مدیریت شهری
فصلنامه علمی پژوهشی مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲ . بهار ۱۴۰۰
Urban managment
No.62 Spring 2021
141 -150
تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۱۰/۲۸ تاریخ پذیرش نهایی : ۱۳۹۹/۱۲/۲

درونمایه‌های مشترک مابین معماری و هنرهای نمایشی تأثیرگذار بر ارتقاء بهره‌وری محیط شهری[۱]

ژنیت رستمی قلزم*: دانشجوی دکتری معماری، گروه معماری واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
مهرداد جاویدی نژاد: استادیار، گروه معماری واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
بهروز منصوری: استادیار، گروه معماری واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

چکیده

درک مفاهیم ریشه‌ای و اصیل هنری می‌تواند باعث قرابت و شناخت بهتر هنرهای کاربردی معماری، تئاتر و سینما گردد. معماری و تئاتر و سینما جدا از وجهه کارکردی خود که به ایجاد فضا می‌پردازند، در فرآیند درک فضا، هر سه اصول مشترکی را در بر می‌گیرند که به وسیله معماران و کارگردانان درهم‌آمیخته شده‌اند. این تحقیق با رویکردی توصیفی-تحلیلی به بررسی کلیات و امکان استفاده از این نزدیکی در هنرهای کاربردی می‌پردازد. استفاده از نحله‌های فکری خردباوری و تجربه‌باوری نکته قابل توجه در این تحقیق است که به صورت همزمان می‌توانند هر دو دسته را در کنار هم استفاده کند. معماری، تئاتر و سینما می‌توانند واسطه‌هایی برای عرضه معنا باشند، که این معنا می‌تواند بین عرصه‌ها و رسانه‌های مختلف مشترک باشند. در واقع معماری، تئاتر و سینما متشکل از عناصر اساسی مشترکی همانند صحنه، فضا، نور، حرکت و دید می‌باشند. معماران و کارگردانان تئاتر و فیلم‌سازان پیوسته در تلاش برای انتقال مفاهیم متداعی در جهت بازگویی ایده‌ها و مفاهیم در محیط‌های نمادین هستند، در واقع هنر معماری در تئاتر و سینما به عنوان عامل ایجاد تعادل و هماهنگی در شکل تصاویر و ترکیب صحنه مطرح می‌شوند که ویژگی‌های مکانی یا زمانی فضا، رنگ نور، سایه روشن تأثیرات متفاوتی بر مخاطب می‌گذارد. فضاهای بصری که در پس‌زمینه تصاویر یک فیلم دیده می‌شود در شکل‌گیری تفکر کارگردان و فیلم‌ساز نقش مؤثری دارد. در واقع کارگردانان با بهره‌گیری از معماری از طریق معنا و فضاهای بصری سعی در ایجاد فضا و خلق مکان و شخصیت‌پردازی می‌کنند. شناسایی این تعاملات و تأثیرگذاری‌ها می‌تواند به هنرمندان در خلق محصول هنری خود کمک بسیاری نموده و درک مناسبی را از محیط و فضاهای موردنیاز هر گروه فراهم سازد

واژگان کلیدی: معماری، سینما، تئاتر، محیط شهری، مکان، بهره‌وری

Common components in architecture and performing arts affecting the efficiency of urban environment

Apprehension of the fundamental and noble notions of art, can lead to a better understanding of practical arts such as architecture, theatre and cinema and their similarities. Architecture, theater and cinema, apart from their practical aspect, which creates the environment, in the process of comprehending the space, all three share the same three principals which are interwoven together by architects and directors. This research, with a descriptive-analytical approach is studying the generality of this similitude and the ability to use this similarity in practical arts. Using the virtues of wisdom and experience are two important factors in this research, which can simultaneously use both divisions alongside each other. Architecture, cinema and theatre can be mediums to present ideas, and these ideas can be common between different Medias and different fields. Indeed architecture, theatre and cinema are composed of the same main elements such as stage, space, light, movement, and perspective. Architects, directors of theatre and movies are continuously trying to communicate associative concepts in order to narrate ideas and complex concepts in a symbolic environment. Indeed the art of architecture in theatre and cinema represents itself as the factor creating balance and harmony in the shape of images and composition of stage in which special and temporal properties of the space, color, lights, shadows and shades have different effects on spectators. Visual perspectives in the background of a movie have an important role in creating the ideas of the director and the producer of the movie. Actually, directors create the environment and temper of the space and characters by using architecture by the mean of concepts and visual perspective. Identification of these interactions and their effect can be of great help to the artists in creating their artistic product and create an appropriate understanding of environment and space required for each category.

Keywords: architecture, cinema, theatre, urban environment, location, efficiency

۱- این مقاله مستخرج از پایان‌نامه دکتری ژنیت رستمی قلزم با عنوان «خوانش معماری و شهر در مسیر برون‌رفت از بحران» است که در دانشکده معماری و شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز به راهنمایی دکتر مهرداد جاویدی‌نژاد در شرف تکمیل است.

*نویسنده مسئول -gen.rostami@iactb.ac.ir

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

۱- مقدمه

معمـاری و سـینما و تئاتـر ترکیـب پیچیـده‌ای از معانـی نمادیـن و کاربـری بـوده و می‌تواننـد بـه عنـوان آثـار هنـری در چارچـوب گسـترده‌ای در مرزهـای قـراردادی میـان سـایر اشـکال هنـری موردبررسـی قـرار گیرنـد. بسـیاری از کارگردانـان تئاتـر و سـینما پیوسـته در تـلاش بـرای انتقال معنـای متداعـی فضـا و مـکان از یـک اثـر هنـری بـه رسانهٔ معمـاری هسـتند و در ایـن راسـتا بـه بازگویـی ایده‌هـا و مفاهیـم در محیط‌هـای نمادیـن می‌پردازنـد. بـه ایـن واسـطه آنچـه کـه معمـاری را بـه هنـری اعجازانگیـز تبدیـل می‌کنـد پیونـد و ارتبـاط در چارچـوب و سـاختاری معنایی اسـت و هرچه سـاخت در سـاحت خلـق ایـن هنـر دقیق‌تـر و خلاقانه‌تـر باشـد، هنـر حاصلـه مانـدگار و جاودانه‌تـر خواهـد شـد.

