

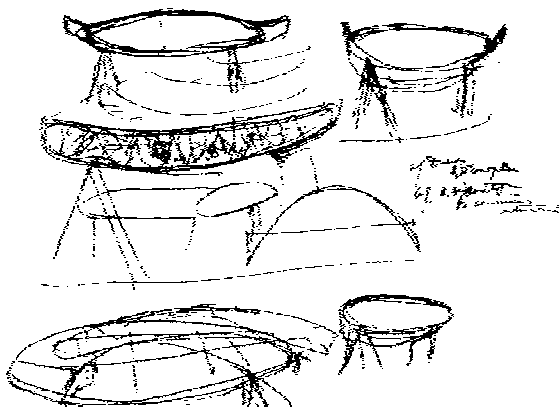
معماری و ایده¹

در طول زمان معانی اولیه فراموش می‌شوند، کاربریها عوض می‌شوند و آنچه باقی می‌ماند فرم است. به همین جهت، صحیح است که شکل‌گیری ایده یا تبول آن مسیر خود را طی کند.

کالوینو در مورد روند تبدیل ایده به داستان می‌گوید: «... هنگامی که با آوردن سیاه بر روی سفید (نوشتن) آغاز می‌کنم، نوشته اهمیت می‌یابد: نخست به مثابه جستجوی معادلی برای یک تصویر بصری، سپس به مثابه پیشبرد منسجم مبانی سبک شناسی آغازین. این نوشته است که داستان را در جهتی که بیان کلام آسان‌تر جاری می‌شود هدایت می‌کند و تصور بصری چاره‌ای ندارد بجز آنکه آن را (یعنی ساختار فرمال داستان را) دنبال کند.»²

تبدیل ایده به فرم یکی از مهمترین و جذاب‌ترین مسائل معماری است. ایده در مرحله آغازین ممکن است فکر خالص باشد. این سپس به ایده معمارانه و دست آخر به ایده فرمال تبدیل می‌شود. ایده فرمال نیز با خود فرم متفاوت است. ایده فرمال سقف کلیسای رونشان یک پوسته دو جداره محدب و ضخیم و بد که از مشاهده پوسته خرچنگ حاصل شده بود و این می‌توانست به هزاران صورت طراحی شود.

افلاطون معتقد بود که پدیده‌های جهان صور مختلف تجلی جهان ایده‌ها یا فرمهای ازلی و مطلق هستند. این نظریه می‌تواند به گونه‌ای درست باشد: ایده‌ها می‌توانند به صور مختلف تبلور شوند. تبلور پیش از آنکه با فرم تعیین شود با استراتژی فرمال تعیین می‌شود. اودیتوریوم شهر رم طرح رنزو پیانو، به گفته خودش، از ایده فرمال فیلامونی برلین اثر هانس شارون³ الهام گرفته است، ولی این دو اثر، علی‌رغم شباهتهایی انکارناپذیر، به لحاظ سازماندهی فضایی داخلی با یکدیگر متفاوت هستند.



تصویر 1: لکوربوزیه، ایده پردازی قلم انداز برای سقف کلیسای رونشان، با الهام از پوسته خرچنگ

کامران افشارنادری

«ایده» اصطلاحی است که در بحثهای معماری زیاد به کار می‌رود و همین نکته اهمیت آن را می‌نمایاند. در تمدن بشر، ایده نقشی بسیار مهمی یا شاید بتوان گفت مهمترین نقش را ایفا کرده است. آیا تیر و کمان، یکی از اولین سلاحهای بشر، بدون ایده‌های آغازین به وجود می‌آمد؟ یا کریستوف کلمب بدون ایده‌ای مشخص می‌توانست سه کشتی بادبانی خود را به سوی جهان ناشناخته هدایت کند.

