



Research Paper

Superhero's house in cinema: Analyzing the concept of home within the Marvel and DC cinematic universes from 2008 to 2023

Kimia Hedayati^{1*}, Ali Asgari²

Received: Jan. 23, 2024; Accepted: Jul. 10, 2024

ABSTRACT

The medium of cinema, as a potent and influential art, consistently endeavors to present a more authentic representation of the narrative by intricately interweaving elements such as plot, characters, and scenes. This endeavor extends to the deliberate incorporation of explicit and implicit symbolism within the design and architecture of urban landscape. This research seeks to address: How does the description and placement of a location as a backdrop for narrative relate to the character development and thematic content in Marvel and DC cinematic productions? Specifically, this study aims to assess the alignment between prevalent architectural signifiers associated with superheroes and the thematic characterizations found in Marvel and DC films. This investigation aspires to decipher the underlying meanings and metaphors inherent in the concepts underpinning the design of residences and urban landscapes inhabited by superheroes. Production designers within the Marvel and DC film franchises deliberately craft diverse urban settings, with each showing emblematic of concepts such as gentrification and the physical and mental prowess of respective superheroes, often manifesting through variations in architectural styles, encompassing classical, high-tech, and bionic aesthetics. Notably, this architectural characteristic evolves in response to the narrative's temporal dimensions. Nevertheless, there remains a consistent thread of "mysterious architecture concealing hidden spaces and connections" and "precisely articulated juxtapositions beneath an ostensibly simplistic facade" recurring across the diverse residences featured in these cinematic worlds.

Keywords: cinema-architecture, design essence, semiotics, Marvel Universe, DC Universe

1. PhD Candidate in Architecture, Faculty of Architecture, Khatam University, Tehran, Iran

✉ kimiya.hedayati.77@gmail.com

* Corresponding Author

2. Assistant Professor, Faculty of Architecture and Urbanism, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran

✉ ali.asgari@iau.ac.ir



INTRODUCTION

Superhero cinema enjoys widespread popularity, particularly among culturally attuned audiences, children, and adolescents, largely due to its amalgamation of fictional and mythological elements. This genre, in conjunction with various other mediums such as video games, television series, animations, literature, and merchandise, engenders a multifaceted realm where the boundaries between reality and fiction converge in the lives of its consumers. Notably, the Marvel and DC franchises have produced an extensive array of films, serving as gateways into their respective cinematic universes. Over time, these films have garnered significant acclaim and relevance, with the sustained continuity of their narratives and the interconnectedness of characters across different installments augmenting their impact on the audience.

In recent decades, scholars have penned numerous articles delving into the impact of architecture on Iranian cinema. While these contributions have explored the symbolic and emotive dimensions of architectural elements within cinematic narratives, a notable omission lies in the lack of attention to futuristic architecture in the context of cinema. This research embarks on a novel inquiry, commencing with an introductory overview of the intricate narratives within the fictional Marvel and DC realms. Following this, the study delves into the character profiles of the central figures and their associated architectural environs. This investigation extends its purview to encompass the systematic design of communal spaces within these structures, embarking on a semiotic analysis to unravel the representation of architectural elements within the multifaceted dimensions of superhero personas.

PURPOSE

In contemporary society, the medium of cinema has assumed a pivotal role in the facilitation of cultural exchange, communication of beliefs, evocation of emotions, creative expression, and the shaping of urban designs, including the realm of architecture. Beyond the architectural facets of characters and characterizations within the narratives of Marvel and DC films, this research focuses on the identification and analysis of shared architectural motifs featured within these cinematic universes. Furthermore, it aims to discern the intricate relationship between the design of these fictional residences and the distinctive characteristics of the superheroes inhabiting them across various narratives.

The present study represents an inaugural endeavor to engage with this burgeoning field of inquiry, marking a significant initial step toward the scholarly exploration of this compelling cinematic and architectural discourse.

METHODOLOGY

In this article, the authors undertake an in-depth analysis of six prominent characters and their respective domiciles featured within the expansive Marvel and DC film series. The selection of these characters was executed via a non-random sampling methodology, driven by the inherent need for comprehensive documentation and descriptive depictions of the spatial environments associated with these fictional personas. Consequently, three characters were meticulously chosen as representatives from each cinematic universe, Marvel and DC, respectively.

The analytical process within this study unfolds in a systematic manner. Firstly, each of the selected case examples is subjected to a thorough examination, focusing on commonalities and overarching themes shared among them. Subsequently, these residences are subjected to an in-depth semiotic evaluation, seeking to elucidate the nuanced signifiers embedded within their architectural designs.

The buildings scrutinized within the scope of this article encompass: Iron Man's residence, the Asgard Palace (the abode of Thor), and Black Panther's homeland (Wakanda), all situated within the Marvel Universe. Additionally, the study extends its purview to encompass Batman's residence, Themyscira (the home of Wonder Woman), and Atlantis (the domain of Aquaman), each a prominent architectural facet within the expansive DC Universe. Through this meticulous analysis, we aim to shed light on the rich tapestry of semiotic meaning interwoven within these iconic cinematic spaces.

FINDINGS

Within the realm of cinematic storytelling, classical and ancient architectural elements serve as potent instruments in imbuing legendary narratives and central characters with a distinctive originality. This thematic thread, notably prominent in the narrative framework of "Wonder Woman," extends its influence beyond the realm of Iron Man-related structures. Most notably, it manifests through the employment of sharp and rugged, nature-inspired architectural aesthetics that permeate many edifices, embodying themes of reverence for nature and the enigmatic allure of concealed powers. Height, as a design element, holds particular significance, both in the strategic advantage it affords in battle scenarios and in its symbolic connection with celestial realms, notably represented through Sky-Gates.

Moreover, architectural components such as bridges, contoured terraces, and mobile structures have emerged as recurring motifs across a multitude of cinematic productions, extending beyond the confines of the Marvel and DC cinematic universes. These elements, marked by their unique computational complexity in design and engineering, have become integral facets within upcoming cinematic



Iranian Cultural Research

Abstract

releases. The integration of such architectural motifs not only enriches the visual and narrative dimensions of these films but also underscores their thematic significance within the broader cinematic landscape.

CONCLUSION

In a broad comparative analysis, the cities portrayed within the Marvel and DC film franchises can be categorized into three overarching macro modes: "Populous New York City," "Historical Alternate Spaces," and "Future Utopias." Each mode reflects distinct narrative and architectural characteristics intrinsic to their respective cinematic contexts.

1. **Populous New York City:** The first mode of storytelling unfolds within the heart of urban landscapes characterized by a grid-like structure, densely populated streets, and a heterogeneous blend of inhabitants. Notable instances of this mode include Gotham City, epitomized in Batman's universe. These cities mirror the administrative and security systems characteristic of contemporary metropolises worldwide, functioning in harmony with their populous nature. However, they teeter on the brink of chaos in the absence of a superhero's vigilant presence.

2. **Historical Alternate Spaces:** In the second mode, cities draw inspiration from the classical architectural traditions of ancient civilizations such as Greece, Rome, and Egypt. They endeavor to encapsulate the essence of legend and mythology, fostering a sense of authenticity within the story's spatial framework. These cities, marked by their antiquity and originality, often incorporate elements of high-rise construction within select structures. Furthermore, they are frequently depicted as the primary birthplaces or nurturing grounds for superheroes.

3. **Future Utopias:** The third mode encompasses cities characterized by cutting-edge technology, soaring skyscrapers, mobile architectural constructs, and forms that draw inspiration from the natural world. These futuristic metropolises represent advanced societies, replete with innovation and dynamic design. The infusion of nature-inspired forms underscores the union of technology and organicity within these urban environments.

Through this categorization, we unveil a nuanced exploration of how the cinematic representation of cities plays an instrumental role in shaping the narrative landscape of Marvel and DC films, offering a diverse array of settings that enrich the storytelling experience.

NOVELTY

Given the profound influence of superhero narratives on the impressionable demographic of teenagers, it is prudent to propose further research endeavors within the domain of culture and media studies. These prospective investigations



hold the potential to yield invaluable insights into the profound impact and dependency of this susceptible cohort on such works. Moreover, they can furnish decision-makers in the realms of both media and education with a comprehensive understanding of the multifaceted effects exerted by fictional characters on the goals and belief systems of children and adolescents.

Within the context of architecture and cinema symbolism, future research efforts can extend to encompass a comprehensive examination of enduring cinematic franchises that have been consistently produced over several decades. Noteworthy examples include but are not limited to "Star Wars," "X-Men," and "The Terminator." These seminal works offer a unique opportunity to delve into the persistent influence of cinematic storytelling on culture, narrative construction, and societal values, as well as the evolution of architectural symbolism within their visual landscapes.

Through these proposed research trajectories, the academic community can contribute to a more profound understanding of the dynamic interplay between media narratives and the adolescent psyche, shedding light on the intricate ways in which fictional characters and cinematic worlds shape the cognitive and emotional landscapes of the younger generation.

CONFLICT OF INTEREST

No conflict of interest has been declared by the authors.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی



Iranian Cultural Research

Abstract

BIBLIOGRAPHY

- Arian, D. (2020). Modification of The Superhero Formula as Shown in The Character of Tony Stark in The Avengers: Endgame 2019, Doctoral dissertation, Semarang Muhammadiyah University (UNIMUS). Semarang: Indonesia. 2-17.
- Asgari, A., & Fathi, R. (2022). Examining the role of design tools in quality of ideation and presenting architectural designs. *Bagh-e Nazar*, 19(113), 87-104. doi: 10.22034/BAGH.2022.319442.5068
- Ayoobi, H. (2008). Government and cinema in France: How to stand up against American cinema. *Journal of Iranian Cultural Research*, 1(3), 1-35. doi: 10.7508/ijcr.2008.03.001
- Caplescu, O. A. (2015). Architecture in science fiction movies. *ICAR2015 Conference Proceedings* (pp 2-10), Bucharest: University of Architecture and Urbanism.
- Castello, I. (2016). *Rethinking The Meaning of Place: Conceiving Place in Architecture-Urbanism*. Oxford Shire: Routledge. 10-27.
- Edmirendy, S. P., D. (2014). The differences of temperament between Batman and Ironman in Batman Begins and Ironman Movie. *English Language, Culture and Literature (LANTERN)*, 3(4), 2-10.
- Fathi, R., & Asgari, A. (2023). An analysis of architectural spaces in computer games based on emotional stimulation. *Thinking and Children*, 13(2), 189-214. doi: 10.30465/fabak.2023.7706
- Friedenthal, A. J. (2014). *Heroes of the past, readers of the present, stories of the future: Continuity, cultural memory, and historical revisionism in superhero comics* (Unpublished doctoral dissertation), Texas University. 290-299.
- Ghahramani, M. B., Piravi Vanak, M., Mazaherian, H., & Sayyad, A. (2015). The moving body of the spectator and formation of spatial sequences in cinematic architecture. *Journal of Fine Arts: Architecture & Urban Planning*, 19(4), 27-36. doi: 10.22059/jfaup.2015.55693
- Groat, L., & Wang, D. (2021). *Ravešha-e Tahqiq dār memāri [A chitectulal Leseach Methods.]* (A. Einifar, Trans.). Tehrān, Iran: Tehran University Press.
- Hafeznia, M.R. (2013). *An introduction to the research method in humanities*. Tehrān, Iran: SAMT.
- Hajihydari, H. & Akram, K. (2020). Identification in the process of video games, case study of four prominent games: Duke Nukem, Grand Theft Auto (GTA), The Elder's Scrolls: Skyrim, and Call of Duty (COD). *Applied Sociology*, 31(3), 35-56. doi: 10.22108/jas.2020.119685.1811



