

معماری اندیشه، از ایده تا کانسپت

دکتر سیامک پناهی^{*}، دکتر رحیم هاشم پور^{**}، دکتر سید غلامرضا اسلامی^{***}

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۰/۰۹/۰۲

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۱/۰۴/۰۶



چکیده

این پژوهش به جایگاه «ایده»^۱ و «کانسپت»^۲ در معماری و چگونگی تبدیل اندیشه و خیال بر پایه متن به فضای معماری، می‌پردازد. روش پژوهش در این تحقیق به صورت تحلیل محتوا با تکیه بر نشانه‌شناسی لایه ای و تحلیل سه گانه پانوفسکی^۳ در تمامی لایه‌های هم نشین است. فرآیند حاصل از این تحقیق به این نتیجه دست یافته است که ایده، تفکر اولیه و غالب طرح بوده و استراتژی برخورد با آن است در حالیکه کانسپت به معنادار کردن ایده و تحقق پذیری آن می‌پردازد و به نوعی تاکتیک محسوب می‌شود. ایده پس از عبور از متن، بینامتنیت، زیباشناسی، نشانه‌شناسی، زبانشناسی، فلسفه و روانشناسی به کانسپت‌های متعدد می‌رسد. سپس در فرآیندی پیچیده، مسیر خود را از اشراق^۴ آغاز کرده و در سلسله مراتبی خاص آن را به حکمت^۵، علم^۶ و دانش^۷، تقلیل داده و به فرم تبدیل می‌کند.

واژه‌های کلیدی

ایده، کانسپت، معماری اندیشه، نشانه‌شناسی، فرآیند طراحی

* استادیار گروه معماری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اهر، ایران. (مسئول مکاتبات)

Email: siamak_architecture@yahoo.com

** استادیار دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه بین المللی امام خمینی (ره)، قزوین، ایران.

*** دانشیار دانشکده معماری، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران.

مقدمه

به دنبال آن خواهد آمد و یا اگر ایده به عنوان هدف مورد نظر باشد، تلاش و مسیر طی شده در آن سمت و سوی به عنوان کانسپت مطرح می شود. اصولاً کانسپت بدون ایده، راکد، ساکن و یا حتی در برخی از مواقع به وجود نخواهد آمد. این ایده است که کانسپت را وادار به حرکت می نماید. در معماری بر اساس یک ایده از پیش تعیین شده کانسپت ارائه می شود. در واقع با کانسپت، ایده به معرض وجود و حقیقت درمی آید. ایده سرچشمه ای است که گاهی دارای ده ها کانسپت است. ایده یک معمار همیشه بر اساس آرمان ها و یا ایده آل های درون وی به وجود می آید ولی این ایده فقط در یک دنیای مجازی، در ذهن معمار جای دارد و کانسپت طریق و روشی است که از آن برای رسیدن به آن هدف استفاده می کند. برای روشن شدن ادعاهای فوق در بخش های بعدی به تعاریف واژه های مربوطه و ریشه یابی آنها پرداخته شده است.

روش تمقیق

در این پژوهش، بناهای مفهومی شاخص، شناسایی و مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته و ساختار تحلیل عناصر معنایی مشخص گردید. سپس با نشانه شناسی لایه ای که به تفصیل بیان خواهد شد به تحلیل اطلاعات فوق پرداخته شد. بنابراین پژوهش به صورت تلفیقی از کیفی و کمی به عنوان روش اصلی و بر پایه تحلیل توصیفی به عنوان روش مکمل بوده است.

بحث نقد هنر در فلسفه معاصر جایگاه ویژه ای دارد که با مباحث زبان شناسی در هم آمیخته است. در واقع زبان نظامی از نشانه هایی است که ایده هایی در آن بیان می شود. در عین حال، زبان یک نظام ارتباطی به سامان نیز هست که در مبادله، صیانت و انباشت آگاهی ها در جامعه شرکت دارد (لوتمن، ۱۳۷۵، ۱۴). گفتار «وجه عملی زبان» است که به اعتقاد سوسور هم شامل «ترکیباتی است که گوینده از طریق آنها رمزگان (کد) زبان را برای بیان افکار شخص خود به کار می برد» و هم شامل «سازوکار روانی - فیزیکی ای که به وی اجازه می دهد تا به این ترکیبات تحقق بیرونی ببخشد» (کالر، ۱۳۷۵، ۳۲). زبان نظامی از نشانه ها است که تنها عامل اساسی در آن پیوند معانی (مدلول ها) و تصورات صوتی (دال ها) است. بنا به نظر سوسور زبان نظامی است از نشانه ها و خود نشانه اتحاد صورت دلالت کننده^(۱) (دال) یا تصویری است که به آن دلالت می شود یعنی (مدلول)^(۲) دال و مدلول صرفاً در حکم دو مولفه نشانه موجودیت می یابند. دال جنبه کاملاً مادی نشانه است و مدلول یک «مفهوم» است نه شیء. در این تحقیق با تکیه بر روش نشانه شناسی لایه ای (تحلیل با دیدگاه محور هم نشینی لایه های متن، بافت، بینامتن، رمزگان و رسانه ها) و تحلیل سه گانه اروین پانوفسکی (ادراک اولیه، ادبیات موضوع و هرمنوتیک) در

