

روایت معماری؛ مطالعه تطبیقی روایت در معماری و داستان

سپیده کریمزاده*

ایرج اعتصام**

منوچهر فروتن***

محسن دولتی****

چکیده

هر اثر معماری به مثابه یک متن است که هنگام تجربه آن گویی روایتی شرح داده می‌شود که تماشگری فرضی به سیر و سفری درون‌فضایی برده می‌شود. روایت در فضا در طول زمان، امکان شناخت کامل از فضای موجود را بدست می‌دهد. در نتیجه می‌توان آنرا ابزاری جهت بیان فضا دانست از طرفی مهم‌ترین جلوه روایت در داستان است و هر داستان عناصر و ساختاری دارد که می‌تواند تولید معنا کند. بنابراین مفهوم روایت در داستان به مثابه الگویی برای درک روایت در معماری قابل توجه است. از طرف دیگر با وجود نظریه‌پردازی درباره روایت معماری از اوایل دهه هشتاد و استفاده معماران از روایت به دلیل تعامل با شهر، مخاطب و به عنوان شکل‌دهنده فضا و معانی فرهنگ، چهارچوب نظری مشخصی در این زمینه وجود ندارد. هدف این پژوهش دستیابی به چارچوب مفهومی روایت در داستان و تطبیق آن با روایت در معماری در جهت به کارگیری شیوه‌های داستان‌پردازی در معماری، ساخت سناریو فضایی، عاملی برای تفسیر بنا یا طراحی است. لذا این مقاله در پی پاسخ به این پرسش است که چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی بین روایت و معماری وجود دارد؟ پژوهش با رویکرد کیفی و با روش مطالعه تطبیقی و تحلیل محتوایی انجام گرفته است. در این پژوهش ابتدا به شناخت مفهوم و سیر روایت در داستان و چگونگی دریافت آن در معماری پرداخته شده سپس با بررسی نمونه‌ها و تحلیل محتوا شباهت‌ها و معادل‌های دو عرصه ارائه شده است. بررسی‌های پژوهش نشان داد، پیوندی دو طرفه بین معماری و داستان وجود دارد و اساس تجربیات فضایی منطبق بر روایت است. شخصیت داستان معادل فضا، راوی معادل کاربر، پیرنگ معادل کانسپت، ژانرها معادل کاربری بنا و ... است. در نتیجه می‌توان از قابلیت‌های خلاقیت داستان که انواع شیوه‌های روایت، ابزار روایت، شیوه بیان و محتوا می‌باشد در عرصه‌های معماری استفاده کرد.

کلیدواژه‌ها: داستان، روایت، روایت‌شناسی، مطالعه تطبیقی، معماری

Email: spd.karimzadeh@gmail.com

Email: i.etsam@srbiau.ac.ir

Email: m.foroutan@iauh.ac.ir

Email: mohsen.dolati@Kiau.ac.ir

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

** استادتمام گروه معماری، واحد علوم تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

*** گروه معماری، واحد کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، کرج، ایران (نویسنده مسئول).

**** استادیار گروه معماری، واحد کرج، دانشگاه آزاد اسلامی، کرج، ایران

مقدمه و بیان مسأله

طبق فرآیندی که معرفت‌شناسی متن برای خوانش آثار متن‌وار پیشنهاد می‌دهد هر اثری از جمله یک کالبد معماری به مثابه یک متن است که فهم هر باره آن مستلزم تأویل نشانه‌های نهفته در آن طی تجربه‌ای تازه و سفری متفاوت است (Raeisi.M, 2010). به بیان دیگر، معماری نیز متنی است که کلمه‌های آن اجزای تشکیل‌دهنده بنا بوده، خواندن آن همان دیدن و سفر کردن در آن است. با سفر در این متن/معماری، بیننده/مسافر گوشه‌های اثر را برپایه پیش ساخت‌ها و پیش‌داشته‌هایش به گونه‌ای می‌خواند/می‌بیند.

تجربه فضا از طریق رویدادهایی که در لحظات در پیوستار فضا - زمان وجود دارد، باز تعریف می‌شود (Cowell & et al, 2005: 5) همان‌طور که برنارد چومی نیز در مقاله «هیجان معماری» ایده فضا را به ایده رویدادها وصل می‌کند و از نظر او غیرممکن است که عمل یا رویدادی بدون فضای آن اتفاق بیفتد (Brooks, 2006: 8). فوکو نیز به نقل از راجمن می‌گوید «آنچه که می‌سازیم تا در آن سکونت کنیم، رویدادهایی در فضا است و این دگر جایی است (جودت، ۱۳۷۸: ۳۳). به عبارتی عامل رویداد که عامل مهمی در هویت هر فضا است از گذشته در کار معماران مشاهده می‌شده است. «از دیدگاه کریستوفر الکساندر هم هویت هر فضا از تکرار مستمر الگوهای خاصی از رویداد در آن مکان حاصل می‌شود» (الکساندر، ۱۳۹۰: ۴۷). از طرفی مهم‌ترین محل نمایش رویدادها در داستان‌ها و روایت‌ها می‌باشد. از طرف دیگر چاتمن نیز موقعیتی را در روایت‌ها توضیح می‌دهد که شخصیت‌ها در فضایی وجود دارند و حرکت می‌کنند و به طور انتزاعی در درجه عمیقی از روایت وجود دارند. صحبت از رویدادها در فضا و شخصیت‌ها در روایت به شباهت‌های بنیادین داستان و معماری و ریشه داشتن این مسأله در گذشته صحنه می‌گذارد، اما هیچ چهارچوب نظری مشخصی در این حوزه وجود ندارد.

از نظر برخی معماران (مانند برنارد چومی^۱، رم کولهااس^۲، پیتز آیزنمن^۳) روایت فضایی، نه تنها در روش‌های تشریح یک بنا، بلکه در شیوه‌های طراحی نیز

عنصری کلیدی است. همان‌گونه که معماران مجذوب روایت شده‌اند، نویسندگان نیز شیفته معماری‌اند. از «هزار توی ددالوس^۴» گرفته تا «خانه‌های ادگار آلن پو^۵» و «شهرهای نامرئی^۶» ایتالو کالوینو^۷، معماری تخیل عمومی را با فهرستی بی‌انتهای از خانه‌های پر رفت‌وآمد و گذرگاه‌های شنی، پوشش داده است. آثاری وجود دارد که روایت‌های داستانی و فضایی در آن‌ها از یکدیگر جدایی ناپذیرند (Psarra, 2009: 14). گاهی یک راه حل معقول برای رسیدگی به مسأله طراحی شامل ایجاد روایتی است که با استفاده از سابقه و تأثیرات در داخل و خارج از ساختمان، داستانی را در روند طراحی شرح می‌دهد. بنابراین طراحی متناسب با آن، به اعتبارش کمک می‌کند و فاصله‌ای که بین تفکر، تحول و نوآوری برقرار می‌شود را به هم متصل می‌کند (Martin, 2015). گاهی نیز گفتن داستان یکی از راه‌هایی است که بنا می‌تواند با جامعه و فضاهای خالی ارتباط برقرار کند، مانند یک پلت فرم برای معماری عمل می‌کند، که از آن به عنوان یک ابزار کلیدی برای آوردن ایده‌های معماری به مخاطبان گسترده استفاده می‌کند (Barniskyte, 2016).

در نتیجه معماری را می‌توان در طول یک روایت ساخت و داستان را ابزار متفاوتی جهت بیان فضا دانست. داستان می‌تواند به حل مسأله معماری کمک کند و خود بشکل کانسپت در طول پروژه ظاهر شود. همچنین می‌تواند راه دیگری برای نگاه کردن و نقد ایده‌های طراحی باشد. صحبت کردن در مورد موضوعاتی که برای همه مهم هستند در قالب یک داستان که خیلی آشنا و دوست داشتنی است، مرز بین معماری و کاربران آن را کاهش می‌دهد.

