

درباره معماری معاصر

■ دکتر سیاوش قلایی

معماری مورد استفاده قرار می‌گیرد، از قبیل دستگاههای سرد و گرم کننده (شوفاژ و...)، وسائل تهویه مطبوع، و اکتشافات و اختراعات مربوط به الکتروسیستم و غیره، بطور کلی سیستم و نوع معماری، نگرگون شده است.

یکی از موفق‌ترین سلسله آثار معماری قرن بیستم، پروژه‌های آسمانخراش‌های عظیم و زیبائی است که در بسیاری از شهرهای سراسر جهان، قد برآورده‌اند. تنوع این آسمانخراشها، نامحدود است و عامل پیدایش آنها کمی جا و کثرت جمعیت می‌باشد. به سبب احتیاج به این نوع ساختمانها و مقتضیات مکانی، آمریکا اولین کشور سازنده آسمانخراشها بود. معماران این بنای‌های مدرن از تمام تجارت گذشته برای زیبائی و استحکام این‌به استفاده کردند.

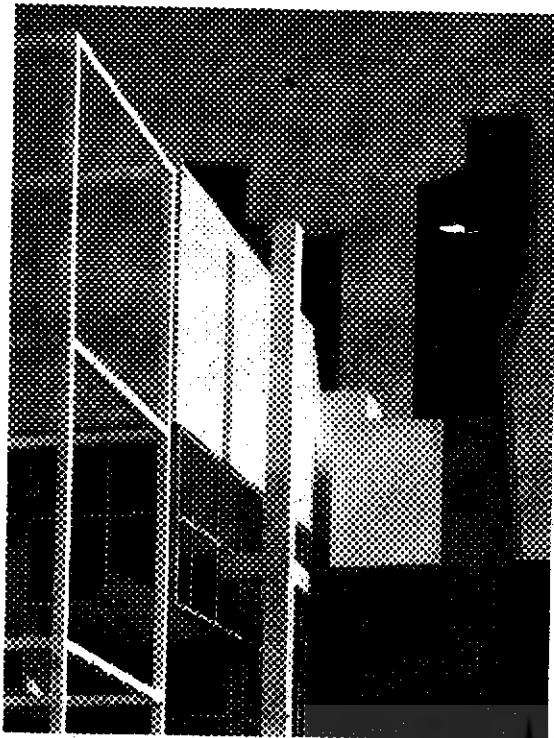
معماری سده بیستم مدیون پیشرفت‌های علوم مهندسی و تکنولوژی و ابزار و لوازم صنعتی می‌باشد. بدین سبب از دیگر هنرها، پارا فراتر گذاشته و پذیرای تحولاتی نوشده است. در طول سده اخیر، به منظور پاسخگویی به مقتضیات جامعه و فرهنگ بشر معاصر که در اثر انقلاب صنعتی با سرعت تمام در معرض تغییر و تحول است، طراحان همواره کوشیده‌اند فنون و ابداعات خود را با جامعه صنعتی که مدام در حال نگرگونی و پیشرفت است، هماهنگ سازند. بنابراین، استفاده از آهن و فولاد و بتون که استخوان‌بندی نمایه‌ای عظیم و مستحکم را تشکیل می‌دهد برای شهرهای تمام عیار بیش از گذشته به کار گرفته شده و ابزارهای جدیدی در ساختمان سازی به کار می‌رود. همچنین به موازات اختراقات تازه که در

با انجام پروژه‌های معماری و شهر سازی در قرن بیستم، از جمله ساخت آسمانخراشها، خانه هائی که در گذشته به یک خانواده اختصاص داشت به ساختمانهای عظیم مبدل گشت و سیمای شهرها به طور کلی دگرگون شد. ساخت اینگونه آسمانخراشها، مشکلاتی نیز به همراه داشت و نیازمند محاسبات دقیق بود. مثلاً فشار باد بر دیوارهای این بناهای سر آن گذشت. زیرا سرعت باد در ارتفاع بیشتر می‌شود در نتیجه در ساختمانهای بلند همانند آسمانخراشها، فشار باد را باید به دقت محاسبه نموده و پیش بینی‌های لازم را انجام داد.

بلندترین آسمانخراش دنیا بنای «راکفلر ستر» در نیویورک است که ساختمان آن توسط «رایتلردار و هوفرماستر»، که از معماران اصلی مجتمع بود، در سال ۱۹۳۳ با تمام رسید. این بنای عظیم، شامل چهارده بلوک با ارتفاعات متفاوت می‌باشد که در جوار یکدیگر پدید آمدند. مرتفع‌ترین این بلوک‌ها، ۲۸۳ متر ارتفاع دارد و از هفتاد طبقه تشکیل یافته است. در این بنای جالب، چندین فضای باز بزرگ برای عابران بین ساختمانهای اداری، امکانات متعدد تفریحی، یک سینمای درجه یک (تالار موسیقی، رادیو سیتی)، استودیوهای رادیو و تلویزیون، یک سالن تئاتر، یک محوطه برای بازی اسکیت، و چندین رستوران در نظر گرفته شده است.

