

MỐI QUAN HỆ GIỮA KHÔNG GIAN THẬT VÀ KHÔNG GIAN TRONG ĐIỆN ẢNH

NGUYỄN NGUYỄN VŨ *

Tóm tắt: Mỗi một thành phố lưu giữ những trải nghiệm của mình xuyên qua các thời đại thông qua những ký ức sâu sắc và trường tồn. Khi một thành phố xuất hiện trên phim, nó biến hoá thành một thực thể hư cấu, điều này phản ánh đúng bản chất của điện ảnh. Sự song hành nội tại này giữa các đô thị và phim ảnh tạo nên sự cộng sinh mang tính tất yếu, trong đó mỗi bên liên tục cấu thành và tiến hoá cùng nhau.

Từ khoá: Điện ảnh, đô thị, song hành, biến hoá, cộng sinh, phát triển.

Abstract: The city immortalizes its experiences across epochs with its profound and enduring memory. When a city is captured through the lens of a camera, it metamorphoses into a fictional, mirroring the very essence of cinema. This intrinsic parallelism between the city and film forms an inevitable symbiosis wherein each continually constitutes and evolves with the others.

Keywords: Cinema, urban, parallelism, metamorphose, symbiosis, evolve.



Với tư cách là một phương tiện truyền thông đại chúng, điện ảnh đã và sẽ liên tục tái hiện những không gian, môi trường, sự kiện và biểu tượng khác nhau thông qua các bối cảnh trên phim. Hơn thế nữa, các bộ phim đồng thời tái hiện những hồi ức xã hội của người xem, liên tục thúc đẩy họ (cùng với người làm phim) kết hợp hiện thực với óc tưởng tượng. Như chúng ta biết, điện ảnh có những tác động đáng kể lên đời sống xã hội, có thể là thông qua trang phục, bối cảnh, đạo cụ của nhân vật hay đơn giản chỉ là một lời nói, cử chỉ... vì vậy việc xem xét nghiêm túc không gian (đô thị) trong phim cũng từng được đặt ra với mục đích tìm hiểu về thiết kế (không gian) của các đô thị, nghiên cứu

ảnh hưởng của điện ảnh tới khả năng hiểu biết và nhận thức thị giác của khán giả, từ đó khám phá kỳ vọng của họ về môi trường một đô thị/thành phố.

Khi xem xét mối quan hệ cộng sinh này, chúng ta có thể hiểu được bản chất của môi trường đô thị bằng cách đào sâu vào những bối cảnh điện ảnh mô tả chúng và ngược lại, để thấu hiểu chiều sâu của trí tưởng tượng điện ảnh, chúng ta cũng cần khám phá những biểu hiện hữu hình của nó trong môi trường đô thị. Al Sayyad N., trong cuốn *Chủ nghĩa đô thị trong điện ảnh: Lịch sử của chủ nghĩa hiện đại từ phim đến đời thực* nhận xét: “Sự giao thoa giữa đô thị, con người và thành phố thông qua

ngiên cứu điện ảnh cung cấp một lăng kính phong phú và đa chiều mà qua đó chúng ta có thể khám phá và thấu hiểu về môi trường đô thị. Kết quả này không chỉ hé lộ ý nghĩa văn hóa và xã hội của các thành phố mà còn hé lộ cách chúng được định hình, trải nghiệm và cảm nhận bởi người dân”⁽¹⁾.

Thông qua các bộ phim như *Chàng cao bồi lúc nửa đêm*

(*Midnight Cowboy*, 1969), *Làm điều đúng đắn* (*Do the Right Thing*, 1989), *Giết con chim nhại* (*To Kill a Mockingbird*, 1963), hay những đại diện của điện ảnh châu Á gần đây như *Ký sinh trùng* (*Parasite*, 2019)... điện ảnh đóng vai trò quan trọng trong việc làm nổi bật các vấn đề xã hội như nghèo đói, phân biệt chủng tộc, quan hệ sắc tộc và công bằng xã hội. Những câu chuyện như vậy mang đến những góc nhìn sâu sắc, quý giá về trải nghiệm sống của cư dân thành phố và nhấn mạnh tầm quan trọng của quy hoạch toàn diện đô thị, giải quyết bất bình đẳng xã hội.

