

آقای چپ من این طور فکر نمی کند، هر چند قبول دارد که تست های کامپیوتری «تجربه انسانی» در زمان مشاهده یک بنا و یا یک پل را مورد توجه قرار نمی دهند.

بریتانیایی ها از قدیم همیشه با معماری مدرن ارتباط خوبی نداشته اند. دیوید تیلور تصدیق می کند که این شاید توجیهی باشد بر این که چرا مردم انگلیس زمانی که این بحث به میان می آید که طرح های نو در حال افول هستند حالت مدافعی به خود می گیرند.

سررنمن فاستر با توجه به مشکل پل هزاره ای که طراحی کرده است می تواند با دیدگاه فرانک لوید رایت به کار آرامش پیدا کند.

زمانی که لوید رایت خانه آبشار خود را طراحی کرد، بسیاری به وی گفتند بتون تیربازویی کارساز نخواهد بود، اگر به طور فیزیکی غیر ممکن نباشد. اما او توجهی نکرد و کار خود را انجام داد و بنایی را احداث نمود که از آن زمان به عنوان بهترین اثر معماری آمریکا شناخته شده است.

معمار باید راهبر باشد. این گفته لوید رایت است که اگر او نتواند ده سال پیشتر را ببیند، پس او را یک معمار خطاب نکنید.

## اندیشه های بر معماری در آغاز قرن

آنتونی کاتسیماتیدز

### معماری در آغاز قرن

ما در عصر اطلاعات زندگی می کنیم. آمریکایی ها به خودشان می بالند که هر آن چه را که تلویزیون قرار است برای ما پخش کند آنها می دانند تصاویری که ما از دنیای ساخته شده و طراحی شده اطراف خودمان می بینیم همگی نشانه ها و تصاویر دستکاری شده ای هستند که

ما در طول قرن بیستم آنها را احداث و بارها مجدداً آنها را از نو ساخته ایم. معماری در آغاز قرن بیست و یکم ترکیبی است از تجلی تکنولوژی، عقاید، سبک ها و فرم های تخیلی. معانی که درباره یک کار طراحی برجسته به کار گرفته می شوند در اکثر اوقات تلاشی فراگیر هستند برای موجه نشان دادن مباحثی تحلیلی که بیشتر تئوری هستند تا عملکردی. که این مسئله کاملاً درباره دستاوردهای اولیه در مبلمان توسط مدرنیست ها مانند گریت ریتولد و حتی هم چنان درباره مبلمان مقوایی فرانک گری صدق می کند.

### صندلی گریت ریتولد ۱۹۱۸ و فرانک گری ۱۹۷۳

آن چه که معماری معماران و طراحان امروز را متمایز می سازد و موفقیت آنها در ادغام کاربردی بودن طرح هایشان است که البته برای نسل های گذشته کاملاً مسخره به نظر خواهد آمد. ما حوزه خطی بودن را پشت سر گذاشته ایم و خویشتن را با فرم هایی که از لحاظ بصری جای بازی بیشتر دارند و محرک بهتری نیز هستند شناسانده ایم. محرک بصری البته فعلاً فراگیرتر است.

### دانیل لیبسکیند موزه، برلین ۱۹۹۹

هر نسل معماران و برنامه ریزان باید معماری را برای زمان خود از نو تفسیر کند. و هر بار که معماری از نو تفسیر می شود، معنی جدیدی بر روی پی های که اصول طراحی را هدایت می کنند افزوده می شود. در سال های اخیر، تلاش نمودند تا معماری مبنی بر اتحاد ایجاد نمایند، رها نمودن بنا از تعهد فرهنگی و حمایت از حقوق توده مردم. کوتاه زمانی بعد نسل جوان تر در مقابل این عقاید اعتراض نمود و زبان اصول پایه و بنیادی را که اصول طراحی فرهنگ غربی را به هم متصل می داشت تفسیری مجدد نمود. البته من درباره حرکت مهم معماری قرن بیستم صحبت می کنم.

مدرن‌نیم و پست مدرن‌نیم.

