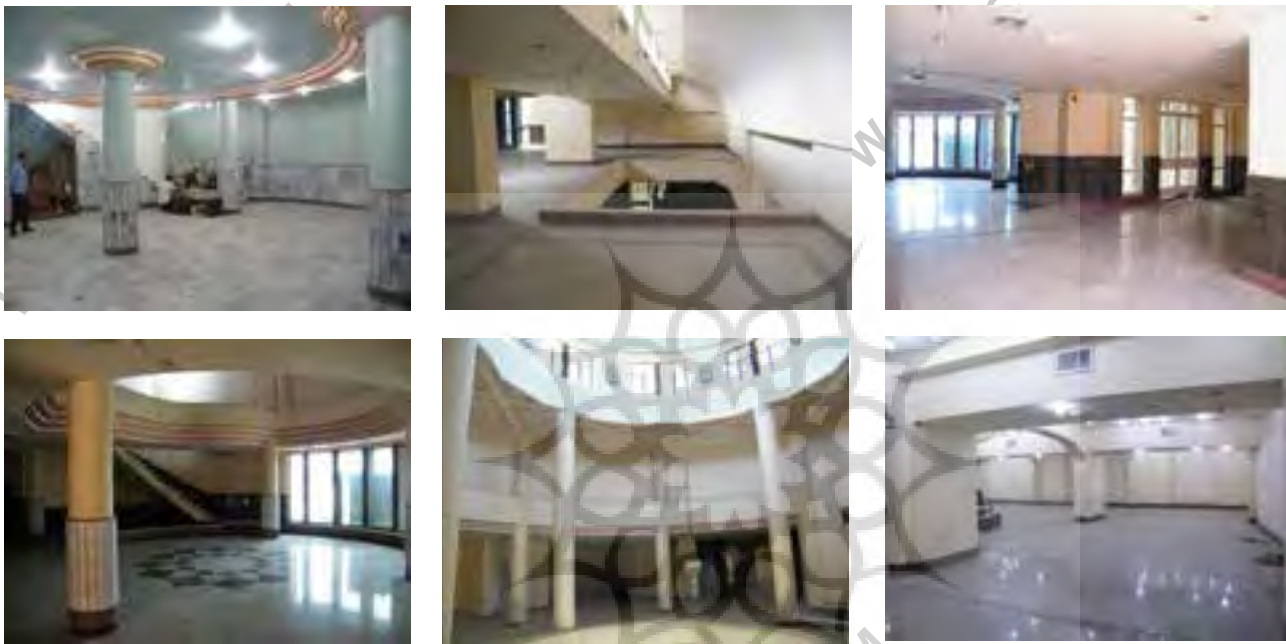


کار بست طراحی سناریو محور در

طراحی محتوایی و داخلی موزه دفاع مقدس دزفول

دکتر محسن عباسی هرفته

مدیر طراحی: محسن عباسی هرفته، همکاران: محمد رفیع زاده، اکرم شفیع نادری، سازه: امیرحسین خواجه حسینی، تأسیسات الکتریکی و نورپردازی: محمدعلی مجاهدیان، اعظم شفیع نادری، تأسیسات مکانیکی: علی جعفری زاده، نظارت: علی نفیسی، گرافیک: شهاب الدین خورشیدی، مجری: عقیل صفاپذیر، کارفرما: سازمان مهندسی و امور یادمان های بنیاد حفظ آثار کشور



تصویر شماره ۱ الی ۶: وضعیت موجود فضاها: کتابخانه، لابی، گالری ها

مقدمه

طراحی فضاهای داخلی آن نیز تدوین شود تا این دو سناریو در سازوکاری دو سویه به تقویت کارکردی و افزایش اثر گذاری موزه منجر شوند. لذا ابتدا با مطالعه وضع موجود کالبدی و ماهیت موضوع موزه مذکور، سناریو موزه در مقیاس کل و سناریو فضاها در مقیاس جزء نوشته شد. در نوشتن سناریو سعی شد تا رابطه میان سناریو کلی طرح و اجزاء و عناصر آن در نظر گرفته شود به نحوی که هر یک از این عناصر و اجزاء مجموعه در قالب سناریوهای خرد در خدمت سناریو کلان موزه قرار گیرند.

موزه دفاع مقدس دزفول، ساختمانی سه طبقه (زیرزمین، همکف و اول) با زیربنای کلی ۱۷۳۵ مترمربع می باشد. از زمان ساخت این بنا بیش از بیست سال می گذرد و زمان ورود برای شروع طراحی داخلی، فقط از بخش اداری آن بهره برداری شده بود و سایر بخش های داخلی آن به علت بلا استفاده بودن، فرسوده و کهنه شده بودند. زیربنای بخش های مختلف مجموعه در جدول زیریناها به تفکیک آمده است (جدول شماره ۱).

