

استفاده از رویکرد پرومنا در فضای داخلی در جهت ایجاد سکانس های فضایی

مینا مهراد منش

کارشناس ارشد معماری، گرایش معماری داخلی، موسسه آموزش عالی دانش پژوهان

دکتر غزل فرجامی

چکیده

معماری و سینما هنرهایی هستند که طراحی مبتنی بر سکانس و مجاورتهای فضایی، بنیان ساختاریشان را تشکیل می دهد. در معماری، ناظر، در میان یکسری پدیده ها که آن ها را به صورت سکانس مشاهده و حرکت می دهند، اما تماشاگر فیلم از سایتهای فیلمیک که به صورت سکانشی از جلوی چشمانش میگذرند، در ذهن خود یک «مسیر» ایجاد می کند. در سینما نیز همچون معماری، مخاطب با سیلان تصاویر و فضاها روبرو می گردد و دریافت در عین عدم تمرکز، وضعیتی که به صورت فزاینده در حال برجسته شدن در همه ی حیطه های هنر بوده و نشان از تحولات ژرفی در حوزه ی ادراک دارد، بهترین عرصه عمل خود را در سینما می یابد. معماری پرومنا، ابزاری برای تولید فضای معماری، با در نظر گرفتن تجربه ادراک فضایی مخاطب متحرک در بنا، هنگام فرایند طراحی است. لوکوربوزیه ایده معماری پرومنا را از شرحی که چویسی بر آکروپولیس نگاشته بود، وام گرفت. تحلیل چویسی از تجربه معماری در محور، بنیان معماری پرومنا را لوکوربوزیه را تشکیل می دهد، جایی که معماری، کنترل مناظر و تجربه های فضایی است که در ارتفاع پنج پا و شش اینچ». در این الگو، «حرکت ناظر» به مثابه مهم ترین مولفه در ادراک فضا عمل می نماید، و ادراک معماری تنها با حضور کالبدی مخاطبی معنا می یابد که در حرکت و پرسه زنی به گونه ای روایت مند و سکانشی، همچون تماشاگر فیلم، در فضایی حرکت میکند که طراح با در نظر گرفتن ارتفاع دید ناظر و تصور دید سه بعدی ناظر و آنچه در هر قسمت از مسیر پیش روی ناظر قرار میگیرد، سکانس های فضایی مد نظر طراح بوده که فضاها را به یکدیگر پیوند می دهد و به معماری ماهیتی زمان مند و سینمایی می بخشد.

کلیدواژه: سکانس فضایی، فضای داخلی، معماری پرومنا.

1- مقدمه

پرومنا، معماری سینماتیک و چگونگی الهام لوکوربوزیه از سینما جهت بیان نظریه پرومنا و ارتباط بین فیلم و معماری پرومنا پرداخته شده، سپس با تعریف سکانس های فضایی و سیالیت فضایی سینمایی در معماری به بیان تجربه عملی لوکوربوزیه از معماری پرومنا در طراحی ویلا ساوای و چگونگی شکل گیری سکانس های فضایی و بررسی این نمونه موردی که رساله عملی این نظریه لوکوربوزیه است، تحلیل و به صورت راهکار عملی این تحقیق پرداخته شده است.

2- سرگبی آیزنشتاین و معماری

سرگبی آیزنشتاین به لحاظ تسلط بر گستره ای از حوزه های گوناگون، به عنوان لئوناردو داوینچی سینمای شوروی یاد می شود. فیلمساز و نظریه پرداز بزرگ سینمای شوروی، مطالعات فراوانی بر حوزه هایی چون جامعه شناسی، اسطوره شناسی، انسان شناسی، روان شناسی، نقاشی و معماری انجام داده بود و تلاش می کرد که با وام گیری از ظرفیت های سایر حیطه ها و رشته ها، قلمروهای هنر سینما را گسترش دهد. معماری برای آیزنشتاین از جایگاهی متمایز برخوردار بود، او که خود مدتی به عنوان معمار و طراح صحنه کار کرده بود، علاقه فراوانی به الهام گرفتن از تئوری های معماری که در طول تاریخ، تکامل یافته بودند، در راستای بارور نمودن هنر نوپای سینما داشت. در بسط تئوری ترکیب در فیلم، علاوه بر بهره گیری از فلسفه هگل، نظریه های هنری واگنر و تئوری واقع گرایی اجتماعی، یکی از منابع اصلی الهام آیزنشتاین، ساختار معماری کاتدرال های گوتیک بود. آیزنشتاین به نوشته نیکلای گوگل در ستایش از معماری گوتیک ارجاع می دهد که در آن، نویسنده بزرگ روس، ماهیت یکپارچه و وحدت بخش معماری گوتیک که همه جزئیات را در یک

الگوی معماری پرومنا (حرکت ناظر) به مثابه مهم ترین مؤلفه در ادراک فضا عمل مینماید و ادراک معماری تنها به حضور کالبدی مخاطبی معنا می یابد که حرکت و پرسه زنی به گونه ای روایت مند و سکانشی، همچون تماشاگر فیلم، فضاها را به یکدیگر پیوند می دهد و به معماری ماهیتی زمان بند و سینمایی میبخشد. در معماری پرومنا ناظر معماری مانند تماشاگر فیلم، مجموعه ای از شات های فضایی را می بیند. این شیوه تأکیدی بر این نکته است که ظرفیت ها و قابلیت های سینما و شیوه های فضا سازی سینمایی می تواند به مثابه منابع الهامی برای معماران در پروسه طراحی عمل نمایند. شاید بتوان یکی از نادیده گرفته شده ترین عناصر معماری مدرن را همین پرومنا معماری دانست که در برداشت های معماری مدرن در سراسر دنیا و به خصوص معماران کشورمان به کل نادیده گرفته شده است.

