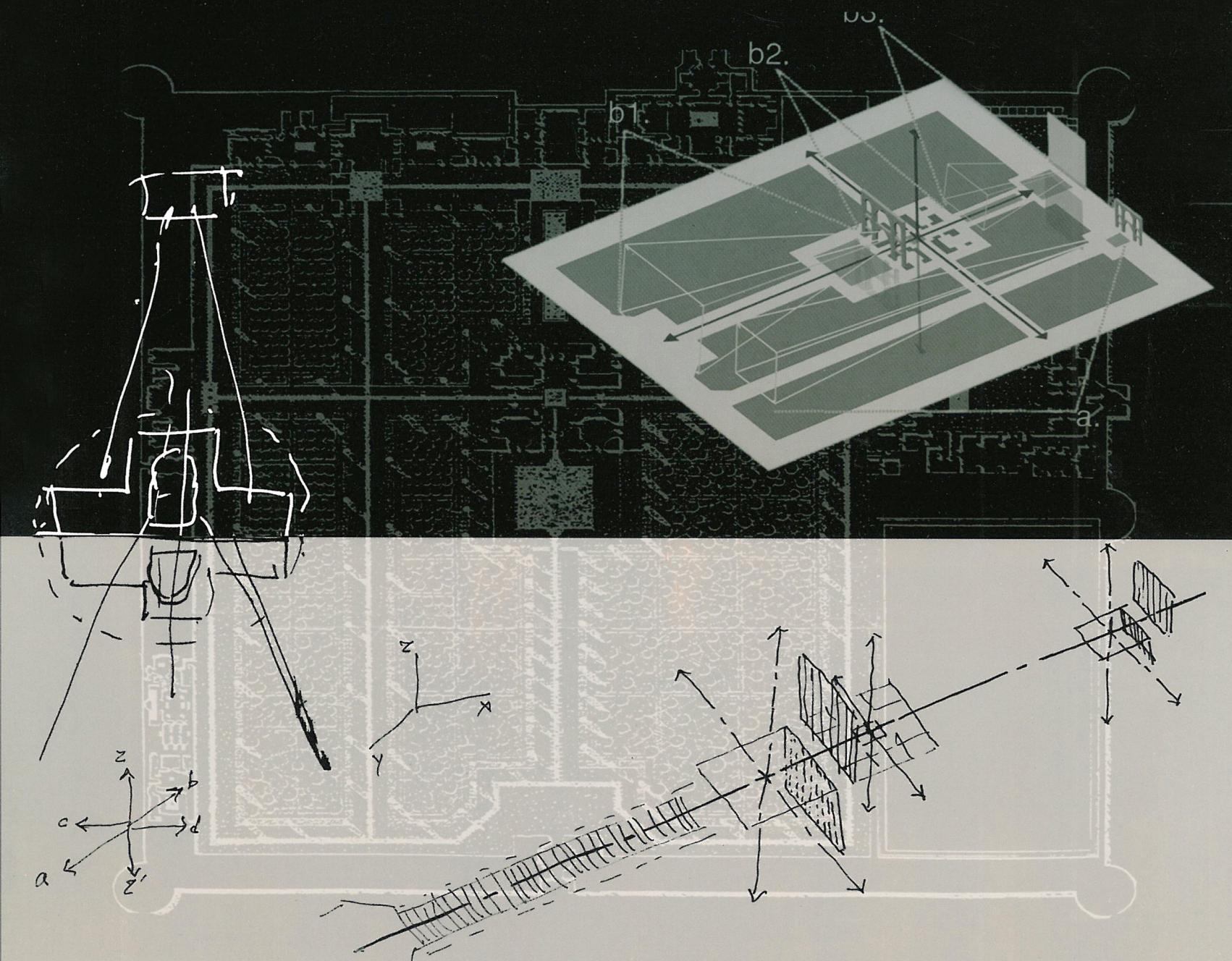


پدیده مکان: معنی و تعبیر در معماری: پاپ آرت و پیدایش پست مدرنیسم • تهران و تروکادرو: "خوش به حالت آمریکا، قصرهای قدیمی نداری" • کارهای بهرام
شیردل: فرهاد احمدی: برام شکوهیان: جواد خراسانی: احمد مزین: محمد عقیلی: فیروز فیروز: بابک مستوفی: سهرباب وثوقی • زaha Hadid و بینش و روش او

