



Research Paper

An interdisciplinary approach to reading the sense of place from the perspective of architecture and cinema

Elnaz Abizadeh¹

Received: Jun. 7, 2025; Accepted: Sep. 16, 2025

ABSTRACT

The sense of place, as an inherently interdisciplinary and multilayered concept, occupies a central position in understanding human lived experience. This study adopts a qualitative approach and employs comparative analysis to examine the factors that shape the sense of place within the realms of architecture and cinema. By leveraging the analytical capacities of interdisciplinary inquiry, it proposes a comprehensive framework for interpreting this phenomenon. The primary objective of this research is to explicate the common foundations of sense of place within an interdisciplinary approach. This study serves as an example of applying an interdisciplinary approach in the humanities, contributing both to the development of interdisciplinary research methodology and to a deeper understanding of the concept of sense of place. In this regard, three levels, physical, activity-based, and semantic, have been selected as the main dimensions of analysis. The results demonstrate that despite the media differences between architecture and cinema, the mechanisms of sense of place formation in both domains follow a similar pattern and lead to an integrated experience through the interaction of physical, behavioral, and semantic elements. This research emphasizes the synergistic capacity of architecture and cinema in creating meaningful and narrative-oriented spaces, and introduces the interdisciplinary approach as an effective tool for understanding the complexities of place experience in contemporary cultural and social contexts.

Keywords: sense of place, interdisciplinary, architecture, cinema, comparative analysis, lived experience

1. Assistant Professor of Architecture, Department of Architecture and Urban Planning, Technical and Vocational University (TVU), Tehran, Iran

✉ eabizadeh@tvu.ac.ir



INTRODUCTION

The sense of place, as an inherently interdisciplinary, occupies a fundamental position in architectural and urban studies by addressing the deep and dynamic relationship between human beings and place, a relationship that gains meaning through lived experience and transforms physical space into a meaningful and identity-laden environment. Cinema, since its emergence, has likewise provided a unique platform for representing and reimagining the sense of place through the creation of narrative and visual spaces. While architecture organizes and designs real spaces to enable tangible and concrete experiences, cinema constructs mental and imaginative environments capable of shaping perception and emotion. From this perspective, despite their differences in nature and medium, both architecture and cinema are intrinsically tied to the experience of place and play a decisive role in shaping human perception. Despite numerous studies within each of these fields, the interdisciplinary approach to the sense of place and a comparative exploration of its formation mechanisms in architecture and cinema have remained relatively underexplored. This research gap is particularly significant in the face of the increasing complexity of cultural and social issues in contemporary Iranian urban contexts, where the need to rethink place quality and create integrated, narrative-oriented experiences of place has become ever more pressing. The absence of a coherent theoretical framework for interdisciplinary analysis not only prevents architecture and cinema from mutually benefiting from each other's capacities but also limits opportunities to deepen the understanding of place experience and enhance spatial quality. Accordingly, the primary objective of this study is to articulate the shared foundations of the sense of place and to propose a theoretical–practical framework that integrates architectural and cinematic approaches to achieve a more profound and applicable understanding of place experience. Employing a qualitative methodology and comparative analysis, this research seeks to reveal how the interaction of physical, behavioral, and semantic elements operates within both disciplines and to highlight the synergistic potential of architecture and cinema in fostering meaningful spaces and enriched lived experiences in contemporary cultural and social settings.

METHODOLOGY

This research employs a qualitative approach within an interdisciplinary framework and applies the method of comparative analysis to investigate the mechanisms shaping the sense of place in the domains of architecture and cinema. In the first phase, theoretical data were collected through library-based research, and key concepts related to the sense of place were identified and examined based on the perspectives of leading theorists. These concepts were then organized into primary analytical categories to clarify the physical, activity-based, and semantic dimensions

of the phenomenon. In the next phase, the components of the sense of place in architecture were classified according to validated sources, and their conceptual counterparts in cinema were systematically derived. This process, grounded in the capacities of interdisciplinary studies, enabled a structured comparison between the two fields. To illustrate the relationships among the extracted components, comparative tables were developed, allowing for a detailed analysis of the points of convergence and divergence between architecture and cinema in the creation and transmission of the sense of place. Given that the sense of place relies on human perception and lived experience, the analysis focused not on superficial similarities of elements but on the shared mechanisms of influence on perception and experience. The application of comparative analysis within an interdisciplinary context thus provided a coherent framework for recognizing the synergistic potential of architecture and cinema to enhance the quality of place experience in both domains.

FINDINGS

The comparative analysis revealed that the sense of place, despite the different natures and media of architecture and cinema, follows a similar pattern shaped by the interaction of three principal dimensions: physical, activity-based, and semantic. Within the physical dimension, three categories emerged “context and setting”, “form and structure”, and “sensory energies”. These refer respectively to environmental and climatic factors, spatial and geometric configurations, and sensory elements such as light, color, and sound. In architecture, they are manifested through climatic design, spatial organization, and natural or artificial lighting, while in cinema they are represented through location selection, set design, camera movement, cinematic lighting, and sound design. Despite differing tools, both fields employ these factors to create a multisensory and enriched experience of place. The activity-based dimension encompasses “diversity and coherence”, “social relations and interactions”, and “events”. Diversity and coherence are achieved in architecture by enabling a range of functions and users, and in cinema through the representation of varied characters, spaces, and editing rhythms. Social interaction is reinforced through interactive spaces in architecture and through dialogue, *mise-en-scène*, and the depiction of communal relationships in cinema. Events, such as cultural gatherings or narrative incidents, contribute to memory formation and a sense of belonging in both disciplines. These findings underline the centrality of human action and social engagement in constructing the sense of place.

The semantic dimension consists of three core layers: “authenticity”, “identity”, and “integrity” . Authenticity highlights the connection of place to history, culture, and reality, expressed in architecture through local materials, historical context, and site-sensitive design, and in cinema through accurate set reconstruction, culturally embedded narratives, and realistic visual details. Identity refers to distinctive features



Interdisciplinary
Studies in the Humanities

Abstract



that give character and personality to a place, reinforced by unique forms, spatial coherence, and cohesive storytelling. Integrity denotes the overall unity and continuity of a place, achieved through spatial integration in architecture and through narrative consistency, visual harmony, and rhythmic editing in cinema. Collectively, these findings demonstrate that the sense of place is a multilayered and interdisciplinary construct arising from the synergy of physical, activity-based, and semantic elements in both architecture and cinema. This convergence not only deepens the understanding of human lived experience but also strengthens the potential for designing meaningful spaces and creating credible narrative worlds through interdisciplinary approaches.

CONCLUSION

Adopting an interdisciplinary and comparative analytical approach, this study demonstrated that the concept of sense of place in architecture and cinema-despite differences in medium and expressive tools-rests on shared foundations across three key dimensions: Physical, Activity-based, and Semantic. Consistent with the seminal theories of Punter, Steele, Relph, Norberg-Schulz, and Rapoport, the findings affirm that place emerges from the interplay of physical, social, and meaningful elements, emphasizing the centrality of human sensory-perceptual experience. Moreover, in line with the perspectives of Falahat (2006) and Aznab et al (2022), the results highlight that sense of place extends beyond physical form, weaving subjective, cultural, and social dimensions into a meaningful and memorable experience. From a cinematic standpoint, the findings resonate with studies by Mahdavi et al (2024), Zein-al-Abedini & Abadian (2023), and Kazemian et al (2022), underscoring the decisive role of set design, visual composition, and temporal narration in evoking a sense of place. Distinctively, this research bridges the disciplinary gap by providing an integrated comparative framework rather than focusing solely on either architecture or cinema. Overall, the study reveals that architecture and cinema can mutually enrich each other to create a more comprehensive, multisensory, and enduring experience of place. This convergence demonstrates that an interdisciplinary perspective serves not merely as a comparative tool but as a means to enhance architectural design and cinematic storytelling, offering practical applications for urban design, public spaces, and cinematic set design in generating believable, meaningful, and identity-driven environments. Within the cultural and social context of Iran, these insights gain particular relevance, offering pathways to improve urban quality, enrich public spaces, and more accurately represent contemporary social realities in Iranian cinema. By doing so, the research not only fills existing theoretical gaps but also opens new avenues for future interdisciplinary studies, fostering participatory, cultural, and aesthetic approaches in both architecture and cinema.

NOVELTY

A review of the literature reveals that, although numerous studies have addressed different aspects of the sense of place in either architecture or cinema, most have remained single-disciplinary, lacking a true interdisciplinary perspective. Previous research has typically focused either on identifying the physical, social, and semantic factors of sense of place in architecture, or on examining the visual and narrative elements that represent place in cinema. Consequently, a coherent comparative framework that integrates the capacities of both domains to analyze, create, and enhance the experience of place has been absent. The novelty of this study lies in presenting an interdisciplinary and comparative framework that, for the first time, identifies and documents the shared mechanisms of place-making in architecture and cinema. By synthesizing architectural theories with cinematic studies, this framework enables theoretical and practical synergy between the two space-oriented arts, offering a structured foundation to improve both spatial design in architecture and spatial narration in cinema. This approach not only bridges the existing research gap but also opens new pathways for interdisciplinary investigations and for designing meaningful spaces within diverse cultural contexts, particularly in contemporary Iran.

CONFLICT OF INTEREST

No conflict of interest has been declared by the author.



Interdisciplinary
Studies in the Humanities

Abstract



BIBLIOGRAPHY

- Abedi, M.H., Etesam, I., Mokhtabad Amreie, S.M., & Shahcheraghi, A. (2019). Educational Strategy for concept in the Process of Architecture based on Mise en Scene's theory (Case Study: Architectural Design Basics(2). Shams University). *Hoviatshahr*, 4(13), 17-28.
- Aznab, M., Mousavi, S., & Honarvar, J. (2022). A study on the sense of attachment, with a phenomenological view of place: Interpretation of people's existential experiences. *Journal of Iranian Cultural Research*, 15(1), 23-41. doi: 10.22035/jicr.2022.2894.3251
- Berlo, D.K. (1960). *The process of communication*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Block, B. (2020). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, Television, and Digital Media* (Trans. Elham Keshavarzi). Tehran, Iran: Saqi Publications. (Original work published 2013)
- Falahat, M.S. (2006). The Concept of Sense of Place and Its Shaping Factors. *Fine Arts*, 26, 57–66.
- Hoseini, S.B., Abizadeh, E., & Bagheri, V. (2010). Architecture and the Cinema the Identity Establishing Complementary Elements of Space and Place. *Armanshahr Architecture & Urban Development*, 2(3), 113-120.
- Jacobs, J. (2010). *Tod und Lebengrober Amerikanischer Stadte*. Verlage uhlstein GmbH: Frankfurt.
- Kazemian, P., Pakdelfard, M.R., Sattari Sarbangholi, H., & Hajian Pashkalaie, F. (2022). Analysis of Films Based on the Basics of Visual Arts (Case Study: Hamoon and Parri by Dariush Mehrjoui's). *Islamic Art Studies*, 19(47), 457-467. doi: 10.22034/ias.2021.296107.1666
- Khachaturian, H. (2008). Space and Time in Cinema. (M. Abedini-Fard, Trans.). *Ettelā'āt Hekmat va Marefat*, 3(10), 27–30.
- Loghmani, H., Etesam, I., & Zabihi, H. (2020). Restoring the Quality of Spatial Identity Applying Cinema. *Geography and Environmental Sustainability*, 10(3), 51-69. doi: 10.22126/ges.2020.4966.2186
- Mahdavi, A., Sharifee, S.M., Rahmanzade, S., & Nemati Anaraki, D. (2024). Examining the characteristics of scene design composition and its role in conveying meaning. *Society Culture Media*, 13(51), 301-317. doi: 10.22034/scm.2024.188594
- Makhtabad Amrei, S.M., & Panahi, S. (2007). An Analysis of the Role of Interior Architecture in the Manifestation of Meaning in Science-Fiction Films. *Honar-hā-ye Zibā (Fine Arts)*, 30(30), 107–118.
- Mehring, M. (2014). *The screenplay: A Blend of film form and content* (D. Daneshvar, Trans.). Tehran, Iran: SAMT. (Original work published 1990)
- Norberg-Schulz, C. (1981). *Genuis Loci*. New York: R izzoli.

