

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۲/۱۹

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۰۵/۲۲

تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۲/۰۶/۱۵

کیمیا هدایتی^۱، علی عسگری^۲

واکاوی انگاره‌ها و پنداره‌های معمارانه در سینمای ابرقهرمانی دنیای مارول

چکیده

به کارگیری نشانه‌های تصویری در طراحی و منظره‌سازی معمارانه‌ی صحنه در دنیای ابرقهرمانی سری فیلم‌های «مارول» ضمن خلق مفهومی مکان، پیام‌هایی استعاره‌ای و مستتر را در روند یک داستان ماجراجویانه به همراه دارد. این موضوع با توجه به انگاره‌ها و پنداره‌های معناگرایانه معماری و توسعه روش‌های طراحی در دوره‌ی معاصر توانسته ضمن بیان قدرتمند داستان، پیوستگی مناسبی در پیوند عناصر هویت‌ساز معماری و صحنه‌های هویت‌بخش ابرقهرمانان داستان خود، بیابد. این پژوهش با هدف شناسایی نشانه‌های تصریحی و تلویحی در پردازش و سنجش تطابق شاخص‌های مشترک معماری در بناهای مرتبط با ابرقهرمانان داستان و شخصیت‌پردازی محتوایی فیلم‌های «دنیای مارول» صورت می‌پذیرد. به این ترتیب سؤال اصلی پژوهش پیرامون چگونگی و سنجش میزان تناسب نشانه‌های معمارانه در صحنه‌های داستان با شخصیت‌پردازی ابرقهرمانان مارول خواهد بود؟ برای این موضوع، روش تحقیق حاضر با ماهیت توصیفی و متکی بر تحلیل محتوا در پارادایمی کیفی - تفسیری و رویه‌ی نشانه‌شناسانه‌ی معنایی و زبان‌شناسانه، سعی در خوانش معناها، استعاره‌ها و چگونگی پیوند دلالت در انگاره‌ها و پنداره‌های طراحی در ساختمان مسکن و یا مراکز اصلی فعالیتی ابرقهرمانان دنیای مارول خواهد داشت. نتایج نشان می‌دهند هر ابرقهرمان خلق شده توسط مارول، با شخصیتی منحصر به فرد و با توانایی‌های به خصوص، مسیر داستانی خود را در پیش می‌گیرد. در این بیان، متناسب با ویژگی‌هایی که نویسندگان برای شخصیت‌های مذکور خلق کرده‌اند، در عین هم‌افزایی افراد در کنار هم، مشترکاتی فرمی، کارکردی و مفهومی در پیدایش پنداره‌های طراحی خانه‌های ابرقهرمانان مارول و مراکز اصلی فعالیت آن‌ها دیده می‌شود. این موضوع متأثر از تفاوت‌ها و خصوصیت‌های منحصر به فرد هر شخصیت یا مکان با اشاره به صفت‌هایی همچون «سبک‌بال و تترس»، «مشرف و مقتدر در آسمان»، «پنهان و پرقدرت»، «بهینه و کارآمد»، و دارای «قدرت»، «سرعت»، «جسارت»، «انعطاف» و «دارایی از دانش و هوش بالا»، تاحدودی تغییرات داشته و در عین تنوع، دارای هویت به سبب فعالیت‌های مشترک داستانی شخصیت‌ها شده است.

واژگان کلیدی: معماری، سینما، کانسپت، نشانه‌شناسی، دنیای سینمایی مارول.

^۱ دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه خاتم، تهران، ایران.

Email: kimiya.hedayati.77@gmail.com

^۲ استادیار گروه معماری، واحد شهر قدس، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده‌ی مسؤل).

Email: ali.asgari@iau.ac.ir

مقدمه

معماری و توسعه طراحی صحنه و منظره‌سازی در سینمای معاصر، در عین توجه به قرارگیری مکانی برای تحقق یک داستان، در تعریف جلوه‌هایی از آنچه در لایه‌های ذهنی مستتر است، دخالت دارد. ابزارهای طراحی جدید و توسعه روش‌های طراحی باعث شده، فرم و ویژگی‌های بصری در ارایه صحنه توسعه یافته و شکل‌گیری دگرفضاهایی در زمان و مکان به‌سادگی بیشتری در روند طراحی فیلم و یا محیط‌هایی مشابه آن به کار گرفته شوند (فتحی و عسگری، ۱۴۰۱). این موضوع در شرایطی که رسانه‌ی تأثیرگذار سینما در عین تبادل فرهنگ و باورهای مشترک اخلاقی و سیاسی، صادرکننده منافع ملی و ارتقادهنده موقعیت برای صاحبان آثار بوده (شیخی، سلطانی فر و مظفری، ۱۳۹۸: ۷۶)، با پیوستگی و هماهنگی در جریان طراحی داستان، می‌تواند به تأثیرگذاری قدرتمندتری ناشی شود.

در میان طبقه‌های حساس فرهنگی، نوجوان به‌عنوان گروه سنی تأثیرپذیر و تاحدودی مستقل با ورود به جریان انتخاب داستان و پیروی آثار سلسله‌وار، ناخودآگاه وارد هتروتوپیهایی پرداخته داستان‌نویسان شده و این موضوع در تجربه‌های نازیبسته اما ملموس وی، موجباتی از هیجانات و جهت‌گیری‌هایی را در پی دارد (فتحی و عسگری، ۱۴۰۱) که به‌واسطه‌ی دنیای تخیلی آثار هنر و سرگرمی مانند سینما، بازی، سریال، رمان، اسباب‌بازی و ... خیالی از دنیای واقعی و مجازی را درهم ساخته که تجاربی به‌واسطه‌ی بازنمایی نشانه‌های پویا، سیال و در حال حرکت را مهیا می‌سازند و برای این نسل جاذبه‌ی زیادی دارند (حاجی حیدری و اکرم، ۱۳۹۹).

توسعه هوش مصنوعی و ابزارهای پردازش فرم نیز در این بستر کمک شایانی کرده و روند طراحی هم در آتلیه‌های معماری و هم در پردازش تصویر پیشرفت‌هایی مشهود را در دهه‌ی اخیر تجربه داشته است. این مسأله با ورود انسان به تجربه واقعیت مجازی و تقویت توان هوش مصنوعی در پردازش طراحی بسیار مشهود است (Asgari & Fathi, 2022: 104-105). داستان‌پردازی‌های سریع در رایانه و محیط‌های هوش مصنوعی نه‌تنها آینده، بلکه می‌تواند گذشته را هم در ذهن کودک و نوجوان تحریف کند. ادراک ساده‌تر کاربران و توسعه فضا و داستان در سایر محیط‌های رسانه‌ای، مصداق‌هایی دیگر از این مدعا است.

در این میان، آثار سینمایی مرتبط با جهان آینده و یا پیشرفته در ذهن کودک و نوجوان اهمیتی دوچندان دارد. لیکن با وجود استقبال مخاطبان زیاد و درگیری چندین نسل با این موضوع، به‌دلیل استقبال نکردن اندیشمندان و فیلسوفان مستعد جامعه سینمایی ایران و جهان، نقد فضایی و ارزش داستانی و معنایی این نوع فیلم‌ها، کمتر موردعنايت قرار گرفته است. ضرورت این پژوهش آنجا مشهود می‌شود که در میان آثار سینمایی حاضر، مجموعه‌ی فیلم‌های «دنیای مارول»، با عنایت به شخصیت‌سازی‌هایی خلاقانه، بازیگران شایسته، کیفیت پرداخت رایانشی و برخورداری از داستانی سریالی و پیوسته، توانسته است ضمن برخورداری از مخاطبان بسیار در گروه‌های سنی مختلف، طبقه نوجوان را موردتوجه خاص قرار دهد (Poepsel & Gerard, 2018). هدف و رویکرد پژوهش حاضر صرف‌نظر از معماری آینده محور و شخصیت‌پردازی‌های موجود در داستان‌های این دسته از فیلم‌ها، معطوف به تطبیق شاخص‌های مشترک معماری در بناهای حایزتوجه در این مجموعه و واکاوی ارتباط بین طراحی محل حضور یا فعالیت ابرقهرمان و ویژگی‌های شخصیت‌های داستانی آن خواهد بود. دراین‌راستا پرسش‌های ذیل می‌تواند در پژوهش حاضر مطرح شود:

- چگونه می‌تواند یک انگاره یا پنداره معمارانه در تعریف یک نشانه در دنیای داستانی ابرقهرمان مؤثر واقع شود؟

– چگونه پردازش شخصیت‌های داستانی ابرقهرمانان مارول در طراحی فضای حضور یا فعالیت آن‌ها تأثیرگذار خواهد بود؟

به‌همین سبب پژوهش حاضر مبتنی بر موضوع نشانه‌شناسی، به تشریح انگاره‌ها و پنداره‌های معمارانه مؤثر در ادبیات قالب پرداخته و به موازات این بحث ضمن توجه به ابعاد کلی داستان، به پرداخت ابنیه‌ی تأکیدشده در روند مجموعه می‌پردازد. این موضوع که با برداشت‌های پی‌درپی از حضور مشترکات در طراحی ابنیه حایز توجه، صورت گرفته و با پیگیری بازنمودهای آن‌ها در ابعاد شخصیتی ابرقهرمانان ادامه می‌یابد.