۱۳۸۰

تابستان ۱۳۸۰ / قیمت ۲۵۰۰ تومان
ناشراندیشه و هنر معماری، شهرسازی، ساخت و صنعت



"خوش به حالت امریکا، قصرهای قدیمی نداری" گوته

● فیارجواهیان

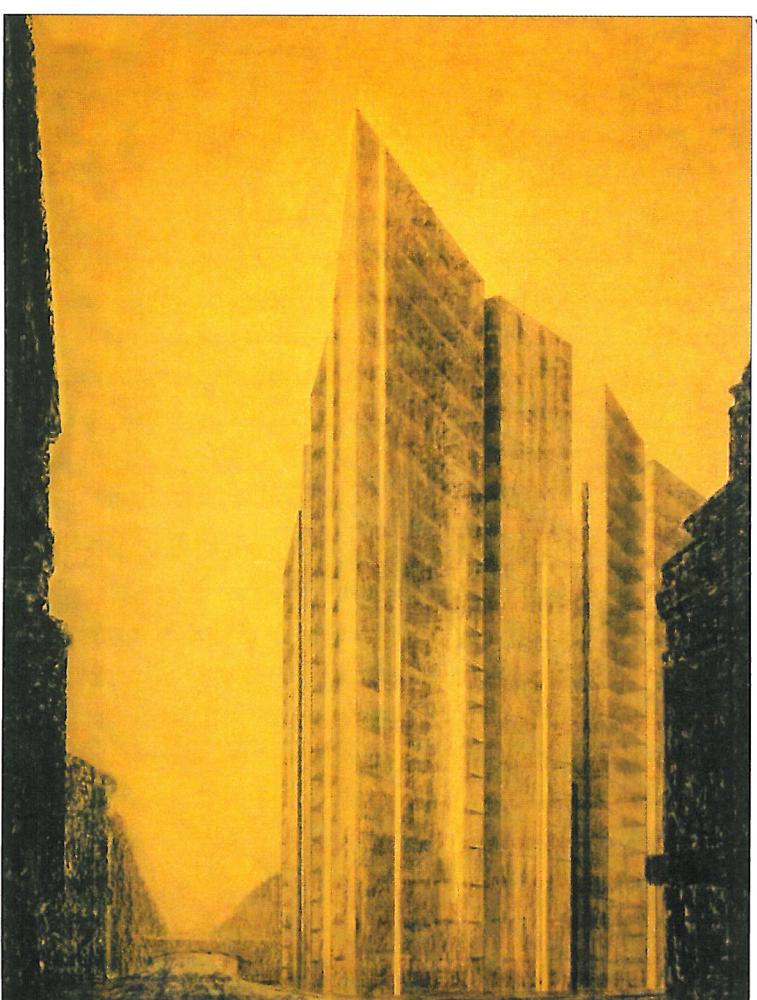
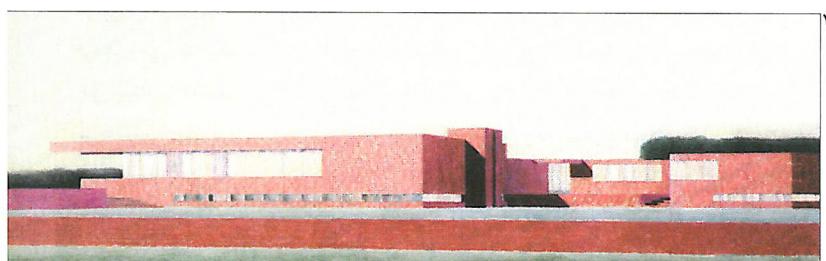


