

The Wisdom of Storytelling in the Museum's Design Process

Mohammad Kazemi  * | PhD of Architecture, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran

Abstract

Museum designing is a three-dimensional and hybrid process. It interconnects various disciplines such as architecture, graphic design, interior design, audio-visual graphics, and print graphics. Museum's transformation during the 1930s is the main reason that drives storytelling to be adopted in the daily display routine of museums. Storytelling communicates meanings and mediates human knowledge of the world, humans, and architecture. Verbal storytelling, written storytelling, visual storytelling, and spatial storytelling help all age groups to communicate with the collections of the museums. In this paper, we investigate the role of the different kinds of storytelling in the museum's design process. We use an original survey of meaning and interpretation drawn from the fields of philosophy, linguistics, hermeneutics, humanistic geography, narrative theory, psychology, architectural theory and museology. In addition, we use researchers' personal perceptions and experiences. This study uses two case studies (Australian National Maritime Museum and Hong Kong Museum of History) to demonstrate how museums are currently utilizing storytelling and show the fundamental tools for its success. The results of this paper indicate that our understanding of master narratives needs more time and focus. The master narrative has to be followed and leaves little space for unrestricted meaning-making. Furthermore, in the non-linear storytelling, each thematic display can establish a separate identity. Then, museum architecture suggests a delightful environment for communicating meanings by self-learning and organized embodied experience of an entire space.

Keywords: Museum's Design Process, Written Text Interpretation, Verbal Text Interpretation, Visual Storytelling, Spatial Storytelling.

* **Corresponding Author:** a.s.m.kazemi@gmail.com

How to Cite: Kazemi, Mohammad. (2023). The Wisdom of Storytelling in the Museum's Design Process, *Hemkat va Falsafeh*, 19 (75), 161-192.

DIO: 10.22054/WPH.2022.62322.1999



حکمت داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری موزه

محمد کاظمی *  دکتری معماری، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

چکیده

طراحی موزه، فرآیند چندبعدی و ترکیبی است و رشته‌ها و مراحل مختلف را در بر می‌گیرد. تقریباً از دهه ۱۹۳۰ میلادی از داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری موزه‌ها برای انتقال معانی و ارتباط نزدیک با جهان و انسان استفاده شده است. داستان‌سرایی نوشتاری، کلامی، بصری و فضایی روش‌های مختلف برای ارتباط برقرار کردن موزه‌ها با بازدیدکنندگان خود هستند. در این مقاله این روش‌ها معرفی شده‌اند. همچنین نقش آن‌ها در فرآیند طراحی معماری موزه در سطوح مختلف بررسی شده است. برای این موضوع از مفاهیم و تفاسیر در زمینه‌های مختلف همچون فلسفه، زبان‌شناسی، هرمنوتیک، جغرافیای انسانی، نظریه روایت، روان‌شناسی، نظریه معماری و موزه‌شناسی استفاده شده است. همچنین مرور ادبیات از منابع مرتبط، مشاهدات و تجربه‌های شخصی و ارزیابی نمونه‌های موردی برای تکمیل بحث بکار رفته‌اند. موزه ملی دریانوردی استرالیا (روایت غیرخطی) و موزه تاریخ هنگ‌کنگ (روایت خطی) به‌عنوان نمونه‌های موردی از لحاظ خط داستان، مفاهیم، ایده‌ها و مصنوعات اصلی به‌طور کامل ارزیابی شده‌اند. دستاوردها نشان می‌دهند که در روش خطی نسبت به روش غیرخطی به‌صرف زمان و تمرکز بیشتر برای درک روایت کلان نیاز است. در روش خطی، طی مراحل مختلف و توجه به خط سیر آن‌ها اجباری اما در روش غیرخطی اختیاری است. در روش خطی یک روایت کلان وجود دارد اما در روش غیرخطی هر زمینه می‌تواند به‌طور مستقل عمل کند. بر این اساس، معماری موزه می‌تواند از طریق فعالیت‌های کلامی تا فضایی و فعالیت‌های شناختی تا تجربه مجسم، محیط جذاب برای تجربه عملی و انتقال معانی ایجاد کند. **واژه‌های کلیدی:** فرآیند طراحی معماری موزه، تفسیر متن نوشتاری، تفسیر متن کلامی، داستان‌سرایی بصری، داستان‌سرایی فضایی.

مقدمه

واژه موزه^۱ به معنای مکان نمایش هنر و علوم است. بین موزه‌ها و انواع مختلف نمایشگاه‌های تجاری، تفاوت اساسی وجود دارد. دین^۲ در سال ۱۹۹۴ میلادی (Dean, 1994: 1-8) این تفاوت را مشخص کرده است. هدف نمایشگاه‌های تجاری، کسب درآمد است در حالی که موزه‌ها بر آموزش، تعمق، یادگیری و اعتماد عمومی تأکید دارند. موزه‌ها اغلب دائمی هستند و برای حفاظت و آموزش ایجاد می‌شوند. روزن‌بالت^۳ در سال ۲۰۰۱ میلادی (Rosenblatt, 2001: 1-48) موزه‌ها را به پنج دسته تقسیم کرده است. موزه‌های هنر، موزه‌های تاریخ، موزه‌های کودکان، موزه‌های علوم و تاریخ طبیعی و موزه‌های تخصصی این پنج دسته را تشکیل می‌دهند.

اهمیت فرهنگی باعث تمایز معماری موزه می‌شود. اهمیت فرهنگی معماری موزه در چگونگی ارتباط یافتن فرهنگ‌های گذشته با جهان معاصر است. موزه در کنار نمایش تمدن‌های گذشته می‌تواند ایده‌ها، رسوم و رفتار اجتماعی جوامع معاصر را نیز نشان دهد. این موضوع با جمع‌آوری، نمایش و تفسیر اشیای طبیعی و مصنوعات ساخته دست بشر در گذشته و حال صورت می‌گیرد.

یکی از عملکردهای اصلی موزه، سازماندهی و نمایش موضوعات در داستان پرمعنا است (Neal, 1987: 17-36). در این صورت تمرکز طراح بر داستان‌سرایی در کنار چگونگی استفاده از فضا، تکنولوژی و مصالح و هماهنگی عناصر طراحی ضروری است. تغییر شکل موزه‌ها دلیل اصلی پذیرش داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری آن‌ها است. داستان‌سرایی باعث ارتقای عملکرد اجتماعی موزه‌ها در انتقال معانی به عموم مردم می‌شود. در بسیاری از موزه‌ها و مکان‌های تاریخی از داستان‌سرایی برای نمایش فعالیت‌های مختلف و ارتباط دادن گروه‌های مختلف سنی با مجموعه‌های موجود استفاده می‌شود. بر اساس اهمیت ذکر شده برای داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری موزه، سه پرسش اساسی زیر در این پژوهش مطرح شده است.

-
1. Museum
 2. Dean
 3. Rosenblatt

- انواع مختلف داستان‌سرایی چیست و کدام از آن‌ها بر فرآیند طراحی معماری موزه بیشتر تأثیر می‌گذارند؟
 - چگونه استفاده از روایت خطی در فرآیند طراحی معماری موزه و ارتباط بازدیدکنندگان با آن تأثیر می‌گذارد؟
 - چگونه تفکیک روایت و ایده‌ها در فرآیند طراحی معماری موزه و ارتباط بازدیدکنندگان با آن تأثیر می‌گذارد؟
- در این تحقیق سعی شده است تا نقش داستان‌سرایی و انتقال معانی فرهنگی در طراحی معماری موزه‌ها بررسی شود. بر این اساس نقش نظریه روایت^۱ در ارتباط برقرار کردن موزه‌ها با بازدیدکنندگان خود بررسی شده است. برای مشخص شدن چارچوب نظری تحقیق در کنار تفاسیر، مشاهدات و مرور ادبیات، از ارزیابی نمونه‌های موردی استفاده شده است.
- موزه‌های بسیار زیاد در سطح جهان از داستان‌سرایی و روش‌های مختلف آن در فرآیند طراحی معماری استفاده کرده‌اند. این تحقیق بر اساس پرسش‌های اساسی بر موزه ملی دریانوردی استرالیا^۲ و موزه تاریخ هنگ‌کنگ^۳ به عنوان نمونه‌های موردی تأکید کرده است. این انتخاب ناشی از به کارگیری متفاوت داستان‌سرایی در این دو موزه است. در موزه ملی دریانوردی استرالیا بر کاهش ایده‌های بزرگ و مصنوعات اصلی به مقیاس شخصی تأکید شده است. در این صورت در این موزه هر زمینه، موجودیت خود را دارد. همچنین زمینه‌های فرعی، استقلال خود را دارند. در این موزه از ارتباط خطی بین نمایشگاه‌ها استفاده نشده است اما در موزه تاریخ هنگ‌کنگ بر خط سیر روایی تأکید شده است. این خط سیر روایی بر اساس حقیقت تاریخی شکل گرفته است. هشت زمینه مختلف در این موزه، داستان واحد را نشان می‌دهند. بازدیدکنندگان می‌بایست این هشت زمینه در گالری‌های مختلف را پیگیری کنند. تحلیل کامل این نمونه‌های موردی به همراه نقشه‌ها و تصاویر آن‌ها به ادراک اهمیت داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری موزه و تبیین اصول طراحی معماری متناظر کمک کرده است.

