

The Role of Mise-en-Scène and Lighting in Creating a Mysterious and Enigmatic Atmosphere in David Fincher's Crime Cinema (Films: Se7en, Fight Club, and Zodiac)

1. Mahdi Doosti^{ID}: Department of Architecture, Sav.C., Islamic Azad University, Saveh, Iran

2. Mohammad Behzadpour^{ID}*: Department of Architecture, Has.C., Islamic Azad University, Hashtgerd, Iran

3. Saeed Azemati^{ID}: Department of Architecture, ET.C., Islamic Azad University, Tehran, Iran

4. Hossein Aali^{ID}: Department of Architecture & Urbanism, University of Eyvanekey, Eyvanekey, Semnan, Iran

*Corresponding Author's Email Address: Mohammad.behzadpour@iau.ac.ir

How to Cite: Doosti, M., Behzadpour, M., Azemati, S., & Aali, H. (2025). The Role of Mise-en-Scène and Lighting in Creating a Mysterious and Enigmatic Atmosphere in David Fincher's Crime Cinema (Films: Se7en, Fight Club, and Zodiac). *Manifestation of Art in Architecture and Urban Engineering*, 3(1), 1-24.

Abstract:

The central issue of this study is to examine the role of architecture, lighting, and mise-en-scène in creating suspense and psychological instability among audiences of David Fincher's crime cinema, with a specialized focus on three films: Se7en (1995), Fight Club (1999), and Zodiac (2007). The statistical population consisted of 278 expert audiences in the fields of cinema, architecture, and psychology, selected through standardized environmental anxiety assessment questionnaires, as well as 12 semi-structured interviews. The sampling was purposeful, drawn from among graduates and professionals related to the subject areas. The research employed a mixed-methods approach (qualitative–quantitative) and utilized tools such as structuralist semiotic analysis, Gestalt psychology, Freud's theory of the uncanny space, and Henri Lefebvre's theory of the production of space. Questionnaire data were analyzed using descriptive and qualitative statistical tests, while the interviews were examined through thematic content analysis. The findings indicate that the use of low-contrast lighting, tight framing, narrow and repetitive architectural spaces, cold color palettes, and industrial set design significantly increased viewers' feelings of anxiety, suspense, and cognitive engagement ($p < 0.01$). These findings confirm that architecture and mise-en-scène in Fincher's works do not merely function as a background, but actively contribute to narrative development and the viewer's psychological experience. Moreover, field data reveal that audiences associated these cinematic spaces—even outside the filmic context—with feelings of insecurity, threat, and criminality. This feedback suggests that cinematic representations of enigmatic spaces can have implications for urban planning and architecture, serving as a cautionary tool to avoid reproducing unsafe environments in contemporary cities. These results are applicable in set design, film criticism, environmental psychology, and the design of safe urban and architectural environments.

Keywords: Mysterious space, crime cinema, mise-en-scène, lighting, David Fincher.

Received: 02 March 2025

Revised: 06 May 2025

Accepted: 20 May 2025

Published: 02 June 2025



Copyright: © 2025 by the authors. Published under the terms and conditions of Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License.

نقش میزانسن و نورپردازی در ایجاد فضای معمایی و رمز آلود در سینمای جنایی دیوید فینچر (فیلم‌های هفت، کلاب مشت زنی و زودیاک)

۱. مهدی دوستی^۱: گروه معماری، واحد ساوه، دانشگاه آزاد اسلامی، ساوه، ایران

۲. محمد بهزادپور^۲: گروه معماری، واحد هشتگرد، دانشگاه آزاد اسلامی، هشتگرد، ایران. (نویسنده مسئول)

۳. سعید عظمتی^۳: گروه معماری، واحد تهران شرق، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

۳. حسین عالی^۳: دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه ایوانکی، سمنان، ایران

*پست الکترونیک نویسنده مسئول: Mohammad.behzadpour@iau.ac.ir

نحوه استناددهی: دوستی، مهدی، بهزادپور، محمد، عظمتی، سعید، و عالی، حسین. (۱۴۰۴). نقش میزانسن و نورپردازی در ایجاد فضای معمایی و رمز آلود در سینمای جنایی دیوید فینچر (فیلم‌های هفت، کلاب مشت زنی و زودیاک). تجلی هنر در معماری و شهرسازی، ۳(۱)، ۱-۲۴.

چکیده

مسئله اصلی این پژوهش، بررسی نقش معماری، نورپردازی و میزانسن در ایجاد تعلیق و بی‌ثباتی روانی در مخاطبان سینمای جنایی دیوید فینچر و مطالعه تخصصی روی سه فیلم (۱۹۹۵) Seven، (۱۹۹۹) Fight Club و (۲۰۰۷) Zodiac است. جامعه آماری شامل ۲۷۸ نفر از مخاطبان تخصصی در حوزه‌های سینما، معماری و روان‌شناسی بوده که از طریق پرسش‌نامه‌های استاندارد سنجش اضطراب محیطی، و همچنین ۱۲ مصاحبه نیمه‌ساختاریافته انتخاب شده‌اند. نمونه‌گیری به صورت هدفمند و از میان دانش‌آموختگان و متخصصان مرتبط انجام شده است. پژوهش با روش ترکیبی (کیفی-کمی) انجام شده و از ابزارهایی چون تحلیل نشانه‌شناختی ساختارگرا، روان‌شناسی گشتالت، نظریه فضای ناخوشایند فروید، و نظریه تولید فضا از هانری لوفور بهره برده است. تحلیل داده‌های پرسش‌نامه‌ای با استفاده از آزمون‌های آماری توصیفی و کیفی انجام شده و مصاحبه‌ها نیز با روش تحلیل محتوای مضمون‌محور بررسی شده‌اند. نتایج نشان می‌دهند که استفاده از نورپردازی کم‌کنتراست، قاب‌بندی بسته، فضاهای معماری تنگ و تکرار شونده، رنگ‌های سرد و طراحی صحنه صنعتی، به طور معناداری باعث افزایش احساس اضطراب، تعلیق و درگیری ذهنی در مخاطبان شده‌اند (۰.۰۱ < p). این یافته‌ها تأیید می‌کنند که معماری و میزانسن در آثار فینچر صرفاً نقش پس‌زمینه ندارند، بلکه در روایت و تجربه روانی مخاطب، نقش فعالی ایفا می‌کنند. همچنین، یافته‌های حاصل از داده‌های میدانی نشان می‌دهد که مخاطبان این فضاها را حتی در خارج از زمینه سینمایی، با احساس ناامنی، تهدید و جرم‌خیزی مرتبط دانسته‌اند. این بازخوردها نشان می‌دهند که بازنمایی سینمایی فضاهای معمایی می‌تواند در طراحی شهری و معماری نیز مورد توجه قرار گیرد و به عنوان ابزاری هشداردهنده برای پرهیز از بازتولید محیط‌های ناامن در شهرهای معاصر عمل کند. این نتایج قابلیت به کارگیری در طراحی صحنه، نقد فیلم، روان‌شناسی محیطی و همچنین طراحی شهری و معماری ایمن را دارند.

کلیدواژگان: فضای معمایی، سینمای جنایی، میزانسن، نور پردازی، دیوید فینچر.

تاریخ دریافت: ۱۲ اسفند ۱۴۰۳

تاریخ بازنگری: ۱۶ اردیبهشت ۱۴۰۴

تاریخ پذیرش: ۳۰ اردیبهشت ۱۴۰۴

تاریخ انتشار: ۱۲ خرداد ۱۴۰۴



مقدمه

در سینمای جنایی، میزانشن و نور نه تنها نقش تزئینی ندارند، بلکه به منزله‌ی مؤلفه‌هایی فعال در شکل‌دهی به روایت، انتقال تنش و القای تجربه روانی مخاطب عمل می‌کنند. مطابق با دیدگاه هانری لوفور، فضا پدیده‌ای تولیدشده و اجتماعی است که در بستر مناسبات فرهنگی و روانی، معنا می‌یابد (1). از این منظر، فضا در سینما نه یک پس‌زمینه خنثی، بلکه ابزاری دلالت‌مند برای بازنمایی ذهنیت شخصیت‌ها و خلق موقعیت‌های روایی است.

در آثار دیوید فینچر، فضاهای بسته، نورپردازی سایه‌دار، معماری صنعتی و کادربندی‌های خفه، با هدف انتقال بحران روانی شخصیت‌ها، ناامنی محیطی و تعلیق در روایت طراحی شده‌اند. این سبک، نه تنها از منظر زیبایی‌شناختی، بلکه در لایه‌های نشانه‌شناختی، روان‌شناختی و جامعه‌شناختی نیز قابل تحلیل است. با وجود این، مرور مطالعات پیشین نشان می‌دهد که اکثر پژوهش‌ها به جنبه‌های زیبایی‌شناختی آثار فینچر پرداخته‌اند و تأثیر فضاسازی بر ادراک روانی مخاطب کمتر مورد مطالعه‌ی سیستماتیک قرار گرفته است.

پژوهش حاضر، با بهره‌گیری از رویکردی میان‌رشته‌ای، در پی آن است تا این خلأ را پر کند. تلفیق چارچوب نظری نشانه‌شناسی ساختارگرا، روان‌شناسی گشتالت، و نظریه‌های فضا در معماری، با داده‌های تجربی حاصل از مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته و پرسش‌نامه‌های روان‌سنجی، امکان تحلیل دقیق‌تری از کارکرد فضاهای سینمایی در ایجاد تعلیق، اضطراب و ناامنی فراهم می‌سازد.

با فرض این مسئله که استفاده از فضاهای تنگ، نورپردازی کم‌کنتراست، معماری صنعتی و قاب‌بندی محدود، به شکل معناداری موجب افزایش اضطراب، تنش و درگیری ذهنی مخاطب می‌شود، سؤال اصلی مقاله این است که چگونه معماری، نورپردازی و میزانشن در آثار فینچر به خلق حس تعلیق و بی‌ثباتی روانی در مخاطب منجر می‌شوند؟ همچنین در پس این پژوهش این پرسش وجود می‌آید که آیا بازنمایی‌های سینمایی از فضاهای جرم‌خیز می‌توانند به شناخت الگوهایی منجر شوند که در طراحی محیط‌های واقعی باید از آن‌ها پرهیز کرد؟ برخلاف تحلیل‌های صرفاً فرمال یا موضوع‌محور پیشین، با تلفیق داده‌های کیفی و کمی، تجربه‌ی روانی تماشاگر را به عنوان متغیر اصلی در تحلیل فضاسازی سینمایی در نظر می‌گیرد. چنین رویکردی می‌تواند به درک عمیق‌تری از پیوند معماری، روایت و روان در سینمای جنایی معاصر بینجامد. هدف این تحقیق بررسی ساختارمند کارکرد عناصر معماری و بصری در سینمای فینچر و تحلیل اثر آن‌ها بر تجربه‌ی روان‌شناختی تماشاگر است. در این راستا، مفاهیمی چون میزانشن (2)، فضای ناخوشایند (3) و اضطراب محیطی (4) به عنوان متغیرهای کلیدی تحلیل خواهند شد. افزون بر تحلیل تجربه‌ی روانی مخاطب، یافته‌های این پژوهش می‌تواند در حوزه‌ی طراحی شهری و معماری نیز کاربست داشته باشند؛ چرا که همان‌گونه که مخاطبان در داده‌های کیفی و کمی اشاره کرده‌اند، فضاهایی با ویژگی‌های سینمایی مورد بحث، در واقعیت نیز می‌توانند احساس تهدید و جرم‌خیزی ایجاد کنند و از این رو، شناخت آن‌ها می‌تواند راهنمایی برای پرهیز از بازتولیدشان در محیط‌های شهری باشد.

