

فرآیند طراحی معماری بر اساس تاثیرپذیری از نقاشی انتزاعی

انسیه ولی* (مربی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران)

دریافت ۱۴۰۳/۰۴/۰۹

پذیرش ۱۴۰۳/۰۵/۲۷

شهرسازی و معماری ایران (۱۴۰۳) تابستان، ۱ (۱)، ۹-۱



چکیده

امروزه فرآیند طراحی معماری از جمله موارد پر ابهامی است که در پاسخ به طراحی مطرح می‌شود. پرداختن به ایده و کانسپت بخشی از فرآیند طراحی است که طراحی با اهداف مفهومی یک پروژه معماری، علی‌الخصوص در زمینه خلق فضای مفهومی با آن مواجه می‌شود. در مقایسه میان هنر مفهوم‌گرا و معماری مفهوم‌گرا، با آنکه در حوزه تجلی اثر با یکدیگر متفاوت هستند، اما تأثیرات هنر مفهومی بر معماری غیرقابل اغماض است. در این پژوهش سعی بر آن است که با مروری بر متون تأثیرات نقاشی انتزاعی، به عنوان بخشی از هنر مفهومی، بر فرآیند طراحی معماری را مورد مطالعه قرار داده و در این زمینه به دنبال تأکید بر قرابت معماری و نقاشی انتزاعی و تأثیر آن بر فرآیند طراحی است. این پژوهش با استفاده از روش تحلیل محتوا و با تکیه بر نظریه‌های فرآیند طراحی، با تلفیقی از روش کمی (از نظریه به نمونه مورد مطالعه) و کیفی (از نمونه مورد مطالعه به نظریه)، به آزمون و نتیجه‌گیری می‌پردازد و نمونه‌های شاخص در این زمینه شناسایی و تجزیه و تحلیل شده و در ادامه ساختار تحلیل عناصر معنایی در دو حیطه مشخص خواهد گردید. نتیجه پژوهش این‌گونه بیان می‌دارد که نقاشی انتزاعی از جمله پارادایم‌های تأثیرگذار بر فرآیند طراحی معماری می‌تواند قرار گیرد و این تأثیرپذیری در مراحل زیر قابل عنوان هستند: ۱- مرحله شناخت نظام‌های تصویری؛ ۲- شاخص کردن زمینه و محتوای تصویر؛ ۳- شکستن ترکیب‌بندی به اجزاء و روابط؛ ۴- قیاس منطقی میان تصاویر و فضای فضا؛ ۵- انتخاب و تبدیل متغیرهای مفهومی.

Abstract

Architectural design process is an ambiguous issue proposed in response to design, today. Interpretation and dealing with idea and concepts is part of designing process by which a designer faces conceptual goals of an architectural projects, especially when creating conceptual space. Comparing conceptual art and architecture, although they are different in expression, the effects of conceptual art on conceptual architecture is undeniable. In this research, we try to consider the effects of abstract painting, as part of conceptual art, on process of architectural design and we also emphasize on necessity of interpretation in design process and relationship between architecture and abstract painting studying related literature.

In order to test and conclude, this study uses content analysis and relies on theories of design process with a combined deductive (theory to case) and inductive (case to theory) method, monuments in this field are identified and analyzed and the structure of semantic elements are defined. Results show that in today's world of architecture, with dynamic changing meanings, attention to conceptualization in architectural design seems to be essential. Along with this, abstract painting is an effective paradigm in architectural design with a different place in each case study.

Key Words: Architecture, Design Process, Idea, Abstract Painting.

واژگان کلیدی: معماری، روند طراحی، ایده، نقاشی انتزاعی.

مقدمه

که اصولاً با دیدگاه هنر مفهومی، معماری مفهومی قابل تحقق نیست. چرا که معماری هنر صرف نیست و خاصیت کاربردی دارد. با این حال، بسیاری از شاخصه‌های هنر مفهومی در بعضی از آثار اخیر معماری قابل مشاهده است که بارزترین نمود این جریانات فکری در فرآیند طراحی معماری قابل مشاهده است. متأسفانه در عرصه آموزش، بی‌توجهی به مقوله یادشده موجب از هم گسیختگی اندیشه طراحی و فاصله گرفتن پاسخ‌های طراحی از مفاهیم هنری و فلسفی شده است. در حالی که هنر نقاشی معاصر نیز به عنوان زیرمجموعه‌ای از هنرهای مفهومی می‌تواند در روند طراحی معماری تأثیرگذار باشد. در این پژوهش سعی بر آن است بعد از تحلیل تأثیر نقاشی انتزاعی در فرآیند معماری و تولید کانسپت، به بررسی نمونه‌های موردی که رابطه متقابل آن با نقاشی مشاهده می‌شود پرداخت تا بتوان اهداف مورد نظر، در راستای اثبات فرضیه پژوهش در فرآیند طراحی معماری را سازماندهی کرد. در این مقاله بیشتر بر این نکته تأکید می‌شود که نقاشی در کدام مرحله از پردازش ذهن هنرمند تأثیرگذار است و آیا می‌توان به پارامتر واضحی دست یافت یا خیر؟

روش پژوهش

روش تحقیق در این مقاله، بر اساس تلفیقی از روش کمی (از نظریه به نمونه مورد مطالعه) و کیفی (از نمونه مطالعه به نظریه) و استدلال منطقی استوار است. هدف این پژوهش بررسی و مطالعه در راستای تأثیر نقاشی انتزاعی در فرآیند طراحی معماری است. در نتیجه نوع تحقیق کاربردی است که با تکیه بر نتایج نظریات موجود، مرور متون و نمونه موردی در این زمینه به تفسیر می‌پردازد. در این پژوهش ابتدا به روش کمی در نمونه‌های معروف جهان که در آن‌ها تأثیرگذاری نقاشی بر فرآیند معماری قابل مشاهده است مورد تحلیل قرار خواهد گرفت. سپس با روش کیفی به تحلیل نشانه‌شناسی موارد فوق پرداخته و نتیجه‌گیری صورت می‌گیرد. همچنین گردآوری اطلاعات، توصیف و تفسیر مطالب موجود براساس روش کتابخانه‌ای صورت گرفته است و نتایج به صورت ماتریس و در غالب نمودار به صورت فشرده ارائه می‌گردد.