معمـاری همیشـه و در همـه حـال تابـع اصـول معین و شـناخته شـده‌ای اسـت و پیونـدی اسـتوار و ناگسسـتنی بـا فرهنـگ، الگوهـای رفتـاری و ارزش‌هـای جامعـه دارد و تغییـرات در معمـاری بـا تغییراتـی کـه در سـایر عرصه‌هـای زندگـی بـه وقـوع می‌پیونـدد متناسـب اسـت و ایـن تغییـرات لازمهٔ معمـاری پویـا و زنـده اسـت تـا بتوانـد نیازهـای جدیـد انسـان را پاسـخگو باشـد، در واقـع معمـاری همسـاز و همـگام بـا زمـان خـود اسـت کـه بـر اسـاس ماهیـت خویـش، فرهنگ‌هـا و الگوهـای رفتـاری را می‌سـازد و حتـی تغییـر هـم می‌دهـد. کارگردانـان تئاتـر و فیلمسـازان بـا برخـورداری از معمـاری علی‌الخصـوص از طریـق نشانه‌شناسـی و معنـا نقـش مهمـی بـر شـخصیت‌پردازی، ایجـاد هویـت، حـس زمـان و مـکان، ایجـاد فضـای مناسـب و منظـم بـرای مکانـی خـاص و عبـور از لایه‌هـای تاریخـی در فضـای فیلـم و صحنهٔ تئاتـر دارنـد و نحـوهٔ ایجـاد هویـت و شخصیت‌سـازی و برخـورداری از نظـم و فضـا، انسـان را قـادر بـه درک هویـت می‌کننـد.

۲- بررسی ادبیات موضوع:

کلیـات مـورد اسـتفاده در آثـار هنـری را می‌تـوان بـه صـورت قابـل توجهـی مشـابه در نظـر گرفـت. ایـن کلیـات در برخـی مـوارد بـه حـدی بـا هنـر مقصـد ترکیـب شـده‌اند کـه امـکان شناسـایی آن بـه صـورت مجـزا وجـود نـدارد. لازم اسـت برای درک صحیـح از ایـن مـورد بخصـوص در هنرهـای کاربـردی ماننـد معمـاری، تئاتـر و سـینما بـه تجربـه و بررسـی‌های دقیـق متوسـل شـده و از نظـرات کارشناسـان بهـره بـرد. در ایـن زمینـه بررسـی‌های انجـام شـده بسـیار فـراوان اسـت. بـه منظـور درک بهتـر موضـوع تحقیقـات نویـن در ایـن زمینـه موردبررسـی قـرار می‌گیـرد (جـدول شـماره یـک).

۳- روش تحقیق:

راهـکار اسـتفاده شـده بـه صـورت تحلیلی-توصیفـی اسـت و به‌گونـه‌ای از رویکردهـای تحقیقـات کیفـی تعلـق دارد. ابـزار شناخت‌شناسـی در ایـن روش تلفیقـی از قیـاس و اسـتقرا بـه شـمار می‌آیـد به‌گونـه‌ای عقل‌گرایـی و تجربه‌گرایـی را همزمـان در خـود دارد. درک مفاهیـم مرتبـط بـا معمـاری دو جنبـه متفـاوت را شـامل می‌شـود کـه هـم جنبـه مـادی مهندسـی و هـم جنبه‌هـای هنـری در آن مسـتتر اسـت. در مقابـل جنبه‌هـای هنـری سـینما بـر جنبه‌هـای مـادی آن غلبـه دارد امـا هرگـز نمی‌تـوان جنبـه هنـری صـرف را بـرای آن قابل‌قبـول دانسـت.

۴- انواع هنرها:

هنرهـای هفتگانـه دارای چندیـن تقسـیم‌بندی مختلـف می‌باشـند، کـه در ایـن جـا بـه تقسـیم‌بندی اصلـی و اولیـه اشـاره می‌شـود:

تقسیم‌بندی کلی و اصلی عبارت است از:

۱) معماری،

۲) هنرهای ترسیمی شامل نقاشی، خطاطی و...،

۳) هنرهای دستی شامل مجسمه‌سازی، شیشه‌گری و...،

۴) ادبیات شامل شعر و داستان، نمایشنامه، فیلمنامه و نثر،

۵) موسیقی،

۶) ورزش، رقـص، حـرکات نمایشـی، ۷) هنرهـای نمایشـی شـامل فیلـم و سـینما و تئاتـر و...

وجوه مشترک آثار هنری عبارت‌اند از:

الـف - تخیـل: بـه عنـوان مهمتریـن عامـل در شـکل‌گیری اثـر هنـری.

ب - عاطفـه و احسـاس هنرمنـد: همـهٔ آثـار هنـری از عاطفـه و احسـاس هنرمنـد سرچشـمه می‌گیرنـد نـه از تفکـر منطقـی و عقلانـی او.

ج - چندمعنایـی بـودن و منشـور ماننـدی: ایـن جنبـه از خصایـص آثـار هنـری اسـت، در واقـع از دو ویژگـی قبلـی کـه برشـمردیم، حاصـل می‌شـود. بدیـن معنـی کـه هـر پدیـده‌ای کـه عنصـر اصلـی سـازندهٔ آن تخیـل و عاطفـه باشـد، بی‌شـک نمی‌توانـد معنایـی منجمـد و تک‌بعـدی داشـته باشـد (آینـده، ۱۳۸۹).

مدیریت شهری
فصلنامه علمی پژوهشی
مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲ . بهار ۱۴۰۰
Urban managment
No.62 Spring 2021

