

## تبیین مؤلفه‌های تأثیرگذار بر ایجاد تعلیق ناباوری در فضاهای داخلی\*

مهندس شرمین عیسی زاده زیری\*\*، دکتر رضا نقدبیشی\*\*\*

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۷/۱۵ تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۰۲/۳۰

### چکیده

جهان حاضر با تحمیل محدودیت‌های خود، انسان را ناگزیر به پناه‌بردن بر جهانی ساخته ذهن و مبتنی بر رؤیا می‌سازد تا لحظاتی را در آرامش سپری سازد که این مهم در ادبیات نمایشی و سینما با مفهوم تعلیق ناباوری ممکن می‌گردد. معماری به‌عنوان هنری دیرباز و معمار باهدف اولیه خود که برانگیختگی احساسی در کاربر فرای خلق فضاهای کاربردی است، می‌تواند با طراحی فضاهایی ماورا تصورات، الگوهای طراحی بدیعی را در این حوزه وارد نماید. هدف در این پژوهش شناسایی عوامل اثرگذار بر ایجاد تعلیق ناباوری در فضاهای داخلی است. بر اساس شاخص‌های واکاوی شده و با اتکاء به مدل‌سازی مفهومی، سنجش نمونه‌های موردی از طریق کمی‌سازی و تحلیل یافته‌ها بر اساس طیف لیکرت، هفت معیار و بیست‌و‌چهار شاخص دسته‌بندی گردیده و راهکارهای طراحی و نحوه اثربخشی آن‌ها بر کاربر مورد بحث قرار گرفته‌اند که به‌کارگیری آن‌ها در معماری فضاهای داخلی می‌تواند منجر به ورود کاربر به جهانی ماورا تصورات گردد.

### واژه‌های کلیدی

واژگان کلیدی: تعلیق ناباوری، روایتگری، کاتارسیس، فضای داخلی.

\* این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد معماری داخلی «شرمین عیسی زاده زیری» با عنوان «معماری داخلی موزه و مرکز علوم تحقیقات نجوم تهران با رویکرد تعلیق ناباور» است که به راهنمایی دکتر «رضا نقدبیشی» در سال ۱۴۰۲ در دانشکده هنر و معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب به انجام رسیده است.

\*\* دانش‌آموخته، کارشناسی ارشد معماری داخلی، گروه معماری، دانشکده هنر و معماری، واحد تهران جنوب، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

Email: [st\\_e\\_eesazade@azad.ac.ir](mailto:st_e_eesazade@azad.ac.ir)

\*\*\* استادیار، گروه معماری، دانشکده هنر و معماری، واحد رودهن، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. (مسئول مکاتبات)

Email: [reza.naghdbish@riau.ac.ir](mailto:reza.naghdbish@riau.ac.ir)

## مقدمه

او را از ماهیت موجود رها ساخته و غرق در آرامشی آسمانی نماید. مفهوم تعلیق ناباوری می‌تواند در ایجاد چنین فضایی با برانگیختن احساس کاربر و با استفاده از خصوصیات فراواقع‌گرایی خود در فضاهای داخلی یاری‌دهنده باشد. بدین ترتیب، هدف در این پژوهش احصاء به مؤلفه‌های اثرگذار مفهوم تعلیق ناباوری در فضاهای داخلی است تا از طریق آن بتوان به راهکارهای عملیاتی برای دستیابی به چنین فضاهایی دست‌یافت.

## پیشینه پژوهش

مستندات و مکتوبات علمی موجود در حوزه تعلیق ناباوری در دو گروه هنر و معماری و ادبیات نمایشی قابل دسته‌بندی است، هر چند در حوزه‌هایی دیگر از قبیل آینده‌پژوهی، گردشگری، آموزش و پزشکی نیز تعلیق ناباوری کاربرد داشته است (Mucker et.al, 2019; Frittaion et.al, 2010; Lovell & Thurgill, 2021, Frittaion et.al, 2021; Lesā et.al, 2021; Mucker et.al, 2017; et.al, 2011). در قلمرو مشترک ادبیات نمایشی و هنر، دیدگاه تخیل و تعلیق ناباوری ساموئل تیلور کولریج در سال ۱۸۱۷ میلادی از پرکاربردترین نظریه‌ها است. از دیگر آثار در حوزه ادبیات نمایشی کتاب «آلیس در سرزمین عجایب»<sup>۷</sup> به نویسندگی لوییس کارول<sup>۸</sup> (۱۸۶۵) است که مرزهای باور را در هم می‌شکند و مخاطب را به دنیای پیچیدگی معانی می‌برد. تالکین<sup>۹</sup> به ماهیت تخیل ثانویه می‌پردازد<sup>۱۰</sup>. همچنین فریشن<sup>۱۱</sup>، دانکر<sup>۱۲</sup> و گرانت<sup>۱۳</sup> (۲۰۱۰) توانایی احساس تعلیق ناباوری در سناریوها با بررسی روایت‌ها و عوامل ایجاد آن را مورد بررسی قرار داده‌اند. در حوزه معماری، با اقتباس از کتاب فراواقع‌گرایی آلیس در سرزمین عجایب، استاشوا<sup>۱۴</sup> (۲۰۱۸) به تعلیق ناباوری در طراحی می‌پردازد. همچنین رافائل<sup>۱۵</sup> (۲۰۱۸) مفهوم تعلیق ناباوری و مؤلفه‌های محیطی مؤثر بر آن را با بررسی نمایشنامه<sup>۱۶</sup> مورد واکاوی قرار داده است. از طرف دیگر تنها نمونه موجود ساخته شده در حوزه تعلیق ناباوری پروژه حالت<sup>۱۷</sup> و لوبی<sup>۱۸</sup> (۲۰۱۰) از استودیو DS+R<sup>۱۹</sup> و استفاده از پله به‌عنوان عاملی جهت درگیر شدن با فضا استفاده شده است؛ اما با این حال امتزاج اساسی مفاهیم معماری با مفهوم تعلیق ناباور در قالب‌های پژوهشی همچنان مفقود است. براین‌اساس، پژوهش حاضر تلاش دارد تا ضمن بررسی جامع ادبیات موجود، به جمع‌آوری نظریه‌های اثرگذار، مقایسه و تحلیل آن‌ها پرداخته و از طریق آن به یک مدل‌سازی مفهومی دست یابد تا از طریق آن مؤلفه‌های تأثیرگذار تبیین شوند.