مروری بر متون

فرآیند طراحی معماری

فرآیند طراحی در زمینه معماری از جمله مهم‌ترین چالش‌ها است و از دیدگاه بسیاری برای آن روش منحصر به فردی وجود ندارد. در مراجع مختلف عقاید مختلفی نسبت به این امر وجود دارد و گاه تقسیم‌بندی‌های متعددی نیز توسط اندیشمندان همچون جفری

در فرآیند طراحی ضمن استفاده از اطلاعات کمی مربوط به پروژه در خصوص مواردی چون زمان، مکان، هزینه، ابعاد، تعداد و امثال آن ضرورت دارد تا برای دستیابی به پاسخ نهایی، تلاشی برای وضعیت کیفی موضوع طراحی اعمال گردد. پرداختن به مواردی چون ایده و مفاهیم، در راستای پاسخ‌گویی به مسأله طراحی از جمله موارد کیفی مقوله فرآیند طراحی است. متأسفانه بحران نظری و نبود ژرف‌نگری فلسفی در بسیاری از مباحث از جمله هنر، در کشور ما باعث به وجود آمدن فضایی گنگ، غیر واضح و گمراه‌کننده در این زمینه شده است (کامل‌نیا و تعابنی، ۱۳۸۸، ۹۴). در حوزه عملی و نظری معماری موضوعاتی تحت عنوان مفهوم، مفهوم‌گرایی و عباراتی نظیر ایده، کانسپت و یا معماری کانسپتچوال از دسته موارد کیفی محسوب می‌شوند. ایده‌های کلی، ایده‌های فرمال و ایده‌های عملکردی می‌توانند ریشه در حالات اشیاء و مفاهیم مختلف داشته باشند و در ذهن هنرمند تولید شوند.

بسیاری از ایده‌ها به صورت حسی و در لحظه و بسیاری از ایده‌ها به دلیل عملکردهای خاص و یا برای حل کردن مشکلی خاص ایجاد می‌شوند. اما بسیاری از ایده‌ها نیز از مفهوم خاصی نشأت می‌گیرند و در این شکل از طراحی مفهومی، که نشأت گرفته از واقعیتی در ذهن است، ایده‌هایی برای تولید اثر به وجود می‌آید (کامل‌نیا و تعابنی، ۱۳۸۸، ۹۶). در این میان یکی از مقوله‌هایی که در طول زمان شاهد تأثیر متقابل آن در معماری و فرآیند شکل‌گیری ایده، می‌توان بود نقاشی مفهومی است. در سال ۱۹۶۷ لی‌ویت^۱ اصطلاح هنر مفهومی را برای آثاری به کار برد که بیشتر به دنبال جذب ذهن مخاطب باشد تا چشم و احساس او (جاکوبس و هانتز، ۱۳۸۰، ۳۰). هنر مفهومی و زیرشاخه آن نقاشی انتزاعی، از جمله جریانات انتقادی و سلبی است که در ابتدا فقط نگاهی ضدساختاری به سنت‌ها و آیین‌های قوام‌گرفته کلاسیک را دنبال می‌کرد، به تدریج ماهیت وجودی یافت و به جریانات معماری معاصر نیز وارد شد. تا حدی که در حوزه نظری و عملی معماری مناقشات مختلفی را در بطن آن جای داد و باعث شد تا موضوعاتی تحت عنوان مفهوم و مفهوم‌گرایی در معماری مطرح شود. البته اگر بخواهیم معماری مفهومی را با ویژگی‌های هنر مفهومی صورت‌بندی کنیم، در ابتدا با این تناقض مواجه می‌شویم

برادبنتⁱ، برایان لاوسنⁱⁱ و چارلز جنکس^{iv} (رضایی، ۱۳۹۲، ۲۳) صورت گرفته است.

در کنار همه دیدگاه‌ها، انگاره‌هایی هستند که به‌طور مستقیم و یا غیر مستقیم برای طراحی معماری سرمشق و الگو قرار می‌گیرند و مبحث اصلی این پژوهش هستند. برای معماران آفرینش فرم هدفی گریزناپذیر است. با این حال در بیشتر اوقات، به روشنی روش‌های آفرینش شکل نهایی در آثار معماران مشخص نیست، و گاه چنین پرسش‌هایی پیش می‌آید که چگونه در میان فرایندهای تحلیل و ترکیب فرم و فضا، محصول نهایی آفریده می‌شود. برای پاسخ به چنین پرسش‌هایی برخی معماران به دسته‌بندی روش‌های طراحی پرداخته‌اند. گاه بر اساس سیر تاریخی، سبکی و تکمیلی است و گاهی نیز بر اساس منبع اصلی شکل‌گیری طرح بوده است. برخی از معماران به صورتی اغراق آمیز ادعا می‌کنند که طرح‌شان با الهام و شهود دریافت شده است. (یورماکا، ۱۴۰۰، ۱۶۸). با بررسی و مطالعه بر روی متون انجام‌شده در این زمینه متأسفانه به هیچ عنوان تأثیرپذیری از نقاشی به عنوان عامل اصلی در فرایند طراحی یاد نشده است. تنها دونیس ا.داندیس^v در نوشتار مبادی سواد بصری، خلق محصول نهایی را بر مبنای اشتراک مبانی هنرهای تجسمی می‌داند و در نوشتاری دیگر تکنیک‌های زها حدید در آفرینش فرم معماری مورد بررسی قرار گرفته که اشاره مستقیم به تأثیرپذیری از نقاشی انتزاعی ذکر نشده است. در جایی دیگر، بطور غیرمستقیم روش مورد بحث را در پندارهای مربوط به قیاس^{vi} و یا استعاره^{vii} جای‌گذاری کردند که در آن طراح با قیاس با نمونه‌های موجود اثر نقاشی انتزاعی، به ویژه با مشاهده اشکال به فرم مطلوب می‌رسد (لاوسون، ۱۳۸۴، ۲۴۹). به عنوان نمونه برادبنت در یک سیر تاریخی روند طراحی معماری را در چهار پارادایم خلاصه کرده است: کاربردگرا^{viii}، شمایی^{ix}، قیاسی، و قاعده‌ای^x (Broadbent, 1973,25) و یا مک‌گینتی^{xi} بر اساس تحلیل‌های خود و نیز اظهار نظر برخی معماران، پنج کانسپت را در طراحی معماری برمی‌شمرد: قیاسی، استعاره‌ای، جوهری، برنامه‌ای و آرمانی (McGinty, 1979,208). آفرینش فرم در این روش با قیاس‌های بصری در جهت یافتن ساختاری برای پروژه

