

جایگاه روایت‌پردازی و صحنه‌پردازی در موزه‌داری و تظاهرات زبانی چیزها

میرمحمدرضا حیدری*^۱، آنیثا صالح بلوردی^۲

(دریافت: ۱۳۹۷/۲/۱۷ پذیرش: ۱۳۹۸/۴/۵)

چکیده

این مقاله با طرح مفهوم روایت در موزه‌ها، نشان می‌دهد پاره‌ای روایت‌های موزه‌ای را مبتنی بر خط سیر یا روند داستانی می‌توان پدید آورد که در آن‌ها روایت مشتمل بر تحول و گسترش داستان، سکانس دراماتیک و گره داستانی باشد و با هدایت بازدیدکننده به دنبال کردن داستان موزه، موجب درگیری مخاطب با این روایت شود. در این مسیر، نگارندگان نخست مفهوم روایت موزه‌ای را بررسی می‌کنند و چالش‌های اصلی در روایی فرض کردن موزه‌ها را مورد توجه قرار می‌دهند. به گمان آن‌ها، چالش اصلی در این امر، از یک سو تعیین نقش و حضور راوی در جریان روایت موزه‌ای و از سوی دیگر، نحوه مرتبط ساختن طرح روایی و اشیای به نمایش درآمده در داخل موزه است. این مقاله تلاش می‌کند با طرح مفهوم گفته‌پردازی و تعمیم آن به مورد موزه‌ها نشان دهد که در سایه این مفهوم می‌توان تمامی موزه‌ها را دارای طرحی روایی دانست. پس از آن، مقاله به بررسی امکانات طراح موزه‌ای برای داستان‌مند کردن روایت می‌پردازد و ضمن طرح صحنه‌آرایی، به‌عنوان اصلی‌ترین ابزار در این زمینه، روش‌ها و

۱. کارشناسی ارشد فناوری‌های نوین هنری، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

* rheidari2006@gmail.com

۲. دکتری نشانه‌شناسی از دانشگاه لیموژ

شیوه‌های این امر را ارائه می‌کند. مقاله در پایان، با بررسی موردی موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس در تهران، می‌کوشد ضمن نمایاندن شیوه‌های مرسوم روایتگری در موزه، نشان دهد که طراحان این موزه چگونه تلاش کرده‌اند تا فراتر از این روایت، روندی داستانی را برای بازدیدکنندگان فراهم آورند.

واژه‌های کلیدی: موزه، روایت موزه‌ای، خط سیر داستانی، بازسازی، فضای پرفورمیتیو.

۱. مقدمه

از دیدگاه بسیاری از طراحان و مدیران موزه‌ها، طراحی سناریو مهم‌ترین بخش در ایجاد و راه‌اندازی یک موزه دانسته می‌شود (بهشتی، ۱۳۹۳)؛ با این حال و به‌رغم این اتفاق‌نظر در اهمیت سناریوی موزه‌ای^۱، توافقی درخصوص معنا، حدود مفاهیم و کارکرد آن وجود ندارد. نخستین تصور از یک سناریوی موزه‌ای عبارت است از مجموعه‌ای از دستورالعمل‌ها، پیشنهادها، توضیحات و توصیفات فنی درباره نحوه تفکیک تالارها از یکدیگر، مفاهیم عرضه‌شده در هر تالار، اشیای قرارگرفته در این تالارها، چیدمان این اشیاء و نظایر آن. در چنین چیدمانی، اشیاء باید در پرتو معیارهای علمی، هنری و روان‌شناسی، به‌نحوی در کنار هم قرار گیرند که درمجموع مطالب به‌هم‌پیوسته‌ای را برای بازدیدکننده بیان کنند (نفیسی، ۱۳۹۳: ۹۸). چنین تصویری اگرچه کاربردی است، درواقع قادر به مشخص کردن تفاوت‌های میان مفهوم پذیرفته‌شده سناریو، به‌عنوان دستورالعملی روایی، و نوشتاری توصیفی که در این مورد به توصیف فضای موجود در موزه‌ها می‌پردازد، نیست.

تصور دیگری از سناریوی موزه‌ای براساس شکلی از معادل‌سازی زبان‌شناسانه، هر تالار را به‌مثابه فصلی از کتاب، هر ویتترین را یک عبارت و هر شیء را جمله‌ای از عبارتی درنظر می‌گیرد که موزه می‌خواهد آن را بیان دارد (همان، ۹۸). چنین تصویری سناریوی موزه‌ای را مشابه با یک روایتی داستانی نشان می‌دهد؛ روایتی که نه‌تنها به توصیف عناصر موجود در تالار، بلکه فراتر از آن، به تشریح داستان‌های موجود در آن تالار نیز می‌پردازد. این تصور سناریوی موزه را همچون سناریوی یک اثر نمایشی، متنی دراماتیک معرفی می‌کند که از قبل اجرای آن و به‌واسطه ترتیب و توالی اشیای

قرارگرفته در موزه و دیگر عناصر موجود در آن مکان، موزه را دارای خط سیری داستانی می‌کند.

مقاله حاضر با طرح مفهوم روایت موزه‌ای^۲ در پی بررسی این مسئله خواهد بود که آیا اشکال مختلف روایت‌گونی را می‌توان به موزه‌ها تعمیم داد. این پرسش مطرح خواهد بود که با توجه به اهمیت شیء موزه‌ای^۳ در تلقی عمومی از موزه‌ها، روایت‌محوری در وهله نخست و پس از آن، خط سیر داستانی چگونه می‌تواند در موزه‌ها وجود داشته باشد و در پایان، با فرض امکان‌پذیری چنین امری، این پرسش مطرح خواهد شد که این خط سیر داستانی چگونه و با چه ابزاری به بازدیدکننده انتقال می‌یابد.

۱-۱. پیشینه تحقیق

تحقیقات مشخص در زمینه ارتباط مفاهیم روایت‌شناسی و فضای نمایشی موزه‌ها قدمت و گستردگی چندانی ندارد. دانش مرتبط با موزه اصولاً طی سده هجدهم شکل گرفت. در این زمان، برای نخستین بار مفاهیمی با عنوان موزئولوژی^۴ و موزئوگرافی^۵ در جهان غرب پدید آمد (همان، ۳۱). موزه‌شناسی^۶ مفاهیمی چون تاریخ موزه، نقش آن در جامعه، فرم‌های خاص پژوهش و حفاظت و مرمت فیزیکی، فعالیت‌ها و انتشار، سازمان‌دهی و کارکرد، معماری جدید و متناسب با موزه، امکانی که دریافت یا انتخاب شده است، نوع‌شناسی و وظیفه‌شناسی آن را مطالعه می‌کند (ریوبر، به نقل از دوله و مه‌رس، ۱۳۹۳: ۸۶). موزه‌نگاری برخلاف هنر یا تکنیک نمایش اشیا در فضای یک موزه است. موزه‌نگاران مناسب‌ترین شیوه‌های ارتباطی را برای بیان پیام نمایشگاه به کار می‌گیرند. آن‌ها سناریو را برای محتوا خلق می‌کنند و شکلی از زبان را پیشنهاد می‌نمایند که برای کمک به فرایند درک، رسانه‌های بیشتری را پوشش دهند (همان، ۸۶).

