How to Cite This Article: Hedayati, K.; Yavari, M.; Ayvazian, S. (2026). Reading The Film *Lotte Am Bauhaus* Based on Common Structural Elements of Architecture and Cinema. *Kimiya-ye-Honar*, 14(57): 105-125.

Reading The Film *Lotte Am Bauhaus* Based on Common Structural Elements of Architecture and Cinema

Kimia Hedayati*
Masoumeh Yavari**
Simon Ayvazian***

Received: 09.11.2025
Accepted: 18.05.2026

Abstract

The connection between cinema and architecture dates back to the age of cinema itself. This connection has never been one-sided or separable, whether from the beginning of cinema when architecture served as the backdrop for film events, or in the period after, when architecture took on a significant part of the film's narrative. Cinema, as a means of defining space differently and having a non-physical presence in space, has offered a different quality of architecture. The film Lotte in Bauhaus, which narrates an important period of global architectural transformations and architectural education, expresses elements of this connection that both show the importance of the film from an architectural perspective and narrate the social events that led to the transformations in architectural education in the 1920s. These elements are divided into two groups: First, visual elements, which are the shared structural characteristics between architecture and cinema, and second, the events that, during the time period of the film's narrative (1920s), both influenced the social transformations of that era and led to the formation of the protagonist's heroic journey, and directly or indirectly affected architecture, architectural education, and the transformations of the Bauhaus school. This research, with a multi-part look at the depth of the film's story and the history of the 1920s, identifies the roots of these transformations. The method and analysis of the obtained data are in the form of latent content analysis, and the authors have reached conclusions through analytical diagrams and image analysis.

Key words: Structural elements of architecture, proportions, Lotte Am Bauhaus, architecture and cinema.

* PhD in Architecture, Faculty of Art and Architecture, Khatam University, Tehran, Iran (Corresponding Author).
Email: k.hedayatee@khatam.ac.ir
** Assistant Professor, Architecture Department, Faculty of Art and Architecture, Khatam University, Tehran, Iran.
Email: ma.yavari@khatam.ac.ir
*** Professor, Architecture Department, College of Fine Arts, Tehran University, Tehran, Iran.
Email: s.ayvazian@khatam.ac.ir

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

ارجاع به مقاله: هدایتی، ک.؛ یاوری، م.؛ آیوازیان، س. (۱۴۰۴). خوانش فیلم لوته در باهاوس براساس عناصر ساختاری مشترک معماری و سینما. کیمیای هنر، ۱۴(۵۷): ۱۰۵-۱۲۵.

خوانش فیلم *لوته در باهاوس* براساس عناصر ساختاری مشترک معماری و سینما

کیمیا هدایتی*
معصومه یاوری**
سیمون آیوازیان***

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۸/۱۸
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۲/۲۸

چکیده

قدمت ارتباط میان سینما و معماری به اندازه عمر سینما بازمی‌گردد؛ ارتباطی که هیچ‌گاه یک‌سویه و گسستنی نبوده است، چه از زمان آغاز سینما که معماری به عنوان پیش‌زمینه رویداد فیلم‌ها در آثار سینما حضور داشته و چه دوران پس از آن که معماری تحت عنوان یکی از عناصر اصلی پیش‌برنده داستان‌های سینمایی بار مهمی از روایت فیلم را به عهده گرفته است. به عبارتی سینما به عنوان وسیله‌ای برای تعریف متفاوتی از فضا و حضور غیرفیزیکی در فضا، کیفیتی متفاوت از معماری را ارائه داده است. فیلم لوته در باهاوس، راوی دوره مهمی از تحولات جهانی معماری و آموزش معماری، عناصری از این ارتباط را بیان می‌کند که هم اهمیت فیلم از دیدگاه معماری را نشان می‌دهد و هم راوی وقایع اجتماعی است که در دهه ۱۹۲۰ میلادی منجر به تحولات آموزش معماری می‌شود. این عناصر به دو گروه عناصر بصری و مفهومی تقسیم می‌شوند، اول عناصر بصری که همان ویژگی‌های ساختاری مشترک بین معماری و سینما هستند و دوم به وقایعی که در دوره زمانی روایت فیلم (۱۹۲۰ میلادی) هم بر روی تحولات اجتماعی آن دوره تأثیر گذاشته، هم موجب شکل‌گیری سفر قهرمانی شخصیت اصلی داستان می‌شود و باواسطه یا بی‌واسطه بر روی معماری، آموزش معماری و تحولات مدرسه باهاوس تأثیر می‌گذارد. مطالعه حاضر با نگاهی چند بخشی به عمق داستان این فیلم و تاریخ ۱۹۲۰ میلادی ریشه‌های این تحولات را شناسایی می‌کند. شیوه و تحلیل داده‌های به دست آمده به صورت تحلیل محتوای پنهان است و نگارندگان در قالب دیاگرام‌های تحلیلی و بررسی تصاویر به نتیجه‌گیری پرداخته‌اند. نتیجه پژوهش حاکی از آن است که این اثر با بهره‌گیری هوشمندانه از اصول مشترک معماری و سینما نظیر رنگ، نور و تناسبات بصری، بازنمایی منسجمی از تأثیر خردگرایی و دگرگونی‌های اجتماعی و هنری آلمان در اوایل قرن بیستم ارائه کرده است.

واژه‌های کلیدی: عناصر ساختاری معماری، تناسبات، فیلم لوته در باهاوس، معماری و سینما.

* دکتری معماری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه خاتم، تهران، ایران (نویسنده مسئول). Email : k.hedayatee@khatam.ac.ir
** استادیار گروه معماری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه خاتم، تهران، ایران. Email : ma.yavari@khatam.ac.ir
*** استاد گروه معماری، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران. Email : s.ayvazian@Khatam.ac.ir

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

مقدمه

خوانش مفهومی هر اثر هنری ملزم به تحلیل دقیق عناصر موجود در آن اثر است. معماری و سینما نیز مانند سایر هنرها از زبان مشترکی برای انتقال مفاهیم استفاده می‌کنند؛ زبان مشترکی که مجموعه‌ای از عناصر ساختاری نشانه‌گذاری شده بوده و موجب ایجاد فصل مشترک میان معماری و سینما می‌شوند. ارتباط معماری و فیلم تنها به عملکرد و طراحی بناها، خیابانها و طراحی شهرها محدود نمی‌شود؛ بلکه جنبه‌های روانشناسانه و پنهانی در تصاویر مستخرج از فیلم یافت می‌شوند (فقیه حبیبی و همکاران، ۱۴۰۳). گزاره‌ها و تصاویر فضاها از طریق معماری فیلم بر چشم‌انداز روان اثر می‌گذارند به صورتی که هر چه معماری فیلم با دقت و توجه بیشتری طراحی شده باشد، تأثیر آن بر مخاطبان فیلم ژرفتر خواهد بود (خوشبخت، ۱۳۸۸، صص. ۵۶-۵۸). فیلمی که در مطالعه حاضر مورد بررسی قرار خواهد گرفت، اثری سینمایی است که تحولات جامعه و معماری دوران معاصر را روایت می‌کند. اهمیت انتخاب این فیلم، بازنمایی دقیق تحولاتی است که مدرسه باهاوس در دوران تاریخی تأسیس خود به عنوان یکی از برجسته‌ترین جنبش‌های فکری، فرهنگی، معماری و طراحی قرن بیستم رقم زده است. در سیر داستانی به طور کامل مشهود است که دوران تاریخی که در طی داستان به کمک طراحی و معماری فیلم روایت شده، عاملی اساسی در تقویت فیلم‌نامه و اثر بخشی فیلم بر مخاطبان است. در حقیقت این اثر سینمایی یکی از مناسب‌ترین بسترهایی است که زمینه تحلیل کیفی عناصر ساختاری معماری دوران مربوط به داستان فیلم را فراهم می‌کند. عناصری نظیر تناسبات که با الهام از اصول طراحی مدرسه باهاوس در طراحی صحنه‌ها و ساختمان‌ها قابل مشاهده است؛ یا استفاده از وزن بصری که از طریق فرم‌های ساده و هندسی، فضاهایی متعادل و معنادار خلق می‌کند. همچنین رنگ‌ها که در طیف رنگی ساده و محدود بیانگر سبک سینمایی خاص و دوران تاریخی فیلم است.

۱-۱. سؤالات پژوهش

- مؤلفه‌های خوانش عناصر ساختاری معماری و سینما در فیلم لوته در باهاوس کدام‌اند و نحوه استفاده از این مؤلفه‌ها چگونه صورت پذیرفته است؟
- این مؤلفه‌ها چه نقشی در بازتاب اندیشه‌های مدرسه‌ی باهاوس در فیلم ایفا می‌کنند؟

۱-۲. اهداف

هدف از انجام این پژوهش، بررسی و خوانش ارتباط موثر و دو سویه عناصر معماری بر روی داستان فیلم است و با توجه به فضای اکسپرسیونیستی فیلم لوته در باهاس، و اهمیت وقایع بستر داستان در زمینه اتفاقاتی که برای مدرسه باهاوس رخ داده است، به شکلی بنیادین به تحولات آموزش هنر و معماری در روایتی سینمایی و بستری دارای عناصر ساختاری مرتبط به دوره زمانی مربوطه و سبک فیلم می‌پردازد. در هم تنیدگی مفاهیمی چون ساختار معماری، روایت سینمایی، دوره زمانی داستان فیلم و اهمیت آن از نظر تحولات آکادمیک معماری و همچنین تحولات اجتماعی دوران مربوطه، اهمیت این فیلم را در زمینه‌های مختلفی که به صورت یکپارچه در آمده‌اند، بالا می‌برد. بنابراین تفکیک این مفاهیم، بازخوانی آنها و اهمیت تاثیرگذاری آنها بر روی هم، هدف این پژوهش است.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

۱-۳. پیشینه پژوهش

چنین به نظر می‌رسد که پیش از این در ارتباط دقیق با مطالعه حاضر پژوهشی صورت نگرفته باشد. اما، شایان ذکر است که پیرامون ارتباط میان معماری و سینما از جنبه‌های مختلفی نظیر عناصر هویت‌بخش فضا (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸)، مفاهیم و مؤلفه‌هایی با مضمون حرکت (معتمدی و خوشنویس، ۱۳۹۸)، حس مکان (سیاری و همکاران، ۱۴۰۲) و همچنین اثر آرایه‌های معماری طراحی صحنه (بلیلان‌اصل و اسکندی، ۱۳۹۶) مطالعات بسیاری صورت پذیرفته است. لیکن با تدقیق در شناخت چگونگی این ارتباط، میان معماری و سینما، قهرمانی و همکاران (۱۳۹۳) در مقاله خود با عنوان "کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک" ظرفیت‌ها و قابلیت‌های سینما و همچنین شیوه‌های فضاسازی‌های سینمایی را به منبع اولیه الهام و ایده‌پردازی معماران تشبیه کرده که در پروسه طراحی نمود می‌یابند (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳). به عبارتی دیگر در عصر کنونی، با از بین رفتن تدریجی مرز بین واقعیت و خیال، سینما به پارادایمی مرکزی در فرآیند طراحی معماری مبدل گشته است (Vidler, 1992). از نگاه دباغ و مختاباد امرئی (۱۳۹۰) در مقاله "تأویل معماري پسامدرن از منظر نشانه‌شناسي" معماری آیینه تمام‌نمای جامعه و یک رسانه یا وسیله ارتباط جمعی است که مخاطب با استناد به نشانه‌های فضایی و محیطی با آن ارتباط برقرار می‌کند (دباغ و مختاباد امرئی، ۱۳۹۰، صص. ۵۹-۷۲). سینما نیز درکامل‌ترین تعریف خود، هنر بازنمایی واقعیت (صفاران و ملکشاهیان، ۱۳۹۷، ص. ۵۷) با قابلیت بیان خلاقانه به واسطه تصویر ذکر شده است (گوهرپور، ۱۳۸۹، صص. ۸۰-۸۱).

