

تبیین مدلی برای روش طراحی معماری متأثر از مفهوم فراداستان*

سپیده کریم‌زاده^۱، ایرج اعتصام^۲، منوچهر فروتن^{۳*}، محسن دولتی^۴

(دریافت: ۱۳۹۸/۱۲/۲۲ پذیرش: ۱۳۹۹/۳/۱۷)

چکیده

امروزه شیوه اندیشه بیشتر معماران درمورد فرایند طراحی روشی عمومی و رایج است که هر قدر هم با ارزش و سازنده باشد، بیانگر کاهش اندیشه معماری است. برای فراتر رفتن از شیوه‌های متعارف طراحی معماری، با توجه به وجوه مشترک دو حوزه روایت و معماری، می‌توان از شگرد روایت برای خلاقیت در روش طراحی معماری بهره جست. هدف این پژوهش دگرگونی این شیوه متعارف در طراحی معماری و پیشنهاد شیوه نگاه نو به مسئله‌های معماری براساس مفاهیم فراداستان است. سپس با قیاس ساختار و فنون روایت و معماری، نشان داده شده که بسیاری از معماری‌های دوره پسانوگرایی (پست‌مدرنیسم) با ساختار روایات فراداستانی همخوانی دارد و می‌توان با این قیاس به خوانش نویی در معماری دست یافت. این پژوهش با رویکرد کیفی، به شیوه مطالعه تطبیقی و راهبرد پژوهشی تحلیل محتوای کیفی انجام شده است. در این جستار، تلاش شده است به بررسی مفاهیم فراداستان و رابطه داستان و

*. این مقاله برگرفته از رساله دکتری سپیده کریم‌زاده با عنوان «تبیین روش طراحی در معماری متأثر از مفهوم فراداستان» است که با راهنمایی دکتر ایرج اعتصام و دکتر منوچهر فروتن و مشاوره دکتر محسن دولتی در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج انجام شده است.

۱. دانشجوی دکتری تخصصی معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کرج، کرج، ایران.

۲. استاد گروه معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد علوم تحقیقات، تهران، ایران.

۳. استادیار گروه معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد همدان، همدان، ایران (نویسنده مسئول).

** m.foroutan@iauh.ac.ir

۴. استادیار گروه معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد کرج، کرج، ایران.

روایت فضایی معماری پرداخته شود و با مطالعه انواع ساختارهای روایت در فراداستان و هم‌سنجی این دو حوزه، به شیوه نو در ایده‌پردازی در طراحی معماری دست یافت. بررسی‌های پژوهش نشان داد پیوندی دوسویه بین معماری و روایت وجود دارد؛ بدین‌گونه که ساختار داستان‌های پسانوگرا که روایت‌های موازی و تعاملی در درون آن‌ها دیده می‌شود، با ساختار روش طراحی معماری مطابقت دارد و به‌گونه‌ای می‌توان از مدل نهایی ارائه‌شده به‌عنوان ماتریس جایگشت در یافتن کانسپت‌های معماری بهره برد.

واژه‌های کلیدی: روایت، معماری، فراداستان، روش طراحی، مدل طراحی.

۱. مقدمه

امروزه شیوه اندیشه بیشتر معماران درمورد فرایند طراحی روشی عمومی و رایج است که هر قدر هم با ارزش و سازنده باشد، بیانگر کاهش اندیشه معماری است. معماران در زبان معماری گرفتار شده‌اند؛ به‌گونه‌ای که محدودیت‌های زبان باعث محدودیت‌های دنیای معمار شده است (Tschumi, 1994: 9). آنتونیداس^۱ (۱۳۸۱) در کتابش *بوطیقای معماری* (آفرینش در معماری) برای فرارفتن از این محدودیت‌ها رهیافت‌هایی پیشنهاد می‌کند. او در گفتار ششم کتاب باعنوان «شعرو ادبیات» یکی از این راهبردها را توجه به رابطه ادبیات و معماری و از جمله بهره‌گیری از فنون داستان‌پردازی می‌داند. از دیدگاه کریستوفر الکساندر^۲ (۱۳۹۰: ۴۷)، هویت هر فضا از تکرار مستمر الگوهای خاصی از رویداد در آن مکان حاصل می‌شود. بنابراین رویدادهای معماری و پیوند این رویدادها روایت‌های معماری را می‌سازند. یکی از وجوه مشترک میان داستان و معماری روایت است. از سوی دیگر در فرایند طراحی معماری برای آفرینش فرم می‌توان با واکاوی موضوع، برنامه، سایت و نمونه‌های موجود الگوهایی را بیرون کشید و به کمک قیاس‌های مستقیم یا غیرمستقیم آن‌ها را همچون رویدادها دانست و از الگوهای به‌دست‌آمده به مولدهای تولید فرم و صورت فضا رسید. از این رو روایت‌ها در ایده‌پردازی معماری نقش دارند. داستان‌ها در شیوه‌های روایت گوناگون‌اند. یکی از این گونه‌ها فراداستان^۳ است که در داستان‌های پسانوگرا به‌کار می‌رود.

در این پژوهش، تلاش شده است با بررسی این شیوه‌های روایی در فراداستان و هم‌سنجی داستانی و معماری و وجوه مشترک آن‌ها، از این شیوه داستانی‌پردازی برای خلاقیت در روش طراحی معماری در مرحله ایده‌پردازی و کانسپت بهره برده شود. بنابراین پژوهش در پی پاسخ این پرسش است که رابطه ساختار فراداستان و روش طراحی معماری در ایده‌پردازی چگونه است و چطور می‌توان این شیوه داستانی‌پردازی را در ایده‌پردازی معماری به کار بست. به نظر می‌رسد که با ساختار شکنی روایت و برپایه ماتریس جایگشت و روی هم‌گماری می‌توان به شیوه‌ای نو در ایده‌پردازی معماری دست یافت. برای پاسخ به پرسش پژوهش نخست مبانی نظری و گونه‌های روایت تدوین گردید و سپس تجزیه و تحلیل و به مدل تبدیل شد. سپس به کمک معادل‌های به‌دست‌آمده از تحلیل مقایسه‌ای این دو حوزه، مدلی از ساختار روایت فراداستان منتج شد که براساس آن، درنهایت مدلی برای روش طراحی معماری استخراج شد. با آزمون چند معماری روایتی پسانوگرا (پست‌مدرن) این یافته حاصل شده که مدل نهایی می‌تواند در تولید ایده‌های خلاقانه کاربرد داشته باشد.

هدف این پژوهش تبیین ساختاری از روش طراحی معماری است که با ساختار روایت‌های پسانوگرا مطابقت دارد. در این راستا، با بررسی ساختار انواع روایت‌ها و با توجه به وجوه‌های مشترک معماری و داستان، یک مدل نهایی نتیجه شده است. در مدل نهایی، ماتریسی از جایگشت‌ها ارائه شده است که امکانات تازه‌ای را برای پاسخ‌های منحصر به فرد در ایده‌های اولیه حاضر می‌کند؛ شبیه به بازی‌ای است که در طول پیشروی می‌توان قوانین آن را اختراع و بازتعریف کرد. این مدل امکاناتی را برای تغییر مسیر تفکر و خلاقیت در اختیار می‌گذارد.

پژوهش با رویکرد کیفی و به روش مطالعه تطبیقی و تحلیل محتوا انجام شده است. شیوه گردآوری داده‌ها کتابخانه‌ای است. پژوهش از لحاظ نوع هدف نظری و نوع نتایج تبیینی است. از آنجا که نوع تحقیق کیفی است، داده‌های حاصل از مبانی نظری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته و به کمک معادل‌های به‌دست‌آمده از تحلیل مقایسه‌ای، مدلی از ساختار روایت فراداستان نتیجه شده است. این مدل در ادامه تحقیق بسط داده و ساختار روش طراحی براساس ساختار روایتی فراداستان استخراج شده است.

۱-۱. پیشینه تحقیق

نظریه‌پردازی درباره روایت در معماری با شروع پسانوگرایی مورد توجه قرار گرفت؛ آنجا که معماری با رویکرد زبانی و همچون متن خوانده شد. از اوایل دهه هشتاد میلادی، بسیاری از معماران واژه روایت را برای توصیف کار خود به کار بردند. جاذبه روایت برای معماران راهی شد که از طریق آن تعامل با شهر و نیز تعامل مخاطب و بنا را ارائه می‌دهند و به جای کاهش معماری به سبک و یا تأکید بر فن‌شناسی، به سویه‌های تجربی معماری گرایش یابند. بدین‌سان، روایت را به‌عنوان شکل‌دهنده فضا و معانی فرهنگ در معماری در نظر گرفتند (Psarra, 2009: 23).

