

آلدو فن ایک - در جست و جوی رویکردی برای آینده

کلمات کلیدی

آلدو فن ایک، معماری هلند، ساختارگرایی، مبانی فکری، زندگی نامه

احسان داننده حصار

دانشجوی کارشناسی معماری دانشگاه سراسری ارومیه

Danandeh.ehsan@gmail.com

چکیده

در مقاله حاضر به بررسی بعد معمارانه زندگی معمار هلندی، آلدو فن ایک پرداخته می‌شود. ابتدا زندگی‌نامه معمار به همراه آثار و افتخارات وی در طی دوران فعالیتش معرفی شده و سپس، مبانی فکری معمار و نحوه شکل‌گیری این تفکر و اعمال نتایج و الگوهای فکری در پس پروژه‌های وی بررسی می‌شود. بعد از بررسی روند تفکر، کارهای موثر وی در زمینه شهرسازی و معماری من‌جمله ساخت زمین‌های بازی و دو نمونه از پروژه‌های او در زمینه معماری مورد بررسی قرار خواهد گرفت. پژوهش صورت گرفته از ترجمه و گردآوری مقالات و منابع گوناگون حاصل شده و هدف از آن شناخت این معمار هلندی، افراد تاثیرگذار در زندگی وی و تاثیر آن بر روند تفکر معماری معاصر بوده است؛ بررسی و تحلیل آثار، پیگیری و ریشه‌یابی تفکر وی همگی در همین جهت انجام شده است. در گام آخر و مقام نتیجه‌گیری تاثیر این معمار هلندی بر تفکر معماری معاصر، نحوه تفکر، سبک کار و بررسی امکان احیاء سبک کاری این معمار در دوران حاضر، مورد ارزیابی و نتیجه‌گیری قرار می‌گیرد.

۱- مقدمه

دنیای معماری همواره در حال تحول و پیشرفت بوده است. این تحولات غالباً در سبک‌ها و روش‌های مختلفی جای می‌گیرند. هر کدام از این سبک‌ها بانیانی داشته است که با توجه به مبانی فکری او این سبک‌ها شکل گرفته و بعدها توسط دیگران بسط و گسترش یافته است. در قرن بیستم که مدرنیسم به عنوان هنر آوانگارد شناخته می‌شد معماری جوان به نام آلدو فن ایک به مخالفت با مبانی آوانگارد عصر خود می‌پردازد. او اعتقاد به بازگشت انسانیت و روابط انسانی به معماری داشت. اما نقشی که توسط آلدو فن ایک در توسعه تفکر معماری بعد از جنگ جهانی ایفا شده، توسط نویسنده‌های مختلفی به آن اذعان شده است اما بطرز واضحی همه آنها او را در راه و روشی متفاوت قرار می‌دهند. چارلز جنکس او را نماینده‌ای مهم از سبک "ایده‌آلیست" می‌نگرد که به عنوان جریان اصلی جنبش مدرن دیده شده است. در تناقض، کنیث فرامپتن به واکنش انتقادی شدید او به جنبش مدرنیسم می‌پردازد و به جایگاه نامتعارفی که او در مقایسه با سایر هم‌دوره‌هایش در تیم ۱۰ داشته اشاره می‌کند. اوریل بوهیگاس جنبه هندسی پلان‌های فن ایک را به عنوان بازگشتی به تکنیک‌های ترکیبی عصر روشنگری می‌نگرد در حالی که آدولف وُقت بخش عمده‌ای از کار وی را معطوف به علاقه‌ی وی به "فرهنگ‌های بدوی" می‌کند. و در نهایت رد ایستادگی فن ایک مقابل پست مدرنیسم، هینریخ کلاتر، کار فن ایک را در زمره "پیش‌شرط" (Voraussetzungen) این گرایش قرار می‌هد. اما واقعا آلدو فن ایک که بود؟ مبانی فکری او از کجا نشأت می‌گرفت؟ چه چیز در سر داشت؟ چطور به اعتقاداتی که داشت در پروژه‌های خود جامه عمل می‌پوشانید؟ و باقی سوالات که بدنبال جوابشان در این پژوهش خواهیم بود.

۲- زندگی نامه

آلدو ارنست فن ایک در ۱۶ مارس سال ۱۹۱۸ در شهر دربرگن، هلند، متولد شد. وی بین سال‌های ۱۹۱۹ تا ۱۹۳۵ در لندن زندگی کرد، جایی که پدرش خبرنگاری برون‌مرزی برای روزنامه روتردام

NRC بود. بعد از تحصیل در آکادمی هنرهای بصری رویال در لاهه، فن ایک از سال ۴۲-۱۹۳۸ در ETH زوریخ معماری خواند، آنجا بود که وی با آوانگارد بین‌الملل آشنایی یافت. او تا پایان جنگ در زوریخ ماند و آنجا با هم شاگردی خود، هانی فن روخن ازدواج کرد. در سال ۱۹۴۶، فن ایک به آمستردام نقل مکان کرد و آنجا از سال ۱۹۴۶ تا ۱۹۵۱ برای قسمت توسعه شهری از دپارتمان خدمات عمومی شهرداری زیر نظر کر فن ایسترن و یاکوبا بریچواتر مشغول به کار شد. او بیش از ۷۰۰ زمین بازی طراحی کرد که تا مدت‌ها بعد از کسب مهارت در تکنیک خودش در ۱۹۵۱، به طراحی ادامه داد.

فن ایک شهرت جهانی را با طراحی یتیم‌خانه شهری آمستردام بدست آورد (۶۰ - ۱۹۵۵). کارهای مشهور وی شامل کلیسای پاستور فن آرس در لوسدوئینن (۶۹ - ۱۹۶۳)، غرفه مجسمه‌سازی معاصر در سانس‌بیک (۶۶ - ۱۹۶۵) و مسکن PREVI در لیما، پرو (۷۶ - ۱۹۶۹) می‌شود. او خانه هوبرتوس - خانه‌ای برای والدین بی‌سرپرست و فرزندانشان - را در طول مدت همکاری اش با تئو بوش (۸۲ - ۱۹۷۱) ساخت. در حالی در آن زمان هر دو آنها مسئول نوسازی شهری و برخی ساختمان‌ها دیگر در محله نیومارکت آمستردام بودند. وی ساختمان‌های ESTEC را برای آژانس فضایی اروپا در نوردویک (۸۹-۱۹۸۴)، کلیسای پروتستان برای جامعه ملوکان در دونتر (۹۲-۱۹۹۱) و در نهایت ساختمان اداری حسابرسین در لاهه (۹۷-۱۹۹۲) را در طول مدت همکاری با همسرش، هانی، از سال ۱۹۸۳، ساخت.

فن ایک یکی از سخن‌پردازان تیم ۱۰ بود، چرا که وی یکی از اعضای اصلی این گروه از زمان شروع به کار در دهه ۱۹۵۰ تا پایان آن بود. در آخرین کنگره سیام (۱۹۵۹) او "دوایر اتولو" را ارائه داد. دیانگرمی که رویکرد ترکیبی او در طراحی را نشان می‌داد و سبک‌های کلاسیک، مدرن و بومی را گرد هم می‌آورد. اصطلاحات کلیدی و شعارهای ماندگار وی، انتقال از "فضا و زمان" به "مکان و رویداد"، واقعیت والایتر درگاه، محدوده فضای میانی، پدیده دوتایی، روابط متقابل و نسبیت را شامل می‌شود که او بیشتر این ایده‌ها و مفاهیم را در تایپ اسکرپت منتشر نشده‌اش تحت عنوان "کودک، شهر و هنرمند" توضیح می‌دهد. مقالات مهمی که توسط وی نوشته شده "چاره روابط متقابل که گذرا بررسی شده" و "گام‌های به سمت یک انطباق ترکیبی" هستند و در زمانی که وی جزو هیئت تحریریه مجله فروم بود، که باکما و هرتربرگر نیز در بین اعضای آن بودند (۶۳ - ۱۹۵۹)، هر دوی این مقالات در این مجله منتشر شد. فن ایک بسیاری از الهامات خودش را در دنیای هنر پیدا کرد، بخصوص در هم عصرانش در جنبش

کبرا، و جنبش شعری "de Vijftigers"، همچنین در فرهنگ‌های غیر غربی نظیر دوگون که بارها از آن دیدن کرده بود.

تاثیر فن ایک بر صحنه معماری هلند قابل چشم پوشی نیست؛ دو نمونه از این موارد یکی توسعه به اصطلاح ساختارگرایی هلندی با پیت بلوم و هرتربرگر به عنوان بانیان آن و مورد دوم دستاوردهایی در زمینه توسعه شهری، بخصوص در آمستردام و محله نیومارکت آن. فن ایک در آکادمی معماری آمستردام از سال ۱۹۵۴ تا ۱۹۵۹ تدریس کرد، او از سال ۱۹۶۶ تا ۱۹۸۴ در دانشکده تکنولوژی دلفت، پروفیسور بود. او جوایز و امتیازات متعددی دریافت کرد که یکی از آنها دریافت جایزه مدال طلای رویال ریبا در سال ۱۹۹۰ می‌باشد. در سال ۱۹۹۴ او و همسرش جایزه هلندی BNA-kubus را دریافت کردند. آلدو فن ایک در ۱۴ ژانویه ۱۹۹۹ در لئونن هلند در گذشت.

۲-۱- آثار

فن ایک در هر دو حوزه معماری و شهرسازی فعال بوده و پروژه‌هایی در هر دو زمینه داشته است: شهرسازی:

۱. پروژه‌های احیای محله‌های نیومارکت و یردان، آمستردام، هلند، ۱۹۷۰
۲. پروژه‌های احیای شهرک‌های داخلی شهر زوول، هلند، ۱۹۷۱ تا ۱۹۷۵
۳. پروژه‌های احیای شهر دُردِرخت، هلند، ۱۹۷۵ تا ۱۹۸۱

معماری:

۱. طراحی برای دهکده نگله، نوردوسپولدر، هلند، ۱۹۴۸ تا ۱۹۵۴
۲. پروژه مسکن الدرلی، اسلوتمییر، هلند، ۱۹۵۱ تا ۱۹۵۲
۳. مدارس ابتدایی دهکده نگله، نوردوسپولدر، هلند، ۱۹۵۴ تا ۱۹۵۶
۴. یتیم‌خانه آمستردام، آمستردام، هلند ۱۹۵۵ تا ۱۹۶۰
۵. کلیسای کاتولیک برای پاستور فن آرس، لاهه، هلند، ۱۹۶۳ تا ۱۹۶۹

۶. غرفه مجسمه‌سازی معاصر، سانس‌بیک، هلند، ۱۹۶۵ تا ۱۹۶۶
۷. کلیسای چرخ آسمان، پروژه، ۱۹۶۶
۸. برج تالار دونتر، پروژه، ۱۹۶۶
۹. مسکن PREVI، لیما، پرو، ۱۹۶۹ تا ۱۹۷۲
۱۰. خانه هوبرتوس، آمستردام، هلند، ۱۹۷۳ تا ۱۹۷۸
۱۱. خانه پادوآ، بوئکل، هلند، ۱۹۸۰ تا ۱۹۸۹
۱۲. کلیسای ملوکان، دونتر، هلند، ۱۹۸۳ تا ۱۹۹۲
۱۳. مرکز ESTEC، نوردویک، هلند، ۱۹۸۴ تا ۱۹۸۹
۱۴. مجموعه اداری تیپولیکس، آمستردام، هلند، ۱۹۹۰ تا ۱۹۹۴
۱۵. ساختمان اداری حسابرسین، لاهه، هلند، ۱۹۹۲ تا ۱۹۹۷

۲-۲- افتخارات

۱. مدال طلای روبال از انجمن سلطنتی معماران بریتانیا در سال ۱۹۹۰
۲. جایزه فریتز شوماخر در سال ۱۹۹۲
۳. BNA-Kubus در سال ۱۹۹۴
۴. جایزه ولف در سال ۱۹۹۸
۵. افتخار افسر شوالیه و مدال افتخار شیر هلند

۳- مبانی فکری و نحوه تجلی اندیشه‌ها در آثار وی

همانطور که ذکر شد نویسندگان و منتقدان معماری، فن ایک را در زیرشاخه سبک‌های مختلفی قرار می‌دهند. اکثر این نگرش‌ها می‌تواند تا حدی درست در نظر گرفته شوند. در حقیقت، تفکر فن ایک، بر اساس ترکیبی از اضداد شکل گرفته بود. در طول زندگی‌اش، او خودش را وقف اکتشاف و رابطه‌یابی بین قطب‌بندی‌ها نظیر گذشته و حال، کلاسیک و مدرن، باستان و آوانگارد، پایدار و متغیر، ساده و

پیچیده، ارگانیک و هندسی، می‌کند. درک متفاوت نویسندگان از تمرکز آنها بر روی بخشی از قطب‌بندی‌ها نشأت می‌گیرد، در حالی که فن ایک آنها را با هم، یکجا و مکمل هم می‌دید.

او معتقد بود نگه داشتن منطق جدالی بین این دسته‌بندی‌های متضاد برای توسعه درست و منطقی معماری حال حاضر یک شرط ضروری است.

نگرش وی به گذشته در میان معماران مدرنیست هم نسلش استثنایی بود. او با دید کلی جهانی به آوانگارد قرن بیستم شناخته می‌شود، اما از این نقطه نظر کاملاً مدرن، او چشم اندازی اصیل به تاریخ ایجاد کرد.

آلدو فن ایک کارش را بر اساس سه سبک عالی استوار می‌کند بدین ترتیب که وی در کنگره پایانی سیام در سال ۱۹۵۹ در اتولو تشریح می‌کند: کلاسیک، مدرن و باستان. او عقیده‌اش را با دیاگرامی شامل دو دایره به تصویر می‌کشد. در دایره اول هر یک از سه سبک را با یک الگوی مناسب کاراکترسازی می‌کند: کلاسیک، "تغییر ناپذیری و سکون"، نمایش توسط پارتنون؛ مدرن، "تغییر و حرکت"، نمایش توسط کاری ضد ساختار از فن دوئسبورگ؛ و باستان، "برآمده از بوم"، نمایش توسط دهکده‌ای سرخ‌پوستی. او بر این باور بود که نباید این سه سبک جدا از هم و در تقابل با هم در نظر گرفته شوند بلکه بهتر است برای توسعه معماری‌ای با پتانسیل و غنای کافی با هم ترکیب و تطبیق یابند تا پاسخگوی واقعیت پیچیده‌ی زندگی حاضر باشند.

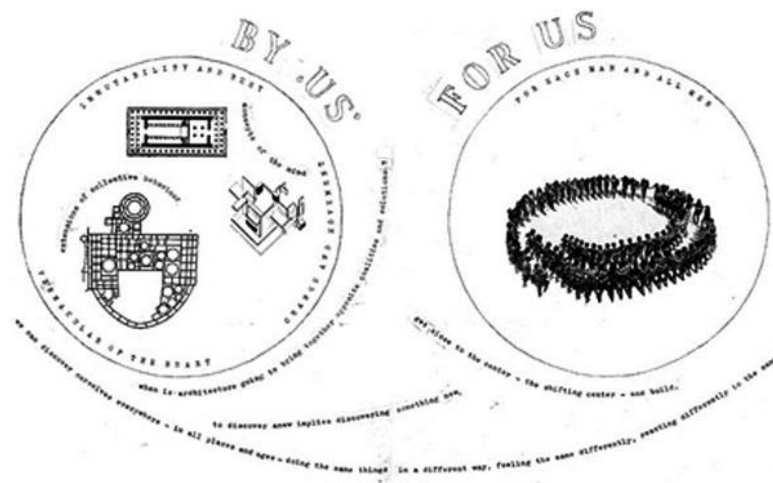
الگوهای این سه سبک همگی با هم در یک دایره بزرگ جمع شده و محدوده معماری را مشخص می‌کنند. این دایره به دایره‌ی دیگری در سمت راست که به یک الگوی تصویری از رقص کایاپوی هندی خلاصه شده، متصل است و واقعیت روابط بین انسانی را نمایش می‌دهد. رقصنده‌ها در حالتی به فرم دایره - یا حلزونی - در کنار هم قرار می‌گیرند و این دیواره انسانی حول یک مرکز وسیع گسترش یافته و دوباره متمرکز می‌شود به مانند حرکات پیچشی باز و بسته شدنی که در ریتم رقص وجود دارد. معماری باید در تبعیت با "ثبات و تغییرات همیشگی" واقعیت انسان باشد، به همین دلیل، نه تنها با چیزی که با گذشته متفاوت است بلکه با چیزهایی که ثابت مانده و تغییری نکرده‌اند نیز باید رابطه داشته باشد.

