

# فرایند خلاقیت در معماری\*

آنتونی سی. آنتونیادیس  
امید نیک فرجام

بدون درکِ مناسبت‌های مفاهیم «واقع» و «مجاز»، و «تجسم» و «خیال»، نمی‌توان به درک روشنی از شرایط لازم برای فرایند آفرینش رسید، یا کار دشوار رشد و پرورش آنها را به سرانجام رساند. به باور من، تجسم و خیال - دو شرط لازم برای آفرینش اثر معماری - را می‌توان با حسن نیت، تلاش و آزمون، مطالعه و آموزش، و نظم و انضباط پرورش و ارتقا داد؛ این عوامل حتی پیش از استعداد ذاتی معمار کاربرد دارند. معمار فقط وقتی در حیطه نظری یا عملی حرفه خود به جایگاهی شایسته دست می‌یابد که این دو جنبه از کار را پرورش دهد. معماری که فقط قوه خیال‌پردازی‌اش را پرورش می‌دهد و بر آن بیش از حد تأکید می‌کند، کمتر موفق می‌شود خیالاتش را به عمل درآورد. از سوی دیگر، ممکن است معمار بتواند بدون بهره‌گیری از موهبت خیال‌پردازی پروژه‌هایی برجسته و چشمگیر را به سرانجام برساند، اما نکته اینجاست که آثار او فاقد حیات و پویایی موجود در کارهای افراد واقعاً خلاق خواهد بود. به بیان دیگر، فقط معماری می‌تواند پروژه‌های برتر و خارق‌العاده را عملی سازد که ذهنش در هر دو حوزه خیال و تجسم فعال باشد.

## خیال، تجسم، واقعیت

وقتی می‌گوییم فردی - خردسال یا بزرگسال - قوه خیال‌پردازی خوبی دارد، منظور این است که ذهن آن فرد دارای قابلیت به تصویر کشیدن اشیاء یا موقعیت‌هایی است که پیشتر وجود نداشته‌اند. فکر کردن به قصرهایی باشکوه روی ابرها، دیدن فرشته‌هایی که در تالاری در آسمان سوناتی از موتزارت را اجرا می‌کنند، و راه رفتن روی آب، همگی نمونه‌هایی از خیال‌اند. ما خیال‌پردازی را توانایی فرد برای خلق تصاویری تعریف

می‌کنیم که در هیچ شرایطی صورت و واقعیت به خود نمی‌گیرند. در واقع خیال تنها در ذهن وجود دارد، و رؤیا و شهود از اجزای سازنده خیال، و نیز بخشی از عمل خیال‌پردازی به‌شمار می‌روند. انسان قادر است در هر موقعیتی - در خواب یا بیداری، در حال کار یا استراحت، و آگاهانه یا ناآگاهانه - به خیال پناه برد و خیال‌پردازی کند. اما تجسم بر توانایی ذهن به دیدن آنچه که هست دلالت دارد. در واقع تجسم فحوایی عملی دارد. به این مثال توجه کنید: وقتی به کسی آدرسی می‌دهیم و می‌گوییم «به انتهای خیابان برو، پس از کلیسا به راست بپیچ، تا آسیاب برو، به سمت چپ بپیچ، و پشت دیوار درختی بکار»، فردی که قرار است این کار را بکند بلافاصله تصویری خواهد دید؛ او کلیسا و آسیاب را در ذهنش خواهد آفرید و حتی ممکن است درختی را که قرار است بکار در حال شکوفه‌زدن و سایه‌انداختن بر دیوار «ببیند».

البته تصویر درخت شکوفه‌فرد را از تجسم ابتدایی و صرف قدری فراتر می‌برد، چون درخت واقعاً پشت دیوار نیست؛ در واقع در اینجا فرد به واسطه قوه خیال‌پردازی‌اش توانست درخت را کنار دیوار بکارد و به آن حیات ببخشد. تمایز بنیادی خیال و تجسم هنگامی آشکار می‌شود که مفاهیم «واقع» و «مجاز» را در نظر بگیریم. تجسم با امر واقعی مرتبط است، اما خیال‌پردازی متعلق به حوزه مجاز (غیرواقع) است؛ با این حال اگر قوه خیال‌پردازی از آن کسی باشد که علاوه بر داشتن قدرت تجسم، خلاق هم باشد، توان تأثیرگذاری بر امر واقعی را نیز خواهد داشت. خیال، فقط هنگامی که برای تجسم نقش حد واسطه (آسانگر) داشته باشد، می‌تواند آثاری واقعی بیافریند که از شکل و تصویری نو برخوردار باشند؛ خیال حد واسطه تجسم است، و تجسم فیلتری که خیال باید از آن بگذرد تا به جزیی از واقعیت بدل شود. بنابراین تجسم همراه با خیال عبارت است از توانایی ذهن برای دیدن شکل اصلاح شده و تازه آنچه که هست، به طوری که آفریده غایی ذهن علاوه بر ارتقاء به مرتبه امور آسمانی، بتواند جلوه واقعیت نیز به خود بگیرد.

باید خاطر نشان ساخت که واقعیت برای روشن ساختن محدودیت‌های واژه تجسم لازم است. برای کارگردان تئاتر، قدرت تجسم نویسنده لازمه آفرینش نمایش نامه است، همچنان که قدرت تجسم بازیگری که نمایش نامه را می‌خواند لازمه تبدیل شخصیت‌ها و نمایش نامه به واقعیت است؛ و کل نمایش نیز، محصول قدرت تجسم این سه نفر - نویسنده، بازیگر و کارگردان - است. استانیسلاوسکی نوشته است: «هنر نمایش محصول قدرت تجسم است، همان‌طور که اثر هر نمایش نامه‌نویسی باید چنین باشد و در این میان هدف بازیگر باید این باشد که با استفاده از دانش و مهارتش نمایش نامه را به واقعیتی تئاتری تبدیل کند.» معمار هم بر همین منوال می‌تواند بگوید اثر معماری محصول تجسم معمار است، و پیمانکار و بنا از مهارت خود استفاده می‌کنند تا طرح او را به واقعیت بدل سازند.

بار دیگر به استانیسلاوسکی رجوع می‌کنم و می‌خواهم شما خود گفته او را بر بستر معماری بسنجید. می‌توان این گفته او را امری جهان‌شمول و کلی فرض کرد که:

تجسم خالق چیزهایی است که می‌توانند باشند یا اتفاق بیفتند، اما خیال مبدع چیزهایی است که نیستند، نبوده‌اند و نخواهند بود؛ اما چه کسی می‌داند، شاید هم روزی موجودیت بیابند. هنگامی که خیال‌پردازی به آفرینش قالی پرنده منجر شد، چه کسی فکر می‌کرد که ما روزی به سوی فضا بال خواهیم گشود؟ برای هر نقاش، هم خیال‌پردازی ضروری است و هم تخیل.

لویس سالیوان (۱۸۵۶-۱۹۲۴)، خالق آسمان‌خراش‌های آمریکا، با زیرکی از تعریف روشن و واضح تجسم اجتناب کرد، اما در ذهنش مفاهیمی چون «واقع» و «مجاز»، و «تجسم» و «خیال» به هم گره خورده بود. او نوشته است: «... تجسم، هر چه بگویید با قدرت تجسم‌تان جور درمی‌آید؛... فقط تخیل [قدرت تجسم] فردی است که می‌تواند تجسم را فراچنگ آورد». او فقط به‌طور حاشیه‌ای و در سفرهایی شاعرانه به قلمرو امور واقع و مجاز، طبیعت و ماوراءالطبیعه، و زندگی و مرگ به این موضوعات اشاره کرده است. متافیزیک لویس سالیوان ما را به گستره پیچیده‌تری از ادراک رهنمون می‌شود. وقتی او از «تجسمی که تجسم را فراچنگ آورد» می‌گوید به نوعی توان و نیرو در مفهوم تجسم اشاره دارد.

وقتی کسی اول عناصر آنچه را که نمی‌فهمد، درک نمی‌کند، یا نمی‌شناسد و در واقعیت آن را سراغ ندارد مجسم می‌کند، و سپس مجسم می‌کند که دارد چیزی را برای این دنیای خیالی خلق می‌کند، در واقع دارد در گستره تخیل تخیل [تجسم] می‌کند [یعنی تخیل در تخیل]. این همان مفهومی است که عرفای عهد باستان از تخیل در ذهن داشتند، عرفایی که ایده «عالم خیال» را پذیرفته بودند. این برداشت [از تخیل] اخیراً نظر برخی از نویسندگان، زیباشناسان، نقاشان، معماران، و مدرسان غربی را به خود جلب کرده است. ماسیمو اسکولاری - از طرفداران کاوش در دنیای «تخیل خیالی» - و اندیشمندان هم‌رأی وی اظهار کرده‌اند که «ما اشکال را غیرمادی می‌کنیم و اشکالی قابل درک و واضح به تصویر می‌کشیم<sup>۱</sup>، و از این راه «وجهی بصری» از هستی و واقعیت ارائه می‌کنیم که از احساس و انگاره ذهنی و مفهومی فراتر می‌رود».