Trong cuốn *Những thành phố, những thế giới khác: Tưởng tượng về đô thị trong thời đại toàn cầu hóa*, tác giả Huyssen A. cho rằng “Những bộ phim sử dụng bối cảnh đô thị/thành phố không chỉ mang lại tính giải trí, mà chúng còn có thể là một nguồn tài nguyên thiết thực và mạnh mẽ cho việc giảng dạy về quy hoạch và thiết kế đô thị, hay còn gọi là chủ nghĩa đô thị (*urbanism*). Những bộ phim như vậy có thể cung cấp khảo sát toàn diện về các thành phố, tạo điều kiện cho việc so sánh và phân biệt đối xử về hình thái đô thị và đời sống xã hội, đồng thời xác định sự tương đồng (nếu có) giữa các bối cảnh địa lý khác nhau. Chúng mô tả các thành phố ở nhiều quy mô, từ các khu vực đô thị đến nhà riêng, làm rõ mối quan hệ phức tạp giữa các thành phần cấu thành nên chủ nghĩa đô thị...”⁽²⁾.



Không gian trong phim *Giết con chim nhại*

Với độ sâu trường ảnh của máy quay, các bộ phim ghi lại những hoạt động đa dạng của thành phố, các hình thái, không gian cũng như cấu trúc của chúng – tất cả đều là những khía cạnh quan trọng của quy hoạch và thiết kế đô thị, đồng thời điện ảnh cũng đóng vai trò là công cụ đắc lực để thể hiện và diễn giải không gian đô thị. Thông qua cách kể chuyện trực quan, phim ảnh giới thiệu các phong cách kiến trúc, bố cục và các giải pháp quy hoạch đô thị khác nhau. Một trong những ví dụ kinh điển là *Thành phố tương lai* (*Metropolis*, 1927), bối cảnh bộ phim trình bày cảnh quan đô thị tương lai, nhấn mạnh tiềm năng và những chạm bẩy của quá trình đô thị hóa.

Điện ảnh có thể truyền cảm hứng cho các nhà quy hoạch đô thị và kiến trúc sư bằng cách đưa ra những ý tưởng sáng tạo và thúc đẩy các cuộc thảo luận quan trọng về hướng phát triển đô thị. Gần đây hơn, những bộ phim như *Nhân tố thứ năm* (*The Fifth Element*, 1997) hay *Tội phạm nhân bản* (*Blade Runner*, 1982) lại mang đến những tầm nhìn mang tính suy đoán, thách thức các mô hình quy hoạch đô thị hiện tại.

Chúng ta đều hiểu, thiết kế và kiến trúc của không gian đô thị đóng một vai trò quan trọng trong việc định hình cuộc sống hàng ngày của cư dân. Cũng vì vậy, các bộ phim như *Ý tưởng khởi nguồn* (*Inception*, 2010) và *Ma trận* (*The Matrix*, 1999) đã sử dụng những cảnh quan đô thị giàu tính sáng tạo để khám phá cách mà

(1). Al Sayyad N. (2006), tr. 39

(2). Huyssen A. (2008), tr. 14



Không gian trong phim *Tội phạm nhân bản*

môi trường đô thị ảnh hưởng đến hành vi và sự tương tác xã hội của con người. Những tác phẩm điện ảnh như vậy cho chúng ta thấy rằng một thiết kế tốt có thể nâng cao chất lượng cuộc sống, thúc đẩy sự gắn kết xã hội và tạo ra những không gian công cộng sôi động. Có nhiều ví dụ như vậy, cũng như không gian đô thị có nhiều cách tác động đến đời sống vật chất và tinh thần của con người, từ ảnh hưởng đến tâm lý, các mối quan hệ cá nhân đến lối sống, thậm chí đời sống nghệ thuật... Thông qua điện ảnh, mà cụ thể hơn là các bối cảnh phim, khán giả và các chuyên gia có thể phân nào hiểu được sự tác động này và đưa ra những “chìa khoá” cho sự thay đổi.

