



کلاژ و معماری

تألیف:

جنیفر شیلدز

ترجمه:

دکتر امیررضا کریمی آذری

دانشیار دانشکده معماری و هنر دانشگاه گیلان

حسین جمالی

دانشجوی دکتری معماری دانشگاه شیراز

مرکز نشر دانشگاه گیلان

۱۴۰۵



دانشگاه گیلان
۱۳۵۳-۱۹۷۴

شابک: ۷-۳۵۸-۱۵۳-۶۰۰-۹۷۸

سرفناسه	: شیلدز، جنیفر ا. ای.
منوان و نام پدیدآور	: کلاژ و معماری/تالیف جنیفر شیلدز؛ ترجمه امیررضا کریمی آذری، حسین جمالی؛ ویراستار علمی مرضیه تراجی؛ ویراستار ادبی بهاره هوشیار.
مشخصات نشر	: رشت: دانشگاه گیلان، انتشارات، ۱۴۰۴.
مشخصات ظاهری	: ۳۹۵ ص.: مصور (بخشی رنگی).
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۱۵۳-۳۵۸-۷
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: عنوان اصلی: Collage and architecture, ۲nd ed, ۲۰۲۲
یادداشت	: کتاب حاضر نخستین بار با عنوان «تکه‌انگاری و معماری» با ترجمه‌ی علی‌اصغر ادیبی و بهین فرقانی‌فر توسط موسسه انتشارات دانشگاه تهران در سال ۱۳۹۷ ترجمه و منتشر شده است.
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۳۵۵ - ۳۵۷.
یادداشت	: نمایه.
عنوان دیگر	: تکه‌انگاری و معماری.
موضوع	: معماری -- طراحی -- روش‌شناسی Architectural design -- Methodology کلاژ Collage
شناسه افزوده	: کریمی آذری، امیررضا، ۱۳۵۶ -، مترجم
شناسه افزوده	: جمالی، حسین، ۱۳۷۷-، مترجم
شناسه افزوده	: تراجی، مرضیه، ۱۳۵۱-، ویراستار
شناسه افزوده	: دانشگاه گیلان. انتشارات
رده بندی کنگره	: NA۲۷۵۰
رده بندی دیویی	: ۷۲۹
شماره کتابشناسی ملی	: ۱۰۴۶۲۶۳۷

مرکز نشر دانشگاه گیلان

عنوان کتاب	: کلاژ و معماری
مؤلف	: جنیفر شیلدز
مترجمان	: دکتر امیر رضا کریمی آذری، حسین جمالی
ویراستار علمی	: دکتر مرضیه تراجی
ویراستار ادبی	: بهاره هوشیار
نوبت چاپ	: اول، ۱۴۰۴
ناشر	: مرکز نشر دانشگاه گیلان
شمارگان	: ۱۰۰۰ جلد

* هر گونه چاپ و تکثیر صرفاً در اختیار مرکز نشر دانشگاه گیلان است.

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

بخش اول: روش‌های کلاژ در تحلیل و طراحی معماری

۱-۱- کلاژ کاغذی و مواد یافت‌شده.....	۲
۱-۲- لوکوربوزیه و شارلوت پریاند.....	۱۷
۱-۳- برنارد هوسلی.....	۲۷
۱-۴- /دواردو چیلیدا/.....	۳۶
۱-۵- کلاژنگاری.....	۵۰
۱-۶- سازه‌ها: نظم هندسی.....	۵۹
۱-۷- میس وندروهه.....	۶۴
۱-۸- دنیل لیبسکیند.....	۷۱
۱-۹- بن نیکلسون.....	۷۹
۱-۱۰- جیمز کورنر.....	۸۷
۱-۱۱- متور/ داکونا.....	۹۴
۱-۱۲- ساخت‌ها: روایت‌هایی از نظم اجتماعی.....	۱۰۳
۱-۱۳- سبک متابولیست.....	۱۰۷
۱-۱۴- آرکیگرام.....	۱۱۸
۱-۱۵- سوپراستودیو.....	۱۲۴
۱-۱۶- رم کولهاس.....	۱۳۲
۱-۱۷- تایم (اسکیپ) لب.....	۱۴۰
۱-۱۸- ناتان ویلیامز.....	۱۵۱

۱۶۵	۱-۱۹ - فتومونتاز
۱۶۹	۱-۲۰ - قطعات عکس: پیدا کردن کاغذ
۱۷۶	۱-۲۱ - نیلز اوله لوند
۱۸۳	۱-۲۲ - دیوید وایلد
۱۹۴	۱-۲۳ - مارشال براون
۲۰۲	۱-۲۴ - تکه‌های عکس: پیکسل‌های یافت‌شده
۲۱۲	۱-۲۵ - استودیو FELD
۲۲۰	۱-۲۶ - اتاق فکر معماری WAI
۲۳۰	۱-۲۷ - قطعات عکس: ساخته‌شده
۲۳۴	۱-۲۸ - گوردن ماتا-کلارک
۲۴۲	۱-۲۹ - ماری میس
۲۵۱	۱-۳۰ - میرالس تاگلیابو

بخش دوم: عملکرد معاصر : معماری به‌عنوان کلاژ

۲۸۹	۲-۱ - استودیو تدی کروزر و فونا فورمن
۳۰۴	۲-۲ - وایس و منفردی
۳۲۱	۲-۳ - پوینت سوپریم
۳۴۰	۲-۴ - استودیوی تاتیانا بیلباتو
۳۵۶	کتابشناسی
۳۵۹	اعتبار تصاویر
۳۶۱	نمایه

کتاب **کلاژ و معماری** به عنوان نخستین منبعی که کلاژ را به عنوان ابزاری مؤثر برای تجزیه و تحلیل و فرآیند طراحی در معماری معرفی کرده، به شدت مورد توجه دانشجویان و طراحان معماری قرار گرفته است و منبعی ارزشمند به شمار می آید.

بیش از یک قرن پیش و از زمان ورود به دنیای هنر معاصر، کلاژ بسیار بر هنرمندان و معماران در طول قرن بیستم و تا قرن بیست و یک تأثیر گذاشته است. جنیفر ای-ای شیلدرز^۱ با استفاده از آثار هنری و پروژه های ساخته شده ی هنرمندان و معماران برجسته مانند میس وندرووه^۲، دنیل لیبسکیند^۳ و تدی کروز^۴، اثر آن ها را بررسی می کند تا تنوع تکنیک های کلاژ را به تصویر بکشد. این نسخه جدید شامل:

- تمرکز بیشتر روی شیوه های معاصر، از جمله روش های دیجیتال
 - معماران و طراحان جدید مانند مارشال براون^۵، اتاق فکر معماری WAI^۶ و تاتاتیانا بیلباو^۷
 - منظر جهانی و متنوع معماری به عنوان کلاژ
- کلاژ (تکه نگاری) ابزاری مهم برای تحلیل و طراحی است. این کتاب با استفاده از ۲۶۱ تصویر رنگی، به خوبی نشان می دهد که چگونه می توان این رسانه ی همه کاره را در فرآیند طراحی معماری اقتباس کرد و به کار برد.
- جنیفر شیلدرز دانشیار معماری دانشگاه سنت لوئیس اوبیسپو در ایالت پلی تکنیک کالیفرنیا است.

¹ Jennifer A. E. Shields

² Mies van der Rohe

³ Daniel Libeskind

⁴ Teddy Cruz

⁵ Marshall Brown

⁶ WAI Architecture Think Tank

⁷ Tatiana Bilbao

مقدمه مترجمان

کتاب **کلاژ و معماری** نوشته جنیفر شیلدرز، به بررسی نقش کلاژ به عنوان ابزاری تحلیلی و خلاقانه در فرآیند طراحی معماری می‌پردازد. این اثر با نگاهی علمی و نظام‌مند، چگونگی شکل‌گیری و تکامل کلاژ در هنر و معماری را مورد مطالعه قرار می‌دهد و نشان می‌دهد که چگونه این روش می‌تواند درک ما را از فضا، فرم و رابطه میان اجزای یک پروژه معماری غنی سازد.

شیلدرز با تحلیل آثار هنرمندان و معمارانی همچون *لوکوربوزیه* و *دانیل لیبسکیند*، نشان می‌دهد که کلاژ نه تنها رسانه‌ای برای بازنمایی و ترکیب عناصر بصری است، بلکه به عنوان ابزاری مفهومی به معمار امکان می‌دهد تا هم‌زمان لایه‌های فضایی، مواد، فرم و روابط عملکردی را در یک چارچوب بصری و تحلیلی مطالعه کند.

این کتاب از طریق بررسی پروژه‌ها و روش‌های مختلف طراحی، بیان می‌کند که کلاژ می‌تواند به خلق فضاهای چندلایه و متنوع، آزمون ترکیب‌های فرم و ماده و توسعه ایده‌های نوین معماری کمک کند. به این ترتیب، کلاژ به عنوان پلی میان تصویر و فضای واقعی، تحلیل و تخیل و ایده و ساختار در معماری عمل می‌کند.

کلاژ و معماری مرجعی ارزشمند برای معماران، طراحان و پژوهشگران است که به دنبال درک عمیق‌تر روابط میان تصویر، فرم و فضا هستند و به کاربرد خلاقانه و تحلیلی کلاژ در طراحی معماری توجه دارند.

مترجمان

یوهان پلاسما، معمار، استاد بازنشسته، نویسنده

کلاژهای ذهن

امروزه کلاژ و مونتاژ تکنیک‌های اساسی ساخت و بازنمایی هنری در فیلم‌سازی و هنر مدرن هستند. کلاژ نقوش تصویری، تکه‌ها، تصاویر و بافت‌ها را از ریشه‌های ناپیوسته در یک موجودیت مصنوعی جدید ترکیب می‌کند که نقش‌ها و معانی جدیدی را به قطعات می‌بخشد. کلاژ همیشه یک فرآیندی از دگرگونی است. روایت‌های غیرمنتظره، دیالوگ‌ها، کنار هم قرار دادن و روابط زمانی را پیشنهاد می‌کند. عناصر آن زندگی دوگانه‌ای دارند؛ اجزای کلاژ میان ماهیت اصلی خود و نقش‌های جدیدی که توسط مجموعه هنری به آن‌ها واگذار شده است، در تعلیق قرار دارند.

تکنیک‌های کلاژ^۱، سرهم‌بندی (اسمبلاژ)^۲ و مونتاژ^۳ عموماً به هنرهای تجسمی و سینما مربوط می‌شود، اما شاعر مشهور جوزف برودسکی^۴ به این نکته قابل توجه اشاره می‌کند که:

این شعر بود که تکنیک مونتاژ را اختراع کرد، نه آیزنشتاین^۵.

منظور برودسکی این است که اگرچه بسیاری اختراع مونتاژ را به آیزنشتاین نسبت می‌دهند، اما پیش از سینما، شعر از این شیوه بهره برده است. شاعر با کنار هم قرار دادن تصاویر، واژه‌ها و مفاهیم گوناگون، معناهای تازه‌ای می‌آفریند؛ درست همان‌گونه که در مونتاژ سینمایی نماهای جداگانه در کنار هم قرار می‌گیرند تا مفهومی نو خلق شود. به این ترتیب، شعر را می‌توان نخستین عرصه تجربه و کشف منطق مونتاژ دانست.

هر اثر هنری خواه ادبی، موسیقایی، بصری یا حرکات بدنی رقص، ترکیبی از تصاویر، احساسات و فضاها است که به‌منظور خلق یک تجربه فضایی- زمانی منسجم و جذاب، یعنی یک روایت وجودی به کار گرفته می‌شود. این که یک اثر به‌عنوان کلاژ هنری شناخته شود، به اصالت و یکپارچگی هنری آن و ترکیبات ظاهری عناصرش بستگی دارد. در اوایل دوره مدرنیسم، کلاژ به حدی در تفکر و تخیل جایگاه مهمی داشت که کوبیست‌ها حتی نقاشی‌هایی خلق می‌کردند که شبیه آثار کلاژ بودند. تکنیک ادبی «جریان سیال ذهن»^۶ با کلاژ بصری شباهت دارد. آثار گوناگونی از شاعر و هنرمند عرصه کلاژ در چک یعنی جی‌کولار^۷، نمونه‌ای از حساسیت هنری است که بین بیان بصری و کلامی در تعادل است. تکه‌تکه‌هایی که اغلب نسخه‌های اصلی کمیاب یا نامه‌ها را شامل می‌شوند، از زمینه‌های اولیه

¹ collage

² assemblage

³ montage

⁴ Joseph Brodsky

⁵ Sergei Eisenstein

⁶ Stream of consciousness

⁷ Jiří Kolář

خود جدا شده و از بیننده می‌خواهند تا هویت‌های گمشده‌شان را بار دیگر پیدا کنند. یک کلاژ به تمرکز چندگانه نیاز دارد و حس همدلی را به بیننده منتقل می‌کند. کلاژهای فوق‌العاده جی‌کولار بین بیان ادبی و بصری معلق هستند و تقریباً می‌توان صدای کلمات شعری را که به‌آرامی از تصاویری لطیف خارج می‌شوند، شنید.

ما تمایل داریم چنین بیندازیم که آگاهی ما — دریافت ما از «هویت خویشتن» — تجربه‌ای پیوسته و یکپارچه است. درواقع، آگاهی انسانی به‌طور مداوم از یک ادراک، تصویر و فکر به بُعدی دیگر منتقل می‌شود؛ از واقعیت به رؤیا، از شناسایی به ارتباط و از یادآوری به تخیل؛ بنابراین، آگاهی فردی من چیزی نیست جز کلاژی همواره در حال دگرگونی از تکه‌های ذهنی مداوم که احساس شخصی را به هم پیوند می‌زند. همان‌طور که تکه‌های جداگانه‌ای از تصاویر روی یک زمینه چسبانده می‌شوند. علاوه بر این، حس زمان ما نیز بین گذشته، حال و آینده در حال حرکت است؛ در ذهن انسان هیچ جانشینی یا زمان‌بندی مشخصی وجود ندارد. همان‌طور که زیگموند فروید^۱ در آغاز قرن مدرن در کتاب **تعبیر خواب**^۲ نشان داد، ذهن انسان یک تولیدکننده بی‌وقفه از تصاویر است که به‌طور مداوم واقعیت‌ها، یادآوری‌ها، رؤیاها، تخیلات، خواسته‌ها و ترس‌ها را در جریانی بی‌پایان از کلاژ ذهنی کنار هم قرار می‌دهد. این تأمل برانگیز است که نظریه‌های روان‌تحلیلی نهاد ناخودآگاه تقریباً به‌طور هم‌زمان با هنر کلاژ به وجود آمدند.

حتی تصویر ما از خود نیز بازتابی از یادآوری‌های گذشته، رؤیاها، تجربیات شخصی و آنچه در حال حاضر داریم همچنین آرزوها و خواسته‌هایمان برای آینده است. در کتاب **شش یادداشت برای هزاره آینده**^۳، *یتالو کالوینو*^۴ تصویری شاعرانه از این حس کلاژگونه از خود ارائه می‌دهد:

«که ما کیستیم، هرکدام از ما که هستیم، چیزی جز ترکیبی از تجربه‌ها، اطلاعات، کتاب‌هایی که خوانده‌ایم و چیزهایی که تصور کرده‌ایم نیستیم؟ هر زندگی مانند یک دایره‌المعارف، یک کتابخانه، یک فهرست از اشیاء و یک مجموعه از سبک‌ها است و همه‌چیز می‌تواند به‌طور مداوم جابه‌جا و بازنظم‌دهی شود، به هر شکلی که قابل تصور است (Calvino, 1993)».

معماری معمولاً با ثبات و نظم از پیش طراحی‌شده شناخته می‌شود و به همین دلیل به‌طور سنتی با مفهوم کلاژ پیوندی نداشته است، اما از آنجا که بستر رویدادها و فعالیت‌های انسانی است، خود به کلاژی زنده و همواره در حال تغییر از رفتارها، حالات و اشیاء بدل می‌شود. توجه امروز به مفهوم «اتمافر» در معماری نیز باعث شده است که ساختمان‌ها تنها ساختاری ثابت نباشند، بلکه به ابزاری

¹ Sigmund Freud

² The Interpretation of Dreams

³ Six Memos for the Next Millennium

⁴ Italo Calvino

برای شکل دادن به تجربه‌های ذهنی و احساسی انسان تبدیل شوند؛ با این حال، هر ساختار معماری در بافت زمینه‌ای خود، مناظر یا محیط‌های ساخته‌شده قرار دارد. به این ترتیب، یک قطعه معماری همیشه تصویری است که با زمینه خود، کلاژ شده و به تعامل با آن زمینه و حتی جهان به‌طور گسترده‌تر وابسته است. در دنیای باستان و رنسانس، معماری به دنبال طنین‌انداز کردن «هارمونی کرات»^۱ بود تا یک طنین کیهانی ایجاد کند. یک سازه معماری می‌تواند محیط خود را ارتقا دهد یا به آن آسیب برساند؛ با این حال، معماری به‌عنوان یک قاب و زمینه برای فعالیت‌ها و رویدادهای انسانی، به یک پویایی همیشه در حال تغییر از اقدامات، رویدادها، مبلمان و احساسات تبدیل می‌شود. امروز، توجه به تفکر معماری از ویژگی‌های مادی و بصری آن به سمت ویژگی‌های تجربی، ذهنی و احساسی تغییر یافته است. ساختمان‌ها همچنین مانند رقصی هستند که فعالیت‌ها، حرکات، حالات، توجه و احساسات ما را هدایت و با یکدیگر مرتبط می‌کنند. بناها زندگی روزمره ما را شکل می‌دهند و خانه‌هایمان همیشه مهم‌ترین مکان برای احساس امنیت و آرامش است، همان‌طور که گاستون باشلار^۲ آن را «یک گهواره بزرگ»^۳ می‌نامد.

امروزه، ساخت‌وساز صنعتی در بسیاری از موارد فرآیند ساخت را به یک مجموعه از قطعات و عناصر پیش‌ساخته تبدیل می‌کند. به عبارتی دیگر، ساختمان‌های معاصر معمولاً شبیه به کلاژی از اجزای از پیش موجود هستند. با توجه به دوام و طول عمر ساختمان‌ها، آن‌ها احتمالاً باید به‌مرور زمان تغییراتی در کارکرد خود ایجاد کنند که این تغییرات بر طراحی، استفاده و اهمیت آن‌ها در محیط‌هایشان تأثیر می‌گذارد. این قابلیت انعطاف‌پذیری نیازمند درک چگونگی تعامل ساختمان‌ها با محیط خود و سازگاری با نیازها و بافت‌های در حال تغییر است. بیشتر ساختمان‌های تاریخی ما ترکیبی از تغییرات، مواد، بافت‌ها، سبک‌ها و رنگ‌ها هستند که در طول دهه‌ها یا قرن‌ها از استفاده، تعمیر و تغییر شکل گرفته‌اند. اغلب، همین لایه‌بندی زمانی است که به یک ساختمان جو و جذابیت منحصر به فردی می‌بخشد؛ سازمان‌دهی فضایی و مادی معماری با استفاده، فرسایش و زمان در آغوش گرفته‌شده و تقویت می‌شود؛ ساختمان‌ها از انتزاعات فضایی و ترکیب‌های زیبایی‌شناختی به موقعیت‌های زیسته، فضاها، استعاره‌ها و نشانه‌های گذر زمان تبدیل می‌شوند. محیط‌های ما، چه طبیعی و چه ساخته بشر، دارای حافظه‌اند. ما از بازدید از روستاها و شهرهای قدیمی اروپا لذت می‌بریم، زیرا جو و احساس چندلایه‌ای که در این مکان‌ها وجود دارد، ما را به‌خوبی دربر می‌گیرد. ساختمان‌ها همچنین تجربه‌های حسی و حس زمان را به‌نوعی بیان و مدیریت می‌کنند؛ برخی ساختمان‌ها آرام و برخی دیگر پرسرعت‌اند، همچنین ساختمان‌هایی وجود دارند که حس آرامش یا

¹ The Harmony of the Spheres

² Gaston Bachelard

³ A large cradle

اضطراب را منتقل می‌کنند. اگرچه ساختمان‌ها – چه به‌طور آگاهانه و چه ناآگاهانه – دیدگاه و درک ما از جهان را نشان می‌دهند، اما درعین‌حال نماد یک توافق فرهنگی نامرئی، سبک و سنت نیز هستند. ساختارهای انسانی اغلب ناآگاهانه از ویرانه‌های ساخت‌وسازهای قبلی، ایده‌ها و آرمان‌ها به وجود می‌آیند؛ درواقع، فرهنگ‌های انسانی همیشه لایه‌لایه و پیچیده‌اند.

ایده کلاژ از دیرباز به‌عنوان یک روش آگاهانه و عمدی در هنر معماری شناخته شده است، از کاخ **دل ته**^۱ در مانتوا اثر **جولیو رومانو**^۲ تا ترکیب‌های مدرنیستی و بومی **لوکوربوزیه**^۳ و **آلوار آلئو**^۴. ساختمان‌های **آلوار آلئو** حتی تصاویری از جنگل‌ها را به‌عنوان بخشی از تلاش خود برای نمایش کمال وجودی به کار می‌برند. درواقع، ساختمان‌ها معمولاً ما را از طبیعت جدا می‌کنند، اما معماری می‌تواند دوباره ما را با دنیای طبیعی ارتباط دهد. امروزه، دیوارهای کلاژ شده **تئاتر بلفور**^۵ به طراحی **ژان نوول**^۶ و **نوسازی موزه نو**^۷ در برلین به‌دست **دیوید چیپرفیلد**^۸، نمونه‌های محسوب می‌شوند که به‌طور عمدی از کلاژ در معماری استفاده شده‌اند؛ همچنین، بسیاری از آثار **فرانک گهری**^۹ به شکل کلاژ به نظر می‌رسند، هرچند که تمام اجزای آن‌ها با دقت و توجه طراحی شده‌اند؛ باین‌حال، ساختمان‌های او مانند مجموعه‌ای از واحدهای از پیش موجود جلوه می‌کنند که ریشه‌های متفاوتی دارند. به‌این‌ترتیب، کارهای گهری به کلاژهای نقاشی شده شباهت دارند، جایی که کلاژ نه‌تنها یک تکنیک، بلکه به یک انگیزه و ایده تبدیل شده است.

ساختمان‌های معاصر، مثل ادارات و موزه‌های هنری، به دلیل فرم‌گرایی سخت و دقیق خود اغلب سرد و خشن به نظر می‌رسند؛ اما وقتی همان فعالیت‌ها در ساختمانی بازسازی شده – معمولاً با کاربری صنعتی پیشین – قرار می‌گیرند، فضا دلپذیرتر و راحت‌تر می‌شود. این تغییر حس ناشی از فرم پیچیده‌تر، تضادهای معماری و تنوع مواد به‌کاررفته است. در این حالت، ناپایداری ظاهری معماری با لایه‌های زندگی درهم‌تنیده و حس پویایی و چندبعدی بودن فضا را به نمایش می‌گذارد. **پیتر بروک**^{۱۰}، کارگردان رادیکال تئاتر، به‌طور عمدی بخشی از ساختمان تاریخی **تئاتر بوف دونور**^{۱۱} در پاریس را تخریب کرد تا فضایی ایجاد کند که احساسات را بهتر منتقل کند و تماشاگران را به خود جذب کند.

¹ Palazzo Te

² Giulio Romano

³ Le Corbusier

⁴ Alvar Aalto

⁵ Belfort Theatre

⁶ Jean Nouvel

⁷ Neues Museum

⁸ David Chipperfield

⁹ Frank Gehry

¹⁰ Peter Brook

¹¹ Bouffes du Nord

او با این کار می‌خواست ارتباط عمیق‌تری بین بازیگران و مخاطبان برقرار کند. بروک به‌جای تمرکز بر ساختارهای سنتی تئاتر، به تعامل و مشارکت اهمیت داد و فضایی را فراهم کرد که تجربه‌ای غنی و معنادار برای تماشاگران به ارمغان آورد. این رویکرد او نشان‌دهنده تعهدش به نوآوری و بازتعریف مفاهیم قدیمی تئاتر بود.

یک فضای خوب نمی‌تواند بی‌احساس باشد، زیرا فضایی که بی‌روح و غیرشخصی است، هیچ‌گونه الهامی برای تخیل نمی‌دهد. تئاتر **بوف دو نورد** حال و هوای خاصی دارد که شبیه به جاذبه و زیبایی یک ویرانه است. هرکسی که این فضا را تجربه کرده باشد می‌داند که چقدر تخیل می‌تواند در چنین محیطی آزادانه پرواز کند. این فضا با ویژگی‌های منحصر به فردش، الهام‌بخش و تحریک‌کننده‌ی خلاقیت است و به تماشاگران کمک می‌کند تا احساسات عمیق‌تری را در تجربه‌های هنری خود احساس کنند.

تعجبی ندارد که *لئوناردو* به هنرمندان توصیه می‌کرد که به یک دیوار فرسوده نگاه کنند تا به حالت الهام وارد شوند. هنر کلاژ نیز به‌طور مشابه از پیچیدگی‌های فرآیندهای ادراکی، تخیلی و همدلانه ما بهره‌برداری می‌کند. پیتر بروک نیز بر همین باور است و سخن *پل والری*^۱، شاعر را یادآور می‌شود: ساختن و ویران کردن هر دو اهمیت دارند و ما برای هریک به روح و احساس نیاز داریم.

^۱ Paul Valéry

- Joseph Brodsky, “Wooing the Inanimate,” in *On Grief and Reason* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1995), 343.
- Harold Bloom, *Sigmund Freud’s the Interpretation of Dreams* (New York: Chelsea House Publishers, 1987).
- Italo Calvino, *Six Memos for the Next Millennium* (New York: Vintage International, 1993), 124.
- Gaston Bachelard, *Poetics of Space* (Boston: Beacon Press, 1969), 7.
- Andrew Todd and Jean-Guy Lecat, *The Open Circle: Peter Brook’s Theatre Environments* (New York: Palgrave MacMillan, 2003), 25.
- Paul Valéry, “Eupalinos or the Architect,” in *Dialogues* (New York: Pantheon Books, 1956), 70.

پیشگفتار

کلاژ و اسمبلاژ از شیوه‌های محبوب بازنمایی معاصر هستند. این رسانه‌ها به دلیل قرار دادن تصاویر مجزا و از منابع ناهم‌هنگ کنار هم امکان ایجاد چگالی باستان‌شناختی و روایت‌های غیرخطی را فراهم می‌کنند. کلاژ تجربه‌ای ملموس و احساس زمان را زنده می‌کند.

یوهان پلاسما^۱: **لمس و زمان**؛ یادداشت‌هایی درباره معماری شکننده
یک قرن پیش، کلاژ وارد دنیای هنر معاصر شد. در ماه مه ۱۹۱۲، پابلو پیکاسو^۲ برای اولین بار از یک ماده‌ی یافت‌شده در اثر هنری استفاده کرد. او در اثر **طبیعت بی‌جان با حصیر صندلی**، تکه‌ای پارچه روغنی با طرح حصیر صندلی را به یک نقاشی رنگ‌روغن اضافه کرد.



شکل 0-1- پابلو پیکاسو. **طبیعت بی‌جان با حصیر صندلی**، ۱۹۹۲، نیویورک
منبع: بنیاد حفظ و نگهداری آثار پابلو پیکاسو، ۲۰۲۲، نیویورک.

کریستین پوگی^۳ در کتاب خود تحت عنوان **در نافرمانی از نقاشی: کوبیسم، فتوریسم و اختراع کلاژ**^۴ چنین بیان می‌کند که:

¹ Juhani Pallasmaa

² Pablo Picasso

³ Christine Poggi

⁴ In Defiance of Painting: Cubism, Futurism, and the Invention of Collage

این اثر «اولین کلاژ عمداً ساخته‌شده و اولین اثر هنری بود که در آن ماده‌ای از زندگی روزمره، تقریباً بدون تغییر توسط هنرمند، وارد قلمرو ویژه و سنتی نقاشی شد (Poggi, 1992)».

بنیان‌گذاران کوبیسم – پابلو پیکاسو و ژرژ براک^۱ – به کلاژ به‌عنوان ترکیبی از نقاشی و مجسمه‌سازی که در مرز میان دوبعدی و سه‌بعدی قرار دارد، ارزش می‌دادند. کلاژ به‌عنوان ابزاری برای بررسی قابلیت‌های فضای سه‌بعدی در یک رسانه دوبعدی، به شکل‌گیری مفهوم جدیدی از فضا کمک کرد. این نخستین اقدامات در ساخت کلاژ در سنت مدرنیسم، به دلیل اصالت مفهومی، مادی و فنی‌شان، تأثیر عمیقی بر بسیاری از هنرمندان و معماران در طول قرن بیستم و حتی تا قرن بیست‌ویک داشته‌اند.

کلاژ، به‌عنوان یک شکل هنری منحصر به دوران مدرن، بر فرایند به‌جای محصول تأکید می‌کند. یک کلاژ به‌عنوان یک اثر هنری شامل مونتاژ قطعات مختلف مواد است که به‌گونه‌ای ترکیب شده‌اند که این ترکیب معنای جدیدی پیدا می‌کند که در هیچ‌یک از قطعات فردی نهفته نیست. به گفته‌ی دیان والدمن^۲ در کتاب **کلاژ، مجسمه‌سازی و شیء یافت‌شده**^۳، یک کلاژ دارای چندین سطح از معنا است:

«هویت اصلی قطعه یا شیء و تمام تاریخچه‌ای که با خود دارد؛ معنای جدیدی که در ارتباط با اشیاء یا عناصر دیگر به دست می‌آورد؛ و معنایی که به دلیل تبدیل‌شدن به یک موجودیت جدید کسب می‌کند».

در کلاژ، هم‌زمانی محتواهای فضایی، مادی و فکری از طریق ترکیب قطعات نامرتب وجود دارد، چراکه فرایند ساخت‌وساز در اثر نهایی به‌روشنی نمایان است.

ما می‌توانیم تجربه‌ی معماری را به شیوه‌ای مشابه درک کنیم. در کتاب **پرسش‌های ادراک**^۴، استیون هول^۵ به ماهیت ادراک ما از محیط ساخته‌شده می‌پردازد و چنین بیان می‌کند:

یک شهر هرگز به‌عنوان یک کل دیده نمی‌شود، بلکه به‌عنوان مجموعه‌ای از تجربیات که تحت تأثیر استفاده، زاویه‌های دید مختلف، نورهای متغیر، صداها و بوها شکل می‌گیرد، در نظر گرفته می‌شود. به همین ترتیب، یک اثر معماری هم به‌ندرت به‌طور کامل تجربه می‌شود (مگر در مدل یا طراحی گرافیکی) و بیشتر به‌صورت مجموعه‌ای از دیدگاه‌های

^۱ Georges Braque

^۲ Diane Waldman

^۳ Collage, Assemblage, and the Found Object

^۴ Questions of Perception

^۵ Steven Holl

جزئی و تجربیات ترکیبی احساس می‌شود. پرسش‌های مربوط به معنا و درک، در میان ایده‌ها، فرم‌ها و ماهیت ادراک وجود دارد.

هال پیشنهاد می‌کند که ما آثار انسانی را به‌عنوان ترکیبی از پدیده‌های حسی درک می‌کنیم که از طریق تجربه و حافظه شخصی‌مان فهمیده می‌شوند، نه به‌طور کامل و عینی از طریق تحلیل‌های رسمی؛ مانند یک کلاژ که شواهد زمان و روش‌های ساخت خود را نمایان می‌سازد، یک اثر معماری نیز دارای تاریخی انباشته است که هنگام زندگی و تعامل با آن تجربه می‌شود، نه صرفاً از طریق مشاهده. همان‌طور که یک اثر معماری تنها از طریق تعامل حسی و بدنی به‌طور کامل ایجاد و درک می‌شود، کلاژ نیز می‌تواند به‌عنوان یک آنالوگ نمایشی عمل کند و وسیله‌ای برای بررسی امکانات فضایی و مادی فراهم کند.

عملکرد کلاژ این ظرفیت را دارد که ویژگی‌های فضایی و مادی محیط‌های ساخته‌شده را ثبت و به‌عنوان یک مکانیسم تحلیلی و تفسیرکننده عمل کند. از طریق این درک، می‌توانیم با پاسخ‌های آگاهانه و عمدی به چندمعنایی موجود در مکان‌ها و شهرها، بنا بسازیم.



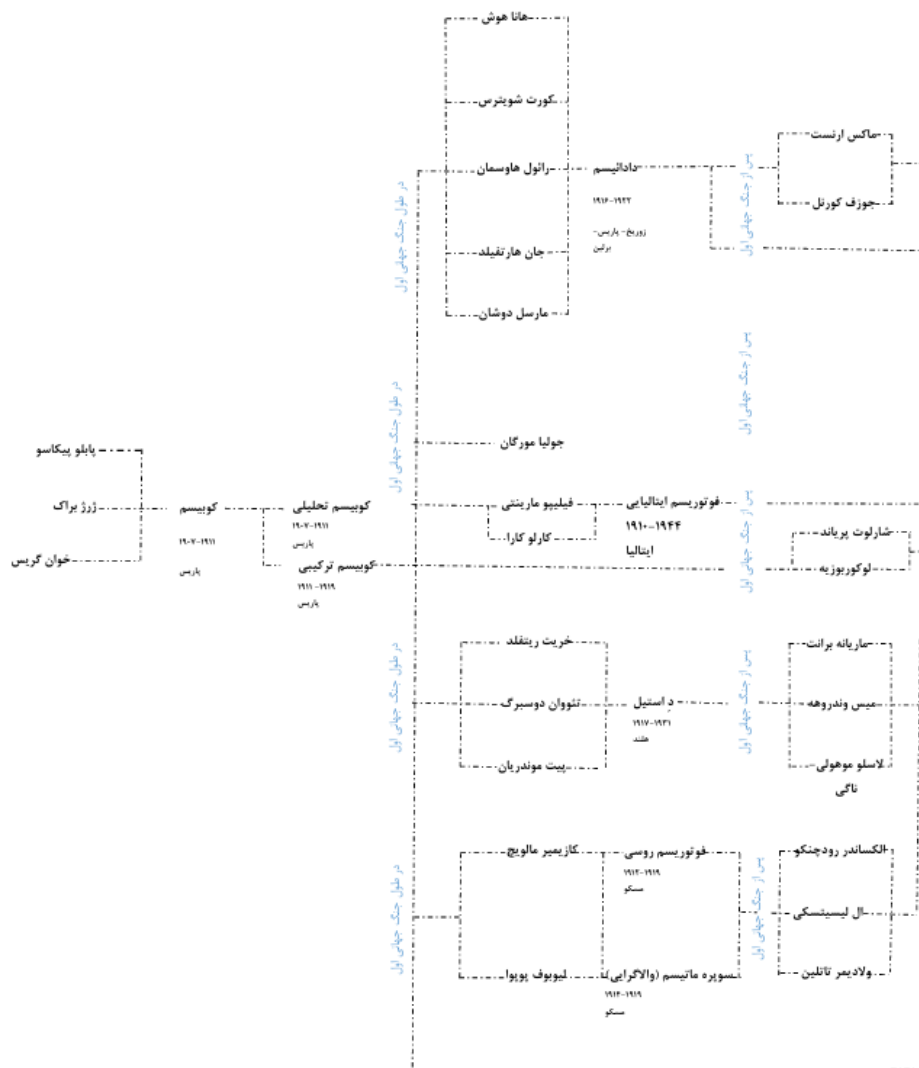
شکل 0-2- برنارد هوسلی، ماه پلاستیکی، ۱۹۶۷-۷۶

معماران و هنرمندان معاصر که کلاژ را به‌عنوان شیوه اصلی نمایش انتخاب می‌کنند، معمولاً به‌عنوان واکنشی به تمایل به ارائه‌های فتورئالیستی که در رسانه‌ها مشاهده می‌شود، این کار را انجام می‌دهند. ویژگی‌های زیر از محیط‌های ساخته‌شده در این ارائه‌ها به تصویر کشیده می‌شوند تا واقعیت را شبیه‌سازی کنند:

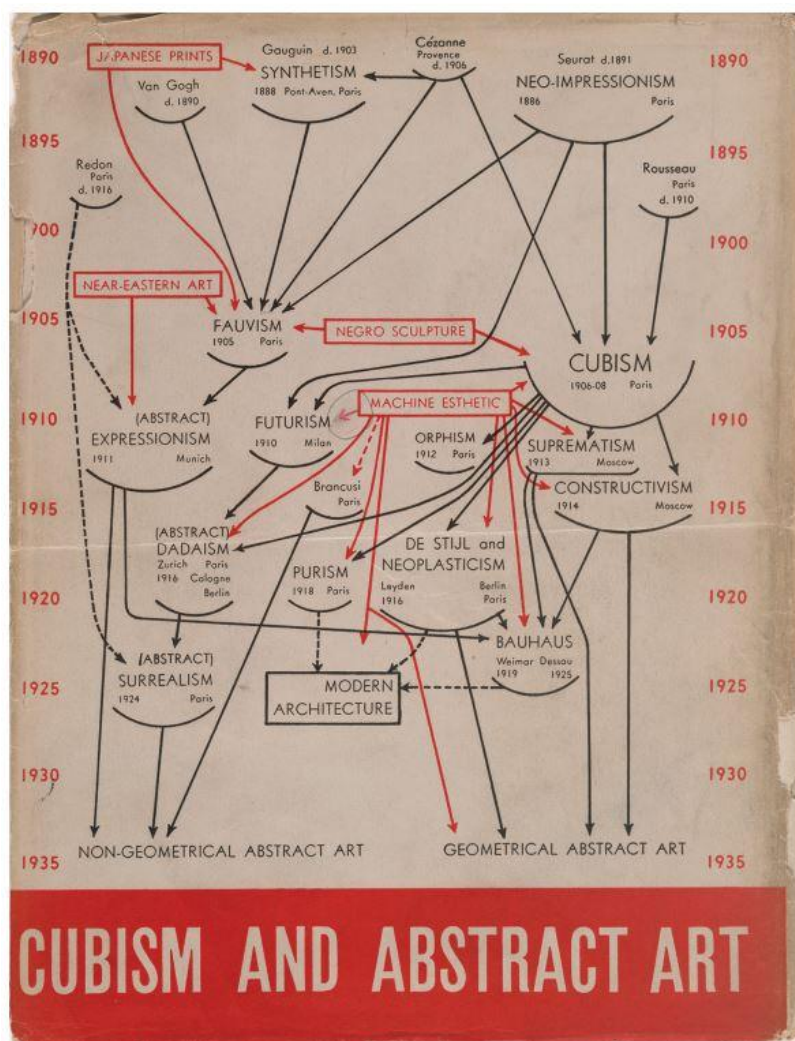
- مقیاس و تناسب ساختمان

- فضا و فرم
- مقیاس انسانی
- برنامه و کاربری
- جنس و ماده
- بافت و رنگ
- نور (طبیعی و مصنوعی)
- زمینه و بافت
- منظر
- جو و فضا

برای اینکه تصویر باز به تفسیر و تغییر در طول زمان باقی بماند و با پیشرفت پروژه هماهنگ شود، کلاژها با فضای خالی (به‌طور واقعی یا مجازی) و به‌صورت نامشخص باقی می‌مانند.



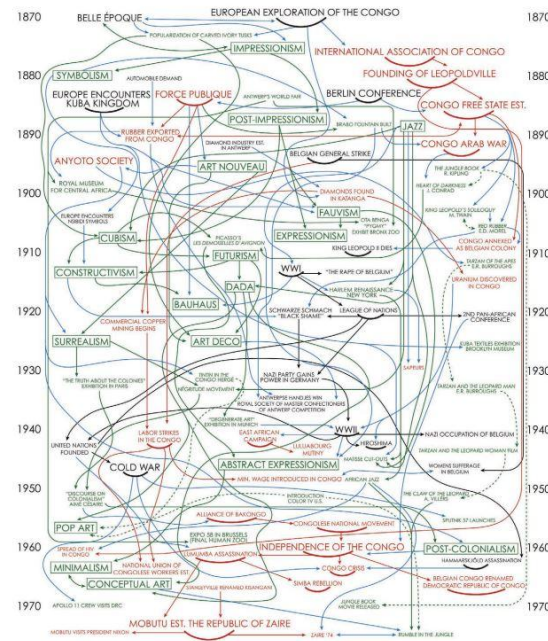
شکل 0-3- یک تبارشناسی مختصر از کلاژ. متن آبی نشان‌دهنده طراحی است که در این کتاب معرفی شده‌اند.



شکل ۰-۴ - آلفرد جونز، جلد کاتالوگ نمایشگاه «کوبیسم و هنر انتزاعی»، موزه هنرهای مدرن (۱۹۳۶).
منبع: افست، چاپ رنگی، ۴/۳۷ × ۴/۱۰ اینچ. آرشیو موزه هنرهای مدرن، نیویورک.

¹ Alfred H. Barr Jr

² Cubism and Abstract Art



COLONIALISM AND ABSTRACT ART

شکل ۵-۰- هنک ویلیس توماس^۱، استعمارگرایی و هنر انتزاعی^۲ (۲۰۱۹).

برگرفته از آرشيو شخصی هنرمند

کلاژ ویژگی‌هایی دارد که می‌تواند شامل موارد زیر باشد: به‌عنوان مثال، یک کلاژ ممکن است فضا و فرم یک ساختمان را نشان دهد، اما جنس و ماده آن را آشکار نکند. این ویژگی به طراح، مشتری یا مخاطب امکان می‌دهد تا برداشت‌ها و تفسیرهای گوناگونی داشته باشند. هنرمندان، معماران و دیگر طراحانی که در زمینه کلاژ فعالیت می‌کنند، به باز بودن کلاژ و قابلیت چندخوانشی آن اهمیت ویژه می‌دهند. ابهام ذاتی کلاژ می‌تواند نتایج متنوعی در آثار ساخته‌شده ایجاد کند یا تصاویری ذهنی و متفاوت از آثار طراحی‌شده اما هنوز ساخته‌نشده ارائه دهد.

در این کتاب، کلاژ از سه منظر مورد بررسی قرار می‌گیرد: کلاژ به‌عنوان شیء؛ کلاژ به‌عنوان ابزاری برای تحلیل و طراحی؛ و معماری به‌عنوان کلاژ. این چارچوب یک مرور کلی از روش‌های کلاژ در هنر و معماری را ارائه می‌دهد که از سال ۱۹۱۲ آغاز می‌شود و بیش از یک قرن ساخت کلاژ را در برمی‌گیرد.

^۱ Hank Willis Thomas

^۲ Colonialism and Abstract Art

این مقدمه نگاهی اجمالی به کلاژ به عنوان شیء از طریق تاریخچه‌ای زمان‌بندی‌شده از تکامل هنری آن ارائه می‌دهد و بخش‌هایی از این تاریخ در سرتاسر کتاب به نمایش گذاشته می‌شود.

بخش ۱: روش‌های کلاژ در تحلیل معماری و حدس طراحی به بررسی کلاژ به عنوان ابزاری تحلیلی و خلاق در عمل معماری می‌پردازد و بر اساس روش‌های کلاژ سازمان‌دهی شده است.

بخش ۲: عملکرد معاصر: معماری به عنوان کلاژ شامل مصاحبه‌هایی با معمارانی است که در فرایند طراحی خود از کلاژ استفاده می‌کنند و شواهدی از کاربرد کلاژ در آثار ساخته‌شده‌شان ارائه می‌دهد.

برای درک کلاژ، بیش از یک قرن پیش با کوبیسم شروع می‌کنیم. برای اولین بار در ۴۵۰ سال، رویکرد رنسانسی به نمایش که تجربه بصری را ارجح می‌دانست، رد شد. کوبیست‌ها به جای آن، جنبه‌های زندگی روزمره را از طریق انتزاع، تضاد مواد و تکه‌تکه کردن و ترکیب فرم‌ها نشان دادند و ویژگی‌های فضایی و مادی موضوعات عادی را به تصویر کشیدند. این تکنیک که **پاپیه گله**^۱ یا تکه کاغذهای چسبیده به هم نام دارد (به فصل ۱.۱ مراجعه کنید)، تأثیرات کوبیسم بر هنر و معماری را در نسل‌شناسی کلاژ نشان می‌دهد. این شجره‌نامه به‌خوبی روابط مفهومی و فنی بین هنرمندان و معماران مختلف در طول یک قرن گذشته را به تصویر می‌کشد.

تأثیر کوبیسم که در این شجره‌نامه نشان داده‌شده، ریشه در دیانگرام *آلفرد جونیور* برای نمایشگاه «کوبیسم و هنر انتزاعی» موزه هنرهای مدرن در سال ۱۹۳۶ دارد. در این دیانگرام، او جنبش‌هایی که بر کوبیسم تأثیر گذاشتند و آن‌هایی که تحت تأثیر کوبیسم بودند را ترسیم کرد. به تازگی، *هنک ویلیس توماس*^۲، هنرمند سیاه‌پوست، این دیانگرام را بازنگری کرده و نسخه خود را با عنوان **استعمارگرایی و هنر انتزاعی** ارائه داده است. نسخه‌ی *توماس* داده‌های *آلفرد جونیور* در این دیانگرام را با رویدادها و جنبش‌های مرتبط با تاریخ آفریقا و دیاسپورای سیاه‌پوستان بین سال‌های ۱۸۷۰ تا ۱۹۷۰ تکمیل می‌کند و تصویری جامع‌تر از نیروهای مختلف تأثیرگذار در تولیدات فرهنگی به دست می‌دهد.

اشکال هندسی برجسته کوبیسم به سرعت توسط هنرمندان خارج از فرانسه مورد توجه قرار گرفت. در این دوره، ناآرامی‌های سیاسی در اروپا که به جنگ جهانی اول منجر شد، باعث شد تا کلاژ برای اهداف سیاسی و فرهنگی نیز به کار گرفته شود. فوتوریست‌های ایتالیایی نخستین گروه هنرمندانی

^۱ papier collé

^۲ Hank Willis Thomas

بودند که به تغییرات رادیکالی که کوبیست‌ها در بازنمایی ایجاد کرده بودند، واکنش نشان دادند. آن‌ها با اشتیاق به فناوری مدرن، سرعت، صنعتی‌شدن و پویایی زندگی نوین جذب شدند. آثار آوانگارد روسی (با فوتوریسم و سوپرماتیسم^۱ آغاز و به کانستراکتویسم^۲ تبدیل شد) به شدت سیاسی بودند و هدف آن‌ها هدایت هنر به سمت مقاصد اجتماعی و نشان دادن آرمان‌های یک جامعه نوین بود. از نظر فرم، آن‌ها بر ماده‌گرایی و ترکیب پویا از خط، سطح و حجم تأکید می‌کردند. به گفته والدمن^۳، «روس‌ها از کوبیسم، هنری را توسعه دادند که بر سطح و جنبه‌های چندگانه و تکه‌تکه شدن فرم‌ها تأکید داشت. آن‌ها از فوتوریست‌ها ایده‌ی سرعت و خطوط نیروی متقاطع را گرفتند. هنرمندان آوانگارد روسی که اغلب خود معمار نیز بودند، از کلاژ به‌عنوان رسانه‌ای دوبعدی استفاده می‌کردند تا مفاهیم مربوط به فرم‌های معماری سه‌بعدی را ایجاد کنند.



شکل ۰-۶- لیووف پوپوا، هوا، انسان، فضا (۱۹۱۲). پوپوا یکی از معدود هنرمندان زن بود که به‌خاطر آثارش در زمینه کوبوفوتوریسم^۴ و سوپرمتریسم مورد توجه قرار گرفت.

^۱ Suprematism

^۲ Constructivism

^۳ Waldman

^۴ Cubo-Futurism

دادائیسم^۱ در آغاز جنگ جهانی اول در زوریخ تأسیس شد و خود را «ضد هنر»^۲ می‌دانست. دادائیست‌ها آثار خود را به‌عنوان نوعی رد ارزش‌های فرهنگی و زیبایی‌شناختی موجود می‌دیدند و از کلاژ برای این منظور بهره می‌بردند. همانند آوانگارد روسی، هنر آن‌ها نیز به‌شدت سیاسی بود و اعتراض به جنگ و ساختارهای سیاسی و اجتماعی مرتبط با آن را بیان می‌کرد. بیشتر هنرمندان دادائیست در کلاژهای خود از نقاشی و طراحی صرف‌نظر کردند و تقریباً به‌طور کامل از عکس‌ها و کاتالوگ‌ها استفاده نمودند. آن‌ها از فتومونتاژ^۳ بهره می‌بردند تا به‌عنوان مهندس یا مکانیک شناخته شوند، نه به‌عنوان هنرمند. نقد اجتماعی دادائیست‌ها به‌طور رسمی از طریق تغییر دیدگاه‌ها، خطوط تند و تضاد میان مواد و تصاویر نمایان می‌شد و با به‌کارگیری بافت‌های غنی و نمایش‌های بدن انسان، به این نقدها عمق می‌بخشیدند.

تئو وان دوسبرگ^۴ که بیشتر با جنبش دِ استیل^۵ در هلند شناخته می‌شود، در اوایل دهه ۱۹۲۰ به دادائیسم علاقه‌مند شد و شروع به انتشار یک مجله دادائیستی به نام «مکانو»^۶ کرد که تحت نام مستعار آی. کی بونست^۷ منتشر می‌شد. این مجله شامل آثار هنرمندان زیادی بود که در زمینه کلاژ فعالیت می‌کردند، از جمله ژان (هانس) آرپ، اومبرتو بوجونی^۸، فیلیپو تومازو مارینتی^۹، پیت موندریان^{۱۰}، فرانسیس پیکابیا^{۱۱}، من ری^{۱۲}، رائول هاوسمان، لاسلو موهولی-ناگی^{۱۳}، ماکس ارنست^{۱۴} و کورت شویتترس^{۱۵}. شماره سوم «مکانو» شامل یک کلاژ از ماکس ارنست است که به‌عنوان «ترکیب فتومکانیکی»^{۱۶} توصیف شده است. «مکانو» نمایانگر هم‌پوشانی و تبادل ایده‌ها میان جنبش‌های مختلف در اوایل قرن بیستم است.

¹ Dadaism

² anti-art

³ photomontage

⁴ Theo van Doesburg

⁵ De Stijl

⁶ Mécano

⁷ I.K. Bonset

⁸ Umberto Boccioni

⁹ F.T. Marinetti

¹⁰ Piet Mondrian

¹¹ Francis Picabia

¹² Man Ray

¹³ László Moholy-Nagy

¹⁴ Max Ernst

¹⁵ Kurt Schwitters

¹⁶ photo-mechanical composite



شکل ۷-۰- ماکس ارنست، ترکیب فتومکانیکی، ۱۹۲۲، در مجله «مکانو» شماره ۳، به سردبیری تئو وان دوسبرگ

سوررئالیسم^۱ پس از جنگ جهانی اول در دوره‌ای از صلح شکل گرفت و به‌نوعی ادامه دادائیسم در پاریس بود، اما بیشتر به درون‌نگری پرداخت. سوررئالیست‌ها با نظم منطقی و رسمی کوبیسم^۲ مخالف بودند و از طراحی‌های خودکار و شهودی برای دسترسی به ناخودآگاه استفاده می‌کردند. آن‌ها می‌خواستند دنیای درونی تخیل را با دنیای بیرونی واقعیت ترکیب کنند؛ چیزی که بنیان‌گذار سوررئالیسم، آندره برتون^۳، آن را «فراواقع‌گرایی» نامید. این حالت رؤیاگونه معمولاً از طریق فتومونتاز^۴ و کنار هم قرار دادن اشیای نامرتب ایجاد می‌شد. مرزهای سیال و مبهم بین لایه‌ها نیز این تأثیر را بیشتر می‌کرد. هم‌زمان در آلمان، مدرسه طراحی باوهاوس^۴ با هدف یکپارچه‌سازی همه رشته‌های طراحی تأسیس شد که تحت تأثیر دِ استایل و کانستراکتیویسم بود. لاسلو موهولی-ناگی، استاد باوهاوس، در آن زمان با هنرمندان دادا و کانستراکتیویسم در ارتباط بود و تأثیر آن‌ها را می‌توان در استفاده او از فتومونتاز دید؛ مانند هنرمندان پیشگام روس، هنرمندان باوهاوس هم معمولاً از عناصر ساده و مینیمال^۵ در کلاژهای خود استفاده می‌کردند و از فضای عمیق بوم برای تقویت تأثیر بصری آثارشان به‌خوبی بهره می‌بردند.

هنر معاصر که به جنبش‌های هنری پس از جنگ جهانی دوم اشاره دارد، شاهد استفاده گسترده از کلاژ توسط هنرمندان مختلف بوده است؛ از جمله هنرمندان اکسپرسیونیسم انتزاعی^۶ در نیویورک و

^۱ Surrealism

^۲ Cubism

^۳ André Breton

^۴ Bauhaus

^۵ minimal

^۶ Abstract Expressionism

هنرمندان پاپ در نیویورک و لندن. اکسپرسیونیسم انتزاعی مستقیماً از کوبیسم ترکیبی، فوتوریسم، باوهاوس و سوررئالیسم تأثیر پذیرفته است. این جنبش در دهه ۱۹۳۰ در آمریکا شکل گرفت و از ایده اتوماتیسم سوررئالیسم، یا قدرت ناخودآگاه، الهام می‌گرفت. هنرمندان در پی بررسی نقش شانس در خلق آثار هنری بودند و می‌خواستند دنیای واقعی و تخیلی را باهم ترکیب کنند، عناصر آشنا را با ناشناخته‌ها و تجربه‌های شخصی را با مفاهیم جهانی پیوند دهند. فرآیند ساخت کلاژ که به‌صورت دستی و با تعامل مستقیم با مواد انجام می‌شد، به گفته دیان والدمن، «هم‌زمان فرآیند و نتیجه نهایی را نشان می‌داد؛ همان‌طور که نقاشی‌های اکسپرسیونیسم انتزاعی نیز هم‌زمان عمل خلاقانه و تصویر نهایی را به تصویر می‌کشیدند (Waldman, 1992)».

هنر پاپ در دهه ۱۹۵۰ به‌عنوان واکنشی به اکسپرسیونیسم انتزاعی به وجود آمد و از اشیاء پیداشده «آماده‌سازی‌شده‌ها»^۱ و تصاویر عکاسی مانند دادائیست‌ها استفاده کرد تا پیچیدگی‌های فرهنگ معاصر را به تصویر بکشد. ریچارد همیلتون، هنرمند بریتانیایی با تکنیک کلاژ و از چهره‌های برجسته جنبش هنر پاپ، تصاویر (سینما، تبلیغات، تلویزیون، عکاسی و تصاویر چندگانه) و ادراک (رنگ، حس لامسه، نور، صدا و حافظه) را به‌عنوان مسائل کلیدی این جنبش معرفی کرد. با مرور تاریخچه کلاژ، می‌توان دید که ارزش و معنای آن طی یک قرن گذشته تغییرات زیادی داشته و مفهوم فضا نیز دچار تحول شده است. از نظر مواد استفاده شده، انتخاب تکه‌ها ویژگی‌های خاصی دارد که شواهدی از زمان و مکان ساخت کلاژها ارائه می‌دهد، زیرا هنرمندان از مواد در دسترس و روزمره در ترکیب‌های کلاژ خود بهره برده‌اند. ارتباط و تداخل روش‌های کلاژ در جنبش‌های هنری قرن بیستم، تنوعی از ایدئولوژی‌ها، تکنیک‌ها و مواد را فراهم می‌آورد که معماران از آن الهام گرفته بودند و همچنان خواهند گرفت.

قسمت نخست این کتاب به تأثیر هنرمندان کلاژ بر فرآیندهای تحلیلی و خلاقانه معماران در یک قرن گذشته می‌پردازد. در بخش «روش‌های کلاژ در تحلیل معماری و طراحی نظری»، انواع روش‌های مفهومی و فنی کلاژ در معماری بررسی می‌شود. همچنین ویرایش دوم این کتاب به‌روزرسانی شده است تا توصیف کامل‌تری از هنرمندان معاصر کلاژ و تنوع بیشتری از آثار آنها را شامل شود. اگرچه لوکوربوزیه و دیگر معماران اوایل قرن بیستم از کلاژ برای آزمایش ترکیب‌های فضایی و مواد در فرآیند طراحی خود استفاده کردند، اما مفهوم نظری کلاژ تنها پس از انتشار کتاب شهر کلاژ^۲ نوشته کالین رو^۳ و فرد کوتر^۴ در سال ۱۹۷۸ به‌طور گسترده مورد بحث قرار گرفت. در این اثر،

¹ ready-mades

² Collage City

³ Colin Rowe

⁴ Fred Koetter

نویسندگان به ارزش تشبیهی کلاژ توجه کردند و آن را به عنوان ابزاری برای درک پتانسیل‌های لایه‌های غنی و پیچیدگی‌های محیط ساخته شده در نظر گرفتند. از آن زمان، معماران از کلاژ به خاطر امکانات مفهومی، همچنین پتانسیل‌های مادی، شکلی و نمایشی‌اش بهره‌برداری کرده‌اند. قسمت نخست این کتاب بر اساس تکنیک‌های کلاژ سامان‌دهی شده است و با تأثیر کلاژهای کاغذی و مواد پیدا شده در کلاژهای کوبیستی آغاز می‌شود. معمارانی همچون لوکوربوزیه، شارلوت پریاند^۱، برنارد موسلی^۲ و ادواردو چیلیدا^۳ از تکنیک‌های کلاژ کوبیستی در آثار خود بهره گرفته‌اند. این معماران به‌طور مفهومی به فرم‌های شکسته، وارونگی شکل و زمینه، شفافیت پدیدارشناختی و دیدگاه‌های چندگانه‌ای که در کلاژهای کوبیستی و ترکیب‌های انتزاعی کورت شویترس^۴ وجود دارد، پرداخته‌اند. این رویکرد به کلاژ به عنوان ابزاری برای اکتشاف مفاهیم فضایی و بصری، به معماران این امکان را می‌دهد که با ایجاد فضایی چندبعدی و چندمنظوره، آثار معماری خود را غنی‌تر کنند.

شکل ۸-۰- کورت شویترس. ترکیب بندی (کمپوزسیون)
منبع: کلاژ، با ابعاد ۸.۶۶ اینچ در ۶.۲۹ اینچ.

در ویرایش اول این کتاب، فصلی جداگانه به روش‌های دیجیتال اختصاص داشت، اما در ویرایش دوم، معمارانی که به بررسی این روش‌ها می‌پردازند به دو دسته‌ی کلاژ-نقاشی و فتومونتاژ تقسیم‌شده‌اند. این هنرمندان و معماران نشان می‌دهند که چگونه کلاژهای دیجیتال و ترکیب روش‌های آنالوگ و دیجیتال می‌توانند به بررسی آینده‌های فضایی و مادی کمک کنند و از کلاژ به‌عنوان ابزاری بهره ببرند که درک حسی و فضایی را به شیوه‌ای جذاب به تصویر بکشد.

کلاژ-نقاشی‌ها^۱ که از خطوط و تکه‌های عکس استفاده می‌کنند و از فضای منفی بوم بهره می‌برند، طیفی از نظم هندسی، مینیمالیسم و دقت در آثار افرادی چون میسون درروه، *دانیل لیبسکیند*^۲، *بن نیکلسون*^۳، *جیمز کورنر*^۴ و *متور/داکونا*^۵ را تا رویکرد اجتماعی و روایی متابولیست‌ها در برمی‌گیرند^۶ (جنبش معماری ژاپنی در دهه ۱۹۶۰)، *آرکیگرام*^۷ (یک گروه معماری آوانگارد بریتانیایی در دهه ۱۹۶۰)، *سوپر استودیو*^۸ (یک گروه معماری رادیکال ایتالیایی در دهه ۱۹۶۰)، *رم کولهاس*^۹، *آزمایشگاه تایم‌اسکیپ*^{۱۰} و *ناتان ویلیامز*^{۱۱}. این کلاژ-نقاشی‌ها به رابطه بین بدن و فضا و مادیت توجه دارند و به‌وضوح به کلاژهای لمسی هنرمندان دادائیست و سوررئالیست و پویایی فضایی باوهاوس و سازنده‌گرایی اشاره می‌کنند.

در این بخش به استفاده از فتومونتاژ توسط باوهاوس و دادا اشاره شده است که با کنار هم قرار دادن قطعات نامرتب، معانی جدیدی در بستر شهری خلق می‌کنند. برخی از طراحان مانند *نیلز-وله لوند*^{۱۲}، *دیوید وایلد*^{۱۳} و *مارشال براون*^{۱۴} از تصاویر آماده استفاده می‌کنند. دیگری مثل «استودیو FELD» و «اتاق فکر معماری WAI» از پیکسل‌های دیجیتالی موجود بهره می‌گیرند. همچنین، گروهی مانند «گوردون ماتا-کلارک»^{۱۵}، «ماری میس» و «میرالیس تاگلیابو (EMBT)»^{۱۶} تصاویر خودشان را خلق و از آن‌ها بخش‌هایی استخراج می‌کنند. این رویکردها نشان‌دهنده تنوع استفاده از تصاویر و ترکیب‌های جدید در هنر و معماری است. این کتاب با تأکید بر اهمیت استفاده از دست در

¹ Collage-drawings

² Daniel Libeskind

³ Ben Nicholson

⁴ James Corner

⁵ Mathur/ daCunha

⁶ Metabolist

⁷ Archigram

⁸ Superstudio

⁹ Rem Koolhaas

¹⁰ timescape lab

¹¹ Nathan Williams

¹² Nils-Ole Lund

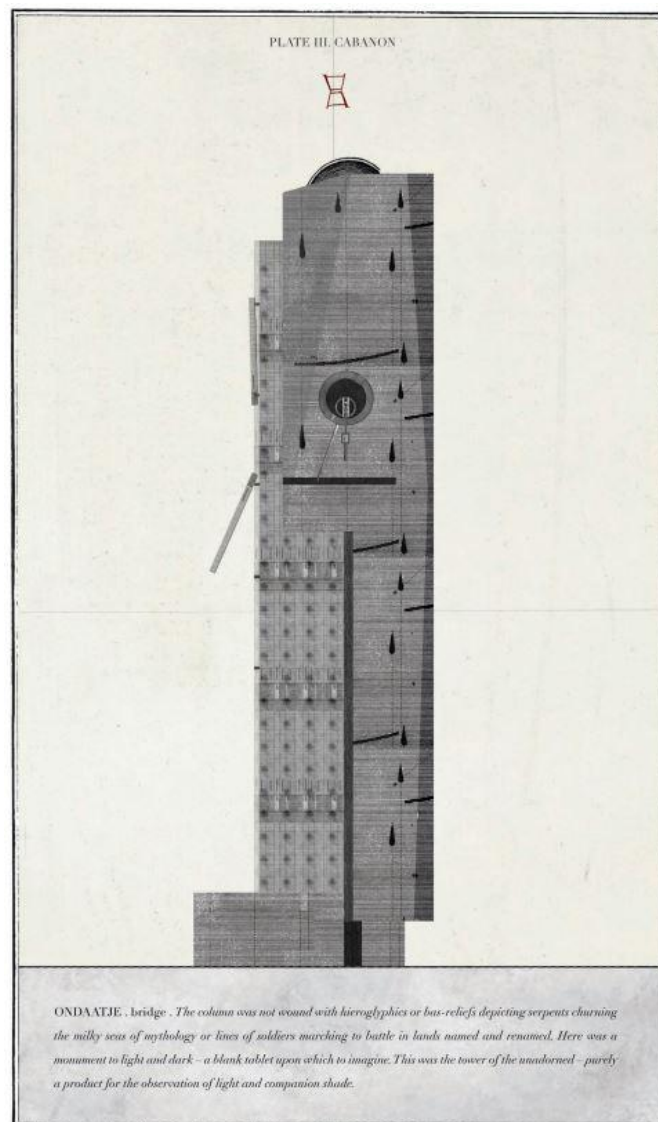
¹³ David Wild

¹⁴ Marshall Brown

¹⁵ Gordon Matta-Clark

¹⁶ Miralles Tagliabue (EMBT)

فرآیند ساخت کلاژ، به ما امکان ارائه تفسیرهای متنوع را می‌دهد، درحالی‌که روش‌های دیجیتال و ترکیبی نیز نقش مهمی دارند. این روش‌ها نه تنها ابزار تحلیل هستند که به ما اجازه می‌دهند آثار معماری را از نگاه ساکنان بررسی کنیم، بلکه در فرآیند طراحی نیز کمک می‌کنند تا تجربه‌ای چند حسی و غنی‌تر در معماری ایجاد کنیم.



شکل ۹-۰- چشم‌انداز زمانی، پروژه Cabanon [Ondaatje]، گروه تایم (اسکیپ) لب، ۲۰۱۱.



شکل ۱۰-۰- مربوط به اثر Collage City از نیلز-اوله لوند است که در سال ۱۹۸۰ خلق شده است.

بخش دوم این کتاب در ویرایش دوم به‌روزرسانی شده است. **عملکرد معاصر: معماری به‌مثابه کلاژ** به بررسی دفترهای طراحی می‌پردازد که در فرآیند طراحی خود از کلاژ استفاده می‌کنند و ویژگی‌های کلاژ در آثار معماری و معماری منظر آن‌ها مشهود است. این بخش با مقدمه‌ای درباره معماری به‌عنوان کلاژ در قرن بیستم آغاز می‌شود و سپس به‌مرور شیوه‌های معاصر از طریق مصاحبه با دفترهای گوناگون مانند استودیوی فونا فورمن و تدی کرو^۱، وایس و منفردی، پوینت سوپریم و استودیوی تاتیانا بیلباو^۲ می‌پردازد.

^۱ Estudio Teddy Cruz + Fonna Forman

^۲ Tatiana Bilbao Estudio



شکل ۱۱-۰ اثری از استودیو تدی کروزر و فونا فورمن به نام Border Postcards است که در سال ۲۰۰۰ خلق شده است. این اثر مربوط به کارگاه‌های LA/LA – Latin America Los Angeles در مؤسسه SCI-Arc و به رهبری تدی کروزر در بازه زمانی ۱۹۹۴ تا ۲۰۰۰ است.

در نظر گرفتن کلاژ به عنوان ابزاری برای تحلیل و طراحی، با تکیه بر دهه‌ها تأثیرگذاری در هنر و معماری، مجموعه‌ای متنوع از پیشینه‌های مادی، فنی و مفهومی را فراهم می‌آورد که می‌توان از آن‌ها الهام گرفت. *دیان والدمن* معتقد است:

در طول این قرن، کلاژ به نماد انقلابی در شیوه خلق هنر تبدیل شده است... این فن به‌طور ایده‌آل برای به تصویر کشیدن سروصدا، سرعت، زمان و تداوم تجربه شهری و صنعتی قرن بیستم مناسب بود و به رسانه‌ای برای نمایش مادیات تبدیل شد.

کلاژ با گستردگی خود شامل چندگانگی‌هایی مانند نمایشی / انتزاعی، حرکتی / دقیق، میدان / شکل، سطح / عمق و واقعی / نمادین است که در روش‌های هنر و معماری مورد بررسی قرار می‌گیرند. این روش‌ها می‌توانند متناسب با چارچوب مفهومی هر پروژه معماری، چه موجود و چه پیشنهادی، ترکیب و تنظیم شوند. چندلایه بودن و ترکیب فضاها و مواد در کلاژ، امکان تفسیرها و تجربه‌های متنوعی را هم در فرآیند طراحی و هم در اثر نهایی معماری فراهم می‌کند.

یادداشت‌ها

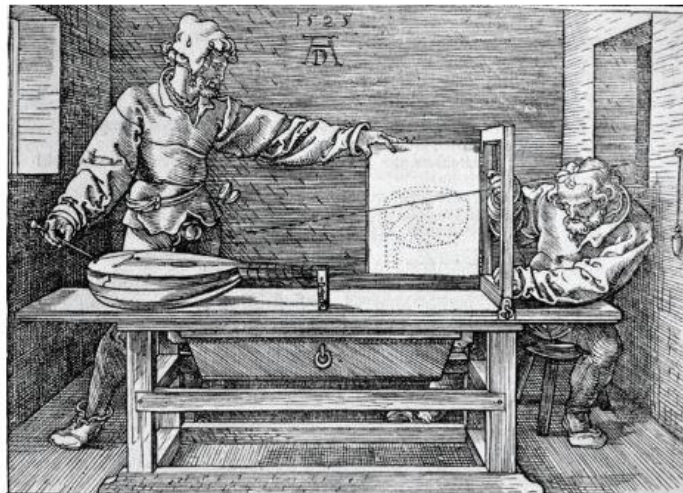
- Juhani Pallasmaa, "Hapticity and Time: Notes on a Fragile Architecture," *The Architectural Review* (May 2000): 80.
- Christine Poggi, *In Defiance of Painting: Cubism, Futurism, and the Invention of Collage* (NewHaven: Yale University, 1992), 1.
- Diane Waldman, *Collage, Assemblage, and the Found Object* (New York: Harry N. Abrams, 1992), 11.
- Steven Holl, Juhani Pallasmaa, and Alberto Perez-Gomez, *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture* (San Francisco: William Stout Publishers, 2006), 130.
- Waldman, *Collage* , 71.
- Waldman, *Collage* , 90.
- Waldman, *Collage* , 114.
- Waldman, *Collage* , 231.
- Waldman, *Collage* , 272.
- Waldman, *Collage* , 1.

بخش اول: روش‌های کلاژ در تحلیل و طراحی معماری

۱-۱- کلاژ کاغذی و مواد یافت شده

تولد کوبیسم در سال ۱۹۰۷ نقطه عطفی در نحوه‌ی بازنمایی هنرمندان از دنیای اطراف و درک آن‌ها از فضا به شمار می‌رود و به شکلی جدی از سنت‌های دیرینه‌ی نمایش پرسپکتیوی فاصله می‌گیرد. دگلاس کوپر^۱ در کتابش با عنوان **تاریخ کوبیسم**^۲ می‌نویسد: «بین سال‌های ۱۴۲۵ تا ۱۴۵۰، هنرمندان در سرتاسر اروپا... به‌طور کلی شیوه‌ی نمایش واقعیت مبتنی بر تصورات تجربی را رها و به‌جای آن، بر ادراک بصری، پرسپکتیو نقطه‌ای و نور طبیعی تکیه کردند.» این چارچوب مفهومی برای بیش از ۴۵۰ سال ادامه داشت تا اینکه پیشگامان کوبیسم، یعنی پابلو پیکاسو^۳ و ژرژ براک^۴، تغییراتی در تفکر نمایشی را معرفی کردند.

کوبیسم تحلیلی^۵ از سال ۱۹۰۷ آغاز شد، زمانی که پیکاسو و براک در پاریس همکاری کردند تا فرم‌هایی برای بازنمایی اشیای روزمره خلق کنند. آن‌ها این کار را با تحلیل ویژگی‌های فضایی و مادی این اشیاء انجام دادند. کوبیسم تحلیلی به‌سرعت در سال ۱۹۱۱ به کوبیسم ترکیبی^۶ تکامل یافت و در این مرحله، اشکال بیشتر ساده و مسطح شدند.



شکل ۱-۱- آلبرشت دورر، مردی که در حال کشیدن لوت (نوعی ساز) است (۱۵۲۵).

^۱ Douglas Cooper

^۲ Cubist Epoch

^۳ Pablo Picasso

^۴ Georges Braque

^۵ Analytic Cubism

^۶ Synthetic Cubism

با اینکه کوبیست‌ها نظام بازنمایی رنسانس را کنار گذاشتند، آثارشان همچنان می‌تواند نوعی واقع‌گرایی محسوب شود، زیرا نقاشی‌ها و کلاژهایشان اشیای آشنا را از زوایای مختلف به تصویر می‌کشند. با وجود تکه‌تکه شدن و انتزاع این اشیا، همچنان انسجام و وضوح خود را حفظ می‌کنند. هدف آن‌ها نمایش ویژگی‌های عمیق‌تر و کیفی موضوعات بود؛ به شکلی که یک تصویر، هم‌زمانی پدیده‌های ادراکی را آشکار سازد، گویی اشیا ثابت‌اند و این بیننده است که در حرکت قرار دارد. کلاژهای کوبیستی، مانند معماری، هم زحمت ساختن و هم فرایندهای تجزیه، جمع‌آوری و ترکیب را به نمایش می‌گذارند. کوبیست‌ها با یک روش افزایشی، شکل‌ها را تجزیه می‌کردند. رابین درپس^۱ می‌گوید: «در کلاژهای کوبیستی، پیکره‌ها با دقت تا جایی از هم جدا می‌شدند که قطعات باقی‌مانده بیشترین امکان برای ایجاد ارتباطات جدید را داشته باشند، بدون اینکه پیوندشان با کل اصلی از بین برود.» معماری مدرن نیز با رویکردی شناخته می‌شود که در آن پیکره‌ها تجزیه و لایه‌بندی می‌شوند تا روابط تازه‌ای میان پیکره و زمینه به وجود آید و شرایط فضایی پویا و مبهمی ایجاد شود. کوبیست‌ها کلاژ را نقطه تلاقی نقاشی و مجسمه‌سازی می‌دانستند، راهی برای بررسی امکانات سه‌بعدی در یک فضای دوبعدی. در ابتدا، تکه‌های کلاژ به‌عنوان بازنمایی واقعی عناصر طبیعت بی‌جان به کار می‌رفتند، اما به‌مرورزمان برای پیکاسو و بْرَک، این مواد هویت‌های چندگانه و متغیری پیدا کردند. آن‌ها با فضایی کم‌عمق و روبه‌رو کار می‌کردند و اشیا و دیدگاه‌های چندپاره و متنوعی را به وجود می‌آوردند. مواد و تکنیک‌های نوآورانه کوبیست‌ها در آثار کاغذچسبانی آن‌ها که به نام **پایه کله** (نوع خاصی از **پایه ماشه**)^۲ شناخته می‌شود، به نمایش گذاشته شده است. درواقع این نوعی کلاژ است که در آن تکه‌های کاغذ به خاطر فرم، رنگ، الگو و/یا معنای خود به کار می‌روند - معمولاً از روزنامه، کاغذدیواری یا کاغذهای رنگی ساده استفاده می‌شود - و با دیگر وسایل مانند روغن یا زغال ترکیب می‌شود.

^۱ Robin Dripps

^۲ papier-mâché



شکل ۱-۲- ژرژ براک، طبیعت بی‌جان با شیشه و حروف، ۱۹۱۴.

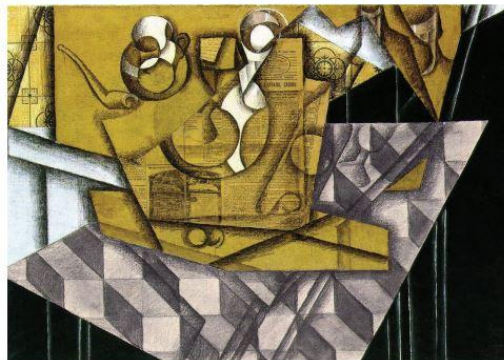
این اثر هنری در سال ۲۰۲۲ تحت حمایت حقوقی انجمن هنرمندان^۱ در نیویورک و ADAGP در پاریس قرار دارد. این اثر با استفاده از تکنیک برش و چسباندن کاغذهای چاپ‌شده، زغال، پاستل و مداد روی کاغذ به ابعاد ۸/۱ ۲۰ در ۸/۱ ۲۸ اینچ خلق شده است.

این تکه‌ها می‌توانند پیش از استفاده در کلاژ با بافت خاصی رنگ‌آمیزی شوند تا به ماده یا شیء دیگری اشاره کنند. طبیعت بی‌جان با حصیر صندلی پیکاسو، بهار ۱۹۱۲، به‌عنوان نقطه آغاز کلاژ معرفی می‌شود. در این نخستین کاربرد کلاژ، الگوی روی تکه کاغذ، الگوی موضوع را شبیه‌سازی و ویژگی‌های مادی سه‌بعدی را به ترکیبی دوبعدی تبدیل می‌کرد. بلافاصله پس از خلق این اثر پیکاسو، براک در آثار طبیعت بی‌جان خود، شروع به استفاده از کاغذ دیواری طرح چوب (کاغذ فو بوا)^۲ کرد و از این کاغذ برای نمایش دیوارها و میزهای کافه بهره برد. هر دو هنرمند، پیکاسو و براک، به تدریج تکه‌های واقعی از اشیای روزمره (مانند روزنامه یا نت موسیقی) را در ترکیب‌های طبیعت بی‌جان با رنگ‌روغن یا زغال وارد کردند و فعالیت‌های روزمره‌ای را که در کافه‌های پاریس رخ می‌داد، به تصویر کشیدند. تضاد بین ویژگی‌های حرکتی و دقیق در فرآیند کلاژسازی، در روش‌های پیکاسو و براک به‌خوبی نمایان است. کلاژهای پیکاسو با دقت کمتری ساخته می‌شد و او بیشتر کاغذ را پاره می‌کرد و سنجاق‌هایی که برای ترکیب استفاده کرده بود، در جای خود باقی می‌گذاشت. در مقابل، کلاژهای براک نشان‌دهنده برنامه‌ریزی قبلی و توجه دقیق به جزئیات است که در نشانه‌های مداد و سوراخ‌های سنجاق به‌وضوح دیده می‌شود. کلاژهای پایپه کله هر دو هنرمند، روش‌های ساخت آن‌ها را نمایان

^۱ Artists Rights Society - ARS

^۲ faux bois paper

می‌کند. علاوه بر این، تغییر *براک* به استفاده از کاغذهای بافت‌دار، تکاملی از آزمایش‌های اولیه او در ایجاد طرح چوب با رنگ‌روغن و شانه محسوب می‌شود و به بررسی سطوح لمسی مرتبط است. *خوان گریس*^۱، مانند *پیکاسو*، مهاجری اسپانیایی بود که در اوایل قرن بیستم به پاریس رفت و او نیز در سال ۱۹۱۲ شروع به خلق کلاژهای *پایه‌گله* کرد. اگرچه آثار او در این دوره به‌عنوان کوبیسم تحلیلی شناخته می‌شوند، اما تا زمانی که *پیکاسو* و *براک* به کوبیسم ترکیبی روی آوردند، شهرتی هم‌سطح آن‌ها نداشت. تکنیک‌های کلاژ *خوان گریس* در چندین جنبه با آن دو هنرمند متفاوت بود. برخلاف استفاده محدود *پیکاسو* و *براک* از روغن و تکه‌های کلاژ که فضای سفید زیادی باقی می‌گذاشت و به ارزش فضای منفی توجه می‌کرد، *گریس* بوم را به‌طور کامل با ترکیب‌بندی‌های کلاژ خود می‌پوشاند. او عمدتاً با روغن روی بوم کار می‌کرد و از عناصر کلاژ به‌صورت محدود استفاده می‌کرد، به‌طوری‌که این تکه‌ها نقش فرعی و مکمل در آثارش داشتند.



شکل ۱-۳- *خوان گریس*، *فنجان‌های چای* (۱۹۱۴)

مانند *براک*، *خوان گریس* نیز در شیوه *ترومپ لویی* (نقاشی خطای دید یا فریب چشم) سطوح لمسی خلق می‌کرد و با استفاده از شن، برس و کاردک، سطوحی شبیه چوب یا سنگ مرمر می‌ساخت. او پیش از مهاجرت به پاریس در مادرید طراحی مکانیکی آموخته بود که این مهارت در چارچوب‌های هندسی آثار پایه‌گله‌اش دیده می‌شود. *گریس* از شبکه (گرید) به‌عنوان ابزاری برای ترکیب‌بندی استفاده می‌کرد؛ این شبکه عناصر و زمینه‌ها را سامان می‌داد و آن‌ها را به بخش‌های کوچک‌تر تقسیم می‌کرد. با پیشرفت آثار *گریس*، او از تکه‌های بافت‌دار بیشتری بهره برد و به تدریج شبکه و انسجام اشیا در کارهایش شروع به از هم پاشیدن کرد. *والدمن* می‌گوید: «درحالی که *پیکاسو* و *براک* به بازی با کاغذ خام و تکه‌های کلاژ که سطح آن را تزئین می‌کرد، می‌پرداختند، *گریس* قطعات کلاژ خود را به‌طور دقیق و پیچیده در کنار هم قفل می‌کرد». با وجود این تفاوت‌ها، هر سه هنرمند از تکه‌های

^۱ Juan Gris

کاغذ همراه با خطوط و سایه‌روشن‌های ایجادشده با روغن یا زغال در ساخت کلاژهای خود استفاده می‌کردند. دقت و هدفمندی کوبیست‌ها در انتخاب مواد و ساخت هر پایه‌کله باعث شد کلاژ به‌عنوان رسانه‌ای شبه‌سببعیدی شناخته شود.

در این برهه تاریخی، تکه‌تکه کردن اشیا که ویژگی کوبیسم است، به القای فضای سببعیدی از دیدگاه‌های مختلف کمک می‌کند. این تکنیک در آثار پیکاسو، براک و گریس به سه شیوه متفاوت به نمایش درآمده است:

۱. در کلاژهای پیکاسو، اشیا از طریق قرار دادن یا جابجایی فرم و ماده به‌طور مجدد ساختاریافته می‌شوند، نه از طریق جابجایی فیزیکی.

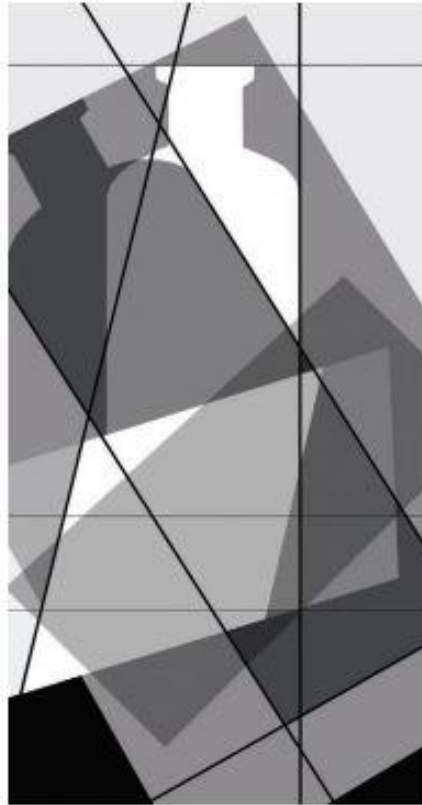
۲. روش دوم که در بازسازی‌های براک مشاهده می‌شود، به جدایی خطوط از ماهیت مادی شیء مربوط است.

۳. در روش سوم، کلاژهای گریس قابلیت شناسایی فرم اصلی را حفظ می‌کنند؛ به‌طوری‌که تکه‌تکه شدن و جابجایی ناشی از اجزای شیء یا شبکه‌ای است که بر آن قرار گرفته و به هندسه انتزاعی اجازه می‌دهد تغییرات و ناهماهنگی‌ها را در ترکیب‌بندی ایجاد کند.



شکل ۱-۴- خوان گریس، بطری آنیس دل مورو^۱ (۱۹۱۴).

^۱ Bottle of Anis del Moro



شکل ۱-۵- نقشه‌ای از بطری آنیس دل مورو که شبکه‌های هم‌پوشان و اشکال هندسی متغیر را نشان می‌دهد.

تکه‌تکه شدن و ابهام فرم که در آثار کوبیست‌ها رایج است، حس فضای سه‌بعدی را از طریق لایه‌بندی و شفافیت منتقل می‌کند. این مفهوم به‌وضوح در اثر گریس با عنوان **بطری آنیس دل مورو** دیده می‌شود، به‌ویژه در هم‌پوشانی بین بطری و میز؛ به‌گونه‌ای که این تکه هم به‌عنوان شکل و هم به‌عنوان زمینه درک می‌شود و به هر دو عنصر، یعنی بطری و میز، تعلق دارد. تغییرات در پیش‌زمینه، میانه‌زمینه و پس‌زمینه، توانایی کلاژ را نشان می‌دهد که با ابتکار کوبیست‌ها آغاز شد و می‌تواند شرایط فضایی و مادی مختلف را به‌طور هم‌زمان نمایان کند و امکان درک شرایط زمانی و فضایی دینامیک را فراهم آورد.

تکه‌تکه شدن یا جابجایی فرم، روشی است که کوبیست‌ها برای ارائه دیدگاه‌های هم‌زمان از آن استفاده کردند. مهم است که شیوه‌های مختلف درک تکه‌تکه شدن را شناسایی کنیم. به گفته *دالیبور ولسلی*^۱،

^۱ Dalibor Vesely

این مفهوم می‌تواند هم معانی مثبت و هم منفی داشته باشد. ما می‌توانیم تکه‌تکه شدن را به‌عنوان جنبه‌ای منفی در نظر بگیریم، به معنای انزوا یا قطع ارتباط در دنیای مدرن که ناشی از پیشرفت سریع صنعتی و فناوری است، یا در مقیاسی کوچک‌تر، ممکن است به قطع ارتباط بین یک ساختمان و محیط اطرافش اشاره داشته باشد. تکه‌تکه شدن می‌تواند به‌طور مثبت دیده شود، زیرا امکان ایجاد معانی و روابط چندگانه را فراهم می‌کند، همان‌گونه که در کلاژهای کوبیستی مشاهده می‌شود - به‌ویژه از آنجاکه کوبیست‌ها به نیاز به ترکیب توجه کرده‌اند. *وسلی* در مورد کوبیسم ترکیبی می‌گوید که:

واقعاً دیدگاه سنتی با مفهومی از فضا جایگزین شد که به‌طور کلی پیچیده‌تر و انتزاعی‌تر بود... [هندسه و تکه‌ها مرحله‌ای از انتقال بودند]... به دنیایی که به‌تدریج در فرآیند ساخت نمایان می‌شد و پس از آن، نظم چیدمان حاصل تنها به‌عنوان یک نماینده‌ی نمادین و میانجی باقی می‌ماند.

شواهد مربوط به ساخت در کلاژهای آنالوگ این فرآیند و جنبه زمانی ساخت کلاژ را نمایان می‌کند. وقتی اشیا تکه‌تکه و جمع‌آوری می‌شوند، قدرت فرم اصلی از دست می‌رود و زمینه اطراف خود را نشان می‌دهد. ژرژ براک یک بار گفت:

به نظر من، به همان اندازه که نقاشی اشیا دشوار است، نقاشی فضاهای «بین» آن‌ها نیز سخت است. فضاهای «بین» به‌طور مشابه، عنصری اساسی هستند که همانند خود اشیا اهمیت دارند. موضوع اثر دقیقاً شامل روابط میان این اشیا، همچنین رابطه بین هر شیء و فضاهای میانجی است. چگونه می‌توانم بگویم که تصویر به چه چیزی اشاره دارد، درحالی‌که روابط همیشه در حال تغییر هستند؟ آنچه اهمیت دارد، دگرگونی است.



شکل ۱-۶- پابلو پیکاسو، کاسه‌ای با میوه، ویولن و لیوان شراب (۱۹۱۳)

کوبیست‌ها با فروریختن مرز بین شکل و زمینه، آن‌ها را به صورت یکپارچه درآوردند. رابطه بین شیء و پس‌زمینه مبتنی بر گفت‌وگویی است که با زمینه برقرار می‌شود؛ بنابراین معنا متغیر است و با گذر زمان تغییر می‌کند و به زمینه ارزشی برابر با شکل می‌دهد. هم‌نشینی دیدگاه‌های گوناگون در کلاژهای پیکاسو این تعامل میان پیش‌زمینه و پس‌زمینه را شکل می‌دهد. درک سطح تصویری در کنار عمق ضمنی موجود در کلاژ، حس ابهام میان اشیای نمایان و زمینه آن‌ها را تقویت می‌کند. به‌طور قابل‌توجهی، نخستین گزارش ثبت‌شده از کوبیسم – دو سال پیش از نخستین کلاژ پیکاسو – در ماه مه ۱۹۱۰ در نشریه «The Architectural Record» منتشر شد. این مقاله که به قلم گلت برگس^۱ تحت عنوان **مردان وحشی پاریس**^۲ نوشته شده، شامل مصاحبه‌هایی با پیکاسو، براک، ماتیس^۳ و سایر هنرمندان پاریسی است. در مصاحبه‌ای با ژرژ براک، او در مورد نقاشی‌اش با عنوان **زن**^۴ می‌گوید:

برای نشان دادن جنبه فیزیکی یک موضوع، به سه دیدگاه نیاز داریم؛ درست همان‌طور که برای درک کامل یک خانه به نقشه، نما و مقطع نیاز است. او ادامه داد که نمی‌توانیم زنی را

^۱ Gelett Burgess

^۲ The Wild Men of Paris

^۳ Matisse

^۴ Woman

در تمام زیبایی طبیعی‌اش به تصویر بکشم، زیرا چنین مهارتی را ندارم و هیچ‌کس ندارد؛ بنابراین، باید نوعی زیبایی جدید خلق کنم؛ زیبایی‌ای که برای من از طریق حجم، خط، توده و وزن آشکار می‌شود و برداشت‌های ذهنی‌ام را تفسیر می‌کند.

بیان *براک* به روشنی نیت کوبیست‌ها را برای انتقال هم‌زمانی از طریق لایه‌گذاری دیدگاه‌های متعدد توضیح می‌دهد و درعین حال تجربه پدیداری موضوع را با تحلیل بصری آن متوازن می‌سازد. به‌وضوح، مسائل مربوط به ماده نیز در این زمینه اهمیت خاصی دارد. پاگی^۱، طبیعت ملموس کلاژهای *براک* را به‌گونه‌ای توصیف می‌کند که فراتر از نمایش مادی اشیا رفته است و به تعامل فیزیکی بیننده با کلاژ «از طریق یک تجربه مادی‌شده از فضا» اشاره می‌کند. تلفیق شکل و زمینه در آثار هنرمندان کوبیست همچنین توسط *خوآن گریس* در سخنرانی‌اش در سوربون در سال ۱۹۲۴ با عنوان *درباره امکانات نقاشی*^۲ بیشتر توضیح داده شده است که درواقع چنین ادعا می‌کند:

معماری واقعی نمی‌تواند به بخش‌های جداگانه تقسیم شود که هر کدام خودمختار و مستقل از دیگری وجود داشته باشند. یک تکه از معماری تنها به‌عنوان یک شیء عجیب و ناقص محسوب می‌شود که وقتی از جایی که به آن تعلق دارد جدا شود، دیگر وجود نخواهد داشت.