پیشینه پژوهش

درخصوص نشانه‌ها، نظریات و دسته‌بندی جامعی توسط چارلز سندرز پیرس مطرح شده که شامل مباحثی همچون نحوه‌ی شکل‌گیری و پیوستگی آن‌ها با دریافت، نگرش و تعبیر بر اساس دانش فردی انسان، می‌شود (Peirce, 1991). مطالعات متعددی که تاکنون پیرامون مباحث نشانه‌شناسی صورت گرفته است، محدود به عقاید نظریه‌پردازانی چون سوسور^۱، پیرس^۲، اکو^۳ و دلوز^۴ در باب نشانه‌شناسی و زبان‌شناسی باقی نمانده و تحت‌عنوان رویکردی ساختارگرایانه در تحلیل موضوعات انسانی و فرهنگی گسترش یافته است (Trifonas, 2015). بنا به گستردگی مبحث معناکاوی از منظر نشانه‌شناسی، تحقیقاتی درخور توجه، پیرامون این مهم هم در کشورهای غربی و هم در ایران انجام شده است که علاوه بر مرور ادبیات نشانه‌شناسی، اقدام به ادراک انواع نشانه‌ها و تفاوت‌های آن در خوانش آثار معماری کرده‌اند (حمه‌جانی و همکاران، ۱۳۹۶). در باب معناشناسی تا نشانه‌شناسی معماری (Gawlikowska, 2013) و معماری پسامدرن از منظر نشانه‌شناسی (مختاباد امرئی و دباغ، ۱۳۸۹) نیز مطالعاتی شکل گرفته است.

گرچه با مداخله نظریه‌های معماری مدرن – در نیمه آغازین سده‌ی بیستم – ارتباطی مشهود میان معماری و سینما شکل گرفت (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳)؛ لیکن همچنان پیوند معماری و سینما در ایران مانند بسیاری از حوزه‌ها مبهم باقی مانده (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸: ۱۱۹) و آنچه تا امروز در طراحی فیلم‌های سینمایی مورد کم‌توجهی قرار گرفته، اثربخشی معماری بر تجلی معنا در فضای حاکم بر فیلم است (پناهی، ۱۳۹۷: ۱۱)؛ همچنین این بی‌توجهی به رویکرد نظریه‌پردازانی مانند دلوز نیز می‌شود که جهان را به‌مثابه یک ابرسینما دانسته و سینما را در قالب شیوه‌ای از اندیشه و خلق مفاهیم معرفی می‌کند (Deleuze, 1989). مختاباد امرئی و پناهی معتقدند که با طراحی دقیق فضاهای معماری در فیلم می‌توان از طریق نشانه‌شناسی به شخصیت‌پردازی و به‌وجود آمدن تفکر و معنا کمک کرد (مختاباد و پناهی، ۱۳۸۶: ۱۱۲). چنان‌که سیامک پناهی نیز نشانه‌شناسی معماری و شهر در سینما را مورد بررسی قرار داده و عقیده دارد مرتبه فضاهای معماری را در ادراک هویت و شهود پنداره‌های فیلم‌های معناگرا بسیار مؤثر می‌داند (پناهی، ۱۳۹۷). امیلی راوز ساختار نوین طراحی بناها را در فیلم‌ها با محوریت آینده ارزشمند دانسته و از معماری آینده‌پژوه به‌عنوان یک معماری قدرتمند یاد می‌کند؛ وی همچنین به ضرورت مطالعه پیرامون ساختمان‌های طراحی‌شده در فیلم‌های آینده‌نگر، تأکید دارد (Roos, 2020). از منظر ثوآنا آندریو کاپلیسکو، محقق و معمار رومی، نیز اهم این موضوع بدیهی بوده و در مطالعاتی گسترده چند نمونه از بناهای شاخص فیلم‌های علمی-تخیلی صده اخیر را مورد نقد و بررسی قرار داده است (Caplescu, 2015).

با در نظر داشتن تحلیل‌های نشانه‌شناسانه حول انگاره‌های معماری صحنه در فیلم‌هایی نظیر فروشنده (نوائی و همکاران، ۱۴۰۰؛ مظفری و همکاران، ۱۴۰۰)، فیلم‌های مادر و پری (بلیلان اصل و اسکندری،

(۱۳۹۶)، فیلم عروس آتش (مرادی و همکاران، ۱۳۹۱) و همچنین تصویربرداری از برج‌های مسکونی در قاب سینمای ایران پس از انقلاب (امیرسرداری و همکاران، ۱۳۹۸)؛ آنچه در این پژوهش بدیع است، نگاه ویژه به عناصر معماری و نشانه‌ها در سینمای ابرقهرمانی معاصر است.

جدول ۱. پیشینه شناسی پیرامون پژوهش

سال	عنوان پژوهش	نویسندگان	موضوع	نتیجه‌گیری مرتبط
2015 (میلادی)	کتاب: راهنمای بین‌المللی نشانه‌شناسی	Trifonas	پیرامون مباحث نشانه‌شناسی	کتاب جامع نشانه‌شناختی که به بیان روش‌هایی کاربردی و نشانه‌شناسانه به‌عنوان رویکردی ساختارگرایانه در تحلیل موضوعات انسانی و فرهنگی پرداخته است.
2013 (میلادی)	مقاله: از معناشناسی تا نشانه‌شناسی. ارتباطات معماری.	Gawlikowska	معماری	توانایی انتقال معنا از طریق فضاسازی سبب به رسمیت شناختن ارتباط نشانه‌شناسی و معماری می‌شود.
۱۳۸۹	مقاله: تأویل معماری پسامدرن از منظر نشانه‌شناسی	مختاباد امرئی و دباغ	نشانه‌شناسانه	نشانه‌شناسی با دریافت رمزگان زیباشناختی در هر طرح، ایده‌های برآمده از معماری را هدایت و تأویل می‌کند.
۱۳۹۷	کتاب: معماری و سینمای معناگرا	سیامک پناهی	بی‌توجهی به اثر معماری بر تجلی معنا در سینما	انسان از طریق فضا، قادر به درک مراتب هویت می‌شود و فضاهای معماری در فیلم‌های معناگرا می‌توانند در تجلی معنا نقش اصلی را بازی کنند.
۱۴۰۰	مقاله: بازنمایی فضای معماری در سینمای اصغر فرهادی با رویکرد نشانه‌شناسی نمونه‌ی موردی: فیلم «فروشنده»	نوائی و همکاران		در فیلم فروشنده، اثر اصغر فرهادی، ساختار معمارانه فضا به‌مثابه عاملی دخیل در روند فیلم شناخته‌شده که با رفتار شخصیت‌ها و درون‌مایه‌ی آثار منطبق است.
	مقاله: کاربست نظریه‌ی استعاره مفهومی در فیلم «فروشنده»؛ پژوهشی در نشانه‌شناختی سینما	مظفری و همکاران		مفهوم‌سازی نشانه‌شناسانه و استعاری به‌صورتی گسترده در صحنه‌ها به‌ویژه ساختمان اصلی فیلم فروشنده به‌کار گرفته شده که منجر به تشخیص نظام مفهومی اثر می‌شوند.
۱۳۹۸	مقاله: برج مسکونی در قاب سینما؛ واکاوی نشانه‌شناختی ساختمان‌های بلند مسکونی در سینمای بعد از انقلاب اسلامی ایران	امیرسرداری و همکاران	معماری در سینمای ایران	خوانش معانی و قرینه‌سازی، هم‌زمان با ضرورت ایجاد ساختمان‌های بلند مسکونی در فضای فیلم‌ها، به تحول در طراحی معماری منتهی شود.
۱۳۹۶	مقاله: ویژگی‌های معمارانه مکان در طراحی صحنه‌هایی با هویت ملی در فیلم‌های «پری» اثر مهرجویی و «مادر» اثر حاتمی	بیلیان اصل و اسکندری		انگاره‌ها و سبک طراحی معماری مفهومی در این فیلم‌های ایرانی، نقشی مؤثر در آفرینش فضا و ادراک زیباشناسانه صحنه ایفا می‌کند.
۱۳۹۱	مقاله: سینما و تفاوت؛ بررسی نشانه‌شناختی فیلم «عروس آتش»	مرادی و همکاران		سینما یکی از مهم‌ترین عرصه‌های بازنمایی و فهم تفاوت‌هاست.

مقاله: معماری آینده‌گرا، وعده‌ها و دام‌های تصورات معماری آینده	Roos	اشاره به لزوم مطالعه و نقد علمی بر ساختمان‌های آینده‌گرا در فیلم‌هایی با محوریت زمانی آینده	2020 (میلادی)
مقاله: معماری در فیلم‌های علمی-تخیلی	Caplescu	تجزیه و تحلیل عناصر طراحی و معماری بازنمایی شده در فیلم‌های علمی تخیلی و مطالعه تلفیقی بر مناظر شهری این فیلم‌ها (تحلیلی اختصاری بر خانه مردآهنی و ساختمان دریایی شیلد)	2015 (میلادی)

مبانی نظری

معماری و سینما در عصر کنونی دیگر دو حیطه مستقل از هم نیستند (نوائی و همکاران، ۱۴۰۰: ۷). معماری به‌ویژه در چند دهه اخیر سبب تکامل و ارتقا کیفی آثار سینما در زمینه‌های گسترده شده است. در این مسیر یکی از مباحث اساسی چگونگی به‌کارگیری فیلم‌سازان از فضا، شرایط صحنه و معماری در فیلم‌ها و تکوین مفهوم و معنا بوده است (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳، ۲۸). درحقیقت فیلم‌سازان از تفاوت‌ها برای خلق معنا بهره می‌گیرند (مرادی و همکاران، ۱۳۹۱: ۱۳۳).

گرچه نشانه‌شناسی، از ابتدا تاکنون روشی نتیجه‌بخش در تأویل و خوانش معماری بوده است (مختاباد امرئی و دباغ، ۱۳۸۹: ۶۳)؛ اما رویکرد تحلیلی نشانه‌شناسانه نیز در متون رسانه‌ای، از جمله آثار سینمایی که سرشار از نشانه‌ها هستند، تاکنون بسیار کاربردی جلوه کرده است (صمیم و همکاران، ۱۳۹۳: ۶۹). چنان‌که نشانه‌ها درحقیقت مبدل به ابزاری خلاقانه برای آفرینش و درک بهتر پدیده‌ها در آثار سینمایی شده‌اند. هاشمی زاده و همکارانش گفتار، تصویر، صوت، بناها و سایر عناصر فضایی را نشانه‌هایی معرفی می‌کنند که کاربردی اساسی در خلق معانی دارند (هاشمی‌زاده و همکاران، ۱۳۹۶: ۹۲). در تأکید این مهم، از منظر فورسیل نیز، نشانه‌های استعاره‌ای فقط به زبان و گفتار منتهی نشده بلکه نشانه‌های تصویری هم بسیار اثربخش هستند (Forceville, 2008). حسینی و همکارانش هم فضاهای بصری را به‌عنوان مهم‌ترین عامل بیان در فیلم‌ها می‌دانند (حسینی و همکاران، ۱۳۸۸: ۱۱۳).