Theo tác giả Mennel B., “Phim nói chung (điện ảnh và truyền hình) không chỉ đơn thuần phản ánh thực tế của một đô thị cụ thể mà chúng đóng một vai trò quan trọng trong việc xây dựng và định hình sự hiểu biết của chúng ta về những môi trường này. Thông qua nghiên cứu phim ảnh, ký hiệu học, nghiên cứu văn hóa chúng ta hoàn toàn có thể khám phá một câu chuyện trên phim đã tạo ra và duy trì những hình ảnh và ý nghĩa cụ thể của cuộc sống đô thị như thế nào. Các phương tiện truyền thông này không chỉ mô tả các thành phố mà thông qua đó còn tích cực tham gia vào diễn ngôn về sự phát triển, tầm ảnh hưởng, thậm chí cả hệ

tư tưởng xã hội của thành phố/đô thị đó”⁽³⁾.

Những tác phẩm nổi tiếng như *Băng đảng New York (Gangs of New York, 2002)*, *Ngày xưa ngày xưa ở nước Mỹ (Once Upon a Time in America, 1984)*, *Bố già (The Godfather, 1972)*... không chỉ kể câu chuyện về con người, mà quan trọng hơn, chúng mô tả sự chuyển đổi của cảnh quan đô thị, minh họa cách các lực lượng kinh tế, chính trị và xã hội định hình (bộ mặt)

các thành phố. Về bản chất, đây có thể coi như những hồ sơ lịch sử quý giá về các đô thị, như cách *Bản danh sách của Schindler (Schindler's List, 1993)* cho chúng ta thấy không gian châu Âu thời Chiến tranh Thế giới thứ Hai vậy. Còn trở lại với *Ký sinh trùng*, bộ phim này đưa ra những góc nhìn đương đại về sự chênh lệch đô thị và sự phân tầng xã hội vốn có trong các thành phố hiện đại. Và xét trên các khía cạnh như trên, phim ảnh hoàn toàn có thể là công cụ giáo dục, một phương pháp hấp dẫn khi tìm hiểu về chủ nghĩa đô thị. Kể cả đối với dòng phim viễn tưởng, bối cảnh đô thị của chúng cũng có thể trở thành nguồn cảm hứng, là tài liệu tham khảo khi bàn về những ý tưởng mới cho một đô thị tương lai.

Sự tương tác giữa điện ảnh với không gian đô thị vốn rất đa dạng. Các thành phố cung cấp bối cảnh và sau đó là khán giả cho công nghiệp điện ảnh, đồng thời các kiến trúc sư, nhà quay hoạch có thể lấy cảm hứng từ những mô tả trên phim khi nói về tương lai, về sự thúc đẩy phát triển đô thị. Điều quan trọng nữa, đó là các thành phố được lợi khi tận dụng di sản điện ảnh để thu hút du lịch và đầu tư. Từ những địa danh đã nổi tiếng như London, New York, Rome, Venice... cho đến các hòn đảo trước đây tưởng chừng ít người biết như Jeju (Hàn Quốc) hay

(3). Mennel B. (2019), tr. 87



Không gian trong phim *Ngày xưa ngày xưa ở nước Mỹ*

đến đất nước New Zealand xa xôi cũng từng xuất hiện trên phim và qua đó có sức hút hơn với du khách.

