

## لوکوربوزیه، بازی، باتای؛ تفسیر کلیسای رنشان براساس مفهوم بی صورت در فلسفه باتای

نگار صبوری\*  
(نویسنده مسئول)  
امیر نصری\*\*

### چکیده

لوکوربوزیه و باتای که از مخالفان معماری بود، به ظاهر دو چهره متضادند. اما میان این دو راه طهای هست. لوکوربوزیه زمانی که مشغول ساخت رنشان بوده سهم ملعون باتای را می‌خواند. «بازی» از مفاهیم مشترک در دستگاه نظری این دوست که شاید اندکی متفاوت باشد. در این مقاله با مروری بر کلیسای رنشان لوکوربوزیه به جستجوی این نسبت خواهیم پرداخت. در رنشان لوکوربوزیه بازی تقابل محور را به سرآغاز معماری می‌رساند: آنچه هم معماری است و هم نیست. رنشان ادا مة بازی چرخاندن محورهاست که لوکوربوزیه از دهه ۱۹۲۰ آغاز کرده بود، تدبیری که باتای نیز در «آسفاله» به کار برده بود. بازی رنشان در کار «ناچیز کردن چیز» و «قربانی» معماری است، مفاهیمی که در سهم ملعون و آثار باتای یافت می‌شود. در نهایت رنشان به بازی کشاندن ساختار مرسوم معمارانه است چه در ارجاع‌ها و چه در صورت. این درست همان موضوع تحسین باتای در آثاری است که از نظری او کلیسای جامع زمانه و برتر از آن‌اند: نقاشی‌های مانه و تالار غار لا سکو. لوکوربوزیه در مفهوم کم‌تر فهمیده «ماشین زندگی» معماری کردن را به فرآیند «بی‌صورتی» که باتای در نظر داشت نزدیک کرده است: بازی تنش‌هایی که در رنشان به نتیجه‌اعلای خود رسیده است. لوکوربوزیه با قربانی آنچه دو ست می‌دارد، چنان که خود می‌پندارد، در جایگاه «شهریار» باتای می‌نشیند و قربانی می‌شود.

**واژگان کلیدی:** باتای، بازی، بی‌صورت، رنشان، لوکوربوزیه.

\* دانشجوی دکترای فلسفه هنر، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.

E-mail: Negar.saboori@gmail.com

\*\* دانشیار فلسفه هنر، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران.

[تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۶/۲۵؛ تاریخ تأیید: ۱۳۹۹/۱۲/۰۹]

## مقدمه

در فاصله سال‌های ۱۹۴۹-۱۹۵۳، ژرژ باتای<sup>۱</sup>، ز سخته‌ای از سهم ملعون<sup>۳</sup> را به لوکوربوزیه<sup>۴</sup> هدیه داده است؛ کتابی که حاوی مهم‌ترین آرای باتای بود. باتای در متن اهدای کتاب نوشته بود: «خدمت موسیو لوکوربوزیه به نشانه ارادت و همدلی»<sup>۵</sup> بیست و چند سال بعد در پاییز ۱۹۸۷، مرکز ژرژ پمپیدو دانشنامه‌ای درباره لوکوربوزیه با مدخل «باتای» منتشر کرد.<sup>۶</sup> این اتفاق چون داستانی دراماتیک مرکزی تو چه پژوهشگرانی در عرصه مطالعات فلسفی و معماری بوده است. این نخستین سرنخ از رابطه این دو شخصیت است.

اما بار دراماتیک این داستان از تفاوت و تضاد این دو شخصیت برمی‌خیزد. باتای و اطرافیانش ضد مدرن بودند و لوکوربوزیه نماد مدرنیسم.<sup>۷</sup> افزون بر این باتای نه‌ماد مخالفت با معماری است؛ چرا که معماری را اصولاً مهارکننده و سرکوبگر می‌داند. یکی از ریشه‌های توجه معماران به آرای باتای اصولاً همین بود.<sup>۸</sup> مقاله «معمار» باتای سنگری مناسب برای حمله به معماری و معماری وقت فرض شد مکانی برای بازاندیشی و انتقاد به میراث لوکوربوزیه و سیاست‌های معماری برنامه‌ریز.

نمونه شگفت این تضاد مرد ویتروویوسی بی‌سر (نشان گروهی که باتای با روشنفکران فرانسوی ساخته بودند)<sup>۹</sup> در برابر مدولار لوکوربوزیه است. در طراحی این نشان سر مرد ویتروویوسی را بریده‌اند تا برتری سر بر بدن را تغییر دهند و نظامی افقی در برابر نظام عمودی ساخته انسان خلق کنند. حال آنکه مدولار روزآمد کردن مرد ویتروویوسی است؛ مردی قدافراشته با دست بالا برده که قرار است مقیاس جهان باشد.

با در نظر آوردن این تضاد می‌توان پرسید آن عبارت «ارادت» در متن اهدانامه واقعاً به چه معناست. آیا می‌توان لوکوربوزیه و باتای را همانند کانت و ساد دو چهره متضاد یک عصر دانست، یکی نماینده میل و دیگری نماینده نظم، که در واقع یکی حقیقت دیگری است؟<sup>۱۰</sup>

در این مقاله با تأمل در نشان به نسبت لوکوربوزیه و باتای می‌پردازیم. اگر چه از تاریخ طراحی نشان و تاریخ مطالعه کتاب برمی‌آید که طراحی نشان<sup>۱۱</sup> پیش از مطالعه<sup>۱۲</sup> سهم ملعون بوده. اما لوکوربوزیه نشان را زمانی ساخته است که سهم ملعون را

می‌خوانده: سپتامبر ۱۹۵۳ آغاز ساخت رُنشان و ۱۹ نوامبر ۱۹۵۳ تاریخ پایان خواندن سهم ملعون است. همچنین رُنشان نقطه عطفی در آثار لوکوربوزیه است. اما پیوندهای لوکوربوزیه و باتای پیش از سهم ملعون و ریشه‌دارتر است. بازی در عالم نظری این دو جایگاهی ویژه دارد. آیا بازی لوکوربوزیه همان بازی باتای است؟ از این منظر رُنشان همچنان نمونه‌ای مناسب است چرا که در نگاه منتقدان بهترین مصداق تعریف لوکوربوزیه از «بازی»<sup>۱۳</sup> است.

### پرسش‌های مقاله

- نسبت‌های محتمل فلسفه باتای و معماری لوکوربوزیه چیست؟
- مفهوم بازی در دستگاه فکری لوکوربوزیه و باتای مشترک است تفاوت‌ها و شباهت‌های این مفهوم در این دو دستگاه فکری چیست؟

### فرضیات مقاله

- معماری لوکوربوزیه همانند فلسفه باتای جایی در میانه هگل و نیچه است.
- لوکوربوزیه همانند باتای بازی را کار پیوسته برقرار یا صورتی از قربانی تراژیک می‌داند.

### مرور پیشینه

رابطه لوکوربوزیه و باتای تاکنون دست‌کم موضوع سه مطالعه بوده است. دو تن از پژوهشگران معماری و یک تن از پژوهشگران فلسفه به این موضوع پرداخته‌اند. نخستین بار دوبوتا در مدخل «باتای» *دانشنامه لوکوربوزیه*<sup>۱۴</sup> در باره نسبت این دو نوشته و یادداشتی را نقل کرده است که لوکوربوزیه در حاشیه کتاب سهم ملعون نوشته است. پس از او، لاهیجی در دو مقاله «پیش‌کش دست‌گشوده: لوکوربوزیه سهم ملعون باتای را می‌خواند» و «... پیش‌کش ز مان: خوانش لوکوربوزیه از باتای»<sup>۱۵</sup> همین یادداشت لوکوربوزیه را بررسی کرده است. استوکل، از مفسران آرای باتای، در مقاله «قله ترومن:

باتای، پلانسیم و غفلت»<sup>۱۶</sup> به سابقه آشنایی این دو در مجله پلان<sup>۱۷</sup>، که لوکوربوزیه سردبیر آن بود، و اثر احتمالی این آشنایی بر ذهن باتای پرداخته است.