آنتونیادس (۱۳۸۱: ۱۷۱-۱۹۵) در کتاب *بوطیقای معماری* به راهبردهای گوناگون برای خلاقیت پرداخته و از جمله به راهبرد ادبیات و داستان‌سرایی اشاره کرده است. به نظر وی، معمارانی همچون هیداک^۴، ماچادو^۵، سیلوتی^۶ و والدمن^۷ در بهره‌گیری از ادبیات بسان صورت‌مسئله معماری بهره گرفتند و روایت‌های معماری آن‌ها را می‌توان قطعات ادبی تلقی کرد. کتاب *روایت‌های منظر، شیوه‌های طراحی برای داستان‌سرایی*^۸ نیز چارچوب جامعی برای درک عناصر، فرایندها و اشکال روایت‌های منظر ایجاد می‌کند. از نظر نویسندگان این کتاب، طراحی روایت خاصی است که در طیف وسیعی از پروژه‌های طراحی استفاده می‌شود و شکاف بین نظریه و عمل را می‌توان با ردیابی روایت‌های پروژه‌ها و مکان‌های خاص زدود. از نظر آن‌ها، روایت‌ها در منظر از طریق نظریه ادبی، جغرافیای فرهنگی و هنرهای تجسمی ترسیم شده و طیف وسیعی از رشته‌ها و شیوه‌های مربوط به هویت اجتماعی، تاریخ و ماهیت مکان را دربرمی‌گیرد (Potteiger & Purinton, 1998). امونس^۹ و دیگران (۲۰۱۶) معتقدند مفاهیم اساساً درک، حافظه و اندیشه ماست که با تجربیات شکست‌ها و... یک روایت را برمی‌سازیم. این کتاب هم‌گرایی معماری و داستان را در محدوده جغرافیایی و فرهنگی گسترده ارائه می‌دهد. کواتس^{۱۰} (2012: 18) نیز توان روایت را راهی برای تفسیر ساختمان‌ها از تاریخ باستان تا به حال دانسته و به بررسی زمینه، تحلیل و عمل معماری و همچنین توسعه آینده آن پرداخته است. در نوشته‌هایی نیز به بررسی روایت به‌عنوان راهبرد طراحی توجه کرده است.

پژوهش‌هایی نیز بر نقش آموزشی روایت در معماری تمرکز کرده‌اند (Chung, 2006; Adams et al., 2007). کشاورز نوروزپور و کریمی‌فرد (۱۳۹۳) در مقاله «تأثیر قصه و ادبیات داستانی بر فضا و معماری» با روش توصیفی درمورد اشتراکات معماری و قصه به این نتیجه رسیده‌اند که بین معماری و ادبیات، به‌ویژه قصه، ارتباط تنگاتنگی وجود دارد؛ چراکه در معماری، کوچک‌ترین اجزای تشکیل‌دهنده بناهای ایرانی دارای مفاهیم و معانی خاصی است که ارتباط خود را با روزگار بیان می‌کند و قرارگیری قصه، به‌عنوان نوشتار متناسب با فضا و مکان، می‌تواند به بهترین شکل نظر هنرمند و معمار را به بیننده منتقل کند.

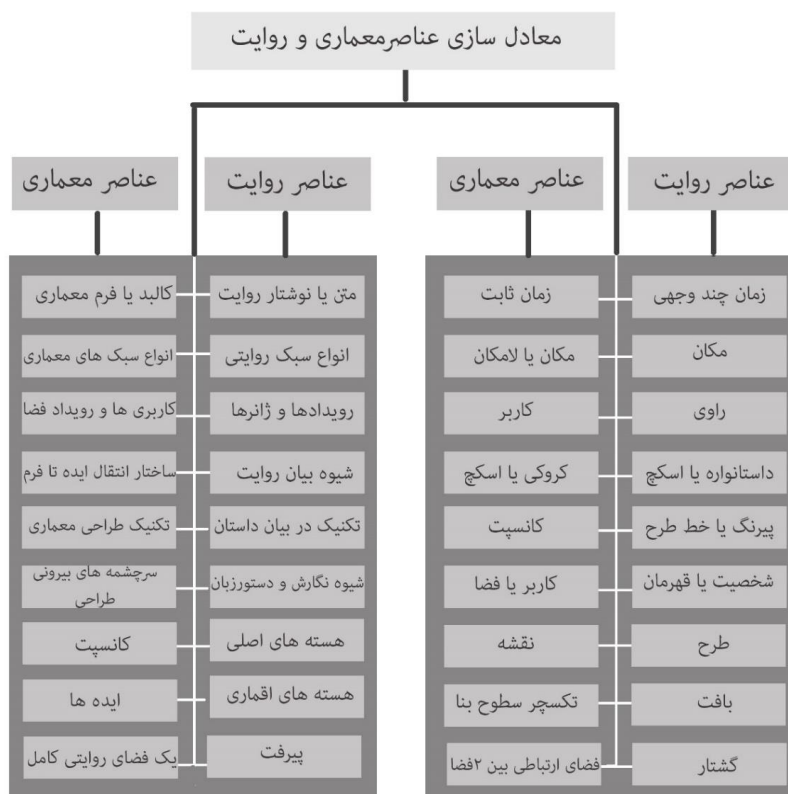
۲. چارچوب نظری

۲-۱. معماری و روایت

روایتگری نوعی فرایند انتظام و شکل‌بخشیدن به فضا است. اگر رویدادها برای تحقق یافتن به فضا نیاز دارند و فضا را اشغال (و تبدیل به مکان) می‌کنند، روایتگری که در ساده‌ترین تعریف آن، فرایند به‌هم پیوستن رویدادهای مختلف به یکدیگر است؛ در واقع فرایند متشکل ساختن فضاهای مختلف است (زینلیان و کلانترزاده، ۱۳۹۴). هویت هر فضا تحت تأثیر رویدادهایی است که در آن اتفاق می‌افتد. فضا صرفاً تصویری سه‌بعدی نیست که بازنمایی ذهنی می‌یابد؛ بلکه چیزی است که شنیده می‌شود و چشمی است که قاب‌بندی می‌کند. کالدها فقط در فضا حرکت نمی‌کنند؛ بلکه فضاها را به‌وسیله و با حرکت‌های خود بازآفرینی می‌کنند. حرکت‌های رقص و ورزش همه ورود رویدادها به فضاهای معماری است. در مرز میان فضا و معماری، این رویدادها و سناریوها به برنامه‌ها تبدیل می‌شود (Nesbit, 1996: 160). از آنجایی که معماری را می‌توان در طول یک روایت ساخت، تأکید بر «فرایند طراحی» بسیار مهم است. یک راه‌حل معقول برای رسیدگی به مسئله طراحی، ایجاد روایتی است که با استفاده از سابقه و تأثیرات در داخل و خارج از ساختمان، داستانی را در روند طراحی شرح می‌دهد (Martin, 2015).

معماری مانند متنی است که کلمه‌های آن اجزای تشکیل‌دهنده بنا بوده و خواندن آن همان دیدن و سفر کردن در آن است. با سفر در این متن/ معماری، بیننده/ مسافر گوشه‌های اثر را برپایه پیش‌ساخت‌ها و پیش‌داشته‌هایش به‌گونه ای می‌خواند/ می‌بیند. از دیدگاه آیزنمن^{۱۱}، اثر معماری باید، مانند نوشته/ متن، در فرایند شکل‌گیری خود جان بگیرد و از بطن خود بسط یابد. آیزنمن با اشاره به حضور یک وجود غایب در طرح، از معماری به‌مثابه متن صحبت کرده و معتقد است که این حاضر غایب در لابه‌لای متن/ معماری جان می‌گیرد (به نقل از (Raeisi, 2010). به باور رولان بارت^{۱۲}، روایت معماری هرگز نباید از شیوه‌های خطی جهت داده شود. اجزای سازنده معماری، آن‌گونه که ما درک و تجربه می‌کنیم، پیوسته در روش‌های گوناگونی بازترکیب می‌شود. از این رو فقط یک مسیر خطی وجود ندارد؛ اگرچه یکی از روش‌های سازمان‌دهی دلخواه در معماری روش خطی است. درون ساختار روایت فقط یک داستان وجود ندارد؛ بلکه داستان‌های زیادی در آن حضور دارد و فراتر از آن داستان‌های گوناگون برای افراد متفاوتی که در آن هستند. معماری هیچ‌گاه انتقال‌دهنده روایتی منفرد نیست (به نقل از دامیانی، ۱۳۹۱: ۴۳). خلق فضا سپس پویایی و حرکت در فضا و به‌کارگیری احساسات منبعی برای الهام هنرمندان در هر دو حوزه هنری بوده است (کشاورز نوروزپور و کریمی‌فرد، ۱۳۹۳: ۱۱).

داستان و معماری شباهت‌های بسیاری دارند. هر دو ساخت یک جهان هستند، ولی با دو ابزار متفاوت: یکی با خشت و خاک و سنگ و دیگری با واژه‌ها. بنابراین رابطه تنگاتنگی بین داستان و معماری وجود دارد. روایت گاه یک رویکرد طراحی است، گاه به‌صورت نشانه‌گذاری و حتی گاهی به‌عنوان راوی سناریو فضایی را شکل می‌دهد. در این تحقیق، رویکرد طراحی مورد نظر است. مطالعه تطبیقی در مبانی و عوامل تشکیل‌دهنده دو عرصه روایت و معماری، معادل‌های مناسب دسته‌بندی‌شده و هم‌ارزی‌های مشخص به‌شکل نمودار زیر ارائه شده است.