- Panahi, S (2004). The Influence of Architecture on Expressionist Cinema. *Architecture and Culture*, 5(17), 50.
- Parvizi, E., Sandani, S., & Shams Dolatabadi, H.S. (2024). A comparative study of spatial animism in the theory of empathetic architecture and Christopher Alexander's self-mirror test. *Interdisciplinary Studies in the Humanities*, 16(4), 35-61. doi: 10.22035/isih.2024.5163.4934
- Punter, J. (1991). Participation in the design of urban space. *Landscape Design*, 200(1), 24-27.
- Rahimian, M. (2004). *Cinema: Architecture in Motion*. Tehran, Iran: Soroush Publications.
- Rapaport, A. (1990). *History and Precedent in Environmental Design*. New York: Plenum Press.
- Relph, E. (2007). Spirit of place and sense of place in virtual realities. *Virginia Tech*. (3)10, 1-9.
- Relph, E.(1976). *Place and placelessness*. London: Pion Limited.
- Rostami Ghalzam Zenit, Javidinejad, M., & Mansouri, B. (2021). Common components in architecture and performing arts affecting the efficiency of urban environment. *Urban and Rural Management*, 20(62), 8–25.
- Saadat Sirat, N., & Forghani, M.M. (2019). Analysis of TV Animation Narrative with Emphasis on the Aesthetics of Visual Elements Structure: A Case Study on Dandelion Animation. *Quarterly Scientific Journal of Audio-Visual Media*, 13(31), 7-33. doi: 10.22085/javm.2019.202361.1402
- Salehi, K., Habib Zadeh Khiyaban, S., & Sabbar, S. (2026). Artificial Intelligence and Crime Detection: A Critical Review. *Cyberspace Studies*, 10(1), 1-17. doi:10.22059/jcss.2025.402206.1179
- Salvesen, D. (2002). The making of place. *Urban Land*, 61(7), 36–41.
- Sarabi, A., & Molanaee, S. (2017). A Comparative Study between Cinema and Architecture with the Approach of Teaching Architecture Via Film. *Journal of Iranian Architecture & Urbanism(JIAU)*, 8(2), 157-172. doi: 10.30475/isau.2018.62072
- Seljoughi, N., & Farkish, H. (2021). From Film Criticism to Architectural Criticism: An Inquiry into Shared Concepts. *Shabak*, 7(4), 91–104.
- Shahba, M., Sharifzadeh, M.R., & Shahegh, H. (2017). Non-narrative Elements in Narrative Film (Case Studies: Late Spring and Chungking Express). *Journal of Fine Arts: Performing Arts & Music*, 22(1), 41-50. doi: 10.22059/jfadram.2017.60740
- Steele, F. (1981). *The Sense of Place*. Boston: CBI Publishing Company.
- Zinalabedini, P., & Abadiyan, A. (2023). The Function of Visual Elements in Creating the Atmosphere of the Film (A Case Study of the Grand Budapest Hotel). *Journal of Dramatic Arts and Music*, 14(33), 95-115. doi: 10.30480/dam.2023.4969.1827



Interdisciplinary
Studies in the Humanities

Abstract



مقاله پژوهشی

رهیافت میان‌رشته‌ای در خوانش حس مکان از منظر هنرهای معماری و سینما

الناز ابی‌زاده^۱

دریافت: ۱۴۰۴/۰۳/۱۸؛ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۶/۲۵

چکیده

حس مکان، به‌عنوان مفهومی میان‌رشته‌ای و چندلایه، نقشی محوری در درک تجربه زیسته انسان ایفا می‌کند. پژوهش حاضر با اتخاذ رویکردی کیفی و بهره‌گیری از روش تحلیل تطبیقی، به بررسی عوامل مؤثر بر شکل‌گیری حس مکان در دو حوزه معماری و سینما می‌پردازد و با تکیه بر ظرفیت‌های تحلیلی مطالعات میان‌رشته‌ای، چارچوبی برای خوانش این پدیده ارائه می‌دهد. هدف اصلی پژوهش، تبیین بنیان‌های مشترک حس مکان در قالب رویکرد میان‌رشته‌ای است. این مطالعه به‌عنوان نمونه‌ای از به‌کارگیری رویکرد میان‌رشته‌ای در علوم انسانی، هم به توسعه روش‌شناسی تحقیق میان‌رشته‌ای و هم به درک عمیق‌تر مفهوم حس مکان کمک می‌کند. در این راستا، سه بعد فیزیکی، فعالیتی و معنایی به‌عنوان ابعاد اصلی تحلیل انتخاب شده‌اند. نتایج نشان می‌دهد سازوکارهای شکل‌گیری حس مکان در هر دو حوزه، از الگویی مشابه پیروی می‌کنند و از طریق تعامل عناصر کالبدی، رفتاری و معنایی، موجب تجربه‌ای یکپارچه و معنادار می‌شوند. پژوهش حاضر بر ظرفیت هم‌افزای معماری و سینما در خلق فضاهای معنادار و روایت‌محور تأکید دارد و رهیافت میان‌رشته‌ای را ابزاری کارآمد برای فهم پیچیدگی‌های تجربه مکان در بسترهای فرهنگی و اجتماعی معاصر معرفی می‌کند.

کلیدواژه‌ها: حس مکان، میان‌رشته‌ای، معماری، سینما، تحلیل تطبیقی، تجربه زیسته

۱. مقدمه

حس مکان، مفهومی میان‌رشته‌ای که در مطالعات معماری و شهرسازی جایگاهی بنیادین دارد. این مفهوم به رابطه عمیق و چندلایه میان انسان و مکان اشاره دارد؛ رابطه‌ای که در بستر تجربه زیسته معنا می‌یابد. به بیان دیگر، مکان صرفاً ظرفی فیزیکی نیست؛ بلکه به واسطه تجربه و ادراک انسانی واجد معنا می‌شود. سینما نیز از آغاز پیدایش، با خلق فضاهای روایی و بصری، بستری برای شکل‌گیری و بازنمایی حس مکان فراهم کرده است. بدین سان تجربه‌ای نو و گاه متفاوت از مکان در ذهن و احساس مخاطب شکل می‌گیرد؛ تجربه‌ای که می‌تواند واقعیات بیرونی را بازآفرینی کرده یا جهان‌هایی خیالی و ذهنی را ایجاد کند. از این منظر، معماری و سینما، با وجود تفاوت در ماهیت و رسانه، در بنیان خود به تجربه مکان‌گره خورده‌اند. معماری با طراحی و سامان‌دهی فضاهای واقعی، بستر زیست روزمره را شکل می‌دهد و امکان شکل‌گیری تجربه‌های عینی و ملموس را فراهم می‌سازد. در مقابل سینما با بازنمایی یا ایجاد فضاهای روایی، مکان‌هایی ذهنی و تخیلی را پدید می‌آورد که واجد قدرت تأثیرگذاری بر احساس و ادراک هستند. بدین ترتیب، نقش هر دو حوزه در شکل‌دهی به ادراک انسان از مکان تعیین‌کننده است و پیوند میان آن‌ها نه فقط در شباهت عناصر، بلکه در نقش مشترک‌شان بر ادراک و تجربه مکان نهفته است. مطالعه حس مکان در این دو عرصه، چشم‌اندازی چندبعدی و عمیق‌تر فراهم می‌آورد که به فهم عمیق‌تر تجربه انسان از فضا و مکان یاری می‌رساند.

امروزه علی‌رغم پژوهش‌های متعدد در هریک از حوزه‌های معماری و سینما پیرامون مفهوم حس مکان و با وجود مؤلفه‌های مشترک و قابل تطبیق در نحوه شکل‌گیری و بازنمایی حس مکان در دو حوزه آنچه به طور جدی مورد توجه قرار نگرفته، رویکرد میان‌رشته‌ای حس مکان در معماری و سینما و بررسی تطبیقی و هم‌افزای این مفهوم است. خلأ پژوهشی در این خصوص، در حالی احساس می‌شود که با پیچیدگی روزافزون مسائل فرهنگی و اجتماعی در جوامع شهری ایران و در مواجهه انسان معاصر با چالش‌های متکثر هویتی، اجتماعی و فضایی، نیاز به بازاندیشی در کیفیت فضاها و



ایجاد تجربه‌ای معنادار، یکپارچه و روایت‌محور از مکان و ضرورت رویکرد جامع‌نگر به مفاهیم بنیادین و تحقیقات میان‌رشته‌ای بیش از پیش نمایان شده است.

فقدان چارچوب نظری منسجم برای تحلیل میان‌رشته‌ای حس مکان، نه تنها مانع بهره‌مندی متقابل معماری و سینما از ظرفیت‌های یکدیگر می‌شود؛ بلکه فرصت‌های ارزشمند را نیز برای فهم عمیق‌تر ماهیت تجربه مکان و ارتقای کیفیت محیط از میان می‌برد. در واقع مسأله اصلی این پژوهش آن است که با وجود اشتراک این دو حوزه در بازنمایی و بازآفرینی تجربه مکان، رویکردی میان‌رشته‌ای در تحلیل حس مکان شکل نگرفته است. تداوم این خلأ موجب می‌شود ظرفیت‌های خلاقانه و تحلیلی معماری و سینما به صورت منفرد باقی بماند و امکان هم‌افزایی بالقوه آن‌ها بالفعل نشود. به بیان دیگر، این وضعیت مانع از بهره‌گیری متقابل از ظرفیت‌های نظری و عملی دو حوزه در طراحی فضاهای معنادار و خلق جهان‌های داستانی باورپذیر خواهد شد. نادیده گرفتن چنین هم‌افزایی نه تنها یک نقصان نظری به شمار می‌آید؛ بلکه در عمل نیز مانعی در مسیر ارتقای کیفیت تجربه زیسته در معماری و سینمای ایران ایجاد می‌کند. اهمیت این مسئله زمانی دوچندان می‌شود که به جهان امروز و مسائل پیچیده آن توجه داشت؛ جهانی که در آن، تکنولوژی‌های نوین ارتباطی و هوش مصنوعی آن را به شدت تغییر داده (صالحی و دیگران، ۲۰۲۶)، طراحی فضاهای شهری و خلق جهان‌های روایی در سینما، بیش از هر زمان دیگری نیازمند رهیافت‌های میان‌رشته‌ای برای دستیابی به فضاهای روایت‌هایی غنی‌تر است.

