هنرمعماری

۶۳

ISSN: 2008-7497

۲۰،۰۰۰ تومان

هنر معماری ۴۹

نقد، نظریه‌پردازی و پژوهش در معماری و طراحی داخلی با رویکرد انسان‌دوستانه

تابستان ۱۳۹۷، قیمت: ۲۰،۰۰۰ تومان

ISSN: 2008 - 7497

سرمقاله

۴ **ابراصل در معماری: امروز باید چگونه طراحی کنید تا جریان‌ساز شوید؟**
شهریار خانی‌زاد

نظریه‌پردازان

۶ **ملاقات با رئیس جدید: پس از مرگ تئوری**
کریستوفر هایت، ترجمه‌ی مینا حنیفی‌واحد

۱۰ **خلق آثار معماری مبتنی بر سرشت انسانی**
علی اکبری

۱۴ **معماری معاصر ایران و ابربحران‌هایش!**
علیرضا عظیمی حسن‌آبادی

۱۶ **هبوط در سلیقه و معماری**
مهشید معتمد

۲۰ **داوری در مسابقات معماری و خلأ پژوهش آن در ایران**
ترجمه و تدوین: سجاد سلیمان‌زاده

۲۶ **گزارشی از نشست «تحلیل چهار دهه معماری معاصر ایران»**
تهیه‌ی گزارش: جمال اسماعیل‌زاده

پروژه‌ها و مسابقات

۲۸ **چشم تهران/** مصاحبه‌ی تحریریه‌ی هنرمعماری با امید امینی (شرکت مهندسین مشاور امید امینی و همکاران)

۴۲ **کارمان: خانه‌ی کار و دیدار/** مونا شکرریز

۵۶ **ویلای هفت سنگان/** کاری از سهراب رفعت

۶۶ **ویلای پدری/** گروه مهندسین فرنیا (مسعود فرجیان)

۷۲ **مسابقه‌ی معماری پروژه‌ی بازآفرینی شهری تبریز**
شرکت گروه سرمایه‌گذاری مسکن

۱۰۸ **نقدی بر مسابقه/** تحریریه‌ی هنرمعماری

۱۱۰ **گزارشی از برگزاری نخستین دوره‌ی جایزه‌ی طراح جوان آسیا در ایران/** نازنین قادری

معماری روز جهان

۱۱۴ **معماری ضد ابژکتیو کنگو کوما/** کنت فرمپتون، ترجمه‌ی اردلان مقدم

گزارشات و نگاشته‌های معماری

۱۳۶ **گزارشی از نمایشگاه گلگشت ایرانی: کاخ موزه‌ی گلستان/** فریار جواهریان

۱۳۸ **یک شب بارانی با معماران: درنگی بر مراسم رونمایی از کتاب معماری معاصر ایران/** سارا رحیمی

طراحی و معماری داخلی

۱۴۲ **طراحی‌های نوین: میزها/** تحریریه‌ی هنرمعماری

۱۴۶ **گنسلر/** ترجمه و تألیف: مینا حنیفی‌واحد

www.productscampus.com

رسانه‌ی نقد و بررسی مصالح، مبلمان و فناوری‌های معماری

صاحب امتیاز: مؤسسه‌ی فرهنگی‌هنری هنر معماری قرن
مدیرعامل: شهریار خانی‌زاد
مدیر مسئول: دکتر کامران توسلی
سردبیر: شهریار خانی‌زاد
دبیر هنری: سارا رحیمی
طراحان گرافیک و صفحه‌آرا: سپیده ابراهیمی‌مهر، نگین حیدری
مترجم و ویراستار: مینا حنیفی‌واحد
مدیر بخش فنی و رایانه: فرید عابدین شیرازی
شورای مشاوران عالی (به ترتیب حروف الفبا):
آقایان ایرج اعتصام، سیروس باور، سیاوش تیموری، شهرام گل‌امینی
هیئت تحریریه (به ترتیب حروف الفبا):
شیوا آراسته، علی اصغرزاده، ساناز افتخارزاده، محسن اکبرزاده، علی اکبری، امیر بانی‌مسعود، کورش حاجی‌زاده، مینا حنیفی‌واحد، علی خادم‌زاده، شهریار خانی‌زاد، سارا رحیمی، علیرضا سیداحمدیان، حمیدرضا سپهری، علیرضا عظیمی حسن‌آبادی، اشکان قشقایی، علیرضا کریمی کلور، علیرضا مشهدی‌میرزا، مهشید معتمد، رضا مفاخر، مرتضی نیک‌فطرت
مدیر واحد پژوهش و پیشبرد هنرمعماری: علیرضا عظیمی حسن‌آبادی
همکاران واحد پژوهش و پیشبرد هنرمعماری: رکسانا خانی‌زاد، آرین خانی‌زاد، الهه مایانی، وانایر میرزایی
عکاسان: حسین برازنده، الهه مایانی
ناظر فنی چاپ: شهرام قربانی (چاپ ابیانه)
لیتوگرافی: فرایند گویا (۸۸۷۴۲۲۵۷)
چاپ: ابیانه؛ انتهای خیابان استاد حسن بنای جنوبی، مجیدیه‌ی سابق، پایین‌تر از رودخانه، روبروی بانک سپه، پلاک ۵۹ (۸۸۴۳۷۵۶۶)
صحافی: فرانگر (۷۷۳۳۹۳۳۹)
تیراژ: ۶۰۰۰ جلد

• نقل و انتشار مطالب هر شماره از فصلنامه‌ی هنرمعماری به هر شکل با مجوز کتبی دفتر هنرمعماری امکان‌پذیر می‌باشد. • آرای نویسندگان لزوماً نظر نشریه‌ی هنرمعماری نمی‌باشد. • مقالات و نوشته‌ها در صورت لزوم ویرایش و خلاصه خواهند شد.
• **تصویر روی جلد:** پروژه‌ی چشم تهران، شرکت مهندسین مشاور امید امینی و همکاران
• **عکس فهرست:** خانه‌ی کارمان [عکاس: شهریار خانی‌زاد]

نشانی: تهران، خیابان شهید مفتح (شمالی)، پایین تر از خیابان شهید مطهری، خیابان زهره، خیابان قابوسنامه، پلاک ۱، طبقه ی همکف، واحد ۶ کد پستی: ۳۳۱۱۷ - ۱۵۸۸ تلفکس: ۸۸۳۴۲۹۶۰ - ۸۸۳۴۲۹۶۱

Websites: www.aoa.ir www.aoaonline.ir Instagram: Honare_memari E-mail: aoapub@gmail.com Telegram: @AOAonlineIR

۱۷ کد با قابلیت تولید در رنگ های متنوع | محصولی مناسب جهت‌ارتقاء زیبایی | بالا بردن کیفیت نصب کاشی، سرامیک، چوب و...

IN THREE COLORS

برنامه جهانی غذا WFP wfp.org/fa

+98 21 2207 1567
+98 21 2237 9868
+98 935 102 1712
WWW.PROBANDCO.COM
proband.co@gmail.com
proband_company

ROYA
TOTAL WALL & FLOOR COVERING SOLUTION

کاغذ دیواری | پارچه دیواری | پارکت چوبی | لمینیت | پارکت چرمی | موکت رول و تایل | پادری آلومینیومی

ارتباط با مشتری ۲۵۹۹۱ | ۲۲۶۱۰۰۰۱ | www.royaco.com

ROYA

TOTAL WALL & FLOOR COVERING SOLUTION

کاغذ دیواری | پارچه دیواری | پارکت چوبی | لمینیت | پارکت چرمی | موکت رول و تایل | پادری آلومینیومی

ارتباط با مشتری ۲۵۹۹۱ | ۲۲۶۱۰۰۰۱ | www.royaco.com

ROYA
TOTAL WALL & FLOOR COVERING SOLUTION

کاغذ دیواری | پارچه دیواری | پارکت چوبی | لمینیت | پارکت چرمی | موکت رول و تایل | پادری آلومینیومی

ارتباط با مشتری ۲۵۹۹۱ | ۲۲۶۱۰۰۰۱ | www.royaco.com

افتتاح شعبه مشهد شرکت رویا طرح داخلی با حضور اساتید برجسته معماری آقایان تیموری، باور، بوربور و حاجی‌زاده

مشهد، میدان جانباز، برج اداری پاژ، بلوک c، طبقه نهم، واحد ۱۰ و ۱۱ ۰۵۱۳۷۰۵۸۳۲۰ ۰۵۱۳۷۰۵۸۳۲۱ ۹۱۹۷۹۹۹۲۶۳

Harmonic

Out Door Furniture | Rose & Lace | BAROQUE | خانه هنر | Harmony Furniture | چوشار Furniture | C&J Furniture | CASA-NOVA Furniture | Harmony Accessories | Café Harmonic

ترکیب معماری، لذت حرکت، خرید و کار در یک آرایه شهری،
یک موزه تجاری

www.Harmonic.ir

Furniture & Interior Design

بروشور

جنب اتوبان تهران -کرج ، غرب میدان استاندارد

اینستاگرام

office furniture

artage DESIGN

Tel : +9821 88612153-6
Fax: +9821 88612157

: artagedesign

آرتاژ طرح
مبلمان اداری

shenassa design studio

چینی زرین ایران

طرح بلومارین

- قابل استفاده در مایکروفر
- ۱۰۰٪ تضمین شده برای ماشین ظرفشویی
- تزیین شده به روش IGD (دکور داخل لعابی)
- سفیدترین، شفاف ترین و سخت ترین بدنه چینی در دنیا

دستمال سفره خالخالی
سرویس لیوان اسپاتس شوت ۲۸۵ لاجوردی
ظرف دسر و لیوان پایه دار لارگو میدنایت شفاف
سرویس ۳۶ پارچه قاشق و چنگال مدرن

طرح سورن

- دکور شده با طلای ناب (پلاتین)
- مقاوم برای شستشو در ماشین ظرفشویی

سرویس۳۶ پارچه قاشق و چنگال تیردراپ مشکی

طرح شکوفه گیلاس

- دکور شده با طلای ناب (پلاتین)
- ۱۰۰٪ تضمین شده برای ماشین ظرفشویی
- تزیین شده به روش IGD (دکور داخل لعابی)

خانه زرین:

zarinhome

zarinhome.com

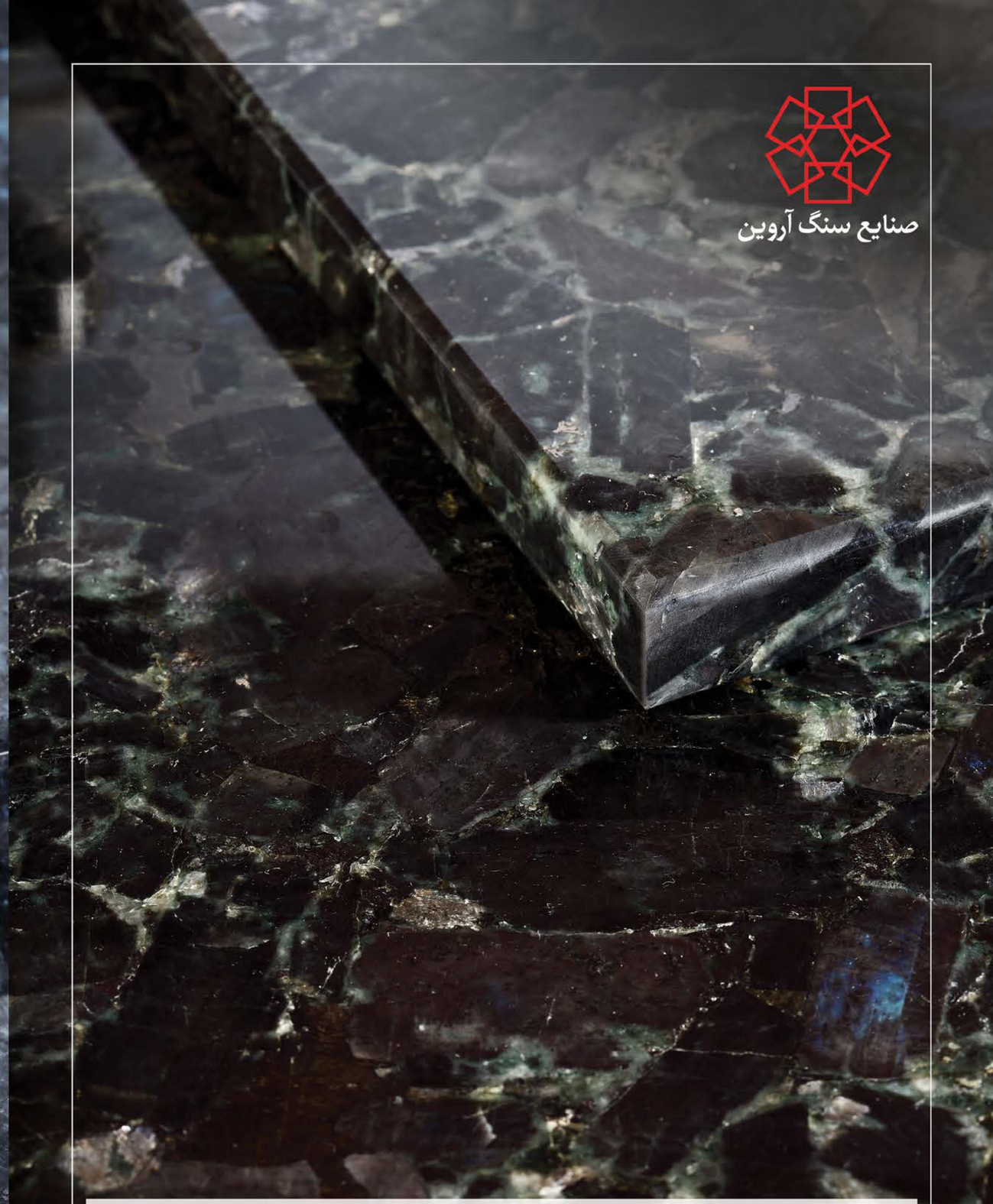
تهران، میدان ونک، مرکز تجاری آسمان ونک تلفن: ۸۸ ۶۵ ۲۹ ۸۸
تهران، خیابان شریعتی، روبروی میرداماد تلفن: ۲۲ ۸۴ ۷۸ ۴۵
اصفهان، خیابان توحید، چهارراه پلیس تلفن: ۰۳۱-۳۶ ۲۵ ۰۲ ۲۰
اصفهان، مجتمع تجاری سیتی سنتر، طبقه ۱ تلفن: ۰۳۱-۳۶ ۵۱ ۴۱ ۴۱

بزرگترین واحد فرآوری سنگ های گرانیت داخلی و وارداتی

تهران، میدان ونک، خیابان ونک، پلاک ۲۵ کدپستی ۱۹۹۴۶۱۸۵۱۱

تلفن: ۰۲۱ - ۸۴ ۱۱ ۲۰۰۸ فکس: ۰۲۱ - ۸۸ ۶۶ ۳۰ ۹۹

sales@arvingranite.com www.arvingranite.com



صنایع سنگ آروین

شرکت صنایع سنگ آروین یک مجتمع استخراج، واردات و فرآوری سنگ های گرانیتی با کیفیت عالی است. تولیدات متنوع ما شامل انواع تایل های گرانیتی در ابعاد و اندازه های مختلف و مناسب برای انواع کاربردها می باشد. کیفیت ساب و پولیش عالی محصولات تولیدی آروین وجه تمایز این محصولات از سایر محصولات موجود در بازار است.

سرای گردشگری مهر و ماه ، اتویان فم - تهران

کابین گستر

صفحات HPL ، برند GENTAŞ

راه حـــل های جهانـــی
برای محیط های بهداشتی

www.cabingostar.com 44093093-4 cabingostar@gmail.com

ساختمان اداری پسیان- نگین شهر آینده

فاد

طراحی و مشاوره نور

تولید چراغ های LED و تجهیزات نوری

021 22 63 91 63

@ fadlighting

info@fadco.ir

www.fadco.ir

چراغ خطی آویز LED (بالا تاب و پایین تاب)

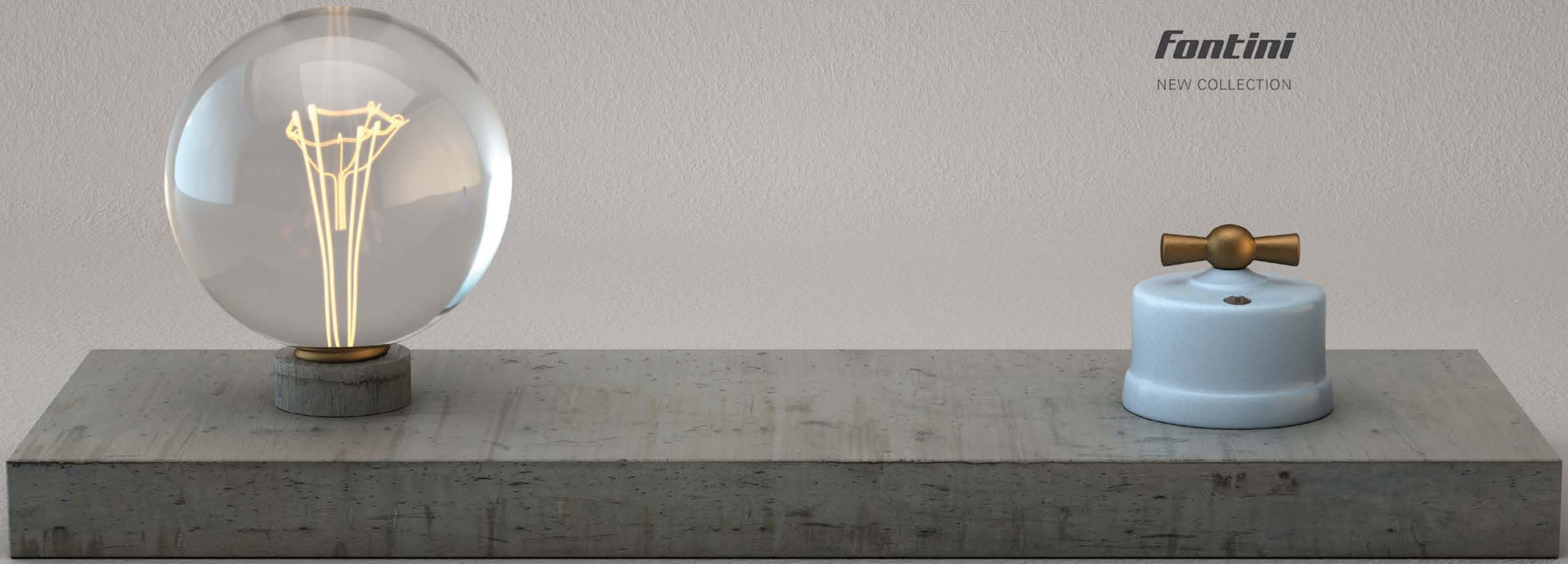
studioxoly.com

وانیتار
VANITAR

flawless finishing

Fontini

NEW COLLECTION



vanitar.com
#vanitariran

Red Dot Design Award

وانیتار
VANITAR

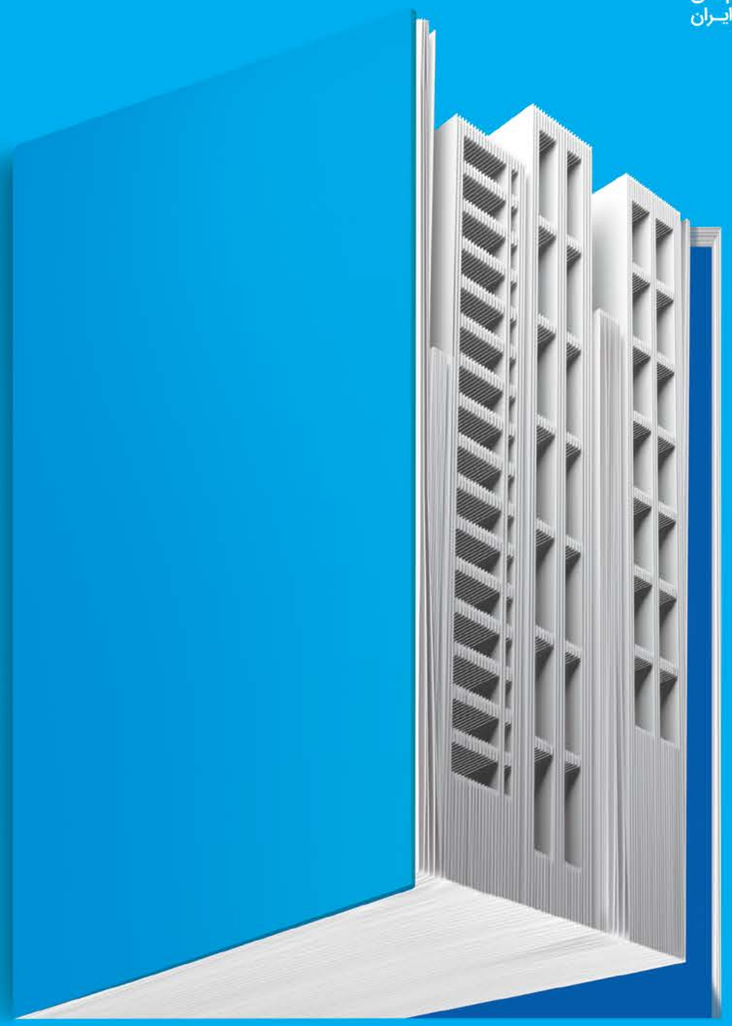
flawless finishing

captivating,
in every dimension.

vanitar.com
#vanitariran

کناف

اولین تولیدکننده سیستم‌های
ساخت و ساز خشک در ایران



شناختن پیش از ساختن

کناف همواره با بهترین راه حل‌ها برای اتمام
موفقیت‌آمیز پروژه شما در کنارتان خواهد بود.

KNAUF
www.knauf.ir #کناف

GERMAN
Technology

صنعت چوب
در هنر معماری

THE WOOD INDUSTRY IN ARCHITECTURAL ART

کارخانه و دفتر مرکزی: ایران- تهران، جاده آبعلی، خیابان ۳۵ متری اتحاد، خیابان ۱۵، شماره ۱۸، تلفن: ۱۸ ۷۷۳۳۹۰ فکس: ۷۷۴۵۰۴۴
نمایشگاه میرعماد: ایران- تهران، خیابان شهید بهشتی، خیابان میرعماد، شماره ۹۰، کد پستی ۱۵۸۷۸۵۳۵۳۸، تلفن: ۱۳ ۸۸۷۵۲۰ - ۸۸۷۴۰۳۷۵ فکس: ۸۸۷۴۰۳۷۶
نمایشگاه بازار مبل شماره ۱: ایران- تهران، یافت‌آباد شرقی، تقاطع بزرگراه آیت‌الله سعیدی، مجموعه بازار مبل شماره ۱، طبقه اول، شماره ۳۱۲، تلفن: ۹۰-۶۶۳۱۲۷۸۹ فکس: ۶۶۳۱۲۶۳۶
نمایشگاه بازار مبل شماره ۳: ایران- تهران، بزرگراه آیت‌الله سعیدی، نرسیده به چهارراه یافت‌آباد، بازار مبل شماره ۳، طبقه اول، شماره ۱۰۷، تلفن: ۱۴ -۶۶۱۹۳۲۱۳ فکس: ۶۶۱۹۳۲۱۵
پست الکترونیکی: Email: info@sanate-choob.com WWW.SANATE-CHOOB.com

CHOOBSANG
www.choobsang.com
+98 513 7013

Sajiran

office furniture & partition

+98-21-43870

sajiran.com

sajiranco

رسانه متعهد
معماری جریان‌ساز

دانلود اپلیکیشن هنرمعماری

WWW.AOAONLINE.IR

وبسایت هنرمعماری آنلاین

Onduline®

اندولین

تایل پوشش سقف| ONDUVILLA

ورق پوشش سقف| ONDULINE® HR

- بهترین پوشش سقفی برای استفاده در هر نوع شرایط آب و هوایی در سراسر جهان
- سبک‌ترین پوشش سقفی شیبدار در جهان

www.onduline.ir
mohammad.zamani@onduline.com.tr
info@onduline.ir
TELL: 09124324339

ردپای کربن 4kg eq CO_2/m^2

بدون آزبست و سازگار با محیط زیست

زندگی با رنگ رویا

کاشی‌های دست‌ساخته سپیدار

طراحی، ساخت و اجرای کاشی‌های دست ساخته

آشپزخانه، سرویس بهداشتی، حمام، استخر و...

تهران- خیابان فاطمی- خیابان کاج جنوبی

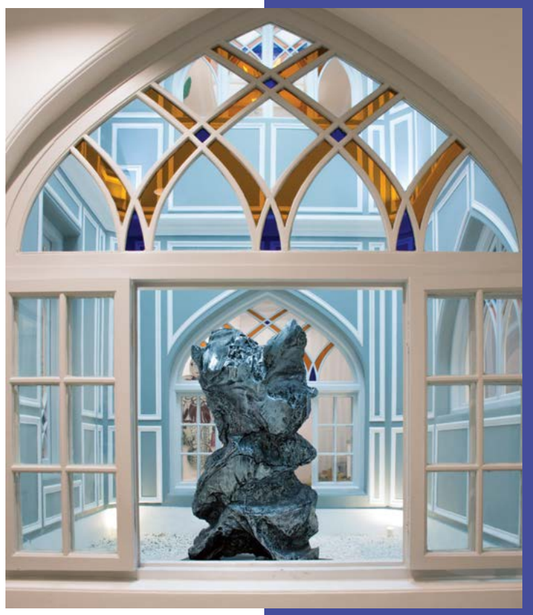
کوچه یکم - پلاک ۳ ۰۲۱-۸۸۹۷۶۴۶۰

Sepidar Tile Handmade

www.sepidartile.ir sepidartile

نقد، نظریه‌پردازی و پژوهش در
معماری با رویکرد انسان‌دوستانه

Architectural Criticism, Theory, and Research
by a Humanitarian Approach



هشتم شهریور ۱۳۹۷
جشن دوسالانه و مراسم اهداء جوایز

حامیان معنوی و رسانه‌ای

انجمن مفاخر معماری ایران
www.ammi.ir

شرکت پلسار پارت
pulsarpart.ir

شهرداری بندر کنگ
sh-bandarekong.ir

موسسه آموزش عالی معماری و هنر پارس
parsuniversity.ir

مان معماران
manmemar.ir

حامیان مادی

سومین دوسالانه‌ی ملی معماری، شهرسازی و طراحی داخلی ایران

ROYA
TOTAL WALL & FLOOR COVERING SOLUTION
r o y a c o . c o m
شرکت رویا طرح داخلی: مشاور و نوآور در تأمین پوشش‌های کف و دیوار در خاورمیانه

Harmonic
Furniture & Interior Design
H a r m o n i c . i r

صنایع سنگ آروین
a r v i n g r a n i t e . c o m
بزرگترین واحد فن‌آوری سنگ‌های گرانیت داخلی و وارداتی

ابراصل در معماری: امروز باید چگونه

شهریار خانی‌زاد

ابراصل چیست؟

معماری محصول نیازهای بشریت است. نیازهایی که از جسم تا جان را در بر می‌گیرد و بسته به جایگاه اجتماعی افراد، متفاوت است. ابراصل، نیاز اصلی عموم مردم در یک زمانه و دستور کلی معماری آن دوران است. بخشی از آینده‌ی معماری و جزئی از زنجیره‌ی شکل‌گیری آن است. محدود به زیبایی نیست که آن را زیبایی‌شناسی بخوانیم. ابراصل، راهبرد کلی معماری کردن در هر عصری است؛ بینشی اساسی است که همه باید از آن برخوردار باشند، وگرنه اصطلاحاً در باغ نیستند!

ابراصل از چه زمانی به وجود آمد؟

ابراصل‌ها از دوران مدرن به بعد شکل گرفتند، معماری سنتی هرچند بسیار زیبا، خلاقانه و دل‌فریب بوده و هست، اما بیشتر از آنکه زاییده‌ی ابراصل‌ها باشد، محصول محدودیت‌های بی‌شماری است که معمار آنها را حل می‌کرد. تفکر ابراصل محصول شرایطی است که حق انتخاب‌های معمار نه بی‌شمار، اما فراوان باشند؛ فراوان به قدری که معمار حقیقتاً اذعان کند در مورد فلان مسئله من این موضوع را برگزیدم ــ وضعیتی که در معماری سنتی نبوده است، اگر هم بوده چندان برای ما ملموس نیست. به‌هرحال محدودیت اقلیم، سازه و مصالح، واقعیتی است که در معماری مدرن حل شد. از این واقعیت می‌توان به این نکته پی برد که جهان عصر به عصر بیشتر با اتکا به ابراصل‌ها خود را می‌سازد و از همین درگاه است که مسابقات و جوایز در جهان معاصر مهم و مهم و مهم‌تر می‌شوند. یکی از نقاط جوشش ابراصل‌ها، مسابقات هستند. در این وادی، ما تمام این جنبش را در گزاره‌ی معماری مدرن خلاصه کرده‌ایم. همچنان که نخستین جوشش‌ها در مدرنیزاسیون اروپا رخ نشان داد، از کریستال پالاس و برج ایفل و مانند آنها ... تا به امروز. شاید برخی اذعان کنند که مدرن به پایان رسیده است، اما این سوءتفاهمی بیش نیست.

مدرن به معنای نو شدن است؛ به معنای سریع شدن، به پیش رفتن، پیشرفت کردن. معماری مدرن هیچگاه تمام نشد و نخواهد شد، زیرا هیچگاه انسان از پیشرفت و حرکت به سمت لذت بردن از عمر کوتاه خود دست نخواهد کشید. این مدرن شدن مداوم، باعث می‌شود که در هر عصری یک ابراصل به وجود بیاید. ابراصل می‌گوید که اکثراً باید به کدام جهت بروند تا دوران جدیدی شکل گیرد. بزرگ‌ترین وظیفه‌ی مدرسه‌های معماری، آموزش انتقال سریع ابراصل فعلی به دانشجویان، توجیه آنان، آموزش روش معماری کردن در آن و آموختن چگونگی «ساخت» و «درک» ابراصل عصرهای بعدی است.

ابراصل‌ها در ایران

عمر معماری مدرن در ایران به خوبی نمایانگر نقش ابراصل‌ها در معماری این مملکت است. معماری مدرن در ایران پس از برخورد اولیه در دوران قاجار و جدال‌های فکری و نظری، عملاً در دوران پهلوی اول از ۱۲۹۹ آغاز شد؛ تا ۱۳۲۰ که رضا شاه از قدرت کنار کشید. در همین دوران بود که عملاً ایرانیان مدرنیزاسیون را شناخته و کجدار و مریز به سمت آن حرکت کردند. این حرکت اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی، هنری و منطقاً معماری بود؛ تک بعدی نبود، هرچند هیچگاه صد در صد و عمیقاً نیز مدرن نشدند.

ابراصل اول: پلان

معماری هر عصری یک ابراصل دارد که معماری براساس آن شکل می‌گیرد. کسی که خارج از این بازیِ ابراصل باشد، دو حال و سرنوشت بیشتر ندارد: یا در فشار تاریخ محو می‌شود و یا بنیانگذار ابراصل بعدی خواهد شد. در سرآغاز مدرنیسم ایران، پلان که تبلوری بود از مفهوم عملکرد در معماری، مورد توجه قرار گرفت. معماران باید پلان کشیدن را به خوبی می‌آموختند و جالب آنکه برای کاربری‌های جدید مثل ایستگاه راه‌آهن، هیچ تجربه‌ی سنتی‌ای نبود و همه چیز مدرن و جدید بود. این توجه به پلان تا پنجاه سال بعد در معماری ایران حاکم بود. نقطه‌ی بسیار دلنشین این اصل در پلان‌های وارطان هوانسیان بود، اما دوران اوج توجه به این ابراصل را باید در آثار دانشجویان دانشگاه تهرانی دهه‌های چهل و پنجاه و همزمان معماران حرفه‌ای بیرون از دانشگاه جست‌وجو نمود ــ جایی که پلان‌ها به قدری چشم‌نواز هستند که در ابعاد بزرگ روی دیوار نصب می‌شدند. البته منظور از چشم‌نواز، اسکیس و درخت و راندوهایی که روی پلان می‌شد نیست، بلکه حل مسائل عملکردی، ارتباطات، ابعاد فضاها، نظام سازماندهی و مسائلی از این دست است. مفاهیمی که به «علم معماری» معروف است.

یکی از علل موفقیت معماران این عصر و به تعقیب آن موفقیت بناهای آنان که حتی تا به امروز به کار می‌آیند، توجه به پلان و حل مسائل عملکردی بود. برای ایشان ایده و نظریه‌پردازی تا جایی مجاز بود که اعتبار معماری خدشه‌دار نشود. در ادامه متوجه خواهید شد که این نسل از معماران ما همزمان به کیفیت اجرا نیز، به دلیل ارتباطات بین‌المللی خود، بها می‌دادند و به همین دلیل آنها را آوانگارد می‌خوانیم. در واقع، ارتباطات بین‌المللی این جریان باعث شده بود که ایشان ناخودآگاه از برخی معماران اروپایی که در فضای ابراصل دوم و حتی سوم بودند تأثیر بگیرند!

ابراصل دوم: فرم

تا حدودی همگام با تغییرات جهان و رونق ساخت‌وساز در دوران پساانقلاب و پساجنگ در ایران، ابر اصل دوم به آهستگی زاییده شد:

طراحی کنید تا جریان‌ساز شوید؟

فرم! در دهه‌ی هفتاد به وضوح معماران ایرانی بر سر فرم در معماری می‌جنگیدند. فرم اسلامی، فرم مدرن، فرم دیکانستراکشن ... و هیچگاه بحث از فرم فراتر نرفت ــ اگر هم رفت، نتوانست جریان‌ساز باشد. ابر اصل دوم، همگام بود با تولد رسانه‌های آزاد، جدید و مستقل. همگام بود با جریان جدید و جوانان معمار که جویای نام بودند. همگام بود با واردات و نصب نرم‌افزار روی سیستم‌های قوام گرفته از ویندوز و مغز مایکروسافتی. این سه عامل (رسانه‌های جدید، نسل جوان و نرم‌افزار) باعث شد تا فرمالیسم در ایران نزدیک به بیست سال به تفسیر ما از معماری تبدیل شود. در دهه‌ی هشتاد، معماری خلاق بود که فرمالیست بهتری باشد. جالب است که در این دوره، ابراصل قبلی، پلان، گاهی مخدوش می‌شد، اما چون فرم زیبا بود، پروژه حتی جایزه هم برنده می‌شد!

ابراصل سوم: فناوری بالا و کیفیت ساخت

ابراصل نخست، پلان، بیش از شش دهه در معماری ایران حکمرانی کرد. ابراصل دوم، فرم، به زحمت دو دهه دوام آورد. ابراصل سوم در بهترین حالت یک دهه باید نقش پیشرانه‌ی معماری ما را بازی کند. چرا عمر ابراصل‌ها در حال کوتاه شدن است؟ زیرا سرعت جهان در حال افزایش است. رغبت مردم به مفاهیم جدید بیشتر شده است. همچنین مشکلات ما بزرگ‌تر شده‌اند و زمان ما برای حل آنها کمتر است. از سویی آمال و آرزوهای بشر بلندتر و والاتر گشته است. اگر در این ابراصل بمانیم، از جهان عقب افتادیم ــ حتی اکنون هم برخی کشورها به ابراصل چهارم و پنجم رسیده‌اند.

اما برگردیم به ابراصل سوم، فناوری بالا و کیفیت ساخت. نخستین ابراصلی که دوگانه است: دوگانه است زیرا علت و معلول یکدیگرند. ذات جهان معاصر این فشردگی و همزمانی را طلب می‌کند. فناوری بالا و کیفیت ساخت متولد شده در دهه‌ی نود، براساس درک عمومی بین معماران و کارفرمایانشان رخ داد و ایشان به این نتیجه رسیدند که فرم غایت نیست؛ فرم نمی‌تواند بهترین پاسخ باشد زیرا پس از چند ماه مشکلات عدیده‌ای بروز می‌کنند. دیگر فرم تنها باورپذیر نیست؛ فرم نیاز به مکمل‌هایی دارد که فناوری و ساخت نام دارند. این ابراصلی است که دیگر به درک شدن (همچون پلان) یا دیده شدن (همچون فرم) اهمیت نمی‌دهد. بنابراین یکی از سخت‌ترین ابراصل‌ها برای قبول آن توسط معماران است. به مراتب درک آن توسط کارفرما و مردم نیز زمان‌بر است، اما غیرممکن نیست.

فناوری بالا و کیفیت ساخت عالی تضمین کننده‌ی بقای ما در برابر مشکلات آتی است. مشکلاتی که امروز خطرشان را گاهی حس می‌کنیم. از سویی دیگر، این نخستین ابراصلی است که پا را از بدنه‌ی نخبه و سرمایه‌دار جامعه بیرون گذاشته و با نیت کمک به عموم مردم ظهور می‌کند. اساساً فناوری با روح عمومی و کمک به همه معنا می‌یابد. در چارچوب نظری همین ابراصل است که کم‌کم تک پروژه‌هایی در دورترین شهرهای ایران با معماری‌ای فاخر و ارزشمند معرفی می‌شوند، دفاتر معماری غیر از پایتخت، پروژه‌هایی با امکان افتخارآفرینی در سطح جهانی تولید می‌کنند. در منظومه‌ی فکری همین ابراصل است که ما می‌توانیم برای مردمان دوردست نیز معماری‌ای با کیفیت پایتخت تصور کنیم. این ابراصل، پیش‌زمینه‌ای برای ظهور ابراصل‌های بعدی فراهم می‌کند. ابراصل هوشمندسازی و پایدارسازی؛ ابراصل ارزان‌سازی؛ ابراصل اجتماعی‌سازی؛ طراحی شهری؛ آزادسازی فضا از جرم.

هرچند ابراصل قبلی همگام با تولد رسانه‌های جریان‌ساز بود، این ابراصل به دلیل وجود شبه‌رسانه‌های زرد دچار مشکل است. امروز، شما می‌توانید یک کار عادی را به نحوی ارائه دهید که در سرتاسر اینترنت زرد و نشریاتِ به ظاهر تخصصی ظاهر شوید. از این زاویه، اثبات شما به عنوان یک اثر از نسل ابراصل سوم بسیار سخت است. در روزگاری که فتوشاپ در خدمت معماران است این کار سخت‌تر هم شده است. خصوصاً که جریان‌سازی ابراصل سوم منافع تمام حامیان و دوستداران ابراصل قبلی را به خطر می‌اندازد.

به‌هرحال، اینکه امروز چقدر افراد عادی شما را تحسین کنند مهم نیست، مهم این است که آیا خود شما اثر خود، کیفیت ساخت، فناوری دخیل در طراحی، ساخت و بهره‌برداری آن را تأیید می‌کنید یا خیر. واقعیت این است که امروز، جهان در ابراصل‌های چهارم و پنجم است و ما در ایران در تکاپوی ورود به ابراصل سوم ــ البته اگر فرمالیست‌ها کوتاه بیایند! اما این کشمکش دیری نخواهد پایید. جهان دیگر خریدار کمیت نیست؛ فرم، پاسخ نهایی و کاملی نیست. همه چیز براساس کیفیت و حسی که به مخاطب می‌دهد ارزشمند است و معماری جدا از این قانون نبوده و نخواهد بود. امروز، هر معماری خودش بهتر می‌داند در بند کدام ابراصل مانده است و کدام معمار، درست در برابر چشمان او به ابراصل بعدی وارد شده است ... شما می‌توانید با شبه‌رسانه‌ها کارفرما، اقوام، دوستان، دانشجویان ترم پایینی و خیلی‌های دیگر را فریب دهید، اما خود و حرفه‌ای‌ها را نه! ابراصل سوم اساساً به دلیل روح کیفیت‌گرایش به سرعت خود را نشان نمی‌دهد. شما خود بهتر می‌دانید فناوری طراحی، کیفیت طراحی، کیفیت اجرا، فناوری ساخت، فناوری بهره‌برداری و دیگر پارادایم‌های ابراصل سوم چقدر در کار شما لحاظ شده است. حتی بهتر از آن، شما می‌دانید چقدر به معماری کردن با این فاکتورها مسلط هستید و کدام معمار با نمایش آثار خود، خواسته یا ناخواسته، نشان می‌دهد که این ارکان را می‌شناسد؛ کدام جایزه و مسابقه ابراصل سوم را محک می‌زند و کدام جایزه ابراصل دوم و حتی کدام هنوز در بند ابراصل نخست است ــ کدام رسانه، معرف آثار ابراصل سوم و چهارم است و کدامیک تنها ناجی ابراصل دومی‌ها است.

نـــظـــریـــه‌پـــــردازان

ملاقات با رئیس جدید: پس از مرگ تئوری

کریستوفر هایت

ترجمه‌ی مینا حنیفی‌واحد

کریستوفر هایت به دنبال این است که ببیند پس از مرگ نظریه چه باقی می‌ماند. آیا سؤالات نظریه‌پردازانه جای خود را به فناوری‌های قابل تجدید و طرح‌های کسب‌وکار داده است؟ اگر معماران پس از کولهاس، دیگر صرفاً معمارانه فکر نمی‌کنند؛ پس چگونه باید فکر و کار کنند؟

بهتر است به مرگ تئوری همچون تاریخ نگریست. انواع جُنگ‌ها گردآوری شده‌اند و بستر را جهت نبش قبر برای دانشجویان دکترا فراهم می‌نمایند.[1] می‌توانیم بگوییم که گواهی فوت نظریه هم در شماره‌ی آخر اسمبلج در آوریل ۲۰۰۰ امضا شد ــ و بگذارید واضح بگوییم که این مسئله به طور خنده‌داری به فرهنگ آمریکایی‌ـاروپایی مربوط بود. در واقع این شماره، چیزی که مدتی بود همه می‌دانستند را به طور رسمی اعلام کرد ــ همه‌ی ما جسدش را مثل یکی از آثار خودکشی اندی وارهول که تصویر برخورد فردی با کاپوت ماشین را نشان می‌دهد، دیدیم. البته ماشین، یک جی‌ام‌سی (GMC) شاسی بلند بود با شیشه‌های دودی.

برخلاف روال همیشگی مجله با مقالات طولانی و پروژه‌های اندک، شماره‌ی آخر اسمبلج بیش از ۳۶ نوشته‌ی تک صفحه‌ای داشت با گزارشات شاهدان عینی از تحقیقی درباره‌ی یک مرگ مشکوک. تنها استثنا در این بین، مقاله‌ی منتشر شده توسط پزشک قانونی، آر.ای. سومول، بود. متن این گزارش طولانی‌تر از بقیه‌ی نوشته‌ها و با فونت ریزتر چاپ شده بود ــ که در زبان گرافیکی اسمبلج، به معنی جدیت موضوع بود. سومول نوشته‌اش را با کمی بازیگوشی شروع می‌کند و اذعان می‌دارد که در کل مقالات چاپ شده، تاکنون تنها ۱۲ تا را خوانده است که نیمی از آنها نوشته‌های خودش بوده و بقیه نوشته‌ی دوستانش؛ سپس به توضیح درباره‌ی جراحات و علت مرگ می‌پردازد. اگر یک زمانی نظریه‌ی انتقادی تعجب‌برانگیز، مخرب و تجربی بود ــ یعنی راهی برای پرورش سلایق ــ حال، دیگر در بدترین وجه ممکن بیش‌ازحد آکادمیک شده بود: همه جا حاضر، قابل پیش‌بینی، متمرکز بر اخلاقی و قانونی بودن. با این وجود، قتل و خودکشی اسمبلج و پسرعمویش از نیویورک، منسوخی خود را نشان ندادند و در عوض، این را مقرر نمودند که «انتقادی ... منحصربه‌فردترین اصطلاح برای رشته و هویت معماری است». مانند الویس پریسلی، ممکن است نظریه‌ی انتقادی ساختمان را ترک کرده باشد، اما همچنان زنده است و «اکنون مؤسسات فرهنگی برجسته ... جعل‌کنندگان هویت هم به همان اندازه تأثیرگذارند».[2] همچنان که از شب عزا لذت می‌برد، سومول نتیجه‌گیری می‌کند و شاهدان ناخوانده‌ای می‌آورد.

معماران طبق معمول آخرین مهمانانی بودند که به ضیافت رسیدند. در واقع «مرگ نظریه» یک پدیده‌ی میان‌رشته‌ای بود؛ به عنوان مثال، پسانظریه بیش از بقیه‌ی رشته‌ها در مطالعات سینمایی ــ جایی که بحث بر سر این بود تا پوشش پوسیده و نخ‌نمای نظریه جایگزین پوششی تجربی و شناختی (تحلیل کمّی پردازش اطلاعات از طریق چشم و ذهن) شود ــ بروز داد. البته پسانظریه، جنبشی منسجم فراتر از رد مشترک نظریه‌های بزرگ با هر چاشنی‌ای ــ از جمله روانکاوای، پساساختارگرایی، پسااستعماری، پسامدرن یا انتقادی ــ نبود. آخرین مورد، حداقل در معماری، به عنوان هرگونه‌ی دیگر از نظریه است.

اگرچه معماران خیلی دیر رسیدند، آن شب تا دیر وقت آنجا ماندیم. مایکل اسپیکس (Michael Speaks) که خود را شریک جرم در آخرین شماره‌ی اسمبلج می‌دانست، در پی یک سِری مقالات خلاصه شده و شیطنت‌آمیز ادعا

نقاشی روی رو: علی اردلان، «سرزمین نیرو‌ها»، ۱۳۹۵

کرده بود که نظریه در بازار جهانی روز منسوخ شده است و برند جدید با عنوان پسانظریه، طنین‌انداز نظریه‌ی «پایان تاریخ» فرانسیس فوکویاما بود. سومول و سارا وایتینگ (Sarah Whiting) جایگزین جریان‌های انتقادی دهه‌های ۸۰ و ۹۰ میلادی را تحت عنوان «تجارب پیش‌بینی کننده» (Projective Practices) اعلام نمودند در میان این حرکت راحت رؤسای ایوی لیگ، استن الن (Stan Allen) پرینستون را به حالت «تجربه‌ی مصالح»ی که در آخرین شماره‌ی اسمبلج شاهدش بود درآورد، درحالی‌که تحت ریاست مارک ویگلی، دانشگاه کلمبیا پاتوق نظریه‌ی انتقادی شده بود. راینهولد مارتین (Reinhold Martin)، سردبیر وارث ظاهری اسمبلج (*Grey Room*)، کل جنبش پسانظریه را مردود شمرده است. مارتین، بحث خود را برخلاف عقاید سومول، به روشنی و با نقضی کلاسیک بیان می‌کند و بر این باور است که ما نمی‌توانیم دوره‌ای پساانتقادی برای معماری در نظر گیریم، چرا که معماری هرگز انتقادی نشد و چالش‌هایی که توسط نظریه‌ی انتقادی و پساساختارگرایی مطرح شد، در واقع هیچ‌کدام عملاً وارد معماری نشدند. معماران فقط شعارهای آنها را وام می‌گیرند، درحالی‌که از مفاهیم آنها آگاهی ندارند. به نظر مارتین، پسانظریه‌پردازان، «تازه به دوران رسیده‌های خودبینی هستند که دلوز می‌خوانند».[۴]

اگرچه به طور قطع درست است که نظریه‌ی انتقادی مثل یک مترسک صرفاً برای بالا بردن عقده‌ی ادیپ نسبت به پیتر آیزنمن[۵] عَلَم شد، اغلب اینگونه به نظر می‌رسد با برخوردی که مانند کیسه بوکس با طراحان داشتند، از نظریه دفاع شده است تا مصون بمانند. اتفاقاً این به طور فوق‌العاده جالبی به کاریکاتور سومول از نظریه‌ی انتقادی ــ که در آن به عنوان استاد بدبینی است که به جای علاقه‌مند کردن بیشتر افراد، صرفاً در حال نظارت و کنترل کلاس‌ها است ــ اعتبار می‌بخشد.

در این حرکت‌های به پیش و به پس، شباهت مضحکی به تافوری وجود دارد، به‌خصوص برای کسانی مانند سومول و مایکل اسپیکس که ادعا به مردود دانستن او داشتند ــ کسانی که نقشه‌کشی منطقی‌شان از افکار معماری معاصر بیش از هر چیز وامدار مدرنیست و منطق تافوری بود.[۶] جالب آن است که هیچ‌کدام از این دو جناح، هیچ مشاهده‌ی تجربی و یا تحلیل فراگیری را ارائه ندادند و از این رو، سعی داشتند تا مناظره‌هایی جدلی در سراسر تاریخ معماری مدرن به وجود بیاورند. هر تازه به دوران رسیده‌ی دلوز خوانی، همراه یک پسامارکسیست پرادا پوش می‌شود.

بنابراین، هنگامی که هوا گرگ‌ومیش شد و در آن حال‌وهوای مهمانی، سؤالی که لوئیجی پرستینزا پوپلیسی (Luigi prestinenza Puglisi) از من و احتمالاً جماعتی که در حال نوشیدن پسمانده‌های نوشیدنی‌ها بودند پرسید این بود: صبح روز بعد از مرگ نظریه ما چه می‌کنیم؟ این سؤال، شباهت زیادی با پرسشی دارد که مارتین هایدگر حدود نیم قرن پیش در مقاله‌اش تحت عنوان پایان فلسفه و وظیفه‌ی تفکر (*The End of Philosophy and the Task of Thinking*) مطرح نمود و ادعا کرد که مسئله‌ی تاریخی فلسفه پایان یافته بود. سؤالی که او ملتمسانه بازگو می‌کرد این بود: پس از پایان فلسفه چه وظیفه‌ای برای تفکر به جا می‌ماند؟[۷] امروز از ما اینگونه پرسش می‌شود: پس از مرگ نظریه‌های بزرگ به یمن وجود عمو مارتین که فلسفه را جایگزین نمودند، چه چیزی برای ما باقی مانده است؟

اینجا منظور از «پایان» نه تنها بر تمام شدن، بلکه بر تحقق یافتن امری و به علاوه، تغییر در کلام هم بنابر عقیده‌ی هایدگر، علوم بیولوژیکی و روان‌شناسی‌ـاجتماعی (که فوکو معتقد است ناگهان سر از مسائل انسانی درآورده‌اند) به طور گسترده‌ای عملکرد تاریخی متافیزیک را از ریشه جابجا می‌کنند، زیرا آنها مسائلشان را در آنچه هایدگر با عنوان «سایبرنتیک» می‌خواند، می‌پراکنند.[۸] به عبارتی دیگر، مسائل مربوط به دانش که از زمان کانت هم وجود داشتند، تبدیل به دشواری‌های فنی انتقال اطلاعات و بازخوردها شده بودند. اینگونه بود که هنر تبدیل به «ابزار اطلاعات» شد.[۹] هایدگر تنها کسی نبود که به رخداد چنین تغییر چشمگیری اذعان داشت. ژرژ کانگیم (Georges Canguilhem) معتقد است که با کشف DNA، الگوی اطلاعاتیِ زندگی، جایگزین الگوهای پیشین می‌شود. در واقع، مسئله‌ی زندگی، شد مسئله‌ی دانش که نهایتاً به مسئله‌ی انتقال اطلاعات و تغییرات می‌رسد. امروز، پسانظریه در معماری و فیلم مدعی است که کار نظریه‌پردازی تمام شده و جای خود را به موج دیگری از علوم سایبرنتیک داده است: از مطالعات مدیریتی به بیوتکنولوژی، علوم شناختیِ تجربی یا زیرساخت‌های اطلاعاتی سایبرنتیک که مرزبندی‌های میان موضوع‌های مختلف و حتی دانش را مجدداً تنظیم می‌نماید. برای سومول و اسپیکس، امری که پیش‌تر سؤالات مستقل نظریه‌پردازانه به شمار می‌رفت، تبدیل به فنون و برنامه‌های تجاری برای جهانی شده است که در آن طراحی، عاملی فراگیر است و سبک‌های زندگی را می‌سازد. در اینجا این نگرانی به وجود می‌آید که مسائل تاریخی معماری به عنوان رشته‌ی تحصیلی کم‌وبیش پایان یافته است و یا دیگر رشته‌های تحصیلی پایان آن را رقم زده‌اند. این قدم منطقی‌ای بود که تئوری انتقادی، دغدغه‌های سنتی و اصول این رشته را مسئله‌ساز نمود. به عنوان مثال، نقدی که در آغاز کشمکش‌های پسانظریه‌پردازی، پیتر آیزنمن (پدر انتقادی) برای رِم کولهاس (زمان فعالیتش در مؤسسه) تعریف کرد، اینگونه بود:

– پیتر: رِم، میدونی مشکل تو چیه؟ تو مثل یه معمار فکر نمی‌کنی. تو بیشتر مثل یه فیلمساز یا روزنامه‌نگار فکر می‌کنی.

– رِم: آره، پیتر، به همین دلیله که من بزرگ‌ترین معمار در جهان خواهم شد!

چه این داستان صحت داشته باشد چه نداشته باشد و یا حافظه‌ی من درست به یاد آورده باشد،[۱۰] این دیالوگ، لایه‌های زیرین پدیده‌ی «پایان نظریه‌پردازی» را نمایان می‌کند: این موضوع در واقع یک مسئله‌ی اخلاقی است. اخلاقی نه به مفهوم عامیانه‌ای که از این واژه داریم، بلکه به معنی چگونگی تعریف خود به عنوان یک معمار و فعالیت معمارانه داشتن است؛ به معنای امروزی، امکان ادامه دادن به آن راه است؛ یا اینکه آیا کاری که ما تاکنون پیش گرفته‌ایم ــ از جمله مؤسسات و روابط قوم و خویشی ــ درست نبوده که «بزرگ‌ترین معمار جهان» به این دلیل که معمارانه فکر نمی‌کند به این مقام می‌رسد؟ همان‌طور که هایدگر هم در پرسش‌هایش مطرح می‌کند، تحولات اقتصادی امروز، فشارهای محیطی دنیای تکنولوژی و همچنین پیشرفت‌ها، همه و همه نیازی مبرم به ایجاد تحولی در این رشته را یادآور می‌شوند.

پاسخ هایدگر در این مورد (یا حداقل نسخه‌ی بی‌پرده و صریح از آنچه من می‌خواهم در اینجا بگویم) روشن است: تغییر از تفکر بازنمایی (representational) که همواره بر سنت فلسفه غالب بوده به آنچه که به دلیل چنین سنتی مبهم شده است؛ و از همه مهم‌تر، حرکتی از پرسش درباره‌ی موضوعات مختلف، به سوی وضعیت و چگونگی تفکر در فرد.

به همین ترتیب، پسانظریه‌پردازی/پساانتقادی نیز به نظر می‌رسد به جای تکیه بر مفاهیم اشیای ساخته شده، به جهت مسائل ممارست در ساخت ــ به عبارتی دیگر، مسئله‌ی معمار بودن ــ تغییر مسیر داده است. این موضوع کاملاً در ادعای استن الن روشن می‌شود وقتی می‌گوید اگر معماری را بنابر گفته‌ی مارک ویگلی (Mark Wigley) «گفتمان ساخته شده» (built discourse) در نظر گیریم و از «ویژگی معماری» چشم‌پوشی کنیم، آنگاه معماری بی‌روح و کسل‌کننده می‌شود.[۱۱] در عوض، الن آنچه را که رابین ایوانز (Robin Evans) از تاریخ پرسید، از نظریه می‌پرسد: شرحی از معماری که به جای تأکید بر بازنمایی و معانی، بر قراردادهایی خاص و تحولات در عملکرد کاری معماری تمرکز دارد.[۱۲] البته ایوانز بر این باور بود که بخش عمده‌ی چنین تاریخی به ترسیم و دیگر ابزارهای بازنمایی در معماری تمرکز دارد، درست همان‌طور که دیاگرام، نه تنها به عنوان جایی برای ذخیره‌ی ایده‌ها، بلکه به مثابه راهی برای (باز)تولید ایده‌های معمارانه نقش اساسی‌ای ایفا می‌کند.

درست یا غلط، همچنان که معماران بر سر این مسائل سروکله می‌زدند، معماران منظر از این مسئله‌ی اخلاقی با عبور از سلطه‌ی صحنه‌آرایی و تمرکز بیشتر بر فرایندهای بوم‌شناسی اجتماعی بیشترین سود را بردند ــ البته بوم‌شناسی اجتماعی همیشه جزء جدایی‌ناپذیر اصول تصویری در منظر بوده، اما همواره نسنجیده باقی مانده بود، زیرا آن به عنوان یک شیوه‌ی کار فنی در نظر گرفته می‌شد. آثار جیمز کورنر (James Corner) ــ پیش از استن الن و حین همکاری با او ــ تئوری نقشه‌برداری را با فناوری‌های دیجیتال و ماشینی بازتولید ترکیب نمود تا به پرسشی که می‌شد در طراحی منظر مطرح نمود، مجدداً پاسخ دهد. همین‌طور، چارلز والدهایم (Charles Waldheim) نیز معتقد است که این امر پیکربندی مجددی را در این رشته می‌طلبد، جایی که منظر در آن بتواند جای معماری و شهرسازی را به عنوان حائلی میان محیط پسافوردیستی بگیرد، زیرا چشم‌انداز شهری قادر بود آنچه را که در رشته‌های معماری، شهرسازی و برنامه‌ریزی نسنجیده باقی مانده بود، به کار گیرد.

البته هیچ‌کدام از اینها مخالف آنچه راینهولد مارتین درخصوص نظریه‌ی کنشگر-شبکه پیشنهاد می‌کند ــ که تا حدی توسط برونو لتور به منظور درک شیوه‌های علمی (در تضاد با رویکرد نظری) و سازگاری آن برای درک چنین معمارانی مطرح شده است ــ نیست.[۱۳] اگرچه پیرو عقاید لتور، دکترین نظریه‌پردازی انتقادی کمکی در این زمینه نمی‌نماید، زیرا به دیالکتیک‌های مدرنیزه از جمله طبیعت/فرهنگ و موضوع/شیء تکیه دارد. درحالی‌که رجحانی سودمند در نقدهای کانتی، همان‌طور که لتور متذکر می‌شود، در موج‌های بعدی تفکر انتقادی با رها نمودن همزمان و بی‌سابقه‌ی ترکیبات بی‌قاعده‌ی طبیعت‌ها/فرهنگ‌ها و مونتاژهای سایبورگ به وجود آمدند و امروزه بر دنیای ما مسلط شده‌اند، گرچه ما چندان درکی از آنها نداریم.[۱۴] در واقع، ما واژگانی هم برای آنها نداریم و فقط از ترکیب واژگانی غیرمدرن استفاده می‌کنیم.

به همین صورت، شکل‌گیری رشته‌های مدرن معماری، شهرسازی و منظر نیز از طریق مؤسسات آموزشی و حرفه‌ای و سازمان‌های نظارتی که به بررسی وضعیت تاریخی کلانشهرهای اروپا و آمریکای قرن ۱۹، صنعتی‌سازی، معرفت‌شناسی پساکانتی و متون زیبایی‌شناسی می‌پرداختند صورت پذیرفت. ممکن است به نظر رسد که تاریخ ماتریکس با سربرآوردن اقتصاد بیوپولیتیک پس از جنگ جهانی دوم ساخته شد، اما در واقع از مکانیک‌های حرکتی و بیشتر از تفکر و کار ما در ارتباط با دیگر اجزای این داستان متولد شده است. ما باید بدانیم چطور به کاوش فرصت‌های موقعیت کنونی‌مان بپردازیم تا نه تنها ابزار کار نوآورانه خلق شود، بلکه پیکربندی و قلمروهای جدید و ساختارهای دیالکتیکی ماندگاری ایجاد گردد.

باید گفت تمام این مباحث، نظری هستند و از آنجایی که مسئله‌ی اصلی، وضعیت شیوه‌ی کار «معمارانه» است، چندان مناسب و در ارتباط تنگاتنگ با این موضوع نیست. جالب است که زمینه‌های مختلف طراحی به طور ویژه‌ای قادر به شکل‌دهی ترکیبات پیرامون ما هستند و از این رو، همچون مباحث ذهنی و سیاسی در دسترس قرار می‌گیرند، زیرا شیوه‌های طراحی و ابزارهایش دائماً با اطلاعات متناقضی ادغام می‌گردد و به طور همزمان تحلیلی و ترکیبی هستند. وقتی برونو لتور سال گذشته به استودیوی من آمد و داشتیم کارهای نقشه‌کشی و طراحی یک مرکز بیوپولیتیک در سواحل خلیج را انجام می‌دادیم، بازخورد او این بود که به نظر می‌رسد معماران با طراحی، توانایی بیشتری در بیان مسائل و فرصت‌های روزگار ما دارند در مقایسه با به اصطلاح نظریه‌پردازان.[۱۵] با این وجود، نظریه‌پردازی در رشته‌های طراحی درخصوص ساختن و بازسازی، شیوه‌هایی که سعی در عبور از قراردادها و مرزها دارند، بسیار عمل‌گرا می‌باشد و بنابر نظر پیتر اسلوتردیک (Peter Sloterdijk) درهم تنیدگی فناوارنه، طبیعی و فرهنگی در پژوهش طراحی تلقی می‌گردد.

علاوه بر این، ممکن است توجه فردی به تاریخی بودن ابزارها و نهادهای تشکیل دهنده در مدرنیته جلب شود. ما باید جایگاهی برای تاریخ رشته‌مان حفظ کنیم که در آن دیگر همان منطق تکرار نگردد، بلکه نقش آن را در گفتمان معماری و شرایط احتمالی طرح محفوظ بداریم. در واقع، به جای اینکه گسست کامل خود از گذشته را اعلام کنیم، بهتر است بدانیم که همچنان نیازمند چیزی شبیه آنچه فوکو خواند هستیم: تاریخی برای زمان حالمان به منظور درک آمیختگی و پیچیدگی زیادی که در شیوه‌های عملی ما وجود دارد و ممکن است تجهیز شوند. در واقع باز کردن چنین حساب‌هایی می‌تواند جایگزین عواقب سنگین عقده‌ی ادیپی شود که با طبیعی نمایاندن ساختمان آنها به عنوان میراث ما به وجود می‌آید. شاید این مسئله همچنان یک نقد باقی بماند، اما نه به این معنی که معماری را یک قلمرو مشخص و دور از دسترس در نظر گیریم که لازمه‌اش نمایش است بلکه، آنچه هایدگر از ایریگاره نقل می‌کند، به عنوان «وقفه»ی دگرگونی است.

بنابراین، مسئله‌ی پیش‌روی ما آنچه باقی مانده نیست ــ گویی فردی انتظار پسمانده‌ها را دارد ــ بلکه بیشتر این امر است که چه باعث ایجاد این بستر فکری شده، امکانی که خیلی هم از طراحی و هنر آنامورفیک دور نیست.[۱۶] همچنان که ما دست از یکی کردن و ادغام این رشته برمی‌داریم، دیگران ظاهراً حتی نمی‌خوانند «مرگ تئوری» یک نزاع داخلی است: دعوایی بر سر هیچ و پوچ.

پی‌نوشت

1. Most notably William Saunders (ed), The New Architectural Pragmatism, University of Minnesota Press (Minneapolis), 2007, which gathers essays on the topic mostly from Harvard Design Magazine.
2. RE Somol, 'In The Wake of Assemblage', Assemblage, No 41, April 2000, p 92.
3. RE Somol and Sarah Whiting, 'Notes around the Doppler Effect and other moods of Modernism', The New Architectural Pragmatism, op cit, pp 22-33. First published in Perspecta, No 33, 2002, pp 7-72.
4. A phrase he takes from Slavoj Zizek. Reinhold Martin, 'On theory: Critical of what?', The New Architectural Pragmatism, op cit, p 154. First published in Harvard Design Magazine, No 22, Spring/Summer 2005, pp 15-.
5. As George Baird detailed in "Criticality" and its discontents', in The New Architectural Pragmatism, op cit, pp 136-49. First published in Harvard Design Magazine, No 21, Fall 2004/Winter 2005.
6. As I argued in Christopher Hight, 'Preface to the multitude', AKAD 07: Beginnings, AXL Books (Stockholm), 2004.
7. Martin Heidegger, 'The end of philosophy and the task of thinking', On Time and Being, University of Chicago Press (Chicago, IL), 2002 [1972), p 55. First published in Zur Sache des Denkens, Max Niemeijer (Tübingen), 1969.
8. Ibid, p 58.
9. Ibid.
10. Peter Eisenman, Lecture at Rice University School of Architecture, Houston, Texas, late 1994 or 1995.
11. Stan Allen, Assemblage, No 41, April 2000, p 8.
12. Robin Evans, Translations from drawing to building'. Translations from Drawing to Building and other Essays, AA Publications (London) 1997, pp 94-153.
13. Martin, op cit, p 154.
14. Bruno Latour, We have Never Been Modern, Harvard University Press (Cambridge, MA). 1993, p 154.
15. Paraphrased from Latour's comments during a review of a studio taught by myself and Michael Robinson at the Rice School of Architecture, spring 2007. Latour recounted this experience in an interview in New Geographies, Issue 0, 2008.
16. Somol and Whiting use a similar metaphor of the Doppler effect to contrast with the distancing effect of critical theory, but I favour 'anamorphic' as it requires a bit less metaphorical work.

Source

• Christopher Hight (2009). Meeting the New Boss: After the Death of Theory. In *Architectural Design* (*AD*). Vol. 79 (1), 2009. pp. 40-45.

در بخش نخست این گفتمان که تحت عنوان فهم مفهوم یوتوپیا از منظر فلسفه‌ی بدن و هستی‌شناسی ذهن در شماره‌ی ۴۷ همین نشریه منتشر شد، به تحلیل رویکردهای مختلف تعریف مفهوم یوتوپیا در سیر تاریخی‌اش از قرن پانزدهم تا بیستم پرداخته شد و گفتمان‌های جاری، مورد کنکاش انتقادی قرار گرفت. مفاهیم مؤثری همچون «عدالت اجتماعی»، «شهر و معماری سوسیالیستی»، «آینده‌گرایی»، «ماشین‌گرایی»، «توسعه‌ی شهری مبتنی بر تعریف ماشین»، «توسعه‌ی شهری مبتنی بر طرح تفصیلی»، «نظریه‌ی شهر-ماشین هیلبر زیمر»، «تجربه‌ی کلانشهر مدرن» تحلیل و در آخر به «نسبت یوتوپیا و طبیعت، بدن و ذهن انسان» به مثابه سنتز مباحث مطرح شده پرداخته شد. آنچه در این نوشته به عنوان بخش دوم و نهایی این بحث به آن پرداخته خواهد شد، تشریح نگرشی است که در پی تعریف معماری جاودانه مبتنی بر سرشت وجودی انسان است. با این هدف، آنچه از هر پدیده‌ای بااهمیت‌تر قلمداد می‌شود، «مفهوم انسان و سرشت وجودی‌اش» است. اصول و مبانی برنامه‌ریزی کالبدی، توسعه‌ی شهری و خلق فرم و فضاهای معماری جز با محوریت مفهوم «انسان» و بار ارزشی و اسطوره‌ای که به دوش می‌کشد، امکان‌پذیر نیست و در غیر این صورت، راهی جز به نیستی و نابودی نمی‌برد. مفهوم «سرشت وجودی انسان» زمانی به درستی و با حداقلِ نقصان قابل فهم است که «ابعاد و مراتب وجودی» او به درستی درک شود تا بتوان براساس آن، محل زندگی و سکونت آدمی را در قالب فضاهای ساخته شده به نحو مطلوب طراحی و خلق کرد.

خلق آثار معماری مبتنی بر سرشت انسانی

علی اکبری*

* عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد یادگار امام خمینی(ره)، شهری

↑ Finn Bjurvoll Hansen, «Hidden World», 2018
[Retrieved May 28, 2018. From https://www.artlimited.net/31894/art/photography-hidden-world-montage-retouching/en/675046]

انسان موجودی زمان‌مند و مکان‌مند

فهم دقیق و عمیق وجود انسان، قطعاً از پرسش درباره‌ی مراتب وجود او و ابعاد و قیودی حاصل می‌شود که بر آن مراتب وجودی حاکم است. یکی از مهم‌ترینِ این قیود، قید زمان است. شاید این پرسش که زمان چیست و ماهیت وجود انسان چگونه مقید به زمان است؟ این یکی از اساسی‌ترین سؤال‌هایی است که همواره ذهن انسان را در شناخت سرشت وجودی‌اش به خود مشغول کرده است. از سوی دیگر، انسان از آن رو که هست، «در جایی» هست و هست بودن او متکی است به حضور او در مکانی. پرسش از ماهیت «مکان»، آنچنان در اندیشه‌ی انسان با اهمیت است که دیرینه‌ی آن به تاریخ فلسفه‌ی بشری می‌رسد. «مکان» و «زمان» از آن جمله امور فلسفی هستند که احتراز از طرح آنها ممکن نیست. فیلسوفان این دو مسئله را جزء مسائل اصلی هستی‌شناسی عقلی، یعنی مطالعه‌ی فلسفی جهان از جنبه‌ی هست بودن آن و از لحاظ ارتباطش با روح آدمی برمی‌شمارند.

هرچند مفهوم زمان به طور انتزاعی قابل تعریف و فهم آن مشروط به درک فاصله‌ی تقدم و تأخر پدیده‌ها از حیث وجودِ آنها است، اما درک گذر زمان مشروط به «حرکت» است. به زعم ارسطو، زمان، صورت کمّی حرکت است و از این رو قابل شمارش است. مفهوم زمان در هم پیچیده با مفهوم حرکت تا ظهور مسیحیت به عنوان تعریف غالب در مباحث اندیشه‌ای حاکم بود؛ اما پس از ظهور مسیحیت و به ویژه با قدرت گرفتن آن به مثابه تفکر غالب، مفهوم زمان، ناشی از مقوله‌ی آفرینش از آموزه‌های مسیحیت، دستخوش تغییر شد. آگوستینوس برداشت یونانی از زمان را به کلی زیر سؤال برد و وجود آن را به عنوان یک کل منسجم رد کرد. به زعم او، هرچه هست حال است و در نتیجه سه نوع حال وجود دارد: حال گذشته یا خاطره، حالِ حال و حالِ آینده یا انتظار (اردبیلی و آزادی، ۱۳۹۳: ۵۱). دکارت نیز با زیر سؤال بردن نگاه ارسطو، زمان را مجموعه‌ای ناپیوسته، اما همجواری از آنات می‌داند که تنها به کمک اراده‌ی الهی کنار هم قرار گرفته‌اند، اما اسپینوزا از بطن عقل‌گرایی قرن هفدهم شکل نوینی از دوآلیسم افلاطونی ارائه کرد. وی به دو نوع زمان‌بندی قائل بود: یکی زمان در ساحت حالات که از جنس دیرند است و دیگری زمان در ساحت جوهر که از جنس سرمدیت است (همان جا).

مناقشه در بابِ زمان (و البته مکان) میان لایب‌نیتس و نیوتن تأمل‌برانگیز است. به زعم لتا، «لایب‌نیتس می‌کوشد بگوید زمان و مکان، نه جوهر واقعی‌اند و نه صفات [عارض بر] جوهرهای واقعی. مکان و زمان چیزی نیستند جز ترتیب یا نظم اشیا یا پدیدارهای هم‌بود و متوالی»(لتا، ۱۳۸۴: ۱۳۱)؛ اما نیوتن معتقد است «زمان مطلق و حقیقی و ریاضی، به خودیِ خود، بدون نسبت با هیچ‌چیز دیگری جریان دارد» (کورنر، ۱۳۸۰: ۱۵۸). در این میان، نظر کانت به نظر نیوتن نزدیک است و به نوعی زمان کلی قائل است؛ اما تعریف هانری برگسونِ فیلسوف از زمان، برای ما معماران قابل توجه‌تر است. نوشته‌ی مفصل هانری برگسونِ فیلسوف، ایده‌ی «دیرند» را تشریح می‌کند: «چندگانگی تفکیک، تلفیق و سازماندهی». برگسون از «زمان زیسته» با عنوان «durée réelle»، «زمان واقعی»، نام می‌برد و فضا را «ترکیبی ناخالص از زمان همگون» می‌خواند. اگر در تجربه‌ی روزانه‌ی زندگی شهری، فضای معماری چارچوبی جهت اندازه‌گیری «زمان زیسته» شکل دهد، آنگاه به هر مکان مشخص، مانند «زمان واقعی»، همزمان با ساخت معماری، مصالح و فرم داده می‌شود؛ همچنین روش‌های متعدد سنجش زمان که ممکن است راه حلی تعریف نشده و فضایی بیابند (هال، ۱۳۹۴: ۹۱).