در همین جا باید اعلام کنیم موضع ما که معتقدیم در درک و اثره تخیل نقش محوری دارد خلاف این نظریه یا به‌قولی همان موضع «ستی» است که درک تخیل را فقط در چارچوب واقعیت ممکن می‌داند و خیال‌پردازی را محل شک و ابهام می‌داند. به هر حال نباید فراموش کرد که به باور ما هدف غایی معمار ساختن است، پس «واقعیت» به‌شکلی انکارناپذیر با این هدف معماری در پیوند است و از آن جداشدنی نیست.

### واقعیت و عمل ساختمان‌سازی

درست همان‌طور که بازیگر بازی می‌کند، معمار هم باید بسازد؛ و گرچه ممکن است نگرش سالیوان باعث این تصور شده باشد که تخیل و خلاقیت آموختنی نیست و فرد باید با این ویژگی‌ها به دنیا بیاید، من معتقدم که این مقولات به واقع آموختنی و قابل یادگیری است. بسیاری از افراد حرفه‌ای و خلاق نیز بر این باورند که تخیل را می‌توان تحریک کرد و پرورش و ارتقاء داد. برخی از آنها حتی شیوه‌ها و فنونی را برای این کار ابداع کرده و به نتایجی باور نکردنی دست یافته‌اند. برای مثال، استانیسلاوسکی دریافت که ممکن است تخیل غیرفعال و منفعل شود و می‌توان آن را به کمک آموزش و فنون مناسب از این حالت درآورد. او با استفاده از پرسش‌هایی ساده باعث واکنش و پاسخ دانشجویان شد:

اگر دانشجو از روی بی‌فکری پاسخ دهد، پاسخش را نمی‌پذیرم. بنابراین برای این که پاسخی رضایت‌بخش بدهد، باید تخیلش را به کار اندازد یا موضوع را با استدلال منطقی در ذهنش بررسی کند. غالباً کار روی تخیل با همین شیوه عقلانی و آگاهانه آغاز و انجام می‌شود. پس دانشجو به واسطه حافظه یا تخیلش چیزی می‌بیند: تصاویر معینی در برابرش ظاهر می‌شود. او لحظه‌ای کوتاه در رؤیا زندگی

می‌کند، و پس از آن پرسشی دیگر، و این فرایند باز تکرار می‌شود. این کاوش و تمرکز مدام بر ساخته‌های خیالی ذهن، کلید تحقق نهایی آن ساخته‌هاست. بسیاری از افراد این فرایند را که برای مدرسان معماری شیوه‌ای شناخته شده است تجربه کرده‌اند. اما کار دشوار بر عهده دانشجوست که یاد بگیرد این پرسش‌ها را در تنهایی برای خود مطرح کند. از این لحاظ دانشجو مانند هر کس دیگری است که به دنبال راهنمایی برای پیشرفت خویش می‌گردد. با همان کارکرد و شیوه. شاکی گوین در پژوهش بدیع و الهام‌بخش خود درباره تجسم خلاق از یک سو نیاز به تحقق واقع‌گرایانه ساخته ذهن را تأیید می‌کند، و از سوی دیگر تأکید می‌کند که ساخته ذهنی به واسطه کاوش مداوم و منظم به واقعیت عینی بدل خواهد شد.

### هدف خیال و تجسم

معمار برای کاوش و تعمق مدام چندین راه پیش رو دارد که هر یک از آنها را به درستی طی کند، سرانجام به اثر خلاقه خواهد رسید. در این معنا خلاقیت را می‌توان «هدف غایی فرایند تخیل ... تحقق عینی یک ایده، تصویر ذهنی، یا بنا» دانست. ایگور استراوینسکی آهنگ‌ساز، این امر را به بهترین وجه توضیح داده است: «در اینجا مقصود ما نه تخیل تنها، بلکه تخیل خلاق است: استعدادی که یاری‌مان می‌کند از مرتبه تصور به مرتبه تحقق آن برسیم.»

بنابراین تخیل به حوزه اندیشه، و خلاقیت به حوزه آفرینش و ساختن تعلق دارد<sup>۲</sup>. ارسطو به روشن‌ترین شکل درباره این موضوع سخن گفته است. او در کتاب *مادراء الطبیعه* نوشته است: «یک مرحله فرایند آفرینش ... تفکر نام دارد و مرحله دیگر ساختن: آن که از نقطه آغاز یعنی از صورت (ایده) شروع می‌شود تفکر است، و آن که از پایان تفکر آغاز می‌شود ساختن.»

امروزه درباره برداشت ارسطو از خلاقیت و رابطه آن با تخیل [تجسم]، مسئله ظریف واقعیت در مقابل منافذیک، و رشد و پیشرفت موجود (یعنی شخص خالق) آثار و متون معتبر فراوانی در دست است. مهم‌ترین منابع در این باب عبارت‌اند از تاریخ فلسفه، تاریخ زیباشناسی و آثار کلیدی فلاسفه‌ای چون افلاطون و ارسطو، کانت و ویکو و دکارت، و فیلسوفان معاصر چون پل والری، آلفرد نورث وایتهد، ژاک مارتین، ژان پل سارتر، و ارنست کاسیرر. تلاش برای جمع‌بندی تمام نظریات مربوط به این موضوع در اینجا زاید است، فقط لازم است اشاره کنیم که در مبحث خلاقیت در معماری مآخذ ما کار ارنست کاسیرر است. ما برداشت او از خلاقیت را «جامع‌ترین نظر می‌دانیم، و شرح و بسطی که او در این باره داده است باورهای ما را نیز در باب جامعیت در معماری تأکید می‌کند. در اینجا لازم می‌دانیم از کار ایگناتیو ال. گوتز یاد کنیم که در کتاب *گمنامش* با عنوان *ناملاتی نظری و اجتماعی - کیهانی در باب خلاقیت*، جامع‌ترین چکیده را از موضع نویسندگان فوق‌الذکر و همین‌طور تفسیری ارزشمند درباره تفاوت‌های کیفی و ظریف نظریات مختلف ارائه کرده است. اما گوتز تخیل و خلاقیت را در ارتباط با معماری تحلیل نکرده است، و این امر مهم را برودنت، نظریه پرداز انگلیسی، در کتابی با عنوان *طراحی در معماری*، و نیز کوبرگ و باگنال - مدرسان طراحی - در اثر مشترکشان با عنوان *مسافر کیهان به انجام رسانده‌اند*. این هر دو اثر مروری هستند بر امر خلاقیت در کارگاه طراحی و در خلق اثر معماری.

## تعریف خلاقیت

ما تعریفی گسترده‌تر از خلاقیت را که مبنای بحث‌مان از رابطه خلاقیت و معماری خواهد بود از تعبیر ایگناتسیو گوتز و آلفرد نورث وایتهد و خودم استخراج کرده‌ایم که همگی و امدار مفاهیم جامع کاسیرر هستند: خلاقیت فرایندی است که تخیل به واسطه آن متولد می‌شود و پایه دنیای واقعیت می‌گذارد. خلاقیت در مقام یک فرایند همان اصل غایی و اصل کلی است که ماده و واقعیت بنیادی را به تصویر می‌کشد. خلاقیت به یک معنا همان ماده نخستین (یا هیولای اولای) ارسطوست، با این تفاوت که خلاقیت نه منفعل است و نه باز و پذیرا. خلاقیت را می‌توان علت مطلق و فعال همه آن چیزهایی دانست که به وجود می‌آیند، و به خودی خود وصف‌ناپذیر است. خلاقیت ... اصل و مبنای کلی و غایی واقعیت است. خلاقیت ممکن است تمام فعالیت‌ها و کنش‌های علمی، هنری، یا فرهنگی بشر را شامل شود. تمامی اجزای سازنده فرهنگ - زبان، اسطوره، هنر، علم، تاریخ، مذهب - به تکامل و تحول همه‌جانبه آن کمک می‌کنند. (این تعریف مبتنی است بر کتاب گوتز ۱۹۷۸، نظرات وایتهد در کتاب گوتز ۱۹۷۸، و نظرات خودم).

برخی در گذشته نظر داده‌اند که نمی‌توان از خلاقیت تعریفی جامع و مانع به دست داد، چرا که به‌واقع تمام ابعاد آن از خود آن خاص‌ترند. این برداشت - که وایتهد نیز آن را مطرح کرده است - احتمالاً یکی از دلایل این امر است که معماران در گذشته معتقد بودند خلاقیت را نمی‌توان آموزش داد. البته این فقط نظر تعداد معدودی از معماران بود. واقعیت این است که اکثریت معماران خلاق هرگز نخواسته‌اند درباره فرایند خلق آثارشان سخن بگویند یا راز خلاقیت‌شان را برملا کنند. گرچه این سکوت پسندیده نیست، از آنجا که سکوت همیشه وسیله سرپوش گذاشتن بر فقدان اصالت و ناآگاهی و میان‌مایگی نیز بوده، باید سکوت خالقان واقعی را محترم بشماریم. نکته اینجاست که آفرینندگان بزرگ فقط هنگامی لب به سخن می‌کشایند که آمادگی کامل دارند، و معمولاً وقتی که حرف می‌زنند کم و گزیده می‌گویند.