بعد از چندین سال سفری به امریکا رفتم، فقط نیویورک و بوستون، با نوستالژی فراوان در ذهن، از اقبال خوش من، معمارانه ترین تابستانی بود که نیویورک در عمرش دیده بود. همه موزه های مهم شهر معماری نشان می دادند: موزه هنرهای مدرن (MOMA) با عنوان "میس در برلین"، کارهای میس وندمن در آلمان را نمایش می داد، موزه ویتنی کارهای میس در آمریکا، و موزه گوگنهایم کارهای فرانک گهری را. گزارشم را از کارهای میس شروع می کنم، چون مسیری که ۹۴ سال پیش در برلین آغاز کرد، اکنون به اتمام رسیده است، در حالی که کارهای گهری، شروع یک دوران جدید است و بحثی طولانی را در پیش دارد: محتوای معماری امریکا الان چیست؟

موزه MOMA کارهای میس در آلمان را به نمایش گذاشته بود و دانشجویان معماری دانشگاه پرت از اولین ساختمانهای او ماخته ای تر و تمیزی ساخته بودند. در ضمن یک شرکت کامپیوتربازی برای هر ساختمان برنامه سه بعدی تهیه کرده بود که شما را به گشت و گذار در داخل آن می برد، از اولین پروژه میس گرفته، یعنی خانه ریل در سال ۱۹۰۷، در زمانی که فقط ۲۱ سال داشت، تا غرفه بارسلونا برای نمایشگاه بین المللی سال ۱۹۲۹، و باقی کارهایش تا سال ۱۹۳۸ که در ۵۲ سالگی به آمریکا مهاجرت کرد.

جداییت نمایشگاه در این بود که به روشنی نشان می داد تفکر او قبل از اینکه به آمریکا پا بگذارد، به تبلور رسیده و نطفه همه ایده هایش در همان پروردهای اولیه بسته شده بود. فراموش نکنیم که میس هیچ گاه به دانشگاه نرفته بود، پسر یک استاد سنگ کار درجه یک بود و معماری را در دفاتر بهرنز و برلاگه آموخته بود. جز چند پروژه اولیه که کاملاً کلاسیک و به سبک شینکل است، مثل بنای یادبود بیسمارک (تصویر ۱)، بقیه کارهایش به راستی مدرن هستند و نشان می دهند که او از همان ابتدا پلان معماري را از قید بند دیوار، و نما را از عناصر کلاسیک نemasازی، آزاد کرده است. از نماهای یک پروژه خانه بیلاقی که خودش با چند واریاسیون رنگهای مختلف نقاشی کرده بود، صورتی (تصویر ۲) و سبز، خیلی لذت بردم: میس جوان را در برلین مجسم کردم که شب و روز با گواش، شاسیهای بزرگ این نماها را رنگ زد، یا پرسپکتیوی از پروژه یک برج بلورین کشیده است (تصویر ۳). او اولین کسی بود که نمایان کردن سازه ساختمان را به جای پنهان کردن آن، که قبلاً مرسوم بود، مردم اصلی خود کرد، و ایده "صداقت سازه" را بینان گذاشت. تکنولوژی آمریکا به او این امکان را داد که همه ایده هایش را به اجرا بگذارد.

نمایشگاه ویتنی بیش از هر چیز بیانگر استفاده میس از این تکنولوژی است. برای اولین بار فهمیدم که در برجهای شیشه‌ای - فلزی اش، ستونهای فولادی کاذب بسیاری در نماها به کار برده، فقط برای ایجاد نظم هندسی، و در نهایت فقط برای زیبایی. این همه سر ما را در دانشکده خوردند که میس یعنی صداقت سازه: یعنی همه چیز رو، یعنی همه چیز لازم از لحاظ استحکام ... این هم از دروغهایی که به آدم درس می دهند، ولی واقعاً طراحت و دقت میس در جزئیات معمارانه زیباست - شاید از پدرش به ارث برده - و در نهایت همین جزئیات است که قوطیهای شیشه‌ای میس را از سایر ساختمانهای بچه یتیم اروپایی و آسیایی که همدوره هایش