است که با سایر ساختارها (نقاشی انتزاعی) موجود مشابه باشد. مبنای کار در اینجا همان قیاس است. قیاس می‌تواند به کمک نمونه‌هایی در خارج از گستره معماری شکل گیرد. طراح این مقایسه را انجام می‌دهد تا مسأله را به شیوه جدیدی ساختاربندی کند (لاوسون، ۱۹۸۰، ۲۰۴). در واقع در قیاس از نقاشی انتزاعی، طراح به شناسایی روابط حقیقی در یک اثر هنری موجود می‌پردازد. سپس آن را برای پروژه در دست اجرا الگو قرار می‌دهد. اما به طور قطع نمی‌توان بر این نظریه استوار بود و صحت آن مورد تردید است. در ادامه برای نتیجه‌گیری بهتر علاوه بر تعریف هنر انتزاعی، نمونه‌های موردی که در طول تاریخ، که در آنها تأثیرگذاری نقاشی بر روند طراحی معماری مشهود است، بررسی می‌شود.

هنر انتزاعی

جهان هنر در قرن بیستم بیش از همه قرون گذشته دچار تحول و دگردیسی شد. مهم‌ترین پدیده این قرن، دوری‌گزینی از طبیعت و بیان جدید نقاش بود که در زبان هنر می‌توان انتزاع^{xii} نامید. این اصطلاح در معنای وسیعش می‌تواند به هر نوع هنری اطلاق شود که اشیا و رخدادهای قابل شناخت را بازنمایی نمی‌کنند، ولی عموماً به آن گونه از آفرینش‌های هنر مدرن اطلاق می‌گردد که از هر گونه تقلید طبیعت یا شبیه‌سازی آن، به مفهوم مرسوم در هنر اروپایی، روی می‌گردانند. واسیلی کاندینسکی^{xiii} نخستین نقاشی است که در سال ۱۹۱۰ نقاشی کاملاً غیربازنما را برای اولین بار عرضه کرده است و از آن پس، هنر انتزاعی در بسیاری از جنبش‌ها و مکاتب هنری به گونه‌های مختلف پرورانه شده است (لینتن، ۱۳۹۱، ۵۰۰). در میان نقاشی انتزاعی، سبک‌هایی همچون: امپرسیونیسم^{xiv}، پست‌امپرسیونیسم^{xv}، کوبیسم^{xvi}، فوتوریسم^{xvii}، و نظایر آنها از جمله جنبش‌های تأثیرگذار بر معماری هستند که به سبب تحول در ساختار فضایی و بیان معماری اهمیت دارند (ایرانی بهبهانی، ۱۳۹۲، ۱۱۰). در ادامه سبک‌هایی از نقاشی انتزاعی که به طور مستقیم یا غیرمستقیم بر فرایند طراحی معماری تأثیرگذار است بررسی می‌شود.

تجزیه و تحلیل داده‌ها

کوبیسم در آثار لوکوربوزیه

جنبش کوبیسم با آثار پیکاسو آغاز شد. در نقاشی کوبیسم همه چیز شکافته و قطعه‌قطعه می‌شود، به صورتی که شیء از بیرون و درون به طور هم‌زمان شناسایی می‌شود و به‌طور خاص حرکت و زمان را تداعی می‌کند (جنسن، ۱۳۹۰، ۹۵۲). بهره‌وری از مفاهیمی که از طریق روابط

ماشین نو حرکت می‌کنند (آرناسن، ۱۳۸۹، ۲۱۰) این اصول با صرف و نحو معماری در آثار وی قابل مشاهده است. استفاده از امتداد شبکه راست خطی، رویکرد جدید فضایی، سادگی هندسی و عدم پرداختن به جزئیات و «خانه ماشینی است برای زندگی» از جمله مفاهیمی است که در فرایند طراحی در گذر از قیاس مفهومی به منصفه ظهور رسیده است (شکل ۳).



شکل ۱- لوکربوزیه، ویلای ساوا، ۱۹۲۹ (ماخذ: archdaily, 2024)



شکل ۲- لوکربوزیه، طبیعت بی جان، ۱۹۲۴ (ماخذ: wikiart, 2024)

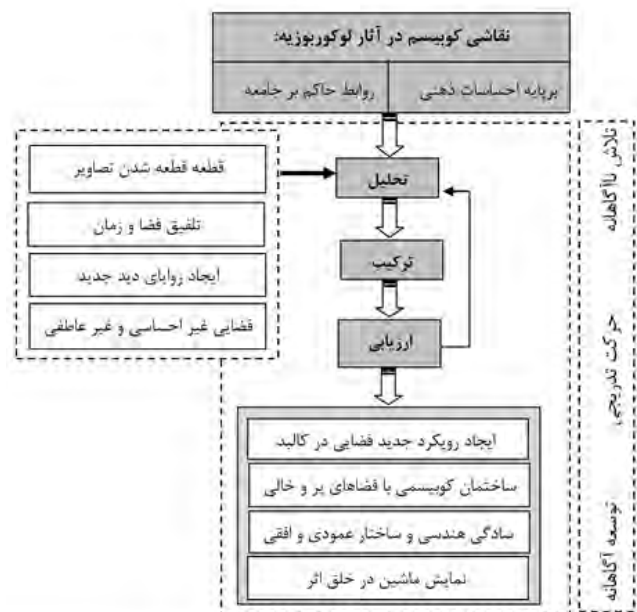
نئوپلاستیسیم در آثار ریتولد

صریح‌ترین نقاشی انتزاعی را می‌توان در کارهای موندریان^{xx} دنبال کرد. وی یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های هنر انتزاعی را آشکار می‌سازد؛ یعنی هنری که بتواند مطلقاً از مفاهیم «زمانی بود که...» فارغ باشد. همه آثار وی در زمان حال به سر می‌برند و هیچ تابلویی جز نفس خود را باز نمی‌نمایاند. تمام تابلوهای نئوپلاستیسیم^{xxi} وی چنین القا می‌کنند که متمایل به گسترش جانبی هستند. انتزاع هندسی و مبانی