شکل ۱. تطابق عناصر معماری و داستان

(منبع: کریمزاده و دیگران، ۱۳۹۸)

۲-۲. طراحی معماری

طراحی فرایندی است که بیشتر توصیه می کند جهان باید چگونه باشد تا اینکه توصیف کند در حال حاضر چگونه است. روشن است که کاربرد چنین دانشی فرایندی کاملاً گزینشی است و بنابراین به طور گریزناپذیری باعث می شود دارای تفسیر منحصر به فرد خود از مسائل طراحی باشد. طراحی را می توان نوعی از حل مسئله دانست که حل کننده (طراح) چگونگی شرایطی را تشخیص می دهد که نیازمند پیشرفت است و سپس وضعیتی را هدف گذاری می کند که پس از پیشرفت باید حاصل شود (لاوسن،

۱۳۸۹: ۴۵). بنابراین نه فقط احتمال دارد طراحان راه‌حل‌های متفاوتی ارائه دهند، بلکه آن‌ها مسئله را نیز به نحوی دیگرگون می‌فهمند (رضایی، ۱۳۹۳: ۲۶). برودبنت^{۱۳} (۱۹۷۳) اظهار می‌کند که شیوه‌های قیاسی ما را به سمت ابزار بسیار مشهور دیگری که برای ایجاد فرم و کمک به طراح است، هدایت می‌کند. از این رو شیوه روایتی را می‌توان تاحدی ناشی از بسط شیوه «قیاسی» برودبنت دانست؛ اما کاربردی فراتر از یک قیاس ساده دارد. در این شیوه‌ای که می‌توان آن را طراحی روایتی نامید، طراح یا اغلب یک تیم طراحی داستانی را تعریف می‌کنند که برای ارتباط دادن ویژگی‌های اصلی طرح به کار می‌رود. طراحی نوعی حل مسئله است که راه‌حل‌های متفاوتی دارد. طراحی روایتی نوعی شیوه قیاسی است که امور طرح را یک‌پارچه‌تر می‌کند. در این پژوهش، با معادل‌سازی عناصر دو حوزه، ساختاری برای روش طراحی متأثر از فراداستان ارائه شده که شگردهایی برای تغییر مسیر تفکر خلاق است. عوامل مختلفی در طراحی تأثیر می‌گذارد (جدول ۱) و همچنین شامل مراحل و جنبه‌های متفاوتی است (جدول ۲). پناهی، هاشم‌پور و اسلامی (۱۳۹۱) نیز روند طراحی طرح معماری را به صورت زیر خلاصه کرده‌اند:

- ایده اصلی برای پاسخ به سؤالات طرح؛
- مطالعه در شش شاخه متن، بینامتنیت، زیبایی‌شناسی، زبان‌شناسی، فلسفه و روان‌شناسی؛
- الهام گرفتن از محیط اطراف خود و نوشتن ایده‌ها به جای ترسیم کردن؛
- ارائه کانسپت‌های متعدد برای مفهومی کردن ایده؛
- در نظر گرفتن پالایش برای حقیقی کردن ایده؛
- ارائه حجم یا کروکی‌های اولیه حجمی برای بیان آن چیزی که در ذهن آمده؛
- ماکت و سه‌بعدی و انیمیشن؛
- عبور حجم از چند فیلتر: محیط، عملکرد، اقلیم، سازه، تأسیسات و اقتصاد؛
- وارد کردن دیاگرام ارتباطی؛
- دخیل کردن مقیاس؛
- استفاده از بانک اطلاعاتی (کتابخانه‌ای یا میدانی)؛

- ترسیم پلان، نما، مقطع و پرسپکتیو؛
- ارائه ماکت نهایی به مقیاس‌های مورد لزوم؛

جدول ۱. عامل‌های اثرگذار در طراحی فضای معماری

سرچشمه‌های درونی طراحی فضا	سرچشمه‌های بیرونی طراحی فضا
مفاهیم فرهنگی، نمونه‌های مشابه، معنا، تاریخ، فلسفه، مکان، شهر و مفاهیم شهری، دستور کار اخلاقی و سیاسی، علوم، هنر، لایه‌های اجتماعی	برنامه و عملکرد، ابعاد و اندازه‌ها، استانداردها، سلسله‌مراتب و مسیرهای گردش، سایت، ضوابط و محدودیت‌های قانونی، سازه، مصالح، هزینه، کارفرما

(منبع: رضایی، ۱۳۹۳: ۱۲۷)

جدول ۲. وجوه مختلف روش طراحی

رده	وجوه فرایند	حالت‌های گوناگونی در سیر تاریخی
۱	شیوه اندیشیدن	از تجربه‌گرایی تا خردگرایی
۲	جهت و مسیر روند	از فرآورده‌گرایی تا فرایندگرایی از مسئله‌گرایی تا پاسخ‌گرایی از هم‌گرایی تا واگرایی
۳	موضع‌گیری	اثباتی تا هنجاری
۴	گستره طراحی	از علم و فناوری تا هنرهای گوناگون
۵	میزان نقش طراح	از طراح محوری تا مشارکت‌پذیری
۶	سرمشق و پارادایم	از «فضا» و «زمان» تا «فضا - زمان - اطلاعات» شکلی یا تاریخی فلسفی
۷	ابزار طراحی	از حروف و کلمات تا به‌کارگیری رایانه، از سرچشمه‌های درونی تا خاستگاه‌های بیرونی

(منبع: همان، ۱۰۱)

۳-۲. روایت و فراداستان

«فراداستان حوزه داستان‌نویسی به نوع خاصی از رمان در ادبیات پست مدرن اطلاق می‌شود. [...] فراداستان یا وراداستان به‌شدت از عناصر سنتی رئالیسم یا رمانس می‌گسلد» (داد، ۱۳۸۲: ۳۶۰). از نظر برخی منتقدان، فراداستان نشان‌دهنده مرگ رمان

است؛ حال آنکه از نظر خود نویسندگان فراداستان، این سبک نگارش نمودار تجدید حیات رمان به‌منزله نوع ادبی است (پاینده، ۱۳۸۸: ۷۲). در جدول ۳ به برخی از پنداره‌های فراداستانی به‌طور خلاصه پرداخته شده است.

جدول ۳. پنداره‌های فراداستانی

واژه meta به‌معنای فرا و در پس است و در ترکیب با واژه fiction (ادبیات داستانی) اصطلاح metafiction را تشکیل می‌دهد که در حوزه داستان‌نویسی به نوع خاصی از رمان در ادبیات پسانوگرا گفته می‌شود.
فراداستان داستانی درباره داستان است.
اصطلاح فراداستان را نخستین بار ویلیام گس، رمان‌نویس و منتقد ادبی امریکایی، در سال ۱۹۷۰م در یکی از مقالاتش به‌کار برد.
هر رمان فراداستانی به‌شکلی خودآگاهانه پارول (گفتار) فردی خود را درمقابل لانگ (رمزگان و قراردادهای مرسوم) رمان قرار می‌دهد.
نقیضه و معکوس‌گردانی دو رهیافتی هستند که عملکردشان شکستن چارچوب است.
نویسندگان فراداستان با به‌کارگیری روش‌های زیر، از اصول روایتی تخطی می‌کنند: در بین داستان وارد می‌شوند و نوشته‌هایشان را تحلیل می‌کنند. به‌نوعی با شخصیت خیالی داستان درگیر می‌شوند. به‌طور مستقیم خواننده را مورد خطاب قرار می‌دهند. طرح کلی داستان به‌شکل سنتی‌اش را رد می‌کند. اصول و قراردادهای مرسوم را برمی‌اندازد تا واقعیت را به تردید تبدیل کند.
چنین رمان‌هایی برای خواننده لذت‌بخش است و در خاطره او به‌شکلی پایدار باقی می‌مانند؛ درعین حال، این رمان‌ها در ساخت و تفسیر «معانی» متن نقشی بسیار فعال به او می‌دهند و خوانندگانشان را به ماشین‌های انسانی کلمه‌پرداز بدل نمی‌کنند.
رمان‌های فراداستانی «ایفای نقش» (حتی اغلب نقش قصه بودن) را رها کرده و مفهوم ویتگنشتاینی «بازی‌های زبانی» را در آغوش گرفته‌اند.
داستان پسامدرنیستی را برحسب تناقض، جایگشت، ناپیوستگی، تصادفی بودن، افراط و اتصال کوتاه تقسیم‌بندی کرده‌اند. فراداستان به‌طور اخص از تناقض، جایگشت و اتصال کوتاه مدد می‌گیرد.
به هر حال، هر بازی و داستانی نیازمند سطوح «فرا» است؛ سطوحی که گذر از یک بافت و زمینه به بافت و زمینه‌ای دیگر را توضیح دهد و سلسله‌مراتبی از بافت‌ها و معانی را برپا کند.

اصول روایت متزلزل می‌شود و شکلی جدید از خوانش متن به وجود می‌آید.
یکی از شگردهای نویسندگان پسامدرن برای مختل کردن روند خوانش، ارائه چند فرجام برای داستان است.
فراداستان متکی بر اصل عدم قطعیت هایزنبرگ است؛ محال است جهانی عینی یا ابژکتیو را توصیف و تبیین کرد؛ چراکه مشاهده گر همواره امر مورد مشاهده را تغییر می‌دهد.

