

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز با عنوان:
A Study on the Role of Cinematic Works as a Source of Inspiration for
Primary Generators in Architectural Design
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

مقاله پژوهشی

مطالعه‌ای بر نقش آثار سینمایی به عنوان منبعی جهت برانگیزش مولدهای اولیه در طراحی معماری

الهام خواجه‌پور^۱، جواد رسولی^{۲*}

۱. مربی گروه معماری، دانشکده هنر و معماری صبا، دانشگاه شهید باهنر کرمان، ایران.

۲. دانشجوی دکتری، گروه معماری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه یزد، ایران.

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۱۰/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۷/۲۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۴/۲۴

چکیده

بیان مسئله: نقطه آغازین طراحی، مرحله‌ای پیچیده، مهم و مبهم است. پژوهشگران معتقدند که طراحان در ابتدای طراحی، از فکر بسیار ساده‌ای استفاده می‌کنند تا زنجیره راه‌حل‌های ممکن را محدود کنند که به آن مولد اولیه می‌گویند. مولدهای اولیه منابع مختلفی دارند که یکی از آن‌ها رجوع به سایر عرصه‌هاست و در این میان، سینما زمینه‌ای است که گستره وسیعی از فضاهای نامکشوف را در اختیار قرار داده است. بنابراین، سؤال این پژوهش عبارت است از اینکه چگونه می‌توان آثار سینمایی را به عنوان یکی از منابع شکل‌گیری مولدهای اولیه در نظر گرفت؟

هدف پژوهش: این پژوهش سعی دارد تا نقش سینما را به عنوان یکی از منابع شکل‌دهنده به مولدهای اولیه، بررسی کند تا به واسطه آن، یک منبع قابل اعتنا برای تسهیل گام نخست طراحی که با پیچیدگی‌های زیادی روبه‌روست مطرح شود.

روش پژوهش: این پژوهش ابتدا مبتنی بر مباحث نظری موجود در منابع کتابخانه‌ای، مفهوم مولد اولیه را شرح می‌دهد، سپس با به کارگیری روش پژوهش کیفی و تحلیل محتوای سکانس‌های برخی از آثار سینمایی، امکان بهره‌گیری از سینما به عنوان یکی از منابع مولدهای اولیه را بررسی می‌کند.

نتیجه‌گیری: پس از حصول شناختی از مفهوم مولد اولیه، دسته‌بندی از آن ارائه می‌شود و برای هر دسته، شواهد نظری از متون سینما ارائه شده است. چهار نظرگاه مختلف با تکیه بر همین دسته‌بندی، شامل زیست انسان، استعاره-فلسفی، مباحث محیطی و مباحث شکلی برای بررسی مصادیق سینمایی اتخاذ شده و برای هر یک، مصادیقی از آثار سینمایی ارائه شده است. طبق این نکات، نشان داده شد، سینما منبعی قابل اعتنا برای مولدهای اولیه بوده و می‌تواند برانگیزاننده طیف وسیعی از مولدهای اولیه باشد.

واژگان کلیدی: مولد اولیه، اثر سینمایی، مسئله طراحی، سینما، طراحی معماری.

مقدمه

سلسله‌فعالیت‌هایی است که ما را به سمت خلق یک اثر معماری هدایت می‌کند. پیچیده‌ترین و مهم‌ترین مرحله در طراحی را می‌توان نقطه آغازین آن دانست، جایی که نطفه اولیه طرح در ذهن معمار در حال شکل‌گیری است.

پیچیدگی این مرحله با سرشت مسائل طراحی در ارتباط است. جستجو برای یافتن یک راه‌حل از میان هزارتوی عظیمی از پاسخ‌های ممکن (Simon, 1969). مسائل طراحی دارای ساختار ساده و قابل شناسایی نیستند. این مسائل بنا به اذعان پژوهشگران، ساختار خوبی^۲ نداشته و ساختاری

پرسش درباره چگونگی شکل‌گیری اثر معماری در نیمه دوم قرن بیستم به پیدایش حوزه خاصی از دانش در معماری انجامیده است که عموماً از آن با عنوان طراحی پژوهی^۱ نام برده می‌شود. به طور کلی، طراحی پژوهی واژه‌ای است که تمامی مطالعات انجام‌شده در چگونگی عمل طراحی را در برمی‌گیرد (انصاری، ۱۳۸۶، ۲). عمل طراحی شامل پیگیری

* نویسنده مسئول: ۰۹۱۳۶۶۲۵۷۹۹، javad.rasooli91@gmail.com

می‌کند (Choisy, 1899, 411-418). در اوایل قرن بیستم، نقش معماری در طراحی صحنه فیلم‌ها (و همکاری مشتاقانه معماران در این عرصه) و همچنین قابلیت سینما برای ساخت معماری خودش از طریق نور و سایه، مقیاس و حرکت، از همان ابتدا باعث ایجاد یک فصل مشترک میان دو هنر فضایی شد. قطع به یقین بسیاری از فیلم‌سازان نوگرا، دربارهٔ خصایص معمارانهٔ سینما، کمترین شکی نداشتند. از ژرژ ملی‌یس^۷ و دقت بی‌مثالش برای سازمان‌دهی فضایی استودیوی خود در سال ۱۹۰۷ گرفته و ادعای اریک رومر^۸ که فیلم را هنر فضامند معرفی می‌کند تا معمارانی نظیر هانس پولزیک^۹ و آندری آندریف^{۱۰} که هیچ تردیدی به خود برای ساخت صحنه‌های فیلم‌ها راه ندادند (Vidler, 1993, 46).

پس از این ارتباط‌های اولیه در حدود دهه‌های ۲۰ و ۳۰ میلادی، برخی از مشهورترین و جریان‌سازترین افراد در حوزهٔ سینما و معماری، سخنان تأمل‌برانگیزی پیرامون فصل مشترک دو حیطه بیان کردند. آدولف لوس^{۱۱} پس از تماشای فیلم «غیرانسانی»^{۱۲} ساختهٔ مارسل لربیه^{۱۳}، در یادداشتی می‌نویسد: «این یک آهنگ درخشان در مورد عظمت تکنولوژی مدرن است... تصاویر نهایی فیلم غیرانسانی فراتر از تصورات است. وقتی از دیدن آن بیرون می‌آیید، این تصور را دارید که در لحظهٔ تولد یک هنر جدید زندگی کرده‌اید» (Loos, 1924, as cited in L'Herbier, 1979, 105). روبر ماله-استیونس^{۱۴} در سال ۱۹۲۵ می‌نویسد: «این موضوعی غیرقابل‌انکار است که سینما تأثیری مشخص بر معماری مدرن نهاده است و در تعاقب آن، معماری مدرن نیز وجه هنری‌اش را در اختیار سینما گذاشته است» (Mallet-Stevens, 1925, as cited in Vidler, 1993, 46). لوییس بونوئل^{۱۵} کارگردان اسپانیایی، پس از تماشای فیلم «متروپولیس»^{۱۶} در سال ۱۹۲۷ بیان می‌کند که فیلم‌ها در آینده ترجمانی از پررنگ‌ترین رؤیاهای معماران را ارائه خواهند داد (Neumann & Albrecht, 1996, 9) و زیگفرید گیدیون، معمار و کارگردان را باهم قیاس می‌کند (Giedion, 2009, 607). سرگئی آیزنشتاین می‌نویسد: «تنها این دوربین فیلم بود که مشکل سطح تخت تصویر را برطرف کرد، اما بی‌شک پیشگام این موضوع معماری است. یونانیان

سخت و بیمارگونه^{۱۷} دارند و مسائلی پیچیده^{۱۸} به‌شمار می‌آیند (Cross, 1984; Dorst, 2003). پیدایش ایدهٔ اولیهٔ یک طرح معماری در ذهن طراح، نقطه‌ای مبهم و ناشناخته است. مسائل طراحی نمی‌توانند به راحتی و کامل تعریف شوند و همواره در نقطهٔ شروع، دارای ابهامات فراوانی هستند (انصاری، ۱۳۸۶، ۷۸). این مرحله به دلیل شکل‌گیری بن‌مایهٔ طرح، حائز اهمیت بالایی است و سبب تمایز طرح‌های مختلف می‌شود و باعث می‌شود که محصول نهایی تا حدود بسیار زیادی با کلماتی نظیر خلاقانه و یا بدیع بودن توصیف شود. بنابراین، با توجه به اهمیت و پیچیدگی نقطهٔ آغازین طراحی، ضروری است که پژوهش‌های متنوعی دربارهٔ آن طرح‌ریزی شوند.

در این میان، برخی برانگیزاننده‌ها سبب تسهیل آغاز فرایند طراحی شده که از آن‌ها به‌عنوان «مولدهای اولیه» یاد کرده‌اند و می‌توانند منابع مختلفی داشته باشند که یکی از آن‌ها به کارگیری ارتباط‌های میان‌رشته‌ای و در این پژوهش به‌طور خاص، آثار سینمایی است که از بدو پیدایش، خود را در ارتباطی نزدیک با معماری یافته است و بسیاری از معماران معاصر از تأثیرپذیری از این هنر صحبت کرده‌اند. لذا هدف این نوشتار، مطرح کردن آثار سینمایی به‌عنوان یکی از منابع برای مولدهای اولیه است. سؤال اصلی عبارت است از:

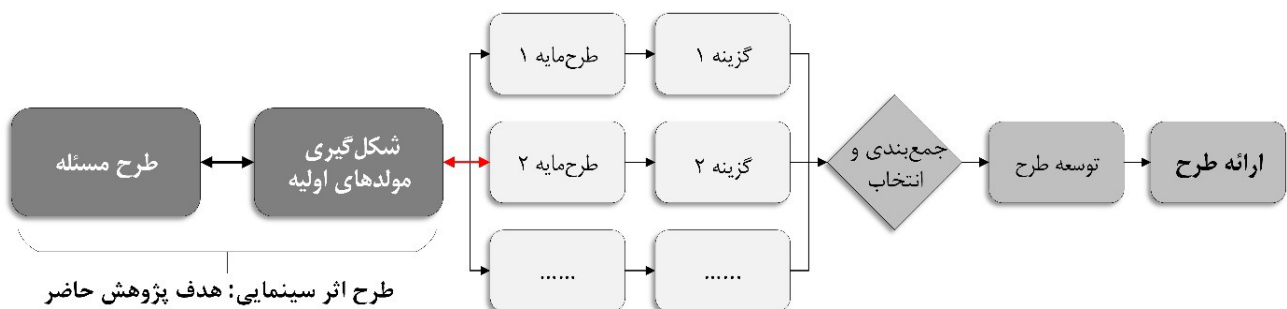
چگونه می‌توان آثار سینمایی را به‌عنوان یکی از منابع شکل‌گیری مولدهای اولیه در نظر گرفت؟

تصویر ۱، نشان می‌دهد که سؤال این پژوهش کدام یک از بخش‌های طراحی که در اکثر کارگاه‌های طراحی معماری به‌صورت متداول پیگیری می‌شود را هدف قرار داده است.

پیشینه پژوهش

• قرابت سینما و معماری

سینما در سال ۱۸۹۵ خود را معرفی کرد و از همان سال‌های آغاز شکل‌گیری، در ارتباطی نزدیک با معماری قرار گرفت. در سال ۱۸۹۹ آگوست شوازی^{۱۹} در کتاب «تاریخ معماری» آکروپولیس آتن را به‌نحوی برای مخاطب معماری ارائه می‌کند، گویی یک فیلم‌ساز سکانس‌های فیلم‌اش را تدوین



تصویر ۱. بخشی که پژوهش حاضر در میان سلسله رویدادهای متداول کارگاه طراحی، هدف گرفته است. مأخذ: نگارندگان.

نزدیک سینما و معماری، قرابت این دو حوزه را بسیار بنیادین می‌داند (Bruno, 2007). اثر سینمایی را می‌توان تصویر تخیلی دنیای واقعی و معماری را تصویر واقعی تخیل دانست. این دو، گنجینه‌ای از آموزه‌ها را برای یکدیگر در خود جای داده‌اند. این ادعا قابل بحث است که سینما می‌تواند دید و بینش یک طراح را غنی‌تر کند (Georgiadou, 2017, 17).

همچنین نظریه‌های نسبتاً جدیدتر سینمایی، در فصل مشترک دو حیطه، مورد بررسی قرار گرفته و تجربه تماشای آثار سینمایی را به تجربه زنده حضور در یک بنای معماری بسیار نزدیک می‌کند. در دهه ۹۰ میلادی، با ظهور مطالعات پدیدارشناسی سینمایی در آثار آلن کازهبیه^{۲۵} و ویوین سوچاک^{۲۶} بر پایه آرا ادmond هوسرل^{۲۷} و موریس مرلوپونتی^{۲۸}، نظریاتی توصیفی و رئالیستی ارائه شد. کازهبیه معتقد است که تماشاگران، صرفاً بینندگان نور و سایه‌افکنده شده بر پرده‌ای فیزیکی نیستند که بر مبنای این محرک حسی، رخدادهای روایی فیلم را با به کارگیری فرایندهای ذهنی ناخودآگاه بر اساس رمزهای مربوط، به معنا برسانند (Casebier, 1991). معرفت‌شناسی رئالیستی کازهبیه، هستی رخدادهای فیلم را مستقل از عملیات ذهنی بیننده می‌داند، به این معنا که تماشاگران، تنها رخدادهای را به میانجی تصویر مشاهده می‌کنند نه اینکه آن‌ها را در ذهن بسازند (Sweeney, 1994). از سوی دیگر، سوچاک با وام‌گیری از مرلوپونتی، در گام اول به واسطه همبستگی موجود بین ماهیت فیلم و اصلی‌ترین ویژگی‌های پدیدارشناسانه تجربه، یعنی زیستن در زیست‌جهان، بیننده را درگیر با تجربه‌ای زنده می‌داند. ماهیت ادراک حسی به گونه‌ای است که فیلم، به عنوان پدیده‌ای دارای یک تن زیست‌شده است. پایه‌ای برای دیالوگ بین تماشاگر و فیلم پدید می‌آورد و نوعی فرایند ارتباطی متقابل بین دو تن زیست‌شده با آگاهی متجسم شکل می‌گیرد (مرادی‌نژاد و همکاران، ۱۳۹۸، ۱۱۳-۱۱۴).

سوچاک ایده رابطه بدن تماشاگر و بدن فیلم را مطرح می‌کند. در این مورد، رابطه تماشاگر با فیلم، رابطه تماشاکننده (سوژه) با تماشا شونده (ابژه) نیست، بلکه رابطه‌ای تعاملی میان این دو است (صیاد، ۱۳۹۵). سوچاک، رابطه تماشاگر و فیلم را یک سیستم ارتباطی مبتنی بر ادراک بدنی معرفی می‌کند و معتقد است تجربه فیلم به واسطه بدن ماست که شکل می‌گیرد و فیلم‌ها در ما افکار جسمانی برمی‌انگیزند (Sobchack, 2004, 60). از این منظر، همکاری تمامی حواس در شکل‌گیری تجربه فضای سینمایی، سبب حضور بیننده به مثابه یک تن زیسته در فضای فیلم می‌شود. نگاه، یک حس مجزا و متمایز در میان حواس دیگر نیست. ما فیلم‌ها را با تمامیت هستی بدنی مان و با خودآگاهی و اطلاع از دانش حسی مان می‌بینیم و درک و احساس می‌کنیم. وی از تجربه شخصی‌اش هنگام تماشای فیلم پیانو یاد می‌کند که «انگشتانم می‌دانستند، آنچه را که می‌نگریستم» (ibid., 63).

