

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱	فصل اول: کلیات تحقیق.....
۲	۱-۱- مقدمه.....
۳	۱-۲- بیان مسئله.....
۴	۱-۳- اهداف تحقیق.....
۴	۱-۳-۱- اهداف عملی.....
۴	۱-۳-۲- اهداف کاربردی.....
۴	۱-۴- پیشینه تحقیق.....
۶	۱-۵- فرآیند تحقیق.....
۷	فصل دوم: مبانی تحقیق و مروری بر تحقیقات انجام شده.....
۸	۱-۲- مقدمه.....
۸	۲-۲- مبانی نظری پیرامون موزه.....
۸	۲-۲-۱- تعریف موزه.....
۸	۲-۲-۲- تاریخچه و روند تحولات موزه‌های.....
۹	۲-۲-۳- نقش موزه‌ها.....
۱۱	۲-۲-۳-۱- نقش موزه‌ها در توسعه فرهنگی.....
۱۲	۲-۲-۴- معماری موزه.....
۱۳	۲-۲-۵- مبانی نظری موزه‌ها.....
۱۴	۲-۲-۶- تنوریهای جدید موزه سازی.....
۱۵	۲-۲-۷- طراحی موزه.....
۱۶	۲-۲-۷-۱- نکات حائز اهمیت از طراحی موزه از نگاه ناظر درونی.....
۱۷	۲-۲-۷-۲- نکات حائز اهمیت در طراحی موزه از نگاه ناظر بیرونی.....
۱۷	۲-۲-۷-۳- مکان قرارگیری ساختمان موزه.....
۱۷	۲-۲-۷-۴- موزه‌های بزرگ.....
۱۷	۲-۲-۷-۵- فضای سبز و موزه.....
۱۷	۲-۲-۷-۶- ایمنی و حفاظت.....
۱۷	۲-۲-۷-۷- آرایش گالریها.....

۱۸ ۳-۲- مبانی نظری پیرامون آب
۱۸ ۳-۲-۱- زیبایی شناسی و مفاهیم آب
۲۰ ۳-۲-۱- مرکزیت
۲۲ ۳-۲-۱- شکل دهنده-شکلپذیر
۲۳ ۳-۲-۱- دعوت کننده-پیوند دهنده-جداکننده
۲۴ ۳-۲-۱- گذرا-جاری
۲۵ ۳-۲-۱- منظرین-نمایشی
۲۷ ۴-۲- مبانی نظری پیرامون رویکرد تحقیق (معماری پرومنا)
۲۷ ۴-۲-۱- حرکت و جریان
۲۷ ۴-۲-۲- حرکت در فلسفه شرق
۲۸ ۴-۲-۱- ملاصدرا
۲۹ ۴-۲-۲- اخوان الصفا
۳۰ ۴-۲-۳- ابن سینا
۳۱ ۴-۲-۳- حرکت در فلسفه غرب
۳۱ ۴-۲-۱- نیوتن
۳۱ ۴-۲-۲- کانت
۳۲ ۴-۲-۴- حرکت و فیزیک
۳۳ ۴-۲-۵- حرکت و هنر
۳۳ ۴-۲-۱- نقاشی
۳۸ ۴-۲-۵- عکاسی
۴۰ ۴-۲-۳- مجسمه سازی
۴۳ ۴-۲-۵- موسیقی و فیلم
۴۵ ۴-۲-۶- از حرکت تصویر به حرکت معماری
۴۷ ۴-۲-۶-۱- نمونه‌هایی از معماری مرتبط با حرکت
۵۱ ۴-۲-۶-۲- حرکت، تکنولوژی و معماری
۵۶ ۴-۲-۶-۳- انیمیشن و حرکت واقعی
۵۷ ۴-۲-۷- فضا و زمان
۵۷ ۴-۲-۷-۱- نیازهای انسانی

