

ویژگی‌های معمارانه مکان در طراحی صحنه‌هایی با هویت ملی در فیلم‌های «پری» اثر مهرجویی و «مادر» اثر حاتمی

* لیدا بلیلان اصل

E-mail: lidabalilan@hotmail.com

** مریم اسکندری

E-mail: Eskandarim10@yahoo.com

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۱/۲۰

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۲/۲۵

چکیده

این پژوهش به بررسی ویژگی‌های معماری مکان در طراحی صحنه با رویکردی تحلیلی به فیلم‌های ایرانی «پری»، ساخته مهرجویی و «مادر»، ساخته حاتمی از زاویه دید طراحی صحنه‌ی ایرانی می‌پردازد و در تحلیل فضای معماری از اندیشه‌های کریستین نوربرگ شولتز بهره می‌گیرد. مقاله حاضر با روش تحلیلی - توصیفی با تکیه بر روش نشانه‌شناسی بصری و نیز تلفیقی از تحقیق کیفی مفاهیم معماری را در صحنه فیلم باز شکافی می‌کند، فرآیند حاصل از این پژوهش ما را به معنای راستین طراحی صحنه‌ی ایرانی رهنمون می‌سازد، هم‌چنان‌که معنای راستین معماری، نه شکل و کالبد مکان یا فضا، بلکه برهمکنش میان آن شکل و کالبد معمارانه و زندگی ویژه‌ای است که در آن مکان می‌گذرد، نتایج به دست آمده رهیافتی است به انگاره «معماری فیلم» و طراحی معماری مفهومی در فیلم‌های ایرانی برای احراز هویت ملی که با تحلیل‌ها و مدل ارائه شده، نشان داده شده است که عناصر معماری در آفرینش فضا و ادراک زیباشناسانه صحنه بسیار مؤثر بوده است.

کلید واژه‌ها: مکان، طراحی صحنه، ایران، معماری، سینما، هویت ملی.

* دانشیار معماری دانشکده هنر و معماری، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران، نویسنده‌ی مسؤل

** دانشجوی دکتری معماری دانشکده معماری و هنر، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران



مقدمه

معماری و سینما، در دمیدن روح زندگی به فضا و برانگیختن احساس انسان‌ها مشابه‌اند، آنچه که سینما به ما عرضه می‌کند، چیزی جز توهم واقعیت نیست که بر پرده دوبعدی نقش می‌بندد، اما از آنجا که سینما برآمده از زندگی است، تماشاگر عاطفی سینما به اصالت مضمونی که بر پرده سینما می‌بیند اعتقاد دارد و همین موضوع سینما را با یکی از مهم‌ترین مسائل زندگی انسان یعنی فرهنگ درگیر می‌کند (پنر، ۱۳۸۸: ۱۱۰). معماری و سینما هر دو در فرآیند ادراک فضا به اصول مشترکی پایبند هستند و هر دو از عنصر فضا بهره‌مند هستند و امدار عناصر تصویری و تجسمی محسوب می‌شوند (پناهی، ۱۳۸۵: ۶۵). چنین به نظر می‌آید که فضاهای معماری در تمامی جهات و نیز در تمامی ژانرهای هنری و سبک‌ها تأثیری عمیق و موشکافانه داشته است، معماری بالأخص از طریق طراحی صحنه، نشانه‌شناسی و معنا، بر شخصیت‌پردازی، ایجاد هویت، حس زمان و مکان، ایجاد فضای مناسب برای لوکیشن خاص و عبور از لایه‌های تاریخی ایجاد حس روانی و هویت و تأثیر بر روند روایت و... در فضای فیلم تأثیرگذار بوده است (مختاباد امرئی، ۱۳۸۶: ۱۰۸).

بنابراین می‌توان گفت که هنر معماری در سینما به‌عنوان عامل اصلی ایجاد تعادل و هماهنگی در شکل تصاویر و ترکیب صحنه مطرح است، خاصیت مکانی یا زمانی فضا، رنگ، نور و سایه‌روشن تأثیر متفاوتی بر بیننده می‌گذارد، معماری از طریق معنا و فضاسازی بصری به ایجاد هویت و خلق مکان می‌پردازد (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸: ۱۱۳). هدف اصلی این نوشتار بررسی نقش معماری در فیلم است و از آنجایی که هر نمودی از معماری و فضای معمارانه در فیلم، در گستره طراحی صحنه جای دارد و طراحی صحنه با سازماندهی فضا در چارچوب نیازهای نمایشی فیلم نمود کالبدی ویژه‌ای به آن می‌دهد، این کنش همان کاری است که معمار در جهان واقعی انجام می‌دهد: آفرینش یا بازآفرینی معمارانه‌ی مکان شکل‌گیری رویدادها. این تحقیق در پی پاسخ به این سؤال است که طراحی صحنه با چه اصولی شکل می‌گیرد و چگونه می‌توان از ویژگی‌های معمارانه‌ی مکان در طراحی صحنه، برای احراز هویت ملی بهره جست؟ بنابراین در این پژوهش، ابتدا برای تأویل فضای معماری و مکان، آرای کریستین نوربرگ شولتز، درخصوص روح مکان با معنا و سلسله‌مراتب فضای هستی را مدنظر قرار می‌دهد سپس با روش تحلیلی و توصیفی و نیز تلفیقی از روش کیفی (از تئوری به نمونه مورد مطالعه)، مفاهیم و ویژگی‌های معمارانه‌ی مکان را در طراحی

صحنه‌ی فیلم «پری» ساخته مهرجویی و «مادر» ساخته حاتمی از جنبه‌های کارکردی، کاربردی و زیبایی‌شناسی صحنه، مورد مطالعه قرار می‌دهد. در نمونه‌های مورد نظر، نمودی از توانمندی نهفته اما روشن‌گر طراحی صحنه را در بازآفرینی درون‌مایه می‌توان دید که بیش از آنچه برگرفته از مکان‌هایی با معماری وابسته به سبکی ویژه باشد، زاده‌ی بهره‌گیری از ویژگی‌های معمارانه‌ی مکان است که طراحی صحنه را به تراز کارکرد استعاری - زیبایی‌شناختی می‌رساند و نیز لوکیشن‌های واقعی که به‌صورت عینی تجربه می‌شوند از ویژگی‌های شاخص این فیلم‌ها است. در نهایت این‌که نمایش معماری سنتی ایرانی در صحنه‌های متعدد و ارتباطی که از نقطه‌نظر حس مکان می‌تواند در بیننده القاء کند، در گزینش این آثار برای تحلیل مدنظر نگارندگان بوده است.