## روش‌شناسی پژوهش

روش در این تحقیق از نوع توصیفی - تحلیلی<sup>۲۰</sup> است. از حیث هدف

دستیابی به معماری معناگرا و استعاری که امکان پاسخگویی به نیازهای معنوی و روحانی را داشته باشد، یکی از ضروریات دنیای امروز به‌ویژه در فرهنگ‌هایی با جهان‌بینی معنوی است. ورای ظاهر اثر معماری به‌عنوان یک فضای مادی و عملکردی، ماهیت روایی و مفاهیم رمزپردازانه نهان در آن و نحوه دستیابی به آن، واجد اهمیت است. برای نخستین‌بار امیل کافمن<sup>۱</sup> (۱۹۵۲)، از اصطلاح معماری روایی<sup>۲</sup> به این معنی که معماری فراتر از پاسخگویی به ضرورت‌های عملکردی، باید داستان‌های خود را روایت<sup>۳</sup> کند استفاده کرد (اکبری، ۱۳۹۷). از نظر او داستان‌ها درباره معنا هستند، به توضیح چرایی چیزها کمک می‌کنند و می‌توانند به روشی خاص اتفاق بیفتند. داستان‌ها به رویدادها نظم و معنا می‌بخشند و با استفاده از یک سناریوی خوب کاربران را قادر به تعلیق ناباوری خود می‌کنند. روایت شکل اولیه‌ای است که ما از طریق آن وجود و تجربیات خود را معنا کنیم. از طریق روایت، اپیزودها را به هم متصل می‌کنیم تا ببینیم هر چیزی چگونه است. روایت به ما کمک می‌کند تا دنیاهای زمانی خود را درک کنیم (M.Frittaion et al., 2010).

از دیگر سو، تعلیق ناباوری<sup>۴</sup> مفهومی است برای درگیر شدن احساسی در یک روایت، مخاطبان یک داستان باید طوری واکنش نشان دهند که گویی شخصیت‌ها واقعی هستند و وقایع اکنون در حال رخ دادن هستند. ساموئل تیلور کولریج<sup>۵</sup>، این اصطلاح را در اوایل قرن نوزدهم ابداع کرد تا تمایل فرد به تعلیق توانایی‌های انتقادی خود را برای اینکه به خود اجازه دهد به طور خلاصه به چیزی سورئال (فرا واقع‌گرا) اعتقاد داشته باشد را توصیف کند. او معتقد است که درام تعلیق مشتاقانه از ناباوری برای لحظه‌ای است که در آن مخاطب می‌داند هر اتفاقی که می‌افتد واقعی نیست. این پدیده از ادبیات سرچشمه گرفت، اما به‌عنوان یک پدیده مناسب در تجسم بسیاری از تجربیات انسانی و مسائلی که در درک و ارتباط با آن بوده است شناخته و در حوزه‌های نظری مختلف مورد بحث قرار گرفت. کاربران از محدودیت‌های تحمیلی دنیای واقعی، باتکیه‌بر کاتارسیس<sup>۶</sup> یا فرار از واقعیت آرامش پیدا می‌کنند. حالت تعلیق آگاهانه به‌احتمال زیاد مهلتهای را فراهم می‌کند تا فرد را از حالت روانی پوچی موجود رهایی بخشد (Supriya & Arora, 2012). ناباوری خود را برای پذیرش موقت شخصیت‌ها و رویدادهایی که معمولاً غیرقابل‌تصور می‌دانند معلق کند. محیط اطراف را نادیده گیرد و با استفاده از تخیل و روایت وارد یک جهان موازی می‌شود (Stachura, 2018). براین‌اساس فضاهای داخلی می‌تواند بیکران معنا و رمز بین هستی و نیستی را به کاربر القا نماید و برای لحظاتی او را از دنیای واقعی خارج ساخته و با ساختن دنیای رؤیایی

آن خلق فضاهایی با استفاده از ویژگی سورئال (فراواقع‌گرا)، روایت رؤیاگونه، روایت‌های پیچیده و ایجاد توهمات دیداری - شنیداری از اهم شاخصه‌های مؤثر است.

### تعلیق نابوری و روایتگری در معماری

مرز میان واقعیت و خیال به نحوه تحریک افکار فضایی ذهنی و خودآگاه و ناخودآگاه کاربر بستگی دارد. از دیدگاه معماران، معماری فعالیت ذهنی است که گویی روایتی را شرح می‌دهد و تماشاگری فرضی را تحت تأثیر قرار داده و در درون فضا هدایت و ایجاد تجربه می‌کند. روایت چه بر پایه حرکت‌های متوالی در داستان و توالی دسترسی به فضاها در مرکز تخیل خلاقانه قرار دارد (زینلیان و کلانترزاده، ۱۳۹۴). داستان‌ها و روایت‌ها می‌توانند به صورت مفهومی در ذهن انسان تجسم شود. فضای معماری دیگر صرفاً ظرفی جذاب برای افراد و اشیا نیست؛ بلکه از توانایی حس کردن، پاسخگویی، تجربه و تعامل برخوردار است (Amireh et al., n.d.). تمامی فرآیندهای ذهنی در حالت‌های خودآگاه پردازش نمی‌شوند بلکه معمار ابتدا می‌بایست نابوری را به حالت تعلیق درآورد تا مسیر ایده‌آلی را تصور کند (Stewart-Halevy, 2013). از منظر ماهیت آفرینش، طراحی یک پدیده هنری است که در بستر خیال روی می‌دهد. ماهیت طراحی بیش از آن که علم و منطق را در خود می‌پذیرد، پذیرای خیال است. طراحی رؤیاها، آرمان‌ها، تخیلات و ذهنیات طراح در بستر خیال متولد می‌شود و نقش‌آفرینی می‌کند. اثری که در این بستر شکل می‌گیرد، مخاطب را نیز به دنیای خیال می‌کشاند (امینی و همکاران، ۱۳۹۸). از دیدگاه روایتگری، داستان‌گویی یکی از راه‌های نشانه‌گذاری است و به‌عنوان یک رویکرد در طراحی بشمار می‌آید (کریم‌زاده و همکاران، ۱۳۹۷). روایتگری فرایند نظم و شکل بخشیدن به فضا است. رویدادها برای تحقق یافتن به فضا نیاز دارند، فضا را اشغال و تبدیل به مکان می‌کنند و فرایند به هم پیوستن رویدادهای مختلف به یکدیگر است. روایت رویکردی در طراحی است که همچون یک متن خوانده می‌شود و راهی است که از طریق آن تعامل مخاطب و بنا را ارائه می‌دهند. (آئینی و همکاران، ۱۴۰۰)

معماری اغلب در ارتباط با یک رؤیا، آرمان‌شهر و یا یک تخیل شکل می‌گیرد و درباره رویدادی است که در فضا رخ می‌دهد؛ خلق نمی‌شود مگر آنکه مفهومی زاده شود و برای زایش مفهوم، فرایند خلق یک اثر هنری باید طی شود که در آن اندیشه، خیال و تمامی آنچه در دنیای فیزیک و متافیزیک نهفته است سهم بسزایی دارد (مختاباد امرئی و پناهی، ۱۳۸۶). به‌صورت مشابه بخش مهمی از رویدادها در جریان یک فیلم، معمولاً در فضای معماری در ترکیب متن با تصویر، تبدیل

