

روان‌شناسی و معماری

مانفرد لیم براک

ترجمه فرهاد مالکی

گروه درون رشته‌ای که توانایی ارزیابی صحیح و کامل نتایج حاصله از ارائه فضای سه بعدی را از قبل داشته باشند، امکان پذیر است.

در اینجا نقطه شروع تجزیه و تحلیل چرخه مراجعه‌کنندگان موزه (بازدیدکنندگان) است. به خاطر اهمیت فوق‌العاده بازدیدکننده محور اصلی بحث ماست. کارکنان موزه، دانشمندان و همه کسانی که تا به حال اشاره‌ای به آنها کردیم تنها به خاطر ارتباطی که با بازدیدکننده دارند، مثلاً به عنوان اطلاع‌رسان یا راهنما، مورد توجه قرار می‌گیرند.

از دیدگاه جامعه‌شناسی می‌توان میان بازدیدکنندگان واقعی و بالقوه تمایز قائل شد. باید آماری درباره هر دو گروه گردآوری شود و در آن به ویژگی‌های اجتماعی، نژاد، شغل، سطح تحصیلات و اطلاعات محیط‌زیست آنها توجه شود. پاسخ پرسش‌های فوق باید به دقت و با توجه به جزئیات مطالعه شوند، چرا که برخلاف مدارس و بیمارستان‌ها، یک موزه تنها به افراد محلی اختصاص ندارد و گروه‌های متنوع و گسترده‌ای از افراد، از جمله گردشگران، به آنجا مراجعه می‌کنند.

به همین ترتیب یک موزه واقع در یک جامعه صنعتی دارای خصوصیات مشابه با یک موزه موجود در یک جامعه کشاورزی نیست. اگر جامعه کشاورزی در مسیر صنعتی شدن گام برمی‌دارد، توسعه جامعه‌شناسی آن در آینده باید به صورت کامل مورد مطالعه قرار گیرد.

هنگامی که یک موزه جدید ساخته می‌شود، تحقیقات درباره بازدیدکنندگان احتمالی آن نقش مهمی را ایفا می‌کند و امکان پیشگویی و حدس و گمان را فراهم می‌آورد. به هر حال مطلوب‌ترین حالت، جذب بیشترین تعداد ممکن افراد (در فرضیه همه آنها) به موزه است. وظیفه جامعه‌شناس در این راستا تشخیص محدودیت‌ها و تعریف چرخه مردمی است که احتمال مراجعه آنها وجود دارد و باید قابلیت‌ها، طرز فکرها و شرایط جغرافیایی آنها مورد بررسی و مطالعه قرار گیرد.

روابط انسان‌ها می‌پردازد و این روابط اغلب آنقدر پیچیده‌اند که تشخیص ماهیت آنها بسیار دشوار است، بهترین کاری که ما می‌توانیم انجام دهیم این است که چند محور اصلی را در نظر بگیریم و این روابط را در چارچوب آنها طبقه‌بندی کنیم تا به الگوهای عملی سه بعدی دست یابیم. یک مشکل همیشگی نیز در اینجا بروز پیدا می‌کند و آن این است که یک جامعه‌شناس با زبانی تحلیلی و کلی صحبت می‌کند، در حالی که یک معمار با زبانی عملی و با در نظر گرفتن مفاهیم مادی و فضایی سه بعدی صحبت می‌کند. این بدان معناست که مفاهیم علمی خاص باید در چارچوبی کلی اصلاح شوند تا بتوان آنها را ارائه کرد.

همان طور که قبلاً گفته شد این گفتار به شبکه پیچیده مشکلات موجود پیرامون موزه مدرن می‌پردازد، مشکلاتی که به ماهیت چند بعدی خود موزه برمی‌گردد. این ماهیت از محتوای مجموعه‌های موجود و ترکیب اجتماعی بازدیدکنندگان ناشی می‌شود. طبیعتاً هر چه موزه کوچکتر باشد از ترکیب یکدست‌تر و تخصصی‌تری برخوردار است و حل مشکلات موجود در راه ایجاد هماهنگی آسان‌تر می‌شود. بدین ترتیب ممکن است قسمت خاصی از شخصیت موزه از بین برود. جایگاه موزه در رابطه با مردم را می‌توان به صورت تعاملی میان ارائه و تشخیص جامعه‌شناسانه عنوان کرد. در این راستا موزه‌دار نقش یک رابط و راهنما را ایفا می‌کند.