۲-۳-۱. روایت و اجزای آن

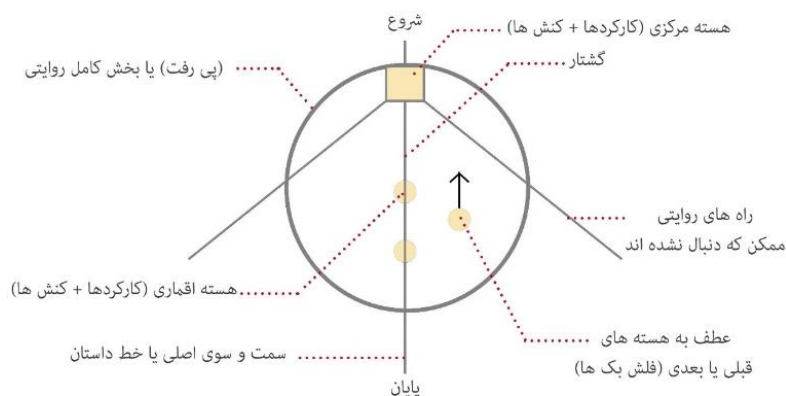
روایت‌شناسی ساخت‌گرا با تمرکز بر شخصیت و کنش وی در درون روایت، روایت‌شناسی را از منظری متفاوت بررسی کرده است. ساخت‌گرایان شخصیت‌ها را تابعی از چند کنش اصلی و درواقع تجلی و تجسم چند الگوی کنشی محدود و بنیادین می‌دانند (رنگرز، رحیمی‌فر و خدایار، ۱۳۹۸). عنصرهای تشکیل‌دهنده روایت شامل پی‌رفت، کارکرد، کنش، عمل روایت، هسته‌های مرکزی و اقماری است (شاکری داریانی، ۱۳۹۳). نویسنده یا روایتگر به کمک گشتارها^{۱۴}ی که به کار می‌گیرد، حوادث را مطابق خواسته خود جابه‌جا می‌کند و شکل می‌دهد. اصولاً باید میان سلسله‌حوادث روایت پیوند زمانی^{۱۵} (انگیزه) و نیز پیوند سببی^{۱۶} (راه‌حل) وجود داشته باشد (آقایی میدی، ۱۳۹۲: ۷). گشتارهای بازآراینده^{۱۷} نیز در روایات بسیار متداول‌اند (تولان، ۱۳۸۳: ۳۲).

بارت برای ساختار روایت سه سطح عمده را پیشنهاد می‌کند: ۱. کارکردها (همان تعریف پراپ و برمون)؛ ۲. کنش‌ها (که به شخصیت‌ها اشاره دارد)؛ ۳. عمل روایت. همچنین وی پنج رمزگان را مشخص کرد تا در تحلیل ساختار داستان به کار آیند: رمزگان کنش‌ها، رمزگان هرمنوتیکی (تفسیری)، رمزگان فرهنگی، رمزگان القایی و رمزگان نمادین (به نقل از اسکولز، ۱۳۸۳: ۲۱۷-۲۱۸).

۲-۳-۱-۱. روایت تعاملی

روایت تعاملی از یک سو با داشتن روایت‌های تودرتو و از سوی دیگر در ترکیب با مقوله تعامل، به میزان زیادی به جدابیت داستان و درگیری مخاطب می‌افزاید. فقط باید توجه کرد که در گذار بین رشته روایت‌ها، ویژگی نقاط تعامل و ربط آن‌ها با

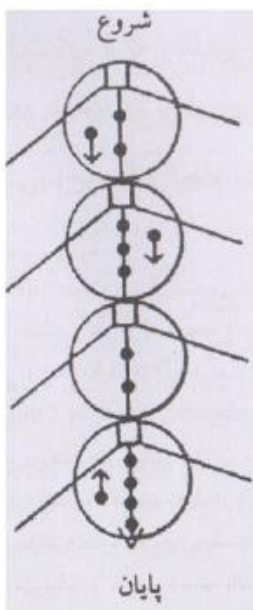
داستان‌های فرعی یا پی‌رفت‌ها، توالی زمانی رویدادها، خاتمه و روابط علت و معلولی حفظ شود. هر داستان از مجموعه‌ای از پی‌رفت‌ها یا داستان‌های فرعی تشکیل شده است. پی‌رفت خود مجموعه‌ای از کنش‌هاست (به معنای کلی کنش یعنی هم کنش‌های رفتاری، هم کنش‌های زبانی و هم اندیشه) (شاگری داریانی، ۱۳۹۳). لحظات هسته‌ای در روایت لحظاتی‌اند که عدم قطعیت را آغاز می‌کنند، خاتمه می‌دهند یا ارتقا می‌بخشند. بنابراین رویدادهای هسته‌ای رویدادهایی عمده‌اند که هر روایتی را پیش می‌برند. از سوی دیگر رویدادهای اقماری رویدادهایی هستند که چارچوب فصل (سکانس) را با به تأخیر انداختن یا کشدار کردن رویدادهای هسته‌ای، تقویت می‌کنند. رویدادهای اقماری رویدادهای هسته‌ای را همراهی یا احاطه می‌کنند (اوحدی، ۱۳۹۱: ۱۸۱). وظیفه واسطه‌ها^{۱۸} پر کردن، بسط دادن و کامل کردن هسته‌هاست و درحقیقت پوست روی استخوان‌بندی را تشکیل می‌دهند. گرماس^{۱۹} از سه پی‌رفت (واسطه) اصلی همچون «سه قاعده نحوی» نام می‌برد (شاگری داریانی، ۱۳۹۳).



هسته‌های مرکزی لحظه‌های روایتی هستند که پیچیدگی‌هایی در مسیر رویدادها به وجود می‌آورند. آن‌ها از نظر ساختاری به صورت گره یا محور ظاهر می‌شوند؛ یعنی نقاط شاخه‌شاخه‌ای که یک حرکت را به سوی یکی از دو راه ممکن یا بیشتر به جلو می‌رانند.

شکل ۲. مدلی از ساختار یک روایت

در شکل ۲، مدلی از یک پی‌رفت یا بخش روایتی که شامل هسته‌های اقماری و مرکزی است، مشاهده می‌شود. شکل ۳ تشریح ارتباط‌های موجود در میان هسته‌های مرکزی و وابسته‌ها در یک روایت کلی را نشان می‌دهد. هسته‌های مرکزی مربع‌هایی در بالای هر دایره هستند. دایره‌ها نیز یک بخش کامل روایتی‌اند. هسته‌ها با خطوط عمودی به یکدیگر مرتبط شده‌اند تا سمت‌وسوی اصلی منطق داستان را نشان دهند. خطوط اریب نشان‌دهنده راه‌های ممکن روایتی هستند که دنبال نشده‌اند. نقاط همان وابسته‌ها هستند. نقاطی که بر روی خطوط عمودی هستند، ترتیب معمول داستان را در پی می‌گیرند. آن‌هایی که خارج از خطوط هستند و با فلش‌ها به هم رسیده‌اند، امور پیشین یا عطف به ماسبق هسته‌های بعدی یا قبلی به‌شمار می‌روند (همان). در همه داستان‌ها، هنگامی که شخصی با گزینه‌هایی روبه‌رو می‌شود، یکی را به بهای دیگری انتخاب می‌کند. آینده‌های مختلف و زمان‌های گوناگون را به‌وجود می‌آورد؛ زمان‌هایی که دیگر زمان‌ها را آغاز می‌کنند و در جای خود به زمان‌های دیگر منشعب و شاخه‌شاخه خواهند شد (چتمن، ۱۳۹۰: ۶۳).

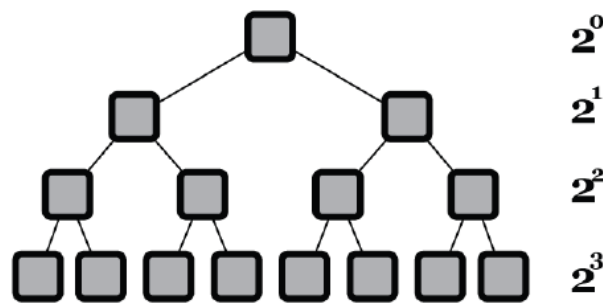


شکل ۳. مدلی از ساختار روایت زنجیره‌ای و کامل

(منبع: شاکری داریانی، ۱۳۹۳)

۲-۳-۱-۲. ساختار روایت پسانوگرا

مشخصه اصلی ساختار روایی پسانوگرا به هم ریختن ترتیب زمانی و آمیزش ژانرهاست. پسانوگراها به برچیدن ویژگی‌های ثابت متنی تمایل یافته‌اند. آن‌ها فرض را بر این گذاشتند که زبان و اشکال ارتباطی دیگر چندمعنا و چندوجهی هستند (Shaul, 2008: 19). داستان‌های پسانوگرا پر از حدسیات و شکاف‌های روایتی ناراحت‌کننده است. برخی از این شکاف‌ها در برگشت زمانی به عقب، برطرف می‌شوند (Yeal Halevi, Wise, 2003: 133-134). دو مدل روایتی مورد استفاده در داستان‌گویی بازی‌های ویدئویی را در نظر داریم: روایت انشعابی و زنجیره‌ای (رشته‌ای). مدل روایت انشعابی (شکل ۴) مبتنی بر «نقاط عطف» موجود در متن است که بازی را به دو داستان متفاوت منشعب می‌کند. در این مدل، تعداد داستان‌های متفاوت به شکل تصاعدی در حال افزایش است (شاکری داریانی، ۱۳۹۳).