در حقیقت فیلم یکی از عرصه‌های شکل‌گیری تخیلات در زمینه معماری قلمداد شده و لزوم توجه به زمان، مکان، فضا و درک هر یک از آنان در آثار سینمایی، سینما را به معماری وابسته می‌کند (ردایی، ۱۳۹۲، ص. ۴۱). سخاوت‌دوست و همکاران (۱۴۰۳) در مقاله "خوانش پدیدارشناسانه دلالت‌های معنایی مکان در نسبت معماری و سینما (موردپژوهی فیلم طعم گیلاس اثر عباس کیارستمی)" ویژگی‌های کالبدی، محیطی، عملکردی و روایی مکان را در فیلم طعم گیلاس مورد تحلیل قرار داده‌اند. خوانش فیلم‌های ابد و یک روز (حسینی و هروی، ۱۴۰۲) و فیلم‌های آشوب و داستان توکیو (محرابی و همکاران، ۱۴۰۲) از نمونه مطالعاتی هستند که عناصر ساختاری سینما را با تأکید بر ابعاد معماری بررسی کرده‌اند. در سال‌های اخیر، برگزاری همایش‌های بزرگ و مهم دانشگاهی با موضوع سینما و معماری (خوشبخت، ۱۳۸۸، صص. ۹-۱۱)، گسترش روزافزون بهره‌گیری از سینما به‌عنوان ابزاری کاربردی در فرایند طراحی معماری و استفاده از فیلم‌ها در مدارس و دانشکده‌های معماری در جهت آموزش، بحث رابطه سینما و معماری وجه‌های آکادمیک به خود گرفته است (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳، ص. ۲۸). مؤلفه‌هایی مفهومی نظیر وحدت، مقیاس، اصالت، سبک، وزن، ریتم، تناسب، تسلسل، ترکیب و انطباق (آیوازیان، ۱۳۸۷) میان معماری، سینما و سایر هنرها مشترک می‌باشند. همچنین سلجوقی و فرکیش (۱۴۰۰) در مقاله "از نقد سینما تا نقد معماری؛ جستاری در مفاهیم مشترک" مؤلفه‌های مشترک میان معماری و سینما را در قالب سه نظام کلی ساختار محور، فنی و نشانه‌شناسانه به پنج مؤلفه فضا، حرکت، زمان، فرهنگ و معنا دسته‌بندی کرده‌اند. خلاصه‌ای از پیشینه‌شناسی تحقیق حاضر، با در نظر گرفتن سیر زمانی طی شده در مطالعات، در جدول ۱ آورده شده است.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

جدول ۱: پیشینه‌شناسی پژوهش (منبع: نگارندگان)

سال	عنوان پژوهش	نویسندگان	فیلم‌های بررسی شده	رویکرد پژوهش
۱۴۰۳	خوانش پدیدارشناسانه دلالت‌های معنایی مکان در نسبت معماری و سینما	سخاوت‌دوست و همکاران	• طعم گیلاس	تحلیل ویژگی‌های کالبدی، محیطی، عملکردی و روایی مکان در فیلم طعم گیلاس
۱۴۰۲	بررسی حس مکان در فضای سینما و معماری	سیاری و همکاران	-	بررسی مستند ویلا ساوا در راستای مطالعه حس مکان و ارتباط‌سنجی معماری و سینما
۱۴۰۲	مقایسه عنصر حرکت در سینما و معماری؛ مطالعه موردی: فیلم ابد و یک روز	حسینی و هروی	• ابد و یک روز	مقایسه حرکت‌شناسی سینمایی با تجلی مفهوم حرکت فیزیکی و معنایی در معماری
۱۴۰۲	خوانش نشانه‌شناسانهٔ فیلم‌های آشوب و داستان توکیو با تأکید بر ابعاد معماری	محرابی و همکاران	• آشوب • داستان توکیو	مطالعه عناصر ساختاری سینما با تأکید بر ابعاد معماری
۱۴۰۰	از نقد سینما تا نقد معماری؛ جستاری در مفاهیم مشترک	سلجوقی و فرکیش	-	شناسایی فضا، حرکت، زمان، فرهنگ و معنا به عنوان پنج مؤلفه مشترک بین سینما و معماری
۱۳۹۸	استفاده از مؤلفه‌ها و مفاهیم سینمایی در طراحی معماری با مضمون حرکت	معتمدی و خوشنویس	• ماجرا • کسوف • آگراندیسمان • سرگیجه	ارائه روشی جدید در طراحی معماری به عنوان معماری سینمایی
۱۳۹۳	کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک	قهرمانی و همکاران	-	تشبیه ظرفیت‌ها و شیوه‌های فضاسازی‌های سینمایی به منبع اولیه الهام و ایده‌پردازی معماران در پروسه طراحی
۱۳۸۸	معماری و سینما عناصر مکمل و هویت بخش فضا و مکان	حسینی و همکاران	• متروپولیس • دونده روی تیغ • مطب دکتر کالیگاری • سوییتی تاد • یوسف پیامبر • بدنام	تحلیل ارتباط متقابل معماری و سینما و بررسی نقش آن‌ها در هویت‌بخشی مکان‌ها و فضاهای شهری
۱۳۸۷	همسویی معماری با هنرهای دیگر	آیوازیان	-	معرفی مؤلفه‌های مفهومی مشترک میان معماری، سینما و سایر هنرها

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

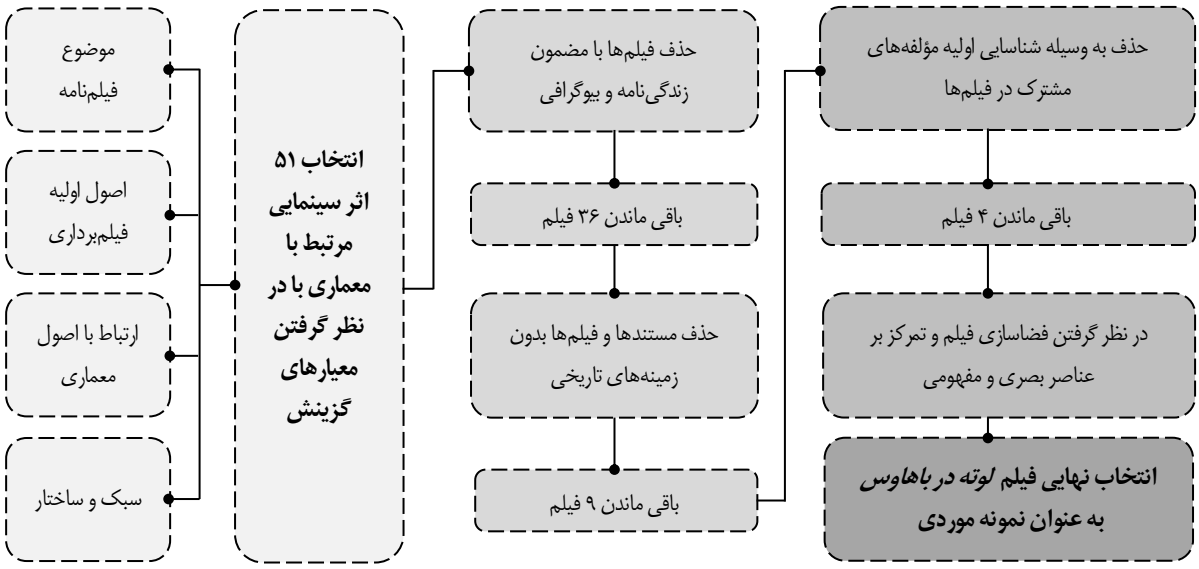
[DOI: 10.22034/14.57.6]

با تدقیق در جدول ۱ روشن می‌شود که مطالعات پیشین طیفی وسیع از فیلم‌ها و همچنین موضوعات را نظیر بررسی عناصر هویتی فضا، حس مکان، و آرایه‌های معماری در طراحی صحنه سینمایی، تشبیه سینما به منبع الهام معماران و نقش آن به عنوان پارادایم طراحی در عصر حاضر تحت پوشش قرار داده‌اند؛ با این وجود خوانش دقیق‌تر عناصر ساختاری مشترک بین معماری و سینما و تمرکز بر نشـــان دادن تأثیرات اجتماعی و فرهنگی دوره ۱۹۲۰ در تاریخ ســینما و معماری، به ویژه در فیلم‌هایی مانند لوته در باهاوس، به عنوان یک حوزه کمتر کاوش‌شده، همچنان جایگاه ویژه‌ای برای پژوهش حاضر باقی می‌گذارد.

۱-۴. روش تحقیق

با در نظر داشـتن تنوع مبانی مشـترک و ارتباط میان معماری و سـینما، مطالعه حاضـر می‌بایسـت از روشـی پیروی کند که بتوان به تحلیلی مناسـب دسـت یافت. برای شـناخت دقیق و ایجاد بسـتر مناسـب برای تحلیل یک اسـکیس معماری باید درسـت مانند یک فیلم‌نامه بازخوانی شود و همچنین در آثار سینمایی، فیلم‌نامه نیز مانند پلان معماری خوانش شود.

