

تبیین و مکاشفه مفهوم یادوارگی مجازی در کنش مفاهیم فضای عمومی

نغمه همتیان* - کارشناس ارشد معماری و مدرس دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، تهران، ایران.

Explanation and revelation of virtual memorize in the action of public spaces

Abstract

The purpose of this paper is to investigate the pattern changes in the concept and production of memorize through analog - to - digital change in communications, design and manufacturing, although there are times, there is no way to relieve the public space from power domination, but the concept of openness that was presented by Tanjo in 2007 is very deep and gives the "public space" opportunity to be visible, as the basis of this issue lies in the form of knowing action. openness is defined as "opening the public world to aesthetic experience and acting on specific critical reasoning, but openness in the sense of a critical performance may cause a small but effective awareness, namely questions in people" s minds regarding the power of mastery in the world and its effects on the public. in this paper, a descriptive - analytical method and logical reasoning is based on the concept of virtual memorize based on its interaction in urban public spaces. The results show that with the help of the above probabilities of digital technology in the field of art and architecture, or even new forms it is expected that openness in the public space will enhance and sustain stability. In the end, as the most important result, one can build a monument, and offer critical thinking in a public space. Therefore, the digital form of communication, design and production are one of the methods of fighting and defeating the classical memory concept that is the manifestation of power types.

Keywords: memorize, public space, aesthetics, information and communication technologies, digital communication.

چکیده

هدف از این مقاله بررسی تغییرات الگویی در مفهوم و تولید «یادوارگی» از طریق تغییر آنالوگ به دیجیتال در ارتباطات، طراحی و تولید است. اگرچه گاهی اوقات به نظر می‌رسد هیچ راهی برای رهایی فضاهای عمومی از سلطه قدرت وجود ندارد اما مفهوم «باز بودن» که در سال ۲۰۰۷ توسط تانجو ارائه شد، بسیار عمیق بوده و به «فضای عمومی» فرصت مرئی شدن می‌دهد، چنانچه اساس این موضوع در نوع کنش مفاهیم‌های هابرماسی نهفته است. باز بودن را «باز کردن جهان عمومی به روی تجربه‌های زیبایی‌شناسی و عمل کردن بر اساس استدلال انتقادی خاص» تعریف کرده اند، اما باز بودن در مفهوم یک عملکرد انتقادی ممکن است باعث آگاهی اندک اما موثر گردد یعنی پرسش‌هایی را در ذهن افراد در خصوص قدرت سلطه در جهان و تأثیرات آن بر عموم مطرح کند. در این مقاله با روش توصیفی-تحلیلی و استدلال منطقی به مفهوم یادوارگی مجازی براساس کنش مفاهیم‌های آن در فضاهای عمومی شهری پرداخته شده است. نتایج و یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که با کمک احتمالات فوق‌الذکر از توانایی‌های تکنولوژی دیجیتال در زمینه هنر و معماری و یا حتی شکل‌های جدیدی از (ضد) یادوارگی، می‌توان انتظار داشت که باز بودن در فضای عمومی باعث ارتقاء و پایداری می‌گردد. در پایان به عنوان مهمترین نتیجه باید گفت که: هر کس می‌تواند یادبود خود را بسازد، و تفکر انتقادی خود را در یک فضای عمومی ارائه کند. لذا، شکل‌های دیجیتال از برقراری ارتباط، طراحی و تولید نیز یکی از راه‌های مبارزه و شکست دادن مفهوم کلاسیک یادبود هستند که آنها را تجلی انواع قدرت‌ها می‌دانند.

واژگان کلیدی: یادوارگی، فضای عمومی، زیبایی‌شناسی، تکنولوژی‌های اطلاعات و ارتباطات، ارتباطات دیجیتال.

مقدمه

موضوع تولید، تقویت و توسعه عمومی شهری مناسب، فعال، پویا و زنده به عنوان یکی از اهداف راهبردی در محیط‌های مصنوع شهری، همواره در صدر کار برنامه‌ریزان و طراحان شهری قرار داشته و دارد. اهمیت این موضوع اساساً به جهت نقش مؤثری است که این‌گونه فضاها در جامعه دارند و این مهم بارها از سوی بسیاری از دست‌اندرکاران مسائل شهری، اجتماعی و روان‌شناسی مانند (پاتریک گلدس: ۱۹۱۵، گوردن کالن: ۱۹۵۹، کوین لینچ: ۱۹۶۱، لوئیس مامفورد: ۱۹۶۱، جین جیکوب: ۱۹۶۱، ادموند بیکن: ۱۹۷۳، اموس راپاپورت: ۱۹۷۷ و ۱۹۷۸، ادوارد کروپات: ۱۹۸۵، کارولین فرانسو از: ۱۹۸۸، دیوید هربرت: ۱۹۸۱ و ۱۹۹۱، جان مونتهگمری: ۱۹۸۸، یان بنتلی: ۱۹۹۹) مطرح شده است (پارسی، ۱۳۸۱، ص ۴۲). از سویی دیگر، تغییر شکل ارتباطات، طراحی و تولید از «آنالوگ به دیجیتال» تاثیر زیادی بر مفاهیم و تولید «یادوارگی» برای فضاهای عمومی داشته است. لذا، گسترش فناوری اطلاعات و ارتباطات و امکان‌یابی کثرت‌گرایی پست مدرنیستی، نوع برخورد با مفاهیم و «مضامین واقعی» در دنیای امروز را به چالش کشیده است. بحث از «مرگ واقعیت»، «مرگ مولف»، «مرگ معنا» و «مرگ سوژه» در معماری به مرگ یا «بازتعریف» دوباره ای از فضا و بازمودها و یادوارگی‌های موجود در آن می‌انجامد که دارای «یکپارچگی، فرامودگرایی و میان‌کنش‌وری» خاصی است که گونه ای از «بی‌مرزی و سیالیت فضایی» را بوجود می‌آورد. بر این اساس گویی «معماری عصر اطلاعات و معماری مجازی» را بتوان رهیافتی بر تجسیم و ترسیم معماری کالبدی بر پایه فناوری واقعیت‌های مجازی دانست، چنانچه معماری برای انجام کارکرد معماری - طراحی کالبدی در جهان واقعی - از واقعیت‌های مجازی برای «تسهیل‌سازی فرایند طراحی و یا مفاهیم یادمانی و خاطره‌وارگی شهرها» استفاده می‌کند؛ چنانچه از طریق این کاربست فناوری امکان اعمال کنترل‌های بیشتر بر طرحها و شفاف‌سازی فضاهای طراحی شده پیش از اجرا را، از طریق نرم افزارهای مدلسازی و ترسیم گرفته، تا نرم‌افزارهای کنترل پروژه و ساخت فراهم می‌شود. این ساختار در معماری به گونه‌ای «فرامعماری» تعبیر می‌شود که در شهرهای دیجیتالی یا شهر الکترونیکی قابلیت بروز می‌یابد. فضاهای مجازی، امکان بازخورد‌های اجتماعی و ارتباطاتی را فراهم می‌کنند که در دنیای واقعی به دلایلی امکان انجام آنها ممکن نیست. گویی انسان گسیخته از فضاهای شهری درصدد است تا

در فضاهای مجازی موجود در شهرهای مجازی و معماری دیجیتالی به نمودهای متفاوتی از ساختار شخصیتی و فکری خود و امکان تجربیات جدید بپردازد. این نحوه تعامل با فضاهای مجازی در آینده بازمودهای ویژه و غیر قابل باوری در عرصه ساختار شهری یا معماری یا هرگونه عنصر فرهنگی و اجتماعی خواهد داشت.

در این مقاله، در ابتدا مفاهیم پایه توصیف‌کننده یادوارگی همچون زیبایی‌شناسی و فضاهای عمومی (زیبایی‌شناسی عمومی) توضیح داده و بررسی می‌شود. پس از آن یادوارگی در عصر دیجیتال را با ارائه چندین مثال بررسی خواهد شد. باید دانسته شود که آیا مفاهیم کلاسیک و تولید یادوارگی هنوز در عصر دیجیتال رایج است و یا انقلاب دیجیتال آنرا تغییر داده است. آیا یادواره‌های دیجیتال قادرند با ایجاد تجربیات جدیدی از زیبایی‌شناسی بر فضاهای عمومی سلطه پیدا کنند؟ آیا یادوارگی دیجیتال همه شکل‌های سنتی یادبود را کنار زده و یک شکل جدیدی از ضد یادوارگی ایجاد خواهد کرد؟ اگرچه بررسی مفاهیم «یادبود» مدت‌ها قبل از آنچه تصور می‌شد، شروع شده است؛ اما انقلاب دیجیتال باعث شد که الگوی اصلی در بسیاری از جهات تغییر کرده و تا حدودی باعث تخریب آن شده است. قبل از بررسی «یادوارگی» در عصر دیجیتال لازم است مفاهیمی که توصیفگر «یادوارگی» هستند - منجمله زیبایی‌شناسی و فضای عمومی - کاملاً توصیف و بررسی گردد. در ادامه این موارد به تفصیل مورد اشاره قرار می‌گیرد.

مواد و روشها

روش تحقیق این مقاله «توصیفی - تحلیلی» است که ابزار گردآوری داده مشتمل بر مطالعات کتابخانه‌ای و اسنادی و روش استدلال منطقی بهره برده است و هدف اصلی آن بررسی و پرداختن به مفهوم یادوارگی مجازی در کنش مفاهمه‌ای فضاهای عمومی است.

ادبیات تحقیق

در پاره‌ای از متون اخیر با بررسی فضای عمومی شهری را مهمترین فضاهای شهری در قرن ۲۱ می‌دانند! عمده متون مربوط به فضای عمومی شهری و محتوای آن در

۱. برای اطلاعات بیشتر ر.ک. به:

Thompsons Catharine.W (2002) Urban Open Space in The 21 st Century. Landscape and planning (60) 59-72, Elsevier

بررسی‌های خود از ابعاد کالبدی و فعالیتی فضای شهری به سه منبع «زندگی اجتماعی در فضاهای شهری کوچک»^۲ اثر «ویلیام وایت»^۳ در ۱۹۸۰، «زندگی در بین ساختمان‌ها»^۴ اثر «جان گهل»^۵ در ۱۹۸۷ و «مکان‌های مردمی: راهنمای طراحی فضای باز شهری»^۶ اثر «کلیر کوپر مارکوس»^۷ و «کارولین فرانسیس»^۸ در ۱۹۸۸ ارجاع می‌دهند. فضای عمومی یک دنیای نهادی و مادی مشترک و فضای حائلی است که امکان حضور مشترک را فراهم کرده، روابط متقابل میان افراد را تنظیم می‌کند. ما با حضور در مکانی که دیگران نیز در آن حضور دارند به تجربه مشترکی از جهان می‌رسیم و به این ترتیب با همه انسان‌هایی که در گذشته (یا آینده) چنین واقعیت فیزیکی را تجربه کرده‌اند (یا خواهند کرد) پیوند برقرار می‌کنیم. این بخش پیوند دهنده که دوره‌های مختلف تاریخی را به هم متصل می‌کند، فضای عمومی را از ثبات و تداوم برخوردار می‌سازد. ما با حضور مشترک در نهاد‌هایی خاص همچون آیین‌ها و مناسک، نمایش‌ها و اجراها، گفت و گوهای دسته‌جمعی هم می‌توانیم به تجربه مشترک دست یابیم (مدنی پور، ۱۳۸۴، ص ۳۱).