پیشینه پژوهش

-
- 1 . Narrative Theory
 - 2 . Australian National Maritime Museum
 - 3 . Hong Kong Museum of History

روایت در اسطوره‌ها، حکایت‌ها، قصه‌ها، داستان‌های کوتاه، تاریخ، نمایشنامه‌ها، نقاشی، سینما و محاوره‌ها وجود دارد (Prince, 2003). ابوت^۱ در سال ۲۰۲۱ میلادی، داستان‌سرایی را روشی برای شکل دادن به تجربه بشر معرفی کرده است (Abbott, 2021: 12-19). داستان‌سرایی کلامی^۲، داستان‌سرایی نوشتاری^۳ و داستان‌سرایی بصری^۴ روش‌های مختلف برای نمایش رویدادها هستند (Thompson and Ricoeur, 1981: 91-157; Linger and Gadamer, 1992: 3-18). این روش‌ها بر اساس معانی مختلف رویدادها شکل می‌گیرند. داستان‌سرایی برای اولین بار در دهه ۱۹۳۰ میلادی در موزه آلمان^۵ استفاده شده است. این روش در نمایشگاه‌ها امکان یادگیری عملی را برای بازدیدکنندگان فراهم می‌کند.

شمسیدار احمد^۶ در سال ۲۰۱۴ میلادی بر توسعه موزه‌ها بر اساس افزایش یادگیری بازدیدکنندگان تأکید کرده است. این تحقیق از پژوهشگران و خبرگان در زمینه موزه استفاده کرده است. این تحقیق نشان داده است که طراحی برنامه آموزشی موزه با ارتباطات معنایی مختلف باعث یادگیری شناختی و آگاهی بیشتر بازدیدکنندگان می‌شود. در این صورت نمایش خوب، واسط بین بازدیدکنندگان و مضامین نمایشگاه‌ها است. دکستر^۷ در سال ۲۰۰۱ میلادی نیز توسعه تعریف بصری در مورد چگونگی تعامل بازدیدکنندگان با مجموعه‌ها، دانش و خط داستان موزه را برای تکمیل نمایش خوب لازم دانسته است (Dexter et al, 2001: 9-27). در این صورت ارتباط موزه با ابزارهای واسط همچون راهنماهای شنیداری، ترمینال‌های تعاملی، تلفن‌های هوشمند، تبلت‌های لمسی و واقعیت‌های افزوده^۸ باعث شناسایی قصد رفتاری بازدیدکنندگان می‌شود (Ahmad et al, 2014: 254-265).

-
- 1 . Abbott
 - 2 . Verbal-Storytelling
 - 3 . Written-Storytelling
 - 4 . Visual-Storytelling
 - 5 . Deutsches Museum
 - 6 . Shamsidar Ahmad
 - 7 . Dexter
 - 8 . Augmented Reality

داستان‌سرایی فضایی^۱ در تفسیر و ارتباط معانی مصنوعات بسیار اهمیت دارد. هیلیر^۲ در سال ۱۹۹۵ میلادی، معماری را مکان فیزیکی برای شکل‌گیری زمینه فضایی^۳ معرفی می‌کند (Hillier and Rooksby, 1995: 37-51). معماری موزه به‌عنوان زمینه فضایی باعث ادراک و تفسیر نو مصنوعات می‌شود.

فنگ‌کینگ لیو^۴ در سال ۲۰۱۹ میلادی، معماری را به‌عنوان داستان‌سرایی فضایی تعریف کرده است. بر اساس این تحقیق، معماری به‌عنوان داستان‌سرایی فضایی، طراحی می‌شود تا واسط دانش بشر از جهان و انسان باشد. معماری هرگز از جهان و انسان جدا نیست بلکه از طریق مصالح، آرایش فضایی و زمان با معنا، ارتباط نزدیک با آن‌ها دارد. لیو این دیدگاه را متفاوت از تفسیر ساختارگرایی از معماری به‌عنوان سیستم نشانه‌ها بیان کرده است. همچنین معتقد است که تفسیر ساختارگرایی، معماری را از جهان و انسان جدا می‌کند (Lyu, 2019: 275-283). چومی^۵ نیز در سال ۱۹۹۶ میلادی بیان کرده است که معماری از مصالح، آرایش فضایی و زمان با معنا ساخته می‌شود. به این دلیل نمی‌تواند به‌طور مستقل عمل کند و به‌عنوان یک زبان تنزل یابد (Tschumi, 1996: 25-99).

جهان از مصالح، آرایش فضایی و زمان، ساخته شده و زنده است. جهان مجموعه‌ای از مصالح خام و در تضاد با ابزارهای مادی ساخته شده نیست. جهان شامل ارتباطات مادی پیوسته از بدن‌های انسان به محیط خارج است. این ارتباطات به شکل‌های مختلف همچون طبیعت و فرهنگ معنا یافته‌اند (Dudley, 2010: 185-260). جهان با شهود تجربی و متعلقات شکلی-زمانی، آرایش یافته است. زمان، انسان‌ها را احاطه کرده و آن‌ها را پوشش داده است. زمان بر انسان‌ها تسلط یافته است. در این صورت جهان موقتی است (Ricoeur, 1990: 52-89). همه موجودات بر اساس تغییر زمان طبیعی در حرکت و تغییر هستند. در این صورت جهان، گذرا است اما آرایش فضایی محدود به زمان نیست و دچار فرسایش طی زمان نمی‌شود. به این دلیل آرایش فضایی، نمادین است و می‌تواند در برابر زمان مقاومت کند. در این صورت همیشه بودن را نشان می‌دهد (Foucault,)

-
- 1 . Spatial-Storytelling
 - 2 . Hillier
 - 3 . Spatial Context
 - 4 . Fangqing Lyu
 - 5 . Tschumi

9-1: 1997). جهان همچون حرکت خورشید و ماه طی روز و شب و چرخه زندگی بشر و تمام موجودات زنده، گردشی است (Potts, 2000). جهان، عینی و ذهنی است. جهان، با معنا و واقعی است.

بر این اساس معماری، شیء زنده است. معماری از مصالح، آرایش فضایی و زمان تشکیل می‌شود. معماری، مصنوعی از تجربه مجسم است (Hooper-Greenhill, 2000: 275-279). معماری توسط انسان‌ها برای اموری همچون به چالش کشاندن، فریفتن، خوشی و سرگرمی ساخته می‌شود (Fischer, 2017). معماری شکلی از داستان سرایی فضایی است که به اندیشه‌های بشر شکل می‌دهد (Lyu, 2019: 275-283).

فنگکینگ لیو در سال ۲۰۱۶ میلادی، تحقیق دیگری در این زمینه انجام داده است. در این تحقیق، تغییر شکل حاشیه تزینی به عنوان واسطه روایی در جشن پاناتایا^۱ در یونان باستان معرفی شده است. لیو بیان کرده است که معماری به عنوان پناهگاه و اثر هنری همچون واسطه داستان سرایی فضایی عمل می‌کند. در این صورت معماری، زمینه حسی قوی برای نمایش فرهنگ فراهم می‌کند. این تحقیق از حاشیه تزینی ایونی^۲ در پارتنون^۳ آتن^۴ به عنوان نمونه موردی استفاده کرده است. این حاشیه به عنوان ابزار داستان سرایی فضایی و بر اساس بافت لحاظ شده است. این تحقیق از مرور ادبیات از منابع مرتبط با تزینات معماری و توسعه تاریخی حاشیه‌های تزینی در معماری کلاسیک استفاده کرده است. لیو بیان کرده است که لباس زنانه یونان باستان (تصویر ۱)، زمینه نمایشی حاشیه تزینی ایونی (تصویر ۲) و آرایش فضایی کلی پارتنون، اهمیت جشن مذهبی پاناتایا را نمایش می‌دهند (Lyu, 2016: 489-498).

تصویر ۱: لباس زنانه یونان باستان (Neils, 1993).

-
- 1 . Panathenaia
 - 2 . Ionic
 - 3 . Parthenon
 - 4 . Athens



جشن پاناتنایا به‌عنوان رویداد واقعی در آکروپولیس^۱ شکل می‌گیرد. لباس زنانه پاناتنایا یک بافت محسوس است و به‌عنوان داستان‌سرایی بر اساس بافت عمل می‌کند. حرکت دسته‌جمعی در حاشیه مرمری ایونی به‌عنوان داستان‌سرایی بصری و پارتنون به‌عنوان داستان‌سرایی فضایی عمل می‌کند. جشن پاناتنایا، لباس زنانه پاناتنایا، حاشیه تزئینی ایونی و پارتنون، مصنوعات ساخته شده توسط یونانیان باستان هستند. داستان‌سرایی باوجود این مصنوعات به‌عنوان توانایی بشر در ارتباط برقرار کردن با جهان خارج عمل می‌کند. داستان‌سرایی شامل فعالیت‌های کلامی تا فضایی و فعالیت‌های شناختی تا تجربه مجسم است. داستان‌سرایی به‌عنوان عمل شناختی و با معنا توسط انسان‌ها ایجاد می‌شود. داستان‌سرایی مرتبط با انتقال معانی از رویدادهای مهم بشری است و از شکل‌ها و مصالح مختلف استفاده می‌کند. اهمیت مذهبی جشن پاناتنایا با واسط‌های محسوس و نامحسوس و داستان‌سرایی منتقل می‌شود. پارتنون به‌عنوان واسط داستان‌سرایی فضایی و بر اساس بافت، فرهنگ زمان خود را به‌طور محسوس نمایش می‌دهد.