شرکت‌های بزرگ اطلاعات را همیشه در دست خود نگه می‌داشتند و از آن به عنوان «نکته اصلی که باید دانست» برای کنترل و نظارت بر کارکنان خود استفاده می‌کردند. البته در نیمه دوم قرن بیستم تمام این موارد تغییر کرده است. امروزه اطلاعات بسیار سهل‌تر از گذشته در دسترس است در نتیجه ارزش محتوای آن را باید با معیارهای ارزنده‌تر سنجید. صرف داشتن اطلاعات دیگر کافی نیست بلکه باید دید با این اطلاعات در دسترس چه می‌توانید انجام دهید که بر فعالیت‌هایتان غلبه کنید. و همین مسئله در معماری نیز صدق می‌کند. اطلاعاتی درباره شاه‌راه‌های بزرگ، دیگر قدیمی و کهنه شده است اما با این وجود مطالب و نکته‌هایی در آن است که طراحان با بهره‌گیری از آنها آفرینش‌های اجتماعی و با فردی خود را صورت بخشیدند. دست‌یابی به جزئیاتی درباره جنسیت مواد ساختمانی، مطالعه درباره موارد تاریخی، گرفتن یک سری کدها یا اطلاعات اصولی و بررسی یک سری نیازهای مشروط به محیط همگی تا حدودی از طریق این وسیله خارق‌العاده، جهانی اینترنت قابل دسترسی است.

امروزه اطلاعات چراغ راهنمایی است که توسط آن معماران در آب‌های گل‌آلود سبک و روش به پیش می‌روند و از طریق آن اصول و قواعد اساسی کارشان را با سلائق شخصی وقف می‌دهند و به فصل‌های جدیدی در معماری دست می‌یابند. به دلیل این که در حال حاضر طراحی و ساختن یک بنا از همیشه دشوارتر و پیچیده‌تر شده است، آغاز هر پروژه‌ای به هر مقیاسی نیاز به گردآوری اطلاعات به سطح گسترده‌ای دارد. اما مهم‌تر از همه تصاویری که ما از طریق رایانه، تلویزیون، هنرهای رسانه‌ای و بیل‌بردها - تبلیغات شهری - از هر نوع برای تبلیغ دریافت می‌کنیم، تصور ما را نسبت به بسیاری از جوانب معماری تغییر داده‌اند. برنامه‌ریزی برای فضاهای یک بنا به اصولی کاملاً

## اشباع اطلاعات

بی‌هیچ شکی امروزه ساختن یعنی محصور گشتن در مخزنی اطلاعاتی سرشار از اطلاعات تأثیرگذار. آن‌قدر حجم این اطلاعات گسترده است که نمی‌توان همه آنها را فراگرفت و تشخیص خوب از بد و یا با ارزش از آن چه که ارزشی ندارد از هر وقت دشوارتر گشته است. با کمینستر فولر از هرکس دیگری بیشتر نسبت به این امر در نیمه اول قرن بیستم واقف بود. برای او و دیگران که دنباله رو بودند، معماری محصول جانبی بود حاصله از کنکاش‌های علمی درون دنیای فیزیکی (مادی) اطرافمان.

هر چند قرن بیستم با چیزی بیش از پژوهش‌هایی علمی در حوزه معماری آغاز گشت. در حقیقت این انعطاف‌پذیری هنرها بود که تخیل معمارانی را چنان به خود معطوف ساخت که شهرهای ما را به چنان غول‌هایی تبدیل ساخت که امروزه می‌شناسیم. لوکوربوزیه و فرانک لوید رایب از طریق استعداد خود دو هنرهای بصری این مسئله را پیش بردند. اما آنها چنان طرفدارانی جمع کردند که حتی تا به امروز، بیش از با کمینستر فولر و یا هر معماری با فکر علمی، معماران را نیرویی دوباره می‌بخشد تا برای اوج‌هایی تازه در طراحی تلاش نمایند. انعطاف‌پذیری و قابلیت هنرها هم‌چنان مانند همیشه تیتراهای اول نشریات برجسته معماری و طراحی می‌باشد.