به همین سبب، در این پژوهش فیلم لوته در باهاوس از میان ۵۱ فیلم معاصر مرتبط با معماری در سبک‌های زندگی‌نامه، مستند و درام جهت بررسی مبانی مشترک میان معماری و سینما انتخاب شده است. مواردی نظیر موضوع فیلم‌نامه، دارا بودن اصول و کیفیت اولیه فیلم‌برداری[1]، ارتباط فضاسازی کلی فیلم با اصول معماری، دارا بودن سبک و ساختاری قابل بررسی از جمله معیارهای گزینش میان این ۵۱ فیلم بوده و علت انتخاب نهایی این اثر به عنوان نمونه موردی و محور اصـــلی مطالعات تطبیقی، نزدیک بودن آن به ده مؤلفه مشـــترک میان ســـینما و معماری می‌باشـــد. روش تحقیق از نوع تحلیل داده‌ها و محتوای کیفی پنهان بوده و روش گردآوری اطلاعات آن از نوع تطبیق کتابخانه‌ای و مشاهده اثر سینمایی صورت پذیرفته است؛ نوع تحقیق نیز در دسته مطالعات کیفی جای می‌گیرد. تصویر ۱ بیانی اختصاری از روش تحقیق و مراحل انجام شده در پژوهش حاضر است.



تصویر ۱: خلاصه روش انتخاب نمونه موردی، (منبع: نگارندگان)

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

۲. بحث

۲-۱. ارتباط متقابل معماری و سینما

سینما در ابتدای فعالیت خود، از هنرهای دیگر برای خلق محصول وام می‌گرفت؛ اما به مرور زمان توانست هویت مستقلی برای خود بیاید. آن زمان بود که صاحب نظرانی نظیر جیمز جویس[۲]، نویسنده ایرلندی و مارسل دوشان[۳]، نقاش سبک سورئالیست، حتی لوکوربوزیه[۴]، معمار و طراح سوئیسی هم نظر شدند که سینما به عرصه جدیدی ورود کرده است (خوشبخت، ۱۳۸۸، ص. ۱۲). فیلم که بر پایه بازنمایی تصویری و دیداری بنا نهاده شده است، مهم‌ترین رسانه واقع‌گرایانه شناخته می‌شود. در دیدگاه‌های پندارگرایانه با قراردادن مخاطب به عنوان عنصری تنیده در متن، فیلم را مجموعه‌ای از عناصر بصری و صوتی معرفی می‌کنند. در دیدگاه واقع‌گرایانه فیلم ماهیت خالص ادراکی برای بیننده نداشته و بیننده در آن تابع ویژگی‌ها و خواص وجودی فیلم قلمداد می‌شود. در چنین دیدگاهی، بیننده و جامعه مخاطبان یک فیلم نقشی بی‌ثبات داشته که ممکن است نظریات ناممکنی هم اختیار کند. در نقطه مقابل، دیدگاه پدیدارشناختی است که در آن فیلم در حقیقت زمینه اصلی تجربه و ادارک بیننده را شکل می‌دهد (کیسبیر، ۱۳۸۸، صص. ۵۰-۵۱). به بیانی دیگر، در نظریات پدیدارشناسی سینما، فیلم همانند یک شیء هنری و یا مجموعه‌ای از عناصر بصری است که در آن از ابزارها و روش‌های متفاوتی به جهت انتقال مفاهیم، ایده‌ها و احساسات به مخاطبان بهره گرفته می‌شود (حیاتی و همکاران، ۱۴۰۳). فیلم و سینما همان شیوه‌ای هستند که در آن رویدادهای غیر حقیقی را به صورتی حقیقی‌تر از واقعیت‌های بیرون سینما خلق شده و به تصویر کشیده می‌شود.

در آغاز تاریخ سینما، معماری به عنوان عنصری غیرقابل‌تفکیک از فیلم‌ها و تأثیر عمیقی که بر سینما داشت، تنها نقشی در پس‌زمینه ایفا می‌کرد. با گذر زمان، مشخص شد که اثر معماری بر سینما تا حدی عمیق و ریشه‌دار است که می‌توان اغلب جنبه‌های بصری فیلم‌ها را به ویژگی‌های مختلف معماری نسبت داد. با وجود آفرینش معماری سینمایی، تعداد بسیاری از معماران در مواضع پیشین خود تجدید نظر کردند (خوشبخت، ۱۳۸۸، ص. ۱۱). در فیلم‌های صامت سیاه و سفید این تأثیر مشهود است؛ فضاسازی این فیلم‌ها تنها با استفاده از تصاویر، داستان را روایت کرده و معماری نقش عمده‌ای در انتقال این داستان‌ها ایفا می‌کرد. معماری به کار رفته در فیلم‌ها یک معماری مفهومی و خیالی است که گاه در آن فضاهای درونی نظیر یک شهر یا بنا وجود خارجی داشته و گاهی نیز تنها برای نمایش در فیلم ساخته می‌شوند. در حقیقت در سینما اغلب از معماری مفهوم‌گرا استفاده می‌شود (معتمدی و خوشنویس، ۱۳۹۸). معماری در خارج از قاب سینما، با شکل‌دهی‌های فضایی از طریق فرم کلی بنا، دیوارها، سقف‌ها و درها و پنجره‌ها تجلی می‌یابد. لیکن، برای معماری و فضاسازی در سینما نیاز است تا با استفاده از فنون جابه‌جایی لنز و دوربین‌ها، هماهنگی تمام عناصر موجود در صحنه چنان پیوند داده شود که اجزای مستقل و مجزا از هم یک کل جامع و گویا را شکل بدهند؛ به صورتی که صحنه و فضای طراحی شده همان حسی را به مخاطب القا کند که دیدن و حضور حقیقی اشخاص در مواجهه با معماری یک فضا این حس را منتقل می‌کند (رحیمیان، ۱۳۹۸). لازم به ذکر است در میان تمام هنرها معماری و سینما ارتباطی عمیق‌تر دارند؛ هر دو از یک سمت به هنر متصل بوده و از سمتی دیگر به عنوان اثری سفارشی و وابسته به تعاریف اقتصادی هستند (خوشبخت، ۱۳۸۸، ص. ۱۳). در این میان در دوره های زمانی مختلفی، سبک معماری و سینما به جهت همزمانی با هم و یا به جهت روایت زمانی خاص در دوره‌ای دیگر، با هم ارتباط مفهومی عمیق‌تری پیدا می‌کنند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

۲-۲. معرفی فیلم *لوته در باهاوس*

در میان تعدد آثار سینمایی ساخته شده مرتبط با معماری در طی چند دهه اخیر، فیلم لوته در باهاوس[۵] ساخت کشور آلمان به کارگردانی گرگور اشنیتسلر[۶] یکی از درخشان‌ترین نمونه‌هایی است که جوایز متعددی را به خود اختصاص داده و همچنین از منظر تاریخی و نظری، پتانسیل بالایی برای تحلیل پیوند میان سینما و معماری داراست. این فیلم سینمایی به صورت یک فیلم ۱۰۵ دقیقه‌ای و با زبان آلمانی در سال ۲۰۱۸ میلادی ساخته شده و در اوایل سال ۲۰۱۹ میلادی منتشر شده است. وقایع فیلم در دهه ۱۹۲۰ میلادی در وایمار[۷] و دسائو[۸] می‌گذرد و درباره دختر جوانی به‌نام لوته برندل[۹] است که در مدرسه هنر باهاوس تحصیل می‌کند. گرچه این شخصیت خیالی است، اما با الهام از شخصیت آلما زیدهوف-بوشر[۱۰] خلق شده‌است.

داستان این فیلم از حضور ناگهانی وی در اعتراضات مردمی در مسیر کلاس نقاشی تا خانه آغاز می‌گردد؛ برخورد اتفاقی او با یک مرد جوان که مسیر زندگی‌اش را به سمت مدرسه هنر باهاوس تغییر می‌دهد. تمرکز اصلی خط داستانی بر حضور او در مدرسه باهاوس و دیدگاه متفاوت این مرکز نسبت به جامعه آن زمان است. فیلم با بهره‌گیری از طراحی صحنه دقیق و فضاسازی‌های هوشمندانه، مکتب باهاوس را بازنمایی می‌کند؛ مکتبی که بر کارکردگرایی، زیبایی‌شناسی مدرن و پیوند هنر با زندگی روزمره تأکید داشت. بخش‌های پایانی این اثر منتهی به تشکیل خانواده و ادامه مسیر هنری لوته به عنوان یک معمار خلاق است. این اثر به روشنی، روایتگر دورانی است که هنر به شکلی پیش‌رونده و با اثربخشی عملی و ملموس خود، راهکارهای نوینی را برای معماری و طراحی قرن بیستم ترسیم می‌کند. لازم به ذکر است آلیسا فون ریتبرگ[۱۱] هنرپیشه آلمانی نقش اصلی این فیلم را بازی کرده است. پوستر رسمی این فیلم در تصویر ۲ آورده شده است.

تصویر ۲: پوستر فیلم لوته در باهاوس، (منبع: https://www.archdaily.com/)

انتخاب و تحلیل فیلم لوته در باهاوس به سبب تجسم بصری اصول بنیادین طراحی در مکتب باهاوس اهمیت دارد؛ اصولی نظیر سادگی، خطوط صریح و ترکیب هنر و صنعت. این رویکرد، تجربه‌ای ارزشمند و عمیق را برای پژوهشگران حوزه سینما و معماری مهیا می‌سازد. همچنین، بسیاری از بخش‌های فیلم لوته در باهاوس نظیر نویسندگی، کارگردانی و عناصر اجرایی فیلم از دیدگاه منتقدان و مخاطبان مورد تحسین قرار گرفته است[۱۲]. از نظر آنیماریا جوگ[۱۳]، فیلم لوته در باهاوس تجسمی از خلاقیت، کنجکاوی و اشتیاق را آمیخته در شخصیت اصلی زن داستان، در مدسه باهاوس به عنوان مرکزی علمی-پژوهشی با محوریت خلاقیت، به تصویر می‌کشد. روایت داستانی به طور اختصاصی بر مسیر کاری و حرفه‌ای آلما زیدهوف-بوشر تمرکز دارد. زن جسوری که بر خلاف تمایل خانواده