- Hall, J.R.; Battani, M., & Neitz, M.J. (2003). *Sociology on culture*. London: Routledge.
- Hapsari, N. P. M. (2018). The characters and conflicts in Marvel Studios Doctor Strange Movie. *Journal of Art and Humanities*. Udayana University, Indonesia: Kuta Selatan. doi: 10.24843/JH.2018.v22.i03.p30
- Hatch, K. (2014). *With great power comes no responsibility: Reflexive ideology through spectacle-violence in the superhero films of Marvel Studios* (Unpublished doctoral dissertation), University of British Columbia. doi: 10.14288/1.0167509
- Haussegger, V. (2005). *Wonder Woman: Wonder woman: the myth of having it all*. Sydney, Allen & Unwin.
- Hayati, Z. (2016). A comparative study of the story events in literary and cinematic narrative: A comparison between the story of Ashghalduni (Dustbin) and the Adapted Movie, Dayere-ye Mina (The Cycle). *Interdisciplinary Studies in the Humanities*, 8(1), 71-98. doi: 10.7508/isih.2016.29.004
- Joffe, R. (2019). Holding out for a hero(ine): An examination of the presentation and treatment of female superheroes in Marvel Movies. *Panic at the Discourse*, 1(1), 5-19.
- Kvetanova, M. Z., & Radosinska, P. J. (2021). Aquaman The movie as a late modern fairy tale. University of St. Cyril and Methodius of Trnava. exclusive event, 275. doi: 10.32008/NORDSCI2021/B1/V4/24
- Lucca, E. (2020). *Reimagining trauma through cinematic healing and legacy in Black Panther*. University Carbondale. Research Papers, Graduate School.
- Manouchehri, A., & Alavipour, S. M. (2012). Theoretical framework in interdisciplinary study; Case example: theoretical application of political thought in the study of cinema. *Journal of Interdisciplinary Studies in Humanities*, (5)3, 53-75. doi: 10.7508/isih.2014.19.004
- McGowan, A. (2019). *Superhero Ecologies: An Environmental Reading of Contemporary Superhero Cinema*. Bowdoin College. Honors Projects.
- Mohammadpour, A. (2018). *Counter-methodology: The philosophical background and practical procedures in Qualitative methodology* (2nd ed.). Tehrān, Iran: Logos.
- Navaei, F., Kazemi Shishavan, M., Hosseini, A., & Nasiri, N. (2021). Representation of architectural space in Asghar Farhadi's cinema based on semiotics approach case study: "The Salesman" Movie. *The Monthly Scientific Journal of Bagh-e Nazar*, 18(100), 5-20. doi: 10.22034/bagh.2021.258038.4720
- Olufidipe, F., & Echezabal, Y. (2021). Superheroines and Sexism: Female Representation in the Marvel Cinematic Universe. *Student Research*, 10(2). doi: 10.47611/jsrhs.v10i2.1430



Iranian Cultural Research

Abstract

- Panahi, S. (2018). *Architecture and spiritual cinema*. Tehrān, Iran: Asr-e Kankāš.
- Poepsel, M., & Gerard, M. (2019). Black widow: Female representation in the Marvel Cinematic Universe. *Polymath: An Interdisciplinary Arts and Sciences Journal*, 8(2), 27-53.
- Rezaie, M. (2014). *Design analytica: reviewing theories and concepts in contemporary form and space*. Tehrān, Iran: Islamic Azad University Press.
- Sabbar, S., Hosseini, R., Nosrati, S., Sarfi, T., Sabzali, M. (2023). Sociopolitical problems on the screens of film festivals: A qualitative content analysis of recent Iranian and South Korean award-winning films. *Positif Journal*. 23(6). 56-79.
- Sheikhi, H., Soltanifar, M., & Mozaffari, A. (2019). Identifying the factors affecting cultural diplomacy in Iranian cinema. *Media Studies*, 14(46), 57-76.
- Tuzi, M. (2005). Individualism and marginality from comic book to film: Marvel Comics superheroes. *College*, 8(2), n2.



Iranian Cultural Research

Vol. 17
Issue 4
Winter 2025





مقاله پژوهشی

خانه ابرقهرمان در منظر سینما؛ واکاوی مفهوم خانه در دید سینمای ابرقهرمانی دنیای مارول و دی‌سی از ۲۰۰۸ تا ۲۰۲۳

کیمیا هدایتی^۱، علی عسگری^{۲*}

دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۰۳؛ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۴/۲۰

چکیده

رسانه تأثیرگذار و قدرتمند سینما، همواره سعی دارد تا با پیوند داستان، شخصیت و صحنه، تلاش در واقعی‌تر نشان دادن کلیت داشته باشد و این موضوع با استقرار نشانه‌هایی تصریحی و تلویحی در پردازش طراحی ابنیه و شهرها نمایش داده شده و دنبال شود. تعریف و جایگاه مکان به‌عنوان صحنه‌ای برای شکل‌گیری داستان، چگونه و تا چه میزان با شخصیت‌پردازی و محتوای داستانی فیلم‌های دنیای مارول و دی‌سی ارتباط دارد؟ این مقاله در صدد، سنجش تطابق شاخص‌های مشترک معماری در بناهای مرتبط با ابرقهرمانان و شخصیت‌پردازی محتوایی فیلم‌های دنیای مارول و دی‌سی است. مقاله حاضر با ماهیت توصیفی و متکی بر تحلیل محتوا در پارادایمی کیفی-تفسیری و رویه نشانه‌شناختی معنایی و زبان‌شناسانه سعی در خوانش معناها، استعاره‌ها و چگونگی پیوند دلالت در پنداره‌های مرتبط با طراحی خانه و شهر ابرقهرمانان دنیای مارول و دی‌سی خواهد داشت. طراحان صحنه در فیلم‌های مارول و دی‌سی، سعی در معرفی دگرفضاهایی در مقیاس شهر دارند که مفاهیمی همچون اصالت و برتری عقلی و جسمی ابرقهرمانان خود را با نمودهایی متنوع از معماری کلاسیک و طبیعت‌گرا نمایش می‌دهند. این ویژگی به‌واسطه خصوصیات زمانی مرتبط با داستان تغییر می‌یابد. اما «معماری پر رمز و راز و ابهام در چیش فضاهای مخفی و اتصالات» و «ترکیبات تیز و صریح در پشت ظاهری ساده» برای هر یک از خانه‌ها، نسبتاً تکرار شده است.

کلیدواژه‌ها: معماری سینما، جوهره طراحی، نشانه‌شناسی، دنیای مارول، دنیای دی‌سی

۱. پژوهشگر دکتری معماری، دانشکده معماری، دانشگاه خاتم، تهران، ایران

✉ kimiya.hedayati.77@gmail.com

۲. استادیار دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

✉ ali.asgari@iau.ac.ir

* نویسنده مسئول

۱. مقدمه و بیان مسئله

در تنظیم زندگی فردی و اجتماعی، تعیین تکلیف کردن نسبت بین وجه آرمانی با وضعیت واقعی، مسئله‌ای بنیادی، درجه اول، و درعین حال گریزناپذیر آدمیان بوده و هست. توجه تام و تمام به آرمان‌ها، در عین چشم‌پوشی از واقعیت‌ها، فرد و جامعه را در دام ناکجاآبادگرایی قرار می‌دهد و اهتمام همه‌جانبه و صرف به واقعیت‌ها و از دست‌ورکار خارج کردن و جوه هنجاری و آرمانی، خطر غیراخلاقی و بی‌معنایی زندگی فردی و جمعی را به‌وجود می‌آورد. هر دو وضعیت، وضعیت‌های تجربه‌شده در زندگی جوامع انسانی است و هر دو وضعیت، ناخرسندکننده و نابسنده است. از این رو، همواره چگونگی تنظیم رابطه این دو، فکر و ذهن متفکران و تدبیرکنندگان و تصمیم‌گیران جوامع را به خود مشغول کرده است. این چالش برای جوامع پساانقلابی، که بر اساس یک طرح آرمانی به تخریب نظم موجود و نوسازی یک نظم ایدئال روی آورده‌اند، مضاعف و پیچیده‌تر است و تجربه تاریخی جمهوری اسلامی به عنوان یک نظم ایدئال زندگی جمعی پس از انقلاب اسلامی، به خوبی این تنازع و مرکزیت آن را در تولید و بازتولید جامعه ایرانی، تغییر در رویکردها و چشم‌اندازها و تحول در کیفیت کنشگران و نهادهای اجتماعی، فرهنگی و سیاسی نشان می‌دهد. رویدادهایی مانند ملی‌شدن صنعت نفت در پیش از انقلاب اسلامی، ماجرای سفارت امریکا در سال اول انقلاب اسلامی، پدیدار جنگ هشت‌ساله منجر به قبول صلح و مسئله هسته‌ای در دو دهه اخیر از مواردی است که این تنازع به شکل مختلفی صورت‌بندی شده است. به این مسائل باید تحولات مربوط به فضای مجازی و تغییراتی که در شیوه زیست ایرانیان پدید آورده را هم افزود (آئینی و دیگران، ۲۰۲۳؛ نصرتی و دیگران، ۲۰۲۳).

علاوه بر محیط سیاسی و میدان عمل اجتماعی، سینما یکی از عرصه‌های ظهور این تنازع و روایت اهل هنر از آن بوده است. برای نمونه، در فیلم «آژانس شیشه‌ای» اثر ابراهیم حاتمی‌کیا، حاج‌کاظم و سلحشور دو سوی آرمان و واقعیت را نمایندگی می‌کردند. اهمیت روایت سینما از این نزاع در این است که سینما می‌تواند و توانسته است به سبب امکانات شگرف زبان هنر و گستردگی مخاطب و پیچیدگی و جذابیت غیرقابل مقایسه سینما، عرصه عمومی را درگیر این تنازع بنیادی و سخت کند.





امروز نقش سینما به عنوان رسانه‌ای تأثیرگذار در تبادل فرهنگ و باورهای مشترک اخلاقی و سیاسی در حین صدور منافع ملی و ارتقای موقعیت برای صاحبان اثر، بر کسی پوشیده نیست (شیخی، سلطانی فر و مظفری، ۱۳۹۸، ۷۶). این موضوع ضمن برخورداری داستان و شخصیت‌پردازی‌های مؤثر خود، با تعریف معماری و ابزار مستعد بروز آن همچون فرم و ویژگی‌های بصری در ارائه صحنه و منظره‌سازیِ موقعیت توسعه یافته و خالقین آثار، خود را به واکاوی هر چه بهتر این مهم تشویق می‌دارند (فتحی و عسگری، ۱۴۰۱). با توجه به این که سینمای ایران نیز با ساخت آثار مورد توجه در سطح جهان همواره منشأ بحث و تحلیل بوده، انجام پژوهش‌های مربوط به سینمای ایران و جهان در میان پژوهشگران ایرانی جایگاه خاصی داشته و دارد (صبار^۱ و همکاران، ۲۰۲۳).

سینمای ابرقهرمان با توجه به خصلت‌های خیالی و اسطوره‌پردازی، در میان طبقه حساس فرهنگی یعنی کودک و نوجوان از محبوبیت زیادی برخوردار است. این موضوع با واسطه‌های متنوع دیگری همچون بازی‌های رایانه‌ای، سریال‌ها، انیمیشن‌ها، رمان‌ها و اسباب‌بازی‌ها، تجارت متنوعی از واقعیت و داستان را در زندگی مخاطب ایجاد می‌کنند. نشانه‌های پویا، سیال و در حال حرکت در این مجموعه می‌تواند قشر مخاطب خود را وارد دگرفضا^۲‌هایی داستانی نماید که برای این نسل جاذبه زیادی دارند (حاجی حیدری و اکرم، ۱۳۹۹، ۵۰-۳۸). در این بین، مجموعه آثار سینمایی دو شرکت مارول و دی‌سی که عموماً با دنیای مارول^۳ و دی‌سی^۴ معرفی می‌شوند، از شهرت و اهمیت بیشتری برخوردارند. پیوستگی این داستان‌ها و پیوند شخصیت‌های معرفی شده در یک داستان با رویدادهای داستان‌های بعد، توانسته اثرگذاری بیشتری برای مخاطبان این عرصه ایجاد نماید (پپسل و جرارد^۵، ۲۰۱۸).

بهره‌گیری از هوش مصنوعی و ابزارهای پردازش فرم در این بستر و مشارکت با آتلیه‌های بزرگ معماری در پردازش شهرها و ساخت مکان‌های مرتبط با داستان در دهه اخیر از جنبه‌های غیرقابل انکار آثار مورد بحث است. این مسئله با ورود انسان به تجربه واقعیت

1. Sabbar
2. Heterotopia
3. Marvel Cinematic Universe
4. DCU (DC Universe)
5. Poepsel and Gerard

مجازی در بازی‌های مرتبط و تقویت توان هوش مصنوعی در پردازش طراحی، بسیار مشهود است (عسگری و فتحی، ۲۰۲۲، ۱۰۵-۱۰۴). داستان‌پردازی‌های سریع و طراحی‌های محیطی به کمک هوش مصنوعی توانسته در این آثار، شهرها و مکان‌ها را به مانند شخصیت‌های داستان، در گذشته‌ای افسانه‌ای و یا آینده‌ای محتمل، در ذهن مخاطبان کودک و نوجوان خود باورپذیر نماید.