مثال کاملی از طراحی سکانس محور را برای ما به جای گذاشته‌اند. من آکروپولیس آتن را یک فیلم کهن می‌نامم» (Eisenstein et al., 1989, 119). در سال ۱۹۳۳ لوکوربوزیه تأکید می‌کند از این پس فیلم را باید به عنوان یک گونه هنری جدید شناخت (Corbusier, 2014). زیگفرید کراکاتر^{۱۷} می‌نویسد: «سینما چیزی را برای ما آشکار می‌کند که ما نمی‌دیدیم یا شاید نمی‌توانستیم پیش از اختراعش ببینیم. سینما ما را به طور کاملاً مؤثری، در کشف دنیای مادی با متناظرهای روانی‌اش یاری می‌رساند. ما (با دوربین) دنیا را از وضعیت خفته‌اش رهایی می‌بخشیم» (Kracauer, 1960, as cited in Dimendberg, 2004, 133). زیگفرید گیدون، در مراسم افتتاح خانه‌های پساک^{۱۸} کار لوکوربوزیه و پیرژانیه^{۱۹} در ۱۹۲۸ گفت: «عکس نمی‌تواند همه جنبه‌های معماری مدرن را کامل پشتیبانی کند. این کار به حرکت چشمان نیاز دارد و فقط سینما می‌تواند معماری مدرن را قابل درک کند» (Gideon, 1928, as cited in Janser, 1997, 34). در چنین فضایی بود که این قرابت، منجر به تشکیل نخستین نشست مشترک، بین کنگره بین‌المللی معماری مدرن^{۲۰} (CIAM) و کنگره بین‌المللی سینمای مستقل^{۲۱} (CICI) شد (ibid.). بدین ترتیب، حلقه‌های ارتباطی اولیه تا دهه ۳۰ میلادی تکمیل شد و زمینه‌ای برای پژوهش‌های بیشتر در فصل مشترک دو حیطه سینما و معماری پدید آمد و تا به امروز نیز هر پژوهشگری حلقه‌ای جدید به آن افزوده است. دیتیریش نویمان^{۲۲} سینما را به عنوان یک عرصه آزمون و خطا برای بینش‌های نوآورانه و قلمرویی که در آن رویه‌های مختلف هنر و معماری قابل جمع‌اند، می‌شناسد (Neumann & Albrecht, 1996, 7). تلاقی سینما و معماری شکل‌های مختلفی داشته است که شامل جنبه‌های نظری، بصری، فضایی، زمانی و فیزیکی است (Troiani & Campbell, 2020, 4; Touzjian, 2011, 3). مارک لمستر^{۲۳} معتقد است که روند ساخت یک فیلم در واقع کاملاً شبیه به ساخت یک بنا است. فیلم تأثیر عمیقی بر روی طرز فکر معماران داشته است. امروزه اغلب از نوعی معماری می‌شنویم که «سینماتیک» است (Lamster, 2000).

سینما فرم هنری است که از دو وجه به معماری قرابت دارد، اول به خاطر ساختار فضایی و زمانی‌اش و دوم به خاطر آن که هم سینما و هم معماری فضای زیسته را پیکربندی می‌کنند (Shirazi, 2007, 111-109). هر فیلم از رشته‌ای قطعات زمانی و فضایی ساخته شده است و روایت سینمایی در بستر این قطعات زمانی-فضایی شکل می‌گیرد (رحیمیان، ۱۳۹۹). وجه متمایز سینما از سایر هنرها در این حقیقت نهفته است که مرزهای زمان و فضا در این هنر بسیار سیال است. این درهم آمیختگی زمان و فضا، سبب می‌شود که فضا در فیلم، ماهیت ساکن خود را از دست بدهد و پویایی و حرکت در آن رخنه کند (Hauser, 1999). آنتونی ویدلر^{۲۴} به دلیل تجربه فضا-زمانی

دانشگاه‌ها و دانشکده‌های معماری برگزار می‌شد منتشر می‌شد. از جمله این همایش‌ها و نشست‌ها، می‌توان به «سمپوزیوم سینما و معماری» برگزار شده توسط دانشگاه کمبریج به سال ۱۹۹۵ (Penz & Thomas, 1997) و یا سلسله نشست‌های جولیانا برنو^{۳۰} در دانشگاه پرینستون (۱۹۹۴)، دانشکده معماری انستیتو پرات (۱۹۹۴) و دانشکده طراحی دانشگاه هاروارد (۱۹۹۶) اشاره کرد (Bruno, 2002). لذا، زمینه برای حضور فعال سینما در عرصه طراحی بیش‌ازپیش فراهم شد و اکنون در سراسر جهان، یکی از جدیدترین رویه‌های موردعلاقه در طراحی، سینما است و از آثار سینمایی با هدف کشف معماری زیرکانه‌تر و پاسخگوتر استفاده می‌شود (Pallasmaa, 2001).

در طراحی و آموزش آن، سینما می‌تواند به‌عنوان یک فرایند «کشف» مطرح شود (Georgiadou, 2017, 5). «طراحی به کمک سینما^{۳۱}» که یادآور کلمات عبارت «طراحی به کمک رایانه^{۳۲}» است بیان می‌کند که ما معماران نیاز داریم تا از ظرفیت‌های سینماتیک برای استعلای هرچه بیشتر فرایند طراحی استفاده کنیم (Penz, 2017). از زبان سینما باید بتوان نه‌تنها برای تجسم‌بخشیدن به یک پروژه معماری و یا ثبت و کشف یک فضای معماری، بلکه برای ایفای یک نقش فعال در مراحل مختلف فرایند طراحی از نطفه‌های آغازین طرح تا اصلاحات نهایی بهره برد (Troiani & Campbell, 2020, 13). فیلم‌های سینمایی می‌توانند زاینده تحلیل‌هایی در طراحی معماری باشند و ما را به حصول دانشی جدید رهنمون سازند (Georgiadou, 2017, 17). سینما به‌واسطه نمایش ارجاعات بصری به‌صورت واقع‌گرایانه و عملیاتی، بر آگاهی دانشجویان در طراحی معماری می‌افزاید. فیلم می‌تواند یک محرک برای فرایند خلاقه در معماری باشد (Bergera, 2018, 169). سه راهبرد برای کاربست ایده‌های سینمایی در طراحی معماری ارائه شده است، شامل «الحاق مستقیم^{۳۳}»، «راهبرد قیاسی^{۳۴}» و «راهبرد مفهومی^{۳۵}» که به‌ترتیب هرکدام نسبت به راهبرد پیشین از میزان انتزاع و خلاقیت بیشتری در امر طراحی برخوردار هستند (Cairns, 2012; 2013).

در ایران نیز یافته‌هایی در زمینه سینما و طراحی معماری ارائه شده است. به‌عنوان مثال در پژوهشی، دانشجویانی که در طراحی قالب اسکیس‌های کوتاه‌مدت، از فیلم به‌عنوان برانگیزاننده ایده اولیه استفاده کرده‌اند، نسبت به دانشجویانی که تنها براساس توضیحات استاد پیش رفته‌اند، در طی یک داوری ناشناس از نمرات بالاتر و طراحی‌های قابل‌قبول‌تری برخوردار بوده‌اند (سرابی و مولانایی، ۱۳۹۶). در پژوهشی دیگر به تأثیرپذیری از مؤلفه حرکت در سینما اشاره شده است. معماری سینمایی یکی از روش‌های نوین در طراحی معماری است و با استفاده از فضاسازی به سبک سینمایی، می‌توان به حس حرکت در مکان رسید (معمدی و خوشنویس، ۱۳۹۸، ۱۷۲). همچنین

مقوله نگاه در فیلم، بر پایه الگوی اپتیکی و تئوری پرسپکتیو و جدایی چشم از ابژه نگریسته‌شده، قابل‌تبیین نیست. فضای سینمایی از نوع فضای مرکزی یکنواخت و همگن کلاسیک نیست که با یک چشم و درحالت ساکن قابل‌مشاهده باشد، بلکه بستری است برای مجموعه‌ای از زاویه دیده‌ای گوناگون و متحرک. چنین تماشاگری یک تعمق‌گر ایستا نیست یا یک نگاه خیره ثابت و یک چشم از تن تهی‌شده، بلکه او یک موجود باروح، یک نظاره‌گر متحرک، یک تن که در فضا گردش و سیر می‌کند، است (Bruno, 2002, 178). از نظر والتر بنیامین، معماری و سینما، تنها به‌حالت اپتیکی و با چشمانی غیرتن‌یافته تجربه نمی‌شوند، بلکه به‌طور هم‌زمان به شیوه‌ای لامسه‌ای نیز ادراک می‌شوند (Benjamin, 2018). بین تجربه بصری حرکت در سینما با تماشای حرکت در جهان واقع در بنای معماری، تمایز چندانی نمی‌توان قائل شد و مبتنی بر این نظریات، به‌کارگیری تئوری فیلم و شیوه‌های فضاسازی سینمایی را می‌توان به‌عنوان منابع الهام برای معماران در فرایند طراحی در نظر داشت (Shirazi, 2007, 148؛ قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳، ۲۷). آنچه ذکر شد، نشان می‌دهد که سینما و معماری از بدو پیدایش سینما در حدود ۱۲۰ سال پیش، پیوسته درحال تبادل بوده‌اند و حتی نظریه‌های جدیدتر تئوری فیلم نیز در حیطه معماری قابل بحث و پیگیری در قالب یک ارتباط سازنده بوده‌اند. در ادامه به نقش و حضور سینما در طراحی معماری پرداخته شده است.

• سینما و طراحی معماری

از اواخر دهه ۷۰ میلادی، معماری دست به جست‌وجوی پرشوری پیرامون رابطه‌اش با سایر رشته‌های هنری زده‌است. منابع الهام برای برون‌شد از پارادایم غالب معماری (که توسط شاغلین شبه‌مدرنیست حرفه معماری به تحجر انجامیده بود) در دنیای میان‌رشته‌ای هنر و معماری جستجو می‌شد. این اشتیاق دیوانه‌وار به گسترش قلمرو اندیشه‌های معماری، نشان‌دهنده این حقیقت است که معماری دچار عدم‌اطمینان به جوهر درونی خود و گام‌هایی که پیش‌رو دارد، شده‌است (Pallasmaa, 2001, 13). در کنار این موضوع، برایان هاتون^{۳۶} اشاره می‌کند که مطالعه جدی آثار سینمایی توسط معماران به دهه ۷۰ میلادی باز می‌گردد. او علت این موضوع را ابداعات فنی حوزه سینما، یعنی ظهور نوارهای ویدئویی بیان می‌کند. ورود این تکنولوژی به‌این‌معناست که ما دیگر تماشاچی صرف نبودیم، بلکه می‌توانستیم به‌سهولت اثر سینمایی را مطالعه کنیم، همان‌طور که یک معمار می‌تواند رمانی را مطالعه کند، فیلم را می‌تواند به جلو و عقب بزند و عمیقاً به بررسی آن بپردازد. همچنین آرشیو گسترده‌ای از آثار سینمایی همانند یک کتابخانه که به‌راحتی در دسترس است فراهم شد (Hatton, 2018).

در دهه ۹۰ میلادی، نتایج تحقیقات دو حیطه سینما و معماری از طریق نشست‌ها و همایش‌هایی که اغلب تحت‌نظر

در روش‌های طراحی اشاره دارد (Jormakka et al., 2014) و به‌کارگیری سینما نیز بر پایه ارتباط قیاسی میان معماری و عرصه‌ای دیگر است.

بنابراین، طراحی به کمک سینما بر مدل قیاسی بیشترین انطباق را دارد. مدل قیاسی به‌صورت خلاصه‌وار تأکید می‌کند که طراحی، یک فرایند اختراعی نیست، بلکه یک انتخاب است. ایده‌های مرتبط با راه‌حل‌ها نمی‌توانند از هیچ ساخته شوند. مفهوم این مدل بر مبنای مدل ایده‌های کالینز (Collins, 1971) استوار است. مدل مبتنی بر قیاس، به‌عنوان یک منبع غنی برای ایده‌های خلاقانه است زیرا معماران همواره الهامات را از نظم و ترتیب‌های بیرونی از سایر عرصه‌ها وارد می‌کنند (Salama, 1995). لذا، برانگیزش مولدهای اولیه در طراحی معماری توسط آثار سینمایی، از طریق یک ارتباط قیاسی میسر است. در ادامه به شرح و تبیین مفهوم مولد اولیه پرداخته می‌شود که توسط شاگرد برایان لوسون^{۵۰}، جین دارکی^{۵۱} طرح شده است.

مفهوم مولد اولیه، پی‌درپی توسط پژوهشگران حیطه طراحی پژوهی، آن هم در معنایی عام، فقط درباره معماری مورداستفاده قرار نگرفته و از حدود دهه ۸۰ میلادی سبب ایجاد یک تغییر معرفت‌شناسانه در طراحی پژوهی شده است (Biskjaer & Christensen, 2021, 20). در پژوهش‌های مختلف حیطه طراحی پژوهی، واژگان متعددی که می‌توان آن‌ها را هم‌سنگ مفهوم مولد اولیه دانست، عبارت‌اند از «ایده زیربنایی^{۵۲}»، «طرح‌مایه مرکزی^{۵۳}»، «حس‌های بدوی راه‌حل^{۵۴}» و «موقعیت اولیه^{۵۵}» (Visser, 2006). بسیاری از پژوهشگران بیان کرده‌اند که طراحان در ابتدای طراحی خود، میل به انتخاب یک ایده زیربنایی داشته و به آن پایبند می‌مانند و از آن به یک راه‌حل کلی برای مسئله طراحی دست می‌یابند (Guindon, 1990; Kant, 1985; Rowe, 1987; Ullman et al., 1988). این موضوع مشابه همان مفهوم مولد اولیه است که جین دارکی پس از مشاهده رفتار طراحان، به آن اشاره داشته است (Visser, 2006).

جین دارکی پژوهشی پیرامون نحوه آغاز کار طراحی انجام داد و دریافت که طراحان بر پایه یک راه‌حل، کار خود را آغاز می‌کنند. آن‌ها در هنگام مواجهه با مسئله‌ای پیچیده، در همان اوایل فرایند طراحی، از فکری کمابیش ساده استفاده می‌کنند که وی آن را مولد اولیه نامید (Darke, 1979). این مولد اولیه، ایده اولیه و یا اصل ساده‌ای است که طراح در ابتدای کار برمی‌گزیند و سایر فعالیت‌های طراحی را به تبع این انتخاب انجام می‌دهد. این ایده اولیه هر چند که ممکن است بسیار خام و ناپخته به‌شمار آید، ولی طراح آن را به‌عنوان یک پایگاه برای کار طراحی خود انتخاب کرده و با بررسی، تجزیه و تحلیل و ارزیابی، آن را پیش برده و تبدیل به یک طرح می‌کند (انصاری، ۱۳۸۶، ۹۸). مولد اولیه فکر بسیار ساده‌ای است که به‌کار گرفته می‌شود تا زنجیره

نمود معماری آینده‌گرا در سینمای علمی-تخیلی بررسی شده، راهنماهایی برای طرح‌ریزی فضای آینده‌گرایانه با استخراج مهم‌ترین عوامل معماری دخیل در سکانس‌ها تبیین شده‌اند که در مبحث طراحی معماری می‌توانند به‌کار برده شوند (فتاحی و همکاران، ۱۴۰۱، ۲۴۹).