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

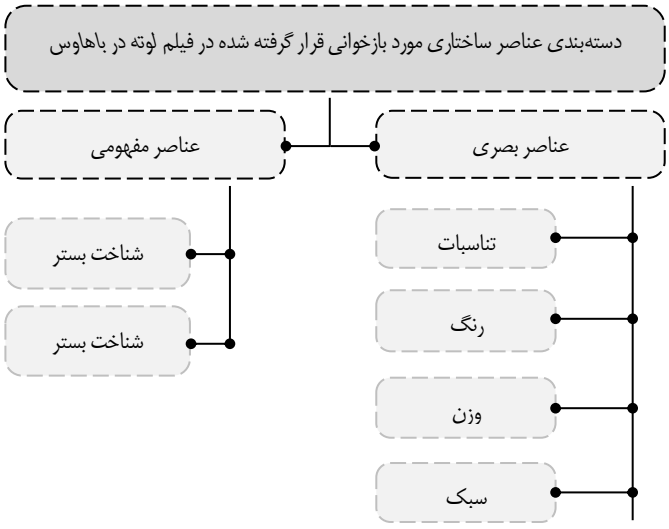
خود، در مدرسه آینده‌نگر باهاوس به مدیریت والتر گروپیوس[۱۴] ثبت نام می‌کند و بعدها به هنرمندان نسل جدید این مدرسه می‌پیوندد که سبک‌های ناکارآمد پیشین را به سوی خلق روشی جدید متناسب با عصر روشنگری جهت می‌دهد. پس از آن آلما زیدهوف-بوشر برای تمام عمر نقش زنی را ایفا می‌کند که پیشرو سبک نو در طراحی و معماری است. از منظر مطالعات سینما و معماری، لوته در باهاوس ظرفیت بالایی برای تحلیل تطبیقی دارد. مقایسه‌ی رویکردهای روایی، بصری و شخصیت‌پردازی آن با آثار مشابه مانند فیلم‌های زندگینامه معماران یا مستندهای مرتبط با مکاتب معماری چون لوکوربوزیه و خود باهاوس، می‌تواند به درک عمیق‌تر عناصر ساختاری سینمایی در بازنمایی مفاهیم و تاریخ معماری مفید واقع شود.

۲-۳. ویژگی‌های ساختاری معماری و نقش مشترک آن‌ها در سینما

چنان که تا بدین جا نیز اشاره شد، معماری در سینما به جهت ساخت فضاها، بازنمایی جهان آن اثر و باورپذیر کردن تجربه‌های سینمایی برای بینندگان به کار گرفته می‌شود. این مهم وابسته به تمرکز بر روی نشانه‌شناسی عناصر معماری است (محرابی و همکاران، ۱۴۰۲). در حقیقت، سینما مفاهیم تثبیت شده معماری را مطابق با نیاز خود، انتخاب کرده و از کیفیت نشانه گونه عناصر معماری در مسیر ایجاد فضاهایی که حتی ممکن است پیش از این هرگز وجود خارجی نداشته باشند بهره می‌جوید (خوشبخت، ۱۳۸۸، ص. ۱۳). از میان تمامی عناصر ساختاری معماری، به وضوح تعدادی از آن‌ها در طول ادوار پرتکرارتر بوده و همچنین در فیلم مورد بررسی این پژوهش نقشی حائز اهمیت‌تر ایفا می‌کردند. اینک در بیانی اختصاری بازتعریف چندی از این عناصر در این بخش آمده است.

۲-۴. عناصر معماری بصری و مفهومی در فیلم لوته در باهاوس

عناصر ساختاری مورد بازخوانی مشترک میان معماری و سینما در فیلم لوته در باهاوس به دو بخش ویژگی‌های بصری و مفهومی تقسیم می‌شوند. عناصر بصری به لحاظ داشتن تعریفی ثابت و قراردادی در مراحل اولیه بازبینی قابل سنجش هستند؛ اما عناصر مفهومی، به لایه‌های عمیق‌تری مربوط می‌شوند. به عبارتی جهت شناخت عناصر مفهومی به خوانشی فراتر از ویژگیهای بصری پرداخته می‌شود. در تصویر ۳ به اختصار، دسته‌بندی مورد استفاده قرار گرفته شده در مطالعه حاضر به جهت تحلیل عناصر ساختاری معماری و سینما آورده شده است.



تصویر ۳: بیان اختصاری دسته‌بندی صورت گرفته در روند تحلیل عناصر ساختاری، (منبع: نگارندگان)

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

۲-۵. یافته‌های پژوهش

پژوهش حاضر با هدف روشن ساختن پیوند میان اصول ساختاری معماری و زبان سینمایی در فیلم لوته در باهاوس و با تدقیق در ویژگی‌های فضایی به تصویر درآمده در بخش‌های مختلف فیلم، در دو حوزه مجزا و به صورت کاملا مستقل، ابتدا با بررسی پیرامون عناصر بصری نظیر تناسبات، رنگ، وزن و سبک و در مرحله بعد عناصر مفهومی نظیر شناخت بستر زمانی و مکانی فیلم لوته در باهاوس را مورد مطالعه قرار داده است. این رویکرد دوگانه، امکان درک جامع‌تری از چگونگی تجلی اصول معماری مدرن در ساختار سینمایی فیلم را فراهم می‌آورد؛ همچنین این منجر به روشن شدن این مهم می‌شود که که چگونه چیدمان این مؤلفه‌ها، حامل پیام‌ها و ارزش‌های مدرنیستی هستند و فیلم را به اثری بدل می‌کنند که در آن، زبان فضایی معماری و بیان سینمایی به شکلی یگانه در هم تنیده شده باشد.

۲-۵-۱. عناصر بصری

۲-۵-۱-۱. تناسبات

اغلب آثار هنری بر پایه رعایت تناسب به وجود آمده‌اند. از این جهت، تناسب یکی از اصول اولیه یک اثر هنری است که رابطه هماهنگ میان اجزای آن را بیان می‌کند (حیاتی و نوری، ۱۴۰۲، صص. ۱۵-۱۶)؛ یکی از اصول اولیه و بنیادین که می‌تواند هم در سینما و هم در معماری به صورت مشترک نمود داشته باشد، چرا که در هر دو حوزه، توجه به تناسبات و هماهنگی اجزاء عنصری کلیدی در شکل‌دهی به تجربه بصری و حسی مخاطبان است.

در تناسبات اشاره اصلی ترکیب‌بندی، به نحوه چیدمان عناصر در داخل یک قاب یا چهارچوب است؛ در معماری این ترکیب‌بندی و تناسبات با شناخت دقیق عواملی نظیر مواد و مصالح، شرایط اقلیمی، عوامل اجرایی و محاسبات ریاضی و هندسی صورت می‌پذیرد (بلیلان‌اصل و حسن‌پور، ۱۳۹۸، ص. ۴۹). در سینما نیز برای بهره‌گیری از اصول متداول تناسبات در کادربندی از خطوط راهنما کمک می‌گیرند. نقش این خطوط هدایت نگاه و تأکید به یک جهت بخصوص میان سایر عناصر موجود در صفحه است. در حقیقت چنین ابزاری کمک می‌کند تا مفاهیم درونی یک اثر یا تصویر به نحوی غیر مستقیم لیکن اثرگذار برای مخاطبان آشکار شود؛ به عنوان مثال با استفاده از خطوط راهنما و ایجاد تقارن در یک تصویر، در ذهن مخاطب تعادل و آرامش شکل گرفته و یا برای افزایش تمرکز و توجه به یک عنصر خاص در تصویر، یک نقطه کانونی ایجاد کرده و سوژه را در وسط کادر قرار می‌دهند. در این روش لازم است تعادل در هر دو سمت تصویر برقرار باشد تا تقارن به کار گرفته شده مفهومی از کمال را به مخاطب القا کند. خطوط راهنما می‌توانند با تقسیم کردن کادر به دو قسمت، تقارن ایجاد کرده و یا توجه‌ها را به سوژه در مرکز تصویر بکشانند؛ همچنین خطوط راهنمای دیگری نیز مانند خطوط یک سوم عمودی و افقی، چهار نقطه برخورد این خطوط را در درجه اهمیت بالاتری قرار می‌دهند. از خطوط مورب نیز به عنوان یک عامل تقویت‌کننده در راهنمایی و جهت‌دهی به نگاه مخاطب استفاده می‌شود. به قرار دادن یک عنصر به صورت مشهود یا یک مفهوم به صورت غیر مستقیم در انتهای محور این خطوط مورب می‌توان نکته یا پیامی را به بیننده منتقل کرد. این خطوط و تناسبات به شیوه‌ای آگاهانه حس نظم، تعادل و دقت بصری را که از مشخصه‌های اصلی معماری باهاوس است، در فضای سینمایی بازتاب می‌دهند؛ به عنوان مثال، ایجاد تقارن در قاب‌بندی‌ها یادآور فلسفه‌ی نظم‌گرایانه‌ی باهاوس در طراحی فضاهای زیستی و کاربردی است. تحلیل این بخش، نشان می‌دهد که مفهوم تناسب در معماری، نه تنها در طراحی بناها، بلکه به عنوان یک اصل سازمان‌دهنده‌ی بصری، در ساختار فیلم لوته در باهاوس نیز مورد استفاده قرار گرفته است. جدول ۲

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

تصاویری را به عنوان نمونه‌های غیر مشابه از فیلم نمونه موردی به نمایش گذاشته است که در آن‌ها یکی از انواع تناسبات و خطوط راهنما قابل مشاهده است.

جدول ۲: تحلیل فیلم از منظر تناسبات، (منبع: نگارندگان)

تصویر مستخرج از فیلم	تحلیل تناسبات
توضیحات: در تصویر فوق مانند غالب سکانس‌هایی که نقش اول فیلم محتوای اصلی کادر را تشکیل می‌دهد، سوژه در وسط کادر قرار گرفته و با یک عنصر رنگی متفاوت از سایر اجزای فرعی موجود در صفحه جدا شده است. تناسبات در این تصویر از نوع سوژه در مرکز است. خطوط عمودی نظیر آنچه در تصویر فوق قابل مشاهده است، از نوع خط‌های محکم و قدرتمند بوده و برای القای استحکام، ثبات و قدرتمندی استفاده می‌شوند.	
توضیحات: تناسبات تصویر فوق از نوع تاکید بر خطوط یک سوم بوده و به صورتی است که سر تمام افراد موجود در کادر در قسمت بالایی و بر روی خط یک سوم افقی قرار گرفته است. خطوط افقی مفهومی از تعادل را به همراه دارند.	
توضیحات: در تصویر فوق مانند غالب سکانس‌هایی که اتاق نقش اول فیلم را به نمایش کشیده، فضای اتاق تاریک بوده و از تناسبات نوع سوژه در مرکز برای شاخص کردن پر اهمیت‌ترین عنصر تصویر در وسط کادر استفاده شده است. همچنین وجود عنصر رنگی شاخص در خط عمودی وسط کادر نیز از دیگر موارد تکمیل‌کننده تناسب سوژه در مرکز است.	