بطور یقین می‌توان گفت که هنر معماری از اوایل قرن بیست مانند دیگر مظاهر دینامیک و پرتحرک بشن، تحول سریعی پیدا کرده و به مقررات فراوانی تقسیم شد. شهرسازی جدید یکی از آنهاست که در اثر تراکم جمعیت قرن بیست توسعه و اهمیت پیدا کرد.

یکی از مشهورترین بانیان پروژه‌های معماری مدرن این عصر «ادوارد ڈانر لوكور بوزیه» نامدارترین طراح فرانسوی سوئیس‌تبار می‌باشد. ساختمانها و نوشهای او که خانه را «ماشین زندگی» می‌دانست، تأثیر عمیقی بر توسعه جهان معماری جدید داشت. لوكور بوزیه طی سفری به اروپا تمام اشکال مهم معماری و شرائط محیطی هر یک را تجزیه و تحلیل کرد. او از راه علم و تجربه شخصی به نتايجی رسید که هرگز از هیچ تعلیم دانشگاهی نمی‌توانست به دست آورد. لوكور بوزیه، نخست با یک رشتۀ طرحهای معماری جدید و اساسی، به مسائل تکنیکی و زیبائی‌شناسی ساختمان توجه ویژه

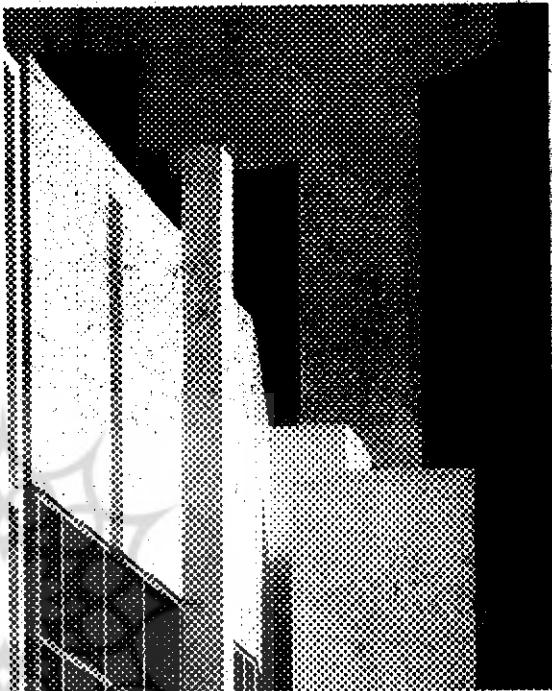


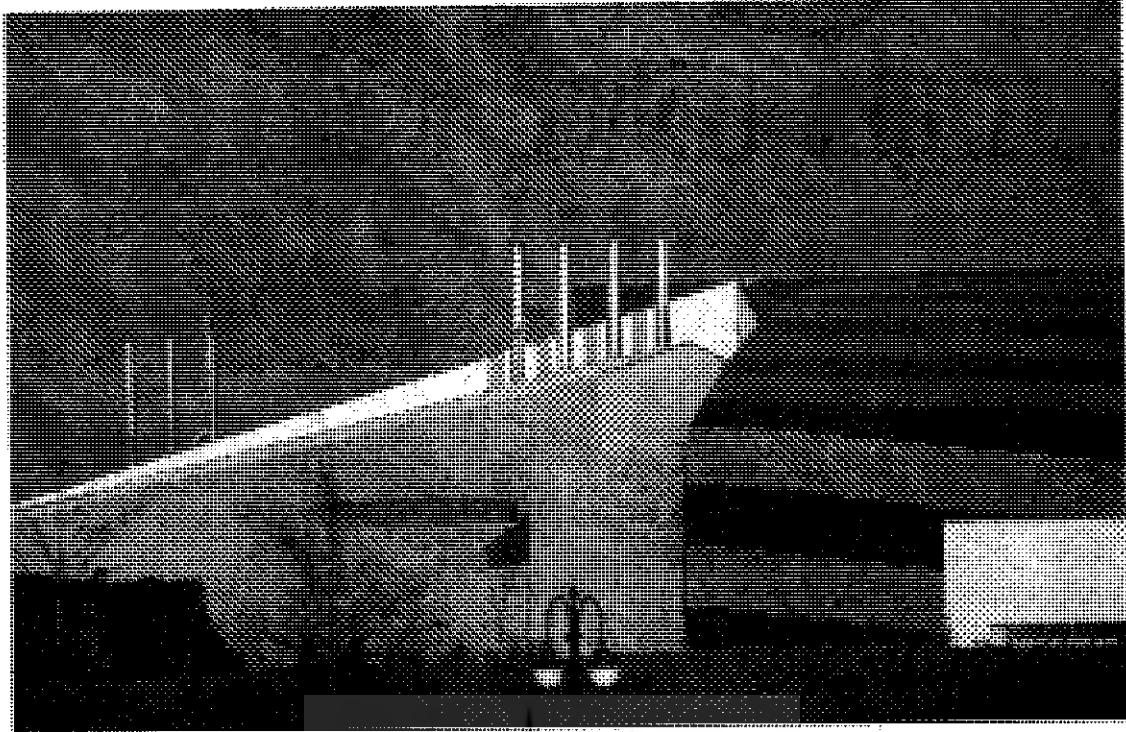
نمود. سپس طرحهای را برای معماری خانه، آپارتمان و شهر تکیه کرد که اغلب آنها را از فرم‌های صنعتی، مانند ساختمان کشتنی بخار، الهام گرفته بود. از مشهورترین ساختمانهایی که «لوكور بوزیه» طراحی نموده است کلیسای «نوتردام دوهو» در روشنان فرانسه می‌باشد. این بنا از بتن سفید رنگ ساخته شده و دارای پامی تیره‌رنگ و شناور است. ساختمان، کیفیتی زنده‌نما دارد که بر استعداد خلاق لوكور بوزیه گواهی می‌دهد. کلیسا چون قلعه قرون وسطی بر فراز تپه‌ای بنا گردیده است و در اولين نگاه مانند يك حجم حجاری شده به نظر می‌آيد. بنا، از يکسو از چنان نظمی برخوردار است که به همه احتياجات ساختمانی پاسخ می‌گويد و از سوی دیگر، طرحی چنان غیر عقلانی دارد که امکان هر نوع تحلیل و توجیهی