از آنجایی که این تحقیق به فضای داخلی با رویکرد پرومنا به منظور ایجاد سکانس های فضایی می پردازد، در زمره ی پژوهش های کاربردی قرار می گیرد. روش انجام این پژوهش توصیفی-تحلیلی است. در بخش توصیفی با جمع آوری اطلاعات از روش کتابخانه ای به مطالعه کتب، مقالات و مجلات و... پرداخته تا بتوان مفاهیمی چون رویکرد پرومنا را تا رسیدن به مفاهیم نظری لازم برای رسیدن به ایجاد سکانس های فضایی دست یافت. در همین راستا در مقاله پیش رو نظریه های فیلمسازانی چون آیزنشتاین، بنیامین و مرلوپونتی و... پیرامون ارتباط سینما و معماری و بیان اشتراک حسی سکانس های متوالی در فیلم و سکانس ها در فضای معماری بیان شده است. پس از تعریف سیالیت سینما و پیوند آن با معماری به تعریف مفاهیمی چون معماری

می کند که همچون فیلم ها، بدون وقفه از هم فرو پاشند و باز پیکره بندی شوند. نمی توان این نکته را از نظر دور داشت که سینما با فائق آمدن بر درک کلاسیک از مفهوم فضا و زمان، منجر به شکل گیری یک فرهنگ نوین فضایی- زمانی گردید. این الگوی جدید فضایی زمانی سینمایی، از این ظرفیت برخوردار است که به یکی از مباحث اساسی گفتمان معمارانه معاصر تبدیل شود و ماهیت کلاسیک فضا و زمان معماری را به چالش برانگیزد (Panofsky, 2003).

2-2- ادراک لامسه ای فیلم و معماری نزد بنیامین و مریلوپونتی

معماری همواره سرنمون اثر هنری ای را عرضه می کند که جمعی در عین تفرق از آن استقبال می کنند « از نظر بنیامین، معماری و سینما، تنها به حالت اپتیکی و با چشمانی غیرتن یافته تجربه نمی شوند، بلکه به طور هم زمان به شیوه ای لامسه ای و هاپتیکی نیز ادراک می شوند. در تضاد با حالت تعمق ورزانه ادراک اپتیکی، ادراک هاپتیکی در حالتی از پراکنده اندیشی شکل می گیرد. در حالیکه نگاه متمرکز موجب می شود که مخاطب خود را به مثابه ناظری خارجی، با نگاهی منتقدانه به اثر در نظر گیرد. ادراک هاپتیکی مخاطب را به تعامل و مشارکتی فعالانه و چند حسی فرا می خواند و در نتیجه درگیری حسی و لامسه ای با فضای معمارانه و یا (فضای فیلمیک)، فاصله خردمندانه پرسپکتیوی میان ناظر و اثر متلاشی می گردد، بنیامین بحث می کند که معماری در رابطه ای میان دو حالت ادراک هاپتیکی و اپتیکی

کلیت محو می کند را تحسین کرده بود (LaValley, 2001)، برای آیزنشتاین معماری گوتیک، نمایانگر شور و استاتیک بود و کامل ترین جلوه هنری مفهوم «یکپارچگی» را در ساختمان های این سبک مشاهده می کرد.

2-1- سیالیت فضای سینمایی

آرنولد هاووزر، مورخ هنری و مولف کتاب تاثیر گذار تاریخ اجتماعی هنر، تفاوت بنیادی فیلم را با سایر هنرها، سیالیت و شناور بودن مرزهای زمانی و فضایی در این هنر می داند، و معتقد است که در فیلم «فضا کیفیت ایستای خود را از دست می دهد... و شکلی پویا و دینامیک پیدا می کند».

کیفیت شگفت انگیز فضای سینمایی از نظر پانوفسکی در این نکته نهفته است که... نه تنها بدن ها در فضا حرکت می کنند، بلکه خود فضا نیز حرکت می کند، نزدیک می شود، عقب می نشیند می چرخد، دیزالو می کند... « (Panofsky, 2003). بزعم وی، ناظر در هنگام تماشای فیلم، به واسطه همذات پنداری با لنز دوربین، در حرکتی بی وقفه در فواصل و مسیرهای متفاوتی تغییر مکان و جهت پیدا می کند. وسوالد پودوفکین، کارگردان برجسته سینمای شوروی، همین ویژگی فضای سینمایی را در نظر داشت که معتقد بود فیلمساز برای ساخت یک صحنه باید پرسپکتیو یک تماشاگر کاملاً متحرک و سیال در زمان و فضا را تصور کند. در مقاله هنر سینه پلاست. الی فور، به معماران توصیه می کند که با الهام از پویایی و دینامیک فضای سینمایی، معماری را از هنر ساکن بودن، رهایی بخشند و ساختمان هایی را پیش بینی

اشتراک سینما و معماری، از نقشه سازی ذهنی تماشاگر از فضاهای سینماتیک در فرایند تماشای فیلم یاد می کند. در فضای زیسته، فاصله کارتزینی ذهن/ بدن، ناظر/ منظر از بین می رود و مفهوم ذهنیت نمی تواند بدون در نظر گرفتن حضوری کالبدی تبیین گردد (Wollen, 2002).