درحالی‌که هنرمندان به بررسی معماری در نمایش فضاها و فرم‌ها می‌پرداختند، معماران نیز به تفسیرهای منحصربه‌فرد و نوآورانه کوبیست‌ها از فضاها معماری فکر می‌کردند. *آلفرد بار*^۳، بنیان‌گذار موزه هنرهای مدرن در نیویورک، در سال ۱۹۳۶ نمایشگاهی تحت عنوان «کوبیسم و هنر انتزاعی»^۴ برگزار کرد (به مقدمه مراجعه کنید). او نموداری تهیه کرد که در آن ارتباط علی بین آثار کوبیست‌ها، تأثیرات بعدی آن‌ها بر جنبش‌های هنر انتزاعی و ظهور معماری مدرن را پیشنهاد می‌کرد. ویژگی‌های تکه‌تکه شدن، هم‌زمانی و شفافیت پدیداری، به‌عنوان نخ‌های مشترک، در آثار معماری در کانون مدرنیسم قابل مشاهده‌اند. هنرمند دیگری که *آلفرد بار* به او اشاره کرد و درک کلاژ به‌عنوان یک روش کلاژسازی – همچنین تبارشناسی کلاژ به‌طور کلی – را ضروری می‌سازد، هنرمند آلمانی کورت شویرتس است.

این موضوع در آثار کورت شویرتس، یکی از مشهورترین هنرمندان کلاژ در قرن بیستم، به‌وضوح نمایان است. شویرتس کارهای نقاشی، کلاژ و مجسمه‌سازی‌اش را در مدرسه هنر تحت تأثیر جنبش دادا آغاز کرد. او در سال ۱۹۱۸ به پروژه‌ای به نام *مرتس بائو* (نوعی از کلاژ و هنر ترکیبی): یک

^۱ Poggi

^۲ On the Possibilities of Painting

^۳ Alfred Barr, Jr

^۴ Cubism and Abstract

دیدگاه جامع از جهان^۱ پرداخت. او در کلاژهایش که به «نقاشی‌های مرتس»^۲ معروف هستند، از مواد پیداشده استفاده می‌کرد و تکه‌هایی را با دقت انتخاب می‌نمود تا از نظر فرم و رنگ در تعامل با نقاشی قرار بگیرند. رنگ به‌عنوان ابزاری برای ترکیب این تکه‌های نامرتبط به کار می‌رفت. شویرتس به‌طور مستقیم به نخستین کلاژ کاغذی پیکاسو در کلاژ خود به نام **گروه هیتلر**^۳ در سال ۱۹۴۴ اشاره می‌کند که در آن از تکه کاغذی با بافت صندلی حصیری استفاده شده است. کلاژهای شویرتس او را به ساخت فرم‌های سه‌بعدی در خانه‌اش ترغیب کرد که او آن‌ها را **مرتس بائو**^۴ نامید. نخستین مرتس بائو که در خانه‌اش در هانوفر ساخته شد و در نهایت در جنگ در سال ۱۹۴۳ تخریب گردید، درواقع یک مجسمه قابل سکونت بود که در طول چندین دهه ساخته شده بود. در سال ۱۹۳۵، آلفرد بار، مدیر موزه هنرهای مدرن نیویورک، از شویرتس و مرتس بائو دیدن کرد و سال بعد، برخی از آثار کلاژ او را در نمایشگاه «کوبیسم و هنر انتزاعی» خود گنجاند. منتقد هنری، کلمنت گرینبرگ^۵، تنها پیکاسو، براک، ژان آرپ^۶ و کورت شویرتس را به‌عنوان «چند تن از استادان بزرگ کلاژ» معرفی کرد. شویرتس در توضیح هدف مرتس بائو به بار گفت:

من در حال ساخت یک مجسمه انتزاعی (کوبیستی) هستم که افراد می‌توانند درون آن بروند... من در حال ایجاد یک ترکیب بدون مرز هستم؛ هر بخش به‌طور هم‌زمان یک قاب برای بخش‌های همسایه‌اش است و همه بخش‌ها به‌طور متقابل به هم وابسته‌اند. فضایی که توسط عناصر مجسمه‌سازی تعریف می‌شود، برای شویرتس به همان اندازه خود این عناصر اهمیت داشت. او می‌گوید: «از جهات و حرکات سطوح ساخته‌شده، صفحات خیالی شکل می‌گیرند که به‌عنوان جهت‌ها و حرکات در فضا عمل می‌کنند و در فضای خالی با یکدیگر تلاقی می‌کنند.» تعامل بین ساکن و فضای مرتس بائو اهمیت زیادی داشت و به نقش فعال ناظر اشاره می‌کند که در آثار پیشین کوبیست‌ها قابل شناسایی است.

^۱ Merz: A Total Vision of the World.”

^۲ Merz drawings

^۳ The Hitler Gang

^۴ Merzbau

^۵ Clement Greenberg

^۶ Jean Arp



شکل ۱-۷- کورت شویتسر، تصویر با مرکز نور (۱۹۱۹).

کاغذهای رنگی و چایی که برش خورده و چسبانده شده‌اند، به همراه آبرنگ، رنگ روغن و مداد روی تخته، با ابعاد ۳۳ × ۴/۱ × ۲۵ ۸/۷ اینچ.

در کتاب برجسته‌ی **فضا، زمان و معماری**^۱ نوشته زیگفرید گیدئون^۲ که در سال ۱۹۴۱ منتشر شد، گیدئون بیان می‌کند که کوبیسم ترکیبی، به‌ویژه در کلاژ، نقطه عطفی در نگرش هنرمندان و معماران نسبت به فضا بوده است. فضایی که در عین وابستگی به واقعیت فیزیکی، پویا و قابل تفسیر از زوایای گوناگون بود. او تأکید می‌کند که ویژگی‌های هم‌زمانی و شفافیت در آثار کوبیسم ترکیبی، در دهه ۱۹۲۰ محور اصلی پروژه معماری جنبش مدرن در اروپا محسوب می‌شدند.

^۱ Space, Time and Architecture

^۲ Sigfried Giedion

در کتاب **شفافیت**^۱ اثر کالین رو^۲ و رابرت اسلوتسکی^۳، آن‌ها به نوعی شفافیت اشاره می‌کنند که به آن «شفافیت پدیداری» می‌گویند. این مفهوم از کتاب **زبان تصویر**^۴ نوشته‌ی جورج کپش^۵ (۱۹۴۴) گرفته شده است. کپش بیان می‌کند:

شفافیت یعنی درک هم‌زمان چندین مکان فضایی. فضا نه تنها به عقب می‌رود، بلکه به‌طور مداوم در حال تغییر و حرکت است.

شفافیت پدیداری^۶ به معنای دیدگاه‌های گوناگون، همچنین ابهام بین شکل و زمینه است؛ وضعیتی که در آن شکل می‌تواند به‌عنوان زمینه و زمینه می‌تواند به‌عنوان شکل درک شود. این وضعیت ثابت نیست، بلکه متغیر و وابسته به زمان است: در درک شفافیت پدیداری، بیننده نقش فعالی ایفا می‌کند. یک برداشت آنی از یک کلاژ کوبیستی یا یک اثر معماری مدرن ممکن است یک تفسیر خاص را ارائه دهد، درحالی‌که با تأمل و زمان بیشتر، تفسیرهای جدیدی به وجود می‌آید. نقش زمان در تفسیر شرایط فضایی و شکلی، جنبه‌ای اساسی در طراحی معماری به شمار می‌آید؛ به عبارت دیگر، درک یک فضا یا اثر هنری با گذر زمان تغییر می‌کند و لایه‌های معنایی و بصری جدیدی برای بیننده آشکار می‌شود.

درحالی‌که کوبیست‌ها با بهره‌گیری از نظم در تحلیل‌های کلاژی، اشکال و زمینه‌ها را سازمان‌دهی، تجزیه و لایه‌بندی می‌کردند، این ساختارهای خارجی تحت تأثیر ویژگی‌های فیزیکی مورد تحلیل قرار می‌گرفت و دچار تغییر می‌شدند. این رویکرد مشابه شیوه‌ای است که معماران در طراحی‌های خود از کلاژ بهره می‌برند؛ به عبارت دیگر، کلاژ به‌عنوان ابزاری برای تحلیل و طراحی معماری-که ریشه در نوآوری‌های متریالی و مفهومی کوبیسم در نمایش فضای هنری دارد- به‌طور عمیق و گسترده‌ای در طراحی‌های قرن بیست و بیست‌ویک مورد استفاده قرار گرفته است.

یک مرور کوتاه بر یکی از معماران و هنرمندان کلاژ کاغذی که به بررسی مرزهای مواد یافت‌شده پرداخته است، مقدمه‌ای برای معرفی روش‌شناسی، پیش از بررسی عمیق‌تر شخصیت‌های کلیدی را فراهم می‌کند. ریچارد مایر^۷، معمار برنده جایزه پریترز^۸، با سابقه‌ای طولانی در کلاژسازی، یکی از این شخصیت‌هاست. تکه‌های مواد استفاده‌شده توسط مایر در طول سفرهایش جمع‌آوری شده و شامل کارت‌پستال‌ها، بلیت‌ها، عکس‌ها و تبلیغات است که برای استفاده‌های آینده آرشیو شده‌اند.

^۱ Transparency

^۲ Colin Rowe

^۳ Robert Slutzky

^۴ Language of Vision

^۵ György Kepes

^۶ Phenomenal transparency

^۷ Richard Meier

^۸ Pritzker-prize

درحالی‌که او تکه‌هایی از سفرها و تجربیاتش را در کلاژهایش گنجانده، این کلاژها به‌منظور مستندسازی آن تجربیات ساخته نشده‌اند. مایر تلاش می‌کند تا تکه‌های کاغذ را به‌گونه‌ای انتخاب و ترکیب کند که معنا و اهمیت خود را از دست بدهند. او که نقاشی پرشور است، از سال ۱۹۵۹ و به دلیل انتقال به یک استودیوی کوچک، مجبور شد تا از ادامه نقاشی‌های بزرگ‌مقیاس خود دست بکشد و به ساخت کلاژ روی آورد. کلاژ به روش جدیدی برای دنبال کردن علاقه‌اش به ترکیب‌های دوبعدی تبدیل شد. فعالیت او در زمینه کلاژ در دهه ۱۹۷۰، هنگامی‌که روی موزه گتی^۱ در لس‌آنجلس کار می‌کرد، تسریع یافت. او زمان زیادی را به سفر می‌گذراند و به همین دلیل، یک جعبه از مواد کلاژ را در پروازهای بین‌المللی با خود می‌برد تا با کلاژسازی وقتش را پر کند. این کار برای او به یک آیین شخصی و مدیتیشن‌گونه تبدیل شده بود و او کلاژها را مستقیماً در کتاب‌ها می‌ساخت و هرگز قصد نداشت که آن‌ها را قاب کند یا حتی به دیگران نشان دهد. این روش روزمره منجر به ایجاد ۱۶۰ کتاب کلاژ و بیش از ۴,۰۰۰ کلاژ جداگانه شد. اگر به کلاژ او با عنوان O4A از سال ۱۹۸۷ نگاه کنیم، می‌بینیم که یک شکل هندسی خالص در عمق بی‌نهایت بوم معلق است و با تکه‌های نامنظم مختل می‌شود که مرزهای این شکل را کمرنگ می‌کند. یک استراتژی مشابه در طرح مرکز گتی نیز دیده می‌شود که در آن دایره‌ها و مربع‌ها به‌صورت آزاد در امتداد محورهای مایل سازمان‌دهی شده‌اند. تمرین‌های مجزای کلاژسازی و طراحی معماری دگرگونی متقابلی را تجربه کرده‌اند. به‌وضوح می‌توان دید که آثار طراحی معماری مایر به تحریک فرآیند کلاژسازی او کمک می‌کند، درحالی‌که آزمایش‌های او در زمینه کلاژهای حرکتی نیز، الهام‌بخش معماری‌اش است.

^۱ Getty Museum



شکل ۱-۸، ریچارد مایر، **O4A** (۱۹۸۷).

آثار زیر که توسط طراحان در زمینه تحقیق و اجرا خلق شده‌اند، به تجزیه و تحلیل و ترکیب در طول زمان به عنوان یک نمای فیزیکی از مکان می‌پردازند. این آثار رابطه بین ساختمان و زمینه را درهم‌تنیده و بر مضامین و روش‌های هنرمندان کوبیست تأکید دارند. لوکوربوزیه که هم‌عصر هنرمندان کوبیست در پاریس بود، تحت تأثیر قابل توجهی از کارهای آن‌ها قرار گرفت، هم از نظر مفهومی و هم از نظر فنی. همکار او، شارلوت پریاند^۱، نیز از فن کلاژ بهره برد تا به یک برنامه اجتماعی و سیاسی دست یابد.

برنارد هوسلی، شاگرد لوکوربوزیه، کلاژهای خود را به‌طور قابل توجهی انتزاعی و هندسی کرد و به تبیین مفهوم شفافیت پدیدارشناختی به عنوان حالتی از هم‌پوشانی در آثارش پرداخت. او این تلاش را در همکاری با کالین رو و رابرت اسلوتسکی در دانشگاه تگزاس در آستین در دهه ۱۹۵۰ انجام داد. همچنین، انتزاع کوبیستی فضا به طرز بارزی در کلاژها، مجسمه‌ها و طرح‌های معماری /دو/اردو چیلید^۲ قابل مشاهده است.

^۱ Charlotte Perriand

^۲ Eduardo Chillida

تحلیل حاضر به بررسی آثار لوکوربوزیه، شارلوت پریاند، برنارد هوسلی و ادواردو چیلیدا می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه آن‌ها یک نظم بنیادی را برقرار می‌کنند که تحت تأثیر شرایط مکان، برنامه یا نیت ادراکی تغییر یا مختل می‌شود و این موضوع منجر به ایجاد ابهامی میان شکل و زمینه می‌گردد. به گفته‌ی استیون هال معمار:

زمانی که یک اثر معماری موفق می‌شود که یک بنا و موقعیت را به‌خوبی درهم بیامیزد، یک شرایط سومی پدید می‌آید.

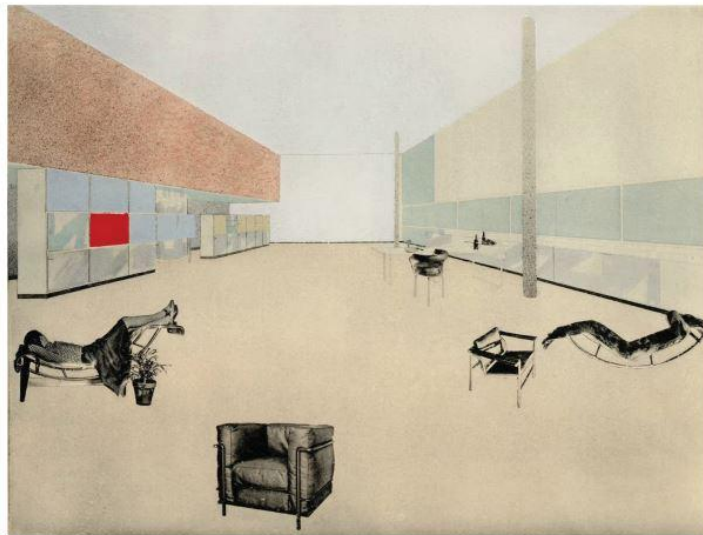
این ملاحظات از طریق یک روش طراحی که بر مبنای فرآیند کلاژسازی شکل گرفته، به تصویر کشیده شده است و بر اساس تم‌ها و تکنیک‌های کوبیست‌ها و هنرمندان مرتبط با آن‌ها استوار است.



شکل ۱-۹- عکس هوایی از مرکز گتی اثر ریچارد مایر که در سال ۱۹۹۷ به اتمام رسید.



شکل ۱-۱۰- لوکوربوزیه، چندی‌گر، دست باز، ۱۹۵۱
منبع: کلاژ از رنگ گواش، کاغذ و روزنامه روی مقوا.



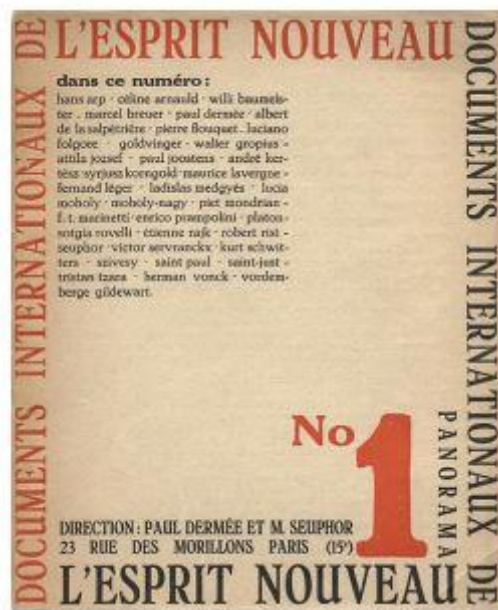
شکل ۱-۱۱- شارلوت پریاند، کلاژ بدون عنوان، ۱۹۲۹

۲-۱- لوکوربوزیه و شارلوت پریاند

به ابزارهایی که انسان برای تجربه معماری به کار می‌برد توجه کنید؛ هزاران ادراک متوالی که حس معماری او را شکل می‌دهند. قدم زدن و حرکت اوست که اهمیت دارد و نیروی

محركه حوادث معماری به شمار می‌آید؛ بنابراین، نمی‌توان یک نقطه ثابت، مرکزی، ایده‌آل یا چرخشی با دیدی دایره‌ای را به‌عنوان مرجع در نظر گرفت.
لوکوربوزیه در توصیف تجربه‌اش از رونشام، در کتاب **متن‌ها و طراحی‌ها برای رونشام**^۱، ۱۹۶۵

بسیار مهم است که عادات و محدودیت‌های مردم، جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کنند، مکان جغرافیایی، اقلیم و محیط را مدنظر قرار دهیم. معماران و طراحان بر اساس این تحلیل‌ها انتخاب‌های خود را انجام می‌دهند. این انتخاب‌ها مستلزم صرف‌نظر کردن، تردید کردن و تحمل دشواری‌هاست، اما چه زیباست زمانی که هر جزء به جایگاه شایسته‌اش در کل مجموعه اختصاص داده شود، بدون اینکه نیازی به افزودن یا حذف چیزی باشد.
شارلوت پریاند، **زندگی خلاق: یک خود زندگی‌نامه**^۲، ۱۹۹۸



شکل ۱-۱۲- جلد مجله L'Esprit Nouveau اثر لوکوربوزیه و آمده از *انفان*^۳ (۱۹۲۰).

^۱ Textes et dessins pour Ronchamp

^۲ Life of Creation: An Autobiography

^۳ Amédée Ozenfant

لوکوربوزیه تحت تأثیر عمیق بازتعریف کوبیست‌ها از فضا و فرم که از طریق دیدگاه هم‌زمان قابل‌درک بود، قرار داشت. زمانی که این معمار سوئیسی در سال ۱۹۱۷ به پاریس نقل‌مکان کرد، کوبیسم به سال هفتم خود رسیده بود و نخستین گزارش مکتوب درباره‌اش در نشریه The Architectural Record منتشر شده بود. لوکوربوزیه به‌عنوان هنرمندی که در زمینه‌های نقاشی، مجسمه‌سازی و کلاژ فعالیت می‌کرد، در کنار کارهای معماری‌اش، به کوبیسم واکنشی نوین ارائه داد. این واکنش در نمایشگاهی با عنوان «پس از کوبیسم»^۱ که همراه *آمده/زنان* برگزار شد، به وضوح نمایان بود. این دو نفر درحالی‌که به بررسی رابطه بین کوبیسم و معماری پرداخته بودند، به دنبال یک تحلیل هندسی دقیق‌تر در تجزیه و تحلیل فرم بودند و بر ویژگی‌های ذاتی اشیاء، به‌ویژه وزن، تأکید می‌کردند. آن‌ها همچنین در مقابل عناصر زینتی که در آثار کوبیستی وجود داشت، موضع‌گیری کردند. لوکوربوزیه و *زنان* با توسعه «پوریسم»^۲ (ناب‌گرایی یا سره‌گرایی) به‌عنوان یک شاخه از کوبیسم، این نظریه‌ها را در مجله‌ی «L'Esprit Nouveau» بیشتر پالایش کردند. در این مجله، آن‌ها خواستار «روح جدیدی از ساخت و ترکیب»^۳ شدند که به دنبال بی‌نظمی‌های ناشی از جنگ به وجود آمده بود. تمایل به برقراری دوباره نظم در سیستم تناسب‌دهی او، Le Modulor، به‌وضوح نمایان است. لوکوربوزیه به‌وضوح تحت تأثیر آثار *خوان گریس* بود، به‌ویژه در استفاده از خطوط و شبکه‌های تنظیم‌کننده که اشیاء را به اشکال هندسی ساده تبدیل می‌کند و نظم موجود را در آن‌ها برقرار می‌سازد. او به این نکته پی برد که میان سیستم عینی اندازه‌گیری فضایی و تجربه انسانی فاصله‌ای وجود دارد و به همین دلیل سیستمی از تناسب را پیشنهاد کرد که بر اساس ابعاد و نسبت‌های بدن انسانی ایده‌آل (مردانه) طراحی شده بود: «لِ مدولار». لوکوربوزیه این سیستم را در چندین پروژه ساخته‌شده خود به کار برد، از جمله *اونیته دبی تاسیون*^۴ در مارس (۱۹۵۲)، *سنت ماری دو لا تورته*^۵ (۱۹۶۰) و *مرکز هنری کارپنتر برای هنرهای بصری*^۶ در دانشگاه هاروارد (۱۹۶۳). او از این سیستم برای تعیین اندازه‌ها و ابعاد کلی سایت و حجم ساختمان استفاده کرد، همچنین برای تعریف هندسی ترکیب‌ها در «برایس سولیل»^۷ نیز به کار برد. سیستم تناسب «لِ مدولار» در آثار هنری دو بُعدی لوکوربوزیه، از جمله ترکیب‌های کلاژ او، به‌طور مکرر مشاهده می‌شود.

^۱ After Cubism

^۲ Purism

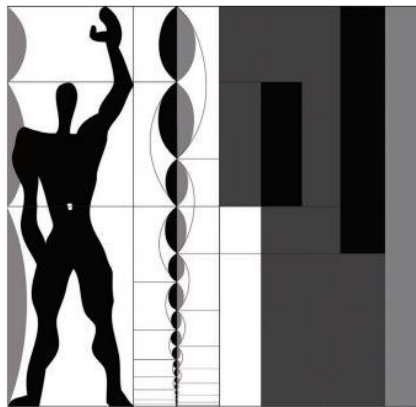
^۳ new spirit of construction and of synthesis

^۴ Unité d'Habitation in Marseille

^۵ Sainte Marie de La Tourette

^۶ the Carpenter Center for the Visual Arts at Harvard

^۷ brise-soleil



شکل ۱-۱۳- نمودار سیستم تناسب لوکوربوزیه، **Le Modulor**

شارلوت پریاند، معمار و طراح، با رویکردی انسانی‌تر و کمتر ماشینی به رابطه میان بدن انسان و مبلمان یا معماری، تعادلی برای تمایلات لوکوربوزیه محسوب می‌شد. در سال ۱۹۲۷، او فرصتی برای مصاحبه با لوکوربوزیه به دست آورد، اما به سرعت مورد رد او قرار گرفت. عبارت تحقیرآمیز او، «ما اینجا بالشتک نمی‌دوزیم»^۱، به‌عنوان نمادی از تحقیر در تاریخ نانوشته باقی مانده است؛ اما در همان سال، لوکوربوزیه به طراحی او در نمایشگاه پاییزی^۲ نگاهی انداخت و چنان تحت تأثیر طراحی مبلمان او قرار گرفت که از او دعوت کرد به استودیوی خود بپیوندد. او تنها زنی بود که در میان ۱۰۰ کارمند دفترش حضور داشت. او از سال ۱۹۲۷ تا ۱۹۳۷ در دفتر لوکوربوزیه فعالیت کرد و مسئول طراحی داخلی و برگزاری نمایشگاه‌ها بود. در این دوره، او به همکاری با لوکوربوزیه و پیر ژانر^۳ مبلمانی طراحی کرد که از جمله آن‌ها می‌توان به صندلی راحتی LC2 گرند کرفورت^۴، صندلی تکی B301^۵ و صندلی دراز B306^۶ اشاره کرد.

در سال ۱۹۳۲، او به همراه ژوزف فرنان هانری لژه^۷ به «انجمن نویسندگان و هنرمندان انقلابی»^۸ پیوست. در سال ۱۹۳۶، او فتومونتاز بزرگ و بحث‌برانگیزی با عنوان **بدبختی بزرگ پاریس**^۹ خلق کرد که با الهام از فتومونتازهای روسی، شرایط نامناسب و غیربهداشتی زندگی بسیاری از مردم پاریس

^۱ We don't embroider cushions here

^۲ Salon d'Automne

^۳ Pierre Jeanneret

^۴ LC2 Grand Confort armchair

^۵ The B301 reclining chair

^۶ The B306 chaise longue

^۷ Fernand Léger

^۸ He Association des Ecrivains et Artistes Révolutionnaires

^۹ La Grande Misère de Paris

را به تصویر می‌کشید. این فتومونتاز که در سال ۱۹۳۶ برای «سالن هنرهای خانگی»^۱ ساخته شد، با یک نقشه بزرگ از پاریس آغاز می‌شد. پیران به این نقشه، نقل‌قول‌ها و تصاویری از ساختمان‌های پرتراکم مسکونی که به جای طرح کمربند سبز رها شده ساخته شده بودند، اضافه کرد.

من از ساختمان‌های وحشتناکی که قرار بود به‌زودی دیواری از آجر و بتن دور شهر بسازند، عکس گرفتم؛ نوعی شهرسازی محصور. همچنین به محله‌های فقیرنشین مرکز شهر رفتم، از جمله مجتمع مسکونی ژاند/رک که به دلیل شرایط زندگی اسفناک معروف بود. در آنجا از کودکی عکس گرفتم که نماد زندگی بدون نور و امید بود. باین‌حال، او توانسته بود یک هواپیمای کاغذی کوچک بسازد؛ تنها گنجینه‌اش که نشان‌دهنده پرواز به‌سوی آینده بود.

او در سال ۱۹۳۷ با *فرنان لژه* همکاری کرد تا در نمایشگاه بین‌المللی، پاپیون وزارت کشاورزی^۲ را طراحی کند. در این پروژه، او پانل‌های آویز بزرگی را خلق کرد که چالش‌های کشاورزان فرانسوی را به تصویر می‌کشید. *پیران* و *لژه* با هم کلاژهای بزرگی را ایجاد کردند که شامل آمار، نقل‌قول‌ها، نقشه‌ها و عکس‌ها بود و به ترویج سیاست‌های پیشرو در حوزه کارگری می‌پرداختند. برای *پیران*، برخلاف *لوکوربوزیه*، تصاویر معنادار هدف اجتماعی و ارتباطی داشتند، درحالی‌که *لوکوربوزیه* کلاژها را بیشتر به‌عنوان ترکیب‌هایی از فضا و فرم می‌دید.

در بررسی نقش کلاژ به‌عنوان یک روش و یک نگرش در آثار *لوکوربوزیه*، لازم است به میراث کوبیسم و جنبش‌های مرتبط در هنر مدرن بپردازیم که از کلاژ به‌عنوان ابزاری برای ترکیب قطعات نامرتبط استفاده کردند. این کلاژها معمولاً از نوع **پایه کله** بودند که در فرایند طراحی به‌عنوان مقدمه‌ای برای ساخت نهایی بافته‌ها ایجاد می‌شدند. *لوکوربوزیه* بیشتر با استفاده از روزنامه‌های رنگ‌آمیزی‌شده، گواش و جوهر که رسانه‌های مشابهی با پایه کله‌های *پیکاسو* بودند، کار می‌کرد. او از کلاژ در دو مقیاس استفاده کرد: اول در ماکت‌های ابتدایی و دوم در کارتن‌های بزرگ‌مقیاس. درحالی‌که بیشتر مستندات به استفاده او از کلاژ در طراحی رسانه‌های دو بُعدی اشاره دارند، محتوای رسمی کلاژهای او ارتباط روشنی با آثار معماری‌اش دارد. کلاژهای *لوکوربوزیه* دارای نظامی بنیادی هستند که در کنار خطوط و فرم‌های سیال قرار گرفته‌اند و از شفافیت پدیدارشناختی به‌عنوان ابزاری برای القای عمق در ترکیب استفاده می‌کنند.

در آثار معماری مدرنیسم، مفاهیمی همچون شفافیت پدیداری، وارونگی شکل و زمینه و هم‌زمانی نقش مهمی دارند و این روند با کارهای *لوکوربوزیه* آغاز شد. علاقه *لوکوربوزیه* به هم‌زمانی و مفاهیم زمانی که توسط کوبیسم‌ها بررسی شده بود، در آثار هنری و معماری او به‌وضوح دیده می‌شود. با وجود ساختار قوی و منسجم معماری او، هم‌زمانی و شفافیت از طریق تعامل بین شکل و زمینه در

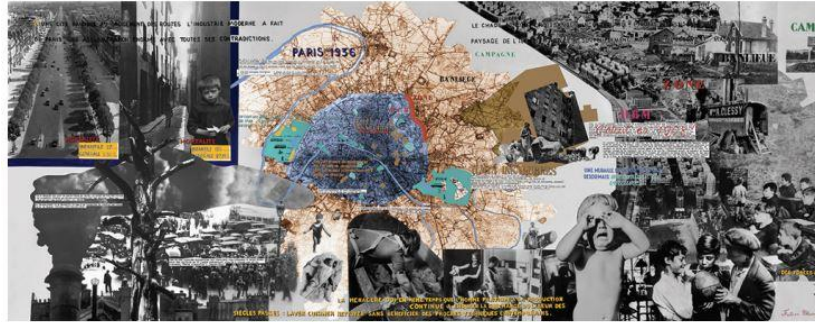
^۱ Salon des Arts Ménagers

^۲ Pavilion of the Ministry of Agriculture

خود بناها به نمایش گذاشته می‌شود. این رویکردها، در کنار توجه به فضا و مقیاس، نشان‌دهنده ارتباط پیچیده زمان و فضا در آثار او هستند. در آثار این هنرمند، فضا به شکلی هم‌زمان ثابت و متحرک است، مشابه ترکیب‌بندی‌های کوبیستی که از یک‌سو ایستایی دارند و از سوی دیگر حس حرکت را به بیننده القا می‌کنند. به گفته کالین رو:

شکل به‌طور هم‌زمان هم ساکن و هم در حال حرکت است.

این ترکیب به آثار او حالتی می‌دهد که در عین ایستایی، پویایی و جریان را نیز درک می‌کنیم.



شکل ۱-۱۴- شارلوت پریاند، بخشی از بدبختی بزرگ پاریس، ۱۹۳۶.



شکل ۱-۱۵، لوکوربوزیه، برج ثور سوم، ۱۹۵۳.

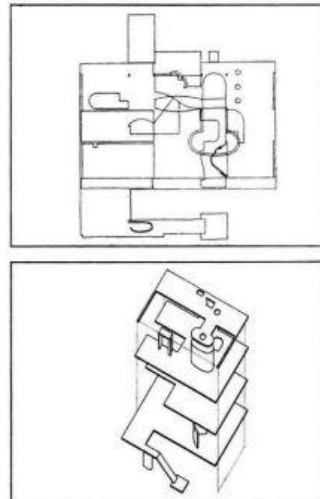
این جمله به این نکته اشاره دارد که در آثار لوکوربوزیه، ابتدا یک سطح اصلی وجود دارد که به‌عنوان «صفحه تصویری جلویی»^۱ عمل می‌کند و سپس فضایی پیچیده و مارپیچی در پس‌زمینه قرار دارد. شرایط فضایی پویا که در ترکیب‌های دو بُعدی کلاژ به تصویر کشیده شده، در آثار معماری او نیز مشهود است، از جمله در ویلای استین و واحد مسکونی در مارسلی.^۲

رابرت اسلوتسکی به بررسی «کاوش در استعاره و کلاژ در پروژه‌های شهری و ساختمان‌های لوکوربوزیه در اواخر دهه ۱۹۲۰ و پس‌از آن» می‌پردازد. هر دو اثر، یعنی ویلای استین در گارش فرانسه (۱۹۲۷) و واحد مسکونی در مارسلی فرانسه (۱۹۵۲)، اگرچه با فاصله‌های چند دهه و در مقیاس‌های بسیار متفاوت ساخته شده‌اند، اما هر کدام تم‌های شفافیت پدیده‌ای را به‌وضوح نمایش می‌دهند. این ساختمان‌ها نمونه‌هایی از فشردگی فضایی از طریق ادراک حسی هستند و به تعامل فعال ساکنان در تفسیر پیچیدگی‌های فضایی نیاز دارند. در کتاب «شفافیت»، کولا و اسلوتسکی ویلای استین را با باوهاوس و آلتر گروپیوس مقایسه می‌کنند که به‌جای شفافیت پدیده‌ای، از شفافیت عینی استفاده می‌کند. هر دو اثر، فشردگی فضایی را از طریق ادراک حسی به تصویر می‌کشند و نیازمند درگیری فعال ساکن در تفسیر پیچیدگی‌های فضایی هستند. تحلیل آن‌ها از ویلای استین نشان می‌دهد که بین لایه‌بندی فضاهایی که از بیرون دیده می‌شوند و لایه‌بندی دوبعدی پلان داخلی تضادی وجود دارد؛ گویی نظم فضاها برخلاف انتظار شکل می‌گیرد. برای درک این فضاها در هم‌تنیده، ناظر باید حرکت کند، درست مثل دیدن یک کلاژ کوبیستی که تنها با تغییر زاویه دید، لایه‌های پنهان آن آشکار می‌شود. در این بنا سلسله‌مراتب فضایی روشن و ثابت نیست، بلکه با شبکه‌ای ظریف از فضا شکل می‌گیرد که پیش‌زمینه، میان‌زمینه و پس‌زمینه را مدام جابه‌جا می‌کند و باعث می‌شود هر بار برداشت تازه‌ای از فضا به دست آید؛ مانند ویلای استین، اما در مقیاس بسیار بزرگ‌تر، پروژه واحد مسکونی اونیه دبی تاسیون نشان‌دهنده تأثیر پژوهش‌های هنری لوکوربوزیه در آزمایش سیستم‌های تناسب در کنار اشکال مجسمه‌وار است. برنارد هوسلی که به‌عنوان معمار پروژه خانه کروتچت^۳ در آرژانتین با لوکوربوزیه همکاری کرده بود، سپس به‌عنوان معمار پروژه واحد سکونت منصوب شد.

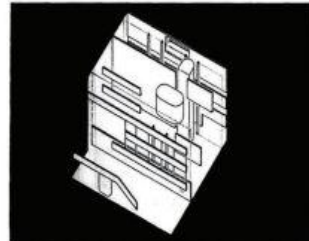
^۱ frontal picture plane

^۲ Villa Stein and the Unité d'Habitation in Marseille

^۳ casa Curutchet



**In general:
Transparency arises wherever there are locations in space which can be assigned to two or more systems of reference – where the classification is undefined and the choice between one classification possibility or another remains open.**



به‌طور کلی، شفافیت زمانی ایجاد می‌شود که فضاهایی وجود داشته باشند که بتوان آن‌ها را به دو یا چند نظام مرجع نسبت داد. در این حالت، دسته‌بندی مشخص نیست و انتخاب بین یکی از گزینه‌ها یا دیگری باز و نامعین باقی می‌ماند. شکل ۱-۱۶- برنارد هوسلی، دیگرام‌هایی از ویلای استین اثر لوکوربوزیه که شفافیت پدیداری را نشان می‌دهند (۱۹۶۸).

این نمودارها برای اولین بار در کتاب شفافیت، نوشته روه/سلوتسکی و هوسلی (۱۹۶۸) منتشر شدند.

در ساختارهای بزرگ چند خانواری، مدولار بودن و تکرار از طریق ادغام فضاهای عمومی و دیگر عناصر برنامه‌ریزی‌شده دچار تغییر و اختلال می‌شود. مفهوم «باغ‌شهر عمودی»^۱ به معمار اجازه می‌دهد تا با تکه‌تکه کردن و هم‌پوشانی فضاها و عملکردها، فضا و فرم را بازسازی کند. این مفهوم شباهت‌هایی با کلاژهای خوان‌گریس دارد؛ در این کلاژها، اشکال به‌صورت تکه‌تکه درون یک سیستم هندسی منظم قرار می‌گیرند و با زمینه هماهنگ می‌شوند.

چندمعنایی فضا و فرم از طریق ادغام عناصر خاص، به‌ویژه در تراس پشت‌بام، به‌خوبی آشکار می‌شود؛ جایی که سطح بنا با تعداد زیادی پیکره‌های مجسمه‌ای پر شده و با آن‌ها درهم‌تنیده است. پیوند میان آثار لوکوربوزیه و کوبیست‌ها در عکسی نمود پیدا می‌کند که در سال ۱۹۵۲ ثبت شد؛ عکسی که پیکاسو به همراه لوکوربوزیه و برنارد هوسلی از «اونیته دبی تاسیون» پس از تکمیل آن بازدید می‌کنند. این تصویر که نشانه‌ای از رابطه شخصی و حرفه‌ای آن‌هاست، در کتاب آثار کامل لوکوربوزیه منتشر شده است.

¹ vertical garden city

پس از جنگ جهانی دوم، شارلوت پریاند دوباره همکاری خود را با لوکوربوزیه آغاز کرد و این بار در طراحی داخلی «اونیته دبی تاسیون» مشغول شد. او آشپزخانه‌های آپارتمان‌ها را با در نظر گرفتن انتظارات و آرزوهای زنان طراحی کرد. این آشپزخانه‌ها به صورت مدولار طراحی شده بودند، مدرن و به راحتی قابل تمیز کردن بودند و به وسیله یک «بار آشپزخانه»^۱ به فضای نشیمن متصل می‌شدند. لوکوربوزیه او را با مفاهیم استانداردسازی و راه‌حل‌های عمومی آشنا کرد، درحالی‌که پریاند به او فهم عمیق‌تری از چگونگی کاربرد این مفاهیم در طراحی خانه و نمادین کردن شیوه‌های جدید زندگی آموزش داد. اگرچه طراحی‌های نوآورانه پریاند تا مدت‌ها به درستی مورد توجه قرار نگرفت، اما تأثیر او بر کار لوکوربوزیه بسیار ارزشمند بود.



شکل ۱-۱۷- بام واحد مسکونی (اونیته دبی تاسیون) در مارسی، فرانسه، طراحی شده توسط لوکوربوزیه (۱۹۵۲).
منبع: عکس از پاتریک گیتزر.

^۱ kitchen-bar



شکل ۱-۱۸ - شارلوت پریاند و لوکوربوزیه، ATBAT، آشپزخانه از واحد مسکونی (اونیته دبی تاسیون)، مارس، فرانسه، ۱۹۵۲



شکل ۱-۱۹- برنارد هوسلی، XLVII: بی‌عنوان (۱۹۷۶-۸۱).

۱-۳- برنارد هوسلی

کلاژ فقط یک شیء یا نتیجه نهایی نیست؛ بلکه فرآیندی جالب‌تر از آن است. علاوه بر این، کلاژ می‌تواند به‌عنوان یک نگرش ذهنی نیز دیده شود، نه فقط یک محصول نهایی.

برنارد هوسلی، ۲ می ۱۹۸۳، در سخنرانی خود در دانشگاه برن

برنارد هوسلی، معمار و آموزگار سوئیسی بود که کلاژ، به‌ویژه پایه کله بخش مهمی از کارهایش را تشکیل می‌داد. او بیشتر به خاطر نوآوری‌های آموزشی‌اش در دهه ۱۹۵۰ در دانشگاه تگزاس آستین شناخته می‌شود. تجربه‌های او پیش‌ازاین دوره پویای آموزشی، به‌طور عمیقی بر روش تدریس و اهداف آموزشی‌اش تأثیر گذاشت. پس از دریافت مدرک معماری از دانشگاه ETH زوریخ در سال ۱۹۴۴، برنارد هوسلی به استودیوی فرنان لژه^۱ در پاریس رفت و در آنجا به تحصیل نقاشی پرداخت. لژه که در ابتدا معماری خوانده بود، به همراه گروهی از هنرمندان پاریس، نسخه‌ای از کوبیسم به نام «Section d'Or» یا قریب به این مفهوم «نسبت طلایی» را توسعه داد. این جریان هم‌زمان با رشد کوبیسم توسط پیکاسو، براک و گریس شکل گرفت. نقاشی‌های لژه به‌تدریج انتزاعی‌تر شدند و از طریق اشکال هندسی به ماشین‌آلات و مکانیزم‌ها اشاره می‌کردند. این انتزاع هندسی در کلاژهای هوسلی نیز به‌وضوح دیده می‌شود. هوسلی به‌سرعت به‌عنوان دستیار در استودیوی لوکوربوزیه پذیرفته شد و بعدها نظارت بر طراحی و ساخت پروژه‌هایی مانند «خانه کروچت» در لا پلاتای آرژانتین و

^۱ Fernand Léger

«اونیته دبی تاسیون» در مارسی را بر عهده گرفت. در سال ۱۹۵۱، هوسلی به ایالات متحده نقل مکان کرد و به هیئت علمی دانشگاه تگزاس در آستین پیوست. در آنجا، او به همراه همکارانی همچون «کالین رو»، «رابرت اسلوتسکی»، «جان هیداک^۱»، «جان شاو^۲» و «ورنر سلیگمن^۳» به یکی از گروه های شناخته شده به نام «تگزاس رنجرز^۴» تبدیل شد. این گروه، تأثیر مهمی در توسعه مفاهیم نوین معماری داشت. هوسلی همچنین در توسعه مفهوم «شفافیت پدیده ای» که در مقاله «شفافیت^۵» در سال ۱۹۵۵ توسط رو و اسلوتسکی مطرح شد، نقش مهمی ایفا کرد. این ایده به بررسی نحوه تعامل و درک لایه های فضایی و بصری در معماری می پردازد که یکی از مفاهیم اصلی در کارهای آموزشی و حرفه ای هوسلی بود.



شکل ۱-۲۰- برنارد هوسلی، XXVI: بدون عنوان (۱۹۶۶).

دانشگاه تگزاس در آستین این مفهوم را به برنامه درسی معماری خود اضافه کرد. در اینجا، دانشجویان در تمرین هایی شرکت کردند که در آن نقاشی های کوبیستی به صورت نمودار کشیده می شد تا

¹ John Hejduk

² John Shaw

³ Werner Seligmann

⁴ Texas Rangers

⁵ Transparency

ویژگی‌های بنیادی فرم را به مسائل طراحی مرتبط کنند. همچنین، کتاب **شهر کلاژ** نوشته *کالین رو* و *فرد کوتر*، بر اساس این چارچوب نظری بنا شده است و به بررسی این نکته می‌پردازد که کلاژ می‌تواند به‌عنوان استعاره‌ای برای نقد دیدگاه یکپارچه در برنامه‌ریزی شهری به کار رود. درواقع، این کتاب به‌جای ارائه یک دیدگاه واحد، به ترویج رویکردی چندوجهی در طراحی شهری تأکید می‌کند. به گفته‌ی *الکساندر کاراگون*^۱، یکی از شاگردان *هوسلی*، علاقه‌ی *هوسلی* به پیوند کوبیسم تحلیلی و معماری مدرن او را به این نتیجه رساند که فضای معماری، پدیده‌ی بنیادی و مشترکی است که آثار متفاوتی مانند کارهای *فرانک لوید رایت*، *میس وندرووه* و *لوکوربوزیه* را به هم متصل می‌کند. از دیدگاه *هوسلی*، شفافیت ویژگی اصلی معماری مدرن است؛ این شفافیت، به‌جای ایجاد شکاف و جدایی در فضا، به ترکیب و انسجام آن کمک می‌کند و یک ارتباط هماهنگ بین فرم و زمینه ایجاد می‌کند. به این ترتیب، شفافیت در معماری مدرن به‌نوعی شبیه به ابهام در آثار کوبیستی است که باعث می‌شود مخاطب بتواند فضا را از دیدگاه‌های متفاوتی درک و تفسیر کند. *هوسلی* بر اهمیت توجه به شرایط زمانی و تغییرات تأکید داشت؛ مانند نظریه‌ی *کالین رو* در کتاب **شهر کلاژ**، او نیز به کلاژ به‌عنوان تمثیلی از لایه‌های زمانی نگاه می‌کرد. *هوسلی* به مفهوم «شفافیت پدیداری» به‌عنوان ویژگی کلیدی معماری مدرن علاقه‌مند بود و در ویرایش سال ۱۹۶۴ کتاب **شفافیت** از *کالین رو* و *سلوتسکی* به این موضوع پرداخت. در این توضیحات، او اشاره کرد که نقاشی و مجسمه‌سازی انتزاعی، به دلیل نداشتن مقیاس مشخص (مقیاس ۱: ۱) می‌توانند به شکل ملموسی امکان بررسی فضای معماری را فراهم کنند. از نظر او، شفافیت پدیداری ابزاری برای نظم‌بخشی فضایی و نمایش گرافیکی این نظم است؛ نمونه‌ای از این دیدگاه را می‌توان در کلاژ بدون عنوان او از سال ۱۹۶۶ مشاهده کرد. این کلاژ یک ترکیب متغیر از شکل و زمینه را به نمایش می‌گذارد که با مستطیل‌های سیاه اطراف دایره‌ی مرکزی محدود شده است. *هوسلی*، به‌جای اینکه فرم را هدف نهایی فرآیند طراحی بداند، آن را «ابزاری برای طراحی» معرفی می‌کرد؛ به همین دلیل، شفافیت پدیداری به‌عنوان سازوکار اصلی این روش عمل می‌کرد. کلاژ برای *هوسلی* به واسطه‌ای تبدیل شد که با آن، می‌توانست فرم را به‌عنوان فرآیند آزمایش کند و این موضوع به‌طور هم‌زمان در کار حرفه‌ای و روش تدریس او نیز تأثیرگذار بود.

^۱ Alexander Caragonne



شکل ۱-۲۱- برنارد هوسلی، آمستردام، ۱۹۶۵ تا ۱۹۷۲ میلادی.

از همان آغاز فعالیت‌های کلاژسازی در دهه ۱۹۶۰، علاقه‌مندی هوسلی به فرایند خلق اثر، بیشتر از خود محصول نهایی مشهود بود. او با استفاده از مواد پیداشده و توجه به بافت‌های آن‌ها، کلاژهایی می‌ساخت که به سبک «هنر اینفورمل»^۱ یا هنر انتزاعی غیررسمی نزدیک بودند؛ سبکی که از روش‌های بداهه و حرکات آزاد برای خلق آثار استفاده می‌کرد. در این کلاژها، قطعات صاف و دقیق هندسی را در کنار قطعات پاره و نامنظم قرار می‌داد.

انتخاب مواد زیر و کهنه نشان‌دهنده علاقه او به نقش زمان و تصادفی بودن در روند طراحی بود. برخی از کلاژهای او طی سال‌ها شکل می‌گرفتند و بازنگری می‌شدند. مثلاً، هوسلی کلاژی به نام **As Tuerli** را در اکتبر ۱۹۷۶ در پاریس آغاز و طی چند روز روی آن کار کرد. او چند بار فکر کرد که کار تکمیل شده است، اما هر بار بازگشت و آن را ادامه داد. نهایتاً شش سال بعد، این کلاژ را به دخترش هدیه کرد و در سال ۱۹۸۲، با تأیید او، اثر برای همیشه تکمیل شد.

طی دوران حرفه‌ای هوسلی، کلاژهای او به تدریج به سمت اجرای حسی‌تر و نشانه‌گذاری واضح‌تر از فرآیند کار پیش رفت. خطوط و طرح‌های دستی در کلاژهای او، بازتابی از دل‌بستگی دوباره او به

^۱ Art Informel

کوبیسم پس از بازدید از نمایشگاه پیکاسو در پاریس در سال ۱۹۶۶ بود. کلاژهای اولیه او، با وجود انتزاعی بودن، به تدریج چشم‌اندازهایی با فرم‌های معماری و حس مقیاس را القا می‌کنند. جان شاول، یکی از اعضای گروه تگراس رنجرز، بیان می‌کند که «پیچیدگی سطوح کلاژهای هوسلی، با ترکیب‌ها و ساختارهای متنوع، تداعی‌گر ویژگی‌های مناظر گسترده و تا حدی انسان‌ساخت است.»



شکل ۱-۲۲- برنارد هوسلی، As Tuerli، (۱۹۷۶-۱۹۸۲).



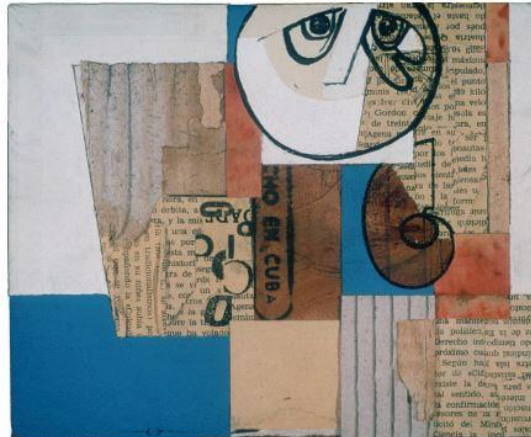
شکل ۱-۲۳- برنارد هوسلی، سانتا اولایا^۲، ایبیزا^۳، (۱۹۶۳)

¹ John Shaw

² Santa Eulalia

³ Ibiza

در این ترکیب‌ها که به مکان اشاره دارند، وجود ابهام و چندوجهی در درک هم‌زمان سطح فشرده و فضای سه‌بعدی به‌وضوح حس می‌شود. شاو همچنین اشاره می‌کند که بسیاری از این آثار به‌عنوان مناظر پرسپکتیوی با افق‌های مشخص خوانده می‌شوند، اما تمایل به مسطح شدن، درک عمق فضا را به چالش می‌کشد. این فروپاشی فضا در آثار نشان‌دهنده‌ی پاسخ به پژوهش‌های فضایی کلاژهای کوبیستی، همچنین نقاشی‌ها، کلاژها و معماری لوکوربوزیه است.



شکل ۱-۲۴- برنارد هوسلی، Menorca No. 2، ۱۹۶۶-.

در کلاژهای هوسلی، بر خلاف آثار کوبیست‌ها و لوکوربوزیه، هیچ فرم شناخته‌شده‌ای وجود ندارد. این ترکیب‌ها به جای تمرکز بر روی اشکال خاص، به بررسی روابط فضایی و فرمی می‌پردازند که از مقیاس مستقل هستند. به‌ویژه در اثر Menorca No. 2، ما با ابهام بین شکل و زمینه روبه‌رو هستیم که به‌خوبی شرایط فضایی را از طریق شفافیت پدیده‌ای نشان می‌دهد. در این کلاژ، نحوه ترکیب و لایه‌بندی مواد و متریا، حس‌های متفاوتی از مقیاس‌ها و عمق‌های سطوح هم‌پوشانده را به بیننده القا می‌کند.

به گفته جان شاو، زمینه این کلاژها معمولاً به‌طور مشخصی نمایان می‌شود و اشکالی که در میان سایر مواد و متریا به دام افتاده‌اند، سبب معکوس شدن نقش شکل و زمینه می‌شوند. به‌طوری که در این کلاژ، تصویر مرکزی که از روزنامه ساخته شده، هم به‌عنوان یک شکل در پیش‌زمینه روی زمینه‌ای آبی و سفید و هم به‌عنوان بخشی از پس‌زمینه روزنامه قابل‌مشاهده است. در این ترکیب، تعریف فضای مثبت یا منفی تقریباً غیرممکن است. این توصیف به ما نشان می‌دهد که هوسلی چگونه با استفاده از ایده‌های جدید در طراحی، پرسش‌های بصری چالش‌برانگیزی را مطرح می‌کند که بیننده را به تأمل و تفکر در مورد مفهوم فضای طراحی دعوت می‌کند.

هوسلی در مقیاس بزرگ‌تر، یک کلاژ روی دیواری که نقش نگه‌دارنده خانه‌اش در زوریخ را داشت، طراحی کرد. او از دهه ۱۹۷۰ تا زمان مرگش در سال ۱۹۸۴ روی این اثر کار کرد و به تأثیرات زمان و اتفاق یا شانس که این پروژه را از یک کلاژ کوچک کاغذی متمایز می‌کرد، توجه داشت. این تأثیرات شامل فرسایش ناشی از شرایط جوی و آسیب‌هایی بود که می‌توانست بر اثر رفتارهای غیرمؤثر به آن وارد شود. مارک جاززومبک^۱، یکی از دانشجویان هوسلی در دانشگاه ETH زوریخ، اشاره می‌کند که این پروژه به هوسلی این امکان را می‌داد که علاوه بر نتیجه نهایی، بر فرآیند خلاقیت و تأثیر زمان بر آثارش تمرکز کند. این کلاژ نمایانگر رویکرد هوسلی به هنر و معماری است، جایی که او تعامل با محیط و تجربه‌های واقعی را به‌عنوان عناصر کلیدی در نظر می‌گرفت. این اثر نه تنها به خلاقیت او عمق می‌بخشد، بلکه ما را به درک بهتری از فلسفه و روش‌های هنری او نزدیک می‌کند.

این قرار دادن آگاهانه کلاژ در فرآیند تولید آن، نشان‌دهنده‌ی این است که هوسلی به رابطه میان تاریخ و تجربیات انسانی توجه ویژه‌ای داشت. او بر این باور بود که جریان گسترده تاریخ از یک‌سو و بُعد وجودی زمان انسانی از سوی دیگر، همواره بر یکدیگر تأثیر می‌گذارند و به‌نوعی درهم‌تنیده‌اند. این دیدگاه هوسلی به ما کمک می‌کند تا به درک عمیق‌تری از نحوه شکل‌گیری آثار هنری و معماری‌اش برسیم. او با این رویکرد، به فرآیند خلاقیت و تعاملات انسانی در طول زمان توجه داشت و نشان می‌دهد که چگونه زمان و تاریخ می‌توانند به شکل‌گیری و توسعه آثار هنری و معماری کمک کنند.

تأثیرات زمان و تصادف برای هوسلی در فرآیند کلاژسازی، معماری و آموزش او از اهمیت زیادی برخوردار بود. او به بررسی تداخل فضایی و شفافیت پدیده‌ای در طول دوران حرفه‌اش پرداخت و بر ارتباط آن با روش طراحی تأکید کرد. وی علاقه‌اش به گفت‌وگو بین شکل و زمینه را با شفافیت بیان کرد؛ همچنین بر این باور بود که این روابط فضایی می‌توانند به شکلی نوین بر نحوه طراحی تأثیر بگذارند و به معماران کمک کنند تا به درک بهتری از تعاملات فضایی در آثار خود دست یابند. درواقع، او به دنبال ایجاد ارتباط میان عناصر مختلف طراحی بود تا بتواند محیطی غنی‌تر و معنادارتر ایجاد کند. این رویکرد نه تنها بر کلاژهای او تأثیر گذاشت، بلکه در معماری و شیوه‌های تدریس او نیز نمود پیدا کرد. هوسلی در نظر داشت که چگونه استفاده از شفافیت و تداخل فضایی می‌تواند به گسترش افق‌های جدید در طراحی کمک کند.

¹ Mark Jarzombek



شکل ۱-۲۵- برنارد هوسلی، دیوار حائل، دهه ۱۹۷۰ تا ۱۹۸۴

هوسلی در آثار خود به مفهوم تعادل بین فضای پر و خالی تأکید دارد و معتقد است که این دو عنصر به شکلی همگون در فضایی کلی قرار دارند. او اشاره می‌کند که فضای درون یک بنا و فضای میان بناها جزئی از یک کل واحد هستند. این مفهوم دوتایی از فضا به‌عنوان پیونددهنده‌ی شکل و زمینه، درواقع تجلی‌دهنده‌ای از یک کل یکپارچه است؛ به‌عبارت‌دیگر، ساختمان و فضای اطراف آن نه‌تنها به‌عنوان موجودیت‌های جداگانه، بلکه به‌عنوان جلوه‌های مکمل یک مفهوم کلی از فضا در نظر گرفته می‌شوند. این نگرش در طراحی‌های مدرن به‌وضوح دیده می‌شود و می‌توان آن را به‌عنوان یکی از اصول اساسی معماری معاصر تلقی کرد. این ایده نشان‌دهنده آن است که فضای ساخته‌شده و فضای طبیعی نه‌تنها در تعامل با یکدیگر هستند، بلکه هر یک به تعمیق و غنای دیگری کمک می‌کنند. درواقع، این رویکرد به ایجاد فضایی یکپارچه و هماهنگ در طراحی کمک می‌کند، جایی که هر دو عنصر شکل و زمینه در تعامل هستند و بر تجربیات فضایی کاربران تأثیر می‌گذارند.

کارهای معماری برنارد هوسلی به صورت گسترده منتشر نشده‌اند. او در سال ۱۹۵۹ از دانشگاه تگزاس در آستین خارج شد و به زوریخ بازگشت. در آنجا به‌عنوان استاد در مدرسه عالی فناوری زوریخ (ETH) مشغول به کار شد و بعدها ریاست دپارتمان معماری را بر عهده گرفت. همچنین، او یک دفتر معماری مشترک با ورنر/یبلی^۱ در زوریخ داشت.

تصویری از خانه‌ای که هوسلی و ایبلی برای دکتر آ. اس. رینولدز^۲ در سوئیس طراحی کردند، در کاتالوگی که به نمایشگاهی از کلاژهای او مربوط بود، منتشر شد. برای بررسی تأثیر کلاژهای هوسلی بر معماری‌اش، می‌توان کلاژی از سال ۱۹۶۳ (سانتا اولالیا دل ریو، ایبیزا) را با خانه رینولدز که هم‌زمان طراحی شده‌اند، مقایسه کرد. هم کلاژ و هم نمای ساختمان به نظر می‌رسد که بر محور افق

^۱ Werner Aebli

^۲ Dr. A. S. Reynold

شکل گرفته‌اند و گفت‌وگویی میان زمین و آسمان را از طریق اشکال هندسی که این دو را به هم پیوند می‌زنند، تداعی می‌کنند. این آثار نشان‌دهنده تأثیر متقابل کلاژ بر فرآیند طراحی هوسلی و توانایی او در ترکیب عناصر معماری با مفاهیم فضایی عمیق‌تر هستند. کلاژهای او دارای تنوع بالایی از مصالح حسی و ابهام در فرم هستند که این ویژگی‌ها به وضوح در آثار ساخته شده‌اش نمایان می‌شود. از منظر مفهومی، این کلاژها به روابط هندسی و مصالحی اشاره دارند که در برابر ویژگی‌های خاص برنامه و مکان قرار می‌گیرند. در این راستا، هوسلی به‌طور واضح تحت تأثیر علاقه‌مندی لوکوربوزیه به نظم هندسی بوده است، نظمی که با اشکال نامنظم مختل می‌شود؛ مانند لوکوربوزیه، هوسلی نیز به سلطه فضای همگن و ریاضیاتی شک کرد و «فضای معماری» را به‌عنوان عاملی در فضای ریاضیاتی که تجربه و تعریف می‌شود، شناخت. غنای پتانسیل‌های نمایشی و فضایی در کلاژهای برنارد هوسلی، زمینه‌ای مناسب برای بررسی بیشتر آن‌ها به‌عنوان همراهی برای آثار لوکوربوزیه و به‌عنوان آثار مستقل در تحلیل کلاژ و معماری فراهم می‌کند.



شکل ۱-۲۶- برنارد هوسلی، Santa Eulalia del Rio, Ibiza. (۱۹۶۳).



شکل ۱-۲۷- نقشه‌ی خانه‌ی رینولدز، برنارد هوسلی (۱۹۶۱-۱۹۶۴).



شکل ۱-۲۸- /دواردو چیلیدا، بی عنوان.

۱-۴- /دواردو چیلیدا

ایده‌ها به‌طور غیرمنتظره‌ای شکل می‌گیرند. یک روز مثل هر روز دیگر مشغول کار بودم و متوجه شدم که هرگز علاقه‌ای به استفاده از چسب نداشته‌ام. چسباندن کاغذها را ایده‌آل نمی‌دانستم، اما هیچ‌وقت هم فکر نکرده بودم که روش‌های دیگری هم وجود دارد. ناگهان به ذهنم رسید: چرا به‌جای استفاده از چسب برای اتصال این دو کاغذ، از روشی متفاوت مثل دوختن با نخ استفاده نکنم؟ شروع به آزمایش کردم و خیلی زود به نتیجه رسیدم. جایی که قبلاً چسب به کار می‌رفت، حالا فضایی ایجاد شده بود. چطور می‌شود فضا را با چسب مقایسه کرد؟ این تجربه نشان می‌دهد که کنار گذاشتن روش‌های رایج و بازی با مواد و تکنیک‌های جدید، می‌تواند به راه‌حل‌های خلاقانه و غیرمنتظره‌ای منجر شود.

/دواردو چیلیدا، جاذبه^۱، ۱۹۸۵

توضیحات /دواردو چیلیدا/ برای نخستین اثرش با عنوان **جاذبه** در سال ۱۹۸۵ نشان‌دهنده‌ی خلاقیتی ناگهانی است. او توضیح می‌دهد که چطور طی کار روزمره‌اش، ایده‌ای به ذهنش رسید که به‌جای استفاده از چسب برای اتصال کاغذها، آن‌ها را با شیوه‌ای دیگر، مثلاً با نخ، به هم وصل کند. او با این

¹ Gravitation

روش، فضای بیشتری را به کارهایش افزود که نه تنها به دیدگاه جدیدی از کار با مواد و فضا رسید، بلکه شیوه‌ای نو برای تجربه‌ی فضا در هنر تجسمی ایجاد کرد.

ادواردو چیلیدا، مجسمه‌ساز اسپانیایی، در نوآوری‌های خود در کلاژ و ایجاد فضاهای سه‌بعدی، تحت تأثیر آموزش‌های معماری‌اش در کالج خیمنس د سیسنروس^۱ در مادرید در دهه ۱۹۴۰ قرار گرفت. علاقه به مجسمه‌سازی او را در سال ۱۹۴۸ به پاریس کشاند، جایی که ابتدا با گل کار می‌کرد و سپس به تراش سنگ و گچ روی آورد. هرچند مدارکی از ارتباط او با پیکاسو، لوکوربوزیه و سوررئالیست‌ها موجود نیست، اما احتمالاً آثار این هنرمندان که هم‌زمان در پاریس بودند، تأثیری بر چیلیدا داشته‌اند. در سال ۱۹۵۱، چیلیدا به منطقه باسک^۲ اسپانیا بازگشت تا با آهنگران محلی آنجا که در واقع آهنگری شغلی سنتی در آنجا محسوب می‌شد، کار کند.

پس از بازگشت به منطقه باسک، چیلیدا بیش از هر چیز دیگری خواهان آن بود که فضا را به تصویر بکشد و در آن نفوذ کند، نه اینکه تنها آن را اشغال نماید. به همین دلیل، او از کار با بلوک‌های سنگی یا گچی بزرگ خودداری کرد و به سراغ ماده‌ای قابل انعطاف، یعنی آهن رفت. آهن در دماهای بالا قابلیت خم شدن و شکل‌گیری به سمت‌وسوی فضا را دارد. چیلیدا در تلاش بود تا با استفاده از آهن، فضایی پویا و زنده ایجاد کند که بتواند تعاملات جدیدی را در محیط شکل دهد. این رویکرد نشان‌دهنده تغییرات اساسی در تفکر او نسبت به هنر و مجسمه‌سازی است. این اطلاعات نشان می‌دهد که چیلیدا نه تنها به دنبال ایجاد آثار هنری بزرگ و سنگین نبود، بلکه می‌خواست تا با استفاده از مواد و اشکالی که می‌توانند فضایی را احاطه کنند، نوعی دیالوگ جدید بین هنر و فضا برقرار کند.

تحصیلات معماری چیلیدا و کارهای کوبیست‌ها تأثیر قابل توجهی بر درک او از فضا داشته است و به‌طور خاص، علاقه او به تعامل میان حجم و فضای خالی را افزایش داده است. او در سال ۱۹۵۲ به بررسی این تعامل از طریق تکنیک‌های کلاژ و چاپ سنگی (لیتوگرافی^۳) پرداخت که روشی تکراری برای آزمایش روابط شکلی به حساب می‌آید. این روابط ممکن است در نهایت در آهن شکل بگیرند یا در سنگ حکاکی شوند. همچنین، مانند «پوریسم» لوکوربوزیه، ماده و وزن اساس آثار چیلیدا بودند. او بر این باور بود که درک فضا و ماده به شکل‌گیری مجسمه‌ها و ساختمان‌ها کمک می‌کند و این موضوع بخشی از فلسفه هنری او محسوب می‌شود. این دیدگاه‌ها به چیلیدا اجازه دادند تا به یک زبان بصری جدید دست یابد که تعامل میان عناصر مختلف را به تصویر بکشد و مفاهیم عمیق‌تری را در هنر خود مطرح کند.

^۱ Colegio Mayor Jiménez de Cisneros

^۲ Basque

^۳ lithographic technique

از فضا

با برادرش زمان

تحت نیروی جاذبه‌ی قوی

با نوری که می‌توانیم ببینیم، اما نمی‌بینیم.

این متن به تأملاتی درباره روابط پیچیده میان فضا و زمان و چالش‌های درک این مفاهیم اشاره می‌کند. واژه «جاذبه» نماد فشار و تأثیرات غیرقابل کنترل است و «نور» می‌تواند به روشنایی یا آگاهی اشاره کند که دسترسی به آن دشوار است.

مارتین هایدگر^۱ فیلسوف و /دو/اردو چیلید/ی هنرمند در سال ۱۹۶۸ با هم ملاقات و علاقه مشترکی به مسائل فضا و مکان پیدا کردند. هایدگر سپس در سال ۱۹۶۹ مقاله‌ای تحت عنوان **هنر و فضا**^۲ در ارتباط با آثار چیلید/ نوشت. در این مقاله، هایدگر بیان می‌کند:

در هنرهای تجسمی، فضای خالی یا خلأ نقش مهمی دارد و به خلق و شکل‌دهی مکان کمک می‌کند.

چیلید/ برای همراهی با این مقاله، مجموعه‌ای از هفت کلاژ لیتوگرافی را ایجاد کرد که در آن‌ها ترکیب‌ها به‌نوعی بازی با معکوس کردن شکل و زمینه انجام می‌شود و تنشی میان مرزهای کلاژ و اشکالی که درون آن قرار دارند ایجاد می‌کند. مرزها در آثار چیلید/ همچنین برای هایدگر یک موضوع مهم و مورد توجه بودند. تمرکز چیلید/ بر فضا و مرزها با پژوهش‌های او بر مواد عمیق‌تر شد و قابلیت‌های گچ، مرمر گچی (آلباستر^۳) و آهن را در تعیین و محدود کردن فضا مورد بررسی قرار داد. این همکاری و تبادل نظر میان هایدگر و چیلید/ به تأملات عمیق‌تری درباره مفهوم فضا و وجود در هنر و معماری منجر شد و بر درک ما از تعامل میان مواد و فضایی که آن‌ها ایجاد می‌کنند تأثیر گذاشت.

توجه به حس لامسه در ادراک فضایی در فرآیند انتقال از کلاژ به مجسمه‌سازی و مداخله‌های در معماری به وضوح دیده می‌شود. کلاژهای چیلید/ شامل کلاژهای لیتوگرافی^۴، کلاژهای کاغذ چسبانده شده^۵، همچنین کلاژهای کاغذی کاهشی^۶ هستند که در آن‌ها از کاغذهای بافت‌دار سیاه و سفید یا گاهی تنها از کاغذ سفید استفاده می‌شود. در کلاژهای کاهشی او که به نام «Gravitations»

^۱ Martin Heidegger

^۲ Die Kunst und der Raum

^۳ alabaster

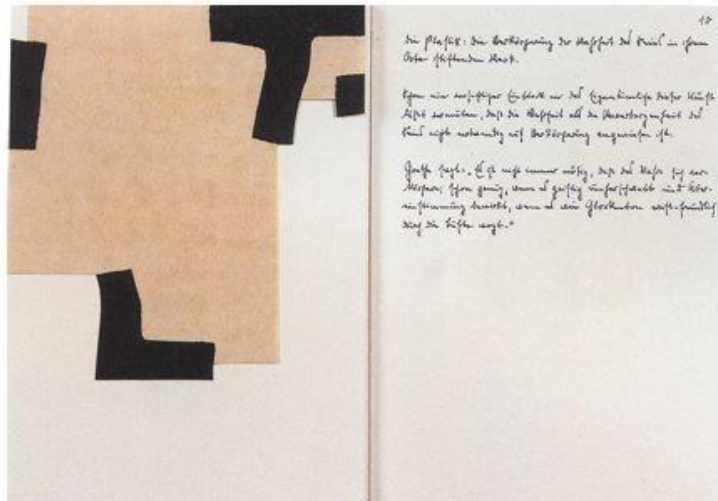
^۴ lithographic collages

^۵ pasted paper collages

^۶ subtractive paper collages

شناخته می‌شوند، فضاها را خالی در سطح بالایی ایجاد می‌شود و لایه‌های زیرین را نمایان می‌سازند. این لایه‌ها به طور حداقلی متصل هستند و از طریق رشته‌ها معلق نگه‌داشته شده‌اند. این شیوه استفاده از لایه‌ها و فضای خالی نشان‌دهنده دقت چیلید/ در تجسم و تعامل با مواد است و به درک عمیق‌تری از فضا و حجم کمک می‌کند. به عبارت دیگر، او با ایجاد تنش و ارتباط بین مواد و فضا، تجربه‌ای لمسی و بصری را برای بیننده فراهم می‌آورد.

در این روش، لایه‌ها بدون چسب به هم متصل می‌شوند و همین فاصله میان آن‌ها فضایی ایجاد می‌کند که با سایه‌ها عمق می‌گیرد. چیلید/ این آثار را «Gravitations» نامید، چون بیشتر شبیه ترکیب آزاد کاغذها بودند تا کلاژ سنتی؛ با این حال، چون میان دو و سه بعدی حرکت می‌کنند، به بحث کلاژ هم مربوط می‌شوند. این تجربه‌ها بعدها در مجسمه‌های بزرگ‌مقیاس او دیده شد؛ جایی که با حذف یا اضافه کردن بخش‌هایی از فضا، ارزش «فضای خالی» را نشان داد. نمونه‌اش سه پروژه مهم اوست: دو اثر در اسپانیا با همکاری معمار لوئیس گنچگی (یکی بر اساس اضافه کردن و دیگری بر پایه حذف) و یک طرح معماری برای جزایر قناری. همه این آثار نشان می‌دهند که چطور کلاژ می‌تواند به فضایی سه‌بعدی و قابل سکونت تبدیل شود و چگونه مرزها می‌توانند فضای خالی را تعریف و برجسته کنند.



شکل ۱-۲۹- /دو/اردو چیلید/، Die Kunst und der Raum VI، ۱۹۶۹.

این اثر بسیار مورد احترام چیلید/ و ثمره‌ی یک رویای طولانی مدت او، پینی د وینتو^۱ نام دارد که در نهایت بین سال‌های ۱۹۷۵ تا ۱۹۷۷ به تحقق پیوست. طراحی این اثر در زادگاه چیلید/، یعنی

^۱ Peine de Viento

سن سباستین، از سال ۱۹۵۲ آغاز شد. نصب «پینی د وینتو» در ساحل خلیج بیسکای از سه مجسمه آهنی بزرگ تشکیل شده است که در ارتباط با چشم‌انداز طبیعی شکل گرفته‌اند. یکی از آن‌ها از لبه صخره به سمت اقیانوس کشیده شده، دیگری از برآمدگی سنگی به سمت صخره امتداد یافته است و سومی به صورت عمودی در میان آن‌ها قرار دارد. چیلیدا/ این ترکیب را چنین توصیف می‌کند: دو مجسمه افقی گویی در حال تسخیر افق‌اند و مجسمه عمودی در مرز شهر ایستاده است. هایدگر در کتاب **هنر و فضا** می‌نویسد: «مجسمه‌سازی تجسم مکان‌ها خواهد بود». «پینی د وینتو» نیز چنین نقشی دارد؛ زیرا با ترکیب مجسمه‌ها، فضایی تازه می‌سازد که در آن اقیانوس و صخره‌ها قاب‌بندی می‌شود و تجربه تماشاگر از محیط شکل می‌گیرد. چیلیدا/ توضیح می‌دهد:

حدود، قهرمان واقعی^۱ فضا است، همان‌گونه که زمان قهرمان واقعی زمان است.

منظور او از «حدود» همان مرزها و لبه‌هایی است که فضا را تعریف و قابل تجربه می‌کنن.

در پایتخت باسک، ویتوریا-گاستیز^۲، چیلیدا/ و گنجگی میدان «پلازا دِ لوس فوئروس»^۳ (میدان آزادی‌های باسک) را اندکی پس از ساخت «پینی د وینتو» تکمیل کردند؛ فضایی عمومی در قلب شهری متراکم و قدیمی. کلاژهای لیتوگرافی چیلیدا/ که بیشتر با دو رنگ به بررسی مفاهیم پر و خالی می‌پردازند، بنیان مفهومی این اثر را شکل دادند. این جستجو در مجسمه‌های مرمر گچی (آلاباستر) کاهشی او، مانند **گاستیز**^۴ که طرحی برای سازمان‌دهی فضای میدان بود، ادامه پیدا کرد. به گفته شاعر مکزیکی، **اکتاویو پاز**^۵، مجسمه‌های آلاباستر تلاش نمی‌کنند تا فضای درونی را در بر بگیرند یا آن را تعریف و محدود کنند؛ بلکه بلوک‌های شفافی هستند که در آن‌ها فرم به فضا تبدیل می‌شود و فضا در لرزش‌های نورانی حل می‌شود؛ لرزش‌هایی که همچون پژواک‌ها و قافیه‌های اندیشه‌اند.

^۱ protagonist

^۲ Vitoria-Gasteiz

^۳ Plaza of Basque Liberties

^۴ Gasteiz

^۵ Octavio Paz



شکل ۱-۳۰- /دو/اردو چیلید، کلاژ بژ، (تاریخ نامشخص).

فرم نهایی در مقیاس بزرگ میدان، ویژگی‌های مشابهی را دارد که در این اندازه به انسان اجازه می‌دهد با حضور فیزیکی و کامل، خلأ را تجربه و درک کند. ظرافت‌های مقیاس، مرزهای ادراکی و هم‌پوشانی فضاها، امکان تجربه‌های گوناگون و چندوجهی را در میدان فراهم می‌کنند. پروژه سوم، اثری جنجالی بود که چیلید/ پیش از مرگش در سال ۲۰۰۲ پیشنهاد ساخت آن را در کوه تندایا^۱ در فوئرته‌ونتورا^۲ جزایر قناری، مطرح کرد. این پروژه همچنان به لطف همسرش، پیلار بلونسه^۳ و همکاری مقامات جزایر قناری در حال بررسی است. در پروژه تندایای چیلید، او پیشنهاد کرد که یک مکعب ۴۰ متری سنگ از داخل کوه تندایا تراشیده شود.

^۱ Tindaya

^۲ Fuerteventura

^۳ Pilar Belzunce



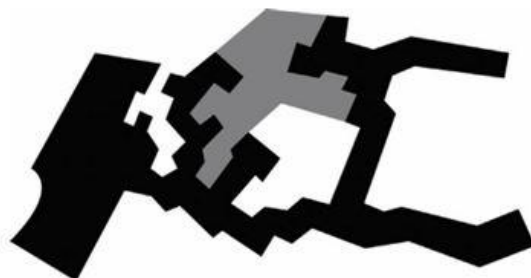
شکل ۱-۳۱- دوار دو چیلید/ و لوئیس په گانچگی، پینی د وینتو (۱۹۷۷). منبع: عکس‌ها از برایان شیلدز.

این فضا قرار بود از طریق دو شفت عمودی ۲۵ متری برای ورود نور و یک تونل ورودی ۱۵ در ۱۵ متری به سطح متصل شود. با اینکه مقیاس این طرح در میان آثار ساخته‌شده چیلید/ بی‌همتاست، مفاهیم هم‌پوشانی فضا و ارزش خلأ همچنان محور اصلی ایده‌های او هستند. این مفاهیم که از فرایند کاهشی کلاژ آغاز شدند و به مجسمه‌های آلاستر رسیدند، روش کاهشی چیلید/ را به آزمون می‌گذارند؛ مانند سایر مجسمه‌های بزرگ او، ارتباط و تعامل میان این اثر و محیط پیرامونش اهمیت ویژه‌ای دارد. او می‌گوید:

فضای بزرگی که در دل آن ساخته می‌شد، از بیرون قابل دیدن نبود، اما کسانی که به قلب آن راه می‌یافتند، نور خورشید، ماه و افقی دور و دست‌نیافتنی، ضروری و ناپیدا را در دل کوهی روبه‌دریا مشاهده می‌کردند.



شکل ۱-۳۲- /دواردو چیلیدا، گاستیز، ۱۹۷۵.



شکل ۱-۳۳- نمودار میدان پلازا د لوس فوئروس اثر /دواردو چیلیدا / لوئیس په گنجگی، ویتوریا-گاستیز، اسپانیا (۱۹۷۹).

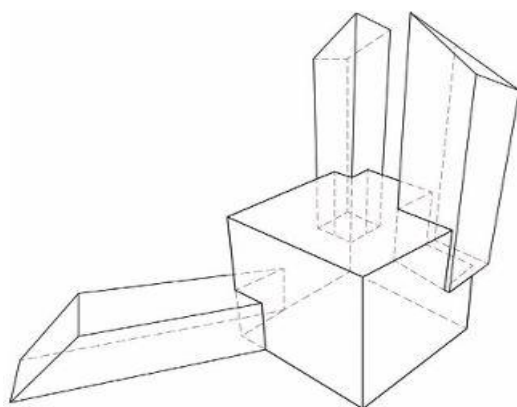


شکل ۱-۳۴- دوار دو چیلیدا و لوئیس په گانچگی، پلازا د لوس فوئروس، ویتوریا-گاستیز، اسپانیا (۱۹۷۹). منبع: عکس از برایان شیلدز.

در این زبان شاعرانه، مکملی برای نوشته‌های همکاران چیلیدا، مارتین هایدگر و گاستون باشلار^۱، مشاهده می‌شود. باشلار مقاله‌ای برای نخستین نمایشگاه چیلیدا در گالری میگت با عنوان «کائنات آتش» نوشت. در نشریه دیگری از باشلار به نام **شعر فضایی**، او توصیف می‌کند:

فضا، زمان فشرده را در حفره‌های بی‌شمارش نگاه می‌دارد.

¹ Gaston Bachelard



شکل ۱-۳۵- نمودار خلاها در پروژه تندایا، اثر/دوآردو چیلیدا، جزایر قناری (۲۰۰۲).

این همان چیزی است که فضا برای آن است. در ذهن و آثار چیلیدا، شرایط فضایی و زمانی به هم پیوسته و روشن گر هستند. ابهام در اندازه‌گیری و درک زمان و فضا، رابطه معماری با زمین را به شکلی هم‌زمان و در گذر زمان نشان می‌دهد. دالیبور ولسلی می‌گوید:



شکل ۱-۳۶- /دوآردو چیلیدا، پروژه تندایا، جزایر قناری، ۲۰۰۲.

یک جزء یا بخش نمی‌تواند تنها با یک شهود درک شود؛ بلکه به مجموعه‌ای از مراحل نیاز دارد که در آن، پدیده‌های فردی و بستر جهانی به هم پیوند می‌خورند. این فرآیند را می‌توان به‌عنوان نقشه‌برداری و بازنمایی دوباره جهان توصیف کرد.

این عبارت به‌خوبی نشان می‌دهد که درک عمیق از فضا و زمان نیازمند بررسی دقیق و گام به گام است. نه تنها درک بصری، بلکه تجزیه و تحلیل عمیق‌تری از ارتباطات و تعاملات محیط اطراف ضروری است. این هم‌زمانی همان چیزی است که کوبیست‌ها در ساخت کلاژهای خود سعی در ثبت آن داشتند.

چیلیدا، مانند/لوکورویوزیه و کوبیست‌ها، به بررسی دیالوگ بین فرم‌های پر و خالی پرداخت و در عین حال سلسله‌مراتب و نظام‌های ارزشی متعارف را به چالش کشید. تداوم این مفهوم در رسانه‌ها و مقیاس‌های مختلف – از کلاژ و مجسمه تا فرم‌های معماری – نشانه‌ای از این رویکرد است. چیلیدا گفته است:

تمام آثار من یک سفر برای کشف فضا است. فضا زنده‌ترین عنصر همه‌چیز است و ما را احاطه کرده است... من به تجربه چندان اعتقاد ندارم؛ چراکه آن را محافظه‌کارانه می‌دانم. من به ادراک باور دارم که به‌کلی متفاوت است. ادراک ریسک‌پذیرتر و پیشرفته‌تر است. چیزی در ما هنوز می‌خواهد پیشرفت کند و رشد یابد. این ادراک است که به شما امکان می‌دهد دنیا را ببینید و ادراک مستقیم بر حال حاضر تأثیر می‌گذارد، درحالی‌که یک پا در آینده دارید؛ اما تجربه، برعکس عمل می‌کند: شما در حال حاضر هستید، ولی یک پا در گذشته دارید؛ به‌عبارت دیگر، من موضع ادراک را ترجیح می‌دهم.

در بررسی این مسئله‌ی ادراک به‌هایدگر ارجاع می‌دهیم که می‌گوید ما اشیاء را نه به‌عنوان موجوداتی مستقل، بلکه در زمینه‌ی روابطشان با دیگر چیزها درک می‌کنیم. آگاهی از این روابط متقابل باعث می‌شود که ساختار ضعیف گشتالت در یک اثر معماری امکان تفسیرها و دست‌کاری‌های گوناگون را فراهم و روابط جدیدی را ایجاد کند – درست مانند کلاژهای کوبیست‌ها. ابهام فضایی که از دیالوگ بین صمیمیت فضای فردی و وسعت چشم‌انداز به وجود می‌آید (با الهام از مفهومی که باشلار مطرح کرده است) پتانسیل بالایی برای ایجاد روابط تکه‌تکه ارائه می‌دهد. پنهان‌سازی یا آشکارسازی این شرایط فضایی و زمانی را می‌توان از طریق کلاژ درک کرد. کلاژ به‌طور ذاتی قابلیت ثبت ویژگی‌های زمان را دارد و می‌تواند روابط بین اجزای معماری، همچنین بین معماری و مکان را شناسایی کند، همان‌گونه که در آثار/دو/اردو چیلیدا نشان داده شده است.

کلاژ در آثار هنرمندان و معماران این فصل به عنوان ابزاری ارزشمند شناخته می‌شود، زیرا کیفیت‌های ملموس فضا و فرم از طریق ساخت کلاژ به‌طور چشمگیری افزایش و آشکار می‌شود. انتقال جزئی، شفافیت و لایه‌بندی مواد فیزیکی باعث می‌شود تا تعامل لمسی با اثر شکل بگیرد و واکنشی جسمی و احساسی را برانگیزد و امکان‌های گوناگونی برای تفسیر این واکنش فراهم کند. آثار معماری که از استفاده از کلاژ در فرآیند طراحی حاصل می‌شوند، راه‌های غنی و متنوعی را برای ساکنان فراهم می‌آورند تا تجربه فضایی و مادی معماری و چشم‌انداز را درک کنند.

یادداشت‌ها

- Douglas Cooper, *The Cubist Epoch* (London: Phaidon Press Ltd., 1971), 11.
- Robin Dripps, "Groundwork," in *Site Matters*, eds. Carol J. Burns and Andrea Kahn (New York: Routledge, 2005), 79.
- The term collage derives from the French "coller" meaning "glue."
- Braque and Picasso were collaborators, working in the south of France; according to some sources, Picasso was the first to use the collage technique in oil paintings, while Braque applied it to charcoal drawings.
- Christine Poggi, *In Defiance of Painting: Cubism, Futurism, and the Invention of Collage* (Yale Publications in the History of Art) (New Haven: Yale University Press, 1993), 6.
- Poggi, *In Defiance of Painting*, 123.
- Diane Waldman, *Collage, Assemblage, and the Found Object* (New York: Harry N. Abrams, 1992), 47.
- Poggi, *In Defiance of Painting*, 41.
- Dalibor Vesely, *Architecture in the Age of Divided Representation: The Question of Creativity in the Shadow of Production* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2004), 336.
- Vesely, *Architecture in the Age of Divided Representation*, 338.
- Dripps, "Groundwork," 80.
- Gelett Burgess, "The Wild Men of Paris," *The Architectural Record* (May 1910): 405.
- Poggi, *In Defiance of Painting*, 98.
- Bruno Reichlin, "Jeanneret-Le Corbusier, Painter-Architect," in *Architecture and Cubism*, eds. Eve Blau and Nancy J. Troy (Cambridge: MIT Press, 2002), 218.
- Isabel Schulz, *Kurt Schwitters: Color and Collage* (New Haven: Yale University Press, 2010), 8.
- Gwendolen Webster, "Kurt Schwitters's Merzbau," in *Kurt Schwitters: Color and Collage*, ed.
- Isabel Schulz (New Haven: Yale University Press, 2010), 125.
- Webster, "Kurt Schwitters's Merzbau," 125.

- Eve Blau and Nancy J. Troy, *Architecture and Cubism* (Cambridge: MIT Press, 2002), 2.
- Two essays by Rowe and Slutzky, “Transparency: Literal and Phenomenal” and “Transparency: Literal and Phenomenal . . . Part II” were written in 1955 and 1956, however the first essay was not published until *Perspecta* vol. 8, 1963, the second in *Perspecta* vol. 13/14, 1971.
- Colin Rowe and Robert Slutzky, *Transparency* (Basel: Birkhauser, 1997), 23.
- Richard Meier interview with author, March 14, 2012.
- Steven Holl, *Anchoring* (New York: Princeton Architectural Press, 1989), 9.
- Yves Bouvier and Christophe Cousin, *Ronchamp: Chapel of Light* (Paris: Besançon, CRDP, 2005), 12.
- Charlotte Perriand, *A Life of Creation: An Autobiography* (New York: Monacelli Press, 2003), 27.
- William Curtis, “Le Corbusier: Nature and Tradition,” in *Le Corbusier Architect of the Century* (London: Arts Council of Great Britain, 1987), 16.
- The Modulor proportioning system governs the spatial organization of the Unité d’Habitation, an 18-story housing complex in Marseille, France completed in 1952 to provide housing for people displaced during the war. This proportioning system is evident at the scale of the building as a whole, as well as in the spatial organization of the individual apartments.
- AR House + Furniture: *The Architectural Review*, Issue 1453, July/August 2018, www.architectural-review.com/essays/reputations/charlotte-perriand-1903-1999.
- 28 Dominic Lutyens, “Charlotte Perriand: The Radical, Unsung Heroine of Design,” www.bbc.com/culture/article/20191021-charlotte-perriand-the-radical-unsung-heroine-of-design.
- 29 Cristopher Green, “The Architect as Artist,” in *Le Corbusier Architect of the Century* (London: Arts Council of Great Britain, 1987), 130.
- This theme was also reinterpreted in the collages of the Dada, Bauhaus, and Constructivist movements after World War I, serving as precedent for Corb’s artistic pursuits.
- Colin Rowe, “The Provocative Façade: Frontality and Contrapposto,” in *Le Corbusier Architect of the Century* (London: Arts Council of Great Britain, 1987), 26.
- Blau and Troy, *Architecture and Cubism*, 4.
- Rowe and Slutzky, *Transparency*, 41.
- AR House + Furniture: *The Architectural Review*.
- Christina Betanzos Pint, “Introduction,” in Bernhard Hoesli: *Collages*, ed. Christina Betanzos Pint (Knoxville: University of Tennessee Press, 2001), 1.
- While Léger primarily worked in oil paint, *Untitled* from 1925 is evidence of his use of collage.
- Alexander Caragone, *The Texas Rangers: Notes from an Architectural Underground* (Cambridge: The MIT Press, 1995), 320.
- Mark Jarzombek, “Bernhard Hoesli: Collage/Civitas,” in Bernhard Hoesli: *Collages*, ed.

- Christina Betanzos Pint (Knoxville: University of Tennessee, 2001), 5.
- Jarzombek, "Bernhard Hoesli," 8.
- Hoesli translated Transparency into German for publication in the 1960s.
- Bernhard Hoesli, "Commentary," in Transparency, eds. Colin Rowe and Robert Slutzky (Basel: Birkhauser, 1964), 58.
- Hoesli, "Commentary," 87.
- John P. Shaw, "Hoesli Collages," in Bernhard Hoesli: Collages, ed. Christina Betanzos Pint (Knoxville: University of Tennessee, 2001), 14.
- Pint, "Introduction," 1.
- Jarzombek, "Bernhard Hoesli," 6.
- Jarzombek, "Bernhard Hoesli," 4.
- Shaw, "Hoesli Collages," 15.
- Shaw, "Hoesli Collages," 14.
- Shaw, "Hoesli Collages," 14.
- Jarzombek, "Bernhard Hoesli," 6.
- Shaw, "Hoesli Collages," 15.
- Caragonne, Texas Rangers , 383.
- Jarzombek, "Bernhard Hoesli," 3.
- Shaw, "Hoesli Collages," 15.
- Hoesli, "Commentary," 90.
- "Chillida: la poética del papel," www.arsomnibus.com.ar/web/muestra/chillida-la-poeticadel-papel Translation by Sheryl Bridges.
- Peter Selz, James Johnson Sweeney, and Eduardo Chillida, Chillida (New York: Harry N.
- Abrams, 1986), 11.
- Museo Chillida Leku, www.eduardo-chillida.com .
- Selz, Chillida , 116.
- Selz, Chillida , 120.
- Martin Heidegger, "Art and Space," in Poetry, Language, Thought, trans. Albert Hofstadter (New York: Harper Colophon Books, 1971), 123.
- Selz, Chillida , 116.
- Selz, Chillida , 42.
- Eduardo Chillida, Kosme Maria de Bara no Letamendía, and Lorenzo Fernández Ordez,
- Monta Tindaya, Eduardo Chillida: Fuerteventura, 1996 (Fuerteventura: Gobierno de Canarias, 1996).
- Gaston Bachelard, The Poetics of Space (Boston: Beacon Press, 1969), 200.
- Vesely, Architecture in the Age of Divided Representation , 334.
- Chillida, de Bara no Letamendía, and Ordez, Monta Tindaya, Eduardo Chillida.
- Juhani Pallasmaa, "Hapticity and Time: Notes on a Fragile Architecture," in The Architec
- tural Review (May 2000): 78–84.
- 69 Bachelard, The Poetics of Space , 8.