تصویر ۲: حاشیه تزئینی ایونی در پارتنون (Robertson and Frantz, 1975).

1 . Acropolis



حیدری و صالح بلوردی در سال ۱۳۹۸، شایگان‌فر و صابر در سال ۱۳۹۴، صیاد و همکاران در سال ۱۳۹۸، گیل و همکاران در سال ۱۳۹۸ و مسعود و همکاران در سال ۱۳۹۸ هجری شمسی، پژوهش‌های اخیر و مرتبط در این زمینه را انجام داده‌اند. این تحقیق بر اساس این توضیحات به بررسی نقش داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری موزه‌ها پرداخته است. داستان‌سرایی در سطوح مختلف کلامی، نوشتاری، بصری و فضایی بررسی شده است. همچنین مبانی موجود در این زمینه با بررسی نمونه‌های موردی آشکارتر شده‌اند.

روش ۱

این تحقیق از مفاهیم و تفاسیر در زمینه‌های مختلف استفاده کرده است. فلسفه^۱، زبان‌شناسی^۲، هرمنوتیک^۳، جغرافیای انسانی^۴، نظریه روایت، روان‌شناسی^۵، نظریه معماری^۶ و موزه‌شناسی^۷ این زمینه‌ها را تشکیل داده‌اند. در ادامه این زمینه‌ها به‌طور مختصر توضیح داده شده‌اند.

• فلسفه، پرسش‌های کلی و اساسی را بررسی می‌کند. این پرسش‌ها می‌توانند در مورد وجود، دانش، ارزش‌ها، ذهن و زبان باشند (Sellars, 1997: 1-13).

1. Method
2. Philosophy
3. Linguistics
4. Hermeneutics
5. Humanistic Geography
6. Psychology
7. Architectural Theory
8. Museology

- زبان‌شناسی، مطالعه علمی زبان است و تحلیل جنبه‌های مختلف و روش‌های مطالعه و مدل‌سازی آن را در بر می‌گیرد (Halliday and Webster, 2006: 443-467).
 - هرمنوتیک، نظریه و روش‌شناسی تفسیر است. این تفسیر خصوصاً در مورد متون کتاب مقدس، ادبیات حکیمانه و متون فلسفی شکل می‌گیرد (Reese, 1996).
 - جغرافیای انسانی تقریباً جدید است و ارزیابی موضوعات فلسفی و روش‌شناسی، نمونه‌های موردی و تحقیقات عملی را در بر می‌گیرد (Winchell, 2000: 343-352).
 - نظریه روایت بر اساس داستان‌سرایی انسان‌ها تعریف می‌شود. داستان‌سرایی یکی از قدیمی‌ترین شکل‌های ارتباط است. افراد در این چارچوب روایی تصمیم می‌گیرند و عمل می‌کنند (Fisher, 1984: 1-22).
 - روان‌شناسی، علم ذهن و رفتار است و مطالعات پدیده‌های آگاهانه و ناآگاهانه و احساس و تفکر را در بر می‌گیرد (Fernald, 2008: 49-89).
 - نظریه معماری، عمل اندیشیدن، بحث کردن و نوشتن در مورد معماری است. نظریه معماری شامل تفسیر و توضیح آثار معماری، سبک‌ها و جنبش‌ها، خطوط راهنمای طراحی معماری، اندیشیدن در مورد اساس انواع ساختمان و سبک‌ها و بررسی روش‌های جدید برای بیان نظم معماری است (Fisher, 2015: 1).
 - موزه‌شناسی، مطالعه موزه‌ها است و تاریخچه موزه‌ها، نقش آن‌ها در جامعه و فعالیت‌های مرتبط با آن‌ها را در بر می‌گیرد.
- همچنین در این تحقیق از مرور ادبیات، نمونه‌های موردی، تحلیل فضایی و مشاهده، ادراک و تجربه شخصی استفاده شده است. مرور ادبیات از زبان‌شناسی ساخت‌گرا^۱، هرمنوتیک فلسفی، نظریه شناخت^۲ و نظریه روایت برای ساخت مدل نظری^۳ تفسیر-داستان‌سرایی بکار رفته است. نظریه شناخت، روش روان‌شناسی است. این نظریه بر اساس درک فرآیند اندیشیدن، رفتار انسان را توضیح می‌دهد (Vandenbos, 2007).
- موزه ملی دریاوردی استرالیا و موزه تاریخ هنگ‌کنگ به‌عنوان دو نمونه موردی، معرفی و تحلیل شده‌اند. در موزه تاریخ هنگ‌کنگ از خط سیر روایی در طراحی معماری استفاده

1 . Structural Linguistics

2 . Cognitive Theory

3 . Theoretical Model

شده است اما در موزه ملی دریاوردی استرالیا از این ارتباط خطی استفاده نشده است. ارزیابی طراحی این دو موزه به تبیین روش‌های مختلف داستان‌سرایی و نقش آن‌ها در فرآیند طراحی معماری موزه‌ها کمک کرده است.

برای تحلیل این دو نمونه موردی از روش تحلیل فضایی استفاده شده است. نقشه‌های معماری، کروکی‌ها، نماهای خارجی و تصاویر داخلی از موزه ملی دریاوردی استرالیا و موزه تاریخ هنگ کنگ در تحلیل فضایی آن‌ها مؤثر بوده‌اند.

مشاهده، ادراک و تجربه شخصی، روش اصلی برای ساخت مسیر کلی تحقیق بوده‌اند. بر اساس مشاهدات متعدد از معماری موزه‌ها توسط محقق و دیگر محققان در این زمینه به نظر می‌رسد که بسیاری از موزه‌ها از داستان‌سرایی برای نمایش معمول روزانه خود استفاده کرده‌اند. این مشاهدات شامل فضاها، مصنوعات اصلی و واکنش‌های بازدیدکنندگان موزه‌ها بوده‌اند.

مبانی نظری

پذیرش داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری موزه

موزه یک نشانه قوی اجتماعی است و جوامع با این ابزار، ارتباط خود با تاریخ و فرهنگ را نشان می‌دهند (Lumly, 1988: 6). فرهنگ‌ها با به کارگیری اشیاء^۱ و مصنوعات^۲ مختلف برای نمایش عادت‌های شخصی و اجتماعی زندگی ارائه می‌شوند (Dudley, 2010: 185-260). اصطلاح مصنوع به ساخته‌های دست بشر و تمام اشیای نمایش داده شده در موزه‌ها اشاره دارد.

قبل از دوره روشنگری، مجموعه‌های موزه برای نمایش دارایی‌های اشخاص و خانواده‌های ثروتمند به عموم مردم و حفظ اعتبار آنان بکار می‌رفتند. مجموعه‌ها در این دوره شامل محصولات هنری کمیاب، اشیای طبیعی و ساخته‌های دست بشر بودند. در دوره روشنگری، اولین موزه‌های عمومی در اروپا طی قرن هجدهم افتتاح شدند. این موزه‌ها برای آموزش و سرگرمی‌های عمومی ایجاد شدند (Lumly, 1988: 6). شکل‌گیری موزه‌های عمومی و چاپ دایره‌المعارف‌ها تقریباً در یک زمان بودند. این موضوع تمایل جامعه به

1 . Objects

2 . Artifacts

تساوی در فرصت یادگیری را نشان می‌داد (Hein, 1998: 135-155). در این دوره، مجموعه‌های مصنوعات سه‌بعدی توانستند سطح دانش عموم مردم را ارتقا دهند (Vergo, 1989: 6-22).

در اوایل قرن نوزدهم در موزه‌های عمومی بر پیروزی‌های حکومتی، کالاهای کمیاب، جواهرات و زیرخاکی‌های برگشتی به اروپا تأکید می‌شد. در اواسط قرن نوزدهم، موزه‌های عمومی به‌عنوان مؤسسه‌ای برای عرضه آموزش به عموم مردم شناخته می‌شدند (Hein, 1998: 135-155). در این دوره موزه به‌عنوان مدرسه پیشرفته برای خود یادگیری^۱ شناخته می‌شد. در سه دهه اخیر بر نقش آموزشی موزه‌ها تأکید شده است. در این دهه‌ها مصنوعات اختصاصی، زمینه‌های طبیعی و فرهنگی را ارائه کرده‌اند و موزه‌ها به‌عنوان مراکز فعالیت‌های آموزشی شناخته شده‌اند. در موزه‌ها توجه از نوشته‌ها به مشارکت فعال یادگیرنده در تعامل با مصنوعات منتقل شده است (Hein, 1998: 135-155).