2-3- معماری پرومنا

معماری پرومنا، ابزاری برای تولید فضای معماری، با در نظر گرفتن تجربه ادراک فضایی مخاطب متحرک در بنا، هنگام فرایند طراحی است. در تجربه فضای معماری نیز، ناظر متحرک دست به یک سازمان دهی ذهنی از فضاها میزند و آنها را در یک سکانس مونتاژی تجربه می کند. لوکوربوزیه پرومنا معماری را این گونه تشریح می کند که:

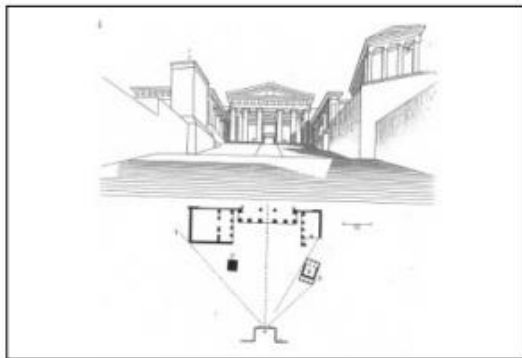
❖ " شما وارد می شوید: منظره ی معماری خود را به دیدگان شما ارزانی می دارد. شما مسیر خود را دنبال می کنید و پرسپکتیو های متنوعی در برابر شما قرار می گیرند. بازی نور بر دیوارها یا حوضچه های سایه ها. پنجره های بزرگ دید های منظر خارجی را به نمایش می گذارند، جایی که کلیت معماری تایید دوباره می شوند."

❖ لوکوربوزیه، با اشاره به وجود یک «مسیر معمارانه»، معتقد بود که ناظر متحرک در میان فضاهای معماری، دست به یک سازمان دهی ذهنی از فضاها می زند و آنها را در یک سکانس مونتاژی، همچون تماشای یک فیلم تجربه می کند. معماری پرومنا لوکوربوزیه، ابزاری برای تولید فضا با در نظر گرفتن تجربه فضایی کالبد متحرک مخاطب در بنا، هنگام پروسه طراحی است. با

دریافت می شود، و این ادراک هاپتیکی است که تا مقدار زیادی ادراک اپتیکی را نیز تبیین می کند، « تصرف لامسهای بیش از آن که مبتنی بر توجه باشد، ناشی از عادت است. در مورد معماری، این عادت است که تا حد زیادی حتی وضعیت دیداری را تعیین می کند» (بنیامین، 1390).

در سینما نیز همچون معماری، مخاطب با سیلان تصاویر و فضاها روبرو می گردد و دریافت در عین عدم تمرکز، وضعیتی که به صورت فزاینده در حال برجسته شدن در همهی حیطه های هنر بوده و نشان از تحولات ژرفی در حوزه ی ادراک دارد، بهترین عرصه عمل خود را در سینما می یابد. سینما با خصلت ضربه زندگی خود، با این شیوه ی دریافت سازگاری دارد» (همان، ۶۶). بنیامین بر ویژگی قطعه قطعه و پراکنده اندیش این ادراک تأکید دارد و معتقد است که در فیلم یک فضای ناخودآگاهی جایگزین فضای آگاهی می شود که از آن با عنوان ناخودآگاهی اپتیکال باد می کند. در کنار مباحث بنیامین، بحث موریس مرلو پونتی، فیلسوف پدیدارشناس فرانسوی، پیرامون رابطه کالبد و فضا نیز بسیار می تواند در درک رابطه تماشاگر با فضای فیلم و مشابَهت آن با تجربه معمارانه از فضا، مفید واقع شود. مرلو پونتی، جدایی سوژه و ابژه را در اندیشه دکارتی به چالش می کشد و در نظر گرفتن سوژه ای جدا و گسسته از ابژه را امری غیر قابل تصور می داند. مرلوپونتی بحث می کند که ما نمی توانیم فضا را به مثابه چیزی خارجی و مجزا از تن در نظر بگیریم، فضا و تن یکدیگر را بازتعریف می کنند و در پروسه ادراک کردن با یکدیگر متحد می شوند، از این رو ادراک به مثابه «محاوره ای است میان سوژه تن یافته وعالمش». پالاسما با مطرح کردن ایده «فضای زیسته» به عنوان وجه

آکروپولیس می آفریند، بهتر شکل گرفته باشد» (شکل 1).



شکل 1: تأکید آیزنشتاین بر نگریستن با چشم یک فیلم ساز به آکروپولیس

آیزنشتاین هر منظر در آکروپولیس را همچون یک شات فیلم در نظر می گیرد که ارتباطشان با یکدیگر همچون مونتاز سینمایی عمل می کند. وی با اشاره به کیفیت «محو شوندگی» شات های آکروپولیس در چشم و ذهن ناظر، تداوم زمانی هر شات (منظره) برای ناظر متحرک در آکروپولیس را مورد تأکید قرار می دهد و به رابطه متمایز میان آهنگ حرکت ناظر با ریتم هریک از ساختمان ها اشاره می کند. «یونانیها کامل ترین نمونه های طراحی شات، تغییر شات، و طول شات (که تداوم یک تاثیر خاص است) را برجای گذاشتند». آنچنان که شکل دهی به حس مطلوب در اولین برخورد با بنا، دغدغه معماران یونانی بود، در آکروپولیس نیز، به عقیده آیزنشتاین، اگر ما در انتهای مسیر سکانس مونتازی، شات ها را مرور کنیم، همان حس مطلوب نخستین را احساس می کنیم. وی تحت تاثیر شیوه ای قرار گرفت که یک مجموعه معماری مانند آکروپولیس می توانست یک

توجه به پیشرفت های صورت گرفته در فضا سازی های سینمایی و پیچیده ترگشتن رابطه فضا- زمان و همچنین ارتباطات کالبد - فضا در سینمای معاصر، اقتباس های معمارانه از ظرفیت های رسانه فضا محور فیلم، می تواند به هر چه بارور تر شدن فضای معمارانه معاصر کمک شایانی نماید (koeck, 2012).