تمامی اندیشمندان و فلاسفه هنر، در تبدیل پندار به پدیدار و عبور از دنیای شگفت انگیز خیال به وادی حیرت گرفتار شدند و هر کدام از دیدگاه خاص خود، عبور از مفهوم به مصداق و بستر اجرایی آن را ترسیم کرده اند و از طرفی امروزه واقعیت های مجازی، فرافضا، فراسطح و حاد سطح، وادی دیگری از حیرت را در پیشگاه اندیشمندان گشوده اند. در اواسط دهه هشتاد فضای هوشمند در رمانهای علمی تخیلی و یلیام گیسون^۳ شکل نوشتاری به خود گرفت و یک دهه پس از نگارش آثار او اشکال معمارانه آن مشخص گردید (گل امینی، ۱۳۷۸، ۱۶۴). امروزه با کاربرد رایانه شاهد گام دیگری در تجسم فضایی هستیم به نحوی که نظرگاه ثابت به تصاویر تقریباً بی معناست (ساتر، ۱۳۸۱، ۱۳۷). بابک احمدی در تصاویر دنیای خیالی می گوید: «دنیای خیال ما از جهان زندگی هر روزه مان جدا هست و جدا نیست. همانندی های آنها ریشه در فاصله ها دارد و آنجا که منزل ها از یکدیگر دورند، نزدیکتر از همیشه می نمایند (احمدی، ۱۳۸۳، ۲). هگل روح یا ذهن انسان را سه بخش کرد: درون ذاتی (ویژه انسان بدوی)، برون ذاتی (آغاز شهرنشینی و توجه انسان به محیط پیرامون) و روح مطلق (حاکمیت انسان بر درون خویش)، در مرحله سوم انسان سه منزل را می پیماید: هنر، دین، فلسفه. هگل همچنین هنر را پدیده ای دو وجهی: ابژکتیو [عینی] و سوژکتیو [ذهنی] می داند (جنسن، ۱۳۸۱، ۲۸). از معماری همواره از طریق نشانه شناسی، معنا، ایده و کانسپت، بر شخصیت پردازی، ایجاد هویت، حس زمان و مکان، ایجاد فضای خاص و عبور از لایه های تاریخی، ایجاد حس روانی و هویت تأثیر گذار بوده است. موضوع چگونگی ایجاد هویت از طریق فضا سازی و رسیدن به این نکته که از طریق فضا انسان قادر به درک هویت می گردد، همواره برای اندیشمندان هنر و معماری مطرح بوده است.

هیچ یک از شاخه های هنر تا در جایگاه اندیشه قرار نگیرد نمی تواند به سیطره هنر ناب وارد شود. یکی از رهبران جهان مدرن، دکارت می گوید: «من می اندیشم، پس وجود دارم». و از طرف دیگر ژاک لکان^۴ از اندیشمندان پسا مدرن درست در نقطه مقابل دکارت می گوید: «من نمی اندیشم، پس وجود دارم. من در هنگام اندیشیدن تمام وجودم محو اندیشه می شود و دیگر وجودی مطرح نیست». در هر دو صورت اندیشه حکمرانی می کند. آیا هرگز می توان بدون اندیشه زیست یا ابراز وجود کرد و به تعبیر دکتر حسین نصر: نه تنها در معماری بلکه در هیچ یک از هنرهای سنتی هیچ چیز از معنا تهی نیست. معماری نیز همچون خیال منطقی زندگی را در هم می شکند و جایگاه رخداد اعجازها است (پناهی، در دست چاپ، ۱۸).

اگر ما ایده را یک استراتژی فرض کنیم، کانسپت به عنوان تاکتیک

در این بخش به بررسی عمیق و موشکافانه معنای ایده و کانسپت و تفاوت این دو پرداخت شده است.

ایده^{۱۳}

Idea Eidos (ایدوس) به معنی دیدن و موجود مرئی است که هر دو معانی در کلمه فارسی «دیدار» آمده است. ایده را اولین بار افلاطون وارد فلسفه کرد. موارد کاربرد ایده در آرای افلاطون به شرح زیر می‌باشد: (۱) متعلقات عقل هستند در مقابل متعلقات ادراک حسی. (۲) آنها موجوداتی هستند که واقعاً هستند، در برابر متعلقات متغیر ادراکی (حس) که در حالت صیوریت می‌باشند. (۳) آنها ازلی و ابدی هستند، در مقابل عالم موجودات متغیر که فنا پذیرند. افلاطون ایدوس را به معنای چیزی که هستی جاویدان دارد و قابل رویت است به کار برده است. ایده به طور کلی در زمان هومر به معنای آن چه دیده می‌شود و گاهی به معنای پدیدار و نمودار به کار می‌رفت. افلاطون مفهوم حقیقت و معرفت را با تکیه بر نظریه ایدوس تأویل نمود و آن را اساس دریافت خود از حقیقت دانست. در آرای ارسطو، ایده به صورت morphe یونانی، Forma لاتین؛ (صورت) به کار رفت. Species (نوع)، ترجمه لاتینی واژه یونانی eidos است.

در قرون وسطی، توماس آکوئیناس^{۱۴} اذعان داشت که کلمه ایده به معنی شکل یا صورت خاص تصور شده و فاعلی است که قصد دارد اثری خارجی را در شکل هیأت آن صورت ایجاد کند. در جای دیگر گو کلینوس^{۱۵}؛ به طور کلی ایده صورت یا الگوئی است که کارگر برای درست کردن طرحی که ریخته است در نظر دارد. ایده عبارت است از علت صنعت معماری، یعنی اینکه باعث می‌شود اثری در ذهن هنرمند ساخته شود.

ایده در قرن شانزدهم وارد زبان انگلیسی و فرانسه شد، با این مورد که دو جزء اصلی در معنایش وجود داشت؛ یکی مثال یا الگو و دیگری تصور یا فکری در ذهن. برایدکارت غالباً ایده همان صورت و تصور شیء بود ولی او معنای ایده را بسط داد و اشیاء تصور ناپذیر را نیز جزء آن قرار داد. هابز در جواب دکارت نوشت: وقتی که من انسانی می‌اندیشم، ایده یا صورتی مرکب از رنگ و شکل را نزد خود تصور می‌کنم. اما در مورد خدا که ما ایده یا صورتی از او نداریم، هابز در اصل به وجه اشیاء تصویرناپذیر ایده دکارت ایراد گرفت. هابز می‌گوید: «بعضی از اندیشه‌های من مثل تصاویر هستند و درست همین‌ها شایسته نام ایده می‌باشند، مثلاً: وقتی مردی را به نظر می‌آورم یا اینکه دیواری، فرشته‌ای و یا حتی خدا را در نظر می‌آورم. برخی دیگر شکل دیگری دارند، مثل وقتی که به مردی می‌اندیشم، تصور یا تصویر ترکیب شده‌ای از رنگ و شکل او را به خود می‌دهم.» در جای دیگر می‌گوید: «ولی بارها گفته‌ام که ایده را برای همه آن چیزهایی که

تمامی لایه‌های هم‌نشین مفاهیم بازشکافت خواهند شد (پناهی و همکاران، ۱۳۸۶، ۱۵). نظریه‌های متفاوتی در حوزه نشانه‌شناسی از دیدگاه‌های مختلف تجربه‌گرایی مانند پیرس، عقل‌گرایی و سوسور، ساختارگرایی و تأویلی وجود دارد. این نوع از نشانه‌شناسی ترکیبی از زیبایی‌شناسی بر اساس حس، نشانه‌شناسی ساختارگرایانه و پدیدارشناسانه است و دارای ماهیتی ترکیبی خواهد بود، که به راحتی در فضاهای معماری مفهومی قابل تعمیم است. از آن رو که این نوع از نشانه‌شناسی در لایه‌های مختلف به بررسی متن برای یافتن معنی آن می‌پردازد آن را نشانه‌شناسی لایه‌ای می‌توان نامید. نشانه‌شناسی لایه‌ای، رویکردی نظری است در تحلیل متن، که به بررسی و تحلیل متن به مفهوم گسترده آن در دل شبکه‌ای از لایه‌های دخیل می‌پردازد (سجودی، ۱۳۸۲، ۱۵).

