

نگاه‌شیشه‌ای به معماری

سونی سنتر، در تلاقی شهر و معماری ساخته شده است

سونی سنتر یک ساختمان نیست، بلکه یک قسمت از شهر است. خارج آن یک شهر واقعی و داخل آن یک شهر مجازی^۱ است که دروازه و مسیر عبور عابران، این تبدیل واقعیت به مجاز را تقویت می‌کند. فضا و خیابان‌های اطراف سونی سنتر، دارای بافت سنتی و تاریخی هستند اما درون آن یک میدان سرپوشیده جدید برای فعالیت‌های فرهنگی و اجتماعی امروزه، از پخش فیلم تا گردهمایی‌های ۳۰۰۰ نفری، وجود دارد (تصویر ۱).

در اطراف این میدان امکاناتی از قبیل کافی‌شاپ، رستوران، سینما و مجموعه‌های تفریحی و سرگرمی گنجانده شده است.

نمای ساختمان‌های اطراف آن، با بالکن‌ها و راهروهای باز، به این فضای عمومی رو نموده است خود باعث ایجاد یک ارتباط بین فعالیت‌های داخل ساختمان با این فضای عمومی شده است. ترکیب فعالیت‌ها و زندگی شهری همان کانسپت^۲ معماری و فضا است که «هلموت یان» معمار این مجموعه در ذهن خود داشت. (تصویر ۲)

هلموت یان

«یان»، طراح این پروژه رئیس یک شرکت بزرگ به نام «مرفی یان»^۳ است که تا به حال ۳۰ ساختمان بزرگ ساخته است. اصلیت او آلمانی است و اکنون از پیش‌قراولان دنیای معماری است. «یان» عاشق آسمان‌خراش‌ها و معماری دکوراتیو است. او سعی می‌کند در ساختمان‌هایش ضمن ایجاد نوآوری، آسمان‌خراش‌های قدیمی را با مواد و تکنولوژی‌های امروزی ادغام کند. ستون‌ها، پس‌رفتگی‌ها و بیرون‌زدگی‌های نوک‌تیز مشخص، همه واکنشی به جعبه شیشه‌ای نهضت مدرنیسم است. (تصویر ۳)

شرکت سونی، با فاصله کوتاهی از فرو ریختن دیوار برلین به فکر گسترش مرکز اداری خود در شهر برلین افتاد؛ شرکت «تیشمان سریر» برای ساخت این مرکز انتخاب شد و «سونی

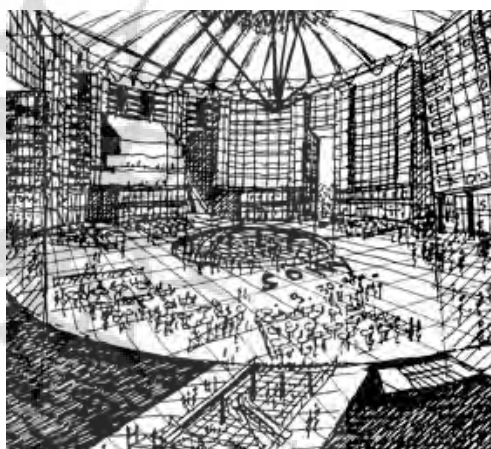


مریم قربان‌زاده
کارشناس ارشد
تکنولوژی معماری

علیرضا نظامی
کارشناس ارشد
مدیریت پروژه و ساخت

ترجمه و تألیف

سنتر»^۴ آن را در مرکز تاریخی شهر برلین ایجاد کرد.



۱: اسکیس اولیه در پروژه سونی سنتر، ایده اصلی معمار در ایجاد یک حیاط مرکزی گسترده در این تصاویر مشهود است.