هدف اصلی مطالعه حاضر، تبیین چگونگی تعامل و همگرایی دانش معماری و سینما در فهم مفهوم حس مکان و ارائه چارچوبی نظری-کاربردی است؛ چارچوبی که نه تنها ظرفیت‌های نظری را گسترش دهد؛ بلکه در عمل نیز به حل مسائل انسانی و اجتماعی معاصر و ارتقای کیفیت تجربه مکان در بستر فرهنگی و اجتماعی امروز یاری رسانده و در عین حال امکان‌های تازه‌ای برای بازنمایی و بازآفرینی فضا در زبان سینما فراهم آورد؛ بر این اساس، پرسش اصلی پژوهش این است که چگونه می‌توان با تلفیق



رویکردهای معماری و سینما چارچوبی میان‌رشته‌ای برای درکی عمیق‌تر و کاربردی‌تر از حس مکان ارائه کرد، به‌گونه‌ای که هم ظرفیت‌های نظری را گسترش دهد و هم کیفیت تجربه مکان در معماری و فضاهای شهری و در بستر فرهنگی و اجتماعی معاصر ایران ارتقا بخشد؟

مقاله حاضر با درک ضرورت پرداختن به مفهوم حس مکان و با اتخاذ رویکردی میان‌رشته‌ای، به بررسی تطبیقی مؤلفه‌های شکل‌دهنده این مفهوم در دو حوزه معماری و سینما می‌پردازد تا مسیر تعامل میان این دو عرصه هموار شود. بررسی تطبیقی حس مکان در معماری و سینما نشان می‌دهد که چگونه عناصر کالبدی، رفتاری و معنایی در هر دو حوزه، موجب شکل‌گیری تجربه مکان می‌شوند. این تلفیق میان معماری و سینما، درک چندبعدی و ژرف‌تری از حس مکان ارائه می‌دهد و ضمن امکان بهره‌گیری متقابل این دو حوزه از ظرفیت‌های یکدیگر، بستر هم‌افزایی میان معماران، فیلمسازان و پژوهشگران را فراهم می‌کند؛ هم‌افزایی که می‌تواند موجب ارتقای کیفیت فضاهای معنادار و تجربه زیسته در بستر فرهنگی و اجتماعی معاصر شود و نمونه‌ای از کاربرد رویکردهای میان‌رشته‌ای در پاسخ‌گویی به مسائل پیچیده علوم انسانی باشد.

۲. مبانی نظری و پیشینه تحقیق

معماری و سینما از رهگذر خلق و سازماندهی فضا، زمینه شکل‌گیری مکان و در نتیجه روایت معنا و تجربه زیسته انسان را فراهم می‌کنند. این دو هنر نه تنها در عناصر بنیادینی چون فضا، صحنه و حرکت مشترک‌اند؛ بلکه در ساختار روایی و شیوه سازماندهی معنا نیز به هم نزدیک می‌شوند (حسینی، ابی‌زاده، و باقری، ۱۳۸۸؛ رستمی قلزم و جاویدی‌نژاد، ۱۴۰۰؛ عابدی، اعتصام، مختاباد امرئی، و شاهراچی، ۱۳۹۸). سینما از معماری به‌مثابه بستری برای فضاسازی، شخصیت‌پردازی و ایجاد هویت بهره می‌برد و معماری نیز از ابزارها و روایتگری سینما برای بازتعریف فضا و انتقال تجربه‌های حسی و ادراکی الهام می‌گیرد (رحیمیان، ۱۳۸۳؛ مختاباد امرئی و پناهی، ۱۳۸۶). نقطه عطف



این هم‌گرایی «مکان» است؛ چه در کالبد بنا و شهر و چه در قاب تصویر که به‌مثابه حافظه جمعی و بازتاب فرهنگ و هویت اجتماعی عمل می‌کند (رستمی قلزم و جاویدی نژاد، ۱۴۰۰؛ سلجوقی و فرکیش، ۱۴۰۰؛ لقمانی، اعتصام، و ذبیحی، ۱۳۹۹).

در مطالعات میان‌رشته‌ای، مکان به‌عنوان عنصری اساسی و چندوجهی در هر دو حوزه مورد توجه قرار می‌گیرد. در معماری، مکان صرفاً یک فضای فیزیکی نیست؛ بلکه با شکل‌دهی به ساختار، سازماندهی عناصر فضایی و بهره‌گیری از ویژگی‌های محیطی و حسی، فضایی برای تجربه انسانی فراهم می‌آورد که درک حسی و شناختی مخاطب را شکل می‌دهد و به تعیین رفتار و ادراک انسان از محیط می‌انجامد. از سوی دیگر، سینما با بهره‌گیری از ابزارهای بصری و روایی، فضاهای تصویری و روایی خلق می‌کند که در ذهن و احساس مخاطب به مکان‌هایی معنادار و تجربه‌محور تبدیل می‌شوند و تجربه‌ای فضایی و عاطفی ارائه می‌کنند که در بسیاری از موارد با تجربه واقعی فضا در معماری هم‌راستا است (لقمانی و همکاران، ۱۳۹۹؛ سلجوقی و فرکیش، ۱۴۰۰). این ارتباط دو سویه، نه تنها از طریق شباهت‌های ظاهری عناصر فضایی، بلکه از طریق بررسی تأثیر متقابل تجربه مکان بر ادراک انسانی و خلق معنا شکل می‌گیرد و مطالعه آن، امکان درک عمیق‌تر از نقش فرهنگ، مکان و خاطره در شکل‌دهی تجربه انسانی را فراهم می‌آورد (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸؛ سرابی و مولانایی، ۱۳۹۶؛ رستمی قلزم و جاویدی نژاد، ۱۴۰۰). پناهی (۱۳۸۳) نیز مطرح می‌کند، معماری و سینما هر دو به اصول مشترکی پایبند هستند و با ایجاد فضا و روح زندگی، تجربه انسانی را شکل می‌دهند و وقتی معماری با سینما ارتباط برقرار می‌کند، جذاب‌ترین پیوند هنری رقم می‌خورد. این پیوند میان معماری و سینما به‌عنوان بستر تحلیل میان‌رشته‌ای حس مکان اهمیت دارد.

حس مکان به‌عنوان یکی از مفاهیم اساسی در مطالعات معماری و سینما، مفهومی چندبعدی و میان‌رشته‌ای است. پژوهشگران مختلف این مفهوم را از منظرهای متفاوتی بررسی کرده‌اند؛ پانتر سه مؤلفه مؤثر در شکل‌گیری حس مکان را محیط فیزیکی و





کالبدی، فعالیت و تعاملات انسانی و معنا معرفی کرده است (پانتر^۱، ۱۹۹۱). چارچوب سه‌گانه پانتر، امکان تدوین یک چارچوب تحلیلی میان‌رشته‌ای برای بررسی حس مکان در معماری و سینما را فراهم می‌کند؛ زیرا هر سه مؤلفه در هر دو حوزه قابل شناسایی و تطبیق هستند. استیل علاوه بر عناصر کالبدی مانند مقیاس انسانی، تناسبات، اندازه مکان، درجه محصوریت، فاصله، تضاد، بافت، رنگ، بو، صدا و تنوع بصری، به عوامل غیرکالبدی مانند تاریخ، هویت، تخیل، رمزآلود بودن، شگفتی، سرزندگی، خاطره، لذت و امنیت اشاره دارد (استیل^۲، ۱۹۸۱). تأکید استیل بر عناصر غیرکالبدی و تجربه عاطفی، پایه‌ای برای تحلیل تأثیرگذاری فضاهای سینمایی بر احساس مخاطب فراهم می‌آورد و رابطه آن با معماری را قابل مقایسه می‌کند. رلف نیز بر ارتباط‌های فردی و جمعی، توقعات اولیه، تجربیات، فعالیت‌ها و تعاملات، روح مکان و زمان تأکید دارد و حس مکان را محصول این تعاملات می‌داند (رلف^۳، ۲۰۰۷؛ ۱۹۷۶). تمرکز رلف بر تعاملات انسانی و روح مکان، مبنایی تحلیلی برای مقایسه حس مکان در معماری و سینما فراهم می‌کند و نشان می‌دهد که هر دو حوزه با تأثیرگذاری بر تجربه و ادراک انسان، قادر به خلق مکان معنادار هستند. نوربرگ-شولتز با رویکردی پدیدارشناسانه به مفهوم «روح مکان» می‌پردازد و بر رویدادها و حوادث، مصالح، شکل‌ها، رنگ‌ها و بافت‌ها به‌عنوان عناصر شکل‌دهنده حس مکان تأکید می‌کند (نوربرگ-شولتز^۴، ۱۹۸۱). از این منظر می‌توان گفت رویکرد پدیدارشناسانه او، امکان تحلیل تطبیقی معماری و سینما را فراهم می‌آورد و نشان می‌دهد چگونه ویژگی‌های مکانی می‌توانند تجربه بصری و حسی برای مخاطب را شکل دهند.

راپپورت حس مکان را از منظر فرهنگی بررسی می‌کند و بر «نمادهای کالبدی، سمبل‌های اجتماعی و سمبل‌های فرهنگی» تأکید دارد؛ او معتقد است محیط علاوه بر

1. Punte
2. Steele
3. Relph
4. Norberg-Schulz

عناصر کالبدی حامل پیام‌ها، معناها و رمزهایی است که مخاطبان، بنا به توقعات، انگیزه‌ها و تجارب خود درک و داوری می‌کنند (راپاپورت^۱، ۱۹۹۰). دیدگاه فرهنگی راپاپورت، زمینه‌ای برای بررسی معانی نهفته در معماری و سینما ایجاد می‌کند. این موضوع نشان می‌دهد تحلیل میان‌رشته‌ای حس مکان می‌تواند با تمرکز بر تجربه معنا، پیوند بین این دو حوزه را مستدل سازد.

سالواسن بر اصالت، موقعیت، مالکیت، شخصیت کالبدی، منظر، طبیعت، فضای خصوصی و جمعی تأکید دارد (سالواسن^۲، ۲۰۰۲). نظریه سالواسن نیز امکان تحلیل ویژگی‌های کالبدی و معنایی مکان را در هر دو حوزه فراهم می‌کند و به درک نحوه اثرگذاری عناصر فضایی بر تجربه مخاطب کمک می‌کند. جیکوبز نیز به تنوع فعالیت‌ها، اختلاط کاربری، انعطاف‌پذیری و تعاملات اجتماعی توجه می‌کند و خیابان‌ها و فضاهای عمومی سرزنده و متنوع را بستر مناسبی برای شکل‌گیری حس مکان می‌داند (جیکوبز^۳، ۲۰۱۰). دیدگاه جیکوبز نشان می‌دهد که رفتار انسانی و فعالیت‌های اجتماعی در شکل‌دهی حس مکان حیاتی هستند؛ این موضوع هم‌امکان تطبیق تحلیل فعالیتی در معماری و تعاملات شخصیت‌ها در سینما را فراهم می‌کند.