۱. میس وندمرو، پروژه بیسمارک
۲. میس وندمرو، خانه صورتی
۳. میس وندمرو، برج بلورین
۴. فرانک گهری، صندلی مقوایی
۵. فرانک گهری، صحن گوگنهایم
۶. فرانک گهری، جراغ ماهی

شخصی خود پیاده کرد و سپس اندکی منحنيها و اندازه‌ها یا نقطه ثقل را تغییر داد. به این ترتیب هر فرد می‌تواند به زودی فضاهای موردنیازش را با کامپیوتر طراحی کند و با



از روی آنها کمی کردن، متمازی می‌سازد. مینیمالیسم میس که شعار "هر چه کمتر، بهتر" (Less is more) را آفرید، هنوز هم در بعضی از هنرهای امروزه مد است (مثل سینما یا دکوراسیون داخلی). ولی معماری آمریکا با آن وداع کرده است. از سالها پیش و تقریباً به میس جواب داده بود: "هر چه کمتر، کسل کننده‌تر" (Less is a bore). نمایشگاه گوگنهایم، با کارهای فرانک گهری، شاهد این امر بود: موزه هنرهای مدرن نسبتاً شلوغ بود، وینی زیاد شلوغ نبود، ولی در گوگنهایم خلخله بود.

موزه گوگنهایم تمام سه ماه تابستان را به فرانک گهری اختصاص داده است. در صحن مرکزی موزه زرهای فلزی با منحنيهای مختلف از سقف آویزان بود (تصویر ۴). این شکل نمادین کاری است که گهری می‌خواهد با فضا بکند. نمایشگاه با کارهای اولیه او از پایین رمپ شروع می‌شود و در بالای رمپ به آخرین کار او می‌رسد: پروژه موزه جدید گوگنهایم در نیویورک که به زودی در نوک جنوبی منهتن ساخته خواهد شد، و بی‌شباهت به موزه بیلبائو نیست. آن وسطها هم چندسالن است که در آنها چراگاهی‌گهری - همه به شکل ماهی یا مار (تصویر ۵) - و صندلیها و مبلهای اکثراً مقوایی او را به نمایش گذاشتند (تصویر ۶). به راستی که این مبلها چقدر راحت هستند!

هر چه از رمپ بالاتر می‌رویم، کارهای گهری پیچیده‌تر می‌شود. این پیشروی ملایی‌گونه کاملاً با جنس کار او سازگار است و به نحوی آسان روش کارش را روشن می‌کند.

هر چند خود گهری گفته "من ساختارشکن نیستم، متنفرم از اینکه کارم را در قالبی بسته‌بندی کنند. به ناجار باید از واژه ساختارشکن" استفاده کرده تا بتوان کارهای او را توصیف کرد. ساختارشکنی در کارهای گهری سه مرحله مشخص دارد: ۱. خانه‌های اولیه کالیفرنیا اندکی ساختارشکن هستند.

۲. پروژه‌ها و ساختمانهای در حال ذوب و ریختن و خراب شدن، گویی بعد از زلزله خفیف، بیشتر ساختارشکن هستند (تصویر ۷).