در تفکر هگل، هستی، زمان است و در لحظه‌لحظه‌ی تاریخ حضور دارد. هگل موضوع زمان را، همانند همه‌ی متفکران مابعدالطبیعه‌ی پیش از خود، در چارچوب فلسفه‌ی طبیعت مورد بررسی قرار داده است. در دایرةالمعارف مکان و زمان صرفاً از حیث بیرونی در کنار هم نیستند، بلکه هگل زمان را پس از مکان بحث می‌کند و این ترتّب را از نظر دیالکتیکی ضروری قلمداد می‌کند. هگل، زمان را بُعدی از مکان در نظر می‌گیرد، زیرا خود مکان، اگر به طور دیالکتیکی اندیشیده شود ــ یعنی اگر براساس عمیق‌ترین ساختارش اندیشیده شود ــ در حقیقتش به صورت زمان آشکار می‌گردد. بنابراین، برای توضیح مبسوط مفهوم زمانِ هگل بدان گونه که در فلسفه‌ی طبیعت آمده، نخست، ضروری است که به مفهوم مکان از نظر او برگردیم (زارع شیرین کندی، ۱۳۹۱).

اما در تفکر هایدگر، مفهوم زمان مبتنی بر مفهوم دازاین است. هایدگر با کشف این پدیده‌ی اصیل، یعنی زمان‌مندی دازاین، احساس می‌کند که در پدیدارشناسی خود، زمان اصیل را یافته است. زمان‌مندی اصیل، به اعتقاد هایدگر، «به زمان‌مندی اصیل وجود حاضر (دازاین) دلالت دارد» (همان). در نتیجه، ظاهر شدن روح در زمان، در نظر هایدگر، فقط به واسطه‌ی تحلیل وجودیِ زمان‌مندی دازاین ممکن و میسر می‌گردد. به این ترتیب، مفهوم زمان و مکان متکی بر هست بودن و حضور انسان در عالم، مبتنی بر یکدیگر تعریف می‌شوند و این بیش از پیش بر زمان‌مند و مکان‌مند بودن وجود و نحو هست بودن آدمی دلالت دارد.

اما به زعم استیون هالِ معمار، تعریف مدرن از زمان، مبتنی بر مدلی خطی و احتمالاً منفصل است. مسئله‌ی چندپارگی گذرای زندگی مدرن و اثر مخرب افزایش سطح اشباع رسانه، منجر به اضطراب و استرس شده و ممکن است تا حدودی با ازدیاد زمان در ادراک فضای معمارانه مواجه شود. تجربه‌ی فیزیکی و ادراکی معماری، نه پراکندگی و تفرق، بلکه تمرکز انرژی است. «زمان زیسته» که به طور فیزیکی تجربه می‌شود، برخلاف پاره‌های پراکنده‌ی پیام‌های رسانه‌ها، در حافظه و روح فهم می‌شود (هال، ۱۳۹۴: ۹۱).

صرفنظر از رویکردهای فلسفی محض به تعریف مفهوم زمان و مکان در آموزه‌های فکری پدیدارشناسی، فیزیک کوانتوم، ریاضیات و نجوم، آنچه به ما به عنوان معمار و شهرساز مربوط می‌شود و در این بحث می‌گنجد، درک فضا و مکان به مثابه وجه وجودی هست بودن انسان است. هست بودن انسان، مشروط به حضور بدن‌مند او در عالم است. انسان با بدن خود در عالم هست و همه چیز را در نسبت با آن می‌سنجد و معنا می‌بخشد.

انسان، تنها موجود خیال‌پرداز در عالم

در اینجا باید به وجه دیگری از سرشت وجودی انسان بپردازیم. به زعم دانشمندان، انسان، تنها موجود عالم است که واجد زبان است و این امر ناشی از ساختار پیچیده‌ی ذهن اوست که باعث شده انسان به موجودی اندیشنده تبدیل شود. سرمنشأ زبان انسان و نسبت آن با کل وجود او از جمله مهم‌ترین مباحث حوزه‌ی فلسفه‌ی ذهن است. دیوید لوئیس ویلیامز در کتابش، ذهن در غار: آگاهی و ریشه‌های هنر نظریه‌ی قانع کننده‌ای از ریشه‌های شکل‌سازی حیوانات و نشانه‌های حکاکی شده بر دیوارهای غارهای عصر نوسنگی ارائه می‌کند. او همچنین تفسیری از این واقعیت اسرارآمیز در اختیار می‌گذارد که انسان‌های نئاندرتال ــ نزدیک‌ترین نیاکان کهن ما که همزمان با اجداد کرومانیون در بیش از ده هزار سال پیش زندگی می‌کردند و فناوری ابزارهای سنگی را از آنها وام گرفته بودند ــ هرگز جلوه‌های هنری مانند نقاشی‌های غارها را توسعه نداده‌اند (پالاسما، ۱۳۹۲: ۴۲). از دیدگاه ویلیامز، توضیح این واقعیتِ مهم در تکامل تدریجی ذهن انسان نهفته است. دانشمندان این حوزه، پیشرفت‌های ذهنی انسان را به موازات یادگیری بکارگیری دست‌هایش در ساخت ابزارها می‌دانند و این دو را از حیث ماهیت به هم پیوند می‌زنند.

جورج لیکاف و مارک جانسون (۱۹۸۰: ۳) پیوند دیگری میان زبان و بدن ارائه می‌کنند. در کتاب آنها ایده‌هایی درباره‌ی زمینه‌های بنیادین زبان در ریشه‌یابی استعاره‌ها در تن انسان و راه‌هایی که تن در ارتباط با فضا و مکانیابی در آن قرار می‌گیرد، ارائه شده است. این دو فیلسوف اظهار می‌دارند: «استعاره در زندگی روزانه، نه فقط در زبان، بلکه در اندیشه و اعمال نفوذ دارد. ساختار فکری عادی ما، برحسب آنچه هم می‌اندیشیم و هم رفتار می‌کنیم، اساساً در سرشت خود استعاری است». این استعاره‌های زبان، اندیشه و اعمال در ساختارهای طبیعی، وجود بدن و رابطه‌ی آن با فضای پیرامون، ریشه دارند. توسعه‌ی قطعی مغز انسان در حدود سه میلیون سال پیش و با کاربرد ابزار آغاز شد و براساس دیدگاه‌های نظری اخیر، مغز انسانِ مدرن، صدهزار سال پیش و یا شاید حتی کمی پیش از آن تکمیل شده است (Wilson, 1998: 12). به این ترتیب می‌توان دید که در فرایند تاریخی تکامل وجود انسان، زبان و اندیشه‌ی وی امری است بدن‌مند که در ساختارهای وجودی‌اش ریشه دارد و ظرفیت‌های وجودی انسان و به ویژه قابلیت‌های دست اوست که منجر به رشد سازوکارهای ذهنی‌اش در شکل‌گیری زبان و اندیشه‌اش شده است. در نگاهی ناب، ویتروویوس (۱۹۶۰) همزمان با آغاز سنت معماری، خاستگاه‌های معماری را با خاستگاه‌های زبان، همانند پنداشت. نویسنده‌ی رومی در قطعه‌ای روان که آغاز بشریت را بازسازی می‌کند، شرح می‌دهد که چگونه تعدادی از درختان قطور و انبوه، توسط توفان‌ها و بادها، به اطراف پرتاب شدند و سایش شاخه‌هایشان با یکدیگر سبب ایجاد آتش شد. انسان‌ها در ابتدا مانند حیوانات، متأثر از خشم شعله‌ها، وحشت‌زده به اطراف می‌گریختند. سرانجام به آتشی ملایم‌تر دست یافته و فهمیدند که آنان را گرم نگاه می‌دارد. پس از آن، چوب‌های بیشتری به آتش افزودند و شعله‌ور نگاه داشتن آن را آموختند. در نتیجه‌ی این رویداد اجتماعی، آنان با هم ماندند و نخستین واژگان خود را به زبان آورند. همچنین آموختند که اقدام صلح‌جویانه‌ای را نامگذاری کنند که آنان را زنده نگاه داشته بود. در این نامگذاری شاعرانه‌ی ابتدایی، پوئسیس معماری، به معنای امکان ساختن بود. لازم به ذکر است که آنها آتش را از خدایان به سرقت نبردند. این کنش معماری، بیانیه‌ای رخ داده در فضا بود که از ابتدا کنشی اجتماعی و به عبارت دیگر، فرهنگی و زبان‌شناختی بود (پرز-گومز، ۱۳۹۴: ۱۳).

روابط و تعاملات میان زبان و خیال‌پردازی، ادراک و تفکر، نقشی بنیادی در خلاقیت و قوه‌ی فاهمه‌ی ذهن انسان دارند. گفته می‌شود که در پژوهش‌های پیشین دیدگاه‌های غالب درباره‌ی زبان از نقش خیال غافل بودند. هرچند طی چند دهه‌ی اخیر، تجارب روان‌شناسی و روان‌شناسی زبان، نقش تعیین کننده‌ی تصاویر ذهنی، یا بازنمایی‌های عصبی را در زبان و اندیشه آشکار و اثبات کرده است. این دیدگاه‌ها اهمیتی تعیین کننده به ویژه در مکاتب فلسفی و روش‌شناسی‌های آموزشی دارند. گرچه به زعم برخی از متفکران، انسان مستقیماً از طریق واژه‌ها و ساختارهای زبانی، می‌اندیشد و ارتباط برقرار می‌کند؛ اما در واقع، این امر از طریق مدل‌ها و تصاویر ذهنی یا الگوهای عصبی انجام می‌شود. انسان به طور پیوسته، مدل‌های ذهنی، یا عصبی‌ای را می‌سازد، مقایسه، ذخیره و تبادل می‌کند که از طریق ساختارهای زبانی و واژه‌ها فراهم و پرورده شده‌اند.

پژوهش‌های اخیر در روان‌شناسی زبان، کاربرد تصاویر ذهنی و مدل‌های عصبی را در فرایندهای اندیشیدن و سخن گفتن اثبات کرده است. یافته‌های این پژوهش، صحت این فرض را تأیید می‌کند که تصاویر ذهنی و جسمانی حاوی دانش هستند و در سیستم‌های نشان‌های مختلف استفاده می‌شوند. در ساختار عصبی مغز انسان، تصاویر ذهنی در نفس آدمی در قوه‌ی حافظه، ثبت و ضبط شده و توسط قوه‌ای فراخوان می‌شود که آن را قوه‌ی مخیله می‌نامند. انسان تنها موجودی است در عالم که می‌تواند صورت‌های تجربه شده را در حافظه‌ی خود نگه دارد و آنها را باز فراخوان کند. افزون بر واقعیت غیرقابل انکار خیال‌پردازی در اندیشه و زبان، جالب است که خیال‌پردازی در بدن‌مندی ریشه دارد؛ خیال‌پردازی ذهنی ما اساساً از بدن ما نشئت می‌گیرد و به وجود ما به «جسمانیت جهان» معطوف است (Merleau-Ponty, 1969: 130-155). مفاهیم «جسمانیت جهان» و «تقاطع» در زبان مرلوپونتی به جای تجربه کردن خودمان به مثابه ناظران صرف، به مشارکت [و مداخله‌ی] واقعی در جهان تبدیل می‌شود. به نظر می‌رسد «اندیشه‌ی به کلام درآمده» آخرین جزء فرایند یا واکنشی اساساً بدنمند است. زبان، برای بیان و به کلام درآوردن روندها و فعالیت‌های عصبی و بدنمند ظاهر می‌شود؛ کلام نه از واژه‌ها که از فرایند شناختی برانگیختگی عصبی و حسی‌ای نشئت می‌گیرد که به بیان لفظی واژه‌ها ختم می‌شود. کورنلیوس کاستوریادیس، فیلسوف و روانکاو، اظهار می‌دارد: «بدن، احساسات خود را خلق می‌کند؛ بنابراین نوعی تخیل جسمانی وجود دارد» (Modell, 2006: 69). به این ترتیب باید گفت سخن همانند بدن یا وجود بدنمند، همراه با تجربه‌ی زمینه‌ای و تاریخمندش، به واسطه‌ی زبان (tongue) ایجاد می‌شود.

به هنر و معماری برگردیم. برای تشریح ابزار هنری‌ای که شاعران و نویسندگان به واسطه‌ی آنها قادرند خوانندگانشان را وادارند تا از طریق واژگان چاپ شده، محیط بصری کامل و پیچیده‌ای بسازند، خانم ایلین اسکاری، فیلسوف و متفکر حوزه‌ی زیبایی‌شناسی، در کتابش خواب دیدن با کتاب پرسشی تأمل‌برانگیز مطرح می‌کند: «هر نویسنده با چه معجزه‌ای قادر است ما را به تولید تصاویر ذهنی‌ای برانگیزد که در کیفیت نه به خواب‌هایمان، بلکه به کنش‌های ادراکی‌مان شبیه هستند؟» (Scarry, 2001: 7). به زعم او، نویسندگان بزرگ از هومر، فلوبر و ریلکه تا نویسندگان چیره‌دست، امروز مانند شیموس هینی، شهود کرده‌اند که مغز، خیال را از طریق واژه‌ها ادراک می‌کند (پالاسما، ۱۳۹۵: ۴۱). این گفته که نویسندگان به طور شهودی از فرایندهای ادراکی مغز پیروی می‌کنند و بنابراین قادرند تخیل بصری خواننده و حتی تخیل مستقیم او را به نحوی گسترش دهند، دور از ذهن به نظر می‌رسد. به‌هرحال، سمیر زکی، یکی از موثق‌ترین زیست‌شناسان اعصاب، به طرز شگفت‌آوری، اظهار نظری همسو در زمینه‌ی هنر بصری دارد: «تا حد زیادی، عملکرد هنر و عملکرد مغز بصری مشابه یکدیگر است، یا دست‌کم، اهداف هنر، تعمیمی از عملکردهای مغز می‌سازد». (Zeki, 1999: 1). او تأکید می‌کند: «[...] من در دیدگاهی نسبتاً غیرمعمول معتقدم هنرمندان از بعضی جهات عصب‌شناس هستند؛ مغز را با تکنیک‌هایی مطالعه می‌کنند که برایشان بی‌همتاست، اما با این وجود، مغز و تشکیلاتش را ناآگاهانه و نادانسته مطالعه می‌کنند» (Ibid, 10). هنرمندان تخیل بصری ما را با تشدید تحریک نواحی خاصی از مغز بصری‌مان، بسط می‌دهند. به زعم زکی، هنرمندان بزرگ، تخیل مخاطب را با تقلید شهودی به نحوی تشدید و تقویت می‌کنند که قشر بصری مغز، خیالات را می‌سازد. تمدن انسان، در سیر تاریخی خود، مدیون همین وجه سرشتی انسان، یعنی قوه‌ی خیال‌پردازی اوست و قطعاً ادامه‌ی سیر تکاملی‌اش نیز وابسته به همین امر است.

انسان خیال‌پرداز و عبور از قیود زمان و مکان

انسان از آن رو که موجودی خیال‌پرداز است، همواره در تخیل خود تلاش کرده است از قیود وجودی‌اش خارج شود. در واقع، او دریافته که در عالم فکر و خیال، محدودیت‌های عالم ماده وجود ندارد و او می‌تواند عالم را به نحو دیگری تجربه کند. یکی از مهم‌ترین موضوعاتی که انسان تلاش کرده است از قید آن خارج شود، قید زمان و مکان است. به تعبیر دیگر، او همواره جاودانگی را در عبور از قید زمان و مکان معنا کرده است. در طول تاریخ، انسان‌هایی که جاودانگی را خواسته‌اند، تلاش کرده‌اند این خواست را در معماری با دور شدن از تناسبات کالبد معماری از بدن انسان، ضمن ایجاد معانی مدنظرشان در القای میزان قدرت، وجه ماورایی و متافیزیکی، تحقق بخشند و تلاش کرده‌اند بنا را از حیث استحکام، مقاوم کنند تا بنا بتواند از قید زمان خارج شده و به آیندگان نیز پیام‌های مدنظر را برساند. معماری متافیزیکی دوران باستان، زمانه‌ای که انسان ارتباط تنگاتنگی با عالم فراطبیعت دارد، شاهد این ادعاست. در تمامی تمدن‌های باستان در شرق و غرب عالم، معماری بزرگ‌مقیاس، باشکوه و باعظمت می‌شود و نشانه‌های فراطبیعی را به دوش می‌کشد تا روح جاودانگی در کالبد بنا دمیده شود.

معماری، محصول نظام اندیشه‌ی کیهانی، زیبایی‌شناسی معنوی و هنر متافیزیکی است و در راستای انرژی‌هایی متبلور می‌شود که سرمنشأ کهن‌الگویی و ازلی-ابدی دارند. معماری، معنایی به کلی استعاری می‌یابد و بازتاب خواست جاودانگی آدمیان می‌شود. اهرام مصر، معابد یونان و روم، معماری در بین‌النهرین و ایران، در آمریکای جنوبی و شرق دور، همگی مصداق این امر هستند. هایدگر در ارائه‌ی خوانشی از پانتئون، دیالوگ میان ساختار فضایی معمارانه، معبد کلاسیک یونانی و محیط اطرافش و جهان در مقیاس بزرگ‌تر را اینگونه توصیف می‌کند:

> معبد، ایستاده در آنجا، در بستری از صخره و سنگ باقی مانده است. بستر کار، از دل سنگ، رازی را بیرون می‌کشد: زمختی سنگ خود به خود آن را حمایت کرده است. ایستاده در آنجا، ساختمان زمینش را در برابر طوفان مواج بالای سرش نگه می‌دارد و باعث می‌شود نخست خودِ طوفان قدرتش را عیان کند. درخشندگی و زرق‌وبرق سنگ، هرچند در ظاهر، خود، فقط پرتویی از فضل خورشید است، اما به روشنایی روز، نفس آسمان و ظلمت شب، نور بخشیده است. قامت راسخ معبد، فضای نامرئی هوا را دیدارپذیر کرده است. بنیان مستحکم بنا، در برابر خروش امواج ایستاده و آرامشش، خروش دریا را نمایان کرده است.

برخی اندیشمندان در تحلیل معانی نمادین استعاری معماری که خیلی زود در تاریخ تمدن بشر متبلور شده است، به دنبال سرمنشأهای آن بوده‌اند. به زعم گابریله دانونزیو «غنی‌ترین تجارب، خیلی پیش‌تر از آنکه به روح عرضه شود، اتفاق می‌افتد. زمانی که چشم‌های‌مان را برای دیدن باز می‌کنیم، تقریباً خیلی وقت است که تبدیل به حامل آنچه می‌بینیم، شده‌ایم». برخی دیگر از متفکران، سرمنشأ این امر را در کهن‌الگوهای ازلی سرشته در وجود انسان دنبال می‌کنند. به زعم آنان، خیال معمارانه‌ی بدوی، در ساختار واقعی‌اش، به مفهوم کهن‌الگوی کارل گوستاو یونگ وابسته است و ایده‌ی زیگموند فروید در باب «بازمانده‌های کهنِ» را بسط می‌دهد که بخشی از ساختمان روان انسان است. ما هنوز بازمانده‌های روان‌شناختیِ زندگی آبی‌مان را در بدن‌های‌مان حفظ کرده‌ایم ــ آثاری از سیر تکاملی‌مان از دوران خزندگی و زندگی درختی. کهن‌الگوها بسیار شبیه به بازمانده‌های عصبی یا ذهنی باستانی هستند. براساس تعریف یونگ، کهن‌الگو، معنای خاصی ندارد اما میل خیال به ارتقای انواع مشخص عواطف، واکنش‌ها و پیوستگی‌ها است. به همین طریق، خیالات معماری بر معانی خاصی دلالت ندارند، اما تجارب، احساسات و پیوستگی‌های مشخصی را ارتقا می‌دهند. باشلار، به جای کهن‌الگوها از «خیالات بدوی» سخن می‌گوید: «تلاش می‌کنم تا خیالات بدوی را توصیف کنم، خیالاتی که بدوی بودن درون ما را بیرون می‌کشد».

متفکران مسلمان نیز تقرب نفس انسان با عالم ماورا و نفوس ملائکه‌ی سماوی و دریافت صور از آنان را سرمنشأ آن صور ذهنی می‌دانند و معتقدند صور خیالین، از افاضه‌ی باری‌تعالی، در نفوس ملائکه‌ی سماوی نهفته است و از آنجا که تناسب نفوس بشری با نفوس ملائکه بیشتر از عالم ماده است، چرا که در آنجا هیچ حجاب و بخلی نیست، نفوس بشری به قوای تهذیب و تنقیح خود توانسته است صورت‌های ماورایی را از ملائکه‌ی سماوی دریافت کند و در آثار و دست‌ساخته‌های خود متبلور سازد.

در دوران مدرن نیز داستان به همین صورت است. مطالبه‌ی اصلی از هنر و معماری، ارائه‌ی تصویری آرمانی، جاودانه و بی‌زمان و بی‌مکان از زندگی است. تفاوت در اینجا است که با نفی عالم ماوراءالطبیعه، سرمنشأ معنوی جاودانگی نفی شده است، اما همچنان در فاصله گرفتن معماری از تصورات از پیش تعیین شده و قابل پیش‌بینی در ابعاد، تناسبات و امکانات برنامه‌ریزی می‌شود. به زعم پرز-گومز، امروز معماری دیگر نمی‌تواند بر عقل (لوگوس) استدلالی با تأکید بر وضوح و «حقیقت به مثابه مطابقت» دلالت کند؛ دیگر نمی‌تواند بر زیبایی‌شناسی کیهانی یا فرمال، یا منطق عملکردی یا تکنولوژیکی دلالت کند. بنابراین، مدلول در متعالی‌ترین حالت خود، صرفنظر از مؤلفه‌های اقتصادی و سود و سرمایه، از جنس سخنی شاعرانه است: فاصله‌ی میان دو برداشت از یک استعاره. در آثار برجسته‌ی دو سده‌ی اخیر، معمار، به واقع به راوی رویدادها بدل شده است و حالات «ساختگی» سکونت را از طریق ساختارشکنی و پیچ‌وتاب دادن به زبان تکنولوژی، هم در ساخته‌هایش (با پرسش از ابزار تقلیل بازنمایی) و هم از طریق واژگانش (با پرسش از برنامه‌دهی عملکردی) فاش می‌کند. معماری اگر بخواهد فراتر از روزمرگی، پاسخ به عملکرد و سودمندی گام بردارد، راهی جز ایجاد تحیر در مخاطب را نمی‌پیماید. این ادعا را در طرح‌های متهورانه‌ی فوتوریست‌ها، طرح‌های لوکوربوزیه و شهر-ماشین هیلبر زیمر می‌توان یافت. این امر تا امروز و در دوبی و پروژه‌های عجیب‌وغریب زاها حدید ادامه یافته است و در بر همان پاشنه می‌چرخد که از دهه‌ی آخر سده‌ی نوزدهم تا امروز می‌چرخیده است.

معماری جاودانه: معماری مبتنی بر عاطفه و احساس

اما معماری جاودانه چیست و چگونه تعریف می‌شود؟ بی‌تردید انسان همواره به دنبال جاودانگی است. انسان تمایل دارد بر زمان و مکان چیره شود و قدرت ذهن، مغز، عقل و خیال‌پردازی خود را بر محیط بیرونی بازتاباند؛ اما راز جاودانگی نه می‌تواند ساخت بناهایی با مقیاس بزرگ و حیرت‌آور باشد و نه می‌تواند به دست علم و فناوری‌های جدید به ارمغان آید. معماری زمانی می‌تواند جاودانه شود که بر مهم‌ترین وجه سرشت وجودی انسان متکی شود و آن چیزی نیست جز عاطفه و احساسات او. معماری می‌باید تبلور احساسات ناب انسانی باشد و آدمی را در تعالی سرشت و ماهیت وجودی‌اش یاری نماید.

اما سازوکار شکل‌گیری عاطفه و احساس در انسان چیست؟ روان‌شناسان معتقدند در فرایند ارتباط انسان و محیط زندگی‌اش، گام نخست احساس است. در این مرحله، اطلاعات محیط از طریق حواس پنج‌گانه و براساس آستانه‌های ظرفیت حسی هرکدام از حس‌ها دریافت شده و به شکلی درمی‌آید که قابل انتقال به مغز باشد. به عبارت دیگر، مرحله‌ی احساس از ابتدای دریافت اطلاعات تا انتقال آن به مغز را شامل می‌شود، بدون اینکه دربردارنده‌ی تحلیل و اعمال بعدی مغز روی این اطلاعات باشد (پاکزاد، ۱۳۹۱: ۶۱). از این رو، در فرایند شکل‌گیری احساس در رویارویی با اثر معماری، باید گفت مواجهه با فضای معماری نیز در همین سازوکار قابل فهم است. حضور در فضا، ادراک فضا با تمامی وجود، حواس پنج‌گانه، قوه‌ی خیال‌پردازی و تخیل در بستر تاریخی-فرهنگی-زیستی آن، توأم با فهم اسطوره‌ها، افسانه‌ها و ارزش‌های انسانی هر مردمان موجب می‌شود مخاطب فضای ساخته شده، مرتبه‌ای از معنا را از تجربه‌ی فضای آن فهم کند و فرایند شکل‌گیری احساسات آغاز می‌شود و البته فهم صحیح آن فضا بجز از این طریق، به درستی و به کمال امکان‌پذیر نخواهد بود. به این ترتیب، برانگیختگی احساسات در فضای معماری، مبتنی می‌شود بر کیفیت فضای خلق شده از حیث برخورداری از احساسات و عواطف دمیده شده در آن براساس تجربه‌ی زیسته‌ی همه‌ی آدمیان. از اینجاست که سرمنشأ اصیل جاودانگی در معماری ردیابی خواهد شد.

در انتها، این نوشته را به نقل‌قولی ارزشمند از کریستوفر الکساندر ختم می‌کنم که شاید به بهترین نحو، راز جاودانگی فضای ساخته شده را بیان می‌کند. به زعم کریستوفر الکساندر، معماری، زمانی آغاز نمی‌شود که ما نقشه‌های فاز یک طراحی را ترسیم می‌کنیم، معماری زمانی آغاز نمی‌شود که ما مدل و نقشه‌های فاز دو پروژه را ترسیم می‌کنیم، معماری زمانی آغاز نمی‌شود که ساختمان ساخته می‌شود و مردم در آن حضور می‌یابند، معماری زمانی آغاز می‌شود که ما گلدان شمعدانی را پشت پنجره می‌گذاریم و صبح نور آفتاب بر آن می‌تابد و روشنایی حیات، زندگی و طراوت را به فضا بازتاب می‌دهد.

منابع

- اردبیلی، محمدمهدی و علیرضا آزادی (۱۳۹۳). هگل، هایدگر و مسئله‌ی زمان، در: پژوهش‌های فلسفی. بهار و تابستان. صص ۹۶- ۴۹.
- پاکزاد، جهانشاه و بزرگ، حمیده (۱۳۹۱). الفبای روان‌شناسی محیط برای طراحان. تهران: انتشارات آرمانشهر.
- پالاسما، یوهانی (۱۳۹۲). دست متفکر، حکمت وجود متجسد در معماری، ترجمه‌ی علی اکبری. تهران: پرهام نقش.
- پالاسما، یوهانی (۱۳۹۵). خیال مجسم، تخیل و خیال‌پردازی در معماری، ترجمه‌ی علی اکبری. تهران: پرهام نقش.
- پرز-گومز، آلبرتو (۱۳۹۴). فضای معماری: معنا به مثابه حضور و بازنمایی، در: پرسش‌های ادراک: پدیده‌شناسی معماری، ترجمه‌ی علی اکبری و محمدامین شریفیان. تهران: پرهام‌نقش.
- زارع شیرین کندی، محمد (۱۳۹۱). زمان هایدگری در تقابل با زمان هگلی، در: جستارهای فلسفی، ش ۲۲، پاییز و زمستان. صص ۵۷ – ۴۹.
- کورنر، اشتفان (۱۳۸۰). فلسفه‌ی کانت، ترجمه‌ی عزت‌الله فولادوند. تهران: خوارزمی.
- لتا، رابرت (۱۳۸۴). فلسفه‌ی لایب‌نیتس، ترجمه‌ی فاطمه مینایی. تهران: نشر هرمس.
- لیکاف، جورج و مارک جانسون (۱۳۹۵). فلسفه‌ی جسمانی، ذهن جسمانی و چالش آن با اندیشه‌ی غرب، ترجمه‌ی جانشاه میرزابیگی. چاپ دوم. تهران: نشر آگه.
- هال، استیون (۱۳۹۴). پرسش‌های ادراک: پدیده‌شناسی معماری، ترجمه‌ی علی اکبری و محمدامین شریفیان. تهران: پرهام نقش.

- Merleau-Ponty, Maurice (1969). *The Visible and the Invisible*. Claude Lefort (Ed.). Evanston: Northwestern University Press.
- Modell, Arnold H. (2006). *Imagination and the Meaningful Brain*. Cambridge: MIT Press.
- Sacrry, Elaine (2001). *Dreaming by the Book*. Prinston: Princeton University Press.
- Virruvius, Marcus V. Pollio (1960). *The Ten Books on Architecture*, M.H. Morgan (Trans.). New York: Dover
- Wilson, F. R. (1998). *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*. New York: Pantheon Books.
- Zeki, Semir (1999). *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*. Oxford: Oxford University Press.

معماری معاصر ایران و ابربحران‌هایش!

علیرضا عظیمی حسن‌آبادی

آنچه که به عنوان معماری معاصر ایران شناخته می‌شود برایند اقداماتی است که همه‌ی ما انجام می‌دهیم و نه تک‌تک افراد. در این بین، به نظر می‌رسد هنوز هم در برخی بخش‌ها ناهماهنگی‌هایی وجود دارد. من اینجا برخی از این اختلالات را متذکر شده‌ام. اغلب این نازیبایی‌ها منبعث از سواد اندک رسانه‌ای و حقوقی اغلب معماران است. عارضه‌ای که بروز آن عجیب نیست؛ کجا معماران پیرامون سواد رسانه‌ای آموخته‌اند؟ ایشان کجا باید خود را نسبت به علوم جدید ارتقا دهند؟ کدام واحد دانشگاهی یا دوره‌ی بازآموزی حرفه‌ای این سوادهای جدید را به معماران می‌آموزد؟

در حوزه‌ی مسابقات معماری

فساد مسابقات معماری در ایران قابل کتمان نیست: سکوت رسانه‌ها، بی‌مسئولیتی داوران، غفلت کسانی که در مقام مشاور و ناظر در مسابقه دخیل‌اند، ترس برگزارکنندگان از آبروریزی، شیطنت‌های مداوم شرکت‌کنندگان و بر هم ریختن نظم مسابقه از طرق مختلف، کارخرابی‌های رقبای اقتصادی ارکان مختلف مسابقه از عمده دلایل بروز این وضعیت است. اعداد و ارقام مهم نیستند، مواردی بوده که یک معمار ده‌ها مسابقه را با موفقیت پشت سر گذاشته، اما هنوز از حقوق خود مطلع نبوده است، یا کسی را که به عنوان پیش‌کسوت وارد تیم داوری نموده‌اند و او بدترین ضربه را به دلیل کم‌سوادی خود به مسابقه زده است. همچنین باید تأکید نمود که همیشه فساد، عیان و خودخواسته نیست؛ گاهی بروز خطا و اشتباه باعث تخلف می‌شود، که امری است طبیعی و عاری از گناه، اما سرپوش گذاشتن روی این وضعیت تخلف، تقلب و فساد است. یکی از علل فساد مسابقات (شاید بزرگ‌ترین دلیل آن) سکوت رسانه‌ها است. ایشان اغلب شرافت خود را بر سر پنج چیز معامله می‌کنند:

۱. درج لوگوی رسانه، اعم از وب‌سایت یا مجله یا مؤسسه یا ناشر در زیر پوستر مسابقه

۲. اعلام رسانه به عنوان مرجع اعلام کننده‌ی خبر در کانال‌های تلگرامی شبه‌دولتی (اغلب در مورد وب‌سایت‌های خبری صادق است.)

۳. دریافت پول به بهانه‌ی آگهی و تبلیغ مسابقه در رسانه (اعم از رسانه‌ی وب‌سایتی یا صفحات مجازی متعلق به مجلات)

۴. رانت اعلام «اختصاصی» برندگان در وب‌سایت رسانه یا چاپ برندگان در مجلات

۵. چشم‌پوشی برگزارکننده از تخلف نمایش آثار برندگان و دیگر شرکت‌کنندگان در وب‌سایت رسانه

افزون بر این موارد، علت‌های دیگری هم در کار هستند. معمار پیش‌کسوت که نگران فراموشی نام خود است به عنوان داور وارد مسابقه می‌شود؛ نه از موضع بالا، بلکه با درخواست به برگزارکننده یا نزدیک شدن به ایشان به عنوان مصلحت‌خواه و مشاور یا توصیه شده از طرف فرد یا نهاد! این حرکت باعث زبونی داور می‌گردد. داوری که بعداً منفعلانه قضاوت می‌نماید؛ یا داوری که دلباخته‌ی کارهای یک معمار جوان شده است و دوست دارد هرطور که شده آن جوان و دستخط او برنده‌ی مسابقه باشد، او کاری ندارد موضوع مسابقه چیست و نیاز طرح چیست، بلکه دوست دارد مثلاً کاری برنده شود که با کلمات غربی و وارداتی عجیب‌وغریب مبانی نظری خود را معرفی کرده باشد! در این وانفسا حرف و حدیث‌هایی از بیعت مشتی معماران جوان (۱۲ معمار) در جلسه‌ای جهت حمایت همه‌جانبه ــ حتی در مواقعی بدون منطق ــ و به دست آوردن پروژه‌های مختلف و همچنین برنده شدن هریک در مسابقات به کمک دیگری در صورت داور شدن نیز شنیده می‌شود. موضوعی که نیاز به بررسی‌های بیشتر دارد، اما حتی فکر آن ما را به قرون وسطی برده و حالمان را خراب می‌کند!

یکی دیگر از مشکلات مسابقات، اقدامات خود معماران شرکت کننده است. ایشان با نزدیک شدن به داوران، همان‌طور که گفته شد با کرکسیون و بر هم ریختن نظم مسابقه، دید و بازدید و احوالپرسی و ارسال آثار در فضای مجازی، تمرکز مسابقه را به نفع خود بر هم می‌زنند. تعارفات ایرانی و رودربایستی‌ها در این بخش بسیار مضر و ضربه‌زننده هستند. مراجع ناظر، امروز در بدترین وضعیت خود هستند. متأسفانه هم نظارت ایشان و هم تولد و شکل‌گیری ایشان با تضییع حقوق دیگران همراه بوده است. ایشان به جای نظم‌بخشی، خود به عامل اغتشاش تبدیل شده‌اند. جالب است که این مراجع به جای تعامل با بخش خصوصی به تقابل با ایشان برخاسته‌اند؛ گویی این نهادها دوست دارند خود تنها و تنها برگزارکننده‌ی مسابقات باشند تا افراد مورد علاقه‌ی ایشان ــ همان‌ها که شش ماه از سال آمریکا هستند و تار می‌زنند و به محض برگشت، سه سخنرانی در سه نقطه‌ی کشور با سه موضوع مختلف برگزار می‌کنند تا خود را برجسته نمایند ــ داور یا برنده شوند. مراجعی که با تماس‌های تلفنی با موبایل شخصی خود و اقداماتی از این دست، فراتر از شرح وظایف قانونی خود نیز انجام می‌دهند و در آن به تحریک دیگران جهت همکاری یا عدم همکاری با یک مسابقه اقدام می‌ورزند. رفتارهایی که از سر لجاجت فردی و نه خیرخواهی سازمانی و نفع عمومی انجام می‌شوند. آیا بهتر نیست این آقایان برای ده‌ها مسابقه‌ی مثلاً تحت نظارت ایشان که هر یک به مدلی ناقص و دچار انحراف شده‌اند و هنوز بر زمین مانده‌اند، تعیین تکلیف کنند؟ آیا بهتر نیست به جای این شوآف‌ها، قوانین مسابقات را با سرعت بیشتری به روز رسانی کنند تا سردبیر یک مجله در جایزه‌ی همان مجله برنده اعلام نشود؟ یا عضو هیئت نظارت خود شما در مسابقات داوری نکند؟ یا اینکه اعضا کمیته‌های مشورتی با اخذ مرخصی‌های کوتاه‌مدت به مسابقات می‌روند و مجدداً پس از مسابقه یه دبیرخانه باز می‌گردند و البته دقیقا در مسابقه ای شرکت می کنند که رئیس شما داور آن است! آخر چگونه مرقوم می‌فرمایید تا ده روز پس از اعلام نتایج، هرکسی شکایت دارد با مستندات به دبیرخانه مراجعه نماید، درحالی‌که رئیس دبیرخانه مسابقات یا عضو هیئت قضاوت شما به عنوان داور در همان مسابقه حاضر بوده است! این مراجع به قدری ضعیف هستند که در هر فراخوان، یک قانون به اصول خود اضافه و کم می‌کنند و ظاهراً در حال تکامل هستند.

در حوزه‌ی رسانه‌های معماری

بعضاً شنیده می‌شود که معماران پیرامون جهتگیری در برخی رسانه‌هایی که در فضای معماری ایران مشغول هستند، صحبت می‌کنند. بیایید این گزاره را شفاف‌تر نماییم: در ابتدا لازم به تأکید است اگر روزی مقرر باشد که پیرامون این موضوع صحبتی به میان آید، اول از همه باید از گوینده این سؤال را پرسید که منظور از رسانه چیست؟ کدام رسانه‌ها؟ در فضای معماری ایران وقتی از رسانه صحبت می‌کنیم، در واقع از چهار سطح کار اطلاع‌رسانی صحبت می‌کنیم.

سطح نخست، مجلات قدیمی هستند که سردمداران آنها به سه عنوان محدود شده‌اند. مجلاتی نیز هستند که گاهی منتشر و گاهی محو می‌شوند. مجلاتی نیز هستند که ضریب تأثیر و اثرگذاری آنها کمتر از آن است که در سطح سه مجله‌ی مذکور باشند. از این بین تنها یکی از مجلات با گذر از محدودیت‌های موجود، در فضای مجازی نیز فعال است و با حضور قدرتمند، هم در فضای چاپی کشور و هم در فضای مجازی به کار مطبوعاتی-رسانه‌ای و نقد و کنشگری مشغول است و بقیه، روی همان کاغذ باقی مانده‌اند.

سطح دوم، وب‌سایت‌ها هستند؛ این سطح بسیار گسترده است. برخی بر بالای وب‌سایت خود صریحاً نام وب‌سایت خبری را نوشته‌اند و برخی با عدم اذعان به این مورد، کار خبری می‌کنند. برخی وب‌سایت‌ها نیز به انتشار مقالات و اطلاعات معماری مشغول هستند و این را کار خبری می‌دانند! هیچ یک از این دست وب‌سایت‌ها مجوز قانونی کار خبری و اطلاع‌رسانی ندارند. شاید نام پایگاه خبری یا هرچیز دیگری بر خود گذاشته باشند، اما در سامانه‌های رسمی خبری کشور ثبت نشده‌اند. این وب‌سایت‌ها در فضای مجازی نیز دارای صفحه و کانال و گروه هستند که چیزی جدا از وضعیت مذکور ندارند. به لحاظ قانونی ما تنها یک وب‌سایت خبری ثبت شده داریم و بقیه، هیچ یک از مجوزهای لازمه را نگرفته‌اند. از این رو، واضح است که میزان تعهد این وب‌سایت‌ها به قوانین و عرف پیرامون کار خبری چقدر خواهد بود.

سطح سوم، وب‌سایت نهادها، مراکز آموزشی و کلاس‌های کنکور معماری هستند که بعضاً خبر مهم در باب معماری نیز منتشر می‌کنند. این وب‌سایت‌ها نیز در فضای مجازی حضور دارند، گرچه ایشان نیز هیچکدام مجوز کار خبری ندارند.

سطح چهارم، صفحات شخصی و کانال‌های افراد هستند که به نوعی سلبریتی‌بازی را با کار خبری اشتباه گرفته‌اند و از آنجایی که هواداران نوجوان و جوانشان آنها را دنبال کرده‌اند، گاهی تمایل دارند خبری را نیز پخش کنند. واقعیت این است که بجز سطح نخست، بعید است افراد دخیل در دیگر سطوح نه از آداب کار رسانه‌ای مطلع باشند و نه سابقه‌ی کار رسانه‌ای و نه نسبت به اصول کار رسانه‌ای تحصیلات داشته باشند ــ هنوز در این باب حتی یک نفر را ندیده‌ایم.

ما در فضای معماری ایران شبه‌رسانه‌هایی داریم که از روی حسادت یا از روی ترس به خطر افتادن منافع مادی و حیثیتی‌شان، برخی اخبار را منتشر نمی‌کنند ــ که به این کار می‌گویند سانسور! تصور بفرمایید که در سرتاسر گیتی، رسانه‌ها با سانسور می‌جنگند و می‌کوشند به سمت نهایت شفافیت حرکت نمایند، اما در ایران شبه‌رسانه‌هایی داریم که خود را سانسور می‌کنند و دچار توهم می‌گردند که دیگران را بایکوت کرده‌اند! می‌گویم شبه‌رسانه یا قارچ‌نیوز زیرا ایشان ظاهر رسانه دارند، ولی اغلب تنها پخش‌کننده‌ی اخبار هستند نه بیشتر. اگر باب لابی باز باشد، اینکار را با نهاده‌های فساد و قدرت هم می‌کنند تا معروف‌تر و امن‌تر شوند. کنشگر نیستند، بلکه روزها نشسته‌اند تا اتفاقی رخ دهد و واکنشی به آن نشان دهند ــ واکنشی در حد انتشار پوستر برنامه و زمان رخداد آن، نه بیشتر، آن هم معمولاً از روی سایت‌های دیگر و کپی، بدون رعایت اصول حرفه‌ای و ذکر منابع. یا مجدداً شبه‌رسانه‌هایی داریم که در ازای درج خبر که وظیفه‌ی ذاتی‌شان است، درخواست درج لوگوی خود در زیر پوستر برنامه را می‌دهند! این دیگر نهایت بی‌سوادی رسانه‌ای است. این جدا از موضوع مسابقات است که در بالا مطرح شد. در مسابقات ممکن است بحث در پوشش حامی باشد ــ حال حمایت یک رسانه از یک مسابقه به چه معناست نماند ــ اما برای یک خبر، دیگر حامی چه معنایی می‌تواند داشته باشد؟

کاری که یک رسانه‌ی حرفه‌ای باید انجام دهد دقیقاً رصد، بررسی، حفاظت از ارزش‌ها، ایجاد حساسیت، طرح مطالبه و پیگیری پاسخ از مسئولین به نمایندگی از مردم و جامعه‌ی حرفه‌ای می‌باشد که به آنها تعهد معنوی پاسداری از هویت و میراثش را داده است. به این کار در همه جای جهان حرفه‌ای می‌گویند «ژورنالیسم». برخی گمان می‌کنند موضوع غرض‌ورزی است، اما به هیچ عنوان ژورنالیسم، دشمنی، عناد و جرم نیست! (#JournalismIsnotCrime)

یکی دیگر از نکات جالب، بحث بی‌طرفی رسانه‌ها است. دوستان عزیز! هیچ رسانه‌ای «نباید» بی‌طرف باشد. رسانه باید دقیقاً جهت‌دار باشد و از منافع عمومی و مردم حمایت کند. بی‌طرفی یعنی چه؟ کسانی که می‌گویند رسانه‌ها باید بی‌طرف باشند به اصطلاح سیاسیون فراری رو به جلو کرده‌اند که خود خبر ندارند.

در حوزه‌ی برندینگ و فیس برندینگ معماران

گرفتن کار معماری یک رقابت است. مشخصاً کارفرماها نیز بین دفاتر معماری به دنبال بهترین ایده می‌گردند. در این وضعیت، برخی دفاتر می‌کوشند با حضور در مسابقات خارجی پرسروصدا اما توخالی، برای خود نامی دست و پا کنند. حال اگر این مسابقه برای ایرانیان هیچ ارزشی قائل نبود، توهین به ما را در دستور کار داشت، مرحله به مرحله برای بالا رفتن کار درخواست پول ــ صراحتاً با تماس تلفنی و ایمیل مبلغ را عنوان می‌نمایند ــ یا حتی برای اعطای تریبون در جشن برنامه هم پول خواست، مسئله‌ای نیست!

برخی در این بین با زیرکی عنوان نموده‌اند که ما در مسابقات و جوایز داخلی به دلیل فساد شرکت نمی‌کنیم. فساد صحیح است، اما به نظر می‌رسد این یاران در اظهار نیت خود کم‌لطفی کرده‌اند. واقعیت این است که در معماری ایران با تلاش رسانه‌های کنشگر و شفاف‌سازی‌های صورت پذیرفته، برخی دیگر عملاً حذف شده‌اند. اگر در ایران همچون انگلستان و آمریکا جامعه‌ی معماری قدرتمند بود مطمئناً این افراد با ابطال مدرک تحصیلی و حرفه‌ای خود از معماری اخراج می‌شدند. ایشان بازیگران از پیش بازنده‌ی هر رقابتی هستند، آن وقت می‌فرمایند افتخار حضور در رقابت‌های داخلی را نمی‌دهیم؟

همچنین وقتی ما در ایران رقابتی داریم همچون جایزه‌ی ساختمان سال ایران که به دلیل بازدید از بناها، تمام زیر و بم پروژه را بررسی می‌کند، واضح است که برخی به مسابقات اینترنتی، با رأی‌گیری مردمی یا آنلاین روی می‌آورند، زیرا تمایل بعضی معماران به دستکاری آثار خود و ایمان به قدرت فتوشاپ در تصحیح اشتباهات اثر و حتی ساخت اثر به نوعی کاملاً متفاوت از آنچه که واقعاً اجرا شده است و در خواست از جامعه‌ی معماری و رأی دادن به پروژه‌های ایشان و جوزدگی و یورش ایرانیان در صفحات مجازی برای رأی‌دهی به اسامی ایرانیان در مسائل رأی‌گیری آنلاین ــ فارغ از کیفیت اثر، صرفاً به بهانه‌ی بلند شدن پرچم و نام ایران ــ موضوعاتی اثبات شده هستند: زشتی‌هایی از فرهنگ معاصر در نبود نظارت منسجم و پایبندی به اخلاقی حرفه‌ای!

به‌هرحال مشکلات کم نیستند و بررسی تک‌تک آنها نیاز به زمان و حوصله دارد، اما معتقدم این عارضه‌ها پنهان نیستند. دوستان دیگر هم چه بسا بهتر از ما اینها را تشخیص می‌دهند. با این وجود، نوشتن، شفاف کردن و حل کردن آنها اقدامی است که برخی تمایل به انجام آن ندارند و برخی حوصله‌اش را. به هر روی، امیدوارم در آینده و به هنگام قضاوت تاریخ، ادله‌ی محکمی برای این رفتار خود داشته باشیم.

هبوط سلیقه و معماری در

مهشید معتمد

↑ اریکا سیمونه و جکی برکوپک (Erica Simone, Jaci Berkopec) «طبیعت انسان» (Human Nature)، ۲۰۱۵
[Retrieved June 9, 2018. From https://www.lensculture.com/projects/134191-human-nature-double-exposure]

سلیقه چیست؟ واژه‌ی سلیقه در فرهنگ لغت فارسی معادل پسند، طبع، سرشت و به معنای ذوق برای انتخاب کردن یا ترجیح دادن چیزی از میان چیزهای دیگر آمده است. در فرهنگ لغت انگلیسی کمبریج، توانایی فرد برای قضاوت و تشخیص خوب و مناسب بودن چیزی تعریف شده است، با تأکید بر موضوعاتی مانند هنر، سبک، زیبایی و رفتار؛ ریشه‌ی حسی به دو امر بازمی‌گردد: حس فیزیکی یا ادراک چیزی که اتفاق می‌افتد و یا در تماس با بدن است، و درک یا تجربه‌ی مزه و چشیدن. آنچه از این تعاریف برمی‌آید آن است که «سلیقه» مفهومی احساسی بوده و لاجرم متر و معیار ثابتی برای اندازه‌گیری آن موجود نیست.

ارتباط ما با «مصرف‌گرایی»، از سه بُعد قابل تحلیل است که می‌توان آنها را در سه مفهوم «نیاز، سلیقه و لذت» خلاصه کرد. مفهوم «سلیقه» در تعاریف پیشین و کنونی از طراحی، جایگاهی مرکزی دارد. سلیقه گاه به تنهایی و به عنوان یک مفهوم کامل استفاده شده و گاهی با صفات «خوب» یا «بد» همراه می‌شود. دلایل این امر ریشه‌ای تاریخی دارد. در بستر پیشاصنعتی، زمانی که تنها طبقه‌ی اشراف، سرمایه‌ای داشتند تا درگیر مالکیت و نمایش آثار هنری و اشیای تجملی در محیط داخلی خود شوند، نیازی به افزودن صفت به این اصطلاح نبود. در آن بستر، سلیقه یک ارزش کامل و شناخته شده‌ی جهانی بود، بدون اینکه شامل مجموعه‌ای از معانی دوقطبی درون خود شود. رمی جی. سیاسلین[1] در کتاب کوچک خود، بریکوبرکمونیا[2]: بورژواها و بدلیجات، به این موضوع اشاره دارد و توضیح می‌دهد که از اَشراف انتظار می‌رود همان‌طور که مرسوم است، هنر را تصاحب کنند تا جزئی جدانشدنی از مقام و کارکرد اجتماعی آنها باشد. در آن زمان، مالکیت هنر مترادف با دیدگاه‌های مبتنی بر مالکیت سرمایه و اصل و نسب بوده است. همچنین با مالکیت از طریق اصالت خانوادگی بوده که موقعیت کارهای هنری تغییر می‌پذیرفته است، نه سایر راه‌ها.

در سوی دیگر، مفهوم سلیقه از نظر ایرانیان متفاوت بوده و در حوزه‌ی هنری به ادبیات و در بخش فرهنگ عام به طبخ خوراک، چیدمان داخلی منزل و خیاطی محدود می‌شود. به معنایی دیگر، سلیقه برای ایرانیان امری زنانه است و زیبایی‌شناسی موضوعی مردانه تلقی می‌شود؛ برای مثال صفت «باسلیقه بودن»، بار زنانگی و حضور در رویه‌های جاری روزمره را بر دوش خود می‌کشد. پس نفس موضوعی سلیقه، برآمده از تحولات تاریخی نبوده و داوری‌های زیبایی‌شناختی دارای ماهیت طبقاتی، وابسته به جنسیت و سنت و به‌طورکلی متمرکز بر شیوه‌ی تولید است. سیدمحمدعلی جمالزاده، نویسنده‌ی نامدار ایرانی، در مقاله‌ی خود با نام منزل باسلیقه‌ی ایرانی می‌نویسد:

> شعر دوست داشتن از علامت‌های سلیقه است و چون ایرانیان شعردوست هستند، پس می‌توان آنها را اهل سلیقه هم خواند و چون "اهل سلیقه" همان "زیبایی‌دوست" است که فرنگی‌ها آن را "استت" (Aesthete) می‌خوانند، پس می‌توان ادعا کرد که ایرانی بالفطره "استت" و "زیبایی‌دوست" خلق شده است.

وی در ادامه از بکارگیری اشعار در تزئینات ابزار و اثاثیه‌ی منزل یاد می‌کند و خطاطی‌ها را نشانه‌ی سلیقه‌ی والا می‌داند؛ نوشتار وی حاکی از برداشت مفهومی و نمودی اصطلاح سلیقه در ایران است.

با این پیشینه از «سلیقه»، به موضوع مشتری و سلایق وی، که در شکل‌گیری معماری اثری قابل توجه دارد، خواهیم پرداخت. بیارکه اینگلس[3] در گفت‌وگویی[4] اظهار کرده است: «در دنیای معماری، موارد غیرقابل کنترل برای معماران، بیش از آن مواردی است که می‌توانند تحت نظر داشته باشند. مهم نیست چقدر یک ساختمان شگفت‌انگیز است؛ اگر کارفرما وجود نداشته باشد، ساخته نمی‌شود». حضور کارفرما به عنوان رکن مهم ساخت‌وساز، سبب می‌شود این سؤال پدید آید که آیا او تنها به عنوان سرمایه‌گذار پروژه مؤثر خواهد بود یا سلیقه و دیدگاه وی در اجرای طرح معمار، می‌تواند به فرایند تولید و طراحی جهتگیری متفاوتی ببخشد؟ در صورتی که پاسخ مثبت است، آیا ابتذال کنونی در معماری موجود می‌تواند ناشی از ابتذال سلیقه عمومی در طراحی باشد؟

لازم به ذکر است آثار نگارش یافته در زمینه‌ی جامعه‌شناسی هنر و معماری ــ خواه به صورت کتاب و خواه به صورت مقالات و تک‌نگاشت‌ها، و خواه مطالعات موردی و یا طرح‌های پژوهشی ــ در کشور ما که هیچ، حتی در سطح جهان هم تا همین اواخر، حجم درخور توجهی را تشکیل نمی‌دادند. جامعه‌شناس ایتالیایی استراسولدو[5] در ۱۹۹۸ می‌گوید فقط نیم درصد از تولیدات جامعه‌شناختی را می‌توان به جامعه‌شناسی هنر مرتبط دانست. هرچند اکنون تلاش‌هایی برای جبران این کاستی صورت پذیرفته، اما این خلأ نظری سبب می‌شود تا در مطالعه‌ی گفتمان معماری و جامعه تفاسیر بعضاً متناقضی شکل بگیرند.

سلیقه‌ی مشتری و اثرات آن در معماری

امروزه نوعی درهم‌آمیختگی و التقاط میان الگوهای مصرف و تولید معماری قابل مشاهده است که رابطه‌ی معناداری با سن، جنسیت، قومیت و شغل نشان نمی‌دهند. این امر می‌تواند نشانگر از دست رفتن تمایزهای اجتماعی و قشربندی باشد و بنابراین باید به دنبال مبنای جدیدی برای مطالعه‌ی قشربندی رفت؛ این مبنا برگرفته از مفهوم همبسته‌ی سلیقه، یعنی سبک زندگی است. هویت‌های فردی دیگر براساس طبقه یا قومیت و جنسیت، از پیش تعیین شده نیستند، بلکه باید آنها را ایجاد کرد و از مهم‌ترین ابزارهای ساخت هویت‌ها، الگوهای مصرف است. اما چشم‌اندازهای زندگی اجتماعی تکثر یافته و از تعیین عواملی که عنوان شد فارغ گشته‌اند؛ اکنون سلیقه‌های هنری و زیبایی هستند که تفاوت‌ها را پررنگ می‌کنند. به عبارتی، بین جایگاه اجتماعی و سلیقه‌ی افراد، رابطه‌ای مستقیم وجود دارد. در نتیجه، سلیقه نه انتخابی ذاتی، بلکه حاصل انعکاس یافتن ساختارهای حاکم در عادت‌واره‌های افراد است.

معماری محل سکونت و کار، جدا از موضوعیت نمایش منابع مالی، نشانی از سبک زندگی و در نتیجه هویت اجتماعی افراد هستند و هنگامی که فرد با توجه به موارد مختلف، خانه‌ی خود را ــ چه با سفارش دادن به یک معمار و چه با گزینش میان گزینه‌های موجود ــ انتخاب می‌کند، در اصل می‌توان به سلیقه‌ی او پی برد. در این نگاه، معمار سازنده‌ی این هویت اجتماعی قلمداد شده و بنابراین مشتری سعی خواهد کرد تا او را وادار به حرکت در مسیر مورد نظر خود کند. در این کنش، برخی معماران تسلیم خواسته‌های کارفرما شده و برخی با تکیه بر برتری خود در دانش زیبایی‌شناسی، تلاش خواهند داشت تا از قواعد طراحی عدول ننمایند.

شاید بتوان بیشترین چالش را میان نگاه هنرمندانه‌ی فردیِ معمار و تأمین خواست کارفرما و کاربر جست؛ این گفتمان معمولاً به کشمکشی کلیشه‌ای می‌انجامد که معماران معتقد به خدمت کردن به بهره‌بردار، در برابر معمارانی قرار می‌گیرند که خودمحورند و گروه اول را به دلیل نداشتن خلاقیت تحقیر می‌کنند. در اینجا بحث سلیقه فراتر از لذت بردن یا رضایت داشتن است، زیرا عواملی چون اقتصاد، تجربه‌ی زندگی در ساختمان، شناخت معماری، تحصیلات و سبک زندگی نقش دارند که با اخلاقیات، باورهای دینی، نگاه اجتماعی و سیاسی گره خورده است. اما معمار-هنرمندان، ابتذال موجود در معماری کنونی را مولود نگرش کارفرامحور سایر معماران می‌دانند که بر پایه‌ی منافع اقتصادی یا کج‌سلیقگی، به اعمال نظرات آنان تن می‌دهند.

کارفرما و مشتری با فهمی که از بازار کالای خود دارند، تصمیم می‌گیرند که ساختمان را با چه مشخصات فرمی و سبک طراحی بنا کنند؛ پس به گونه‌ای حلقه‌ی واسط میان کاربر و معمار طراح هستند و نه الزاماً سازنده‌ی مد روز معماری. اما جامعه چطور به ادراک جدیدی از زیبایی و یا همان سلیقه می‌رسد؟ فردی که شناخت درخوری از معماری ندارد و در حوزه زیبایی‌شناسی هم دارای آگاهی محدودی است، بر چه مبنایی انتخاب می‌کند؟ آیا می‌توان به آن سلیقه‌ای دست یافت که هم فردی باشد و هم جمعی؟

سلیقه‌ی مبتذل

ابتذال موجود در تمامی زمینه‌های کنونی در کشور، اعم از سیاست و فرهنگ و اقتصاد، سبب شده تا سلیقه‌ی عمومی و هنری جامعه نیز از قافله جدا نماند و به ناچار به این سو حرکت کند. مفهوم ابتذال به «دائم به کار بردن چیزی و کهنگی آن، بی‌ارزشی، بی‌مقداری و پیش پا افتادگی» اشاره دارد. معماری و هنر مبتذل به اثر ساخته شده‌ی بنجل یا کیچ (Kitsch) تبدیل می‌شود: وام‌واژه‌ای آلمانی به معنی پرزرق و برق، چشم پرکن، باسمه‌ای، آبکی، قلنبه‌سلنبه و پرطمطراق؛ به آن آثار هنری اطلاق می‌شود که در مقیاس انبوه تولید شده‌اند و تقلید ناموفقی از استانداردهای زیبایی‌شناسی فرهنگ نخبه هستند.

---

1. Rémy G. Saisselin

۲. عبارت Bricobracomania اولین بار توسط ادموند و جولز دو گونکور (یا برادران گونکور، نویسندگان فرانسوی سبک ناتورالیسم در قرن نوزدهم میلادی) به معنی غریزه‌ی جمع کردن چیزها به کار رفت تا آنچه طبقه‌ی میانی جامعه (بورژوا) با جامعه و شهر صنعتی، در تنهایی و ملال خویش مواجه شده بود بیان گردد. انگیزه‌ی در تصاحب داشتن با آموزش تصحیح شد و به عنوان مثال یک لیسانسیه از طبقه‌ی بورژا از طبقات پایین‌تر متمایز می‌شد.

۳. (Bjarke Ingels)؛ معمار دانمارکی و بانی گروه طراحی BIG. در سال ۲۰۱۱ از سوی مجله‌ی وال استریت به عنوان معمار مبتکر سال انتخاب شد.

۴. منتشر شده در ۲۳ اکتبر ۲۰۱۷ در وب‌سایت elpais.com.

5 .Raimondo Strassoldo

سلیقه‌ی مبتذل زمانی متولد می‌شود که مصرف و کالاهای مصرفی به شکلی روزافزون به نمادهای پایگاهی تبدیل شوند و درعین‌حال هرکسی هم بتواند آنها را بخرد ــ تنها لازم است که پول کافی داشته باشد. این فرایند باعث می‌شود که کالاها از ارتباط اصیل خود با سبک زندگی جدا شوند و در یک معنا به نشانه‌های آزادی برای مبادله و جابجایی سبک‌های زندگی و ارزش‌های اجتماعی تبدیل شوند (گافمن، ۱۹۵۱). همواره تعارض میان سلیقه‌ی عالی و سلیقه‌ی عمومی مبتذل یا بنجل وجود دارد. دلیل آن لزوماً بالاتر بودن زیبایی‌شناسانه و حتی فناورانه و پیچیدگی بیشتر هنر نخبه نسبت به هنر مردمی نیست، بلکه امکانی است که این دو گونه مصرف از هنر و یا ادعای مصرف از آنها به افراد می‌دهد تا خود را در سلسله‌مراتب اجتماعی از یکدیگر مشخص و در رقابت با یکدیگر از هم سبقت بگیرند. برای مثال، امروز وقتی کسی می‌گوید من «فقط» به موسیقی اساتید سنتی همچون «استاد بنان» گوش می‌دهم، نسبت به کسی که بگوید من به موسیقی «پاپ» جوانان علاقه دارم، می‌تواند بنابر مورد و میدانی که در آن سخن می‌گوید، برای آن شخص امتیازات مختلفی به وجود بیاورد. بسط این مثال می‌تواند با عبور از سلیقه در انتخاب پوشش و دیگر ابزار و وسایل، به معماری و طراحی برسد. رواج متریال یا سبک خاصی از طراحی در برهه‌های زمانی متفاوت، گویای تقلید از الگوی زندگی تجملاتی است که در ستیزه‌جویی با اصول زیبایی‌شناختی، مبنای قضاوت را سلیقه‌ی طبقات بالای اجتماعی قرار می‌دهد.

معماری مبتذل

طبقه‌ی متوسط در جایی بین «طبقه‌ی کارگر» (که معمولاً منظور کارگران یدی است) و طبقه‌ی مرفه یا طبقه‌ی بالا (که معمولاً سرمایه‌داران بزرگ یا نخبگان حاکم را شامل می‌شود) قرار دارد. واقعیت این است که ما در ایران از طرفی با پیدایش و رشد طبقات متوسط جدید با یک ساخت کلان اجتماعی نوین سروکار داریم که با دوره‌های پیشین متفاوت است و وجود این طبقه‌ی جدید، نتایج و پیامدهای بسیاری در جامعه پدید آورده است. طبقه‌ی متوسط، با مهاجرت به کلانشهرها و سکنا گزیدن در بافت شهری، درصدد تغییر در فرهنگ شهرنشینی و جهتگیری به سوی پیشینه‌ی فرهنگی خود، تقلید از اشرافیت و خاندان‌های اصیل یا آنچه به نظر ایشان «زیبا» می‌آمد، شدند. با فقدان قوانین و مقررات مربوط به زیبایی‌شناختی در حوزه‌ی ساخت‌وساز، برای سالیان متمادی، تنوعی چشمگیر در این حوزه رخ نمود. به این ترتیب، طرح‌هایی به تقلید از سبک نخبگان برای طبقه‌ی متوسط ساخته شد و با تولید انبوه، نمای شهری و معماری را دگرگون ساخت. معماری «بنجل» کنونی شامل نمونه‌های ارزانی است که با تولید انبوه از روی مدل‌های اصیل که مرغوب به شمار می‌رفتند، ساخته شده است. در معنایی دیگر، این فضاهای معمولی تولید شده در مقیاس انبوه، از مدل‌ها و سبک‌های متین قبلی تقلید می‌کنند، از جذابیت متصل به شیوه‌ی زندگی مثلاً اشراف‌زادگان نیز بهره می‌برند و همزمان آن را به ابتذال می‌کشانند، زیرا هرکسی با صرف هزینه‌ای متوسط می‌تواند به آن دست یابد. به همین دلیل است که حس بنجل بودن را ایجاد می‌کنند: چیزی مصنوعی و زائد. اما تصور بنجل بودن غالباً به سادگی با این حقیقت ایجاد می‌شود که آنها از زمینه‌های اصیل خود بیرون آمده‌اند.

نتیجه

هربرت بلومر[6] بیان می‌کند که راز مد عبارت است از شکل‌گیری یک سلیقه‌ی جمعی ــ یا به تعبیر کانت یک عقل سلیم یا حس مشترک. البته چنین توافقی میان تمامیت یک اجتماع هرگز عملی نیست، بلکه کنایی و موهوم است. پدیدآوری احساس تعلق به پایگاهی برتر، نقطه‌ی آغازین پیروی از مد خواهد بود. در کنار شکل‌یابی ساختار یک مد مشترک میان جامعه، نیاز به خلق هویت فردی و تمایزگذاری نیز وجود دارد. پس به این تقلید ضعیف و نامرتبط از یک ساختار اصیل، نمادها و نشانه‌های فردی نیز افزوده می‌شود و ابتذال را به اوج می‌رساند.

در این میانه، نقش معمار به عنوان صاحب سلیقه‌ی عالی شناخته می‌شود (البته این نگرش نیازمند یک بازبینی جدی است) که باید از حرکت روی موج‌های زودگذر مد و تقلید در معماری، در راستای ساخت هویت جدید برای مشتری بپرهیزد. اما آیا در عمل چنین اتفاقی رخ می‌دهد؟ آسیب‌شناسی موضوع اثرپذیری معمار از مشتری، خود مبحثی مفصل و جداگانه است و می‌تواند در جهات مختلف مورد بحث قرار گیرد. اما مسئله‌ی قابل درک آن است که به دلایل متعددی همچون بازار کساد طراحی، نداشتن دغدغه‌ی معمارانه، تشکیک در اصول زیبایی‌شناسی و فهم متفاوت از موضوع زیبایی، طراح از سلایق مشتری پیروی می‌کند. همسویی و پیروی معمار از سلیقه‌ی مشتری به سود معماری است یا ضرر او؟ شاید پاسخ قطعی به این سؤال نیازمند مدت زمان بیشتری باشد تا اثرات حقیقی آن مشخص شود. اما می‌توان با بررسی آنچه تاکنون اتفاق افتاده به این نتیجه رسید که حرفه‌مندان معماری در معرفی و آموزش اصول معماری برای جامعه کوتاهی کرده‌اند، رسانه‌های عمومی را نادیده گرفته و در حلقه‌ی خواص باقی ماندند. آنچه مباحث زیبایی و سلیقه خوانده می‌شود، با زبانی سخت و دشوار و در فضاهای تخصصی عنوان شده و سلایق و خواست‌های زیبایی عمومی را به‌طورکلی نفی کرده است. شکل‌گیری سلیقه‌ی عمومی در معماری بدون آموزش و یادگیری خاصی اتفاق افتاده است و در نهایت منجر به وضعیت کنونی شده است.

شاید بهتر آن باشد که هر معمار در کنار در نظر گرفتن سلیقه و دیدگاه زیبایی مشتری خود، به هدایت دیدگاه وی به سوی مسیر صحیح بکوشد و دغدغه‌های زیبایی‌شناسی و هنری را قربانی نیازهای اقتصادی خود نسازد. سلیقه‌ی معماری عمومی برآمده از دریافت‌های دیداری افراد است، آنچه ما معماران در اطرافشان پدید آورده‌ایم. پس جامعه‌ی معماری نیازمند برخورداری از حس مسئولیت‌پذیری بیشتری در قبال آنچه می‌سازد، چه با نظر و خواست مشتری و چه برحسب صلاحدید خود است تا مأموریت خود را در فهم افراد از زیبایی و سلیقه به انجام برساند.

6 . Herbert Blumer

منابع

- ایمانی، نادیه و ظفرمندی، سویل (۱۳۹۶). مبادی سلیقه در معماری. مجله‌ی علمی-پژوهشی پژوهشکده‌ی هنر، معماری و شهرسازی نظر، سال چهاردهم، شماره‌ی ۵۳، آبان ۱۳۹۶.
- جمالزاده، محمدعلی (۱۳۴۲). منزل باسلیقه‌ی ایرانی. مجله‌ی یغما، سال شانزدهم، شماره‌ی ۷، بهمن ۱۳۴۲.
- رحمتی، محمدمهدی و مرادی، سجاد (۱۳۸۹). توزیع اجتماعی الگوی مصرف (بررسی سلیقه هنری در شهر تهران). دوفصلنامه‌ی جامعه‌شناسی هنر و ادبیات، سال دوم، شماره‌ی اول، بهار و تابستان ۱۳۸۹.
- گافمن، اروینگ (۱۳۸۶). داغ ننگ: چاره‌اندیشی برای هویت ضایع شده، ترجمه‌ی مسعود کیانپور. تهران: نشر مرکز.
- گرونو، یوکا (۱۳۹۲). جامعه‌شناسی سلیقه، ترجمه مسعود کیانپور. تهران: نشر مرکز.
- وبلن، تورستین (۱۳۸۳). نظریه‌ی طبقه‌ی تن‌آسا؛ با مقدمه‌ای از سی. رایت میلز. تهران: نشر نی.
- هزار جریبی، جعفر و صفری شالی، رضا (پاییز ۱۳۸۹). بررسی نظری در شناخت طبقه‌ی متوسط (با تأکید بر طبقه‌ی متوسط جدید ایران). فصلنامه‌ی علوم اجتماعی، دوره‌ی ۱۷، شماره‌ی ۵۰.
- Aguirre, Imanol (October, 2004). *Beyond the Understanding of Visual Culture. A Pragmatist Approach to Aesthetic Education*. Vol. 23. No. 3. pp 256-269.
- Mann, Dennis Alan (March, 1980). Architecture, Aesthetics and Pluralism: Theories of Taste as a Determinant of Architectural Standards. In *The Journal of Popular Culture*. Vol. 13. No. 4. pp 701-712.
- Scruton, Roger (April, 1975). Architectural Taste. In *The British Journal of Aesthetics*. Vol. 15. No 4. pp 294–328.

داوری در مسابقات معماری و خلأ پژوهش آن در ایران

ترجمه و تدوین: سجاد سلیمان‌زاده*

وقتی صحبت از معماری به میان می‌آید، لایه‌های مختلفی از سطوح تفکر درباره‌ی آن مطرح می‌شود که بسته به میزان جامع‌نگری می‌تواند رده‌بندی شود. به عنوان نمونه، گرایش‌های مدرنیستی دهه‌های پایانی قرن نوزدهم میلادی و ابتدای قرن بیستم به دلیل داشتن تفکرات یکسویه نسبت به معماری (نگاه صنعتی یا هنری) و نیز اعتقاد به جبریت معمارانه در ارائه‌ی الگوهای معماری و شهرسازی، در سطوح پایین‌تری از دیدگاه‌های جامع‌نگر قرار می‌گیرند؛ اما تحولی بسیار مهم در معماری که ناشی از «تشخیص اهمیت جنبه‌ی انسانی و میان‌رشته‌ای» آن بود و آغازش تقریباً به دهه‌ی ۴۰ و ۵۰ میلادی برمی‌گردد، توانست لایه‌های بالاتری از اندیشه‌ی معماری را پایه‌گذاری کند که به موجب آن، دیگر به اثر معماری به عنوان یک محتوای مستقل و بی‌توجه به انسان، جامعه و محیط نگریسته نشود. تقریباً همزمان با این تغییر و تحولات در نوع نگرش به انسان و محیط، خود پدیده‌ی «طراحی» نیز به عنوان موضوعی مستقل و قابل بررسی، مورد پژوهش جدی قرار گرفت و نظریه‌پردازان مختلف به تکمیل دانش «فرایند طراحی، تفکر طراحی و تصمیم‌سازی» پرداختند[1]. در نتیجه‌ی این اقدامات و تکوین و تکامل دانش روان‌شناسی محیط و علوم محیطی[2] و مدل‌های تبیین کننده‌ی رابطه‌ی انسان و محیط (و به‌طورکلی علوم اجتماعی و علوم مرتبط با محیط انسان‌ساخت)، گستره‌ی وسیع و پیچیده‌ای از علوم معماری به وجود آمد که امروزه طراحان را ملزم به مطالعه، تحلیل و ارزیابی تأثیرات روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و انسان‌شناختی در مقیاس وسیع نموده و موضوع شناختِ جامع نیازهای انسانی و انتخابِ روش صحیح طراحی را به او گوشزد می‌نماید.