Khi xét đến sự tương tác giữa không gian đô thị và bối cảnh điện ảnh, các tác giả Shiel M. và Fitzmaurice T. cho rằng có thể ví “các phân cảnh phim thực chất là sự miêu tả không gian đô thị được kể một cách có chọn lọc. Bản thân sự lựa chọn này bắt nguồn từ cấu trúc xã hội của không gian và sự tương tác của chúng ta với nó. Do đó, bản thân phim ảnh có thể trở thành công cụ để xem xét cách hiểu và diễn giải các không gian cụ thể”⁽⁴⁾. Các tác giả này nhấn mạnh, dù rằng những nghiên cứu điện ảnh truyền thống thường nhấn mạnh “tính văn bản” của điện ảnh, nó (*bộ phim và bối cảnh của phim*) thực chất là một hệ thống không gian, nó giống hệ thống không gian hơn là một hệ thống văn bản⁽⁵⁾. Đặc thù không gian chính là điều tạo nên sự khác biệt của điện ảnh, và nó mang lại cho bộ phim một tiềm năng đặc biệt để làm sáng tỏ không gian sống của thành phố và xã hội đô thị. Một điều mà điện ảnh đã và sẽ vẫn tiếp tục làm kể từ những năm 1920 chính là “đẫn dắt khán giả cách xem phim” và qua đó đưa cho khán giả toàn cầu những hình dung về một thành phố hiện đại, bất kể họ có sống trong đó hay không. Thành phố (bối cảnh) trong điện ảnh không chỉ hoạt động như một phong nền cho cảnh phim,

(4). Shiel M. và Fitzmaurice T. (2003), tr. 62

(5). sdd, tr. 62

mà cao hơn, khi một bộ phim thể hiện không gian đô thị thì tự thân nó đã mang tính biểu tượng đồng thời mang tính cảm quan.

Dimendberg E., trong cuốn sách *Phim noir và không gian hiện đại*, cho rằng “Việc dựng, biên tập phim đã cho phép người xem có trải nghiệm ‘vừa ở chỗ này vừa ở chỗ kia’ trong gần như cùng một thời gian. Cũng vì vậy, điện ảnh (và phim nói chung) chính là phương

tiện ưu việt để di chuyển giữa các thành phố, từ toàn cảnh đô thị này sang toàn cảnh đô thị khác, từ sắc thái kiến trúc này sang sắc thái kiến trúc khác... Trong quá trình tương tác với nhau như vậy, bộ phim mang theo vô số phương tiện để bộc lộ các yếu tố thuộc các hình thái vật chất, văn hóa, kiến trúc, lịch sử và xã hội... của một thành phố/đô thị”⁽⁶⁾.

Tựu chung, phim ảnh và các đô thị có mối liên hệ sâu sắc với nhau. Một bộ phim, thông qua bối cảnh và câu chuyện phản ánh và định hình hiểu biết của khán giả về không gian đô thị đồng thời cũng đóng vai trò là phương tiện để người xem khám phá các khái niệm đô thị khác nhau. Bằng cách quan sát, phân tích các bối cảnh phim, chúng ta có thể khám phá được nhiều hơn về các khía cạnh văn hóa, xã hội và kiến trúc của môi trường đô thị.

Trở lại khái niệm không gian, điện ảnh nổi bật là một hình thức văn hóa không gian độc đáo, được hiểu rõ nhất qua lăng kính sắp đặt không gian. Chúng ta thấy rõ điều này qua các yếu tố không gian trong phim – bố cục cảnh quay, bối cảnh, mối quan hệ địa lý giữa các bối cảnh khác nhau trong cùng một chuỗi sự kiện, và trên hết, đó là việc mô tả môi trường sống trên phim.