با گسترش عملکرد آموزشی، نقش مفسر فرهنگی^۲ در پیش‌زمینه موزه‌ها قرار گرفته است. بر این اساس به داستان‌های موجود در موزه‌ها و فناوری‌های بکار رفته برای این داستان‌سرای گرایش پیدا شده است (Macdonald and Fyfe, 1996: 182-183). ترکیب نقش آموزشی و تفسیری، نشانه عملکرد اجتماعی موزه‌ها در جهان معاصر است. در عصر جدید، موزه‌ها در کنار نمایش مجموعه‌های محصولات کمیاب به‌عنوان حافظه مصنوعی^۳ و بایگانی فرهنگی^۴ شناخته می‌شوند.

اکنون در موزه‌ها در کنار نقش جمع‌کنندگی مصنوعات با ارزش و سازماندهی مجموعه‌ها نقش نویسندگی نیز وجود دارد. مصنوعات در زمان‌ها و مکان‌های مختلف با زمینه‌های اجتماعی متنوع ایجاد شده‌اند. از مصنوعات برای انعکاس زندگی‌های اجتماعی گذشته، ساخت محیط تعاملی برای خود یادگیری و انتقال معانی به عموم مردم استفاده می‌شود. در بسیاری از شرایط، مصنوعات از زمینه‌های اصیل خود جدا می‌شوند و در زمینه‌های جدید قرار می‌گیرند. در این صورت رویدادها و معانی همراه آن‌ها حذف می‌شوند. اغلب موزه‌داران، باستان‌شناسان و تاریخدان‌ها به خواندن رویدادها و معانی از

1 . Self-Learning
2 . Interpreter of Cultures
3 . Artificial Memory
4 . Cultural Archive

دست رفته می‌پردازند (Walsh, 1992: 160-176). در صورت وجود تفاوت‌های زیاد و مهم بین خواندن‌های آنان، تفسیر اهمیت می‌یابد (Abbott, 2021: 12-29). داستان بعد از ادراک عمیق در مورد این مصنوعات نوشته می‌شود. فضاهاى نمایشگاهی طی فرآیند خواندن، ادراک و نوشتن شکل می‌گیرند.

انواع داستان‌سرایی و نقش آن‌ها در شکل‌گیری موزه

هر روایت، ریشه در داستان‌سرایی کلامی دارد (Bruner, 1990: 67-99). داستان‌سرایی به بیان رویدادها و ارتباط برقرار کردن گروه‌های مختلف سنی با مجموعه‌های موجود در موزه کمک می‌کند. در موزه‌ها از متون کلامی^۱ و تاریخ شفاهی^۲ برای داستان‌سرایی استفاده می‌شود. هر سخن که با نوشتن ثبت شود متن نوشتاری نامیده می‌شود. هر سخن که با تکلم ثبت شود متن کلامی نامیده می‌شود (Thompson and Ricoeur, 1981: 91-157).

تاریخ شفاهی، سابقه طولانی در موزه‌ها دارد. تاریخ شفاهی به‌عنوان خط اتصال به گذشته و مسیر دائمی برای ثبت زندگی‌ها و رویدادهای غیرمنتظره شناخته می‌شود (Mulhearn, 2008: 29-31). در بسیاری از موزه‌ها و مکان‌های تاریخی از متخصصان برای نقل داستان به بازدیدکنندگان استفاده می‌شود. برای نمونه در پارک نظامی ملی گتیسبورگ^۳ از تاریخدان‌ها و جاماندگان جنگ داخلی برای روایت دوران جنگ استفاده می‌شود. توپخانه‌های صحرایی و سرنیزه‌ها در این پارک، رویدادهای گذشته را نمایش می‌دهند (تصویر ۳).

در موزه‌ها در کنار استفاده از داستان‌سرایی کلامی از زمینه فیزیکی نیز برای داستان‌سرایی استفاده می‌شود. تئاتر اشیاء^۴ نمونه استفاده از این روش است (Bedford, 2001: 27-34). تئاتر اشیاء از دهه ۱۹۸۰ میلادی گسترش یافته است. تئاترهای اشیاء برای انتقال موضوعات به زندگی بدون الزام تجربه عملی طراحی می‌شوند. در تئاتر اشیاء از تکنولوژی و عناصر فیزیکی برای انتقال حس و تجربه رویدادها به عموم مردم استفاده

1 . Verbal Texts
2 . Oral History
3 . Gettysburg National Military Park
4 . Object Theatre

می شود. در این صورت داستان سرایی به روایت رویدادها با متون کلامی محدود نمی شود و با نمایش فضایی رویدادها گسترش می یابد (Bedford, 2001: 27-34).
تصویر ۳: توپخانه‌های صحرایی و سرنیزه‌ها در پارک نظامی ملی گتیسبورگ.



داستان‌سرایی در موزه‌های عمومی از روایت خطی برای ترکیب فضایی مجموعه‌ها تا نمایش مصنوعات شخصی را در بر می گیرد (Bennett, 1995: 177-201). ترکیب فضایی خطی^۱ در بسیاری از موزه‌ها شامل سه سطح فضایی، مجموعه‌ها و مصنوعات است (Witcomb, 1994: 239-262). در سطح فضایی، روایت خطی به‌عنوان مسیری برای عبور بازدیدکنندگان طراحی می‌شود. سطح مجموعه‌ها با قرارگیری مصنوعات بر اساس روایت خطی دیگر همچون تاریخ تکاملی از ابتدا تاکنون شکل می‌گیرد. سطح مصنوعات نیز به شکل خطی سازماندهی می‌شود و روایت اصلی را تکرار می‌کند.
معانی مصنوعات دارای دو سطح عمومی^۲ و شخصی^۳ هستند. در موزه‌ها از چارچوب تفسیری^۴ برای انتقال معانی مصنوعات استفاده می‌شود. برای ادراک کامل اهمیت

-
- 1 . Linear Spatial Arrangement
 - 2 . General Level
 - 3 . Individual Level
 - 4 . Interpretive Framework

مصنوعات توسط عموم مردم به تفسیر نیاز است (Witcomb, 1994: 239-262). تفسیر مصنوعات از تفسیر متون متفاوت است (-Hooper-Greenhill, 2000: 275). (279). متون، معنای لفظی^۱ و روان‌شناختی^۲ دارند. معنای روان‌شناختی به قصد گوینده یا نویسنده اشاره دارد. مصنوعات، اجسام سه‌بعدی هستند و فضای فیزیکی را اشغال می‌کنند. معنای مصنوعات به شکل فیزیکی آنان، حس منتقل شده از آنان و دانش و تجربه قبلی بازدیدکنندگان بستگی دارند. بر این اساس دسته‌های معنایی مصنوعات کمتر از متون آشکار هستند.

مصنوعات می‌توانند با خواندن و شنیدن درک شوند. بر این اساس چارچوب تفسیری در موزه‌ها از تفسیر متن نوشتاری^۳ به تفسیر متن کلامی^۴ ارتقا می‌یابد. تفسیر متن نوشتاری در فرآیند خواندن و ادراک مصنوعات توسط عموم مردم اهمیت دارد. تفسیر متن کلامی ارزیابی، مقایسه، به اشتراک گذاشتن و بحث را ممکن می‌سازد (-Bedford, 2001: 27). (34). داستان‌سرایی کلامی یکی از روش‌های معمول از تفسیر متن کلامی است. مصنوعات می‌توانند از طریق صدا، عکس‌های متحرک، ترسیمات، انیمیشن و رایانه‌ها نیز درک شوند (Hooper-Greenhill, 1995: 275-279). در این صورت خواندن و شنیدن به دیدن، لمس کردن، گفتن و بکار انداختن مصنوعات ارتقا می‌یابند.

مصنوعات دارای معنای مختلف عملکردی^۵، استعاری^۶، روایی^۷ و ذاتی^۸ هستند. معنای عملکردی، معنای اولیه مصنوعات را شامل می‌شوند. بشر مصنوعات مختلف را بر اساس نیازهای فیزیولوژیکی، روان‌شناختی و معنوی خود ایجاد کرده است. این نیازها دلایل شکل‌گیری معنای عملکردی مصنوعات هستند. معنای استعاری، معنای اعمال شده از طریق زمینه مصنوعات هستند. این معنای در دسته‌های فرهنگی، تاریخی، زیبایی‌شناختی و سیاسی قرار می‌گیرند. معنای روایی از طریق متون، مصنوعات مختلف و فضاهای معماری منتقل می‌شوند. بر این اساس برای انتقال این معنای از داستان‌سرایی نوشتاری، کلامی، بصری و

-
- 1 . Textual Meaning
 - 2 . Psychological Meaning
 - 3 . Written-Text-Interpretation
 - 4 . Verbal-Text-Interpretation
 - 5 . Functional Meanings
 - 6 . Metaphorical Meanings
 - 7 . Narrative Meanings
 - 8 . Material Meanings

فضایی استفاده می‌شود. معانی ذاتی، معانی فطری و غریزی همراه با مصنوعات هستند. این معانی، ارتباط قوی با حواس و تجربه‌های قبلی بشر دارند.

عناصر معماری تأثیرپذیر از داستان‌سرایی

می‌توان معماری موزه را یک مصنوع مهم در نظر گرفت. تفاوت معماری و مصنوعات دیگر در تجربه انسانی است. معماری، مصنوع معتبر از زندگی‌ها و فرهنگ‌های مختلف است. معماری از طریق فضاهای نامرئی و مصالح مرئی با عموم مردم ارتباط برقرار می‌کند. مسیر گردش^۱، آرایش فضایی^۲ و نورپردازی^۳ از واسط‌های نامرئی هستند.