تحصیلات کلاسیک فن ایک با تحصیل معماری در ETH زوریخ ادامه یافت، آنجا جایی بود که همان روش همیشگی آموزش با ظاهری بروز شده اجرا می‌شد. او به دنیای باروک توسط تاریخ‌دان هنر لینوس بیرچلر و به ترکیب کلاسیک توسط استاد کهنه‌کار مدرسه هنرهای زیبا (بوزار)، آلفونسو لاوریر، معرفی شد. لاوریر به دانشجویانش یاد داد که چگونه با آکس‌ها مضمون‌ها را به هم مرتبط کرده و نظم دهند و بدون آنها در نهایت یک مفهوم تابع و فرعی خواهیم داشت. برای فن ایک این یک مهارت ماندگار بود، چرا که او بعدها متوجه شد که چطور می‌توان از این عامل ارتباط مجرد و قدیمی برای ایجاد روابط تمرکز زدای ضد کلاسیک، استفاده کند.

در سبک مدرن، آلدو فن ایک دانش محدود و به اندازه مشخصی از آن داشت، اما به مدت کوتاهی قبل از فارغ‌التحصیلی به طرز اتفاقی به دنیای آوانگارد قرن بیستم دسترسی یافت. این موفقیت توسط کارولا واکر، همسر زیگفرید گیدئون، برای او به ارمغان آورده شد. کارولا یکی از اولین تاریخ‌شناسان هنر تحصیل کرده به شیوه کلاسیک بود که درگیر مطالعات عمیقی در هنر مدرن بود. سی.دبلیو، کارولا واکتر دوست داشت او را با این نام صدا کنند، هنر مدرن را از طریق رابطه‌ای که با طرفداران این سبک داشت، می‌شناخت. پیشرفت هنرمندانی نظیر آرپ، لی، موندریان، برانکوسی و جویس را از نزدیک دنبال می‌کرد، او بر اساس دیدگاه‌های شخصی آنها نگرشی اصیل و بدیع از هنر مدرن را ارائه داد. از دید او، جریان‌های مختلف آوانگارد، از کوبیسم تا دادائیسم، از سازه‌گرایی تا سوررئالیسم، عناصر رنگارنگی از یک و در عین حال همان جنبش بر پایه یک الگوی فکری زیربنایی مشترک بودند. جنبشی که کاملاً دیدی جدید به جهان را آشکار می‌کرد، یک "واقعیت جدید".



شکل ۲ کارولا واکر



شکل ادویر اترو

آلدو فن ایک در هلند متولد شد اما در انگلستان رشد یافت، جایی که او بطریق نامتعارفی آموزش کلاسیک یکپارچه‌ای را دریافت کرد. پدرش، شاعر و فیلسوف هلندی، پییر ان. فن ایک، مردی فوق‌العاده آشنا با کلاسیک بود و اگرچه به عنوان یک خبرنگار برون‌مرزی برای یک روزنامه هلندی در لندن ساکن بوده و آنجا زندگی می‌گذراند، با این حال او یکی از چهره‌های پیشرو در زمینه ادبیات هلند بین دو جنگ جهانی بود.

او پسرانش را در مدارس پیشرفته و غیراستبدادی (مدرسه کینگ آلفرد در هاپستید و مدرسه سیدکوت در سامرست) به تحصیل فرستاد جایی که هنر و ادبیات ارزش و مقام خاصی در آنجا داشت. آلدو فن ایک در فضایی دوفرهنگی و آکنده از شعر و شاعری رشد کرد و زمانی که به سن ۱۵ سالگی رسید، از دانش ادبی شگرفی برخوردار بود. او بسیار شعر انگلیسی می‌خواند از بیوولف گرفته تا و.ب.یئتس که از آشنایان و دوستان نزدیک پدرش بود. دید او به دنیا شکل گرفته بود، اما نه توسط عقاید مذهبی، بلکه توسط وحدت وجود (اعتقاد به اینکه همه چیز و همه کس خداست) گنجانده شده در شعرهای نمادگرا، از اندرو مارول تا جان کیتس، شکل گرفته بود. قابل ذکر است که پس از آشنایی اخیر او با شعرهای ویلیام بلیک بود که وی به تعامل متقابل اعداد به عنوان یک اصل اولیه، پی برد.

سی. دبیلو چطور این "واقعیت جدید" را دید؟ برای او، ناچیزتر از یک سنتز جدید از انرژی‌های پنهان موجود بود. به نقل از لی، هدف هنر دیگر نه بازتولید پدیده‌های قابل رویت بلکه ساختن پدیده قابل رویت بود. جدای از ظواهر و نمودها، هنر مدرن اصالت را به نمایش گذاشت، نیروهای اولیه‌ای که برای هر دو مورد مضمون و موجود، واجب هست. این هنر آشکار ساخت که دنیا فضایی درهم و پیچیده از انرژی‌هاست، وحدتی پیچیده از نیروهای در تعامل با هم هست. و به کلی در امتداد با سنت عرفانی، سی. دبلیو این نیروها را با جفت متضادشان برآمده از ساختار بنیادین وجود از زمان آغاز تفکر انسانی دانست، متضادهایی نظیر تک-زیاد، انتزاع-واقعیت، فاعل-مفعول، عقلی-احساسی، رویا و واقعیت. او آنها را به صورت جریان‌های ابدی، "جوهره اصلی ذات ناهنجار ما" دسته بندی می‌کند. هنر مدرن این اضداد بنیادین را کشف کرده و آنها را با ابزارهای ابتدایی زبان بصری تعریف می‌کرد تا آنها را به دیگری با ارتباطات جدید غیر وابسته، مرتبط کند. بدور از حذف یکی به خاطر وجود دیگری، هنر با آنها همزمان سر و کار دارد تا بدین صورت آنها را در تعامل با هم نگه داشته و یک واقعیت پویا را بوجود آورد.

سی. دبیلیو فن یک جوان را نسبت به این واقعیت آگاه کرد و او را در ارتباط با هنرمندانی نظیر آرپ، لوز، و تنتنرلو، جیاکومتی، ارنست و برانکوسی قرار داد. فن یک خودش را در آگاهی‌های جدید غرق کرده بود، او تجلیات آن را در هر دو مورد علم و هنر، در نقاشی و شعر، در تئوری‌های جدید فضا و زمان که توسط برگسون و انیشتین پیش می‌رفت، جست و جو می‌کرد. او بزودی خودش را جزئی از یک مقدمه‌چینی بزرگ برای عملی کردن واقعیت جدید احساس کرد، چیزی که دسته بزرگ می‌نامید. او گام فراتر نهاد تا با آگاهی‌های جدید چیزی را که می‌دانست جلوه‌های مختلف آن بر پایه یک ایده بنیادین شکل گرفته است بشناسد، ایده نسبیت. نسبیت تاکید می‌کند که دنیا نمی‌تواند به مانند یک ساختار سلسه‌مراتبی ذاتی، تحت یک موقعیت ممتاز، یک چهارچوب مطلق از مبنا یا به عنوان یک مرکز ذاتی در نظر گرفته شود. همه نقطه‌نظرات هم‌ارز هستند، هر مکانی می‌تواند به عنوان یک نقطه مرکزی در نظر گرفته شود. اما بدور از آشفته بودن تکه‌های مرتبط، این واقعیت چند مرکزی در این مضمون‌های هر چند مستقل که با روابطی کاملاً دوسویه بهم مرتبط هستند، یک انسجام پیچیده دارد. انسجامی که در این روابط وجود دارد به اندازه خود این مضمون‌ها مهم هستند. فن یک برای خلاصه کردن این نگرش از عبارتی مختصر و مفید از پیت موندریان استفاده می‌کند: "فرهنگ فرم معین به نهایتش نزدیک می‌شود. فرهنگ روابط معین شروع شده است". آلدو فن ایک از پایان دوران زوربخ

خویش، نسبیت را به عنوان پارادایم هنر و علم قرن بیستم تصور می‌کرد، همانند ارزشی بنیادین که هر فرهنگ معاصر بوسیله آن، به عنوان "افسانه راستین عصر ما" خودش را از دوره قبل خود متمایز می‌کند. او خودش را آماده کرد تا آن را در زمینه معماری بدست آورد.

اشتیاق فن ایک برای هنر باستان جدای از تطبیق وی با هنر مدرن، بخصوص آوانگارد قرن بیستم، رشد یافت. او با سوررئالیسم از طریق انتشارات آندره برتون و دوستانش که به طور ویژه‌ای علاقه‌مند هنر جزایر اقیانوس آرام بودند، آشنا شد. و از طریق مجله سوررئالیست *Minotaure* بود که با دوگون آشنا شد. در طی دوران زوربخش بود که در یک کتابفروشی قدیمی، به یک سوژه جدید از این مجله برخورد که بکلی به یک سفر نژادشناسی در سراسر آفریقا اختصاص داشت که توسط مارسل گریاتول انجام شده بود. اطلاعات موجود در مجله شامل تعدادی عکس می‌شد که ماسک‌ها و سایر اشیای مربوط به آیین مذهبی را نشان می‌داد به علاوه مقاله‌ای که در مورد آیین تدفینی دوگون بود. شبیه به سی. دبلیو، فن ایک هنر باستان را در تفسیر آن از آرکی‌تایپی‌های بیومورفیک تعریف می‌کرد بسیار نزدیک به آنچه که توسط لی، آرپ و برانکوسی مطرح شده بود. از نظر آنها این شباهت مسئله‌ای نبود که تحت تاثیر اخری قرار گرفته باشد، بلکه به عنوان جلوه‌ای از همان هویت انسانی در نوعی از زبان اصلی (*Ursprache*)، زبانی بصری انسانی اولیه که طی هزاران سال میان تعدادی فرهنگ‌های باستان جان سالم بدر برده و هنر مدرن آن را بشکل کاملاً مستقلاً بازکشف کرده است. بنابراین، به شکل متناقضی، برای عملی کردن دستاوردهای آوانگارد قرن بیستم بود که آلدو فن ایک درگیر با هنر باستان شد. او آن را میراثی به مهمی میراث کلاسیک فرهنگ غرب برمی‌شمارد، دیدی که او می‌بایست در نوشته‌های انسان‌شناسانی نظیر فرانکس بوتز، مارگارت مید و راث بندیکت، اثبات شده می‌یافت. در این دوره او این باور را مطرح کرد که همه فرهنگ‌ها به یک اندازه معتبرند و تمدن غرب برخلاف آنچه که تصور می‌شود نباید نظام غالب و پیشرو در نظر گرفته شود. او معتقد بود که بویژه با بررسی تولیدات فرهنگی، نظیر زبان و هنر، فرهنگ‌های باصلاح بدوی به اندازه فرهنگ خود ما پیچیده هستند. او اذعان داشت که معماری نظیر نقاشی‌هایی مثل کوبیسم، می‌بایست "اصول باستانی ماهیت انسان" را بازکشف کند چرا که ویژگی‌های ثابت بنیادین انسان از زمان‌های بسیار دور توسط فرهنگ باستانی شکل گرفته است. همانطور که وی در کنگره اترولو ذکر می‌کند: "برای کشف دوباره به معنی کشف چیزی جدید، این را

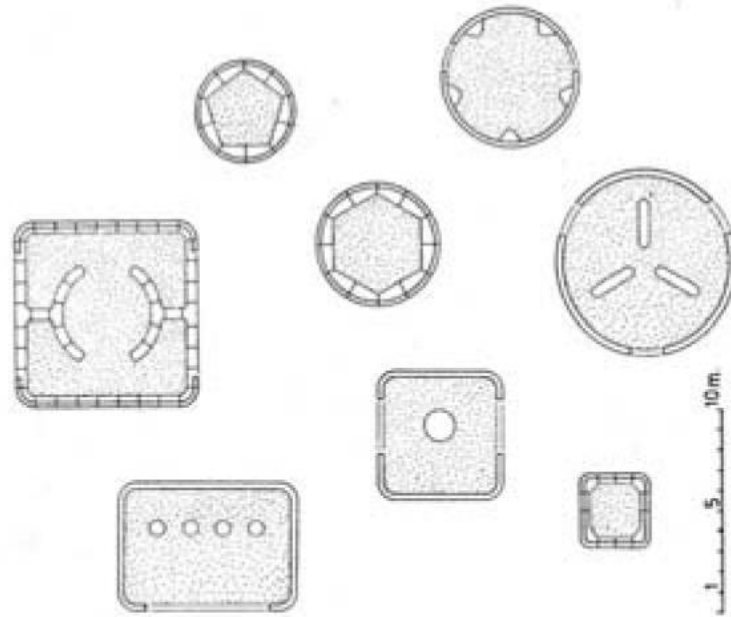
به زبان معماری ترجمه کنید و در اینصورت معماری جدید بدست می‌آورد - معماری واقعی دوران حال حاضر".



شکل ۳ ماسک دوگون

آلدو فن یک چطور این دیدگاه‌ها را در کارهای خودش پیاده کرد؟ او برای نخستین کارهایش از عنصرنگری دی‌استیل شروع کرد. برای مثال زوریخ تاور روم (۱۹۴۵)، مجموعه‌ای از صفحات آزاد سیال را نشان می‌دهد که کشش‌های معین با ضدترکیبات فن دوئسبورگ را آشکار می‌کند. اما بزودی او نشان داد که با فرم‌های انتزاعی هندسی بدون هیچگونه پیوستگی راضی نمی‌شود. زمانی که پروژه زمین بازی آمستردام را بدست گرفت (۱۹۴۷-۷۸)، او فرم‌هایی ابتدایی در نظر گرفت که هر دو مورد مفهوم معماری و بیومورفیک را شامل می‌شد: دست کم در یک طرف، گودال‌های شنی با محدوده بتنی و تخته سنگ‌های پله پله، و در طرف دیگر، قاب‌های فولادی باریک و بلند، قوس‌ها و گنبد‌های ساخته شده از میله‌های فلزی وجود داشت. همه این المان‌ها خود را به اشکال متنوعی از بازی‌های کودخانه عرضه

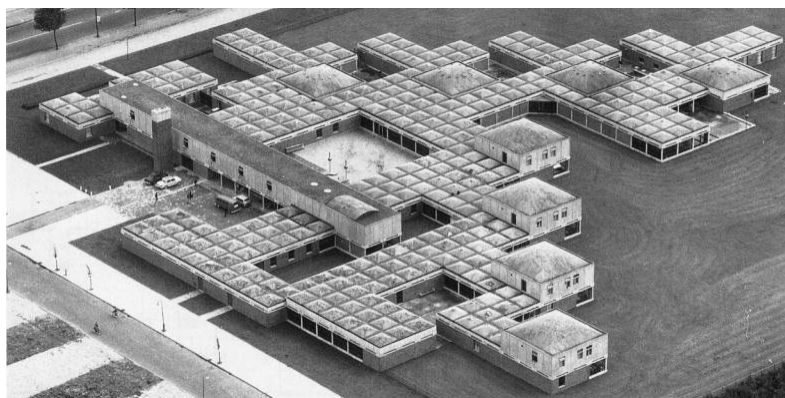
می‌کنند اما در عین حال فرم‌های کهن‌الگویی آنها مفاهیم چندگانه‌ای را بیان می‌کند. قوس‌ها و گنبد‌ها فرم‌های معمارانه ساده‌ای هستند که بشکلی هماهنگ و یکپارچه‌ای در زبان شهر جا داده شده‌اند.



