

اصول و پایه‌های معماری داخلی

فرم-فضا

The Fundamentals of Interior Architecture

By: John Coles & Naomi House

مترجمان: مجید ادب

کارشناسی ارشد معماری داخلی از دانشگاه تهران، هنرهای زیبا

سحر مرادی

کارشناسی ارشد معماری داخلی از دانشگاه تهران، هنرهای زیبا

مقدمه

درب هر خانه‌ای در هر نقطه‌ای از جهان را باز کنید و وارد شوید. همین که وارد شدید متوجه خواهید شد که بدون هیچ‌گونه تلاش ذهنی و عقلانی، و کاملاً به صورت ناخودآگاه، نسبت به فضای پشت آن درب واکنشی را نشان می‌دهید. تمام واکنش‌ها و تأثیراتی که متعاقباً از آن فضا می‌گیرید ممکن است واکنش اولیه شما را نسبت به آن فضا تغییر دهند و یا تثبیت کنند. اینگونه احساسات، تصادفی و اتفاقی نیستند. آن‌ها نتیجه حواس (بینایی، شنوایی، بویایی و لامسه) شما هستند که پیام‌هایی را به مغزتان می‌رسانند، که مغز نیز آن‌ها را با مرجع‌ها و الگوهای از پیش تعیین شده‌ای که در ذهن دارد؛ از قبیل حس تناسب و تعادل و همچنین عکس‌العمل‌های روانی (و حتی گاهی شخصی) نسبت به رنگ، صدا و نور تحریک کننده، بررسی و آنالیز می‌کند.

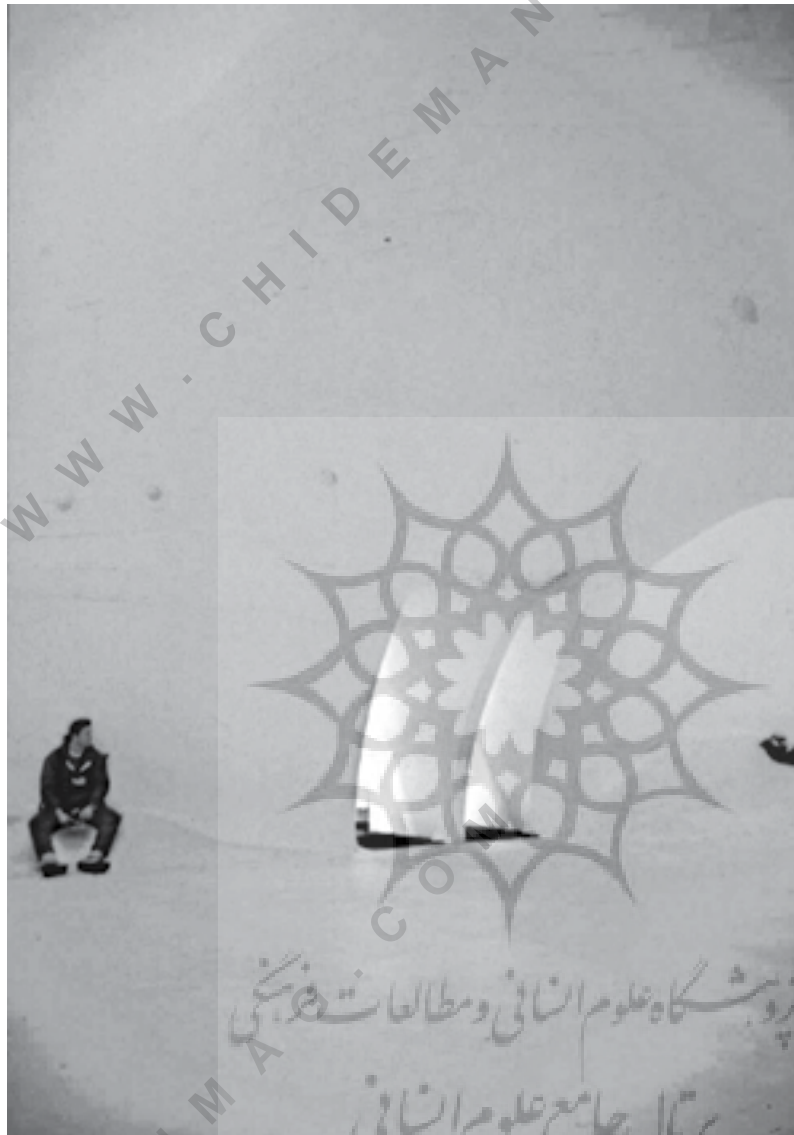
اینها در واقع احساساتی هستند که یک طراح خوب و تأثیرگذار، در طراحی فضاهای داخلی‌اش به نمایش می‌گذارد و ما نیز به مجرد اینکه وارد آن فضا می‌شویم آن‌ها را تجربه و درک می‌کنیم. البته چیزی بیش از به وجود آوردن چنین تجربه احساسی تأثیرگونه و ساختگی صرف در یک فضای داخلی وجود دارد. به کمک مهارت‌ها، مطالعات زیاد و تجارب حرفه‌ای بسیار طاقت‌فرسا، طراح می‌کوشد که محیطی را به وجود بیاورد که نه تنها حسی خوب و خوشایند داشته باشد، بلکه به گونه‌ای باشد تا بتواند نیازهای ساکنینش را بر طرف کند و عملکرد داشته باشد.



شنوایی، بینایی، لامسه و بویایی را به عنوان عناصر اصلی تجربه کردن یک فضای داخلی به خدمت می‌گیرد.

این رشته نور را به عنوان وسیله و ابزاری برای تعریف کردن فضا، ایجاد تأثیر و گیرایی و ایجاد سرزندگی و نشاط در فضا می‌داند و به حساب می‌آورد.