از نوع کاربردی<sup>۲۱</sup> است. باتوجه به ماهیت ذهنی، تجربی و چندبعدی مفهوم تعلیق نابوری، از منظر کیفی<sup>۲۲</sup> و کمی<sup>۲۳</sup> مورد بررسی قرار گرفته و براین‌اساس نوع روش تحقیق ترکیبی<sup>۲۴</sup> (خاکی، ۱۳۹۱) است. این پژوهش از حیث داده‌ها، متنی، معنایی و ناساختمند؛ از لحاظ منطق اندیشه‌ای مبتنی بر منطق ترکیبی (استقرایی - قیاسی) داروین<sup>۲۵</sup> بوده که در پی ایجاد یک مدل مفهومی از شاخص‌های دخیل در موضوع پژوهش است. همچنین به‌منظور تعیین جایگاه این شاخص‌ها با استفاده از موردکاوی به آزمون مدل از منظر تفسیری (گروت و وانگ، ۱۴۰۰) پرداخته شده است. به منظور دستیابی به تفسیر و کمی‌سازی آن با استفاده از نظرات خبرگان در خصوص هر نمونه موردی، به امتیازدهی پرداخته شده است. جامعه مورد مطالعه اینیه و پروژه‌هایی است که به‌نوعی با مفهوم تعلیق نابوری ارتباط داشته و نمونه‌های موردی<sup>۲۶</sup> انتخابی مشتمل بر شش پروژه بوده است. ملاک انتخاب نمونه‌های موردی و به دلیل نو بودن موضوع در معماری، با توجه به محدودیت‌های متعدد در دستیابی به آن‌ها، مبتنی بر میزان ارتباط با مفهوم تعلیق نابور بوده و عملکردهایی انتخاب شده است که شامل فضاهای فرهنگی عمومی بوده است که با مخاطبین متنوع تری سروکار داشته است.

### چارچوب نظری پژوهش

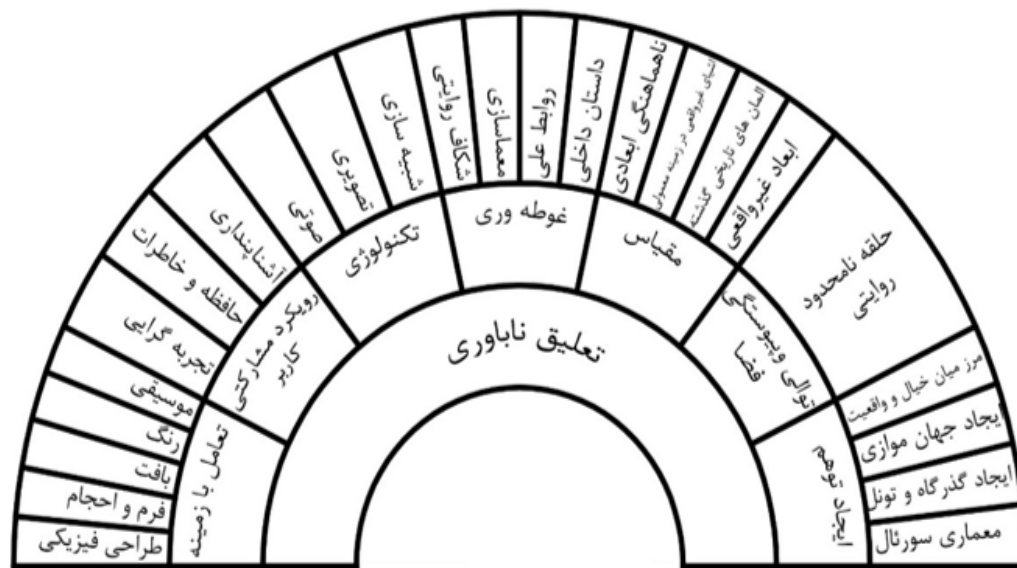
#### تعلیق نابوری

«تعلیق نابوری» ابزاری ادبی بود که اولین بار توسط ساموئل تیلور کولریج و با اشاره به چالش‌هایی که خوانندگان در پذیرش اظهارات نویسنده برای ساخت یک داستان با آن مواجه بودند، شناسایی شد. (V. Wandler, 2010). در شکل مفهومی، تعلیق ارادی نابوری تمایل به تعلیق قوای انتقادی، باور باورنکردنی‌ها و حذف واقع‌گرایی و منطق برای لذت‌بردن از آن تعریف می‌شود (Stachura, 2018). این مفهوم اصطلاحی است که از تئاتر گرفته شده و به شیوه‌ای اطلاق می‌گردد که به‌وسیله آن مخاطبانی که در یک سالن تاریک نشسته‌اند، جذب صحنه نورانی روبروی خود، تراژدی صحنه و شخصیت‌ها می‌شوند و وانمود می‌کنند که صحنه و شخصیت‌ها «واقعی» هستند (جلیلی و اردلانی، ۱۳۹۷). واژه کاتارسیس (روان‌پالایی) در زبان یونانی Katharsis و از واژه کاتارین<sup>۲۷</sup> سرچشمه می‌گیرد که برای اولین بار توسط ارسطو<sup>۲۸</sup> در کتاب فن شعر مطرح گشته و در نمایشنامه‌های تراژیک، الفاکننده «ترس و شفقت» در وجود مخاطب می‌گردد و در امور هنری به تخلیه هیجانات درونی انسان می‌پردازد (سلطان کاشفی، ۱۳۹۷). جدول ۱ باتوجه به خاستگاه مفهوم تعلیق نابوری در ادبیات نمایشی و تئاتر و سینما آثار مرتبط با این حوزه را مورد واکاوی قرار داده‌اند که براساس

جدول ۱. رمان‌ها و فیلم‌های بررسی شده با ویژگی‌های تعلیق ناباوری.

Table 1. Reviewed novels and movies with features of suspension of disbelief.