در سال‌های اخیر، تحقیقات درخصوص ماهیت رسانه‌ای موزه‌ها و نحوه ارتباط موزه با مخاطب در قالب مباحث نیوموزئولوژی^۶ سامان یافته است. این مفهوم را نخستین بار پیتر ورگو^۷ (۱۹۸۹) در کتابی به همین عنوان مورد بررسی قرار داد. نویسندگان دیگر تلاش کردند تا اصول روایی مناسبی برای نمایش موزه‌ای را بر بستر مردم‌شناسی (Karp and Lavine, 1991) و همچنین جامعه‌شناسی فراهم آورند (Karp,

Mullen and Lavine, 1992). در تمام این موارد نیوموزئولوژی سؤال‌هایی از این دست را مطرح خواهد کرد: موزه‌ها برای چه کسانی هستند؟ چه کسی از آن‌ها بازدید می‌کند؟ دانش چه کسانی در موزه‌ها کسب، ذخیره، نگهداری و ارائه شده است؟ چطور این دانش، سازمان‌دهی و به بازدیدکنندگان انتقال داده می‌شود؟ چگونه بازدیدکنندگان به نمایشگاه‌ها پاسخ می‌دهند؟ ارتباط آشکار و غیرآشکار با اشیاء، تفاسیر، ساخت، آموزش و برنامه‌های عمومی موزه‌ها چیست؟ درحقیقت کانون مرکزی نیوموزئولوژی نگرانی‌های دموکراتیک و مخاطب‌محور است (McCall, 2014: 6). هوپر - گرین‌هیل^۸ (2000: 1) با درک اهمیت این موضوعات، ایده پساموزه^۹ را مطرح می‌کند. او اشاره می‌کند روش‌هایی که امروزه موزه‌ها با تکیه بر آن فعالیت می‌کنند، براساس همان ایده‌هایی است که در قرن نوزدهم در اروپا شکل گرفته است؛ اما ایده موزه امروزه درحال تغییر و نیازمند بازسازی مجدد است.

یکی از اندک تحقیقات موجود در زمینه ارتباط روایت و موزه، مقاله‌ای است که مالهلند^{۱۰} و همکاران (۲۰۱۱) نگاشته و در آن تلاش کرده‌اند تا ارتباطی میان روایت، طرح داستانی^{۱۱}، داستان^{۱۲} و رویداد^{۱۳} ارائه کنند. در مطالعه‌ای دیگر، منار حامد^{۱۴} (۱۹۸۷) به کمک روش نشانه‌شناسی سعی می‌کند گفتمان، گفته، گفته‌پرداز، فضای دال و غیره را تعمیم دهد و فضا را به شکل واحدهای منقطع و معنی‌دار تعریف کند. تحقیقات او کاربردی است و بر روی خانه، موزه و فرودگاه انجام شده است. یوتونگ و چوان‌هونگ^{۱۵} (۲۰۱۷) نیز در مقاله‌ای از چگونگی استفاده از روایت‌های داستانی در فضاهای موزه‌ای صحبت می‌کنند.

۱-۲. روش تحقیق

تحقیق حاضر از نوع توصیفی و توضیحی است و در آن تلاش می‌شود تا از قبل بررسی و تجزیه و تحلیل مجموعه‌ای از هم‌نشینی‌های موجود در نظریه‌پردازی موزه‌ها، تهیه داده‌ها و روشن‌سازی روندهای تحلیل، اصولی کلی برای روایت موزه‌ای احصا شود. نمونه موردی مطرح‌شده در این تحقیق، یعنی موزه دفاع مقدس و انقلاب اسلامی، با هدف ارائه شهادی بر مدعاهای تحقیق انتخاب شده است.

۱-۳. چارچوب نظری تحقیق

۱-۳-۱. موزه و مفهوم به‌نمایش گذاشتن

اگر موزه، آن‌گونه که در تعریف آن مطرح می‌شود، مکانی باشد برای گردآوری، حفظ و بهره‌وری معنوی و ایجاد ارتباط بین آثار و شواهد برجای‌مانده از انسان و محیط‌زیست او و درنهایت مکانی برای به‌نمایش گذاشتن این آثار (Colin, 2010: 56)، دقت در مفهوم «به‌نمایش گذاشتن»^{۱۶} می‌تواند حائز تمایزی مهم در مفهوم موزه‌ها باشد. این مفهوم از یک سو می‌تواند معنای تلویحی «توضیح»^{۱۷}، «در معرض گذاری»^{۱۸} و معنای تحت‌اللفظی «عرضه»^{۱۹} را داشته باشد (دوله و مه‌رس، ۱۳۹۳: ۴۸) و درعین حال، آن‌گونه که در زبان فارسی احساس می‌شود، می‌توان این کلمه را در تعبیری ارسطویی، در معنای نمایش دادن، نمایشگری و به‌عبارتی دارای وجهی روایی قلمداد کرد. در این تعبیر دوم، موزه به‌مثابه متنی نمایشی قلمداد می‌شود؛ متنی که خوانش آن از طریق درک وجوه روایی بین اشیا امکان‌پذیر است.

با چنین تصویری از مفهوم به‌نمایش گذاشتن، آیا موزه‌ها دارای روایت هستند؟ اگر تلاش کنیم از منظری ارسطویی به این پرسش پاسخ دهیم، احتمالاً پاسخ ما منفی خواهد بود؛ چراکه روایت از منظر ارسطو کنشی است انسانی که یا از زبان انسان، یا به‌واسطه رفتار او تحقق پیدا می‌کند (بفیستر، ۱۳۸۷) و در غیاب طبیعی چنین عنصری در موزه‌ها، روایت اصولاً شکل نمی‌گیرد.