لویس سالیوان از قاعده سکوت مستثنی بود. در میان معماران بزرگ و خلاق، او تنها کسی است که گزارشی روشن از طی طریق شخصی‌اش به سوی خلاقیت بر جای گذاشته است. کتاب او با عنوان گپ‌های کودستانی، که سرشار از احساس و فکر بکر و نکات آموزنده است، ترکیبی است از شعر و نثر که آن معمار بزرگ و استاد محبوب فرانک لویس را از طریق آن ثابت می‌کند شخصیت حساس و عاطفی و دارای صفات انسانی احتمالاً یکی از شرایط لازم معماری قوی و محکم و متناسب است. در متون معدودی که به موضوع خلاقیت در معماری اختصاص داده شده، کمتر به این اثر روشنگر لویس سالیوان اشاره شده است، و هر تلاشی برای پرداختن به این موضوع باید با یادی از او آغاز شود.

## خلاقیت در معماری

## در چارچوب آن تعریف گسترده

پژوهش درباره خلاقیت در دهه میانی این قرن به یکی از دل‌مشغولی‌های عمده دانشمندان علوم اجتماعی، روان‌شناسان، روان‌کاوان، انسان‌شناسان، ناقدان هنر، بازرگانان، رفتارشناسان، مربیان و پزشکان تبدیل شد. پس

از جنگ جهانی دوم، همه تلاش می‌کردند دنیا را از نو بسازند و هدف‌شان افزایش نیرو و میزان تولید بود. دانشمندان علوم اجتماعی و مهندسان انسانی «خلاقیت» را از دریچه همین هدف - افزایش کارایی و بهره‌وری - می‌دیدند. آثار مکتوبی که در این زمان درباره خلاقیت منتشر شد دو دسته‌اند: دسته اول شامل آثاری کلی و پرحجم و ظاهراً بزرگ و دست‌پرورده «متخصصان» و پژوهشگران دهه ۱۹۵۰ است. این آثار به‌طور کلی نگاهی است به خلاقیت از دریچه کارایی کمی و فن‌سالارانه، و متمرکز است بر مسئله فرایند شناخت و ادراک بصری و ذهنی، و سبب‌ساز پژوهش‌هایی فراوان و چند یافته مفید که در جای خود به آنها اشاره خواهیم کرد. دسته دوم شامل آثار و پژوهش‌هایی کم‌حجم و گمنام و غیرقطعی و غیرعلمی، اما در برخی از موارد انسانی و احساسی و از لحاظ روحی روشنگر است. این آثار که تقریباً فراموش شده و در سال‌های اخیر، حتی آنها که کارشان آموزش و تدریس است، به‌ندرت از آنها یاد می‌کنند دست‌پرورده مدرسان - به‌ویژه مدرسان معماری - است. بررسی این دو نحله پژوهشی عمده شکافی مشخص میان رشته‌های گوناگون در دنیای غرب پس از جنگ جهانی دوم را آشکار می‌کند. در واقع در یک سو کسانی بودند که خلاقیت را علمی می‌دانستند که قادر است عرصه فعالیت‌های انسان را گسترش دهد، و در سوی دیگر کسانی که گرایشی متافیزیکی داشتند و فرایند خلاقیت را حایز هیچ وجه علمی نمی‌دانستند. این شکاف آنقدر عمیق بود که معماران کنفرانس‌ها و جلساتی را که شاعران، نویسندگان، نقاشان، مجسمه‌سازان، مورخان هنر، دانشمندان، دانشمندان علوم اجتماعی، و روان‌شناسان در میانه دهه ۱۹۵۰ درباره خلاقیت برگزار کردند نادیده گرفتند. پس جای تعجب نیست که بخش اعظم کار درباره موضوع خلاقیت در خارج از حیطه معماری انجام شده و تأثیری اندک بر معماری گذاشته که یا اتفاقی بوده و یا خلاقیت در معماری را امری بدیهی دانسته است. در واقع، به گمان ما، غفلت از معماری نشانه محدودیت‌های شالوده‌نظری آثار موجود درباره خلاقیت و یافته‌های آن، و همین‌طور تک‌بعدی بودن رویکرد آنها نسبت به این موضوع بنیادی است.

معماری رشته‌ای چندبعدی و فراگیر است. به قول آلوار آلتو، «معماری پدیده‌ای ترکیبی است که عملاً تمامی حوزه‌های فعالیت بشر را دربر می‌گیرد». معماری هم هنر است، هم حرفه، و هم حالتی ذهنی. بنابراین معمار خلاق هم از تخیل برخوردار است و هم در بسیاری از جنبه‌ها خلاقیت دارد که برخی از آنها کاملاً هنری و فکری‌اند، و برخی دیگر عملی (تکنولوژی، سازه‌ها، مواد و مصالح، تجهیزات) و حرفه‌ای (تحویل کار در زمان مقرر، موازین اخلاقی، تجارت). هنر معماری به ذات خود در خدمت بشریت است، و حتی در معنوی‌ترین شکل خود هنری انتفاعی و فایده‌نگرانه به شمار می‌رود، و به همین اعتبار نمی‌تواند عمل‌گرایی را نادیده بگیرد و هنری تک‌بعدی و جزمی و محض باشد. غالب نظریات مربوط به تخیل و خلاقیت عمدتاً یا علمی‌اند یا هنری، معمولاً بر یک جنبه تمرکز می‌کنند، در یک سطح عمل می‌کنند، و نهایتاً تأییدکننده «الهام آسمانی» و «فردیت» یا «کارگروهی فراگیر» و نگرش و کار دقیق و سنجیده‌اند.

#### جامعیت در دیدگاه کاسیرر

اما ارنست کاسیرر از این قاعده مستثنی بود. او ذهن را در تمامی حوزه‌های فرهنگ - زبان، اسطوره، هنر، علم، تاریخ، و مذهب - فعال و خلاق می‌دانست. با این حال معماران در هیچ‌جا شرحی نظری از تجارب و

دل مشغولی های خود، که همچون نظریات کاسیرر اومانیستی و فرهنگی بود، نمی یافتند. نظریات کاسیرر تا حد زیادی ناشناخته و درک آنها دشوار بود و خارج از خط فکری غالب زمانه قرار داشت. اگر معماران آن روزگار الگویی می یافتند که دل مشغولی های اومانیستی و فرهنگی آنها را در مورد خلق اثر معماری نیز شامل می شد، احتمالاً به پژوهشگران می پیوستند و به تکامل نظریات در این باره یاری می رساندند. اما چنین نشد و پژوهندگان تخیل و خلاقیت از تلاش هایی وسیع که در حوزه هنرها و فعالیت های جامع و چندلایه و گروهی (با توجه به هویت و نقش خالق) انجام می گرفت غافل ماندند. از این لحاظ معماری تنها نبود؛ برخی هنرهای دیگر - که خود آمیزه ای از هنرها و حرفه های بسیار بودند، مانند تئاتر و سینما و مهندسی و طراحی فضا - نیز از دایره بررسی و پژوهش فلاسفه و روان کاوان و جامعه شناسان بیرون ماندند و نادیده گرفته شدند. شاید دلیل این امر این باشد که خود معماران نیز ترجیح می دادند درباره خلاقیت سخن نگویند و تلاش های آنها را که در این زمینه کار می کردند نادیده بگیرند. به باور آنها، خلق و آفرینش عملی مقدس و الهی بود و در هر جایی نمی شد از آن سخن گفت.

#### دیدگاه های نخستین: تقدیس خلاقیت

فرانک لوید رایت تخیل خلاق را «چراغ فروزان وجود انسان» نامیده و انسان های خلاق را با رب النوع هم تراز دانسته است: «موجود خلاق جزو آفریدگاران است، و آفریدگاران همیشه انگشت شمار خواهند بود.» در دهه ۱۹۵۰، روان شناسان دانشگاه برکلی یکی از معدود پژوهش های مربوط به ویژگی ها و خصایص افراد خلاق را که شامل معماران نیز می شد آغاز کردند، و رایت را نیز به همکاری فراخواندند، اما رایت دعوت آنها را بی پاسخ گذاشت. آلوار آلتو نیز در موقعیت هایی مشابه، موضعی یکسان با رایت اختیار کرد: «یکی از پرسش هاشان این بود که هنر چگونه خلق می شود، و من گفتم نمی دانم». او در جواب دعوتی دیگر به رئیس دانشگاه ام. آی. تی تلگراف زد که برای تفسیر بنای بیکرهاوس «اصول نظری کافی» سراغ ندارد، اما می تواند این گفته سیبلیوس را منتشر کنند: «از هر سه کلمه ای که در توضیح موسیقی نوشته می شود، دست کم دو کلمه غلط است». آلتو معتقد بود که این نکته در مورد معماری نیز صادق است. در واقع او به یک معنا باورهای لویس سالیوان را بر زبان می آورد که نوشته بود: «وقتی ذهن فعال و پرشور در کار آفرینش است، دیگر وقتی برای انتخاب کلمات و چیدن آنها در کنار هم ندارد. کلمات بسیار خام و بی ظرافت اند.»