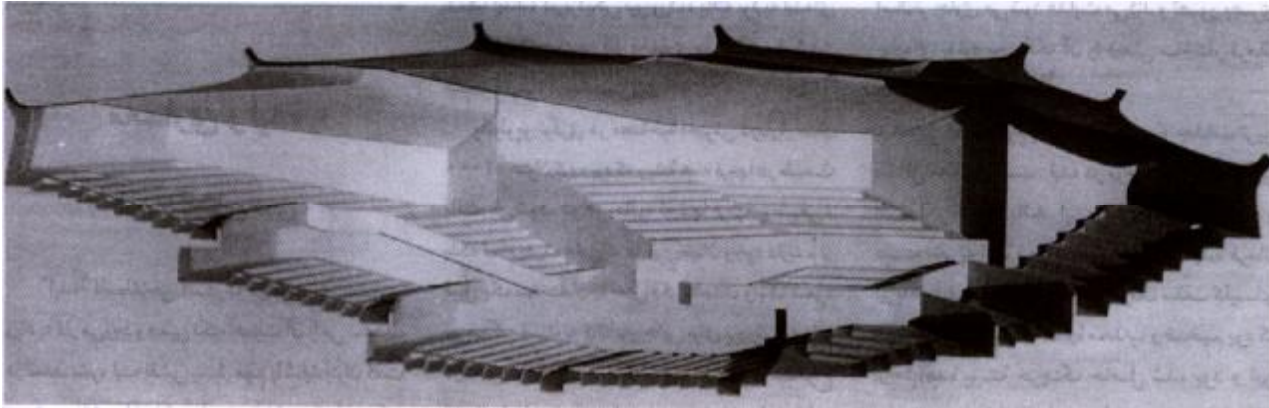
آیا سفر به کره ماه بدون داشتن ایده‌ای (که نخستین بار توسط ژول ورن بیان شد) امکان‌پذیر بود؟ اگر به اطراف نگاهی کنیم می‌بینیم که تمامی اشیاء زندگی ما در اصل بر اساس ایده‌های مشخص به وجود آمده‌اند.

«ایده» از کلمه‌ای یونانی به معنی «دیدن» مشتق شده است و تصور می‌کنم معنی امروزی آن هنوز با این ریشه یونانی قرابت دارد: «دیدن با چشم خرد». نظر جان لاک گفته ما را تأیید می‌کند: «ایده از عملیات ذهن بر محسوسات پدید می‌آید».¹ اطلاعاتی که از جهان بیرون توسط حواس کسب می‌شوند و به‌ذهن ما می‌رسند نقش مهمی در پیدایش ایده ایفا می‌کنند.

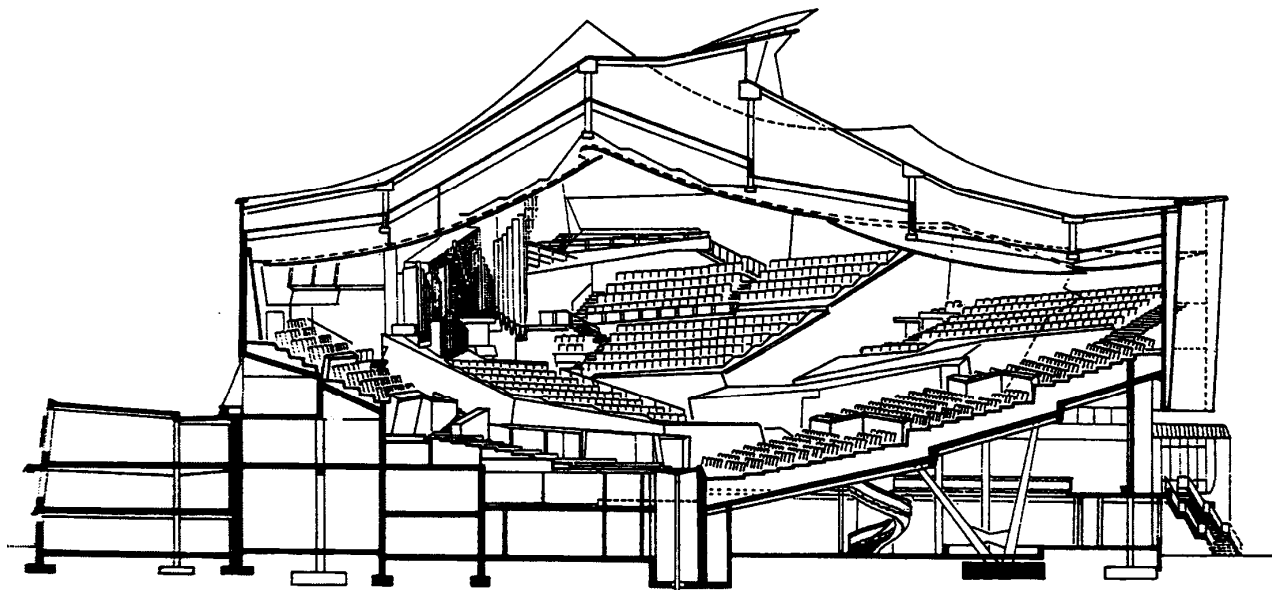
پوسته خرچنگی که لوکوربوزیه در سال 1946 در سواحل لانگ آیلند، در نزدیکی نیویورک، یافته بود به ایده‌ای برای یکی از مهمترین آثار معماری معاصر تبدیل شد: سقف کلیسای رونشان.