همچنین، برخی از معماران مانند برنارد چومی^{۳۶}، رم کولهاس^{۳۷} و ژان نوول^{۳۸} به اهمیت سینما در شکل‌گیری رویکرد خود به طراحی معماری اشاره کرده‌اند (Pallasmaa, 2001). ژان نوول معتقد است که یک معمار، مانند یک فیلم‌ساز، باید بداند که چگونه فاصله درست را مد نظر داشته باشد، یک کل منسجم را شکل دهد و هم‌زمان جزئیات را تجزیه و تحلیل کند. ژان نوول از سینما به‌عنوان منبع الهامی عظیم در کار معماری یاد می‌کند (Rattenbury, 1994, 35). کیت زبیت^{۳۹} درباره برنارد چومی می‌نویسد: «او در معماری‌اش به سکانس‌بندی فضایی و مفصل‌بندی آن‌ها توجه دارد و تأکید خود را بر جنبه سیال و پویای بدن در تجربه فضای معماری می‌گذارد، تجربه‌ای که می‌توان آن را سینماتیک خواند. هدف او تأکید بر حرکت و بعد زمان در معماری است... چومی در معماری‌اش از تکنیک‌های ویرایش فیلم نظیر «دیزالو^{۴۰}» و «مونتاز^{۴۱}» استفاده می‌کند تا روایتی همچون روایت یک فیلم را در معماری‌اش به‌ظهور برساند، تا ارتباط خارق‌العاده بین رویداد و فضا را نمایان سازد» (Nesbitt, 1996, 156 & 169).

مبانی نظری

هیچ روش خاصی را نمی‌توان تنها راه صحیح برای پاسخ‌گویی به یک مسئله طراحی خاص در نظر داشت. با این حال، مهم است که در هنگام مواجهه با یک مسئله، انتخاب چه روشی می‌تواند مناسب‌تر باشد و البته آشنایی با چندین روش، بیشترین انعطاف را در اختیار طراح قرار می‌دهد (Jormakka et al., 2014, 8). در ادبیات طراحی پژوهی، افرادی همچون جفری برادبنت^{۴۱}، تم مک‌گینتی^{۴۲}، چارلز جنکز^{۴۳} و کاری یورماکا^{۴۴} نظریه‌های مختلفی در زمینه روش‌های طراحی ارائه کرده‌اند (Heidari & Rezaei, 2016, 40234). طراحی به کمک سینما در زمره روش قیاسی^{۴۵} برادبنت (Broadbent, 1973)، روش قیاس^{۴۶}، استعارات و تشبیهات^{۴۷} مک‌گینتی (McGinty, 1979)، روش چیستان‌نمای^{۴۸} جنکز (Jencks, 2002) که ماهیت استعاری یا قیاسی غیرمستقیم دارد (رضایی، ۱۳۹۳، ۷۷) قرار می‌گیرد. از میان روش‌هایی که یورماکا پیشنهاد می‌دهد، طراحی به کمک سینما را می‌توان آن‌چنان که وی با آوردن مثالی از برنارد چومی و بهره‌گیری روشن وی از مونتاز سینمایی در طراحی، در یادداشت‌های منهن (Tschumi, 1994) تشریح می‌کند، در گروه روش‌های تصادف و ناخودآگاه^{۴۹} طبقه‌بندی کرد. البته وی به قیاس‌های موسیقایی

شد، یکی از پل‌های ارتباطی میان نظر و عمل، طراح مولدهای اولیه دانسته شده است (انصاری، ۱۳۸۶). این پل نه آن چنان وجه عمل آن قوام یافته که بتوان آن را به اجرا درآورد و نه آن چنان در عالم نظر محدود شده است که نتوان فعلیت یافتن آن را ناممکن دانست.

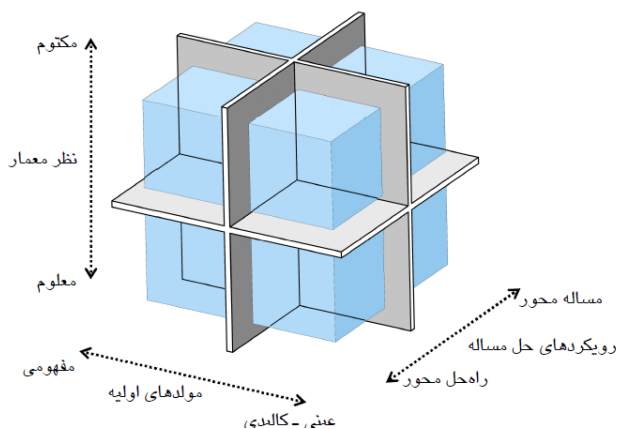
این مرحله از طراحی یعنی شکل‌گیری مولدهای اولیه در ذهن طراح، پیوندی ناگسستنی با امر خلاقه دارد. توافق عمومی بر این است که پنج مرحله را می‌توان در فرایند خلاقیت تشخیص داد که آن‌ها را دریافت اولیه، تدارک، نهفتگی، روشننگری، نفی و اثبات می‌خوانیم (Kneller, 1965). این مراحل آن‌طور که در تحلیل بیان می‌شود، منفک و مجزا نیستند. یافتن مولد اولیه در فضای مسئله طراحی را می‌توان متناظر با طی شدن چهار مرحله ابتدایی (دریافت اولیه، تدارک، نهفتگی و روشننگری) دانست و پس از آزمون آن در فضای مسئله، نفی و اثبات آن نیز که متناظر با مرحله پنجم است تعیین می‌گردد، بنابراین حصول مولد اولیه، هر پنج مرحله را درگیر می‌کند.

آنچه از این گفتارها مشخص است، نقش حیاتی مولدهای اولیه در شکل‌گیری، انسجام و خلاقانه نمود پیدا کردن یک طرح معماری است. مولد اولیه تنها یک آغازگر برای شروع راه پرپیچ‌وخم طراحی نیست، بلکه بنیانی است که استواری و درخشش طرح، از آن اوست. همچون ریشه‌ای که درختی را استوار کرده و موجب تنومندی آن شده است. یافتن مولدهای اولیه، خود امری است که دامنه‌ای بسیار وسیع دارد. مولدهای اولیه برای یک مسئله طراحی به‌طور خاص مطرح می‌شوند، لذا بین مولد اولیه و مسئله طراحی رابطه‌ای انکارناپذیر وجود دارد. لائوسون این چنین شرح می‌دهد: «این امر که مولد اولیه حاوی موضوعاتی باشد که نسبت به مسئله طراحی جنبه محوری و حیاتی دارد، بسیار مطلوب است» (لائوسون، ۱۳۹۲، ۲۳۶). لذا می‌توان مولدهای اولیه را با قاب اولیه مسئله طراحی نیز در ارتباط دانست. قاب اولیه مسئله به‌مثابه نخستین بازنمایی طراح از مسئله، تشخیص مهم‌ترین

راه‌حل‌های ممکن را محدود کند. این مولدهای اولیه، گاهی تأثیر و نفوذی دارند که در کل فرایند طراحی گسترش می‌یابند و در راه‌حل نهایی نیز قابل ردیابی هستند (لائوسون، ۱۳۹۲، ۵۸-۵۹). ایده‌های اولیه، افکار و مفاهیمی هستند که طراح را در اندیشیدن کمک می‌کنند (Goldschmidt & Tatsu, 2005, 594)، آن‌ها نقش کلیدی در توسعه راه‌حل‌های خلاق دارند و رویکرد کلی طراحان را شکل می‌دهند (Kotsopoulos, 2007, 2). مولد اولیه را چیزی می‌دانیم که معمار با دستیابی به آن، جوهره طرح خویش را می‌یابد و می‌تواند بگوید که دیگر می‌داند طرح چگونه باید باشد (انصاری، ۱۳۸۶، ۹۴). سه فعالیت تحلیل، ترکیب و ارزیابی، شاکله فرایند طراحی را پیکربندی می‌کنند (Jones, 1992). مولدهای اولیه می‌توانند هر سه فعالیت را درگیر کنند، چراکه مولد اولیه اگرچه ممکن است یک پاسخ بدوی به مسئله طراحی تلقی شود، اما همچنان که لائوسون اشاره می‌کند، غالباً خیلی مهم‌تر و بیشتر از آغازگری، صرف فرایند طراحی کار را انجام می‌دهد. این مولدها یا ایده‌ها، گاهی امکان دارد تا یک ایده اصلی کاهش یابند که طراحان آن را به نام‌های زیادی اما اکثر اوقات به طرح‌مایه^{۵۶} یا طرح کلی^{۵۷} می‌خوانند (لائوسون، ۱۳۹۲، ۲۳۷).

نقش مولدهای اولیه در طراحی، نقش کلیدی و محوری است. گاهی برخی معماران همانند دنیل لیبسکیند، وقت زیادی را صرف یافتن مولد اولیه یا تولید چندین مولد اولیه می‌کنند و نیز گاهی به دلیل نیافتن چنین مولدی، از طراحی یک پروژه یا شرکت در مسابقه انصراف می‌دهند (انصاری، ۱۳۸۸، ۸). این ایده محوری مولد، ممکن است خیلی بااهمیت شود. یان ریچی بیان می‌کند: «اگر قدرت و انرژی کافی در طرح مایه مولد وجود نداشته باشد، حاصل چندان خوبی تولید نمی‌شود، قوت آن ایده اساسی است. باید مقدار عظیمی از انرژی را با خود حمل کند» (Ritchie, 1994، به نقل از لائوسون، ۱۳۹۲، ۲۴۰). ایده محوری همیشه به‌سادگی خود را نشان نمی‌دهد و جستجوی آن ممکن است پردامنه باشد. ریچارد مک کورماک^{۵۸} می‌نویسد: «ایده بزرگی که فرد مطمئن است پیدا خواهد کرد باید وجود داشته باشد، او نمی‌داند چیست که به دنبالش می‌گردد و چشم‌به‌راهش است» (MacCormac, 1994، به نقل از لائوسون، ۱۳۹۲، ۲۴۱).

مطالعه و بررسی آثار معماران و نظریات آن‌ها درباره آغاز فرایند طراحی، گویای پایه‌گذاری و شروع طرح براساس اندیشه و هدف ساختاردهنده و یکپارچه‌ای است که به شیوه‌های مختلف بروز می‌کند. رویکردهای معماران در به‌کارگیری مولدها که از ذهنیت آن‌ها از مسئله طراحی ناشی می‌شود، متفاوت است و بسته به موقعیت طراحی، طراح از انواع مولدها که می‌تواند منبع آن یک شعر یا خاطره نیز باشد، استفاده می‌کند (کلامی و ندیمی، ۱۳۹۳، ۲۴). در پژوهشی سه پل ارتباط‌دهنده نظر به عمل در طراحی معماری «رویکردهای حل مسئله»، «نظر معمار» و «مولدهای اولیه» هستند (تصویر ۲). همان‌طور که ذکر



تصویر ۲. مدل ارتباط نظر و عمل: مولد اولیه، یکی از فصل‌مشترک‌های نظر و عمل در طراحی معماری است، مأخذ: انصاری، ۱۳۸۶، ۱۳۲.

جنبه‌های مسئله در نخستین رویارویی وی با مسئله است (شریعت‌راد و ندیمی، ۱۳۹۵، ۵).

مولدهای اولیه، زاینده گزینده‌های مختلف طراحی هستند و بدیهی است که هرچه گزینه‌های بیشتری درباره یک مسئله خاص طراحی وجود داشته باشد، امکان آزادی عمل و انتخاب دقیق‌تر هم معنا خواهد داشت. حال آن که یک طراح نوآموز، ممکن است تنها یک مولد اولیه برای پی‌ریزی طرح‌مایه در ذهن داشته باشد و این وجه تمایز او از یک طراح خبره است. یکی از توانایی‌های یک معمار خبره، آن است که می‌تواند ماهیت مسئله را به گونه‌ای مطلوب درک کند و از گذرگاه این شناخت، براساس تجارب چندین ساله‌اش در امر طراحی و همچنین آنچه از دوران آموزش خود به دست آورده است طیف وسیعی از مولدهای اولیه را در ذهن ایجاد کند اما چگونه می‌توان دامنه این مولدهای اولیه که در ذهن یک معمار رخ می‌دهند را گسترش داد.

هرمان هرترزبرگر^{۵۹} تشریح می‌کند: «آنچه را که ذهن جذب و ضبط می‌کند، به مجموعه ایده‌های ذخیره‌شده در حافظه می‌افزاید، نوعی کتابخانه که می‌توانید هر زمان با مسئله‌ای روبه‌رو شدید به آن مراجعه کنید، بنابراین هرچه بیشتر دیده باشید و تجربه جذب کرده باشید، نقاط مرجع بیشتری در اختیار خواهید داشت تا شما را در تصمیم‌گیری و جهت‌یابی کمک کند و باعث شود تا دامنه مرجع شما توسعه یابد» (Hertzberger, 1991, 6). از کلیدواژه سخن هرترزبرگر «دامنه مرجع» می‌توان برای پیشبرد بحث استفاده کرد و چنین استدلال شود که هرچه دامنه مرجع توسعه یابد، مجموعه مولدهای اولیه قابل‌شکل‌گیری در ذهن طراح نیز می‌تواند در تعاقب آن افزایش یابد و همان‌طور که او اشاره می‌کند، دامنه مرجع با دیده‌ها، تجربیات و آنچه فرد به‌عنوان یک معمار جذب کرده است، در رابطه‌ای مستقیم قرار دارد. لاکستون^{۶۰} نیز در مدل معروف خود برای آموختن طراحی که تشابه زیادی با گفته هرترزبرگر دارد، شرط لازمه زاینده‌گی مولد را داشتن مخزن وسیعی از تجربه و دانایی تعیین می‌کند (Laxton, 1969).

تفکر طراحی معماری که شامل دو نوع تفکر خلاق و نقاد است، به اتکای حافظه طراح و اندوخته‌های ذهنی او، مولد اولیه طراحی را شکل می‌دهد. در واقع حافظه طراح که ساختاری پویا و فعال دارد و دربرگیرنده شبکه پیچیده‌ای از طرح‌واره‌های ذهنی است، از طریق تأمین محتوای تفکر از یک سو و ایجاد زمینه پذیرش داده‌ها و ایده‌های جدید از سوی دیگر، نقشی سازنده در شکل‌گیری مولد اولیه داشته و تفکر خلاق و نقاد را تا رسیدن به محصول نهایی طراحی، تغذیه می‌کند (محمودآبادی و میرجانی، ۱۴۰۱، ۱۱). برای توسعه این مخزن یا دامنه مرجع که زاینده‌گی و حرکت مولد از آن سرچشمه می‌گیرد، راه‌های متعددی بیان شده است. یکی از ابزارهایی که می‌تواند آن را وسعت بخشد، توجه

به ارتباط‌های میان‌رشته‌ای و به‌طور خاص در این نوشتار، سینما است. خبرگانی در عرصه طراحی پژوهی همچون بریان لاسون به این موضوع اشاره می‌کنند که شایسته است طراحان به کارهایی همچون تماشای فیلم علاقه‌مند باشند و از آن تأثیر بپذیرند (لاسون، ۱۳۹۲، ۱۰۹).

با توجه به اینکه مولدهای اولیه می‌توانند منابع مختلفی داشته باشند و همان‌طور که گیدیون نیز به آن اشاره کرده است، از عرصه‌های مختلف می‌توان برای تکامل هرچه بهتر زبان معماری استفاده کرد (Giedion, 2009) و بنابراین منبع بروز مولدهای اولیه می‌تواند خارج از معماری، از دیگر حوزه‌ها (متن‌ها) اخذ شده باشد، همچنان که این پژوهش نیز قصد دارد سینما را که حوزه‌ای خارج از معماری است، به‌عنوان منبعی برای مولدهای اولیه طرح کند که با مفهوم «بینامتنیت^{۶۱}» ارتباط می‌یابد. بر پایه اصل اساسی بینامتنیت، هیچ متنی بدون پیش‌متن نیست و متن‌ها همواره بر پایه متن‌های گذشته بنا می‌شوند. هیچ متنی از جریان یا اندیشه‌ای اتفاقی و بدون گذشته خلق نمی‌شود، بلکه همیشه از پیش، چیزی یا چیزهایی وجود داشته است. انسان از هیچ نمی‌تواند چیزی بسازد، بلکه باید تصویری (خیالی یا واقعی) از متنی وجود داشته باشد تا ماده اولیه ذهن او شود و او بتواند آن را همان‌گونه (با تقلید) بسازد و یا آن را دگرگون کند (نامور مطلق، ۱۴۰۰، ۲۴). بنابراین متن مجموعه‌ای از بینامتنیت‌هاست (Allen, 2022).

