



مقطع تحصیلی: کاردانی ■ کارشناسی □ رشته: معماری داخلی. ترم: دوم سال تحصیلی: ۱۳۹۸-۱۳۹۹	
نام درس: مبانی معماری	نام و نام خانوادگی مدرس: شیما نادری
آدرس email مدرس: shima.naderii@gmail.com	تلفن همراه مدرس:
جزوه درس: مبانی معماری	مربوط به هفته : پنجم ■
text: دارد ■ ندارد □	voice: دارد □ ندارد □
ندارد □	power point: دارد ■
تلفن همراه مدیر گروه :	
جلسه پنجم	
کانسپت در معماری	
کانسپت در لغت به معنای مفهوم , فکر و تصور کلی است. کانسپت را می توان هدف طراحی یک پروژه نامید و یا روش و زبان معمار برای تبادل اندیشه با دیگران زبان معماریست و چگونگی شکل گیری اندیشه معمار در زبان معماریست.	
کانسپت ایده و تفکر معمار است که بر اساس آن پروسه طراحی صورت گرفته است.	
برای تعیین ارزش کانسپت در معماری باید نکات زیر را مورد بررسی قرار داد:	
۱. توانایی معمار در نحوه پردازش کانسپت	
۲. دانش معمار و احاطه کامل او بر معماری	
طراحی حجم یک ساختمان، چه بزرگ و چه کوچک، پیرامون یک کانسپت صورت می گیرد. در وقاع کانسپتی متولد، رشد و در قالب حجم معماری نمود پیدا می کند.	
کانسپت ها ایده هایی هستند که عناصر گوناگونی را در یک جا گرد هم می آورند. در معماری کانسپت مسیری است که طی آن نیازهای فیزیکی، شرایط محیطی و باورها بهم می پیوندند و به این ترتیب کانسپت ها بخش مهمی از روند طراحی معماری را شکل می دهند.	
کانسپت با ایده متفاوت است. کانسپت را میتوان هدف طراحی و اندیشه پنهان در یک پروژه نامید .	
هدف، تحلیل سایت و مکان یابی ساختمان، عوامل فرهنگی اجتماعی، عوامل جغرافیایی، شرایط آب و هوایی، برنامه فیزیکی طرح، خواسته کارفرما، مقیاس و تناسبات، بررسی مصالح و تکنولوژی ساخت بنا، ابعاد انسانی و فضاهای معماری (حرايم) و الزامات تأسیساتی از عوامل موثر بر کانسپت در طراحی هستند.	
انواع کانسپت:	
۱. کانسپت های قیاسی (نگاه به دیگر چیزها)	
۲. استعاری (نگاه به انتزاعات)	

قابل توجه مدرسین محترم : حداقل ۴ صفحه در هر هفته برای ارایه محتوای درس و یک صفحه برای خلاصه درس و نمونه سولات در نظر گرفته شود.



۳. جوهری (نگاه به ماورای نیازهای برنامه)

۴. برنامه ای (نگاه به نیازها و اهداف خواسته شده)

۵. ایده آل گرا (نگاه به ارزشهای مطلق)

سلسله مراتب کانسپت :

درک رابطه تقدم و تاخري موجود بين تصور, ایده, کانسپت در واقع سرآغاز روند دستیابی به کانسپتی مناسب برای یک بناست این رابطه به این صورت ترتیب داده میشود : تصور, ایده و کانسپت. که بر اساس الگوی افزایش پیچیدگی , متناسب بودن و عمق فکری است.

برای دانستن کانسپت ۲ نکته را باید بدانیم :

اول اینکه کانسپت لزوما مساله ای عجیب و غریب و یک شعر الهام شده نیست همیشه ما کلیسای نور تادائو آندو یا کلیسای رونشان لوکور بورزیه را طراحی نمیکنیم کانسپت میتواند یک ترکیب خوب حجمی به همراه فضاهای تامل برانگیز معمارانه باشد مثل کارهای ریچارد میر.

دوم اینکه همیشه لازم نیست طرح ما دارای کانسپت خاص درونی باشد رسیدن به عملکرد بهینه اولین انتظار است که از یک معمار میروود.

شاید پرداختن به یک دور باطل باشد اما ملاک های ارزش گذاری در ذهن انسان معیارهای معناگر و مفهوم ساز هستند موسیقی با نت ها نواخته میشود, شعر با کلمات سروده میشود معماری نیز برای نواخته شدن و یا حتی سروده شدن احتیاج به ایده و کانسپت دارد تا به فضا فرم ببخشد و احساسات انسانی را بیدار کند.