در این راستا چویتی در قسمتی که به تحلیل آکروپولیس می پردازد، بر اهمیت حرکت با پای پیاده بر روی سایت و خصوصا مسیرهایی که به احجام آکروپولیس منتهی می شود تأکید می کند. برای چویتی «مسیر» در معماری، همچون سکانشی حرکتی است که منظرهایی را برای ناظر متحرک فراهم می کند. طراحی آکروپولیس متشکل از یک نظم سکانشی میان فضاهاست که ایجاد کننده «مسیری معمارانه» می گردد و در برابر چشمان ناظر متحرک، مجموعه متنوعی از منظره ها و شات های چشم نواز را همچون یک فیلم به تصویر می کشد. در این فرایند، نه تنها چشمان ناظر، بلکه این کالبد اوست که در پروسه ادراک فضاهای معماری مشارکت می کند.

آیزنشتاین در خوانشی که از تحلیل چویتی بر آکروپولیس ارائه می دهد، آکروپولیس را «یک نمونه عالی از یکی از کلاسیک ترین فیلم ها» توصیف می کند و می نویسد «می خواهم با چشمان یک فیلمساز به آن بنگرید: سخت است تصور کردن یک سکانس مونتازی شات به شات برای یک مجموعه معماری که از آنچه پاهای ما هنگام راه رفتن در میان ساختمان های

2-5- فیلم و معماری پرومنا لوکوربوزیه

لوکوربوزیه معمار برجسته مدرن، پس از آشنایی با آیزنشتاین و تئوری هایش، از علاقه اش به ایجاد یک معماری سینماتیک سخن گفت و بیان داشت که تلاش می کند به شیوه ای معماری کند که آیزنشتاین فیلمسازی می کند. در اکتبر ۱۹۲۸ در نمایش خصوصی فیلم رزمنو پوتمکین اثر آیزنشتاین، لوکوربوزیه بعد از تماشای فیلم اعلام کرد که من در کارم به شیوه ای فکر می کنم که آیزنشتاین در سینما می اندیشد» (Bruno, 2002) و همچون آیزنشتاین، برای لوکوربوزیه نیزه معماری و سینما هنرهایی بودند که طراحی سکansı و مجاورت های فضایی، بنیان ساختاریشان را تشکیل می داد.

2-6- تعریف سکانس فضایی

طراحی سکانس های فضایی با در نظر گرفتن تغییر مکان ها و تغییر پرسپکتیوهای ناظر متحرک، پلان بندی می شوند، از این رو به مخاطب اجازه داده می شود که ارتباطات و پیوندهای فضایی را از دریچه زاویه دید های فیلمیک و بر پایه قواعد سینمایی ادراک کند (Penz, 2004). همانند فیلم که در آن فضاها توسط ناظر در محور Z درک می گردند، در معماری نیز، مخاطب فضا را در محور تجربه می کند. به همان شیوه ای که فیلم توسط کارگردان شات به شات در فضا ساخته می شود، در معماری سینماتیک، فریم هایی که تصویر پیوسته ای را از پرسپکتیوهای تغییر یابنده و لنداسکیپ های اطراف ایجاد می کنند، ناظر را به ادامه حرکت در بنا تحریک می کنند.

2-7- سیالیت فضای سینمایی

سکانس مونتاژی را ایجاد کند که تنها با قدم زدن و حضوری کالبدی در میان فضاها و احجام، قابل ادراک بود، ناظر در میان سایت حرکت می کند و مجموعه ای از تأثیرات را که از تقابل کالبدی اش با سایت دریافت می کند، در ذهن خود به یک سکانس مونتاژی تبدیل می کند.

2-4- معماری سینماتیک

آیزنشتاین به یک رابطه بنیادین میان یک مجموعه معماری و ساختار یک فیلم اعتقاد داشت و برای هر دو تماشاگری تن یافته و متحرک را لحاظ می کرد. وی، یک مجموعه معماری را مونتاژی از نقطه دیدهای یک ناظر متحرک در نظر می گیرد و تماشاگر فیلم را که از میان سایت ها و مسیرهای متفاوت گذار می کند، با ناظر در حال حرکت در یک مجموعه معماری قیاس می کند. آیزنشتاین بر لزوم در نظر گرفتن مسیر سینماتیک و مسیر معمارانه تأکید می کند و سینما را از این منظر وامدار معماری می داند. در تجربه فضای معماری، ناظر در میان یکسری پدیده ها، که آن ها را به صورت سکansı مشاهده می کند، حرکت می کند. اما تماشاگر فیلم از سایت های فیلمیک که به صورت سکansı از جلوی چشمانش میگذرند، یک مسیر در ذهن خود ایجاد می کند. تماشاگر بر روی این مسیر خیالی حرکت می کند، و از میان سایت های متنوع و در زمان های متفاوتی گذار می کند و جهت یابی او در دنیای داستانی، مکان های دور و زمان های جدا از هم را به یکدیگر متصل می سازد. به بیان دیگر فرد حرکت کننده در میان یک مجموعه معماری الگویی برای تماشاگر سینماست و بر این اساس آیزنشتاین ادعا می کند که مسیر فیلمیک، نوعی نوین از سفر معمارانه است (salazkina, 2008).

فضا و زمان معماری را به چالش برانگیزد
(Panofsky, 2003).