فلاحت (۱۳۸۵) حس مکان را ادراک ذهنی و احساسات آگاهانه یا نیمه‌آگاه افراد از محیط می‌داند؛ حالتی که فرد را با زمینه معنایی محیط پیوند می‌دهد و باعث یکپارچگی فهم و احساسات با محیط می‌شود؛ از نظر وی حس مکان، از مفاهیم فرهنگی و روابط اجتماعی محلی حمایت کرده و به یادآوری تجارب گذشته و شکل‌گیری هویت کمک می‌کند. تعریف فلاحت از حس مکان نیز، محوری برای تحلیل تجربه مخاطب در هر دو حوزه است و نشان می‌دهد که تجربه مکان، نه صرفاً کالبدی بلکه معنا محور نیز هست (فلاحت، ۱۳۸۵).

1. Rapoport
2. Salvesen
3. Jacobs





در زمینه پژوهش‌های مرتبط، پرویزی، سندان، و شمس دولت‌آبادی (۱۴۰۳) با رویکردی تطبیقی مفهوم «فضای همدلانه» را بررسی کرده و بر ظرفیت تعامل عاطفی انسان و فضا تأکید دارند. آنان با بهره‌گیری از نظریه نورون‌های آینه‌ای، نقش بازتاب حسی و حرکت‌های بدنی را در القای همدلی با محیط تحلیل کرده و معتقدند معماری می‌تواند بر پایه ویژگی‌های زیستی و شناختی به طراحی فضاهایی بینجامد که واکنش‌های احساسی و ارتباط عمیق‌تر با انسان ایجاد کنند. از نظر آن‌ها، ساختارهای فضایی دارای کیفیت‌های همدلانه با تحریک سیستم عصبی و مشارکت حسی-ادراکی فرد، در درک عاطفی فضا مؤثرند.

از منظر پدیدارشناسی نیز حس مکان، مفهومی مبتنی بر تجربه زیسته است که در تعاملات عاطفی، شناختی و فیزیکی با فضا شکل می‌گیرد. پژوهش ازنب، موسوی، و هنرور (۱۴۰۱) با تمرکز بر حس دلبستگی به خانه، نشان می‌دهد این حس نه تنها متأثر از عوامل کالبدی، بلکه در تعامل با عناصر درونی و بیرونی خانه به مثابه «دیالکتیک‌های معنایی» شکل می‌گیرد. آنان دو دسته شاخص مؤثر را شناسایی کرده‌اند: دیالکتیک درونی (مالکیت، آسایش، روابط عاطفی) و دیالکتیک بیرونی (نمای بیرونی، امنیت، شهرت محله). یافته‌ها تأکید دارند که حس دلبستگی به مکان، در امتداد حس مکان، حاصل ترکیب پیچیده‌ای از ابعاد فیزیکی، اجتماعی و احساسی است که در فرایند ادراک از مکان به تجربه معنادار تبدیل می‌شود.

بررسی دیدگاه‌های نظری نشان می‌دهد که حس مکان مفهومی چندوجهی است که از ترکیب عوامل کالبدی، عملکردی، اجتماعی، فرهنگی و ادراکی شکل می‌گیرد. هرچند هریک از نظریه‌پردازان بر جنبه‌های خاصی از این مفهوم تأکید داشته‌اند؛ اما در کل می‌توان سه عنصر اصلی آن را ویژگی‌های کالبدی، فعالیت‌ها و تعاملات انسانی و معانی دانست. طراحان با درک این عناصر و روابطشان می‌توانند فضاهایی با حس مکان قوی خلق کنند.

در این میان سینما نیز به‌عنوان رسانه‌ای بصری و روایی، تحت تأثیر عناصر کلیدی در شکل‌گیری تجربه مخاطب است. پژوهشگران به صورت‌های گوناگون به بررسی این موضوعات پرداخته‌اند؛

مهدوی، شریفی، رحمانزاده، و نعمتی انارکی (۱۴۰۳) در پژوهشی با عنوان «بررسی ویژگی‌های ترکیب‌بندی طراحی صحنه و نقش آن در انتقال معنا» بیان داشتند. طراحی صحنه علاوه بر خلق فضای بصری، از طریق انتخاب اجزا، رنگ، نور و چیدمان عناصر، تجربه مخاطب و پیام اثر را تقویت می‌کند؛ در واقع، طراحی صحنه نوعی کادربندی مکانی است که بسته به موضوع، دیدگاه کارگردان و طراح، ساختارهای متنوعی می‌یابد؛ هرچه ارتباط آن با مضمون اثر بیشتر باشد، معنا و زیبایی نیز عمیق‌تر خواهد بود. از نظر آنان معیارهای زیبایی‌شناسانه صحنه، با مفاهیمی چون ریتم، تعادل، تناسب، شکل، زمینه و فضای مثبت و منفی ارتباط مستقیم دارند. این معیارها علاوه بر غنابخشی بصری، ابزار انتقال پیام و ارتباط مؤثر با مخاطب‌اند. از سوی دیگر، نقش طراحی صحنه صرفاً به جنبه‌های دیداری محدود نمی‌شود؛ بلکه در دلالت‌گری و نشانه‌گذاری نیز اهمیت دارد؛ به طوری که صحنه می‌تواند بدون بیان کلامی، مفهوم خاصی را به مخاطب منتقل کند. این امر مورد تأکید بسیاری از نظریه‌پردازان نیز قرار گرفته است؛ به عنوان مثال، برلو معتقد است که معنا در پیام نیست؛ بلکه در ذهن شکل می‌گیرد و انتقال موفق، نیازمند اشتراک معنایی میان فرستنده و گیرنده است (برلو، ۱۹۶۰).

زین‌العابدینی و آبدیان (۱۴۰۲) در مقاله «کاربرد عناصر تجسمی در فضاسازی فیلم‌های سینمایی» نیز تأکید می‌کنند که تصویر، از ارکان هنرهای بصری و سینماست و تأثیر آن بر مخاطب وابسته به شیوه ارائه است. آنان بیان می‌کنند که عناصر بصری چون خط، شکل و بافت بر زیبایی و ساختار فیلم اثرگذارند و فیلم‌سازان با بهره‌گیری آگاهانه، به خلق معنا و انتقال احساسات می‌پردازند. همچنین قاب‌بندی و ترکیب‌بندی در سینما، به دلیل تأثیر بر مخاطب، می‌تواند معنای عمیق‌تر را بدون کلام منتقل کند.

پژوهش‌های دیگر از جمله پژوهش شهبها، شریف‌زاده، و شاهق (۱۳۹۶) درباره عناصر غیرروایتی در فیلم‌های روایتی، بر اهمیت آن‌ها تأکید دارد. این عناصر شامل شگردهای فرمی چون عناصر بصری، موسیقایی، نورپردازی، لباس، طراحی صحنه و





مکان فیلم‌اند که نقشی اساسی در خلق معنا و تجربه مخاطب داشته و گاه مستقل از پیرنگ و روایت، مفاهیم تلویحی و احساسی را منتقل می‌کنند. از نظر آنان براساس رویکرد نئوفرمالیسم، این عناصر زمانی اهمیت می‌یابند که نظامی از تکرارها ایجاد کرده و در خدمت بیان روایت پارامتری فیلم باشند؛ اما اگر به‌طور مستقل ظاهر شوند، صرفاً عناصر غیرروایتی محسوب می‌شوند.

در توضیح نقش فضا در سینما، مرینگ فضا را در سینما عنصری فعال و ساختارمند می‌داند که از خلال قاب انتخاب‌شده دیده می‌شود و بریک آن را پدیده‌ای پیچیده با زیرمجموعه‌های متعدد معرفی می‌کند (مرینگ، ۱۳۹۳؛ بلاک، ۱۳۹۹؛ به‌نقل از: زین‌العابدینی و آبدیان، ۱۴۰۲). در واقع، فضا در سینما صرفاً زمینه رویدادها نیست؛ بلکه در معنا، زیبایی‌شناسی و روایت نقش تعیین‌کننده دارد. نگاه سینمایی به فضا خلاقانه و هدفمند است، نه بازتاب ساده واقعیت بیرونی. سزونسکه^۱ نیز فضای سینمایی را «آن فضای خاصی که سینما در برابر تجربه ما قرار می‌دهد» و کاملاً عینی و دیداری می‌داند (به‌نقل از: خاچاتوریان، ۱۳۷۸).

کاظمیان، پاکدل فرد، ستاری ساربانقلی، و حاجیان پاشاکالایی (۱۴۰۱) نیز در مقاله «تحلیل بصری آثار سینمایی براساس مبانی هنرهای تجسمی» تأکید می‌کنند که عناصر بصری نقش بنیادین در انتقال معنا و ایجاد احساس در مخاطب دارند. سینما و هنرهای نمایشی از مجموعه‌ای از عناصر دیداری و شنیداری تشکیل شده‌اند که برای انتقال مفهوم، احساس، معنا و پیشبرد روایت به‌کار می‌روند.

آشنایی کارگردان با مبانی هنرهای تجسمی و تسلط بر فنون آرایش قاب تصویری از الزامات خلق تجربه‌ای تأثیرگذار برای مخاطب است. عناصر بصری مانند خط، نقطه، سطح و حجم و مفاهیمی چون تعادل، تناسب، هماهنگی و کنتراست، نقش اساسی در درک و انتقال معنا دارند (کاظمیان و همکاران، ۱۴۰۱) و در سینما ابزارهایی هستند که کارگردان از طریق آن‌ها مفاهیم مورد نظر خود را منتقل می‌کند. قاب تصویری از وجوه اشتراک هنرهای تجسمی با سینماست و روایت‌های سینمایی بیانگر نگرشی به جهان و

چگونگی ادراک آن هستند (سعادت سیرت و فرقانی، ۱۳۹۸؛ کاظمیان و همکاران، ۱۴۰۱). براساس نظریه ساختارگرایی، ارتباط میان اجزای بصری می‌تواند معنای صحنه و ساختار روایی را تقویت کند (سعادت سیرت و فرقانی، ۱۳۹۸). به همین دلیل، توجه به جایگاه عناصر بصری و نحوه ترکیب‌بندی آن‌ها در قاب، تأثیر بسزایی بر احساس مکان، ویژگی‌های شخصیتی و فضای روانی فیلم دارد (کاظمیان و همکاران، ۱۴۰۱).

عناصر بصری مانند خط، رنگ، تنالیت، شکل، بافت و فضا، جذابیت تصویر و تجربه احساسی مخاطب را افزایش می‌دهند. ترکیب‌بندی تصویری و میزانشن شامل چینش بازیگران، دکور، نورپردازی و حرکت دوربین، ابزارهای اصلی کارگردان برای سازماندهی عناصر بصری و هدایت ادراک مخاطب‌اند (کاظمیان و همکاران، ۱۴۰۱). این ترکیب‌بندی صحیح، علاوه بر انتقال معنا و درون‌مایه اثر، ارتباط مخاطب با شخصیت‌ها و فضای فیلم را عمیق‌تر می‌کند.