شکل ۴ انواع گودال ماسه

گودال‌های ماسه، گرد یا مربع، فرم‌های ساده‌ی هندسی بودند اما در عین حال اجسامی پذیرا، دعوت‌کننده و محافظت‌کننده از کودکان در حال بازی را بوجود می‌آوردند. در برخی موارد این ویژگی به کل زمین بازی تعمیم می‌یافت. برای مثال زمین بازی در مهندس دا کوستاهف (۱۹۵۷)، ساخته شده در (۱۹۶۰)، شامل سه دایره با قطرهای متفاوت می‌شود که توسط یک مسیر محوری به هم متصل شده‌اند. آنها می‌توانند به عنوان یک توالی محوری از فرم‌های ساده هندسی در نظر گرفته شوند اما در عین حال، این ترکیب یک شمایل انسانی را به ذهن می‌آورد، یک شکلی که از بوت‌زار اطراف "کنده" شده است. کودکان در حال بازی در فضایی شبیه بدن انسان پرورش می‌یافتند، در بطن نوعی از بدن مادرانه.

هندسی منظم که در بطن پلان وجود دارد، قرار گرفته است. سبک مدرن نیز خود را در یک فضای گریز از مرکز پویا که از نظم کلاسیک عبور می‌کند، نشان می‌دهد. سبک باستان در جنبه‌های مختلف از ظاهر فرمال ساختمان خود را نشان می‌دهد. با توجه به گنبد‌های نرم و بیومرفیک که سرتاسر کل ساختمان را پوشش می‌دهد، اولین برداشتی که از آن می‌شود، این هست که ساختمان شبیه یک شهرک باستانیست، که یادآور یک شهر گنبدی کوچک عربی یا یک روستای آفریقایست.



شکل ۶ یتیم‌خانه شهری آمستردام

نظم هندسی ساختمان با یک نسخه حال حاضری از نظام هندسی کلاسیک تعریف شده است که متشکل از ستون‌ها و تاق‌ها می‌باشد. ستون‌ها استوانه‌های باریکی از جنس بتن هستند با "شمار"های بر جای مانده از قالب‌ها؛ تاق‌ها نیز تیرهایی بتنی با قالب مستطیلی کشیده تو خالی در وسطشان هستند. محل اتصال ستون‌ها به تاق، فاصله بین دو مستطیل، حس سرستون را بوجود می‌آورد اگرچه سرستون به معنای حقیقی آن وجود ندارد. گنبد‌های کوچک از یک شبکه هستند که بطور مساوی در کل ساختمان تعمیم می‌یابد به شکلی که الگوی اصلی می‌تواند از هر نقطه‌ای فهمیده شود. امتداد خطوط محوری این شبکه، ستون‌ها، تاق‌ها و دیوارهای توپر تعدادی فضای محصور را که بخوبی مهار شده، مشخص می‌کند، من جمله: اتاق‌های نشیمن و پاسیوهای کنار آن، سالن جشن، سالن تربیت بدنی و حیاط مرکزی. همه این‌ها فضاهایی هستند که ابتداء به مرکز خودشان مرتبط‌اند، مرکزی که توسط اشکال گنبدوار بزرگ ایجاد شده، خطوط محوری شبکه نیز توسط گنبد‌های کوچک و درهای



شکل ۵ زمین بازی مندرس دا کوستاهاف

بهرحال، این، یکی از تکنیک‌های ترکیبی فن ایک بود، در حالی که همه این تکنیک‌ها در جهت ایجاد فرم‌های مختلف از نظم غیر سلسه مراتبی بود. وی بارها و بارها چهارچوب مبنا را تغییر می‌داد، نقاط هم‌ارز را مشخص می‌کرد و با ایجاد نقاط گریز و قرینه، سلسه مراتب فضایی متعارفی را به صورت نسبی در می‌آورد. او در پی شناخت مکان‌هایی بود که پیوستگی در پرداخت روابط متقابلشان وجود داشت نه در دنباله‌روی آنها از یک نقطه مرکزی. در زمین‌های بازی، فن ایک به معنای واقعی کلمه موفق شد. به گفته ژرژ کاندلیس که خلق یک معماری با کیفیت فوق‌العاده و با استفاده از ساده‌ترین وسایل را چنین تعریف می‌کند: "معماری‌ای که نه تنها از مواد ملموس سخت تشکیل شده بلکه از مصالح معنوی نیز در آن استفاده شده است".

پس از یک دهه تجربه کار با فرم‌های ساده ابتدایی و روابط متقابل آنها، دیدگاه‌های فن ایک در ساختمان ایکونیک یتیم‌خانه شهری آمستردام (۱۹۵۵-۶۰) ظاهر می‌شود. جایی که او موفق شد کثیری از قطب‌بندی‌های مختلف را با هم تطبیق دهد. یتیم‌خانه هم شهر و هم خانه است، به هم پیوسته و چند مرکزیت، مجرد و متنوع است، واضح و پیچیده است، ساکن و پویاست، سنتی و معاصر است: به اندازه‌ای که زمینه سنتی دارد، به همان مقدار نیز به سبک مدرن است. سبک کلاسیک در یک نظام



شکل ۷. پلان طبقه اول یتیم‌خانه شهری آمستردام

جا دادن این مقدار زیاد از هر دو گشودگی و تراکم کنار هم، و همچنین این واحدها، یک نمونه‌سازی عالی از دید فن ایک را به ذهن می‌آورد که، معماری می‌بایست نظیر یک انسان، تنفس بکند. شایان ذکر است که پلان همکف این واحدهای پیوسته، به کل ساختمان شباهت می‌یابد. در تمام این "شهر کوچک"، خانه‌ها به دنیای بیرون توسط فضاهای بندبند شده ایوان‌دار، متصل شده است. این فضاهای بیرون، چه بزرگ و چه کوچک، با ساختاری گریز از مرکز مشابه، کاراکترسازی شده است. به طرز مشابهی، راستای موربی که از میان ساختار راست گوشه ساختمان عبور می‌کند در واحدهای مسکونی نیز قابل بررسی است. فضاهای دارای گنبد بزرگ که ابتداءاً مرکزاً گرا شده‌اند به عنوان مکان‌های مستقل، مرکزگرایی ایجاد شده توسط چیدمان عناصر درونی را نپذیرفته‌اند. کانون فضای درونی تماشاخانه گرد یا مربع شکل، با حفظ اهمیت مرکز هندسی، به صورت مورب جبران شده است. بعلاوه، محورهای اصلی مرکزی فضای گنبدی توسط محورهای ثانویه که توسط سه ستون محدود کننده‌ی

جا داده شده محوری، ساخته شده است. بنظر می‌رسد حیاط داخلی نمونه‌ای بروز شده از حیاط اندرونی دوران رنسانس بوده و راهروهای داخلی هم ایوان‌های دوران رومی را یادآوری می‌کنند.

"تغییرناپذیری و سکون" معرف ویژگی معماری سبک کلاسیک بود، با این وجود، توسط نظم پویای واقعیت جدید جذب و از آن عبور شده است. مرکزیت ایجاد شده توسط "نظم" معمارانه محدود به فضاهایی می‌شود که در بالا ذکر شد و همانطور که در یک ترکیب کلی در طراحی تجهیزات خاص استفاده می‌شود در اینجا نیز محدود به فضاهایی خاص شده است. کانون حیاط اندرونی یک چیدمان گرد می‌باشد که توسط دو لامپ مشخص می‌شود که بجای آنکه مرکز هندسی این فضا را اشغال کند، از آن ۴ متر فاصله گرفته یا مورب از آن قرار گرفته است. اگر این میدان به عنوان مرکز این شهرک در نظر گرفته شود، آنگونه که می‌بایست برجسته نیست. از آن، شهرک در همه جهات به صورت گریز از مرکز پخش می‌شود؛ این نقطه ثابتیست که هر مرکززدایی از آن توسعه یافته و تعریف شده است. بنابراین، نظم محوری مربع به هیچ وجه در نواحی سیرکولاسیون داخلی گسترش نمی‌یابد. بلکه آن فقط انگیزه‌های اولیه برای راهروهای داخلی را فراهم می‌کند، که به شکل حرکات برعکس زیگزاگ منشعب شده تا به واحدهای مختلف از طریق حیاط اندرونی و بیرونی، دسترسی بدهد. در نتیجه، واحدهای مسکونی که در امتداد این خیابان‌ها گسترش یافته‌اند به هیچ وجه با یک پرسپکتیو مرکزی، با هم تداخل نمی‌کنند. آنها نظیر المان‌های ضد ترکیبی فن دوئسبورگ در رابطه با یکدیگر تغییر می‌کنند. انسجام آنها، بطرز جالبی، اتکا به حرکت گریز از مرکزی دارد که بخشی از آن را شکل می‌دهد.

فرم‌های ساده دو گروه واحدهای مسکونی، یک به هم پیوستگی از فرم‌های مشخصاً "باز" و مشخصاً "بسته" هستند. "دنباله" این واحدها در پشت قسمت شمالی، شامل دیواری راست گوشه توپر بدون شکستگیست، دید جنوبیشان هم یک دیوار کُرتین راست گوشه می‌باشد. در بخش‌های مربوط به کودکان با سن و سال تر، دیوارهای آجری و شیشه‌ای در فضایی L شکل با هم ترکیب شده‌اند، اما در واحدهای مربوط به جوان‌ترها دیوار آجری بیشتر محدود گنبد شده و کل فضای خوابگاه‌ها را فراگرفته است. دیوارهای شفاف برای تحدید حدود یک فضای اضافی منتقل شده تا جنوب ادامه می‌یابند، که بدین ترتیب، با بازگشت به خوابگاه، آنها محوطه ساختمان را برای اتصال تراس مسقف بدور از ستون‌ها و تاق‌ها می‌گشایند.

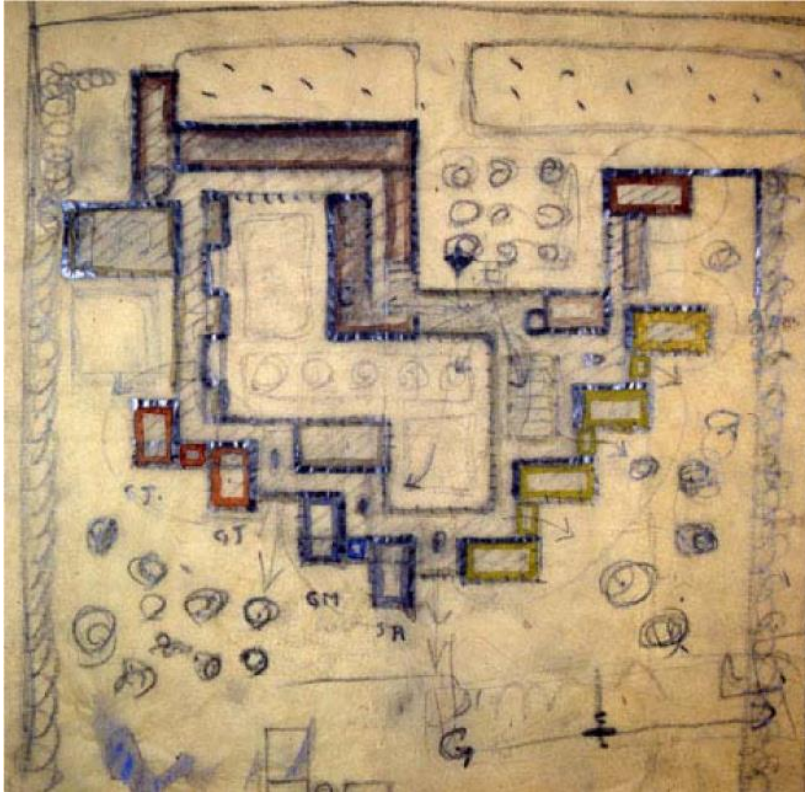
گوشه آزاد جنوب شرق تعریف می گردند، جبران می شود. همراه با تماشاخانه گریز از مرکز، این محورهای تغییر یافته به فضای گنبدی راستای موربی می دهد که به دومین اتاق از اتاق های نشیمن سمت های جنوبی منتقل شده، مرتبط می شود.

سبک سوم، "برآمده از بوم"، به صورت ارگانیکی با شیوه کلاسیک درآمیخته است. تاق سوراخ دار با گنبد به یک فرم بیومورفیک گویا که به صورت مختلفی پی بندی شده ترکیب شده که تصویر کهن الگویی دگرگون شده ای را به ذهن می آورد. ممکن است که محکم روی دو ستون بر زمین ثابت شده باشد، دهانه ای را می پوشاند که ممکن است با شیشه ای دو قسمتی پر شود؛ یا روی یک دیوار خالص پیاده شود که توسط پنجره یا دری جایگذاری شده به صورت محوری، به حالتی T شکل مفصل بندی شود. در نتیجه، دهانه ها اشکالی جسمانی را پیشنهاد می دهند که تقارن صریحی دارد. بعد آنکه به هم متصل شدند، تاق ها تصویری به همان اندازه خاطر انگیز را بوجود می آورند. روزنه های آنها، سوراخ های چشم ماسک باستانی را یادآوری می کند، بخصوص زمانی که با یک ستون آزاد پی ریزی می شود. این فرم در موقعیت های مختلف اتفاق می افتد، جایی که ستون همه چیز است لکن یک مانع و ایراد. در عوض، آن یک مرکز لوکال را تعریف می کند، تنه ای که مکان یا المان های داخلی می تواند روی آن پیوند زده شود. و اگرچه جدا و یا متصل باشد، در انواع مختلفی، دهانه ها تصاویر متقارنی را ایجاد می کنند، تصاویری که بعنوان انعکاسی از شمایل انسانی ظاهر می شود. بدین ترتیب آنها تحقیقی ستوندنی از نیت فن ایک در تصور ساختمان "در تصویر یک انسان" و ساختن "استقبالی از هر در و منظری از هر پنجره" هستند.