روش های مختلفی برای طراحی معماری به طور عام و طراحی معماری داخلی به طور خاص وجود دارد. برای طراحی داخلی این مجموعه فرهنگی، بر اساس روش "تدوین سناریو" عمل شد. انتخاب این روش بدان دلیل بود که موزه ها اساساً مکان هایی سناریومند هستند که نمایش آثار و اجرای برنامه های آن بر اساس سناریو طراحی شده برای آن ها محقق می گردد. بر این اساس تصمیم گرفته شد در ادامه تدوین سناریو محتوایی موزه، سناریو

ردیف	نام فضا	طبقه	زیربنا (مترمربع)
۱	لابی	همکف	۳۰۰
۲	گالری	همکف/اول	۷۲۰
۳	کتابخانه و مرکز اسناد	اول	۲۶۵
۴	کافی شاپ	زیرزمین	۲۳۵
۵	اداری و خدمات	همکف/اول	۲۱۵
زیربنای کل			۱۷۳۵

جدول شماره ۱: زیربنای فضاهای مختلف مجموعه

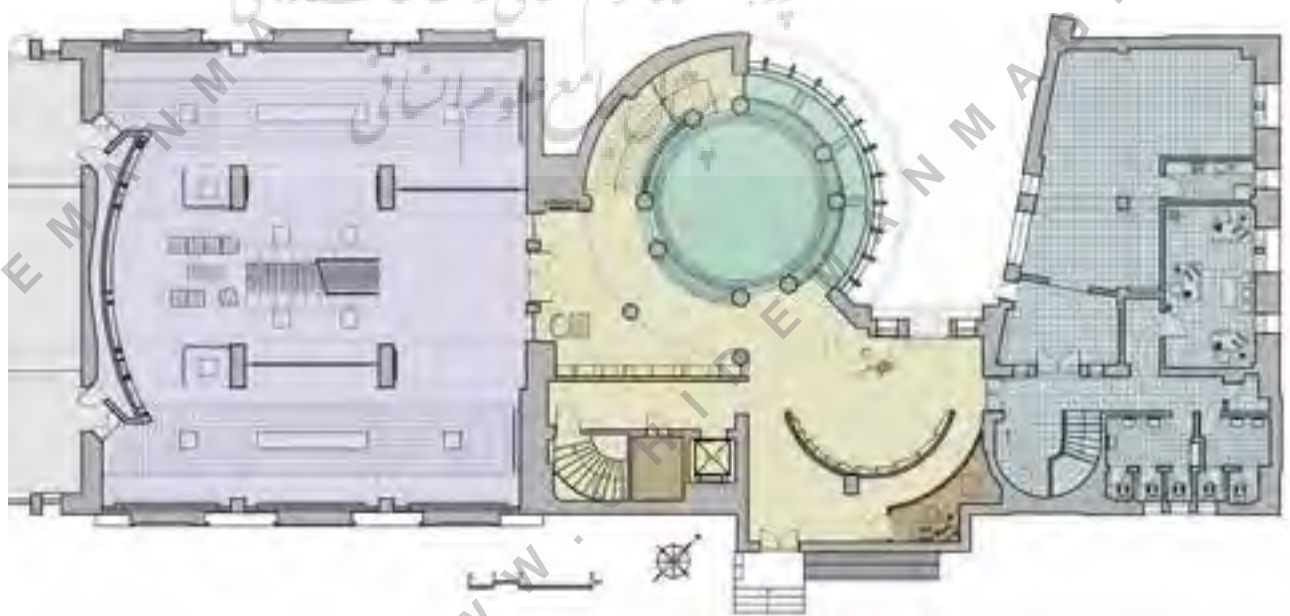


معماری یک منظومه کلان است که عناصر سازنده آن مانند حجم بیرونی، فضای داخلی، مبلمان و تجهیزات، عملکردهایی که در آن رخ می دهد، نوع مخاطبین و کاربران آن، همه و همه در ایجاد شخصیت و حال و هوای آن نقش به سزایی دارند. این عناصر با هم کار می کنند و نگاه منتزع به هر یک، بدون در نظر گرفتن نظام کلی آن ها، می تواند ساز مخالفی کوک کرده و به هماهنگی و رابطه ای که می بایست بین اجزاء برقرار باشد، آسیب برساند؛ به همین دلیل هم در روش سناریو محور تأکید بسیاری در ارتباط جزء و کل طرح وجود دارد. یکی از مهم ترین مزایای تدوین سناریو طراحی، ایجاد چشم اندازی از طراحی نه صرفاً در حوزه کالبدی بلکه در حوزه کارکردی و روشن کردن تکلیف طرح برای طراح، کارفرما، بهره بردار و بازدیدکننده است. این مسأله در شفاف سازی روند طراحی و خروج طرح از ابهامات احتمالی کمک شایانی خواهد کرد.