### روش تحقیق

در این مطالعه تطبیقی مفهوم «بازی» در آثار لوکوربوزیه را با بازی در آثار باتای سنجیده‌ایم. کلیسای رنشان در آثار لوکوربوزیه و سهم ملعون از آثار باتای پایه چنین مقایسه‌ای بوده‌اند. این دو را همچون دو متن در برابر هم نشانده‌ایم و تلاش کرده‌ایم دلالت‌های معنایی رنشان را بر پایه نوشته‌های باتای دریابیم.

### هدف مقاله

هدف مقاله عرضه تفسیری از آثار لوکوربوزیه و به ویژه کلیسای رنشان بر اساس مفهوم بازی در فلسفه باتای است.

### لوکوربوزیه بازیگر: از قاب تهی تا سنگ و آتش

شاید هومو لودنس<sup>۱۸</sup> (۱۹۳۸) نوشته یوهان هویزینگا<sup>۱۹</sup> بود که توجه باتای را به نقش محوری بازی در تعریف انسان جلب کرد. می‌دانیم این کتاب بر هم‌ء صران باتای هم اثرگذار بوده است.<sup>۲۰</sup> البته لوکوربوزیه که می‌پیش (۱۹۲۳) از این بازی را در تعریف معماری آورده بود: «معماری بازی استادانه و درست و باشکوه با توده‌هایی است که زیر نور گردهم آمده‌اند» (Le Corbusier, 1987: 30). این تعریف لوکوربوزیه ملهم از آرای آنری پرونسال<sup>۲۱</sup> بود که تقابل «نور و سایه» و «پر و خالی» را یکی از زیباترین درام‌های تجسمی عالم می‌دانست (Turner, 1971: 222). فهم لوکوربوزیه از بازی هم حاوی همین معنای دراماتیک و تقابل محور است (Ibid). درست است که باتای و لوکوربوزیه از دو مسیر به بازی رسیده‌اند اما این بازی ریشه مشترک هگلی دارد: برای باتای بازی در فهمی هگلی در تقابل با کار<sup>۲۲</sup> بود (Bataille, 1988: 63; Gemerchak, 2003: 63) و برای لوکوربوزیه از نتایج هگلی و ایدئالیستی تفکرات پرونسال (Turner, 1971: 218).

برای فهم بازی در آثار لوکوربوزیه از پنت‌هاوس بایستیگی<sup>۲۳</sup> آغاز می‌کنیم؛ بنایی که لوکوربوزیه در سال‌های ۱۹۲۹-۱۹۳۱ در پاریس ساخت. در این پنت‌هاوس مه‌تابی (حیاطی روی بام) بیش از آنکه حیاط باشد اتاقی بدون سقف است. کف مه‌تابی، همچون حیاط، چمن‌پوش است، اما بخاری و شمعدان‌ها و ساعتِ پرکارِ روی بخاری بر اتاق بودن این فضا تأکید می‌کند. (ت ۱) در واقع اینجا هم اتاق است و هم نیست. به ویرانه‌ای تاریخی می‌ماند که بر آن سبزه رسته (Gorlin, 2005: 111). با بنایی درنوردیده به دست طبیعت سروکار داریم که در آن طبیعت در کار تعریفِ مرزهای معماری است. در عین حال راست بودن دیوارها و صیقل‌خوردگی و سفیدی آنها بر مکانی دلالت دارد که در مهار انسان است. این مه‌تابی چشم‌اندازی به شهر ندارد و دیوارهای سفید آن را محصور کرده است. گویی سفیدی دیوارها زمین سبز و آسمان را قاب گرفته است. این بنا، در دل پاریس، نماینده‌ی میل به طبیعت و انکار شهر است. فقط نوک برج ایفل و تاج طاق نصرت از بالای دیوار پیداست. برای دیدن شهر باید به اتاقکی رفت، چشم پشت دوربین گذاشت، و تصویری شهرِ فرنگی از پاریس دید. اینجا هم پنت‌هاوس است و هم نیست. آینه‌ی گرد نسبت به بخاری در جای معمول است، اما نیمی از آن از لبه‌ی دیوار بیرون زده و بر صفحه‌ی آسمان نشسته است. خط لبه‌ی دیوار درست از میانه‌ی آینه می‌گذرد. این آینه هم آینه است و هم نیست. همچنان که آینه انگار آینه نیست معماری هم انگار معماری نیست. اینجا بیشتر به صحنه‌ی بازیِ تقابل‌ها می‌ماند؛ آن هم تقابل‌هایی که برای معماری نقش بنیادین دارد: درون و بیرون؛ معماری و طبیعت؛ ساخته و نساخته.

در به سوی معماری (۱۹۲۳)، لوکوربوزیه بازیِ تقابل‌ها را از فهمِ پرونسال فراتر برده و چنین گفته است: «بیرون همیشه صورتی از درون است»؛ چنان که می‌توان آسمان و زمین و افق را اجزای اتاق دید (Le Corbusier, 1987: 123-124). اتاق‌های بی‌سقف و حیاط‌مانند بایستیگی و ویلا ساوئا<sup>۲۴</sup> یا اتاق بی‌دیوارِ کو شکِ اسپیریت نوو (روح نو)<sup>۲۵</sup> نماینده‌ی این نگاه اوست. شاید آنچه در چشم‌انداز خرابه‌ها و ویرانه‌های پمپئی می‌دید- چشم‌اندازهایی که در طرح‌های قلمی او رخ نموده است- همین غیاب دیوارها و سقف‌ها و آمیختگی ساخته و نساخته بود. حتی خشک‌ترین طرح‌های لوکوربوزیه بازیِ دراماتیک دو حدِ نهایت است: طبیعت و معماری. برای نمونه طرح لوکوربوزیه برای پاریس شامل

برج‌هایی شیشه‌ای است در میان باغی بزرگ. تصویری که لوکوربوزیه از این باغ در ذهن داشت همچون طبیعتی بود که آثار انسانی را در خود هضم کرده است؛ چیزی مانند گورستانی کهن با یادگارانی از گذشته. لوکوربوزیه خود درباره این طرح نوشته است: «این باغ‌های سبز و بناهای تاریخی برجای مانده در آن به گورستانی می‌ماند» (Le Corbusier, 1975: 287).

لوکوربوزیه همان تقابل و درهم آمیختگی فضای بیرون و درون را در نشان هم حفظ کرده است. دیوار شرقی نشان مثل لبه دیوار بایستگی است. فضای عبادت را یک محراب و یک مجسمه در آن واحد هم از درون و هم از بیرون تعریف کرده است (Gorlin, 2005: 115-119): کمابیش یادآور آینه بایستگی. (ت ۲) فضای گردهمایی در جبهه شرقی بنا فضای بدون سقف است که در طرح‌های اولیه رواقی هم داشته: مشابه حیاط بایستگی و ویلا ساوئا. اگر در شهر یا ویلاهای لوکوربوزیه با الگوهایی از خرابه مواجهیم که معبد و گورستان را فرامی‌خوانند در نشان موضوع کار دیر و گورستان است آن هم بر فراز تپه‌ای در روستایی دورافتاده. اینجا در آغاز کار که هنوز ویرانه‌های بنای پیشین برجای بود مکان آرمانی لوکوربوزیه بود. از همین رو طرحی از این ویرانه‌ها کشید و آنجا را مکانی برگزیده خواند که در «صورت و معنا بلند است» (Pauly, 2008: 29).