این پژوهش با رویکرد کیفی و به روش مطالعه تطبیقی و تحلیل محتوا انجام شده است. پارادایم هستی‌شناسی تحقیق هرمنوتیک و شیوه‌گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای می‌باشد. از لحاظ نوع هدف نظری و نوع نتایج تبیین مدل می‌باشد. از آنجا که نوع تحقیق کیفی است، داده‌های حاصل از مبانی نظری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته و به کمک تحلیل مقایسه‌ای، مدل‌های اولیه نتیجه شده است. این مدل‌ها که در

برگیرنده مفاهیم و عناصر اصلی هر حوزه است در ادامه تحقیق بسط داده و نقاط مشترک روایت در داستان و روایت در معماری استخراج می‌گردد.

هدف این پژوهش دستیابی به چارچوب مفهومی روایت در معماری از طریق تطبیق آن با روایت‌های داستانی است و بهره‌گیری از روایت در آفرینش معماری روایتگر است. بنابراین محقق در پی پاسخ به این پرسش است که چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی بین روایت در داستان و روایت در معماری وجود دارد. در این راستا از آنجا که مسأله روایت در داستان پرکاربرد تر است ابتدا به بررسی پیشینه روایت در دوره‌های مختلف (جدول ۱) و عناصر ساختار روایت در داستان (جدول ۲) پرداخته و از طریق مطالعه تطبیقی با معماری وجه مشترک این دو حوزه و چهارچوب مفهومی از روایت و عناصر آن در معماری نتیجه می‌شود.

پیشینه تحقیق

نظریه‌پردازی درباره روایت در معماری با شروع پسانوگرایی مورد توجه قرار گرفت، آنجا که معماری با رویکرد زبانی و همچون یک متن خوانده شد. از اوایل دهه هشتاد، بسیاری از معماران از واژه روایت برای توصیف کار خود استفاده کرده‌اند. در نوشته‌هایی از این دست به رابطه معماری و ادبیات و نقش روایت در آن‌ها پرداخته شده است. «جاذبه روایت برای معماران، راهی است که از طریق آن تعامل با شهر و نیز تعامل مخاطب و بنا را ارائه می‌دهند. بنابراین نظریه‌پردازان معماری به جای کاهش معماری به سبک و یا تأکید بر فن‌شناسی، به سویه‌های تجربی معماری گرایش یافتند و روایت را به عنوان شکل‌دهنده فضا و معانی فرهنگ در معماری در نظر گرفتند» (Psarra, 2009). آنتونیادس (۱۳۸۸، ۱۷۱-۱۹۵) در کتاب *بوطیقای معماری* به راهبردهای گوناگون برای خلاقیت پرداخته است و از جمله به راهبرد ادبیات و داستان‌سرایی اشاره می‌کند. به نظر وی معمارانی چون هجداک، ماچادو، سیلوتی و والدمن در زمینه استفاده از ادبیات به مثابه صورت مسأله معماری پیشنهاد داده‌اند و از روایت‌های عملی معماری دست به ساخت گزیده‌هایی زدند که آن‌ها را می‌توان با ارزش

هنری‌شان به عنوان قطعات ادبی تلقی کرد. کتاب *روایت‌های منظر، شیوه‌های طراحی برای داستان‌سرایی* نیز یک چارچوب جامع برای درک عناصر، فرآیندها و اشکال روایت‌های منظر را ایجاد می‌کند (Potteiger, 1998). از نظر نویسندگان این کتاب، طراحی روایت خاصی است که می‌تواند در طیف وسیعی از پروژه‌های طراحی استفاده شود و شکاف بین نظریه و عمل را با ردیابی روایت‌های پروژه‌ها و مکان‌های خاص، زدود. از نظر آن‌ها روایت‌ها در منظر از طریق نظریه ادبی، جغرافیای فرهنگی و هنرهای تجسمی‌ترسیم شده و طیف وسیعی از رشته‌ها و شیوه‌های مربوط به هویت اجتماعی، تاریخ و ماهیت مکان را در بر می‌گیرد.

در کتاب *confabulations storytelling in architect- ture* نوشته Paul Emmons, Marcia F. Feuerstein, Car- olina Dayer که در سال ۲۰۱۸ به چاپ رسیده است. نویسندگان معتقدند مفاهیم اساساً درک ما، حافظه و اندیشه ماست که ما با تجربیات شکست‌ها و .. یک روایت ایجاد می‌کنیم. این کتاب همگرایی معماری و داستان را در محدوده جغرافیایی و فرهنگی گسترده ارائه می‌دهد و در چهار حوزه کلیدی تشکیل شده است: معماری داستان‌ها، داستان‌های معماری، داستان‌های تئوری و عمل داستان‌ها.

کواتس در *معماری روایت*، توان روایت را به عنوان راهی برای تفسیر ساختمان‌ها از تاریخ باستان تا به حال دانسته و به بررسی زمینه، تحلیل و عمل معماری و همچنین توسعه آینده آن می‌پردازد. در نوشته‌هایی نیز به بررسی روایت به عنوان راهبرد طراحی توجه کرده است (Coates, 2012: 18).

پژوهش‌هایی نیز بر روی نقش آموزشی روایت در معماری تمرکز کرده‌اند (Nazidigi, 2010: 123-134)؛ (Chung, 2006)؛ *Storytelling in engineering educa-* tion (2007: 33-50). کشاورز نوروپور و کریمی‌فرد (۱۳۹۳) در مقاله «تأثیر قصه و ادبیات داستانی بر فضا و معماری» با روش توصیفی در مورد اشتراکات معماری و قصه به این نتیجه رسیده‌اند که بین معماری و ادبیات به ویژه قصه ارتباط تنگاتنگی وجود دارد. چراکه در

(حری، ۱۳۸۳: ۳۲۲). پراپ^۸ (۱۳۶۸) روایت را متنی می‌داند که تغییر وضعیت، از حالتی متعادل به غیر متعادل و دوباره بازگشت به حالت متعادل را بیان می‌کند. اسکولز^۹ و کلاگ^{۱۰} نیز در ماهیت روایت، روایت را این گونه تعریف می‌کنند، «کلیه متونی که دارای دو خصوصیت وجود قصه و حضور قصه‌گو است، را می‌توان یک متن روایی دانست».

اخوت معتقد است روایت داستانی زنجیره‌ای از رویدادهاست که در پیکره‌ی یک متن به خواننده منتقل می‌شود. با این انتقال همواره بر بستری از روایت، تولید یا بازتولید می‌شود (اخوت، ۱۳۷۰: ۴۷). تودوروف می‌گوید که «ارتباط ساده حوادث و توالی خطی آن‌ها نمی‌تواند روایتی را به وجود آورد، بلکه نویسنده (یا روایتگر) به کمک گشتارهایی که به کار می‌برد، حوادث را آن‌گونه که خود می‌خواهد جابه‌جا کند و عناصر مشترک را کنار هم می‌گذارد» (اخوت، ۱۳۷۰: ۱۱). بارت^{۱۱} در این زمینه می‌گوید، «روایت، یک جمله بلند است، همانطور که هر جمله قطعی به نحوی طرح کلی و اولیه یک روایت کوتاه است» (Harland, 2004: 361).

به عقیده رولان بارت روایت از طریق زبان بیان شده، گفتار یا نوشتار، تصاویر ثابت یا متغیر، ایما و اشاره و تلفیق بسامان همه این عناصر منتقل می‌شود (Webster, 2003: 81).

ساختارگرایی در ادبیات که روایت‌شناسی یکی از شاخه‌های مهم آن به شمار می‌رود، بر پایه دیدگاه‌های سوسور در مورد نظام زبان یا لانگ (فارغ از کاستی‌های کنشی اهل هر زبان در قالب پارول) استوار است (صافی پیرلوجه و فیاضی، ۱۳۸۶). روایت‌شناس اولیه را می‌توان متشکل از چند مکتب دانست و الگوی پیشنهادی ژرار ژنت را در کتاب *گفتمان روایت* (۱۹۸۰) بی‌شک برجسته‌ترین این مکاتب به حساب آورد. شهرت آثار ژنت بیش از هر چیز به آرای او در زمینه زمان در روایت و معرفی مفاهیم سه‌گانه «توالی»، «دیرش» و «بسامد» برمی‌گردد. ژنت همچنین مفهوم «کانونی‌سازی» را معرفی می‌کند. سیمور چتمن^{۱۲} یکی دیگر از روایت‌شناسان قدمایی بود. «راوی پنهان» و «آشکار»،

معماری، کوچکترین اجزاء تشکیل‌دهنده بناهای ایرانی، دارای مفاهیم و معانی خاصی است که ارتباط خود را با روزگار بیان می‌کند و قرارگیری قصه به عنوان نوشتار متناسب با فضا و مکان می‌تواند به بهترین شکل نظر هنرمند و معمار را به بیننده منتقل کند.