نمایه شماره ۱. طرح مسأله و چارچوب مفهومی کلی مقاله





پرسش تحقیق

سؤال تحقیق این است که طراحی صحنه با چه اصولی شکل می‌گیرد و چگونه می‌توان از ویژگی‌های معمارانه‌ی مکان در طراحی صحنه، برای احراز هویت ملی بهره جست؟

پیشینه موضوع

از آنجا که وجوه اشتراک سینما با معماری بیشتر به وادی نظری نزدیک است و در باب چنین موضوعی تاکنون کتابی منتشر نشده و نظریه‌های ارائه شده نیز تاکنون از حد مباحثی فرعی در برخی مقالات فراتر نرفته است، توشه‌ی مورد استفاده در مورد اصول و فروع زیبایی‌شناسی در سینما و معماری بسیار اندک است؛ از جمله می‌توان به مقاله سیامک پناهی (۱۳۸۳) اشاره کرد که ارتباط معماری با سینمای اکسپرسیونیست^۱ را بیان می‌کند و طراحی صحنه در فیلم‌های مورد مطالعه را از زاویه نور و زیباشناسی سایه مورد بررسی قرار می‌دهد. ضیاء بخش و مختاباد امرئی (۱۳۸۹) نیز ارتباط معماری و سینما را از بعد معناگرایی و تجلی معنا و مفاهیم معنوی بررسی کرده‌اند. هم‌چنین حسینی و همکاران (۱۳۸۸) در مطالعه‌ای تطبیقی با عنوان «معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا و مکان»، ویژگی‌های فضا و مکان را در صحنه بحث کرده‌اند. ارتباط و اشتراک جدایی‌ناپذیر میان معماری و سینما، ضرورت توجه و مطالعه بیشتر را در باب ارتباط معماری مکان با طراحی صحنه می‌طلبد تا شاید راهی باشد برای تعامل بیشتر بین معماری و سینما در جهت کیفیت هویت‌مند فضا و ماندگاری هویت ملی.

چارچوب نظری

فضا سیر تحول ابراز وجود و ایجاد حس مکان را از همان سال‌های اولیه حضور بشر تجربه کرد اما آنچه مسلم است تا قبل از رنسانس معرفی فضا ساختار سیستماتیک و مدونی نداشت. در دوران رنسانس جلوه‌ای بارز از نزدیکی علم و هنر را در تأثیر فوق‌العاده علم بر نقاشی از طریق وارد شدن پرسپکتیو مرکزی^۲ می‌یابیم. دومین گام مهم در معرفی فضا و تجسم در نیمه دوم قرن نوزدهم و به واسطه اختراع عکاسی و سینما برداشته شد (ساتر، ۱۳۸۱: ۱۳۷).

مکان به‌عنوان یک مجموعه دارای پتانسیل، کمک به روندی است که در آن افراد حس تعلق و هویت را توسعه می‌دهند و آنها را حفظ می‌کنند. مکان‌ها هنگامی که در

1. Experssionist

2. Central Perspective

برهم کنش‌های انسان با محیط‌زیست خود مطرح‌اند، شکل می‌گیرند و یا از فضاها ساخته می‌شوند، مکان‌ها نه تنها با مجموعه‌ای فیزیکی بلکه با رشته‌ای از فعالیت‌ها و فرآیندهای اجتماعی و روان‌شناختی که در آنها انجام می‌گیرند، مشخص می‌شوند (استدمن^۱، ۲۰۰۲: ۵۶۱). مکان پر از معانی نمادین، دل‌بستگی‌های عاطفی و احساساتی است که افراد درباره یک مجموعه مشخص دارند (دومینگ، ۲۰۰۱؛ استدمن، ۲۰۰۲: ۵۸۱). شولتز مطالعه مکان را مطالعه رویدادها و حوادثی می‌داند که در آن اتفاق می‌افتد، و معتقد است که مجموعه‌ای از رخدادها، شکل‌ها، رنگ‌ها و بافت‌ها شخصیت یا هویت یک مکان را شکل می‌دهد. او ارتباطی بین معماری، مکان و هویت فرهنگی برقرار می‌کند و معتقد است تجربه مکان، تجربه معنای مکان است. با توجه به جدول شماره ۱ طراحی یک مکان با هویت خاص، نیازمند دانستن نوع رابطه انسان‌ها با مکان خویش است. حس مکان در طول زمان و با توجه به درک افراد، میزان حضور و مشارکت آنان در مکان متفاوت است؛ جدول شماره ۲ معیارهای مربوط به سنجش و هویت مکان از نگاه صاحب‌نظران است.

جدول ۱: رابطه با مکان (دل‌بستگی مکانی)، براساس دیدگاه جنیفر کراس (مأخذ: کاشی و همکاران، ۱۳۹۲: ۲۶)

رابطه	نوع رابطه	فرآیند
شرح حال گونه - زندگی‌نامه‌ای	تاریخی و فامیلی	متولد و در حال زندگی در یک مکان و توسعه طی زمان
روحی و معنوی	عاطفی، معنوی و غیر ملموس	وجود حسی از تعلق و عدم احساس خلق‌شدگی
ایدئولوژیک	اخلاقی	زندگی طبق رهنمودهای اخلاقی و مسؤولیت انسانی به مکان
روانی - داستانی	اسطوره‌ای	یادگیری در مورد یک مکان از طریق داستان‌ها، ایجاد اسطوره، تاریخچه‌های فامیلی
مطلوب	شناختی (براساس گزینش و مطلوبیت)	انتخاب مکان براساس لیستی از نشانه‌های مطلوب و ارجحیت‌های شیوه زندگی، مقایسه مکان‌های واقعی با ایده‌آل
وابسته	مادی - جسمانی	محدودیت یا فقدان گزینش یا انتخاب، وابستگی به فرصت اقتصادی و یا فردی دیگر

1. Stedman



جدول ۲: معیارهای مربوط به هویت مکان از دیدگاه صاحب نظران (مأخذ: کاشی و همکاران، ۱۳۹۲: ۴۸)

ردیف	صاحب نظران	سال	معیارهای مطرح شده مربوط به سنجش و هویت مکان
۱	یان نایرن	۱۹۶۵	تجربه، نگاه انسان، ذهن و نیت ناظر و فرهنگ
۲	ادوارد رلف	۱۹۷۶ و ۲۰۰۷	ارزش‌های فردی و جمعی، انتظارات اولیه، تجربیات، نیت و مقاصد انسان، روح مکان، زمان، مکان و انسان - انسان، تحریک‌کننده (محرک بینایی، شنوایی، بویایی، حرکت، لامسه، حافظه، تصور)
۳	نوربرگ شولتز	۱۹۸۱	رویدادها و حوادث، مصالح، شکل‌ها، رنگ‌ها، بافت‌ها
۴	کوبین لینچ	۱۹۸۱	قابل شناسایی، به یادماندنی و نمایان بودن
۵	شامای	۱۹۹۱	تجربه افراد، نگرش‌ها، رفتار افراد و مشارکت
۶	یان زو	۱۹۹۵	ساختارهای معنایی، نگرش‌ها، جهان‌بینی‌ها، ویژگی‌های فردی و پیوندهای افراد با مکان
۷	مونتگومری	۱۹۹۸	سرزندگی و تنوع
۸	استفانوویچ	۱۹۹۸	مفاهیم نمادین و عاطفی
۹	جنیفر کراس	۲۰۰۱	نوع رابطه با مکان (زندگی‌نامه‌ای، معنوی، ایدئولوژیک، داستانی، مطلوب و وابسته)
۱۰	سیرکوس	۲۰۰۱	کیفیت مکان، پایداری مکان و قابل اعتماد بودن
۱۱	پرتی	۲۰۰۳	روابط بین افراد با مکان و افراد با افراد، مقیاس و عوامل فیزیکی
۱۲	کرمونا	۲۰۰۷	مدیریت و برنامه‌ریزی، زمان