خلاقیت در معماری امروز

موضوع **خلاقیت در معماری امروز**: کمی جابه جا شده است. من فکر می کنم خلاقیت در کار معماری مربوط به خلق کیفیت های بسیار دوست داشتنی جدید برای زندگی انسان می باشد. متأسفانه این جای خود را به خلق اشکال جدید ساختمانی داده است.

ما به معماری خلاق می گوئیم که یک کیفیت دست نیافتنی در کار خود به وجود آورده و شما آن را درک می کنید. اگر خلاقیت به معنای ایجاد فضاها و حجم های متفاوت باشد که آن را بوجود می آورند: در آن صورت موضوع خلاقیت روی بداعت شکل ساختمانی قرار گرفته است. خلاقیت را می توانیم نوآوری بخوانیم، آنگاه آوردن هر چیز نوبی خلاقیت خواهد بود، چه بهتر از گذشته باشد و چه بدتر از آن در این تعریف خلاقیت یعنی آوردن هر آن چیزی که مثل هیچ چیز نیست.

مترادف هایی برای جست جوی کانسپت هستند که توسط بسیاری از معماران بیان می شود:

اندیشه های ۱-معمارانه ۲- نگاره ها ۳- ایده های فراسازمانده ، ۴- سارتمی ۵- ایکمن ۶- مترجمان بی واسطه یا از این قبیل اندیشه های معمارانه معطوف به یک ویژگی (فن - معمارانه) خاص هستند مانند نور آفتاب ، فضا ، ترتیب فضاها ، همبستگی فرم ساده و یا نحوه قرار گیری در منظر به خصوص که هر کدام می توانند بر روند طراحی بنا تاثیر

قابل توجه مدرسین محترم : حداقل ۴ صفحه در هر هفته برای ارایه محتوای درس و یک صفحه برای خلاصه درس و نمونه سولات در نظر گرفته شود.



گذار باشند. به این صورت که این ویژگی آرکیکتونیکي پایه اخذ تصمیمات در طراحی خواهد بود. یک نگاره ، یک الگو یا ایده همین است که در طول طراحی پروژه تکرار می شود. در سطح پایین می تواند یک نقش هندسی به خصوص باشد که در سرتاسر یک طرح مشاهده می شود. همچنین این نگاره می تواند سطوح بالاتری هم داشته باشد. لویی کان تغییرات آفتاب را در فصول مختلف و همچنین در طول یک روز واحد را عاملی بسیار با اهمیت در راستای تکمیلی یک اثر شایسته می داند. در طراحی این گالری کان تلاش کرده تا این کیفیت متغیر آفتاب را به درون بنا بکشاند.

همیشه کانسپت ها توسط معماران پدید نمی آیند. شاید بهترین نمونه این موضوع پاسخ لوکورنوریه به کانسپت مورد نظر کارفرما در ساختمان کارگاه های چوب در مرکز هنرهای بصری در دانشگاه هاروارد باشد. این مرکز یک بخش دانشجویی است که نه تنها برای دانشجویان رشته های هنری بلکه برای سایرین هم قابل استفاده است. کانسپت مورد نظر مسولان دانشگاه اینچنین که اگر دانشجویان بیشتری از فعالیت های مرکز با خبر باشند و بتوانند جریان کار و زندگی درون آن را مشاهده کنند آنگاه شرکت و حضور آنها در کارگاه ها متحمل تر خواهد بود و لوکورنوریه کانسپت را به اجرا در آورد : به این صورت او از درون مسیر عبور پیاده موجود در سایت رمپی طراحی کرد که مانند تونلی از درون ساختمان عبور می کرد. و امکان مشاهده بسیاری از استودیوها و کارگاه ها را فراهم می آورد.

در پروژه های بزرگ گاهی طراحی مسیرهای عبور (سیرکولاسیون) در جای ایده فراسازمانده قرار می گیرند. برای مثال در پروژه نوره هوا و فضای واشنگتن - اثر هلموت ، اوباتا کاسابوم - ایجاد و توسعه فضاها در اطراف مسیرهای عبور انتخاب هوشمندانه طراحان بوده و چرا که این کار آنها باعث شده تعداد بازدید کنندگان از حداکثر پیش بینی شده هم فراتر رود.