ابهامات مطالعات صورت گرفته پیرامون رابطه داستان و معماری و نبود چهارچوب مفهومی مشخص، انگیزه انجام این پژوهش بوده است. نتیجه این مطالعات به دست آوردن دسته‌بندی جدیدی از معادل‌سازی عناصر داستان و معماری و در نهایت تطابق آن‌ها در مدل ارائه شده و روشننگری حوزه شمول آن در معماری انجامید.

مبانی نظری روایت و روایت‌شناسی

واژه تازی تبار «روایه/روایت» که می‌توان آن را با گردانیده پارسسی «گفت بازگفت/بازگفتن» برابر شمرد از نظر دستور زبان فارسی، اسم و مصدر متعدی و از دیدگاه نوع‌شناسی دانش‌نامه‌ای، مدخل مفهومی است. روایت (narrative) متنی است که داستان را از «خود» یا «دیگر»^{۱۳} به بیان می‌آورد، بنابراین، داستان گو یا راوی هم دارد (معین، ۱۳۶۰: ۲۳۱).

تبار واژه narration به narrara در لاتین و gnarus یونانی می‌رسد. gnarus به معنای دانش و شناخت است، که خود ریشه در تبار هند و اروپایی gna دارد (gnos یونانی مشتق دیگر آن است). واژه کهن و فراموش شده انگلیسی geenawwan نیز ریشه در همان واژه هند و اروپایی دارد. به این اعتبار روایت به معنای یافتن دانش است. ارسطو نیز در نظریه ادبی خود داستان استوار بر تقلید را «تحقق دانش» می‌خواند (احمدی، ۱۳۸۰: ۱۷۶). در ادامه به نظریات متعدد در این زمینه می‌پردازیم.

هرآنچه داستانی را بازگو کند یا نمایش دهد «روایت» نام دارد. هر روایت دو جزء دارد، داستان و گفتمان. داستان محتوا یا رشته‌ای از حوادث (کنش‌ها، اتفاقات) است و آنچه موجود است (اشخاص، صحنه‌پردازی) نامیده می‌شوند. اما گفتمان نمود عینی داستان و ابزاری است که داستان را انتقال می‌دهد

روایت در داستان

به طور کلی روایت یکی از عناصر اصلی داستان است (اخوت، ۱۳۷۰: ۴۸). اما ویژگی‌هایی که داستان را به داستان تبدیل می‌کنند عبارتند از: ۱. حادثه‌ای را نقل می‌کند (روایت). ۲. در آن تخیل به کار رفته است. ۳. حجم آن مشخص است. ۴. به نثر است (میرصادقی، ۱۳۶۶، ۴۰۱). از نظر چاتمن داستان سه جزء شخصیت، رویداد و موقعیت را دارد (Seungkoo Jo, 2007).

جمال میرصادقی شرحی همه فهم و ساده در اختیار ما قرار داده تا اگر درباره یک داستان حرف می‌زنیم بدانیم چگونه و با استفاده از چه واژه‌هایی دریافت خود را بازگو کنیم. خلاصه این‌ها مجموعه‌ای از کلیدی‌ترین لغات حوزه داستان‌نویسی است که در نمودار ۲ ارائه شده است.

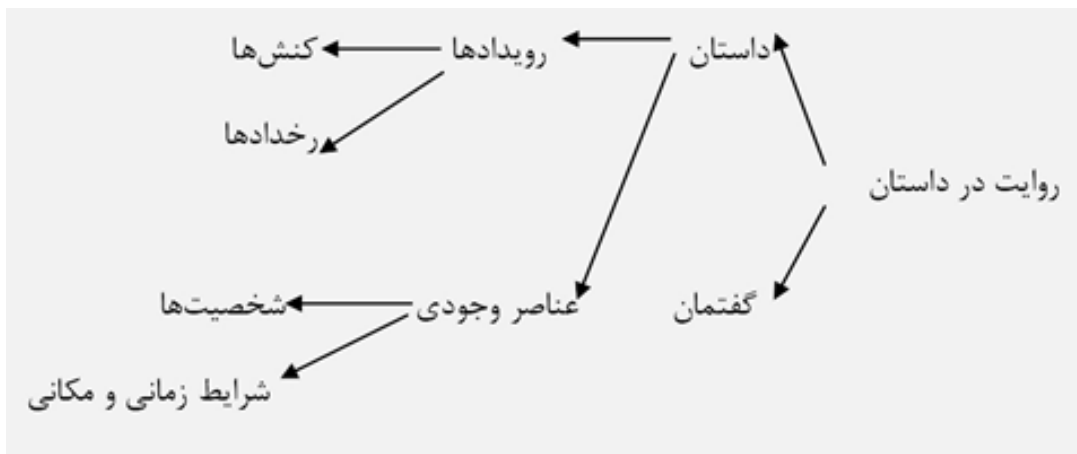
علاوه بر این جنبه دیگر روایت یعنی کلام به عنوان ابزار انتقال داستان تعریف شده است یعنی روشی که داستان برای مخاطب تعریف می‌شود. داستان بر کلام مقدم است؛ همیشه فقط یک داستان اما اشکال بی‌شماری از کلام وجود دارد. همان‌طور که تعداد روایانی که تصمیم به روایت داستان می‌گیرند و تعداد دفعاتی که آن‌ها این کار را انجام می‌دهند بی حد و حصر است. طرح یک داستان می‌تواند پر از ابزار و گزینه‌هایی باشد که بر حسب موضوع داستان و آنچه می‌خواهیم در داستان بگوییم تفاوت می‌کند. به عبارت دیگر طرح، خود را بر اساس داستان و نه بر اساس چیزی دیگر

وجوه «عقیدتی» و «ادراکی» دیدگاه راوی را از یکدیگر جدا، و به این ترتیب، زمینه را برای طرح مفهوم «باورپذیری» راوی مهیا کرد. فرض اصلی روایت‌شناسی ساختارگرا این است که با ارائه الگویی عام و کم و بیش محض از روایت، می‌توان قابلیت انسان را در تشخیص و تعبیر انواع صناعات مولد داستان تبیین کرد (صافی پیرلوجه و فیاضی، ۱۳۸۶).

بنا بر نظریه ساختارگرا، هر نقل روایی، دو بخش دارد، یک داستان مضمون یا زنجیره رویدادها (کنش‌ها و رخدادها)، به علاوه آن‌که ممکن است موجودات خوانده شوند (شخصیت‌ها، بخش‌های صحنه زمینه) و یک گفتمان که مضمون به وسیله آن مبادله می‌شود. به بیان ساده، شکل تصویری یک روایت و گفتمان، چگونگی آن است. نمودار زیر، خود، بازگو کننده این روند است (قاسمی، ۱۳۸۸: ۱۹).

طبق آنچه گفته شد نظریه پردازان در تعریف روایت آن را مجموعه‌ای از رویدادها، تشکیل شده از دو جز داستان و گفتمان یا تبدیل یک نوشته از حالت نامتعادل به متعادل می‌دانند. در قسمت روایت‌شناسی برای تحلیل و قاعده‌مندتر کردن نوشتار به مفاهیم گسترده‌تری در زمان‌های مختلف دست یافته‌اند. در ادامه به بررسی پیشینه و ویژگی‌های روایت در دوره‌های مختلف (جدول ۱) و عناصر ساختار روایت در داستان (جدول ۲) پرداخته‌ایم و با مطالعه ارتباط بین داستان و معماری و ارائه انواع ساختار داستان، به تحلیل نمونه‌های معماری بر اساس معیار روایت‌ها پرداخته‌ایم.