را حتی اگر به کمک نمودارهای فن سه بعدی نهائی باشد، متنقی می‌کند. بازی خمیدگیها و ضد خمیدگیها در این ساختمان به گونه‌ای است که گوئی دیوارهای حجمی به فرمان نیروی نامرئی درآمده‌اند که آنها را از هرسو می‌راند یا چون صفحه کاغذی پیچ و تاب می‌دهد. سقف، بیرون شسته از دیوارها، شکل لبه‌های کلاهی بزرگ و همانگیز یا بدنه زیرین کشتنی متعلق مانده بر پایه‌ای عمودی را تداعی می‌کند. نمای بیرونی بنا طوری طراحی شده

لوکور بوزیه به نسل طراحانی نیرومند چون «میس وان دوروه»، «والتر گروپیوس» و «فرانک لویر رایت» تعلق دارد که میین جامعه صنعتی بودند. این افراد طی فعالیت‌های مستمر و طولانی خود و با تکیه بر دستاوردهای پیشگامان معماری، یکی از انقلابات بزرگ معماری را پس افکنده و زبان جدید معماری قرن بیست را پایه ریزی کرده‌اند. از نظر لوکور بوزیه، فن معماری از شکل هندسی سرچشمه می‌گیرد و ماشین‌کنتر از طبیعت نشاط‌بخش نیست. ولی عکس العمل «میس وان دوروه»، معمار آلمانی، متفاوت است: او هنر را به مثابه یک علم ارائه داده است تا بتواند همپایه علوم دیگر پیشرفت کند. اکثر کازهای او مجلل و پرخراج بوده است. این طراح پرقدرت، پس از فعالیت بسیار به آمریکا روی آورد. در آنجا، سنت آسمان‌خراش سازی او را شیفتۀ خود ساخت. از این رو، «دوروه» به مطالعه درباره آسمان‌خراش‌ها پرداخت. از آثار معروف وی، آسمان‌خراش «لیک شور» در ایو می‌باشد که آن را در سال ۱۹۵۱ در شیکاگو ساخته است. ساختمان، مشتمل است از دو بلوك عمودی با اسکلت فلزی که در کمال سازگاری و آرایستگی با زاویه‌ای قائم نسبت به یکدیگر قرار گرفته‌اند. در این دو بنای عظیم، «میس وان دوروه» به وسیله دیوارهای شیشه‌ای، جدائی بین فضای داخلی و خارج را به حداقل کاهش داده است.