بمث نظری

هر پدیده‌ای در عالم وجود به طور اجمال مرکب از دو وجه ظاهر و باطن یا صورت و معنا می‌باشد که برای تبیین رابطه میان صورت و معنا می‌توان گفت: هر یک نمود دیگری است (نقی زاده، ۱۳۸۴، ۱۰۲). رابطه معنا و صورت عموماً در تبیین مبانی هنر نقش به‌سزایی داشته است. یورگ گروتر معتقد است: «شکل دادن یعنی پردازش شکل و این بدان معنی است که فرم به گونه‌ای انتخاب شود که با محتوا و ایده طرح تطابق داشته باشد. فرم یا صورت متأثر از محتواست. به قول آدورنو میزان موفقیت زیباشناختی تابعی است از میزان موفقیت فرم در انتقال محتوا و شکل‌گویی نوع استفاده از صور و نیز ارتباط آنها با یکدیگر است» (گروتر، ۱۳۷۵، ۲۷۶). در مورد صورت و معنا در معماری می‌توان گفت که: «معماری همیشه در ارتباط با یک رویا، آرمانشهر و یا یک تخیل انجام گرفته است و هر محتوی فضایی با شیوه‌ای از زندگی به نحوه‌ای از شناخت و یا حتی می‌توان گفت که با شیوه‌ای از حضور همراه است» (شایگان، ۱۳۷۲، ۱۴۱). معنادار نمودن هر شیء، مفهوم، فعالیت و به عبارتی ساحت معنوی بخشیدن به هر چیز مادی و در واقع معنادار کردن حیات و زندگی انسان و رهانیدن او از ورطه هولناک تک بعدی نیز ثمره رواج و گسترش توجه به معانی صورت‌ها است (نقی زاده و امین زاده، ۱۳۷۹، ۱۹). در ارائه معنا باید دقت کرد تا از تنگنای ایجاد شده بین هنر تجاری و غیرتجاری به بهترین نحوی نجات یافت، چرا که اروین پانوفسکی معتقد است: «همانگونه که هنر تجاری همیشه در خطر تبدیل شدن به یک فاحشه است، هنر غیرتجاری نیز همیشه به همان نسبت در خطر تبدیل شدن به یک پیر دختر است». هنر غیر تجاری تابلوی گراند ژات اثر سورا و شعرهای شکسپیر را برای ما به ارمغان آورده است اما همچنین چیزهای دیگری را هم عرضه کرده است که تا سرحد غیر قابل درک بودن خواهی پسندید (وولن، ۱۳۷۶، ۱۵).

به وسیله ذهن مستقیماً درک می شوند می پذیریم و این واژه را به کار می‌برم».

کانت در مورد ایده در کتاب سنجش خرد ناب نوشت: منظور من از کلمه ایده مفهومی است که ضروری عقل بوده و هیچ مابه‌ازایی نمی‌توان برای آن در حس یافت. کانت، صور معقوله را ایده نامید که نه تنها از حواس ما مشتق نمی‌شود بلکه حتی از مفاهیم قوه فاهمه نیز سبقت می‌گیرد، به طوری که نمی‌توان در آزمایش چیزی را پیدا کرد که نشانه‌ای از آنها به دست بدهد. وی در بحث اثبات وجود خداوند با هابز می‌گوید: ایده موضوع اندیشه است.

براون عقیده داشت که $idées = images$ یعنی تصورها = تصویرها هستند که هامپلتون این فرضیه قرون وسطی را که منحصر به فلسفه افلاطونی بوده رد می‌کند. اسپینوزا می‌گوید: «به وسیله ایده من به یک درک ذهنی نظر دارم که ذهن در حالی که چیز فکر کننده ایست آن ایده را تشکیل میدهد».

به علاوه در کل $Conception = Conceptum$ نه ادراک حسی $Perception = Perceptionem$ زیرا کلمه حس به نظر می‌آید نشان‌دهنده حالت انفعالی ذهن در رابطه اش با موضوع باشد و در حالی که درک، ذهن را بیان می‌کند.

لوئی کان در کتاب نور و سکوت می‌نویسد: وقتی که احساسات شخصی در مذهب والاتر می‌رود (البته در جوهر مذهب نه در یک مذهب) و وقتی که فکر انسان را به طرف فلسفه هدایت می‌کند، ذهن انسان به ایده باز می‌شود. مثلاً ایده‌ای که: یک فضای خاص معماری چگونه می‌تواند باشد. ایده اجماع روح یا روان و شناخت بدون حقیقت و یا استدلال در محرمانه‌ترین رابطه ذهن و روح و روان می‌باشد. در زبان فرانسه $idée$ اسم مونث به معنی یک نمایش کلی و مبهم از یک شیء و یا یک نگاه مبتدی و تقریبی از یک چیز می‌باشد.

$Idée$ در ادبیات فارسی اسم مفرد نامیده می‌شود. در فرهنگ‌های فارسی، ایده، اندیشه، خیال، تصور، وهم، فکر، انگاره، عقیده است و ایدآل غایت تمنا، کمال مطلوب، بزرگ امید، منتهای آرزو است. $idéal$ صفت خیالی و همی تصویری منتهای کمال که فقط در قوه تصور اشخاص است. $idéaliste$ طرفدار مسلک واسلوب ایده‌الیسم $idéalisme$ اعتقاد داشتن به صدور معرفت از تصور.

کانسپت^{۱۴}

پس از ایده، کانسپت آغاز می‌شود و برای تحقق پذیری ایده فعالیت خود را شروع می‌کند. در این مرحله باید از ابزارهای لازم استفاده گردد. کانسپت در زبان فرانسه اسم مذکر است. در ادبیات فلسفی کانسپت مفهوم و یا موضوعی است که فکر آن را درک کرده باشد. در لغت‌نامه

رابرت فرانسه کانسپت بیان کلی و مبهم از یک شیء، فهمیدن و آموزش فهمیدن است.