ویژگی‌ها	نویسنده/کارگردان	کتاب/فیلم
ایجاد وهم و خیال، خلق جهان غیرواقعی، فرازمان و فرامکان، فضای رمزآگین، کشف باورکردنی از درون چیزهای باورنکردنی، حرکت دایره‌ای و بازگشت به نقطه اول، توالی رویدادهای منطقی ولی در ظاهر بی‌منطق، ابهام در زمان، چندمعنایی. (ذبیح‌نیا عمران و فروزان، ۱۳۹۵)	چارلز لاتویچ دادسون <sup>۲۹</sup>	آلیس در سرزمین عجایب
جهان داستانی تودرتو و تداخل سطوح روایی، مفاهیم چندبعدی، عدم تشخیص واقعیت از خیال، بی‌ثباتی و عدم قطعیت، گذار از فضایی به فضایی نو، محوکردن مرز بین دنیای واقعی و رؤیا، تلفیق رئالیست و پسامدرن، جهان‌های چندلایه. (پورمرادی و صادقی شهیر، ۱۳۹۷)	عباس معروفی	پیکر فرهاد
روایت رؤیاگونه، ایجاد معمای متن، آمیختگی حقیقت و دروغ، مفهوم انتزاعی، خلق جهانی رؤیایی، ویژگی‌های روایتی پست‌مدرن. (دادخواه تهرانی و ناظرزاده کرمانی، ۱۳۹۴)	هاروکی موراکامی <sup>۳۰</sup>	کافکا در کرانه
نگارش سورئال، حذف زمان خطی، خلق سرزمین رؤیایی و اسرارآمیز، تلفیق گذشته و حال، خلق داستان در دنیای خاطرات، بازسازی گذشته در امروز. (حکیم، ۱۳۹۲)	ژرار دو نروال <sup>۳۱</sup>	اورلیا
خلق دنیای داستانی تار و خاکستری، استفاده از احساسات انسانی مانند غم، گناه و ... و کاتارسیس ناشی از آن، ازبین‌بردن مرز خیال و واقعیت، خلق فضای سورئال. (احمدیان و دهقان، ۱۳۸۸)	فرانتس کافکا <sup>۳۲</sup>	مسخ
	ران هاوارد <sup>۳۳</sup>	A Beautiful Mind ذهن زیبا
توهّمات دیداری و شنیداری ناشی از اسکیزوفرنی، ازبین‌بردن مرز خیال و واقعیت، عدم تشخیص توهم و واقعیت		
	دیوید فینچر <sup>۳۴</sup>	Fight Club کلوب مبارزه
توهّمات دیداری و شنیداری ناشی از اسکیزوفرنی، خلق جهانی متناوب و وهم‌آور، روایت غیرخطی، استفاده از فضاهای تاریک و مبهم		
	کریستوفر نولان <sup>۳۵</sup>	Memento حافظه
روایتی چندلایه و تودرتو، ماهیت معماگونه، تلفیق زمان‌ها با تفکیک سکانس‌های رنگی و سیاه‌سفید، توهّمات دیداری و شنیداری ناشی از فراموشی حافظه		
	برد اندرسون <sup>۳۶</sup>	The Machinist ماشین‌کار
نشانه‌گذاری معماگونه، ایجاد تعلیق مداوم در روایت، مرز نامشخص بین رنگی بودن یا سیاه‌سفید بودن فضاها، روایت آشفته رویدادها		
	کریستوفر نولان	Inception تلقین
خلق جهان‌های موازی و تودرتو، از بین بردن مرز میان خیال و واقعیت، نقض قوانین دنیای واقعی، ایجاد دنیای تعلیق، رؤیایی درون رؤیای دیگر، استفاده از مفاهیم انتزاعی، شروع رؤیا از میانه روایت، تلقین دیدن واقعیت		



شکل ۱. مدل مفهومی مؤلفه‌های مؤثر بر تعلیق نابوری.  
 Fig 1. Conceptual model of components affecting suspension of disbelief.

ان‌ها به حجم قابل لمس و در نهایت گذر از فضای محسوس چهاربعدی (زمانمند) به فضای متافیزیکی روح (ده بعدی) به وقوع می‌پیوندد و کیفیت آرایش محیط با طراحی فضایی برای تجسم تخیلی که محدودیت ندارد و بصری است، در تشدید حس موردنظر راوی سینما یا کارگردان اهمیت فراوان دارد (زیلیان و کلانترزاده، ۱۳۹۴). یک اثر داستانی ما را مجبور می‌کند با کمال میل، نابوری خود را نسبت به واقعیت آنچه ارائه می‌شود به حالت تعلیق و نیمه باوری درآوریم. نیمه باوری، باور ضعیف و غیرواقعی است و به سرعت محو می‌شود اگرچه فردی در آن حالت ممکن است «علائم عاطفی باور» را نشان دهد، مانند اشک ریختن اما آن‌ها نه باورهای واقعی هستند و نه نابوری‌های واقعی. نیمه باورها منجر به دخالت واقعی در چیزی که نیمه باور است نمی‌شود (Schaper, 1978). تحلیل فیزیولوژیک این تعلیق بر اساس باور عصب‌شناسان در عملکرد مغز است. مغز اندامی متشکل از صد میلیارد نورون، رفتار انسان را کنترل و تجربیات مختلف ارتباطات عصبی مختلفی و احساسات متفاوتی را ایجاد می‌کند. ارتباطات بین نورون‌ها را می‌توان بر اساس تغییرات تجربه و تعامل فیزیکی با محیط افزایش یا کاهش داد. نقشی که معماری ایفا می‌کند تحریک امواج مغزی انسان و طرح‌ریزی طراحی فضای معماری بر روی این نوارهای

امواج مغزی برای ایجاد یک محیط ذهنی ساخته شده است. معماری عبارت است از دست‌کاری فضا، مواد و نور و سایه برای ایجاد یک برخورد به یادماندنی از طریق تأثیر بر حواس انسان. فضای معماری با دست‌کاری عناصر نامرئی معماری و ایجاد توهمات پرسپکتیوی قضاوت مردم را در ساختن محیط به حالت تعلیق در می‌آورد و افکار مردم را به باور فضای وسیع‌تر برمی‌انگیزد (Amireh et al., n.d).

#### شاخص‌های تعلیق نابوری

بر اساس مطالعات صورت پذیرفته، پژوهش‌هایی در حوزه ایجاد تعلیق نابوری در کاربران راهکارهای مختلفی ارائه نموده‌اند که تعامل با زمینه (غضنفریان و همکاران، ۱۴۰۰) و طراحی فیزیکی محیط باهدف ارتقاء، ارتباط بین فردی، استفاده از فناوری برای درک بهتر از ساختار و محتوای سناریو، ایجاد غوطه‌وری، تلقین احساس حضور کاربر در یک دنیای غیرواقعی و جداسازی کاربر از واقعیت با استفاده از المان‌های فضایی معنادار، (J. Kantor & Waddington, 2014) رویکرد مشارکتی کاربر به‌عنوان شخصیت اصلی روایت و شخصی‌سازی سناریو، آشنابندی و استفاده از نام‌های گویا و مکان‌های آشنا جهت خاطرہ‌انگیزی در کاربر، شکاف‌های روایی و به‌کارگیری روابط علی

در فضا سازی و ایجاد حلقه نامحدود روایتی، (Angeletti, 2014) قرارگیری اشیاء در ابعاد غیرواقعی و غیر از مکان معمول جهت تقویت خاطره انگیزی مخاطبان، (گیل امیررود و همکاران، ۱۳۹۸) از بین بردن مرز میان خیال و واقعیت و ایجاد احساس جهان موازی و پر از هرج و مرج، استفاده از فضاهایی نظیر تونل، راهروها و راه پله به عنوان

در سناریو و ایجاد داستان های داخلی جهت معنا سازی برای کاربر، استفاده از المان های تاریخی و مربوط به گذشته برای ایجاد احساس امکان پذیری هر اتفاق و رخدادی در طول زمان و توقف عدم اعتماد، (Frittaion et al., 2010) ایجاد ناهماهنگی در مقیاس مدل سازی در محیط های آشنا و معمولی، تقویت ماهیت انتزاعی، توالی و پیوستگی

جدول ۲. تعریف شاخص و زیرشاخص های مدل مفهومی.

