



مطالعه تطبیقی روایت و معماری: نقش روایت در افزایش تعاملات اجتماعی مخاطبان در موزه‌های شهر تهران**

ناهید گیل امیررود^۱ ID، فرزانه اسدی ملک‌جهان^۲ ID، سیده مامک صلواتیان^۳ ID

^۱ دانشجوی دکتری معماری، واحد رشت، دانشگاه آزاد اسلامی، رشت، ایران، Nahid.gilamirrod@yahoo.com

^۲ (نویسنده مسئول) استادیار، گروه معماری، واحد رشت، دانشگاه آزاد اسلامی، رشت، ایران، Fasadi@iaurasht.ac.ir

^۳ استادیار، عضو هیات علمی گروه معماری، واحد رشت، دانشگاه آزاد اسلامی، رشت، ایران، Salavatian@iaurasht.ac.ir

چکیده

بر اساس نگرش کارتزینی و دوگانه‌انگاری تقدم ذهن بر بدن، موزه‌ها از زمان به کار آغاز آن‌ها در قرن هفدهم، تحت تأثیر مفاهیم بصری بوده‌اند و نمایش به‌عنوان تجربه‌ای کاملاً بصری در نظر گرفته می‌شد. با اهمیت یافتن نقش مخاطب در قرن بیستم میلادی به تدریج ظرفیت حافظ بدن در عمل به خاطر سپردن و همدلی مورد توجه قرار گرفت. هدف پژوهش حاضر بررسی تطبیقی روایت و فضا و تحلیل نقش روایت در افزایش تعاملات اجتماعی مخاطبان در موزه‌های شهر تهران است. تهران به‌عنوان پایتخت تاریخی و فرهنگی کشور، روایت‌های متعددی از فضاهای شهری ارائه می‌دهد. این مطالعه از نوع کاربردی است و بر اساس نظریه داده‌بنیاد صورت گرفته‌است. یافته‌های پژوهش حاکی از این است که حضور مخاطبان در فضا فرصت تعاملات اجتماعی را افزایش می‌دهد. در فرآیند ادراک بدنمند از موزه‌ها، مخاطب در رویدادهای گذشته با پیشینیان همدردی می‌کند، با دیگر بازدیدکنندگان تعامل داشته و در نهایت روایت خود را از فضا می‌سازد.

اهداف پژوهش:

۱. شناسایی مؤلفه‌هایی که روایت از طریق آن کیفیت فضای موزه را بهبود می‌بخشد.
۲. شناخت چگونگی ارتباط مخاطبان با موزه در روند ادراک فضا.

سؤالات پژوهش:

۱. روایت از طریق چه مؤلفه‌هایی کیفیت فضای موزه را بهبود می‌بخشد؟
۲. ارتباط موزه و مخاطبان در روند ادراک فضا چگونه است؟

اطلاعات مقاله

مقاله پژوهشی

شماره ۴۹

دوره ۲۰

صفحه ۶۷۰ الی ۶۸۵

تاریخ ارسال مقاله: ۱۴۰۰/۰۶/۲۵

تاریخ داوری: ۱۴۰۰/۰۹/۱۹

تاریخ صدور پذیرش: ۱۴۰۰/۱۱/۰۶

تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۰۳/۰۱

کلمات کلیدی

موزه، روایت، تفسیر، تجربه بدنمند، تعاملات اجتماعی.

ارجاع به این مقاله

گیل امیررود، ناهید، اسدی ملک‌جهان، فرزانه، صلواتیان، سیده مامک. (۱۴۰۲). مطالعه تطبیقی روایت و معماری: نقش روایت در افزایش تعاملات اجتماعی مخاطبان در موزه‌های شهر تهران. مطالعات هنر اسلامی، ۲۰(۴۹)، ۶۷۰-۶۸۵.



[dori.net/dor/20.1001.1.1735708.1402.20.49.354](https://doi.org/10.22034/IAS.1735708.1402.20.49.354)



dx.doi.org/10.22034/IAS.1735708.1402.20.49.354

** این مقاله برگرفته از رساله دکتری "ناهید گیل امیررود" با عنوان "تجربه فضایی روایت و معمار: نقش روایت‌پذیری مکان در بهبود کیفیت فضای موزه‌های ایران" است که به راهنمایی دکتر "فرزانه اسدی ملک‌جهان" و مشاوره دکتر "سیده مامک صلواتیان" در دانشگاه "آزاد اسلامی" واحد رشت ارائه شده است.

مقدمه

پیشینیان، نیروی کلام ادبی را از سده‌های بسیار دور به‌خوبی درک کرده و آن را می‌شناخته‌اند و از آن بهره برده‌اند. رابطه ادبیات و معماری برای نخستین‌بار به یک سنت فلسفی در قرن هجدهم باز می‌گردد (Cooper, ۱۹۹۵). در این سنت ابعاد زیبایی‌شناختی ادبیات و معماری مورد بحث قرار می‌گیرد و آن دو را با این سؤال که هنر چیست و عملکرد آن به چه صورت است، به هم مرتبط می‌کند. معماری، پیش از آن صرفاً به‌عنوان علم ساخت‌وساز شناخته شده و بخش هنری آن نادیده گرفته شده‌است. موضوع جدید و مورد بحث این بود که معماری می‌تواند علاوه بر بعد ساخت‌وساز به عنوان یک هنر در نظر گرفته شود و در ادبیات نیز توجه به اشکال خاص نوشتن می‌تواند دلایل زیبایی‌شناختی داشته باشد. هگل در سخنرانی‌اش در برلین با موضوع زیبایی‌شناسی (۱۹۷۵) با اشاره به رابطه ادبیات و معماری، معماری را نخستین هنری می‌داند که در میان تمامی هنرها به جهان آمده است، زیرا اولین هدف هنر، شکل‌دادن به دنیای فیزیکی طبیعت است. با این وجود، از آنجایی که مواد و مصالح جامد و بی‌جان است، از معماری صرفاً یک انعکاس خارجی از آنچه هگل آن را روح می‌خواند، باقی می‌ماند. از سویی دیگر، ادبیات در تضاد با معماری هنر مطلق و حقیقی روح است. ادبیات بیش از هر هنر دیگری توانایی تصور هر چیزی را که ذهن بتواند، دارد. به اعتقاد وی معماری هنر اول است، اما ادبیات هنر کامل در بیان خالص روح درونی است.

جان راسکین^۱ شاعر، فیلسوف و نویسنده انگلیسی در معروف‌ترین اثرش با عنوان هفت مشعل معماری (۱۸۴۹) معماری را دارای هفت مشعل می‌داند. به عقیده او شاید بتوان بدون معماری خوب زندگی و عبادت کرد اما بدون آن نمی‌توان گذشته را به‌خاطر آورد. سنگ‌های مرمر در مقایسه با داستانی که ملت زنده می‌نویسند تصورات تاریخی را سرد و بی‌روح می‌کند. جاه‌طلبی سازندگان قدیمی بابل، به‌خوبی نشان‌دهنده این جهان است: دو فاتح فراموش‌نشده، ادبیات و معماری. به عقیده راسکین معماری قدرتمندتر از ادبیات است و شامل آن می‌شود؛ زیرا نه‌تنها چیزی که مردمان به آن فکر کرده و احساس کرده‌اند را بیان می‌کند، بلکه آنچه دست‌انسان انجام داده‌است و قدرتش ساخت‌است و چشمانشان در طول عمرشان دیده است را به نمایش می‌گذارد. دو هنر ادبیات و معماری وابسته به یکدیگر فراموشی را تسخیر می‌کنند و ما را قادر می‌سازند که گذشته را به‌خاطر بسپاریم.