وی و همکارانش باید خود را با یک پدیده عظیم، پیچیده و گیج‌کننده تطبیق دهند. بنابراین هنگام ساخت یک موزه بسیار مطلوب است که یک مطالعه جامعه‌شناسانه اصولی صورت پذیرد و در آن ساختارها، تمایلات و نحوه سازماندهی سیستم‌های ارزشی مورد بررسی قرار گیرند تا بدین ترتیب یک برنامه‌ریزی علمی به صورت پیشاپیش صورت پذیرد. مشکل‌ترین قسمت در این راه همان آماده‌سازی الگوهای عملی است که تنها توسط یک

مانفرد لیم براک در سال ۱۹۱۳ در شهر پاریس متولد شد. پس از همکاری با معمار بزرگی چون Mies van der Rohe و کارکردن در دفتر Auguste perret در پاریس، بناهای متعددی را ساخت که می‌توان به نمونه‌های ذیل اشاره کرد: خانه فرهنگی Reuchlinbaus؛ در Pforzheim؛ موزه ویلهلم لیم براک در دویسبورگ؛ موزه Bad Buchau Federsee. ساختمان‌های مؤسسه دانشگاه در برانشویک و غیره. وی در حال حاضر مشغول کار در پروژه‌های ساختمان‌های فرهنگی است که موزه و خانه فرهنگ؛ Ruttweit. بنیاد فرهنگستان آلمان در دویسبورگ و غیره از آن جمله‌اند. وی همچنین عضو کمیته جهانی ایکوم در زمینه تکنیک‌ها و معماری موزه‌هاست.

جامعه‌شناسی: زمینه اجتماعی و حیطه عمل

در مباحث روشنفکرانه امروز سؤالات زیادی درباره جامعه‌شناسی مطرح می‌شوند؛ این سؤالات بر موزه تأثیرگذارند و موجب اصلاح برخی از دیدگاه‌های موجود درباره موزه و در نتیجه ساختار معماری آن می‌شوند.

موزه به طور خاص یک نمونه جامعه‌شناسی تجربی است، چرا که از یک سو جایی است که در آن سطح آگاهی فردی و اجتماعی افراد ارتقاء می‌یابد و حس همستگی آنها بیشتر می‌شود و از سوی دیگر اثری سه بعدی را در یک محیط محدود و قابل درک ارائه می‌کند. همچنین موزه به این دلیل می‌تواند یک نمونه جامعه‌شناسی به شمار آید چرا که در جامعه‌ای که دارای قوانین و تقسیم‌بندی‌های خاص خود است، موزه یکی از معدود محیط‌های موجود برای حضور آزادانه است. از آنجا که جامعه‌شناسی به