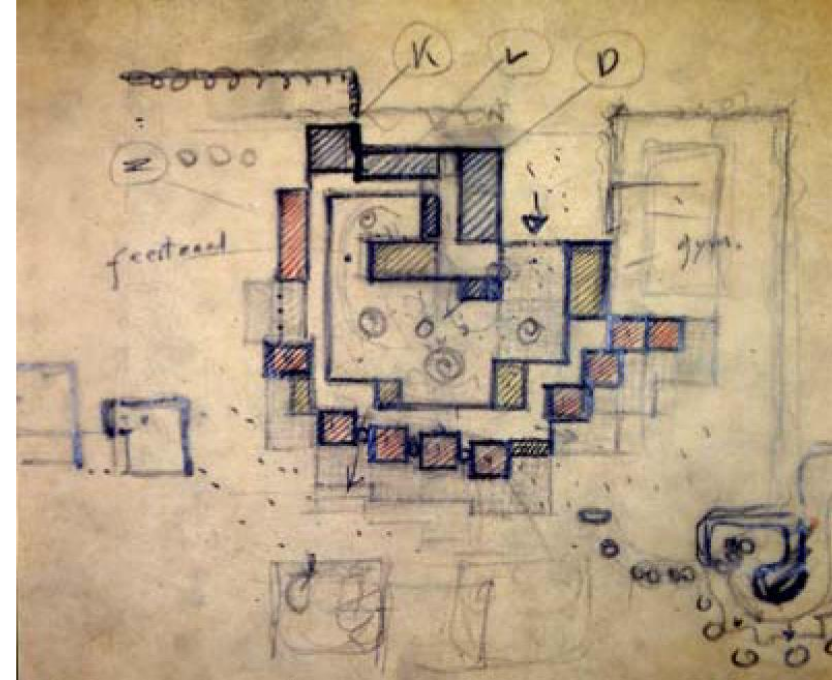


شکل ۸ یتیم خانه شهری آمستردام

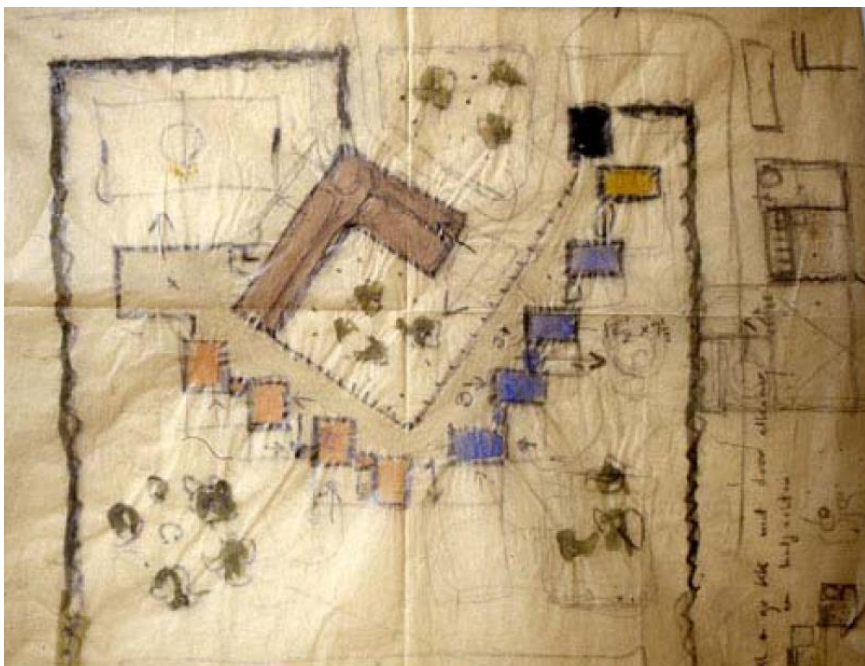
بنابراین، در یتیم خانه، فن ایک نه تنها به تفکر نظام هندسی پرداخت که همانطور که می دانیم، انسان گونه به شمار می روند، بلکه حس انتزاعی بودن تناسبات انسان را نیز کاهش داد. با الهام از زبان فرم باستان، او با رجعت به ویژگی های ارتباطی بدن انسان، تناسب از ظاهر تمارخ آن و رجوعی باینری از صورت انسان، او این انسان گرایی را ملموس تر ساخت. و بدلیل قدرت این حالات گویای آن، این زبان فرم به هیچ وجهی اکسپرسیونیت نمی باشد. انسان گرایی و توانایی ارتباطی اش در ساختار فرم هندسی ساده و البته خاص جای گرفته اند. آنها در یک زمان عناصر ساختاری ساختمان و در همان حین احساس بوجود می آورند. تاق سوراخ دار ممکن است بعنوان تیر افقی که ناحیه خنثای آن حذف شده، دیده شود. واحدهای مسکونی بسیار شبیه به تم تکرار در یک قطعه موسیقی هستند، تک تمی در اشکال گوناگون که، توسط تعدیل "فاصله"، درهم بافتگی چنداواگونه، متصل می شوند. از طریق تفاوت "تونالیتیه ها" و "هارمونی" که تم می طلب، تکرار آن، بدور از منجر به یکنواخت شدن، تغییر پیوسته ای از کاراکتر را بوجود می آورد و غنای آن را آشکار می کند. فن ایک چطور این ساختمان را تصور کرد؟ راه کار روند طراحی او چه بود؟ بعضی نویسندگان مطمئن هستند که پلان از یک ترکیب افزایشی از مدول های همانند، حاصل شده است. این تصور عمدتا توسط بام که شبکه ای متشکل از مکعب های همانند را نشان می دهد، بوجود می آید. اما اسکیس های مفهومی این ساختمان، بوضوح نشان می دهد که این شبکه ای ایجاد شده یک فرض اولیه و بنیادین در روند طراحی ساختمان نبوده است. زمانی که فن ایک تصمیم گرفت ساختمان را با پوششی از گنبدها ببوشاند، آن موضوع قبل از مرحله نهایی روند طراحی مفهومی، خودش را نشان نداده بود. معلوم نیست اسکیس های مفهومی از یک کانسبت قیاسی شروع شده یا نه، یک پیش تصور از "پیش فرم" (برای استفاده از حرف کان) که خود را در خلال تحلیل "اوضاع" در موضوع، نگهداری می کند. روند طراحی به سمت تبدیل شدن به یک هنر ترکیبی پیش می روند، اکتشافی پیوسته از راه هایی برای اتصال بخش های مختلف برنامه، پیشرفتی تدریجی از الگوهای مرتبط که در نهایت به یک ارگانیسیم متعادل و غیر سلسه مراتبی تبدیل می شود.



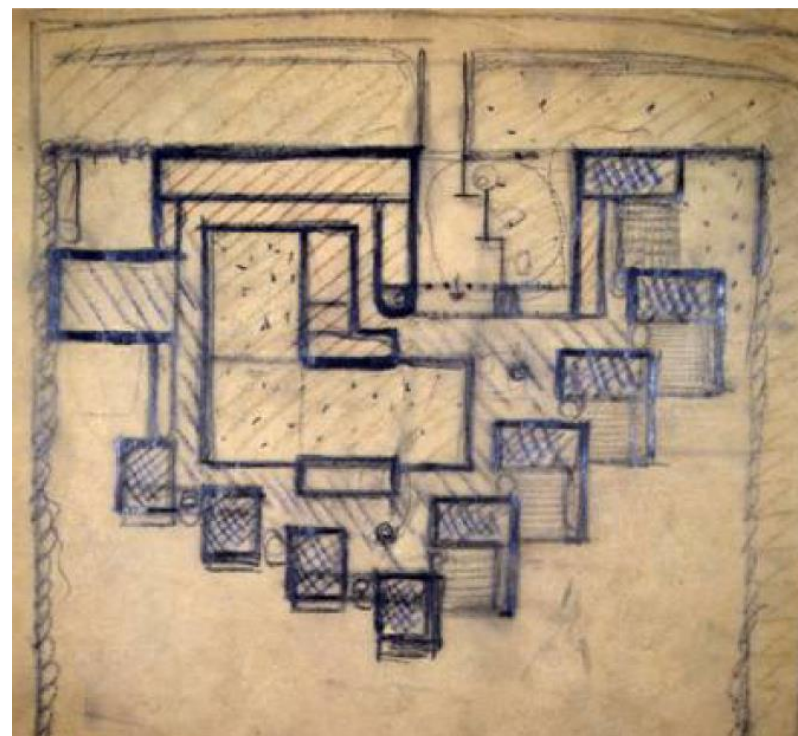
شکل ۱۰ واحدها به دو گروه یا فرم زیگزاگ تقسیم می‌شوند. حیاط داخلی به فرمی شبیه Z در می‌آید که شبیه به دو واحد چسبیده بهم است. این اتفاق نشان‌دهنده تمایل به ایجاد هم‌ریختی بین یک بخش با کل مجموعه می‌باشد.



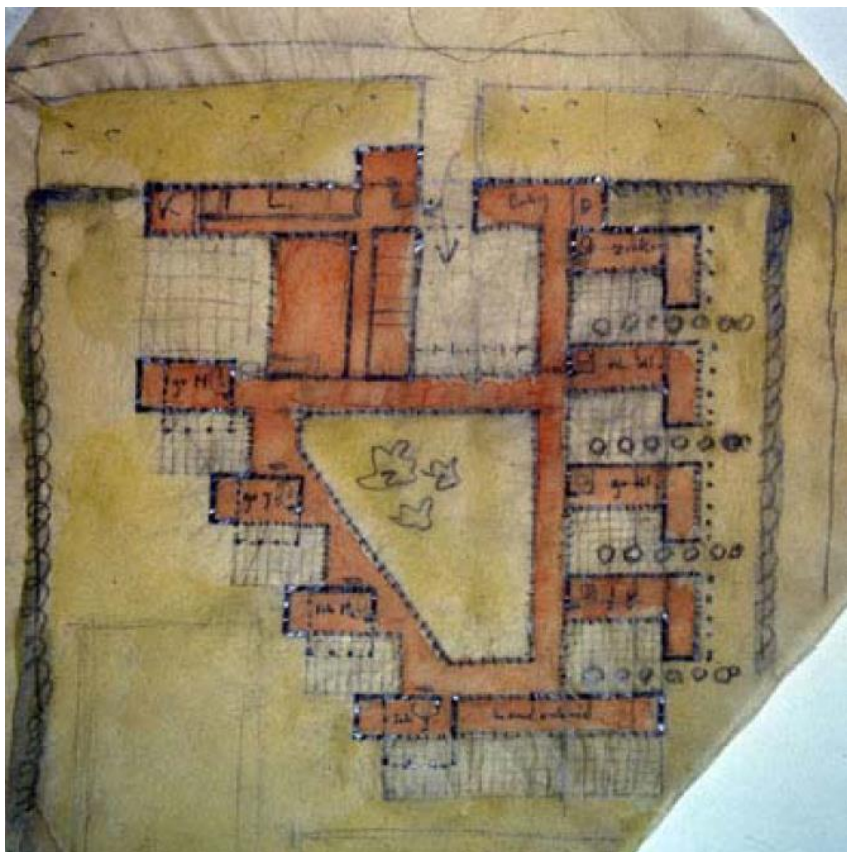
شکل ۹ اولین اسکیس‌ها (کشیده شده در ژانویه ۱۹۵۵) حکایت از پلان گرد ساختمان دارد. فضای بیرونی از طریق یک مسیر مارپیچ به ساختمان راه می‌یابد، این در حالیست که حجم ساخته شده فضای بیرون را نظیر پوسته حلزون در بر می‌گیرد. در نتیجه، به این ترتیب یک معبر داخلی طولانی بوجود می‌آید که بر روی آن عملکردهای مختلف به صورت سلسله و با توالی ضعیفی قرار گرفته‌اند.



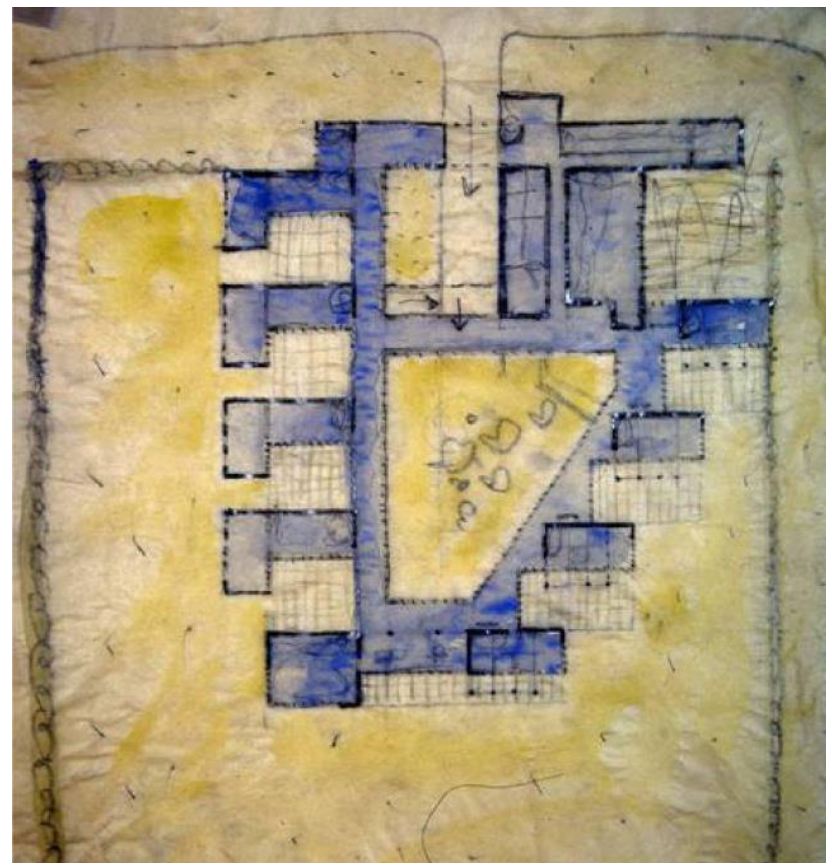
شکل ۱۲ تلاش برای از بین بردن گردش و در عین حال احیای حرکت مارپیچی بوسیله اعمال یک آفست مورب



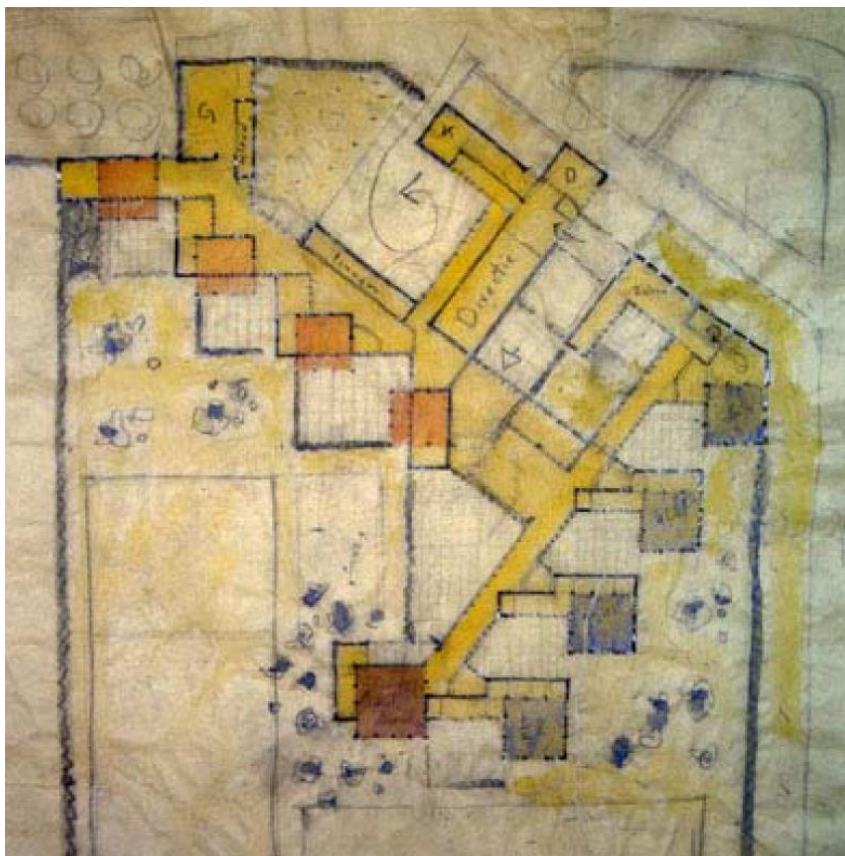
شکل ۱۱ به منظور کاهش طول راه و حول حیاط داخلی کل مجموعه متراکم می شود. حیاط به شدت متراکم شده و فرم L به خود می گیرد. دو گروه واحدها از هم متمایز می شوند.