فضا و مفاهیم کیفی

لنگ و ابعاد فرهنگی فضاهای شهری؛ اگرچه، در مورد آنچه که قلمرو عمومی را تشکیل می‌دهد، مقداری ابهام وجود دارد، ولی چنان‌که تحلیل مختصری از عناصر محاط‌کننده آن نشان می‌دهد، قلمرو عمومی را کف و سطوح ساختمان‌های احاطه‌کننده آن دربرگرفته است. برخی از این سطوح دیوارهای خارجی هستند که فضای عمومی و خصوصی را از هم جدا می‌کنند، اما سطوح دیگر، دیوارها و سقف‌هایی هستند که فضاهای داخلی را در خود جای می‌دهند. لنگ اشاره می‌کند که در مورد محدوده فضای عمومی و خصوصی ابهام وجود دارد. به این دلیل که هر دو سطوح مشترک کالبدی می‌یابند. از آن جایی که قلمرو عمومی و مشترک شهرها به طور فزاینده

ای در حال خصوصی شدن است (یا شاید بهتر است بگوییم قلمرو خصوصی، فضاهای عمومی را در اختیار می‌گذارد)؛ بنابراین ابهام گفته شده شاید در آینده نیز ادامه خواهد یافت. ابهام به دو دلیل ایجاد می‌شود: ۱. عناصر تعریف‌کننده قلمرو عمومی (به ویژه دیوارهای ساختمانها) غالباً در مالکیت خصوصی هستند که مسائلی را در رابطه با مالکیت عمومی در برابر خصوصی مطرح می‌کند و ۲. بسیاری از فضاها، هم در داخل و هم در خارج ساختمان‌ها نیمه عمومی هستند (Lang ۱۸۷:۱۹۹۴-۱۸۹).

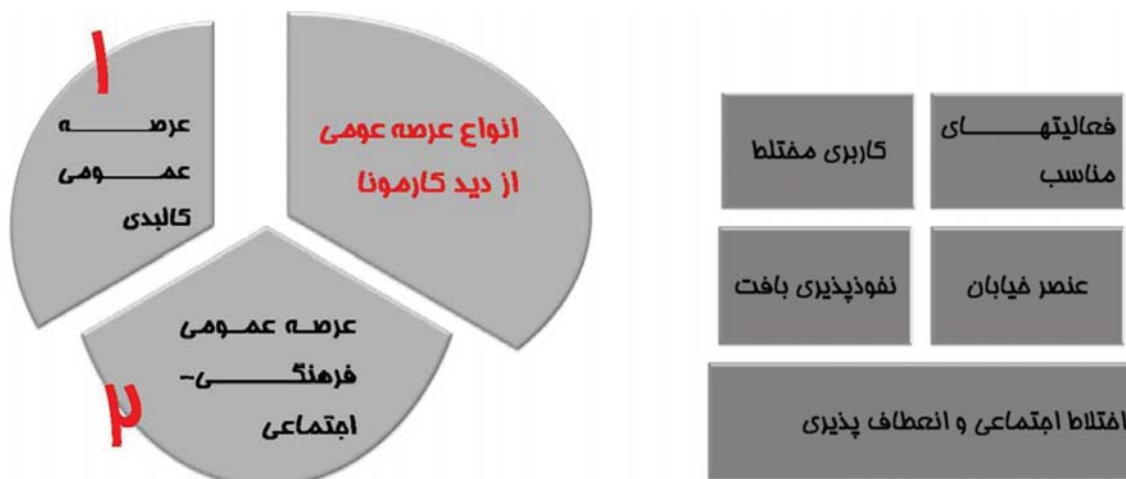
نظریه کرمونا و ابعاد فرهنگی فضای شهری؛ «کرمونا» نیز عرصه عمومی را در دو بعد «عرصه کالبدی»^۹ و «عرصه عمومی فرهنگی-اجتماعی»^{۱۰} مورد بررسی قرار می‌دهد (Carmona, 2003:11).

کوستوف و ابعاد فرهنگی فضای شهری؛ «کوستوف»^{۱۱} علی‌رغم اینکه در تعاریف خود از قلمرو عمومی بیشتر «فضاهای باز» را مدنظر دارد، اما به دلیل تعریفی که از فعالیت‌های انجام شده در این فضاها می‌کند به نظری مشابه لنگ می‌رسد: «شاید به صورت بنیادی، آیین‌های خاص خود ما در زمینه تعامل اجتماعی به آهستگی در درون یک رشته فضاهای خصوصی شده عمومی که منحصر به زمان ماست، رفته‌اند که شامل آنژیوم، پارک‌های موضوعی و مراکز خرید می‌گردد» (اهری، ۱۳۸۵، ص ۲۰۸؛ به نقل از Kostof, 1992:82).

نظریه چرمایف-الکساندر و ابعاد فرهنگی فضای شهری؛ فضای شهری عنصر اساسی ساخت شهر است که با قلب و کانون راهبردهای اجتماعی مربوط می‌شود. «چرمایف»^{۱۲} و «الکساندر»^{۱۳} به طور کلی سلسله مراتب فضاهای شهری یا عرصه‌های زندگی جمعی و زندگی خصوصی را در شش دسته زیر طبقه‌بندی می‌کنند: ۱. «فضاهای عمومی شهری»؛ اماکن و تسهیلاتی که متعلق به عموم مردم است، مانند شاهراه‌ها، جاده‌ها، راه‌ها و پارک‌های شهری؛ ۲. «فضاهای نیمه عمومی شهری»؛ فضاهایی خاص از شهر که مورد استفاده عموم قرار می‌گیرند ولی دولت یا مؤسسه‌ای بر آنها نظارت می‌کند و سرپرستی آنها را به عهده دارد. مانند بنای شهرداری‌ها، دادگاه‌ها، مدارس دولتی، دفاتر پست، بیمارستان‌ها،

9. Physical Public Realm
10. Socio-Cultural Public Realm
11. Kostof
12. Chermayeff
13. Alexander

2. The Social Life of Small Urban Spaces
3. William H. Whyte
4. Life Between Buildings
5. Jon Gehl
6. People Places: Design Guidelines for Urban Open Spaces
7. Clare Cooper Marcus
8. Carolyn Francis



نمودار ۱ (سمت راست). معیارهای کیفیت محیط از دیدگاه جین جیکوبز؛ ماخذ: ترسیم نگارنده. و نمودار ۲ (سمت چپ). انواع عرصه عمومی از دیدگاه کارمونا؛ ماخذ: نگارنده بر اساس کارمونا، ۲۰۰۳.

این گروه سپس جهت ایجاد یک عرصه عمومی با ارزش های ثبت نیاز به یک رویکرد و برنامه ریزی جامع در مورد فضاهای عمومی را مطرح کرده و دو توصیه اساسی می‌دهد: ۱. نهادهای مدیریت علمی نیاز به فراهم آوردن یک استراتژی جداگانه برای عرصه عمومی و فضاهای باز دامنه که با طراحی نگهداری، مدیریت و مسائل مالی سروکار دارد. و ۲. معرفی یک برنامه ملی جهت ایجاد مسیرهای سبز پیاده شهری اطراف یا درون شهرهای بزرگ و کوچک.

نظریه جین جیکوبز و ابعاد فرهنگی فضای شهری؛
«جین جیکوبز»^{۱۵} در سال ۱۹۶۱ در کتاب «زندگی و مرگ شهرهای بزرگ آمریکا»، ۵ معیار را برای محیطی با کیفیت مطلوب بیان می‌کند: ۱. ملحوظ داشتن فعالیت‌های مناسب پیش از توجه به نظم بصری محیط؛ ۲. استفاده از کاربری مختلط چه به لحاظ تنوع استفاده و چه از نظر حضور ابنیه با قدمت های مختلف در یک ناحیه؛ ۳. توجه به عنصر خیابان؛ ۴. نفوذپذیر بودن (قابل دسترس بودن) بافت؛ و ۵. اختلاط اجتماعی و انعطاف پذیر بودن فضاها.

لینچ و ابعاد فرهنگی فضاهای شهری؛
با انتشار «تئوری شکل خوب شهر» در سال ۱۹۸۱ میلادی حصول کیفیت مناسب طراحی شهری و به تبع آن ارتقاء کیفیت زندگی شهری را در گرو پنج معیار و دو فوق معیار زیر اعلان می‌دارد: ۱. «سرزندگی»: به مفهوم امکان بقای زیست شناختی و جامعه شناختی انسان در محیط

ایستگاه های مسافری، پارکینگ ها، گاراژها، استادیوم ها و تئاترها. ۳. «فضاهای عمومی خاص یک گروه»: جاهایی که در مرز عرصه خدمات و تسهیلات عمومی و خصوصی قرار گرفته اند و هر دو عرصه باید به آن دسترسی داشته باشند و در قبال آن مسئول هستند. مانند جاهایی که از خدمات پستی، آب و برق، آتش نشانی از آن استفاده می کنند. ۴. «فضاهای خصوصی خاص یک گروه»: انواع جاهایی کم اهمیت تر که تحت نظارت دستگاه اداره کننده ای باشند از جانب بخش دولتی یا بخش خصوصی برای مستأجرین حقیقی و یا حقوقی. مانند باغ های عمومی، زمین های بازی، انبار و غیره. ۵. «فضاهای خصوصی خانواده»: فضاهایی در عرصه خصوصی که در اختیار یک خانواده واحد باشد مانند صرف غذا، تفریح و غیره. ۶. «فضاهای خصوصی فرد»: اتاق اختصاصی هر شخص یا هریک از اعضای خانواده (چرمایف و الکساندر، ۱۳۷۶، ص ۱۵۷).