در این میان فقدان پژوهش و ارائه مباحث نظری پیرامون این موضوعات به دلیل عدم گرایش جامعه دانشگاهی و منتقدین سینمایی ایران در مواجهه با سطح ارزشی داستان، نگران‌کننده است. در حالی که طبقه کودک و نوجوان به‌عنوان آینده‌سازان جامعه و کشور تلقی می‌شوند، اکثریت پژوهش‌های انجام‌شده در حوزه سینما و معماری در حوزه ادبیات آثار عالی افرادی همچون اصغر فرهادی و مرحوم عباس کیارستمی است. این کلام، قصد کتمان ارزش‌های نهفته در آثار پیش‌روی سینمایی ایران را ندارد؛ اما اهمیت باورهای ذهنی کودک و نوجوان و آثار سوء ناشی از بی‌توجهی به علائق آنها، بر کسی پوشیده نیست.

بر این اساس، مقاله حاضر به‌عنوان گامی آغازین در راستای توجه به این ادبیات، نگارش می‌گردد. هدف و رویکرد این مقاله صرف‌نظر از معماری آینده‌محور و شخصیت‌پردازی‌های موجود در داستان‌های این دسته از فیلم‌ها، معطوف به تطبیق شاخص‌های مشترک معماری در بناهای حائز توجه در این مجموعه و واکاوی ارتباط بین طراحی محل سکونت و ویژگی‌های شخصیتی ابرقهرمانان این داستان‌ها است. نوشتار پیش‌رو با تأکید بر این پرسش‌ها شکل می‌پذیرد: (۱) تعریف مکان و جایگاه آن، چگونه در شخصیت‌سازی دنیای ابرقهرمانی مارول و دی‌سی تأثیرگذار است؟ (۲) شخصیت‌سازی ابرقهرمانان بر مکان‌یابی و طراحی محل سکونت و فعالیت آن‌ها چگونه تأثیرگذار بوده است؟

روند پژوهش در این راستا، ابتدا با توضیح مختصر داستان‌های موجود دنیای تخیلی مارول و دی‌سی شروع شده و با معرفی ابعاد کلی شخصیت‌های اصلی، به ابنیه مرتبط با آن‌ها می‌پردازد؛ این موضوع که با برداشت‌های پی‌درپی از حضور مشترکات در طراحی ابنیه حائز توجه صورت گرفته، با نشانه‌شناسی و پیگیری بازنمودهای آن‌ها در ابعاد شخصیتی ابرقهرمانان ادامه می‌یابد.



۲. پیشینه پژوهش

بنا به تحول گسترده سینما و معماری به صورت همسان در سه دهه اخیر و حصول ارتباطی غنی و اساسی بین آنها، پژوهش‌های زیادی پیرامون پیوند عناصر هویت‌ساز معماری و صحنه‌های هویت‌بخش سینمای غربی، به‌ویژه از ابتدای سده بیست‌ویکم میلادی، نگارش شده است. زمینه‌های ارتباط شهودی میان معماری و سینما (قهرمانی و همکاران، ۱۳۹۳)؛ نقش معماری در سینمای معناگرا (پناهی، ۱۳۹۷)؛ بازاندیشی معنای مکان شهری در سینمای معاصر (کاتلوا، ۲۰۱۶) و جداناپذیر بودن معماری و سینما در عصر کنونی (نوائی و همکاران، ۱۴۰۰) از مطالعات انجام شده در این باب هستند. منوچهری و علوی‌پور از سینما به‌عنوان پرچم معناگرایی یاد کرده و معتقدند سینماگران ضمن خلق ارتباط میان سینما و عرصه‌های مختلف حیات معنایی بشر، در راستای شخصیت‌پردازی گاه استعاره‌ها و اسطوره‌ها را به نمایش درآورده و گاه اقدام به تلفیق ساختاری سینما با دین و سیاست می‌کنند (منوچهری و علوی‌پور، ۱۳۹۲). اما آنچه روشن است، با حرکت جهان سینما به سوی فیلم‌هایی با محوریت آینده و به اصطلاح ژانر علمی‌تخیلی، عبور از مفهوم به مصداق و بیان رویدادها در فضایی پویاتر نیازمند تدقیق و توسعه شاخصه‌های معماری خواهد بود و فقط یک طراحی دقیق برای شخصیت‌پردازی بایسته نیست. دنیای ابرقهرمانی سری فیلم‌های مارول و دی‌سی با نگاهی جامع‌تر به طراحی فضاها و شهری و ادغام بعضی شاخصه‌ها با خانه‌های شخصیت‌های اصلی، معماری را عنصر اصلی شخصیت‌پردازی دانسته و از منظر اندرو مگگاون^۱ شهر را به‌عنوان مکانی مناسب برای ماجراجویی جذاب معرفی کرده‌اند (مگگاون، ۲۰۱۹، ۱۲). همچنین وی در تأکید جایگاه خانه و اهمیت فضای سکونت در پردازش صحنه‌های فیلم پلنگ سیاه^۲ می‌گوید: «قهرمان فیلم، شاه تی چالا (پلنگ سیاه)، با افتخار می‌تواند واکاندا را خانه بنامد، مکانی که هر فردی می‌تواند در آن به‌طور ایدئال زندگی کند، سنت‌ها را حفظ کند و همزمان به سوی آینده‌ای صنعتی پیشروی کند» (مگگاون، ۲۰۱۹، ۴۵).



1. Castello
2. Mcgowan
3. Black Panther 2018

گرچه تحلیلی اختصاری پیرامون دو بنای دیگر از مارول (خانه صخره‌ای مردآهنی^۱ و ساختمان دریایی شیلد^۲) صورت گرفته است (کاپلسکو^۳، ۲۰۱۵، ۷-۸)، لیکن طراحی شهری به کار رفته در فیلم پلنگ سیاه یکی از خلاقانه‌ترین نمونه‌های طراحی صحنه در مجموعه فیلم‌های مارول بوده، چنان که الوتریو لوکا^۴ در مقاله‌ای پیرامون فضاسازی‌ها و معماری بناها در فیلم پلنگ سیاه توصیفی جامع داشته و به تحسین عناصری چون طراحی مسیرهایی برای قطارهای پرسرعت، معماری آینده‌نگر، تجهیزات شهری و سلاح‌های پیشرفته در عین هماهنگی با پس‌زمینه سنت و فرهنگ آفریقا پرداخته است (لوکا، ۲۰۲۰، ۱۱). شرکت دی‌سی با دوری جستن از معماری آینده‌نگر در طراحی بناها و فضای شهر آتلانتیس در فیلم آکوامن^۵ و نشان می‌دهد که نگاهی به معماری پیشین و باستانی دارد (کوتانوا^۶، ۲۰۲۱، ۱۸۶).



جدول ۱. پیشینه‌شناسی پژوهش

سال	عنوان پژوهش	نویسندگان	موضوع	نتیجه‌گیری مرتبط
۲۰۱۹	مقاله: اکولوژی‌های ابرقهرمانی، خوانشی محیطی از سینمای ابرقهرمانی معاصر	لوکا		بیان ضرورت زیباشناسی معماری در فیلم‌ها و معرفی جایگاه هویتی شهر برای ابرقهرمانان به‌عنوان خانه
۲۰۲۰	مقاله: تصور مجدد تروما از طریق شفای سینمایی و میراث در پلنگ سیاه	مکگاورن	نگاه تحلیلی به معماری یکی از فیلم‌های مارول و سیاه	تشریح امکانات و ویژگی‌های پیشرفته شهر واکاندا در فیلم پلنگ سیاه
۲۰۲۱	مقاله: آکوامن فیلمی با عنوان یک افسانه متأخر	کوتانوا	دی‌سی	تحلیل ساختار کلی فیلم آکوامن و اشاره به سبک معماری فیلم‌های شرکت دی‌سی

1. Iron Man
2. S.H.I.E.L.D (Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division)
3. Caplescu
4. Lucca
5. Aquaman 2018
6. Kvetanova

سال	عنوان پژوهش	نویسندگان	موضوع	نتیجه‌گیری مرتبط
۲۰۰۵	فصلنامه دانشگاهی: فردگرایی و حاشیه‌گرایی از کتاب کمیک تا فیلم: ابرقهرمانان کمیک مارول	توزی ^۱	مطالعه حول شخصیت‌پردازی ابرقهرمانان مارول	مطالعات گسترده‌ای پیرامون شخصیت هر یک از ابرقهرمانان صورت گرفته است.
۲۰۱۴	پایان‌نامه مقطع دکتری: ایدئولوژی انعکاسی از طریق نمایش خشونت در فیلم‌های ابرقهرمانی استودیو مارول	هچ ^۲		
۲۰۱۸	مقاله: شخصیت‌ها و درگیری‌ها در فیلم دکتر استرنج استودیو مارول	همسری ^۳		
۲۰۱۹	مقاله: تغییر شخصیت ابرقهرمانی مانند شخصیت تونی استارک در فیلم انتقام‌جویان (بازی پایانی) در سال ۲۰۱۹م.	آریان ^۴		
۲۰۱۹	مجلهٔ میان‌رشته‌ای: بررسی نحوه ارائه و رفتار ابرقهرمانان زن در فیلم‌های مارول	جوفه ^۵		
	تحلیل سیر تحول شخصیت‌پردازی ابرقهرمانان زن از ابتدای فیلم‌های مارول تا به کنون			



با نگرستن به کثرت دنیای ابرقهرمانان، چنان به نظر می‌رسد با وجود مطالعات گسترده پیرامون نمایشنامه‌های سری فیلم‌های مارول و دی‌سی، کمتر عنایتی به معماری و طراحی صحنهٔ خاص و صاحب سبک این فیلم‌ها شده است. پژوهش پیش‌رو با نگاهی متفحص به تحلیل معماری منحصر به فرد و فضا سازی خانه‌های ابرقهرمانان مارول و دی‌سی پرداخته و در پی شهود ارتباطی بین ویژگی‌های شخصیتی ابرقهرمانان با آنچه به‌عنوان مکان سکونت آنان به نمایش درآمده، خواهد بود.

۳. مبانی نظری

گرچه در سال‌های ۱۹۷۸م. و ۱۹۸۹م. فیلم‌هایی پیرامون شخصیت‌های سوپرمن و باتمن ساخته شد که در عصر خود با موفقیت زیادی هم همراه بودند، لیکن فیلم «مردی از جنس

1. Tuzi
2. Hatch
3. Hapsari
4. Arian
5. Joffe



استیل^۱) اولین فیلمی بود که به‌طور رسمی توسط دنیای دی‌سی و در سال ۲۰۱۳م. تولید شد (ادمیرندی^۲، ۲۰۱۴، ۳). پیش‌تر از زمان نمایش اولین سری از سه‌گانهٔ مرد آهنی در سال ۲۰۰۸م. به‌عنوان یک منبع سرگرمی علمی‌تخیلی به شهرت رسیده بود (پسپل و جرارد، ۲۰۱۸، ۲۷). شرکت مارول فیلم‌های خود را در فصل‌هایی منفصل و مرتبط تحت عنوان فازها منتشر می‌کند. فاز یک در سال ۲۰۰۸م. با انتشار مردآهنی (قسمت اول) آغاز شد و فاز سه در سال ۲۰۱۹م. با بازی مردعنکبوتی (قسمت دور از خانه) به پایان رسید. در مجموع، فازهای یک تا سه به‌عنوان حماسه بی‌نهایت شناخته می‌شوند. با در نظرگرفتن موفقیت گستردهٔ فیلم‌های استودیو مارول و جنبش‌های فمینیستی که دوران دهه ۲۰۰۰م. را تعریف می‌کنند، ارزش بررسی برخی از نقش‌های ابرقهرمانان زن در طول توسعه دنیای مارول و نحوه پیشرفت و تأثیر آن‌ها بر موج چهارم را دارد. استودیو مارول تصمیم ارتقای شخصیت ناتاشا رومانوف^۳ و تبدیل شدن او به یک زن پیش‌روتر را در فاز چهارم و آینده گرفته است (الیوفیدیه و اچزابال^۴، ۲۰۲۱، ۱). این رویداد از سال ۲۰۲۱م. با اولین نمایش فیلم سینمایی بیوهٔ سیاه^۵ شروع شد. پیش از آن، دی‌سی با ساخت فیلم زن شگفت‌انگیز^۶ در سال ۲۰۱۷م. تصویر زن را از فردی که تمایل به ماندن در خانه و پرورش گل دارد به ابرقهرمانی تغییر داد که با شجاعت در پی یافتن اشرار از محل سکونت دائمی خود خارج می‌شود (هاسگر^۷، ۲۰۰۵، ۲۳).