در قرن نوزدهم میلادی در مدرسه نورآر فرانسه روش آموزش متفاوتی شکل گرفت که اسکیس (esquisse) و طرح خام (parti) از فرآورده های مفهومی و گرافیکی آن هستند در این روش دانشجویان باید توانایی ارائه مفهومی (Conceptual) خود را به سطوح بالا ارتقاء می دادند. از آنها خواسته می شد تا ابتدا کانسپت و طرح اولیه را در چند ساعت ابتدایی کاربردی پروژه مشخص کنند و تا انتها به این طرح وفادار بمانند. ادوارد ب=لاربی بارنز برای توصیف رابطه کانسپت و دیاگرام اولیه با پروژه کامل شده و این که این کانسپت و دیاگرام باید ساده شده آن پروژه باشند از اصطلاح برگردان مترجمان بی واسطه (Literal translation) بهره گرفت. به عقیده بارنز کانسپت یک پروژه باید حتی با یک طراحی ساده روی یک دستمال کاغذی هم قابل بیان و ارائه باشد. به شکلی که این دیاگرام اولیه به وضوح شفافیت ساختمان تمام شده روی همان دستمال کاغذی مشاهده کرد. به گفته او : یک بنا می باید دارای طرحی قوی و معمارانه - نه مجسمه شکل یا نقاشی وار - باشد طرحی که مرتبط با فعالیت درون ساختمان باشد..... هر وقتی از یک معمار سوال می شود که روی چگونه ساختمانی کار می کنی؟ او باید بتواند به سرعت طرحی ذهنی یا دیاگرامی از ایده معمارانه خود ارائه کند.

کانسپت ها و ایده ها:

کانسپت ها از این نظر که تفکراتی حاصل از ادراک ما هستند تشابه زیادی با ایده ها دارند. با این تفاوت که کانسپت ها دارای یک ویژگی خاص خود هستند. و آن این که این تفکرات معطوف به راه های گرد آوری چند عنصر و ویژگی در یک کل دارد هستند. در معماری کانسپت همچنین تعیین کننده چگونگی تاثیر گذاری جنبه های مختلف نیازمندی های بنا بر طراحی و ساخت آن از طریق اجتماع در یک اندیشه خاص است و کانسپت در معماری موضوعی هدفمند است. نتیجه تلاش متمرکز و خلاقانه در یکپارچه کردن عناصری به ظاهر نامتشابه. اروسارینن معمار آمریکایی که همواره با کانسپت ها در ارتباط بوده چنین پیشنهاد می کند :

قابل توجه مدرسین محترم : حداقل ۴ صفحه در هر هفته برای ارایه محتوای درس و یک صفحه برای خلاصه درس و نمونه سولات در نظر گرفته شود.



"هویت یا بیان تنها زمانی قابل انتقال می شود که کل بنا به صورت یک تعبیه جامع درآید. مانند هر اثر هنری یک کانسپت ساده و قوی باید بر کل کار غالب باشد و تمام اجزا می بایست به شکل فعال بخشی از این حالت کلی باشد. این مساله در مورد و اساسی ترین و ابتدایی ترین عناصر مانند پلان یا سیستم سازه گرفت تا متاخرترین آنها مانند رنگ دیوارهای داخلی یا دستگیره های در صادق است. به عقیده من این هدف یعنی بوجود آمدن این تعبیر جامع والاترین و مشکل ترین اهداف است و البته باید بیش از هر چیز ما را به خود مشغول دارد."

سناریوهای کانسپچوال (مفهومی)

با توجه به اینکه هر نوع بنایی می تواند صدها نیاز خاص خود داشته باشد که این تازه غیر از نیازها و اهدافی است که شخص معمار بر آن می افزاید. دستیابی به کانسپت واحد که همه این عناصر را به هم همبسته سازد امری بلند همنا و البته بلند پروازانه است. معماران در مقالات و نوشته هایی مربوط به کانسپت های طراحی خود مساله گره زدن فاکتورهای و تفکرات مهم و تاثیر گذار در طراح به هم را در نوعی اشیا یا سناریوی کوتاه مطرح می کنند. وقتی هدف از ایجاد یک کانسپت فوق در پروژه ترکیب اعضا مختلف در یک کل واحد باشد، یک معمار می تواند در نهایت پروژه خود را صورت ترکیبی از چندین کانسپت را مربوط به اعضای مختلف سند این نوع بینش در طراحی را افزایش (incremental) می نامند. در دیدگاه افزایشی عبارت است از پرداختن به هر بخش به صورت مجزا با توجه به نیاز آن و به تلاشی برای یافتن یک کانسپت کلی. بخش دیدگر دیدگاه متوجه معمار و توجه او به گستردگی محتوای کانسپت است.