این رشته مصالح و رنگ را به عنوان بخش جدایی ناپذیر یک محیط طراحی شده می‌داند و آن‌ها را به خدمت می‌گیرد.



تصویر شماره ۱: گنبد هزاره (Millennium Dome)، بخش استراحت و تفریح، مکان: لندن، انگلستان؛ سال: ۲۰۰۰؛ طراح: ریچارد راجرز (Richard Rogers)

لروماً تمام فضاهای طراحی شده یک عملکرد مشخصی ندارند. مثلاً فرم، رنگ و کیفیت نور این فضا به گونه‌ای با هم آمیخته شده‌اند که یک حس تعمق و تفکری را ایجاد کنند که کاربر و شخص بتواند هم از نظر جسمی و هم از نظر حسی و روانی با آن ارتباط برقرار کند. تشکر از Jonathan Mortimer برای این عکس.

از نظر فلسفی و تجربی (تئوری و عملی)، معماری داخلی رشته‌ای است که به مقدار زیادی (نه منحصرأ) درگیر با مسأله‌نوسازی و بازسازی و همچنین تغییر کاربری دادن بناهای موجود است و به همین دلیل، نقش مهمی را در استفاده مجدد و پایدار از محیط‌های مصنوع و انسان‌ساز ما ایفا می‌کند. این استفاده پایدار، در طیف وسیعی از ساختمان‌ها و کاربری‌های مختلف معنی پیدا می‌کند. هیچ نوع ساختمانی وجود ندارد، چه عظیم و

واژه معماری داخلی (Interior Architecture)، اول بار در دهه ۷۰ میلادی برای توصیف یک رشته درسی که در آن تئوری‌های معماری، تاریخ و اصول را برای طراحی و خلق یک فضای داخلی به خدمت می‌گیرد، پدیدار و به کار گرفته شد. بخشی از رشد و گسترش یافتن آن به واسطه این برداشت و تفکر است که می‌گوید با به خدمت گرفتن سختی و دقت تفکر معمارانه همراه با درک حسی از طراحی داخلی، ترکیبی می‌تواند ساخته شود که هم از نظر عقلانی و هم از نظر روانی و انسانی خوشایند و ارضاکننده خواهد بود و هم بر معماری بدون تخصص و ناشیانه صرفاً متکی بر نما و طراحی داخلی بدون در نظر گرفتن بافت و زمینه، که در آن زمان بسیار رایج بودند، غلبه کند و آن‌ها را متحول سازد.

در یک سطح عملگرایانه و واقع بینانه‌تر، کاربرد واژه معماری داخلی (Interior Architecture)، در واقع واکنشی بود به عدم قطعیت و بی‌ثباتی‌ای که در ذات عنوان طراحی داخلی (Interior Design) وجود داشت. این تردیدها و بی‌ثباتی‌ها به وسیله استفاده بیش از حد از این واژه در برنامه‌های تلویزیونی و مجلات که از آن برای توصیف حرفه، انتخاب پرده، تغییر مبلمان، تعمیر و نگهداری سطوح و سایر این قبیل فعالیت‌هایی که می‌توان گفت عنوان دکوراسیون داخلی (Interior Decoration) برای آن‌ها مناسب‌تر است، استفاده می‌شد، روزبه‌روز شدیدتر و بیشتر می‌شد.

در طی سی سال گذشته عنوان معماری داخلی یک مقبولیت همگانی و روزافزون داشته است و یک هویت و شخصیت کاملاً مشخصی پیدا کرده است. این هویت و شخصیت در ایده‌های زیر خلاصه می‌شود و به وسیله آن‌ها از سایر رشته‌ها متمایز می‌گردد:

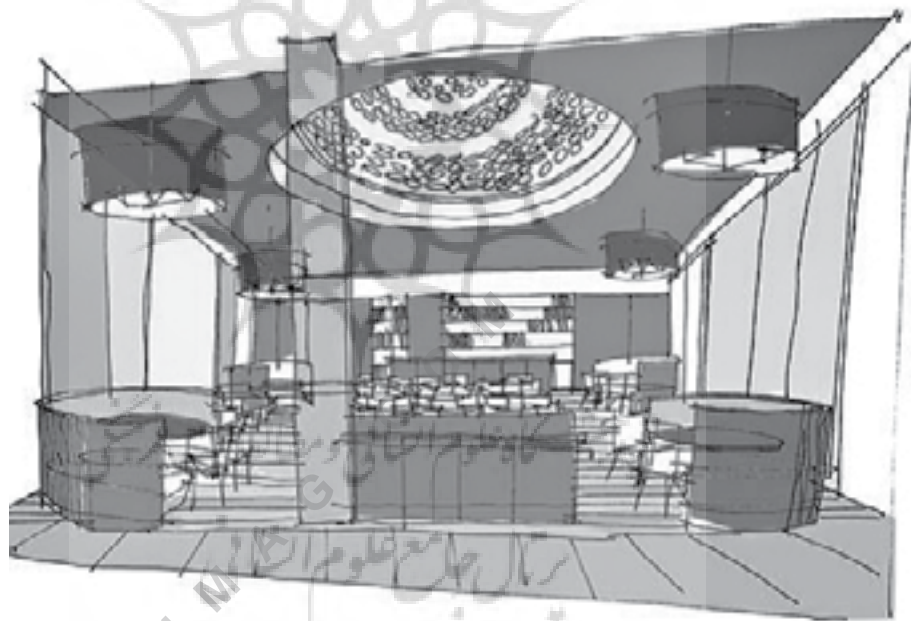
این رشته ساختار فضای داخلی، بافت و بستر آن را مطالعه کرده، به آن احترام می‌گذارد و آن‌ها را به عنوان پایه‌ها و اساس شروع کار ایده‌های طراحی خود می‌داند.