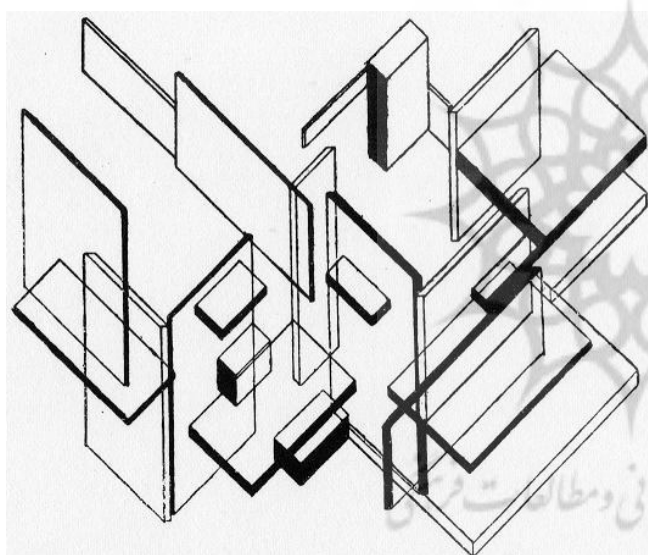
میان‌شکلی و درون‌شکلی تکوین گردید، همچنان در بستر هنر نقاشی پی گرفته شد. بدین منظور، به جای پلان‌های روایت‌گر، تجسم نقاشی از زوایای گوناگون صورت گرفت و پیکره‌ای منسجم ایجاد شد که بعد چهارم را تداعی می‌کرد و این پیکره به منطق گفت‌وگومندی از طریق روابط بینامتنی تبدیل شد. هنرمندان در این سبک آثاری را به نمایش می‌گذارند که نه تنها در فضای تصویری، آن‌ها به مضمون‌های تاریخی یا احساسی نمی‌پردازند، بلکه با حذف جزئیات توصیفی، سطوحی را به وجود می‌آورند که بیان‌کننده فضایی غیراحساسی است. تأثیر کوبیسم در معماری را به طور غیرمستقیم در آثار لوکربوزیه^{xviii} دنبال کرد. تابلوهای این هنرمند اغلب ساده و دوبعدی است و با اشیای ساده زندگی ترکیب‌بندی می‌شود که از خطوط و سطوح و تداخل آن‌ها با یکدیگر به طور سیال استفاده می‌شود. این ترکیب‌بندی تأثیر فراوانی بر طراحی پلان‌های معماری وی می‌گذارد به صورتی که خطوط و سطوح یکدیگر را قطع کرده و محو می‌شوند و در نهایت سطوح دو بعدی جایگزین ترکیب احجام در معماری می‌شود (ایرانی بهبهانی، ۱۳۹۲، ۱۱۳). ایجاد تصور فضایی جدید از دیگر تأثیرات نقاشی کوبیسم بر آثار اوست. به‌طوریکه فضای داخل و خارج بنا در یکدیگر نفوذ یابند (گیدئون، ۱۳۸۶، ۴۳۰). نمونه آثار لوکربوزیه که می‌توان بصورت مفهومی لایه‌ایی از نقاشی کوبیسم را مشاهده کرد ویلای ساوا^{xi} است (شکل ۱). به‌طوری‌که گیدئون در کتاب *فضا، زمان و معماری* این‌گونه می‌گوید: «درک معمایی معماری ویلای ساوا از یک نقطه دید غیرممکن است. این ساختمان به معنی واقعی کلمه مظهر فضا-زمان است. مقطعی از هر قسمت این خانه خوب نشان می‌دهد که هر جزیی از آن در فضای خارج نفوذ می‌یابد» (گیدئون، ۱۳۸۶، ۴۳۰).

در ارتباط با فرایند طراحی از قیاس مفهومی استفاده شده است. وی در نقاشی خویش به دنبال سادگی هندسی ساختار عمودی-افقی، حذف تزیینات اضافی و القای خاصیت موضوع مصور یا تخیلی می‌باشد. در نظر وی ماشین به نماد کامل آن نوعی از نقاشی ناب و کار آمد تبدیل شد که در جستجویش بودند. اصول در پرده طبیعت بی‌جان به خوبی مجسم شده‌اند (شکل ۲). شکل‌ها طوری سه‌بعدنمایی شده‌اند که خاصیت حجم برآمده، مانند

انسیه ولی: فرایند طراحی معماری بر اساس تأثیرپذیری از نقاشی انتزاعی



شکل ۳- مفهوم‌یابی در طراحی ویلای ساواوا (ماخذ: نگارنده).