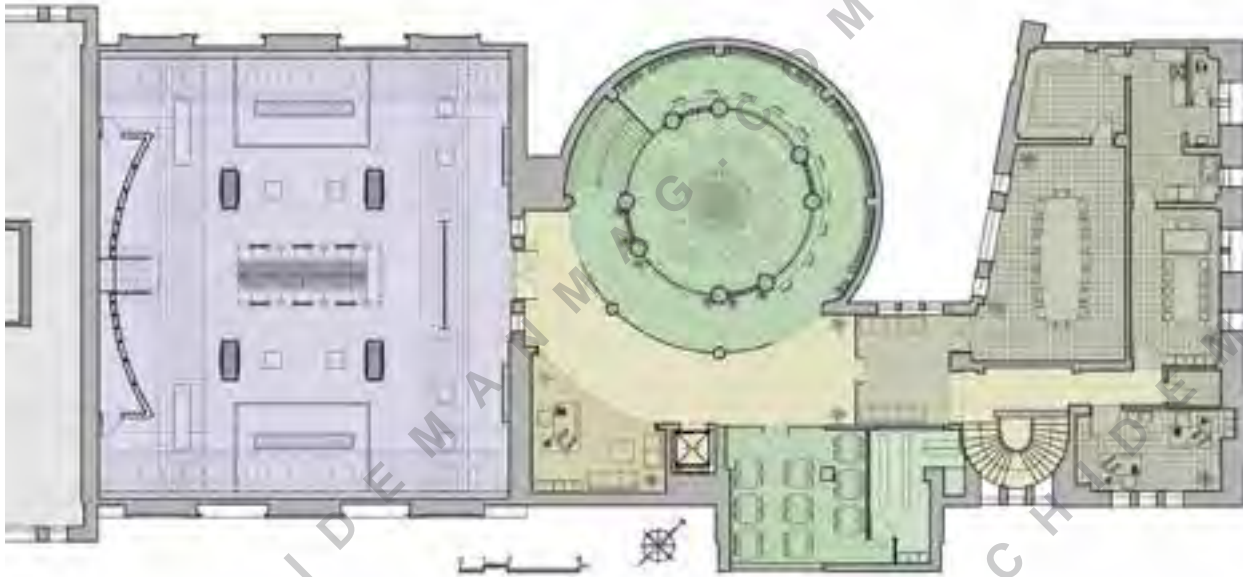
بر این اساس طراحی موزه با محوریت ماهیت کارکردی کلان آن و توجه به برنامه های مجموعه و کارکرد بخش های مختلف آن و با لحاظ یک سری اصول و ضوابط مشخص فضایی که در ادامه ذکر خواهد شد، صورت گرفت. این اصول منتج از مطالعات وضع موجود پروژه، بستر آن و موضوع (کاربری) بود. در این میان موضوع موزه نقش محوری داشت و سناریو در ربط مستقیم با موضوع موزه نگاشته شد. موضوعی که هدف از طرح آن، پرداختن به دو مقوله محوری "دزفول در جنگ" و "جنگ در دزفول" بود. دزفول در جنگ به نقش مردم دزفول در دوران دفاع مقدس در خارج از شهرستان دزفول، از طریق مصادیق و مفاهیم انتزاع شده از آن ها می پردازد درحالی که جنگ در دزفول به زندگی مردم دزفول در داخل شهر و در زیر آتش و حملات موشکی دشمن اشاره دارد. هر یک از فضاهای اصلی در این مسیر نقشی را ایفا می کنند. برخی از فضاها از طریق ارائه آثار موزه ای که به آن ها فضاها

"اثر محور" گفته می شود و برخی از فضاها از طریق ارائه برنامه و خدمات فرهنگی این نقش را ایفا می کنند که به آن ها فضاها "برنامه محور" گفته می شود. گالری که به نمایش آثار موزه ای می پردازد، فضایی اثر محور و لابی، کافی شاپ، کتابخانه و مرکز اسناد فضاهایی برنامه محور محسوب می شوند. نکته مهم در نظر گرفتن سناریو کلی در ربط با اهداف مجموعه است که در آن هر یک از فضاها برنامه محور و اثر محور به ایفای نقش خود در منظومه کلان مجموعه می پردازند. لذا برخلاف روند رایج طراحی کانسپت محور، خلاقانه، فرآیندی یا محور قرار دادن ایده های ذهنی منتزع از موضوع و مکان که کل طرح را تحت الشعاع ایده ای خاص قرار می دهند در اینجا، یک سری اصول طراحی تدوین و بر اساس سناریویی که در وهله نخست برای کل مجموعه و در مرحله بعد برای هر یک از تک فضاها بر اساس قابلیت ها و انتظاراتی که از آن ها می رفت، نوشته شد، طراحی داخلی صورت گرفت. از این لحاظ مبنای طراحی داخلی موزه دفاع مقدس دزفول، برنامه ها و به تبع آن فعالیت هایی بوده که در کل فضا در یک نگاه کلان و در مرحله بعد در هر جزء آن قرار است در شکل مطلوب اتفاق بیافتد. اهم اصول و ضوابط طراحی مجموعه مذکور را می توان فهرست وار اینچنین بیان کرد:

- تولید جو و حال و هوای مرتبط با موضوع با کمک ابزارهای طراحی
- تعریف نقش مشخص برای هر یک از اجزاء در شاکله کلی موزه
- ایجاد رابطه معنادار در دو سطح محتوایی و شکلی در کلیت و تک تک فضاها (پرهیز از ایجاد تناقضات و تعارضات داخلی در اجزاء مختلف پروژه)
- ارتباط داشتن هر یک از فضاهای اصلی با موضوع موزه (حتی فضاهایی که به عملکردهای عمومی اختصاص دارند)



تصویر شماره ۷: پلان طبقه همکف



تصویر شماره ۸: پلان طبقه اول

عملکردی (با هدف جذابیت، رونق، پویایی فعالیتها و افزایش طول ماندگاری کاربران در فضاها)

- استفاده از مصالح آشنا در ژانر موزه ای (به طور مشخص آجر به عنوان یکی از مصالح غالب در طراحی داخلی با توجه به سابقه معماری آجری در دزفول. البته برداشتی دراماتیک از آجر در فضاهای داخلی به واسطه نوع عملکرد موزه ای و فرهنگی خاص آن شده و آجر در ابعاد، رنگ و چیدمانی جدید مورد استفاده قرار گرفته است).

- پایبندی به اصل غلظت و رقت محتوایی فضاها

- مشارکت محوری فضاها با طراحی تمهیدات لازم کالبدی و کارکردی

- تنوع و جذابیت فضاها با توجه به کوتاه بودن نسبی زمان استفاده کاربران

- استفاده از عناصر معماری به مثابه آثار موزه ای در صورت امکان

- دراماتیزه کردن فضاها در قالب استفاده جهت دار از مواد و مصالح، طراحی، انتخاب مبلمان ها و چیدمان آنها

- حذف حداکثری مرز میان عملکردها و درهم تنیدن حتی الامکان



لایه های مختلف سناریو طراحی داخلی موزه

ضمن تعیین اصول طراحی فضاها، سناریو محتوایی و سپس سناریو کارکردی مجموعه تدوین شد. کارکردهای موزه در قالب سناریوهای طراحی و البته سناریوهای بهره برداری مختلف کنار هم چیده شدند و با ارزیابی هر یک از سناریوها و نکات مثبت و منفی آنها با استفاده از مدل سوات بهترین گزینه، به لحاظ چینش مناسب کارکردهای اصلی مجموعه و نحوه تعامل آنها در مقیاس کلان طراحی و نظم درون تک فضا در مقیاس هر یک از کارکردها، انتخاب شد. محصول سناریو محتوایی مجموعه در انتخاب آثار،



تصویر شماره ۹: پلان کافی شاپ زیرزمین





تصویر شماره ۱۰: اطلاعات و پذیرش (همکف)



تصویر شماره ۱۱: لابی و مرکز عرضه محصولات فرهنگی (همکف)



تصویر شماره ۱۲: لابی (همکف)

چینش آن‌ها و مسیر بازدید آن‌ها به بهترین شکل نمایان می‌شود؛ این مؤلفه‌ها حلقه واسط میان سناریو محتوایی و سناریو طراحی به شمار می‌روند. با تدوین سناریو محتوایی و سپس سناریوی طراحی در نظر گرفته شده برای هر یک از کارکردهای اصلی مجموعه، سناریو بهره‌برداری آن کارکرد نیز تدوین شد.

فاز نخست موزه شامل کارکردهای اصلی

- لابی
- گالری
- کتابخانه و مرکز اسناد
- کافی شاپ
- اداری و خدمات

می‌باشد. این کارکردها مجموعه‌ای موزه‌ای-فرهنگی با موضوع دفاع مقدس را در دزفول به تصویر می‌کشند.

در تعریف و چینش این کاربری‌ها مهم‌ترین نکته جنس عملکردی آن‌ها و حال و هوای کاربران در آن فضا بوده است. برای مثال بخش باز کتابخانه و خروجی گالری کنار هم قرار گرفته است به طوری که خروج از گالری با عبور از این بخش کتابخانه توأم است و این بخش کتابخانه جنبه نمایشگاهی نیز به خود گرفته است، بدین شکل کتاب‌ها و مجلات حوزه دفاع مقدس را نمایش می‌دهد. ضمن آنکه اطلاعاتی را در تکمیل موارد بازدیدی از گالری‌ها در اختیار بازدیدکنندگان می‌گذارد و بازدیدکنندگان می‌توانند چند دقیقه‌ای را نیز با تورق مجله‌ها بگذرانند. کافی شاپ نیز با توجه به ماهیت عملکردی مستقلش به نحوی جانمایی شده که امکان کارکرد و دسترسی مستقل و همین‌طور تعامل با لابی بدون تداخل با گالری‌ها و کتابخانه را داشته باشد؛ ضمن آنکه کافی شاپ به مثابه فضایی فرهنگی در ارتباط با موضوع موزه طراحی شده و در چارچوب سناریو محتوایی موزه نقش ایفا می‌کند؛ اطلاعاتی را در تکمیل موارد بازدیدی در اختیار بازدیدکنندگان می‌گذارد. در ادامه هر یک از فضاها به تفکیک معرفی می‌گردند.