در قرن بیستم، هانس جورج گادامر (۲۰۰۶: ۱۵۷)، اختلاف بین هنرها را آن‌گونه که هگل به آن اشاره کرد، با شرایطی متفاوت از بین می‌برد. برای او جوهر هنر نه در بیان روح و نه در استقلال زیبایی‌شناختی از جهان است، بلکه در معنایی است که در جهان تولید می‌کند. زیرا کارهای معماری همیشه در تلاش برای ارائه راه‌حل برای یک مشکل است، و معنای آن، عملکرد آن در ارتباط با شکل و زمینه اطراف آن است. به عقیده گادامر به این مفهوم فضایی از معنای معماری می‌توان یک دوره زمانی نیز اضافه کرد؛ ساختمان همان‌طور که با یک جریان تاریخی همراهی می‌کند، به دلیل واسطه‌گری بین حال و گذشته‌ای که از آن به‌وجود آمده است، معنای تاریخی می‌یابد. در مورد ادبیات، گادامر (۲۰۰۶) بر این باور است که تفکر زیبایی‌شناسی و واسطه‌گری مواد در فضا و نمایش زمان در معماری مرزی مشترک

دارند (Ibid, ۱۵۹). با این وجود ادبیات تنها زمانی معنا دار است که خواننده شود. درک ما از ادبیات به موفقیت آن به‌عنوان یک اثر هنری توجه نمی‌کند، بلکه با آنچه به ما می‌گوید سنجیده می‌شود. ادبیات مانند معماری، تاریخی است که گذشته ما را در فضای کنونی به ارمغان می‌آورد (Ibid, ۱۶۴).

دوره هنر مدرن با گسست از سنت‌های هنری و فرهنگی گذشته به سوی شکل‌های نوین بیان هنری حرکت می‌کند. در این دوره شیوه‌های بیان هنری، منطق‌گرایی، قطعیات، اخلاقیات و تلقی سنتی از انسان مورد نقد و تحول اساسی قرار می‌گیرد. مفهوم واقعیت و خیال درهم می‌ریزد و حقیقت، از جایگاه مطلق خود بیرون می‌آید. تحت تأثیر نظریات نیچه (۱۹۹۹)، زبان شفافیت خود را از دست می‌دهد و دیگر با استفاده از زبان، امکان رسیدن به حقیقت وجود ندارد. در این مرحله راوی غیرقابل اعتماد، جای راوی دانای کل قرن گذشته را گرفت و تا جایی پیش رفت که در برخی هنرها (مانند نمایش و فیلم) راوی به‌طور کامل در بیان روایت نادیده گرفته شد. هنر پس از دوره مدرن با ورود به فضای شهری و سپس فضای عمومی همواره به‌دنبال بستری مناسب برای تعامل با شهروندان و مخاطبان بوده است. تحقیق حاضر از نوع روش نظریه داده‌بنیاد است. در این نوع تحقیق، روش‌هایی از قبیل گروه‌های تمرکز و مصاحبه برای جمع‌آوری اطلاعات موردنظر به‌کار گرفته می‌شوند و به همراه آن، بررسی جامعی از ادبیات و پیشینه در تمام فرآیند جمع‌آوری داده صورت می‌گیرد. این بررسی و مرور بر ادبیات و پیشینه به توضیح و تبیین نتایج در حال ظهور کمک می‌کند. ابزار گردآوری اطلاعات در پژوهش حاضر برای آزمون فرضیه‌ها در بخش نمونه‌های موردی مصاحبه عمیق خواهد بود. مصاحبه عمیق، مصاحبه‌ای فردی و بدون ساختار است که به دنبال شناسایی عقاید، احساس‌ها، و نظرهای مصاحبه‌شونده راجع به یک پدیده یا یک موضوع خاص پژوهشی است. سپس کدگذاری و خروجی گراف‌های نهایی از طریق نرم‌افزار پروتزه انجام شده است. انتخاب مشارکت‌کنندگان در پژوهش‌های کیفی به شکلی انجام می‌گیرد که بیشترین اطلاعات در مورد پدیده مورد بررسی به دست آید. هرچند بسیاری از پژوهشگران کیفی معتقد به ذهنی بودن فرآیند رسیدن به اشباع هستند اما این اتفاق نظر وجود دارد که زمانی می‌توان ادعا کرد که داده‌ها به اشباع رسیده‌اند که انجام مصاحبه یا مشاهدات بیشتر منجر به افزوده شدن یا تغییر در تئوری یا نگرش به وجود آمده نمی‌شود.

۱. روایت: خاستگاه و تعاریف

صاحب‌نظران بر حسب مکتب‌های گوناگون، تعاریف متعددی از روایت مطرح کرده‌اند. اولین بار تودروف در کتاب دستور زبان دکامرون واژه‌ی روایت‌شناسی را به‌عنوان «علم مطالعه قصه» به کار برد (Akhovat, ۱۹۹۲: ۲). مقصود او از این واژه، فقط به بررسی قصه و داستان و رمان محدود نمی‌شود و تمام اشکال روایت از قبیل اسطوره، فیلم، رؤیا و نمایش را در برمی‌گیرد (Ibid, ۷). رولان بارت، روایت را به معنی عام و کلی آن در نظر داشته و آن را در تمام جلوه‌های فرهنگ بشری مانند ادبیات داستانی، ادبیات نمایشی، سینما، فکاهی، تاریخ، خبر و گفت‌وگو، متجلی می‌داند. اسکولز و کلاگ در کتاب ماهیت روایت (۲۰۰۶) آن را این‌گونه تعریف کرده‌اند: «کلیه متون ادبی را که دارای دو خصوصیت

وجود قصه و حضور قصه‌گو است می‌توان یک متن روایی دانست». به عقیده آن‌ها اگرچه نمی‌توان روایت را محدود به قصه و داستان کرد و می‌توان برای آن جنبه‌های عام‌تری را نیز در نظر گرفت اما روایت به‌طور خاص یک داستان است؛ داستانی که مجموعه‌ای از رخدادها در زنجیره زمانی در آن شکل می‌گیرد. بنابراین، روایت آن چیزی است که داستان را بازگوید یا نمایش دهد و این نمایش یا بازگویی باید در برهه‌ای از زمان باشد. مایکل تولان^۲ معتقد است: «روایت، بازگویی اموری است که به لحاظ زمانی و مکانی از ما فاصله دارند. گوینده حاضر و ظاهراً به مخاطب و قصه نزدیک است اما رخدادها غایب و دورند» (Toolan, ۲۰۰۴: ۱۶). اگرچه با وجود حضور گوینده و غیاب رخدادها، روایت توان این را دارد که امور غایب و دور را نیز به طرز نامتعارف حاضر جلوه دهد.

به عقیده ریمون کنان (۲۰۰۹: ۱۰) روایت داستانی بیانگر زنجیره‌هایی از رخدادهاست و رخداد، یعنی چیزی که اتفاق می‌افتد. پس هر آنچه داستانی را بازگو کند یا نمایش دهد، روایت نام دارد و نقل حوادث به این معناست که روایت‌ها در برهه‌ای و به‌صورت متوالی و پیوسته اتفاق می‌افتند.