پائولو پورتوگزی در مصاحبه اخیرش درباره «سال 2000» عنوان کرده بود که ریشه همه فرمها در طبیعت یافت می‌شود. در هر حال ف نه تنها فرمهای طبیعی، بلکه تمام پدیده‌هایی که در این جهان وجود دارند، از قبیل یک ساختمان یا حتی یک داستان و یک شعر ف نیز ممکن است به کاتالیزورهایی برای پرورش ایده‌ای در ذهن تبدیل شوند.

نکته مهم چگونگی استخراج ایده از مقولات شناخته شده است زیرا تبدیل مستقیم چیزهایی که کنجکاو ما را جلب کرده‌اند به معماری، به اندازه ساختن ساختمانی به شکل خرچنگ مضحک است. ذهن کنجکاو عصاره یا ویژگی مهم آن چیزهایی را که با حواس شناخته شده است استخراج می‌کند و سپس آن را به زبان مناسب پروژه (با استفاده از استراتژی فرمال مشخص) ترجمه می‌کند.



تصویر 3: رنتسو پیانو، تالار گردهمایی رم، رم - ایتالیا



تصویر 2: هانس شارون، برش کنسرت هال فیلمونی، برلین

۴

رسی می گوید: «... پروژه سلسله انتخابهایی است که توسط آن ایده معماری تدقیق می شود و به واقعیت می پیوندد»⁵ «دیدن» یعنی تشخیص دادن و شناسایی «مسئله معماری» یا درک قانونمندیهای موثر در کار طراحی از میان نیازها، اهداف، محدودیتها، امکانات مکانی و شرایط زمانی پروژه. «تصور کردن» به تولد یک ایده در ابتدایی ترین صورت آن مربوط می شود: زمانی که تصویری در مورد پروژه به ذهنمان رسیده است که چون معنای معمارانه نیافته یا به زبان مورد نظر ترجمه نشده است با استفاده از عناصر موجود بیان می شود.

لوکوربوزیه که از ساختمانهای خرد مقیاس و کهنه به لحاظ نما و زیبایی شناسی در اوایل قرن به تنگ آمده بود، ایده مجتمع مسکونی مارسی را از فرم کشتی بخاری می گیرد زیرا در آن تجلی ایده آلهای فرمال مدرنیسم آغازین را مشاهده می کند. کشتی بخاری سازه ای کاملاً جدید است که مستقل بر روی آبها شناور است - واجد همان نو بودن، تکنولوژیک بودن و استقلالی که مورد نظر کوربوزیه است: «یک معمار جدی که به کشتی

زیرا هر کدام با استفاده از استراتژیهای متفاوتی طراحی شده اند. به همین دلیل است که دو نقاش یک منظره واحد را به صورت متفاوت ترسیم می کنند. محفوظات ذهن و فرهنگ معمار نقش مهمی در تولید اثر دارد زیرا بر چگونگی تجزیه و تحلیل اطلاعات و حتی پیش تر از آن بر نحوه انتخاب اطلاعات تاثیر می گذارد.