در سال‌های اخیر، ارتباط میان سینما و معماری به‌ویژه در حوزه‌ی طراحی فضاهای روان‌شناختی در ژانر جنایی، مورد توجه بسیاری از پژوهشگران قرار گرفته است. با این حال، مرور نظام‌مند پژوهش‌های موجود نشان می‌دهد که بیشتر آن‌ها تمرکز خود را بر جنبه‌های زیبایی‌شناسی بصری یا روان‌شناسی شخصیت‌ها قرار داده‌اند، بدون آنکه کارکرد روایی و روان‌شناختی معماری را در ساخت فضای معنایی به صورت ساختاریافته تحلیل کنند.

برای نمونه، (5، 6) عمدتاً بر تأثیر نورپردازی و فضای شهری در سینمای معاصر تمرکز کرده‌اند، اما به تحلیل منسجم نقش معماری در آثار فینچر نپرداخته‌اند. در همین راستا، (7) به‌ویژه در تحلیل فیلم‌های SEVEN و Fight Club، سبک بصری خاص فینچر را بررسی کرده است؛ اما در پژوهش او نیز جای خالی بررسی تأثیر معماری به‌عنوان عاملی روایی و روان‌شناختی محسوس است.

بنابراین، خلأ پژوهشی مهمی در این حوزه وجود دارد: نبود تحلیل میان‌رشته‌ای که معماری را نه صرفاً در سطح زیبایی‌شناختی، بلکه در سطح معنایی، ادراکی و روایی تحلیل کند. پژوهش حاضر با تمرکز بر آثار فینچر، به‌ویژه سه فیلم Seven، Fight Club و Zodiac، می‌کوشد نشان دهد که چگونه عناصر معماری در ترکیب با نورپردازی و میزاسن، بر ذهنیت مخاطب و تجربه‌ی روان‌شناختی او اثر می‌گذارند.

مسئله اصلی این است که اگرچه معماری در این فیلم‌ها حضوری فعال و معنادار دارد، اغلب در تحلیل‌ها به‌عنوان زمینه‌ای بصری یا تزئینی در نظر گرفته می‌شود. این در حالی است که فضای طراحی شده می‌تواند نقش تعیین‌کننده‌ای در ایجاد تعلیق، اضطراب و حس تهدید ایفا کند. لذا، تحلیل این نقش نیازمند رویکردی است که هم نظریات معماری و روان‌شناسی فضا را لحاظ کند و هم با شواهد تجربی پشتیبانی شود. در واقع، درک روایت‌مند و روان‌شناختی فضاهای معمایی در سینمای جنایی، تنها به فهم آثار هنری محدود نمی‌شود؛ بلکه می‌تواند به شناخت الگوهای منجر شود که در طراحی شهری نیز باید از آن‌ها پرهیز گردد. فضاهایی چون کوچه‌های باریک، نورپردازی ناکافی، فرم‌های محصورکننده و سطوح بی‌روح، می‌توانند همان‌گونه که در فیلم‌ها منجر به تعلیق و ترس در مخاطب می‌شوند، در محیط واقعی نیز موجب افزایش احساس ناامنی، طرد اجتماعی و جرم‌خیزی باشند.

مرور پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر، رابطه‌ی میان سینما و معماری، به‌ویژه در ژانر جنایی و روان‌شناختی، مورد توجه طیف متنوعی از پژوهشگران قرار گرفته است. مطالعات متعددی تلاش کرده‌اند نقش نورپردازی، طراحی صحنه و معماری را در ایجاد فضاهای معماگونه، پرتنش و روانی بررسی کنند. با این حال، بررسی میان‌رشته‌ای و ترکیبی این عناصر، به‌ویژه با تمرکز بر سینمای دیوید فینچر، هنوز نیازمند توسعه بیشتر است. بررسی منابع موجود نشان می‌دهد که تمرکز اغلب آن‌ها برای مثال Film Art یا بر زیبایی‌شناسی قاب و نور (2)، یا بر مؤلفه‌های روان‌شناختی روایت بوده است. پژوهش حاضر، برخلاف این مطالعات، تلاش دارد تا با تلفیق رویکرد نظری و تجربی، نقش معماری و طراحی فضا را در خلق اضطراب و تعلیق در آثار فینچر، به‌صورت ساختارمند تحلیل کند.

جدول ۱. مرور پیشینه پژوهش

نام مقاله یا کتاب	سال انتشار	روش تحقیق	موضوع تحقیق	محل چاپ	منبع
To Reign in Hell: David Fincher's Enclosed Worlds of Transgression	۲۰۲۴	تحلیل فضاهای محدود در سینما	بررسی دنیای بسته و متخلف فینچر	Lexington Books	(8)
The Psychologist: The British Psychological Society	۲۰۲۱	تحلیل روانشناسی و فیلم	تحلیل روانشناسی شخصیت‌ها در سینما	British Psychological Society	(9)
Film Art ۱۲th Edition	۲۰۲۰	تحلیل فیلم	تحلیل سبک‌های بصری در سینما	McGraw Hill	(2)

(10)	International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology	نقش دیوید فینچر به عنوان مؤلف	تحلیل مؤلف‌گرایی در سینما	۲۰۱۹	Analysis of David Fincher as an Auteur
(11)	BAU Journal: Health and Wellbeing	نقش معماری و پیشگیری از جرم	تحلیل معماری و جرم‌شناسی	۲۰۱۸	ARCHITECTURE AGAINST CRIME
(12)	Oregon State University	بررسی رویکرد مؤلف‌گرایانه فینچر	تحلیل فیلم و سبک کارگردانی	۲۰۱۸	The Auteur Perspective of David Fincher
(13)	ResearchGate	تحلیل نورپردازی و استعاره‌های بصری	تحلیل نورپردازی و مفهوم بصری	۲۰۱۷	LIGHT AS AN INSTRUMENT OF VISUAL METAPHOR AND EXPRESSION IN CINEMA PRODUCTIONS: THE EXAMPLE OF FILM NOIR
(14)	Journal of Film and Video	تأثیر فناوری بر مردسالاری در سینما	تحلیل فناوری و مردسالاری در سینما	۲۰۱۶	Tiny Life: Technology and Masculinity in the Films of David Fincher
(15)	Deleuze and Guattari	تأثیر جدایی‌طلبی فضایی در فیلم فایت کلاب	نقد روانکاوانه	۲۰۱۱	Deterritorialization and Psychoanalysis in David Fincher's 'Fight Club'
(7)	Praeger	تحلیل سبک کارگردانی دیوید فینچر	تحلیل سبک فیلم‌سازی	۲۰۱۰	David Fincher: Films That Scar
(6)	Quarterly Review of Film and Video	بررسی هویت شهری و معماری در فیلم‌های جنایی	تحلیل شهری و بررسی صحنه	۲۰۰۹	The American City as Non-Place: Architecture and Narrative in the Crime Films of Michael Mann
(16)	Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History	بازخوانی تولید فضا از منظر هانری لوفور	تحلیل روش‌شناسی شهری	۲۰۰۷	Methodologies and Situations of Urban Research: Re-reading Henri Lefebvre's 'The Production of Space'
(5)	Izmir Institute of Technology	تحلیل معنای فضاهای سینمایی	تحلیل معنای فضاهای معماری	۲۰۰۵	TRANSFORMATION OF MEANING OF ARCHITECTURAL SPACE IN CINEMA: THE CASES OF 'GATTACA' AND 'TRUMAN SHOW'
(17)	Surveillance & Society	نقش نظارت ویدیویی در سینما	تحلیل سیستم‌های نظارتی در سینما	۲۰۰۴	Video Surveillance in Hollywood Movies

این جدول نشان می‌دهد که گرچه مطالعات قبلی به عناصر نور و معماری توجه داشته‌اند، اما پژوهش حاضر با ترکیب تحلیل‌های نظری و داده‌های تجربی

به‌صورت نظام‌مندتر به بررسی این مؤلفه‌ها در آثار فینچر پرداخته است.

جدول ۲. مقایسه پژوهش‌های انجام شده

نویسنده	موضوع نظریه	سال انتشار	محل انتشار	نوع مطالعه	روش تحقیق	نتایج
اسکار نیومن	طراحی محیطی برای پیشگیری از جرم (CPTED)	۱۹۷۲	Macmillan	تحلیل شهری و امنیت اجتماعی	تحلیل آمارهای شهری و مطالعات امنیتی	چیدمان فضاهای عمومی و خصوصی می‌تواند بر میزان جرم‌خیزی و احساس امنیت تأثیر بگذارد.
آندره بازن	واقع‌گرایی در سینما و تأثیر میزانشن	۱۹۹۰	University of California Press	مطالعه تئوریک	تحلیل سبک فیلم‌ها	میزانشن به واقع‌گرایی فیلم کمک کرده و فضای سینمایی را طبیعی‌تر جلوه می‌دهد.
لودویگ هیلبرسایمر	معماری و کنترل ناهنجاری‌های اجتماعی	۱۹۲۲	German Film Review	تحلیل معماری و جامعه‌شناسی	مطالعه نظری و تحلیل فضایی	فضاهای شهری می‌توانند موجب کنترل یا تشدید ناهنجاری‌های اجتماعی شوند.
مارک آگیه	تأثیر معماری مدرن بر سینما و فضاهای شهری	۱۹۹۵	Verso	تحلیل نشانه‌شناسی	مطالعه موردی و تحلیل نشانه‌شناسی	معماری مدرن موجب ایجاد حس بی‌هویتی و تعلیق در سینمای جنایی می‌شود.
فرانسوا پنز	نشانه‌شناسی معماری در سینما	۱۹۹۷	British Film Institute	تحلیل تطبیقی	مقایسه‌ی تطبیقی بین فیلم‌ها	نشانه‌های بصری معماری در سینما به ایجاد تعلیق و انتقال مفاهیم روایی کمک می‌کنند.
دیوید بوردول	نورپردازی و تکنیک‌های بصری در ایجاد تعلیق	۱۹۹۷	Harvard University Press	تحلیل سینمایی	بررسی فیلم‌های معمایی و جنایی	نورپردازی کمینه‌گرا و سایه‌های عمیق باعث افزایش حس رمزآلودگی در فیلم‌های جنایی می‌شود.
Daniel Chandler	Semiotics: The Basics	۲۰۰۷	Routledge	نشانه‌شناسی	تحلیل ساختار نشانه‌ها در رسانه	نشانه‌ها در رسانه‌ها ساختارهای معنایی پیچیده‌ای تولید می‌کنند.
Michelle Schreiber	Tiny Life: Technology and Masculinity in the Films of David Fincher	۲۰۱۶	Journal of Film and Video	تحلیل فیلم	تحلیل مضمون و محتوای فیلم	فضا و فناوری در آثار فینچر ابزاری برای نمایش بحران مردانگی هستند.
مایانک شوکلا	نظریه مؤلف و سبک تصویری دیوید فینچر	۲۰۱۹	International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology Springer	مطالعه موردی	تحلیل فیلم‌شناسی	سبک دیوید فینچر از نظر بصری، روایت و میزانشن، ویژگی‌های منحصر به فردی دارد.
فرانسسکو کاسپری و مارک لمستر	عملکرد چندگانه‌ی معماری در سینما	۲۰۱۹		مطالعه نظری و کاربردی	بررسی فضاهای سینمایی	معماری هم می‌تواند به افزایش تعامل مخاطب با فیلم کمک کند و هم احساسات او را تحت تأثیر قرار دهد.