مکانی چنان آماده که در همان بازدید نخست لوکوربوزیه را به طرح اصلی رساند. اما در این مکان آرمانی بازی تقابل چه معنایی می‌یافت؟ پوشش سیمانی خاص دیوار نشان آن را در قالب صخره‌ای عظیم نمایان می‌کند. با این پوشش سنگی نشان به میزسنگ‌ها<sup>۲۶</sup> و خرسنگ‌ها و تخت‌تپه‌ها<sup>۲۷</sup> می‌ماند: سنگ‌هایی عمودی که سنگی افقی را بر دوش می‌کشند. رنگ سفید دیوارها و قوس‌های لوکوربوزیه‌ای سقف و دیوار را ساخته انسان نشان می‌دهد و سقف بتنی و سنگ‌مانند آن را به پاره‌ای از طبیعت بدل می‌کند؛ تقابل معماری و نامعماری. جایی که حتی معلوم نیست معماری وامدار طبیعت است یا طبیعت وامدار معماری؛ که تخت‌تپه‌ها را هم ساخته انسان یا دیوان توان دانست. اینجا از آن هندسه راست‌گوشه لوکوربوزیه که از واژگان منظومه تقابل اوست خبری نیست. طرحی چون ویلا ساوئا در زمینه‌ای چنین طبیعی دراماتیک‌تر نبود؟ برای لوکوربوزیه پذیرش تفکر پرونسال نخست با پذیرش پیشنهادهای شکلی این تفکر همراه

بود: در راست‌گوشگی سنگ‌ها و طرح‌های هندسی‌شان ایدئالیسم شایسته تاریخ از سانی نهفته است از همین رو هندسه کانی‌ها و بلورها می‌تواند نقطه عزیمت معماران از طبیعت باشد (Turner, 1971: L'art de demain). این تفکر با بستری که لوکوربوزیه در آن بالیده بود هماهنگ بود: علاقه پیشین لوکوربوزیه به هندسه سنگ‌ها که در طرحی برجای مانده از سالهای ۱۹۰۴-۱۹۰۶ مشهود است؛ (ت ۳) علاقه لوکوربوزیه به مکتب طراحی راست‌گوشه در آلمان که در طراحی قاب ساعت به چشم می‌خورد. (ت ۴) نظری شارل لپلاتونیه<sup>۲۸</sup> (یگانه معلم لوکوربوزیه) که طبیعت را شایسته‌ترین آموزگار می‌خواند (Ibid: 215) در نظری پرونسال که قلمروی کانی‌ها را یگانه مرجع مجاز معماران در طبیعت می‌دانست لوکوربوزیه را به هندسه راست‌گوشه رساند. شاید متأثر شدن لوکوربوزیه از توده آوار این فکر را در او زنده کرده که اثر توده‌ای از سنگ از تقابل هندسه و طبیعت دراماتیک‌تر خواهد بود. در رُنشان لوکوربوزیه درام هندسی را به نفع بازی‌ای رها کرده است که تنش ایجاد کرده بود؛ تنش که از کپه‌ای سنگ برمی‌آمد.

لوکوربوزیه از جماعتی که در فضای گردهمایی رُنشان گرد آتشی زنده نشسته‌اند عکسی گرفته است<sup>۲۹</sup>. (ت ۵) تصور گرد آمدن انسان‌ها پیرامون آتش در آستانه غارهای مسکونی<sup>۳۰</sup> از نخستین تصویرهای جامعه انسانی است. در فضایی که سقف آن خرسنگی بود و کانونش آتشی زنده. شهر و معماری مدرن همه این تصاویر را زودده بود<sup>۳۱</sup>. لوکوربوزیه در سقف رُنشان سرپناهی طبیعی را باز ساخته بود. آتش مقابل این فضا و مردمان گرد آن تصویر انسان پیش از معماری نو را کامل می‌کرد؛ تصویر معماری بدون معماری. در بایستگی هم لوکوربوزیه پیشنهاد کرده بود به جای چراغ برق از شعله شمع استفاده کنند<sup>۳۲</sup>. گویی رُنشان آرمانی برای لوکوربوزیه کپه‌ای بی‌صورت از سنگ و آتش است پذیرای انسان.

### ابژه‌های لغزان و ناچیز کردن چیز

لوکوربوزیه سقف رُنشان را از پوسته خرچنگی الهام گرفته بود (Pauly, 2008: 60). این پوسته خرچنگ که در دهه ۱۹۴۰ در سفر به نیویورک از ساحل لانگ‌آیلند برداشته بود از چیزهایی است که لوکوربوزیه «اشیای شعربرانگیز»<sup>۳۳</sup> می‌نامد: «چیزهایی یافته»<sup>۳۴</sup>؛ میوه کاج و استخوان و صدف حلزونی و سنگ‌های سوده. (Mindrup, 2015: 1) (ت ۶)

لوکوربوزیه اشیای شعربرانگیز را چنین تعریف کرده است: «مجموعه با شکوه و عظیم سخنگویانی که به زبان طبیعت می‌گویند. زیر دستانتان به نوازش می‌آیند و چشمانتان بر آنها خیره می‌ماند، اینها همراهانی برانگیزاننده‌اند» (Le Corbusier, 1999: 70-71).<sup>۳۵</sup> این‌ها به زبان طبیعت می‌گویند زبانی که با خیره ماندن خود را می‌گشاید در نوازش و همراهی.<sup>۳۶</sup>

جستجوی لوکوربوزیه از این چیزها و اثری که دارند آغاز می‌شود و مسیر آن از ترسیم طرح‌های قلمی می‌گذرد؛ چرا که طراحی بسیار بیش از عکاسی فرصت دیدن و خیره ماندن است (Teodosio, 2015: 2). لوکوربوزیه طراحی رُشانش را با واکاوی تأثیرات مواجهه با چیزهایی معلوم آغاز می‌کند: پوسته خرچنگ (یافته در دهه ۱۹۴۰)، مجموعه خرابه‌های باستانی رومی ویلا آدریانوس<sup>۳۷</sup> (که در سال ۱۹۱۱ دیده) و یک سد طراحی‌شده به خودی خود افسون‌گرند.<sup>۳۸</sup> این مواجهه‌ها که در طرح‌ها و یافته‌های لوکوربوزیه خانه کرده‌اند، یادگاران و بیدارکنندگان لحظاتی معجزه‌آسا و تکان‌دهنده‌اند. لوکوربوزیه پیش از خواندن سهم ملعون هنر را چنین «تکان‌دهنده» می‌دید (Jencks, 1975: 84). در این موضع لوکوربوزیه نیز همچون باتای متأثر از نیچه بود. معماری پیشرفته لوکوربوزیه معماری پس از تکان‌های هنر است. از همین رو این همه متأثر از نیچه است (Cache, 1994: 10-11). نیچه در چنین گفت‌وگوست زمین را به پرواز درمی‌آورد: «زمین را به نامی نو تمعید خواهد داد، به نامی سبک» (نیچه، ۱۳۹۱، ۲۳۳). آنچه بالا را بالا کرده نظام ارزش است. به پرواز درآوردن یا هر آفرینشی دست بردن در نظام ارزش است. نیچه در آثار خود این مضمون را بارها تکرار کرده است. لوکوربوزیه شیفته هواپیماست و در پی سبک کردن جان‌سگین معماری. هم در معنای تحت‌اللفظی و هم در معنای استعاری با جاذبه درمی‌افتد. بام صاف معماری را از سنگینی اهرام آزاد می‌کند.

مقاله «ابلیسک» باتای گشاینده این معماست. از نظر باتای هرم از قوی‌ترین صورت‌های سازنده انسان و جامعه از سانی است (See Bataille, 1929). هرم جای فرعون مرده (رأس جامعه) را پر می‌کند. او را به آفتاب می‌پیوندد و مرگش را از کار



می‌کند. هرم با رأسی که به آسمان می‌رسد تصویری از زوال‌ناپذیری است. این چنین آنچه از دست انسان نامیرا می‌گریزد را نگاه می‌دارد: زمان (-214: 1985: See Bataille) (۲۱۶). لوکوربوزیه اگر چه به ظاهر با این آرای باتای آشنا نبوده اما به شمِ خویش هرم را از قوی‌ترین و بنیادی‌ترین صورت‌های معماری می‌داند. از نظر او سقفِ شیب‌دار نشانه‌ای چنین قوی بر زمین سوار می‌کند (Cache, 1994: 11). با بریدنِ سرِ معماری یعنی تخت کردنِ بامِ گویی لوکوربوزیه راه آسفاله را در پیش گرفته است.