۲: فضای مرکزی مجموعه



۴: سقف شیشه‌ای بر روی حیاط مرکزی



۳: بیرون‌زدگی‌های نوک‌تیز از مشخصه‌های معماری هلموت یان

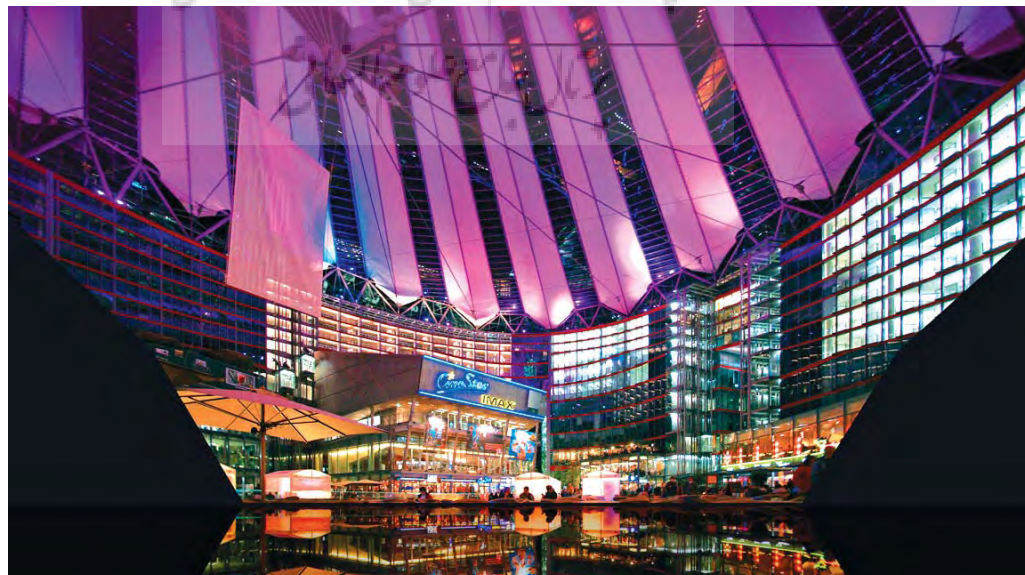
سونی سنتر

ساختمان نامتقارنی است که به نظر ناشیانه می‌رسد. سه ستون شیشه‌ای بزرگ که سقف روی آن گذاشته شده است. این پروژه یک ساختمان اداری است که سطوح آن شکسته شده تا حالت عمارت بودن آن را بشکنند.

چهارده طبقه ساختمان اداری در اطراف یک حیاط مرکزی فضای باز بزرگی برای استراحت و تفریح پیش‌بینی کرده است. (تصویر ۴) حیاط مملو از آبشار، آبنا و گیاهان است.

«یان» با خالی کردن حیاط مرکزی و قرار دادن سقف شیشه‌ای بر آن، احساس تهاجمی را که در ساختمان‌های اداری دیده می‌شود، از بین برده است. این تلاش آگاهانه‌ای برای در هم شکستن حالت کلیشه‌وار ساختمان‌های اداری و خلق نوع جدیدی از آن است. (تصویر ۵)

«یان» می‌گوید: «ما سعی می‌کنیم آن جنبه مهیج و شگفت‌آوری از تکنولوژی را که برای انسان شیرین و دلپذیر است و هیجانی را که در معماری مدرن به کلی فراموش شده بود، دوباره زنده کنیم زیرا رغبتی برای تلفیق علایق مردم، تکنولوژی و جنبه‌هایی از فرهنگ عامیانه وجود دارد. جنبه‌های مثبتی از تکنولوژی می‌تواند برای زندگی و جامعه اثرات نیکویی داشته باشد. این برخورد خوشبینانه نسبت به دیدگاهی که در گذشته به تکنولوژی وجود داشت، بسیار متفاوت است. در گذشته این تصور وجود داشت که تکنولوژی چه کار می‌تواند برای ما بکند، اما اکنون ساختمان‌هایی با تکنولوژی بالا مثال‌های خوبی هستند. آن‌ها می‌توانند موجب شادی باطن آدم‌ها شوند، چون مردم ساعات زیادی را در ساختمان‌های اداری و غیره می‌گذرانند.»