لوکوربوزیه پنج مرحله دستیابی به ایده را اینگونه بیان می کند: «نگاه کردن، مشاهده کردن، دیدن، تصور کردن و ابداع کردن»⁴.

«نگاه کردن» یعنی تلاش در جمع آوری اطلاعاتی - اطلاعاتی که در معماری به میزان قابل توجهی بصری هستند و خصوصاً از مشاهده شرایط محیطی پروژه به دست می آیند.

«مشاهده کردن» به معنی کنجکاوی و توجه بیشتر به مسائلی است که به نظر طراحی مهم جلوه کنند. از این جهت است که در مشاهده نوعی نگرش انتقادی در کار است. اوسیتلیو

بخار نظر افکند، در آن رهایی از بردگیهای لعنتی قرون متمادی را می‌بیند»⁶

در واقع بدنهٔ پیوسته کشتی، ارتفاع، ابعاد چشمگیری و فرم خالص آن که در تضاد بارزی با عنائثر روی عرضه و دودکشها قرار می‌گیرند به فرم یکپارچه و تناسبات خاص پروژهٔ کوربوزیه و حالت متضاد بدنه و بام ساختمان تبدیل شده‌اند. منظور این است که پیش از خلق ایدهٔ معمارانه، ایده می‌تواند با عناصری شناخته شده تصور شود.

مرحلهٔ آخر در نظر کوربوزیه «ابداع» «ایدهٔ معمارانه» است - ایده‌ای که نه به دلایلی سلیقه‌ای بلکه جبراً نو است. چنانچه بپذیریم ایده گامی به جلو محسوب می‌شود باید بپذیریم که این گام به منزلهٔ قدم گذاشتن به سرزمینی ناشناخته است - همچنانکه همواره اکتشافات جغرافیایی، کشفهای علمی یا اختراعات نیز با رفتن به سوی ناشناخته‌ها همراه است.

آلبرتو سارتوریس می‌گوید: «معماری پیش از آنکه یک ساختمان باشد، یک تفکر، یک اختراع و یک واقعهٔ پیش‌بینی نشده است». اختراع اصولاً زمانی صورت می‌گیرد که به راه حلی استثنایی نیاز باشد، و کا معماری همواره در شرایطی صورت می‌پذیرد که به لحاظ زمانی، مکانی یا موضوعی، منحصر به فرد محسوب می‌شود، و بنابراین نیاز به اختراع دارد.

کار اصلی معمار، یافتن جوهر منحصر به فرد هر پروژه و پرداختن به آن است. از این طریق ایده تولید می‌شود و در کنار ساختمان، که راه حلی برای مسئله‌ای محدود و مشخص است، فرهنگ معماری نیز به پیش می‌رود. ابعاد جدید زیباشناسی و روشهای جدید سازماندهی فضایی از این طریق حاصل می‌شوند. اگر دستاوردهای معماری را نادیده بینگاریم و به بررسی مسائل سلیقه‌ای بپردازیم، با توجه به نسبت سلیقه، ناچار خواهیم بود بپذیریم که معماری راکد است و شاید هم رشد معکوس می‌کند.

در اکثر کشورهای پیشرفته هرروز آثار بسیار زیبایی ساخته می‌شوند که صفحات مجله‌هایی را با نامهایی از قبیل «خانهٔ زیبا»، «ویلاي من» و «زیباترین ویلاهای جهان» به خود اختصاص می‌دهند؛ ولی در کتب جدی معماری به این کارها اشاره‌ای نمی‌شود. برعکس گاه کارهایی که شاید حتی خسته کننده به نظر رسند از ساختمانهای خیره کننده مهم‌تر می‌شوند.

از میان کلیهٔ آثار رتزو پیانو، موزه منیل که کمتر از دیگر آثار وی چشمگیری است، بیشترین توجه منتقدان را به سوی خود جلب کرده است. در این پروژه معمار به جای آغاز کردن کار

طراحی از پیش فرضی زیبایی شناختی، سعی کرده است مسئله اصلی پروژه را درک کند و با ایده‌ای قوی به آن پاسخ بگوید.