این رشته حرفه‌ای است که با دخل و تصرف کردن و لذت بخش کردن یک فضای سه بعدی سروکار دارد.

این رشته تحریک‌کننده‌های حسی مانند

چه پست و کم ارزش باشد، که در گزیده آثار و رزومه کارهای یک معمار داخلی وجود نداشته باشد و دیده نشود. قصر، هتل، فرودگاه، اداره، فروشگاه‌های زنجیره‌ای، رستوران‌ها، ایستگاه‌های قطار، فروشگاه‌های محلی و آپارتمان‌ها، همه و همه برای تغییر کاربری، بهسازی و ارتقا بخشیدن محیط‌های کاری و زندگی خود فرصت‌هایی را در اختیار معماران داخلی می‌گذارند. به عهده گرفتن اینگونه کارها نیازمند داشتن قابلیت آنالیز و بررسی بناهای موجود و محیط پیرامون آن‌هاست، تا بتوانیم نیازهای کارفرما و همچنین یک جامعه بزرگتر را بشناسیم و طرح و کانسپتی را ایجاد کنیم که یک ارتباط متعادل و منطقی را بین این عناصر و فاکتورهای مختلف برقرار کند.

نقش معمار داخلی، از هر معمار داخلی به معمار داخلی دیگر و از هر سفارش، به سفارش دیگر تغییر می‌کند. این کار نیازمند درک و شناخت و تفسیر نیازهای کارفرما، که ممکن است شخصی، سازمان عمومی و یا شرکت تجاری باشد است و همچنین نیازمند ایجاد یک تعامل با دیگر حرفه‌ها نظیر: معماران، مهندسين سازه، صنعتگران، نقشه‌برداران کمی، مهندسين تهویه و گرمایش است تا بتواند یک واکنش و راه‌حل خلاقانه را به آن نیازها بدهد، و همچنین به نحوه ترجمه شدن و تبدیل آن از کانسپت و راه‌حل به یک واقعیت ساخته شده، نظارت کند. در طی مدت این عملیات، معمار داخلی مسئول تعیین و مستند کردن هزاران تصمیم و فعالیت که در انجام پروژه ساختمانی نیاز است، می‌باشد و اوست که مطمئن خواهد شد الزامات قانونی و مقرراتی در پروژه ساخت رعایت شده باشند. تمام این چیزها جمع می‌شوند و یک زندگی حرفه‌ای پرمسئولیت و سخت را رقم می‌زنند؛ اما زندگی کاملاً متمایز و منحصر به فردی است که یک شخص می‌تواند نسبت به تجارب و زندگی سایر اشخاص در زندگی عادی روزمره‌شان داشته باشد.



تصویر شماره ۲: کلوب کوکو (Cuckoo Club)، اسکس کانسپت، مکان: لندن، انگلستان؛ سال: ۲۰۰۵؛ طراح: Blacksheep

کانسپت طرح وقتیکه خلاصه و چکیده طرح ساخته شده باشد و طراح شروع به تحقیق کردن و بررسی درباره وضع موجود ساختمان و بستر و محیط پیرامونش کرده است، به ذهن طراح می‌رسد. کانسپت طرح، بیان ایده‌های کلیدی و اصلی طرح است که طراح قصد دارد بر روی آن‌ها کار کند و بر اساس آن‌ها برنامه طراحی را بریزد. تصویر شماره ۱ برای ارائه و نشان دادن به کارفرما به منظور ارتباط برقرار کردن با آن و نشان دادن ایده‌ها و مقاصد طراح به اوست و همچنین شروعی است برای نشان دادن تصمیماتی که در خصوص ارتباط بین فرم و مصالح آن گرفته شده است. تشکر از Blacksheep برای این عکس.





تصویر شماره ۳: ایستگاه زیرزمینی Canary Wharf، مکان: لندن، انگلستان؛ سال: ۲۰۰۰؛ طراح: نورمن فاستر و همکاران (Partners+Fosters)

مقیاس فضای داخلی همیشه خرد و خانگی نیست. فضای داخلی کاتدرال گونه ایستگاه زیر زمینی Canary Wharf فضایی است که جابجایی و انتقال افراد را از محیط زیرزمینی و تاریک تر از ایستگاه به تراز نورانی سطح زمین برقرار می کند. تشکر از Jonathan Mortimer برای این عکس.

هر بخش از این کتاب ایده های اصلی و اساسی ای که در حرفه معماری داخلی نیاز هستند را معرفی می کند و مورد بررسی قرار می دهد؛ البته نه تنها فقط فعالیت ها و کارهای اجرایی را نشان می دهد، بلکه معنا و ارزشی که در آن ها وجود دارد و همچنین تصمیمات و اهداف طراح آن را نیز بیان می کند. علاوه بر مهارت ها و تئوری هایی که این کتاب یاد می دهد، لغات فنی و توصیفی ای که توسط طراحان حرفه ای به کار برده می شود را نیز معرفی می کند و شما را با آن ها آشنا می سازد.

در این کتاب، واژه **معمار داخلی** را به طور عام در توصیف شخصی به کار می بریم که در حرفه معماری داخلی فعالیت می کند. البته این نکته بسیار مهم است که لزوماً تمام فضاهای معماری داخلی ها توسط معماران داخلی ایجاد نشده اند. در عمل در برخی از نقاط جهان، که انگلستان نیز جزء یکی از آنهاست، به علت وجود محدودیت های قانونی که بر روی کلمه **معمار** وجود دارد، هیچ عنوان شغلی و حرفه ای دیگری شبیه به آن نمی تواند وجود داشته باشد. از لحاظ تاریخی، آنچه که ما امروز به عنوان معماری داخلی می شناسیم حاصل تلاش ها و فعالیت های معماران و طراحان روشنفکر است که بر روی اصول و قوانین این رشته، سال ها پیش از آنکه آن ها به طور رسمی تدوین کنند، کار کردند، و

این فعالیت‌ها و کوشش‌ها ادامه پیدا می‌کنند تا در نهایت این تصویری که ما امروزه از معماری داخلی داریم را شکل می‌دهند.