۱-۵- کلاژنگاری^۱

کلاژنگاری به عنوان یک زیرمجموعه از کلاژ تعریف می‌شود که در آن تکه‌های انتخابی از رنگ، بافت یا تصویر با خطوط ترکیب می‌شوند و بوم به عنوان فضایی سه بعدی (می‌تواند نامحدود باشد) به کار گرفته می‌شود. در این نوع ترکیب‌ها، انعطاف‌پذیری فضا نقش کلیدی دارد. هنرمندان و معمارانی که با کلاژنگاری فعالیت می‌کنند، به طور مشترک به ایجاد حس نظم و ترتیب در آثارشان علاقه دارند. در اینجا، مفهوم «ساخت» در مقابل «ترکیب» برای این طراحان حائز اهمیت است. نظم می‌تواند به دو شیوه مختلف شکل بگیرد: اول، «نظم هندسی» که از طریق اصول و قواعد دقیق و مشخص بنا می‌شود. دوم، «نظم اجتماعی» که به طور مفهومی و از طریق روایت‌های خاص، شرایط آرمان شهری یا شرایط دچار هرج و مرج را به تصویر می‌کشد. معمارانی که از کلاژنگاری بهره می‌برند، به این دو رویکرد توجه دارند و تلاش می‌کنند تا در آثار خود تعادل و هارمونی بین این دو را برقرار سازند.

هنرمندان و معمارانی که کلاژنگاری را به صورت دستی خلق می‌کنند، از کاغذهای چسبانده شده یا مواد عکاسی در کنار رسانه‌های دیگر مانند زغال یا مداد بهره می‌برند. افزودن این رسانه‌ها امکان ایجاد خطوط و زمینه‌هایی را فراهم می‌کند که به ترکیب تکه‌های کلاژ کمک می‌کند. خطوط همچنین عمق را به وجود می‌آورند که پاسخی به فروپاشی فضایی است که در آثار کوبیستی معمولاً مشاهده می‌شود. این تکنیک‌ها ریشه در «کلاژهای کاغذی»^۲ کوبیست‌ها، مانند ژرژ براک و خوان گریس دارند که اغلب با استفاده مختصر از کلاژ، ترکیبی از نقاشی خطی با زغال یا مداد را به نمایش می‌گذارند. به عنوان مثال، در اثر «ترکیب با ویولن»^۳ اثر خوان گریس، استفاده از خطوط در کنار تکه‌های کلاژ به عنوان روشی عمل می‌کند که پروفیل‌های اشیاء (خط) را از ماهیت مادی آن‌ها (تکه‌های کلاژ) جدا می‌سازد. این تکنیک به بیننده این امکان را می‌دهد که درک متفاوتی از اشیاء و فضا داشته باشد.

^۱ Collage-Drawing

^۲ papiers collés

^۳ Composition with Violin



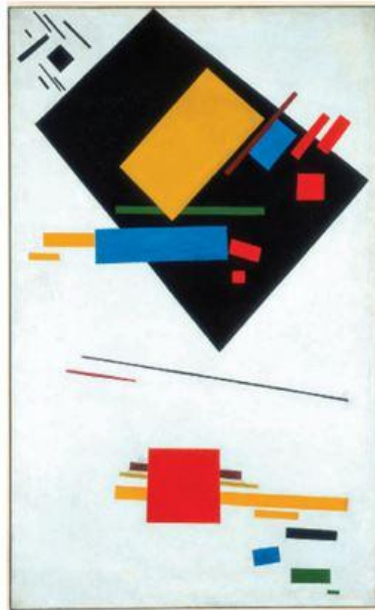
شکل ۱-۳۷- خوان گریس، ترکیب با ویولن، (۱۹۱۵).

توجه به مهارت و ساختار در کلاژنگاری، موضوعی مشترک است و شواهدی از آن را می‌توان در «کلاژهای کاغذی» ژرژ براک مشاهده کرد که نشان‌دهنده علامت‌های مدادی و سوراخ‌های سوزنی هستند. هنرمندانی که تحت تأثیر کوبیسم قرار گرفتند و به تنش‌های سیاسی و اجتماعی که با آغاز جنگ جهانی اول به اوج رسید، واکنش نشان دادند، جنبش‌های بعدی از جمله «آوانگارد روسی، آینده‌نگری ایتالیایی» و «دِ استیل» را شکل دادند.

تحلیل این تحولات در انتزاع فضا و فرم از طریق ساخت‌وساز، چارچوب انتقادی مهمی برای بررسی آثار معمارانی که در این فصل مطرح می‌شوند، فراهم می‌کند. این بررسی به ما کمک می‌کند تا درک عمیق‌تری از رابطه میان هنر و معماری پیدا کنیم و تأثیرات متقابل آن‌ها را بهتر بشناسیم.



شکل ۱-۳۸- کارلو کارا^۱، بیانیه مداخله‌گرایی^۲، یا نقاشی - واژه‌ها در آزادی^۳، ۱۹۱۴.



شکل ۱-۳۹- کازیمیر مالویچ^۴، نقاشی ساختارگرایی ناب (سوپریماتیسم)^۵ (با دوزنقه سیاه و مربع قرمز)، ۱۹۱۵.

¹ Carlo Carrà

² Interventionist

³ Paintings – Words in Liberty

⁴ Kazimir Malevich

⁵ Suprematist

اولویت دادن به ساختار بر ترکیب‌بندی تا حد زیادی وام‌دار «آوانگارد روسیه»^۱ است که پاسخی تقریباً آنی به کوبیسم ارائه کرد. دوره بی‌ثباتی منتهی به انقلاب ۱۹۱۷ روسیه، همراه با دوره‌ای چشمگیر از نوآوری‌های هنری بود که در آن هنرمندان به بازاندیشی در ویژگی‌های اساسی هنر و نقش آن در یک جامعه جدید پرداختند. آغاز «فوتوریسم روسی»^۲ (۱۹۱۲-۱۹۱۹) تحت تأثیر شدید «کوبیسم» و «فوتوریسم ایتالیایی»^۳ بود، جایی که هنرمندان از انتزاع هندسی برای نمایش سرعت و انرژی زندگی مدرن استفاده می‌کردند؛ این احساس پویایی اغلب از طریق حرکات شعاعی و خطوط مورب به تصویر کشیده می‌شد.

«سوپریماتیسم» یا ساختارگرایی ناب (۱۹۱۵-۱۹۱۹) که توسط هنرمند و نظریه‌پرداز کازیمیر مالویچ بنیان‌گذاری شد، به اشکال هندسی اساسی، به‌ویژه دایره و مربع، می‌پرداخت. این تمرکز بر خلوص و نظم هندسی، به‌نوعی نمایانگر تلاش برای ایجاد نظم اجتماعی نوین نیز بود. از منظر ساختاری، این جنبش‌ها ریشه در انتزاعات هندسی کوبیست‌ها داشتند. به تعبیر *هال فوستر*^۴، در آثار کوبیستی ارزش و معنا آشکارا ساخته می‌شدند، آن‌هم از دل تفاوت‌های مادی؛ و در این مادیت، معنا به شکلی دیالکتیکی با حوزه‌های اجتماعی، سیاسی و اقتصادی درهم‌تنیده بود. کانستراکتیویسم^۵ (ساختارگرایی) این بینش‌ها را در نظریه و عمل بسط داد.

مالویچ تنها دو سال پس از خلق اولین کلاژ توسط *پیکاسو* در سال ۱۹۱۲، شروع به ساخت کلاژ کرد. آثار او به‌وضوح از کوبیسم تأثیر گرفته بودند، اما به سمت انتزاع‌های هندسی عمیق‌تر حرکت می‌کرد. فوتوریسم و سوپریماتیسم زیربنای جنبش کانستراکتیویسم را شکل دادند که در سال ۱۹۱۹، تحت تأثیر تحولات اجتماعی انقلاب روسیه، ظهور یافت. در کانستراکتیویسم روسی (۱۹۱۹-۱۹۳۴)، هنرمندان به دنبال کاربرد صنعتی و اجتماعی برای هنر بودند و تلاش می‌کردند هنر و طراحی را به خدمت جامعه درآورند. آثار آن‌ها هدفی سیاسی داشت و آن هدایت هنر به‌سوی نقش اجتماعی به‌منظور تجسم ایدئال‌های یک جامعه نوین بود.

کانستراکتیویست‌ها، هنرمند را به مهندسی تشبیه می‌کردند که مواد را به شکلی علمی و عینی ترکیب می‌کند و اثر هنری را همان‌قدر منطقی و کارآمد تولید می‌کند که یک شیء صنعتی تولید می‌شود.

^۱ Russian Avant Garde

^۲ Russian Futurism

^۳ Italian Futurism

^۴ Hal Foster

^۵ Constructivism

در مانیفست رئالیستی که در سال ۱۹۲۰ منتشر شد، کانستراکتیویست‌ها با انتقاد از کوبیسم و فوتوریسم به عنوان جنبش‌هایی که به اندازه کافی نوآور و پیشرو نبودند، انگیزه‌ها و هدف خود را به وضوح تشریح کردند:

هدف اصلی هنر تجسمی و تصویری ما، به تصویر کشیدن درک ما از جهان در قالب‌های فضا و زمان است... ما بر عمق به عنوان تنها شکل واقعی فضا در هنر تأکید می‌کنیم. این دیدگاه، بر اهمیت بُعد عمق در هنر کانستراکتیویستی تأکید می‌کند و تفاوت بنیادین این رویکرد را با جنبش‌های هنری پیشین نشان می‌دهد؛ رویکردی که نه تنها به بیان هنری، بلکه به فهم نوینی از فضا و زمان به عنوان عناصر اساسی هنر مدرن می‌پردازد.

کلاژهای کانستراکتیویستی عمدتاً به عنوان مطالعات فرمی و بدون مقیاس طراحی می‌شدند و از فرم‌های لایه‌ای و متقاطع برای ایجاد ترکیب‌های پویا با تأکید بر خطوط مورب بهره می‌بردند؛ در این رویکرد، بوم نقاشی به عنوان فضایی بی‌انتهای تلقی می‌شد. با اینکه آثار پیشروان روسی بر انتزاع فرمال تأکید داشتند، به مادیت نیز توجهی ویژه داشتند و تمرکز آن‌ها بیشتر بر ساختار بود تا ترکیب‌بندی. *ال لیسیتسکی*^۱ که همراه با استادش *مالویچ* بنیان‌گذار سبک سوپره‌ماتیسم بود، در سخنرانی سال ۱۹۲۱ خود بر این نکته تأکید کرد که:

مواد در فرآیند ساختار، شکل می‌گیرند.^۲

این علاقه‌ی نظری و عملی به مادیت، کانستراکتیویست‌ها را به سوی استفاده از موادی همچون کاغذ و فلز برش خورده، همراه با روغن و سایر رسانه‌های قادر به ایجاد خطوط و اشکال مشخص، سوق داد. در اوایل دهه ۱۹۲۰، هنرمندان جنبش‌های دادا^۳، کانستراکتیویسم و *دِ استیل* که هر یک به دنبال انتزاع‌های هندسی بودند، در کنگره دادا-کانستراکتیویست آلمان^۴ در سال ۱۹۲۲ گرد هم آمدند و فرصتی برای تبادل ایده‌ها و تأثیر متقابل بر یکدیگر پدید آمد.

در این نشست، هنرمندان برجسته‌ای مانند *تئو وان دوسبرگ*^۵ از جنبش *دِ استیل*، *کورت شویتسر*^۶، *ژان آرب*^۷ و *رائول هاوسمان*^۸ از جنبش دادا، *ال لیسیتسکی* از کانستراکتیویسم روسیه و *لاسو*

^۱ El Lissitzky

^۲ MATERIAL ACQUIRES FORMS IN CONSTRUCTION

^۳ Dada

^۴ Dada-Constructivist Congress

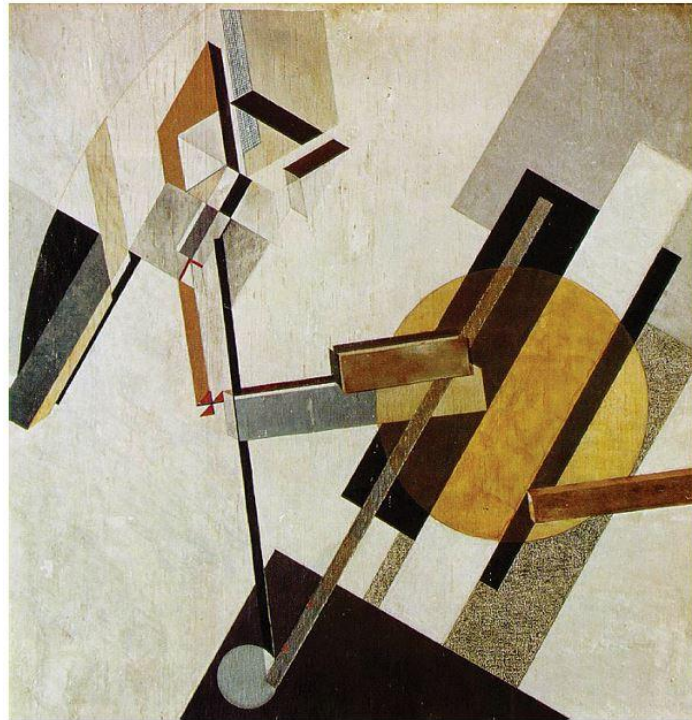
^۵ Theo van Doesburg

^۶ Kurt Schwitters

^۷ Jean Arp

^۸ Raoul Hausmann

موهولی-ناگی^۱ از باوهاوس^۲ حضور داشتند. در این نشست، نمایش‌های ارتوگرافیک^۳، ایزومتریک^۴ و آگزومتریک^۵ برای تجسم فضا و فرم به شکل غالب به کار می‌رفت و استفاده از پرسپکتیو به‌ندرت دیده می‌شد.



شکل ۱-۴۰- // لیسیسکی، پرون D۱۹ (۱۹۲۲).

آثار کانستراکتیویست‌های روسی بر اشکال هندسی انتزاعی و تعامل آن‌ها در فضایی ریاضی تمرکز دارند. ساختار و فرآیند مونتاژ به‌عنوان موضوع اصلی در آثار این هنرمندان، همچنین در کارهای گروه‌های داستیل و باوهاوس به‌وضوح دیده می‌شود. *الکساندر رودچنکو*^۶ در اثر خود به نام *خط*^۷ (۱۹۲۱) بیان می‌کند:

^۱ László Moholy-Nagy

^۲ Bauhaus

^۳ Ortho graphic

^۴ Isometric

^۵ Axonometric

^۶ A. M. Rodchenko

^۷ Line

فرم، رنگ و بافت به عنوان مواد اولیه نقش آفرینی می کنند، اما همه این عناصر تحت کنترل خطی قرار می گیرند که کل ساختار اثر را شکل می دهد.



شکل ۱-۴۱- تئو وان دوسبرگ، ساختار رنگ (۱۹۲۴).

هنرمندان گروه داستیل در هلند هم‌زمان با کانستراکتیویست‌های روسی با روش‌های مشابهی کار می‌کردند.

کانستراکتیویست‌ها در توسعه نظریات خود در هنر و معماری به علم و ریاضیات تکیه داشتند. یکی از محورهای اصلی این دوره‌ی تجربه‌گرایی هنری، مفهوم نسبیت فضا و زمان بود که از پیشرفت‌های هندسه ناقلیدسی نشئت می‌گرفت. *ال لیسیتسکی* در سال ۱۹۲۵، کانستراکتیویسم را به عنوان «انقلابی در هنر» معرفی کرد که با ترکیب و شکل‌دهی به عناصر زمان، فضا، سرعت، ریتم و حرکت آغاز شده است. بسیاری از هنرمندان کانستراکتیویست، از جمله خود *لیسیتسکی* و بنیان‌گذار این مکتب، *ولادیمیر تاتلین*^۱، هم در زمینه هنر و هم در معماری فعالیت داشتند. *الکسی گان*^۲ در مقاله‌ای در سال ۱۹۲۲ با عنوان «کانستراکتیویسم» سه اصل بنیادین این جنبش را چنین تعریف کرد:

۱. پیکره‌بندی^۳ (ساختار، تکتونیک) - به کارگیری مواد صنعتی و روش‌های مونتاژ که مشابه بهره‌گیری از عناصر آماده و تکنیک‌های ترکیب در هنر کلاژ و مونتاژ است.

^۱ Vladimir Tatlin

^۲ Aleksei Gan

^۳ Tektonika

۲. بافت و جنس^۱ - نمایش آشکار فرآیند تولید و ساخت و تأکید بر ویژگی‌های مادی و بافت اثر هنری که اهمیت قابل توجهی به خصوصیات ذاتی مواد می‌دهد.

۳. ساختارگرایی^۲ (کانستراکتیویسم) - ایجاد هم‌ارزی میان نقش هنرمند و معمار با دانشمند و مهندس، از طریق فرآیندی تجربی که در آن فضا و فرم بر اساس اصول علمی و آزمون و خطا شکل می‌گیرند.

این اصول بنیادین، رویکرد کانستراکتیویسم را نسبت به فرایند خلق آثار هنری و معماری توضیح می‌دهند و تأکید بر تلفیق جنبه‌های صنعتی و علمی در طراحی و تولید هنری دارند که تأثیری پایدار بر جنبش‌های هنر و معماری مدرن گذاشته است.



شکل ۱-۴۲-// لیسیستسکی، تاتلین در حال کار، (۱۹۲۱).

این اثر هنری روح نوآورانه جنبش ساخت‌گرایی روسیه را به نمایش می‌گذارد و رابطه پویا بین هنر و معماری را از طریق تصویر ولادیمیر تاتلین، یکی از شخصیت‌های کلیدی در ساخت‌گرایی، به تصویر می‌کشد. این تصویر اصول انتزاع، هندسه و استفاده از مواد مدرن را که این جنبش را تعریف می‌کند، منعکس می‌کند. کار // لیسیستسکی گواهی بر ماهیت همکاری هنر و طراحی در این دوره تحولی است.

¹ Faktura

² Konstruksiia

مرزهای بین هنر، معماری و طراحی صنعتی در آثار آوانگارد روسی به‌طور عمدی مبهم و غیر شفاف بود. مفهوم پلاستیسیته^۱، یا قابلیت شکل‌پذیری، به‌عنوان یک مسئله حیاتی مورد توجه قرار گرفت. در مقیاس یک اثر معماری، این توجه به فضا به‌صورت سه‌بعدی و مجسمه‌وار از طریق شکل‌دهی به فضا و نور تحقق می‌یابد. به نقل از یوهانی پلاسما:

معماری باید دوباره بیاموزد که درباره‌ی مادیت، جاذبه و منطق تکتونیک خود سخن بگوید. معماری باید بار دیگر به هنر تجسمی^۲ تبدیل شود تا بتواند مشارکت کامل بدنی ما را جلب کند.

فضای تجسمی هنر در آثار معمارانی که در این فصل بررسی می‌شوند، به‌وضوح مشهود است و نشان‌دهنده‌ی علاقه به ساخت نظم است؛ خواه این نظم انتزاعی و هندسی باشد و خواه داستانی و اجتماعی-سیاسی.

^۱ Plasticity

^۲ Plastic Arts

۱-۶- سازه‌ها: نظم هندسی

معمارانی که در این بخش مورد بررسی قرار گرفته‌اند، از کلاژنگاری به‌عنوان وسیله‌ای برای ساخت نظم هندسی استفاده کرده‌اند. با به اشتراک گذاشتن این هدف مفهومی، آن‌ها علاقه‌مندی خود را به نظم هندسی که از طریق دقت، قطعات کلاژ حداقلی و القای عمق از طریق فضای منفی قابل‌توجه و شکل‌های لایه‌ای تعریف می‌شود، نشان می‌دهند. معمارانی مانند میس وندروهه، دنیل لیبسکیند^۱، بن نیکولسون^۲، جیمز کورنر^۳ و متور/دا کونا^۴ برای این تکنیک‌ها مدیون کنستراکتیویست‌های روسی هستند - به‌ویژه *الیسیسکی* که کلاژنگاری‌هایی را با ترکیب عکاسی مونتاژی با کاغذ رنگی و ترسیم خط ایجاد کرد.

الیسیسکی یک سری پربار از نقاشی‌ها، کلاژها و ترکیب‌ها را تحت عنوان «پرون»^۵ یا «پروژه برای تأیید نو» توسعه داد که به جامعه جدیدی که پس‌از انقلاب بلشویکی پدیدار شده بود، اشاره دارد. در اینجا همپوشانی بین هنر و معماری را مشاهده می‌کنیم. *الیسیسکی* پرون‌های خود را در شماره‌ای از مجله «د استیل» این‌گونه توصیف کرد:

پرون به‌عنوان یک سطح دوبعدی آغاز می‌شود و به تدریج به مدل‌های سه‌بعدی تبدیل می‌شود و در نهایت به ساخت اشیاء روزمره می‌پردازد. به این ترتیب، پرون از مرزهای نقاشی و هنرمند از یک سو و ماشین و مهندس از سوی دیگر فراتر می‌رود و به ساخت فضایی می‌پردازد که آن را با عناصر مختلف ابعاد تقسیم و یک وحدت چندوجهی نوین به‌عنوان نمایشی رسمی از ذات انسانی‌مان ایجاد می‌کند.

این توصیف نشان‌دهنده تغییرات عمیق در درک مفهوم فضا و فرم در هنر و معماری است و تأکید بر پیوند میان ایده‌های هنری و کارکردهای مهندسی دارد. پرون به‌عنوان ابزاری بین‌رشته‌ای، امکان تجزیه و تحلیل و بازسازی روابط فضایی را فراهم می‌آورد و به ما کمک می‌کند تا درک عمیق‌تری از تعاملات انسانی و محیطی در زندگی روزمره‌مان داشته باشیم.

این نقاشی‌های کلاژ، ترکیب‌های معماری سه‌بعدی را به تصویر می‌کشند و با ارتباط میان اشکال هندسی ساده، بر ویژگی‌های مادی و عمق فضا تأکید دارند. *الیسیسکی*، پرون‌ها را به‌عنوان پل ارتباطی بین نقاشی و معماری می‌دید و آن‌ها را به‌عنوان نقشه‌ها یا طرح‌هایی تعریف می‌کرد که صرفاً به‌جای ارائه تصاویری بصری، به بیان ابعاد جدیدی از فضا و ساختار می‌پردازند. این رویکرد

^۱ Daniel Libeskind

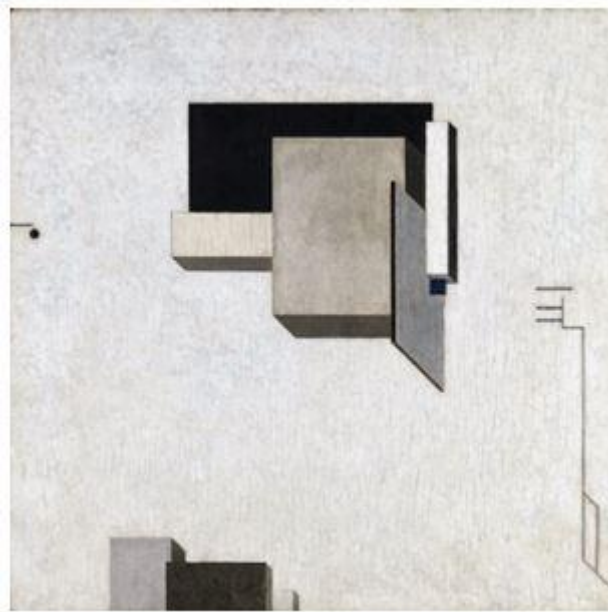
^۲ Ben Nicholson

^۳ James Corner

^۴ Mathur/da Cunha

^۵ Proun

نشان‌دهنده‌ی تعامل و هم‌افزایی میان هنرهای تجسمی و معماری است و اهمیت آن را در ایجاد تجربه‌ای عمیق‌تر از فضا و ساختار بازتاب می‌دهد. استراتژی‌های ترکیبی و ساختاری هنرمندان ساخت‌گرا مانند *آل لیس‌سیسکی*، الهام‌بخش کلاژنگاری-های دو هنرمند مدرسه باوهاوس، *لاس‌لو موهولی-ناگی*^۱ هنرمند مجار و *مارینه برانت*^۲ هنرمند آلمانی بودند. مدرسه طراحی باوهاوس که از سال ۱۹۱۹ تا ۱۹۳۳ در آلمان فعالیت می‌کرد، هدفی مشابه با *آل لیس‌سیسکی* داشت: ادغام تمامی رشته‌های طراحی. *موهولی-ناگی* به تدریس دوره‌های بنیادین مشغول بود و در رسانه‌های مختلف فعالیت می‌کرد. در کلاژ-نقاشی‌های خود، او از فتومونتاژ به همراه کلاژهای تئالیت و نقاشی خط برای بازنمایی طبیعت پویای دنیای مدرن استفاده می‌کرد. با استفاده از اجزای حداقلی کلاژ، او معمولاً فتومونتاژها را با طراحی‌های خودکار و مرکب ترکیب می‌کرد و فضایی خالی و سفید قابل توجهی را در هر ترکیب حفظ می‌کرد.



شکل ۱-۴۳-*آل لیس‌سیسکی*، پروون C۱ (۱۹۱۹).

او هدف خود را «آشتی دادن هنر و بشریت با ماشین‌های عصر تکنولوژی» تعریف کرده بود. ۱۰ نقد به فرآیند صنعتی شدن و مدرنیزاسیون، موضوعی مشترک در آثار بسیاری از هنرمندان و معماران این دوره به شمار می‌رفت. *موهولی-ناگی* بر اهمیت درگیر کردن حواس تأکید می‌کرد، موضوعی که

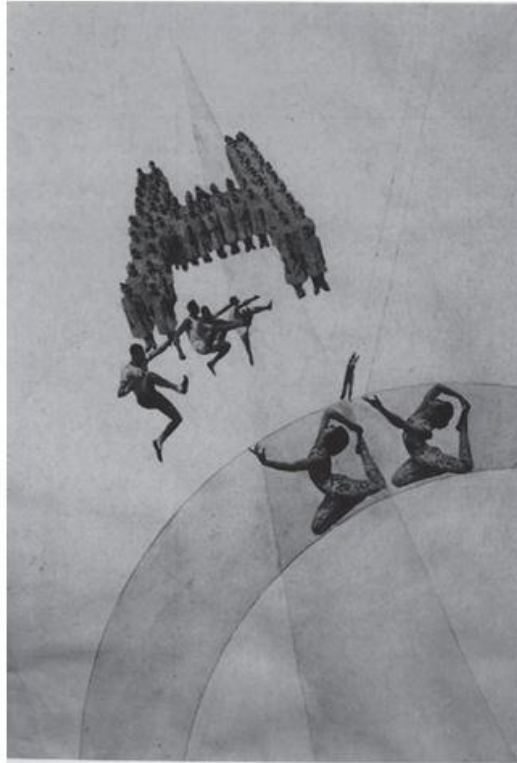
^۱ László Moholy-Nagy

^۲ Marianne Brandt

در دنیای مدرن‌سازی سریع معمولاً نادیده گرفته می‌شد و این غفلت مانعی برای اصلاحات اجتماعی به حساب می‌آمد. او در کتاب *بینایی و حرکت*^۱ می‌نویسد:

راه حل در تقویت آموزش روحی ما از طریق آموزش حسی، پرورش حواس و آمادگی برای بیان حواس از طریق رسانه‌های هنری نهفته است.

۱۱ دیدگاه او درباره یکپارچگی تجربه انسانی واقعی و حسی با دنیای مدرن و مکانیزه در طراحی‌های کلاژی که به نام فتوپلاستیک^۲ شناخته می‌شوند، به وضوح قابل مشاهده است.



شکل ۱-۴۴- رویای یک مدرسه شبانه‌روزی دخترانه اثر موهولی ناگی، (۱۹۲۵).

^۱ Vision and Motion

^۲ photoplastics



شکل ۱-۴۵- من (کارگاه فلزکاری)، ماریانه برانت، ۱۹۲۸.

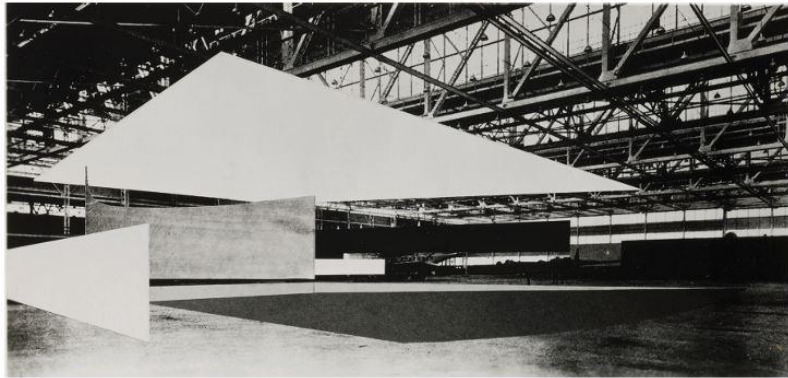
فتوپلاستیک‌های موهولی ناگی که از نظر ساختارهای فرمی شباهت‌های قابل توجهی به پراون‌های /لیسیستسکی دارند، در جستجوی افشای حقایق اجتماعی یا شخصی پنهان بودند. خطوط مورب در آثار او حرکت و عمق را به تصویر می‌کشند، درحالی‌که کشش و ابعاد فضایی از طریق تقابل بین خط و فرم ایجاد می‌شود. ماریانه برانت که در سال ۱۹۲۳ به مدرسه باوهاوس پیوست و تا سال ۱۹۲۸ مدیریت کارگاه فلزکاری را از موهولی ناگی به دست گرفت، در طراحی‌های تولید انبوه خود، از جمله چراغ‌ها و قوری‌ها^۱، به موفقیت عمومی دست‌یافت، اما کلاژهای او اغلب برای نمایش عمومی طراحی نشده بودند. برانت در کلاژهای خود از تکنیک‌ها و موادی مشابه موهولی ناگی استفاده می‌کرد و ترکیب‌بندی‌های پویا را از طریق سازمان‌دهی شعاعی و لایه‌بندی مینیمال از اشکال و متون ایجاد می‌کرد.

می‌توان شباهت‌هایی میان شیوه طراحی صنعتی او و رویکردش به کلاژ مشاهده کرد - در هر دو رویکرد، ساده‌سازی فرم‌ها به ساختارهای ابتدایی و هندسی به‌وضوح دیده می‌شود. مفهوم پلاستیسیته - که به بررسی هندسه‌های ساده‌شده و روابط متقابل آن‌ها در فضای نامحدود بوم می‌پردازد - یکی

¹ lamps, teapots

از اصول بنیادی در فرآیند طراحی هنرمندان و معماران کانستراکتیویست و باوهاوس و نیز معمارانی است که کلاژ را به‌عنوان بخشی از روش طراحی خود به کار می‌گیرند. هرچند در این بحث درباره پیشینه‌ی کلاژنگاری در معماری بیشتر بر ویژگی‌های لمسی مواد و ماهیت دستی ساخت تأکید شده است، اما میان این رویکرد در ساخت کلاژهای آنالوگ و روش‌های دیجیتال نیز همپوشانی‌هایی وجود دارد. ساختارهای خطی که به‌صورت دیجیتال ایجاد می‌شوند، می‌توانند با ابزارهای آنالوگ ترکیب شوند و لایه‌بندی هدفمندی از تصاویر به وجود آورند؛ نمونه‌هایی از این تکنیک را می‌توان در آثار متوردا/کنیا و ناتان ویلیامز^۱ در این فصل مشاهده کرد. این ترکیب، امکان ایجاد عمق، هماهنگی بصری و تنوع در بازنمایی فضایی را فراهم می‌کند و بستر جدیدی برای پیوند میان فضا و فرم ارائه می‌دهد که به طراحان اجازه می‌دهد از ترکیب ظرفیت‌های لمسی و قابلیت‌های فناوری دیجیتال به‌طور هم‌زمان بهره ببرند.

^۱ Nathan Williams



شکل ۱-۴۶- طرح پیشنهادی سالن کنسرت، توسط میس وندروهه، ۱۹۴۲.
عکس کلاژی از طرح سالن کنسرت که از قطعات بریده‌شده‌ی کاغذ ساخته‌شده و صفحات آکوستیکی را روی تصویری از ساختمان مونت‌آژ/آلبرت کان^۱ برای کارخانه هواپیماسازی شرکت گلن ال. مارتیندر^۲ سال ۱۹۳۷ در میدل ریور^۳، مریلند نشان می‌دهد. این نگاتیو بین سال‌های ۱۹۴۲ و ۱۹۶۹ ثبت شده است.

۱-۷- میس وندروهه

مسیر طولانی از کارکرد به خلاقیت تنها یک هدف را دنبال می‌کند: ایجاد نظم در میان آشفتگی ناامیدکننده‌ی زمانه‌ی ما.

میس وندروهه

میس وندروهه، معمار آلمانی و یکی از چهره‌های کلیدی در شکل‌گیری معماری مدرن، از دهه ۱۹۲۰ به تکنیک‌های طراحی کلاژ روی آورد و این فعالیت‌ها را به‌موازات هنرمندان مذکور ادامه داد. او در سال ۱۹۲۰ در نمایشگاه بین‌المللی دادا شرکت کرد و به‌زودی با تئو وان دوسبرگ، بنیان‌گذار مکتب دِ استایل و آل لیسبسکی، نماینده برجسته ساخت‌گرایی روسی، ملاقات نمود. در اوایل تا میانه‌های دهه ۱۹۲۰، میس به‌عنوان یکی از اعضای نشریه «G^۴» (به معنای ترکیب یا خلق) فعالیت می‌کرد که تحت ویرایش هنرمند دادا، هانس ریشتر^۵، منتشر می‌شد و شامل همکاری‌هایی با آل لیسبسکی و کورت شویتسر بود. (میس و شویتسر به دوستی همیشگی دست یافتند.) این نشریه به گردآوری

^۱ Albert Kahn

^۲ Glenn L. Martin Company aircraft plant

^۳ Middle River

^۴ Gestaltung

^۵ Hans Richter

نظریات و هنرهای دادا، دِ استایل و ساخت‌گرایی و به شکلی مشترک به «شکل‌های مدرن سازنده» ازجمله ساختمان‌ها، هواپیماها، خودروها و برنامه‌ریزی شهری می‌پرداخت، همچنین سینما و فتومونتاز را نیز در برمی‌گرفت.

زندگی در این فضای اجتماعی در برلین در دهه ۱۹۲۰، زمینه‌ساز آشنایی میس با سایر هنرمندان کلاژ دادا مانند *رائول هاوسمان* و *هانا هوش* بود. از سال ۱۹۳۰ تا ۱۹۳۳، او به‌عنوان مدیر باوهاوس مشغول به کار بود و میراث هنرمندان کلاژ دیگر مانند *موهولی ناگی* و *ماریا برانت* که به تازگی مدرسه را ترک کرده بودند را به ارث برد. در نهایت، میس به دلیل فشار نازی‌ها مجبور به تعطیلی باوهاوس در سال ۱۹۳۳ شد. با آگاهی از این‌که فرصت‌های طراحی در آلمان به‌طور مداوم در حال کاهش است، او در سال ۱۹۳۷ به ایالات‌متحده مهاجرت کرد و باقی‌مانده عمر خود را در شیکاگو گذراند، جایی که به‌عنوان رئیس دانشکده معماری مؤسسه فناوری ایلینوی^۱ خدمت کرد و آثار برجسته‌ای ازجمله *خانه فارنزورث*^۲ (۱۹۴۶-۱۹۵۱) در نزدیکی شیکاگو و *ساختمان سیگرام*^۳ (۱۹۵۸) در نیویورک را خلق کرد. بازدیدهای مکرر از نیویورک در طول طراحی و ساخت ساختمان سیگرام فرصتی برای او فراهم کرد تا نمایشگاهی از آثار کلاژ *شویترس* را در گالری *سیدنی جانیس*^۴ در نیویورک در سال ۱۹۵۹ برگزار کند. میس پیش‌ازاین جمع‌آورنده آثار هنری نبوده است، اما در این زمان چندین کلاژ از *شویترس* و یک نقاشی از *پیکاسو* خرید. فرآیند کلاژسازی که در آن تکه‌های نامرتب به ترتیب درمی‌آیند، ارتباط موضوعی بین کلاژهای مجموعه شخصی میس و فرآیند طراحی او را نمایان می‌سازد و نشان‌دهنده درخواست او برای نظم در دنیای آشفته است. او از کلاژ در مطالعات اولیه طراحی، همچنین در نمایش‌های پرسپکتیو بهره می‌برد.

شفافیت تکنیکی یا ساختاری آثار میس به مضامین فرم خالص و قابلیت مشاهده‌ی ساختار که در طراحی‌های دِ استایل مورد توجه قرار گرفته، مرتبط است. *تئووان دوسبرگ*، میس را به‌عنوان «معمار آناتومیک»^۵ توصیف کرده است. یکی از ویژگی‌های طراحی دِ استایل این است که به عناصر عمودی و افقی در ترکیب‌های دوبعدی یا سه‌بعدی اجازه می‌دهد تا به‌طور واقعی یا پدیداری از یکدیگر عبور کنند. انتزاع نقش حیاتی در این طراحی‌ها ایفا می‌کند و از پتانسیل هندسی نقاط، خطوط و سطوح بهره‌برداری می‌کند.

^۱ Illinois Institute of Technology

^۲ Farnsworth House

^۳ Seagram Building

^۴ Sidney Janis Gallery

^۵ anatomical architect

میس در پیشنهاد خود برای خانه‌ی کشور آجری^۱ از سازه‌های فضایی انتزاعی و ابهام بین شکل و زمینه استفاده کرده و در نهایت این مفاهیم را در «پاویون آلمان»^۲ در بارسلونا به واقعیت تبدیل کرده است. در هر دو پروژه، تأکید بر ماده‌گرایی در اولویت قرار دارد. او در بیان اهمیت ساخت‌وساز می‌گوید: معماری زمانی آغاز می‌شود که دو آجر با دقت کنار هم قرار گیرند.

کلاژ، به‌عنوان ابزاری برای کاوش در ماهیت مادی‌گرایی در فرآیند طراحی عمل می‌کند. ترسیم پرسپکتیو داخلی او برای سرای نمایشی آلمان - که در آن مواد به‌صورتی گزینشی به نمایش درآمده‌اند - پیش‌درآمدی بر کلاژهای آینده‌اش بود. همچون ترسیم‌هایش، کلاژهای او نیز از پرسپکتیوهای ساخت‌یافته‌ای شکل می‌گیرند که خط را برجسته می‌کنند و به فضای منفی اهمیت می‌دهند، در حالی که از تکه‌های کلاژی در کمترین حد ممکن بهره می‌برند.

پروژه‌ای که در سال ۱۹۳۷ میس را به ایالات‌متحده آورد، خانه رزور^۳ بود؛ پیشنهادی برای ساخت یک خانه تعطیلات در کوه‌های وایومینگ^۴ آمریکا که در نهایت هرگز ساخته نشد. آلفرد بار جونیور، نخستین مدیر موزه هنرهای مدرن نیویورک^۵، میس را به خانواده رزور معرفی کرد که در آن زمان به‌عنوان متولیان موزه فعالیت می‌کردند. این خانه پیشنهادی قرار بود در یک محیط طبیعی پویا واقع شود و بر روی یک جوی آب ساخته شود و درعین حال مناظر زیبایی از کوه‌های دوردست را به نمایش بگذارد.



شکل ۱-۴۷- هنرمند: لودویگ میس وندروهه، ۱۸۸۶-۱۹۶۹.

منبع: توضیحات: پروژه خانه رزور، جکسون هول، وایومینگ، دیدگاه و نمای سایت از داخل، ۱۹۳۷-۱۹۳۸.

آرشیو میس وندروهه، اهدایی معمار.

مکان: موزه هنرهای مدرن / نیویورک، نیویورک، ایالات متحده.

^۱ the Brick Country House

^۲ German Pavilion

^۳ Resor house

^۴ Wyoming

^۵ Museum of Modern Art in New York

در کلاژنگاری‌ها برای این پیشنهاد، معماری به‌طرف قابل‌توجهی کاهش یافته است، درحالی‌که چشم‌انداز قاب‌شده به‌عنوان یک عنصر اصلی در ترکیب به‌وضوح بیان می‌شود. پرسپکتیو روابط فضایی را حفظ می‌کند، اما سلسله‌مراتب به‌شدت تغییر کرده است:

معماری و چشم‌انداز در کنار هم قرار می‌گیرند و پس‌زمینه و پیش‌زمینه به‌صورت معکوس به نمایش گذاشته می‌شوند.

دن هافمن^۱ می‌گوید:

اهمیت عکس-ترسیم‌های میس در نحوه‌ای نهفته است که روش‌های مختلف نشانه‌گذاری برای به چالش کشیدن معانی نمادین و فضایی یک پروژه نسبت به زمینه‌اش استفاده می‌شوند.

در این کلاژهای آمریکایی، به جای یکپارچگی، نوعی تنش میان معماری و منظره وجود دارد. در اینجا، معماری به فضای منفی تبدیل می‌شود و به‌عنوان زمینی عمل می‌کند که دیوارهای داخلی و محیط‌های محصور و قاب‌شده بیرونی در برابر آن خوانده می‌شوند. این مفهوم به‌وضوح در خانه **فارنرورث** تجلی می‌یابد، جایی که معماری صفحات و ستون‌ها، به‌عنوان یک قاب خنثی عمل می‌کند و چشم‌انداز را در پیش‌زمینه قرار می‌دهد.



شکل ۱-۴۸- در این تصویر نمای خانه فارنرورث اثر میس وندرویه به تصویر کشیده شده است که در سال‌های ۱۹۴۶ تا ۱۹۵۱ طراحی و ساخته شده است. در این عکس، ساختارهای حمایتی این خانه در کنار درختان قرار گرفته و پس‌زمینه‌ای طبیعی را ایجاد می‌کنند. عکاس این اثر *لودویگ گلاسر*^۲ بود و تاریخ ثبت این عکس ۳۰ آوریل ۱۹۷۸ در پلانو، ایالت ایلینوی، ایالات‌متحده است. خانه فارنرورث به‌عنوان نمونه‌ای بارز از طراحی مدرن شناخته می‌شود و به‌دلیل ارتباط نزدیکی با طبیعت و استفاده از مواد شفاف و سازه‌های سبک، مورد توجه قرار گرفته است. طراحی این بنا به شکلی است که فضای داخلی و خارجی به‌طور یکپارچه‌ای با یکدیگر ترکیب می‌شوند و الهام‌بخش بسیاری از معماران مدرن دیگر نیز بوده است.

^۱ Dan Hoffman

^۲ Ludwig Glaeser



شکل ۱-۴۹- اثر میس وندرووهه، (۱۸۸۶-۱۹۶۹).

توضیحات: طرح موزه‌ای برای یک شهر کوچک، ۱۹۴۱-۱۹۴۳. نمای داخلی این پروژه با استفاده از عکس‌های برش‌خورده و کپی‌های عکاسی روی تخته طراحی شده است. ابعاد این اثر ۳۰.۵ در ۴۰.۵ اینچ (حدود ۷۷.۵ در ۱۰۲.۹ سانتی‌متر) است. این اثر در آرشیو میس وندرووهه نگهداری می‌شود و به‌عنوان هدیه‌ای از سوی معمار به ثبت رسیده است. محل نگهداری: موزه هنرهای مدرن نیویورک، ایالات متحده.

این اثر نمایی خلاقانه و تجربی از طراحی داخلی موزه‌ای را ارائه می‌دهد که در آن می‌توان تلاشی برای ایجاد ارتباطی معنادار با فضا و نور را مشاهده کرد. طراحی میس وندرووهه در این پروژه بر استفاده از مواد و فرم‌های ساده و درعین‌حال مؤثر تأکید دارد.

گفت‌وگوی میان معماری و زمینه در پیشنهاد خانه رزر همچنان مورد توجه میس قرار داشت. به گفته دتلف مرتینس^۱، او به تدریج ایده‌ای منحصربه‌فرد در ترکیب نقاشی، مجسمه‌سازی، معماری و منظر شکل داد. در سال ۱۹۴۱، از میس خواسته شد تا به طراحی یک شهر ایده‌آل آمریکایی پس از جنگ جهانی دوم کمک کند که قرار بود در سال ۱۹۴۳ در نشریه «Architectural Forum» منتشر شود.

در این کلاژ، اثر گرنیکا^۲ پیکاسو در پس‌زمینه‌ای از عناصر طبیعی به تصویر کشیده شده و تغییرات مداوم در زمینه را نشان می‌دهد. این کلاژ از تصاویری به رنگ خاکستری تشکیل شده است که به فقدان رنگ در گرنیکا اشاره دارد. این طرح با پلان آزاد خود فضایی فراهم می‌کند که آثار هنری بتوانند همچون ساکنان آن عمل کنند. سادگی فرم، برگرفته از اصول دستاویز، در ترکیب کف،

^۱ Detlef Mertins

^۲ Guernica

ستون‌ها و سقف نقشی اساسی دارد و فضایی شبیه یک باغ مجسمه‌سازی سرپوشیده پدید می‌آورد. هدف اصلی طراحی، از میان برداشتن فاصله میان هنر و جامعه است؛ مفهومی که ریشه در رویکرد کلاژگونه آن دارد. در نخستین طرح‌های میس نیز می‌توان گفت‌وگویی میان منطق معماری، مقیاس انسانی و چشم‌انداز بیرونی مشاهده کرد.

پیشنهاد میس برای تالار کنسرت در سال ۱۹۴۲ بر اهمیت ساختار و مفهوم سکونت تأکید داشت. درحالی‌که در پروژه‌هایی مانند خانه رزر یا موزه برای یک شهر کوچک، رابطه میان فضای داخلی و بیرونی برجسته بود، در اینجا تمرکز بر خود معماری به‌عنوان عنصر اصلی قرار گرفته است. بااین‌حال، همان پیوند مفهومی همچنان پابرجاست: مداخله معماری در تضاد با زمینه موجود قرار می‌گیرد؛ با این تفاوت که این‌بار، زمینه یک ساختمان است نه منظره‌ای طبیعی. سقف گسترده پروژه ریتمی ایجاد می‌کند که امکان آزادی در طراحی دیوارها و سازمان‌دهی فضا را فراهم می‌آورد.

در کارهای میس، استفاده از یک ساختمان موجود به‌عنوان پایه برای یک طرح معماری بسیار کم‌سابقه است. این کلاژ-طراحی نه تنها از این نظر استثناست، بلکه به دلیل بُعد سیاسی‌اش نیز از دیگر آثار او متمایز می‌شود. تصویر اصلی کلاژ، عکسی از کارخانه‌ای آمریکایی اثر آلبرت کان (۱۹۳۷) است؛ کارخانه‌ای که در آن زمان برای تولید هواپیماهای بمب‌افکن جنگی به کار می‌رفت. نخستین اقدام میس در ساخت این کلاژ، حذف هواپیماهای موجود در عکس بود. پس‌از آن، روی این عکس تغییر یافته، قطعات کاغذ رنگی و تصویری از مجسمه‌ای از آریستید مایول^۱ (بعداً با مجسمه‌ای مصری جایگزین شد) اضافه شد. نیل لوین^۲ بیان می‌کند که:

جنگ در این کلاژ از مسیر یک فرآیند زیبایی‌شناختی، طبیعی‌سازی شده است.

با حذف برخی عناصر و افزودن سطوح رنگی همراه با یک مجسمه، فضایی نو با معنایی تازه شکل می‌گیرد. در این پروژه، پیام‌ها و ارزش‌های نهفته در تصویر اولیه از طریق مداخله‌های معماری میس دگرگون می‌شوند و معنایی دوباره می‌یابند (به شکل ۱.۲.۱۰ مراجعه کنید).

کلاژ- طراحی‌های میس وندرومه به‌طور مداوم به ترتیب‌دهی انتزاعی فضا از طریق پیکربندی‌های صفحه‌ای می‌پردازند. این ترکیب‌ها به‌گونه‌ای طراحی‌شده‌اند که معماری را غیرمادی می‌کنند و محیط خارجی را به یک سطح دوبعدی تقلیل می‌دهند. بااین‌حال، طرح تالار کنسرت شواهدی از ایجاد انقباض فضا از طریق فتومونتاز^۳ به نمایش می‌گذارد که فقط به خطوط و فضای منفی محدود نمی‌شود. آرتور درکسلر^۳ بر این باور است:

^۱ Aristide Maillol

^۲ Neil Levine

^۳ Arthur Drexler

که کلاژ- طراحی‌های میس ترکیبی سورئالیستی (فراواقع‌گرایی) را از طریق مونتاژ عکس‌ها با سطوح صاف زغالی یا مدادی ایجاد می‌کنند؛ این‌ها ایده‌ها را به تصاویر ابهامی و توهمی^۱، زیبا و ضروری تبدیل می‌سازند.

برخلاف ساختارگرایان و هنرمندان دِ استیل، میس از پرسپکتیو استفاده می‌کرد، اما در سطحی انتزاعی که باعث ابهام در درک ویژگی‌های مادی و فضایی طرح‌هایش می‌شد. او همچون ساختارگرایان، با بهره‌گیری از ریتم و تکرار عناصر تکتونیکی نظمی هندسی ایجاد می‌کرد. میس در کلاژ- طراحی‌های خود نه‌تنها ویژگی‌های فضایی و مادی معماری را آشکار می‌ساخت، بلکه گفت‌وگویی میان بنا و بستر طبیعی یا انسانی آن برقرار می‌کرد.

¹ hallucinatory



شکل ۱-۵۰-۱- دنیل لیبسکیند، کلاژ معماری - ساختار (۱۹۷۰).

۱-۱- دنیل لیبسکیند

کلاژ به چالش کشیدن مفهوم معماری به‌عنوان یک ساختار ترکیبی است که از ادغام رشته‌های مختلف خلاقانه شکل می‌گیرد. دستیابی به چنین ترکیبی از طریق دست‌کاری سطحی عناصر ناهمگون، تنها به ایجاد «نقص‌های مصنوعی»^۱ منجر می‌شود. در مقابل، رویکرد تحلیلی چون فقط به مواد موجود تکیه دارد و ابزارهای متنوعی در اختیار ندارد، ساده‌تر به نظر می‌رسد اما می‌تواند زمینه‌ای تازه برای شکل‌گیری ایده‌ها و مفاهیم فراهم کند. این رویکرد نوعی فقر مادی را نشان می‌دهد؛ فقری که باید با گسترش یک ایده مفهومی جبران شود. استفاده از زباله به‌عنوان ماده، راه‌هایی تازه پیش روی ما می‌گذارد

^۱ synthetic flaws

که فراتر از ظاهر و شکل سطحی می‌روند و به روابط عمیق‌تر و پنهان‌تر می‌رسند. چنین دیدگاهی می‌تواند به شیوه‌های کاملاً متفاوتی از درک، اندیشیدن و حتی عمل کردن منجر شود.

دانیل لیپسکیند، آموزش یک معمار: مدرسه هنر و معماری کوپر یونیون^۱، ۱۹۶۴-۱۹۷۱. دانیل لیپسکیند، معمار و استاد لهستانی-آمریکایی، به خاطر سبک معماری خود که شامل اشکال شکسته و زاویه‌دار است، شناخته می‌شود. رویکرد او در طراحی معماری، نشان‌دهنده آزمایش‌هایی در زمینه ساخت و تخریب نظم هندسی است که از طریق تکنیک کلاژ به آزمون گذاشته شده است. این زبان فرم، از تحصیلات او در دانشگاه کوپر در دهه ۱۹۶۰ نشئت می‌گیرد. در مقدمه کتاب آموزش یک معمار^۲، پروفیسور/ولریش فرانتزن^۳ بیان می‌کند:

این کار انقلابی در اوایل دهه بیست که بر مبنای کوبیسم، نئوپلاستیسیم^۴ (نو شکل-آفرینی)، دادا و ساختارگرایی بنا شده است و وعده گزینه‌های جدیدی برای سبک زندگی را می‌دهد، ارتباط مجددی با تحولات دانشگاه کوپر برقرار کرده است.

تحت هدایت جان هیلک، رئیس دپارتمان معماری در دانشگاه کوپر، به دانشجویان مجموعه‌ای از تمرین‌های دقیق و محدود ارائه می‌شد که بر اساس «کشفیات بصری کوبیسم و نئوپلاستیسیم» طراحی شده بودند؛ کشف‌هایی که معمارانی چون لوکوربوزیه و دیگر پیشگامان معماری مدرن در پاریس، زبان فضایی و ساختاری خود را بر پایه آن بنا نهاده بودند. فرانتزن در توضیح این شیوه به نقش هیلک اشاره کرده است و بیان می‌کند که او دانشجویان را ترغیب می‌کرد تا ساختمانی را با الهام از رویکرد هنرمندی چون خوان گریس طراحی کنند و به پیوند میان مفاهیم هنری و معماری بپردازند.

مفاهیم کوبیسمی همچون شفافیت پدیداری که توسط کالین رو و رابرت اسلوتسکی مطرح شده بود، در این روش طراحی نقشی محوری داشت. اسلوتسکی که خود یکی از استادان کوپر بود، نقش مهمی در برنامه آموزشی ایفا می‌کرد و دوره‌ای از تمرین‌های دویبعی رنگ را آموزش می‌داد که در آن دانشجویان از طریق کلاژ، فضا و فرم را تجربه می‌کردند. هدف این تمرین‌ها، به تعبیر او، «بیان مفهوم ترکیب‌بندی پلاستیک خالص»^۵ بود. عبارت «ترکیب‌بندی پلاستیک خالص» به مفهومی در هنر و طراحی اشاره دارد که به‌نوعی خلوص بصری و فضایی در ترکیب‌بندی اشاره می‌کند. منظور از این

^۱ Cooper Union School of Art and Architecture

^۲ Education of an Architect

^۳ Ulrich Franzen

^۴ Neo-plasticism

^۵ demonstrate the concept of pure plastic composition

اصطلاح، استفاده از فرم‌ها، رنگ‌ها و اشکال به گونه‌ای است که ساختاری کاملاً تجربیدی و ناب ایجاد کند؛ ساختاری که از هرگونه بیان روایتی یا سمبولیک فاصله دارد و صرفاً بر ارزش‌های بصری و زیبایی‌شناختی عناصر متمرکز است.

در بستر آموزش معماری در مدرسه کوپر و تأثیراتی که از جنبش‌های کوبیسم و نئوپلاستیسم گرفته می‌شد، «ترکیب‌بندی پلاستیک خالص» به این معناست که دانشجویان باید با بهره‌گیری از مفاهیم تجربیدی و بدون پیچیدگی‌های اضافی، فضا و فرم را طوری در کنار هم قرار دهند که ساختاری منسجم و زیبا به وجود بیاید. این ترکیب‌بندی با تمرکز بر ماهیت بنیادی رنگ و فرم، به دانشجویان کمک می‌کرد تا قدرت و تأثیرگذاری بصری یک ساختار ساده و خالص را درک کنند.

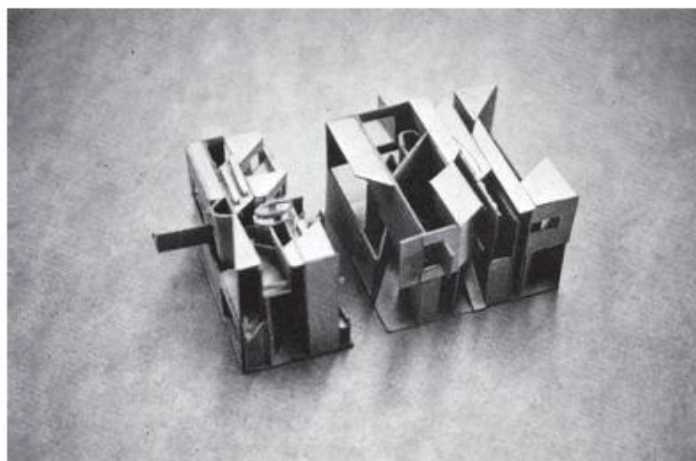
لیبسکیند در دوران کارشناسی خود در کوپر، عمیقاً با این نظریات و روش‌ها آشنا شد. پروژه پایان‌نامه او با عنوان «کلاژ» که در کتاب **آموزش یک معمار** منتشر شد و در سال ۱۹۷۱ در نمایشگاهی به همین نام در موزه هنر مدرن نیویورک (موما) به نمایش درآمد، رویکردی خلاقانه برای تبدیل کلاژهای دویعدی به فرم‌های سه‌بعدی معماری را مطرح می‌کرد و نشان‌دهنده‌ی درک او از پیوند میان هنرهای بصری و معماری بود.

پروژه لبسکیند در مدرسه کوپر به مجموعه‌ای از کاوش‌ها با عنوان **کلاژ ریوس**^۱ انجامید. این تصاویر، روند تجزیه و بازسازی پلان‌های معماری را به تصویر می‌کشند و به عنوان پایه‌ای برای پژوهش‌های سه‌بعدی و اکتشافات فضایی و فرمی مورب عمل می‌کنند. این بازآرایی پلان‌محور به شیوه تدریس **برنارد هوسلی**، استاد دانشگاه تگزاس در آستین، شباهت دارد؛ او با برش و بازترکیب طرح‌های دانشجویان، مفهوم جدیدی از سازماندهی و ساختار فضایی را به نمایش می‌گذاشت.

در کلاژهای لبسکیند، فضایی کم‌عمق، شبیه به آثار کوبیست‌ها، نمایان است که با شکستن و جابه‌جایی فرم‌ها حس عمق را تداعی می‌کند. این ترکیب‌ها به مطالعات ساختاری و ترسیم‌های آگزنومتریک می‌انجامد که از جریان‌های معماری **داستیل** و **کانستراکتیویسم** تأثیر گرفته‌اند. در «کلاژ ریوس»، شبکه‌های هم‌پوشان، چارچوبی برای نظم‌دهی به هندسه‌های پیچیده قطعات ترسیم فراهم می‌کنند؛ شبکه‌ای متعامد^۲ و دیگری که ۳۰ درجه به چپ چرخیده است. این هندسه‌ها سپس از طریق ترسیم‌های مورب به فرم‌های سه‌بعدی تبدیل می‌شوند و به پژوهش‌هایی در زمینه ترکیب‌بندی و فرم فضایی دست می‌یابند.

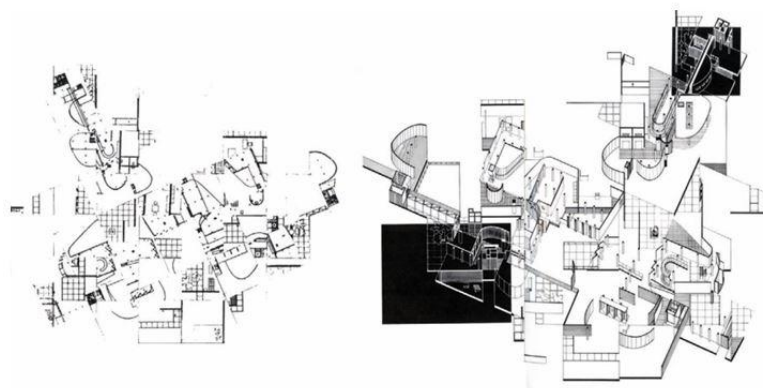
^۱ Collage Rebus

^۲ orthogonal grid



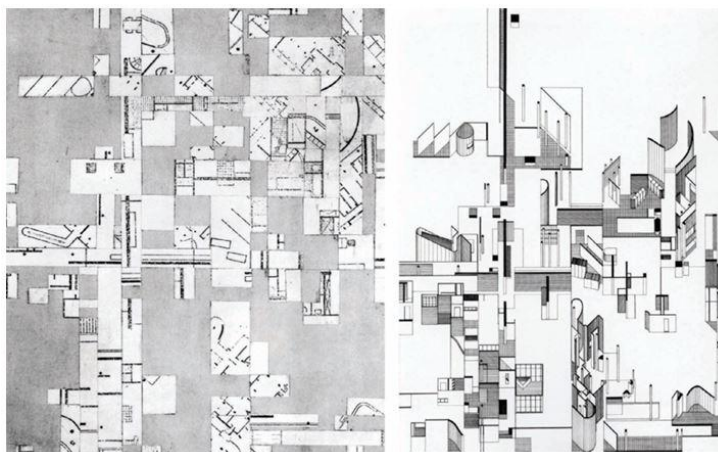
شکل ۱-۵۱- دنیل لیبسکیند، معماری کلاژ (۱۹۷۰)، مدل‌های فیزیکی.

مطالعه‌ی روابط هندسی و فرمی از طریق انتزاع در کلاژ-نقاشی‌ها به گونه‌ای انجام می‌شود که این آثار نقشی خلاقانه و مولد ایفا می‌کنند و امکان تفسیرهای فضایی گوناگون را برای آزمایش در قالب ترسیم‌های سه‌بعدی موازی^۱ فراهم می‌سازند. لیبسکیند با بازآفرینی ترسیم‌های مایل، نقاشی‌هایی خلق می‌کند که ابهام فضایی آن‌ها امکان برداشت‌های متنوع را فراهم می‌آورد. این ویژگی به‌ویژه در اثر «کلاژ ریوس ۳» مشهود است؛ جایی که قطعات زاویه‌دار و چرخش‌های پلان با بیانی مینیمال و انتزاعی به‌کار رفته‌اند. در این ترکیب فضایی پویا، عمدتاً جابجایی‌های عمودی و افقی نقش اساسی را ایفا می‌کنند.



شکل ۱-۵۲- اثر دنیل لیبسکیند، کلاژ ریوس، (۱۹۷۰). کلاژ و نقشه‌ی زاویه‌دار.

^۱ three-dimensional paraline drawing



شکل ۱-۵۳- اثر دنیل لیبسکیند، کلاژ ریپوس ۳، (۱۹۷۰). کلاژ و نقشه‌ی زاویه‌دار.

ادامه رویکرد کلاژ در آثار معماری تحصیلات تکمیلی، لیبسکیند دو مجموعه مهم از نقاشی‌های زدوده‌نوشت^۱ به نام‌های **میکرومگاس**^۲ (۱۹۷۸) و **اتاق کار**^۳ (۱۹۸۳) را تولید کرد. در **میکرومگاس**، لیبسکیند ترکیب‌های فضایی سه‌بعدی پویا ایجاد کرد که شامل تکه‌های دوباره کنار هم قرار گرفته و مرتب‌شده است تا یک کل ترکیبی بسازد. مجموعه **اتاق کار** بیشتر انتزاعی و به‌شدت سنتز شده است، به‌طوری‌که تنها از خطوط برای القای عمق و سلسله‌مراتب استفاده می‌شود، بدون اینکه اجزای فرمی خاصی را تعریف کند. در این مجموعه، لیبسکیند افقی را طراحی می‌کند که به‌عنوان یک خط غالب عمل می‌کند و به‌عنوان ابزاری برای ایجاد نظم به کار می‌رود. زبان خط در آثار لیبسکیند از طریق تجربیاتش در کوپر به «میکرومگاس و اتاق کار» تکامل می‌یابد و به طرح‌ها و آثار ساخته‌شده‌اش شتاب می‌بخشد. پیشنهاد لیبسکیند برای مسابقه «سیتی ادج» در برلین^۴ (۱۹۸۷) به‌طور مفهومی به موضوع خط می‌پردازد و در این راستا، تکنیک‌های کلاژ برای انتقال این مفهوم به کار گرفته‌شده‌اند. مدل‌های فیزیکی ساخته‌شده برای این مسابقه، به‌منظور ایجاد تنوع بصری، از متن روزنامه بهره‌برداری می‌کنند. این انتخاب نه به خاطر محتوای واژه‌ها، بلکه به دلیل الگوها، بافت و توانایی آن در نمایاندن ماهیت متنوع محیط شهری است. این تکنیک از هنرمند کلاژ در چک، ییری کولا^۵، گرفته‌شده که اصطلاح «تصویر متقاطع»^۶ را برای توصیف این شیوه ابداع کرده است. برای لیبسکیند، متن همچنین

^۱ palimpsest

^۲ Micromegas

^۳ Chamber Works

^۴ He City Edge Competition in Berlin

^۵ Jiří Kolář

^۶ Chiasmage

یک کارکرد نمادین دارد؛ او زبان را به عنوان همبسته‌ای برای معماری می‌بیند. انتخاب و ترتیب این تکه‌ها، چه واژه‌ها چه اجزای معماری، معنایی را تولید می‌کند که ظرفیت تفسیرهای گوناگون را فراهم می‌آورد. *دالیبور و سلی* می‌نویسد:

واقعیت بصری آثار *دانیل لیبسکیند* به طرز چشمگیری فراتر از محدوده‌های کوبیسم، ساخت‌گرایی و کلاژ قرار دارد و به افق‌هایی نزدیک می‌شود که در آن، بسیاری از جنبش‌های غیرتجسمی این قرن آخرین نبردهای خود را به انجام رسانیده‌اند. در این فضا، تخیل ما به طور مداوم با امکانات درونی انتزاع به چالش کشیده می‌شود.

آثار ساخته‌شده *دانیل لیبسکیند* گواهی بر استفاده‌ی او از خط به عنوان یک ابزار سازمان‌دهی در فرایند خرد کردن و تجمیع فرم‌هاست. در موزه‌ی یهودیان دانمارکی واقع در کپنهاگ^۱ (۲۰۰۳)، سطوحی شبیه به تکه‌های شیشه به طرز پیچیده‌ای با ساختمان تاریخی که موزه در آن قرار دارد، ترکیب و در کنار هم قرار گرفته‌اند. بیانیه‌ی پروژه‌ی *لیبسکیند* مفهوم را این گونه توضیح می‌دهد:

همان گونه که تجربه‌ی یهودیان دانمارکی در دوران هولوکاست به عنوان متنی درون یک متن دیگر معنا پیدا می‌کند، خود موزه نیز به عنوان ساختمانی درون ساختمانی دیگر طراحی شده است. این ساختمان به عنوان یک ماجراجویی، هم از نظر جسمی و هم از نظر روحی، تصور شده است تا خطوطی را دنبال کند که تقاطع تاریخ‌های مختلف و ابعاد گوناگون فرهنگ یهودی را نمایان سازد.

^۱ Jewish Museum in Copenhagen



شکل ۱-۵۴- جی کولار، بی‌نام ابا لیوان و بطری سوز پیکاسو، ۱۹۱۲ [۱۹۸۴].
در این اثر، کولار با استفاده از تکنیک کلاژ، عناصر بصری و متنی را به شکلی خلاقانه ترکیب کرده است. این کار به بیننده این امکان را می‌دهد که با معانی و روابط جدیدی که از این ترکیب ایجاد می‌شود، درگیر شود و درعین حال به تعامل بین هنر و معماری توجه کند.



شکل ۱-۵۵- دنیل لیبسکیند، «Berlin Cloud-prop» (۱۹۸۷).
در این اثر، لیبسکیند از طراحی‌های خلاقانه و فرم‌های پیچیده استفاده کرده است که به‌نوعی نمایانگر ایده‌ها و مفاهیم مربوط به فضا و ساختار هستند. این پروژه به بررسی ارتباطات فضایی و تأثیرات فرهنگی و تاریخی در شهر برلین می‌پردازد و نشان‌دهنده رویکرد منحصر به فرد او به معماری و هنر معاصر است.



شکل ۱-۵۶- دنیل لیبسکیند، موزه یهودیان دانمارک، کپنهاگ (۲۰۰۳). منبع: عکس از *برایان شیلدر*.

لایه‌ها و قطعات تاریخی که برای به تصویر کشیدن تاریخ جمعیت یهودیان در دانمارک در دوران هولوکاست گردآوری شده‌اند، در قالب یک «زدوده‌نوشت» معماری به‌وضوح تجسم‌یافته‌اند. این اثر با بهره‌گیری از طراحی چندلایه و همپوشانی‌های معنایی، به بازنمایی و تفسیر پیچیدگی‌های تاریخی و فرهنگی این جامعه می‌پردازد.

میراث فعالیت‌های دانشگاهی *دنیل لیبسکیند* در چارچوب آموزشی کوپر یونیون^۱ در اواخر دهه ۱۹۶۰ در آثار معماری او طی نیم‌قرن گذشته به‌وضوح نمود یافته است. در این آثار، او آینده‌ای معماری را به‌صورت مادی و ساختاری به تصویر می‌کشد که با لایه‌های تاریخ و روایت‌های گوناگون درهم‌تنیده شده است. روش او در طراحی کلاژ به‌عنوان مقدمه‌ای برای رویکرد معماری‌اش در نظر گرفته می‌شود. *لیبسکیند* در مقاله «فضای پایانی»^۲ (۱۹۷۹-۱۹۸۰) می‌نویسد:

یک نقشه معماری به همان اندازه که گشایشی به‌سوی امکان‌های آینده است، بازیابی و بازتاب بخشی از تاریخ خاصی است که نه‌تنها به نیت‌های آن گواهی می‌دهد، بلکه همواره مرزهای آن را به چالش می‌کشد.

^۱ Cooper Union

^۲ End Space



شکل ۱-۵۷- بن نیکلسون، خانه کاربردی: کلاژ نام ساژیتال^۱، (۱۹۹۰).

۱-۹- بن نیکلسون^۲

مانند هر نقشه‌ای، کلاژ می‌تواند به‌عنوان راهنمایی برای آنچه بر زمین وجود دارد عمل کند یا زنجیره‌ای از ایده‌های نو را از پیوندهای میان قلمرو و شهرها پدید آورد. از این دیدگاه، کلاژ به متنی تبدیل می‌شود که می‌تواند درک انسان از جهان روزمره و نحوه اتصال عناصر آن را تسریع بخشد، بدون اینکه نیاز باشد فرد در هیچ حوزه‌ای تخصص خاصی داشته باشد.

بن نیکلسون، خانه وسایل، ۱۹۹۰

بن نیکلسون، معمار و استاد شیکاگویی در مؤسسه هنر شیکاگو^۳، کلاژ را به‌عنوان بخش مهمی از فرآیند طراحی تلقی می‌کند که می‌تواند از یک الهام اولیه به کشف‌های جدیدی منجر شود. ساختار کلاژهای او نمایانگر گفت‌وگویی میان تصمیم‌های آگاهانه و تعمدی سازنده کلاژ، کنش‌های ناخودآگاه یا شهودی و معنای ذاتی قطعات کلاژ است که بیرون از کنترل سازنده باقی می‌ماند. نقش تصادف و ناخودآگاه در آثار او یادآور کلاژها و آثاری از هنرمندان دادائیست و سوررئالیست^۴ است که از تصاویر و اشیای زندگی روزمره بهره می‌بردند. در این میان، **حاضر آماده مارسل دوشان**^۵، آن گونه که توسط

^۱ The Appliance House: Sagittal Name Collage

^۲ BEN NICHOLSON

^۳ The Art Institute of Chicago

^۴ Surrealist

^۵ Marcel Duchamp

آندره برتون^۱ و پل الوار^۲ در «واژه‌نامه مختصر سوررئالیسم» تعریف شده‌است، به‌عنوان یک شیء معمولی که با انتخاب هنرمند به مقام یک اثر هنری می‌رسد شناخته می‌شود. نیکلسون با بهره‌گیری از تصاویر کاتالوگ که نماد فرهنگ مصرف‌گرایی در آمریکا هستند، همانند دوشان به عناصر روزمره و کاربردی ارزشی زیباشناختی می‌بخشد. او از آثار کورت شویتس و ماکس ارنست^۳، هنرمندان برجسته دادائیست، الهام می‌گیرد و آن‌ها را به دلیل توانایی‌شان در به چالش کشیدن مفاهیم رسانه‌ها در آثار دوبعدی «پسران شرور کلاژ» می‌نامد. این هنرمندان با ایجاد فضایی برای بازنگری در معانی متداول، نیکلسون را به کشف امکانات نوین در ترکیب‌های هنری ترغیب کرده‌اند.



شکل ۱-۵۸- مارسل دوشان، چرخ دوچرخه، ۱۹۱۳/۱۹۶۴.

بن نیکلسون، از جمله معماران و هنرمندانی است که به تفصیل درباره نقش کلاژ در فرایند طراحی خود، به‌ویژه در مقاله‌ای با عنوان «کلاژسازی»^۴، نوشته است. او مقاله را با تأکید بر جایگاه منحصر به فرد کلاژ به عنوان یک روش آغاز می‌کند و می‌گوید:

^۱ André Breton

^۲ Paul Éluard

^۳ The bad boy collagists

^۴ Collage-making

در میان مجموعه روش‌های تفکر، فرایند کلاژسازی به‌عنوان روشی گسترده، موقعیتی تزلزلی را به خود اختصاص می‌دهد زیرا با استفاده از زباله و عناصر مرده، به خلق زیبایی می‌پردازد. کلاژ بخشی از تجربه مشترک تمامی افراد است و هرچند ممکن است به‌خوبی درک شود، اما به نظر می‌رسد به گروهی از اشیای گذرا اشاره دارد که با منطقی خاص گرد هم آمده‌اند و وضعیت مستقل هر یک از این عناصر را مختل یا نفی می‌کنند.

برای نیکلسون، منطق و دقت ابزارهایی هستند که به تسریع این اختلال کمک می‌کنند. او عمل کلاژسازی را به یک عمل جراحی تشبیه می‌کند. تأثیر هنرمندان کلاژ باوهاوسی و ساختارگرایی در ویژگی‌های دقیق و کاهشی کلاژهای نیکلسون به‌وضوح مشهود است. فضای منفی در ترکیب، نقش فضایی دارد و هم‌زمان لبه‌های تیز هر یک از تکه‌های تصویر که به‌دقت جدا شده‌اند را به‌خوبی نمایش می‌دهد. به‌عنوان یک رونویسی یا نقشه، کلاژ وسیله‌ای برای ایجاد نظم هندسی از طریق مجموعه‌های دقیق و هدفمند است.

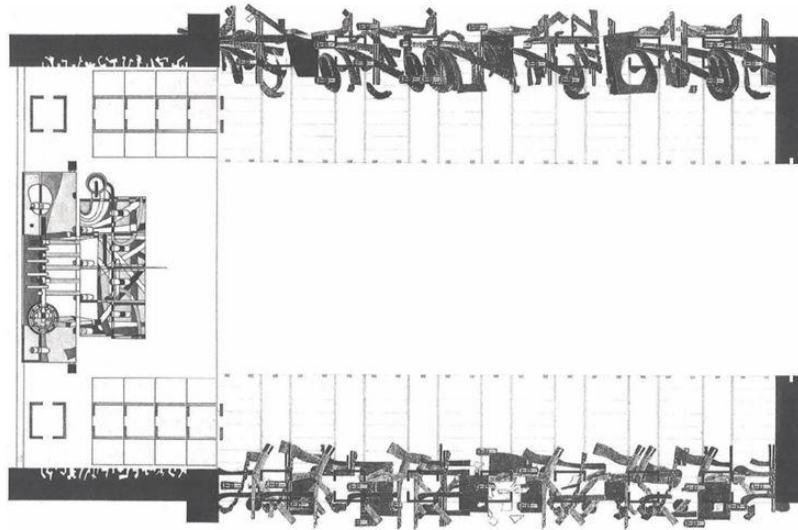
با انتقال از فضای دوبعدی به سه‌بعدی، نیکلسون ارتباطی میان جستجوهای فضایی کوبیست‌ها برقرار می‌کند و می‌گوید:

معمار-کلاژساز به همان اندازه که نقاش کوبیست به امکانات فضایی دسترسی دارد، می‌تواند فضایی را به وجود آورد که از طریق کلاژسازی به‌طور تجربی حس می‌شود.

نیکلسون در کتاب خود با عنوان **خانه‌ی لوازم**^۱ (۱۹۹۰)، امکانات فضایی کلاژ را مورد بررسی قرار می‌دهد و سعی می‌کند مکانیزم‌های زندگی مدرن (لوازم‌خانگی) را با خانه‌های حومه‌ای ترکیب کند. او تکه‌های کلاژ را به دو منبع محدود می‌کند: کاتالوگ سیرز و کاتالوگ سوئیت^۲. با انتخاب رسانه‌هایی فراتر از کانون‌های معمول نمایندگی معماری، او به بررسی دقیق مواد اولیه کلاژسازی می‌پردازد. کلاژها شواهدی از مکان و زمانی که در آن‌ها ساخته شده‌اند را در خود نهفته دارند.

^۱ The Appliance House

^۲ The Sears catalogue and the Sweets catalogue



شکل ۱-۵۹- بن نیکلسون، خانه لوازم: طرح سلول کلپتومان^۱ (۱۹۹۰).

دیوارهای ذخیره‌سازی و نمایشی ضخیم‌شده و کمد تلامون به‌صورت یک کلاژ-نقاشی دقیق و با جزئیات به تصویر کشیده شده‌اند.

استفاده نیکلسون از کاتالوگ‌های مصرفی در کلاژهایش، تصویری از علاقه فرهنگی جامعه آمریکا به خرید غیرحضور را برای آیندگان حفظ می‌کند. (این فاصله میان مصرف‌کننده و کالا، امروز با خرید آنلاین حتی بیشتر هم شده و تجربه ارتباط مستقیم با کالا را کمتر کرده است.) نیکلسون به کلاژسازی به‌عنوان فرآیندی دوگانه نگاه می‌کند، جایی که هر قطعه باید با تصمیم‌گیری‌های ساده انتخاب و جایگذاری شود؛ این تصمیمات به‌نوعی مشابه فرایندهای بله یا خیر هستند. او پیش‌بینی می‌کند که استفاده از کامپیوتر می‌تواند این روند ترکیب و چیدمان قطعات را تسریع و ساده‌تر کند. از نظر نیکلسون، «خانه لوازم» به‌جای اینکه از مسیر مشخصی پیروی کند، به‌صورت خودانگیخته ساختارها و محیطی جدید برای تحلیل متفاوتی از خانه و زندگی روزمره فراهم می‌آورد. به عقیده او، این نتیجه طبیعی استفاده از قطعات آماده‌ای است که از پیش حامل معانی خاصی بوده‌اند و ترکیب آن‌ها باهم تفسیرهای تازه و پیش‌بینی‌نشده‌ای ایجاد می‌کند.

در پروژه «خانه لوازم» که از شش بخش تشکیل شده‌است، نیکلسون به‌طور خاص روی توسعه بخش «سلول کلپتومان» تمرکز کرده است. دیوارهای ضخیم این سلول به‌عنوان بایگانی و نمایشگاهی برای اشیای ارزشمندی که به‌نوعی جنبه شیفتگی دارند، عمل می‌کنند. درون این سلول، «کمد تلامون» جایگاه ویژه‌ای دارد و به‌عنوان کابینتی برای نگهداری و نظم‌دهی تا ۴۰ نمونه از کوچک‌ترین و

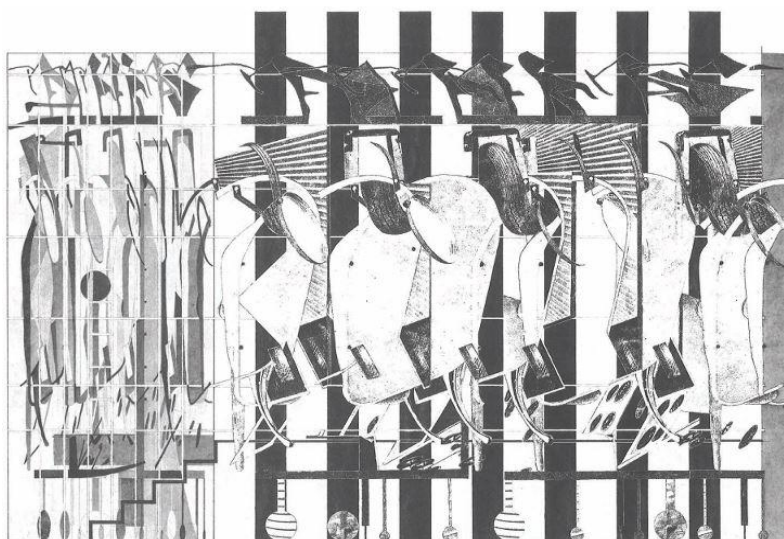
^۱ The Appliance House: Kleptomani

ارزشمندترین اشیای پیداشده به کار می‌رود. این ترکیب، جایگاهی برای ثبت و نمایش آثار کوچک و برجسته‌ای از زندگی روزمره به شکلی خاص و منظم ایجاد می‌کند.

طراحی «سلول کلپتومن» و «کمد تلامون» از طریق یک روند تکراری ساخت کلاژ و طراحی تکامل یافته است. متن‌های همراه این کلاژها نیز نقش مهمی در فهم آن‌ها ایفا می‌کنند. نیکلسون توصیف می‌کند که نام‌گذاری یک کلاژ، به مثابه «رام کردن» تصویر است؛ این کار باعث می‌شود تصویر به عنوان یک بازنمایی معماری قابل دسترس‌تر شود و به آن ابعادی مشخص ببخشد. به عنوان مثال، در اثر «نمای ارتفاعی سلول کلپتومن»، یک ترکیب انتزاعی و چندلایه به نمای داخلی پیچیده و پویای یک اتاق کوچک تبدیل می‌شود. در این فرآیند، نیکلسون توضیح می‌دهد:

زمانی که ایده‌ها با کلاژها تحریک و نام‌گذاری می‌شوند، انگیزه‌ای می‌یابند تا از طریق طراحی و ساخت، مورد تأیید قرار گیرند.

این فرایند پیوسته از تصویرسازی و ساخت به نیکلسون امکان می‌دهد تا ایده‌ها و الهامات اولیه خود را از طریق فرم‌های عینی و ملموس بسنجد و به عینیت برساند.



شکل ۱-۶۰- بن نیکلسون، خانه لوازم: نمای ارتفاعی سلول کلپتومن (۱۹۹۰)

نیکلسون در کلاژهای خود از یک روش تکراری و بازگشتی استفاده می‌کند که باعث ایجاد ابهام در معانی قطعات می‌شود. او پس از ساخت یک کلاژ، آن را به بخش‌های مختلف تقسیم می‌کند و دوباره کنار هم قرار می‌دهد تا کلاژ جدیدی شکل بگیرد. این فرآیند چند بار تکرار می‌شود تا معنای اصلی

قطعات از بین برود. سپس با استفاده از تکنیک‌هایی مثل مالش‌های سطحی (فروتاژ^۱) و طراحی با مداد، این کلاژها را تفسیر می‌کند. این فرآیند طراحی، از کلاژ به طراحی و بعد به ساخت، به‌ویژه در کابینت تلامون به‌خوبی نمایان است. ایده ساخت کابینت تلامون از اینجا آمده است که نیکلسون متوجه شد بسیاری از وسایل خانگی یک پوسته ساده دارند که سازوکار پیچیده داخل آن‌ها را پنهان می‌کند. در کلاژهای کابینت تلامون، او این مکانیسم‌ها و ارتباطات فضایی سه‌بعدی آن‌ها را آشکار می‌کند و به نمایش می‌گذارد.

نیکلسون به ابعاد سه‌بعدی کلاژ که در ظاهر یک رسانه دوبعدی است، توجه دارد و از محدودیت‌های مقیاس یا معنای قطعات فراتر می‌رود. او بیان می‌کند که:

برجستگی ناشی از هم‌پوشانی می‌تواند به‌عنوان یک نشانه از ویژگی‌های سه‌بعدی آن خوانده شود. اگر این کلاژ به یک جسم فضایی تبدیل شود، ساختارش تعیین‌کننده‌ی روش ساخت آن خواهد بود.

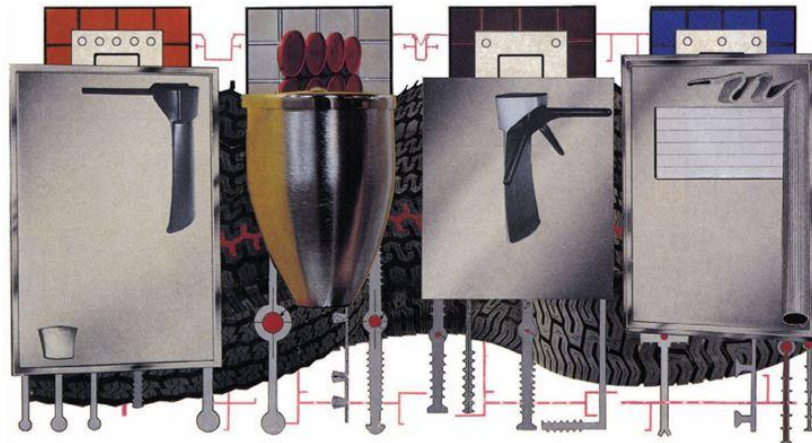
او می‌گوید که بُعد سه‌بعدی کلاژ نه‌تنها به خاطر لایه‌بندی بصری در عمق بوم، بلکه به خاطر لایه‌های فیزیکی قطعات نازک کاغذی نیز ایجاد می‌شود. این قطعات نور را منعکس می‌کنند، سایه می‌اندازند و به خاطر لایه‌بندی‌های ظریف خود، به‌خوبی ابعاد سه‌بعدی خود را نمایش می‌دهند.

در مورد کمد تلامون، نیکلسون این قابلیت را با ساخت کمد در اندازه واقعی آزمایش کرد. او چنین بیان می‌کند:

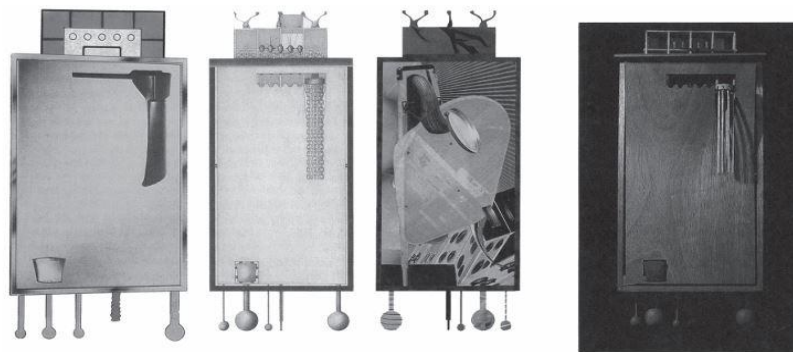
انتقال کلاژ به فرتاژ (رنگ‌برداری) باعث می‌شود که به‌طور خودکار به پتانسیل‌های مواد فکر کنیم. نحوه طراحی بر نحوه ساخت تأثیر می‌گذارد.

از طریق پروژه خانه لوازم، نیکلسون یک روش طراحی دقیق و پیشرفته ایجاد کرده است که از امکانات تصویری، فضایی و ساختاری کلاژ بهره‌برداری می‌کند.

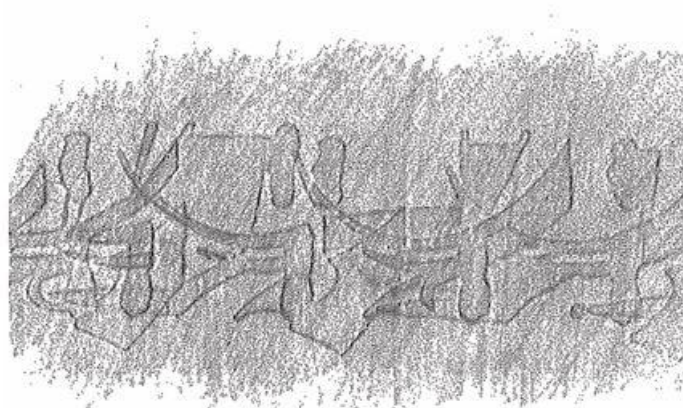
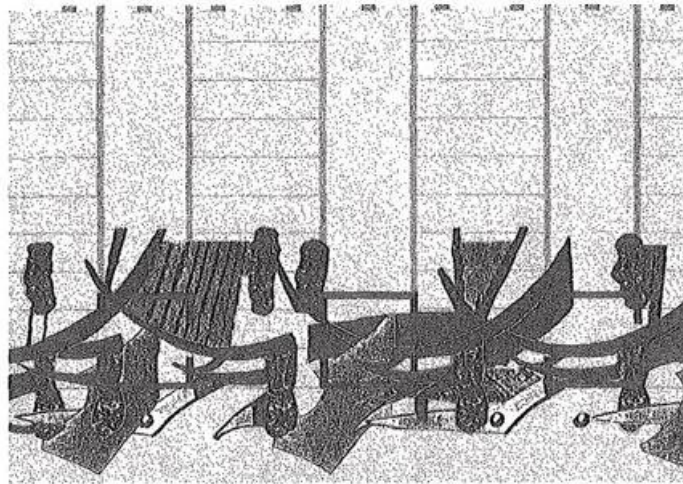
¹ frottage



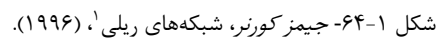
شکل ۱-۶۱- بن نیکلسون، خانه لوازم: کلاژ Name face. (۱۹۹۰). این تصویر اولین نمایش از کمد تلامون است که از یک کمد آینه‌دار حمام استفاده شده است.