دنیای مارول و دی‌سی نحوه زیست و گسترده‌گی دنیای ابرقهرمانان را به تصویر می‌کشند. مشهورترین ابرقهرمانان مارول که در روند داستان، توسط یک مرکز فرماندهی به نام شیلد^۸ گرد هم جمع شدند شامل مردآهنی، بیوهٔ سیاه، کاپیتان آمریکا، هالک، ثور، مرد عنکبوتی و ... می‌شوند (ادمیرندی، ۲۰۱۴، ۲). همچنین در دنیای ابرقهرمانی دی‌سی

1. Man of Steel 2013
2. Edmirendy
3. Natasha Romanoff
4. Olufidipe and Echezabal
5. Black Widow Movie 2021
6. Wonder Woman 2017
7. Haussegger
8. S.H.I.E.L.D.: Supreme Headquarters, International Espionage, and Law-Enforcement Division.

شخصیت سوپرمن و بتمن از پیشگامان بوده و پس از آن‌ها شخصیت‌هایی چون زن شگفت‌انگیز، فلش، آکوامن و ... معرفی شدند. جدول شماره (۲) نگاهی بر شش ابرقهرمانان اصلی و قدیمی‌تر در دنیای مارول و دی‌سی است:

جدول ۲. معرفی ابرقهرمانان اصلی دنیای مارول و دی‌سی

محل سکونت در طول داستان	ویژگی‌های شخصیتی	نحوه معرفی	ابرقهرمان
منزل شخصی	شخصیتی متغیر در روند داستانی. ناامید در فصل آخر. ابرقهرمانی دارای خلاقیت مهارت‌های ذهنی، مغرور، بهره‌ند از علم و تکنولوژی.	فیلم: مرد آهنی (یک) سال ساخت: ۲۰۰۸م.	مرد آهنی (تونی استارک)
سرزمین ازگارد	شخصیتی افسانه محور (خدای تندر) و ناآشنا با زمین. ابرقهرمانی قدرتمند، گستاخ و متکبر با اعتماد به نفس بیش از حد.	فیلم: ثور سال ساخت: ۲۰۱۱م.	ثور
سرزمین واکاندا	بازنمایی غرور در فرهنگ آفریقایی. پادشاه سرزمینی با قطارهای پرسرعت، رسانه‌های جدید، فناوری‌های دیجیتال و معماری آینده‌نگر. حافظ سنت در کنار ایجاد فضایی ایده‌آل برای زندگی پادشاه کشوری خیالی اما ثروتمند و توسعه یافته	فیلم: کاپیتان آمریکا، جنگ داخلی سال ساخت: ۲۰۱۶م.	پلنگ سیاه (پادشاه تی چالا)
شهر گاتهام در آمریکا	شوالیه تاریکی شهر گاتهام ثروتمند یتیم تجهیزات گران قیمت	فیلم: بتمن علیه سوپرمن: طلوع عدالت سال ساخت: ۲۰۱۶م.	بتمن (بروس وین)
شهر تمیسکیرا / واشنگتن	مبارز خانم و فرزند خدایان باستانی کنجکاو و در جست و جو برای نابودی اشرار	فیلم: بتمن علیه سوپرمن: طلوع عدالت سال ساخت: ۲۰۱۶م.	زن شگفت‌انگیز
خلیج آنستی / شهر زیر آب آتلانتیس	شخصیتی حمایتگر با حضوری کوتاه توانایی زنده ماندن هم در روی خشکی و هم در زیر آب	فیلم: آکوامن سال ساخت: ۲۰۱۸م.	آکوامن

مأخذ: (لوکا، ۲۰۲۰؛ آریان، ۲۰۲۰؛ مک‌گاون، ۲۰۱۹؛ هج، ۲۰۱۴)



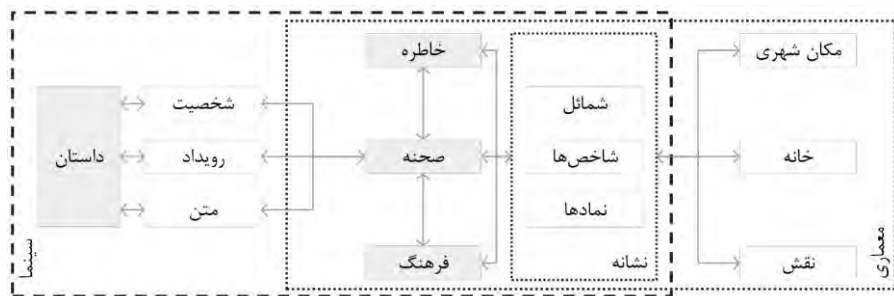


شرکت‌های مارول و دی‌سی تاکنون شخصیت‌های ابرقهرمانی زیادی را به تصویر کشیده‌اند که به خوبی توانسته‌اند یک دنیای باورپذیر جداگانه در ذهن مخاطبان ایجاد کنند؛ چنان‌که مخاطبان پذیرفته‌اند، پلنگ سیاه در یک کشور خیالی آفریقایی به نام واکاندا اتفاق می‌افتد. در ظاهر، این کشور به گونه‌ای به نظر می‌رسد که گویی چیزی بیش از یک ملت قبیله‌ای جهان سوم نیست و بقیه جهان نمی‌بینند که واکاندا مخفیانه یکی از ثروتمندترین و غنی‌ترین‌هاست. در حقیقت از زمانی که نویسندگان کتاب‌های مصور آمریکایی شروع به انتشار هنر روایی خود در حوزه شهری کردند (نزدیک به یک قرن پیش) و در طی داستان‌ها ابرقهرمانان شهرها را خانه خود نامیده‌اند، به ویژه پس از موفقیت مرد عنکبوتی، قرار دادن ساختمان‌ها و مصنوعات دیجیتال و همچنین دوخت مکان‌ها به یکدیگر به یکی از رایج‌ترین روش‌ها در ایجاد شهرها در ژانر ابرقهرمانی تبدیل شد (مگکاون، ۲۰۱۹، ۱۷). این اتصال مستحکم در فیلم‌های اخیر نیز حفظ شده چنان‌که در فیلم جدید پلنگ سیاه (۲)، با وجود فوت شخصیت اصلی داستان و جایگزینی خواهر او به عنوان ابرقهرمان، خللی در درک و پذیرش فضاسازی شهری و رویدادهای بدیع موجود در جریان داستان رخ نداده است. بازدید شخصیت‌های اصلی از بناهایی با معماری چشم‌نواز در خلل فیلم‌های شرکت دی‌سی به ویژه در فیلم‌های زن شگفت‌انگیز و آکوامن نیز نمایان‌گر نقش مهم معماری در سینماگری این مجموعه است. در فیلم آکوامن، ضمن اقدام به اقتباس از معماری معاصر و ادبی در داستانی با خاستگاهی در آینده، شهر افسانه‌ای آتلانتیس را در زیر اقیانوس به تصویر کشیده طوری‌که تنها به وسیله یک پل نوری قابل دسترسی باشد؛ پلی طویل که همانند پل ارتباطی بخش ورودی سرزمین ازگارد در فیلم ثور^۳ تفسیر بصری متفاوتی از پل‌های ارتباطی عصر کنونی را داراست (کوتانوا، ۲۰۲۱، ۲۷۵-۱۷۸).

سینما اثرگذارترین ابزار فرهنگی در عصر کنونی است (ایوبی، ۱۳۸۷، ۱) و آنچه مشهود است در کتاب‌های مصور و سری فیلم‌های دنیای ابرقهرمانان دی‌سی، پیوند شخصیت‌ها و داستان در نهایت منجر به خلق جهانی منسجم‌تر شده و کیفیت حماسی

1. Wakanda
2. Black Panther: Wakanda Foreve, 2022
3. Thor 2011

رویدادها را افزایش می‌دهد (فریدنتال، ۲۰۱۴، ۲۹۵). در حقیقت ساختار داستانی یک اثر در مقیاس کلان مبتنی بر نحوه ارائه صحنه‌ها بوده و اغلب از هم‌نهستی سلسله رخدادها و توالی آن‌ها ایجاد می‌شود (حیاتی، ۱۳۹۴، ۷۷).



شکل ۱. چهارچوب نظری پژوهش

در بیان چارچوب نظری می‌توان بر خوانش بخشی از رابطه معماری و سینما در نوشتار حاضر تأکید نمود؛ جایی که داستان با شخصیت‌دهی به هر بازیگر، متن‌هایی را جهت می‌بخشد و این بازی در رویدادهای مختلف به نمایش در می‌آید. تعامل متن در صحنه با واسطه تجربه و توجه مخاطب، ارتباط‌دهنده خاطرات و فرهنگ‌های بومی یا بین‌المللی می‌شود و به واسطه نشانه‌هایی که می‌تواند در شهر و معماری قرار گیرد، صحنه را برای باورپذیری بهتر داستان محیا می‌سازد. در این رابطه، خوانش معماری مرتبط با داستان سینمایی، تقویت‌کننده بوده و این مهم با نشانه‌شناسی صحنه‌های پویا و ساکن قابل فهم است. این اتفاق در سینمای ابرقهرمانی مارول و دی‌سی، به واسطه تعمیم‌پذیری جهانی بر فرهنگ جهانی تأثیرگذار و تأثیرپذیر خواهد بود.

۴. روش تحقیق

با توجه به خواستگاه مطالعاتی زبان و ادبیات سینمای معاصر و به دلیل تأثیرگذاری این مهم بر ارتقای کیفیت نشانه‌ها در آثار داخلی، این تحقیق را می‌توان از جنبه هدف، پژوهشی



کاربردی و توسعه‌ای تلقی نمود. مطالعه حاضر از منظر ماهیت توصیفی است و به‌واسطه پارادایم کیفی، تفسیری و هرمنوتیک متکی بر تحلیل محتوا است که بستر ادبیات آن بر پایه محتوای داستانی و نمایشی فیلم‌های نمونه در تحقیق برداشت شده است (حافظ‌نیا، ۱۳۹۲، ۵۸-۷۶). به بیان دیگر، کیفیت شاخص تفسیرگرایی در ادبیات توماس شوانت^۱، فهم دنیای پیچیده تجربه‌های زندگی روزمره از دیدگاه مردم است (گروت و وانگ^۲، ۱۴۰۰، ۱۸۵) که در مقاله حاضر این تجربه وابسته به محیطی دگرفضایی و غیرواقعی و متکی بر صدا و تصویر صورت می‌پذیرد.

نمونه‌گیری در مطالعه حاضر به صورت غیر تصادفی صورت گرفته است. با عنایت به اینکه تحلیل فضاهای خانه یا وطن اصلی شخصیت‌های داستانی دو دنیای مارول و دی‌سی نیازمند مستندات و صحنه‌هایی توصیفی از این نوع فضاها بود، در هر مجموعه، صرفاً سه شخصیت (جدول شماره ۳) به‌طور نمونه انتخاب شد.

جدول ۳. نمونه‌های مطالعاتی در پژوهش

مرجع اطلاعاتی	تصویر بنا یا مجموعه	شخصیت مرتبط	بنا	دنیای	ردیف
Ironman, 2008, Time: (00:59:58)		مرد آهنی	گاراژ و آزمایشگاه خانگی مرد آهنی	مارول	۱
Ironman, 2008, Time: (00:09:36)			نمای خانه مرد آهنی در مجاور دریا		۲
Thor, 2011, Time: (00:06:11)		ثور	رواق‌های پیرامونی کاخ ازگارد		۳
Thor, 2011, Time: (00:15:05)			شهر و پل ازگارد		۴

1. Thomas Schwandt
2. Groat and Wang





ردیف	دنیای	بنا	شخصیت مرتبط	تصویر بنا یا مجموعه	مرجع اطلاعاتی
۵		کاخ واکاندا	پلنگ سیاه		Avengers.Infinity war, 2018, Time: (01:55:34)
۶		شهر واکاندا			Black Panther: Wakanda Forever, 2022, Time: (01:34:22)
۷	دی‌سی	فضای کار تاریک بتمن در پشت آبشار	بتمن		The Flash, 2023, Time: (01:12:43)
۸		خانه تاریخی بروس وین			The Flash, 2023, Time: (00:59:24)
۹	دی‌سی	تالار گفتگوی آمازون‌ها در داخل کاخ	زن شگفت انگیز		Wonder Woman, 2017, Time: (00:23:19)
۱۰		شهر تمیسکیرا			Wonder Woman, 2017, Time: (00:03:03)
۱۱	دی‌سی	کاخ قدیمی تمدن آتالانتیس روی آب	آکوامن		Aquaman, 2018, Time: (00:46:27)
۱۲		شهر آتالانتیس در قلمروی زیر آب			Aquaman, 2018, Time: (00:42:41)



پایه تحلیل محتوای کیفی موجود در مقاله از رویه‌های نشانه‌شناختی معنایی چارلز سندرس پیرس^۱ (۱۹۳۱) و زبان‌شناسی فردینان دو سوسور^۲ (۱۹۸۳) بهره‌مند شده است. در این راستا، خوانش معناها و استعاره‌ها در فرم‌ها و پدیدارهای نمودیافته به کمک معماری در قاب سینمایی مورد بحث، توسط الگوی دوگانه دال و مدلول سوسور و الگوی سه‌وجهی پیرس در جدول شماره (۴) مورد بررسی قرار می‌گیرند. در این نگاه، دال^۳ یا بازنمود^۴ به شکلی که نشانه گرفته اطلاق شده و مدلول^۵ یا تفسیر^۶ مفهومی است که توسط نشانه‌بازنمایی یا معنایی حاصل از نشانه اشاره دارد. همچنین ابژه یا مرجع^۷، ارجاعی است که نشانه مشخص نموده است. حال این نشانه می‌تواند شمایی^۸، شاخص یا نمادپردازانه باشد و در حالت شمایی رابطه نشانه و مفهوم، بر تشابه (عموماً تشابه شکلی) استوار است. نمایه^۹ یا شاخص‌ها از طریق ارتباط فیزیکی یا علی با موضوع وابستگی داشته و نمادها^{۱۰} یا نشانه‌های عام، وابسته به یادگیری یا ارجاع به موضوعیت‌های قراردادی نمادین دارند (محمدپور، ۱۳۹۸، ۴۳۸-۴۳۴).