نیروی ویژه شهری و ابعاد فرهنگی فضاهای شهری
«نیروی ویژه مسائل شهری»^{۱۴} با برشمردن فضاهایی همچون خیابانها، میدین و پارکها به عنوان فضای عمومی به شبکه فضاهای عمومی اشاره می کند و چنین بیان می‌دارد که چنین شبکه‌ای دامنه انتخاب های مردم در زندگی روزمره شهری را گسترده می کند. از دید آنها بهترین شهرهای فشرده و منظم حول یک الگوی ارتباطی مناسب از خیابانها و فضاهای عمومی طراحی می‌شوند.

15. Jacobs

14. Urban Task Force

شهر؛ ۲. «معنی (حس)»: به معنی نقش انگیزی ذهنی و معنادار بودن مکان های شهری؛ ۳. «سازگاری»: به منظور انطباق فرم شهری با فعالیت های گوناگون و مدارهای رفتاری؛ ۴. «دسترسی»: به مفهوم سهولت نفوذ فیزیکی به بخش های مختلف بافت شهری؛ ۵. «کنترل و نظارت»: به مفهوم فراهم بودن امکان انتخاب و مداخله شهروندان در امور مرتبط با مدیریت و استفاده از عرصه همایی؛ ۶. «کارایی»: کارا بودن هریک از معیارهای فوق باتوجه به هزینه؛ و ۷. «عدالت»: پرداخته شدن هزینه معیارها از طریق سازمان یا طبقه اجتماعی که باید برای آن هزینه کنند.^{۱۶}

یان بنتلی و ابعاد فرهنگی فضاهای شهری

یکی از مشهورترین مجموعه کیفیتهای طراحی شهری مجموعه ارائه شده توسط «یان بنتلی و همکارانش» در کتاب «محیطهای پاسخده»^{۱۷} است. این ۷ معیار که باید در ایجاد محیطهای پاسخده رعایت شوند عبارتند از: «نفوذپذیری»؛ «گوناگونی»؛ «خوانایی»؛ «انعطافپذیری»؛ «تناسبات بصری»؛ «غناي حسی»؛ و «رنگ تعلق». در بسیاری متون این کیفیات در قالب اهداف طراحی شهری بیان شده است، بطور مثال در کتاب «به کمک طراحی»^{۱۸} که بیان کننده موفقیت طراحی در سیستم برنامه ریزی است، اهداف طراحی به نوعی بیان کننده کیفیتهای مورد توجه در طراحی شهری محیط کالبدی است. این اهداف عبارتند از: هویت؛ تداوم و محصوریت؛ کیفیت عرصه همگانی؛ سهولت حرکت؛ خوانایی؛ تطابق؛ و تنوع.

PPS و ابعاد فرهنگی فضاهای شهری

در همین زمینه مطالعه ای که PPS^{۱۹} بر روی بیش از ۱۰۰۰ قطعه فضای عمومی شهری در کشورهای مختلف دنیا انجام داده است، حاکی از آن است که ۴ عامل اساسی سنجش «مطلوبیت کیفی وضعیت فضاهای عمومی شهری» از اهمیت بیشتری برخوردار بوده است: «دسترسی و به ۱۶. برای اطلاعات بیشتر ر.ک. به: لینچ، کوین (۱۳۸۷) تئوری شکل خوب شهر. ترجمه: سید حسین بحرینی. انتشارات دانشگاه تهران. ۱۷. برای اطلاعات بیشتر ر.ک. به: بنتلی، یان (۱۳۸۲) محیط های پاسخده، ترجمه: بهزادفر، مصطفی، تهران، مرکز انتشارات دانشگاه علم و صنعت. ۱۸. DETR(2000) By Design, Urban design in Planning System: towards better practice. Commission for Architecture & Built Environment. London. ۱۹. Project for Public Spaces (www.pps.org).

همپیوستگی»^{۲۰}؛ «آسایش و^{۲۱} تصویر ذهنی»؛ «استفاده ها و فعالیتها»^{۲۲}؛ «اجتماعی بودن».^{۲۳}

فضای مجازی و دیجیتال

از آنجا که معماری در فرایند طراحی و ساماندهی فضایی، نیازمند بهره گیری از مولفه های اطلاعاتی و فناوری های رایانه ای است، بر این اساس واقعیت مجازی بگونه ای معماری را دچار تغییراتی کرده است، چنانچه هایدگر در باب فناوری به این نکته اشاره دارد که فناوری صرفاً ابزاری در دست بشر نیست، بلکه دارای سرشتی هستی شناسانه است که با چگونگی آشکار شدن هستی در ارتباط می باشد (Besselaar, 1993) و (Clement A., Van den, 1994). ادبیات معماری مجازی را واژگانی شکل می دهد که تنها از طریق شناخت و کاربست آنها می توان تعبیر و مفاهیمی را پیرامون فراواقعیتها فهمیدنی کرد. در هر صورت فناوری واقعیت مجازی از سه طریق معماری را دچار تغییر می کند که در جداول ۱ الی ۳ به آنها اشاره شده است.

معماری مجازی دارای گفتمانی می شود که از آن به «ماورای معماری» تعبیر می شود. ماورای معماری تنها به فضا، زمان، شکل، ساختار و ساخت محدود نمی شود، بلکه باز تعریفی از رویدادها و اطلاعات را در معماری بوجود می آورد. بر اساس همین بازتعریف جدید است که رویکردهای معماری مجازی به خلق فضاهایی شناور، سیال و دچار بازتعلیق و با مضامین «زیباشناختی دگربودی» می شود (محمودی نژاد، ۱۳۸۵) که گونه ای «ساختار شیذوفرن» را به همراه دارد. تولیدات فضایی معماری مجازی، دارای رویکردی منطقی و قابل پیش بینی و مبتنی بر عناصر پایه ای معماری یعنی «ساختار محیط و کارایی» نمی باشند بلکه نمایانگر دگرگونی و دگردیسی فرهنگ و جریان انقلاب اطلاعاتی و دیجیتالی بشمار می آیند که به بکارگیری فراسطحها می پردازند. تجربه معماری مجازی بر ساماندهی «متغیرهای پیچیده محیطی» و «کنترل پارامترهای طراحی» معماری معطوف می شود، چنانچه به استحاله و دگرگونی فرمی برای خلق فضاهایی خارج از واقعیت، از طریق «گرافیک رایانه ای» و کاربری نرم افزارهای تجسم چند بعدی می انجامد. (جدول ۴)

- 20. - Access & Linking
- 21. - Comfort & Image
- 22. - Uses & Activities
- 23. - Sociability



جدول ۱. تاثیر فناوری مجازی بر معماری؛ ماخذ: محمودی نژاد، ۱۳۸۷.

۱	خلق و ادراک فضاهای متنوع و تلاش برای نمایش و تفهیم فضاهای نامتجانس و نامتعارف.
۲	ادراک و ساماندهی فضایی در فضاهای سایبر و پیکر بندی فضاهای فرا فضایی با نمایشهای رایانه
۳	تکامل فرایند کنش معماری در بازتولید فضاهای واقعی از طریق ایماژها و تصوراتی سیال و روان.

جدول ۲. معماری مجازی: تعریف و روشمندی؛ ماخذ: محمودی نژاد، ۱۳۸۶.

۱	تعریف	رهیافتی بر تجسیم و ترسیم معماری کالبدی بر پایه فناوری واقعیت مجازی
۲	روشمندی	کار بست واقعیت‌های مجازی در قالب فراواقعیتها برای تسهیل سازی و بهبود خلاقیت در فرایندهای طراحی معماری در راستای بهبودسازی تجسیم سازی فضاهای معماری واقعی.

جدول ۳. واژگان کلیدی فراواقعیت در معماری مجازی؛ ماخذ: محمودی نژاد، ۱۳۸۵.

۱	یکپارچگی	آمیزش فضاهای معماری با فناوری رایانه ای برای بهبود تجسیم و ترسیم فضایی
۲	میان رشته‌ای	معماری به مثابه بازتولیدی فضایی از طریق همکاری طراح و رسانه در فرایندخلاقیت
۳	فرارسانه‌ای	تسهیل و تکامل خلاقیت از طریق «فرامتن معماری» و دوری از «تکرار» خلق فضایی
۴	غوطه‌وری	کار بست رایانه در خلق فضاهای سیال با «مدلسازی و شبیه سازی» و حرکت در این فضای طراحی شده

جدول ۴. عناصر کلیدی در معماری عصر اطلاعات؛ ماخذ: محمودی نژاد، ۱۳۸۶.

۱	فرامعماری	فرایندی برای راهبرد دگرگونی فضایی و دگردیسی تغییرات فرمی از طریق نرم افزار رایانه ای
۲	فرافضا	رهایی از ادراک انسانی فضاهای معمول و ادراک فضاهای چند بعدی اقلیدسی و ناقلیدسی.
۳	فراسطح	نوعی بعدسازی در هندسه خلق فضا در فضاهای چند بعدی اقلیدسی یا ناقلیدسی.

همچنین معماری مجازی امکان رویارویی با مفاهیم جدید واژگان ادبیات معماری سنتی، مانند توده، فضا، عملکرد و مقیاس و محصوریت را فراهم می‌کند و این امکان را می‌دهد تا بدور از هرگونه محدودیت ابزاری یا محیطی، به ساخت و طراحی فضاهایی پرداخت که بطور ناخطی و از راه دور به خلق جهانی سرشاز از نور و فرم امکان می‌دهند. از آنجا که احراز هویت به ادراک مکان و تعیین موقعیت به ادراک نظام فضایی وابسته است، بنابراین تمام اصول طراحی صوری مانند ریتم، تعادل، توازن و مقیاس و تمام مبانی طراحی مفهومی مانند مسیریابی، خوانایی، نمایانی، روانشناسی محیطی و روانشناخت گشتالتی، جایگاه خود را در معماری مجازی حفظ می‌کنند.

جدول ۶. اصول طراحی مجازی؛ ماخذ: محمودی نژاد، ۱۳۸۶.

۱	اصول طراحی صوری	مانند ریتم، تعادل، توازن و مقیاس
۲	اصول طراحی مفهومی	مانند مسیریابی، خوانایی، نمایانی، روانشناسی محیطی و روانشناخت گشتالتی

بر این اساس معماری مجازی و معماری واقعی «پارادوکس‌های درونی» می‌باشند. فضای معماری گونه‌ای ارتباط ناگسستنی می‌یابد که دارای تفاوت‌هایی در سطوح فضاهای کالبدی و فضای مجازی بعنوان برخی از آنها اشاره می‌شود:

جدول ۷. تفاوت فضاهای عصر اطلاعات و فضاهای کالبدی در معماری و شهرسازی؛ ماخذ:
Anna Cicognani, Architectural Design for Online Environment

فضای مجازی در معماری و شهر	فضای کالبدی در معماری و شهرسازی	
ممکن در معماری و شهرسازی	ممکن در معماری و ناممکن در شهرسازی	قابلیت حمل و نقل و جابجایی
ممکن	کند و تقریباً ناممکن	انعطاف پذیری و بازگشت به وضعیت اولیه
کوتاه	طولانی	زمان اجرا
اندک و قابل دسترس	گوناگون و با دسترسی دشوار	تیم عملیاتی

فراسطح: معماری حاد- سطح و امدار اندیشه ژیل دلوز و مارتین هایدگر است، بدانگونه که همتراز و در تلفیق با هم در این رهیافت معماری اثر می گذارند. در این باره «پیرلا» بیان می کند: «این تلفیق اندیشه تاحدودی نامتناسب می نماید، چراکه یکی برگرفته از پدیدارشناسی هایدگر و دیگری «ادراک از خرد دلوز» است که بر این اساس یک نوع گفتمان از شرایط پیچیده معماری معاصر است. مبحث اصلی در معماری حاد- سطح بحث وانمودها می باشد.