Sự phát triển của xã hội phản ánh sự phát triển của điện ảnh. Từ những bộ phim câm ban đầu cho đến phim có tiếng, rồi với sự phát triển

(6). Dimendberg E. (2004), tr. 124

của kỹ xảo, điện ảnh đã nắm bắt được lối sống, môi trường đô thị và cách nhìn đang thay đổi của chúng ta về thế giới. Điện ảnh là một hình thức văn hóa không gian độc đáo, nổi bật bởi khả năng xây dựng, sắp đặt và diễn giải không gian. Điều này không chỉ xảy ra bên trong mà còn tác động đến bên ngoài thông qua các bộ phim (phương tiện điện ảnh). Đặc thù không gian trong điện ảnh thể hiện ở nhiều chiều khác nhau, đó là không gian trong phim (nhìn qua bố cục, cỡ cảnh), bối cảnh tường thuật, và thậm chí cả trình tự địa lý của các cảnh quay từ đầu đến cuối bộ phim... Sử dụng không gian đô thị như vậy nhưng điện ảnh “hư cấu” nó, tái định hình nó thông qua các hoạt động của câu chuyện phim, của nhân vật. Do đó, rõ ràng là điện ảnh hoạt động như một hệ thống không gian vượt ra ngoài định dạng văn bản truyền thống và thông qua điện ảnh, khán giả hoàn toàn có thể tăng cường sự hiểu biết về không gian sống của các thành phố, thậm chí họ chưa từng đặt chân đến.

Theo tác giả Clarke D. B., “Trong một cảnh quay, ngoài những yếu tố kỹ thuật khác thì bố cục giữ vai trò quan trọng bởi nó là yếu tố chủ chốt trong việc truyền tải mối quan hệ (về không gian) giữa các nhân vật và môi trường của họ. Những gì xuất hiện trong khung hình, tỷ lệ nhân vật trong bố cục thể hiện môi trường sống, vị trí, thậm chí thân phận của nhân vật trong không gian mà họ đang tồn tại”⁽⁷⁾.

Ở bộ phim *Tội phạm nhân bản*, chúng ta được chứng kiến những cảnh quay thể hiện bối cảnh/không gian mênh mêng, rục rờ ánh đèn, điều này đối lập với sự suy tàn trong tương lai. Với bộ phim *Cửa sổ phía sau* (*Rear Window*, 1954), khán giả lại thấy nhân vật bị cô lập, luôn tò mò về thế giới được thể hiện qua khung cửa sổ căn hộ nhìn ra thành phố rộng lớn. Trong trường hợp *Tài xế taxi* (*Taxi Driver*, 1976), họa sĩ Richard Sylbert đã tạo ra vô số không gian chật hẹp, đầy ngột ngạt với tông màu đỏ để

phản ánh sự sa ngã của nhân vật chính trong cơn điên loạn giữa đô thị New York.

Khi đề cập sự tương tác giữa điện ảnh và kiến trúc đô thị, chúng ta không thể bỏ qua bối cảnh. Nói đến bối cảnh trong phim, rõ ràng chúng không chỉ là phong nền như cách chúng ta thấy ở bộ phim câm đầu tiên mà còn là một phần không thể thiếu của câu chuyện. Bối cảnh phản ánh trạng thái cảm xúc và tâm lý của các nhân vật cũng như bối cảnh chính trị xã hội của môi trường đô thị (trong phim). Trong *Thành phố tương lai*, cảnh quan thành phố cao chót vót đại diện cho sự hùng vĩ và cũng là sự áp bức trong thời đại công nghiệp hóa. Ở phim *Thành phố của Chúa* (*City of God*, 2002), chúng ta thấy những khu ổ chuột của Rio de Janeiro. Đó không chỉ là bối cảnh, là không gian sống của nhân vật mà còn được các nhà làm phim sử dụng để miêu tả một không gian năng động nhưng đầy nguy hiểm, nơi định hình cuộc sống và số phận của các nhân vật. *Ý tưởng khởi nguồn* lại là một trường hợp khá độc đáo của điện ảnh khi đạo diễn Christopher Nolan sử dụng những cảnh quan kiến trúc chuyển động của những giấc mơ, thông điệp mà đạo diễn muốn gửi gắm chính là phản ánh những lát cắt phức tạp trong sứ mệnh của các nhân vật chính và sự bất ổn ngay trong thực tại của họ.