پس از بریدنِ سرِ نوبتِ کاویدنِ ریشه‌هاست. لوکوربوزیه با پیلوت کف را سبک می‌کند و به پرواز درمی‌آورد (Ibid, 11). او در سبک کردنِ معماری از این هم پیش‌تر می‌رود. کلیدِ پروازِ زمین برداشتنِ جاذبه است و اگر جاذبه را برداریم میانِ ترازِ افق و عمود تفاوتی نمی‌ماند: لوکوربوزیه در به سوی معماری می‌گوید کف دیواری افقی است (Le Corbusier, 1987: 120). این چنین لوکوربوزیه طراح‌های که در صفحه‌افق معمول بود را به صفحه‌عمود بر افق بسط می‌دهد (Coll, 1996: 7). لوکوربوزیه در بارهٔ رُنشان گفته است: «تصاویر را وارونه ببینید یا آنها را ۹۰ درجه بچرخانید. آنگاه بازی را در خواهید یافت» (Ibid: 3). این کارِ لوکوربوزیه را شبیه روشِ باتای<sup>۳۹</sup> در دههٔ ۱۹۲۰ خوانده‌اند: ۹۰ درجه چرخاندن و بازگرداندنِ ترازِ عمودی انسان به ترازِ افقی (Ibid).

در گامِ آخر لوکوربوزیه باغی بر بام نشانده است. این چنین بنای لوکوربوزیه چون حباب است (Le Corbusier, 1987: 117)<sup>۴۰</sup> گاهی به زیر زمین می‌رود، چندان که باغی بر فراز آن شکل می‌گیرد؛ گاهی می‌چرخد، آنچه عمودی است افقی می‌شود؛ گاه مانند خانهٔ دومینو<sup>۴۱</sup> میل به پرواز دارد و ستون‌های پیلوت چون ریسمان‌های بالن مانع پروازش می‌شود. معماری او فقط به سبک کردنِ بنا بسنده نمی‌کند باغ در بام آن چیزی است که زمین را سبک کرده و آن را تا فرازِ بلندترین برج‌ها برده است. این بار نه چون نقطه‌ای در رأس هرم، که چون باغ‌های معلق و برج بابلی برای هم‌گان. عمودیتِ برج‌های پاریسِ آرمانی لوکوربوزیه راهی است برای قطع نکردنِ افقی که در زیر برج‌ها جریان می‌یابد: عمودیتی که افقیتِ محیط را ممکن می‌کند و زمین را هر چه بیشتر از ساخته‌ها آزاد می‌کند. در دو اصلِ دیگر لوکوربوزیه با برداشتنِ جاذبه و ارزش‌ها دیگر عناصرِ معماری را معلق می‌کند: پنجره‌ها و دیوارها از نما و از پوسته جدا می‌شوند و دیوارهای

جداکننده هر کجا که بخواهند می‌نشینند. دومینو نه معرفی ساختار که نشان‌دهنده زمین بازی این معماری سبک‌جان است.

در رُش‌نشان به ظاهر با معماری‌ای سنگین مواجه‌ایم. معماری‌ای که دیوارهایی قلعه‌مانند دارد و سقفی شاخص. دیوارهای قلعه‌مانند رُش‌نشان مصداقی قدرتمند از مفهوم دیوار است. اما بیش از آنکه دیوار باشد عرصه‌ای برای نمایش بازی‌های متفاوت نور است: دیوار نمازخانه شرقی پرده بازی تئاتری نور سرخ است. (ت ۸) لوکوربوزیه پس از شنیدن آرزوی کشیشی که مریم مقدس را در میان ستاره‌ها دیده بود، روزن‌هایی به دیوار شمالی افزود (Pauly, 2008: 82). (ت ۹) دیوار شمالی بیش از آنکه دیوار باشد پاره‌ای از آسمان شب پر ستاره است. دیوار جنوبی عرصه روزن‌های پروژکسیون است که همزمان تصاویری رنگ به رنگ پخش می‌کنند. (ت ۱۰) روز، درون عرصه بازی نور و دیوارهاست و شب، بیرون. سیاهی دیوار در درون دیوار را نفی می‌کند و بنا را به عمق تیرگی‌ها می‌پیوندد، آنگاه در بیرون پرده‌ای سفید می‌شود که آشکارا قدمی افرازد: تا در درون دیوار نباشد و در بیرون دیواری افراشته باشد. دیوارها هم دیوار است و هم نیست.

لوکوربوزیه رنگ تیره بتن سقف را در درون و بیرون حفظ کرده است. فقط برای آنکه سقف را حجیم‌تر و سنگین‌تر از چیزی که هست نشان دهد از طراحی بال هواپیما (Ibid: ۸۱، ۳۳) بهره برده و سقف را دوبسته ساخته است. اما درز‌هایی که در دیوار شرقی و جنوبی در فاصله سقف و دیوار تعبیه شده سقفی به آن سنگینی را انکار می‌کند (Ibid, ۹۲: ۲۰۰۸).<sup>۴۲</sup> به عمد سقف را سنگین کرده است تا تعلیق را هر چه دراماتیک‌تر کند. سقف هم سقفی سنگین است و هم در پرواز. سقف تیره‌ای که در کناره‌ها چنین سنگین است در میانه در تیرگی‌ها گم می‌شود و نیست می‌شود. این چنین طاق محدب در تیرگی میانه به طاقی مقعر بدل می‌شود. سقف هم محدب است و هم نیست.

رُش‌نشان تقریباً پنجره ندارد. شکاف‌ها و درزها دستیاران صحنه‌های سینمایی و تئاتری بازی نوراند. فضای اصلی هیچ گشایشی به بیرون ندارد. حتی در اصلی‌ای هم در کار نیست جریان مردم است که برای لحظاتی دریچه شکاف دیوار را می‌گذراند. شاید<sup>۴۳</sup> دیوار و سقف و دیگر عناصر معماری در عین جسمیت گویی آنچه با یاد باشند نیستند. این توده‌های سنگین برای خلق نوعی از غیاب و سکوت به کار رفته‌اند: غیاب همه عناصر

معماری: دیوار و سقف و پنجره و در. گویی در رُنشان لوکوربوزیه سبکی معماری را نه در سبک کردن توده بنا که در نبود آن در عین سنگینی بودنش دنبال کرده است. رُنشان دیگر نه در معنایی تحت‌اللفظی که در معنای استعاری سبک است: چرا که غیاب انتظار از چیزهاست. نزد لوکوربوزیه آن تصویر منتظر است که جان معماری را سنگین کرده. اینجا لوکوربوزیه اجزای بنا را قسمی از اشیای شعربرانگیز کرده است، که نخست به اشیای پیش‌پافتاده می‌ماند اما در لحظه‌ای که انتظار نمی‌رود فراخوانده، یادآور، محرک و برانگیزاننده می‌شود.

دور شدن از جهان انسانی تا دورترین میدان‌ها برای دیدار با «چیزها» آموزه زرتشت نیچه است که در جان لوکوربوزیه کارگر می‌افتد چرا که با اساس تفکر لوکوربوزیه و آموزه‌های لپلاتونیه به فاصله گرفتن از جهان انسانی می‌خواند. زرتشت برای هر چه فاصله گرفتن از جهان انسانی عشق به چیزها را انتخاب کرده است «من عشق به چیزها ... را بالاتر از عشق به انسان می‌دانم» (نیچه، ۱۳۹۱: ۹۰). میل فتیشیستی لوکوربوزیه به چیزها (Pauly, 2008: 57) به میل زرتشت به جدا شدن از همجوران و همسایگان و هر چیزی است که ما را از دریافتن باز می‌دارد. لوکوربوزیه در یادداشت‌های قلمی و گردآوری چیزها به شکارچی می‌ماند که خیره چشم دوخته تا شاهد دود شدن تصویر معهود چیزی باشد. دیوار و سقف در رُنشان انکار انتظار بیننده از دیوار و سقف است.

باتای هم با سابقه‌ای نیچه‌ای کار هنر را بر باد دادن و قربانی تصاویر منتظر می‌داند. همین هنر را به معجزه‌ای تکان‌دهنده مانند می‌کند. هنر درخششی است که چیز را در عین چیز بودن «ناچیز» می‌کند. چنان که در رُنشان دیدیم ناچیز شدن نه به معنای از میان رفتن که به معنای آزادی چیز از انتظارات پیشین است. این انتظارات و تصورات پیشین از چیزها در دایره مفهومی می‌گنجد که باتای آن را «نفی نخستین چیزها» خوانده است. آزاد کردن چیز از انتظارات پیشین «انکار نفی نخستین» است. با قربانی کردن نفی نخستین و به بازی کشاندن انتظارات ما از آن آن را احیا می‌کند.