شکل ۱-۶۲- بن نیکلسون، خانه وسایل: مراحل زندگی کابینت تلامون. (۱۹۹۰). نیکلسون از یک فرایند تکراری در کلاژسازی و طراحی برای هدایت مراحل ساخت این کمد استفاده می‌کند.



شکل ۱-۶۳- بن نیکلسون، خانه وسایل: پلان فضای کوچک کلیتومان- جزئیات و سایه زنی، (۱۹۹۰).



مونتاز ترکیبی^۲ یک تکنیک است که به جای محدود کردن و کنترل، به سمت آزادی و تنوع حرکت می کند و روابط باز و بی پایان میان اجزا را تشویق می کند. این روش می تواند به ایجاد اثرات جدید و غنی منجر شود. همچنین، این تکنیک بر روی کارکرد طراحی برای تولید تمرکز دارد و بیشتر به عنوان ابزاری مؤثر در تولید عمل می کند تا فقط نمایشی. به این معنا که با استفاده از تکنیک های مختلف تصویری، اجزای متفاوت می توانند به یکدیگر پیوند بخورند و به جای اینکه صرفاً بخشی از یک ترکیب بصری باشند، به عنوان ابزار یا عامل های تولید در نظر گرفته شوند.

جیمز کورنر، معمار منظر، از تکنیک کلاژنگاری در تحلیل و طراحی استفاده می‌کند تا نظم و ترتیبی را که زیرساخت‌های یک مکان یا برنامه را شکل می‌دهد، روشن یا ایجاد کند. او مدیر اصلی شرکت

³ Eidetic Operations and New Landscapes

«فیلد آپریشنز»^۱ در نیویورک و استاد بازنشسته دپارتمان معماری منظر در دانشگاه پنسیلوانیا^۲ است. جالب است که کورنر در سال ۱۹۸۹ به این دپارتمان پیوسته بود، یک سال پیش از این که رابرت اسلوتسکی به دپارتمان هنرهای زیبا ورود پیدا کند. اگرچه مشخص نیست که این دو، چقدر باهم تعامل داشته‌اند، اما پتانسیل خلاقانه و مولد کلاژسازی در آثار هر دو به‌وضوح دیده می‌شود. علاقه کورنر به ارتباطات گرافیکی در مقاله‌اش با عنوان **عملیات ایدتیک و مناظر جدید** به خوبی بیان شده است، جایی که او به کمبود تکنیک‌های نمایشی معمول در معماری و معماری منظر اشاره می‌کند.

کورنر از گسترش روش‌های متنوع‌تر در تصویرسازی دفاع می‌کند، به‌ویژه روش‌هایی که فراتر از جنبه‌های بصری هستند. او تأکید دارد که ابزارهای گرافیکی مورد استفاده در فرآیند طراحی، تأثیر زیادی بر نتایج نهایی در معماری یا طراحی منظر دارند. به گفته او:

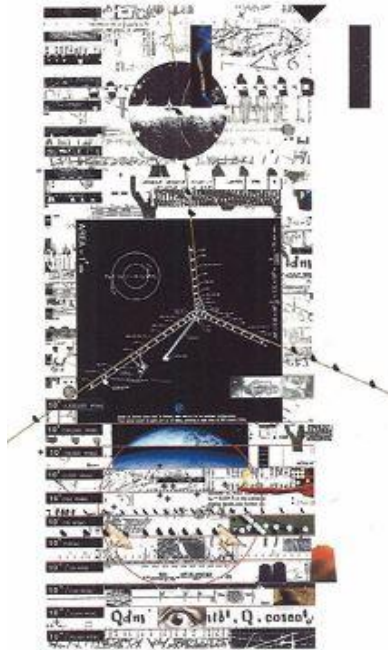
نحوه‌ی نقشه‌کشی، ترسیم، مفهوم‌سازی، تصور و پیش‌بینی در طراحی به‌طور طبیعی بر آنچه ساخته می‌شود و تأثیراتی که این ساختارها در طول زمان خواهند داشت، تأثیر می‌گذارد.

زمان به‌عنوان معیاری برای درک فرآیند و تغییر، کار کورنر را به آثار کوبیست‌ها مرتبط می‌کند. کلاژ که ریشه در کارهای کوبیست‌ها دارد، تلاشی است برای ترکیب تصاویری ناهمسان (از نظر فرم و مفهوم) به‌منظور ایجاد ارتباط بین جنبه‌های متناقض تجربیات ما از جهان. کورنر از روش‌های کوبیست‌ها با استفاده از کاغذهای بافت‌دار بهره می‌برد و این رویکرد را با تکنیک‌های فتوکلاژ و طراحی‌های باوهاوس و ساختارگرایان ترکیب می‌کند. او تکه‌های تصویر و نقشه را به کار می‌گیرد و از خطوط برای نمایش دقت، مقیاس و اندازه‌ی منظره‌ی ساخته‌شده استفاده می‌کند. کلاژ-نقاشی‌های کورنر فضای منفی را در ترکیب حفظ می‌کنند، مانند پیش‌بینیانش در باوهاوس و ساختارگرایی. او مانند لوکوربوزیه و برنارد هوسلی، کلاژ را به‌عنوان مکملی برای ساخت معماری می‌بیند، زیرا فرآیند ساخت به‌اندازه‌ی خود محصول نهایی اهمیت دارد. وی بیان می‌کند:

جداسازی و تجزیه لایه‌ها و عناصر در نقشه نه‌تنها یک روش کاری مؤثر مشابه مونتاژ را پیشنهاد می‌کند، بلکه توجه را به منطق ساخت منظر جلب می‌کند، نه فقط به‌ظاهر آن.

¹ Field Operations

² the University of Pennsylvania



شکل ۱-۶۵- جیمز کورنر، Powers of Ten، (۱۹۹۶).

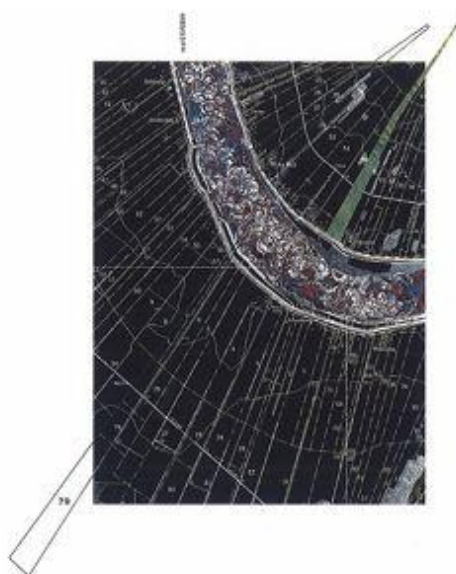
کار حرفه‌ای جیمز کورنر به بررسی «منطق ساختن»^۱ از طریق کلاژ می‌پردازد و هدف او از این کار، تحلیل و طراحی است. در پروژه «اندازه‌گیری در چشم‌انداز آمریکایی»، او از کلاژ-نقاشی برای ثبت ویژگی‌های پویا و متغیر مکان‌ها استفاده می‌کند. این کار با عکاسی هوایی/اکس‌مک‌لین^۲ همراه است و نشان می‌دهد که چگونه سکونت انسان‌ها بر این مکان‌ها تأثیر گذاشته است. کورنر به رابطه میان بدن انسان و نحوه اندازه‌گیری و تجربه مکان می‌پردازد و اندازه‌گیری را از دو جنبه بررسی می‌کند: اول، اندازه‌گیری به ما کمک می‌کند بدن خود را با فعالیت‌ها و مواد مرتبط کنیم و دوم، آن را به دنیای روزمره و ابعاد نامرئی و بی‌نهایت جهان متصل می‌کند.

^۱ logic of making

^۲ Alex MacLean



شکل ۱-۶۶ - جیمز کورنر، سد هوور و رودخانه کلرادو^۱، (۱۹۹۶).



شکل ۱-۶۷ - جیمز کورنر، اراضی طولانی در امتداد رودخانه می‌سی‌سی‌پی^۲ (۱۹۹۶).

^۱ Hoover Dam and the Colorado River

^۲ Long Lots Along the Mississippi River

اعمال معیارهای دقیق و منطقی بر سطح زمین، به انسان احساسی از تسلط بر طبیعت وسیع می‌دهد. کلاژ-نقاشی‌های کورنر به بررسی مقیاس سایت و ارتباط آن با مقیاس انسانی می‌پردازند. در این تحلیل‌ها، او به مفهوم «حقیقت کاذب»^۱ در اندازه‌گیری اشاره می‌کند که میکلاژ/نثر مطرح کرده بود؛ یعنی به نمایش‌های گرافیکی که به‌طور شگفت‌آوری می‌توانند ذات موضوع را بیشتر از داده‌های دقیق و عینی بازنمایی کنند. این کلاژها ویژگی‌های حسی و تجربی سایت را نشان می‌دهند و فضایی را ترسیم می‌کنند که در آن، چشم‌انداز طبیعی و انسان‌سنجی در ارتباط با هم قرار می‌گیرند. کورنر، مشابه با دیدگاه کالین رو، محیط ساخته‌شده را به‌عنوان نوعی زدوده‌نوشت^۲ می‌بیند؛ یعنی لایه‌هایی که با گذر زمان بر آن افزوده می‌شود و تنوعی از تفسیرها و امکان‌ها را پدید می‌آورد. به‌این‌ترتیب، مفهوم و عینیت چشم‌انداز ایستا و ثابت نیست، بلکه با لایه‌های زمانی تغییر می‌کند. در کلاژهای تحلیلی کورنر، این وضعیت در حال تغییر به‌صورت تعاملی بین شکل و زمینه هم در سطح بصری کلاژ و هم در شکل عینی و فیزیکی سایت نشان داده می‌شود.

با حرکت از تحلیل به طراحی، کورنر معتقد است که مونتاژ ترکیبی به تنوع و چندگانگی کمک می‌کند و بر ارتباط بین فرم‌ها تأکید دارد، نه بر استقلال هر بخش. روش او از اندیشه‌نگاشت‌های کلاژی به‌عنوان ابزارهایی برای تولید طراحی بهره می‌گیرد و به‌این‌ترتیب عناصر گوناگون را کنار هم قرار می‌دهد تا پتانسیل‌های جدیدی کشف شوند. ایدئوگرام‌های کورنر برای رقابت پارک تلها^۳ در هلسینکی فنلاند، فرایندی از کلاژ و نقاشی را نشان می‌دهند که به خلق و ارزیابی روابط جدید میان اجزای مختلف چشم‌انداز کمک می‌کند. این روش، همچون نگاه بر/ک، به ترکیب‌های تحول‌آفرین و وابسته به هم می‌پردازد.

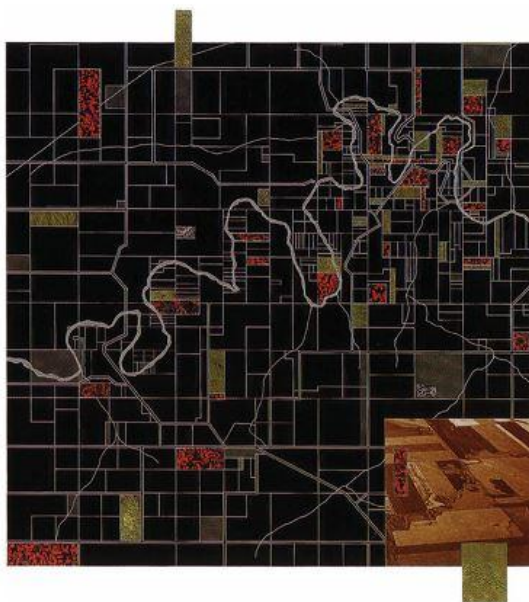
در پروژه‌ی «های لاین»^۴ در نیویورک که بستر یک راه‌آهن متروکه را در میان منهتن دوباره زنده کرده است، نشانه‌هایی از تکه‌تکه‌شدن و همپوشانی در عناصر معماری و منظر وجود دارد. این همپوشانی از طریق درهم‌بافتن بافت‌ها و تبدیل زمینه به فرم رخ می‌دهد، به‌گونه‌ای که مسیر به مکانی قابل تجربه تبدیل می‌شود. های لاین نظریه‌ی کورنر را مجسم می‌کند به این معنی که «نحوه‌ای که جهان را تصویر می‌کنیم، به‌طور مستقیم بر مفهوم‌سازی و شکل‌دهی به واقعیت تأثیر می‌گذارد». در این پروژه، نقاشی‌های کلاژ-گونه‌ی دقیق و لایه‌بندی‌شده‌ی او به عینیت می‌رسد و در کار نهایی به‌وضوح دیده می‌شوند.

^۱ True falsehoods

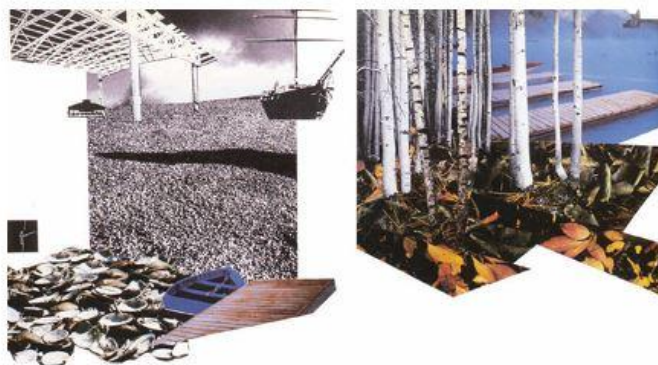
^۲ Palimpsest

^۳ T Ilahiti Park

^۴ The High Line



شکل ۱-۶۸- اثری از جیمز تورنر با عنوان «The Survey Landscape Accrued» (۱۹۹۶)



شکل ۱-۶۹- ایدئوگرام‌هایی از جیمز تورنر برای پروژه تیلاهتی، هلسینکی در سال ۱۹۹۷.



شکل ۱-۷۰- تصویری از پروژه های لاین، نیویورک (۲۰۰۴-تا کنون) اثر جیمز کورنر است.
منبع: عکس از بربایان شیلدرز

بخش‌های تکمیل‌شده پروژه های لاین توسط جیمز کورنر، پاسخی است به شرایط فیزیکی و مادی محیط، درحالی‌که طیف گسترده‌ای از تجربه‌های فضایی و حسی را فراهم می‌کند. به همین ترتیب، کلاژ-طراحی‌های او نه تنها روابط فرمی، بلکه ویژگی‌های تجربی را نیز به تصویر می‌کشند.



شکل ۱-۷۱- متور/داکونا، تخلیه آب از سیلاب‌های می‌سی‌سی‌پی (۲۰۰۱).

۱-۱۱- متور/داکونا^۱

فناوری چاپ سیلک، روشی منحصر به فرد برای لایه‌گذاری و همپوشانی، افشای اطلاعات و درعین‌حال پنهان کردن آن‌ها ارائه می‌دهد. این روش به ما امکان می‌دهد تا روابط میان عناصر مختلف را ساختار بندی کرده و به اتفاقات تصادفی ارج بنهیم. به همین ترتیب، نقشه‌های چاپی نه تنها به عنوان ارائه‌ای از منظرهایی که از آن‌ها عبور کرده‌ایم، بلکه به عنوان ساختارهایی از آن منظرها نیز عمل می‌کنند.

متور/داکونا، سیلاب‌های می‌سی‌سی‌پی، ۲۰۰۱

^۱ Mathur/da Cunha

متور/ داکونا روی زمینه‌های بحث‌برانگیز تمرکز کردند و به‌عنوان دو معمار منظر، طبیعت و فرهنگ را به‌عنوان دو مقوله غیرقابل تفکیک می‌نگرند. متور/ داکونا تا زمان درگذشتش در سال ۲۰۲۲، استاد دانشگاه پنسیلوانیا در بخش معماری منظر بود و دیلیپ^۱ داکونا^۱ استاد دانشیار دانشگاه کلمبیا است. کارهای آن‌ها به بررسی چشم‌اندازها و لایه‌بندی تاریخی فیزیکی و فرهنگی هر مکان می‌پردازد که از طریق کلاژهای طراحی شده به نمایش درمی‌آید. سفرهای آن‌ها شامل مناطق مختلفی از جمله می‌سی‌سی‌پی، نیویورک، بنگلور^۲، بمبئی و اورشلیم بوده است. پروژه‌های تحقیقاتی آن‌ها که به بررسی چشم‌اندازهای پویا می‌پردازد، شامل آثار منتشرشده‌ای چون **سیلاب‌های می‌سی‌سی‌پی: طراحی یک چشم‌انداز متغیر**^۳ (۲۰۰۱)، **گذرهای دکانی: ساخت زمین بنگلور**^۴ (۲۰۰۶) و **خیس شدن: بمبئی در یک خلیج**^۵ (۲۰۰۹) است. کلاژهای طراحی شده با استفاده از چاپ سیلک، برای انتقال این پژوهش‌ها، شامل نقاشی‌های خطی، عکس‌ها و بافت‌ها هستند که ابتدا با روش‌های آنالوگ کامل ساخته می‌شدند و سپس در پروژه «گذرهای دکانی» شروع به ترکیب تکنیک‌های آنالوگ و دیجیتال کردند.

نخستین پژوهش مهم آن‌ها در زمینه چشم‌اندازهای بحث‌برانگیز به بررسی رودخانه می‌سی‌سی‌پی می‌پردازد. **سیلاب‌های می‌سی‌سی‌پی** بر اساس سیلاب بزرگ سال ۱۹۹۳ است که بر فراز میانه غرب آمریکا گسترش یافت و بیش از ۱۰,۰۰۰ مایل مربع را پوشش داد. این سیلاب به‌عنوان یکی از پرهزینه‌ترین و ویرانگرترین سیلاب‌ها در تاریخ آمریکا توسط سازمان زمین‌شناسی ایالات متحده (USGS) شناخته شده است. متور/ داکونا این پژوهش را بر اساس درک رودخانه می‌سی‌سی‌پی به‌عنوان یک پدیده زنده و یک چشم‌انداز کارآمد و نه تنها به‌عنوان یک نمایشگاه طبیعی انجام دادند. در طول سفرشان در رودخانه می‌سی‌سی‌پی، آن‌ها چهار عرصه متضاد را مورد بررسی قرار دادند: پیچ‌وخم‌ها، جریان‌ها، سواحل و بسترها. فرایند تحلیلی آن‌ها تجربه شخصی و مستندات را با تحقیق تاریخی و آثار باستانی، از جمله نظرسنجی‌ها، نقشه‌ها، تاریخ‌ها و حتی افسانه‌ها ترکیب کردند تا به راهنمایی پژوهش خود بپردازند. روش‌های متور/ داکونا یک راه جدید برای درک چشم‌اندازهای موجود و آشکار کردن آنچه در زیر سطح قرار دارد معرفی می‌کند. فرایند تحلیل آن‌ها شامل «چاپ‌های نقشه» (چاپ‌های سیلک با اطلاعات لایه‌ای و محو شده)، «فتو-ترانکت‌ها»^۶ (فتومونتاژهایی که

^۱ Dilip da Cunha

^۲ Bangalore

^۳ Designing a Shifting Landscape (2001)

^۴ Deccan Traverses: The Making of Bangalore's Terrain (2006)

^۵ SOAK: Mumbai in an Estuary (2009)

^۶ photo-transects

نقشه‌ها و تصاویر پانورامیک را ترکیب می‌کنند، نقشه‌های تاریخی، نقاشی‌های خطی و نقاشی‌ها است.

به‌عنوان یک تحلیل گرافیکی از دشت سیلابی می‌سی‌سی‌پی و گزارشی از پژوهش‌ها و تجربیات شخصی معماران منظر در مورد این رود، آن‌ها ادعا می‌کنند: «این تجربه واقعاً زندگی در یک زمین متغیر بود.» فتومونتاژها و نقاشی‌های کلاژی آن‌ها، چشم‌انداز را در حال تغییر نشان می‌دهند و رابطه‌ای همیشگی و متغیر بین رود و اسکان انسانی را به تصویر می‌کشند. فرایند کلاژ آن‌ها هم افزودنی و هم کاهشی بود، درست مانند یک زدوده‌نوشت باستانی یا کلاژ کوبیستی. تجمع قطعات گرافیکی، ویژگی‌های تجمعی خود چشم‌انداز را منعکس می‌کند. فرایند ساخت کلاژ نقش زمان را در ساخت این چشم‌انداز از طریق لایه‌گذاری فیزیکی ضبط می‌کند: «رودخانه پیچ‌درپیچ می‌سی‌سی‌پی که در طول زمان به‌طور جانبی حرکت کرده، یک باستان‌شناسی از سفرهای سرگردان خود ایجاد کرده است.» در نقاشی کلاژی یا «چاپ نقشه^۱» به نام «متوقف کردن زمان^۲»، متور/داکونا تغییرات بخشی از می‌سی‌سی‌پی را که به‌وسیله فرایندهای طبیعی و مهندسی ایجاد شده است، به تصویر می‌کشند. به گفته ژنرال توماس سندز^۳، بخش فناوری مهندسی ارتش ایالات‌متحده «در واقع زمان را در توزیع جریان‌ها متوقف کرده است.» این نقاشی کلاژی، رسوب‌گذاری چشم‌انداز مورد نظر را تداعی می‌کند و تصاویری مرتبط را لایه‌گذاری می‌کند تا تاریخ غنی محل را مستند کند. زیبایی‌شناسی به دست آمده، همچنین مقیاس تحلیل، یادآور کلاژهای نقشه‌ای جیمز کورنر است، هرچند که کمتر کاهش‌دهنده است. با حفظ کیفیت نموداری، نقاشی‌های کلاژی متور/داکونا از طریق روی هم‌گذاری، ابهام را به تصویر می‌کشند. متور/داکونا توصیف می‌کند:

آب ما را به فکر ابهام به‌عنوان یک حالت برای پذیرش و نه محو کردن، وادار می‌کند. آب از طریق وجود و عدم وجود خود، آگاهی دقیقی از زمان ایجاد می‌کند و ما را به جهانی مقطعی و عمق‌شناسی سوق می‌دهد.

^۱ map-print

^۲ entitled Arresting Time

^۳ General Thomas Sands



شکل ۱-۷۲- متور/ داکونا، متوقف کردن زمان از پروژه سیلاب‌های می‌سی‌سی‌پی (۲۰۰۱).



شکل ۱-۷۳- خط‌کشی‌های متور/ داکونا برای متوقف کردن زمان از پروژه سیلاب‌های می‌سی‌سی‌پی^۱ (۲۰۰۱).

¹ line work layer for Arresting Time from Mississippi

کتاب **گذرهای دکن: شکل‌گیری زمین بنگلور**^۱ به قدرت منظر در تعیین ماهیت مکان و نحوه مشاهده آن می‌پردازد؛ مانند کتاب **سیلاب‌های می‌سی‌سی‌پی**^۲، این اثر نیز سعی دارد تا یک منظر در حال تغییر را به صورت گرافیکی نمایان کند. این منظر برای نخستین بار در اواخر قرن هجدهم توسط کمپانی هند شرقی مورد بررسی و اندازه‌گیری قرار گرفت و ویژگی‌های عینی آن از طریق نقشه‌ها، طرح‌ها و نقاشی‌ها شناسایی و نمایش داده شد. با اتکا به این سنت چند صدساله، متور / داکونا کلاژ-ترسیم‌هایی ایجاد می‌کنند تا هم ساختارهای ابعادی و هم تجربه مادی منظر را تجزیه و تحلیل کنند.

هدف ما در اینجا نشان دادن این بود که چگونه فعالیت‌های جنگی، نقشه‌برداری، تصویرسازی و گیاه‌شناسی – که چهار بخش این کتاب را تشکیل می‌دهند – در اواخر قرن هجدهم به ساخت هویت بنگلور به عنوان «باغ‌شهرهای هند»^۳ کمک کردند. ما نشان دادیم که چگونه این کنش‌های به ظاهر علمی و هنری که توسط استعمارگران بریتانیایی انجام شد، نه تنها بسیاری از شیوه‌های محلی و مواد بومی را به حاشیه راند، بلکه شیوه‌های زندگی و زیست‌درمکان را نیز – که امروزه اغلب «غیررسمی»^۴ خوانده می‌شوند – نادیده گرفت یا از صحنه رسمی تاریخ حذف کرد

این چاپ‌های صفحه‌ای به صورت دستی ایجاد شده و تصاویری از نقشه‌های موجود، طراحی‌های خطی، یادداشت‌ها، عکس‌های پیدا شده و داده‌هایی که دیجیتال شده‌اند یا به صورت دیجیتالی ساخته شده‌اند، ترکیب می‌کنند. ترکیب روش‌های آنالوگ و دیجیتال به خلق یک اثر حسی کمک می‌کند در حالی که دقت و صحت مواد اولیه را حفظ می‌کند. این طراحی‌های کلاژ، قطعاتی از منظر ساخته شده را با بافت‌هایی که یادآور زمین هستند، ترکیب و مجموعه‌ای از اطلاعات حسی را منتقل می‌کنند. متور / داکونا توضیح می‌دهد.

ما به طور ویژه روی آشکارسازی و بررسی خطوط تفکیک و دسته‌بندی‌ها تمرکز داشته‌ایم؛ خطوطی که می‌توانند هم به صورت عینی و هم مفهومی باشند، مانند خطوط بین شهر و رودخانه، شهری و روستایی، رسمی و غیررسمی، زیرساخت و منظر، زمین و دریا و بسیاری دیگر.

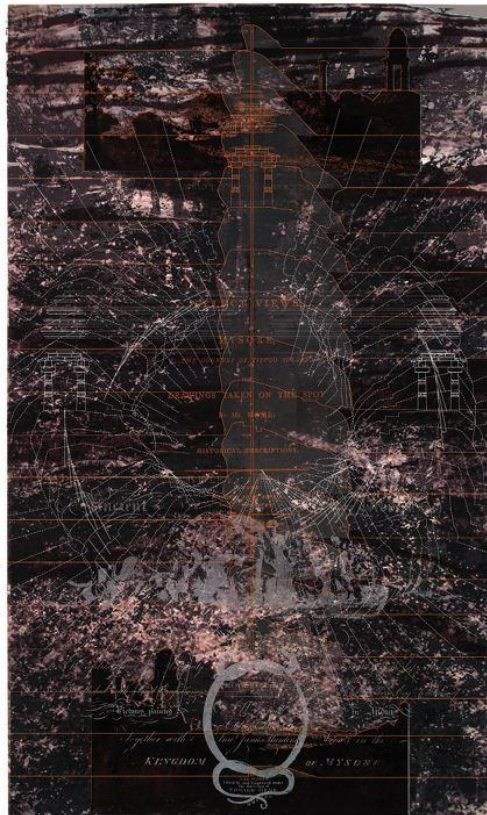
¹ Deccan Traverses: The Making of Ban galore's Terrain

² Mississippi Floods

³ Garden City of India

⁴ informal

در این موضوع، می‌توانیم یک ارتباط مفهومی بین کلاژسازی تحلیلی متور/داکونا و استودیو تدی کروز^۱ و فونا فورمن^۲ در بخش دوم مشاهده کنیم. بررسی چشم‌اندازهای متنازع که از طریق کلاژ تحلیل و بیان می‌شوند، با روش‌های بسیار متفاوتی انجام می‌شود، اما هدف مشابهی را دنبال می‌کند.



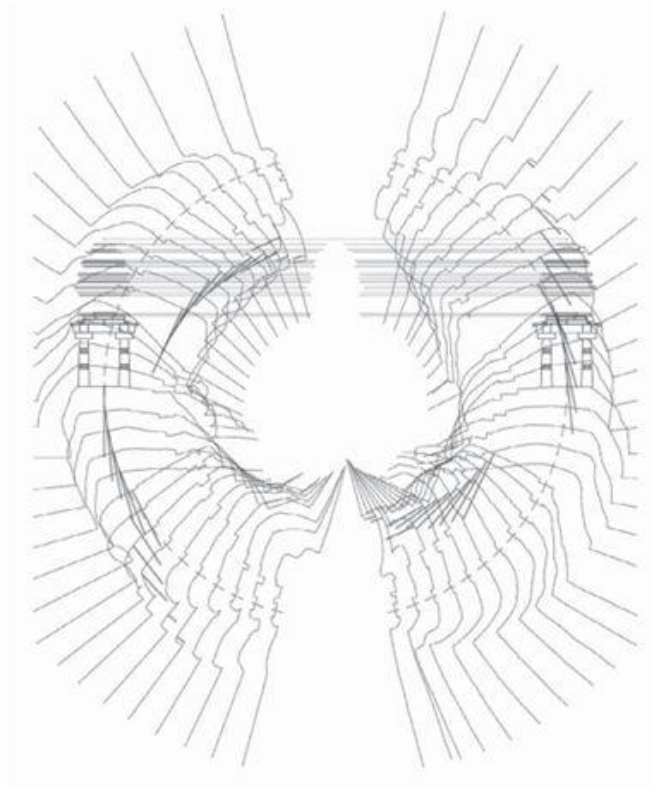
شکل ۱-۷۴- متور/داکونا، Mantap I از پروژه Deccan Traverses (۲۰۰۶).

مانند استودیو تدی کروز و فونا فورمن، متور/داکونا نیز کار خود را یک عمل فعالانه می‌داند. با مفهوم «عمل فعالانه» ما همچنین به تجسم منظر اشاره می‌کنیم — اینکه منظرها چگونه دیده، تصور و ترسیم می‌شوند. تجسم بر اساس تاریخ، جغرافیا، سیاست‌ها و البته رویکردهای طراحی و برنامه‌ریزی شکل می‌گیرد. ما به بررسی فرضیات و محدودیت‌های تجسم‌هایی

¹ Teddy Cruz

² Fonna Forman

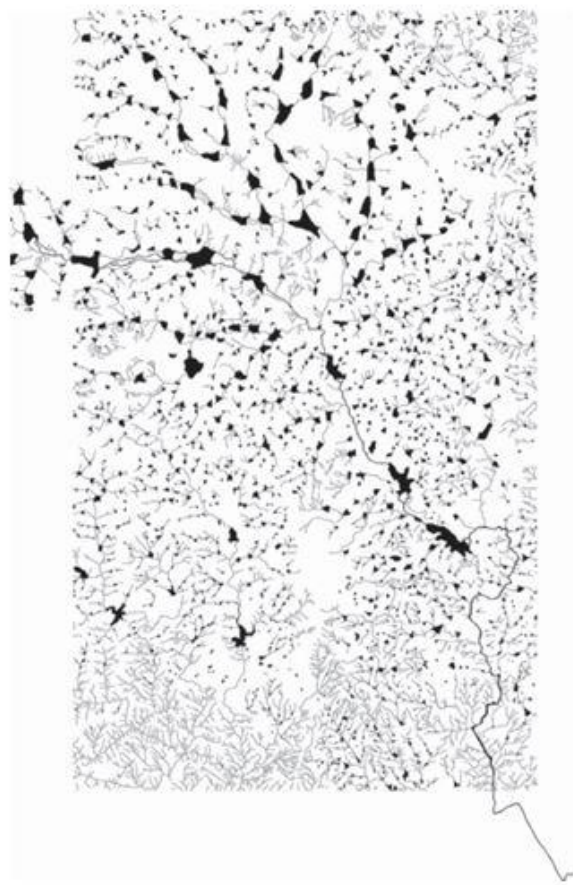
که از گذشته به ما رسیده است، می‌پردازیم. ما دریافته‌ایم که این پژوهش نمی‌تواند به‌طور کامل در چهارچوب‌های دانشگاهی محدود شود.



شکل ۱-۷۵ - مقاطع سری متور/داکونا برای Mantap I از مجموعه "Traverses Deccan" (۲۰۰۶).

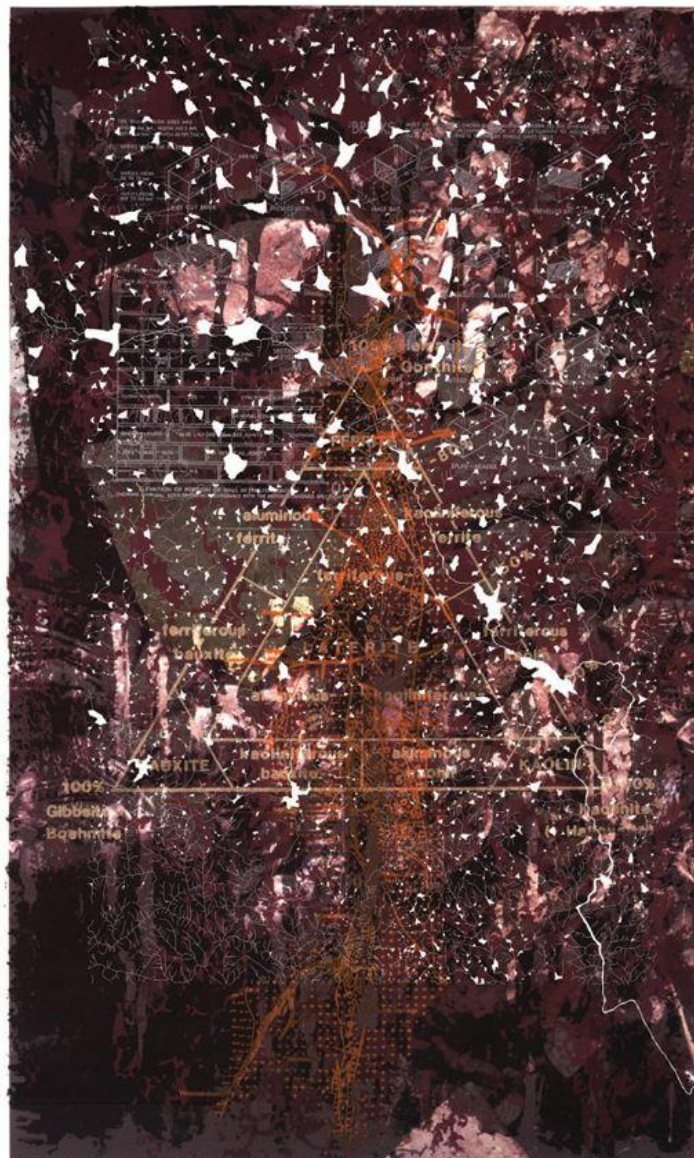
گستره‌ی کار متور/داکونا فراتر از حوزه‌ی آکادمیک، با رویکرد استودیو تدی کروزر و فونا فورمن همخوانی دارد. برای هر دو گروه، آزمایش در روش‌های نمایش، فرصتی را برای بیان مسائل عملی حیاتی و ارائه‌ی یک چارچوب مفهومی برای مداخله فراهم می‌آورد.

یک روش این است که مرزهایی را ایجاد کنیم، چه مادی و چه نمایشی و هدفمان جدا کردن، کنترل، پیش‌بینی و مدیریت آنچه درون این مرزهاست باشد. روش دیگر، ایجاد آنچه ما «لنگر» می‌نامیم در یک میدان باز و قابل‌تغییر است؛ فرایندی که با ویژگی‌های مادی آغاز می‌شود اما به گونه‌هایی گسترش می‌یابد که نمی‌توانیم به‌طور کامل پیش‌بینی کنیم.



شکل ۱-۷۶- لایه خطی متور/داکونا، Thousand Tanks، from Deccan Traverses (۲۰۰۶).

متور/داکونا به آثار کلاژ خود به عنوان هم هنر و هم ابزاری برای انتقال اطلاعات می‌نگرند. روایت‌های درون‌مایه‌دار این آثار به تدریج تاریخ‌ها و دینامیک‌های پیچیده‌ی مناظر جنگالی مورد بررسی را ترکیب و پالایش می‌کنند. این تحلیل‌های انتقادی، پایه‌گذار آینده‌های ممکن برای این فضاها خواهند بود.



شکل ۱-۷۷- متور/د/کونا، هزار تانک از پروژه عبور از دکن (۲۰۰۶).

۱-۱۲- ساخت‌ها: روایت‌هایی از نظم اجتماعی

علاقه به ساختارهای نظم اجتماعی که از طریق ادبیات داستانی آرمان‌شهری و ویران‌شهری^۱ تصور می‌شود، در آثار متابولیست‌ها^۲، آرکی‌گرام^۳، سوپر استودیو^۴، رم کولهااس^۵، آزمایشگاه زمان^۶ و ناتان ویلیامز^۷ مشهود است. این معماران ادامه‌دهنده خط سیر متعهدین اجتماعی در انگیزه‌های سیاسی-اجتماعی خود، همچنین در اجرای فرم‌های خود هستند. *ال لیسیتسکی* در کتاب *ساختار ایدئولوژیک*^۸ (۱۹۲۹) نوشت:

ما در معماری خود و در تمام زندگی‌مان تلاش می‌کنیم تا نظم اجتماعی ایجاد کنیم...

زمانه ما اشکالی را می‌طلبد که از اشکال ابتدایی (هندسه) نشئت می‌گیرند.

پیامدهای نظم اجتماعی غالباً به‌طور ضمنی در ساختارهای هندسی تجسم می‌یابند. کارهای ولادیمیر *تاتلین*، هنرمند و معمار ساختارگرا، شباهتی به آثار *ال لیسیتسکی* دارد؛ زیرا او از کلاژ به‌عنوان یک رسانه برای اطلاع‌رسانی به کاوش‌های سه‌بعدی بعدی استفاده می‌کند. با پیشرفت کاوش‌های *تاتلین* به سمت سه‌بعدی شدن، او شروع به ساخت سازه‌های برجسته از مواد یافت‌شده کرد. این سازه‌ها تأثیراتی از سبک کوبیسم را در شکستن و بازسازی اشکال هندسی به تصویر می‌کشند. سازه‌های نقش‌برجسته *تاتلین* به بررسی پلاستیسیته فضا می‌پردازند که از طریق مونتاژهای مادی به‌عنوان نقاط، خطوط و سطوح تعریف می‌شود، به‌گونه‌ای که دیوار به بخشی از ترکیب تبدیل می‌شود. ساختار فرم‌زده و کاهشی کلاژها و مونتاژهای *تاتلین* نقش نظم هندسی را در تلاش برای سازمان‌دهی یک نظم اجتماعی پایه‌گذاری می‌کند.

شهرت *تاتلین* به‌عنوان یک معمار بیشتر به طراحی او برای بنای یادبود هزاره سوم^۹ که به برج *تاتلین*^{۱۰} نیز شناخته می‌شود، مربوط است. این اثر نشان‌دهنده گذار از ساختارهای انتزاعی به آثار معماری با انگیزه‌های اجتماعی است. این برج که در سال ۱۹۱۹ طراحی شد، قرار بود یک‌سوم بلندتر از برج ایفل باشد و به‌عنوان بنای یادبود و دفتر مرکزی سازمان بین‌المللی کمونیستی به نام هزاره سوم خدمت کند. ساختار مارپیچی برج از آهن و فولاد ساخته شده و شامل سه شکل هندسی شفاف و خالص بود که داخل اسکلت فلزی می‌چرخیدند. هر یک از این اشکال با سرعت متفاوتی می‌چرخیدند

¹ Utopian/dystopian

² Metabolists

³ Archigram

⁴ Superstudio

⁵ Rem Koolhaas

⁶ Time[scape] lab

⁷ Nathan Williams

⁸ Deological Superstructure

⁹ The Monument to the Third International

¹⁰ Tatlin's Tower

و به عنوان نشانگرهای پویای زمان عمل می کردند. با هدف کانستراکتیویست‌ها در ترویج جامعه‌ای نو پس از انقلاب بلشویکی، جایی که هنر و زندگی به هم پیوند می خوردند، می توانیم پیشنهاد‌های معماری آنان را به عنوان ساختارهای نظم اجتماعی درک کنیم.



شکل ۱-۷۸- ولادیمیر تاتلین، ماکت بنای یادبود هزاره سوم (۱۹۱۹).

کانستراکتیویست‌ها در کنار مفاهیم اجتماعی، با روش‌های خاصی از مواد و ساختارها کار می کردند که بر معماران این بخش تأثیر زیادی گذاشته است، به خصوص در استفاده از «ابرساختار»^۱ ها. برج تاتلین تنها یکی از نمونه‌ها بود، اما طرح‌های دیگری نیز بودند که امروزه به آن‌ها ابرساختار گفته

^۱ megastructure

می‌شود، مانند طرح «فانتزی معماری» اثر یاکوف چرنیکوف^۱ در سال ۱۹۲۹ که ساختار عظیم آن باعث می‌شد انسان‌های ساکن در آن کوچک و ناچیز به نظر برسند. جالب است که رینر بانهام^۲، در کتاب *ابرساختار: آینده شهری این عصر*^۳ (۱۹۷۶)، طرح‌های کانستراکتیویست‌ها را پیش‌زمینه‌ای برای جنبش ابرساختارهای دهه ۱۹۶۰ نمی‌داند. به جای آن، او مکان‌هایی مثل *کلیف پالاس*^۴ در میزا ورده^۵ کلرادو^۶ (بین سال‌های ۱۱۹۰ تا ۱۳۰۰)، *پونته وکیو*^۷ در فلورانس ایتالیا (۱۳۴۵)، طرح ایستگاه مرکزی میلان از *آنتونیو سانت‌الیا*^۸ (۱۹۱۴) و طرح الجزیره^۹ / *لوکوربوزیه* (۱۹۳۱) را پیش‌زمینه این جنبش در نظر می‌گیرد. (این اصطلاح در بخش متابولیست‌ها بیشتر توضیح داده خواهد شد، زیرا قومی *هیکو ماکی*، یکی از اعضای گروه متابولیست، این واژه را ابداع کرده است.) در همان دوره‌ای که متابولیست‌ها طرح‌های ابرساختاری خود را در ژاپن مطرح می‌کردند، گروه آرکیگرام در بریتانیا و سوپرستودیو در ایتالیا نیز طرح‌ها و نظریه‌های خود درباره ابرساختارها را ارائه می‌کردند. همچنین، معمارانی چون *سدریک پرایس*^{۱۰}، *یونا فریدمن*^{۱۱} و گروه *سیام*^{۱۲} و *تیم/یکس* هم طرح‌های مشابهی داشتند.

^۱ Iakov Chernikhov

^۲ Reyner Banham

^۳ Urban Futures of the Recent Past (1976)

^۴ Cliff Pal

^۵ Mesa Verde

^۶ Colorado

^۷ The Ponte Vecchio

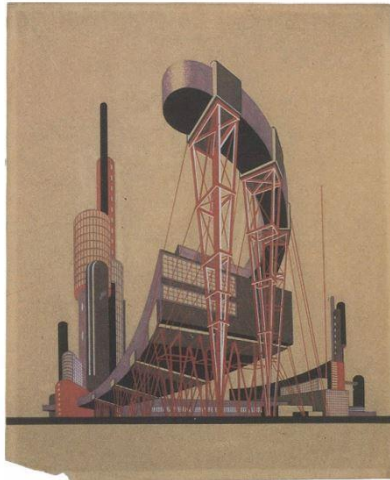
^۸ Antonio Sant'Elia

^۹ Algiers

^{۱۰} Cedric Price

^{۱۱} Yona Friedman

^{۱۲} CIAM



شکل ۱-۷۹- یاکوف چرنیخوف، فانتزی معماری^۱ (۱۹۲۹)

گروه‌های متابولیست، آرکیگرام، سوپراستودیو، رم کولهاس، تایم‌لب و ناتان ویلیامز، به‌عنوان وارثان این دیدگاه، روایت‌های معماری‌ای ایجاد کرده‌اند که آینده‌های احتمالی شهرها را تصویر می‌کند. آن‌ها، همانند پیشگامان‌شان، از تکنیک‌های کلاژ-نقاشی به‌عنوان ابزاری برای انتقال این چشم‌اندازهای آینده استفاده کرده‌اند.



در شکل ۱-۸۰- اثر آرتا/ایسوزاکی^۲ با عنوان **ویرانه‌های بازسازی شده هیروشیما**^۳ را می‌بینیم. این اثر با استفاده از تکنیک‌های مرکب و گواش به همراه برش و کلاژ چاپ ژلاتینی نقره‌ای روی چاپ ژلاتینی نقره‌ای خلق شده است. ابعاد این اثر ۳۵.۲ در ۹۳.۷ سانتی‌متر است و توسط بنیاد هاوارد گیلمن^۴ به موزه هنر مدرن نیویورک اهدا شده است.

^۱ Architectural Fantasy

^۲ Isozaki, Arata

^۳ Description: Re-ruined Hiroshima, project

^۴ Howard Gilman

۱-۱۳- سبک متابولیست^۱

متابولیسم نام گروهی است که طرح‌های مشخصی برای دنیای آینده ارائه می‌دهد. ما به جامعه انسانی به‌عنوان بخشی از فرآیند تولید و تکامل نگاه می‌کنیم که از کوچک‌ترین ذره‌ها تا بزرگ‌ترین کهکشان‌ها در سراسر جهان جاری است. دلیل انتخاب واژه «متابولیسم» از علم زیست‌شناسی این است که معتقدیم طراحی و فناوری باید عرصه‌ای برای بروز و پویایی زندگی انسانی باشد. ما متابولیسم را به‌عنوان یک فرآیند طبیعی و تاریخی منفعلانه نمی‌پذیریم؛ بلکه با هدف پیشبرد فعالانه آن تلاش می‌کنیم.

از پیشگفتار کتاب **متابولیسم ۱۹۶۰: پیشنهادی برای شهرها**^۲

جنبش معماری متابولیسم در قرن بیستم، هنگامی که معماران ژاپنی برای کنفرانس طراحی جهانی که در مه ۱۹۶۰ در توکیو برگزار می‌شد آماده می‌شدند، شکل گرفت. این جنبش و بیانیه آن توسط معمارانی تدوین شد که دوران کودکی خود را در خلال جنگ جهانی دوم سپری کرده بودند و پس از آن با آغاز روند بازسازی ژاپن از دانشگاه فارغ‌التحصیل شده بودند. به گفته ژونگجی لین^۳، پژوهشگر متابولیسم: در ریشه آرمان شهرهای متابولیست‌ها، ایده‌ای خاص از «شهر به‌عنوان فرایند»^۴ نهفته است.

این جنبش، با تأکید بر فرایند به‌جای محصول نهایی، از کلاژ به‌عنوان ابزاری برای تصور و ارائه طرح‌های شهری خود استفاده می‌کرد. درحالی‌که اندیشه متابولیسم بسیاری از معماران ژاپنی را گرد هم آورده بود، هر یک از آنان مسیری حرفه‌ای منحصر به فرد داشتند که نمی‌توان در این مرور مختصر به جزئیات آن پرداخت.

^۱ THE METABOLISTS

^۲ A Proposal for Cities

^۳ Zhongjie Lin

^۴ city as process



شکل ۱-۸۱-کنزو تانگه^۱، موزه یادبود صلح هیروشیما^۲ (۱۹۵۵).
منبع: عکس از دان چوی^۳، ۲۰۰۹.

با الهام از کار معماران و مربیان برجسته، کنیو ماکاوا^۴ و کنزو تانگه^۱ و درعین حال انتقادی از تأثیرات مدرنیسم اروپایی، نسل بعدی به مسائل معاصر مانند رشد سریع جمعیت و فشرده‌گی، تحرک و تکنولوژی توجه داشتند. کنیو ماکاوا در سال ۱۹۲۸ به‌عنوان کارآموز با لوکوربوزیه همکاری کرد. کنزو تانگه، برنده جایزه پritzker^۵ در سال ۱۹۸۷، پس از فارغ‌التحصیلی از دانشگاه توکیو به مدت چهار سال در دهه ۱۹۳۰ در دفتر ماکاوا کار کرد و در دوران جنگ جهانی دوم به‌عنوان دانشجوی فوق‌لیسانس به آنجا بازگشت. او در سال ۱۹۴۶ به‌عنوان استاد دانشگاه توکیو منصوب شد، همان سالی که از او خواسته شد پیشنهادهایی برای بازسازی شهرهای آسیب‌دیده از جنگ ارائه کند. او در سال ۱۹۴۹ در مسابقه طراحی پارک یادبود صلح هیروشیما برنده شد. در دهه ۱۹۵۰، هنگامی که این پروژه طراحی و ساخته می‌شد، تانگه به تدریس فومیهیکو ماک^۶، کیشو کوروکاوا^۷ و آراتا ایزوزاکی^۸ (برنده جایزه پritzker ۲۰۱۹) در دانشگاه توکیو پرداخت.

^۱ Kenzo Tange

^۲ Hiroshima Peace Memorial Museum

^۳ Don Choi

^۴ Kunio Maekaw

^۵ Pritzker

^۶ Fumihiko Maki

^۷ Kisho Kurokawa

^۸ Arata Isozaki

ماکاو/ تنها ایده‌های لوکوربوزیه را به ژاپن نیاورد. در مقاله‌ای که در سال ۲۰۱۸ برای روزنامه نیویورک تایمز منتشر شد، نیکیل ساوال^۱ پیشنهاد می‌کند که:

در قرن بیستم، معماران مدرن – از برونو تاوت و فرانک لوید رایت تا والتر گروپیوس – به ژاپن سفر کردند و فکر می‌کردند که اصول معماری مدرن را کشف کرده‌اند... معماران غربی می‌خواستند معماری ژاپنی مدرنیسم را نجات دهد.

این نقل‌قول به این نکته اشاره دارد که معماران غربی تلاش کردند تا از زیبایی‌شناسی و ویژگی‌های معماری ژاپنی به‌عنوان منبع الهام برای تجدیدنظر در مفاهیم و ایده‌های مدرن استفاده کنند. با آماده شدن ژاپن برای برگزاری کنفرانس طراحی جهانی در سال ۱۹۶۰^۲، این رویداد باعث شد که معماران ژاپنی برای آینده برنامه‌ریزی کنند. کیشو کوروکاو، کیونوری کیکوتا^۳، فومیهیکو ماکی و ماساتو/وتاکا^۴ برای این کنفرانس، «متابولیسیم ۱۹۶۰ – پیشنهادی برای یک نوگرایی شهری» را تولید کردند. این جزوه شامل مجموعه‌ای از پیشنهادهای طراحی شهری بود. (اصطلاح «متابولیسیم» از کیکوتا^۵ نشئت گرفته است.) در این کنفرانس، تانگه مدلی از یک شهر دریایی برای خلیج بوستون ارائه داد که با دانشجویان ام‌آی‌تی^۵ توسعه یافته بود و به‌عنوان «اولین کلان‌ساختار واقعی» شناخته می‌شود. این طراحی بر برنامه تأثیرگذار او برای خلیج توکیو در سال ۱۹۶۰ که برای ۱۰ میلیون نفر طراحی شده بود، تأثیر گذاشت.

او با جسارت یک محور جدید مدنی را از مرکز تجاری مدرن توکیو تا وسط خلیج توکیو قرار داد، جایی که زنجیره‌ای از چارچوب‌های فضایی کلان‌ساختاری، یک سیستم چرخه‌ای از بزرگراه‌های فوق‌العاده و حمل‌ونقل عمومی را به هم متصل می‌کرد که در کنار آن توسعه‌های مسکونی شناور قرار داشتند.

به گفته‌ی تانگه:

از آنجاکه سرعت و مقیاس حرکت در شهر نظم فضایی شهر را نابود می‌کند، لازم است که یک نظم جدید پیدا کنیم... ما مفهوم مرکز مدنی کلان‌شهر را رد می‌کنیم و به‌جای آن یک مفهوم جدید را که به آن محور مدنی می‌گوییم، مطرح می‌کنیم. این طرح از طریق طراحی، مدل فیزیکی و فتومونتاز به نمایش درآمد. اگرچه آراتا/یسوزاکی درخواست همکاری روی بیانیه متابولیسیم ۱۹۶۰ را رد کرد، اما او در طرح خلیج توکیو با تانگه همکاری کرد.

^۱ Nikil Saval

^۲ the World Design Conference in 1960

^۳ Kiyonori Kikutake

^۴ Masato Otaka

^۵ MIT

(کیشو کوروکاو/ نیز در طرح خلیج توکیو همکاری داشت). دیدگاه/یسوز/کی درباره‌ی تحولات معماری در اوایل تا میانه‌ی قرن بیستم چنین بود که مرکز مدرنیسم که تا سال ۱۹۳۰ توسط پیشگامان مؤسس در اروپا هدایت می‌شد، به کشورهای حاشیه‌ای - چین، آمریکا و ژاپن - منتقل شد، جایی که به‌صورت گزینشی و متناسب با شرایط ملی پذیرفته شد.

در کنار پروژه خلیج بوستون که توسط *تانگه* ارائه شد، بسیاری از پیشنهادها شهرهای متابولیست‌ها که در کنفرانس مطرح شد، از سازه‌های بزرگ یا ابرسازه^۱ استفاده کردند. این اصطلاح، یعنی «ابرسازه»، توسط فومی‌هیکو ماکی ابداع شده و او در کتابش با عنوان *تحقیقات جمعی*^۲ که در سال ۱۹۶۴ منتشر شد، آن را تعریف کرده است.

یک چارچوب بزرگ که تمام عملکردهای یک شهر یا بخشی از یک شهر در آن جای داده شده است. این امر به لطف فناوری‌های امروزی ممکن شده است. به‌نوعی، این یک ویژگی دست‌ساز از منظر است. مشابه تپه‌های بزرگی است که بر روی آن‌ها شهرهای ایتالیایی ساخته شده‌اند.

در یک سازه بزرگ، یک چارچوب دائمی وجود دارد که از واحدها، سلول‌ها یا کپسول‌هایی پشتیبانی می‌کند که می‌توانند برای پاسخ به نیازهای مختلف در طول زمان اضافه یا جایگزین شوند. فومی‌هیکو مکی به‌طور کامل با ایده‌های آرمان‌گرایانه مرتبط با سازه‌های بزرگ موافق نبود، اما با دیدگاه متابولیستی که شهرها را به‌عنوان فرآیندهای پویا می‌بیند، هم‌نظر بود. ایده مکی درباره «فرم گروهی» بر اهمیت درک چگونگی رشد و تغییر شهرها در طول زمان تأکید می‌کند و نشان می‌دهد که این درک می‌تواند بر طراحی‌های شهری تأثیر بگذارد، از جمله مفهوم «شهر کلاز» *کالین رو*. با نگرستن به متابولیسم به‌عنوان یک فرآیند طبیعی برای رشد، طراحان ترغیب می‌شوند که روی مداخلات کوچک در شهرها تمرکز کنند، به‌جای اینکه طرح‌های بزرگ و سخت‌گیرانه‌ای را تحمیل کنند. مانند دیگر طراحان سازه‌های بزرگ، متابولیست‌ها نیز از کلاز به‌عنوان ابزاری برای نمایش و هم‌نشینی فرم‌های جدید روی ساختارهای موجود بهره می‌بردند. در بررسی امکان‌های جدید برای شکل‌دهی شهری جهت بازسازی شهرها پس از جنگ جهانی دوم، آن‌ها به مداخلات معماری در مقیاس شهری توجه داشتند و از کلاز برای انتقال شرایط چندلایه استفاده می‌کردند. با توجه به نیاز به تراکم سریع و تغییرات گسترده در محیط‌های ساخته‌شده در شهرهای ژاپنی، کلاز (به‌ویژه نقاشی کلاژی) به آن‌ها امکان می‌داد تا آزمایش‌های بصری، مقیاسی و تناسبی از ایده‌های طراحی خود را در بستر موجود (که اغلب مخروبه بود) به تصویر بکشند.

^۱ megastructure

^۲ Investigations in Collective Form

در مصاحبه‌ای با رم کولهااس، آراتا/ایسوزاکی درباره نوشته‌های خود توضیح می‌دهد: از سال ۱۹۶۹ تا ۱۹۷۳، مجموعه‌ای از مقالاتی را نوشتم که به بررسی افراد و جنبش‌های معماری معاصر مانند آرکیگرام، آرکیزوم، سوپراستودیو، سدريک پرایس و گروهی از معماران در وین می‌پرداخت. این مقالات، مرورگر رادیکالیسم دهه ۱۹۶۰ بودند. هدفم این بود که شرایط اجتماعی آن دوران و مسائلی که باقی مانده بودند را تحلیل کنم.

جالب است که همه این معماران و گروه‌ها از کلاژ در ارائه‌های بصری خود به‌طور فعال استفاده می‌کردند.

منتقد معماری، رینر بانهام^۱، بیان می‌کند که مانیفست‌ها و پیشنهادهایی که متابولیست‌ها در کنفرانس طراحی جهانی ارائه کردند، تلاشی بود برای معرفی سازه‌های بزرگ به‌عنوان یک دستاورد منحصر به فرد معماری ژاپن که بلوغ و استقلال معماری ژاپنی را از دیدگاه‌های استعمار نو (نئوکولونیالیستی)^۲ سایر فرهنگ‌ها نشان می‌دهد. متابولیست‌ها سبک‌های معماری مختلفی را بررسی کردند که می‌توانستند به‌عنوان بخش‌هایی از شهر در دل این سازه‌های بزرگ قرار بگیرند. یکی از موضوعاتی که به‌ویژه برای آن‌ها جالب بود، این بود که چگونه میراث معماری سنتی ژاپنی را، از جمله معماری معابد شینتو و خانه‌های روستایی که متناسب با شرایط اقلیمی و محیطی ژاپن طراحی شده بودند، در پروژه‌های خود جای دهند.



شکل ۱-۸۲- معبد بزرگ ایسه، ژاپن (حدود ۲۰۰۰ سال پیش بنا شده است). حرم داخلی این معبد برای بازدیدکنندگان قابل دسترسی یا مشاهده نیست، اما برخی از ساختمان‌های جانبی که از نظر ساخت و مواد مشابه

^۱ Reyner Banham

^۲ neo-colonialist

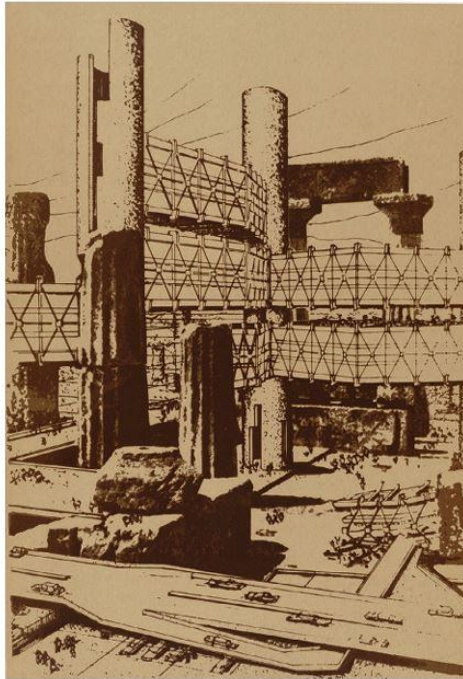
هستند، قابل دیدن اند. این ساختمان‌ها در سبک معماری شینمیه زوکوری^۱ ساخته شده‌اند، همان سبکی که در بناهای معروف حرم داخلی به کار رفته است. منبع: عکس از دان چوی، ۲۰۰۹.

رویکرد متابولیست‌ها به سازه‌های بزرگ مبتنی بر توجه به چرخه‌های حیات مختلف است، امری که به خوبی در سنت‌های ژاپنی ریشه دارد. نمونه‌ای بارز از این سنت، معبد مشهور شینتو در ایسه است که هر ۲۰ سال یکبار، دقیقاً به همان شکل اولیه بازسازی می‌شود. در سال ۱۹۵۳، طی پنجاه و نهمین بازسازی این معبد، کنزو تانگه و منتقدی به نام نوبورو کاوازوئه^۲ در این مراسم شرکت کردند و کتابی با عنوان **ایسه: نمونه‌ای از معماری ژاپنی**^۳ منتشر کردند. کاوازوئه در این کتاب بیان می‌کند که: در تفکر ژاپنی، هر چیزی که دارای فرم فیزیکی و ملموس باشد، محکوم به فرسایش است و آنچه اهمیت دارد سبک و جوهره‌ای ناملموس در درون آن سبک است. بازسازی دوره‌ای این معبد، انسجام و پایداری ساختار چوبی آن را حفظ می‌کند. معبد ایسه چند صدسال پیش، مشکلات اساسی پیش‌ساخته‌سازی را حل کرده بود. در این معبد، علاوه بر استانداردسازی چوب‌ها، تاتامی و دیگر مصالح ساختمانی، پایبندی دقیق به اندازه‌های داخلی هر اتاق باعث می‌شد که وسایل متحرک به راحتی در هر اتاق قابل استفاده باشند.

^۱ shinmei zukuri

^۲ Noboru Kawazoe

^۳ Ise: Prototype of Japanese Architecture



شکل ۱-۸۳- هنرمند: آراتا ایسوزاکی (متولد ۱۹۳۱).

مکان: موزه هنر مدرن نیویورک، آمریکا. این تصویر به نام **فرآیند انکوباسیون یا نهفتگی** توسط آراتا ایسوزاکی، معماری ژاپنی برجسته، در سال ۱۹۶۲ به تصویر کشیده شده و در سال ۱۹۹۰ به صورت سیلک‌اسکرین منتشر شده است. این اثر، به‌عنوان هدیه‌ای از سوی معمار به افتخار فیلیپ جانسون به موزه هنر مدرن نیویورک اهدا شده است.

پیشنهاد آراتا ایسوزاکی برای بازسازی یک سایت پالایش آب، پژوهشی معاصر در زمینه پیش‌ساخت‌سازی و زوال بود. این پروژه به‌طور جزئی شامل یک سیستم «هسته مشترک»^۱ از سازه‌های استوانه‌ای با حرکت عمودی بود که از خراباها برای پشتیبانی از فضای اداری استفاده می‌کرد. در نمایشگاه متابولیسیم ۲۰۱۲ در موزه هنر موری، این پروژه به این صورت توصیف شده است:

^۱ joint core

گویا به عنوان نمادی از علاقه شخصی معمار به ویرانه‌ها، او همچنین یک مونتاژ به نام «دوره کمون یا نهفتگی» ساخت که هسته‌های مشترک خود را به ستون‌های معبد یونانی تمپویی دی هر/لاچینیا^۱ (جیونو^۲) در آگریجنتو^۳، سیسیل^۴، ایتالیا تشبیه می‌کرد. *آراتا/یسوزاکی* این شعر را به عنوان توضیح برای «دوره کمون یا نهفتگی» اضافه کرد: شهرهای نهفته به سرنوشت خودویرانی دچارند ویرانه‌ها سبک شهرهای آینده ما خواهند بود شهرهای آینده خود ویرانه خواهند شد شهرهای امروز ما، به همین خاطر، فقط برای لحظاتی کوتاه زندگی خواهند کرد انرژی‌شان را از دست می‌دهند و به ماده‌ای بی حرکت تبدیل می‌شوند تمام طرح‌ها و تلاش‌های ما دفن می‌شوند و دوباره مکانیزم نهفتگی بازسازی خواهد شد این همان آینده است.

پروژه «هیروشیمای دوباره ویران شده» توسط *یسوزاکی* برای تریناله ۱۹۶۸ میلان طراحی شد.

یسوزاکی در پروژه «هیروشیمای دوباره ویران شده»، تصاویری از «شهرهای آینده متابولیست‌ها» را روی تصویر عکاسی از «هیروشیمای ویران شده توسط بمب اتمی»^۵ نمایش داد. *یسوزاکی* بیان کرد: هر زمان که یک طرح پروژه را با نیت اجرای آن تهیه می‌کنید، باید بپذیرید که در نهایت مانند هیروشیمای ویران شده، از بین خواهد رفت. این گفته او تفکری را نشان می‌دهد که شهرها تحت چرخه‌های تکراری هستند که شامل ویرانی توسط نیروهایی مانند بلایای طبیعی و جنگ‌ها و سپس بازسازی و احیا می‌شود. به شکل ۱.۲.۴۵ نگاه کنید.

یسوزاکی که پیشگفتار کتاب *کنزو تانگه و جنبش متابولیستی: یوتوپیا‌های شهری ژاپن* مدرن^۶ نوشته ژانگ جی لین^۷ را در سال ۲۰۱۰ نوشت، به تأثیرات سبک‌های مختلفی همچون کوبیسم، فتوریسم،

^۱ the Tempio di Hera Lacinia

^۲ Giunone

^۳ Agrigento

^۴ Sicily

^۵ the Hiroshima annihilated by the atomic bomb

^۶ Kenzo Tange and the Metabolist Movement: Urban Utopias of Modern Japan

^۷ Zhongjie Lin

پوریسم، دادائیسم، سوررئالیسم، اگزیستانسیالیسم و همچنین دِ استایل، باوهاوس و ساختارگرایی روسی اشاره می‌کند. به همین ترتیب، در سال ۱۹۷۷ کی‌شو کوروکاو^۱ گفته بود:

فرهنگ‌های مختلف از مناطق گوناگون هرکدام به زبان معماری مدرن کمک می‌کنند... معماری مدرن احتمالاً دیگر با یک زبان مشترک صحبت نمی‌کند، بلکه با زبانی پیچیده و چندبُعدی بیان خواهد شد.



شکل ۱-۸۴- اکسپو اوزاکا ۷۰، تاکارا بیوتیلیون کیشو کوروکاو در سمت چپ، سقف بزرگ در سمت راست، آوریل ۱۹۷۰. منبع: عکس از تاکاتو ماروی.

نمایشگاه اکسپو اوزاکا ۷۰ به‌عنوان آخرین اثر بزرگ جنبش متابولیسم شناخته می‌شود، زیرا این نمایشگاه جامع‌ترین بیان از ایده‌های آن‌ها درباره شهر آینده بود؛ اما هم‌زمان نشان داد که ایدئالیسم آن‌ها شکست خورد، چون برنامه‌های اجتماعی پروژه‌هایشان به نتیجه نرسید و تکنولوژی‌هایی که روی آن‌ها حساب کرده بودند، در نهایت بیشتر به ابزاری برای سرگرمی و تبلیغات در فرهنگی مصرف‌گرا تبدیل شدند. (طبق گفته لین).

با این حال، «بازسازی اخلاقی و اقتصادی ژاپن پس از جنگ^۲» تا این مرحله، «آغاز تغییر مرکز ثقل جهان از غرب به شرق^۳» را نشان می‌دهد. در نمایشگاه اکسپو، طرح اصلی *تانگه*، سقف بزرگ طراحی شده با *ایسوزاکی*، نورپردازی و ربات‌های میدان جشن *ایسوزاکی*، برج اکسپو *کیکوتاکه*، دو غرفه شرکتی کوروکاو، مبلمان خیابانی و حمل‌ونقل اکوان، گره حمل‌ونقل اوتاکا روی زمین مصنوعی و نمایشگاه میان‌هوا که توسط *کاو/زوئه* در فضای فریم سقف بزرگ سازماندهی شده بود، به نمایش گذاشته شد.

^۱ Osaka Expo '70

^۲ postwar moral and economic rehabilitation

^۳ "the beginning of the shift in the world's center of gravity from West to East"



شکل ۱-۸۵- برج کپسول ناکاجین اثر کیشو کوروکاو (۱۹۷۲).
این ساختمان در زمان نگارش در حال تخریب بود، با وجود تلاش‌های بین‌المللی برای حفظ آن.
منبع: عکس از دن چوی، ۱۹۹۸.

داخل سقف بزرگ، ۱۱ نصب معماری پیشرو فضایی گالری‌مانند را اشغال کرده بودند که تقریباً ۳۰ متر بالاتر از سطح زمین قرار داشت. در این فضا، این آثار با دو نیروی هم‌زمان و به‌ظاهر متناقض که به نظر می‌رسید شهرها در آینده با آن روبه‌رو خواهند بود، درگیر بودند: افزایش انزوا (در کپسول‌ها) و افزایش ارتباطات از طریق فناوری. یکی از این نصب‌ها، «شهر در حال انحلال»^۱ آرکیگرام بود. «تاکارا بیوتیلیون»^۲ اولین آزمایش معماری کپسولی کیشو کوروکاو بود. این غرفه در تنها شش روز ساخته شد. کوروکاو آن را «مثالی کلاسیک از متابولیسم»^۳ می‌داند که در آن زیبایی‌شناسی بودیستی ژاپنی نیز قابل‌مشاهده است، هرچند این ساختار عمدتاً به‌عنوان نمایشگاهی برای محصولات زیبایی برند تاکارا طراحی شده بود. تنها دو سال بعد، برج کپسول ناکاجین کوروکاو در مدت ۳۰ روز ساخته شد. این برج مسکونی شامل هسته‌های بتنی است که ۱۴۰ واحد مسکونی پیش‌ساخته از فولاد را در خود جای داده است و به یکی از نمادهای جنبش متابولیسم تبدیل شد. برنامه کوروکاو برای تعویض یا تعمیر این واحدها هر ۲۵ سال یک‌بار اجرایی نشد و این ساختمان دچار فرسایش شد. با وجود

^۱ Dissolving City

^۲ Takara Beautilion

^۳ a classic example of Metabolism

فشارهای بین‌المللی برای حفظ این بنا، در زمان نگارش این متن، برج در حال تخریب است به دلیل هزینه‌های بالای بازسازی و مقاوم‌سازی در برابر زلزله. درحالی‌که تحلیل‌های بنه‌ام در سال ۱۹۷۶ از پروژه‌های سازه‌های بزرگ به‌عنوان «دایناسورهای جنبش مدرن»^۱ یاد می‌کند، تحلیل‌ها و تفسیرهای جدیدتر نشان‌دهنده ارزش ماندگار کارهای آن‌ها است. این ایده‌ها و پروژه‌های رادیکال را به‌عنوان گزینه‌هایی برای مقابله با مدرنیسم سفت‌وسخت جریان اصلی و نئوکلاسیک‌های پست‌مدرن می‌داند؛ بنابراین، این پروژه‌ها به‌عنوان پیش‌نمونه‌هایی معتبر برای شیوه‌های طراحی و مطالعات اجتماعی معاصر به شمار می‌آیند. در همین حال، مفاهیم، روش‌شناسی‌ها و شیوه‌های نمایشی آن‌ها در آموزش‌ها و شیوه‌های عملی امروز نیز کاربرد دارند.

^۱ dinosaurs of the modern movement



شکل ۱-۸۶- رون هرون^۱، آرکی گرام، تنظیم عملکرد شهری IC^۲، (۱۹۶۹).

منبع: با اجازه از مالکیت معنوی رون هرون

۱-۱۴- آرکی گرام

این طراحی هرگز به عنوان پنجره‌ای برای تماشای جهان فردا در نظر گرفته نشده بود؛ بلکه به عنوان نمایشی از یک محیط فیزیکی فرضی بود که به طور هم‌زمان با نسخه دوتبعی خود روی کاغذ نمود پیدا کرده است. این طراحی به ما نشان می‌دهد که اگر برنامه‌ریزان، دولت‌ها و معماران می‌توانستند ذهنیت‌های مانده از دوره‌های گذشته را کنار بگذارند و به فناوری‌های جدید و رویکردهای همراه با آن‌ها روی آورند، اوضاع چگونه به نظر می‌رسید. مایکل اسپایدر وب^۳، نیویورک، ژوئن ۱۹۹۹

^۱ Ron Herron

^۲ IC Urban Action Tune-Up

^۳ Michael "Spider" Webb



شکل ۱-۸۷- رون هرون، آرکیگرام، اجزای محلی^۱ IC، (۱۹۶۹).

منبع: با اجازه از مجموعه آثار رون هرون.

آرکیگرام گروهی پیشرو از معماران در لندن دهه ۱۹۶۰ بود که نقش مرسوم نمایندگی معماری را به چالش کشیدند. اعضای این گروه شامل پیتر کوک^۲، وارن چالک^۳، رون هرون، دنیس کرامپتون^۴، مایکل وب و دیوید گرین^۵ بودند که کارهای دانشجویی و پروژه‌های نظری خود را به صورت نشریه‌ای به نام «آرکیگرام» منتشر کردند. آرکیگرام فرهنگ مصرف‌گرایی و دسترسی به کالاهای مصرفی را نشانه‌ای از پیشرفت تلقی می‌کرد و معتقد بود:

اکنون منطقی است که ساختمان‌ها را به عنوان محصولات مصرفی تلقی کنیم؛ زیرا محصولات مصرفی بیانگر آزادی انتخاب هستند.

این مفهوم رهایی‌بخش، پایه‌ای برای نقد آرکیگرام بر روش مرسوم تولید معماری شد و به جای معماری قطعی، آن‌ها طرفدار معماری نامعین بودند. پیتر کوک این دیدگاه را مطرح کرد که باید شهر، یا هر چیزی که جایگزین آن می‌شود را به عنوان مجموعه‌ای بی‌پایان از رویدادها در نظر گرفت؛ مفهومی که بعدها توسط رم کولهااس به عنوان فضای رویداد گسترش یافت. از دید آرکیگرام، طبیعت زودگذر فعالیت انسانی در شهر مهم‌تر از معماری‌ای بود که آن را چارچوب می‌بخشید؛ مفهومی که در ایتالیا نیز توسط سوپراستودیو مورد توجه قرار گرفت. آن‌ها از کلاژ، با چندلایه‌گی ذاتی‌اش، به عنوان ابزاری برای بررسی و بازاندیشی این نامعینی بهره گرفتند.

^۱ IC Local Parts

^۲ Peter Cook

^۳ Warren Chalk

^۴ Dennis Crompton

^۵ David Greene



شکل ۱-۸۸ - رون هرون، آرکیگرام، Tuned Suburb، (۱۹۶۸).

منبع: با مجوز از مجموعه رون هرون.

استفاده از طراحی به سبک کلاژ در آثار گروه آرکیگرام گسترده و همه‌جانبه است. پیتر کوک، پروژه اولیه «شهر زنده»^۱ را به‌عنوان تجسمی از «لایه‌بندی بی‌پایان و چرخه‌ای، اما کلاژی پویا از حدس و گمان»^۲ توصیف کرده است. این استفاده از طراحی کلاژی در معماری کاغذی آرکیگرام، شباهت روش‌شناختی زیادی به آثار ساختارگرایان روس و هنرمندان مدرسه باوهاوس دارد؛ مانند این پیشگامان، نقاشی‌های خطی در آثار آرکیگرام با افزودن قطعات عکس فعال و دارای عمق می‌شوند. آرکیگرام از نظر مفهومی نیز از ساختارگرایی الهام می‌گیرد - هر دو مکتب به قدرت رسانه‌ها در ساخت یک نظم اجتماعی نو اعتقاد داشتند. انتخاب مواد عکاسی از منابع رسانه‌ای معاصر، راه‌حلی نمایشی برای باور کوک فراهم کرد که معماری می‌تواند با افزودن عناصر (واژگان جدیدی از فرم) از خارج از خود، از محدودیت‌های تنگ‌نظرانه‌اش فراتر رود.

مایکل اسپایدر وب، یکی از اعضای گروه آرکیگرام، با نگاهی به آثار گروه، نقش شخصیت‌های مونتاژ شده در طراحی‌های کلاژی را توصیف می‌کند. او توضیح می‌دهد که برخلاف نقشه‌های معماری معمولی که شخصیت‌ها در آن‌ها فقط برای ایجاد حس مقیاس حضور دارند، در کلاژهای آرکیگرام، تصاویر جوانان بر ترکیب‌بندی غالب هستند. در این جهان‌های ساختگی که از منابع معماری مختلف گردآوری شده‌اند، قطعات ساختمان در نقاشی‌ها بیشتر به‌عنوان پس‌زمینه‌ای برای فعالیت‌های این جوانان عمل می‌کنند؛ و برای تقویت حس اینکه این جوانان چه کسانی هستند و چه کاری انجام می‌دهند، طراحی ساختمان‌ها از منابعی که در بالاترین حد از «حال‌وهوای مدرن» هستند، اقتباس شده است.

^۱ Living City

^۲ "this notion of the endlessly and cyclical layered, but dynamic collage of speculation"

اقتباس از معماری‌های موجود به جای تحمیل نسخه‌ای معمارانه، ویژگی‌های فضایی و زیبایی‌شناختی را القا می‌کند. در سال ۱۹۶۸، آرکیگرام - مانند/یسوز/کی - به نمایشگاه تری‌یناله دی میلانو^۱ دعوت شد. این گروه که از موضوع «مسئله تعداد بیشتر^۲» در تری‌یناله الهام گرفته بود، واحدهای معماری پیش‌ساخته‌ای طراحی کرد که می‌توانستند در بافت موجود وارد شوند. این «پک‌های محبوب^۳» فرصتی برای تنظیم دقیق محیط ساخته‌شده فراهم می‌کردند. در نقاشی کلاژ رون هرون برای Tuned Suburbs، یک «پک محبوب» در حال تحویل به یک حومه خیالی نمایش داده شده است. او این پیشنهاد را به‌عنوان «افزوده‌هایی از تکنولوژی مدرن» توصیف کرد که نشان می‌دهد چگونه مکان‌های موجود می‌توانند تنظیم شوند و به ابعاد جدیدی منتقل شوند.



شکل ۱-۸۹- رون هرون، آرکیگرام، حومه‌های تنظیم‌شده (۱۹۶۸).

منبع: املاک رون هرون.

یک صحنه شهری پویا از ترکیب نقاشی خطی، قطعات عکاسی معماری و شخصیت‌های انسانی با مقیاس‌های مختلف به وجود می‌آید. دیالوگ میان این اجزا داخل طراحی کلاژ، حس عدم قطعیتی را که توسط آرکیگرام ارزش‌گذاری می‌شود، به تصویر می‌کشد درحالی‌که یکی از بسیاری از ساختارهای ممکن و منظم را نشان می‌دهد.

¹ the Triennale di Milano

² greater number problem

³ Popular Pak



شکل ۱-۹۰- رون هرون، آرکیگرام، پیکربندی معمول شهر آنی - تقاطع بزرگراه سانتا مونیکا و سن دیگو^۱ (۱۹۶۹-۷۰). منبع: با تشکر از املاک رون هرون.

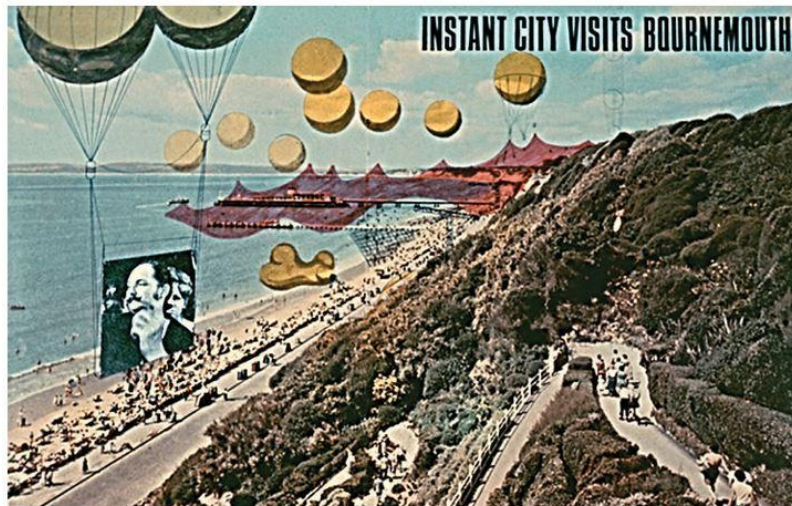
شاید معروف‌ترین پروژه آرکیگرام، «شهر آنی» باشد که یک روایت معماری و نوشتاری است که با تأمین مالی بنیاد گراهام شیکاگو بین سال‌های ۱۹۶۹ تا ۱۹۷۰ توسعه یافت. شهر آنی یک «شهر متحرک»^۲ است که پاسخی معماری به مشکل عدم دسترسی بیشتر مردم به فرهنگ‌های کلان‌شهری ارائه می‌دهد. پیتر کوک این پروژه را چنین توصیف کرده است:

این یک بسته است که به یک جامعه می‌آید و طعم پویایی شهری را به آن می‌دهد - که موقتاً به مرکز محلی پیوند می‌خورد - و درحالی‌که جامعه هنوز در حال بهبود از شوک است، از این کاتالیزور به‌عنوان اولین مرحله برای پیوستن به شبکه ملی استفاده می‌کند. برای خلاصه کردن «رند معمول عملیات»^۳ در «شهر آنی»، اجزای شهر با استفاده از کامیون و بالن به مقصد منتقل می‌شوند. یک ساختار موجود در مقصد به یک گره اطلاعاتی تبدیل می‌شود. «شهر» به مقصد می‌رسد و بر اساس ویژگی‌ها و شرایط محلی ساخته می‌شود. همه اجزا ممکن است استفاده نشوند. ممکن است در ساختمان‌ها و خیابان‌های محلی نفوذ کند یا حتی به قطعات جداگانه تقسیم شود. رویدادهای فرهنگی که توسط جامعه محلی شروع می‌شوند، با برنامه‌ریزی‌های آژانس «شهر» تکمیل می‌شوند. اجزای کششی و قابل باد شدن نصب می‌شوند. «شهر» برای مدتی محدود در آنجا می‌ماند و سپس به جامعه دیگری منتقل می‌شود.

^۱ Instant City Typical Configuration - Santa Monica + San Diego Freeway Intersection

^۲ The Instant City

^۳ A Typical Sequence of Operations



شکل ۱-۹۱- رون هرون، آرکیگرام، بازدید از شهر فوری در بورنموث^۱ (۱۹۶۹-۱۹۷۰).
منبع: با اجازه از املاک رون هرون.

با ترکیب رویدادهای فیزیکی و الکترونیکی، ادراکی و برنامه‌ریزی و ایجاد مراکز نمایش محلی، در نهایت ممکن است یک «شهر» ارتباطی شکل بگیرد که همان متروپلیس شبکه ملی باشد. مواد و تکنیک‌های به‌کاررفته در ساخت کلاژ در این مجموعه از نقاشی‌های کلاژ توسط رون هرون برای شهر آنی، بازتاب‌دهنده آثار هنرمندان کلاژ پاپ آرت مانند رابرت راشنبرگ^۲ است که تصاویر را از رسانه‌های فرهنگ پاپ اقتباس می‌کردند. تصاویری که انتخاب شده‌اند، هویت خاصی از فرهنگ بریتانیای دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ را دارند و رابطه بین مصرف‌گرایی و معماری را روشن می‌کنند. معنای ذاتی در این تکه‌ها همچنین یک روایت برای هر نقاشی کلاژ ایجاد و از آن پشتیبانی می‌کند. معکوس کردن بوم و خطوط به پس‌زمینه سیاه با خطوط سفید، ویژگی خاص نقاشی‌های کلاژ آرکیگرام در این دوره است، اما منحصر به فرد نیست. تنوع دیدگاه‌ها که نقاشی‌های خطی به‌دقت ساخته‌شده را در برابر تکه‌های تصویر معماری و شکل انسانی کنار هم می‌گذارد، به آزمایش توسعه «واژگان فرم»^۳ می‌پردازد که از منابع موجود استخراج شده است، همان‌گونه که کوک پیش‌بینی کرده بود. با وجود سرخوردگی بعدی از پیشگامان معماری دهه ۱۹۶۰ به دلیل وسواس آن‌ها با فناوری و فرهنگ مصرف‌گرا، پروژه‌ها و آزمایش‌های پیشرو آن‌ها در نمایندگی، به‌ویژه نقاشی‌های کلاژ، تأثیر پایدار و ماندگاری بر معماری معاصر داشته است.

^۱ Instant City Visits Bournemouth

^۲ Robert Rauschenberg

^۳ vocabulary of form



شکل ۱-۹۲- سوپر استودیو، بدون عنوان در ایتالیا: چشم انداز جدید خانگی (۱۹۷۲).

۱-۱۵- سوپر استودیو

زمانی که تجربه‌ها از زوایای مختلف و حتی تکراری روایت می‌شوند، نتیجه معمولاً مبهم و ناپایدار است. با این حال، ابهام همچنان یکی از محدود چیزهای ثابت در فرهنگ امروز است. همین ابهام و چندمعنایی بودن است که به یک اثر اجازه می‌دهد باز بماند و همیشه در حال شکل‌گیری دیده شود.

سوپر استودیو: پروژه‌ها و اندیشه‌ها، مجله دوموس^۱، شماره ۴۷۹، سال ۱۹۶۹

سوپر استودیو یک گروه معماری پیشرو بود که در سال ۱۹۶۶ در فلورانس ایتالیا توسط فارغ‌التحصیلان تازه دانشگاه فلورانس تأسیس شد و بیانگر فضای سیاسی و معماری پر شور دهه ۱۹۶۰ بود. اعضای این گروه شامل آدولفو ناتالینی^۲، کریستیانو تورالدو دی فرانچیا^۳، روبرتو ماگریس^۴، جی. پیرو فراسینلی^۵، آلساندرو ماگریس^۶ و آلساندرو پولی^۷ (در سال‌های ۱۹۷۰-۱۹۷۲) بود که تحت تأثیر

^۱ Domus

^۲ Adolfo Natalini

^۳ Cristiano Toraldo di Francia

^۴ Roberto Magris

^۵ G. Piero Frassinelli

^۶ Alessandro Magris

^۷ Alessandro Poli

استاد خود، *لئوناردو ساویولی*^۱، از معماران برجسته مگاستراکچر (ابرسازه)، قرار داشتند که درسی درباره آینده‌های آرمانی از جمله آثار آرکیگرام تدریس می‌کرد. مانند آرکیگرام، سوپراستودیو نیز به مفاهیمی مانند عدم قطعیت و ابهام به‌عنوان ضروریات معماری معاصر باور داشت. با این حال، برخلاف آرکیگرام، سوپراستودیو با رویکردی انتقادی به فرهنگ مصرف‌گرایی و نقش معماری مدرن در ترویج آن پرداخت. رویکردهای آرمانی و روایت‌های دیستوپیایی (ویران‌شهر) این گروه همچنین ناشی از دیدگاه ضد تاریخی آن‌ها بود که در شهری چون فلورانس که به تاریخ خود می‌بالید، کاملاً متفاوت و نامأنوس بود. این نگرش در آثاری چون **نجات مراکز تاریخی**^۲ (۱۹۷۰) به‌خوبی مشهود است؛ در این اثر، کلیسای جامع و مرکز جغرافیایی و فرهنگی فلورانس به‌صورت یک مونتاژ تصویری به تصویر کشیده شده که گویی بقایای فرورفته‌ای از گذشته فلورانس است و تنها گنبد مشهور قرن پانزدهمی آن اثر *برونلسکی*^۳ از آب بیرون آمده است. پژوهش‌های سوپراستودیو در سه دسته مختلف طبقه‌بندی شدند که هرکدام به‌عنوان رویکردی متفاوت برای اندیشیدن درباره این دغدغه‌ها مطرح بودند:

۱. معماری یادمان (Architecture of the Monument)

۲. معماری تصویر (Architecture of the Image)

۳. معماری تکنومورفیک (Technomorphic Architecture)

هر یک از این دسته‌ها لنزی بود برای تأمل و واکاوی درباره مفاهیم و نگرش‌های متفاوتی که این گروه به‌ویژه در ارتباط با نقد فرهنگ مصرف‌گرایی و پیش‌بینی‌های آینده‌نگرانه‌شان در نظر داشتند. از دیدگاه سوپراستودیو، «معماری یادمان» تنها راه برای ایجاد نظم بود. آن‌ها معتقد بودند که این نوع معماری می‌تواند راهکاری برای پاسخ به نیاز انسان به ساختار و معنی در فضای معماری باشد.

¹ Leonardo Savioli

² Rescue of Historic Centres

³ Brunelleschi



شکل ۱-۹۳- سوپراستودیو، جزیره‌ی شاد^۱ (۱۹۷۱).

معماری یکی از محدود راه‌هایی است که می‌تواند نظم کیهانی را روی زمین محقق سازد، به‌نوعی به همه‌چیز نظم دهد و بیش از هر چیز، توانایی انسان را در عمل بر اساس خرد تأیید کند. این دیدگاه، یک «آرمان‌شهر متعادل»^۲ است که آینده‌ای نزدیک را تصور می‌کند که در آن، تمام معماری‌ها با یک اقدام واحد خلق خواهند شد.

دسته‌بندی «معماری یادمان» به اصول هندسی ساده، نسبت طلایی و محورهای تقارن تکیه داشت. «معماری تصویر» به آزمایش‌هایی در زمینه نمایش گرافیکی پرداخت که شامل کلاژهایی بود که در آن‌ها نقشه‌های خطی معماری با عناصر فتومونتاز ترکیب و در کنار هم قرار می‌گرفتند. این پروژه‌های نظری که از طریق کلاژ به تصویر کشیده می‌شدند، اغلب در مجلات معماری مانند دوموس، کازابل^۳ و آرکیتکچرال دیزاین^۴ منتشر می‌شدند. «معماری تکنومورفیک» نیز به چیدمان منطقی اجزای سازه‌ای توجه داشت و این چیدمان را وسیله‌ای برای تحقق نظم هندسی موردنظر می‌دانست.

^۱ Happy Island

^۲ Moderate utopia

^۳ Casabella

^۴ Architectural design

تأثیرات بر هر سه دسته از پژوهش‌های سوپراستودیو شامل فوتوریسم ایتالیایی، ساختارگرایی روسی و روایتی از نظم آرمان‌شهری بود. کریستیانو تورالدو دی فرانچیا، یکی از بنیان‌گذاران سوپراستودیو، در سال ۲۰۰۳ نوشت:

کار ما بر اساس این فرضیه بود که معماری به‌عنوان ابزاری برای نقد عمل کند و از ابزارهایی مانند اثبات از طریق بیان پارادوکس، یوتوپای منفی و نقد به شیوه‌ای مضحک استفاده کند. در سال ۱۹۶۸، سوپراستودیو مدلی از معماری برای شهرسازی کامل ارائه داد: یادمان پیوسته^۱ که آن را به‌عنوان گام نهایی در زنجیره‌ای از معماری‌هایی معرفی کرد که از شهرهای خطی آرمان‌شهرهای روسی قرن بیستم بر جهان اثر گذاشته‌اند.

در پروژه‌هایی مانند یادمان پیوسته (۱۹۶۹) و سوپرسرفیس^۲ (۱۹۷۱)، طرح‌های معماری ساده‌ترین و خنثی‌ترین فضا را به‌عنوان پس‌زمینه‌ای برای فعالیت انسانی ارائه می‌دهند. در این رویکرد، معماری نقشی در هدایت یا تنظیم تعاملات ساکنان ایفا نمی‌کند و تنها به‌عنوان بستر بی‌طرفی برای زندگی انسان‌ها باقی می‌ماند.