۲. بسط و گسترش مرزهای فضایی در روایت

فضا مفهومی است که از دیرباز توسط بسیاری از اندیشمندان مورد توجه قرار گرفته و در دوره‌های مختلف تاریخی براساس رویکردهای اجتماعی و فرهنگی رایج به شیوه‌های گوناگون تعریف شده است. بحث در مورد مفهوم و ماهیت فضا به دوران باستان بازمی‌گردد. در عهد باستان دو تعریف مبتنی بر دو گرایش فکری برای فضا یافت می‌شود: تعریف افلاطون (Cornford, ۱۹۹۷) که فضا را همانند یک هستی ثابت و از بین نرفتنی می‌بیند که هرچه به‌وجود آید در داخل این فضا جای دارد. و تعریف ارسطویی (۱۹۸۷) که فضا را به‌عنوان Topos یا مکان بیان می‌کند و آن را جزئی از فضای کلی‌تر می‌داند که محدوده آن با محدوده حجمی که آن را در خود جای داده است، تطابق دارد. در دوره رنسانس نیوتن (French & Ebison, ۱۹۸۶) تعریف افلاطون از فضا را تکمیل کرد و به مفهوم فضای سه‌بعدی و مطلق و متشکل از زمان و کالدهایی که آن را پرمی‌کنند پرداخت.

دکارت به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین اندیشمندان قرن هفدهم، بر خصوصیت متافیزیکی فضا تأکید کرده است. در روش دکارتی همه سطوح از ارزش یکسانی برخوردارند و اشکال به‌عنوان قسمت‌هایی از فضای نامتناهی مطرح می‌شوند. تا پیش از دکارت، فضا تنها اهمیت و بُعد کیفی داشت و مکان اجسام به کمک اعداد بیان نمی‌شد. نقش عمده او دادن بُعد کمی به فضا و مکان بود. بعد از رنسانس به تدریج مفاهیم فضا از موجودیت واقعی آن جدا و بیشتر به جنبه‌های متافیزیکی آن پرداخته شد، و در زمینه‌های علمی، فضا مفهوم مکانی بیشتری پیدا کرد.

فلسفه کانتی (Carnap, ۱۹۹۵)، فضا و زمان را دو عامل اساسی در ساخت تجربه انسان می‌داند. بسیاری از تعاریف، داستان را دنباله‌ای از وقایع در طول زمان و در فضای زمینه تعریف می‌کنند. رویدادها مخاطب انسانی را که با بدن خود در فضا قرار گرفته، تحت تأثیر قرار می‌دهند. نمایش فضا لزوماً روایی نیست، اما همه روایت‌ها جهان را با بسط و گسترش فضا به تصویر می‌کشند. عدم جدایی فضا و زمان از روایت، توسط اندیشمندان دیگری همچون بکستین

([۱۹۳۸] ۱۹۸۱) با عنوان مفهوم چندمعنایی کرونوتوپ، ورس (۱۹۹۹) با عنوان جهان متن و توسط ژنت (۱۹۸۰) و هرمن (۲۰۰۵) با عنوان جهان داستان مورد بحث قرار گرفته است. همه این مفاهیم حاکمیت فضای اشغال‌گر و رویدادهای زمانی را که در گفتمان روایی به آن اشاره شد، شامل می‌شود. کادن فضا را احساس، حالت و کیفیتی ملموس که به ادراک حسی و فوق حسی متوسل می‌شود و اثر هنری آن را ایجاد می‌کند، می‌داند (Kaden, ۲۰۰۷: ۴۲). در فرهنگ اصطلاحات ادبی سیل ون بارنت هوایی را که خواننده به محض ورود به دنیای مخلوق اثر ادبی استنشاق می‌کند، فضا می‌گویند (Mirsadeghi, ۲۰۰۶: ۵۳۲). کشاورز و کریمی فرد در مقاله تبارشناسی تأثیرگذاری و تأثیرپذیری ادبیات داستانی بر معماری شهری (۲۰۱۴) بر این باورند که این جملات نیستند که فضای داستان را می‌سازند، بلکه انسان‌ها دارای قالب‌های فکری مختلفی می‌باشند و هر کدام نگرشی خاص به خود را دارند. نتیجه این امر ایجاد بیان‌های گوناگون در داستان‌هاست که هر کدام تنها مختص به یک فرد می‌باشد. داستان‌ها می‌توانند فضای خاصی ایجاد کنند که ذهن مخاطب را پرورش دهد و به این وسیله فضای مورد نظر نویسنده برای مخاطب قابل درک خواهد بود. درواقع فضا کل تأثیر زیبایی‌شناختی یک اثر ادبی یا هنری، حال و هوای غالب بر آن تأثیر عاطفی یا کشمکش و گیرایی اثر است. فضای داستان به تبع درون‌مایه داستان می‌تواند سرد و بی‌روح، پرامید و یا اضطراب‌آور باشد. بسته به نوع اثر و برهه تاریخی که اثر به رشته تحریر درآمده باشد، فضای متن ادبی متفاوت خواهد بود (Golmohamadi, ۲۰۱۰: ۱۷).

از میان تعاریف متعددی که برای فضا آمده است، دسته‌بندی ماری لاری راین در مقاله‌ای با نام فضا (۲۰۱۴) از نظر جامعیت حائز اهمیت است، تقسیم‌بندی او به شرح زیر است:

۱- قاب‌های فضایی: مکان و محدوده‌ای که رویدادها در آن اتفاق می‌افتند. رونین (۱۹۸۶) از آن با عنوان محیط یا زمینه نام می‌برد. و زوران (۱۹۸۴) آن را زمینه دید^۲ می‌نامد. قاب‌های فضایی صحنه‌های حرکتی را تغییر می‌دهند و می‌توانند به یکدیگر متصل شوند. برای مثال، قاب یک سالن پذیرایی می‌تواند به قاب یک اتاق خواب تبدیل شود و شخصیت با آن عنوان در یک خانه حرکت کند. قاب‌های فضایی از لحاظ سلسله‌مراتبی سازماندهی شده است (یک اتاق زیرمجموعه یک خانه است)، مرزها ممکن است یکنواخت باشند (اتاق خواب با سالن پذیرایی به‌وسیله یک راهرو جدا شود) و یا مرزهای فازی داشته باشد (چشم‌انداز به آرامی تغییر کند).

۲- زمینه: محیط کلی اجتماعی-تاریخی-جغرافیایی که فعالیتی در آن صورت می‌گیرد. در مقایسه با قاب‌های فضایی، این فضا نسبتاً پایدار است و تمامی متن را دربر می‌گیرد.

۳- فضای داستان: فضای مرتبط با طرح، همان‌گونه که توسط فعالیت‌ها و افکار شخصیت‌ها نمایش داده می‌شود. این فضا شامل تمامی قاب‌های فضایی و تمام مکان‌های ذکر شده در متن که صحنه رویدادهای واقعی نیستند، می‌شود.