Để minh chứng cho việc không gian trong phim và không gian đô thị có sự tương tác qua lại, mật thiết, chúng ta có thể nhìn về điện ảnh Iran, nơi có nhiều sự thay đổi về mặt xã hội trong thế kỷ trước. Theo các tác giả Mohsen Habibi, Hamideh Farahmandian và Reza Basiri Mojdehi, thì “Phần lớn các câu chuyện điện ảnh Iran đều dựa trên thành phố Tehran và sự tương tác của các nhân vật với thành phố này bởi đây là không gian sống của họ. Chủ đề cũng chủ yếu xoay quanh sự đối lập giữa các giá trị truyền thống và hiện đại, thành phố với nông thôn. Sau năm 1979, chủ đề của điện ảnh Iran cũng thay đổi, trở nên đa

(7). Clarke D.B. (1997), tr. 11



Không gian trong phim *Tài xế taxi*

dạng hơn. Ở bộ phim nổi tiếng của điện ảnh Iran là *Những đứa trẻ thiên đường* (*Children of Heaven*, 1997) của đạo diễn Majid Majidi chúng ta thấy rõ ràng điều đó - sự đối lập thành thị - nông thôn (ngoại ô). Những con ngõ nhỏ quanh co cho chúng ta thấy cuộc sống vốn nhiều khó khăn của các nhân vật...”⁽⁸⁾.



Không gian trong phim *Những đứa trẻ thiên đường*

Ngày nay, sự phát triển của công nghệ đã cho phép chúng ta tạo ra một bộ phim hoàn toàn trên máy tính, không sử dụng bất kỳ cảnh quay

thực tế nào. Tuy vậy, không gian trong phim là điều không thể không tồn tại. Đó có thể là không gian xưa cũ kiểu London, năng động kiểu New York, phức tạp như Rio de Janeiro, đầy tính biểu tượng như trong phim của Andrey Tarkovsky, hay “khó hiểu” như cách mà đạo diễn Christopher Nolan thường sử dụng. Lý do đơn giản là vì điện ảnh là nghệ thuật của không gian, hơn nữa nó liên tục chuyển động, liên tục được cập nhật.

Mối liên hệ về không gian giữa quy hoạch đô thị và “quy hoạch đô thị trên phim” cũng là chủ đề cần được nghiên cứu. Các nhà nghiên cứu điện ảnh, các nhà quy hoạch đô thị, nhà địa lý và kiến trúc sư đều muốn khám phá mối quan hệ đa chiều giữa không gian trong điện ảnh và các đô thị.

Điều chắc chắn là điện ảnh hay các thành phố đều không phải là những thực thể đơn nhất, mỗi thực thể đều thể hiện nhiều câu chuyện và cách diễn giải khác nhau trong các giai đoạn lịch sử và bối cảnh toàn cầu khác nhau. Ngay

(8). Mohsen Habibi, Hamideh Farahmandian, Reza Basiri Mojdehi (2015), tr. 63

cả một thành phố, gần như cùng một thời điểm cũng sẽ khác nhau khi lên phim, chúng sẽ là những bức tranh đô thị riêng biệt, được định hình bởi các thể loại, các đạo diễn, thậm chí các hãng phim. Chính sự đa dạng này đã góp phần vào việc hiểu rõ hơn sự đa dạng của bản thân các đô thị, sau đó là sự đa dạng của chúng qua con mắt người làm phim. Theo tác giả Bruno G., “Một bộ phim có thể mô tả không gian thật (hoặc lấy cảm hứng từ không gian thật), điều này có nghĩa là bộ phim nói riêng và điện ảnh nói chung có chức năng phản ánh đời sống và ở chiều ngược lại, nó ảnh hưởng đến đời sống xã hội (thông qua người xem), dù bộ phim đó là viễn tưởng hay thực tế. Sự tương tác này dẫn đến sự phát triển của các mô hình siêu thực và những ý tưởng sáng tạo, thu hút cả cư dân đô thị lẫn khán giả điện ảnh”⁽⁹⁾.