شعر «آکروبات»، به قلم لوکوربوزیه، به روشنی برداشتی را که او از عامل خلاقیت داشته نشان می دهد. کافی است در این قطعه واژه «عامل خلاقیت» را جایگزین «آکروبات» کنید تا به تعریفی جامع و سرراست برسید:

آکروبات عروسک خیمه شب بازی نیست

زندگی اش را وقف این کار می کند

که رویارو با مرگ حرکاتی شگفت

و دشوار اجرا کند ...

کسی این را از او نخواسته است

کسی مجبور نیست از او قلدردانی کند

... او کاری می‌کند

که از دست دیگران بر نمی‌آید

... چرا این کار را می‌کند؟

دیگران می‌پرسند. خود را به رخ می‌کشد؛

او موجودی عجیب‌الخلق است؛ ما را می‌ترساند؛ دل‌مان به حالش می‌سوزد؛ چقدر ملال‌آور است.

اما «آکروبات»، «عامل خلاقیت»، به‌رغم بدبینی و دل‌سردی جامعه به کارش ادامه خواهد داد. لوکوربوزیه در زمانی دیگر، هنگام پرواز بر فراز دلتای نیل، در دفترچه‌اش نوشته است: «نقاشی کشمکشی تلخ و دهشتناک و بی‌امان است - دوئل هنرمند با خودش، کشمکشی درونی که در سطح و ظاهر به چشم نمی‌آید. هنرمند اگر لب به سخن بگشاید به خودش خیانت کرده است». بنابراین از دید رایت، آلتو و لوکوربوزیه، خلق و خلاقیت و تجسم نه‌تنها «مقدس» و پوشیده در هاله‌ای مذهبی‌اند، بلکه باعث تقابل و رویارویی مدام عوامل خلاقیت و جامعه‌اند (ممکن است جامعه آکروبات را ملال‌آور بداند).

شاید اکنون بتوان دلیل عدم تمایل این افراد را به تلاش‌ها و پژوهش‌های روان‌شناسان برای تبیین و توضیح تخیل و خلاقیت به کمک قواعد علمی درک کرد. آفرینندگانی از سنخ رایت، آلتو و لوکوربوزیه هرگز از سخن گفتن درباره آثارشان ایبا نداشتند. آنها با نمایشگاه‌های متعدد، بناها، کتاب‌ها، و سخنرانی‌های خود مدام در کار کلنجار رفتن با مسئله آفرینش و خلاقیت بودند، اما نکته اینجاست که تنها آفرینندگان قادر به درک «زبان» آنها بودند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که حذف معماران از پژوهش‌های روان‌کاوان معلول عدم درک متقابل میان معماران و دانشمندان علوم اجتماعی، و نیز نتیجه نگرش خود معماران به هنرشان بود.

از این رو خلاقیت معماران باید از لابه‌لای نوشته‌های خودشان و متونی که درباره طرح‌هاشان و روش اجرای آنها به چاپ رسیده بود استخراج می‌شد. لوکوربوزیه بالاخره پا پیش گذاشت و تا آنجا پیش رفت که دستورالعمل‌هایی برای آفرینش هنری منتشر کرد. کتاب‌های فراوان، طرح‌ها، یادداشت‌ها، و سوابق او را پس از مرگش محققان بنیاد لوکوربوزیه بررسی کردند، و دریافتند که مجموعه آثارش نه‌تنها نتیجه تلاش‌های خلاقانه اوست و راه‌های جدیدی را به روی دنیا می‌گشاید، بلکه پرده از راز خلاقیت او نیز برمی‌دارد. پژوهش‌های دانیل پُلی نشان می‌دهد که لوکوربوزیه نکات بسیاری را درباره فرایند آفرینش در خودش و همین‌طور ابداعات خلاقه‌اش به روی کاغذ آورده، و ابداعات و آثارش نه تصادفی و خودانگیخته، بلکه ثمره مدت‌ها تلاش و تحقیق بوده است. او اطلاعات را در حافظه‌اش ضبط و ثبت می‌کرد و، به‌قول خودش، از مغزش به‌عنوان جعبه‌ای استفاده می‌کرد که «اجزای مسئله در آن در کنار هم قرار می‌گرفتند». ماهیت چندبعدی معماری ایجاب می‌کند که بخش دوم «کتاب خلاقیت» را افرادی بنویسند که دیدی چندبعدی دارند. به بیان دیگر، برعهده معماران، فیلم‌سازان و مهندسان فضا است که آن بخش از کتاب خلاقیت را که روان‌کاوان و روان‌شناسان نوشتند تدوین کنند و این آشکار می‌کند که خلاقیت در معماری موضوعی است حساس، چرا که پژوهندگان حرفه‌ای خلاقیت - جامعه‌شناسان، روان‌کاوان و معماران با سابقه و متخصص - مدت‌هاست که در نزاع و کشمکش‌اند، بنابراین بعید است که بتوان از آنها چیزی یاد گرفت.

مسئله دیگری که مانع رواج آموزش خلاقیت در معماری شده شکاف و اختلاف میان حرفه معماری و



آموزش معماری است. نخوت و نادانی توجیه‌ناپذیر به همراه نخبه‌گرایی فکری (که فرانک لوید رایت نمونه تمام‌عیار آنها بود) باعث تنش‌گاه و بیگانه‌گی میان حرفه معماری و آموزش معماری شده است. زمانی جملات قالبی «آن معمارهایی که بیرون با سنگ و آجر کار می‌کنند» یا «آن معلم‌هایی که تا به حال چیزی نساخته‌اند» گاه به گوش می‌خورد. همین برخوردها باعث شد که، مخصوصاً در اوایل دهه ۱۹۵۰، برخی از بهترین پژوهش‌ها و یافته‌های مدرسان معماری در سایه موفقیت ستارگان این حرفه از نظرها پنهان بماند، و تنها معدودی از دانشجویانی که به کار و تحقیقات فن‌سالارانه و روان‌شناسان در زمینه خلاقیت رجوع می‌کردند از تلاش‌های عظیم «انجمن دانشگاه‌های معماری» (ACSA) که به‌ویژه در نیمه اول دهه ۱۹۶۰ به‌طور مداوم به مسائل وابسته به خلاقیت در معماری پرداخت باخبر شوند.

### خلاقیت در معماری: برداشت گسترده در برابر برداشت محدود

بررسی روند تطور دیدگاه‌های مربوط به خلاقیت در معماری در این قرن الگویی را آشکار می‌کند که می‌توان دیالکتیکی «برداشت محدود» در برابر «برداشت گسترده» توصیفش کرد. اروپا بذریع جنبش معماری مدرن را با مجموعه‌ای معروف از رخدادها و بیانیه‌ها آبیاری کرد که در واقع پاسخی بود به دیدگاه هنرهای زیبا، و در این میان ایالات متحده به بستر چالش و تحول کیفی معماری به‌عنوان هنری آموزشی و خلاق تبدیل شد. به همین لحاظ شاید بتوان گفت ژان لاباتو با مقاله «رویکردی به ترکیب‌بندی در معماری» (که در سال ۱۹۵۶ در نشریه آموزش معماری به چاپ رسید) عمیق‌ترین تفکرات در باب خلاقیت در معماری را در این کشور پایه‌گذاری کرده است. از دید من، مقاله لاباتو نقطه اتکایی است که نظریه تفاسیر «گسترده» و «محدود» از خلاقیت در معماری را می‌توان براساس آن بنا کرد. ژان لاباتو نخستین مبلغ «معماری جامع» در این قرن بود، اما خارج از حلقه حرفه آموزش معماری، دانشجویان و معدود معمارانی که او را بزرگ می‌شمردند، کمتر کسی او را می‌شناسد.

لب کلام، نظریه لاباتو این بود که «چیزها آن‌چنان که هستند نیستند، آن‌چنان‌اند که ما هستیم». او در مقاله مشهورش، که احتمالاً بهترین اثری است که تاکنون درباره وجود خلاقیت در معماری و خلق به‌واسطه ترکیب‌بندی در معماری منتشر شده، مسئله نسبیّت در داوری و سنجش را مطرح کرد، و سپس معنای کارکرد را جرح و تعدیل کرد تا دربردارنده اجزای فیزیکی و عقلانی و عاطفی‌اش باشد. لاباتو همه را به سوی معماری انسانی فراخواند، و برای یافتن براهین مناسب عمیقاً در تاریخ تفحص کرد. او برای سنجش احتمال اتفاق نظر و اجماع اول «ارابه ران دلفی» را برگزید که همگان آن را به‌عنوان اثری هنری ستوده‌اند. اما این‌طور نتیجه گرفت که «شنونده‌ای مخالفت کرد و آن را مجسمه‌ای ضعیف دانست، تا آنجا که گفت اصلاً مجسمه نیست!» پس لاباتو به ما آزادی مخالفت داد! دوره برتری داوری «یکه» معماران به سر رسید و اینجاست که برای نخستین بار در آمریکای قرن بیستم سفارش‌دهنده اثر یا به عرصه می‌گذارد؛ و از طریق دانشگاه وارد این عرصه می‌شود. لاباتو مکرراً می‌گوید: «چیزها آن‌چنان که هستند نیستند، آن‌چنان‌اند که ما هستیم». همین حقیقت، سفارش‌دهنده را به سوی آن داوری برتر رهنمون می‌شود و او را وامی‌دارد آن کلمات سرنوشت‌ساز را بر زبان بیاورد که «از آن خوشم می‌آید» یا «از آن خوشم نمی‌آید». داوری او مبتنی بر نیازها و تمایلات اوست، و بالاخره از مدرسان

معماری می‌خواهد که شاگردان و پیروانشان را به خود آورند: «سفارش‌دهنده مشکل‌پسند از هر معماری بهتر است، در حالی که سفارش‌دهنده آسان‌گیر باعث تنبلی معمار می‌شود» (لاباتو، ۱۹۵۶).