از مجموعه‌ی فیلم‌های موفق در این زمینه، سری فیلم‌های «ابرقهرمانی مارول و دی‌سی» بوده‌اند. در سال ۱۹۶۱ م، نویسنده‌ی داستان‌های مصور و تصاویر فکاهی مارول، استن لی^۵ قهرمانان و داستان‌های جدیدی خلق کرد که با معرفی شخصیت‌های ابرقهرمان و ابرشور به‌عنوان یک انسان انقلابی در مفاهیم معنای انسان بودن رقم زد (Mills, 2013:96). هر دو شرکت و گروه نویسندگان آن‌ها، سری نهایی داستان‌های مصور را در سال ۲۰۰۰ م. با ارایه جدولی با ساختار زمانی گسترده و فیلم‌نامه‌هایی متشکل از بازتعریف شخصیت‌ها در دنیایی اصلاح کردند (Mcgowan, 2019:12). دنیای سینمایی مارول^۶ و دی‌سی^۷ متشکل از مجموعه‌ای از فیلم‌های ابرقهرمانی با داستان‌هایی پیرامون برخی از افسانه‌ای‌ترین ابرقهرمانان شناخته‌شده تا به امروز را به تصویر می‌کشد. معرفی شخصیت‌ها در داستان‌هایی با منشأ به‌روز و محیط‌های شهری معاصر انجام شد، که با ظهور خود به عرصه سینما به‌طور ناگهانی، نماد ابرقهرمانان برای نسل جدید را با آنچه در فرهنگ پاپ^۸ ریشه دوانده بودند، تحول بخشیده و بازشناسی کردند (Mcgowan, 2019:17). دنیای سینمایی مارول و دی‌سی صاحب امتیاز پرفروش‌ترین فیلم‌ها در تمام دوران بوده‌اند.

دنیای مارول و دی‌سی به‌عنوان دنیای ابرقهرمانان شناخته می‌شوند. هر ابرقهرمان خلق شده توسط آن‌ها، با شخصیتی منحصر به فرد و با توانایی‌های به‌خصوص مسیر داستانی خود را در پیش می‌گیرد. گرچه در برداشت اولیه، ابرقهرمان‌ها تفاوت‌های عمیق رفتاری و مهارتی دارند اما در خلل داستان نمودهای شخصیت مشابهی از خود نمایان می‌کنند؛ بتمن^۹ ابرقهرمانی ثروتمند است که برای عدالت شهر خود می‌جنگد (Edmirendy, 2014: 10)؛ شخصیت مردآهنی^{۱۰}، نابغه‌ای ثروتمند است که علاوه بر مهارت‌های ذهنی فوق‌العاده، از علم و تکنولوژی بهره‌مند است (Arian, 2020: 17). ثور، شاهزاده ازگارد^{۱۱}، شخصیتی فوق‌قدرتمند و افسانه‌محور دارد. بیوه سیاه و زن شگفت‌انگیز^{۱۲} زنان مبارز پیشرویی هستند که تمایل به مبارزه‌ی فیزیکی و نمایش قدرت خود را دارند. سوپرمن و کاپیتان آمریکا^{۱۳} نیز دو ابرقهرمان جسور، میهن‌پرست با قدرت‌بندی بالا هستند (Hatch, 2014: 38-58). ویژگی‌هایی نظیر قدرت و ثروت، انگاره‌های اساسی هستند که در شخصیت‌شناسی و معرفت‌شناسی بیشتر ابرقهرمانان مارول و دی‌سی نقش مهمی ایفا می‌کنند. انگاره‌هایی که فقط محدود به عناصر گفتار (دیالوگ) و رفتار (ژست و بازی) نشده بلکه در جهت خلق نشانه‌ها از معماری نیز در مقیاسی کلان کمک گرفته‌اند.

طراحی بناهایی آینده‌محور و اختصاص دادن آن‌ها به‌عنوان خانه و محل سکونت ابرقهرمان به‌گونه‌ای که شمایل و نشانه‌های بنا و شخصیت، معرف انگاره‌های قدرت آن ابرقهرمان در فضای معماری باشد (Roosz, 2020)؛ امری است که به تعدد در مجموعه‌ی فیلم‌های مارول و دی‌سی رخ داده است. غالب بناها شامل نشانه‌های ارتباطی عملکردگرایانه و معنادار با طبیعت هستند؛ یا در میانه کوه هستند، یا تنها و مستحکم روی صخره و یا روی آب با قدرت ایستاده‌اند. ارتفاع آن‌ها چنان بلند است که درگاهی به آسمان داشته باشند و نظرگاهی با عمق دیدی بی‌انتهای آنها. تمام انگاره‌های معمارانه‌ی به‌کارگرفته‌شده در فیلم‌های مارول و دی‌سی عناصر نشانه‌شناسانه‌ای هستند که از عصر پیشین تا به امروز، تمدن‌ها و حکومت‌های متعددی در جهت بیان قدرت و ثروت از آن‌ها بهره‌جستند. اولین انگاره قدرت در طراحی صحنه و فضای معماری سینمایی ابرقهرمانی، الهام‌گیری بستر بناها از طبیعت است:

۱. ادغام با طبیعت

طبیعت در قرون وسطی جایگاهی برای شیطان تصور می‌کرد و همین امر باعث تفکیک طبیعت از شهر و خانه شد (Mansouri, 2005). این جلوه و ترس از طبیعت در سینما در فیلم‌هایی مانند درخشش^{۱۴} اثر استنلی کوبریک دیده می‌شود (Rozen & Walter, 2000). صرف تغییر نگرش از این موضوع به نگاه آرامش‌بخش در طبیعت و معماری منظر شفابخش معاصر، طبیعت خشن را می‌توان به طبیعت‌های فوق‌سردسیر (مانند فیلم‌های تاجایی که پاهایم توان رفتن دارد^{۱۵} و در برابر یخ^{۱۶})، فوق‌گرمسیر (مانند فیلم‌های راه بازگشت^{۱۷} و تلماسه^{۱۸})، داخل کوه و صخره (مانند فیلم‌های ۱۲۷ ساعت^{۱۹} و اورست^{۲۰})، داخل آب یا زیر آب (مانند فیلم‌های فانوس دریایی^{۲۱}، پاپیون^{۲۲} و سکوت قبرستانی^{۲۳}) تمثیل کرد. در این نوع فیلم‌ها، حضور در طبیعت، شجاعت ورود به آن و تحمل سختی ناشی از آن، نمودی از دل‌آوری یا قهرمان‌سازی در خلل داستان تلقی می‌شود. تمثیل‌هایی که اگر در عالم معماری نباشد، معماری به‌صورت مستقیم در آن‌ها مداخله داشته است. از جمله‌ی این مثال‌ها می‌توان در مناطق سرد به آلاسکا و ساختارهای نظامی حکومتی موجود در آن که حاصل برانگیختگی رقابت شرق و غرب است، اشاره کرد. درحقیقت چیرگی پایگاه‌های نظامی در بستر خاصی از طبیعت نمود عینی قدرت هستند. چنان‌که روسیه و ایالات متحده آمریکا

نیز با استقرار ناوشکن‌ها و زیردریایی‌ها برتری خود را در حوزه‌ی طبیعت در جنگ سرد به تصویر کشیده‌اند (امام‌جمعه‌زاده و رحیمی، ۱۳۸۸). به بیان خلاصه، طبیعت را می‌توان فضایی برای تحقق دگرفضایی برای ساخت قهرمان توصیف کرد (Klonowska, 2018).

۲. ارتفاع

یکی از تمدن‌های قدرتمندی که نقطه آغاز تاریخ بوده، مصر است. معابد مصری با مقیاسی عظیم و درب‌هایی بسیار کوچک نماگونه ساخته می‌شدند و پرسپکتیوی تک‌محوری داشتند که سمبلی از قدرت است (رأس، ۱۴۰۱: ۱۰۴). از دیگر مصادیق بلندمرتبه‌سازی در تمدن‌های گذشته می‌توان به تمدن بین‌النهرین (ساختار باغ‌های معلق)، تمدن ایران (دروازه‌ی ملل) و تمدن مصر (اهرام سه‌گانه) اشاره کرد (زارعی، ۱۳۹۵). در تمدن‌های معاصر با بهره‌انسان از تکنولوژی و معماری، عناصری مثل ساختمان‌های امپایر استیت^{۲۴}، برج ایفل^{۲۵} و برج خلیفه^{۲۶} در شمال یک نشانه شهری القای قدرت می‌کنند. از دیرباز در سینما نیز ساختمان‌های بلند مورد توجه قرار گرفت (امیرسرداری و همکاران، ۱۳۹۸)، نمونه‌هایی از این ماجرا را می‌توان در سمبل شهرهای آینده در سری فیلم‌های جنگ ستارگان^{۲۷} و یا نمونه‌های برج‌ها و قلعه‌ی بلند در سرزمین‌های سری فیلم‌های ارباب حلقه‌ها^{۲۸} مشاهده کرد.

۳. درگاهی به آسمان

درگاهی به آسمان در زمینه‌ی مباحث نظامی و دفاعی نقش مهم و به‌سزایی دارند. چنان‌که یکی از نمودهای قدرت، قابلیت دفاع و برتری نظامی در حملات هوایی است به‌گونه‌ای که پیوند با آسمان راحت‌تر و ورود به آسمان سریع‌تر باشد (Vidler, 2010). نمونه‌های ساده این موضوع جایگاه فرود بالگرد یا هلی‌پد^{۲۹} است که در صورت اختصاص‌یابی به یک ساختمان، ارزش سیاسی یا نظامی مشهودی به آن متبادر می‌سازد. به بیان دیگر تسهیل حضور و ارتباط با آسمان در بناهای بلندمرتبه نیز در کسوت هلی‌پد ظهور کرد که مبدل به یکی از تمثیل‌های قدرت در خانه‌های قدرتمندان و سمبل تسهیل‌گر ارتباطی شده است. نمونه‌هایی از این ارتباط فضایی و دسترسی به آسمان را می‌توان در فیلم‌های آینده مانند بلید رانر^{۳۰} مشاهده کرد.