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

توضیحات: خطوط مورب هدایت کننده نگاه بوده و حرکت و پویایی را نشان می دهند. استفاده از این خطوط روشی برای اشاره به عنصر اصلی در تصویر است. تناسبات تصویر فوق نیز در گروه خطوط یک سوم جای می‌گیرند.

تصاویر جدول ۲ تنها نمونه‌هایی از انواع تناسبات به کار رفته در فیلم لوته در باهاوس است و علاوه بر این نمونه‌ها، در ریتم کلی فیلم نیز همواره نشانی از حضور تناسبات سینمایی، فرمی و حتی در معماری بناها قابل مشاهده است. در این چارچوب، تناسبات تنها یک ویژگی فرمی در سطح تصویر نیست، بلکه همچون منطق نسبت‌گذاری در معماری، قواعد سازمان‌دهی فضا و هدایت نگاه را تعیین می‌کند؛ بنابراین خوانش فیلم نیز از مسیر همین منطق قابل پیگیری است. اگر چه به طور معمول، ایجاد ساختارهای فضایی با طراحی بصری مبهم، نورپردازی کم و فرم‌های معماری خاص یکی از ابزارهای بیان مفاهیمی نظیر رمزآلودی و ابهام است (دوستی و همکاران، ۱۴۰۳)؛ لیکن استفاده از تناسبات به صورت گسترده در غالب لحظات فیلم مذکور، سبب شده تا کیفیت بصری فیلم در یک نظام منسجم به تصویر درآید و درک و خوانش عناصر مفهومی و غیر مفهومی سهل شود. بدین ترتیب، حضور معماری به‌صورت نظام‌مند در نحوه‌ی سازمان‌دهی فضا و خوانش قاب‌های فیلم نمونه موردی قابل مشاهده است.

۲-۵-۱-۲. رنگ

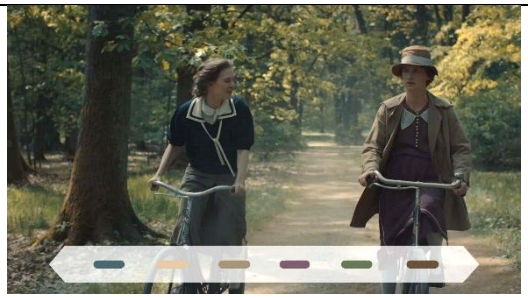
در معماری معاصر، رنگ‌ها از اجزای اصلی یک مکان به شمار رفته و از ترکیب آن‌ها برای میسر کردن دو هدف زیبایی‌شناسی و عملکرد استفاده می‌شود (اسحاق‌آبادی و همکاران، ۱۳۹۶). به بیانی دیگر، رنگ در معماری معاصر، علاوه بر نقش زیبایی‌شناختی، به تثبیت ادراک فضایی و تعیین کیفیت تجربه‌ی بصریِ مکان کمک می‌کند؛ از همین رو، بررسی آن در قاب سینما نیز نیز به فهم رابطه فضا و معنا می‌انجامد (سخاوت‌دوست و همکاران، ۱۴۰۳). رنگ‌ها از جمله عناصر تجسمی هستند که خصوصیات و ویژگی‌های یک اثر را توصیف می‌کنند. از منظر رنگ‌شناسی، سه رنگ قرمز، زرد و آبی رنگ‌های اصلی بوده و سایر رنگ‌های فرعی غیر از سیاه و سفید از این ترکیب سه رنگ حاصل می‌شوند (استوار، ۱۳۹۱)؛ همچنین درصد وجود رنگ سیاه و سفید در ترکیب رنگ‌ها، تعیین کننده میزان تیرگی یا روشنی آن بوده که بر میزان گرمی و سردی هر رنگ نیز مؤثر است. بر همین اساس، استفاده از رنگ سیاه باعث افزایش گرمی یک رنگ و استفاده از رنگ سفید یا میزان روشنایی منجر به سردی آن رنگ می‌شود (حاتمیان و گلباغ، ۱۴۰۲). در سینما نیز چنان که در سایر هنرها و معماری از رنگ‌ها و خصوصیات موجود در آن‌ها برای ارائه مفاهیم و ایده ذهنی صاحب اثر بهره می‌گیرد. هم در معماری و هم در قاب سینما، به طور مشترک، نه تنها توجه به رنگ‌ها و حسی که از آن‌ها به بیننده القا می‌شود مهم بوده بلکه در کنار آن، شناخت و انتخاب مناسب مجموعه‌ای از رنگ‌ها و ترکیب آن‌ها با یک دیگر نیز از مواردی است که لازم است در نظر گرفته شود.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

فضـا یکی از اسـاسـی‌ترین عناصـر مشـترک میان معماری و سـینما بوده و توجه به رنگ، سـایه روشـن و اختلاف بافت در یک فضـا زمینه‌های ادارک آن را میسر می‌سازد. در سینما، هر چه رنگ‌ها روشن‌تر، گرم‌تر و غلیظتر باشند در تصویر نزدیک‌تر به نظر رسیده و در تقابل آن، هر چه رنگ‌ها در یک تصـویر سـردتر و تیره‌تر باشـند دورتر به نظر می‌رسـند (سـلجوقی و فرکیش، ۱۴۰۰، ص. ۱۰۱). این شیوه‌ی بهره‌گیری از رنگ و نور در مدیریت عمق، در واقع بازتاب‌دهنده‌ی همان رویکرد معماری در تبیین فضاست؛ که در آن، اختلاف رنگ و روشـنایی، نقش ابزارهای اصـلی را برای تعریف لایه‌های بصـری و خوانایی فضـا ایفا می‌کنند. جدول ۳ با نگاهی تحلیلی قصـد بررسی گروه‌های رنگی به کار رفته در قالب فضاسازی کلی فیلم را دارد.

جدول ۳: تحلیل تطبیقی رنگ‌ها در سینما و معماری، (منبع: نگارندگان)

تصویر مستخرج از فیلم	تحلیل رنگ‌ها در معماری
	
توضیحات: استفاده از رنگ سبز و ترکیب آن با چند رنگ مکمل گرم در تصویر مستخرج از فیلم نمونه موردی مشابه رنگ‌هایی است که در باغ‌های ایرانی نیز قابل مشاهده است. در تصویر که سکانسی از لحظات اولیه فیلم اسـت، بر حس سـبکی فضـا، صـمیمیت، جریان خنک و متعادل هوا، طراوت، حیات، رشد و شادابی تاکید شده است.	**توضیحات:** تاکید بر رنگ قرمز و ترکیب آن با رنگ‌های سرد و تیره تداعی کننده حس‌هایی نظیر خطر، هیجان، قدرت، ترس و عشـق بوده و غالب بودن در یک فضـا میزان تنفس انسـان را افزایش می‌دهد. چنان که در تصویر مستخرج از فیلم نیز مشهود است، با حضور دو فرد مذهبی که در لباس‌هایی یکپارچه از طیف رنگی قرمز در فضـای مدرسـه، تمامی افراد نشسـته و صـامت به آن‌ها گوش سـپرده‌اند. این چنین به نظر می‌رسـد که طراحی صحنه بر حس قدرت تاکید داشته است.
توضیحات: قرارگیری چندین رنگ از طیف‌های رنگی متفاوت در کنار یکدیگر، همواره نمایان‌گر خلاقیت و نوآوری است. رنگ‌های به کار رفته در این تصـویر با ترکیبی از رنگ‌های روشـن و متنوع فاصـله بسـیاری از فضاسازی‌ها در لحظات دیگر فیلم دارد؛ ممکن است این انتخاب علاوه بر انتقال حس شـادی و خلاقیت شـیوه‌ای باشـد تا مهم بودن این رویداد در فیلم را به تصویر بکشد.	**توضیحات:** در روند کلی داسـتان لباس‌هایی سـاده در رنگ‌های خنثی برای این شخصیت در نظر گرفته شده و تنها رنگ آبی در غالب لحظات در لباس او مشـهود اسـت. رنگ آبی همواره معرف حس‌هایی نظیر آرامش، اصالت، ثبات، هماهنگی، پاکی و صلح بوده و چنان بنظر می‌رسد که رنگ آبی برای معرفی شـخصـیت داسـتان به عنوان یک فرد با خصـوصـیت‌های اخلاقی نظیر ثبات، اصالت، پاکی و آرامش به کار گرفته شده است.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

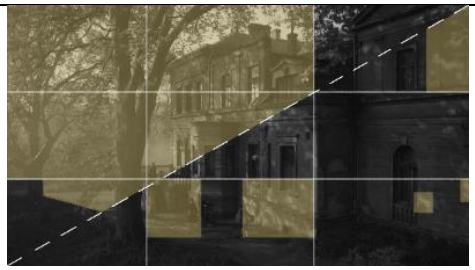
[DOI: 10.22034/14.57.6]

همانطور که در فلسـفه باهاوس تأکید بر کارکردگرایی و رابطه‌ی فرم با علمکرد وجود داشـت، در این فیلم نیز گروه‌های طراحی و تصـویر با درک عمیق از زبان رنگ‌ها در معماری فضـاسـاز، دسـت به انتخاب‌های دقیقی زده‌اند. به نظر می‌رسـد این انتخاب‌ها صـرفاً زیبایی‌شـناختی نبوده و بازتابی از نظام ادراکی فضـا هسـتند که رنگ‌ها در شـکل‌دهی آن نقش محوری دارند. بر مبنای توضـیحات یاد شده در جدول ۳ بدیهی است گروه طراحی صحنه، تصویربرداری و تدوین این اثر، با شناخت اصولی و دقیق بر رنگ‌ها و مفهوم و آثار روانشـناسـی رنگ‌ها بر بینندگان و جامعه مخاطبان اقدام به اسـتفاده از رنگ‌هایی بخصـوص در هر قسـمت از فیلم مذکور کرده‌اند. به طور کلی، پس از رنگ آبی و طیف رنگی کرم و خاکسـتری که پر تکرارترین رنگ‌ها در تمام بخش‌ها بودند، رنگ‌های دیگری نیز مانند سبز و قرمز در لحظاتی برای یک کاربرد بخصوص استفاده شده‌اند.