فرانک لوید رایت می گوید:

" چرا نمی توان معبدی ساخت - حساس تر از احساس - و نه فقط برای خود که برای انسان، متناسب کاربری های او، به عنوان جایی برای آشنایی و برای اینکه انسان به خاطر خدایش هم که شرط به خدا بنگرد یک ملاقات خانه و جایی برای اوقات خویش فضایی زیبا متناسب این منظور آفرید و با همین حس آن را آراست. ساختمانی طبیعی برای انسان طبیعی ... چنین فضایی شی در ذهن شروع به شکل گیری می کند، و در آن هنگام باید به اینانی ایده های معمارانه گام نهد و مهم ترین این است که فضایی چنین باشکوه را در ذهن حفظ کنیم و بگذاریم تا خود فضا کل عمارت را شکل دهد، بگذاریم فضای درون معماری بیرون باشد. "

یک سناریوی کانسپچوال مانند نمونه هایی که ذکر شد محصول یک پروسه تکاملی است. پروسه ای که از دل مراحل رشد و کانسپت ها خود اغلب حاصل از جرقه هایی در تفکر بپوش هستند. اصلاح و ابهام زدایی مختلفی عبور کرده. اگر چه ممکن است قسمت های مختلف سناریو از قبیل شرط باشند اما سناریو از تفکرات و اندیشه های حاصل شده در طول روند طراحی هم برای همبسته کردن هر چه بیشتر آن ها استفاده می کند.

یک مثال عملی برای تکمیل افزایشی سناریوها پروسه طراحی شارتر است. شارتر (در مدارس معماری) به معنی تلاشی در آخرین لحظات برای به انجام رساندن کارهاست. این اصطلاح از لفظی فرانسوی به معنی گاری یا چرخ دستی گرفته شده، و اشاره به گاری ها یا چرخ دستی هایی دارد که دانشجویان قرن ۱۹ معماری در فرانسه برای حمل طرح های خود به محلی که همه بای ارزش یابی کارها در آن جمع می شوند، از آنها استفاده می کردند طرح های آنان اغلب در طول همین مسیر و روی همین چرخ دستی ها به اتمام می رسید. شارتر همچنین روشی است که کارفرمایان از آن برای مشارکت دادن افراد و یا سازمان ها های مختلف در روند برنامه ریزی و طراحی پروژه استفاده می کنند. یک شارتر گروهی یعنی یک دوره کاری فشرده که ارائه واصل اخذ و تصمیمات را محدود به

قابل توجه مدرسین محترم: حداقل ۴ صفحه در هر هفته برای ارایه محتوای درس و یک صفحه برای خلاصه درس و نمونه سولات در نظر گرفته شود.



فرصتی چند روزه می‌کند. گروه‌های مختلفی با طرز تفکرهای متفاوت و اغلب در حالتی رقابتی با هم در شکل دادن ایده و کانسپت یک پروژه شرکت دارند. نقش یک طراح حرفه‌ای هماهنگ کردن و تقویت همکاری این شرکت کنندگان است. در طول چنین دوره‌ای او ابتدا ایده‌های مقدماتی هر یک از این بخش‌های شرکت کننده را دریافت می‌کند و سپس مبحث را به سمت تبیین مسائل مبهم و اساسی هدایت می‌کند. در نهایت مساله اولویت بدنی را مشخص می‌کند. یک رهبری موثر به برطرف کردن تضادها و ناهماهنگی‌های موجود کمک و گروه کاری را به نسبت سازمانی و اتخاذ تصمیمات راهنمایی می‌کند.

(برای مطالعه بیشتر)

انواع پنجگانه کانسپت

1- به طور کلی پنج نوع کانسپت وجود دارند: کانسپت‌های قیاسی (نگاه به دیگر چیزها) - استعاری (نگاه به انتزاعات) جوهری essences (نگاه به ماورای نیازهای برنامه) - برنامه‌ای (نگاه به نیازها و اهداف خواسته شده) - ایده آل‌گرا (نگاه به ارزش‌های مطلق)

کانسپت قیاسی (Avalogies)

از پنج گونه ذکر شده مقایسه احتمالاً متداول‌ترین راه شکل دادن کانسپت‌هاست. مقایسه روابط عینی موجود بین اشیا را آشکار می‌کند. اگر موضوعی حضور تمام ویژگی‌های مورد نظر را در خودش داشته باشد آنگاه می‌تواند به عنوان الگویی برای طراحی پروژه در نظر گرفته شود. تا قبل از ظهور مکتب مدرن چه معماران و چه امکان تصور می‌کردند که همه شاه‌کارهای معماری در شهر بوجود آمده‌اند. و وظیفه معمار در این میان این بود که در یابد کدام بنای قدیمی می‌تواند الگویی مناسب برای پروژه در حال طراحی باشد. زمانی اصلی‌ترین الگویی قابل قبول برای کلیساها و کالج‌ها و دانشگاه‌ها گوتیک، برای بانک‌ها، دوریک یونانی و برای ساختمان‌های مقر حکومت سنت پیتر در نظر گرفته می‌شود.