مفهوم بینامتنیت در دهه ۶۰ میلادی، توسط جولیا کریستوا^{۶۲} طرح شده و بر این اساس است که متن‌ها، هیچ‌زمانی یک‌باره خلق نمی‌شوند و همیشه در خلق متن جدید، متن‌های دیگر دخالت و مشارکت دارند (آذر، ۱۳۹۵، ۱۷). پژوهش‌هایی از ارتباط بینامتنیت با ساحت نقد در معماری پرده برداشته‌اند (رحیمی اتانی و همکاران، ۱۳۹۹؛ محمدزاده و همکاران، ۱۴۰۰) باین حال، همان‌طور که ذکر شد، بینامتنیت با ساحت خلق که مولدهای اولیه نیز با این حوزه در ارتباط‌اند پیوند دارد. این نظریه تمرکز آفرینش هنری را از آفرینش مدرن به آفرینش پست‌مدرن دگرگون کرد. به‌عبارتی، این ایده مدرن که همه‌چیز بایستی اصیل باشد و از لوح سفید برخاسته باشد به چالش کشیده شد و هنرمند به‌عنوان یک نابغه آفریننده همچون مؤلف، مورد حمله قرار می‌گیرد. به نقل از هارولد بلوم^{۶۳} چیزی به‌عنوان شعر وجود ندارد بلکه این تنها ارتباط میان شعرها است که به یک شعر شکل می‌دهد (قاسمی‌نیا و همکاران، ۱۴۰۱، ۲۶).

ژرار ژنت^{۶۴} بینامتنیت را به سه دسته تقسیم می‌کند: بینامتنیت صریح و اعلام‌شده، غیرصریح و پنهان‌شده و ضمنی. بینامتنیت صریح، حضور آشکار یک متن در متن دیگر دیده می‌شود. در این نوع بینامتنیت مؤلف متن دوم، مرجع متن خود یعنی متن اول را پنهان نمی‌کند. بینامتنیت غیرصریح، بیانگر حضور پنهانی یک متن در متن دیگر است و مؤلف می‌کوشد تا مرجع بینامتن

داده شده و دسته‌بندی از آن ارائه شده است. سپس در دو حوزه مبانی و مصادیق مولدهای اولیه در سینما بررسی شده‌اند. در حوزه مبانی، با اتکا بر دسته‌بندی مولدهای اولیه، از طریق اکتشاف و تحلیل و تفسیر مباحث نظری موجود در منابع سینمایی و بعضاً منابع فصل‌مشترک دو حیطه سینما و معماری، شواهدی از توجه به زیرمجموعه‌های موجود در هر دسته ارائه شده است (جدول ۱). در حوزه مصادیق با جست‌وجو در آثار سینمایی مختلف، نمونه‌هایی برای هر زیرمجموعه ارائه شده است. برای روشن کردن بهتر مطالب در هر مصداق از تحلیل و تفسیر محتوای کیفی استفاده شده است. این روش مستقل از داده‌های عددی بوده و در سطوح مختلف، میان آثار سینمایی کاربرد دارد (Flick, 2014؛ دانش ناری و حسینی، ۱۳۹۹؛ Habibi et al., 2016). بنابراین، سکانس‌های برخی از آثار سینمایی در قالب جدول‌هایی به‌همراه تصاویری از آن‌ها تحلیل و تفسیر شده‌اند. سعی بر آن شد تا آثار سینمایی از نوع بالایی برخوردار باشند تا نتایج، تنها به یک سبک یا ژانر سینمایی خاص محدود نگردد. از برابری مباحث ذکر شده نتیجه‌گیری ارائه شده است. تصویر ۳، مدل روش‌شناسی این پژوهش را نمایش داده است.

بحث

با توجه به تقسیم‌بندی مولدهای اولیه در جدول ۱، در این بخش برای هر کدام از زیرمجموعه‌ها، مصداق‌هایی ارائه شده است. از آنجاکه این پژوهش ماهیت میان‌رشته‌ای دارد و عناوین برخی زیرمجموعه‌ها بیشتر در تطابق با معماری است تا سینما، لذا واژگانی برای هم‌سازی بهتر با زبان سینما در تحلیل‌ها ارائه شده است. به‌عنوان مثال، واژه کالبد در عنوان عینی- کالبدی، بیشتر متناسب با معماری است و از آنجاکه این مفهوم بیشتر بر مباحث شکلی دلالت دارد، به‌عنوان مباحث شکلی در تحلیل‌ها استفاده شده است. مولدهای اولیه بیانی، نمادین- تمثیلی، فرمی- احساسی و زبانی- فلسفی، تحت یک نظرگاه با عنوان استعاری- فلسفی بررسی شد اما برای هر کدام به تفکیک نمونه‌هایی ارائه شده است. دو دسته زیستی و کارکردی نیز از آنجاکه بیشتر بر زندگی و رفتار و فعالیت انسان در فضا دلالت داشته‌اند، جهت تلخیص مباحث، تحت‌عنوان زندگی انسان بررسی و برای هر کدام نمونه‌هایی جداگانه ارائه شده است. مولدهای اولیه محیطی، با‌عنوان مباحث محیطی بررسی شده است. تصویر ۴، این عناوین را که مطابق با زیرمجموعه‌های موجود در مبانی نظری است و صرفاً جهت یکپارچگی و هم‌سازی بهتر با واژگان سینمایی انتخاب شده، نمایش داده است.

• نظرگاه: زندگی انسان

- زیستی

در این بخش می‌توان به دسته‌ای از آثار سینمایی اشاره کرد که مشخصاً تصاویری از زندگی انسان را با نگاهی کنایی به‌تصویر

خود را پنهان کند که بیشتر به سرقت ادبی می‌ماند. بینامتنیت ضمنی، گاهی مؤلف متن دوم نمی‌خواهد در بینامتن خود پنهان کاری انجام دهد و از این‌روی نشانه‌هایی را به‌کار می‌برد که با این نشانه‌ها می‌توان بینامتن را تشخیص داد و حتی مرجع آن را هم شناخت. این عمل هیچ‌گاه به‌صورت آشکار انجام نمی‌گیرد و به‌دلایل مختلف ادبی و علل دیگر، به اشارات ضمنی بسنده می‌شود (آذر، ۱۳۹۵، ۲۱-۲۲؛ Mirenayat & Soofastaei, 2015, 534).

در همین راستا، برای مولدهای اولیه، انصاری دسته‌بندی براساس شیوه بروز ارائه می‌دهد که مبنای این پژوهش خواهد بود. دورویکرد عمده تحت عنوان «رویکرد مفهومی» و «رویکرد عینی- کالبدی» با استناد بر مدارک موجود از گفته‌ها، نوشته‌ها و کروکی‌های معماران از مرحله آغازین طراحی و یافتن مولد اولیه پیشنهاد شده است (انصاری، ۱۳۸۶؛ انصاری، ۱۳۸۸؛ کلامی و ندیمی، ۱۳۹۳). این دو رویکرد با دسته‌بندی که ژنت برای انواع بینامتنیت ارائه‌داده‌است، ارتباط دارد. فارغ از بینامتنیت غیرصریح که بیشتر به سرقت ادبی مشابهت دارد و موضوع این بحث نیست، رویکرد «عینی- کالبدی» به الهام‌گیری آشکار و واضح اشاره دارد، با «بینامتنیت صریح و اعلام‌شده» پیوند می‌یابد و «رویکرد مفهومی» به حصول ایده در لایه‌های پنهانی می‌پردازد و با «بینامتنیت ضمنی» در ارتباط است. با توجه به اینکه دسته‌بندی انصاری به‌خوبی می‌تواند با سایر نظریه‌ها، نظیر بینامتنیت ارتباط یابد و از آنجاکه مستقیماً به بحث مولدهای اولیه که کلیدواژه اصلی این نوشتار است پیوند دارد، از آن برای پیش‌برد بحث استفاده شده است.

هر کدام از دو رویکرد، زیرمجموعه‌هایی دارند. زیرمجموعه‌های ارائه‌شده در رویکرد مفهومی عبارت‌اند از مفاهیم زیستی، بیانی، نمادین- تمثیلی، فرمی- احساسی، زبانی- فلسفی، کارکردی و محیطی. زیرمجموعه‌های رویکرد عینی- کالبدی عبارت‌اند از نمونه‌های معماری و نمونه‌های غیرمعماری (انصاری، ۱۳۸۶). با این حال، این دسته‌بندی برای مولدهای اولیه در معماری ارائه‌شده، از آنجاکه وجهی از این پژوهش طرح‌شده به متونی که در مبانی نظری توجه به این مفاهیم در سینما را مورد بحث خود قرار داده‌اند نیز باید اشاره داشت تا هم‌پوشانی مولدهای اولیه طرح شده در معماری و متون سینمایی را نمایش داد. جدول ۱ توضیح و مثال‌هایی از هر یک از زیرمجموعه‌های مرتبط با مولدهای اولیه در معماری و توضیحاتی مبتنی بر توجه به این مباحث در مبانی نظری سینما، به تفکیک ارائه داده است.

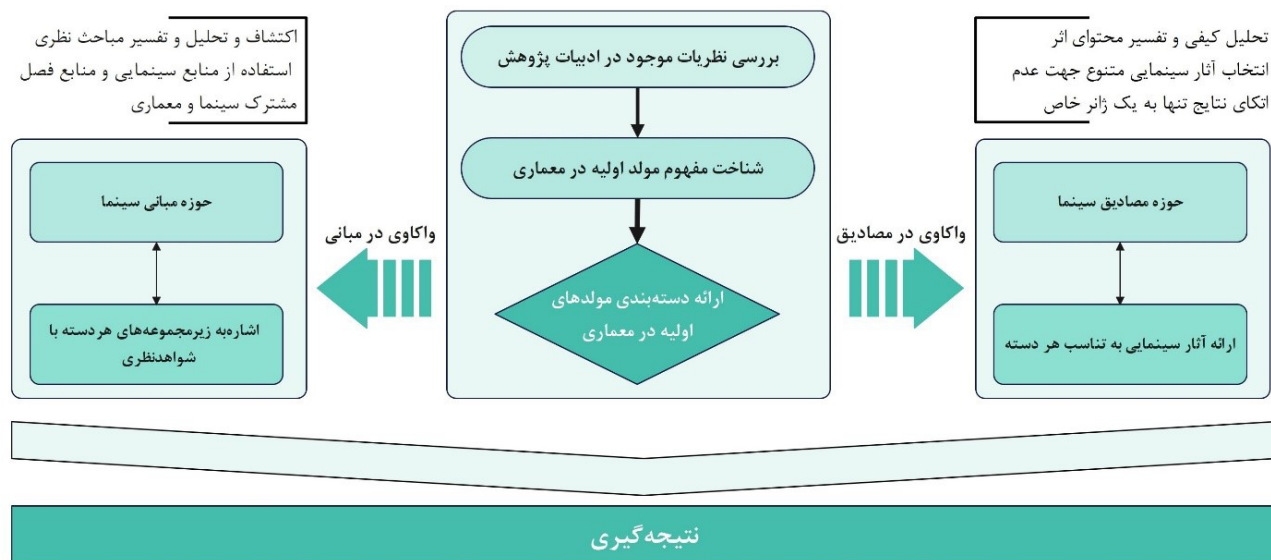
روش پژوهش

این مطالعه، در گروه پژوهش‌های کیفی (Groat & Wang, 2013؛ Creswell, 2014) قرار می‌گیرد. ابتدا مبتنی بر منابع کتابخانه‌ای موجود، مفهوم مولد اولیه و اهمیت آن در طراحی معماری شرح

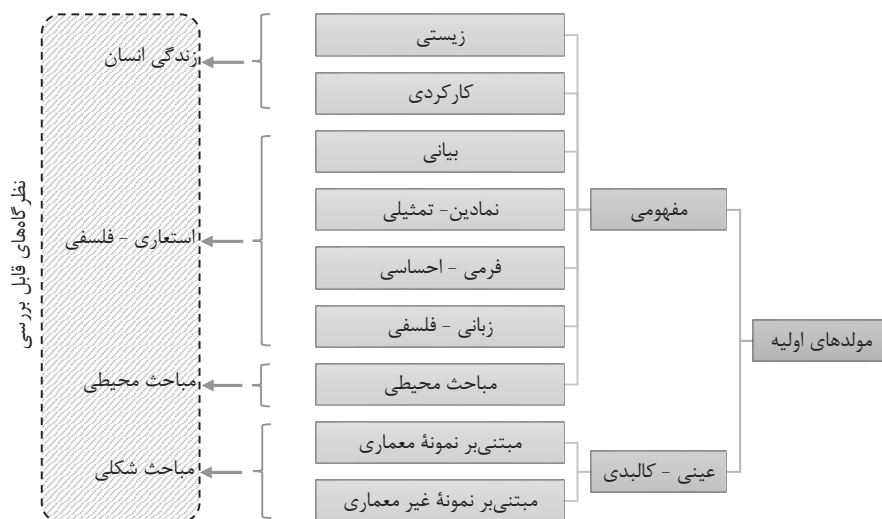
جدول ۱. دسته‌بندی مولدهای اولیه در معماری بر پایه شیوه بروز و توجه به آن‌ها در مبانی نظری سینما. مأخذ: نگارندگان.