روان‌شناسی: ادراک و رفتار

اهمیت روان‌شناسی در این مقوله بلافاصله روشن می‌شود، چرا که وظیفه اصلی موزه‌ها برانگیختن احساسات افراد است. در این گفتار ما به دو جنبه می‌پردازیم: روان‌شناسی ادراک اشیاء و نحوه معماری موزه. روان‌شناسی جامعه و جامعه‌شناسی روانی با دو جنبه مذکور در ارتباطند، با این وجود نباید آنها را به طور جداگانه در نظر گرفت. این یک حقیقت اثبات شده است که هنگامی که یک فرد به یک شیء می‌نگرد براساس قوانین روان‌شناسی تحت تأثیر آن قرار می‌گیرد. هنگامی که فرد به جلوه‌های معماری می‌نگرد نیز این امر صادق است، چرا که هر دو این حالات تابع قواعد روان‌شناسی محیطی هستند. افزون بر این در یک موزه هر دو حالت فوق به شکل یک تجربه واحد تجلی می‌یابند. موزه فرصت ایده‌آل را برای مطالعه رابطه میان محیط و ذهن فراهم می‌آورد. این رابطه در موزه در چارچوبی مادی و فضایی محدود به خوبی قابل بررسی است. افزون بر این حوزه‌های وسیعی وجود دارند که چنین پژوهش‌هایی اگرچه از اهمیت و ضرورت بالایی برخوردارند، ولی هنوز در مراحل ابتدایی خود قرار دارند. در برخی موارد نیز حاشیه تفسیر تا حد زیادی با معیارهای قابل سنجش فیزیولوژی مقایسه می‌شود. به عنوان مثال در این رشته نیز به مانند سایر رشته‌ها پرسش‌نامه‌های آماری، که توسط آنها دانش‌آموزان نظرات خود را جمع‌بندی و ارائه می‌کنند، اطلاعات مفیدی را درباره ارتباط متقابل میان جهان داخل و خارج به ما ارائه می‌کنند. اصلاحات معماری نیز باید قدم به قدم و بر مبنای اطلاعات علمی صورت پذیرند. بسیار مهم است که نتایج دقیقی از این تحقیقات حاصل شوند تا از طریق آنها بتوان اطمینان حاصل کرد که تعادل مناسبی میان علوم مطلق و فناوری وجود دارد. در واقع در رشته معماری موزه، دانش روان‌شناسی باید به عنوان معیار نهایی به شمار آید؛ علم روان‌شناسی باید بستر مناسبی را فراهم آورد تا در آن وظیفه حفظ و نگهداری به نحو کارآمدتری صورت پذیرد.

در ادامه بر نقش ضمیر ناخودآگاه تمرکز می‌شود، چرا که این قسمت با وجود این که نقش محوری را ایفا می‌کند، به ندرت مورد توجه قرار می‌گیرد. تعامل میان ذهن، آگاهی و ضمیر ناخودآگاه ... که به عنوان مثال در تست پاداش نشان داده خواهد شد ... باید پایه و اساس تمام برنامه‌ریزی‌های معماری قرار گیرد.

فضا

قوة ادراک انسان از قواعد تعادل حیاتی پیروی می‌کند؛ به عبارت دیگر قسمت‌های متناقض حذف نمی‌شوند بلکه در وضعیت خاصی حفظ شده، امتداد می‌یابند و به طور همزمان متعادل می‌شوند. افزون بر این تناقضات باید به همان شکلی که در یک ساختار وجود دارند، قابل تشخیص باشند. بازدیدکننده از یک موزه نیز از همین الگوی روان‌شناسی پیروی می‌کند. وی باید میان تمایلاتی که او را به جلو می‌رانند و آنهایی که وی را متوقف می‌کنند — تحسین یا انتقاد — توازنی برقرار کند. ادراک همراه با فعالیت‌های ذهنی است و شاید بتوان آن را به عنوان ترکیبی از نیروهای مختلف تعریف کرد. در نمونه دومی که به آن اشاره شد می‌توان مثال‌هایی را نیز بیان کرد: جهت، اندازه، شکل، رنگ و ... همگی نتیجه واکنش بازدیدکننده‌اند.