لابی

لابی در سناریو کلان مجموعه مهم‌ترین قسمت به شمار می‌رود که در بدو ورود مجموعه قرار گرفته است. لابی به عنوان قلب تپنده مجموعه در برگیرنده پذیرش، مرکز اطلاع‌رسانی، محل نشستن و گپ زدن و فروشگاه محصولات فرهنگی است. ترکیب و همنشینی این عملکردها، لابی را به فضایی زنده و پویا تبدیل کرده است. پاتوقی با مایه فرهنگی که می‌توان در آن چند دقیقه‌ای را آرام نشست و تأمل کرد. بر همین اساس معماری داخلی لابی، معماری آرامی است، سقف گنبدی شکل با تزئینات یزدی‌بندی و قطار مقرنس پیرامون وید مرکزی بیش از هر چیز مخاطب را به لحظاتی نشستن دعوت می‌کند و ستون‌های آجری که سعی دارند سنگینی و متانت یک فضای فرهنگی را دو چندان کنند. لابی هم فضای تقسیم و هم فضای عطف مجموعه چه به لحاظ کارکردی

و چه به لحاظ کالبدی است و سعی شده به نحوی طراحی داخلی آن مدیریت شود که دسترسی فضاهای پیرامونی آن با خوانایی و شفافیت صورت پذیرد. ضمن آنکه این مسیرهای عبوری اختلالی چه به لحاظ عملکردی و چه به لحاظ کالبدی در بخش دیگر لابی که برای نشستن، گپ زدن و آرام گرفتن اختصاص داده شده است، ایجاد نمی‌کنند.