جدول ۸. نحله‌های فکری در شکل گیری مفهوم فراسطح

۱	پدیدارشناسی هایدگر	رویکرد پدیدار شناسانه نسبت به ماهیت یک واقعیت در ذات خود واقعیت.
۲	ادراک از خرد دلوز	رویکرد به سطوح ریمانی در توپولوژی و تاخوردگی فضایی و بی بهرگی از هرگونه تجانس و همگونی فضایی.

قرائت شیزوفرن: قرائت شیزوفرن دلوز، جایگاهی اساسی در معماری حادسطح دارد، چنانچه «تاخوردگی فرهنگ» با «سطوح توپولوژی»، بازی بین ساختار و نشانه، سطح و معنا، در اصل گونه‌ای بازی بین شدتها است که منجر به «رهایی متن» در «جریان معنا» می شود. این امر در دنیای پست مدرن امروز تنها می‌تواند یادآور مرگ فضا در معماری مجازی باشد. البته مرگ فضا به این معنا نیز می‌تواند تعریف شود که معماری مجازی یا ساختار شهر مجازی، گونه‌ای اتصال و یکپارچگی فضایی را پدید آورده است که دیگر امکان تفکیک فضایی در آن یا تمایز فضاهای مجازی، بطور دقیق دارای چالش اساسی است.

جدول ۹. مرگ فضا: مرگ در واقعیت فضایی؛ ماخذ: محمودی نژاد، ۱۳۸۷.

بودریار	مرگ واقعیت	الکساندر کوژا	مرگ سوژه
رولان بارت	مرگ مولف	سوزان سونتاک	مرگ تراژدی
لیوتار	مرگ ایدئولوژی	دانیل بل	مرگ جامعه صنعتی
میشل فوکو	مرگ پدید آورنده	ژاک دریدا	مرگ معنا

خود کسب می کند.

زیبایی‌شناسی در معماری مجازی

در عصر اطلاعاتی که به زعم بودریار مرگ واقعیت را بوجود آورده است، امکان بروز فرا واقعیتها بیشتر و بیشتر می شود. در این میان بحث درباره مفاهیم زیباشناختی در عصر دیجیتال بلع و وابستگی آن به ادراک ذهنی انسانی، باز هم مبتنی بر ساختاری است که گونه ای «زیباشناختی ماشینی» یا «مبتنی بر ماشین» بشمار می آید.

وانمودها: بودریار، وانمودها را نسخه‌هایی کاذب از وقایع و حوادث واقعی می‌داند که در اصل نسخه کاذبی است که تجربه ما را از صورتهای اصلی و آرمانی فراپوشانده است و همانند واقعیت انگاشته می‌شود. برای بیان وانمودها می‌توان به روند تبدیل شدن نقطه به خط و خط به سطح اشاره کرد. نقطه در تبدیل شدن به خط حاد می‌شود و هویت خود را از دست می‌دهد و خط نیز در گذر از خطیت تبدیل به سطح می‌شود و هویت خود را از دست می‌دهد و این درحالی است که هویت جدیدی برای

جلوآمدگی	تاخوردگی	وارونگی مثبت و منفی
استعلای گرافیک	در همرفتگی حجمی	لایه بندی و ابهام
محور بندی جابجا شده	ترکیب اتفاقی حجمی	فرمهای نیمه کامل و غافلگیرانه
کلاژ ناهمگن و متنافر	یکپارچگی فضایی	عدم تقارن متقارن
خطوط مورب و پیچ خورده	سیالیت و شناوری حجمی	چرخش

برای رسیدن به یک هدف برمی‌گزینند. این نوع کنش به‌طور مستقیم با طبیعت ارتباط می‌یابد و درک متقابل از طریق آن امکان‌پذیر نمی‌باشد. (ب) کنش استراتژیک (راهبردی): به عمل دو یا چند فرد راجع بوده که در تعقیب یک هدف، کنش معقولانه و هدفدارشان را هماهنگ می‌کنند (ریترز، جورج؛ ۱۳۸۸، ص ۲۱۱). شایان توجه است که هر دوی اینها با هدف چیرگی وسیله‌ای دنبال می‌شوند و کنش‌گر قصد دارد بر روی کنش‌های دیگری (در استراتژیک) و یا طبیعت (در ابزاری) نفوذ و کنترل داشته باشد. تفاوت این دو در غیراجتماعی بودن اولی و اجتماعی بودن دومی است (علیخواه، فردین؛ ۱۳۷۶، ص ۷۳ و مهدوی، محمدصادق و مبارکی، محمد؛ ۱۳۸۵، ص ۱۷).

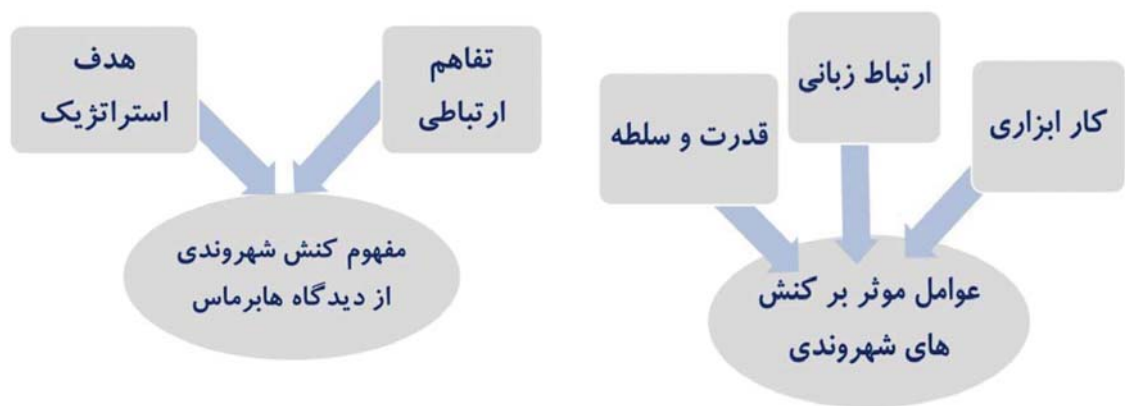
(۲) کنش معطوف به تفاهم؛ کنش معطوف به تفاهم که بدان کنش ارتباطی یا کنش تعاملی یا متقابل و عمل تفاهمی نیز گفته شده است، برخلاف کنش هدفدار که معطوف به یک هدف بود، دستیابی به تفاهم ارتباطی را دنبال می‌کند. در این نوع کنش که برخلاف کنش معقول، رابطه دوجانبه‌ای را دربر دارد، کنش افراد درگیر، نه از طریق حسابگری‌های خودخواهانه موفقیت شخصی بلکه از طریق کنش‌های تفاهم‌آمیز هماهنگ شده و افراد به هیچ روی در فکر موفقیت خود نبوده بلکه هدفشان را در شرایطی تعقیب می‌کنند که بتوانند برنامه‌های کنشی‌شان را بر مبنای تعریف‌هایی از موفقیت مشترک هماهنگ سازند (همان، ص ۲۱۱ و رزاقی، افشین؛ پیشین، ص ۴۰ و ۲۳-۲۲).

در رابطه با مفاهیم هنری و زیبایی شناختی بر اساس مفاهیم شکل می‌گیرد، کنش مفاهیم ای ارزش پایدار دارد. هابرماس در تبیین و توضیح کنش اجتماعی می‌گوید که کنش اجتماعی دو حالت به‌خود می‌گیرد:

(۱) «کنش معطوف به موفقیت»؛ این نوع کنش که به آن «کنش معطوف به هدف» و کنش معقول و هدفدار نیز گفته می‌شود، با انگیزه دستیابی به یک هدف و تعقیب حساب‌شده منفعت شخصی راجع است. در این نوع از کنش، عمل کنش‌گر واحد یا متعدد معطوف به هدف می‌باشد، هدفی که بیشتر سازمان‌ها و اداره‌های بخش‌های خصوصی و یا سرمایه‌داری در تعقیب آن هستند و به‌صورت محاسبات کلان اقتصادی و ارزیابی و مقیاس ضرر و زیان است. در چنین کنشی افراد کنش خود را بر اساس محاسبات اقتصادی و یا مبانی غیرتفاهمی شکل می‌دهند و ساحت یا زمینه عمل آن نظام‌های اجتماعی مثل سازمان‌های بزرگ اقتصادی و اداری است. کنش‌گر در کنش معطوف به موفقیت، به‌گونه‌ای معقولانه و حساب‌گرانه مناسب‌ترین وسایل را برای رسیدن به یک هدف و موفقیت شخصی، برمی‌گزیند (هابرماس، ۱۳۸۴، ص ۳۸۹).^{۲۴} هابرماس این نوع کنش را بر دو نوع می‌داند:

الف) کنش وسیله‌ای (ابزاری): کنش وسیله‌ای به کنش‌گر واحدی راجع است که به‌گونه‌ای معقولانه و حساب‌گرانه مناسب‌ترین وسایل را

۲۴. برای اطلاعات بیشتر ر.ک: هابرماس، یورگن؛ پیشین، ص ۳۸۹ و ریترز، جورج؛ نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر، محسن ثلاثی، تهران، علمی، ۱۳۸۸، چاپ چهاردهم، ص ۲۱۱ و رزاقی، افشین؛ نظریه‌های ارتباطات اجتماعی، تهران، آسیم، ۱۳۸۵، چاپ دوم، ص ۲۲ و ۴۰ و بهرامی، کمیل نظام، نظریه رسانه‌ها، تهران، کویر، ۱۳۸۸، چاپ اول، ص ۸۱.



نمودار ۳. (سمت راست) عوامل موثر بر کنشهای شهروندی و نمودار ۴. (سمت چپ) مفهوم کنش شهروندی از دیدگاه هابرماس؛
 ماخذ: ترسیم نگارنده.