بر اساس دیدگاه شولتز، فضاهایی که دارای نشانه‌های عینی مشخص باشند بیشتر قابلیت تبدیل شدن به مکان را دارند، گرچه فضای سینمایی با تجربه ذهنی همراه است اما استفاده از لوکیشن‌های واقعی - جایی که انسان‌ها آن را به شکل عینی تجربه کرده باشند - تأثیر بیشتری بر مخاطب می‌گذارد تا صحنه‌هایی که به واسطه تکنیک‌های سینمایی ساخته و پرداخته می‌شوند و البته با فضاسازی، حس واقعی بودن را به بیننده القاء می‌کنند. نکته قابل تأمل تفاوت ماهیتی مکان سینمایی و مکان سکونت زندگی روزمره است؛ دو ماهیت متفاوت مکانی که در آثار سینمایی علی حاتمی و داریوش مهرجویی به زیباترین وجه پیوند خورده و با نگاهی اِپِکتیو به معماری سنتی بازگشته و احساسی از غرور و افتخار را در بیننده زنده می‌کند.

مفهوم مکان

نوربرگ شولتز «در درون بودن» را هدف اصلی و اولیه مکان نامیده است، هم‌چنین با تأکید بر ویژگی زمانمندی مکان معتقد است: «انسان بدون مکان قادر به زندگی نیست و «روح مکان چیزی است که انسان را قادر به بودن می‌کند» (نوربرگ شولتز، ۱۳۸۸: ۲۵)؛ و در جایی دیگر به معماری‌ای اشاره می‌کند که بشر را قادر به «بودن» یا همان تعلق داشتن به مکان کرده است: «انسان‌ها در مکان‌ها، حوادث و رویدادهای معنی‌دار زندگی خود را تجربه می‌کنند». در دیدگاه نوربرگ شولتز، مکان‌ها فراتر از محل‌های انتزاعی‌اند، وی کلیتی از چیزهای واقعی ساخته شده و دارای مصالح، ماده، شکل، بافت و رنگ را مکان معرفی می‌کند که به عناصر میزانشن سینمایی بسیار نزدیک هستند؛ فیلم‌ساز با به‌کارگیری عناصری از این دست فضای حاکم در فیلم را ایجاد می‌کند. به اعتقاد نوربرگ شولتز، مجموعه این عناصر در کنار هم شخصیت محیطی را می‌سازند، چیزی که در واقع ماهیت مکان محسوب می‌شود. وی مکان‌های طبیعی را ترکیبی از مؤلفه‌های سنتی، نظم، نور و زمان می‌داند و مکان‌های مصنوع را با صفاتی نظیر محصور بودن، گشودگی، پهنای باریکی، گرفتگی، درخشندگی، محافظت‌کننده، شادی‌بخش و کیفیت‌هایی از این دست توصیف می‌کند.

فضای هستی

نوربرگ شولتز، فضای سکونت را به چهار مرحله‌ی آبادی (سکونتگاه طبیعی)، فضای شهری (مجتمع)، نهاد (سکونتگاه عمومی) و خانه (سکونتگاه خصوصی) تحت عنوان «چهار شیوه سکونت» تقسیم می‌کند. شهر و آبادی فضای دیدار انسان‌ها هستند، «در فضای شهری، انسان با آزمودن آنچه که به یک جهان غنا می‌بخشد مسکن می‌گزیند، با بهره‌جویی از واژه «تجمع» (به مفهوم ریشه‌ای آن که گردآمدن و انجمن کردن است) می‌توان این شیوه سکونت را سکونت مجتمع خواند» (نوربرگ شولتز، ۱۳۸۷: ۱۸). شهر اولین مرحله‌ی مصنوع از چهار شیوه سکونت یاد شده است، در این حد می‌توان از شکل مصنوع به‌عنوان «مکان» یاد کرد (نوربرگ شولتز، ۱۳۵۳: ۵۳). «خانه» که خصوصی‌ترین فضاها در شهر است، لازمه نمود و پرورش هویت فردی به شمار می‌آید. به‌زعم نوربرگ شولتز: «صحنه اجرای نقش سکونت خصوصی، بنای مسکونی یا خانه است؛ که تحت عنوان پناهگاه یا مکانی که خاطرات تشکیل‌دهنده جهان خصوصی آدمی را در خود گردآورده و به نمایش می‌گذارد، مشخص می‌شود» (نوربرگ شولتز،



۱۳۸۷: ۲۰). در یک دسته‌بندی دیگر، نوربرگ شولتز در تبیین فضای هستی به «شیء» اشاره می‌کند که در شکل‌گیری فضای مخصوص خانه که انسان خویشتن را در آنجا احساس می‌کند، نقش به‌سزایی دارد. انسان در رابطه با اشیاء مادی، روانی، فرهنگی و اجتماعی زندگی می‌کند و در تمامی نواحی یادشده با آنها برخورد می‌کند. خصوصیات هر خانه به واسطه اشیاء ثابتی که در آن وجود دارد مشخص می‌شود، از سوی دیگر شخصیت اشیاء از طریق کنش و واکنش با محیط و عملکردشان آشکار می‌شود و زمانی که به‌طور مستقیم توسط انسان هویت می‌یابند کانون اصلی خانواده قلمداد می‌شوند (نوربرگ شولتز، ۱۳۵۳: ۵۳).

رابطه متقابل معماری و سینما

از اواخر دهه ۱۹۷۰ معماری اشتیاق فراوان به ایجاد پیوند با دیگر عرصه‌های هنری از خود نشان داده است. در بسیاری از مدارس معماری در سرتاسر دنیا پرتفردارترین گرایش اخیر سینما است، اکنون فیلم‌ها باهدف کشف یک معماری ظریف‌تر و امروزی‌تر بررسی می‌شوند و از طرفی برخی چهره‌های شاخص آوانگارد معماری دوران ما، از قبیل برنارد چومی^۱، رم کولهااس^۲، ژان نوول^۳ و شرکت کوپ هیمبل بلو^۴ اهمیت سینما را بر شکل‌گیری رویکرد خود به معماری پذیرفته‌اند. در کنش متقابل سینما و معماری - معماری به‌عنوان عنصر جدانشدنی بیان سینمایی در مقابل جوهره سینمایی تجربه فضای معماری - نیز در جای خود جنبه‌های مختلف دارد (خوشبخت، ۱۳۸۸: ۳۹). تأثیرپذیری معماران از سینما و به‌کارگیری آن در ایده پردازی‌هایشان از جمله مواردی است که در بررسی رابطه بین سینما و معماری می‌توان به آن اشاره کرد. هم‌چنین دانش و آگاهی در زمینه معماری می‌تواند سینماگر را در ساختن اثری بهتر یاری رساند (پنز، ۱۳۸۱: ۴۰). می‌توان گفت که سینما و معماری نه‌تنها از نظر ماهیت حرکت بلکه از نظر خیال، زمان، فضا، نور و رنگ، ریتم، بافت، پیوستگی و تداوم به یکدیگر نزدیک‌اند. در سینما فیلم‌ساز به‌طور ذهنی فضا سازی می‌کند و در معماری، معمار به فضا عینیت می‌بخشد (رحیمیان، ۱۳۸۳: ۱۱). بابک احمدی در تصاویر دنیای خیالی می‌گوید: «دنیای خیال ما از جهان زندگی هرروزه ما جدا هست و جدا نیست. همانندی‌هایشان ریشه در فاصله‌ها دارد و آنجا که منزل‌ها از یکدیگر دورند،

1. Bernard Tschumi

2. Remment Lucas "Rem" koolhass

3. Jean Nouvel

4. Coop HimmelBlau

نزدیک‌تر از همیشه می‌نمایند. سینما نیز همچون خیال منطق زندگی را در هم می‌شکند و جایگاه رخداد اعجازهاست» (احمدی، ۱۳۸۳: ۲).