در تصویر انسانی، چیزها در انتظاری که از آنها داریم فهمیده می‌شوند. بهره بردن از چیزها در عالم انسانی چیزها را از طبیعت داده و بی تفاوت جدا می‌کند و به آنها تصویر و معنایی معلوم می‌دهد. باتای چون بسیاری از پساهاگلیان در پی آشکار کردن آن است که

این فهم ابزاری به مواجهه با چیزها محدود نیست و ناگزیر فهم از سان از خود را هم دربر خواهد گرفت (Bataille, 1993: 213-216). انسان با مطیع کردن عالم در فهم ابزاری خود را هم تخته‌بند این عالم مطیع شده کرده است: ناگزیر خود نیز چیزی است در میان چیزهای دیگر.

باتای در جلد سوم سهم ملعون، به نقل از نیچه، عواقب پا گرفتن چیز را گسترده‌تر از چیزشدگی انسان می‌داند. پا گرفتن چیز جدا کردن بخشی از بی‌کران است تا معنا و کارکردی ویژه بپذیرد. با تعریف چیز، بی‌کران را فرا تر از اُبژه‌های روز مره دانسته‌ایم (Bataille, 1993: 376).<sup>۴۴</sup> تعریف چیز نوعی اخراج بی‌کران از روز مره و انتقال آن به مرتبه استعلایی است. از نظر باتای قربانی کردن - یا ناچیز کردن چیز - تدبیر تاریخی انسان برای شکستن این نظام استعلایی است. قربانی «استعلایی» را «درونی» می‌کند (Gemerschak, 2003: 103). قربانی، بی‌توجه به ارزش معنایی و بهره چیز، آن را بر باد می‌دهد<sup>۴۵</sup> و با ناچیز کردن آن، بیکران را از مرتبه استعلایی به عرصه روزمره می‌آورد.

باتای قربانی را آفهبونگ<sup>۴۶</sup> هگل می‌داند؛ صورتی از نفی (Bataille, 1986: 35). با این تفاوت که «نفی» باتای «اثبات» تازه‌ای در بر ندارد (در پیداء، ۱۳۹۵: ۶۹۲، ۷۰۶-۷۰۷؛ سینربرینک، ۱۳۹۵: ۳۱۴). در زبان باتای، رفع صورت‌های پیشین در پی رسیدن به صورتی تازه نیست؛ در پی راه بردن به بی‌صورت و بیکران است. به همین قرینه، هنر، با نفی و ناچیز کردن، منظری به بیکران می‌گشاید. باتای از همین رو هنر را معجزه‌ای می‌داند که در آمیختگی بیکران با روزمره را آشکار می‌کند.

عظمت و شکوهی که لوکوربوزیه در اشیای «شعربرانگیز» می‌دید از این جنس است؛ در امکان لغزش به بیکران.<sup>۴۷</sup> اثر تکان‌دهنده این اشیا بر ما از پی بردن به در آمیختگی با بیکران است و خلق هنری، چنان که لوکوربوزیه دریافته بود، حاصل خیره شدن در اُبژه‌ها و اشیایی است که چنین احساسی خلق می‌کنند.

### بازی لوکوربوزیه در رُشان، بازی باتای در سهم ملعون

لوکوربوزیه در رُشان لایه‌هایی از تاریخ را کنار هم نشانده است: بی‌محبا صورت‌هایی از گورهای هزاران ساله را کنار صورت‌های فناورانه معاصر گذاشته. مکان‌های نامتجانس را

بریده و کنار هم آورده است: جنگل را به میانه شهر کشانده و بالِ هواپیما را بر جامِ دیر (رُنشان) نشانده. همین برخورد را در مواجهه با «مقدس» و «نامقدس» دارد: در بنا های نادینی در پی نمایان کردن احساسی بوده (Zaknic, 1990: 30) که به تجربه دینی یا امر مقدس معروف است.<sup>۴۸</sup> اتاق های کودکان و اتاق هایی دیگر را در اونیتِه دَبیتاتسیون<sup>۴۹</sup> ماری و حتی اتاق های هتل اُرسه<sup>۵۰</sup> را چون اتاق راهبان دیر طراحی کرده است (Ibid: ۳۱). به تعویق افتادنِ ساختِ رُنشان و پاره ای از مخالفت ها از این بوده که مرز های مقدس را به امور مقدس معروف محدود نکرده است. بنا هیچ شباهتی به دیرهای پیشین نداشت و از نظر مخالفان به «پناهگاه هسته ای»، «پارکینگ کلیسا»، «انباری بزرگ»، «قوز بتنی» و حتی «دمپایی» می مانست (Pauly, 2008: 78).

این بریدن و کنار هم نشانیدن تکه های نامتجانس زمان و مکان و این دوختن بالا و پایین به ارجاعات تاریخی محدود نیست و به خود معماری هم راه پیدا کرده است. در رُنشان شکاف پیونددهنده دیوارها و سقفها است. شکافها و درزها به فریدیت هر جز دامن می زند و در برابر حل شدن اجزاء در کلی انداموار مقاومت می کند. در نگاه نخست گویی عناصر و اجزا فقط کنار هم نشسته اند. دیوار جنوبی را همین درزها قاب گرفته است. همین درزها در بیان سقف را از دیوارها بی نیاز کرده است. حتی نادیدنی های پیوند دهنده ای چون محور تقارن هم غایب است. ردیف صندلی های کلیسا یگانه است و در فضای گسترده دیر سرگردان. دیوارها نه عمود بر یکدیگر نه عمود بر زمین اند. دیوارها بیشتر به پوسته هایی به ارتعاش درآمده می مانند که طنین محیط را در خود سنگ کرده اند.

چنان که لوکوربوزیه می گوید بنا «مجسمه ای در طنین» است (Ibid: 87-88). همه چیز در دست موسیقی محیط شناور است:<sup>۵۱</sup> لایه ها و پاره هایی متفاوت که بی آمیزشی چون نغمه هایی از قطعه ای سمفونیک هم زمان در طنین اند.<sup>۵۲</sup> همه چیز بی ملاحظه ای واقع گرایانه بزرگ و کوچک می شوند (Ibid): پوسته خرچنگ هزاران بار بزرگ و آبریز سد به اندازه ناودان می شود.

رُنشان ساختار مرسوم و ساختار معمارانه را قربانی کرده است و بیشتر به اتفاق می ماند؛ همان چیزی که باتای به غار لاسکو و آثار نقاشان مدرن نسبت داده است

(Bataille, 1955b: 38, 42, 45). از نظر باتای تالار لا سکو به سبب ه مین قربانی کردن ساختار معمارانه برتر از نمازخانه سیستمین است. نقاشی‌های مانه هم از ه مین رو کلیسای جامع زمانه ماست.<sup>۵۳</sup> به بازی کشاندن ساختار مرسوم رنشان را در تراز چنین آثاری می‌آورد. نقدهای تند و تیز به رنشان<sup>۵۴</sup> هم شاهدهی است بر جدال لوکوربوزیه با ساختار معمارانه و میلی که به تهی کردن مدلول معماری داشته است.

به بازی کشاندن ساختار در رنشان هم‌ارز بازی باتای با ارجاعات و با خود متن است. باتای در سهم ملعون برش‌های تاریخ را کنار هم می‌آورد: پاتلچ اقوام آمریکای شمالی را در کنار فتوحات مسلمانان و طرح مارشال. واژه معجزه در کنار ه‌نر در سهم ملعون درآوردن مقدس به عرصه نادینی است (Bataille, 1993: 213-216). آثار باتای مانند آثار لوکوربوزیه در کار درآوردن مقدس از دیرهای منزوی به شهر است.<sup>۵۵</sup> در نهایت متن باتای در صورت هم تا حد ممکن از وحدت اندام‌وار سر باز می‌زند.<sup>۵۶</sup> همه نسبت‌های وجودی زبان باتای را بر آن می‌دارد که در متن نیز مانند اجتماع از هم گونگی بهره یزد. باتای در برابر معماری متن و زبان می‌ایستد. باتای به دنبال زبانی است که مانند نقاشی مدرن در برابر دلالت و بازنمایی بایستد و اعتبار خود را از خود و نه از موضوع کسب کند (Bataille, 1955b: 35-59; Gemerchak, 2003: 117-127).