آرنولد هاووزر، مورخ هنری و مولف کتاب تاثیر گذار تاریخ اجتماعی هنر، تفاوت بنیادی فیلم را با سایر هنرها، سیالیت و شناور بودن مرزهای زمانی و فضایی در این هنر می داند، و معتقد است که در فیلم «فضا کیفیت ایستای خود را از دست می دهد... و شکلی پویا و دینامیک پیدا می کند».

3- چگونگی بهره گیری لوکوربوزیه از پرومنا در طراحی ویلا ساوا

لوکوربوزیه معمار برجسته مدرن، پس از آشنایی با آیزنشتاین و تئوری هایش، از علاقه اش به ایجاد یک معماری سینماتیک سخن گفت و بیان داشت که تلاش می کند به شیوه ای معماری کند که آیزنشتاین فیلمسازی می کند. در اکتبر ۱۹۲۸ در نمایش خصوصی فیلم رزناو پوتمکین اثر آیزنشتاین، لوکوربوزیه بعد از تماشای فیلم اعلام کرد که «من در کارم به شیوه ای فکر میکنم که آیزنشتاین در سینما می اندیشد» (Bruno, 2002). لوکوربوزیه ایده معماری پرومنا خود را از شرحی که چویسی بر آکروپولیس نگاشته بود، وام گرفت. تحلیل چویسی از تجربه معماری در محوره، بنیان معماری پرومنا و لوکوربوزیه را تشکیل می دهد، جایی که معماری، کنترل مناظر و تجربه های فضایی است که در ارتفاع «پنج پا و شش اینچ» (لوکوربوزیه، ۱۳۹۰، ۱۱۹). توسط چشم ناظر مکاشفه می شوند. لوکوربوزیه متأثر از چویسی بر این عقیده بود که ساختمان در محورهای X و Y درک نمی شود، بلکه برای شخص ناظر در محور 2 تجربه می گردد و با اشاره به مزیت های طراحی محوری یونانیان به انتقاد از قواعد خشک طراحی مبتنی بر پلان آکادمی هنرهای زیبای فرانسه پرداخت. لوکوربوزیه می نویسد: «یک زاویه دید پرنده مانند آنچه که در پلان ارائه می شود، نحوه دیده شدن محورها در واقعیت نیست؛ آنها از روی زمین دیده میشوند، ناظر ایستاده است و

کیفیت شگفت انگیز فضای سینمایی از نظر پانوفسکی در این نکته نهفته است که... نه تنها بدن ها در فضا حرکت می کنند، بلکه خود فضا نیز حرکت می کند، نزدیک می شود، عقب می نشیند می چرخد، دیزالو می کند...» (Panofsky, 2003). بزعم وی، ناظر در هنگام تماشای فیلم، به واسطه همذات پنداری با لنز دوربین، در حرکتی بی وقفه در فواصل و مسیرهای متفاوتی تغییر مکان و جهت پیدا می کند. وسوآلد پودوفکین، کارگردان برجسته سینمای شوروی، همین ویژگی فضای سینمایی را در نظر داشت که معتقد بود فیلمساز برای ساخت یک صحنه باید پرسپکتیو یک تماشاگر کاملاً متحرک و سیال در زمان و فضا را تصور کند. در مقاله هنر سینه پلاست. الی فور، به معماران توصیه می کند که با الهام از پویایی و دینامیک فضای سینمایی، معماری را از هنر ساکن بودن، رهایی بخشند و ساختمان هایی را پیش بینی می کند که همچون فیلم ها، بدون وقفه از هم فرو بپاشند و باز پیکره بندی شوند. نمی توان این نکته را از نظر دور داشت که سینما با فائق آمدن بر درک کلاسیک از مفهوم فضا و زمان، منجر به شکل گیری یک فرهنگ نوین فضایی - زمانی گردید. این الگوی جدید فضایی زمانی سینمایی، از این ظرفیت برخوردار است که به یکی از مباحث اساسی گفتمان معمارانه معاصر تبدیل شود و ماهیت کلاسیک

می‌کند و درباره ویلا ساوا می‌نویسد: «معماری عربی درس مورخ بزرگ معماری، زیگفرید گیدئون در کتاب ساختمان سازی در فرانسه، به همین ویژگی سینمایی آثار لوکوربوزیه ارجاع می‌دهد و بیان می‌کند: «عکاسی ساکن نمی‌تواند آنها را به درستی تسخیر کند. چیزی باید چشم را در حالی که حرکت می‌کند همراهی کند تنها فیلم می‌تواند معماری جدید را قابل درک سازد».



شکل 2: شات‌هایی از فیلم لوکوربوزیه و شنال از ویلای ساوا (Penz, 2004) منبع:

در فضا، زمان و معماری، گیدئون، ویلا ساوا را در ارتباط با مفهوم سیالیت فضایی در معماری باروک تحلیل می‌کند و می‌نویسد «درک معنای معماری ویلا ساوا از یک نقطه دید غیرممکن است. این ساختمان به معنای واقعی کلمه مظهر فضا-زمان است. این خانه ... مکعبی کامل نیست؛ بلکه از بالا و پائین، از بیرون و درون آن، قسمتی برداشته شده است. مقطعی از هر قسمت این خانه خوب نشان می‌دهد که هر جزئی از آن در فضای خارج نفوذ می‌یابد. برومینی در برخی از کلیساهایی که در اواخر دوره باروک ساخت، تقریباً موفق شد فضای داخل و خارج ساختمان را با یکدیگر ترکیب کند».