یادبود- یادوارگی

برای بررسی مسئله «یادبود/یادوارگی»، ابتدا باید مفهوم زیبایی‌شناسی و فضای عمومی را توصیف کرد. ارزش‌های زیبایی‌شناسی برخاسته از مصنوعات و اشیاء فرهنگی زندگی روزمره هستند. آنها را می‌توان بطور مستقیم و غیر مستقیم در نمادها، متون، جنبش‌ها، صداها، ذائقه، رنگها و ریتمها یافت. ارزش‌های معماری شکل دهنده تجربیات زیبایی‌شناسی هستند و مسبب «استدلال انتقادی» محسوب می‌شوند و برعکس (هابرماس، ۱۹۶۲).

«استدلال انتقادی» (هابرماس، ۱۹۶۲) شیوه‌ای فردی یا اجتماعی برای آزادی از هر نوع سلطه است. این شیوه، روشی برای خوداندیشی و خودبینگری است و آن را تلاشی برای بیان افکار انتقادی در برابر هر قدرت سلطه‌گر تلقی می‌کنند. با توجه به گفته‌های هابرماس (۱۹۶۲) توصیف تجربه زیبایی‌شناسی در این مقاله بر اساس مفهوم استدلال انتقادی استوار شده است. ایده فضای عمومی که در آن یک حوزه عمومی تشکیل می‌شود؛ بر اساس آن دسته از تجربیات زیبایی‌شناسی تدوین شده و عینیت می‌یابد که ما آنها را «زیبایی‌شناسی عمومی» می‌نامیم. بدین ترتیب، بسیاری از موارد از جمله ابزارهای ارتباطات جمعی برای موسیقی‌های محبوب یا برنامه‌های تلویزیونی و حتی رنگ سنگ‌های پیاده رو را می‌توان در طیف گسترده‌ای از ایده‌های فضای عمومی جای داد. از سوی دیگر با توجه به پیشرفت‌های چشمگیر دهه‌های اخیر و با ابزارها یا امکاناتی که برای تکنولوژی‌های دیجیتال جدید ارائه شده اند؛ قطعاً مزرهای فیزیکی

فضای عمومی به فضاهای ناملموس اطلاعات و ارتباطات گسترش یافته است. بنابراین مفهوم فضای عمومی در این مقاله فقط مربوط به فضاهای توصیف شده فیزیکی نیست بلکه این مفهوم شامل هر جا که یک فضای عمومی تشکیل می‌شود نیز می‌باشد. اگر ادعا کنیم که یک شکل از قدرت (سیاسی، اقتصادی، مذهبی، رادیکال و غیره) که حاکم بر عموم باشد قادر است به تجربه‌های زیبایی‌شناسی امروزی شکل دهد، نمی‌توان تفاوت بین زیبایی‌شناسی عمومی و زیبایی‌شناسی قدرت را دریافت. در حقیقت بدینسان مرگ «زیبایی‌شناسی عمومی» باعث شروع استدلال انتقادی و ظهور زیبایی‌شناسی قدرت می‌گردد. برای ارائه یک مثال در این زمینه بر مسئله یادبود/یادوارگی تمرکز می‌شود. یادبودها از دیدگاه زیبایی‌شناسی برای نشان دادن قدرت و خاطره در یک فضای عمومی ساخته می‌شوند و نشانگر زیبایی‌شناسی قدرت هستند. آنها را آشکارترین مثال شامل میزان بالایی از زیبایی‌شناسی قدرت به شکل درک زیبایی می‌دانند. هر نوع یادبود مربوط به سلطه قدرت را به نوعی نماد بسته بودن برای عموم تلقی می‌کنند. پرسش‌های مهم در خصوص روابط عموم- قدرت اینست: چگونه می‌توان فضای عمومی را از سلطه قدرت به صورت یادبودها رهایی داد؟ و چگونه می‌توان بر بسته بودن برای عموم فائق آمد؟

ابتدا باید پیش‌زمینه تئوری بر اساس ایده‌های هابرماس و علی‌الخصوص کتاب برجسته وی «تغییر ساختاری فضای عمومی: تفحصی در طبقه بندی جامعه بورژوازی» معرفی شود. هابرماس (۱۹۶۲) معتقد بود که عملکرد استدلال انتقادی برای عموم تاثیر زیادی ندارد و آن را بصورت بستن یک جهان باز از طریق رسانه‌های جمعی معرفی

25. Habermas

می‌کند که قادر است عملکرد استدلال انتقادی را به یک ابزار در خدمت کالاهای مصرفی تبدیل کند. در پاسخ به هابرماس، تانجو^{۲۶} (۲۰۰۷) مفهوم «باز بودن عمومی» را در برابر بسته بودن معرفی کرد. «باز بودن عمومی» شامل مفاهیمی همچون جامعه جویی، آزادی، تنوع، مذاکره، جمع‌گرایی به جای بازرسی، انزوا و انضباط است. پیشنهاد تانجو (۲۰۰۷) به نوعی حفظ تنوع ایده‌ها برای تأمین بازبودن است. اگر باز بودن را بتوان خودبیانگری مستقل و آگاهی فرد به واسطه‌رهایی از قدرت‌های سلطه‌گر معنا شود، آنگاه آیا باز بودن می‌تواند حضور و مشروعیت قدرت جاسازی شده در فضاهای عمومی را واژگون کند یا باعث بیداری گردد؟ با در نظر گرفتن تجربه زیبایی‌شناسی فضاهای عمومی قرن بیست و یکم می‌توان ادعا کرد که تکنولوژی‌های اطلاعات و ارتباطات تأثیرات زیادی بصورت باز بودن/ بسته بودن برای عموم بر زندگی روزمره داشته‌اند. در واقع؛ تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات مفاهیمی همچون دسترسی، مداخله، تعامل، جمع‌گرایی و جزئیات را به فضای عمومی وارد کرده‌اند. آیا این مفاهیم وارد شده توسط تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات؛ نشانگر بازتاب انتقادی مستقل هستند؟ آیا آنها دستورالعمل مهم برای جامعه جویی، آزادی، تنوع، مذاکره و جمع‌گرایی هستند؟ (تانجو، ۲۰۰۷) آیا آنها شیوه فائق آمدن بر به اصطلاح بستن بودن برای عموم و سپس بازبودن را تأمین می‌کنند؟ پاسخ این پرسش‌ها را در قالب مثال‌هایی که در آنها با زیبایی‌شناسی عمومی و زیبایی‌شناسی قدرت به شکل ارتباطات، طراحی و تولید دیجیتال مواجه شده، ارائه خواهد شد.

یادوارگی دیجیتال به شکل زیبایی‌شناسی عمومی - زیبایی‌شناسی قدرت

مداخلات شکل‌های دیجیتال ارتباطات، طراحی و تولید در زندگی روزمره (به عنوان ابزاری برای خودبیانگری در قالب تجربه زیبایی‌شناسی) یک بحث داغ در زمینه فضاهای عمومی است. با این تصور که این مداخلات دیجیتال توانسته‌اند شکل‌های مجازی، خارق‌العاده و واقعی از تجربیات زیبایی‌شناسی فراهم کنند اکنون مثال‌های جالبی را از این دیدگاه ارزیابی می‌شود.

۱. یادوارگی از طریق ارتباطات دیجیتال در فضای

سایبری - تجربیات زیبایی‌شناسی مجازی

با کمک فضاهای مجازی ارتباطات؛ می‌توان ادعا کرد که فضاهای عمومی هم در جهان واقعی و هم در جهان مجازی وجود دارند. ما معتقدیم که با تولد دوباره در جهان مجازی؛ فضاهای عمومی هم یک بار دیگر قابل دسترس هستند. ورود به فضاهای مجازی WWW برای همگان آزاد است؛ این فضاها از جمع‌گرایی حمایت می‌کنند؛ آنها ضامن تعامل بدون مرزهای زمان و مکان هستند. مهمتر آنکه در WWW شما می‌توانید فضاهای اجتماعی ذهنی را بیابید که در آنها هویت‌ها برای فائق آمدن بر بسته بودن ناشی از تعصب‌ها گسترش یافته‌اند. در آنها یک سکوی ارتباطی مبتنی بر کامپیوتر برای استفاده عموم مشاهده می‌کنید؛ در این سکوی طراحی، آزمون و مشاهده تأثیرات یادوارگی کاملاً آزاد است. شکل‌های جدید مجازی از یادبودها جهان واقعی ما را تغییر داده‌اند؛ و به همین دلیل بسیار قابل توجه هستند. یک مثال در این زمینه، یادبود دیجیتال جامعه یهودی در هلند است. خالقان این یادبود آن را یادبود اینترنتی همه مردان و زنان و کودکانی توصیف می‌کنند که در زمان اشغال هلند و به واسطه یهودی بودن توسط ارتش نازی تحت تعقیب بوده و یا از هولوکاست جان سالم به در نبرده‌اند. در شکل ۱ تصویر صفحه اصلی از یک یادبود و تصویر صفحه شخصی یک فرد یهودی و خانواده اش را مشاهده می‌کنید که دسترسی به آن با کلیک کردن بر روی یک نوار رنگی امکانپذیر است. «هر فرد در این یادبود دیجیتال دارای یک صفحه جداگانه به عنوان بزرگداشت است. در این صفحه شخصی می‌توانید اطلاعات شخصی اولیه را مشاهده کنید. در صورت امکان؛ در این صفحه روابط خانوادگی و فامیلی هم ذکر شده‌اند. هدف اصلی نشان دادن شرایط زندگی هر یک از افراد است. در نهایت؛ یک تصویر کلی از وضعیت خانوار در سالهای ۱۹۴۱ یا ۱۹۴۲ بدست می‌آید. آدرس‌ها نیز ارائه شده‌اند بنابراین بازدیدکنندگان می‌توانند بطور فیزیکی در خیابان‌ها و شهرها قدم بزنند. صفحه اصلی همان یادبود اصلی است که حاوی داده‌های تصویری نیست بلکه یک صفحه با هزاران نوار رنگی کوچک است. نوارها بصورت بلوک‌های رنگی در کنار هم قرار گرفته‌اند. هر بلوک نشانگر یک خانواده است و هر نوار کوچکتر داخل بلوک؛ نشانگر افرادی است که

یادبود دیجیتال جامعه یهودیان در هلند به عنوان یک یادبود اینترنتی بسیار قدرتمند و گویا است بنابراین نشان می‌دهد که ارتباطات دیجیتال می‌توانند جامعه جویی، بی‌نیازی به کلام و جمع‌گرایی را بخوبی نشان دهند. یادبود دیجیتال جامعه یهودیان در هلند را می‌توان خودبیانگری یک جامعه اجتماعی جمع‌گرا و رها شده از قدرت نامید. این اثر؛ مهمترین جنبه یادوارگی را به شیوه‌ای متفاوت نشان می‌دهد؛ نه بصورت نمایش خاطره بلکه بصورت درک خاطره. جالب است بدانید که در این یادبود؛ شکل سنتی یادبودها کنار زده شده و یک فرم ضدیادوارگی (با تشکر از ماهیت اجتماعی و جمعی) ارائه شده است.