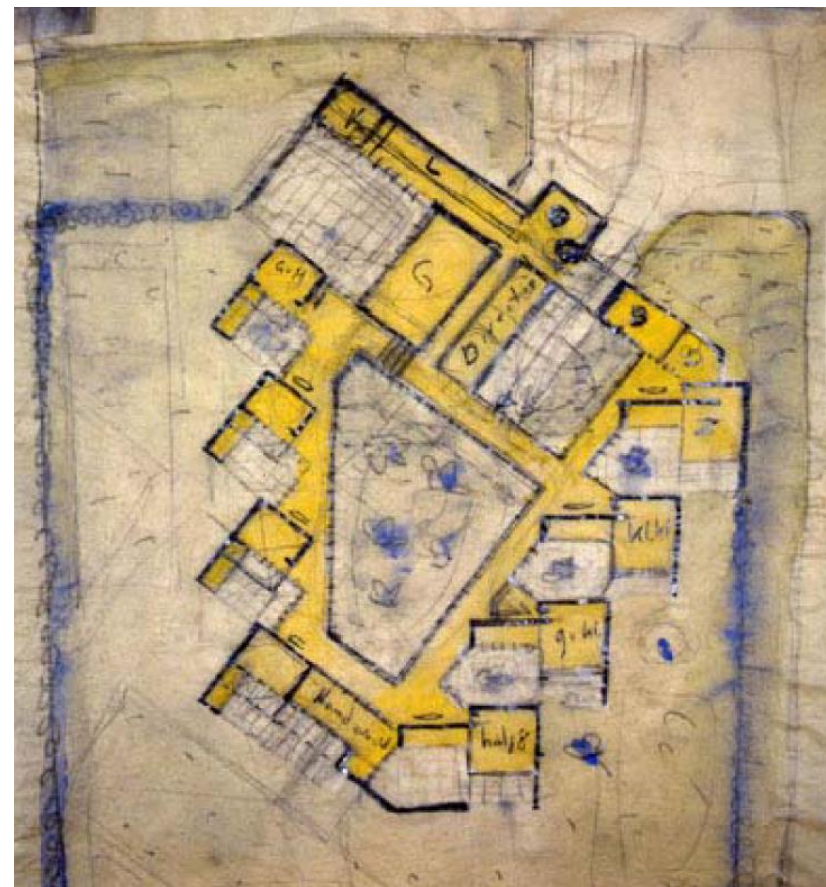
شکل ۱۴ تصویری تقریباً واضح از شکل ۱۳



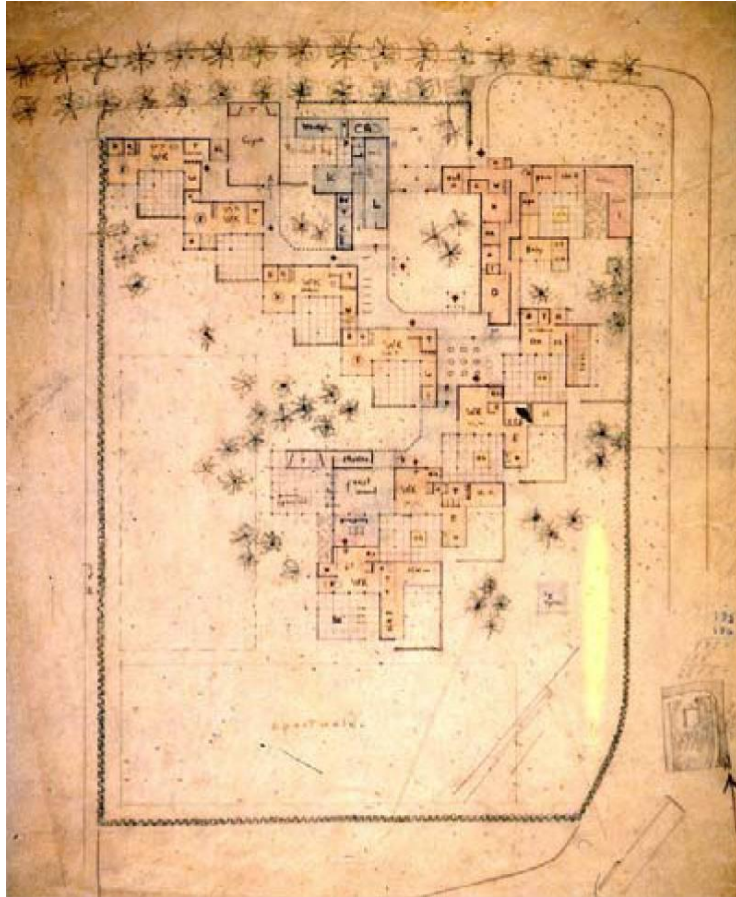
شکل ۱۳ تمایل به فراهم سازی یک محیط بیرونی برای هر واحد و تشخیص واحدهای کودکان با سن و سال تر از سال بالایی‌ها در روشی متفاوت از ارتباط دسته‌ها جواب می‌دهد. با توجه به شکل ۱۲، واحدهای کودکان با سن و سال تر با حفظ اهمیت دیگری منتقل شده و در امتداد معبر مورب قرار گرفته است.



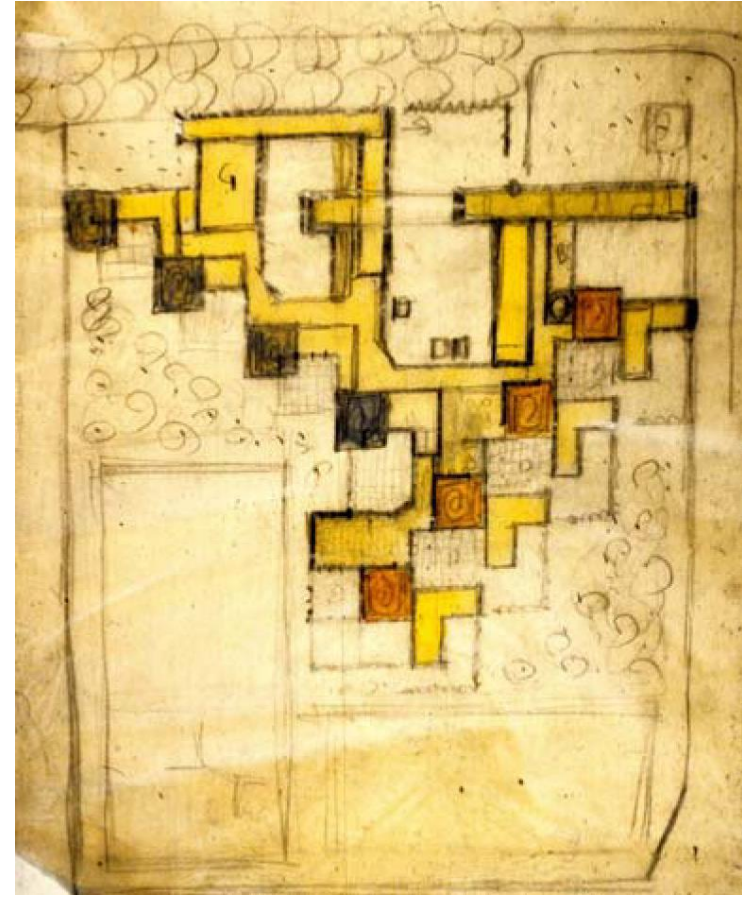
شکل ۱۶ یک جهش تند. دست راست بدون تغییر باقی می ماند. اما دست غربی به زوایای راست گوشه تبدیل می شود. ترکیب معین Y شکل به صورت کلی از ساختمان به بوجود می آید. حیاط سه گوش داخلی و ماریج آن ناپدید می شود. همه واحدها به صورت موازی با سایت ترتیب می یابد، که اگرچه هنوز توسط معبرهای داخلی به صورت مورب باقی مانده است.



شکل ۱۵ عبوری قابل توجه از شکل ۱۲ به ۱۳. واحدهای دست راست در راستای معبر داخلی غربی و واحدهای دست غربی در راستای معبر داخلی شرقی قرار می گیرد. این تقابل از راستاهای مورب یک توازن نامتقارن پویا ایجاد می کند.



شکل ۱۸ تقریباً همان طرح اما با دقت بیشتر. پلان همکف تقریباً پدیدار شده است اما با جزئیات کمتر. فقط حالا یک تعریف هندسی منظم بوجود می‌آورد اما هنوز در خلال یک شبکه هندسی هماهنگ مدوله نشده است. از این نقطه ساختمان هنوز یک سقف صاف دارد، بجز برای هشت واحد، که هر کدام با یک سقف شیروانی چهارطرفه بزرگ پوشیده می‌شود.



شکل ۱۷ محورهای مورب معابر داخلی بتدریج به حرکت‌های زیگزاگی راست گوشه تبدیل می‌شود. یک شکل صریح از پلان همکف در حال وقوع پیوستن هست. ماریج اصلی محو شده است. اما پویایی آن به دو حرکت مورب تبدیل شده است که به ریتم دیوارها و حجم‌های ردیف شده در یک جهت تجزیه می‌شود. از حرکت‌های ماجراجویا تا به حدود مورب، همه آنها به عنوان بخشی از منظر مورب باقی می‌ماند که شامل سه گوشه مورب بی‌انتها در یک معبر داخلی می‌شود - اشاره‌های "باستانی"، همانطور که از مراحل قبل در رشد پراتفاق "شهر" کوچک موجود بود.

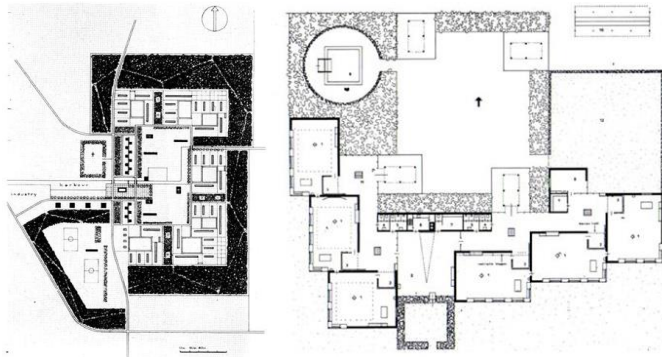
برای همراهی و الهام از فوگوه‌های بچ، این روند طراحی بین ژانویه و مه سال ۱۹۵۵ اتفاق افتاد. فن ایک به صورت کاملا آگاهانه‌ای از این اصول فوگوار استفاده کرد، بدین شکل که واحدها را بمثابة تم‌هایی که بشکلی موافق به هم پیوسته و یک توالی گریز از مرکز را می‌سازند، تصور می‌کرد.

اما یتیم‌خانه فراتر از یک ساختمان معمولی و مرسوم آن روزگار بود. با در نظر گرفتن آن بعنوان یک شهر کوچک، فن ایک آن را مقیاسی کوچک از راه‌های دیگر طراحی شهری نشان داده است. در طراحی آن او در واقع به ایده‌هایی که در قالب تیم ۱۰ (گروه مخالفی از اعضای جوان سیام که در سال ۱۹۵۴ تاسیس کرد) ارائه کرده بود، جامه عمل پوشاند. تیم ۱۰ با خردگرایی تقلیل دهنده سیام در جهت ایجاد معماری و شهرسازی با مفهوم غنی‌تر و انسانی‌تر، مخالفت کرد. برخلاف داکترین سیام که محیط ساخته شده را به چهار عملکرد مجزا (اسکان، کار، تفریح و ترافیک) تقسیم می‌کرد، تیم ۱۰ رویای شهری یکپارچه و ناقل ارتباطات انسانی را در سر می‌پروراند. بخاطر تمام اختلافاتشان، اعضای تیم ۱۰ از آغاز کار، ناسازگاری با عملکردگرایی تحلیلی سیام و تصور محیط زیستی بر طبق روابط انسان و گروه‌ها را در پیش گرفت. سهم خود فن ایک در نظریه‌پردازی تیم ۱۰، بر دو مسئله عمده، تمرکز داشت: مفهوم رابطه که در "فضای مابین" شکل می‌گیرد و شکل‌گیری تعداد. "فضای مابین" مفهومی بود که او با آن در شعر، از زمان جوانی‌اش آشنا بود و علاقه او به تعداد از تلاش‌های اخیر باکما در پروژه‌های محله جدید نیو روتردام و علاقه شدید کاندلیس به "ساخت و ساز در بیشترین تعداد"، نشأت می‌گیرد.

با تکیه بر فلسفه کلام مارتین بابر، فن ایک "فضای مابین" را مکانی تصور می‌کرد که در آن مضمون‌های مختلف می‌توانند همدیگر را دیده و به هم بپیوندند، یا مخصوصا، بمثابة "زمینه مشترکی که قطب‌های مختلف می‌توانند دوباره پدیده‌هایی دوتایی شوند" در نظر می‌گرفت. پدیده دوتایی مفهومی اصیل از خود فن ایک، ناشی از دیدی می‌شود که در آن چند قطبی‌های واقعی (نظیر فاعل و مفعول، واقعیت درونی و بیرونی، کوچک و بزرگ، باز و بسته، یک تکه و کل) با هم ناسازگار نیستند، بلکه ماهیت‌های متقابل منحصر بفرد و المان‌های متمایزی هستند که دو بخش مکملی از یک و همان ماهیت می‌باشند، در حالی که از طرف دیگر یک ماهیت کامل همیشه دو بخشی هست. "فضای مابین" آنها بهتر است که چاره یا حاشیه بی‌اهمیت در نظر گرفته نشود لیکن مضمون‌هایی به اهمیت سازگاری اعداد

خودشان، می‌باشد. در لحظه‌ای که تمایلات ناسازگار به تعادل می‌رسند، فضایی پر شده از دوسوگرایی را بوجود می‌آورد، و آن فضا به ماهیت دوسوگرایی انسان منطبق می‌شود. فضای مابین "فضای در تصویر یک انسان" می‌باشد، فضایی که، نظیر انسان، "دم و بازدم" می‌کند.

در جهت شکل‌گیری تعداد، فن ایک در مورد اصولی که در طراحی دهکده نگله (۵۴-۱۹۴۸)، ارائه داده اینگونه می‌گوید: ارتباط بین پاره و کل از طریق قیاس ساختاری. او دهکده را بمانند یک مرکز باز احاطه شده با کمربند ساختمانی، که از واحدهای ساختمانی تشکیل یافته، و هر کدام شامل خانه سازی حول یک مربع گریز از مرکز می‌شد، در نظر گرفته بود. به طریقی مشابه، مدارس روستا نیز حول مربع‌های کوچک مرکز گریز، به هر دو طریق درونی و بیرونی، سازماندهی شده‌اند. در حقیقت، این روش ساخت، رویکرد "ترکیب" فن ایک را نشان داد، متد طراحی که توسعه بافت جدید شهری را هدف قرار داده است. اما یتیم‌خانه آمستردام، علاوه بر آن چیزهایی که در بالا ذکر شد، اکتشافات بیشتری از این رویکرد را، به وجود می‌آورد.