موضوع مهم دیگری که در کنار دانش طراحی محیط و فرایند طراحی بدان پرداخته شده و هدف اصلی این نوشتار نیز محسوب می‌شود، بحث «داوری آثار معماری» است. قضاوت در معماری علاوه بر اهمیتش در طول فرایند طراحی (قضاوت شخصی طراح نسبت به شرایط طراحی و طرح پیشنهادی خود)، به عنوان پدیده‌ای تأثیرگذار و تعیین کننده در انتخاب محصول و طرح نهایی محسوب می‌شود. علاوه بر این، قضاوت به عنوان رکن مهم «نقد» آثار معماری است و تعیین دقیق چارچوب و فرایند آن گامی اساسی و لازم در عرصه‌ی «نقد معمارانه» به شمار می‌آید. نهایتاً می‌توان گفت با اضافه شدن مرحله‌ی «رقابت» و مسابقه به فرایند طراحی (برگزاری مسابقه جهت انتخاب اثر معماری)، تحولی اساسی در نگرش‌ها به مقوله‌ی طراحی به وجود می‌آید که ضرورتاً نیازمند پژوهش و پیگیری علمی است. به عبارتی دیگر، به دلیل نقش تعیین کننده‌ی فرایند داوری در انتخاب اثر نهایی، بایستی در کنار موضوعات تأثیرگذار دیگر همچون فرایند طراحی و مطالعات میان‌رشته‌ای، به این بحث نیز به طور جدی پرداخته شود[3] (شکل ۱).

اما نگاهی گذرا به این حوزه در ایران نشان می‌دهد که برخلاف دانش فرایند طراحی و مطالعات محیطی که در سال‌های اخیر بسیاری از منابع مهم آن به زبان فارسی ترجمه گردیده و پژوهش‌هایی هرچند سازمان نیافته در آن به تحریر درآمده است، موضوع داوری معماری، هم از جنبه‌ی توجه به منابع و دانش موجود و هم از لحاظ نظریه‌پردازی و مدل‌سازی بومی مغفول مانده است و به فراخور آن در حوزه‌ی عملی نیز با مشکلات فراوانی روبرو است. چنانچه تجربه‌ی سال‌های اخیر در برگزاری مسابقات معماری و طراحی شهری در ایران نشان می‌دهد که الگو و مدل ذهنی معینی جهت پیگیری فرایند داوری معماری استفاده نمی‌شود و داوران بر مبنای اصول و تفکرات شخصی خود به ارزیابی پروژه‌ها می‌پردازند. نوشته‌ی حاضر به عنوان یکی از نخستین گام‌ها در این زمینه، تلاش دارد به معرفی یکی از الگوهای نظری در تحلیل فرایند داوری آثار معماری بپردازد و بدین ترتیب، قدمی هرچند کوتاه در شناخت و حل بحران‌های داوری در معماری ایران برداشته شود. آنچه در پی می‌آید، خلاصه‌ای از بخش‌های مهم مقاله‌ی پروفسور ژان‌پیر شوپن (Jean-Pierre Chupin)، استاد معماری دانشگاه مونترال کانادا می‌باشد، که با هدف بهبود وضعیت داوری در مسابقات معماری و طراحی شهری ارائه شده است.

شکل ۱ [مأخذ: نگارنده]

* دانشجوی دکتری معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات

داوری به روش «طراحی»: به سوی الگویی برای مطالعه و بهبود فرایند مسابقات معماری و طراحی شهری[4]

ژان‌پیر شوپن

در رشته‌های طراحی شهری و معماری، «داوری کردن» یک سنت نظام‌مند محسوب می‌شود. به سختی می‌توان طرحی را یافت که بتواند بدون گذراندن فرایند داوری در مدارس و دفاتر حرفه‌ای و نیز در پدیده‌ی دموکراتیک ویژه‌ای به نام «مسابقه‌ی معماری» تکمیل شود. گرچه «قضاوت» در اعمال روزانه‌ی ما همواره جریان دارد، بااین‌حال کمتر درباره آن نظریه‌پردازی شده است. اگر از کسی خواسته شود تا الگویی نظری برای قضاوت عرضه کند، احتمالاً بلافاصله در دستیابی به دیاگرام ناتوان خواهد بود. شاید افراد دیگری این نظر را داشته باشند که همین مسئله می‌توانست در بحث «تفکر طراحی» گفته شود، که البته با ملاحظه‌ی پژوهش‌ها و تلاش‌ها برای مدل‌سازی نظری در ۵۰ سال اخیر به نظر اشتباه می‌آید. این مقاله قصد دارد تا الگوسازی نظری امر داوری در معماری را با در نظر گرفتن فرضیه‌ی ایجاد مقایسه‌ی بنیادی میان «طراحی» و «قضاوت» انجام دهد. ما این مدل را «داوری از طریق طراحی» می‌نامیم.

پرواضح است که امر قضاوت یک موضوع پیچیده است و من هنوز در اینجا مایلم اظهار کنم که بهره‌گیری از اصول «تفکر طراحی» برای فهم موضوع قضاوت، خصوصاً در قیاس با چهار مرحله فرایند عمومی رقابت شاید مفید باشد: ۱. در طول نگارش خلاصه (دستورالعمل مسابقه) ۲. در طول طراحی پیشنهاده‌ها (طرح‌های پیشنهادی) ۳. در طول قضاوت، و مورد آخر و البته مهم ۴. به هنگام دریافت عمومی و رسانه‌ای از نتایج. تمامی اینها مراحل مجزایی هستند که به گونه‌ای به امر قضاوت مرتبط می‌شوند.

• رقابت‌ها و دموکراسی

همانند تمامی سازمان‌های حرفه‌ای، مؤسسه‌ی سلطنتی معماری کانادا، مسابقه‌ی معماری را اینگونه تعریف می‌کند: روشی برای «فراهم نمودن یک راه حل طراحی برای نیازهای کارفرما که از طریق یک فرایند منصفانه و مساوی برای تمامی گروه‌های ذی‌نفع انجام می‌گردد» و در اینجا گروه‌های ذی‌نفع شامل کارفرما (اسپانسر)، مشاور حرفه‌ای، هیئت داوران، کمیته‌ی فنی، رقابت کنندگان و مردم می‌باشد. در چنین فرایندی، اشخاص از رشته‌ها و حرفه‌های مختلف گرد هم می‌آیند تا به ارزیابی و داوری پروژه‌های معماری ارائه شده از جانب شرکت کنندگان مختلف بپردازند. مسابقات معماری در قالب‌های متفاوتی برگزار می‌گردد: به صورت «یک مرحله‌ای یا دو مرحله‌ای»؛ «بدون ذکر نام»؛ «بدون ذکر نام در مرحله‌ی اول»؛ به صورت «دعوتی»؛ و یا «از طریق ارسال مدارک برای داوری». «خلاصه ـ دستورِ» طراحی عموماً شامل قوانین و رهنمودهای طراحی و نیز ضوابط و نیازهای پروژه می‌باشد. اعضای هیئت داوران بایستی هنگام شروع مسابقه شناخته شوند و انتخاب آنها باید با دقت صورت پذیرد و سابقه و دیدگاه ایشان طوری باشد که بتوانند از عهده‌ی انتخابِ برنده برآیند. در نهایت، بسته به پیچیدگیِ خلاصه ـ دستورِ طراحی و تعداد شرکت کنندگان و اینکه یک فرایند داوری و سنجش طولانی‌تر نیاز باشد، هیئت داوران می‌تواند بیش از یک روز به بررسی پروژه‌ها بپردازد. برگزاری مسابقات مدت‌هاست که به عنوان روشی برای پیدا کردن بهترین طرح استفاده می‌شود. از یک دیدگاه کاملاً عمومی، مسابقه‌ی معماری محملی است که از طریق آن رقابت کنندگان می‌توانند طرح‌های پیشنهادی و یا ایده‌های خود را برای مسائل طراحی ارائه کنند و بدین ترتیب، جایزه‌ای را دریافت نمایند: یک پاداش مالی و یا فرصت ساخته شدن پروژه‌ای که طرح پیشنهادی برنده آن ارائه نموده است. به دلیل عمومی و آزاد بودن مسابقات، این ظرفیت در آنها وجود دارد که بتوانند بسیاری از ایده‌ها و طرح‌های خلاقانه و مبتکرانه را به وجود آورند و علاوه بر این، می‌توان از طریق آنها، مقاصد و مفاهیم هر پروژه‌ی عمومیِ پیش‌آیند را برای جامعه روشن ساخت. در واقع، فرایند مسابقه بایستی به عنوان یک فرصت دموکراتیک تلقی گردد که در آن برای حل مسئله‌ی طراحی، مجموعه‌ای غنی از گزینه‌های پیشنهادی توسط جامعه ارائه می‌گردد و فرایند داوری آن، از این قابلیت برخوردار است که با رفع مسائل و نگرانی‌ها، از پسِ انتخاب «شفاف» پروژه‌ی برنده برآید. به مانند هر فرایند دموکراتیک دیگری، مسابقات نیز مخالفان و منتقدین خود را دارند که مجادلاتی را در مورد نتایج این فرایند ایجاد می‌کنند. این انتقادات عمدتاً متوجه بحث «اعتبارِ داوری» است.

سابقه‌ی رقابت‌های معماری در گذشته‌ی دور، فی‌نفسه بایستی گواه شفافیت و بی‌طرفی آن در انتخاب برجسته‌ترین و مقبول‌ترین پروژه‌ها در پیشگاه عموم باشد. چند نمونه‌ی مهم و اجتناب‌ناپذیر در اینجا به ذهن خطور می‌کند: از رقابت افسانه‌ای برای پارتنون گرفته تا گنبد فلورانس اثر فیلیپو برونلسکیِ نابغه در اوسط قرن پانزدهم. بااین‌حال، اکثر این مسابقات توسط یک شاهزاده و یا به وسیله‌ی انجمن‌هایی کنترل می‌شدند و برخی مواقع توسط هر دو طرف این کار انجام می‌گردید؛ مانند مسابقه‌ی طراحی نمای «کاخ لوور» تحت نظر لویی چهاردهم. در حقیقت، رویه‌ی مدرن و دموکراتیک مسابقات در پایان قرن هجدهم همزمان با ظهور انقلاب فرانسه ایجاد گردید. این همان زمانی بود که پروژه‌های عمومی به عنوان «منافع عموم» تلقی گردیدند و «معاهده‌ی ملی» دقیقاً استفاده از روش شفاف و عادلانه در مسابقات را «برای اطمینان از فراهم نمودن نیازهای زیبایی‌شناختی و دموکراتیک» اجباری نمود. این نقل قولِ آخر از وِرنِر سامبین (Werner Szambien)، مورخ هنری متخصص در عصر حاضر است که از پژوهش او با عنوان *Les projets de l'an II* در زمینه‌ی مسابقات معماری دوره‌ی انقلابی برگرفته شده است؛ این تحقیق، تعداد قابل توجهی از ۴۸۰ اثر هنری و پروژه را از ۲۵ مسابقه‌ی مختلف در بهار سال ۱۷۹۴ مورد بررسی قرار

داده است. آثار معماری، خود، به تنهایی در بیش از ۲۰۰ رده‌ی مختلف، از تاق‌های پیروزی گرفته تا تالارهای سرپوشیده، معابد عدالت و دیگر بناهای عمومی قرار می‌گیرند. نکته‌ی جالب توجه در اینجا آن است که این پروژه‌ها تنها تحت نظر یک هیئت داوری (همچون زمان حاضر) نبود، بلکه این کار توسط دو هیئت داوری بزرگ انجام می‌گرفت و اگر تعداد هیئت داوران «هنرهای زیبا» به ۵۱ نفر می‌رسید (حصول قطعیت برای داوری پروژه)، در این صورت حدود ۴۰ نفر از «هنرمندان، سیاستمداران و دانشمندان» برای نقد معماری آن فراخوانده می‌شدند. سامبین با تأکید بر این تعداد نامتعارف، کنایه‌ای نیز می‌زند: «پیش از انجام قضاوت، این دو هیئتِ داوری بر تنظیم و تدوین فشرده‌ی معیارهای داوری‌شان متمرکز می‌شدند: تلاش چشمگیری که اکثراً از نظر داوران امروزی شایسته‌ی انجام نیست». چنین فرایند داوری به طرزی استثنایی در برابر پشت پرده‌ی زیبایی‌شناسی جهانی «هنرهای زیبا»[5] (که همان هیئت داوری روابط سیاسی را در نظر می‌گرفت) تشکیل می‌شد: نوعی از هیئت نخبگان برای کیفیت فضاهای عمومی.

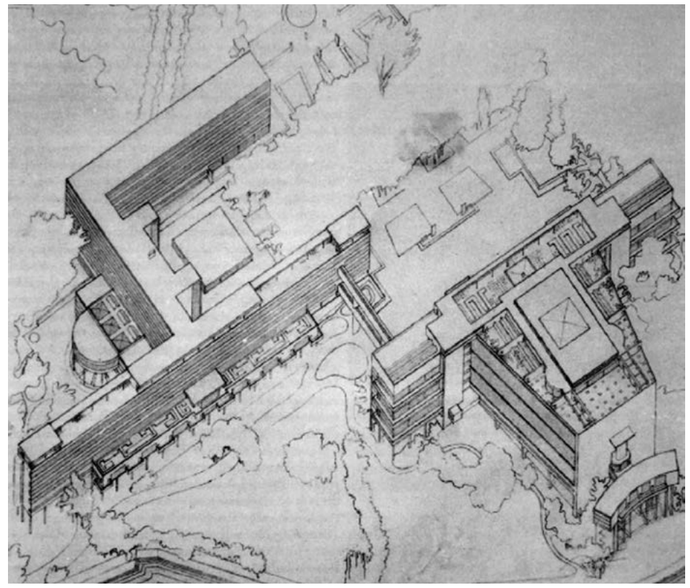
همانند بسیاری از تغییرات انقلابی، این مورد نیز [پژوهش در مسابقات معماری] در طول زمان در حال جا افتادن و به عمل آمدن بوده است و موضوع جالب توجه آنکه واژه‌ی «مسابقه» به موقع در دایرةالمعارف روش ذکر گردیده است: جایی که آنتونی کواتریمر دِکوینسی (Antoine Quatreme`re de Quincy) مقالات معماری آن را از سال ۱۷۸۸ تا ۱۸۲۰ نوشته است. در یک بازنگری، می‌توانیم بگوییم که او این حوزه را به عنوان «نهادی برای مسابقات عمومی» بنا نهاد که از هنرمندان در برابر تحقیر ناشی از غرور جاهلانه‌ی حامیان‌شان حفظ می‌نمود. تفکرات او بسیار دقیق بود و هنوز هم دقت آن در نقل قول زیر آشکار می‌شود. این جملات، خلاصه‌ی آن چیزی است که «وضعیت دشوار داوری»، حتی در زمان حاضر، نامیده می‌شود:

> هدف اصلی مسابقات، آن است که از انتخاب افراد ناآگاه و نادان در بین هنرمندان مسئول [داوری] آثار عمومی جلوگیری نماید و نیز مانع آن گردد که فریبندگی و توطئه به بهانه‌ی ذوق و استعداد بر آن کار چیره شود. بنابراین از یک طرف، هنرمندان نبایست قادر به توطئه و دسیسه باشند و از طرفی، افراد نادان و ناآگاه نیز نباید بتوانند انتخاب کنند: اما اگر هنرمندان، داوری کنند یا خود را به عنوان داور تلقی نمایند، در این صورت توطئه‌ی دیگری نیز دوباره ظاهر می‌گردد و اگر داوران به قضاوت درباره‌ی خودشان نپردازند در این صورت، جهالت تمامی موضوعات را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد.

موضوع قابل توجه آنکه در دیدگاه کواتریمر نسبت به فرایند داوری، از ارتباط و مقایسه‌ی آن با «روش قضایی» خودداری می‌گردد؛ به این معنی که فرایند داوری در معماری، دنباله‌رو امور قضایی و قانونی (حقوقی) نیست.

با گذری تاریخی در حدود ۱۲۵ سال بعد، با مسابقه‌ی شرم‌آور طراحی «کاخ ملل» در ژنو که در سال ۱۹۲۷ برگزار شد، روبرو می‌شویم. این پروژه می‌تواند به عنوان برخورد شدید نئوکلاسیسیسم و معماری مدرن تلقی شود. این پروژه قصد داشت تا به نمادی برای گردهمایی ملت‌ها پس از جنگ جهانی اول تبدیل شود. هیئت داوران یک طرح بسیار محافظه‌کارانه از معمارانی به نام نینوت و فلِگن‌هایمر (Nénot and Flegenheimer) در برابر پروژه‌هایی از لوکوربوزیه، هانس مایر و ریچارد نویترا که بسیار مدرن بودند، انتخاب کرد. لوکوربوزیه نمی‌توانست به سادگی نتیجه‌ی این مسابقه را بپذیرد و آن را نشانه‌ی کشمکش میان معماری مدرن و این آکادمی می‌دانست و در نهایت، پروژه‌ی خود را به نمادی واقعی تبدیل نمود.

از این منظر، شاید بتوانیم بگوییم او برنده‌ی مسابقه بود. اگرچه پروژه‌ی برنده (منتخب داوران) ساخته شد، تبدیل به اثری نشد که به طور معمول در مدارس معماری به نمایش گذاشته شود ــ برخلاف طرح لوکوربوزیه که در تاریخ معماری ماندگار گردید. پروژه‌ی ساخته نشده‌ی لوکوربوزیه واقعاً نمونه‌ی درخشانی از یک معماری با قابلیت می‌باشد (تصویر ۲). در طول قرن بیستم از این مسابقه به عنوان نمونه‌ای از ناتوانی هیئت داوران برای انتخاب بهترین راه حل معمارانه بسیار یاد شده است. به علاوه، این مسابقه فاقد شایستگی لازم برای دموکراسی در مقیاس جهانی بود؛ درحالی‌که انتظار آن می‌رفت الگویی برای سازمانی نمادین و الهام‌بخش باشد که امروزه به عنوان نیای سازمان ملل متحد شناخته می‌شود. با وجود آنکه هیئت داوران اساساً از معماران تشکیل شده بود، بااین‌حال نادانی و جهالت ایشان در زمینه‌ی تکامل ایده‌های معماری اثبات گردید و نیز این نتیجه حاصل شد که معماران صاحب‌نام از روی دسیسه راه ورود افراد تازه‌وارد را سد می‌کنند. سی سال طول کشید تا انجمن معماران و مهندسان



تصویر ۲. طرح لوکوربوزیه برای ساختمان سازمان ملل در سال ۱۹۲۷ (از بنیاد لوکوربوزیه) [Chupin, 2011]

سوئیس بتواند پس از این مسابقه‌ی مجادله‌آمیز، خود را ترمیم و بازیابی نماید: در آغاز دهه‌ی ۱۹۶۰ میلادی، مسابقه‌ی بزرگی (این بار برای سازمان بزرگ دیگری به نام «سازمان بهداشت جهانی» در ژنو) جایزه‌ی نخست خود را به معمار سوئیسی دیگری به نام ژان چومی (Jean Tschumi) اعطا نمود.

• قضاوت همگام با طراحی و داوری از طریق طراحی

اگر ما «طراحی» را به عنوان روشی تلقی کنیم که برای ساخت یک شیء، یک وسیله و یک پروژه به کار می‌رود و یا به عنوان فرایندی که برای تبدیل وضعیت موجود به حالت دلخواه و مورد انتظار استفاده می‌شود، در این صورت احتمالاً بسیاری از فعالیت‌های انسانی در رده‌بندی وسیعی به نام فعالیت‌های «تفکر طراحی» قرار خواهند گرفت. در کتاب معروف سیمون (Simon) به نام علوم مصنوعات (۱۹۶۹)، موضوع تفکر طراحی‌محور در تقابل با روش سنتی تفکر در علوم طبیعی مطرح گردیده است. شون (Schön) با تفسیر تفکرات دوراندیشانه‌ی او (سیمون) در آموزش معماری، توانست بعدها به تعریفی ساده و درعین‌حال قدرتمند از طراحی دست یابد که با عنوان «گفت‌وگوی تأثیرپذیرنده و پیچیده با مقتضیات یک موقعیت» شناخته می‌شود (reflective conversation). حال که برخی از چالش‌های مربوط به موضوع داوری را بررسی نمودیم، اجازه دهید تا ایده‌ی پیشنهادیمان در مدل داوری معماری را ارائه نماییم: «بیش از آنکه "داوری" به عنوان تافته‌ای جدا بافته از "طراحی" تلقی شود، می‌توان هیئت داوران را به عنوانِ "بازطراحی‌کنندگانِ پروژه‌ای که قابلیت برنده شدن دارد" در نظر گرفت»؛ به عبارتی دیگر، فرایند داوری، نیازمند آن است که داوران در مورد یک پروژه با هم به توافق نظر رسیده و به نقطه‌ای برسند که آن را مناسب بدانند و در حقیقت، در یک تصمیم مشترک، آن پروژه را از آنِ خود سازند. از آنجا که «برنده‌ی مسابقه» محصول فرایند داوری است، به لحاظ منطقی می‌توانیم بگوییم این پروژه در واقع «پروژه‌ی هیئت داوران» است ــ مثل اینکه داوران آن را طرحی کرده‌اند. براساس این فرضیه، اگر داوری در مقام مقایسه با فرایند طراحی در نظر گرفته شود، اولین گام، اقتباس از الگو و مدلی است که بتواند از پسِ پیچیدگی تشریح این فرایند برآید. بنابراین، این مدل طراحی باید بتواند امکان شناخت امور بنیادی در امر قضاوت را فراهم آورد. ما در اینجا قصد نداریم تاریخچه‌ی اصول و روش‌شناسی مربوط به طراحی را از دهه‌ی ۶۰ تا ۹۰ میلادی مرور کنیم. این کار را در جای دیگری انجام داده‌ایم ــ همچنان که مورخین مختلفی نیز همین کار را کرده‌اند؛ هدف این مقاله، آن است که به سه الگوی کلاسیک در این باب بپردازد و برای شروع کار، ساده‌ترین مدل انتخاب گردیده است.

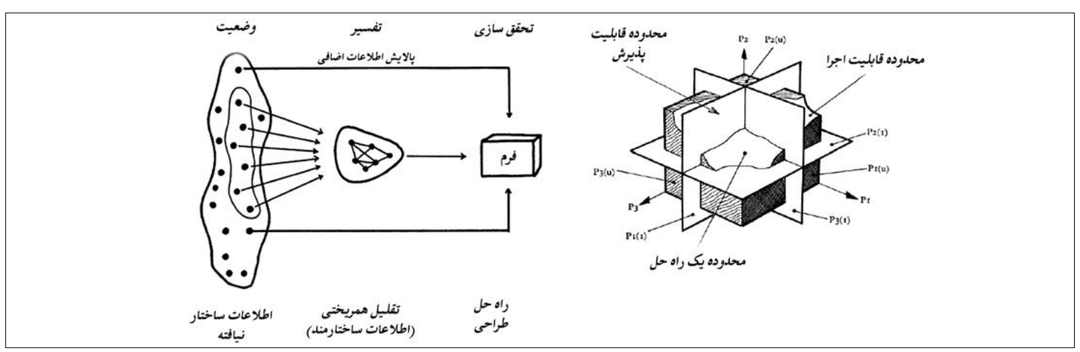
• محدودیت و مشکل تنوع [اطلاعات و نیازها] در طراحی

ما امروزه از مشکلات پیش روی افرادی که قصد بازنمایی فرایند طراحی را داشتند، آگاه هستیم. گرچه این دشواری‌ها توسط نظریه‌پردازان تشخیص داده شده است، برخی از آنها به راحتی حل‌شدنی به نظر نمی‌رسند. به طور مثال، اگرچه تنها تعداد کمی از نظریه‌پردازان هنوز به فرایند طراحی به مثابه «حل مسئله» می‌نگرند، این نگرش «در عمل» به عنوان یک پارادایم مورد قبول شناخته می‌شود[6]. پژوهشگر جوانی به نام گوردون بِست (Gordon Best) در گردهمایی تخصصی پورتموث[7] در سال ۱۹۶۷، رئوس کلی موضوعی با عنوان «محدودیت و مشکل تنوع [اطلاعات و نیازها] در طراحی» را ارائه نمود. در این مدل (شکل ۳. سمت چپ)، در مراحل اولیه، نیازهای طراحی به شکل بد و نامنظم قرار یافته‌اند. طراح از این وضعیت اولیه به سمت یک «راه حل طراحی» گام برمی‌دارد و در این گام به سازماندهی اطلاعات و انجام مجموعه‌ای از کارهای درهم تنیده و تفسیری می‌پردازد. گرچه این مدل نگاهی ساده‌انگارانه به تجربه‌ی طراح دارد، سؤال اینجاست که از طریق چنین مدلی، چه چیزهایی را می‌توان برای تشریح تجربه یک داور آموخت؟ هیئت داوران نیز مجموعه‌ای از طرح‌های پیشنهادی (انبوهی از اطلاعات سازمان‌نیافته) را دریافت می‌کنند و به راستی این واقعاً همان شرایطی است که داوران به هنگام روبرو شدن با تعداد چشمگیری از پروژه‌ها و جلسات بحث و داوری در آن قرار می‌گیرند. وظیفه‌ی داوران در گام بعد این است که پس از گذراندن یک سری از مراحل تفسیری، مناسب‌ترین راه حل طراحی را تعیین نمایند. این همان جایی است که کشمکش‌ها و تعارضات در فرایند داوری آغاز می‌شود. آیا این اختلاف‌ها در داوری ناشی از تعارض در تفسیرها، انواع سوءتفاهم‌ها، مشکلات درک و انتقال صحیح مطلب است یا چیزهای دیگر؟ پُر واضح است که «مدل بِست» برای پاسخ دادن به چنین سؤالی بسیار ابتدایی و کلی است.

در حقیقت «مدل بِست» برای همسو شدن با واقعیتِ رخدادهای موجود در «فرایند طراحی» و «داوری» بایستی برعکس گردد. بسیاری از مطالعات نشان داده‌اند که هیچ راه حل ساده‌ای برای یک مسئله وجود ندارد؛ این امر، نخست و در درجه اول، به دلیل آن است که مشخص نیست آیا ما با یک «مسئله» مواجهیم؟ و یا حداقل به دلیل آن است که ما با یک «مسئله‌ی سرکش» [دشوار یا غیرقابل حل] مواجهیم؛ هورست ریتل (Horst Rittel) این موضوع را به نحو آشکاری اثبات نموده است. اگر در مسئله‌ای با «ساختار شفاف و مشخص»، تمامی عوامل معین و شناخته شده هستند، در مقابل در مسئله‌ای با ساختار نامعین و پیچیده (دشوار) به احتمال قوی یک مؤلفه‌ی اصلی و مهم غیرقابل دستیابی است. «ریتل» و «وِبر» (Webber) در مقاله‌ی مشهور خود در سال ۱۹۷۳ حداقل ۱۰ نمونه از ویژگی‌های «مسائل دشوار و سرکش در برنامه‌ریزی» را تعیین نموده‌اند: عدم وجود فرمول و قاعده‌ی معین، عدم وجود قواعد خاتمه‌پذیر (زمان نامشخص برای یافتن مسئله‌ی طراحی)، راه حل‌هایی که درست و غلط نیستند، بلکه خوب یا بد هستند (ارزش‌محور)، نبود آزمون نهایی برای یک راه حل یا فرصت یادگیری از طریق سعی و خطا، بی‌شمار بودن تعداد راه حل‌های ممکن و غیره. علاوه بر این مسائل، ما نمی‌توانیم «پیش‌فرض‌های» داوران را نادیده بگیریم؛ درست همان‌طور که نمی‌توانیم تصور کنیم یک طراح بدون پیش‌فرض‌هایش به طراحی پروژه خود دست پیدا کند. پژوهش‌های متعدد و شناخته شده‌ای نشان داده‌اند که نه تنها پیش‌فرض‌ها، دیدگاه طراح را پالایش می‌کنند [فیلتر] بلکه در واقع، نقش تعیین کننده و ضروری در شروع فرایند طراحی برعهده دارند (که دارک آنها را «مولدهای اولیه» می‌نامد). در مورد بحث داوری نیز می‌توان گفت داوران هم ایده‌های پیش‌فرض خود را به همراه دارند؛ یا حتی پیش‌داوری‌های خود را (؟) بنابراین رفتار درست به هنگام روبرو شدن با این پیش‌فرض‌ها چیست؟ و افراد در مواجهه با محدوده راه حل‌های مورد پذیرش چگونه باید عمل کنند؟

• قلمرو قابلیت پذیرش و قلمرو قابلیت اجرا

این عنوانی است که توسط بروس آرچر، دیگر چهره‌ی معروف در بحث «روش‌های طراحی» در نشست پورتموث (۱۹۶۷) به عنوان یک مدل «نودکارتی» از پیچیدگی یک راه حل ارائه گردید. با توجه به دیاگرام (شکل ۳، راست)، قلمرو راه حل، در فصل مشترکِ قلمرو قابلیتِ پذیرش و قلمرو قابلیت اجرا می‌باشد. این دوسویگی برای داوران یک مسابقه نیز امر آشنایی است و آنها به طور مداوم بین آنچه که «قابل قبول است» و آنچه برای موقعیت مفروض «قابل اجراست» مردد هستند. بااین‌حال، این مرزها به دانش آنها وابسته است و از طریق پیش‌فرض‌ها و توانایی ایشان برای تشخیص حدود طرح قابل قبول و طرح قابل اجرا فعال می‌شود. چند بار شنیده‌اید که داوران طرحی را غیرعملی دانسته‌اند؟ نه به دلیل اینکه از نظر فنی غیرممکن است، بلکه به دلیل آنکه بعضی از اعضا نمی‌خواهند محقق شود.



شکل ۳. راست: «ناحیه‌ی راه حل». شکل مدل دِکارتی ب. آرچر که محدوده‌ی قابلیت اجرا، قابلیت پذیرش و راه حل طراحی را از هم جدا می‌کند: «به هم پیوستگی حالات متشکل از یک اَبَر صفحه n بعدی در محدوده‌ی قابلیت اجرا»

چپ: «طراحی به مثابه فرایندی برگشت‌ناپذیر»؛ الگویی از محدودیت پیش‌رونده «تنوع اطلاعات ساختارنیافته‌ی اولیه» که توسط گوردون بست در نشست پورتموث در سال ۱۹۶۷ میلادی ارائه شده است. [Chupin, 2011]

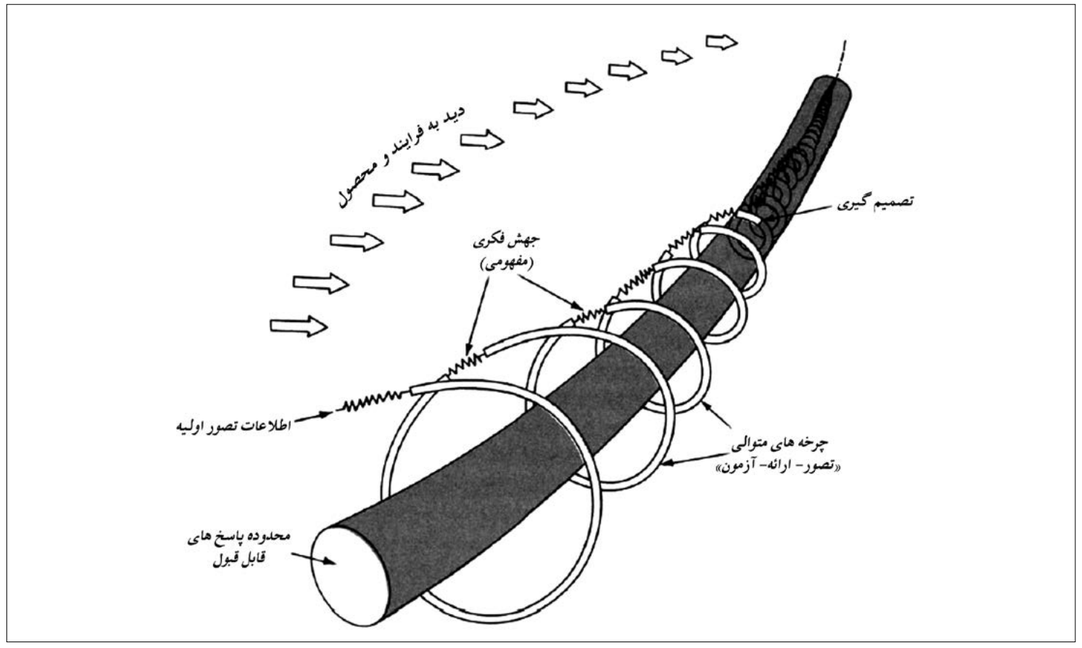
• «زایزل» و ترکیب الگوهای مارپیچی

اجازه دهید تا به یکی از جدیدترین مدل‌ها بازگردیم که مختصر و جامع است (شکل ۴). جان زایزل (John Zeisel) در سال ۱۹۸۱ در کتاب جستاری از طراحی[۸]، این مدل را براساس چارچوب نظری رفتارگرایی پیشنهاد داد و در سال ۲۰۰۶، با الهام از واژگان رشته‌ی علوم اعصاب، دوباره آن را منتشر کرد. این مدل در نتیجه‌ی ترکیب چندین الگوی مارپیچی است که طی ۵۰ سال تاریخ مدل‌سازی طراحی شکل گرفته‌اند. ما در اینجا بدون پرداختن به اثبات اعتبار این مدل برای بازنمایی فرایند طراحی، تنها بر آنچه که ممکن است با «نظریه‌ی قضاوت» ارتباط داشته باشد، متمرکز می‌شویم. با نگاهی دقیق می‌توان فهمید که این دیاگرام، یک سری از تکرارها (چرخه‌ها) را نشان می‌دهد که از یک «تصور اولیه» (نسبت به شرایط) آغاز می‌شود و در پیوستگی نزدیک با «محدوده‌ی پاسخ‌های قابل قبول»، به دور آن می‌گردد [چرخه‌های تفکر همواره در محدوده‌ی پاسخ‌های قابل قبول انجام می‌گیرد]. بنابراین با توجه به این مدل می‌توان نتیجه گرفت که هر داور نیز برای اطمینان از درک کامل پروژه‌های پیشنهادی باید به مرور ارائه‌ی تصورات خود در طول چندین چرخه بپردازد. بااین‌حال، این چرخه‌ی مقایسه‌ای [تصورات داوران نسبت به طرح‌ها] برای نزدیک شدن به انتخاب پروژه‌ی برنده کافی نیست. داوران باید بتوانند تا «جهش‌های فکری» انجام دهند که اغلب از طریق «تفکر مقایسه‌ای» انجام می‌پذیرد. در نهایت آنها بایستی قادر باشند تا پس از تعداد متغیری از چرخه‌های تصور و ادراک همراه با تفکر مقایسه‌ای، تصمیم بگیرند. می‌توان گفت ارتباط میان یک داور و یک پروژه، به چرخه‌های تصور و ارائه بستگی دارد؛ به عبارتی دیگر، داوران باید در یک مسیر پیش‌رونده، به بازنمایی بهترین طرح پیشنهادی ممکن [در ذهنشان] بپردازند. علاوه بر این، به این نکته نیز توجه داشته باشید که این مدل خطی نیست، چرا که ادراک داوران از این فرایند نیز اصلاً خطی و رشدی نیست. در این مدل یک نقطه‌ی حرکت و یک نقطه‌ی مقصد وجود دارد، ولی با وجود این، لحظاتی وجود دارند که داوران می‌بایست به عقب بازگردند (فرایند برگشتی) و اثرات [مرور دوباره] آن را منعکس سازند. با اینکه به نظر می‌رسد داوران با این کار پسرفت می‌کنند، در واقع با توجه به شکل سه‌بعدی و غیرمسطح این مدل حلزونی (که تمامی شاخصه‌های یک فرایند بازگشتی را دارد)، آنها در درک خود از شرایط موجود به پیشرفت دست پیدا کرده‌اند.

به‌هرحال، در ارائه‌ی یک مفهوم بسیار مهم برای درک موضوعاتی چون طراحی و داوری نقادانه، چشم‌پوشی از موضوع «بازتاب‌پذیری» [برگشت به عقب ــ اصلاح تصور قبلی و اعمال آن] امکان‌پذیر نیست؛ دونالد شون این موضوع را در کار خود بسیار برجسته ساخته و ما نیز آن را در بخش نخست این مقاله یادآوری نمودیم. در حقیقت، «بازتاب‌پذیری» و «قدرت تصور و تخیل» با هم مرتبط هستند. بهترین طراحان به سختی با تعداد کمِ چرخه‌های تصور قانع می‌شوند. آنها به طور مداوم پروژه‌های خود را غنا می‌بخشند و در چالش با پیش‌فرض‌هایشان، قادر می‌شوند تا به میزان معینی از پروژه‌ی خود فاصله گرفته (فاصله‌ی بحرانی) و از رویکرد [معمول] خود دور شوند: تمام شاخصه‌های یک کار «متفکرانه» (بازتاب‌محور) که توسط شون تعریف شده است. نکته‌ی آخر اینکه یک متفکر با شاخصه‌های پیش‌گفته (بازتاب‌محوری) باید مرتباً در چالش با اصول بنیادین و نظام [تفکری] خود و حداقل حقانیت معیارها و خط مشی‌ها باشد. در حقیقت، در مدل «زایزل»، موضوع بازتاب‌محوری به وسیله‌ی «ردیفی از فلش‌ها در طول مسیر پیشرفت پروژه» بیان شده است و نویسنده آن را با عنوان «دید فرایند و محصول» نامگذاری نموده است. ارتباط این موضوعات با مسئله‌ی داوری چگونه می‌تواند بیان شود؟ نخست می‌توان گفت که داوران از توانایی یکسان در نگرشِ متفکرانه و بازتاب‌محور (که با تجربه، عادت و تفکر انتقادی به دست می‌آید و مخصوصاً برآمده از فرهنگ اصلی آن قلمرو می‌باشد) برخوردار نیستند. با توجه به این مسئله، داوران نباید در ایده‌ها و نظرات خود نسبت به پروژه‌ی برنده ثابت بمانند (به عنوان نمونه، نسبت به پروژه ترجیحی خود، یا پروژه‌ای که خود اگر معمار بودند آنطور آن را طراحی می‌کردند). آنها می‌توانند از نقطه‌نظرات مزیتی متفاوت به یک پروژه نگاه کنند و بدین ترتیب باید بتوانند به عقب بازگردند و دوباره تفکر کنند و اگر ضروری است به دیدگاه‌های دیگران گوش فرا دهند (چالش خود) تا شاید نسبت به پروژه‌ای که در ابتدا از دیدشان جا مانده، تجدید نظر کنند. به عبارتی دیگر، آنها می‌توانند «پروژه»ی خود را غنا بخشند، پیش‌فرض‌های خود را به چالش بکشند و درست همانند یک طراح، یک فاصله‌ی بحرانی از رویکرد خود داشته باشند. در مددِ «داوری از طریق طراحی»، داور احتمالاً بسیار شبیه رئیس یک دفتر معماری یا طراحی شهری است که حتی به ندرت سروکارش با مداد و یا رایانه می‌افتد و تنها در لحظاتی بحرانی از پروژه، از او خواسته می‌شود تا به تجدید نظر، تصمیم، تصویب، ارزیابی، سنجش و تغییر جهت کار و غیره بپردازد. اکثر این کارها، اعمال متفکرانه معمول هستند که مفهوم صحیح خود را تنها هنگامی می‌یابند که به طور دقیق‌تر به ارائه‌ی پیچیدگی یک روش عمومی برای ارزیابی پروژه بپردازند و این همان دلیلی است که رد شدن فرایند داوری بر مبنای فقدان نمایندگی عمومی آن، تنها یک ناکامی ناشی از یک داوری بد است.

• نتیجه‌گیری

در این مقاله، تجربه‌های مختلفی از قضاوت کیفی معماری مورد بررسی قرار گرفته است که در طی یک روند صعودی تاریخی از برگزاری مسابقات معماری و برنامه‌ریزی شهری در بین نهادهای دموکراتیک طراحی فضاها و ساختمان‌های عمومی نشان داده شده است. ما یادآوری کرده‌ایم که قدمت و سابقه‌ی این فرایند (مسابقات) ضامن صحت و درستی شیوه‌اش و نیز پذیرش آن نزد عموم نیست. چنانکه ناتوانی‌های بزرگی در قضاوت کیفی حتی برای ساختمان‌هایی که بایست نمادین و شاخص می‌بودند نیز وجود داشته است. پس از ملاحظه «مدل قضایی» پیتر کالینز برای داوری مسابقات (که در آن هیئت داوری، منحصراً متشکل از قضات حرفه‌ای بود و درک ایشان از مسائل پیچیده و سرکش با مشکلاتی همراه بود)، ما رویکرد جدیدی در داوری پیشنهاد دادیم که عنوان آن «داوری از طریق طراحی» می‌باشد. این مدل برای تکمیل تاریخچه و سابقه‌ی کوتاه «روش‌شناسی طراحی» بسیار مفید بوده و در موقعیت‌های پیچیده‌ی طراحی نیز می‌تواند اساساً دنباله‌رو خصوصیات بنیادینِ نگرش متفکرانه به طراحی[۹] باشد. این الگوی نظری پیشنهادی نباید با توصیف عملکرد واقعی هر داور اشتباه گرفته شود، و بیشتر باید عنوان الگویی برای بهبود جریان‌های فعلی آن [داوری] محسوب گردد. در نهایت می‌توان اهداف و مقاصد این الگو را به این صورت خلاصه نمود: ایجاد وضوح بیشتر در تشریح فرایند داوری با ملاحظه‌ی تنش واقعی بین اخلاق و زیبایی‌شناسی؛ ایجاد رویکرد متفکرانه‌تر در فرایند داوری؛ انعکاس بهتر علایق عموم؛ شفاف‌تر کردن انتخاب و تصمیم نهایی و نسبت دموکراتیک بیشتر در فرایند مسابقات.



شکل ۴. الگوی مارپیچی زایزل (۱۹۸۱). در ویرایش سال ۲۰۰۶ این مدل، که ۲۵ سال بعد انجام گرفت، نویسنده به طور کامل آن را دوباره فرمول‌بندی نمود و در این کار از پیشرفت‌های علم عصب‌شناسی و پژوهش هوش مصنوعی بهره گرفت. درهرحال جریان حلزونی در این مدل باقی مانده است: یک ترکیب بین‌رشته‌ای بر مبنای رویکرد رفتارگرایانه. [Chupin, 2011]

پی‌نوشت

۱. معادل واژگانِ Design Process, Design Thinking, Decision Making ؛ متفکرینی همچون: هربرت سیمون (۱۹۵۷)؛ هربرت سوینبرن (۱۹۶۷)؛ کریستوفر جونز (۱۹۷۰)؛ ریموند استودر (۱۹۶۹)؛ کریستوفر الکساندر (۱۹۶۴)؛ بروس آرچر (۱۹۷۰)؛ هورست ریتل (۱۹۷۲)؛ ولادیمیر بازجاناک (۱۹۷۴)؛ جان زایزل (۱۹۸۱)؛ برایان لاوسون (۱۹۸۰)؛ نایجل کراس (۱۹۸۲)؛ دونالد شون (۱۹۸۳)؛ پیتر روو (۱۹۸۷)؛ رالف فاست (۱۹۸۸)؛ ریچارد بوچانان (۱۹۹۲) و غیره به ارائه‌ی پژوهش‌هایی در این زمینه پرداخته‌اند.

۲. موضوعاتی همچون خلوت، فضای شخصی، قلمروپایی، امنیت و شناخت نیازهای انسانی به عنوان مقولات مهم در این زمینه مورد توجه قرار گرفتند. از جمله منابع اصلی این حوزه نیز می‌توان به: انگیزش و شخصیت (آبراهام مازلو)؛ آفرینش نظریه‌ی معماری؛ نقش علوم رفتاری در طراحی محیط (جان لنگ)، بعد پنهان (ادوراد تی. هال)، محیط و رفتار اجتماعی (ایروین آلتمن)، روان‌شناسی محیطی (فرانسیس تی. مک اندرو) و غیره اشاره نمود.

۳. از منابع موجود در این زمینه می‌توان به: سیستم‌های قضاوت در طرح معماری (سامی حصید، ۱۹۶۱)؛ داوری معمارانه (پیتر کالینز، ۱۹۷۱)؛ معماری و اندیشه‌ی نقادانه (وین اتو، ۱۹۷۸)؛ داوری ارزش معمارانه (ویرایش از: ویلیام ساندرز، ۲۰۰۷)؛ شهر معیوب؛ در باب داوری معماری (سمیر یونس، ۲۰۱۲)؛ پرسشگری درباره‌ی داوری معماری؛ مشکل ضوابط در ایالات متحده (استیون مور و باربارا ویلسون، ۲۰۱۳)؛ مسابقات معماری و تولید فرهنگ، کیفیت و دانش (ویرایش از: شوپن و همکاران، ۲۰۱۵)؛ و غیره اشاره کرد.

4. Chupin, Jean-Pierre (2011). Judgment by design: Towards a model for studying and improving the competition process in architecture and urban design. Scandinavian Journal of Management, 27, 173-184. Retrieved February 4, 2018. From https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0956522110001405

5. against the backdrop of a globalizing aesthetics of fine arts

۶. با وجود آنکه مشکلات موجود در نظریه‌ی «طراحی به مثابه حل مسئله» شناخته شده، بااینحال نظریه‌پردازان هنوز نتوانسته‌اند در بخش عملی طراحی، این مشکلات را حل کنند یا جایگزین بهتری برای آن بیابند؛ در نتیجه این نظریه هنوز هم در بخش عملی طراحی پرکاربرد است.

7. Architecture Symposium, Portsmouth School of Architecture, 1967

8. *Inquiry by Design*

9. Reflective way of looking at design

گزارشی از نشست «تحلیل چهار دهه معماری معاصر ایران»

[عکاس: سپهر یزدانی]

سخنرانان: وحید قبادیان، محمد ضیمران، داراب دیبا

اعضای پنل: علیرضا بندرآباد، مهرداد متین

تهیه‌ی گزارش: جمال اسماعیل‌زاده

در روز ۱۶ اردیبهشت ۱۳۹۷، به مناسبت روز معمار، در سالن اجتماعات دانشکده‌ی معماری و شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، همایش تحلیل چهار دهه معماری معاصر ایران با حضور اساتید دانشگاه، مهندسان و دانشجویان معماری و شهرسازی تشکیل شد. خانم مهندس شهرزاد رحمتی اجرای این مراسم را برعهده داشتند. پس از شروع جلسه، دکتر قبادیان به عنوان سخنران نخست، ضمن قدردانی از اساتید خود، دکتر ضیمران و دکتر دیبا، بحث خود را آغاز نمود. ایشان با تشریح وضعیت تدریس دروس معماری معاصر بیان فرمودند:

معماری معاصر ایران در دانشکده‌های معماری ما مغفول مانده است. در محیط آکادمیک معماری در ایران، هیچ واحد درسی‌ای تحت عنوان "معماری معاصر ایران" وجود ندارد. در مقاطع تحصیلی معماری در کشور ما، تاریخ تمدن و معماری از عصر نوسنگی تا ویکتورین و معماری معاصر غرب تدریس می‌شود، ولی آنچه مربوط به معماری معاصر ایران می‌باشد به دانشجویان گفته نمی‌شود. این امر سبب بیگانگی دانشجو با حوزه‌ای که پس از دانشگاه وارد آن می‌شود می‌گردد. دانشجو پس از ورود به حرفه‌ی معماری متوجه می‌شود که بهترین و شاخص‌ترین معماری که در بازار مورد توجه است، همان معماری است که در دانشگاه نقد و نفی می‌شود.

یکی از مباحث امروز معماری ایران بحث نما رومی است. بهترین کیفیت اجرای ساختمان که توسط معماران در اقصی نقاط ایران انجام می‌شود در این سبک معماری مشاهده می‌شود؛ یعنی ساختمان نما رومی و ما اگر بخواهیم نما رومی را از معماری حال حاضر ایران حذف کنیم بخش قابل توجهی از ساختمان‌ها با کیفیت خوب را از دست می‌دهیم. این نوع معماری به علت کیفیت مناسب اجرا و زیبایی و ترکیب، سبب علاقه‌ی مردم، خصوصاً قشر مرفه جامعه شده است. درست است که از نظر کانسپت اشتباه است، اما از نظر اجرا بسیار با کیفیت خوب انجام می‌شود.

متأسفانه این نشان می‌دهد که ما یک خلأ بسیار بزرگی داریم بین آنچه در دانشگاه تدریس می‌شود و آنچه در بازار حرفه‌ای اجرا می‌شود. حرف‌های روشنفکری دانشگاه در بازار معماری حرفه‌ای خریدار چندانی ندارد. ما در جامعه‌ی دانشگاهی نمی‌توانیم راه حل‌های مفیدی برای درمان مشکلات معماری معاصر خود بدهیم و یکی از دلایل آن، عدم توجه آموزش ما به معماری معاصر ایران است. معماری حال حاضر ایران را می‌توان به چهارگونه تقسیم نمود:

۱. معماری عوام: معماری بساز و بفروشی و سوداگری، معماری مدرن ابتر

۲. معماری آوانگارد: معماری مجله‌ای و دانشگاهی و معماری جایزه بگیر، سبک‌های معماری مدرن و پس از مدرن

۳. معماری ایرانی اسلامی: که در چهار دهه‌ی اخیر بسیار بحث و تحلیل در مورد آن انجام شده است، ولی نتایج موفقی نداشته و حتی نظریه‌پردازان این سبک نمونه‌ی مشهودی از آن ارائه نمی‌کنند. در بحث از نمونه‌ها به معماری گذشته و دوران سلجوقی و صفوی برمی‌گردند که این درست نیست چون بحث در مورد سال‌های معاصر است و باید نمونه‌ها اکنونیت داشته باشد، یا به سوی معماری هویت‌گرا و هویت سرزمینی می‌روند که این نیز عینیت زیادی ندارد.

۴. معماری لاکچری: معماری‌ای که به آن معماری وی‌آی‌پی و یا همان نما رومی گفته می‌شود. این نوع معماری جزء موفق‌ترین معماری‌های حال حاضر است و معماران بسیاری را به خود جلب کرده است. ساختمان‌های بسیاری با کیفیت‌های عالی می‌سازند، سمینارها و مجلات مختلف دارند و بازار ساختمان‌های گرانقیمت را در دست دارند.

اگر پس از صد سال به معماری معاصر ما نگاه شود این معماری درست است، ترکیب مناسب دارد، اجرای درست دارد، مصالح مرغوب و تناسبات درست دارد؛ اما این نوع معماری از نظر کانسپت و ایده کاملاً اشتباه است. معماری ما باید بزرگداشت فرهنگ ما باشد و نه فرهنگ یونان و روم باستان.

دانشگاه علاوه بر اینکه باید معمار تربیت کند، درعین‌حال باید معمار مؤلف نیز تربیت کند. معمار مؤلف، فردی است که می‌تواند خط بدهد، جهت بدهد و سمت‌وسو دهد، ولی ما عملاً می‌بینیم که نتوانستیم معمار مؤلف تربیت کنیم. معمار مؤلفی که ما از آن پیروی می‌کنیم در غرب است و ما از او الگو می‌گیریم.

معمار مؤلف ما کسانی مانند پیتر آیزنمن، زاها حدید و نورمن فاستر هستند. حتی تاریخ‌نویسان معماری ما از غرب آمده‌اند. کسانی مانند آرتور پوپ و آندره گدار که نهایت معماری ایران را تا عصر قاجاریه می‌دانند. حتی پیرنیا تولد معماری قاجاریه را آغاز انحطاط معماری ایران می‌داند. مسئله‌ی مهم این است که باید با طبقه‌بندی صحیح، معماری معاصر ایران وارد مباحث درسی دانشگاهی شود تا شناخت درستی از وضعیت کنونی معماری حاصل شود.

پس از دکتر قبادیان، دکتر ضیمران مباحثی مطرح کردند که به آن اشاره می‌شود: ایشان بحث خود را از موانع شکل‌گیری مدرنیته در ایران شروع کردند که خود پایه‌ی همین نابسامانی‌های موجود می‌باشد.

> در رشته‌های علوم انسانی و معماری که مجموعه‌ای از علوم و هنرها است، طرح بغرنج و طرح مسئله‌ی اصلی، ما را به سوی شناخت و حل مسئله می‌برد و به نظر من، هنوز چارچوب‌های طرح بغرنج ما مشخص نیست. معلوم نیست ما چه را از کجا باید شروع کنیم. به قول مرحوم دکتر شایگان، ما در سیصد سال گذشته در تعطیلات تاریخی به سرمی‌بریم. آنچه ذیل بحث تجدد مطرح می‌شود، اعم از معماری تجدد و زیبایی‌شناسی تجدد، همگی ترجمه‌هایی است که در برابر ما قرار گرفته و مبانی و بنیادهای آن برای ما شناخته نشده و مشکل از همین‌جا شروع می‌شود.

طرح مسئله‌ی روش که از زمان دکارت پدیدار شد هنوز برای ما مشخص نیست. از پایان‌نامه‌ها این حاصل می‌شود که آنچه به عنوان روش مطرح می‌شود هنوز شناخته نشده است. ما باید مبانی شکل‌گیری فرهنگ محلی و جهانی و نسبت بین این دو را در شناخت تئوری مسئله بپذیریم و بعد سراغ بُعد عملی آن برویم تا نسبت بین این دو عالم فرهنگ محلی و ملی و فرهنگ جهانی پدید نیاید و شناخته نشود به ادامه‌ی مسیر نمی‌توان رسید. یکی از دلایلی که منتقدان و تاریخ‌نویسان معماری ایران را تا پایان صفویه می‌بینند همان نکته است. در دوران سنت تمام عوامل پدیدآورنده‌ی آن مشخص بوده، اما پس از ورود ایران به دنیای جدید در طی جنگ‌های ایران و روسیه، دیگر شناخت جهان قدیم کارایی لازم برای شناخت عصر جدید را نداشت.

دکتر دیبا پس از دکتر ضیمران مباحث خود را مطرح نمودند. ایشان پس از قدردانی از دکتر قبادیان و دکتر ضیمران در توضیح اهداف محیط آکادمیک برای مطرح کردن معماری ایران، به معرفی کتاب خود که با همکاری وزارت خارجه به زبان انگلیسی چاپ شده است، پرداختند.

> هدف چاپ این کتاب به دلیل نظری بود که در جهان نسبت به ایرانیان وجود دارد که خوب نیست و آنها فکر می‌کنند معماران ایرانی چیزی برای ارائه ندارند. اما این کتاب به شناخت کارهای معماران فعال ایرانی به دیگران کمک می‌کند. جمع‌آوری این کتاب با سه ژوری مختلف در جهت بهتر نشان دادن معماری معاصر ایران به جهان قدم برداشته است. نظر من پس از چاپ این کتاب این است که بزرگ‌ترین نقص معماری ایران، نبود اندیشه‌ی پشت کار است. ایرانی‌ها ذوق هنری دارند، ولی چیزی فراتر از آن نیست. این خود یکی از کاستی‌های آموزش ماست که به طور مثال، ترم اول با دروس ترکیب و فرم شروع می‌شود، حال آنکه بحث اصلی، فلسفه و اندیشه است. روش درست آموزش معماری، شناخت درست اندیشه و پس از آن، ترسیم و شکل‌گیری فرم است. روش تدریس اشتباه موجود میراث باوهاوس است که در زمینه‌ی ساخت معماری کار دارد و ما تا اندیشه‌ی معماری را نفهمیم، کانسپت کار به وجود نمی‌آید.

به طور نمونه، برنده‌ی سال ۲۰۱۸ پریتزکر که اهل هند است و یا افراد دیگر هندی اندیشه‌ای دارند که خدمت به انسان هندی است و می‌خواهند سقفی بر مردمانشان باشد. افراد دیگر که هرکدام دنبال اندیشه‌ای هستند تا معماری بهتر پدید آید و اینها همه از فلسفه شروع می‌شود. نه این فلسفه‌ای که آیزنمن دنبال می‌کند یا برنارد چومی که از دیکانستراکشن دریدا می‌گیرند و آن نیز به نوعی به فرم می‌انجامد و نگاهشان فرمال است. خود دریدا هم می‌نویسد که شما کارتان ساخت است و چه ربطی به فلسفه‌ی ما دارید. بحث‌های فلسفی مدنظر این است که انسان کجا ایستاده و کجا دارد کار می‌کند و چی کار دارد می‌کند و برای رسیدن به آن باید یک فرهنگ گسترده پدید بیاید.

مطالعه‌ی برخی کتاب‌ها برای ایجاد چارچوب ذهنی برای پدید آمدن اندیشه بسیار مهم است که در فرهنگ‌های مختلف پدید می‌آید. یکی از کتاب‌هایی که می‌توان معرفی کرد کتاب دیوید اسپر ــ که دکترای ادبیات دارد ــ به نام معماری و ادبیات مدرن (*Architecture and Modern Literature*). وقتی راجع به ادبیات صحبت می‌شود به تمام ادبیات جهانی اشاره می‌شود. به عنوان مثال، کتاب‌های داستایفسکی، دانته و گوته که مسائل جهانی در آن اشاره می‌شود، سبب پدید آمدن اندیشه‌های جهانی می‌شوند. معماران جهان حتی اگر الگو می‌خواهند بگیرند از اندیشه‌های مترقی انسانی الگو می‌گیرند؛ اما ما می‌رویم از الگوهای فرمال آنها ایده می‌گیریم و به اندیشه در معماری کاری نداریم.

هویت، دیگر امروزه معنایی ندارد، زیرا ما هویت متکثریم. به طور مثال، خودِ من، هم ایرانی‌ام، هم سوئیسی‌ام، هم اسپانیایی و همه جا احساس خوبی دارم. ما امروزه باید فرامرزی فکر کنیم و فرامرزی زندگی کنیم. معماران امروز ما به جای آنکه فرامرزی فکر کنند، از الگوهای فرامرزی آماده الگو می‌گیرند و این عیب است. ما اگر تمدن جهانی را در ادبیات جمع کنیم اینها جهانی است، مثلاً قمارباز از پدیده‌های این ادبیات جهانی است. ما اگر به این مفاهیم جهانی توجه کنیم و برخی از داده‌هایی که در فرهنگ خود داریم بتوانیم در آن وارد کنیم، می‌توانیم معماری‌هایی مانند کارهای آندو پدید بیاوریم. ما می‌توانیم از الگوهای آموزشی جهان بهره گیریم؛ به طور مثال در لوزان سوئیس در سال اول، دروس جامعه‌شناسی و فلسفه آموزش داده می‌شود و سبب پدید آمدن همان اندیشه‌ی مورد نظر می‌شود. به نظر بنده این اشتباه است که اینگونه دروس را به جای ابتدای راه، در دکترا آموزش می‌دهیم. این سبب می‌شود تا معماری با اندیشه‌ی بهتر پدید آید.

در بخش دوم سمینار، پنل گفت‌وگو برگزار شد و اعضای پنل شامل: دکتر قبادیان، دکتر دیبا، دکتر ضیمران، دکتر متین و دکتر بندرآباد، رئیس دانشکده‌ی معماری و شهرسازی واحد تهران مرکز بودند. در ابتدا در مورد سؤالی که در مورد رابرت ونتوری و معماری نشانه‌ای او که آیا فقط نشانه‌ها به صورت فرمالیستی برای او حائز اهمیت است؟ دکتر دیبا در پاسخ بیان کردند: «اتفاقاً نظر ونتوری این نیست که فقط به ایده‌ی فرمالیستی توجه کنیم، بلکه باید در شهر حرکت کرد، با فرهنگ آن آشنا بود و براساس آن معماری کرد. به طور مثال، شهر لاس‌وگاس که پر از کاربری‌های مختلف با تنوع گوناگون است از ریشه‌ی آمریکایی بیرون آمده و نشانه‌ی یک شهر پرتحرک آمریکایی است و با گذر از شهر باید به نشانه‌ها رسید. ترجیح ونتوری در جامعه‌شناسی است و این اندیشه‌ی پشت معماری رابرت ونتوری می‌شود.

دیبا در ادامه انتقادی به سیستم آموزشی ایران کرده و روند ثابت مسیردهی توسط سیستم آموزشی کشور که به هیچ وجه اجازه‌ی تنوع و تغییر مسیر را به دانشجو نمی‌دهد به نقد کشید که این باید تغییر کند تا دانشجویان بتوانند با مطالعه و گوناگونی در روش‌های تدریس به داده‌های خود بیفزایند، نه اینکه یک مسیر خاص توسط استاد مشخص شود و دانشجو مجبور به طی کردن این مسیر غلط باشد.

دکتر متین در راستای شناخت مشکل معماری معاصر ایران، عدم شناخت از وضعیت معماری کشور را مطرح کرده و ایران معاصر را با دوران قرن نوزدهم و اکلکتیسم آن مقایسه فرمودند که موجب فقدان اصالت در معماری می‌شود. «دنیای جدید که دنیای پلورالیسم است فردگرایی و سلیقه‌های شخصی سبب آشفتگی در معماری شده است و مفهوم سیستم به کنار رفته است. بنابراین، این آشفتگی قهری و اجتناب‌ناپذیر است. با توجه به تغییر کیفیات مصالح، امروز امکان بهره‌گیری از میراث ارزشمند گذشته در دوران معاصر میسر نیست و باید در جست‌وجوی راه و روشی برای ایجاد پیوند میان فرم‌های پیشین با مصالح جدید بود.»

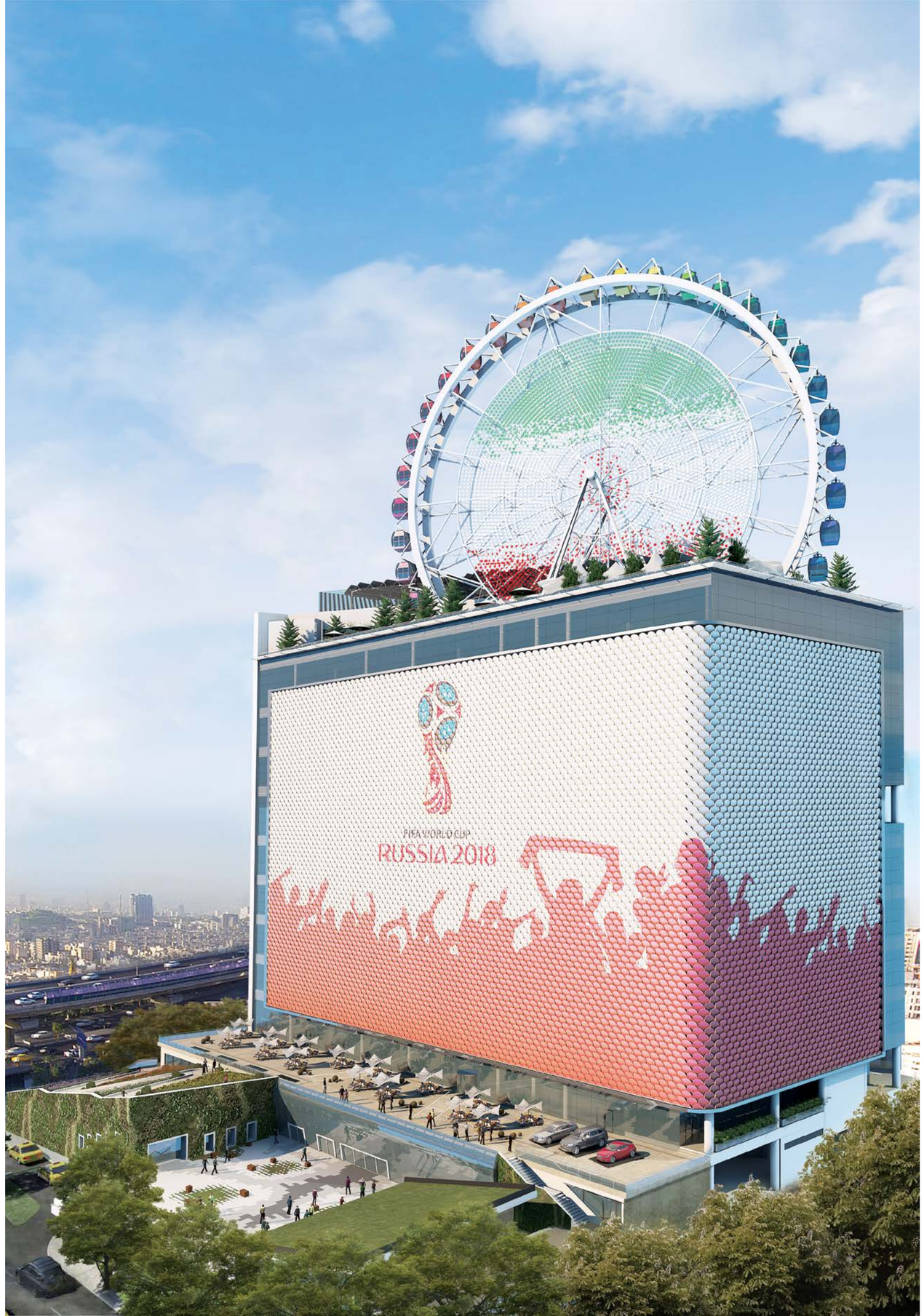
دکتر ضیمران در همین رابطه به نوع آموزش ابتدایی دوران دانشگاه که در کشورهای پیشرفته وجود دارد، اشاره می‌کنند و متذکر می‌شوند در این مراکز در ابتدا دروسی تحت عنوان liberal art education شامل ادبیات، جامعه‌شناسی، مردم‌شناسی، تاریخ و دیگر دروس علوم انسانی تدریس می‌شود که سبب شناخت ادامه‌ی مسیر آموزشی فرد می‌گردد؛ اما در اینجا یک سری واحد درسی اختصاصی برای رشته‌ها تعیین شده است که سبب می‌شود دانشجو با دیگر مفاهیم مرتبط ناآشنا باشد و ذهن خالی از مفاهیم اجتماعی در رشته‌ی مرتبط نمی‌تواند در رشته‌ی مورد نظر سبب خلاقیت و نوآوری شود. باید برای حل این مشکل یک فکری به حال مقدمات برنامه‌ریزی درسی در کشور داشت. به‌خصوص در دوران کارشناسی که دانشجو بتواند با مفاهیم انسانی از جمله خردورزی، عقلانیت، آزادی و انسانیت آشنا شده و بتواند تفکر انتقادی را چراغ راه خود قرار دهد.

دکتر بندرآباد ضمن تبریک روز معمار و تشریح برنامه‌ی دانشگاه به سؤال اصلی که معماری چهل سال اخیر چه شاخصه‌ای دارد بازمی‌گردد و ضمن اشاره به اینکه اولین نشانه از نظر برخی، زیبایی‌شناسی آن است به مسائل دیگری، از جمله شناخت پارادایمی که در آن زندگی می‌کنیم اشاره می‌کنند و اینکه برای شناخت این، آیا فقط باید کتاب خواند و یا یک شبه می‌توان به آن شناخت رسید؟ معماران مؤلفی چون لوکوربوزیه به این دلیل مؤلف بودند که شناخت درستی از پارادایم موجود در دوره‌ی خود داشتند و او در ادامه به تأثیر تغییر پارادایم‌ها بر تغییر روند فکری و فرهنگی دنیا، به طور مثال از دنیای مدرن به پسامدرن اشاره کرده و اضافه می‌کند: «ما نیز برای رسیدن به هدف باید با این تغییرات آشنا شده و خود را با این تغییرات همساز کنیم. رسالت اصلی معماری که معماری برای انسان است را از یاد نبریم.»

در پاسخ به سؤال یکی از حاضرین در مورد آینده‌ی معماری ایران، دکتر قبادیان به مقایسه‌ی معماری و سینما در دوران پیش و پس از انقلاب اسلامی پرداخته و بیان کردند که معماری ما در دوران پیش از انقلاب بسیار راهگشاتر و بهتر بوده است؛ اما در مقابل آن، ما در سینما پس از انقلاب ــ چه در سطح ملی و چه جهانی ــ بسیار پیشرفت داشتیم و این باید الگوی معماری ما قرار گیرد. این الگو در دستان معماران جوانی است که در سال‌های جدید به سوی جایزه‌های معماری ایران و جهان می‌روند. شاخصه‌ی این معماران جوان پیروی از تفکرات هویتی و اصالت نیست. آنها با کارهای خود یک نوع معماری مدرن زیبا و کارامد ایجاد می‌کنند که این قابل تحسین و پیگیری است و ادامه‌ی راه باید با اینها طی شود. این نوع معماری جدید که می‌توان از آن به عنوان معماری آوانگارد نام برد، باید با اندیشه نیز همراه باشد. معمار، مؤلفی باشد که بتواند سمت‌وسویی به معماری بدهد و جایگزین معماری لاکچری شود.

به زعم دکتر قبادیان، برخی از معماران بزرگ ایران می‌توانند الگوی مناسبی برای معماری معاصر باشند، مانند محمدرضا نیکبخت و معماری او که در مقابل معماری نما رومی موفق بوده است؛ دیگری فرهاد احمدی که از او به عنوان فیلیپ جانسون ایران نام می‌برند؛ فرامرز شریفی که کارهای زیبایی با آجر انجام می‌دهد؛ دو معمار دیگر در شهرستان هستند که یکی مهرداد ایروانیان در شیراز و دیگری محمدرضا قانعی در اصفهان که به گفته‌ی دکتر قبادیان، نقاط قوتی هستند که می‌توانند مسیر معماری ما را به جلو ببرند.

در پایان، دکتر ضیمران در پاسخ به اینکه چرا معماری سنتی ایران زیبا و پاسخگو بوده و ما از بودن در فضای آن لذت می‌بریم، ولی معماری معاصر اینگونه نیست، به بحث شناخت دوران سنت که بسیار کامل بوده اشاره کرده و اینکه ما در آن فضا رشد کرده بودیم، ولی در دوران معاصر از مدرنیته هنوز شناخت درستی نداریم. برای بهبود وضع باید به شناخت درست از این دوران پرداخته و بتوانیم هماهنگی درستی با سنت ایجاد کنیم تا در آینده معماری موفقی داشته باشیم. این جلسه با پاسخگویی مباحث فوق به پایان رسید و حرکتی بر ادامه‌ی مسیر معماری معاصر ایران افزوده شد. به امید ادامه‌ی این مباحث در دانشگاه‌ها و مجامع علمی کشور و بهبود معماری معاصر سرزمین ایران.



چشم تهران

مصاحبه‌ی تحریریه‌ی هنرمعماری با امید امینی

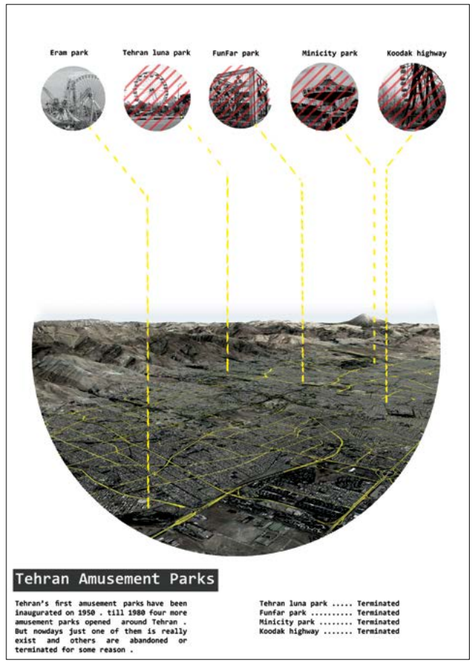
(مؤسس شرکت مهندسین مشاور امید امینی و همکاران)

۲ تیر ۱۳۹۷

آقای مهندس امینی تشکر می‌کنیم از زمانی که برای این گفت‌وگو به ما دادید. در بررسی کارها و پروژه‌های شما مجموعه‌ی در حال ساخت و تکمیل چشم تهران خیلی خودنمایی می‌کند. لطفاً کمی راجع به مشخصات این مجموعه توضیح دهید و اینکه چگونه این پروژه شکل گرفت.

بله، ممنونم از شما. مستحضر هستید که برای یک معمار هر پروژه داستان و هویت خاص خود را دارد. این پروژه هم برای بنده به عنوان یک کار بسیار خاص، تجارب و مسائل فراوانی را در پی داشت و نه تنها به عنوان یک پروژه‌ی طراحی و شهرسازی مطرح بود، بلکه به عنوان یک کار پژوهشی و تحقیقاتی در حوزه‌ی فنی، مهندسی و اقتصادی نیز با صرف زمان بسیار زیاد و شاید ده‌ها برابر پروژه‌های همرده به لحاظ مساحت (حدود ۶۵۰۰۰ مترمربع) و کاربری، چالش‌های خاصی را برای من به عنوان معمار و مجری به دنبال داشته است.