۲. یادوارگی از طریق ارتباط دیجیتال در فضای شهری - تجربیات زیبایی شناسی خارق العاده

یک شکل جدید از یادوارگی در فضاهای شهری ایجاد شده است. در این شکل، فضاهای عمومی فیزیکی به عوالم خارق العاده و فعال برای ارتباطات تغییر شکل داده اند. ما شاهد شکل گیری شبکه‌های اجتماعی دیجیتال هستیم که با انفورماتیک شهری کار می‌کنند. تکنولوژی‌های جدید رسانه‌ای همچون سیستم مکان نما جهانی (GPS)، شبکه بیسیم (WIFI)، سیستم ارتباطات سیار جهانی (UMTS)، دسترسی بسته لینک‌های کامل با سرعت بالا (HSDPA)، سیستم جهانی برای تلفن‌های موبایل (GSM) و غیره به شدت حس و دیدگاه ما نسبت به مکان را تغییر داده اند. این تجربه نه کاملاً واقعی است و نه کاملاً مجازی؛ بلکه تجربه‌ای بین هر دو آنها است؛ بخاطر همین است که آن را خارق العاده می‌نامیم. برنامه‌های کاربردی رسانه‌های مکانی، متنی و سیار شیوه تعامل ما با محیط را تغییر داده اند. «مارتین دو وال»^{۲۸} معتقد است که آنها تجربه جدیدی به ما ارزانی داشته اند: نگاه کردن به شهر از طریق صفحه گوشی‌های موبایل شهرنشینی با MySpace. این تکنولوژی‌های جدید رسانه قادرند تعامل و جمع‌گرایی را تضمین کرده و فضای عمومی مناسبی برای مذاکره و تبادل نظرات فراهم کنند.^{۲۹}

اثر هنری «نوریوکی فوجیمورا»^{۳۰} به نام «موضوعات

27. <http://www.joodsmonument.nl/>:July2009

28. Martijn de Waal

29. www.receiver.vodafone.com/locative-media-and-the-city:june2009

30. Noriyuki Fujimura

مهم جغرافیایی» یک شبکه تعاملی جغرافیایی در شبکه تلفن همراه است. اثر وی یک پروژه هنری تعاملی عمومی است که در آن مردم می‌توانند خاطرات شخصی و جمعی خود را از فضاهای شهری خلق کرده و در تحت نام «یادبودهای نامرئی شخصی» به اشتراک گذارند. همانطور که در شکل ۲ مشاهده می‌شود. این اثر حاوی چند برجسب با توضیحات کوچک است که در یک وسعت جغرافیایی مشاهده می‌شود. بدین ترتیب، مخاطب خود را در ارتباط با فضای اطلاعاتی و فضای شهری احساس می‌کند. ایده موضوعات مهم جغرافیایی از کاغذهای چسبدار یادداشت الهام گرفته شده است. تفسیر خود هنرمند از این اثر را در ادامه ذکر می‌کنید. او بطور صریح اعلام می‌کند که هدف وی ارائه باز بودن برای یک فضای عمومی بوده است: این کار هنری مفهوم یادبود را به یادبود نامرئی شخصی تغییر داده است. هر مجسمه یا پیکره در میدان بزرگ عمومی شهر دارای یک مفهوم تاریخی است. اما قطعاً شما هم با من همعقیده هستید که امروزه این مجسمه‌ها همان اهمیت سابق را ندارند. لذا نیازی به برجسب برای یادبودهای بزرگ همچون یک مجسمه غول پیکر نداریم اما برای برخی دیگر نیازمند یک نوع برجسب برای بخاطر آوردن هستیم. آیا به رویدادهای بزرگ و کوچک در زندگی روزمره خود اهمیت نمی‌دهیم؟ اگر چنین باشد، پس چرا تلاش می‌شود همیشه خاطرات هرچند کوچک (و شاید شخصی) را در برخی مکان‌ها خلق کرد؟^{۳۱}

۳. یادوارگی از طریق تعاملات دیجیتال و یا معماری با طراحی دیجیتال - تجربیات زیبایی شناسی واقعی

در کلانشهرهای قرن بیست و یکم به هر طرف که نگاه شود می‌توان متوجه گردید که با سطوح دیجیتالی اطلاعات که بر روی نمای ساختمانها برق می‌زنند محاصره صورت می‌گیرد. این پدیده (افزودن اطلاعات دیجیتال بر روی ساختمانها) را مداخله دیجیتال می‌نامند. در برخی موارد یک نوع رابطه جدید بین شهر و ساکنان از طریق مداخلات دیجیتال ایجاد می‌شود. گاهی اوقات سطوح اطلاعات، شکل جدیدی از تجربه جمع‌گرایی، خودبیانگری، به اشتراک گذاری خاطرات جمعی، هویت سازی و غیره هستند. با سیستم نورپردازی تعاملی، پنل‌های LED در سطوح شهری، صفحات پلازما دیجیتال، هولوگرام‌ها،

31. www.andrew.cmu.edu/user/noriyuki/artworks/geostickers

پروژکتورها و غیره در شهر ادغام شده اند و اکنون شهر ما تبدیل به مولد اصلی بازتاب عمومی انتقادی شده است. یادبود «صدای بلند اثر رافائل لازانو هم»^{۳۲}؛ یک مثال بارز از یادبودهای دیجیتال است که برای چهلمین سال قتل عام دانش آموزان در تلاتولکو^{۳۳} در سال ۱۹۶۸ اجرا شده است. در این اثر، بازدیدکنندگان می‌توانند آزادانه در یک بلندگو که در «Plaza de las Tres Culturas» (محل قتل عام) نصب شده است؛ صحبت کنند. بلندگو صداها را تقویت کرده و یک نورافکن ۱۰ کیلووات بطور اتوماتیک پرتوهایش را با فرکانس صداها تطبیق می‌دهد: زمانی که صدای فرد آرام گردد، پرتوهای نور نیز خاموش شده و همزمان با صحبت فرد، شدت نور هم بیشتر می‌شود. زمانی که پرتوهای جستجوگر نورافکن با بالای ساختمان وزارت امور خارجه برخورد می‌کنند؛ سه پرتو دیگر هم به آن اضافه می‌شود: یکی رو به شمال، یکی رو به جنوب شرقی یعنی میدان زوکالو^{۳۴} و دیگری به سمت جنوب غربی یعنی یادبود انقلاب. اگر هوا خوب باشد؛ پرتو نورافکن‌ها تا شعاع ۱۵ کیلومتری قابل مشاهده هستند؛ صدای بازدیدکنندگان در سرتاسر مکزیکوسیتی شنیده می‌شود. همه می‌توانند با تنظیم موج رادیو بطور مستقیم و زنده گفته‌های بازدیدکنندگان را بشنوند. زمانی که هیچ بازدیدکننده‌ای نباشد و بلندگو خاموش باشد؛ آرشویی از صحبت‌های بازماندگان، مصاحبه با روشنفکران و سیاستمداران در همین زمینه و یا موسیقی سال ۱۹۶۸ یا برخی قطعات هنری پخش شده از رادیو محلی را پخش می‌کنند. بدین ترتیب خاطره آن رویداد با حضور بازدیدکنندگان فعلی ترکیب می‌شود. تاکنون هزاران نفر- بدون سانسور- در این پروژه شرکت کرده‌اند. پروژه صدای بلند با تاثیرات قوی صوتی-تصویری یک اثر دیجیتال است که نشان می‌دهد تکنولوژی دیجیتال می‌تواند تاثیرات یادوارگی قوی داشته باشد. با توجه به ملاحظات سیاسی و روشنفکری در این اثر؛ می‌توان گفت که این اثر می‌تواند استدلال انتقادی را در عموم برانگیزد. این اثر نشانگر انقلاب دیجیتال است که باعث تغییر ماهیت اصلی یادوارگی تا سرحد تخریب (در این مورد بخصوص) می‌گردد. همانطور که در تصویر شماره ۳ مشاهده می‌شود فضای عمومی برعلیه قدرت شوریده و جان گرفته است. در مقابل در اغلب موارد

مشاهده می‌شود که سطوح اطلاعات دیجیتال فقط شکلی از «زیبایی شناسی کاپیتالیست» هستند. مداخله دیجیتال برای تعمیق کوشش‌هایی برای متعاقب کردن و یا زیبایی شناسی شناختی در مفهوم محصولات کاپیتالیستی بصورت یک تصویر زیبا ارائه می‌شوند. هر شرکت که مایل به تبلیغات زمینه حرفه‌ای خود در یک فضای عمومی باشد؛ به راحتی یکی از سطوح شهری یا حتی یک قطعه از زمین شهری را اجاره می‌کند. در اینجا؛ مفهوم فضای شهری تحت سلطه قدرت در آمده و از آن اشباع می‌شود. پل ویریلیو^{۳۵}؛ صفحات دیجیتال تصرف شده با قدرت کاپیتالیسم که بر روی نمای ساختمان‌های بلند خودنمایی می‌کنند را یک نوع شیوه معماری نامرئی به نام گوتیک الکترونیک می‌نامد. او معتقد است که سبک گوتیک الکترونیک دقیقا همانند سبک معماری گوتیک تاثیر مستقیمی بر درک شناختی و احساسات ساکنان شهر دارد.