۴- جهان داستان: فضای داستان براساس تخیل، دانش فرهنگی و تجربه نویسنده از دنیای واقعی تکمیل می‌شود (Ryan, ۱۹۹۱). درحالی‌که جهان داستان متشکل از مکان‌های انتخاب شده‌ای است که توسط حفره‌ها از هم جدا

می‌شوند، جهان داستان به‌عنوان یک موجودیت جغرافیایی یکپارچه و مرتبط با هستی‌شناسی کامل است، حتی زمانی که جهان داستانی هیچ یک از این خواص را نداشته باشد. در داستان‌هایی که در منظرهای کاملاً تخیلی اتفاق می‌افتد، خوانندگان بر این باورند که جهان روایت فراتر از مکان‌هایی است که در متن آمده است و فضای مداوم بین آن‌ها وجود دارد، هرچند که ویژگی‌های جغرافیایی نمی‌توانند این فضای بینابینی را پر کنند.

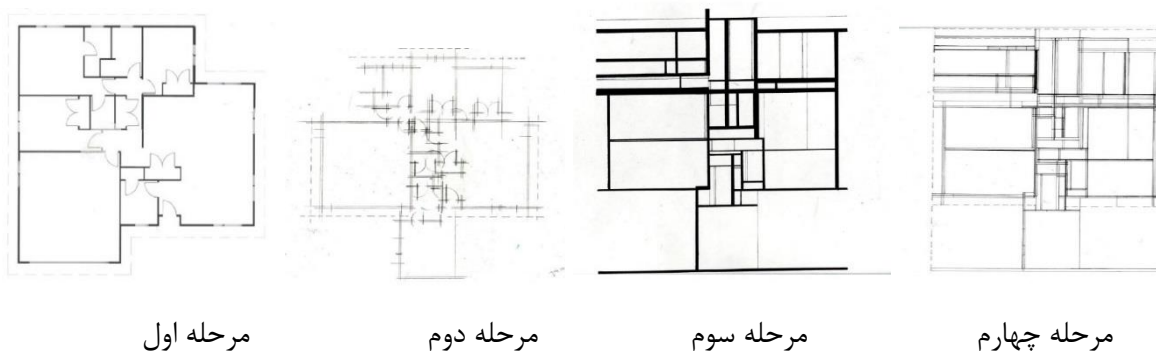
۵- فضای روایت: جهانی که به‌صورت واقعی در متن ارائه شده است، به علاوه تمام دنیای مخالفی که توسط شخصیت‌ها به‌عنوان باورها، آرزوها، ترس، گمانه‌زنی، تفکر فرضی، رؤیایها و غیره ساخته شده است.

وجه اشتراک مفهوم فضا در ادبیات و معماری ایجاد فضای ذهنی برای خواننده و بیننده است که غالباً براساس فرهنگ جامعه و دیدگاه پدیدآورندگان آن به‌وجود می‌آید.

۳. تبیین الگوی روایت در طراحی فضای معماری

روایت معماری به‌جای فریبندگی ساده بصری، با واسطه‌گری و معنای رویدادها مرتبط است. معماری برخلاف سایر اشکال هنری، تجربه فضایی مخاطبان را از طریق ساختار روایی تحریک می‌کند. همان‌گونه که روایت مربوط به وقایع و رویدادهایی است که در یک زمینه اتفاق افتاده است، ساخت روایت در معماری نیز ممکن است از خاطرات جمعی مردم، رویدادهای تاریخی در زمینه شهری و غیره صورت پذیرد. با انتخاب و ترکیب مواد، بازی با نور و سایه، صدا و غیره، معماران داستان‌ها را از طریق فضا به مخاطبان خود انتقال می‌دهند.

به اعتقاد لی کیمبر (۲۰۱۰) گفت‌مان کنونی در روایت معماری نشان می‌دهد که بخشی از رویدادهای فضا می‌تواند از طریق سکانس‌ها در ساختمان ادراک شود. او با تحلیل فضای معماری سه اثر کتابخانه بابل نوشته بورخس، قلعه نوشته فرانتس کافکا و خانه برگ مارک زنی دانیلوفسکی به مدل‌سازی و تحلیل روایت در روند طراحی پرداخته است. وی در این روش یک مدل آستانه^۴ پیشنهاد کرده است (شکل ۱). مراحل طراحی مدل او به شرح زیر است:



شکل ۱. روند طراحی مدل آستانه کیمبر (۴۸: ۲۰۱۰، Kimber) (Source: Kimber, 2010: 48)

۱. در مرحله اول با توجه به موضوع طراحی، عملکردهای فضاها تعریف شده و در کنار هم قرار می‌گیرند.
 ۲. در مرحله دوم با نادیده گرفتن عناصر و چشم‌پوشی از الزامات، با امتداد خطوط تفسیر جدیدی از طرح به دست می‌آید که منجر به شکل‌گیری الگوهای جدید و به دست آمدن نقشه‌ای آستانه می‌شود.
 ۳. در این مرحله با اعمال وزن توسط خطوط با ضخامت‌های متفاوت بر روایت و تفسیر ذهنی از فضا تأکید می‌شود.
 ۴. برای ایجاد بیش از یک تصویر با هم‌پوشانی خطوط و وزن خط به طرحی پیچیده‌تر می‌انجامد.
- مدل آستانه یک رابطه فضایی است که معنا با تفسیر مخاطبان از لایه‌ها به مرور به آن اضافه می‌شود. این چهار مرحله در ارتباط با هم در تلاش‌اند تا مجموعه‌ای از سکانس‌های تفسیری روایت را نشان دهند.

۴. ظرفیت حافظه تن در روایتگری موزه‌ها در تقابل با غلبه بصری موزه‌های دکارتی

موزه‌ها از زمان آغاز آن‌ها تحت‌تأثیر مفاهیم بصری (دیدن-چشم) بوده‌اند. این مفهوم که بازدیدکنندگان به موزه‌ها می‌آیند تا به اشیا نگاه کنند، پیش‌فرض اساسی شکل‌گیری موزه‌ها بوده و نمایش به‌عنوان تجربه‌ای کاملاً بصری در نظر گرفته شده است. با محوریت قرار گرفتن چشم‌ها به‌عنوان راه دستیابی به ذهن، موزه‌ها به‌عنوان مکانی برای ضیافت چشم‌ها در نظر گرفته می‌شوند؛ در حالی که بقیه حواس نادیده گرفته می‌شوند.

از اوایل قرن بیستم میلادی به تدریج بازنمایی بدن مخاطب به‌مثابه فرهنگ به موضوعی برای مفهوم‌سازی‌های اجتماعی و تاریخی تبدیل شد و سنت‌ها و جریان‌های فکری مختلفی در بسط دایره مطالعاتی آن رواج یافتند. فرهنگ‌ها در ادوار مختلف، نگاهی متفاوت به بدن داشته‌اند و نحوه بازنمایی بدن در دوره‌های مختلف راهنمای هنرمندان در شکل‌گیری آثارشان بوده‌است. در این سنت بدن یک متن اجتماعی و تاریخی است. می‌توان روایت مدرن را بدن مدرن خواند، زیرا روایت انعکاس‌دهنده جسمانیت انسان است. مرزهای روایت، متن، جسمانیت و هویت انسانی درهم آمیخته‌اند (Zokai, 2014).