شکل ۴. روایت انشعابی

(منبع: همان)

در مدل رشته‌ای (شکل ۵) مورد استفاده در بازی‌های ویدئویی، داستان از «مجموعه رویدادهایی از پیش تعیین شده» شکل می‌گیرد که ساختاری خطی دارند و جهان‌های متفاوتی هستند که می‌توانند کشف شوند (Verdugo, 2011: 4-5).



شکل ۵. روایت رشته‌ای (رشته مروارید)

(منبع: شاکری داریانی، ۱۳۸۳)

۳. تحلیل و ارائه مدل‌ها

همان‌گونه که متون پسانوگرا دچار مرگ مؤلف شده و تأویل‌محور است، در معماری نیز مالکیت طرح مخاطب و تأویل‌محور است. متن ساختاری چندسویه دارد و مخاطب در رویارویی با هر متن به لایه‌های گوناگونی برای خوانش برمی‌خورد. نگاه متن‌گونه به طرح معماری به صورت چندمتنی، فرامتنیت و بینامتنیت است. همان‌طور که متن‌های پسانوگرا به قلمروی بازی معانی بدل می‌شوند، در معماری نیز دریافت معنای طرح، معنایی سیال و بازی دال‌های موجود است. از آنجایی که عوامل مختلفی در طراحی اثرگذارند و همچنین شامل مراحل و جنبه‌های مختلفی است، طراحی روایتی از طریق قیاس مستقیم یا غیرمستقیم با یک روایت، امور طرح را یک‌پارچه‌تر حل می‌کند. در جدول ۴ گزیده‌ای از بناهای بارز که به‌گونه روایتی طراحی شده، واکاوی شده است. با توجه به جدول ۴، داستان می‌تواند در زمینه‌های گوناگون معماری، از جمله ابزار طراحی، تعامل با شهر و کاربر، تفسیر بنا، سناریو فضایی و استفاده از رمزگان روایت، بروز کند. در این نمونه‌ها، معمار برای حل مسئله طراحی خود روایتی را بسته به جهان‌بینی خود و موضوع مسئله انتخاب کرده است. سپس یک روایت تعاملی با یک راوی درونه‌ای و شیوه بیان تصاویر و محتوای رویداد درون داستان با رمزگان و نشانه‌های درونی‌اش ایجاد کرده است و به شکل‌دهی فضاهای معماری‌اش می‌پردازد و از طریق قیاس با آن روایت، فرایند طراحی متفاوتی را تجربه می‌کند.

جدول ۴. واکاوی برگزیده‌ای از بناها پسانوگرای طراحی‌شده بر پایه روایت

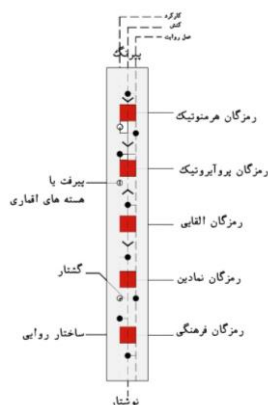
هم‌سنجی (تطابق) عناصر معماری و روایت	شیوه شکل‌گیری پروژه با بهره‌گیری از روایت	پروژه و معمار
<p>- نوع روایت: هم‌زمان - داستان و محتوا: رویدادها (موسی و هارون - هولوکاست) - ابزار: نشانه‌های بارز زندگی یهودی‌ها (ماتریس خودستیزی) و شکستن ستاره داوود، اشیای داخلی برای بیان مفهوم - گفت‌مان و شیوه بیان: روندگونه و ماده شیوه بیان سینمایی است. راوی: درونه‌ای است.</p>	<p>مخاطبی که به درون این فرم راه می‌یابد، واقعه هولوکاست را در قالب کیفیات فضایی، سیر کولاسیون‌ها و مکث‌ها تجربه می‌کند. مظاهر و نشانه‌های بارز زندگی یهودی‌ها به‌عنوان «ماتریس خودستیزی» نشان داده می‌شود. فرم ساختمان همچون ستاره داوودی است که درهم‌ریخته شده است. برای طراحی خطوط نما از اپرای «موسی و هارون» اثر آرنولد شونبرگ الهام گرفته است. ساختار سیرکولاسیون موزه سه مسیر را طراحی کرده است. این مسیرها از سه مفهوم ویرانی (مرگ)، سرگردانی (تبعید) و وجود (تداوم) سرچشمه می‌گیرند.</p>	<p>موزه یهود دنبل لیبسکیند در آلمان</p> 
<p>- نوع روایت: تودرتو - داستان و محتوا: رویدادها در زندگی شهری تمام‌عیار - ابزار: قیاس با شهر (ایجاد فضاهای مازگونه) - گفت‌مان و شیوه بیان: ایستا راوی: درونه‌ای مضاعف است.</p>	<p>حجم به‌صورت پنج استوانه است که فضاهای داخلی دارای معبرهای باریکی است که اغلب مازمانند هستند و هرکسی را که از آن عبور کند، گیج می‌کند. می‌توان گفت هتل «وستین باتونچر» حکم یک شهر درون شهر لس‌آنجلس را دارد (پاینده، ۱۳۸۵: ۹۰). تودرتو بودن راهروها و معبرهای این هتل و نیز پیچیده بودن ورودی‌های بخش‌های مختلف آن حکایت از آن دارد که طراح می‌خواست شهری کامل و</p>	<p>هتل «وستیم باتونچر» جان پرتمن در امریکا</p> 

	<p>تمام‌عیار را در ابعادی منیاتوری بسازد (همان، ۹۱).</p>	
<p>- نوع روایت: موازی - داستان و محتوا: رویدادها (رومئو و ژولیت) - ابزار: رمزگان سایت - گفتمان و شیوه بیان: ایستا راوی: برونه‌ای است.</p>	<p>او تاریخچه سایت را مانند یک پالیمپست شهری بررسی می‌کند تا روابط پنهانی و معماری آن را آشکار سازد. کلیسا و دو قلعه موجود را که با رودخانه در دو منطقه ورونا و ویچینزا از هم دور افتاده‌اند، به رومئو و ژولیت تشبیه کرده و با سه روایتی که از این داستان در گذشته می‌یابد، استعاره معماری خود را ساخته و دست به طراحی زده است (Crobo, 2014: 57).</p>	<p>پروژه رومئو و ژولیت - آیزتمن در ایتالیا</p> 
<p>- نوع روایت: پیوسته - داستان و محتوا: نمایش واقعیات - ابزار: نشانه‌گذاری واقعیات با تصاویر و دیالگرام‌ها - گفتمان و شیوه بیان: ایستا و ماده شیوه بیان به کمک تصاویر است. راوی: درونه‌ای است (مرگ مؤلف و برداشت شخصی)</p>	<p>بنیاد این طرح متشکل از سه سامانه مستقل نقاط (فولی‌ها)، خطوط (شبکه راه‌ها) و سطوح (فعالیت‌هایی که به سطوح باز وسیع نیاز دارند) این پروژه بیشتر به یک دی‌ان‌ای معماری شبیه است: تمام داده‌های لازم برای آفرینش یک سازواره فضایی تماماً عملکردی برنامه‌ای در قالب رمزبندی هندسی آن فراهم است؛ اما هیچ‌کدام عینی نیست. معماری‌ای از رویداد صرف؛ معماری‌ای که خود را به‌عنوان نتیجه (رویداد) تعریف می‌کند، نه یک نهایت ثابت (دامپانی، ۱۳۹۱: ۴۳).</p>	<p>پارک دلاویلت - چومی در فرانسه</p> 
<p>نوع روایت: پیوسته - داستان و محتوا: نمایش رمان موزه معصومیت - ابزار: روایت متن رمان در فضا با تصاویر و اشیا</p>	<p>رمان موزه معصومیت یا موزه بی‌گناهی نوشته اورهان پاموک موزه‌ای در قلب شهر تاریخی استانبول که دیدار از آن به‌مثابه «دیدن» و «شنیدن» رمان است. پاموک همه‌چیز را در موزه جمع‌آوری کرده است. اشیای مناظر و عکس‌هایی که در</p>	<p>موزه معصومیت اثر اورهان پاموک در ترکیه</p>