۲-۵-۱-۳. وزن

در هنر سینما هر یک از عنصرهای موجود در تصویر وزن بصری خاصی داشته و باید به نحوی در قاب قرار گیرند که در یک نگاه کلی، تصویر دارای توازن و هماهنگی باشد. بدیهی است حضور نور در تصویر با تعادل در وزن‌های بصری آن تصویر ارتباط مستقیم دارد (آیوازیان، ۱۳۸۷). همچنین در سـینما مشـابه آنچه در معماری سـنتی ایرانی نیز مشـهود اسـت، نور نقشـی مؤثر ایفا کرده و برای هدایت نگاه مخاطب و بینندگان استفاده می‌شود. نورپردازی یکی از شیوه‌های ایجاد وزن دیداری در تصاویر است که در آثار سینمایی به جهت بیان استعاره‌های بصری هم به کار می‌رود (Dogru, 2016). مفهوم وزن بصری و توازن، که در معماری مدرن و به ویژه در مکتب باهاوس، به عنوان تابعی از ساختار، فرم و کارکرد فضا مطرح بود، در سینما نیز از طریق عناصر بصری، به خصوص نور، تجسم می‌یابد. نور در اینجا نه فقط برای روشـن کردن، بلکه به عنوان یک عنصـر سـازنده فضـا عمل می‌کند؛ همانطور که در معماری، نور می‌تواند حجم‌ها را تعریف کرده، مسیرهای حرکتی را هدایت کند و به درک مقیاس و سلسله‌مراتب فضایی کمک نماید. تصاویری که در جدول ۴ آمده اسـت، نگاهی تحلیلی به بهره‌گیری از نور طبیعی، سـایه و روشـن و محل قرارگیری منبع نورها از منظر وزن بصـری کادرهای فیلم نمونه موردی است.

جدول ۴: تحلیل فیلم از منظر وزن بصری، (منبع: نگارندگان)

تصویر مستخرج از فیلم	تحلیل از منظر وزن بصری
	
توضـیحات: در تصـویر فوق که جداره پشـتی یک مدرسـه هنر و مرکز آموزش نقاشـی در ده دوم قرن بیسـتم میلادی را به نمایش گذاشـته اسـت، از نور (فضای روشن) به عنوان بخش سبک تصویر و سایه (فضای تاریک) به عنوان بخش سنگین تصویر به جهت ایجاد وزن بصری در دو نیمه بالایی و پایینی اسـتفاده شـده اسـت. با در نظر گرفتن فضـاهایی که تابش نور را در بر گرفته‌اند و در تقابل آن بخش‌های تیره در سایه، چنان به نظر می‌رسـد که به صـورت دقیق نیمی از تصویر روشن و نیمی دیگر تاریک است که این امر موجب ایجاد وزن و تعادل در کلیت کادر شده است.	

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

توضیحات: تصویر فوق نیز همانند تصویر قبلی با به کارگیری تضاد نور و سایه توانسته است وزن بصری متعادلی در کادر به وجود آورد. فضای به نمایش درآمده در تصویر فوق، سالن عمومی مدرسه باهاوس است.

توضیحات: روش دیگری که برای ایجاد تعادل در وزن تصویرها به کار گرفته شده است، چیدمان نورهای مصنوعی داخلی در برخی از بخش‌های فیلم است. در تصویر فوق با قرار دادن سه منبع نور مصنوعی فضای اتاق در سه بخش مجزا در میان تصویر، قسمت چپ (به صورت گسترده‌تر) و قسمت راست تصویر (به صورت محدودتر) تلاش شده تا وزن بصری کادر در حالت متعادلی به نظر برسد.

توضیحات: شیوه حفظ تعادل و وزن بصری در تصویر فوق نیز مشابه مواردی است که پیش از این ذکر شد؛ در این تصویر علاوه بر موارد یاد شده، از جهت تابش نور طبیعی برای تأکید بیشتر بر سوژه اصلی استفاده شده است.

رعایت اصـول وزن و تعادل بصـری در کادربندی‌های این فیلم، به نوعی می‌تواند بازتاب‌دهنده نگرش کارکردگرایانه و سـاختارمند مکتب باهاوس باشد که بر اهمیت نظم، تناسب و وضوح در تمامی عناصر بصری تأکید داشته است. نور، چه طبیعی و چه مصنوعی، در این اثر به مثابه ابزاری معمارانه عمل می‌کند؛ نه تنها برای ایجاد روشنایی، بلکه برای تعریف حجم‌ها، ایجاد سلسله‌مراتب بصری و هدایت درک مخاطب از فضـا، دقیقاً همان‌گونه که در طراحی فضـاهای معماری مدرن مدنظر قرار می‌گیرد. با در نظر گرفتن نکات مسـتخرج از تصـاویر و جدول ۴، می‌توان چنان نتیجه گرفت که در یک نگاه کلی اصـول حفظ وزن و تعادل بصـری در تصـویربرداری سکانس‌های این اثر با بهره‌گیری از اثر نور طبیعی بر اشخاص، بناها و اشیاء در فضاهای باز و همچنین توجه به محل قرارگیری منابع نور مصنوعی به همراه دقت به گستردگی نوری و رنگ متأثر از آن رعایت شده است. تدقیق در تمامی تصاویر آمده در جدول ۴، حاکی از آن است که گروه طراحی صحنه و تصویربرداری توجه ویژه‌ای به وزن بصری نهایی هر کادر در اثر خود داشته‌اند.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

۲-۵-۱-۴. سبک

مقصود از سبک، مجموعه‌ای از عناصر زبان بصری موجود در یک اثر است که گاه با افزودن برخی جزئیات فرمی و گاه با کنار گذاشتن و حذف طیف وسیعی از ارزش‌های گذشته صورت می‌پذیرد (مانیاگولامپونیانی، ۱۳۸۹). از منظر آدورنو[۱۵]، فیلسوف آلمانی، به وجود آمدن یک سبک جدید متأثر از رد مطلق سبکی دیگر است (آدورنو، ۱۹۷۹). در حقیقت آنچه در یک اثر هنری مهم است، پیروی کلی محتوا از یک سبک بخصوص و هماهنگ در تمامی اجزاست. در پژوهش حاضر سبک‌شناسی با مطالعه، شناخت و تحلیل تحولات اجتماعی-فرهنگی و سبک معماری در دوران به تصویر کشیده شده در فیلم مذکور و همچنین پیرامون مکتب باهاوس و تغییرات جوامع اروپا در اوایل قرن بیستم میلادی صورت پذیرفته است.

در تحلیل سبک‌شناسی این اثر، رویکرد این پژوهش بر اصول بصری مکتب باهاوس متمرکز بود. این اصول شامل تأکید بر خطوط صاف، اشکال هندسی دقیق، سطوح بدون تزئینات اضافی و برقراری تعادل میان فرم و کارایی است. این رویکرد سبکی، تنها به معماری صحنه‌ها محدود نمانده، بلکه در طراحی لباس، عناصر صحنه و حتی در ترکیب‌بندی قاب‌ها نیز قابل مشاهده است. تصاویر مستخرج جهت تحلیل و تدقیق بر سبک فیلم، از بازه‌های زمانی مختلفی در فیلم و با در نظر داشتن کلیتی از مواردی نظیر نمایش فضای شهری، شرایط فکری جامعه، معماری، معماری داخلی و فضاسازی داخلی مدرسه باهاوس انتخاب شده‌اند. جدول ۵ خلاصه‌ای از سبک‌شناسی به عنوان یکی از عناصر بصری معماری با توجه به بستر زمانی و مکانی فیلم می‌باشد.

جدول ۵: تحلیل فیلم از منظر سبک‌شناسی، (منبع: نگارندگان)

توضیحات: تصویر فوق مربوط به فضای اعتراضی مردم و روشنگران در دهه‌های نخستین قرن بیستم است. توجه به نوع پوشش افراد، نمای ساختمان‌ها، مصالح بناها و خیابان‌ها همگی از مواردی هستند که برای ارائه یک سبک منسجم تاریخی با دقت بر زمان روایت داستانی در این فیلم اتفاق افتاده است.	توضیحات: راهرویی که در تصویر فوق فضاسازی شده است از بخش‌های داخلی مدرسه باهاوس بوده که کاملا منطبق با خلاقیت در فرم اشیاء و پوشش افراد، نگاه آزادانه و سبک نوینی است که مدرسه باهاوس در تضاد با شیوه‌های محدود کننده پیشین در نظر داشت.
توضیحات: فضاسازی اتاق مدیریت مدرسه باهاوس (والتر گروپیوس) اولین اشاره به مبلمان مدرن در فضاهای داخلی یک بنا در روند داستانی این فیلم است.	توضیحات: تصویری که در فیلم از مدرسه باهاوس ارائه شده فارغ از تأکید بر سبک متفاوت آن نسبت به سایر بناهای زمان خود، از منظر معماری دارای ریتم، ترکیب و وحدت در نما است.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

تصـاویر منتخب در جدول ۵، به وضـوح تطبیق زمانی و رعایت یکپارچگی در مفاهیم مهم دوران خردگرایی و اثر دیدگاه‌های انتقال یافته از مدرسـه باهاوس را در جامعه بیان می‌کنند؛ اینکه چگونه فراتر از معماری، در نخسـتین سال‌های دهه ۱۹۲۰ میلادی تغییرات فرهنگی و اجتماعی، درهم آمیختن صـنعت و هنر، دگرگونی‌های اقتصـادی و مشـارکت بیشـتر زنان به عنوان نیروهای اثرگذار شـکل کلی جامعه و زندگی مردم را وارد دورانی جدید می‌کند. این تطابق، نشـــان می‌دهد که چگونه مکتب باهاوس با تأکید بر ســـادگی فرم، اولویت عملکرد، و زیبایی‌شـناسـی سـاختاری به عنوان یک سـبک فراگیر، فراتر از مرزهای معماری، بر جنبه‌های مختلف زندگی و هنر آن دوران تأثیر گذاشته و اثر آن به طور گسترده‌ای در لحظات فیلم لوته در باهاوس به تصویر کشیده شده است.