در این ادبیات، اشیاء، 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 است. بازنمایی، فرایند ذاتی تولید و مبادله معنا بین اجزای فرهنگی خاص است و این امر مستلزم به‌کارگیری زبان، نشانه‌ها و تصویرها برای بازنمایی چیزهاست (هال، بتانی و نیتز^{۱۱}، ۲۰۰۳). بنابراین، فرهنگ که در این میان کلیت داستان موضوعی دنیای مارول و دنیای دی‌سی بوده، با بازنمایی فرمی آثار معماری در ارتباطی دیالکتیک مفروض می‌گردد.

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

1. Charles Sanders Peirce (1839- 1914)
2. Ferdinand de Saussure (1857- 1913)
3. Signified
4. Representation
5. Signification
6. Interpretant
7. Object & Referent
8. Similarity
9. Index
10. Symbol
11. Hall, Battani and Neitz

گفته شده در فرهنگ لغت است. دلالت ضمنی یا تلویحی و جوهری تجریدی و فراتر از کنش ارتباطی ممکن را دارد. موضوعیتی که منجر به تکمیل بحث در زبان‌شناسی و تحقق کنایه و استعاره می‌شوند (محمداپور، ۱۳۹۸، ۴۴۴-۴۴۲).

تم مک گیتی^۱ در این میان دو روش قیاس و تشبیه (نگاه به سایر پدیده‌ها) و استعاره (نگاه به انتزاع) را دو نوع از پنج نوع پندارهای مشخص معماری در شکل‌گیری سرچشمه‌های طراحی قلمداد نموده است (رضایی، ۱۳۹۳، ۱۳۸-۱۲۷). در این نظر، قیاس به شناسایی روابط حقیقی بین اشیا در قالب دلالت صریح و استعاره اشاره به روابط غیرمستقیم و موازی در قالب دلالت ضمنی اشاره دارد.

جدول ۴. نحوه بررسی پدیده‌ها از منظر نشانه‌شناسی در الگوی پژوهش

مصادق	مرتبط با ابرقهرمان داستان
دلالت نشانه	دال - بازنمود در داستان
	مدلول - تفسیر
	ابژه یا مرجع
نوع نشانه	شمانلی
	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 هر یک از نمونه‌های موردی از حیث کلیت‌های متشابه مورد کنکاش قرار گرفته و سپس در الگوی معرفی شده در جدول شماره (۵) از منظر نشانه‌شناسی تشریح می‌شوند.

۵. یافته‌ها

چنان‌که در بخش روش تحقیق اشاره شد، ۶ شخصیت و خانه در مجموعه فیلم‌های مارول و دی‌سی مورد تحلیل قرار می‌گیرند. جهت ورود به بحث در آغاز هر یک از ساختمان‌ها،

1. Tom McGinty

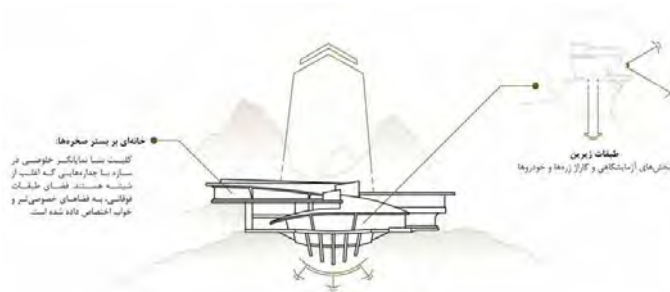




از سه منظر کلان، میانی و خرد توصیف شده و سپس تطابق‌یابی شاخص‌های معمارانه در ابنیه ادامه می‌یابد. هر یک از خانه‌ها در خلال داستان‌های دو مجموعه، نوعی دگرفضا را به مخاطب القا می‌کند. این موضوع به واسطه شهرهای برخی از ساختمان‌ها، مشهودتر خواهد بود. به همین دلیل، روایت کلان از آن‌ها با تشریح شهر آغاز شده، در ادامه به تحلیل ابعاد کلی ساختمان می‌پردازد، و ارائه به جزئیات نیز در نگاه خرد دنبال می‌شود.

خانهٔ مرد آهنی در دنیای مارول: چنان که پیشتر در بخش مبانی نظری اشاره گردید، پردازش شخصیت مرد آهنی با کلید واژه‌های مخترع، جسور و باهوش همراه است. این فرد که از میراث پدری مخترع و دانشمند برخوردار بوده، کسب‌وکاری را با موفقیت توسعه بخشیده و در روند داستان نسبت به اختراعات نظامی خود و اسلحه‌های مرگباری که در جوامع مختلف توزیع نموده، واکنش نشان می‌دهد. در عین حال، پردازش شخصیت همراه با معرفی چهرهٔ خوش‌گذران، ثروتمند و تجملاتی وی نیز هست. فاصله اجتماعی پدید آمده باعث شده که خانهٔ فرد، خارج از شهر و در کنار طبیعت بکر قرار گیرد. ویلای بزرگ وی، دارای بخش‌های مختلفی است که بخش‌هایی از آن مانند، فضای خواب، پذیرایی و نشیمن، آزمایشگاه، گاراژ خودروهای گران‌بها، ورودی و سرسرای آغازین در سه فیلم مرتبط با این شخصیت معرفی شده است.

در دید کلان، خانه مرد آهنی به واسطه استقرار در حاشیهٔ شهر، نوعی جداطلبی از سایرین را نمایش می‌دهد. تکبر و غرور این شخصیت، اجازه ارتباط با عموم جامعه را نمی‌دهد. فرم خانه، به خوبی اشراف به بستر طبیعی پیرامون داشته و حالت نظرگاهی آن حتی در اتاق خواب شخصیت نیز نقض نگردیده است. معماری کل بنا از فلز، بتن و شیشه حکایت دارد. نوعی معماری مدرن با احجام پایهٔ هندسی مانند ترکیبات دایره، که با دندانه‌های سازه‌ای، پایداری خود را به صورت طره شده نسبت به بستر (تصویر ۱)، به شکل معلق در کنار پرتگاه مجاور آب حفظ نموده است. جزئیات موجود در خانه، عموماً نمایانگر فناوری‌های دیجیتال و هوش مصنوعی بوده و این اغراق در وجود مانیپورها و ربات‌ها، همسو با شخصیت و به روز بودن توانمندی‌های دانشی وی طرح گردیده است.



تصویر ۱. دیاگرام انتزاعی از خانه اولیه مرد آهنی در دنیای مارول

در سومین قسمت فیلم مرد آهنی، تهدیدات جانی نسبت به این شخصیت، منجر به انهدام کامل خانه و ریزش اکثریت بخش‌ها به داخل آب می‌گردد. در ادامه مجموعه فیلم‌های مارول، خانه مرد آهنی محلی برای حضور کل انتقام‌جویان بوده که این‌بار به صورت برجی در مرکزیت شهر مستقر شده است. هر چند به واسطه تقویت تعاملات اجتماعی و درک رسالت فردی در مقیاس کلان، مکان‌یابی ساختمان تغییر مشهودی داشته، اما اصول طراحی در مقیاس میانی و خرد به خوبی تکرار شده است. وجه نظرگاهی ساختمان، طره‌ای بودن بخش فوقانی خانه، ارتباط با آسمان در جهت عملیاتی بودن ساختار، تحرک‌پذیری، ساختارهای هوش مصنوعی و معماری خلاصه‌گرای مدرن، هنوز در فضا سازی‌ها به خوبی قابل مشاهده است (تصویر شماره ۲).



تصویر ۲. دیاگرام انتزاعی از خانه دوم مرد آهنی در دنیای مارول

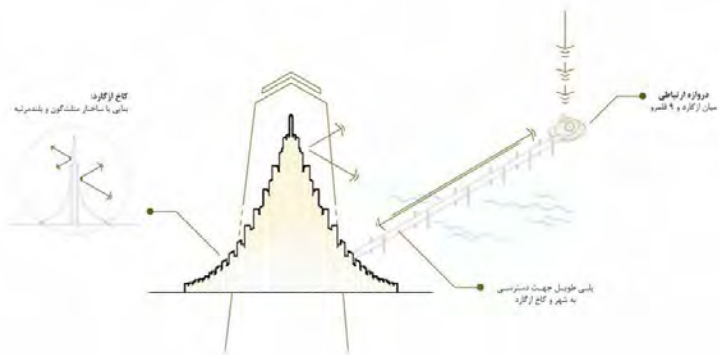


خانه‌نور در دنیای مارول: شخصیت نور در دنیای مارول به مانند شخصیت زن شگفت‌انگیز در دنیای دی‌سی، چهره‌ای الهه‌گون و مرتبط با اساطیر یونان دارد. همان‌طور که توجه به معماری کلاسیک یونان به‌طور کلی در فضا‌سازی قلمروی اکثر شخصیت‌های دنیای دی‌سی دیده می‌شود، معماری خانه و شهر نور نیز از این توجه بی‌بهره نمانده است. شهر ازگارد به ظاهر شهری فعال و پر رونق است. پادشاه این پایتخت هتروتوپایی، کنترل دنیاهای دیگر (۹ قلمرو) را نیز بر عهده دارد. به همین جهت شخصیت‌های این بخش داستان افرادی جسور، پر قدرت و افسانه‌ای نمایش داده شده‌اند که توانایی آمد و شد در میان دنیاهای مختلف، نبرد با قدرت‌های متخاصم و طول عمری بلند را برخوردارند.

در نگاه کلی نسبت به شهر ازگارد، ورود به این قلمرو از دروازه‌ای خیالی صورت می‌پذیرد که به مانند یک اسکله، دارای نقطه‌های قدرتمند در ابتدا و پایان است. طول این اسکله را پلی منحصر به فرد تشکیل داده که در قلمروی آتلانتیس قدیم و جدید (تونل ورودی به شهر) در دنیای دی‌سی نیز تکرار می‌شود. افتادن از پل به مانند ورود به نیستی و مرگ است. در قسمت سوم نور، ریزش پل و کاخ، همزمان نابودی شهر ازگارد را اعلام می‌کند.

خانه‌نور به‌عنوان شاهزاده‌ ازگارد، کاخ پادشاهی است که ساختاری مثلث‌گون و بلندمرتبه دارد (تصویر شماره ۳). این ویژگی ضمن برخوردار بودن از دید وسیع به کل شهر، ساختاری نماگونه به مانند کاخ‌های مصری را نیز در چهره‌ محور ورودی نمایان ساخته که حکایت از حکمرانی قدرتمند پادشاه در ادوار طولانی دارد. از نمودهای یونانی در تصویرگری‌های رواق‌ها، سالن‌ها و حتی فضا‌های داخلی نمی‌توان چشم پوشی داشت. تندیس‌های بزرگ مقیاس زنان و سربازان به مانند یونان و روم در اکثر فضاها طراحی شده‌اند. ساختار داخلی تالار پادشاهی نیز به‌طور مشهودی از الگوی تالارهای سزارهای روم و روسیه قدیم پیروی نموده است. محور، تقارن و ارتفاع زیاد ساختمان در کنار شفافیت جداره‌ها و نظرگاهی تراس‌ها، مشهود و ملموس است.