به جلوی خویش می‌نگرد. وی با پی بردن به تشابه ادراک فضایی مخاطب یک مجموعه معماری با تماشاگر یک فیلم، کوشید در پروسه طراحی معماری پرومنا خویش از ظرفیت‌های فریم بندی سینمایی بهره‌گیری کند. در این شیوه طراحی، سکانس‌های فضایی با در نظر گرفتن تغییر مکان‌ها و تغییر پرسپکتیوهای ناظر متحرک، پلان بندی می‌شوند، از این رو به مخاطب اجازه داده می‌شود که ارتباطات و پیوندهای فضایی را از دریچه زاویه دیدهای فیلمیک و بر پایه قواعد سینمایی ادراک کند. همانند فیلم که در آن فضاها توسط ناظر در محور درک می‌گردند، در معماری نیز، مخاطب فضا را در محور تجربه می‌کند. به همان شیوه‌ای که فیلم توسط کارگردان شات به شات در فضا ساخته می‌شود، در معماری سینماتیک، فریم‌هایی که تصویر پیوسته‌ای را از پرسپکتیوهای تغییر یابنده و لنداسکیپ‌های اطراف ایجاد می‌کنند، ناظر را به ادامه حرکت در بنا تحریک می‌کنند (Penz, 2004).

ویلای ساوا، به عنوان یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های معماری پرومنا لوکوربوزیه یاد می‌شود. لوکوربوزیه در پروسه طراحی این بنا، به شدت متأثر از تجربه بازدیدش از معابد یونانی و خصوصاً آکروپولیس بود (آنوین، ۱۳۹۰، ۱۶۰). در ویلا ساوا، «حرکت» مهم‌ترین عنصر تولید فضا است و عناصری نظیر رمپ و پله‌های مارپیچ که نقشی بنیادین در دیالگرام و ساختار این اثر دارند، اجازه دسترسی به فضایی مبتنی بر پویایی و حرکت را مهیا می‌کنند، فضایی که به گونه‌ای سیال، از داخل به خارج و بالعکس، در سرتاسر ساختمان جاری است. نکته اساسی در طراحی ویلا ساوا، آنچنان که لوکوربوزیه تأکید می‌کند، لزوم درک فضا توسط یک بدن متحرک است. لوکوربوزیه به درس بزرگ معماران عرب، پیرامون رابطه کالبد متحرک انسانی و فضای معماری اشاره

- (گیدئون، ۱۳۸۹). نکته جالب در تحلیل گیدئون از ویلا ساوا، اشاره به آثار برومینی و ریشه یابی گرایش فضا- زمان و تداخل فضایی داخل و خارج معماری مدرن، در فضا سازی معماری باروک می باشد که لوکوربوزیه در هماهنگی با تصور فضایی جدید». در رابطه با ویژگی های سینماتیک ویلا ساوا، بئاتریز کولومینا در تحلیل درخشانش اظهار می دارد: «همانند معماری باروک نقطه دید معماری مدرن هرگز ثابت نیست... همواره در حال حرکت است مانند فیلم و شهر... ساکنان خانه های لوکوربوزیه در ناتوانی در ثبت و تسخیر یک تصویر، مشابه تماشاگران سینما هستند. مانند تماشاگر فیلم که بنیامین اشاره میکند... آنها در فضایی زندگی می کنند که نه داخلی است و نه خارجی، نه عمومی هست و نه خصوصی. این فضایی هست که به جای دیوارها از تصاویر شکل گرفته است». میتوان بیان داشت که برای لوکوربوزیه، ادراک معماری تنها با حضور کالبدی مخاطبی معنا می یابد که به واسطه حرکت جسمانی اش در میان فضاها، به معماری ماهیتی زمان مند و سینمایی می بخشد. مخاطبی که در حرکت و "پرسه زنی" به گونه ای روایت مند و سکانشی، همچون تماشاگر فیلم، فضاها را به یکدیگر پیوند می دهد.
- نحوه طراحی ویلا ساوا
- این خانه برای افرادی است که علاوه بر گذران وقت جهت کار زمانی را به استراحت و تفریح و خوشگذرانی تخصیص داده اند.
- اما فضایی این چنین برای خانه ها کوچک در نظر گرفته میشود ولی چیدمان اتاق ها به نحوی است که امکان جای گیری آن را نیز دارد.
- برای پاسخگویی به مهمان بیشتر اتاق مهمان اتاقی بزرگ با قابلیت تقسیم استدر ابعاد ۱۴*۶.۵ متر.
- دیوار تقسیم با ارتفاع کم محدود ای برای استراحت فرد مشخص کرده است
- در کناره های آن فضایی برای تعویض لباس، دوش، رخت شویی، کمد دیواری نیز وجود دارد.
- در مجاورت آن اتاقی کوچی ۲*۵.۵ متر با تخت برای استراحت هست با قابلیت تبدیل به اتاق خواب که حتی با وجود جای گیری پستی های ضخیم محیطی مناسب برای استراحت است.
- در سمت راست اتاق خدماتی شامل ابزار لازم مهمان در سویت تعبیه شده و اتاق ر به تراسی بزرگ گشوده میشود و با نور ملایم لامپ سفید رنگی روشن میگردد
- تراس به اندازه ای بزرگ است که تختی را در خود جای دهد. دربی فلزی نیز با صفحات خود دسترسی و عملکرد طراحی تخصصی ویلا تراس را از باقی فضای خارجی جدا میکند.
- که با گشودن آن افراد حضور در فضای آزاد را تجربه میکنند
- باز شو بلند دیگری در سوی دیگر دیوار جهت سیرکولاسیون و تهویه تعبیه شده است
- شومینه کنار پنجره ما را از مشاهده فضای زمستانی در کنار پنجره بهره مند میسازد
- دیواره ای استوانه ای و عمودی حلقه گرامافون در خود جای میدهد که در کنج دیوار واقع است و به نوعی خاصیت آکوستیک یافته و اتاق موسیقی محسوب میشود