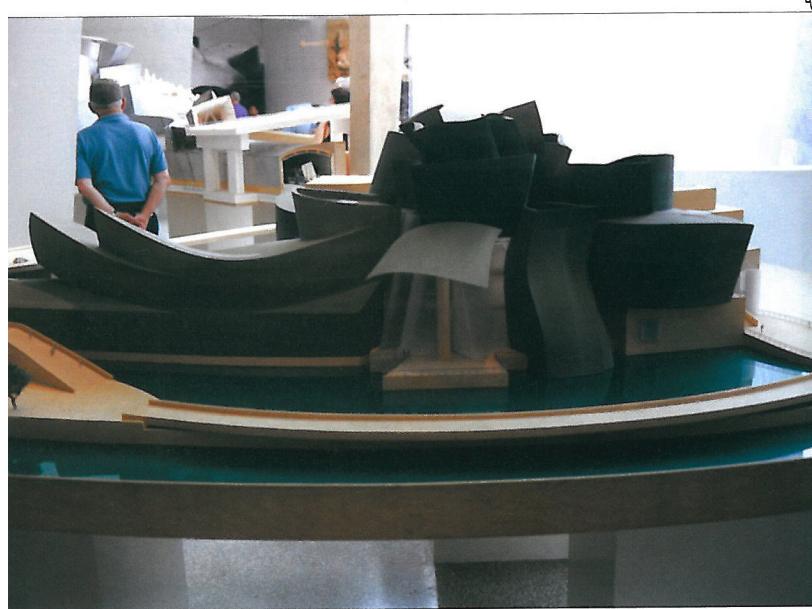
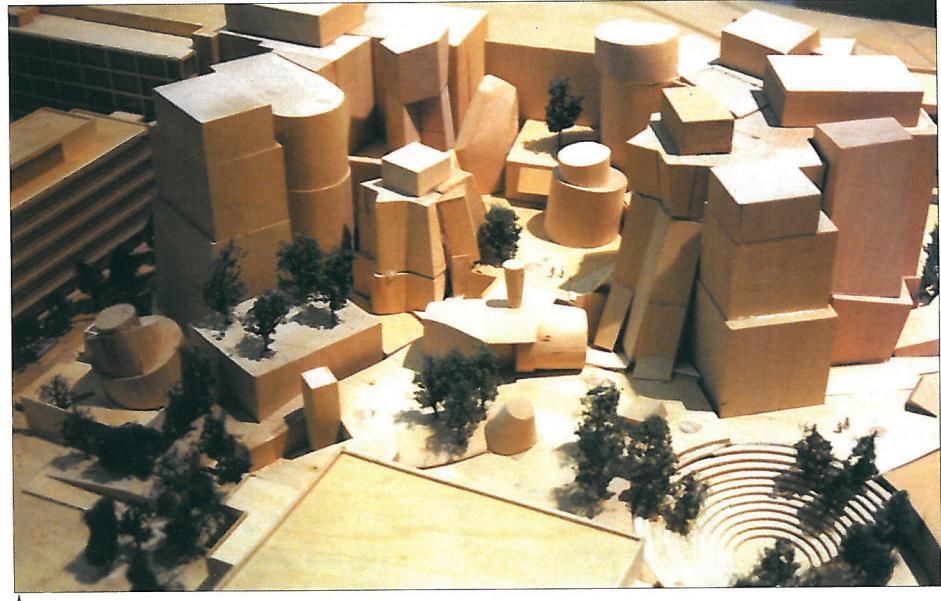
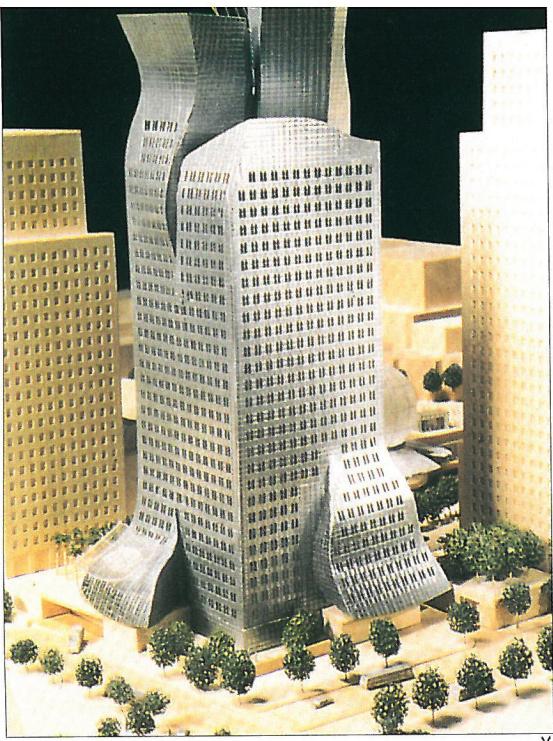
۳. در مرحله آخر با ساختمانهای هرج و مرچ گونه رو به رو هستیم (تصویر ۸). سپس به مرحله کنونی کارهایش می‌رسیم که در آن هرج و مرچ نظم ارگانیک جدیدی به وجود آورده است که فقط یک درجه با اغتشاش فاصله دارد. گهری با کمک ماقات‌سازی و بازی با حجم‌های چوبی و مقوایی به فضاهای ارگانیک کارهای جدیدش رسیده و از کامپیوتر کمک گرفته تا آنها را ترسیم کنند و قابل اجرا سازند (این سبک با روش آیزنمن کاملاً تفاوت دارد، چرا که او از طریق برنامه‌های کامپیوتری فضاهای را طراحی می‌کند). پروژه‌های جدید گهری (تصویر ۱۱.۱۰.۹) همه از نظم گلبرگها استفاده می‌کنند، یک مرکز ثقل دارند و همه چیز از آنجا در فضا پخش می‌شود. یا بهتر است بگوییم منفجر می‌شود. موزه بیلبائو هزار ورق نقشه جزئیات اجرایی دارد که در کنار ماقات آن گذاشتند. همکاران گهری با کمک برنامه‌های کامپیوتری هواپیماسازی توانستند این پروژه را قابل اجرا سازند. با ورق زدن نقشه‌ها از خودم می‌رسیدم آیا می‌توان این ساختمان را کپی و تکرار کرد؟ بله، به آسانی می‌توان. کافی است برنامه‌های کامپیوتری دفتر گهری را در کامپیوتر