رویکرد	زیرمجموعه	توضیح - معماری (انصاری، ۱۳۸۶)	توضیح - توجه سینما به زیرمجموعه مدنظر
	زیستی	دربدارنده مفاهیمی معطوف به شیوه زیستن و زندگی آدمی در محیط هستند نظیر آنچه الکساندر در دو اثر خود تحت عناوین «زبان الگو» و «معماری و راز جاودانگی» بیان داشته است. معماری پدیدآمده با مولد اولیه‌ای که از مفاهیم زیستی شکل گرفته باشد در تلاش است تا مفاهیم و ادراکات موردنظر خویش را از طریق ایجاد فرصت تجربه دستیابی به آن‌ها در خلال زندگی ارائه و منتقل کند.	- روایت‌های سینمایی، گرایش‌ها و باورها را دراماتیزه کرده و به پیداکردن معانی آن‌ها در زندگی می‌پردازند. آن‌ها تنها یک سرگرمی نبوده، بلکه درباره مفاد مهمی از زندگی هستند (Berger, 1996). - سینما به‌مثابه یک رسانه درک ما را از فرهنگ بصری و زندگی روزمره‌ای که با آن مواجه هستیم شکل داده‌اند (Acland & Wasson, 2020). - سینما تصاویری فراگیر از زندگی را خلق و نمایندگی می‌کند. سینما می‌کوشد ویژگی‌های فرهنگی عصر و زمانه ساختش و صحنه‌هایی از تجربه‌های لحظات زندگی را به نمایش بگذارد (Pallasmaa, 2001).
	بیانی	معماری پدیدآمده بر پایه چنین مفاهیمی در قالب استعارات و با ترجمه واژگان به عناصر، مصالح و فرم‌های معماری به انتقال مفاهیم مبادرت می‌ورزند. در این نوع معماری، کاربر جایگاهی ندارد بلکه سخن از مخاطب معماری به‌میان می‌آید. مخاطبی که باید به گفته‌های طراح گوش فرا دهد. نظیر موزه یهود (Daniel Libeskind) و ساختمان مجلس برلین (Norman Foster).	- به‌کارگیری استعاره اگرچه بیشتر در حوزه ادبیات مرسوم است اما می‌توان به نقش آن‌ها در شکل‌گیری آثار سینمایی نیز اشاره داشت. استعاره‌های سینمایی می‌توانند به خلاقیت هنرمندان در دیگر عرصه‌ها کمک نمایند (Whittock, 1990). - هنرمندان خلاق در عرصه‌های مختلف از جمله سینما از استعاره‌ها برای مقاصد شاعرانه استفاده می‌کنند. استعاره دیالوگی میان مخاطب و اثر برقرار کرده تا از طریق آن معنای اثر خود را نمایان سازد (Cameron, 2018).
	نمادین- تمثیلی	ساختار نمادگرایی ساختاری، باستانی است و پیوسته معانی جدیدی بدان افزوده می‌شود. گاهی یک معمار سعی می‌کند تا با تأکید بر این موضوع، مولد اولیه طرح خود را از میان نمادهای یک جامعه یا یک مذهب برگزیند. نظیر کلیسای کالوا (Reima Pietilä) و معبد آب و کلیسای نور (Tadao Ando).	- شواهد متعددی را می‌توان ارائه کرد که فیلم‌سازان از محتوای نمادین برای خلق آثار خود استفاده کرده‌اند. فیلم‌سازان پیشرو آمریکایی و اروپایی از طرح مباحث نمادین در این رسانه بصری استفاده کرده‌اند (Fredericksen, 2021). - در فیلم‌ها مانند سایر هنرهای بصری، می‌توان به‌وجود جنبه‌های نمادین اشاره کرد. جنبه‌های نمادینی که به زیبایی‌شناسی و مسائل فنی فیلم نیز رسوخ کرده و آن را واجد یک قدرت بصری- نمادین کرده است (Raleigh, 1973).
	فرمی- احساسی	در برخی از آثار معماری، یک احساس که از طریق فرم منتقل می‌شود مولد اولیه طرح به‌شمار می‌آید. نظیر فرودگاه تی. دبلیو. ای (Eero Saarinen) و موزه گونگه‌هایم بایلبائو (Frank Gehry).	- سینما براساس واژه یونانی کینما (κίνημα) نام‌گذاری شده که به هر دو موضوع Emotion و Motion دلالت دارد. سینما بسیاری از معانی خود را از طریق احساسات به مخاطب منتقل می‌کند (Bruno, 2002). - فیلم‌ها در ما افکار جسمانی- حسانی برمی‌انگیزند و حواس و احساسات ما را درگیر می‌کنند. فیلم‌ها بدن ما را لمس می‌کنند (Sobchack, 2004). - فیلم به رخدادها وجهی احساسی می‌دهد، نوعی درگیری امن مخاطب با اثر را موجب شده و بدین ترتیب او را وارد دنیای داستانی می‌کند (Tan, 2013). - فیلم‌ها حالات و احساسات متنوعی منتقل می‌کنند که می‌توان آن‌ها را با دیگران به اشتراک گذاشت و تجربه‌ای شخصی از آن‌ها داشت. تجربه احساسات موضوعی مرکزی در تماشای فیلم است (Smith, 2003).
	زبانی- فلسفی	استفاده از مفاهیم فلسفی و زبانی یکی از منابع اصلی یافتن مولدهای اولیه است. این موضوع با استفاده از زبان و تفسیر واژگان و مفاهیم فلسفی نهفته در آن‌ها صورت می‌گیرد. نظیر استفاده‌های آیزنمن و دریدا از واژه‌های Chora و Palimpsest در پارک دلویل و یا موزه هنرهای معاصر و موزه نلسون اتکینز (Steven Holl).	- فیلم‌ها به کمک محتوای نوشتاری، دیدگاه‌ها و بحث‌های فلسفی را به‌گونه‌ای دقیق بیان می‌کنند (Litch & Karofsky, 2015). - بسیار شبیه به ادبیات، سینما رسانه‌ای است که تکنیک‌های مختلف را به‌کار می‌گیرد تا مباحث فلسفی که طرح شده یا قابل طرح است را به‌تصویر بکشد (Cox & Levine, 2012). - در طول سه دهه گذشته، شاهد علاقه روبه‌رشدی در فصل مشترک دو حیطه فلسفه و سینما بوده‌ایم. از طرح مباحث ویتگنشتاینی استتلی کاول در زمینه اخلاقیات، تا جستجوهای فردریک جیمسون و جنبش دلوزی به سینما به‌عنوان رسانه‌ای با مختصات فلسفی خاص (Vaughan, 2013).
	کارکردی	مولدهای اولیه برخی از آثار معماری، مفاهیم کارکردی هستند. این نوع معماری از قرارگیری عملکردهای مختلف در کنار یکدیگر با تأکید بر روابط میان فضاها پدید می‌آید (نظیر دیباگرام‌هایی که روابط میان فضاها را تشریح می‌کنند).	- فیلم‌ها گستره‌ای از تصاویری از کارکرد فضاهای معماری که توسط کاربرانشان درحال استفاده هستند (همچون مرجعی برای POE) و زندگی که در آن‌ها در جریان است را نمایش می‌دهند. فیلم در پیچه‌ای است برای مطالعه فضاهایی که معماران ساخته‌اند (Penz, 2017). - فیلم‌ها رفتار انسان‌ها در فضا و کارکرد محیط ساخته‌شده را در برابر چشمان ما قرار می‌دهند. آثار سینمایی می‌توانند نمایش‌دهنده مشکلات نظری موجود در عمل طراحی باشد (Georgiadou, 2017).
	محیطی	مفاهیم محیطی به‌عنوان یکی از اصلی‌ترین مولدهای اولیه طراحی به‌شمار آمده زمانی به‌صورت تقلید صرف و زمانی به‌سان یک منبع الهام در قالب استعارات و یا نهان. نظیر دو مفهوم برون‌گرایی و درون‌گرایی که نشان‌دهنده نحوه مواجهه معماری با طبیعت است. معماری‌ای که خرمی و سرسبزی طبیعت را شناخته و رو به‌سوی آن نموده، و معماری‌ای که در دل خویش فرورفته و به‌دور از ناملایمات طبیعی فضایی سرسبز را در درون خود پرورانده است.	- فیلم‌های داستانی این امکان را فراهم می‌کنند تا بتوان به جهان به‌گونه‌ای متفاوت نظر کرد و خوانش آن‌ها دید همه‌جانبه‌ای پیرامون مباحث محیطی و اکولوژیک را موجب می‌گردد (Brereton, 2023). - به آثار سینمایی درباره سیاست‌های محیطی از دهه ۹۰ میلادی توجه بسیاری شده است و از دریچه لنز سینما می‌توان برای خوانش محتوای آشکار و نهان مباحث محیطی و نقد اکولوژیک استفاده کرد (Murray & Heumann, 2009). - محیط طبیعی در تصویر سینمایی با بازه‌های مختلف در هم‌تنیده و تلفیق شده که می‌تواند محلی برای مطالعه درباره مسائل مختلف محیطی باشد (Pick & Narraway, 2013). - مناظر در خلق فیلم‌ها می‌توانند به بیان معانی کمک کنند. آنها به پیشبرد روایت کمک کرده و ماهیت بصری فیلم را تقویت می‌کنند. به آگاهی فضایی مخاطب کمک نموده و بعضاً کارکرد نمادین و محوری دارند. آنها به‌نوعی به مصورسازی شخصیت درونی کاراکترهای فیلم کمک می‌کنند (Dissanayake, 2010).

رویکرد	زیرمجموعه	توضیح - معماری (انصاری، ۱۳۸۶)	توضیح - توجه سینما به زیرمجموعه مدنظر
مولدهای اولیه عینی - کالبدی	مبتنی بر نمونه معماری	بهره‌گیری از ریخت‌شناسی و سبک‌شناسی بناهای موجود معماری اعم از باستانی یا مدرن برای برانگیزش مولدهای اولیه در طراحی بناهای جدید. به‌عنوان مثال رافائل مونو در طرح کلیسای لس‌آنجلس خود را وام‌دار کلیسای رنشان لوکوربوزیه می‌داند و یا پرورشگاه شهرداری (Aldo van Eyck) برگرفته از نظام هندسی بناهای بومی است.	معماری و سینما در خصایص بصری همواره در حال تبادل بوده‌اند. سینماگران با بهره‌گیری از دانش طراحی صحنه و کارگردانی هنری معماری را وارد دنیای فیلم کرده و برخی از آنها همچون کین آدام به فرانک لوید رایت سینما معروف شده‌اند (Lamster, 2000)
	مبتنی بر نمونه غیر معماری	در بردارنده مولدهایی مبتنی بر شکل، مثال‌هایی خارج از حوزه معماری، نظیر الهام‌گیری شکلی از برخی عناصر طبیعی. مانند فرم پوسته خرچنگی که الهام‌بخش سقف کلیسای رنشان لوکوربوزیه بوده است و یا فرم‌های حباب مانند پروژه باغ عدن (Nicholas Grimshaw).	سینما با کمک طراحان صحنه عرصه نمایش بصری خصایص برخی سبک‌های خاص نظیر سبک مدرن و آرت‌دکو بوده است که می‌توان آنها را در آثار سینمایی مطالعه کرد (Albrecht, 1986).



تصویر ۳. مدل روش‌شناسی پژوهش، مأخذ: نگارندگان.



تصویر ۴. نظرگاه‌های بررسی مولدهای اولیه قابل بروز در سینما، مأخذ: نگارندگان.

به‌وجه احساسی و استعاری زندگی پرداخته و برخی دیگر با نگاهی مشخص‌تر نقدهای کارکردی و فعالیت انسان در فضا را به چالش می‌کشند.

- کارکردی

برخی از فیلم‌ها به‌طور واضح و مشخص، نقد عملکرد ماشینی بناهای دوره مدرن را مورد هدف قرار داده‌اند و ایرادهای کارکردی آن را نمایش می‌دهند. به‌عنوان نمونه، به دو فیلم «دایی من»^{۶۷} و «زنگ تفریح»^{۶۸} می‌توان اشاره کرد. در فیلم دایی من، خانه‌ای که شکل تمسخرآمیز دارد، با حیاطی که مسیرهای دقیقاً مشخص و از پیش تعیین شده برای حرکت ساکنینش در نظر گرفته، با آنکه همه خدمات کارکردی را اندیشیده، نتوانسته محلی برای زیستن و حیات آدمی را فراهم کند. مشکلات سیرکولاسیون، طراحی جبرگرایانه و نامنعطف و حکم‌فرم‌بودن روح ماشینی بر اثر، نکاتی کارکردی است که کارگردان آن را نمایش داده است. در فیلم زنگ تفریح، سطوح شیشه‌ای شفاف بزرگ که زندگی آدمی را در درون ویرینی قرار داده است، به‌نوعی دربردارنده مباحثی از قبیل حریمیت و اشراف بوده و یا فضاهای کاری که به‌شکل جعبه‌های دربسته طراحی شده‌اند و از پایین در دید انسان مانند هزار تویی آدم را در درون خود جای می‌دهند، بر مباحث کارکردی مرتبط با خوانایی و الگوهای سازمان‌دهی فضایی دلالت دارند. **جدول ۲** این نمونه‌ها را با ذکر توضیحی ارائه کرده است.

- نظرگاه: استعاری-فلسفی

این بخش، تحت چهار زیرعنوان شامل وجوه بیانی، نمادین-تمثیلی، زبانی-فلسفی و فرمی-احساسی بررسی شده است. وجه بیانی، دلالت‌بر استعارات تصویری دارد که در یک بنا به مخاطب عرضه می‌شود. نمادین-تمثیلی، اشاره به شکل‌گیری مولد اولیه مبتنی بر نماد یا تمثیلی خاص دارد که می‌تواند ریشه در باورها، فرهنگ و اعتقادات یک جامعه داشته باشد. زبانی-فلسفی، شکل‌گیری مولد اولیه از طریق اندیشیدن درباره مفاهیم بنیادین یا نظوروزی درباره ریشه‌ها و معانی اصیل برخی واژگان است. فرمی-احساسی، شکل‌گیری مولد اولیه مبتنی بر یک احساس است که از طریق یک فرم خاص ارائه می‌شود.

- بیانی

دسته‌ای از آثار سینمایی دارای وجوه بیانی-استعاری پررنگی است. در فیلم «آینه»^{۶۹}، فضاهایی از دوران کودکی شخصیت اصلی به‌تصویر کشیده شده است. در یکی از نماها، کلبه‌ای از دور در آتش می‌سوزد و در نزدیک قطرات آب باران درحال ریزش است. تقابل میان آب‌واتش به‌نحوی استعاری اشاره به خوشی‌ها و ناخوشی‌های گذشته و کشمکش درونی شخصیت اصلی دارد. در سکانسی با کندکردن سرعت نمایش، تکه‌هایی از سقف همراه با ریزش آب به زمین فرو می‌ریزد که استعاره‌ای از فروپاشی درونی فرد است و یا در نمایی، کودک در میان پارچه‌های سفید که با وزش باد در حرکت‌اند، در گذر و جست‌وجو است که آن‌ها نیز

کشیده‌اند و یا موضوع آن‌ها زندگی آدمی است. نگاه انتقادی یا حقایقی که این‌گونه آثار در باب زندگی مطرح می‌کنند، منجر به شکل‌گیری مولدهای اولیه زیستی و کارکردی در نظر طراح می‌شود. یکی از این آثار «ژان دیلمان»^{۷۰} است. در این فیلم حدوداً سه‌ساعته، تصاویری از چندین روز زندگی زنی تنها همراه با پسرش نمایش داده شده است. روزهایی که پیوسته فعالیت‌های یکسانی تکرار می‌شوند و به‌عنوان مثال، سکانسی از غذاخوردن، چندین دقیقه از فیلم را به‌خود اختصاص می‌دهد. کارگردان در این فیلم این امور تکراری را آن‌قدر با کندی نمایش می‌دهد که ذهن مخاطب نسبت به آن چیزی که همواره در درونش قرار داشته و نسبت به آن‌ها بی‌توجه بوده است (امور معمولی زندگی مثل غذاخوردن، روزنامه خواندن، خرید رفتن و نظایر آن) اکنون در نظرش جدید و قابل تفکر جلوه کند. با این کار، زندگی ملال‌آور که دنیای مدرن باعث آن شده است را به‌نقد می‌کشد، فضایی که محل زندگی نیست، بلکه فقط محلی برای زنده‌ماندن است.

در فیلم «داستان توکیو»^{۷۱} تفاوت و تقابل میان زندگی سنتی (جهانی که پدر و مادر در آن زندگی می‌کنند) و زندگی امروزی (جهانی که فرزندان با آن خو گرفته‌اند) را شاهد هستیم. دو نگاه متضاد که بعضاً باعث چالش‌هایی در استفاده از فضاها و یا تعامل ساکنین و رفتار آن‌ها با یکدیگر شده است.

موضوع زندگی در فیلم‌های ایرانی نیز پررنگ است. فیلم «نار و نی» ساخته سعید ابراهیمی فر لحظاتی از زندگی یک معلم از کودکی تا مرگ را نمایش می‌دهد. نوع تصویرپردازی‌ها و فضاسازی‌ها، وجهی شاعرانه از زندگی انسان در خانه را نشان می‌دهد و در سکانسی، پشت‌بام خانه، محلی برای فعالیت و زندگی معرفی می‌شود. در فیلم «مادر» ساخته علی حاتمی، لوکیشن فیلم یک‌خانه است. خانه، محلی است برای گردهم‌آمدن فرزندان که هر کدام شخصیت خاص خود را دارند و عامل گردهم‌آمدن شخصیت مادر است. به‌گونه‌ای استعاری، مفهوم خانه که بیشترین زمان زیست انسان در آن سپری می‌شود با مفهوم مادر در تناظر قرار می‌گیرد.