پروژه سوپرسرفیس توسط سوپراستودیو برای نمایشگاهی در موزه هنر مدرن در سال ۱۹۷۲ خلق شد. کلاژهایی که این طرح را به تصویر می‌کشند، به رابطه پُر و خالی (شکل و زمینه) اشاره دارند؛ رابطه‌ای که هم در ساخت کلاژ و هم در معماری مدرن به‌طور گسترده‌ای حضور دارد و ریشه در بازاندیشی فضایی کوبیست‌ها دارد. این پروژه به مسئله همگن‌سازی فضا تحت تأثیر شبکه‌های انرژی و اطلاعات می‌پردازد. به گفته تورالدو دی فرانچیا^۳:

با رهایی میدان از تقابل‌های طبیعت و معماری، شهر و روستا و از جنبه‌های عینی معماری به‌عنوان یک یادمان نهایی در مدینه فاضله‌ی تمامیت‌خواه و روایت‌های بزرگ که به نام نظم عقلانی، دیدگاهی ناب و ترکیبی از واقعیت را بر اساس پرسپکتیو سازمان‌دهی کرده بود.

این جمله به تلاشی اشاره دارد برای کنار گذاشتن دیدگاه‌های دوگانه و محدودکننده‌ای که معماری و طبیعت یا شهر و روستا را در تقابل می‌بینند و در عوض، چشم‌اندازی آزاد و بدون محدودیت را ترسیم می‌کند.

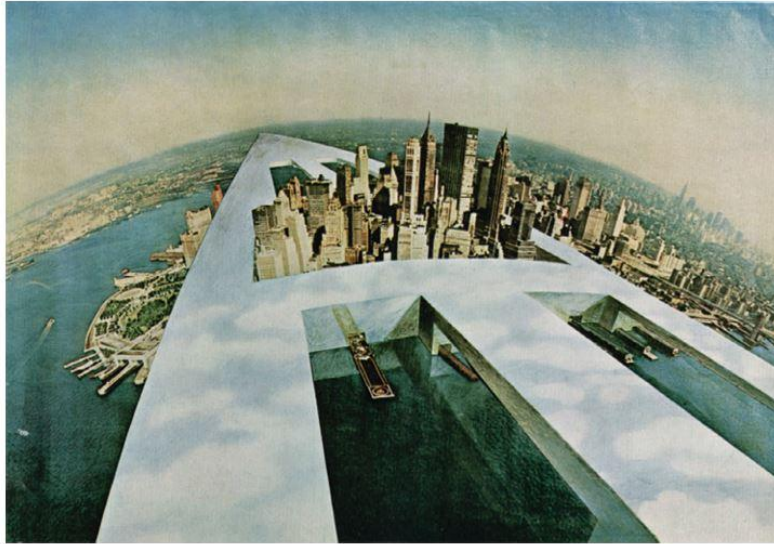
اگرچه ایده‌های یوتوپایی (آرمان‌شهری) سوپراستودیو به دیدگاه‌های پیشین کانستراکتیویست‌های روس نزدیک است، اما کانستراکتیویست‌ها بیشتر از دید ایزومتریک استفاده می‌کردند، درحالی‌که

¹ The Continuous Monument

² Supersurface

³ Toraldo di Francia

سوپراستودیو از پرسپکتیو بهره می‌برد تا مخاطب را به جهان‌های ساختگی خود نزدیک‌تر کند. افزون بر این، برخلاف کانستراکتیویست‌ها، دیدگاه‌های آرمان‌شهر یا مدینه فاضله سوپراستودیو به مادیات توجهی نداشتند؛ در واقع، همان‌گونه که در بررسی دقیق‌تر کلازهای آن‌ها خواهیم دید، آن‌ها به‌نوعی مادیات را نفی کرده‌اند. به‌این‌ترتیب، کلازهای سوپراستودیو شباهت زیادی به آثار موهولی-ناگی، هنرمند باوهاوس دارند که در آن محیط‌های ساخته‌شده به شکلی هندسی و غیرمادی انتزاع یافته‌اند.



شکل ۱-۹۴- سوپراستودیو، بنای پیوسته، (۱۹۶۹).

آدولفو ناتالینی^۱، یکی از بنیان‌گذاران سوپراستودیو، در سخنرانی خود در مدرسه معماری AA در لندن در سال ۱۹۷۱ گفت:

می‌توان گفت که انگیزه‌ی اولیه‌ی یوتوپیا، امید است... بار انقلابی یوتوپیا، امیدی که در بنیان آن نهفته است و انتقادی که نتیجه‌ی مستقیم آن است، وقار این ایده را به‌عنوان فعالیت عقلانی و نظم‌بخش بازمی‌گرداند.

^۱ Adolfo Natalini

عمل نظم‌بخشی به‌خوبی در لایه‌گذاری شبکه در مقیاس‌های مختلف دیده می‌شود که در آثاری مانند **یادمان پیوسته** و **سوپر سرفیس** یک زمینه خنثی ایجاد می‌کند. *آدولفو ناتالینی* روش کار سوپر استودیو را متکی به دو شیوه فهرست‌سازی^۱ و کاتالوگ‌سازی^۲ توصیف می‌کند. او می‌گوید:

با مقایسه و چیدمان ایده‌ها، الهامات، رویدادها و اطلاعات در قالب مجموعه‌ها، پیوندهای متقابل آشکار و تجربه‌ها جذب می‌شوند و مسیر را ادامه می‌دهیم.

این فرایند استخراج «حاضرآماده‌ها»^۳ و بررسی روابط و پیوندهای ممکن، دقیقاً مفهوم ساخت کلاژ را تعریف می‌کند و روش طراحی سوپر استودیو را به‌عنوان نمونه‌ای از ذهنیت کلاژ نمایان می‌سازد. سوپر استودیو فیزیکی‌الیه کاوش‌های گرافیکی خود را در توضیحی از نمایشگاه آثارشان در سال ۱۹۷۳ توصیف می‌کند:

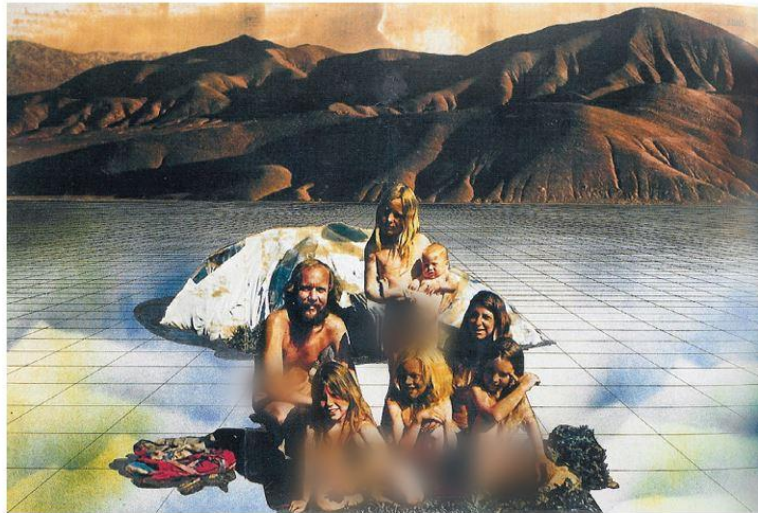
نشانه‌هایی که روی کاغذ می‌گذاشتیم، یا عکس‌های چسبانده‌شده به هم و نقشه‌های چشم‌انداز و ایزومتریک‌ها و کپی‌های دستگاه زیراکس و طراحی‌هایی که با مدادهای رنگی یا به کمک ایربراش سایه زده بودیم، همگی مسیرها و نقشه‌هایی برای سفرهایی به گذشته یا آینده بودند. این‌ها راه‌هایی بودند که از قلمرو اراده و امید عبور می‌کردند.

معماری تصویر اولویت را به آزمایش‌های گرافیکی می‌داد که انواع رسانه‌ها را هم به‌طور مستقل و هم به‌صورت پژوهش‌های چندرسانه‌ای مورد آزمون قرار می‌داد. در طراحی‌های کلاژ سوپر استودیو، ماده‌گرایی معماری معمولاً نادیده گرفته می‌شود و این به دو روش اتفاق می‌افتد. در کلاژهایی مانند **یادمان پیوسته**، معماری در فضایی که پس از برش یک قطعه از عکس باقی مانده است، قرار می‌گیرد. سپس معماری دوباره از طریق خط‌کشی دوباره‌نگاری می‌شود. در ساختار خطی و شبکه‌ای که سرتاسر جهان را می‌پوشاند، سوپر استودیو عنصری همگون‌کننده و ترکیبی می‌بیند.

¹ Inventory

² Catalogue

³ Ready-mades



شکل ۱-۹۵- سوپر استودیو، زندگی، آموزش، مراسم، عشق، اردوگاه، اعمال بنیادین^۱، (۱۹۷۱).

نقاشی‌های کلاژ و فتومونتاژهای هم‌عصران سوپر استودیو، از جمله هانس هولاین (اتریش)، سدریک پرایس (انگلستان) و آراتا ایسوزاکی (ژاپن) که در آن‌ها سازه‌های عظیم روی منظر طبیعی قرار گرفته‌اند، تم‌ها و روش‌های نمایش مشترکی را به تصویر می‌کشند. از طرفی، پروژه سوپرسرفیس یک صفحه معماری شبکه‌ای می‌سازد که در اطراف آن، عناصر فتومونتاژ از اشغال انسانی یا زمینه‌های طبیعی قرار می‌گیرند.

شبکه به‌عنوان ابزاری برای تحمیل نظم هندسی، تأثیر زیادی بر معماران در دهه‌های بعدی داشته است، از جمله ریچارد مایر و پیتر آیزمن^۲. آثار سوپر استودیو همچنین پیش‌بینی‌کننده عظمت و سازه‌های عظیم رم کولهااس و معماری مبتنی بر برنامه و رویدادهای او و برنارد چومی^۳ است. آدولفو ناتالینی، در سخنرانی‌ای که در مدرسه معماری AA لندن در سال ۱۹۷۱ داشت، فضای خالی در کلاژ-نقاشی‌هایشان را که با پیش‌بینی‌های معماری شبکه‌ای دوباره اشغال شده است، به‌عنوان فضایی برای تعامل و فعالیت انسانی توصیف کرد:

فضایی میان معماری و هنرهای بصری وجود دارد و فضایی میان حرفه‌های فرهنگی و زندگی. این فضا تنها سطح «غیر بیگانه»^۴ در تجربه ما است... فضایی برای فعالیت انتقادی

^۱ Superstudio, Life, Education, Ceremony, Love, The Encampment, The Fundamental Acts

^۲ Peter Eisenman

^۳ Bernard Tschumi

^۴ Non-alienating

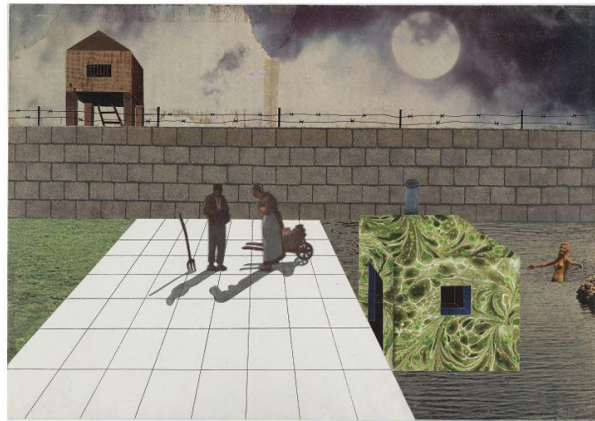
(فعالیت فلسفی)، از طریق آن برای کاوش در روش‌های مختلف انجام کار و تلاش برای نظم دادن و ایجاد معنا در فعالیت‌مان با بی‌توجهی آرام. »

رادیکالیسم ضد طراحی سوپر استودیو نیرویی هدایت‌گر برای روایت‌های آرمان‌گرایانه و نقدهای دیستوپیایی^۱ بعدی فراهم کرده است. ترنس ریلی^۲، نگارنده سابق موزه هنر مدرن نیویورک مشاهده کرد که «شهر متحرک»^۳ آرکیگرام توسط رون هیرون در ۱۹۶۶ و پروژه یادبود پیوسته سوپر استودیو در ۱۹۶۹ مقیاس دیدگاه‌های معماری پیش از جنگ را پشت سر گذاشتند و جنبش مگاستراکچرها را آغاز کردند. «بررسی آثار معماران نسل بعدی نشان می‌دهد که تکنیک‌های ترسیم کلاژ مانند برش، استخراج و هندسی‌سازی که توسط سوپر استودیو توسعه یافته‌اند، در گفتمان‌های معماری دهه‌های بعد نفوذ کرده‌اند.

^۱ Dystopian

^۲ Terence Riley

^۳ Walking City

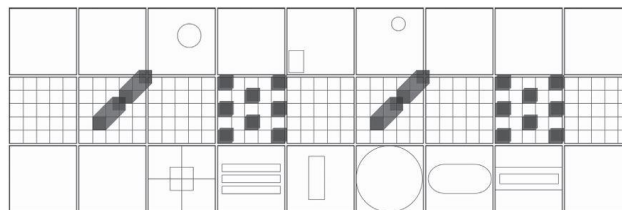


شکل ۱-۹۶- این تصویر با عنوان اکسدوس، یا زندانیان داوطلب معماری، بخش زمین‌های واگذار شده^۱، اثر رم کولهاس در سال ۱۹۷۲ است. این اثر با ترکیبی از کاغذهای بریده و چسبانده شده، کاغذ مرمری، فتو لیتوگرافی، جوهر و آبرنگ خلق شده و ابعاد آن ۲۹.۲ در ۴۱.۹ سانتی‌متر است.

۱-۱۶- رم کولهاس

اگر این کار روشی داشته باشد، آن روش ایدئال‌سازی سیستماتیک است؛ یعنی بزرگ‌نمایی برنامه‌ریزی‌شده از چیزهای موجود و بار دادن مفاهیم و ایده‌های تازه حتی به ساده‌ترین و پیش‌پافتاده‌ترین جنبه‌ها.

رم کولهاس، زیبایی ترسناک قرن بیستم^۲، ۱۹۸۵



شکل ۱-۹۷- دیاگرام سکونتگاه سوسیالیستی ایوان لئونیدوف در مسابقه‌ی طراحی برای مجتمع شیمیایی و متالورژی مگنیتوگورسک^۳ (۱۹۳۰).

^۱ Exodus, or the Voluntary Prisoners of Architecture, The Allotments, project

^۲ The Terrifying Beauty of the Twentieth Century

^۳ Diagram of Ivan Leonidov's Socialist Settlement at Magnitogorsk Chemical and Metallurgical Combine competition entry

رم کولهاس، معمار هلندی برنده‌ی جایزه پريتزر، پیش از آغاز تحصیل در معماری به فیلم‌نامه‌نویسی، نویسندگی و روزنامه‌نگاری پرداخت. این تجربیات، رویکرد او را به طراحی به شکلی داستان‌محور و با تکیه بر برنامه‌ریزی رویدادها شکل داد. او در سال ۱۹۶۸، در سن ۲۴ سالگی تحصیلات خود را در معماری در مدرسه معماری لندن (AA) آغاز کرد. تحصیل در این زمان، او را در فضای تأثیرات تازه آرکیگرام، همچنین در رویکردی به آموزش معماری که به‌طور گسترده‌ای از جنبش‌های پیشرو در معماری حمایت می‌کرد، غرق کرد. پس از تحصیلاتش در AA، کولهاس در سال ۱۹۷۲ به دانشگاه کرنل رفت و زیر نظر کالین رو به تحصیلات خود ادامه داد. کولهاس در سال ۱۹۷۵ دفتر معماری شهری^۱ OMA را در روتردام به همراه همکاران قبلی خود، الیا زنگلیس^۲ (استاد AA)، مدلون ریزندورپ^۳ و زونه زنگلیس^۴ تأسیس کرد.

پروژه‌های خیالی و آثار ساخته‌شده‌ی رم کولهاس در تلاش‌اند تا توازن بین نظم و عدم قطعیت، مشابه آرکیگرام، برقرار کنند و از نظم برای ایجاد فرصت‌هایی برای عدم قطعیت بهره ببرند. استراتژی‌های شهری او که به‌عنوان یک عمل سازماندهی‌شده طراحی‌شده‌اند، ریشه‌ای قوی در میراث معماران ساختارگرای روسی دارند. در اواسط دهه ۱۹۷۰، کولهاس زمان زیادی را به پژوهش در مورد معمار و نقاش ساخت‌گرای روسی، ایوان لئونیدوف، اختصاص داد. رساله لئونیدوف درباره‌ی «شهرگرایی»^۵ از سال ۱۹۳۰، الگویی جایگزین برای بلوک‌های فشرده شهری در دولت شوروی پیشنهاد می‌کرد. مفهوم ساخت‌گرایانه معماری به‌عنوان یک «مکتب اجتماعی»^۶ در پروپوزال‌های مقیاس شهری کولهاس مشهود است. کولهاس این مفهوم را در کتاب دفتر معماری شهری (OMA) با عنوان محتوا^۷ چنین تعریف می‌کند:

لایه‌بندی برنامه‌ای روی زمین خالی برای تشویق همزیستی پویا بین فعالیت‌ها و تولید رویدادهای بی‌سابقه از طریق برخوردهای آن‌ها.

این زمین خالی معمولاً به‌صورت یک شبکه بی‌ماده در آثار کولهاس همچنین سوپر استودیو تجسم می‌یابد. ورودی رقابتی لئونیدوف برای شهر جدید ماگنیتوگورسک^۸ این استراتژی را در یک شهرسازی سوسیالیستی ایده‌آل به‌کار گرفت. دیاگرام شبکه‌ای خطی روی مجموعه‌ای از عناصر برنامه‌ای و

^۱ Office for Metropolitan Architecture

^۲ Elia Zenghelis,

^۳ Madelon Vriesendorp

^۴ Zoe Zenghelis

^۵ dis-urbanism

^۶ social condenser

^۷ Content

^۸ Magnitogorsk

ساختارهای رسمی مختلف قرار می‌گیرد. ژان-لوئیس کوهن^۱، در مقاله‌ای تحت عنوان **شورش منطقی**، یا **دستور کار شهری OMA^۲**، استفاده کولهاس از شبکه را مورد بحث قرار می‌دهد: شبکه‌هایی که OMA استفاده می‌کند... به رسمیت شناختن نظم فضایی موجود را تأیید می‌کنند که از طریق تثبیت خطوط (و کارکردها) شکل گرفته است، همچنین به رسمیت شناختن یک نظم اجتماعی جدید که ناشی از فرایند پرسش و گمانه‌زنی است و به‌دقت توسط معماران در نظر گرفته شده است.

کولهاس خود به اهمیت آثار آرکیگرام در دهه ۱۹۶۰ و تأثیر رویکرد «ضد تاریخی^۳» و «خوش‌بینانه^۴» آن‌ها اشاره کرده است. این رویکرد از طریق داستان‌های معماری که فرض می‌کردند قلمرو تخیل معماری به طرز وسیعی گسترش خواهد یافت، بر آثار اولیه‌اش، به‌ویژه پروژه «اکسودوس یا زندانیان داوطلب معماری» (۱۹۷۲)، تأثیر گذاشته است.

رم کولهاس، همراه با مدلون ریزندورپ، استادش *الیا زنگلیس* و *زویی زنگلیس*، پروژه اکسودوس^۵ را به‌عنوان بخشی از یک مسابقه برای مجله معماری ایتالیایی کازابلا توسعه داد. این مسابقه به دنبال پروژه‌هایی بود که دیدگاه‌های جدیدی درباره شهر ارائه دهند. کولهاس سپس این پژوهش را برای پروژه پایان‌نامه‌اش در AA ادامه داد. یک روایت متنی پیچیده چارچوبی برای کلاژها، فتوکلاژها و ترسیمات معماری این پروژه ایجاد کرد. مفهوم پروژه بر اساس بازدید کولهاس از دیوار برلین شکل گرفت، جایی که او بیان کرد:

نه کسانی که در غرب هستند و نه کسانی که در شرق، آزادند؛ فقط کسانی که در دیوار گیر کرده‌اند، واقعاً آزادند.

این پروژه پژوهشی بود در مورد نقش تحولی معماری در شهر و پتانسیل آن برای میزبانی فعالیت‌های حاشیه‌ای و رویدادهای غیرمنتظره. روایت پروژه از یک شهر تقسیم‌شده با دو بخش شروع می‌شود؛ نیمه خوب و نیمه بد. ساکنان نیمه بد، در یک مهاجرت جمعی، به سمت نیمه خوب می‌روند. مقامات برای جلوگیری از این مهاجرت، دیواری اطراف نیمه خوب ساختند که حرکت بین دو نیمه را ممنوع می‌کرد.

^۱ Jean-Louis Cohen

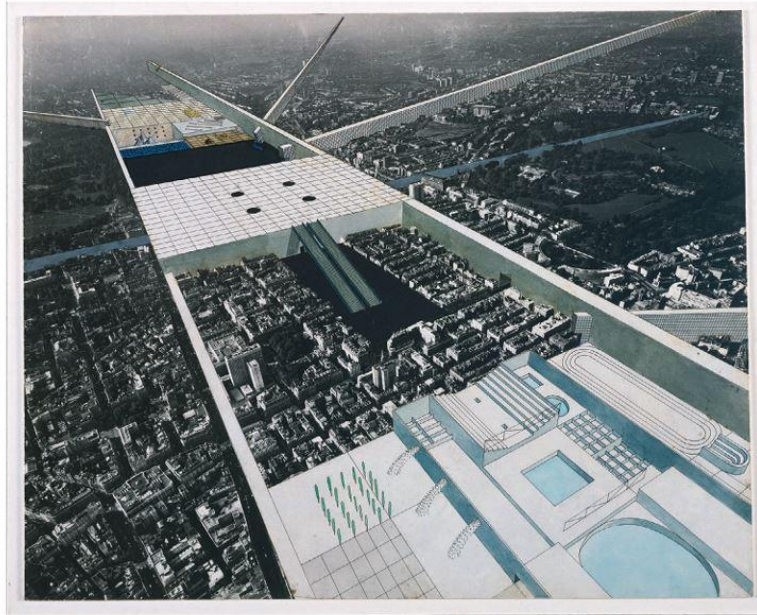
^۲ The Rational Rebel, or the Urban Agenda of OMA

^۳ anti-historical

^۴ optimistic

^۵ Exodus

در مجموعه کلاژهایی که برای پروژه اکسودوس ساخته شده‌اند، می‌توان اهمیت معنا را که در قطعات عکس‌ها تجسم یافته است و معنای جدیدی که از نزدیکی یا کنار هم قرار گرفتن این قطعات با دیگر عناصر معنادار به دست می‌آید، مشاهده کرد. تکنیک‌های کلاژ که کولهاس به کار برده است، آشکارا از کلاژهای آرکیگرام الهام گرفته شده‌اند. در پروژه‌ای به نام **The Strip, Project, Aerial Perspective**، ترکیب‌بندی عمدتاً از عناصر فوتوکلاژ شکل گرفته که تا لبه‌های قاب تصویر امتداد یافته‌اند — تصویر مورد استفاده، یک نمای هوایی از شهر لندن است. بخش‌هایی از عکس و در پی آن، بخش‌هایی از شهر حذف شده و با مداخله‌ی معماری پیشنهادی — که با خطوط ترسیمی نمایش داده شده — جایگزین شده‌اند. این رویکرد، تضاد میان بافت و ویژگی‌های منحصر به فرد شهر را با مقیاس وسیع و نظم هندسی دقیق طرح پیشنهادی، آشکارا برجسته می‌سازد.



شکل ۱-۹۸- این تصویر، Exodus یا زندانیان داوطلب معماری اثر رم کولهاس است، با عنوان *The Strip, Project, Aerial Perspective* که در سال ۱۹۷۲ خلق شده است. این اثر تحت حق مالکیت Artists Rights Society (ARS) در نیویورک و Pictoright آمستردام قرار دارد. مشخصات: کلاژ کاغذی همراه با رنگ آمیزی آبرنگ، جوهر، گواش و مداد رنگی روی عکس نقره‌ای ژلاتینی از نمای هوایی شهر لندن. اندازه: ۴۰.۶ در ۵۰.۵ سانتی‌متر.

گفت‌وگوی میان هندسه‌ی تحمیل‌شده و حضور غنی انسان در فضا، به‌خوبی دنباله‌رو پروژه‌ی سوپرسرفیس سوپراستودیو است. در روش دیگر، کولهاس استفاده از قطعات عکسی را به کمترین حد

می‌رساند؛ ابتدا با یک طراحی خطی کار را آغاز می‌کند، سپس از طریق فتومونتاز مقیاس، فعالیت و زمینه را به آن اضافه می‌کند. هرکدام از این روش‌ها به شکل متفاوتی توانایی نمایش فضا، زمینه، حضور انسان و نظم معماری را دارند و به‌طور هدفمند برای تقویت روایت اکسودوس استفاده می‌شوند.

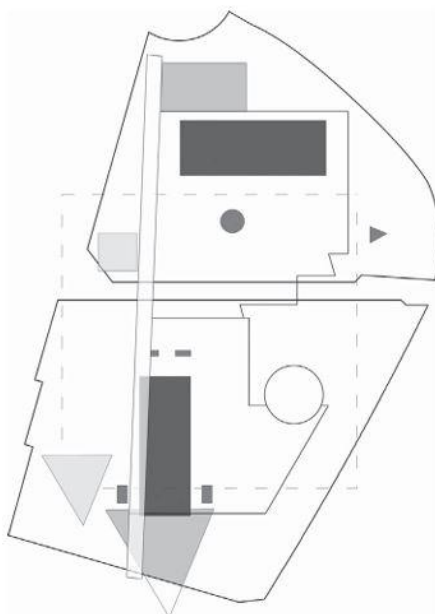


شکل ۱-۹۹- رم کولهاس، پروژه خروج یا زندانیان داوطلب معماری. بخش حمام‌ها، طرح، ۱۹۷۲، انجمن حقوق هنرمندان.

کاغذهای برش خورده و چسبانده شده، فتولیتوگراف و عکس‌های ژلاتینی نقره‌ای به همراه جوهر روی کاغذ، ابعاد: ۱۶ و ۸/۱ در ۱۱ و ۲/۱ اینچ.

علاقه‌ی کولهاس به برنامه‌ریزی متقاطع یا ترکیب عملکردهای ناهمگون، نشان از ذهنیتی کلاژگونه دارد؛ ذهنیتی که در آن قطعات به ظاهر نامرتب در کنار هم معنا می‌یابند. این نگرش را به‌وضوح می‌توان در دو پروژه‌اش دید: یکی که هرگز ساخته نشد و دیگری که عینیت یافت.

طرح پیشنهادی کولهاس برای پارک دو لاویلته^۱ در پاریس (۱۹۸۲-۸۳) به عنوان «ارائه‌ی یک روش که در آن ویژگی‌های معماری با عدم قطعیت برنامه‌ریزی ترکیب شده‌اند» توصیف شده است. طرح این پروژه به دنبال ایجاد هماهنگی از طریق همپوشانی پنج لایه‌ی نظم‌دهنده است. لایه اول شامل نوارهایی برای برنامه‌های مختلف است؛ لایه دوم، شبکه‌ای از نقاط را به وجود می‌آورد که اجزای کوچک‌تر برنامه‌ها را در مکان‌هایی خاص قرار می‌دهد؛ لایه سوم به دسترسی و مسیرهای حرکت اختصاص دارد؛ لایه چهارم شامل اجزای بزرگ‌تر برنامه است و لایه پنجم، اتصالات پروژه را با شهر پاریس برقرار می‌کند. این کلاژ یا همپوشانی و ترکیب لایه‌های نامرتبط، به بیان دفتر OMA، چهارچوبی را شکل می‌دهد که توانایی جذب معنای بیشتر، گسترش یا اهداف جدید را به‌طور نامحدود دارد.



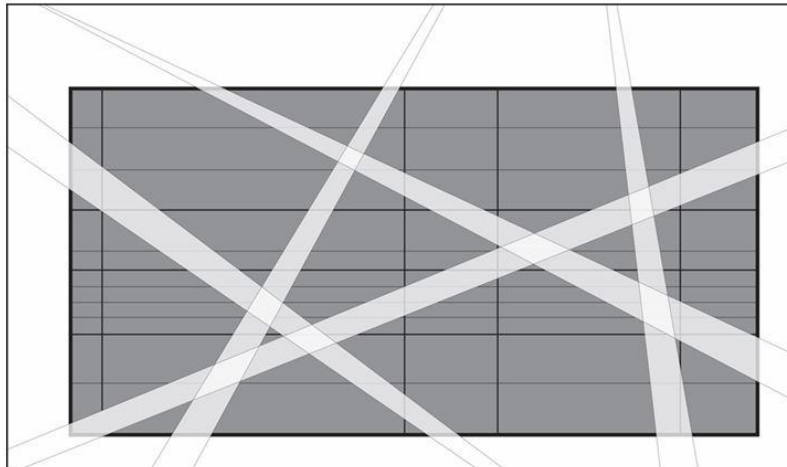
شکل ۱-۱۰۰- این تصویر شامل دیاگرامی از طرح پیشنهادی رم کولهاس و دفتر معماری OMA برای پروژه «پارک دو لاویلته» در پاریس در سال‌های ۱۹۸۲-۱۹۸۳ است. این دیاگرام احتمالاً نشان‌دهنده لایه‌های مختلف برنامه‌ریزی شده برای این پروژه است که شامل ترکیب و روی هم گذاری لایه‌های مختلف معماری و برنامه‌ای برای ایجاد فضایی پویا و چندمنظوره است.

^۱ Parc de la Villette

مرکز کمپوس مک‌کرمیک تریبون^۱ برای مؤسسه فناوری ایلینوی^۲ در شیکاگو در سال ۲۰۰۳ تکمیل شد و روبه‌روی سالن میس وندرویه که در سال ۱۹۵۶ ساخته شده است، قرار دارد. با وجود نقدهایی که به نحوه اجرای این مفهوم وارد شده است، این پروژه از همان روش‌شناسی مشابه پروژه پارک دولاویت پیروی می‌کند: هم‌پوشانی لایه‌ها. در این پروژه، یک ساختمان یک‌طبقه که شامل خدمات مختلف دانشجویی مانند کتابفروشی، کافی‌شاپ و پست است، لایه جدیدی از برنامه را به سایت اضافه می‌کند. لایه‌ای از حرکت و دسترسی به آن اضافه می‌شود که مسیرهای پیشین موجود در سایت را که معماران نقشه‌برداری کرده‌اند، دنبال می‌کند. در نهایت، قطار برقی که از روی سایت عبور می‌کند در یک لوله استنلس استیل محصور شده است که حجم ساختمان یک‌طبقه زیر آن را تغییر شکل می‌دهد. به گفته کولهاس:

به‌جای انباشتن فعالیت‌ها روی هم ما هر جزء برنامه را همچون تکه‌ای از یک موزاییک فشرده کنار هم قرار دادیم؛ به این ترتیب، خود ساختمان شرایط یک شهر را در دل خود بازنمایی می‌کند.

این پروژه را می‌توان هم‌چنین به‌عنوان یک کلاز و موزاییک در نظر گرفت؛ ترکیبی از تکه‌های ناهم‌مرتبط برنامه که لایه‌هایی از برنامه و حرکت را جذب می‌کند و در مقیاس‌های مختلف هم به شهر گسترش می‌یابد و هم زمینه شهری را در خود جذب می‌کند.



شکل ۱-۱-۱۰ - نقشه‌برداری از مرکز کمپوس مک‌کرمیک تریبون، مؤسسه فناوری ایلینوی، شیکاگو، ایلینوی، ایالات‌متحده آمریکا (۱۹۹۷-۲۰۰۳).

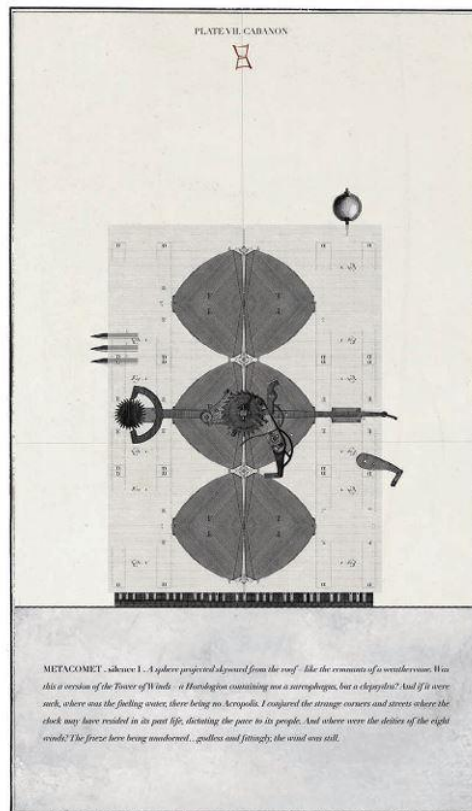
^۱ McCormick Tribune Campus Center

^۲ the Illinois Institute of Technology

فضای رویداد و روایت، مانند کلاژ، نیازمند توجه به بُعد چهارم است. زمان در آثار کولهاس نقش مهمی دارد، زیرا در استفاده از روایت و استراتژی‌های نامشخص، پیوندی مشترک بین کارهای اولیه‌ی نظری او در مدرسه معماری AA و پیشنهادهای و پروژه‌های معماری ساخته‌شده‌اش مشاهده می‌شود. در این چارچوب مفهومی، روش‌های او شبیه به کلاژ هستند؛ همان‌گونه که کوهن می‌گوید:

رم کولهاس با قیچی نگاه انتقادی خود تاریخ معماری را برش می‌زند و دوباره اندازه‌گیری می‌کند؛ فرآیندی که بر پایه‌ی زمینه‌زدایی و دگرگونی شکل می‌گیرد.

کولهاس از استراتژی رسمی لایه‌بندی هندسی برای ایجاد فضای مناسب فعالیت‌های انسانی، درون ساختار روایتی نظم اجتماعی بهره می‌برد.



شکل ۱-۱۰۲- تایم (اسکیپ) لب، صفحه VII. کابانون - متاکومت^۱ (۲۰۱۱).

۱-۱۷- تایم (اسکیپ) لب^۲

آیا فرآیند ساخت کلاز ذاتاً فرآیندی کاهشی نیست؟ این فرآیند با جدا کردن عناصر از بستر اصلی خود آغاز می‌شود تا در خدمت هدف هنرمند کلاز قرار گیرد. مجسمه‌سازی که با سنگ کار می‌کند، با تراشیدن و حذف مواد، به دنبال شکل نهفته درون سنگ است، درحالی‌که تکه‌های تراشیده و گردوغبار در پای او جمع می‌شوند؛ اما هنرمند کلاز، آگاهانه به دنبال جدا کردن این تکه‌ها از محیط اولیه‌شان است تا پیوندهای تازه، مسیرهای نو و روایت‌هایی که پیش از این غیرقابل‌تصور بودند بیافریند. هر تکه می‌تواند مانند عضوی حیاتی در ترکیب عمل کند و به آن جان تازه‌ای ببخشد. حتی پسماندهای حاصل از کار

^۱ Metacomet

^۲ TIME [SCAPE] LAB: آزمایشگاه چشم انداز زمان

کلاژ می‌توانند دوباره استفاده شوند و خلأیی که از جداسازی اشیاء به‌جا می‌ماند، حضوری تأثیرگذار و رازآلود به همراه دارد.
برایان آمبروزیاک^۱ و اندرو مک‌لن^۲، گروه تایم اسکپ‌لب، مجموعه کابانون، ۲۰۱۲.

طراحان برایان آمبروزیاک و اندرو مک‌لن از گروه تایم (اسکپ) لب، به ویژگی‌های معماری که در شب تجربه می‌شود علاقه‌مند هستند. آن‌ها پیشنهاد می‌کنند که:
رستاخیز شب^۳ برداشت‌های ما از فضا را به چالش می‌کشد، فضایی که در نوری باشکوه‌تر از نور خورشید دیده می‌شود و به بازسازی زیبایی‌شناسی شب می‌پردازد. این بازسازی، امکان رابطه‌ای هم‌افزا میان فرآیند طراحی و نوشتار را نیز فراهم می‌آورد.
این ایده باعث شد پروژه‌ای با روایت و طراحی بر اساس «قصه‌گویان شب^۴» شکل بگیرد؛ داستان‌گویی که اسکندر برای درمان بی‌خوابی‌اش استخدام کرده بود؛ مانند سایر معمارانی که در فرآیند طراحی خود از طراحی کلاژ استفاده می‌کنند، گروه تایم (اسکپ) لب، نیز از این روش به‌عنوان ابزاری برای ساختن روایتی از نظم اجتماعی از طریق فرم هندسی بهره می‌برد. آن‌ها درباره نقش روایت در کار معماری خود می‌گویند:

نوشتار اطراف شما رابطه‌ای هم‌زیستانه با تصویر دارد. نوشته‌های ما هر کابانون^۵ را تعریف می‌کند و متن به گفت‌وگویی میان تصاویر اجازه می‌دهد که به صورت یک مکالمه شکل بگیرد.

واژه‌ی **کابانون** (به معنای کلبه به زبان فرانسوی) به کلبه‌ی تابستانی اشاره دارد که لوکوربوزیه در سال ۱۹۵۲ برای خود در کپ مارتین^۶، واقع در کوت دازور^۷ طراحی کرد و ساخت. مقیاس و جزییات هر کابانون طراحی‌شده توسط تایم (اسکپ) لب، از طبیعت شخصی و منحصر به فرد پناهگاه لوکوربوزیه پیروی می‌کند که از طریق روایت توسعه یافته است. پیشینه طراحی کلاژ در کارهای دقیق و خلاصه‌ی بن نیکلسون دیده می‌شود که قطعات تصویری را از منابع محدود انتخاب می‌کرد. آمبروزیاک و مک‌لن

^۱ Brian Ambroziak

^۲ Andrew McLellan

^۳ A resurrection of night

^۴ confabulatores nocturni

^۵ CABANON

^۶ Cap-Martin

^۷ Ce d 'Azur

همچنین از فتومونتازهای دیوید وایلد، معمار و کلاژکار بریتانیایی که با آن‌ها در دانشگاه تنسی^۱ تدریس می‌کرد، الهام گرفته‌اند (به فصل ۱.۳ مراجعه کنید). آن‌ها به حکاکی‌های پیتر میلتون^۲،/ریک دِسمزیر^۳ و پیرانزی^۴ و کلاژهای رایموند آبراهام^۵، هانس هولاین و نیلز-وله لوند^۶ نیز اشاره می‌کنند (به فصل ۱.۳ مراجعه کنید). همچنین از معماری کاغذی سورئال داگلاس داردن^۷ و جوزف برودسکی^۸ و/وتکین^۹ الهام گرفته‌اند.



شکل ۱-۱۰۳- کلبه‌ی لوکوربوزیه در کپ مارتین (۱۹۵۲).

/مبروزیاک و مکین تصاویر را از یک منبع واحد انتخاب کردند: دائرة المعارف دیدرو و دالامبر، ۱۷۵۱.

این دایره‌المعارف ۲۸ جلدی با هدف جمع‌آوری تمامی دانش آن زمان و ذخیره آن در یک منبع واحد طراحی شده بود. این دایره‌المعارف به‌جای اینکه بر اساس موضوعات مرتب شود، به‌صورت الفبایی

¹ University of Tennessee

² Peter Milton

³ Erik Desmazières,

⁴ Piranesi

⁵ Raimund Abraham

⁶ Nils-Ole Lund

⁷ Douglas Darden

⁸ Brodsky

⁹ Utkin

¹⁰ Diderot and d'Alembert's Encyclopédie from 1751

سازماندهی شده است که این خود باعث تبادل آزادتر و پیوند ایده‌ها می‌شود. پیش‌فرض روش‌شناختی /ممبروزیاک و مک‌لن برای پروژه Confabulatores Nocturni این بود که:

معادل بصری کتابخانه بورخس^۱، دایره‌المعارف^۲ دیدرو و دالمبرت به‌عنوان یک طبقه‌بندی

بصری از تمام دانش بشری عمل می‌کند که در سه شاخه اصلی حافظه، عقل و تخیل -

گذشته، حال و آینده - سازمان‌دهی شده است. آیا ممکن است که این دایره‌المعارف تمام

افسانه‌های فضایی مشترک ما را در خود داشته باشد؟ از طریق تغییرات روایتی کلاژ، هر

«کابانون» شخصیت یک کاتب را به خود می‌گیرد و افسانه‌های جدیدی به وجود می‌آید.

یک خلاصه کوتاه از روایت «Confabulatores Nocturni» باید پیش از تحلیل روش‌های کلاژ-

ترسیمی آن‌ها ارائه شود. راوی، یک مسافر، به ساختمانی وسیع برخورد می‌کند که با هندسه یک

مربع شبکه‌بندی شده تعریف شده است - در واقع، یک صفحه شطرنج که به‌صورت عمودی قرار

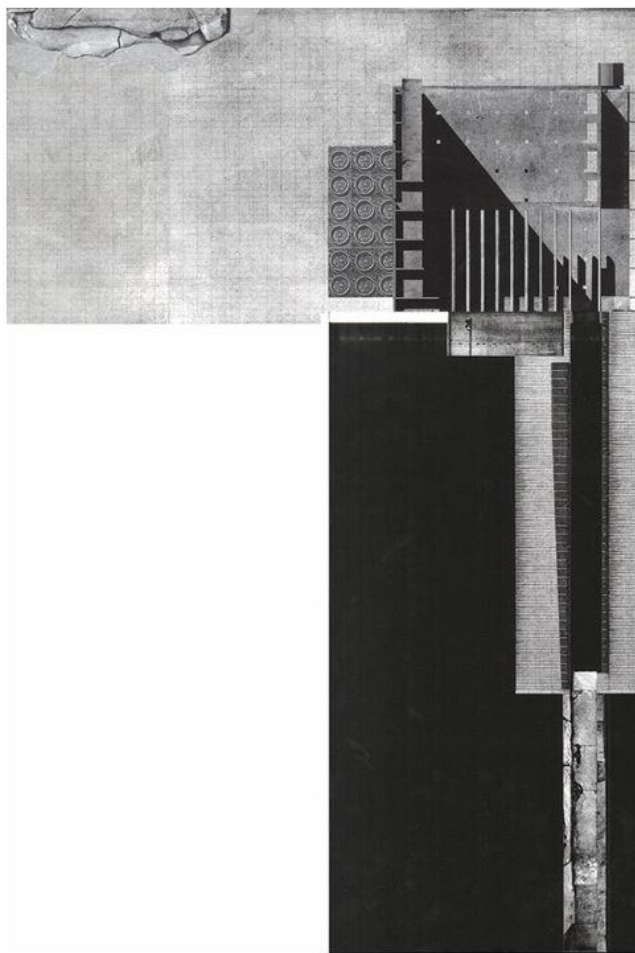
گرفته است. یک کلاغ به‌عنوان میزبان برای راوی عمل می‌کند و مانند یک شوالیه میان ۶۴ بخش

دیوار عظیم یا گُلومباریوم حرکت می‌کند. برخی از این بخش‌ها توسط یک کابانون اشغال شده است

و ساکنان متنوعی در آن‌ها زندگی می‌کنند.

¹ the Library of Borges

² Encyclo pédie



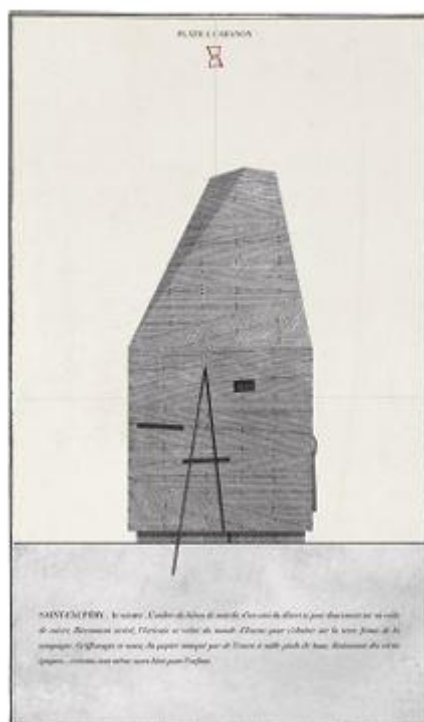
شکل ۱-۱۰۴- تایم (اسکیپ) لب، کلومباریوم^۱ (۲۰۱۱).

گفتگوهای بین ساکنان مختلف کابانن هر شب در یک رؤیا برای راوی فاش می‌شود. نویسندگان به شخصیت‌هایی تبدیل می‌شوند که از مکان و زمان خود خارج شده‌اند و هویت‌های جدیدی به‌عنوان داستان‌سرایان در دیوار بزرگ به خود می‌گیرند. یکی از این گفتگوها بین *آنتوان دو سنت-گزوپری*^۲

^۱ Columbarium

^۲ Antoine de Saint-Exupéry

(پیلوت) و هنری دیوید ثورو^۱ (نجار) رخ می‌دهد. گفتگوی آن‌ها به مسائلی چون زبان، آهستگی^۲ و مقیاس (به‌ویژه تضاد بین مشاهده جهان از ۳۰,۰۰۰ پا ارتفاع و ۵ فوت و ۸ اینچ) پرداخته است.



شکل ۱-۱۰۵- تایم (اسکیپ) لب، صفحه I. کابانن - سنت-اگزوپری (۲۰۱۱).

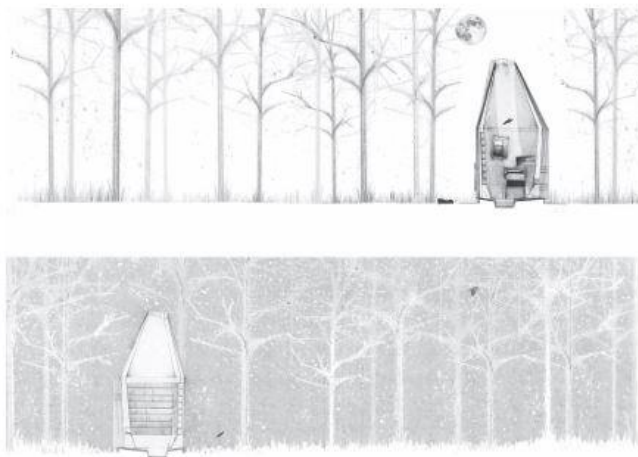
هر کابانن ویژگی‌ها و علایق فرد ساکن خود را منعکس می‌کند، همان‌طور که کابانن لوکوربوزیه نیز بازتاب‌دهنده شخصیت و روحیات او بود. کابانن خلبان به سمت آسمان کشیده شده است، پوسته‌ای از مس که با یک دایره باز (آکیولوس^۳) تزئین شده است، برای کسی که بیشتر در آسمان احساس راحتی می‌کند تا روی زمین. کابانن جنگلبان به‌صورت افقی گسترش یافته است، با پوستی از چوب

^۱ Henry David Thoreau

^۲ slowness

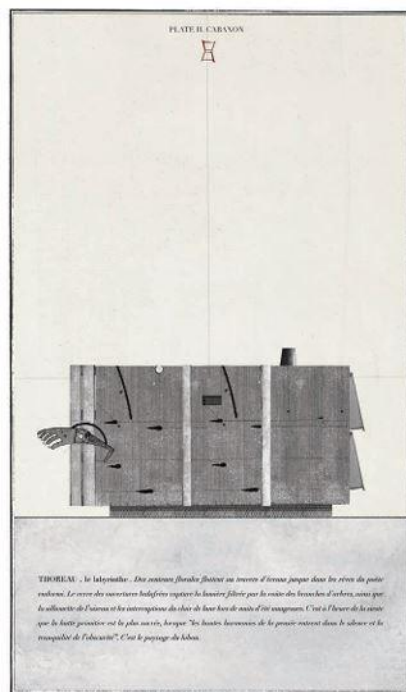
^۳ oculus

کهنه که با بندهای فلزی به هم پیوسته است. پانل‌های قابل حرکت، ساختار تکتونیک پوشش را نمایان می‌کنند. تنها یک نگاه به بالای دودکش، نشانه‌ای از عمودی بودن ساختمان است، درحالی‌که این ساختار به عمق زیادی در زمین فرو رفته است. نقشه‌های کابانن که با تکنیک کلاژ طراحی شده‌اند، شخصیت، مقیاس و تناسب هر کابانن را به‌وضوح نشان می‌دهند. طراحی‌ها از طریق روش‌های ترسیم دستی بیشتر توسعه یافته‌اند، همان‌طور که در مجموعه‌ای از نقشه‌های مقطع برای هر کابانن مشاهده می‌شود. ترکیب تکنیک‌های دستی و دیجیتال کنترل و دقت بیشتری را فراهم می‌کند، همچنین تنوع بیشتری در اثرات زیبایی‌شناسی ایجاد می‌کند. نسخه دیجیتال دائرةالمعارف دیدرو^۱ برای استخراج بخش‌های تصویری استفاده شده است. کلاژها و نقشه‌های آن‌ها همگی نمای اورتوگرافیک هستند - نماها، مقاطع و پلان‌ها - که دیدگاه‌های خاص رشته معماری را برای انتقال ویژگی‌های تجربی و مادی نشان می‌دهند.

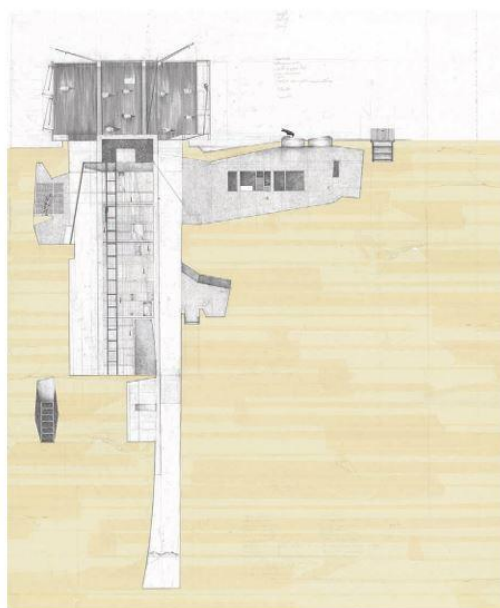


شکل ۱-۱۰۶-۱ تایم (اسکیپ) لب، صفحه اول. کابانن - سنتاگزوپری، ۱۲۰ (۲۰۱۱).

¹ Diderot's Encyclopédie



شکل ۱-۱۰۷- تایم (اسکیپ) لب، صفحه دوم. کابانون - Thoreau (۲۰۱۱).



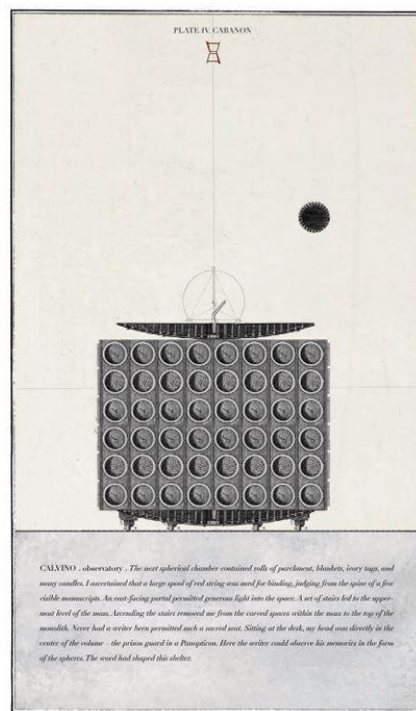
شکل ۱-۱۰۸- تایم (اسکیپ) لب، صفحه دوم. کابانون - Thoreau (۲۰۱۱).

آن‌ها فرایند ساخت یکی از کلاژهای این مجموعه را چنین شرح می‌دهند:

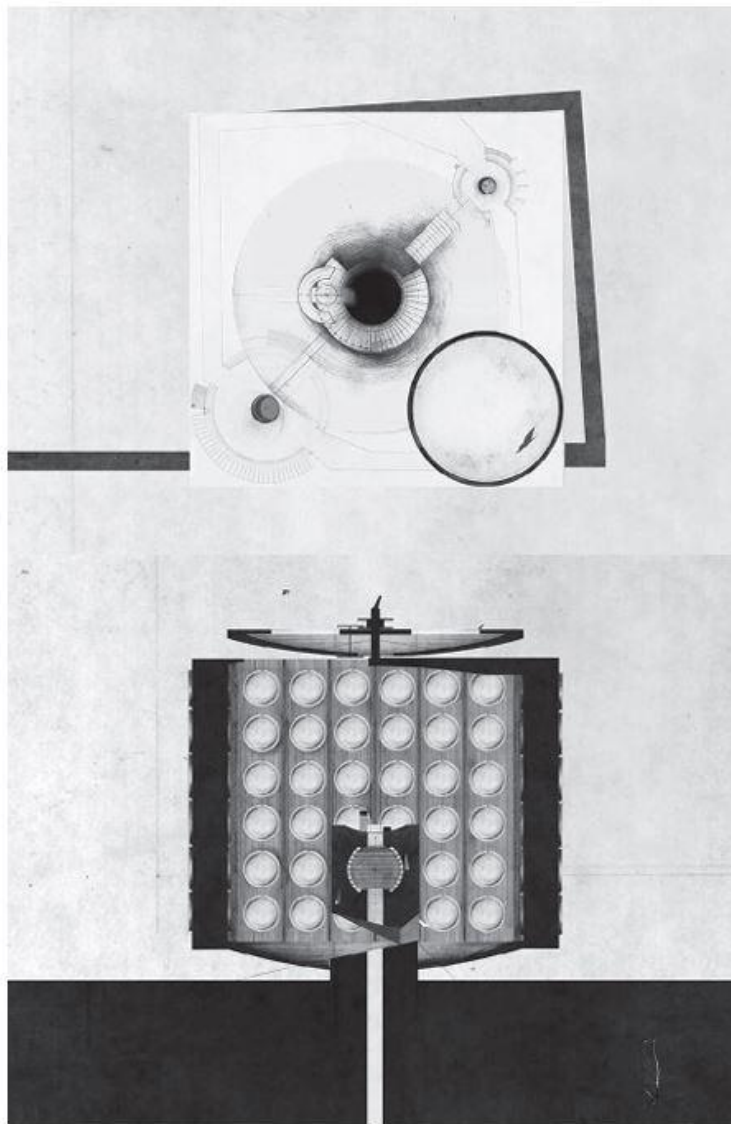
در توضیح فرایند ساخت کلاژ دیواره کلومباریوم^۱ (گور لانه کبوتری) در مجموعه کابانن، طراحان بر اهمیت القای بازی نور و سایه روی نماهای بزرگ و سطوح تأکید دارند، به‌طوری‌که حس قدمت و کهنگی مواد را منتقل کند و ارتباطی با روایت نوشتاری ایجاد شود، گویی این ساختار سال‌ها در دل چشم‌انداز طبیعی جای گرفته است. آن‌ها حس زمان را با شست‌وشوی تصاویر در یک حمام اسیدی ایجاد کردند که به تصاویر حالتی دانه‌دار و ایستا بخشید. این فرایند باعث شد بافت‌ها یکپارچه شوند و شکاف‌ها و عیوب سطح که پیش‌تر کمتر محسوس بودند، برجسته‌تر شوند. نشانه‌هایی از فرسایش عناصر، خزه و گل‌سنگ روی سطح شمالی شکل گرفتند و سطوح تحت تأثیر چرخه‌های انجماد و ذوب قرار گرفتند. همه این فرم‌ها، مانند بیشتر کلاژهای آنالوگ آن‌ها، زیر نور دستگاه فتوکپی شکل نهایی خود را پیدا کردند.

تخیل و آزمایش‌های آشکار در تکنیک‌های کلاژ گروه تایم [اسکیپ] لب به تقویت فعالیت‌هایی که در رساله‌شان توصیف کرده‌اند، کمک می‌کند. /مب‌روز پاک و مک‌ن پیشنهاد می‌کنند که تاریکی و افزایش ابهام، حالتی شبیه به گرگ‌ومیش فکری ایجاد می‌کند، جایی که بینایی تحت تأثیر تخیل قرار می‌گیرد – حالتی نادر در عصر فناوری. سرکوب عنصر دیداری به‌عنوان نقدی بر تمرکز بیش از حد بر چشم، با توسعه کلاژ به‌عنوان ابزاری برای کاوش در ویژگی‌های چندگانه و مادی فضا همسو است. روایت یک نظم اجتماعی، چارچوبی را برای این جستجو فراهم می‌کند.

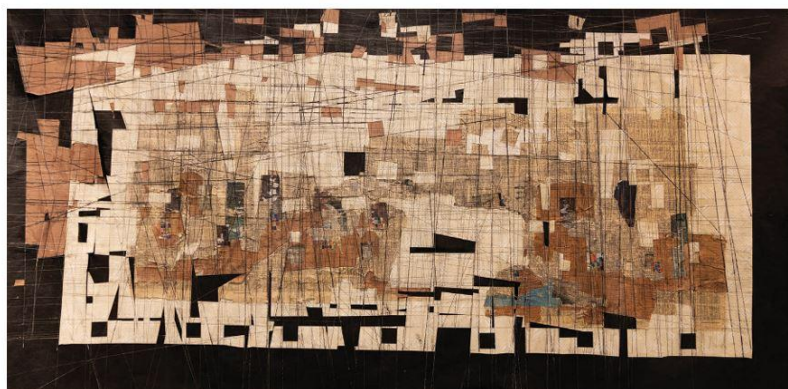
¹ the Columbarium wall



شکل ۱-۱۰۹- تایم [اسکیپ] لب، صفحه چهارم. کابانن- کالوینو (۲۰۱۱).



شکل ۱-۱۱۰- تایم اسکپ [لب، صفحه چهارم. کالانن-کالوینو (۲۰۱۱)].



شکل ۱-۱۱- ناتان ویلیامز، معناپردازی در هنر معماری هیپ-هاپ^۱ (۲۰۱۸).

۱-۱۸- ناتان ویلیامز

از کودکی، هنگامی که به آثار رومار بیردن^۲ نگاه می‌کردم، به کلاژ آگاهانه جذب شدم. لایه‌های اطلاعاتی که به آن اضافه سپس تغییر شکل داده شده بود و به شیوه‌ای دیگر بازنمایی می‌شدند، به‌ویژه در اثر بلوک^۳، مرا تحت تأثیر قرار داد. این اثر هم‌زمان نمایشی واقعی و خیالی از خیابان، نما، جامعه و محیطی سیاه‌پوست‌نشین بود که حس پیوند عمیقی با آن داشتم.

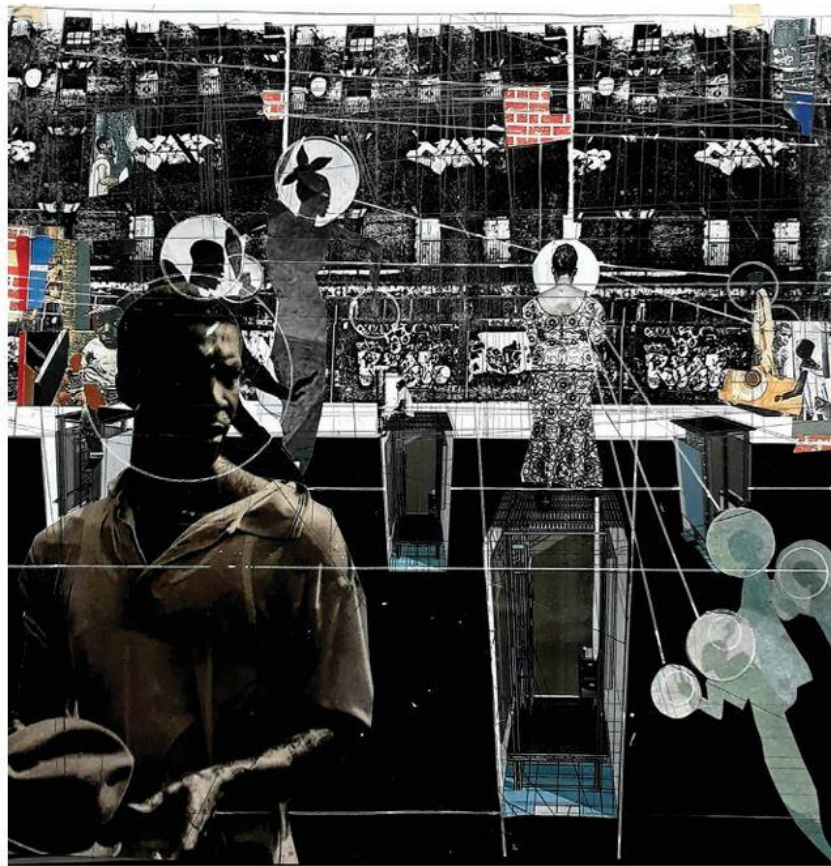
این تجربه تا حد زیادی با درک من از هیپ‌هاپ همخوانی داشت. در تولید موسیقی هیپ‌هاپ، این سبک بر پایه نمونه‌برداری از لحظات جادویی و تکه‌هایی از موسیقی‌های پیشین شکل گرفته است؛ این تکه‌ها را بازسازی و با ساختاری خاص (در اینجا ساختار زمانی) تنظیم می‌کنند و با تکرار و لایه‌سازی به آن‌ها جان می‌بخشند.

ناتان ویلیامز، در نامه‌ای به نویسنده (۲۰۲۲)

^۱ Hip-Hop Ar(t)chitecture Signifyi

^۲ Romare Bearden

^۳ The Block



شکل ۱-۱۱۲- ناتان ویلیامز،

معنادرزی در هنر معماری هیپ-هاپ (۲۰۱۸/۱۹۹۳).

این پروژه پیشنهادهایی برای «فضاهای بلااستفاده در جوامع کم‌برخوردار» ارائه می‌دهد و این کلاژ برای نمایشگاه سکوی کوک بازآفرینی شده است. این اثر شباهتی به پروژه IC Urban Action Tune-Up از آرکی‌گرام دارد.

کار خلاقانه و تدریس ناتان ویلیامز در نقطه تلاقی معماری و فرهنگ دیاسپورای آفریقایی-آتلانتیک عمل می‌کند. به گفته خودش، او «سعی دارد نظریه، فرایند و عمل خلاقانه مهاجران^۱ آفریقایی-آتلانتیک را ترجمه، تغییر شکل دهد و دوباره ترکیب کند». این فضای غنی، یک عمل واقعی بین‌رشته‌ای ایجاد می‌کند که از طریق کلاژ به بررسی موسیقی، رقص و فضای معماری می‌پردازد. درحالی‌که او به دنبال عمل خلاقانه خود است، ویلیامز همچنین استودیوهای طراحی معماری را در

^۱ Diasporic

دانشگاه سیراکوز^۱ تدریس می‌کند و در دانشگاه کرنل^۲ سواد بصری درس می‌دهد. برای هنرمند، طراح و محقق مقیم بروکلین، نیویورک، کلاژ هم یک مفهوم است و هم یک روش. موسیقی همیشه برای ویلیامز اهمیت داشته است؛ او در دوران تحصیل در رشته معماری در دانشگاه کرنل، دی‌جی گروه سول ارج پروداکشنز^۳ بود. ویلیامز شباهت‌هایی در فرایند و تولید بین موسیقی هیپ‌هاپ، کلاژ و معماری شناسایی کرد. از نظر مفهومی، موسیقی هیپ‌هاپ و معماری از طریق استفاده مجدد از مصالح، تصرف فضا و زندگی موجود در فضای میان دو عنصر به هم مرتبط هستند. تکرار، لایه‌بندی و داده‌ها از جمله تم‌های مشترک ترکیب‌بندی هستند. پروژه پایان‌نامه کارشناسی ویلیامز در دانشگاه کرنل در سال ۱۹۹۳ با عنوان «معماری هیپ‌هاپ» آغازگر مسیر حرفه‌ای او در این تقاطع رسانه‌ها بود. سکوکوک^۴، نویسنده کتاب **معماری هیپ‌هاپ**^۵ در سال ۲۰۲۱، کار ویلیامز را ستایش کرد و گفت:

برای معماران هیپ‌هاپ، ارائه پایان‌نامه نیت ویلیامز شایسته همان احترام و تحسینی است که جشن تولد افسانه‌ای دی‌جی کول هرک^۶ برای خواهرش در تاریخ ۱۱ اوت ۱۹۷۳ در خیابان ۱۵۲۰ سدجویک^۷ که تاریخ تولد افسانه‌ای هیپ‌هاپ است، به خود اختصاص داده است. کوک، مانند ویلیامز، به شباهت‌های میان دی‌جینگ و معماری اشاره می‌کند – به‌ویژه معماری کلاژی که ویلیامز به آن پرداخته است. کوک هم روش و هم مصالح را توصیف می‌کند:

معماری مدت‌هاست که در تبدیل افعال به عملیات طراحی ماهر بوده است، به‌طوری‌که هر تکنیک دی‌جی به‌راحتی می‌تواند به‌عنوان یک معادل برای فرآیندهای طراحی استفاده شود. فراتر از این شباهت‌های مبتنی بر تکنیک‌ها در معماری، ساخت موسیقی هیپ‌هاپ به‌شدت مبتنی بر پیشینه‌هاست. دی‌جی‌ها و تولیدکنندگان به‌طور مداوم قطعات گمشده یا فراموش‌شده تاریخ موسیقی را رمزگشایی، دوباره کدگذاری، ارتقا و تقویت می‌کنند. نگرش‌های موازی برای معمارانی که در پروژه‌های بازسازی، مرمت یا استفاده مجدد سازه‌ها مشغول به کار هستند، به‌طور ضمنی وجود دارد.

ویلیامز تحصیل تاریخ معماری خود در دانشگاه کرنل را از نظر تمرکز بر معماری غربی و اروپایی محدود می‌دید. علایق و انگیزه‌های شخصی او باعث شد که به‌جای تمرکز بر معماران و ساختمان‌های

¹ Syracuse

² Cornell

³ Soul Urge Productions

⁴ Sekou Cooke

⁵ Hip-Hop Architecture

⁶ DJ Kool Herc

⁷ Sedgwick

کانونی، به جستجوی پیشینه‌ها و منابع دیگری بپردازد. تأثیرات ویلیامز به‌طور قابل‌فهمی گسترده است، از موسیقی گرفته تا ادبیات، هنر و معماری. هنرمندان هیپ‌هپ مانند راک/استدی کرو^۱، ریک بی.^۲ و راکیم^۳ و ریچ مدیان^۴ به همراه بازیگر معاصر سارا جونز^۵ از جمله تأثیرگذاران وی هستند. وی تاریخ‌نگاران و نویسندگانی همچون زورا نیل هرستون^۶، جونو دیاز^۷، رابرت فریس تامپسون^۸ و هنری لوئیس گیتس جونیور^۹ را به‌عنوان ارائه‌دهندگان زمینه فرهنگی و نظری برای آثار خود می‌داند. علاوه بر رومار بیردن، هنرمندانی مانند ژان میشل باسکیا^{۱۰}، کارا واکر^{۱۱}، گیز بند کوپلرز^{۱۲} و به‌طور کلی هنر خیابانی، تأثیر زیادی بر شیوه هنری خود ویلیامز دارند.

ویلیامز به استراتژی‌های معماری/اولاکان جیفوس^{۱۳}، هنرمند تجسمی نیجریه‌ای-آمریکایی با پیشینه معماری، اشاره می‌کند که در آثار خود مانند شنتی مگااستراکچر^{۱۴}، مدل‌های ترکیبی اسکچاپ^{۱۵} و نمایش‌های بصری فتوشاپی^{۱۶} از آن‌ها استفاده کرده است. نمایشگاه لبه‌ی پرتگاه، تولد معماری هیپ‌هپ^{۱۷} که توسط سگو کوک در مرکز معماری AIA نیویورک در سال‌های ۲۰۱۸-۲۰۱۹ برگزار شد، شامل آثار ویلیامز و جیفوس بود. کوک می‌گوید: «برخلاف سبک‌های معمول معماری که زبان فرم ثابتی را تولید می‌کنند، محصولات معماری هیپ‌هپ تنها در جریان‌ها، لایه‌ها و شکاف‌های خود ثابت هستند، اما مانند تمام محصولات هیپ‌هپ در ناهماهنگی فرم‌ها مشابهت دارند». برای برقراری ارتباطی واضح‌تر با کلاژ، ویلیامز می‌گوید:

کلاژ را می‌توان تقریباً در همه شکل‌های تولید فرهنگی اقیانوس اطلس سیاه یافت؛ هم به صورتی عیان و آشکار و هم به شکلی رمزگذاری‌شده و نمادین. کلاژ در این بافت، لایه‌لایه است و مورد تجلیل قرار گرفته است. اقتباس و بازترکیب‌های پس از آن، مهارتی است

¹ Rock Steady Crew

² Eric B.

³ Rakim

⁴ Rich Median

⁵ Sara Jones

⁶ Zora Neale Hurston

⁷ Junot Diaz

⁸ Robert Farris Thompson

⁹ Henry Louis Gates Jr

¹⁰ Jean Michel Basquiat

¹¹ Kara Walker

¹² Gee's Bend Quilters

¹³ Olalekun Jeyiofus

¹⁴ Shanty Megastructure

¹⁵ Sketchup

¹⁶ photobashing

¹⁷ Close to the Edge: The Birth of Hip-Hop

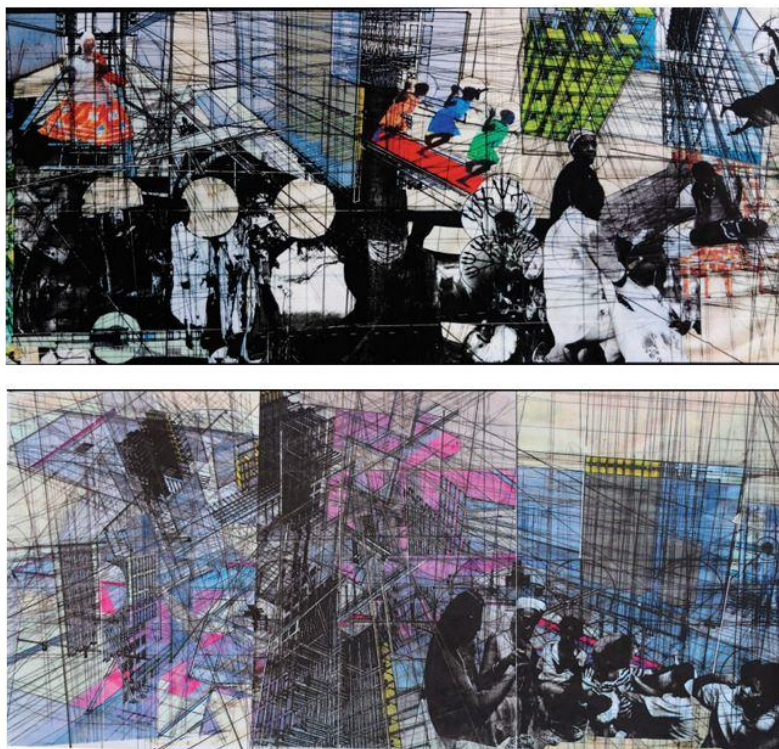
که در موسیقی، ادبیات، رقص یا جنبش‌های ریتمیک بدنی، هنرهای نمایشی، هنرهای تجسمی و معماری ستوده شده است.

تکنیک‌های ویلیامز بیشتر آنالوگ هستند. او فرآیند خود را در مصاحبه‌ای با نویسنده شرح داده است: من واقعاً به اهمیت ارتباط دادن مواد با دست اعتقاد دارم، یعنی همان درک مواد. من همچنین از خطوط تحلیلی و خطوط ساخت‌وساز برای اتصال و گاهی صاف کردن تصاویر استفاده می‌کنم. من نقاشی می‌کنم، طراحی می‌کنم، دوخت می‌زنم... چسب می‌زنم... بسیاری از تکنیک‌های مختلف که معمولاً چاپ می‌شوند و فرآیند دوباره شروع می‌شود. به‌طور کلی، من احساس می‌کنم که این کار گرمای بیشتری دارد... اما وقتی دی‌جی می‌کنم، ترجیح می‌دهم از وینیل^۱ (دیسک) استفاده کنم.

استفاده از خطوط ساخت‌وساز، بهره‌گیری از فضای منفی زیرلایه و استفاده از قطعات عکاسی، ویژگی‌های اصلی طراحی کلاژ هستند، هرچند کار ویلیامز همچنین می‌تواند به هنرمندان سبک «کلاژ کاغذ» و «فتومونتاز» – مانند رومار بیردن – نیز ارتباط داده شود. ویلیامز می‌گوید:

بسیاری از پروژه‌های ساخته‌شده من با کلاژ شروع می‌شوند؛ چه از تصاویری که در ارتباط با سایت پیدا می‌کنم، یا از عکس‌های خودم از سایت. وقتی که به کلاژ به‌عنوان معماری نگاه می‌کنم، کار من معمولاً از نوعی مفهوم‌سازی داستانی از فضا یا مجموعه‌ای از فضاها به‌عنوان داستانی شروع می‌شود که از میان فضاها، ساختمان‌ها، مناظر، زمین‌ها و قلمروها حرکت می‌کند. این‌ها بیشتر از طریق درک‌های مختلف از نقشه‌های معماری، برش‌ها، پرسپکتیوها و اگزومتریک‌ها مفهوم‌سازی و نمایان می‌شوند.

^۱ vinyl



شکل ۱-۱۱۳- ناتان ویلیامز، رقص یوروکونگو در سرزمین آزادگان^۱ (۲۰۱۲-۲۰۲۰).

ویلیامز اشاره می‌کند که:

من همچنین آثار را از طریق مرجع‌هایی مانند زمان، موسیقی یا نثر، لایه‌گذاری یا ساختاردهی می‌کنم. زمان می‌تواند همان‌طور که فضا / مسافت را اندازه‌گیری می‌کنیم، اندازه‌گیری شود.

این هم‌پوشانی میان علاقه او به هنر، معماری و موسیقی و مشابهت‌های مفهومی در میان این رشته‌ها، همکاری‌های میان‌رشته‌ای را پیشنهاد می‌کند.

پروژه ویلیامز با عنوان «ترجمه‌ها: رقص یوروکونگو پالنکه»^۲ یک همکاری با یک طراح رقص است – یک کلاژ ۶۸ پنلی که ارتفاع آن سه فوت و عرض آن ۱۳۸ فوت است و در آن از رسانه‌های مختلفی مانند رنگ آکرلیک، آبرنگ، مداد، جوهر، مواد چاپی و کاغذهای مختلف استفاده شده است.

^۱ Baile Yorukongo Palenke

^۲ Translations: Baile Yorukongo Palenke



شکل ۱-۱۱۴- ناتان ویلیامز، رقص یوروکونگو در سرزمین آزادگان (۲۰۱۲-۲۰۲۰).

«عنوان» بازتابی چندصدایی از تجربه‌ی اقیانوس اطلس سیاه است. «بایله»^۱ به معنی رقص به اسپانیایی است، زیرا این مجموعه ترجمه‌ای است از توصیف شفاهی موسیقی توسط *آلیخاندرا پیندا*^۲، همراه با رقص‌نگاری مربوطه. «یوروکونگو» یک ترکیب ساختمانی است که نمایانگر ابراهای فرهنگی و روحی مردم آفریقای غربی و مرکزی از فرهنگ‌های یوروبا و کنگو در اقیانوس اطلس سیاه است. پالنکه^۳ واژه‌ای اسپانیایی است که برای توصیف سکونتگاه‌های تاریخی استفاده می‌شود که در آن‌ها بردگان فراری اغلب زندگی اجتماعی، فرهنگی و روحی سنتی خود را از نو برقرار می‌کردند. این اثر ابتدا برای «کنفرانس بین‌المللی هنر در ترجمه»^۴ با موضوع زبان و هنرها که در مه ۲۰۱۰ در ریکیاویک ایسلند^۵ برگزار شد، آماده و ارائه گردید. کیوریتور، *آرلین تاکر*^۶، یک آهنگ به طراح رقص

^۱ Baile

^۲ Alejandra Pineda

^۳ Palenke or Palenque

^۴ Art in Translation International Conference

^۵ Reykjavík, Iceland

^۶ Arlene Tucker

داد؛ سپس طراح رقص توصیف شفاهی اجرای خود را به صورت نوشته به ویلیامز ارسال کرد. کلازهای ویلیامز کاملاً بر اساس همان توصیف نوشتاری ساخته شده‌اند. پیندا، طراح رقص، به طور خلاصه توضیح می‌دهد:

تحقیقی درباره زمان، دایره‌ای که در آن رقصان از فضای محدود عبور می‌کنند، به سمت درختی کنار دریا و در نهایت به فضایی خالی و ساکت می‌رسند.

پاسخ ویلیامز این بود که زمان و حرکت را از طریق فضا مورد بررسی قرار دهد. از طریق نمونه‌برداری بصری، لایه‌گذاری و تکرار، کلاز به بررسی فرهنگ، نظریه و موضوعات معنوی تئوری آتلانتیک سیاه^۱ می‌پردازد. «رقص یوروکونگو در سرزمین آزادگان» به کاوش و مقایسه بازنمایی‌های دیاسپوریک سنتی یووربا و کنگو از روحانیت و کیهان‌شناسی، همچنین زمان خطی و دایره‌ای می‌پردازد. خطوط پلی ریتمیک^۲ تحلیل‌های فضایی مفهومی و ارتباطات روحانی را نمایان می‌کنند که سپس ساختارهای جدیدی را داخل کلازها شکل می‌دهند.

تحولی در روش‌های کلاز از ابتدا تا انتها وجود دارد که به طور ظریفی محسوس است، اما با تغییر در مواد و متریاها قابل مشاهده است. ویلیامز توضیح می‌دهد که کلاز خطی را با پایه‌ای از روزنامه شروع کرده است که در مقایسه با پنل‌های بعدی که دارای یک زیرلایه سفید روشن هستند، قرار دارد. این سفید روشن نماد آرامش و خونسردی /وریشای یووربا/وباتالا^۳، پادشاه پارچه سفید و تمام ارواح یووربا است. مرحله نهایی در کلاز هم به عنوان پایان و هم به منزله‌ی آغاز نظری تفسیر می‌شود، جایی که مرگ راه را برای زندگی باز می‌کند.

آثار ویلیامز، هم در روایت و هم در رسانه‌ها، مجموعه‌ای از تم‌ها و نمایش‌های فرهنگی مختلف را با هم ترکیب می‌کند. ماری فورمن، نویسنده‌ی کتاب **نژاد، فضا و مکان در رپ و هیپ‌هاپ**^۴، در کتاب **معماری هیپ‌هاپ اثر سکو کوک** نقل قول کرده است:

^۱ آتلانتیک سیاه مفهومی است که پل گیلروی برای توصیف شبکه‌ی فرهنگی و تاریخی میان آفریقا، اروپا و قاره‌ی آمریکا مطرح کرد؛ جایی که هویت سیاه‌پوستان از دل جابه‌جایی، مقاومت و پیوند میان این فضاها شکل می‌گیرد. این نظریه بر دفاع از حقوق و بازنمایی فرهنگی سیاه‌پوستان مهاجر به عنوان بخشی از میراث مشترک مدرنیته تأکید دارد.

^۲ Polyrhythmic

^۳ Yoruba orisha Obatala

^۴ The 'Hood Comes First: Race, Space, and Place in Rap and Hip-Hop

موسیقی رپ با «جریان»^۱ خود به بحث فضاهای گفتمانی مرتبط است، زیرا هنرمندان رپ به‌طور فعال و عمدی در آنچه می‌توان آن را بریکلاژ^۲ (ساختن چیزی از مواد گوناگون در دسترس) گفتمانی نامید، دخیل هستند. این بریکلاژ از طریق تجمع تکه‌ها و قطعاتی از گفتمان‌های اجتماعی و عناصر سبک‌شناسی فرهنگ‌عامه شکل می‌گیرد.

کلاژ-طراحی‌های *ناتان ویلیامز* قدرت کلاژ را به‌عنوان ابزاری برای برقراری ارتباط با ارزش‌های اجتماعی و روایت‌های تاریخی پنهان در کنار ویژگی‌های رسمی، فضایی و مادی نشان می‌دهند.

یادداشت‌ها

- Christine Poggi, In Defiance of Painting: Cubism, Futurism, and the Invention of Collage (New Haven: Yale University, 1992), 6.
- Hal Foster, "Some Uses and Abuses of Russian Constructivism," in *Art Into Life: Russian Constructivism 1914–1932*, eds. Henry Art Gallery, Richard Adams, and Milena Kalinovska (New York: Rizzoli, 1990), 253.
- Selim O. Khan-Magomedov, "Early Constructivism: From Representation to Construction," in *Art Into Life: Russian Constructivism 1914–1932*, eds. Henry Art Gallery, Richard Adams, and Milena Kalinovska (New York: Rizzoli, 1990), 62.
- Christine Railing, "The Idea of Construction as the Creative Principle in Russian AvantGarde Art," *Leonardo* 28, no. 3 (1995): 196.
- Khan-Magomedov, "Early Constructivism: From Representation to Construction," 73.
- Railing, "The Idea of Construction as the Creative Principle in Russian Avant-Garde Art," 201.
- Anatole Senkevitch, Jr., "The Sources and Ideals of Constructivism in Soviet Architecture," in *Art Into Life: Russian Constructivism 1914–1932*, eds. Henry Art Gallery, Richard Adams, and Milena Kalinovska (New York: Rizzoli, 1990), 171.
- Juhani Pallasmaa, "Six Themes for the Next Millennium," *The Architectural Review* (London) 196, no. 1169 (1994): 74–9. 9 El Lissitzky, *De Stijl*, Year V no. 6 (June 1922).
- Jeannine Fiedler, *Laszlo Moholy-Nagy* 55 (London: Phaidon Press Limited, 2001), 3.
- Fiedler, *Laszlo Moholy-Nagy* 55, 14.

¹ flow

² bricolage

- Dawn Ades, "G", in *The Dada Reader: A Critical Anthology*, ed. Dawn Ades (London: Tate Publishing, 2006), 306.
- Detlef Mertins, "Mies's Skyscraper 'Project': Towards the Redemption of Technical Structure," in *The Presence of Mies*, ed. Detlef Mertins (New York: Princeton Architectural Press, 1994), 58.
- Dan Hoffman, "The Receding Horizon of Mies: Work of the Cranbrook Architecture Studio," in *The Presence of Mies*, ed. Detlef Mertins (New York: Princeton Architectural Press, 1994), 105.
- Detlef Mertins, "Mies's Event Space," *Grey Room*, no. 20 (Summer 2005): 62.
- Neil Levine, "'The Significance of Facts': Mies's Collages Up Close and Personal," *Assemblage*, no. 37 (December 1998): 87.
- Arthur Drexler, *Ludwig Mies van der Rohe* (New York: George Braziller, Inc., 1960), 17.
- John Hejduk, *Education of an Architect: The Cooper Union School of Art and Architecture, 1964–1971* (New York: Cooper Union, 1971), 280.
- Hejduk, *Education of an Architect*, 5.
- Hejduk, *Education of an Architect*, 5.
- Hejduk, *Education of an Architect*, 47.
- Stan Allen, "Libeskind's Practice of Laughter: An Introduction by Stan Allen," in "Between the Lines: Extension to the Berlin Museum," Daniel Libeskind, *Assemblage*, no. 12 (August 1990): 18–57.
- Dalibor Vesely, "The Drama of the Endgame," in *Between Zero and Infinity*, Daniel Libeskind (New York: Rizzoli International Publications, Inc., 1981), 105.
- "Danish Jewish Museum," <http://daniel-libeskind.com/projects/danish-jewish-museum>.
- Daniel Libeskind, "Between the Lines: Extension to the Berlin Museum," *Assemblage*, no. 12 (August 1990): 18–57.
- Ben Nicholson, "Collage-Making," in *Appliance House* (Cambridge: The MIT Press, 1990), 17.
- "Readymades of Marcel Duchamp," http://en.wikipedia.org/wiki/Readymades_of_Marcel_Duchamp.
- Ben Nicholson, in conversation with author, 2013.
- Nicholson, "Collage-Making," 16.
- Nicholson, "Collage-Making," 20.
- Ben Nicholson, "The Kleptomaniac Cell, *Appliance House*," *Assemblage*, no. 13 (December 1990), 106.
- Ben Nicholson, "What's in a Name?," *Appliance House* (Cambridge: The MIT Press, 1990), 12.
- Nicholson, "Collage-Making," 22.
- Nicholson, "Collage-Making," 72.
- James Corner, "Eidetic Operations and New Landscapes," in *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture*, ed. James Corner (New York: Princeton Architectural Press, 1999), 166.

- Corner, "Eidetic Operations and New Landscapes," 163. Corner cites W.J.T. Mitchell in clarifying the distinction between picture and image as the difference between the concrete and the phenomenal, or between intentional and passive/automatic.
- James Corner, "Introduction," in *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture*, ed. James Corner (New York: Princeton Architectural Press, 1999), 8.
- Corner, *Eidetic Operations*, 164.
- James Corner and Alex S. MacLean, *Taking Measures across the American Landscape* (New Haven: Yale University Press, 1996), 33.
- Corner and MacLean, *Taking Measures*, 33.
- Corner, *Introduction*, 5.
- Corner, *Eidetic Operations*, 166.
- Corner, *Eidetic Operations*, 153.
- Anuradha Mathur and Dilip da Cunha, *Mississippi Floods: Designing a Shifting Landscape* (New Haven: Yale University Press, 2001), 11.
- Mathur and da Cunha, *Mississippi Floods*, xii.
- Anuradha Mathur, "Blues Meanders," *Architectural Design* 69, nos. 7–8 (July–August 1999): 48–51.
- Nicholas Pevzner and Sanjukta Sen, "Preparing Ground: An Interview with Anuradha Mathur + Dilip da Cunha," *Design Observer*, <http://places.designobserver.com/feature/preparing-ground-an-interview-with-anuradha-mathur-and-dilip-da-cunha/13858/>.
- Anuradha Mathur and Dilip da Cunha, *Deccan Traverses: The Making of Bangalore's Terrain* (New Delhi: Rupa & Co., 2006), vii.
- Pevzner and Sen, "Preparing Ground."
- Pevzner and Sen, "Preparing Ground."
- Pevzner and Sen, "Preparing Ground."
- Pevzner and Sen, "Preparing Ground."
- Christine Railing, "The Idea of Construction as the Creative Principle in Russian AvantGarde Art," 199.
- A cube would rotate once a year, a pyramid, once a month, and a cylinder, once a day.
- Kenji Kajiya, Fumihiko Sumitomo, Michio Hayashi, and Doryun Chong, "Preface to *Metabolism 1960: A Proposal for Cities (1960)*," in *From Postwar to Postmodern: Art in Japan 1945–1989: Primary Documents* (New York: Museum of Modern Art, 2012), 157.
- Zhongjie Lin, *Kenzo Tange and the Metabolist Movement: Urban Utopias of Modern Japan* (London: Routledge, 2010), 2.
- Kishō Kurokawa, *Metabolism in Architecture* (Boulder, CO: Westview Press, 1977), 28.
- Nikil Saval, "How Le Corbusier Became Big in Japan," *New York Times* (Online) (New York: New York Times Company, August 8, 2018).
- Reyner Banham, *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*, 1st U.S. ed. (New York: Harper and Row, 1976), 44.

- Joan Ockman and Edward Eigen, *Architecture Culture, 1943–1968: A Documentary Anthology* (New York: Columbia University Graduate School of Architecture, Planning, and Preservation, 1993), 325.
- Ockman and Eigen, *Architecture Culture, 1943–1968* , 329.
- Lin, Kenzo Tange and the Metabolist Movement, xvi.
- Banham, *Megastructure* , 8.
- Lin, Kenzo Tange and the Metabolist Movement , 244.
- Rem Koolhaas, Hans Ulrich, Kayoko Obrist, and James Westcott, *Project Japan: Metabolism Talks* (K In: TASCHEN GmbH, 2011), 47.
- Banham, *Megastructure* , 45.
- *Metabolism: The City of the Future* (Mori Art Museum Exhibition, 2012), 61.
- Kenzō Tange, Noboru Kawazoe, Yoshio Watanabe, and Yusaku Kamekura, *Ise, Prototype of Japanese Architecture* (Cambridge, MA: MIT Press, 1965), 202.
- Tange, Kawazoe, Watanabe, and Kamekura, *Ise* , 205.
- *Metabolism: The City of the Future* , 92.
- Koolhaas, *Project Japan* , 38.
- *Metabolism: The City of the Future* , 38.
- Lin, Kenzo Tange and the Metabolist Movement , xiii.
- Kurokawa, *Metabolism in Architecture* , preface.
- Lin, Kenzo Tange and the Metabolist Movement , 13.
- Koolhaas, *Project Japan* , 507.
- Koolhaas, *Project Japan* , 516.
- Lin, Kenzo Tange and the Metabolist Movement , 234.
- Koolhaas, *Project Japan* , 528.
- Peter Cook, ed., *Archigram* (New York: Princeton Architectural Press, 1999), 2.
- Cook, ed., *Archigram* , 78.
- Peter Cook, “Amazing Archigram: A Supplement,” *Perspecta* 11 (1967): 133.
- Peter Cook, “Accurate Reminiscences,” in *Archigram: Symposium zur Ausstellung*, eds. Louis, Eleonora et al. (Vienna: Kunstalle Wien, 1997), 39.
- Matilda McQuaid, ed., *Envisioning Architecture: Drawings from the Museum of Modern Art* (New York: The Museum of Modern Art, 2002), 142.
- Cook, *Archigram* , 2.
- Ron Herron, *Archigram Archive*.
- *Project Authors: Peter Cook, Dennis Crompton, Graham Foundation, Ron Herron, Gordon Pask*.
- Cook, *Archigram* , 86.
- Cook, *Archigram* , 89.
- Cook, *Archigram* , 89.
- Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Piero Frassinelli, and Roberto Magris, “Super studio: progetti e pensieri,” *Domus* 479 (1969): 38–43. English translation on <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2012/02/11/superstudio-projects-and-thoughts.html> .