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

جدول شماره ۱: تحقیقات جدید انجام گرفته در کشور در زمینه معماری و هنرهای نمایشی

نویسنده	نتایج
لبیب زاده و همکاران (۱۳۹۷)	به نظر می‌رسد این هنر سینما، دارای عناصر و تکنیک‌های مشترکی با معماری باشد بنابراین می‌توان گفت که معماری در لوکیشن‌های سینمایی، بیشترین تأثیر را در ایجاد احساس موردنظر پدیدآورندگان اثر بر مخاطبان دارد. به نظر می‌رسد که سینما توانایی زیادی در به تصویر کشیدن مضامین فرهنگی و سبک زندگی را از طریق معماری لوکیشن‌ها دارد.
بهجت و شریف‌زاده (۱۳۹۷)	امروزه با تلفیق معماری و هنر سینما و تعریف فضای کالبدی؛ معماری سینما عرصه جدیدی در طراحی فضاهای شهری با رویکرد زمینه گرایی، برای گسترش فرهنگ‌ها و تعاملات اجتماعی و نیز پرکردن اوقات فراغت شهروندان، به وجود آمده است.
مردانی و همکاران (۱۳۹۷)	بناهای با ارزش آنهایی هستند که نه تنها سرپناه‌اند، بلکه ذهن و اندیشه کاربران را نیز به خود مشغول می‌دارند و قابلیت عمل کردن به عنوان پیام‌رسان را نیز دارا می‌باشند.
مرادی و پیری (۱۳۹۷)	یکی از مهم‌ترین بسترهایی که زمینه ایجاد پایداری اجتماعی را در شهرها فراهم می‌کند، فضاهای عمومی شهری هستند. با خلق فضایی فرهنگی-هنری می‌توان گامی بزرگ به سوی هدف نهایی پایداری اجتماعی که همانا بهبود شرایط زندگی و فرآیندی برای دسترسی جوامع به بالاترین سطح کیفیت از زندگی است برداشت.
صمصامی فرد و فرحی نیا (۱۳۹۶)	از آنجا که سینما و تئاتر و معماری هر دو تأثیرگذار و تأثیرپذیر از فرهنگ، هویت و معنای زندگی انسان هستند، خلق معماری سالن‌های نمایشی در تجلی هر چه بهتر جایگاه این معانی اهمیت می‌یابد.
عامری سیاهویی و همکاران (۱۳۹۶)	توجه به نحوه شکل‌گیری یک ایده در ذهن نویسنده تا عینیت بخشیدن به آن توسط عناصر معماری راهکاری مناسب برای تعریف فضاها و لوکیشن‌ها به شمار می‌آید. در بین همه هنرهای نمایشی سینما غالب‌ترین هنر است که بالاترین بهره را از معماری برده است و یک فیلم‌ساز ناچار است شناخت کافی از اطلاعات معماری در هر دوره تاریخی را آموخته باشد.
نویدی (۱۳۹۶)	لزوم توجه به مراکز سینمایی از این حیث قابل بررسی است که این مراکز نقش اساسی در پر کردن اوقات فراغت انسان‌ها داشته و آموزه‌های فراوانی با خود به همراه دارد بنابراین توجه به ساختار این مراکز فرهنگی تفریحی ضروری است.
جعفری دیل و نگارستان (۱۳۹۶)	در اکثر کشورهای جهان و بخصوص کشورهای توسعه یافته رویکرد معماران در طراحی ساختمان‌های جدید به سمت پایداری سوق داده شده است با این هدف که تا حد امکان آسیب کمتری به محیط پیرامون خود وارد نمایند؛ اما این رویکرد در کشور ما چندان مورد استفاده قرار نمی‌گیرد که تابع عوامل مختلفی همچون مسائل اقتصادی، عدم آگاهی، مسئولیت‌ناپذیری و غیره می‌باشد.
ایران‌منش و رسولی (۱۳۹۶)	در طول زمان نظریه‌پردازان دنیای معماری از اندیشه‌های صاحب‌نظران سایر علوم و هنرها در جهت استعلای آثارشان یاری جسته‌اند و ارتباطی میان‌رشته‌ای را پدید آورده‌اند. در این میان سینما به‌عنوان هنری که می‌تواند همانند منبعی یاری‌گر معماران در فرآیند طراحی باشد به‌ویژه در ایران مغفول مانده است. می‌توان با الگویی جهت بهره‌گیری از دنیای سینما در راستای غنای معماری استفاده کرد. به این ترتیب امکان ارتباط راهکارمحور و شفاف بین دو حوزه ارتباط برقرار می‌شود.
سلیمانی و طاهری (۱۳۹۶)	معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می‌پردازند و در فرایند ادراک فضا، هر دو هنر به اصول مشترکی پایبندند. در نگاه اول به نظر می‌رسد که در این رابطه متقابل، اهمیت شناخت معمارانه و تسلط بر هنر فضاسازی برای سینماگران به مراتب ملموس‌تر و شناخته شده تر از اهمیتی است که سینما می‌تواند در یاری‌رساندن به معماران و شهرسازان داشته باشد، اما باید گفت که سینما از جوانب مختلفی می‌تواند در حوزه‌های معماری اثرگذار باشد.

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

۵- معماری:

معماری هر سرزمین ریشه در ادب و فرهنگ آن سرزمین دارد و بدون شناخت گسترهٔ ادب و فرهنگ مردمانی که در پهنهٔ آن سرزمین زیسته‌اند، نمی‌توان به چونی ها و چندی‌ها پی برد. خصوصیات فرهنگی هر عصری را می‌توان در معماری آن شناخت، زیرا وقتی معماری تحت تأثیر شرایط متفاوت یک دوره به وجود آید مثل سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی و... به محض به وجود آمدن می‌تواند مستقل و زنده شناخته شود و صفاتی مخصوص به خود را در برگیرد. وقتی اثرات به وجود آورندهٔ یک اثر معماری از بین بروند آن معماری ممکن است به حیات خود ادامه دهد. حال اگر عوامل به وجود آورنده مطابق با خواستارهای فرهنگی باشد آ ن معماری ریشه‌ای عمیق می‌گیرد ف و اگر آن عوامل ناپایدار باشند معماری فاقد حیات می‌شوند و عوامل جدید را از میان برمی‌دارند (فلاح، ۱۳۹۲). معماری از یک موجودیت و هستی تمدنی حکایت می‌کند که لزوماً مربوط به مرگ‌های گذشته نیست بلکه حکایتگر هستی امروز و هستی آینده نیز هست. تمدن یک برجستگی ملی است که هم ماندگاری گذشته را بیان می‌کند و هم چگونگی حال و آینده را رقم می‌زدند. در واقع معماری تلاشی برای از بین بردن فاصله با گذشته و منعکس کننده استمرار گذشته در حال و آینده است (عاملی، ۱۳۸۳). معماری به عنوان ظرف زندگی انسان، آیینهٔ تمام نمای فرهنگ در هر جامعه‌ای است که در تعاملی تنگاتنگ با ویژگی‌های ساختاری، تاریخی، سیاسی، اقتصادی و اجتماعی آن جامعه قرار دارد. مردم هر سرزمینی، در ساخت اثر معماری در تلاشند تا با بهره‌گیری از چیزهای مادی، از ارزش‌های خویش حفاظت و از هنجارهای خود تبعیت کنند. تغییر نگرش‌های فرهنگی و اجتماعی در جوامع، بیشترین تأثیر را بر معماری دارد (شایان، ۱۳۸۴). آثار معماری دستاوردهای عینی فرهنگ‌ها و تمدن‌ها هستند و به گونهٔ خودآگاه یا ناخودآگاه ژرف‌ترین اندیشه‌ها و انگیزه‌ها و نیات انسان‌ها و جوامع را بازتاب می‌دهند. معماری و شهرسازی از این بابت که هنرهای کاربردی و اجتماعی هستند و پدیدار شدن آنها، مستلزم هماهنگی و همکاری مجموعه‌ای از انسان‌ها و پیش‌ها و حرفه‌های گوناگون و رده‌های اجتماعی گوناگونی می‌باشند، می‌توانند آئینهٔ افکار و عواطف و احساسات و انگیزه‌های جامعهٔ خود باشد (هاشمی طغرالجردی، ۱۳۹۱).