معماری همواره پراز مسائل مختلف است و طبیعی است که در آغاز کار، یا در ضمن طراحی، ایده‌های فراوانی شکل بگیرند. مشکل اصلی بسیاری از طراحان نیر اغلب این این نیست که ایده‌ای ندارند بلکه این است که هزاران ایده دارند. ایدهٔ پروژه اغلب از طریق حذف حاصل می‌شود. گفتیم مسائل معماری بی‌شمار هستند؛ علت اصلی این است که عوامل موثر در پروژه بی‌شمارند. پاسخگویی به همهٔ مسائل به معنی بی‌توجهی به تک‌تک مسائل است؛ زیرا چه بسا که مسائل مختلف راه‌هایی متضاد را ایجاب کنند.

وظیفهٔ معماری شناسایی اصلی‌ترین مسائل و پاسخگویی به آنها در درجهٔ اول و پاسخگویی به بقیه بر اساس اولویت است. از این جهت است که اگر چه تمامی آثار به یاد ماندنی معماری به وضوح مبتنی بر یک یا تعداد محدودی ایدهٔ قوی محوری و اولیه هستند، برای طراحی همهٔ اجزاء ساختمان به تعداد زیادی ایده نیاز است - ایده‌هایی که همواره از طریق انتخاب بهترین گزینه‌ها و تقویت ویژگیهای اصلی ایده‌های انتخاب شده در طراحی به ثمر می‌رسند.

اصولاً پروژه‌ای موفق است که هر جزء آن مبتنی بر ایده‌ای باشد. یک در، یک پلکان یا یک پنجره کهنه ظاهر عناصری معمولی هستند از طریق پرورش ایده و با به کارگیری نیروی خلاقه به موقعیتهایی استثنایی برای طراحی تبدیل می‌شوند.

در هر حال به بحث موزه منیل بازگردیم. در این پروژه مسئله اصلی نورپردازی آثار است. نور روز که بهترین نور برای مشاهدهٔ دقیق رنگ اشیاء است، در صورتی که تحت کنترل نباشد بسیار مخرب است و به همین جهت است که بسیاری از موزه‌ها از نور روز صرف‌نظر می‌کنند.

پیانو برای موزهٔ منیل که دارای پلانی بسیار ساده و قابل انعطاف است؛ سقفی متشکل از پانلهای نورشکن را که با بازوهای مکانیکی هدایت می‌شوند طراحی کرد. وی از این طریق توانست بهترین شرایط نورپردازی را برای آثار درون موزه تامین کند.

نمای بیرونی ساختمان متشکل از سازهٔ ویژه سقف و دیوارهای است که با الهام از معماری بومی هوستن، با تخته‌های چوبی ساده‌ای آرایش یافته‌اند.

تعادلهای پایدارتر متعلق به گذشته و جوامع سنتی بودند. در سیستم سنتی بسیاری از اتفاقها به صورت خودکار می‌افتند و نیاز به ایده بسیار کمتر است. هنوز محصولاتی صنعتگرانه و سنتی وجود دارند که کیفیت آنها در تداوم روشهای قدیمی است، نه خلق روشهایی نوین.

کانیجا معتقد است که ریشه از دست رفتن سنتها در بحران معاصر است. بحران به نظر وی زمانی اتفاق می‌افتد که ارگانیک در عملکرد همسنگی اش دچار نقصان شود. در این حالت «وجود آن ناخودآگاه» جامعه از بین می‌رود و جای آن را «وجدان انتقادی» می‌گیرد - مانند فردی که به بیماری خاصی دچار شده است و نمی‌تواند بر اساس ذائقه طبیعی و روال معمول هر چه را میل دارد بخورد. خوراک وی بر اساس رژیم‌های مشخص و انتخابی آگاهانه صورت می‌پذیرد. پیدایش خودآگاهی در معماری پروسه‌ای بازگشت ناپذیر است.⁸

خودآگاهی مدرن از بحران سنتها و ناتوانی آنها در پاسخگویی به شرایط محتوا و دینامیک عصر ما حاصل شده است. اگر در گذشته تنها افراد بسیار خاص به ایده‌های نوین دست می‌یافتند و اکثر سازندگان به استفاده از ایده‌گذشتگان یا تکمیل تدریجی آنها می‌پرداختند، امروزه وضعیت کاملاً متفاوت است و معماری اگر صاحب ایده نباشد نه تنها به لحاظ فرهنگی سترون است بلکه حتی به جای پرداختن به مسائل پروژه، ناچار است به دور آنها بچرخد و با شعبده بازیهای سلیقه‌ای مشروعیتی ظاهری برای خویش کسب کند.