مسیر گردش، حرکت عموم مردم در فضای مشخص است. این مسیر بین گالری‌ها و داخل هر گالری تعریف می‌شود. مسیر گردش بین گالری‌ها بر اساس تشخیص متخصصان موزه از زمینه‌های اصلی مصنوعات تعریف می‌شود. در بسیاری از موارد مجموعه‌های مصنوعات بر اساس شباهت‌های گونه‌شناختی، تاریخی و جغرافیایی مشخص می‌شوند. در این صورت مسیر گردش داخل هر گالری بر اساس روایت مشخص شکل می‌گیرد.

آرایش فضایی به‌طور کلی به چیدمان مصنوعات در گالری‌ها اشاره دارد. فرم‌ها و ابعاد مختلف فضایی باعث چیدمان‌های مختلف مصنوعات می‌شوند. برای نمونه فضای مستطیلی برای چیدمان مصنوعات بر اساس روایت خطی پیوسته مناسب است. فضای دایره‌ای می‌تواند توجه عموم مردم را به نقطه مرکزی جلب کند. این فضا برای تجمع، بیشتر از عبور مناسب است. فضای تونلی برای عبور، بیشتر از ماندن مناسب است. تجربه فضایی در فضای نامنظم بیشتر از ادراک مصنوعات اهمیت می‌یابد. اهمیت ابعاد فضایی بر اساس گالری‌های اطراف و داخل هر گالری انعکاس می‌یابد. برای نمونه تفاوت فضایی از گالری کوچک، کم ارتفاع یا باریک به گالری بزرگ، مرتفع یا عریض مشخص می‌شود. موقعیت فضایی مصنوعات در گالری‌ها بر ادراک معانی آن‌ها اثر دارد.

برای انتقال معانی و شکل‌گیری تجربه از فضای معماری و مصنوعات موزه می‌توان از شرایط روشن و تاریک استفاده کرد. شرایط روشن با نور طبیعی و گشودگی‌های بزرگ در سقف و بخش‌های بالای دیوارها همراه هستند. فضاهای عمومی موزه از این شرایط

-
- 1 . Circulation
 - 2 . Space Layout
 - 3 . Lighting

برای ایجاد حس سرزندگی استفاده می‌کنند. شرایط تاریک می‌تواند حس رازآلودگی را منتقل کنند. اغلب در گالری‌ها بر اساس زمینه‌های مجموعه‌ها از نور مصنوعی استفاده می‌شود.

مصالح در مقایسه با مسیر گردش، آرایش فضایی و نورپردازی تنها واسط مرئی هستند. مصالح، فضای معماری را به‌عنوان تجسم زندگی و فعالیت‌های بشر در فرم‌های واقعی می‌سازند. واسط‌های نامرئی بدون مصالح وجود نخواهند داشت (Hillier and Rooksby, 1995: 37-51).

تحلیل بر اساس نمونه‌های موردی

موزه ملی دریانوردی استرالیا

موزه ملی دریانوردی استرالیا در بندرگاه دارلینگ سیدنی^۱ در سال ۱۹۹۱ میلادی افتتاح شده است. فیلیپ کاکس^۲، ساختمان موزه را طراحی کرده است. این موزه دارای کشتی جنگی، ناوشکن، زیردریایی و هفت گالری اصلی است (تصویر ۴). گالری‌ها بر زمان کشف استرالیا، ارتباط ساکنان اولیه با آب، سفر دریایی به استرالیا، سرگرمی‌های آبی، دفاع دریایی از کشور و ارتباط استرالیا و ایالات متحده آمریکا تأکید دارند.

برنامه جامع موزه در سال ۱۹۸۶ میلادی بر تفکیک روایت خطی، ایده‌ها و مصنوعات اصلی تأکید کرده است. هدف از این تفکیک، ارتباط نزدیک‌تر بازدیدکنندگان با نمایشگاه‌ها معرفی شده است. بازدیدکنندگان می‌بایست با ایده‌ها، مفاهیم، اشیاء و عناصر مختلف روبرو شوند تا ارتباط احساسی، فیزیکی و عقلانی آنان با نمایشگاه‌ها گسترش یابد. این مواجهه برای جلوگیری از خستگی و سردرگمی بازدیدکنندگان می‌بایست با سلسله‌مراتب طراحی شود. بر این اساس تیم طراحی، مسیر گردش مشخص برای حرکت بازدیدکنندگان طراحی کرده است به گونه‌ای که هر نمایشگاه به‌طور مستقل شناخته می‌شود (Witcomb, 1994: 239-262).

ارتباط خطی بین نمایشگاه‌های موزه معمولاً موضوعی و تاریخی است. در مراحل اولیه طراحی این موزه از این ارتباط خطی استفاده نشده است. همچنین حرکت بازدیدکنندگان

1 . Darling Harbour, Sydney

2 . Philip Cox

در تمام نمایشگاه‌ها ضروری دانسته نشده است. در این موزه یک پیام واحد وجود ندارد بلکه هر زمینه می‌تواند به‌طور مستقل عمل کند. ورودی این موزه همچون گذرگاهی است که امکان انتخاب فضاهای نمایشگاهی را می‌دهد. بازدیدکنندگان می‌توانند از طریق این گذرگاه به طبقه بالا بروند و موزه را با دید پرنده ببینند. همچنین آنان می‌توانند به طبقه پایین بروند و از گالری‌ها بازدید کنند (تصویر ۵). مسیرهای متفاوت ورودی امکان ساخت روایت‌های مختلف را فراهم می‌کنند.

تصویر ۴: ناوشکن و زیردریایی در موزه ملی دریانوردی استرالیا
(<https://www.sea.museum>)

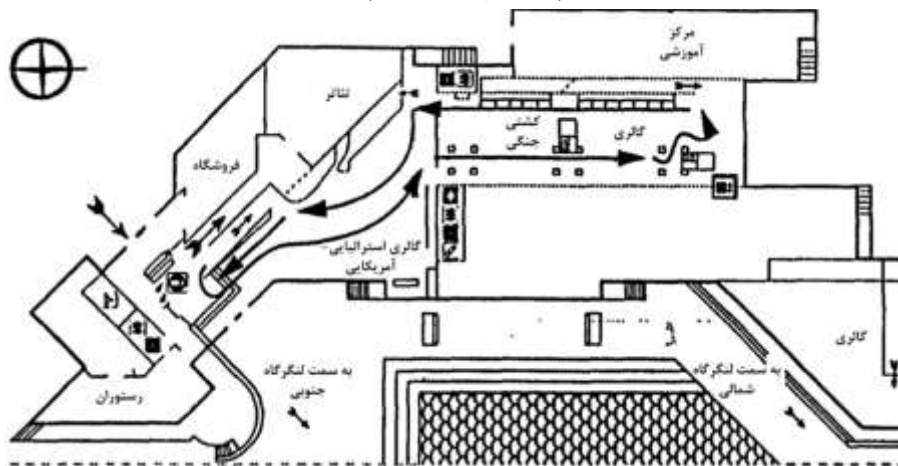


تصویر ۵: طبقه پایین موزه ملی دریانوردی استرالیا (<https://www.sea.museum>).

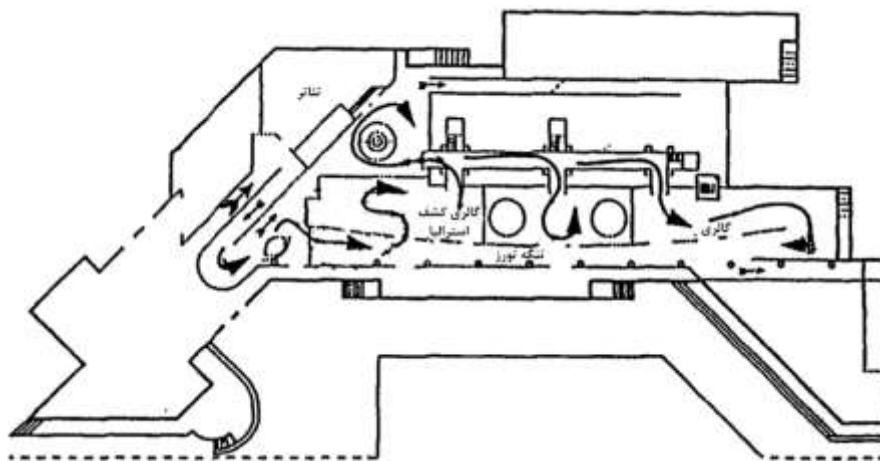


بازدید کنندگان، مسیر خود را در طبقه پایین از گالری استرالیایی-آمریکایی شروع می کنند. سپس از سمت راست کشتی جنگی عبور می کنند و از سمت چپ آن بر می گردند (تصویر ۶). در این مسیرها روایتها با زمینه های مشخص، تفکیک می شوند. در طبقه بالا توجه بازدید کنندگان اغلب به تنگه تورز^۱ جلب می شود. این تنگه در سمت راست گالری کشف استرالیا قرار دارد (تصویر ۷).

تصویر ۶: مسیر عبور بازدید کنندگان در طبقه پایین موزه ملی دریانوردی استرالیا (Witcomb, 1994).