کمک روبات آنها را بسازد. گهری درباره ساختمان موسیقی سیتل (تصویر ۱۰)

می‌گوید: "این ساختمان را نمی‌توان با دست انسان ساخت."

بالاهای رمپ وقتی به پروژه Man Ray در M.I.T. نگاه می‌کردم (تصویر ۱۱). بی اختیار خنده‌ام گرفت. واقعاً گهری با فضا شوکی می‌سازد. این امتیاز آمریکاست که گذشته تاریخی ندارد تا مديون آن باشد. تاریخ بر دوشش سنگینی نمی‌کند و همه چیز مجاز است. ساختمانهای والت دیسنی هم معماری است. فضاهای علمی - تخیلی فردگاهها هم معماری است، مکعب شیشه‌ای و توب فلزی داخل آن -



پلانتریوم جدید نیویورک - آن نیز معماری است. جالب اینجاست که پس از چهار سالانماع عاشق این بنای پلانتریوم بود. انگار برایش مثل یک اسباب بازی بزرگ بود و دائم می‌گوید: "می‌شود برویم دوباره کره زمین و ستاره‌ها را ببینیم؟" بی‌شك این معماری متعلق به نسل اول است، برای نسل ما معنی دیگری دارد. این مکانها، به علت بزرگی اندازه- همان XXXLsize که رم کولهاس از آن سخن می‌گوید و بازیگوشی بسیار ملموس‌شان، این حس را به انسان منتقل می‌کنند که موجودی بسیار کوچک و گم شده در هواست، با این وصف، اجزاء‌ی گهربایی را بی‌نهایت دوست دارم، چون با همه حس‌های هولناکی که ایجاد می‌کند، نشان می‌دهد که هنرمندی است در جستجوی سرنخی طریف تا به عظمت طبیعت پیوندد. ولی اینها همه مربوط به آینده است و تازمانی که هزاران ساختمان گهربایی‌وار در نیویورک ساخته نشده، شهر امن و امان است.

برخلاف آنچه در فیلم‌ها می‌بینیم - فیلم هستند دیگر - در شهر نیویورک آدم کاملاً احسان امنیت می‌کند. اخیراً نیویورک تبدیل به شهر "لوندی" شده است، به مثابه پاریس یا رم، شهری‌گشوده و دعوت‌کننده. گاه سریوشیده (تصویر ۱۲)، گاه توئل وار زیر ساخت‌مانهای مانند و بسیار زیبا می‌شکافند. گاه سریوشیده (تصویر ۱۲)، گاه توئل وار زیر ساخت‌مانهای موجود، تزیین شده با کافه و ترفندهای شهرهای اروپایی. مسلمًاً بهای این زمینهای را شهرداری می‌پردازد. همه جا شهر واقعاً "تفییر" کرده است. محله‌های قدیمی و فرسوده و کمی خطرناک مثل سوهو و باتری پارک (Battery Park) و هارلم، که ما هیچ گاه جرات نداشتیم پایمان را آنجا بگذاریم، اکنون مرمت و احیا شده و به بافت کلی شهر پیوسته است. بیش از صد سامت در نیویورک راه رفت و همه جا این حس تداوم توازن با تنوع