کانسپچوالیسم^{۱۵} تئوری است که بر اساس آن همه کانسپت‌ها همانند مواد ساخت یک شیء خیالی یا یک تفکر خیالی فرض شده‌اند و کانسپتر^{۱۸} به کسی گفته می‌شود که مسئول پیدا کردن ایده می‌شود و یا بهتر بگوییم کانسپترها کسانی هستند که به دنبال ایده می‌گردند و آنها را (ایده‌ها را) قابل هضم می‌کنند کانسپت، مفهوم، موضوع درک شده، تصور از پیش در ذهن که باید به تحقیق برسد و در زبان انگلیسی کانسپت به معنی مفهوم تلقی می‌شود.

کانت می‌گوید منظورم از ایده یک مفهوم (کانسپت) ضرورت خرد است که چیز مناسبی نمی‌تواند در حواس بدو داده شود. در اینجا مشخص می‌شود که در کلمه کانسپت معنی کاملاً متفاوت با ایده دارد. در ایده به «شدن» و یا «شدن» و یا اینکه به «بود» و یا «نبود» می‌پردازد ولی کانسپت بیشتر به معنا دار کردن و یا مفهومی کردن ایده می‌پردازد. در کانسپت تلاش برای واقعیت بخشیدن به ایده صورت می‌گیرد، در حالی که در ایده فقط یک خواسته مطرح می‌گردد که ممکن است هیچ وقت هم این خواسته محقق نگردد. در معماری کار از یک ایده آغاز شده و سپس کانسپت ارائه می‌گردد و در نهایت طرح معماری ایجاد می‌گردد. عموماً عدم حضور ایده در یک اثر معماری بیانگر بی‌هویتی آن اثر می‌باشد.

گذر از ایده به فرم

فرآیند تبدیل ایده به فرم عموماً از طریق تبدیل، سلسله مراتب نزولی از اشراق به حکمت، حکمت به علم و علم به دانش صورت می‌گیرد (اسلامی، ۱۳۸۳، ۱۴۲). اما رویداد به صورت رسمی در معماری از حدود سال ۱۹۷۰ با نظریات برنارد شومی آغاز گردید، وی تئوری خود را بسط داده و در سال ۱۹۸۲ در پارک دولویل پاریس اجرا نمود. وی فولی^{۱۹}‌های خود را براساس تز دکترای میشل فوکو «تاریخ دیوانگی» یا جنون و تمدن بنیان نهاد. به نظر چارلز جنکز ساختمان‌های قرمز شومی به نام فولی‌ها، جملگی بر نادانی انگلیسی در باغ سده هجدهم و برداشت فرانسوی از جنون (آن سان که فوکو در کتاب تاریخ دیوانگی خود توضیح داده) دلالت دارند.

شومی می‌گوید: «معماری همیشه درباره رویدادی بوده که در فضا رخ می‌دهد، تا درباره خود فضا، سالی که در آن سخنرانی می‌کنم چه بسا شب پیش ضیافتی در آن بر پا بوده و سال دیگر به استخر شنا تبدیل شود». شومی معماری را مفهوم، تجربه، فضا و کارکرد و ساختار می‌داند. او به ادغام همه فضاها می‌اندیشد. وی الحاقات مناسب رویداد و حرکت را تحت تأثیر گفتمان «وضع باوری» دانسته و معتقد است: رویدادها نه تنها در عمل بلکه در اندیشه است. میشل فوکو به رویداد اندیشه معتقد

روند طراحی یک طرح معماری

پیرو صحبت های پیشین روند طراحی معماری در سه مرحله جدا و مستقل از همدیگر ولی به ترتیب الویت انجام می گیرد:

ایده اصلی برای پاسخ به سئوالات طرح

- مطالعه در شش شاخه متن، بینامتنیت، زیباییشناسی، زبانشناسی، فلسفه و روانشناسی؛

- الهام گرفتن از محیط اطراف خود و نوشتن ایده ها به جای ترسیم؛

- ارائه کانسپت های متعدد برای مفهومی کردن ایده؛

- در نظر گرفتن پالایش برای حقیقی کردن ایده؛

- ارائه حجم یا کروکی های اولیه حجمی برای بیان آن چیزی که در ذهن آمده (ایده) در چهار مرحله اشراق، حکمت، علم و دانش؛

- ماکت و سه بعدی و انیمیشن.

معماری ویا اجرائی کردن و عملکردی کردن ایده

- عبور حجم از چند فیلتر: محیط، عملکرد، اقلیم، سازه، تأسیسات، اقتصاد؛

- وارد کردن دیاگرام ارتباطی؛

- دخیل کردن مقیاس؛

- استفاده از بانک اطلاعاتی (کتابخانه ای یا میدانی)؛

بود. برای فوکو رویداد صرفاً توالی منطقی کلمات یا کنش ها نیست، بلکه به بیان دقیق تر لحظه افول، زوال و مورد تردید قرار دادن همان مفروضات محیط و صحنه است که نمایش می تواند در آن رخ دهد. ژاک دریدا رویداد را تعمیم بیشتری داد و فولی ها را در کار برنارد شومی [پارک دولوپلت] ظهور کثرت متمایز نامید. وی رویداد را هم ردیف اختراع می داند و اذعان می دارد که دارای ریشه های مشترکند و اما شومی آن را با مفهوم شوک پیوند می دهد. از نظر شومی معماری نظمی است که مفهوم و تجربه، تصویر ذهنی و کاربرد و ساختار را درهم می آمیزد و مکان ترکیب تمایز هاست (شومی، ۱۳۷۶، ۵۳). توکیو و نیویورک شهرهایی هستند که به رویداد و شوک مجهزند. در مبحث کانسپت یکی از مهم ترین رویدادها شهر سازی فولدینگ و مبحث فرش شهری است. شهر در فضای پسا مدرنی با ایده فمینیستی است که در آن نقطه شاخص وجود ندارد (پناهی، مختاباد و کریمی، ۱۳۸۸، ۶۰).