- ۵۸ ۲-۴-۷-۲- کیفیت‌های محیطی
- ۵۹ ۲-۴-۷-۲-۱- مدل‌های طبقه بندی کیفیت محیط
- ۵۹ ۲-۴-۷-۳- رویکردهای روانشناختی
- ۶۱ ۲-۴-۷-۴- ارتباط انسان و محیط
- ۶۳ ۲-۴-۷-۵- فرآیند ارتباط
- ۶۴ ۲-۴-۷-۵-۱- احساس محیط
- ۶۵ ۲-۴-۷-۵-۲- حواس پنجگانه:
- ۶۸ ۲-۴-۷-۵-۳- حس حرکت
- ۶۹ ۲-۴-۷-۵-۴- حس جهت یابی
- ۶۹ ۲-۴-۷-۶- ادراک فضا
- ۷۲ ۲-۴-۷-۶-۱- مکان و ادراک
- ۷۳ ۲-۴-۷-۶-۲- حرکت در فضا
- ۷۵ ۲-۴-۷-۶-۳- جنبه‌های سه بعدی ادراک
- ۷۶ ۲-۴-۷-۶-۴- عوامل مؤثر بر ادراک
- ۷۹ ۲-۴-۷-۶-۵- عوامل مربوط به فرد
- ۸۶ ۲-۴-۷-۶-۶- خطاهای ادراکی
- ۸۶ ۲-۴-۸- شناخت محیط
- ۸۹ ۲-۴-۸-۱- رفتار محیطی
- ۹۰ ۲-۴-۸-۱-۱- محیط ساخته شده و رفتار انسان
- ۹۱ ۲-۴-۸-۲- ترجیح مکانی
- ۹۲ ۲-۴-۸-۳- گرایش‌های انسانی
- ۹۴ ۲-۴-۹- ارتباط میان سینما و معماری
- ۹۵ ۲-۴-۹-۱- سیالیت فضای سینمایی
- ۹۶ ۲-۴-۹-۲- ادراک لامسه ای فیلم و معماری نزد بنیامین و مرلوپونتی
- ۹۹ ۲-۴-۹-۳- سرگئی آیزنشتاین و معماری
- ۱۰۳ ۲-۴-۱۰- معماری پرومنا لوكوربوزیه
- ۱۰۷ ۲-۴-۱۰-۱- فضا و حرکت در معماری لوكوربوزیه
- ۱۰۸ ۲-۴-۱۰-۲- پیشینه معماری پرومنا لوكوربوزیه

۱۰۹	۲-۴-۱۰-۳-نقش حرکت، فضا و بازدید کننده در معماری پرومنا
۱۱۴	۲-۴-۱۰-۴-افق و بی نهایت در معماری پرومنا
۱۲۰	۲-۵-جمع بندی مبانی نظری
۱۲۳	فصل سوم: مواد و روش ها
۱۲۴	۳-۱-مقدمه
۱۲۴	۳-۲-نوع تحقیق
۱۲۵	۳-۳-روش تحقیق
۱۲۶	۳-۴-روش و ابزار گردآوری اطلاعات
۱۲۶	۳-۴-۱-روش کتابخانه ای
۱۲۷	۳-۴-۲-روش میدانی
۱۲۷	۳-۵-روش تجزیه و تحلیل اطلاعات
۱۲۹	فصل چهارم: یافته های تحقیق
۱۳۰	۴-۱-مقدمه
۱۳۰	۴-۲-بررسی نمونه های موردی
۱۳۰	۴-۲-۱-نمونه های موجود داخلی
۱۳۰	۴-۲-۱-۱-باغ موزه آب
۱۳۵	۴-۲-۱-۲-موزه آب کاخ سعدآباد
۱۳۸	۴-۲-۱-۳-موزه ملی آب ایران
۱۴۰	۴-۲-۲-نمونه های موجود خارجی
۱۴۰	۴-۲-۲-۱-موزه تاریخی آب در اوزاکا
۱۴۱	۴-۲-۲-۲-باغ هنرهای زیبا اثر تادو آندو
۱۴۲	۴-۲-۲-۳-مربع جهان یا مربع آب (نمایشگاه زندگی اقیانوس و ساحل)
۱۴۴	۴-۳-معرفی و ضوابط طراحی باغ موزه آب
۱۴۵	۴-۳-۱-گالریها
۱۴۵	۴-۳-۲-آمفیتاتر (سالن چند منظوره)
۱۴۵	۴-۳-۳-کتابخانه
۱۴۶	۴-۳-۴-بخش اداری
۱۴۶	۴-۳-۵-رستوران