بسیاری از طراحان موزه‌ای^{۲۰} یا طراحان نمایشگاهی^{۲۱} به وارد کردن فرد، چه در اوی^{۲۲} در سناریو و چه در مقام راهنمای موزه^{۲۳}، افکنند. در ساده‌انگارانه‌ترین تفسیر ممکن از نوشته‌های ارسطو، راهنما معادل با راوی دانسته می‌شود و به سهل‌ترین شکل می‌تواند روایت را پیش برد. راوی جستجوگر کنجکاوی است که شرح دیده‌ها و یافته‌های فرضی خود را برای ما، چه در سناریو و چه در موزه، بازگو می‌کند. پذیرفتن چنین اصلی سناریو را درنهایت به‌سمت متنی شبه‌ادبی یا شبیه به متنی شبه‌نمایشی سوق می‌دهد (برای نمونه رک: وفامهر، ۱۳۹۱).

راوی اگرچه می‌تواند به‌شکل یک قصه‌گو یا عامل انسانی وارد سناریوی موزه‌ای شود، هنگامی که بازدیدکننده موزه تصمیم داشته باشد حضور او را انتخاب نکند، باید

برای روایی خواندن موزه، عامل دیگری را به‌جای راوی پیدا نمود. در چنین شرایطی می‌توان گفت که راوی حذف و گفته‌پرداز جایگزین او می‌شود و به‌همراه آن، ابزارها و نظام‌های نشانه‌شناسانه دیگری در موزه مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ ابزارهایی چون نوشته‌های کنار اشیا که متونی از ژانرهای متفاوت‌اند و روایت تک‌تک اشیا را بازگو می‌کنند، علائم گرافیکی و نوشتاری که روایت کلی تالارها و همچنین ارتباط اشیا با یکدیگر را بازگو می‌کنند و یا راهنماهای صوتی^{۲۴} یا حتی خود راهنمای موزه که روایت تک‌تک اشیا را در کنار روایت کلی موزه بازمی‌گویند. استفاده از گزینه‌های بالا به عبارت دیگر بدان معناست که طراح موزه عاملی خارجی را که از دیدگاه او ماهیتاً بخشی از موزه به حساب نیامده و در چیدمان موزه نیز در نظر نگرفته است، برای روایت‌مند کردن فضای موزه به داخل این فضا وارد نموده است.

۱-۳-۲. گفته‌پردازی

برای حل این مسئله شاید بتوان از مفهوم گفته‌پردازی بهره برد. استفاده از مفهوم گفته‌پردازی در موزه بدان معناست که می‌توان روایتی را برای موزه در نظر داشت، بی‌آنکه موزه دارای روایتگر مشخصی باشد یا صدای او در طول روایت شنیده شود. آیا چنین فرضی بدان معناست که اشیای موجود در موزه می‌توانند بی‌واسطه عناصر خارجی، درامی را شکل دهند که مخاطب را درگیر خود سازد؟

یکی از رویکردهای احتمالی آن است که نگارش نمایشگاه یا به‌عبارتی مفهوم‌پردازی آن را همچون ابزاری گفتمانی در نظر بگیریم. کلام از طریق یک سناریو یا به‌عبارتی از طریق یک طرح روایتی^{۲۵} تهیه می‌شود. طرح روایتی منطق نمایشگاه را مشخص و این امکان را فراهم می‌کند که بازدید همچون یک داستان به نظر آید. کوپر^{۲۶} سناریو را به کتاب مقدس و ستون فقرات تشبیه می‌کند و آن را متشکل از بخش‌بندی‌های مضمونی می‌داند (Drouguet, 2005: 71). طرح روایتی از بین معناها می‌تواند ممکن چیزها، آن‌هایی را مشخص می‌سازد که در طرح‌ریزی فضا داخل می‌شوند. این طرح اطلاعات را به یکدیگر ملحق و در هم ادغام می‌کند؛ بدین صورت بافتی شکل می‌گیرد (Schiele et Larocque, 1981). متن سازماندهی‌کننده (که بر مبنای برنامه

روایتی^{۲۷} تنظیم شده است) و برنامه بازدید بر هم منطبق می‌شوند و طرح روایتی به‌وجود می‌آید. برنامه‌ریزی بازدید به‌گونه‌ای انجام می‌شود که گویی راهنماها در زمان انجام کارشان داستانی برای بازدیدکننده حکایت می‌کنند. بنابراین دو روند روایتی وجود دارد: یکی در سازماندهی محتوا و دیگری در بازدید و در پرفرمانس آنچه به‌نمایش درمی‌آید.

برنامه روایتی، با توالی اتصال‌ها و انفصال‌ها^{۲۸} و گفته‌هایی که می‌سازند (حالتی و عملی)^{۲۹}، موجب ایجاد تغییرات می‌گردد. ملموس‌سازی و گسترش تغییرات، روند روایتی را می‌سازد که در آن فقدان، تفحص، کنش، حادثه، با توجه به تعاریف حالت‌مندی^{۳۰} و محوری^{۳۱} ابژه‌ها، توانش و اجرا^{۳۲}، با توجه به آمیختگی سوژه‌کنشی و حالتی متصل یا منفصل، دریافت یا عدم دریافت، قابل تشخیص هستند (Floch, 1983-1984: 48).

صحنه‌سازی ترجمه‌ای از طرح روایتی در فضا به‌کمک عملیات سناریوسازی است. در مدلی که ژان دولون ارائه می‌دهد، سناریوسازی عملیات منطقی‌سازی فضاست و در زمان تولید یا به‌عبارتی مفهوم‌سازی نمایشگاه به‌کار بسته می‌شود. سناریوسازی فرایند برش نمایشگاه به سکانس‌هایی متعدد است که برای بازدید تدارک دیده می‌شوند؛ دمیدن محتوا و تولید معنی^{۳۳} در ابژه‌ها، متون، ویدئوها، رنگ‌ها و غیره است (Davallon, 1999: 92-100). به عبارت دیگر، یک مسیر^{۳۴} شکل می‌گیرد؛ مسیری که برای بازدید برنامه‌ریزی می‌شود تا اثرات حسی تولید کند و سناریو را بسازد.

در اینجا به‌صورتی نظری می‌توان فرض کرد که روایت ازپیش‌موجودی برای موزه در نظر گرفته شده است و اشیا مطابق با این روایت درون تالارها سامان یافته‌اند. در چنین روشی و با این فرض که بازدیدکننده رفتار ایدئالی داشته، درک‌پذیر و حساس باشد، طراح نشانه‌هایی در فضای موزه قرار می‌دهد تا روند بازدید مخاطب را به‌شکلی محسوس مشخص سازد. البته ذکر این نکته لازم است که روند فضایی و زمانی مسیر حرکت بازدیدکننده در نمایشگاه‌ها لزوماً با روندی که طراح چیده است، مطابقت ندارد؛ بنابراین طراح به‌شکل پراکنده، تداخلاتی در روند پیشنهادی به‌وجود می‌آورد تا بازدیدکننده در جهتی که پیش‌رویش قرار داده شده است، حق انتخاب داشته باشد.