۴. پل و طره

عنصر پل و یا طره‌ای شکل شدن تراسی بزرگ از ساختمان و همچنین قابلیت تحرک که از پیچیدگی خاص محاسباتی در طراحی و مهندسی برخوردار است، نه تنها در فیلم‌های دنیای مارول که در اکثر فیلم‌هایی که از جهان آینده ساخته می‌شود^{۳۱}، به نمایش گذاشته شده. پل که عنصری ارتباطی بوده و کارکردی شاخص نیز دارد، می‌تواند باعث ارتقای دسترسی در اجزای دو ساختمان یا بخش‌هایی از ساختمان شود.

پل‌ها نیز از گذشته تاکنون یک ابزار تسهیل‌گر ارتباطی بوده‌اند که وجود آن‌ها نوعی برتری و انگاره‌ای از قدرت است. پل‌های متعددی همچون گلدن گیت^{۳۲} نمودهایی از این بحث به حساب می‌آیند (گلابچی، ۱۴۰۰: ۱۶۸). اما تغییر در ساختار طراحی این پل، خود نمودی پیشرفته از این بیان است. به‌طور مثال پل کابلی آلامیلو^{۳۳} در اسپانیا (۲۰۱) تنها توسط یک ستون زاویه‌دار به‌صورت طره^{۳۴} بنا شده است. این تعلیق یا جدا شدن از ناحیه اتصال در ساختمان‌های معاصر نیز نشان از تعامل سازه و معماری است. دانش طره‌ای به‌نوعی اجماع انگاره‌های قبلی است؛ به‌وسیله‌ی طره شدن قسمتی از بنا، عنصری فضایی بر روی ارتفاع

خلق می‌شود که هم مکانی برای دسترسی به آسمان است و هم عملکرد یک نظرها را دارد. طره‌های قدیمی به دلیل ضعف توان مصالح و عدم قابلیت کشش، طول زیادی نداشتند، ولی این موضوع در عرصه‌ی تخیل فیلم‌های آینده به اغراق دیده می‌شود.


۵. نظرها






نظرگاه‌ها فضایی برای مشاهده محیط پیرامونی در قلمروی باغ و ساختمان تعریف می‌شوند (تیموری گرده و حیدرنتاج، ۱۳۹۳: ۱۶). این انگاره‌ی قدرت در تاریخ حضور انسان در طبیعت یکی از مهم‌ترین و لذت‌بخش‌ترین لحظات را رقم زده که حکمرانان می‌خواستند از قدرت خود را به نمایش درآورند. موارد بسیاری در تمدن‌های پیشین قابل ذکر است که از مشهورترین آن‌ها در ایران می‌توان به طاق‌بستان کرمانشاه (انصاری و محمودی نژاد، ۱۳۸۶) و عالی‌قاپو اصفهان (پیرنیا و معماریان، ۱۳۹۶) اشاره کرد. نظرگاه‌های معاصر به شکل تراس در ساختمان‌های بلند درآمده‌اند که از نمونه‌های کم‌نظیر آن تراس شیشه‌ای هادسن یاردز^{۳۵} در نیویورک است. این نمود می‌توان در فیلم‌های نمایان‌گر قدرت سلطه‌گر مانند محل نظرگاه شخصیت جاودانه جو^{۳۶} در مکس دیوانه، جاده خشم^{۳۷} نیز مشاهده کرد.




روش تحقیق

پژوهش حاضر به لحاظ هدف، به واسطه‌ی خوانش وجوه زبانی ادبیات سینمایی تحقیقی کاربردی بوده و به دلیل تأثیرگذاری بر کیفیت بهتر نشانه‌های مورد بحث، وجهی توسعه‌ای نیز دارد. تحقیق از منظر ماهیت توصیفی و متکی بر تحلیل محتوا به واسطه‌ی پارادایم کیفی، تفسیری و هرمنوتیک دارد که بستر ادبیات آن بر پایه‌ی محتوای داستانی و نمایشی فیلم‌های نمونه در تحقیق برداشت شده است (حافظ نیا، ۱۳۹۲: ۵۸-۷۶). به بیان دیگر، کیفیت شاخص تفسیرگرایی در ادبیات توماس شوانت^{۳۸}، فهم دنیای پیچیده‌ی تجربه‌های زندگی روزمره از دیدگاه مردم است (گروت و وانگ، ۱۴۰۰: ۱۸۵) که در پژوهش حاضر این تجربه وابسته به محیطی هتروتوپیایی و غیرواقعی و متکی بر صدا و تصویر صورت می‌پذیرد. نحوه‌ی نمونه‌گیری پژوهش حاضر نیز یک نمونه‌گیری غیراحتمالی موردی (حافظ نیا، ۱۳۹۲، ۱۶۰-۱۶۲) است که ملاک انتخاب بر استواری داستان بر شخصیت‌های اصلی در فیلم‌های مورد بررسی قرار گرفته بوده است که در مجموع به ۹ خانه از مجموع خانه‌های شخصیت‌های ابرقهرمان یا ابرشور و یا مراکز فعالیت آن‌ها به شرح جدول (۲) اکتفا می‌کند.

جدول ۲. شبیه‌سازی خانه‌های ابرقهرمانان دنیای مارول، منبع نگارندگان

مرجع	تصاویر بنا در فیلم	نام بنا	ردیف
Ironman, 2008, Time: (00:09:36)		اولین خانه مرد آهنی	۱

<p>The Avengers, 2012, Time: (01:36:58)</p>		<p>دومین خانه مردآهنی</p>	<p>۲</p>
<p>Avengers. Age of Ultron, 2015, Time: (00:14:38)</p>		<p>برج اوانجرز</p>	<p>۳</p>
<p>Thor, 2011, Time: (00:06:13)</p>		<p>کاخ ازگارد</p>	<p>۴</p>
<p>Thor, 2011, Time: (00:15:12)</p>		<p>پل ازگارد</p>	<p>۵</p>
<p>Avengers. Age of Ultron, 2015, Time: (01:51:12)</p>		<p>سفینه شیلد</p>	<p>۶</p>

<p>Black Widow, 2021, Time: (01:27:14)</p>		<p>سفینه اتاق سرخ</p>	<p>۷</p>
<p>Avengers. Infinity war, 2018, Time: (01:55:34)</p>		<p>بلک پتتر</p>	<p>۸</p>
<p>Captain America. The winter soldier, 2018, Time: (00:13:46)</p>		<p>ساختمان شیلد</p>	<p>۹</p>

پایه‌ی تحلیل محتوای کیفی موجود در پژوهش حاضر از رویه‌های نشانه‌شناختی معنایی چارلز سندرس پیرس^{۳۹} (۱۹۳۱) و زبان‌شناسی فردینان دو سوسور^{۴۰} (۱۹۸۳) بهره‌مند شده است. در این راستا خوانش معناها و استعاره‌ها در فرم‌ها و پدیدارهای نمودیافته به کمک معماری در قاب سینمای موردبحث، توسط الگوی دوگانه دال و مدلول سوسور و الگوی سه‌وجهی پیرس در جدول (۳) موردبررسی قرار می‌گیرند. در این نگاه، دال^{۴۱} یا بازنمود^{۴۲} اطلاق به شکلی که نشانه گرفته و مدلول^{۴۳} یا تفسیر^{۴۴} مفهومی که توسط نشانه بازنمایی یا معنایی که از نشانه حاصل شده است، اشاره دارد. همچنین ابژه یا مرجع^{۴۵}، ارجاعی است که نشانه مشخص کرده است. حال این نشانه می‌تواند شمایی^{۴۶}، شاخص یا نمادپردازانه باشد و در حالت شمایی رابطه‌ی نشانه و مفهوم، بر تشابه (عموماً تشابه شکلی) استوار است. نمایه^{۴۷} یا شاخص‌ها از طریق ارتباط فیزیکی یا علی با موضوع وابستگی داشته و نمادها^{۴۸} یا نشانه‌های عام، وابسته به یادگیری یا ارجاع به موضوعیت‌های قراردادی نمادین دارند (محمدپور، ۱۳۹۸: ۴۳۴-۴۳۸).

در ادبیات اشیا، افراد، رویدادها و پدیده‌ها برای اینکه به واقعیت بدل شوند، باید به شکل بازنمایی درآیند و این کار نیز از طریق ورود آن‌ها به عرصه زبان ممکن می‌شود. بازنمایی، فرآیند ذاتی تولید و مبادله‌ی معنای اجزای فرهنگی خاص است و این امر مستلزم به‌کارگیری زبان، نشانه‌ها و تصویرها برای بازنمایی چیزهاست (Hall, Battani & Neitz, 2003). بنابراین فرهنگ که در این میان کلیت داستان موضوعی دنیای مارول بوده با بازنمایی فرمی آثار معماری در ارتباطی دیالکتیک مفروض می‌شود.

در این نشانه‌شناسی، مراتب دلالتی می‌توانند از سطوح معنایی تصریحی یا ضمنی برخوردار باشند. دلالت تصریحی، معنایی صریح و مبتنی بر دریافت عام یا همان معنای گفته‌شده در فرهنگ لغت است. دلالت ضمنی یا تلویحی وجوهی تجربیدی و فراتر از کنش ارتباطی ممکن را دارد. موضوعیتی که منجر به تکمیل بحث در زبان‌شناسی و تحقق کنایه و استعاره می‌شوند (محمداپور، ۱۳۹۸: ۴۴۲ - ۴۴۴).