تصویر ۳. دیاگرام انتزاعی از کاخ ازگارد در دنیای مارول

خانه پلنگ سیاه در دنیای مارول: شخصیت پلنگ سیاه در ابتدا در قسمت دوم انتقام جویان به عنوان شاهزاده کشور خیالی واکاندا معرفی می‌شود. اما در ادامه معرفی فیلم‌های مارول، این شخصیت به عنوان پادشاه واکاندا که از قدرت‌هایی باستانی به واسطه پادشاهی برخوردار شده، پردازش کامل‌تری می‌یابد. شهر واکاندا به عنوان دگرفضایی دیگر در داستان‌های مارول نمود یافته است. در این شهر هر چند از معماری کلاسیک یونان خبری نیست، اما طراحان داستان از راز و ابهام موجود در قاره آفریقا استفاده مشهودی داشته‌اند. وجه خلاقانه این دگرفضا، پیشرفت خارق‌العاده فناوری در این سرزمین باستانی آفریقایی است. موضوعی که تا پایان قسمت اول، در جامعه جهانی مخفی بوده است. ساختارهای طراحی به همین ترتیب از ترکیب معماری بومی آفریقایی و معماری با فناوری پیشرفته بهره می‌برد. این موضوع در طراحی طبیعت‌گرا اکثر اجزای مرتبط با داستان، از جواهرات و ابزارآلات گرفته تا وسایل نقلیه و خانه‌ها دیده می‌شود.

شهر واکاندا در دنیای مارول به مانند شهر تمیسکیرای دنیای دی‌سی، در عین مشهود بودن در جغرافیای سطح زمین، از استتار ویژه‌ای برخوردار است. در خصوص واکاندا این استتار به واسطه دانش و تجهیزات فوق‌العاده شهری میسر شده و در نگاه خارجی شهر یک تمدن سنتی و عقب مانده است. اما پس از عبور از حصار اصلی شهر، ساختار کاخ واکاندا قابل مشاهده است.



کاخ واکاندا مانند اصولی که در اجزای ساختمان‌های شهر در قسمت دوم فیلم دیده می‌شود، از رویکرد طراحی طبیعت‌گرا برخوردار است. ساختار کاخ در میانه یک آتشفشان در محدوده کوهستانی شهر معرفی می‌شود. ساختاری که با طبیعت بکر پیرامون نیز به واسطه خروجی‌های خصوصی بنا ارتباط دارد. این مجموعه در عین ارتباط با برکه‌ها و آبشارهای محیط طبیعی خود، از درون از طراحی مدرن و فناورانه‌ای استفاده نموده است. اکثر اجزای ساختمان از فلز و شیشه بهره‌مند شده است. البته در این داستان فلز و بیرونیوم به‌عنوان مصالح بومی که صرفاً در این سرزمین قابل استخراج است، ادعایی بر معماری بومی نیز می‌باشد.

ابنیه شهری در قسمت دوم، ساختمان‌هایی بلندمرتبه معرفی می‌شوند. ساختمان اصلی شهر یا همان کاخ واکاندا (تصویر ۴) نیز از همین ویژگی برخوردار است. اما به خاطر قرارگیری در جداره آتشفشان تا حدودی از استتار بیشتری برخوردار است. بخش‌های مختلف این آتشفشان مجدداً با پل‌هایی به هم مرتبط است که تحرک در پرتگاه آتشفشانی را میسر ساخته‌اند.



کاخ واکاندا
بنایی مدرن و مجهز، پوشیده شده
میان بستر طبیعت

تصویر ۴. دیاگرام انتزاعی از کاخ واکاندا در دنیای مارول





خانهٔ بتمن در دنیای دی‌سی: شخصیت بتمن در دنیای دی‌سی در فیلم‌های دو دههٔ اخیر معرفی نشده است. بخشی از این موضوع به پر ابهام بودن این شخصیت وابسته بوده و بخش دیگر به واسطهٔ تعدد فیلم‌هایی است که در رابطه با این شخصیت ساخته شده است. آنچه توسط فیلم‌ساز و مسئولین دی‌سی عنوان گردیده، سه‌گانه بتمن کریستوفر نولان نیز مدعی ارتباط درستی با داستان‌های کمیکس نیست. اما صرف‌نظر از طریقهٔ اخذ قدرت بتمن، شخصیت وی با معرفی دوره کودکی وی همراه است. فرزند ثروتمندترین مرد گاتهام که در یک شب پدر و مادر را از دست داده و در بزرگسالی خود به قدرت بدنی فوق‌العاده‌ای دست یافته است. هر چند روایت بتمن نولان سعی در واقعیت‌پذیرتر شدن مسیر این توانمندی داشته، اما دی‌سی تلاشی برای این موضوع ندارد.

خانهٔ بتمن به مانند مرد آهنی در حاشیه شهر قرار گرفته است. این خانه با ظاهری مرتبط با خانه‌های اشراف دوره باروک در اروپا، بر روی بستری طبیعی قرار گرفته که از پایین با فضای تهی پنهان شده در پشت یک آبشار بزرگ در ارتباط است. همین موضوع باعث دو زندگی موازی برای شخصیت بروس وین گردیده که یک شخصیت خوشگذران ثروتمند در روز در خانه فوقانی و یک شخصیت ابرقهرمان در شب در غار تحتانی داشته باشد (تصویر شماره ۵).

مکان قرارگیری خانه بتمن و فضای زندگی آن در سه‌گانه کریستوفر نولان، در لایه اشرافی شهر که همان لایه فوقانی است واقع شده است. در این طراحی، صحنه به‌گونه‌ای طراحی شده که بالاترین تراز شهر در برج‌های شهری مرتبط با اشراف، بخش میانی در این ابرشهر مربوط به طبقهٔ متوسط و محدودهٔ پایین‌تر از پل‌های ورودی گاتهام و تأسیسات شهری مرتبط با طبقهٔ ضعیف جامعه باشد که البته دارای بیشترین جرم و جنایت نیز هست. در کنار کلان‌شهر پرجمعیت خیالی گاتهام^۱ که از الگوی شهرهایی مانند نیویورک تبعیت نموده، بتمن به واسطهٔ ساختار پر راز و ابهام خانه‌اش، با دو تراز فوقانی و تحتانی در ارتباط کامل است. اما در دنیای دی‌سی خانهٔ بتمن صرفاً در منظره‌ای در حاشیهٔ شهر نمایش داده

۱. ساخت شهرهای خیالی و غیر واقعی با الگوی شهر نیویورکی و پرجمعیت، عموماً برای سایر شخصیت‌های دنیای دی‌سی نیز جریان دارد. به طور مثال، فارغ از جغرافیای مشخص «استارلینگ سیتی» برای شخصیت سریال هشت فصلی ارو (Arrow TV Series 2012-2020) و یا شهر «خندق» برای شخصیت تاد ادم در فیلم بلک آدام (Black Adam - 2022) تحت عنوان شبکه شطرنجی شهری تکرار می‌شود.

می‌شود. جزئیات داخلی خانه اصلی به مانند یک بوتیک از آثار باارزش و نفیس نمایش داده شده؛ اما ساختار تحتانی دارای پیکره‌هایی ارگانیک و سیستم‌های فوق پیشرفته نظامی است. اجزای این بخش از ساختمان با طبیعت پیرامونی که خود نقش استتار کننده را نیز دارد، به واسطه پلی از میان آبشار میسر می‌گردد.

البته ساختار خانه بتمن، در فعالیت‌های این شخصیت پر رمز و راز و ثروتمند تنوع زیادی نیز دارد؛ برای مثال، در اواخر فیلم لیگ عدالت زک اسنایدر، بتمن در خانه‌ای شیشه‌ای و بیلاقی مشابه با آثار میس وندروهه^۱، در مجاورت با برکه‌ای بزرگ، خلوص و سادگی خانه مدرنی را به تصویر می‌کشد. اما در همان فیلم بتمن برای استقرار قرارگاهی برای لیگ عدالت، خانه‌ای کلاسیک و باروکی را به مانند خانه مادری خود، خریداری نموده و به مشاورش معرفی می‌کند.



تصویر ۵. دیاگرام انتزاعی از خانه بتمن در دنیای دی‌سی

خانه زن شگفت‌انگیز در دنیای دی‌سی: پردازش این شخصیت چنان که گفته شد، مشابه با داستان ثور، در ارتباط با افسانه‌های کهن الهه‌های یونان باستان شکل می‌گیرد. جامعه زنان‌های که در روایت داستان فیلم نخست با نام آمازونی‌ها معرفی می‌شود، در شهری پنهان و نامرئی از دید خارجی، تحت عنوان تمیسکیرازندگی می‌کنند. این جامعه که عموماً از زنانی نسبتاً هم‌تراز و جنگجو تشکیل شده، در شهری مشابه با یونان باستان منظره‌سازی گردیده است. البته در شهرهای یونانی ارتباط با جهان پیرامونی به واسطه



1. Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969)

تجارت از اهمیت بالایی برخوردار بوده؛ لیکن صرف نظر از این موضوع و ساختار شطرنجی شهرهای یونانی، تصویرگرایان سعی در پرداخت منظره‌های ارگانیک، نمودهای معماری یونانی در تزئینات، ساخت سنا، تئاتر و فضایی ورزشی به مانند المپیک داشته‌اند. فرم‌ها به مانند معماری یونانی و رومی، سعی در نزدیک بودن به احجام هندسی کاملی مانند استوانه، نیم کره و مکعب داشته و در عین حال در بستری طبیعی ترکیب گردیده‌اند. اکثر ساختمان‌ها به واسطه بخشی پیش آمده یا مسیرهای خود، دارای جداره پرتگاهی می‌باشند. نزدیک ترین تمثیل این داستان، ورزشگاه نمایش داده شده در آغاز قسمت دوم است (تصویر شماره ۶). لازم به ذکر است که در مجموع حدود ۱۲ ساعت حضور این شخصیت در چهار فیلم «زن شگفت‌انگیز ۱ و ۲»، «بتمن علیه سوپرمین» و «لیگ عدالت»، معرفی فضاهاى شهر تمیسکیرا تنها در بازه زمانی ۴۰ دقیقه انجام می‌شود. آنچه از اجزای خرد و میانی طراحی صحنه و لباس در این مجموعه مشهود است، پایبندی طراحان به منظره‌سازی یونانی و رومی است. طراح لباس‌ها با الهام از زره‌ها و کلاه‌خودهای رومی و طراحی جداره‌ها با الهام از نقوش کمال‌گرایانه یونانی صورت گرفته و همچنین در این فضاها، تندیس‌هایی به مانند تندیس‌های کلاسیک مجدداً مشاهده می‌شود.



تصویر ۶. دیاگرام انتزاعی از ورزشگاهی در شهر تمیسکیرا در دنیای دی‌سی

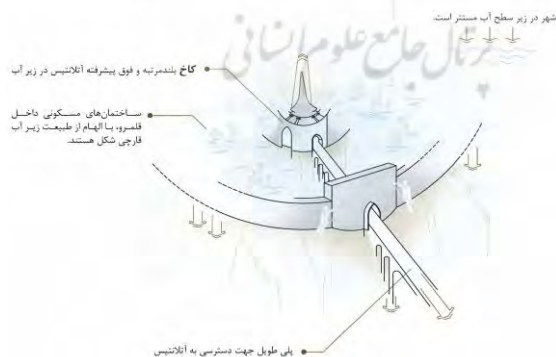
خانهٔ آکوامن در دنیای دی‌سی. پردازش شخصیت منتخب دیگر دنیای دی‌سی، با داستان تولد کودکی از پدری انسان و مادری دوزیست ساکن آتلانتیس شکل می‌پذیرد. این شخصیت به واسطه مادر که در داستان ملکه آتلانتیس معرفی شده، شاهزاده و دارای



انرژی‌های فوق بشری است. همچنین در پردازش داستان، آکوامن به واسطه قابلیت فرگشت یافته انسانی، قابلیت زیست و تنفس در آب را برخوردار می‌باشد.

خانه اولیه آکوامن که کودکی و زندگی متداول خود را در آن سپری می‌نماید، فانوسی دریایی در مجاورت اقیانوس بوده که از اسکله‌ای بلند برخوردار است. اسکله بلند در صحنه‌سازی‌های این فیلم با اسکله شهر ازگارد از جنبه برخورداری از ساختمان بلند در پس زمینه و ساختار کلی خود، مشابهت زیادی دارد؛ البته در مقایسه با نظرها کاخ ازگارد، فانوس دریایی بیشتر به‌عنوان یک منظر تلقی می‌شود.