طراحی صحنه

معماری در فیلم عمدتاً با طراحی صحنه قرابت دارد و توسط تئوریسین‌های بسیاری تعاریفی از آن ارائه شده است: خوزه کارلوس سرون، طراحی صحنه را ترجمان فضایی صحنه می‌داند. استاوروس آنتونوپولوس^۱، آن را مواجهه بصری واقعیت با تخیل تعریف کرده است و از نظر یاروسلاو مالینا^۲، طراحی صحنه پیکره‌ای است که اجزای درونی معماری را به ما می‌نمایاند و ژوزف سیلر^۳، از آن به‌عنوان عامل جسمیت‌بخش تخیل نام می‌برد و در نهایت، طراح صحنه‌ی معروف چک، ژوزف اسوبودا^۴، می‌گوید: صحنه برآیندی است از نیروهای متقابلی که در حرکت، زمان، فضا و نور مستتر هستند (پاملا، ۲۰۰۲: ۲۰)؛ بنابراین می‌توان گفت که طراحی صحنه با اصول و مبانی دقیق خود که سازماندهی میزانش را در پی دارد، نقش زیبا شناسانه‌ای در هنر نمایش و سینما ایفاء می‌کند.

میزانشن

نظریه پردازان سینما اصطلاح میزانشن را برای تأکید بر کنترل کارگردان بر آنچه که در قاب فیلم دیده می‌شود به کار می‌برند. هم‌چنان‌که از ریشه‌ی تئاتری این اصطلاح برمی‌آید، میزانشن شامل آن جنبه‌هایی است که با هنر تئاتر تداخل می‌کنند: صحنه‌آرایی، نورپردازی، لباس، رفتار بازیگران و کارگردان با کنترل میزانشن رویدادی را برای دوربین به روی صحنه می‌برد (بوردول و تامسون، ۱۳۸۳: ۱۵۷).

کارگردان برای کنترل میزانشن به چهار حوزه کلی می‌پردازد: صحنه - لباس و چهره‌پردازی - نورپردازی - حالات و حرکات فیگوراتیو^۵ و اما آنچه که به معماری (معماری داخلی) مربوط می‌شود، صحنه و نورپردازی است. طراحی صحنه در آثار تئاتری و سینمایی شاخص، فقط به‌منظور ایجاد زمینه‌ای برای ایجاد این محورها نیست بلکه گسترشی از مضمون و شخصیت‌پردازی است؛ صحنه نیز مانند نور، لباس و گریم یک رسانه‌ی حاوی پیام است (جانتی، ۱۳۸۱: ۲۰۸)؛ بنابراین میزانشن در اصل فضای

1. Stavros Antonopoulos
2. Jaroslav Malina

3. Joseph Siller
4. Joseph Svoboda

5. Figurative



حاکم بر صحنه است که با ادراک آن می‌توان به ذهنیت و تفکر فیلم‌ساز واقف شد و با طراحی دقیق می‌توان اهداف موردنظر را به بهترین شیوه به مخاطب انتقال داد.

نسبت میان هویت، معماری و طراحی صحنه

معماری سینما، معماری در مفهوم کلیات و جزئیات است. مختصات معماری صحنه در میزان اثرگذاری بر متن مشخص می‌شود؛ هم‌چنان‌که آنتونیوانی می‌گوید: «اگر معماری در سینما نبود فیلم کسوف من معنی پیدا نمی‌کرد». معمار سینما براساس سناریو، نسبتی میان شخصیت‌ها و فضای فیلم برقرار می‌کند و براساس شخصیت افراد فیلم‌نامه، لباس و محل زندگی آنها (مکان) را طراحی می‌کند؛ این ارتباط برگرفته از زندگی واقعی است، علایق، خواسته‌ها و نیازهای انسان در محل زندگی او تجلی می‌یابد. وقتی شخصیت معماری از آن گرفته شود، برج‌سازی و انبوه‌سازی غیرمتعارف، هویت محله‌ها و شهرها را از بین می‌برد و آدم‌های شهر را عصبی می‌کند و دیگر جایی برای حرف زدن در مورد شکل‌گیری معماری براساس نیازها و تعلقات افراد جامعه باقی نمی‌ماند (عبدالعلی‌زاده، ۱۳۸۳)؛ بنابراین نسبت معناداری میان هویت، معماری و سینما قابل تعریف است؛ هویت ملی در ارتباط معماری و سینما می‌تواند تداوم‌یافته و ماندگار شود.

روش تحقیق

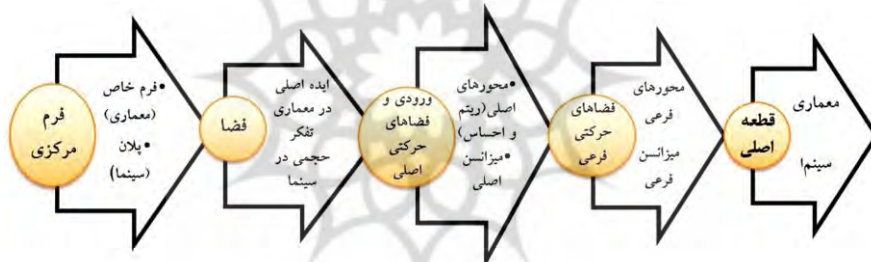
با عنایت به هدف این پژوهش که روشنگری نقش ویژگی‌های معمارانه مکان در طراحی صحنه است و با توجه به ارتباط چندبعدی معماری و سینما و نیز ارزش کاربردی - زیباشناسی طراحی صحنه و معماری مکان در شکل‌دهی به معنا و هویت درونی فیلم، روش تحقیق پژوهش حاضر، روشی تحلیلی - توصیفی با تکیه بر نشانه‌شناسی بصری است، ضمن این‌که پارادایم تحقیق از نوع پژوهش کیفی (از تئوری به نمونه مورد مطالعه) انتخاب شد، به گونه‌ای که گزاره‌های تحقیق، در بخش اول، مسیر فکری پژوهش را تعیین و هدایت می‌کند و در بخش دوم، موارد مطالعاتی که به‌عنوان نمونه‌های انتخابی تعیین شده است، طبق جداولی موردبررسی قرار می‌گیرند.