موزه در واقع نوعی فضای خاص است که در آن جدا از رابطه انسان و فضا، رابطه پیچیده‌ای نیز میان اشیاء و فضا وجود دارد. به عبارت دیگر سبک معماری و اشیاء همگی جزئی از یک کلیت واحدند، کلیتی که احتمالاً در لحظه‌ای از خلقت وجود داشته است. در یک موزه که از بخش‌های مختلفی تشکیل شده است نمی‌توان این کلیت را بازسازی کرد، چرا که اشیاء از زمینه و محل اصلی خود جابه‌جا شده‌اند. با این وجود این امکان وجود دارد که بتوان شرایط مشابه‌ای را، مثلاً در مورد محیطی که یک اثر هنری در آن بوده است، بازآفرینی کرد. این حالت زمانی ممکن می‌شود که عواملی مانند مقیاس، نور، زاویه دید و غیره به صورت منسجم و دقیقی در کنار هم به کار گرفته شوند. تنها توسط ایجاد تناسب میان اشیاء و فضا و کشف هویت مجدد است که می‌توان تجربه‌ای زیبا و ماندگار خلق کرد. افزون بر این طراحی و ساخت دقیق یک غرفه به گونه‌ای که کوچکترین جزئیات را به دقت بازگو کند، می‌تواند به نحو فوق‌العاده‌ای با فضا ارتباط برقرار کند. به همین دلیل باید همواره به یاد داشت که هویت اشیاء و فضا می‌تواند قابلیت‌های بازدیدکننده را از نقطه نظر روان‌شناسی ادراکی تا حد زیادی تقویت کند.

محرک‌های روانی و واکنش‌های مرتبط با حرکت

میل به حرکت یکی از غرایز اولیه نژاد بشر است. زمانی که وی به بروز توانایی‌های خود می‌پردازد، لذتی می‌برد که ناشی از حس آزادی است. حتی وجود یک مانع نامحسوس در فضا نیز می‌تواند موجب بروز آشفتنگی بزرگی شود. بروز

چنین حالتی در محیط یک موزه به معنای آن است که در ساختار موزه مذکور باید همیشه به صورت واضحی یک وظیفه مشخص طبق روال منظمی انجام شود تا بدین ترتیب حس رضایتی بوجود آید. این کار باید طبق یک برنامه دقیق پیشنهادی که به طور مرتب دنبال می‌شود، صورت پذیرد.

حس مالکیت باید از طریق ایجاد حس کنجکاوی، تلاش برای رسیدن به هدف و مطابقت و سازگاری به همراه یک طبقه‌بندی روان‌شناسی صورت پذیرد تا بدین ترتیب «راهبرد فضا» تجلی یابد. باید فرصتی مهیا شود تا از نزدیکترین راه ممکن بتوان به اشیاء دسترسی داشت.

تشخیص و مکان حرکت

برای راحتی بازدیدکننده این نکته بسیار مهم است که وی باید در شرایطی قرار گیرد که بتواند به راحتی موقعیت خود را دریابد و در هر لحظه بداند که نسبت به یک نقطه مشخص در چه مسیر و وضعیتی قرار دارد. جهت‌یابی یک گزینه اصلی در انسان است. او به تدریج به وسیله ایجاد یک سیستم علائم راهنما توانست بر محیط زندگی خود حکمفرما شود. به دلیل وجود همین ماهیت است که موزه بیشتر به سوی اصل گسترش و توسعه (از طریق مشخص کردن و تفکیک فاصله‌ها با توجه به جهت، مسافت و زمان) تمایل دارد تا به کوتاه کردن مسیر (با استفاده از تسهیلات فنی مانند آسانسور، بالابر و غیره).

یکی از اساسی‌ترین نیازها در معماری موزه این است که بازدیدکننده باید دیدگاهی کلی از فضایی را که در آن حرکت می‌کند، داشته باشد. هیچ چیز نمی‌تواند جایگزین این نیاز شود. حتی استفاده از وسایل راهنمای الکترونیکی نیز تا این اندازه مهم و مؤثر نیستند. با این وجود باید به تناسب و نحوه آرایش داخلی موزه توجه ویژه‌ای مبذول شود، چرا که بازدیدکننده باید قدم به قدم مشاهده کرده و سپس تصمیم بگیرد.

نیاز به فضایی که شخص بتواند در آن «آزادانه» حرکت کند به دلیل مقابله با مفهوم «تأثیر غیرمنتظره» شکل گرفته است. تأثیر مذکور در اثر فقدان آگاهی و بینش کافی و به دنبال جستجوی سردرگم و بدون برنامه در محیط موزه به وجود می‌آید. در آن صورت محتویات نمایشگاه و غرفه‌ها ممکن است کاملاً نامفهوم باشند. برای برطرف کردن این مشکل باید از راه‌حل معماری سود جست تا بدین وسیله بتوان تناقض فکری ایجاد شده را با استفاده از تمهیدات فضایی از بین برد. به عنوان مثال با یک تغییر جهت ساده در مسیر موجود می‌توان مجدداً به مسیر اصلی و صحیح در فضای

کلی موزه بازگشت.