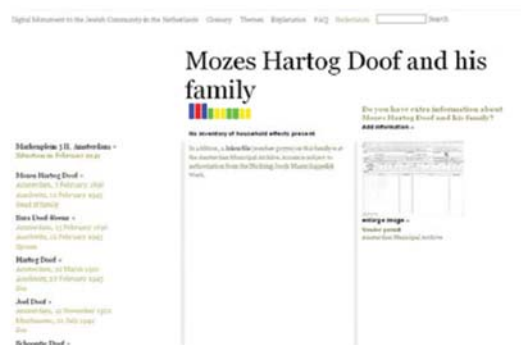
ویریلیو با استفاده از استعاره گوتیک الکترونیک به این واقعیت اشاره دارد که نصب اطلاعات دیجیتال بر روی سطح شهری چهره ساختمانها را تغییر داده و اکنون هر دیوار به یک یادبود از مواد مصرفی تبدیل شده است. یادبودهای دیجیتال کالاهای مصرفی، درک ما از فضاهای شهری را تغییر داده‌اند آنها فقط احساس در اختیار داشتن فضا را القا می‌کنند. فضایی که بخشی از فضای عمومی ر بوده شده است. با نگاه به اغلب شهرهای پرجمعیت جهان که در آنها اغلب فضاهای عمومی آکنده از سطوح اطلاع رسانی در خصوص کالاها هستند؛ شما تصور می‌کنید که آیا هنوز هم جایی برای جنبه‌های منحصر به فرد و اصلی زیبایی شناسی در چنین شهری که لباسی از تابلوهای تبلیغاتی و اطلاع رسانی به تن کرده، باقی مانده است. بدیهی است که در چنین مواردی که انگیزه اصلی فقط سودآوری و یا تحمیل عقاید است؛ مفاهیم کلاسیک یادوارگی همچنان پابرجا مانده اند. در تصویر شماره ۴ عکس‌هایی از هنگ کنگ، توکیو، نیویورک و لاس وگاس را مشاهده می‌شود. مفهوم فضاهای شهری در آنها تقریبا مشابه هستند. این سطوح اطلاع رسانی بطور مشابه در همه جا دیده می‌شوند؛ آنها برای تحریک بازتاب انتقادی مردمی در فضا طراحی نشده اند، هیچ زمینه خاصی در آنها دیده نمی‌شود و فقط ارائه تصویر برای یک هدف خاص هستند. خیابان فرمونت در «لاس وگاس» یک شکل دیگری از اطلاعات دیجیتال را با بالاترین حجم نشان می‌دهد. این

32. Rafael Lozano- Hemmer

33. Tlatelolco

34. Zocalo Square

35. Paul Virilio

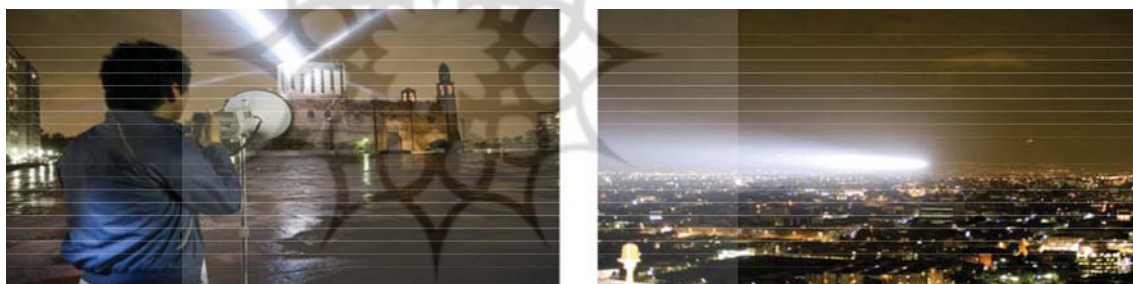


شکل ۱. یادبود دیجیتال جامعه یهودی در هلند، صفحه اصلی و صفحه شخصی آقای موسی هارتوگ دووف و خانواده اش



شکل ۲. موضوعات مهم جغرافیایی؛ یک اثر هنری تعاملی جغرافیایی که با شبکه تلفن همراه ساخته می شود. هدف از این کار، خلق یادبودهای نامرئی شخصی است.

*. www.andrew.cmu.edu/user/noriyki/artwords/geostikes



شکل ۳. اثر صدای بلند از رافائل لوزانو همر* (۲۰۰۸). ساختمان یادبود تلاته لولکو در مکزیکو سیتی. عکس ها توسط آله هاندرو بلازکز در یک تحقیق ضد مدولار گرفته شده است.

*. www.lozano.hemmer.com/english/projects/vozalta.htm



شکل ۴. سطوح شهری در قالب یادبودهای دیجیتال برای مصرف؛ هنرمندان: ایدریویجید؛ کونکونوآراشی، سیکو، هوسلیهوف؛ ژوئن ۲۰۰۹

*. www.deviantart.com

تجربه میان ناظران و موضوع نیست (برخلاف معمول در صفحات تجاری دیجیتال) بلکه تبلیغات پویاتر و گسترده تر است همانند آنچه در فضای سایبری شاهد واقعیت های تقویت شده هستیم. این اثر فراتر از روشن کردن محیط یا ارائه یک سری اطلاعات اضافی است. این اثر در قلب مرکز شهر لاس وگاس واقع است که یک خیابان تاریخی محسوب می شود. این خیابان در جهان به خیابان سرگرمی شهرت دارد. «زنده باد چشم انداز» بزرگترین صفحه در

مدیریت شهری

فصلنامه مدیریت شهری
Urban Management
شماره ۴۷ تابستان ۱۳۹۶
No.47 Summer 2017

جهان است که این خیابان را پوشش می‌دهد. این صفحه بیش از ۱۲ میلیون لامپ داشته و مصرف برق آن ۵۵۰,۰۰۰ وات است. کیفیت صدای پخش شده از آن همانند یک کنسرت زنده است و صدای موزیک شاد پخش شده از آن در سرتاسر خیابان شنیده می‌شود. برنامه زنده باد چشم انداز شب هنگام شروع شده و تماشای آن برای عموم آزاد است. صفحه LED غول آسای آن حدود ۹۰ فوت از سطح پیاده رو ارتفاع دارد و ردیفی از فروشگاه‌های خرده فروشی و سکویهای دائمی اجرای برنامه را روشن می‌کند. در خیابان فرمونت؛ ده ها کازینوی معروف، بیش از ۶۰ رستوران و هزاران فروشگاه با دستگاه‌های خودکار مشغول به فعالیت هستند. هر ساله کنسرت‌های مجانی، رویدادهای خاص، اجراهای خیابانی و غیره انگیزه اصلی ۱۷ میلیون نفر بازدیدکننده از لاس وگاس هستند. همانطور که در تصویر ۵ مشاهده می‌کنید؛ این اثر یکی از جذاب ترین یادبودهای گوتیک الکترونیک است که معماری آن فقط برای پشتیبانی از اطلاعات نیست بلکه این سازه متشکل از اطلاعات است (Vegaslinks.blogspot.com؛ ژوئن ۲۰۰۹). گاهی اوقات تعاملات دیجیتالی با بهره گیری از تکنولوژی‌های نورپردازی همراه است که آنها هم ابزاری برای یادوارگی/یادواره سازی هستند. آنها نیز تعاملات زیبایی شناسی را برای احیای مشخصه یادوارگی در یک ساختمان، سازه، اشیا یا سطوح بکار می‌گیرند چون قدرت نمایشی دارند. یکی از مثال‌های بارز و اخیر در زمینه یادواره سازی را می‌توان در استانبول مشاهده کرد: اولین پل ساخته شده بر روی بسفر، این پل در دهه ۱۹۷۰ ساخته شد اما اخیراً یک سیستم نورپردازی جدید دکوراتیو برای آن نصب شد. همه تجهیزات نورپردازی مجهز به تکنولوژی LED هستند و در شب نمایش نورپردازی زیبایی را اجرا می‌کنند.

نتیجه گیری و جمع‌بندی

گسترش فزاینده فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی در سال‌های اخیر، حیات بشری را در ابعاد مختلف سیاسی، اجتماعی و فرهنگی تحت تأثیر قرار داده است؛ همانطور که تلگراف، تلفن و راه آهن در قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم باعث تحول چشم‌اندازهای ملی و بین‌المللی شدند، فناوری ارتباطات در زمان ما، تحولات بی‌سابقه‌ای را به اینترنت و وجه مشخص آن، یعنی دنبال داشته؛ تا آنجا که به وجه غالب جهان معاصر تبدیل شده

است. گسترش فزاینده فناوری اطلاعات و ارتباطات، که مانوئل کاستلز از آن یاد می‌کند، به تحول و دگرگونی در ابعاد مختلف «جامعه شبکه‌ای» به عنوان سیاسی، امنیتی، اقتصادی اجتماعی منجر شده است. فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی موجب شده تا گروه‌های دارای مرزهای سخت سنتی، جای خود را به گروه‌های مجازی با مرزهای منعطف بدهند و به همین علت، امکان مبادله هر چه بیشتر اطلاعات و پیام‌ها، به کاهش و در مواردی حذف فاصله میان گروه‌های مختلف منجر شده است. لذا می‌توان گفت فضای عمومی بازتاب وضعیت حوزه عمومی جامعه و نیز عنصری کالبدی در راستای تحقق مفهوم جامعه مدنی است. به همین دلیل رشد، توسعه و بالندگی حوزه عمومی عاملی تأثیرگذار بر عینیت یافتن فضاهای عمومی هستند. هابرماس در کتاب نظریه کنش ارتباطی در تبیین کنش ارتباطی می‌نویسد: «در مقابل اینها (کنش راهبردی و ابزاری) من از کنش ارتباطی سخن می‌گویم؛ آنجا که کنش‌های کارگزاران نه از طریق محاسبات خودخواهانه موفقیت بلکه از طریق عمل حصول تفاهم هماهنگ می‌شود. در کنش ارتباطی مشارکت‌کنندگان در وهله اول به سوی موفقیت‌های فردی خود سمت‌گیری نمی‌کنند آن‌ها هدف‌های فردی خود را تحت شرایطی دنبال می‌کنند که بتوانند نقشه‌های کنش خود را بر مبنای تعاریف مشترک از وضعیت هماهنگ کنند.»

در این مقاله تلاش گردید تا مفهوم نقش یادبود/یادوارگی (در ساخت روابط عمومی - قدرت در جامعه) را با توجه به مداخلات و تعاملات شکلهای ارتباطی دیجیتال، طراحی‌ها و تولید نشان داده شود که بر زندگی روزمره سایه انداخته است. به چگونگی شکل‌های دیجیتال برای برقراری ارتباط، طراحی و تولید اشاره شد که غالباً برای خلق یک خاطره، یادآوری، انتقال پیام یا خلق یک هویت برای ساخت یا تخریب مفهوم یادوارگی بکار گرفته شده‌اند. همانطور که در برخی از مثال‌ها شاهد بودید؛ درک ما از یادوارگی تحت تأثیر این تکنولوژی‌ها تغییر کرده است. تکنولوژی‌های دیجیتال را می‌توان به عنوان ابزاری برای استدلال انتقادی بکار برد. لازم است که برخی مشخصه‌های اینگونه تکنولوژی‌ها بررسی گردد، مشخصه‌هایی که به آنها قدرت می‌دهند: مفاهیم جامعه‌جویی، آزادی، تنوع، مذاکره و جمع‌گرایی را به فضای عمومی منتقل کنند. در حقیقت، تکنولوژی‌های دیجیتال دارای مشخصه‌های ذیل هستند:

رهایی فضای عمومی از سلطه قدرت وجود ندارد اما مفهوم باز بودن که در سال ۲۰۰۷ توسط تانجو ارائه شد بسیار عمیق است و به فضای عمومی فرصت مرئی شدن می‌دهد. باز بودن را اینگونه توصیف کرده اند: باز کردن جهان عمومی به روی تجربه‌های زیبایی شناسی و عمل کردن بر اساس استدلال انتقادی خاص. اما باز بودن در مفهوم یک عملکرد انتقادی ممکن است باعث آگاهی اندک اما موثر گردد یعنی پرسش‌هایی را در ذهن افراد در خصوص قدرت سلطه در جهان و تاثیرات آن بر عموم مطرح کند. با کمک احتمالات فوق الذکر از توانایی‌های تکنولوژی دیجیتال در زمینه هنر و معماری و یا حتی شکل‌های جدیدی از (ضد) یادوارگی؛ می‌توان انتظار داشت که باز بودن در فضای عمومی باعث ارتقاء و پایداری می‌گردد. در پایان به عنوان مهمترین نتیجه باید گفت که: هر کس می‌تواند یادبود خود را بسازد؛ تفکر انتقادی خود را در یک فضای عمومی ارائه کند. شکل‌های دیجیتال از برقراری ارتباط، طراحی و تولید نیز یکی از راه‌های مبارزه و شکست دادن مفهوم کلاسیک یادبود هستند که آنها را تجلی انواع قدرت‌ها می‌دانند.