نمودار ۱. رابطه بین روایت و گفتمان- مأخذ: (قاسمی، ۱۳۸۸: ۹)



جدول ۱. ویژگی‌های روایت در دوره‌های مختلف. مأخذ: نگارندگان..

دوره	ویژگی‌های روایت در دوره‌های مختلف
کلاسیک	اول اینکه باید قهرمانی وجود داشته باشد. آیدلسون اشاره می‌کند که ممکن است او شخصیت اصلی یا قهرمان داستان نامیده شود و ممکن است اصلاً قهرمان‌وار نباشد. دوم اینکه مانند همه انسان‌ها، قهرمان نیز چیزی می‌خواهد. «امیدوارم که او به شدت خواهان چیزی باشد چون هر چه بیشتر بخواهد، داستان قوی‌تر می‌شود» سوم اینکه باید مخالفتی با خواسته وی وجود داشته باشد. به گفته آیدلسون چهارم که همان عنصر پایانی داستان است، کشمکش بین قهرمان و دشمنش است. (Jaaske lainen.K,2000:59-60).
مدرن	به شکل افراطی می‌تواند حتی فهم‌پذیری خود را نفی کند تا به متن و مجموعه مبهمی از واژگان تبدیل شود که به هیچ جهان واقعی و تخیلی اشاره ندارند (مارتین، ۱۳۹۲، ۵۸).
پست مدرن	به هم ریختن ترتیب زمانی و آمیزش ژانرها (Shaul.n, 2008: 19)
	ویژگی‌های ثابت متنی از بین رفتند (Shaul.n, 2008: 19).
	معنای واژه در متن ادبی ثابت نیست، بلکه از تعامل گفتگوی آن با آرا و مواضع مختلف در متن، بین متون و در ذهن خواننده ناشی می‌شود (Shaul.n, 2008: 19).
	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).
	جهش متن (Shaul.n, 2008: 19)
	فرض را بر این گذاشتند که زبان و اشکال ارتباطی دیگر، چند معنا و چند وجهی هستند (Shaul.n, 2008: 19).

جدول ۲. عناصر ساختار روایت. مأخذ: نگارندگان...

عناصر ساختار روایت	مفاهیم
کارکرد	عمل یکی از شخصیت‌های قصه از نظر اهمیتی که در مسیر قصه دارد و آن‌ها را به صورت اسمی که بیان‌کننده آن عمل است به کار برد (اسکولز، ۱۳۸۳: ۲۱۸-۲۱۷).
کنش	منظور «شخصیت‌ها» است
عمل روایت	همان گفتمان است
گشتار	گشتار دو امر را به هم ربط می‌دهد بی‌آنکه این امور بتوانند یکی شوند (اخوت، ۱۳۷۱: ۴۰).
پی‌رقت	«کارکردهای» موجود چیزی را شکل می‌دهد که بارت «پی‌رفت» ^{۱۳} می‌نامد (مارتین، ۱۳۸۲: ۸۱) پی‌رفت خود مجموعه‌ای از کنش‌هاست (به معنای کلی کنش، یعنی هم کنش‌های رفتاری، هم کنش‌های زبانی، هم اندیشه). کنش‌هایی که در یک پی‌رفت می‌گنجند، یک واحد زمانمند را می‌سازند. یعنی آغاز و پایانی دارند که با «پیشرفت در طول زمان» همخوان است (مارتین، ۱۳۸۲: ۸۱)
هسته‌ها	هسته‌های کارکردهایی هستند که تلویحاً بر یکدیگر دلالت می‌کنند در روند پیشرفت داستان، تأویل‌های تازه‌ای به وجود می‌آید.
رویدادها و عناصر وجودی داستان و گفتمان	رویدادها و عناصر وجودی، داستان و گفتمان، در یک سطح عمیق ساختاری عمل می‌کنند و مستقل از هر رسانه‌ای هستند، کسی حدود آن‌ها را در کلمات حقیقی یک متن مورد نظر بررسی نمی‌کند. تنها می‌توان آن را در تحلیل شخصی تحلیل‌گر، یعنی تعبیر شخصی بررسی کرد (اوحدی، ۱۳۹۱: ۱۸۱).
رویدادهای هسته‌ای	لحظات هسته‌ای در روایت، لحظاتی‌اند که عدم قطعیت را آغاز، خاتمه یا ارتقا می‌بخشند. بنابراین، رویدادهای هسته‌ای رویدادهایی عمده‌اند که هر روایتی را پیش می‌برند (اوحدی، ۱۳۹۱: ۱۸۱).
رویدادهای اقماری	رویدادهای اقماری رویدادهایی هستند که چارچوب فصل را با به تأخیر انداختن یا کشدار کردن رویدادهای هسته‌ای، تقویت می‌کنند. رویدادهای اقماری، رویدادهای هسته‌ای را همراهی یا احاطه می‌کنند (اوحدی، ۱۳۹۱: ۱۸۱).
پیوند زمانی و پیوند سببی	روایت‌گر به کمک گشتارهایی ^{۱۴} که به کار می‌گیرد، حوادث را آن‌گونه که خود می‌خواهد جابجا می‌کند و شکل می‌دهد. اصولاً باید میان سلسله حوادث روایت پیوند زمانی (انگیزه) ^{۱۵} و نیز پیوند سببی (راه‌حل) ^{۱۶} وجود داشته باشد (تولان، ۱۳۸۶: ۳۲)

.....روایت معماری؛ مطالعه تطبیقی روایت در معماری و داستان؟

داستانی است، در متن یک داستانی دیگر است (شریفی، ۱۳۸۷: ۸۷-۶۱۲). شیوه‌های مختلف دیگری در روایت وجود دارد که با جایجایی عناصر داستان ایجاد می‌شود. که بطور خلاصه در جدول ۳ به آن اشاره شده است.

روایت در معماری

از دیدگاه آیزمن یک اثر معماری باید مانند یک نوشته در فرآیند شکل‌گیری خود جان گرفته و از بطن خود بسط یابد؛ او برای طراحی یک اثر پایانی باز و نه معلوم و تمام شده را قائل است. آیزمن با اشاره به حضور یک وجود غایب در طرح، از معماری به مثابه متن صحبت کرده، معتقد است که این حاضر غایب در لا به لای متن / معماری جان می‌گیرد. (Raeisi.M, 2010) روایت ممکن است داستانی یا غیر داستانی باشد. و می‌توان آن را در تمام سبک‌های هنری از انتزاعی تا به بسیار واقع‌گرایانه نشان داد. (Thornton, 2015) روایت نوعی نشانه‌گذاری است و به عنوان یک رویکرد طراحی بشمار می‌آید (Coates, 2012: 120). جاذبه روایت برای معماران این است که آن‌را راهی برای تعامل با شهری که احساس می‌کند و کار می‌کند، ارائه می‌دهد به جای این‌که معماری را به صرف سبک یا تأکید مجدد بر جدول ۳. انواع ساختار روایت با جایجایی هسته‌های داستان. مأخذ: برگرفته از مقاله شاکری داریانی.



وجه های مختلف روایت

نمودار ۲. عناصر روایت در داستان. مأخذ: برگرفته از کتاب عناصر داستان میرصادقی.

شکل می‌دهد و تغییر می‌کند. گرچه دو بازگویی از یک داستان تجارب یکسانی نیستند، اما شخصیت‌ها، حوادث، و جزئیات دارای موقعیت یکسانی خواهد بود (Seungkoo Jo, 2007).