تم مک‌گینتی در این میان دوروش قیاس و تشبیه (نگاه به سایر پدیده‌ها) و استعاره (نگاه به انتزاع) را دو نوع از پنج نوع پنداره‌های مشخص معماری در شکل‌گیری سرچشمه‌های طراحی قلمداد کرده است (رضایی، ۱۳۹۳: ۱۲۷ - ۱۳۸). این قیاس به شناسایی روابط حقیقی بین اشیاء در قالب دلالت صریح و استعاره اشاره به روابط غیرمستقیم و موازی در قالب دلالت ضمنی اشاره دارد.

جدول ۳. نحوه‌ی بررسی پدیده‌ها از منظر نشانه‌شناسی در الگوی پژوهش، مأخذ: نگارندگان

مصدق	مرتبط با ابرقهرمان داستان
دلالت نشانه	دال - باز نمود در داستان
	مدلول - تفسیر
	ابژه یا مرجع
نوع نشانه	شمایلی
	نمایه یا شاخص
	نمادپردازانه
بازنمایی دیالکتیک	ارتباط موضوع با شخصیت
نوع دلالت	تصریحی
	تلویحی
نوع پنداره	قیاسی
	استعاره‌ای

روند تحلیل ابنیه به این صورت بوده که ابتدا هریک از نمونه‌های موردی از حیث کلیت‌های متشابه موردکنکاش قرار گرفته و سپس در الگوی معرفی‌شده در جدول (۳) از منظر نشانه‌شناسی تشریح می‌شوند.

تحلیل یافته‌ها

چنان‌که در بخش روش تحقیق به آن اشاره شد، ۹ خانه یا مرکز فعالیت در مجموعه‌ی فیلم‌های مارول حایز اهمیت بیشتری هستند. این اهمیت و گذراندن زمان بیشتر داستان در خلال این ابنیه باعث نوعی تصویرگری هتروتوپایی در ذهن مخاطب از فضاها‌ی مذکور شده است. این تصویرگری که اغلب فارغ از دنیا‌های پیرامونی و با تأکید بر فضاها‌ی داستان و خاصیت محتوایی هریک از بناها است، باعث می‌شود که در نمونه‌های موردی پژوهش حاضر موردتوجه قرار بگیرند. در بناهای فوق همان‌گونه که در جدول (۲) اشاره شد، مشابهت زیادی مابین بنای دوم و سوم یعنی «دومین خانه‌ی مرد آهنی^{۴۹}» و «برج اونجرز»^{۵۰} وجود دارد. به‌نوعی که حتی ممکن است در نگاه آغازین تصور شود که از یک بنا صحبت شده است. اما

سیر تصاویر موجود در فیلم‌های هر دو مورد، نمایان‌گر مشابهت کلی این بناها و به‌نوعی تفاوت در برخی اجزای ساختاری آن‌ها است. همین مسأله ضمن تأکید بر ویژگی‌های بناهای مذکور، ذهنیت و نشانه‌ها را در میان آن‌ها از اهمیت بالاتری برخوردار می‌سازد. وجود ویژگی‌های خاص در این دو بنا که در بناهای دیگر نیز مصداق می‌یابد را می‌توان با برخورداری از ۶ شرط کلی در طراحی بناها در جدول (۴) مشاهده کرد.

جدول ۴. تطبیق شاخص‌های معماری در بناهای دنیای مارول، منبع نگارندگان

ردیف	بنا / شاخص‌ها	مکان شهری	ادغام و الهام از طبیعت	ارتفاع	درگاهی به آسمان	پل	نظرگاه	تحرك پذیری بنا	طره شدن
۱	اولین خانه مردآهنی	خارج از شهر	آمیختگی با طبیعت خطوط بایونیک	بلند و به حالت پرتگاه	شیشه‌ای بودن سقف برخی فضاها	-	دید به دریا	سقف و پوسته‌ی ساختمان	کنسول شدن نسبت به جداری عمودی
۲	دومین خانه مردآهنی	محدوده مرتفع شهر	در تراز آسمان دارای خطوط تیز	بلندمرتبه	قرارگیری فضایی به مشابهت فرود بالگرد	-	دید به شهر	در زمان نیاز به عملیات فوری	کنسول شدن بخش حجیمی از تراز فوقانی
۳	برج اونجرز	محدوده مرتفع شهر	در تراز آسمان دارای خطوط تیز	بلندمرتبه	قرارگیری فضایی به مشابهت فرود بالگرد	-	دید به شهر	فوری	کنسول شدن بخش حجیمی از تراز فوقانی
۴	کاخ ازگارد	داخل شهر	در تراز آسمان راستای کشیده	بلندمرتبه	تراس‌های متصل به بارگاه شاه	متصل به پل ازگارد	دید به پیرامون و شهر	--	
۵	پل ازگارد	خارج از شهر	پیمایش طبیعت	-	دریچه‌ی دارای نگهبان	کلیت بنا	دید به دو طرف	پوسته محل انتقال به سایر دنیاها	بخش انتهایی پل
۶	سفینه شیلد	خارج از شهر	پرواز در آسمان شبه ارگانیک	در آسمان	-	-	دید از آسمان	اجزای کلی سفینه	بازوها و شدن ماشین ابرازهای جنگی
۷	سفینه اتاق سرخ	خارج از شهر	پرواز در آسمان	در آسمان	بخش مرکزی	اتصال مرکز به پره‌ها	-		بازوهای پیرامونی
۸	مقر فرماندهی و کاخ واکاندا	خارج از شهر	درون زمین صخره	ارتفاع درونی به مانند چاه	ورودی	درون بخش مرکزی به صورت طبقاتی	دید از میان صخره‌ها به طبیعت	کلیه فضاهای پنهان و ارتباطی ساختمان با محوطه پیرامونی	قرارگیری فضایی به مشابهت فرود بالگرد در بخش بلند صخره
۹	ساختمان شیلد	داخل شهر	قرارگیری در زیر آب	بلندمرتبه	هلی پدها و نحوه اتصال بخش زیر آب به آسمان	در بخش فوقانی	دید از جداره شیشه‌ای و پل‌ها	سقف قسمت مستتر در آب	-

همان‌گونه که در جدول (۴) مشاهده شد، ۶ ویژگی «ادغام با طبیعت»، برخورداری از «ارتفاع»، «درگاهی به آسمان»، «پل»، «نظرگاه» و «بخشی طره‌ای شکل در کالبد ساختمان» در بیشتر ساختمان‌ها قابل مشاهده است. تفاوت در هریک از بناهای مذکور به واسطه‌ی نشانه‌شناسی بهتر در جدول‌های (۵) تا (۷) موردکنکاش بیشتر قرار گرفته است.

«ادغام و الهام از طبیعت» و برخورداری «ارتفاع»: این‌که طبیعت به‌نوعی مادری بر انسان را دارد، در ذهنیت طراحان داستان به استعاره از این منظور موردتوجه قرار گرفته است. اما جدا از این ویژگی، طبیعت به‌دلیل پهناوری بیشتر نسبت به محیط انسان‌ساخت، مورد بی‌توجهی قرار گرفته و همین موضوع سبب استتار برای خانه ابرقهرمان شده است. این موضوع در انبیه‌ی حاضر در تراز آسمان به‌وضوح قابل‌رویت است^{۵۱}. در داستان، شخصیت‌های «مردآهنی»، «ثور» و برخی دیگر از ابرقهرمانان اضافه شده در فصل دوم و سوم، قابلیت پرواز یا ناوبری سیستم‌های هوایی را به‌خوبی می‌توان یافت. باقی شخصیت‌ها هم مانند «هالک» یا «کاپیتان آمریکا» نیز به‌واسطه‌ی قدرت بدنی فوق‌العاده‌ی خود، قابلیت‌های پرش و یا فرود از ارتفاع زیاد را دارا هستند.

همچنین خطوط طبیعت‌گون تیز و خشنی که در بیشتر ساختمان‌های ابرقهرمانی مارول دیده می‌شود و نماهایی که در فیلم «پلنگ سیاه، واکاندا برای همیشه» محصول سال ۲۰۲۲ از فضای شهری واکاندا و شهر زیرآب تالوکان در سکانس‌هایی طولانی به نمایش گذاشته شده، همه مصداقی از نشانه‌هایی وابسته به طبیعت و دست‌نیافتنی بودن قدرت‌هایی پنهان دارند. این موضوع در تخیلی اغراق‌شده در دنیای کوانتوم، در مرد مورچه‌ای و زنبور (کوانتومانیا)، محصول سال ۲۰۲۳ نیز در منظره‌پردازی صحنه قابل مشاهده است.

جدول ۵. واکاوی پدیده «ادغام با طبیعت» و برخورداری از «ارتفاع» در بناهای دنیای مارول، منبع نگارندگان

بازنمایی دیالکتیک با شخصیت	نوع نشانه			دلالت نشانه			مصادق	ردیف
	نمادپردازانه	نمایه یا شاخص	شمایلی	ابژه یا مرجع	مدلول - تفسیر	دال - بازنمود		
ابرقهرمان به‌عنوان شخصیتی حافظ صلح و نماد قدرت	-	-	✓	آشیانه پرنندگان	سبک‌بالی در طبیعت	آمیختگی با طبیعت	اولین خانه مرد آهنی کاخ بلک پنتر	۱
متناسب با قابلیت پرواز شخصیت	-	-	✓	آشیانه عقاب	اشراف به محیط و خشن	در تراز آسمان و بلندمرتبه	دومین خانه مرد آهنی برج اونجرز کاخ ازگارد	۲
آرامش در عین قدرت دافندی	-	-	✓	پرنندگان شکاری	سبکی و اقتدار در ماندگاری در آسمان	پرواز در آسمان	سفینه شیلد سفینه اتاق سرخ	۳
شخصیت نترس و جسور ابرقهرمانان	-	✓	-	قدرت	عدم ترس از طبیعت	پیمایش طبیعت	پل ازگارد	۴