«من معماری را آنگونه که گروپیس می‌بیند، نمی‌بینم، معماری را مانند یک عمل اخلاقی و صادقانه نمی‌بینم، بلکه معماری را یک هنر خلاقانه و نوآورانه می‌بینم، درست همان‌گونه‌ای که کوزه سفالی یا موسیقی و یا نقاشی یک هنر خلاقانه و نوآورانه هستند.»
(مایکل گریوز)

۱- فرم/فضا

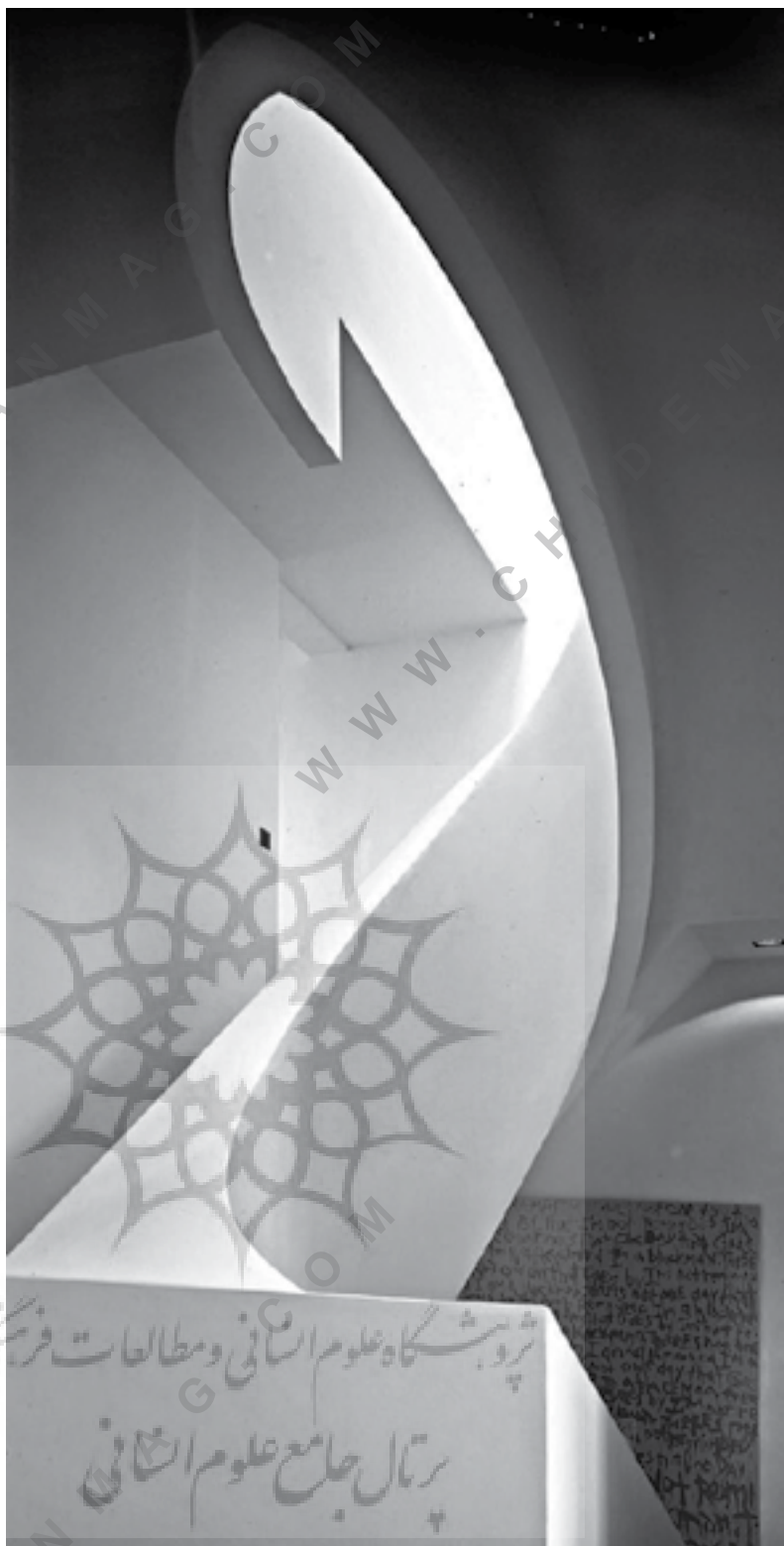
هیچ محدودیتی در ابعاد و نوع ساختمان‌هایی که در حیطه کار یک معمار داخلی قرار می‌گیرد وجود ندارد و به همین ترتیب نیز، هیچ‌گونه محدودیتی در گستره فعالیت‌ها و چیزهایی که آن‌ها می‌توانند طراحی کنند وجود ندارد. این بخش به دنبال نشان دادن این است که چگونه وضع موجود ساختمان بر راه‌حل‌ها و عکس‌العمل‌هایی که طراح در برابر خواسته‌های کارفرمایش نشان می‌دهد و اتخاذ می‌کند، تأثیر می‌گذارد و روش‌هایی که طراح بایستی از آن‌ها استفاده کند تا بتواند به یک تجربه فضایی و عملکردی موفق و مناسب در فضا دست یابد را برای او مشخص و تعیین خواهد کرد.