اما شهر آتلانتیس قدیم و جدید (تصویر شماره ۷) که در روند داستان معرفی می‌شوند، هر دو دارای ساختمان‌هایی مرتفع و دارای تکنولوژی‌های فوق پیشرفته هستند. منظرپردازی‌های شهر قدیم که در داستان فیلم جنبه افسانه‌ای دارد، به مانند شهرهای روم باستان همراه با تزئینات مشهود رومی، از ساختمانی بلند در پس زمینه فروم شهر استفاده داشته‌اند. حوض و محور ارتباطی با کاخ این شهر مانند کاخ و شهر ازگارد، ساختاری مستحکم و حکمرانی قدرتمند مانند پادشاهان مصر باستان را معرفی می‌کند. اما در شهر جدید تمدن زیر آب با طراحی اجزایی طبیعت‌گون همراه بوده و ساختار طراحی طبیعت‌گرایانه ساختمان‌های اصلی شهر از کف اقیانوس با سطح بسیار بزرگتری در قسمت فوقانی به نسبت ساقه برج تصویرسازی شده است. در طراحی ساختمان‌های مشهود شهری این دگرفضا، تونل ورودی شهر و استادیوم، نشانه‌های تکراری ازگارد و تمسکیرا هستند.



تصویر ۷. دیاگرام انتزاعی از ورودی شهر آتلانتیس در دنیای دی‌سی



چنانچه بیان شد، ۶ خانه و قلمروی شخصیت‌های ابرقهرمانی دنیای مارول و دی‌سی دارای مشترکات مختلفی بوده که در روند معرفی کلی هر یک اشاره گردید. این موضوع تأکید بر ویژگی‌های بناهای مذکور، ذهنیت و نشانه‌ها را در میان آن‌ها از اهمیت بالاتری برخوردار می‌سازد. بدین جهت پس از بیان این مشترکات، در جدول شماره (۵) هر یک از پدیده‌ها، مورد واکاوی قرار گرفته است.

معماری کلاسیک و باستانی به نوعی ابزاری در جهت اصالت‌بخشی به داستان افسانه‌ای و شخصیت اصلی فیلم‌هاست. این موضوع که به صورت مشهود در داستان زن شگفت‌انگیز مطرح می‌شود، در ابنیه دیگر به جز ساختمان‌های مرتبط با مرد آهنی دیده می‌شود.

طبیعت نیز وجهی جدایی‌ناپذیر در بستر شکل‌گیری خانه‌های ابرقهرمانان مارول و دی‌سی است. این که طبیعت به نوعی مادری بر انسان در ادبیات سنتی دیده می‌شود، در ذهنیت طراحان داستان به استعاره از این منظور مورد توجه قرار گرفته است. اما جدا از این ویژگی، طبیعت به دلیل پهنآوری بیشتر نسبت به محیط انسان‌ساخت، عموماً مورد بی‌توجهی قرار گرفته و همین موضوع سبب استعدادی تحت عنوان استتار برای خانه ابرقهرمان شده است. این موضوع در ابنیه دنیای دی‌سی به وضوح قابل رؤیت است به‌گونه‌ای که خشونت طبیعت به‌عنوان بستری که بتواند توانمندی‌های بدنی یک ابرقهرمان را نیز تقویت کند در داستان آکوامن، پلنگ سیاه و زن شگفت‌انگیز مصداق دارد. اما الهام از طبیعت در طراحی و رویکرد طبیعت‌گرایانه، ویژگی خلاقانه‌ای است که در نمودهای مختلف دنیای مارول و دی‌سی مشاهده می‌شود. این مسئله در قلمروی واکاندا در دنیای مارول و شهر آتلانتیس در دنیای دی‌سی به اوج خود می‌رسد.^۱ همچنین خطوط طبیعت‌گون تیز و خشنی که در اکثر ابنیه دیده می‌شود مصداقی در نشانه‌هایی از وابستگی به طبیعت و دست نیافتنی بودن قدرت‌هایی پنهان دارند.

ارتفاع نیز به‌عنوان یکی دیگر از جنبه‌های طبیعت ملموس است. البته این موضوع به دلیل برتری استراتژیکی فضای نبرد و ارتباط با درگاه آسمان نیز حائز اهمیت است. این

۱. در طراحی جزئیات و وسایل بتمن در فیلم‌های سه‌گانه کریستوفر نولان نیز، طراحی طبیعت‌گرا کاملاً مشهود و قابل توجه است. بهترین مصداق این موضوع در سکانس بلند شدن سفینه بتمن در جهت نجات شهر در فیلم سوم دیده می‌شود.





موضوع همچنین می‌تواند متأثر از جنگ سرد و تلاش قدرت‌های شرق و غرب به فتح آسمان نیز دلالت نماید. همین مسئله به‌نوعی در بلندمرتبه بودن کلیت ساختمان‌ها و یا حضور آن‌ها در آسمان دیده می‌شود. متکی بر داستان، شخصیت‌های «مردآهنی» و «بتمن»، قابلیت پرواز یا ناوبری سیستم‌های هوایی را به خوبی برخوردارند. باقی شخصیت‌ها هم مانند «ثور»، «پلنگ سیاه»، «زن شگفت‌انگیز» و «آکوامن» نیز به واسطه قدرت بدنی فوق‌العاده خود، قابلیت‌های پرش و یا فرود از ارتفاع زیاد را دارا هستند.

برخورداری از بخش‌هایی مانند «پل» یا عنصری «طره‌ای شکل» یا «تحرک‌پذیری ساختمان»: 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 و دی‌سی که در اکثر فیلم‌هایی که از جهان آینده ساخته می‌شود، به نمایش گذاشته شده است. پل که عنصری ارتباطی بوده و کارکردی شاخص نیز دارد، می‌تواند باعث ارتقای دسترسی در اجزای دو ساختمان یا بخش‌هایی از ساختمان شود. اما در مجموعه فیلم‌های مارول و دی‌سی، بسیاری از پل‌ها یا مسیرها با ساختارهای رازآلود و اتکای بدون ستون، نمایانگر نوعی دانش و مهارتی خاص در محیا ساختن اجزا کارکردی بناهاست. از دیگر سو، طره‌های ساختاری و تحرک‌پذیری ساختمان بر دستیابی به دانش در عین برخورداری از قدرت در نگاه خالقین دنیای مارول و دی‌سی برای ترکیب با شخصیت‌سازی ابرقهرمانان دارد.

جدول ۵. واکاوای پدیده‌های مشترک در بناهای دنیای مارول و دی‌سی

ردیف	مصادق	دلالت نشانه			نوع نشانه		بازنمایی دیالکتیک با شخصیت
		دال - بازنمود	مدلول - تفسیر	ابژه یا مرجع	شمالی	نمایه یا شاخص	
۱	معماری کلاسیک	اصالت و پیشینه	معماری روم و یونان باستان	✓	-	-	ابرقهرمان به‌عنوان شخصیتی اسطوره‌ای پر قدمت

۱. مصادیق بسیاری از این موارد در معماری سری فیلم‌های جنگ ستارگان از دهه ۸۰ قرن بیستم دیده می‌شود.



ردیف	مصادق	دلالت نشانه			نوع نشانه		
		دال - بازنمود	مدلول - تفسیر	ابژه یا مرجع	شماثلی	نماینه یا شاخص	نمادپردازانه
۲	خانه اول مرد آهنی کاخ واکاندا خانه بتمن شهر تمسکیرا شهر آتلاتیس جدید	آمیختگی با طبیعت	عدم ترس از طبیعت	قدرت	-	✓	-
۳	بخش مرکزی کاخ واکاندا خانه بتمن شهر تمسکیرا شهر آتلاتیس جدید	استار در زمین، کوه یا دریا	پنهان	رازآلود	-	✓	-
۴	خانه‌های مرد آهنی پل ازگارد کاخ واکاندا خانه بتمن شهر تمسکیرا شهر آتلاتیس جدید	خطوط تیز	قدرت و برندگی	چاقو و شمشیر حرکات برق آسا	✓	-	✓
۵	دومین خانه مرد آهنی کاخ ازگارد	در تراز آسمان و بلندمرتبه	اشراف به محیط و خشن	آشیانه عقاب	✓	-	-
۶	پل ازگارد کاخ واکاندا خانه بتمن شهر آتلاتیس	پل یا تونل	دسترسی	سرعت در ارتباطات و جایجایی	✓	✓	-
۷	خانه‌های مرد آهنی پل ازگارد تراسهای کاخ واکاندا مسیرهای شهر تمسکیرا ساختمان‌های بلند شهر آتلاتیس جدید	طره	جسارت و بی پروایی	انسان بازیگوش در مواجهه با محیط پر خطر	✓	✓	-
۸	اولین و دومین خانه مرد آهنی پوسته بخش انتهایی پل ازگارد کاخ واکاندا خانه بتمن شهر آتلاتیس جدید	تحرك پذیری بنا	انعطاف پذیری	موجودات زنده	-	✓	✓



بر پایه آنچه مطرح شد، نشانه‌های متنوع در معماری ساختمان‌ها و مناظر محوطه‌های پیرامونی هر یک از این‌ها مورد بحث، ضمن ارتباط با شخصیت‌های پرداخته‌شده در داستان، معرف فرد و مأموریت وی نیز می‌باشند. نحوه دلالت بر این موضوع، گاه به صورت مشهود در داستان و گاه به صورت ضمنی مورد توجه است. همچنین محتوای ارجاع سرچشمه‌های طراحی نیز خود از منظر پنداره‌شناسی چنان که در ادبیات تم مک گینتی مورد بحث قرار گرفت، حائز توجه و اهمیت است. جدول شماره (۶) در این خصوص، سیزده دال و مدلول در نشانه‌های مؤثر بر خلق نمونه‌های موردی پژوهش را نمایش می‌دهد؛ هر یک از پنداره‌ها نیز با توجه به مبنای الهام، مورد سنجش قرار گرفته‌اند. خاطر نشان می‌شود که نوع دلالت و پنداره علاوه به گفتارهای موجود در مقاله، وابسته به داستان و پردازش مشروح فیلم‌نامه‌های هر یک از فیلم‌های یاد شده نیز می‌باشد و همچنین بر پایه 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 ۶. نوع دلالت و پنداره در نشانه‌شناسی بازنمودهای به‌کاررفته در طراحی

ردیف	دال	مدلول	نوع دلالت			ماهیت پنداره‌ها		
			تصریحی	تلمیحی	قیاسی	استعاره‌ای	فرمی	کارکردی
۱	معماری کلاسیک	اصالت و پیشینه	✓		✓		✓	
۲	آمیختگی با طبیعت	عدم ترس از طبیعت	✓	✓	✓		✓	
۳	استتار	پنهان	✓		✓	✓	✓	✓
۴	خطوط تیز	قدرت و پزندگی	✓		✓	✓	✓	✓
۵	در تراز آسمان و بلندمرتبه	اشراف به محیط و خشن	✓		✓		✓	✓
۶	پل و تونل	دسترسی و جابجایی	✓	✓	✓		✓	✓
۷	طره	جسارت و بی پروایی	✓			✓		✓
۸	تحرك پذیری بنا	انعطاف پذیری	✓		✓			✓

۶. نتیجه‌گیری

صنعت سینمایی مارول و دی‌سی در عین شخصیت‌پردازی‌های متنوع برای ابرقهرمانان خود سعی در تعمیم ویژگی‌های ابرانسانی در ساختار صحنه به روایت معماری و

شهرسازی دارد. این ادبیات متأثر از داستان و شخصیت در نمودهای متنوعی تجلی یافته و می‌تواند به باورپذیری هر چه بیشتر داستان برای مخاطب سینمایی کمک شایانی داشته باشد. دلالت‌های به‌کار رفته در این ادبیات که به صورت‌های شفاف و ضمنی با قیاس و استعاره در ادبیات پیدایش سرچشمه‌های طراحی همراه بوده است، شهرهایی غیرواقعی و ساختمان‌هایی در زمان‌های گذشته و یا آینده را تصویرسازی کرده است.