شکل ۴- واندزبرگ آگزونومتري ترکیب بندی فضا ۱۹۲۳ (ماخذ:

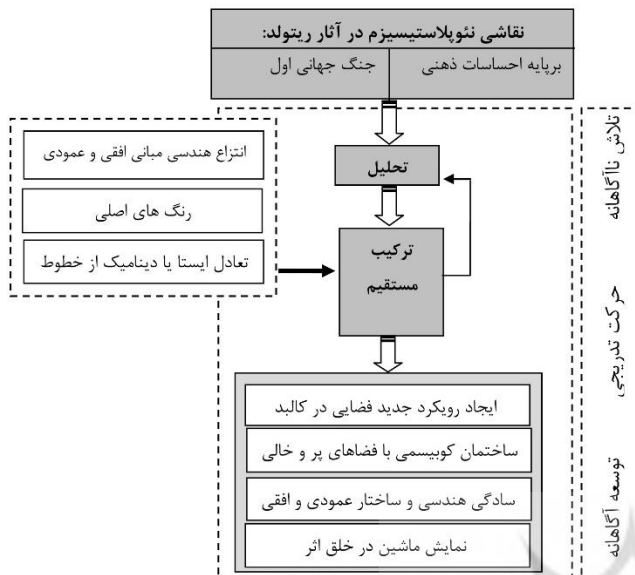
wikiart, 2024

قوی، سطوح، صفحات، تیر و ستون را با یک تعادل ارزش هنری بخشید. چیدمان در این خانه به گونه‌ایست که ارتباط میان دنیای بیرون و درون را برقرار کرده و فضاهای بدون مرز، پیوسته، ترکیب آزاد، تکرار ریتم، نور، هوا، و ترکیب اشیاء، خطوط و رنگ، شخصیت معماری این خانه را شکل می‌دهد (نوروزی طلب و دیگران، ۱۳۹۳، ۲۳). چهار نمای خانه بدون برتری یکی بر دیگری مشاهده می‌شود و از نقطه‌ای خاص نمی‌توان تمام خانه را دید؛ مانند همان اصلی که در تابلوهای کوبیسم رعایت می‌شود. ادراک فضا از زوایای مختلف و هماهنگی بین فضا و زمان در معماری به صورت عینی تجربه می‌شود.

افقی-عمودی در حد اعلا در کارهای وی مشهود است (لیتتن، ۱۳۹۱، ۴۱۸). موندریان در تابلوهایش برای دستیابی به جوهر اصلی، بوم نقاشی را به شبکه‌هایی تقسیم‌بندی می‌کرد و با ابعاد و اندازه‌های مختلف و اشکال هندسی متفاوت مستطیل و مربع به صورت دوبعدی، معیارهای زیبایی‌شناختی را فرمول‌بندی و از رنگ‌های اصلی زرد، قرمز و آبی استفاده کرد. وی انتزاع در نقاشی را ارزشی مطلق می‌دانست و با حرکت از عناصر دو بعدی آغاز و ترکیب‌بندی نوینی بین عناصر ایجاد کرد (ایرانی بهبهانی، ۱۳۹۲، ۱۲۰). قابل ذکر است که نگرش جدید تحت تأثیر جریانات جنگ جهانی اول به وجود آمد؛ تابلوهایی که در ظاهر انتزاعی اما در باطن مفهومی هستند و به شکل سمبولیک مرگ انسان‌هایی را نشان می‌دهد که آرزوهای رنگارنگ زندگی‌شان را به گور برده‌اند. هدف موندریان رسیدن به نوعی تعادل ایستا یا دینامیک از خطوط و رنگ‌ها بود، که بدون اینکه برای مغز مزاحمت ایجاد کند از طریق ادراک مستقیم فهمیده شود (نوروزی طلب و دیگران، ۱۳۹۳، ۲۰). گاردنر در این راستا معتقد است «موندریان طرح‌های دو بعدی را با چنان توازن‌های نامتقارن ظریفی از خط، رنگ و سطح آفرید که حتی کوچک‌ترین تغییرات باعث از بین رفتن ترکیب‌بندی آنها می‌شود» (گاردنر، ۱۳۸۶، ۶۲۶). واندزبرگ^{xxi} نخستین کسی بود که تأثیر هنر آبستره را بر معماری نمایان کرد.

با ترسیم تصویر آگزونومتريک از یک فضای معماری به صورت انتزاعی نشان داد که فضای معماری از ترکیب سطوح دوبعدی به وجود می‌آید (شکل ۴). در مراحل بعدی، افکار و اندیشه‌های موندریان و دیگر هنرمندان و دید فضایی جدید وارد حوزه معماری می‌شود و به وسیله احجام و کالبد انسجام پیدا می‌کند. نمونه بارز این تبلور را می‌توان در اثر ریتولد^{xxii} در شرودرهاوس^{xxiv} مشاهده کرد. شکل ۵ که یک اثر سه‌بعدی از نقاشی‌های انتزاعی است مستقیماً به فضای معماری تبدیل شده است. این بنا را می‌توان ساده‌ترین قیاس عینی از سبک نقاشی انتزاعی دانست. ریتولد در این اثر معنای تازه فضا، خطوط مستقیم، رنگ‌های متضاد و

ارائه‌دهنده هندسه‌ای بی‌واسطه، ساده و روشن باشد (ابراهیم، ۱۳۶۷، ۹۸). در این میان گالری گمورزینسکا برای اولین بار با برپایی نمایشگاهی به بررسی رابطه میان آثار زها حدید^{xxvi} میپردازد.



شکل ۶- مفهوم یابی در طراحی خانه شرودر (ماخذ: نگارندگان).

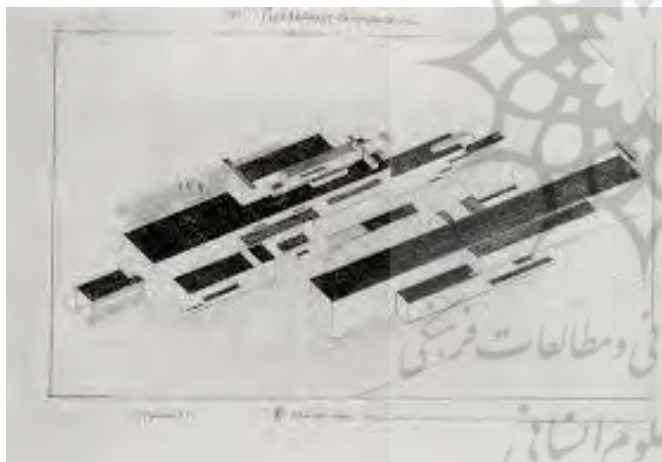
اختلاف فضا و زمان در معماری از بین رفت و رابطه تنگاتنگی میان نقاشی و معماری به وجود آمد و رنگ در معماری ارزش والایی یافت. ساماندهی حجمی تحت تأثیر نقاشی قرار گرفته است و ترکیب‌بندی و تقاطع سطوح از نقاشی وارد فضای معماری شدند. مفهوم دیوار به معنای سستی خود حذف شد و رابطه متعادل بین فضای پر و خالی مطرح گردید. پس می‌توان نوع قیاس ایجاد شده را عینی نامید که مفاهیم به طور مستقیم به صرفونحو فضایی تبدیل شده‌اند (شکل ۶).