- Members include Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Andrea Branzi, Roberto Magris, Piero Frassinelli, and Massimo Morozzi.
- “Superstudio: progetti e pensieri,” 38–43.
- Superstudio, *The Continuous Monument: An Architectural Model for Total Urbanization*, 1969.
- Cristiano Toraldo di Francia, “Memories of Superstudio,” in *Superstudio: Life without Objects*, Peter Lang and William Menking (Milano: Skira Editore, 2003), 69.
- 96 Common themes can be seen in the work of Constant Neiuwenhuys and The Situationists in Paris, where the city as playground was conceived of through collage and assemblage.
- Toraldo di Francia, “Memories of Superstudio,” 70.
- Lang and Menking, *Superstudio: Life without Objects*, 166.
- Lang and Menking, *Superstudio: Life without Objects*, 167.
- “Mindscape: An Exhibition Organized By Walker Art Center,” *Design Quarterly* 89 (1973): 17–31.
- Terence Riley, ed., *The Changing of the Avant-Garde: Visionary Architectural Drawings from the Howard Gilman Collection* (New York: The Museum of Modern Art, 2002), 72.
- Lang and Menking, *Superstudio: Life without Objects*, 164.
- The Museum of Modern Art, *The Changing of the Avant-Garde: Visionary Architectural Drawings from the Howard Gilman Collection* (New York: The Museum of Modern Art, 2002), 12.
- Rem Koolhaas, “The Terrifying Beauty of the Twentieth Century,” [1985] in *OMA-Rem Koolhaas: Architecture 1970–1990*, ed. Jacques Lucan (New York: Princeton Architectural Press, 1991), 155.
- Rem Koolhaas/OMA, *Content* (New York: Taschen, 2004).
- Excerpt from “Arkitektura SSSR,” 1930, No. 3, http://utopia.ru/english/e_leonidov/e_index.htm.
- 107 Jean-Louis Cohen, “The Rational Rebel, or the Urban Agenda of OMA,” in *OMA-Rem Koolhaas: Architecture 1970–1990*, ed. Jacques Lucan (New York: Princeton Architectural Press, 1991), 14.
- Rem Koolhaas, “Sixteen Years of OMA,” [1988] in *OMA-Rem Koolhaas: Architecture 1970–1990*, ed. Jacques Lucan (New York: Princeton Architectural Press, 1991), 162.
- Jeffrey Kipnis, *Perfect Acts of Architecture* (New York: Harry N. Abrams, Inc., 2001), 14.
- Jacques Lucan, *OMA-Rem Koolhaas: Architecture 1970–1990* (New York: Princeton Architectural Press, 1991), 86.
- Lucan, *OMA-Rem Koolhaas: Architecture 1970–1990*, 91.
- Kirsten Kiser, ed., “Rem Koolhaas: McCormick Tribune Campus Center,” *Arcspace.com* (February 18, 2004), Web. February 19, 2012, www.arcspace.com/architects/koolhaas/McCormick-Tribune/.
- Cohen, “The Rational Rebel, or the Urban Agenda of OMA,” 9.
- Note to author, 2012.

- Brian Ambroziak and Andrew McLellan, “A Resurrection of Night,” MADE: Design Education and the Art of Making (2010), 201.
- Note to author, 2012.
- Ambroziak and McLellan, “A Resurrection of Night,” 201.
- See Romare Bearden in the introduction to Chapter 1. 3.
- “Nathan Williams,” Syracuse Architecture, <https://soa.syr.edu/live/profiles/1006-nathan-williams>.
- Sekou Cooke, Hip-Hop Architecture (London: Bloomsbury Visual Arts, 2021), 24.
- Cooke, Hip-Hop Architecture , 48.
- Cooke, Hip-Hop Architecture , 90.
- Interview with author, 2022.
- Interview with author, 2022.
- Interview with author, 2022.
- Interview with author, 2022.
- Nathan Williams, “Translations: Baile Yorukongo Palenke,” July 25, 2018, <https://nateartblog.wordpress.com/2018/07/25/translations-baile-yorukongo-palenke/>.
- Nathan Williams, “Translations: Baile Yorukongo Palenke.”
- Nathan Williams, “Translations: Baile Yorukongo Palenke.”
- Nathan Williams, “Translations: Baile Yorukongo Palenke.”
- Cooke, Hip-Hop Architecture , 5.

۱-۱۹- فتومونتاز

فتومونتاز به هر تصویری اطلاق می‌شود که از ترکیب چندین قطعه تصویر عکاسی شده و استخراج شده از منابع مختلف ایجاد می‌شود. اگرچه فتومونتاز گاهی از کلاژ متمایز می‌شود، اما همچنان نوعی ترکیب و هم‌نشینی قطعات نامرتب است؛ بنابراین، زیرمجموعه‌ای از کلاژ محسوب می‌شود. به دلیل ماهیت بازنمایی منابع تصویری، فتومونتازهای به‌دست‌آمده معمولاً بازنمایی‌هایی - هرچند تفسیری - از اشکال و فضاها هستند و نه ترکیب‌بندی‌های انتزاعی، البته با برخی استثناءها. هنرمندان و معمارانی که در این فصل مورد بررسی قرار گرفته‌اند، از قطعات تصویری برای بافت، الگو و رنگ بهره گرفته‌اند، نه صرفاً برای فرم و معنا. این رویکرد فرصت‌هایی را برای آزمودن مفاهیم فضایی و مادی فراهم می‌کند. فتومونتاز، آن‌گونه که در اینجا تعریف شده، شامل قطعات تصویری است و تنها از آن‌ها تشکیل شده است؛ در مقابل، کلاژ-طراحی این قطعات را با رسانه‌های دیگر ترکیب می‌کند.



شکل ۱-۱۱۵- *جیووانی باتیستا پیرانزی*^۱، برج گرد^۲، از مجموعه کارچری دینونتزیونه^۳ (زندان‌های خیالی) (حدود ۱۷۴۹-۱۷۵۰).

آثار هنرمند ایتالیایی قرن هجدهم، *جیووانی باتیستا پیرانزی*، به‌عنوان یکی از پیشگامان اولیه‌ی فتومونتاز محسوب می‌شود. حکاکی‌های او، به‌ویژه مجموعه‌ی *کارچری دینونتزیونه* (زندان‌های خیالی)، قطعات متنوعی از معماری را در هم می‌آمیزد تا تصاویری از معماری‌های عظیم و خیالی را به تصویر بکشد.

^۱ Giovanni Battista Piranesi

^۲ The Round Tower

^۳ Carceri d'invenzione

آلدوس هاکسلی^۱ در سال ۱۹۴۹ درباره‌ی کارچری نوشت:

از دیدگاه صرفاً فرمال، زندان‌ها نزدیک‌ترین نمونه‌ی قرن هجدهم به هنر انتزاعی محسوب می‌شوند. طراحی‌های پیرانزی از مواد خام معماری شکل گرفته‌اند، اما از آنجاکه زندان‌ها تصاویری از آشفتگی و سردرگمی ارائه می‌دهند و جوهره‌ی آن‌ها بر بی‌هدف بودن استوار است، این اشکال معماری هرگز به نقشه‌ای واقعی تبدیل نمی‌شوند و به‌عنوان طراحی‌های آزاد باقی می‌مانند؛ طراحی‌هایی که در ترکیبشان، با عناصر هندسی، شباهت‌هایی با انتزاعات کوبیست‌ها دارند.



شکل ۱-۱۱۶- اسکار ریچلندر^۲، دو راه زندگی^۳، ۱۸۵۷.

این طرح‌ها همچنین هندسه‌های خالص را با محتوای مفهومی و احساسی ترکیب می‌کنند. این استراتژی در نوآوری‌های فتومونتاژ اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم دوباره ظاهر می‌شود. هنرمندان عصر ویکتوریایی نخستین بار پس از اختراع عکاسی به بررسی فتومونتاژ پرداختند. یکی از نمونه‌های اولیه لایه‌بندی و ترکیب چندین تصویر عکاسی شده، اثر **دو راه زندگی** است که در سال ۱۸۵۷ توسط عکاس سوئدی/اسکار ریچلندر خلق شد. این اثر با استفاده از فرآیندی به نام چاپ ترکیبی^۴ ساخته شده است که طی آن تصویر نهایی به‌صورت یک پوشش بدون درز از ۳۲ تصویر مختلف ایجاد می‌شود. با گذر به اوایل قرن بیستم، هدف، کاربرد و تکنیک‌های فتومونتاژ تغییر یافت، زیرا دوربین‌ها به تولید انبوه رسیدند و دسترسی به آن‌ها آسان‌تر شد. چاپ عکاسی در رسانه‌های جمعی رایج و منجر به گسترش چشمگیر فتومونتاژ شد.

¹ Aldous Huxley

² Oscar Rejlander

³ The Two Ways of Life

⁴ Combination printing

هنرمند دادایی *رائول هاوسمن* در سال ۱۹۱۸ مدعی اختراع فتومونتاز بود، هرچند که سایر هنرمندان دادایی از جمله *هانا هوش*^۱ و *جان هارتهفیلد*^۲ و هنرمندان در آوانگارد روسیه در همان زمان در حال آزمایش با این تکنیک بودند. فتومونتاز به عنوان یک رسانه که در جنبش‌های پس از کوبیسم دوباره اختراع شد، مانند سایر اشکال کلاژ، بسیار مدیون بازنگری در مفهوم فضا است که توسط کوبیست‌ها آغاز شد. *کلاوس هِنف*^۳ در تحلیلی از فتومونتازهای *جان هارتهفیلد* بیان کرد:

حتی اگر نقاشان کوبیست در ابتدا سطح تصویری را بدون تغییر باقی گذاشتند، فضای سنتی و «پلاستیک»^۴ قابل درک نقاشی را با فضایی ناهمگون و گسسته جایگزین کردند که در فرایند مونتاز شکل گرفته بود.

این فضای پیچیده و متنوع همان جایی است که پتانسیل کاوش‌های فضایی و مادی در آن اتفاق می‌افتد.

تصاویر به کاررفته در فتومونتاز از منابع مختلفی به دست آمده‌اند که از عکاسی‌ها و کاتالوگ‌ها گرفته تا مجلات و مواد بزرگ‌مقیاس‌تری مانند پوسترها و بیلبوردها متغیر هستند. منابع تصویری می‌توانند به دو دسته تقسیم شوند: پیدا شده و ساخته شده.^۵ هنرمندان و معمارانی که در فتومونتاز کار می‌کنند، ممکن است با تصویری که از رسانه‌های چاپی اقتباس شده‌اند (تصاویر پیدا شده) یا خودشان عکس‌هایی برای استفاده در فتومونتازها بگیرند (تصاویر ساخته شده). این فصل هنرمندان و معماران را بر اساس این دوگانگی سازمان‌دهی خواهد کرد.

در فرایند تحلیل و طراحی، معماران از هر دو رویکرد متمایز فتومونتاز – پیدا شده و ساخته شده – استفاده کرده‌اند. فتومونتاز توسط *هِنف* به عنوان «منطقه‌ای که به نوعی بین هنر و واقعیت میانجیگری می‌کند» توصیف شده است که نقش معمار را درحالی که مفاهیم طراحی را به شکل ساخته شده تبدیل می‌کند، تعریف می‌کند. معمارانی که از رویکرد اول استفاده می‌کنند و در پی قدم‌های بسیاری از هنرمندان که از تصاویر اقتباس شده در فتومونتاز استفاده کرده‌اند، شامل *نیلز-وله لوند*^۶، *دیوید وایلد*^۷ و *مارشال براون*^۸ هستند که به بررسی روابط میان تکه‌های تصاویر پیدا شده از نظر فضایی و معنایی پرداخته‌اند. تکه‌های تصاویر پیدا شده می‌توانند پیکسل‌ها باشند نه کاغذ – استودیو FELD

^۱ Hannah Hoch

^۲ John Heartfield

^۳ Klaus Honnef

^۴ Plastic

^۵ The found and the constructed

^۶ Nils-Ole Lund

^۷ David Wild

^۸ Marshall Brown

فتومونتاژها را به‌طور دیجیتال ترکیب می‌کند، درحالی‌که اتاق فکر معماری WAI از روش‌های ترکیبی استفاده می‌کند. این معماران تأثیر سایر رسانه‌ها – موسیقی، طراحی گرافیک – را بر روش‌های فتومونتاژ خود توصیف می‌کنند. همان‌طور که در اوایل قرن بیستم تداخل‌هایی بین حرکات هنری مختلف وجود داشت، در حال حاضر نیز تقاطع‌هایی بین معماری، هنر، موسیقی، طراحی گرافیک و دیگر رشته‌ها وجود دارد. *جاناثان لتهم*^۱ توضیح می‌دهد:

کلاژ بصری، صوتی و متنی – که برای قرن‌ها سنت‌هایی نسبتاً گذرا بودند (یک سنتو^۲ اینجا، یک پاستیش مردمی آنجا) – به‌طور انفجاری به مرکز یک سری از جنبش‌ها در قرن بیستم تبدیل شد: فوتوریسم، کوبیسم، دادا، موسیقی کانکریت^۳، موقعیت‌گرایی^۴، هنر پاپ^۵ و خودسازی هنری^۶ (آفرینش‌گرایی). در واقع، کلاژ که مخرج مشترک در آن فهرست است، می‌تواند به‌عنوان هنر قرن بیست شناخته شود، چه رسد به قرن بیست و یک.

برخلاف این، معماران و طراحانی مانند گوردون ماتا-کلارک^۷، ماری میس^۸ و میرالس تاگلیابو^۹ (EMBT) از تکه‌های تصویری ساخته‌شده – عکس‌های خودشان – برای خلق ترکیب‌های پویا و لایه‌ای استفاده می‌کنند که به هم‌زمانی تجربه فضایی و مادی اشاره دارند. علاوه بر بعد فضایی که کلاژ-تصویر به آن می‌پردازد، این تکنیک به‌طور مساوی برای ثبت بعد زمانی نیز مناسب است؛ مانند بسیاری از هنرمندان و معمارانی که در کلاژ-ترسیم کار می‌کنند، کلاژ-تصویر برای پرداختن به نگرانی‌های فرهنگی فوری در مورد وضعیت کار معماری به کار رفته است و نقدهایی بر محیط ساخته‌شده ما، چه موجود و چه پیشنهادی، ارائه کرده است. شرایط فضایی و زمانی معماری نشان می‌دهد که کلاژ-تصویر یک تکنیک کلاژ برجسته برای استفاده در فرآیند تحلیل و طراحی است، همان‌طور که گسترش آن در عرصه معماری در طول قرن گذشته قابل مشاهده است.

^۱ Jonathan Lethem

^۲ A cento here, a folk pastiche there

^۳ Musique concrète

^۴ Situationism

^۵ Pop Art

^۶ Appropriationism

^۷ Gordon Matta-Clark

^۸ Mary Miss

^۹ Miralles Tagliabue

۱-۲۰- قطعات عکس: پیدا کردن کاغذ

در فتومونتاژهای یافت شده، تجمع تصاویر ممکن است به یکی از دو صورت انجام شود: یا به شکل تکه‌تکه و چندگانه، یا یکدست اما متناقض^۱. در حالت اول، ویژگی‌های قطعات تصویر ممکن است تفاوت زیادی داشته باشند که باعث ایجاد تنش و ناهمخوانی میان قطعات می‌شود. در این حالت، سنتز از ترکیب معانی موجود در هر تصویر و ارتباط آن‌ها با سایر قطعات شکل می‌گیرد. نمونه‌هایی از این رویکرد در فتومونتاژ شامل آثار *رائول هاوسمن*، *هانا هوش* و *رومار بیردن* است. به‌طور متناوب، تصاویری که فتومونتاژ را می‌سازند ممکن است ویژگی‌های مشترکی از جمله رنگ، کنتراست، خط و/یا مقیاس داشته باشند که این امکان را فراهم می‌آورد تا تصویری بسیار یکپارچه و بی‌نقص ایجاد شود. شناسایی قطعات تصویر فردی در فتومونتاژهای *جان هارتهیلد*، *مکس ارنست*^۲ و *جوزف کورنل*^۳ دشوار است. فتومونتاژهای ساخته‌شده معمولاً در دسته اول قرار می‌گیرند، به این معنی که شکاف‌های آشکار و چندین دیدگاه متفاوت وجود دارد.

ترکیب‌های تکه‌تکه و چندگانه، ویژگی آثار *رائول هاوسمن* و دیگر هنرمندان دادا است. *هاوسمن* معتقد بود که نخستین نوع فتومونتاژ شامل شکستن سطح با تکثیر دیدگاه‌ها و نفوذ هم‌زمان در لایه‌های مختلف تصاویر بود. این رویکرد منعطف، به چارچوب مفهومی ویژه‌ای اشاره دارد که کوبیست‌ها ایجاد کرده‌اند و از طریق یک رسانه جدید مورد بررسی قرار گرفته است. هنرمندانی که از فتومونتاژ برای ثبت دیدگاه‌های هم‌زمان استفاده می‌کنند، معمولاً از تصاویر اقتباس‌شده از رسانه‌های چاپی بهره می‌گیرند.

هنرمندان و معمارانی که با تصاویری که از رسانه‌های چاپی استخراج شده‌اند کار می‌کنند، قطعات تصویر را بر اساس ویژگی‌هایی مانند محتوا (معنی اولیه)، مقیاس، بافت و رنگ انتخاب می‌کنند. بیشتر هنرمندان کلاژ فولدرها یا جعبه‌هایی دارند که تصاویر جمع‌آوری‌شده را در طول زمان در آن و برای استفاده در ترکیب خاصی انتخاب، مقایسه و در کنار هم قرار می‌دهند. در بحثی درباره فاصله‌های فضایی و زمانی، سرگی *ترتیاکوف*^۴ اشاره می‌کند که «اندازه نسبی اشیاء در یک فتومونتاژ نقش معنایی مهمی ایفا می‌کند» و اندازه نسبی می‌تواند معنای ثانویه بدهد یا عمق را ایجاد کند. مقیاس درک‌شده همچنین به افزایش یا کاهش اختلال بین قطعات کمک می‌کند.

هانا هوش یکی از پیشگامان فتومونتاژ و یکی از معدود زنان شناخته‌شده در دادائیسم بود. کریستین *ماک‌هولم*^۵، در تحلیلی درباره فتومونتاژهای *هوش* می‌گوید که استفاده از رسانه‌های مصرفی عمومی

^۱ Fragmented and multiplicitous, or seamless yet contradictory

^۲ Max Ernst

^۳ Joseph Cornell

^۴ Sergei Tretyakov

^۵ Kristin Makholm

به او و دیگر هنرمندان دادائیسم این فرصت را داد تا تصاویر زندگی روزمره را به آثار انتزاعی تبدیل کنند که حس سرعت بالای زندگی شهری مدرن را منتقل می‌کنند. در دهه ۱۹۲۰، *هانا* با کلاژهای دوستان خود از جمله هنرمندان دادیسمی مانند کورت شویتسر^۱، *هانس آرپ*^۲ و *سوفی تویبر-آرپ*^۳، هنرمند باوهاوس *لاسلو موهولی ناگی* و هنرمندان *دِ استیل*، *تئووان دوسبرگ*^۴ آشنا شد. برخی از فوتومونتاژهای *هانا هوش* با پرکردن کامل بوم، فضای تلویحی فوتومونتاژ را تخت می‌کنند و گویی تصاویر را تا فراسوی مرزهای بوم گسترش می‌دهند. برخی دیگر، تصاویر را در قالب یک شکل کامل در محدوده بوم گرد می‌آورند و به فوتومونتاژ امکان می‌دهند تا به یک شیء خودمختار بدل شود.



شکل ۱-۱۱۷- *هانا هوش*، *داس شونه مادخن*^۵ (دختر زیبا)^۶، ۱۹۲۰

یک هنرمند مهم دیگر که مسئول پیشرفت‌های نظری و تکنیکی در زمینه فتوکلاژ است، *رومار بیردن*^۷ است، هنرمندی اهل شارلوت کارولینای شمالی که در دهه ۱۹۵۰ در پاریس زندگی می‌کرد. به‌عنوان

^۱ Kurt Schwitters

^۲ Hans Arp

^۳ Sophie Tauber-Arp

^۴ Theo and Nelly van Doesburg

^۵ Das schone Madchen

^۶ The Beautiful Girl

^۷ Romare Bearden

دوست جورج برک^۱، فتوکلاژهای بیردن شواهدی از تأثیرات کوبیسم در فضای سطحی نقاشی به نمایش می‌گذارند. بیردن در دانشگاه نیویورک در کلاس‌های هنر از گئورگه گروس، هنرمند دادا که همکار هنرمند کلاژ جان هارترفیلد بود، درس می‌خواند. در مجموعه پروجکشنز^۲، بیردن کلاژهای رنگی خود را عکاسی و آن‌ها را به صورت تصاویری سیاه‌وسفید با مقیاس بزرگ‌تر دوباره چاپ کرد. حذف رنگ موجب یکپارچه‌سازی و سنتز تصاویر می‌شود، به طوری که غیر از تناقضات مقیاس، شناسایی تکه‌های جداگانه دشوارتر می‌شود.

بیردن به جنبش اکسپرسیونیسم انتزاعی^۳ در ایالات متحده مرتبط شده است، جنبشی که قصد داشت عناصر واقعیت را با تخیل ترکیب کند و آشنا را با ناشناخته و شخصی را با جهانی پیوند دهد. به عنوان یک هنرمند سیاه‌پوست، در دهه ۱۹۶۰ و در دوران جنبش حقوق مدنی در زمینه کلاژ آغاز به کار کرد تا به آشکارسازی تبعیض‌های فرهنگی و نژادی که همچنان بر زندگی سیاه‌پوستان در آمریکا تأثیر می‌گذاشت، بپردازد. برخلاف فیگوراسیون انتزاعی^۴ دیگر هنرمندان این جنبش، بیردن به سوی آثار نمایشی روی آورد. مهم است که به کیفیت کهنه‌ای که در تکه‌های تصویری از طریق استفاده از ابزار چاپگر (بریر) ایجاد می‌شود توجه کنیم، زیرا کاغذ در زیر غلتک چروکیده و فرسوده می‌شود. وضعیت کهنه‌ی کلاژ نشان‌دهنده‌ی تکنیک‌های خاصی است که توسط هنرمندان به کار گرفته می‌شود و در فتوکلاژ توسعه داده شده تا نیت مفهومی خود را تقویت کنند. بیردن در زمان مرگش در اواخر دهه ۱۹۸۰ به عنوان برجسته‌ترین کلاژساز آمریکا شناخته می‌شد.

رویکرد دوم در فتوکلاژ نشان‌دهنده‌ی پتانسیل ترکیب تصاویر مختلف است که یک ترکیب به ظاهر متحد از یک دیدگاه ایجاد می‌کند و درعین حال، با دقت بیشتر، ناهماهنگی‌ها و تناقضات آن آشکار می‌شود. هنرمندان استفاده‌کننده از فتوکلاژ از این منظر شامل جان هارترفیلد، مکس/رنست و جوزف کورنل هستند. هر دو رویکرد، تکه‌های تصویری را با لایه‌ای دیگر از معنا آغشته می‌کنند که به واسطه رابطه ترکیبی یا زمینه‌ای آن‌ها با دیگر تکه‌ها ایجاد می‌شود و معانی فضایی یا مفهومی جدیدی را ارائه می‌دهد.

جان هارترفیلد، هنرمند دادائیست ماهر در فتوکلاژ و مکس/رنست که یکی از پیشگامان دادائیسم و سوررئالیسم به شمار می‌رود، به خاطر کلاژهای خود شهرت داشتند که به نظر می‌رسید یک تصویر متحد و بدون درز ایجاد می‌کنند. فتوکلاژهای هارترفیلد بر انتقال شرارت‌های رژیم نازی تمرکز داشت، درحالی‌که کلاژهای رنست به طور اجتماعی یا سیاسی انگیزه نشده بودند و در عوض بر فضاها و رویدادهای سوررئالیستی و خیالی متمرکز بودند.

¹ Georges Braque

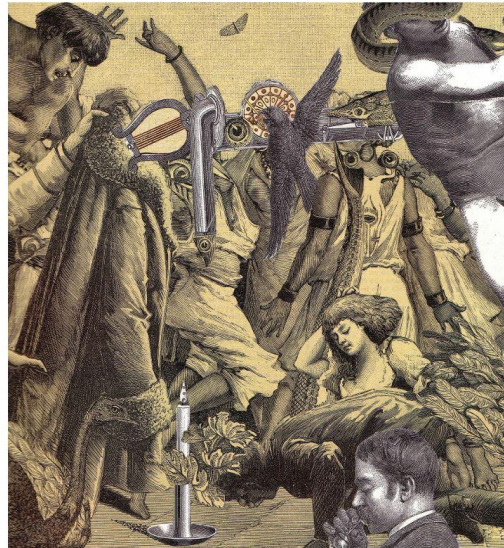
² Projections

³ Abstract Expressionism

⁴ Abstract figuration



شکل ۱-۱۱۸- رومار بیدن، کبوتر^۱، ۱۹۶۴.



شکل ۱-۱۱۹- مکس/زنست، زنان در حال جشن و هیجان و تکان خوردن در هوای تهدیدآمیز^۲، ۱۹۲۹. این کلاژ تکنیک یکپارچهای از تجميع را نشان می‌دهد؛ قطعات فقط از طریق تفاوت‌های جزئی در تن تصاویر سیاه‌وسفید قابل‌شناسایی هستند.

مفهوم تلخیص^۳ فروید در کلاژهای/زنست مشهود است:

تلخیص عبارت است از کنار هم قرار دادن دو یا چند عنصر در یک کلمه یا عبارت جدید به‌طوری‌که هر عنصر اصلی ویژگی خود را حفظ کرده و درعین‌حال به‌طور مؤثر با دیگر

^۱ The Dove

^۲ Women reveling violently and waving in menacing air

^۳ Freud's concept of condensation

عناصر تعامل داشته باشد. این به معنی‌شناسی در زبان اشاره دارد، اما ارتباط فنی واضحی با کلاژ دارد.

منابع مواد اولیه/رنست در این زمان شامل مجلات و دائرةالمعارف‌ها بود؛ در سال ۱۹۲۱ او شروع به استفاده از حکاکی‌های چوبی یافت‌شده در مجلات اوایل قرن بیست کرد. در سال ۱۹۳۴، رنست یک رمان گرافیکی به نام **Une Semaine de Bonté** (یک هفته از مهربانی)^۱ را در عرض سه هفته کامل کرد که از ۱۸۲ کلاژ تشکیل شده بود و از تصاویر رمان‌های ویکتوریایی و دائرةالمعارف‌ها استفاده شده بود. در مقاله‌اش **فرا تر از نقاشی**^۲، رنست فرآیند کلاژ خود را چنین توصیف کرد: چیزی شبیه به کیمیاگری تصویر بصری؛ معجزه‌ای که در آن موجودات و اشیاء، با یا بدون تغییر در جنبه‌های فیزیکی یا آناتومیک، به شکل تازه‌ای درمی‌آیند.

رنست تکنیک‌های مختلفی را برای گنجاندن در فرآیند ساخت کلاژ خود اختراع کرد و این فرآیند خود برای او بسیار ارزشمند بود. این تکنیک‌ها شامل «فروتاژ»^۳ (روش مالش سطح) و «گراتاژ»^۴ (یا خراش‌نگاری که شامل خراشیدن رنگ خشک از سطح بوم می‌شود) بودند.

^۱ A Week of Kindness

^۲ Beyond Painting

^۳ frottage

^۴ grattage



شکل ۱-۱۲۰- جوزف کوزنل، پنکه مادام مالارمه^۱، ۱۹۵۴.

احساسات لمسی و سطوح لایه‌دار و فرسوده به یک خوانش از کلاژهای /رنست و کوزنل به‌عنوان میکروکاسم^۲ (جهان کوچک، ساختار کوچکی که تشابه به ساختار بزرگ‌تر دارد) تجربه معماری کمک می‌کند. جوزف کوزنل به خاطر ساخت سازه‌های جعبه‌ای یا مجموعه‌هایی از اشیاء پیدا شده معروف بود. کوزنل در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ تعداد کمتری از سازه‌های جعبه‌ای ساخت و به‌جای آن بر خلق کلاژهای دوبعدی تمرکز کرد. با الهام از تم‌های کوبیستی، کوزنل به کاوش در فرآیند تجزیه و تحلیل و روابط جدیدی که ممکن است از آن‌ها آشکار شود، پرداخت. او به اشیاء و تصاویری که پیدا کرده بود، اهمیت می‌داد و تحت تأثیر حس نوستالژی قرار داشت. فتوکلاژهای او حسی از رمز و آرامش شاعرانه دارند که بیننده را به خلق روایت خود وادار می‌کند و آن‌ها را تشویق می‌کند تا بازتاب‌های شخصی‌شان را برای درک اثر در نظر بگیرند. برخی از کلاژهای فتو او به طور مستقیم

^۱ Madame Mallarmé

^۲ microcosm

قاب‌هایی ایجاد می‌کنند که بیننده می‌تواند از آن‌ها نگاه و تأمل کند. کورنل قصد داشت طبق گفته دیان والدمن^۱، «دنیای تخیل – تمام قلمرو فانتزی – را که فراتر از قلمرو واقعیت بود، پیشنهاد دهد». خلق دنیا‌های خیالی به‌عنوان ترکیب‌هایی از تصاویری غنی از معانی در سبک هنرمندان پیشین، محرک آثار معمارانی همچون نیلز اوله لوند، دیوید وایلد و مارشال براون است.

^۱ Diane Waldman



شکل ۱-۱۲۱- نیلز-اوله لوند، ۴۰۱. شهر در چشم انداز^۱ (۱۹۸۰).

۱-۲۱- نیلز اوله لوند

به عنوان یک معمار حرفه‌ای و بعدها به عنوان یک منتقد، دریافتم که حرفه معماری چگونه عمل می‌کند، معماران ایده‌های خود را از کجا به دست می‌آورند و چگونه این ایده‌ها را به فرم‌ها ترجمه می‌کنند. در طول این فرآیند، معمولاً محتوای اصلی کمرنگ می‌شود و شکافی بین نظریه و عمل ایجاد می‌گردد. از آنجایی که معماری هنری است که با عمل‌گرایی و محدودیت‌ها سر و کار دارد، طبیعتاً نمی‌تواند به همه جریان‌های فکری جدید پاسخ دهد. وقتی معماران با تمام توان تلاش می‌کنند که این کار را انجام دهند، تنش‌هایی بین محتوا و فرم ایجاد می‌شود؛ تنش‌هایی که می‌توان آن‌ها را مورد بهره‌برداری قرار داد و به تصاویری تبدیل کرد. در کلاژها می‌توان دنیای ایده‌ها را با دنیای ساخت‌وساز درهم آمیخت و تصاویری ایجاد کرد که به شیوه‌ای قابل تفسیر هستند و می‌توانند گفت‌وگوهای معمول حرفه‌ای را تکمیل کنند.

— نیلز-اوله لوند، مقدمه‌ای بر معماری کلاژ^۲، ۱۹۹۰

¹ The Town in the Landscape

² Introduction to Collage Architecture

نیلز-وله/لوند، معمار و دانش‌آموخته‌ی دانمارکی، تلاش کرد تا فاصله میان نظریه و عمل در معماری را از طریق کلاژ پر کند. لوند از دهه ۱۹۶۰ شروع به ساخت فتوکلاژ کرد، اما فعالیت او در این زمینه در دهه ۱۹۷۰ به‌عنوان استاد مهمان در دانشگاه واشنگتن در سنت لوئیس^۱ شتاب بیشتری گرفت. او از کلاژ به‌عنوان ابزاری برای سازگاری با تفاوت‌های فرهنگی استفاده می‌کرد. ساخت کلاژ برای لوند هدفی تسکین‌بخش داشت، به‌ویژه در میان درگیری‌های اجتماعی و ناپایداری فرهنگ شهری آمریکا در آن زمان. لوند می‌گوید:

کلاژ... می‌تواند فاصله میان آرمان‌شهرهای خاص حرفه ما و ابزارها و امکانات حرفه‌ای واقعی آن را به تصویر بکشد. علاوه بر این، شما می‌توانید روندها و گرایش‌های معماری را با کلاژهایی که تصاویر ترکیبی آن‌ها به معماری واقعی نزدیک‌تر از کلمات نوشته‌شده هستند، تحلیل و کالبدشکافی کنید.

تفاوت و گسست میان ایدئالیسم دانشگاهی و ناآرامی‌های اجتماعی شهر اطراف، از طریق فتومونتاژ قابل بررسی و کاوش بود. ظهور هنر پاپ در ایالات‌متحده در آن زمان، به‌ویژه کارهای کلاژ رابرت راشنبرگ^۲، تأثیر قابل توجهی بر روند کلاژسازی نیلز-وله/لوند داشت. «طنز و هجو» به‌عنوان ابزارهایی برای نقد معماری مدرن و فناوری، مبانی مفهومی بسیاری از آثار هنر پاپ، همچنین فتومونتاژهای تحلیلی لوند را فراهم کردند. مجموعه‌ای از کلاژهای او در سال ۱۹۹۰ در قالب تکنگارهای با عنوان کلاژ آرکیتکچر^۳ منتشر شد.

نیلز-وله/لوند، اغلب در کلاژهای خود به نقد پتانسیل مخرب حرفه معماری در تأثیر آن بر شهرها و مناظر می‌پردازد. کریستین تامسن^۴ روش لوند را این‌گونه توصیف می‌کند که او با تکیه‌ای عمیق بر تاریخ و نظریه معماری، نقدهای خود را در بستری فضایی و زمانی قرار می‌دهد. او موفق شده است تا فراتر از فاصله‌های زمانی و مکانی، ابعاد عمق هنری و تاریخی را آشکار کند و با کنار هم گذاشتن عناصری که در ظاهر ناهمگون هستند، وحدت‌های جدیدی خلق کند که کیفیت‌های زیباشناختی و فلسفی منحصربه‌فردی را توسعه می‌دهند. این ویژگی‌ها آثار لوند را به آثار سوررئالیست‌ها نزدیک می‌کند. دنیاهای به‌شدت هماهنگ و آرامی که لوند از طریق فتومونتاژ خلق می‌کند، وام‌دار کارهای ماکس ارنست و جوزف کورنل است، با این تفاوت که هدف آن‌ها آشکارا معمارگرایانه است. در هر فتومونتاژ، پالت رنگی محدود، منابع تصویری خاص و مقیاس‌های کاهش‌یافته با یکدیگر ترکیب می‌شوند تا محیط‌های طبیعی و معماری سوررئالیستی خاص لوند و سوررئالیست‌ها را پدید آورند.

¹ Washington University in St. Louis

² Robert Rauschenberg

³ Collage Architecture

⁴ Christian W. Thomsen



شکل ۱-۱۲۲- نیلز-اوله لوند، ۸۰۶. چشم‌انداز معماری (۱۹۸۷).

این اثر یکی از فتومونتازهای برجسته لوند است که از طریق ترکیب دقیق تصاویر، بازتابی از نقد او بر تعامل میان معماری و محیط شهری ارائه می‌دهد. طراحی‌های او با تکیه بر تاریخ معماری و بازتاب‌های فلسفی، تصویری از تعامل میان زمان، مکان و معماری را ارائه می‌دهد. این فتومونتاز به‌ویژه به دلیل ترکیب ظریف عناصر ناهمگون و ایجاد هماهنگی میان آن‌ها، به‌عنوان نمونه‌ای از سبک خاص لوند برجسته است.

منابع تصاویر لوند برای قطعات تصویری شامل مجلات، نشریات و تبلیغات است. این تصاویر از منابع اصلی خود استخراج شده‌اند و در فرآیند به دست آوردن تصاویر، طبق محتوا طبقه‌بندی و بایگانی می‌شوند. این فایل‌ها به نام‌هایی مانند هیولاها^۱، زنان پرنده^۲ و غارها^۳ خانه‌های موقتی برای این قطعات تصویری فراهم می‌کنند تا زمانی که برای استفاده در فتومونتاز شناسایی شوند. لوند درباره فرآیند خود می‌گوید:

^۱ Monsters

^۲ Flying women

^۳ Caves

وقتی من شروع به ساخت فتومونتاز می‌کنم، در بیشتر موارد یک یا دو تصویر اصلی دارم، دو تصویر متضاد و بقیه به‌عنوان ایده‌ها، جزئیات و لوازم جانبی اضافه می‌شوند.

درحالی‌که آثار *لوند* قطعاً به موضوعات فرهنگی و معماری گسترده‌تری پرداخته است، هر فتومونتاز او دارای کیفیت حسی غنی است که به ماده‌گرایی و شرایط تجربی مکان‌های خیالی‌ای که خلق کرده است، اشاره دارد.

در تحلیلی از فتومونتازهای بسیار سنتز شده *لوند*، تامسن سه نوع را شناسایی می‌کند. در نوع اول، *لوند* عناصر معماری ناهمگن را در یک موجودیت معماری یکپارچه ترکیب می‌کند تا شبیه‌سازی از یک واقعیت جایگزین خلق کند. در این حالت، قطعات تصویری فردی هویت و استقلال خود را از دست می‌دهند و داخل ترکیب به یک دیدگاه واحد تبدیل می‌شوند (نگاه کنید به شکل ۱.۳.۷). در روش دوم، *لوند* آثار موجود معماری را به محیط‌های جایگزین منتقل می‌کند و با قرار دادن معماری و طبیعت در کنار یکدیگر، صحنه‌های همگن و یکپارچه اما مصنوعی خلق می‌کند. ^۱ *کوه لوند* یک بیان منحصر به فرد از این دیالوگ میان طبیعت و صنعت است، جایی که تصویر غالب معماری یک نقشه مقطعی از معماری هنرهای زیبا^۲ است. شکل هندسی این مقطع در تضاد با بافت‌های ارگانیک و خشن *کوه* است که در آن قرار گرفته است. به‌عنوان یک زیرمجموعه از این روش، مجموعه فتومونتاز *آینده معماری*^۳ *لوند* از سال ۱۹۷۹ آثار موجود معماری مدرن را در یک زمینه پیش‌بینی‌شده در آینده نشان می‌دهد. این کلاژها به فقدان شخصیت، مادی‌گرایی و ظرفیت معماری مدرن برای فرسایشی متین و زیبا، می‌خندند و بیشتر به‌صورت ویرانه‌ها نمایش داده می‌شوند. *لوند* اغلب به‌طور خاص به ساختمان‌ها و معماران برجسته اشاره می‌کند، مانند موسسه سالک^۴ / *لویی‌س کان*^۵ که در تضاد با طبیعتی است که به فضای حیاط بتنی که زمانی دست‌نخورده بود، نفوذ کرده است، یا ساختمان مهندسی جیمز استرلینگ^۶ که به‌مانند یک ماشین متروکه، مشابه خودروی زنگ‌زده‌ای در پیش‌زمینه قرار گرفته است.

^۱ The Mountain

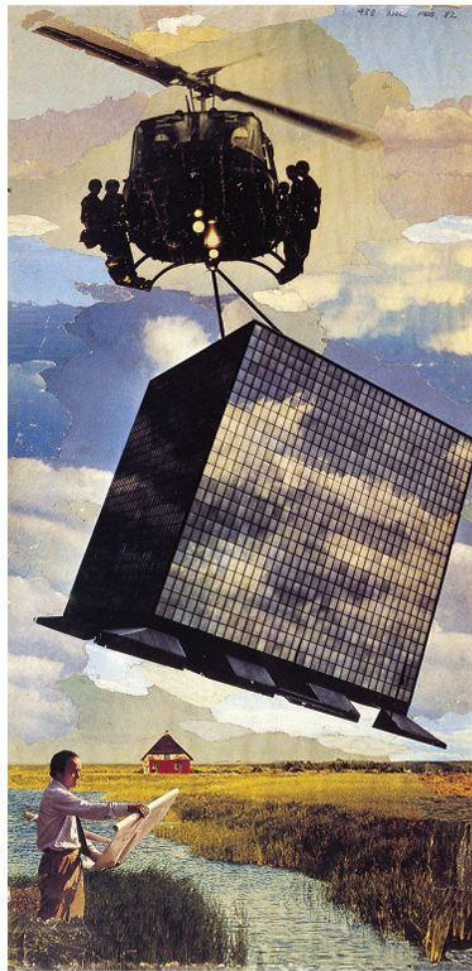
^۲ Beaux-Arts

^۳ The Future of Architecture

^۴ Salk Institute

^۵ Louis Kahn

^۶ James Sterling



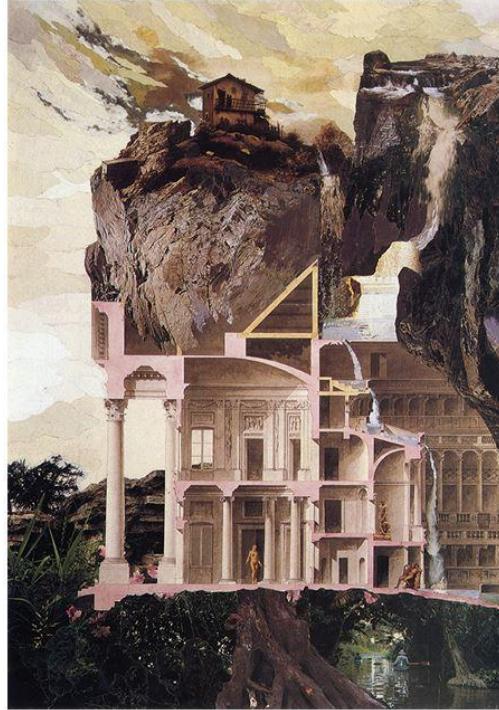
شکل ۱-۱۲۳- نیلز-اوله لوند، ۴۸۸. ابتدا ساختمان و سپس مکان سایت^۱ (۱۹۸۲).

روش سوم به ساختارهای شهری بزرگ مقیاس می‌پردازد. لوند به هماهنگی و هم‌پوشانی میان ساختارهای مختلف و چشم‌اندازها توجه دارد و واقعیت‌های معماری خیالی را با ترکیب قطعاتی از تاریخ و مدرنیسم ایجاد می‌کند. این سه رویکرد به فتومونتاز ترکیبی مقیاس‌های مختلفی را برای تحلیل انتقادی ارائه می‌دهند و درعین حال زبان زیبایی‌شناسی خاص خود را حفظ می‌کنند. ملاحظات لوند در مورد کلاژ به عنوان یک مفهوم و شیوه برای تحلیل محیط شهری، مشابه با انتشار کتاب **شهر کلاژ**^۲ نوشته رو و کاتر (۱۹۷۸) است. هر دو نقدی به خلوص مطلوب معماری مدرن و شهر دارند و

^۱ First the Building and Then the Site

^۲ Collage City

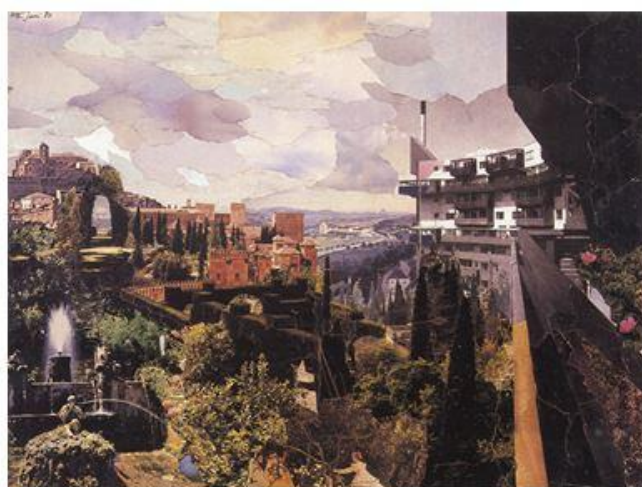
به‌جای آن، رویکردی چندوجهی، لایه‌ای و التقاطی را پیشنهاد می‌دهند. لوند در مورد رویکرد فنی یا مفهومی خود به کلاژ نوشته‌های کمی دارد و به‌جای آن، بر ارزش معنایی موجود در هر یک از بیش از ۹۰۰ فتومونتاژ خود تکیه کرده است تا نظریه و نقد معماری‌اش را منتقل کند. سطح بالای پالایش، دقت و ترکیب در فتومونتاژهای نیلز-اوله لوند استراتژی‌هایی را پیش‌بینی می‌کند که در شیوه‌های معاصر آغاز به بررسی نقش روش‌های دیجیتال در ساخت کلاژ کرده‌اند.



شکل ۱-۱۲۴- نیلز-اوله لوند، ۷۶۳. کوه (۱۹۸۶).



شکل ۱-۱۲۵- نیلز-وله/لوند، آینده معماری - ساختمان مهندسی جیمز استرلینگ (۱۹۷۹).



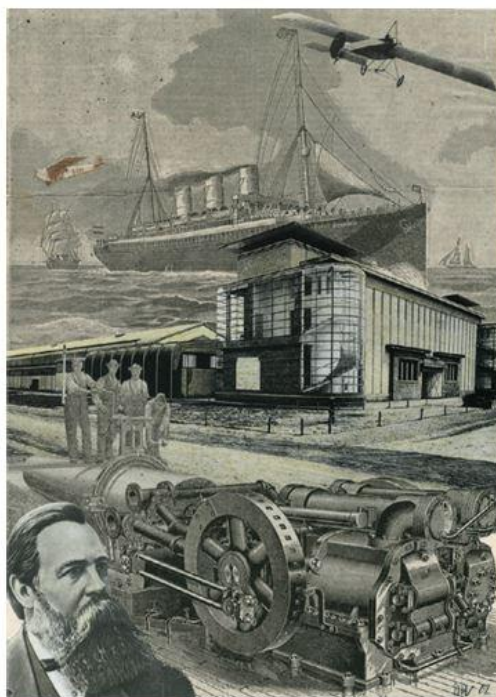
شکل ۱-۱۲۶- نیلز-وله/لوند، ۴۰۲. شهر درون دیوارها^۱ (۱۹۸۰).
فتمونتاژ شامل قطعاتی از دیوار بایکر ارکسین^۲، الحمراء^۳ و ویلا داست^۴ است.

¹ The Town Inside the Walls

² Erskine's Byker Wall

³ Alhambra

⁴ Villa d'Este



شکل ۱-۱۲۷- دیوید وایلد، عصر ماشین: پرتره انگلس^۱ (۲۰۰۲).

فردریش انگلس^۲، فیلسوف و نظریه‌پرداز سیاسی آلمانی بود که با کارل مارکس^۳ کتاب *مانیفست کمونیست*^۴ را نوشت.

۱-۲۲- دیوید وایلد

در زمان انتشار کتاب *قطعاتی از آرمان شهر*^۵ (Hyphen Press, 1998)، تشخیص این‌که کدام‌یک ابتدا شکل گرفته است، کلاژ یا متن، دشوارتر شده بود... ترکیب‌های کنونی را می‌توان دارای عنصری از نوستالژی دانست، نوستالژی برای چشم‌اندازی از آینده‌ای که در گذشته از دست‌رفته است، درحالی‌که همچنان از روش قدیمی بُرش و چسباندن بهره می‌برند.

دیوید وایلد، ۲۰۱۱

^۱ The age of the machine: portrait of Engels

^۲ Friedrich Engels

^۳ Karl Marx

^۴ The Communist Manifesto

^۵ Fragments of utopia

دیوید وایلد معمار و دانش‌آموخته‌ی دانشگاه، نویسنده کتاب *قطعاتی از آرمان‌شهر: تأملاتی کلاژی بر مدرنیسم قهرمانانه*^۱، در اوایل دهه ۱۹۶۰ در انجمن معماری (AA) تحصیل کرد، جایی که اعضای گروه «آرکی‌گرام» در میان استادان حضور داشتند. در سال ۱۹۶۹، به دعوت پیتر کوک از آرکی‌گرام، برای تدریس به AA بازگشت. وایلد سپس در دوران جنگ ویتنام، خط مشی سیاسی خود را در بریتانیا پیدا کرد و سردبیر مجله‌ی معماری چپ‌گرای ARse شد. این نام اختصاری که به معنای «رادیکال‌های معماری، دانشجویان و مربیان یا هر چه می‌خواهید ما را بنامید^۲» است، نشان‌دهنده‌ی نگاهی انتقادی بود. هدف مجله این بود که «جایگاه معمار در جامعه سرمایه‌داری را تحلیل و تبلیغ کند». این نشریه بین سال‌های ۱۹۶۹ تا ۱۹۷۲ منتشر می‌شد.



شکل ۱-۱۲۸- دیوید وایلد، شماره ۳ مجله ARse (۱۹۶۹).

^۱ Collage reflections of heroic modernism

^۲ ARCHITECTURAL RADICALS, STUDENTS & EDUCATORS OR WHATEVER YOU WANT TO CALL US.

وایلد در نوشته‌ها و ساخت کلاژهای خود به‌طور قابل توجهی تحت تأثیر کانستراکتیویست‌های روسی قرار گرفت. او اشاره می‌کند که از طریق کنت فرامپتون^۱ در آکادمی معماری (AA) با آثار آن‌ها آشنا شده است. وایلد، آرکیگرام (هم به‌عنوان یک مجله و هم یک گروه) را این‌گونه توصیف می‌کند:

اقتباسی از کانستراکتیویسم روسی، اما بدون سیاست.

باین‌حال، دیدگاه اجتماعی انتقادی و چارچوب روایتی برای بررسی معماری، ویژگی مشترکی میان آرکیگرام و وایلد بوده و در طول دوران حرفه‌ای وایلد تداوم یافته است.

دو دهه بعد، در سال ۱۹۹۰، آتش‌سوزی در خانه و استودیوی دیوید وایلد در لندن، انگیزه‌ای برای آغاز ساخت فتومونتاژها شد. او تنها یک سال پیش‌ازاین حادثه، در سال ۱۹۸۹، طراحی و ساخت خانه و استودیوی خود را به پایان رسانده بود. کتاب‌هایی که طی سه دهه جمع‌آوری کرده بود، در اثر آتش و آب آسیب دیدند. او اشاره می‌کند که عملیات نجات، نقطه شروع اولین کلاژها بود. در سال ۱۹۹۲، وایلد از قطعات بازیابی‌شده از این کتاب‌های آسیب‌دیده برای خلق یک کارت کریسمس استفاده کرد که خانه را در یک محیط ایده‌آل به تصویر می‌کشید.

فتومونتاژهایی که بعدها ساخته شدند، هم از نظر موضوعی و هم از نظر تکنیکی مدیون کانستراکتیویسم روسی هستند و به علایق و انگیزه‌های او در دهه ۱۹۶۰ بازمی‌گردند. آثار او به دلیل دقت و بی‌نقصی ظاهری، از لحاظ زیبایی‌شناسی شباهت‌هایی با کارهای نیلز-وله لوند دارد؛ کسی که وایلد در سال ۱۹۶۹ در نروژ با او آشنا شد. وایلد، لوند را «استاد کلاژ معماری» توصیف می‌کند. ارتباط بین این دو معمار کلاژ ادامه یافت، زمانی که لوند تصویری از خانه وایلد را در یکی از فتومونتاژهای خود برای کتاب **کلاژ آرکیکتچر** (زیستگاه خوب) گنجانده؛ اثری که وایلد آن را این‌گونه توصیف می‌کند:

در مرکز آن اجاقی قرار داشت که باعث ویرایش فاجعه‌بار کتابخانه‌ام شد.

وایلد، روحیه آرمان‌گرایانه و دیدگاه‌های انتقادی کانستراکتیویست‌ها و لوند را در آثارش ادامه می‌دهد و این نگاه را در توصیف خود از آرمان‌شهر به کار می‌گیرد.

^۱ Kenneth Frampton



شکل ۱-۱۲۹- دیوید وایلد، کارت کریسمس^۱ (۱۹۹۲). شماره ۴۲ و ۴۴ خیابان روچستر، کمدن، شمال لندن.

آرمان شهر به واسطه ذات خود همواره گریزان و پراکنده باقی خواهد ماند؛ اما روح امید و امتناع از پذیرش تسلیم محافظه کارانه در برابر این ایده که وضعیت کنونی بهبودپذیر نیست و شرایط انسانی هرگز تغییر نخواهد کرد، مواردی هستند که انگیزه‌ی رادیکال و آرمان شهری را فراهم می‌کنند.

^۱ Christmas Card



شکل ۱-۱۳۰- دیوید وایلد، *دِ استیل*، (۱۹۹۵).

کتاب فتومونتاژهای دیوید وایلد، «قطعاتی از آرمان شهر»، به سه بخش تقسیم شده است که موضوعات آرمان‌شهری از دهه ۱۹۱۰ در هلند، اتحاد جماهیر شوروی و آثار لوکوربوزیه در سراسر جهان را بررسی می‌کند. در بخش مرتبط با هلند، وایلد به مطالعه برابری اجتماعی در جامعه هلند می‌پردازد. این مسئله نتیجه زیرساخت‌های یکپارچه ساختمانی و تراکم ناشی از بی‌ثباتی چشم‌انداز طبیعی آن است. معماری مکتب دِ استیل نیز نقش برجسته‌ای در این مجموعه کلاژها دارد. استراتژی‌های ترکیب‌بندی دِ استیل بر «جلوه‌نمایی و هندسه» فتومونتاژهایی با همین نام تأثیر می‌گذارند. تمرین‌های پستی در بسیاری از کلاژهای این کتاب گنجانده شده‌اند و هم از نظر محتوا و هم از نظر شکل به

ترکیب‌بندی‌ها غنا می‌بخشند. هر تمیز یک شخصیت مهم، اثر هنری مدرن یا معماری دوره‌ای خاص را برجسته می‌کند و معنا به‌طور عمیقی با محتوای ترکیب کلاژ درهم‌تنیده شده است. بی‌ثباتی سیاسی روسیه در اوایل قرن بیستم به‌طور چشمگیری با انسجام و ماهیت پیشرو هلند در همان زمان در تضاد است. این بی‌ثباتی و سرکوب، آوانگارد روسیه را هم از نظر سیاسی و هم از نظر فرمی در هنر و معماری‌شان برانگیخت. معنا و فرم در این دوره در مجموعه فتومونتاژهای دیوید وایلد ثبت شده است. **قهرمانان کار**^۱ از نظر تک‌رنگی منحصربه‌فرد است – تصاویر خاکستری‌رنگ هدفی معنایی دارند که قدرت صنعتی‌سازی و سرکوب فرد را منتقل و از نظر زیبایی‌شناختی، تصاویر خاکستری‌رنگ ترکیب قطعات را تسهیل می‌کنند. لبه‌های قطعات تقریباً غیرقابل تشخیص می‌شوند، زیرا یکنواختی رنگ و تُن، ترکیبی یکپارچه ایجاد می‌کند. در این فتومونتاژ، تنها نشانه بصری استقلال قطعات تصویری اصلی، تضاد مقیاس است.

در مجموعه سوم، *وایلد* به «آرمان‌گرایی لوکوربوزیه»^۲ در سه قاره می‌پردازد. فضای سیاسی اوایل قرن بیست تأثیر چشمگیری بر زندگی و آثار لوکوربوزیه داشت؛ از مشارکت او در پروژه‌های مسکن اجتماعی اقتصادی در آلمان (با برنامه‌ریزی اصلی توسط میس ون در روهه) گرفته تا اشغال نازی‌ها در پاریس در سال ۱۹۴۰ که لوکوربوزیه را مجبور به ترک این شهر کرد، همچنین سفارش‌هایی که در آمریکا و هند دریافت کرد. در اثر **نقاشی برهنه**^۳، *وایلد* به مضحک بودن سبک زندگی لوکوربوزیه در بحبوحه وحشت فزاینده در آلمان سال ۱۹۳۹ می‌پردازد. **وایلد** می‌گوید:

لوکوربوزیه را می‌شد در حالی یافت که برهنه، روی دیوارهای ویلای خالی آیلین گری^۴ و *جین بادوچی*^۵ در کوت دازور^۶ نقاشی می‌کشید.

^۱ Heroes of labour

^۲ Le Corbusier's Utopianism

^۳ Naked graffiti

^۴ Eileen Gray

^۵ Jean Badovici

^۶ Cete d'Azur



شکل ۱-۱۳۱- دیوید وایلد، قهرمانان کار (۱۹۹۸).

«یلین‌گری گرافیتی‌های لوکوربوزیه را خرابکاری می‌دانست». کلبه کوچکی که در بالای خانه در فتومونتاژ وایلد نشان داده شده احتمالاً اشاره به کابانن لوکوربوزیه دارد که او پس از جنگ در نزدیکی آن ساخت. استفاده از تمبر آلمانی با تصویر هیتلر، سبک زندگی بوهمی در کوت دازور را در تضاد با سرکوب فزاینده‌ی استبدادی نشان می‌دهد. هر یک از فتومونتاژهای کتاب **تکه‌هایی از آرمانشهر^۱** به‌عنوان تجسمی از محتوای روایت‌های نوشته‌شده آن‌ها شکل گرفته است. اگرچه انسجام موضوعی

^۱ Fragments of Utopia

در آن‌ها وجود دارد، اجرای فتومونتازها از هم‌گرایی کامل تا گسسته و مینیمالیستی متغیر است و بیشتر به تکنیک‌های کلاژ-ترسیمی ساختارگرایان شباهت دارد. فتومونتازهای اخیر *وایلد* دارای کیفیتی نوستالژیک هستند که ناشی از استفاده مداوم و گسترده‌تر از قطعات حکاکی‌ها و چاپ‌های دستی است. یکی از فتومونتازهای اخیر او، **عصر بخار: پرت‌های از مارکس**^۱، با استفاده از قطعات تصویری با رنگ و بافت مشابه به‌شدت همگرا شده است، درحالی‌که بسیاری از کلاژهای قبلی او تضادهای آشکارتری را به نمایش می‌گذارند. فتومونتازهای *وایلد* همچنان نقش حافظه و تاریخ را در کلاژ بررسی می‌کنند، از طریق معنایی که در قطعات تصویری نهفته است و تمرکز خود را بیشتر به گفتگوی تاریخی میان جامعه و فناوری محدود کرده‌اند. فیزیkalیتی یا ملموس بودن فرآیند ساخت کلاژ شباهتی نزدیک به واقعیت‌های ساخت‌وساز معماری دارد: دو فعالیت اصلی برای *وایلد*. مقاله‌ای در مجله «معماری امروز»^۲ به معماری او اشاره کرده است و می‌نویسد:

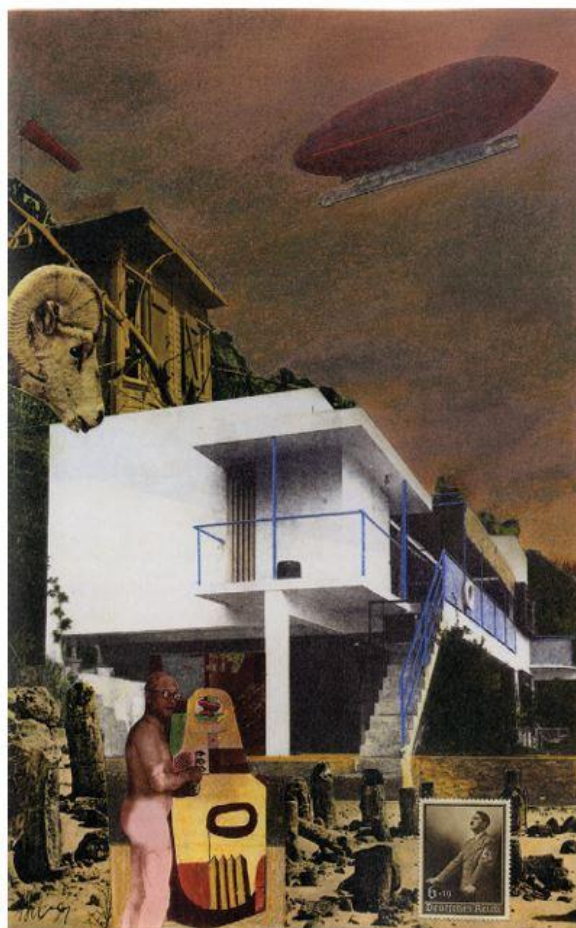
برای *وایلد*، کار معماری باید دارای یک تم باشد؛ باید تجسمی از بحث ایده‌ها باشد، ایده‌هایی که برخی ممکن است در تضاد به نظر برسند.

او معمار خانه سایفر^۳ بود که در سال ۲۰۰۹ در لندن تکمیل شد و به‌عنوان ترکیبی از دیوارهایی که دو حیاط را تعریف می‌کنند طراحی شد. برخلاف دو خانه قبلی او در «Rochester Place»، این پروژه به‌صورت خودساخته نبود، بلکه توسط معماران اجرایی «Sacks Maguire» به اجرا درآمد. مقاله مجله «معماری امروز» توضیح می‌دهد که این پروژه «با نیت مدرنیستی، تلاش دارد تا حجم کامل را به‌گونه‌ای حس یا درک‌شدنی نمایان کند؛ در اینجا ساختار سرکوب شده است... این دیوارها ابتدا با تغییراتی در سطح‌هایی جدا و سپس با مجموعه‌ای از شفافیت‌ها تعدیل شده‌اند.»

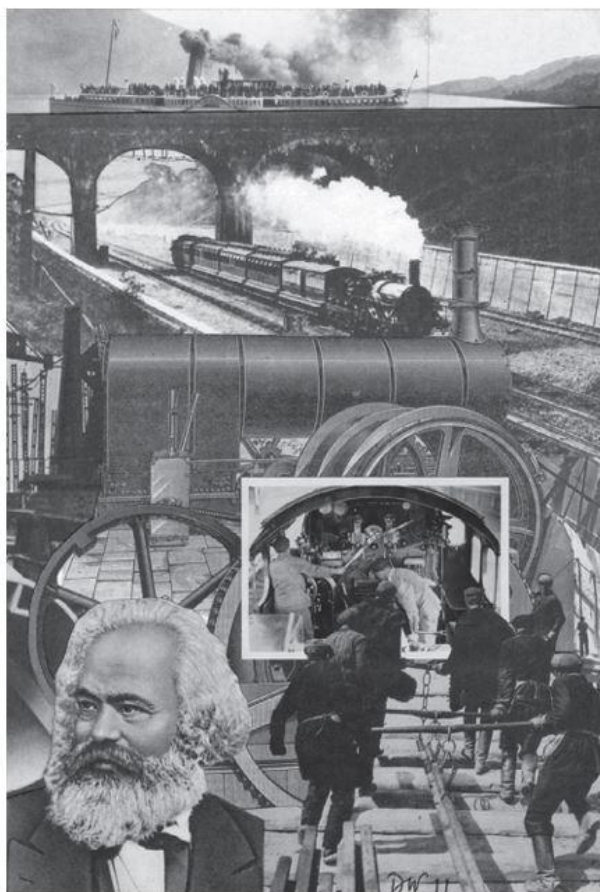
^۱ The age of steam: portrait of Marx

^۲ Architecture Today

^۳ Cypher



شکل ۱-۱۳۲- دیوید وایلد، نقاشی دیواری برهنه (Naked graffiti)، ۱۹۹۷.

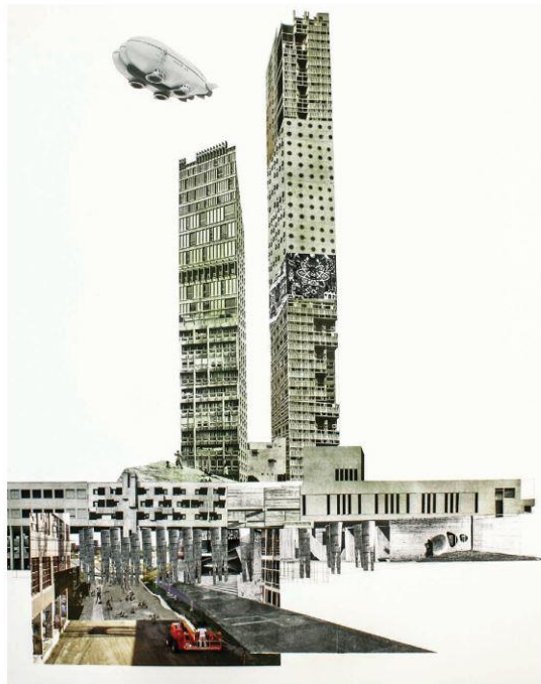


شکل ۱-۱۳۳- دیوید وایلد، عصر بخار: پرتره مارکس (The age of steam: portrait of Marx).

میراثِ استایل، کانستراکتیویسم و لوکوربوزیه نه تنها در فتومونتاژهای وایلد مشهود است، بلکه در آثار معماری او نیز با اولویت دادن به ساختار، ترکیب‌بندی و انتزاع تجسم یافته است.



شکل ۱-۱۳۴- دیوید وایلد، خانه سایفر (۲۰۰۹).



شکل ۱-۱۳۵- مارشال براون، به سوی یک واحد هماهنگ، آکادمی مدنی دکوئیندر^۱ (۲۰۱۶).
کلاز روی چاپ جوهرافشان، ابعاد: ۵۰×۴۰ اینچ.

۱-۲۳- مارشال براون

آنچه با الهام آغاز می‌شود، با نظم و دقت ادامه می‌یابد؛ موادی که از کتاب‌ها و مجلات گردآوری شده‌اند، به دقت تفکیک، بازآرایی و در نهایت به شکل‌ها و فضاهای تازه‌ای بازسازی می‌شوند.

مارشال براون، ۲۰۱۶.

مارشال براون، استاد مؤسسه معماری دانشگاه پرینستون^۲، معمار معتبر و بنیان‌گذار شرکت مارشال براون پروجکت^۳ است. مقیاس‌های متنوع کارهای طراحی او نتیجه داشتن دو مدرک ارشد از دانشگاه هاروارد در رشته‌های معماری و طراحی شهری است. علاقه او به کلاز از نفرت از ساده‌گرایی نشئت

^۱ Towards a Coordinate Unit, Dequindre Civic Academy

^۲ The Princeton University School of Architecture,

^۳ Marshall Brown Projects, Inc

می‌گیرد. او کلاژ را به‌عنوان «درگیر شدن با آشفتگی دنیای اطراف»^۱ توصیف می‌کند. یک مونوگرافی^۲ از آثار او با عنوان **دیدگاه‌های بازگشتی: معماری مارشال براون** پروجکت^۳ در سال ۲۰۲۲ توسط «پرینستون آرکیته‌چرال پرس»^۴ منتشر شد و شامل بسیاری از کلاژها به همراه دیگر روش‌های نمایش است. کتاب دیگری به نام **معماری کلاژ: مارشال براون**^۵ نیز در همان سال منتشر شد که به‌موازات یک نمایشگاه در موزه هنر سانتا باربارا^۶ عرضه گردید.

براون به مجموعه‌ای از تأثیرات اشاره می‌کند، از موسیقی و هنر گرفته تا معماری. او کلاژهای صوتی «Grand Master Flash and the Furious Five» و آلبوم «Grey Album» دی جی «Danger Mouse» در سال ۲۰۱۴ – که کلاژی از آلبوم‌های «وایت» گروه بیتلز^۷ و «بلک» جی-زد^۸ است – را توصیف می‌کند. هنرمندان کلاسیک مانند پیرانسی، رودچنکو و سازندگان کانستراکتویست روسی، پل سیتروئن^۹ و دوشان^{۱۰} تأثیراتی بر کلاژسازی براون گذاشته‌اند، همچنین هنرمندان معاصر مانند لورنا سیمپسون^{۱۱} و ونگتچی موتو^{۱۲} که از کلاژ برای به چالش کشیدن بازنمایی‌های جنسیت و نژاد استفاده می‌کنند. کارهای مایکل سورکین^{۱۳} شهرساز، که برای نشان دادن ایده‌ها درباره تغییرات عظیم شهری مانند خیابان کانال در نیویورک از کلاژ استفاده کرده است، نیز بر براون تأثیر گذاشته‌اند. بازدید وی از یک نمایشگاه در «MoMA» از آثار میس ون درروهه، نقشی در علاقه‌مندی او به کلاژهای دقیق و مینیمالیستی داشت.

براون در دوران کارشناسی خود در دانشگاه واشنگتن در سنت لوئیس شروع به آزمایش با کلاژ کرد. او از حدود سال ۲۰۰۹ کلاژ را به‌عنوان شیوه‌ای غالب برای بازنمایی گرافیکی به کار گرفت و در سال ۲۰۱۴ مجموعه «Chimera» را آغاز کرد. او ارزش بسیاری برای ماهیت مرزشکن کلاژ قائل است و اذعان می‌کند که در عمل یا آموزش، هیچ قواعد از پیش تعیین‌شده‌ای برای کلاژ وجود ندارد؛ کلاژساز خود محدودیت‌ها و قواعدش را تعریف می‌کند؛ باین‌حال، او می‌گوید:

¹ Engaging the messiness of the world

² Monograph

³ Recurrent Visions: The Architecture of Marshall Brown Projects

⁴ Princeton Architectural Press

⁵ The Architecture of Collage: Marshall Brown

⁶ Santa Barbara Museum of Art

⁷ Beatles

⁸ Jay-Z

⁹ Paul Citroen

¹⁰ Duchamp

¹¹ Lorna Simpson

¹² Wangechi Mutu

¹³ Michael Sorkin

اگر ما در معماری، به طور مشخص، قوانینی برای استفاده از کلاژ داشتیم، می‌توانست مفیدتر باشد. به نظر من، این بسیار ارزشمند است، زیرا کلاژ برای من ابزاری قدرتمند برای مواجهه با پیچیدگی‌های جهان است... پیچیدگی سایت‌ها، پیچیدگی برنامه‌ها و پیچیدگی ترکیب‌های معمارانه.

او در دانشگاه پرینستون سمیناری با عنوان «کلاژسازی در معماری»^۱ تدریس می‌کند که عمدتاً برای دانشجویانی از رشته‌های غیرمعماری طراحی شده است. در این دوره، دانشجویان به جستجو در کتابخانه می‌پردازند، تصاویر را فتوکپی می‌کنند و گاهی مجبور می‌شوند از چند کتاب فیزیکی استفاده کنند که برای ساخت کلاژ تکه‌پاره می‌شوند. در اینجا، محدودیت‌ها توسط *براون* تعیین می‌شود. برای *براون*، کلاژ به‌طور ذاتی یک رسانه لمسی و آنالوگ است. ارزش جنبه فیزیکی کلاژ در این است که با خود ریسک و عدم قطعیت به همراه دارد؛ فرآیندی است که شامل تصمیمات آری/نه با استفاده از مواد فیزیکی موجود است. «درزها» موضوعی مهم در آثار *براون* هستند و در سطوح مختلفی عمل می‌کنند: از درزهای واقعی و مادی بین قطعات کاغذ یا مصالح ساختمانی تا درزهای استعاره‌ای میان بافت‌های شهری و زمینه‌های فرهنگی. کلاژهای او با دقت و فضای خالی‌ای همراه هستند که یادآور آثار هنرمندان ساختارگرای روسی و باوهاوس است. بسیاری از کلاژهای او، از جمله مجموعه **Chimera**، شامل اشکالی معلق در فضای سفید هستند. *براون* بیان می‌کند که این استراتژی ترکیب‌بندی احتمالاً از قراردادهای طراحی معماری نشئت می‌گیرد. او می‌گوید: «به‌عنوان یک معمار، کلاژ را چندان متفاوت از طراحی نمی‌بینم. طراحی‌های معماری نیز معمولاً شامل اشکالی هستند که در یک میدان شناورند. فضای سفید معمولاً بیشتر از خود طراحی است». درحالی‌که قطعات تصویری بر اساس ویژگی‌های معنایی، فضایی یا هندسی انتخاب می‌شوند، سطوح متفاوتی از درک کلاژ برای بینندگان مختلف وجود دارد. بیننده نیازی ندارد که ارجاعات موجود در قطعات تصویر را درک کند تا بتواند از معماری جدیدی که توسط کلاژ خلق شده است، قدردانی کند.

براون مجموعه **Chimera** خود را به‌عنوان بخشی از فعالیت هنری تجسمی خود می‌بیند، زیرا این کلاژها در ابتدا بخشی از فرایند طراحی نبودند. طی یک سال، *براون* صد فتومونتاز در ابعاد ۱۷×۱۴ اینچ خلق کرد. او می‌گوید: «هرکدام عملی جداگانه از «آمیختگی خلاقانه»^۲ هستند - تلاقی اشکالی از ریشه‌های دور یا ظاهراً ناسازگار». در پانویس آمده است: «آمیختگی اصطلاحی باستانی است که معمولاً با قوانینی مرتبط است که ازدواج‌های مختلط یا آمیزش‌های نژادی را ممنوع می‌کردند.» (این اصطلاح از لاتین *miscēre* به معنای «مخلوط کردن» و *genus* به معنای «نژاد» گرفته شده است).

^۱ Collage-making in Architecture

^۲ creative miscegenation

در مجموعه **Chimera**، تمام قطعات عکاسی از مجلات بریده شده‌اند تا به جای ناهماهنگی‌ها و گسست‌ها تصاویری خلق کنند که «هم‌راستایی میان شرایط معماری متفاوت» را ایجاد می‌کنند. این بررسی در مورد درزها پیش از پروژه او برای دوسالانه معماری ونیز ۲۰۱۶ صورت گرفته است. آکادمی مدنی دکوایندر^۱ یک پروژه طراحی است که برای «دوسالانه معماری ونیز ۲۰۱۶» توسعه داده شد. موضوع غرفه ایالات متحده در این رویداد «تخیلات معماری»^۲ بود که توسط سینتیا دیویدسون^۳ و مونیکا پونس د لئون^۴ سرپرستی شد.

پونس د لئون در پیش‌گفتار کتاب **دیدگاه‌های مکرر**^۵ می‌نویسد:

«پروژه‌ها و نوشته‌های برون به‌طور گسترده به‌عنوان نمونه‌هایی از محدود کارهایی شناخته شده‌اند که به توسعه نابرابر و تمرکززدایی شهری پرداخته‌اند و میراث فرهنگی را به فرم، اقتصاد و اکولوژی پیوند می‌دهند». سرپرستان غرفه ایالات متحده، مجموعه‌ای از پروژه‌ها را برای چهار مکان در شهر دیترویت^۶ میشیگان سفارش دادند تا به بررسی این بپردازند که معماری چگونه می‌تواند به مسائل اجتماعی و شهری در یک شهر پسا صنعتی پاسخ دهد.

^۱ Dequindre Civic Academy

^۲ The Architectural Imagination

^۳ Cynthia Davidson

^۴ Monica Ponce de Le .

^۵ Recurrent Visions

^۶ Detroit



شکل ۱-۱۳۶- مارشال براون، *Enfants Sur Le Paysage*، آکادمی مدنی دکوایندر (۲۰۱۶).
کلاژ روی کاغذ، ابعاد ۲۰×۱۴ اینچ. قطعات تصویر شامل عناصر معماری از لینا بو بردی^۱،
لوکوربوزیه و انریک میرالس^۲ و کارمه پینوس^۳ است.

پروژه‌ای برای مکانی در امتداد مسیر سبز دکوایندرکات^۴ طراحی شد. دکوایندرکات یک مسیر پیاده‌روی و دوچرخه‌سواری زیرسطحی است که قبلاً یک خط راه‌آهن بوده است. براون در این باره توضیح می‌دهد:

آکادمی شهر دکوایندر (DCA) فراتر از یک مدرسه است. پروژه‌های مارشال براون آن را به‌عنوان تجسم فیزیکی شعار آمریکا، «E pluribus unum» (از بسیاری، یکی) تصور می‌کنند. این مؤسسه پیشنهادی با مساحت ۲.۷ میلیون فوت مربع، یک واحد هماهنگ است: یک موجودیت معماری واحد که قادر به ترکیب برنامه‌ها و فضاهای مختلف است. ساختمان‌های بتنی سبزرنگ فضای کافی برای ساکنان متعدد آن فراهم می‌کنند تا شکوفا

¹ Lina Bo Bardi

² Enric Mirall

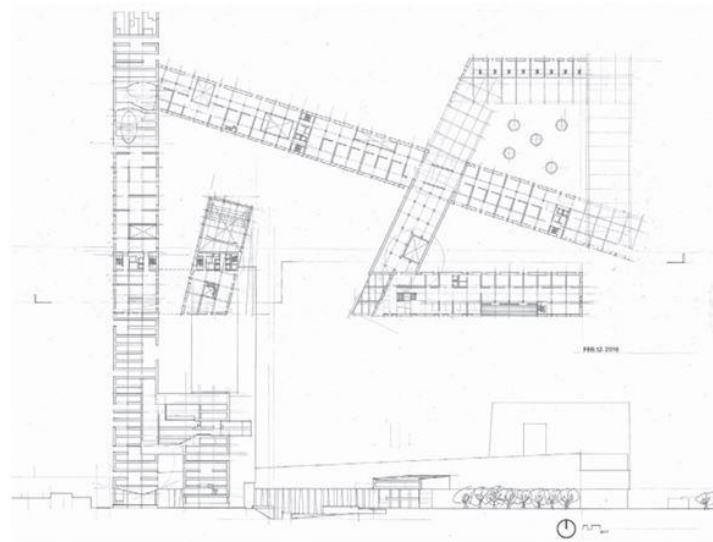
³ Carme Pinós

⁴ Dequindre Cut Greenway

با آکادمی شهر دکوایندر (DCA)، معماری به دنبال خلق یک نهاد آرمانی بود، جایی خوشبخت یا برکت‌یافته در دیترویت. *براون* با آگاهی از اینکه معماری نمی‌تواند مشکلات جامعه را حل کند، اما می‌تواند مدل‌های آرمانی‌ای را شکل دهد که زندگی شهری را الهام ببخشد و در نهایت منجر به خلق دنیاهای شهری بزرگ‌تر و زیباتر شود.



شکل ۱-۱۳۷- مارشال براون، مطالعه طرح سایت، آکادمی شهر دکوایندر (۲۰۱۶).
مقدار جوهر و برش‌های کلاژ شده از نسخه‌های فتوکی، روی کاغذ شفاف.



شکل ۱-۱۳۸- مارشال براون، پوشش طرح مقطع، ۱۲ فوریه ۲۰۱۶، آکادمی شهر دکوایندر (۲۰۱۶).

نمایش‌های این پروژه برای دوسالانه شامل فتومونتازهای مفهومی، طرح‌های کپی‌شده چسبانده‌شده روی کاغذ ردیابی و زبان مصالح و تکنیک‌های ساختاری دقیق‌تر از طریق مدل فیزیکی بودند. فتومونتاز *براون* با عنوان «به‌سوی یک واحد مختصات»^۱ کلاژی است از قطعات ساختمان‌های بروتالیسم موجود و مناظر موجود که برای تجسم یک محیط شهری جدید، به سمت جنوب در امتداد دکوایندرکات نگاه می‌کند. کارن کیس^۲، مشاور و نمایشگاه‌گردان در زمینه هنر، معماری و طراحی و نویسنده مشترک کتاب **دیدگاه‌های مکرر**^۳، اشاره می‌کند که در آثار *براون*، «کلاژها یک خوانش غیرخطی از تاریخ را پیشنهاد می‌دهند، جایی که پیوستگی فضا-زمان معماری فرومی‌ریزد و عناصر معماری که قبلاً ارتباطی با یکدیگر نداشتند و گاهی اوقات متناقض بودند، در ترکیب‌هایی شگفت‌انگیز و گاهی فراتر از حد، کنار هم قرار می‌گیرند.»

علاقه *براون* به «درزها»^۴ در اینجا، در مقیاس‌های مختلف مشهود است. ملاقات قطعات مختلف داخل فرم ساختمان رخ می‌دهد، درحالی‌که در مقیاس کلان، این پیشنهاد یک پل از روی دکوایندرکات ایجاد می‌کند که درزی است بین دو بخش از یک محله که توسط خط راه‌آهن پاره شده است. او در کلاژ و معماری به دنبال «درزدار بودن» است که در برابر میل معماری معاصر به بی‌درزی قرار دارد.

¹ Toward a Coordinate Unit

² Karen Kice

³ Recurrent Visions

⁴ seams

این پروژه کلاژ را به‌عنوان ابزاری انعطاف‌پذیر نشان می‌دهد. از آن در فتومونتاز برای مطالعات اولیه فضا و مصالح، در کلاژ-ترسیم برای ایده‌پردازی نقشه‌های عمود بر روابط فرم‌ها و در سطح مفهومی برای درک روابط بین عناصر مختلف برنامه‌ای استفاده شده است. روش تفکر او درباره کلاژ و چگونگی تجلی آن در معماری هوشمندانه است. وی «زندگی‌ها»^۱ ی معماری را این‌گونه توصیف می‌کند:

من شروع به فکر کردن و تصور کارهای کلاژ خود به‌عنوان آنچه می‌خواهم آن را زندگی چهارم معماری بنامم، کردم. در بعضی جاها نوشته شده است که در دوران مدرن معماری سه زندگی دارد. البته زندگی اول معماری زمانی است که در حال طراحی است. زندگی دوم معماری زمانی است که در حال ساخت است؛ و سپس با ظهور عکاسی، زندگی سوم معماری به وجود می‌آید که نتیجه آن انتشار آن در قالب عکس‌ها است. این کلاژهایی که من می‌سازم، من آن‌ها را زندگی چهارم معماری می‌نامم چون مواد آن از زندگی سوم – یعنی عکس‌ها – گرفته می‌شود، سپس آن‌ها را تجزیه، دوباره ترکیب و دوباره جان می‌بخشد تا امکان فضاهای جدید، فرم‌های جدید و دنیای جدیدی ایجاد کند.



شکل ۱-۱۳۹- مارشال براون، مدل، آکادمی شهری دکوایندر (۲۰۱۶). چوب و آکرلیک، ۴۸ × ۴/۳ × ۸۳ ۱/۲ × ۴۱ × ۸/۵ اینچ.

پنجره‌های مستطیلی نشان‌دهنده فضاهای شهری و پنجره‌های دایره‌ای نشان‌دهنده واحدهای مسکونی هستند.

¹ lives

«زندگی چهارم معماری» فرصتهایی را برای کاوش در روابط درون معماری و روابط بین معماری و زمینه‌های مادی، اکولوژیکی و اجتماعی آن فراهم می‌آورد.

۱-۲۴- تکه‌های عکس: پیکسل‌های یافت‌شده

روش‌های دیجیتال در کلاژ از ظرفیت رسانه‌های دیجیتال برای تسهیل تکنیک‌های آنالوگ، همچنین ابداع تکنیک‌های جدید در ساخت کلاژ از طریق دست‌کاری مستقیم و غیرمستقیم بهره می‌برند. تمامی ابزارهای نمایش و بازنمایی را می‌توان به‌عنوان امتداد بدن انسان دانست که تحت هدایت فرآیندهای ذهنی و فیزیکی عمل می‌کنند. رابط کاربری یا مرز مشترک میان بدن و ابزار، نخستین درجه جدایی میان هنرمند و اثر هنری است. پژوهش‌های مارشال مک‌لوهان^۱ نقش اساسی در بحث پیرامون نقش رسانه‌ها در ارتباطات گرافیکی دارد. مک‌لوهان، فیلسوف کانادایی و استاد ادبیات انگلیسی، تأثیرات مهمی در توسعه نظریه رسانه‌ها داشته است. او که پیش‌بینی اینترنت را ۳۰ سال پیش از اختراع آن انجام داده بود، به پژوهشگر فرهنگ‌عامه نیز شناخته‌شده بود که خود یکی از موضوعات پژوهشی‌اش به شمار می‌رفت.

او نه‌تنها در ژورنال معماری ییل^۲ به نام «پرسپکتا»^۳ مقاله نوشت، بلکه کتاب **درباره رسانه‌ها: گسترش‌های انسان**^۴ را نیز منتشر کرد و حتی مصاحبه‌ای با مجله پلی‌بوی^۵ انجام داد. در این مصاحبه، مک‌لوهان توضیح می‌دهد: «تمام رسانه‌ها، از الفبای صوتی گرفته تا رایانه، گسترش‌های انسان هستند که تغییرات عمیق و ماندگاری در او ایجاد می‌کنند و محیطش را دگرگون می‌سازند.» به‌عنوان امتداد ذهنی یا فیزیکی خودمان، این رسانه‌ها به‌تدریج تعادل حسی ما را تغییر می‌دهند و سرانجام نامرئی می‌شوند. مک‌لوهان ادعا می‌کند: «همیشه این هنرمند بوده است که تغییرات ایجادشده در انسان توسط یک رسانه جدید را درک می‌کند، کسی که می‌فهمد آینده همان حال است و با کار خود زمینه‌سازی برای آن را انجام می‌دهد.» او به چندین لحظه مهم در تاریخ اشاره می‌کند که باعث تغییرات اساسی در ارتباطات و ادراک شده‌اند، از جمله توسعه «الفبای آوایی»^۶، «ماشین چاپ»^۷ و «تلگراف»^۸.

^۱ Marshall McLuhan

^۲ Yale

^۳ Perspecta

^۴ Understanding Media: The Extensions of Man, 1964

^۵ Playboy

^۶ Phonetic Alphabet

^۷ Printing press

^۸ Telegraph

مک/لوهان دو نوع ادراک فضایی را توصیف می‌کند: «فضای آکوستیک»^۱ و «فضای بصری»^۲. انسان‌های ماقبل تاریخ در فضای آکوستیک زندگی می‌کردند، جایی که تمام حواس خود را برای درک جهان به کار می‌گرفتند. او توضیح می‌دهد:

منظورم فضایی است که مرکز و حاشیه ندارد، برخلاف فضای صرفاً بصری که گسترش و تقویت عملکرد چشم است. فضای آکوستیک ارگانیک و یکپارچه است و از طریق تعامل هم‌زمان تمام حواس درک می‌شود؛ درحالی‌که فضای «منطقی»^۳ یا تصویری، یکنواخت و ترتیبی است. گوش، برخلاف چشم، نمی‌تواند متمرکز شود و بیشتر چند حسی است تا تحلیلی و خطی. میدان شنیداری هم‌زمان است، درحالی‌که میدان بصری پی‌درپی و متوالی است.

فضای آکوستیک چند حسی و مبتنی بر تجربه است، درحالی‌که فضای بصری تک‌حسی و منطقی است. فضای آکوستیک، مانند کلاژ، بر پایه روابط میان عناصر و ادراک‌کننده شکل می‌گیرد، نه هویت مستقل اشیا. بعد زمان در درک فضای آکوستیک بسیار حیاتی است، زیرا این روابط پویا مورد ارزیابی قرار می‌گیرند. مک/لوهان فرض کرد که توسعه الفبای آوایی (با الفبای تصویری مانند هیروگلیف^۴های مصری متفاوت است) باعث تغییر از فضای آکوستیک به فضای بصری شد و سلطه چشم را تثبیت کرد. الفبای آوایی که در آن حروف نمادهای قراردادی برای صداها هستند، تفکر انتزاعی و پیدایش هندسه اقلیدسی را تشویق کرد. هندسه اقلیدسی فضا را به‌عنوان بی‌نهایت، بی‌ویژگی و همگن توصیف می‌کند. چاپخانه یوهانس گوتنبرگ^۵ در دهه ۱۴۵۰ به عقیده مک/لوهان این ادراک فضای بصری را تسریع کرد. ناگهان این نظام نمادین ارتباطی برای عموم مردم در دسترس قرار گرفت. مک/لوهان ادعا می‌کند که چاپ «اولین مکانیزه‌سازی یک صنعت دستی پیچیده بود؛ با ایجاد یک توالی تحلیلی از فرآیندهای گام‌به‌گام، به الگوی اولیه برای تمام مکانیزاسیون‌های بعدی تبدیل شد... حروف متحرک به‌عنوان نمونه اولیه و پیش‌الگوی تمام توسعه‌های صنعتی پس‌از آن عمل کرد.»

^۱ Acoustic space

^۲ Visual space

^۳ Rational

^۴ Hieroglyph

^۵ Johannes Gutenberg

VISUAL SPACE	ACOUSTIC SPACE
sequential	simultaneous
asynchronous	synchronous
static	dynamic
linear	non-linear
vertical	horizontal
left brain	right brain
figure	ground
specialism	holism/generalism
tonal	atonal
isotropic	anisotropic
container	network
mechanical	electrical
particle	field, resonance

شکل ۱-۱۴۰- ویژگی‌های فضای دیداری و شنیداری از دیدگاه مارشال مک‌لوهان بر اساس نظر گردون گو^۱.



شکل ۱-۱۴۱- پاپيروس آنی^۲ (قرن شانزدهم پیش از میلاد) و نسخه خطی گدانسک^۳ (۱۷۳۳).

سواد خواندن و نوشتن که با این نوآوری تکنولوژیک تسهیل شد، با اختراع پرسپکتیو هم‌زمان بود. در پرسپکتیو خطی، تمرکز بر آن چیزی است که توسط چشم درک می‌شود. پیش‌ازاین، عناصر در یک ترکیب اغلب بر اساس اهمیت سلسله‌مراتبی ذهنی اندازه‌گیری می‌شدند، نه بر اساس فاصله عینی از

^۱ Gordon Gow

^۲ Papyrus of Ani

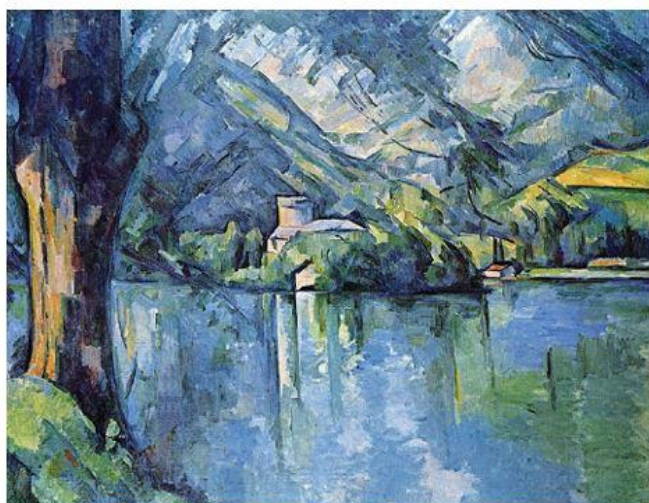
^۳ Gdansk Manuscript

بیننده. کتاب‌های اولیه آلبرشت دورر در قرن شانزدهم تحت عنوان **چهار کتاب در مورد اندازه‌گیری**^۱ پرسپکتیو خطی، تایپوگرافی، هندسه‌ی خطی و مکانیزم‌های ساخت پرسپکتیو را شرح می‌دهند. اختراع یک دستگاه پرسپکتیو، اولین رابط اساسی را ایجاد کرد که هنرمند را از موضوعش جدا می‌کرد و درعین‌حال، فضایی عقلانی و انتزاعی می‌ساخت.