فضا و مکان

در این بخش می‌خوانید

فهم و ادراک حس مکان/ استفاده دوباره از ساختمان

لوکوربوزیه در دست‌نوشته‌هایش ایده «tabula rasa» را مطرح می‌کند، که یک لوح سفید است که طرح و تجربه می‌تواند بر روی آن نوشته شود. او همچنین در نوشته‌هایش به نحوه شکل‌گیری کانسپت طرح از هیچ و به وجود آوردن یک حس مکان در آن خاطر نشان می‌شود. «مکان» به یک نقطه مشخص در فضا اشاره می‌کند که یک و یا چندین هویت و مشخصه داشته باشد، و اغلب فضایی است که یک ارتباط ویژه و به خصوص بین معماری و محل قرارگیریش را در برمی‌گیرد و شامل می‌شود. در سال‌های اخیر این مسأله برای ما بسیار مهم شده است که بتوانیم خودمان را



تصویر شماره ۴: طبقه تجاری MBAM (Marble Bar Asset Management)، میز منشی، مکان: لندن، انگلستان؛ سال:

۲۰۰۴؛ طراح: Blacksheep

طراحان پیوسته و دائم در جستجوی رابطه بین بیانیه کلی طرحی که می‌سازند با طراحی جزئی هر یک از بخش‌های آن هستند. تصویری که در اینجا نشان داده شده است یک رویکرد کاملاً مینیمال و تمیزی را نسبت به فرم و فضا بدون هیچ‌گونه جزئیات اضافی نشان می‌دهد و بیان می‌کند. رویکردی که هم در رابطه فرمی بین عناصر اصلی فضا و هم در رفتار خود مصالح به وضوح دیده می‌شود. توجه کنید به نحوه کنار هم قرار گرفتن مصالح کف و اتاق شفاف، و همچنین نحوه کنار هم نشینی میز منشی و رویه شیشه‌ای آن. عکس از Francesca Yorke، تشکر از Blacksheep برای تأمین این عکس.



با فضاهایی که در آن هستیم و از آن استفاده می‌کنیم، بشناسیم و هم به صورت فیزیکی، احساسی و روانی با آن‌ها ارتباط برقرار کنیم و آن‌ها را درک کنیم.

فهم و ادراک حس مکان

مکان‌ها فضاهایی با معنا هستند و آن معنا نیز معمولاً با گذشت زمان به وجود آمده است، به همین دلیل تاریخ یک عامل ضروری و لازم در فرآیند تولید و ایجاد مکان می‌باشد. آن تاریخ ممکن است بسیار عمومی و فراگیر باشد و افراد زیادی آن را بدانند و یا ممکن است درونی و فردی باشد -بعنوان مثال میدان Trafalgar (در جنوب غربی اسپانیا) یک حس مکان و در واقع حس قدرتی را ایجاد می‌کند که تمام ما می‌توانیم آن را درک و حس کنیم، اما حس مکانی که هنگام عبور از خیابانی که در کودکی در آنجا زندگی می‌کردید، تجربه می‌کنید، تنها به وسیله خود شما ادراک می‌شود. بنابراین می‌توان گفت حس مکان هم می‌تواند ساخته شده باشد (مانند حس مکان میدان ترافالگار) و می‌تواند شخصی و فردی باشد، و این تجربه‌ها و ادراک‌ها نیز در اغلب موارد هم‌پوشانی دارند.

فهم و ادراک حس مکانی که در یک ساختمان و محیط فضایی آن وجود دارد، یکی از جنبه‌ها و رویکردهای اصلی در فرآیند طراحی است. یک معمار در بیشتر موارد ممکن است با ایجاد یک طرح از یک لوح و بوم سفید با بیان لوکوربوزیه سروکار داشته باشد؛ اما یک معمار داخلی هرگز اینگونه نیست. نقش معمار داخلی این است که تغییر دهد، هویت جدیدی را ایجاد کند: در واقع او یک زندگی تازه را به فضا و مکانی که از قبل یک تاریخ دارد و حتی افرادی در آن زندگی می‌کنند ولی به علت فشارهای اجتماعی و یا اقتصادی، جریان مد و سبک روز، و یا تنها به دلیل خواست مالک و صاحب آن نیازمند تبدیل شدن به یک هویت و وضعیت جدید هستند، می‌بخشد. برای اینکه طراح بتواند این تغییر و تحول را به خوبی انجام دهد، او بایستی ابتدا پتانسیل‌ها و امکاناتی را که تاریخ آن محل با گذشت زمان در آنجا ایجاد کرده است به خوبی بشناسد و آن‌ها را در ساخت یک طرح پیشنهادی به کار گیرد -طرحی که علاوه بر برطرف کردن نیازهای زیبایی‌شناسانه و عملکردی طرح و کارفرما- ارتباط و تعامل دو

طرفه‌ای را نیز با ساختمان‌های موجود آن منطقه و تاریخ آن منطقه برقرار می‌کند، به آن‌ها احترام می‌گذارد و همچنین آن‌ها را به خوبی می‌شناسد.



تصویر شماره ۵: نیروگاه برق Battersea، مکان: لندن، انگلستان؛ سال: ۲۰۰۸ (شروع پروژه)؛ طراح: شرکت طراحی Universal

به علت اینکه این منطقه مهم از شهر لندن، هم در گذشته و هم در حال حاضر منطقه‌ای صنعتی بوده است، مجموعه‌ای از محدودیت‌ها را برای طراح این پروژه ایجاد می‌کند. بستر و محیط اطراف این پروژه، یکی از مسائل مهمی بود که علاوه بر توجه به حرف کلی و شکل و فرم خود ساختمان اصلی، در هر طرح پیشنهادی برای این پروژه بایستی به آن نیز توجه می‌شد. معماران داخلی می‌بایست توجه زیادی به محلی که این پروژه در آن قرار گرفته است می‌کردند، و در واقع تحقیق و بررسی در مورد سایت انتخاب شده برای طراحی، می‌تواند مواد و اطلاعاتی را که برای ایجاد یک طرح نهایی موفق نیاز است را در اختیار طراح قرار دهد. تشکر از شرکت طراحی Universal برای این عکس.