در قیاس کلی، شهرهای معرفی شده در سینمای مارول و دی‌سی، در سه حالت کلی کلان «شهر پرجمعیت نیویورکی»، «دگرفضاهای تاریخی» و «آرمانشهرهایی در آینده» معرفی می‌شوند. حالت نخست ماجرا در دل محتوای شهری با ساختار شبکه شطرنجی، پرجمعیت و شلوغ با اسامی متنوع شکل می‌یابد. این شهر که در فضایی مانند «گاتهام» برای بتمن ساخته شده، در اوج هماهنگی با کلان‌شهرهای معاصر پرجمعیت دنیا، دارای تمامی سیستم‌های اداری و امنیتی است. اما بدون حضور و فعالیت ابرقهرمان، محکوم به آشوب و هرج‌ومرج می‌شود. در حالت دوم، شهرها با الهام‌گیری از نمودهای معماری کلاسیک یونان، روم و مصر، سعی در به تصویر کشیدن جنبه‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای در باورپذیری فضای داستان دارند. این شهرها می‌توانند به واسطه قدمت و اصالت خود، از جنبه‌های بلندمرتبه‌سازی نیز در برخی ساختمان‌های اصلی برخوردار شوند. این دسته از شهرها، عموماً زادگاه اصلی و یا محل پرورش ابرقهرمانان داستان تلقی می‌شوند. شهرهای حالت سوم، شهرهایی با تکنولوژی فوق پیشرفته، مملو از ساختمان‌های بلند، سازه‌های متحرک و فرم‌های الهام‌گرفته از طبیعت هستند. در این شهرها معماری دارای فناوری پیشرفته^۱ و رویکرد طراحی طبیعت‌گرا^۲، در بخش‌هایی از فرم‌ها یا بناهای کلاسیک نیز بهره می‌برد. با وجود تشابه زیاد این دسته با شهرهای گروه اول، جمعیت زیاد این آرمانشهرها، بدون مشکلات امنیتی میزبان حضور افراد پیاده و سفینه‌های معلق در آسمان و یا اعماق آب هستند. در تمثیل حالت‌های فوق، گستره فعالیت مرد آهنی در آمریکای پرداخته شده در دنیای مارول و شهر گاتهام برای بتمن در دنیای دی‌سی، نمودی از حالت اول به شمار



1. High Tech
2. Bionic

می‌روند. پایتخت ازگارد و شهر افسانه تمیسکیرا نیز نمودهایی از شهرهای کلاسیک و با اصالت هستند. پایتخت‌های واکاندا و آتلانتیس نیز به‌عنوان شهرهایی دارای تعامل مناسب، توسعه فناوری‌های جدید و دانش‌های گسترده، در دسته سوم شهرهای دنیای مارول و دی‌سی قرار می‌گیرند.

اما مکان خانه ابرقهرمانان در شهرهای مورد بحث تنوع بیشتری دارد. در زمانی که خانه ابرقهرمان در داخل زادگاه خود به تصویر کشیده می‌شود، هم‌نوع‌های فرد با نگرش مشابه عالی نسبت به اهداف ابرقهرمان دارای پیوند دوستانه با او بوده و ساختار خانه بدون استتار تصویرسازی می‌شود. به طور مثال، مرکز فرماندهی واکاندا، کاخ ملکه در شهر تمیسکیرا و کاخ ازگارد در شهر ازگارد که هر سه نسبت به مهاجمین بیرونی ایمن تلقی می‌شوند، در بین شهر واقع گردیده است. اما در کلان‌شهرهای پرجمعیت معاصر که عموماً بستر فعالیت ابرقهرمانان بوده، خانه فرد به مانند نام و هویت ابرقهرمان خاصیت محرمانه دارد. این ویژگی با استتار یا هم‌رنگی با ابنیه متداول شهر صورت می‌گیرد. چنانچه پیش از این گفته شد، خانه بتمن در استتار آبشار و خانه آکوا من در فانوسی ساده مستقر شده بود. البته در این میان زمانی که دشمنان شخصیت اصلی، موجودات فرازمینی و دشمنانی بیگانه معرفی می‌شوند، خانه در هر دو حالت قبلی ارتفاع می‌یابد. به دیگر سخن، با توجه به جنبه حفاظت از شهر، بلندمرتبه‌سازی بنایی همچون کاخ ازگارد یا خانه دوم مرد آهنی به‌عنوان مقر فرماندهی انتقام‌جویان، به جهت ایجاد آرامش ذهنی در بین شهروندان و افزایش قابلیت نظرگاهی در دفاع از تهدیدات به شهر منطبق می‌یابد. لازم به ذکر است، با توجه به جنبه‌های پر رمز و راز شخصیت‌های دنیای ابرقهرمانی، طراحی خانه‌های آن‌ها در کلان‌شهر پرجمعیت معاصر، عموماً دارای مشترکاتی همچون سادگی ظاهری در حجم کلی، خطوط تیز و صریح در بخش‌های خصوصی، ترکیبات استوار سنگ، شیشه و فلز و برخورداری از مسیرهای متنوع، پل، آسانسور، تونل و راهروی مخفی، در جهت اتصال اجزای دوگانه و یا متنوع است.

با توجه به اهمیت عنایت به آثار ابرقهرمانی و مورد توجه نوجوانان، در بحث توسعه پژوهش‌های آتی، در حوزه فرهنگ و رسانه، پیشنهاد می‌شود که پژوهش‌هایی درخصوص



میزان اثرگذاری و وابستگی این طبقه حساس جامعه نسبت به این نوع آثار صورت پذیرد. این پژوهش‌ها می‌توانند در جهت فهم جنبه‌های القایافته از شخصیت‌های داستانی بر اهداف و باورهای کودکان، اطلاعات زیادی را برای تصمیم‌گیران این عرصه فراهم سازد. همچنین این موضوع و تعریف آن از ادبیات سیاسی سینما، می‌تواند با فلسفه سینمای دلوز^۱ نیز مورد بازتحقیق قرار گرفته و خواستگاه‌های آن نیز در پژوهش‌های آتی دنبال شود. در حوزه معماری و سینما، مصادیق و نمادهای معرفی شده، می‌تواند در پژوهش‌هایی پیرامون آثار مستمر سینمایی که در خصوص یک موضوع به صورت سریالی در چند دهه، خلق گردیده‌اند، مانند مجموعه فیلم‌های «جنگ ستارگان»^۲، «مردان ایکس»^۳ و «نابودگر»^۴ مورد سنجش قرار گیرند.



۱. Gilles Deleuze (1925-1995)
۲. Star Wars (1977-2019)
۳. X-Men (2000-2020)
۴. Terminator (1984-2019)

ایوبی، حجت‌الله (۱۳۸۷). دولت و سینما در فرانسه راهکارهای ایستادگی در برابر سینمای آمریکایی. تحقیقات فرهنگی ایران، ۳(۱)، ۱-۳۶. doi: 10.7508/ijcr.2008.03.001

پناهی، سیامک (۱۳۹۷). معماری و سینمای معناگرا. تهران: عصر کنکاش.

حاجی حیدری، حامد؛ و اکرم، کیانوش (۱۳۹۹). هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه. جامعه‌شناسی کاربردی، ۳۱(۳)، ۳۵-۵۶. doi: 10.22108/jas.2020.119685.1811

حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۳۹۲). مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی. تهران: انتشارات سمت.

حیاتی، زهرا (۱۳۹۴). مطالعه تطبیقی رویدادهای داستان در روایت ادبی و سینمایی مقایسه داستان «آشغال‌دونی» و فیلم «دایره مینا». فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی، ۸(۱)، ۹۸-۷۱. doi: 10.7508/isih.2016.29.004

رضایی، محمود (۱۳۹۳). آنالوژیکای طراحی؛ بازنگری انگاره‌ها و پنداره‌ها در فرایند طراحی فرم و فضای معاصر. تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.

شیخی، حبیب؛ سلطانی‌فر، محمد؛ و مظفری، افسانه (۱۳۹۸). شناسایی عوامل مؤثر بر دیپلماسی فرهنگی در سینمای ایران. مطالعات رسانه‌ای، ۱۴(۳)، ۷۶-۵۷.

فتحی، راضیه؛ و عسگری، علی (۱۴۰۱). واکاوای فضاهای معماری در بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر تحریک هیجانی. تفکر و کودک، ۱۳(۲)، ۱۸۹-۲۱۴. doi: 10.30465/FABAK.2023.7706

قهرمانی، محمداقرا؛ پیراوی و نک، مرضیه؛ مظاهریان، حامد؛ و صیاد، علیرضا (۱۳۹۳). کالبد متحرک ناظر و شکل‌گیری سکنس‌های فضایی در معماری سینماتیک. معماری و شهرسازی (هنرهای زیبا)، ۱۹(۴)، ۳۶-۲۷. doi: 10.22059/JFAUP.2015.55693

گروت، لیندا؛ و وانگ، دیوید (۱۴۰۰). روش‌های تحقیق در معماری (مترجم: علیرضا عینی‌فر). تهران: انتشارات دانشگاه تهران. (تاریخ اصل اثر ۲۰۰۰)

محمدپور، احمد (۱۳۹۸). ضد روش: زمینه‌های فلسفی و رویه‌های عملی در روش شناسی کیفی. تهران: انتشارات لوگوس.

منوچهری، عباس؛ و علوی‌پور، سیدمحسن (۱۳۹۲). چارچوب نظری در مطالعه میان‌رشته‌ای؛ نمونه موردی: کاربرد نظری اندیشه سیاسی در مطالعه سینما. فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی، ۵(۳)، ۷۵-۵۳. doi: 10.7508/isih.2014.19.004



نوانی، فرزاد؛ کاظمی شیشوان، مهروش؛ حسینی، اکرم؛ و نصیری، نگار (۱۴۰۰). بازنمایی فضای معماری در سینمای اصغر فرهادی با رویکرد نشانه‌شناسی نمونه موردی: فیلم «فروشنده». باغ نظر، ۱۰۰ (۱۸)، ۲۰-۵. doi: 10.22034/BAGH.2021.258038.4720

عسگری، علی؛ فتحی، راضیه. (۱۳۹۱). بررسی نقش ابزار طراحی در کیفیت ایده پردازی و ارائه طرح‌های معماری. باغ نظر، ۱۹ (۱۱۳)، ۸۷-۱۰۴. doi: 10.22034/BAGH.2022.319442.5068

Arian, D. (2020). Modification of The Superhero Formula as Shown in The Character of Tony Stark in The Avengers: Endgame 2019, Doctoral dissertation, Semarang Muhammadiyah University (UNIMUS). Semarang: Indonesia. 2-17.

Caplescu, O. A. (2015). Architecture in science fiction movies. *ICAR2015 Conference Proceedings* (pp 2-10), Bucharest: University of Architecture and Urbanism.

Castello, I. (2016). *Rethinking The Meaning of Place: Conceiving Place in Architecture-Urbanism*. Oxford Shire: Routledge. 10-27.

Edmirendy. S. P., D. (2014). The differences of temperament between Batman and Ironman in Batman Begins and Ironman Movie. *English Language, Culture and Literature (LANTERN)*, 3(4), 2-10.

Friedenthal, A. J. (2014). *Heroes of the past, readers of the present, stories of the future: Continuity, cultural memory, and historical revisionism in superhero comics* (Unpublished doctoral dissertation), Texas University. 290-299.

Hall, J.R.; Battani, M., & Neitz, M.J. (2003). *Sociology on culture*. London: Routledge.

Hapsari, N. P. M. (2018). The characters and conflicts in Marvel Studios Doctor Strange Movie. *Journal of Art and Humanities*. Udayana University, Indonesia: Kuta Selatan. doi: 10.24843/JH.2018.v22.i03.p30

Hatch, K. (2014). *With great power comes no responsibility: Reflexive ideology through spectacle-violence in the superhero films of Marvel Studios* (Unpublished doctoral dissertation), University of British Columbia. doi: 10.14288/1.0167509

Haussegger, V. (2005). *Wonder Woman: Wonder woman: the myth of having it all*. Sydney, Allen & Unwin.

Joffe, R. (2019). Holding out for a hero(ine): An examination of the presentation and treatment of female superheroes in Marvel Movies. *Panic at the Discourse*, 1(1), 5-19.

Kvetanova, M. Z., & Radosinska, P. J. (2021). Aquaman The movie as a late modern fairy tale. University of St. Cyril and Methodius of Trnava. exclusive event, 275. doi: 10.32008/NORDSCI2021/B1/V4/24



- Lucca, E. (2020). *Reimagining trauma through cinematic healing and legacy in Black Panther*. University Carbondale. Research Papers, Graduate School.
- McGowan, A. (2019). *Superhero Ecologies: An Environmental Reading of Contemporary Superhero Cinema*. Bowdoin College. Honors Projects.
- Olufidipe, F., & Echezabal, Y. (2021). Superheroines and Sexism: Female Representation in the Marvel Cinematic Universe. *Student Research*, 10(2). doi: 10.47611/jsrshs.v10i2.1430
- Poepsel, M., & Gerard, M. (2019). Black widow: Female representation in the Marvel Cinematic Universe. *Polymath: An Interdisciplinary Arts and Sciences Journal*, 8(2), 27-53.
- Sabbar, S., Hosseini, R., Nosrati, S., Sarfi, T., Sabzali, M. (2023). Sociopolitical problems on the screens of film festivals: A qualitative content analysis of recent Iranian and South Korean award-winning films. *Positif Journal*. 23(6). 56-79.
- Tuzi, M. (2005). Individualism and marginality from comic book to film: Marvel Comics superheroes. *College*, 8(2), n2.