۲-۵-۲. عناصر مفهومی

۲-۵-۲-۱. بستر زمانی و مکانی فیلم

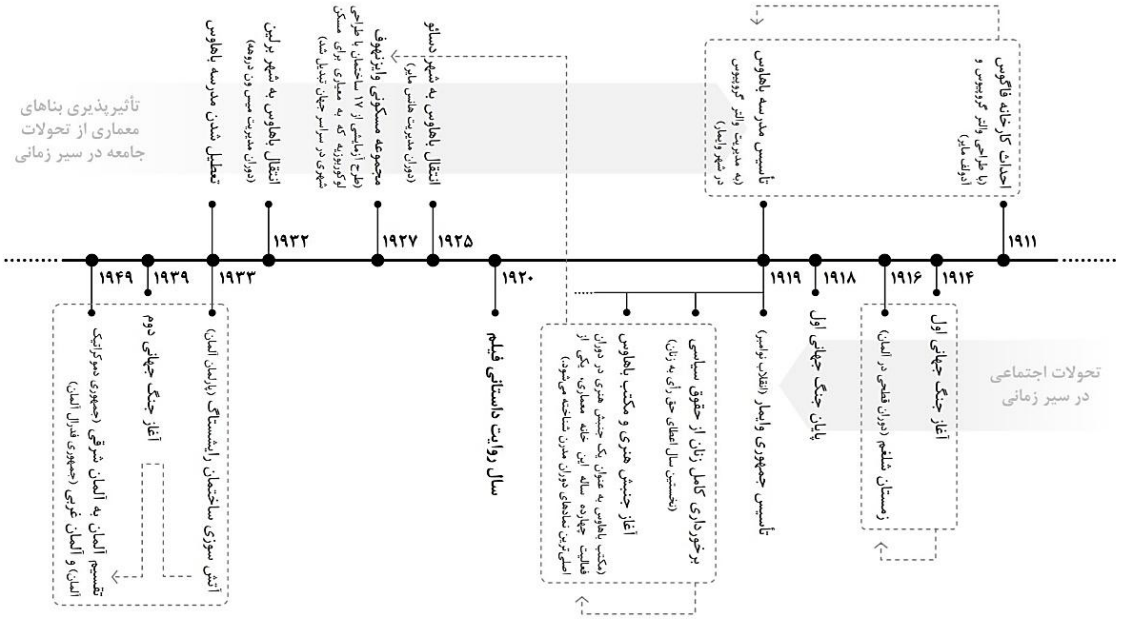
ارتباط میان تحولات اجتماعی در شهرها و سینما از آن دست ارتباطات دوسویه، پایدار و ناگسستنی است که حضور دائمی اغلب فعالیت‌ها، جنبش‌ها و رفتارهای شهری به صورت تصویر مستقیم یا نشانه‌های مفهومی در سینما قابل مشاهده است. در طول تاریخ سینمای آلمان نیز آثار بسیاری ساخته شده‌اند تا با خلق عناوینی جدید نظیر فیلم شهری یا فیلم خیابانی[۱۶] زمینه‌ای ایجاد کنند که در قاب سینما تمامی تحولات اجتماعی، تغییر رفتارهای جامعه، واکنش‌های شناختی و حتی تغییرات تکنولوژیکی در خیابان‌ها، به عنوان عرصـه‌ای عمومی و فضـایی اجتماعی، بار دیگر به تصـویر درآیند؛ نوعی اثرگذاری دو طرفه میان سـینما و شـهرها که به بسـتر مکانی و زمانی اثر سینمایی وابسته است (منل، ۱۴۰۰). در مبحث تحلیل عناصر مفهومی سینما، همواره زمان از دو جهت مورد بررسی قرار می‌گیرد؛ اول، بستر زمانی فیلم است که روایت‌کننده و بازتاب‌دهنده تاریخ روایی فیلم است و دوم، زمانی که اثر در آن بازه زمانی ساخته شده است. در معماری، زمان مسئله‌ای ایستا و معرفی‌کننده‌ی شرایط اقلیمی، بافتی، فرهنگی، تاریخی و اجتماعی است (سلجوقی و فرکیش، ۱۴۰۰، صص. ۱۰۰-۱۰۲).

داستان فیلم مذکور در سال ۱۹۲۰ اتفاق می‌افتد. یک سال پس از تحولاتی که منجر به سرنگونی قیصر آلمان و تاسیس جمهوری وایمار شد. این واقعه نقطه عطفی در تاریخ آلمان است (Johnson and Oates, 2025). مکان وقوع فیلم هم در شـهر وایمار است؛ یعنی در قلب وقایع ۱۹۲۰ و انتقال تشـکیلات دولتی به وایمار؛ بنابراین می‌توان التهابات اجتماعی سیاسـی دوران مربوطه را بسـتر غیر فیزیکی فیلم دانسـت. از سـویی وایمار در کنار شـهر دسـائو یکی از مراکز جنبش باهاوس بوده و خانه‌های هنر و گالری‌ها همچنین موزه‌ها، تئاتر ملی آلمان، دانشـگاه باوهاس و مدرسـه موسـیقی اسـت که بسـیاری از هنرمندان، مهندسـین و معماران را به سـمت این شهرها روانه می‌کند. در سال ۱۹۲۰، مدرسه باهاوس واقع در شهر وایمار بود و والترگروپیوس به عنوان مدیر آن فعالیت می‌کرد. در این سـالها معماران و هنرمندان بسـیاری در کنار هم در مدرسـه باهاوس مشـغول به فعالیت بودند؛ همین امر موجب گشـت تا آموزه‌های باهاوس پیش و پس از انحلال به عنوان نماد مدرنیته شـناخته شـود. روش آموزش در آنجا متناسب با طراحی صـنعتی تحول یافته بود چنان که این مؤسـســه را مهد طراحی صـنعتی مدرن می دانند (مانیاگولامپونیانی، ۱۳۸۹). در فضـای فیلم نیز به خوبی تاثیرگذاری معماری مکتب باهاوس بر روایت داســتان قابل درک اســت. نوگرایی، برابری اجتماعی، تأثیر فناوری و صــنعت، نقش هنر در زندگی روزمره، توجه به سـادگی و تأکید بر فضـاهای باز و نور طبیعی از عناصـر مفهومی آن دوره در شـهر وایمار اسـت (Reshetnikova, 2021) که به طور پیوسته در روند داستانی فیلم لوته در باهاوس نیز در نظر گرفته شده است.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

با توجه به بســتر زمانی فیلم و تحولات اجتماعی و فرهنگی آلمان در آن دوره زمانی، می‌توان ردپای تاثیراتی که منجر به تحول در معماری دهه ۲۰ قرن ۱۹ میلادی شـده اسـت، در سـناریوی داسـتان، دیدگاه فکری و بخش‌های مختلف شـکل‌دهنده مفاهیم فیلم مشاهده کرد. در مدلی که در تصویر ۴ ارائه شده است، مولفه‌های این تاثیرگذاری قابل مشاهده است.



تصویر ۴: تحولات اجتماعی و معماری آلمان در نیمه اول قرن بیستم میلادی، (منبع: نگارندگان)

نتیجه‌گیری

با در نظر داشــتن این مهم که اثری که به عنوان نمونه موردی در مطالعه حاضــر مورد تحلیل و بررســی قرار گرفته، یکی از ارزشـمندترین آثار سـاخته شـده سـینمای آلمان پیرامون تحولات جهانی جوامع و هنر در دوران خردگرایی اوایل قرن بیسـتم میلادی است؛ نگاه دقیق‌تری به شیوه فکری، زمینه‌های هنری و معماری آن زمان دارد. به همین سبب با تدقیق بر ساختار کلی فیلم، مشهود اسـت که عناصـر سـاختاری معماری نظیر تناسـبات، نور و رنگ‌ها، وزن و سـبک در بخش‌های زیادی از فیلم قابل ملاحظه اسـت. تناسبات به عنوان یکی از این عناصر بصری از لحظه ابتدایی تا پایانی‌ترین سکانس‌ها در هر کادر رعایت شده و الگوهایی نظیر خطوط میانی، خطوط یک سـوم، سـوژه در مرکز و خطوط مورب هدایت کننده به عنوان ابزاری برای ایجاد تناسـب به‌کار رفته‌اند. مفاهیم رنگ‌شناسی و نحوه به کارگیری رنگ‌ها در فضاسازی‌های مختلف هر بخش از فیلم مذکور مشابه آنچه در معماری و سینما به صورت مشترک مرسوم است رعایت شده و از منظر تحلیل‌های وزن بصری کادرها چنین بر می‌آید که خالق اثر، نگاهی ویژه به تعادل در رنگ، وزن و میزان نور فضـاهای بیرونی و داخلی داشـته و مانند معماری از نور به عنوان یک عنصـر مهم در ایجاد فضـاهایی با وزن بصـری متعادل بهره گرفته اسـت. در مسـیر تحلیلی پژوهش حاضـر، پرسـش اول با شـناسـایی این مؤلفه‌ها و تحلیل عناصـر بصـری و مفهومی پاسخ داده شد. خوانش این مؤلفه‌ها در محتوای فیلم، روشن ساخت که به‌کارگیری آن‌ها با رویکردی هدفمند منجر به خلق فضاهای روایی و موجب شکل‌گیری تجربه‌ای فضامحور به‌منظور تعریف فضا و انتقال معنا به مخاطب در روایت سینمایی شده‌اند. همچنین در سـیر کلی فیلم با در نظر گرفتن کاملا درسـت زمان و رویدادهای تاریخی، تلاش شـده تا سـبک منسـجمی چه از منظر رخدادهای

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

اجتماعی و چه از منظر تحولات نگرش در معماری و سایر هنرها به تصویر درآید. از منظر بررسی عناصر مفهومی با در نظر داشتن رویدادها و تحولات اجتماعی دهه ۱۹۲۰ میلادی، چنان مشهود است که فیلم لوته در باهاوس با تأثیرپذیری از بستر زمانی که سال‌های اولیه دهه ۲۰ قرن ۱۹ میلادی را به تصویر کشیده و بستر مکانی یعنی شهر وایمار، بازتابی عمیق از فضای فرهنگی و اجتماعی آلمان در اوایل قرن بیستم میلادی است. به بیانی دیگر، یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که پاسخ به پرسش دوم تحقیق نیز با مورد مطالعه قرار دادن بستر زمانی و مکانی فیلم بدست آمده است. اثر حاضر بازنمای اندیشه‌های بنیادین مکتب باهاوس در پیوند میان هنر و معماری است. از یک سو، استفاده از فرم‌های هندسی ساده و خلاقانه، تکیه بر ترکیب عملکرد و زیبایی، اشاره به اصول طراحی صنعتی و تأکید بر طراحی مبتنی بر تجربه‌ی انسانی و از سوی دیگر، حضور ردپای تحولات اجتماعی و فرهنگی آلمان در آن دوره در بطن فیلم که به کمک عناصر ساختاری معماری به تصویر درآمده بودند، همگی حاکی از بازتاب اندیشه‌های مدرسه‌ی باهاوس در فیلم هستند. در جمع‌بندی کلی، یافته‌های این پژوهش نشان داد که رابطه‌ی میان معماری و سینما در فیلم لوته در باهاوس هم در لایه‌ی بصری یا زیبایی‌شناختی و هم در سطح مفهومی و معرفت‌شناختی تداوم دارد. پیشنهاد می‌شود که پژوهش‌های آتی ضمن مطالعه تطبیقی سایر آثار سینمایی مرتبط با مکتب باهاوس، تأثیر زبان سینمایی بر درک معاصر از معماری مدرن و آموزش معمارانه در قرن بیستم میلادی را مورد بررسی قرار دهند.