بحث و تحلیل یافته‌ها

در این پژوهش، ارتباط بین معماری و سینما از بعد مکان در نمونه‌های موردی (پری و

مادر) ارزیابی شد و آشکار است که «مهرجویی» و «حاتمی» در خلق این آثار با در نظر گرفتن «پویایی» و «تنوع دیداری» به آفرینش فضایی اندیشیده‌اند که حاصل آن سفر ذهنی مخاطب به درون لایه‌های پنهان و روانی فیلم است. هم‌چنان‌که ارسطو از حرکت به‌عنوان جوهر واقعی نمایش نام می‌برد؛ زمانی که معمار دست به طراحی می‌زند خطوط حرکتی و مسیرهای حرکتی از جمله مهم‌ترین نکاتی است که به آن توجه می‌کند. این مؤلفه هنگامی تفاوت‌های خود را به نمایش می‌گذارد که موضوع معماری و کارکردهای آن چهره‌های گوناگونی به خود بگیرد، با این حال آنچه که در تمامی این فضاها مشترک است، بحث پویایی در حرکت است که معمار می‌کوشد تا مسیرهای حرکتی را در تعامل مستقیم با ساختار بنا قرار دهد. جنبش و پویایی مذکور، چیزی جز خلق میزانشن‌های تأثیرگذار در صحنه نیست که حاصل کار طراحان صحنه است. می‌توان روند انطباق معماری با طراحی صحنه را به‌صورت زیر آنالیز کرد:

نمایه ۲: تجزیه و تحلیل روند انطباق معماری با طراحی صحنه



جامعه آماری و حجم نمونه

هدف از مطالعه نسبت معماری و سینما در پژوهش حاضر، دریافتن پاسخی به این پرسش است که «ویژگی‌های معماری مکان در طراحی صحنه‌ی فیلم‌های ایرانی، چگونه می‌تواند در احراز هویت ملی تأثیرگذار باشد؟» از آنجا که «هویت و چیستی هویت» مسأله‌ی مشترک سینمای مهرجویی و حاتمی است و جواب هر دو این سینماگران به این مسأله، بازگشت به خویشتن و احیای هویت ملی است، انتخاب فیلم «پری» اثر مهرجویی و «مادر» اثر زنده یاد حاتمی به‌عنوان نمونه‌های موردی پژوهش، با توجه به این موارد صورت گرفته است.



نمونه موردی ۱- فیلم «پری» (۱)

«پری» ساخته داریوش مهرجویی، داستان دانشجوی جوانی است که افکار متعالی او تحت تأثیر حوادثی دگرگون شده است. پری با مطالعه کتابی در باب سرگذشت عارفی گمنام در قرن پنجم هجری، از زندگی معمولی بیرون افتاده و در وادی دردناک طلب، سرگردان می‌شود. صحنه‌های اصلی فیلم در هفت فضای اصلی واجد معماری: کاروانسرا، خانه، فضای شهری سنتی، فضای شهری مدرن، جاده، کلبه ساحلی و طبیعت رخ می‌دهد. صحنه ابتدایی فیلم، با غرق شدن پری در حوضچه یک کاروانسرای قدیمی آغاز می‌شود که غبارآلود بودن صحنه، نشانه‌ای از سردرگمی ذهن پری در این «طی طریق» است.

در حال تعمیر بودن خانه پدری پری، مؤید نیازمندی اعضای خانه برای بازسازی افکار و باورهایشان است. همه‌ی صحنه‌های مربوط به فضای داخل خانه، تیره و تاریک و آشفته هستند، جز اتاق پری که نوری آبی‌رنگ آن را روشن می‌کند و پنجره‌ای بلند و پر نور که با تأکید نمایش داده می‌شود. این طراحی صحنه، نمودی از هستی آدم‌هایی است که در آن خانه زندگی می‌کنند. مهرجویی با همراهی طراح صحنه خود، ناهمگونی سرشته و نهفته در بطن فیلم‌نامه را در معماری‌های هشیارانه برگزیده و با بهره‌گیری کارکردی از معماری ویژگی‌های معمارانه مکان، این ناهمگونی را به مخاطب خود بازتاب می‌دهد (یوسف‌نیا، ۱۳۷۴: ۱۹-۱۶).

در ادامه، پری تصمیم می‌گیرد که از یک شهر مدرن به ساختاری سنتی پناه برد. معماری شهر اصفهان به دلیل پیشینه سنتی و فرهنگی و معماری خاص خود، صمیمیت سنت را در اعماق مدرنیته در بر دارد، پری پس از ورود به اصفهان و مواجهه با نامزدش در عبور از میدان نقش جهان نگاهش به مسجد شیخ لطف‌الله می‌افتد و چون زمان رسیدنشان به میدان با اذان ظهر مصادف می‌شود، گویی چیزی او را فراموش خواند، پری وارد مسجد می‌شود فضای داخلی مسجد فضایی بسیار روحانی است، او که در شبستان ایستاده و چشمان خود را بسته در عالم خلسه، از پله‌های تاریک و پیچ‌درپیچ منتهی به مناره‌ها عبور می‌کند و به‌نوعی با کاشی‌های فیروزه‌ای گنبد ارتباط برقرار می‌کند (طوسی، ۱۳۷۰: ۷۴). در نهایت می‌توان گفت که مهرجویی، با بهره‌گیری از مفاهیم معماری و اشراق ایرانی و شرقی، فضای معمار گونه‌ای از معنویت و انسان طراحی کرده است.

جدول ۳: تحلیل صحنه‌های اصلی و مراتب فضا در لوکیشن‌های غالب فیلم «پری» براساس نظریه فضای هستی نوربرگ شولتز (مأخذ: نگارندگان)

فضای سکونت از دیدگاه نوربرگ شولتز	مکان	معماری صحنه همگون با حالات فیزیکی - روحی - معنوی
نهاد	کاروانسرای قدیمی (حوض آب)	نمایش فضایی غبارآلود، غرق شدن پری در حوض آب، انطباق آن با غبارآلود بودن ذهن پری
فضای خصوصی	خانه پدری (اتاق پری)	نمایش فضای تاریک و تیره خانه، اتاق‌های تودرتو - انطباق با حالت سرگشگی و تردید پری
فضای شهری	بازار	نورگیرهای سقفی در بازار، انتهای روشن بازار، وجود تضاد بین فضای داخل و خارج بازار - هدایت از تاریکی به سوی روشنایی، بارقه‌هایی از تغییر و تحول
نهاد	دانشگاه (سردر، راهرو، کلاس درس)	سردر دانشگاه بسیار روشن و نورانی - راهروی دانشگاه بسیار تاریک و هم‌آلود، کلاس درس بسیار روشن و پرنور ولی لباس پری تیره است - نمایانگر افکار بی‌رنگ کسانی که در دانشگاه تحصیل می‌کنند و عدم وجود اعتقاد راسخ میان آدم‌ها در دانشگاه
فضای خصوصی	خانه پدری	نمایش خانه در حال تعمیر - ساکنان خانه نیازمند بازسازی اندیشه و باور
فضای شهری	اصفهان	شهری سنتی با معماری خاص و دور از هیاهوی مدرن - پری در جست‌وجوی معنا
نهاد	مسجد شیخ لطف‌الله	فضایی روحانی و مقدس با تم آبی‌رنگ نمایانگر نوعی پاکی و صلابت - رفتن پری به دنیایی ماورای دنیای زمینی
نهاد	رستوران قرمز (درون)	نمایش رستورانی با پنجره‌های بزرگ و نورانی با شیشه‌های رنگی، چهره آدم‌ها در تاریکی - نمایانگر برآورده ساختن نیاز جسمی آدم‌ها درحالی که روح آن‌ها در تاریکی است
نهاد	رستوران قرمز (پشت‌بام)	نمایش چشم‌اندازی از مسجد شیخ لطف‌الله همراه با تابش نوری خیره‌کننده - بی‌هوش شدن پری و رفتن به عالم خلسه
فضای خصوصی	زیرزمین (درون - پشت‌بام)	نمایش پری در تاریکی و داداشی در روشنایی - تلاش داداشی برای رساندن پری به واقعیت (نوری در تاریکی)
فضای خصوصی	کلبه ساحلی سوخته	نمایش کلبه‌ای سرد و تاریک - تصمیم پری به خودکشی
آبادی (سکونتگاه طبیعی)	طبیعت و نیزار	نمایش نوری خیره‌کننده ولی مبهم - به نتیجه رسیدن پری