می‌توان چنین بیان داشت عناصر اصلی سینما شامل داستان‌پردازی، تصویرسازی بصری، فیلمبرداری، مونتاز، صدا و موسیقی و بازیگری هستند. داستان، هسته اصلی فیلم را شکل می‌دهد و از طریق شخصیت‌پردازی و ساختار روایی، مخاطب را درگیر می‌کند. تصویرسازی بصری، با مواردی چون نورپردازی، ترکیب‌بندی و رنگ، به خلق فضای احساسی و زیبایی‌شناسی فیلم یاری می‌رساند؛ فیلمبرداری با بهره‌گیری از زوایا و حرکات دوربین، بُعد تأثیرگذاری بصری را تقویت می‌کند؛ مونتاز با تنظیم ریتم و پیوستگی صحنه‌ها، انسجام روایی را تضمین می‌سازد؛ صدا و موسیقی با تقویت عواطف و ایجاد اتمسفر مناسب، تجربه سینمایی را کامل می‌کنند؛ و بازیگری، با شخصیت‌پردازی دقیق و اجرای هنری، به باورپذیری روایت تداوم می‌بخشد. در تعامل این عناصر، تجربه‌ای چندلایه و تأثیرگذار برای مخاطب شکل می‌گیرد. در این میان، طراحی صحنه و ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون) بصری از جایگاهی ویژه برخوردارند؛ چرا که نه تنها در انتقال معنا و ایجاد حس مکان نقشی اساسی ایفا می‌کنند؛ بلکه با ابعاد زیبایی‌شناسانه و ارتباطی خود، از ارکان موفقیت آثار سینمایی و نمایشی به شمار می‌روند.





مرور ادبیات نشان می‌دهد که پژوهشگران حوزه معماری و سینما، هریک به‌گونه‌ای به ابعاد مختلف حس مکان پرداخته‌اند. بیشتر پژوهش‌ها یا به توصیف حس مکان در معماری یا به نقش عناصر بصری و روایی در بازنمایی مکان در سینما پرداخته‌اند؛ در واقع این مطالعات، اگرچه به شناسایی عوامل کالبدی، اجتماعی و معنایی در ایجاد حس مکان کمک کرده‌اند؛ اما اغلب این مطالعات رویکردی تک‌حوزه‌ای داشته و در بررسی‌ها، رویکردهای میان‌رشته‌ای و ارتباط تحلیلی دو حوزه معماری و سینما در خلق و تجربه حس مکان محدود است و چارچوبی منسجم و تطبیقی برای تحلیل این مفهوم در بستر میان‌رشته‌ای معماری و سینما که بتواند این دو حوزه را در تحلیل حس مکان به هم پیوند دهد و از آن برای ارتقای تجربه فضایی و روایی استفاده کند، شکل نگرفته است. این موضوع باعث می‌شود که پیوندهای عمیق و چندلایه بین معماری به‌عنوان هنر ساخت فضا و سینما به‌عنوان هنر بازنمایی فضا، به‌ویژه در بسترهای فرهنگی مشخص، به‌خوبی شناسایی و مستند نشود؛ ازاین‌رو این شکاف پژوهشی، مبنای مسأله پژوهش را تشکیل می‌دهد و ضرورت انجام پژوهش میان‌رشته‌ای و ایجاد چارچوبی یکپارچه برای فهم حس مکان و تحلیل سازوکارهای شکل‌دهنده حس مکان در هر دو حوزه را برجسته می‌کند.

۳. روش پژوهش

این پژوهش با رویکردی کیفی و در چارچوبی میان‌رشته‌ای، با بهره‌گیری از روش تحلیل تطبیقی به بررسی مؤلفه‌های مؤثر بر ایجاد حس مکان در دو حوزه معماری و سینما می‌پردازد. برای دستیابی به این هدف، نخست با انجام مطالعات کتابخانه‌ای، نظریه‌های مرتبط با حس مکان مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در این مرحله، مفاهیم کلیدی مرتبط با حس مکان از دیدگاه نظریه‌پردازان مختلف استخراج و دسته‌بندی شده‌اند. با گردآوری داده‌های نظری، مرحله بعدی به دسته‌بندی و طبقه‌بندی مفاهیم اختصاص یافت.

در این بخش، مؤلفه‌های حس مکان در معماری بر اساس منابع معتبر دسته‌بندی شده و سپس معادل‌های مفهومی آن‌ها در سینما استخراج شده است. این فرایند، با اتکا بر رویکرد مطالعات میان‌رشته‌ای، امکان تحلیل تطبیقی میان دو حوزه را فراهم کرده و مقدمات لازم برای مقایسه‌ای نظام‌مند میان معماری و سینما را مهیا ساخته است.

برای نمایش دقیق ارتباطات میان مؤلفه‌های استخراج‌شده، جداول تطبیقی ارائه شده‌اند که امکان بررسی ساختارمند رابطه معماری و سینما از منظر حس مکان را فراهم می‌کنند. از آنجا که حس مکان وابسته به ادراک و تجربه مخاطب است، این ارتباط نه بر پایه شباهت‌های سطحی عناصر، بلکه بر مبنای سازوکارهای مشترک در تأثیرگذاری بر ادراک و تجربه انسانی قابل تحلیل است. بهره‌گیری از روش تحلیل تطبیقی در بستری میان‌رشته‌ای، چارچوبی منسجم برای فهم نقش حس مکان در هر دو عرصه ایجاد کرده و زمینه‌ای فراهم می‌سازد تا مطالعه مؤلفه‌ها موجب تدوین چارچوب مفهومی مناسبی برای تحلیل و هم‌افزایی نظری و عملی معماری و سینما شود.

در ادامه، یافته‌های تحقیق در قالب تحلیل تطبیقی میان عناصر معماری و سینما، در راستای شناسایی نقاط همگرایی و تمایز میان این دو حوزه هنری، در خلق و انتقال حس مکان ارائه شده است. بدین‌سان، این بررسی تطبیقی در بستری یک رهیافت میان‌رشته‌ای، می‌تواند موجبات فهمی عمیق‌تر از نحوه بازنمایی و انتقال حس مکان را فراهم کند.

۴. یافته‌ها

۴-۱. تحلیل تطبیقی ویژگی‌های فیزیکی مؤثر بر ایجاد حس مکان در معماری و سینما
در فرایند ادراک و شکل‌گیری حس مکان، عوامل گوناگونی دخیل‌اند که از سطح فیزیکی و کالبدی تا سطح ذهنی و عاطفی گستره دارند. در این میان، ویژگی‌های فیزیکی نقش مهمی در ایجاد، تقویت یا حتی تضعیف حس مکان ایفا می‌کنند. به‌عبارتی حس مکان به‌عنوان یکی از مفاهیم بنیادین در هر دو حوزه معماری و سینما، تحت تأثیر مجموعه‌ای از





ویژگی‌های فیزیکی شکل می‌گیرد که در سه دسته اصلی قابل تقسیم‌بندی است. این ویژگی‌ها که در قالب یک رویکرد میان‌رشته‌ای مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

دسته نخست «بستر و زمینه» است که به عواملی چون اقلیم، موقعیت جغرافیایی، طبیعت و عناصر طبیعی و نظام دسترسی می‌پردازد؛ عواملی که ریشه در محیط پیرامونی و شرایط زمینه‌ای دارند و نقش آن‌ها در برساخت فضای معنادار، چه در طراحی معماری و چه در ساخت صحنه‌های سینمایی، بسیار کلیدی است. در معماری، این ویژگی‌ها از طریق طراحی اقلیمی، جانمایی در سایت، ارتباط با طبیعت و نحوه دسترسی تجلی می‌یابند؛ درحالی‌که در سینما، این مفاهیم در قالب انتخاب لوکیشن مناسب، بهره‌گیری از عناصر طبیعی و هدایت دید تماشاگر به فضا از طریق حرکت دوربین بازآفرینی می‌شوند.

دسته دوم «شکل و فرم» است که به ساختار کالبدی، نظم هندسی، نوع مصالح، تناسبات انسانی، سلسله‌مراتب فضایی و نظام دیداری می‌پردازد. این ویژگی‌ها در معماری از طریق شکل‌گیری فرم‌ها، مصالح، هندسه، مقیاس انسانی و سازمان‌دهی فضایی، نمود می‌یابند و در سینما نیز با روش‌هایی چون طراحی دکور، میزانشن، انتخاب لنز و زاویه دوربین و کمپوزیسیون قاب و تنظیم کادربندی بازنمایی می‌شوند. این عناصر در ادراک، القای معنا و حس مکان نقش موثری دارند.

دسته سوم «انرژی‌های محرک» است که به عناصر حسی پویاتری چون نور، رنگ و صدا می‌پردازد و کیفیت ادراکی فضا را از منظر روان‌شناختی و تجربی غنی می‌کنند. در معماری، نورپردازی طبیعی و مصنوعی، تضادهای نوری، رنگ‌های به‌کار رفته و طراحی صوتی در ایجاد اتمسفر فضایی نقش دارند. در سینما، این ویژگی‌ها از طریق تکنیک‌های نورپردازی سینمایی، طراحی پالت رنگی و صداها، محیطی، تجربه‌ای چندحسی از مکان برای تماشاگر ایجاد می‌کنند.

جدول شماره (۱) به‌صورت دقیق‌تر این همگرایی مفهومی را نمایش می‌دهد به‌گونه‌ای که با دسته‌بندی منسجم این ویژگی‌ها، هم‌ارزی‌های مفهومی میان دو رسانه

فضامحور معماری و سینما را شفاف می‌سازد و بستری برای فهم میان‌رشته‌ای حس مکان فراهم می‌آورد.

جدول ۱. ویژگی‌های فیزیکی موثر بر ایجاد حس مکان در معماری و همگرایی مفهومی با سینما