تحلیل محتوایی منابع کلیدی

مطالعه‌ی (۲۰۲۴) Fincher در کتاب *To Reign in Hell* نشان می‌دهد که معماری در آثار فینچر، نه تنها بستری برای روایت، بلکه ابزاری برای نمایش روان‌رنجوری، بی‌اعتمادی و کنترل ذهنی شخصیت‌هاست. فضاهای بسته در *Panic Room* و *Seven* به صورت روایی، شخصیت‌ها را در یک وضعیت بی‌ثبات روان‌شناختی قرار می‌دهند.

در پژوهش *Architecture Against Crime* (۲۰۱۸) با استفاده از نظریه‌های طراحی شهری، رابطه‌ی بین فضاهای تاریک، فشرده و وقوع جرم بررسی شده است. این تحقیق از نظریه‌ی جین جیکوبز بهره می‌گیرد و نتیجه‌گیری می‌کند که فضاهای فاقد نظارت طبیعی و نور مناسب، در بسترهای شهری و سینمایی، احساس تهدید و خشونت را در ناخودآگاه مخاطب تشدید می‌کنند (11).

Bordwell و Thompson در *Film Art* (۲۰۲۰) تأکید می‌کنند که ترکیب نورپردازی کم‌کنتراست، طراحی قاب بسته و چیدمان میزانشن، در انتقال حس تنش و ابهام مؤثر است (2). با این حال، آن‌ها به‌طور خاص به معماری در سینمای فینچر نپرداخته‌اند.

در مقاله‌ای با عنوان *Analysis of David Fincher as an Auteur* (۲۰۱۹) سبک فینچر در طراحی فضای بصری سرد، تاریک و کنترل‌شده تحلیل شده و تأکید شده که فضاسازی در آثار او، تجربه روان‌شناختی را بر روایت مقدم می‌دارد (10).

این مطالعات، به‌رغم ارزش علمی خود، هنوز فاقد بررسی جامع درباره‌ی کارکرد فضایی معماری در القای تعلیق روانی هستند. در حوزه‌ی طراحی شهری و مطالعات جرم‌شناسی نیز نظریاتی شکل گرفته‌اند که بر نقش تعیین‌کننده‌ی معماری در تجربه‌ی روان‌شناختی فضا و افزایش یا کاهش جرم تأکید دارند. نظریه‌ی CPTED (پیشگیری از جرم از طریق طراحی محیطی)، که توسط نیومن (۱۹۷۲) پایه‌گذاری شد، نشان می‌دهد که فضاهای تاریک، بسته، بدون دید طبیعی و خالی، بستری مناسب برای وقوع جرم ایجاد می‌کنند (18). همچنین پژوهش‌های روان‌شناختی مانند مطالعات Küller و همکاران (۲۰۰۶) ثابت کرده‌اند که طراحی فضایی خاص، از جمله نور ناکافی و قاب‌بندی تنگ، موجب افزایش ضربان قلب و احساس تهدید در استفاده‌کنندگان از فضا می‌شود (4). این نتایج هم‌راستا با داده‌های حاضر است و نشان می‌دهد که فضاهایی که در سینمای جنایی به‌عنوان مکان‌های معمایی و تهدیدآمیز بازنمایی می‌شوند، در تجربه‌ی واقعی مخاطبان نیز با احساس ناامنی پیوند دارند.

جدول ۳. خلاصه منابع اصلی مورد مطالعه

عنوان	سال	روش	موضوع	محل انتشار
To Reign in Hell	۲۰۲۴	تحلیل فضا	فضاهای بسته در آثار فینچر	Lexington Books
The Psychologist	۲۰۲۱	تحلیل روان‌شناسی	تحلیل شخصیت‌های سینمایی	BPS
Film Art	۲۰۲۰	سبک‌شناسی	میزانشن و نور در فیلم‌ها	McGraw-Hill
Fincher as Auteur	۲۰۱۹	تحلیل مؤلف	سبک کارگردانی فینچر	IJARIT
Architecture Against Crime	۲۰۱۸	تحلیل معماری	معماری و پیشگیری از جرم	BAU Journal

با وجود تأکید منابع پیشین بر مؤلفه‌های بصری، هنوز پژوهشی وجود ندارد که نقش معماری را به‌عنوان عامل تعلیق روان‌شناختی مخاطب در سینمای فینچر به‌شکل ساختاریافته بررسی کند. اکثر مطالعات، معماری را به‌عنوان عنصر زیبایی‌شناختی یا استعاری در نظر گرفته‌اند. این پژوهش با رویکردی تلفیقی، این خلأ را پر کرده و تحلیل مستقیمی از فضاهای شهری، طراحی داخلی و میزانشن ارائه می‌دهد.

مقایسه تطبیقی کارگردان‌ها

برای تبیین جایگاه فینچر، مقایسه‌ای تطبیقی با سبک بصری و فضایی دیگر کارگردانان سینمای معمایی انجام شده است.

جدول ۴. مقایسه سبک کارگردانان در استفاده از معماری

کارگردان	سبک بصری	نوع استفاده از معماری
دیوید فینچر	نور کم، ترکیب بندی بسته	فضاهای صنعتی، معماری واقعی، روایی فعال
کریستوفر نولان	فرم غیر خطی، فضای مفهومی	معماری مدرن، انتزاعی و نمادین
اسکورسیزی	روایت کلاسیک، تمرکز روانی	فضای شهری واقعی، نور طبیعی

برخلاف نولان که از معماری برای مفاهیم ذهنی و فلسفی بهره می گیرد، فینچر معماری را به طور مستقیم برای تولید اضطراب و هدایت نگاه مخاطب استفاده می کند. در آثار او، فضا عنصری پویا در روایت است؛ نه صرفاً زمینه.

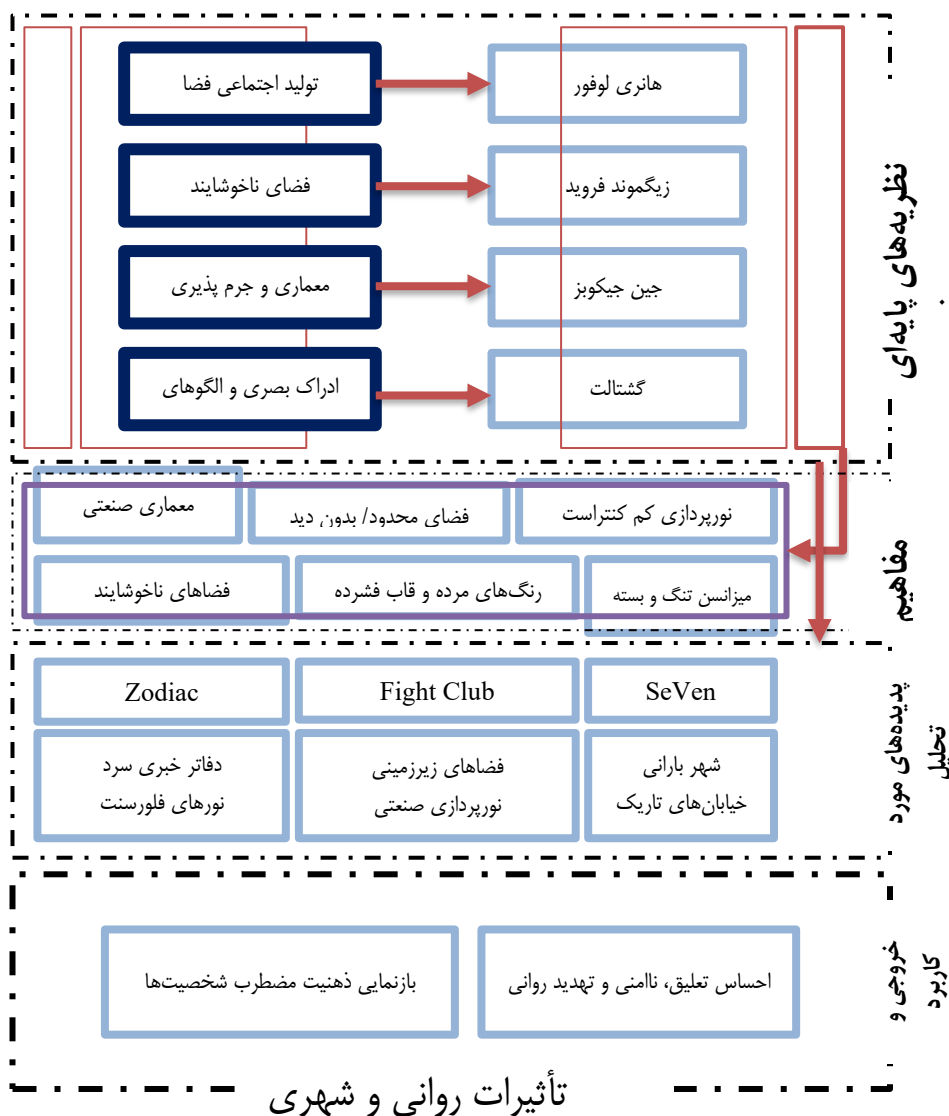
بیان جایگاه پژوهش حاضر

پژوهش حاضر در نقطه ای میان رشته ای قرار دارد که از نظریه های اجتماعی (لوفور)، روان کاوی (فروید)، و نظریه معماری شهری (جیکوبز) استفاده می کند. برخلاف مطالعات پیشین که تمرکز آن ها عمدتاً بر فرم بصری یا روان شناسی شخصیت ها بوده، این پژوهش تأکید ویژه ای بر تعامل معماری و تجربه روانی مخاطب در قالب روایت دارد. چنین رویکردی می تواند در تحلیل فیلم نامه، طراحی صحنه و حتی برنامه ریزی شهری الهام بخش باشد. در این پژوهش، برخلاف مطالعات پیشین که تمرکز اصلی آن ها بر نورپردازی یا تمهیدات روایی بوده، نقش معماری و طراحی صحنه به عنوان عوامل فعال در خلق تعلیق و اضطراب روان شناختی در آثار فینچر به صورت نظام مند بررسی شده است. مقاله با بهره گیری از رویکرد میان رشته ای، نظریات فضا را با تحلیل بصری و داده های تجربی ترکیب کرده و به تأثیر مؤلفه های فضایی بر ادراک روانی مخاطب می پردازد. همچنین، با مقایسه تطبیقی میان آثار فینچر و سایر فیلم سازان جنایی، بر تمایز کارکرد روایی معماری در سینمای او تأکید شده است. این مطالعه می تواند بینش تازه ای برای تحلیل روایت، طراحی صحنه و حتی برنامه ریزی شهری فراهم آورد.