داستان از زمانی آغاز شد که برای این پروژه، شرکت ما در مرحله‌ای وارد کار طراحی شد که چندین شرکت مشاور بزرگ پیش از آن طرح‌هایی را برای کارفرمای این پروژه در حد فاز ۱ به اتمام رسانده بودند، اما اهمیت قرارگیری محل ساختمان و موقعیت پروژه در همجواری با پل صدر و قرارگیری ایستگاه مترو صدر در کنار آن و احاطه‌ی سه محور مهم شریعتی در شرق، خیابان عظیمی (که حدود ۲۰ درصد بار ترافیکی محله‌ی الهیه و خیابان فرشته از آن عبور می‌کند) در شمال، خیابان دشتی در غرب و نیز عوامل متعدد دیگری نظیر توجیه فنی و اقتصادی، ایجاد هویت بصری شهری و ده‌ها عامل دیگر باعث شد که تمام طرح‌های قبلی کنار گذاشته شوند.



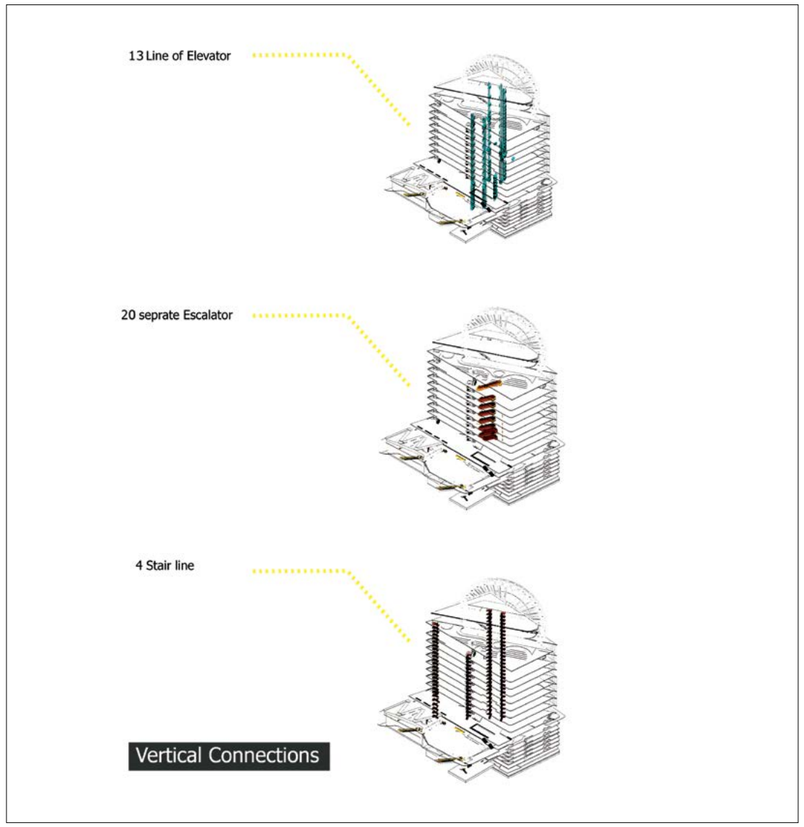
شاید اولین جرقه‌ی ایجاد چنین پروژه‌ای در شروع به کار از طراحی پرسشنامه‌هایی برای اقشار و سنین مختلف و نیز برای مردم محل تا شعاع حدود یک کیلومتری صورت گرفت. یک کار تجربی که به گمانم تا به حال در ایران صورت نگرفته بود. در یکی از این پرسشنامه‌ها که برای دانش‌آموزان دوره‌ی ابتدایی و مهدکودک‌ها توسط تیم جامعه‌شناسی و روان‌شناسی ما تهیه شده بود، از کودکان سؤال می‌شد که شما کدام ساختمان را در شهر خود و یا دیگر شهرها دوست دارید؟ پاسخ‌ها خیلی جالب بود که فارغ از محله یا منطقه‌ی محل زندگی کودکان، هیچکدام از بچه‌ها به هیچ یک از ساختمان‌های پایتخت اشاره‌ای نداشتند و در عوض از ساختمان‌هایی که در مسافرت‌ها یا در تلویزیون یا حتی انیمیشن‌های رایج دیده بودند اسم می‌بردند و در مورد سنین بالاتر هم کم‌وبیش چنین رویه‌ای دیده می‌شد. خب سؤالی که توسط متخصصین غیرمعمار مطرح بود این بود که چگونه این کودکان بدون داشتن هیچ حس نوستالژیک یا دلبستگی به هیچکدام از ساختمان‌های شهرشان می‌توانند در آینده به یک نوع حس تعلق خاطر و احساس وابستگی به محله یا شهرشان برسند. چرا شهری مانند تهران که باید طبق آمار و استانداردهای شهری حدوداً ۳۰۰ شهربازی سرپوشیده با وسعت و کاربری تعریف شده داشته باشد ندارد و به تبع آن، چرا جامعه‌ی معماری حرفه‌ای ما حتی به تعداد انگشتان یکدست هم متخصص در طراحی اینگونه مجموعه‌ها ندارد؟ و یا چرا اصولاً با وجود تعداد ایستگاه‌های مترو فعال در شهری مانند تهران، به‌خصوص در طول خطوط ۱ و ۳ و با وجود پتانسیل تبدیل این ایستگاه‌ها به مقاصد مهم شهری نظیر شاپینگ سنترها، شهربازی‌ها و ... و مطالعات گسترده‌ی مشاورین بین‌المللی مانند سیسرا در این مورد و نتایج قابل دسترس آنها برای معماران و شهرسازان و کارفرمایان عمده، تقریباً همه‌ی مراکز تجاری ما در فاصله‌ی زیاد از این ایستگاه‌ها و در میان بافت فشرده‌ی مسکونی با دسترسی‌های بسیار بد، مکانیابی و ساخته شده‌اند که بعضاً قرارگیری این پروژه‌ها در محله‌های عموماً برخوردار شهری حتی آنها را فاقد توجیه اقتصادی برای بهره‌برداران در درازمدت خواهد کرد؛ یا ده‌ها پرسش دیگر که کانسپت طراحی‌های ما را در انتخاب بهترین آلترناتیو چه به لحاظ فرمی و چه به لحاظ عملکردی ــ شکل داد.

جناب آقای مهندس منظور شما این است که در این پروژه و در طراحی آن از تیم‌هایی غیر از تیم‌های معماری کمک گرفته شده است و اگر چنین بوده، چرا و چگونه این روند صورت گرفته؟

در مورد این پروژه باید بگویم که بله، به همین دلایل و با در نظر گرفتن تمامی عوامل فوق و برخلاف رویه‌ی موجود در ابتدای شروع به کار، ما با تشکیل یک تیم شامل صاحبنظران حوزه‌های مختلف نظیر جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، علوم سیاسی، اقتصاد خرد و کلان، فروش و بازاریابی و حتی ترافیک، سعی بر تولید محتوای لازم جهت شروع به کار طراحی کردیم و در این میان، کارفرمای بخش خصوصی را نیز باید مجاب به قبول تغییرات لازمه در عملکردها، کاربری‌ها، تعاریف و نیز فرم‌ها و حتی مسائل فنی و مهندسی و اجرایی می‌نمودیم. از طرفی دیگر، این حرکت کم‌وبیش خلاف جهت رودخانه باید نظر مساعد عوامل تصمیم‌گیری و نهادهای دولتی بالادستی نظیر شهرداری و غیره را نیز جلب می‌کرد، به همین دلیل در این پروژه در ابتدا تمامی مسائل جانبی نظیر پیوست‌های ترافیکی، اجتماعی و غیره با دقت تهیه و طراحی گردید تا این پروژه بتواند علاوه بر رفع نیازهای خود، نیازهای محل وقوع خود را نیز بهبود بخشد و همچنین بتواند با تفکرات جدید هویت خاص خود را با نیازهای مردم و جامعه پیوند دهد و بتواند با عموم مردم به عنوان مخاطب و کاربر اعم از کودک و نوجوان، جوان و سالمند ارتباط برقرار نماید.

آقای مهندس نحوه‌ی قرارگیری چرخ‌فلک در بالای این ساختمان و همچنین طراحی خاص نما چگونه به این اهداف شما کمک کردند و چگونه معماری این پروژه را تحت تأثیر قرار دادند؟

پس از تعریف عملکردهای جدید پروژه که شامل عملکردهای تجاری تفریحی-سرگرمی، ورزشی و خدماتی می‌شد، با تکیه بر عملکردهای تفریحی و سرگرمی در طبقات فوقانی و مطالعات فراوان براساس نیازمندی شهروندان تهرانی و مقایسات تطبیقی شهرهای مختلف و مسائل فرهنگی و اجتماعی، به این نتیجه‌ی تأمل‌برانگیز دست یافتیم که تهران تنها پایتخت بزرگ دنیاست که در آن حتی یک چرخ‌فلک بزرگ و مدرن به عنوان یک المان مهندسی کاربردی در حوزه‌ی تفریح مردم و نیز سمبل شادی و نشاط شهری وجود ندارد. از طرفی دیگر، تهران فاقد یک ساختمان شاد در منظر عموم شهروندان حتی به عنوان نماد شهری صرف بود، تا جایی که در بسیاری از پرسش‌نامه‌های تهیه شده در ابتدا بسیاری از مردم، شهر تهران را یک شهر خسته و فاقد جریان‌های مولد نشاط اجتماعی در حوزه‌ی معماری و شهرسازی می‌پنداشتند. چیزی که شاید بسیاری از ما معماران آن را فراموش کرده‌ایم. قرارگیری این چرخ‌فلک در طبقه‌ی هفتم که دارای عملکرد تفریحی-سرگرمی (شهربازی و تم پارک) بود عملاً سیرکولاسیون عمودی و توزیع جمعیتی از طبقات بالا به پایین را به همراه داشت که همین مطلب، قرارگیری بسیاری از عملکردهای مکمل را در طبقات فوقانی توجیه‌پذیر می‌نمود.



در طراحی فضاهای تجاری، به یک نکته‌ی دیگر باید توجه می‌کردیم که عموماً مراکز تجاری در کلانشهرهای ما به عنوان یک مرکز خرید صرف مطرح نیستند، بلکه مکان‌هایی هستند که مردم به دلیل کمبود فضاهای تفریحی به آنها به عنوان مراکزی برای سپری کردن اوقات خود نیز می‌نگرند و به همین جهت، مراکز تجاری کوچک یا متوسط بدون کاربری‌های مکمل نظیر شهربازی‌ها و

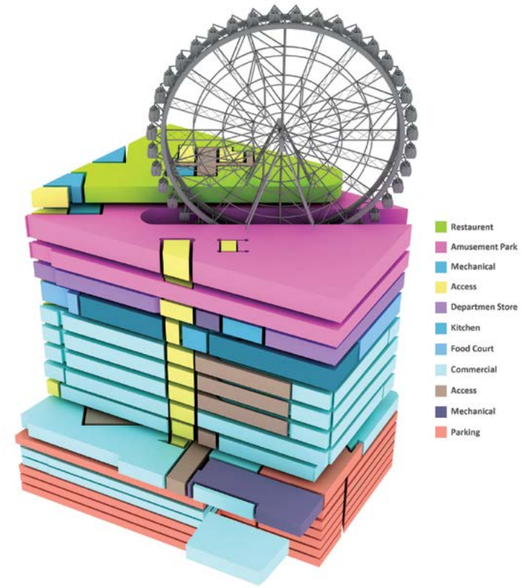
رستوران‌ها آنها را فاقد توجیه اقتصادی مناسب و لازم برای بقای این مجموعه‌ها می‌کند و این مسئله با محوریت قرار دادن فضاهای تفریحی در پروژه و ایجاد معماری داخلی دارای تم در بعضی از طبقات، به نوعی که به ایجاد یک حس تنوع در سیرکولاسیون به مخاطب کمک نماید، الگوی کار ما در طراحی قرار گرفت.

در بخش نما با توجه به پروژه‌های پیشین خود در دفتر مهندسین مشاور امید امینی و همکاران و مطالعات فراوانی که در بخش پژوهشی و R&D این شرکت انجام داده بودیم، حس می‌کردیم که نماهای شهری ما به لحاظ تکنولوژیک و استفاده از فناوری‌های مدرن در حال عقب افتادن از جریان‌های روز دنیا هستند و پروژه‌ای اینچنین مدرن که در تمامی قسمت‌ها با پیشرفته‌ترین متدها در حال طراحی بود نیز می‌بایست به گونه‌ای از این مقوله مستثنا باشد. این مسئله از نگاه نهادهای تصمیم‌گیرِ بالادستی نیز پنهان نبود، تا جایی که مقوله‌ی نما و تأییدات فنی و اجرایی آن به معاونت شهرسازی و معماری شهر تهران و کمیته‌ی بناهای شاخص، با حضور هیئت مرکب از نهادهای درگیر و جمعی از بزرگان جامعه‌ی معماری کشور سپرده شد و پس از جلسات مداوم هفتگی، کلیه‌ی طراحی نماها از جمله نمای شمالی و شرقی که به صورت مدیا فاسد و با قابلیت نمایش انواع نماها و طرح‌ها به صورت مجازی و همچنین با پتانسیل پخش تصاویر با کیفیت بالا بود با استانداردهای روز دنیا در رابطه با قوانین راهنمایی و رانندگی و زیبایی منظر و با امکان ارتباط هوشمند با مخاطب، مصوب و عملیات اجرایی براساس آن شروع گردید.

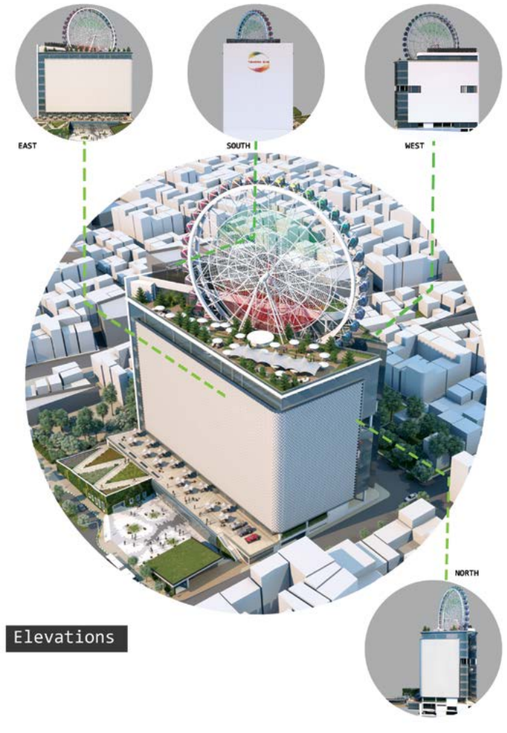
آقای امینی شما به عنوان یک مهندس که هم در رشته‌ی مهندسی عمران تحصیل کرده‌اید و هم در رشته‌ی معماری و از هر دو منظر فنی و هنری که بعضاً از جنبه‌ی حرفه‌ای هم با یکدیگر ناهمگونی‌هایی دارند، چه چالش‌هایی را در این پروژه تجربه کرده‌اید؟

در این مورد باید بگویم که فرصت تحصیل در هر دو رشته‌ی مهندسی عمران و معماری، علی‌رغم تفاوت‌های بعضاً در تضاد با هم در ساختار حرفه‌ای آنها در این پروژه بسیار به کمک من آمد و شاید غیر از آن هرگز توانایی‌های تصمیم‌گیری در بسیاری از موارد برای من به عنوان یک معمار صرف یا یک مهندس سازه به تنهایی میسر نبود. وقتی شما از قرارگیری یک سازه‌ی الحاقی که در اینجا یک چرخ‌فلک با قطر ۶۵ متر و با وزن ۲۵۰ تن در بالای ساختمان و در میان سازه است سخن می‌گویید، از ابتدا باید به مسائل متعددی به صورت همزمان توجه داشته باشید. البته این در حالی بوده که با طراحی حدود ۱۵ آلترناتیو متفاوت فرمی و عملکردی به ایجاد این ساختار از تمامی جنبه‌های معماری و شهرسازی و توان فنی یقین حاصل کرده بودیم و پس از طراحی حدود دو میلیون مترمربع ساختمان‌ها و پروژه‌های خاص پیش از این، تیم‌های فنی و متخصص ما در تمامی زمینه‌ها شکل گرفته بود و به همین دلیل مسئولیت اجرا و روش‌های اجرایی هم برعهده‌ی ما نهاده شد.

به طور مثال، در موقع طراحی باید به دلیل اهمیت بالای سازه‌ی ساختمان ۱۷ طبقه که مسائل متعددی را به طرح دیکته می‌کرد، آگاهی کامل داشتیم؛ همانند اثرات ثانویه‌ای از قبیل اثر همزمان بارهای زلزله و باد، ماهیت دینامیکی بارهای وارده بر نشیمنگاه‌های چرخ‌فلک و بارهای خستگی ناشی از چرخش مداوم و باد، ارتفاع زیاد



Level Stories



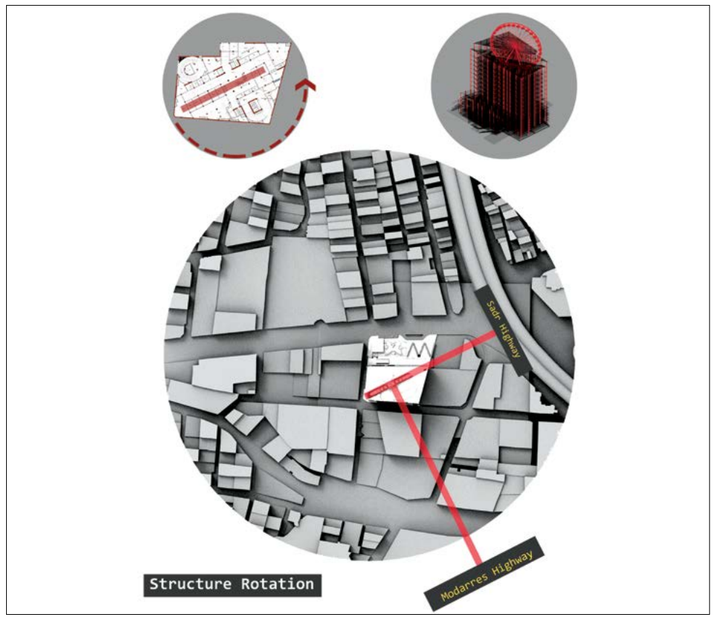
Elevations

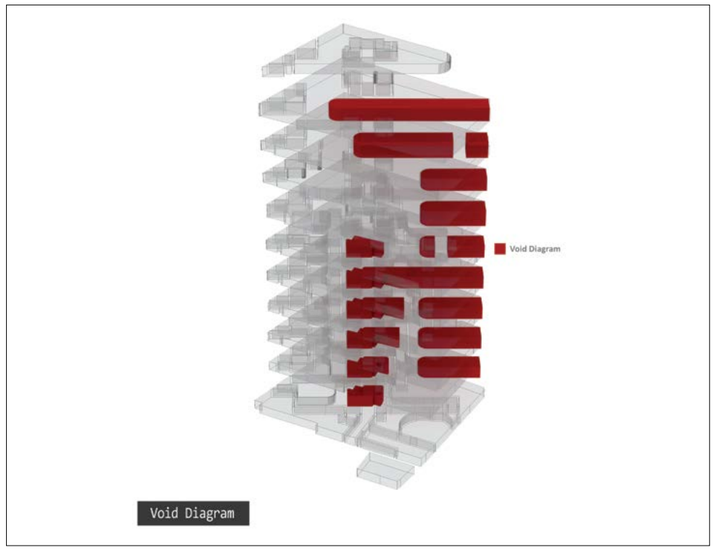
تمامی طبقات، مجاورت پروژه با تونل مترو و ساختمان رکتی فایر و همچنین مسائلی نظیر صاعقه، روش نصب چرخ‌فلک و نیز استانداردهای جهانی ایمنی، آتش‌نشانی که بعضاً هیچ‌گونه استاندارد مدونی برای آنها در کشور وجود نداشت و به همین دلیل با در نظر گرفتن استانداردهای کشورهایی نظیر ژاپن، استرالیا و ایتالیا و برگزاری جلسات متعدد با نهادهای قانونگذار داخل و انتقال دانش فنی و تکنولوژی و تجربه‌ی دیگر کشورها به این مهم دست یافتیم.

در واقع، این محدودیت‌های فنی بود که چارچوب‌های طراحی را همواره برای ما مشخص می‌کرد، مثلاً یکی از چالش‌های ما طراحی وید در میان طبقات تراز منفی یک تا طبقه‌ی پنجم بود که قسمت عمده‌ی فضاهای تجاری را با ایجاد یک حس گشایش فضایی می‌بایست به هم متصل می‌کرد و این در حالی بود که قرارگیری پایه‌های چرخ‌فلک از طبقه‌ی هفتم تا تراز فونداسیون به گونه‌ای ادامه می‌یافت که فاصله‌ی این ستون‌ها و قرارگیری آنها تا حد بسیار زیادی غیرقابل تغییر بود و با قرارگیری چرخ‌فلک در میان بزرگ‌ترین قطر پلانی و در بهترین زاویه از منظر شهرسازی، یعنی عمود بر محور پل صدر و موازی با راستای اتوبان مدرس، علاوه بر حل مسئله‌ی اشرافیت احتمالی، بهترین دید شهری را به ارمغان می‌آورد که با مدل‌سازی سه‌بعدی، تمامی همجواری‌ها تا شعاع ۵۰۰ متری و ساخت دید مجازی استفاده‌کنندگان آتی چرخ‌فلک با کابین بزرگ ۶-۸ نفره میسر گردید.

مسلماً در چنین پروژه‌ای محدودیت‌های فنی است که کار را بسیار چالش‌برانگیز می‌کند. در این میان حتی نحوه‌ی نصب چرخ‌فلک به نوعی طراحی ما را تحت تأثیر قرار می‌داد و از ابتدای طراحی می‌بایست به آن اندیشید. با نگاه به سازه‌ی این ساختمان، به‌طورکلی چند نوع سیستم سازه‌ای به گونه‌ای با هم تلفیق شده که بتوان انتظارات معماری و سازه‌ای را توأماً طراحی نمود؛ به همین دلیل، سازه‌ی تحتانی به صورت بتنی و به منظور دستیابی به بیشترین ارتفاع مفید و طراحی داخلی زیباتر با در نظر گرفتن سیستم‌های تأسیساتی سقف‌ها در این قسمت به صورت قالب‌های ماندگار شرکت دالی فرم ایتالیا طراحی شد. در این قسمت، مهم‌ترین چالش ما در طراحی سازه و طراحی معماریِ متناسب با ارتفاع بهینه‌ی طبقات مربوط به مطالعات تحلیل خطر زلزله ساختگاه بود که با انجام آزمایشات مربوط در ابتدا، پس از تعیین سرعت موج برشی در اعماق مختلف تراز زیر فونداسیون طیف ویژه‌ی ساختگاه در تراز روی فونداسیون و سپس با پیشرفت پروژه در تراز همکف و تراز قرارگیری فونداسیون استخراج گردید و به دنبال آن، با همکاری دانشگاه صنعتی شریف و مرکز زلزله‌شناسی آن دانشگاه و شرکت فابری ایتالیا به عنوان طراح سازه‌ی چرخ‌فلک که می‌بایست بارهای ناشی از خستگی و رفتار توأماً سازه و چرخ‌فلک را کنترل می‌کرد و همچنین با طراحی طیف موج برشی در طبقه‌ی قرارگیری چرخ‌فلک، هر دو سیستم فلزی و بتنی در بخش فوقانی طراحی شد.

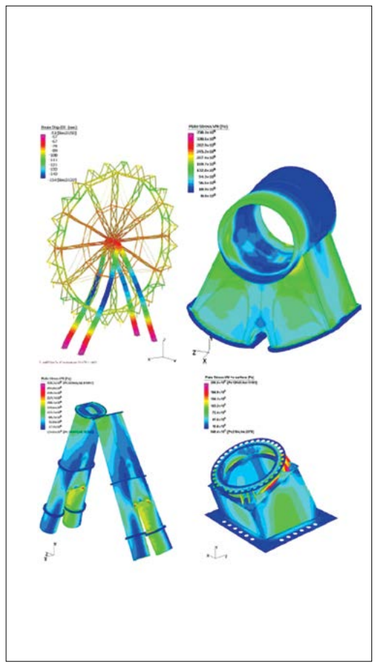
سیستم‌های RCS و SLAB & RIB و استفاده از سیستم متال دک و همچنین استفاده از دالِ تخت

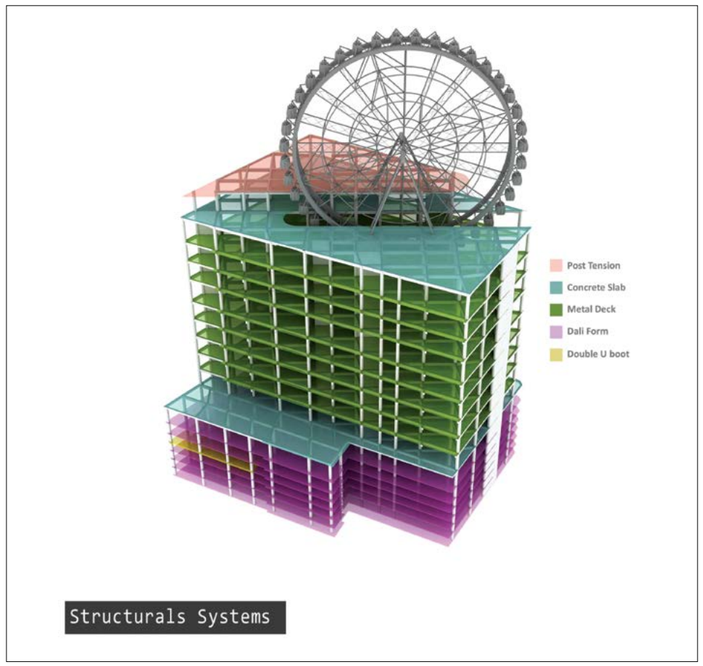




گواهینامه فنی
CERTIFICATION

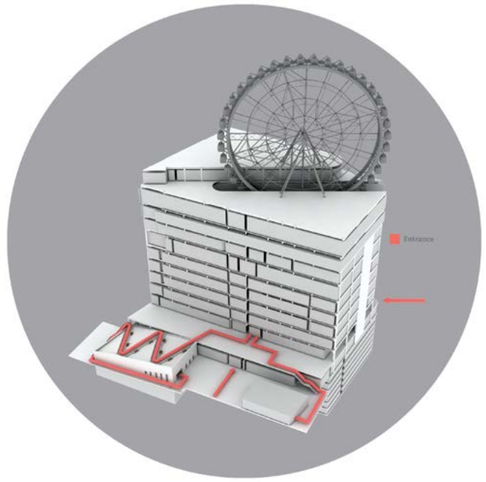
گواهینامه فنی
CERTIFICATION



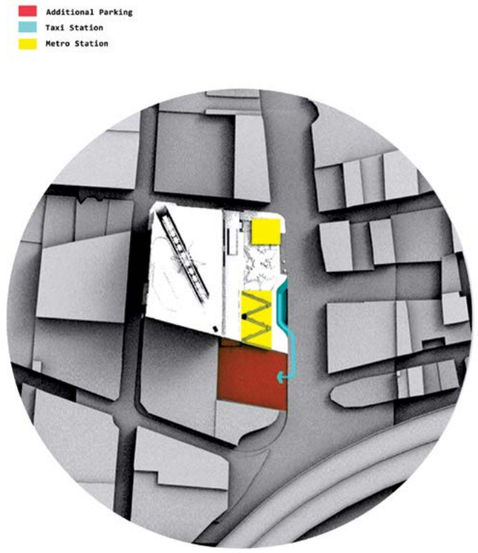


مطالعه‌ی دینامیکی و تحلیل اثرات خستگی

دوطرفه یا دالِ پیش‌تنیده در سقف‌ها نیز به صورت جداگانه طراحی و پس از مقایسه‌ی تطبیقی به لحاظ فنی، اقتصادی، اجرایی و مطالعه‌ی کامل این جزئیات در بخش معماری نهایتاً طبقه‌ی همکف با استفاده از سیستم SLAB & RIB (تراز تغییر سیستم سازه‌ای) و در ترازهای بالاتر، استفاده از سازه‌ی بتنی با سیستم متال دک برای سقف با طراحی اتصالات خاص نهایی گردید. سازه‌ی فوقانی به صورت سیستم دوگانه قاب خمشی بتنی و دیوارهای برشی بتنی در نظر گرفته شده بود که خود این سیستم در واقع، جانمایی محل آسانسورها و پله‌های فرار را به معمار دیکته می‌کرد. شکل‌پذیری دو سازه‌ی تحتانی و فوقانی در محاسبات به صورت متوسط انتخاب گردید، اما در جزئیات اجرایی شکل‌پذیری ویژه مدنظر قرار گرفت که این مسئله جهت ایجاد حاشیه‌ی امن در طراحی بود. در طراحی سازه به دلیل اهمیت پروژه، تحلیل غیرخطی به صورت یکپارچه با استفاده از روش Pushover نیز انجام پذیرفت. در این بین، مطالعات تونل باد و همچنین محدودیت‌های معماری در قسمت پذیرش چرخ‌فلک باعث شد تا چرخ‌فلک در طبقه‌ی هفتم جانمایی شده و از یک سمت با دو طبقه و از سمت دیگر با سه طبقه محصور شدن در بین سازه به معماری و سازه کمک نماید و بنابراین طراحی سازه‌ای و طراحی معماری، دو بُعد با تقدم و تأخر حتی موازی نبوده، بلکه این دو بعد یکجا و با یک نگاه و توأماً طراحی گردیده.



Main Entrances

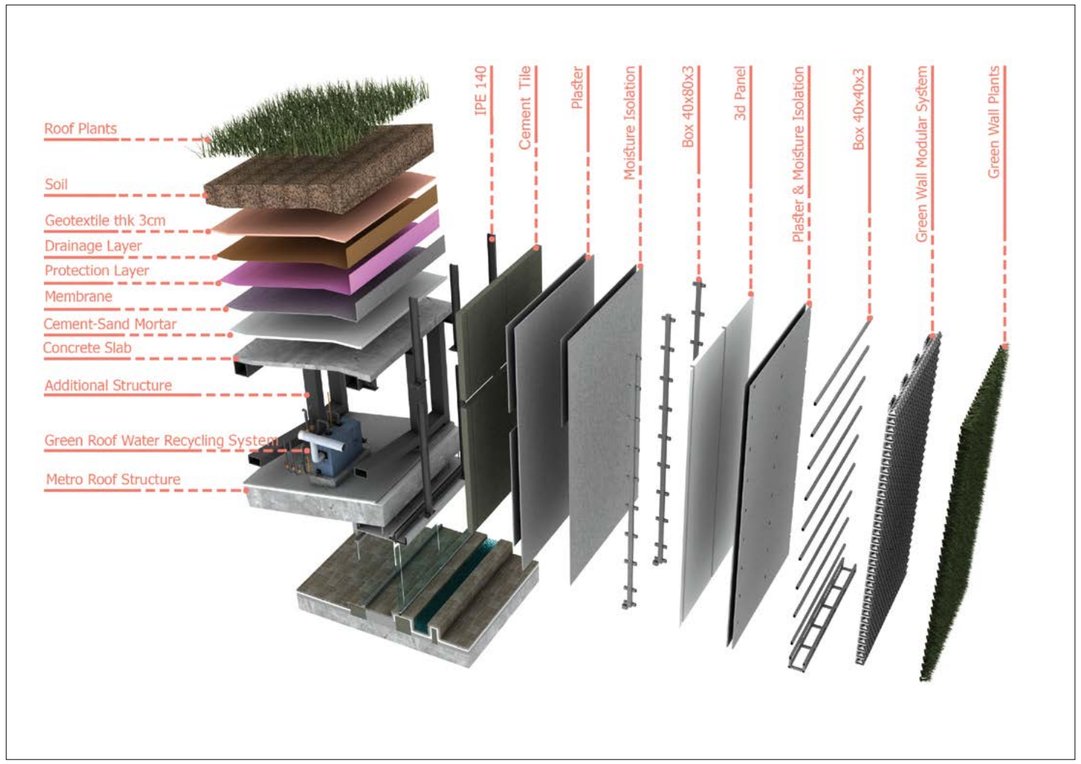


Public Transportation /
Additional Parking

در بُعد دیگر، این پروژه یک ساختمان مجرد نبود، بلکه یک پلازای کامل شهری بود که علاوه بر طراحی ساختمان اصلی، بازطراحی ورودی و خروجی مترو و مجموعه‌ی رکتی فایر، تأسیسات خط یک مترو، پارکینگ طبقاتی جانبی، زیرگذر خیابان شریعتی و طراحی ترافیکی کل منطقه را نیز در بر می‌گرفت تا حدی که ما در ابتدای طراحی پروژه با عقب‌نشینی از حاشیه محور شریعتی با ایجاد یک فضای باز به عنوان پیش ورودی و ایجاد یک عقب‌نشینی مجدد در طبقه‌ی همکف، علاوه بر ایجاد حس دعوت‌شوندگی و دید بهتر نمای شرقی با ساخت حدود ۲۰۰۰ مترمربع فضای سبز و محور پیاده در این فضا و بر روی بام مترو با متقاعد کردن کارفرما به قبول هزینه‌های لازم در اجرای این قسمت‌ها و تجهیز ایستگاه مترو همجوار به عنوان بخشی از پلازای شهری درگیر در طرح و با کمک فنی مدیران متروی تهران، موفق به طراحی و اجرای اولین ایستگاه سبز خاورمیانه شدیم که نه تنها می‌تواند با ایجاد جداره‌های سبز و بام سبز به نوعی کمبود این فضاها را در منطقه تلطیف کند، بلکه با بهره‌گیری از تولید انرژی‌های سبز در پروژه و استفاده از سیستم‌های سولار و سیستم‌های CCHP در ساختمان اصلی، نیازهای انرژی کل مجموعه را تأمین کنیم. پر واضح است که اصلاح المان‌های خدماتی شهری نظیر ایستگاه‌های مترو چه مسائل و مصائبی را به دنبال دارد، تا جایی که حتی برای دسترسی آسان و ایمن برای معلولین یا کودکان که جزئی از جامعه‌ی هدف اصلی در این پروژه بوده‌اند، پلان کلی برخی از طبقات، نظیر طبقه‌ی منفی چهار به کلی متمایز است.

آقای مهندس لطفاً راجع به طراحی تراز تیکت هال مترو و ورودی و طراحی داخلی این بخش از پروژه توضیحات بیشتری می‌دهید؟

خُب، در این پروژه از وجود ایستگاه مترو به عنوان یکی از اصلی‌ترین محورهای طراحی استفاده شد. ایستگاه مترو صدر با ظرفیت یکصد هزار نفر در روز، پتانسیل بسیار بالایی برای تبدیل پروژه به یک مجتمع ایستگاهی واقعی با کارکردهای خدماتی جانبی را در خود جای داده بود و زمانی که طراحی زمین پروژه که به صورت کارگاه مترو وجود داشت در اختیار بنده گذاشته شد و روند طراحی و شکل‌گیری تیم‌های همکار که پیش‌تر توضیح داده شد، سپری شد، اولین گام، ایجاد تغییر در نگرش به مترو به عنوان یک سیستم حمل‌ونقل نه چندان عمومی بود. تجربه‌ی کشورهای متقدم در استفاده از مترو نشان می‌داد که مترو یک سیستم حمل‌ونقل ایمن، آسان و صد البته ارزان می‌باشد که با ایجاد زیرساخت‌هایی می‌تواند برای تمامی اقشار مورد استفاده قرار گیرد. این رویکرد با توجه به چالش آلودگی هوای تهران، مسلماً امری اجتناب‌ناپذیر بوده و از این جهت می‌بایست پروژه‌ی همجوار، نه تنها این مسئله را دنبال کند، بلکه باید با ایجاد بستر مناسب، زمینه‌ی کارکرد مناسب‌تر ایستگاه مترو را نیز فراهم آورد و این مسئله مسلماً باید با سرمایه‌گذاری کارفرمای ساختمان اصلی صورت می‌گرفت و در بازتعریف یک رابطه‌ی متقابل بردبرد میان این دو پروژه و ایجاد یک نگاه کلی‌نگر و وحدت‌گرا در رابطه با مردم، این ارتباط به یک رابطه‌ی بردبردبرد تبدیل شده که نه تنها سود و توجیه اقتصادی پروژه‌ی مادر را در پی خواهد داشت، بلکه عموم مردم را نیز از طریق خدمات مناسب در ایستگاه مترو و ایجاد جاذبه‌ی گردشگری با خلق یک فضای جدید منتفع خواهد کرد. در همین راستا، عوامل متعددی از مجموعه‌های خدماتی مورد نیاز مراجعین مترو تا سرویس‌های بهداشتی، نمازخانه و فضاهای نگهبانی و امنیتی و نظارتی و سیستم‌های BMS و تأسیساتی مجموعه‌ی ایستگاه در تراز تیکت هال باز تعریف و با رویکرد تبدیل ایستگاه‌های مترو به یک جاذبه‌ی گردشگری، علاوه بر ایجاد فضاهای سبز با سیستم‌های جدید با الهام از معماری نئوپالادین میدان حسن‌آباد، مجموعه‌ی میدان تجاری و پلازای مترو صدر به صورت یک تم پارک



جزئیات بام سبز و دیوار سبز ایستگاه متروی صدر

خرید و تأسیسات خدماتی وابسته شکل گرفته و احداث گردید. این مجموعه از طریق ورودی انحصاری از تیکت هال امکان استفاده‌ی مراجعین از فضاهای خدماتی و نیز پارکینگ همتراز مجموعه را نیز فراهم آورده و با دسترسی به ۱۲ آسانسور بزرگ (۱۴-۳۶ نفره) از این فضا مستقیماً امکان راهیابی مسافرین مترو به طبقات بالایی ساختمان از جمله فضاهای دارای کاربری خدماتی، تفریحی-سرگرمی و ورزشی را خصوصاً در سه طبقه‌ی فوقانی مهیا می‌سازد. این مسئله، به‌خصوص با تصور امکان سفر بسیار امن و سریع برای کودکان و بزرگسالان از اقصی نقاط شهر تهران برای استفاده از این مجموعه شکل گرفت.

آقای مهندس در آخر چه تفاوت عمده‌ای در این پروژه با دیگر پروژه‌های تجاری در شهر تهران حس می‌کنید که به عنوان یک دستاورد برای تیم شما مطرح باشد؟

برای جواب به این سؤال، شما باید نحوه‌ی شکل‌گیری پروژه‌هایی را که به لحاظ کاربری به صورت عمدتاً تجاری و با مقیاس مشابه در تهران ساخته شده و یا در حال ساخت هستند را ابتدا بررسی و سپس پارامترهای تأثیرگذار در این پروژه‌ها به صورتی که برای بقا و کارکرد این مجموعه از روز اول به عنوان یک موجود زنده در بافت شهری و از سوی دیگر، انتظارات اقتصادی مالکین و یا کارفرمایان و کاربران مطرح هستند ــ اعم از طراحی معماری و هویت بصری ساختمان، تعامل پروژه به لحاظ عملکردی و پذیرش بافت، پتانسیل سرمایه‌گذاری برای مالکین آتی و کاربران در کوتاه‌مدت و بلندمدت و از همه مهم‌تر، انتخاب مردم از میان این پروژه‌ها به عنوان یک مقصد شهری که فضایی برای گذران ساعاتی از زندگی به طور مداوم و نه یکبار صرفاً جهت بازدید، به صورت یک آدرس شناخته شده متعلق به خودشان در حافظه‌ی نوستالژیک آنها نقش ببندد ــ به همین دلایل مشخصاً ما برتری پروژه را نه براساس مزیت رقابتی، که براساس خصوصیات انحصاری تعریف کردیم و در این میان، وجود کاربری‌های مکمل و منسجم با قرارگیری المان‌هایی مثل چرخ‌فلک که ساختمان را به عنوان یک آدرس بصری نشاط‌آفرین در کل شهر متمایز می‌نماید و نمای پروژه که جزء لاینفک این پروژه می‌باشد و به عنوان طرح نمای منتخب بناهای شاخص شهر تهران نیز جوایزی را به خود اختصاص داده، در کنار مهم‌ترین برتری که به نظر ما عنصر اصلی اثرگذار در اذهان عمومی خواهد بود؛ یعنی معماری داخلی که بیشتر از همه‌ی کارهایی که توضیح دادیم در این پروژه، برای آن اهمیت قائل بوده‌ایم و سعی می‌کنیم در یک شماره به طور مفصل و جداگانه به آن بپردازیم.

اما رویکرد طراحی معماری داخلی در این پروژه عمدتاً براساس ایجاد تنوع بصری و حسی فضاهایی است که در سیرکولاسیون عمودی این ساختمان به نوعی بر کارکرد یکدیگر تأثیرگذار بوده‌اند و همچنین می‌تواند به صورت کاملاً مستقل نیز مقصد مخاطبین این پروژه قرار گیرد. به طور مثال، طبقه‌ی ۴- ساختمان که دارای ورودی از تیکت‌هال مترو است و همتراز آن طراحی شده، با کاربری بازارچه، برندهای مواد غذایی مشهور ایرانی و هایپرمارکت به گونه‌ای جانمایی شده‌اند تا از طرف دیگر به پارکینگ‌های طبقاتی متصل بوده و با طراحی تم خاص خود، نه تنها به صورت مستقل بتوانند کارکرد بسیار خوبی داشته باشند که با جذب گردشگر نیز به صورت دروازه‌ای زیبا مراجعین را به طبقات بالایی ساختمان سوق دهند.

معماری داخلی طبقات ۱- تا ۵ نیز به دلیل پیوستگی بصری از طریق ویدها به صورت بسیار خاص و مدرن طراحی شده و دیتیل‌ها به دقت ترسیم شده‌اند. در طبقه‌ی پنجم که محل قرارگیری فودکورت می‌باشد، شاید به اندازه‌ی کل ساختمان وقت صرف شده، به گونه‌ای که بیش از ۳ سال طراحی آلترناتیوها و در نهایت دیتیل‌های گزینه‌ی نهایی به طول انجامید و از ده‌ها نفر متخصص در این زمینه با تجربه‌ی روز دنیا نیز بهره گرفتیم. در مورد طبقات شهربازی نیز به دلیل اهمیت انتخاب نوع دستگاه‌ها که تأثیر خاصی را بر روی طراحی سازه و تأسیسات اعمال می‌کرد، از همان ابتدا با مشاوره با بزرگ‌ترین شرکت‌های راهبر و تولید کننده‌ی تجهیزات تفریحی و سرگرمی و مطالعات بسیار دقیق و با بازدید از بیش از ۷۰ درصد شهربازی‌های مهم کشورهای منطقه و بزرگ دنیا، تمامی زون‌ها طراحی و دستگاه‌ها جانمایی و تم فضاها تست و طراحی گردید؛ سپس جزئی‌ترین دیتیل‌ها که در نهایت می‌توانست بر روی کارکرد سازه و تأسیسات اثر گذارد و از قوانین سایر نهادها نظیر سازمان آتش‌نشانی و اداره‌ی استاندارد و ... تأثیر پذیرد نیز در نظر گرفته شد و ترسیم گردید که شاید حرفه‌ای‌ترین کار در این زمینه در ایران به شمار می‌رود، چرا که متأسفانه معماران ما کمتر به این مقوله پرداخته‌اند و شاید به اندازه‌ی انگشتان یک دست نیز در این مورد افراد با تجربه و دانش کافی وجود نداشته باشند.

تصویر صفحه‌ی بعد: **۳۵۰۰ مترمربع مدیا فاساد در نمای شرقی و شمالی با قابلیت پخش نماهای مجازی، تصاویر تبلیغاتی ثابت و متحرک**

کارمان: خانه‌ی کار و دیدار

مونا شکرریز (مؤسس کارمان)

این روزها تجربه‌های ما از فضاهای اجتماعی، در حال تحول است؛ خصوصاً اگر به عنوان یک حرفه‌مند، جست‌وجوگرِ موقعیت‌های تازه و متنوع در حوزه‌ی کار و فعالیت روزانه باشیم. جالب است که همزمان با گسترش تقاضا برای حضور در محیط‌های خلاقانه، عرضه‌ی چنین مکان‌هایی نیز رشد چشمگیری یافته و شکل‌ها و اهداف متفاوتی را به حرفه‌ای‌ها پیشنهاد می‌دهد. نیاز به یادآوری نیست که آمارهای سال گذشته‌ی میلادی، حکایت از آن دارد که بیش از یک میلیون و صدهزار عضو در فضاهای اشتراکی و باشگاه‌های کسب‌وکار مشغول فعالیت هستند و این به آن معنی است که در فاصله‌ی سال‌های ۲۰۱۲ تا ۲۰۱۷ عرضه‌ی این فضاهای اقتصادی-فرهنگی در دنیا شش برابر شده است.

اما در ایران وضع به گونه‌ی دیگری است. با وجود رشد فرهنگ کارآفرینی، استارتاپ‌ها و بنگاه‌های خوداشتغالی کوچک و بزرگ، فضاهای شبکه‌سازی حرفه‌ای و کار، چندان رونق نیافته‌اند یا به سمت‌وسویی جدا از آنچه محتوای این فضاها را شکل می‌دهند، متمایل شده‌اند. نکته‌ی مهمی که در این میان وجود دارد این است که علت عضویت فعالان حوزه‌های مختلف کسب‌وکار در سطح جهانی در اینگونه فضاها، بهره‌مندی از حس تعلق به یک جامعه‌ی حرفه‌ای، ارتباطات کاری مفید و گذران یک روز کاری در فضایی با تعاملات اجتماعی و فرهنگی است.

دوباره به آمارهای جهانی بازگردیم تا این نکته به صورت دقیق‌تر روشن شود: تحقیق صورت گرفته روی اعضای فضاهای تعاملی در حوزه‌ی کسب‌وکار جهان نشان می‌دهد که در شش ماه منتهی به سال ۲۰۱۷، ۷۱ درصد از این افراد در همین فضاها توانسته‌اند با دیگر اعضا تعامل سازنده و مثبت کاری برقرار کنند. این به آن معنی است که هر عضو توانسته است چهار تعامل کاری بیشتر از قبل (از پروژه‌های کوچک گرفته تا حتی استخدام و سودآوری‌های مشارکتی) در طول سال با دیگر اعضا برقرار کند.

ایده‌ی اولیه و سنگ بنای کارمان از نبود چنین مفهوم و فضایی در تهران به وجود آمد و می‌توان مسیر کارمان را تلاشی در جهت پاسخدهی مثبت، به‌هنگام و منطبق با نیازهای زندگی حرفه‌ای امروز که همانا تجربه‌ی رویدادهای لذتبخش فرهنگی فراتر از آنچه روزانه در محیط‌های کاری اتفاق می‌افتد دانست. چنین فضاهای کار شخصی و جلسات کاری می‌توانند علاوه بر ارزش‌آفرینی‌های قابل پیش‌بینی، برای افراد فرصت تجربه کردن هنر، فرهنگ، آیین‌ها و حتی دانش روز را مهیا کند. این را می‌توان ادامه‌ی تغییر سبک زندگی حرفه‌ای‌ها در شهری دانست که آرام‌آرام مایل است مؤلفه‌های سلامت روح و جسم و پرداختن به دغدغه‌های فردی و گروهی را در روند کاری هرروزه‌ی خود داشته باشد و به اصطلاح، کار را به تجربه‌های لذتبخش و دلخواه خود گره بزند.

علاقه‌ی شخصی من، تلاش برای اشاعه‌ی فرهنگ هم‌افزایی و شبکه‌سازی برای کارآفرینان و مدیرانی است که مایلند در سبک کار کردن خود، کیفیت را جایگزین کمیت کنند. قدم اولِ عملیاتی کردن ایده‌ی کارمان، از شهریور ۱۳۹۵ با تحقیقات بازار، بررسی مدل کسب‌وکار و بومی کردن ارزش‌ها آغاز شد، اما همزمان با سیر همین مطالعات می‌دانستم که در این پروژه، بیش از هر چیز «مکان» دارای اهمیت است.

تجربه‌های موفق جهانی نشان می‌داد که گزینه‌ی مناسب برای فضاهایی که قرار است کیفیت و راحتی و آرامش را به فرایند کار بیفزایند و در شبکه‌سازی رویدادها و دیدارها نقش مهمی ایفا کنند، خانه‌ها و عمارت‌هایی هستند که از اصالت معماری قابل‌توجهی برخوردارند. همزمان با پروسه‌ی مطالعات بازار، موفق با دیدار و بازدید از ۵۰ خانه و عمارت در نقاط مختلف تهران شدم و در نهایت، در آبان سال ۱۳۹۶ به عمارتی در منطقه‌ی پاسداران رسیدیم که از موارد مشابه، متمایز بود. این ساختمان سه طبقه و وسیع در نگاه اول می‌توانست تمام نیازهای فضایی ما را پوشش دهد و درعین‌حال به دلیل نورگیری و پیچ‌درپیچ بودن فضاهای داخلی‌اش، ارزش‌افزوده‌ای برای فعالیت ما ایجاد می‌کرد. به نظر می‌رسید انتخاب خودم را انجام داده‌ام چرا که علاقه‌ی شخصی من به خانه‌های قدیمی و با اصالت و تلاش برای نگهداری میراث معماری قرن اخیر تهران می‌توانست در تلاش برای بازسازی و تبدیل این خانه‌ی قدیمی به عمارت کارمان، محقق شود. این خانه که روزگاری نه‌چندان دور، محل زندگی یک خانواده در دل فضای شهری تهران بوده، عزمم را جزم کرد تا همزمان با بازسازی و مرمت این عمارت، خانواده‌ی کارمان را در آن متولد کنیم.

گام بعدی، انتخاب دفتر طراحی و معماری برای بازسازی بنا و فضاسازی‌های لازم بود. خانم مهندس نیکسار از استودیوی دوازده را پس از ارتباط اولیه با چهار دفتر مختلف معماری ملاقات کردم و مهم‌ترین دلیل انتخاب ایشان، درک صحیح از نیازمندی‌های فضا و تطابق سلیقه‌ای در نحوه‌ی بازسازی و مرمت بنا بود. در شروع کار، پس از چند جلسه‌ی ابتدایی برای تبادل اطلاعات اولیه، جلساتی با حضور معمار و مشاوران برندینگ و استراتژی کسب‌وکار برگزار شد که توانست در جانمایی درست خدمات و کیفیت فضاسازی‌ها در این عمارت نیم‌قرنی، نقش مهمی ایفا کند.

پس از چند ماه کار شبانه روزی برای مرمت، بازسازی و آماده‌سازی بنا، کارمان اکنون مدتی است که کار خود را آغاز کرده و اندک‌اندک خانواده‌ی خود را در این خانه شکل داده است. این خانه قرار است همچنان که شعارش تأکید دارد، «خانه‌ی کار و دیدار» و اولین نمونه‌ی ایرانی شده فضای تعاملی صاحبان صنعت، تجارت و حرفه‌ای‌ها باشد. اعضای این خانه می‌توانند از مجموعه‌ای از خدمات سطح اول جهان که تجربه‌ی سبک تازه‌ای از زندگی و کار با چاشنی تعامل و توسعه شبکه‌ی حرفه‌ای در کنار لذت بهره‌مندی از هنر و فرهنگ را فراهم می‌کند، استفاده کنند. عمارت کارمان اکنون با مهمانان خود همراه می‌شود تا با آرامشی بیشتر و به دور از دغدغه‌های همیشگی فضای کار، آزادانه، تجربه‌گرا، خلاقانه و تعاملی به کسب‌وکار خود بیندیشند و برای تحقق ایده‌های تازه، در پشت میزهای همین خانه، تصمیمات مهم بگیرند و دیدارهای مهم داشته باشند. معتقدم که عمارت کارمان، جزئی از هویت برندِ کارمان محسوب می‌شود؛ فضای معماری شده‌ای به دست دو نسل از معماران تهران که دغدغه‌ی توسعه و تعامل داشته‌اند، اکنون به عنوان خانه‌ای با قابلیت‌ها و امکانات مدرن، میزبانِ صاحبان صنعت، تجارت، هنرمندان و علاقه‌مندان به کسب‌وکارهای نوین و توسعه‌ی شبکه‌ی حرفه‌ای ست.

[عکاس: شهریار خان‌زاد]

نیلوفر نیکسار، طراح داخلی پروژه [عکاس: شهریار خانی‌زاد]

شرحی بر روند طراحی و اجرای بازسازی مؤسسه‌ی کارمان

نیلوفر نیکسار

(مؤسس و مدیر استودیوی دوازده)

مشخصات پروژه

موقعیت: تهران، خیابان پاسداران

زیربنا: ۱۰۰۰ مترمربع

تعداد طبقات: سه طبقه

کارفرما: مؤسسه‌ی فرهنگی‌ـهنری اندیشه‌ی کارمان (مونا شکرریز)

مدیر پروژه: نیلوفر نیکسار

تیم طراحی: پریسا اللّه‌قلی، آرمان اصغرلو، نگار نوری، ستایش نژادی، مهسا الهی وفا، مونا حدادی

تأسیسات مکانیکی: رازمیک ظریفیان

تأسیسات الکتریکی: حسام سلطانی

مدیریت ساخت: نلیوفر نیکسار و بهرنگ بنی‌آدم

سرپرست کارگاه: برنا بنی‌آدم

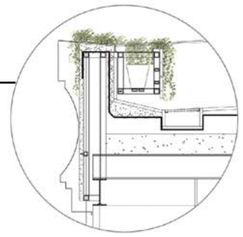
عکس: نگار نوری، علی دقیق

زمان پروژه: آذر ۱۳۹۶ ــ فروردین ۱۳۹۷

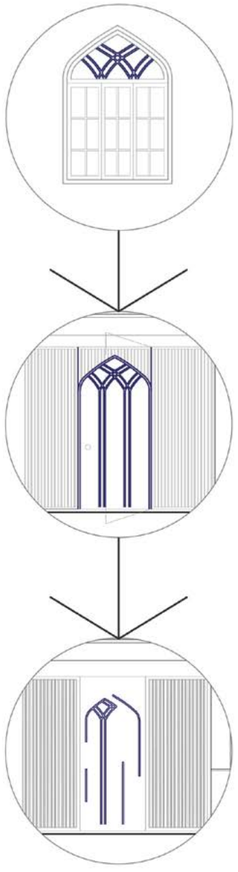
دفتر معماری «استودیوی دوازده» از سال ۱۳۸۷ فعالیت خود را در زمینه‌ی طراحی و اجرای پروژه‌های مسکونی و صنعتی آغاز کرده است. پروژه‌هایی که تا به امروز این دفتر معماری به آنها مشغول بوده، دامنه‌ی گسترده‌ای از کاربری‌ها را در برگرفته و مقیاس‌های متنوعی را شامل می‌شود. طراحی کارخانه‌های داروسازی، طراحی شهرک‌های مسکونی و آپارتمان‌های شهری در کنار بازسازی خانه‌های باارزش قجری و پهلوی نشان دهنده‌ی توان این دفتر در مواجهه با معماری به معنای عام آن و پروراندن زبان خاص دیالوگ‌محور بین سه ضلع معمار، کارفرما و بهره‌بردار است.

استودیوی دوازده، برخلاف بسیاری از دفاتر معماری، طراحی را صرفاً بر مبنای عملکردهای فضایی و نگاه مدرنیستی تخصص‌محور پیش نمی‌برد و نقدهای جدی بر خودمحور شدن فعالیت‌های معمارانه و فاصله گرفتن این فعالیت‌ها از بافت و تحولات اجتماعی دارد. شکل مواجهه‌ی استودیوی دوازده با پروژه‌ها مبتنی بر پژوهش و تعامل بینارشته‌ای و همکاری با متخصصان علوم اجتماعی و انسانی جهت عمیق‌تر شدن ارتباطات فضایی با مختصات فرهنگی‌ـاجتماعی است. علاوه بر آن، استودیوی دوازده تاکنون با بسیاری از هنرمندان در زمینه‌ی پروژه‌های مختلف هنری‌ـاجتماعی همکاری پژوهشی‌ـاجرایی داشته و با برخی از معتبرترین اندیشکده‌های علوم اجتماعی در زمینه‌ی بسیاری از پروژه‌های عمومی‌ـاجتماعی همکاری و مشارکت دائمی دارد. همه‌ی این موارد باعث شده این دفتر معماری بتواند در حوزه‌هایی که ظاهراً در طبقه‌بندی‌های عرفی امروز جامعه‌ی معماران خارج از حوزه‌ی معماری قرار می‌گیرند، دست به تجربه‌اندوزی بزند. استودیوی دوازده، باور دارد امروزه معماری به عنوان حوزه‌ای از دانش، ارتباطی گسست‌ناپذیر با حوزه‌هایی چون هنر و علوم اجتماعی‌ـانسانی دارد؛ از این رو، اگر قرار است جلب مشارکت بهره‌بردار در کنار سود سرمایه‌گذار تضمین شود، آگاهی هرچه بیشتر از بستر سیاسی‌ـاجتماعی خلق بنا دیگر نمی‌تواند صرفاً حاشیه‌ای بر طراحی باشد، بلکه در دل و هسته‌ی طراحی جای دارد. استودیوی دوازده با تجربه‌ی ساخته شدن بیش از ۱۰ پروژه‌ی متوسط و بزرگ مقیاس، همچنان خود را درگیر بهبود روند ایده‌پردازی و تکمیل شکلی و محتوایی زبان معمارانه‌اش می‌داند؛ اجرای پروژه‌ها همواره فرصتی مغتنم برای سنجش رویکردها و میزان موفقیت ایده‌ها در برقراری بهترین شکل ارتباط بین اضلاع معمار، سرمایه‌گذار و بهره‌بردار است و درس‌های بسیاری برای طی مسیر در آینده دارد.

همان‌طور که گفته شد پروژه‌ای که دفتر استودیوی دوازده اخیراً به اتمام رساند، بازسازی یک عمارت قدیمی برای مؤسسه‌ی کارمان است که قرار است به عنوان خانه‌ی کار و دیدار تعریف جدیدی به فعالیت‌های کسب‌وکار در ایران بدهد. پروژه‌های معماری با چالش‌ها و فرصت‌هایش به دفاتر معماری ارجاع داده می‌شوند. پروژه‌ی کارمان در قالب بازسازی یک خانه‌ی قدیمی ۱۰۰۰ متری با سه چالش عمده به استودیوی دوازده معرفی شد: زمان ۳ ماهه برای عملیات ساختمانی و تجهیز ساختمان؛ محدویت مالی؛ از همه مهم‌تر، مواجهه با یک کاربری که تا به امروز در تهران سابقه نداشته است ــ فضای کاری خاصی که در کلانشهرهای اروپایی به نام‌های Business Lounge و یا co-working area خوانده می‌شود و سازوکارهای فضایی



مقطع جزئیات

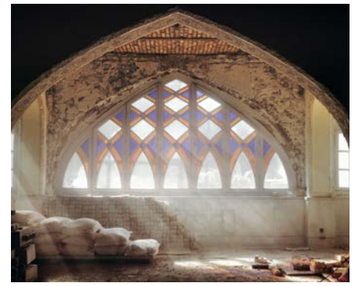


روند طراحی درب ورودی

↖ [عکاس: شهریار خانی‌زاد]

↖ **استخر و نمای جنوبی پیش از بازسازی**

← **درب ورودی** [عکاس: علی دقیق]



بسیار متنوعی دارند. به همین دلیل، تلاش شد کل برنامه‌ی فیزیکی آن در تعامل با خواسته‌های کارفرما و مطالعه‌ی نمونه‌های برون‌مرزی و بومی‌سازی آنها تبیین شود. در کنار این موضوعات باید توجه داشت که این پروژه یک پروژه‌ی fast track بود که عملیات طراحی و اجرا تقریباً همزمان انجام می‌شد؛ از این رو، از همان مرحله‌ی ایده‌پردازی باید به شکل موازی به روش‌های اجرایی هم فکر می‌شد تا در کوتاه‌ترین زمان و بهینه‌ترین حالت از منظر اقتصادی بتوان پروژه را به سرانجام رساند.

دفتر معماری استودیوی دوازده وضعیت کالبدی موجود خانه و شرایط دشوار پروژه را به چشم فرصتی مغتنم که می‌تواند جا را برای ایده‌پردازی‌های معمارانه‌ی تازه باز کند در نظر گرفت و به این شکل کار آغاز شد. این دفتر معتقد است که در یک پروژه‌ی بازسازی، پیش از هر چیز باید بافتی (Context) را که کالبد موجود در آن

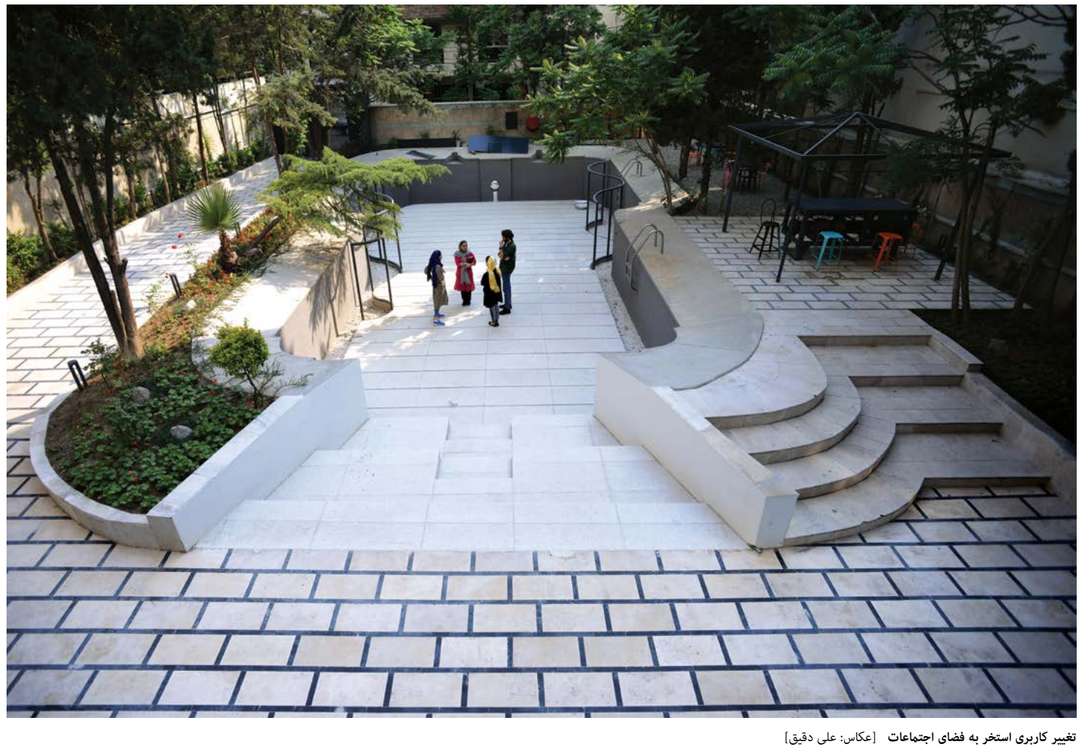
تعریف و مستقر شده با دقت شناخت؛ از این منظر، هنر معماری، هنر برقراری دیالوگ با این بافت و زمینه است. بافتِ مورد بحث، تنها محیط جغرافیایی و هندسی پروژه نیست؛ فضای اجتماعی و نیز عملکردی که کارفرما برای فضا متصور است، همگی در تعریف از بافت می‌گنجد. در این پروژه، جهت آشنایی بیشتر با زبان کسب‌وکار آتی آن، زمان قابل توجهی صرف مطالعه و جلسات متعدد با کارفرما شد تا هرچه بیشتر پیرنگ او از این فضا آشکار شده و امکان تدوین یک تیپولوژی مشخص که بتواند نیازهای عملکردی و فضایی این کسب‌وکار جدید را پاسخگو باشد، فراهم شود.

این خانه در دهه‌ی ۴۰ شمسی ساخته شده است، اما فارغ از فرم‌های مدرنیستی معماری آن سال‌ها که در منطقه‌ی شمیران تهران متداول بوده سعی داشته است با بهره‌گیری از عناصر ایرانی نظیر: ارسی، تاقی و قوس جناغی و خلق پنج‌دری و حوضخانه، هویت خاصی را برای خود تدارک ببیند. این خانه گرچه در پلان و عملکرد فضاها با تیپولوژی رایج آن زمان کاملاً همراه است، ولی در شکل فیگوراتیو خود، روایت دیگری از این فضاهای عملکردی داشته و زبان مشخصی دارد که سعی می‌کند با آن زبان با مخاطبش وارد گفت‌وگو شود. استودیوی دوازده با

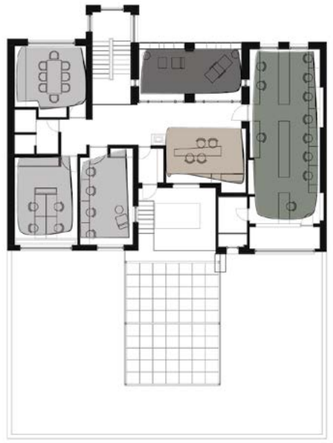
محور قرار دادن آن زبان به لحاظ شکلی و محتوایی، تلاش کرد روایتی معمارانه را شکل دهد. این کار نه تنها باعث افزایش شور و انرژی در تیم‌های طراحی و اجرایی شد، بلکه ایده‌های معمارانه نیز به تبع آن بلافاصله سمت‌وسو گرفتند و در کار نشستند. به هر شکل، ماهیت خانه به عنوان یک فضای خصوصی به فضایی عمومی تغییر یافت و تعریف همه‌ی فضاها کاملاً دگرگون شد: اتاق سرایداری به بوفه تبدیل شد؛ تراس به کتابخانه؛ موتورخانه به اتاق استراحت پرسنل تغییر یافت. بررسی محتوای حسی نیز این نتیجه را دربرداشت که قسمت‌هایی از خانه پتانسیل تحرک زیادی دارند و قسمت‌هایی مخاطب را به سکوت و ایستایی دعوت می‌کنند؛ همچنانکه آکس‌هایی در خانه پیدا شد که به لحاظ نشانه‌شناختی و مفهومی، توانست به تعریف فضایی پروژه کمک شایانی کند؛ بااین‌حال رویداد نهایی، خلق فضایی کاملاً تازه بود. صورت این معماری گاهی در همراهی با وضع پیشین بود و گاهی در تضاد با آن؛ اما از منظر تجربه‌گرایی فضا، دلالت‌های مفهومی، شکلی کاملاً متمایز از گذشته پیدا کرد.

فضاهای تودرتو و شکل خاص سیرکولاسیون خانه، بیانگر تلویحی این امر بود که شروع طراحی می‌باید از سناریونویسی برای حرکت افراد آغاز شود. در پروسه‌ی طراحی، پنج تیپ متفاوت از مراجعه‌کنندگان در نظر گرفته شد: پرسنل مقیم، اعضا، مهمانان اعضا، هنرمندان و اعضای خاص (exclusive). هرکدام از این گروه‌ها، فضاها و نیازهایی را طلب می‌کنند که ضروری بود در طراحی لحاظ شده و مواجهه‌ی فضایی آنها ــ چه به لحاظ کاربری و چه به لحاظ بصری ــ مورد توجه قرار گیرد. خانه پیش از این، فضاهایی با کیفیات متنوع داشت که می‌بایست بررسی می‌شد تا مشخص شود قابل تبدیل شدن به چه کاربری‌ای است و در زیست جدید خود قرار است چه باشد و چقدر باید کالبدش با حذف و اضافه تغییر کند. همچنین باید بررسی می‌شد قرار است فضاهای آتی را چه کسانی تجربه کنند و این فضاها کدام بار مفهومی را منتقل می‌کنند. نکته‌ای که برای تیم طراحی استودیوی دوازده به لحاظ تجارب بینارشته‌ای پیشین آشکار بود، این بود که بار مفهومی‌ای که قرار است منتقل شود صرفاً محدود به ارجاعات معمارانه نمی‌شود. در کنار این موارد، کدهای رنگی خاص برای الحاقات و تعاریف جدید معماری این خانه تعریف شد تا هژمونی فرمالی به الحاقات بدهد و در مجموع به خوانش یک هارمونی کمک کند.

فضای برگزاری جشن‌ها روی بام [عکاس: شهریار خانی‌زاد]



تغییر کاربری استخر به فضای اجتماعات [عکاس: علی دقیق]



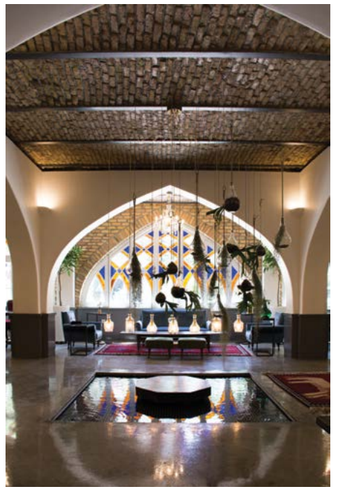
پلان طبقه‌ی دوم

پلان طبقه‌ی اول

پلان طبقه‌ی همکف

نیمه‌متروکه بودن این خانه طی ۲۰ سال گذشته، آسیب‌های جدی به وضعیت تأسیسات مکانیکی و الکتریکی آن وارد ساخته بود که تیم اجرایی استودیوی دوازده را مجبور به بازسازی بخش زیادی از این زیرساخت‌ها کرد که خود به لحاظ زمانی و مالی فشار زیادی به پروژه وارد کرد. در کنار ترمیم زیرساخت‌های تأسیساتی، ترمیم‌های جزئی سازه‌ای نیز غیرقابل چشم‌پوشی بود؛ مهم‌ترین آن از هم گسیختگی سازه‌ای پیشانی بام بود. جهت ساخت مجدد آن، استراتژی طراحی اینگونه بود که نحوه‌ی اتصال ساختمان‌ها به لحاظ فرم ایرانی را به خط آسمان بررسی کرده و آنها را بازسازی کند؛ این عمل به کامل شدن فرم ایرانی نمای خانه کمک قابل توجهی می‌کرد. در پشت این پیشانی یک فلاورباکس سراسری پیش‌بینی شد که علاوه بر آنکه به لحاظ سازه‌ای به کمک تأمین نیروی کششی لازم می‌آید، از لحاظ معماری، خط آسمان ساختمان را به پوشش گیاهی متصل می‌کند. در این فلاورباکس گیاهان آویز کاشته شدند تا در طول زمان بافت گیاهی را به این پیشانی الحاقی اضافه کنند. اما در کنار آن، استراتژی طراحی برای تبدیل گاراژ به ورودی و پذیرش اصلی ساختمان کاملاً متفاوت بود. این خانه به اصطلاح رایج، یک قواره‌ی شهری دو کله است؛ یعنی هم از شمال و هم از جنوب دارای ورودی است که در گذشته ورودی ساکنان از درب شمالی و ورودی خودرو از درب جنوبی انجام می‌شد؛ اما در بازسازی به دلیل وجود حیاط که پیش‌ورودی جذابی را شکل می‌داد و مسیر مستقیمی را برای حرکت خودرو تعریف می‌کرد، تصمیم گرفته شد که ورودی اصلی ساختمان از سمت جنوب باشد. در ادامه با الحاق یک باکس شیشه‌ای به نمای خانه، علاوه بر تأکید بصری بر ورودی، به لحاظ مفهومی نیز وارد شدن به یک فضای عمومی را تعریف کرده و سلسله‌مراتب ورودی از فضایی باز به پیش ورودی شفاف و سرای ورودی شکل داده شد.

مهم‌ترین فضای این پروژه به زعم تیم طراحی، فضای حوضخانه بود که با وجود ناگونیا و خارج از مقیاس بودن حوض و کیفیت نازل نازک‌کاری آن، دارای این قابلیت بالقوه بود که به لحاظ فرمی و عملکردی، نقطه‌ی شروعی مناسب برای تعریف فضای داخلی مؤسسه باشد. به همین منظور، در



تصاویر این دو صفحه: **سالن دیدار** [عکاس تصاویر این دو صفحه: شهریار خانی‌زاد]

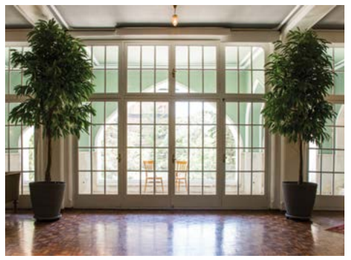
دیوارهای شرقی و غربی حوضخانه، بازشوهایی تعبیه شد تا آکس شرقی-غربی ایجاد شده در تعامل با آکس شمالی-جنوبی که ارسی‌ها درست می‌کردند و بار بصری داشت، اتصال بین ورودی، فضای لانژ و کافه را به وجود آورد. در مرکز تلاقی این دو آکس بود که حوض می‌توانست خود را به شکل معناداری تعریف کند. حوض جدید با این مفهوم شکل گرفت که همچون حفره‌ای آینه‌ای، بازتاب دهنده‌ی بازی رنگ و نور ارسی‌ها باشد و پلتفرم هشت‌ضلعی در وسط آن همچون لوگوس، علاوه بر یادآوری شکل سنتی حوض‌های ایرانی، فضایی برای قرار دادن اشیای مناسبتی باشد. محل تلاقی، در واقع، حکم باغی وارونه را دارد که آسمان در پایین (حوض) و گیاهان در بالا قرار دارند؛ همچنین منبع نور به حاشیه برده شد تا همچون تذهیب حاشیه‌ی متن عمل کند.