بنابراین، آثار سینمایی متنوعی به‌مفهوم زندگی پرداخته‌اند که هر کدام می‌تواند زاینده مولد اولیه‌ای خاص باشند. برخی با نگاهی انتقادی و بافاصله نسبت به امور تکراری زندگی پرداخته‌اند و زمینه تفکر دقیق‌تر به این امور بدیهی را پدید آورده‌اند، آن‌چنان که برخی متفکرین بدان اشاره داشته‌اند. در امر روزمره و با شروع کردن از زندگی روزمره است که خلاقیت‌های اصیل به دست می‌آید، این توانش امر روزمره در آفرینش «اثر خلاقه» است (Lefebvre, 2014). آن چیزی که روزمرگی می‌خوانیم واضح و روشن نیست، همانند صفحه‌ای کدر است که دید ما را کور کرده و نوعی بیهوشی است (Perec, 1974). برخی دیگر از آثار، تقابل‌های میان زندگی سنتی و تحولاتی که دوران مدرن موجب شده است را در نظر معمار برجسته می‌کنند. برخی

جدول ۲. نمونه‌هایی از توجه به زندگی انسان در آثار سینمایی، مأخذ: نگارندگان.

ع.	نام فیلم	تصویر
	ژان دیلمان	
	توضیح	فیلم نمایشی است از توجه به زندگی به واسطه خوانش امور روزمره، در طول فیلم این امور روزمره مرتباً تکرار می‌شوند و مدت زیادی از فیلم را دربر گرفته‌اند که مخاطب نسبت به آنچه هر روز در آن غرق شده و بی‌توجه است با نگاهی دقیق‌تر بنگرد و درباره‌اش فکر کند.
	داستان توکیو	
	توضیح	فیلم نمایشی است از تضادها و تقابل‌های زندگی سنتی که نماینده آن، شخصیت‌های پدر و مادر هستند و فرزندانی که غرق در دنیای جدید شده‌اند. این موضوع، از طریق تصاویری که نشانه رشد صنعت و ساختمان‌سازی مدرن (زندگی را تحت‌الشعاع خود قرار می‌دهند) و محله‌های قدیمی که نمایشی از زندگی سنتی است، به‌تصویر کشیده است.
	نار و نی	
	توضیح	فیلم به‌دنبال نمایش وجهی شاعرانه از مفهوم زیستن و زندگی در خانه است، تصاویری از نور و سایه‌ها، بازتاب کالبد خانه در حوض و یا پشت‌بام‌هایی که محلی برای زندگی و گذران امور مردمان بوده‌اند، ناظر بر این موضوع است.
	مادر	
	توضیح	فیلم به نحوی تمثیلی، حیات جریان‌یافته در درون خانه را برآمده از وجود مادر دانسته و نوعی سبک زندگی که به فراموشی سپرده شده است را دوباره در برابر چشمان مخاطب مجسم می‌کند.
	دایی من	
	توضیح	فیلم به‌دنبال خوانش انتقادی از فضاهای عصر مدرن است که محیط زندگی ما را به ماشینی بی‌روح نه محلی برای زیستن مبدل کرده است. به مباحث کارکردی از قبیل طراحی جبرگرایانه، انعطاف‌پذیری فضاها و سیرکولاسیون توجه شده است.
	زنگ تفریح	
	توضیح	مباحث کارکردی مرتبط با معماری، زاینده تفکر مدرن مانند عدم‌وجود خوانایی در فضاهای اداری و یا عدم‌وجود حریم خصوصی در فضاهای شفاف مسکونی و نظایر آن موضوع این فیلم را شکل داده است.

مولد اولیه مفهومی - زیستی

مولد اولیه مفهومی - کارکردی

- فرمی-احساسی

برخی از آثار سینمایی، واجد وجوه فرمی- احساسی پررنگی هستند. در فیلم «کشتی روسی»^{۷۷}، دوربین شناور نقش مخاطب سیالی را ایفا می‌کند که در درون فضاهای موزه در گردش است. کل فیلم بدون هیچ‌گونه برشی ساخته شده و از این‌رو، فرم آزاد و سیال فیلم بیشترین نمود را دارد. نظیر آن را به‌نحوی دیگر در سکانس انتهایی فیلم «مسافر»^{۷۸} شاهد هستیم. حرکت سیال و بدون انقطاع دوربین بین درون و بیرون فضا، روایتگر رخداد انتهایی فیلم می‌شود. در فیلم «افسانه قلعه سورام»^{۷۹}، هنگام مردن یکی از شخصیت‌های اصلی داستان، سیالیت و آزادی از طریق نمایش پارچه‌های در حال حرکت در وزش باد یا حرکت رود و بندبازی که به‌گونه‌ای معلق در دل باد در حال اجراست، نمایش داده می‌شود که همگی احساس حرکت و رهایی را در مخاطب ایجاد می‌کنند. **جدول ۳**، نمونه‌هایی از مصداق‌های مباحث استعاری- فلسفی را که می‌توانند پایگاهی برای مولدهای اولیه در طراحی باشند، نمایش می‌دهد.

• نظرگاه: مباحث محیطی

آنتونیونی معتقد است، لوکیشن همه چیز است که یک برداشت از آن ساخته شده است. «موضوع فیلم‌های من همیشه از یک منظر، یک سایت، یا مکانی که می‌خواهم کشف کنم، زاده می‌شود». آنتونیونی معمولاً قبل از فیلم‌برداری میل دارد که در محل کاملاً تنها باشد تا بتواند در مکان اصلی روایت، جریان وقایع را پیش چشمش مجسم کند. او می‌گوید: «می‌خواهم کاملاً بدانم که داستان دقیقاً در چه «مکانی» رخ می‌دهد. مشاهده آدم‌ها در بستر مکانی که در آن قرار دارند بخشی از شیوه کار من است» (Antonioni, 2007). نمایش برخی آثار سینمایی می‌تواند زاینده مولدهای اولیه معطوف به محیط باشد. سه فیلم «خانه دوست کجاست»، «زیر درختان زیتون» و «باد ما را خواهد برد»، ساخته عباس کیارستمی، از فضا‌سازی‌هایی بهره می‌برند که برگرفته از ویژگی‌های خاص همان منطقه است. کیارستمی در این فیلم‌ها از نابازیگران محلی استفاده می‌کند تا همه‌چیز در این آثار با محیط پیرامون در هماهنگی قرار گرفته باشد (**جدول ۴**).

• نظرگاه: مباحث شکلی

به‌طور کلی می‌توان صحنه‌های فیلم‌ها را به دو دسته تفکیک کرد. دسته اول آن‌هایی هستند که محیط ساخته‌شده توسط انسان، مانند معماری و محیط شهری را به تصویر کشیده‌اند که در این پژوهش به‌اختصار به آن‌ها «صحنه‌های معماری» گفته شده است. دسته دوم، صحنه‌هایی است که از عناصر طبیعی فیلم‌برداری شده که نام آن‌ها در این نوشتار «صحنه‌های غیرمعماری» است.

- صحنه‌های معماری

دسته اول آن‌هایی هستند که قبلاً در عالم معماری وجود نداشته‌اند و برای اولین بار طراحان صحنه‌خبره، آن‌ها را مختص همان فیلم به‌وجود آورده‌اند. در این گرایش، طراح صحنه باید دانش و

استعاره‌هایی از کاوش درون خود و اندیشیدن دربارهٔ معماهای درونی است. فیلم «چمنزار گریان»^{۷۰} نیز دارای وجوه استعاری است. به‌عنوان مثال، دشتی که خانه‌ها بر آن قرار گرفته پس‌از بارش باران، غرق در آب می‌شود. می‌توان آن را استعاره‌ای از عنوان فیلم چمنزار گریان دانست و یا در صحنه‌ای، نخ کاموایی که بین دو معشوق در حال دور شدن از یکدیگر هستند، کم‌کم به پایان خود می‌رسد که استعاره‌ای از جدایی آن‌هاست.

- نمادین-تمثیلی

برخی از فیلم‌ها وجوه نمادین پررنگی دارند. در فیلم «دنباله‌رو»^{۷۱}، گفتگویی سراسر نمادین شکل می‌گیرد. شاگرد از درس استاد در باب تمثیل غار افلاطون می‌گوید و جماعتی که در ایتالیای آن دوران همچون غارنشینان پشت به واقعیت حقیقی، نظاره‌گر سایه‌های آن هستند. برتولوچی از طریق بازی نور و سایه، این گفتگو را به‌گونه‌ای نمادین پیش چشمان مخاطب به‌تصویر می‌کشد. در صحنه‌ای دیگر، فضاهای درشت مقیاس نمادی از روح اقتدارگرایانه جریان فاشیستی می‌شود و یا با رعایت همین تناسبات، آن را به‌نحوی نمادین به دیوانه‌خانه‌ای مانند کرده است. فیلم «رنگ انار»^{۷۲}، واجد تصویرپردازی‌های نمادین است. در همان ابتدای فیلم، تصاویری از اناری که آب آن بر روی پارچه‌ای سفید می‌ریزد و خنجری که بعد از آن نمایش داده می‌شود، نمادی از خون ریخته شده است و یا هرگاه بازیگران در حال گذر از این دنیای مادی هستند، لباس سفید بر تن دارند و در جایی دیگر، پنجره نمادی از این دنیا معرفی می‌شود.

- زبانی- فلسفی

همیشه این‌طور پیش می‌آید که افکار و ایده‌های بیشتری در یک اثر سینمایی یافت می‌شود که مؤلف در آن گذاشته باشد. پالاسما این نظر تارکوفسکی^{۷۳} را با عقیده میلان کوندرا^{۷۴} پیوند می‌دهد که می‌گوید یک رمان بزرگ از مؤلفش خردمندتر است (Pallasmaa, 2001). برخی از فیلم‌ها وجوه فلسفی و زبان پررنگی دارند نظیر فیلم «استاکر»^{۷۵}. در این فیلم، افراد سفری را از این دنیا به جهانی دیگر شروع می‌کنند که به آن «منطقه» می‌گویند و در پی اتاق آرزوهایی هستند که فقط به خواسته‌های درونی، نه آنچه بر زبان می‌آید، توجه دارد و آن‌ها را اجابت می‌کند. از این‌رو، شخصیت‌های اصلی با آنکه پس‌از تحمل رنج‌های مسیر به این مکان می‌رسند، توانایی حضور در داخل آن را ندارند. چراکه ذات درونی‌شان با نمود بیرونی‌شان به‌وحدت و یگانگی نرسیده است. در فیلم «آگراندیسمان»^{۷۶}، این دیدگاه فلسفی که حقیقت امری لایه‌لایه است، به‌طرز گوناگونی نمایش داده می‌شود. در سکانسی، صفحه‌های شفاف به‌صورت لایه‌لایه در پشت یکدیگر قرار گرفته‌اند و یا در سکانسی دیگر، بازیگر اصلی با بزرگ‌نمایی یک عکس پیوسته، لایه‌های جدیدی از یک حقیقت را کشف می‌کند.

بدین منظور، ابتدا مفهوم مولد اولیه بیان شد. مولد اولیه، فکری است که به کار گرفته می‌شود تا زنجیره راه‌حل‌های ممکن را محدود کند. مولد اولیه، اصل نسبتاً ساده‌ای است که طراح برای خود در ابتدای کار برمی‌گزیند و سایر فعالیت‌های طراحی را به تبع این انتخاب انجام می‌دهد. این ایده اولیه هر چند ممکن است بسیار خام و ناپخته به شمار آید ولی طراح آن را به‌عنوان یک پایگاه برای کار طراحی خود انتخاب کرده و با بررسی، تجزیه و تحلیل و ارزیابی آن را پیش برده و تبدیل به یک طرح می‌کند. همان‌طور که اشاره شد، مولدهای اولیه می‌توانند کل فرایند طراحی را درگیر کنند، جوهره طرح برای آن‌هاست و بیش از آغازگری، صرف عمل طراحی نقش ایفا می‌کنند. مولدهای اولیه، اقسامی دارند که در یک تقسیم‌بندی بر پایه شیوه بروز، به دو دسته کلی مولدهای اولیه مفهومی و مولدهای اولیه عینی - کالبدی تقسیم‌بندی شده‌اند. از آنجاکه این مولدهای اولیه خود تلاشی هستند برای مسئله‌گشایی، بنابراین چنین استدلال می‌شود که آن‌ها در بستر یک مسئله طراحی پدید می‌آیند و بدیهی است که در یک رابطه دوسویه با مسئله طراحی قرار می‌گیرند. مولدهای اولیه می‌توانند منابع مختلفی داشته باشند که یکی از این منابع مطابق با پژوهش حاضر آثار سینمایی است.

در مبانی نظری نشان داده شد، برای هر یک از زیرمجموعه‌های دسته‌بندی مولدهای اولیه در معماری، می‌توان شواهد نظری از عالم سینما و یا در فصل مشترک دو حیطه ارائه کرد. در حوزه مصادیق سینمایی نیز چهار نظرگاه مختلف براساس تقسیم‌بندی مولدهای اولیه و در تطابق با آن‌ها، تنها با هدف سازگاری بهتر با زبان سینمایی و یکپارچگی بهتر مطالب، شامل زیست انسان، استعاری - فلسفی، مباحث محیطی و مباحث شکلی در قالب تحلیل‌هایی بررسی شد. مباحث، نشان‌دهنده آن بود که برای هر کدام از آن‌ها می‌توان نمونه‌هایی از آثار سینمایی ارائه کرد و مسلماً نمونه‌های متعدد دیگری نیز وجود دارد که خوانندگان و پژوهشگران دیگر می‌توانند در مورد آن‌ها کنند. با ذکر این نکات می‌توان اشاره داشت که سینما، دسته‌بندی مولدهای اولیه را به‌خوبی پوشش می‌دهد و می‌تواند برانگیزاننده طیف وسیعی از مولدهای اولیه باشد. این خود نوعی اشاره به قرابت ویژه سینما، معماری و جامعیت این عرصه برای خوانش معمارانه دارد.

ذکر این نکته در پایان ضروری است، اگرچه سینما می‌تواند مولدهای اولیه متنوع را در خود جای دهد اما بینش طراح برای استفاده در طراحی حرفه‌ای یا آموزگار معماری برای کاربست در آموزش طراحی نقش مهمی دارد، طراح یا آموزگار معماری باید بدانند متناسب با مسئله، چه مولدهای اولیه‌ای می‌توانند نقش محوری داشته باشند و مطابق با آن به سراغ دسته‌ای از آثار سینمایی بروند که برانگیزاننده همان گونه از مولدهای اولیه باشد. اگرچه این نوشتار به بحث پیرامون نقش سینما در برانگیزش مولدهای اولیه پرداخته است، اما پژوهشگران می‌توانند دیگر منابع مولدها را بررسی کنند.

شعوری گسترده در مورد معماری داشته باشد. او باید تشخیص دهد که چه عواملی، کاراکتر نوعی خاص از سکونتگاه را می‌سازد (Hitchcock, 2014, 10). آن‌ها را می‌توان در آغازین فیلم‌های تاریخ سینما نیز جست‌وجو کرد که حتی نظر برخی معماران در آن دوره زمانی را به خود جلب کرده است. به‌عنوان مثال، فیلم «غیرانسانی» ساخته مارسل لریبه که نظر آدولف لوس را به خود جلب می‌کند. البته این رویکرد را در سایر فیلم‌های تاریخ سینما نظیر مطب دکتر کالیگاری^{۸۱}، متروپولیس^{۸۱} و یا نمونه‌هایی از فیلم‌های مکتب اکسپرسیونیسم آلمان^{۸۲} نیز می‌توان مشاهده کرد. سه نفر از پیش‌گامان این عرصه که کارشان مستقیماً می‌تواند همانند یک نمونه موردی معماری به‌مثابه مولد اولیه استفاده شود عبارت‌اند از: سدریک گیبنز^{۸۳}، ویلیام کمرون مینزیز^{۸۴} و کن آدام^{۸۵}. از میان آن‌ها کن آدام به فرانک لوید رایت سینما معروف شده بود (Lamster, 2000, 87). دسته دوم، شامل صحنه‌هایی از بناهای معماری است که پیش‌ازاین توسط معماران ساخته شده‌اند و اکنون فیلم‌سازان به‌دلیل قابلیت دراماتیک بالا، آن‌ها را به‌عنوان بخشی از صحنه فیلم خود به‌تصویر کشیده‌اند. به‌عنوان نمونه، پشت‌بام «کارزا میلا» در فیلم «مسافر» آنتونیونی یا صحنه‌هایی از نمایش پانتئون در فیلم «شکم یک معمار»^{۸۶} (جدول ۵).