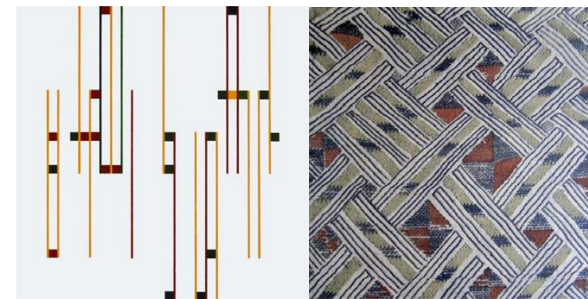


شکل ۱۹ روستای نگله، پلان کلی (سمت راست)، پلان همکف مدرسه (سمت چپ)

فن ایک رویکرد جدید خود را در مقاله‌ای تحت عنوان "گام‌های به سمت یک انضباط ترکیبی" منتشر شده در سال ۱۹۶۲، توضیح می‌دهد. از این ایده "یک خانه اگر بخواهد مثل یک خانه‌ی واقعی باشد باید مثل یک شهر کوچک، باشد؛ (همینطور) که یک شهر مثل یک خانه‌ی بزرگ باید باشد اگر بخواهد یک شهر واقعی باشد." او در نظر داشت تا شهرهای جدید را بر پایه شباهت ساختاری از سطوح مقیاس

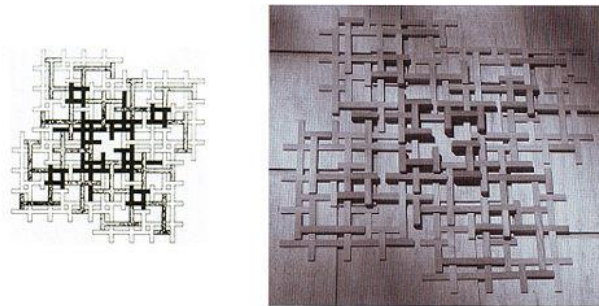
شهری متوالی ارائه کند، بخصوص، تصور المان‌های شهری بر اساس الگوی زمینه قابل افزایش به یک مجموعه از الگوهای مشابه. این المان‌ها می‌بایست به طریقی فرم بگیرند که هویتشان در فرایند تکرار از بین نرود، اما در مقابل، در قالبی از مجموعه که چیده شده‌اند، کاملا خو گرفته و ترکیب شوند. مفهوم همچنین می‌رساند که بطرز مشابهی باید توانایی ترکیب و تبدیل به مجموعه‌های بزرگ‌تر را داشته باشند در حالی که هویتشان دوباره محکم‌تر و احیا شده باشد. علاوه بر این، الگوی زمینه می‌بایست شامل فضا برای تسهیلات عمومی باشد تا به اینها اجازه قرار گرفتن ارگانیک در هر سطحی از ارتباط را بدهد. انطباق، درهم آمیختن سیستم‌های ترکیبی مختلف، منجر به یک نوع فضای جدید از بافت شهری می‌شود. "همه سیستم‌ها باید بگونه‌ای با دیگری ترکیب شود که اثرات و تعاملات ترکیب شده آنها بتواند به عنوان یک سیستم یکپارچه پیچیده (چندآوا، چند وزن، گوناگون، پیوسته و کاملا قابل درک) در نظر گرفته شود".

در فرمول‌زبسون این نگرش، فن ایک به "زیباشناسی عدد" رجوع می‌کند که در هر دو سبک باستان و مدرن به آن اذعان کرده است، از یک طرف در مسکن‌های بومی و بافته‌های باکوبا و از طرف دیگر در "هنر غیرخیالی (بتون)" اثر نقاش سوئسی ریچارد پاول لوز. لوز مشغول ترکیب المان‌های هندسی یکسان در دسته‌ها یا "تم‌ها" بود که می‌توانست در انواع مختلفی روی دهد. این تم‌ها نقش المان‌های تصویری منفرد را ایفا می‌کنند و مستعد ترکیب و تبدیل به "Gesamtthema" را دارند. فن ایک احساس می‌کرد لوز "معنای زیباشناسی عدد" را کشف کرده است. "ریتیم دادن به فرم‌های تکراری مشابه و نامشابه، موقعیتی که ممکن بود منجر به تعادل مجموع شود، توسط وی ایجاد شده بود."



شکل ۲۰ بافته‌های باکوبا (راست) و المان‌های ترکیبی لوز (چپ)

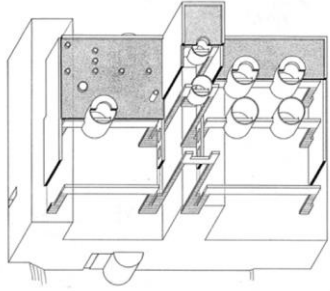
نگرش ترکیبی فن ایک، در پروژه یکی از دانشجویان سابقش، پیت بلوم، مورد الهام قرار گرفت، بالاخص در پروژه "کشتی نوح" که یک پروژه گسترده شهری بود و وی برای پروژه نهایی خود در آکادمی معماری آمستردام در سال ۱۹۶۲ انجام داد. این پروژه فضای گسترده بین دو شهر آمستردام و هارلم را پوشش می‌دهد، پروژه بعنوان ساختاری شهری برای یک میلیون نفر جمعیت در نظر گرفته شده و به ۷ واحد مجزا تقسیم شده بود. این واحدها که هر کدام ۶۰ هکتار را اشغال می‌کند، بر پایه یک تم هندسی پیچیده متشکل از دو موضوع اضافی شکل می‌گیرد: یک مربع گریزنده از مرکز و یک الگوی چرخ‌دنده گریزنده از مرکز. این تم همانطور که می‌بود، جوانه‌ای از یک ارگانیک بلورین پهناور را که بیش از ۵ سطح با الگوی مرکزی و گریز از مرکز به صورت متغیر و تحت فضاهای "سرویس شونده" و "سرویس دهنده" گسترش یافته، تدارک می‌بیند.



شکل ۲۱ کشتی نوح، پیت بلوم

فن ایک این پروژه را به مانند یک واقع‌سازی عالی از نگرش ترکیبی خودش می‌دانست. او تصمیم به توسعه و معرفی آن گرفت. بنابراین آن را با خودش به جلسه بعدی تیم ۱۰ می‌برد که در صومعه رویامونت نزدیک پاریس در سال ۱۹۶۲ برگزار می‌شد. فن ایک که از زمان پروژه یتیم‌خانه آمستردام هیچ حق کمیسیون دریافت نکرده بود، توانایی آن را نداشت که پروژه‌ای از طرف خودش ارائه دهد و بنابراین تصمیم گرفت تا دید ترکیبی‌اش را با پروژه بلوم تفسیر دهد.

صحبت‌های فن ایک و "کشتی نوح" گوناگون‌ترین، در واقع شدیدترین واکنش‌ها را برانگیخت. اعضای تیم ۱۰ تحت تاثیر شدید بافت هندسی پیچیده و سیستماتیک بلوم قرار گرفته بودند. بعضی از آنها



شکل ۲۲ کلیسای رومن کاتولیک در لوسدنین

در این میان، رویکرد ترکیبی راه خود را به یکی از سرچشمه‌های جنبش مدرنیسم می‌یابد. در پاییز ۱۹۶۴، پیت بلوم، دعوت نامه‌ای به پاریس از جانب جی. جولیان یک معمار شیلیایی که دستیار ارشد لوکوربوزیه بود دریافت کرد، با این مضمون که پروژه اخیر خود را به استودیوی لوکوربوزیه در رود سروس بیاورد. جولیان در جلسه‌ای که در رویامونت برگزار شده بود شرکت داشت و در آنجا نیز طرح کشتی نوح را تحسین کرده بود. حالا او با پروژه‌های جدیدی که بلوم برایش آورده بود همان اندازه تحت تاثیر قرار گرفت. این پروژه‌های جدید شامل یک دهکده تفریحی برای ایبیزا و "خانه بماتبه یک بام شهری" بودند. اثراتی که این طرح‌ها به بار آوردند این بود که جولیان و همکارانش خود را با این اصل ترکیبی وفق داده و آن را در پروژه‌های که در حال حاضر مشغول آن بودند، بیمارستان ونیز، اعمال کردند. لوکوربوزیه بجز چند ایده‌ی نامفهوم اولیه را اسکیس زده بود و بقیه کارهای جزئی را به کارکنانش واگذار کرده بود. آنها با بیمارستان به عنوان یک الگوی گریز از مرکز رفتار کردند که بوضوح در بام خود را نشان می‌داد. معماری کوربوزیه، که برای یکبار بدنبال تطبیق مورفولوژی یک شهر تاریخی بود، در قالب رویکرد ترکیبی احیا شد تا یک شباهت ساختاری با کالی و کامپیلی را بوجود بیاورد.

احساسات خود را ابراز می‌کردند، بعضی دیگر جبهه انتقادی گرفتند و آن را یک تجسم بسیار سطحی و ساده از نگرش ایده‌الیسم می‌دانستند. شدیدترین واکنش از جانب اسمیتسون‌ها ارائه شد، آنها معتقد بودند فن یک دانشجویش را گمراه کرده و او را از پایه‌های مدرنیسم جدا کرده است. آلیسون اسمیتسون به این نقطه پی برد که خطوط متقاطع پیچیده برای پیش‌برنامه‌ریزی همه عملکردها و فعالیت‌ها و گسترش عمومی کنترل هر کسی از هر کسی، بیشتر باید پخته شوند. ظاهرا او از الگوی شبیه به صلیب طرح بلوم خشمگین بود، او با عناوینی نظیر "کاملا با قاعده و آلمانی" و همچنین "کاملا فاشیستی" سعی در تخریب پروژه داشت.

این حمله و این حقیقت که هیچ یک از اعضای اصلی تیم ۱۰ از دفاع فن یک حمایت نکرد، پیامدهای گسترده‌ای داشت. فن یک شدیداً احساس می‌کرد که توسط کسانی که تاکنون به عنوان نزدیکان خودش می‌شناخت رد شده است. اخراج آنها، اعتقاد او به رویکردی که با حوصله تمام در طول ۱۰ سال توسعه داده با شوک مواجه کرد. زمانی که بلوم ادعای "فاشیست" نامیدن طرحش را می‌شنود، تعادل خود را از دست می‌دهد. بدلیل پخش شایعه صحبت‌های اسمیتسون در رابطه با پروژه‌ی وی، او احساس می‌کرد که تحت تعقیب قرار دارد، در نتیجه در کمال ناامیدی، به تمام این مسائل با نابودی "کشتی نوح" پایان می‌دهد. این مجموعه از حوادث باعث ایجاد شکاف بین بلوم و فن یک می‌شود. بلوم راه خودش را پیش می‌گیرد و فن یک بتدریج از مسئله تعداد فاصله مشخصی می‌گیرد. زمانی که رویکرد طراحی ترکیبی توسط بلوم، هر تزییرگر، فن استیگت و ... توسعه بیشتری می‌یابد، کسانی که آن را به شکوفه‌ای در یک جنبش معماری اصیل (که به غلط "ساختارگرایی" نامیده شد) تبدیل کردند، فن یک برای انطباق خود با کیفیت فضای معماری، خودش را از مسئله عدد دور می‌کند. او به اکتشاف واقعیت جدید در برخی پروژه‌های خاص نظیر کلیسای رومن کاتولیک در لوسدنین نزدیک لاهه (۶۹-۱۹۶۳) ادامه می‌دهد. یک پیوند پویا بین فضاهای مانند سرداب و تالار کلیسا، با قدرت کهن‌الگویی پنجره‌های نورگیر مانند کارهای برانکوسی، احیا می‌شود. غرفه مجسمه‌سازی در آرناهم (۱۹۶۶)، دوباره ساختمانی نظیر یک شهر کوچک، که اینبار تلفیقی از دیوارهای راست و منحنی، فرم‌های محدب و مقعر که فضاهای تنگ و گشاد، راسته‌های مورب و عمودی را بوجود می‌آورد.

۴- معرفی و تحلیل برخی آثار

۴-۱- فن ایک و شهر بمثابة یک زمین بازی

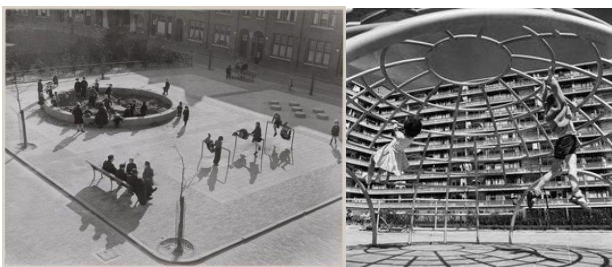
در سال ۱۹۴۷، آلدو فن ایک اولین زمین بازی خود را در یکی از محله‌های آمستردام به نام برتلمن‌پلین، ساخت. تعداد کثیری از آنها نیز به دنبال آن و در پی آزمایش فضایی که دوران کودکی نسلی کامل را هدف قرار داده بود ساخته شدند، اگرچه که بخش عمده‌ای از این دوران فراموش شده، اما این زمین‌های بازی یکی از سمبلیک‌ترین مداخلات معماری را در زمانی مناسب ارائه داد: انتقال از نظام سازماندهی بالا به پایین معماران مدرنیست عملکردگرا، به سمت یک معماری پایین به بالا، که هدف آن فضا سازی برای تصور کردن بود. اندکی بعد از جنگ جهانی دوم، شهرهای هلندی در رکود و کمبود بودند. صنعت خانه‌سازی هم از لحاظ کمیت و هم کیفیت به صورت دراماتیکی رو به افول می‌گذاشت. این مسائل و مشکلات با زیر ساخت ضعیف این شهرها همراه شد و همگی نشان از یک موقعیت اضطراری برای برنامه‌ریزان شهری داشتند. بعلاوه این بافت تخریبی شهر بزودی با اوج موالید ناشی از انفجار زاد و ولد پس از جنگ مواجه شد، این در حالی بود تقریباً هیچ فضایی برای کودکان چه در داخل و چه در خارج خانه، وجود نداشت. در آن زمان، تعدادی زمین بازی در شهر وجود داشت اما تقریباً همه آنها ماهیتی خصوصی داشتند و بعضاً مواردی بین آنها بود که به صورت عضویتی فعالیت می‌کرد. زمین‌های بازی فن ایک ابتدا در قطعه زمین‌های موقت اجرا شد که می‌توان از آن به عنوان یک راه کار اضطراری نام برد اما آنها مفهومی فراتر از یک راه حل خلاقانه موقت در زمانی خاص، داشتند.

برنامه‌ریزی شهری پسا جنگ، در هلند عمدتاً اجرای باعجله و صرفه‌جویی شده از آرمان‌های جنبش مدرنیسم قبل از جنگی بود که در قالب سیام و عمدتاً با معمارانی نظیر لوکوربوزیه، گیدئون و گروپییوس شناخته می‌شد. در آمستردام کورنیس فن ایسترن، رئیس طولانی مدت سیام، در حال اجرای برنامه گسترده شهری خودش بود. این برنامه یکی از اولین مستر پلان‌های شهری بود که در سال ۱۹۳۴ بر پایه پیش‌بینی‌های آماری از تحولات جمعیتی و حمل و نقل بود. پلان او از ایده‌آل جدایی عملکردی استقبال می‌کرد، به این معنی که مسکن، کار، ترافیک و تفریح باید از لحاظ عملکرد جدا شده و بکل یکپارچه برنامه‌ریزی شوند. این یک فرض ابتدایی از ساخت و ساز جدید پسا جنگ بزرگ مقیاس در محله‌های جدید دهه ۵۰ بود. که به شکل بلوک‌های آپارتمانی باز از مقادیر زیادی نور، هوا، سبزیگی

و یکنواختی نتیجه می‌دهد. برنامه جدایی عملکردی در مرکز اقتصادی آمستردام، CBD، استفاده شد، بدین شکل که گسترش یافته و بافت قدیمی به دلیل ترافیک "بازتر" می‌شد. این نگرش در دهه ۶۰ تندتر شد، این زمانی بود که کل شهر به دلیل افزایش انفجاری خودرو، مسدود شده بود. بنابراین برنامه‌ریزان شهری، طرحی در جهت شبکه گسترده مترو و ایجاد بزرگراه‌ها ارائه کردند که براساس آن بافت کهنه شهر بتدریج از بین می‌رفت. چیزی که در این دهه در حال اتفاق بود، تغییر نامعلومی از حلقه محله‌های محبوب و متروک قرن ۱۹ آمستردام بود، محله‌هایی نظیر یُردان، نیومارکت، استلیخ ایلاندرن، ویسپرورت و پیپ. موج مدرنیزاسیون در حال تشکیل نسخه‌ی قرن بیستی با سرنوشت و مفهومی نامعلوم از آمستردام بود. با این حال، برنامه‌ریزان هلندی نسبت به آن واکنش نشان ندادند. در نتیجه به زودی با جنبش اعتراضی بزرگی در مسیرشان مواجه شدند که به طرز شگفت‌انگیزی ماشین‌ها را از کار انداخت و سرانجام باعث توقف پروژه گردید. جنبشی که بعدها با عنوان "بولدوزر شهری" شناخته می‌شد. آلدو فن ایک نقش بسیار مهمی در این اتفاقات داشت.