یکی از پایه کذاران نادر معماری نوکه شهرت جهانی دارد «والتر گروپیوس»، معمار آلمانی، است که در طول تلاشها و فعالیت‌های مستمرش، سه نقش مجزا و مربوط به یکدیگر را در معماری جهانی ایقا کرده است. طراح، معلم، منتقد. در سال ۱۹۲۱، در شهر دسواو (Dessau) آلمان، و آکادمی باهاوس به مدیریت وی تشکیل شد که از مؤثرترین مدارس در تکامل معماری و طراحی صنعتی گردید. از آثار ارزشمند این معمار فعال، مجموعه ساختمانهایی که برای هنر سرای باهاوس برپا کرد می‌باشد. این مجموعه، یکی از موفقیت‌آمیزترین یادمان‌ها به شیوه هنر نو به شمار می‌آید. مجموعه ساختمان مشتمل است بر سه بنای اصلی برای اتاق درس و فروشگاه و کارگاهها. دو بنای نخستین، با ساختمانی پل مانند از مخلوط آهن و بتون که شامل دفترهای اداری می‌باشد به یکدیگر متصل شده‌اند. جالب‌ترین قسمت آن، بنای

است که بینندۀ را به درک فضای واقع در داخل آن، راعظانی هی کند. در این کلیساي مدرن، درها از نظر پنهان مستند و باید در جستجویشان برآمد تا آنها را چون شکافهایی بر بدنۀ کوهستان بازیافت. هبّور گردن از «دهانه» این درها حالتی شبیه به وارد شدن در غاری پنهانی و مقدس دارد. تنها در داخل بناست که مسیحیت خاص کلیساي احساس می‌شود.





بیلاقی در حومه شهر شیکاگو معطوف بود. بناهایی که به نام «خانه سبزه وار» خوانده شده که سقفهای کوتاه از مشخصه‌های آن است. این خانه‌ها نیاز انسان امروزی که در دنیای متغیر کنونی به دنبال امنیت و آرامش می‌گردد را تصویر می‌کنند. آخرین و آرایست‌ترین نمونه این سلسله معماریها، خانه روپسی است که در سال ۱۹۰۹ ساخته شده است. این ساختمان حاصل روش ابتکاری «رأیت» از فضاست: تعدادی قالبهای فضائی که دور تا دور هسته مرکزی یعنی دودکش بزرگ خانه، قرار گرفته‌اند و حرکت افقی پشت بام به کمک تیرهای آهن ادامه یافته است. بی‌آنکه ستونی یا پایه‌ای جز دیوار نگهدارنده مرکزی داشته باشد. دودکشها و شیروانیهای فوق نیز عمود بر محور اصلی ساخته شده‌اند. پنجره‌ها، به صورت ردیفهای طولانی و قرینه سازی شده‌ای، در دل دیوارهای آجری ساختمان گنجانیده شده‌اند.

بدین ترتیب فضاهایی که ضمن اجرای معماری شکل پذیرفته‌اند شامل بالکونها، مهتابی، حیاط، باغ، و نیز خود خانه شده است.

فروشگاههای «باهاوس» می‌باشد که به صندوقی چهار طبقه می‌ماند و دیوارهایش از سطوح پیوسته شیشه‌ای بوجود آمده است. این بنای ساده دارای فضائی زنده است. در داخل آپارتمان رابطه مابا خارج قطع نمی‌شود؛ منظره آسمان و زمینهای اطراف، از هر سو پیدا است، بی‌آنکه از نعمت پوشیدگی و انزواجی درون بنا محروم بمانیم زیرا کسی که در بیرون ساختمان ایستاده است فردی را که در داخل است تا در کنار پنجره نباشد نمی‌بیند.

معماران معاصر نه تنها در فضای زندگی شهری که در دهات و بیلاقهای، به طراحی و اجرای آثاری مانند خانه‌های بیلاقی آرام و لذت بخش دست زده‌اند. از آن جمله آثار «فرانک لوید رایت» معمار آمریکائی است که در سبک آثارش نوعی توجه و کشمکش به سوی طبیعت مشاهده می‌گردد. وی ماشین را به عنوان ابزار تلقی می‌کند که با آن ساختمانها به شکل پدیده‌های طبیعی ساخته می‌شود. از نظر او آسمان‌خراشها شبیه درختان هستند، خانه‌ها همانند غارها و یک موزه به مثابه صدف. «رأیت» به کاوش در سبکهای معماری کشورهای مختلف مخصوصاً ژاپنی پرداخت بطوریکه گاهی تأثیر معماری ژاپنی در بام عربیض و شیروانی کوتاه و نوار عمودی روی نمای آثارش دیده می‌شود. توجه اصلی رایت، به طراحی خانه‌های