تصویر ۷: مسیر عبور بازدید کنندگان در طبقه بالای موزه ملی دریانوردی استرالیا (Witcomb, 1994).



1 . Torres Strait Island

در این موزه بیشتر از اشیای طبیعی همچون چوب و شن و ماسه، تجربه حسی و صدای موج‌ها، باد و پرندگان استفاده شده است. همچنین از فیلم‌ها و بازی‌های رایانه‌ای برای انتقال روایت‌ها استفاده شده است. برخی از نمایشگاه‌ها حس بودن را ایجاد کرده‌اند. این تجربه در گالری سفر دریایی در قرن نوزدهم شکل گرفته است. این گالری، حس بودن در کشتی بادبانی قدیمی را برای بازدیدکنندگان ایجاد کرده است. این تجربه با باریکی و تاریکی، نیمکت‌های چوبی و صدای کشتی شکل گرفته است. در این صورت بازدیدکنندگان می‌توانند با تجربیات شخصی و خانوادگی خود ارتباط برقرار کنند.

هر یک از اشیاء و مصنوعات موزه دارای روایت مستقل هستند. برای نمونه مجسمه‌های چوبی کنده کاری شده، تفسیری از چرخه زندگی، آمدن و رفتن و زندگی و مرگ را نشان می‌دهند. این مجسمه‌ها نشانه‌ای از روح افراد مرده در سفرهای دریایی هستند. این مجسمه‌ها ارواح را شاد نشان داده‌اند (تصویر ۸).

ناوشکن و زیردریایی، مکان‌های مناسب برای آشنایی با تاریخ دریایی استرالیا هستند. مراحل ساخت ناوشکن در دهه ۱۹۹۰ میلادی انجام شده‌اند. ناوشکن دارای ساختار قوی و سبک و سرعت بالا است. محیط داخلی آن آرام و ساکت است. موشک‌ها و هواپیماهای ضد زیردریایی و سلاح‌های ضد هوایی همراه این ناوشکن هستند (تصویر ۹ و ۱۰). زیر دریایی در سال ۱۹۹۹ میلادی به موزه اضافه شده است. این زیردریایی در دوران جنگ سرد بکار رفته است. این زیردریایی شامل مخزن هوا برای غواصی و دفع کننده زباله‌های سنگین است. تمام تجهیزات آن برای ایجاد محیط بسیار آرام، صدابندی شده‌اند (تصویر ۱۱ و ۱۲).

تصویر ۸: مجسمه‌های چوبی در موزه ملی دریانوردی استرالیا
(<https://www.sea.museum>)



تصویر ۹: ناوشکن در موزه ملی دریانوردی استرالیا (<https://www.sea.museum>).



بازدیدکنندگان در این موزه با انتخاب خود از فضاهای نمایشگاهی، ناوشکن، کشتی جنگی و زیردریایی بازدید می‌کنند. هیجان آنان با کشف اتفاقی فضاها افزایش می‌یابد. به این دلیل گسترش فضاهای نمایشگاهی در این موزه بیشتر از چارچوب تفسیری جهانی و تاریخ شفاهی ملی برای تعریف جامعه استرالیایی اهمیت یافته است.

[
تصویر ۱۰: داخل ناوشکن موزه ملی دریانوردی استرالیا (<https://www.sea.museum>).



تصویر ۱: زیردریایی در موزه ملی دریانوردی استرالیا (<https://www.sea.museum>).



تصویر ۱۲: داخل زیردریایی موزه ملی دریانوردی استرالیا (<https://www.sea.museum>).



بر اساس توضیحات ذکر شده و نمونه‌های مشابه، ویژگی‌های زیر برای طراحی معماری موزه‌ها بر اساس تفکیک روایت و ایده‌ها مشخص شده‌اند.

- روش غیرخطی امکان استفاده از صوت‌ها و فیلم‌های راهنمای کمتر را برای بازدیدکنندگان ممکن می‌سازد.
- ترکیب روش غیرخطی و مضامین با کیفیت بالا، بازدیدکنندگان را به صرف مدت زمان مشخص در هر بخش منتخب و دلخواه خود تشویق می‌کند.
- در روش غیرخطی، یک پیام واحد وجود ندارد بلکه هر زمینه می‌تواند به‌طور مستقل عمل کند. همچنین هر یک از اشیاء و مصنوعات موزه دارای روایت مستقل هستند.
- در روش غیرخطی، نقاط بسیار زیادی برای بازدیدکنندگان تعریف می‌شوند تا جزئیات و زمینه‌های بیشتر را جستجو کنند. این نقاط باعث شکل‌گیری تعاملات اجتماعی و دستیابی به اطلاعات بیشتر در مورد جزئیات می‌شوند.
- مهم‌ترین ویژگی روش غیرخطی ایجاد تجربه باز است. بازدیدکنندگان می‌توانند بازدید خود را از طریق برنامه‌های ساختار یافته در خارج از فضای موزه تکمیل کنند.

موزه تاریخ هنگ کنگ

موزه تاریخ هنگ کنگ، تاریخ و میراث فرهنگی هنگ کنگ را ارائه می‌کند (تصویر ۱۳). این موزه در سال ۱۹۷۵ میلادی افتتاح شده است. این موزه در سال ۱۹۸۳ به موقعیت موقت در پارک کاولون^۱ و در سال ۱۹۸۸ میلادی به مجاورت موزه علوم هنگ کنگ منتقل شده است. مجموعه‌های این موزه بر تاریخ طبیعی، باستان‌شناسی، قوم‌نگاری و تاریخ محلی تأکید دارند. این موزه شامل هشت گالری در دو طبقه است. این موزه محیط طبیعی، فرهنگ مردم و توسعه تاریخی هنگ کنگ را نشان می‌دهد. این موضوع از طریق مصنوعات مختلف، صفحات گرافیکی، برنامه‌های چندرسانه‌ای، اثرات شنیداری-دیداری و نورپردازی انجام می‌شود. همچنین این موزه فسیل‌های پیش‌ازتاریخ، اسناد مستعمراتی از قرن نوزدهم و ظروف سفالی چین باستان را نمایش می‌دهد.

تصویر ۱۳: ورودی موزه تاریخ هنگ کنگ (<https://hk.history.museum>).



در موزه تاریخ هنگ کنگ به خط سیر روایی تأکید شده است. تمام بازدیدکنندگان می‌بایست این خط سیر را پیگیری کنند. این موضوع از طریق مجموعه تابلوها همچون «ورود ممنوع» و «لطفاً این مسیر را انتخاب کنید» شکل گرفته است. همچنین فضایی برای پرسه زدن و معنا سازی برای بازدیدکنندگان در نظر گرفته نشده است. این روایت کلی بر حقیقت تاریخی تأکید دارد. شکل‌گیری هویت جمعی در نسل جوان و تفکیک بین هنگ کنگ و سرزمین اصلی چین از اهداف این روایت هستند (Dimache et al, 2017: 287-301). عنوان «داستان هنگ کنگ» برای نمایشگاه دائمی، وجود خط داستان را نشان می‌دهد. روایت بین دو تابلوی سرآغاز و سخن آخر تعریف شده است.

هشت روایت کلی در این موزه قابل‌شناسایی هستند. این هشت روایت برای نمایش داستان هویت طلبانه شماره گذاری، برجسب گذاری و سازماندهی شده‌اند. (۱) روایت‌های محیط طبیعی، (۲) هنگ کنگ پیش از تاریخ، (۳) پادشاهان از هان^۱ تا چینگ^۲ و (۴) فرهنگ

1 . Han

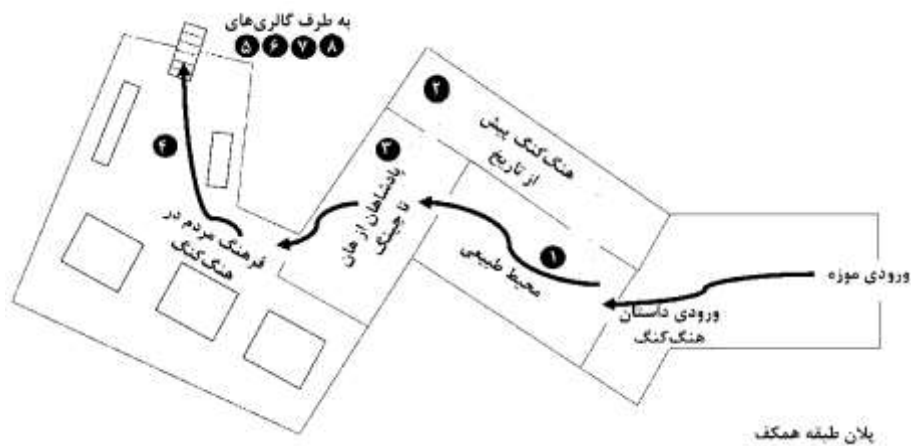
2 . Qing

مردم در هنگ کنگ در طبقه همکف تعریف شده‌اند (تصویر ۱۴). (۵) روایت‌های جنگ‌های تریاک و نقل و انتقال هنگ کنگ، (۶) شکل‌گیری و توسعه اولیه شهر، (۷) اشغال ژاپنی‌ها و (۸) شهر مدرن و بازگشت به چین در طبقه اول تعریف شده‌اند (تصویر ۱۵). این هشت روایت به ترتیب تاریخ نمایش داده شده‌اند (Azaryahu and Foote, 2008: 179-194). نمایش از دوره دوونین^۱ مربوط به ۴۰۰ میلیون سال پیش آغاز شده و با تحویل سیستم کنترل هواپیمای هنگ کنگ در سال ۱۹۹۷ میلادی پایان یافته است.