ایده و فکر

در ادبیات فرانسه فکر Pensée در ادبیات انگلیسی فکر Think و در ادبیات فارسی فکر، اندیشه بوده و در فلسفه حرکت نفس در معقولات چه حرکت به قصد باشد چه بی قصد. دکارت در کتاب نامالیقات می گوید: «فکر آن چیزی است که شک می کند، می فهمد، درک می کند، اثبات می کند، اراده می کند، یا اراده نمی کند تخیل می کند و حس می کند». مارتین هایدگر نیز در کتاب تجارب و کنفرانس ها می گوید: «ما وقتی موفق به درک مفهوم و معنی فکر می شویم که در حال فکر کردن هستیم. به محض اینکه قبول به یاد گیری می نماییم به طور غیرمستقیم اقرار می کنیم که هنوز نمی توانیم فکر کنیم. با وجود این به انسان طوری نگاه می کنیم که انگار او می فهمد. چرا که انسان موجودیست واقع گرا و حقیقت واقعیت در فکر گسترش می یابد» (Heidegger, 1958, 120). شکل ۱، تفاوت عمده ایده و کانسپت را نشان می دهد: ایده نمایش کلی است، حال آنکه کانسپت نمایش جزئی است. ایده نگاه مبتدی به حساب می آید در صورتی که کانسپت نگاه ثانوی است. ایده موضوع اندیشه است، حال آنکه کانسپت معنادار کردن اندیشه است. ایده، غایت گراست در صورتی که کانسپت مصداق کمال مطلوب است. ایده استراتژی است، حال آنکه کانسپت تاکتیک است. ایده هدف به حساب می آید در صورتی که کانسپت تلاش رسیدن به هدف است. ایده دارای حرکت بوده، حال آنکه کانسپت وسیله نقلیه حرکت است. ایده، سرچشمه اندیشه بوده در صورتی که کانسپت انشعابات اندیشه است. ایده مادر و کانسپت فرزند به حساب می آیند. ایده بودن و شدن است حال آنکه کانسپت ابزار آن است. ایده زبان و کانسپت گفتار به حساب می آید.



شکل ۱. تفاوت ایده و کانسپت

- ترسیم پلان، نما، مقطع، پرسپکتیو؛

- ارائه ماکت نهایی به مقیاس های مورد لزوم.

قابل ذکر است که عده معدودی از معماران، فرایند پیچیده معماری اندیشه را طی نموده و به نتیجه می رسند. برای نمونه در این بخش به ذکر برخی از این آثار نظیر طرح گسترش موزه یهود، برلین، دانیل لیبسکیند، پارک دولاولیت، پاریس، برنارد شومی، میدان شهری کانارجو، ونیز، پیتر آیزنمن پرداخته شده است.

طرح گسترش موزه یهود، برلین، دانیل لیبسکیند

در طرح گسترش موزه یهود برلین، دانیل لیبسکیند ایده ای اصلی خود را تحت عنوان عدم حضور یهودیان در برلین مطرح نمود (*personal communication, 1996*). وی این ایده را به صورت مابین خطوط ارائه نمود. در ادامه وی به تاریخ یهود، مراجعه نموده و کانسپت های خود را پایه ریزی کرد. کانسپت اول از کتاب خیابان یک طرفه، والتر بنیامین که یک نویسنده یهودی است برگرفته است. وی این خیابان را در فضای منطق فازی بر عکس نموده و زیگزاگ معروف خود را ایجاد نمود. کانسپت دوم از سمفونی موسی و خدا، آرنولد شوئنبرگ که یک موسیقی دان یهودی است برگرفته است. در این سمفونی خداوند خطوط راست و موسی خطوط مورب است. کانسپت سوم کشته های یهود در برلین بوده است که وی با وصل نمودن کشته ها به خطوط کد گذاری شده رسید و کانسپت چهارم وی دیکانستراکت کردن ستاره داوود بود که در مسیر خیابان یک طرفه قرار گرفت. ترکیب این تفکرات به فضاهای متعدد، همچون امتداد تاریخ یهود، فضای تبعید و هولوکاست منجر گردید (*personal communication, 2000*) (شکل ۲ و ۳). مسائل فوق در شکل ۴ مشخص گردیده است. بخش هایی از طراحی سایت موزه یهود، که مربوط به تبعید می باشد بعدها در پروژه بنای یادبود یهودیان برلین توسط آیزنمن مورد الهام قرار گرفت. این بنا

یکی از بارزترین نمونه های فرش شهری در مقیاس خرد است (پناهی و همکاران، ۱۳۸۸، ۶۵).

پارک دولاولیت، پاریس، برنارد شومی

در طرح پارک دولاولیت، برنارد شومی ایده ای اصلی خود را تحت عنوان معماری رویداد مطرح نمود. این ایده حاصل سال ها تحقیق در دانشگاه کلمبیا نیویورک بود. کانسپت اول برگرفته از تز دکترای میشل فوکو، تاریخ جنون و جنون و تمدن است، وی به علت وجود یک دارلمجانین در مجاورت سایت از این ایده بهره گرفت. شومی با طراحی چند بنای قرمز رنگ که آنها را فولی نامید، طعنه ای بر باغ آرایبی قرن ۱۸ انگلیس تحت عنوان پیکچرسک زد. وی این تفکر را تا تحقیر پارک ورسای پیش برد. کانسپت دوم در فضای انفجار نقطه، سطح، حجم که از تمرین های مدرسه باهاوس بودند شکل گرفت. او با ساختار شکنی کردن این سطوح فولی های خود را طراحی نمود. وی در این بخش از نقطه گذاری در زمان جویس سود جست. کانسپت سوم استفاده از سناریو پوستر شده فیلم پویایی شهر بزرگ ساخته مشترک آیزنشتاین و ماهولی ناگی بود. وی از تدوین دیالکتیکی هگل وار آیزنشتاین در تصاویر موجود در سایت استفاده نمود به طوری که در هر مسیری از پارک می توان رویدادی جدید مشاهده نمود. در کانسپت چهارم به جهان زبان و ذهن چامسکی و آفرینش کانسپت از درون زبان شناسی مربوط می شود که در نوع خود جالب است (شکل ۶ و ۷). که مسائل فوق در شکل ۵ مشخص گردیده است.