لاباتو از تفکیک‌ناپذیری طرح و ساختمان، نیاز به درکی روشن از مسئله، و پذیرش مراحل چهارگانه‌ای که لائوتسو برشمرده - تجربه، تلفیق، فراموشی و ترکیب‌بندی - به‌عنوان مراحل طراحی خلاق سخن می‌گفت. این قاعده را که او از استادش، ویکتور لالو، در ترکیب‌بندی معماری گرفته بود، در فلسفه لائوتسو نیز می‌توان دید. لاباتو را از او نیز بر ما آشکار کرده: «راه آموختن همانندسازی است و راه دانستن فراموشی».

دیگر جویندگان خلاقیت نیز بر این فرایند نویدبخش و تاکتیکی و بسیار دشوار اندیشه خلاق صحه گذاشته‌اند. گاستون باشلار در کتاب بوطیقای فضا در دفاع از موضوع «فراموشی خلاق» از ژان لسکور نقل قول می‌کند. «فراموشی خلاق» وقتی رخ می‌نماید که از رهگذر یک عمر آموختن و مطالعه و تجربه - با استفاده از آنچه آموخته‌اید، هضم کرده‌اید، و به‌واسطه ذهن و هستی درونی خود متحول ساخته‌اید - به دانش (خرد) می‌رسید، بی آن که الزاماً به خاطر بیاورید کی و کجا آن را شنیده‌اید. آفریده شما با ترکیب‌بندی‌ای نو ظاهر می‌شود که روزی روزگاری آن را در جایی شنیده‌اید. در واقع این آفریده آوایی است از گذشته شما - آفریده آوای شماست.

اما برای این که این اتفاق بیفتد باید از ابزار مناسب استفاده کرد و از عناصر عینی و غیر عینی بهره گرفت. ژان لاباتو از همین رو عناصر «عینی» و «غیر عینی» را مطرح کرد، عناصر شناخته شده و قابل اندازه‌گیری در برابر همه آن امور ناشناخته و توضیح‌ناپذیری که اگر یافت شوند طرحی کامل و منحصر به فرد خواهند ساخت به قول لوتیس کان، این عناصر پروژه را «همان چیزی می‌کنند که می‌خواهد باشد»؛ آنها به بنایی مخصوص و دلخواه سفارش‌دهنده شکل خواهند داد - سرپناهی برای نیازهای جسمانی و عقلانی و عاطفی مردم فراهم خواهند کرد. عناصر عینی را باید آموخت و در نظر گرفت، اما عناصر غیر عینی نادیدنی‌اند و باید آنها را جست‌وجو کرد. معمار باید آنها را در درون سفارش‌دهنده بیابد. او باید تمام عوامل انسانی و روحانی و متافیزیکی، نمادها، و معنای اصطلاحات، زبان، باورها و خرافات سفارش‌دهنده را بجوید. نه، لاباتو نمی‌توانست رویکرد محدود برخی از شاگردانش را بپذیرد، و مطمئناً نمی‌توانست تاریخی‌گری پسامدرن و بازی با سبک در دهه ۱۹۷۰ و میانه دهه ۱۹۸۰ را برتابد.

دیدگاه «مدرسه هنرهای زیبا» نمایانگر نخستین برداشت «محدود» از خلاقیت در معماری بود. در آنجا قاعده «ایده بزرگ» یا Partil (که همیشه با شکل و فرم سروکار داشت) اساس همه چیز را تشکیل می‌داد. این قاعده عبارت بود از یک نص صریح کلاسیک یا نئوکلاسیک که چارچوب قیود و شرایط را نشان می‌داد. همه باید این قیود را محترم می‌شمردند و مشکلات را تحمل می‌کردند که مبادا به «ظرافت» قاعده یا پیش‌فرض آن لطمه‌ای وارد شود. به این برداشت انتقادات بسیاری وارد شده که یکی از آنها سرکوب خلاقیت و جلوگیری از بروز دستاوردهای خلاقه است.

نخستین تفسیر گسترده و جامع از معماری به‌عنوان یک کنش خلاق، پس از جنگ جهانی اول در مدرسه معماری باوهاوس ارائه شد. بنابراین تفسیر، فرآورده خلاقه باید عملی و پاسخ‌گوی نیازهای جسمی و اجتماعی و تکنولوژیکی و هنری می‌بود. این تفسیر بیانگر جمع‌آمدن امور عینی و علمی بود. اما همزمان با مدرسه

باوهاوس، چند معمار نیز به‌طور منفرد همان چیزی را اجرامی کردند (و باور داشتند) که بعداً لاباتو مطرح کرد، یعنی معماری جامع مبتنی بر عناصر عینی و غیر عینی. گونار آسپلوند پیشرو تمام این معماران بود. شخصیت‌های گمنامی چون رودلف استاینر و چند معمار آلمانی آن زمان (مثل هوگو هرینگ) نیز بخش اعظم تلاش خود را صرف کاوش در امور غیر عینی کردند. لوکوربوزیه، فرانک لوید رایت، و میس واندرووه نیز یکی پس از دیگری قلیل برداشت محدودیت از خلاقیت رافتح کردند. به‌رغم نوشته‌های دو نفر اول، دیدگاه این افراد نسبت به خلاقیت تا حد زیادی متکی به «سبک» بود؛ و صد البته سبک‌های آنها اصیل و مدام در حال تغییر یا تکامل بود (سه سبک اصلی از آن لوکوربوزیه، شش سبک از آن فرانک لوید رایت)، اما به هر حال در کارشان نقش پیش‌فرضی قطعی را داشت.

الگوی خلاقیت ژان لاباتو در واقع دومین قله تفسیر گسترده از خلاقیت در معماری است. در طرف راست الگوی لاباتو، تفسیر محدود دیگری را می‌توان دید؛ این برداشت از آنجا محدود بود که برای سنجش‌های مختلف طراحی اهمیتی نابرابر قائل بود، یعنی بر یک بخش تأکید می‌کرد و بخش‌های دیگر را کوچک می‌شمرد. پل رودلف که نماینده این دیدگاه بود و در آغاز دهه ۱۹۶۰ در دانشگاه ییل مقام ریاست را داشت، در سال ۱۹۶۳ در کنوانسیون ای. آی. ای در میامی بیچ اظهار کرد: «هنرمند از برخی از مسائل چشم می‌پوشد و هم و غم خود را به چند مسئله منتخب معطوف می‌کند، و آنها را با چنان فصاحت و شیوایی حل می‌کند که همگان مسئله و راه حل باشکوه آن را درک می‌کنند... بدیهی است که برای خلق یک اثر بزرگ هنری باید از برخی از مسائل چشم پوشید، و این امر بدیهی اگر هنرمند توجیهش کند لازم نیز هست.» می‌توان این برداشت را خلاقیت مبتنی بر ضرورت هنری نامید. در واقع دیدگاه رودلف راه را برای این برداشت هموار کرد، اما پس از مدتی مسئله کیفیت آن مطرح شد.

لارنس گاروین، مدرس معماری و طرفدار فرایند حل مسائل طراحی در معماری، به بحث درباره این مسئله پرداخت. آیا یک طرح «خلاق» الزاماً طرح خوبی است؟ او به رودلف و گروهی از طرفداران او اشاره داشت که عقیده داشتند برای این که خلاقیت در بنایی به منصفه ظهور برسد، باید آن بنا در برخی از جنبه‌های طراحی سرآمد بناهای معاصر باشد. در واقع آنها این نکته را که بنا باید در تمامی جنبه‌های طراحی سرآمد باشد به طور جدی در نظر نگرفتند. گاروین متوجه شد که در این حلقه‌ها بنای «خلاق» و، از برخی وجوه، عالی بنایی «بزرگ» به شمار می‌رود. بناهایی که بیش از یک مسئله را حل می‌کردند فقط بناهایی «خوب» بودند. تداوم این بحث باعث انشقاق معماران در دو گروه متمایز شد: «هنرمندان» و «حرفه‌ای‌ها». اما ما به دیده شک به این موقعیت می‌نگریم. در نگاهی به گذشته، با این اعتقاد شخصی که معماری هم هنر است و هم حرفه، می‌توان دریافت که این انشقاق و دودستگی فقط نشانه ناگوار آشفتگی در آن دوران است. اگر بناها از یک جنبه، یا از تمامی جوانب، «برتر» باشند باز هم می‌توانند «خلاق» باشند. در واقع، «خلاقیت» ممکن است در تمام اثر یا در تک‌تک بخش‌ها و اجزای آن باشد. خلاقیت هم با مفاهیم پیوند دارد و هم با تمامی اجزای سازنده معماری. مطمئناً خلق بنایی که «سرآمد» و در عین حال در تمامی وجوه خود «خلاق» است خارق‌العاده و شگفت‌انگیز، اما ممکن است. بسیاری تلاش کرده‌اند به آن برسند، و برخی نیز رسیده‌اند.