Table 2. Definition of the index and its sub-indices in the conceptual model.

معیار	تعریف	شاخص	تعریف
تعامل با زمینه	طراحی فیزیکی محیط برای ارتقا درجه بالایی از ارتباط بین فردی.	طراحی فیزیکی	استفاده از فرم، بافت، رنگ و موسیقی مرتبط با سناریو فضایی جهت ارتباط بهتر با کاربر و نزدیک کردن کاربر با سناریو مسیر.
		فرم و احجام	
		بافت	
رویکرد مشارکتی کاربر	قرارگیری و ایجاد ارتباط در زمان و مکان روایت.	موسیقی	کاربر با تصور کردن خود به عنوان شخصیت های داستان، سناریوها را شخصی سازی می کنند. تبدیل شدن به شخصیت و خلق داستان های درونی به صورت فردی. استفاده از نام های گویا و مکان های آشنا در سناریوی فضا برای ایجاد خاطره در کاربر.
		تجربه گرایی	
		حافظه و خاطرات	
فن آوری	درک بهتر از ساختار و محتوای سناریو با استفاده از فن آوری.	صوتی	استفاده از امکانات صوتی، تصویری و جلوه های ویژه.
		تصویری	
		شبیه سازی	
غوطه وری	ایجاد احساس شناوری و سیالیت در فضا.	شکاف روایتی	قراردادن پرسش های نمادین در طول مسیر به منظور پاسخ دهی توسط کاربر و تمایل به ادامه مسیر و روایت های فضایی که کاربر خود را جزئی از یک داستان تصور کند.
		معماسازی	
		روابط علی	
مقیاس	کنار هم قرار گرفتن مدل هایی با مقیاس متفاوت در برابر پس زمینه های معمولی و در مقیاس کامل.	داستان داخلی	در مواردی که اشیاء در ابعادی غیرواقعی به نمایش در آمده اند، توجه به آن و به خاطر آوردنشان توسط مخاطبان قوی تر بوده است. از سوی دیگر قرار گرفتن اشیاء در جایی غیر از مکان معمول نیز، توجه به آن را بیشتر می کند و ایجاد احساس امکان پذیری هر اتفاق و رخدادی در طول زمان و توقف عدم اعتماد.
		ناماهنگی ابعادی	
		اشیای غیرواقعی در زمینه معمولی	
توالی و پیوستگی	ایجاد حلقه نامحدود در مجموعه باعث ایجاد روایتی می شود که هرگز بسته نمی شود	ابعاد غیرواقعی	هر توالی اطمینان بینندگان را در مورد آنچه به تازگی دیده و بدیهی انگاشته بودند، تضعیف می کند.
		حلقه نامحدود روایتی	
		مرز میان خیال و واقعیت	
ایجاد توهم	ایجاد ابهام در فضا.	ایجاد جهان موازی	ایجاد احساس جهان موازی و پر از هرج و مرج و استفاده از مفهوم های انتزاعی برای ایجاد احساس توهم و از بین بردن مرزهای خودآگاه و ناخودآگاه ذهنی.
		ایجاد گذرگاه و تونل	
		معماری سورئال	





جدول ۳. تحلیل نمونه‌های موردی.

Table 3. Case study analysis.

ردیف	نمونه موردی	معمار - ویژگی‌ها	تصویر
۱	موزه هنرهای معاصر زاگرب (Contemporary Arts Museum of Zagreb)	پیتر کوگلر <sup>۴۳</sup> - بدنه متغیر فضا، استفاده از نقوش نمادین لوله‌ها، کره زمین، مورچه و مغز انسان، الگوهای سیاه‌وسفید، ادغام فضای مجازی و واقعی، استفاده از توهام نوری، تبدیل ساختارهای جامد به سطوح انتزاعی و سینوسی. ( <a href="https://architizer.com">https://architizer.com</a> )	
۲	مهمانخانه مکان دیگر در گوبلین (The Other Place)	استودیو ۱۰ <sup>۴۴</sup> - الهام از آثار M.C. Escher، خلق فضایی مرموز، بی‌نهایت و غیرممکن با دگرگونی یکپارچه در بین عناصر دوبعدی و سه‌بعدی، ایجاد توهم نوری، پنهان کردن واقعیت در پشت یک سری درهای سیاه‌رنگ، پله‌های ضد گرانشی. ( <a href="https://platformarchitecture.it">https://platformarchitecture.it</a> )	
۳	موزه سیمیک هیوستون (Seismique Art Museum)	استیو کوپلمن <sup>۴۵</sup> و جاش کورلی <sup>۴۶</sup> - تجلی منحصربه‌فرد تخیلات جمعی، اجزای فناورانه پیشرفته، رنگ سیاه‌وسفید، شروع سفر با «درگاه رنگ» و مسیر نورانی، حباب‌های شناور پر از مه در سراسر فضا، استفاده از رنگ راکتیو بلک‌لایت، ایجاد جلوه فرازمینی و بیگانه. ( <a href="https://papercitymag.com">https://papercitymag.com</a> )	
۴	موزه یهود برلین (Jewish Museum)	استودیو لیبسکیند <sup>۴۷</sup> - ایجاد احساس پوچی و نامرئی بودن. (ناپدیدشدن فرهنگ یهودی) ایجاد روایت فضایی، استفاده از نشانه‌گذاری و نمادهای انتزاعی، فضای داخلی پیچیده، استفاده از دالان‌ها، فضاهای خالی برای ورود نور (برای درک و تجربه احساس یهودیان در طول جنگ)، سفری احساسی در طول تاریخ. ( <a href="https://archdaily.com">https://archdaily.com</a> )	
۵	موزه نجوم شانگهای (Shanghai Astronomy Museum)	معماران انید <sup>۴۸</sup> - درگیری مستقیم با پدیده‌های نجومی و کیهان، ایجاد روایت فضایی، استفاده از نشانه‌گذاری و نمادهای انتزاعی، استفاده از معماری تجربه‌گرا و پیچیده، محیط‌های غوطه‌ور در طراحی معماری، ایجاد احساس توهم بی‌وزنی با استفاده از عناصر غوطه‌ور در ساختمان، انعطاف‌پذیری پلان و ایجاد احساس پویایی در پلان با استفاده از خطوط منحنی و پرهیز از خطوط مستقیم یا زوایای راست. ( <a href="https://archdaily.com">https://archdaily.com</a> )	
۶	موزه بشم هوآنگ یو (Huangpu Qu Jade Museum)	گروه معماران Archi-Union <sup>۴۹</sup> - خلق فضای با ذن شرقی، استفاده از اشکال ماورایی و استعاری، استفاده از نور به‌عنوان جوهره فضا، ایجاد توهم با ترکیب نور و سایه، ایجاد فضای چندبعدی و انعطاف‌پذیر با از بین بردن مرز نور و سایه، تجربه درون فضایی با الهام از صحنه نقاشی. ( <a href="https://archdaily.com">https://archdaily.com</a> )	