شیوه «داستان در داستان»، «قصه در قصه» یا «داستان درونه‌ای» در اصطلاح ادبی «آوردن داستان یا رشته



توضیحات	ساختار روایت‌ها	
مبتنی بر «نقاط عطف» موجود در متن است که بازی را به دو داستان متفاوت منشعب می‌کند در این مدل بازیکنان از بین مسیرهای روایتی از پیش طراحی شده، دست به انتخاب می‌زنند که این کار اثر گذاری بر پیرنگ را امکان‌پذیر کرده و در عین حال امکان نقل داستان‌های خاص را به نویسندگان می‌دهد در این مدل تعداد داستان‌های متفاوت به شکل تصاعدی در حال افزایش است (shakeri daryani, 2014)	روایت انشعابی	ساختار روایت در بازی‌های ویدیویی
داستان از مجموعه رویدادهایی از پیش تعیین شده شکل می‌گیرد که ساختاری خطی دارند و جهان‌های متفاوتی هستند که می‌توانند کشف شوند.	رشته مروریدی	
قابلیت ارتباط	«اختیار دهی به کاربران» از طریق	ساختار روایت تعاملی
قابلیت انعطاف		
قابلیت برنامه‌ریزی		
پتانسیل ایجاد پیام شخصی		
روایت‌ها در چهارچوب یا طی دوره زمانی صورت می‌گیرند. بسیاری از داستان‌ها از نظر ساختار خطی اند اما می‌توانند دایره یا در شکل‌بندی‌های دیگری حرکت کنند.	روایت خطی یا پیوسته یا دایره‌ای و یا غیره	ساختار روایت بر اساس زمان به گفته آسبرگر
چند داستان بطور موازی پیش می‌روند.	یا همان روایت همزمان	روایت موازی
	فرا داستان‌ها	روایت تو در تو

تکنولوژی نشان دهد (Martin, 2015).

رولان بارت معتقد است روایت معماری هرگز نباید از شیوه‌های خطی جهت داده شود. اجزائی سازنده معماری، آن‌گونه که ما درک و تجربه می‌کنیم پیوسته در روش‌های گوناگونی باز ترکیب می‌شوند. از این رو تنها یک مسیر خطی وجود ندارد اگرچه یکی از روش‌های سازماندهی دلخواه در معماری روش خطی است. درون ساختار روایت تنها یک داستان وجود ندارد بلکه داستان‌های زیادی در آن حضور دارند و فراتر از آن داستان‌های متفاوت برای افراد متفاوتی که در آن هستند. معماری هیچ‌گاه انتقال دهنده یک روایت منفرد نیست (دامیانی، ۱۳۹۱: ۴۳).

از طرفی، روایتگری نوعی فرایند انتظام و تشکل بخشیدن 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 فرآیند به هم پیوستن رویدادهای مختلف به یکدیگر است، در واقع فرایند متشکل ساختن فضاهای مختلف رسیدن به فضایی کم و بیش منسجم یا طرق عدول از این قاعده کلی است (زینلیان و کلانترزاده، ۱۳۹۴).

فضا با وجود ادراک مبتنی بر مراکز و مسیرهای شناسایی شده در آن، به عنوان اجزا مجزا از هم و منفصل از یکدیگر دریافت نگردیده و همچون یک روایت یا داستان، علاوه بر معنادار بودن هر یک از مواضع آن، در قالب کلیتی یکپارچه و یگانه به ذهن عرضه می‌گردد (مستغنی، ۱۳۹۵: ۱۱۹). از گذشته تا امروز همواره رابطه مفهومی میان داستان‌ها و قصه‌ها با معماری وجود داشته است. محوریت یک مفهوم مشخص و واحد داشته به گونه‌ای که در ابتدا خلق فضا سپس پویایی و حرکت در فضا و به‌کارگیری احساسات، منبعی برای الهام هنرمندان در هر دو حوزه هنری بوده است (کشاورزپور، ۱۳۹۳: ۱۱).

طراحی می‌تواند به عنوان نوعی از حل مسئله دیده شود. حل‌کننده (طراح) چگونگی شرایطی را تشخیص می‌دهد که نیازمند پیشرفت است و سپس وضعیتی را هدف‌گذاری می‌کند که پس از پیشرفت باید حاصل شود (لاوسون، ۱۳۸۹: ۴۵).

در حقیقت نه تنها احتمال دارد طراحان راه‌حل‌های متفاوتی ارائه دهند بلکه آن‌ها مسأله را نیز به نحو متفاوتی می‌فهمند (رضایی، ۱۳۹۳: ۲۶).

فرآیند طراحی روش‌های گوناگونی را شامل می‌شود، برودنت اظهار می‌کند شیوه‌های قیاسی ما را به سمت ابزار بسیار مشهور دیگری که برای ایجاد فرم و کمک به طراح است، هدایت می‌کند. شیوه روایتی آن را می‌توان تا حدی ناشی از بسط شیوه «قیاسی» برودنت دانست، اما کاربردی فراتر از یک قیاس ساده دارد. در این شیوه‌ای که ما آن را طراحی روایتی، می‌نامیم، طراح یا اغلب یک تیم طراحی داستانی را تعریف می‌کند که می‌تواند برای ارتباط دادن ویژگی‌های اصلی طرح به کار رود (لاوسون، ۱۳۹۵: ۲۱۳).

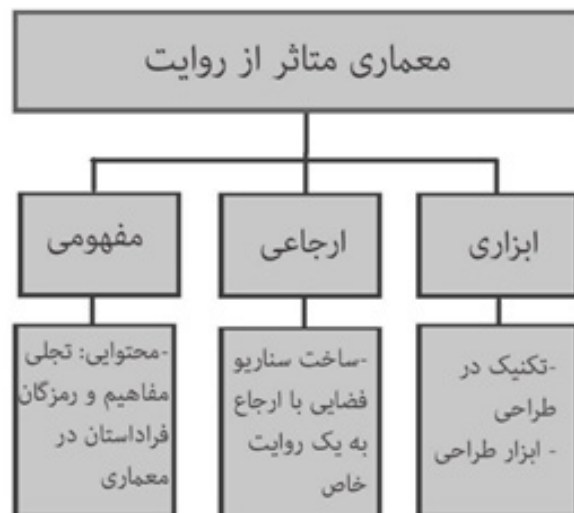
در طول یک داستان و یا روایت، خط سیر داستان همواره توسط یک «راوی» و بنا به خواست او گسترش می‌یابد. نقش من حاضر در فضا نقشی تعیین‌کننده و اساسی در چگونگی گسترش روایت فضایی مورد اشاره خواهد بود (مستغنی، ۱۳۹۵: ۱۲۱).

بطور کلی طراحی نوعی حل مسأله است که می‌تواند راه حل‌های متفاوتی داشته باشد. عوامل مختلفی تأثیرگذار در طراحی‌اند و همچنین شامل مراحل و جنبه‌های مختلفی می‌باشد. طراحی روایتی یک نوع شیوه قیاسی است که از طریق قیاس مستقیم یا غیر مستقیم با یک روایت امور طرح را یکپارچه‌تر حل می‌کند.

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 است. بنابراین رابطه تنگاتنگی بین داستان و معماری وجود دارد، روایت گاه یک رویکرد طراحی است گاه بصورت نشانه‌گذاری و حتی به عنوان راوی سناریو فضایی را شکل می‌دهد. در نتیجه این رابطه می‌تواند در سه حوزه اصلی منجر شود و در مراحل مختلف خلق فضا معماری، کاربرد داشته است و به عنوان راهبرد جدید و خلاقانه در معماری عمل کند (نمودار شماره ۳).



.....روایت معماری؛ مطالعه تطبیقی روایت در معماری و داستان؟



نمودار شماره ۳. وجه‌های مشترک معماری و روایت. مأخذ: تحلیل نگارندگان..