در قله دوم منحنی ما، آن تفسیر «گسترده» از خلاقیت در معماری قرار دارد که ترکیبی است از

دل مشغولی های چند مدرس معماری (ACSA) و چند مکتب معماری. این مدرسان پس از چند رویداد مهم و انتخاب اعضای کمیته و تحقیقات کمی روشی را صحیح گذاشتند و در برنامه درسی خود گنجانند که به عنوان فرایند «حل مسائل» در طراحی شناخته شد. این دیدگاه که سخت تحت تأثیر جامعه و یکپارچگی در آموزش بود، همه را بر اجتناب از افراط در طراحی، و تلفیق معیارهای بیشتر در قالب نظامی عقلایی - که می تواند در خلق راه حلی بهینه برای طراحی نقش داشته باشد - فرا می خواند. این مدرسان معتقد بودند که «این دیدگاه مانع کاوش خلاق ترین معماران برای شیوه بیانی مناسب نمی شود، بلکه آن را تقویت می کند.»

این دیدگاه به رغم دامنه دل مشغولی هایش به شدت به امور عینی تمایل داشت. بعدها این دیدگاه به روند بوروکراتیک، «حرفه ای گرایی»، تحلیل آماری، و شیوه های برنامه ریزی و ارزیابی سود و هزینه معروف شد و به سوی شکست و نابودی گرایید، و فقط یک بازمانده داشت به نام کریستوفر الکساندر. او که هیچ سابقه ای در تاریخ معماری جدید نداشت، ریاضیدان بود و در نتیجه عمیقاً با شیوه های کمی - که معماران به روش آماتورها تلاش می کردند آنها را بیاموزند - آشنا بود، روی پای خود ایستاد و مدام «در حال آموختن» و بسط دامنه توجهش به خلاقیت بود. او تقریباً در همان آغاز کاری برد که توجه به امور غیر عینی نیز از شرایط لازم معماری است و باید آنها را در بحث مربوط به خلاقیت گنجانند، و از همین رو «ستاره» او امروز نیز همچنان می درخشد. در میان رویدادها و دیدگاه هایی که تا کنون بر شمر دیم، پسامدرنیسم (به ویژه تاریخی گری پسامدرن) دست کم از منظر خلاقیت در معماری رویدادی بی اهمیت به شمار می رود، چرا که تنها دستاورد این نحله احیاء دیدگاه «هنرهای زیبا» و قاعده *parti* به عنوان حد واسطه خلاقیت بود. تاریخی گری پسامدرن آخرین قله منحنی دیدگاه های غالب در زمینه خلاقیت در معماری را تشکیل می دهد.

اغلب فارغ التحصیلان پرینستون که در میانه دهه ۱۹۷۰ به تاریخی گری پسامدرن روی آوردند برداشتی کاملاً غلط از ژان لاباتو داشتند. اما مقصود ما این نیست که از آن زمان تا کنون پیشرفت زیادی نکرده ایم. معماری با هر «سنگ»، هر چالش، و هر نقطه نظر جدید غنی تر می شود. پسامدرنیسم، به مفهوم گسترده آن و جدا از تاریخی گری پسامدرن، در ابتدای نیاتی جامع و فراگیر داشت، و موافق با کاوش نهادی دوباره در امکاناتی بود که تا آن زمان ملاحظه نشده بودند. مدرسان اوایل دهه ۱۹۷۰ و اوایل دهه ۱۹۸۰ افق دیدشان را گسترش دادند، و به رغم جنبه گیری آشکار و تأکید بر تاریخ، چندان از آنان مسائل ناشناخته و متافیزیکی رانیز ملاحظه و بررسی کردند، مسائلی که از آن طرق متفاوت بررسی شده بود که به ارتقای بحث تجسم و خلاقیت در معماری کمک کرده اند و هنوز هم می تواند کمک کنند.

امروزه ما در آغاز غنی ترین دوره دزک خلاقیت در معماری به واسطه ابزارهای عینی و غیر عینی هستیم. در واقع ما در عین حال که افق کاوش در امور عینی جدید را گسترش داده ایم، به برتری «امور غیر عینی» باور داریم و اکنون به دنبال افق های جدیدی برای کاوش در امور عینی جدید هستیم. اینک به دنبال تداعی های نو، محرک های نو، بررسی هنرها و هنرمندانی که تا کنون بررسی نکرده ایم، یا راه هایی هستیم که هرگز در آنها قدم نگذاشته ایم. به علاوه ما معماری را به عنوان کنشی خلاقه و بسیار متوازن لحاظ می کنیم. کار ما نافی هدف حرفه ای مان نیست، و هدف حرفه ای مان بر اهداف و مقاصد فکری مان برتری ندارد. در باور ما، مهم آن است که زندگی خود را پی بگیریم و به این دیدگاه چنگ بزنیم که خلاقیت تا حد زیادی متکی به توازن پیش شرط های

ازلی خلاقیت است - توازن میان عناصر «بی‌خیالی» و «بازی» و عناصر «جدی».

### شرایط لازم برای خلاقیت در معماری

#### چند اشتباه متداول

اغلب افراد - عامه و تحصیل کرده - بناهایی را که شکل و طرح غیر معمول، منحصر به فرد، اغراق‌آمیز، شگفت‌انگیز، یا غریب دارند اثری خلاق می‌دانند، و آثاری را که هیچ‌یک از این صفات به کارشان نمی‌آید - بلکه با محیط پیرامون خود هماهنگی کامل دارند و فقط در خدمت هدفی هستند که قرار بوده برآورده سازند - دستاورد ارزشمندی تلقی نمی‌کنند. در واقع بدون اغراق می‌توان گفت که مردم آن بنایی را «اثر خلاق» می‌دانند که ویژگی‌های بصری «غریب» یا «تازه‌ای» داشته باشد، و پروژه‌ای را که در نگاه اول تکرار آثار پیشین به نظر می‌آید، هر قدر هم جدی یا صادقانه باشد، شایسته توجه بیشتر و بررسی نقادانه نمی‌دانند.

هر کس که در مسابقات معماری، به عنوان داوطلب یا داور، شرکت کرده می‌تواند مؤید این امر باشد. غالباً بناهایی «با ظاهر منحصر به فرد» و «نو» و طرح‌هایی که به طرز بی‌نظیر ارائه شده نظر داوران را جلب می‌کند. باید خیلی قوی بود که تحت تأثیر «زرق و برق» و شیک‌بنا قرار نگیرد. امروزه مدرسان معماری، دست‌کم در ایالات متحده، و بسیاری از خالقان آثار معماری (از جمله حرفه‌ای‌های خلاق) غالباً در انتخاب میان آثاری که با استفاده از راهبردهای زیرکانه و شیوه‌های ارتباطی و اجرای مختلف «خلاقانه» به نظر می‌رسد، و آثار «جدی»، متفکرانه، عمیق و در عین حال معتبر و نوآورانه بر سر دو راهی قرار می‌گیرند.

یک تصور متداول دیگر مربوط است به هنرمند «خلاق» به عنوان فردی بی‌خیال و طرفدار بازی و سرگرمی که تحت هر «شرایطی» قادر به خلق و آفرینش است و شیوه زندگی‌اش شرط لازم فعالیت‌های خلاقانه اوست و در مقابل او معمار «حرفه‌ای» را قرار می‌دهند که فردی جدی، عضو طبقه حاکم، و معمولاً میان‌مایه است. درست است که برای خلاق بودن مطمئناً باید «هنرمند» بود، اما این دو بیانگر دو تصور قالبی، اما رایج است که در ذهن بسیاری از دانشجویان و مدرسان جا افتاده است.