بازسازی پروژه در جهت اعتلای کیفیت بصری حوضخانه، قوس‌های جناغی تاقی‌ها را از پس‌زمینه جدا کرد تا بیش از پیش در فضا دلربایی کنند. با انتخاب متریال آجر برای دیوارهای پیرامونی، پس‌زمینه‌ی پُر بافت و رنگ کمک کرد تا تاقی‌های سفید که ابزارهای گچکاری آنها حذف شده‌اند به پیش‌زمینه منتقل شده و خود را برجسته سازند.

اثر هدی در پاسیو [عکاس: شهریار خانی‌زاد]

نگاتیو شدن اشکال معماری ایرانی که در جابه‌جایی متریال و بافتِ پس‌زمینه و پیش‌زمینه و شکل حوض خود را عرضه می‌کند، کانسپت مواجهه‌ی تیم طراحی با روایت تاریخی بود که این خانه در گذشته سعی داشته آن را بازگو کند. در کنار این موارد، اجرای بتن درجا برای کف طبقه‌ی همکف، یعنی جایی که حوضخانه قرار دارد، به پیوستگی فضایی کمک زیادی کرده است.

در طبقه‌ی اول ساختمان ــ جایی که فضا به *سرسرایی* منتهی می‌شود که به لحاظ ریخت‌شناسی تداعی کننده‌ی پنج‌دری است ــ استراتژی بازسازی در جهت حفظ هرچه دقیق‌تر المان‌های فضایی تغییر یافت. در این فضا، اغلب تنها با چیدمان مبلمان و روشنایی تلاش شده تا عملکرد فضایی جدید به تن پروژه قواره شود. در تراس جنوبی با رنگ‌آمیزی تاقی‌ها و برجسته ساختن ابزار دکوراتیو گچکاری، سکانس‌های حرکتی و پویایی تعریف شد. این کار علاوه بر ایجاد فضایی جذاب برای مخاطب، به کمک نما آمده و تورفتگی‌های نما را معنادار می‌کند. در ضلع شمالی طبقه‌ی دوم ساختمان، تراس پوشیده شده‌ای وجود داشت که به دلیل صدای زیاد اتوبان صدر، امکان گشودگی آن وجود نداشت و ضروری بود که صدابند شود؛ از طرفی، به دلیل بودجه‌ی محدود پروژه، امکان ساخت پنجره‌ی ارسی برای آن فراهم نبود. در اینجا ایده‌ی خلاقانه‌ی تیم طراحی استودیوی دوازده اینگونه بود که بازشوها به کتابخانه‌ی شفاف تغییر شکل یابد؛ با این کار، علاوه بر صدابندی، راهکاری ارزان‌قیمت برای کنترل نور و دید به داخل ارائه شد. همچنین در این طبقه ۴ اتاق وجود داشت که ۳ تا از این اتاق‌ها به فضای اداری اختصاصی قابل استفاده برای اعضا تبدیل شد. این اتاق‌ها با این استراتژی شکل گرفتند که به لحاظ رنگ و چیدمان دارای تنوع بوده و بیشتر به



سالن اصلی طبقه‌ی اول [عکاس: شهریار خانی‌زاد]

فضای جلسات [عکس از مؤسسه‌ی کارمان]

یک دفتر خانگی شبیه باشند. اتاق دیگر نیز تخریب شد تا با ایجاد هال و تأمین یک آبدارخانه، فضایی مناسب برای تنفس‌های بین ساعات کاری و صرف غذا در اختیار استفاده‌کنندگان این طبقه قرار گیرد ــ این فضای تنفس در ارتباط مستقیم با کتابخانه است.

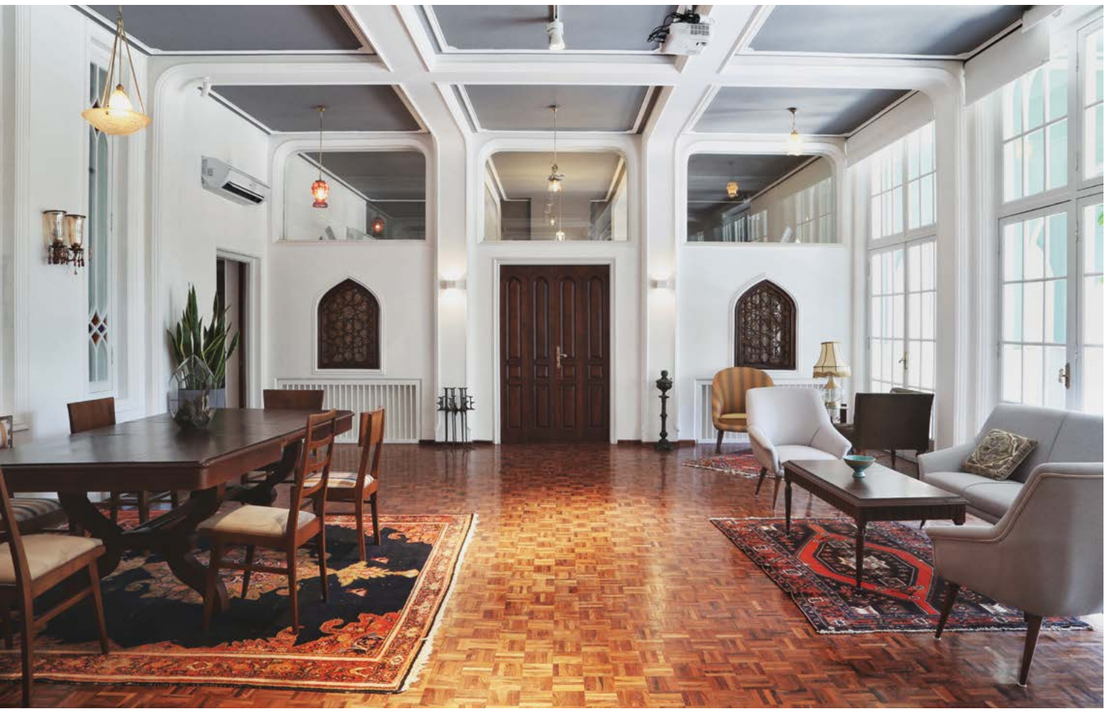
در قلب این ساختمان سابقاً مسکونی، نورگیر وسیعی وجود دارد که همچون حفره‌ای گشوده به آسمان مخاطب را به سکوت دعوت می‌کند. به این حفره در کل پروسه‌ی طراحی به عنوان شکلی از حضور فیگوراتیو نگریسته شد که در میان فضاهای اصلی همچون سکوتی موسیقایی برای رفتن به پاساژ بعدی و در جهت ایجاد یک همسازی هارمونیک بین فضاها عمل می‌کند. همچنین به این نکته توجه شد که مراجعه‌کنندگان به این فضا زمان پرمشغله‌ای را جهت ملاقات‌های کاری و انجام کسب‌وکار خود سپری می‌کنند و به لحاظ روحی نیاز دارند تا فضاهایی حس آرامش را به آنها منتقل کنند.

قدم آخر در بازسازی این ساختمان، پیاده‌سازی ایده‌ی تبدیل استخر بزرگ حیاط به یک پلاتفرم عاری از کاربری‌های رایج و ایجاد یک pop up space بزرگ بود ــ چیزی که تا به امروز جایش در تهران خالی بوده و می‌تواند فضای بسیار مناسبی برای نمایش‌های هنری چون اینستالیشن و یا پرفورمنس باشد. بدیهی است در زمان کوتاهی که باید این پروژه تعریف، طراحی و همزمان اجرا می‌شد، کمترین فرصت بازگشت به عقب و تعویق کار جهت ایده‌پردازی و یا تغییر اجرا در هیچ یک از عناصر ساخت ممکن نبود، به همین دلیل دفتر معماری استودیوی دوازده در طول اجرای این پروژه از این آمادگی برخوردار بود که با اتفاقات غیرقابل پیش‌بینی کارگاهی ــ که ماهیت پروژه‌های مرمت و بازسازی است ــ روبه‌رو شده و راه حل ارائه دهد. امروز و با اتمام این پروژه، این دفتر خرسند است که توانسته ضمن اتمام پروژه در زمان پیش‌بینی شده و توجه به ابعاد مادی و انتزاعی معماری، تجربه‌ی فضایی معناداری را برای مخاطبان و بهره‌برداران این فضاها ایجاد کند.

↑ **کتابخانه** [عکاس تصاویر این صفحه: علی دقیق]

↓ **نورگیر**

سرا



سالن اصلی طبقه‌ی اول [عکاس تصاویر این صفحه: علی دقیق]

اتاق نشیمن [عکاس: علی دقیق]

دیاگرام دسترسی‌ها

↑↑ **فضاهای کارگاهی و تأسیسات خانه‌ی کارمان جهت آموزش** [عکاس: شهریار خانی‌زاد]

تصویر صفحه‌ی روبرو: **اتاق نگاه** [عکاس: نگار نوری]

ویلای هفت سنگان

کاری از سهراب رفعت

با توجه به فضاهای درخواستی کارفرما (برای طراحی یک ویلای تفریحی) و همین‌طور شکل هندسی و مساحت زمین، سعی بر آن شد که با حجمی کشیده شده در عرض زمین بیشترین نور طبیعی جنوب را در فضاهای داخلی (به‌خصوص در زیرزمین) داشته باشیم. با این ایده‌ی ساده توانستیم بیشترین لنداسکیپ را مقابل ویلا فراهم کنیم که در آن عملکردهایی نظیر استخر، تراس، آلاچیق و پارکینگ ارتباط منطقی و روانی را با ویلا داشته باشند.

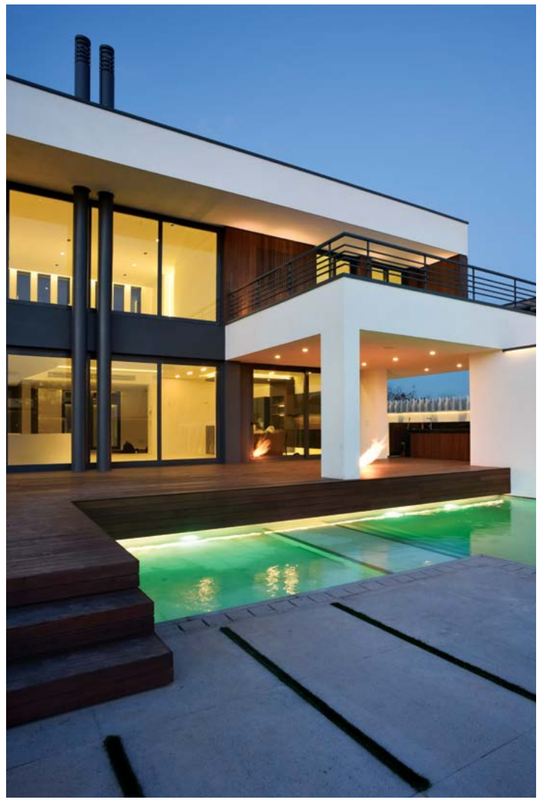
در شکل‌گیری حجم اولیه، علاوه بر نحوه‌ی دریافت نور و سادگی در حجم، محدودیت‌های سطح اشغال و ارتفاع مجاز (حداکثر دو طبقه روی همکف) نیز دخیل بودند، که نهایتاً طرح در دو طبقه روی زمین و یک طبقه زیرزمین شکل گرفت. فضاهای تأسیساتی، خدماتی، بازی، تفریحی و ورزشی در طبقه‌ی زیرزمین، فضاهای عمومی و اتاق مهمان در طبقه‌ی همکف و نیز فضاهای خصوصی خواب‌ها در طبقه‌ی اول قرار گرفتند. ارتباط این سه طبقه به وسیله‌ی پله‌ای دوار از جنس فلز و از طریق یک وید صورت پذیرفت که خود باعث ایجاد کوران طبیعی هوا شده است.

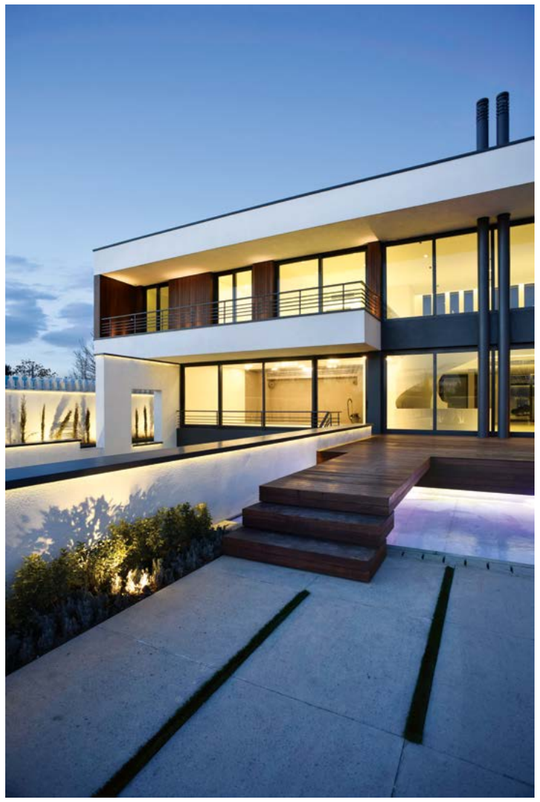
برای ارتباط بصری بهتر با فضای سبز سایت و استفاده از کوران و نور طبیعی، بیشترین شفافیت حجم در نمای شمالی و جنوبی تعریف شده است؛ اما در قسمت شرقی و غربی بنا به دلیل وجود همسایگی و ایجاد محرمیت، این شفافیت به کمترین میزان خود می‌رسد. برای جلوگیری از به وجود آمدن اغتشاشات بصری در نما و عدم غلبه‌ی حجم بر سایت، سعی شد با استفاده از متریال ساده‌ای مانند سیمان با رنگ سفید در کنار متریال مکملی همچون چوب به این مهم پرداخته شود؛ همچنین در درون بنا نیز رنگ غالب سفید انتخاب گردید تا حس سبکی و سادگی بیشتری را در خوانایی آن نزد کاربر القا کند. در نهایت با نظارت، اجرای صحیح و نیز ارائه‌ی جزئیات مختلف اجرایی برای تک‌تک قسمت‌ها، سعی گردید که به ماندگاری و طولانی شدن عمر مفید بنا و کمتر کردن هزینه‌ی مراقبت آن کمک شود.

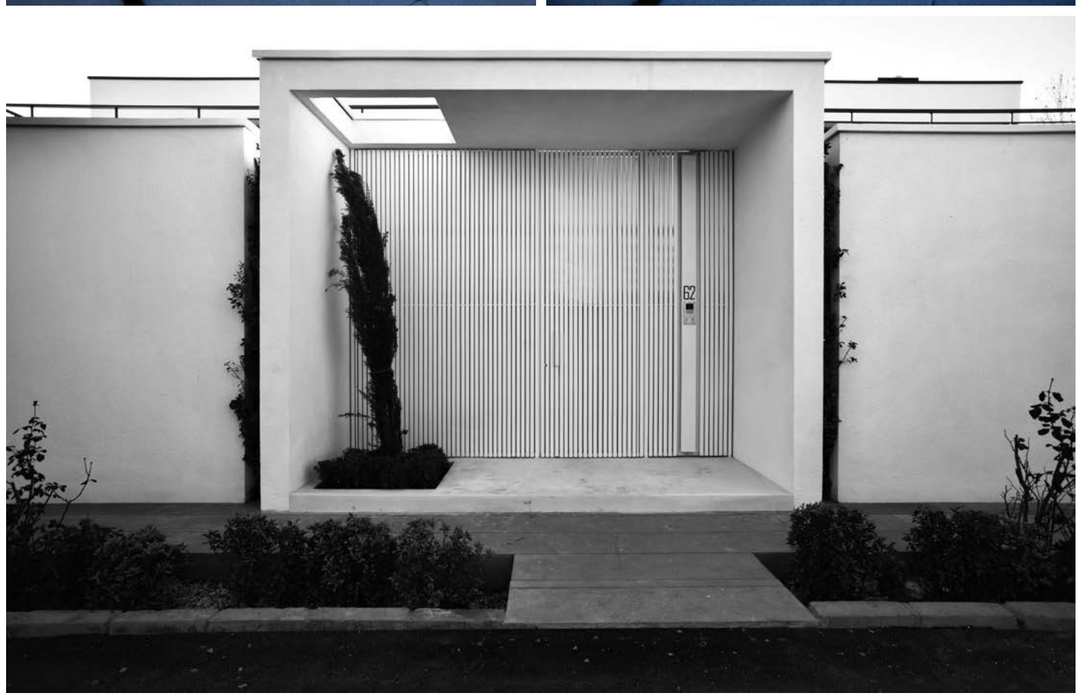
مشخصات پروژه

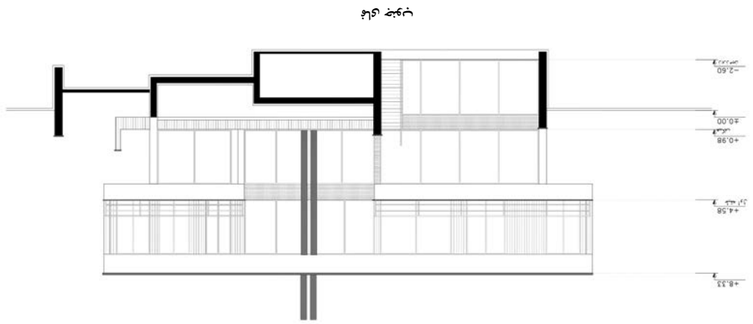
- **طراح و مدیر پروژه:** سهراب رفعت
- **کاربری:** ویلای مسکونی تک واحدی آخر هفته
- **زیربنا:** ۷۲۰ مترمربع
- **زمین:** ۲۰۰۰ مترمربع
- **تاریخ شروع:** تابستان ۱۳۹۵
- **تاریخ پایان:** اسفند ۱۳۹۶
- **آدرس پروژه:** قزوین، شهرک هفت سنگان
- **کارفرما:** سید غفار احمدی
- **همکاران طراحی:** نگین عسگری، وحید جودی، محمد شوقی
- **طراحی داخلی:** نگین عسگری
- **فاز دو:** نرگس جزایری
- **نظارت:** سهراب رفعت، نگین عسگری
- **مجری:** حسین گودرزی
- **مدیر کارگاه:** حسن گودرزی
- **تأسیسات:** گل محمدی
- **عکس:** وحید جودی

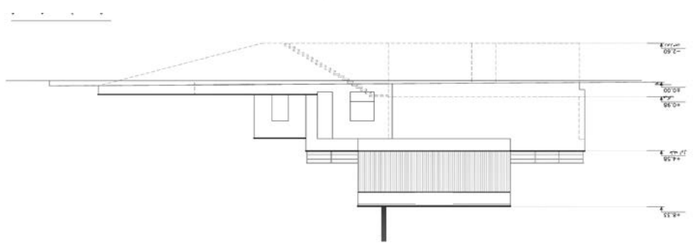
زیرزمین

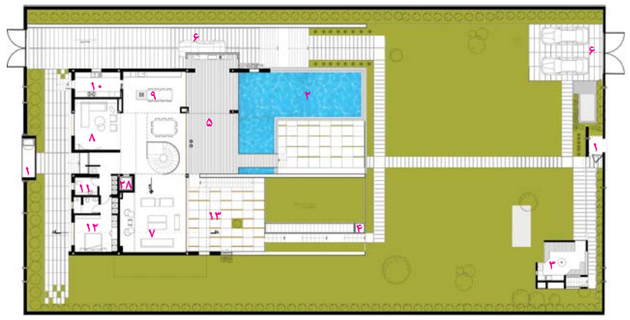




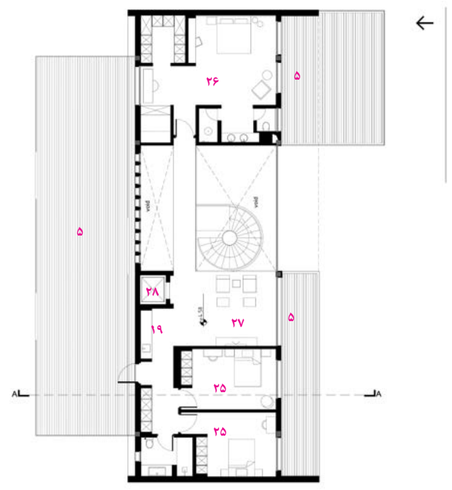








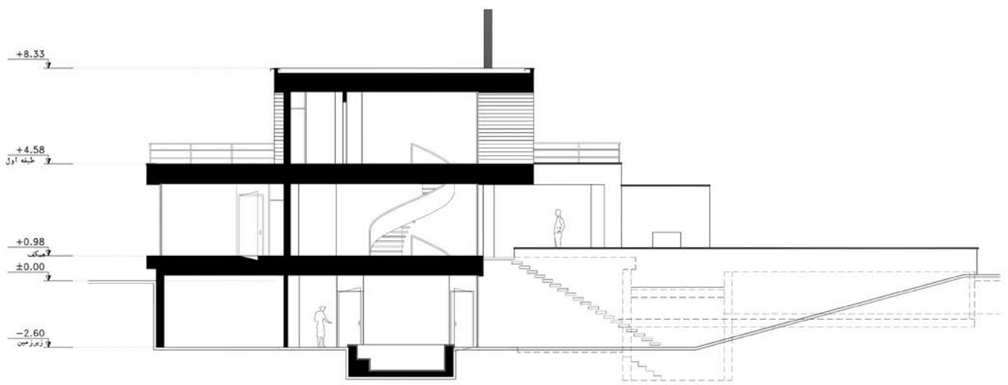
سایت پلان



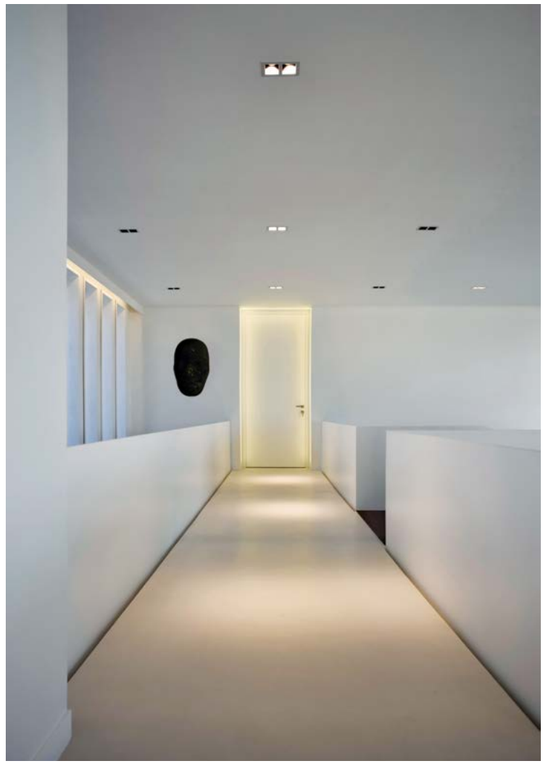
پلان طبقه‌ی اول

پلان زیرزمین

۱. ورودی ۲. استخر ۳. آلاچیق ۴. آبنما ۵. تراس ۶. پارکینگ ۷. سالن پذیرایی ۸. اتاق تلویزیون ۹.شیزخانه ۱۰.مطبخ ۱۱. سرویس بهداشتی ۱۲. اتاق خواب مهمان ۱۳. گودال باغچه
۱۴. اتاق پرستار ۱۵. اتاق خدمتکار ۱۶. اتاق بازی ۱۷. سونا ۱۸. جکوزی ۱۹.پنتری ۲۰. حمام ۲۱. موتورخانه ۲۲. رختشویخانه ۲۳. انبار ۲۴. جکوزی ۲۵. اتاق خواب ۲۶. اتاق خواب اصلی
۲۷. اتاق نشیمن ۲۸. آسانسور



مقطع A-A



تصاویر این صفحه: **طبقه‌ی اول**

تصاویر این صفحه: **طبقه‌ی همکف**

ویلای پدری

گروه مهندسین فرنیا (مسعود فرجیان)

روستای آجین دوجین از توابع استان البرز است که با موقعیت ویژه‌ی اقلیمی خود یکی از بکرترین و زیباترین مناظر این منطقه را دارا می‌باشد. ویلای پدری در زمینی به مساحت ۴۷۰۰ مترمربع و زیربنای ۴۶۰ مترمربع بنا شده است. در این پروژه، مسئله‌ی طراحی ویلا را باید براساس خواسته‌های کارفرما به صورتی حل می‌کردیم که ایده‌پردازی اصلی کم‌رنگ نشود و در ضمن، خواسته‌های کارفرما نیز رعایت گردد. کارفرما بر چند مسئله تأکید داشت:

۱- فضاهای عمومی و اصلی از منظره‌ای که ارتفاع طبیعی زمین در اختیارمان گذاشته بود، بهره ببرند.

۲- تأکید بر اجرای سقف شیروانی

۳- کاربردی بودن فضاهای داخلی بدون هیچگونه تجمل‌گرایی

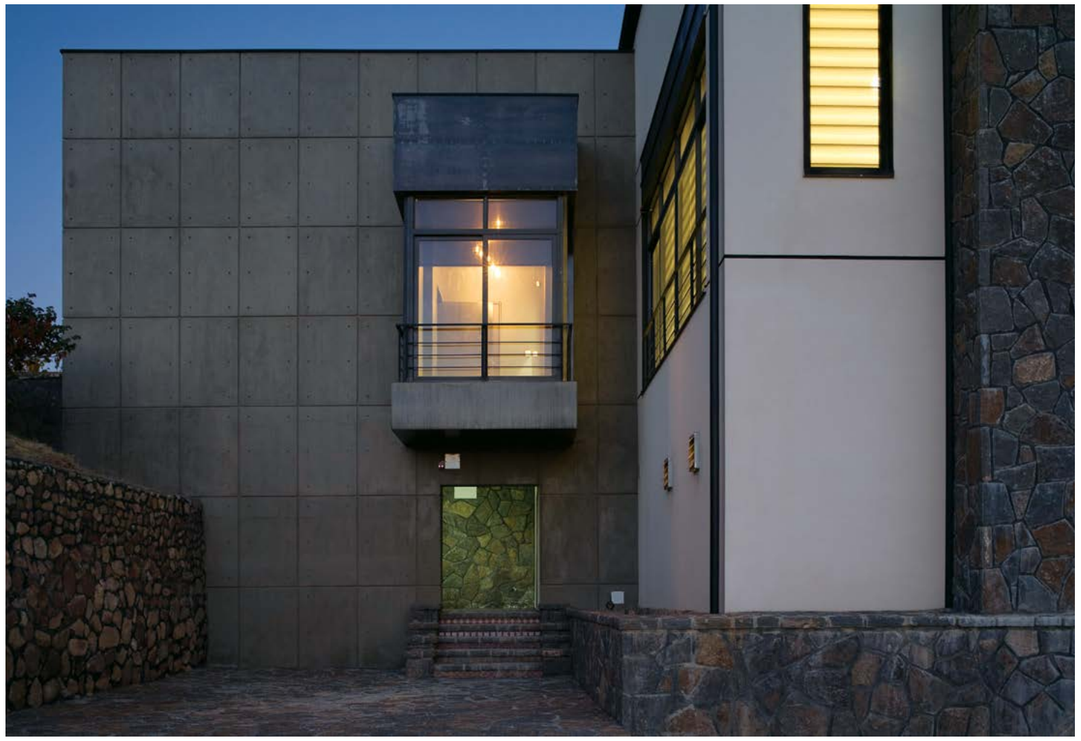
۴- رعایت سادگی در پوسته‌ی نما

۵- خلاقیت در استفاده از متریال داخلی و خارجی

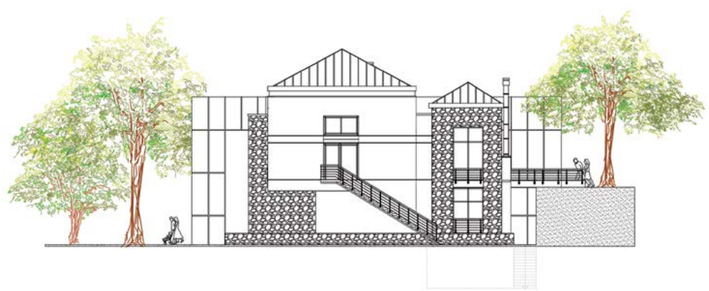
رعایت این اصول و ایده‌پردازی‌های ابتدایی و همچنین اقلیم پروژه، ما را به سمت طراحی ویلایی کشاند که خود را در دل کوه‌ها و صخره‌های روستا حل کرده و در کلام راحت‌تر، ما به دنبال یک معماری کوهستانی پایدار بودیم. استفاده از بتن و سنگ ورقه‌ای همرنگ بافت کوه‌های اطراف، ما را به ایده‌ی اصلی نزدیک‌تر کرد و استفاده از سقف شیروانی چهارطرفه با ورق سیاه، خاطره‌ی معماری‌های کوهستانی را که بی‌ارتباط با پروژه نبود، برای ما زنده نگه داشت.

المان دکوراتیو بتن اکسپوز که از قسمت شمالی ساختمان خود را از دل کوه بیرون کشیده و پل ورودی ویلا هم به آن متصل است، خود را به داخل ویلا رسانده و از قسمت جنوبی به شکل یک پایه بر زمین نشسته تا همانند یک سرباز که جلوی مافوق خود یک دست را به زمین می‌زند و سر خم می‌کند، نشانه‌ی احترام بشر به طبیعت باشد. همچنین، وجود این دیوار بتنی یکپارچه، حس قدرت و مدرنیته را القا می‌کند. کوشک سنگی که در قسمت شمالی ویلا با یک شیروانی چهارطرفه جدا از سقف اصلی اجرا شده، تداعی‌گر معماری کوهستانی می‌باشد که در هماهنگی کامل با محیط طبیعی اطراف خود است و زیبایی خاصی به ساختمان می‌بخشد. استفاده از ورق آهن اکسپوز در طراحی درب ورودی ساختمان و باکس رختکن ورودی اصلی که از دل شمال‌غربی دیوار بتنی به صورت معلق خود را بیرون کشیده، از دیگر المان‌های دکوراتیو طراحی نمای این پروژه می‌باشد.

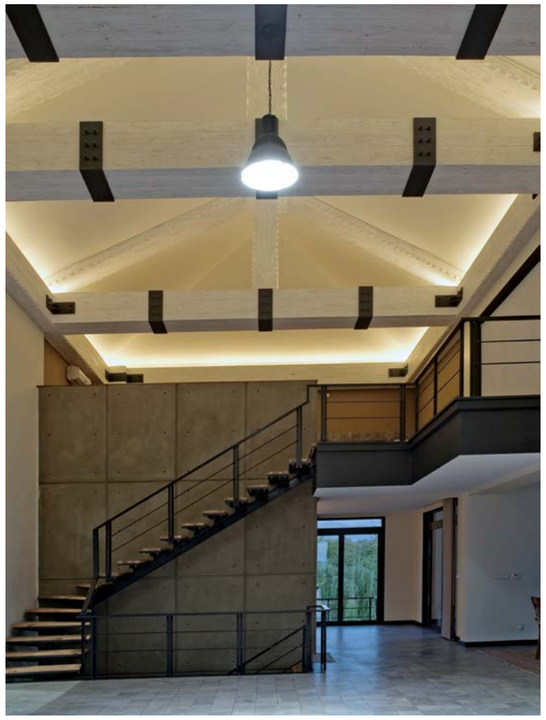
در طراحی فضاهای داخلی، خواسته‌های کارفرما با استفاده از متریال‌های نما به واقعیت پیوست و در مکان‌هایی مانند محوطه‌ی استخر و کرسی خانه با استفاده از سرامیک‌های دست‌ساز طراحی شده برای پروژه سعی کردیم گرمای ویژه و هماهنگ با پروژه را به کارفرما هدیه دهیم. پروژه‌ی ویلای پدری در منطقه‌ی کوهستانی و با رعایت اصول معماری کوهستانی و همچنین پایبند بودن بر حفظ ارزش‌های معماری اقلیمی منطقه و با خلاقیت و نوآوری گروه طراحی، بر زمین جا خوش کرده و امروز از ساخت چنین بنایی خرسندیم.

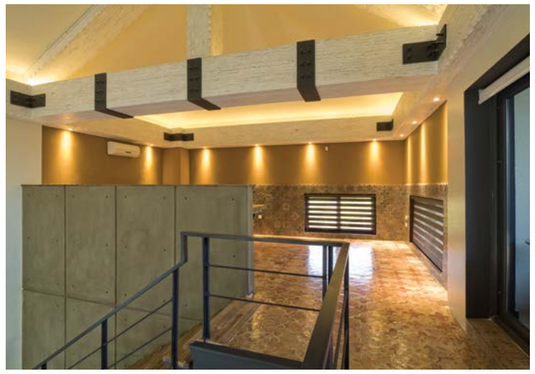


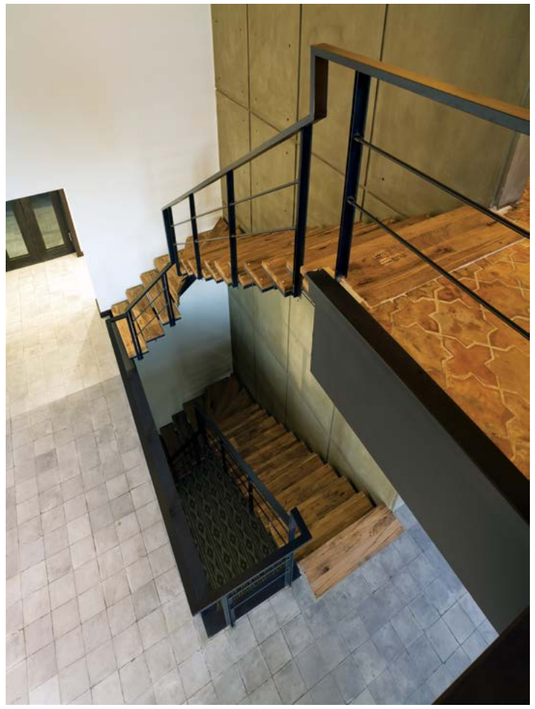
نمای شرقی

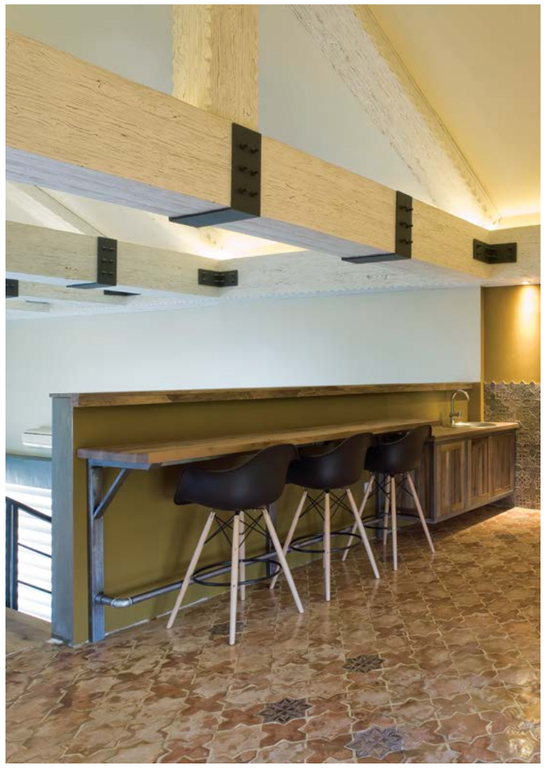


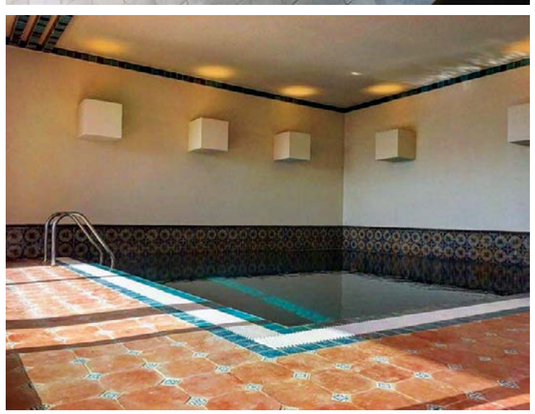
نمای غربی

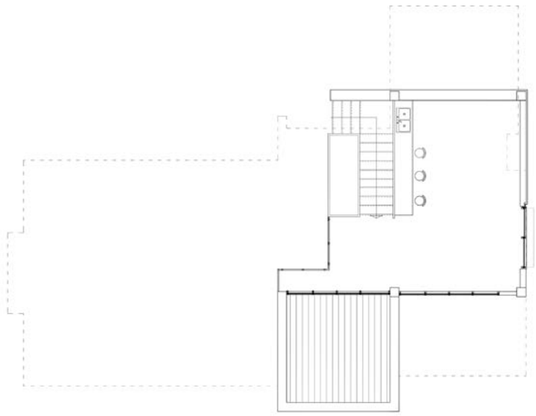






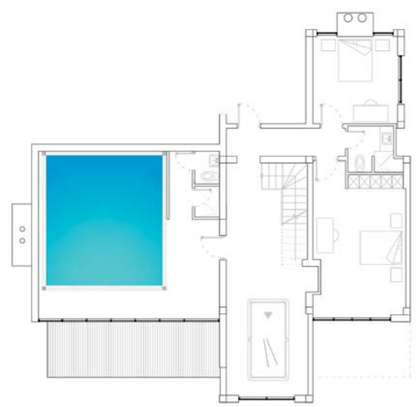






پلان طبقه‌ی دوم

پلان طبقه‌ی اول



پلان طبقه‌ی همکف

مسابقه معماری پروژه بازآفرینی شهری تبریز

شرکت گروه سرمایه‌گذاری مسکن

شرکت گروه سرمایه‌گذاری مسکن از بزرگ‌ترین فعالان صنعت ساختمان و انبوه‌سازی در کشور است که در ششم اردیبهشت ماه سال ۱۳۶۹ تأسیس شد. فعالیت‌های شرکت در زمینه‌هایی چون ساخت مجتمع‌های مسکونی، تجاری، اداری و آموزشی و آماده‌سازی زمین متمرکز شده است. از ابتدای تأسیس تاکنون عملیات اجرایی حدود ۶۵,۰۰۰ واحد مسکونی در قالب حدود ۳۹۴ پروژه آغاز شده که حدود ۵۸,۰۰۰ واحد آن به بهره‌برداری رسیده است.

گروه سرمایه‌گذاری مسکن دارای ۱۸ شرکت تابعه است که در ۲۸ استان و ۳۶ شهر کشور گسترده شده‌اند. این شرکت‌ها در حال حاضر بیش از ۷,۰۰۰ واحد مسکونی در دست ساخت و حدود ۶,۰۰۰ واحد مسکونی در مرحله‌ی طراحی، مطالعه و بررسی دارند که همگی در زمره‌ی شاخص‌ترین پروژه‌های مناطق فعالیت این شرکت‌ها قرار دارند. در دوره‌ی فعالیت ۲۸ ساله، افتخارات زیادی از قبیل چندین دوره انتخاب به عنوان انبوه‌ساز برتر در استان‌های مختلف و انتخاب پروژه‌های گروه به عنوان برترین پروژه‌های کشوری و استانی توسط مجامع علمی و تخصصی نصیب گروه سرمایه‌گذاری مسکن شده است و این افتخارآفرینی همچنان با تعریف پروژه‌های باکیفیت و در شأن مردم ایران ادامه دارد.

شرکت در سال ۸۲ با نماد «ثمسکن» وارد بورس تهران شد و طی چند سال اخیر، سهام ۶ زیرمجموعه‌ی شرکت نیز در بازار سرمایه‌ی ایران پذیرفته شده‌اند. آخرین سرمایه‌ی ثبت شده‌ی شرکت ۵,۵۰۰ میلیارد ریال است و «شرکت گروه مالی بانک مسکن» سهامدار اصلی شرکت به شمار می‌آید. گروه سرمایه‌گذاری مسکن با پایبندی به شعار «مسکن خوب، زندگی را زیباتر می‌کند»، همواره تلاش نموده است با طراحی‌های چشم‌نواز و زیبا، مجتمع‌های مسکونی خود را تبدیل به فضایی آرامش‌بخش نموده و آسایش را برای ساکنان این مجتمع‌ها به ارمغان بیاورد. تبلور این رویکرد در بسیاری از پروژه‌های شاخص شرکت از قبیل آسمان تبریز، بام چالوس، سعیدیه‌ی همدان، کسری کرمانشاه، زیتون اصفهان، کوهسنگی مشهد و پروژه‌های متعدد دیگری در اقصی نقاط کشور قابل مشاهده است و گروه همچنان در این مسیر در حال برداشتن گام‌های بیشتر برای تحقق مأموریت‌های بنیادین خود می‌باشد.

همچنین گروه فعالیت‌های گسترده‌ای را در حوزه‌ی بازآفرینی شهری در سال‌های گذشته انجام داده است که این فعالیت‌ها در شهرهای مشهد، همدان، اصفهان، کرمانشاه، تبریز، کاشان و تهران به انجام رسیده‌اند. هم‌اکنون نیز چند پروژه‌ی جدید در این حوزه در شهرهای اردبیل، تبریز، مشهد و چند شهر دیگر در مراحل مختلف مطالعه، ارزیابی و طراحی قرار دارد.

محلات جمشیدآباد و جعفری در شمال‌غرب تبریز محل سکونت اقشار متوسط است. حد فاصل این محلات و بلوار شهیدان ذاکر، قطعه زمینی است با مساحت بالغ بر شش هکتار که غالب آن زمین‌های زراعی درون‌شهری است و اختصاص به کاشت سبزیجات و صیفی‌جات داشته و گروهی از مردم در این زمین‌ها به کار مشغولند.کاربری اصلی این محدوده در طرح جامع و تفصیلی شهر تبریز مسکونی می‌باشد. شرکت سرمایه‌گذاری مسکن شمال‌غرب بخش عمده‌ای از این زمین را تملک کرده و در یک مطالعه‌ی اقتصادی-اجتماعی جامع و گسترده، گروه سرمایه‌گذاری مسکن تصمیم گرفت علی‌رغم توان فنی اجرایی شرکت سرمایه‌گذاری شمال‌غرب، مبنی بر ساخت یک مجموعه‌ی چندعملکردی، به منظور دریافت ایده‌های نو در شکل‌گیری الگوهای سکونتی، این پروژه را به مسابقه بگذارد.

پس از شکل‌گیری ایده‌ی برگزاری مسابقه و تشکیل کارگروه ویژه‌ی آن در معاونت فناوری و مدیریت ساخت گروه سرمایه‌گذاری مسکن، در آبان ۱۳۹۶ از حمیدرضا سپهری به عنوان مدیر مسابقه برای پیشبرد و انجام مسابقه‌ای درخور دعوت به همکاری شد. بررسی ایده‌ی اولیه‌ی پروژه حاکی از این بود که با توجه به ویژگی شهر تبریز و ضرورت رونق بخشیدن به بخش غربی شهر، کاربری پروژه از صرفاً مسکونی و فشرده به مجموعه‌ای چندعملکردی تبدیل شود. تعیین مدیر برگزاری مسابقه و تشکیل گروه داوری اقدام بعدی این روند بود. در بررسی مسابقات انجام گرفته و مشورت با اهالی حرفه نشید نبیان، ایرج کلانتری، سیدرضا هاشمی، سیدجواد میرحسینی، سیدمحسن حبیبی برای داوری دعوت شدند و مدیریت برگزاری به حمیدرضا سپهری محول شد.

انجام چنین مسابقه‌ای، راه‌اندازی چند اقدام را ضروری می‌دانست:

- آگاه‌سازی مخاطبان از طریق برگزاری نشست خبری با اصحاب رسانه در تبریز
- گردآوری اطلاعات محلی گسترده
- تشکیل اتاق فکر برای هرچه بهتر برگزاری این مسابقه

رعایت ضوابط برگزاری مسابقات مصوب شورای عالی شهرسازی و معماری ایران ایجاب می‌کرد که هیئت داوران و مدیر برگزاری مسابقه به دبیرخانه‌ی مسابقات معرفی شوند. با راه‌اندازی دبیرخانه‌ی مسابقه در دفتر مرکزی شرکت گروه سرمایه‌گذاری مسکن نیز سعی شد روند انجام مسابقه‌ای قابل قبول صورت پذیرد. راه‌اندازی این دبیرخانه ضمناً این امکان را نیز فراهم نمود تا شرکت از نزدیک با روند چنین مسابقاتی آشنا شده و در جهت نهادینه کردن آنها در شرکت گام مهمی بردارد. یکی از مهم‌ترین درخواست‌های کارفرما، که از همان ابتدا مطرح شد، طراحی به صورت فازبندی شده، بازده اقتصادی معقول و احداث مسکن مناسب برای قشر متوسط شهر بود. در جلسات متعدد که با حضور داوران و کمیته‌ی برگزاری مسابقه در گروه سرمایه‌گذاری مسکن تشکیل شد، برنامه‌ی مسابقه بررسی و تهیه گردید. اهم موضوعاتی که در این جلسات مورد بررسی قرار گرفت و در برنامه‌ی مسابقه عنوان شد عبارتند از:

- توجه به میراث طبیعی
- هم‌پیوندی با محیط
- صرفه‌ی اقتصادی معقول با توجه به ویژگی‌های محیطی
- ساخت مسکن برای اقشار با درامد متوسط
- محرک توسعه‌ی بافت ناکارامد
- نگهداری آسان
- استفاده از تکنولوژی‌های نوین با رعایت صنعت ملی
- ایجاد اشتغال طبقه‌ی کم درامد به ویژه ساکنان محلی

همچنین پانزده معیار ذیل در قالب «خواسته‌های طرح از دیدگاه برگزارکننده» باید مدنظر قرار گیرد:

۱. سکونت، اصلی‌ترین عملکرد موضوع طراحی خواهد بود و مفهوم ایجاد و یا شکل‌گیری محیط مسکونی، هدف اصلی مسابقه است.

۲. مشخصات طرح، منطبق بر نیازهای سکونتی طبقه‌ی متوسط شهرستان تبریز و جمعیت ساکن در منطقه و افزایش کیفیت زندگی آنان خواهد بود.

۳. طرح پیشنهادی، ارائه کننده‌ی الگوهای سکونت معاصر باشد.

۴. با در نظر گرفتن قیمت‌ها در بازار مسکن منطقه و قدرت خرید قشر هدف (طبقه‌ی متوسط شهر تبریز)، بازده اقتصادی و دوره‌ی برگشت سرمایه در بررسی و تصمیم‌گیری به عنوان شرط، لازم خواهد بود. در صورت ارائه‌ی طرح پیشنهادی متفاوت با مشخصات تصریح شده در مطالعات امکان‌سنجی، نتایج مطالعات ارزیابی اقتصادی در قالب جداول قابل ارزیابی در دفترچه‌ی مدارک تحویلی مرحله‌ی اول مسابقه ضروری است.

۵. طرح پیشنهادی می‌بایست در حفظ و تقویت اقتصاد و فرهنگ جاری و ساری محیط شهری سایت مؤثر باشد.

۶. بستر متناسب با اشتغال ساکنان با رویکرد فعالیت‌های محلی و منطقه‌ای در چشم‌انداز طرح مورد توجه است.

۷. طرح پیشنهادی می‌بایست محرک توسعه‌ی پایدار محله‌ای و منطقه‌ی بافت پیرامون باشد.

۸. سناریوی محصور یا غیرمحصور بودن می‌بایست به لحاظ مالکیتی و بهره‌برداری به دقت تبیین گردد.

۹. ساختار فیزیکی شریان‌های عمومی ترافیکی جهت ارتباط پروژه با شهر به صورت مناسب ارائه شود.

۱۰. بهره‌گیری از فناوری‌های نوین صنعت ساختمان (مانند سیستم‌های صنعتی و مدولار) اعم از ساختمانی و تأسیساتی در چارچوب اقتصاد پروژه در جهت افزایش سرعت و کیفیت ساخت و بهینه‌سازی هزینه‌های مربوطه از اهمیت بسزایی در انتخاب طرح‌ها برخوردار است.

۱۱. به تغییر و تحول نیازهای فضایی سکونت طیف خانوارهای ساکن و ترکیب سنی آنها در طی زمان توجه شود.

۱۲. طراحی کارامد با قابلیت ساخت تدریجی (فاز به فاز و مرحله به مرحله) در عین حفظ یکپارچگی و وحدت مجموعه با دیدگاه برنامه‌ریزی در ساخت و سیاستگذاری فروش ضروری است.

۱۳. کالبد طرح پیشنهادی از نقطه‌نظر دید و منظر با محیط پیرامونی سازگاری داشته باشد و منظر شهری متناسبی را ارائه دهد.

۱۴. رعایت ضوابط و استانداردهای طراحی و مقررات ملی ساختمان همراه با ملاحظات حاکم بر محدوده‌های احیای بافت ناکارامد شهری و ضوابط معماری و شهرسازی شهرداری تبریز الزامی است.

۱۵. نامگذاری پیشنهادی پروژه بر مبنای خواسته‌های ذیل نیز مدنظر است:

- نام برگزیده مؤجز باشد.
- تکراری نبوده و یا همپوشانی با سایر پروژه‌های مشابه نداشته باشد.
- همه‌فهم، روان و حتی‌الامکان موزون باشد.
- برگرفته از شاخصه‌های بومی و منطقه‌ای با تکیه بر پیشینه‌ی محل اجرای پروژه باشد.

جایگاه شهری این زمین در شمال‌غرب شهر تبریز و توجه به سابقه‌ی تاریخی-اجتماعی آن از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین عوامل است. چنانچه این زمین در بخش دیگری از شهر تبریز قرار داشت، هم در نظام عرضه‌ی مسکن و بهره‌برداران آن و هم در مقام نقش شهری آن تفاوت‌های عمده‌ای پیش رو قرار می‌گرفت. با عنایت به توجهات محیطی شهری و بحث‌های صورت گرفته در اتاق فکر، سرانجام مقرر شد مسابقه به صورت محدود و در دو مرحله انجام گیرد. در مرحله‌ی اول، مقرر گردید مبلغ یکصدوپنجاه میلیون ریال به عنوان کمک هزینه در اختیار هر شرکت کننده قرار گیرد. مدارک مرحله‌ی اول مسابقه، شامل ارائه‌ی سه تابلو در قطع A0 بر روی فوم برد به ضخامت ۱۰ میلی‌متر و یک گزارش توجیهی A3 به صورت افقی و لوح فشرده‌ی طرح بود. در مرحله‌ی اول، درخواست از شرکت کنندگان ارائه‌ی چند استراتژی بدین شرح بود:

۱. استراتژی کلان طراحی

۲. استراتژی کالبدی

۳. استراتژی اقتصادی

۴. استراتژی برنامه‌ی فیزیکی

۵. استراتژی کلانشهری

۶. الگوهای پایه‌ی سکونتی

۷. مستندات تشریحی نظام کالبدی پیشنهادی (مستر پلان)

لازم به تأکید است که مرحله‌ی دوم مسابقه به ارائه‌ی راه حل‌های معمارانه اختصاص یافت. همچنین جدول زمان‌بندی مسابقه تنظیم شد و تاریخ برگزاری رویداد برپایی نمایشگاه آثار و معرفی برگزیدگان پانزدهم اردیبهشت ۱۳۹۷ اعلام گردید و مقرر شد چاپ کتاب آثار به اطلاع شرکت‌کنندگان برسد. از میان معماران واجد شرایط، ۲۰ نفر انتخاب شدند و از آنان دعوت به عمل آمد. چهار نفر از دعوت‌شدگان عذرخواهی کردند و دیگران با مراجعه به شرکت سرمایه‌گذاری مسکن و دریافت برنامه‌ی مسابقه و جدول زمان‌بندی تعهدات لازم را امضا کردند و از تاریخ ۱۸ بهمن ۱۳۹۶ رسماً فرایند مسابقه آغاز شد. پس از این مرحله نیز دو نفر از دعوت‌شدگان ضمن عذرخواهی، عدم شرکت خود را در مسابقه به اطلاع دبیرخانه رساندند. در تاریخ دهم اردیبهشت ۱۳۹۷ طبق جدول زمان‌بندی از سوی شرکت کنندگان مدارک لازم مسابقه به دبیرخانه تحویل شد. در تاریخ ۱۲ اردیبهشت ۱۳۹۷ داوری کارها انجام شد و بیانیه‌ی داوری که در ادامه آورده شده است به امضای داوران محترم رسید.

مـــابقه معماری
پروژه بازآفرینی
شهری تبریز

بسمه تعالی

هیئت داوران مسابقه معماری مجموعه ۵/۴ هکتاری شمال غرب تبریز مرکب از خانم نشید نبیان، آقایان ایرج کلانتری، سیدرضا هاشمی، سیدجواد میرحسینی و سیدمحسن حبیبی در تاریخ ۱۳۹۷/۲/۱۲ در دفتر مرکزی شرکت گروه سرمایه گذاری مسکن تشکیل جلسه داد و پس از چهار مرحله داوری و با در نظر گرفتن معیارهای کلی، داشتن دیدگاه های نو، رابطه انگاره طراحی با محیط پیرامونی (اجتماعی، اقتصادی و طبیعی) و پاسخ گویی به خواسته های اعلام شده، از سوی برگزارکنندد، از بین ۱۴ طرح ارائه شده به شرح ذیل اعلام نظر می کند:

طرح شماره ۱۸۰ به علت انگاره نوآورانه، طرح شماره ۵۱ به علت داشتن انگاره نو در ارتباط با محیط پیرامونی و طرح شماره ۱۲۳۰ با توجه به شفافیت معماری، به عنوان طرح های منتخب برگزیده شدند.

طرح های شماره ۲۷۰ و ۱۳۸ نیز به علت داشتن انگاره های مشابه با طرح های منتخب، شایسته تقدیر هستند.

هیئت داوران با توجه به نکات ارائه شده در فراخوان اولیه و نتایج اعلام شده پیشنهاد می کند علاوه بر ۳ طرح برتر اجازه شرکت به دو طرح دیگر در مرحله دوم مسابقه به شرط تامین موارد مرتبط با حقوق مادی پنج طرح، از سوی دبیرخانه دائمی مسابقات معماری مورد بررسی قرار گیرد.

نشید نبیان — ایرج کلانتری — سیدرضا هاشمی — سیدجواد میرحسینی — سیدمحسن حبیبی

بیانیه‌ی مرحله‌ی اول

شرکت گروه سرمایه‌گذاری مسکن (سهامی عام)

شماره ثبت ۷۸۸۴۸

شماره:
تاریخ:
پیوست:

بسمه تعالی

"داوری مرحله دوم مسابقه بازآفرینی شهری تبریز"

"بیانیه هیئت داوران"

هیأت داوران در تاریخ ۹۷/۴/۲۰ با حضور خانم نشید نبیان و آقایان ایرج کلانتری، سیدرضا هاشمی، سیدمحسن حبیبی و سیدجواد میرحسینی برای داوری مرحله دوم مسابقه بازآفرینی شهری تبریز، تشکیل جلسه داد و نتیجه داوری به صورت کتبی و به شرح جدول امتیاز پیوست، در ذیل اعلام می گردد.

۱. آقای هومن بالازاده با ۱۳ امتیاز به سبب "ارائه راه‌حلی جامع و در مقیاس طراحی شهری برای ترکیب مناسب با بافت پیرامون و تعریف لایه‌های متفاوت عرصه عمومی از خصوصی، مشاع و مشترک در مقیاس محله و عمومی و پاسخ گویی به نیازهای فرامحله‌ای" حائز مقام اول شناخته شد.

۲. آقای آرش مظفری با ۱۰ امتیاز به سبب "ارائه متبحرانه الگوی اجرایی و سهل الوصول باتوجه به موضوع پروژه و همچنین معرفی یک نظام فضایی تدریجی، مابین بافت و بارگذاری کالبدی برای عملکرد مسکونی"، حائز مقام دوم شناخته شد.

۳. آقای محمدرضا قدوسی با ۷ امتیاز به سبب "ارائه نگاهی متفاوت به موضوع الگوهای ممکن و محتمل برای اسکان شهری مبتنی بر اقتصاد مولد"، حائز مقام سوم شناخته شد.

نشید نبیان — ایرج کلانتری — سیدرضا هاشمی — سید محسن حبیبی — سیدجواد میرحسینی

تهران، بلوار میرداماد، میدان مادر، خیابان شانزدهم، شماره ۸
تلفن: ۸-۲۲۱۶۴۵۹۰-۰۲۱ www.maskanco.ir

بیانیه‌ی مرحله‌ی دوم

در نمایشگاهی که بدین منظور در تاریخ پانزدهم اردیبهشت ۱۳۹۷ در مجتمع پردیس فرمانیه‌ی بانک مسکن برپا شده بود، سه نفر برگزیدگان مرحله‌ی اول مسابقه به نام‌های آقایان آرش مظفری، هومن بالازاده و محمدرضا قدوسی معرفی شدند. در این نمایشگاه آقای دکتر عباس آخوندی، وزیر محترم راه و شهرسازی و آقای دکتر رحیمی انارکی، مدیرعامل محترم بانک مسکن و هیئت‌های همراه از تک‌تک طرح‌ها دیدن کردند و ضمن طرح سؤالات از طراحان، در جریان جزئیات هریک از طرح‌ها قرار گرفتند. در پایان مراسم، لوح تقدیر شرکت‌کنندگان به آنان تقدیم شد. در تاریخ ۱۳۹۷/۰۳/۰۵ هریک از برگزیدگان طرح خود را برای مدیران و اعضای کمیته‌ی برگزاری مسابقه ارائه دادند و در تاریخ ۱۳۹۷/۰۳/۰۸ در جلسه‌ای که با شرکت داوران و برگزارکننده در شرکت سرمایه‌گذاری مسکن برگزار شد، خواسته‌های طرح در مرحله‌ی دوم، پس از بحث و بررسی مورد تصویب قرار گرفت و به اطلاع برگزیدگان رسید.

خروجی مرحله‌ی دوم مسابقه معماری پروژه بازآفرینی شهری تبریز

ردیف	محتوا		قالب
۱	طرح معماری	سایت پلان ۱/۵۰۰، سلسله‌مراتب دسترسی پیاده و سواره، همجواری‌ها، فضاهای سبز، باز، نیمه‌باز و بسته	• مدارک تهیه شده از طرح پیشنهادی بر روی پنج شیت افقی در قطع A0 از جنس کاغذ گلاسه‌ی مات لمینیت شده ارائه و تحویل می‌شوند. • شیت‌ها روی شاسی از جنس فوم بُرد و به ضخامت 1cmخواهند بود. • ارائه نقشه‌های ترسیمی در قالب استاندارد و به صورت فایل محیط AutoCad و همچنین فایل شیت‌های ارائه شده در قالب PDF لایه‌بندی شده با وضوح 300 dpi در داخل یک حلقه DVD ضروری است.
۲		پلان طبقات ۱/۲۰۰ یا ۱/۱۰۰، معرفی یک بلوک یا بخشی از مجموعه	
۳		حجم و کالبد	
۴		جدول سطوح و مشخصات کالبدی با گونه‌بندی واحدهای مسکونی و غیرمسکونی	
۵		مصالح پیشنهادی در یک نمونه، سفت‌کاری، نازک‌کاری، نما	
۶	گزارش‌های راهبردی (استراتژیک)	اقتصادی	• یک جلد دفترچه‌ی قطع A3 ، حداکثر در ۳۰ صفحه حاوی مطالعات و مستندات شناخت طرح پیشنهادی فایل مربوطه جزء مدارک تحویلی می‌باشد.
۷		تأسیساتی، معرفی سیستم‌ها و تکنولوژی‌های نوین پیشنهادی	
۸		سازه، محوربندی و معرفی سیستم‌ها و تکنولوژی‌های نوین پیشنهادی	
۹		فرایند اجرا، فازبندی و تکنولوژی‌های نوین ساخت	

در نهایت پس از طی روال حرفه‌ای و داوری‌های صورت گرفته در مرحله‌ی دوم، که در تاریخ ۲۰ تیر ۱۳۹۷ صورت گرفت، طرح هومن بالازاده به عنوان طرح منتخب نهایی جهت اجرا برگزیده شد.

نظراتی پیرامون مسابقه

محمدسعید ایزدی (معاونت راه و شهرسازی)

من مهمان این برنامه‌ی اعلام برندگان بودم. در کل، برگزاری مسابقات بسیار خوب است، یک امتیاز است، کار را از حالت خشک اداری خارج می‌کند. یکی از اتفاقات خوب اخیر این است که اصلاً همین دستگاه‌ها مثل شرکت سرمایه‌گذاری بانک مسکن روی آورده به مسابقات، درحالی‌که خودش هم دفتر فنی دارد، هم مشاور دارد هم نفر و نیرو دارد. من اعتقاد دارم حرفه‌مندان ما هنوز در این راه کم‌تجربه هستند و ما باید با کار بیشتر آماده‌ی مسابقات جهانی شویم. یک نقد هم به خود مسابقه دارم که خُب طرح، طرح بزرگی است. اما حقیقتاً در جهان، دوران این طرح‌ها به سرآمده است. اینگونه مداخلات به اسم محرک اقتصادی و منطقه بعید است دیگر موفق باشند.

سیروس مهرانديش (آژنشهر)

خود مسابقه استاندارد بود، اما برخی جنبه‌های آن بدون مشکل هم نبود، مثلاً مطالعات زیربنایی که برگزارکننده به ما داده بود اصلاً کافی نبودند. ما در ادامه فهمیدیم ایشان حتی توجیه اقتصادی هم نداشتند. ما از یک مقطعی به بعد تلاش کردیم واقعاً مشاور باشیم و خواسته‌های کارفرما را بهینه‌سازی کنیم. از طرفی، زمان مسابقه خیلی کم بود. من فکر می‌کنم اگر این مسابقه عمومی بود استقبال کمی از آن می‌شد. یک نکته‌ی دیگر این است که برخلاف انتظار، عموماً در مسابقات ایده‌های خوبی بیرون نمی‌آیند، زیرا مشاوران و معماران تحت استرس هستند. شما اگر ۴۰ سال اخیر مسابقات را بررسی کنید، متوجه خواهید شد که هیچگاه ایده‌ی خوبی بیرون نیامده است.

آرش پور اسماعیل (فرایند بنیان)

اواخر زمستان از ما برای حضور در این مسابقه دعوت شد. با توجه به اینکه مسابقه دعوتی بود، هزینه‌هایی باید پرداخت می‌شد که در این زمینه خوشبختانه منظم بودند. حسن اصلی مسابقات دعوتی این است که خیلی از مشاورین دعوت می‌شوند، اما به‌هرحال به دلیل محدود بودن خیلی از حرفه‌ای‌ها از رقابت جا می‌مانند.

افشین فرزین (گروه معماری واو)

اشتیاق طراحان معمار برای شرکت در مسابقات و اقبال کارفرمایان به مسابقات نشان از جذابیت این امر در جامعه‌ی حرفه‌ای کشور دارد. برگزاری مسابقات که در دهه‌های پیش معمولاً تنها در موارد پروژه‌های ملی و عمومی مرسوم بود، چندی است به عرصه‌ی پروژه‌های خصوصی نیز کشیده شده است. دامنه‌ی تأثیر مسابقات مهم ملی و بین‌المللی می‌تواند از طریق شکل‌دهی گفتمان انتقادی به گسترش مرزهای نظری و حرفه‌ای معماری کمک کند. به مسابقه گذاشتن الگوی سکونتی در مجاورت بافتی ناکارامد در تبریز توسط شرکت سرمایه‌گذاری مسکن، به ویژه از آن نظر که امکان ایده‌پردازی را به صورت فرصتی جمعی در اختیار معماران قرار می‌دهد، شایان تقدیر است. می‌توان امید داشت از یکسو، رقابت میان ایده‌ها متضمن شکل‌گیری باکیفیت‌تر و کارامدتر پروژه‌های معماری و بافت‌های شهری گردد و این امر نقشی بسزا در ارتقای کیفیت فضاهای شهری و تعامل بین معماری و روابط روزمره‌ی زندگی شهروندان بازی نماید و از دیگر سو، مجموعه‌ای از رویکردها و ایده‌های خلاق به عنوان الگوهایی برای مواجهه با بافت‌های فرسوده و ناکارامد شهری فراهم آورد. به همین دلیل، مسابقاتی از این دست، فرصتی جهت ارتقای کیفی محصولات معماری، فضاهای شهری و گفتمان حرفه‌ای خواهند بود. هرچند در این میان نباید از نظر دور داشت که خیل تجربه‌های ناموفق و بی‌سرانجام مسابقات، لزوم آسیب‌شناسی روند مسابقات را مطرح می‌سازد. تحقق اهداف مسابقات مستلزم نقد تجربیات گذشته، برنامه‌ریزی صحیح مسابقه از طریق تعریف دقیق پروژه و تعامل میان کارفرما و هیئت داوری و مدیریت شفاف روندی است که باید از آغاز مسابقه تا پایان ساخت طی شود.

فریبرز جبارنیا

من سال‌ها بود در مسابقات شرکت نمی‌کردم. به نظر من سطح مسابقات در این سال‌ها افت کرده است. برای مشاورین، چه به لحاظ حیثیتی و چه به لحاظ مالی مسابقات جذاب نیستند. عامل اصلی عدم حضور مشاوران بزرگ در مسابقات ترس از باختن است، اما این مسابقه به دلیل دیسیپلین و حضور حرفه‌ای‌ها قابل احترام بود.

آرش مظفری (شاخه‌ی تجربی معماری کلانشهر)

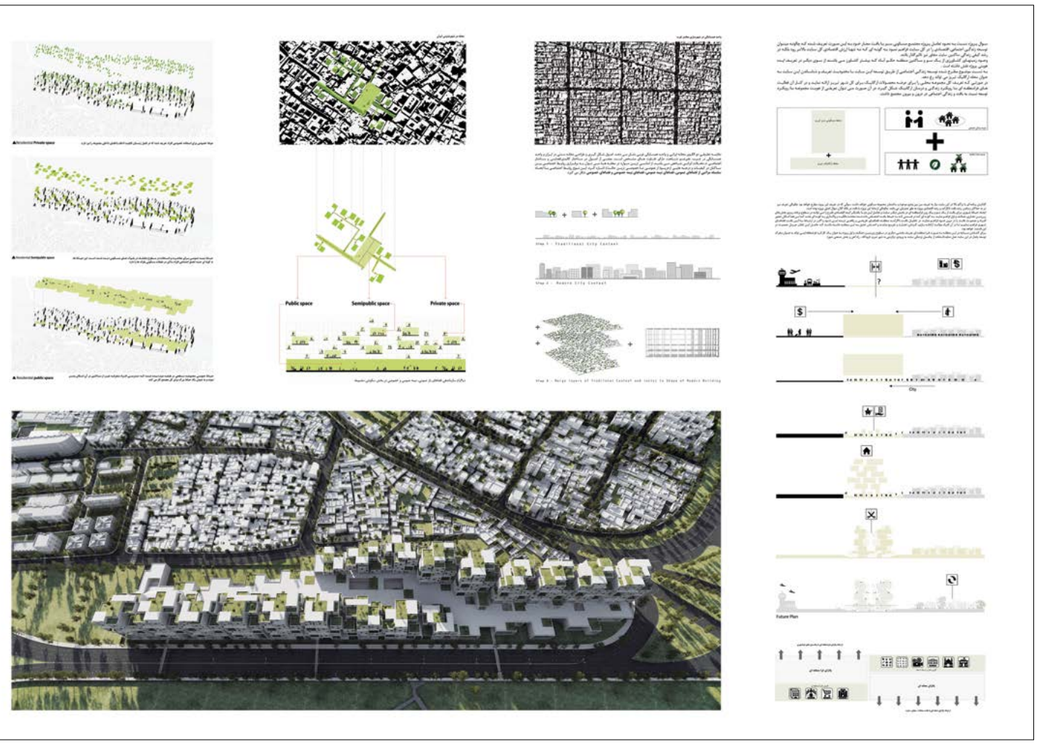
مسابقه‌ی مجموعه مسکونی تبریز، بسیار پروژه‌ی پرهیجان و پرچالشی بود. محدودیت‌ها و ظرفیت‌های اشاره شده در برنامه‌ی مسابقه، تنوع ترکیبی قابل انتظاری در طرح‌های رسیده از طراحان به وجود آورده بود. برای ما رسیدن به بهترین راه حل ممکن با توجه به برنامه‌ی پروژه و پتانسیل‌های فیزیکی سایت، تجربه‌ی بسیار جالبی بود. در نهایت، کیفیت برگزاری مسابقه هم بسیار بالا بود.

امید شفیعی (شرکت مهندسین مشاور سرمایه‌گذاری مسکن)

یک مسابقه‌ی منطقی بود. یک فضای چندعملکردی خواسته بودند که باعث می‌شد خواسته‌های متفاوتی همزمان مطرح بشود؛ تیم داوری هم بد نبود. محدود بودن مسابقه از نظر من بد نبود.