## حجم اطلاعات

امروزه همان‌گونه که هزاران سال پیش طلا خرید و فروش می‌شد، اطلاعات و علم مورد معامله قرار می‌گیرند. ارزشی که اطلاعات برای هر اجتماعی دارند به محتوای آن بستگی دارد.

بسیار گفته شده است که مدیران مسؤول

علمی تر نسبت به قبل تبدیل شده است. طراحی به طور کل از تمامی چیزهای اطراف مان چه طبیعی و چه ساخت دست انسان که قابل دید، لمس و یا شنیدن باشد تأثیر گرفته است. برای مثال، فرانک گری چوب جادویی خود را می چرخاند و جادویی دیگر می آفریند که از همه برجسته تر کار اخیر وی در موزه هنرهای مدرن بیل بائی اسپانیا است.

### موزه هنرهای مدرن بیل بائی اثر فرانک گری اسپانیا ۱۹۹۷

سبک طراحی که فرانک گری همیشه مدافع آن بوده است حالت انعطاف پذیری است. تغییر ذات مواد از طریق فرم‌ها و اشکالی تحول یافته که حتی در همان آثار اولیه‌اش مانند خانه خودش نمایان است، از آنجا بود که احتمالاً او برای اولین بار موادی را که برای ساختار به کار برده می شد از اعتبار انداخت و اساسی را شناسایی نمود که معماران می توانند از آنها رهایی یابند حتی از ایده آل‌های پست مدرنیست‌ها.

### آغاز قرن، مراحل و هویت

مراحلی که امروزه برای طراحی بناها طی می شود از گذشته بسیار دشوارتر گشته است. فقط تعداد وسائل مکانیکی و تکنیکی که باید برای آنها طراحی کرده و حجم انواع فضاهایی که باید طراحی شوند از گذشته بسیار پیچیده تر گشته است. نخست کار با نیازهای یک بنا آغاز می شود، و بعد باید آنها را در مکان‌های از پیش تعیین شده که توسط کدها مشخص گشته و از الزامات تحمیل شده از جانب بناست کار گذارد. بعد تازه می توانید به یکی از سازمان‌های برنامه‌ریزی بروید و بعضی از عناصر طراحی را نادیده بگیرید و در آخر به شما برای هر جزء ساختمان یک سری مشخصات کامل و جزء به جزء طاق‌فرسا خواهند داد. تمامی این مراحل بسیار ناامیدکننده به نظر

می آید، اما در واقعیت این گونه نیست. البته این باور من است که نبوغ همیشه در مواجهه با مشکلات است که به اوج خود می رسد، معماری در آغاز قرن بیش از همیشه درباره فرم بصری است. اما در ضمن به دستاوردهای ما در تکنولوژی پیشبرد آن مربوط می شود. ما حجم وسیعی اطلاعات درباره مواد و مراحل کارمان در دست داریم. ما خلاقیت و ابتکار بیشتری برای استفاده از این مواد و سنجیدن موقعیت داریم و مهم ترین نکته این است که ما نسبت به گذشته بیشتر پذیرای تغییر و تحول هستیم و به راحتی آن چه را که غیر معمول است را می پذیریم.

### معماری مشخص شده

در بازار امروز، هویت فردی مهم ترین عنصری است که هر کس می تواند در طرح خود داشته باشد. شرکت‌های بزرگ مرکزی امروزه با این هدف تأسیس می گردند که فضایی آرام تر و آزادتر برای بیان هویت فردی فراهم سازند. سبک بین المللی، که معمولاً به آن اوج هنر معماری مدرن می گویند، سعی نمود که نمای فردی و فرهنگی را به کل از معماری پاک کند و به جای آن یک سبک را برای همه القاء نماید.