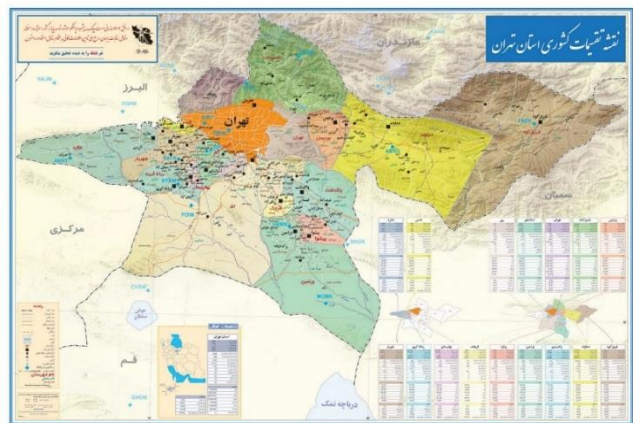
باتوجه به این مهم، نیاز به بازنگری در نحوه نمایش موزه‌ها برای بازدیدکنندگان وجود دارد. افراد از بدن خود برای فکر کردن و به خاطر سپردن گذشته استفاده می‌کنند. با این روش بازدیدکنندگان هنگامی که اشیا را روی صفحه نمایش می‌بینند، صرفاً مشاهده نمی‌کنند تا اطلاعات شناختی به دست آورند، بلکه به‌صورت انعطاف‌پذیری در رابطه با بدن‌هایشان آن را مورد توجه قرار می‌دهند. بدن چشم‌اندازی مفهومی در رابطه با جهان ارائه می‌دهد (Merleau-Ponty, 1968). انسان‌ها اشیا را با بدن خود درک می‌کنند. با این مفهوم مخاطبان یک ظرف را تنها از نظر ظاهر آن تجربه نمی‌کنند بلکه وزن آن، بافتش، اصطکاک استفاده از آن، گرما و سرما و صاف بودن آن را درک می‌کنند. این احساسات ناشی از مستقیم دست زدن به جسم نیست، بلکه از شیوه‌ای است که از آن نگاه آن را به کار می‌برند. (Heidegger, 1962).

۵. جغرافیای شهر تهران و نمونه‌های مورد بررسی

استان تهران دارای ۱۶ شهرستان، ۳۴ بخش، ۷۱ دهستان و ۴۶ نقطه شهری می‌باشد. این استان با مساحتی حدود ۱۳,۶۰۵ کیلومتر مربع رتبه ۲۹ و با جمعیت ۱۳,۲۶۷,۶۳۷ نفر، رتبه اول را در کشور دارا می‌باشد. نرخ شهرنشینی در این استان ۹۳/۸۵ درصد و تراکم جمعیت ۹۷۵/۲۲ نفر در کیلومتر مربع است (شکل ۲). شهر تهران به‌عنوان پایتخت تاریخی و فرهنگی کشور، روایت‌های متعددی از فضاهای شهری ارائه می‌کند. پایتخت بودن و استفاده از امکاناتی که همین مقام برای این شهر در طی سال‌ها فراهم کرده است باعث شده به جمع‌آوری آثار کهن در موزه‌ها و نیز رسیدگی به این اماکن و گسترش روزافزون آن‌ها، اهمیت فوق‌العاده‌ای داده شود. به این ترتیب آشنایی با موزه‌های آن می‌تواند در این مسیر راهگشا بوده و چهره متفاوتی از این شهر را به مردم معرفی کند.



ب) نقشه تقسیمات کشوری استان تهران



شکل ۲. الف) تقسیمات کشوری به تفکیک استان

(Source: Country Mapping Organization)

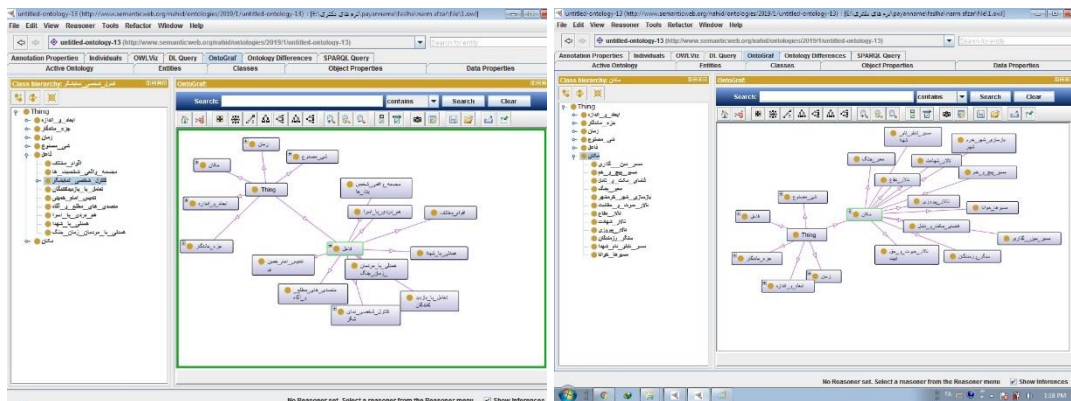
برای انتخاب نمونه موردی‌ها و باتوجه به تعداد زیاد موزه‌ها و دسته‌بندی‌های متعددی که برای آن‌ها وجود دارد، دسته‌بندی که خسروی (۲۰۱۸) برای موزه‌ها در نظر گرفته است، به دلیل جامعیت مورد توجه پژوهش حاضر است. در این دسته‌بندی هفت مرحله برای تحول موزه‌ها در نظر گرفته شده است. بخش موزه‌های نوین که همگام با تحولات موزه، اغلب روی موضوع خاصی متمرکز و دارای مجموعه‌های متنوع و مرتبط هستند دارای دو گروه است.

گروه اول: به دلیل تقدم در ساخت، کم‌تر از رهنمودهای جامعه‌شناسانه مبنی بر داشتن فضاهای آموزشی و پژوهشی مکمل و آثار پیشرفت علوم موزه‌داری در نحوه ارائه و نگهداری اشیاء در مخازن بهره‌مند شده‌اند. موزه فرش و موزه ملی ایران در این دسته قرار می‌گیرند.

گروه دوم: این گروه نیز که از ابتدا با عنوان نهاد موزه طراحی شده‌اند، علاوه بر تمرکز بر موضوع، در عین نمایش مجموعه‌های متنوع و مرتبط، از فنون نوین نمایش و به کارگیری انواع رسانه‌ها برای تحریک حواس و ارتباط تنگاتنگ با مخاطب در آن‌ها بهره گرفته‌اند. موزه دفاع مقدس تهران در این دسته قرار می‌گیرد. ساختمان برخی از آن‌ها نیز نمادین است و چهره‌ای مجسمه‌وار یا شاخص دارند. با توجه به موارد گفته شده موزه فرس و موزه ملی ایران از دسته اول و موزه دفاع مقدس از دسته دوم مورد بررسی قرار گرفته است.


۶. موزه دفاع مقدس تهران

موزه دفاع مقدس یکی از بزرگ‌ترین باغ موزه‌های کشور است که با استفاده از تکنولوژی‌های دیجیتال سعی در انتقال مفاهیم تاریخ انقلاب اسلامی و دفاع مقدس دارد. بخش نمایشگاهی این موزه شامل هفت تالار است. با حضور در موزه و مصاحبه با بازدیدکنندگان، از آن‌ها خواسته شد تا تجربه خود از بازدید موزه را شرح دهند. پس از مصاحبه، اطلاعات به دست آمده کدگذاری شد و مصاحبه‌ها تا زمانی که به مرحله اشباع برسد، تکرار شد. سپس کدهای به دست آمده به نرم افزار پروتزه انتقال داده شده و گراف‌های آن استخراج شد (شکل ۳).