روش شناسی پژوهش

این پژوهش با رویکرد ترکیبی و در چارچوبی میان رشته ای انجام شده است تا به پرسش اصلی در مورد نقش معماری، نورپردازی و میزانسن در خلق تعلیق روان شناختی در سینمای فینچر پاسخ دهد. در سطح نخست، تحلیل فرمال و نشانه شناختی پنج فیلم منتخب (The Game, Zodiac, Fight Club, Seven) و Gone Girl) بر اساس الگوی (2) و با تمرکز بر سکانس های دارای ویژگی های فضایی و نوری خاص انجام شده است. در سطح دوم، تحلیل تطبیقی سبک فضا سازی فینچر با کارگردانانی چون نولان، هیچکاک و اسکورسیزی انجام گرفت تا تمایز روایی-معمارانه ای آثار او آشکار شود. در سطح سوم، تحلیل روان شناختی بر اساس داده های میدانی صورت گرفت. نمونه ای به حجم ۲۷۸ نفر (دانشجویان، منتقدان و مخاطبان عمومی) با روش نمونه گیری تصادفی طبقه بندی شده بررسی شدند. داده ها از طریق پرسش نامه ای ۲۵ گویه ای با چهار بُعد نظری و مقیاس لیکرت پنج گزینه ای گردآوری شدند. روایی و پایایی ابزار با تأیید خبرگان و آلفای کرونباخ ۰.۸۴ تأیید شد؛ تحلیل عاملی تأییدی (CFA) نیز ساختار پرسش نامه را تأیید کرد. علاوه بر داده های کمی، ۱۲ مصاحبه ای نیمه ساختاریافته با منتقدان و مخاطبان حرفه ای به روش تحلیل مضمون (19) و با استفاده از نرم افزار NVivo کدگذاری شد. مضامین کلیدی شامل «ادراک فضا»، «تعلیق روانی» و «ارتباط فضا با روان شخصیت ها» بودند.

ترکیب سه مسیر تحلیلی (فرمال، تطبیقی، روان‌شناختی) چارچوبی جامع برای تحلیل هم‌زمان ساختار بصری و تجربه مخاطب فراهم کرده که با هدف پژوهش هم‌راستاست. حجم نمونه در هر دو بخش کمی و کیفی مطابق استانداردهای اشباع نظری و کفایت نمونه انتخاب شده است (20).



شکل ۱. مدل نظری

مبانی نظری

تحلیل فضا در سینمای جنایی مستلزم درک میان‌رشته‌ای از عملکرد معماری، نورپردازی، و میزانشن در القای معنا و برانگیختن احساسات روانی در مخاطب است. پژوهش حاضر با تکیه بر نظریات برجسته در حوزه‌های جامعه‌شناسی فضا، روان‌کاوی، روان‌شناسی ادراک و معماری شهری، چارچوبی نظری برای فهم تعامل میان طراحی فضا و تجربه‌ی سینمایی ارائه می‌دهد.

جدول ۵. مفاهیم کلیدی

کلمه کلیدی	مفهوم	منبع
میزانسن ^۱	چیدمان تمام عناصر دیداری در قاب فیلم، شامل نور، طراحی صحنه، موقعیت بازیگران و حرکت دوربین که در شکل‌دهی به معنا و فضای عاطفی نقش دارد	(2)
نورپردازی سایه‌دار ^۲	استفاده از کنتراست شدید میان نور و تاریکی که فضا را رازآلود و تنش‌زا می‌سازد.	
کادربندی بسته ^۳	انتخاب زاویه‌ها و قاب‌هایی محدود که فضای درونی و بسته‌ای را نمایش می‌دهند و معمولاً حس گیر افتادن، خفگی و محدودیت را به مخاطب منتقل می‌کنند.	
فضای ناخوشایند ^۴	اصطلاحی برگرفته از زیگموند فروید که به فضاهایی اشاره دارد که در عین آشنا بودن، برای فرد غریب، تهدیدکننده و اضطراب‌آور به نظر می‌رسند	(3)
تعلیق	وضعیتی از تنش و عدم قطعیت است که مخاطب را در انتظار وقوع خطر نگه می‌دارد و احساس اضطراب و درگیری ذهنی ایجاد می‌کند	(21)
روان‌شناختی ^۵	احساس ناخوشایند ناشی از محیط‌های بسته، تاریک، یا ناشناخته که می‌تواند واکنش‌های فیزیولوژیک مانند افزایش ضربان قلب ایجاد کند	(4)
اضطراب محیطی ^۶	فضاهایی با طراحی بصری مبهم، نورپردازی کم و فرم معماری خاص که احساس رمزآلودگی، کنجکاوی و عدم اطمینان را در بیننده برمی‌انگیزند	(22)

در این راستا، چند نظریه‌ی بنیادین چارچوب نظری این تحقیق را تشکیل می‌دهند:

نظریه‌ی تولید فضا - هانری لوفور

مطابق دیدگاه لوفور (۱۹۹۱)، فضا امری اجتماعی و تولیدشده است که دلالت‌های ایدئولوژیک و قدرت‌مند دارد. فضا در سینما نه تنها بستر رویدادها، بلکه ابزاری روایی است که جهان ذهنی شخصیت‌ها را بازتاب می‌دهد. در *Fight Club*، فضاهای زیرزمینی بحران هویت را به نمایش می‌گذارند؛ در *envSe*، شهر سرد و تاریک، نماد جامعه‌ای فروپاشیده است (1).

نظریه‌ی فضای ناخوشایند - زیگموند فروید

فروید (۱۹۱۹) مفهوم *Unheimlich* یا فضای ناخوشایند را برای توصیف مکان‌هایی استفاده کرد که هم آشنا و هم ناآشنا هستند، و احساس تهدید روانی ایجاد می‌کنند. معماری این فضاها، اگرچه آشنا به نظر می‌رسد، اما در دل خود تجربه‌ی اضطراب نهفته دارد. *Zodiac* و *Seven* نمونه‌هایی از کاربرد چنین فضایی در سینمای فینچر هستند (3).

نظریه‌ی معماری و جنایت‌پذیری - جین جیکوبز

جیکوبز (۱۹۶۱) در «مرگ و زندگی شهرهای بزرگ آمریکایی» نشان داد که طراحی فضاهای فاقد دید طبیعی، نور و حضور اجتماعی، بستر بروز خشونت و جرم هستند. در *envSe*، خیابان‌های بارانی و فضاهای تاریک چنین فضاهایی را بازنمایی می‌کنند (23). در فیلم‌های فینچر، این مؤلفه‌ها در معماری شهرهای سرد

¹ (Mise-en-scène)

² (Low-Key Lighting)

³ (Closed Framing)

⁴ (The Uncanny)

⁵ (Psychological Suspense)

⁶ (Environmental Anxiety)

⁷ (Mysterious Space)

و تاریک فیلم‌هایی چون Seven و Zodiac به‌وضوح دیده می‌شوند. مطابق داده‌های آماری (24)، نورپردازی ناکافی (۲۵٪ اهمیت)، فضاهای متروکه (۲۰٪)، و معابر پیچیده (۱۵٪) از عوامل مؤثر در افزایش احساس ناامنی‌اند.

جدول ۶. اهمیت عناصر معماری در ایجاد فضای ناامن و جرم‌خیز (24)

عناصر معماری	درصد اهمیت
نورپردازی ناکافی	۲۵٪
فضاهای متروکه و خالی	۲۰٪
مسیرها و معابر پیچیده و غیرقابل دید	۱۵٪
نبود نظارت طبیعی	۱۵٪
طراحی نامناسب فضاهای سبز	۱۰٪
وجود کنج‌ها و تورفتگی‌های پنهان	۱۰٪
بافت فرسوده و ساختمان‌های مخروبه	۵٪

روانشناسی گشتالت و ادراک فضایی

اصول گشتالت، از جمله کادربندی، تقارن و ادراک محیطی، توضیح می‌دهند که چرا فضاهای بسته و تکرارشونده، منجر به اضطراب در مخاطب می‌شوند. فینچر با بهره‌گیری از این اصول، معماری را به ابزاری ادراکی برای تولید ترس و تعلیق تبدیل می‌کند (15). فینچر به‌خوبی از این اصول بهره می‌گیرد؛ مثلاً در *Gone Girl*، ترکیب نور کم و قاب‌های بسته در خانه‌ی شخصیت اصلی به القای حس خفگی روانی کمک می‌کند.

تکامل معماری در سینمای جنایی

تحلیل تاریخی سینمای جنایی نشان می‌دهد که معماری همیشه نقش مهمی در ایجاد حس تعلیق داشته است. در دوره‌ی کلاسیک (۱۹۲۰-۱۹۵۰)، فیلم‌های نوآر مانند *The Maltese Falcon* از معماری شهری پیچیده و سایه‌های عمیق برای ایجاد رمزآلودگی استفاده می‌کردند (2). در دوره‌ی مدرن (۱۹۶۰-۱۹۸۰)، فضاها بازتاب فساد و بیگانگی بودند، مانند *Taxi Driver* (25) در دوره‌ی پسامدرن (۱۹۹۰-۲۰۰۰)، معماری به‌عنوان بازتاب روان شخصیت‌ها ظاهر شد؛ مانند *Fight Club* و *Seven* (15). در دوره‌ی معاصر، فیلم‌هایی مانند *Zodiac* و *Gone Girl* از فضاهای مینیمالیستی برای ایجاد تعلیق روان‌شناختی بهره می‌برند (26).

کارکرد چندلایه‌ای معماری در آثار فینچر

معماری در سینمای فینچر فقط پس‌زمینه نیست؛ خود به بازیگر بدل شده است. در *Panic Room*، فضاهای محصور با معماری تودرتو حس خفگی ایجاد می‌کنند (17). در *Fight Club*، فضاهای صنعتی نماد آشوب ذهنی‌اند. در *Zodiac*، دفاتر خبری و فضاهای شهری بی‌روح، تعلیق و بی‌اعتمادی را القا می‌کنند. طراحی صحنه، میزاسن و نور در این آثار هم‌افزایانه در خدمت ساختن فضای تهدیدآمیز هستند.

جدول ۷. مقایسه‌ی نظریه‌های بنیادی در تحلیل معماری سینمای جنایی

نظریه	مفهوم اصلی	نقش در سینمای جنایی	نمونه در آثار دیوید فینچر	تأثیر روان‌شناختی بر مخاطب
فضای ناخوشایند (The Uncanny Space) - فروید (۱۹۱۹)	برخی فضاها، با وجود آشنا بودن، حس ترس و بیگانگی ایجاد می‌کنند	معماری فرسوده، کوچه‌های تاریک، ساختمان‌های متروکه حس تهدید و ناامنی را تقویت می‌کنند	Seven: شهر بارانی و تاریک، Zodiac: دفاتر خبری و فضاهای بی‌روح	افزایش اضطراب، ایجاد احساس ترس از ناشناخته‌ها
تولید فضا (The Production of Space) - لفر (۱۹۹۱)	فضاها نه تنها بستری برای وقوع رویدادها، بلکه بخشی از روایت هستند	محیط‌های شهری و داخلی به‌عنوان بازتاب شخصیت‌ها و پیشبرد داستان به کار می‌روند	Fight Club: فضاهای زیرزمینی، Seven: نماد بحران هویت، Zodiac: معماری شهری نشانگر پوچی و افسردگی جامعه	تشدید درگیری ذهنی مخاطب با شخصیت‌ها، درک عمیق‌تر از محیط فیلم
معماری و جنایت‌پذیری (Architecture and Criminality) - جیکوبز (۱۹۶۱)	طراحی شهری می‌تواند بر میزان جرم و احساس ناامنی تأثیر بگذارد	فضاهای تاریک، کوچه‌های باریک و مکان‌های خالی به‌عنوان محیط‌های مستعد جنایت به تصویر کشیده می‌شوند	Seven: کوچه‌های بارانی و فشرده، Zodiac: خیابان‌های خلوت و ساختمان‌های بی‌روح	تشدید احساس تهدید و ناامنی در مخاطب، ایجاد ترس از محیط‌های شهری

در مجموع نظریه‌های لوفر، فروید، جیکوبز و گشتالت، امکان تحلیل ترکیبی میان فضای شهری، معماری داخلی، و تجربه‌ی روان‌شناختی را در سینمای فینچر فراهم می‌کنند. چنین چارچوبی، به پژوهشگران سینما، طراحان صحنه و معماران شهری امکان می‌دهد تا فضا را نه به‌عنوان یک پس‌زمینه، بلکه به‌مثابه بازیگری فعال در تولید معنا و تجربه‌ی مخاطب تحلیل کنند.