نمونه موردی ۲- فیلم «مادر» (۲)

تجربه ذهنی و درک غنای فضای خانه یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های فیلم مادر است، سوته دلان و مادر دو فیلمی هستند که حاتمی در آنها به خانواده و مفاهیم خانه و معماری ایرانی می‌پردازد (پهلوان، ۱۳۸۷: ۴۱). داستان فیلم مادر در یک خانواده قدیمی اجدادی روایت می‌شود، خانه‌ای متعلق به سال‌های دهه ۱۳۲۰ش واقع در کوچه پس‌کوچه‌های خیابان قوام‌السلطنه (سی تیر) که ویژگی معماری آن دوره را می‌توان در آن مشاهده کرد؛ نمای خانه آجری و با تزئینات محدود و ظریف آجری، اطراف درها و پنجره‌ها نمایان است، خانه برون‌گرا است و پنجره‌هایی رو به کوچه دارد، این پنجره‌ها نقش مهمی در قاب‌بندی و تعریف تصویر کادر ایفاء می‌کنند.

یکی دیگر از ویژگی‌های بارز معماری در سال‌های آغازین دهه ۳۰ وجود بالکن‌های بیرون زده از بدنه ساختمان است که در این فیلم در جلوی اتاق مادر قابل مشاهده است، لوکیشن‌های دیگر شامل محل کار و زندگی هریک از فرزندان است که به منظور معرفی شخصیت آنها نمایش داده می‌شود، زهتابی (۳) محل کار محمدابراهیم است که در یک خانه ویلایی زندگی می‌کند، جلال‌الدین در بانک کار می‌کند و در آپارتمان‌های آتی‌ساز (نمونه‌ای از معماری مدرن در تهران) ساکن است. غلامرضا در بیمارستان است و ماه منیر از شمال می‌آید و هر یک برای رسیدن به خانه پدری که نمادی از زندگی سنتی ایرانی است، ناگزیر از سردر باغ ملی، نماد تهران قدیم، عبور می‌کنند.

در این نمونه که برگزینش آگاهانه در مکان با ویژگی‌های معمارانه‌ی ناهمانند استوار است، نمودی از توانمندی نهفته اما روشن‌گر طراحی صحنه را در بازآفرینی درون‌مایه می‌توان دید. این توانمندی بیش از آن که برگرفته از به‌کارگیری مکان‌هایی با معماری وابسته به سبکی ویژه باشد، زاده‌ی بهره‌گیری اندیشیده از ویژگی‌های معمارانه مکان است؛ که اگر با آنچه در مکان روی می‌دهد همخوانی داشته باشد، طراحی صحنه را به تراز کارکرد استعاری - زیباشناختی می‌رساند. برای مثال در میان حیاط، حوضی است به شکل قلب که نشانه حضور همیشگی مهربانی و دوستی در فضای خانه قدیمی است و بارها دوربین از ایوان اتاق مادر نظاره‌گر حیاط است تا شکل حوض کامل دیده شود (حیدری، ۱۳۷۵: ۴۷۹).

جدول ۴: تحلیل صحنه‌های اصلی فیلم و مراتب فضا در لوکیشن‌های غالب فیلم «مادر» براساس نظریه فضای هستی نوربرگ شولتز (مأخذ: نگارندگان)

فضای سکونت از دیدگاه نوربرگ شولتز	مکان	معماری صحنه همگون با حالات فیزیکی - روحی - معنوی
نهاد	خانه سالمندان	مادر در انتظار ملاقات با فرزندان
فضای شهری	کوچه و محله قدیمی	بازگشت مادر به خانه
فضای خصوصی	حیاط خانه مادر	رسیدن مادر به خانه - نمایش پیوستگی فضایی (کوچه، حیاط، راهرو، پله، اتاق مادر)
نهاد	بانک	نمایش معماری مدرن - محل کار جلال‌الدین
نهاد	شهرک، آپارتمان‌های آتی‌ساز	نمایش معماری مدرن - محل سکونت جلال‌الدین، معماری منسجم، یکپارچه، یکنواخت ولی با ساکنین متفاوت
فضای شهری	سردر باغ ملی	نماد و نشانه‌ای از تهران قدیم
نهاد	زهتابی	نمایش محل کار محمدابراهیم - محل کار سنتی
نهاد	تیمارستان	محلی کاملاً متفاوت - محل سکونت غلامرضا
فضای شهری	سردر باغ ملی	نمایش آمدن ماه منیر
فضای خصوصی	خانه مادر (حیاط، راهرو، اتاق مادر)	رسیدن ماه منیر به خانه، اتصال فضای درون و برون به هم برخلاف فضای فیلمیک - پیمایش فضای معماری به‌طور کامل
فضای خصوصی	خانه مادر (حیاط - اتاق مادر)	آمدن برادر ناتنی - ورود به خانه مادر از ورودی متفاوت
فضای خصوصی	خانه مادر (اتاق کم‌نور)	یادآوری تبعید پدر - آوردن پدر شب‌هنگام، ظاهر خانه نشانگر دوران سختی، انتخاب فصل سرد برای این صحنه، بارش شبانه، شیشه‌های بخار گرفته، نمایش اتاقی تاریک و کم‌نور
نهاد	گرمابه	آشتی محمدابراهیم و جلال‌الدین
فضای خصوصی	حیاط خانه مادر	آشتی محمدابراهیم و جلال‌الدین - نمایش همه در یک سمت کادر و نزدیک هم با گل‌های زنده
فضای خصوصی	خانه مادر (حیاط، اتاق مادر)	تدارک دیدن برای مراسم عزاداری
فضای خصوصی	خانه مادر (حیاط، اتاق مادر)	مرگ مادر - نمایش نوری خیره‌کننده و سفیدرنگ