ایده فضای نمایشگاه «سیال» تاکنون چندین بار مورد بررسی قرار گرفته است. نمونه عینی آن را می‌توان در اتاق‌های نمایشگاهی دید که در آنها هیچ زاویه‌ای وجود ندارد و همه قسمت‌ها به صورت منحنی ساخته شده‌اند (اتاق‌ها گوشه ندارند و دیوارهایی که سقف را به کف متصل می‌کنند دورادور اتاق به شکل منحنی ساخته شده‌اند). در چنین نمونه‌ای دو اصل مهم روان‌شناسی مورد توجه قرار می‌گیرند:

۱. آگاهی بازدیدکننده از مکان بازدید و حس جهت‌یابی وی به علت عدم توانایی در تفسیر شکل‌های موجود سادگی و وضوح خود را از دست می‌دهد. بدون وجود علائم راهنما که به شکل سیستماتیک طراحی شده باشند، وی در وضعیت کاملاً آشفته و نامطمئن قرار می‌گیرد.

۲. نامشخص بودن قالب و زمینه مشخص و منظم تعداد بخش‌های داخلی در سطح را کاهش می‌دهد و این حالت موجب بروز آشفتگی و سردرگمی می‌شود. زمینه موجود نقش منفعل و غیر فعالی را ایفا می‌کند، در نتیجه درک اشیای موجود بدون «تداخل» با محیط و به صورت آزادانه و سطحی و تنها از طریق دیدن صورت می‌پذیرد.

استفاده مفید از فضای موجود نیازمند قراردادن اشیاء با دقت زیاد در محیط است به طوری که ایده‌های عجیب و ناموزون قدیمی تداعی نشوند. بنابراین کل مجموعه (خود شیء نحوه معماری و محیط) یک عامل تعیین‌کننده است: انعطاف‌پذیری و سیال بودن به طور مطلق کاری غیرممکن است.

مسیر حرکت در موزه

بازدیدکنندگان ممکن است مسیرهای مختلفی را در بازدید از موزه برگزینند که مجموعه آنها را می‌توان به وسیله نمودارهای روان‌شناسی مورد تجزیه و تحلیل قرار داد. ما می‌توانیم حرکت در مسیر مستقیم و نیز حرکت در مسیر مارپیچ و به صورت نامنظم را مورد بررسی قرار دهیم. هر دو این حالات در واقع تجلی‌گونه‌های مختلف رفتار در واکنش به محیط است. به علت شتاب و کمبود زمان یک بازدیدکننده ممکن است یک مسیر مستقیم را طی کند و بدین ترتیب از دیدگاه حسی اطلاعات زیادی را دریافت نکند؛ اگر ذهن وی آشفته و مشغول نباشد و ارتباط واقعی با غرفه‌ها برقرار کند، او در مسیر منحنی و مارپیچ حرکت می‌کند که تداعی‌کننده حرکت هشیارانه و تیزبینانه حیوانات است. در نقطه مقابل مسیری که توسط معماری صحیح طراحی شود، واکنش

رفتاری مناسب و مطابق با اهداف مورد نظر را در پی خواهد داشت.

در مراحل ابتدایی نیز به مانند مرحله پایانی می‌توان الگوی مسیر حرکت بازدیدکننده را از جنبه‌های مختلف روان‌شناسی مورد بررسی قرار داد. ما باید سعی کنیم تا این الگوها را تشریح کرده و پرسش‌های موجود در زمینه سازماندهی مسیر حرکت بازدیدکننده را به شرح زیر پاسخ گوئیم:

۱. در یک الگوی دایره‌ای شخص در انتها مجدداً به محل شروع حرکت باز می‌گردد و مشکلات زیر پدید می‌آیند: هدف و نتیجه به دست آمده در واقع با آنچه که در زمان شروع حرکت وجود داشت یکسان است، بدین ترتیب در هر لحظه می‌توان به طور تقریبی میزان تلاش لازم برای طی این مسیر را برآورد کرد و ممکن است آنچه که به «بحران بازگشت» (به نقطه اولیه) معروف است، پدید آید.