2. Narrative Architecture

۳. فرهنگ لغت انگلیسی آکسفورد روایت را اینگونه تعریف می‌کند: «گزارش مجموعه‌ای از رویدادها، حقایق و غیره، به ترتیب و با ایجاد ارتباط بین آنها»

4. Suspension Of Disbelief

5. Samuel Taylor Coleridge

6. Catharsis

7. Alice's Adventures in Wonderland

8. Lewis Carroll

9. John Ronald Reuel Tolkien

بایستی به راهکارهای دستیابی به آن‌ها هم توجه نمود. بدین منظور، از میان شاخص‌های اولویت‌بندی شده راهکارهای طراحی برای ۵ شاخص با امتیاز بالا و ۵ شاخص با امتیاز پایین با توجه به جدول ۵ در حوزه طراحی ارائه می‌شود که می‌تواند در انتقال احساس تعلیق نابوری در کاربر مؤثر باشد و از قابلیت تطبیق و انعطاف‌پذیری در اغلب کاربری‌ها برخوردار است.

پی‌نوشت‌ها

1. Emil Kaufmann



جدول ۴. امتیازبندی و درصد فراوانی نمونه‌های موردی.  
Table 4. Scoring and frequency percentage of case studies

معیار	شاخص	امتیازبندی نمونه‌های موردی						درصد فراوانی
		موزه زاگرب	مکان دیگر	موزه هیوستون	موزه بیهود	موزه نجوم	موزه همیشه‌سبز	
تعامل با زمینه	طراحی فیزیکی	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۹۳
	فرم و احجام	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۹۳
	بافت	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۹۳
	رنگ	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۹۳
رویکرد مشارکتی کاربر	موسیقی	۵	۳	۵	۵	۵	۵	۴/۶۰
	تجربه‌گرایی	۴	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۷۶
	حافظه و خاطرات	۴	۴	۵	۵	۱	۳	۳/۶۱
	آشناپنداری	۵	۳	۵	۵	۱	۳	۳/۶۱
فناوری	صوتی	۵	۳	۵	۳	۵	۵	۴/۲۷
	تصویری	۵	۳	۵	۳	۵	۵	۴/۲۷
	شبیه‌سازی	۵	۵	۵	۱	۵	۳	۳/۹۴
تعلیق نابوری	شکاف روایتی	۲	۵	۵	۵	۱	۱	۳/۱۲
	معماسازی	۴	۵	۵	۵	۵	۱	۴/۱۱
	روابط علی	۲	۵	۵	۵	۱	۱	۳/۱۲
مقیاس	داستان داخلی	۲	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۴۳
	ناهماهنگی ابعادی	۳	۵	۵	۱	۵	۵	۳/۹۴
	اشیای غیرواقعی در زمینه معمولی	۵	۵	۵	۱	۵	۵	۴/۲۷
	المان‌های تاریخی گذشته	۱	۵	۳	۵	۱	۵	۳/۲۸
توالی و پیوستگی	ابعاد غیرواقعی	۴	۵	۵	۱	۵	۵	۴/۱۱
	حلقه نامحدود روایتی	۳	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۶۰
ایجاد توهم	مرز میان خیال و واقعیت	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۹۳
	ایجاد جهان موازی	۴	۵	۵	۱	۱	۱	۲/۷۹
	ایجاد گذرگاه و تونل	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴/۹۳
	معماری سورئال	۵	۵	۵	۱	۱	۵	۳/۶۱
		۹۸	۹۲	۹۲	۱۱۸	۱۱۱	۹۸	امتیازبندی نمونه‌های موردی

جدول ۵. راهکارهای طراحی و اثربخشی شاخص‌ها.  
Table 5. Design and effectiveness strategies for indices.

اولویت	شاخص‌ها	راهکار طراحی	اثر بخشی بر کاربر
۱	تعامل با زمینه (طراحی فیزیکی، فرم و احجام، بافت، رنگ، موسیقی)	- استفاده از فرم‌های منحنی و پرهیز از زوایای راست گوشه - تغییر موسیقی، بافت و رنگ در پس‌زمینه فضا با سیرکولاسیون حرکتی.	- استفاده از فرم‌های منحنی و پرهیز از زوایای راست گوشه جهت ایجاد احساس سیالیت و شناوری در طول مسیر و ایجاد پیوستگی در حلقه نامحدود روایتی. - درک بهتر سناریوی فضایی.
۲	مرز میان خیال و واقعیت	- استفاده از نور و تاریکی. - استفاده از فن‌آوری جلوه‌های ویژه، طراحی حسی و شبیه‌سازی. - استفاده از المان‌ها و اشیایی که به کاربر احساس شناوری و حرکت در فضایی غیرواقعی را القا، نماید.	- جهت ایجاد سایه و محیط‌های شفاف و غیرشفاف که ابهام حضور و یا عدم حضور افراد را در کاربر به وجود می‌آورد. - جهت نمایش و درک بهتر ساختار و سناریو فضا. - درک بهتر سناریوی مسیر را امکان‌پذیر می‌سازد.
۳	ایجاد گذرگاه و تونل	- استفاده از گذرها و دالان‌های باریک.	- ایجاد احساس گذر از یک دنیا به دنیای دیگر.
۴	تجربه گرایی	- استفاده از المان‌ها و مکان‌های آشنا برای کاربر	- تعامل کاربر با زمینه با استفاده از داستان‌ها، المان‌ها و مکان‌های آشنا خاطره‌انگیز می‌گردد و کاربر با ایجاد آشناپنداری و مشارکت با فضا تجربه‌سازی می‌نماید.
۵	حلقه نامحدود روایتی	- استفاده از سناریوی فضا و پیوستگی مسیر.	- کاربر را به کشف مسیر و سیر حرکتی ترغیب می‌کند.
۶	ایجاد جهان موازی	- استفاده از المان‌های معکوس. - استفاده از تضادهای فرمی و گرانشی که در جهان موجود امکان‌پذیر نمی‌باشد.	- ایجاد احساس بودن در فضایی فراواقع‌گرا و تمایل به کشف در کاربر. - ایجاد احساس غوطه‌وری در دنیایی که با ویژگی‌های موجود در تضاد بوده و گذر زمان را برای کاربر به حداقل می‌رساند.
۷	روابط علی	- ایجاد پیوستگی و روابط علت و معلولی در سیرکولاسیون فضایی.	- ایجاد احساس کشش در کاربر در ادراک فضا و میل به ادامه مسیر.
۸	شکاف روایتی	- استفاده از مسیرهای پیچیده. - ایجاد احساس انتخاب در مسیر. - معماسازی و استفاده از مسیرهای لابیرنت.	- ایجاد شکاف‌های روایی باعث می‌شود تا کاربران با داشتن حق انتخاب مسیر بتوانند در هر مسیری سناریوی فضایی خاصی را انتخاب کنند. - قراردادن پرسش‌های نمادین در طول مسیر به منظور پاسخ گرفتن کاربر باعث دعوت او به انتهای مسیر و درک بهتر سناریوی فضایی می‌شود.
۹	المان‌های تاریخی گذشته	- استفاده از المان‌های ناشناخته که در سناریو فضایی فضا، مربوط به گذشته می‌باشد.	- استفاده از این المان‌ها این احساس را به کاربر القاء می‌نماید که همانطور که موجودیت این المان‌ها از گذشته امکان‌پذیر می‌باشد، لحظه حاضر نیز می‌تواند بخشی از آینده غیرقابل باور محسوب گردد و امکان وقوع هر رویدادی قابل باور می‌گردد.
۱۰	اشیاء غیرواقعی در زمینه معمولی	- تضاد با مقیاس انسانی و استفاده از مقیاس نامعمول در فضا با تغییر فاحش در ارتفاع مسیر.	- ایجاد احساس حضور در دنیایی غیرواقعی محقق می‌شود و تقویت ماهیت انتزاعی فضا را فراهم می‌کند.