۱۴۶ ۴-۳-۶-غرفه محصولات
۱۴۶ ۴-۳-۷-انبار
۱۴۷ ۴-۳-۸-نگهبانی
۱۴۷ ۴-۳-۹-پارکینگ
۱۴۷ ۴-۳-۱۰-تاسیسات
۱۴۷ ۴-۳-۱۱-فضای سبز
۱۴۹ فصل پنجم : بحث، نتیجه گیری و طراحی
۱۵۰ ۵-۱-مقدمه
۱۵۰ ۵-۲-اقلیم شناسی
۱۵۰ ۵-۲-۱-مطالعات جغرافیایی کرمان
۱۵۱ ۵-۲-۲-خصوصیات اقلیم کرمان
۱۵۲ ۵-۲-۲-۱-درجه حرارت شهر کرمان
۱۵۳ ۵-۲-۲-۲-بادها
۱۵۳ ۵-۲-۲-۳-بارندگی
۱۵۴ ۵-۲-۲-۴-تابش
۱۵۴ ۵-۲-۳-تقسیمات اقلیمی و تیپولوژی معماری
۱۵۴ ۵-۲-۳-۱-ویژگی معماری بومی مناطق گرم و خشک
۱۵۶ ۵-۳-تحلیل سایت
۱۶۰ ۵-۴-مطالعات و برنامه فیزیکی
۱۶۰ ۵-۴-۱-معرفی بخشهای اصلی مجموعه و اهداف شکل گیری هر بخش
۱۶۱ ۵-۴-۲-مطالعات برنامه ریزی
۱۶۱ ۵-۴-۲-۱-حوزه بندی فضاها
۱۶۴ ۵-۴-۲-۲-برنامه فیزیکی طرح
۱۶۶ ۵-۴-۲-۳-دیاگرام ها
۱۶۸ ۵-۴-۲-۴-زون بندی طبقات
۱۷۲ ۵-۵-روند و ایده های طراحی
۱۷۳ ۵-۶-سازه ی طرح
۱۷۳ ۵-۷-تاسیسات

۱۷۴	۵-۷-۱-دستگاه مبرد جذبی
۱۷۴	۵-۷-۲-سیستم تولید آب داغ
۱۷۵	۵-۷-۳-سیستم آتش نشانی
۱۷۵	۵-۸-نتیجه گیری
۱۷۷	منابع

فهرست جدول ها

صفحه	عنوان
۳۰	جدول ۱-۲- تقسیم بندی حرکت از دیدگاه اخوان الصفا
۷۲	جدول ۱-۲- جدول حواس چندگانه به عنوان نظام ادراکی

فهرست تصویرها

عنوان	صفحه
تصویر ۱-۲- موزه لور پاریس، آی.ام.پی.....	۱۰
تصویر ۲-۲- نمایش اثری جکسون پولاک در موزه.....	۱۱
تصویر ۳-۲- موزه هنر مدرن پاریس.....	۱۲
تصویر ۴-۲- موزه دیونگ (DE YOUNG)، هرتووک و دمورن.....	۱۳
تصویر ۵-۲- موزه امپراطوری جنگ، دانیل لیسکیند.....	۱۳
تصویر ۶-۲- موزه هنر مدرن پاریس.....	۱۵
تصویر ۷-۲- پارک دولایت پاریس، برنارد شومی.....	۱۵
تصویر ۸-۲- فضاهای داخلی موزه دیونگ (DE YOUNG)، هرتزووک و دمورن.....	۱۶
تصویر ۹-۲- آب مرکز میدان نقش جهان.....	۲۰
تصویر ۱۰-۲- پلان مسجد شاه، آب مرکز بناست.....	۲۰
تصویر ۱۱-۲- مسجد شاه اصفهان.....	۲۱
تصویر ۱۲-۲- جنبه العارفیه.....	۲۲
تصویر ۱۳-۲- باغ فین کاشان.....	۲۴
تصویر ۱۴-۲- باغ شاهزاده کرمان.....	۲۴
تصویر ۱۵-۲- مسجد شاه اصفهان.....	۲۵
تصویر ۱۶-۲- بازی نور در عمارت شترگلوی فین کاشان.....	۲۶
تصویر ۱۷-۲- باغ چهلستون اصفهان.....	۲۶
تصویر ۱۸-۲- باغ هشت بهشت اصفهان.....	۲۶
تصویر ۱۹-۲- نقاشی دیواری، مصر.....	۳۴
تصویر ۲۰-۲: فضای دیده شده از نقطه ای ثابت (پیترو پروچینو) تسلیم کلیدها به سنت پیترو» ۱۴۸۲، نقاشی دیواری، نمازخانه سیستین، واتیکان، رم).....	۳۴
تصویر ۲۱-۲- فضای دیده شده از نقاط متعدد در زمان (پابلو پیکاسو «گرنیکا» ۱۹۳۷، بمباران دهکده گرنیکا توسط بمبافکن‌های آلمان نازی در خلال جنگ داخلی اسپانیا).....	۳۵
تصویر ۲۱-۲- «سگ و قلاده» اثر جیاکومو بالا، حرکت با تکرار قسمت‌های متحرک بدن سگ و دامن زن	
نمایش داده شده است.....	۳۷