نمونه‌های برخی از این مقایسه‌ها بیش از بقیه یافت می‌شوند. یکی از رایج‌ترین آنها الگویی خیابان روستایی یا همان گذری سرپوشیده در میان مغازه‌ها است. مانند گالریا در طراحی خوابگاه دانشگاه آلبرت در ادمنتون است. در این جا واحد‌های دانشجویان مجرد و دانشجویان مزدوج در کنار هم قرار داده شده‌اند. آپارتمان‌ها در امتداد یک گذر داخلی با سقفی مخفی وار که نور را فراهم می‌کند قرار گرفتند. در طراحی پروژه صحت و نحوه انجام گیری این مقایسه مورد توجه معماران قرار داشته است و در این رابطه در برخی از موارد بهینه‌سازی هم انجام داده‌اند که نمونه آن استفاده از پنجره‌های تائل داری است که به درون گذر باز می‌شوند. آنها در مراحل ابتدایی کار دریافتند که دید پرسپکتیوی امتداد گذر فاقد زندگی و رنگارنگی نمونه‌هایی است که قبلاً بررسی کرده‌اند. چیزی که در تصاویر به جای مانده‌اند بندهای آویز لباس‌های رنگارنگ در ذهن آنها وجود داشت ولی طرحشان فاقد آن بود. به منظور بازنمایی این پویایی بصری آنها پنجره‌های مخصوصی مشرف به گذر طراحی کردند. پنجره‌هایی که در آنجا پانل‌هایی مسلب و رنگارنگ و نه شیدکوست بودند و وقتی گشوده می‌شوند علاوه بر جریان هوای اضافی برای داخل نمایی از جریان حرکت و فعالیت در گذر را هم مورد نظر معماران را بوجود آورد. یک نمونه دیگر پروژه تری تاپس (Tree-tops) اثر دیوید گلر از مارکیس، ستولر، گلر در کارولینای جنوبی است. در این پروژه سیستم راهروها و پل‌های ارتباطی‌ای که در ساختمان‌های جارجیا وجود دارد به عنوان الگویی مناسب حل کردن بسیاری از مسائل مربوط به جانمایی و سیرکولاسیون انتخاب شده با وجود این که سایت پروژه بر خلاف ساختمان‌های تخت و کاربری آن مسکونی است سیستم راهروها به خوبی جوابگو هستند.

این چنین سنجش‌ها یا مقایساتی می‌توانند فقط با توجه یک ساختمان خاص صوت بگیرند. لویی کان در مورد کانسپت طراحی اش در ساختمان تحقیقات پزشکی دانشگاه پنسیلوانیا اظهار می‌کند که در چند مورد مختلف از مقایسه‌ها استفاده کرده است. او توضیح می‌دهد که محققین برقراری ارتباط و مشارکت فکری از نیازهای اساسی به شمار می‌رود، بنابراین اولین مرکز تحقیقاتی را با جایی برای گردهمایی ملاقات و آگاهی از فعالیت‌های یکدیگر مقایسه کرد. این کانسپت او مشابهت بسیاری با روش ساختمان موسسه فورد دارد. کان همچنین با مشاهده وضعیت محققین پزشکی در محوطه دانشگاه پنسیلوانیا که همواره به شکلی نامناسب در سرتاسر محوطه پراکنده بودند، کانسپت دوم خود را حول تصویر شخصیتی این افراد شکل داد. او تفکرات خلاقانه و فعالیت‌های این افراد در آزمایشگاه‌هایشان را با کار هنرمندان در استودیو هایشان مورد مقایسه قرار داد او می‌گوید:

قابل توجه مدرسین محترم: حداقل ۴ صفحه در هر هفته برای ارایه محتوای درس و یک صفحه برای خلاصه درس و نمونه سولات در نظر گرفته شود.



در کار ساختمان تحقیقات پزشکی من در دانشگاه پنسیلوانیا این واقعیت که آزمایشگاه های علمی در اصل بسیار مشابه استودیو های هنری هستند را می توان مشاهده کرد این طرح با ملاحظاتی که در مورد فضاهای خاص و خدمات مربوط به آنها دارد بیانگر شخصیت واقعی یک آزمایشگاه تحقیقاتی است.

اگر چه کان توانستند کانسیتی متکرانه را از طریق انجام مقایسه ای صحیح بدست آورد و برخی حتی این ساختمان را بنایی با اهمیت در دهه ۶۰ می دانند اما در عمل کاربران آن با مشکلات زیادی روبرو شده اند.

یوناس سالک برای احداث ساختمانی تحقیقاتی به نام خود نمونه های ساخته شده این بنا را در سراسر آمریکا مورد مطالعه قرار داد. او از ساختمان تحقیقات پزشکی دانشگاه پنسیلوانیا در زمان فعالیت روزانه بازدید به عمل آورد و با کاربران آن به گفتگو پرداخت و از مشکلات آن آگاه شد. علی رغم نکات منفی اش این ساختمان تنها موردی بود که در آن سعی شده بود تا مسائل فلسفی خلاقیت و آفرینش هم مورد توجه قرار گیرد و سرانجام لویی کان برای طراحی موسسه تحقیقاتی سالک در سان دیگو برگزیده شد.