راه فن ایک ابتدا با مسیر عملکردی مدرنیسم یکی بود. زمانی که وی کار بر روی زمین‌های بازی را آغاز کرد مستقیماً زیر نظر کورنیس فن ایسترن کار می‌کرد. فن ایسترن متصدی دپارتمان توسعه شهری آمستردام تا سال ۱۹۵۹ بود. او همچنین فعالانه در جلسات کنگره سیام شرکت می‌کرد. با این حال، چشم‌اندازی که فن ایک به واسطه زمین‌های بازی نسبت به فضاهای شهری در نظر گرفته بود، او را به سمت تبدیل شدن به یکی از منتقدان جدی رویکرد عملکردگرایی سیام پیش برد. در سال ۱۹۵۳، یک گروه از جوانان منتقد معمار در خلال سیام شکل گرفت و فن ایک یکی از سخن‌پردازان اصلی این گروه بود. "عملکردگرایی خلاقیت را کشته است"، فن ایک این جمله را در مقاله‌ای که در مجله‌ی هلندی فروم منتشر کرده بود آورده و در ادامه آن می‌نویسد: "آن در حال هدایت به یک فن‌سالاری سرد می‌باشد جایی که در آن جنبه انسانی فراموش می‌شود. یک ساختمان خیلی بیشتر از مجموعه عملکردهایش هست؛ معماری می‌بایست فعالیت‌های انسان را آسان کرده و تعاملات اجتماعی او را افزایش دهد". در سال ۱۹۵۹، این گروه معترض مسئول سازماندهی یازدهمین کنگره سیام در اترلو بودند. در آنجا آنها چیزی جز مرگ سیام را اعلام نکردند. در آن زمان سیام بیشتر شتاب حرکتی‌اش را از دست داده بود. از گروه مسئول کنگره اترلو پلتفرم جدیدی معرفی می‌شود، گروه ۱۰. اعضای با نفوذ هلندی آن، فن ایک و باکاما، در صدد جایگزینی رویکرد قدیمی خردگرایی و عملکردگرایی با یک

چندمرکزی متفاوت ترکیب شوند. مورد سوم در رابطه با محیط زیست شهریست، ماهیت "مابین" یا "بینابینی" زمین‌های بازی. طراحی زمین‌های بازی با هدف ارتباط و انطباق با بافت شهری اطراف انجام شد. کاراکتر موقت نفوذ، بخشی از این ماهیت "بینابین" بود، بازسازی فضا از طریق انطباق تدریجی بجای رویکرد فکری ساده و بدون تصور مدرنیسم، که در آن هر طرحی براساس داده‌های انتزاعی و آماری استقلال خود را بدست می‌آورد. تمرکز بر اینکه فضا چطور می‌تواند مناسب باشد، در تضاد کامل با مفهوم غالب مدرنیسم از فضا در معماری قرار گرفت. دیدگاه مدرنیسم به فضا به طور کامل توسط زیگفرید گیدئون در کتاب "فضا، زمان و معماری" فرمولیزه شده است. در این کتاب وی جوهره اصلی معماری مدرن را بمثابة ادغام زمان و فضا تعریف می‌کند که حس حرکت را بوجود می‌آورد. توجه فن یک به تعریفی دیگر معطوف بود و ماهیت کاملاً متفاوتی با آنچه ذکر شد، داشت. او اذعان می‌کرد: "هرقدر فضا و زمان دارای معنیست، مکان و رویداد با معنی‌تر است. فضا در تصور انسان یعنی مکان و زمان یعنی رویداد". مسئله‌ای که او تعریف کرد، تقلید حرکت به سمت افق‌های نامشخص نبود بلکه نمونه‌ی ابتدایی و بی‌ریشه از تجربه مدرنیته بود. در مخالف با آن سوال‌هایی مطرح می‌شود: مردم چگونه می‌توانند خود فضا ایجاد کرده و یک "حس مکان" ذهنی بسازند؟ چطور در این شهر مدرن، این ماشین بزرگ، احساس کنند؟ باید گفت زمین‌های بازی ترکیبی از "مکان" و "فرصت" بودند.



شکل ۲۳ زمین بازی

زمین‌های بازی مداخلات معماری را به انزوا نکشاند. به نوعی این زمین‌های بازی به عنوان یک ترکیب قدرتمند به کار رفتند، عصاره‌ای از موتیف‌های جالب توجه که بین آوانگاردهای اخیر در بازه زمانی جالبی بکار رفتند. مدت زمانی که مدرنیسم تحت آتش سنگین قرار داشت، اما در عین حال دلسردی

معماری مدولار و متعامل تحت نام "ساختارگرایی" بودند. با نگاهی به گذشته می‌بینیم که مواد تشکیل‌دهنده این تغییر در زمین‌های بازی وجود داشت. بین سال‌های ۱۹۴۷ تا ۱۹۷۸، فن‌ها صدها زمین‌بازی طراحی کرد. اولین بار آنها بعنوان قسمتی از دیپارتمان طراحی شهری و بعدها (۱۹۵۲) برای شهرداری و از طرف شرکت خود اقدام به ساخت آنها می‌کرد. در طی مدت هشت سال اول او ۶۰ عدد از آنها را طراحی کرد و بعد از آن بیشترشان را در دسته‌هایی در مناطق جدید پساجنگ طراحی کرد. از کل مجموعه‌ی ۷۰۰ تایی آنها، فقط ۹۰ تای آنها با ظاهر اصلی خود در قرن ۲۱ بجا مانده‌اند. اولین زمین بازی در برتلمن پلین، موردی آزمایشی بود که در آن یک گودال ماسه‌ای را طراحی کرد که توسط یک مرز حجیم محدود شده بود. او در آن ۴ سنگ گرد و یک سازه تاملینگ قرار داده بود. گودال در گوشه شمالی مربع قرار گرفته بود که بصورت مورب از میله تاملینگ عبور می‌کرد. مرز این مکعب را درختان و ۵ نیمکت مشخص می‌کرد. زمین‌بازی موفقیت بزرگی بود و بدنبال آن طرح‌های زیادی اجرا شد. به نسبت سایت، فن یک تعدادی تکنیک ترکیبی را پیاده می‌کرد. برای او زمین‌های بازی بمنزله یک فرصت برای امتحان کردن ایده‌هایش در معماری بود؛ ایده نسبت به این معنا که ارتباطات بین عناصر توسط روابط متقابلشان تعریف می‌شود نه توسط یک سری ترکیبات سلسله‌مراتبی مرکزی. بجای آن، همه عناصر به یک اهمیت بودند. زمین‌های بازی طراحی شده توسط فن یک تمرین‌هایی برای ترکیبات غیرسلسله‌مراتبی بودند. او خودش تجهیزات زمین‌ها را نیز طراحی می‌کرد. این تجهیزات شامل میله‌های تاملینگ، سرسره‌ها و میله‌های نیمکره مانند می‌شدند و فرزندانش نیز این تجهیزات را آزمایش می‌کردند. تجهیزات برای او بخش جدایی‌ناپذیر این ماموریت بودند، ماموریتی که هدف آن تحریک ذهن کودکان بود. تاب نیمکره فقط چیزی برای بالا رفتن نبود بلکه محلی برای دیدزدن و صحبت کردن بود و با پارچه‌ای پوشیده شده و به یک کلبه شباهت می‌یافت. این گودال‌های ماسه، میله‌های تاملینگ و سنگ‌های پله پله در سراسر هلند قرار داده شدند. این زمین‌های بازی گسستی را با گذشته به وجود آوردند. اولین و مهم‌ترینشان این بود که زمین‌های بازی مفهومی متفاوت از فضا را ارائه کردند. فن یک به طرز آگاهانه‌ای تجهیزات را برای تحریک تخیل کودکان در نهایت می‌مینیمالیستی طراحی کرد. با این ایده که با آزادی در تفسیرش، آنها می‌توانند فضای مناسبی را بوجود بیاورند. مورد دوم کاراکترهای مدولار زمین‌های بازیست. فرم‌های ابتدایی نظیر گودال ماسه، تاملینگ بار، سنگ‌های پله پله و... می‌توانستند بسته به نیازهای محیط در بی‌نهایت ترکیبات

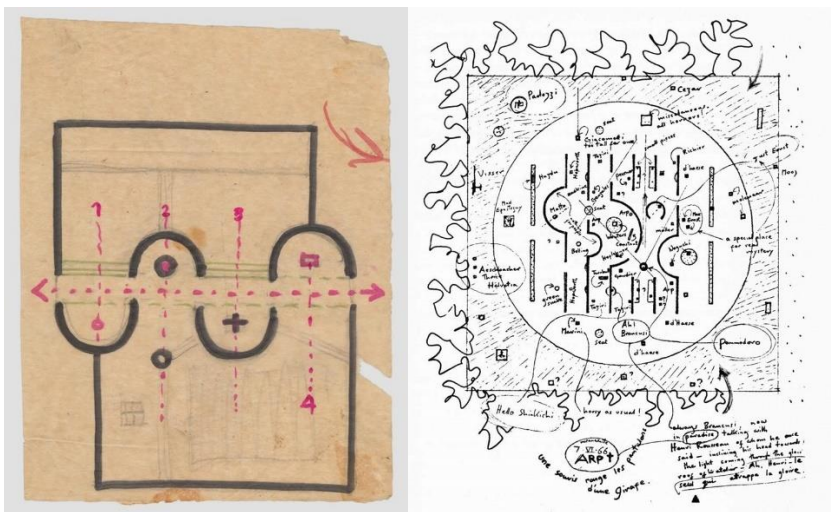
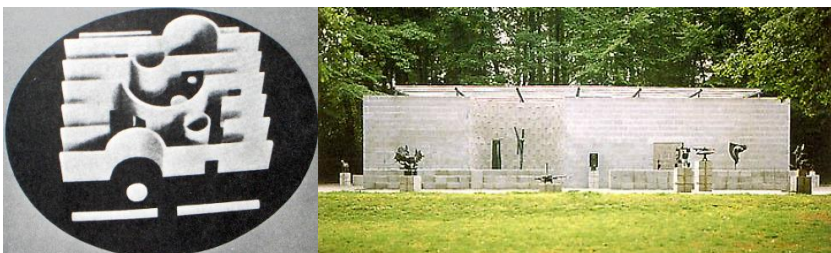
عمومی از پست مدرنیسم دیده نمی‌شد. در خود آن، زمین‌بازی به مانند یک تعهد غیر قابل بحث و تلخ به نظر می‌رسد، اما در عین حال، بعنوان یک نقطه تجمع از انتقاد فرهنگی عمل می‌کند. در سال ۱۹۴۹، فن ایک در موزه استدیو آموستردام میزبان نخستین نمایشگاه گروه کبرا - جنبش هنری آوانگارد با عمر بسیار کوتاه - شد. گروه کبرا الهامات خود را از نقاشی‌های کودکان بیرون می‌کشید. آنها معتقد بودند که خودانگیختگی تخیل کودکان، توسط تشریفات مدرن آلوده نشده است. یکی از سایت‌های ممتاز از صحت در جامعه‌ای بود که انسان باید در آن زندگی کند، در "یک اتمسفر مرده از تصنع، دروغ و خشکی". رابطه نزدیک فن ایک و گروه کبرا این احتمال را بوجود می‌آورد که او بسیاری از الهامات اخیرش در زمین‌های بازی را از این گروه گرفته باشد. فن ایک در در خلال کنگره سیام ۱۰ در دوبرونیک (۱۹۵۶) چنین می‌گوید: در حواشی توجهات، هنرمند همیشه همراهی فوق‌العاده‌ای با کودک درون دارد. عملکرد وی بشدت دلرباست. "گروه کبرا فقط سه سال پس از تاسیس منحل شد. اعضای اصلی کبرا شامل کنستانت نیوونهایز و آسگر یارن دوباره به عنوان بنیان سبک موقعیت‌گرایان بین‌الملل در صحنه به سال ۱۹۵۸ ظاهر شدند. با آن پس زمینه، مفهوم بازی اهمیت سمبولیک پیدا کرد. در سال ۱۹۳۸، تاریخ‌دان هلندی یوهان هوئی‌زینگا کتاب *Homo ludens*، کتابی درباره اهمیت تاریخی عنصر بازی در فرهنگ را می‌نویسد. یوهان همیشه از این ایده برای انتقادش از شهرسازی استفاده می‌کرد. بسیار شبیه به فن ایک، شدیداً منتقد عملکردگرایی معماری پسا جنگ بود. با همراهی گای دوبارد، او حالا پیش‌نویس مقاله‌ای درباره شهرسازی یک‌پارچه که ظهور جامعه‌ای پر از خلاقیت را اعلام می‌کرد، نوشت. کنستانت بر این باور بود که با توجه به مکانیزاسیون، *Homo faber*، یک انسان کارگر سنتی از جامعه صنعتی، می‌باید جایگزین *Homo ludens* شود، انسانی شوخ‌طبع یا خلاق در جامعه پسا صنعتی. موقعیت‌گرا این المان از بازی را گرفته و آن را به یکی از مفهوم‌های اساسی خود بسط دادند، آنچنان که دیور بیان می‌کند: با توجه به وجود حاشیه‌های آن در رابطه با واقعیت سخت کار، بازی اغلب بشکل یک توهم دیده می‌شود. اما کار موقعیت‌گرا دقیقاً آماده کردن زمینه‌های مضحک برای ایجاد شدن است. "موقعیت‌گرا که آمدند تا نقشی مهم در شورش ایفا کنند، مفهوم بازی را در یک استراتژی خرابکارانه بسط داد تا علیه سرمایه‌داری مدرن و معماری مدرنیسم قیام کند. معماری اقتدارگرای لوکوربوزیه به شکلی از فاسیسم دیده می‌شد. با جغرافی روانکاو و استنتاج، آنها تمرکز را از "خیابان‌ها، ساختمان‌ها و کسب و کار" به اینکه "چطور مردم شهر را زنده نگه می‌دارند و اینکه

چطور اذهان عمومی پروژه‌ها را آرایش می‌دهد" معطوف کردند. این تفکر بسیار همگام با تاکید فن ایک بر مکان و رویداد می‌باشد. پس از ترک موقعیت‌گراها، کنستانت می‌بایست نقشی در کالبد هلند ایفا می‌کرد. در نیوبابیلون پروژه اخیر معماری یوتوپایی اش (فن ایک زمانی که شروع به ساخت مدل‌های کوچک آن می‌کردف کمکش کرد) او ایده‌هایش را در خلاقیت شکل گرفته از فرهنگ جوانی دهه ۶۰ می‌دید، جایی که ایده‌هایش شکل گرفته توسط پپی‌های هلندی، اهل پروو، می‌دید که با بازیگوشی‌های بی‌پایانشان روح اقتدارگرای هلند دهه ۵۰ را به زانو درآورد.