تصویر ۵: شکستن حالت کلیشه‌ای در ساختمان‌های اداری



۶: شیشه به فضاها امکان می‌دهد به صورت لایه لایه درآید

سحر و جادوی شیشه

«یان» علاقه فراوانی به شفافیت دارد. شفافیت و درخشندگی برای او یک ایده مفهومی و روشنفکرانه است که فقط با مواد نوین می‌توان آن را محقق کرد. یان با استفاده از شیشه‌های رنگی روش مناسب‌تری را برای تزئین بناهای خود پی گرفته است. او معتقد است؛ در میان تمام موادی که ما امروزه برای ایجاد یک طرح معماری از آن‌ها استفاده می‌کنیم، شاید شیشه نشانگر نهایت پیشرفت تکنولوژی باشد. (تصویر ۶)

پرده‌های شیشه‌ای، الگوهای لعاب شیشه، ضریب بالای سایه‌اندازی، شیشه‌های متغیر که با فشار یک دکمه شفافیت خود را از دست می‌دهند و مات می‌شوند، شیشه‌های روکش دار، شیشه‌های رنگی و شیشه‌های سازه‌ای فقط قسمتی از آن پیشرفتی است که شیشه را به یک ماده چند بعدی و همه‌کاره در دوران معاصر تبدیل کرده است.

«یان» برای یک معماری واضح و منظم تلاش می‌کند و می‌خواهد که اثرش قابل درک و گویا باشد. به همین دلیل، شیشه را به عنوان یکی از مواد ساختمانی انتخاب کرده است. شیشه به فضاها اجازه می‌دهد که به صورت لایه لایه ظاهر شوند و محدوده‌های هر فضا با دیگر فضاها هم‌پوشانی داشته باشد، به صورتی که تصور شود روی یکدیگر لیز خوردند. (تصویر ۷) او همچنین سازه ساختمان را پشت نمای آن قرار داده که به این ترتیب شیشه به عنوان یک پرده پوشاننده نازک به نظر می‌رسد.

«یان» معتقد است که استفاده از مواد سنتی مانند چوب، آجر، بتن و فولاد نیازمند نمایش مهارت معینی از سازنده است، اما پیشرفت جدید در موادی مانند شیشه، منسوجات و پلاستیک نیازمند تخصص‌های متعددی از قبیل مهندسی، فیزیک، شیمی و علوم رایانه‌ای است که با مهارت کمتری می‌توان آن‌ها را مونتاژ کرد.

شیشه تمام اشیا پشت خود را آشکار می‌کند و ما را مجبور می‌کند که مراقب آن دسته از عناصر معماری که معمولاً از دیدها پنهان است، باشیم. با استفاده از شیشه، ما این دسته از عناصر را به صورت جدیدی تجربه می‌کنیم. یک مثال خوب برای این مسئله، آسانسور شیشه‌ای در مجتمع «هالو» و «سونی سنتر» است. آن‌ها عملکرد معماری زیرکانه‌ای دارند، نحوه کار کردن آن‌ها وقتی که با سرعت بالا و پایین می‌روند آشکار است، مانند یک پیکره‌سازی متحرک!

در چنین فضایی ناگهان شما متوجه آسانسورهایی می‌شوید که تا به حال ندیده بودید. آن‌ها شما را از میان فضا به صورت هیجان‌انگیزی حرکت می‌دهند و به نقطه بالایی می‌رسانند و دیگر قسمت‌های ساختمان را برای شما آشکار می‌کنند. با استفاده از شیشه دیگر اسرار آسانسورها از بین می‌رود، ولی در عوض «یان» شادی و عملکرد جدیدی از آن را به ما عرضه کرده است. می‌توان گفت در کارهای این معمار، نتیجه سحرآمیز می‌شود.