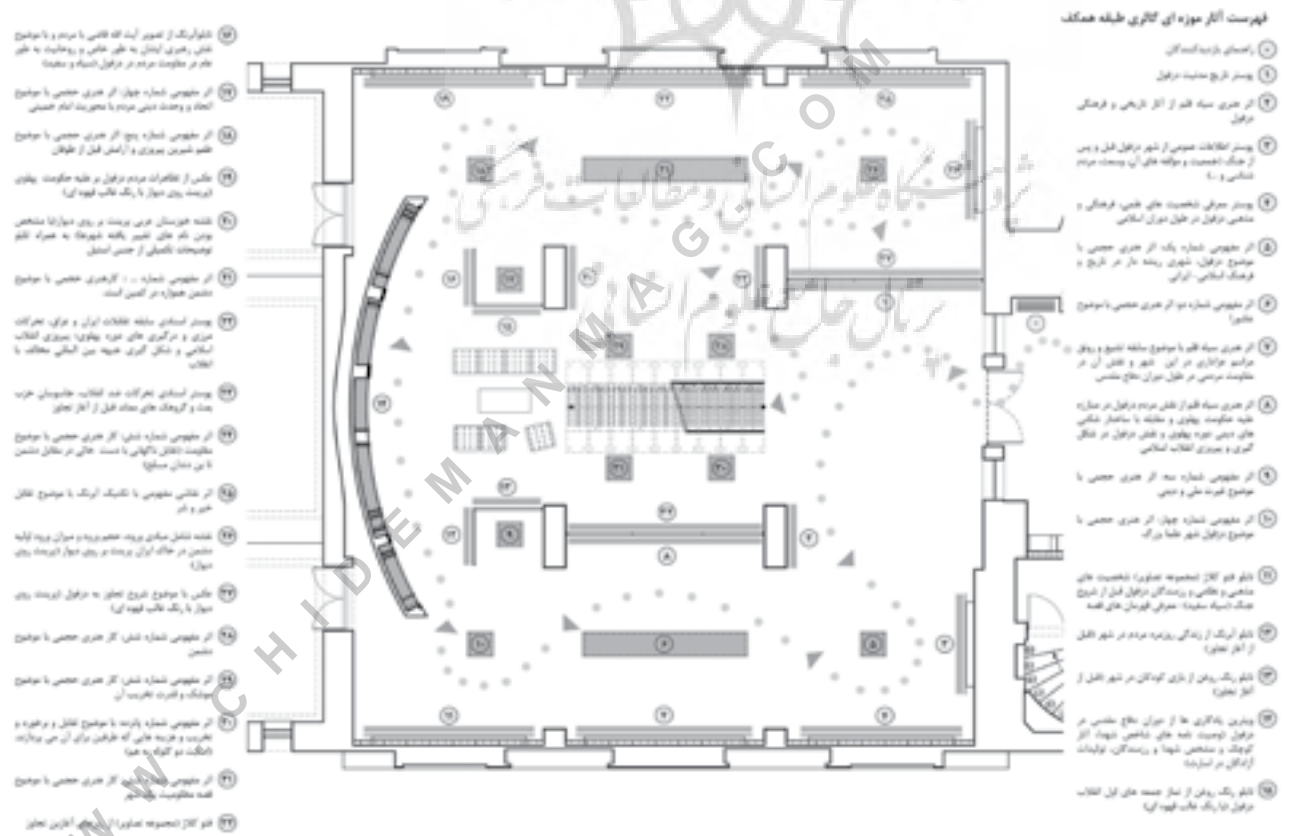
گالری

گالری‌های کنونی در این موزه همان نمایشگاه‌های ادواری هستند که هر دوره با موضوعی خاص تجهیز می‌شوند. منتهی در فاز یک پروژه به واسطه اینکه گالری‌های دائمی موزه هنوز آماده راه‌اندازی نبودند با موضوع عمومی دفاع مقدس و دزفول موزه‌آرایی شدند. برای گالری‌ها که در دو طبقه همکف و اول قرار دارند، بر اساس موضوعات خرد و سوژه‌هایی که می‌بایست بدان‌ها پرداخته شود، سناریو تدوین شده و بر اساس آن، چیدمان سوژه‌ها که هر سوژه، یک یا چند اثر را به خود اختصاص می‌دهد، صورت گرفته است. سوژه‌ها در واقع سلول‌های بنیادین سازنده سناریو هستند. در مجموع با توجه به فضای موجود در گالری طبقه همکف ۳۲ اثر موزه‌ای و در طبقه اول ۲۶ اثر موزه‌ای و مجموعاً ۵۸ اثر، استقرار یافته‌اند که این آثار حدود ۵۰ سوژه را نمایندگی می‌کنند. گالری‌های دو طبقه با هم کار می‌کنند و از طریق پله‌ای که در طرح معماری داخلی در نظر گرفته شده، به هم مرتبط شده‌اند تا سناریو پیوسته‌ای در دو طبقه شکل گیرد و خط سیر سناریو گسسته نشود. این پله خود با تداومی که در

طبقه دوم به سمت نور پیدا کرده، یکی از عناصر مفهومی موزه را شکل داده است.

ایده اصلی در طراحی گالری‌ها، بیان دوگانگی پنهان در جنگ بود دوگانگی‌هایی که در قالب مفاهیم دوگانه جنگ و صلح، نور و ظلمت، صبر و ظفر، رنج و گنج و مابه‌ازاهای طراحانه‌ای چون سردی و گرمی، نرمی و سختی، روشنی و تاریکی، سبکی و سنگینی از دل ادبیات جنگ تحمیلی هشت ساله قابل برداشت است. در عین توجه به حس کلی گالری‌ها که به واسطه ماهیت گالری بودن آن تمی خنثی و سرد در لایه اول مدنظر بود، سعی شد این دوگانگی و تقابل در لایه دوم طراحی با اضافه کردن عناصر گرم و فعال بر لایه اول افزوده شود. به طور خلاصه در طراحی فضای گالری‌ها به نکات ذیل دقت شد:

- تعریف سناریو محتوایی تفصیلی به منظور انتخاب آثار، نحوه چینش و مسیر بازدید از آن‌ها.
- طراحی فضایی یکپارچه با محوریت فضایی خنثی برای دیده شدن حداکثری آثار در عین داشتن مایه‌هایی از ایده‌هایی برای خلق فضایی با حال و هوایی خاص و منطبق بر موضوع گالری.
- استفاده از رنگ سفید به عنوان رنگ زمینه در جهت آرام کردن فضای داخلی و افزایش میزان ادراک آثار توسط مخاطب.
- استفاده از دو رنگ سفید و مشکی در جهت ایجاد دوگانگی.
- استفاده از پله معلق در فضای همکف در جهت ایجاد حس



تصویر شماره ۱۳: پلان محتوایی (پلان-سناریو) گالری همکف



تعليق در مقابل سنگيني و پتريين هاي فلزي و بتني و برقراري ارتباط قوی میان گالري همکف و اول و کمک به تداوم سناريو گالري ها.

- استفاده انتزاعي از عناصر بومي در جهت آشنا و فعال کردن گالري ها در پرده دوم مانند قطار مقرنس گالري طبقه اول يا اجرکاري هاي جداره ها.

- استفاده از نور، صدا و بو در جهت تکميل حس فضايي گالري ها. در طراحی مبلمان گالري ها نکات ذیل مد نظر قرار داشت:

- طراحی عناصری از قبیل ویتريين، سکو، استند و... به نحوی که امکان معرفی آثار در گالري ها را با توجه به ظرفیت نمایشی فضا افزایش دهد.

- ایجاد فاصله مناسب در دیدن آثار توسط بازدیدکنندگان.

- طراحی مسیر حرکتی بازدیدکنندگان از طریق نحوه چیدمان آثار.

- در طراحی مبلمان ها به موضوع مورد نمایش توجه ویژه ای بود. سعی شد به پیروی از تم گالري ها در طراحی مبلمان ها هم از بستری خنثی و سرد جهت ارائه آثار استفاده شود تا گرمی و حرارت بیشتری در آثار احساس شود و جذابیت آن ها افزایش یابد. برای همین از استندهای فلزی و ویتريين هاي استیل و بتنی استفاده شد.