متناسب با عملکرد جاسوسی سازمان یا پنهان شده در تاریخ	-	✓	-	رازآلود	پنهان	زیر عمق آب	ساختمان شیلد کاخ نامیر	۵
دارای قدرت‌های پنهان در درون شخصیتی معمولی	✓	-	✓	آتشفشان	پر قدرت	درون زمین یا کوه	مقر فرماندهی و کاخ واکاندا	۶
هوشمندی در طراحی بهینه و نظام‌یافته	-	✓	✓	طبیعت مانند	بهینه و کارآمد	خطوط ارگانیک و یا طبیعت گون	اولین خانه‌ی مرد آهنی سفینه شیلد مقر فرماندهی و کاخ واکاندا	۷
خشن و آماده‌ی حمله و یا دفاع	✓	-	✓	چاقو و شمشیر حرکات برق‌آسا	قدرت و برندگی	خطوط تیز	دومین خانه‌ی مرد آهنی برج اونجرز کاخ ازگارد پل ازگارد	۸

برخورداری از بخش‌هایی مانند «پل» یا عنصری «طره‌ای شکل» یا «تحرک‌پذیری ساختمان»: در مجموعه‌ی فیلم‌های مارول، بسیاری از پل‌ها با ساختارهای رازآلود و اتکای بدون ستون، نمایان‌گر نوعی دانش و مهارتی خاص در مهیا ساختن اجزا کارکردی بناها است. از دیگر سو، طره‌های ساختاری و تحرک‌پذیری ساختمان، دستیابی به دانش در عین برخورداری از قدرت در نگاه خالقین دنیای مارول برای ترکیب با شخصیت‌سازی ابرقهرمانان دارد. در دنیای مارول شخصیت‌های بسیار محدودی، از قدرت جسمی و مهارت رزمی برخوردارند. بیشتر ابرقهرمانان دانشی خاص و باورنکردنی و برخوردی پیشرو با رایانه و هوش مصنوعی دارند.

جدول ۶. واکاوی پدیده برخورداری از عناصر «پل»، «طره‌ای» و «متحرک» در بناهای دنیای مارول، منبع نگارندگان

بازنمایی دیالکتیک با شخصیت	نوع نشانه			دلالت نشانه			مصادیق	ردیف
	نمادپردازانه	نمایه یا شاخص	شمایلی	ابژه یا مرجع	مدلول - تفسیر	دال - بازنمود		
سرعت اطلاع و حضور ابرقهرمانان در زمان تهدید زمین و مردم	✓	✓	-	سرعت در ارتباطات و جابه‌جایی	دسترسی	پل	پل ازگارد اجزای اتصالی سفینه اتاق سرخ بخش فوقانی ساختمان شیلد مقر فرماندهی و کاخ واکاندا	۱

اولین و دومین خانه‌ی مرد آهنی برج اونجرز پل ازگارد بازوهای سفینه‌های شیلد و اتاق سرخ فضای فوقانی کاخ واکاندا	۲	طره	جسارت و بی‌پروایی	انسان بازیگوش در مواجهه با محیط پرخطر	✓	✓	-	ورود به نبرد بدون ترس از کمبود توان مواجهه با دشمن
اولین و دومین خانه مرد آهنی و برج اونجرز پوسته بخش انتهایی پل ازگارد اجزای کلی سفینه‌های شیلد و اتاق سرخ مقر فرماندهی و کاخ واکاندا ساختمان شیلد	۳	تحرك‌پذیری بنا	انعطاف‌پذیری	موجودات زنده	-	✓	✓	پویایی و انعطاف ابزار و خانه ابرقهرمان با عنایت به نیاز به تغییرات آنی در مواجهه با تهدید

برخورداری از فضاهایی برای «ارتباط مستقیم با آسمان» و «نظرگاهی برای مشاهده محیط»: شخصیت ابرقهرمان در دنیای داستانی مارول، همواره در مواجهه با تهدیدها بوده و نیازمند مراجعه‌ی سریع و پر قدرت جهت دفاع از زمین و مردم شهرها است. موضوعیتی که در داستان‌های مارول به کمک «هوش مصنوعی»، «سیستم‌های فرانونین ارتباطی» و «شبکه جاسوسی پیشرفته» همواره به مخاطب گوشزد می‌شود. این موضوع در داستان‌های تخیلی مارول شخصیتی مانند پادشاهی پر قدرت را به تصویر می‌کشد که همواره جدا از رصد تهدیدهای خارجی، فرصت مشاهده افراد و سرزمین خود را مانند طرح‌واره‌هایی از فرم‌های زیگوراتی بین‌النهرین یا وابستگی به مفهوم کوه در تمدن‌های کهن دارا است. این مسأله با توجه به نیاز سریع به جابه‌جایی، مداخله و حضور در مکان خطر که در طی داستان فانتزی مارول در همان محدوده‌ی نظرگاهی رخ می‌دهد، فضایی مانند فرود آمدن بالگرد را در فرم‌های ساختمانی پدید می‌آورد تا ابرقهرمانان مارول که توانایی پرواز را دارا بودند، بتوانند از این قابلیت در جابه‌جایی مکانی یا میان دنیاها تحت نظارت ازگارد استفاده کنند.

جدول ۷. واکاوی پدیده برخورداری از عناصر «درگاهی به آسمان» و «نظرگاه» در بناهای دنیای مارول، منبع نگارندگان

ردیف	مصدق	دلالت نشانه			نوع نشانه			بازنمایی دیالکتیک با شخصیت
		دال - بازنمود	مدلول - تفسیر	ابژه یا مرجع	شمایلی	نمایه یا شاخص	نمادپردازانه	
۱	بیشتر فضاها به‌جز سفینه‌های شیلد و اتاق سرخ	درگاهی به آسمان	جابه‌جایی	سرعت در ارتباطات و جابه‌جایی	✓	✓	✓	سرعت حضور ابرقهرمانان در زمان تهدید زمین و مردم
۲	شیلد و اتاق سرخ	نظرگاه	دانش و هوشیاری	سیستم‌های راداری و پدافند	✓	✓	✓	پیوستگی نظارت ابرقهرمانان بر تهدیدات زمین و مردم

بر پایه‌ی آنچه مطرح شد، نشانه‌های متنوع در معماری ساختمان‌ها و مناظر محوطه‌های پیرامونی هریک از ابنیه‌ی موردببحث، ضمن ارتباط با شخصیت‌های پرداخته‌شده در داستان، معرف فرد و مأموریت وی نیز هستند. نحوه‌ی دلالت بر این موضوع گاه به‌صورت مشهود در داستان و گاه به‌صورت ضمنی موردتوجه است. همچنین محتوای ارجاع سرچشمه‌های طراحی نیز خود از منظر پنداره‌شناسی چنان‌که در ادبیات تم مک‌گینتی موردببحث قرار گرفت، حایز توجه و اهمیت است. جدول (۸) دراین خصوص سیزده دال و مدلول در نشانه‌های مؤثر بر خلق نمونه‌های موردی پژوهش را نمایش می‌دهد؛ هریک از پنداره‌ها نیز با توجه به مبنای الهام، موردسنجش قرار گرفته‌اند. خاطرنشان می‌شود که نوع دلالت و پنداره، علاوه‌بر گفتارهای موجود در مقاله، وابسته به داستان و پردازش مشروح فیلم‌نامه‌های هریک از فیلم‌های یادشده نیز است و همچنین بر پایه‌ی مطالب بیان‌شده پیرامون معرفی داستان‌ها می‌توان چنان اظهار داشت که بازنمودهایی در روند پیدایش پنداره‌های طراحی مؤثر بوده‌اند که دارای ماهیت‌هایی فرمی، مفهومی و کارکردی هستند.

جدول ۸. نوع دلالت و پنداره در نشانه‌شناسی بازنمودهای به‌کاررفته در طراحی، منبع نگارندگان

ردیف	دال	مدلول	نوع دلالت		نوع پنداره		ماهیت پنداره‌ها		
			تصریحی	تلویحی	قیاسی	استعاره‌ای	فرمی	کارکردی	مفهومی
۱	آمیختگی با طبیعت یا پیمایش آن	سبک‌بالی و عدم ترس از طبیعت	✓	✓	✓		✓		
۲	در تراز آسمان و بلندمرتبه	اشراف به محیط و خشن	✓		✓		✓	✓	
۳	پرواز در آسمان	سبکی و اقتدار در ماندگاری در آسمان	✓		✓	✓			✓
۴	زیر عمقی از آب یا درون زمین و کوه	پنهان و پر قدرت	✓		✓	✓			✓
۵	خطوط ارگانیک و یا طبیعت‌گون	بهینه و کارآمد	✓		✓		✓		
۶	خطوط تیز	قدرت و برندگی		✓		✓	✓		✓
۷	پل و درگاهی به آسمان	دسترسی و جابه‌جایی	✓	✓	✓	✓		✓	✓
۸	طره	جسارت و بی‌پروایی	✓			✓			✓
۹	تحرك پذیری بنا	انعطاف پذیری	✓		✓			✓	✓
۱۰	نظرگاه	دانش و هوشیاری	✓			✓		✓	✓

نتیجه‌گیری

بر مبنای آنچه تا بدین جا بیان شد، خانه‌ی ابرقهرمانان در ادبیات فیلم‌های دنیای مارول، متناسب با داستان‌های کمیکس مارول با ویژگی‌های شخصیتی هریک متناسب‌شده با دلالت‌های شفاف و یا ضمنی به کمک قیاس