نتیجه این عمل رضایت‌بخش است؛ زیرا پذیرش و خوانش روایت را بهبود می‌بخشد و انتظارات بازدیدکننده را در نظر می‌گیرد.

در چنین سامانه‌ای، نظام‌های مختلف نشانه‌شناسی موزه در تلفیق با هم، متنی جدید را شکل می‌دهند. انواع متفاوتی از مדיاها فعال و ابژه‌های زیادی به خدمت گرفته می‌شوند؛ ابژه‌هایی که از عناصر و واحدهای اولیه زبان تشکیل می‌شوند و دسترسی به دانش را ممکن می‌سازند؛ گویی یک کلام^{۳۵} حامل معنی ساخته می‌شود. در شکل‌دهی به این محیط مملو از عناصر متفاوت، راهبردهای فرهنگی - رسانه‌ای^{۳۶} و عاملان تأثیرگذار فرهنگی^{۳۷} بسیار شبیه به هم عمل می‌کنند؛ با این تفاوت که در نوع اول، دانش از طریق شیئی مادی و در نوع دوم، از طریق عاملی انسانی منتقل می‌شود؛ بنابراین هر دو در مرکز فرهنگی وجود دارند.

۱-۳-۳. خط سیر داستانی

با این همه، این مقاله در تلاش است تا شکل دیگری از روایتگری را در موزه‌ها و نمایشگاه‌ها بازشناسی کند. به عبارتی اگرچه می‌توان هر موزه‌ای را به واسطه آنچه بیان شد، دارای طرحی روایی دانست، آیا می‌توان از شکلی از روایت در موزه‌ها سخن گفت که مبتنی بر تحول و گسترش داستان، سکانس دراماتیک و گره داستانی باشد، بازدیدکننده را هدایت کند و اجازه دهد تا او داستانی را دنبال نماید و با آن درگیر شود؟

درحقیقت، در اینجا چیدمان فضای موزه را باید نوعی طراحی فضایی پرفورمیتیو دانست که در آن از اشیای حقیقی یا کپی‌برداری‌شده سود جسته و به بازدیدکننده موزه عرضه می‌شود؛ بازدیدکننده‌ای که جایگاه ناظر و شاهد داستان را می‌یابد. اشیا به منزله عناصری دانسته می‌شوند که ذهنیت مخاطب را فعال کرده، به تکاپو وامی‌دارند و او را درگیر تجربه‌ای جدید می‌کنند. توالی اشیا و تقابل عناصری از قبیل نور، رنگ، صوت و رایحه، ذهنیت فرد را در سیر دراماتیک، به مکان‌هایی همچون فضای عمومی شهری، فضای معماری و فضای خصوصی خانه ارجاع می‌دهند و ضمن عینیت بخشیدن به توالی سکانس‌ها، در ذهن مخاطب نیز ذهنیت مورد نظر را به وجود می‌آورند، تا آنجا که

سناریوی برخی موزه‌ها بر مبنای تصویرسازی یک نویسنده از شخصیت‌های خیالی یا زندگی حقیقی یک فرد ساخته می‌شوند. در چنین فرایندی، طراحی به روایت نزدیک‌تر می‌شود و به‌بهبانۀ معرفی اشیای موزه، شرح وقایع یک فرد حقیقی یا خیالی بازگو می‌گردد.

برای این منظور در موزه‌گرافی آنالوژیکی، بر اساس روش قیاسی، نمایشی از اشیای اصل یا بازساخت آن‌ها در فضایی مشخص فراهم می‌شود؛ به‌گونه‌ای که تمامیت این مجموعه تصویری را برای بازدیدکننده می‌سازد. به عبارت دیگر، این مجموعه به‌کمک تشابه، به مکان یا حالتی حقیقی خارج از مرکز فرهنگی ارجاع می‌دهد؛ موقعیتی که بازدیدکننده قادر خواهد بود آن را بازشناسد (Montpetit, 1996: 56). این عمل گونه‌ای صحنه‌آرایی است و باعث تشابه سینوگرافی و صحنه‌تئاترگونه با روش‌های نمایشی به‌شکلی مصنوعی می‌شود. اشکال متفاوتی از این بازسازی^{۳۸} وجود دارد:

۱. شیوۀ موسوم به «مکان‌های دوره‌ای»^{۳۹}: این شیوۀ در اوایل قرن بیستم در امریکا، در کنار نمایشگاهی در فضای باز به‌وجود آمده و شامل قرار دادن آثار هنری و اشیائی در مکان‌های داخل ساختمان بود که حال‌وهوای عصر مربوطه را تداعی می‌کردند. این روند صرفاً برای موزه‌های هنر به‌کار گرفته می‌شد و به‌رغم ایرادات مبرهنی که در این سبک وجود داشت، گسترش پیدا می‌کرد و در اروپا، در بسیاری از بازسازی‌ها مورد استفاده قرار گرفت.

۲. «دیوراما» که بازسازی‌ای سه‌بعدی از محیط طبیعی است. کادری با نمایی سه‌بعدی و طبیعت‌گرا، شیئی اصل را در محیطی مصنوعی - برای مثال در تصویری از گیاهان بومی، بافت محیط و... - معرفی می‌کند. دیوراما عناصر سه‌بعدی را در پیش‌زمینه، و دکوری دویبعدی (نقاشی یا عکس) را در پس‌زمینه مورد استفاده قرار می‌دهد. دیوراما می‌تواند به‌اندازۀ طبیعی باشد؛ اما در اکثر موارد در اندازۀ کوچک‌تر اجرا می‌شود. امروزه نمونه‌هایی از دیوراما را می‌توان در پس‌زمینه‌های ویدئویی نیز مشاهده کرد که در آن ویدئو نقش نقاشی یا عکاسی را ایفا می‌کند.

۳. بازنمایی همانند بازنمایی‌های فضاهای درونی (مانند آنچه عمدتاً در بازسازی شب نوتل و میلاد مسیح مشاهده می‌شود): این روش عمدتاً مخصوص موزه‌های

قوم‌شناسی کلاسیک است. مبلمان و وسایل آن دوران، مانکن‌های ملبس به لباس‌های آن دوران یا درحال استفاده از ابزارها و وسایل سنتی و مدرن مختص آن دوران مورد استفاده قرار می‌گیرند تا محیط هرچه بیشتر طبیعی به‌نظر برسد. در این روش، به‌ویژه از ابژه‌های اصل استفاده می‌شود. بدین شکل، شبیه‌سازی‌ها و دکورها عناصری هستند که به ارزش ابژه‌ها می‌افزایند تا اصل و سنتی به‌نظر برسند.