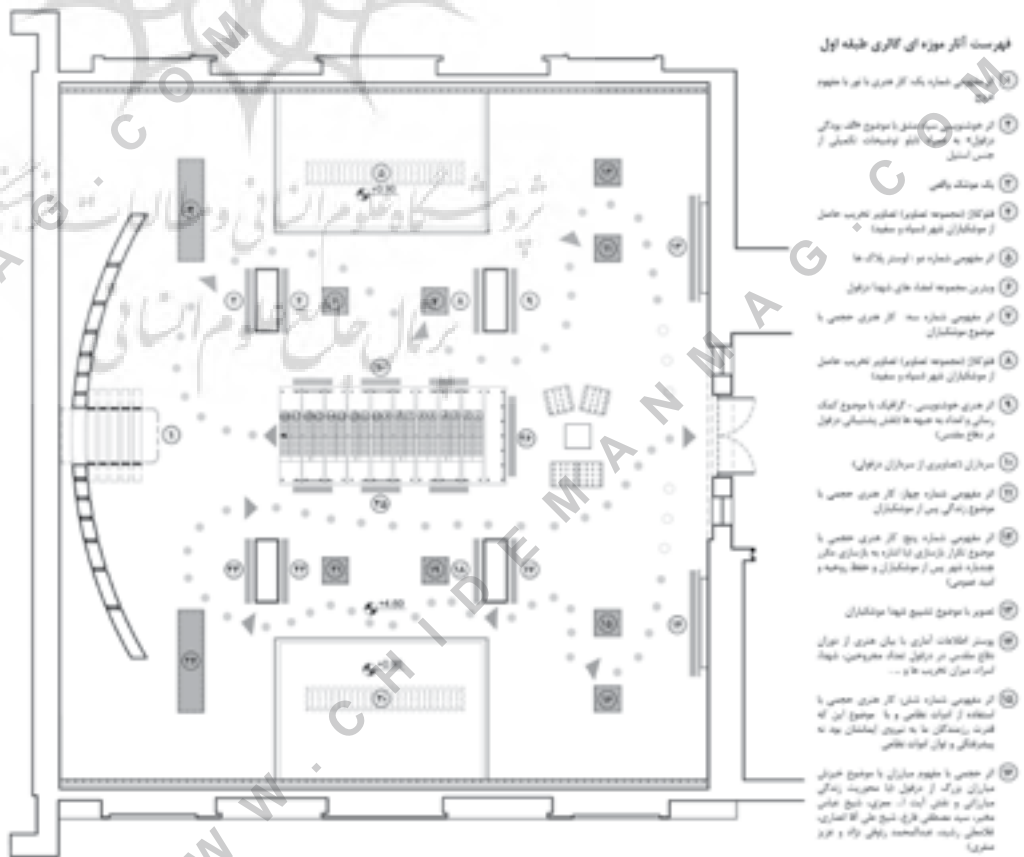
- برداشت های انتزاعي از آثار واقعی و مرتبط با دوران دفاع مقدس در طراحی مبلمان گالري ها (مانند ساخت صندلی ها با استفاده از جعبه مهمات، ویتريين هاي از ورق های پانچ شده شبیه سطوح ادوات زرهی و...)

- ترکیب استیل پانچ شده با خطوط اتصال نامنظم و تند زاویه با شکاف هایی از نور در طرح ویتريين ها جهت ایجاد تقابل و دوگانگی معنادار.

- امکان درک آثار در موقعیت های متنوع توسط کاربران (در حال حرکت، ایستاده، نشسته، هر کدام از این گونه ها ادراک خاصی را برای مخاطب به همراه خواهد داشت).

کتابخانه و مرکز اسناد

کتابخانه و مرکز اسناد در واقع کتابخانه و مرکز اسناد تخصصی دفاع مقدس است؛ هر چند امکان استفاده عمومی از آن هم وجود دارد. کتابخانه در دو بخش باز و بسته دیده شده است. هر دو بخش دارای مخزن و فضای مطالعه است. ویژگی فضای باز، مطالعه کوتاه مدت و رفت و آمد بیشتر است، مخاطبین گالري نیز به هنگام عبور از این بخش شاید مکشی کرده و کتاب یا مجله ای را توری کنند. همین طور می توانند در این قسمت با لپ تاپ و تلفن همراه هوشمند خود یا رایانه های موجود کار کنند و از خدمات شبکه اینترنت مجموعه استفاده کنند. این حال و هوای موقتی بودن مطالعه در طراحی میز و صندلی ها و حتی محل استقرار آن ها در اطراف وید مرکزی در نظر گرفته شده است. این فضا مخزنی باز از کتاب هایی دارد که در قفسه هایی بر جداره وید در طبقه اول مستقر شده اند و از حجم انبوه کتاب ها با موضوعات مرتبط با دفاع مقدس، به عنوان یک الهام مثبت در طراحی داخلی بهره گرفته شده است. این کتاب ها فضای فرهنگی مناسبی



تصویر شماره ۱۴: پلان محتوایی (پلان-سناریو) گالري طبقه اول



تصویر شماره ۱۶: ایده‌های طراحی لابی



تصویر شماره ۱۵: ایده‌های طراحی کافه



تصاویر شماره ۱۸ الی ۲۳: گالری‌های طبقه همکف و اول





تصویر شماره ۲۴: گالری همکف

جمله اتاق جلسات، فضاهای آموزشی و اتاق های اداری با همین شیوه کار شده و از عناصری چون گونی و پارچه های گونی باف، جعبه مهمات، چادر استتار، ادوات نظامی و... در طراحی آنها استفاده شده است. فضای اداری به لحاظ دسترسی و عملکردی مستقل از بخش های دیگر موزه است ولی به لحاظ نظارتی، کنترلی و مدیریتی کاملاً با موزه مرتبط است.