استعارات و تشبیهات (کانسپت های استعاری) (Metaphores and Similes)

استعارات، مانند مقایسه ها، به آشکار کردن روابط بین اشیاء می پردازند. با این تفاوت که این روابط بیشتر انتزاعی هستند تا عینی در واقع تشبیهات، استعاراتی هستند که از واژه هایی چون مانند و همانند برای بیان این روابط استفاده می کند. تشبیهات و استعارات تشخیص امکان ارتباط میان الگوهاست مقایسه ها روابط عینی را مد نظر قرار دارند.

چارلمور در بحثی اذهار می کند که او علاقه دارد ساختمان ها مانند ژئود (Geode) باشد و این تشبیه خود را در سناریویی چنین بست می دهد:

در سیحونز آلین ایالات جورجیا آپارتمان های ساحلی بیانگر چنین تصویری (ژئود مانند) هستند. در بیرون عظیم الجثه اما در درون مجموعه ای دیوارهای رنگی و تزیین شده شاد است که فضایی درونی را احاطه کرده اند.

ژئود نمونه یک استعاره کاسچیوال است که نشان می دهد چگونه یک ساختمان می تواند همزمان دو تصویر داشته باشد. یک ساختمان می تواند در نمای بیرون مناسب با ویژگی های محیط همسایگی اش و در درون تصویری متفاوت مثلا مفرح یا دراماتیک به اقتضای کاربری اش داشته باشد. مثال های دیگری از این دست را می توان در کتاب در مرح معماری نوشته آقای جیوپونتی پیدا کرد. تعریف آواز معماری خود یک تشبیه است: معماری مانند یک کریستال است از دیگر استعارات تشبیه های جالب توجه در این کتاب می توان: اوبلسیک یک راز است فواره یک نغمه است، در یک دعوت است، کولوناد یک همصدایی است، یا خانه یک رویا است، اشاره کرد

جوهری (کانسپت های جوهری) (Essences)

جوهره ها در واقع چکیده و متمرکز شده جنبه های مختلف مسایل پیچیده هستند و بازتابنده اندیشه های درونی این جنبه ها هستند. استنفورد اندرسون درباره علاقه لویی کان به جان مایه ها و استفاده او از استعارات چنین می نویسد:

کان علاقه مند به فرم ها و هستی اشیاء است. به جوهره آنها و عناصر و بیانگری آنها، او می گوید من همواره به طبیعت پدیده ها فکر کنم و به ظهور و تبدیل آنها به نهایتشان هر ساختمانی در واقع پاسخی است به آنچه برایش اندیشیده شده و فضایی آن مشخص کننده جایگاه انسان هاست.

اولین وظیفه هر معمار این است که برنامه ای را دریافت می کند و برگردان فضایی آنها را ارائه دهد و به این ترتیب لابی یعنی فضایی برای ورود راهرو یعنی یک گالری و بودجه یعنی اقتصاد.

طراحان برای جستجوی جوهره پروژه و بیان آن در قالب کانسپت روش های بسیاری دارند. این جستجو در واقع تلاشی برای رسیدن به ایده هایی است که قسمت های مختلف یک کانسپت پروژه را به هم می پیوندد و به عقیده کان دیده هایی که طراح را قادر می سازد بر شرایط موجود مسلط شود و آنچه را که باید به سرانجام برساند. یک راه عملگردي (پراگماتیک) عبارت است از بررسی برنامه و مشخص کردن سلسله مراتب موجود با این فرض که اصلی ترین مساله (جوهره) آن است که در این سلسله مراتب در جاي نخست باشد. در نهایت نتیجه چنین بررسی ای می تواند در غالب تحلیلی از برنامه و یا یک دیاگرام گرافیکی ارائه شود.

تاکید زیاد بر این جان مایه ها و ریشه های اصلی بر خلاف یک نگرش فلسفی دیگر درباره خلاقیت در معماری است که اتفاقا در قرن بیست هم طرفداران زیادی داشت. این نگرش بر پایه این عقیده قرار گرفته که هر معمار باید با خلاقیت و ذهنیت خاص خود به آفرینش بپردازد. کسانی چون فرانک لویدرایت یا اروسارنین و والتر گروپوس (از موسسین با وهاوس) از حامیان این فلسفه بوده اند. گرایش عمومی به استفاده از منابع و نمونه های معماری پیشین - چه تاریخی و چه متأخر - به جای نمونه های بومی هم عصر از زمان ظهور لویی کان در دهه ۶۰ به عنوان یک طراح