- صحنه‌های غیر معماری







در این سطح، صحنه‌هایی که هیچ عنصر معماری در آن‌ها وجود ندارند برانگیزاننده مولد اولیه هستند. به‌عنوان مثال، تصویرپردازی‌ها و کادربندی‌های فیلم «ماجرا»^{۸۸}، در یک محیط طبیعی فیلم‌برداری شده است یا صحنه‌هایی از فیلم «سال گذشته در مارین باد»^{۸۸} که تصاویری از باغ، همراه با نحوه خاص ایستادن بازیگران، نوعی ترکیب‌بندی خاص را نمایش می‌دهد و یا در فیلم «آسیاب و صلیب»^{۸۹}، قاب‌های متعددی از محیط طبیعی با کادربندی‌هایی که شبیه نقاشی است به مخاطب عرضه می‌شود (جدول ۵).


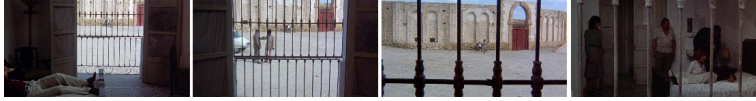

از برآیند مباحث مطرح‌شده، برای هر دسته از زیرمجموعه‌های مولدهای اولیه، مصادیق سینمایی ارائه شد. این موضوع نشان می‌دهد که آثار سینمایی می‌توانند پوشش‌دهنده انواع مختلف مولدهای اولیه باشند. اما باید توجه داشت همچنان که برایان لائوسون بدان اشاره دارد که بهتر است مولد اولیه، جنبه‌ای محوری از مسئله طراحی را هدف قرار داده باشد (لائوسون، ۱۳۹۲). لذا اینکه طراح، چه مولد اولیه‌ای را برگزیند یا بیشتر ذهنش به کدام سمت جهت‌گیری کند، از بینش او ریشه می‌گیرد اما در صورت جهت‌گیری و گرایش به سمت هر کدام از مولدهای اولیه، آثار سینمایی می‌توانند نمونه‌هایی جهت توجه و برانگیزش هر یک را در اختیار قرار دهند.

نتیجه‌گیری

سؤال اصلی این پژوهش این است که چگونه می‌توان آثار سینمایی را به‌عنوان یکی از منابع شکل‌گیری مولدهای اولیه در نظر داشت؟

جدول ۳. نمونه‌هایی از توجه به مباحث استعاری- فلسفی در آثار سینمایی، مأخذ: آرشيو نگارندگان.

ع.	نام فیلم	تصویر
عربی	آینه	
	توضیح	فیلم دارای وجوه بیانی- استعاری پررنگی است، تقابل میان آب و آتش که استعاره از خوشی‌ها و ناخوشی‌های زندگی و یا تضاد درون و بیرون است، فروپاشی اتاق تمثیلی از شخصیتی است که درگیر ناملايمات زيادی بوده و جستجوی رمزگونه در فضای بین پارچه‌های سفید که به جستجوی درون خود، مانند شده است.
عربی	چمنزار گریان	
	توضیح	نمایش صحنه‌ای که در آن آب تمام دشت و خانه‌های آن را دربر گرفته، استعاره‌ای از عنوان فیلم چمنزار گریان است، جدایی عاشق و معشوق با نمایش ریسمانی که این دو را بهم وصل کرده و با دور شدن از هم ریسمان نیز تمام می‌شود.
عربی	دنباله‌رو	
	توضیح	استفاده از فضاهای درشت‌مقیاس و تمثال‌ها که نمادی از اقتدارگرایی افکار فاشیستی است، تصویر کشیدن دیوانه‌خانه که نمادی است از حکومت فاشیستی و بازی نمادین نور و سایه برای نمایش تمثیل غار افلاطون.
عربی	رنگ انار	
	توضیح	انار در این صحنه نمادی از خون است که در دین مسیحیت واجد ارزش‌های بسیاری است، لباس‌های سفید و قرار گرفتن بر بام صومعه نمادی از جدایی از دنیای فانی است و پنجره‌ای که قطعاتی از آن شکسته، نمادی از جهانی است که در آن زندگی می‌کنیم.
عربی	استاکر	
	توضیح	فیلم عرضه‌کننده نوعی نگاه فلسفی درباره تمایلات و آرزوهای بی‌پایان انسان است. افرادی که از زندگی این دنیا دست کشیده‌اند و در طلب تحقق آرزویشان همراه راهنمایی می‌شوند که در جهانی دیگر مسیر را نشانشان دهد، پس از رنج‌های فراوان در یک‌قدمی برآورده شدن طلبشان به تضاد میان درون و بیرون خود پی می‌برند. تصاویر مسیر و به‌خصوص سکانس پایانی (افرادی که در تاریکی نشست‌اند و بارانی که در حجم نور شروع به باریدن کرده است) نمایشی است از این تضادهای بنیادین.
عربی	آگراندیسمان	
	توضیح	فیلم نمایشی است از اینکه، حقیقت امری لایه‌لایه است که از پس هر لایه چیزی جدید روشن می‌شود. سکانشی که در آن سطوح شفاف متوالی کنار هم قرار گرفته‌اند و یا عکاسی که عکس‌هایش را مرتباً بزرگ‌تر می‌کند تا به‌فهم حقیقتی در لایه‌ای دیگر برسد، نمایشی از همین دیدگاه است.

ع.	نام فیلم	تصویر
ع. فرمی - احساسی	کشتی روسی	
	توضیح	فیلم فرمی سیال و آزاد دارد و در قالب یک برداشت دوربین آزادانه و رها مثل ناظری در درون فضاهای مختلف موزه به حرکت می‌پردازد.
	مسافر	
توضیح	سکانس پایانی فیلم که نمایشی است از یک قتل فرمی آزاد دارد و دوربین گویی روح فردی است که از تن جدا شده و در رهایی کامل به نمایش روایت می‌پردازد.	
توضیح	افسانه قلعه سورام	
	توضیح	بخشی از صحنه‌های فیلم که نمایشی است از مرگ یکی از شخصیت‌های اصلی نمایش. تعلیق، آزادی، حرکت و رهایی به صورت فرم‌های در حرکت پارچه‌ها و رود و معلق ماندن بندباز به تصویر کشیده شده است.

جدول ۴. نمونه‌هایی از توجه به مباحث مرتبط با محیط در آثار سینمایی، مأخذ: نگارندگان.

ع.	نام فیلم	تصویر
ع. مباحث محیطی	زیر درختان زیتون	
	توضیح	فیلم در تناظر کامل با محیط پیرامون قرار دارد، نمایش صحنه‌هایی از محیط طبیعی، استفاده از نابازیگران محلی و معماری بومی منطقه، همگی نشان از آن دارد که کارگردان وجوه محیط را درک کرده و هیچ‌چیز تصنعی نیست.
توضیح	خانهٔ دوست کجاست	
	توضیح	در این فیلم، تمام روایت و تصویرپردازی برگرفته از خود محیط و قابلیت‌های موجود در آن است و حتی چهرهٔ معصومانهٔ کودکان نیز با محیط بی‌آلایش روستا، یکی شده است.
توضیح	باد ما را خواهد برد	
	توضیح	همانند دو اثر دیگر، استفاده از نابازیگران محلی، نمایش بناهایی که در دل طبیعت فرورفته‌اند و خارج‌نشدن از لوکیشن روستایی، فیلم را در هماهنگی با محیط قرار داده است.

جدول ۵. نمونه‌هایی از توجه به مباحث شکلی در آثار سینمایی، مأخذ: آرشیو نگارندگان.

ع.	نام فیلم	تصویر
	غیرانسانی	
	توضیح	طراحی صحنه‌هایی که قبلاً وجود نداشته و می‌توان آن‌ها را مانند یک فضای معماری جدید بررسی کرد.
	دکتر استرنجلاو	
	توضیح	فضاهای جدیدی که حاصل تفکر طراحان صحنه هستند، تناسب، ارتفاع سقف، صفحه‌نمایش وسیع و میزی که در وسط قرار گرفته، نشان از محلی برای یک جلسه مختص افرادی با جایگاه ویژه دارد.
	مسافر و شکم یک معمار	
	توضیح	توجه به بناهای معماری موجود در فیلم‌ها که کارگردان قابلیت دراماتیک آن‌ها را کشف کرده و اکنون مانند یک شخصیت برای پیشبرد روایت از آن‌ها استفاده می‌کند.
	ماجرا	
	توضیح	توجه به کادربندی‌هایی که در محیط‌های طبیعی توسط فیلم‌ساز شکل گرفته‌اند.
	سال گذشته در مارین باد	
	توضیح	قاب‌بندی، چیدمان عناصر طبیعی صحنه و موقعیت قرارگیری بازیگران، نمایش‌دهنده ترکیب‌بندی‌های جدید است.
	آسیاب و صلیب	
	توضیح	توجه به قاب و جانمایی عناصر طبیعی در کادر نمایش و ترکیب‌بندی صحنه، آن را به‌سان یک تابلوی نقاشی عرضه کرده است.

مبتنی بر نمونه معماری

مبتنی بر نمونه غیر معماری

پی‌نوشت‌ها

accident and .۴۹/enigmatic signifier .۴۸/metaphors and similes .۴۷ /analogies central .۵۳ /kernel idea .۵۲/Jane Darke .۵۱ /Bryan Lawson .۵۰/the unconscious .۵۷/concept .۵۶/primary position .۵۵/early solution conjectures .۵۴/concept Laxton's .۶۰ /Herman Hertzberger .۵۹/Richard Mac Cormac .۵۸/parti Julia .۶۲/intertextuality .۶۱ /ingenious hydro-electric model of design learning Jeanne Dielman, 23, quai du .۶۵/ Gérard Genette/۶۴. Harold Bloom/۶۳/Kristeva ((Tokyo Story) Yasujiro Ozu. ۶۶/(commerce, 1080 Bruxelles (Chantal Akerman Mirror) Andrei .۶۹/(Playtime) Jacques Tati /۶۸(Mon Oncle) Jacques Tati .۶۷ .۷۱/(Trilogy: The Weeping Meadow) Thodoros Angelopoulos .۷۰/(Tarkovsky The Color of Pomegranates) Sergei .۷۲/(The Conformist) Bernardo Bertolucci Stalker) Andrei .۷۵/Milan Kundera .۷۴/Andrei Tarkovsky .۷۳ ((Parajanov Russian Ark) Alexander .۷۷/Blow-Up) Michelangelo Antonioni .۷۶/(Tarkovsky The Legend of .۷۹/(The Passenger) Michelangelo Antonioni .۷۸/(Sokurov The Cabinet of Dr. Caligari) Robert .۸۰/(Suram Fortress) Sergei Parajanov

primary .۵/wicked .۴/ill-structured .۳/well-structured .۲ /design research .۱ Hans .۹/Eric Rohmer .۸/Georges Méliès .۷ /Auguste Choisy .۶/generator .۱۳/(۱۹۲۴) L'Inhumaine .۱۲/Adolf Loos .۱۱/Andrei Andrejev .۱۰/Poelzig .۱۷/Metropolis .۱۶/Luis Buñuel .۱۵/Robert Mallet-Stevens .۱۴/Marcel L'Herbier Congrès International du Cinéma Indépendant .۲۰/Pierre Jeanneret .۱۹/Pessac .۱۸/Siegfried Kracauer .۲۲/Congrès International du Cinéma Indépendant .۲۱/d'Architecture Moderne .۲۶/Allan Casebier .۲۵/Anthony Vidler .۲۴/Mark Lamster .۲۳/Dietrich Neumann Brian .۲۶/Maurice Merleau-Ponty .۲۸/Edmund Husserl .۲۷/Vivian Sobchack computer aided .۳۲/cinematic aided design .۳۱/Giuliana Bruno .۳۰/Hatton the .۳۵/strategy of analogy .۳۴/strategy of direct incorporation .۳۳/(design CAD .۳۸/Rem Koolhaas .۳۷/Bernard Tschumi .۳۶/conceptual strategy of transference Tim .۴۲ /Geoffrey Broadbent .۴۱/ dissolve .۴۰/Kate Nesbitt .۳۹ /Jean Nouvel .۴۶/analogical design .۴۵/Kari Jormakka .۴۴/Charles Jencks .۴۳/McGinty

org/10.22059/jfaup.2015.55693

- کلامی، مریم و ندیمی، حمید. (۱۳۹۳). تأملی بر نقش دانش شخصی از موقعیت طراحی در شکل گیری مولدهای اولیه طراحی. صفحه ۲۴-۱۹، (۱). <https://doi.org/10.22059/jfaup.2015.55693>
- لاوسون، برایان. (۱۳۹۲). طراحان چگونه می‌اندیشند: ابهام‌زدایی از فرایند طراحی (ترجمه حمید ندیمی). دانشگاه شهید بهشتی. (اثر اصلی منتشره ۱۹۸۰)
- محمدزاده، مهدی؛ خزایی، محمد و عزیزی یوسف‌کنند، علیرضا. (۱۴۰۰). بررسی و تحلیل صلیب مجازی کلیسای سنت استپانوس جلفای تبریز (از منظر انواع بینامتنیت ژرار ژنت). *جلوه هنر*، ۱۳ (۲)، ۵۶-۷۱. <https://doi.org/10.22051/71-56-71>
- محمودآبادی، علیرضا و میرجانی، حمید. (۱۴۰۱). نسبت تفکر طراحی معماری با طرح‌واره‌های ناسازگار. *نشریه علمی اندیشه معماری*، ۶ (۱۲)، ۱-۱۶. <https://doi.org/10.30479/at.2022.16531.1830>
- مرادی‌نژاد، فرنام؛ پیروای‌ونک، مرضیه و الستی، احمد. (۱۳۹۸). نقد پدیدارشناسانه شکل‌گرایی استفان شارف در زیباشناسی سینمایی فیلم‌های کالت. *جامعه فرهنگ رسانه*، ۸ (۳۰)، ۱۰۱-۱۱۹. <https://doi.org/10.1001/1.38552322.1398.8.30.54>
- معتمدی، حورا و میرزا کوچک خوشنویس، احمد. (۱۳۹۸). استفاده از مؤلفه‌ها و مفاهیم سینمایی در طراحی معماری با مضمون حرکت. *فصلنامه علمی مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه*، ۲ (۳)، ۱۵۲-۱۷۴. <https://doi.org/10.22034/1.38552322.1398.8.30.54>
- نامور مطلق، بهمن. (۱۴۰۰). درآمدی بر بینامتنیت: نظریه‌ها و کاربردها. انتشارات سخن
- Acland, C. R., & Wasson, H. (Eds.). (2020). *Useful Cinema*. Duke University Press.
- Albrecht, D. (1986). *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*. Harper & Low Publishers.
- Allen, G. (2022). *Intertextuality* (Rev. ed.). Routledge.
- Antonioni, M. (2007). *The architecture of vision: Writings and interviews on cinema*. (C. di Carlo & G. Timazzi, Eds.). University of Chicago Press.
- Benjamin, W. (2018). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. In Sh. Watson, A.J. Barnes & K. Bunning (Eds.), *A Museum Studies Approach to Heritage*. (pp. 226-243). Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/97811351226387-29>
- Berger, A. A. (1996). *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday life*. Sage Publications.
- Bergera, I. (2018). Designing from cinema: film as trigger of the creative Process in architecture. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 8(3), 169-178. <https://doi.org/10.3926/jotse.372>
- Biskjaer, M. M., & Christensen, B. T. (2021). A second look at primary generators. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 7(1), 7-23. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.08.007>
- Brereton, P. (2023). Cinema, ecology, and environment. In A. Hanson, & R. Cox (Eds.) *The Routledge Handbook of Environment and Communication*. (pp. 329-342). Routledge.
- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and The Human Sciences*. Wiley.