در هلند، برنامه‌ریزی شهری مدرنیست و نهضت رو به رشد ضد مدرنیست در محله نیومارکت آموستردام در تقابل نهایی با هم قرار گرفتند. اینجا سایتی بود که اولین خطوط مترو - با چهار خط بزرگراه درون‌شهری - باید با عبور از یکی از محبوب‌ترین محله‌های آموستردام ساخته می‌شد. صدها نفر از دانشجویان، هنرمندان و فعالان به خانه‌های متروکه آنجا رفته و بدین صورت جمعی از فعالان آموستردام در آنجا جمع شدند. سال‌های سال مقاومت با روحیه و شورش خشونت‌آمیز سال ۱۹۷۵، منجر به تسلیم نهایی برنامه‌ریزان مدرنیست و سیاستمدارانی که آنها را بدنبال خود می‌کشیدند، شد. خطوط مترو تمام شد اما بزرگراه‌ها متوقف شدند و سایر خطوط مترو از برنامه خارج شدند. چپ جدید به قدرت رسید، نیومارکت نجات پیدا کرد. و تبدیل به الگویی برای مبارزات ضد مدرنیستی در سراسر کشور شد. مدل جدیدی برای توسعه شهری ارائه گردید، "ساخت و ساز برای محله" که در واقع جابجایی مداخلات بزرگ مقیاس مدرنیست با پروژه‌های کوچک مقیاس مشارکتی در محله‌ها بود. فلسفه معماری ساختارگرای فن ایک و گروه او در محله فروم به الگویی برای دهه پیش رو تبدیل شدند. یکی از اولین و سمبلیک‌ترین این پروژه‌ها، باز توسعه خود نیومارکت بود و اصلاً جای تعجب نیست که آلدو فن ایک مسئول این کار بود. اینجا، ایده‌های او در یک فضای بینابینی، ترکیب غیر سلسه مراتبی و برنامه‌ریزی مشارکتی، منجر به معماری‌ای شد که به آسانی می‌تواند با قالب بافت موجود محله‌ها بسط یابد. "بازی" همانطور که هوئی‌زینگا گفته "موضوع مهمیست".

۴-۲- غرفه مجسمه‌سازی معاصر، سانس‌بیک، هلند، ۱۹۶۵ تا ۱۹۶۶

در سال ۱۹۶۵ آلدو فن ایک قراردادی را دریافت کرد که بر طبق آن باید یک غرفه نمایشگاهی را برای پارک سانس‌بیک در آنهم طراحی کند. در تابستان ۱۹۶۶ غرفه از آثار مجسمه‌سازی مدرن حدود سی



شکل ۲۴: غرفه مجسمه‌سازی معاصر، سانس‌بیک، هلند

۴-۳- خانه هوبرتوس، آمستردام، هلند، ۱۹۷۳ تا ۱۹۷۸

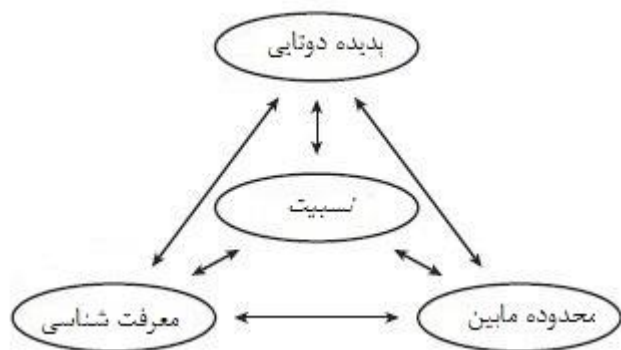
خانه هوبرتوس، که با اسم "خانه مادر" شناخته می‌شود، در قرن نوزدهم در حمایت از زنان به اصطلاح "fallen women" تاسیس می‌شود. از ۱۹۷۰ این خانه برای پناه دادن و حفاظت از والدین تنها و فرزندانشان پیشنهاد می‌شود. آلدو فن ایک این خانه را در بین سال‌های ۱۹۷۳ تا ۱۹۷۸ در آمستردام هلند، در ۶ طبقه ساخته است. راه پله خصیصه اصلی این خانه محسوب می‌شود که از خیابان قابل

تن از هنرمندان شامل برانکوسی، آرپ، مارینی، جیاکومتی، زادکاین، تاجیری و کنستان، میزبانی کرد. با این پروژه فن ایک ردپای گریت ریتولد را دنبال کرد. او کسی بود که ۱۲ سال قبل غرفه‌ای مشابه در همان مکان ساخته بود. جایی که ریتولد با وجود آنکه یک انتقال سلیس بین فضای داخلی و بیرونی با استفاده از یکی از اصول دی استیل از ترکیبات باز صفحات آزاد را محقق کرده بود، فن ایک آگاهانه فرمی متفاوت با آن را جست و جو می‌کرد. با استناد به این گفته وی که "خانه یک شهر است، شهر یک خانه است" غرفه او کاراکتری از یک سری از نواحی نیمه یا کاملاً بسته شهری را دارد. طرح نهایی بعد از یک روند طراحی فشرده انتخاب می‌شود. طرح‌هایی که در این مرحله طراحی شده بودند هر کدام نسبت به دیگری فوق‌العاده بودند. غرفه ۶ دیوار موازی با فاصله‌ای حدود ۲,۵ متر و ارتفاعی در حدود ۴ متر را شامل می‌شد. دیوارها از بلوک‌های ساده بتنی ساخته شده بودند. سازه توسط یک صفحه شفاف آزاد پوشانده شده بود. به عبارتی دیوارها ۵ خیابان را شکل می‌دادند. از آنجا که هر دیوار یا شکسته شده و یا به شکل نیم دایره به سمت بیرون خم شده است، فضای داخل غرفه به یک سیستم پیچیده خاصی تبدیل شده بود که بصراحت حس سرگردانی و کنجکاوی را در مراجعان ترغیب می‌کرد.

مجسمه‌ها به عنوان "مردم" در "خیابان‌ها" و در "میدان" در حال تردد بودند، گاهی اوقات به صورت گروهی، گاهی به صورت تک و تنها، گاهی بر روی یک پایه کم ارتفاع قرار داشتند (مانند کاری از برانکوسی به نام الهه شعر و موسیقی) و در برخی موارد نیز یک ویتترین شیشه‌ای وجود داشت که بر روی یکی از دیوارها نصب شده بود. مراجعان پیوسته با یکسری مجسمه‌های متفاوت از دیگر زوایای بصری مجواه می‌شدند. گاهی اوقات آنها برخی راه‌روهای بسیار به هم نزدیک بودند بقدری که امکان برخورد با آنها وجود داشت. این پایون چند ماه بعد تخریب شد، در سال ۲۰۰۶ در باغ موزه کروئلر-مولر هلند بازسازی شد.

۵- نتیجه گیری

آلدو فن ایک معماری بود که از همان ابتدای کودکی با هنر و ادبیات آشنا شد. او بواسطه مطالعه کتاب‌های گوناگون ادبی، استعداد فوق‌العاده‌ای در این زمینه داشت. وی از طریق همین مطالعات با دنیای متعامل اعداد آشنا می‌شود. او دوران تحصیلات خود را با آموزش کلاسیک می‌گذراند و در اواخر تحصیلات با سبک طراحی محوری و منظم آشنا می‌گردد. پس از تحصیلات، در زمره نزدیکان زیگفرید گیدئون قرار می‌گیرد و از این طریق با کارولا واکر ارتباط می‌یابد. او با کمک واکر به دنیای آوانگارد وارد می‌شود، واکر او را با مسئله واقعیت جدید روبرو می‌کند. فن ایک بدنبال این آشنایی با بدنبال اکتشاف آن در دنیای هنر و علم می‌رود. لازم به ذکر است که فن ایک با رهبران جنبش کبرا نیز همراه بوده و تحت تاثیر آنها نیز قرار می‌گیرد. به دنبال این مسائل او مسئله نسبیت را مطرح کرده و بیان می‌کند که دنیا نمی‌تواند بمانند یک ساختار سلسله‌مراتبی ذاتی، تحت یک موقعیت ممتاز، یک چهارچوب مطلق از مبنا یا یک مرکز ذاتی در نظر گرفته شود. او اعتقاد به برابری اعضا داشت و بر این باور بود که هیچ یک بر دیگری برتری ندارد. فن ایک نسبت به معماری مدرن این اعتقاد را داشت که سبک مدرن به یک فن‌سالاری منجر می‌شود و روابط انسانی در این میان نادیده گرفته می‌شود. او در خلال تیم ۱۰، مسئله فضای مابین و شکل‌گیری تعداد را مطرح می‌کند.



شکل ۲۶، روابط متقابل بین پدیده‌ها

مشاهده است. سازه تقویتی از یک سازه بتنی از ستون‌ها و طبقات می‌باشد. راه‌پله‌ها، تراس‌ها و راهروها آن را به یک ساختمان جالب و صمیمی تبدیل کرده است. با توجه به ساکنین آن، انس گرفتن و احساس صمیمیت کردن در این خانه حائز اهمیت هست.

این ساختمان درباره ارتباطات و جدایی‌هاست. یکی از بهترین ویژگی‌های آن، رابطه بین خیابان و ساختمان است. برای وارد شدن، باید از یک فضای خارجی که بالای سطح پیاده رو و پشت نمای اصلی قرار دارد، عبور کرد. این فضا یک قسمت حائل بین بیرون و درون ساختمان ایجاد می‌کند، نوعی فیلتر طبیعی برای کسی که وارد می‌شود و نشان می‌دهد که شما در حال وارد شدن به یک فضای عمومی و البته صمیمی هستید. در طی ساخت، فضاها طوری ترتیب یافته‌اند که هر کسی این احساس را دارد که با فضا ارتباط بسیار خوبی برقرار کرده است. در عین حال، لبه‌های آن محدوده‌هایی بدون مرزبندی شدید و سخت را نشان می‌دهد. ایوان سرپوشیده در نمای اصلی ساختمان، حس ارتباط با کوچه و خیابان را بوجود می‌آورد در حالی که بصورت فیزیکی از آنها جداست. همچنین طرح برنامه از یک اتصال و جدایی منطقی با خیابان پیروی می‌کند، بدین ترتیب که اتاق والدین و دفاتر اداری رو به خیابان است در حالی که فضای نشیمن کودکان (مشمتمل بر محل خواب) در پشت قسمت‌های داخلی در نظر گرفته شده است. این سازماندهی فضایی کودکان را از فعالیت در خیابان (و در شهر) در امان نگه می‌دارد در عین حال بزرگسالان نیز با آن ارتباط نزدیکتری برقرار می‌کنند. اندازه و فاصله ساختمان نسبت به ساختمان‌های اطراف در ترکیب بوده و مناسب است. با این وجود، باز هم خودش را با رنگ‌بندی رنگارنگی که دارد نشان می‌دهد.



شکل ۲۵ خانه هوپرتوس، آمستردام، هلند

مراجع

[۱] پاکزاد، جهان‌شاه، سیر اندیشه‌ها در شهرسازی: از "کمیت" تا "کیفیت"، نوب چاپ اول، انتشارات شهیدی

[2] Strauven, Francis, "Aldo van Eyck – Shaping the New Reality From the In-between to the Aesthetics of Number", *CCA Mellon Lectures*, 24 May 2007

[3] <http://www.team10online.org/team10/eyck/>

[4] <http://www.architecture.com/awards/royalgoldmedal/175exhibition/winnersbios/1990s/1990.aspx>

[5] <http://www.architectural-review.com/aldo-van-eyck/8640246.article>

[6] <http://archdialog.com/2012/02/24/john-hedjuk-aldo-van-eyck-sanaa-and-the-perfect-floor-plan-2/>

[7] http://www2.cca.qc.ca/pages/Niveau3.asp?page=mellon_strauven&lang=eng

[8] <http://www.theguardian.com/news/1999/jan/28/guardianobituaries.jonathanglan-cey>

[9] <http://socks-studio.com/2013/11/18/sonsbeek-pavilion-in-arnhem-aldo-van-eyck-1966/>

[10] <http://failedarchitecture.com/fa-bookmarks/aldo-van-eyck-being-nasty/>

[11] <http://www.architectsjournal.co.uk/home/aldo-van-eyck-1918-1999/769007.article>

[12] <http://www.european-architecture.info/HOLLAND/AMS-B10.htm>

[13] http://www.classic.archined.nl/extra/expo/9803/sonsbeek2_e.html

[14] http://myweb.wit.edu/lowellv/lowellv/Amsterdam_Municiple_Orphanage.html

وی به معماری بومی علاقه‌ای خاص داشت و معتقد به این بود که فرهنگ بومی هر منطقه ریشه در گذشته و هویت آن منطقه دارد. به اعتقاد او می‌بایست اصول باستانی ماهیت انسان بازکشف شود چرا که ویژگی‌های بنیادین انسان از زمان‌های دور توسط فرهنگ باستانی شکل گرفته است. در کنگره اتولو سه سبک باستان، کلاسیک و مدرن را کنار هم قرار می‌دهد و آنها را با دایره مربوط به روابط انسانی، مرتبط می‌کند. با توجه به باورها و اعتقاداتش او رویکرد ترکیبی را در پیش می‌گیرد. او این رویکرد را به خوبی در پروژه‌های خود نظیر زمین‌های بازی و یتیم‌خانه شهری آمستردام نمایش می‌دهد. او در درصدد معرفی این رویکرد خود به گروه سیام بود و به همین دلیل از پروژه پیت بلوم بهره می‌گیرد. در پی معرفی این طرح با واکنش‌های شدیدی روبرو می‌گردد که باعث جدایی استاد با شاگرد می‌شود. او بعد از این اتفاق به کار خود ادامه داده، از مسئله عدد دور شده و به مسئله کیفیت فضایی می‌پردازد با این وجود باز هم رگه‌هایی از باورهای گذشته در کارهای وی دیده می‌شود. بعدها رویکرد وی توسط بلوم توسعه یافته و به نام ساختارگرایی شناخته می‌شود.

با توضیحات اخیر، چنین برداشت می‌شود که مهم‌ترین اولویت فن ایک مسئله روابط بوده است؛ روابط بین اعداد. اینکه چطور مضمون‌های بظاهر متقابل را در کنار هم متعادل کند. روابط بین انسان‌ها و عواطف انسانی نیز از همین باور نشأت می‌گیرد. این موضوع بقدری برای وی مهم بوده که بواسطه آن در مقابل آوانگارد عصر خود جبهه گرفته و آن را رد می‌کند. مسئله هماهنگی و پیوستگی بین ساختمان و بافت شهر دیگر موضوع مهمیست که وی بدان پرداخته است. او اعتقاد داشت ساختمان نباید بی تفاوت به محیط اطراف شکل بگیرد، بلکه می‌بایست در ارتباط و یکپارچه با آن ساخته شود. مسئله مهم دیگر، هویت است. او استفاده از فرهنگ بومی و المان‌های آن را راهکار هویت‌سازی می‌داند. از گذشته و تا به امروزه نیز این مسئله در کانون توجه بوده است. شاید بتوان بمانند فن ایک از المان‌های فرهنگ بومی و سبک ترکیبی وی برای ایجاد رابطه بین مردم جامعه و هویت‌سازی استفاده کرد.