#### هنرمند بی‌خیال

«بی‌خیال» مطمئناً با «بی‌مبالا» تفاوت دارد. بی‌خیالی یعنی رها کردن از نگرانی و اضطراب و اندوه، حالتی که به فرد اجازه می‌دهد توجه خود را تمام و کمال به وظایفش معطوف کند، محتاط باشد، و نبض زمانه و عنان تلاش‌های خلاقانه خود را در دست داشته باشد. بی‌خیالی، سوختن در اشتیاق خلق و آفرینش و مفیدبودن برای جامعه موهبتی است برای آنان که این حالت را دارند و می‌توانند خود را به تمامی وقف وظایف خلاقانه‌شان کنند. بی‌خیال نبودن غالباً به روند خلاقیت صدمه‌ای بزرگ می‌زند، گرچه همه ما نمونه‌هایی افسانه‌ای و بسیار معروف از افراد خلاق و مخترعانی سراغ داریم که در میانه بدبختی و خصومت کار خود را ادامه داده‌اند. تادائو آندو پس از این که از هم‌میهنان خود به دلیل تولید آثار بیانگر وابستگی‌شان انتقاد می‌کند، بلافاصله در دفاع از آنها، دلیل این حالت را تکلیف شاقی معرفی می‌کند که بر آنها تحمیل شده است: «... آنها معماری را جز کنشی اقتصادی نمی‌دانند ... کنشی اقتصادی در درون نظامی اجتماعی که فقط تولید آثار بی‌اشتباه و بی‌کم‌وکاست را

می‌طلبد.»

پیکاسو در سراسر عمرش رها بود و در بخش اعظم آن بی‌خیال. او مجبور نبود روزی هشت ساعت کار کند، چون همیشه در حال کارکردن بود؛ زندگی‌اش بازی بود و بازی‌اش کار، کارش آثارش، و آثارش زندگی؛ فرایندی بی‌پایان که نود سال به طول انجامید. برخی از معماران نیز چنین بودند؛ در واقع آنها با فرارسیدن مرحله بی‌خیالی زندگی خلاق‌تر شدند، حالتی که با گذر سال‌ها و انباشته شدن تجارب مقارن شد. این حالت بی‌خیالی همراه با گرایش آنان به بازی و مقداری سرگرمی باعث شد که آنان از زوایایی به کاوش در معماری بپردازند که پیشتر هرگز تجربه نکرده بودند. مثل فیلیپ جانسون که بسیار التقاطی شد و گانر بیرکتس که در موقع مناسب حتی به تاریخی‌گری نیز گریز می‌زد. اما آیا می‌توان ادعا کرد که فردی بدون بی‌خیالی و بازیگوشی همچون میس و اندر روهه که معماری بسیار جدی و «حرفه‌ای» به شمار می‌رود یکی از خلاق‌ترین معماران این قرن نبوده است؟

امروزه پاسخ دادن به چنین پرسش‌هایی در مورد شخصیت‌ها، مقام و جایگاه خلاقیت، و شرایط لازم خلاقیت برخی از معروف‌ترین پیشکسوتان بسیار دشوار است. در دانشکده‌های معماری آمریکا قدری بی‌خیالی برای دانشجویان جوان طراحی مجاز شمرده می‌شود. به‌طور کلی جوانان، به‌ویژه در زمانی که وارد عرصه زندگی می‌شوند، بیشتر به بی‌خیالی تمایل دارند و به بازی - چه در شیوه زندگی و چه در روند تحصیل و آموزش - اهمیت می‌دهند. اما با درگیری بیشتر و حرفه‌ای‌تر، و آگاهی یافتن از قید و بندهای معماری در دنیای واقعی و یا ارزیابی و بررسی نقادانه طرح‌های استودیویی قدیمی، این دیدگاه و گرایش زیر و رو می‌شود. البته هستند مدرسانی که هرگز به دیدگاهی دیگر نسبت به خلاقیت نمی‌رسند، و در مقابل کسانی هم هستند که درباره وظیفه و هدف معماری بسیار جدی فکر می‌کنند.

این نکات ما را به یکی از نارسایی‌های مهم و متداول خلاقیت در معماری رهنمون می‌شود: زیان گرایش بازیگوشانه و بی‌قیدانه در برابر گرایش به عنصر جدیت.

### عنصر بازی و عنصر جدیت

مورخ هلندی، یوهان هویزینگا، در کتاب‌های معروفش با عنوان *Homo Ludens* و افول قرون وسطی مکرراً به اهمیت «عنصر بازی در زندگی» اشاره کرده است. او از منظر بازی تعبیری قانع‌کننده از فرهنگ و تمدن اروپای غربی - از عهد باستان تا زمانه حاضر - ارائه کرده، و آیین و مناسک، شهر به‌مثابه تئاتر، سیاست به‌عنوان بازی نجیب‌زادگان، عنصر بازی در جنگ، و غیره را لحاظ کرده است. از سوی دیگر، افلاطون که بارها به هنرهای زیبا و خلاقیت پرداخته میان اشکال گوناگون هنرهای زیبا به‌روشنی تمایز قائل شده، و در مجموعه‌ای از بحث‌ها چنین استدلال کرده که هنرهایی چون موسیقی، تئاتر، نقاشی و مجسمه‌سازی تا حد زیادی متکی به عنصر «بازی» اند، در حالی که هنر معماری کاملاً مبتنی است بر عنصر جدیت. به کمک آثار هویزینگا و افلاطون می‌توانیم به چارچوبی درست و مناسب برای مفهوم روشن عناصر بازی و جدیت در معماری برسیم.

بنابر تحلیل هویزینگا، دوره‌هایی از تاریخ تمدن (یونان باستان، اروپای قرن دوازدهم، انگلیس قرن

هجدهم) که در آنها مراسم، آیین‌ها، مناسک و جشن‌ها مشخصاً پذیرفته شده و بنا بر قواعد «باشکوه» بازی، به‌طور منظم اجرا می‌شد از بسیاری جنبه‌ها، و به‌ویژه از لحاظ هنری، خلاق‌تر بوده‌اند. برخلاف دوره‌هایی که عنصر «بازی» یا اصلاً وجود نداشته و یا تنها در قالب بازی جنگ و نبرد یا مراسم متظاهرانه‌تر مثل mock trials ظاهر می‌شده است. در دوره‌هایی از تاریخ (همچون روم باستان) که عنصر «بازی» تحلیل رفته یا وجود نداشته، تمدن‌ها درگیر سختی و عسرت، سترونی، و سرکوب و ستم بوده‌اند و مشخصه آثار هنری و بناهای آنها بیشتر حجم و اندازه آنهاست تا کیفیت و حال و هوای شان.

هویزینگا به شیوه‌ای دقیق و فشرده و بسیار خلاقانه، تعداد زیادی از نظرات و عقاید افلاطون را درباره «بازی» و «خلاقیت» تکرار کرده است. از نوشته‌های این دو می‌توان فهمید که «بازی» (یا شیوه‌ای از زندگی که مشخصه آن عنصر بازی است) دو امتیاز دارد، افراد هم به‌واسطه دستاورد خود و هم به دلیل تحسین جامعه به رضایتی شخصی و درونی می‌رسند. [در دوره‌های تاریخی بازی محور] افراد «قواعد بازی» را به شیوه‌ای باشکوه و منحصر به فرد رعایت می‌کردند، و کسانی (هنرمند یا سیاستمدار) بیشتر از همه تحسین و تکریم می‌شدند که بهتر از همه بازی می‌کردند. «افراد شریف» کسانی بودند که قواعد هر بازی را می‌شناختند. در واقع فرد باید به قواعد و قوانین توجه می‌کرد و مجدانه و به‌درستی آنها را رعایت می‌کرد، و این برای پیروزی لازم بود. در صورت فقدان قواعد (یا عدم آگاهی از وجود آنها) نتیجه آشکار است: عدم ارتباط درست، ناتوانی در بازی، وابستگی به داورها، و نهایتاً شکست (برای هر دو طرف بازی، چرا که بازی بد معنا ندارد)، هرج و مرج، عدم تأیید تماشاگران (جامعه)، و احتمالاً جنگ.

آشکارا این رویکرد را می‌توان به «بازی» معماری نیز تعمیم داد: در این هنر عنصر خلاقیت را می‌توان شیوه منحصر به فرد پرداختن به هر موقعیت دانست، و هر بنا را حاصل «پیوند» پیچیده مجموعه‌ای تصورناپذیر از قواعد و مقتضیات تلقی کرد. وقتی معماری را از این دیدگاه بنگریم و با در نظر گرفتن پاداش‌هایی که جامعه برای پیروزی در این بازی خوب و روشن به معماران می‌دهد، می‌توانیم اهمیت عنصر جدیت در کل کار معماری را نیز درک کنیم. معماری خوب و خلاقانه حاصل تعادل «سرگرمی» و «بازی»، و از سوی دیگر عنصر «جدیت» است. وقتی معماران پیروزی را تنها در دریافت کارمزد یا پاداش‌های نقدی بدانند، این تعادل ظریف از بسیاری از «بازی‌های معماری» رخت برمی‌بندد. در اینجا است که برداشت افلاطون از معماری - که آن را کنشی «جدی» می‌دانست - معنای عنصر جدیت را روشن می‌کند. به گفته مانولیس آندروونیکوس، باستان‌شناس معروف یونانی، افلاطون معماری را توأم با بازی ندانسته است. به نظر او، «افلاطون آثار معماری را مخلوقاتی منتج از نیاز و گرایشی بسیار جدی در انسان می‌داند که صدا البته تنها به‌واسطه ارزشمندترین شیوه‌های در اختیار انسان متحقق می‌شوند.» آندروونیکوس همچنین معتقد است که افلاطون دست‌زدن معماران به عمل معماری را تنها نتیجه دل‌مشغولی آنان با ساختن می‌داند، اما تصمیم‌گیری در مورد امور غیرمادی را - که بیانگر روح انسان‌اند و معماری را به سطح روحانیتی والا ارتقا می‌دهند - جزء وظایف معمار نمی‌شناسد.