باتای در قربانی کردن ساختار معمارانه متن در پی رسیدن به اثری تکان‌دهنده است که در ناچیز کردن چیز تجربه می‌کنیم. لوکوربوزیه نیز در پی خلق اثری مشابه است. از همین روست که صورت را به بازی می‌کشاند.

بازی لوکوربوزیه با صورت از این نگاه او می‌آید که معماری از صورت آغاز نمی‌شود؛ هرچند ممکن است به صورت ختم شود.<sup>۵۷</sup> به همین سبب، لوکوربوزیه در رنشان در پی بازنمایی صورت‌های معمارانه دیر نیست. در پی خلق چیزی است که اثری چون دیر و نمازخانه و زیارتگاه دارد؛ دستگاهی با این تأثیرها. در پی جوهر احساسی است که از دیر آتوس<sup>۵۸</sup> با خود همراه کرده بود (Zaknic, 1990: 28-35). از جاذبه‌های را چون «لاک» خود دیده بود و در دوره اقامت در آن با جهان درآمیخته و ناچیز شده بود. از آن پس، بازخوانی آن لحظه (لحظه‌ای از ناچیز شدن چیز و گشودن میل) کلید معمارای او بود. درباره رنشان می‌گوید: «حتی یک لحظه هم در پی خلق چیزی غریب و اعجاب‌آور

نبوده‌ام. در پی چه بودم؟ همدلی با دیگران، با ناشناخته‌ها، زندگی در میان ناملایمات وجود - بی‌معنایی، بزدلی، و پیش‌پاافتادگی - و باز این همه بزرگواری و مهربانی و شجاعت و میل» (Petit, 1961: 18). دیر برای لوکوربوزیه دستگاهی است که همدلی می‌کند. آیا منظور لوکوربوزیه از «ماشین زندگی» چنین دستگاهی نبود؟

نزد او معماری از به جا آوردن چنین دستگاه‌هایی آغاز می‌شود. دستگاه‌هایی که میل‌ورزانه با آدمی جفت می‌شوند و او را به پاره‌ای از جهان بدل می‌کنند. لوکوربوزیه دیر آتوس را چنین یافته بود. رُنشان هم دستگاهی است برای میل‌ورزانه پیوستن به محیط. می‌توان به آن تکیه داد و روی به منظره‌ها گشاد. درونش به اتاق تاریکی می‌ماند که پرتوهای نور را در خود می‌کشد و بر پرده دیوارها می‌تاباند. به گفته لوکوربوزیه، چون ناقوسی در نوا و فانوسی راهنماست. رُنشان پیش از آنکه معماری باشد دستگاه است. لوکوربوزیه در به سوی معماری به این فهم دستگاهی از معماری رسیده بود. معماری، برای آنکه بتواند بازی یا «تقابل همواره برقرار» باشد، باید مانند دستگاهی کار کند؛<sup>۵۹</sup> دستگاهی که ما را به بیکران پیوند می‌دهد و منظری به بی‌صورت می‌گشاید.

### نتیجه

«بی‌صورت» باتای، به معنای آنچه صورت را قربانی می‌کند، در معماری لوکوربوزیه حاضر است؛ در قالب تهی‌بایستگی و رُنشان؛ در جستجوی ریشه‌های معماری و رجوع به خرسنگ‌ها و آتش؛ در ناچیز کردن چیز و سبک کردن جان معماری در دومینو و رُنشان. چنان که می‌توان گفت لوکوربوزیه در کار قربانی کردن ساختارهای معمارانه یا صورت معماری بوده است.

لوکوربوزیه صورت را برای ساختن دستگاهی قربانی کرده است که احساسی و یژه خلق می‌کند؛ احساسی که در نگاه او زندگی نام دارد. دستگاه رُنشان قرار است اثری مشابه دیر بیافریند و همدلی و بزرگواری و میل خلق کند. در رُنشان لوکوربوزیه عناصر معماری را قربانی می‌کند تا مانند اشیای شعربرانگیز محرک و برانگیزاننده شوند و ما را به شکوه و بیکرانگی بلغزانند. در حقیقت لوکوربوزیه دستگاهی خلق می‌کند که اثری مشابه ادراک بیکران دارد.

در نهایت معماری آرمانی مورد نظر لوکوربوزیه مانند دستگاه تقابل‌ها کار می‌کند؛ صورتی از کار همواره برقرار یا بازی میان تقابل‌ها پدید می‌آورد. دستگاه رُ نشان باب بازی مردم و محیط را گشوده نگاه می‌دارد؛ بازی درون و بیرون؛ بازی معماری و طبیعت؛ بازی چیز و ناچیز.

رُ نشان حاصل مسیری است که پیش از این لوکوربوزیه در قربانی کردن معماری پیموده بود. او که با خواندن چنین گفت زرتشت خود را قهرمانی تراژیک می‌داند، پنجاه سال بعد، شیفته مفهوم قربانی باتای شد. گویی جمله مشهور خود را اینک از دهان شهریار سهم‌ملعون می‌شنید: «آنچه دوست داری را بسوزان و آنچه به آتش کشیده‌ای را دوست بدار» (Jencks, 1975: 59). رُ نشان حاصل چنین تجربه‌هایی است و از این منظر نمونه‌ای عالی است از آنچه باتای در مصادیق عالی شعر و هنر می‌جست. شاید «ارادت و همدلی» باتای نسبت به لوکوربوزیه در همین نکته ریشه داشت.

## پی‌نوشت‌ها

۱. فاصله انتشار کتاب تا تاریخ پایانی که لوکوربوزیه در پایان کتاب نوشته است (۱۹ نوامبر ۱۹۵۳).
۲. Georges Bataille (1897-1962): ادیب و نظریه‌پرداز فرانسوی
۳. *La Part maudite*, 1949 (The Accursed Share)
۴. Le Corbusier (1887-1965): سوئیس - معمار، طراح و نقاش فرانسوی
۵. A Monsieur Le Corbusier, en témoignage d'admiration et de sympathie.
۶. Duboy «Bataille, Georges» in *Le Corbusier une encyclopédie*.
۷. باید در نظر آورد که فقط پنجاه نسخه از چاپ نخست سهم‌ملعون به فروش رسید (Stoekl, 1990: 2). مخاطبان این دوره انتشار کتاب (میشل لریس، آندره مسن آنتون آر تو، موریس بلانشو، رژه کایلا، ژاک لاکان) (Lahiji, 2005: 121) جمله‌گی از نزدیکان باتای بوده‌اند. ظاهراً فقط لوکوربوزیه نماد مدرن در این جمع وصله ناجور است.



۸. به‌ویژه پس از ۱۹۶۹، بدیینی معماران به هر نظامِ مهارگر سببِ روی آوردنِ ایشان به کتابِ دنی‌الیه دربارهٔ باتای، علیه معماری، شد.

۹. Acéphale

۱۰. این تشبیه از دوبوئا است.

See Duboy, 1987:67.

۱۱. ۲۰ مه ۱۹۵۰ اولین اسکیس از تپه و خرابه‌های نمازخانهٔ سابق؛ ۴ ژوئن و ۹ ژوئن طرح کامل؛ اواخر ژانویهٔ ۱۹۵۱ و فوریهٔ ۱۹۵۱ نقشه‌ها و مدارکِ تفصیلی.

See Pauly, 2008: 51- 70

۱۲. لوکوربوزیه در پروازی به چندیگر (فوریهٔ ۱۹۵۱) سهمِ ملعون را می‌خوانده است.

See Duboy, 1987: 67

۱۳. jeu

۱۴. Philip Duboy, Bataille in *Le Corbusier une encyclopédie*

۱۵. Nadir Lahiji, “the gift of the open hand: le Corbusier Reading Georges Bataille’s *La Part Maudite*”; Idem, “... the Gift of time: le Corbusier reading Bataille.”