و استعاره در روند طراحی مشارکت داده شده است. این موضوع با عنایت به مشترکات هریک از شخصیت‌ها قالبی مشابه در بناهای ابرقهرمانان یافته و بازنمایی دیالکتیک فرد در درون داستان تشدید می‌شود. پیام‌های معمارانه‌ای که در پس‌زمینه‌ی داستان، به شکل مؤثری نقش‌آفرینی می‌کنند، متناسب با هر شخصیت پرداخته شده است. از آنجا که در پردازش شخصیت‌هایی همچون مرد آهنی، لزوم توجه به قدرت و دانش در عین هم دیده شده، تجلی صفات ابرقهرمان در برج اونجرز دیده می‌شود. جایی که هم نمودهایی از تکنولوژی معماری دیده می‌شود و هم ساختار بلندمرتبه ساختمان، توانمندی فرد را در تعامل با مکان در عین برتری نمایش می‌دهد. شخصیت دلاور و نترس این ابرقهرمان و رسالتی که از نظر هدایت سایر افراد در مجموعه‌ی انتقام‌جویان بر دوش داشته، امکان استتار ساختمان را کنار می‌زند. در عوض در پردازش شخصیت مرموز پلنگ سیاه، چهره‌ی دیگری از شجاعت در عین تواضع و پرهیز از برون‌گرایی دیده می‌شود. ساختاری که در زمین و پوسته‌های هوشمند فناورانه پنهان شده، اما در ارتباطی بی‌واسطه با طبیعت است. ثور به‌عنوان فردی قدرتمند و جسور معرفی می‌شود. اما از دانش مرد آهنی یا پلنگ سیاه برخوردار نیست. به‌همین دلیل به‌واسطه‌ی شخصیت افسانه‌ای تعریف شده، نمودهای قدرت و معماری کلاسیک در ماهیت خانه و یا کاخ ثور و پادشاه دیده می‌شود. اشراف به پیرامون و دسترسی به جهان‌های مطرح شده در داستان از نمودهای مرتبط با این چهره است. پردازش سایر شخصیت‌های موجود در داستان به‌مانند هالک، بیوه‌ی سیاه و کاپیتان آمریکا، بدون وابستگی به استقلال مکان یا خانه تعریف شده و این موضوع با عنایت ماهیت افراد و نوع مأموریت‌های این ابرقهرمانان در پیکره‌ی داستان، صادق است. اما همین افراد در محیط‌هایی مانند ساختمان شیلد، برج اونجرز، سفینه شیلد و اتاق سرخ فعالیت یا نبرد دارند که از ویژگی‌های مشترک در تصویرگری قدرت برخوردارند.

مشترکاتی که در فرآیند طراحی معماری و منظرسازی محوطه‌های مورد تأکید در دنیای ابرقهرمانی مارول عینیت یافته، شامل نشانه‌هایی همچون «آمیختگی با طبیعت و یا پیمایش آن»، «استقرار در آسمان یا ساختمانی بلندمرتبه»، «پنهان شدن در زیر عمق آب یا درون زمین یا کوه»، برخورداری از «خطوط ارگانیک و یا طبیعت‌گون»، «خطوط تیزگوش»، «پل»، «عنصر طره‌ای شکل»، «اجزایی تحرک‌پذیر»، «درگاهی به آسمان» و «نظرگاه» می‌شود که در تناسب قیاسی یا استعاره‌ای از هر شخصیت و یا مرکز فعالیت گروهی به‌واسطه‌ی پیوند محیط با الگوهای طراحی هر شهر خیالی نمود یافته است. این قیاس‌ها و استعاره‌ها اشاره به شخصیت «سبک‌بال و نترس»، «مشرف و مقتدر در آسمان»، «پنهان و پر قدرت»، «بهینه و کارآمد»، و دارای «قدرت»، «سرعت»، «جسارت»، «انعطاف» و «دانش و هوش بالا» می‌شوند که متناسب با تفاوت‌ها در ساختمان هر شخصیت ظاهری متفاوت دارند. که این موضوع ضمن تأیید فرضیه پژوهش مبنی بر احتمال ارتباط دیالکتیک شخصیت، داستان و بازنمایی فرمی آثار طراحی‌شده‌ی معماری، دستیابی هدف این پژوهش یعنی امکان واکاوی نشانه‌های ارتباط فرد و مکان در تصویرسازی سینمایی تصدیق می‌کند.

در بحث توسعه‌ی پژوهش‌های آینده، ضمن پیشنهاد مطالعه‌ی ادبیات‌های متشابه، اذعان می‌شود که این پژوهش به‌واسطه‌ی مطالعه‌ی محتوا و تحلیل نشانه‌شناسانه‌ی فرمی ساختمان‌ها در یکی از فرارسانه‌های محبوب و مورد توجه نوجوانان، نمایش داده می‌شود. این موضوع که سینما چگونه شخصیت و مکان را باهم طراحی و پردازش کرده است و تعریف آن از ادبیات سیاسی سینما، می‌تواند با فلسفه سینمای دلوز نیز مورد بازتحقیق قرار گرفته و خاستگاه‌های آن نیز در پژوهش‌های آتی دنبال شود.

پی‌نوشت‌ها

1. Ferdinand de Saussure
2. Charles Sanders Peirce
3. Umberto Eco
4. Gilles Deleuze
5. Stan Lee
6. MCU (Marvel Cinematic Universe)
7. DCU (DC Universe)
۸. فرهنگ عامه به دلیل عمومی‌بودنش، هم زندگی مردم را بازتاب می‌دهد هم در عوض روی زندگی آن‌ها تأثیر می‌گذارد (Delaney, 2007).
9. Batman (Bruce Wayne)
10. Ironman (Tony Stark)
11. Thor, Son of Odin and Prince Asgard
12. Black Widow and Wonder Woman
13. Superman and Captain America
14. The Shining
15. As Far as My Feet Will Carry Me - 2001
16. Against the Ice - 2022
17. The Way Back - 2010
18. Dune 2021
19. 127 Hours 2010
20. Everest - 2015
21. The Lighthouse - 2019
22. Papillon 1973
23. Dead Calm - 1989
24. Empire State Building
25. Eiffel Tower
26. khalifa tower
27. Star Wars - (1977-2019)
28. The Lord of the Rings: The Two Towers - 2002
29. Helipad
30. Blade Runner - 1982
۳۱. مصادیق بسیاری از این موارد در معماری سری فیلم‌های جنگ ستارگان از دهه ۸۰ قرن بیستم دیده می‌شود.
32. Golden Gate Bridge
33. The Alamillo Bridge
۳۴. طره عضو افقی در بناست که از یک سو بر پایه‌ای متکی و سوی مقابل از بدنه بنا بیرون نشسته است (حسینی و دشتی رحمت‌آبادی، ۱۳۹۵).
35. Hudson Yards
36. Immortan Joe
37. Mad Max: Fury Road - 2015
38. Thomas Schwandt
39. Charles Sanders Peirce
40. Ferdinand de Saussure

41. Signified
42. Representation
43. Signification
44. Interpretant
45. Object & Referent
46. Similarity
47. Index
48. Symbol

۴۹. سومین فضای زندگی مرد آهنی در خلال داستان تاروت به دوران کهن‌سالی و خداحافظی این شخصیت اشاره بیشتری دارد و به‌نوعی او را از داستان ابرقهرمانی خارج می‌سازد. هرچند که این فضا بازمانی برای دوره‌ی ابرقهرمانان دنیای مارول تشکیل داده، اما به‌لحاظ مقیاس انسانی و حضور در تراز طبیعت، ظاهری متفاوت با خانه‌های دیگر این شخصیت در خلال باقی داستان‌ها دارد. بدین سبب سومین خانه‌ی مرد آهنی در نمونه‌های موردی پژوهش مورد توجه قرار نگرفته است.

۵۰. در واقع در روند داستان، ساختمان برج اونجرز، بازسازی‌شده‌ی دومین خانه مرد آهنی است که در نبرد با لوکی در فیلم اول انتقام جویان (۲۰۱۲) آسیب دیده بوده است.

۵۱. در دنیای دی سی نیز، شخصیت بت من در دل کوه، آکامن در اعماق اقیانوس، زن شگفت‌انگیز در طبیعتی بکر و ناشناخته مستقرند.

فهرست منابع

- امام‌جمعه‌زاده، سیدجواد؛ رحیمی، رئوف، (۱۳۸۸)، «جنگ سرد جدید از تئوری تا عمل»، مجله دانشکده حقوق و علوم سیاسی، شماره ۳۹(۳)، صفحه‌های ۷۱-۹۴.
- امیرسرداری، فروتن؛ معظمی، محمدی، (۱۳۹۷)، «برج مسکونی در قاب سینما؛ واکاوی نشانه‌شناختی ساختمان‌های بلند مسکونی در سینمای بعد از انقلاب اسلامی ایران»، باغ نظر، شماره ۱۶(۷۴)، صفحه‌های ۱۷-۳۰.
- انصاری، مجتبی؛ محمودی نژاد، هادی، (۱۳۸۶)، «باغ ایرانی تمثیلی از بهشت با تأکید بر ارزش‌های باغ ایرانی دوران صفوی»، هنرهای زیبا، شماره ۲۹، صفحه‌های ۳۹-۴۸.
- بلیان اصل، لیدا؛ اسکندری، مریم، (۱۳۹۶)، «ویژگی‌های معمارانه مکان در طراحی صحنه‌هایی با هویت ملی در فیلم پری اثر مهرجویی و فیلم مادر اثر حاتمی»، فصلنامه مطالعات ملی، شماره ۱۸(۷۱)، صفحه‌های ۱۰۵-۱۲۴.
- پناهی، سیامک، (۱۳۹۷)، معماری و سینمای معناگرا، تهران: عصر کنکاش.
- پیرنیا، محمدکریم، معماریان، غلامحسین، (۱۳۹۶)، آشنایی با معماری اسلامی ایران، تهران: سروش دانش.
- تیموری‌گرده، سعیده؛ حیدرنتاج؛ وحید، (۱۳۹۳)، «نظرسنگاه عنصر اصلی تصویر شده از باغ در نگاره‌های نمایش‌دهنده باغ ایرانی»، باغ نظر، شماره ۱۱(۳۰)، صفحه‌های ۱۵-۲۶.
- حاجی‌حیدری، حامد، اکرم، کیانوش، (۱۳۹۹)، «هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی مطالعه‌ی موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه». جامعه‌شناسی کاربردی، شماره ۳۱(۳)، صفحه‌های ۳۵-۵۶.
- حافظ‌نیا، محمدرضا، (۱۳۹۲)، مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی، تهران: انتشارات سمت.
- حسینی، سیدباقر؛ ابی‌زاده، الناز؛ باقری، وحیده، (۱۳۸۸)، معماری و سینما عناصر مکمل و هویت‌بخش فضا و مکان، معماری و شهرسازی آرمان‌شهر، شماره ۲(۳)، صفحه‌های ۱۱۳-۱۲۰.
- حمه‌جانی، یوسف؛ بایزیدی، قادر؛ سبحانی، جلیل، (۱۳۹۶)، «مطالعه کیفی دلالت‌های معنایی معماری هورامان‌تخت از منظر نشانه‌شناسی»، باغ نظر، شماره ۱۴(۵۷)، صفحه‌های ۴۵-۶۲.
- رأس، لسلی، (۱۳۹۴)، هنر و معماری در ادیان جهان، ترجمه علی‌عسگری، پروین سلامی، چاپ سوم، تهران: انتشارات مارلیک.