شکل ۳. گراف‌های استخراج شده از نرم افزار پروتزه برای موزه دفاع مقدس تهران (Source: Authors)

جدول ۱. تحلیل کدهای اولیه تعاملات اجتماعی در موزه دفاع مقدس

تحلیل کدهای اولیه تعاملات اجتماعی در موزه دفاع مقدس			
تالارها	توضیحات	کدهای اولیه	تصاویر
تالار آستانه	آستانه‌ای است برای ورود به دالان تاریخ پرفراز و نشیب که با مبارزات مردم از دهه ۳۰ آغاز می‌شود.	همدردی با مردمان آن سرزمین، تصاویر متحرک	

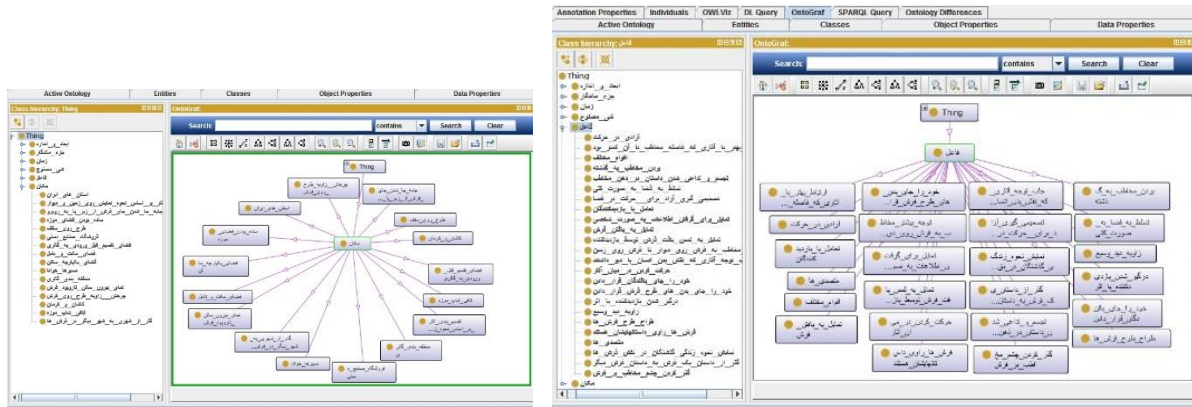
	شبییه سازی شهر خرمشهر باعث درک بهتر فضای جنگ می شود.	در این تالار بازدیدکنندگان تصویر بزرگی از صدام را می بینند که در حال پاره کردن مصوبه شورای امنیت در رابطه با حریم مرزی ایران است.	تالار حیرت و حقانیت
	قرار دادن خود به جای رزمندگان یا مردم جنگ زده	تالار روح الله، سنگر سرد و گرم به منظور آشنایی با شرایط رزمندگان در مناطق سردسیر و گرمسیر، مسجد، پرچمها، حرکت مردم برای اعزام به جبههها، لیخند رزمندگان و تصاویری خندان از اعزام رزمندگان و ویتترین هدایای مردمی برای حمایت از جبههها.	تالار دفاع
	دیدن شخصی فیلم ها با کنترل خود فرد، کنترل نقشه ایران با لمس دست	به موضوع تغییر وضع جنگ برای ایران از حال کشوری منفعل به وضعیتی فعال و پویا می پردازد.	تالار آرامش و مقابله
	شهدای گمنام، شبیه سازی واقعی تندیس شهدا	مجموعه تالار شهادت به ۷ مرحله تقسیم شده که شهادت را از نیت تا عروج به تصویر کشیده است. عظمت، ارزش، جایگاه و تقرب شهید و شهادت در این تالار نمود عینی دارد.	تالار شهادت
	اسرای جنگ، اضطراب در تعامل با بقیه بازدیدکنندگان، همدلی با شهدا، خانمی که برای اسرا اشک می ریخت	پیروزیهای دلاورانه جوانان ایرانی در روزهای جنگ را به تصویر می کشد؛ از پیروزی در عملیاتهای مختلف گرفته تا آزادسازی خرمشهر و پیروزیهای عرفانی و معنوی.	تالار پیروزی
	تندیس امام خمینی، مجسمه شخصیت های تاثیر گذار	در این تالار بازدیدکنندگان پس از گذر از شش مرحله پیشین، به بالاترین نقطه از باغ موزه می رسند که در آنجا با یادمان، تصاویر، تندیسها و بازماندههای جنگ تحمیلی مواجه می شوند و به آنها ادای احترام می کنند.	تالار سرانجام

(Source: Authors)

۷. موزه فرش

موزه فرش ایران در ضلع شمال غربی پارک لاله و در فضایی به وسعت ۱۲۰۰۰ متر مربع، دارنده با ارزش ترین نمونه های قالی ایران از قرن نهم هجری تا دوره معاصر است و از منابع غنی تحقیقی برای پژوهشگران و هنر دوستان به شمار می آید. معمولاً حدود ۱۳۵ تخته از شاهکارهای قالی ایران، بافت مراکز مهم قالی بافی مانند کاشان، کرمان، اصفهان، تبریز، خراسان، کردستان و جز آنها، در تالار طبقه هم کف به معرض نمایش گذاشته می شود. همچنین در این نمایشگاه تابلوفرش های نفیس تبریزی، فرش تبریز به نمایش درمی آید که نظر هر بیننده ای را به خود جلب می کند. در این نمایشگاه نمونه هایی از قالیچه های تصویری شاهنامه بایسنغری به نمایش درآمده است که گوشه هایی از ادبیات، اسطوره، مذهب و فرهنگ و هنر غنی ایران را نشان می دهد. طبقه همکف این موزه برای نمایش دائمی ۱۵۰ قطعه

فرش و طبقه دوم آن برای برگزاری نمایشگاه‌های مودی و فصلی در نظر گرفته شده‌است. تمامی مراحل ذکر شده در مصاحبه و کدگذاری موزه دفاع مقدس برای این نمونه نیز تکرار شد (شکل ۴).



شکل ۴. گراف‌های استخراج شده از نرم افزار پروتژه برای موزه دفاع مقدس تهران (Source: Authors)

جدول ۲. تحلیل کدهای اولیه تعاملات اجتماعی در موزه فرش تهران

تحلیل کدهای اولیه تعاملات اجتماعی در موزه فرش تهران								
بخش ها			بخش ورودی			سالن اصلی نمایش آثار		
توضیحات			این بخش شامل کافی‌شاپ، فروش آثار هنری و صنایع دستی، کتابخانه و فضاهای خدماتی می‌باشد.			سالن نمایش آثار در دو طبقه به نمایش آثار می‌پردازد. طبقه همکف برای نمایش دائمی آثار و طبقه اول در برگزاری نمایشگاه‌های موقت استفاده می‌شود.		
امکان لمس و مالکیت با خرید از غرفه صنایع دستی	آماده کردن ذهن با نمایش چند فرش عظیم در پیش فضا	مشخص کردن مناطقی که پیشینه فرش ها به آن باز می گردد در نقشه ایران	حرکت آزادانه و به دلخواه بازدیدکننده در فضا و تسلط به فضا به صورت کلی	تمایل به بافتن به خاطر وجود دار قالی نیمه بافته و ابزار موجود	تعریف داستان فرش ها و تداعی شدن آن در ذهن مخاطب	جای افراد درون طرح قرار گرفتن	درگیر شدن بازدیدکننده با آثار به خاطر عدم وجود ویتترین	تمایل به لمس یافت فرش توسط بازدیدکننده

(Source: Authors)

پس از تحلیل مصاحبه‌ها و کدگذاری در نمونه‌های بررسی شده، عوامل مؤثر بر روایت فضا که باعث افزایش تعاملات اجتماعی بازدیدکنندگان می‌شود، را می‌توان به‌صورت زیر بیان نمود.