بر اساس محل‌های گذر تعریف شده، بازدیدکنندگان نمی‌توانند از بخش‌های نمایشگاهی ۱، ۳، ۴ و ۵ اجتناب کنند. بازدید از این بخش‌ها توسط تمام بازدیدکنندگان موقع عبور از ورودی تا خروجی موزه اجباری است. دو بخش نمایشگاهی ۲ و ۷ می‌توانند انتخاب نشوند. بخش نمایشگاهی ۲ در مورد گروه‌های مردمی متفاوت صحبت کرده است. بخش ۷ به حمله ژاپنی‌ها پرداخته است. انتخاب این هشت روایت بر اساس فرض‌های مهم و ضروری شکل گرفته است. با نگاهی عمیق‌تر، آنچه در این موزه برای مشاهده وجود دارد یک روایت رسمی است. این روایت رسمی بر اساس یادآوری جنبه‌های مطلوب و نامطلوب گذشته شکل گرفته است. بخش‌های نمایشگاهی ۵ و ۷ بر آسیب‌های روانی ناشی از جنگ تمرکز کرده‌اند. بخش‌های نمایشگاهی ۱، ۳، ۴، ۶ و ۸ بر افتخارات گذشته اشاره کرده‌اند. این افتخارات بر اساس ارائه هنگ کنگ به عنوان شهری از چین و تغییر و تحول آن در سال ۱۹۹۷ میلادی شکل گرفته‌اند. بازگشت هنگ کنگ به چین به عنوان بخش نهایی و سخن آخر، روایت موزه را به تمام کرده است.

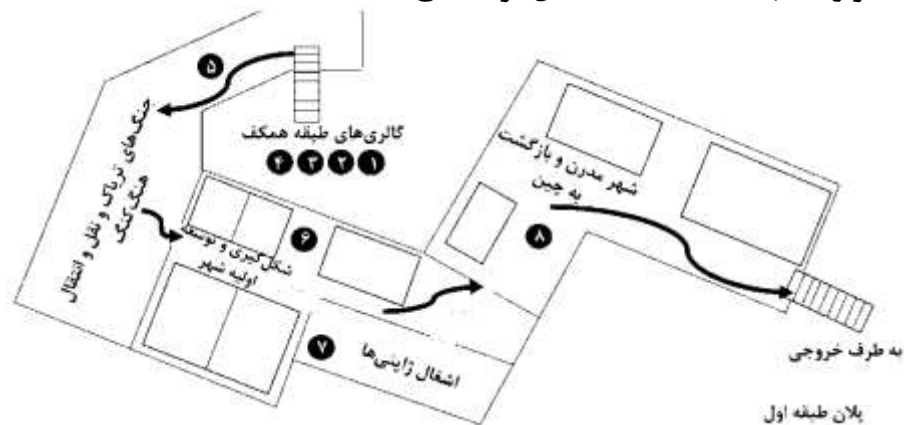
در این موزه جنبه سیاسی مربوط به هویت جمعی و میراث فرهنگی از طریق نمادگرایی و روایت مناسب پوشانده شده است. به این دلیل بازدیدکنندگان نمی‌توانند اطلاعات ارائه شده را قطعی و نهایی بدانند. آنان می‌بایست موضوعات جایگزین را برای درک متعادل‌تر از حقیقت تاریخی جستجو کنند.

تصویر ۱۴: چهار روایت در طبقه همکف موزه تاریخ هنگ کنگ (Dimache et al, 2017).



پلان طبقه همکف

تصویر ۱۵: چهار روایت در طبقه اول موزه تاریخ هنگ‌کنگ (Dimache et al, 2017).



پلان طبقه اول

بر اساس توضیحات ذکر شده و نمونه‌های مشابه، ویژگی‌های زیر برای طراحی معماری موزه‌ها بر اساس روایت خطی مشخص شده‌اند.

- روش خطی به‌صرف زمان و دقت و تمرکز بیشتر برای درک روایت کلان نیاز دارد.
- روش خطی، بازدیدکنندگان را به طی مراحل مختلف و توجه به خط سیر آن‌ها مجبور می‌کند.
- در روش خطی یک روایت کلان وجود دارد و روایت‌های بخش‌ها، مجموعه‌ها و مصنوعات بر اساس این روایت اصلی شکل می‌گیرند. البته روایت کلان نیز از معانی مجموعه‌ها و مصنوعات تأثیر می‌گیرد.

- در روش خطی معمولاً نقاط معین برای تعاملات اجتماعی و جستجوی اطلاعات و جزئیات بیشتر تعریف نمی‌شوند.
- مهم‌ترین ویژگی روش خطی، تبیین بخشی از هویت و فرهنگ به‌طور پیوسته است. بازدیدکنندگان می‌توانند دانش به‌دست‌آمده را از طریق جستجوهای مختلف تکمیل کنند.

بحث و نتیجه‌گیری

تبیین چگونگی استفاده از داستان‌سرایی در موزه‌ها و اصول اساسی برای موفقیت آن، هدف این تحقیق بود. داستان‌سرایی از طریق لغات و کنش‌ها روایت موزه را نشان می‌دهد. مجموعه‌های موزه‌های اولیه از محصولات هنری کمیاب، اشیای طبیعی و ساخته‌های دست بشر تشکیل شده‌اند. مجموعه‌های موزه‌های عصر جدید در ارتباط با عموم مردم قرار دارند. این موزه‌ها با خود یادگیری و تفسیر فرهنگی شناخته می‌شوند. معماری موزه‌های اولیه و عصر جدید در نمایش مصنوعات و تفسیر فرهنگ‌ها نقش اساسی دارند. عوامل مرئی معماری همچون مسیر گردش، آرایش فضایی و نورپردازی و عوامل مرئی معماری همچون مصالح برای رسیدن به مفهوم داستان‌سرایی فضایی و انتقال معانی مصنوعات اهمیت دارند. بر این اساس معماری موزه‌ها وظیفه حفظ و انتقال فرهنگ‌ها به آینده را به عهده دارند.

داستان‌سرایی در موزه‌ها برای ترکیب فضایی مجموعه‌ها و نمایش معانی مصنوعات در دو سطح عمومی و شخصی بکار می‌رود. داستان‌سرایی به روش‌های نوشتاری، کلامی، بصری و فضایی شکل می‌گیرد و بر فضاها، مجموعه‌ها و مصنوعات اثر دارد. تاریخ شفاهی نمونه داستان‌سرایی کلامی و تئاتر اشیاء نمونه داستان‌سرایی با زمینه فیزیکی است. مصنوعات دارای معانی مختلف عملکردی، استعاری، روایی و ذاتی هستند. معماری موزه و متون دیداری-شنیداری باعث انتقال معانی مختلف مصنوعات به عموم مردم می‌شوند. در این صورت مصنوعات می‌توانند با خواندن، شنیدن، دیدن، لمس کردن و گفتن درک شوند.

نقش داستان‌سرایی در سطوح مختلف در موزه ملی دریاوردی استرالیا و موزه تاریخ هنگ‌کنگ به‌عنوان نمونه‌های موردی تحلیل شده است. در موزه ملی دریاوردی استرالیا از روایت خطی معمول در موزه‌ها استفاده نشده است. در این موزه سعی شده است تا هر زمینه به‌طور مستقل عمل کند. بازدیدکنندگان می‌توانند از طریق گذرگاه ورودی، مسیرهای مختلف را انتخاب کنند. کشف اتفاقی فضاها و ایجاد حس بودن برای بالا بردن

هیجان بازدید کنندگان، مهم‌تر شناخته شده‌اند. موزه تاریخ هنگ کنگ از هشت روایت کلی برای شکل‌گیری هویت جمعی استفاده کرده است. این هشت روایت بر اساس تاریخ شکل گرفته‌اند. بازدید کنندگان می‌بایست این هشت روایت در هشت گالری را به ترتیب پیگیری کنند.

بر اساس موارد ذکر شده، بازدید کنندگان در بازدید از موزه‌ها موضوعات جدید را تجربه می‌کنند. این تجربه جدید، احساس آنان را تغییر می‌دهد. بازدید کنندگان با این تغییر احساس و تطبیق آن با داستان‌سرایی موزه‌ها می‌توانند تجربه‌ها و داستان‌ها خود را بسازند و آن‌ها را به اشتراک بگذارند. آنان در روش خطی به صرف زمان و دقت و تمرکز بیشتر برای درک روایت کلان نیاز دارند. آنان در روش غیرخطی به صرف مدت زمان مشخص در هر بخش منتخب و دلخواه خود تشویق می‌شوند اما در روش خطی به طی مراحل مختلف و توجه به خط سیر آن‌ها مجبور می‌شوند. در روش غیرخطی یک پیام واحد وجود ندارد بلکه هر زمینه می‌تواند به‌طور مستقل عمل کند اما در روش خطی یک روایت کلان وجود دارد و روایت‌های بخش‌ها، مجموعه‌ها و مصنوعات بر اساس این روایت اصلی شکل می‌گیرند.