۱۶. Allan Stoekl, “Truman’s Apotheosis: Bataille, “planisme” and heedlessness.”

۱۷. *plans*

۱۸. Homo Ludens (1938)

۱۹. Johan Huizinga (1872-1945): مورخ هلندی

۲۰. رژه کایلا کتابِ خود با عنوانِ *انسان، بازی و بازیچه‌ها* را با تعریفِ هویزینگا از بازی آغاز کرده است.

See *Man, Play and Games: Les jeux et les hommes*, (1958)

۲۱. Henry Provensal (1868-1934): معمار و هنرمند فرانسوی

۲۲. در نگاهِ باتای تقابلِ بازی با کار بازی را بازی کرده است و با حذفِ کار بازی بی‌معنا می‌شود. بازی رویارویی و تقابلِ همواره برقرار است.

۲۳. Beistegui penthouse (1929-1931)

۲۴. Villa Savoye

۲۵. Pavillon de l’Esprit Nouveau, Paris (1925)

۲۶. Dolmen

۲۷. Mesa

۲۸. Charles l'Eplattenier (1874-1946): نقاش و معمار سوئیسی

۲۹. این تصویر از گردهمایی توجه‌برانگیز است که افراد در عکس‌های لوکوربوزیه یا حضور ندارند یا حضوری محو دارند.

See Gorlin, 2005.

۳۰. شبیه‌تصویری که باتای با حذف چراغ‌های برق امروزی از غار لا سکو در نور پی سوزها وصف کرده. (Bataille, 1955a: 53,56)

۳۱. آتش هسته تمدن و کانون مع‌ماری (Focus and focolare/ hearth and home) بوده است. یورش‌های آتش به معماری به اندیشه نیروگاه و تبعید آن از شهر می‌انجامد. فقط آتش در صورت هرچه خنثی‌تر خود در مع‌ماری بر جای مانده: چراغ‌های برقی که از خیال‌انگیزی اجاق‌های آتش بی‌بهره است. چندان که گویی مع‌ماری کانون خویش را از دست داده.

See Hegarty, 2008.

۳۲. Tafuri, 1987: 203.

در این خانه برق را در خلق تصاویر سینمایی بر پرده متحرک و حرکت درها و دیوارها به کار گرفته تا فقط برای بازی از فناوری بهره گرفته باشد. تصمیم لوکوربوزیه بیش از آن که بدوی‌گرایانه باشد بازیگوشانه است.

۳۳. objets à réaction poétique

۳۴. objet trouvés

۳۵. Le Corbusier, 1999: 70-71.

۳۶. این زبان حقیقتی انتزاعی را تداعی نمی‌کند و اثری دارد که به شیئی معین وابسته است (پروست، ۱۳۹۸: ۲۶۶). پروست نیز مانند لوکوربوزیه متوجه چیزها و اثری است که برمی‌انگیزند و کار خود را با خیره ماندن به چیزها برای «آزاد کردن جوهره دائمی چیزها» آغاز می‌کند (پروست، ۱۳۹۸ الف: ۲۱۷). باتای متوجه نگاه خیره‌پرست به اثر چیزها در خلق هنری بوده است. در این کار او را همپای مانه و نیچه ستوده است؛ چرا که پروست

دریافته است بیدار کردن «من واقعی آدمی که از مدت‌ها پیش مرده به نظر می‌آمد» از این راه ممکن است (پروست، ۱۳۹۸ الف: ۲۱۷).

(See Bataille, 1955b: 91; Agostini, 2016: 63)

۳۷. Hadrian's villa

۳۸. این سه یکی قدیمی‌تر از تاریخ انسانی و دیگری از آثار باستانی و سومی از عالمِ نو است؛ یکی از عالمِ چیزها دیگری از عالمِ هنر و سومی از ابزارهاست.

۳۹. bassesse

۴۰. استعاره بنا چون حباب در به سوی معماری آمده است.

۴۱. Dom-ino

۴۲. Ibid, 92.

۴۳. See Ibid.

۴۴. این نگرش سوپژکتیویته خدا را هم در گروهی ابژکتیویته چیزها درمی‌آورد. از نظر باتای در نتیجه این نگرش خدا به جای آنکه بی‌نهایتی بی‌صورت باشد چیزی فراتر از چیزها و خالق آنهاست (Bataille, 1993: 376).

See Ibid: 376.

۴۵. باتای ریخت و پاش و از میان بردن چیزهای باارزش در قربانی را نشانه‌ای برای توجه به موضوعی مغفول در اقتصاد می‌داند: خرج کردن راهی برای رهایی از مازاد است. منابع و دارایی‌های انسانی را باید در نظام نیروهای کیهانی فهمید که میل به سرریز و آزاد شدن دارند. انسان در سرریز با این نیروها هماهنگ می‌شود و نوعی لذتبخش را تجربه می‌کند. باتای این تجربه را شهریاری می‌خواند: چرا که از رهایی آنچه موضوع خواستش بود به جای نگران شدن لذت می‌برد. از نظر باتای انسان با اوضاعی تناقض‌آمیز مواجه است از طرفی از ازدست دادن و مرگ می‌ترسد و از طرفی میل به از دست دادن دارد. یکی از اینها به کار حفظ خود می‌آید و دیگری برای شکستن خود و پیوستن به محیط. اقتصاد کنونی (یا به قول باتای اقتصاد خاص) نه بر مبنای خرج کردن که بر مبنای انباشتن و ترس از دست دادن وضع شده است و موضوع خود را فقدان منابع فرض کرده است: «از نظرگاه خاص، مسائل [اقتصادی] در وهله اول ناظر بر فقدان منابع است». اما اگر از نظرگاه کلی یا اقتصاد عام نگاه کنیم فزونی منابع به همان اندازه مشکل‌ساز است. فزونی منابعی

که میل به سرریز دارند ما را ناخواسته در موج خود می‌کشد، جنگ‌های جهانی گواه باتای بر این موضوع است. اقتصاد عام «بر میل به از دست دادن» یا حلقه مفقود اقتصاد ترمز می‌کند؛ آنچه با قربانی اقتصاد انسانی را به اقتصاد کیهانی می‌پیوندد. قربانی رهازیدن چیز است از بهره‌ای که از آن می‌بریم. قربانی دامنه‌ای گسترده دارد و آثار هزری در زمره آن هستند. حتی شعر که واژه‌ها را از معنای معمول رها می‌کند صورتی از قربانی است. از نظر نیچه زندگی در کل نه وضع درماندگی و گرسنگی که وضع سرسبزی و پرباری و ریخت و پاش بی حد و حساب است. اقتصاد عام باتای شرح این قاعده است.

See Bataille, 1988b: 39, 93, 115; Nioche, 2016, 106-107; Nietzsche, 1998, 50.

#### ۴۶. Aufhebung

۴۷. لغزش اُبژه صورت ذهنی قربانی کردن و ناچیز کردن اُبژه است. و «اُبژه لغزان» در نگاه باتای اُبژه‌ای است که خود زمینه نفی خود را فراهم می‌کند؛ «اُبژه‌ای که ما را از صفحه بیرونی (اُبژکتیو) می‌سُراند و به درونیت سوژه می‌رساند» (Bataille, 1988a: 16). اُبژه لغزان خیال را می‌لغزاند و گدلی ذهنی از جز به کل را ممکن می‌کند.

۴۸. ۱۴ سپتامبر ۱۹۰۷ در نامه‌ای به والدین راهبان را خوش‌بخت خوانده بود و زندگی شاد را بهره‌ایشان خوانده بود. پنج روز بعد در نامه‌ای به لپلاتونیه گفته بود حاضر است تمام زندگی خود را در حجره‌های راهبان بگذراند.

See Zaknic, 1990: 30.