تعاملات مخاطبان در درک روایت موزه‌ها آن را از دیگر رسانه‌ها که توسط یک مخاطب به صورت انفرادی دریافت می‌شود، متمایز می‌سازد. تجربه‌های انفرادی و به اشتراک گذاشته شده در موزه، هر کدام مزایایی دارند. با این وجود خواندن اشیاء با دیگر مخاطبان به عنوان تجربه‌ای مشترک، روایتی جدید بین مخاطبان و اثر به وجود می‌آورد که جزئی از تجربه زیسته مخاطب می‌شود. مخاطبان در زمان ادراک فضا با هم، از یکدیگر یاد می‌گیرند. در غیاب مکالمات با افراد دیگر، بسیاری از بازدیدکنندگان برای گفت‌وگو با نمایشگاه، متن توضیح کنار آثار را انتخاب می‌کنند. این موضوع به خوبی در موزه دفاع مقدس دیده می‌شود. صفحات دیجیتالی بزرگی که لمسی هستند و چند نفر به صورت همزمان می‌توانند از آن استفاده کنند باعث ارتباط و تبادل معنا می‌گردد.

نتیجه‌گیری

باتوجه به تحقیق میدانی که از نمونه‌ها انجام شد، می‌توان مورد اولی که حس همدلی مخاطبان را تحریک می‌کند، عامل فضا دانست. در یک فضای نمایشگاهی که باز و گسترده است و الزاماً مسیر مشخصی به مخاطبان تحمیل نمی‌شود، آن‌ها را در رفتن به گذشته آزاد می‌گذارد و نوعی غوطه‌وری به وجود می‌آورد. در این حالت مخاطبان براساس جهان زیسته خود، با اشیاء و بخش‌های مختلف همدلی می‌کنند. دومین موردی که باعث یادآوری و همدلی می‌شوند، اشیاء هستند. تجزیه و تحلیل مصاحبه‌ها نشان می‌دهد که اشیاء و روایت مرتبط به آن تأثیر بسزایی در به خاطر ماندن و همدلی داشته‌اند. در موزه دفاع مقدس نیز، اشیائی مانند اسلحه و زنجیرها، ابزار کنترل هستند و برای تحریم و تحمیل درد طراحی شده‌اند. موزه‌ای که به‌طور ساده و عادی به نمایش این اشیاء می‌پردازد مفهوم آن را ضعیف می‌کند. اشیاء خشونت و کنترل در بسیاری از موزه‌ها هم سطح یا زیر سطح چشم مخاطب قرار می‌گیرند، و معنی آن‌ها تنها به آثار هنری که حواس بصری را تحریک می‌کنند، محدود می‌شود. در این نمونه ارزش آن شیء از منظر زیبایی‌شناسی اهمیت پیدا می‌کند نه براساس کاربردی که داشته است. ارائه این اشیاء به عنوان شاهد روایات گذشته نگاه متفاوتی ایجاد می‌کند. نمایش اشیاء به صورت چیزی که هستند باعث می‌شود که بازدیدکننده مفهوم واقعی آن را به عنوان ابزار قدرت و سلطه مورد توجه قرار دهد. قرار دادن اشیاء در جایی که نباید باشند مانند پلاک‌های آویزان از زیر سقف، مین‌ها در جداره عمودی و غیره باعث تغییر نگاه مخاطبان به آن‌ها می‌شود (شکل ۵).



شکل ۵. قرار دادن اشیاء در جایی که نباید باشند در موزه دفاع مقدس (Source: Authors)

نحوه بازنمایی شکنجه و عذابی که مردم کشور در دوره جنگ کشیده‌اند، باعث ایجاد همدلی می‌شود. اغلب تلاش برای تعامل با بدن‌های تاریخی به جنبه‌های جنسی و فریبکارانه منحرف می‌شود. در صورتی که ساختار نمایش به دنبال افزایش دانش، توسعه فهم و درک مسائل اخلاقی است. در مسیر حرکت، عبور از سنگ‌هایی با طراحی خاص، اختلاف دمای شدید، بو، صدا و با پیکرهایی که در نگاه اول واقعی به نظر می‌آیند، مخاطب را با تمام حواسش درگیر می‌کند و همگی این عوامل همدلی تاریخی او را تحریک می‌کند.

همچنین با توجه به نتایج به دست آمده از بررسی نمونه موردی‌ها می‌توان نتیجه گرفت که بازدیدکنندگان روایت فضا را با استفاده از حضور بدنمند خویش درک کرده‌اند. در موزه دفاع مقدس، مرز میان اثر و مخاطب از بین می‌رود و مخاطب با حضور بدنمند خود روایت موزه را درک می‌کند. وجود مجسمه‌های شهیدان که در ابعاد و به صورت واقعی ساخته شده بودند، باعث شده تا خود را به جای آن‌ها گذاشته و روایت زندگی آنان را درک کنند. بازدیدکنندگان به آثاری که فاصله کمتری تا بدن آن‌ها داشتند توجه بیشتری نشان داده‌اند. اکثر مخاطبان به آثاری که خارج از ویترین بودند، توجه بیشتری نشان می‌دادند (شکل ۶).

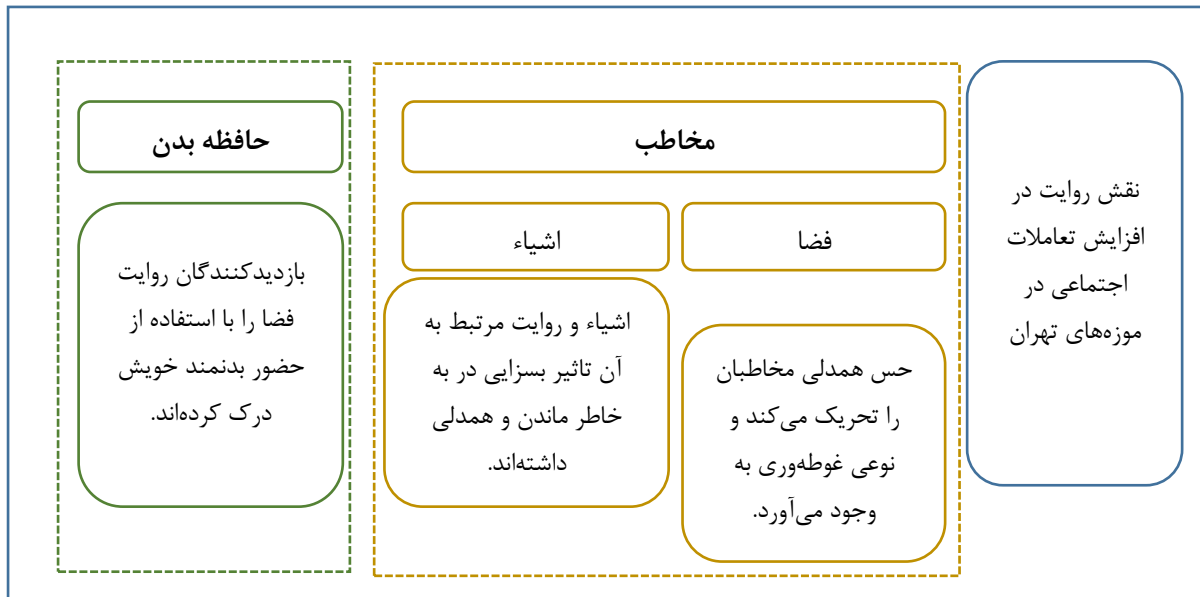


شکل ۶. توجه مخاطبان به آثار خارج از ویترین (Source: Authors)