۴. مجموعه دکورهای عظیم ساخته‌شده با استفاده از مواد حقیقی یا مصنوعی: در این روش، از طریق بازسازی ساختمان‌ها، کوچه‌ها یا دهکده‌هایی را به‌نمایش می‌گذارند که مآوقع در آن جریان داشته است. نمونه‌های اولیه آن، ساخت «پاریس قدیم» در اکسپوی سال ۱۹۰۰ و «بلژیک قدیم» در سال ۱۹۵۸ هستند. این روش نمونه‌های تخیلی (بدل) از فضا تهیه می‌نماید و بازدیدکننده می‌تواند آن را در ابعاد نزدیک به واقع تجربه کند؛ نمایشگاه معروف شهرک سینمایی پاریس یا شهرک سینمایی تهران، غارهای پیش از تاریخ مانهایم در آلمان، خلق دنیای کمیسر مگره در لیژ از این دسته بازسازی‌ها هستند. این شکل بدان جهت از موارد پیشین تمیز داده می‌شود که ابژه‌های اصل به‌طور معمول در آن‌ها مورد استفاده قرار نمی‌گیرد (Gob et Drouguet, 2003: 98-100) و بازسازی با مواد جدید، ولی به‌سبک قدیمی صورت می‌پذیرد.

در کنار این روش‌ها، امروزه به‌یاری فناوری‌های جدید هنری تلاش می‌شود تا تجربه‌های متنوع‌تر و گسترده‌تری در اختیار بازدیدکنندگان قرار داده شود. در برخی از این روش‌ها تلاش می‌شود تا اطلاعات بازدیدکننده از سطح داده‌های دیداری و شنیداری فراتر رود و حس‌های دیگر بازدیدکننده، از قبیل بویایی، چشایی، لامسه، سرما و گرما، قرارگیری در فضا و نظایر آن، نیز به بازسازی محیطی کمک کند. در سیستم‌های نمایش چندبعدی تلاش می‌شود تا از طریق تحرک سالن و عناصر موجود در آن، در کنار کیفیت بالای تصویری و صوتی، فضایی را به‌وجود آورد که مخاطب در آن غرق شود. در تعادلی که در این روش بین دریافت‌های فیزیکی بدن، احساس و ذهن برقرار می‌شود، بدن، قلب و مغز هرکدام به‌تکاپو می‌افتند. ایجاد هارمونی بین محتواهای آموزشی، سرگرمی، هنری و تکنیکی از مقاصد چنین نمایشی است.

در فیلم‌های سه‌بعدی، به کمک عینک‌های مخصوص یا نظایر آن، تجسمی از احجام واقعی برای بازدیدکننده پدید می‌آید. در فناوری هولوگرام، تجسمی مجازی از اشیا در فضای واقعی شکل می‌گیرد. در هنرهای فراگیرنده^{۴۰}، از قبیل VR، بازدیدکننده خود را در درون صحنه و رویداد حس می‌کند و در واقعیت افزوده یا AR، بازدیدکننده نه تنها می‌تواند اطلاعات تکمیلی درباره اشیا به دست آورد، بلکه می‌تواند بازسازی مجازی را در کنار شیء اصلی مشاهده کند و همه این‌ها در شرایطی است که با کمک همین تکنیک، امروزه بسیاری از موزه‌های معتبر - به‌ویژه موزه‌های هنری - یک بخش مجازی در درون خود دارند که خود بازدیدکننده‌ها ایجاد می‌کنند و برای مثال مجموعه‌ای از مجسمه‌های مجازی در میان کلکسیون اصلی موزه از طریق گوشی‌های همراه قابل رؤیت خواهد بود (ر.ک: گاربه، ۱۳۹۷).

واقعیت آن است که فناوری‌های هنری و رسانه‌ای هرروز گسترش بیشتری پیدا می‌کنند و در کنار آن، طراحان و هنرمندان تجربیات جدیدی را به موزه‌ها اضافه می‌کنند. در تمام روش‌های بازسازی، اعم از شیوه‌های کلاسیک یا بازسازی به کمک فناوری‌های نو، مجموعه‌ای از اشیا یا موزه‌ای در درون بستری بازسازی شده به همدیگر پیوند می‌یابند. این بستر بازسازی شده می‌تواند یک تصویر دیوراما، یا یک دکور در ابعاد واقعی و یا یک محیط مجازی باشد.

۲. بحث و بررسی (بررسی موردی موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس)

موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس، به‌عنوان محلی برای ارائه بخشی از حماسه ملت ایران در دوران انقلاب و دفاع مقدس، یکی از قطب‌های فرهنگی شهر تهران شناخته می‌شود. این موزه با زیربنای ۲۰۵,۰۰۰ مترمربع، یکی از بزرگ‌ترین باغ‌موزه‌های کشور است که از بخش‌های مختلفی مانند باغ‌راه، دریاچه مصنوعی، آب‌نمایش، سالن‌های آمفی‌تئاتر، سراسرنا، کتابخانه تخصصی، آرشیو، بخش شبیه‌سازی تیراندازی و نظایر آن تشکیل شده است که هر یک به مفهومی از دفاع مقدس می‌پردازند. مجموعه این امکانات در کنار تالارهای هفتگانه قرار دارد که بخش اصلی موزه را تشکیل می‌دهند و در ادامه بیشتر به آن‌ها پرداخته می‌شود. در حال حاضر، تکمیل بخش‌های دیگری از

این موزه، از جمله بخش کودک و نوجوان، نیز مدنظر مدیران موزه قرار دارد که به زودی افتتاح خواهد شد. بازدید از تالارهای هفتگانه به حدود دو ساعت و همچنین بازدید از تمامی قسمت‌های مجموعه، به حدود شش ساعت زمان نیاز خواهد داشت. از آنجا که این موزه به یکی از مهم‌ترین روایت‌های تاریخ معاصر ایران می‌پردازد و در ساخت و طراحی این مجموعه نیز از جدیدترین و پیشرفته‌ترین فناوری‌های هنری بهره گرفته شده است، در بررسی موردی مطالعه حاضر، رویکردهای روایی در موزه یادشده مورد بررسی قرار گرفته است.