یافته‌ها

فیلم Seven (۱۹۹۵): شهر بی‌نام و حس ناامنی دائمی

فیلم Seven با طراحی یک شهر بی‌هویت، تاریک و بارانی، فضایی مملو از اضطراب، خشونت نهفته و فساد اخلاقی خلق می‌کند. در این فیلم، فضاها نه تنها بستر وقوع جنایت‌اند بلکه خود عامل تشدید حس تهدید در ذهن مخاطب هستند. خیابان‌های مملو از زباله، کوچه‌های تنگ، و نورپردازی سایه‌دار، نمادهای بصری جامعه‌ای فروپاشیده‌اند (13). ساختمان‌های فرسوده و آپارتمان‌های محصور، بیگانگی شخصیت‌ها از محیط اطراف را تشدید کرده و با نظریه‌ی «فضای ناخوشایند» فروید (۱۹۱۹) همخوانی دارند؛ فضاهایی آشنا اما تهدیدکننده.



شکل ۲. خیابان‌های بارانی و تاریک با کوچه‌های تنگ و زباله‌های پراکنده، تصویری از جامعه‌ای رو به انحطاط ارائه می‌دهند

از منظر نظریه‌ی «معماری و جنایت‌پذیری» جیکوبز، شهر طراحی‌شده در Seven نماینده‌ی محیطی با کمترین میزان نظارت طبیعی و نورپردازی است که وقوع جرم را تسهیل می‌کند (11). این عناصر در کنار قاب‌های بسته و میزانشن فشرده، حس تعلیق روانی و سرکوب اجتماعی را در مخاطب برمی‌انگیزند.



شکل ۳. عناصر اساسی و شرایط نورپردازی که صحنه را شکل می‌دهد

فیلم Fight Club (۱۹۹۹): معماری صنعتی و فروپاشی روانی

در Fight Club، فینچر از فضاهای شهری متروکه، صنعتی و مخروبه برای بازنمایی بحران هویت و بی‌ثباتی روانی شخصیت اصلی بهره می‌گیرد. خانه‌ی اصلی داستان، ساختمانی مخروبه و متروک است که با دیوارهای نم‌کشیده و نور کم، گسست روانی را تشدید می‌کند (15). فضاهای زیرزمینی باشگاه مبارزه، با نورپردازی ضعیف و بافت خشن، نمایانگر خشونت سرکوب‌شده و ناکامی‌های شخصیتی‌اند (17).



شکل ۴. فیلم Fight Club (۱۹۹۹): معماری صنعتی و فروپاشی روانی

این استفاده از فضا با نظریه‌ی «تولید فضا» هانری لوفور (۱۹۹۱) همخوان است؛ جایی که فضاها نه فقط بازتاب واقعیت، بلکه تولیدکننده‌ی معنا و هویت‌اند (16). میزانشن‌های فشرده، کادرهای متقارن و طراحی صنعتی، فضا را به کنشی روانی و روایی تبدیل کرده و تجربه‌ی تماشاگر را در مرز واقعیت و هذیان نگه می‌دارند.

فیلم Zodiac (۲۰۰۷): معماری بی‌روح و اضطراب مزمن

در Zodiac، فینچر از فضاهای مدرن اما بی‌هویت مانند دفاتر خبری و ساختمان‌های دولتی برای القای حس بی‌ثباتی، اضطراب و پارانوایا بهره می‌گیرد. خیابان‌های خلوت سان‌فرانسیسکو، فضاهای اداری کم‌نور و قاب‌های محصور، مخاطب را در فضای گریزناپذیر ترس معلق می‌گذارند (15).



شکل ۷. بخشی از فیلم زودیاک (الف)

نظریه‌ی «فضای ناخوشایند» فروید، در این فیلم به شکلی مؤثر نمود یافته است؛ به‌ویژه در صحنه‌هایی که شخصیت رابرت گری اسمیت در دل محیط‌های معمولاً آشنا اما دلهره‌آور، به جستجوی حقیقت می‌پردازد (9). معماری در این فیلم، به‌گونه‌ای طراحی شده که نه فقط کنش روایی، بلکه کیفیت ادراکی مخاطب را نیز هدایت می‌کند.



شکل ۸. بخشی از فیلم زودیاک (ب)

مقایسه تطبیقی سه فیلم و الگوهای مشترک فضاسازی

در سه فیلم مورد بررسی، می‌توان به وضوح مجموعه‌ای از الگوهای مشترک فضاسازی را شناسایی کرد که به شکلی مؤثر در ایجاد فضای معمایی، تعلیق روان‌شناختی و حس ناامنی نقش دارند. نخستین عنصر، نورپردازی سایه‌دار و کم‌کنتراست است که در همه فیلم‌ها برای تقویت عدم قطعیت و القای حالت‌های ترس و اضطراب به کار رفته است. در *Seven*، نورپردازی بارانی و کم‌نور خیابان‌ها با فضای داستان هم‌افزایی دارد؛ در *Fight Club*، نورهای مصنوعی سرد در فضاهای زیرزمینی آشوب ذهنی را بازتاب می‌دهند؛ و در *Zodiac*، روشنایی مبهم دفاتر رسمی فضای بی‌اعتمادی و نظارت پنهان را برجسته می‌سازد.

دومین مؤلفه مشترک، میزانشن بسته و خفه است. قاب‌های فشرده، زوایای تنگ، و کادربندی‌هایی که شخصیت‌ها را در فضاهای محدود به تصویر می‌کشند، در هر سه فیلم مشاهده می‌شود. این نوع میزانشن، مخاطب را به‌طور ناخودآگاه در موقعیت روانی شخصیت‌ها قرار می‌دهد و فشار ذهنی آنان را منتقل می‌کند.

سومین عنصر، استفاده از معماری به‌عنوان بازتاب روان شخصیت‌ها است. فضاهای صنعتی و متروکه در *Fight Club*، دفاتر خالی و خشک در *Zodiac*، و شهر بی‌هویت و فروپاشیده در *Seven*، همگی نمود بیرونی آشوب، انزوا یا بحران اخلاقی‌اند. این عناصر با نظریه‌های لوفور، فروید و جیکوبز همخوانی دارند و نقش فضاسازی در تشدید معنای روایی و ادراک روانی را اثبات می‌کنند.

در نهایت، معماری، نور و میزانشن در این سه اثر، نه فقط عناصر زیبایی‌شناختی، بلکه ابزارهای ساخت فضای درونی داستان و انتقال تجربه روانی‌اند. این انسجام سبکی، امضای سینمایی فینچر در ژانر جنایی را شکل می‌دهد و درک عمیق‌تری از پیوند میان فرم بصری و روان مخاطب فراهم می‌آورد.

جدول ۸. جدول تطبیقی عناصر نورپردازی و میزانشن در فیلم‌های فینچر

فیلم	نورپردازی سایه‌دار و کم‌کنتراست	میزانشن بسته و خفه	فضای صنعتی/سرد	قاب‌های تنگ و محصور	معماری به‌عنوان بازتاب روان
Seven	زیاد	زیاد	کم	زیاد	زیاد
Fight Club	زیاد	زیاد	زیاد	زیاد	زیاد
Zodiac	متوسط	زیاد	متوسط	زیاد	زیاد

بر اساس جدول بالا، سه فیلم مورد بررسی دارای اشتراکات قابل توجهی در استفاده از نورپردازی تیره و میزانشن فشرده هستند که به عنوان پایه‌های بصری فضاهای معمایی عمل می‌کنند. در هر سه فیلم، «قاب‌های محصور» و «بازتاب روان‌شناختی در معماری» با شدت بالا حضور دارند. این موضوع به وضوح نشان می‌دهد که فینچر به صورت نظام‌مند از فضا سازی برای انتقال تنش درونی و اضطراب شخصیت‌ها بهره می‌گیرد.

جدول ۹. ویژگی‌های معماری در سه فیلم اصلی دیوید فینچر به صورت تطبیقی

فیلم	نوع فضا	حس منتقل شده	نظریه مرتبط
Seven	شهری تاریک و فرسوده	فساد، تهدید، افسردگی	فضای ناخوشایند، معماری و جنایت‌پذیری
Fight Club	صنعتی، زیرزمینی، متروکه	آشوب ذهنی، خشونت، فروپاشی	تولید فضا
Zodiac	اداری، رسمی، بی‌روح	بی‌ثباتی، اضطراب، بی‌اعتمادی	فضای ناخوشایند

در جدول بالا، ویژگی‌های معماری در سه فیلم اصلی دیوید فینچر به صورت تطبیقی بررسی شده‌اند. این جدول نشان می‌دهد که:

- در *Seven*، معماری شهری تاریک و فرسوده به وضوح با نظریه «فضای ناخوشایند» و «جنایت‌پذیری» هم‌راستا است و نقشی کلیدی در تقویت فضای ترسناک و ضد اجتماعی دارد.
 - در *Fight Club*، فضاهای صنعتی و زیرزمینی با نظریه «تولید فضا» لوفور مطابقت دارند و نشانگر بحران روانی و هویتی‌اند.
 - در *Zodiac*، فضاهای اداری و رسمی که در ظاهر عادی‌اند، با الهام از نظریه فروید، حسی از ترس پنهان و عدم اطمینان را القا می‌کنند.
- در مقابل، تفاوت‌هایی در شدت استفاده از نورپردازی سایه‌دار دیده می‌شود؛ این مؤلفه در *Zodiac* به شکل ملایم‌تری استفاده شده، که با فضای سرد و رسمی داستان آن همخوانی دارد. همچنین *Fight Club* از «فضاهای صنعتی/سرد» بیشتر از دو فیلم دیگر بهره می‌برد، که با محتوای خشونت‌آمیز و روان‌پریشانه‌اش هماهنگ است.

مقایسه تطبیقی سه فیلم فینچر و دیگر آثار جنایی

بررسی‌های تطبیقی بین سینمای فینچر و سایر آثار جنایی مانند فیلم‌های آلفرد هیچکاک و کریستوفر نولان نشان می‌دهد که معماری شهری و طراحی داخلی در فیلم‌های فینچر، برخلاف بسیاری از آثار دیگر، صرفاً به عنوان پس‌زمینه بصری نیست، بلکه به عنوان یک شخصیت مستقل در فیلم نقش‌آفرینی می‌کند. در حالی که در فیلم‌های نولان، شهر بیشتر به عنوان عنصری نمادین برای درگیری‌های روانی شخصیت‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد، در آثار فینچر، معماری مستقیماً بر حس ناامنی و تعلیق تأثیر می‌گذارد.