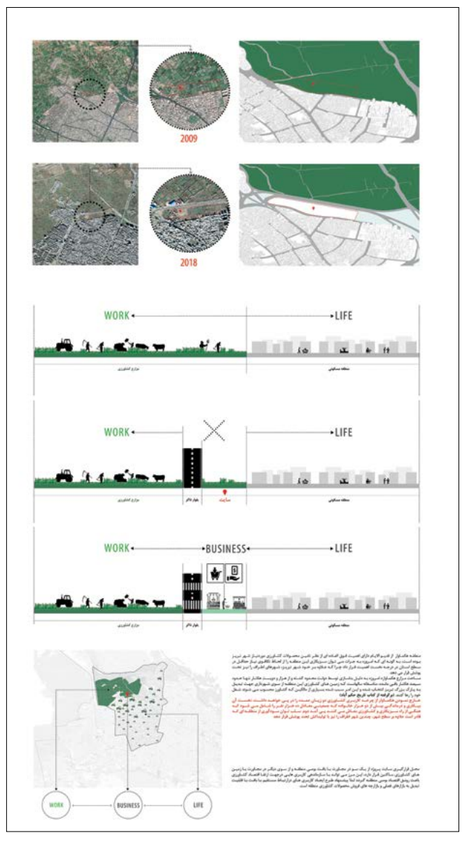
طرح اول منتخب هیئت داوران

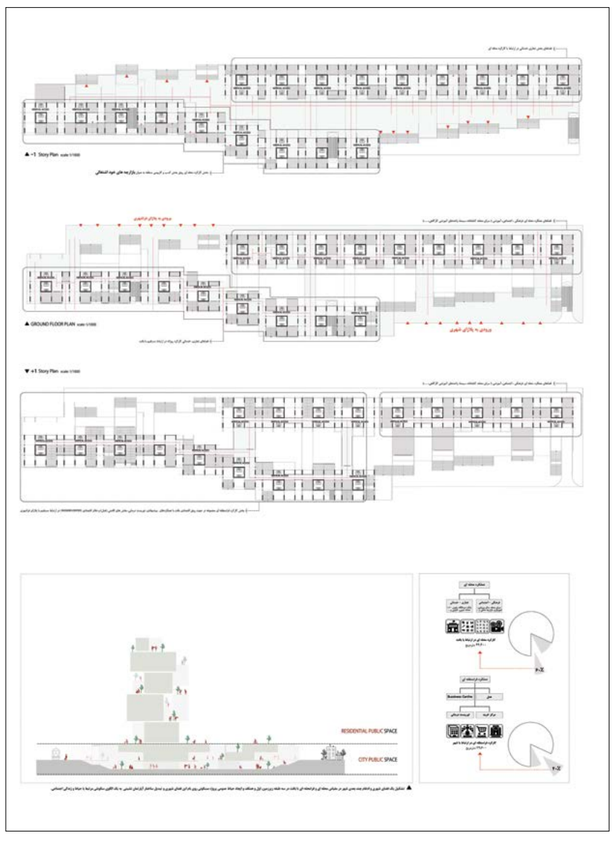
هومن بالازاده



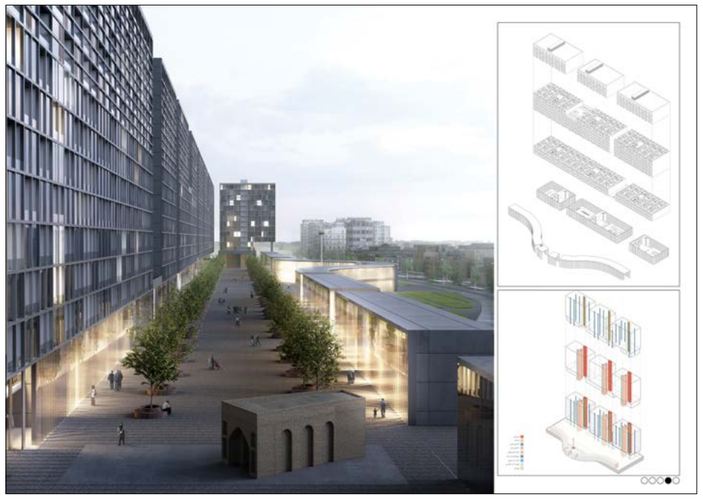
1397
1398
1399
عید غدیر
۲۲ بهمن
۲۰ خرداد سالروز آزادسازی
۱۰ خرداد سالروز آزادخرمشهر
روزهای محلی
۸ مهر تولد امام خمینی
روزهای ورزشی
بازارهای فصلی
مراسم و هنرنمایی های مذهبی
جشن ها و اعیاد ملی
اجتماعات محله ای

بازار روز هلم آباد


2009
2018
WORK
LIFE
WORK
LIFE
WORK
BUSINESS
LIFE
WORK
BUSINESS
LIFE


RESIDENTIAL PUBLIC SPACE
CITY PUBLIC SPACE

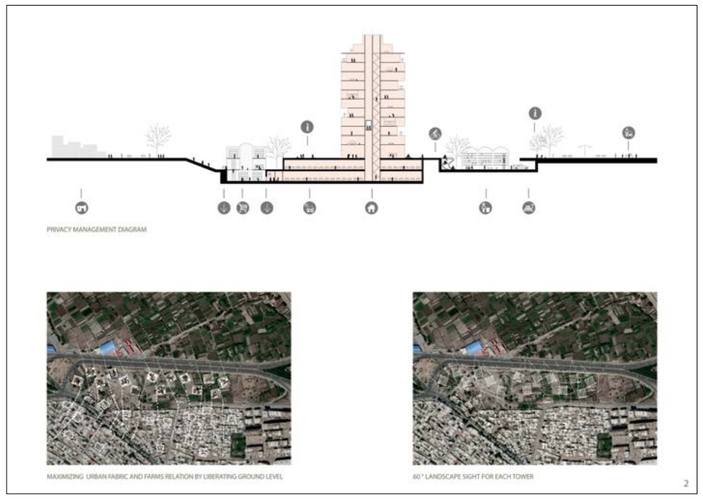
آرش مظفری

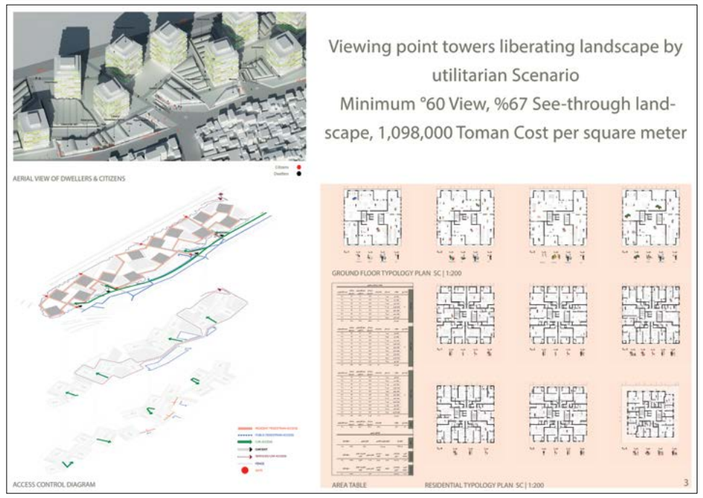


phase construction diagram
1 phase one
2 phase one + phase two
3 phase one + phase two + phase three
Bag Arasi

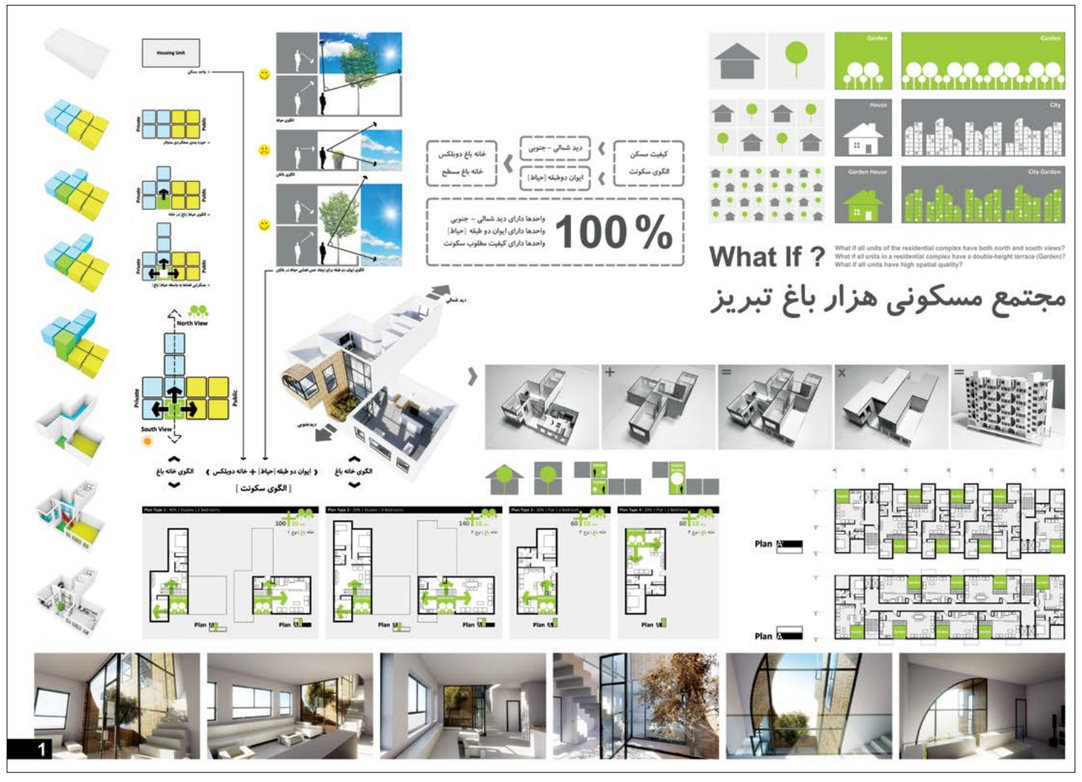
طرح سوم منتخب هیئت داوران

محمدرضا قدوسی





آرش پوراسماعیل، جعفر بزاز و کمال یوسف‌پور

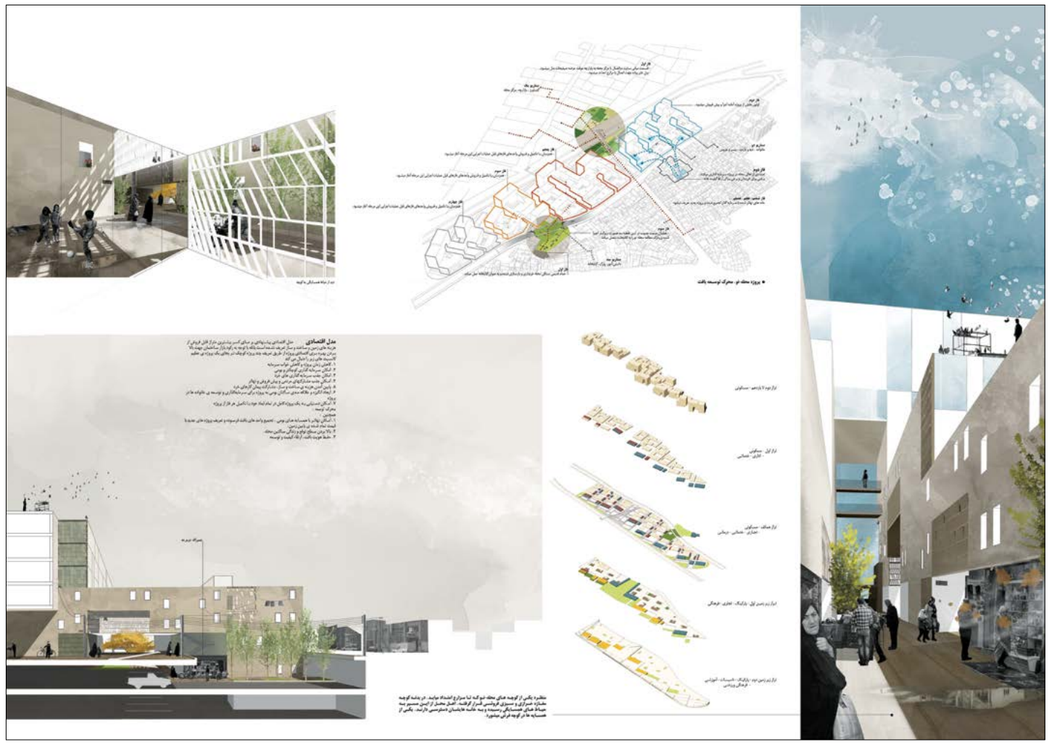


فریبرز جبارنیا

سایت طراحی در منطقه ۶ شهرداری شهر تبریز، در موقعیت جغرافیایی ۲۸/۹ و ۴۶/۱ درجه عرض شمالی و ۶۲/۳۴ و ۶۲/۱۱ درجه طول شرقی واقع شده است. از جمله ویژگی‌های موثره (تاثیرات) مورد مطالعه عبارت است از:

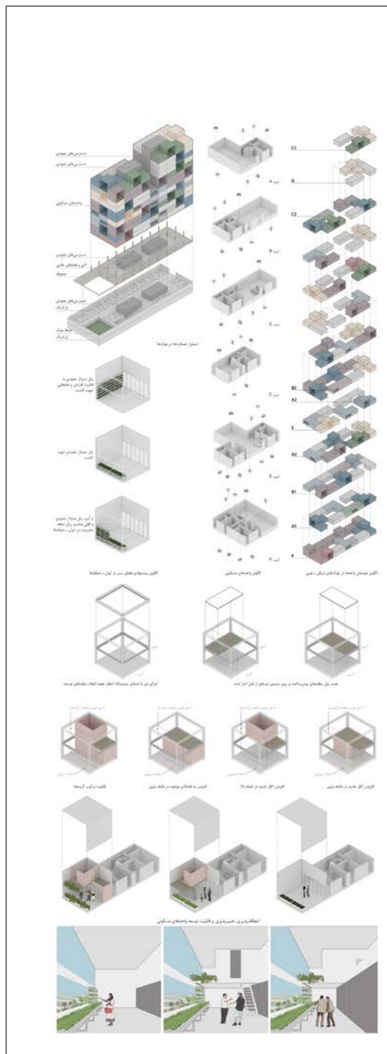
- ساکنین محدوده مورد بررسی از قشر میان درآمد و کم درآمد محسوب می‌شوند.
- تا نوه به ۴۵متر سرد و خشک، شهر تبریز، جهت وزش باد و تابیده تابش گاه در شکل گیری کالبد بناها است.
- سایت پروژه با ابعاد و در مناسب در بافت ناکارآمد شهری واقع شده که سابقه و بیار بناها با کیفیت پایین صورت گرفته است.
- قابلیت دسترسی مناسب به مرکز شهر (بازار)، پارک بزرگ تبریز (کلاتوب فرانس- تفریحی شهر) و همسطوبودن پایانه و فرودگاه بین‌المللی شهر تبریز از سایت طراحی فراهم است.
- قرار گیری سایت پروژه در جانبه شهر از سمت شمال، موجب همجواری با قطعات درشت دانه ساختمانی و از سمت جنوب سبب همجواری با قطعات ریزدانه و بافت فرسوده شهری شده است.
- یکنواختی در دید و منظر سایت به واسطه فقدان عارضه طبیعی و مناسب نشانه ای اسکان ساخت مشهود است.
- کمبود فضاهای همگانی، در محدوده مورد مطالعه و تفصیل در سازمان فضایی بافت پیرامون موجب کاهش حضوریذیری شهروندان در فضاهای شهری شده است.

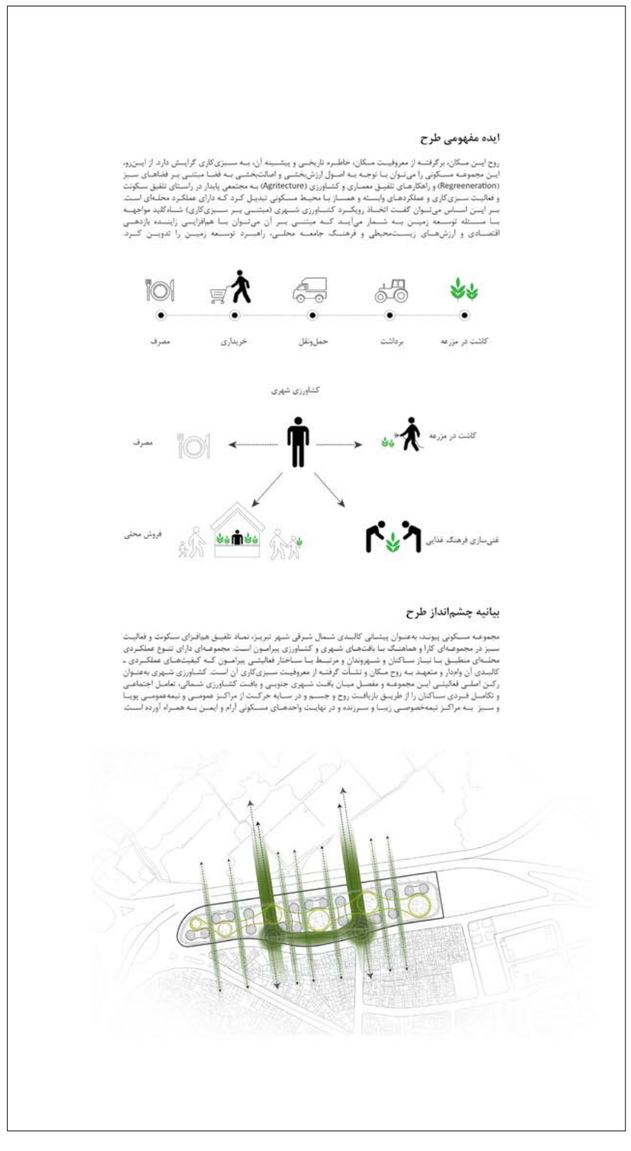
احسان حسینی و الهام گرامی‌زاده نایینی



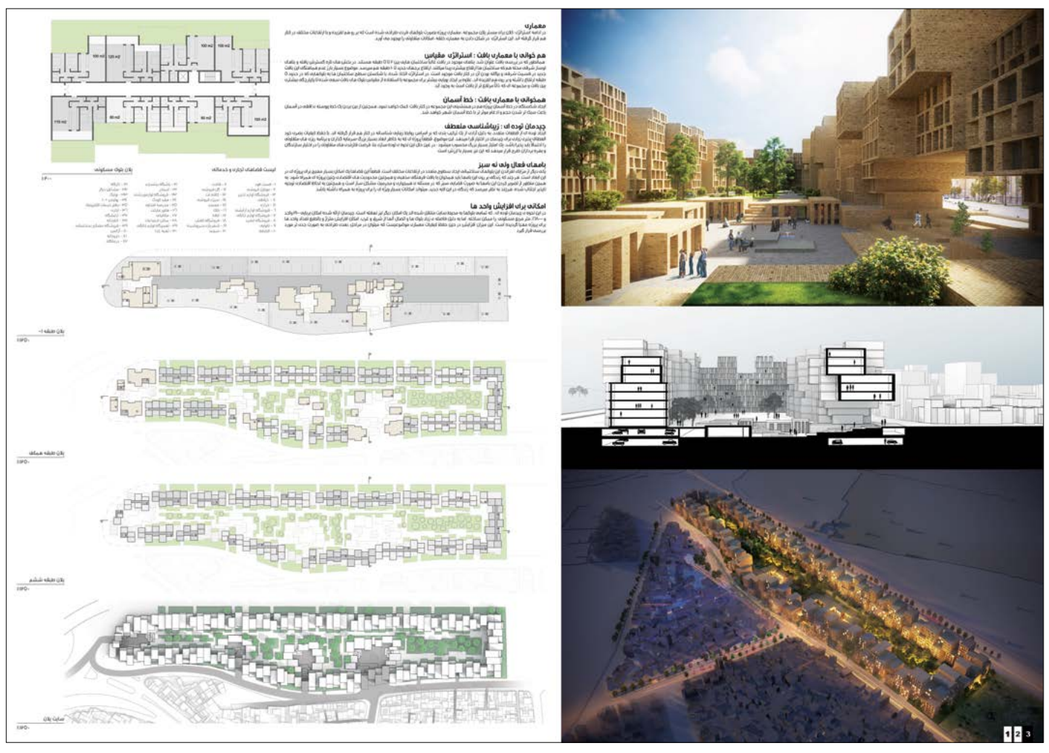
کورش رفیعی

امید شفیعی



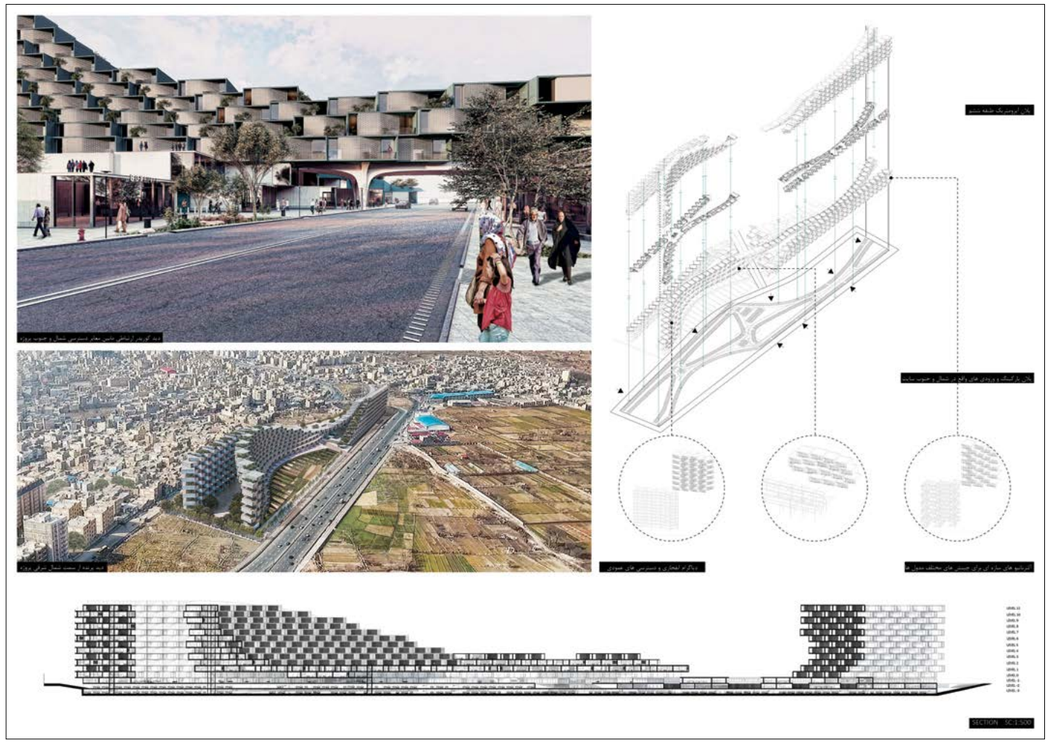

ایده مفهومی طرح
روح این مکان، برگرفته از معرفیت مکان، خاطره تاریخی و پیشینه آن، به سبزی کاری گرایش دارد. از این رو،
این مجموعه مسکونی را می‌توان با توجه به اصول ارزش‌بخشی و اصالت‌بخشی به فضا مبتنی بر فضاهای سبز
(Regreeneration) و راهکارهای تلفیق معماری و کشاورزی (Agritecture) به مجتمعی پایدار در راستای تلفیق سکونت
و فعالیت سبزی‌کاری و عملکردهای وابسته و همسنز با محیط مسکونی تبدیل کرد. که دارای عملکرد، محله‌ای است.
بر این اساس می‌توان گفت اتحاد رویکرد کشاورزی شهری (مبتنی بر سبزی‌کاری) شاه‌کلید مواجهه
با مسئله توسعه زمین به شمار می‌آید که مبتنی بر آن می‌توان با هم‌افزایی زاینده بازدهی
اقتصادی و ارزش‌های زیست‌محیطی و فرهنگ جامعه محلی، راهبرد توسعه زمین را تدوین کرد.
کاشت در مزرعه
برداشت
حمل‌ونقل
خریداری
مصرف
کشاورزی شهری
کاشت در مزرعه
مصرف
غنی‌سازی فرهنگ غذایی
فروش محلی
بیانیه چشم‌انداز طرح
مجموعه مسکونی پیوند، به‌عنوان پیشانی کالبدی شمال شرقی شهر تبریز، تضاد تلفیق هم‌افزای سکونت و فعالیت
سبز در مجموعه‌ای کارا و هماهنگ با بافت‌های شهری و کشاورزی پیرامون است. مجموعه‌ای دارای تنوع عملکردی
محله‌ای منطبق با نیاز ساکنان و شهروندان و مرتبط با ساختار فعالیتی پیرامون که کیفیت‌های عملکردی -
کالبدی آن وابدار و متعهد به روح مکان و نشأت گرفته از معرفیت سبزی‌کاری آن است. کشاورزی شهری به‌عنوان
رکن اصلی فعالیتی این مجموعه و مفصل میان بافت شهری جنوبی و بافت کشاورزی شمالی، تعامل اجتماعی
و تکامل فردی ساکنان را از طریق بازیافت روح و جسم و در سایه حرکت از مراکز عمومی و نیمه‌عمومی پویا
و سبز به مراکز نیمه‌خصوصی زیبا و سبزدده و در نهایت واحدهای مسکونی آرام و ایمن به همراه آورده است.

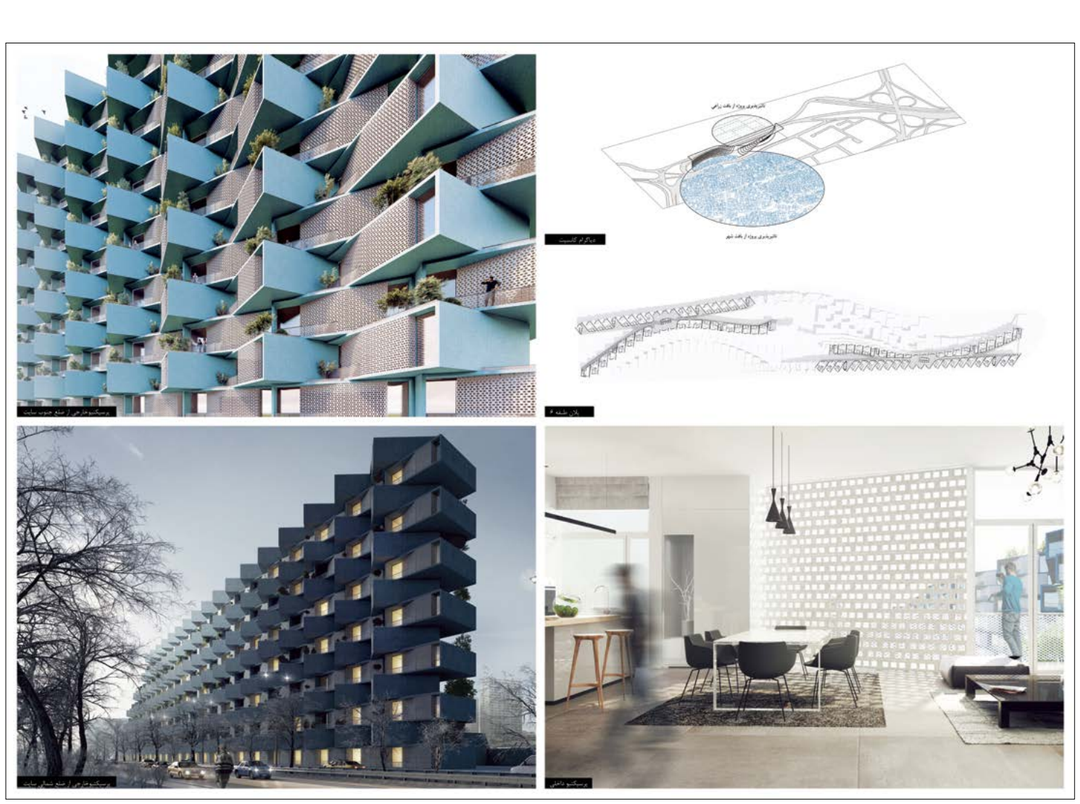
هومن طالبی و امیر بدیعی



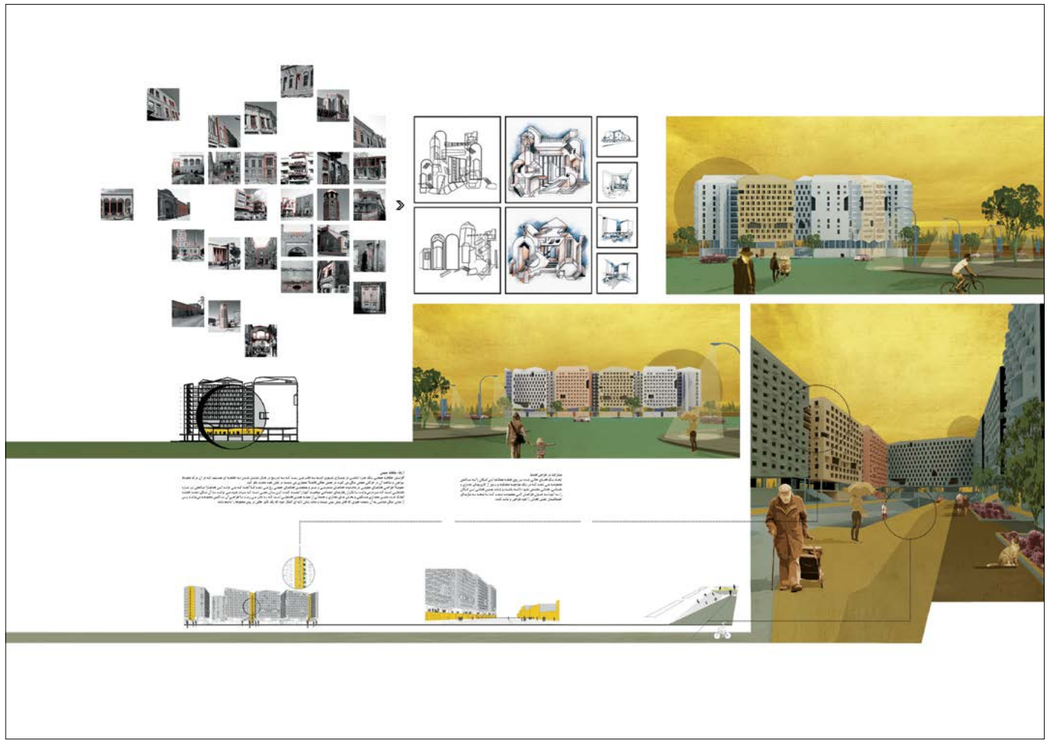
افشین فرزین و علی اندجی گرمارودی

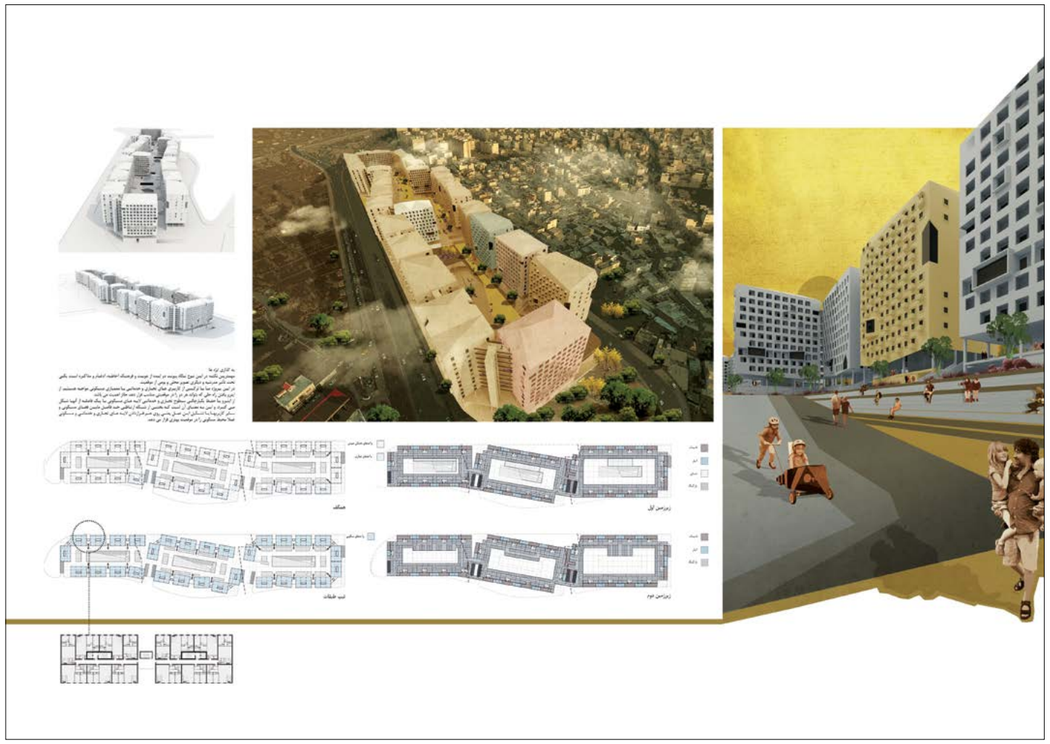
مهدی کامبوزیا

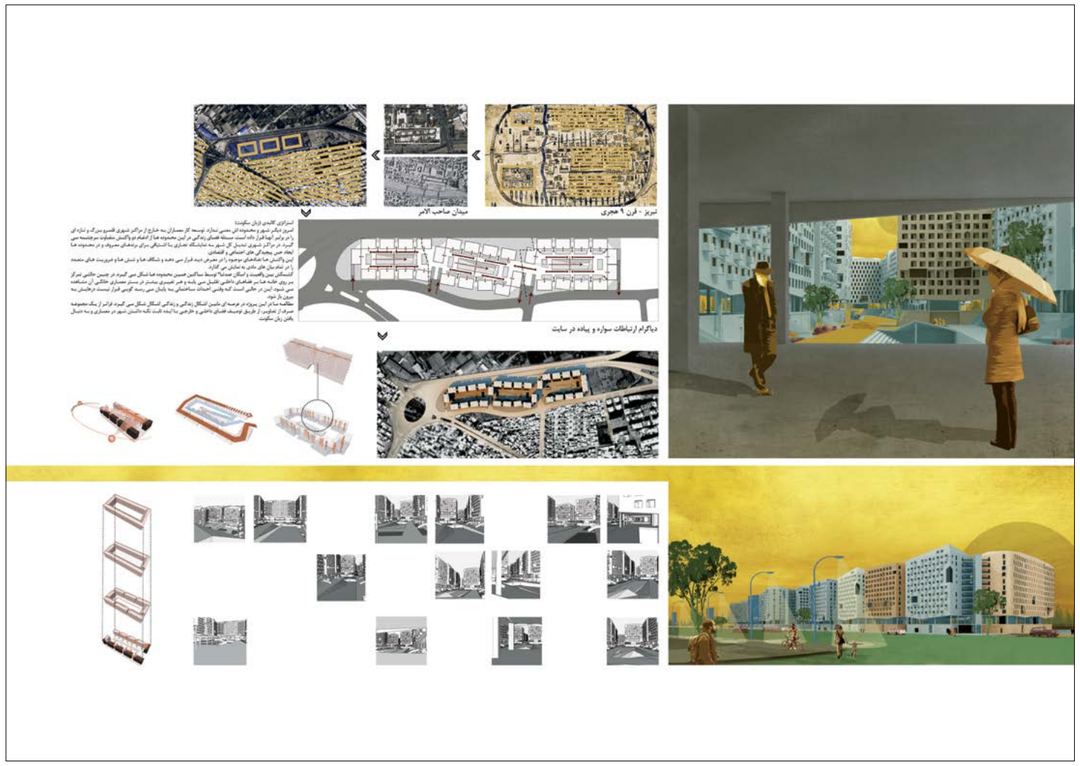




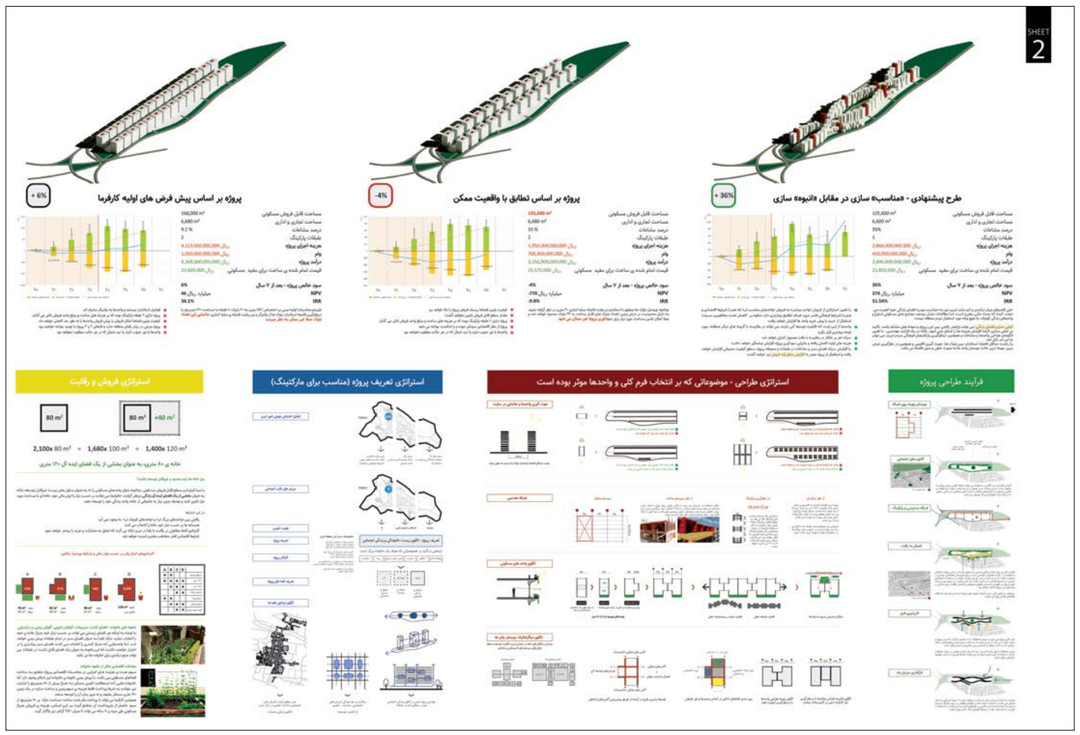
شهرام گل امینی

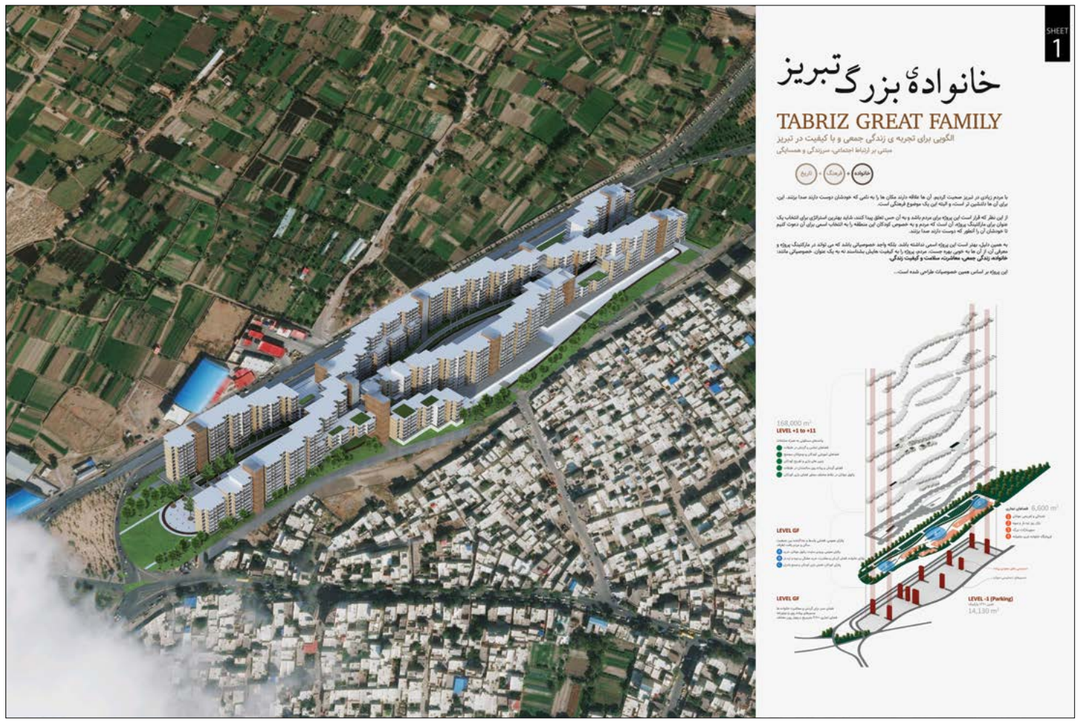




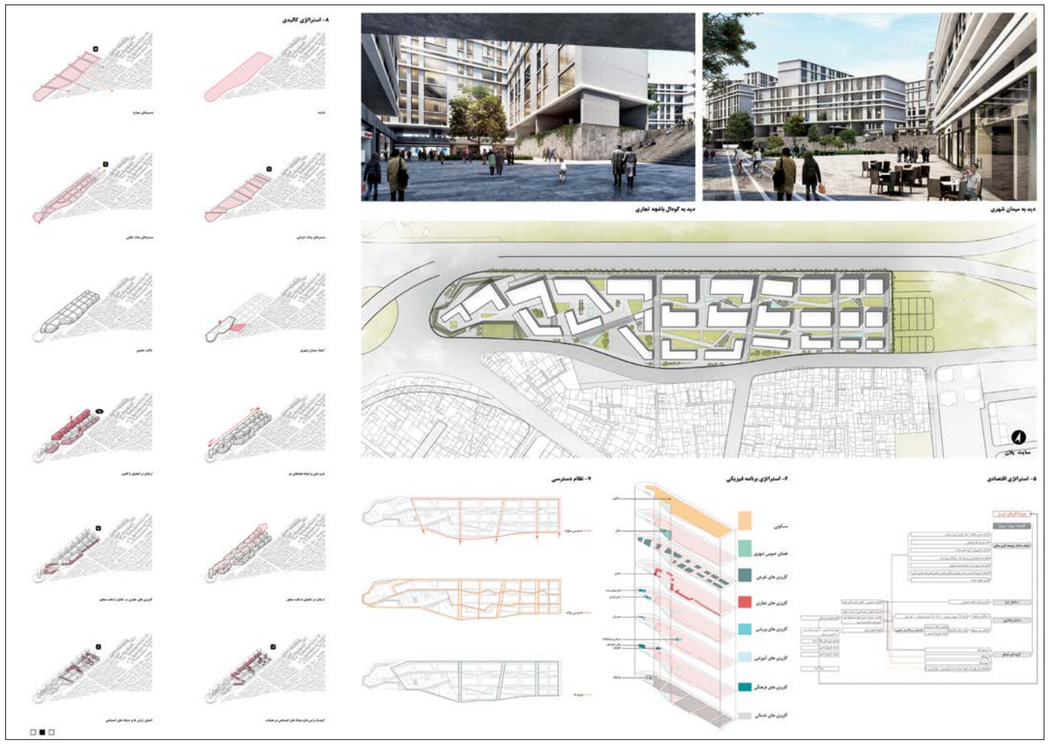


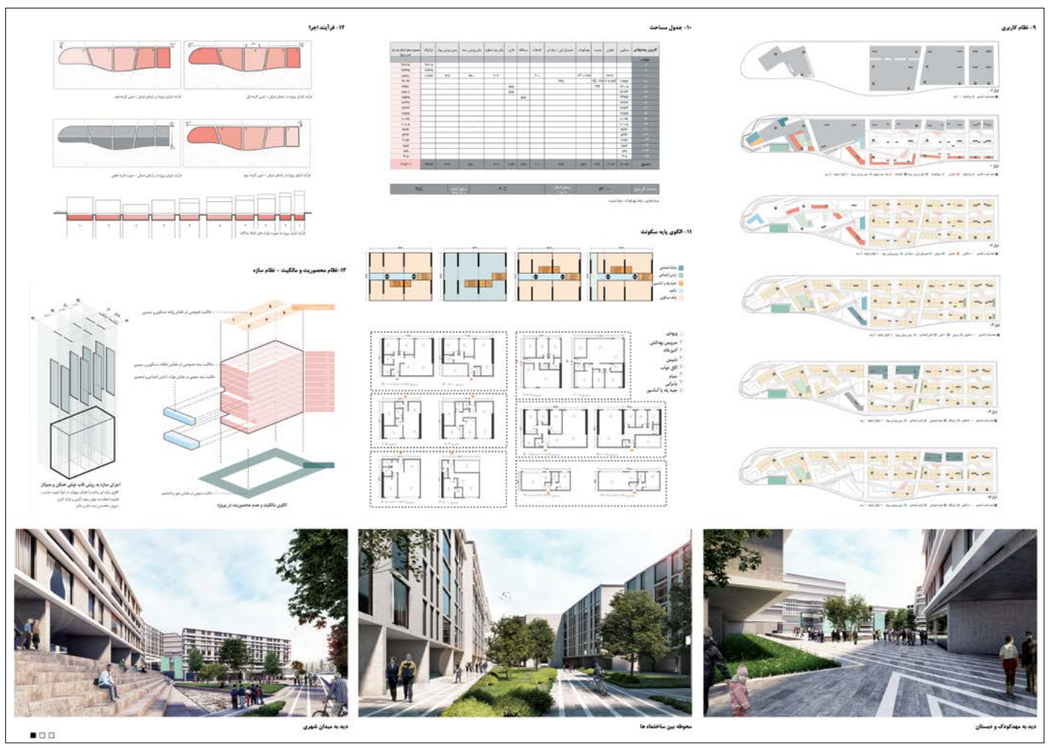
سیروس مهراندیش

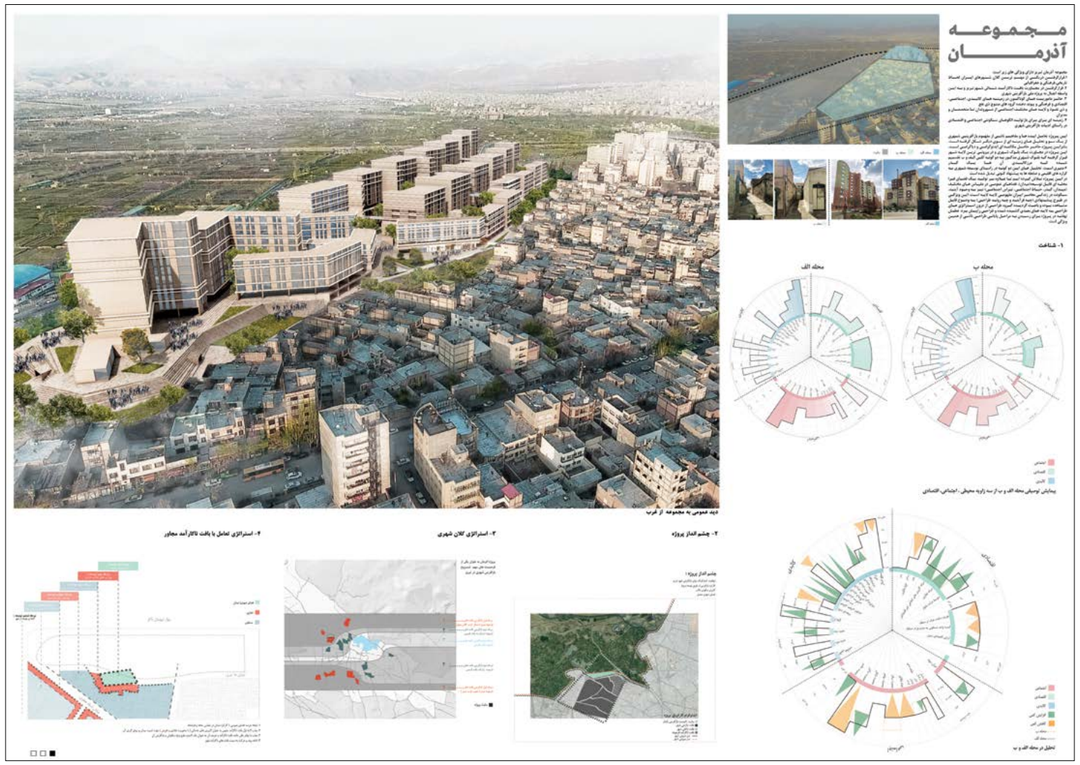




حمید ناصرخاکی و بنفشه درویش دماوندی







نقدی بر مسابقه

تحریریه‌ی هنرمعماری

واضح است که ما نیز به عنوان یک رسانه‌ی کنشگر و حساس به مسائل پیرامونی با عینک خود به موضوعات و جریانات کشور، خصوصاً در حوزه‌ی معماری، شهرسازی و طراحی داخلی می‌نگریم. در این بین نیز زیبایی‌ها و زشتی‌هایی را ناظر هستیم بی‌آنکه خود از آنها مسرور یا سرخورده شویم و می‌کوشیم این عناصر را به مجلس قضاوت مخاطبان خود بکشانیم. ما می‌کوشیم این فرصت را به مخاطبان خود بدهیم تا با برخورداری از نگرش تحلیلی، وقایع را بهتر ببینند و درک کنند تا در ادامه شاهد رشد بیشتر معماری کشور عزیزمان باشیم.

بیش از هر چیز باید از حمیدرضا سپهری تشکر نمود. او برای برگزای این مسابقه بیشترین تلاش و مذاکره را داشته است. تصمیم بزرگ مجموعه‌ی مدیران گروه سرمایه‌گذاری مسکن و شرکت سرمایه‌گذاری مسکن شمال‌غرب، در انتخاب روش مسابقه علی‌رغم برخورداری از تمامی امکانات و تعهد به برنامه‌ی اعلام شده در تمامی مراحل در کنار تلاش‌های اعضای کمیته‌ی برگزاری مسابقه، که فرصت بروز استعدادهای جوان در کنار معماران باتجربه را فراهم نمودند، درخور تحسین است.

در اینجا به ذکر پیشنهاداتی که به نظرمان مفید می‌آیند، برای برگزارکننده‌ی محترم یا سایر برگزارکنندگان در جهت ارتقای سطح مسابقات که همانا ارتقای کیفیت معماری کشور و ایجاد انگیزه است، می‌پردازیم:

۱. انتخاب داوران براساس تخصص، به صورت کاملاً منطبق بر موضوع خواسته شده در مسابقه: در رقابتی که داوران باید یک اثر را در چارچوب خواسته‌های کارفرما انتخاب نمایند، اتخاذ سیاست انتخاب داوران متنوع و دارای نگاه‌های مختلف به معماری موضوعیت ندارد. تنوع سلیقه‌ی داوران در رقابتی معنا دارد که قرار است از بین تعدادی اثر اجرا شده، بهترین اثر انتخاب گردد. اینجا باید تنوعی وجود داشته باشد تا انواع آثار به حد کافی و عادلانه مورد توجه باشند و هیچ اثری به اسم زمینه‌گرا بودن و یا ... حذف زودهنگام و ناعادلانه نشود. اما در مسابقاتی مثل بازآفرینی شهری تبریز که در آن صورت مسئله مشخص است و طراحان باید به بهترین شکل به آن مسئله پاسخ دهند، انتخاب داوران دارای تنوع از نظر نگاه به معماری، می‌تواند اولویت نباشد.

۲. وضعیت حادتر در موقعیتی که پیش‌تر ذکر شد، انتخاب داوری است که اساساً با موضوع مسابقه در تعارض و به‌طورکلی مبحث و موضوع مسابقه ــ که به عنوان مثال در این مسابقه زمینه‌گرایی بوده ــ را اصلاً قبول ندارد و یا در این زمینه کار نکرده است؛ یعنی اساساً این داور در کسوت معمار، با خطوطی کاملاً مخالف وضعیت خواسته شده در مسابقات معروف شده است و این سؤال را در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند که اصولاً چرا باید چنین داوری در تیم قضاوت باشد؟

۳. موضوع بعدی درباره‌ی تیم داوری، حضور فرد یا افرادی است که نباید مسئولیت داوری این رقابت را قبول می‌کردند. داورانی همچون جناب آقای دکتر سید محسن حبیبی، استاد فرهیخته که خود عضو دبیرخانه‌ی دائمی مسابقات معماری است که مسئولیت رسیدگی به شکایات از مسابقات را برعهده دارند و ایشان، خود، جزو اعضای قضاوت پرونده‌ها هستند. از این رو، ایشان نباید در مسابقات داور باشند، زیرا اگر در آن مسابقه بحرانی متولد و بروز کند و کسی از ارکان مسابقه بخواهد به دبیرخانه شکایت برد، نتیجه در پرده‌ای از ابهام خواهد شود. به نظر ما، بهتر است اگر فرد یا کسانی تمایل دارند به عنوان داور در فضای معماری کشور حاضر باشند، حتی‌الامکان سمت‌های نظارتی خود در نهادهای مسابقه‌ای را تحویل دهند، زیرا حضور در دبیرخانه رسیدگی به شکایات و هم داوری حداقل در چهار مسابقه‌ی اخیر کشوری، حرفه‌ای به نظر نمی‌رسد.

۴. تیم داوران می‌بایست بیانیه‌ای کاملاً شفاف در باب چرایی انتخاب آثار خود نگارش و منتشر می‌نمودند ــ بیانیه‌ی فعلی کفایت نمی‌کند. استفاده از عباراتی همچون «معماری شفاف»، برای انتخاب برگزیدگان، قانع کننده نیست. آیا اساساً شفافیت جزء خواسته‌های کارفرما و برگزارکننده بوده است؟ در قالب معیارهای مسابقه، شفافیت به شرکت‌کنندگان ابلاغ و اطلاع‌رسانی شده بود؟ بیانیه‌ی داوران، میزان انطباق و چرایی و چگونگی سازگاری معیارها و اهداف برگزارکننده، مسابقه و طرح‌های برنده را نمایان می‌سازد. در واقع، این بیانیه، سایر شرکت‌کنندگان را آموزش می‌دهد که چگونه در رقابت‌های بعدی، معیارهای مسابقه و ایده‌های خود را همسان نمایند. آیا هدف از مسابقات معماری، اعتلای کیفیت نبود؛ آیا آموزش عمومی و تبدیل اشتباهات فردی به فرصت‌های یادگیری جمعی، بخشی از این فرایند ارتقای کیفی معماری در ایران نیست؟

۵. اینکه برگزارکننده برندگان را حداقل در دو مجله‌ی تخصصی معماری کشور چاپ می‌نماید نشان از دغدغه‌مندی و اعتقاد ایشان به پیشرفت دارد و قابل تحسین است اما متأسفانه به دلیل حضور غیرحرفه‌ای‌ها در فضای رسانه‌ای کشور، برخی که هیچ تخصصی در این زمینه ندارند دست به کارهایی خودسرانه و بعضاً مبتکرانه‌ای می‌زنند که جز آشفتگی و سردرگمی مخاطبان و معماران عزیز چیزی را در پی ندارد. ضمن اینکه این کارها عواقب ناخوشایندی دارد که به هیچ عنوان در محاسبات آن افراد دخیل و مبتکر بروز نمی‌یابد. به عنوان مثال، برخی بدون توجه به اینکه حقوق نشر آثار ارسال شده به یک مسابقه، متعلق به برگزارکننده است و تا او نخواهد کسی حق نشر آثار را ــ چه در فضای چاپی و چه فضای مجازی ــ ندارد، حتی خود معمار اثر، اقدام به انتشار آثار در وب‌سایت‌های معماری‌ای می‌کنند که اغلب واژه‌ی «خبری» را نیز یدک می‌کشند. این حرکت خودسرانه اغلب با ارتباط‌گیری با برندگان مسابقات و به اسم اطلاع‌رسانی رویداد انجام می‌شود، اما همان‌گونه که در بالا تشریح شد، این عملاً جرم است. جالب آنکه حتی ایشان اینچنین عنوان می‌کنند که دیگر شرکت‌کنندگان، همراه برندگان نیز می‌توانند آثار خود را ارسال نمایند تا در وب‌سایت درج شود تا مگر به این حقه یک «نمایشگاه آنلاین» برگزار شود، اما دوستان عزیز، این نمایشگاه بدون کسب اجازه از برگزارکننده، جرم است.

۶. اینکه برگزارکننده مجوز انتشار آثار مسابقه‌ی خود در فضای مجازی را بدهد، کاملاً به منافع آن نهاد برگزاری مربوط است، اما این مهم نباید باعث لغو جشن پایانی مسابقه، اعلام برندگان و نمایشگاه آثار شود و این اتفاق نباید مانع از چاپ آثار گردد. این چاپ است که آثار را ماندگار و فرصت تحلیلی و نقد مسابقه را به آیندگان می‌دهد. خوشبختانه در رقابت مذکور، با مدیریت بسیار خوب و قدرتمند برگزارکننده اتفاقات ناخوشایند مذکور رخ ندادند و از این جهت بسیار قابل تقدیر است.

بازدید عباس آخوندی (وزیر محترم راه و شهرسازی) و مدیر عامل محترم بانک مسکن، جناب آقای دکتر رحیمی انارکی و همراهان از نمایشگاه آثار

مراسم اهدای جوایز

داوران مسابقه‌ی بازآفرینی شهری تبریز، از سمت چپ: سید رضا هاشمی، محسن حبیبی، نشید نبیان، ایرج کلانتری، سید جواد میرحسینی

گزارشی از برگزاری نخستین دوره‌ی جایزه‌ی طراح جوان آسیا در ایران

نازنین قادری

جایزه‌ی طراح جوان آسیا (Asia Young Designer Award: AYDA) نخستین بار در سال ۲۰۰۸ توسط شرکت رنگ نیپون با دیدگاه پرورش نسل بعدی استعدادهای نو به وجود آمد. این مسابقه سکویی است جهت الهام گرفتن دانشجویان معماری و طراحی داخلی که قصد دارند سطح مهارت‌های خود را از طریق ایجاد فرصت‌های آموزش متقابل و همچنین برقراری ارتباط با صاحبان صنایع کلیدی و معماران پیشگام بالا ببرند. بدین طریق AYDA یک جامعه از معماران حرفه‌ای، طراحان داخلی و جوامع صنعتی است که با همکاری حرفه‌مندان، دانشکده‌های معماری، فارغ‌التحصیلان و دانشجویان طراحی به وجود آمده است. این مسابقه، امروز به عنوان یکی از ممتازترین جوایز طراحی آسیا در میان ۱۶ کشور، خود را به ثبت رسانیده است. این کشورها شامل مالزی، سنگاپور، تایلند، فیلیپین، اندونزی و ویتنام، هنگ‌کنگ، پاپوآگینه نو، چین، ژاپن، ایران، پاکستان، بنگلادش، هند، تایوان و سریلانکا هستند.

این مسابقه در طول سال‌ها، هزاران دانشجوی طراحی جوان با استعداد را با ایجاد موقعیت‌های برقراری ارتباط با سخنرانان و داوران سرشناس در صنعت طراحی تحت تأثیر قرار داده است. شرکت‌کنندگان در این مسابقه علاوه بر اخبار و اطلاعات دست اول این صنعت، تصمیم‌های شخصی و آموزش‌های ارتقای مهارت را از طریق کارگاه‌های آموزشی مختلف و سخنرانان باتجربه به دست می‌آورند و از تجربیات همسالان بروزرسانی خود نیز بهره می‌برند.

برنامه‌ی آموزش منطقه‌ای

در قالب این رقابت و در چارچوب نشست‌هایی که با معماران و طراحان داخلی سرشناس هر کشور برگزار می‌گردد، مسابقه‌های ملی-منطقه‌ای به اجرا گذاشته می‌شوند که در آن تمام برندگان از هر کشوری برای به دست آوردن جایزه نهایی (پلاتینیوم) رقابت می‌کنند. به بیان ساده‌تر، برنده‌ی هر کشور به مسابقات جهانی اعزام می‌شود. همچنین یک فرایند آموزش متقابل در جلسات آموزش متقابل برای برندگان طلای هر کشور-منطقه‌ای در نظر گرفته می‌شود که برای تقویت بنیه‌ی علمی هر برنده بسیار مفید است.

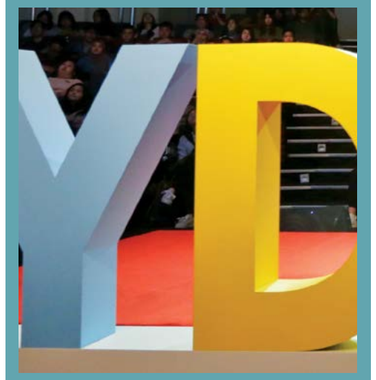
مراسم اعلام برندگان و اهدای جوایز مسابقه‌ی طراح جوان آسیا برای اولین بار در ایران

این مراسم در تاریخ ۲۷ دی ۱۳۹۶ در مجموعه‌ی فرهنگی-تاریخی نیاوران با حضور سام صانعی برگزار شد. صانعی، مدیرعامل شرکت رنگسازی نیپون و ایرانیان که عامل برگزاری این مسابقه برای اولین بار در ایران بود. «گلدیس گو» مدیر کل گروه نیپون مالزی (بنیانگذار این مسابقه در آسیا)، هیئت داوران منطقه‌ی ایران (کامران افشار نادری، آرش احمدی و کوروش دباغ) نیز در این برنامه حضور داشتند. به غیر از این اشخاص، جمعی از شرکت‌کنندگان در اولین دوره از مسابقات طراح جوان آسیا در ایران نیز در این برنامه حضور داشتند. لازم به تأکید است که این مسابقه در ایران، علی‌رغم برگزاری

نخستین دوره و تجربه‌ی اجرایی برگزارکنندکان، همزمان با دهمین سال برگزاری، این مسابقه در ۱۳ کشور دیگر در آسیا برگزار شد. این دستاورد محصول حرفه‌ای‌گری، همکاری و همدلی کلیه‌ی ارکان مسابقه بوده است. این مسابقه با هدف ارائه‌ی طرح‌های خلاق و نوآور دانشجویان ایرانی در طراحی ساختمان‌های مختلف با کاربری‌های متفاوت برای آیندگان با شعار "تو برای فردا" برگزار شد. در خاتمه از بین ۵۰ طرح ارسال شده به دبیرخانه‌ی این مسابقه، ۱۵ طرح انتخاب و در این مراسم از ایشان تقدیر و به نفرات اول تا سوم مسابقه نیز جوایزی اهدا شد. سام صانعی در حاشیه‌ی این برنامه به خبرنگار ما اظهار داشت:

مسابقه‌ی طراح جوان آسیا، مکانی برای نمایش استعدادهای دانشجویان معماری ماست. امروزه استعدادهای زیادی به‌خصوص در میان جوانان ما وجود دارد. به همین دلیل است که به حضور جوانان متعهد ایرانی همگام با رقبای جهانی بسیار خوشبین هستم. اگر قرار است که ما حیاتی‌ترین مسائل دهه‌ی آینده و پس از آن را حل کنیم، ناچاریم بر موج حرکات جوانان و جامعه‌ی کارآفرین‌های جوان سوار شویم، چرا که آنها با بهره‌مندی از قدرت خلاقیت قادرند شرایط را برای پذیرش تغییرات اجتماعی تغییر دهند و دنیا را برای زندگی بهتر آماده سازند. در مجموع، این مسئولیت ماست که جوانان را تشویق و ترغیب کنیم برای آینده‌ای بهتر. ما افتخار می‌کنیم که برای اولین بار این مسابقه را که سابقه‌ای ۱۰ ساله در آسیا دارد، در ایران برگزار کردیم. موضوع مسابقه‌ی امسال «تو برای فردا» بوده است. به کار گرفتن توانایی‌های جوانان امروز و ایده‌های خلاق جدید برای زندگی و رفع نیازهای آیندگان چالش اصلی این مسابقه بوده است. ما اعتقاد داریم که رمز موفقیت در خلاقیت است و برای توسعه‌ی آن نیز مشارکت لازم است. دولت‌ها، کسب‌وکارها، جوامع شهری و آکادمی‌ها باید در جهت یافتن راه حل‌های مؤثر و پایدار منطقه‌ای، ملی و جهانی با یکدیگر همکاری نمایند.

در این دوره، شهاب طهماسبی، دانشجوی دانشگاه شهید چمران اهواز به عنوان فرد برنده معرفی شد. طهماسبی به عنوان نماینده‌ی ایران پس از برگزاری جلسات و کلاس‌هایی با هیئت داوران ایرانی جهت تقویت ایده و آمادگی حضور و دفاع در کارزار جهانی، عازم کشور مالزی گردید. او در مالزی، همگام با برگزاری کارگاه‌ها و نشست‌هایی که با دیگر برندگان و معماران سرشناس دعوت شده به مسابقه، با برندگان و نمایندگان دیگر کشورهای شرکت کننده برای به دست آوردن جایزه‌ی نهایی بین‌المللی رقابت کرد. این نماینده همچون نمایندگان کشورهای دیگر، گذاشتن ایده‌هایشان پیرامون شعار «تو برای فردا» به رقابت پرداختند. این اجلاس شامل ۵۶ داور مشهور از سرتاسر دنیا بود و دانشجویان برای کسب عنوان برترین طراح جوان آسیا ی سال رقابت کردند.



همچنین فرصت حضور در جلسات آموزشی جهت آموزش متقابل با حضور داورانی از معماران حرفه‌ای، طراحان و انجمن‌های کل آسیاـاقیانوسیه شرکت نمود.

مراسم نهایی مسابقه‌ی بین‌المللی با حضور برندگان و داوران همه‌ی کشورها در مالزی (کوالالامپور)، ۱۶ مارچ ۲۰۱۸

بیش از ۵۰۰ دانشجوی طراح، داور، کارشناس و استاد در کوالالامپور برای این رقابت که به استعدادیابی و آموزش جوانان طراح اختصاص داره شرکت نموده بودند. نشست منطقه‌ای ۲۰۱۷/۱۸ برترین طراحان جوان آسیا از نمایندگان ۱۳ کشور آسیایی طی ۴ روز برگزار گردید. در این ایام، جلسات آموزشی، گفت‌وگوی انتقادی بین حضار، بازدیدهای تخصصی با حضور اهل صنعت از کشور میزبان، تورهای آموزشی از مکان‌های معماری محلی و تاریخی نیز در دستور کار بود. در این اجلاس، مجموعاً ۲۵ دانشجوی بااستعداد به نمایندگی از کشورهای خود، با به نمایش

برندگان نهایی طراح جوان آسیا ۲۰۱۷/۱۸

برندگان طراح جوان آسیا ۲۰۱۷/۱۸، Ng Wai How (معماری) و Shahmeena Labbeb (طراحی داخلی) از مالزی بودند که ثابت کردند حقیقتاً توانایی شکل دادن فردا و آینده را در دستان خود دارند. این دو برنده، هریک برنده‌ی ۵۰۰۰ دلار آمریکا شدند.

بررسی ایده‌ی شهاب طهماسبی (ایران)

ایده‌های ساده گاهی می‌توانند تأثیرگذارترینِ ایده‌ها باشند. شهاب طهماسبی ایده‌ی خود را با عنوان آپارتمان سبز به اشتراک گذاشت، که نمایندگی ایران را در دسته‌ی معماری با برنده شدن در رقابت منطقه‌ای‌ـملی برعهده گرفت. ایران در این دوره در زمینه‌ی طراحی داخلی رقابتی برگزار نکرد و منطقاً نماینده‌ای نیز نداشت. طهماسبی پیرامون ایده‌ی برنده‌ی خود می‌گوید:

> آب‌وهوا و موقعیت کشور من الهام‌بخش من در ساختن یک mobile vertical garden است که ساخت و نصب آن بسیار آسان می‌باشد. هنگامی که در بالای پنجره‌ها قرار می‌گیرد کمک می‌کند تا آلودگی فیلتر شود و گرما را مسدود می‌نماید. ایده‌ی من ممکن است کوچک باشد، ولی بسیار کاربردی است و شما می‌توانید هرکجا که می‌خواهید از آن استفاده نمایید. هنگامی که آن را در مقیاس بزرگ به اجرا می‌گذارید، می‌تواند چهره‌ی شهر را تغییر دهد و من بسیار خوشحال هستم شانس این را داشتم که این ایده را با داوران و نمایندگان آسیا در نشست ۲۰۱۷/۱۸ طراح جوان آسیا به اشتراک بگذارم.

شهاب طهماسبی، نماینده‌ی ایران در مسابقه‌ی طراح جوان آسیا

معماری روز جهان

معماری ضد ابژکتیو کِنگو کوما

کنت فرمپتون

ترجمه‌ی اردلان مقدم

آن ابهامی که نوعی دوگانگیِ معنایخش را القا می‌کند و بنیاد اصیلی است که کاربرد شناسنده‌ی زیست‌بوم ادراکیِ انسان ــ که نامش «دنیای فرهنگ» است ــ بر آن استوار می‌شود، نوعی دوگانگی و ابهام است میان «خلاقیت» و «تنظیم هنجاری». دو ایده را نمی‌توان از هم جدا کرد، بااین‌حال هر دو در ایده‌ی ترکیبیِ فرهنگ حضور دارند و باید حضور داشته باشند.

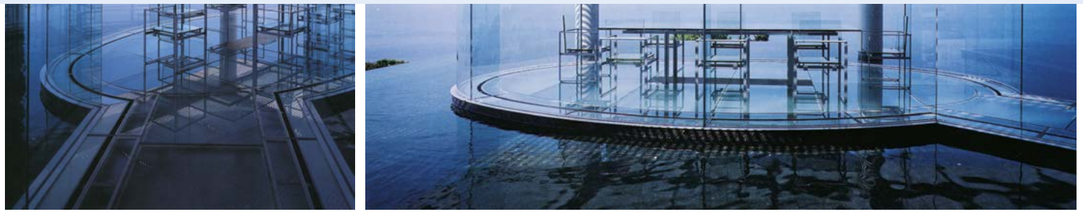
(زیگمونت باومن، فرهنگ به مثابه پراکسیس، ۱۹۹۹)[1]

در میان نسلی از معماران که امروزه در اواسط دهه‌ی ششم زندگی خود هستند، دشوار بتوان کسی را همچون کِنگو کوما یافت که تا این حد «ژاپنی» مانده باشد، هرچند که این اواخر به همان اندازه که در ژاپن می‌سازد، در خارج از وطن خود نیز فعال است. پیش از او، چنین مدعایی را می‌شد درباره‌ی تادائو آندو مطرح کرد؛ با اینکه فقط سیزده سال بزرگ‌تر از کوما است، به نظر می‌رسد به نسلی کلاً متفاوت تعلق دارد. این تعلق به دو نسل متفاوت را می‌توان در رویکرد متضاد آنها به مقوله‌ی معماری جست‌وجو کرد، که با استثنائات اندکی، به شدت متفاوت از یکدیگر به نظر می‌رسند: تادائو آندو بدون هیچ‌گونه تغییری با بتن مسلح کار می‌کند و کِنگو کوما کاربرد بتن مسلح را کفر مسلّم معماری می‌داند. این شکاف میان این دو رویکرد، ریشه در واکنش منفی کوما در دوران دانشجویی به خانه‌ی رو در سومیوشی (Row House; 1976) دارد، که آندو به دلیل ساخت و تکمیل آن عالی‌ترین و معتبرترین جایزه‌ی معماری ژاپن را دریافت نمود. پاسخ کوما به خصلت درون‌گرای این بنای بتنی مبتنی بر رویکرد «روان‌شناختی-فیزیولوژیک» بود، درعین‌حال که او واقعاً با حضور در چنین خانه‌ای احساس خفگی می‌کرد. گفتنی است که او بعدها شدت این واکنش را به ریشه‌ی آن منتسب می‌دانست، در اینکه او از سنین کودکی بار آمده بود تا مزایای زیستن در خانه‌های چوبی را تحسین کند. به همین دلیل است که در مقاله‌ی «ماده، تمام داستان معماری نیست» (۲۰۰۴) اینطور نوشته است:

> نمی‌دانم این واکنش‌ها از کجا سرچشمه گرفته‌اند. شاید مربوط به این واقعیت باشند که من در یک خانه‌ی سنتی قدیمی ژاپنی مربوط به پیش از جنگ به دنیا آمدم و بزرگ شدم. این خانه را اصلاً پدربزرگم ساخته بود که پزشکی بود در منطقه‌ی اوهی، توکیو، و خانه‌ی آخر هفته‌ها بود و در آن کشاورزی مختصری هم صورت می‌گرفت. خانه‌ای ساده، با تهویه‌ی بسیار عالی. علاوه بر این، هم پدربزرگ و هم پدرم از بافت غیرانسانی پنجره‌ی آلومینیومی متنفر بودند، تا آنجا که حتی وقتی می‌خواستند خانه‌ها را نوسازی کنند، فقط پنجره‌هایی با قاب چوبی که اجازه‌ی خشک بودن در داخل را می‌دادند، قبول داشتند.[2]

هرچند کوما اصلاً به فکر استفاده از بتن در معماری خود نبوده، در رصدخانه‌ی کیروسان (Kirosan Observatory; 1994) نشان داده که علاقه‌اش به معماری ساختمان‌هایی است که بتواند در بیان معماری آنها از مصالح چوب استفاده کند، حتی اگر زیرساختار آنها از جنس فولاد، بتن یا ترکیبی از هر دوی آنها باشد. صرفنظر از این علاقه، نکته‌ی جالب توجه آنجا است که کوما به عنوان یک معمار پخته و کارکشته، نسبت به کاربرد ترکیبی آب و شیشه تعصب دارد، نه نسبت به چوب در ساخت «سنتی» معماری ژاپنی، یا بتن در

→ [Frampton, 2014: 184]



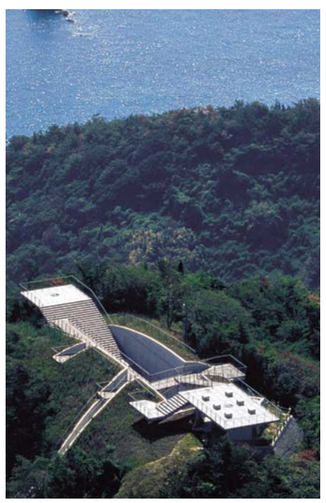
↑ ↖ آب/شیشه [Frampton, 2014: 32, 36]

بوده است که در جریان سه سال اقامتِ تاوت در ژاپن از سال ۱۹۳۳ تا ۱۹۳۶ احداث گردید.[۳] «پروژه‌ی آب/شیشه»ی کوما تفسیر مجددی از قرائت تاوت از استتیکِ کاخِ کاتسورا (Katsura Detached Palace) بوده است، به ویژه در محصور ساختنِ و قاب گرفتنِ طبیعت توسط معمار اثر و نیز قاب گرفتنِ آب جاری در کاخ در پانوراماى دریا در مجتمعِ آب/شیشه. کلیتی که کوما ساخته است به نحو غیرمحسوسی در تلألؤِ نور و هوا با اقیانوس ممزوج می‌گردد. همان‌طور که کوما نیز نوشته است:

> شرایط حاکم بر حدود این اینستالیشن لحظه به لحظه فرق می‌کند و هر شرط، پاسخی به حالت متغیر طبیعت دارد. در زمان‌های مشخص، شما صفحات فوقانی و تحتانی آب را به صورت یک صفحه‌ی ممتد درمی‌یابید و حس شناور بودن در اقیانوس را تجربه می‌کنید. در آن لحظه، سوژه

هنر عصر رنسانس برمی‌گردد و مرحله‌ی ایده‌آل معماری سباستیانو سِرلیو (۱۴۷۴-۱۵۵۴) را نیز تشکیل می‌دهد. حجمِ نامتقارنِ «آب/شیشه» که از پلاتفرم مورب منطقه‌ی نو (Noh) ناشی شده، روشن می‌سازد که هیچ نقطه‌ی ایده‌آل منفردی وجود ندارد که چشم‌انداز «آبی» را بتوان از آن نقطه تجربه کرد. این امر، به ویژه ناشی از این حقیقت است که سوژه قبل از آنکه چشم به بالا بیندازد و سقف کرکره‌ای و انعکاسات و پراکندگی نور در شیشه را بنگرد ــ که با سطح جان‌بخشی شده‌ی آب جاری در زیر کف ترکیب شده‌اند ــ در لحظه، مجذوب کف بنا می‌شود و قبل از همه‌ی اینها با پهنه‌ی نامتناهی دریا ترکیب می‌گردد. ما در اینجا به آخرین فریم‌های آپوکالیپتیک فیلم معروف استنلی کوبریک، یعنی ۲۰۰۱: ادیسه‌ی فضایی نزدیک می‌شویم. آن آنتیپاتیِ میان صوت/لمس در سقف، به علاوه‌ی شبح غیرمادی مبلمانِ شفاف که نشان می‌دهد سوژه‌ی غایب گذرراه از جنس چوب کاج و یک سیستم پلکان بتنی به یکدیگر متصل هستند؛ گذرراه اول وسیع و چشم‌نواز است (به سبک معماری سوئیسی آدولف آپیا) و دومی باریک است و بیننده را به پارکینگ اتومبیل بدون تکرار رویکرد دیداری می‌رساند. می‌توان گفت که شاید معمار در اینجا به یاد تادائو آندو افتاده و شاهد این مدعا، مسیر بتنی است که فضا را تقطیع کرده و زمین را ابقا. علی‌رغم تصوری که کوما از رصدخانه‌ی کیروسان به مثابه یک معماری غیرحجمی داشت، دو عرشه‌ی رصدخانه، دو «چشم‌انداز» تشکیل می‌دهند که از آنها می‌توان گستره‌ی وسیع دریای داخل جزیره را مشاهده کرد. در معماری کوما معمول است که او این موقعیت را به مثابه فرصتی جهت یک معکوس‌شدگی می‌بیند: فرصتی که در آن عنصر «غالب» به عنصر «مغلوب» بدل می‌شود، درست همانند فیلم بالا و پایین (۱۹۶۳)

احضار عناصر سینمایی در معماری کوما، شاهدی بر نگرش ضدایستا و ضدیادمانی است. او متذکر می‌شود که حیثیت پویای زمانی در سینما به کاربرد زوایای دوربین متفاوت بستگی دارد؛ بازی در اینجا بین شات و ضدشات است. او، به طرز غریبی، بر خصلت «ذره‌ای» فیلم به مثابه یک مدیوم یا رسانه تأکید نمی‌کند؛ این، یک کیفیت ذاتی است که شاید به بهترین وجه در فیلم زن در تلماسه (۱۹۶۴) اثر هیروشی تِشیگاهارا به کار رفته است. گذشته از قهرمانان اگزیستانسیال فیلم، دنیا در فیلم تِشیگاهارا به مثابه ذرات ماسه تصویر می‌شود. به طریق مشابه، کوما نیز این اصل «ذره‌ای» را با تمرکز بر ذرات جاذبه در ورودی معبد ایسه (Ise shrine)، به شکل یک استراتژی استتیک داده است.