روش‌های بسیار خوبی وجود دارند که طراح می‌تواند به کمک آن‌ها ساختمان‌های قدیمی را در شرایط و طرح جدید خودش به کار گیرد، به جای اینکه به سادگی آن‌ها را تخریب کند و از اول شروع کند. در وهله اول، مصالح و انرژی‌ای که در ساختمان‌های موجود وجود دارد یک سری ارزش‌های محیطی و اقتصادی را در خود دارند، که جایگزین کردن و یا تغییر دادن آن‌ها بسیار هزینه‌بر خواهد بود. اما، شاید بتوان گفت که بهره‌گیری و استفاده از آن‌ها در طراحی به دلیل اینکه می‌تواند یک ارتباط حسی بین گذشته، حال و آینده برقرار کند، تجربه و حس مکانی طرح ما را غنی‌تر می‌سازد.

درون ساختمان‌های موجود، همواره نشانه‌ها و الگوهایی از فرم، مصالح، صنعتگری و جزئیات در نحوه ساخت‌شان وجود دارند، و با گذشت زمان دگرگونی‌ها و افزوده‌هایی نیز به آن‌ها اضافه شده است. اینها می‌توانند شور، هیجان و غنایی را در طرحی که طراح در فرآیند طراحی‌اش ایجاد می‌کند، به وجود آورند. فرم و تناسبات فضا، شکل و محل قرارگیری پنجره‌ها، سطوحی که با مصالح و سازه‌ای خاص ایجاد شده‌اند، همه و همه در به وجود آوردن آنچه که ما آن را *genius loci* -روح و حس مکان- می‌نامیم، کمک می‌کنند. و این وظیفه معمار داخلی است که این روح و حس را بشناسد و از کیفیت‌ها و فرصت‌هایی که برای او در طراحی‌اش ایجاد می‌کنند، بهره‌برداری کند. ■

استفاده دوباره از ساختمان

به کارگیری و به خدمت گرفتن ساختمان‌های موجود تقریباً به طرز اجتناب‌ناپذیری به کار کردن بر روی ساختار و بافت آن‌ها خلاصه می‌شود؛ یعنی اینکه شما آن سازه و بافت را برای پذیرفتن کاربری و هدف جدیدش پایدار می‌کنید، ارتقا می‌بخشید و آماده می‌کنید. این کار ممکن است در یکی از چهار روش زیر طبقه‌بندی شود:

حفاظت (Preservation)، ساختمان را در همان وضعیتی که داشته است، نگه می‌دارد. در واقع هیچ تلاشی برای تعمیر و تقویت آن نمی‌کند و تنها مطمئن می‌شود تا آنجا که ممکن است، آن را از تخریب‌ها و فرسوده‌شدن‌های بیشتر حفظ نگه دارد. این روش راه‌حل بسیار مناسبی است برای ساختمان‌های بسیار مهمی که از نظر تاریخی و میراثی، تلاش برای برگرداندن آن‌ها به وضعیت اولیه‌شان غیرقابل قبول و پذیرفته‌نشده است، ولی بدون هیچ‌گونه اقدام حفاظتی، گذر زمان و شرایط آب و هوایی در نهایت به تخریب کامل آن‌ها منجر خواهد شد.

مرمت (Restoration)، ساختمان را به همان حالتی که در روز اول ساختش داشته است، برمی‌گرداند. در واقع از همان تکنیک‌ها و همان مصالحی که در آن دوره ساخت بنا وجود داشته استفاده می‌کند تا این توهم و خیال را ایجاد کند که ساختمان در طی گذر زمان دست نخورده و سالم باقی مانده است. بیان این نکته ضروری است که این یک کار بسیار جنجال‌برانگیز و پر جر و بحث است، زیرا در اینصورت حد فاصل بین یک ساختمان مرمت شده و یک ساختمان جدید ساخته شده تقلیدی و کپی شده مشخص نمی‌شود.

اصلاح و بهسازی (Renovation)، ساختمان را برای اینکه بتواند برای زندگی امروزی و معاصر مناسب شود اصلاح می‌کند و ارتقا می‌بخشد، که معمولاً این کار با به‌کارگیری سرویس‌های بهداشتی، آشپزخانه و یا سیستم‌های حرارتی امروزی در آن صورت می‌گیرد. اصلاح و بهسازی بر این نکته تأکید دارد که در فرم و عملکرد اصلی بنا نیابستی تغییرات شدیدی صورت گیرد.

دوباره‌سازی و نوسازی (Remodeling)، که در آمریکا به جای این واژه Adaptive Reuse به کار برده می‌شود، به دنبال پیدا کردن یک کاربری جدید برای وضع موجود ساختمان است، که حتی شاید نیاز باشد تغییرات بنیادینی در آن ساختمان صورت گیرد تا آن ساختمان بتواند آن کاربری جدیدی که برایش پیشنهاد شده است را بپذیرد. همان‌گونه که توضیح داده شد؛ در این روش از درون‌مایه‌ها و اصول اصلی فرهنگی و مادی آن منطقه در فرآیند تعمیر و نوسازی پوسته ساختمان استفاده می‌شود تا بتواند ارتباط را بین ساختمان قدیم و جدید برقرار کند.