۲-۱. معرفی طرح روایتی موزه

همان‌گونه که پیش‌تر اشاره شد، طرح روایتی در یک موزه را می‌توان به مثابه بخش‌بندی مضمونی یک کتاب در نظر گرفت که منطق نمایشگاه را مشخص می‌کند و بازدید را همچون یک داستان به نظر می‌آورد. طراحی موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس بر همین اساس بوده است و با شبیه‌سازی هر بخش موزه با یکی از حالات عرفانی، تلاش شده است تا مفهوم مورد نظر به بازدیدکننده انتقال یابد. بخش‌های اصلی یا منازل هفتگانه موزه در طراحی آن عبارت‌اند از: آستانه که در توضیح آن آورده شده شرح تاریخ عاشقانه یک اندیشه تا لحظه رسیدن از گوناگونی به یک پارچگی است؛ منزل دوم که به نام حیرت و حقانیت نامگذاری شده است و شکل‌گیری نیروهای مردمی را حول محور اعتقادات دینی آن‌ها به تصویر می‌کشد؛ منزل سوم یا دفاع که به تکیه بر پایگاه‌های مردمی در بسیج تمامی امکانات می‌پردازد؛ منزل چهارم یا آرامش که به بازیابی روحیه عمومی و تسلط بر وضعیت پیش‌آمده می‌پردازد؛ منزل پنجم یا شهادت که خود در هفت گام، شامل نیت، همت، هجرت، ریاضت، سرعت، سبقت و شهادت، ارائه می‌شود؛ منزل ششم یا پیروزی که در آن ملت معنای حیات خویش را دوباره کشف می‌کند و منزل هفتم که «سرانجام» نامیده می‌شود و به دستاوردهای پایان جنگ می‌پردازد. این بخش‌بندی‌ها یا منازلی که در موزه شکل گرفته است، به بازدیدکننده کمک می‌کند تا به درک مفاهیم موجود در موزه نائل شود و اشیا و بازسازی‌ها را در بستر آن درک نماید.

در چنین بستری، نظام‌های مختلف نشانه‌شناسی در موزه و رسانه‌های گوناگون در قالب آنچه مدیاتیزاسیون و مدیاسیون نامیده می‌شود، کلام‌های حامل معنا را می‌سازند و انتقال اطلاعات و دانش را امکان‌پذیر می‌کنند. در ادامه به چند نمونه از چنین استفاده‌ای در موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس اشاره می‌شود:

الف. متن

در فضای باز موزه، تعداد زیادی از غنائم جنگی، از قبیل تانک‌ها، موشک‌اندازها و سایر اشیای به‌غنیمت‌گرفته‌شده از دشمن، به‌نمایش گذاشته شده است. در کنار هر یک از این وسایل، نوشته‌ای قرار داده شده که به شرح شیء و سایر اطلاعات فنی آن پرداخته است. بازدیدکننده با دیدن هر یک از این آلات و ادوات و مطالعه مطالب کنار آن، به روایت این وسایل پی می‌برد.

ب. رسانه

در بخش مرور، مجموعه‌ای شامل چندین مانیتور در سالن قرار داده شده است. در هر یک از مانیتورها، قسمتی از وقایع و اتفاقات مهم تاریخی که منجر به شکل‌گیری انقلاب اسلامی شد، به‌نمایش گذاشته می‌شود. شرح هر رویداد به‌واسطه زیرنویس فیلم‌ها برای بازدیدکننده آشکار می‌شود. روایت‌های پخش‌شده در مانیتورها اگرچه در مجموع یک سیر تاریخی را به‌تصویر می‌کشند، جز این ارتباط تاریخی، هر یک از مانیتورها به‌تنهایی روایت خود را بازگو می‌کنند.

ج. اشیا

در این مجموعه، لوازم شخصی رزمندگان در جبهه‌ها، از قبیل چفیه، لباس‌ها، دفترچه‌یادداشت و بسیاری دیگر از متعلقات رزمندگان و شهدا، و همچنین آثار دستی که اسرا از خود برجای گذاشته‌اند، به‌نمایش گذاشته شده است. این اشیا و اسناد را می‌توان به‌تنهایی یا همراه با نوشته‌ها و توضیحات قرارگرفته در کنار آن‌ها، مشاهده و خوانش کرد.

۲-۲. بازسازی به‌عنوان رویکردی برای ایجاد خط سیر داستانی

همان‌گونه که اشاره شد، چیدمان فضای موزه را می‌توان به‌مثابه طراحی یک فضای پرفورماتیو دانست که در آن توالی اشیا و تقابل عناصری از قبیل نور، رنگ، صوت و رایحه، ذهنیت فرد را در سیر دراماتیک به مکان‌های مشابه ارجاع می‌دهد. نمونه‌هایی از چنین استفاده‌هایی در موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس در ادامه ارائه می‌شود:

الف. ساخت بخشی از یک محله در شهر خرمشهر (نمونه‌ای از بازسازی با دکور مصنوعی)

در بخشی از موزه دفاع مقدس، بخش‌هایی از شهر خرمشهر ساخته شده است. در بدو ورود به این قسمت، بازدیدکننده وارد کوچه‌های شهر می‌شود که بر اثر بمباران آسیب دیده‌اند. چند مغازه و درهای خانه‌ها در این قسمت که بازارچه‌ای را تداعی می‌کند، بازسازی شده‌اند. به دیوارها و ویتترین مغازه‌ها ترکش خورده است و شیشه‌ها ریخته‌اند. مقداری از لوازم و محصولات متعلق به آن دوره روی قفسه‌ها پراکنده شده و بر روی آن‌ها گردوخاک نشسته است. در داخل مغازه یک یخچال فروشگاهی قرار دارد. در انتهای کوچه تصویر مردم بر دیوار پروجکت می‌شود که هیاهویشان پس از مدتی در صدای بمباران ناپدید می‌شود.

در ادامه، بازدیدکننده وارد کوچه دیگری می‌شود. دیوار مدرسه‌ای فروریخته است، نیمکت‌ها شکسته‌اند و آجرهای سقف بر کف مدرسه و روی نیمکت‌ها افتاده است. کتاب‌ها و کیف‌های دانش‌آموزان بر زمین ریخته‌اند و صدای معلم شنیده می‌شود که درحال تمرین با دانش‌آموزان است. جلوتر دو خانه قدیمی دیگر مشاهده می‌شود که دیوارهای آن‌ها نیز فروریخته است. اینجا بوی خاک نمناک به مشام می‌رسد. از داخل یکی از دیوارهای فروریخته اتاق خوابی به چشم می‌آید؛ میزتوالی و تخت‌خوابی قدیمی، آینه‌ای زنگارگرفته، اسباب‌بازی قدیمی کودکانه و... در خانه روبه‌روی، اتاق پذیرایی را مشاهده می‌کنیم، با اشیائی متعلق به آن دوران، قاب عکس‌هایی کج‌شده، ساعتی که صدای تیک‌تاک آن هنوز به گوش می‌رسد و غیره.