- تصویر ۲-۲۲- برهنه ای در حال پایین آمدن از پله، شماره ۲» مارسل دوشامپ، ۱۹۱۲، حرکت به وسیله
توالی و تکرار طراحی تصویر ایجاد شده است..... ۳۷
- تصویر ۲-۲۳: اثر ویکتور وازارلی پایه گذار مکتب اپ آرت..... ۳۸
- تصویر ۲-۲۴- عکاسی از یورتمه رفتن اسب، اثر ادوارد مایبریج..... ۳۸
- تصویر ۲-۲۵- عکاسی از مردی در حال راه رفتن، اثر اتین ژول ماری..... ۳۹
- تصویر ۲-۲۶- اثر گرگوری ریزش برف را می‌نگرد..... ۳۹
- تصویر ۲-۲۷- تندیس رشد یک بطری در فضا..... ۴۰
- تصویر ۲-۲۸- تندیس اسب..... ۴۱
- تصویر ۲-۲۹- تندیس پرنده در فضا..... ۴۱
- تصویر ۲-۳۰- پیکر جنبشی: موج ایستاده..... ۴۲
- تصویر ۲-۳۱- میله‌های فلزی معلق در فضا..... ۴۳
- تصویر ۲-۳۲- ژان تینگلی، تعظیم به نیویورک، ۱۹۶۰. درست در لحظه پیش از خود ویرانگری..... ۴۳
- تصویر ۲-۳۳- آپارتمان کازامیلا..... ۴۸
- تصویر ۲-۳۴- برج انیشتین..... ۴۸
- تصویر ۲-۳۵- بنای یادبود تاتلین..... ۴۹
- تصویر ۲-۳۶- نمونه‌ای از معماری فوتوریستی، آنتونیو سنت-الیا..... ۴۹
- تصویر ۲-۳۷- خانه شرودر..... ۵۰
- تصویر ۲-۳۸- ویلا ساووا..... ۵۰
- تصویر ۲-۳۹- موزه گوگنهایم در بیلباو..... ۵۱
- تصویر ۲-۴۰- ماکس راینهاردهاوس، برلین ۱۹۹۲، آیزنمن..... ۵۳
- تصویر ۲-۴۱- خانه مجازی دفتر معماری FOA..... ۵۴
- تصویر ۲-۴۲- بندر نیویورک..... ۵۶
- تصویر ۲-۴۳- نمودار سلسله نیازهای انسانی مازلو..... ۵۸
- تصویر ۲-۴۴- نمودار فرآیند ارتباط انسان - محیط..... ۶۱
- تصویر ۲-۴۵- تصورات ذهنی و واقعیت..... ۶۲
- تصویر ۲-۴۶- فرآیند ارتباط با محیط..... ۶۳
- تصویر ۲-۴۷- نمودار فرآیند احساس محیط..... ۶۴