ویژگی‌های فیزیکی (معماری)	همگرایی مفهومی با سینما	تبیین و تحلیل
بستر و زمینه		
اقلیم و طراحی اقلیمی	انتخاب موقعیت مکانی فیلم‌برداری متناسب با اقلیم	بازتاب شرایط اقلیمی و ویژگی‌های زیستی مکان در انتخاب لوکیشن فیلم، تقویت واقع‌نمایی و هم‌خوانی با فضای داستانی
موقعیت جغرافیایی سایت	طراحی صحنه منطبق بر زمینه جغرافیایی و فرهنگی	هم‌سازی عناصر صحنه با بافت مکانی، استفاده از نمادهای بومی و شاخص‌های فرهنگی مکان برای القای هویت
طبیعت‌گرایی	حضور عناصر طبیعی در طراحی صحنه	استفاده از عناصر واقعی یا بازنمایی‌شده طبیعت (گیاه، آب، خاک، نور طبیعی) و پیوند با محیط
سایت و نظام دسترسی	تنظیم پرسپکتیو و مسیرهای حرکتی دوربین	نمایش مسیرهای فضایی از طریق حرکت دوربین و زاویه دید برای ایجاد حس دسترسی، ورود و ارتباط فضایی برای مخاطب
شکل و فرم		
عناصر کالبدی و ساختار فضایی	طراحی و ساخت دکور و سازمان‌دهی صحنه	بازآفرینی فضاهای ملموس از طریق اجزای فیزیکی صحنه، ایجاد مرزها، سلسله‌مراتب و روابط حجمی مشابه معماری
هندسه و نظم	ترکیب‌بندی (کمپوزیسیون) در قاب تصویر	سازمان‌دهی فرم‌ها و اجزا در تصویر با اصول هندسی و تعادل بصری برای هدایت نگاه و درک فضایی منظم
مصالح و بافت	استفاده از جنس و بافت در طراحی دکور	بهره‌گیری از سطوح متنوع، بافت‌های بصری و متریال‌های خاص برای ایجاد غنای حسی و القای کیفیت فیزیکی فضا
تناسبات و مقیاس انسانی	نسبت‌های بصری در قاب‌بندی شخصیت‌ها و عناصر	بازتاب رابطه انسانی با فضا از طریق مقیاس اشیاء و شخصیت‌ها در قاب تصویر، مشابه تناسبات انسانی در طراحی معماری
عرضه‌بندی و سلسله‌مراتب	میزانسن و دکوپاژ (تقسیم و توالی نماها از نمای باز معرفی تا مدیوم و کلوزآپ) و حرکت دوربین	درون قاب با کنتراست، فوکوس انتخابی، خطوط هدایت‌گر و عمق‌چینی، سلسله‌مراتب ادراکی شکل می‌گیرد؛ بین نماها با ترتیب و ریتم کات/حرکت دوربین، «سلسله‌مراتب فضایی» و توالی فضاها هدایت می‌شود هم‌ارز گذر از آستانه‌ها و مراتب حریم‌ها در معماری
محور، چشم‌انداز و دید	انتخاب لنز و زاویه دوربین برای تعریف میدان دید و پرسپکتیو	هدایت نگاه تماشاگر به عناصر خاص با خطوط هدایت‌گر، پرسپکتیو و نقطه دید؛ مشابه طراحی محورهای دید و چشم‌انداز در معماری
حرکت، سکون و ریتم	ریتم تدوین، حرکت دوربین، تداوم نماها	ایجاد حس پویایی یا ایستایی از طریق توالی حرکتی یا سکون در نماها
انرژی‌های محرک		
نورپردازی و شدت نور	نورپردازی سینمایی هدفمند	استفاده از شدت، زاویه، حرکت و رنگ نور برای خلق فضا، ایجاد حس درونی و تأکید بر عناصر خاص براساس سبک فیلم، مشابه تکنیک‌های نورپردازی معماری
تنوع نوری و سایه	کنتراست نور و سایه	طراحی سطوح روشن، نیمه‌روشن و تاریک برای خلق لایه‌های فضایی، عمق و القای حالات روانی متفاوت
رنگ‌ها	پالت رنگی صحنه	کاربرد نظام‌مند رنگ برای انتقال معانی فرهنگی، تداعی احساسات یا سمبل‌ها؛ معادل انتخاب متریال و رنگ در معماری
صداها و محیطی	طراحی صدای محیط	تولید و استفاده از اصوات طبیعی یا ساخته‌شده برای فضا‌سازی، ایجاد جو و تکمیل تجربه حسی





این تحلیل تطبیقی نشان می‌دهد که چگونه مؤلفه‌های فیزیکی در معماری و سینما، با وجود تفاوت‌های ظاهری، از موارد و عوامل مشابهی برای خلق حس مکان بهره می‌برند.

۲-۴. تحلیل تطبیقی عوامل فعالیتی مؤثر بر ایجاد حس مکان در معماری و سینما

یکی از ابعاد کلیدی در شکل‌گیری حس مکان، مجموعه‌ای از فعالیت‌های انسانی و اجتماعی است که در بستر فضاها یا معماری یا روایات سینمایی رخ می‌دهد. فعالیت، به مثابه عنصر پویای مکان، نه تنها بُعد کارکردی مکان را احیا می‌کند؛ بلکه از طریق کنش‌های متنوع انسانی، امکان بازنمایی لایه‌های اجتماعی و فرهنگی مکان را فراهم می‌آورد. این عوامل در سه دسته مفهومی «تنوع و انسجام»، «روابط و تعاملات اجتماعی» و «رخدادها» طبقه‌بندی شده‌اند که در ادامه به صورت تحلیلی تبیین می‌شوند. هر یک از این مؤلفه‌ها از جنبه‌های خاصی تجربه مکان را غنا می‌بخشند.

در دسته نخست یعنی «تنوع و انسجام»، معماری با ایجاد امکان حضور طیف متنوعی از افراد، فعالیت‌ها و عملکردها در یک مکان، به پویایی و سرزندگی آن می‌افزاید. این تنوع اجتماعی و عملکردی، در سینما معادل است با بازنمایی شخصیت‌هایی از طبقات، فرهنگ‌ها و سبک‌های زندگی گوناگون که در فضاها یا متنوع و دارای کارکردهای مختلف (مانند خانه، محل کار، کافه یا فضای شهری) کنش‌های متفاوتی را به نمایش می‌گذارند. در همین زمینه، وجود انسجام فرهنگی نیز عاملی در ادراک مکان است. در معماری، این انسجام می‌تواند از طریق زبان طراحی و هماهنگی میان عناصر فضایی و رفتاری نمود یابد؛ در حالی که در سینما از طریق موسیقی متن، ریتم تدوین، هماهنگی بین عناصر صحنه و نمادهای فرهنگی و فضاسازی منسجم تجلی می‌یابد و حس یکپارچگی را در ذهن مخاطب تقویت می‌کند. «روابط و تعاملات اجتماعی» دومین محور بررسی است که در هر دو حوزه معماری و سینما، پیوندی مستقیم با حس مکان دارد. در معماری، طراحی فضاها یا مکان تعامل، گفت‌وگو، گردهمایی، مشارکت در آیین‌ها و تجربه جمعی را فراهم می‌آورند، بستری برای شکل‌گیری حس مکان و خاطره‌مندی فراهم می‌سازند. در سینما، این ویژگی‌ها از طریق دیالوگ‌ها،

حرکات بازیگران، میزانشن و بازنمایی روابط بین شخصیت‌ها به تصویر کشیده می‌شوند. طراحی صحنه‌هایی که در آن‌ها روابط همسایگی، فعالیت‌های فرهنگی و کنش‌های گروهی بازنمایی می‌شود، مخاطب را به درک عمیق‌تری از ابعاد اجتماعی مکان سوق می‌دهد. دسته سوم یعنی «رخدادها» به رویدادهایی اشاره دارد که در بستر یک مکان رخ می‌دهند و آن را به یادماندنی می‌کند. در معماری، رخدادهایی چون گردهمایی‌های فرهنگی، مذهبی یا اجتماعی، به شکل‌گیری خاطره و تعلق کمک می‌کنند. در سینما، این رخدادها از طریق صحنه‌پردازی دقیق و بازنمایی رویدادهای اجتماعی و تاریخی بازتاب می‌یابند. چنین صحنه‌هایی نه تنها اطلاعاتی درباره هویت جمعی مکان ارائه می‌دهند؛ بلکه مخاطب را به مشارکت احساسی و ذهنی با فضای روایت‌شده دعوت می‌کنند.



جدول ۲. عوامل فعالیتی موثر بر ایجاد حس مکان در معماری و همگرایی مفهومی با سینما

فعالیت در معماری	همگرایی مفهومی با سینما	تیین و تحلیل
تنوع و انسجام		
تنوع اجتماعی	تنوع شخصیت‌ها از نظر پیشینه اجتماعی و فرهنگی	بازنمایی طیف متنوعی از شخصیت‌ها با جایگاه‌های طبقاتی، نژادی، قومی و فرهنگی مختلف و فراهم کردن زمینه‌ای برای شکل‌گیری بافت اجتماعی پیچیده
تنوع عملکردی	تنوع فضاها با کارکردهای متفاوت	نمایش محیط‌هایی با عملکردهای گوناگون مانند خانه، خیابان، مدرسه، بازار و... و ایجاد تنوع عملکرد فضایی درک‌شده توسط مخاطب
تنوع فعالیتی	تنوع کنش‌های شخصیت‌ها	ارائه مجموعه‌ای از رفتارها، تعاملات، وظایف، آیین‌ها و بازی‌ها در فضاهای مختلف با جلوه دادن فضا به صورت زنده، در جریان، فعال و دارای پویایی انسانی
اصناف و مشاغل	گوناگونی شغلی و طبقاتی شخصیت‌ها	حضور مشاغل مختلف و تعاملات بین آنها در سینما به‌عنوان لایه‌ای فرهنگی و اجتماعی برای درک موقعیت مکانی
انسجام فرهنگی	هماهنگی بین عناصر صحنه و نمادهای فرهنگی	استفاده از نشانه‌های فرهنگی (لباس، موسیقی، زبان، آیین‌ها) و احساس هویت فرهنگی مکان به شکلی همگن و یکپارچه
روابط و تعاملات اجتماعی		
معاشرت‌ها و تعاملات اجتماعی	طراحی دیالوگ‌ها و میزانشن روابط	بازنمایی زنجیره روابط انسانی در بستر فضاهای عمومی و خصوصی و تقویت بستر ارتباطی مکان
مشارکت در آیین‌ها و مراسم	صحنه‌های مشارکتی جمعی و آیینی	آیین‌ها، مراسم‌ها و گردهمایی‌ها به‌عنوان نقاط اوج تعاملات جمعی و تقویت هویت جمعی
مراودات فرهنگی	رفتارها و زبان محلی در گفتگو و تعاملات	بازنمایی آداب گفت‌وگو، سبک زندگی، زبان، طرز نشستن، غذا خوردن و... که به صورت طبیعی در فیلم گنجانده شده باشد.

فعالیت در معماری	همگرایی مفهومی با سینما	تبیین و تحلیل
پویایی و سرزندگی	استفاده از حرکت دوربین، ریتم تدوین و میزانشن های فعال و پرتحرک (صحنه‌هایی با کنش و حرکت پویا)	تدوین زنده، قاب‌های پرتحرک، حرکت سیال شخصیت‌ها و جریان وقایع در فیلم و القای فضای پرنرژی
رخدادها		
رخدادهای اجتماعی و تاریخی	بازنمایی رویدادهای اجتماعی و تاریخی	نمایش جشن‌ها، نمایش‌های خیابانی و... و پررنگ کردن پیوند مکان با تحولات اجتماعی
تجمعات آیینی و فرهنگی	فیلم‌برداری آیین‌های جمعی و بازنمایی آیین‌ها	بازنمایی آیین‌ها و مراسمی واجد بار فرهنگی و افزایش خاطره‌مندی مکان

تحلیل تطبیقی نشان می‌دهد که اگرچه ابزارها و زبان‌های بیانی معماری و سینما متفاوت‌اند؛ اما هر دو هنر از طریق ساماندهی فعالیت‌ها، روابط انسانی و رویدادها، نقش کلیدی در برساخت حس مکان ایفا می‌کنند. بازشناسی این اشتراکات مفهومی می‌تواند زمینه‌ای برای گسترش رویکردهای میان‌رشته‌ای در فهم پیچیدگی‌های مکان و تجربه انسانی از آن فراهم آورد.