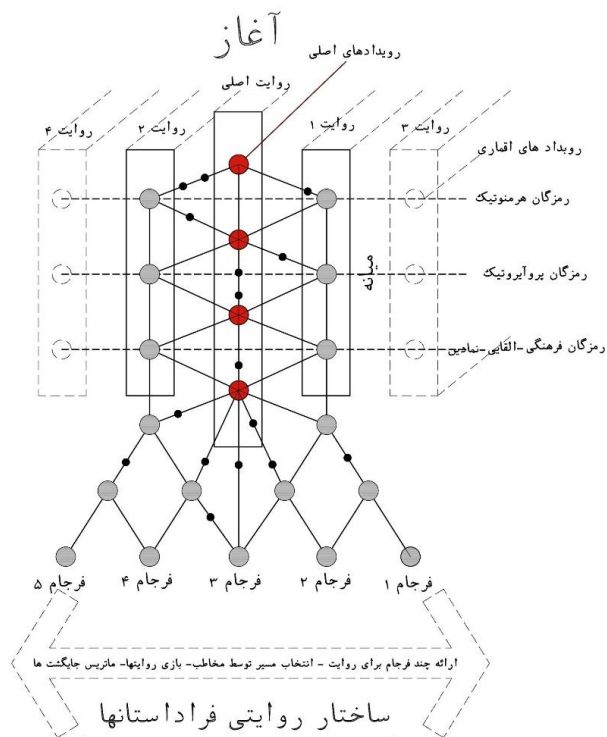
<p>- گفتمان و شیوه بیان: روندگونه و ماده شیوه بیان به کمک تصاویر است. راوی: برونه‌ای است.</p>	<p>رمان تشریح شده، در موزه به‌نمایش درآمده است. او به‌دنیاال خانه‌ای گشته که به فضای خلق‌شده در داستان شبیه باشد. ساختمان موزه خانه قدیمی سه‌طبقه‌ای است که در سال ۱۸۹۷م ساخته شد. موزه معصومیت با چیدمانی شگفت‌آور در سال ۲۰۱۲م به روی علاقه‌مندان گشوده شد. بخش موزه منطبق بر ۸۳ فصل رمان طراحی شده است. نکته جالب این است که پاموک صرفاً در هر بخش به بازنمایی آنچه در کتاب نوشته شده، بسنده نکرده است؛ بلکه هر بخش تصویری از استانبول و حال‌وهوای یک زمان است (www.kojaro.com).</p>	
<p>- نوع روایت: هم‌زمان - داستان و محتوا: رویدادهای دوران جنگ ایران و عراق - ابزار: نشانه‌های بارز زندگی رزمندگان در جبهه و نمایش نمادین ارزش‌های آنها - گفتمان و شیوه بیان: روند گونه و ماده شیوه بیان کلامی، تصاویر و فضا است. راوی: درونه‌ای است.</p>	<p>معمار با استفاده از آثار هنری هنرمندان ایرانی با بازسازی بخشی از رویکردهای مختلف دفاع مقدس شامل:</p> <ul style="list-style-type: none"> - بخشی از یک محله در شهر خرمشهر - بخشی از پالایشگاه آبادان با استفاده از قطعات اصلی - سنگرهای رزمندگان در اقلیم‌های سردسیر و گرمسیر جبهه‌ها و بازسازی حضور رزمندگان اسلام در این سنگرها سعی در تداعی روایت‌های آن زمان داشته است. یکی از نقاط قوتی که در برنامه معماری بنا دیده می‌شود، این است که مخاطب را پس از بازدید از فضاهای داخلی موزه، در گام نهایی به مسجدی در ضلع شمالی 	<p>موزه دفاع مقدس اثر خانم ژیلا نوروزی در ایران</p> 

	<p>می‌رساند. این همان «مسجدجامع خرمشهر» و نماد مقاومت ایران است. (www.arel.ir).</p>	
--	---	--

در ساختار کلی‌تر که همان ساختار روایت‌های پسانوگراست، روایت اصلی از کنارهم‌قرارگیری روایت‌های مستقل ایجاد می‌شود که خصوصیات تعاملی بودن، چندفرجایی بودن و ساختار روایت تودرتو یا موازی در دل روایت کلی را نمایش می‌دهد؛ همان‌طور که پراپ ساختار هر روایت را به تعدادی حرکت تقسیم می‌کند و هر حرکت شامل خط رویداد است که گره‌گشایی جداگانه و ویژه خودش را در محدوده روایت می‌طلبد. یک حرکت می‌تواند حرکت دیگر را دنبال کند یا مانع ادامه آن شود؛ بدین‌سان، با روایتی پیچیده و تودرتو مواجهیم (اوحدی، ۱۳۹۱: ۱۴۴). یکی از روایت‌ها اصلی‌تر است و روایت‌های دیگر آن را همراهی می‌کند که هرکدام هسته‌های مرکزی خود را دارد. بنابر آنچه گفته شد، می‌توان ساختار کامل‌تری را برای روایت در نظر گرفت که رمزگان و عنصرهای تشکیل‌دهنده روایت را دربر داشته و از سه سطح توصیفی روایت بارت (همان کارکرد، کنش و عمل روایت) تشکیل شده باشد. در این‌گونه از روایت، طرح از آغاز تا پایان یک پی‌رنگ مشخص دارد و هسته‌های مرکزی و اقماری با گشتارهایی بین سطوح و رمزگان جابه‌جا می‌شود و سرانجام ایده نخستین به نوشتار تبدیل می‌گردد (شکل ۶).



روایت زنجیره‌ای - خطی
شکل ۶. مدلی از روایت مستقل



شکل ۷. مدلی از روایت فراداستانی

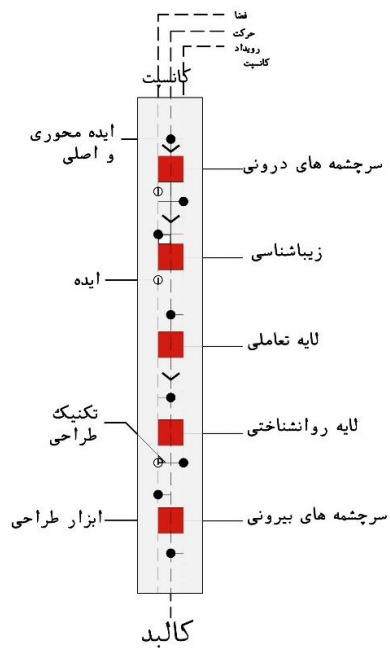
از آنجایی که داستان پسانوگرایانه را برحسب تناقض، جایگشت، ناپیوستگی، تصادفی بودن، افراط و اتصال کوتاه تقسیم کرده‌اند و هر بازی و داستانی نیازمند سطوح «فرا» دست است، با حرکت تعاملی و جابه‌جایی بین مراکز هسته‌های داستان این سطوح فرادستی، فرجام‌های گوناگونی حاصل می‌شود. همچنین از شگردهای نویسندگان پسانوگرا برای مختل کردن روند خوانش، ارائه چند فرجام برای داستان است که در مدل مشاهده می‌شود (شکل ۷).

معادل سازی	
تکنیک داستان	تکنیک معماری
حایگنت	جایجایی هسته های فرآیند ایده تا فرم
انصال کوتاه	ناشدگی
معکوس گردانی	مهندسی معکوس فرآیند طراحی
بینامتنیت	لایه های مختلف تاثیر گذار در طراحی
خواننده نقش پذیر	کاربر در نقش راوی
روایت موازی	برهم گذاری- سوپراپوز
تصادفی بودن	تکنیک های رایانه ای بدون داده های طراحی

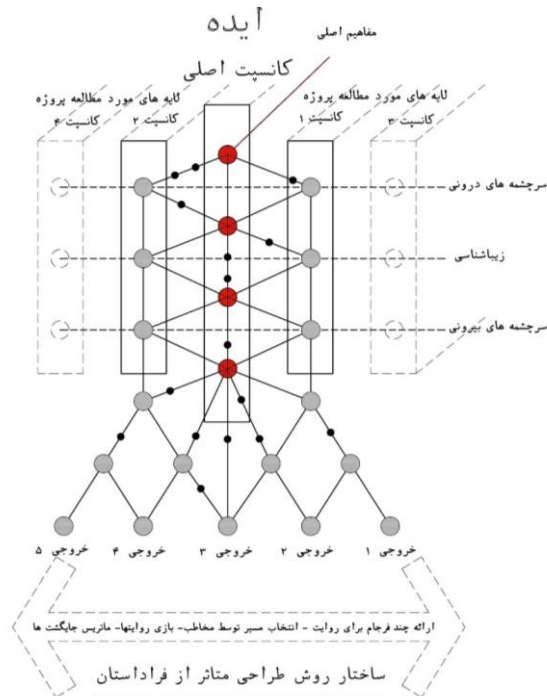
جدول ۵. هم‌ارزی (معادل‌سازی) شگردهای روایی فراداستان در داستان و معماری

انواع قیاس	شمایل	عینی	مستقیم
	نمایه	ذهنی	غیر مستقیم
	نماد		

جدول ۶. انواع قیاس



شکل ۸. مدلی از ساختار روش ایده‌پردازی برپایه روایت مستقل

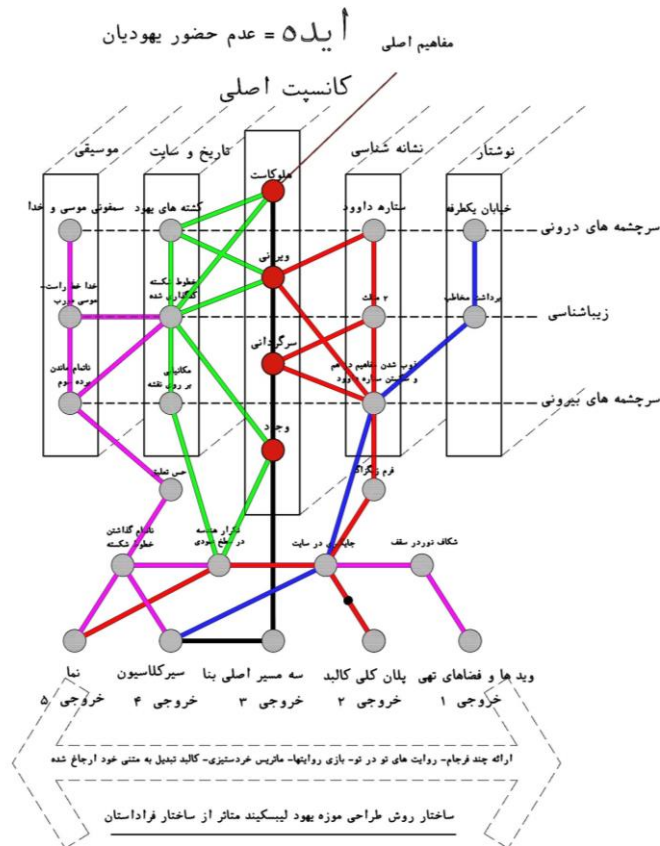


شکل ۹. مدلی از ساختار روش ایده‌پردازی برپایه روایت فراداستانی

در روش ایده‌پردازی مبتنی بر روایت مستقل و خطی، سطوح معماری رویداد (فضا، حرکت و رویداد) بخش‌های مختلف روند طراحی (کانسپت اصلی، ایده‌های فرعی، تکنیک طراحی، ابزار طراحی و لایه‌های اثرگذار در طرح معماری) را دربر می‌گیرد. کل مسیر کانسپتی مشخص دارد که در انتها با گذر از عوامل یادشده، به کالبد ختم می‌شود (شکل ۸). اما در روش‌های طراحی پسانوگرا مبتنی بر روایت، همانند ساختار روایتی فراداستان‌ها، روایت معماری از چند لایه موازی روایتی تشکیل شده که ایده‌های اصلی هر لایه می‌تواند در لایه‌های دیگر جابه‌جا شود.