فرم‌ها مجدداً مورد توجه قرار گرفت. او صریحاً معماری روم باستان و آثار لوکوربوزیه را منابع اصلی الهام خویش برشمرد. اگر چه او هیچ وقت درباره معاصرینش به صراحت سخنی نگفته بود اما در زمانی که مشغول طراحی ساختمان کتابخانه آکادمی ارکستر بود از کتابخانه طراحی شده بوسیله هیواستاینز در دانشکده پزشکی هاروارد با عنوان کتابخانه ای بسیار خوب یاد کرد. با مقایسه بین پلان‌ها و فضاهای داخلی میتوان شباهت‌های زیادی بین آن دو را دید. نمونه دیگر جستجو برای کانسپت‌های جوهره گرا را می‌توان آثار جان پورتمن مشاهده کرد. معروفترین کارهای او هتل‌هایی با فضاهای دراماتیک و مربع هستند. در کانسپت کارهای او تصاویر ذهنی و علاقه‌های او توجه به کاربردهای بنا و هر کجا که ممکن بوده طراحی که ممکن بوده طراحی شهری ای متناسب با شهر موجود را مشاهده کرد. لابی‌های چند طبقه هتل‌های او - خصوصاً در هتل هایت در سان فرانسیسکو - در اصل امکانی عمومی هستند که هم متعلق به خود هتل و هم متعلق به شهر هستند. درک بالایی پورتمن از آنچه که می‌تواند توجه مردم را جلب نماید و آنها را به وجود بیاورد، را در جزئیات کار او دید.

لارس لروپ روش عملکرد دیگری ارائه می‌کند. روش او در واقع ترکیبی از کانسپت مقایسه‌ای و جوهره‌ای است. هنگامی که او صورت مساله طراحی جدیدی را دریافت می‌کند ابتدا چند نمونه مشهور را که خصوصیات موجود در آنها مشابه جنبه‌های مختلف صورت مساله‌ی خودش است را مشخص می‌کند و عکسهای از این نمونه‌ها که هر کدام حداقل یکی از ویژگی‌های مورد نظر او را در خود دارند انتخاب می‌کند. سپس او در چند مرحله به تحلیل این تصاویر می‌پردازد. سخت او از روی هر تصویر مجدداً طراحی می‌کند و به ویرایش آن‌ها می‌پردازد تا ویژگی مد نظرش را برجسته سازد. این ویژگی‌ها به تدریج به صورت فرضیاتی ذهنی ای درسی آیند که هر کدام در حکم یک درس طراحی هستند. این فرضیات به هم افزوده می‌شوند تا در نهایت مجموعه آن‌ها هدایت کننده طرح پیشنهادی او باشند.

سمبل‌ها زیر مجموعه‌ای از جوهره‌ها هستند. سمبل‌ها بیانگر این مطلب هستند که جان مایه‌ها می‌توانند فرم‌ها و تصاویر قابل درک برای عموم تجسم یابند. با این حال چرا باید کسی تلاش کند تا طرح یک ساختمان را برای سمبل‌سازی - که شاید نه چندان مهم هم باشد - مورد استفاده قرار دهد؟ پاسخ این است که سمبل‌ها در تصاویری هستند که پاسخ‌های برای انگیزه‌های بصری ایجاد می‌کنند. بنابراین همواره در ارتباط با انتظاراتی هستند که از بنا می‌رود. یک ساختمان می‌تواند همزمان مکانی برای انجام یک فعالیت و سمبلی برای آن باشد.

پاسخ مستقیم و حل مساله (کانسپت‌های برنامه‌ای) Pragmatic

همه کانسپت‌های تصویری در جوهره نماد فعالیت درون ساختمان نیستند. کانسپت‌ها می‌توانند حول مسائل عملکردی تری شکل بگیرند. در حالی که توانایی حل صورت مساله‌های کار فرما مایه مباحث بسیاری از معماران است. اما درحقیقت عده کمی هستند که می‌توانند نگرشی عملکردی همراه با خلاقیت به حل این صورت مساله داشته باشند و اکثراً هنگام ارائه راه حل‌های خلاقانه به مسائل ابتدایی کارکرد و توجهی می‌کنند.

جیوآباتا بحث پیرامون طرح پیشنهادی اش برای فوره هوا فضا در واشنگتن بر اهمیت داشتن این مطلب که در پروژه‌های معظم حل کردن کدام مساله اساسی‌تر است تاکید می‌کند. اهمیت این مساله زمانی دوچندان می‌شود که فاکتور اقتصادی پروژه حساس افزایش هزینه‌ها در اثر تورم وجود داشته باشد.