شکل ۱-۱۴۲- آلبرشت دورر، پروژه پرسپکتیو^۲ (۱۵۳۲).

اختراع تلگراف در سال ۱۸۴۴، عصر الکترونیک را آغاز کرد، به گفته مک‌لوهان او پیشنهاد می‌کند که «رسانه‌های الکتریکی»^۳، برخلاف رسانه‌های مکانیکی که تنها یک حس یا عملکرد را گسترش می‌دادند، امتدادی از سیستم عصبی مرکزی ما هستند - یک امتداد چند حسی.



شکل ۱-۱۴۳- پل سزان^۴، دریاچه آنسی^۵ (۱۸۹۶).

^۱ Four Books on Measurement

^۲ Perspective Projection

^۳ Electric media

^۴ Paul Cézanne

^۵ Lac d'Annecy

مک/لوهان استدلال می‌کند که این عصر جدید، بازگشتی به فضای صوتی (Acoustic Space) است، زیرا حواس دیگر را دوباره درگیر می‌کند. نظریه او با آثار پل سزان، نقاش قرن نوزدهم، تکمیل می‌شود؛ هنرمندی که به‌عنوان پلی میان امپرسیونیسم^۱ و کوبیسم عمل می‌کند و این انتقال از عصر مکانیکی به عصر الکترونیکی را به تصویر می‌کشد. موریس مرلو-پونتی^۲ فیلسوف، در توصیف حرکت سزان فراتر از پرسپکتیو سنتی می‌گوید:

سزان با وفاداری به پدیده‌ها در کاوش‌های خود درباره پرسپکتیو، چیزی را کشف کرد که روان‌شناسان معاصر آن را چنین بیان کرده‌اند: پرسپکتیو تجربی^۳، یعنی آنچه ما واقعاً ادراک می‌کنیم، پرسپکتیوی هندسی یا عکاسانه نیست.

استفاده از انتزاع برای استخراج اطلاعات حسی، زمینه‌ساز تحولات هنری بیشتری شد. در فصل اول کتاب **رسانه همان پیام است**^۴ (The Medium is the Message) از اثر «درک رسانه: گسترش‌های انسان»، مک/لوهان به تغییر قابل‌توجهی در تفکر فضایی که کوبیسم ایجاد کرد، اشاره می‌کند. او استدلال می‌کند که کوبیسم «توهم پرسپکتیو را کنار می‌گذارد و به جای آن، آگاهی حسی آنی از کل را ارائه می‌دهد. کوبیسم، با تسلط بر آگاهی آنی و جامع، ناگهان اعلام کرد که رسانه همان پیام است. آیا آشکار نیست که در لحظه‌ای که توالی به هم‌زمانی تبدیل می‌شود، وارد دنیای ساختار و پیکربندی شده‌ایم؟»

این بیان خلاصه‌ای از نظریه‌ای است که ابزار ارتباطی، به‌عنوان گسترشی از حواس ما، تأثیری عمیق‌تر بر تغییرات رفتار فرهنگی دارد تا محتوای واقعی تولیدشده توسط آن ابزار. مک/لوهان استدلال می‌کند که رسانه‌های الکترونیکی ما را به ادراک فضای صوتی باز می‌گردانند. او از اصطلاح «دهکده جهانی»^۵ برای توصیف گذار از فردگرایی به هویتی جمعی که توسط رسانه‌های الکترونیکی شکل می‌گیرد، استفاده می‌کند. در تأیید گفته مک/لوهان مبنی بر اینکه هنرمند نخستین کسی است که این تغییرات فرهنگی را درک کرده و با آن‌ها مواجه می‌شود، مایکل دشکین^۶، مدیر نمایشگاه «از طراحی تا کلاز: کامپیوترها در هنر»^۷، تأکید می‌کند که:

هر نسل باید با شیوه‌های خاصی که در آن تماس انسانی از طریق فناوری فاصله می‌گیرد، مواجه شود... درعین حال، غنای هنری و چالش‌هایی که برای شیوه‌ها و مفاهیم پیشین هنر

¹ Impressionism

² Maurice Merleau-Ponty

³ Lived Perspective

⁴ The Medium is the Message

⁵ Global Village

⁶ Michael Dashkin

⁷ From Drawing to Montage: Computers in Art

ایجاد می‌شود، می‌تواند به‌عنوان یکی از برجسته‌ترین دستاوردهای قرن بیستم در فرآیند خلق هنرهای بصری تلقی شود.

یک پرسش اساسی که در ارتباط با این فاصله‌گذاری مطرح می‌شود، نخستین بار در مقاله «اثر هنری در عصر مکانیکی»^۱ نوشته والتر بنیامین^۲ در سال ۱۹۳۶ مطرح شد. در این مقاله، بنیامین به پیش‌نیازهای اصالت در یک اثر هنری می‌پردازد. نقد او بر تکثیر آثار هنری بر پایه مسئله اصالت استوار بود و او معتقد بود که یک اثر اصیل به دو عنصر نیاز دارد: (الف) یک اصل اولیه (Original) و (ب) هاله‌ای (Aura) که از گذر زمان و تجربه شکل می‌گیرد. بنیامین اظهار می‌کند:

حتی کامل‌ترین نسخه بازتولید شده از یک اثر هنری نیز از یک عنصر بی‌بهره است: حضور آن در زمان و مکان، وجود منحصر به فردش در محلی که در آن قرار دارد.

این پرسش در عصر الکترونیک که در آن اثری اصل یا شواهدی از گذر زمان در فرآیند خلق وجود ندارد، اهمیت بیشتری پیدا می‌کند. وقتی اصل اولیه‌ای وجود ندارد، اصالت چه معنایی می‌تواند داشته باشد؟ رسانه‌های دیجیتال ما را با بحثی مشابه آنچه بنیامین توصیف کرده، مواجه می‌کنند. در قرن نوزدهم، بحث‌هایی در مورد ارزش عکاسی به‌عنوان یک رسانه هنری در مقایسه با نقاشی وجود داشت. باین حال، به گفته بنیامین:

پرسش اصلی - اینکه آیا اختراع عکاسی ماهیت هنر را به‌طور کلی دگرگون نکرده است - مطرح نشد.

یک پاسخ به این پرسش را می‌توان در آثار دادانیست‌ها یافت، به‌ویژه در استفاده آن‌ها از «حاضر آماده»-ها^۳. همان‌طور که بنیامین توضیح می‌دهد:

آن‌ها قصد داشتند و توانستند هاله آثار خود را با استفاده از همان ابزارهای تولید که آن‌ها را به‌عنوان بازتولید معرفی می‌کرد، بی‌رحمانه نابود کنند.

شاید اصالت در این نهفته باشد که ویژگی‌هایی که پیش‌تر به‌عنوان عناصر بنیادی یک اثر هنری تلقی می‌شدند، دیگر اهمیت ندارند و بنابراین، خود مفهوم اصالت باید از نو تعریف شود.

فیلسوف فرانسوی ژان بودریار^۴ به توسعه موضوع وابستگی متقابل میان دینامیک‌های اجتماعی و رسانه که از سوی مک‌لوهان مطرح شده بود، ادامه داد. نظریه او با عنوان «شبیه‌سازی‌ها و شبیه‌واره‌ها»^۵ یا «وانموده‌ها و وانمود» که در سال ۱۹۸۱ منتشر شد، فرهنگی را توصیف می‌کند که

^۱ The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction

^۲ Walter Benjamin

^۳ Ready-mades

^۴ Jean Baudrillard

^۵ Simulacra and Simulation

چنان غرق در علائم و نمادها (شبه‌واره‌ها یا Simulacra) است که در آن، واقعیت و اصالت دیگر وجود ندارند. همان‌طور که مک‌لوهان لحظات کلیدی تاریخ را به‌عنوان نشانه‌ای از تغییر در ادراک شناسایی می‌کند، بودریار نیز سه مرتبه شبه‌سازی را با سه تحول تاریخی مرتبط می‌داند.

- مرتبه اول شبه‌سازی: مربوط به پیش از انقلاب صنعتی است و به بازنمایی چیزی که در واقعیت وجود دارد (مانند نقاشی یا نقشه) اشاره دارد. در این مرحله، کاملاً مشخص است که بازنمایی، همان شیء واقعی نیست.

- مرتبه دوم شبه‌سازی: که با انقلاب صنعتی آغاز می‌شود، نشان‌دهنده تغییری است که در آن مرزهای میان واقعیت و بازنمایی محو و نامشخص می‌شوند.



شکل ۱-۱۴۴- افتتاحیه بزرگ اولین نمایشگاه دادا، برلین، ۵ ژوئن ۱۹۲۰.

کالایی‌سازی و تولید انبوه اشیاء، اصالت را تقریباً بی‌اهمیت می‌کند.

- مرتبه سوم شبه‌سازی: در دوران پسامدرنیته وجود دارد. در این مرحله، تمایز میان واقعی و نسخه چاپ عکسی^۱ از بین می‌رود و ما در «فراواقعیت»^۲ زندگی می‌کنیم، جایی که شبه‌سازی پیش از اصل ساخته می‌شود. در هایپررئال، فرد هم‌زمان هم در موقعیت درگیر است و هم از آن فاصله دارد که موجب «فروریختن فضای پرسپکتیوی»^۳ می‌شود.

^۱ Facsimile

^۲ Hyperreal

^۳ A Collapsing of perspectival space

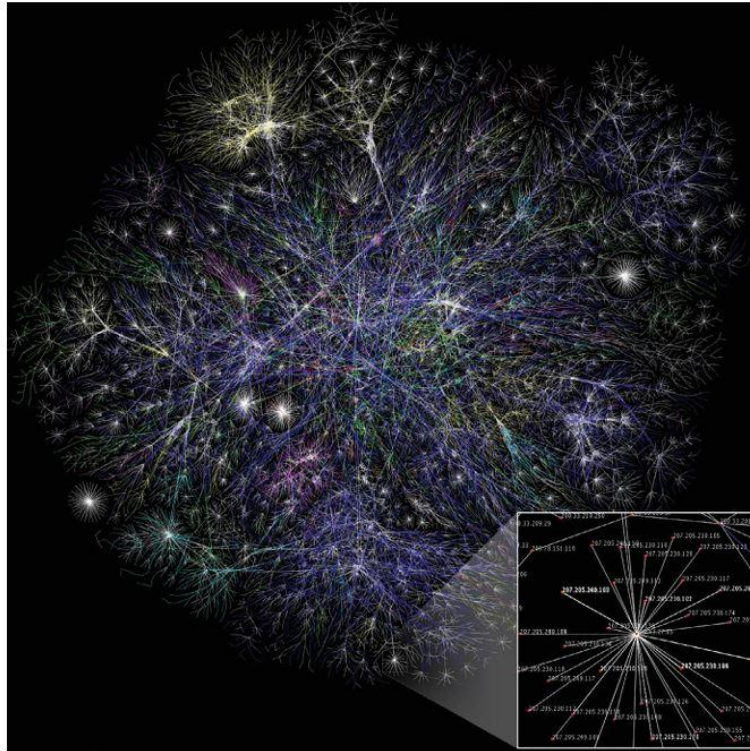
در ارتباط با جنبه‌های فنی کلاژ دیجیتال، «دستکاری غیرمستقیم»^۱ یک پیشرفت مهم در فرایند کاری است که توسط رسانه‌های دیجیتال تسهیل می‌شود و به پرسش اصالت به‌عنوان شواهدی از فرآیند هنری پاسخ می‌دهد. دستکاری در این بحث کلاژ به معنای اداره و کنترل یک ماده یا تصویر به‌سوی هدف خاصی است. درحالی‌که رسانه‌های دیجیتال می‌توانند دستکاری مستقیم و ترکیب تصاویر را تسریع کنند، مشابه با تکنیک‌های آنالوگ، اما آنچه اهمیت بیشتری دارد این است که فرصت‌هایی برای دستکاری غیرمستقیم فراهم می‌آورد. دستکاری غیرمستقیم به استفاده از دستورها، یا مجموعه‌ای از دستورها (یک اسکریپت) برای اجرای یک عمل روی تصویر اشاره دارد که عمق تعامل میان هنرمند و اثر را افزایش می‌دهد. همان‌طور که در تولید کلاژ با استفاده از تکنیک‌های آنالوگ، پتانسیل «تصادفات خوشایند»^۲ در اثر که ناشی از عوامل ناشناخته در فرآیند است، همچنان وجود دارد، در کلاژ دیجیتال نیز این امکان وجود دارد. پیش‌ازین، هنرمندان دادائیست و سورئالیست با «ترسیم و نوشتن خودکار»^۳ آزمایش می‌کردند و به ناخودآگاه اجازه می‌دادند که هدایت‌گر رسانه باشد، با رها کردن کنترل منطقی آگاهانه بر اجرای اثر هنری. دشکین درباره آثار هنرمندانی که از روش‌های دیجیتال استفاده می‌کنند، می‌گوید:

اینکه آن‌ها از کامپیوترها برای تولید آثار خود استفاده کرده‌اند، مسلماً به‌عنوان یک مسئله برایشان مطرح می‌شود و بر محتوای اثر و روش‌های آن تأثیر می‌گذارد؛ اما اثری که تحت تأثیر روش‌های تولید خود قرار دارد، به‌طور قابل‌توجهی با اثری که به‌طور آشکار بر آن‌ها متمرکز است، تفاوت دارد.

^۱ Indirect Manipulation

^۲ Happy Accidents

^۳ Automatic Drawing and Writing



شکل ۱-۴۵- مت بریت^۱، نقشه اینترنت^۲ (۲۰۰۷). نقشه جزئی از اینترنت بر اساس داده‌های ۱۵ ژانویه ۲۰۰۵ که در وبسایت opte.org یافت شده است.

ناپیدا شدن روزافزون رابطه میان ذهن انسان و رسانه‌هایمان، پرسش‌هایی را درباره مرز میان واقعیت و خیال مطرح می‌کند. آلبرتو پِرز-گومز^۳ و لوئیز پله‌تیر^۴ بازنمایی معماری را فراتر از پرسپکتیو در نظر می‌گیرند و پیشنهاد می‌دهند که وظیفه هنرمند این است که فاصله «بین واقعیت و ظاهر جهان»^۵ را بررسی کند. این نظریات و مشاهدات پرسش‌های زیادی را درباره نقش ابزار نمایشی به‌عنوان گسترشی از ذهن و بدن انسان، ماهیت شیء فیزیکی و ویژگی‌های رابطه میان مصرف‌کننده / مشاهده اثر و خود اثر مطرح می‌کنند.

^۱ Matt Britt

^۲ Map of the Internet

^۳ Alberto Perez-Gomez

^۴ Louise Pelletier

^۵ between reality and the appearance of the world

نکته فنی دیگری که باید به آن اشاره کرد این است که مواد اولیه برای کلاژهای دیجیتال اغلب مبتنی بر تصاویر عکاسی هستند. دسترسی به تصاویر آنلاین و امکان دستکاری دیجیتالی آن‌ها، گزینه‌های تقریباً نامحدودی را برای هنرمند کلاژ فراهم می‌کند، درحالی‌که منابع فیزیکی با محدودیت‌هایی نظیر اندازه، رنگ، جنس و محتوا روبه‌رو هستند. اشتراک‌گذاری و بازنشر تصاویر در فضای آنلاین، مسئله مالکیت معنوی را مطرح می‌کند؛ چراکه عکس‌ها از خالق اصلی‌شان جدا می‌شوند، سپس توسط هنرمند کلاژ مورد استفاده و تغییر قرار می‌گیرند. سهولت و سرعت عکاسی دیجیتال همچنین استفاده از تصاویر ساختگی در فتومونتاژهای دیجیتال را تسهیل می‌کند. این فرایند مشابه با کاری است که هنرمندانی چون گوردون ماتا-کلارک، ماری میس و *EMBT* انجام می‌دادند، یعنی گرفتن عکس‌هایی که بعداً در فتومونتاژهایشان استفاده می‌کردند. *رائول هاوسمان*، یکی از هنرمندان دادائیست، در مقاله‌ای درباره فتومونتاژ که در سال ۱۹۳۱ منتشر شد، بیان می‌کند: در فتومونتاژ آینده، دقت مواد، وضوح ویژه اشیاء و تشدید خاصیت پلاستیکی آن‌ها، به‌رغم یا شاید دقیقاً به خاطر ترکیب این عناصر، نقشی اساسی ایفا خواهند کرد.

تأثیر رسانه دیجیتال بر فتومونتاژ را می‌توان در آثار استودیوی FELD و اتاق فکر معماری WAI مشاهده کرد.



شکل ۱-۱۴۶- استودیوی FELD، «استخراج‌هایی از فاصله محلی: موزه آرپ^۱»، (۲۰۱۰).

۱-۲۵- استودیو^۲ FELD

با استفاده از یک آرشیو گسترده از قطعات اسکن‌شده تصاویر عکاسی معماری، تصاویر معماری جدیدی به صورت کلاژهای چندلایه از این قطعات ایجاد می‌شوند. این تصاویر که به عنوان بازسازی‌های پیچیده‌ای از قطعات تصاویر واقعی تولید می‌شوند، یک دیدگاه سوم و انتزاعی را به دیدگاه‌های اصلی معمار و عکاس اضافه می‌کنند.

استودیوی FELD، ۲۰۱۰

استودیوی FELD که در سال ۲۰۰۷ به عنوان یک کارگاه صنایع دستی دیجیتال تأسیس شد، تکنیک‌های نوآورانه‌ای برای «دستکاری غیرمستقیم^۳» در ساخت فتومونتازها توسعه داده است. این استودیو، خود را این گونه توصیف می‌کند:

گروهی از طراحان مستقر در برلین که در فرایند کاری خود زبان مشترکی از تفکر دیجیتال را به اشتراک می‌گذارند.

مجموعه آثار آن‌ها شامل آثاری متنوع از نظر رسانه و مقیاس است، از جمله کلاژ، دستگاه‌های تعاملی قابل حمل و مجسمه‌های شهری.

پیش‌زمینه فکری که طراحی‌های استودیوی FELD را شکل می‌دهد، ماهیتی «پسادigital^۴» دارد. نصب‌های طراحی آن‌ها شامل ابزارهای ساخت و پردازش دیجیتال است که برای درک آن‌ها، تعامل

^۱ Extracts of Local Distance: Arp Museum

^۲ Studio FELD

^۳ Indirect Manipulation

^۴ Post-Digital

انسانی ضروری است. این گروه طراحی دیدگاه خود را درباره طراحی در ارتباط با روش‌های دیجیتال ساخت و بازنمایی این‌گونه توصیف می‌کند:

فراتر از هر تعریفی در ابزارها یا رسانه‌های هدف،... استودیوی FELD تعادلی میان آنچه کامپیوترها و انسان‌ها در آن مهارت دارند ایجاد می‌کند: بهره‌گیری از فرآیندهای محاسباتی بی‌وقفه، دقیق و پرسرعت یا ماشین‌های سفارشی برای شکل دادن به آثارشان، اما با این شرط که همواره طراحان کنترل کار را در دست داشته باشند. نتیجه این رویکرد، آثاری است که از نظر فکری برانگیزاننده، زیباشناختی و ظریف هستند.

بخش عمده‌ای از آثار استودیوی FELD به شناخت انسان در ارتباط با حافظه و ادراک می‌پردازد. ابداع ماشین‌های سفارشی و فرآیندهای محاسباتی در این آثار به‌منظور بازتفسیر، تقویت و/یا به تصویر کشیدن حافظه و ادراک انسانی انجام می‌شود. این پروژه‌ها که در نقطه اتصال میان انسان و ماشین قرار دارند، ویژگی‌های فضای صوتی^۱ را از طریق درگیر کردن حس‌های چندگانه برجسته می‌کنند. دو پروژه از این آثار توجه ما را به آیین‌های روزمره غذا خوردن جلب می‌کنند. پروژه «Table Recorder» فعالیت‌های آیینی مرتبط با استفاده از میز را مورد بررسی قرار می‌دهد و الگوهای استفاده را ثبت می‌کند و به این استفاده‌ها پاسخ‌های صوتی می‌دهد. صرف‌نظر از نوع استفاده، «حرکاتی که در حالت عادی قابل توجه نیستند، به بخشی از یک اجرای صوتی تبدیل می‌شوند که تکرار می‌شود، می‌تواند به آن افزوده شود و به آرامی از حافظه میز محو می‌شود». برای ایجاد این لایه‌های صدا^۲، حسگرهایی در سطح میز تعبیه شده‌اند. این حسگرها به چکش‌های سولنوئیدی^۳ (سیم‌لوله) متصل هستند که با تعامل انسان واکنش نشان می‌دهند و اشیای روزمره‌ای را که در ساختار میز جاسازی شده‌اند، به صدا درمی‌آورند. این میز از یک عنصر منفعل به یک شرکت‌کننده فعال در عملی که معمولاً نقشی خاموش در آن ایفا می‌کند، ارتقا می‌یابد. همچنین، با صداهای ذهنی به اعمال روزمره، آگاهی کاربر را نسبت به میز افزایش می‌دهد. این نصب هنری تلاش می‌کند تا ادراک انسانی را نسبت به استفاده از اشیای روزمره تقویت کند و همچنین نوعی حافظه صوتی از استفاده آیینی میز را در خود آن شیء ثبت و حفظ کند. در واقع، حافظه ضبط‌شده از این کاربردها به‌صورت صوتی در شیء میز تعبیه می‌شود و تجربه‌ای نو از تعامل انسان با یک شیء روزمره ارائه می‌دهد.

^۱ Acoustic Space

^۲ Sonic Palimpsest

^۳ Solenoid



شکل ۱-۱۴۷- استودیوی FELD، «اشکال ادراک»^۱، (۲۰۱۱).

در اثر بازنویسی ردپاها (Rewriting Traces)، یک چیدمان رومیزی به صورت بصری به فعالیت انسانی (گرما یا فشار) واکنش نشان می‌دهد؛ به این صورت که زمینه‌های رنگی روی سطح رومیزی ایجاد می‌کند. این زمینه‌های رنگی، شاخص‌هایی از فعالیت هستند که توسط حسگرهای فشار و گرما که درون پارچه تعبیه شده‌اند، ثبت می‌شوند. تصویر باقی‌مانده از اثر تماس بر روی رومیزی ممکن است در حافظه پارچه باقی بماند و بسیار دیرتر از زمان ثبت اولیه ظاهر شود.؛ مانند Table Recorder، در این پروژه نیز علاقه استودیو به کاوش در روش‌های ضبط و بازنمایی حافظه، هم به صورت فردی و هم جمعی، از طریق استفاده از روش‌های دیجیتال قابل مشاهده است. با یادآوری کلاژهای متنی دادا، Figures of Perception «مفهومی برای مجموعه ابزاری است که به منظور تولید و به اشتراک گذاری داده‌های خیالی جمعی درباره یک شخص و مکان خیالی طراحی شده است.» این داده خیالی را می‌توان مشابه با بازی «جسدهای نفیس»^۲ سوررئالیست‌ها در توسعه روایت دانست، جایی که یک کاربر ادامه داستان را از روایت کاربر قبلی دنبال می‌کند. یک رابط نوآورانه، آنالوگ و دیجیتال را ادغام می‌کند: «این رابط، دستگاه‌هایی را معرفی می‌کند که ارتباط تخیلات جمعی را تسهیل می‌کنند و یک رابط مبتنی بر کاغذ شامل یک دفترچه یادداشت پیشرفته، قلم و چاپگر میکرو ارائه می‌دهد» که به چندین کاربر این امکان را می‌دهد تا در تخیل خود از زندگی یک دوست مرحوم ارتباط برقرار کنند. اگرچه این پروژه‌ها از نظر فنی کلاژ به طور دقیق طبق تعریفی

^۱ Figures of Perception

^۲ Exquisite corpse

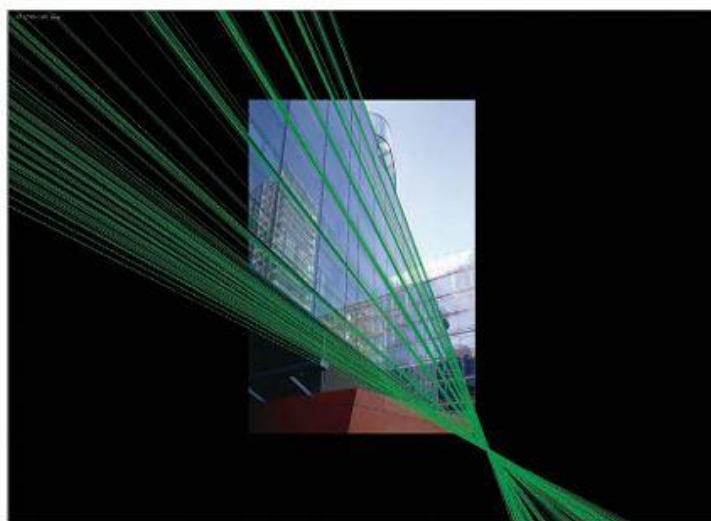
که در این کتاب آمده نیستند، اما روش دیجیتالی که توسط FELD به کار گرفته شده، در واقع نوعی انسان‌سازی و بازتعامل حواس مختلف در رابط دیجیتال است. استودیوی FELD در پروژه‌ی «Extracts of Local Distance» از این مفاهیم برای خلق کلاژ با بهره‌گیری از روش‌های دیجیتال استفاده می‌کند.

Extracts of Local Distance از مجموعه‌ای از اسکرپت‌های تجزیه و تحلیل عکس سفارشی استفاده می‌کند تا عکس‌ها را تجزیه، سپس قطعات آن‌ها را برای خلق کلاژهای «دیدگاه مشترک» جدید دوباره مونتاژ کند. استودیوی FELD با عکاس معماری کلاوس فرام^۱ همکاری کرد که عکس‌های آنالوگ با فرمت بزرگ او به عنوان مواد اولیه این پروژه استفاده شد. نرم‌افزار توسعه یافته به طور خاص برای کار با عکاسی معماری سفارشی شده است. آن‌ها از پتانسیل «استفاده از امکانات محاسباتی برای دستیابی به نتایج پیچیده‌تر اما هنوز حفظ شخصیت و کنترل هنری یک کلاژ سنتی» الهام گرفته بودند.



شکل ۱-۱۴۸- استودیوی FELD، «Extracts of Local Distance: Untitled 2» (۲۰۱۰).

^۱ Klaus Frahm



شکل ۱-۱۴۹- استودیوی FELD، «Extracts of Local Distance: vanishing points and perspective map»
(۲۰۱۰).



شکل ۱-۱۵۰- استودیوی FELD، «Extracts of Local Distance: vanishing points and perspective map»
(۲۰۱۰).

در مقاله‌ای که همراه با ارائه پروژه Extracts of Local Distance در دانشگاه هنرهای برلین^۱ منتشر شد، استودیوی FELD فرآیند خود را شرح می‌دهد. تولید فتومونتاژها از متادیتا شامل دو مرحله است:

۱. تحلیل و بخش‌بندی تصاویر جداگانه.

۲. ترکیب تصاویر جدید از این بخش‌ها.

مرحله اول که بیشترین زمان و تلاش را می‌طلبد، شامل تحلیل نقاط گریز هر عکس، تعریف بخش‌بندی‌ها در هر عکس، استخراج بخش‌های تصویری و تخصیص این بخش‌ها به نقاط گریز متناظر است. در مرحله دوم، ترکیب تصویر جدید با تعیین نقطه گریز جدید برای تصویر کلاژ آغاز می‌شود. سپس یک هندسه اولیه برای شبکه پرسپکتیو ساخته می‌شود تا با هر بخش تصویری استفاده‌شده هماهنگ باشد. (در مقاله علمی FELD، جزئیات فنی مربوط به الگوریتم‌های استفاده‌شده برای تحلیل، بخش‌بندی و بازترکیب عکس‌های اصلی توضیح داده شده است).

آنچه پروژه Extracts of Local Distance را در بحث‌های ما درباره کلاژ دیجیتال جالب می‌کند، روش‌های استودیوی FELD برای کنترل خروجی کلاژ تولیدشده است، به‌ویژه در ترکیب قطعات تصویری. پس از پردازش تصاویر ورودی و پیش از تولید کلاژ نهایی، نقاط گریز و شبکه پرسپکتیو متناظر می‌توانند در فضایی بی‌نهایت و کاملاً تحت اختیار کاربر ترسیم شوند. این امکان به کاربر اجازه می‌دهد چارچوب ترکیبی دلخواهی ایجاد کند که راهنمای ساخت کلاژ خواهد بود. علاوه بر تنظیم نقشه پرسپکتیو، الگوریتم با استفاده از مجموعه‌ای از اسلایدرهای ورودی قابل تنظیم است. این اسلایدرها به کاربر امکان می‌دهند تا دامنه انتخاب در فرآیند ساخت کلاژ را محدود کنند و کنترل دقیق‌تری بر نتیجه نهایی داشته باشند.

در پروژه Extracts of Local Distance، یک «پارامتر آستانه فاصله»^۲ وجود دارد که امکان گسترش یا انقباض گره‌های پرسپکتیو مشخص‌شده را فراهم می‌کند. این پارامتر مستقیماً بر تعداد قطعات ممکن تأثیر می‌گذارد که می‌توانند با هر نقطه مرتبط شوند. پارامتر دیگری به نام «درصد مرز»^۳ وجود دارد که محل منبع و اندازه قطعات انتخاب‌شده را کنترل می‌کند. علاوه بر این، هر عکس در پایگاه داده با مجموعه‌ای از کلمات کلیدی برچسب‌گذاری شده است که روش دیگری برای فیلتر کردن قطعات تصویری ارائه می‌دهد. این فرآیند ورودی کلمات کلیدی باعث خودکارسازی انتخاب قطعات خاص برای ساخت کلاژ می‌شود که به‌نوعی فرآیند انتخاب ذهنی را تسهیل می‌کند.

^۱ University of the Arts Berlin

^۲ Distance threshold parameter

^۳ Border percentage parameter

پس از تکمیل اجرای الگوریتم و تولید کلاژ، یک فایل XML ایجاد می‌شود. این فایل XML می‌تواند در نرم‌افزار فتوشاپ باز شود، جایی که لایه‌ها قابل تنظیم، جابجایی یا حذف هستند تا «کلاژ نهایی از دیدگاه طراح به دقت تنظیم شود.» این فرآیند به کاربران اجازه می‌دهد تا تعداد و نوع عکس‌های منبع، ترکیب‌بندی شبکه پرسپکتیو، همچنین ترکیب فضای سفید روی صفحه را کنترل کنند. پروژه Extracts of Local Distance با بهره‌گیری از توان پردازشی و دقت کامپیوتر، فتومونتازهای پرسپکتیوی بسیار ترکیبی و پیچیده‌ای تولید می‌کند.

با توجه به گفتمان گسترده‌تر معماری، استودیو FELD اشاره می‌کند که بسیاری از ارتباطات با جنبش معماری «ساختارشکنی»^۱ به دلیل فرآیند بازترکیب قطعات معماری به وجود آمد. در واقع، FELD یک ساختمان ساختارشکن، یعنی موزه یهودیان برلین^۲ اثر دنیل لیبسکیند^۳ را بازسازی و از قطعات تصویری آن یک فتومونتاز ایجاد کرده است. FELD پیش‌بینی می‌کند که این روش تولید تصویر، کاربردهای بیشتری خواهد داشت، از جمله انیمیشن، نمایش سه‌بعدی، طرح‌ریزی‌های بزرگ‌مقیاس و استفاده از قطعات تصویری برگرفته از رندرها و اسکیس‌ها که منجر به ترکیب‌های بصری غیرقابل‌پیش‌بینی می‌شود که با روند نمایش‌های فتورئالیسم^۴ هرچه بیشتر، در تضاد قرار می‌گیرد. کار استودیو FELD پیش‌بینی استفاده از فرآیندهای ترکیبی انسانی/دیجیتال در طراحی و ساخت معماری را ممکن می‌سازد. پروژه‌های تعاملی این گروه پرسش‌هایی درباره نقش فناوری در شاخص‌سازی و برجسته‌سازی داده‌های مرتبط از محیط پیرامون ما مطرح می‌کنند، درحالی‌که به کاربران یا ساکنان امکان کنترل و دستکاری داده‌ها را می‌دهند. تصور آینده‌های بالقوه معماری از طریق فتومونتاز، فرصت‌هایی را برای طراحی فراهم می‌کند، درحالی‌که همانند کلاژ آنالوگ، این روش‌ها امکان وقوع «اتفاقات شاد» را در تجسم فضا ایجاد می‌کنند. این فرایند خلاقانه به طراحان اجازه می‌دهد تا به کشف راه‌حل‌های نوآورانه و تصاویری که از طریق ترکیب‌های غیرمنتظره پدید می‌آیند بپردازند و در نتیجه، مرزهای سنتی در نمایش و طراحی معماری را گسترش دهند.

¹ Deconstructivism

² Jewish Museum Berlin

³ Daniel Libeskind

⁴ photorealistic



شکل ۱-۱۵۱- استودیوی Extracts of Local Distance, FELD: موزه یهود، سال: ۲۰۱۰.

این تصویر، یکی از فتومونتاژهای پروژه **Extracts of Local Distance** است که از قطعات تصویری ساختمان «موزه یهود» در برلین ایجاد شده که توسط *دانیل لیبسکیند* طراحی شده است. این اثر با استفاده از تکنیک‌های دیجیتال، قطعات معماری را تحلیل و بازسازی می‌کند و روایتی جدید و منحصر به فرد از فضا و فرم این ساختمان ارائه می‌دهد.



شکل ۱-۱۵۲-۱- کروز گارسیا^۱ و ناتالی فرانکوفسکی^۲ اتاق فکر معماری WAI، شهرهای آوانگارد^۳، سال‌های ۲۰۱۱-۲۰۲۲

این تصویر بخشی از پروژه شهرهای آوانگارد است که توسط اتاق فکر معماری WAI طراحی شده است. این پروژه، مجموعه‌ای از مونتاژهای شهری است که با ترکیب فرم‌های معماری نوآورانه، به کاوش در ایده‌های تخیلی و انتزاعی درباره آینده شهرها می‌پردازد. این آثار تأملی در مورد شهرسازی مدرن و تأثیرات طراحی‌های پیشرو بر فضاهای شهری ارائه می‌دهند.

۱-۲۶- اتاق فکر معماری^۴ WAI

کلاز فرصتی است برای درگیر شدن با مواد تاریخی، درحالی‌که مواضع و گفتمان‌هایی تولید می‌کند که در انزوا شکل نمی‌گیرند. هر کلاز همواره به منبع اصلی خود و به ویژگی‌های تاریخی، مادی و ایدئولوژیکی‌ای که آن را احاطه کرده‌اند، ارجاع می‌دهد. از رهگذر عمل کلاز، ما به کاوش در قالب‌های داستان‌سرایی انتقادی می‌پردازیم. کروز گارسیا و ناتالی فرانکوفسکی، نوشتاری از اتاق فکر معماری WAI به نویسندگان (۲۰۲۲)

اتاق فکر معماری WAI در سال ۲۰۰۸ توسط کروز گارسیا و ناتالی فرانکوفسکی در بروکسل تأسیس شد. آن‌ها هر دو خود را به‌عنوان معمار، مدرس، نویسنده، کیوریتور و هنرمند معرفی می‌کنند و خارج از مرزهای سنتی حرفه معماری فعالیت می‌کنند تا «رابطه پر مشکل معماری با سرمایه‌داری» را نقد کنند و روایت‌های پنهان را آشکار سازند. آن‌ها در سال ۲۰۰۹ به پکن نقل مکان کردند و در سال ۲۰۱۳ به‌عنوان فینالیست در رقابت طراحی بین‌المللی برای مرکز ملی هنرهای معاصر در مسکو انتخاب شدند. در سال ۲۰۱۴، گارسیا و فرانکوفسکی گالری co-founded anti-profit art space

^۱ Cruz Garcia

^۲ Nathalie Frankowski

^۳ Cities of the Avant-Garde

^۴ WAI Architecture Think tank

Intelligentsia Gallery را تأسیس کردند. از سال ۲۰۱۶، آن‌ها در برنامه‌های معماری در سراسر ایالات متحده تدریس کرده‌اند و اکنون استادان همکار در دانشگاه ایالتی آیووا^۱ هستند. در مارس ۲۰۲۰، در پاسخ به همه‌گیری جهانی کووید-۱۹، آن‌ها «پلتفرم بدیل آموزش معماری مبتنی بر خوانندگان کارخانه‌های توتون، به نام Loudreaders را آغاز کردند. این عمل در کارائیب آغاز شد، جایی که کارگران کارخانه بدون فرصت‌های آموزشی رسمی، یکی از خود را انتخاب می‌کردند تا از ادبیات کلاسیک یا اخبار با صدای بلند بخواند. از هر نوع تفکر ایدئولوژیک در این برنامه شرکت کردند. فمینیست^۲ پورتوریکویی^۳، لوئیس کاپتیلو^۴، با صدای بلند درباره‌ی «آزادی کارگران، زنان، زمین و عشق» می‌خواندند و به شکل‌گیری تصورات ضد سرمایه‌داری بر اساس شبکه‌های همبستگی کمک می‌کردند. گارسیا و فرانکوفسکی این عمل «خواندن بلند» را با همکاران خود ادامه می‌دهند و آن را به‌عنوان روشی انتقادی برای آموزش معماری در نظر می‌گیرند».

در زیر پرسش‌ها و پاسخ‌ها از مصاحبه‌ای با کروز گارسیا و ناتالی فرانکوفسکی در سال ۲۰۲۲ آمده است که به صورت توکار از توضیحات و تحلیل‌های نویسنده نشان داده شده است.

[JAES] - چرا از کلاژ استفاده می‌کنید؟ کلاژ چگونه به برقراری ارتباط با ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی شما کمک می‌کند؟ رابطه بین کلاژهای شما و مانیفست‌ها و روایت‌های نوشته‌شده‌تان چگونه است؟ چگونه این‌ها توسعه می‌یابند؟

[WAI] - کلاژ فرصتی است برای ارتباط با مواد تاریخی درحالی‌که مواضع و گفتمان‌هایی را تولید می‌کند که به هم مرتبط هستند. هر کلاژ همواره به منبع اصلی‌اش و ویژگی‌های تاریخی، مادی و ایدئولوژیکی که آن را احاطه کرده‌اند ارجاع می‌دهد. از طریق کلاژ، ما به جستجوی فرم‌های جدیدی از داستان‌سرایی انتقادی می‌پردازیم؛ اما همه کلاژها یکسان نیستند. گاهی کلاژ با نوع خاصی از تاریخ یا نمادهای مبارزاتی یا تصویری از جهان درگیر می‌شود. زمانی که مثلث قرمز یا مربع سیاه از آوانگارد سوپرماتیسم را با پوستره‌های پانترهای سیاه یا جمعیت‌های فمینیستی پورتوریکو ترکیب می‌کنیم، به‌طور عمدی در حال ایجاد گفت‌وگویی میان این جنبش‌ها و واکنشی به شرایط امروز هستیم. این کلاژها معمولاً با

¹ Iowa State University

² Feminist

³ Puerto Rican

⁴ Luisa Capetillo (۱۸۷۹-۱۹۲۲) نویسنده، فعال کارگری و از نخستین فمینیست‌های پورتوریکویی بود. او از

مدافعان پرشور حقوق زنان، آموزش و عدالت اجتماعی به شمار می‌رفت و آثار و فعالیت‌های الهام‌بخش جنبش‌های فمینیستی و کارگری در سراسر آمریکای لاتین شد.

متونی همراه‌اند که بخشی از نقد یا مانیفست هستند و می‌توانند بخشی از بیانیه‌ای برای نوعی عمل معماری یا طراحی باشند.



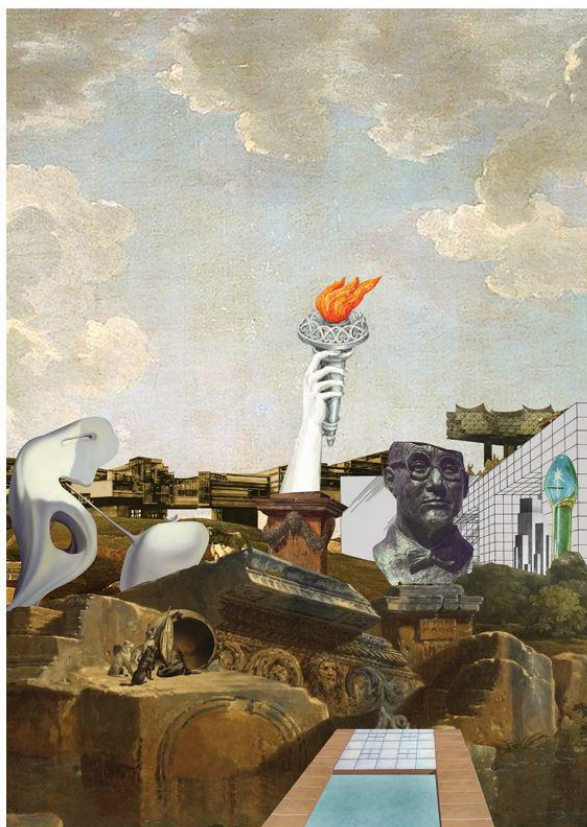
شکل ۱-۱۵۳-۱- گروه گارسیا و ناتالی فرانکوفسکی / گروه تفکر معماری WAI، بلندخوانی لوئیس کاپتیلو^۱ (۲۰۲۰).

دیگر کلاژها (آنچه ما آن را روش پسااستعماری می‌نامیم) به بازپس‌گیری مناظر، صحنه‌ها، فضاها، آثار هنری و بناهایی می‌پردازد که به‌طور تاریخی به‌عنوان ابزاری برای تبلیغات هژمونیک استفاده شده‌اند (مانند مناظری که در آثار مکتب نقاشان هادسون ریور^۲ یا آثار قاچاقی که در مجموعه‌های استعماری و امپریالیستی موزه‌ها در سراسر جهان یافت می‌شود) و آن‌ها را تبدیل به ابزاری برای آشکار کردن ایدئولوژی نهفته در آن‌ها که در دید عمومی پنهان است، می‌کند.

در بیانیه «معماری روایی» خود (آن را با عنوان Narrative Architecture: A Kynical Manifesto در سال ۲۰۲۲ منتشر کردیم)، رویکردی نوین به کنش فضایی را پیشنهاد کردیم — رویکردی که از روایت، طنازی و نقد بدنی برای به چالش کشیدن ساختارهای نهادی و ایدئولوژیک فضا شکل می‌گیرد. این کلاژها نه تنها تصاویر ثابت به معنای سنتی کلمه هستند، بلکه می‌توانند بخشی از انیمیشن‌ها، فیلم‌ها یا حتی نصب‌های کامل باشند. از این منظر، کلاژ برای ما به‌عنوان شکلی از عمل به حساب می‌آید که به ما این امکان را می‌دهد که درباره لایه‌بندی، بازپس‌گیری، هدایت، شکافتن، تضاد، آشکارسازی، معکوس کردن، آینه‌سازی، مقیاس‌بندی و ... فکر کنیم.

^۱ Luisa Capetillo Loudreading

^۲ مکتب نقاشان هادسون ریور (Hudson River School) جنبشی هنری در قرن نوزدهم آمریکا بود که بر شکوه طبیعت، مناظر بکر و روح الهی در طبیعت شمال شرقی ایالات متحده تأکید داشت. نقاشان این مکتب با الهام از رمانتیسم، طبیعت را جلوه‌ای از والایی، معنویت و هویت ملی آمریکا به تصویر می‌کشیدند.



شکل ۱-۱۵۴-۱- کروزر گارسیا و ناتالی فر/تکوفسکی/ اتاق فکر معماری WAI, A Kynical Manifesto (۲۰۱۹).

اتاق فکر معماری WAI از روش‌های ترکیبی در خلق کلاژهای خود استفاده می‌کند. کلاژها در ابعاد مختلف ساخته و دوباره ساخته می‌شوند. گاهی به‌طور دستی و گاهی به‌طور دیجیتال. نسخه‌های زیادی از «شهرهای پیشرو» وجود دارد، برخی در موزه‌های مختلف نمایش داده شده‌اند و برخی دیگر در مجموعه‌های شخصی افراد قرار دارند. گاهی اوقات ما یک کلاژ دیجیتال را بارها و بارها بازسازی می‌کنیم، با اعمال تغییرات جزئی برای پروژه‌ها، انتشارات و نمایشگاه‌های مختلف. برای «شهرهای پیشرو»، عکس‌هایی از ساختمان‌ها و شهرهای موجود به‌طور دیجیتال جمع‌آوری، مقیاس‌بندی و چاپ شدند تا از طریق روش بریدن و چسباندن آنالوگ جمع‌آوری و ترکیب شوند (به شکل ۱.۳.۳۹ مراجعه کنید). درحالی‌که برخی از کلاژهای آن‌ها با تکنیک‌ها و روش‌های کلاژ-رسمی هم‌راستا هستند و شباهت زیادی به زیرمجموعه «نظم اجتماعی»^۱ کلاژ-رسمی دارند، کار

^۱ Social order

آنها به دلیل چگالی قطعات عکاسی (و نبود سایر رسانه‌ها) در بیشتر تصاویرشان به عنوان فتومونتاز دسته‌بندی می‌شود.

- چرا ساخت کلاژ مهارتی مفید برای دانشجویان معماری است که باید آن را توسعه دهند؟
- کلاژ ویژگی‌هایی دارد که می‌تواند در صورت استفاده آگاهانه و انتقادی قدرت زیادی داشته باشد. هر تصویر منحصربه‌فرد است، به‌طوری‌که تبدیل به یک تولید دست‌ساز و غیرقابل تکرار می‌شود. هنگامی که توجه ویژه‌ای به ارجاعات صورت گیرد، کلاژها ابزارهای آموزشی قدرتمندی هستند زیرا به همه ما (دانشجویان) این امکان را می‌دهند که با محتوای تاریخی و آثار و گفتمان‌های دیگران کشف و درگیر شویم. باین‌حال، همان‌طور که در هر ابزاری در نظام سرمایه‌داری وجود دارد، کلاژها نیز می‌توانند زمانی که به‌اشتباه استفاده شوند یا برای تقویت وضعیت موجود به کار روند، مشکل‌آفرین شوند.
- الهام‌بخش‌های شما در زمینه کلاژ چه کسانی هستند؟
- از آنجاکه کلاژ یک روش وسیع است و حتی فلسفه‌ای برای تفکر درباره جهان، ما از افرادی مانند/موری داگلاس^۱، روزنامه‌های بلک پانترز^۲، روزنامه‌ی رسمی جنبش جوانان پیش‌رو^۳، مارسل بروت‌هارس^۴ و آثار اینستالیشن و چند لایه‌ای او و ایلیا و امیلیا کاباکوف^۵ الهام می‌گیریم. همچنین، آثار منتشرشده توسط چیمورنگا^۶، لورن سیمپسون، پاول پیرستین و Inspection Medical Hermeneutics، کارهای زنان سی‌رد^۷، شماره‌های ابتدایی مجله جت^۸، کتاب‌های برونو موناری^۹، نشریات دادا، Mécano اثر تنووان دوسبرگ، همچنین بسیاری از punk zines فمینیستی نیز الهام‌بخش ما هستند (به مقدمه، شکل ۰.۷ مراجعه کنید).

¹ Emory Douglas

² Black Panthers Newspapers

³ The Young Lords

⁴ Marcel Broodthaers

⁵ Ilya and Emilia Kabakov

⁶ Chimurenga

⁷ See Red Women's Workshop

⁸ Jet

⁹ Bruno Munari

علاوه بر این، لاسلو ماهولی-ناگی، واروارا استپانووا^۱ و الکساندر رودچنکو^۲، ال لیسیتسکی^۳، کازیمیر مالویچ^۴ و گروه UNOVIS (با نینا کوگان^۵، ورا ارمالیوا^۶، دیوید یاکرسون^۷، ایلیا چاسنیک^۸، لازار خیدکل^۹) الهام‌بخش پروژه POST-NOVIS بوده‌اند؛ همکاری معماری روایتی بین اتاق فکر معماری WAI، لوئیس اوتونیل روزا^{۱۰}، هالی کریگ^{۱۱}، هیلاری ویس^{۱۲} و گروه POST-NOVIS در دانشگاه نبراسکا-لینکلن^{۱۳}. در بیانیه‌ی معماری روایی^{۱۴}، ارجاعاتی به این افراد و گروه‌ها وجود دارد — گاهی به صورت متن و گاهی در قطعات کلاژ — از جمله لکوروبوزیه، CIAM، تیم ۱۰، نیو بابیلون کانستنت^{۱۵}، مگااستراکچر^{۱۶}، ویکتور گورن^{۱۷}، یونا فریدمن^{۱۸}، آرکی‌زوم، سوپراستودیو و رم کولهاس.

- اهمیت کیوریشن و نمایش در شیوه‌ی کاری شما چیست؟

- بر مبنای آرای ویتگنشتاین^{۱۹} که می‌گوید: «محدودیت‌های زبان من به معنی محدودیت‌های دنیای من است» توصیف دقیقی از رویکرد ما به هر رسانه و پلتفرم، از جمله شیوه‌های کیوریشن و نمایش است: به‌عنوان اشکالی از زبان که می‌توانند به ما کمک کنند دنیای خود را گسترش دهیم. بسیاری از نصب‌ها و نمایشگاه‌هایی که از سال ۲۰۱۱ برگزار و در آن‌ها شرکت کرده‌ایم، برنامه‌گالری اینتلیجنسیا در پکن^{۲۰} (که در سال ۲۰۱۴ افتتاح شد) و به تازگی پلتفرم «لادریدینگ»^{۲۱} ما و کارهای گروهی‌مان در Post-Novis ابتکاراتی هستند که به ما این امکان را می‌دهند تا با پرسش‌های انتقادی درگیر شویم و نه تنها با کار خود، بلکه با ایده‌ها و پروژه‌های شبکه جهانی همکاران. این امر به ما این امکان را می‌دهد که به‌طور مداوم از راه‌های دیگر دیدن و فکر کردن درباره مسائل مهم در جغرافیاهای

¹ Varvara Stepanova

² Aleksandr Rodchenko

³ El Lis sistzky

⁴ Kazimir Malevich

⁵ Nina Kogan

⁶ Vera Ermo laeva

⁷ David Yakerson

⁸ Ilya Chasnik

⁹ Lazar Khidekel

¹⁰ Luis Othoniel Rosa

¹¹ Holly Craig

¹² Hilary Wiese

¹³ The University of Nebraska-Lincoln

¹⁴ Narrative Architecture: A Kynical Manifesto

¹⁵ Constant's New Babylon

¹⁶ Megas tructures

¹⁷ Victor Guren

¹⁸ Yona Friedman

¹⁹ Wittgenstein

²⁰ Intelligentsia Gallery in Beijing

²¹ Loudreaders Platform

مختلف و شرایط جغرافیایی-سیاسی متفاوت یاد بگیریم. دو پروژه اخیر ما، «یک ساختار عظیم در حال شکل‌گیری است، اما کسی از آن خبردار نیست» که در MAGAZIN وین به نمایش درآمده است و کلاژ «شهرهای آوانگارد» که قرار است در نمایشگاهی درباره یوتوپیا و داستان‌های علمی-تخیلی در پومپیدو متز^۱ نمایش داده شود، دو اکتشاف از کلاژ هستند (نگاه کنید به شکل ۱.۳.۳۹). اولی یک نصب کامل است که فضای نمایشگاه را به یک کلاژ زنده برای تولید و انتشار تبلیغات پسا-استعماری تبدیل می‌کند. دومی یک نقاشی دیواری بزرگ از شهرهای ایده‌آل است که «منظره‌ای» ایدئولوژیک را به اشتراک می‌گذارد.

- رویکرد مفهومی خود به ساخت کلاژ را توضیح دهید.
- در کار ما می‌توان انواع مختلفی از کلاژها را شناسایی کرد که هر کدام عملکردها، فرآیندها یا روش‌های متفاوتی دارند. کلاژهای ترکیبی به‌عنوان زبانی «بی‌معنا»^۲ یا غیر عینی عمل می‌کنند. این کلاژها شبیه شعرهای عینی هستند که با اشکال هندسی، متون یا ترکیبی از هر دو تولید می‌شوند. کلاژهای طراحی شامل آثاری هستند که برای پروژه مرکز ملی هنرهای معاصر (NCCA) در مسکو یا طرح‌های کنونی ما برای مرکز یادگیری اوسیری^۳ و خانه راکل سالاس ریورا^۴ تولید شده‌اند. این کلاژها فضاهای معماری را ترسیم می‌کنند و مواد و دیگر اشکال ارجاعات تاریخی را در برمی‌گیرند.

کلاژهای Kynical، مانند آن‌هایی که در کتاب **بیانیه‌ی معماری روایی**^۵ آورده شده‌اند، هدفشان بازسازی «تاریخ» معماری از طریق افشای ایدئولوژی آن است. این کلاژها با لایه‌بندی محتوای تاریخی و افزودن عناصر خیالی یا جایگزین، روایت‌های تاریخی پذیرفته و نهادی شده را به چالش می‌کشند و خوانش‌های دیگری از تاریخ پیشنهاد می‌کنند. در این کتاب، هر کلاژ داستان موازی‌ای درباره تاریخ ایدئولوژی مدرنیسم و نقدهایی (موفق یا ناموفق) که در طول چندین دهه به دنبال آن آمدند، روایت می‌کند. این تصاویر کتابی در دل کتاب دیگر هستند، چرا که روایتی موازی را ارائه می‌دهند که واقعیت‌های تاریخی را با نقدهای گمانه‌زنانه در هم می‌آمیزد. با اشاره به دیوژن کلبی^۶ (کینیک) که در روز روشن با فانوس در خیابان‌های آتن به دنبال «یک انسان صادق»^۸ می‌گشت،

¹ The Pompidou Metz

² Meaningless

³ Osiri Learning Centre

⁴ Casa Raquel Salas Rivera

⁵ Narrative Architecture: A Kynical Manifesto

⁶ History

⁷ Diogenes the Cynic

⁸ Honest man

کلاژهای کینیکال به دنبال «معماری صادق»^۱ هستند. (یادداشت نویسنده: «کینیکال» با حرف «ک» نوشته می‌شود تا به املای اصلی یونانی اشاره کند. خود واژه «کلبی» از واژه یونانی *kynikos* به معنای «سگ‌مانند»^۲ گرفته شده است. به نوعی طنز، مقاومت و انتقاد از قدرت از پایین و از طریق بدن، شوخی و کنش‌های روزمره اشاره دارد).

کلاژهای روایتی، مانند آن‌هایی که برای *Worldmakers Unite! A. Blindness, Wall Stalker* و *Post-Colonial Play* و *PhantasticOdysse* ساخته شده‌اند، بخشی از طرح‌های روایتی هستند که تصاویر تاریخی را بازپس می‌گیرند تا داستانی درباره معماری، ایدئولوژی، قدرت و مبارزات برای رهایی تعریف کنند. این کلاژها به صورت سری ساخته و معمولاً به شکل روایت‌های معماری متحرک ارائه می‌شوند. در قالب کلاژهای روایتی، ما همچنین مجموعه‌ای از انیمیشن‌های منظره، کتاب‌های طوماری، یا اشعار متحرک را توسعه داده‌ایم که بخشی از بیانیه‌های مختلف هستند (مانند «مناظر خاکستری»^۳ و «مناظر بی کیفیت»^۴).

کلاژهای زمان‌نگارانه-نقشه‌نگارانه^۴، مانند آن‌هایی که در کتاب *Pure Hardcore Icons: A Manifesto on Pure Form in Architecture* یا *Cities of the Avant-Garde* آمده‌اند، نوعی پژوهش هستند که از طریق ساخت تصاویری ایجاد می‌شوند که پروژه‌های معماری از دوره‌های مختلف را بر مناظر هم‌پوشانی می‌کنند تا روابط میان آن‌ها را آشکار سازند. پروژه‌های موجود در این مناظر به صورت استراتژیک و با توجه به عواملی نظیر فرم، ایدئولوژی، جاه‌طلبی‌ها، فلسفه و زمینه تاریخی انتخاب شده‌اند.

کلاژهای پساستعماری مناظر رمانتیک، ترکیب‌های طبیعت بی‌جان، یا فضاها را داخلی را دستکاری می‌کنند تا ادعاهای مالکیت استعمارگران بر مناظر بکر، وحشی و توسعه‌نیافته، اشیاء، گونه‌های گیاهی یا فضاهایی که تصاویرشان نوستالژی استعمارگران را به نمایش می‌گذارند، افشا کنند. آنچه در ابتدا به نظر می‌رسد بازنمایی‌های عینی از طبیعت، نمایش‌های هنری طبیعت بی‌جان و تحلیل‌های غیرسیاسی فضاها و رویدادهای تاریخی مهم است که توسط روش پساستعماری به نمایش‌های کنایه‌آمیز از روابط نابرابر قدرت میان ایدئولوژی‌ها، مردم و محیط‌های زیستی تبدیل می‌شود. روش پساستعماری نیت واقعی سرنوشت آشکار، امپریالیسم^۵ و استعمار مهاجرنشین^۶ را آشکار می‌کند. این روش که بخشی از فعالیت‌های ما، کارگاه‌های عمومی با دانشجویان در سراسر جهان و نشست‌های ساخت جهانی اعضای *Post-Novis* است، کلاژهای پساستعماری را به شکلی از رسانه ایدئولوژیک

¹ Honest architecture

² Dog-like

³ Grayscapes

⁴ Chronocartographic

⁵ Imperialism

⁶ Settler- Colonialism

یا تبلیغات ضد استعماری تبدیل می‌کند که برای به اشتراک گذاشتن تخیلات زیرکانه استفاده می‌شود.



شکل ۱-۱۵۵-کروز گارسیا و ناتالی فرانکوفسکی / اتاق فکر معماری WAI، The Kynic Bites، (۲۰۱۸-۲۰۱۹).



شکل ۱-۱۵۶-کروز گارسیا و ناتالی فرانکوفسکی / اتاق فکر معماری WAI، موزه (از مراسم باشکوه) Museum (from The Beautiful Ceremony) (۲۰۱۵-۲۰۱۹).

با تحلیل یک کلاژ از «معماری روایتی» می‌توان به گستردگی ارجاعات معماری و فرهنگی که اتاق فکر معماری WAI در مجموعه کلاژهای خود ارائه داده‌اند، پی برد. در کلاژ **موزه** (از مراسم باشکوه)، کروز و فرانکوفسکی به‌وضوح به میس وندروهه (به فصل ۱.۲ مراجعه کنید)، با استفاده از پرسپکتیو یک نقطه‌ای خط‌کشی‌شده و شبکه‌ای، اشاره می‌کنند. به این چارچوب پرسپکتیوی، قطعات تصویری

گوناگونی اضافه شده‌اند – شبیه یک کلاژ-نقاشی، اما با تراکم بیشتری از تصاویر. در این کلاژ، توازنی میان عناصر تصویری که دنیای بیرون ساختمان را به تصویر می‌کشند و هنر، معماری و زندگی داخلی فضای داخلی برقرار شده است. قطعات تصویری شامل بافت مرمر (به سبک میس)، **خوشه‌هایی در آسمان**^۱ اثر آراتا ایزوزاکی^۲ (۱۹۶۲)، Ángelus architect ico de M illet (Millet's Architectonic Angelus) اثر سالوادور دالی^۳ (۱۹۳۳) که به صورت سه‌بعدی در این کلاژ استفاده شده، بنای **یادبود بین‌الملل سوم**^۴ اثر ولادیمیر تاتلین (۱۹۱۹-۱۹۲۰)، **توربین‌های بادی**^۵ و **ستاره مرگ**^۶ از **جنگ ستارگان**^۷ است.

قدرت روایتی کلاژ در آثار *اتاق فکر معماری WAI* به‌خوبی مشهود است. *کروز و فر/نکوفسکی* نشان می‌دهند که چگونه فتومونتاژ می‌تواند به چالش کشیدن تاریخ‌های ممتاز و غالب بپردازد. آن‌ها بیان می‌کنند:

در جهانی که معماری در برابر تهدیدهای فاجعه‌بار، سکوتی خطرناک اختیار کرده است، همدستی معماری با ایدئولوژی‌های مسلط، وضعیت موجود و ساختارهای قدرت سرکوبگر، این ضرورت را ایجاد می‌کند که اندیشمندان کینیک به خلق اشکال جدیدی از معماری روایتی بپردازند.

¹ Clusters in the Sky

² Arata Isozaki

³ Salvador Dalí

⁴ Monument to the Third International

⁵ Wind turbines

⁶ Death Star

⁷ Star Wars

۱-۲۷ - قطعات عکس: ساخته شده

تضاد قطعات تصویری در فتومونتاژ و معانی چندگانه‌ای که از این تضاد حاصل می‌شود، انتخاب تصاویر و در نهایت قدرت فتومونتاژ را شکل می‌دهد. هاوسمان اظهار می‌کند:

فتومونتاژ، از طریق تضادهایی میان زبری و صافی، میان نمای هوایی و نمای نزدیک سینمایی، میان پرسپکتیو و سطح صاف، بیشترین تنوع فنی را ارائه می‌دهد - به عبارتی، جذاب‌ترین تفسیر از دیالکتیک فرم‌ها را فراهم می‌آورد.

به‌عنوان جایگزینی برای استخراج تصاویر از انتشارات موجود، برخی از هنرمندان و معماران فتومونتاژهایی را از عکس‌هایی که خود گرفته‌اند ایجاد کرده‌اند و کنترل بیشتری بر محتوا، مقیاس، پرسپکتیو و هم‌پوشانی به دست آورده‌اند. // لیسیستسکی که به خاطر نقش خود در توسعه تکنیک‌های کلاژ-رسمی شناخته می‌شود، در زمینه فتومونتاژ و چاپ ترکیبی با استفاده از عکاسی شخصی‌اش نیز فعالیت می‌کرد. در اعلان تولدی که برای پسرش در سال ۱۹۳۰ ساخت، لیسیستسکی از چاپ ترکیبی استفاده کرد تا به‌صورت یکپارچه تصویری از نوزاد را بر زمینه‌ای از تصاویر تبلیغاتی شوروی قرار دهد.

در فتومونتاژ // لیسیستسکی با عنوان **سازنده (پرتره‌ی شخصی)**^۱، او دوگانگی‌های مهمی را که به طور مضمونی در آثار کانستراکتیویست‌ها پایدار بودند، به تصویر می‌کشد. او به ترکیب زیبایی‌شناسی مکانیکی با صنایع دستی و دوگانگی‌های چشم/دست، دیدن/لمس کردن، سطح/فضا و ترکیب‌بندی/ساختار پرداخته است.

¹ The Constructor (Self-Portrait)



شکل ۱-۱۵۷ - // لیستیسکی، اعلامیه تولد^۱ (۱۹۳۰).

یکی از اصول ایدئولوژی ساختارگرایان این است که ترکیب‌بندی‌ها^۲ حالتی منفعل و درون‌نگر دارند، درحالی‌که ساختارها^۳ فعال است و در فضای واقعی با ماده‌ای مشخص تجلی می‌یابند. معمارانی که فتومونتاژهایی در این زمینه خلق می‌کنند، به سازه‌های مادی^۴ علاقه‌مند هستند. ساختارگرایان روس که با گروه LEF (جبهه چپ هنرها) مرتبط بودند، فتومونتاژ را به‌طور مشروط به‌عنوان پلی از

¹ Birth Announcement

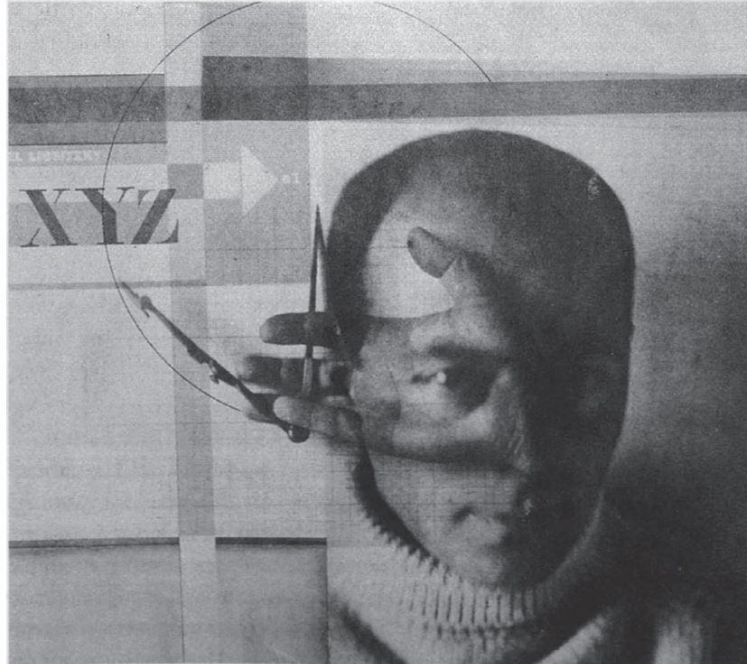
² compositions

³ constructions

⁴ material constructs

«انتزاع»^۱ به «ماده»^۲، از «شناخت»^۳ به «ساخت»^۴ و از «کلی»^۵ توهمی و نمادین به «جزئی»^۶ عینی و واقعی ترویج می‌کردند. این دیدگاه توسط نیکولای چوزهاک^۷، یکی از اعضای گروه LEF، ارائه شده است.

نمونه‌هایی از این رویکرد را می‌توان در کارهای گوردن ماتا-کلارک، ماری میس و دفتر معماری میرالس تاگلیابو^۸ (EMBT) مشاهده کرد که تعهد آن‌ها به ساختارهای تکتونیک^۹ از طریق فتومونتاز آشکار می‌شود. همچنین «استودیو تدی کروو + فونا فورمن» نیز در این دسته قرار می‌گیرند که آثارشان در «بخش دوم - تمرین معاصر: معماری به‌عنوان کلاژ» بررسی شده است.



شکل ۱-۱۵۸ - // لیسیتسکی، سازنده (پرتره خود) (۱۹۲۴).

¹ Abstraction

² Material

³ Cognition

⁴ Construction

⁵ General

⁶ Particular

⁷ Nikolai Chuzhak

⁸ Miralles Tagliabue

⁹ Tectonic construction

مانند این هنرمندان و معماران، دیوید هاکنی^۱، هنرمند بریتانیایی، از فتومونتاژ به عنوان ابزاری تحلیلی برای درک شرایط موجود، همچنین ظرفیت‌های مادی بهره گرفته است. علاقه هاکنی به فتومونتاژ از نقد او به عکاسی به عنوان یک شاخص^۲ ناشی می‌شود؛ او با این باور که عکاسی به طور کلی بازنمایی دقیقی از واقعیت در یک لحظه زمانی است و امکان برداشت‌های متعدد یا ابهامات را فراهم نمی‌کند، به چالش می‌پردازد. فتومونتاژهای اولیه او ترکیبی از تصاویر «پولاروید»^۳ هستند که از مکان خاصی از زوایای مختلف گرفته شده‌اند. اگرچه رسانه متفاوت است، اما تجزیه فضایی و شکلی و فروپاشی که از طریق به کارگیری دیدگاه‌های متعدد ایجاد می‌شود، بی‌شک به کوبیست‌ها مدیون است. چه از نظر مقیاس یک فضای شهری و چه از نظر مقیاس یک قطعه مبلمان، هاکنی «به دنبال انتخاب، تمایز قائل شدن و توصیف کردن به شیوه‌ای است که یک نقاش انجام می‌دهد تا لایه‌هایی از زمان را به لحظه‌ی عکاسی بیفزاید» از طریق خلق «اتصال‌ها»^۴. بسیاری از هنرمندان و معماران به این تکنیک جذب شده‌اند به دلیل توانایی آن در استفاده از فتومونتاژ با تصاویر ساخته شده برای به تصویر کشیدن شرایط زمانی زمینه‌ی موجود. این امر، همراه با تعهد به ساخت و مادیت، آثار معماران زیر را از نظر مفهومی و تکنیکی به هم مرتبط می‌کند.

¹ David Hockney

² indexical

³ Polaroid

⁴ joiners



شکل ۱-۱۵۹- گوردن ماتا-کلارک، سیرک، نارنجی کارائیب^۱، ۱۹۷۸
در این فتومونتاژ، نگه داشتن لبه‌های نگاتیوهای فیلم بر زمان‌مندی تصویر تأکید دارد.

۱-۲۸- گوردن ماتا-کلارک^۲

کلاژ و مونتاژ دو مفهوم متفاوت هستند. من خیلی از ایده‌ی شکستن ساختارها لذت می‌برم – همان‌طور که ساختمان‌ها را برش می‌زنم. من دوست دارم ایده‌ی فرآیند قاب‌بندی عکس‌های مقدس نیز به‌طور مشابه قابل نقض باشد. فکر می‌کنم این تا حدی انتقالی است از شیوه‌ی برخورد من با سازه‌ها به شیوه‌ی برخورد من با عکاسی. آن نوع کنوانسیون سفت‌وسخت و آکادمیک و ادبی در عکاسی که برایم جالب نیست. نه اینکه اصلاً جالب نباشد، بلکه به نظر من برای آنچه من انجام می‌دهم، ضروری است که از آن فاصله بگیرم. من با تلاشی برای استفاده از تصاویر چندگانه شروع می‌کنم تا تجربه «همه‌جانبه» اثر را

^۱ Circus, The Caribbean Orange

^۲ GORDON MATTA-CLARK

ثبت کنم. این یک تقریب است از آن نوع «شناخت در حرکت» که می‌خواهد نشان دهد فضای مورد نظر چیست. در واقع، این روشی است برای گذر کردن از فضای آن. گوردن ماتا-کلارک در مصاحبه‌ای با جودیت روسی کیرشنر^۱، فوریه ۱۹۷۸

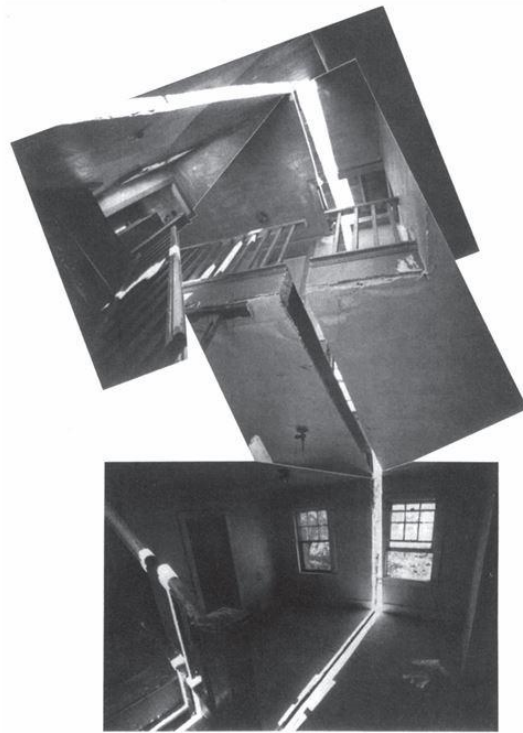
کار گوردن ماتا-کلارک به تجربه انسانی از فضا می‌پردازد که فراتر از آن چیزی است که می‌توان اندازه‌گیری یا کمیت گذاری کرد. آثار او که موقتی و زمان‌بر و نیروی انسانی‌اش در فرآیند (باز) ساخت برجسته است. لایه‌ها و پیچیدگی‌های ساختارهای موجود را فاش می‌کند؛ درحالی‌که اغلب نگرانی‌های اجتماعی را نیز هم‌زمان به نمایش می‌گذارد. او از فتومونتاز و نصب‌های هنری به‌عنوان شکلی از فعالیت سیاسی استفاده کرد و به تحلیل فرسایش شهرهای آمریکایی و محو شدن رویای آمریکایی پرداخت. به‌عنوان فرزند نقاش سورئالیست شیلیایی، روبرتو ماتا^۲، آثار ماتا-کلارک نشان‌دهنده میراثی است که به سورئالیسم و دادائیسم باز می‌گردد. ماتا-کلارک اهمیت دادا به کار خود را به‌عنوان مفهومی نظری نه صرفاً سبکی می‌داند و می‌گوید:

وفاداری دادا به تخریب تخیلی سنت‌ها یک نیروی رهایی‌بخش اساسی است.

استراتژی «تخریب سنت‌ها» صرف نظر از مدیا در آثار ماتا-کلارک مشهود است. پدرش او را تشویق کرد که به مدرسه معماری برود (روبرتو ماتا که خود به‌عنوان معمار آموزش دیده بود و زیر نظر لوکوربوزیه در پاریس کارآموزی کرده بود) و ماتا-کلارک در دهه ۱۹۶۰ در دانشگاه کرنل معماری خواند؛ اما هرگز در این حوزه فعالیت نکرد. او تا مرگ غم‌انگیزش در سن ۳۵ سالگی به‌عنوان هنرمند کار کرد.

^۱ Judith Russi Kirshner

^۲ Roberto Matta



شکل ۱-۱۶۰- گوردن ماتا-کلارک، تقسیم^۱، ۱۹۷۴

تجربه ماتا-کلارک در مدرسه معماری تأثیر زیادی بر مسیر کاری او داشت. او تجربه آموزشی خود در دانشگاه کرنل را نقد کرده و گفته است:

مواردی که مطالعه می‌کردیم همیشه شامل چنین فرم‌های سطحی بود که هیچ‌گاه حس ابهام ساختار یا مکان را درک نکردم و این همان کیفیتی است که من علاقه‌مند به تولید آن در کار خود هستم.

علاقه به ابهام در تجربه فضایی و مادی او را به بیان مفهوم «آنا ارکیتکچر^۲» سوق داد. آنا ارکیتکچر ایستادگی در برابر فرم‌گرایی و وضعیت موجود در حرفه معماری بود. تنفر از مفاهیم نهادی و حرفه‌ای معماری که ماتا-کلارک به آن معتقد بود، مشابه نگرش گروه سوپراستودیو بود. آدولفو ناتالینی^۳ عضو سوپراستودیو در سال ۱۹۷۱ نوشت:

^۱ Splitting

^۲ Anarchitecture

^۳ Adolfo Natalini

اگر طراحی تنها یک تحریک برای مصرف باشد، پس باید طراحی را رد کنیم... تا زمانی که تمام فعالیت‌های طراحی به سمت برآوردن نیازهای اولیه هدایت نشوند. تا آن زمان، طراحی باید ناپدید شود. ما می‌توانیم بدون معماری زندگی کنیم.

موضوعات آموزشی مانند این معمولاً از طریق مداخلات در سازه‌های متروکه بررسی می‌شدند. *ماتا-کلارک* مانند هنرمندان کلاژ که از نشریات موجود برای جمع‌آوری مواد خام استفاده می‌کنند، به جستجوی سازه‌های موجود پرداخت و با کاهش و جابه‌جایی، فرم‌ها و فضاهای جدیدی خلق کرد. علاقه *ماتا-کلارک* به زیاله‌های شهری او را به روش‌شناسی‌های کلاژ هنرمندانی مانند جوزف کورنل و *رابرت راشنبرگ*^۱ پیوند می‌دهد، کسانی که در بازیابی ضایعات، هم به معنا و هم به ویژگی‌های لمسی و مادی آن ارزش می‌دهند. مشهورترین اثر *ماتا-کلارک*، *شکاف*^۲ (۱۹۷۳)، شامل یک نصب، ویدیو، عکاسی و فتوکلاژها بود. این پروژه شامل برش دادن یک خانه متروکه در نیوجرسی به دو نیمه بود که *ماتا-کلارک* به‌طور سیستماتیک خانه را نصف کرد. ویدیو، فرآیند فیزیکی را ضبط و خشونت در عمل تخریب را مستند می‌کرد. هنگامی که یک طرف خانه پایین می‌آمد، شکاف ظاهر می‌شد، با هدف برانگیختن تجزیه خانواده آمریکایی و روای آمریکایی. به‌عنوان یک اثر زودگذر، عکاسی و فتوکلاژ تبدیل به وسیله‌هایی شدند که پروژه را بایگانی می‌کردند.

ماتا-کلارک نقش فتوکلاژ را به‌عنوان معادلی برای نصب‌های فیزیکی‌اش توصیف می‌کند:

این از صرفاً یک عکس فوری^۳ به مستندسازی یک فرایند و سپس به‌نوعی مستندسازی شخصی‌شده از فرایند تبدیل شده است، سپس به تفسیر (مخفیانه) و در نهایت به چیزی تبدیل شده است که در آن تمام نگاه کردن به قطعه‌ی ساخته‌شده و تکمیل‌شده به یک روایت تبدیل می‌شود که در معرض انواع مختلفی از تغییرات قرار می‌گیرد. آنچه اتفاق افتاده این است که من به‌طور سیستماتیک علاقه‌مند به روش‌های گرفتن عکس‌ها شده‌ام. من به کار کردن با عکس‌ها علاقه‌مندم و سعی می‌کنم از برخی کلیشه‌هایی که در برخورد با تصاویر متعدد به وجود آمده‌اند، اجتناب کنم و آن‌ها را پشت سر بگذارم.

ماتا-کلارک متوجه شد که عکاسی و ساخت فتومونتاژها همان نیت را نیاز دارند که آثار مستند شده به آن تعلق دارند و خود تبدیل به آثار هنری می‌شوند. *استفن واکر*^۴ در تحلیلی از فتومونتاژهای *ماتا-کلارک*، اشاره می‌کند:

^۱ Robert Rauschenberg

^۲ Splitting

^۳ snapshot

^۴ Stephen Walker

نتایج این آزمایش‌ها در نمایش می‌تواند نه تنها به عقب برگردد و نوعی تجربه کینستتیک^۱ (حرکتی) که داخل ساختمان‌ها موجود است را روشن کند، بلکه به طور قابل‌بحثی آن را گسترش دهد و پیچیده‌تر کند.

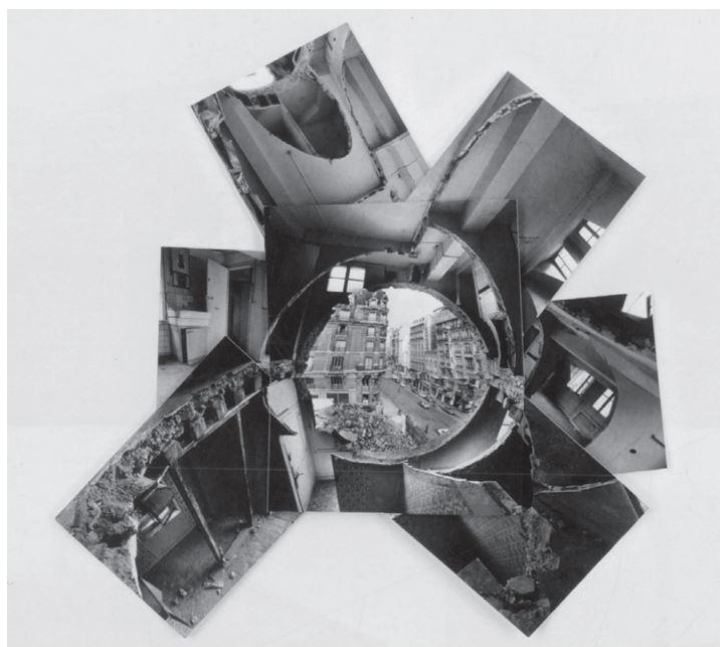
فتومونتاز مناسب‌ترین رسانه برای ثبت تجربه فضایی و زمانی شکسته‌ای است که توسط نصب‌های *ماتا-کلارک* فراهم می‌شود، به طوری که دیدگاه‌ها و قطعات فیزیکی مختلف را لایه‌گذاری و هم‌پوشانی و آن‌ها را به یک کل قابل‌درک تبدیل می‌کند. فرآیند اول شخص تجربه کردن، جذب کردن و ارزیابی یک نصب *ماتا-کلارک* در یک سری از رویدادهای حسی، به یک تصویر بصری واحد فشرده می‌شود. *ماتا-کلارک* در این فتومونتاز برای «شکاف»، یک برش پرسپکتیو از خانه را بازسازی می‌کند که از نقطه‌ی برش گرفته شده است و دیدگاه‌های هم‌زمان را به تصویر می‌کشد و درعین حال به سنت‌های ترسیم معماری ادای احترام می‌کند.



شکل ۱-۱۶۱- گوردن ماتا-کلارک، شکاف.

^۱ kinesthetic

در پروژه Conical Intersect که در پاریس در سال ۱۹۷۵ ساخته شد، ماتا-کلارک وارد یک ساختمان آپارتمانی متعلق به قرن هفدهم شد که قرار بود به دلیل نوسازی شهری تخریب شود. این ساختمان چند روز پس از پایان چیدمان ماتا-کلارک تخریب شد. در فوتومونتاژها، ترکیب مقیاس‌ها به وضوح قابل مشاهده است و تضاد بین اتاق و شهر را نشان می‌دهد. از طریق تحریف و قطعه‌قطعه کردن اتاق، رابطه بدن با فضا و سطح تغییر می‌کند و در نتیجه برجسته می‌شود. واکر توضیح می‌دهد: تشخیص مرز روشن میان تجربه و بازنمایی دشوار است.



شکل ۱-۱۶۲- گوردون ماتا-کلارک، تقاطع مخروطی^۱، ۱۹۷۵.

چیدمان‌های ماتا-کلارک همزمان در مقیاس انسان و بی‌مقیاس هستند. فعال‌سازی و واکاوی بی‌نظیر ساختار، پوسته و فضا، از طریق جابجایی و گسست یک‌به‌یک، یک مونتاژ قابل سکونت می‌سازد. این راهبرد، بر ماهیت تکه‌تکه فوتومونتاژها اثر می‌گذارد — آثاری که در قابی مستطیل‌شکل به‌سادگی جای نمی‌گیرند، بلکه فرمت اصلی عکس‌های متعددی را که فوتومونتاژ را تشکیل می‌دهند، عیان می‌کنند. مرزهای تعریف‌ناپذیر این آثار، بازتاب‌دهنده نیت ماتا-کلارک در چیدمان تمام‌مقیاس هستند.

¹ Clark, Conical Intersect

Office Baroque که در سال ۱۹۷۷ تکمیل شد، اولین اثر *ماتا-کلارک* بود که در آن فتومونتاژ به عنوان نمایش اصلی به کار رفت، زیرا خود اثر قابل دسترسی نبود. تنها اثر استخراج شده از سایت، برشی از کف ساختمان بود که از سقف گالری آویزان شد. *توماس کراو* تأثیر مستقیم کوبیسم بر آثار *ماتا-کلارک*، هم در نصب‌ها و هم در فتومونتاژها را شناسایی می‌کند.

ماتا-کلارک از «آثار جانبی فرایند کار» بهره گرفت - از جمله سوراخ‌های چرخ‌دنده‌ای در امتداد لبه‌های نوار فیلم و رنگ‌ها و شکل‌های نوارچسب‌هایی که برای نگه‌داشتن اجزا در ترکیب‌بندی‌هایش به کار می‌رفتند - تا نوعی احیای ظریف و بی‌تکلف از اصول کولاژ کوبیستی را صحنه‌سازی کند.

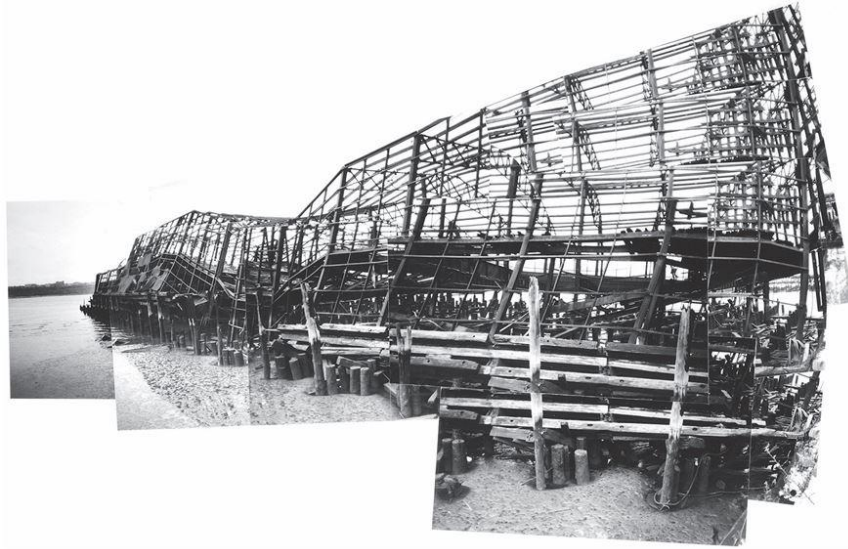
مانند نصب‌های فیزیکی، کلاژهای عکسی مانند **Office Baroque** نیز ابهامی در مقیاس ایجاد می‌کنند. محتوای هر عکس، علیرغم تخریب و تحریف، همچنان با مقیاس یک اتاق قابل شناسایی است؛ حال آنکه لبه‌های نگاتیو فیلم، مقیاسی به مراتب کوچکتر را نمایان می‌سازند - مقیاسی در ابعاد دست و یک اثر هنری قابل حمل. *ماتا-کلارک* از طریق نصب و کلاژ عکسی، مقیاس، ساخت و تخریب را در جریانی پیوسته از دگرگونی‌ها معلق نگه می‌دارد و هر گونه زمینه‌ی خطی زمانی را رد می‌کند.



شکل ۱-۱۶۳- گوردون ماتا-کلارک، آفیس باروک^۱، ۱۹۷۷.

درحالی‌که خود آثار از نظر سادگی مفهوم و فیزیکی بودن اجرای آن‌ها بسیار قدرتمند هستند، ارزش زیادی در روش‌هایی که این مداخلات موقت از طریق فتومونتاز مستند و بازسازی شده‌اند، وجود دارد. روش نمایش در طبیعت تکه‌تکه و هم‌زمان تصویر، تجلی این ویژگی‌های کلاژ در آثار ساخته شده است.

^۱ Office Baroque



شکل ۱-۱۶۴- ماری میس، اسکله فرو ریخته^۱ (۱۹۹۶).

۱-۲۹- ماری میس^۲

عکس‌ها و نقاشی‌ها برای من نوعی رهایی بزرگ‌اند، چون می‌توانم بدون آن‌که واقعاً چیزی بسازم، به جست‌وجو و تجربه پردازم — به دنبال آنچه برایم بیش از هر چیز جالب است: یعنی بُعد فیزیکی یک موقعیت. ... می‌خواستم کاری انجام دهم که در آن بتوانم به‌سادگی وارد استودیو شوم، در را ببندم، چند عکس و یک جفت قیچی بردارم و شروع کنم.

ماری میس

از اواخر دهه ۱۹۶۰، ماری میس، هنرمند حوزه مکان و مجسمه‌ساز هنر عمومی، مرزهای پیش‌فرض مجسمه‌سازی را به چالش کشیده است. در مقاله برجسته *رزالیند کراوس*^۳ با عنوان *مجسمه‌سازی در میدان گسترش‌یافته*^۴، به آثار ماری میس به‌عنوان نمونه‌ای از ماهیت چند رشته‌ای رو به رشد مجسمه‌سازی اشاره شده است. *کراوس* به‌جای تعریف مجسمه‌سازی به‌عنوان چیزی که نه معماری است و نه چشم‌انداز، آن را به‌عنوان چیزی تعریف می‌کند که به‌طور هم‌زمان معماری و چشم‌انداز

^۱ Collapsed Pier

^۲ Mary Miss

^۳ Rosalind Krauss

^۴ Sculpture in the Expanded Field

است. علاوه بر پروژه‌های مستقل بسیاری که این مرزها را محو می‌کنند، میس به‌طور مشترک در چندین پروژه با معماران و طراحان منظر همکاری کرده و مداخلاتی در مقیاس بزرگ‌تر را تسهیل نموده است. در مرز میان معماری و چشم‌انداز در کار، میس به ارزش رابطه‌ای اصیل میان مداخله و زمینه اذعان دارد. او یکپارچگی فیزیکی و بصری با زمینه، چه طبیعی و چه ساخته‌شده را پیشنهاد می‌دهد و درعین‌حال تجربه‌ای اصیل و لمسی را ارج می‌نهد. این مرزهای مبهم ابتدا از طریق یک فرآیند کلاژسازی بروز می‌یابند که در آن میس فتومونتاژهایی از سازه‌ها و مکان‌های موجود می‌سازد. او از اصطلاح «عکس/نقاشی‌ها»^۱ برای توصیف مصنوعات کلاژ خود استفاده می‌کند. سپس مفاهیمی را که در این عکس/نقاشی‌ها تجسم یافته‌اند، به کار طراحی خود اعمال می‌کند. فرآیند و آثار ساخته‌شده ماری میس عمداً چندمعنایی را تسهیل می‌کنند، مفهومی که به ماهیت ذاتی کلاژ، همچنین مضامینی که از سوی سازندگان کلاژ، از کوبیست‌ها تا هنرمندان معاصر، مورد کاوش قرار گرفته است، اشاره دارد. عکس/نقاشی‌های میس ابتدا به‌عنوان تحلیل شرایط موجود آغاز می‌شوند و سپس به تحقیقات تفسیری و مولد تکامل می‌یابند. علاوه بر ایفای نقش تحلیلی و تفسیری، او از این عکس/نقاشی‌ها برای شفاف‌سازی پیشنهادها و خود نیز استفاده می‌کند، چراکه باور دارد تجربه مکان به‌سختی از طریق نقشه‌ها یا عکس‌های معمولی قابل انتقال است؛ مانند گوردن ماتا-کلازک، میس نیز از این تکنیک‌ها برای مستندسازی پروژه‌های تکمیل‌شده خود، به‌ویژه نصب‌های موقتی، استفاده می‌کند. از نظر روش، عکس/نقاشی‌های میس به یکی از دو شکل ظاهر می‌شوند:

۱. فتومونتاژ که منحصرأ از مواد عکاسی ساخته‌شده تشکیل شده است و معمولاً در مرحله تحلیلی به کار می‌رود.
۲. کلاژ که عکس‌های ساخته‌شده و نقشه‌های معماری را ترکیب می‌کند و معمولاً برای ثبت پروژه‌های تکمیل‌شده استفاده می‌شود.