پی‌نوشت‌ها

۱ مورد یاد شده از این باب حائز اهمیت است که در میان ۵۱ فیلم معاصر مرتب با معماری، برخی از مستندات ساخته شده از زندگی‌نامه معماران و اشخاص اثرگذار بر عرصه معماری به صورت اصولی فیلم برداری نشده و تدوین محصول نهایی به دسته‌بندی درستی به جهت تحلیل زبان مشترک سینما و معماری قرار نمی‌گرفتند.

2 James Joyce

3 Marcel Duchamp

4 Le Corbusier

5 Lotte Am Bauhaus 2019

6 Gregor Schnitzler

۷ شهر وایمار (Weimar) شهری در مرکز کشور آلمان است که مدرسه باهاوس در آن قرار دارد.

۸ شهر دسائو (Dessau) شهری کوهپایه‌ای در شمال شرق آلمان است.

9 Lotte Brendel

10 Alma Siedhoff-Buscher

11 Alicia von Rittberg

۱۲ برگرفته شده از سایت IMBD

13 Annemarie Jaegg

14 Walter Gropius

15 Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno

۱۶ فیلم خیابانی وایمار زیر ژانری از فیلم‌های شهری است که تبلور آن در جمهوری وایمار رخ داد.

کتابنامه

استوار، م. (۱۳۹۱). کتاب رنگ. تهران: انتشارات رازنامه.

اسحاق‌آبادي، الف.؛ کولی‌وند، پ. و کاظمی، ه. (۱۳۹۶). روانشناسی رنگ و اثر آن بر طراحی بیمارستان و درمان بیمار. نشریه شفاي خاتم، ۵ (۲)، ۱۳۰-۱۴۲.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]

آیوازیان، س. (۱۳۸۷). همسویی معماری با هنرهای دیگر. فصلنامه معماری و فرهنگ، شماره ۳۲.
بلیلان اصل، ل.؛ اسکندری، م. (۱۳۹٦). ویژگی معمارانه مکان در طراحی صحنه‌هایی با هویت ملی در فیلم‌های پری اثر مهرجویی و مادر اثر حاتمی. مطالعات ملی. https://doi.org/ 20.1001.1.1735059.1396.18.71.6.4
بلیلان‌اصل، ل.؛ حسن‌پور لمر، س. (۱۳۹۸). الگوهای هندسی و تناسبات طلایی، زبان مشترک معماری و هنر در روستای تاریخی ابیانه. نشریه معماری اقلیم گرم و خشک، ۷(۹)، ٤٥-٦٨. https://doi.org/20.1001.1.26453711.1398.7.9.3.2
حاتمیان، م.؛ گلباغ مهیاری، ف. (۱٤۰۲). پیشنهاد مدلی برای انتخاب رنگ فضای خواب در معماری مسکونی معاصر مبتنی بر حکمت طبیعیات (مصداق: خانه‌های تاریخی شهر کاشان). فصلنامه علمی کاشان‌شناسی.
حسینی، س.؛ ابی‌زاده، الف. و باقری، و. (۱۳۸۸). معماری و سینما عناصر مکمل و هویت بخش فضا و مکان. مجله معماری و شهرسازی آرمانشهر، شماره سه.
حسینی، م.؛ هروی، ح. (۱٤۰۳). مقایسه عنصر حرکت در سینما و معماری مطالعه موردی: « فیلم ابد و یک روز». فصلنامه معماری سبز، سال دهم، شماره سه (پیاپی: ٤۰).
حیاتی، ح.؛ نوری، الف. (۱٤۰۲). مقایسهٔ تطبیقی تناسبات ایوان در مساجد دورهٔ صفویهٔ اصفهان. باغ نظر، ۲۰(۱۲۸)، ۲٦-۱۳. https://doi.org/10.22034/bagh.2023.378153.5310
حیاتی، و.؛ فهیمی‌فر، ع.؛ پهلوانیان، الف. (۱٤۰۳). تحلیل پدیدارشناسانه فیلم: رویکردی فلسفی برای درک عمیق‌تر تجربه سینمایی. مجله پژوهش های فلسفی، ۱۸(٤۹)، ۲۳-٤۲. https://doi.org/10.22034/jpiut.2024.60048.3675
خوشبخت، الف. (۱۳۸۸). معماری سلولید: درآمدی بر جهان سینما و معماری. تهران: انتشارات کسری.
دباغ، الف.؛ مختاباد امرئي، س. (۱۳۹۰). تأویل معماري پسامدرن از منظر نشانه‌شناسي. نشریه هویت شهر. پاییز و زمستان ۱۳۹۰، شماره ۹، ۵۹-۷۲.
دوستی، م.؛ بهزادپور، م.؛ عظمتی، س. و عالی، ح. (۱٤۰٤). نقش میزانسن و نورپردازی در ایجاد فضای معمایی و رمزآلود در سینمای جنایی دیوید فینچر (فیلم‌های هفت، کلاب مشت زنی و زودیاک). تجلی هنر در معماری و شهرسازی، ۳(۱)، ۲٤-۱.
ردایی، س. (۱۳۹۲). مکان در رویکردهای اخیر سینمایی هند. هنر و تمدن شرق، ۱(۲)، ٤۰-۵۰.
سخاوت‌دوست، ن.؛ البرزی، ف.؛ امینی، الف. و عادل، ش. (۱٤۰۳). خوانش پدیدارشناسانه دلالت‌های معنایی مکان در نسبت معماری و سینما (موردپژوهی: فیلم «طعم گیلاس» اثر عباس کیارستمی). دو فصل‌نامه فضای زیست، شماره یک، دوره چهارم بهار.
سلجوقی، ن.؛ فرکیش، ه. (۱۴۰۰). از نقد سینما تا نقد معماری؛ جستاری در مفاهیم مشترک. نشریه علمی تخصصی شباک، سال هفتم، شماره ۴ (پیاپی: ۶۱).
سیاری، ف.؛ مهدی‌زاده، م.؛ صادقی، ع. و زینلی، ع. (۱٤۰۲). بررسی حس مکان در فضای سینما و معماری. نشریه عمران و پروژه، ۵(۵)، ٥٤-۳۸. https://doi.org/10.22034/cpj.2023.404935.1212
صفاران، الف؛ ملکشاهیان، گ. (۱۳۹۷). بررسی نشانه‌شناختی عناصر دینی در فیلم‌های زیر نور ماه، یه حبه قند و امروز. پژوهش در هنر و علوم انسانی، ۳(۲)، ۷٤-۵۹.
فقیه حبیبی، م.؛ شیخ مهدی، ع. و بختیاریان، م. (۱٤۰۳). روایتگری عناصر فرمی سینمای بلاتار از دیرند برگسون. باغ نظر، ۲۱(۱۳۹)، ٤۸-۳۹. https://doi.org/10.22034/bagh.2024.461112.5629
قهرمانی، م.؛ پیراوی ونک، م.؛ مظاهریان، ح. و صیاد، ع. (۱۳۹۳). کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک. هنرهای زیبا، معماری و شهرسازی، ۱۹(٤)، ۲۷-۳٦.
کیسبیر، الف. (۱۳۸۸). پدیدارشناسی و سینما، چاپ دوم، نشر هرمس.
گوهرپور، ح. (۱۳۸۹). خشت‌هایی که نماهای سینما می‌شوند. انتشارات آینه خیال، (۱۱)، ۸٤-۸۰.
مانیاگولامپونیانی، و. (۱۳۸۹). معماری و شهرسازی در قرن بیستم. (ترجمه ل. اعتضادی)، نشریه دانشگاه شهید بهشتی.
محرابی، م.؛ مختاباد امرئي، س. و قدوسی‌فر، س. (۱٤۰۲). خوانش نشانه‌شناسانهٔ فیلم‌های «آشوب» و «داستان توکیو» با تأکید بر ابعاد معماری. فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۱۷(٤٦)، ۵۸-۳۱.
معتمدی، ح.؛ میرزا کوچک خوشنویس، الف. (۱۳۹۸)، استفاده از مؤلفه‌ها و مفاهیم سینمایی در طراحی معماری با مضمون حرکت. مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه، دوره دوم.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]
[DOI: 10.22034/14.57.6]

منل، ب. (۱۴۰۰). شهرها و سینما. (ترجمه نوید پورمحمدرضا و نیما عیسی‌پور)، تهران: نشر بیدگل.

نوائی، ف.؛ کاظمی شیشوان، م.؛ حسینی، الف. و نصیری، ن. (۱۴۰۰). بازنمایی فضای معماری در سینمای اصغر فرهادی با رویکرد نشانه‌شناسی نمونه موردی: فیلم «فروشنده». باغ نظر، ۱۰۰ (۱۸)، ۲۰-۵. https://doi.org/10.22034/bagh.2021.258038.4720

نوبهار، ج.؛ غلامعلی، الف. و زنگی، ب. (۱۳۹۹). بررسی تأثیر نقاشی اکسپرسیونیستی بر فیلم مطب دکتر کالیگاری. نامه هنرهای تجسمی و کاربردی، شماره ۲۸. https://doi.org/ 10.30480/vaa.2019.2087.1295

Block, B. (2020). *The visual story*: *Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge.

Cohen, M. A., & Delbeke, M. (Eds.). (2018). *Proportional Systems in the History of Architecture*: *A Critical Reconsideration*. Leiden: Leiden University Press. https://doi.org/10.24415/9789087282776

DOĞRU, M. S. (2016). Light as an instrument of visual metaphor and expression in cinema productions: The example of film noir. ICWSR, 630.

Heinänen, T. (2025). *The Cinematographer's Canvas*: *Aspect Ratios and Framing the Film*. Taylor & Francis. https://doi.org/10.4324/9781003627968

Johnson, M., & Oates, T. (2025). The Bauhaus as Education Model: Enduring Design and Powerful Knowledge. *International Journal of Art & Design Education*. https://doi.org/10.1111/jade.12598

Reshetnikova, T. S. (2021). Experiment in Architecture and Bauhaus-Weimar: "Building Blocks at Large" of the 1920s and 90s. *AIS-Architecture Image Studies*, *1*(1), 144-155. https://doi.org/10.48619/ais.v1i1.302

Vidler, Anthony, (1992), The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely, MIT Press, Cambridge.

COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Kimiya-ye-Honar 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/)

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-09-09]

[DOI: 10.22034/14.57.6]