در نهایت، به نظر می‌رسد بررسی رفتار بازدید کنندگان در موزه‌های موجود بر اساس خط سیر روایی در مطالعات آینده ضروری باشد.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

ORCID

Mohammad Kazemi



<https://orcid.org/0000-0001-9171-1921>

فهرست منابع

حیدری، میر محمد رضا و صالح بلوردی، آنتیا. (۱۳۹۸). «جایگاه روایت‌پردازی و صحنه‌پردازی در موزه‌داری و تظاهرات زبانی چیزها». *روایت‌شناسی*. ۳(۵)، ۱۰۱-۱۲۱.

- شایگان فر، نادر و صابر، زینب. (۱۳۹۴). «بررسی انتقادی نهاد موزه؛ با ابتدای بر اندیشه‌های پدیدارشناسانه موريس مرلوپونتی». *حکمت و فلسفه*، ۱۱(۳)، ۱۱۳-۱۲۴.
- صیاد، امیر حسین، غریب پور، افرا و دلشاد سیاهکلی، مهسا. (۱۳۹۸). «فضامندی و بدن آگاهی: بازخوانش مفهوم فضا در تجربه معماری نمونه موردی: موزه هنرهای معاصر تهران». *باغ نظر*. ۱۶(۷۵)، ۸۲-۷۱.
- گیل امیر رود، اسدی ملک جهان، فرزانه و صلواتیان سیده مامک. (۱۳۹۸). «تجربه فضایی روایت و معماری: نقش روایت مکان در بهبود کیفیت فضای موزه‌های نوین ایران». *اندیشه معماری*. ۳(۶)، ۱۹۰-۲۰۳.
- مسعود، سید احسان، عشرتی، پرستو، فیضی، محسن و عینی فر، علیرضا. (۱۳۹۸). «توسعه چارچوب مفهومی ارزش در بازطراحی معماری داخلی استفاده مجدد منطبق بناهای واجد ارزش؛ نمونه موردی: زندان قصر به عنوان باغ موزه». *هنرهای زیبا-معماری و شهرسازی*. ۴(۳)، ۹۷-۱۱۰.

References

- Abbott H. (2021). *The Cambridge introduction to narrative*, Third edition. London: University Press; 12-29.
- Ahmad S, Abbas MY, Taib MZM, Masri M. (2014). "Museum Exhibition Design: Communication of meaning and the shaping of knowledge". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*; 153: 254-265.
- Azaryahu M, Foote KE. (2008). "Historical space as narrative medium: On the configuration of spatial narratives of time at historical sites". *GeoJournal*; 73: 179-194.
- Bedford L. (2001). "Storytelling: the real work of museums". *Curator the Museum Journal*; 44 (1): 27-34.
- Bennett T. (1995). *The birth of the museum: history, theory, politics*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 177-201.
- Bruner J. (1990). *Acts of meaning*. London: Harvard University Press; 67-99.
- Dean D. (1994). *Museum exhibition, theory and practice*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 1-8.
- Dexter LB, Dexter LG, Mayrand Y. (2001). *The Manual of Museum Exhibitions: The Roles of Exhibition Designer*. Lanham State: Altamira Press; 9-27.
- Dimache A, Wondirad A, Agyeiwaah E. (2017). "One museum, two stories: Place identity at the Hong Kong Museum of History". *Tourism Management*; 63: 287-301.
- Dudley H. (2010). *Museum materialities: objects, engagements, interpretation*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 185-260.

- Fernald L. (2008). *Psychology: Six perspectives*. Thousand Oaks, California: Sage Publications; 49-89.
- Fischer H. (2017). *Acknowledgement, Board in Exhibition: A History of the World of 100 Objects*. Beijing: National Museum China.
- Fisher S. (2015). *Philosophy and the Tradition of Architectural Theory*. Stanford Encyclopedia of Philosophy; 1.
- Fisher W. (1984). "Narration as a human communication paradigm: The case of public moral argument". *Communication Monographs*; 51 (1): 1-22.
- Foucault M. (1997). *Of other spaces: utopia and heterotopias*. In: Leach N. *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 1-9.
- Halliday MAK, Webster JJ. (2006). *On Language and Linguistics*. London: Continuum International Publishing Group; 443-467.
- Hein E., (1998). *Learning in the museum*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 135-155.
- Hillier J, Rooksby E. (1995). *Habitus: a sense of place*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 37-51.
- Hooper-Greenhill E. (1995). *Museum, Media, Message*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 82-97.
- Hooper-Greenhill E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 275-279.
- Linge DE, Gadamer HG. (1992). *Philosophical hermeneutics*. California: University of California Press; 3-18.
- Lumly R. (1988). *The museum time-machine: putting cultures on display*. Oxfordshire: Routledge: Taylor and Francis group; 6.
- Lyu F. (2019). "Architecture as spatial storytelling: Mediating human knowledge of the world, humans and architecture". *Frontiers of Architectural Research*; 8 (3): 275-283.
- Lyu F. (2016). "Architecture as spatial-textile storytelling: Metamorphosis of frieze as a narrative medium mediating the Panathenaia festival". *Frontiers of Architectural Research*. 5 (4): 489-498.
- Macdonald S, Fyfe G. (1996). *Theorizing museums: representing identity and diversity in a changing world*. Hoboken: Wiley-Blackwell; 182-183.
- Mulhearn D. (2008). "Telling tales: on the sidelines for years, oral history has found its ways to the core of contemporary exhibition planning". *Museums Journal*; 29-31.
- Neal A. (1987). *Help for the small museum: handbook of exhibit ideas and methods*. Oregon: West Wind Press; 17-36.
- Neils J. (1993). *Goddess and Polis: The Panathenaic Festival in Ancient Athens*. New Jersey: Princeton University Press, 91-92.

- Potts A. (2001). *The Sculptural Imagination: Figurative, Modernist, and Minimalist*. Connecticut: Yale University Press, New Haven.
- Prince G. (2003). *A dictionary of narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Reese WL. (1996). *Dictionary of Philosophy and Religion (Philosophy of religion)*. Humanity Books.
- Ricoeur P. (1990). *Time and Narrative*, Volume 1. Chicago and London: The University of Chicago Press; 52-89.
- Robertson M, Frantz A., (1975). *The Parthenon Frieze*. London: Phaidon and British Museum; 33-47.
- Rosenblatt, A. (2001). *Building type basics for museums*. Hoboken: John Willey and Sons, Inc; 1-48.
- Sellars W. (1997). *Empiricism and the Philosophy of Mind*. London: Harvard University Press; 1-13.
- Thompson BJ, Ricoeur P. (1981). *Hermeneutics and the human sciences: essays on language, action and interpretation*. London: Cambridge University Press; 91-157.
- Tschumi B. (1996) . *Architecture and Disjunction*. London: MIT Press; 25-99.
- Vandenbos G. (2007). *APA Dictionary of Psychology*. American Psychological Association.
- Vergo P. (1989). *The new museology*. London: Reaktion Books; 6-22.
- Walsh K. (1992). *The representation of the past: museums and heritage in the post-modern world*. Routledge: Oxfordshire: Taylor and Francis group; 160-176.
- Winchell D. (2000). "Humanistic Geography". *The Humanistic Psychologist*; 28 (1-3): 343-52.
- Witcomb A. (1994). "Postmodern space and the museum - the displacement of public narratives". *Social Semiotic*; 4 (1-2), 239-262.
- Gilamirrod N, Asadi Malekjahan F, Salavatian SM. (2020). "Spatial experience of narrative and architecture: the role of narrative in improving the quality of the space of Iranian new museums". *Journal of Architectural Thought*; 3 (6), 190-203. [In Persian]
- Heydari MM, Saleh Bolurdi A. (2019). "The status of narrative and mis en scene in curatory and linguistic manifestation of objects". *Journal of Narrative Studies*; 3 (5), 101-121. [In Persian]
- Masoud SE, Eshrati P, Faizi M, Einifar A. (2019). "Developing theoretical framework of value in interior architecture design of heritage buildings; case study: garden museum of the Qasr prison". *Journal of Fine Arts*; 4 (3), 97-110. [In Persian]
- Sayyad AH, Gharibpour A, Delshad Siyahkali, M. (2019). "Spaciousness and body awareness: rereading the concept of space in architecture

- experience case study: Tehran museum of contemporary art". *Journal of Bagh-e Nazar*; 16 (75), 71-82. [In Persian]
- Shayganfar N, Saber Z. (2015). "Critical inquiry on institution of museum; relying on Marleau-Ponty's phenomenological thoughts". *Hekmat va Falsafeh (Wisdom and Philosophy)*; 11 (3), 113-24. [In Persian]

استناد به این مقاله: کاظمی، محمد. (۱۴۰۲). حکمت داستان‌سرایی در فرآیند طراحی معماری موزه، ۱۹ (۷۵)، ۱۶۱-۱۹۲.

DIO: 10.22054/WPH.2022.62322.1999



Hekmat va Falsafeh is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.