Cedric (۱۳۸۶). *Metropolis* Fritz Lang. ۸۲. *german expressionism*. ۸۳. *Wiene* (۱۳۸۶). *The Belly of an Architect* Ken Adam. ۸۵. *William Cameron Menzies* Gibbons. ۸۴. *Peter Greenaway* (Architect) Michelangelo Antonioni. ۸۷. *L'avventura* Lech. ۸۹. *Last Year at Marienbad* Alain Resnais (Majewski)

فهرست منابع

- انصاری، حمیدرضا. (۱۳۸۶). نسبت نظریه‌ی عمل در طراحی معماری: بهره‌گیری از روش تحلیل پروتکل جهت بررسی و تفسیر نقش مولدهای اولیه در برقراری نسبت میان نظریه و عمل در طراحی معماری [آپایان نامه دکتري، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران]. پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرنداک). <https://ganj.irandoc.ac.ir/#!/articles/bfc89f9298c44b71b38aeed52b25c24>
- انصاری، حمیدرضا. (۱۳۸۸). مولدها و پردازشگرها در فرایند طراحی معماری. *هنرهای زیبا: معماری و شهرسازی*، ۱ (۳۹)، ۵-۱۴. <https://doi.org/10.22059/jfaup.2018.68315>
- آذر، اسماعیل. (۱۳۹۵). تحلیلی بر نظریه‌های بینامتنیت ژنتی. *پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی*، ۲۴ (۷)، ۱۱-۳۱. <https://sanad.iau.ir/journal/lit/Article/527493?jid=527493>
- دانش‌ناری، حمیدرضا و حسینی، سیدحسین. (۱۳۹۹). تحلیل محتوای کیفی فیلم «جوکر» با رویکرد جرم‌شناسی فرهنگی. *مجله جهانی رسانه*، ۱۵ (۱)، ۷۷-۹۸. <https://doi.org/10.22059/gmj.2020.80513>
- رحیمی اتانی، سمیرا؛ بذرافکن، کاوه و رئیسی، ایمان. (۱۳۹۹). بازخوانی اثر معماری به کمک مدل نقد بینامتنی: نمونه موردی: مسجد ولیعصر باغ نظر. *۱۷ (۸۳)*. <https://doi.org/10.22034/bagh.2020.173210.4012.52-41>
- رحیمی‌ان، مهدی. (۱۳۹۹). سینما: معماری در حرکت. انتشارات سروش.
- رضایی، محمود. (۱۳۹۳). بازنگری فرایند طراحی (رمزگشایی «قیاس» به عنوان روش اصلی آفرینش فضا و فرم). *هویت شهر*، ۱۸ (۸)، ۷۱-۸۰. <https://www.magiran.com/p1328236>
- سرابی، امیر و مولانایی، صلاح‌الدین. (۱۳۹۶). مطالعه تطبیقی معماری و سینما با رویکرد آموزش معماری به کمک فیلم. *معماری و شهرسازی ایران*، ۲۸ (۲)، ۱۵۷-۱۷۲. <https://doi.org/10.30475/isau.2018.62072.172>
- شریعت‌راد، فرهاد و ندیمی، حمید. (۱۳۹۵). قالب‌بندی مسئله: راه طراحی‌رسانه‌ی رویارویی با مسئله طراحی. صفحه ۲۴-۵، (۳). <https://doi.org/10.22059/jfaup.2015.55693>
- صیاد، علیرضا. (۱۳۹۵). *ادراک تماشاگر استقرار یافته در فضای سینماتیک* [آپایان نامه دکتري، دانشگاه هنر اصفهان]. پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (ایرنداک). <https://ganj.irandoc.ac.ir/#!/articles/cff91112987fa42e4f614cce322ed01>
- فتاحی، محمد نوید؛ قضااتی، نینا و مولانایی، صلاح‌الدین. (۱۴۰۱). حس حضور در آینده: نمود معماری آینده‌گرا در سینمای علمی-تخیلی. *معماری و شهرسازی ایران*، ۱۳ (۲)، ۲۴۷-۲۶۳. <https://doi.org/10.30475/isau.2023.248688.1518>
- قاسمی‌نیا، مازیار؛ سلطان‌زاده، حسین و رئیسی، ایمان. (۱۴۰۱). «بینامتنی»: تبیین روابط میان یک اثر معماری با آثار دیگر بر پایه رویکرد «بینامتنیت». *نامه معماری و شهرسازی*، ۱۴ (۳۴)، ۲۵-۴۴. <https://doi.org/10.30480/aup.2021.3080.1640>
- قهرمانی، محمدباقر؛ پیروای‌ونک، مرضیه؛ مظاہریان، حامد و صیاد، علیرضا. (۱۳۹۳). کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک. *هنرهای زیبا: معماری و شهرسازی*، ۱۹ (۴)، ۲۷-۳۶. <https://doi.org/10.22059/jfaup.2015.55693>

- Bruno, G. (2002). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Verso.
- Bruno, G., (2007). *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts*. MIT Press.
- Cairns, G. (2012). Crossing the boundaries of film and architectural pedagogy. *Journal of Pedagogic Development*, 2, 16-23. <https://11nq.com/Lsdxz>
- Cairns, G. (2013). *The Architecture of The Screen: Essays in Cinematographic Space*. Intellect.
- Cameron, L. (2018). From metaphor to metaphorizing: How cinematic metaphor opens up metaphor studies. In S. Greifenstein, D. Horst, T. Scherer, C. Schmitt, H. Kappelhoff, & C. Müller (Eds.), *Cinematic metaphor in perspective: Reflections on a transdisciplinary framework* (pp. 17-35). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110615036-002>
- Casebier, A. (1991). *Film and phenomenology: Towards a realist theory of cinematic representation*. Cambridge University Press.
- Choisy, A. (1899). *Histoire de l'architecture* (Vol. 1). Rouveyre.
- Collins, P. (1971). *Architectural Judgement*. McGill University Press.
- Corbusier, L. (2014). Spirit of truth. In S. Mackenzie (Ed.), *Film manifestos and global cinema cultures: A critical anthology* (pp. 41-43). Univ of California Press.
- Cox, D., & Levine, M. (2012). *Thinking through film: Doing philosophy; watching movies*. John Wiley & Sons.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed method approaches* (4th ed.). Sage Publication.
- Cross, N. (1984). *Development in design methodology*. John Wiley & Sons Ltd.
- Darke, J. (1979). The primary generator and the design process. *Design Studies*, 1(1), 36-44. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90027-9](https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90027-9).
- Dimendberg, E. (2004). *Film noir and the spaces of modernity*. Harvard University Press.
- Dissanayake, W. (2010). Landscapes of meaning in cinema: Two Indian examples. In G. Harper & J. Rayner (Eds.), *Cinema and landscape* (pp. 189-202). Intellect.
- Dorst, C. H. (2003). The problem of design problems. In E. Edmonds & N. G. Cross (Eds.), *Expertise in design, design thinking research symposium 6*. Creativity and Cognition Studios Press. <https://encr.pw/azJ5I>
- Duck, S. R. (2001). *Architecture as film: Animation and the phenomenological experience* [Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology]. MIT Library. <http://hdl.handle.net/1721.1/73349>
- Eisenstein, S. M., Bois, Y.-A., & Glenny, M. (1989). Montage and Architecture. *Assemblage*, 10, 111-131. <https://doi.org/10.2307/3171145>
- Flick, U. (2014). *An introduction to qualitative research*. Sage Publications.
- Fredericksen, D. (2021). Jung/sign/symbol/film. In Ch. Hauk & I. Alister (Eds.), *Jung and film: Post-Jungian takes on the moving image* (pp. 17-55). Routledge.
- Georgiadou, Z. (2017). *Cinema and Architectural Design Education*. *artciencia.Com*, Revista De Arte, Ciência E Comunicação, (20-21). <https://doi.org/10.25770/artc.11059>
- Giedion, S. (2009). *Space, time and architecture: The growth of a new tradition*. Harvard University Press.
- Goldschmidt, G., & Tatsa, D. (2005). How good are good ideas? Correlates of design creativity. *Design studies*, 26(6), 593-611. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2005.02.004>
- Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural research methods* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Guindon, R. (1990). Designing the design process: Exploiting opportunistic thoughts. *Human-Computer Interaction*, 5(2-3), 305-344. https://doi.org/10.1207/s15327051hci0502&3_6
- Habibi, M., Farahmandian, H., & Mojdehi, R. B. (2016). Reflection of urban space in Iranian cinema: a review of the last two decades. *Cities*, 50, 228-238. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2015.07.005>
- Hatton, B. (2018). *Film, Space, Architecture*. *Architectural Association School of Architecture*. <https://www.aaschool.ac.uk/publicprogramme/whatson/film-space-architecture>
- Hauser, A. (1999). *Social history of art: Naturalism, Impressionism, The film age* (Vol. 4, 3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203981825>
- Heidari, M., & Rezaei, M. (2016). The role of anatomical and ecological analogies in animal architectural design method (where animal architecture stands). *International Journal of Current Research*, 8(10), 40231-40238. <https://www.journalcra.com/sites/default/files/issue-pdf/18033.pdf>
- Hertzberger, H. (2005). *Lessons for students in architecture* (I. Rike, Trans.; Vol. 1). 010 Publishers. (Original work published 1991)
- Hitchcock, A. (2023, September 18). *Alfred Hitchcock on film production*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/Alfred-Hitchcock-on-film-production-1989444>
- Janser, A. (1997). Only film can make the new architecture intelligible! Hans Richter's Die neue Wohnung and the early documentary film on modern architecture. In F. Penz & M. Thomas (Eds.), *Cinema and architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia* (pp. 34-42). British Film Institute.
- Jencks, C. (2002). *The new paradigm in architecture*. Yale University Press.
- Jones, J. (1992). *Design methods*. John Wiley & Sons.
- Jormakka, K., Schürer, O., & Kuhlmann, D. (2014). *Basics design methods*. Birkhäuser.
- Kant, E. (1985). Understanding and automating algorithm design. *IEEE Transactions on Software Engineering*, SE-11(11), 1361-1374. <https://doi.org/10.1109/TSE.1985.231884>
- Karofsky, A., & Litch, M. (2020). *Philosophy through film*. Routledge.
- Kneller, G. F. (1965). *The art and science of creativity*. Holt, Rinehart and Winston.
- Kotsopoulos, S. (2007). Design concepts in architecture: the porosity

paradigm. *Proceedings of the First International Workshop on Semantic Web and Web 2.0 in Architectural, Product and Engineering Design*.
<https://ceur-ws.org/Vol-294/paper08.pdf>

- Lamster, M. (2000). *Architecture and Film*. Princeton Architectural Press.
- Laxton, M. (1969). *Design education in practice: Attitudes in design education*. Lund Humphries.
- Lefebvre, H. (2014). *Critique of everyday life: The three-volume text*. Verso.
- L'Herbier, M. (1979). *La tête qui tourne* [The Spinning Head]. Belfond.
- McGinty, T. (1979). Concepts in architecture. In J. C. Snyder & A. J. Catanese (Eds.), *Introduction to architecture*. McGraw-Hill.
- Mirenayat, S. A., & Soofastai, E. (2015). Gerard Genette and the categorization of textual transcendence. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(5), 533-537. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n5p533>
- Murray, R. L., & Heumann, J. K. (2009). *Ecology and popular film: Cinema on the edge*. Sunny Press.
- Nesbitt, K. (Ed.). (1996). *Theorizing a new agenda for architecture: An anthology of architectural theory 1965 – 1995*. Princeton Architectural Press.
- Neumann, D., & Albrecht, D. (1996). *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel.
- Pallasmaa, J. (2001). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Rakennustieto Publishing.
- Penz, F. (2017). *Cinematic Aided Design: An Everyday Life Approach to Architecture* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315722993>.
- Penz, F., & Thomas, M. (Eds.). (1997). *Cinema & architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. British Film Institute.
- Perec, G. (1974). *Species of spaces and other pieces* (J. Sturrock, Trans. & Ed.). Penguin Books.
- Pick, A., & Naraway, G. (Eds.). (2013). *Screening nature: Cinema beyond the human*. Berghahn Books.
- Raleigh, H. P. (1973). Film: the revival of aesthetic symbolism. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 32(2), 219–227. <https://doi.org/10.2307/429039>.
- Rattenbury, K. (1994). *Echo and Narcissus*. In M. Toy (Ed.), *Architecture and film*. Academy Editions.
- Rowe, P. (1987). *Design thinking*. MIT Press.
- Salama, A. (1995). *New trends in architectural education: Designing the design studio*. Tailored Text and Unlimited Potential Publishing.
- Shirazi, S. R. (2007). *Cinematic space: A study of representation in Iranian films* [Unpublished doctoral dissertation]. Birmingham City University.
- Simon, H. A. (1969). *Sciences of the artificial*. MIT Press.
- Smith, G. M. (2003). *Film structure and the emotion system*. Cambridge University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Camal thoughts: Embodiment and moving image culture* (1st ed.). University of California Press. <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1pnx76>
- Sweeney, K. W. (1994). The persistence of vision: The re-emergence of phenomenological theories of film. *Film & Philosophy*, 1(1), 29-38. <https://doi.org/10.5840/filmphil199414>
- Tan, E. S. (2013). *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine* (B. Fasting, Trans.). Routledge.
- Touzjian, R. (2011). *From film to architecture: An extended cinematic design process based on architectural interpretations of narrative film* [Doctoral dissertation, Kyoto University]. Kyoto University Research Information Repository. <https://doi.org/10.14989/doctor.k16463>
- Troiani, I., & Campbell, H. (2020). *Architecture filmmaking*. Intellect.
- Tschumi, B. (1994). *The Manhattan transcripts*. Academy Editions.
- Ullman, D. G., Dietterich, T. G., & Stauffer, L. A. (1988). A model of the mechanical design process based on empirical data. *AI EDAM*, 2(1), 33–52. <https://doi.org/10.1017/S0890060400000536>
- Vaughan, H. (2013). *Where film meets philosophy: Godard, Resnais, and experiments in cinematic thinking*. Columbia University Press.
- Vidler, A. (1993). The explosion of space: Architecture and the filmic imaginary. *Assemblage*, (21), 44-55. <https://doi.org/10.2307/3171214>
- Visser, W. (2006). *The cognitive artifacts of designing*. CRC Press.
- Whittock, T. (1990). *Metaphor and film*. Cambridge University Press.

COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Bagh-e Nazar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوه ارجاع به این مقاله:

خواجه پور، الهام و رسولی، جواد. (۱۴۰۳). مطالعه‌ای بر نقش آثار سینمایی به عنوان منبعی جهت برانگیزش مولدهای اولیه در طراحی معماری. *باغ نظر*, ۲۱(۱۳۹)، ۱۹-۳۸.

DOI: 10.22034/BAGH.2024.467694.5635
 URL: https://www.bagh-sj.com/article_209506.html