به همین دلیل آندروونیکوس معتقد است که از دیدگاه افلاطون بناها با یکدیگر تفاوت بنیادی ندارند و کلبه‌ای ساده و قصری مجلل هر دو «بنا» به شمار می‌روند. در واقع تفاوت آنها فقط در کمیت آنهاست نه در

کیفیت، و افلاطون از همین منظر به همه آثار بشر می‌نگرد و کنش و فعالیت لازم برای تحقق آنها را این‌گونه توصیف می‌کند: «هنر انسانی ساختن خانه یا به‌طور کلی زیستگاه». افلاطون سپس اهمیت هنر ساختمان را با دیگر هنرهای انتفاعی مانند کشاورزی مقایسه می‌کند و کار معمار را به‌عنوان حرفه‌ای شریف و ممتاز برتر می‌شمارد. نکته بسیار مهم این که افلاطون میان وابستگی هنر ساختمان به افکار عمومی و به جامعه، به‌طور اعم تمایز قائل شده و به رابطه جدایی‌ناپذیر معماری با معنای سیاست اشاره کرده است.

اما جانب‌داری صرف از دیدگاه افلاطون باعث گرفتن تصویری ناقص از برداشت تکاملی و جامع این فیلسوف از معماری می‌شود. اگر افلاطون به همان دیدگاه اولیه خود بسنده می‌کرد، فقط برداشتی محدود از معماری برای ما به جا می‌گذاشت و این طور می‌نمود که معماری حرفه‌ای است کاملاً دستخوش نیازهای انتفاعی انسان و تکنولوژی ساختمان و مبتنی بر عنصر جدیت. اما افلاطون تلاش کرد درک و برداشت خود از معماری را گسترش دهد، و نهایتاً به نکاتی درباره سازه‌ها اشاره کرد که فقط انتفاعی و عملی نیستند. ابزار او برای رسیدن به این نکات رؤیا بود و خیال و شهود و عالم مجاز که در آن «حتی ساختن نیز می‌تواند بازی‌ای شگفت‌انگیز و چشم‌نواز باشد». افلاطون بناهای شگفت‌حاصل از این بازی را در شهر خیالی آتلانتیس تجسم کرد که در آن در کنار بناهای ساده و معمولی، بناهایی دیگر هست از سنگ‌هایی به دقت انتخاب شده به‌رنگ سفید و سیاه و سرخ که پارچه‌های زیبا را به یادتان می‌آورد، و از این بازی لذتی استثنایی کسب می‌کند که ریشه در ذات بازی دارد. به یک معنا افلاطون تلاش می‌کند بناهای آتلانتیس را حائز ویژگی‌هایی آسمانی جلوه دهد. او به خود این اجازه را می‌دهد که خیال‌پرداز و جامع‌نگر باشد و به فراسوی امر «جدی» و صرفاً عملی قدم گذارد. اما او این کار را فقط در خیال و ذهن خود کرده و عملاً هرگز دیدگاهش را درباره عنصر «جدی» متناسب با واقعیت تغییر نداد. با این حال، با توجه به تمامی ابعاد تفکر افلاطون درباره معماری به برداشتی کاملاً جامع از «معمار» می‌رسیم: شخصی که تمامی پاسخ‌ها را در اختیار ندارد، راهنمای شریف کارگران است، پروژه را پیشنهاد می‌دهد، و بر روند تحقق آن سرپرستی می‌کند. درست است که افلاطون هرگز چیزی جز جدیت را برای معماری نمی‌پذیرد و بازیگوشی هنرهای دیگر را برای آن مجاز نمی‌شمارد، اما جدیت زیاد او در خدمت راه حلی جامع بود - راه حلی فایده‌گرایانه، بصری و معنوی.

### ترکیب جامع

حال برای رسیدن به دیدگاهی متعادل‌تر در مورد «خلاقیت در معماری» سعی می‌کنیم بهترین ایده‌های افلاطون و هویزینگا را با هم ترکیب کنیم. برای تمرین نخست، در نقل قول زیر از هویزینگا به جای کلمه «تمدن» کلمه «معماری» را بگذارید:

«تمدن [معماری] واقعی» در غیاب عنصر معین بازی نمی‌تواند وجود داشته باشد، چرا که تمدن [معماری] متضمن محدودیت و تسلط بر خود، توانایی تفکیک تمایلات خود از هدف والا و غایی، و در عین حال درک این نکته است که در چارچوب مرزهای معینی قرار گرفته که آزادانه پذیرفته شده‌اند. تمدن [معماری] همیشه به یک معنا براساس قواعدی معین بازی می‌شود، و تمدن حقیقی [معماری]



همیشه نیازمند بازی عادلانه است. بازی عادلانه چیزی نیست جز باور و اعتقادی که به زبان بازی بیان می‌شود. بنابراین قلب یا بی‌عدالتی تمدن [معماری] را نابود می‌کند. این عنصر بازی برای آن که نیرویی سلیم، و خالق فرهنگ باشد باید ناب و بی‌غش باشد. نباید معیارهایی را که به کمک خرد یا انسانیت تعیین شده خوار و کوچک کند. نباید جعلی باشد و اهداف سیاسی را پشت توهم بازی‌های اصیل پنهان کند. بازی واقعی تبلیغات نمی‌شناسد، هدف آن در ذات آن نهفته است، و روح آشنای آن همان الهام و جدآور است. (براساس هویزینگا، ۱۹۵۰)

همچنین می‌توانید در این قطعه واژه «بنا» را جایگزین کلمه «بازی» کنید و حتی کلمات دیگری را به جای آنها بگذارید. اما فکر می‌کنم اکنون موضع ما مشخص شده:

«موهبتی است اگر بتوانیم معماری را بازی فرض کنیم، از انجام آن لذتی شخصی ببریم، هرگز به بی‌مبالاتی تن ندهیم و همیشه با دیدی جدی به ابعاد فنی و علمی و مسئولیت اجتماعی آن بنگریم و در عین حال هرگز دیدگاهی یک‌سویه و محدود یا تک‌بعدی نسبت به یکی از اجزای آن اختیار نکنیم. در واقع هدف غایی ما این است که کاری انتفاعی و عملی را به منشاء زیبایی و ارضای درونی تبدیل کنیم.»

البته گفتن این امر از انجام دادنش آسان‌تر است. اما برای دستیابی به آن باید افق‌های دید خود را گسترش دهیم، خود را به چالش بطلبیم، نیاز به کاوش خلاقانه را بپذیریم، از «فترت خلاقانه» دست برداریم، و هم و غم خود را معطوف چالش‌هایی کنیم که عوامل عینی و غیر عینی مؤثر بر عمل معماری را ایجاد می‌کنند. حال گرد هم آمده‌ایم. زمان آن است که دانشجویان یعنی معماران آینده افکار خود را به زبان آورند. از دانشجویانی خواستند برداشت شخصی و آزاد خود را از «خلاقیت» در ارتباط با معماری بنویسند و آنها این تعاریف را ارائه کردند:

- شوق وافر به خلاق بودن، به کننده بودن.
- جست‌وجوی مداوم برای امور بی‌همتا.
- بسنده نکردن به امور قابل پیش‌بینی و پیش‌پا افتاده و معمولی.
- فرایند تفکر (کنش) که حالت بهینه‌اثری را جست‌وجو و تصور می‌کند که پیشتر دیده و انجام نشده، حتی اگر در قالب یک تیپ از قبل موجود بوده.
- جست‌وجو برای بهبود وضع برای رسیدن به چیزی دیگر.
- نگرانی و نارضایتی از وضعیت موجود و پذیرفته شده.
- دل‌مشغولی شبانه‌روزی جسمی و ذهنی فردی که مدام در پی راه‌های جدید انجام کارها و ایده‌های نو است.
- زندگی فردی که مدام در تلاش برای رسیدن به «بهبود و پیشرفت» است.
- دلیل زندگی اهل عمل.
- منبع شادی و نشاط آنها که خلق می‌کنند.

این تعاریف متفکرانه و محرک‌اند، اما هیچ‌یک مستقیماً به خلاقیت در کارگاه معماری اشاره نکرده‌اند. گرچه اغلب افراد این گروه در زمان این تحقیق عمیقاً درگیر کار در کارگاه‌های خود بودند. برخی راضی بودند؛ برخی سخت تلاش می‌کردند؛ و برخی نومید بودند.

پی‌نوشت‌ها:

۳. فصل یک کتاب بو طبقای معماری: نظریه طراحی، انتشارات راینهولد، ۱۹۹۲.

۱. دقت کنید که دو واژه **image** و **imagination** ریشه واحدی دارند - مثل «تصویر» و «تصور» - م.

۲. همان واژه یونانی «پوئیکس»، به معنای تمام کنش‌های فرد برای خلق کردن.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

رتال‌خالع علوم انسانی