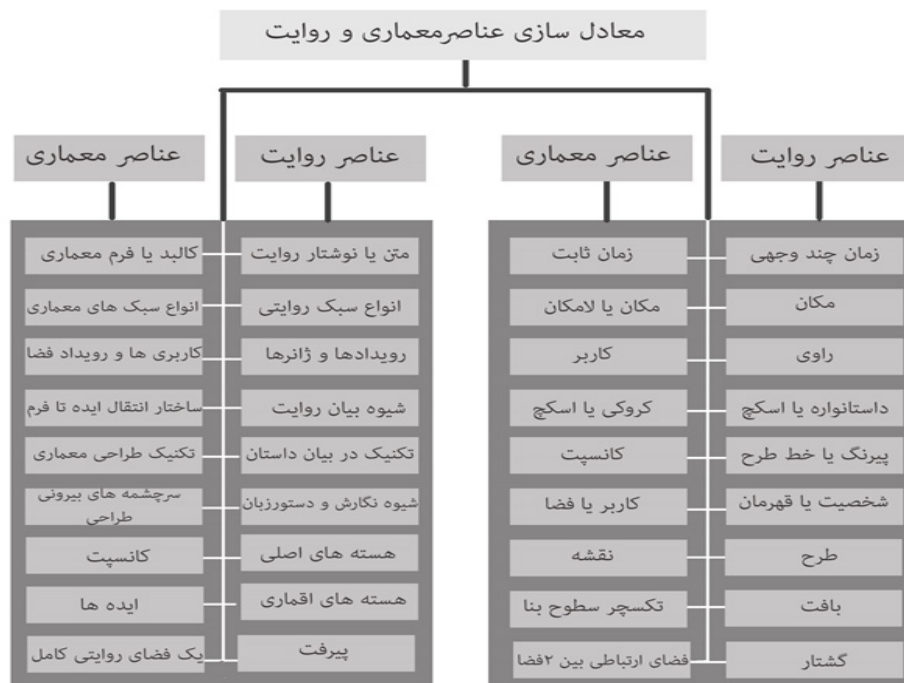
فاکتورهای تشکیل دهنده دو عرصه روایت و معماری، معادل‌های مناسب دسته‌بندی شده و هم ارزی‌های مشخص به شکل جدول زیر ارائه شده است.

تحلیل مدل‌های داستان و تطبیق آن با معماری

با توجه به آنچه تا به این‌جا گفته شده است، در تحلیل نمونه‌های معماری سعی بر مطابقت آن‌ها بر ساختار روایت در حوزه‌های نوع روایت، محتوا، ابزار، شیوه بیان و نوع راوی خواهیم داشت. دلیل انتخاب نمونه‌ها نوعی از معماری است که به گونه‌ای از روایت استفاده کرده‌اند و در نقاط مختلف جغرافیایی بوده‌اند. با توجه به نمونه‌ها، مطالعه تطبیقی در مبانی و

نتایج:

در این مقاله ضمن ارزیابی مبانی روایت و روایت‌شناسی به بررسی تبلور آن در عرصه معماری در سه حوزه ابزاری، ارجاعی و مفهومی (نمودار شماره ۳)



نمودار شماره ۴. تطابق عناصر معماری و داستان. مأخذ: تحلیل نگارندگان

جدول ۴. بررسی نمونه موردی ارتباط معماری و ادبیات. مأخذ: نگارندگان.

تطابق عناصر معماری و روایت	نحوه شکل‌گیری پروژه با استفاده از روایت	پروژه و معمار
<p>– نوع روایت: همزمان</p> <p>– داستان و محتوا: رویدادها (موسی و هارون- هولوکاست)</p> <p>ابزار: نشانه‌های بارز زندگی یهودی‌ها (ماتریس خرد ستیزی) و شکستن ستاره داوود، اشیا داخلی برای بیان مفهوم</p> <p>– گفت‌وگو و شیوه بیان: روند گونه و ماده شیوه بیان سینمایی است.</p> <p>راوی: درونه ای است.</p>	<p>مخاطبی که به درون این فرم راه می‌یابد، واقعه هولوکاست را در قالب کیفیات فضایی، سیرکولاسیون‌ها و مکث‌ها تجربه می‌کند.</p> <p>مظاهر و نشانه‌های بارز زندگی یهودی‌ها به عنوان «ماتریس خرد ستیزی» نشان داده می‌شود.</p> <p>فرم ساختمان همچون ستاره داوود است که در هم ریخته شده است.</p> <p>برای طراحی خطوط نما از اپرای «موسی و هارون»، اثر آرنولد شوپنرگ، 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 دنیل لیبسکیند در آلمان</p>
<p>– نوع روایت: تو در تو</p> <p>– داستان و محتوا: رویدادها در یک زندگی شهری تمام عیار</p> <p>– ابزار: قیاس با شهر (ایجاد فضاهای ماز گونه)</p> <p>– گفت‌وگو و شیوه بیان: ایستا</p> <p>راوی: درونه ای مضاعف است.</p>	<p>حجم بصورت ۵ استوانه است که فضاهای داخلی دارای معبرهای باریکی است که اغلب ماز مانند هستند و هر کسی را که از آن عبور کند گیج می‌کند. می‌نوان گفت هتل «وستین بانونچر» حکم یک شهر درون شهر لس‌آنجلس را دارد (پاینده، ۱۳۸۵: ۹۰). تو در تو بودن راهروها و معبرهای این هتل و نیز پیچیده بودن ورودی‌های بخش‌های مختلف آن، حکایت از آن دارد که طراح آن می‌خواسته است که یک شهر کامل و تمام عیار را در ابعادی منبت‌آوری بسازد (پاینده، ۱۳۸۵: ۹۱).</p>	<p>هتل «وستین بانونچر» - جان پرتمن در آمریکا</p> 
<p>– نوع روایت: موازی</p> <p>– داستان و محتوا: رویدادها (رمثو و ژولیت)</p> <p>– ابزار: رمزگان سایت</p> <p>– گفت‌وگو و شیوه بیان: ایستا</p> <p>راوی: برونه ای است.</p>	<p>او تاریخچه سایت را مانند یک پالیمپست شهری بررسی می‌کند تا روابط پنهانی و معماری آن را آشکار سازد.</p> <p>کلیسا و دو قلعه موجود که با رودخانه در دو منطقه ورونا و ویچنزا از هم دور افتاده اند را به رومثو و ژولیت تشبیه کرده و با سه روایتی که از این داستان در گذشته می‌یابد، استعاره معماری خود را ساخته و دست به طراحی می‌زند (Corbo, 2014: 57)</p>	<p>پروژه رمثو و ژولیت - آیزنمن در ایتالیا</p> 

استفاده کرد. اهم نتایجی که بر پایه مباحث ذکر شده می‌توان استنباط نمود به شرح ذیل بیان می‌شود:

۱. در عرصه توصیف و نقد معماری بعضی همچون برونزوری فضا را برابر محتوا (مظروف) و فرم را برابر

پرداخته شد. با تحلیل مبانی و مفاهیم این اندیشه مشخص شد که داستان و معماری، چهارچوب مفهومی مشترکی دارند که می‌توان از تکنیک‌ها و خصوصیات حوزه روایت برای ایده‌پردازی در عرصه معماری

<p>– نوع روایت: پیوسته – داستان و محتوا: نمایش واقعیات ها – ابزار: نشانه گذاری واقعیات با تصاویر و دیاگرام ها – گفتمان و شیوه بیان: ایستا و ماده شیوه بیان بکمک تصاویر است. راوی: درونه ای است (مرگ مولف و برداشت شخصی).</p>	<p>بنیاد این طرح متشکل از سه سامانه‌ی مستقل نقاط (فولی ها) ، خطوط (شبکه راه ها) و سطوح (فعالیت‌هایی که به سطوح باز وسیع نیاز دارند). این پروژه بیشتر به یک دی ان ای معماری شبیه است: تمامی داده‌های لازم برای آفرینش یک سازواری فضایی تماماً عملکردی برنامه‌ای در قالب رمزبندی هندسی آن فراهم است اما هیچکدام عینی نیستند. معماری‌ای از رویداد صرف، معماری‌ای که خود را به عنوان نتیجه [رویداد] تعریف می‌کند نه یک نهایت ثابت (دامیانی، ۱۹۳۱: ۳۴).</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 – گفتمان و شیوه بیان: روند گونه و ماده شیوه بیان بکمک تصاویر است. راوی: برونه‌ای است</p>	<p>رمان «موزه معصومیت» یا «موزه بی‌گناهی» نوشته اورهان پاموک موزه‌ای در قلب شهر تاریخی استانبول که دیدار از آن به مثابه «دیدن» و «شنیدن» رمان است همه چیز را در موزه جمع‌آوری کرده؛ اشیا، مناظر و عکس‌هایی که در رمان تشریح می‌شوند، در موزه به نمایش گذاشته شده‌اند. او به دنبال خانه‌ای گشته که به فضای خلق شده در داستان شبیه باشد. ساختمان موزه، خانه‌ی قدیمی سه طبقه‌ای است که در سال ۷۹۸۱ ساخته شد. موزه معصومیت با چیدمانی شگفت‌آور در سال ۲۱۰۲ به روی علاقه‌مندان گشوده شد. بخش موزه منطبق بر ۳۸ فصل رمان طراحی شده است. نکته جالب این است که پاموک صرفاً در هر بخش به بازنمایی آنچه در کتاب نوشته شده بسنده نکرده، بلکه هر بخش تصویری از استانبول و حال و هوای یک زمان معین را تداعی می‌کند که داستان در بسترش روایت شده است (www.kojaro.com).</p>	<p>موزه معصومیت اثر اورهان پاموک در ترکیه</p> 
<p>– نوع روایت: همزمان – داستان و محتوا: رویدادهای دوران جنگ ایران و عراق – ابزار: نشانه‌های بارز زندگی رزمندگان در جبهه و نمایش ارزش‌های آنها بصورت نمادین – 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: – بخشی از یک محله در شهر خرمشهر – بخشی از پالایشگاه آبادان با استفاده از قطعات اصلی – سنگرهای رزمندگان در اقلیم های سردسیر و گرمسیر جبهه ها و بازسازی حضور رزمندگان اسلام در این سنگرها سعی در تداعی روایت های آن زمان را داشته است. یکی از نقاط قوتی که در برنامه معماری بنا دیده می شود، این است که مخاطب را پس از بازدید از فضاها پدایلی موزه، در گام نهایی به یک مسجد در ضلع شمالی می رساند. این همان «مسجد جامع خرمشهر» است که نماد مقاومت ایران است و از آنجا که عینا بازسازی شده. (www.arel.ir).</p>	<p>موزه دفاع مقدس اثر - خانم ژیلان نوروزی در ایران</p> 