شکل ۵- ریتولد، خانه شرودر ۱۹۲۳
ماخذ: ۲۰۲۴، rietveldschroderhuis)

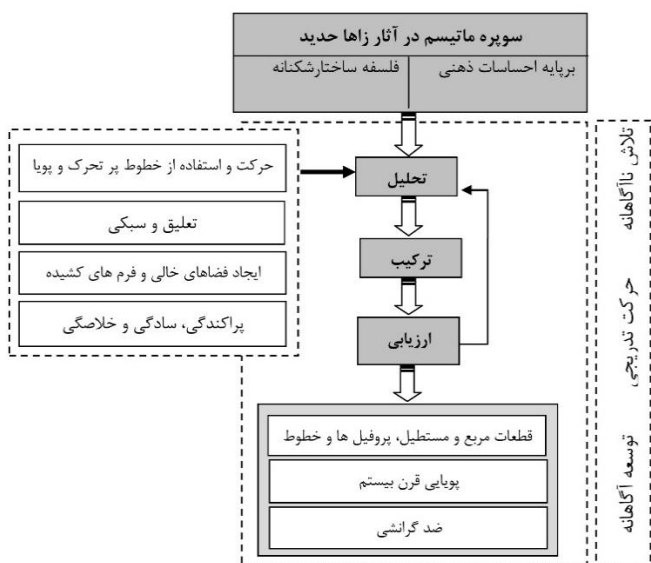
سوپره‌ماتیسیم در آثار زها حدید

نخستین هنر روسی خالص در سده بیستم، سوپره‌ماتیسیم^{xxv} بود که توسط کازیمیر ماله‌ویچ^{xxvi} ابداع شد. وی تصمیم داشت هنر نقاشی را به واقعیتی متعالی بر اساس هندسه تبدیل کند زیرا خود هندسه نیز انتزاعی مستقل است. به گفته ماله‌ویچ، سوپره‌ماتیسیم دستگاه فلسفی رنگ نیز بود که در زمان و مکان ساخته می‌شود. فضای مورد نظر او فضایی شهودی با اشارات علمی و عرفانی بود. سطح تخت جای حجم، ژرفا و پرسپکتیو را به عنوان وسیله‌ای برای تعریف فضا می‌گیرد. هر ضلع یا نقطه، نماینده یکی از سه بعد فضا است. در حالی که ضلع چهارم نماینده بعد چهارم یعنی زمان است (جنسن، ۱۳۹۰، ۹۵۹). روش آنان ایجاد ترکیب‌بندی بر روی سطح دوبعدی و صاف نبود، بلکه ایجاد ساختمان در فضا بود و شکل پدیدآمده الزاماً هماهنگ یا زیبا نبود بلکه دینامیک و شبه‌کارکردی بود (شکل ۷). به عبارتی کار هنر این شد که خصوصیات بیانی یک ماشین کارآمد را داشته باشد (رید، ۱۳۶۲، ۳۷). اثری با پایگاه زیبایی‌شناسی که



شکل ۷- ماله ویچ، ترسیم‌های سه بعدی (ماخذ: ایرانی بهبهانی، ۱۳۹۲، ۱۱۹)

زها حدید توانست از درون فضای استعاره‌ای، ضد گرانشی و معلق نقاشی‌های مالویچ و موهولی و مجسمه‌های نائوم گابو^{xxvii} با تکیه بر اصول معماری زبان منحصر به فرد خود را استخراج کند. استفاده از خطوط پرتحرک و پویا و توجه به تعلیق اجسام برگرفته از آثار سوپره‌ماتیسیم‌های روس با تمامی آثار وی عجین است (شکل ۸). در کتاب سوپره‌ماتیسیم و زها حدید^{xxix} بیان می‌شود که حوزه پیشرفت‌های حدید به قلمروی جهان مسطح نقاشی نیز وارد می‌شود. وی با بازترکیب این تکنیک‌ها به همراه زیبایی‌شناسی شخصی به



شکل ۹: مفهوم یابی در آثار زها حدید (ماخذ: نگارندگان).

نتایج جدیدی در زمینه معماری و شهرسازی دست یافت. طرح‌ها و سازه‌های جدید بخصوص در دوران اولیه کارش از حیث تمرکز بر طراحی، پراکندگی قطعات، سادگی، و خلاصگی‌شان به همراه زوایای تند و خطوط پر حرکت مؤکداً از آن مبانی الهام گرفته‌اند. کازیمیر مالویچ، در ارتباط با فضا چنین می‌گوید: «ما فقط زمانی به درک فضا نایل می‌شویم که از زمین آزاد شویم؛ یعنی، به شکلی، اصلی‌ترین نقطهٔ گرانش از بین برود». برای نمونه در پروژه Peak در سال ۱۹۸۳ از تکنیک‌های سوپره‌ماتیستی استفاده شده است و این رهایی از جاذبه زمین، اصلی‌ترین ایده‌ای است که در آثار حدید می‌توان پی گرفت. این نکته در طراحی که برای کلوب پیک کشیده کاملاً مشهود است، چنان‌که کل بنا به شکل هواپیمایی در حال صعود از زمین ترسیم شده است. (پناهی، ۱۳۸۴، ۲۵) (شکل ۹).