- تصویر ۲-۴۸- تأثیر رنگ بر وزن اشکال..... ۶۶
- تصویر ۲-۴۹- تأثیر شرایط قرارگیری بر وزن اشکال..... ۶۶
- تصویر ۲-۵۰- نمودار مراحل ادراک..... ۷۰
- تصویر ۲-۵۱- ادراک فضایی (بازارچه‌ای در شهر ورسای، فرانسه)..... ۷۳
- تصویر ۲-۵۲- ادراک زمانی (فلورانس، ایتالیا)..... ۷۳
- تصویر ۲-۵۳- نمودار انواع عوامل محیطی مؤثر بر ادراک..... ۷۶
- تصویر ۲-۵۴- رابطه پیچیدگی، جالب بودن و لذت..... ۷۷
- تصویر ۲-۵۵- نمودار عوامل فردی مؤثر بر ادراک..... ۸۰
- تصویر ۲-۵۶- نمودار فرآیند شناخت..... ۸۷
- تصویر ۲-۵۷- نمودار مفهوم شایستگی..... ۹۰
- تصویر ۲-۵۸- ادراک قابلیت‌های محیط..... ۹۱
- تصویر ۲-۵۹- حرکت به صورت دنبال کردن اهداف..... ۹۲
- تصویر ۲-۶۰- لبه‌های گیاه‌کاری شده و امنیت ادراک شده..... ۹۳
- تصویر ۲-۶۱- تلاش بیهودم..... ۹۳
- تصویر ۲-۶۲- الهام‌گیری آیزنشتاین از بناهای معماری گوتیک در بسط تئوری ترکیب..... ۱۰۲
- تصویر ۲-۶۳- استفاده چویسی از تکنیک‌ها و استراتژی‌های بصری سینماتیک..... ۱۰۲
- تصویر ۲-۶۴- تاکید آیزنشتاین بر نگریستن با چشم یک فیلمساز به آکروپلیس..... ۱۰۳
- تصویر ۲-۶۵- حرکت ناظر به مثابه مهم‌ترین عنصر تولید فضا در ویلا ساوا..... ۱۰۵
- تصویر ۲-۶۶- شات‌هایی از فیلم لوکوربوزیه و شنال از ویلا ساوا..... ۱۰۵
- تصویر ۲-۶۷- ویلا ساوا به مثابه مظهر گرایش فضا- زمان در معماری مدرن..... ۱۰۶
- تصاویر ۲-۶۸ و ۲-۶۹- فرانچسکو بورومینی، کلیسای سن کارلو: حرکت، پویایی و سیالیت به مثابه
مشخصه‌های اساسی معماری باروک..... ۱۰۷
- تصویر ۲-۷۰- پویایی مسیر در ویلا ساووی و حرکت به سمت فضای بی‌نهایت، منبع: لوکوربوزیه (تجزیه و
تحلیل فرم)..... ۱۱۰
- تصویر ۲-۷۱: ویلا ساووی واقع در شهر پواسی، تصویر از لوکوربوزیه..... ۱۱۲
- تصویر ۲-۷۲- بام ویلا ساووی واقع در شهر پواسی، تصویر از لوکوربوزیه..... ۱۱۳