در دو روش بهسازی و دوباره‌سازی ساختمان است که اکثریت معماران داخلی می‌توانند فعالیت کنند، اما در واقع این دسته‌ها و روش‌ها به صورت کاملاً مجزا و مستقل از هم نیستند و می‌توانند در بخش‌های مختلف یک پروژه در پیوند و تعامل با یکدیگر به کار گرفته شوند. به عنوان مثال، پروژه نوسازی حیاط اصلی موزه بریتانیا (British Museum) که توسط شرکت نورمن فاستر و همکاران صورت گرفت، تنها ایجاد یک پوسته جدید برای بخش قرائت و ایجاد یک سقف جدید برای حیاط نبود، بلکه در آن پروژه، مرمت نماهای داخلی موجود ساختمان که سال‌ها مورد غفلت و استفاده نابجا واقع شده بودند نیز در دستور کار قرار داشت.

ساختار (Structure)؛ به نحوه چینش اجزای مختلف یک شیء گفته می‌شود و در معماری اغلب به بخش‌های ساخته شده و نصب شده ساختمان اشاره دارد.

بافت (Fabric)؛ بدنه اصلی ساختمان که شامل دیوارها، کف و سقف می‌شود.

عملکرد (Function)؛ کارکرد و هدفی که در یک طرح وجود دارد و بدان منظور از آن استفاده می‌شود.

نما (Facade)؛ به صفحه و جبهه خارجی یک ساختمان که در بخش جلوی آن ساختمان قرار دارد، گفته می‌شود.

Carlo Scarpa (ایتالیا) (۱۹۰۶-۱۹۷۸)

پروژه‌های بسیار مشهور او:

موزه Castelvecchio، ورونا، ایتالیا؛ قبرستان Brion-Vega، San Vito d'Altivole، ایتالیا.

شهرت اصلی Carlo Scarpa، برای درک و فهم عمیق او از مواد و مصالح خام و بکر، تکنیک‌های معمارانه و تاریخ هنر ونیزی است. او در برابر تلاش سایر معماران قرن بیستم که به شیوه ساختمان‌های برهنه و عربان قائل بودند و ساختمان را به شکل یک ابزار بسیار ساده و عملکردی خلاصه می‌کردند، مقاومت کرد و ایستاد. کارهای او به عنوان منبع الهامی برای بسیاری از معماران و طراحانی شده است که می‌خواهند مصالح پر زرق و برق و کارهای دستی را در سبک معاصر احیاء و وارد کنند. Scarpa تا اواخر دهه ۱۹۷۰ میلادی، طراحی و دکوراسیون داخلی را آموزش می‌داد، اگر چه بیشتر کارهای او در شمال ایتالیا قرار دارند، او ساختمان‌ها، منظره‌ها و باغ‌هایی را در مناطق دوردستی نظیر آمریکا، کانادا و عربستان سعودی نیز انجام داده است. او بیشترین الهامش را در پروژه‌هایش از بناها و ساختمان‌های موجود در محل پروژه می‌گیرد، به همین دلیل کارهای او غالباً نیازمند یک مدت طولانی باستان‌شناسی، آنالیز و ساختن هستند.

آینه کاملاً کشیده و مسطح بر روی دیوار اتاق خواب آپارتمان Barbican، تصویر محیط اطراف آن را که پروژه در آن قرار گرفته است منعکس می‌کند، و یک تصویر پانارومیک از شهر را نشان می‌دهد. موقعیت شهری‌ای که این آپارتمان در آن قرار گرفته است به فضای داخلی این ساختمان که بسیار راست گوشه و روشن است، روح بخشیده است و آن را پر شور و نشاط کرده است. عکس از <www.jamesmorris.info>، James Morris تشکر از Nick Coombe برای تأمین این عکس.





تصویر شماره ۶: آپارتمان Tower Barbican، دید به اتاق خواب، مکان: لندن، انگلستان؛ سال: ۲۰۰۴؛ طراح: Coombe Nick

«در سراسر نقاط جهان، ساختمان‌هایی که از کاربری اولیه‌شان به کاربری جدیدتر تغییر کاربری دادند، به نظر می‌رسد که پس از تغییر کاربری، نیازهای استفاده‌کنندگان‌شان را بهتر از قبل تغییر کاربری پاسخ می‌دهند...» (پیتر بلیک (Peter Blake))

نور طبیعی از طریق این بازشوه‌های بلندی که در نمای بیرونی ساختمان قرار دارد، وارد می‌شود. این درب/پنجره‌ها جزء نشانه‌ها و عناصر اصلی به کار رفته در ساختمان اولیه بودند، که در فرآیند نوسازی و معاصرکردن آن به بهترین نحو از آن‌ها استفاده شده است. توجه کنید به اینکه هیچ‌گونه پرده‌ای در پشت پنجره به کار برده نشده است تا مطمئن باشند که بیشترین مقدار نور طبیعی روز می‌تواند وارد شود و لباس‌هایی را که برای فروش گذاشته شده‌اند را روشن کند. عکس از Davies Richard، تشکر از شرکت طراحی Universal برای این عکس.

معماران داخلی با طیف وسیعی از تیپولوژی‌های ساختمان‌کاری می‌کنند تا بتوانند الزامات طراحی سودمند را به وجود آورند. اموال و لباس‌هایی که در مغازه Stella McCartney UK flagship لندن قرار دارند، به طرز بسیار مناسبی در ویتترین مغازه قرار گرفته‌اند که بتوانند کلکسیون‌ها و طرح‌های جدید مربوط به دوران بورژوازی انگلستان را به بهترین نحو نشان دهند. عکس از Richard Davies، تشکر از شرکت طراحی Universal برای این عکس.