معماری شیشه، معماری نور است. «لوکوبوزیه» معماری را «بازی احجام زیر نور» توصیف می‌کند و «یان» می‌کوشد تا یک اثر معماری خلق کند که از خود نور ساطع می‌کند. برای «یان» نور عصاره طراحی شده است. ساختمان‌های سونی سنتر این ویژگی بسیار جالب را دارد و گویا در شب درخشندگی را زمزمه می‌کند.

«یان» می‌گوید: «با تمام علاقه‌ای که به جنبه‌های روشنفکری معماری دارم، باید بگویم که حداقل در معماری امروز، ما علاقه به تخصص فنی نهضت مدرن را از دست نداده‌ایم، با اصول، نهضت مدرنیزم را توسعه می‌دهیم و آن را بیشتر قابل بهره‌برداری می‌کنیم، اما از آن‌چه معماری مدرن بر ما و شهر ما وارد کرده است، راضی نیستیم! و در جستجو برای یافتن راه‌حلی برای این مشکل، هم به گذشته و هم به آینده نگاه می‌کنیم و از این لحاظ مکتب ما به پست مدرن^۶ (پس از مدرنیزم) مشهور است. ساختمان‌های «هلموت یان» براق است و به مرز شیکی می‌رسد. بعضی‌ها یان را به سرهم‌بندی ساده و بی‌پیرایه متهم می‌کنند، به کسانی که ساختمان‌های او را پر از جزئیات و خیلی پر نور می‌بینند، چنین پاسخ می‌دهد که «ما دکوراسیون نمی‌سازیم بلکه ساختمان را مزین به دکور می‌کنیم». هیچ تردیدی نیست که او استادی زبردست و شجاع است، ساختمان‌های وی گونه‌ای از شهرسازی پرهیجان است.

همکاری مهندس و معمار

کار یان، معماری خاصی ندارد، ولی یک هم‌جوشی مطلوب معماری و مهندسی را به نمایش می‌گذارد، تا جایی که او و همکار مهندسی، «ورنر سوپک»^۷، از این هم‌جوشی به نام «Archi-Neering» یاد می‌کنند. این ترکیب و ایجاد ارتباط بین این دو رشته علمی، یکی از عوامل قدرت و زیبایی کار او است. در «Archi-Neering» معمار و مهندس صادقانه با یکدیگر همکاری می‌کنند و با این کار ساختمان ضمن پاسخگویی به عملکرد معماری، از تکنولوژی نوین مواد و سیستم‌های جدید، بهره می‌برد.

برخلاف کارهای مدرن قبلی «یان»، کارهای امروزی او از پویایی بیشتری برخوردار است و کمتر انقلابی و آشوب‌طلب به نظر می‌رسد. این پیشرفت به‌طور فزاینده‌ای در کارهای او دیده می‌شود و این روند با عملکرد بسیاری از معماران که بعد از یافتن یک راه حل ایمن، دیگر آن‌ها نمی‌کنند، در تقابل آشکاری است. نگاه «یان» همواره به جلو بوده، ولی همیشه چیزهایی را که در پروژه‌های گذشته آموخته، به یاد دارد و از آن‌ها استفاده می‌کند.



۷: کاربرد فراوان شیشه در معماری هلموت یان

برخلاف کارهای مدرن قبلی «یان»، کارهای امروزی او از پویایی بیشتری برخوردار است و کمتر انقلابی و آشوب‌طلب به نظر می‌رسد.