نتیجه گیری

با بررسی نمونه‌های موردی، مشاهده شده که در طول تاریخ و با تحولاتی که در جریان مدرنیته رخ داده است رابطه بین هنر و معماری دچار دگرگونی شده و گاه ادغام مفاهیم بصری در دو زمینه را می‌توان شاهد بود. به‌رحال در جریان مفهوم‌پردازی برای رسیدن به ایده نهایی قیاس با پدیدهٔ هنر جزء مواردی است که می‌تواند راه‌گشا باشد و البته دستورالعمل متفاوتی به لحاظ ساختاری وجود دارد. ایرادی که به این روش می‌توان وارد کرد این است که گاهی برخی انگاره‌ها در هنر انتزاعی صرفاً برای لذت ناب است و دارای ویژگی‌های فرافکنی احساسات هنرمند و درون‌نگری است که لزوماً نیاز به مخاطب ندارد. در حالی که معماری هنری است کاربردی و همواره دارای مخاطب است. سودمندی در معماری همیشه مطرح است. در نتیجه باید رابطه قطعی بین نگاره‌ها و عملکرد وجود داشته باشد نشانه و نمادپردازی و ایجاد بینامتنیت از دیگر روش‌های تبدیل مفهوم‌ها به یکدیگر است. تبدیل کردن زبان تصویر که در نقاشی وجود دارد به معماری که صرفونحو فضایی دارد نیاز به نشانه‌شناسی است تا بتوان نظام‌های گوناگون به کار رفته در نقاشی از جمله نظام کلامی و نظام تصویری را شناخت سپس خوانش‌های ممکن تا حد ممکن شناسایی و معرفی گردند. مفاهیم از هنر انتزاعی طوری باید بازنمایی شوند که برای مخاطبی که در فضا قرار می‌گیرد قابل درک باشد. قیاس ایجادشده می‌تواند عینی شوند و یا قیاس مفهومی ایجاد شود و تنها مفاهیم کلی اقتباس و در کالبد معماری گنجانده شوند. ولی بطور کلی در مراحل

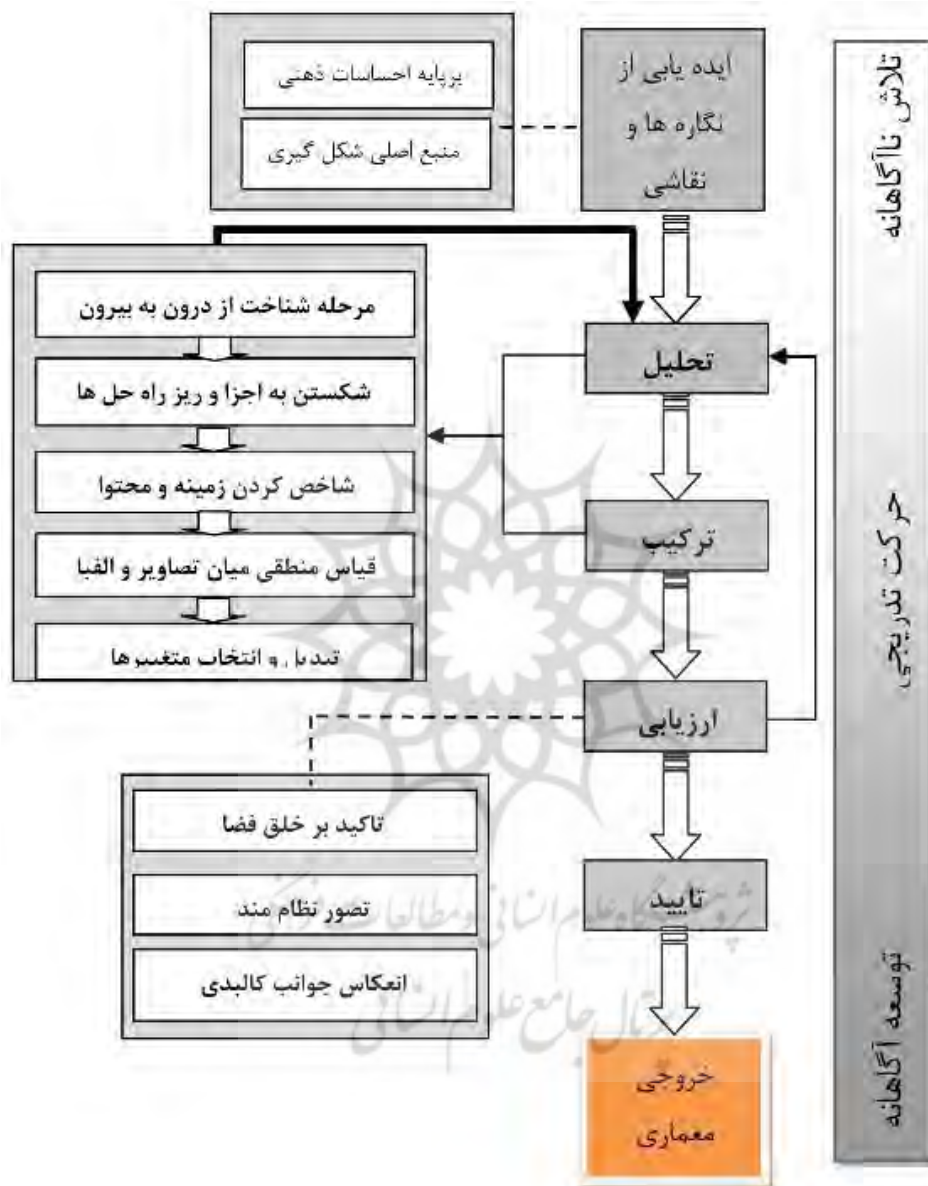


شکل ۸: زها حدید پروژه پیک ۱۹۸۳ (ماخذ: پناهی،

۱۳۸۴، ۲۲)

مفاهیم انتخاب شده از فیلتر معماری همچون تأکید بر خلق فضا، انعکاس جوانب کالبدی، عملکرد، سازه و تأسیسات و مخاطب عبور کرده تا به خروجی معماری نزدیک شود. فرایند طراحی که در این روش اتفاق می افتد در شکل ۱۰ بیان شده است.

تحلیل و ترکیب مفاهیم مراحل زیر را می توان عنوان کرد:
 ۱- مرحله شناخت نظام های تصویری و کلامی؛ ۲- شاخص کردن زمینه و محتوای تصویر؛ ۳- شکستن ترکیب بندی به اجزاء و روابط؛ ۴- قیاس منطقی میان تصاویر و الفبا؛ و ۵- انتخاب و تبدیل متغیرهای مفهومی.