چنانکه پیش از این گفته شد، ارزش ایده به خود اثر محدود نمی‌شود زیرا اگر ایده‌ای در کار نباشد نمی‌توان آن را نقد کرد یا دانشی از راه مطالعه آن به دست آورد. اگر در کشور ما نقد معماری به صورت جدی پا نمی‌گیرد یک دلیلش این است که آثار مبتنی بر ایده‌های اصیل معمارانه اندک هستند. در بسیاری از موارد، عواملی چون فن‌آوری معماری و کارفرما و غیره به عنوان بازدارنده‌های اصلی معاری مورد نقد قرار می‌گیرند.

سوال این است که آیا اگر این گونه مشکلات حل شوند، معماری کشور چیزی بیش از معماری پر زرق و برق و شیخ پسند کشورهای خلیج یا برجهای هیولا مانند خاور دور خواهد بود؟ پس رسالت ما به عنوان وراث معماریهای با شکوه سلجوقی، ایلخانی و تیموری چه می‌شود؟

باید پذیرفت که در چند دهه اخیر تلاشهای بسیار برای شناخت معماری گذشته صورت گرفته است و برخی از قواعد معماری گذشته نظیر طاقها، یزدی‌بندیها، مقرنسها و قوسها نیز کشف شده‌اند. در عوض، اصول معماری گذشته عمدتاً ناشناخته

معماری موفق همواره «راه حلی است برای...»، نه «موقعیتی برای...». معمارانی که سعی دارند سبک خاصی از خود به جای بگذارند کمتر موفق می‌شوند ایده‌ای واقعاً اصیل و مناسب را ارائه دهند. معماری به راه حل - به ایده - نیاز دارد، نه به سبک. چنانکه گفتیم، ایده‌ها پیشرفت فرهنگ و پاسخگویی دقیق به نیازها را موجب می‌شوند ولی ساختمانها فضای زندگی را اشغال می‌کنند که برخلاف دوران قدیم روز به روز تنگ‌تر می‌شود، و روز به روز ساختمانهای کمتری نیاز است.

محیطی که در آن زندگی می‌کنیم آنچنان آسیب دیده است که تحمل ابتدال و کار نسنجیده را ندارد. گریز از مسئولیت تأثیرگذاری بر چهره محیط با پنهان بردن به رویاهای موقتی و نوستالژیک زیست محیطی یا تاریخی، و سعی در ابداع روشهای استتار، مشکلی را حل نمی‌ند. معماری بدون ایده یا در محیط مخفی می‌شود یا به طرز فجیعی آن را نابود می‌کند.

ایده ابزاری برای گفتگو و پیشنهاد راه حلی مکمل است، آن هم نه راه حلی که به صورت نقطه ضعف درآید و سرنوشتی انگل وار داشته باشد. چنانکه هایدگر می‌گوید، پل فقط وسیله‌ای برای مرتبط کردن دو طرف رودخانه نیست، بلکه «دو زمین را به مثابه منظره در اطراف رودخانه جمع می‌کند»⁷

معماری مرتباً ایده‌های جدید را برای ارزش بخشیدن به طبیعت و محیط مصنوع ابداع می‌کند. هر ساختمان جدید به طور بالقوه می‌تواند تعادل موجود را بر هم زند. یافتن تعادلی جدید مانند هر تعادل ناپایدار دیگر نیازمند تنظیم لحظه به لحظه است و بنابراین طراحی از جهتی به بندبازی قابل تشبیه است: برای هر لحظه به حرکتی دید نیاز است.