۶- تئاتر:

تئاتر یک کلمه یونانی است به معنی آوا و صدا. واژهٔ تئاتر در اصل از کلمهٔ تآترون است که قسمت اول آن تئا به معنی تماشا کردن و محل تماشا و مشاهده، و رون به معنی بز نر می‌باشد چون یونانیان خدایی داشتند که به خاطر آن هرسال بزی را قربانی می‌کردند و در آن محل، نمایش اجرا می‌کردند (اسلین، ۱۳۷۹). تئاتر به فرآیندی اطلاق می‌شود که از طریق آن به منظوری خاص در محلی معین، در اثنای بازسازی واقعه‌ای توسط گروهی با تمام اجزا و عناصر تشکیل‌دهندهٔ این فرآیند هر یک بر دیگری تأثیر می‌گذارد و به‌نوبهٔ خود از آن متأثر می‌شود (هالدن س، ۱۳۷۱).

تئاتر که مرهم فرهنگی قومی برای هر جامعه‌ای است و حسن تئاتر به رو در رو و زنده بودن آن است که با پوست و گوشت و مغز آدمی در ارتباط مستقیم قرار دارد. در شهری که تئاتر نباشد عقب‌افتادگی فرهنگی وجود دارد، و چیزی که بتواند اندیشه و خرد انسان را بالا ببرد تئاتر است که هم جنبهٔ تفریحی و هم جنبهٔ آموزشی دارد (بلخاری قهی، ۱۳۸۸).

تاریخ تئاتر عبارت است از تغییراتی که عقاید انسان در طول زمان دربارهٔ خود و جهان پیدا کرده است. گاهی تئاتر و آیین در هم ادغام شده‌اند، اما در جوامع پیشرفته هر یک کارکرد معین خود را دارند، اگر چه باید گفت که مرز بین این دو همیشه به دقت روشن نیست (براکت، ۱۳۹۱). آنچه که تئاتر را از دیگر جنبه‌های فرهنگ و دیگر هنرها متمایز می‌کند، جادوی آن است. تئاتر وسیله نیرومندی برای تأثیر در مردم است. در اختیار گرفتن سالن‌هایی که به زودی سرشار از شور و هیجان

مدیریت شهری
فصلنامه علمی پژوهشی
مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲ . بهار ۱۴۰۰
Urban managment
No.62 Spring 2021

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

می‌شـوند بـه کارگرفتـن شـخصیت‌هایی کـه تماشـاگر را بـه سـوی آنچـه حقیقـت می‌پنداریـم رهنمـون می‌شـوند وسوسهٔ بـزرگ تئاتـر اسـت (توشـار، ۱۳۷۵).

۷- معماری و تئاتر:

اگرچـه رابطـهٔ معمـاری و تئاتـر بـه هـزاران سـال قبـل و بـه تاریـخ تمـدن ملـل برمی‌گـردد، در ایـران همـواره از تئاتـر بـه دوران معاصـر و به‌ویـژه دورهٔ قاجـار و بعـد از آن اشـاره می‌شـود. پوشـیده نیسـت کـه انسـان بـه واسـطهٔ درک اهمیـت بیـان و مفاهیـم ارتباطـی و نیـاز بـه انتقـال آن، از همـان آغـاز بـه ایـن هنـر روی آورده و نوشـته یـا نانوشـته، روی صحنـه و فضـای مصنـوع یـا در فضـای طبیعـی کـه آن هـم بـه ایـن امـر اختصـاص یافتـه، کار نمایـش را در کنـار امـور زندگـی خـود پذیرفتـه اسـت، بدیـن ترتیـب می‌تـوان گفـت هنـر تئاتـر حتـی پیـش از هنـر معمـاری، در میـان اقـوام بوجـود آمـده و بعدهـا ایـن هنرمنـدان بـه کمـک هنـر معمـاری، جایـگاه نمایـش و فضاهـای موردنیـاز بـرای القـا مناسـب‌تر مفاهیـم و بیـان را تثبیـت کرده‌انـد. وجـود سـکوهای نمایشـی آیینـی در معابـد ایلامـی همچـون چغازنبیـل یـا جایـگاه ویـژهٔ رامشـگران و هنرمنـدان نمایشـی در پارسـه را می‌تـوان از معـدود آثـار بیانگـر رابطـهٔ میـان معمـاری و تئاتـر در ایران‌زمیـن بـه حسـاب آورد کـه ایـن رابطـه امـروزه بـا بهره‌بـرداری از آخریـن تکنیک‌هـای معمـاری، صحنـهٔ تئاتـر را در شـکل و محتـوا دگرگـون سـاخته اسـت (بـدون اسـم، ۱۳۹۵).

۸- سینما:

سـینما از واژهٔ یونانـی کینمـا بـه معنـای جنبـش و حرکـت گرفتـه شـده اسـت، در یونـان دیونیسـوس اعطـا کننـدهٔ شـور و شـعف و خـدای نمایـش اسـت کـه مـورد پرسـتش بـود (بـراون د، ۱۳۸۶). سـینما هنـر و فنـی اسـت کـه بـه کمـک یکسـری تصاویـر متحـرک، پیامـی را از یـک منبـع بـه منبـع دیگـر منتقـل می‌نمایـد (جاویـد، ۱۳۹۱). همچنیـن می‌تـوان گفـت سـینما رسـانه‌ای اسـت بصـری کـه خـط سـیر داسـتانی خـاص را نمایـش می‌کنـد (فیلـد، ۱۳۹۱). سـینما شـکل خـلاق بیانـی اسـت، و فیلم‌سـاز نیـز مثـل هـر هنرمنـدی دیگـر در پـی عرضـهٔ بینـش شـخصی اسـت. در بـدو امـر می‌تـوان چنیـن تصـور کـرد کـه رسـانهٔ ترکیبـی از همـهٔ عناصـر هنـری اسـت. امـا در سـینما چیـزی نـو، ویـژه و نـادر وجـود دارد. مجموعـه عملیـات فیلمبـرداری عکس‌هـای انفـرادی و نمایـش آنهـا بـا سـرعتی مشـخص بـه رسـانهٔ جدیـد امـکان بیانـی و شـرایطی ترکیبـی عرضـه کـرد کـه در فـن آن نهفتـه بـود. در عمـل سـاخت یـک فیلـم بـا ثبـت موضـوع بـه صـورت تصویـر و صـدا بـر نوارهـای فیلـم آغـاز می‌شـود کـه نمـا خوانـده می‌شـود (دهبانـی پـور، ۱۳۹۴). موضـوع سـینما، جهانـی اسـت کـه عکاسـی در اصـل بـرای خدمـت بـه آن ابـداع شـده اسـت. همـان جهـان مرئـی بـی پایـان و آزاد رخدادهـای تصادفـی و بازتاب‌هـای بی‌انـدازه خـرد آن (انـدرو، ۱۳۶۵). اختـراع سـینما فرآینـدی درازمـدت بـود و مهندسـان و سـرمایه‌گذاران بسـیاری در کشـورهای مختلـف در آن سـهیم بوده‌انـد. از سـال ۱۹۰۵ بـه بعـد رشـد سـریع تقاضـا بـرای سـرگرمی تصاویـر متحـرک در ایالات‌متحـده بـه گسـترش سـالن‌های سـینمای کوچـک کـه نیـکل ادئـون (سـینمای سـکه‌ای) خوانـده می‌شـدند منجـر شـد. عواملـی کـه محـرک ایـن رشـد تقاضـا بودنـد، یکـی افزایـش شـمار جمعیـت مهاجـران بـود و دیگـری کاهـش سـاعات کار، کـه محصـول جنبـش اتحادیه‌هـای کارگـری بـود، فراینـدی کـه هـر آن مبـارزه طلـب تـر می‌شـد. در زمانـی کوتـاه آمریـکا بـه بزرگتریـن بـازار فیلـم دنیـا بـدل شـد، موقعیتـی کـه بـه آن اجـازه داد قـدرت فـروش خـود را در خـارج از کشـور نیـز افزایـش دهـد (بـوردول، ۱۳۸۴).

۹- معماری و سینما:

رابطـهٔ معمـاری و سـینما از نظـر جنبه‌هـای تاریخـی و معرفـی بناهـای معمـاری و تأثیـر آن در ارائـه دیدگاه‌هـای کارگـردان از اهمیتـی کلیـدی برخورداراسـت. گاه در بعضـی فیلم‌هـا کـه جنبـهٔ تاریخـی دارنـد، بناهـای معمـاری از اهمیـت و نقـش زیادتـری در فیلـم برخـوردار می‌گردنـد و عـلاوه بـر اینکـه مـکان رویـداد یـک فیلـم می‌باشـند، معـرف موقعیـت زمانـی، مکانـی، فرهنگـی، اجتماعـی و... در فیلـم نیـز هسـتند

مدیریت شهری
فصلنامه علمی پژوهشی
مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲ . بهار ۱۴۰۰
Urban managment
No.62 Spring 2021

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

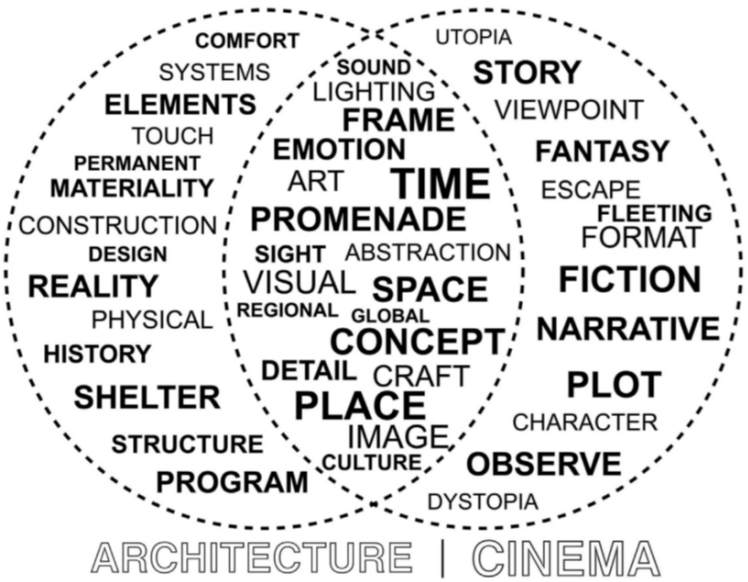
(عـرب‌زاده، ۱۳۶۹). در تصویـر شـماره یـک می‌تـوان دیدگاهـی در ارتبـاط میـان بخش‌هـا و اجـزاء مختلـف معمـاری و سـینما را مـورد مشـاهده قـرار داد.

تأثیرپذیـری معمـاران از سـینما و بکارگیـری آن در ایـده پردازی‌هایشـان از جملـه مـواردی اسـت کـه در بررسـی رابطـه بیـن سـینما و معمـاری می‌تـوان بـه آن اشـاره نمـود. همچنیـن دانـش و آگاهـی در زمینـهٔ معمـاری می‌توانـد سـینماگر را در سـاختن اثـری بهتـر یـاری رسـاند (جعفـری نـژاد، ۴۰:۱۳۸۱). سـینما و معمـاری نـه تنهـا از نظـر ماهیـت حرکـت بلکـه از خیـال زمـان، فضـا، ریتـم، رنـگ و نـور، بافت، حرکـت و تـداوم بـه یکدیگـر نزدیکنـد. سـینما بـا ترکیـب عناصـری چـون رنـگ، نـور، زاویـهٔ دیـد و صحنـه، تدویـن و صـدا در جهـت ایجـاد رابطـه‌ای مسـتحکم بـا بیننـدهٔ خـود و تسـهیل سـفر ذهنـی فضاسـازی می‌کنـد و در معمـاری، معمـار بـه فضـا عینیـت می‌بخشـد. سـینماگر بـرای تجلـی معانـی موردنظـر خـود بی‌نیـاز از فضـای معمـاری نیسـت و معمـاری بـرای گسـترش و تبلیـغ واقعیتهـای مجـازی و تجسـم فضایـی نیازمنـد سـینما اسـت (رحیمیـان، ۱۱:۱۳۸۳).