ایده‌های فلسفی موجود در پشت داستان‌ها را در میان گرفته و در آخر با اعمال یک ساختار روایی ما را قادر به فهم عناصر روایی متن می‌کند.

۴. از جمله تفاوت‌ها می‌توان به زاویه دید، انواع راوی و اصول نگارشی اشاره کرد. زاویه دید اول شخص و دوم شخص و سوم شخص هم ارزی در عرصه معماری ندارد. راوی که در فضای معماری خود کاربر می‌باشد نمی‌تواند مانند داستان به انواع راوی قهرمان، راوی بی‌طرف، راوی‌های چندگانه، راوی خودآگاه، راوی ناخودآگاه، راوی غیرقابل اعتماد و راوی ساده لوح بر اساس تصمیم معمار تغییر شکل دهد. همچنین روایت به علت اصول نگارشی کمی از معماری قاعده‌مندتر است.

تشریح بیشتر تأثیرات داستان بر معماری و جنبه‌های مختلف آن توضیحات گسترده‌تری را می‌طلبد که با توجه به دامنه وسیع جنبه‌ها، در این مقاله جای نمی‌گیرد. نمودار ۵. ارتباط ساختاری معماری و ادبیات. مآخذ: تحلیل نگارندگان.

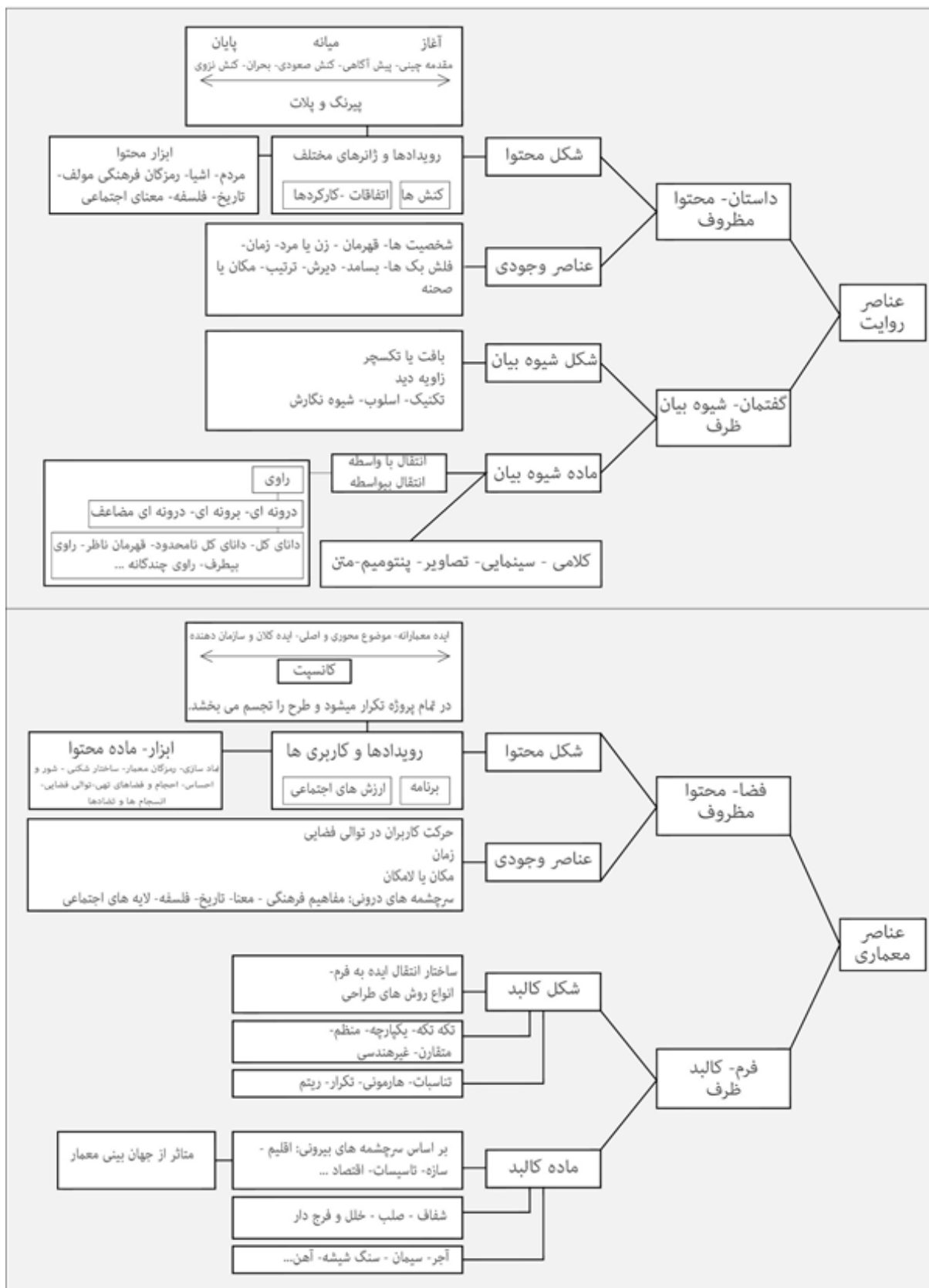
کالبد (ظرف) معمارانه معرفی کرده‌اند. یا در اندیشه مدرنیست‌ها عملکرد به مثابه محتوا در معماری دانسته شده است. معمار می‌تواند با انتخاب یک نوع روایت و با توجه به خصوصیات آن روایت در ۴ حوزه شکل محتوا، عناصر وجودی، شکل شیوه بیان و ماده شیوه بیان (نمودار ۵) دست به ساخت معماری منطبق با آن داستان بزند که روشی نو در طراحی معماری خواهد بود.

۲. فرآیند طراحی به روند خلق یک اثر گفته می‌شود که روش‌های گوناگونی را شامل می‌شود. در شیوه روایتی طراح داستانی را تعریف می‌کنند که می‌تواند برای ارتباط دادن ویژگی‌های اصلی طرح به کار رود. بطور کلی طراحی نوعی حل مسأله است که می‌تواند راه حل‌های متفاوتی داشته باشد. از آنجایی که عوامل مختلفی تأثیرگذار در طراحی‌اند و همچنین شامل مراحل و جنبه‌های مختلفی می‌باشد، طراحی روایتی از طریق قیاس مستقیم یا غیر مستقیم با یک روایت امور طرح را یکپارچه تر حل می‌کند.