۳-۴. تحلیل تطبیقی معناهای تولید شده مؤثر بر حس مکان در معماری و سینما

یکی از وجوه بنیادی در شکل‌گیری حس مکان، ساختارهای معنایی است که در تجربه مکان برای انسان معنا می‌آفرینند. این معناها نه تنها در کالبد و ساختارهای فیزیکی مکان‌ها متجلی می‌شوند؛ بلکه در لایه‌های ذهنی، فرهنگی، تاریخی و حسی نیز رسوخ می‌کنند. در رهیافت میان‌رشته‌ای حاضر، با رویکردی تطبیقی، مؤلفه‌های معنایی مؤثر بر حس مکان در معماری با عناصر معادل در سینما تطبیق داده شدند و نحوه بازنمایی یا خلق آن‌ها در سینما نیز مورد تحلیل قرار گرفت. در این تحلیل، معناهای مکان در سه دسته کلی شامل «اصالت»، «هویت» و «تمامیت» دسته‌بندی شده‌اند. هریک از این مؤلفه‌ها واجد زیرشاخه‌هایی هستند که به صورت مستقیم یا غیرمستقیم در تقویت حس مکان در ذهن مخاطب اثرگذارند.

«اصالت»، بازنمایی دقیق و معتبری از ویژگی‌های فضایی، فرهنگی و کارکردی ارائه می‌دهد. این مفهوم بر واقع‌بودگی، تعهد به تاریخ و زمینه و بازنمایی باورپذیر از محیط تأکید دارد. در معماری، اصالت از طریق مواردی از جمله مصالح بومی، بافت تاریخی،

طراحی همساز با اقلیم و فناوری محلی تحقق می‌یابد؛ به عبارت دیگر، در حفظ فرم‌های اصیل، استقرار مناسب در بستر و درون‌مایه‌های فرهنگی نمود پیدا می‌کند. در سینما، این اصالت با طراحی لوکیشن و دکور، استفاده از مصالح واقعی یا بازسازی صحنه بر اساس مستندات تاریخی و نیز بازتاب آیین‌ها و فرهنگ بومی در روایت تقویت می‌شود. همچنین، تطبیق داستان با بافت زمانی و مکانی و استفاده از تکنیک‌های فنی نزدیک به واقعیت، به باورپذیری اثر کمک می‌کند. اصالت فرهنگی و اجتماعی در هر دو حوزه، ضامن ایجاد پیوند عاطفی بین مخاطب و مکان است و درک مکان را به تجربه‌ای ملموس و باورپذیر تبدیل می‌کند.

بعد «هویت» به مجموعه‌ای از ویژگی‌های منحصر به فرد و متمایزکننده اشاره دارد که به فضا شخصیت و تشخیص می‌بخشد و پیوندی عاطفی با مخاطب ایجاد می‌کند. این مفهوم در قالب‌هایی چون تمایز محیطی، وضوح بصری و روایی و بازنمایی نشانه‌های فرهنگی تجلی می‌یابد. در معماری، هویت از طریق ساختارهای کالبدی قابل درک و بهره‌گیری از ویژگی‌های متمایز کالبدی و فرهنگی از جمله فرم‌های اصیل، مصالح بومی و انسجام فضایی شکل می‌گیرد. در سینما نیز روایت منسجم، طراحی لوکیشن‌های متمایز، تدوین دقیق و بازنمایی مناسب و خاطرات جمعی، به القای هویت مکان کمک می‌کنند. هر دو حوزه با تکیه بر عناصر و ایجاد فضاهای آشنا، هویت را به امری قابل درک و تجربه‌شده برای مخاطب تبدیل می‌کنند.

«تمامیت» به‌عنوان ساختار یکپارچه و منسجم مکان، نقشی اساسی در تجربه ایفا می‌کند. در معماری، این مفهوم به‌معنای پیوستگی فضایی، وحدت شکلی، یکپارچگی نظام‌های طراحی، هم‌نشینی هدفمند اجزا و انسجام کالبدی متجلی می‌شود. در سینما، تمامیت از طریق انسجام روایت، هماهنگی عناصر بصری، پیوستگی فضایی نماها، ریتم ساختاری در مونتاژ، تدوین منسجم، قاب‌بندی هدفمند و هم‌آوایی عناصر فنی و محتوایی محقق می‌گردد. یکپارچگی نظام‌های فنی و محتوایی در معماری و سینما، تجربه‌ای کامل و باورپذیر از مکان را برای کاربر یا بیننده خلق می‌کند و مخاطب را با



کلی منسجم مواجه می‌سازد که در آن هیچ‌یک از اجزا به صورت گسسته یا منفک ادراک نمی‌شوند. جدول (۳) به‌صورت تطبیقی به تشریح دقیق این مؤلفه‌ها و همگرایی مفهومی و هم‌ارزهای سینمایی آن‌ها می‌پردازد.

جدول ۳. معناهای تولید شده مؤثر بر ایجاد حس مکان در معماری و همگرایی مفهومی با سینما

معنا در معماری	همگرایی مفهومی با سینما	تبیین و تحلیل
اصالت		
اصالت بافت	طراحی لوکیشن و دکور منطبق با موقعیت	انتخاب فضاهای واقعی یا طراحی شده متناسب با موقعیت تاریخی، جغرافیایی و فرهنگی برای افزایش باورپذیری
اصالت در مصالح	استفاده از متریاال حقیقی یا شبیه‌سازی شده دقیق	به‌کارگیری مصالحی که کیفیت فیزیکی و بافت ملموس مکان را بازتاب دهند؛ سازگار با دوره و بستر روایت
اصالت در طراحی	هماهنگی معماری صحنه با منطق دراماتیک روایت	استفاده از الگوهای فضایی و طراحی فرم‌هایی که از منطق فضایی معماری پیروی کرده و انسجام در صحنه ایجاد کنند
اصالت در ساخت و فناوری‌ها	تکنیک‌های اجرایی سینمایی منطبق با واقعیت	استفاده از تکنولوژی‌های ساخت (نور، صدا، جلوه‌های بصری) و بازتولید تجربه حسی و فضایی واقعی
اصالت در استقرار فضایی	سازماندهی منطقی عناصر در قاب و مکان‌یابی صحنه‌ها	چیدمان منسجم و روایت‌محور فضاها در قاب و افزایش درک محیط
اصالت فرهنگی و اجتماعی	بازنمایی واقعی آیین‌ها، سنت‌ها و ارزش‌های اجتماعی	نمایش خلاقانه فرهنگ و هویت جمعی در روایت، رفتار شخصیت‌ها و طراحی فضاها
اصالت عملکردی و فعالیتی	رفتار شخصیت‌ها متناسب با بستر فضایی و اجتماعی	انطباق دقیق کنش‌ها، حرکات و زبان بدن شخصیت‌ها با ویژگی‌های عملکردی مکان
هویت		
تمایز محیطی و تشخیص	برجسته‌سازی ویژگی‌های مکان از طریق تصویر و صدا	استفاده از ویژگی‌های منحصربه‌فرد بصری، صوتی و عملکردی برای تشخیص
وضوح و ساختار قابل درک	وضوح فضایی و داستانی	ایجاد روایت و تصویرسازی با شفافیت مفهومی برای تسهیل ادراک مخاطب
یکتایی و منحصربه‌فردی	ایجاد مکان‌هایی با شخصیت مجزا	طراحی و بازنمایی فضاهای دارای هویت و شخصیت مستقل
غنا حسی	برانگیختن چندحسی مخاطب	استفاده از ترکیب صدا، رنگ، نور و حرکت برای غنای تجربه فضایی
فضاهای آیینی	نمایش فضاهای مقدس، نمادین و آیینی	بازنمایی فضاهای حاوی معنای فرهنگی و مذهبی با استفاده از نشانه‌ها و مناسک
تمامیت و یکپارچگی		
وحدت شکلی و استحکام بصری	انسجام در قاب‌بندی و طراحی صحنه	هماهنگی میان اجزای بصری فیلم شامل فرم، رنگ، بافت و نورپردازی



معنا در معماری	همگرایی مفهومی با سینما	تبیین و تحلیل
تمامیت فیزیکی و بصری	پیوستگی بین طراحی صحنه، دکور و لباس	هم افزایی اجزای مختلف صحنه با یکدیگر و انتقال مفهوم واحد
پیوستگی فضایی	روایت فضایی پیوسته و منطقی	حرکت دوربین، تدوین و مسیر روایت و حفظ انسجام فضایی
یکپارچگی ساختاری و کالبدی	هماهنگی فرم بصری و محتوای روایی	طراحی روایت، شخصیت‌ها و فضا و بازتاب منطقی ساختاری مکان
انتظام و انسجام فضایی	چینش هدفمند و خطی صحنه‌ها	ترتیب قرارگیری صحنه‌ها در قاب و تبعیت از الگوی فکری و مفهومی مشخصی
همنشینی اجزا و سازگاری	تلفیق مؤلفه‌های بصری در قاب	طراحی قاب‌هایی با چیدمان مؤثر و متعادل برای تقویت معنا و حس مکان
همبندی فضایی	ارتباط فضایی شخصیت‌ها با فضا و یکدیگر	طراحی مسیرها و نقاط اتصال میان فضاهاى مختلف و شخصیت‌ها برای ایجاد حس تداوم و انسجام
تنوع فضایی و هماهنگی هدفمند	تنوع در فضا با حفظ هماهنگی بصری	استفاده از فضاهاى متنوع برای پیشبرد روایت، بدون خدشه به یکپارچگی کلی تصویر
هم‌آوایی ساختار فضایی	ریتم مناسب در تدوین، صحنه و حرکت	ایجاد حس وحدت زمانی-مکانی در روایت با بهره‌گیری از ریتم حرکتی، موسیقایی و تدوینی
هماهنگی نظام‌ها	انسجام بین تکنیک‌های فنی و محتوای درام	هماهنگی در روایت، طراحی صحنه، نورپردازی، موسیقی، بازی و تدوین به منظور خلق تجربه‌ای یکپارچه



آنچه در این تحلیل تطبیقی برجسته می‌شود، وجود اشتراکات بنیادین در نحوه بازنمایی فضا در معماری و سینما است؛ اشتراکاتی که نه تنها در سطح فرمی، بلکه در لایه‌های عمیق‌تر ادراکی و حسی نیز قابل ردیابی‌اند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که «حس مکان» مفهومی چندبعدی است که در تقاطع مؤلفه‌های کالبدی، فرهنگی، روایی و حسی شکل می‌گیرد و می‌توان آن را در سه لایه بنیادی «اصالت»، «هویت» و «تمامیت» طبقه‌بندی کرد. این سه لایه، در هر دو حوزه معماری و سینما - هرچند با ابزارها و شیوه‌های بیانی متفاوت - اما بر پایه ساختاری معنایی مشترک بازنمایی می‌شوند.

بدین ترتیب، رویکرد میان‌رشته‌ای به خوانش حس مکان، امکان درکی عمیق‌تر از تجربه انسانی در فضا را فراهم می‌آورد و می‌تواند مبنایی برای طراحی فضاهای معنادارتر در معماری و خلق جهان‌های داستانی باورپذیرتر در سینما باشد.

۵. نتیجه‌گیری

مقاله حاضر با رویکردی میان‌رشته‌ای و برپایه تحلیل تطبیقی، به واکاوی مفهوم «حس مکان» در دو حوزه معماری و سینما پرداخت. یافته‌ها نشان داد که این دو عرصه، با وجود تفاوت در رسانه و ابزار بیان، در سه بعد کالبدی، فعالیتی و معنایی در شکل‌دهی به حس مکان هم‌راستا هستند.