۲. الگوی مسیر خطی و نامنظم دارای مزایای زیر است: نقطه ورود و خروج یکی نیستند، میزان تلاش مورد نیاز برای طی مسیر نامشخص است و نتیجه‌ای که در انتها به دست می‌آید ممکن است به طور ناخودآگاه یک «بیشرفت» واقعی به شمار آید. در اینجا باید بر این نکته تأکید شود که بنا به دلایل اقتصاد روان‌شناسی، بازدیدکننده نباید از یک مسیر دو بار عبور کند.

فضا و شیء

هر شیئی برای نشان دادن کیفیت و ویژگی‌های خود نیاز به فضا دارد. هر شکل قابل مشاهده فراتر از مرزهای مادی خود تا حد مشخصی محیط «خالی» اطراف را با حضور خود پر کرده و تحت تأثیر قرار می‌دهد. تنها تعداد کمی از سیستم‌های نامحدود روابط فضایی که از لحاظ تئوری در اطراف شیء تشکیل می‌شوند به طور ناخودآگاه قابل مشاهده و درک‌اند. به عنوان مثال می‌توان به ساده‌ترین شکل و شرایطی که میان شیء و مشاهده‌کننده وجود دارد، اشاره کرد. از آنجایی که ویژگی‌های فضایی محیط است که شکل و موقعیت یک شیء قابل مشاهده را تعیین می‌کند، فضای پیرامون اشیاء باید به گونه‌ای سازماندهی شود که با خود اشیاء هماهنگ باشد. از دیدگاه روان‌شناسی حسی که یک شیء و فضای اطراف آن یک مجموعه کلی را تشکیل می‌دهند که تعریف دقیق و ثابتی برای آن وجود ندارد و همین تعریف موجود نیز به طور مداوم در حال تغییر است. همان‌طور که انسان باید روابط خود با محیط اطرافش را تشخیص دهد، یک شیء کامل و

برجسته نیز باید به عنوان یک موجود زنده به شمار آید و شرایط محیطی آن باید در هر حال در بهترین حالت ممکن قرار گیرد.

در یک موزه این خود شیء است که با ارزش بوده و مایه مباهات آن مکان است و معماری نقش کم‌رنگ‌تری را ایفا می‌کند، ولی باید توجه داشت که سبک معماری عامل تعیین‌کننده‌ای در محیط است و تنها یک «ضمیمه» و عامل فرعی به شمار نمی‌آید. در بسیاری از موارد در مورد خوب یا بد بودن یک غرفه به راحتی اتفاق نظر حاصل می‌شود. به عبارت دیگر نیروی محرکه روان‌شناسی از جایگاه خاصی برخوردار است ولی متأسفانه تا کنون به صورت جدی مورد مطالعه قرار نگرفته است. روابط موجود میان چند شیء و نیز رابطه میان اشیاء و فضا، مجموعه‌ای از اجسام، شکل‌ها، بخش‌ها، فاصله‌ها و غیره را تشکیل می‌دهند که به عنوان یک اثر هنری مشمول قاعده ترکیب روان‌شناسی می‌شوند. (در این قاعده چند شیء با هم ترکیب می‌شوند و یک کل را پدید می‌آورند، به گونه‌ای که اجزای اولیه خاصیت خود را از دست داده و جزئی از یک مجموعه واحد می‌شوند). به هر حال شرایط محیطی، مجموعه‌های مرتبط و ساختار معماری، آن چنان پیچیده‌اند که در مجموع تنها با به کارگیری روش‌های تجربی می‌توان به هدف مورد نظر دست یافت.

منبع:

Museum International, No 212, Vol 53, 4/2001. pp. 60-64.