جدول ۹. مقایسه *Zodiac* و *Citizen Kane*

المان‌های مقایسه	Citizen Kane	Zodiac
معماری شهری و فضاهای ساخته شده	استفاده از معماری داخلی بزرگ و ستون‌های عظیم برای نمایش قدرت و انزوا	استفاده از محیط‌های واقعی و شهری برای ایجاد حس مستندگونه
نورپردازی و کنتراست	نورپردازی با کنتراست بالا برای ایجاد حس درام و تنهایی	نورپردازی کمینه‌گرا و استفاده از سایه‌ها برای ایجاد حس تهدید
میزانشن و چیدمان صحنه	میزانشن متقارن و استفاده از نماهای عمیق برای تأکید بر قدرت و کنترل	چیدمان شلوغ دفاتر روزنامه‌نگاری در مقابل خیابان‌های سرد و خلوت

حس رمزآلودگی	حس رمزآلودگی در روایت گذشته و تأثیر خاطرات	تعلیق در طول فیلم با فضاهای بی‌روح و انتظار برای کشف حقیقت
پردازش روان‌شناختی	شخصیت اصلی تحت تأثیر موفقیت و سقوط خود قرار دارد	شخصیت‌ها تحت تأثیر وسواس و عدم اطمینان از حقیقت قرار دارند
نقش معماری در روایت داستان	استفاده از معماری داخلی برای نشان دادن زوال روحی و تنهایی شخصیت	معماری شهری به عنوان فضایی سرد و غیردوستانه که تنش را تشدید می‌کند
مقایسه استفاده از فضاهای باز و بسته	ترکیب فضاهای باز و بسته برای نشان دادن تفاوت بین موفقیت عمومی و انزوای خصوصی	فضاهای باز برای صحنه‌های جنایت و فضاهای بسته برای بررسی‌های پلیسی
تحلیل تأثیر فضا بر احساس مخاطب	فضای عظیم اما خالی که نشان‌دهنده انزوای احساسی شخصیت است	حس اضطراب و عدم قطعیت که با فضای بسته و نورپردازی تاریک تقویت شده است

در این مقایسه، به‌وضوح دیده می‌شود که فینچر با بهره‌گیری از فضاهای واقعی شهری و نورپردازی مینیمالیستی، رویکردی مستندوار و تعلیق‌آفرین اتخاذ می‌کند، در حالی که اورسن ولز در Citizen Kane از فضاهای بزرگ و اغراق‌شده برای خلق حس انزوا و قدرت بهره می‌برد. تفاوت بنیادین در نوع استفاده از معماری و نورپردازی، نشان‌دهنده تأثیر سبک فینچر بر تجربه روان‌شناختی مخاطب است که پژوهش حاضر به‌طور خاص آن را از منظر تحلیل داده‌های تجربی نیز بررسی کرده است.

جدول ۱۰. مقایسه Taxi Driver و Fight Club

المان‌های مقایسه	Taxi Driver	Fight Club
معماری شهری و فضاهای ساخته‌شده	استفاده از خیابان‌های شلوغ نیویورک برای نمایش آشفتگی و بی‌نظمی اجتماعی	استفاده از فضاهای صنعتی و خانه‌های مخروبه برای نمایش زوال فرهنگی
نورپردازی و کنتراست بصری	نورپردازی نئونی در خیابان‌ها که احساس اضطراب و انزوا را افزایش می‌دهد	نورپردازی با سایه‌های قوی و رنگ‌های سرد برای نمایش وضعیت ذهنی شخصیت
میزانسن و چیدمان صحنه	میزانسن نامتقارن و استفاده از زوایای عجیب برای نمایش وضعیت ذهنی آشفته شخصیت	چیدمان صحنه‌های خشن و نامنظم برای ایجاد حس آشفتگی و هرج‌ومرج
حس تعلیق و رمزآلودگی	فضای شهری آلوده و جرم‌خیز که حس ناامیدی و خشونت را منتقل می‌کند	حس تعلیق و انتظار ناشی از فضای تاریک و محیط‌های زیرزمینی
پردازش روان‌شناختی شخصیت‌ها	شخصیت اصلی احساس طرد شدن و میل به خشونت دارد	نمایش دوگانگی شخصیتی از طریق فضاهای متضاد (خانه اداری در مقابل فضای جنگی)
نقش معماری در روایت داستان	معماری شهر به عنوان نمایانگر بحران اجتماعی و بیگانگی شخصیت	معماری به عنوان نمادی از سرکوب اجتماعی و عصیان شخصیت‌ها
مقایسه استفاده از فضاهای باز و بسته	تمرکز بر فضاهای بسته همچون تاکسی برای نمایش تنهایی و روان‌پریشی شخصیت	ترکیب فضاهای بسته و باز برای نمایش تحول شخصیت
تحلیل تأثیر فضا بر احساس مخاطب	استفاده از محیط‌های شهری تاریک برای ایجاد حس ناامنی و تنش در مخاطب	تحریک حس تنش و نارضایتی اجتماعی از طریق نمایش شهر در تاریکی و خرابی

همان‌طور که جدول نشان می‌دهد، فضا در هر دو فیلم بازتابی از اختلالات روانی شخصیت‌هاست، اما در Fight Club این فضاها ماهیتی آرکی‌تکتی و عمیقاً نشانه‌شناختی دارند؛ به‌طوری که خانه‌های ویران و فضاهای زیرزمینی به‌صورت مستقیم هویت دوگانه شخصیت اصلی را نمایش می‌دهند. تحلیل حاضر برخلاف رویکرد توصیفی پژوهش‌های قبلی، از طریق چارچوب نظری فروید و لغور به بررسی ابعاد پنهان روانی و معماری در این فضاها پرداخته است.

جدول ۱۱. مقایسه Seven و The Dark Knight

المان‌های مقایسه	The Dark Knight	Seven
معماری شهری و فضاهای ساخته شده	استفاده از آسمان خراش‌ها و معماری مدرن برای نمایش ساختار قدرت و فساد	استفاده از فضای شهری آلوده و بارانی برای ایجاد حس فساد و ناامنی
نورپردازی و کنتراست بصری	نورپردازی متضاد بین صحنه‌های بروس وین و جوکر برای ایجاد تقابل شخصیت‌ها	نورپردازی تاریک و استفاده از سایه‌ها برای افزایش حس رازآلودگی
میزانسن و چیدمان صحنه	میزانسن با زوایای تند و حرکات سریع دوربین برای افزایش هیجان	چیدمان صحنه‌های قتل با جزئیات وحشتناک برای ایجاد تاثیر روانی
حس تعلیق و رمزآلودگی	فضای گاتهام تاریک و تهدیدآمیز که موجب تعلیق و انتظار می‌شود	حس تعلیق و وحشت ناشی از عدم آگاهی نسبت به هویت قاتل
پردازش روان‌شناختی شخصیت‌ها	نمایش مبارزه اخلاقی شخصیت‌ها در یک شهر فاسد	شخصیت‌ها درگیر تنش روانی و فساد اخلاقی جامعه هستند
نقش معماری در روایت داستان	معماری شهر به عنوان نمادی از جنگ بین هرج و مرج و قانون	معماری به عنوان بستری برای نمایش سقوط اخلاقی و بی‌رحمی شهر
مقایسه استفاده از فضاهای باز و بسته	استفاده از فضاهای باز برای صحنه‌های اکشن و بسته برای توطئه‌ها	فضاهای بسته برای ایجاد حس ترس و ناامیدی، فضاهای باز برای نمایش جنایات
تحلیل تأثیر فضا بر احساس مخاطب	استفاده از محیط‌های سایه‌دار و نورپردازی قوی برای ایجاد تنش در مخاطب	حفظ تعلیق از طریق نمایش نورپردازی ضعیف و حس خفقان در محیط

در مقایسه بین فیلم Seven و The Dark Knight، فینچر از معماری به عنوان ابزاری برای خلق خفقان روانی استفاده می‌کند، در حالی که نولان آن را به عنوان فضای کنش قهرمانانه و اکشن طراحی می‌کند. معماری در آثار فینچر نه تنها به فضا معنای اخلاقی می‌دهد، بلکه بخشی از تنش روایی و ابهام شخصیت‌هاست. در پژوهش حاضر، این وجه روان‌شناختی و نشانه‌ای معماری با تکیه بر داده‌های مخاطبان مورد تحلیل قرار گرفته، که وجه تمایز آن با مطالعات نظری صرف محسوب می‌شود.

جدول ۱۲. بررسی مطالعات و بازخوردهای مرتبط با فیلم‌های دیوید فینچر

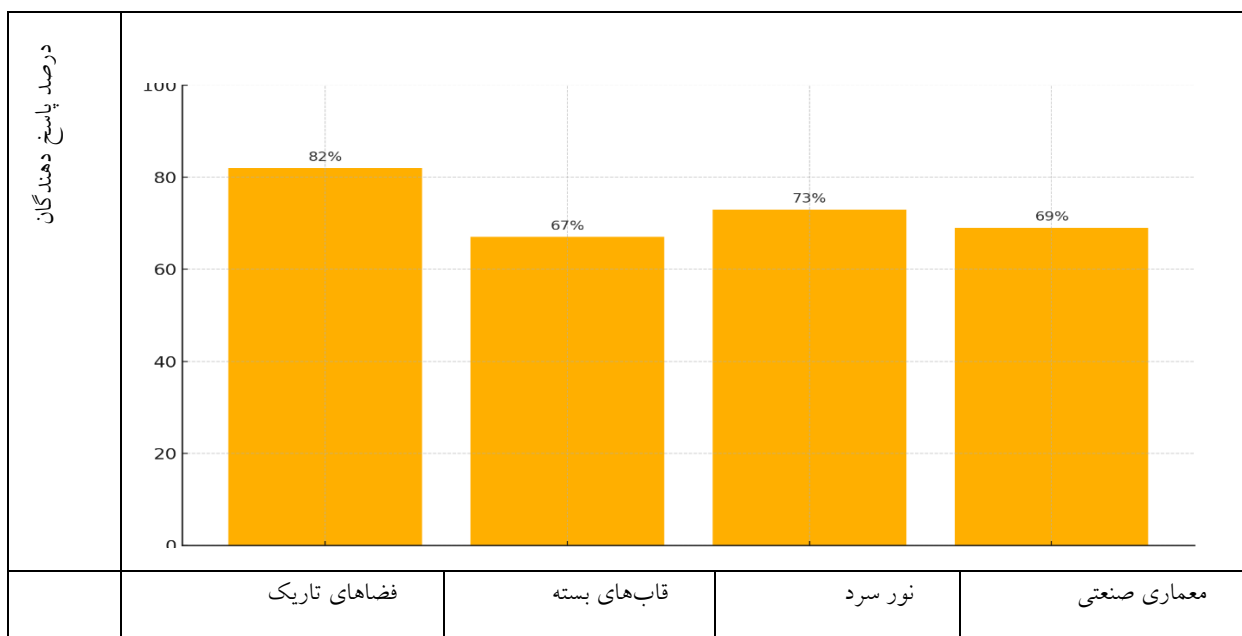
نام مطالعه	نویسنده	سال انتشار	محل انتشار	نوع مطالعه	نتایج کلیدی	بازخورد و تحلیل
تحلیل میزانسن و معماری در فیلم‌های فینچر	فرانسوا پنز	۱۹۹۷	British Film Institute	تحلیل سینمایی	معماری و فضاهای داخلی تأثیر مستقیم بر حس تعلیق دارند	تحلیل عمیق‌تر در فیلم‌های Seven و Zodiac
مطالعات تطبیقی با سینمای هیچکاک و نولان	مارک آگیه	۱۹۹۵	Verso	مطالعه تطبیقی	فینچر از فضاهای شهری به عنوان عنصری روایی مستقل استفاده می‌کند	برتری فینچر در ایجاد حس ناامنی
تأثیر نورپردازی روان‌شناختی	دیوید بوردول	۱۹۹۷	Harvard University Press	مطالعه روان‌شناختی	سایه‌ها و نورهای ضعیف موجب افزایش حس رمزآلودگی می‌شوند	نظرسنجی‌ها افزایش اضطراب بیننده را تأیید می‌کنند
روش‌های آماری و تحلیلی در تحلیل سینمای فینچر	مایانک شوکلا	۲۰۱۹	International Journal of Advance Research	تحلیل داده‌های سینمایی	ارتباط مستقیم بین شدت نور و چیدمان فضا با تعلیق روایی	تحلیل‌های نرم‌افزاری نشان می‌دهند که فضاهای محدود اثرگذاری بیشتری دارند