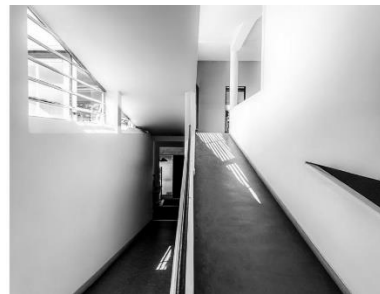
محدوده زندگی به صورت یک حجم پیانو مانند درون قطعه مکعب مستطیل شکل جای گرفته است رمپ مربع را به دو بخش عمومی و خصوصی مجزا تقسیم کرده است در محدوده عمومی جعبه شیشه‌ای سالن با فضای باز تراس ترکیب شده است. لوکوربوزیه این نفوذ فضایی را با به کار بردن احجام کدر سطوح مات یا شفاف کنترل می‌کند تا دیدهای مشخصی را در جهات مختلف تعریف کند جداره های شیشه‌ای رمپ و پنجره‌های نواری قرار گرفته در طول تراس امکان دیدهای مشخصی را به خارج و داخل بنا فراهم می‌سازد. این تجارب بصری وسیع با بهره گیری از اجتماع احجام و سطوح بیان کننده میزان محصوریت فضاها و بعد جدید ناشی از حضور سطوح شیبدار رامپ تغییر مکان از درون به برون نمایش می‌گذارد و یک زبان متنوع معمارانه را به وجود می‌آورد.



محدوده نشیمن اثر پذیری بیشتری را نشان می‌دهد و حجم پیانو شکل آن تابعیت از این نیروی برتر آرام و تنها را به نمایش می‌گذارد. شبکه خطوط عمود بر هم سازه با روری سیستم دومینو را در تغییر ابعاد سطوح و قطعات با هدف



ویلا علاوه بر دارا بودن مفاهیم معاصر و تاریخی نمادی از سیستم تفکر قدم به قدم لوکوربوزیه است. در مرحله اول او هر بنا جزئی از شهر تخیلی خود می‌داند و ثانیاً می‌کوشد تا نشان دهد که چگونه معماری، فیزیک و فرهنگ زندگی را غنا می‌بخشد.



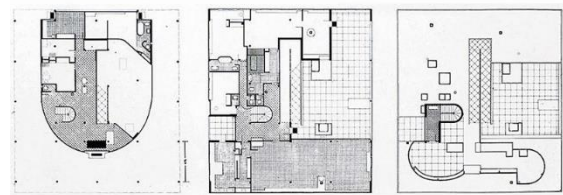
همچون تمامی کارهای لوکوربوزیه در طول دهه ۱۹۲۰ مسیر حرکتی مفهومی خاص دارد و بین تجارب بصری مختلف و پیوسته موجود در ویلا ارتباط برقرار می‌کند. طبیعت پیوسته این حوادث یک زنجیره ارتباطی را میان عناصر طراحی برقرار می‌سازد. توجه لوکوربوزیه به ارتباط متقابل میان عناصر و مسیر حرکتی قابل مشاهده است. در طول تجارب بصری پیوسته در می‌یابیم که مسیر حرکتی یک عنصر خطی دارای پویایی و احساس تداوم است که با تقارن و ایستایی قطعه معلق (تصویر عمومی قابل درک از ویلا) تضاد دارد.

اول، به عنوان مسیر و فضایی عمودی که کف (طبقه) های افقی را بریده است. این رمپ قابلیت را می دهد تا فرد در فضا حرکت کند، ببیند، بچرخد و به طبقه ی فوقانی برود. در این ویلا پله نیز وجود دارد که به با فاصله ی کمی از رمپ قرار گرفته است. بعد از وارد شدن به این طبقه فرد می تواند به هال برود یا وارد تراس شود. در اینجا است که رمپ از رمپی داخلی به رمپی خارجی تبدیل شده و در مجاورت هوای باز قرار می گیرد. با بالا رفتن به طبقه ی بعدی با دیوار ها منحنی شکلی مواجه می شویم که بازشویی در آن، دید منظری در دوردست را برای ما قاب می کند.

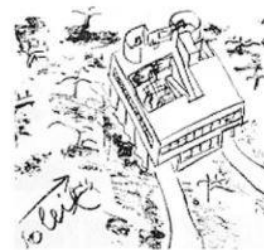
این ویلا ایده رهایی از خاک لوکوربوزیه را به زیبایی به نمایش می گذارد. ویلا ساوا همچون ویلا ی رنسانس دارای فرم مرکزی می باشد و این ویلا علاوه بر دارا بودن مفاهیم تاریخی و معاصر نمادی از طرز تفکر قدم به قدم لوکوربوزیه نیز می باشد.

ویلا ساوا، ویلایی آمیخته از فضاهای مینیمالیست و اوبژه های صنعتی فولاد، شیشه و ... که در آن وجود دارد، است. در ویلا لاروش و گارش، حرکت (چرخش) و مواجهه وجود دارد. در هر دوی این ها چرخش توسط دیوارها، بالکن ها، بازشو ها و سطح های منحنی ایجاد می شود. در ساوا، رمپ عنصر اصلی کنترل این چرخش است که همزمان تنوع نیز ارائه می دهد. تنوعی نه تنها از نوع سیر کلاسیون بلکه از نوع بصری که از طریق بازشو برای بیننده قاب شده است. در اینجا فضاهای مکث و حرکت توسط خود رمپ و ارتباط آن با دیگر فضاها ایجاد شده اند. لوکوربوزیه از این رمپ برای ایجاد این ارتباطات بهره برده است.