→ ↗ رصدخانه‌ی کیروسان [Frampton, 2014: 16, 17]

شهری بوده است که با نرخ تصادفی تا مرز غلبه بر هر چشم‌اندازی تکثیر یافتند.

البته سرانجام اینطور شد که این ابژه‌ها، آنطور که پیش‌تر تصور می‌شد، دیگر فرم‌های ایده‌آل تلقی نشوند. پیروزی، فقط هنگامی حاصل می‌شد که یک ابژه به صورت منفرد بر بالای یک بلندی ایستاده باشد: مسلط بر کل دنیا که توسط همه‌ی دنیا هم دیده می‌شود. اما وقتی تعداد ابژه‌ها زیاد باشند، چنین شرایطی دیگر نمی‌تواند حاکم باشد. نگاه از سمت ابژه، دیگر یک چشم‌انداز طبیعی یا جهانِ هستی از منظر کلان‌نگر نیست، بلکه ابژه‌هایی است که توسط دیگران ساخته شده‌اند؛ یعنی خانه‌های مردمان. سوژه، خود، مقهور این نگاه‌های ناخواسته می‌شود. علاوه بر این، هر ابژه‌ای پیوسته از درون و بیرون توسط همسایه‌ها رصد می‌شود. [۵]

سازه‌های معبد ایسه بر عرصه‌ای پوشیده از ریگ استوار شده‌اند تا فضای طبیعت وحشی را القا کنند. معبدها به لحاظ آیینی، هر بیست سال یکبار بازسازی می‌شوند و این نشان می‌دهد که زمین، بیش از خود سازه که روی آن ساخته شده است، اهمیت دارد. این واقعیت که زمینِ معبد از ریگ پوشیده شده و هیچ کاری روی آن صورت نگرفته، دارای اهمیت بسیار است. اندازه‌ی این ریگ‌ها نیز مهم است. اگر ریگ‌ها اندکی ریزتر می‌بودند، به عنوان ذره درک نمی‌شدند و به ماده‌ای تبدیل می‌شدند که نیازمند دستکاری و مداخله است: یک ماده‌ی مطلق و البته یکسویه ــ اگر درشت‌تر بودند، به ابژه‌های مرئی و چشمگیر بدل می‌شدند؛ یعنی درست مثل ضربه‌های قلم در یک نقاشی و دیگر به مثابه یک مصالح در انتظار مداخله نبودند، بلکه در نوع خود کامل تلقی می‌شدند و هرگونه دستکاری را رد می‌کردند. البته ابعاد این ریگ‌ها مطلق نیست؛ باید هربار و در هر محیطی به صورت مجزا انتخاب شوند. به طور مثال، سوژه در توالی فضاها در معبد ایسه بعد از تجربه‌ی چند ابژه در اندازه‌های مختلف، از درختان تا سازه‌های انسان‌ساخته، وارد فضای ریگ‌پوش می‌شود. کل پروسه‌ی این توالی است که ابعاد این ریگ‌ها را مشخص می‌کند.[۶]

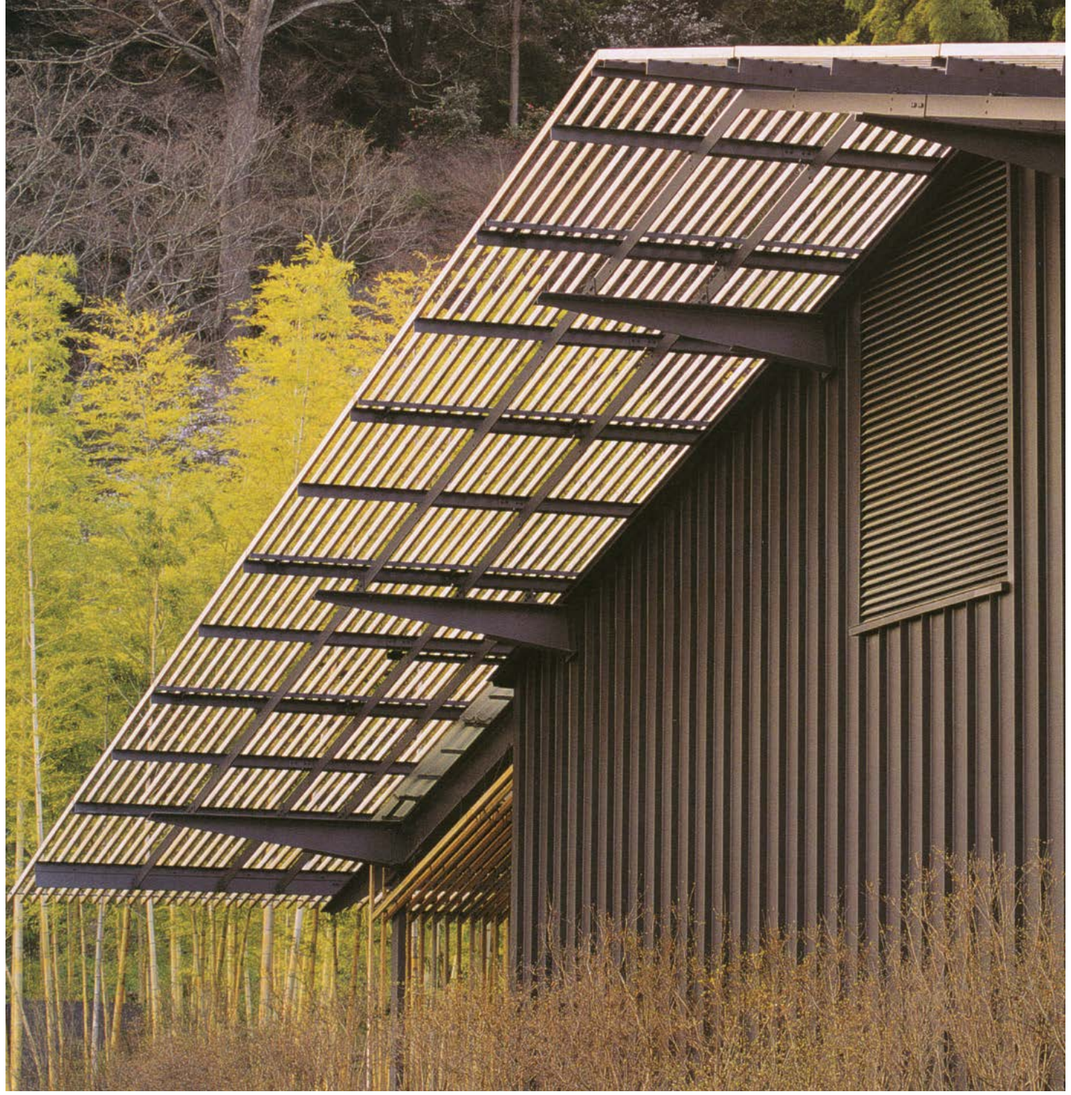
آیا این به معنای آن است که دغدغه‌ی ذهنی کوما برای «ذره‌سازی» خاستگاهی در تجربه‌ی ژاپنی تبخیر پس از انفجار بمب اتمی بر هیروشیما و ناگازاکی در سال ۱۹۴۵ دارد که در آن محیط زیست به طور آنی به ذرات رادیواکتیو تبدیل شد؛ یعنی همان اجزایی که بر بازوی عاشقان در فصل گشایش فیلم هیروشیما عشق من (۱۹۵۹) اثر آلن رنه هم دیده می‌شود؟ آیا وسواس کوما در «ذره‌سازی» نوعی تصعید فرویدی از لحظه‌ای است که ریاضیدان و فیلسوف آلمانی، لایب‌نیتس، کل جهان را مرکب از غبار «موناد»ها می‌دانست؟[۷]

موزه‌ی هیروشیگه (Bato Hiroshige Museum) و موزه‌ی سنگ (Stone Museum) اثر کوما، که در سال ۲۰۰۰ در ناسوگون تکمیل شد، به ترتیب از چوب و از سنگ ساخته شده‌اند و به این ترتیب می‌توان گفت که گرایش «تکتونیک» به چوب، و خصلت «استریوتومیک» به سنگ را نمایش می‌دهند. درحالی‌که موزه‌ی هیروشیگه تکرار کرکره‌های چوبی است که ساختمان فولادی و بتن مسلح عظیمی را پنهان نگاه می‌دارد، موزه‌ی سنگ شامل سنگ‌هایی است که با قاب فولادی در جای خود ثابت نگاه داشته شده‌اند. درست در این مکان‌های ثابت است که عناصر سنگی قادر به حفظ و تحمل وزن خود نیستند. به این ترتیب، فرایندهای بسیار پیچیده‌ی تکنولوژیک، در هر دو مورد به کار رفته است و از میل معمار به تکنولوژی پرده برمی‌دارد، اما درعین‌حال از فوت‌وفن معماری ژاپنی در کار با تکنولوژی خبر می‌دهد که قادر است با روش‌های مختلف در سطوح و مقیاسات گوناگون کار کند: از تولید کامپیوتری ماشینی گرفته تا احیای صنایع زمان‌بَر. توصیف خود کوما از تکنیک‌های به کار رفته در موزه‌ی هیروشیگه در ارتباط با محتوای هنری تصاویر پیشین صنعتی هیروشیگه، نقاش ژاپنی، نه تنها نشان می‌دهد که تکنولوژی پنهان چطور به کار نمایش این روایتِ ایده‌آلِ چوبی از آن دوره آمده است، بلکه از فرافکنی تاریخی کوما نیز خبر می‌دهد، که از آن طریق قادر شده تا بینش هیروشیگه از جهان امیزه‌ی غیرمادیِ «اوکیوئه» را به بهترین صورت ممکن به نمایش درآورد. در این جهان غیرمادی، تصاویر پیکسلیِ باران، مِه، ابر و سرما صورت مادی یافته‌ی غیرپرسپکتیوی از تجربه‌ی پدیدارشناسانه‌ی ما هستند. روایت کوما از نحوه‌ی احداث موزه دارای اهمیت و روشنگر است:

> در ترسیمات هیروشیگه آندو، چندبُعدی بودن، مضمونی مکرر است. آثار او که در آنها لایه‌های فضا بر یکدیگر انباشته می‌شوند، فرم‌های سه‌بعدی را به فرم‌های دوبعدی تبدیل می‌کند و به نحوی کاملاً متفاوت از روش غربی، در آنها از نماهای پرسپکتیو استفاده می‌شود. هیروشیگه از پدیده‌های مبهم طبیعی مانند باران و مِه برای بیان این لایه‌بندی استفاده کرده است. نقاشی مدرن به شدت تحت تأثیر این روش بوده است. تکنیک طراحی باران به صورت خطوط مستقیم، بیان فاصله‌ی لایه‌ها می‌باشد که حتی نقاشی ون گوگ را تحت تأثیر خود قرار داده است. در این سازه، همین جلوه‌ها برای بیان معمارانه‌ی کرکره‌های یامیزو و جزئیات دیگر به کار رفته‌اند.

سقف موزه اساساً دارای سه لایه است. در سطح خارجی کرکره‌های یامیزو در فاصله‌ی ۱۲۰ میلی‌متری از یکدیگر قرار گرفته‌اند و در سطح داخل، کرکره‌هایی در همان اندازه و با همان فاصله قرار دارند. بین این دو لایه، یک سقف فلزی ضدآب با نورگیرهای سقفی تعبیه شده در مناطق خاص قرار دارد که داخل را از خارج جدا می‌کند. نور در گذر از این لایه‌ها به ذرات نور می‌شکند و اینطور بود که خواستم فضای داخل را با نوری با بافت متفاوت پُر کنم. زاویه‌ی برخورد نور به داخل، برحسب ساعت روز تفاوت می‌کند. دو لایه‌ی کرکره که شامل بَسته‌ایی بینشان است، عریان هستند و به این ترتیب سازه‌ی سقف را می‌توان از خلال فضای باز میان کرکره‌ها به‌وضوح مشاهده کرد.[۸]

تصاویر این دو صفحه: **موزه‌ی هیروشیگه**
[Frampton, 2014: 123, 125]



معماری بومی ژاپنی حضور خود را به دو صورت در معماری کوما حفظ کرده است: یا به صورت سقف دوشیب که در موزه‌ی هیروشیگه قابل مشاهده است، یا به صورت تأکید معمارانه بر دیوارها، به نحوی که در سالن شهر یوسوهارا (Yusuhara Town Hall; 2006) یا در ساختمان رود/فیلتر (River/Filter building; 1996) در تاماکاوا بر ساحل رود آبوکوما، دیده می‌شود. از این دو، آن سقف دوشیب به عنوان یک مضمون در ساختمان بی‌نهایت ظریف مرکز شهریِ اُندو (Ondo Civic Centre; 2007) دیده می‌شود، که در شهر کوره، در نزدیکی هیروشیما و در موزه‌ی نزو (Nezu Museum) در محله‌ی میناتوی شهر توکیو تکمیل شده است. مرکز شهریِ اُندو به صورت یک توالی زنجیروار چند سقف در امتداد بارانداز و با طره‌هایی عمیق و با استفاده از کاشی‌های سنتی ژاپنی، طراحی و اجرا شده است. تبادل میان کاشی‌های تخت، مستطیلی و کاشی‌های نیمدایره‌ای، کوما را قادر ساخته تا سقف را به صورت سطحی «ذره‌ای» طراحی کند، که خصلت رگه‌دار آنها با دیوارهای کرکره‌ای که از تخته‌های چوبی ساخته شده‌اند، هماهنگی دارد. این تخته‌های چوبی حد فاصل میان کف و طره‌ها را شامل می‌شوند. کوما به یاری برخی از کاربردهای ضمنیِ معماری بومیِ منطقه‌ای، توانسته است تعریف خود را از این پروژه اینگونه ارائه کند: «به جای پیروی از سبک اصیلِ فردی، در مقام معمار، در اینجا مکان را به طور مستقیم مشاهده می‌کنید و درمی‌یابید که چه چیزی از بطن آن بیرون آمده است. معماری نباید به نحوی باشد که گویی ساختمان، جدا از زمین طراحی و سپس به سایت منتقل شده است. هدف ما این بود که معماری در مواجهه با زمین در آن ادغام شود».[۹]

موزه‌ی نزو شامل مجموعه‌ای از آثار عتیقه است که کارآفرین و صاحب صنعت ژاپنی، نزو کایچیرو (Nezu Kaichiro)، گردآوری کرده است. در این مجموعه بیش از ۷۰۰۰ شیء هنری، از آثار خوشنویسی تا مجسمه‌سازی و سرامیک به چشم می‌خورد. همه‌ی این آثار در یک ساختمانِ از پیش موجود در سایت نگهداری می‌شدند و کوما یک سازه‌ی جدید و بسیار بزرگ‌تر به آن اضافه نمود؛ سازه‌ای در یک قاب فولادی، با یک سقف سنتی و طرح‌های بسیار ظریف که از دو سطح فولادی نزدیک به یکدیگر تشکیل شده‌اند. برخلاف سقف مسی ساختمان موجود، فولاد در این سازه در سنتوری هم به کار رفته است و پرداخت فسفاتی خورده است. ستون‌های پیش‌ساخته‌ی فولادی در سازه‌ی بنیادین با سکوهای فولادی جوش خورده که سرهای برنزی ساخت چین در مجموعه‌ی نزو می‌بایست بر روی آنها قرار گیرند. علاوه بر اینها، سقف معلقِ مربوط به فضاهای نمایشی با جزئیات بسیار طراحی شده‌اند، بدون در نظر گرفتن اینکه سقف، شیبدار یا تخت است و به این ترتیب امکان نورپردازی و تهویه‌ی هوا را به آسان‌ترین صورت ممکن فراهم می‌آورند. سیلاب نور و باغی باریک با پرچینی از بامبو، مسیرِ گذاری است از ساختمان تا خیابان. در سمت مقابل ساختمان، فُرم توده‌ایِ ساختمان و ورودی، به یک باغ مخصوص قدم زدن راه می‌بَرند که پیش‌تر بخشی از موزه‌ی اصلی بوده است.

↑ موزه‌ی نزو [Frampton, 2014: 292, 295, 298]

برای یک نسل از معماران ژاپنی، یکی پس از دیگری، تداوم حافظه‌بخشی جدانشدنی از پروسه‌ی مدرنیزاسیون بوده و کوما از این نظر استثنا به شمار نمی‌آید. شاید بتوانیم خصلت عمل معمارانه‌ی کوما را که در سال ۱۹۹۶ با صحنه‌ی نوه (Noh) آغاز شد، در پروژه‌ای در حاشیه‌ی جنگل در نزدیکی تویوما، در منطقه‌ی میاگی و مرکز اجتماعی تاکایاناگی (۲۰۰۰)، در منطقه‌ی نیئیگاتا و خانه‌ی «دیوار بزرگ بامبو» (Great Bamboo Wall house; 2002) در چین در کنار دیوار بزرگ دنبال کنیم. هر سه پروژه‌ی یاد شده شامل یک انطباق نبوغ‌آمیز از مواد و مصالح و روش‌های سنتی، در بالای فضای اجراییِ نوه هستند که واریاسیون ظریفی بر روی قالب محصور تئاتر نوه است و اجازه می‌دهد اجرای نمایش در سرتاسر طول سال ادامه یابد. چنانکه کوما نیز خاطر نشان کرده است، این واریاسیون، تأکید عمده‌ای بر خودِ منطقه‌ی «صحنه» در تئاتر داشته است و یک سقف ضدآب درست بالای سقف صحنه‌ای سنتی در معماری ژاپنی موسوم به «بوتای» (Butai) ایجاد کرده است. همان‌طور که او نیز متذکر شده است:

> هر ابزار طراحی در اینجا برای تأکید بر روی کف بنا در نظر گرفته شده است. جهت اطمینان خاطر از اینکه بینندگان آن منطقه را در مرکز توجه خود قرار می‌دهند و اینکه بازیگران پایشان را بر روی چوب‌های کف صحنه می‌کوبند، کوزه‌هایی در زیر صحنه تعبیه شده‌اند که صدا را تقویت می‌کنند. در واقع، هرگونه ابزار طراحی برای افزایش تمرکز بر صحنه و اجرا در نظر گرفته شده است. هیچکس به بالا، یعنی به سقف نگاه نمی‌کند ــ با سقف است که همه‌ی صحنه در برابر آب‌وهوای نامساعد حفاظت می‌شود. ارواح مردگان باید به درون سایه‌ی سیاه سقف ــ در نور کم‌سویی که ریگ‌های سفید ایجاد می‌کنند و قابل تشخیص نیست ــ نفوذ کنند.[۱۰]

کوما در پروژه‌ی تویوما (Toyoma) با استفاده از سه عنصر به تقویت سنت صحنه‌ی «نو» (Noh) در تئاتر ژاپنی پرداخته است: نخست، یک کف پوشیده از تاتامی برای بینندگان (Kenjo)، که در زیر یک سقف کوتاه قرار دارد؛ دوم، یک فضای شیارخورده و دارای پلکان به نام شیراسو (shirasu) که امکان دید جانبی از صحنه‌ی در سایه را می‌دهد؛ و سوم، خود صحنه، موسوم به بوتای، باز هم در زیر یک سقف کوتاه و مجهز به یک رابط قُطری که بین صحنه‌ی اصلی و صحنه‌ی فرعی را پل زده است. هدف نهایی ایجاد یک پاویون باغ که برای نمایش‌های نو در نظر گرفته شده است و همچنین اتحاد میان همه‌ی این اجزا با استفاده از صفحه‌های کرکره‌ای می‌باشد.

مرکز اجتماع تاکایاناگی که در میان شالیزارهای روستایی واقع شده و خانه‌های شالیکاران در آن واقع است، نمایانگر تلاشی است که برای احیای مفهومِ سقفِ کاغذی در همین منطقه (موسوم به «مینکا» (minka)) با استفاده از ساقه‌های برنج می‌شود و با آن چارچوب سنگین چوبی خانه‌ها و دیوارها را نیز با همان ماده می‌پوشانند ــ این یکی از محصولات منطقه‌ی نیئیگاتا است. این نوع پوشش مات، توانایی ایجاد نورپردازی گرمی در سرتاسر خانه دارد. از مختصات معماری کوما، همین توانایی او در همکاری با صنعتکاران منطقه است. در این مورد، صنعتکاری به نام یاسوئو کوبایاشی (Yasuo Kobayashi) که متخصص ساخت این کاغذها است با کوما همکاری نزدیک داشته است. ظاهر سنگین سقف سنتی بر فراز این فضای جمعی توسط همین پانل‌های «شوجی» (shoji) که توسط «واشی» (washi) پوشیده شده، ایجاد می‌شود. به عنوان یک عامل مهم و بیانگر دیگر، باید از شالیزارهای اطراف نام برد که یک زمینه‌ی سبز ایجاد می‌کنند و رنگِ خاکستری این پوشش سقفی و نیز روشنی کاغذ مصالح را جبران می‌کنند.

دو اثر دیگر از کوما وجود دارد که معمار در آنها برای روستای اوبانازاوا در منطقه‌ی یاماگاتا در فاصله‌ی سال‌های ۲۰۰۱ تا ۲۰۰۶ استفاده‌ی بهینه‌ای از «بافت» به عمل آورده است: نخستینِ اینها یک حمام کوچک به نام گینزان اونسن (Ginzan Onsen) و دومی، یک هتل چهارطبقه به نام گینزان اونسن فوجیا ریوکان (Ginzen Onsen Fujiya Rayokan) است. هر دو اثر، در یکی از برف‌خیزترین مناطق ژاپن احداث شده‌اند و به چشمه‌ی آبگرم طبیعی وابسته‌اند که در نقاط مختلف روستا به سطح می‌آید و در نقاط مختلفی در مسیر رودخانه‌ی گینزان ظاهر می‌شود. برنامه و شالوده‌ی معماری این دو اثر نشانه‌های «بافت‌شناسانه»‌ای دارد که در سطوح مختلف عمل می‌کند. در مورد حمام دوطبقه‌ی گینزان اونسن، کل تصویر بنا از کرکره‌های عمودی چوبی شکل گرفته که عملاً کل سازه را از بالا تا پایین می‌پوشانند تا فضای خصوصی را تأمین کنند و نور را به درون بپذیرند. این نتیجه‌ی اثری است که همچون یک سازه‌ی سایبان کشاورزی در انتهای یک تراس قرار گرفته است. در واقع، شرایط کاملاً متفاوت در هتل آبگرم ایجاد شده است و در آنجا نمای بیرونی سه‌طبقه به نحوی بازسازی شده که کمابیش با غالب هتل‌های سنتی منطقه سازگاری داشته باشد. تنها استثنا بر این تکرار متفاوت، یک سرسرای مرتفع است که از لایه‌های نیمه‌شفاف و فیلترکننده‌ی نور تشکیل شده است و هر یک از کرکره‌های بامبو با ۴ میلی‌متر عرض ساخته شده‌اند که حجم داخلی سازه را همراه با صفحات شیشه‌ای ــ که داخل را از شرایط نامساعد جوی محافظت می‌کنند ــ به بخش‌های کوچک‌تر تقسیم می‌کنند.

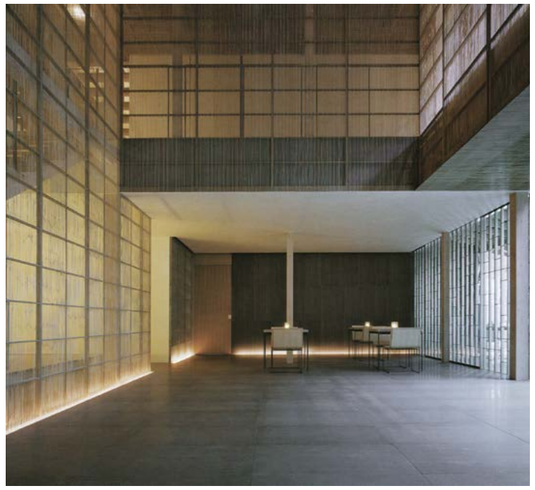
خانه‌ی دیوار بزرگ بامبو، به نحو غیرمستقیمی کوما را پیش از مشغول شدن به کاخ مجازی کاتسورا به برونو

مرکز اجتماع تاکایاناگی [Frampton, 2014: 132]

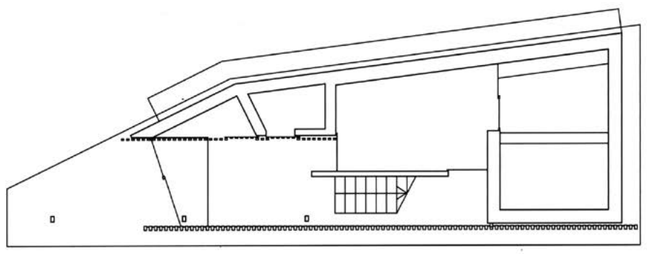
↑ ۴ تویوما [Frampton, 2014: 94, 99]

↑ ۴ دیوار بزرگ بامبو [Frampton, 2014: 109-110]

↑ ۴ حمام کوچک گینزان اونسن فوجیا ریوکان [Frampton, 2014: 143, 148]



↑ ۴ هتل چهار طبقه‌ی گینزان اونسن فوجیا ریوکان [Frampton, 2014: 154, 157]



پلان طبقه‌ی همکف (حمام کوچک گینزان اونسن فوجیا ریوکان)

→ هتل چهار طبقه‌ی گینزان اونسن فوجیا ریوکان [Frampton, 2014: 161]

تاوت متصل ساخت. ساختمان، میلی درونی به حفاظت از خصوصیات طبیعیِ سایت را با استفاده از مصالح بومی ارضا می‌کند، زیرا کل سازه تقریباً فقط از بامبو ساخته شده است. این خانه‌ی یک‌طبقه بر روی یک شالوده‌ی آجری بنا شده و ظاهرِ یک تل بامبو دارد که در پس‌زمینه‌ی آن ظاهر خشک و مُضَرَس «دیوار بزرگ» قرار گرفته است. این، خانه‌ای با حیاط مرکزی (پاسیو) است که بسیار مناسب مراقبه می‌باشد. طبقه‌ی اول که بر روی یک سکو قرار گرفته از طریق یک پلکان خارجی و یک مهتابی قابل دسترس است و به سمت یک سرسرا راه می‌برد که دو جناح ساختمان را به یکدیگر متصل می‌نماید. سرسرا دارای یک سکو برای مراقبه است که از بامبو پوشانده شده و دورتادورش را سطح متلاطم آب چشمه فراگرفته است. برخلاف پروژه‌ی آب/شیشه، می‌توان از طریق گذرراهی که پلکان سرسرا و بخش نشیمن اصلی را به یکدیگر پیوند می‌دهد، به این سکو دسترسی داشت. استفاده از بامبو، شاخص تکنولوژی پیشرفته‌ای است که کوما در طول فعالیت حرفه‌ای خود آن را بیشتر و بیشتر به کار گرفته است. خود او در این باره چنین می‌گوید:

> بامبو در دمای ۲۸۰ درجه‌ی سانتی‌گراد فراوری می‌شود تا همه‌ی میکروب‌های داخل آن کشته شوند و سپس روغنی روی آن زده می‌شود. فرایند گرمادهی باعث از دست رفتن رنگ سبز بامبو می‌شود، و همین تغییر رنگ، آن را برای استفاده در محیط پیرامون مناسب می‌سازد. با اینکه کاربرد روغن، روشِ سنتی در ژاپن به شمار نمی‌آید، من بعد از چند نمونه و پس از مشورت با صنعتگران چینی آن را انتخاب کردم. دیوارهای خارجی، اساساً همان حالت و نمای کرکره‌ای و متحرک بامبو را به خود گرفته‌اند.[۱۱]

خانه‌ی نیلوفر آبی (Lotus House; 2005) در شرق ژاپن در واقع در ستایش از فرایند ذره‌سازی ساخته شده است، هرچند «ذرات» به کار رفته در اینجا نه چوب و دیرک هستند و نه لایه‌های بامبو، بلکه پانل‌های تراورتنی به ضخامت ۳۰ میلی‌متر و هر یک در ابعاد ۶۰۰ سانتی‌متر در ۲۰ سانتی‌متر هستند. از دیگر عناصر به کار رفته، یک صفحه‌ی شطرنجی متصل به مفتول‌های فولادی است که همگی از یک سقفِ عمقی آویخته شده‌اند. سیستم سنگ/فولاد شامل یک نورگیر آفتابی است که مانند یک

پرده بر اثر باد به اهتزاز درمی‌آید. این تمهید باعث ایجاد نوعی توهم بصری می‌شود، زیرا که این نورگیر برفراز یک جان‌پناه معلق است که طبقه‌ی همکف خانه را از سطح برکه‌ی نیلوفر آبی، که نام خانه نیز از آن برگرفته شده، جدا می‌کند. حالت انزوای این اقامتگاه در وسط قسمت بازمانده‌ی سایت معماری که پوشیده از بافت گیاهی است، این مفهوم را در ذهن بیننده القا می‌کند که در یک ویرانه‌ی مدرن ایستاده است ــ از سنخ آن شوین (shoin) ویران که در پایان فیلم اوگتسو مونوگاتاری (۱۹۵۳) اثر کنجی میزوگوچی دیده می‌شود.

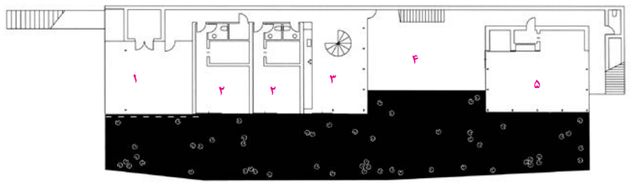
در تحلیل نهایی، همه‌ی ساختمان‌های «بی‌وزن» کوما، از خانه‌ی نیلوفر آبی گرفته تا موزه‌ی سنگی در ناسو و جان‌پناه‌های سنگی در میدان چوک‌کورا (۲۰۰۶) که در کنار ایستگاه هوشاکوجی، در نزدیکی تاکانزاوا (Takanezawa) احداث شده، شاهدی بر این مدعا هستند که کوما به گونه‌ای خاص از معماران مدرن متأخر تعلق دارد که سطح مصالح برای آنها به خودی خود، بخش عمده‌ی بیان معماری را برعهده دارد. در هر دو مورد، به طور مثال در موزه‌ی سنگی، عناصر سنگی با تسلیحات فلزی سر جای خود محکم نگاه داشته شده‌اند. این، به‌خصوص در مورد میدان چوک‌کورا صدق می‌کند که در آن کاربرد صفحات فولادیِ خمیده در هر مسیر، عنصری مطلقاً ضروری در استحکام و ثبات سنگکاریِ «اویا» (Oya) بوده است. کوما درباره‌ی راه حل پیشنهادیِ خود چنین نوشته است:

آقای آرایا، مهندس، آقای کِنموکو، سنگفروش، همکارانم و خود من همراه با یکدیگر، برای حل این پروژه از طرق تکنولوژی، دانشمان را روی هم گذاشتیم و به ایده‌ی سیستم سازه‌ی قُطری رسیدیم؛ سازه‌ای که در آن تلاش کردم سنگ «اویا» را به صورت جُفتی به کار ببرم، اما همزمان کوشیدم آن را مثل یک سبد فولادیِ ساخته‌شده از صفحات فولادیِ مورب به هم ببافم. سنگ، نه تنها یک ماده‌ی کاربردی، بلکه عنصر ساختمانی بسیار مهمی است، زیرا هم نقش سازه‌ای دارد و هم نقش تکمیلی. در حد فاصل میان آن دو نقش مضاعف این بافت را با دقت بسیار ایجاد کردیم ... .[۱۲]

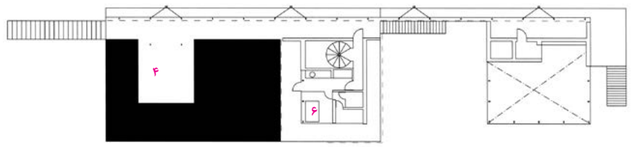
اخیراً سفارش‌هایی که کوما دریافت کرده عظیم‌تر شده‌اند و نقش خصوصیات شهری هم در آنها پررنگ‌تر شده است؛ از این میان می‌توان به مرکز شهریِ اوندو اشاره کرد. از این منظر، برای کوما بسیار دشوار بوده است که ابژه‌ی معماری خود را از طریق عملیات استتیک شده‌ی متعالیِ خود «پاک» کند و نیت معمارانه‌ی خود را صرفاً در سطح ابژه به کار گیرد.

روستای کوهستانی تک‌افتاده‌ی تاکائوکا در منطقه‌ی کوچی، اجتماعی از مردمان است و کوما مدتی درگیر آن روستا بوده است. از سال ۱۹۹۴ او مشغول احداث یک هتل و محل گردهمایی در این روستا بوده است. به دنبال این پروژه، کوما بخشداری یوسوهارا را پذیرفته که در آن یکی از تکتونیک‌ترین آثار وی قابل مشاهده است. این سازه، فرصتی استثنایی برای کوما فراهم آورد تا بتواند از دیرک‌هایی به ضخامت ۱۸ میلی‌متر حمل شده بر روی ستون‌های چوبی چهاربخشی استفاده کند. این سازه‌ی چوبی

↑ [Frampton, 2014: 229]



پلان طبقه‌ی همکف



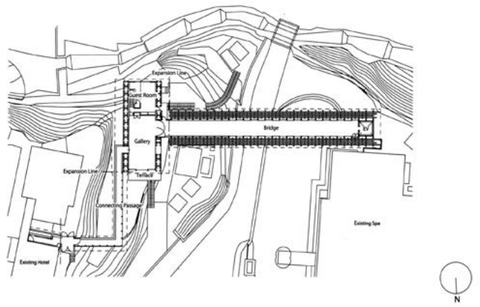
پلان طبقه‌ی اول

۱. گاراژ ۲. اتاق‌خواب ۳.آشپزخانه/ اتاق غذاخوری ۴. حیاط ۵. نشیمن ۶. حمام [Frampton, 2014: 225, 227]

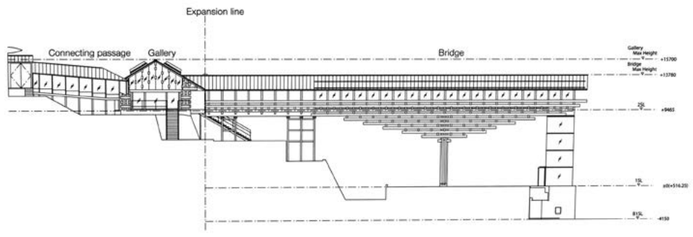
خانه‌ی نیلوفر آبی [Frampton, 2014: 225]

↑ ↖ میدان چوک‌کورا [Frampton, 2014: 237, 242]

موزه‌ی پل چوبی یوسوهارا [Frampton, 2014: 216]



پلان طبقه‌ی اول [Frampton, 2014: 213]



[Frampton, 2014: 215]

دوطبقه یک بانک، یک تعاونی روستایی و یک اتاق بازرگانی را در زیر سقف خود جای داده است. سطح خارجی آن از پانل‌های چوبی پوشیده شده است. بخشی از بامِ سازه بتنی است، اما کل بنا به سنت قدیمی دیرک‌های جومون احداث شده است. علی‌رغم وجود سنکوپ و تغییرات ریتمیک در نما، هیچ عنصر دکوراتیوی در بالای سازه مشاهده نمی‌شود. همه چیز همانند شیوه‌ی سنتی «سوکیا»، به جزئیات لبه‌ها بستگی دارد. به این ترتیب، ساختمان شامل یک صورت قطعی و فراگیر است، بی‌آنکه تحمیلی به نظر رسد. علاوه بر این، سازه از نظر مواد و مصالح به کار رفته به چشم‌اندازهای جنگلی اطراف، مرتبط است و معمار در آن کوشیده است تا موقتاً از وسواس همیشگی خود در امر «ذره‌سازی» در ساخت بنا صرفنظر کند.

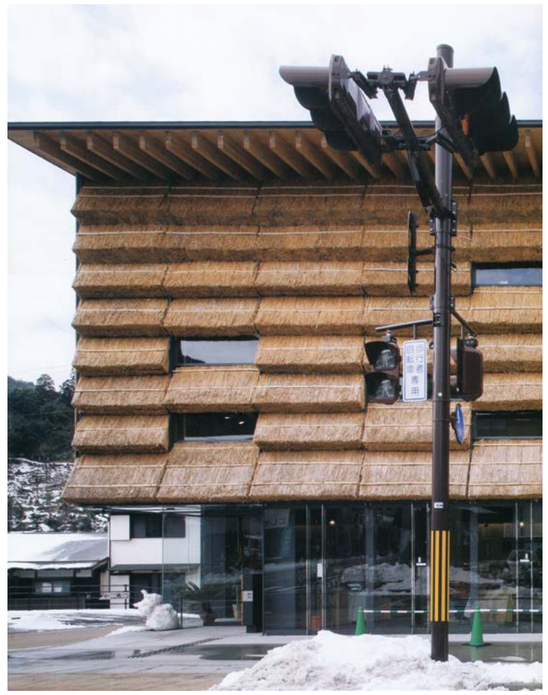
کوما اکنون حضور خود را در تاکائوکا-گون (Takaoka-gun) با افزودن دو سازه‌ی یادمانی که هر دو در سال ۲۰۱۰ تکمیل شده‌اند، تقویت کرده است: موزه‌ی پل چوبی یوسوهارا (Yusuhara Wooden Bridge Museum)، و بازار یوسوهارا (Yusuhara Narché). بازار یوسوهارا که در مرکز روستا واقع است، شامل یک بازارگاه و یک هتل متصل به آن است. موزه‌ی پل چوبی هم یک سازه‌ی هیبریدی است: هتلی دارد که در واقع نقش اتصالی میان ساختمان چشمه‌ی آبگرم و هتل قبلی کوما برای مردم روستا را ایفا می‌کند، چرا که در دومی یک گالری مرتفع برای مناسبت‌های نمایشی در نظر گرفته شده است و به شکلی مستمر سازه را «مضاعف» ساخته است. از آنجا که هتل بر روی یک تپه‌ی کوچک نشسته و حمام‌های آبگرم در سمت درهایِ آن واقع است، اتصال بین دو بخش، به نحوی بود که استفاده از آسانسور را به ضرورت بدل ساخت. این آسانسور در یک قاب شیشه‌ای قرار دارد و اسکلت آن فولادی است و از طبقات تحتانی حمام آبگرم به عرشه‌ی پل می‌رسد. پل در انتهای دیگر خود به یک گالری مشابه ولی چشمگیر منتهی می‌شود و یک بخش اتصال سرپوشیده نیز دارد که بیننده سرانجام به هتل رهنمون می‌شود. این موزه/پل، هیچ نگاه مینیمال منفعت‌گرایی ندارد، بلکه فرصتی بوده برای احداث یک سازه‌ی پرشکوه به سبک سازه‌های یادمانی در سنت معماری ژاپنی. این «تکرار متفاوت»، به قول رولان بارت، مانند اغلب آثار او، بر بسط معماری سنتی بر یک بستر از پیش موجود بومی استوار و مبتنی بوده است. از این حیث که او بخش عمده‌ای از وقت خود را به کاوش در صنایع دستی محلی مصروف می‌سازد، باید گفت که کوما نه تنها این روش را در ژاپن که در جاهای دیگری جز وطن خود نیز به کار گرفته و در کاربرد آن موفق بوده است.

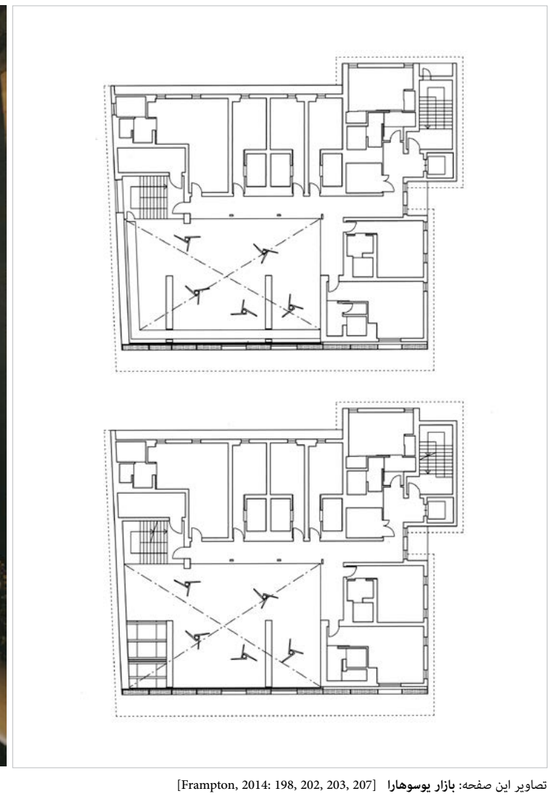
دیرک چوبی این پل ۴۰ متری دوقسمتی، که در دو انتهای خود بر روی دو سازه‌ی فولادی قرار گرفته، از نظر مهندسی به طرز درخشانی توسط شرکت مهندسی کاتسوئو ناکاتا و همکاران (Katsuo Nakata & Associates) طراحی شده است. یک انتها بر روی ستون عمودی آسانسور و انتهای دیگر بر روی دو ستون فولادی محکم شده است. در واقع، این را نمی‌توان یک پل واقعی دانست که دو نقطه را به یکدیگر متصل می‌کند، چرا که این بنا، در واقع، یک سازه‌ی پلکانی است که از یک ستون جناغی چوبی منشعب شده و حالت طره‌ای پیدا کرده است. دیرک که تماماً از چوب کاج ژاپنی ساخته شده، شامل تیر شیروانی‌های طره‌ای است که به تدریج هرچه بالاتر و جلوتر می‌رویم، طول و عرض بیشتری پیدا می‌کنند. به این ترتیب، دیرک‌های طولی اولیه که بر روی ستون مرکزی طره ایجاد می‌کنند، بر روی چهار رَفبست عرضی حمل می‌شوند و در مرحله‌ی بعدی، هفت رَفبست عرضی، دیرک‌های بلندتری را حمل می‌کنند و به همین ترتیب، تا پنج مرحله‌ی بعدی بر تعداد رَفبست‌ها افزوده می‌شود. از آنجایی که رَفبست‌های عرضی، دیرک‌ها را در بالا و پایین گستره‌شان حمل می‌کنند، «پل» در واقع از نُه دیرک ساخته شده که تدریجاً طول بیشتری پیدا می‌کنند. از بسیاری جهات، این پروژه، بسطی از سیستم سنتی ماسوگومی (masugumi)، یعنی سیستم رفتبست ژاپنی است، هرچند شاید بتوان این چهار رفبست نهایی را «کاذب» تلقی کرد، چرا که آنها در واقع به چارچوب گالری معلق نگاه داشته شده‌اند. سرپوش گالری یاد شده، یک بام شیبدار است که در طرفین با پانل‌های شیشه و چوب محصور است، اما شیب دوگانه‌ی سقف توسط رفبست‌های طره‌ایِ هم‌قطاع که در سمت بیرونی بنا نیز به کار رفته‌اند، محکم شده است و در نهایت، اینطور القا می‌کند که اجزای همان سازه به داخل گالری نیز نفوذ کرده‌اند. در ضمن، باید گفت بار اصلی طول دهانه‌ی پل بر روی یک دیرک کامپوزیت عریض ــ که در دو انتهای خود بر روی یک چارچوب فولادی قرار گرفته‌اند ــ حمل می‌شود و نه ستون دیرک جناغی، که درست در زیر وسط دهانه قرار گرفته است.

این بیان رتوریک و استثنایی در معماری کوما، بیننده را با سازه‌ای چوبی و یادمانی مواجه می‌سازد و یادآور سنت ژاپنی استفاده از دیرک‌های مستطیلی دقیق مانند معبد کیومیزو-درا (Kiyozimu-dera Temple)، در نزدیکی کیوتو است که قدمت آن به سال ۱۶۳۳ میلادی برمی‌گردد. همزمان این پروژه را باید بیان پرشکوهی از «استتیک ذره‌ای» معماری کنگو کوما دانست، به این ترتیب که حتی پس از نخستین مواجهه، به سبب کاربرد فراوان اتصالات قائم‌الزاویه‌ی رفبست‌های مَفصلی، باید آن

↑ **موزه‌ی پل چوبی یوسوهارا** [Frampton, 2014: 208]

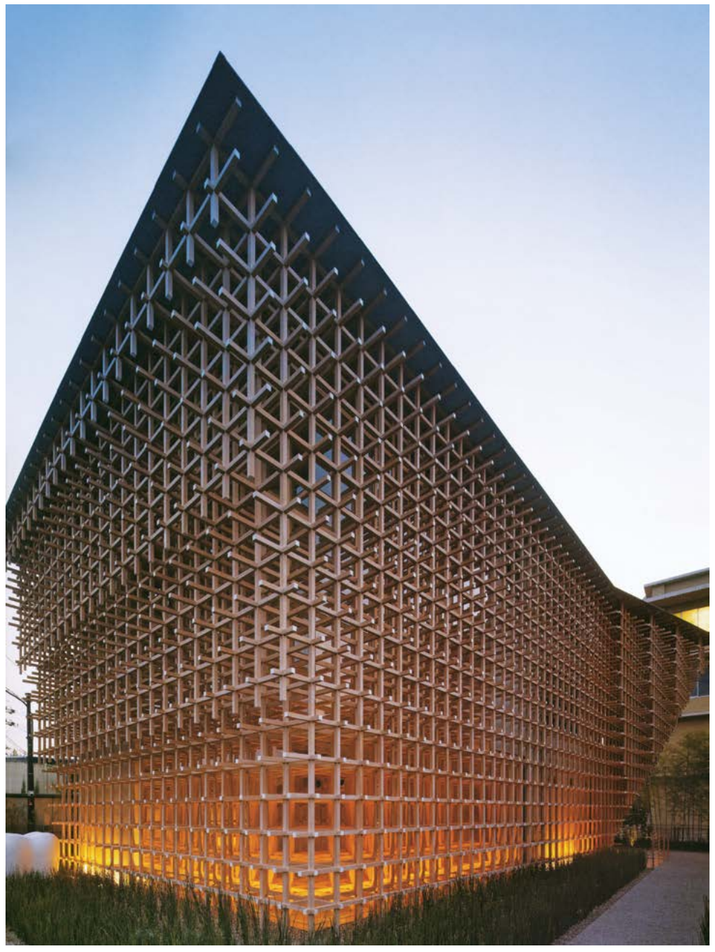
تصاویر این صفحه: **شهرداری یوسوهارا** [Frampton, 2014: 166-167, 169]





تصاویر این صفحه: **بازار یوسوهارا** [Frampton, 2014: 198, 202, 203, 207]

را نوعی بیان ماهرانه‌ی تکتونیک در شمار آورد. انتهای این اتصالات به رنگ سفید درآمده و حالت دیدنی و تماشایی خاصی پیدا کرده‌اند. این مورد آخر با خط افقیِ سقف فلزی گالوانیزه که به صورت عرضی از پروفیل مواج کوهستان جنگلی در پس‌زمینه عبور می‌کند، حالت خیره کننده‌تری پیدا کرده است. این حالت چشمگیر با خود منظره‌ی پل تشدید شده است که به جای آنکه یک ساختمان باربر و سنگین پیدا کند با زاویه‌ی مورب، صورت ظاهری یک سبد بافته شده‌ی طولانی را می‌یابد.

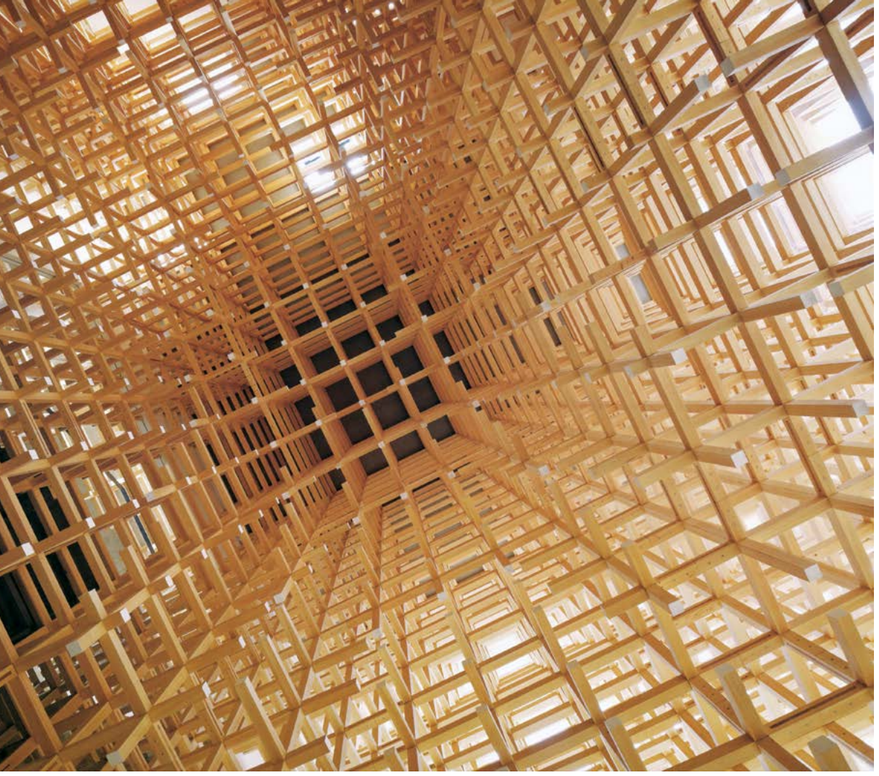


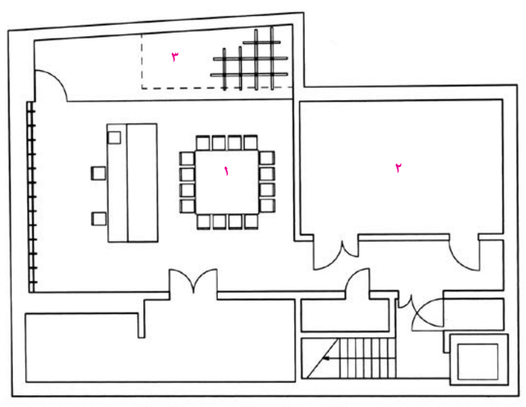
تصاویر این دو صفحه: **موزه‌ی جیسی پراستو**
[Frampton, 2014: 191-192, 195]

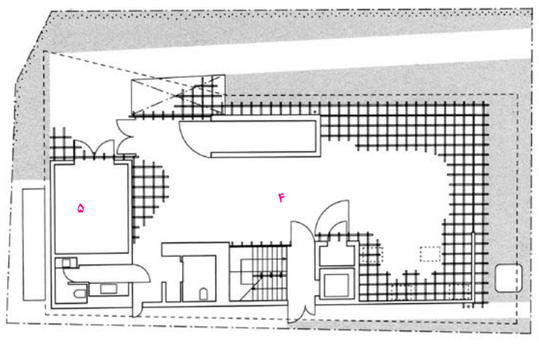
شب‌هنگام که پل از سمت پایین غرق در نور می‌شود، این جنبه‌ی نمایشی بیشتر نمایان می‌گردد و به صورت یک «ابر چوبی» غیرقابل توصیف درمی‌آید که در بالای ستون منفردِ نورپردازی شده، جلب نظر می‌کند. اما هم در نور روز و هم در تاریکی شب، نمی‌توان از نقش خیره کننده‌ی موزه‌ی پل، صرفنظر کرد که در این چشم‌انداز، به عنوان یک عنصر وحدت‌بخش عمل می‌کند و همه‌ی اجزا، از هتل گرفته تا حمام آبگرم، را به یکدیگر پیوند می‌زند.

بازار یوسوهارا که در همان سال تکمیل شده است، یک ساختمان نسبتاً کوچک سه‌طبقه می‌باشد که هم زیر سقف سالن بازارگاه و هم یک هتل کوچک چندطبقه با پانزده اتاق را گرد یکدیگر آورده است. از گذشته‌های نامعلوم تاکنون، این مکان جان‌پناهی برای مسافرین بوده و آنها را بنا به سنت چادو (جان‌پناه مسقف ژاپنی) [chado] در خود جای می‌داده است؛ علاوه بر این، محلی برای گردهمایی بوده و چای مجانی هم در آن سرو می‌شده است. به دلیل حس احترام به این سنت، استفاده از حصیر در سمت شرقی بازارگاه صورت گرفته، که مشرف به محل خرید در مرکز شهر می‌باشد. در همین سمت، به جای استفاده از نی‌های بام در سقف، آنها را به صورت حصیری درآورده و در آویزهای فلزی به کار گرفته‌اند. به این ترتیب، این نی‌ها ظاهر کرکره‌ای پیدا کرده و کل نمای بالای ارتفاع درب را مفروش ساخته‌اند. این آرایش بدیع، نه تنها ابزاری است برای پیشگیری از آتش‌سوزی، بلکه می‌توان از طریق تغییر در زاویه‌ی کرکره‌ها، تهویه‌ی مناسبی برای فضای داخل ایجاد کرد. این صفحه‌ی نفوذپذیر از جنس گالی یا نیِ بامپوش، حصار روستایی مناسبی برای بازار سه‌طبقه ایجاد می‌کند، به‌خصوص از این حیث که سقف بازار بر روی پنج ستون چوبی قرار گرفته که هریک از آنها به دیرک‌های قطری تقسیم می‌شوند و به لحاظ تئوریک، تیرچه‌ی شیروانی پنهان را حمایل می‌کنند. این ستون‌ها از گُنده‌های چوب کاج درست شده‌اند و خصلتی روستایی به فرم سازه می‌بخشند. این خصلت روستایی، که با بازار زیرش هماهنگی کامل دارد، از طریق کریدورهای هتل، که با طارمی‌های فلزی پرده‌بندی شده، قابل دسترسی است و همچون تکنولوژیِ اعصار قدیم جلوه و از قسمت فوقانی سالن عبور می‌کند. پلان هتل به شکل L بوده که دور دو ضلع بازار در سه طبقه پیچ خورده است. حد واسط سوم، بین ابرسازه‌ی مدرن هتل و خصلت روستایی بازار، یک باریکه‌ی ۹۰ میلی‌متری از چوب کاج در نماهای جنوبی، غربی و شمالی ساختمان است. این سطح پرداخت خورده به پانل‌های مدولار متناسبی تقسیم شده که جهتگیری آن پیوسته میان یک پانل و پانل بعدی در حال تبدیل و تغییر است. سرانجام باید خاطرنشان کرد که سالن بازار در کل از طریق درب‌های شیشه‌ای تمام‌قدی در جبهه‌ی قدامی ساختمان با خیابان مجاور جوش خورده و متحد شده است. علی‌رغم کاربرد گاه‌وبی‌گاه تکنولوژی مدرن، در اینجا غلبه‌ی ساختمان را در خصلت پدیدارشناسانه‌ی آن شاهد هستیم.

به همین ترتیب، کوما با اتخاذ موضع معماری سنتی و بومی ژاپنی، یک بنای مستطیلی اساسی طراحی کرده که از نظر قدرت بیانگری قابل مقایسه با موزه‌ی پل چوبی او است: منظور موزه‌ی سه‌طبقه‌ی جی‌سی پراستو (GC Prostho Museum; 2010) در توریی ماتسو ماچی (Torii Matsu Machi) در منطقه‌ی آیچی است. «ذرات» تکتونیک تکثیر یابنده که این موزه از آنها ساخته شده است، از یک اسباب‌بازی ژاپنی سنتی اخذ شده‌اند، که به نام سیدوری (cidori) معروف است؛ سیدوری، مجموعه‌ی چندتکه چوب است که بدون میخ یا هرگونه اتصال فلزی می‌توانند در امتداد محورهای طولی، عرضی، یا عمودی به یکدیگر متصل شوند. در اینجا نیز همانند موزه‌ی پل چوبی، اثر نهایی نیازمند حضور و مشارکت صنعتگران ژاپنی بود که از شهر کوچک هیدا تاکایاما ــ که سنت ساخت اسباب‌بازی







۱. فضای جمعی ۲. آرشیو ۳. فضای خشک ۴. گالری ۵. موتورخانه

سیدوری در آن هنوز زنده است ــ برای این پروژه دعوت شدند. پروژه از این ایده نشئت گرفته که می‌توان کل بنا را به صورت فرمی یکپارچه، اما متشکل از سری‌های مکرر ایجاد کرد. از آنجا که هیچ سلسله‌مراتبی میان عناصر اولیه و ثانویه در بنا وجود ندارد، وظیفه‌ی مهندس ورزیده، جون ساتو (Jun Sato)، کسب اطمینان از ثبات و استحکام چنین سازه‌ای است؛ مهندس ساتو تأیید کرد که چنین ابزاری را می‌توان در کمال موفقیت برای احداث چنین سازه‌ای به کار گرفت، بی‌آنکه مشکل تنش و مقاومت مصالح در آن مطرح باشد.

در نتیجه، ساختمان مانند یک «ابر» منشوری شکل عظیم است که در داخل خود عناصر بینابینی تکراری را که تقریباً فاقد هرگونه بیان معمارانه و به صورت احجام باربَر محصور در دیوار هستند جای داده است: به جای ورودی سالن و گالری به ارتفاع دوطبقه در طبقه‌ی همکف، دفاتر در طبقه‌ی اول، فضای آزمایشگاهی در طبقه‌ی دوم و اتاق‌خواب و آرشیو در زیرزمین قرار گرفته‌اند. جیسی پراستو، تولید کننده‌ی عمده‌ی ابزار دندانپزشکی در ژاپن است که چهار عنصر شمایل‌گون در داخل سرسرای اصلی به آن اشاره دارند؛ چهار تندیس سرامیکی ساخته‌ی کِن-یا هارا (Ken-Ya Hara)، که بخش فوقانی دندان سالم را نشان می‌دهد، در بخش مشاوره‌ی «موجی» قرار گرفته‌اند. گذشته از دندان‌های غول‌آسا، دکوراسیون این سالن شامل یک مجسمه‌ی برنزی بودا در ابعاد کوچک است که در محور یادمانیِ سرسرای ورودی قرار گرفته است. پایانه‌های اکسپوزه‌ی دیرک‌های چوبی که این قفس از آنها ساخته شده است، همانند مورد موزه‌ی پل چوبی، به رنگ سفید درآمده‌اند و این باعث شده است که روشنایی وارد شده با برخورد به آنها مدولاسیون یافته و فضای نمایش ابزارهای دندانپزشکی، دندان‌های مصنوعی و انواع ایمپلنت‌ها در استندهای شیشه‌ای بیشتر و بهتر جلب نظر کنند. یک غشای شیشه‌ای مقاوم نسبت به تغییرات اقلیمی در داخل این قفس چوبی گنجانده شده است، به نحوی که دشوار بتوان رابط فضای درونی و بیرونی آن را از یکدیگر تشخیص داد. پلکان ساختمان در سمت بالای آن به یک بام فلزی راه می‌برد، که خصلت یادمانی متناقضی دارد: همزمان که صورت توده‌ای غیرمادی در سمت داخل با گلکاری محصور و محدود شده، گویی سازه را همچون خندقی در بر گرفته است.

کوما به همان اندازه که متعهد به پدیدارشناسانه در معماری است، به همان اندازه از تأثیر رسانه بر پذیرش و رشد فرم معماری آگاه است و در این عرصه، کسی به گرد پای او نمی‌رسد. به این ترتیب، در گلچینی از نوشته‌های خود با عنوان ضد اُبژه (*Anti-Object*) چنین نوشته است:

> ارتباط میان معماری و مردم، یعنی ارزشیابی معماری در سه مرحله به وقوع می‌پیوندد: مرحله‌ی اول، مرحله‌ی پدیدارشناسانه است که یک فرد حقیقی فضای واقعی را تجربه می‌کند. مرحله‌ی دوم، ساحت میکرومدیا است؛ یعنی اینکه اثر واقعی معماری چطور به مدیا/رسانه‌ها تبدیل می‌شود. به طور مثال، معماری چطور به یک مدیوم دوبعدی پرینت تبدیل می‌شود؟ چطور از اثر معماری، طراحی صورت می‌گیرد؟ و از چه زاویه‌ای، با چه نوع نوری و با چه درجه‌ای از دقت می‌توان از اثر معماری عکسبرداری کرد؟ مرحله‌ی سوم، ساحتِ ماکرومدیا است؛ یعنی پس از اینکه معماری خود به رسانه تبدیل شد، به چه ترتیبی و به چه نحوی منتشر یا ارسال می‌شود. آثار معماری، در چه کتاب‌ها و مجلاتی به فروش می‌رسند؟ چه نوعی از معماری را موزه‌ها برای نمایش انتخاب می‌کنند و این انتخاب بر چه مبنایی صورت می‌گیرد؟ آثار معماری کدام دسته از بینندگان را به سوی خود جذب می‌کنند و چطور است که این نمایشگاه‌ها مورد استقبال قرار می‌گیرند؟
>
> می‌توان معماری قبل از قرن بیستم را معماریِ «عکاسانه» یا حتی شاید «معماری پرسپکتیوی» نامید، زیرا پرسپکتیو، از عصر رنسانس تاکنون، روش اساسیِ تولید و گسترش آثار معماری بوده است. عکاسی، صرفاً صورت گسترش یافته‌ی همین نگاه پرسپکتیوی به معماری است.[۱۳]

کوما حتی جلوتر می‌رود و استدلال می‌کند که معماری ذره‌انگاری که خودِ او ایجاد کرده، به نوعی «ضد عکاسی» بوده است، زیرا این معماری به لطف خصلت محیطی خود در مقابل ادغامِ ادراک و مفهوم در مدیا مقاومت می‌کند و با محصور شدن در داخل فضای تنگ قاب مدیا سازگاری ندارد. به قول خود او: «یک اثر ذره‌ای شده، نسبت محکمی با طبیعت دارد. می‌توان آن را یکبار شفاف و بی‌وزن، بار دیگر حجیم و ثقیل نشان داد و این بستگی به نور تابیده شده به آن دارد ...»[۱۴].

بیننده با مواجهه‌ی مستقیم با آن درمی‌یابد که ساختمان «به خودیِ خود» از عناصر کوچکی ساخته و ترکیب شده است و تکرار این عناصر، در خود و برای خود، ضرورتاً یک اثر معمارانه‌ی غیرفتوژنیک نیست ــ صرفنظر از اینکه تصویر جزئی است یا کلی. اگر به مدد عکاسی نبود، می‌شد اینطور استدلال نمود که خصلت جزئی‌نگر و تکراریِ معماری کوما برای عمده‌ی ساکنان کره‌ی زمین قابل دسترس نبوده است. همزمان، گرایشی برای ایجاد یک بافت تکتونیک همواره انگیزه‌ی حرفه‌ای و هنریِ کِنگو کوما بوده است. این انگیزه در طول زمان، صورت‌های گوناگونی به خود گرفته است، چنانکه می‌توان از کاربرد دوباره و پرکنایه‌ی عناصر معماری ژاپنی در موزه‌ی هنری ماسانوری موری (Masanari Muri Memorial Museum of Art; 2004) در توکیو، در دیوار مشجر ساختمان Z58 در شانگهای و موارد دیگر، چنین چیزی را استنباط کرد. در موزه‌ی ماسانوری موری، سطحِ بافت‌مانندِ ساختمان با استفاده‌ی مجدد از قطعات یک خانه‌ی تخریب شده، گذشته را به یاد می‌آورد و در دیوار مشجر ساختمان Z58، نمای بافت‌مانند از روزنه‌های فولادی افقی ساخته شده که یک دیوار مجهز به امکان آبیاری از بافت گیاهی را شامل می‌شود و نوارهای افقیِ شیشه و فولاد در میان آن گنجانده شده‌اند. از سوی دیگر، ساختمان رودخانه/فیلتر که کوما طراحی و اجرا کرده یک نظم سلسله‌مراتبیِ ریتمیک بین سازه‌ی بنیادینِ قابِ چوبی و سطحِ کرکره‌های عمودیِ آویخته از سقف را ایجاد می‌کند؛ و در کنار آن، ابرسازه‌ی ساخته شده از بتن مسلحی که زیر همین قاب چوبی پنهان است. ما در اینجا در برابر یک نمایشِ متناوب تکتونیک از «سازه‌ی پنهان» و «سازه‌ی آشکار» قرار داریم ــ این ترفند عمدتاً در آثار ذره‌ایِ کوما مشاهده می‌شود.

در ادامه‌ی این علاقه به آثار تکتونیک، یک جنبه‌ی تجربی، تکنولوژیک-علمی در آثار کوما به چشم می‌خورد. این جنبه مشتمل است بر ضد اُبژه‌های بازیگوش و های‌تکی که در موقعیت‌ها و مناسبت‌های مختلف، به عنوان مثال در چاپخانه‌ی موزه‌ی هنر کاربردی (Museum für Angewandte Kunst; 2007) در فرانکفورت و در پاویون KxK (۲۰۰۵) در موزه‌ی هارا در توکیو از آنها استفاده شده است. کوما با تفسیرهای های‌تکِ خود از یک کلبه‌ی ابتدایی، موضعی تعریضی در قبال جریان تولید انبوه اشیا در جهان مدرن پسین اتخاذ کرده است. مارکو کاسامونتی (Marco Casamonti) درباره‌ی گنبد پاویون KxK نوشته است: «یکبار دیگر، کوما ... فرم غیرمتمرکز معماری را برگزیده که مشابهتی با طرح تفرق نور در رنگین‌کمان دارد که می‌تواند فرم‌های بی‌نهایت متنوعی به خود بپذیرد».[۱۵] «مار کاغذی» (Paper Snake; 2005) که یک کلبه‌ی ابتدایی نیست و در یک پارک جنگلی در جنوب کره احداث شده، در واقع یک تندیس توپوگرافیک است که نظام ساختمان‌سازی مشابهی دارد. از نظر ظاهری، لانه‌زنبوری بوده و با استفاده از صفحات کاغذی، فیبر، شبکه‌ی فلزی و قطعات فلزی سبک تقویت شده است. حتی اگر این ساختمان هیچ شباهتی به یک مار نداشته باشد، کل کانسپت آن به سنت اوریگامی ژاپنی مرتبط است؛ یعنی فرم تاخورده، ایده‌ی مار را به ذهن متبادر می‌کند بی‌آنکه بخواهد در عمل آن را نمایندگی کند. از رنگ و طبیعت شفاف مواد و مصالح، و حرکت فرم بنا، اینطور معلوم می‌شود که ریتم صفحات آن در پاسخ به موقعیت لمسیِ درختانی است که در حاشیه‌ی فرم مأوا گرفته‌اند ــ همچون آبشاری از صفحات که حرکت زمین را بازتاب می‌دهند. کل واحد ساختمان به طرزی استثنایی در قبال نور واکنش نشان می‌دهد و بسته به زاویه‌ی فرم و موقعیت خورشید از قهوه‌ای تا زرد روشن را درمی‌نوردد. در کل، این ساختمان یک رویداد «فرم‌پذیر»/«پلاستیک» است در میان فرم‌های دیگری که به صورت تکراری در پارک قرار گرفته‌اند.

فرم‌پذیریِ انتزاعیِ مشابهی را می‌توان در اثری به کل متفاوت، یعنی در «ابر سرامیک کاسالگرانده» (Casalgrande Ceramic Cloud; 2010) در خارج از شهر کاسالگرانده در ایتالیا مشاهده کرد؛ «ابر سرامیک کاسالگرانده» بنایی است که مدت‌ها به کار تولید سرامیک اختصاص داشته است. این بنا، در واقع، مجموعه‌ای از جعبه‌های سرامیکی اندکی خمیده، در فرم زنجیره‌ای است که در گوشه‌های خود به طرز غیرمحسوسی به یکدیگر متصل شده‌اند. کل اثر، همچون توالی صفحات باز و بسته به نظر می‌رسد که در سرتاسر ارتفاع و گستره‌ی پرچین حصار عوض می‌شوند. در اینجا نیز همچون بسیاری از آثار کوما، کل ماجرا توسط بازی نور و سایه جان گرفته است. این سیاه‌قلم یا سایه‌روشنِ توهم‌زا بر فراز میدان آبیِ بین-یانگ در وسط یک میدان مدور از ماسه‌های سفید تولید شده از مرمر کارارا در حالت تعلیق قرار دارد. بنای یادمانیِ مسطح «ابر سرامیک کاسالگرانده» به نحوی قرار گرفته تا اتومبیلی که به سمت شهر می‌آید، نخست بنا را به صورت یک تیغه‌ی سرامیکی نازک و سفید ببیند و به تدریج بر عرض آن افزوده شود تا اینکه مدار آن حول صفحه‌ی دوار تکمیل شود.