صورت مساله اصلی در موزه هوا فضا سیرکولاسیون چگونگی هدایت جمعیتی بزرگ است و کانسپت ارائه شده عبارت است از یک گذر دو طبقه که تعدادی فضای بسته نمایشگاهی را به هم مرتبط می‌کند. همچنین سه سالن چند طبقه برای نمایش جاذبه‌های اصلی موزه طول مسیر قرارداد شده‌اند. بازدید کنندگان موزه در مورد ترتیب بازدید خود دارای حق انتخاب هستند و البته علت این است که مجموعه موجود در موزه بزرگ‌تر چیزی است که بتوان یکبار همه آن را مورد بازدید قرار داد. پس از ارزیابی الگوی سیرکولاسیون موجود که بازدید کنندگان را به جای موزه هدایت می‌کرد مشخص شود که در سال اول موزه دو برابر مقدار پیش بینی شده بازدید کننده داشت. بدون این طرح سیرکولاسیون ساختمان قطعاً کارایی موجودش را نمی‌داشت و احتمالاً میلیون‌ها بازدید کننده را ناامید می‌کرد.

ایده آل‌ها (کانسپت‌های ایده آل گرا):

بر خلاف انواع قبلی کانسپت‌ها که در آنها معمار می‌بایست به درون پروژه ویت پروژه‌های مشابه بنگرد تا کانسپت مناسب را پیدا کند، در این نوع خود معمار مفهومی جدید را به درون پروژه می‌برد. اگر این کانسپت او انتخاب صحیحی باشد به خاطر بنوعش مورد تعیین قرار می‌گیرد و اگر این چنین نباشد به خاطر این پیش فرض غلط صلاحیت و شایستگی او زیر سوال خواهد رفت. ایده آل‌ها در واقع نماینده نهایت اهداف و رویاهای یک معمار هستند.

برای مثال کانسپت ایده آل یک معمار می‌تواند در رابطه با مصرف بهینه انرژی در ساختمان باشد که در این



صورت موارد زیر را در ساختمان اجرا کرد: دسته بندی فضاها، با توجه به نیاز فضاها به گرما، عدم طراحی پنجره در قسمت پشتی ساختمان که می توان آن را به سمت خودش بتدهای سرد قرار داد: زاویه دار کردن سطوح نصب به منظور نصب کولکتورها و طراحی برای خود کفایی کل سیستم. نمونه تاثیر ایده آل ها بر شکل گیری کانسپت را می توان در کارمیس ون در روهر مشاهده کرد. کانسپت ایده آل میس برای ساختمان عبارت است از فضایی بزرگ، باز و جدا نشده که او آن را فضای جهانی خواند و این فکر را برای هر پروژه ای که طراحی می کرد صحیح می دانست. چنین فضایی برای بناهایی چون اتحادیه های دانشجویی، کتابخانه ها، ساختمان های آموزشی بسیار مناسب بودن ایده آل های می توانند تاثیر مثبت زیادی داشته باشند و اگر معماران در پروژه ها به آنها رجوع نکنند و از آنها در شکل دادن کانسپت ها بهره نگیرند. در واقع کار را سخت تر کرده اند. تجارب قبل آنها و مهارت های ذهنی نشان - پروژه جدید - کمکی نخواهد کرد و همکاری را می باید از مرحله طراحی های بسیار ابتدایی آغاز و این نه به نفع کارفرما و نه به نفع معمار خواهد بود. معمارانی که این توانایی و انعطاف پذیری را داند که دو پروژه های مختلف با ایده آل های متفاوتی کار کنند در ارائه خدمات به کارفرما ی خود دراری برتری هستند.

چکیده بحث:

تصورات، ایده ها، کانسپت ها، و سناریوهای کاسپچوال در مجموع زنجیره ای را می سازند که می تواند یکی از مبانی مهم در طراحی معماری باشد. کانسپت ها عناصر مختلف طراحی را در یک کل منسجم گرد هم می آورند و معماران را قادر می سازند که با هدایت منابع و توانایی های خود آنها را در طراحی جنبه های مهم یک پروژه به کار گیرند. سنایورهای کاسپچوال خود مجموعه ای از چند کانسپت قابل قبول هستند که می توانند برای تشریح و ارائه نظرات بین معمار با کارفرما و همچنین معمار با خودش به کار گرفته شوند. شایستگی و مناسب بودن یک کانسپت در عوامل اساسی به شمار می آید. بدون وجود پروسه در طراحی نقد آن ممکن است به طور کلی پنج کانسپت وجود دارد: مقایسه (یا روابط عینی) - استعاره (یا روابط انتزاعی) - جوهره (یا جنبه های ذاتی) - برنامه ای (یا پاسخ عملکردی) - ایده آل (یا ارزش های خارجی)

مهم ترین نکته ای که باید بدانیم این است که جستجو برای کانسپت های مناسب و به کارگیری آنها در طراحی معماری همواره به خلق معماری ای خوبی کمک خواهد کرد.