48. Ennead Architects

49. Archi-Union Architects

11. Frittaion

12. Duinker

13. Grant

14. Stachura

15. Rafael

۱۶. «پسری که بزرگ نمی شود»

17. Holt

18. Looby

19. Diller Scofidio+Renfro

20. Descriptive-Analytica

21. Applied Research

22. Qualitative

23. Quantitative

24. Mixed Research

25. Darwin

26. Case Study

27. Katharein

28. Aristotle

29. Charles Lutwidge Dodgson

30. Haruki Murakami

31. Gerard De Nerval

32. Franz Kafka

33. Ron Howard

34. David Fincher

35. Christopher Nolan

36. Brad Anderson

37. Zagreb

38. Other Place Guilin

39. Houston

40. Berlin

41. Shanghai

42. Huangpu Qu

43. Peter Kogler

44. Studio 10

45. Steve Kopelman

46. Josh Corley

47. Studio Libeskind

### نقش نویسندگان

بررسی ادبیات پژوهش، پیشینه تحقیق، تجزیه، تحلیل و تفسیر داده‌ها، تهیه متن دست‌نوشته و اصلاح تغییرات، تحلیل یافته‌ها و تدوین نتیجه‌گیری توسط شرمین عیسی زاده زیری انجام گرفته است. رضا نقدبیشی با استفاده از مدلسازی مفهومی ادبیات پژوهش و تفسیر پیشینه تحقیق در تحلیل یافته‌ها و ارائه نتیجه‌گیری پژوهش مشارکت نموده است.

### تقدیر و تشکر

این پژوهش برگرفته از رساله کارشناسی ارشد معماری داخلی با عنوان «معماری داخلی موزه و مرکز علوم تحقیقات نجوم تهران با رویکرد تعلیق نابور» و با حمایت دانشکده هنر و معماری دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب انجام گرفته است.

### تعارض منافع نویسندگان

نویسندگان به‌طور کامل از اخلاق نشر تبعیت کرده و از هرگونه سرقت ادبی، سوء رفتار، جعل داده‌ها و یا ارسال و انتشار دوگانه، پرهیز نموده‌اند و منافی تجاری در این راستا وجود ندارد و نویسندگان در قبال ارائه اثر خود وجهی دریافت نموده‌اند.

### فهرست مراجع

۱. احمدیان، موسی؛ و دهقان، سعید. (۱۳۸۸). بررسی و تحلیل «مسخ» اثر فرانتس کافکا بر اساس فلسفه اگزیستانسیالیستی کی‌یرکگارد. *اندیشه‌های ادبی*، ۱، ۱۷۲-۱۵۵.
۲. اکبری، علی. (۱۳۹۷). فهم روایتگری معماری مبتنی بر نسبت «دیالکتیک فضازمان» با بدن. *پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران*، ۸(۲)، ۷۵-۹۷.
۳. امینی، سارا؛ فلامکی، محمدمنصور؛ و کرامتی، غزال. (۱۳۹۸). گونه‌شناسی خیال در فرایند طراحی معماری. *نشریه علمی باغ نظر*، ۱۶(۱)، ۵۳-۶۴.
۴. آئینی، سجاد؛ افضلیان، خسرو؛ اعتصام، ابرج؛ و شریعت‌راد، فرهاد. (۱۴۰۰). طراحی مبتنی بر روایت به‌عنوان روشی تاریخی (نمونه موردی: مسجد جامع فهرج). *نشریه علمی باغ نظر*، ۱۸(۱۸)، ۹۳-۱۱۰.
۵. پورمرادی، سیمیا؛ و صادقی شهپر، رضا. (۱۳۹۷). وجودشناسی پسامدرن در رمان «پیکر فرهاد» بر اساس نظریه مک‌هیل. *نشریه علمی جستارهای نوین ادبی*، ۲۰(۳)، ۴۵-۶۵.