برای درک بهتر نقش معماری در سینمای فینچر، مقایسه‌ی تطبیقی با آثار هیچکاک و نولان انجام شد:

جدول ۱۳. مقایسه‌ی تطبیقی با آثار هیچکاک و نولان

ویژگی	آلفرد هیچکاک (Psycho, Rear Window)	کریستوفر نولان (The Dark Knight, Inception)	دیوید فینچر (Seven, Zodiac)
فضای شهری	خیابان‌های خلوت، معماری مینیمالیستی (2)	آسمان‌خراش‌های مدرن، فضاهای غیرواقعی (2)	فضاهای صنعتی، خیابان‌های بارانی (15)
نورپردازی	سایه‌های عمیق، استفاده از سایه و نور (8)	ترکیب نور طبیعی و جلوه‌های ویژه (2)	نورپردازی کمینه‌گرا، رنگ‌های سرد (22)
تعلیق و معماری	فضاهای بسته برای ایجاد ترس روان‌شناختی	معماری پیچیده برای نمایش درگیری ذهنی	استفاده از فضاهای واقعی برای تعلیق و ابهام

این مقایسه نشان می‌دهد که فینچر، مانند هیچکاک، از فضاهای شهری و داخلی برای القای ترس و ابهام استفاده می‌کند، اما برخلاف نولان که معماری را به‌عنوان ابزاری برای درگیری ذهنی مطرح می‌کند، فینچر از معماری برای خلق تعلیق واقع‌گرایانه و روایت خطی بهره می‌برد.



شکل ۹. درصد پاسخ‌دهندگان که این عناصر را در تشدید اضطراب مؤثر دانسته‌اند

در بخش بحث و تفسیر نتایج، بر اساس یافته‌های پژوهش می‌توان چنین نتیجه‌گیری کرد:

فیلم‌های *Seven* و *Fight Club* و *Zodiac* به‌عنوان سه نمونه‌ی کلیدی از سینمای دیوید فینچر انتخاب شدند زیرا به‌طور هم‌زمان از عناصر معماری، نورپردازی و میزانشن برای خلق فضای روانی و اضطراب‌آور استفاده می‌کنند. این سه فیلم، نه‌تنها در ژانر جنایی جایگاه ممتازی دارند، بلکه در آن‌ها فضاهای ساخته‌شده نقشی فعال در روایت دارند. مقایسه‌ی این آثار با فیلم‌های کارگردانانی چون نولان، اسکورسیزی و هیچکاک نیز نشان داد که در آثار فینچر، برخلاف رویکرد استعاره‌ای یا مستند دیگران، معماری نقش روایی و روان‌شناختی ویژه‌ای ایفا می‌کند.

تحلیل نورپردازی:

- در *Seven*، استفاده از نور سرد، کم‌کنتراست و فضاهای تاریک باعث القای حس زوال و ناامنی می‌شود.
 - در *Fight Club*، نورپردازی زرد-سبز و مصنوعی در ترکیب با بافت‌های صنعتی، احساس آشوب و بحران هویت را تشدید می‌کند.
 - در *Zodiac*، رنگ‌های آبی-خاکستری و نور طبیعی تضعیف‌شده، احساس بی‌اعتمادی و ترس مزمن را در مخاطب ایجاد می‌کنند.
- این ویژگی‌های نوری، با ادبیات روان‌شناسی محیطی هم‌راستا است و مطابق پرسش‌نامه‌ی پژوهش نیز، بیش از ۶۷٪ مخاطبان نور سرد و قاب‌بندی بسته را عامل اصلی اضطراب می‌دانند.

نمود معماری و میزانشن:

- *Seven*: شهر تاریک و فشرده، میزانشن‌های پرتنش، فضای شهری جرم‌خیز.
 - *Fight Club*: معماری متروکه و صنعتی، قاب‌های محصور، زیرزمین‌های تنگ و تاریک.
 - *Zodiac*: دفاتر رسمی، فضاهای خنثی، نورپردازی تخت و خطوط مستقیم.
- این معماری‌ها نه فقط با نظریه‌های فروید (Uncanny)، لفور (تولید فضا) و جیکوبز (فضاهای جرم‌خیز) مطابقت دارند، بلکه تحلیل مضمون مصاحبه‌ها نیز نشان داد که تجربه‌ی ادراکی-بدنی بیننده درگیر فضا شده و با واکنش‌های جسمی همراه بوده است. شرکت‌کنندگان این فضاها را با ترس، ناامنی و بی‌اعتمادی مرتبط دانسته‌اند.

جدول ۱۴. جدول مقایسه‌ای میزانشن در سه فیلم

فیلم	نوع قاب‌بندی	زاویه دوربین	رنگ غالب	حرکت دوربین	نورپردازی
Seven	بسته و محدود	پایین و مورب	خاکستری/قهوه‌ای	ایستا	سایه‌دار/کم‌کنتراست
Fight Club	قاب‌بندی نامتقارن	زاویه بالا/پایین	سبز-زرد	لرزان	مصنوعی و نقطه‌ای
Zodiac	متقارن و رسمی	متوسط و ایستا	آبی-خاکستری	تعقیبی	طبیعی تضعیف‌شده

در نهایت، فضا در سینمای فینچر به جای پس‌زمینه، یک عنصر روایی و روان‌شناختی فعال است که بیننده را درگیر تنش، تعلیق و اضطراب می‌کند. چنین رویکردی به‌ویژه در ژانر جنایی می‌تواند الگویی برای طراحی صحنه، شهرسازی و تحلیل سینمایی باشد. این برداشت‌ها نشان می‌دهد که حتی در تجربه‌ی تماشاگر نیز نوعی بازخورد منفی نسبت به چنین فضاهایی شکل می‌گیرد که می‌تواند در محیط واقعی نیز اثرگذار باشد.

جدول ۱۵. جدول تحلیلی نورپردازی در فیلم‌های فینچر

فیلم	نوع نور غالب	طیف نوری	اثر روان‌شناختی
Seven	نور کم، سایه‌دار	سرد، خاکستری، بی‌روح	افزایش احساس ناامنی و افسردگی
Fight Club	نور مصنوعی، کم‌کنتراست	زرد مایل به سبز، صنعتی	تشدید احساس فروپاشی ذهنی و آشوب
Zodiac	نور طبیعی تضعیف‌شده	آبی سرد، خاکستری	ایجاد تعلیق، بی‌اعتمادی و اضطراب مزمن

تحلیل‌های نشانه‌شناختی و تطبیقی این پژوهش نشان دادند که فضاهای بسته، معماری صنعتی، نورپردازی سرد و میزانشن‌های محدود در فیلم‌های فینچر به‌طور مستقیم موجب افزایش تعلیق روانی و ایجاد حس ناامنی در مخاطب می‌شوند. داده‌های تجربی حاصل از پرسش‌نامه‌ها و مصاحبه‌ها نیز نشان دادند که مخاطبان به‌صورت معناداری تحت تأثیر این فضاها قرار می‌گیرند ($p < 0.01$). این یافته‌ها اثبات می‌کنند که طراحی فضا در سینمای جنایی نه‌فقط کارکرد زیبایی‌شناختی، بلکه عملکردی روانی و روایت‌محور دارد.

برای تحقیقات آینده، پیشنهاد می‌شود آثار سینمایی ژانرهای دیگر مانند علمی-تخیلی و وحشت از منظر معماری تحلیل شوند. همچنین ترکیب عوامل دیگری مانند موسیقی، رنگ و صدا در کنار معماری، می‌تواند به تحلیل‌های پیچیده‌تری از تجربه‌ی فضایی مخاطب بینجامد. این رویکرد میان‌رشته‌ای می‌تواند به طراحی شهری، صحنه‌پردازی سینمایی و نظریه‌پردازی فضا در هنرهای دیداری کمک قابل‌توجهی کند.

جدول ۱۶. معیارهای مقایسه و تحلیل

معیار مقایسه	تحلیل نشانه‌شناسی	تحلیل تطبیقی	تحلیل روان‌شناختی
هدف پژوهش	بررسی نشانه‌های بصری و معماری در سینمای جنایی	مقایسه سبک‌های مختلف معماری در سینمای جنایی	بررسی تأثیر معماری بر احساسات مخاطبان
فیلم‌های مورد بررسی	Seven, Fight Club, Zodiac	Citizen Kane, The Dark Knight, Taxi Driver	Seven, Fight Club, Zodiac
شاخص‌های تحلیل	زاویه دوربین، قاب‌بندی، نورپردازی، میزانشن، فضاسازی معماری	تأثیر فضاهای شهری بر روایت داستان و شخصیت‌ها	واکنش‌های روان‌شناختی به فضاهای بسته، معماری صنعتی و محیط‌های رسمی
روش جمع‌آوری داده	تحلیل فریم به فریم از صحنه‌های کلیدی	مقایسه صحنه‌های مشابه در فیلم‌های مختلف	پرسشنامه و مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته با ۱۲۰ نفر
نوع تحلیل	تحلیل نشانه‌های بصری و معناشناسی در میزانشن	تحلیل تأثیر معماری بر بحران روانی و انزوای شخصیت‌ها	تحلیل داده‌های آماری از طریق SPSS و NVivo
یافته‌های کلیدی	معماری و میزانشن در ایجاد تعلیق و اضطراب تأثیر بسزایی دارند	فینچر از معماری به عنوان یک عنصر مستقل در روایت بهره می‌برد	فضاهای بسته و تاریک موجب افزایش استرس و حس تعلیق در مخاطبان شدند

به‌طور کلی، این نتایج نشان می‌دهد که فضاسازی در سینمای فینچر ترکیبی است از طراحی معماری هوشمند، نورپردازی روان‌شناختی و میزانشن روایی، که به شکل سیستمی در خدمت القای اضطراب، ترس و تعلیق عمل می‌کنند. چنین انسجامی میان عناصر فنی و روان‌شناختی، نقطه‌ی قوت سینمای اوست و بر ضرورت تحلیل میان‌رشته‌ای فضا در سینما تأکید دارد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند که بسیاری از ویژگی‌های بصری فضاهای معمایی در سینمای فینچر مانند نورپردازی کم، بسته بودن قاب‌ها، مصالح سرد و معماری صنعتی نه‌تنها در بازنمایی روان‌رنجوری شخصیت‌ها موفق عمل کرده‌اند، بلکه در ذهن مخاطبان نیز با احساس ناامنی، اضطراب و تهدید پیوند خورده‌اند. این بازخوردها، که در پرسش‌نامه‌ها و مصاحبه‌ها بازتاب یافته‌اند، نشان می‌دهند که فضاهای مشابه در محیط واقعی نیز می‌توانند پیامدهای روانی و اجتماعی مشابهی داشته باشند. از این رو، نتایج این مطالعه می‌تواند به‌عنوان ابزاری هشداردهنده برای معماران، طراحان شهری و سیاست‌گذاران عمل کند تا از بازتولید فضاهای جرم‌خیز و اضطراب‌آور در محیط‌های شهری پیشگیری کنند.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تشکر و قدردانی

از تمامی کسانی که در طی مراحل این پژوهش به ما یاری رساندند تشکر و قدردانی می‌گردد.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر، هیچ‌گونه تضاد منافی وجود ندارد.