- تصویر ۲-۷۳- زنجیره حرکتی میان فضای داخل و خارج توسط یک پله منتهی به باغ، ویلا گارشس، لوکوربوزیه..... ۱۱۴
- تصویر ۲-۷۴- دو خط عمود بر هم و تشکیل یک صلیب تاکید بر نقطه ای که تمام ابعاد را تحت تاثیر قرار می دهد، طرح از لوکوربوزیه..... ۱۱۵
- تصویر ۲-۷۵- اشکال عمودی ناقوس و دودکش برای تقویت نقش افق در دیر لاتورت، لوکوربوزیه..... ۱۱۶
- تصویر ۲-۷۶- تاثیر منظر بر طرح، خانه کوچک در شهر کورساوکس سویس، اسکیس لوکوربوزیه..... ۱۱۷
- تصویر ۲-۷۷- دید ناظر به فضای خارجی و داخلی تحت تاثیر فرم ماریج، موزه نامحدود، اسکیس لوکوربوزیه..... ۱۱۹
- تصویر ۲-۷۸- دید پرنده از موزه نامحدود، لوکوربوزیه..... ۱۱۹
- تصویر ۴-۱- نقشه سایت باغ موزه..... ۱۳۰
- تصویر ۴-۲- موقعیت باغ موزه آب..... ۱۳۱
- تصویر ۴-۳- نیم کره سنگی..... ۱۳۱
- تصویر ۴-۴- جداره معبر..... ۱۳۲
- تصویر ۴-۵- آبنا..... ۱۳۲
- تصویر ۴-۶- آبنا می ریزی..... ۱۳۳
- تصویر ۴-۷- تونل پلکسی گلاس..... ۱۳۳
- تصویر ۴-۸- محوطه سایت..... ۱۳۳
- تصویر ۴-۹- مسیر آب قنات..... ۱۳۴
- تصویر ۴-۱۰- فضای محوطه باز..... ۱۳۴
- تصویر ۴-۱۱- موزه ساختمان..... ۱۳۶
- تصویر ۴-۱۲- گنجینه..... ۱۳۷
- تصویر ۴-۱۳- روند کار..... ۱۳۸
- تصویر ۴-۱۴- شکل ساختمان..... ۱۳۹
- تصویر ۴-۱۵- موزه اوزاکا..... ۱۴۰
- تصویر ۴-۱۶- تناسب ساختمان..... ۱۴۲
- تصویر ۴-۱۷- دیوار بتنی..... ۱۴۲
- تصویر ۴-۱۸- مربع آب..... ۱۴۲

۱۴۳	تصویر ۴-۱۹-فضاها.....
۱۴۳	تصویر ۴-۲۰-شیشه به عنوان مصالح اصلی.....
۱۵۱	تصویر ۵-۱-جغرافیای کرمان.....
۱۵۲	تصویر ۵-۲-نمودار بارندگی، درجه حرارت و رطوبت استان کرمان.....
۱۵۶	تصویر ۵-۴-نقشه هوایی شهر کرمان.....
۱۵۷	تصویر ۵-۵-نقشه هوایی از محل قرار گیری سایت در شهر کرمان.....
۱۵۷	تصویر ۵-۶-ابعاد و اندازه های زمین.....
۱۵۸	تصویر ۵-۷-محل قرار گیری سایت بر روی نقشه شهر کرمان.....
۱۵۸	تصویر ۵-۸-تحلیل اقلیمی سایت.....
۱۵۹	تصویر ۵-۹-دسترسی های سایت.....
۱۵۹	تصویر ۵-۱۰-طرح های بالادست سایت.....
۱۶۰	تصویر ۵-۱۱-کاربری های اطراف سایت.....
۱۶۶	تصویر ۵-۱۲-دیاگرام همکف.....
۱۶۷	تصویر ۵-۱۳-دیاگرام طبقه اول.....
۱۶۷	تصویر ۵-۱۴-دیاگرام طبقه دوم.....
۱۶۸	تصویر ۵-۱۵-دیاگرام طبقه سوم.....
۱۶۸	تصویر ۵-۱۶-زون بندی طبقه همکف.....
۱۶۹	تصویر ۵-۱۷-زون بندی طبقه اول.....
۱۷۰	تصویر ۵-۱۸-زون بندی طبقه دوم.....
۱۷۱	تصویر ۵-۱۹-زون بندی طبقه سوم.....
۱۷۲	تصویر ۵-۲۰-ایده طراحی.....
۱۷۳	تصویر ۵-۲۱-روند طراحی.....