در این بخش به‌درستی مشخص نیست که چه میزان از این وسایل متعلق به خانه‌های بمباران‌شده هستند و چه میزان از آن‌ها از جاهای دیگر تهیه شده‌اند. اصولاً در اینجا اصلیت اشیا مورد بحث نیست، بلکه آنچه اهمیت دارد، بازسازی حس و حال آن دوره است. در این راستا، صدای بازتولیدشده، بوی محیط و مجموع عوامل دیگری که حس محیط را می‌سازند، تماشاگر را در تجربه روزهای جنگ شریک می‌کنند.

ب. ساخت بخشی از پالایشگاه آبادان با استفاده از قطعات اصلی (بازسازی با اشیای اصلی)

در ورودی این قسمت، قطعه‌ای فلز بزرگ که بر اثر حرارت تغییر شکل یافته است، بر دیوار قرار دارد. در زیر این قطعه فلز، این توضیح درج شده که این شیء متعلق به پالایشگاه آبادان بوده که بر اثر بمباران تغییر شکل یافته است. در کنار این شیء، ماکتی با قطعات اصلی پالایشگاه و به‌شکل یکی از واحدهای آن ساخته شده است. تصویر بخار در بخش‌های مختلف به‌چشم می‌آید و صدای کوره‌ها نیز به‌گوش می‌رسد. در اینجا هدف نشان دادن قطعات پالایشگاه یا آشنایی با کارکرد یک واحد پالایشی نیست، بلکه هدف احساس حس عظمت و توأمان اتفاقی است که برای این واحد در روزهای جنگ افتاده است.

ج. طراحی سنگرهای رزمندگان در اقلیم‌های سردسیر و گرم‌سیر جبهه‌ها و بازسازی حضور رزمندگان اسلام در این سنگرها (بازسازی به‌کمک مدیریت حسی)

در بخشی از موزه، بازدیدکننده با گشودن در یک اتاقک که با گونی‌های خاکی به‌شکل سنگر درآمده است، وارد فضایی بسیار سرد می‌شود که با سایر فضا‌سازی‌ها، مشابه سنگری در مناطق سردسیری ساخته شده است. در ادامه با گشودن دری دیگری، بازدیدکننده وارد فضایی به‌شدت گرم می‌شود که همچنان از طریق فضا‌سازی تداعی‌گر سنگر در مناطق گرم‌سیری جنوب است.

در اینجا نیز هدفِ طراح نه قرار دادن اشیای موزه‌ای در یک مکان به‌منظور نمایش وسایل موجود در یک سنگر، بلکه فراتر از آن، تجربه نزدیک به واقعیت شرایط رزمندگان در جبهه‌های نبرد است.

د. ساخت پل‌های معلق قرارگرفته روی رودخانه‌ها (بازسازی محیطی به کمک فناوری‌های نوین)

در بخشی از موزه، بازدیدکننده باید از روی سطحی عبور کند که شبیه پل‌های موقت در زمان جنگ ساخته شده است. به محض عبور از روی این پل‌ها، بازدیدکننده احساسی شبیه به احساس واقعی گذر از روی این پل‌ها را تجربه می‌کند. در اینجا نیز هدف نمایش قطعات اصلی این پل‌ها یا نمایش فناوری به کاررفته در ساخت آن‌ها یا حتی تلاش رزمندگان در ساخت یا استفاده از این پل‌ها نیست، بلکه هدف تجربه نزدیک به واقع بازدیدکننده در بهره‌برداری از پل‌هاست.

ه. بخش آزادسازی خرمشهر (بازسازی دیوراما)

در این قسمت، تصویر دوبعدی بسیار بزرگی از نخلستان‌های جنوب ایران، کل تالار را دربرگرفته است. در مقابل این تصویر، نخل‌های سوخته، خودروهای آتش‌گرفته و ماکت سربازان و اسرا قرار داده شده است. نمونه دیگری از این بازسازی را در گنبد سراسرنا می‌توان مشاهده کرد که در پس‌زمینه ۳۶۰ درجه فیلمی درباره دفاع مقدس پخش شده و در پیش‌زمینه اشیا و عناصری برجای مانده از دفاع مقدس قرار داده شده‌اند.

۳. نتیجه

هدف این تحقیق، همان‌گونه که پیش‌تر اشاره شد، بررسی امکان یافتن روندی داستانی در روایت موزه‌ای است. مطابق این تحقیق، انتقال اطلاعات در موزه‌ها از طریق فصل‌بندی بخش‌های موزه‌ای و درک مفهوم این فصل‌بندی توسط بازدیدکننده - اصطلاحی که آن را گفته‌پردازی می‌نامیم - و همچنین انتقال اطلاعات اشیا به صورت مجزا و در قالب مدیاتیزاسیون و مدیاسیون انجام می‌گیرد. در کنار این روش‌ها، روش‌های دیگری در روایتگری نیز وجود دارد که تلاش می‌کند تا خط سیری داستانی را در موزه پدید آورد. در این روش که می‌توان آن را به‌مثابه ایجاد فضایی پرفورمیتیو دانست، خط سیر داستانی از طریق برقراری ارتباط بین اشیا مختلف، با قرار دادن اشیا در فضایی بازسازی‌شده ایجاد می‌شود که در آن بازدیدکننده به کمک ایجاد تشابه، به مکان یا

حالتی حقیقی خارج از مرکز فرهنگی که برای او آشناست، ارجاع داده می‌شود. این عمل که مشابه صحنه‌آرایی است و در اینجا بازسازی خوانده شده است، مبتنی بر شیوه‌های مختلفی است که در شکل کلاسیک آن، بیش از هر سخن مبتنی بر انتقال اطلاعات دیداری، شنیداری است و امروزه با رشد فناوری تلاش می‌شود تا تجربه‌ای از زیست واقعی را برای بازدیدکننده فراهم آورد و خط سیر داستانی از این طریق به بازدیدکننده انتقال داده شود.

پی‌نوشت‌ها

1. museum scenario
 2. museum narrative
 3. museum object
 4. museology
 5. museography
 6. new museology
 7. Vergo
 8. Hooper-Greenhill
 9. post museum
 10. Mulholland
 11. plot
 12. story
 13. event
 14. Hammad
 15. Yutong and Chuanhong
 16. exhibit
 17. explanation
 18. exposé
 19. exposition
 20. museum designers
 21. exhibition designers
 22. narrator
 23. museum guide
 24. audio guides
۲۵. معادل فرانسوی: frame narrative؛ معادل انگلیسی: story line
26. Kupper
 27. programme narrative
 28. conjonctions and disjonctions
 29. etat et faire
 30. modal
 31. axiologique

- 32. compétence et performance
- 33. sens
- 34. circuit
- 35. discours
- 36. médiation-culturelle
- 37. médiatisation
- 38. reconstruction
- 39. period rooms
- 40. immersive arts