شکل ۱۰- فرایند طراحی بر اساس نقاشی انتزاعی (ماخذ: نگارندگان).

پی نوشت

- معماری ایران، (۶)۵، ۱۳۶-۱۳۶. SID. <https://sid.ir/paper/467445/fa>
- جنسن، انتنی اف و جنسن، هورست و ولدما. (۱۳۹۰). تاریخ هنر جهان، ترجمه محمد تقی فرامرزی، تهران: انتشارات مازیار.
- حسن وند، محمد کاظم و دیگران. (۱۳۸۶). بررسی فرم در نقاشی انتزاعی هندسه اروپا (جنگ جهانی اول و جنگ جهانی دوم)، فصلنامه مدرس هنر، ۱۸-۹. <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/369967>
- رضایی، محمود. (۱۳۹۳). آنالوژیکای طراحی، بازنگری انگاره ها و پنداره ها در فرایند طراحی فرم و فضای معماری، تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز.
- رید، هربرت. (۱۳۶۲). فلسفه هنر معاصر، ترجمه محمد تقی فرامرزی، تهران: انتشارات نگاه.
- کامل نیا، حامد، و تغابنی، علیرضا. (۱۳۸۸). مفهوم گرایی در معماری (بررسی تطبیقی ویژگی های معماری مفهوم گرا در مقایسه با هنر مفهوم گرا در دوران معاصر). نامه معماری و شهرسازی، ۲(۲)، ۹۳-۱۱۰. SID. <https://sid.ir/paper/215827/fa>
- گاردنر، هلن. (۱۳۸۶). هنر در گذر زمان، ترجمه محمد تقی فرامرزی، تهران: انتشارات آگاه.
- گیدئون، زیگفرد. (۱۳۸۶). فضا، زمان و معماری، ترجمه منوچهر مزینبی، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- لاوسون، برایان. (۱۳۸۴). طراحان چگونه می اندیشند، ترجمه حمید ندیمی، تهران: انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.
- لینتن، نوربرت. (۱۳۹۱). هنر مدرن، ترجمه علی رامین، تهران: نشر نی.
- ماله ویچ، کازیمیر. (۱۳۷۹). از کوبیسم تا سوپرماتیسم: واقع گرایی جدید در نقاشی، ترجمه مینا نوابی، فصلنامه هنرهای تجسمی، ۱۰: ۱۹۵-۱۸۴.
- مرزبان، پرویز و معروف، حبیب. (۱۳۷۷). فرهنگ مصور هنرهای تجسمی، تهران: انتشارات سروش.
- نوروزی طلب، علیرضا، مقبلی، آناهیتا، و جودت، شهرناز. (۱۳۹۳). روانکاوی تحولات نقاشی و معماری در بستر تاریخی جنگ جهانی اول تا جنگ دوم. باغ نظر، ۱۱(۳۱)، ۳۲-۱۷. SID. <https://sid.ir/paper/125629/fa>
- یورماکا، کاری. (۱۴۰۰). مقدمه ای بر فرم یابی و روش های طراحی در معماری، ترجمه کاوه بذرافکن، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- Broadbent, G (1973). Design in architecture: architecture and the humansciences. Chichester: Wiley.
- McGinty, T (1979). Concepts in Architecture. In J.C.Snyder, & A.J.Catanese, Introduction to Architecture, New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- Archdaily(2024). <https://www.archdaily.com/84524/ad-classics-villa-savoye-le-corbusier>.
- Wikiart (2024). <https://www.wikiart.org/en/le-corbusier/still-life-1920>.
- Wikiart (2024). <https://www.wikiart.org/en/theo-van-doesburg/architectural-analysis-1923> .
- Rietveldschroderhuis (2024). <https://www.rietveldschroderhuis.nl/en/>.
- i . "Sol" LeWitt (1928-2007)
- ii. Broadbent Geoffrey
- iii . Lawson, Bryan
- iv. Jencks, Charles
- v . Dondis, Donis A .v پندارهای از جمله: اشتراک همه ی هنرهای بصری در تصویق، ریاس منطقی میان کلام و تصویق، ریاس عناصر بصری با الفبا، خلق اثر هنری مبتنی بر این الفبا
- vi. Analogy
- vii. Metaphor
- viii. Pragmatic
- ix. Iconic
- x. Canonic
- xi. McGinty, Tim
- xii . Abstract Art
- xiii. Wassily Kandinsky (1866-1944)
- xiv. Impressionism
- xv. Post-Impressionism
- xvi. Cubism
- xvii. Futurism
- xviii. Le Corbusier
- xix. Savoye- France
- xx. Piet Mondrian
- xxi. neoplasticism
- xxii . van Doesburg(1883-1931)
- xxiii. Gerrit Rietveld
- xxiv. Schröder House
- xxv. suprematism
- xxvi . Kazimir Malevich (1879-1935)
- xxvii . Zaha Hadid
- xxviii . Naum Gabo

منابع

- ابراهیم، محسن. (۱۳۶۷). سوپره ماتیسیم و کانستروکتیویسم، فصلنامه هنر، ۱۶: ۱۰۷-۹۶. <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/161122/>
- ارناسن، یورواردورهاروار. (۱۳۸۹). تاریخ هنر نوین، ترجمه محمد تقی فرامرزی، تهران: انتشارات نگاه.
- ایرانی بهیمانی، هما. (۱۳۹۲). معماری، باغ و منظر: تداوم، گسستگی و نوآوری در گذر از رنسانس تا جنبش منظر گرای قرن بیستم، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- پاکباز، روئین. (۱۳۷۹). دایرالمعارف هنر، تهران: فرهنگ معاصر.
- پاکباز، روئین. (۱۳۶۹). در جست و جوی زبان نو، تهران: انتشارات نگاه.
- پناهی، سیامک. (۱۳۸۴). تاثیر سوپرماتیسم بر معماری زاها حدید نگاهی دیگر به مفهوم در معماری، فصلنامه معماری وفرهنگ، ۲۰: ۲۷-۲۲.
- جاکوبوس، جان و هانتز، سام. (۱۳۸۰). مینیمالیسم و هنر مفهومی.