حاتمی با شناخت مکان‌های با معنا و شخصیت هر مکان، فضا و محیط را به یکی از شخصیت‌های اصلی اثرش تبدیل می‌کند. آدم‌های فیلم او دست‌وپابسته‌ی محیط‌اند و درام واقعی فیلم‌ها نیز از کشاکش آنها با فضا نشئت می‌گیرد (حیدری، ۱۳۷۵: ۲۳۰). نه تنها فضای سکونت بلکه اشیاء نیز مورد توجه او هستند، او دیدگاهی نوستالژیک به اشیاء دارد، اشیایی که در بستر فرهنگ ایرانی ریشه داشته و به کار فضاسازی می‌آیند. در مقایسه با دیگر فیلم‌ها، حاتمی در مادر شکلی متفاوت از قاب‌بندی، حرکت دوربین و زاویه فیلم‌برداری ارائه کرده است. دوربین در فضای معماری حرکت می‌کند؛ اتاق مادر، حیاط و بالکن، طبقه پایین، طبقه بالا، راهروها و پله‌ها در فضاسازی سهم دارند و فضا محدود به جغرافیای مکان نیست (کلاری، ۱۳۸۷: ۱۴۰). سرانجام همه این فضاسازی‌ها، همچون قاب کهنه و گران بهایی تصویر مادری مهربان را در خود فرو می‌برد؛ مادر به روشنی روز می‌پیوندد و طی چند نمای ظریف ادغام‌شده در یکدیگر، بر تختخواب قدیمی مادر نوری خیره‌کننده بر جای می‌ماند. تمام عوامل بصری در این فیلم بر درک «خانه» نه به‌عنوان یک بنا بلکه به‌عنوان مفهومی سرشار از روح زندگی تأکید می‌کنند. در این فیلم بیان معماری بر حالت‌های فضایی و افعال تکیه دارد؛ «پدیدار شدن خانه و نه نما، عمل وارد شدن و نه در عمل از پشت پنجره بیرون را دیدن و نه خود پنجره،...» (پالاسما، ۱۳۸۹: ۱۱۸) و اینها عواطف و احساسات بیننده را برمی‌انگیزد.

نتیجه‌گیری

معماری یک ابزار بیانی کارآمد در سینماست و از سوی دیگر سینما، به‌ویژه آنجا که به موضوعات اصیل می‌پردازد می‌تواند ارزش‌های نهفته در یک فرهنگ را بازتاب دهد، در این پژوهش با توجه به آنچه که به تفصیل شرح داده شد، طراحی صحنه با تمامی مسائل مرتبط به آن و فیلم‌های مطرح شده که از فیلم‌های مطرح هنری و موفق در عرصه طراحی صحنه هستند، مورد واکاوی و تحلیل قرار گرفت و چنین نتیجه‌گیری شد که بحث پویایی و حرکت در معماری چیزی جز خلق میزانشن‌های جذاب و تأثیرگذار در صحنه نیست و هر قدر این خطوط و مسیرهای حرکتی از پویایی و استحکام بصری برخوردار باشند کارگردان نیز در ارائه تصاویر جذاب‌تر موفق خواهد بود و طراح صحنه با طراحی دقیق میزانشن، استفاده از متن، نور و رنگ و دیگر

آیتم‌های معماری می‌تواند فضای صحنه را برای بیان مفاهیم مورد نظر طراحی کند و نقش عمیقی در اکران اندیشه داشته باشد. نمودار تحلیلی ذیل نحوه خلق فضا را در آثار بررسی شده در این پژوهش نشان می‌دهد.

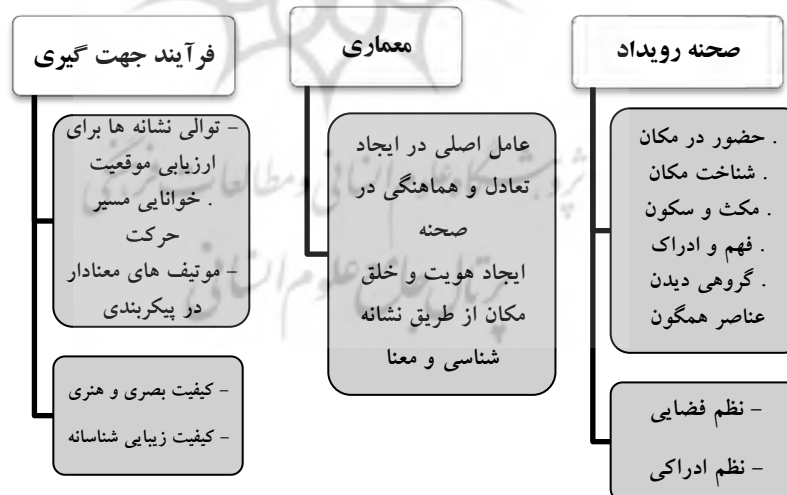
جدول ۵: تحلیل تعامل معماری و سینما در آفرینش فضا در فیلم «پری» اثر مهرجویی و «مادر» اثر حاتمی براساس معماری مکان

آفرینش فضا	
حرکت و پویایی	تنوع بصری
چرایی	چرایی
۱- تغییر و تنوع زاویه دید تماشاگر ۲- ایجاد تنوع در ترکیب‌بندی صحنه ۳- خلق میزانشن‌های جذاب و تأثیرگذار ۴- آفرینش هندسه در صحنه	۱- افزایش جذابیت و لذت بخشی صحنه نمایش ۲- زیبایی‌شناسی صحنه با کاربست نماد و نشانه ۳- صحنه‌سازی سه‌بعدی ۴- جداسازی ذهن تماشاگر از فضای بیرونی به درون فضای صحنه
چگونگی	چگونگی
- استفاده از احجام هندسی و ایجاد اختلاف سطح در آنها از قبیل گونه‌های متنوع پله، رمپ و... - استفاده از عناصر معماری ایرانی در ترکیب‌بندی صحنه و تعریف خط آسمان - مواد و مصالح در خدمت خلق فضا - هندسه صحنه مبتنی بر فیلم‌نامه	- ایجاد سایه‌های متنوع در اندازه‌ها و رنگ‌های مختلف در جهت خلق موتیف‌های بصری - انتقال مفاهیم عمیق فلسفی به تماشاگر بانماد و نشانه - موزیکال کردن متن با کمک ریتم و سرعت گویش - صحنه‌پردازی سه‌بعدی با ادراک ارزش نور و سایه - بزرگنمایی و پرتره کردن اشیاء و فرم‌های معماری و چهره بازیگران به منظور تأکید بصری
برخی نمونه‌های شاخص	برخی نمونه‌های شاخص
نمایش کاروانسرای قدیمی با فضایی غبارآلود و انطباق آن با ذهن آشفته پری نمایش خانه در حال تعمیر منطبق با بازسازی اندیشه و باور پری نمایش کلبه‌ای سرد و تاریک در انطباق با تصمیم به خودکشی پری	- هدایت از تاریکی به سوی روشنائی (بارقه‌هایی از تغییر و تحول) با نمایش تضاد بین فضای داخل و خارج بازار - نمایش فضایی روحانی و مقدس با تم آبی‌رنگ (در مسجد شیخ لطف‌الله اصفهان) نمودی از پاکی و صلابت در ارتباط با سیر پری در دنیای ماورای دنیای زمینی - نمایش نوری خیره ولی همراه با ابهام، نمودی از رسیدن پری به هدف

نقش و نقش	- نمایش پیوستگی فضایی (کوچه، حیاط، راهرو، پله، اتاق مادر) - نمایش سردر باغ ملی به عنوان نماد و نشانه‌ای از تهران قدیم - یادآوری خاطره تبعید پدر با فصل سرد و شیشه‌های بخار گرفته - سکانس‌هایی متعدد از قاب‌بندی تصویر با مرکزیت حوضی به شکل قلب در مرکز حیاط تداعی کننده مفهوم مادر به عنوان قلب خانه	- تأکید بر نمایش اشیاء و فرم‌های معماری سنتی در سکانس‌های متعدد همراه با حس نوستالژی - سکانس مرگ مادر همراه با نوری سفید و خیره کننده
-----------------	--	--

از طرفی با توجه به اهمیت مکان و هویت مکانی، در معماری و سینما، نحوه شکل‌گیری هویت مکان در جهت خلق مکان‌های بامعنا، براساس آراء شولتز در قالب جداول شماره ۳ و ۴ به منظور مشخص کردن مراتب فضا در لوکیشن‌های غالب در فیلم‌های مورد پژوهش مورد تحلیل قرار گرفت و در نهایت مدلی به صورت ذیل تعریف شد.