Mối quan hệ qua lại giữa điện ảnh và các đô thị đặt ra những câu hỏi thú vị như liệu thành phố có truyền cảm hứng cho các bối cảnh điện ảnh, hay điện ảnh định hình tầm nhìn của con

người về các thành phố trong tương lai?

Câu trả lời vẫn còn là vấn đề đang rất được quan tâm bởi lý do rõ ràng là phim ảnh liên quan chặt chẽ đến các thành phố, kiến trúc và bối cảnh đô thị, khám phá cách những yếu tố này gợi lên cảm xúc và ảnh hưởng đến cuộc sống hàng ngày. Tương tự, phim ảnh sử dụng không gian, kiến trúc, thiết kế đô thị, các yếu tố của chủ nghĩa đô thị và cảnh quan để định vị nhân vật và tạo ra những hành động và cảm xúc kịch tính.

Dù thế nào đi nữa, các đô thị, các không gian sống của con người vẫn sẽ luôn xuất hiện trong điện ảnh. Chúng ta có nhân vật, chúng ta có hành động, điều này đồng nghĩa với người làm phim, nhân vật trên phim cần có không gian để hoạt động, thậm chí không gian riêng cho từng tình huống của phim, chính vì như vậy không gian nói chung và kiến trúc/không gian đô thị nói riêng vẫn sẽ luôn xuất hiện trên phim và sự tương tác qua lại giữa phim và đời thực vẫn sẽ luôn tồn tại.

(9). Bruno G. (2002), tr. 22

* *Ths., giảng viên khoa Mỹ thuật, Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. AlSayyad N., *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real (Chủ nghĩa đô thị trong điện ảnh: Lịch sử của chủ nghĩa hiện đại từ phim đến đời thực)*, Routledge Press, New York, 2006.
2. Bruno G., *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film (Atlas cảm xúc: hành trình nghệ thuật, kiến trúc và điện ảnh)*, Routledge Press, New York, 2002.
3. Clarke D.B., *The Cinematic City (Thành phố điện ảnh)*, Routledge Press London, 1997.
4. Dimendberg E., *Film Noir and the Spaces of Modernity. (Phim Noir và không gian hiện đại)*, Uni. Harvard, 2004.
5. Friedberg A., *Window Shopping: Cinema and the Postmodern (Lướt qua cửa sổ: Điện ảnh và hậu hiện đại)*, Uni. Berkeley, 1993.
6. Gehl J., *Cities for People (Thành phố vì con người)*, Island Press, Washington DC, 2010.

7. Giddings B., Horne R., *Urban Design: Method and Techniques (Thiết kế đô thị: Kỹ thuật và phương pháp)*, Publisher Architecture, London, 2002.
8. Huyssen A., *Other Cities, Other Worlds: Urban Imaginaries in a Globalizing Age (Những thành phố, những thế giới khác: tưởng tượng về đô thị trong thời đại toàn cầu hóa)*, Uni. Duke, 2008.
9. Mennel B., *Cities and Cinema (Điện ảnh và các thành phố)*, Routledge, New York, 2019.
10. Neumann D., *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner (Kiến trúc trên phim: từ Metropolis đến Blade Runner)*, Publisher Architecture New York, 1996.
11. Shiel M, Fitzmaurice T, *Screening the City (Góc nhìn thành phố)*, Verso Press, London, 2003.
12. Mohsen Habibi, Hamideh Farahmandian, Reza Basiri Mojdehi, *Reflection of urban space in Iranian cinema: A review of the last two decades (Không gian đô thị trong điện ảnh Iran: Nhìn lại hai thập kỷ qua)*, Faculty of Architecture and Urban Planning, Iran University of Science and Technology, 2015.

Ngày tạp chí nhận được bài: 20/10/2025; Ngày nhận xét phản biện: 24/10/2025
Ngày quyết định đăng: 26/10/2025; Ngày đăng: 25/3/2026