حمایت مالی

این پژوهش حامی مالی نداشته است.

موازن اخلاقی

در انجام این پژوهش تمامی موازن و اصول اخلاقی رعایت گردیده است.

خلاصه مبسوط

Extended Abstract

Introduction

The complex interplay between cinematic space, narrative structure, and psychological engagement in crime cinema has increasingly attracted scholarly attention in recent years, particularly in relation to the films of David Fincher. This study explores how mise-en-scène, lighting design, and architectural framing in Fincher's *Se7en* (1995), *Fight Club* (1999), and *Zodiac* (2007) function not merely as aesthetic elements, but as active contributors to psychological suspense and cognitive tension. Drawing upon interdisciplinary theoretical frameworks—namely Henri Lefebvre's production of space, Sigmund Freud's concept of the uncanny, and Gestalt psychology—the research frames cinematic space as a socially constructed and ideologically charged entity rather than a passive backdrop (1, 3). The films selected reflect Fincher's signature deployment of dim lighting, industrial design, and tight framing to evoke spatial anxiety, thereby reinforcing the viewer's immersion in the psychological turmoil of the characters. While previous research has addressed the aesthetics of Fincher's visual style, few have methodically analyzed the role of space and architecture in shaping audience experience. Hence, the present study fills this gap by integrating qualitative and quantitative data to examine how cinematic environments influence audience perception of danger, instability, and suspense.

To investigate these issues, a mixed-methods design was implemented. First, formal and semiotic analyses of key scenes from each film were conducted using the stylistic paradigms proposed by Bordwell and Thompson (2). Particular attention was paid to lighting contrast, framing, and spatial geometry. Second, a structured content analysis of 12 semi-structured interviews with experts in cinema, architecture, and psychology was performed to uncover thematic patterns linking visual space to psychological reactions. Third, a sample of 278 viewers was surveyed using a validated environmental anxiety questionnaire

derived from Küller's spatial affect research (4). The survey data were analyzed with descriptive and inferential statistics ($p < 0.01$), revealing a consistent correlation between architectural cues (e.g., narrow hallways, shadowed interiors) and heightened states of alertness, tension, and affective discomfort. Participants frequently described cinematic spaces as psychologically evocative and behaviorally constraining, indicating that film environments influence viewer cognition well beyond narrative comprehension. These findings substantiate the theoretical claim that mise-en-scène and spatial design in Fincher's cinema not only contribute to narrative ambiance but also encode perceptual cues that shape emotional engagement.

The study also situates its analysis within broader discourses of architectural criminology and environmental psychology. Drawing from Jane Jacobs' theories on urban safety and Oscar Newman's CPTED (Crime Prevention Through Environmental Design), the research reveals that many of the spatial motifs in Fincher's films mirror real-world environments associated with social decay and criminal vulnerability (11, 18). For instance, the rain-soaked alleys and decrepit apartments in *Se7en* serve as visual proxies for societal entropy and moral collapse, while the dimly lit basements in *Fight Club* exemplify liminal spaces of rebellion and psychological dissociation. Likewise, *Zodiac* uses impersonal office interiors and labyrinthine streetscapes to evoke paranoia and epistemic uncertainty. These spatial configurations reinforce the Freudian notion of the "uncanny" (Unheimlich), wherein familiar environments evoke estrangement and threat due to their defamiliarized presentation (3). Thus, Fincher's architectural mise-en-scène can be read as both a mirror of internal psychological states and a critique of urban alienation. Notably, Lefebvre's production of space provides a critical framework for interpreting how these built environments encode ideological meanings and reproduce patterns of control, surveillance, and anxiety (16).

The research findings suggest several key spatial elements that consistently generate suspense and psychological instability. Among them, low-contrast lighting, use of cool color palettes (greys, blues, desaturated greens), and compressed camera framing were most strongly associated with elevated environmental anxiety. This was especially evident in *Se7en*, where chiaroscuro effects and constrained interior sets heightened viewer discomfort. In *Fight Club*, architectural ruin and industrial decay were central to conveying themes of social disintegration and identity loss. In *Zodiac*, impersonal bureaucratic interiors and static camera work created a slow-building sense of dread and information overload. These stylistic elements echo what David Bordwell described as a "visual metaphor system" wherein form becomes function by externalizing emotional states through spatial attributes (2). The interviews with film critics and environmental psychologists further underscored how mise-en-scène in Fincher's films influences not only interpretive processes but also the viewer's embodied reaction—some respondents reported somatic responses such as heart palpitations, sweating, and muscular tension during key scenes. Hence, architecture and lighting function in Fincher's work as co-narrators of psychological trauma and thematic ambiguity.

Comparative analysis with other directors in the crime and thriller genres (e.g., Hitchcock, Nolan, and Scorsese) reinforces Fincher's unique approach to spatial storytelling. While directors like Nolan use architecture symbolically—think of *Inception*'s dreamscapes—Fincher employs space as a tactile psychological reality, privileging grit over metaphor. For instance, unlike *The Dark Knight*'s abstract urban modernism, Fincher's Gotham in *Se7en* is grounded in physical decay and moral corrosion (15). Similarly, *Fight Club*'s derelict housing contrasts sharply with the clean, open spaces in *Taxi Driver*, suggesting divergent conceptions of spatial pathology. The comparative data show that Fincher consistently foregrounds space as a determinant of narrative rhythm and emotional texture. His use of closed frames, vertical camera angles, and repetitive architectural motifs produces an almost claustrophobic narrative architecture that encloses the viewer within the character's perceptual world. In this way, Fincher's films exemplify a synthesis of spatial realism and psychological stylization that few contemporary directors achieve.

The implications of this study extend beyond film studies and into urban planning, architecture, and environmental psychology. If cinematic environments can evoke feelings of insecurity and unease in viewers, then actual urban spaces with similar design features may provoke analogous emotional responses in residents. Several participants in the study reported a heightened awareness of environmental design in real life after watching Fincher's films, avoiding dimly lit corridors, enclosed spaces, and areas with insufficient natural surveillance. Such feedback aligns with environmental criminology's emphasis on perceptual cues and behavioral conditioning in public spaces (24). From a design perspective, the research supports the incorporation of psychological comfort and visual openness in urban environments. Furthermore, for professionals in film design and set construction, the findings highlight the emotional potency of architectural mise-en-scène and provide a roadmap for constructing psychologically resonant cinematic worlds. Ultimately, the study underscores the value of a multidisciplinary approach that bridges cinematic form, spatial theory, and psychological response to elucidate how built environments—real or fictional—shape human experience and perception.

In conclusion, this research demonstrates that David Fincher's use of mise-en-scène, lighting, and architectural space transcends aesthetic function to become a mechanism for inducing suspense, psychological instability, and thematic complexity. Through a synthesis of formalist analysis, spatial theory, and empirical audience data, the study reveals that Fincher constructs narrative environments that are not only immersive but also emotionally manipulative. His cinematic worlds—composed of narrow alleys, industrial decay, shadowed interiors, and disoriented geometries—act as psychological extensions of his characters' anxieties and, by extension, the viewer's own latent fears. In doing so, Fincher transforms space into an active narrative agent that mediates tension, meaning, and affect. These insights enrich our understanding of crime cinema, expand the theoretical vocabulary of spatial aesthetics, and offer practical guidance for the design of psychologically attuned spaces in both cinematic and urban contexts.

References

- Schmid C. Henri Lefebvre and the Theory of the Production of Space. USA: Verso; 2022.
- Bordwell D, Thompson K. Film Art 12th Edition. New York: Mc-Graw Hill; 2020.
- Ataria Y. The Uncanny: New Directions. Phenomenological Psychology. 2024:205-21.
- Küller R, Ballal SG, Laike T, Mikellides B. The impact of light and colour on psychological mood: A cross-cultural study of indoor work environments. Ergonomics (Taylor & Francis). 2006:1496-507.
- Kutucu S. TRANSFORMATION OF MEANING OF ARCHITECTURAL SPACE IN CINEMA: THE CASES OF "GATTACA" AND "TRUMAN SHOW". Izmir: Izmir Institute of Technology; 2005.
- Arnett R. The American City as Non-Place: Architecture and Narrative in the Crime Films of Michael Mann. Quarterly Review of Film and Video. 2009:44-53.
- Browning M. David Fincher: Films That Scar. California: Praeger; 2010.
- Raj SJ, Suresh AK. To Reign in Hell David Fincher's Enclosed Worlds of Transgression. A critical companion to David Fincher. Lanham, Mayland USA: Lexington Books; 2024. p. 109-25.
- Huskinson L. The Psychologist: The British Psychological Society. the psychologist. 2021:38-42.
- Shukla M. Analysis of David Fincher as an Auteur. International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology. 2019:1073-8.
- Youssef M, Missi SE. ARCHITECTURE AGAINST CRIME. BAU JOURNAL: HEALTH AND WELLBEING. 2018:1-12.
- Garrett K. The Auteur Perspective of David Fincher. Oregon: Oregon State University; 2018.
- Dogru MS. LIGHT AS AN INSTRUMENT OF VISUAL METAPHOR AND EXPRESSION IN CINEMA PRODUCTIONS: THE EXAMPLE OF FILM NOIR. spain: ResearchGate; 2017. p. 630-41.
- Schreiber M. Tiny Life: Technology and Masculinity in the Films of David Fincher. Journal of Film and Video. 2016:3-18.
- Brown W, Fleming DH. Deterritorialisation and Schizoanalysis in David Fincher's "Fight Club". Deleuze and Guattari. 2011;5(2, Special Issue on Schizoanalysis and Visual Culture):275-99.
- Stanek Ł. Methodologies and Situations of Urban Research:Re-reading Henri Lefebvre's 'The Production of Space'. Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History. 2007:461-5.
- Kammerer D. Video Surveillance in Hollywood Movies. Surveillance & Society. 2004:464-73.

18. Cozens P, Saville GJ, Hillier D. Crime Prevention through Environmental Design (CPTED): A Review and Modern Bibliography. Emerald Group Publishing Limited. 2005:328-56.
19. Braun V, Clarke V. Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology. 2008:77-101.
20. Guest G, Bunce A, Johnson L. How Many Interviews Are Enough?: An Experiment with Data Saturation and Variability. Sage Journals Home. 2006:59-82.
21. Gerrig RJ. Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading. USA: Yale University Press; 1993.
22. Pallasmaa J. The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. New York: John Wiley & Sons; 2012.
23. Cozens P, Hillier D. Revisiting Jane Jacobs's 'Eyes on the Street' for the Twenty-First Century: Evidence from Environmental Criminology. The Urban Wisdom of Jane Jacobs. London: Routledge; 2012. p. 19.
24. Weisburd D, Uding CV, Hinkle JC, Kuen K. Broken Windows and Community Social Control: Evidence from a Study of Street Segments. Journal of Research in Crime and Delinquency. 2023:727-71.
25. Shiel M, Tony F. Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context: Blackwell Publishers Ltd; 2001. 1-18 p.
26. Suresh AK, Raj SJ. Transgressions of the less dead Necropolitics of the subaltern in South Indian cinema: Voicing the Less Dead. Reshaping True Crime Stories from the Global Margins. United States: Lexington Books; 2025. p. 127-40.