منابع و مآخذ

۱. آژند، یعقوب (۱۳۷۴) زیبایی شناسی هنری، تهران، انتشارات دانشگاه تهران.
۲. آل احمد، م. (۱۳۷۷) سوررئالیسم، انگاره زیبایی شناسی هنری، نشر نشانه، تهران.
۳. احمدی، بابک (۱۳۷۵) حقیقت و زیبایی، درس‌های فلسفه هنر، چاپ دوم، نشر مرکز، تهران.
۴. احمدی، بابک (۱۳۸۱) هایدگر و تاریخ هستی، چاپ اول، نشر مرکز، تهران.
۵. ارسطو (۱۳۵۸) فن شعر، ترجمه ع. زرین کوب، انتشارات کتابفروشی زوار، تهران.
۶. بهرامی، کمیل (۱۳۸۸) نظام، نظریه رسانه‌ها، تهران، کویر، چاپ اول.
۷. پارسی، حمید رضا (۱۳۷۹) فضای شهری، حیات مدنی و نیروی اجتماعی فرهنگی (مطالعه موردی خیابان کارگر)، رساله دکتری، دانشکده هنرهای زیبا دانشگاه تهران.
۸. پارسی، حمید رضا (۱۳۸۱) شناخت محتوای فضای شهری، مجله دانشکده هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، شماره ۱۱.

۱. «موقتی و غیرمادی»: هر یادبود دیجیتال بطور موقت فضایی را اشغال می‌کند. این یادبودها همانند یادبودهای کلاسیک نیستند که تا ابد بر جای بمانند. آنها به شکل فیزیکی وجود ندارند. به همین دلیل است که قدرت‌ها آنها را نادیده گرفته یا حتی متوجه آنها نمی‌شوند، بدین ترتیب تکنولوژی‌های دیجیتال دارای صفت باز بودن هستند، لحظه‌ای آزادی برای خودبیانگری. تکنولوژی‌های دیجیتال به واسطه مشخصه موقتی بودن و غیر مادی بودن هر زمان که لازم باشد ظاهر/ناپدید شده و به همین دلیل است که آنها را دور از دسترس می‌نامند.

۲. «انجام‌پذیری توسط خود شخص»: هرکس با استفاده از ابزارهای رسانه دیجیتال قادر است یک یادبود بسازد. بدین ترتیب دیدگاه‌های گوناگون از افراد مختلف با پیشینه‌های متفاوت بطور همزمان در برابر دیدگاه مرئی می‌شوند. یک یادبود جدید از هر پیشینه‌ای که باشد تسلط قدرت‌های حاکم را ریشه کن می‌کند (استحکام تاریخی به واسطه یادبودها).

۳. «تجدیدپذیری»: یک یادبود دیجیتال حاصل برنامه نویسی است بنابراین می‌توان هر تغییر یا دستکاری را در آن ایجاد کرد. آنها منعطف هستند و می‌توان در صورت نیاز آنها را تغییر شکل داده یا بازتولید کرد. این مشخصه یعنی آنها قابل مذاکره و دارای زمینه آزاد هستند.

۴. «قابلیت دسترس و قابلیت مشارکت»: یک یادبود دیجیتال در همه جا قابل دسترس است. تکنولوژی‌های شبکه امکان دسترسی به آنها را در هر زمان فراهم می‌کنند، بدین ترتیب تعداد بیشتری از مردم می‌توانند در آن مشارکت کنند. همین امر مسبب تنوع و جامعه جویی است.

۵. «تعامل پذیری»: یک یادبود دیجیتال ممکن است مبتنی بر متن باشد و آزادی کامل برای تعامل در آن موجود باشد (البته اگر به این منظور طراحی شده باشد). بنابراین یادبود دیجیتال با محیط و مشارکت کنندگان در حال تعامل است. همین امر مسبب جامعه جویی، جمع‌گرایی و مذاکرات و صد البته تنوع می‌گردد.

اگرچه گاهی اوقات به نظر می‌رسد هیچ راهی برای

۹. پروتی، جیمزل (۱۳۷۳) الوهیت و هایدگر، ترجمه محمد رضا جوزی، انتشارات حکمت، تهران.
۱۰. رزاقی، افشین (۱۳۸۵) نظریه‌های ارتباطات اجتماعی، تهران، آسیم، چاپ دوم.
۱۱. ریترز، جورج (۱۳۸۸) نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر، محسن ثلاثی، تهران، علمی، چاپ چهاردهم.
۱۲. ریترز، جورج (۱۳۸۸) نظریه جامعه‌شناسی در دوران معاصر، محسن ثلاثی، تهران، علمی.
۱۳. شاله، فلیسین (۱۳۴۷) شناخت زیبایی، ترجمه علی اکبر بامداد، نشر کتابخانه طهوری، تهران.
۱۴. علیخواه فردین و مریم ربیعی (۱۳۷۶) جامعه‌شناسی هنر و زنان، فصلنامه رفاه اجتماعی، شماره ۲۲.
۱۵. علیخواه فردین و مریم ربیعی (۱۳۷۶) جامعه‌شناسی هنر و زنان، فصلنامه رفاه اجتماعی، شماره ۲۲.
۱۶. فروغی، محمد علی (۱۳۴۴) سیر حکمت در اروپا، انتشارات کتابفروشی زوار، تهران.
۱۷. قره باغی، علی اصغر (۱۳۸۰) تبار شناسی پست مدرنیسم، دفتر پژوهشهای فرهنگی، تهران.
۱۸. کارمونا، میتو و دیگران (۱۳۸۸) مکانهای عمومی فضاهای شهری، ابعاد گوناگون طراحی شهری، ترجمه قذائی، فریبا و دیگران، انتشارات دانشگاه هنر، ۱۳۸۸.
۱۹. کارمونا، میتو و دیگران (۱۳۸۸) مکانهای عمومی فضاهای شهری، ابعاد گوناگون طراحی شهری، ترجمه قذائی، فریبا و دیگران، انتشارات دانشگاه هنر.
۲۰. کروچه، بندتو (۱۳۵۸) کلیات زیباشناسی، ترجمه فواد روحانی، بنگاه ترجمه و نشر کتاب، تهران.
۲۱. گروتز، یورگ (۱۳۷۵) زیباشناختی در معماری، ترجمه جهانشاه پاکزاد و عبدالرضا همایون، نشر دانشگاه شهید بهشتی، تهران.
۲۲. محمودی نژاد، هادی و دیگران (۱۳۸۶) زیبایی‌شناسی در معماری و اسازی، نشریه مسکن و انقلاب، شماره ۱۱۴، تابستان ۱۳۸۵.
۲۳. محمودی نژاد، هادی و دیگران (۱۳۸۶) کاربردی گرافیک رایانه‌ای در رویکردهای نوین معماری و شهرسازی، نشریه رایانه معماری و ساختمان.
۲۴. محمودی نژاد، هادی و علی اکبر تقوایی (۱۳۸۵) بازخوانی معماری دیکانسترکشن، نشریه هنر پارسی، شماره ۱۰، اصفهان، تابستان ۱۳۸۵.
۲۵. مدنی پور، علی (۱۳۸۴) فضاهای عمومی و خصوصی شهر، ترجمه نوریان، فرشاد. انتشارات سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات شهرداری تهران.
۲۶. نیوتن، اریک (۱۳۶۶) معنی زیبایی، ترجمه پرویز مرزبان، انتشارات علمی و فرهنگی، تهران.
۲۷. وزیری، علینقی (۱۳۶۳) زیباشناسی در هنر و طبیعت، چاپ اول، انتشارات هیرمند، تهران.
۲۸. هایدگر، مارتین (۱۳۷۹) سرآغاز کار هنری، با شرح فریدریش ویلهلم فن هرمن، ترجمه پرویز ضیاء شهابی، انتشارات هرمس، تهران.
۲۹. هایدگر، مارتین (۱۳۷۹) سرآغاز کار هنری، با شرح فریدریش ویلهلم فن هرمن، ترجمه پرویز ضیاء شهابی، انتشارات هرمس، تهران.
۳۰. هگل، گئورگ ویلهلم (۱۳۶۳) مقدمه بر زیباشناسی، ترجمه محمود عبادیان، نشر آوازه، تهران.
۳۱. Besselaar, D. (1993), Use and Users of the Amsterdam Digital City, Master Thesis, University of Amsterdam, URL Results
۳۲. Clement A., Van den, C.U., (1994), Teams, Markets and Systems, Cambridge, CUP
۳۳. Clemnet, A., Van Den Besslaar, P. (1993), Participatory Design Project, Communications of the ACM 36, PP.83-91
۳۴. Cohen, M.D., Axel rod, R. (1999) Complexity and Adaptation in Community information System, Implications for Design, pp.76-89
۳۵. Anna Cicognani, J.H. (2000) "Computer-Supported Cooperative Work: Introduction to Distributed Applications", Springer, 2000.
۳۶. McIlraith, S.A., Son, T.C., Zeng, H., "Semantic Web Services", IEEE Intelligent Systems, March/April 2001, pp.46-53.
۳۷. Ialand, C., "Component Software: Beyond Object-Oriented Programming", Addison-Wesley, Harlow, UK, 1998
۳۸. Carmona, M. & Sieh, L. Measuring Quality in Planning. Abingdon, Simultaneously published in U.S.A and Canada: Spon Press, 2004.