هویت مشخصه جزئی از فرهنگ ماست و خیلی زود به عنوان جزئی با ارزش از حجم اطلاعات موجود شناخته شد. هر شرکت سعی می کند تا به بازار با هویتی که فقط شاخصه آنها است نفوذ کند. کپی رایت و مارک تجاری جزئی از مهم ترین عوامل موفقیت هستند. بدون آنها بسیاری از شرکت‌های بزرگ نمی توانند از حقوق خود به عنوان نیروهایی غالب بهره بگیرند. بدون داشتن هویت مستقل، هنرمندان بزرگ، فلاسفه، شاعران، دانشمندان و متفکران برای دستاوردهایشان شناخته و ارج نهاده نخواهند شد. پس جستجو در این ظرف پر از ماهی مانند باز کردن یک جعبه پر از میوه است ما می دانیم درون آن چیست.

## معماری تکنولوژی

## روح معماری از ریشه‌های مدرن

آتونی کاتسیماتیدز

ریشه‌های مدرن

### مقدمه

معماری مدرن و حرکت‌هایی که مشخص‌کننده روح طراحی قرن بیستم بودند بر یک سری اصول استوار بودند. مهم‌ترین و شاخص‌ترین آنها گرفتن هرگونه شاخصه سمبلیکی را از هر فرهنگ، زیبایی‌شناسی، خلوص از طریق صداقت در اصول ساختاری، زیبایی‌شناسی خلوص در فرم، آسایش تکنیکی برای تولید انبوه و پاسخی به اجتماع صنعتی زاینده اواخر نیمه دوم قرن نوزدهم در نهایت منجر به ایجاد تصویر یک پارچه‌ای گشت که از جعبه شیشه‌ای و از حساسیت انداختن اندازه و فرم آدمی متشکل گشته بود. جعبه شیشه‌ای و از حساسیت انداختن اندازه و فرم آدمی متشکل گشته بود. جعبه سفید و دیگر عناصر معماری که حرکت‌های مختلف معماری مدرن را می‌سازند به دوره اجتماع صنعتی تعلق دارند. آغاز قرن بیستم سرشار از باورهایی بود که می‌توانند تمامی مشکلات اجتماعی و اقتصادی را از طریق راه‌حل‌های معماری برطرف نمایند. چه دوست داشته باشیم و چه نداشته باشیم در زمان بررسی معماری مدرن غرب در این حیطه زمانی، حرکت‌های تئوریک، سبک‌ها، جناح‌ها و مکتب‌ها همگی تقابل‌های مهم انسانی قابل بحثی هستند که جزء مهمی از کار تاریخ‌دانان محسوب می‌شوند. جلوگیری از ایجاد موازاتی که ممکن است میان دو معمار در زمان یا از طریق زمان ایجاد شود غیر ممکن است.

### سبک و ایدئولوژی مدرن

مدرن به عنوان یک سبک یا یک شاخصه در

معماری امروز در ضمن مرزهای تکنولوژی راهم گسترده‌تر می‌سازد. تعدادی از معماران پیشرو در این زمینه ریچارد راجرز، نرمن فاستر، رنزو پیانو و ژان نوول و بسیاری دیگر هستند. معماری آنها از اجزا و مواد و روش‌های تکنولوژی پیشرفته گرفته شده است. هنر برگرفته شده از تکنولوژی در هیچ اثری بیش از مرکز پمپیدو سال‌های ۱۹۷۰ اثری اخیرتر مانند گنبد هزاره در انگلستان مشخص نبود. پر واضح است که معماری تکنولوژی است و در نتیجه در سطح نوآوری‌های تکنولوژی باقی می‌ماند که همین یک بنا را به عنوان شاهکار با ارزش تکنولوژیکی مشخص می‌سازد. رنزو پیانو / ریچارد راجرز مرکز پمپیدو، پاریس، فرانسه ۱۹۷۸.

ریچارد راجرز گنبد هزاره، گرینویچ، انگلستان، ۱۹۹۹.

ما قرن‌مان را با عادت‌های عزیزمان پایان می‌دهیم. ما با بهره‌وری از تکنولوژی خاص برج‌های بلند می‌سازیم و به آنها جنبه کاربردی می‌دهیم. ما نشان می‌دهیم که تا چه حد می‌توانیم مرزها را پیش ببریم. معماری هزاره جدید از طریق دستاوردهای تکنولوژی و بازی‌های بصری سعی خواهد نمود تا هر چه بیشتر به اوج در طراحی دست یابد.