سه عامل افقی سرچشمه‌های درونی، زیبایی‌شناسی و سرچشمه‌های بیرونی باعث تبدیل شدن کانسپت به کالبد می‌گردد. این عوامل براساس انواع قیاس (عینی تا ذهنی) تشکیل شده که ریشه اصلی تمام روش‌های طراحی است (جدول ۵). درنهایت خروجی‌های مختلفی وجود دارد که هرکدام گوشه‌ای از کالبد را شکل می‌دهد (شکل

۹). اگر شگردهای فراداستان در روش طراحی براساس جدول ۴ هم‌ارز (معادل) شود، مدل نهایی ایده‌پردازی برمبنای فراداستان به‌دست می‌آید که در شکل ۹ نمایش داده شده است.



شکل ۱۰. مدلی از ساختار روش طراحی موزه یهود که با ساختار روایت‌های پسانوگرا

(فراداستان‌ها) مطابقت دارد

برای نمونه می‌توان طرح گسترش موزه یهود برلین، دنیل لیبسکیند^{۲۰} را با مدل نهایی پژوهش (شکل ۹) مقایسه نمود. لیبسکیند ایده اصلی خود را با عنوان عدم حضور یهودیان در برلین مطرح کرد. وی این فکر را در چهار حوزه تاریخ، موسیقی، نوشتار و

نشانه‌شناسی ایده‌پردازی کرده است (مستغنی، ۱۳۹۵: ۲۳). مخاطبی که به درون این فرم راه می‌یابد، واقعه هولوکاست را در قالب کیفیات فضایی، گردش در بنا و مکث‌ها تجربه می‌کند (کریم‌زاده و دیگران، ۱۳۹۸). کانسپت اول را از کتاب *خیابان یک‌طرفه* از والتر بنیامین (نویسنده یهودی) برگرفته است. وی این خیابان را در فضای منطبق فازی برعکس کرده و زیگزاگ معروف خود را ایجاد نموده است. کانسپت دوم را از سمفونی موسی و *خدا* اثر آرنولد شوپنبرگ (موسیقی‌دان یهودی) برگرفته است. در این سمفونی، خداوند خطوط راست و موسی خطوط مورب است. کانسپت سوم کشته‌های یهود در برلین بوده است که وی با وصل کردن کشته‌ها به خطوط کدگذاری شده رسید. کانسپت چهارم وی واسازی کردن ستاره داوود بود (پناهی، هاشم‌پور و اسلامی، ۱۳۹۱). همان‌گونه که مشخص است، هرکدام از این ایده‌ها نقاط مشترکی با ایده‌های سایر کانسپت‌ها دارد. وی از طریق تعامل با سایر مفاهیم و با جایگشت‌ها و شگردهای گوناگون طراحی، به فرجام‌های متفاوتی همچون امتداد تاریخ یهود، فضای تبعید و هولوکاست رسیده است (شکل ۱۰).

۴. نتیجه

در این مقاله، ضمن ارزیابی عناصر و ساختار انواع روایت و فراداستان به بررسی تجلی روایت در عرصه معماری پرداخته شد. با درنظر گرفتن هم‌ارزی‌های بین این دو حوزه، به صورت گام‌به‌گام ساختار روایت و روش طراحی معماری هم‌سنجی شد. بررسی‌ها نشان داد که می‌توان ساختار مشترکی بین ساختار فراداستان و روش طراحی معماری درنظر گرفت؛ به گونه‌ای که از طریق داده‌های به‌دست‌آمده از موضوع پروژه در لایه‌های مختلفی ایده‌پردازی کرد و با تعامل ایده‌ها و شگردهای جایگشت و روی هم گماری به خوانش‌های گوناگونی از پروژه رسید که یکی از همان ایده‌ها بستر شکل‌گیری بنا را مهیا می‌سازد.

برای نمونه بعضی از معماری‌های روایی بررسی شد و ساختار روایتی آنان و شگردهای انجام آن واکاوی شد. سپس ساختار روایت در فراداستان با ساختار روایی روش طراحی در نمونه‌ها هم‌سنجی شد. سرانجام مدل نهایی (ماتریسی از داده‌های

مختلف) به دست آمد. این مدل برای یک معماری شاخص روایتی (به علت محدود بودن مقاله) آزمون شد و در نهایت این نتیجه حاصل گردید که از طریق ساختارشکنی روایت می‌توان به شیوه‌ای نو در ایده‌پردازی معماری دست یافت.

در ساختار روش طراحی معماری پسانوگرا، هرکدام از کانسپت‌ها به یک روایت تعلق می‌گیرد. هر یک از این کانسپت‌ها به ایده‌های خردتر تبدیل می‌شود و همان‌ها پی‌رفت و هسته‌های اصلی و اقماری را تشکیل می‌دهند که با توجه به نوع مفهوم می‌تواند در لایه‌های مختلف (به شکل موازی یا تعاملی) حرکت کند. شیوه حرکت در بین سطوح می‌تواند براساس شگردهای روایت یا زمان روایتی به صورت حرکت به عقب، بسامد، دیرش و اصول دیگر زمانی روایتی باشد. دال یا همان ایده اولیه با گذشت از سه عامل سرچشمه‌های درونی، زیبایی‌شناسی و سرچشمه‌های بیرونی، به مدلول تبدیل می‌شود و فرجام خاص خود را خواهد داشت که به شکل ساخت گوشه‌ای از بنا یا روایتی در فضا ایفای نقش می‌کند. در مدل نهایی، ماتریسی از جایگشت‌ها ارائه شده است که امکانات تازه‌ای را برای پاسخ‌های منحصر به فرد برای معمار فراهم می‌کند. این مدل شبیه به بازی‌ای است که در طول پیشروی می‌توان قوانین آن‌ها را اختراع و بازتعریف کرد و بدین‌سان امکاناتی برای اندیشه خلاقانه در معماری ارائه می‌دهد.

پی‌نوشت‌ها

1. Anthony C. Antoniades
2. Christopher Alexander
3. metafiction
4. John Hejduk (1929-2000)
5. Rodolfo Machado
6. Jorge Silvetti
7. Peter Waldman
8. *Landscape Narratives: Design Practices for Telling Stories*
9. Paul Emmons
10. Nigel Coates
11. Peter Eisenman
12. Roland Barthes (1915-1980)
13. Geoffrey Broadbent
14. transformations
15. motivation
16. resolution

17. reordering transformation
18. catalyse
19. Greimas
20. Daniel Libeskind

منابع

- آقایبی‌مبیدی، فروغ (۱۳۹۲). «پیش‌درآمدی بر مطالعه روایت و روایت پژوهی». *کهن‌نامه ادب فارسی*. س ۴. ش ۲. صص ۱-۱۹.
- آنتونیادس، آنتونی سی. (۱۳۸۱). *بوطیقای معماری (آفرینش در معماری): تئوری طراحی*. دوره دو جلدی. ترجمه احمدرضا آی. تهران: سروش.
- اسکولز، رابرت ای. (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*. ترجمه فرزانه طاهری. تهران: آگاه.
- الکساندر، کریستوفر (۱۳۹۰). *معماری و راز جاودانگی*. ترجمه مهرداد قیومی بیدهندی. تهران: انتشارات شهید بهشتی.
- اوحدی، مسعود (۱۳۹۱). *روایت‌شناسی سینما و تلویزیون*. تهران: دانشکده صدا و سیما.
- بذرافکن، کاوه (۱۳۹۴). *روش‌های طراحی معماری*. تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی (واحد تهران مرکزی).
- پاینده، حسین (۱۳۸۸). «فراداستان: سبکی از داستانشناسی در عصر پسامدرن». *کتاب ماه ادبیات و فلسفه*. تهران: آگاه.
- پناهی، سیامک، رحیم هاشم‌پور و غلامرضا اسلامی (۱۳۹۱). «معماری اندیشه، از ایده تا کانسپت». *مجله هویت شهر*. س ۴. ش ۱۷. صص ۲۵-۳۴.
- تولان، مایکل جی. (۱۳۸۳). *درآمدی نقادانه زبان‌شناختی بر روایت*. ترجمه ابوالفضل حری. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- چتمن، سیمور (۱۳۹۰). *داستان و گفتمان (ساختار روایی در داستان و فیلم)*. ترجمه راضیه‌سادات میرخندان. قم: مرکز پژوهش‌های صدا و سیما.
- داد، سیما (۱۳۸۲). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. تهران: مروارید.
- دامیانی، جوانی (۱۳۹۱). *برنارد چومی*. ترجمه سعید ابراهیم‌آبادی. تهران: پرهام نقش.
- رضایی، محمود (۱۳۹۳). *آنالوژی‌های طراحی*. تهران: دانشگاه آزاد اسلامی. واحد تهران مرکزی.
- رنگرز، صبوره، اصغر رحیمی‌فر و ابراهیم خدایار (۱۳۹۸). «هم‌نهادی کنش ضدقهرمانان در گزیده‌هایی از قصه‌های عامه ایرانی». *دوفصلنامه روایت‌شناسی*. س ۵. ش ۶. صص ۱-۲۸.