منابع

- بهشتی، محمد (۱۳۹۳). «اهمیت و جایگاه سناریو در موزه». سخنرانی. پایگاه اطلاع‌رسانی میراث آریا. تاریخ به‌روزرسانی ۲۵ شهریور ۱۳۹۳.
- <http://www.chtn.ir/news/ID/92873>
- پفیستر، مانفرد (۱۳۸۷). *نظریه و تحلیل درام*. ترجمه مهدی نصرالله‌زاده. تهران: مینوی خرد.
- دوله، آندره و فرانسوا مه‌رس (۱۳۹۳). *مفاهیم کلیدی موزه‌شناسی*. ترجمه کوروس سامانیان، مرضیه حکمت و معصومه کریمی. تهران: شورای جهانی موزه‌ها (ایکوم).
- زاهدی، محمد، حاجی‌ها، بهاره و مریم خیامباشی (۱۳۹۲). *موزه، موزه‌داری و موزه‌ها* (ویرایش دوم). اصفهان: چهارباغ.
- گاربه، جیکوب (۱۳۹۷). «مرزهای دیجیتالی و گالری مجازی» در *هنر واقعیت افزوده، از یک فناوری نوظهور تا یک رسانه نوین و خلاق*. تنظیم ولادیمیر گرویمنکو. ترجمه حسام محسنی و مریم رضانی. تهران: سازمان زیباسازی شهرداری تهران.
- موزه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس. پایگاه اینترنتی. (تاریخ بازدید اول تیر ۱۳۹۸).
- <http://iranhdm.ir/>
- نفیسی، نوشین‌دخت (۱۳۹۳). *موزه‌داری*. ج ۸. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، مرکز تحقیق و توسعه علوم انسانی و سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری.
- نوروزی، ژیلا (۱۳۸۷). «پروژه باغ - موزه دفاع مقدس». *اندیشه ایرانشهر*. س ۳. ش ۱۱ و ۱۲. صص ۲۱۸-۲۲۳.
- وفامهر، محسن (۱۳۹۱). *نگارش سناریو و تفکر خلاق معماری برای طراحی موزه ملی علوم و تکنولوژی ویژه طراحان، مهندسان و دانشجویان ارشد معماری و عمران*. تهران: دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی.

- Colin, Armand (2010). *Key Concept of Museology*. ICOM Davallon Jean (1999) *L'exposition à l'oeuvre, stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris: l'Harmattan, (Coll. Communication).
- Davallon, Jean (1999). *L'exposition à l'oeuvre, stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris: l'Harmattan, (Coll. Communication).
- Drouguet, Noémie (2005). "Du musée au parc d'attraction: ambivalence des formes de l'exposition". in *Culture et Musées*. n°5. pp. 65-90.
- Duncan, Carol (1995). *Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums (Re Visions: Critical Studies in the History and Theory of Art)*. London: Routledge.
- Floch, Jean-Marie (dir.) (1983-1984). "Actes sémiotiques: sémiotiques syncrétiques". *Activité du G.R.S.L. VI. 27*. Besançon: Ed Institut National de la langue Française.
- Gob, André et Noémie Drouguet (2003). *La muséologie, Histoire, développements, enjeux actuels*. Paris: Armand Colin.
- Hammad, Manar (1987). "La lecture sémiotique d'un musée" in *Museum*. Revue trimestrielle publiée par l'Unesco. 154. pp. 56-60.
- Hooper-Greenhill, Eilean (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London: Routledge.
- Karp, Ivan and Steven D. Lavine, eds. (1991). *Exhibiting cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*. Washington: Smithsonian Institution Press.
- Karp, Ivan, Mullen, Christine and Steven D. Lavine, eds. (1992). *Museums and Communities: The Politics of Public Culture*. Washington: Smithsonian Institution Press.
- Le Marec, J. (2014). "Le parcours: drôle de temps pour une rencontre", *La Lettre de L'OCIM*. n°155. p. 5.
- McCall Vikki and Clive Gray (2014). *Museums and the 'new museology': theory, practice and organisational change*. Abingdon: Taylor and Francis.
- Montpetit, Raymond (1996). "Une logique d'exposition populaire: les images de la muséographie analogique". in *Publics & Musées*. 9.
- Mulholland, Paul; Wolff, Annika; Collins, Trevor and Zdrahal, Zdenek (2011). *An event-based approach to describing and understanding museum narratives*. In: *Detection, Representation, and Exploitation of Events in the Semantic Web (DeRiVE 2011) in conjunction with the 10th International Semantic Web Conference 2011 (ISWC 2011)*. 23 Oct 2011. Bonn, Germany.
- Riviere, G.H. (1981). "Muséologie". repris dans Riviere, G.H. et al ii., 2898. *La muséologie selon Georges Henri Rivière*. Paris: Dunod.
- Schiele, Bernard et G. Larocque (1981). "Le message vulgarisateur". in *Communication*. n°33. pp. 165-183.
- Vergo, Peter ed. (1989). *The New Museology*. London: Reaktion Books.

- Weil, Stephen (1995). *A Cabinet of Curiosities: Inquiries into Museums and their Prospects*. Washington: Smithsonian Institution Press.
- Yutong, Han and Xu Chuanhong (2017). *The Inquiry of Storytelling Narrative in the Museum Display Design*. World Journal of Social Science Research. Vol. 4. No. 2. Online Published: April 13. 2017. www.scholink.org/ojs/index.php/wjssr

The Status of Narrative and Mis en Scene in Curatory and Linguistic Manifestation of Objects

Mir Mohammadreza Heydari *¹ Anita Saleh Bolurdi²

1. M.A in Artistic Technology, Tehran, Iran
2. PhD in semiotics, University of Limoges

Received: 07/05/2018

Accepted: 26/06/2019

Abstract

The current paper, relying on narrative in the museum, aims to show that part of the museum narrative could be analyzed as a story. This narrative has story development, dramatic scene, and complication, and pushes the viewers to follow the story of museum so that they become involved with the narrative. Thus, first the concept of museum narrative will be explicated, and then the challenges will be put forth assuming museum as a narrative. The major challenge is to pinpoint the role and the presence of the narrator in the process of museum narrative on the one hand, and the relationship between the narrative plot and the object shown in the museum on the other. The paper, considering the concept of enunciation and its application in museum, attempts to show that all museums could have a narrative structure. Then, it tries to explain the design of the museum as a site of narrative, and suggest some methods and techniques bearing in mind the mise en scene as the main tool of the matter. Finally, the study takes the museum of the Islamic revolution and the holy war (Iran-Iraq war) in Tehran as case studies to show how the designers of such museums have tried to embed a story for such settings.

Keywords: Museum; Museum narrative; Plot; Representation; Performative space.

* Corresponding Author's E-mail: rheidari2006@gmail.com