چکیده

انسان مجموعه ای پیچیده از روح و ذهن و جسم است. همانگونه که جسم آدمی به غذا نیازمند است، ذهن و روح او نیز طالب عناصری است که به او آرامش ببخشد. در جامعه شهری که ساختمانهای بلند و خیابانها و زندگی ماشینی همه جا را احاطه کرده است، جلوه های زیبایی و هنر بهترین پناه برای روح خسته و آرامش انسان است. امروزه در شهرها شاهد عناصری با بافت سخت مثل بتن و ... به جای عناصر طبیعی (پوشش گیاهی) هستیم. لذا باید با به کارگیری عناصری که بافت نرم دارند، گوشه عزلت و زیبایی فراهم کرد تا به روان انسان آرامش بخشید. آب یکی از این عناصر به شمار میرود و چه در حالت سکون و چه در حالت حرکت نوازش دهنده روح انسان است. بنابراین دلیل اصلی انتخاب موضوع موزه ی آب، مهجور ماندن و نیاز به آن و دلیل اصلی انتخاب رویکرد پرومنا، رابطه ی بین روان بودن، جاری بودن و حرکت در این رویکرد و موزه ی آب است. این پژوهش از نوع تحقیقات کاربردی می باشد که با روش توصیفی- تحلیلی به تشریح و تبیین مسأله پرداخته شده است. نتایج تحقیق نشان داد 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 خود را از شرحی که چویسی بر آکروپولیس نگاشته بود، الهام گرفت. تحلیل چویسی از تجربه معماری در محور Z، بنیان معماری پرومنا لوکوربوزیه را تشکیل می دهد، جایی که معماری، کنترل مناظر و تجربه های فضایی است که در ارتفاع «پنج پا و شش اینچ» 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 Z تجربه می گردد.

واژگان کلیدی:

موزه آب، معماری پرومنا، لوکوربوزیه، حرکت، معماری سینماتیک

فصل اول: کلیات تحقیق

ایده تجربه معماری در حال حرکت، کاملترین شکل بیانی خود را در مفهوم معماری پرومناد می یابد (پنز^۱، ۲۰۰۴). معماری پرومناد، ابزاری برای تولید فضای معماری، با در نظر گرفتن تجربه ادراک فضایی مخاطب متحرک در بنا، هنگام فرایند طراحی است. در الگوی معماری پرومناد، "حرکت ناظر" به مثابه مهمترین مولفه در ادراک فضا عمل مینماید، و ادراک معماری تنها با حضور کالبدی مخاطبی معنا می یابد که در حرکت و "پرسه زنی" به گونه ای روایتمند و سکانشی، همچون تماشاگر فیلم، فضاها را به یکدیگر پیوند میدهد و به معماری، ماهیتی زمانمند و سینمایی میبخشد. اهمیت "حرکت" در معماری از این جهت است که مرده یا زنده بودن اثر معماری در رابطه با درجه ای است که در آن قانون حرکت، نادیده گرفته شده است و یا به طور درخشانی مورد استفاده قرار گرفته است (جویدیک^۲، ۱۹۸۴).

در شیوه طراحی پرومناد، سکانشهای 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 سینماتیک و بر پایه قواعد سینمایی ادراک کند؛ همانند فیلم که در آن، فضاها توسط ناظر در محور Z درک میگردند، در معماری نیز، مخاطب فضا را در محور Z تجربه میکند. به همان شیوه ای که فیلم توسط کارگردان شات به شات در فضا ساخته میشود، در معماری سینماتیک، فریمهایی که تصویر پیوسته ای را از پرسپکتیوهای تغییریابنده و لنداسکیپهای اطراف ایجاد میکنند، ناظر را به ادامه حرکت در بنا تحریک میکنند (جویدیک، ۱۹۸۴).

انسان مجموعه ای است پیچیده از روح و ذهن و جسم. همانگونه که جسم آدمی به غذا نیازمند است، ذهن و روح او نیز طالب عناصری است که به او آرامش ببخشد. در جامعه شهری که ساختمانهای بلند و خیابانها و زندگی ماشینی همه جا را احاطه کرده است، جلوه های زیبایی و هنر، بهترین پناه برای روح خسته و آرامش طلب آدمی است. امروزه در شهرها شاهد عناصری با بافت سخت مثل بتن و ... به جای عناصر طبیعی (پوشش گیاهی) هستیم. لذا باید با به کارگیری عناصری که بافت نرم دارند، گوشه عزلت و زیبایی فراهم کرد تا به روان انسان آرامش بخشید. آب یکی از این عناصر به شمار میرود و چه در حالت سکون و چه در حالت حرکت نوازش دهنده روح انسان است.

بنابراین دلیل اصلی انتخاب موضوع موزه ی آب، مهجور ماندن و نیاز به آن و دلیل اصلی انتخاب رویکرد پرومناد، رابطه ی بین روان بودن، جاری بودن و حرکت، بین این رویکرد و موزه ی آب است.

¹ Penz

² Joedicke