رئیس، محمدمنان (۱۳۸۹). «معماری به‌منابۀ متن: واکاوی امکان قرائت‌های مختلف از یک اثر معماری». *مجله منظر*. س ۵. ش ۶. صص ۵۰-۵۳.

زینلیان، مریم و محمد مهدی کلانترزاده (۱۳۹۴). «بررسی تطبیقی رابطۀ روایت و روایتگری در کیفیت فضایی معماری و سینما» در *اولین کنفرانس سالیانۀ پژوهش‌های معماری شهرسازی و مدیریت شهری*. دوره اول. تهران.

شاکری داریانی، الهه (۱۳۹۳). «ساختار روایت در فیلم تعاملی». *مجله مطالعات ماهواره و رسانه‌های جدید*. س ۳. ش ۹. صص ۳۵-۶۴.

کریمزاده، سپیده و دیگران (۱۳۹۸). «روایت معماری؛ مطالعه تطبیقی روایت در معماری و داستان». *مجله کیمیای هنر*. س ۴. ش ۲۸. صص ۹۳-۱۰۷.

کشاوری نوروپور، رضا و لیلا کریمی‌فرد (۱۳۹۳). «تأثیر قصه و ادبیات داستانی بر فضا و معماری» در *کنگره بین‌المللی پایداری در معماری و شهرسازی*.

لاوسن، برایان (۱۳۸۹). *زبان فضا*. ترجمۀ محمدرضا شاهی. تهران: یزدا.

_____ (۱۳۹۵). *طراحان چگونه می‌اندیشند*. ترجمۀ مجتبی دولتخواه و حوریه پیری. تهران: کتاب آبان.

مستغنی، علیرضا (۱۳۹۵). *روایت فضا در معماری*. تهران: متن در متن.

- Alexander, Ch. (2012). *The timeless way of building* (in Farsi). Tehran: Shahid Beheshti Publications.
- Antoniades, A. C. (2002). *Poetics of architecture: theory of design, strategies toward subtle architectural creativity*, AAY, A. (vol. 1) (translated into Farsi by A. R. Ai). Tehran: Soroush Publications.
- Aqa'ee Meybodi, F. (2013). *An introduction into the study of narration and narratology* (in Farsi). Tehran: Islamic Azad University Central Tehran Branch Publications.
- Bahamon, A., & Perez, P. (2009). *Inspired by nature animals*. Barcelona: W.W. Norton & Company.
- Bg-Martin (2015). *Narrative building architecture around a story*. Received from WordPress.com.
- Bazrafkan, K. (2010). *Introductory design methods* (in Farsi). Tehran: Islamic Azad University Central Tehran Branch Publications.
- Chatman, S. (2012). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. (translated into Farsi by Razieh Sadat Mirkhandan). Ghom: Broadcasting Research Center.
- Chung, Sh. (2006). Digital storytelling in integrated arts education. *The International Journal of Arts Education*, 4, 1.
- Coates, N. (2012). *Narrative architecture*. New York: John Wiley & Sons.
- Daad, S. (2008). *Dictionary of literary terms* (in Farsi). Tehran: Morvarid.

- Damiani, G. (2012). *Bernard tschumi* (translated into Farsi by Saeed Ebrahim Abadi). Tehran: Naghshe Parham.
- Gero, J. S. (1990). "Design prototypes: a knowledge representation scheme for design". *AI Magazine*, 11(4), pp. 26-36.
- Halevi-Wise, Y. (2003). *Interactive fictions: scenes of storytelling in the novel*. Greenwood Publishing Group.
- Jencks, C. (2002). *The new paradigm in architecture*. New Haven: Yale University Press.
- Karimzadeh, S., Froutan, M., Etesam, I., & Dowlati, M. (2020). Architecture narration: a comparative study on narration in architecture and story (in Farsi). *Kimiaye Honar Magazine*, 4(28), 93-107.
- Lawson, B. (2010). *The language of space* (translated into Farsi by Mohammadreza Shahi). Tehran: Yazdah Publications.
- (2017). *How designers think: the design process demystified* (translated into Farsi by Mojtaba Delkhah and Hoori Piri). Tehran: Aban Book.
- McGinty, T. (1979). Concepts in architecture. In J. C. Snyder & A. J. Catanese, *Introduction to architecture* (pp. 208-237). New York: McGraw-Hill Book Company.
- Mostaghni, A. (2016). *Narrative of space in architecture* (in Farsi). Tehran: Text in Text Publications.
- Nesbit, K. (1906). *Theorizing a new agenda for architecture*. USA: Princeton Architectural Press.
- Owhadi, M. (2013). *Narrative science of cinema and television* (translated into Farsi by Farzaneh Taheri). Tehran: Faculty of Radio and Television.
- Panahi, S., Hashempoor, R., & Eslami, Gh. (2013). Architecture of thought: from idea to concept (in Farsi). *City Identity Magazine*, 4(17), 25-34.
- Potteiger, M., & Purinton, J. (1998). *Landscape narratives, design practices for telling stories*. New York: John Wiley & Sons.
- Psarra, S. (2009). *Architecture and narrative: the formation of space and cultural meaning*. London and New York: Routledge.
- Raeisi, M. (2010). Architecture as text: analysis of possible interpretations of a architectural work. *Manzar Magazine*, 7, 50-53.
- Rangraz, S., Rahimifar, A., & Khodayar, E. (2020). Co-occurrence of anti-hero actions in excerpts from Iranian folk tales (in Farsi). *Narrative Science Magazine*, 5(6), 1-28.
- Reisi, M. (2011). Architecture as text (in Farsi). *Manzar Magazine*, 5(6), 50-53.
- Rezayi, M. (2016). *Design analytica: reviewing theories and concepts in contemporary space* (in Farsi). Tehran: Islamic Azad University Central Tehran Branch Publications.
- Scholes, R. (2004). *Structuralism in literature* (translated into Farsi by Farzaneh Taheri). Tehran: Agah.

- Shakeri Daryani, E. (2014). The structure of narrative in interactive film (in Farsi). *Journal of Satellite Studies and New Media*, 3(9), 35-64.
- Shaul, N. S. (2008). *Hyper narrative interactive cinema: problems and solutions*. Amsterdam: Rodopi.
- Toolan, M. (2005). *Narrative: a critical linguistic introduction*. (translated into Farsi by A. Horri) Tehran: Farabi Cinema Central.
- TSchumi, B. (1997). *The Manhattan transcripts*. Academy Editions.
- Verdugo, R. et al. (2011). Interactive films and coconstruction. *Journal ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 7(4), 39.

A Model for Architectural Design Method Affected by the Concept of Metafiction

Sepideh Karimzadeh¹, Iraj Etesami², Manouchehr Forutan^{*3}, Mohsen Dolati⁴

1. PhD Candidate of Architecture, Islamic Azad University, Karaj Branch, Karaj, Iran.
2. Professor of Architecture, Islamic Azad University, Tehran, Iran.
3. Assistant Professor of Architecture, Islamic Azad University, Hamedan Branch, Hamedan, Iran.
4. Assistant Professor of Architecture, Islamic Azad University, Karaj Branch, Karaj, Iran.

Received: 12/03/2020

Accepted: 06/06/2020

Abstract

The way architectures think about different issues, from developing plans, perspectives, and views to cross-sections and structure of a building, is a common and general one. To step beyond the normal language in architectural design, taking into consideration the commonalities between narrative and architecture, the narration techniques could be employed for the sake of creativity in architectural design method. This study is an attempt to change the normal language in architecture design and achieve a new way of facing architectural issues based on the concepts of meta-fiction. Comparing the structure and techniques of narration and architecture, it was revealed that most of the postmodern architectures are in line with the structure of meta-fiction and one can come up with a new reading of architecture through this. This study employed a qualitative approach and a comparative method. The study tried to survey the concepts of meta-fiction and the relationship between story and the spatial narration of architecture. Studying different structures of narration in meta-fiction, it suggested a novel approach of theoretization in architectural design. The findings suggest that there is a mutual bond between architecture and narration in that the structure of postmodern stories which carry parallel and interactive narratives are in line with the structure of architectural design method. Therefore, the suggested model could be used as a matrix for finding architectural concepts.

Keywords: Narration; architecture; meta-story; design method.

* Corresponding Author's E-mail: m.foroutan@iauh.ac.ir