هرچه شخص بیشتر وارد عمل انتقادی و نظریه‌ی رادیکال کِنگو کوما شود، بیشتر متوجه شکافی می‌شود که آثار او با خانه‌سازی معاصر ایجاد کرده است. این شکاف ریشه در کاربرد مستمر و مداوم صنایع بومی ژاپنی در آثار معمارانه‌ی کوما دارد. این ترکیبِ متناقض روش‌های تولید پیشرفته و تکنیک‌هایی که به نظر از روزگار قرون وسطا تاکنون بی‌تغییر بوده‌اند، یادآور نکته‌ای است که آراتا ایسوزاکی متذکر آن شده، مبنی بر اینکه در ژاپن هیچ روش، هیچ اعتقاد و هیچ عملی کاملاً «منسوخ» نمی‌شود. چنانکه ایسوزاکی می‌گوید: «ما نخست دائوئیسم، سپس شینتوئیسم، بودیسم، کنفوسیانیسم و حالا صنعتگرایی داریم. باید به یاد داشته باشید که در ژاپن هیچ چیز به طور کلی نابود نمی‌شود».[۱۶]

عجیب است که خلاقیت حساس و پربار کِنگو کوما با عقل انتقادیِ استثنایی و بی‌آرامی همراه است که نه تنها نسبت به احتمال دوام معماریِ فرهیخته به دیده‌ی تردید می‌نگرد، بلکه همزمان، این توهم را نیز از خود زدوده که گرایش بازگشت‌ناپذیر و واپسگرایانه‌ی مدرنیزاسیونِ سرمایه‌داری متأخر، آینده‌ی روشنی داشته باشد. برای او اقتصاد برنامه‌ریزی شده‌ی پروژه‌ی شکست‌خورده‌ی سوسیالیستی نیست که بن‌بست تاریخی امروز را رقم زده است، بلکه اقتصاد به ظاهر مفید، اما متوهم کِینزی است که هدف دیگری ندارد، جز حفظ و بقای شیوه‌ی تولید سرمایه‌داری، صرفنظر از هزینه‌هایی که می‌تواند بر محیط زیست تحمیل کند. با در نظر گرفتن این نکته، کوما در مقاله‌ی اخیر و چاپ نشده‌ی خود به نام معماری شکست‌خورده (*Defeated Architecture*) می‌نویسد:

> تقریباً در همه‌ی موارد، کسی که ساختمانی می‌سازد باید بلافاصله با تغییراتی مواجه شود. پس از زلزله‌ی هانشین-آواجی، صحبت بسیاری شد از کسانی که با مضاعف شدنِ بدهی خانه‌هایشان زمین‌گیر شدند. مردمانی که پیش از آنکه بتوانند اقساط خود را بپردازند و وام دیگری برای ساخت خانه دریافت کنند، خانه‌هایشان را در این بلای طبیعی از دست دادند. کِینز، خود به این نتیجه رسید که سیاست اقتصادی او وقت زیادی برای پرداختن به این امور نداشته است. وقتی که یک منتقد او را متهم ساخت که سیاست اقتصادی‌اش مسئله را در درازمدت حل نمی‌کند، کینز اینطور پاسخ داد: «در درازمدت ما همه مرده‌ایم»: جواب ظریف و هوشمندانه‌ای است. با این همه، او نه امید و نه خیال خامی در سر داشت که می‌توان از ایده‌ی ناپیوستگی فراتر رفت. از این نظر، او در واقع اینطور اعتراف می‌کرد که سیاست اقتصادی کینزی در بطن خود، متشکل از یک سری مصلحت‌سنجی است ... .[۱۷]

حس مرموزی هست مبنی بر اینکه آثار کوما، گاه تکه‌پاره‌های «یک ساختمان» به نظر می‌رسند، به نحوی که فرد پس از اینکه آثار تولید شده‌ی او را در مجموعه‌ی عکسی ثبت کند، شک می‌کند که در کدام عکس فلان اثر تمام شده و با کدام عکس، اثر دیگری از او شروع می‌شود. همزمان ــ به استثنای آثار منفردی همچون «دیماکسیون»، جان‌پناه‌های تک‌حجره‌ای کوچک،[۱۸] یا ساختمان‌های خودکفایی که در آنها ایده‌ی ذره‌سازی را به طور موقت به حالت تعلیق در آورده، همچون خانه‌ی جنگل/کف (Forest/Floor house; 2003) یا موزه‌ی خشتی برای بودای چوبی (Adobe Museum for a Wooden Buddha; 2002) ــ کوما می‌پذیرد که معمار، دیگر نمی‌تواند مدعی حق انحصاری در خلق بنا باشد.

برای کوما، تنها نقش باقیمانده برای معمار، رقصیدن در غل و زنجیر و سرودن یک شعر بازیگوشانه از دل فلاکت و نگون‌بختی خود است. این، یادآور فیلم‌های یاسوجیرو اُزو است که به تقابل آشتی‌ناپذیر میان حساسیت انسانِ ابزارساز/سازنده (Homo faber) و ویرانگری ناگزیرِ انسان اقتصادی (Homo economicus) اشاره دارد. گسستگیِ کوما، همپای شفافیتِ عقلِ انتقادیِ اوست که به طرز آشکاری می‌پذیرد دنیای پست‌مدرن هنوز از پذیرش اینکه پیروزی تکنولوژیکِ معماری مدرن متأخر، خود، به شکل متناقضی نشانه‌ی شکست آن است، اکراه دارد و درست به همان اندازه، دیگر نمی‌تواند یوتوپیای ناتمام پروژه‌ی مُدرن را دنبال کند، زیرا کوما بسیار آگاه است که توهم پیشرفتِ روشنگری غربی و امروزه روشنگریِ جهان‌شمول با انتقام آنتروپی دم‌به‌دم فزاینده‌اش مواجه شده است و این، خود را به صورت مصرف تکنولوژیکِ طبیعت، با ذوب شدنِ کلاهکِ یخیِ قطب و آلودگی دریاها نشان می‌دهد. این فاجعه‌ی زیست‌محیطی نشان می‌دهد که بازی‌ای که تاکنون دنبال می‌شد با شکست مواجه شده است، آن هم پیش از نابودی انقلاب اکتبر و روشن شدنِ ناکارامدی دولت رفاه کینزی.

با وجود حرمتی که کوما برای «چوب» قائل است، که به عنوان مصالح معماری کم‌ترین میزان انرژی را در خود محبوس می‌سازد، «پایداری» در معماری، مقوله‌ای فرار در سیر معماری او بوده است، زیرا با اینکه ساختمان‌های کوما دقت تکنیکی قابل تحسینی را

ساختمان Z58 [Frampton, 2014: 83]

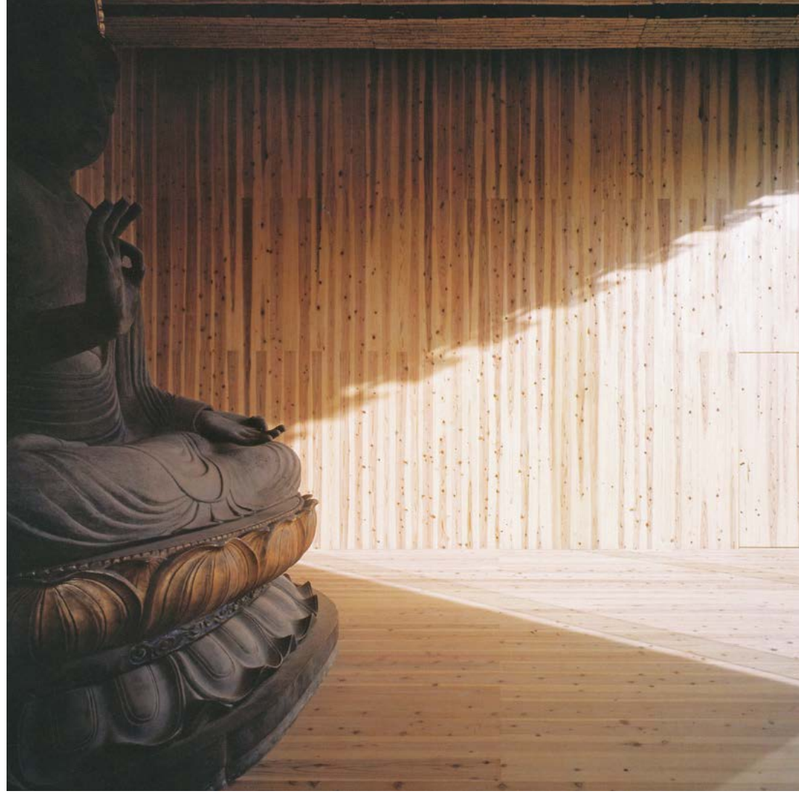
موزه‌ی هنری ماسانوری موری [Frampton, 2014: 180]

موزه‌ی هنری ماسانوری موری [Frampton, 2014: 183]

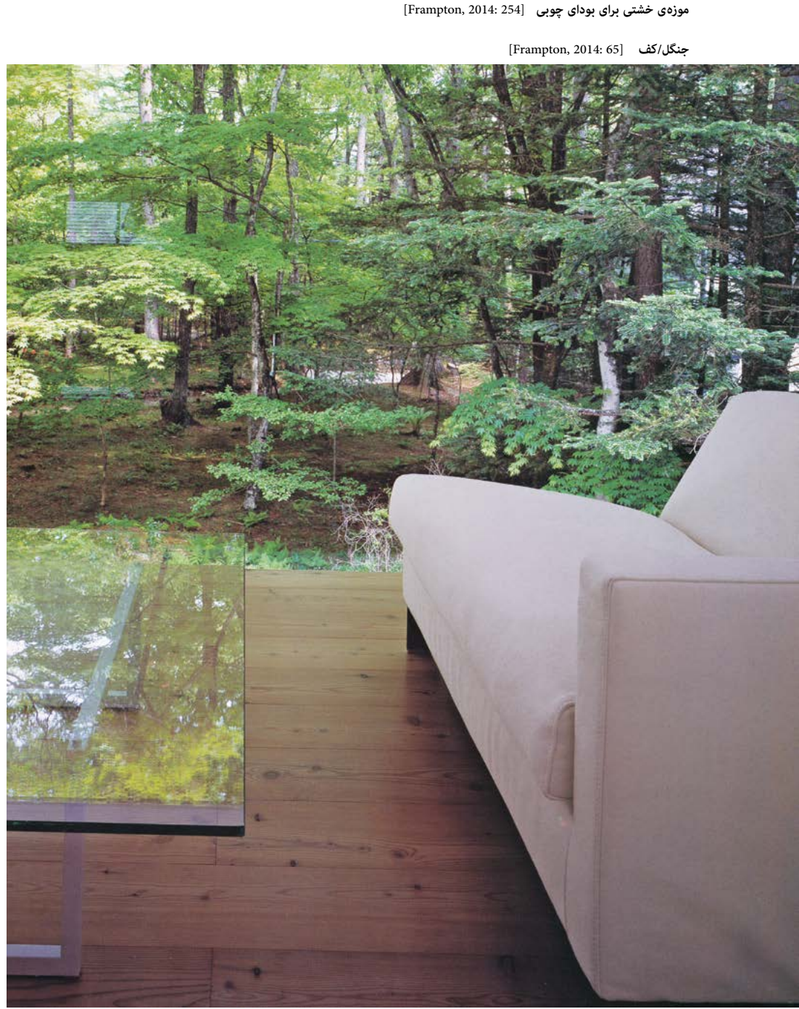
به نمایش می‌گذارند، کنترل اقلیمی و مصرف انرژی در روایت‌های تکنیکی و نیز در طراحی‌های جزئی‌نگر او جای اندکی را به خود اختصاص داده‌اند.[۱۹] علی‌رغم همه‌ی کرکره‌های چوبی ــ که کاربرد آنها در معماری او بدل به عادت شده است و به شکل خودانگیخته‌ای سطوح بالایی از کنترل نور خورشید را نشان می‌دهد ــ این ارزش وضعیت مبهمی در کل دستاورد کوما ایجاد کرده است. از این نظر، می‌توان گفت، به‌رغم سنت رواقی ژاپنی که شرایط نامساعد آب‌وهوایی کشور را بدون شکایت تاب می‌آورد و تحمل می‌کرد، رشد و توسعه‌ی هنجارها، به قول زیگمونت باومن در ابتدای این مقاله، به چالشی برای کوما و هر معمار دیگری که به طریق مشابه درگیر استتیک انتقادی است، بدل می‌شود.

در آثار متأخر کوما، بیش از پیش واضح می‌گردد که قدرت بیانگری معماری، نمایشی از یک بُعد پدیدارشناسانه است که اغلب اوقات وارد مناسبات تنگاتنگ با «نمایش» جلوه‌های خود می‌شود. استادی در صنعت بومی در این میان نقش کیمیاگرانه‌ای ایفا می‌کند: فرد از ارزش استثنایی فلان ماده آگاه می‌شود و با استفاده از صنعت بومی، آن را مورد بررسی قرار می‌دهد و حتی اگر از جنبه‌های مختلف این صنعت بومی آگاه باشد، باز هم آن را در جریان متمایز تولید ماشینی کشف می‌کند. همان‌طور که معماری کوما در گذر زمان پخته‌تر شد و از نظر ارکستراسیون پالوده‌تر و ظریف‌تر، اکنون به نظر می‌رسد که معماری او را نباید در وهله‌ی نخست معماریِ جابجایی‌های مکانی در نظر آورد و نه حتی معماری‌ای که خصوصیت مهم آن «الهام» سازه‌هایی است در برابر نیروی گرانش و با مفصل‌بندی خاص خود «بی‌وزن» به نظر می‌رسند. یک واکنش اطواری نسبت به این اهداف در مواضع مختلف مشاهده می‌شود، اما این انگیزه‌ها، پیوسته با خصلت «تئاتری» و «نمایشی» و «کارگردانی» کار خنثی می‌شوند، که نمونه‌ی مشهور آن، بازار یوسوهارا است: در این بازار میان‌ستون‌های چوبی ظاهراً هیچ ربطی به سقفی ندارند که آن را سرسختانه پشتیبانی می‌کنند. در اینجا باید خاطرنشان کرد که هرچند جلوه‌ی حسی آثار معماری کوما، به دلیل ستون‌های چوبی رگه‌دار آنها در ترکیب با ظاهر و بوی نمای نئین و گالیپوش آن، احساس روستایی بودن را در ذهن بیننده القا می‌کنند، این ارزش هنوز برای بسیاری از مردم به عنوان تجربه‌ی اصیل در روزگار ما اساساً وجود خارجی ندارد.

به هر طریق، زیبایی مبهوت کننده‌ی آثار معماری کوما از فرایند ذره‌سازیِ غیرسلسله‌مراتبی در سازه‌ی آنها نشئت گرفته است که به طرزی مستمر بازی پدیدارشناسانه‌ی نور در طول فرم و در کنار آن نوسانات فصلی آب‌وهوایی را فعال می‌کند. این اقدام او معطوف و متوجه است به تجسم متواتری که از ساختمان به مثابه «ابر»، یا حتی به صورت تجلیِ «مِه» در ذهن وجود دارد ــ که نمونه‌ی آن در موزه‌ی جی‌سی پراستو ملاحظه می‌شود. در واقع، تأثیر کلیِ ساختمان آنقدر متعالی و والاست که معمار را به این فکر می‌اندازد شاید مردمانی هم پیدا شوند و بخواهند چنین محیط‌هایی برای خود دست و پا کنند. اگر چنین باشد، می‌توان از این نکته صرفنظر کرد که در معماری کِنگو کوما آن آگاهی زمان‌سنج از بازیِ متقابلِ طبیعت، فرهنگ و زمان و آن آگاهی از زیبایی تراژیکی که ناگزیر در دگردیسی‌های پیوسته‌ی آنها در آینده ناشی می‌شود، همواره موج می‌زند.



موزه‌ی خشتی برای بودای چوبی [Frampton, 2014: 254]



جنگل/کف [Frampton, 2014: 65]

موزه‌ی خشتی برای بودای چوبی [Frampton, 2014: 253]

Source

• Frampton, Kenneth (2014). "The Anti-Objective Architecture of Kengo Kuma". In *Kengo Kuma Complete Works*. London: Thames & Hudson Ltd. pp. 11-25.

1. Zygmunt Bauman, *Culture as Praxis* (1973; London, 1999), xiv.
2. Kengo Kuma, 'Material is Not a Finish', in *Kengo Kuma: Materials, Structure, Details* (Basel, 2004), 6.

۳. علاقه‌ی کوما به برونو تاوت ابعاد شخصی دارد: پدر کوما مجموعه‌ای از اشیای صنعتی با طراحی این معمار آلمانی را از زمان اقامت کوتاه وی در ژاپن به دست آورده بود. علاوه بر این، خانه‌ی تاوت در ژاپن، با روحیه‌ی ژاپنی ولی بدون مبلمان سنتی ژاپنی، در داخل مجتمع مسکونی هیوگا ساخته شده که در آتامی در مجاورت پروژه‌ی آب/شیشه‌ی کوما قرار دارد.

4. Kengo Kuma, *Anit-Object* (London, 2008), 37.
5. Ibid., 55.
6. Ibid., 113.

۷. کوما در مجموعه‌ی مقالاتی که تحت عنوان ضد اُبژه گردآوری شده، مستقیماً به ایده‌ی لایب‌نیتسیِ جهانی مرکب از ذرات منفرد غیرقابل تقسیم و مجزا از یکدیگر که به نام «موناد» خوانده می‌شوند، اشاره کرده است.

8. Kengo Kuma, *Materials, Structure, Details*, 39-43.
9. Kengo Kuma, unpublished description of the Suntory Museum of Art, submitted to the Emirates Glass LEAF Awards 2008.
10. *Anti-Object*, 60.
11. Kengo Kuma, *Materials, Structure, Details*, 113-114.
12. Kengo Kuma, 'The Two Fabrics', in *Shinkenchiku* 81 (July 2006), 69-77.
13. *Anti-Object*, 105.
14. Ibid., 106.
15. See Marco Casamonti, *Kengo Kuma* (Milan, 2007), 359.

۱۶. این نکته را خود معمار بیش از سی سال پیش در سفری که به ژاپن داشتم به من گوشزد کرده بود.

17. Anti-Object, 29.

۱۸. من اصطلاح «دیماکسیون» از باکمینستر فولر را به دلیل تعریفی که خود فولر از آن به دست داده است در اینجا به کار می‌برم: دیماکسیون، یعنی «حداکثر بهره‌وری در ازای حداقل دریافت انرژی». همه‌ی جان‌پناه‌های کوچکی که کوما ساخته است، کمتر پرومته‌ای و بیشتر نزدیک به ایده‌ی اوکیوئه (ukiyoe) هستند.

۱۹. یک استثنا بر این قاعده، موزه‌ای است که کوما برای جای دادن بودای چوبی آمیتابها تاتاگاتا در توبورا، منطقه‌ی یاماگوچی، ساخته است (۲۰۰۳). در این باره خود کوما چنین نوشته است: «هیچ نوع تهویه‌ی خاصی در این موزه به کار نرفته است. کل پروژه مبتنی بر خاصیت رطوبت‌گیر بودنِ خشت رُسی است. من از خشت رُسی به مثابه سازه و همزمان به عنوان بخشی از سیستم تهویه‌ی مطبوع استفاده کردم».

گزارشات و نگاشته‌های معماری

گزارشی از نمایشگاه گلگشت ایرانی
کاخ موزه‌ی گلستان (۲۴ شهریور تا ۲۶ آبان ۱۳۹۶)

فریار جواهریان

در فرهنگ ایرانیان، تناول در فضای باز، مراسمی کهن است که همواره به تصویر نیز کشیده شده است. پیشینه‌ی این سنت به سه هزار سال پیش باز می‌گردد، از نخستین مراسم سیزده به در رفتن تا گلگشت‌های شاد و فرح‌بخشی که توسط غلامان برای پادشاهان تدارک دیده می‌شد و تا امروز که عشق و علاقه به پیک‌نیک و خوردن در طبیعت همچنان باقی است. گشت‌وگذار و «گلگشت ایرانی» با «باغ ایرانی» ارتباط مستقیم دارد. در بیشتر موارد، باغ، بستر و زمینه‌ی پیک‌نیک است که خود نیز الگویی کهن از عالم مثال ایرانی است و نشانگر علاقه‌ی ایرانیان به طبیعت و لذت بردن از آن. نمایشگاه «گلگشت ایرانی» در نوع خود بی‌سابقه است. در این نمایشگاه برای نخستین بار از دیدگاه تاریخی، هنری و علمی، آیین پرسابقه‌ی گشت‌وگذار و پیک‌نیک ایرانیان در طبیعت در خلال آثاری همچون کاشیکاری، سرامیک، نگارگری، پارچه‌بافی، فرشبافی، هنرهای صناعی گوناگون و عکاسی بازشناسی و بازخوانی شده و در کتابی که در همین زمینه نیز به چاپ رسیده، تمامی مستندات ارائه شده است.

کاخ گلستان یکی از مهم‌ترین کاخ باغ‌های دوره‌ی قاجار و درعین‌حال مثال خوبی از علاقه‌ی قاجاری‌ها به پیک‌نیک و لذت بردن از طبیعت است. در سال ۱۵۵۴ میلادی، هنگامی که شاه طهماسب برای اولین بار از تهران دیدار نمود، آن را به مثابه روستایی فرح‌بخش و دلپذیر دید و تصمیم گرفت کاخی برای خود در آن بسازد. این امر موجب شد تا هسته‌ی اولیه‌ی ارگ تهران و ساخت اولین کاخ از مجموعه‌ی گلستان شکل بگیرد. اکنون از کاخ دوره‌ی صفوی چیزی باقی نمانده بجز چند درخت چنار که شاید متعلق به زمان شاه عباس، که دستور ساخت چهارباغ چنارستان در محدوده‌ی بناهای صفوی این مجموعه را داد. این مجموعه در طول دوران زندیه گسترش یافت، اما بیشترین توسعه‌ی آن در زمان قاجار بود تا به محدوده‌ی کنونی رسید. در واقع کاخ گلستان یک مجموعه‌ی تاریخی با پنج قرن سابقه است که در سال ۱۳۹۲ به عنوان میراث جهانی در یونسکو ثبت شد.

این نمایشگاه از یک سو، آثار تاریخی مربوط به قرن‌ها پیش را نمایش می‌دهد و از سویی دیگر، آثار هنر معاصر ایران را به نمایش می‌گذارد. در واقع از دریچه‌ای جدید، فرهنگ غنی این کشور را معرفی می‌کند و تصویری پیچیده از ارتباط آن با جهان را به نمایش می‌گذارد. این نمایشگاه به وسیله‌ی هنر، فرهنگ و ادبیات نشان می‌دهد که ایرانیان چگونه مردمانی بوده و هستند.

بازدید از نمایشگاه هنر گلگشت ایرانی با دیدن آثار تاریخی در ساختمان شمس‌العماره آغاز می‌شود که در آن بیننده در آثار زیبای نگارگری و کاشیکاری، غنای گلگشت در فرهنگ ایرانی را می‌بیند. در بنای «خورشید کلاه» آثار هنرمندان معاصر ایرانی دیده می‌شود. آثار ویدئو آرت و نمایشگاه عکس در طبقه‌ی زیرین عمارت بادگیر، عکاسخانه به نمایش گذاشته شده و بخش‌های دیگر مثل عکس‌های تاریخی منتخب از آلبوم ناصری، عکس‌های هنرمندان معاصر و تعداد زیادی مینیاتور به نمایش درآمده است. تلاش شده تا تمام عناصر و اجزای نگاره‌ها به طور گرافیکی تحلیل شود و با وسایل دیجیتالی به طور واضح در مقیاس بزرگ نمایش داده شود. در آن، گل‌ها، گیاهان، درختان، حیوانات، وسایل طبخ، ابزار، چادرها، پارچه‌ها و فرش‌ها و دیگر لوازمی که در گلگشت ایرانی استفاده می‌شده‌اند نیز دیده می‌شود. در این رویداد فرهنگی، بازدیدکنندگان فرصت دارند تا به طور هنرمندانه، گلگشت ایرانی را تجربه کنند.

منسوب به قدیمی، مینیاتور مربوط به شاهنامه‌ی شاه طهماسب، سده‌ی ۱۰ ه.ق. (۳۲×۴۸ سانتی‌متر) [مجموعه‌ی موزه‌ی هنرهای معاصر]

سیزده به در، گیزلا وارگاسینایی، ۱۳۹۶-۱۳۵۷؛ مرکب، اکریلیک روی بوم (۱۱۰×۱۹۲ سانتی‌متر)

پیک‌نیک، قاسم حاجی‌زاده، ۱۳۹۵؛ مرکب، اکریلیک روی بوم (۲۰۰×۱۳۰ سانتی‌متر)

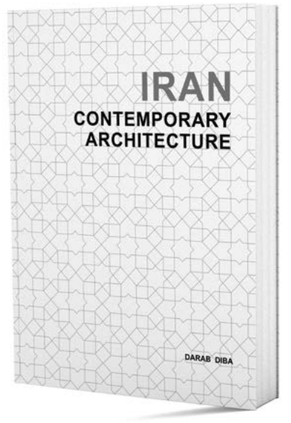
باغ عشق، علی اکبر صادقی، ۱۳۸۹-۱۳۵۶؛ مرکب، آکریلیک، ورق نقره و طلا روی بوم چهارلته (۱۸۰×۱۸۰ سانتی‌متر)

↑↑↖ [مجموعه‌ی شخصی]

یک شب بارانی با معماران

درنگی بر مراسم رونمایی از کتاب معماری معاصر ایران

سارا رحیمی



در زمستان ۱۳۹۶ و در شبی بارانی، هتل همای تهران میزبان مراسم رونمایی از کتاب معماری معاصر ایران، تألیف داراب دیبا و انتشار یافته توسط نشر آبان بود. این کتاب با کوشش‌های کم‌نظیر فیروز شافعی در دید گرافیک و با همراهی وزارت راه و شهرسازی بدین مرحله رسید. دست آخر نیز این شرکت بهریزان بود که توانست با حمایت قاطع خود کار چاپ وزین کتاب را به سرانجام برساند. همین شرکت نیز مسئولیت مالی و مدیریتی برنامه‌ی مراسم رونمایی از کتاب را برعهده گرفته بود. ما در این یادداشت کوتاه، نگاهی انتقادی‌ـتحلیلی به این کتاب و برنامه داشته‌ایم اما پیش از آن لازم است به چند نکته نیز اشاره کنیم. شاید نخستین پرسشی که ذهن خواننده را به خود مشغول نماید این موضوع باشد که زمستان ۱۳۹۶ کجا و تابستان ۱۳۹۷ کجا؟ چرا اکنون باید این یادداشت منتشر گردد؟ از زمستان ۱۳۹۶ تا الان ما کجا بودیم؟ البته، پرسش خوب و بجایی است اما باید درک کنیم که یک کتاب فقط آن شیء بی‌جانی نیست که ما و شما اکنون در دست داریم. یک کتاب ممکن است سال‌ها پیش از انتشار، یک آرزو یا خیال در قلب و ذهن فردی باشد که می‌خواهد روزی از او چیزی در این کره‌ی خاکی بر جای بماند. یک کتاب، سال‌ها پیش از انتشار، همتی بلند و روندی سخت و طاقت‌فرسا است که نویسنده جهت نگارش آن به جان می‌خرد. یک کتاب، خصوصاً از جنس کتاب‌های معماری معاصر ایران که می‌کوشد تصویری از معماری یک ملت را ارائه دهد، خود، باید سال‌ها صبر کند تا منظومه‌ای از آثار فاخر و قابل ارائه در سطح جهانی ساخته و تحویل شوند و سپس به بوته‌ی نقد سپرده شوند تا عیار آنها معلوم شود. کتاب‌ها ماه‌ها و چه بسا سال‌ها پیش از آنکه به دست خواننده برسند شکل می‌گیرند، بزرگ می‌شوند؛ در واقع چیزی که شما در دست دارید خود یک داستان است! همین موضوع برای دوران پس از انتشار نیز صادق است. کتابی را نمی‌شود بررسی کرد مگر ماه‌ها و حتی سال‌ها پس از نشر آن و پایش اثرات اجتماعی و علمی آن در سطح مخاطبین هدف. اگر کتاب برای اول، ماندگاری و دوم، اثرگذاری بر جامعه نوشته می‌شود پس زمستان ۱۳۹۶ تا تابستان ۱۳۹۷ فاصله‌ی چندان زیادی هم نیست! شاید زود هم باشد ... . به‌هرحال هدف، معرفی، تبلیغ یا اطلاع‌رسانی کتاب نیست. ارکان سازنده‌ی این کتاب به چنین کمپینی نیاز ندارند. اینجا هدف ما بررسی از بالاتر، نگاه جامع‌تر، تحلیل برخی مسائل و کنکاش انجام اقداماتی از این دست در فضای فکری معماری ایران است.

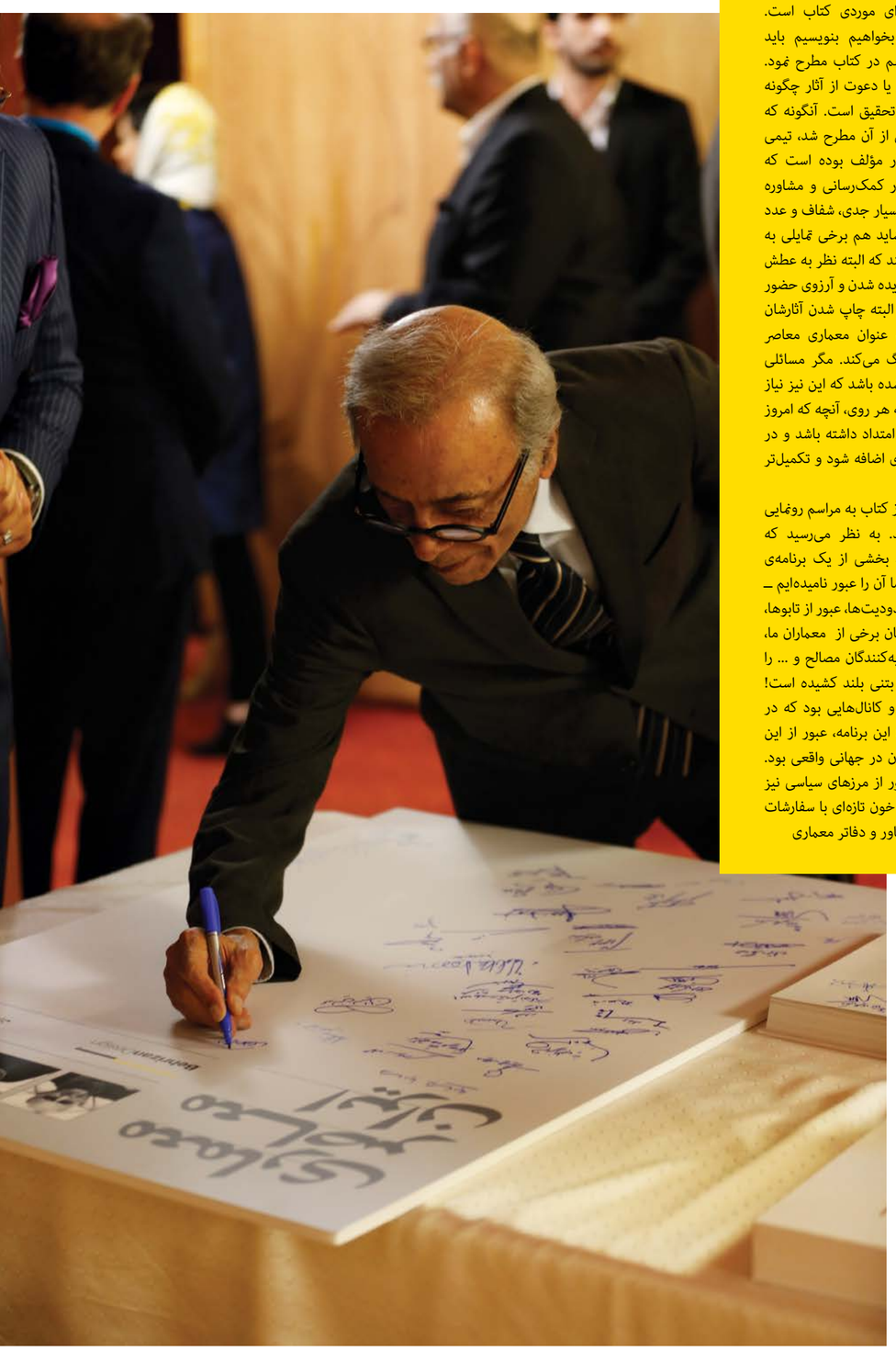
نکته‌ی قابل ذکر دیگر، مبین این مطلب است که آنچه در پیش می‌خوانید، در واقع از دو بخش تشکیل شده است: نخست، گزارش تمام آنچه ما دیدیم ــ که در این بخش ما فقط گزارشگر بودیم و تا جایی که می‌توانیم، چیزی را که مشاهده نمودیم، مخابره می‌کنیم. دوم، تحلیلی است که پس از هضم ماجرا و بررسی آمارها و شنیدن نظرات دیگران و تفکر پیرامون آنها تقدیم می‌نماییم. این نظر یک گروه رسانه‌ای معماری علاقه‌مند به مواضع انتقادی از دروازه‌ی خبرنگاری و اصول ژورنالیسم است، نه بیشتر ــ ممکن است نظر شما متفاوت باشد؛ ممکن است تصویری که شما از زاویه‌ی دیگر این برنامه با چشم خود شکار کردید، رخ دیگری را نشان دهد، یا دریافت‌ها و خروجی‌های شما از کتاب معماری معاصر ایران چیز دیگری باشد. به هر تقدیر، ما می‌کوشیم تنها یک خبرنگار تحلیلی (با تمام تعاریف علمی و تجربی آن) باشیم و بس.

پیش از هر چیز ماهیت کتاب قابل بررسی است. کتاب معماری معاصر ایران مجموعه‌ای از آثار خصوصی و عمومی معماری این روزهای ایران است که توسط دفاتر معماری و مهندسین مشاور ایرانی طراحی و ساخته شده‌اند. این کتاب می‌کوشد صورتی از معماری ایرانی، دانش مهندسی ایرانی، زاویه‌ی ما نسبت به جهان، روش حل مسائل ما و در نهایت توانش و جسارت اقدام و عمق خوانش ما از این زندگی را که در دستگاه معماری رخ می‌دهد، به مخاطبان خود ارائه دهد. واضح است که با توجه به متن انگلیسی کتاب، آن مخاطبان از نظر پردازندگان کتاب، غیرایرانیان نیز بوده‌اند.

از این منظر به نظر می‌رسد برنامه، برنامه‌ی صادرات اندیشه است. گویی مؤلف کتاب و حامیان او کوشیده‌اند که کتاب را به دستاویزی برای صحبت با جهان تبدیل نمایند. این نیت خیر است اما به همان اندازه مسئولیت‌زا نیز می‌باشد و این کتاب به خوبی از پس این مسؤلیت برآمده است. شرکت بهریزان، دید گرافیک و انتشارات آبان و چاپخانه‌ی فوق‌العاده حرفه‌ای ابیانه برای این کتاب کم نگذاشته‌اند. این کتاب قطعاً یکی از کتاب‌های ارزشمندی است که هرکسی می‌تواند در کتابخانه‌ی خود داشته باشد و از آن استفاده کند.

مبحث بعدی، محتوای موردی کتاب است. اگر بی‌تعارف و صریح بخواهیم بنویسیم باید گفت می‌شد آثار بهتری هم در کتاب مطرح نمود. حالا اینکه نظام انتخاب و یا دعوت از آثار چگونه بوده است در اینجا قابل تحقیق است. آنگونه که در برنامه‌ی رونمایی و پس از آن مطرح شد، تیمی از اساتید معماری در کنار مؤلف بوده است که به او در نظام انتخاب آثار کمک‌رسانی و مشاوره می‌دادند. ظاهراً موضوع بسیار جدی، شفاف و عدد و رقمی هم بوده است. شاید هم برخی تمایلی به حضور در این کتاب نداشتند که البته نظر به عطش وافر معماران ایرانی برای دیده شدن و آرزوی حضور در فضای بین‌المللی و صد البته چاپ شدن آثارشان در کنار دیگر طرح‌ها به عنوان معماری معاصر ایران، این تئوری را کمرنگ می‌کند. مگر مسائلی خارج از چارچوب مطرح شده باشد که این نیز نیاز به تحقیقات بعدی دارد. به هر روی، آنچه که امروز در دست داریم، می‌تواند امتداد داشته باشد و در جلدهای بعدی، آثار دیگری اضافه شود و تکمیل‌تر گردد.

نکته‌ی بعدی با گذر از کتاب به مراسم رونمایی آن در هتل هما می‌رسد. به نظر می‌رسید که برنامه‌ی رونمایی از کتاب، بخشی از یک برنامه‌ی بزرگ‌تر بود؛ برنامه‌ای که ما آن را عبور نامیده‌ایم ــ عبور از مرزها، عبور از محدودیت‌ها، عبور از تابوها، عبور از دلخوری‌ها که دامان برخی از معماران ما، منتقدان و سازندگان و تهیه‌کنندگان مصالح و ... را گرفته و بین ما دیوارهای بتنی بلند کشیده است! این برنامه، عبور از گروه و کانال‌هایی بود که در فضای مجازی همه داریم؛ این برنامه، عبور از این زندگی مجازی و جمع شدن در جهانی واقعی بود. این برنامه تلاشی برای عبور از مرزهای سیاسی نیز بود که شاید بدین طریق، خون تازه‌ای با سفارشات بین‌المللی به مهندسین مشاور و دفاتر معماری



BehrizanDesign™

تزریق شود. واقعیت این است که این یک آرزوی دیرینه برای ایرانیان در همه‌ی حِرف، خصوصاً معماری بوده است که مرزهای سیاسی، مرزهای فکری و اجرایی ما نباشند. در واقع، این کتاب یک سیگنال است؛ یک پیام است؛ یک قاصد نامه‌رسان است؛ یک پیک است که جلوتر از مایی که اسیر غل و زنجیرهای فکری، عملیاتی و سیاسی هستیم، پیام دوستی و صلح و همکاری ما را ارسال می‌کند. این خیلی نکته‌ی مهمی است که آگاه باشیم ممکن است نخستین پیام برگشتی این قاصدک، سال‌ها بعد به دست ما برگردد و برسد. جالب است که جلد محکم و ضخیم این کتاب نیز با دقت‌نظر مدیران و مشاوران گرافیکی اثر، به رنگ سفید به زیور طبع آراسته شده است: سفید با پیش‌زمینه‌ای هندسه‌ی منظم و درخشان ایرانی ... گویی تجلی‌ای از دیسیپلین و انضباط عقلی خاص معمار ایرانی در طول تاریخ است. لازم به تأکید است هنگامی که ما قصد داریم چنین پیامی به جهان مخابره کنیم و طالب همکاری بیشتر هستیم، باید پیش از همه، خود، در این سرزمین، ادبیات و ادب همکاری را آموخته باشیم. حداقل فرهنگ همکاری و کار حرفه‌ای را نیز از بر باشیم و از این منظر می‌توان برنامه‌ی روئمایی را بیشتر مورد تحقیق قرار داد.

مراسم روئمایی از کتاب معماری معاصر ایران که به کوشش دوستان بهریزان در هتل هما برگزار شد، بدون شک، بزرگ‌ترین اجتماع معماران درجه‌ی یک کشور در چند سال اخیر بود. به یاد نداریم در چهار سال اخیر این همه معمار سرشناس، زیر یک سقف دیده باشیم ... آن هم نه در سالن کنفرانس و پشت میکروفن، بلکه در دور میزهای مجلسی، آن هم نه در یک برنامه‌ی سیاسی و مالی که در انتها قرار است بالاخره یک یا چند پروژه بین حضار تقسیم شود، بلکه در یک رویداد تماماً فرهنگی. ما رویدادهایی را دیده‌ایم که شرکت کنندگان حاضر در سالن و یا اصل برنامه بسیار بیشتر از برنامه‌ی روئمایی کتاب مذکور بودند. ما رویدادهایی را دیده‌ایم که کل سالن که هیچ، از بالکن و راهروها هم معماران به صحنه و مانیتورهای نمایش دهنده چشم دوخته باشند. اما اینجا موضوع کیفیت مطرح بود، حضور حداکثری از دانشجویان نبود، بلکه همگی حرفه‌مندان و اساتید رشته و منتقدین و رسانه‌ها بودند. آنچه که ما دیدیم، حضور حداکثری از تمام معماران و جریان‌های مؤثر معماری در ایران بود ــ بدون حذف فرد یا اندیشه‌ی خاصی.

این کیفیت باعث شد که در لابلای برنامه، بارها شاهد کشمکش‌هایی در بین جمع باشیم که می‌کوشید دو معمار را به یکدیگر نزدیک کند ــ اتفاقی که به دفعات رخ داد. ما بارها رعدِ برقِ چشم‌هایی را دیدیم که از درون قلب دوستان قدیمی به بیرون شلیک می‌شد. مخصوصاً هنگامی که دو طرف یکدیگر را پس از سال‌ها دوری یا قهر ملاقات می‌کردند و در آغوش می‌گرفتند و خوش‌وبش می‌کردند.

ما معتقدیم دست‌اندرکاران کتاب معماری معاصر ایران و مراسم روئمایی از آن، همان شب با موفقیت به اهداف خود رسیدند و کتاب، مؤلف و حامیانش توانستند احترام دیگران را برای خود به دست آوردند، زیرا توانستند پل‌های ارتباطی زیادی را در بین معماران ایجاد نمایند. بنابراین اگر بخواهیم جمع‌بندی نماییم، باید اعتراف کنیم که این کتاب و برنامه‌ی روئمایی آن علی‌رغم کاستی‌هایش ــ که همه داریم و باید همواره بکوشیم تا با رفع آنها کامل و کامل‌تر شویم ــ بسیار جریان خوبی را در کشور ایجاد نموده است. دست‌اندرکاران این کتاب و برنامه‌ی روئمایی آن، شبی درخشان را برای معماری پاره‌پاره و پر از نقاط تاریک ایران خلق کردند. امید آن داریم تا با تداوم چنین برنامه‌هایی بتوانیم جامعه‌ی مدنی معماران را شکل داده و پیامی شفاف و قدرتمند، نمایانگر معماری ایرانی به جهان، برای بازگشایی دروازه‌های جدید اقتصادی و فرهنگی به کشورمان باز کنیم.

ایرج کلانتری

داراب دیبا

آیدین آغداشلو

محمد سعید ایزدی، معاونت راه و شهرسازی

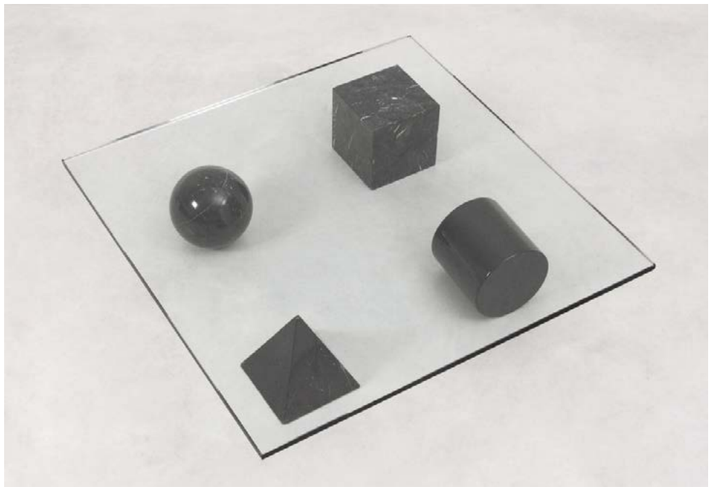
طراحی و معماری داخلی

طراحی‌های نوین: میزها

تحریریه‌ی هنرمعماری

Metafora Marble Coffee Table

جنبش مدرن در حقیقت حرکتی در جامعه‌ای خلاق است، اما کمبودی که اغلب در آن مشاهده می‌کنیم، کمبود دوام زیبایی در گذر زمان است. بنابراین، سادگی برای اینچنین آثار مدرنیته‌ی بی‌زمان، نقش میانجی را ایفا می‌کند. یک نمونه‌ی بارز در این خصوص Metafora Marble Coffee Table اثر ماسیمو وینلی (Massimo Vignelli) ساخته شده در ایتالیا به سال ۱۹۷۹ می‌باشد. طراحی این میز با ظاهری مینیمال در مقابل زمان ایستادگی می‌کند. این میز، تنها متشکل از صفحه‌ای شیشه‌ای است که بر روی چهارتا سنگ مرمر با اشکال سه‌بعدی قرار گرفته‌اند: یک مکعب، هرم، استوانه و گوی. تمامی این اجزا به طور منسجم این میز بادوام را شکل می‌دهند و این در حالی است که امکان جابجایی پایه‌های سنگی هم برای تغییر شکل وجود دارد. دلیل انتخاب سنگ مرمر سیاه زیر صفحه‌ای شیشه‌ای، برجسته نمودن و تأکید کردن بر خطوط ارگانیک و دستنخورده‌ی سنگ مرمر سیاه و نشان دادن تقابل آن با محصولی صنعتی، یعنی شیشه می‌باشد که این تقابل به نوبه‌ی خود کاملاً رمانتیک است. نکته‌ای که در این طراحی قابل تحسین است، استفاده‌ی طراح از احجام هندسی ساده و محاسبه‌ی مقیاس هرکدام از آنها برای دوام کار بوده و موجب شده است این اثر از جنبش‌های مختلف طراحی فراتر رود.



[مأخذ تصاویر این صفحه: /Retrieved January 21, 2018. From https://minimalissimo.com/metafora-marble-coffee-table]

Cubico

آلساندرو دی پریسکو، طراح صنعتی و معمار، میز مکعبی و مینیمالی را طراحی کرده است که به گفته‌ی او در فرایندی کم‌هزینه ساخته شده و این وسیله کاربردهای چندگانه دارد و می‌توان آن را در موقعیت‌های گوناگون بسته به کاربرد مورد نظر قرار داد. از این وسیله، هم می‌توان به عنوان قفسه‌ی مجلات، میز چای و قهوه، چهارپایه و یا حتی وسیله‌ای تزئینی برای اتاق نشیمن استفاده نمود. در واقع، Cubico وسیله‌ای خلاقانه و کاربردی است و به گونه‌ای طراحی شده که موقعیت قرارگیری آن، کاربردش را معین می‌سازد.

↑↗ [Retrieved January 21, 2018. From https://minimalissimo.com/cubico/]

Shift Tables

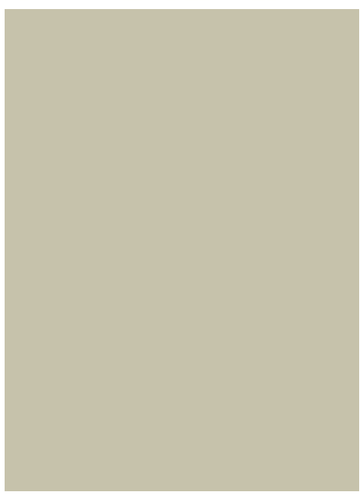
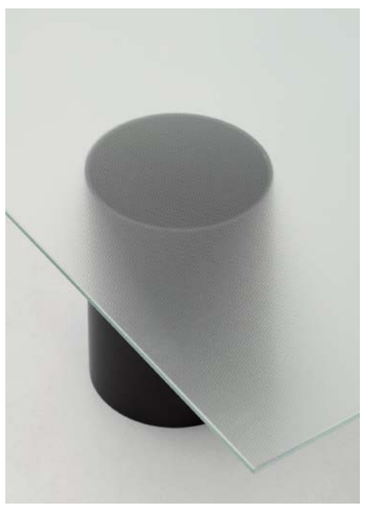
این میز توسط دفتر طراحی Oato که یک شرکت هلندی می‌باشد، طراحی شده است. جنس این میز استیل و به قطر ۳ میلی‌متر است که با لیزر به صورت چهارگوش برش خورده و این امکان وجود دارد تا بسته به نیاز و بدون هیچ ابزار خاصی، تنها با دست، بتوان میز را باز یا بسته نمود. این طرح با بازیگوشی خاص خود، هم به لحاظ بصری و هم ساختاری تأثیرگذاری ویژه‌ای دارد. این میز در دو اندازه‌ی مختلف هم به عنوان میز عسلی و هم میز چای و قهوه قابل ارائه است و به منظور برجسته‌تر نمودن زوایای مختلف میز و لبه‌هایش، از رنگ سفید مات بر روی آن استفاده شده است.

[مأخذ تصاویر پایین: /Retrieved January 22, 2018. From https://minimalissimo.com/shift-tables]

Wave Table

این میز مواج توسط شرکت BE Design طراحی شده است. جنس این میز از اکریلیک و ابعادش ۶۶×۳۸×۴۵ سانتی‌متر می‌باشد. گرچه این میز به عنوان قفسه‌ی مجلات طراحی شده، اما با توجه به نیاز کاربر، کاربردهای متفاوتی می‌تواند داشته باشد. برای شکل لطیف و نرم میز از سواحل زیبای جزایر فنلاند الهام گرفته شده است. فلسفه‌ی شرکت BE Design این است که کلاسیک فردا را طوری طراحی کنند که فراتر از ذوق امروزی رود و همچنان در آینده‌ای دور یا نزدیک بتواند وجود داشته باشد و این میز فوق‌العاده براق هم نمایانگر چنین دیدگاهی می‌باشد. این شرکت را دو خواهر اداره می‌کنند که یکی طراح و دیگری کارآفرین می‌باشد و نوعی هماهنگی و توازن خاصی را همواره در طراحی‌هایشان حفظ می‌کنند، زیرا همان‌طور که نگاهی رو به جلو دارند، به گذشته نیز احترام گذاشته و هر دو را در کارشان به طور متوازن به کار می‌گیرند. تمرکز بر پایداری، زمان، مصالح و محیط به امری نادر میان طراحان بدل شده است، اما این شرکت طراحی با الهام گرفتن از هندسه‌ی اطراف، فرم‌های معماری و با فکر باز قطعاً نظرات را به خود جلب می‌کنند.

[مأخذ تصاویر این صفحه: Retrieved January 22, 2018. From https://minimalissimo.com/wave-table/]

Tunnel Collection

توصیف سری تونل‌های طراحی شده توسط شرکت طراحی OS & OOS کمی دشوار است. کانسپت این طراحی اصیل بوده و به لحاظ زیبایی‌شناسی هم مینیمال و زیباست که از فرم‌های ابتدایی هندسی ساخته و نهایتاً تبدیل به یک وسیله‌ی فوق‌العاده و منحصربه‌فرد شده است. بنابر گفته‌ی طراحان، این پروژه دقیقاً همان جایی است که سنت و های‌تک به هم می‌رسند. این طراحی ساده و بسیار مستحکم، شعار معروف «کمتر بیشتر است» را یادآور می‌شود. در ساخت این وسیله از هیچ‌گونه گیره یا چسبی استفاده نشده و اجزای آن مستقیماً و بدون واسطه به یکدیگر متصل شده‌اند و همین امر سبب شده که طراحی آن بسیار عملکردی باشد. علاوه بر این، رنگ آلومینیومی این میز این امکان را می‌دهد که در رنگ‌های به کار برده شده در طراحی داخلی، سایه‌ای خاص ایجاد کند.

[مأخذ تصاویر این صفحه: Retrieved January 22, 2018. From https://minimalissimo.com/tunnel-collection/]

گنسلر*

ترجمه و تألیف: مینا حنیفی واحد

گنسلر یک شرکت معماری خصوصی است که در سال ۱۹۶۵ پایه‌گذاری شد و اکنون این شرکت با بیش از ۵۰۰۰ نفر کارمند و ۴۶ شعبه در ۱۲ کشور مختلف دنیا، بزرگ‌ترین و پیشروترین شرکت معماری جهان است. دفتر مرکزی این شرکت در سانفرانسیسکو قرار دارد و آرتور گنسلر، درو گنسلر و جیمز فولت بنیانگذاران آن می‌باشند. هنگامی که درباره‌ی نظرات مدیران و بنیانگذاران این شرکت بزرگ می‌خوانیم، شاید بتوانیم دلیل محکمی برای موفقیت چشمگیرشان در سطح جهان بیابیم. آرتور گنسلر، خود، دیدگاهش را درباره‌ی اهمیت طراحی و تمرکز کاریشان اینگونه توضیح می‌دهد:

> از دو چیز بدم می‌آید: یکی اینکه بگویم پروژه‌ی من، چون اینطور صحبت کردن اشتباه است و باید گفت پروژه‌ی کارفرمای من؛ دیگر اینکه بگویم اگر کارفرما نداشتم، کار بهتری از خودم ارائه می‌دادم ــ این حرف واقعاً حماقت محض است. به نظرم، من موقعی می‌توانم کار خوبی از خودم ارئه بدهم که کارفرمای خوبی داشته باشم و در واقع، همکاری بین من و کارفرمایم است که ایجاد تفاوت می‌کند. مهم است که در طراحی دید باز و وسیعی داشته باشیم تا بتوانیم با مردمی که می‌خواهند از آن استفاده کنند در تعامل باشیم. ممکن است ما در نهایت اثری زیبا، خیلی خوب و یا شاخص داشته باشیم اما این تنها چیزی نیست که بتوان با آن مسئله‌ی اساسی را حل کرد، چرا که طراحی در حقیقت، تعاملات روزمره است و فقط طراحی یک شیء را دربرنمی‌گیرد. طراحی باید مفهوم داشته باشد. امروزه تمام جوانب کار با چیزی که در گذشته بوده، تفاوت پیدا کرده و این چالش برای همه‌ی ما است تا بفهمیم کجای کار قرار داریم. در دهه‌ی ۶۰ و ۷۰ میلادی اغلب سعی می‌کردند تا شرکت‌هایشان را در حواشی دورافتاده از شهرها بسازند، اما اکنون دیگر همه مجدداً در حال برگشتن به شهرها می‌باشند چون فهمیده‌اند که مردم می‌خواهند در شهر زندگی کنند، رفت‌وآمد داشته باشند و از تمامی امکاناتی که شهر دارد برخوردار باشند. طراحی محیط‌های کاری امروزه دیگر درباره‌ی خود و مقام نیست و تمامی مبلمان‌های سنتی الان همه‌اش درباره‌ی تعامل و مشارکت است و اینکه ما چطور محیطی را فراهم کنیم تا افراد در آن بتوانند بهتر با هم در تعامل باشند و شرکت‌هایی که به این نکته رسیده‌اند و تأکید می‌کنند به لحاظ مالی رشد بسیار بیشتری نسبت به دیگران خواهند داشت و کارمندان شاداب و محیط مناسبی هم برای کار آنها به وجود خواهند آورد. در واقع، تعاملات رو در رو است که تمامی فناوری‌های موجود و ابزارهای لازم برای پیشرفت کار و خلاقیت یک شرکت را فراهم می‌سازد. به نظر من، طراحان بزرگ از محدودیت‌های طراحی به خوبی آگاهی دارند و طراحان خوب می‌دانند که آن کش را کجای کار و تا چه حد بکشند تا پاره نشود چون اگر پاره شود همه چیز از دست می‌رود، اما اگر به درستی و به اندازه کشیده شود، آنوقت قدرت بیشتری خواهد داشت و حتی ممکن است انعطافش برای کشیدگی‌ها و فشارهای بعدی بیشتر شود. ما بر این باوریم که جهان هر روز از روز قبلش بهتر می‌شود و ما می‌توانیم در این روند بهبودی سهیم باشیم تا افراد، محیط بهتری را برای کار و زندگی داشته باشند. طراحی اهمیت دارد چون محیط بهتری برای همه فراهم می‌کند، بله، طراحی مهم است.

همان‌طور که مشخص است برخلاف برخی معماران جوان کشورمان که تمایل دارند خود را از قیدوبند و تعهدها رها کنند، افراد شاخص و تأثیرگذاری چون گنسلر، عمیقاً خود را پایبند و متعهد به رفع نیازهای کارفرما و درک چگونگی تجربیات انسان می‌دانند. جان بریکر (John Bricker) مدیر خلاق و از اعضای اصلی شرکت گنسلر نیز در بخشی از صحبت‌هایش می‌گوید:

> گفت‌وگو با مشتریان، شناخت نیازها و انتظاراتشان و همچنین دانستن درباره‌ی تجربه‌ی انسان پیش از شروع طراحی تجربه‌ی فیزیکی بسیار بااهمیت است. برخی مواقع ما فراموش می‌کنیم که بدون شناخت مشتریمان و اینکه برندشان درباره‌ی چیست و چطور به آن برند در رقابت‌های کاریشان نیاز دارند، ابزار لازم برای طراحی مناسب را نخواهیم داشت. ما با پروژه‌هایی که در کشورهای مختلف داریم بر روی صنایع، تجارت، کار و حرفه‌ی مردم تأثیر می‌گذاریم و از این رو، فکر می‌کنم در واقع ما روی جهان تأثیر می‌گذاریم.

شرکت گنسلر برای بیش از ۱۳ تا از ۱۵ بزرگ‌ترین شرکت‌های جهان، ۹ تا از ۱۰ بانک برتر آمریکا، بزرگ‌ترین شرکت‌های تکنولوژی آمریکا و بسیاری دیگر از شرکت‌های معتبر جهان طراحی نموده و در این بخش تنها به برخی از آثار ایشان اشاره خواهیم نمود.

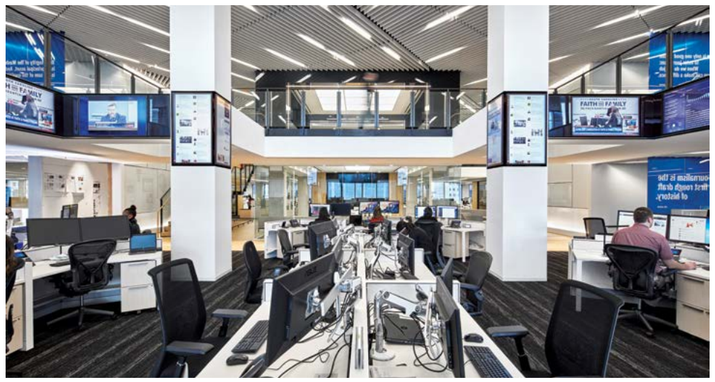
طراحی داخلی دفتر مرکزی اینستاگرم، کالیفرنیا

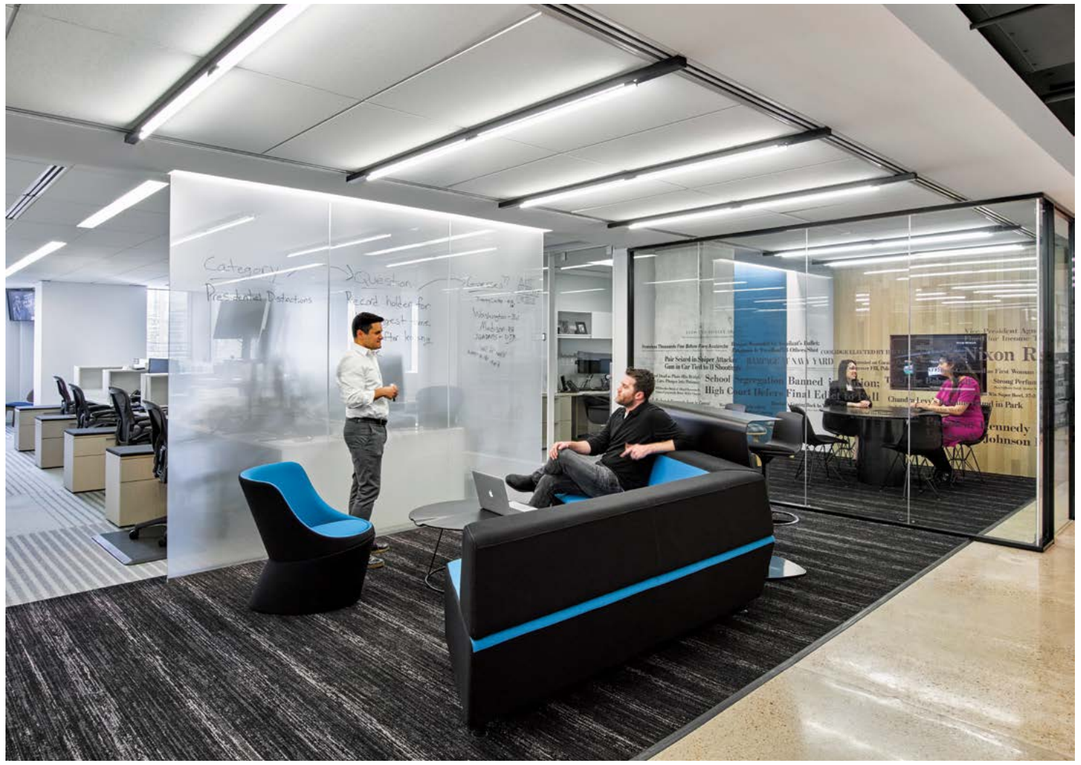
طی ۵ سال گذشته اینستاگرم شاهد رشد چشمگیری بوده و همین ترقی باعث شد که از ساختمان یک طبقه به ساختمان جدید خود، پردیسی با سه بلوک ساختمانی نقل مکان کنند و اکنون با بیش از ۱۰۰۰ کارمند، جایگاه خود را به عنوان یکی از مهم‌ترین شبکه‌های اجتماعی در جهان ثابت نموده است. دفتر مرکزی اینستاگرم، گویی نسخه‌ی واقعی این اپلیکیشن در زندگی را نشان می‌دهد. طراحی داخلی این شرکت، فضایی مشابه اپلیکیشن اینساتگرم را برای کاربران فراهم می‌کند تا ایجاد تعامل و همکاری را برای کارمندان تسهیل نماید. در واقع، طراحی آن مانند بوم سفیدی است که به کارمندان این اجازه را می‌دهد تا خود را ابراز نموده و از کارشان و محیطی که در آن هستند لذت ببرند.

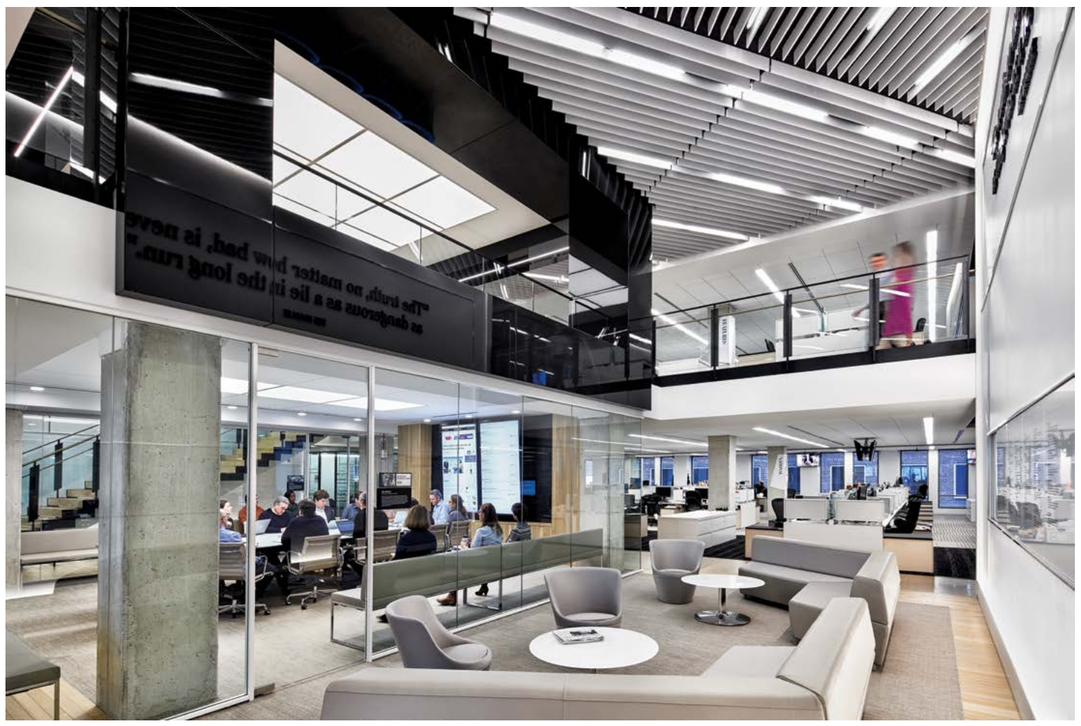
* [تصاویر از وب‌سایت شرکت معماری گنسلر]

روزنامه‌ی واشنگتن پست، واشنگتن دی‌سی

خانه‌ی جدید واشنگتن پست نمایانگر انعطاف، مدرنیته و ارتباط است که این ویژگی‌ها مناسب چنین صنعتِ پویا و همیشه در حال تغییر است. طراحی این پروژه، فرصت مناسبی بود برای اینکه تاریخچه‌ی استوار پشت چنین خبرگزاری معتبری را نشان بدهد، درحالی‌که به جریان‌های پویا و نوین در آن نیز اشاره دارد. در واقع با از بین بردن حد و مرزها و ایجاد فضاهای باز، هم جریانی طبیعی در سیرکولاسیون فضاهای کاری به وجود آمده و هم فرهنگ سازمان و سودمندی را افزایش داده است. سقف‌های باز، زمین‌های بتنی و ستون‌های اکسپوز، معماری قدرتمند و غیرقابل انکار آن را نشان می‌دهد. رنگ‌های روشن به عنوان مکمل طرح پایه با رنگ‌های سفید و سیاه به کار گرفته شده است و گرافیک‌های برجسته‌ی روزنامه و سرخط‌ها بر روی دیوارها و سطوح شیشه‌ای نقش بسته‌اند. طراحی داخلی این شرکت در سال ۲۰۱۷، طرح منتخب مؤسسه‌ی معماران آمریکا گردید. علاوه بر طراحی داخلی، گنسلر در این پروژه به طراحی محیطی و تجربی، مشاوره جهت استراتژی‌های توسعه‌ی نام تجاری و رسانه پرداخته است.



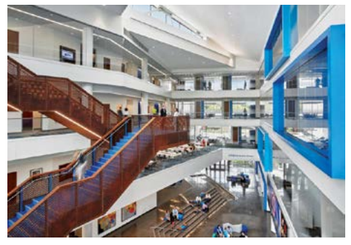




دانشگاه کسب‌وکار کانزاس، لارنس، کانزاس

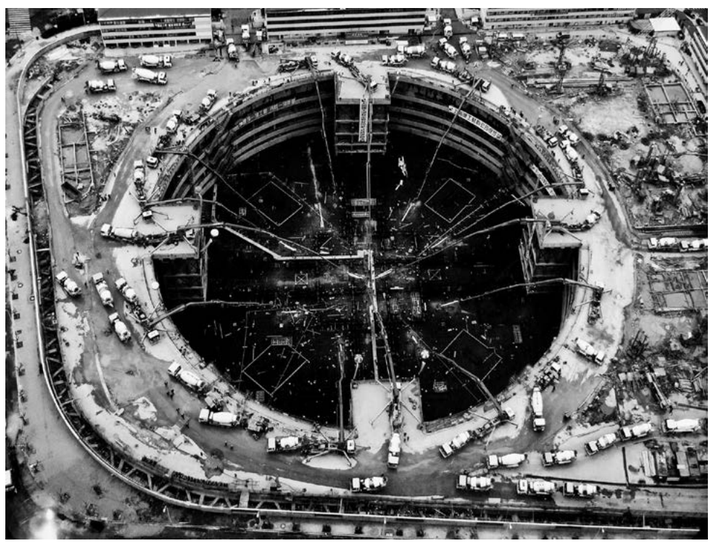
مدرسه‌ی کسب‌وکار کانزاس، با توجه به رتبه‌بندی ملی و افزایش متقاضیان، نیازمند امکانات جدید بود تا مسیر صعودی خود را حفظ نماید. از این رو، مقرر گردید تا گنسلر به ایجاد فرهنگ کارآفرینی دانشگاهی در این پروژه بپردازد. به منظور تسریع ارتباطات، در کنار این ساختمان، پردیسی معمولی ــ فضاهای دانشجویان پایین و دانشکده‌های طبقات بالا ــ قرار دارد. آتریوم‌های وسیع چهارطبقه، فضاهای اصلی آموزشی ــ مانند انکوباتورها، آزمایشگاه‌ها، کلاس‌ها، ادارات و سالن‌های کنفرانس ــ را به هم مرتبط می‌سازند و افزون بر این، فضاهای مختلفی برای اجتماعات صمیمی‌تر و غیررسمی نیز ایجاد گشته است. در واقع، تمامی عناصر طراحی شده در این پروژه به منظور تعاملات بیشتر و کارامدتر جهت نوآوری در کارآفرینی صورت گرفته‌اند.

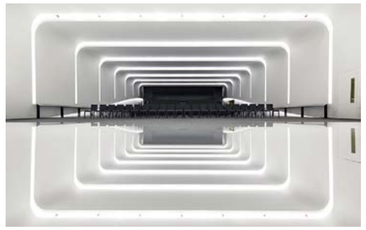
معماری، طراحی داخلی، آموزشی و محیطی این پروژه بر عهده‌ی شرکت معماری گنسلر بوده که برنده‌ی جایزه‌ی Ranking the Future Awards (RTFA) سال ۲۰۱۷ می‌شود.



برج شانگهای، چین

برج شانگهای در کنار برج جین مائو و مرکز مالی جهانی شانگهای در قلب منطقه‌ی مالی و تجاری لوجیازوی (Lujiazui) قرار گرفته است. این برج با ارتفاع ۶۳۲ متر، بلندترین ساختمان چین می‌باشد و در خط آسمان چین، برجسته‌ترین آسمانخراش است که به صورت مارپیچ و شفاف طراحی شده است. در طراحی این برج، فناوری‌های نوین و استانداردهای پایداری در نظر گرفته شده‌اند. این ساختمان ۱۲۷ طبقه، از باکیفیت‌ترین فضاهای اداری، تفریحی، خرده‌فروشی، یک مرکز کنفرانس، هتلی لوکس و فضاهای تفریحی فرهنگی برخوردار است. این برج موفق به اخذ جایزه‌ی China Green Building Three Star و پلاتینوم LEED از شورای ساختمان سبز ایالات متحده‌ی آمریکا گردید.





سالن همایش دفتر مرکزی هیوندای، سئول، کره‌ی جنوبی

دفتر مرکزی هیوندای از شرکت طراحی گنسلر خواسته بود تا فضایی ویژه برای گردهمایی‌ها در برج جنوبی خود در سئول طراحی نماید. مدیران مالی این شرکت خواستار محیطی انعطاف‌پذیر برای میزبانی جلسات بزرگ آموزشی، جلسات اعضای کل شرکت، سخنرانی‌ها و گروه‌های کارمندان بودند. از این رو، هدف گروه طراحی ایجاد فضایی ناگذرا، بدون حواس‌پرتی و بی‌نظیر، یعنی فضایی بدون مرز بود. علاوه بر این، تیم طراحی بر آن بود تا تجربه‌ای بصری نیز در مخاطب به وجود آورد تا جوهر اصلی مینیمالیستی نام تجاری هیوندای و حرکت رو به جلوی آن را نشان دهد. اگرچه برای طراحی این مکان به شرکت گنسلر اختیار تام داده شده بود، نیازهای کارفرما عبارت بودند از طراحی ظریف و قابل تحسین، تکنولوژی پیشرفته، آکوستیک عالی و نورپردازی خلاقانه. در واقع، سالن همایش دفتر مرکزی هیوندای مرز میان هنر و معماری را با ایجاد تغییر در ادراک مصالح نور و فضا در بیننده، از بین می‌برد.

Source

- Arthur Gensler (2017). Research & Insight. *Design does Matter*. [Video file] Retrieved from https://www.gensler.com/research-insight
- John Bricker (2017). Research & Insight. *How Design Process Creates Emotional Connection*. [Video file]. Retrieved from https://www.gensler.com/research-insight

Farokhizad Starchitect

Faeghe Farokhizad Design studio

Luxury Design

استودیو طراحی مهندس فائقه فرخی زاد

شرکت ستاره معماری فرخی زاد

طراحی، نظارت و اجرا

+9821 26 15 4001- 3 +98912 111 66 17

Farokhizadstarchitect@gmail.com www.Farokhizadstarchitect.com

آدرس: فرمانیه، دیباجی شمالی، انتهای یاسمن، خیابان آذرمینا، پلاک ۲۷، طبقه ۲، واحد ۷

CETRA

LUXURY BATHROOM FURNITURE

WWW.CETRA-CO.COM

CETRAGROUP

شوروم فرمانیه (مرکزی): ۲۲۷۵ ۳۱۹۲

فروشگاه خیابان شیراز جنوبی: ۸۸۰۳ ۳۰۹۹

Harmonic

Harmonic Center Out Door Furniture | Harmonic Center Ponte di Luce | Harmonic Center BAROQUE | Harmonic Center حامی هنر | Harmonic Center Harmony Furniture | Harmonic Center چوب کار Furniture | Harmonic Center C&J Furniture | Harmonic Center CASA-NOVA Furniture | Harmonic Center Harmony Accessories | Harmonic Center Café Harmonic

www.Harmonic.ir

جنب اتوبان تهران -کرج، غرب میدان استاندارد