17. Amireh, O., Ryalat, M., & Alaqtum, T. (n.d.). *Narrative Architectural Fiction in Mentally Built Environments*. University of Jordan, 283-294.
18. Angeletti, G. (2014). *Reveries & Other Fantasies: Conjuring Architectural Escapes*. Faculty of the Photography Department in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Fine Arts In Photography at Savannah College of Art and Design, 1-31.
19. J. Kantor, R., & Waddington, T. (2014). Fostering The Suspension Of Disbelief: The Role Of Authenticity In Goal-Based Scenarios. *Interactive Learning Environments 2000*, 3, 211-227.
20. Lovell, J., Thurgill, J. (2021). *Extending Hot Authentication: Imagining Fantasy Space*. Elsevier, 1-17.
21. M. Frittaion, C., N. Duinker, P., & L. Grant, J. (2010). Narratives of The Future: Suspending Disbelief in Forest-Sector Scenarios. *Futures*, 42, 1156-1165.
22. M. Frittaion, C., N. Duinker, P., L. Grant, J. (2011). Suspending Disbelief: Influencing Engagement in Scenarios of Forest Futures. *Futures*, 42, 421-430.
23. Schaper, E. (1978). Fiction and the Suspension of Disbelief. *The British Journal of Aesthetics*, 1, 31-44.
24. Stachura, K. (2018, April 08). *Suspension of Disbelief*. Retrieved from: <https://divisare.com/projects/386485-kasia-stachura-suspension-of-disbelief>
25. Stewart-Halevy, S. (2013). Long Distance Architecture. School Of The Art Institute of Chicago. Retrieved from: <https://www.acsa-arch.org/chapter/long-distance-architecture/>
26. Kalla, S. M., & Arora, A. P. (2012). Willing Suspension of Disbelief Implications for Marketing. *Journal of Business and Retail Management*, 6(2), 146-152.
27. V. Wendler, W. (2010). Our University - The Suspension Of Disbelief. Unpublished master's thesis, Southern Illinois University Carbondale, 1-3.
۶. جلیلی، مرجان؛ و اردلانی، حسین. (۱۳۹۷). واکاوی واژه کاتارسیس ارسطو و تأثیر آن بر مخاطب تراژدی. چهارمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی، دانشگاه تهران، ۱۱-۱.
۷. حکیم، سید جعفر. (۱۳۹۲). بررسی ویژگی‌های مشترک بوف کور و اورلیا اثر ژرار دو نروال. فصلنامه علمی-پژوهشی ادبیات فارسی بهارستان سخن، (۲۱)، ۱۳۱-۱۴۸.
۸. خاکی، غلامرضا. (۱۳۹۱). روش تحقیق با رویکرد پایان‌نامه نویسی، تهران: فوژان.
۹. دادخواه تهرانی، مریم؛ و ناظرزاده کرمانی، فرهاد. (۱۳۹۴). تحلیل روایت شناختی رمان کافکا در کرانه. پژوهش ادبیات معاصر جهان، (۱)، ۵۹-۷۵.
۱۰. ذبیح‌نیا عمران، آسیه؛ و فروزان، رضیه سادات. (۱۳۹۵). بررسی تطبیقی ژانر فانتزی در آلیس در سرزمین عجایب و هلی فسقلی در سرزمین گول‌ها. ادبیات تطبیقی (فرهنگستان زبان و ادب فارسی)، (۱)، ۲۰۵-۲۲۷.
۱۱. زینلیان، مریم؛ و کلانترزاده، محمدمهدی. (۱۳۹۴). بررسی تطبیقی رابطه روایت و روایت‌گری در کیفیت فضایی معماری و سینما. اولین کنفرانس سالانه پژوهش‌های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری. تهران.
۱۲. سلطان کاشفی، جلال‌الدین. (۱۳۹۷). بررسی تأثیرات روان‌پالایی در موسیقی و ادبیات نمایشی و بازتاب آن در موسیقی و گراورسازی غرب. دوفصلنامه علمی - پژوهشی دانشگاه هنر، نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، (۱۶)، ۱۱۳-۱۳۴.
۱۳. غضنفریان، صدیقه، نقدبیشی، رضا، و ضیابخش، ندا. (۱۴۰۰). سنجش میزان تأثیرگذاری معیارهای معماری میان افزا در طراحی فضاهای فرهنگی. هویت شهر، ۱۵(۴۵)، ۱۱۱-۱۲۴.
۱۴. گیل امیررود، ناهید؛ اسدی ملک جهان، فرزانه؛ و صلواتیان، سیده مامک. (۱۳۹۸). تجربه فضایی روایت و معماری: نقش روایت مکان در بهبود کیفیت فضای موزه‌های نوین ایران. دوفصلنامه اندیشه معماری، نشریه علمی، (۶)، ۱۹۰-۲۰۳.
۱۵. مختاباد امرئی، سید مصطفی؛ و پناهی، سیامک. (۱۳۸۶). بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی تخیلی. نشریه هنرهای زیبا، (۳۰)، ۱۰۷-۱۱۸.
۱۶. وانگ، دیوید؛ گروت، لیندا. (۱۴۰۰). روش‌های تحقیق در معماری. (علیرضا عینی‌فر، مترجم). تهران: دانشگاه تهران.



# An Explanation of the Factors Affecting Suspension of Disbelief in Interior Spaces

*Sharmin Eesazadeh Ziri, M.A. Student in Interior Architecture, Faculty of Architecture, South Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.*

*Reza Naghdbishi\*, Associate Professor, Faculty of Architecture, Roudhen Branch, Islamic Azad University, Roudehen, Iran.*

## Abstract

The world imposes numerous limitations that cause humans to harbor worlds created by the mind and made up of dreams to spend some time in peace. It is enabled in dramatic literature by the suspension of disbelief concept. Suspension of disbelief is the avoidance of critical thinking or logic in examining something unreal or impossible in reality, such as a work of speculative fiction that Samuel Taylor Coleridge first introduced this English-language term in 1817. Architecture, an ancient art form, and architects, with their primary goal of evoking emotions in users, can introduce novel design patterns in this area by creating spaces that are beyond imagination. Achieving a spiritual and metaphoric architecture, having the ability to answer spiritual needs, is a necessity of today's world, especially in cultures with spiritual worldview. Beyond the appearance of architecture as a functional and material space, its hidden narrative nature and mysterious concept and the way of achieving it are crucial. As a result, designing a space that can elicit this infinity of meaning and a boundary between existence and non-existence in the user, taking him outside of his everyday existence and removing him from his earthly existence by creating a parallel world and drowning him in a peaceful sky, cannot be achieved by following any procedure except for the suspension of disbelief with its surreal properties.

The purpose of this research was to identify effective factors that would induce suspension of disbelief in internal spaces and create an immersive experience for the user. Through quantification and analyzing indices of this area, the evaluation of case samples is structured. The method in descriptive-analytic research was formed based on a combined logic (mixed) and seven criteria for interaction with the background, the contributive procedure of the user, technology, immersion, scale, sequence, continuity, and creating delusion with 24 indices of physical design, form, geometry, texture, color, music, empiricism, memory and reminiscences, *deja vu*, audio, visualization, and simulation technologies, narrative split, making up riddles, causal relationships, internal story, dimensional inconsistency, unreal items in a normal background, historical elements, unreal dimensions, unlimited narrative loop, the border between reality and fantasy, creating a parallel world, creating tunnel and passage, and surreal architecture was analyzed based on Likert spectrum and by placing case samples in the conceptual model.

The results show that indices of physical design, form and geometry, texture, color, the border between reality and fantasy, and creating tunnel and passage had the highest impact on case samples. Additionally, indices of empiricism, music, unlimited narrative loop, internal story, audio, visualization, unreal items, unreal dimensions, making up the riddle, simulation, *deja vu*, surreal architecture, historic elements, narrative split, and finally, creating a parallel world are among other effective components on the suspension of disbelief of the user in the internal space. Accordingly, methods have been introduced for design and how it impacts users. Through the use of these strategies in the architecture of interior space, the user can be transported to a fantasy world and separated from the real world.

**Keywords:** Suspension of disbelief, Narration, Catharsis, Interior Spaces.

\* Corresponding Author Email: reza.naghdbishi@riau.ac.ir