تمایل به لمس آثار و درک بافت، سختی و سردی و گرمی آن و به‌طور خاص تجربه بدنمند آن‌ها از شی دیده می‌شد. نمونه آن را در موزه فرش و گنبدهایی که در بدو ورودی موزه نمایش داده شده بود، می‌توان دید. به خاطر نداشتن مانع و ویترینی بین اثر و مخاطب و همچنین امکان لمس توسط بدن مخاطبان، این اثر مورد توجه قرار گرفت.

باتوجه به نکات گفته‌شده، می‌توان نقش روایت در تعاملات اجتماعی موزه‌های مورد بررسی را در جدول زیر دسته‌بندی کرد.

جدول ۳. نقش روایت در تعاملات اجتماعی موزه‌های بررسی شده



(Source: Authors)

در دوران معاصر، مناسب‌ترین بستر برای ادراک روایت فضای موزه، تعاملات اجتماعی است تا ضمن برقرار ساختن ارتباطات اجتماعی، بتواند مخاطبان را به درک روایت آثار هنری دعوت کند. در روند ادراک فضا مرز میان اثر و مخاطب از بین می‌رود و مخاطب با حضور بدنمند خود روایت موزه را درک می‌کند. در عین حال بازدیدکنندگان با بدن‌های خویش در فرآیندهای معنایی با یکدیگر مشارکت می‌کنند. توجه بیش از پیش به این مهم در طراحی فضای موزه می‌تواند باعث ارتباط بهتر مخاطبان با فضا و همچنین با یکدیگر شود. موزه‌ها به منظور مکان‌هایی روایت‌مند می‌توانند منطبق با نیازها و منافع کنونی ایجاد شوند و به فرایند تاریخ‌سازی و بازسازی آن کمک کنند. همچنین ایجاد روابط اجتماعی، فرهنگی و شخصی هر یک از بازدیدکنندگان باعث افزایش تعاملات اجتماعی و جاودانه شدن فضا می‌گردد.

منابع

کتاب‌ها

- اخوت، ع. (۱۳۷۱). دستور زبان داستان، اصفهان: انتشارات فردا.
- ارسطو. (۱۳۶۶). متافیزیک، شرف الدین خراسانی، تهران: ناشران حکمت.
- گل محمدی، ع. (۱۳۸۹). فضا و فضا سازی در متن، روزنامه ایران، جلد ۴۴۸۰.
- کادن، م. (۲۰۰۷). ادبیات داستانی، تهران: انتشارات نشر سخن.
- کنان، س. (۲۰۰۹). داستان روایی: شعر معاصر، ابوالفضل حری، تهران: انتشارات نیلوفر.
- میرصادقی، ج. (۱۳۸۵). عناصر داستان، تهران: انتشارات سخن.
- نیچه، اف. (۱۹۹۹). شجره‌نامه اخلاق، داریوش عشوری، تهران: انتشارات آگاه.
- رونن، روت. (۱۹۸۶). فضا در داستان شاعرانه امروز، نگاه.
- تولان، جی. م. (۲۰۰۴). درآمدی انتقادی زبانی بر روایت، ابوالفضل حری، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.
- زوکای، م. س. (۲۰۱۴). درآمدی بر تاریخ فرهنگی بدن در ایران، تهران: انتشارات تیسرا.

مقالات

- خسروی، م. (۲۰۱۸). نهاد موزه، نگاهی نو به برآیند بدن و محتوا، مجله صفا، جلد ۲۸، ۶۰-۴۱.

منابع لاتین

- Baxtin, Mixail. ([۱۹۳۸] ۱۹۸۱). The Dialogic Imagination: Four Essays. Austin: U of Texas P.
- Carnap, R. (۱۹۹۵). An introduction to the philosophy of science. Dover Publications.
- Cooper, D. E. (ed.) (۱۹۹۵). A Companion to Aesthetics. Oxford: Blackwell.
- Cornford, F. (۱۹۹۷) [۱۹۳۵]. Plato's Cosmology: the Timaeus of Plato, Translated with a Running Commentary. Indianapolis: Hackett Publishing Company, Inc. ISBN ۰-۸۷۲۲۰-۳۸۶-۷.
- Country Mapping Organization. (۲۰۲۰). www.ncc.gov.ir, Content Code: ۲۸۲۵.
- French, A.J, Ebison, M.G. (۱۹۸۶). Introduction to CLASSICAL MECHANICS. Netherlands: Springer.
- Gadamer, Hans-George. (۲۰۰۶). Truth and Method, Trans by Wensheimer and marshall. London and New York: Continuum.
- Genette, Gerard. (۱۹۸۰). Narrative Discourse. An essay in method. Trans. Jane E. Lewin. Ithaca New York: Cornell University Press.

- Hegel, G. W. F. (۱۹۷۵). *Aesthetics: Lectures on Fine Art*. ۲ volumes, trans. T. M. Knox, Oxford, University Press.
- Herman, David. (۲۰۰۵). *Storyworld*. D. Herman et al. (eds). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge: ۵۶۹-۷۰.
- Heidegger, M. (۱۹۶۲). *Being and Time*. Oxford: Blackwell.
- Kimber, Lee. (۲۰۱۰). *Storytelling and architecture*. Submitted in partial fulfilment of the Master of Architecture. Wellington: Victoria University, School of Architecture.
- Merleau-Ponty, M. (۱۹۶۸). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge/Kegan.
- Ryan, Marie-Laure. Kenneth Foote, and Maoz Azaryahu. (۲۰۱۶). *Narrating Space / Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*. Columbus, OH: Ohio State University Press, ۲۵۴p, cloth ISBN: ۹۷۸-۰-۸۱۴۲-۱۲۹۹-۸, paper ISBN: ۹۷۸-۰-۸۱۴۲-۵۲۶۳-۵.
- Ruskin, John. (۱۸۴۹). *the Seven Lamps of Architecture*. Smith, Elder & Co. Publisher, United Kingdom.
- Scholes, R., J. Phelan & R. Kellogg. (۲۰۰۶). *the Nature of Narrative*. Oxford: Oxford University Press.
- Werth, Paul. (۱۹۹۹). *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*. London: Longman.
- Ryan, Marie-Laure. (۲۰۱۴). *the Living Handbook of Narratology*. Revised: ۲۲. April.
- Zoran, Gabriel. (۱۹۸۴). *Towards a Theory of Space in Fiction*. *Poetics Today* ۵: ۳۰۹-۳۵.