سوالات خلاصه مطالب

فضا و مکان

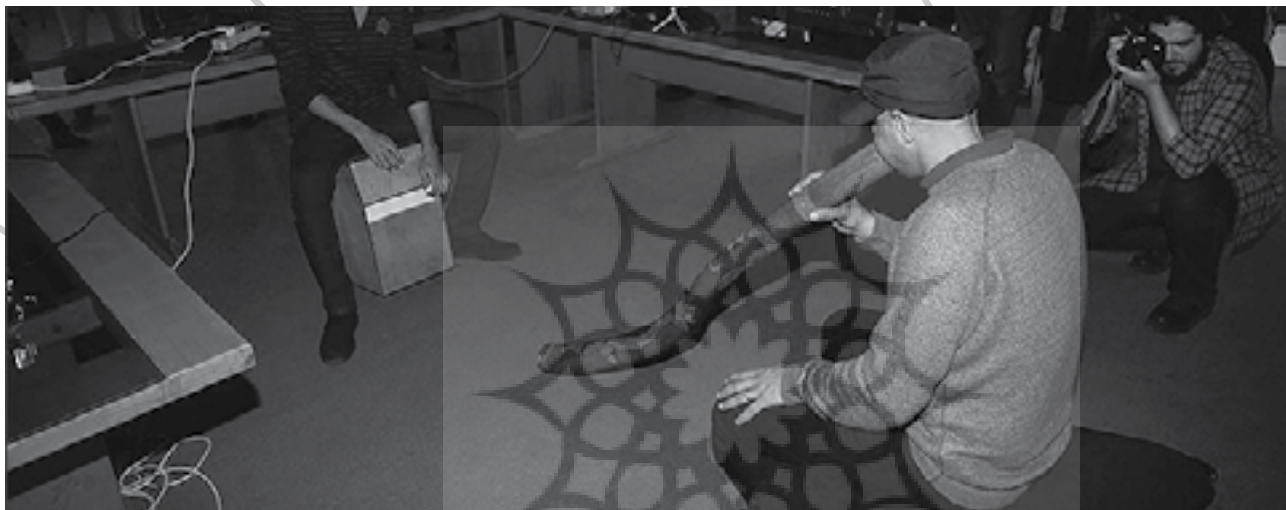
- ۱- ما چگونه می‌توانیم فضایی را که در آن زندگی می‌کنیم و از آن استفاده می‌کنیم را ادراک کنیم؟
- ۲- چه چیزی یک فضا را تبدیل به مکان می‌کند؟
- ۳- نقش معمار داخلی چیست؟
- ۴- چگونه یک معمار داخلی یک فضا را تغییر کاربری می‌دهد و متحول می‌کند؟
- ۵- چگونه ساختار وضع موجود فضای داخلی، بر شیوه‌ای که معمار داخلی در فضای داخلی کار می‌کند، تأثیر می‌گذارد؟ ■



تصویر شماره ۷: مغازه Stella McCartney UK flagship، دید به فضای داخلی، مکان: لندن، انگلستان؛ سال: ۲۰۰۲؛ طراح: شرکت طراحی Universal



تصویر شماره ۸: مغازه Stella McCartney UK flagship، نمای خارجی، مکان: لندن، انگلستان؛ سال: ۲۰۰۲؛ طراح: شرکت طراحی Universal



اینجا صدای مرگ درخت‌ها به گوش می‌رسد!

سیامک محبعلیان

بیست و ششمین پرفورمنس از فستیوال «سی پرفورمنس، سی هنرمند، سی روز» پرفورمنس آرت stop، pause، play در گالری شماره ۵ موزه هنرهای معاصر تهران اجرا شد.

محبعلیان می‌گوید: در این پرفورمنس آرت با استفاده از چند مانیتور فیلم‌هایی از لحظه چاپ کاغذ را به نمایش گذاشته شد. فیلم‌هایی که هر کدام مراحل چاپ کاغذ را به نمایش می‌گذاشتند. صدای خود ماشین‌های چاپ یک هم‌آوایی به همراه دارد و با استفاده از دستگاه کنترل از راه دوری که در اختیار مخاطبان گذاشته بودم در واقع از آن‌ها خواستم تا هر زمان که می‌خواهند فیلم را نگه داشته و یا آن را play کنند. در کنار این کار، خودم به همراه یک پرفورمر دیگر به صورت زنده شروع به نواختن موسیقی کردیم که با صدای چاپ دستگاه‌ها، جنس دیگری از موسیقی را به نمایش می‌گذاشت. در این میان مخاطبان نیز همراهی می‌کردند و با خاموش یا روشن کردن صدای دستگاه‌های چاپ و یا با همراهی صدای دست، نوع موسیقی را تغییر می‌دادند.

اجرای این پرفورمنس آرت را جزیسی از یک پروژه می‌دانم، چراکه دغدغه اصلی من طبیعت و حفظ درختان به عنوان بخشی از آن است. سال گذشته نیز در این فستیوال کارم مربوط به حفظ درختان بود. در واقع من در این اجراها یکسری مسائل را عنوان می‌کنم و مابقی دست مخاطب است که چه برداشتی داشته باشد.

موسیقی را از این جهت به صورت زنده استفاده کردم که هم این پرفورمنس آرت را از یک چیدمان صوتی صرف دور کنم و از سویی سازهایی برآمده از طبیعت که در اینجا کاخون و دیجی‌ریبدو بودند ذهن مخاطب را به سوی هدف اصلی اجرا هدایت کنند. در نهایت این که موسیقی زنده می‌تواند یک هم‌نوایی کلی بین آدم‌ها به وجود آورد. درست مثل زمانی که در چاپخانه تمام دستگاه‌ها صدایشان به یک ریتم و هارمونی کلی می‌رسد. هدفم این بود که آدم‌ها با همین صدای صنعتی به یک هم‌نوایی و هم‌صدایی در زمینه طبیعت نیز برسند.