۱۵



۱۲

۷. فرانک گهری، برج شکلاتی
۸. فرانک گهری، ماکت هرج و مرج
۹. فرانک گهری، ماکت بیلیايو
۱۰. ساختمان موسیقی سیاتل
۱۱. فرانک گهری،
۱۲. نیویورک، دالن پیاده رو
۱۳. نیویورک، ساختمان لیدار
۱۴. نیویورک، میدان شهرداری
۱۵. نیویورک، میدان شهرداری

محله‌های مختلف برایم وجود داشت و همه جا "وندی" شهر چشم‌گیر بود. همه جا پر از نیمکت و درخت و گل و گیاه بود. البته این هدیه‌ای است که ساختمانها به خیابانها می‌دهند و با اضافه کردن چند جزئیات معماري لبه‌ای برای نشستن به وجود می‌آورند تا رهگذر خسته بتواند چندی استراحت کند. یا ساکنان خود ساختمان بیانند و در خیابان سیگاری دود کنند و گپی بزنند (تصویر ۱۳).

پیاده‌راه‌ای منهنهن اکثر آن ۶-۷ متر عرض دارند. اغلب ساختمانها در کنار این پیاده‌روها ارتفاع ۵-۶ متري در طبقه همکف دارند. اینجا مسئله اندازه از سطح کمیت به سطح کیفیت عبور می‌کند. هیچ جای دنیا این همه پیاده‌روی عریض با این همه ساختمان با ارتفاع بلند در طبقه همکف وجود ندارد. این کیفیت اصلی تجربه پیاده‌روی در نیویورک است.

و بعد بلوکهای منظم مستطیلی می‌رسند به فضاهای شهری "باقی‌مانده". یعنی سطوح بزرگ آسفالت که اغلب شهرسازان نمی‌دانند با آن چه بکنند (مثل میدان هفت تیر خودمان یا میدان تجریش یا ...) و میدانگاه شهرداری نیویورک تمنهای از آنهاست. در یک این میدانگاه دادگاه عالی قضائی و در سوی دیگر شهرداری قرار دارد (تصاویر ۱۴ و ۱۵). این فضای غیرقابل توصیف و بدقواره. با چند ترفند بسیار کم خروج، تبدیل به فضایی دلپذیر شده است: چند عنصر "ململان خیابانی" که رفت و آمد ماشین و عابران پیاده را هدایت می‌کنند و از هم جدا می‌سازند. به اضافه چند نیمکت، چند درخت، یک حوض با یک تنديس در وسط آن و چند فواره. نیم ساعتی در این میدانگاه نشستم و دور و برم را خوب بررسی کردم: اینجا مسئله نه مسئله سیاسی است، نه مسئله مالی، فقط مسئله زیباشناختی است و طراحی درست و خوش‌سليقگي.

حس زیباشناختی عابر پیاده در نیویورک مدام تحریک می‌شود و از هر گوشه و کنار آن، انسان نیروی مثبت می‌گیرد، مثل موقعی که مهمان هستید و میزبان برایتان سفره‌ای پر از غذاهای رنگارنگ و خوشبو و خوشمزه پهن کرده است و لذت بصری آن بیشتر از لذت خوردن است. در نیویورک لازم نیست به رستوران بروید یا تئاتر یا سینما یا کافه یا موزه ... تماشای خود شهر کیف‌آور است. برای من نیویورک زنده‌ترین، رویان‌ترین و دعوت‌کننده‌ترین شهر دنیاست.



۱۳



۱۴