میدان شهری کانارجو، پیتر آیزنمن

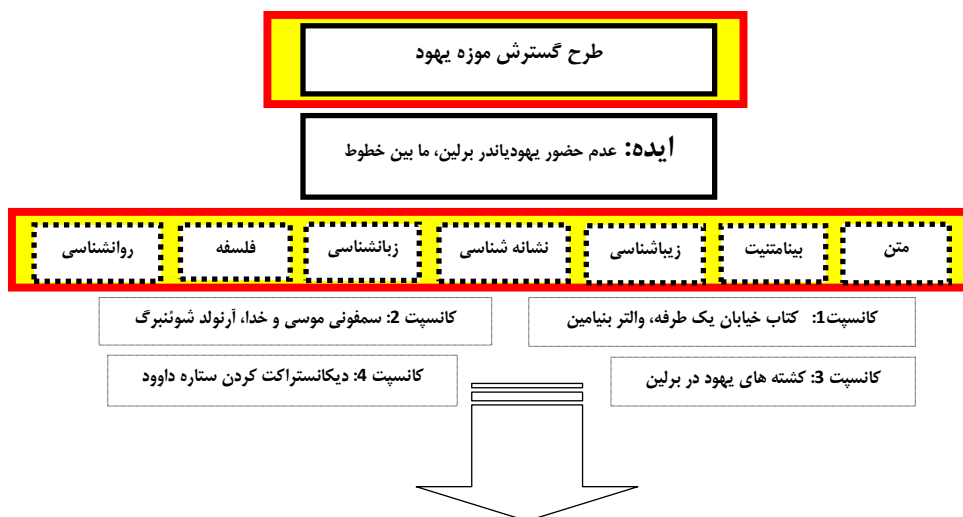
در سال ۱۹۷۵ اداره شهرداری ونیز، فراخوانی برای رقابت در طراحی یک مکان باز عمومی در ونیز ارائه داد. پروژه از تصویر بنایی که دور نما و برنامه خود را مشخص می کرد شروع شد. آنها به جای بازسازی ونیز در پی ساخت ونیز رویایی دیگری بودند. لذا، ساختار مشبک بیمارستان لوکوربوزیه در



شکل ۳. طرح گسترش موزه یهود، (ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۱۸)



شکل ۲. طرح گسترش موزه یهود، (ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۱۸)



شکل ۴. ایده و کانسپت در طراحی گسترش موزه یهود (ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۲۰).

مجموعه‌ای از خلاءها، به صورت منفذهایی بر روی زمین، نمایش داده می‌شوند. این منفذها تصویر زمینه‌هایی برای خانه سازی‌ها و یا قبرستان‌های آینده‌اند. آنها خلاء واقعیت را در برمی‌گیرند (همان، ۱۰۴).

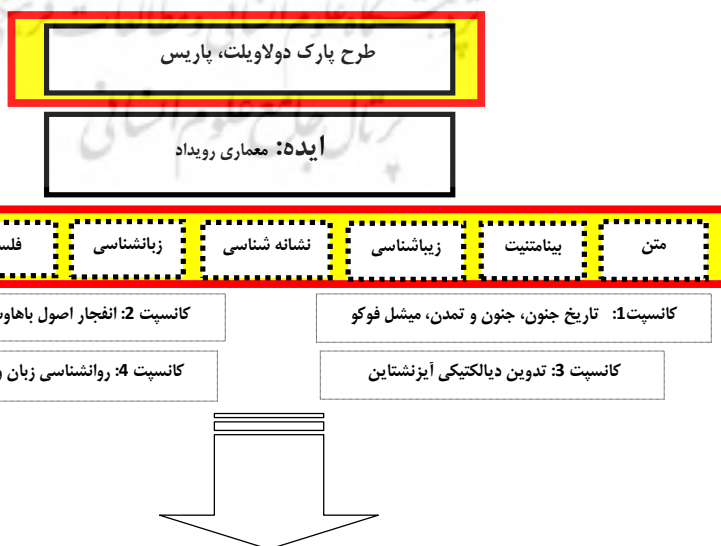
متن دوم: خلاء کنونی

متن دوم چندین حجم را می‌سازد که به نظر می‌آید قسمتی از بافت موجود هستند. با مشاهده دقیق تر، این احجام نشان می‌دهند که دربرگیرنده چیزی نبوده، بلکه بلوک‌هایی منجمد و مرده‌ای هستند که به نظر می‌آید قبلاً وابسته به بافت و محیط بوده و جدایی آنها از زندگی بر سایت تأثیر می‌گذارد. آنها از خود اثری به جای گذاشته و فقدان حضور قبلی خود را پر می‌کنند. حضور آنها چیزی جز خلاء نیست.

و نیز راکه در دهه چهارم طراحی شده بود برای طرح اولیه مورد استفاده قرار گرفت. ایده اصلی فقدان مجموعه‌ای از خلاءها بود که با جایگزین کردن بشر از جایگاهش به عنوان مقیاس اصلی اندازه‌گیری، به صورت استعاره مشخص گردید. در این پروژه، معماری به عنوان واحدی جهت اندازه‌گیری خود به کار رفت که به نوعی بی نظیر بود (کاسارا، ۱۳۸۷، ۱۰۲).

متن اول: خلاء آینده

کانارجو نمایی از بیمارستان لوکوربوزیه، آخرین اثر دوره مدرن اسطوره‌ای می‌باشد. طرح بیمارستان نمادی از ایدئولوژی مدرنیته بود. نظم کامل آن بر بافت غیر منظم و نیز سایه افکند. متن اول فضای مشبک لوکوربوزیه را بر کانارجو تحمیل می‌کند. این خانه‌ها به عنوان



شکل ۵. ایده و کانسپت در طراحی پارک دولاوویت (پناهی، در دست چاپ، ۲۳۰).



شکل ۷. طرح پارک دو لا ویلت
(ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۲۸).



شکل ۶. طرح پارک دو لا ویلت
(ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۲۸).

مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت. جایگاه «ایده» و «کانسپت» در معماری و چگونگی تبدیل اندیشه و خیال به فضای معماری، فرایند طراحی و در نهایت تداعی و انتقال این مفاهیم به مخاطب، در مباحث معماری بسیار حائز اهمیت است. در این تحقیق به صورت تحلیلی و توصیفی با تکیه بر نشانه شناسی لایه ای (تحلیل با دیدگاه محور همنشینی لایه های متن، بافت، بینامتن، رمزگان و رسانه ها) و تحلیل سه گانه اروین پانوفسکی (ادراک اولیه، ادبیات موضوع و هرمنوتیک) در تمامی لایه های هم نشین و در نهایت تلفیقی از تحقیق کیفی (از نمونه مورد مطالعه به نظریه) و کمی (از نظریه به نمونه مورد مطالعه) کانسپت، ایده و فرایند طراحی در چند نمونه مورد بررسی گردید. فرآیند حاصل از این تحقیق به این نتیجه دست یافته است که ایده، تفکر اولیه و قالب طرح بوده و استراتژی برخورد با آن است در حالیکه

متن دوم همچنین سری دوم از احجام را می سازد. این احجام در تضاد با بافت موجود به منظور نشان دادن حالت اولیه بافت خلاء می باشند. از آنجا که همه احجام فرم یکسانی دارند، ساختار یک خانه، در سه اندازه متفاوت دیده می شود. شی اول کوچکتر از خانه، دومی به اندازه یک خانه و سومی بزرگتر از یک خانه است. سه مقیاس متفاوت نه تنها شیوه رسیدن انسان به اهداف را با حضور فیزیکی شان تغییر می دهند، بلکه تغییراتی نیز در اسامی آنها ایجاد می کنند (شکل ۸، ۹ و ۱۰).

نتیجه گیری

در این پژوهش با توجه به آنچه که به تفصیل شرح داده شد، ایده، کانسپت، معماری مفهومی و فرآیند طراحی به طرز مو شکافانه ای

طرح میدان شهری کانارجو، ونیز

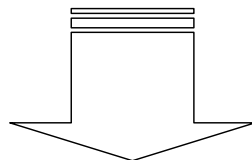
ایده: فقدان مجموعه ای از خالها



کانسپت ۲: خلاً کنونی

کانسپت ۱: خلاً آینده

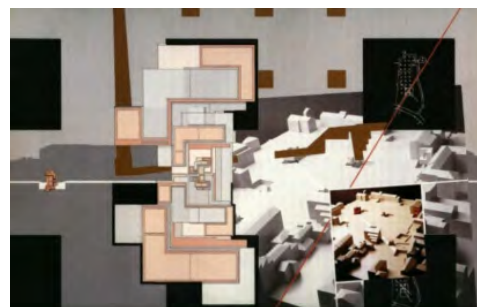
کانسپت ۳: خلاً گذشته



شکل ۸. ایده و کانسپت در طراحی میدان شهری کانارجو، (ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۴۰)

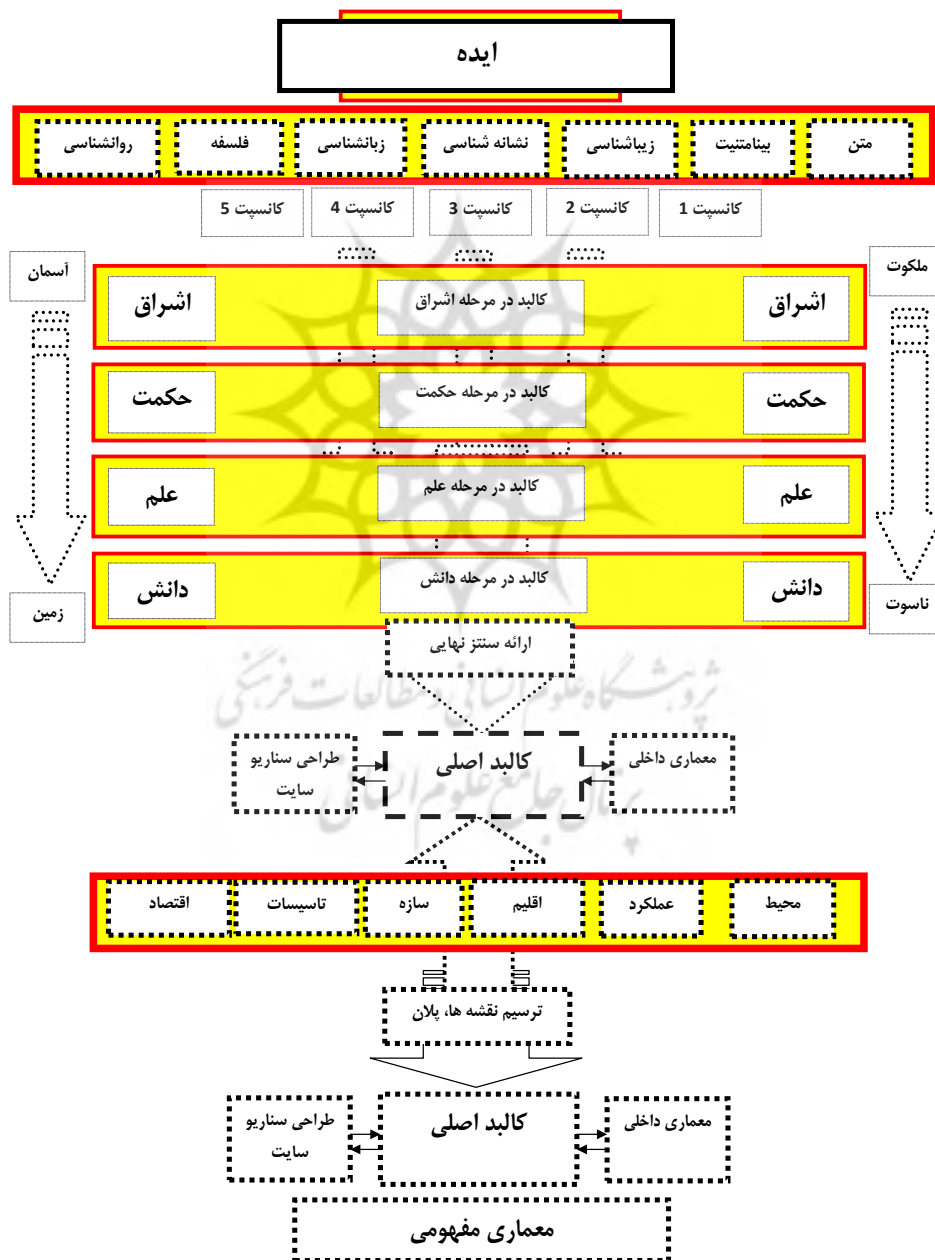


شکل ۱۰. طرح میدان شهری کانارجو (ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۳۸).



شکل ۹. طرح میدان شهری کانارجو (ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۲۳۸).

ایده



شکل ۱۱. فرایند طراحی (ماخذ: پناهی، در دست چاپ، ۳۰۰).