سـاختارروایی در سـینما همـان فلسـفه طراحـی در معمـاری اسـت و نقش‌مایه‌هـای معمـاری همـان تابلوهـای مصـور کـردن صحنه‌هاسـت کـه برخـی فیلمسـازان بـه کار می‌برنـد. بـه ایـن ترتیـب حرکـت درون تصاویـر ذهنـی آینـده بـرای معمـاران بسـیار آسـانتر از فیلمسـازان اسـت زیـرا ابـزار عینـی بیشـتری در اختیـار دارنـد. فیلم‌هـای سـینمایی و ویدئویـی دربـاره معمـاری تـا امـروز معمـولاً بـه صـورت آثـاری مسـتند جلـب نظـر کرده‌انـد. اخیـراً بـا اسـتفاده از فنـاوری دیجیتالـی ایـن امـکان فراهـم شـده کـه بـه نحـوی بسـیار متحرک‌تـر و فعالانه‌تـر بتـوان هـر فضـای معمـاری را تجزیه‌وتحلیـل کـرد و یـک فضـای معمـاری یـا صحنه‌پـردازی فیلـم را سـریع و ارزان شـکل داد. بنابرایـن معمـاری و سـینما می‌تواننـد در بسـیاری از شـیوه‌های بیانـی از یکدیگـر بهـره گیرنـد و از ایـن راه، تأثیـر خلاقانه‌تـری بـر مخاطبـان خـود بگذارنـد (حسـینی، ۱۱۵:۱۳۸۸).

۱۰- فضا در سینما و تئاتر:

فضـا در سـینما رخـدادی اسـت کـه قـاب تصویـر آن را ثبـت می‌کنـد و آن پدیـده ثبـت شـده خـود از اجزایـی ترکیـب یافتـه کـه ارتبـاط آنهـا و عناصـر مرتبـط دارای فضاهایـی مجـزا و در انتهـا مرتبـط بـا هـم هسـتند. شـاید اینگونـه بشـود گفـت فضـا در سـینما هـر آن چیـزی اسـت کـه دیـده می‌شـود و بـه



تصویر شماره ۱: دیدگاهی در زمینه ارتباط میان معماری و سینما (آئلو، ۲۰۱۱).

مدیریت شهری
فصلنامه علمی پژوهشی
مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲ . بهار ۱۴۰۰
Urban managment
No.62 Spring 2021

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

تجربه ما در می‌آید. این دیدگاه به معنای فضا در نظر برخی از نظریه‌پردازان حوزه دانش‌های بشری و فلسفه نیز نزدیک است. فضا در معماری هم دارای تعریف‌ها و رویکردهای متفاوتی است. برونوزوی معتقد است معماری هنر ساختن فضاست همانگونه که آگوست پره معماری را هنر سازماندهی فضا می‌داند (کیسبی یر، ۱۳۸۲).

یوری لوتمن در اشاره به جهان روایت فیلم گفته است که این جهان خصیصه‌ای شگفت دارد: "این جهان همواره نه از کل واقعیت، بلکه از بخشی که شکل پرده است، تشکیل می‌گردد "(لوتمن، ۱۹۷۹).

این فرآیند که فیلم‌ساز بر مبنای آن، مکانی را در دنیای واقعی برمی‌گزیند، بخشی از آن را نقش می‌کند و به بخشی دیگر ضمیمه می‌کند از جهتی شبیه به فرآیند ساختن جمله‌ها با کلمات منتخب است (سمرقندی، ۱۳۹۳).

تقسیم‌بندی‌های متفاوتی در مورد انواع فضا وجود دارد، تقسیم‌بندی که سالواجینو در مقاله‌اش تحت عنوان "مکان و زمان در سینما " ارائه داده است، از نظر او دو نوع فضا وجود دارد که می‌بایستی موردبررسی قرار گیرند:

الف – فضای محصور

ب – فضای خارج از پرده

فضای محصور در پرده عبارت است از نمایش فضا به نحوی که در یک نمای منفرد ارائه شود، این فضا که با نظارت فیلم‌ساز تهیه می‌شود دارای این ویژگی برجسته است که برای تماشاگر اجباری است به این صورت که در مقابل دیدگان بینندهٔ فیلم خواسته یا ناخواسته قرار می‌گیرد و به همزادپنداری تماشاگر با کارگردان یاری می‌رساند به طوری که زاویهٔ دید کارگردان به زاویه دید تماشاگر تبدیل می‌شود. ویژگی دیگر فضای محصور در پرده این است که در آن با استفاده از دوربین و عدسی آن می‌توان تغییراتی را بر فضا تحمیل کرد. دوربین می‌تواند یک فضا را از طریق حرکت‌های عمودی، افقی، گردونه‌ای، و تمهیداتی مانند نقاب تغییر دهد.

فضای خارج از پرده را نوئل بورچ در نظریه فیلم‌سازی مطرح می‌کند. او این فضا را شش قسمتی می‌داند که چهار قسمت آن در امتداد چهار ضلع کادر دوربین، بخش پنجم آن در پشت دوربین، و درنهایت بخش ششم در پشت هر چیز یا کسی که در فضای محصور در پرده قرار دارد. فضای خارج از پرده به نظریه‌پردازان فیلم یادآوری می‌کند که نمایش فضا به آنچه دیده می‌شود محدود نمی‌گردد (خشنود شریعتی، ۱۳۸۷).

۱۱- فضا در معماری:

در واژه‌نامهٔ تخصصی معماری، واژهٔ فضا در حوزهٔ معماری و هنرهای دیداری به حوزه‌های گسترش یابنده و در عین حال فراگیرنده‌ای بوده که جایگاهی یا محیطی را در ابعاد جسمانی یا فیزیکی و روان‌شناختی تعریف می‌کند. از کل روابط شکل، رنگ و حرکت شکل گرفته، گاه خالی یا منفی است و گاه فاصله میان عناصر را مشخص می‌نماید، خواه این فاصله در سطح باشد یا در عمق که توسط قواعد پرسپکتیو مجسم می‌شود. فضای دوبعدی فقط طول و عرض داشته، فضای تزئینی نیز به طول و عرض محدود می‌باشد. در واقع فضای معماری، فضایی است که توسط سطوح به شکل‌های مختلف محدود گشته و به عملکردهای تعیین شده پاسخ می‌گوید که موضوع و جوهر اصلی معماری است.