نمایه ۳: مدل آفرینش و احراز هویت، در نتیجه تعامل معماری و سینما



برآیند نتایج حاکی از آن است که تبیین راهکارهای عملی که از پلان نشئت گرفته و به طرح کلی صحنه بیانجامد، صحنه‌پردازی را از قدرت و صلابتی دوچندان برخوردار کرده و علاوه بر وارد کردن معماری بر پیکره صحنه در سینما آن را به‌عنوان موجودی نظام‌مند معرفی می‌کند. از طرفی طراحان صحنه تمایل به تصویر کشیدن معنای نهان در فیلم‌نامه را دارند، لذا ایجاد بستری حسی که از فضا و معماری برمی‌خیزد نتیجه‌ای مطلوب در پی خواهد داشت، بنابراین با تطبیق روند طراحی صحنه با ویژگی‌های معماری مکان آثاری هنرمندانه و برجسته می‌تواند خلق شود؛ و از این نظر معماری و سینما پیوستگی بیشتری در جهت کیفیت مطلوب و هدفمند فضا پیدا می‌کنند.

یادداشت‌ها

- ۱- ساخته شده در سال ۱۳۷۰.
- ۲- ساخته شده در سال ۱۳۷۰.
- ۳- صنعت روده و به قولی زهتابی در ایران سابقه‌ای بس طولانی دارد و استفاده از این فرآورده‌ی دامی و نحوه تهیه و کاربرد آن در صنایع از ابتکارات خاص ایرانیان بوده است.

منابع

- احمدی، بابک (۱۳۸۷)؛ *تصاویر دنیای خیالی*، تهران: مرکز مطالعات فرهنگی.
- پالاسما، یوهانی (۱۳۸۹)؛ «پدیدارشناسی مفهوم خانه در نقاشی»، *معماری و سینما*، س ۸، ش ۹۷، صص ۱۱۶-۱۲۱.
- پناهی، سیامک (۱۳۸۵)؛ «شناخت تأثیر فضاهاى معماری بر تجلی معنا در سینمای معناگر»، *پایان‌نامه دکترای معماری*، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات تهران.
- پنز، فرانسوا؛ مورین، تامس (۱۳۸۸)؛ *سینما و معماری*، ترجمه‌ی شهرام جعفری‌نژاد، تهران: سروش.
- پهلوان، سیما (۱۳۸۷)؛ «کارگردان شاعرانه‌های سینما: نگاهی به آثار زنده‌یاد علی حاتمی»، *میهن*، س ۱۴، ش ۱۷، صص ۴۰-۴۱.
- جانتی، لوئیس (۱۳۸۱)؛ شناخت سینما، ترجمه‌ی ایرج کریمی، ج ۱، تهران: روزگار.
- حسینی، سیدباقر؛ ابی‌زاده، الناز؛ باقری، وحیده (۱۳۸۸)؛ «معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا و مکان»، *مجله آرمانشهر*، س ۲، ش ۳، صص ۱۲۰-۱۱۳.



- حیدری، غلام (۱۳۷۵)؛ *معرفی و نقد فیلم‌های علی حاتمی*، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- خوشبخت، احسان (۱۳۸۸)؛ *معماری سلولوئید: درآمدی بر جهان سینما و معماری*، مشهد: انتشارات آستان قدس رضوی.
- رحیمیان، مهدی (۱۳۸۳)؛ *سینما: معماری در حرکت*، تهران: سروش.
- ساتر، یواکیم (۱۳۸۱)؛ «تجربه واقعیت خیالی»، نقل از کتاب *سینما و معماری*، فرانسوا پنز، شهرام جعفری‌نژاد، تهران: سروش.
- ضیاء بخش، ندا؛ مختاباد امرئی، سیدمصطفی (۱۳۸۹)؛ «معنا بخشی عبادی نور طبیعی در فضاها معماری دو فیلم» نور زمستانی «برگمن و» پری «مهرجویی»، *نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی*، س ۳، ش ۴۲، صص ۷۰-۵۹.
- طوسی، جواد (۱۳۷۰)، «نقد فیلم پری»، *ماهنامه فیلم*، س ۹، ش ۱۱۰، ص ۳۷.
- عبدالعلی‌زاده، علی‌اکبر (۱۳۸۳)، «نوستالژی هویت گم‌شده»، *ماهنامه شهر و ساختمان*، س ۱۱، ش ۸۱، صص ۱۶-۱۴.
- کاشی، حسین؛ بنیادی، ناصر (۱۳۹۲)؛ «تبیین مدل هویت مکان - حس مکان و بررسی عناصر و ابعاد مختلف آن»، *نشریه هنرهای زیبا، معماری و شهرسازی*، س ۱۸، ش ۳، صص ۵۲-۴۳.
- کلاری، محمود (۱۳۸۷)؛ «خاطرات و خطرات»، *ماهنامه صنعت سینما*، بهمن، س ۷، ش ۷۹، ص ۱۵۱.
- مختاباد امرئی، سیدمصطفی؛ پناهی، سیامک (۱۳۸۶)؛ «بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی تخیلی»، *نشریه هنرهای زیبا*، س ۳۰، ش ۳۰، صص ۱۱۸-۱۰۷.
- نوربرگ شولتز، کریستین (۱۳۵۳)؛ *هستی، فضا و معماری*، ترجمه‌ی محمدحسن حافظی، تهران.
- ----- (۱۳۸۷)؛ *مفهوم سکونت به‌سوی معماری نمایشی*، ترجمه‌ی محمود امیری‌احمدی، تهران: آگه.
- نوربرگ شولتز، کریستین (۱۳۸۸)؛ *روح مکان: به‌سوی پدیدارشناسی معماری*، ترجمه‌ی محمدرضا شیرازی، تهران: رخداد نو.
- یوسف‌نیا، شراره (۱۳۷۴)؛ «نقد فیلم پری»، *مجله سینما تئاتر*، س ۲، شماره ۷، ص ۱۹-۱۶.
- Doming, M. (2001); *Calling the station home: place and identity insNewzealand s high country*, Rowman and little field publishers,Lanham.
- Pamela,Howard (2002); *What is scenography*, Routledge, world view, USA.
- Stedman,R. (2002); Toward a social psychology of place: predictive behavior from place-based cognition, attitudes, and identity, *Environmental Behavior*, Vol 34, Issue 5, No 34, PP 561-581.