17. Conceptualisme
18. Concepteur
19. Folly
20. Cannaregio Town Sqare

فهرست مراجع

۱. احمدی، بابک. (۱۳۸۳). *تصاویر دنیای خیالی*. (ویرایش ۲). تهران: مرکز.
۲. اسلامی، سید غلامرضا. (۱۳۸۳). *رویکرد حکمی به ساختار آموزش معماری*. آبادی، ۱۴۲، ۳۸-۱۴۵.
۳. پناهی، سیامک؛ مختاباد، مصطفی؛ و نوابخش، مهرداد. (۱۳۸۶). نقش سینما در انتقاد از شهر سازی مدرن. *هویت شهر*، ۲، ۱۳-۲۴.
۴. پناهی، سیامک؛ مختاباد، مصطفی؛ و کریمی، ارسلان. (۱۳۸۸). *فرش شهری*، مقدمه ای بر شهر سازی فولدینگ. *هویت شهر*، ۵، ۵۹-۷۰.
۵. پناهی، سیامک. (در دست چاپ). *معماری اندیشه*، از ایده تا کانسپت. تهران: بهرام نقش.
۶. جنسن، آنتونی اف. (۱۳۸۱). *پست مدرنیسم: هنر پست مدرن*. (مجید گودرزی، مترجم). تهران: عصر هنر. (نشر اثر اصلی: ۱۹۹۷).
۷. سجودی، فرزانه. (۱۳۸۲). *نشانه شناسی کاربردی*. تهران: قسه.
۸. ساتر، یواکیم. (۱۳۸۱). *تجربه واقعیت خیالی*، در فرانسوا پینز، مورین تامس. *سینما و معماری*. (۱۳۷). (شهرام جعفری نژاد، مترجم). تهران: سروش. (نشر اثر اصلی: ۱۹۹۷).
۹. شایگان، داریوش. (۱۳۷۲). *در فضاهای گمشده*. نامه فرهنگ، ۹، ۲۳-۲۵.
۱۰. شومی، برنارد. (۱۳۷۶). *معماری رویداد*. (فوزیه خردمند، مترجم). *معماری و شهر سازی*، ۳۸-۳۹، ۵۲-۵۴.
۱۱. کاساراه، سیلویا. (۱۳۸۷). *پیتر آیزنمن، اظهارات*. (سیامک پناهی، مترجم). تهران: گنج هنر. (نشر اثر اصلی: ۲۰۰۶).
۱۲. کالر، جان اتان. (۱۳۷۵). *فردیناندوسوسور*. (کوروش صفری، مترجم). تهران: مرکز. (نشر اثر اصلی: ۱۹۸۰).
۱۳. گروتز، یورگ. (۱۳۷۵). *زیباشناختی در معماری*. (جهانشاه پاکزاد و عبدالرضا همایون، مترجمان). تهران: دانشگاه شهید بهشتی. (نشر اثر اصلی: ۱۹۸۷).
۱۴. گل امینی، شهرام. (۱۳۷۸). *سایه ها بلند خیال*. *معماری و فرهنگ*، ۲ و ۱۶۲-۳، ۱۶۴.
۱۵. لوتمن، یوری. (۱۳۷۵). *نشانه شناسی و زیباشناسی سینما*. (مسعود اوحدی، مترجم). (ویرایش ۲). تهران: سروش. (نشر اثر اصلی: ۱۹۷۶).
۱۶. نقی زاده، محمد؛ و امین زاده، بهناز. (۱۳۷۹). *رابطه معنا و صورت در تبیین مبانی هنر*. *هنرهای زیبا*، ۸، ۱۹.
۱۷. نقی زاده، محمد. (۱۳۸۴). *مبانی هنر دینی در فرهنگ اسلامی*. تهران: دفتر نشر و فرهنگ اسلامی.
۱۸. وولن، پیتر. (۱۳۷۶). *نشانه ها و معنا در سینما*. (عبدالله تربیت و بهمن طاهری، مترجمان). (ویرایش ۳). تهران: سروش. (نشر اثر اصلی: ۱۹۷۲).

19. Heidegger, M. (1958). *Essais et conférences*. Paris: Ed. Gallimard.

کانسپت به معنادر کردن ایده و تحقق پذیری آن می پردازد و به نوعی تاکتیک محسوب می شود. معماری اندیشه بر اساس ایده و کانسپت شکل گرفته و عناصر مشخصه فضاهای معماری در تجلی معنا، متن، زبان شناسی، فلسفه و مفاهیم معنوی، سقوط، سردرگمی، عروج، بازگشت به ریشه ها نقش به سزایی داشته است و فضای معماری، نقش عمیقی در اکران اندیشه ایفا می نماید. جهت طراحی مفهومی، همچنانکه در شکل ۱۱ نشان داده شده است، پس از عبور ایده از متن، بینامتنیت، زیباشناسی، نشانه شناسی، زبان شناسی، فلسفه و روانشناسی به کانسپت های متعددی خواهیم رسید. این کانسپت ها، کالبد را به طور ذهنی از اشراق آغاز کرده و در سلسله مراتبی خاص آن را به حکمت، علم و دانش، تقلیل داده و پس از معرفی پالایش نهایی به فرم زمینی تبدیل می کنند. این کالبد در دو محور دیگر از جمله معماری داخلی و سناریو سایت طی طریق می نماید. سپس کالبد مورد نظر در عبور از کانال های متعددی از جمله محیط، عملکرد، اقلیم، سازه، تاسیسات و اقتصاد، به پلان و ترسیم نقشه ها خواهد رسید. در این مرحله مجددا کالبد مورد نظر بازنگری شده و در نهایت معماری اندیشه ایجاد خواهد گردید. عبور از مفهوم به مصداق، اندیشه به ماده، پندار به پدیدار و جهان ذهن به دنیای عین فرایند پیچیده ای دارد که در معماری مفهومی که با رویدادی در فضای پویا روبه رو است بگرنج تر می شود، با طراحی مفهومی فضاهای معماری می توان از طریق نشانه شناسی به شخصیت پردازی و تزریق تفکر و معنا به آن کمک کرده و از این نشانه ها در تجلی معنا سود جست.

پی نوشت ها

1. Idea
2. Concept
3. Ervin Panofsky
4. Intuition
5. Wisdom
6. Knowledge
7. Science
8. William Gibson
9. Jack Lacan
10. Sign
11. Signifier
12. Signified
13. Idea
14. Tommas Aquinas
15. Goglinus
16. Concept