تصویر 4: رنئسو پیانو، نمای عمومی موزه منیل، تگزاس - آمریکا

«معماری به مثابه ایده» نیز مقوله مهمی است که از دهه 1960 به بعد موجب شده تا موضوعاتی به وسعت «پروژه ایده‌ها برای مسابقات پیشنهاد شوند. آثار «آرکیگرام» عمدتاً به صورت ایده بود - ایده‌ای که مشروعیت و اهمیت خود را از طریق نقدها و بحث‌های نظری معماری یافته بود، نه از طریق ساخته شدن. اصولاً این پروژه‌ها برای ساخته شدن طراحی نشده بودند. امروزه بسیاری از آثار مهم، پیش از آنکه به زیبایی‌شناسی بپردازند، به نشان دادن ایده معماری می‌پردازند، و به همین جهت، گاه این آثار خشک و شماتیک می‌نمایند. فرم معماری سعی می‌کند به خالص‌ترین وجه و تقریباً مشابه دیاگرام‌ها و فرمهای خلاصه، ایده آغازین را به طور موثر بیان کند.

هستند. برای مثال، اصول ترکیب‌های ناهمگن و جسورانه معماری تیموری هنوز چندان مورد مطالعه قرار نگرفته‌اند. به ناچار، به دلیل عدم آشنایی با اصول معماری گذشته، چون به اهمیت آنها پی برده‌ایم به تقلید از آثار گذشته می‌پردازیم.

به جای سعی در ایجاد ایده‌ای هم‌تراز مجموعه شاه عباسی در اصفهان، از آن تقلید می‌کنیم. این مشکل فقط منحصر به معماری نیست. عدم توجه به ایده و اصالت آن همه مقوله‌ها را کم و بیش شامل می‌شود. اگر بخشی از سعی فراوانی که در نسخه‌برداری از فرایندهای صنعتی، تجهیزات و ماشین‌آلات در کشور می‌شود به اختراع و اکتشاف اختصاص داده شود یقیناً پیشرفت بیشتری خواهیم کرد.

یک اختراع ساده نظیر برکه‌های زرد و خودچسب یادداشت (محصول شرکت 3M) توانست جهان را تسخیر کند. ایده همواره جهانی است ولی سلیقه محلی است. به دلیل فقدان ایده است که این قدر از نفوذ معماری جهانی به کشور نگران می‌شویم. به نظرم راه مقابله با «تهاجم فرهنگی» نیز تولید ایده‌های اصیل و با ارزش است.

معماری ما هم زمانی که دارای ایده بود مسئله «تهاجم فرهنگی» را حل کرده بود و از رو در رویی با فرهنگ‌های دیگر هراسی نداشت و حتی دستاوردهای ملل دیگر را در جهت غنی کردن معماری ایرانی به کار می‌گرفت. به همین جهت است که کلیه افتخارات معماری هخامنشی، حتی در نظر محققان غربی، منسوب به ایرانیان است و نه به یونانیان، اهالی بین‌النهرین، مصریان یا دیگر ملل که در برپا کردن پرسپولیس پاسارگاد و غیره سهم داشته‌اند.

هر ایده، زمانی که مطرح می‌شود، تا گزینه دیگر به وجود نیاید یا با ایده جدی دیگری رد نشود، معتبر می‌ماند. این اتفاقات نه تنها در جهان علوم بلکه در واقعیت روزمره نیز مرتباً به وقوع می‌پیوندد. ایده مانند آب است و در همه جا نفوذ می‌کند. حتی ایده‌های پیش پا افتاده‌ای نظیر شلوار جین و کوکاکولا نیز جهان را فتح می‌کنند و علی‌رغم همه مقاومت‌های فرهنگی، در جهان روزانه 300 میلیون بطری کوکاکولا نوشیده می‌شود.

مهم نیست این نوشابه دریمن، هند یا در ایران تولید شود. منفعت و ایده‌اش متعلق به مبتکر آن است. پیش‌بینی می‌شود که در آینده‌ای نزدیک عمده‌ترین فعالیت بشر «تولید ایده» خواهد بود و ربات‌ها یا کامپیوترها بقیه کارها را انجام می‌دهند. تولید ایده در حقیقت یکی از مهمترین فعالیت مغز است که کامپیوتر قادر به انجام آن نیست.