در خاتمه لازم به ذکر است، هدف اصلی پروژه، ایجاد فضایی فرهنگی در شهرستان دزفول با موضوع دفاع مقدس، با توجه به فقدان فضاهای مناسب و با کیفیت و با محوریت مخاطب جوان و نوجوان بوده است. مشخصاً در تدوین سناریو، طراحی برنامه ها و به تبع آن طراحی داخلی فضاها، به گونه ای عمل شده است که برنامه ها و خدمات ارائه شده مناسب مخاطب هدف (جوانان و نوجوانان دزفولی) بوده باشد و بدین طریق بخشی از خلاء کمبود فضاهای فرهنگی در شهرستان پوشش داده شود. به همین دلیل هم در طراحی کارکردها به پاسخگویی نیازهای عمومی مخاطبین و لحاظ آنها در قالب بخش های برنامه محور نگاه ویژه ای وجود داشته است.

بالا بردن زمان ماندگاری مخاطب، رجوع مجدد به موزه، مشارکت در کارکرد فضاها، پاسخ به نیازهای مخاطبین، از جمله اهداف در طراحی موزه بوده که در قالب طراحی محتوایی و داخلی بدانها پرداخته شده است. این اهداف از طریق افزایش جذابیت فضایی، تنوع فضایی و عملکردی، ایجاد عملکردهای مورد نیاز مخاطبین هدف، انعطاف پذیری و تغییر پذیری فضاها و دوری از عملکردهای یکبار مصرف سعی شده است تا محقق شوند. در این مسیر الهام از مؤلفه های بومی، وزین و مرتبط با موضوع و جنس کاربری موزه در جهت جذب حداکثری مخاطب هدف و کارکرد و تأثیرگذاری هرچه بهتر مجموعه در دستور کار قرار گرفته است. بنابراین این موزه را می توان یک مکان فرهنگی با موضوع دفاع مقدس دانست که سعی دارد با جذب مخاطبان حداکثری و دائمی، به اهداف از پیش تعیین شده خویش بپردازد. ■

را در لابی طبقه همکف و اول ایجاد می کنند. کتابخانه مخزن بسته ای هم دارد که مختص کتاب های نفیس و همین طور اسناد است. در کنار این مخزن بسته، قرائت خانه دیگری نیز دیده شده که برای مطالعه در مدت زمان طولانی و در فضایی آرام مناسب است. جداره های این قرائت خانه از شیشه است تا ضمن مطالعه کتاب، کاربران رخدادهای مختصر فضای بیرونی را هم ببینند، تجربه کتابخانه های جدید دنیا که بخش هایی از رفتارهای محیط بیرون را در فضای کتابخانه در معرض دید کاربران قرار داده اند نشان می دهد عمر ماندن کاربران در فضای کتابخانه افزایش پیدا کرده است.

کافه کلاش

امروزه کافه ها از جمله کانون های قوی فرهنگی به شمار می روند که هر کدام حال و هوایی ویژه را در ربط با موضوع خاصی که دنبال می کنند به خود می گیرند. در طراحی کافی شاپ مرکز فرهنگی دزفول سعی شد از عناصری بهره گرفته شود که حال و هوای جنگ را در فضا ایجاد کنند به همین خاطر هم از برخی ادوات نظامی در برداشتی فانتزی کمک گرفته شد. قطار فشنگ در عوض قطار مقرنس های دزفولی، کلاه خود به عنوان محفظه چراغ های آویز، پوکه های خمپاره به عنوان گلدان و در نهایت استفاده از تصاویر پاناراما از صحنه های موشک باران دزفول در ترکیب با جداره ها و ساخت پایه میزها با اسلحه کلاشینکف از جمله این ایده ها بوده است. در همین راستا نام کافه نیز کلاش انتخاب شده است. این کافه در مکانی استقرار یافته که مستقل از مجموعه نیز می تواند ارائه خدمات نماید به شکلی که تداخلی با بخش نمایشگاهی و کتابخانه نداشته باشد.

بخش اداری و خدماتی

اتاق های اداری و مدیریت موزه به همراه فضاهای خدماتی چون نمازخانه در بخشی مجزی و با دسترسی مستقل از موزه قرار گرفته اند تا تداخلی با سایر فضاها ایجاد نکنند. در طراحی معماری داخلی این فضاها نیز سعی شده حال و هوایی از دوران جنگ و عناصر معماری آن زمان در برداشتی انتزاعی بازآفرینی شود. از