در میان نظریه‌پردازان معماری مدرن، برونو زوی و زیگفرید گیدئون از جمله افرادی هستند که به شکل نسبتاً جامعی مفهوم فضای معماری را مورد کنکاش قرار داده و سعی نموده‌اند اهمیت آن را در معماری بازنمایی کنند. برونو زوی معماری را هنر خلق فضا و فضا را ذات معماری معرفی می‌کند، ولی او طبیعت فضای مورد بحث را مشخص نمی‌نماید. برداشت او از فضا صورت واقع‌گرایانه دارد. به اعتماد او، نماها و دیوارهای یک خانه، کلیسا یا کاخ مهم نیست که چقدر زیبا باشند، آن‌ها تنها ظرف‌اند و به جعبه شکل می‌دهند، نهاد و مظروف فضای داخلی است. ذات معماری برای برونو زوی، سازمان‌دهی معنادار فضا از طریق فرآیند محدودسازی

مدیریت شهری
فصلنامه علمی پژوهشی
مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲ . بهار ۱۴۰۰
Urban managment
No.62 Spring 2021

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

است. بنابراین از این دیدگاه، فضا ماده‌ای با گسترش یکسان است که می‌توان از طریق تعیین محدوده‌ها در آن، به شیوه‌های مختلف به آن شکل داد. به عنوان مثال برونو زوی با تعمیم مفهوم فضای معماری، فضای جدیدی به نام فضای شهری را نیز تعریف می‌کند و بر این عقیده است که تجربهٔ فضایی معماری در شهر تداوم می‌یابد، در خیابان‌ها، میدان‌ها، کوچه‌ها، پارک‌ها، استادیوم‌های ورزشی، حیاط خانه‌ها و در هرجایی که ساخته دست انسان خلأها را محدود کرده و فضای بسته‌ای بوجود آورده است. اگر در داخل بنایی فضا محدود به شش سطح ب= کف، سقف و چهار دیوار باشد، بدین مفهوم نیست که خلأ بسته شده در پنج سطح مانند حیاط یا یک میدان به جای شش سطح، فضا به شمار نمی‌آید. مفهومی که برونو زوی از فضای معماری مطرح می‌کند، هنوز مقبولیت عام دارد و مورد استناد بسیاری از نظریه‌پردازان می‌باشد. طبق گفتهٔ وان درلان، فضای معماری با برافراشتن دو دیوار پا به عرصهٔ وجود می‌نهد، دو دیوار فضایی جدید میان خود پدید می‌آورند که از فضای طبیعی پیرامون آنها مجزا می‌شود، یعنی فضایی که توسط سطوح عمودی و افقی به وجود می‌آید، موضوع و جوهره اصلی معماری است به عبارت دیگر موضوع اصلی و در حقیقت جوهر معماری فضا است و یک ساختمان فقط مجموعه‌ای از طول، عرض و عمق نیست بلکه مجموعه‌ای است از اندازه‌های مختلف فضاهای خالی که انسان می‌تواند در آن حرکت و زندگی کند (شیخ زین‌الدین، ۱۳۸۷).

۱۲- تأثیر سینما و آموزش معماری:

تعامل خصوصیت اصلی علوم مختلف است و در دنیای مدرن این تعاملات به حدی گسترش یافته است که دیگر نمی‌توان دانشی قابل‌قبول و پویا را بدون داشتن این تعاملات متصور بود. تأثیرپذیری هنرهای نمایشی و معماری در بسیاری موارد قابل مشاهده است. استفاده از اصول نمایش در طراحی‌های معماری و نیز کمک به سینماگران برای ساخت آثار فاخر دو جنبه مهم و عقلانی در این زمینه به شمار می‌آید.

می‌توان از نمایش به‌عنوان ابزاری در آموزش معماری استفاده کرد تا درک صحیح هنری از حس مکان و زمان در ذهن دانشجویان ایجاد شود. در دانشکده‌های معماری برای نشان دادن فضاهای مختلف از تصاویر و نمایش دوبعدی آنها بهره می‌برند. اما این روش تنها زمانی تکامل می‌یابد که به صورت سه‌بعدی و تعریف فضا و حجم خود را نشان دهد. تجربه معماری به‌گونه‌ای واقعی در این روش با حرکت بین فضاها قابل درک خواهد بود. مقیاس و عمق و درک فضا در بسیاری از موارد برای دانشجویان قابل درک می‌گردد (جعفری نژاد، ۱۳۸۱).

عینی نمودن طراحی‌ها یکی از اصلی‌ترین مهارت‌های معماری به شمار می‌آید. لازم است دانشجویان بتوانند آنچه را در ذهن خود پرورانده‌اند به صورت واقعی و ملموس درآورده و به سایرین در درک آن ذهنیات کمک کنند. ماکت و طراحی‌های سه‌بعدی و استفاده از فناوری‌های نوین دیجیتال همگی ابزارهایی هستند که برای دستیابی به این مهم تعریف و قابل استفاده شده‌اند (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸).

۱۳- جمع‌بندی

سینما و تئاتر به عنوان نهادهایی اجتماعی و یکی از بزرگترین عوامل سازنده و رشد دهندهٔ فرهنگ عمومی اجتماعات انسانی که روابط انسانی در آنها شکل می‌گیرند، زبان و رسانه‌ای برای انتقال پیام‌ها و حتی انتقادها در حوزه‌های مختلف اجتماعی به مخاطبین می‌باشند و معماری و شهرسازی به عنوان عناصری جدایی‌ناپذیر از سینما و تئاتر همانند آلبومی از خاطرات بیانگر وضعیت جامعهٔ انسانی در موقعیت‌های متفاوت می‌باشند، در واقع شهر و علی‌الخصوص مکان‌های عمومی به واسطهٔ ویژگی‌هایی نظیر عبور و مرور، ایجاد روابط، نیازها، تعلقات و اخلاقیات بی‌شک دارای هویتی تاریخی می‌باشند. درنتیجه بررسی آسیب‌شناسی فضاهای شهری و مکان‌های عمومی در واقع همان بررسی پیوند

مدیریت شهری
فصلنامه علمی پژوهشی
مدیریت شهری و روستایی
شماره ۶۲ . بهار ۱۴۰۰
Urban managment
No.62 Spring 2021

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

میان انسان‌شناسی و معماری و سینما (و تئاتر) است، اما متأسفانه معماری و سینمای ایران به عنوان یک زبان و رسانه وظیفهٔ خود را فراموش کرده است و نسبت میان مکان و انسان در آن رو به کمرنگ شدن می‌باشد و درنتیجه سینماگران و معماران باید روابط گسترده‌تری با مردم‌شناسان، جامعه‌شناسان و روان‌شناسان داشته باشند چون سینما به عنوان یکی از مؤثرترین ابزار فرهنگی در مدیریت شهری به واسطهٔ معماری می‌باشد خصوصاً اینکه نقطهٔ عطف سینما و معماری، مکان می‌باشد، که تداعی‌کنندهٔ خاطرات جمعی می‌باشد، اما امروزه به علت عدم وجود هویت تاریخی و نداشتن فضاهای عمومی و خاطرات شهری در ایجاد مکان و هویت دهی به شهرها باید اقداماتی انجام شود تا فضاهای شهری ما و در واقع معماری ما در سینما و تئاتر به بهترین وجه ممکن منعکس شده و دارای شخصیت و هویت گردد.