قلمرو عمومی

ساخت محیط شهری نیز یکی از قوانین مهم فرض شده در کار «یان» است. او متوجه شد که عملکرد یک مرکز شهری جدید از آن چه که در قدیم ساخته شده، متفاوت است. امروزه ساخت محیط شهر بیشتر با سرگرمی و مصرف محصولات گره خورده است. این نگاه در تقابل با نگاه سنتی است که محیط شهری مملو از شرکت‌ها است و قلمرو عمومی به کنترل واحدی درآمده، تجارتی کسالت‌آور در جریان است. روش «یان» در ساخت محیط شهری، در منظر یکپارچه ساختمان‌ش، بعضی از احساسات عمومی را به جامعه باز می‌گرداند. فضای عمومی سونی سنتر تاکنون بلندپروازانه‌ترین کار «یان» بوده است. هفت ساختمان کناره‌های این محیط مرکزی را تشکیل می‌دهد و «یان» برای عبور عابران در تمام جهات، مسیرهایی را برای نفوذ به مرکز تعبیه کرده است. مسیرها فقط برقرار کننده ارتباط فیزیکی نیستند، بلکه ارتباط بصری را نیز از خیابان به داخل فضا فراهم می‌کنند، با یک نگاه ساده، حس کنجکاوای رهگذران برانگیخته شده و آن‌ها را به داخل می‌کشاند.

سقف مجموعه

در داخل مرکز، بازدیدکنندگان با یک دایره تنگ از ساختمان‌هایی با کاربری فرهنگی، تجاری و مسکونی، احاطه می‌شوند. این فضا باز است ولی به وسیله یک سقف چتری بیضی‌شکل محافظت می‌شود، به صورتی که این سقف محیط را از نور آفتاب و باد و باران محافظت می‌کند. این سقف از کابل‌های فلزی، غشای فایبرگلاس و شیشه ساخته شده است. این تاج سونی مثل یک نشانه در افق است که در شب با رنگ‌های متفاوتی می‌درخشد. در طول روز سرزندگی محیط عمومی سونی سنتر با حضور مردم، آب و نور تضمین می‌شود. با ترکیب فعال زندگی، کار و سرگرمی «هلموت یان» آینده را هم در شرایط و شیوه‌های فرمال و هم در طراحی عملکردی^۱ پیش‌بینی می‌کند.

نتیجه‌گیری

مجموعه «سونی سنتر» یک فضای اداری-تجاری صرف که تنها در زمان‌هایی خاص در زندگی شهر حضور داشته باشد، نیست بلکه رویکردی نو در ساخت فضای عمومی و ایجاد یک محیط احساسی است. پیشتر-اولایل مدرنیسم-خود ساختمان‌ها کانون توجه بودند و آن چه که به طور اتفاقی و اضافی بین آن‌ها باقی می‌ماند به عنوان فضای عمومی محسوب می‌شد و نتیجه آن گسست معماری با شهر و در واقع جدایی مردم از بناها بود.

اتفاق نو در ساخت این پروژه برقراری زندگی اجتماعی-فرهنگی در یک فضای معماری-شهری کوچک است. این امر بازتعریفی از رابطه معماری با شهر است که سعی دارد با شکستن مرزهای معماریانه چه در عناصر فضا (کف، دیوار و سقف و ارتباط فیزیکی) و چه در جزئیات و تکنولوژی (شیشه و ارتباط بصری)، فضای شهری، زندگی و احساسات مترتب بر آن را مقدم بر حضور معماریانه فضا کند. دیگر، برتری فرم، طرح و مواد، تنها هدف خلق معماری نیست. اندیشه اصلی ساخت این پروژه تقویت زندگی مدنی و ایجاد مکانی خوشایند برای دیدن و گشتن در منطقه‌ای جدید در مرکز شهر است؛ لذا گشایش فضای معماری به بیرون، نماهای فعال طبقه هم کف و رابطه خوب میان فعالیت‌های خارجی و داخلی بنا، گفتگویی سه جانبه میان معماری، معمار و سرمایه گذار و شهروندان برقرار می‌کند.

پس از آن:
۱. Tishman sreyer
۲. sony center
۳. virtual city
۴. concept
۵. murphyjohn

منابع تصویر سونی سنتر:
www.wordpress.com / www.fhvr-soz.bayern.de
www.berlin49.de / www.wikimedia.org
www.charite.de / www.webshots.com

منابع:
• هلموت یان
http://www.murphyjohn.com/projects/sony

• سونی سنتر
http://www.sonycenter.de/sonycenter_eng/homepage/c_index.html