برای رسیدن به معماری خلاقانه‌تر و برای فراتر رفتن از زبان متعارف سایر معماران با توجه به شباهت‌های روایت و معماری (نمودار شماره ۴) می‌توان از تکنیک‌های بیان داستان (نقیضه- معکوس گردانی- اتصال کوتاه- بینامتنیت و تلمیح و ...) و انواع ساختار داستان در الگوی روایت فضایی استفاده کرد. به طور مثال یک معمار برای حل مسأله طراحی خود روایتی را بسته به جهان‌بینی خود و موضوع مسأله انتخاب می‌کند، یک روایت تعاملی با یک راوی درونه‌ای و شیوه بیان تصاویر و محتوی رویداد درون داستان با رمزگان و نشانه‌های درونی‌اش، به شکل‌دهی فضاهای معماری‌اش می‌پردازد. و از طریق قیاس با آن روایت، فرآیند طراحی متفاوتی را تجربه می‌کند.

۳. داستان می‌تواند در زمینه‌های مختلف معماری از جمله ابزار طراحی، تعامل با شهر و کاربر، تفسیر بنا، سناریو فضایی و استفاده از رمزگان روایت ظهور کند. همچنین استفاده از معماری به‌عنوان استعاره‌ای برای حرکت و جهت‌یابی در بین مسیر خطی طرح‌های روایت داستانی و استفاده از زمینه‌های معمارانه‌ای که

نمودار ۵. ارتباط ساختاری معماری و ادبیات. مأخذ: تحلیل نگارندگان.



پی‌نوشت‌ها

۱. Bernard Tschumi - در نظریه معماری رویداد
۲. Rem Koolhaas - در طراحی پارک دلایل
۳. Peter Eisenman - در پروژه رمثو و ژولیت

4. Daddles
5. Edgar Allan Poe
6. Books Invisible Cities
7. Italo Calvino
8. Propp
9. Robert Schulz
10. Kellogg
11. Roland Barthes
12. Simon Chapman

۱۳. تزوتان تودوروف نظریه خود را بر پایه زبان‌شناسی بنا می‌نهد. همان‌گونه که در روش ساختارگرایی مرسوم است او کار خود را با کوچک‌ترین واحد روایی - که آن را گزاره می‌نامد - آغاز می‌کند. او سطحی بالاتر از گزاره را هم در نظر می‌گیرد و اصطلاح «پی‌رفت» را درباره آن به کار می‌گیرد و اظهار می‌دارد که پی‌رفت می‌تواند احساس روایتی کامل را در خواننده ایجاد کند.

14. Transformations
15. Motivation
16. Resolution

کتابنامه

- پاینده، حسین (۱۳۸۸). «فرا داستان: سبکی از داستان‌نویسی در عصر پسامدرن»، کتاب ماه ادبیات و فلسفه، ش ۸۴، (مهر ۱۳۸۳): ص ۲۶ - ۳۷
- احمدی، بابک (۱۳۸۰). *ساختار و تأویل متن*، نشر مرکز، تهران.
- اخوت، احمد (۱۳۷۱). *دستور زبان داستان*، تهران: نشر فردا.
- اوحدی، مسعود (۱۳۹۱). *روایت‌شناسی سینما و تلوزیون*، تهران: دانشکده صدا و سیما.
- آنتونیادس، سی. آنتونی (۱۳۸۸). *بوطیقای معماری، راهبردهای نامحسوس به سوی خلاقیت معماری*، ترجمه حمدرضا آی، تهران: نشر سروش.
- بارت، رولان (۱۳۸۷). *درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها*، ترجمه محمد راغب، تهران: فرهنگ صبا.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۶). *ریخت‌شناسی قصه*، ترجمه م کاشیگر، تهران: نشر روز.
- تولان، مایکل جی (۱۳۸۳). *درآمدی نقادانه زبان‌شناختی بر*

روایت، ترجمه ابوالفضل حری، تهران: بنیاد سینمایی فارابی. جودت، محمدرضا (۱۳۷۸). *شش مفهوم در معماری معاصر*، چ اول، تهران: نشر توسعه.

چتمن، سیمور (۱۳۹۰) *داستان و گفت‌وگو* (ساختار روایی در داستان و فیلم)، ترجمه راضیه سادات میرخندان، قم: مرکز پژوهش‌های صدا و سیما.

حری، ابوالفضل (۱۳۸۲). *روایت و روایت‌شناسی*، تهران: هنر و معماری.

دامیانی، جوانی (۱۳۹۱). *برنارد چومی*، ترجمه سعید ابراهیم‌آبادی، تهران: پرهام نقش.

رضایی، محمود (۱۳۹۳). *آنالوژیکای طراحی*، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی.

زینلیان، مریم؛ کلانترزاده، محمد مهدی (۱۳۹۲). «بررسی تطبیقی رابطه روایت و روایت‌گری در کیفیت فضایی معماری و سینما»، اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری شهرسازی و مدیریت شهری، دوره ۱، تهران.

شاکری داریانی، الهه (۱۳۹۳). *ساختار روایت در فیلم تعاملی*، مطالعات ماهواره و رسانه‌های جدید، سال سوم، ش ۹، ص ۳۵ - ۶۴.

شرفی، محمد (۱۳۸۷). *ساعتی با فرهنگ ادبیات فارسی*، تهران: انتشارات معین - فرهنگ نشر نو.

صافی پیرلوجه، حسین؛ فیاضی، مریم سادات (۱۳۸۷). *فصلنامه نقد ادبی*، دوره ۱، شماره ۲، تابستان، ص ۱۴۴ - ۱۶۹.

قاسمی، محمدرضا (۱۳۸۸). *داستان در داستان*، اصفهان: چاپ گل افشان.

الکساندر، کریستوفر (۱۳۹۰). *معماری و راز جاودانگی*، ترجمه مهرداد قیومی بیدهندی، چ سوم، تهران: انتشارات شهید بهشتی.

کشاورز نوروزپور، رضا و کریمی فرد، لیلا (۱۳۹۳). «تأثیر قصه و ادبیات داستانی بر فضا و معماری، کنگره بین‌المللی پایداری در معماری و شهرسازی».

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

لاوسن، برایان (۱۳۹۵). *طراحان چگونه می‌اندیشند*، ترجمه مجتبی دولخواه و حوریه پیری، تهران: کتاب آبان.

مارتین، والاس (۱۳۸۲). *نظریه روایت*، ترجمه محمد شهباء، تهران: نشر هرمس.

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

معین، محمد (۱۳۶۰). *فرهنگ لغت*، چ چهارم. تهران: نشر

- 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.
- Seungkoo Jo- Kwangkug Lee. (2007). Architecture as Narrative. Journal of Asian Architecture and Building Engineering. 2007. vol.6 .
- Shaul. Nitzan S. (2008). Hyper-narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions. Amsterdam: Rodopi.
- Thornton ,Simon. (2015). Fiction Architecture, national conference of the Popular Culture and American .
- Webster, Roger. (2003). Study of Literary Theory , (E.Dehnavi, Trans.). Tehran: Sepideye Sahar.
www.arel.ir
www.kojaro.com
- Yael Halevi-Wise. (2003). Interactive Fictions: Scenes of Storytelling in the Novel. Greenwood Publishing Group
- امیرکبیر.
- Barniskyte ,Kristina . (2016). Fiction Brings Architecture Closer To Its Users, Article by Arcspace.
- Bg-martin. (2015). narrative building architecture around a story, Blog at WordPress.com.
- Brooks , Andy (2116) Film and Architecture , Hogan , Aga Skrodzka-Bates , Dodds Research Studio .
- Coates، Nigel. (2012). Narrative architecture. s.l. ، John Wiley & Sons.
- Corbo, tefano. (2014). From Formalism to Weak Form. First Edition.
- Cowell & Etal , Tomas (2115) Deconstructing the Deconstructionalist .
- Harland, Richard, (2003). A Short History of Literary Criticism, (A.Masoumi, Sh.Jorkesh, Trans.).Tehran: Cheshmeh.
- Potteiger، Matthew and Purinton، Jamie. (1998). Landscape narratives، Design practices for telling stories. New York ، John Wiley & Sons.
- Psarra، Sophia. (2009). Architecture and Narrative،