۱۴- منابع:

- اخوت، هانیه. تحلیل تطبیقی مفهوم حرکت در فضای سینما و معماری، کتاب ماه هنر، شماره ۱۳۴، آبان ۱۳۸۸.
- ایرانمنش، محمد و جواد رسولی، ۱۳۹۶، مطالعه تطبیقی یک شباهت میان‌رشته‌ای: سینما و معماری، کنفرانس بین‌المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر، تهران، دانشگاه اسوه – تهران – دانشگاه شهید بهشتی.
- بهجت، حمید و جواد شریف نژاد، ۱۳۹۷، معماری سینما به‌مثابه یک اثر هنری در تعامل با فضاهای شهری با رویکرد زمینه گرایی، کنفرانس عمران، معماری و شهرسازی کشورهای جهان اسلام، تبریز، دانشگاه تبریز – دانشگاه شهید مدنی آذربایجان – دانشگاه علمی کاربردی شهرداری تبریز.
- پنز، ف، و م، تامس ف معماری و سینما، شهرام جعفری نژاد، تهران، سروش، ۱۳۸۱.
- جعفری دیل، آسیه و فرزین نگارستان، ۱۳۹۶، تبیین ابعاد و مفاهیم معماری پایدار در طراحی مجموعه فرهنگی سینمایی، کنفرانس بین‌المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر، تهران، دانشگاه اسوه – تهران – دانشگاه شهید بهشتی.
- حسینی، سید باقر، ابی زاده، الناز و باقری، وحیده (۱۳۸۸) معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا و مکان، آرمان‌شهر، شماره ۳، پاییز و زمستان، صص: ۱۱۳-۱۲۰.
- حسینی، معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا، آرمان‌شهر، شماره ۳، پائیز و زمستان ۱۳۸۸.
- خشنود شریعتی، آذین. فضا در معماری سینما، آینه خیال، شماره ۱۱، آذر و دی ۱۳۸۷.
- رحیمیان، مهدی، سینما: معماری در حرکت، تهران، انتشارات سروش، ۱۳۸۳.
- سلیمانی، حسین و جعفر طاهری، ۱۳۹۶، بررسی مؤلفه‌های مشترک معماری و سینما، کنفرانس بین‌المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر، تهران، دانشگاه اسوه – تهران – دانشگاه شهید بهشتی.
- سید صدر، ابوالقاسم. دایرةالمعارف معماری و شهرسازی، تهران: انتشارات آزاده، چاپ اول، ۱۳۸۱.
- شیخ زین‌الدین، حسین. فرم در معماری، فصلنامه معماری و فرهنگ، شماره اول، تابستان ۱۳۸۷.
- صمصامی فرد، علی و امیرحسین فرحی نیا، ۱۳۹۶، بررسی معماری و ایده پردازی در سالن‌های تئاتر و سینما با توجه به هویت و فرهنگ شهر، نخستین کنفرانس ملی به سوی شهرسازی و معماری دانش‌بنیان، تهران، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران
- عامری سیاهویی، حمیدرضا؛ فاطمه احمدی سرخونی و کیان قمری، ۱۳۹۶، بررسی اثربخشی متقابل معماری و سینما بر روی هم و تأثیر آن بر روی مخاطب، چهارمین کنگره بین‌المللی پژوهش‌های کاربردی علوم انسانی اسلامی، گرگان، موسسه فرهنگی نسیم موعود

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]

- کتس، استیون داگلاس. حرکت سینمایی: کارگاه عملی برای اجرای صحنه‌های سینمایی، مترجم: مجید.
- کیسبی یر، آلن. پدیدارشناسی و سینما، ترجمهٔ علاءالدین طباطبایی، تهران: شهر کتاب، ۱۳۸۲.
- گوهرپور، حسن. خشت‌هایی که نمادهای سینما می‌شوند، آینه خیال، شماره ۱۱، آذر و دی ۱۳۸۷.
- لبیب زاده، راضیه؛ مصطفی کرمی و مریم محمدی، ۱۳۹۷، بازآفرینی سبک زندگی ایرانی اسلامی در معماری لوکیشن‌های سینمایی نمونه موردی فیلم مادر و یک حبه قند، اولین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم و مهندسی و فرهنگ ایرانی، تهران، مرکز بین‌المللی همایش‌ها و سمینارهای توسعه پایدار علوم جهان اسلام
- مرادی، مریم و سعید پیری، ۱۳۹۷، معماری پردیس سینمایی و افزایش پایداری اجتماعی، کنفرانس عمران، معماری و شهرسازی کشورهای جهان اسلام، تبریز، دانشگاه تبریز – دانشگاه شهید مدنی آذربایجان –دانشگاه علمی کاربردی شهرداری تبریز
- مردانی، زهرا؛ روزبه نقشینه و عاطفه دهقان توران پشتی، ۱۳۹۷، معماری سینماگرا، نمادی از رسانه، کنفرانس عمران، معماری و شهرسازی کشورهای جهان اسلام، تبریز، دانشگاه تبریز – دانشگاه شهید مدنی آذربایجان – دانشگاه علمی کاربردی شهرداری تبریز.
- نویدی، ساناز، ۱۳۹۶، بررسی رابطه سینما و معماری، ششمین کنگره سراسری فناوری‌های نوین ایران با هدف دستیابی به توسعه پایدار، تهران، موسسه آموزش عالی مهر اروند و مرکز راهکارهای دستیابی به توسعه پایدار.
- Aello, M. Dominic (2011) Archfilm: cinema and architectural promenade, MSc thesis, Sussex University, United States.

[Downloaded from ijurm.imo.org.ir on 2026-11-06]