پاسخ گویی به نیازهای خاص پلان نشان می دهد. صفحه تراس بام و حجم ورودی بیان کننده تنش میان منحنی ها و سیستم عمود بر هم هستند. هریک از فضاها اجزای هدفمندی دارند که به نیازهای عملکردی و نمادین طراحی پاسخ می دهند. بیشترین تنش در تقسیمات فضایی / سلولی طبقه اول و در پویایی قدرتمند فرم حاصل از مدول بندی و غنای آشکار سطوح است. این پویایی فزاینده توسط سیستم شبکه خطوط عمود بر هم کنترل شده است خصوصا توسط نیروهای دوگانه ناشی از تاثیرات فرم های اصلی بر سیستم اولین نیرو توسط محور اصلی محدوده حجمی طبقه اول اعمال شده است.



سیستم هندسی اولیه یک شبکه عمود بر هم فاقد جهت بود که لوکوربوزیه با بهره گیری از آن محدوده نشیمن را طراحی کرده است. این مکعب یک خط مبنای منظم پدید می آورد که به تحقق موضوع اصلی طراحی یعنی ارتباط فرم و محیط پیرامون کمک کند.



در ساوا، رمپ ابزاری برای پرومنا د معماری است که به دو صورت عمل می کند:

1. لوکوربوزیه (۱۳۹۰)، ترجمه محمد رضا جودت تهران، به سوی معماری جدید، انتشارات آرمانشهر.

2. بنیامین، والتر (۱۳۹۰)، اثر هنری در عصر تولید مکانیکی، در اکران اندیشه فصل هایی در فلسفه سینما، ترجمه پیام یزدانجو، نشر مرکز، تهران.

3. Penz, François (2004), The Architectural Promenade as Narrative Device: Practiced Based Research in Architecture and Moving Image, Digital Creativity, Vol. 15, Issue 1, (March), pp: 39-51.
4. Bruno, G (2002), Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film, Verso, London & New York.
5. Panofsky, Erwin (2003), Style and Medium in the Motion Pictures, in The Visual Turn: Classical Film Theory and Art History, Edited by Angela Dalle Vacche, Rutgers University Press, New Brunswick.
6. Salazkina, Masha (2008), Baroque Dialectics or Dialectical Baroque Sergei Eisenstein in/on Mexico, in European Film Theory, edited by Temenuga Trifonova, Routledge, London & New York.
7. Koeck, Richard (2012), Cinemas: Cinematic Spaces in Architecture and Cities, Routledge, London & New York.
8. LaValley, Albert J., & Scherr, Barry P. (2001), Eisenstein at 100: A Reconsideration, Rutgers University Press, New Brunswick

4- نتیجه گیری

پرومنا معماری واژه ایست که اولین بار توسط لوکوربوزیه در سال 1924 مطرح شد. پرومنا در اصل مسیر حرکت مخاطب (بیننده) در فضای ساخته شده است که در آثار وی لوکوربوزیه نیز نقش اساسی را بازی کرده است. در آثار وی حرکت و مواجهه بسیار پراهمیت بوده و در تمامی آثار وی مشهود است. همچنین ارایه راهکارهایی کالبدی جهت ایجاد ارتباط و حس تعامل کاربر با محیط به وسیله رویکرد پرومنا با دید 3 بعدی به فضا و طراحی مسیر حرکت کاربر و سکانس هایی که در هر قسمت از مسیر پیش روی ناظر قرار گرفته تا با این توالی سکانس ها هر آنچه طراح به عنوان سناریست فضا در نظر گرفته است با تاکید بر ارتفاع دید ناظر و مسیر القا شده فضا را از دریچه نگاه طراح تجربه میکند. همانگونه که تماشاگر سینما از سایت های فیلمیک که به صورت سکانس از جلوی چشمانش میگذرند یک مسیر در ذهن خود ایجاد می کند بر روی این مسیر خیالی حرکت می کند و از میان فضاها متنوع در زمان های متفاوتی گذار می کند. در تجربه ی فضای معماری نیز ناظر متحرک، دست به یک سازمان دهی ذهنی از فضا ها میزند و آن ها را در یک سکانس مونتاژی تجربه می کند. در الگوی معماری پرومنا (حرکت ناظر) به مثابه مهم ترین مؤلفه در ادراک فضا عمل می نماید.

8- چکیده انگلیسی

7- منابع مورد استفاده



11th International Conference on Sustainable Development & Urban Construction

Architecture and cinema are arts whose design is based on frequency and spatial proximity. In architecture, the observer moves through a series of phenomena that he observes in sequence, but the viewer of the film creates a "path" in his mind through film sites that pass in front of his eyes in sequence. In cinema, as in architecture, the audience is confronted with a flood of images and spaces, and the realization, while decentralized, is a situation that is increasingly emerging in all areas of art and shows profound changes in the field of perception, its best field of action. Finds in the cinema. Cinema, with its striking nature, is compatible with this way of receiving. This theoretical research, which has been done by descriptive-analytical method and using library resources, tries to reveal the point that using the architectural capacities of Promenad in indoor spaces can strengthen and create sequences. Space took an effective step. According to the results, Villa Sava, like the Renaissance villa, has a central form, and this villa, in addition to having historical and contemporary concepts, is also a symbol of Le Corbusier's step-by-step thinking.

Keywords: Spatial Sequence, Interior, Promenade Architecture.

یازدهمین کنفرانس بین المللی توسعه پایدار و عمران شهری



11th International Conference on Sustainable Development & Urban Construction