#### ۴۹. Unité d'Habitation at Marseilles

#### ۵۰. Hotel d'Orsay

۵۱. این تفسیری است از گفته لوکوربوزیه که رُشان را سمفونی می‌بیند.
۵۲. لایه‌ها اینجا چون نقاشی‌های تالار لاسکو بی‌مراعاتی روی هم می‌دوند. چندان که گویی مانند لاسکو کار چند نقاش و از دوره‌های متفاوت‌اند (Bataille, 1955a: 49).
۵۳. باتای درباره نقاشی‌های لاسکو و نقاشی‌های مانه نوشته است: یکی ناظر بر سرآغاز انسان و دیگری زمانه نوست. نگارش این دو رساله با طراحی و ساخت رنشان همزمان است. مشترکات این آثار مواجهه مشابه باتای و لوکوربوزیه با هنر را آشکارتر می‌کند.
۵۴. مانند نقدهای المپای مانه

۵۵. راه دشواری که لوکوربوزیه برای دیدار آتوس بر خود هموار می‌کند از مجوز سخت تا راه پیمودن با قاطر در راه‌های صعب‌العبور جزیره‌ای دورافتاده به کندوکاو جدی باتای در دین و عرفان مسیحی برای آوردن پاره‌ای شهریارانه و نادینی می‌ماند. هر دو از دین آغاز کرده‌اند.  
See Zaknic, 1990: 29-31; Poppenberg, 2016: 92-100.

۵۶. See Gasché, *Georges Bataille: phenomenology and phantasmatology*, introduction.

۵۷. این اندیشه در دعوی صورت‌گرایان و کارکردگرایان و در تفسیر مکانیستی «خانه ما شینی برای زندگی» خطا تفسیر شده است.

See le Corbusier, 1987: "introduction and eyes which do not see".

۵۸. Athos

۵۹. این فهم از معماری کم‌وبیش با آنچه باتای از زبان می‌فهمید متناظر است؛ آنجا که در مقاله «بی‌صورت» می‌نویسد: واژه‌ها را باید در کارشان شناخت و نه با معنایشان.

Bataille, "informe"

### منابع

- پروست، مارسل (۱۳۹۸ الف). *زمان بازیافته*، ترجمه مهدی سبحانی، تهران: مرکز. دریدا، ژاک (۱۳۹۵). *نوشتار و تفاوت*. ترجمه عبدالکریم رشیدیان. تهران: نی. سینربرینک، رابرت (۱۳۹۵). *شناخت هگل‌گرایی*. ترجمه مهدی بهرامی. تهران: لاهیتا. نیچه، فردریش ویلهلم (۱۳۹۱). *چنین گفت زرتشت*. ترجمه مسعود انصاری. تهران: جامی.
- Agostini, Giulia (2016). "Nietzsche", Georges Bataille Key Concepts, Eds. Mark Hewson, Marcus Coelen, Oxon: Routledge, pp. 56-64.
- Bataille, Georges (1929). "Architecture", in: *Documents*. no. 1.
- \_\_\_\_\_ (1929). "L'Informe", in: *Documents*, no. 1.
- \_\_\_\_\_ (1955a). *Lascaux or the Birth of Art*, trans. Austryn Wainhouse, Geneva: Skira.
- \_\_\_\_\_ (1955b). *Manet*. trans. Austryn Wainhouse & James Emmons, Geneva: Skira.
- \_\_\_\_\_ (1985). "Obelisk", in: *Visions Of Excess - Selected Writings, 1927-1939*, ed. & trans. Allan Stoekl, Minnesota: University of Minnesota Press.

- \_\_\_\_\_ (1986). *Eroticism, Death and Sensuality*, San Francisco: City Lights Publishers.
- \_\_\_\_\_ (1988). *Inner Experience*, trans. Bruce Boon, Leslie Anne Boldt, New York: State University of New York Press.
- \_\_\_\_\_ (1988). *The Accursed Share*, Vol. 1 (Consumption), trans. Robert Hurley, Cambridge: Zone Books.
- \_\_\_\_\_ (1989). *Theory of Religion*, Cambridge: Zone Books.
- \_\_\_\_\_ (1990). "Hegel, Death and Sacrifice", ed. Allan Stoekl, *Yale French Studies: On Bataille*. No 78, pp. 9- 28.
- \_\_\_\_\_ (1993). *The Accursed Share*, Vols. 2 & 3 (The History of Eroticism and Sovereignty), Cambridge: MIT Press.
- \_\_\_\_\_ (2004a). *on Nietzsche*, trans. Bruce Boone, London: Continuum.
- \_\_\_\_\_ (2004b). *Unfinished System of Nonknowledge*, Minnesota: University of Minnesota Press.
- Cache, Bernard (1994, March April). "The Eagle and the Serpent", in: *ANY: Architecture New York*. No. 5, Lightness, pp. 10-11.
- Coll, Jaime (1996, Summer). "structure and play in Le Corbusier Architecture", in: *AA Files*, No. 31, pp. 3-14.
- Duboy, Philip (1987). "Bataille, Georges", in: *Le Corbusier une encyclopédie*. Eds. Jacques Lucan, Paris: Centre Georges Pompidou.
- Gemerchak, Christopher M. (2003). *The Sunday of the Negative, Reading Bataille, Reading Hegel*, New York: State University of New York Press.
- Gorlin, Alexander (2005). "The ghost in the machine", in: *Surrealism and Architecture*. Ed. Thomas Mical. Oxon: Routledge.
- Hegarty, Paul (2008, Winter). "On Fire: The City's Accursed Share", in: *log*, No. 11, pp. 49-62.
- Hollier, Denis (1992). *Against Architecture*. Trans. Betsy Wing. MIT Press, Cambridge.
- Jencks, Charles (1975). *Le Corbusier and the tragic view of architecture*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lahiji, Nadir (1996, Sep.). "the gift of the open hand: le Corbusier Reading Georges Bataille's *La Part Maudite*", in: *Journal of Architecture Education*, Vol. 50, No. 1, pp. 50-67.

- \_\_\_\_\_ (2005). "... the Gift of time: le Corbusier reading Bataille", in: *Surrealism and Architecture*. Editor: Thomas Mical. Oxon: Routledge.
- Le Corbusier (1999). *Le Corbusier Talks with Students from the Schools of Architecture*. trans. Pierre Chase. Princeton: Princeton Architectural Press.
- \_\_\_\_\_ (1975). *The City of Tomorrow and Its Planning*. Cambridge: MIT Press.
- \_\_\_\_\_ (1987). *Towards a New Architecture*. trans. Frederick Etchells. Princeton: Princeton Architectural Press.
- Mindrup, M. (2015, Nov.). "La réaction poétique of a prepared mind", in: *Le Corbusier, 50 Years later International Congress*. Valencia.
- Nietzsche, Friedrich (1998). *Twilight of the Idols\_ or How to Philosophize with a Hammer*. trans. Duncan Large. New York: Oxford University Press.
- Nioche, Claire (2016). "Sovereignty", in: *Georges Bataille Key Concepts*. eds. Mark Hewson, Marcus Coelen: Oxon: Routledge, pp. 102-108.
- Pauly, Danièle (2008). *The Chapel at Ronchamp*, trans. Sarah Parsons. Paris: Fondation Le Corbusier & Birkhäuser Basel.
- Petit, Jean (1961). *le livre de Ronchamp*. Paris: Les Cahiers de forces vives / Editec.
- Poppenberg, Gerhard (2016). "Inner Experience", in: *Georges Bataille Key Concepts*. Eds. Mark Hewson, Marcus Coelen, Oxon: Routledge, pp. 92-100.
- Stoekl, Allan (1990). *Yale French Studies: On Bataille*. New Haven: Yale University.
- \_\_\_\_\_ (1990). "Truman's Apotheosis: Bataille, "planisme" and heedlessness", in: *Yale French Studies: On Bataille*, New Haven: Yale University, No. 78.
- Tafuri, Manfredo (1987). "machine et mémoire: the city in the work of Le Corbusier", in: *Le Corbusier*, Ed. H. Allen Brooks. trans. Stephen Sartarelli. Princeton: Princeton University Press.
- Teodosio, Annarita (2015, Nov.), "The eye of the architect, Le Corbusier and the photograph: demonstrate, learn, remember", in: *Le Corbusier, 50 Years later International Congress*. Valencia.
- Turner, Paul (1971, jun.), "The beginnings of le Corbusier education, 1902-07", in: *The Art Bulletin*, Vol. 53, No. 2, pp. 214-224.

Zaknic, Ivan. (1990, Summer), "Le Corbusier's Epiphany on Mount Athos",  
in: *Journal of Architecture Education*, Vol. 43, No. 4, pp. 27-36.