- رضایی، محمود. (۱۳۹۳). آنالوژیکای طراحی؛ بازنگری انگاره‌ها و پنداره‌ها در فرآیند طراحی فرم و فضای معاصر، تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- زارعی، محمدابراهیم، (۱۳۹۵)، آشنایی با معماری جهان، همدان: نشر فن‌آوران.
- شیخی، حبیب، سلطانی فر، محمد، مظفری، افسانه. (۱۳۹۸). «شناسایی عوامل مؤثر بر دیپلماسی فرهنگی در سینمای ایران. مطالعات رسانه‌ای»، شماره ۱۴(۳)، صفحه‌های ۵۷-۷۶.
- صمیم، رضا؛ صمدانی، مانی؛ امجدی، آزاده، (۱۳۹۳)، «بازنمایی منظر و سیمای کالبدی شهر تهران در سینمای معاصر ایران، فرهنگ رسانه»، شماره ۴(۱۳)، صفحه‌های ۸۶-۶۵.
- فتحی، راضیه؛ عسگری، علی. (۱۴۰۱). «واکاوی فضاها‌ی معماری در بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر تحریک هیجانی. تفکر و کودک»، شماره ۱۳(۲).
- فروتن یکتا، پیام، (۱۳۹۸)، «نقش آشیل در شکل‌گیری و ارتقاء طراحی صحنه تئاتر یونان باستان: از یک نمایشنامه‌نویس تا یک صحنه‌پرداز حرفه‌ای»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۲۵(۱)، صفحه‌های ۴۱-۵۰.
- قهرمانی، محمدباقر؛ پیروای ونک، مرضیه؛ مظاهریان، حامد؛ صیاد، علیرضا، (۱۳۹۳)، «کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکانس‌های فضایی در معماری سینماتیک»، معماری و شهرسازی (هنرهای زیبا)، شماره ۱۹(۴)، صفحه‌های ۲۷-۳۶.
- گروت، لیندا، وانگ، دیوید. (۱۴۰۰). روش‌های تحقیق در معماری، ترجمه: علیرضا عینی فر، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- گلابچی، محمود، (۱۴۰۰)، پل‌های ایران و جهان: تعامل معماری، تکنولوژی و زیبایی، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- محمدپور، احمد. (۱۳۹۸). ضد روش: زمینه‌های فلسفی و رویه‌های عملی در روش‌شناسی کیفی، ویراست دوم، تهران: انتشارات لوگوس.
- مختاباد امرئی، سید مصطفی؛ سیامک، پناهی، (۱۳۸۶)، «بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی تخیلی»، فصلنامه هنرهای زیبا، شماره ۳۰(۳۰).
- مختاباد امرئی، سید مصطفی، دباغ، امیرمسعود، (۱۳۸۹) «تأویل معماری پسامدرن از منظر نشانه‌شناسی. هویت شهر»، شماره ۵(۹)، صفحه‌های ۵۹-۷۲.
- مرادی، علیرضا؛ زمانی، طویی؛ کاظمی، علی، (۱۳۹۱)، «سینما و تفاوت: بررسی نشانه‌شناختی فیلم «عروس آتش»»، مطالعات و تحقیقات اجتماعی در ایران، شماره ۱(۴)، صفحه‌های ۱۳۱-۱۵۳.
- مظفری، یوسف؛ مولودی، امیرسعید؛ خرمایی، علیرضا، (۱۴۰۰)، «کاربست نظریه‌ی استعاره مفهومی در فیلم فروشنده: پژوهشی در نشانه‌شناختی سینما»، رسانه، شماره ۳۲(۳)، صفحه‌های ۱۴۷-۱۷۴.
- نوانی، فرزاد؛ کاظمی شیشوان، مهروش؛ حسینی، اکرم؛ نصیری، نگار، (۱۴۰۰)، «بازنمایی فضای معماری در سینمای اصغر فرهادی با رویکرد نشانه‌شناسی نمونه موردی: فیلم «فروشنده»»، باغ نظر، شماره ۱۸(۱۰۰)، صفحه‌های ۵-۲۰.
- Arian, Dede, (2020), Modification of The Superhero Formula as Shown in The Character of Tony Stark in The Avengers: Endgame 2019, Doctoral dissertation, UNIMUS.
- Asgari, Ali., & Fathi, Razie. (2022). Examining the Role of Design Tools in Quality of Ideation and Presenting Architectural Designs. The Monthly Scientific Journal of Bagh-e Nazar, 19(113), 87-104.
- Caplescu, Oana Andreea, (2015), Architecture In Science Fiction Movies, In ICAR2015 Conference Proceedings, Bucharest.
- Delaney, Tim. (2007). Pop culture: An overview. Philosophy Now, 64, 6-7.
- Deleuze, Gilles, (1989), Cinema II, The Time-Image (Hugh Tomlinson and Robert Galenta, Trans.). University of Minnesota Press, Minneapolis. (Original Work Published 1985)

- Edmirendy .S.P, Danang, 2014, The Differences of Temperament Between Batman and Ironman in Batman Begins and Ironman Movie, LANTERN (Journal on English Language, Culture and Literature), 3(4).
- Forceville, Charles, 2008, "Metaphor in pictures and multimodal representations", In Raymond Gibbs (Ed), The Cambridge handbook of metaphor and thought. (pp. 462-482), Cambridge: Cambridge University Press.
- Gawlikowska, A.P., (2013), From Semantics to Semiotics, Communication of Architecture, Architecturae et Artibus, 5(1), 51-61.
- Hall, John R., Battani, Marshall., & Neitz, Mary Jo. (2003). Sociology on culture. London: Routledge.
- Hatch, Kevin, (2014), With Great Power Comes No Responsibility: Reflexive Ideology Through Spectacle-Violence in The Superhero Films of Marvel Studios, Doctoral dissertation, University of British Columbia.
- Klonowska, B, (2018), On Desire Failure and Fear: Utopia and dystopia in contemporary cinema, New cinemas: Journal of contemporary film, 16(1), 11-28.
- Mansouri, S, (2005), An introduction to Landscape architecture identification, The Monthly Scientific Journal of Bagh-e Nazar, 1(2), 69-78.
- McGowan, Andrew, (2019), Superhero Ecologies: An Environmental Reading of Contemporary Superhero Cinema
- Mills, Anthony, (2013), American Theology Superhero Comics and Cinema: The marvel of Stan Lee and the revolution of a genre, Routledge.
- Peirce, C.S, (1991), Peirce on signs: Writings on semiotic, New York UNC Press.
- Poepsel, Mark; Gerard, Madelaine, (2019), Black Widow: Female Representation in the Marvel Cinematic Universe, Polymath An Interdisciplinary Arts and Sciences Journal, 8(2), 27-53.
- Roos, Emily, (2020), Afrofuturist Architecture: The Promises and Pitfalls of Future Architectural Imaginations
- Trifonas, P.P. (Ed.), (2015), International handbook of semiotics (Vol.1), Dordrecht: Springer.
- Vidler, Anthony. (2010). Air war and architecture. Ruins of modernity, 29-40.

Received: 2023/05/09
Accepted: 2023/08/13
Published: 2023/09/06

Analysis of the Architectural Ideas and Concepts in the Marvel Cinematic Universe

Kimiya Hedayati, Master's student, Department of Architecture, Faculty of Art and Architecture, Khatam University, Tehran, Iran.

Ali Asgari, Assistant Professor, Department of Architecture, Shahr-e-Qods Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

Abstract

Using visual signs in the design and architectural landscaping of the scene in the Marvel cinematic universe creates the concept of the place and brings metaphorical and implicit messages during an adventure story. Considering the semantic concepts and ideas of architecture and the development of design methods in the contemporary period, this topic can create a proper connection between the identity–building elements of architecture and the identity–giving scenes of the superheroes of the story, while expressing the story powerfully. This study was an attempt to identify explicit and implicit signs in processing and measuring the compatibility of common architectural indicators in buildings related to the superheroes of the story and characterizing the content of Marvel cinematic universe. Thus, the primary question of this study is what is the compatibility of architectural signs in story scenes with the characterization of Marvel superheroes? For this purpose, the present study's method is descriptive in nature and relies on content analysis in a qualitative–interpretive paradigm and semantic and linguistic semiotics. It tries to read the meanings and metaphors, and the implicit link in the ideas and concepts of design in the housing building or the primary centers of activity in Marvel cinematic universe. The results show that each superhero created by Marvel, with a unique personality and special abilities, takes its own story path. In this regard, based on the characteristics that the writers have created for the afore–mentioned characters, in addition to the synergy of people together, formal, functional, and conceptual commonalities can be seen in the emergence of the design concepts of the houses of Marvel superheroes and their primary activity centers. This issue has been changed to some extent by the differences and the unique characteristics of each character or place by referring to adjectives such as “breeze and brave”, “powerful in the sky”, “hidden and powerful”, “optimal and efficient”, and having “power”, “speed”, “boldness”, “flexibility”, and “having high knowledge and intelligence”. Therefore, while maintaining great diversity, the common activities of the characters have helped form a certain identity.

keywords: Architecture, Cinema, Concept, Semiotics, Marvel Cinematic Universe.