مقایسه با پژوهش‌های پیشین نشان می‌دهد که یافته‌های این پژوهش با نظریه‌های بنیادین حس مکان پانتر، استیل، رلف، نوربرگ-شولتز و راپاپورت همسویی دارد؛ همانند آنان، مکان را ترکیبی از عناصر کالبدی، اجتماعی و معنایی می‌داند و بر تجربه ادراکی-حسی انسان تأکید می‌کند. در تأیید دیدگاه فلاحت (۱۳۸۵) و ازنب و همکاران (۱۴۰۱)، نتایج حاضر نشان داد که حس مکان صرفاً به جنبه‌های فیزیکی محدود نیست؛ بلکه پیوندی میان تجربه ذهنی، فرهنگی و اجتماعی مخاطب ایجاد می‌کند. هم‌چنین یافته‌ها با پژوهش پرویزی و همکاران (۱۴۰۳) درباره «فضای همدلانه» هم‌راستا است و نشان می‌دهد که تجربه مکان، از رهگذر تحریک ادراک حسی و عاطفی، به بازآفرینی خاطره و هویت منجر می‌شود. از منظر سینمایی نیز نتایج پژوهش با تحقیقات مهدوی و همکاران (۱۴۰۳)، زین‌العابدینی و آبدیان (۱۴۰۲) و کاظمیان و همکاران (۱۴۰۱) هم‌خوان است؛ زیرا تأکید بر نقش طراحی صحنه، ترکیب‌بندی بصری و عناصر تجسمی در ایجاد معنا و حس مکان در سینما را تأیید می‌کند. افزون بر این، باید توجه داشت که روایت و زمان‌مندی فضا در سینما نیز نقشی اساسی در شکل‌دهی به حس مکان ایفا می‌کند و یافته‌های این پژوهش با این جنبه نیز هم‌سو است. با این حال، بر خلاف بسیاری از مطالعات پیشین که هر یک به‌طور تک‌حوزه‌ای به معماری یا سینما پرداخته‌اند، پژوهش حاضر شکاف میان‌رشته‌ای را پر کرده و چارچوبی منسجم برای تحلیل تطبیقی حس مکان ارائه داده است.

به‌طور کلی نتایج پژوهش بیانگر آن است که معماری و سینما با بهره‌گیری متقابل از ظرفیت‌های یکدیگر، قادر به ایجاد تجربه‌ای جامع‌تر و ماندگارتر از مکان هستند.



درهم تنیدگی این دو هنر نشان می‌دهد که رویکرد میان‌رشته‌ای، نه صرفاً به منزله مقایسه، بلکه به‌عنوان ابزاری برای تکمیل و تقویت یکدیگر ضروری است. به همین دلیل، چارچوب ارائه‌شده می‌تواند هم در طراحی معماری و فضاهای شهری و هم در طراحی صحنه و روایت‌های سینمایی به‌کار رود و به خلق تجربه‌هایی باورپذیر، معنادار و هویت‌مند بینجامد. در بستر فرهنگی و اجتماعی ایران، این موضوع اهمیت بیشتری می‌یابد. نتایج پژوهش حاضر می‌تواند به ارتقای کیفیت طراحی شهری و فضاهای عمومی و نیز به بازنمایی دقیق‌تر واقعیت‌های اجتماعی و فضایی ایران معاصر در سینما یاری رساند. از این منظر و در ادامه اهمیت‌های نظری و عملی یادشده، پژوهش حاضر علاوه بر جبران کمبود موجود در ادبیات معماری و سینما، گامی در جهت ارتقای روش‌شناسی مطالعات میان‌رشته‌ای به شمار می‌رود و نمونه‌ای از تحولات مفهوم‌شناختی در علوم انسانی و اجتماعی را بازنمایی می‌کند. بدین ترتیب، این پژوهش علاوه بر پر کردن خلأ نظری موجود، افق‌های تازه‌ای را برای تحقیقات آینده در حوزه‌های میان‌رشته‌ای معماری، شهرسازی و سینما می‌گشاید. این موضوع می‌تواند زمینه‌ساز توسعه رویکردهایی مشارکت‌محور، فرهنگی و زیباشناختی در هر دو حوزه باشد.



منابع

ازنوب، مریم؛ موسوی، سیدجلیل؛ و هنرور، جمال‌الدین (۱۴۰۱). بررسی حس دل‌بستگی در نگرشی پدیدارشناسانه به مکان: تفسیری از تجربیات زیسته افراد. فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۵ (۱)، ۲۳-۴۱. doi: 10.22035/jjcr.2022.2894.3251

بلاک، بروس (۱۳۹۹). داستان‌گویی بصری: خلق ساختار بصری برای فیلم، تلویزیون و رسانه‌های دیجیتالی (مترجم: الهام کشاورزی). تهران: ساقی. (تاریخ اصل اثر ۲۰۱۳)

پرویزی، الهام؛ سندان، صبا؛ و شمس دولت‌آبادی، حسنی‌سادات (۱۴۰۳). مقایسه تطبیقی زنده‌انگاری فضا در نظریه فضای همدلانه و آزمون آینه خویش‌کن کرستوفر الکساندر. فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی، ۱۶ (۴)، ۳۵-۶۱. doi: 10.22035/isih.2024.5163.4934

پناهی، سیامک (۱۳۸۳). تاثیر معماری بر سینمای اکسپرسیونیست. معماری و فرهنگ، ۵ (۱۷)، ۵۰.

حسینی، سیدباقر؛ ابی‌زاده، الناز؛ و باقری، وحیده (1388). معماری و سینما عناصر مکمل و هویت بخش فضا و مکان. معماری و شهرسازی آرمان شهر، ۲ (۳)، ۱۱۳-۱۲۰.

خاجاتوریان، هیگ (۱۳۸۷). فضا و زمان در سینما (مترجم: مرتضی عابدینی فرد). اطلاعات حکمت و معرفت، ۳ (۱۰)، ۲۷-۳۰.

رحیمیان، مهدی (۱۳۸۳). سینما: معماری در حرکت. تهران: انتشارات سروش.

رستمی قلم، ژنیت؛ جاویدی‌نژاد، مهرداد؛ و منصور، بهروز (۱۴۰۰). درونمایه‌های مشترک مابین معماری و هنرهای نمایشی تاثیرگذار بر ارتقای بهره‌وری محیط شهری. مدیریت شهری و روستایی، ۲۰ (۶۲)، ۸-۲۵.

زین‌العابدینی، پیام؛ و آبادیان، اکبر (۱۴۰۲). کارکرد عناصر تجسمی در فضا‌سازی فیلم‌های سینمایی (موردپژوهی هتل بزرگ بوداپست). نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، ۱۴ (۳۳)، ۹۵-۱۱۵. doi: 10.30480/dam.2023.4969.1827

سرابی، امیر؛ و مولانایی، صلاح‌الدین (۱۳۹۶). مطالعه تطبیقی معماری و سینما با رویکرد آموزش معماری به کمک فیلم. معماری و شهرسازی ایران، ۸ (۲)، ۱۵۷-۱۷۲. doi: 10.30475/isau.2018.62072

سعادت سیرت، ناهید؛ و فرقانی، محمد مهدی (۱۳۹۸). تحلیل روایت پویانمایی تلویزیونی با تأکید بر زیبایی‌شناسی ساختار عناصر بصری؛ مطالعه موردی فیلم قاصدک. فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۱۳ (۳۱)، ۷-۳۳. doi: 10.22085/javm.2019.202361.1402

سلجوقی، نسرین؛ و فرکیش، هیرو (۱۴۰۰). از نقد سینما تا نقد معماری؛ جستاری در مفاهیم مشترک. شبک، ۷ (۴)، ۹۱-۱۰۴.

شهبها، محمد؛ شریف‌زاده، محمدرضا؛ و شاهر، حسین (۱۳۹۶). عناصر غیرروایتی در فیلم روایتی (بررسی موردی فیلم‌های آخر بهار و چانکینگ اکسپرس). نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۲ (۱). doi: 10.22059/jfadram.2017.60740.50-41



عابدی، محمدحسین؛ اعتصام، ایرج؛ مختاباد امرئی، سیدمصطفی؛ و شاهچراغی، آزاده (۱۳۹۸). راهکارهای آموزشی طرح واره در فرایند معماری بر اساس نظریه میزانشن (نمونه موردی: مقدمات طراحی معماری(۲)، پردیس دانشگاهی شمس گنبد). هویت شهر، ۴(۱۳). ۲۸-۱۷.

فلاح، محمدصادق (۱۳۸۵). مفهوم حس مکان و عوامل شکل‌دهنده، هنرهای زیبا، ۲۶، ۵۷-۶۶.

کاظمیان، پرنا؛ پاکدل‌فرد، محمدرضا؛ ستاری ساربانقلی، حسن؛ و حاجیان پاشاکلابی، فردوس (۱۴۰۱). تحلیل بصری آثار سینمایی بر اساس مبانی هنرهای تجسمی مطالعه موردی: هامون و پری اثر داریوش مهرجویی. مطالعات هنر اسلامی، ۱۹(۴۷)، ۴۵۷-۴۶۷. doi: 10.22034/ias.2021.296107.1666.

لقمانی، حدیث؛ اعتصام، ایرج؛ و ذبیحی، حسین (۱۳۹۹). بازایی کیفیت هویت فضایی با استفاده از سینما. جغرافیا و پایداری محیط، ۱۰(۳). ۵۱-۶۹. doi: 10.22126/ges.2020.4966.2186.

مختاباد امرئی، سیدمصطفی؛ و پناهی، سیامک (۱۳۸۶). بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی تخیلی. هنرهای زیبا، ۳۰(۳۰). ۱۱۸-۱۰۷.

مرینگ، مارگارت (۱۳۹۳). فیلمنامه‌نویسی/آمیزه‌ای از شکل و محتوای فیلم (مترجم: داود دانشور). تهران: سمت.

مهدوی، علیرضا؛ شریفی، سیدمهدی؛ رحمان‌زاده، سیدعلی؛ و نعمتی انارکی، داوود (۱۴۰۳). بررسی ویژگی‌های ترکیب بندی طراحی صحنه و نقش آن در انتقال معنا. جامعه فرهنگ رسانه، ۱۳(۵۱). ۳۰۱-۳۱۷. doi: 10.22034/scm.2024.188594.

Berlo, D.K. (1960). *The process of communication*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.

Jacobs, J. (2010). *Tod und Lebengrober Amerikanischer Stadte*. Verlage uhlstein GmbH: Frankfurt.

Norberg-Schulz, C. (1981). *Genuis Loci*. New York: Rizzoli.

Punter, J. (1991). Participation in the design of urban space. *Landscape Design*, 200(1), 24-27.

Rapaport, A. (1990). *History and Precedent in Environmental Design*. New York: Plenum Press.

Relph, E. (2007). Spirit of place and sense of place in virtual realities. *Virginia Tech*. (3)10, 1-9.

Relph, E.(1976). *Place and placelessness*. London: Pion Limited.

Salehi, K., Habib Zadeh Khyaban, S., & Sabbar, S. (2026). Artificial Intelligence and Crime Detection: A Critical Review. *Cyberspace Studies*, 10(1), 1-17. doi:10.22059/jcss.2025.402206.1179

Salvesen, D. (2002). The making of place. *Urban Land*, 61(7), 36-41.

Steele, F. (1981). *The Sense of Place*. Boston: CBI Publishing Company.