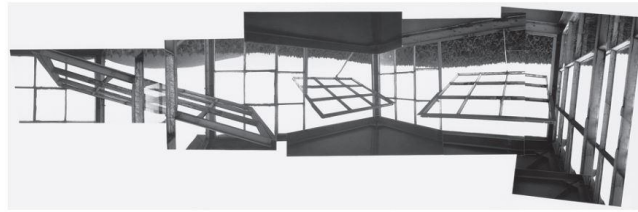
میس فتومونتاژهای خود را به‌عنوان «یک فرم گرافیکی اکتشافی- نوعی فتوکلاژ که در آن چندین نما از یک سازه یا مکان در کنار هم قرار می‌گیرند تا یک کل کمی تغییر یافته را تشکیل دهند- توصیف می‌کند. این روش به او امکان می‌دهد تا شرایط فضایی و مادی را از طریق بازنمایی و نه ساخت‌وساز، بررسی کند.

از طریق این لنز تفسیری، ماری میس از فتومونتاژ به‌عنوان وسیله‌ای برای تولید سریع ایده‌های طراحی استفاده می‌کند. در عکس/نقاشی‌های او و آثار ساخته‌شده‌اش، مضامینی چون شفافیت

^۱ photo/drawings

پدیداری و چشم‌اندازها و ویژگی‌های مادی متضاد مشهود است. همان‌طور که تجربه کامل پروژه‌های ساخته‌شده او مستلزم درک چندین دیدگاه است، عکس/نقاشی‌های او نیز همین ویژگی را دارند. درحالی‌که کوبیست‌ها مضامینی چون هم‌زمانی و شفافیت را مورد بررسی قرار داده‌اند – مضامینی که میس نیز به آن‌ها می‌پردازد – از نظر روش‌شناسی، او از فتومونتاژهای هنرمندان دادائیسم، باوهاوس و کانستراکتیویسم الهام می‌گیرد. مشابه این هنرمندان کلاژ، او به پویایی دید مورب و ارزش فضای منفی اذعان دارد. به گفته ساندرو مارپیلرو^۱:

او با تأکید بر کیفیت فضایی-زمانی که از طریق انباشت جزئیات خاص و تکثیر آن‌ها در لایه‌های مختلف کلاژ ساخته می‌شود، یک «تجربه جدید^۲» خلق می‌کند. همکاری بین چندین عکس، یک وضعیت دوم از واقعیت در مورد مکان به تصویر کشیده شده ایجاد می‌کند، یعنی راهی دیگر برای کاوش در فضاها و اشکال آن ساختارها.

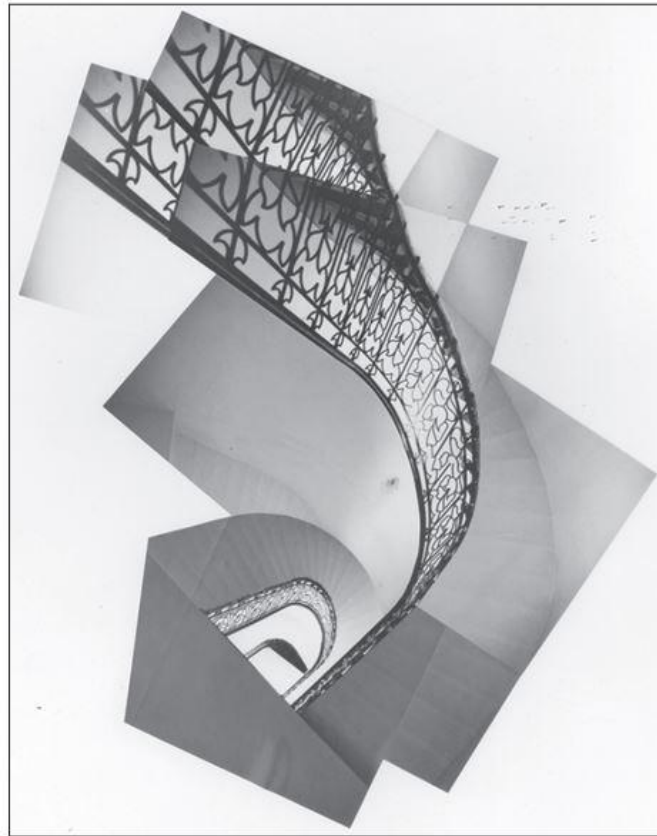


شکل ۱-۱۶۵- اثری از ماری میس با عنوان بدون عنوان شماره ۹۰ (برج آتش‌نشانی ورمانت)^۳ (۱۹۹۶).

^۱ Sandro Marpillero

^۲ new experience

^۳ Untitled #90 (Vermont Fire Tower)



شکل ۱-۱۶۶- ماری میس، بدون عنوان^۱، ۱۹۸۹-۹۰.

قصد و هدف در قاب‌بندی هر تصویر عکاسی، همچنین گردآوری مجموعه‌ای از تصاویر به یک ترکیب‌بندی منسجم، زمینه‌ای برای انتزاع مصالح و هندسه‌های موجود فراهم می‌کند. تصویر تحلیلی حاصل، به‌عنوان منبع الهام برای طراحی عمل می‌کند.

ترجمه‌ی آثار ماری میس از رسانه‌ی دوبعدی کلاژ به مداخله‌های سه‌بعدی و در مقیاس کامل به نظر می‌رسد تأییدی بر پیش‌بینی جیمز کورنر باشد که فرم ساخته‌شده، مستقیماً نتیجه‌ی روش‌های بازنمایی به‌کاررفته در فرایند طراحی است. کورنر بیان می‌کند که:

هم مکان و هم مادیت منظر، آزمایشگاهی تجربی و بستری فرهنگی برای آزمایش و تجربه‌ی مستقیم فراهم می‌آورند.

¹ Untitled #19

پروژه‌های میس، از جمله نصب زمین‌ریزی پارک باتری^۱ (۱۹۷۳) و مجموعه استخر: دره اورچارد^۲ (۱۹۸۲-۸۵)، این همبستگی را نشان می‌دهند. چراکه ذهنیت کلاز در آثار عکس/نقاشی-ها او در کارهای ساخته‌شده‌اش تجلی می‌یابد. همان‌طور که کلاز بیننده را وادار می‌کند تا نقشی فعال در ادراک مجموعه‌ای از تصاویر درهم‌تنیده ایفا کند، آثار میس نیز بر ادراک یک بیننده متحرک تکیه دارند که تصویرهای گوناگون را جذب می‌کند.

من سعی می‌کنم تجربیات بصری، فیزیکی یا احساسی با قدرت خاصی را بگیرم و آن‌ها را برای بیننده قابل‌دسترس کنم. چیزی که برای من کاملاً ضروری است، درگیری بیننده با اثر است. به‌نوعی، زمانی که در یک مکان عمومی کار می‌کنم، فقط نیمی از اثر را انجام می‌دهم. نیمه دیگر آن توسط افرادی که از آن عبور می‌کنند و ارتباطاتی که به موقعیت می‌آورند، تکمیل می‌شود.

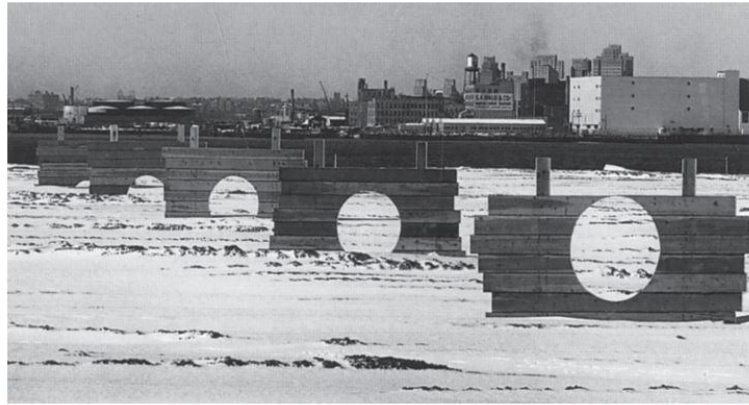
اهمیت رابطه بین بیننده و شیء، همچنین اولویت فضای منفی، برای تجربه ادراکی قوی پروژه‌هایی مانند Battery Park Landfill که در سال ۱۹۷۳ به اتمام رسید، ضروری است. *الئونور هارتنی*^۳ متدولوژی ماری میس را توصیف کرده و گفته است که:

ماری میس از اواخر دهه ۱۹۶۰ تلاش کرده است تا بیننده را در آثار محیطی خود درگیر کند که دیدگاه‌های متعددی را ارائه می‌دهند. سرنخ‌های او از ویژگی‌های فیزیکی سایت، پژواک‌های تاریخی یا اجتماعی که در طول دوره‌ای از تحقیق کشف می‌کند و از تداعی‌های شخصی‌تری که سایت برای او به وجود می‌آورد، به دست می‌آید.

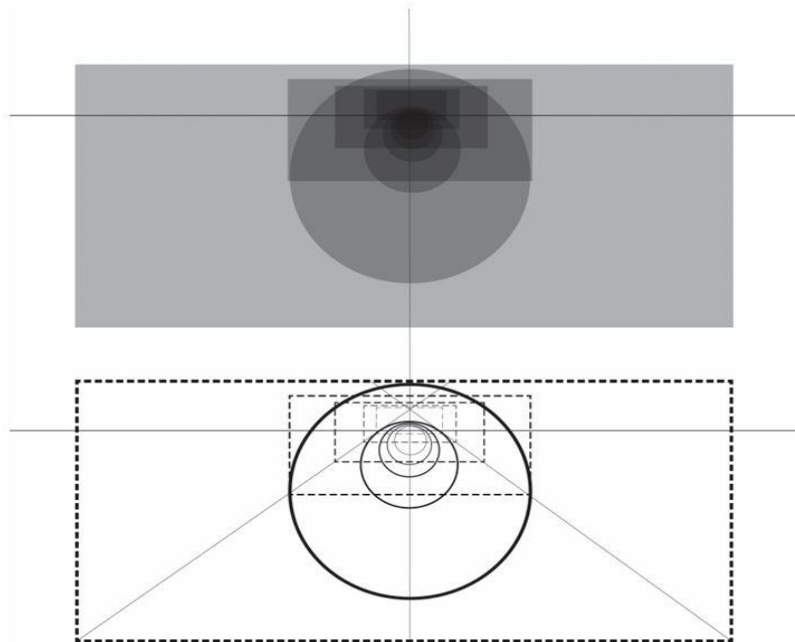
^۱ Battery Park Landfill

^۲ Pool Complex: Orchard Valley

^۳ Eleanor Heartney



شکل ۱-۱۶۷- ماری میس، محل دفن زباله پارک باتری، نیویورک^۱، نیویورک (۱۹۷۳).



شکل ۱-۱۶۸- نمودار لایه‌های فضایی در محل دفن زباله پارک باتری.

پارک باتری لندفیل^۲ یک نمونه اولیه از این رویکرد است که این تم‌ها را نشان می‌دهد. این نصب موقت شامل پانل‌های توپر موازی با دایره‌های بریده‌شده بود که در فاصله‌ای ۵۰ فوتی از یکدیگر، در گستره‌ی بی‌وقفه‌ی یک محل دفن پوشانده‌شده‌ی زباله در نیویورک قرار گرفته بودند. خود خلأ

^۱ Battery Park Landfill, New York

^۲ Battery Park Landfill

مجسمه است — خلأیی که توسط پانل‌های چوبی تعریف یا تلویح شده است. کاوش در این سایت، به یک نقطه دید کشف‌کننده واحد ختم می‌شود که گشتالتِ شکلِ نهفته را آشکار می‌سازد.



شکل ۱-۱۶۹- ماری میس، مجموعه استخر: دره اورچارد، پارک مجسمه‌سازی لاومایر، سنت لوئیس، میسوری^۱
(۱۹۸۲-۱۹۸۵).

در پروژه‌هایی مانند **مجموعه استخر: دره اورچارد**، ذهنیت کلاژ از طریق ابهام در شکل و زمینه و ترکیب انتظارات مختلف نشان داده می‌شود، به‌طوری‌که قطعات معماری و چشم‌انداز باید در ذهن بیننده ترکیب شوند. اطلاعات پنهان موجود در سایت به‌عنوان مواد خام برای پروژه استفاده می‌شود. سایت پارک مجسمه‌سازی لومیر^۲ باقی‌مانده‌های معماری از یک املاک قبلی را ارائه می‌دهد، شامل بقایای یک منطقه شنا، بنیادهای ساختمان و پیاده‌روها. به گفته میس:

عناصر مهندسی استفاده‌نشده، رهاشده و رایج، به مواد خام برای این پروژه تبدیل شدند. این کار بر اساس انجمن‌های موجود ساخته شده است و یک لایه جدید از محتوا به آنچه قبلاً وجود داشت افزوده می‌شود و مکانی جدید برای استفاده ایجاد می‌کند.

افزودن پوشش‌های چوبی و پیاده‌روهای جدید به‌طور سازمان‌یافته در کنار لبه استخر بتنی موجود، میان یادمان سایت و سازه‌ها و فعالیت‌های نوین گفت‌وگویی پویا برقرار می‌کند. به‌عنوان یک ترکیب

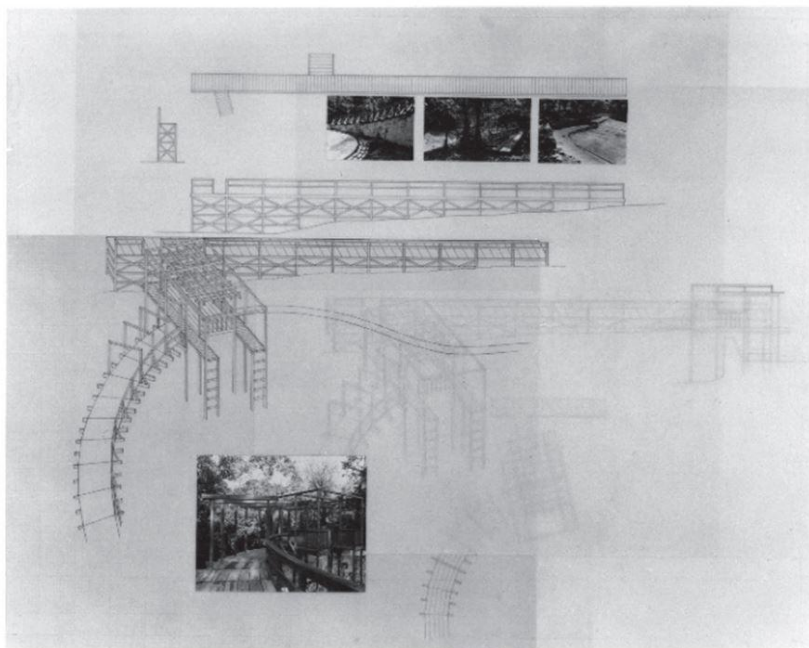
^۱ Pool Complex: Orchard Valley, Laumeier Sculpture Park, St. Louis, MO

^۲ The Laumeier Sculpture Park

که مواد دور ریخته شده و متنوع را به کار می‌گیرد و به آن‌ها معنای جدیدی می‌بخشد، این پروژه یک کلاژ در مقیاس منظر است. میس پروژه را از طریق کلاژ و طراحی مستند کرد. او عکس‌های سایت را با طراحی‌های اگزومتریک مدادی از عناصر تکتونیک‌ای که در سایت جایگذاری شده بودند، ترکیب کرد. فرآیند تکراری کلاژ و مداخله میس نشان‌دهنده ارتباط اساسی بین نمایش و ساخت است.

به گفته *دانیل آبرامسون* شرایط زمانی در آثار میس در تفسیر او از «منظر آمریکایی به‌عنوان زدوده-نوشت‌های گذرا، پاک‌سازی‌های ناتمام زمان‌ها و کاربردهای پیشین... منظرهای مرجعی که وسیع و باز، علامت‌گذاری شده و اندازه‌گیری شده، محصور و به‌طور مختصر سکنی‌گزیده، گذرا و در مرز تغییر هستند»^۱ نمایان می‌شود. آگاهی عمیق از محیط از طریق تضادهای ظریف معماری و منظر برانگیخته می‌شود. روش‌شناسی کلاژ میس در فرآیند طراحی و آثار ساخته‌شده‌اش هم‌زمانی ادراک را نشان می‌دهد. او این هم‌زمانی را از طریق ارتباط عمده با پتانسیل چند حسی و ویژگی‌های مادی مکان‌هایی که برای مداخله انتخاب کرده است، ایجاد می‌کند.

¹ Daniel M. Abramson



شکل ۱-۱۷۰-ماری میس، مجمع استخر: دره اورچارد، پارک مجسمه‌سازی لامییر، سنت لوئیس، میسوری (۱۹۸۲-۱۹۸۵). کلاز عکسی و پوشش‌های نقشه، مقطع و ترسیمات اگزومتریکی طراحی شده.



شکل ۱-۱۷۱- انریک میرالیس، موزه رز^۱، فرانکفورت، آلمان (۱۹۹۴).

۱-۳۰- میرالیس تاگلیابو^۲ (EMBT)

این کلاژها هدف دارند که روش‌های مرسوم بازنمایی و تفکر درباره واقعیت فیزیکی اشیا که در سنت پرسپکتیوی رایج است را به فراموشی بسپارند. به‌نوعی، آن‌ها مانند طرح‌های هم‌زمان هستند؛ مانند دیدگاه‌های گوناگون و متفاوت نسبت به یک لحظه واحد. در این آثار نقاط توجه فراوان و افکار متنوعی وجود دارد. کلاژ، سندی است که یک اندیشه را در مکانی ثبت می‌کند، اما این ثبت به‌صورت مبهم، دگرگون و قابل تغییر است؛ واقعیتی را ثبت می‌کند تا بتوان با آن کار کرد.

انریک میرالیس

کلاژها و فتومونتاژهای *انریک میرالیس*، ابتدا در همکاری با کارم پینوس^۳ و بعدها در شراکت با بندتا تاگلیابو^۴ در دفتر EMBT، نقشی حیاتی در طراحی و اجرای آثار معماری آن‌ها ایفا کرده‌اند. پروژه‌های ساخته‌شده و طرح‌های کاغذی آن‌ها با تم ترکیب عناصر مختلف یک مکان از طریق اقدامات کاوش، افزودن و بازپیکربندی هم‌خوانی دارند. فتومونتاژ در مراحل مختلف طراحی و ساخت به کار گرفته شده است، مشابه آنچه در آثار گوردون ماتا-کلارک و ماری میس مشاهده می‌شود. دفتر EMBT از تصاویر ساخته‌شده برای تحلیل سایت، مطالعات طراحی و مستندسازی تغییرات سریع سایت و ساختمان هنگام ساخت استفاده کرده است؛ مانند ماری میس، معماری EMBT نیز تلفیقی از

^۱ Rosenmuseum

^۲ MIRALLES TAGLIABUE (EMBT)

^۳ Carme Pinos

^۴ Benedetta Tagliabue

مجسمه‌سازی، معماری و منظر را ارائه می‌دهد. این رویکرد بین‌رشته‌ای، گفت‌وگویی با نظم بنیادین سایت برقرار می‌کند و آن را آشکار می‌سازد.

مطالعه کلاژها و فتومونتاژهای /نریک میرالس (و بعدها EMBT) نشان‌دهنده توسعه روش‌ها و ابزارهای بازنمایی است. این کلاژها شامل فتومونتاژهایی هستند که به‌طور انحصاری از مجموعه‌ای از عکس‌ها ساخته شده‌اند، همچنین کلاژهایی که عمدتاً از مواد عکاسی تشکیل شده‌اند اما شامل نقاشی‌های خطی و مواد دیگری نیز می‌شوند که حس برجستگی سه‌بعدی را القا می‌کنند. اگرچه این روش‌ها تکامل یافته‌اند، اما چند اصل ثابت باقی مانده است:

نخست، مرزهای فتومونتاژ برای تفسیر ترکیب‌بندی اهمیت حیاتی دارند، چه ماهیت فتومونتاژ افزایشی باشد و چه کاهشی. میرالس در این رابطه توضیح می‌دهد:

یک پروژه همیشه از لحظات مختلف و قطعات گوناگونی تشکیل شده است که گاهی با یکدیگر تناقض دارند. این کلاژها، مانند یک پازل، فضایی را به شکلی به تصویر می‌کشند که فرایند خلق خود پروژه را بازتاب می‌دهد. آن‌ها همچون یک شگفتی عمل می‌کنند و به‌طور مداوم تعاریف جدیدی از مرزها و خطوط کلی ارائه می‌دهند.

تکنیک‌های کاهشی^۱ ابزاری برای تحلیل مرزهای موجود در سایت و برجسته‌سازی شرایط نظم ارائه می‌دهند. بینیدیتا تاگلیابو درباره آغاز این فرایند در فتوکلاژهایشان چنین تأمل می‌کند:

نخستین برش‌ها، در حدود سال ۱۹۹۰، صرفاً برای حذف پس‌زمینه‌ای ناخواسته انجام شدند؛ اما بعدها قیچی به‌نوعی ابزار رهایی‌بخش تبدیل شد و این توهم را ایجاد کرد که ساختمان، حتی در شکل نهایی و ساخته شده خود، همچنان قابل تغییر و اصلاح است. این برش‌ها به‌نوعی پروژه‌ها را دوباره به میز طراحی باز می‌گرداندند.

ویژگی مشترک دوم، کنجکاوی مستمر درباره پرسپکتیو، نقطه دید و هم‌زمانی است که در کلاژها و معماری حاصل از آن‌ها دیده می‌شود. همانند کوبیست‌ها، میرالس و تاگلیابو از کلاژ به‌عنوان ابزاری برای بی‌ثبات کردن پرسپکتیو استفاده می‌کنند. چندگانگی در فتومونتاژهای آن‌ها به‌عنوان مجموعه‌ای از دیدگاه‌ها این‌گونه توصیف شده است:

هدف این است که تمام تصاویر مختلفی که چشم هنگام حرکت در امتداد پروفیل‌ها و مقاطع مشاهده می‌کند، در یک دیدگاه ثابت شوند. آن‌ها سعی دارند نوعی ادراک کامل و

^۱ Subtractive

هم‌زمان را توضیح دهند تا تمام دانشی که در تمامی نقشه‌ها و پرسپکتیوهای یک پروژه نهفته است، منتقل کنند.

تمرکز میرالس بر پرسپکتیو و تجزیه و تحلیل از تحقیقات دکترای او در دهه ۱۹۸۰ آغاز شد. در پایان‌نامه‌اش، او به ترسیم به‌عنوان مجموعه‌ای از قطعات اشاره می‌کند. او ساختن نقشه‌ها را «آغاز گفت‌وگو میان فکر و ساخت‌وساز»^۱ توصیف می‌کند. در این نقشه‌ها، میرالس عناصر معماری متنوع را از طریق خطوط جذب کرد، مشابه به ترکیب‌های ترسیمی سورئالیستی پیرانزی^۲. میرالس پایان‌نامه‌اش را با «آگاهی مشتاقانه مسافران قرن هجدهم»^۳ مقایسه می‌کند که در آنجا تأمل فعال با آفرینش ادغام می‌شود. این نوع تأمل فعال که با آفرینش همراه است، همچنین توصیف‌گر فرایند ساخت کلاژ او the Igualada Cemetery است.

استفاده از عکس‌های ساخته‌شده توسط میرالس امکان ثبت شرایط موجود سایت را فراهم می‌کند که پس از آن از طریق فتومونتاز دستکاری و انتزاع می‌شوند. این فرایند ویژگی‌های پدیداری را با ویژگی‌های فیزیکی ترکیب و آینده‌های ممکن برای سایت را تجسم می‌کند. خلق ترکیب‌های پویا و لایه‌ای نشان‌دهنده هم‌زمانی تجربه‌های فضایی و مادی است که در نهایت به مداخله طراحی منجر می‌شود. سه پروژه به نام‌های قبرستان ایگوالادا^۴، نمایشگاه بین‌المللی باغ‌ها^۵ و توسعه موزه پرادو^۶، روش‌ها و اهداف مختلف کلاژهای میرالس و تاگلیابو را به‌خوبی نمایش می‌دهند.

پروژه قبرستان ایگوالادا استفاده میرالس از روش برش‌زدن در فتومونتاز را نشان می‌دهد. این پروژه یازده سال (۱۹۸۵-۱۹۹۶) طول کشید تا تکمیل شود و با همکاری میرالس و کارم پینوس آغاز شد، اما در سال ۱۹۹۲ به همکاری میرالس و بینیدیتا تاگلیابو تبدیل شد. طراحی کلیسا در سال ۱۹۹۰ نقطه شروع استفاده میرالس از فتومونتاز بود. با استفاده از عکس‌هایی از کارهای تکمیل‌شده تا آن زمان، میرالس با بردن داخل تصاویر، دوباره به کار خود پرداخت. به گفته او، «بدین ترتیب ما به ویژگی ابتدایی ساختمان بازگشتیم و مراحل دور از هم آغاز و پایان را به هم پیوند دادیم و رابطه مستقیمی که تقریباً مستقل از روند پیشرفت کار وجود دارد، دوباره برقرار کردیم.» تاگلیابو می‌گوید: در این چارچوب، کار ساخته‌شده مرحله اصلی فرایند معماری نیست، بلکه صرفاً یک مرحله دیگر است.

استخراج داده‌های غیرضروری از عکس‌های اجزای موجود سایت و ساختمان آن‌ها را تحلیلی می‌کند.

^۱ The beginning of the dialogue between thought and construction

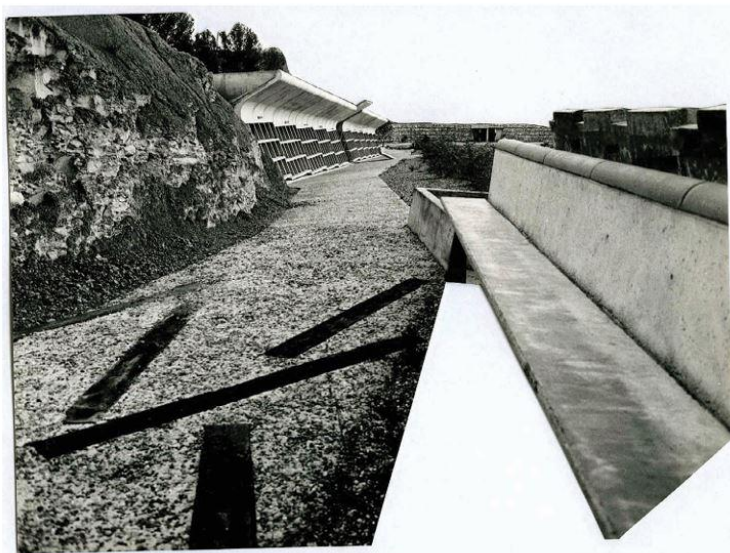
^۲ Piranesi

^۳ The enthusiastic awareness of eighteenth-century travelers

^۴ The Igualada Cemetery

^۵ The International Garden Fair

^۶ The Prado Museum Extension

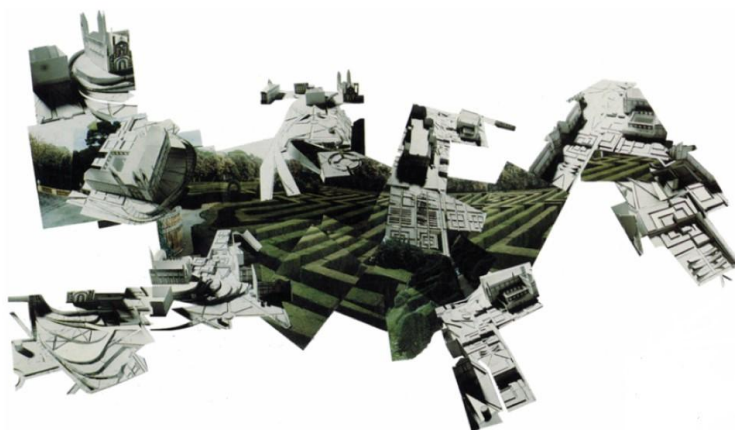


شکل ۱-۱۷۲- /نریک میرالس، قبرستان ایگوالادا، ایگوالادا، اسپانیا (۱۳۸۵-۹۶).



شکل ۱-۱۷۳- EMBT، مسابقه نمایشگاه بین‌المللی باغ، درسدن^۱، آلمان (۱۹۹۵).

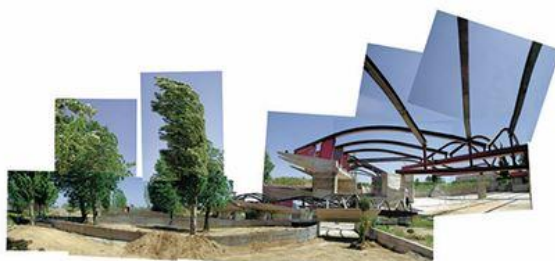
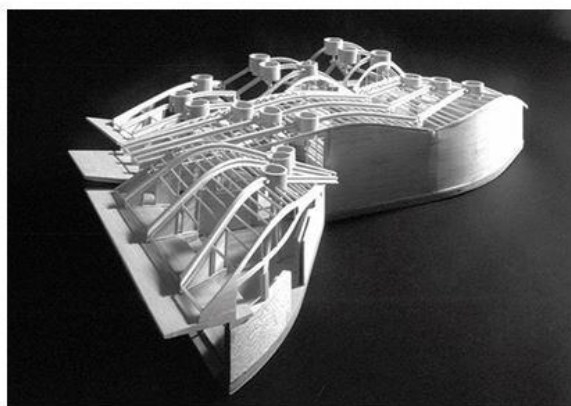
^۱ Dresden



شکل ۱-۱۷۴- EMBT، الحاقیه موزه پرادو، مادرید، اسپانیا (۱۹۹۵).

فضای منفی بوم ویژگی‌ای شبیه به شکل به خود می‌گیرد، مرزهای آن از طریق کنار هم قرار گرفتن بافت‌های غنی و فضای خالص سفید تقویت می‌شود. درحالی‌که عناصر معماری به‌طور عمدی، داخل و همگام با توپولوژی موجود قرار می‌گیرند، عکاسی سیاه‌وسفید به‌گونه‌ای بیشتر پاره‌های طبیعت و زمینه‌های ساخته‌شده را انتزاعی و جذب می‌کند.

در پیشنهاد نمایشگاه بین‌المللی باغ در درسدن (۱۹۹۵)، فوتومونتاژ نقش خود را به مثابه بازنمایی یا طراحی مورد پرسش قرار می‌دهد و در عین حال، قابلیت‌هایش را برای هم‌نشینی مقیاسی به کار می‌گیرد. در این فوتومونتاژ، عکس‌های یک ماکت سایت، با تصاویری از گلبرگ‌ها، علف‌ها و خاک ترکیب شده‌اند. تفاوت‌های به‌ظاهر آشتی‌ناپذیر مقیاس، امکان خوانش گلبرگ‌ها و علف‌ها را به مثابه نمادهایی از عناصر منظر فراهم می‌کنند. تلفیق تصاویر مادی و عکس‌های ماکت با تصاویر زمینه موجود، نشان‌دهنده تکاملی در روش‌های کلاژسازی میرالس و تاگلیابو است.



شکل ۱-۱۷۵-

EMBT، کتابخانه عمومی / انریک میرالس، پالفولس، بارسلونا، اسپانیا (۲۰۰۷).

فیلم‌مونتاژهای مربوط به رقابت گسترش موزه پرادو در مادرید (۱۹۹۵) سطح جدیدی از دستکاری‌های عکاسی را نشان می‌دهند. در این مورد، تصاویر باغ‌های فرانسوی با عکس‌هایی از یک

مدل که نمایانگر پیشنهاد طراحی است، ترکیب شده‌اند. در اینجا، مدل تنها به نمایش گذاشته نمی‌شود، بلکه دوباره پیکربندی می‌شود. برخلاف پیشنهاد نمایشگاه باغ در درسدن، عکس‌های مدل برش داده‌شده، دوباره مونتاژ و مقیاس آن تغییر داده شده است. مجموعه‌ای از نقاط دید مختلف هم از باغ‌ها و هم از معماری، بازاندیشی آگاهانه مدل را به نمایش می‌گذارد و چندین نسخه مختلف از طراحی را ارائه می‌دهد.

پس از مرگ میرالس در سال ۲۰۰۰، تاگلیابو رهبری شرکت را به عهده گرفت و پروژه‌های ناتمام را تکمیل کرد. او همچنان به‌عنوان شریک اصلی EMBT را هدایت می‌کند. فیلم‌مونتاژی که این شرکت تحت هدایت تاگلیابو انجام داده است، علاقه مستمر به ساخت و ثبت فرآیند ساخت از طریق فیلم‌مونتاژ را نشان می‌دهند. این روش‌ها، دستورکار میرالس را پیش می‌برند: گویی ساخت‌وساز تنها مرحله نهایی فرآیند کار نیست، بلکه صرفاً یکی از لحظات ناتمام است که همیشه نیاز به پاسخ جدید دارد.

کلاژ همچنان به‌عنوان وسیله‌ای مولد برای شرکت باقی مانده است، اما ماهیت فیلم‌مونتاژ از یک دیالوگ انتزاعی بین پرسپکتیو و مرزها به یک دستگاه نمایشی ملموس‌تر تغییر کرده است. با وجود تنوع روش‌ها و مقاصد، کلاژها و فیلم‌مونتاژهای EMBT همچنان نشان‌دهنده علاقه‌ای به ساخت و مصالح هستند که یک تم مشترک در آثار هنرمندان و معمارانی است که از فیلم‌مونتاژ استفاده می‌کنند. میرالس گفته است:

من با معیارهای ساختاری، نه بصری، کار می‌کنم؛ بنابراین تکرار بسیار مهم است. هر طرح جدید عملی است از فراموشی و قوانینی که تولید می‌شوند یک هماهنگی درونی دارند.

مانند سایر سازندگان فیلم‌مونتاژ، EMBT دقت و پتانسیل تحلیل هندسی که در این روش یافت می‌شود را ارزش می‌نهد. کلاژها و فیلم‌مونتاژهای EMBT در تنوع خود منحصر به فرد هستند که تکنیک‌ها و مواد را بر اساس نیازهای رشته‌های مختلف موضوعی هر پروژه به کار می‌گیرند.

یادداشت‌ها

- Aldous Huxley, Piranesi's Carceri d'Invenzione (London: Trianon Press, ed. 1949).
- Klaus Honnef, "Symbolic Form as a Vivid Cognitive Principle: An Essay on Montage," in John Heartfield, eds. Peter Pachniche and Klaus Honnef (New York: Harry N. Abrams, Inc., 1992), 56.
- Honnef, Symbolic Form, 60.
- Jonathan Lethem, "The Ecstasy of Influence: A Plagiarism," in Cutting across Media: Appropriation Art, Interventionist Collage, and Copyright Law, eds.

- Kembrew McLeod and Rudolf Kuenzli (Durham, NC: Duke University Press, 2011), 301.
- Raoul Haussman and John Cullars, "Photomontage," *Design Issues* 14, no. 3 (Autumn 1998): 67–8.
 - Sergey Tretyakov, "Remarks about Heartfield's Photomontages," in Gordon Fraser Gallery John Heartfield: Photomontages of the Nazi Period, 2nd ed. (London: Universe Books, 1977), 26.
 - Kristin Makhholm, "Strange Beauty: Hannah Hh and the P hotomontage," *MoMA*, no. 24 (Winter–Spring 1977): 19–23.
 - Charlotte Stokes, "Collage as Jokework: Freud's Theories of Wit as the Foundation for the Collages of Max Ernst," *Leonardo* 15, no. 3 (Summer 1982): 199–204.
 - Evan M. Maurer, "Images of Dream and Desire: The Prints and Collage Novels of Max Ernst," in *Max Ernst: Beyond Surrealism*, ed. Robert Rainwater (New York and Oxford: The New York Library and Oxford University Press, 1986), 57.
 - Diane Waldman, *Collage, Assemblage, and the Found Object* (New York: Harry N. Abrams, 1992).
 - Nils-Ole Lund, *Collage Architecture* (Berlin: Wilhelm Ernst & Sohn Verlag für Architektur und technische Wissenschaften, 1990), 5.
 - Lund, *Collage Architecture* , 8.
 - Lund, *Collage Architecture* , 8.
 - Lund, *Collage Architecture* , 8.
 - Lund, *Collage Architecture* , 12.
 - Lund, *Collage Architecture* , 6.
 - Note to author, 2011.
 - Beatriz Colomina, Craig Buckley, and Urtzi Grau, eds., *Clip, Stamp, Fold: The Radical Architecture of Little Magazines, 196X to 197X* (Barcelona, Spain: Actar, 2010), 118.
 - "20/20 Clip Stamp Fold," www.iconeye.com/opinion/review/20-20-clip-stamp-fold .
 - David Wild, *Fragments of utopia: collage reflections of heroic modernism* (London: Hyphen Press, 1998), 6.
 - Note to author, 2011.
 - Note to author, 2011.
 - Note to author, 2011.
 - Wild, *Fragments of utopia* , 7.
 - Wild, *Fragments of utopia* , 94.
 - Charles Rattray, "Hidden Dimensions: David Wild and Sacks Maguire's Cypher House," *Architecture Today* 201 (2009): 38.
 - Rattray, "Hidden Dimensions," 38.
 - Marshall Brown, "Chimera: The Architecture of Creative Miscengenation," in *Journal of Architectural Education* 70, no. 1 (March 2016): 22.
 - Marshall Brown, Interview with author, February 17, 2022.
 - Marshall Brown, Interview with author, February 17, 2022.

- Marshall Brown, Interview with author, February 17, 2022.
- Brown, "Chimera," 22.
- Brown, "Chimera," 22.
- Brown, "Chimera," 22.
- Marshall Brown and Karen Kice, *Recurrent Visions: The Architecture of Marshall Brown Projects* (New York: Princeton Architectural Press, 2022), 7.
- Marshall Brown, Dequindre Civic Academy, accessed July 1, 2022, <https://marshallbrownprojects.com/DEQUINDRE-CIVIC-ACADEMY>.
- Brown and Kice, *Recurrent Visions*, 49.
- Brown and Kice, *Recurrent Visions*, 14.
- Marshall Brown, "Collage Is . . . Collage Ain't," Santa Barbara Museum of Art, October 26, 2020. Eric Norden, "Playboy Interview: Marshall McLuhan—A Candid Conversation with the High Priest of Popcult and Metaphysician of Media," *Playboy* 16, no. 3 (1969): 53–74, 158.
- Norden, "The Playboy Interview: Marshall McLuhan."
- Norden, "The Playboy Interview: Marshall McLuhan."
- Gordon Gow, "Spatial Metaphor in the Work of Marshall McLuhan," *Canadian Journal of Communication* [Online] (January 1, 2001): 26.
- Norden, "The Playboy Interview: Marshall McLuhan."
- Norden, "The Playboy Interview: Marshall McLuhan."
- Eric Matthews, *The Philosophy of Merleau-Ponty* (Abingdon, Oxon: Routledge, 2014), 134.
- Sue Thornham, Caroline Bassett, and Paul Marris, eds., *Media Studies: A Reader* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009), 25.
- "From Drawing to Montage: Computers in Art" was an exhibition at Parsons School of Design, New York, 1994.
- Michael Dashkin, "From Drawing to Montage," *Leonardo* 28, no. 1 (1995): 4.
- Walter Benjamin, (1936) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Source: UCLA School of Theater, Film and Television; Transcribed: by Andy Blunden 1998;
- proofed and corrected Feb. 2005, Part II, Paragraph 2.
- Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Part II, Paragraph 3.
- Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Part II, Paragraph 1.
- Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Part VI, Paragraph 1.
- Walter Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Part XIV, Paragraph 2.
- David Lane, Jean Baudrillard, 2nd ed. (*Routledge Critical Thinkers*) (London: Taylor and Francis, 2008), Kindle Edition, Location 1847.
- Dashkin, "From Drawing to Montage," 5.
- Alberto Perez-Gomez and Louise Pelletier, "Architectural Representation Beyond Perspectivism," *Perspecta* 27 (1992): 34.

- In 2014, an average of 1.8 billion digital images were posted online every day, according to Mary Meeker's annual Internet Trends report.
- Haussman and Cullars, "Photomontage," 67–8.
- FELD, "FELD Studio of Digital Crafts," www.feld.is/.
- FELD, "FELD Studio of Digital Crafts."
- FELD, "FELD Studio of Digital Crafts," www.feld.is/projects/table-recorder/.
- FELD, "FELD Studio of Digital Crafts."
- FELD, "FELD Studio of Digital Crafts," www.feld.is/projects/figures-of-perception/.
- FELD, "FELD Studio of Digital Crafts."
- Fredric Gmeiner, Benjamin Maus, and Torsten Posselt, *Common Perspective Images* (University of the Arts Berlin, Digital Media Class), 2.
- Gmeiner, Maus, and Posselt, *Common Perspective Images*, 4.
- Gmeiner, Maus, and Posselt, *Common Perspective Images*, 4.
- Gmeiner, Maus, and Posselt, *Common Perspective Images*, 5.
- Gmeiner, Maus, and Posselt, *Common Perspective Images*, 5.
- WAI Architecture Think Tank: Interview with the author, June 30, 2022.
- WAI Architecture Think Tank: Interview with the author, June 30, 2022.
- "Post-Novis with WAI Think Tank: A Great Loudreading Is in the Making: But No One Has Noticed," www.e-flux.com/announcements/476226/post-novis-with-wai-think-tank-agreat-loudreading-is-in-the-making-but-no-one-has-noticed/.
- WAI Architecture Think Tank: Email to the author, July 22, 2022.
- Ludwig Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus*, trans. D.F. Pears and B.F. McGuinness (London: Routledge & Kegan Paul, 1961).
- Cruz Garcia and Nathalie Frankowski, *Narrative Architecture: A Kynical Manifesto* (Rotterdam: nai010 publishers, 2019), 109.
- Haussman and Cullars, "Photomontage," 67–8.
- Christina Lodder, "Constructivism and Productivism in the 1920s," in *Art Into Life: Russian Constructivism 1914–1932*, eds. Henry Art Gallery, Richard Adams, and Milena Kalinovska (New York: Rizzoli, 1990), 114.
- Alan Woods, "Photo-Collage," in David Hockney, ed. Paul Melia (Manchester: Manchester University Press, 1995), 123.
- Gloria Moure, *Gordon Matta-Clark: Works and Collected Writings* (Barcelona: Ediciones Poligrafa, 2006), 332.
- Moure, *Gordon Matta-Clark*, 63.
- Moure, *Gordon Matta-Clark*, 172.
- Superstudio, *Inventory, Catalogue, Systems of Flux . . . a Statement* (London: Architectural Association, 1971), 166.
- Moure, *Gordon Matta-Clark*, 332.
- Stephen Walker, "Gordon Matta-Clark: Drawing on Architecture," *Grey Room*, no. 18 (Winter 2004): 122.
- Walker, "Gordon Matta-Clark," 127.

- Thomas Crow, "Away from the Richness of Earth, Away from the Dew of Heaven," in Gordon Matta-Clark, ed. Corinne Diserens (London: Phaidon Press, Inc, 2003), 113–14.
- Mary Miss, *Mary Miss* (New York: Princeton Architectural Press, 2004), 74.
- Rosalind Krauss, "Sculpture in the Expanded Field," *October* 8 (Spring 1979), 38.
- Mary Miss, "On a Redefinition of Public Sculpture," *Perspecta* 21 (1984): 53–69, 61.
- Miss, *Mary Miss*, 74.
- Miss, *Mary Miss*, 76.
- James Corner, "Introduction," in *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture*, ed. James Corner (New York: Princeton Architectural Press, 1999), 16.
- Joan Marter, "Artists and Architects on Public Sites," *Art Journal* 48, no. 4. *Critical Issues in Public Art* (Winter 1989): 318.
- Miss, *Mary Miss*, 11.
- Miss, *Mary Miss*, 17.
- Mary Miss, "Pool Complex: Orchard Valley," <http://marymiss.com/projects/pool-complexorchard-valley/>.
- Miss, *Mary Miss*, 49.
- Benedetta Tagliabue and Enric Miralles, *Enric Miralles Works and Projects: 1975–1995* (New York: The Monacelli Press, 1996), 173.
- Tagliabue and Miralles, *Enric Miralles Works and Projects*, 173.
- Benedetta Tagliabue, "Don Quixote's Itineraries," in *Enric Miralles: Mixed Talks* (New York: Academy Editions, 1995), 120.
- Enric Miralles and Bendetta Tagliabue, *Enric Miralles: Mixed Talks* (New York: Academy Editions, 1995), 36.
- Tagliabue and Miralles, *Enric Miralles Works and Projects*, 27.
- Tagliabue and Miralles, *Enric Miralles Works and Projects*, 35.
- Tagliabue and Miralles, *Enric Miralles Works and Projects*, 29.
- Tagliabue, "Don Quixote's Itineraries," 120.
- EMBT 2000–2009: Enric Miralles, Benedetta Tagliabue, *after-Life in Progress = Continuidad Despues de La Vida* (Madrid: El Croquis Editorial, 2009), 78.
- EMBT 2000–2009, 2.

بخش دوم: عملکرد معاصر : معماری به عنوان کلاژ



شکل ۱-۲- شومینه سالن غذاخوری با یادداشت‌های هولوگرافیک^۱ (حدود ۱۹۲۰-۱۹۲۶). گرافیت روی عکس، ابعاد ۶ ۴/۳ اینچ در ۵ اینچ. اسناد جولیا مورگان^۲، مجموعه‌های ویژه و آرشیوها، دانشگاه ایالتی پلی تکنیک کالیفرنیا^۳، سن لوئیس او بیسپو^۴.

برخی ساختمان‌ها و مناظر دارای ویژگی‌هایی هستند که به کلاژ شباهت دارند و یک زیرمجموعه از آن‌ها می‌تواند به عنوان شواهدی از ذهنیت کلاژ در فرآیند طراحی دیده شود. بخش دوم از کلاژ و

¹ Refectory Fireplace with Holographic Notes

² Julia Morgan

³ California Polytechnic State University

⁴ San Luis Obispo

معماری – عمل معاصر: معماری به عنوان کلاژ^۱ مجموعه‌ای از روش‌های طراحی کنونی را شرح می‌دهد که آگاهانه با در نظر گرفتن کلاژ عمل می‌کنند. فصل‌های بعدی به شکل مصاحبه تنظیم شده‌اند و توضیحات و تحلیل‌های اضافی توسط نویسندگان ارائه شده است. به عنوان مقدمه‌ای برای این فصل‌ها درباره معماران معاصر، دو معمار قرن بیست – جولیا مورگان و سور فهن^۲ – مورد بحث قرار می‌گیرند تا مفاهیمی که در قرن بیست و یک ظهور می‌کنند، روشن‌تر شوند.

معماران پروژه‌های ساخته‌شده همواره در بستر یک زمینه موجود فعالیت می‌کنند – زمینه‌ای که شامل لایه‌های فیزیکی، زمین‌شناسی، اقلیمی، مادی و اجتماعی-فرهنگی است. این لایه‌ها می‌توانند مانند قطعاتی در یک کلاژ معماری عمل کنند. جولیا مورگان و سور فهن هر دو از این لایه‌های زمینه‌ای بهره برده‌اند، اما با تأکیدات متفاوت و روش‌های طراحی کاملاً متمایز. درحالی‌که هر دو معمار در مقیاس‌های گوناگونی طراحی کرده‌اند – از برنامه‌ریزی سایت و زیرساخت‌ها تا طراحی مبلمان و جزئیات داخلی – قطعات کلاژ در آثار مورگان اغلب «خارج از محل» (*ex situ*) هستند، درحالی‌که در آثار فهن این قطعات «در محل» (*in situ*) قرار دارند. این تفاوت در تحلیل پروژه‌های آن‌ها به خوبی نمایان است: لا کوئستا انکانتادا^۳ (تپه افسون‌شده^۴) که امروز به عنوان قصر هرست^۵ شناخته می‌شود) در کالیفرنیا اثر مورگان و موزه بیسپه‌گارد هامار^۶ در نروژ اثر فهن.

جولیا مورگان اولین زنی بود که در رشته معتبر معماری مدرسه عالی هنرهای زیبای پاریس^۷ پذیرفته شد و گواهینامه فارغ‌التحصیلی دریافت کرد (۱۹۰۲) همچنین نخستین زنی بود که در کالیفرنیا مجوز معماری دریافت کرد (۱۹۰۴). او از ابتدای کار حرفه‌ای خود، با به چالش کشیدن هنجارها و انتظارات معماری، مرزهای این حوزه را جابه‌جا کرد. از کارهای دانشجویی‌اش در مدرسه عالی هنرهای زیبا تا همکاری‌هایش با ویلیام راندولف هرست^۸، غول رسانه‌ای، او مقاومت خود را در برابر وضعیت موجود معماری نشان داد. این مقاومت شامل تصمیم‌گیری‌هایی درباره سبک، فناوری ساخت، گستره طراحی معماری، همچنین روش‌های ارائه پروژه‌ها بود. اگرچه شواهدی وجود ندارد که مورگان از واژه کلاژ استفاده کرده باشد، این مفهوم برای او هم به عنوان یک روش طراحی و هم به عنوان ابزاری نمایشی مطرح بود. (لازم به ذکر است که پیکاسو اولین کلاژ خود را تا سال ۱۹۱۲ خلق نکرده بود.)

^۱ Collage and Architecture – Contemporary Practice: Architecture as Collage

^۲ Sverre Fehn

^۳ La Cuesta Encantada

^۴ The Enchanted Hill

^۵ Hearst Castle

^۶ Hamar Bispegaard Museum

^۷ The École des Beaux-Arts in Paris

^۸ William Randolph Hearst

زادگاه او، سان‌فرانسیسکو، به دستاوردهایش افتخار می‌کرد، چنان که در تیتل روزنامه سان‌فرانسیسکو **کرونیکل**^۱ در سال ۱۹۰۱ آمده بود: «او در پاریس به‌عنوان معمار تأیید شد»^۲ این مقاله شامل نقل‌قولی از مشاور آتلیه (استودیوی معماری) او، موسیو چائوسنیچ، بود:

او معمار بسیار خوبی خواهد شد. هرچند، سلیقه‌اش در تزئینات نیاز به اصلاح دارد؛ مانند هم‌وطنانش، خانم مورگان سبک‌ها را کمی بیش‌ازحد با هم ترکیب می‌کند، اما این ایراد جزئی با گذر زمان از بین خواهد رفت و من هیچ شکی ندارم که او در کشورش بسیار موفق خواهد بود. من هیچ تردیدی در سپردن ساخت یک ساختمان به او ندارم، زیرا از نظر علمی در حرفه‌اش بسیار برتر از نیمی از هم‌تایان مرد خود است. درست است که می‌توان ایراد گرفت که زنان نمی‌توانند به‌خوبی از داریست‌ها بالا بروند تا بر کار نظارت کنند یا با کارگران و مکانیک‌ها در تماس باشند، اما وظایف یک معمار صرفاً به این مسئولیت‌های ناخوشایند محدود نمی‌شود. کارهای دفتری مانند تهیه نقشه‌ها و طرح‌ها مهم‌تر است و زنان برای این امور بسیار مناسب هستند.

انتقادی که می‌گوید: او «سبک‌ها را کمی بیش‌ازحد با هم ترکیب می‌کند»، نشان‌دهنده چالش مورگان با روش‌های سخت‌گیرانه مدرسه هنرهای زیبای پاریس در استفاده از تزئینات سبکی است. رویکرد مورگان را می‌توان نوعی کلاز معماری در نظر گرفت که در مقیاس‌های مختلف در کار او در لا کوئستا انکانتادا^۳ به کار رفته است. مورگان پس از پایان تحصیلاتش در مدرسه هنرهای زیبای پاریس به کالیفرنیا بازگشت و پس از چند سال، دفتر معماری خود را در سان‌فرانسیسکو تأسیس کرد. او و خانواده‌اش در منطقه خلیج سان‌فرانسیسکو روابط خوبی داشتند. دانش مورگان درباره ساخت‌وساز با بتن مسلح که در پاریس آموخته بود و در پروژه‌هایش در مناطق زلزله‌خیز کالیفرنیا به کار برد، پس‌ازاینکه پروژه‌های او در برابر زلزله ویرانگر سال ۱۹۰۶ سان‌فرانسیسکو مقاومت کردند، سفارش‌های زیادی برایش به همراه آورد. در سال ۱۹۱۹، ویلیام راندولف هرست، مورگان را برای طراحی و نظارت بر ساخت پروژه لا کوئستا انکانتادا در سن‌سیمئون کالیفرنیا استخدام کرد. مسئولیت‌های مورگان گستره وسیعی را شامل می‌شد، از هماهنگی تأمین آب و خدمات برق گرفته تا طراحی کاشی‌های

^۱ San Francisco Chronicle

^۲ She Qualifies in Paris as Architect

^۳ این مجموعه توسط جولیا مورگان (Julia Morgan)، نخستین زن معمار آمریکایی دارای مجوز حرفه‌ای، طراحی شد. ساخت آن از حدود سال ۱۹۱۹ آغاز شد و شامل چندین عمارت، استخر، باغ و فضاهای هنری الهام‌گرفته از معماری مدیرانه‌ای و رنسانس است.

اختصاصی برای نمای کلیه‌ها. این ملک در ابتدا به‌عنوان یک خانه کوچک برنامه‌ریزی شده بود، اما چشم‌انداز هرست برای این پروژه به‌سرعت از نظر مقیاس، هزینه و زمان گسترش یافت. مورگان زمانی کار روی این پروژه را در سن‌سیمئون آغاز کرد که ۴۷ ساله بود و این پروژه تنها به دلیل مشکلات سلامتی هرست پس از ۲۸ سال پایان یافت. او تا ۷۵ سالگی همچنان بر پروژه‌های این ملک کار می‌کرد و ماهانه به آنجا سر می‌زد.

در حالی که قطعات کلاژ مورگان عمدتاً از منابع خارج از محل (ex situ) گرفته شده بودند، سایت پویا و ساحلی این پروژه، واقع در خط‌الرأس کوه‌های سانتا لوسیا^۱ که مشرف به اقیانوس آرام بود، به‌عنوان یک لایه و میانجی در ترکیب عناصر معماری ایفای نقش می‌کرد. با توجه به آموزش مورگان در سبک معماری هنرهای زیبا پاریس، انتظار می‌رفت که یک نقشه سایت با ترکیب‌بندی متقارن ارائه شود؛ بااین‌حال، در عکس هوایی (حدود سال‌های ۱۹۲۲-۱۹۲۵) از این تپه در حال ساخت، آشکار است که چیدمان سه خانه مهمان در مقابل کاذا گراندِه^۲ (خانه اصلی) نامتقارن است و به منظره اقیانوس در دوردست احترام می‌گذارد.

^۱ Santa Lucia Mountains

^۲ Casa Grande



شکل ۲-۲- شناسه دانشجویی جولیا مورگان، مدرسه عالی هنرهای زیبای پاریس. (۱۸۹۹)
مجموعه‌های ویژه و آرشیوها، دانشگاه دولتی پلی‌تکنیک کالیفرنیا، سن لوئیس اوبیسپو.

در لا کوئستا انکانتادا، مورگان و هرست، تاریخ و زینت‌آلاتی از منابع مختلف اروپایی را در کنار تکنولوژی‌های ساخت معاصر ترکیب کردند. هرست از مورگان خواست تا هزاران آنتیک را در طراحی لا کوئستا انکانتادا بگنجانند که شامل یک خانه اصلی، سه مهمانخانه، استخرهای داخلی و خارجی، زمین‌های تنیس، باغ‌وحش و سایر سازه‌های پشتیبانی است. از ساختار بتنی مسلح برای خانه بزرگ (Casa Grande) آغاز شده، سپس با پوشش سنگی، قاب‌های سنگی عتیقه و سایر جزئیات بازسازی‌شده از ساختمان‌های اروپایی ترکیب شده است. مورگان و هرست اغلب با آرتور بین^۱ و میلدرد/استپالی-بین^۲، معامله‌گران آنتیک آمریکایی در اسپانیا، همکاری می‌کردند - مورگان از زمان حضورش در پاریس با میلدرد آشنا شده بود. به‌عنوان دوستان قدیمی، مورگان اغلب با آن‌ها با لحن آشناتر و صادقانه‌تری می‌نوشت. در سال ۱۹۲۱، مورگان با عصبانیت برای بین‌ها نوشت:

^۱ Arthur Byne

^۲ Mildred Stapley-Byne



شکل ۲-۳- نمای هوایی تپه سان سیمئون (حدود ۱۹۲۲-۱۹۲۵).
مجموعه اسناد و آرشیوهای ویژه، دانشگاه پلی تکنیک ایالتی کالیفرنیا، سن لوئیس اوبیسپو.

در این شرایط، احتمالاً بهتر است کمی بیشتر در مورد کاری که او اینجا انجام می‌دهد به شما بگویم. تاکنون از او دوازده یا سیزده کامیون پر از عتیقه‌جات دریافت کرده‌ایم که باید در ساختمان‌های جدید استفاده شوند. این عتیقه‌جات از گوشه و کنار دنیا آورده شده‌اند و از دوران پیشاتاریخی تا دوره امپراتوری اواخر را شامل می‌شوند؛ باین‌حال، بیشتر آن‌ها اصالتاً اسپانیایی هستند.

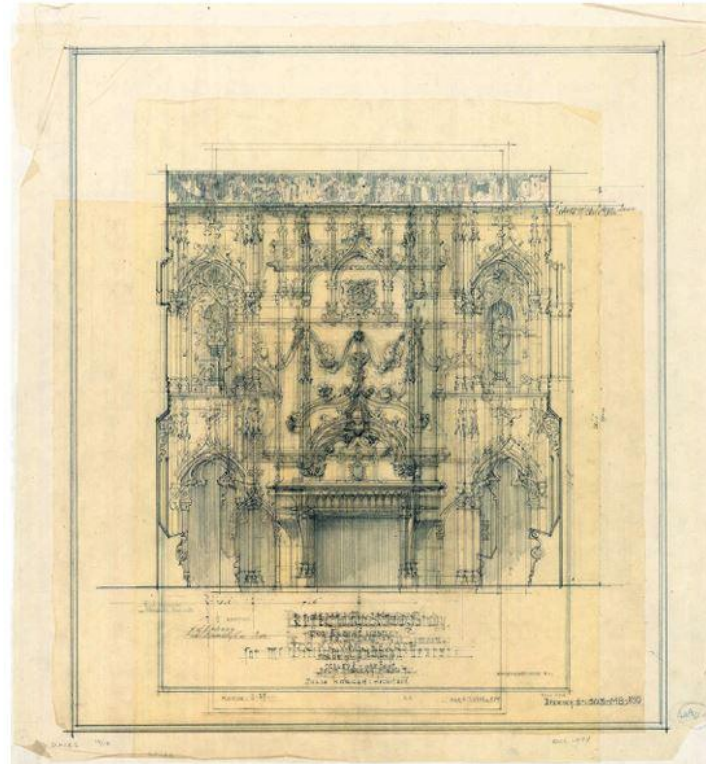
او در ادامه فهرستی از انواع اشیاء را ذکر می‌کند، از جمله سقف‌ها، ستون‌ها و نقاشی‌های اثر دوناتلو^۱ و دلا روبیا^۲. هرست همچنین آثار هنری، عتیقه‌جات معماری و گاهی حتی کل ساختمان‌ها را از اسپانیا، انگلستان، فرانسه و ایتالیا جمع‌آوری می‌کرد. هرست به سبک‌های رنسانس اسپانیایی، گوتیک فرانسوی و سبک مغربی^۳ علاقه‌مند بود. نمای خارجی Casa Grande به‌طور خاص‌تر اشاره‌ای به سبک اسپانیایی plateresque style دارد (که به کارهای تزئینی طلاسازان اشاره دارد) که در قرن‌های پانزدهم و شانزدهم پلی بین گوتیک و رنسانس ایجاد کرده است، همچنین الهام‌گرفته از کلیسای جامع در روندای اسپانیا است که الهام‌بخش برج‌ها بوده است. (بسیاری از ارجاعات معماری و عتیقه‌جات هرست جنبه‌های مذهبی دارند.) علاوه بر علاقه شخصی به معماری گوتیک و رنسانس اروپایی، مبلمان و نقاشی، هرست توانست از بی‌ثباتی سیاسی اسپانیا در دهه ۱۹۲۰ بهره‌برداری کند.

^۱ Donatello

^۲ Della Robbia

^۳ Moorish styles

طبق گفته مورخ قلعه هرست و نویسنده ویکتوریا کاستنر^۱ پیش از جنگ داخلی اسپانیا، قوانین مربوط به عتیقه‌جات «مبهم و به‌طور جدی اعمال نمی‌شدند». در مکاتباتشان با مورگان، بین‌ها از رشوه دادن به مقامات اسپانیایی به‌عنوان بخشی از فرآیند خرید و فروش عتیقه‌جات یاد می‌کنند.



شکل ۲-۴- پوشش نمای سالن غذاخوری^۲ (جولیا مورگان، دهه ۱۹۲۰ / مونیرا آلیسا، ۲۰۲۲).

در پاسخ به تغییرات ناگهانی‌ای که هرست به آن شهرت داشت، مورگان با تکنیک‌های بازنمایی آزمایش کرد تا فرآیند پیشرفت طراحی را به پیش ببرد. عکس شومینه تالار غذاخوری او با یادداشت‌های هولوگرافیک، ترسیم مدادی را با عکاسی ساخت‌وساز ترکیب می‌کند تا کاربرد آثار معماری اروپایی هرست در فضا را تصویر کند (نگاه کنید به شکل ۲.۱.۱). مورخان قلعه هرست معتقدند که شومینه و طاقچه که تا سال ۱۹۲۶ نصب شده‌اند، شامل سنگ‌های گوتیک فرانسوی قرن

^۱ Victoria Kastner

^۲ Refectory elevation overlay

^۳ Munira Aliesa

پانزدهم و عناصر کپی شده از سنگ‌های مدرن هستند. هرست و مورگان نگران ترکیب آثار اصلی با کپی‌ها یا طراحی‌های جدید در روح پیش‌نمونه‌های تاریخی نبودند. تنها در سالن غذاخوری، کلاژ سبک‌ها شامل شومینه گوتیک فرانسوی قرن پانزدهم، مدالی از یک پادشاه ویزگوت اسپانیایی^۱ قرن ششم، سقف رنسانس ایتالیایی متعلق به سال ۱۶۰۰ میلادی و عناصری از صومعه فرانسوی قرن چهاردهم، آگوستین دی مارکس^۲ است.

مورگان در اوایل دهه ۱۹۲۰ مجموعه‌ای از نقشه‌های ارتفاعی از فضای داخلی سالن غذاخوری تهیه کرد که در آن ترکیب‌بندی‌های متعددی با تناسبات و جزئیات مختلف مورد بررسی قرار گرفته است. با روی هم گذاری این نقشه‌ها، تراکم خطوط نشان‌دهنده نقاط مشترک میان آن‌ها است. هنوز مشخص نیست که آیا چندین نسخه فیزیکی از این فضا ساخته و سپس بازسازی شده‌اند – که با توجه به عادت هرست دور از انتظار نیست – یا اینکه این تغییرات صرفاً در نقشه‌ها آزمایش شده و شامل خریدهای مختلف هرست بوده‌اند؛ با این حال، تحلیل عکس اصلی موجود در طراحی کلاژ، نشان می‌دهد که نسخه‌ای اولیه ساخته شده و سپس تغییراتی در آن ایجاد شده است، به‌طوری که قوس‌های گوتیک بالای شومینه حذف شده‌اند.

مورگان توسط هرست به چالشی فراخوانده شد که نه تنها به‌طور مکرر و دقیق بر تمام جنبه‌های پروژه لا کوئستا انکانتادا کار کند، بلکه هزاران عتیقه را که از نیویورک و سانفرانسیسکو می‌آمدند و می‌رفتند، در این کلاژ نهایی معماری بگنجاند. فیلسوف ایتالیایی، *ومبرتو کوآ*^۳، استدلال می‌کند که شاید «هراس از فضای خالی»^۴ که در قلعه هرست حس می‌شود، ناشی از تلاشی برای ایجاد تاریخ فرهنگی و معماری‌ای باشد که از دیدگاه هرست، پیش‌تر وجود نداشته است. (مردم چوماش شمالی^۵ برای قرن‌ها در منطقه ساحل مرکزی، از جمله سن سیمئون، پیش از استعمار اسپانیا در قرن هجدهم زندگی می‌کردند). سالن غذاخوری تکمیل شده که ترکیبی بی‌نقص از آثار تاریخی و بازتولیدهای معاصر است، پیش‌درآمدی برای روندهای کنونی در مدل‌سازی دیجیتال، رندرینگ و ساخت‌وساز محسوب می‌شود. برای مثال، مارک فاسترگیچ^۶ معمار، در سال ۲۰۱۵ آسمان‌خراشی برای منهن طراحی کرد که با جزئیات تزئینی پیچیده‌ای پوشیده شده بود – چیزی که معماران معاصر معمولاً از آن پرهیز می‌کنند.

علاقه اصلی ما روی نمادگرایی متمرکز نبود، همان‌طور که ممکن بود چنین اشکال مجسمه‌ای یک قرن پیش بر این مفهوم تأکید داشته باشند. در عوض، ما به ایجاد مناطقی

¹ Spanish Visigothic King

² Augustins de Marciac

³ Umberto Eco

⁴ Horror Vacui

⁵ The Northern Chumash

⁶ Mark Foster Gage

با وضوح بالا و پایین در نمای ساختمان علاقه داشتیم، به طوری که ساختمان از فواصل مختلف - حتی از داخل - ویژگی‌های متفاوتی را آشکار کند.



شکل ۲-۵- نور خورشید در سالن غذاخوری^۱ (اوایل دهه ۱۹۳۰). اسناد جولیا مورگان، مجموعه‌های ویژه و آرشیوها، دانشگاه پلی تکنیک ایالتی کالیفرنیا، سن لوئیس اوبیسپو. این عکس بررسی تأثیر نور طبیعی در سالن غذاخوری میان معماری، نور و فضای داخلی است.

^۱ Sunlight in the Refectory

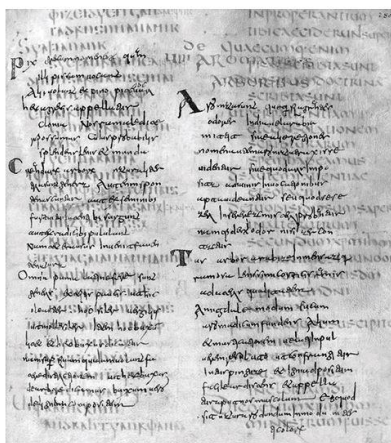


شکل ۲-۶- شومینه سالن غذاخوری^۱ (اوایل دهه ۱۹۳۰). اسناد جولیا مورگان، مجموعه‌های ویژه و آرشیوها، دانشگاه پلی تکنیک ایالتی کالیفرنیا، سن لوئیس اوبیسپو.

^۱ Refectory Fireplace



شکل ۲-۷- سور فهن، موزه بیسپگارد هامار^۱، هامار، نروژ. (۱۹۶۷-۲۰۰۵)
منبع: عکس از برایان شیلدن.



شکل ۲-۸- انباشت زمان در folio ۲۸۰ recto با
متن the Codex Carolinus (۱۵ toms: ۸-۳) و متن زدوده‌نوشت از
Codex Guelferbytanus (قرن ششم / قرن سیزدهم).

¹ Hamar Bispegaard Museum

درحالی که قلعه همرست مملو از نمادگرایی و ارجاعات تاریخی است، تجربه‌های ادراکی متنوعی را نیز فراهم می‌آورد که به فاصله بازدیدکننده و نحوه تعامل او با ساختمان‌ها و چشم‌انداز بستگی دارد. در تقابل با مونتاژهای یکپارچه *جولیا مورگان*، سور فهن در پروژه موزه بیسپگارد هامار در هامار نروژ، به تأکید بر اتصالات و نقاط پیوند بین مواد و لایه‌های تاریخی تمایل داشت. این پروژه ذهنیت کلاژ را از طریق کاوش دقیق و لایه‌بندی اشکال و میدان‌های جدید و موجود به نمایش می‌گذارد. تقابل دوره‌های زمانی از طریق شرایط سایت و ساختمان، دعوتی مادی و فرمال برای بررسی تقاطع گذشته و حال فراهم می‌کند. مداخلات فهن در این سایت باستان‌شناسی واقع در شمال اسلو از سال ۱۹۶۷ آغاز شد. هم‌زمانی مرتبط با کلاژ کوبیستی در پروژه فهن مشهود است؛ پروژه‌ای که به‌طور هم‌زمان بر درج‌های معاصر او، شرایط سایت باستان‌شناسی و اشیای به نمایش درآمده تأکید می‌کند. این ساختمان خود را به‌عنوان یک فرآیند آشکار می‌کند: تفسیری از سایت، ساختمان و جزئیات که نیازمند گذر زمان است. این بُعد زمان است که نه‌تنها معماری چندوجهی ایجاد می‌کند، بلکه بستری برای بحث در مورد معماری از منظر تفکر کلاژ فراهم می‌آورد. فهن توضیح می‌دهد: «زمان و مکان باید یکی پس از دیگری دنبال شوند. زمان به‌خودی‌خود یک ماده است.»

مفاهیم تکه‌تکه شدن^۱ و تجمع^۲ که از اصول اساسی کلاژ کوبیستی هستند، می‌توانند از طریق تجلی آن‌ها در سایت‌ها و مکان‌ها بهتر درک شوند. در سایت‌هایی که به‌مرور زمان لایه‌لایه شده‌اند، ارتباط پیچیده‌ای بین ساختمان و زمین وجود دارد که یک زودنوشت غنی از خاطرات فیزیکی و فرهنگی ایجاد می‌کند. *رابین درپس*^۳ توضیح می‌دهد که ناهماهنگی زمین در چنین سایت‌هایی لایه‌های مختلف زمین را نشان می‌دهد که باهم تداخل دارند، یا یکدیگر را تقویت می‌کنند و یا گاهی باهم در تضاد هستند تا حجم‌های جدیدی ایجاد کنند و این تکه‌های گذشته را به وضعیت فعلی متصل کنند. زمین، چه به‌عنوان پایه‌ای برای ساختمان‌ها و چه به‌عنوان بخشی از کلاژهای کوبیستی، به‌طور غیررسمی و بدون ترتیب خاصی عمل می‌کند. همان‌طور که ژرژ براک اشاره کرده، این پتانسیل در لحظاتی وجود دارد که اجزاء مختلف از هم جدا شده‌اند یا با هم همپوشانی دارند، جایی که رابطه بین شکل و زمینه مبهم و در حال تغییر است. فرم شکننده^۴ یا تصویر ضعیف معماری که بر ویژگی‌های مادی و تجربی تأکید دارد، فرایندهای زمانی را آشکار می‌کند. موزه بیسپگارد هامار اثر سورفرن پیچیدگی‌های یک زودنوشت زمانی-مکانی را به نمایش می‌گذارد. پیچیدگی‌هایی که از طریق ابهام در تعریف فضا بیشتر برجسته شده‌اند. مصنوعات به‌دست‌آمده در این مکان به‌عنوان خاطراتی از سکونت انسانی عمل می‌کنند که در طول زمان حکاکی، پاک و دوباره حک می‌شوند.

¹ fragmentation

² aggregation

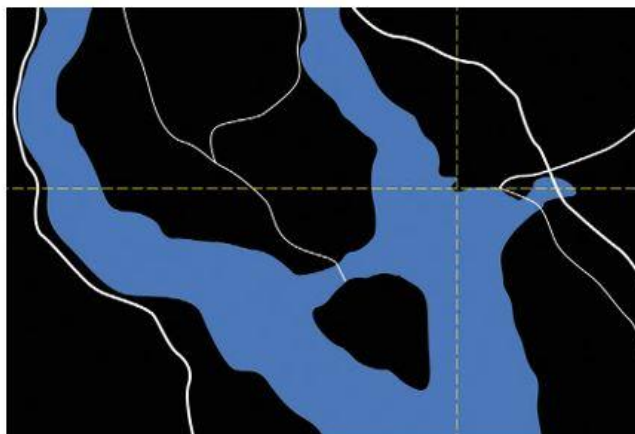
³ Robin Dripps

⁴ fragile form

معمار نروژی برنده جایزه پریتزکر، سور فهن که اگرچه به مناطق گسترده‌ای سفر کرده است، اما تمرکز اصلی فعالیت معماری خود را بر ساخت و ساز در بوم و فرهنگ خود در نروژ قرار داده است. در برخی موارد، او این فرصت را داشت که ویژگی‌های خاص نور و مادیات منحصربه‌فرد اسکاندیناوی را در پروژه‌های خارج از کشور مانند پلویون نوردیک در ونیز (۱۹۶۲) منتقل کند. فهن در دهه ۱۹۵۰ به‌طور کوتاه در پاریس کار کرد و با لوکوربوزیه تعامل داشت و شاید در همین جا بود که مفاهیم کوبیستی در آثار طراحی فرن شکل گرفت. اصول و شیوه‌های طراحی فهن ریشه در فرهنگ ساخت‌وساز اسکاندیناوی و احترام عمیق او به مناظر پویا و متغیر این منطقه دارد. رویکرد او به مواد که به‌نوعی نقاشانه و حساس بود، محدود به جزئیات یا مقیاس ساختمان نبود، بلکه به مقیاس سایت و فرهنگ نیز گسترش می‌یافت. فهن در بیان رویکرد خود به مادیات می‌گوید: «من معتقدم که استفاده از مواد باید نه از روی انتخاب یا محاسبه، بلکه از طریق شهود و خواسته‌ها انجام شود.» در اوایل حرفه‌اش، او عمدتاً از چوب که یک ماده ساختمانی سنتی در نروژ است، استفاده می‌کرد، اما در ادامه پالت مواد او گسترش یافت و شامل بتن و فولاد نیز شد. توجه سور فهن به زمینه و بستر پروژه‌ها تنها در انتخاب مواد نبود، بلکه در شیوه‌های تحقیقاتی دقیق و گسترده‌ای که در مورد سایت انجام می‌داد نیز مشهود بود. در بسیاری از موارد، فهن چندین هفته را به تحقیق و تحلیل نقشه‌ها و عکس‌های یک سایت اختصاص می‌داد پیش از آنکه به‌طور فیزیکی از آن بازدید کند. او بر این باور بود که ساختن یک عمل خشونت‌آمیز است و سعی می‌کرد ساختمان‌ها را به‌گونه‌ای طراحی کند که زیبایی منظره اطراف را به نمایش بگذارد. او در این باره توضیح می‌دهد:

معماری با تغییر زاویه دید دگرگون می‌شود؛ هر بار که به زمین، آسمان و زندگی نگاه می‌کنید، تجربیاتی تازه و متفاوت خواهید داشت. با چنین رویکردی، می‌توان به گذشته نیز نگاهی نو و پویا داشت. معماری همچون یک ساختار زنده است که هر بار از زاویه‌ای دیگر، جدید و متفاوت به نظر می‌آید. کشف و درک ابعاد و جنبه‌های مختلف گذشته، خود یک فعالیت خلاقانه است.

این آگاهی از تغییرات مداوم در سایت و فرهنگ، رویکرد او را در انجام مداخلات در موزه هامار بیسپگارد شکل می‌دهد.



شکل ۲-۹- موقعیت موزه هامار بیسپگارد در کنار دریاچه میوسا^۱.

در سال ۱۹۶۷، سورفهن، معمار نروژی، مأمور طراحی موزه هامار بیسپگارد شد. هامار زمانی به عنوان یک شهر تجاری قرون وسطی در کنار بزرگ‌ترین دریاچه داخلی نروژ، یعنی دریاچه میوسا، رونق داشت. در این مکان خرابه‌های کاخ اسقف قرون وسطی به نام «هامار بیسپگارد»، یک انبار از قرن هجدهم که روی خرابه‌های این کاخ ساخته شده است و کلیسای جامع هامر از قرن سیزدهم قرار دارند. موزه هامر بیسپگارد بخشی از مجموعه‌ای به نام «Hedmarksmuseet» است که شامل موزه‌ها، حفاری‌های باستان‌شناسی و مناطق حفاظتی است که به عنوان یک زودونه‌نوشت از تاریخ ۸۰۰ ساله عمل می‌کند. مدیر موزه از فهن خواسته بود تا طراحی ساختمانی را انجام دهد که ضمن حفظ خرابه‌های باقی‌مانده از کاخ اسقف قرون وسطی، امکان ادامه حفاری‌های باستان‌شناسی در این مکان را نیز فراهم کند.

^۱ Lake Mjøsa



شکل ۱۰-۲- استراتژی موزه معلق^۱ فین در این تصویر مشهود است که در آن تعامل حداقلی بین ساختارهای جدید و موجود دیده می‌شود. منبع: عکس از برایان شیلدز.



شکل ۱۱-۲- محصورسازی کلیسای هامار توسط معماران لوند+اسلاتو^۲. (۱۹۹۸)
منبع: عکس از برایان شیلدز.

^۱ suspended museum

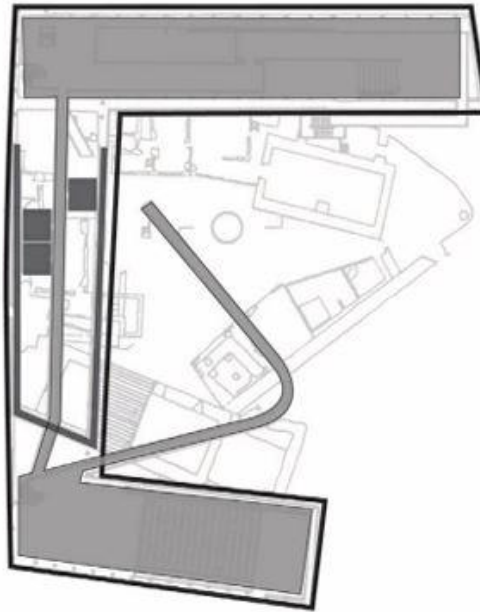
^۲ Lund+Slaatto

فهن هدف پروژه را چنین خلاصه کرد:

هدف این بود که فرم موزه‌ای ایجاد شود تا بقایای باقی‌مانده از هامار بیسپگارد را حفظ و نمایش دهد، همچنین امکان حفاری‌ها به همان اندازه‌ی اشیاء نمایش داده شده اهمیت پیدا کند. پاسخ این چالش، ساخت یک «موزه معلق» بود که به بازدیدکنندگان اجازه می‌داد تاریخ را نه به‌عنوان چیزی که از کتاب‌ها آموخته می‌شود، بلکه به‌عنوان چیزی که از طریق باستان‌شناسی زنده می‌شود، تجربه کنند.

اجرای یک «موزه معلق» نیازمند کمترین ساخت‌وساز ممکن بود. درواقع، مدیر موزه بود که از فهن خواست تا ساخت‌وساز جدید را از بقایای موجود جدا کند.

مهم است که راه‌حل حفظ کلیسای جامع هامار را، در مقایسه با رویکرد کلاژی که فهن در طراحی موزه به کار برده است، مورد توجه قرار دهیم. برخلاف رویکرد معماری فهن که بر لایه‌بندی و تعلیق برای بقایای کاخ اسقف تمرکز دارد، بقایای کلیسای جامع در یک ساختار جدید از فولاد و شیشه محصور شده است (لوند + اسلاتو آرکیتهکت‌ها، ۱۹۹۸). این ساختار به‌عنوان یک تقابل با موزه فهن عمل می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه تفکر کلاژی می‌تواند در معماری کاربرد داشته باشد. درحالی‌که بقایای کلیسای جامع به‌طور کاملاً محصور شده‌اند و از تغییرات یا کشف‌های بیشتر جلوگیری می‌کنند، بقایای هامار بیسپگارد در طرحی U شکل در پلان قرار دارند و از طریق تعلیق ساختارهای جدید در مقطع، در آغوش گرفته شده‌اند. به‌جای متوقف کردن زمان، فهن افزونه‌ای نفوذپذیر ایجاد می‌کند که امکان تفسیر و تغییر بیشتر را فراهم می‌آورد. بعد چهارم در این پروژه، همان‌طور که در کلاژ مشاهده می‌شود، بر یک فرایند بیشتر از یک محصول نهایی تأکید دارد.



شکل ۲-۱۲- نمودار پلان که لایه‌بندی ساختارها و گردش زمان را نشان می‌دهد.

موزه هامار بیسپگارد با پلانی به شکل U ساخته شده که خطوط باقی‌مانده از انبار و کاخ، مسیر آن را تعیین می‌کنند و در آن، صفحات شیشه و رمپ‌های بتنی با دقتی ویژه جایگذاری شده‌اند تا بازدیدکنندگان را از میان محوطه‌های کاوش هدایت کنند. فضاهای داخلی شامل یک موزه مردم‌شناسی، نمایشگاه‌های قرون وسطی، یک سالن اجتماعات و دفاتر است. یک رمپ بتنی به فضای بیرونی امتداد می‌یابد تا حیاطی را که توسط پلان تعریف شده است، اشغال کند و سایت حفاری را در جهت‌های مختلف قطع می‌کند تا تحقیق‌های جاری به‌عنوان بخشی اساسی از موزه معرفی شوند. فهن با در نظر گرفتن مقیاس‌های مختلف مداخله، قصد داشت سیالیتی میان سایت و ساختمان ایجاد کند. در طول پروژه، او از ذهنیت کلاژی در معماری خود با لایه‌بندی فیزیکی فضاها و مواد و در نتیجه گردش فضایی که فضاها را به هم پیوند می‌دهد، استفاده می‌کند. سایت و بقایای کاخ و موزه جدید طراحی شده توسط فهن به‌طور جدایی‌ناپذیری به هم متصل هستند. به‌طور فیزیکی روی هم قرار گرفته‌اند، به‌طوری‌که موزه به شرایط موجود سایت وابسته است، درحالی‌که سایت توسط ساختمان برجسته و آشکار می‌شود. یک کلاژ می‌تواند از طریق لایه‌بندی قطعات کاغذ به یک زدوده-نوشت تبدیل شود، همان‌طور که لایه‌های زیرین را آشکار می‌سازد. به‌این‌ترتیب، طراحی فهن یک

زدوده‌نوشت فیزیکی سه‌بعدی ایجاد می‌کند، یک نمایه فیزیکی از زمان گذشته. پِر/ولاف فیلد توضیح می‌دهد:

هر لایه زمانی از لایه‌ی پس از خود جدا نیست، بلکه گویی بر همسایه‌ی خود شناور است. تجلی حضور آن‌ها تلاشی است برای سکونت در یک معما.



شکل ۲-۱۳- ستون‌های جدیدی که برای حمایت از سقف طراحی شده‌اند، به ناهماهنگی‌های بقایای خرابه‌ها پاسخ می‌دهند.

منبع: عکس از برایان شیلدز.

افق که یکی از مفاهیم مشترک در آثار فهن است، نقش تعیین‌کننده‌ای در تفسیر «موزه هامار بیسپگارد» ایفا می‌کند. فهن اغلب از این سایت به‌عنوان مکانی با افق شکسته یاد می‌کند. در این سایت، به دلیل نبود یک سطح زمین پیوسته، افق‌های متعددی هم‌زمان وجود دارند. این ویژگی امکان ایجاد افقی را فراهم می‌آورد که لزوماً در سرتاسر سایت ثابت نیست، بلکه شرایطی را ایجاد می‌کند که فضاها نه‌تنها در پلان بلکه در مقطع نیز با یکدیگر همپوشانی دارند. افق در نقطه‌ای که آسمان و زمین به هم می‌رسند، یا در تماس میان آثار جدید و قدیمی، حضور پیدا می‌کند. یک تصمیم طراحی ظریف ولی مهم که افق جدیدی را به نمایش می‌گذارد، شیب سقف جدید است که دقیقاً بالای بلندترین نقطه دیوار ویرانه قرار گرفته است. ارتفاع سقف جدید گفت‌وگویی میان آن و خط دندانه‌دار دیوار ویران‌شده برقرار می‌کند و در نتیجه، طول ستون‌های جدید بر اساس ارتفاع دیوار

ویرانه تنظیم می‌شود. این گفت‌وگو بین عناصر قدیمی و جدید هم به صورت بصری و هم فیزیکی صورت می‌گیرد. گفت‌وگوی بصری میان لبه‌های دندانه‌دار و صاف عناصر قدیمی و جدید برقرار است، درحالی‌که گفت‌وگوی فیزیکی زمانی رخ می‌دهد که طول ستون‌های سازه سقف پوش برای هم‌راستایی با دیوارهای موجود تغییر می‌کند.

شناسایی این درزها برای درک نیت طراحی فهن – در مقام هم‌نشینی با فرآیند کلاژسازی – ضروری است. تصمیمات گرفته‌شده توسط هنرمند کلاژ در قرار دادن قطعات شامل هم‌نشینی، هم‌پوشانی، برش، تجزیه، ترکیب و غیره می‌شود؛ بنابراین، نقطه ظریف تماس ساختار و زمین می‌تواند به عنوان درز میان دو عنصر کلاژ در نظر گرفته شود. در موزه، شخص حاضر در فضا نیز به عنوان یک عنصر دیگر در کلاژ به حساب می‌آید. تمرکز فهن در طراحی موزه بر این بود که هم‌زمان با حفظ آنچه از ویرانه‌های هامار بیسپگارد باقی‌مانده، تبادل دائمی میان بازدیدکنندگان و کاوش‌های زیرین را برجسته و تشویق کند. این ایده هم‌زمانی اغلب در روش کلاژ خود را نشان می‌دهد، خواه از طریق شفافیت پدیداری در تکنیک کلاژ کاغذ یا تقابل تصاویر در فتومونتاژ. موزه هامار بیسپگارد این ویژگی کلاژ را به نمایش می‌گذارد، چرا که فهن به طور عمدی طراحی کرده است که در عین حفظ و احترام به ویرانه‌های باقی‌مانده، به طور جسورانه تعامل و پیوندی میان ساکنان و ویرانه‌ها ایجاد کند. این تقابل و تعامل همچنین در مقیاس جزئیات نیز اتفاق می‌افتد. فهن این پروژه را به عنوان یک ترکیب لانه‌ای توصیف می‌کند:

این موزه مانند جعبه‌های چینی است، چون ابتدا دیوارهای قصر اسقف را داریم، سپس ساختار اصطبل و بعد از آن یک موزه در داخل موزه. در واقع، شما یک موزه کوچک درون یک ساختمان بزرگ می‌سازید و برای آن، جعبه‌ای سایه‌دار می‌سازید. به این ترتیب، یک اتاق درون اتاق دیگری و این روند به شکل لایه‌ای ادامه دارد.



شکل ۲-۱۴- نمایی از رمپ و روزنه‌ها از یک مسیر گردشگری بالاتر را نشان می‌دهد. این نما از یک زاویه بالا به نمایش می‌گذارد که چگونه مسیرهای گردشگری در فضا طراحی شده‌اند تا بازدیدکنندگان را از میان عناصر معماری و حفاری‌ها هدایت کنند.

فهن دستور مشخصی از سوی مدیر موزه دریافت کرده بود: «به دیوارهای ویرانه دست نزنید». هدف این پروژه ایجاد سیستمی از فضاهای نمایشگاهی و مسیرهای گردشگری بود که تأثیر حداقلی بر ویژگی‌های فیزیکی سایت داشته باشد و درعین حال امکان حرکت و جابه‌جایی در میان ویرانه‌ها را فراهم کند. این رویکرد مشخص نسبت به سایت، همراه با هدف طراحی برای ایجاد گردش و اشغال ویرانه‌ها، مجموعه‌ای متمایز از روابط ساختاری بین دیوارهای ویرانه‌های موجود و سازه‌های الحاقی موزه ایجاد کرد.



شکل ۲-۱۵- سیستم‌های نمایش طراحی‌شده توسط فهن برای ایجاد حس تعلیق در مقیاس‌های مختلف.
منبع: عکس از برایان شیلدز.

یکی از اهداف اصلی طراحی فهن، ایجاد تضادی برجسته بین بقایای تاریخی موجود در سایت و ساختار جدید موزه معلق بود. او با دقت جزئیات نقاط اتصال میان عناصر قدیمی و جدید را طراحی کرد تا این تضاد را ملموس‌تر کند. برای نمایش آثار کشف‌شده و قطعات ساختمانی باستانی، ویتترین‌های ویژه‌ای در فضاهای نمایشگاهی جدید طراحی شدند. دو نمونه مشخص از این تقابل را می‌توان مشاهده کرد: یکی در طراحی اتصالات میان دیوارهای قدیمی و ستون‌های سقف جدید و دیگری در نحوه قرارگیری بازشوها در دیوارهای قدیمی و تازه‌ساخته‌شده.

سازه چوبی که سقف سایبان را نگه می‌دارد، با دقت داخل فضای باقی‌مانده از انبار قدیمی قرار گرفته است. به‌جای تکیه بر دیوارهای تخریب‌شده، ستون‌های چوبی هرگز با بقایای قدیمی تماس ندارند و

در عوض به یک پیچ مهار که در دیوار موجود کار گذاشته شده است متصل می‌شوند. این جزئیات به‌گونه‌ای طراحی شده است که لحظه اتصال پنهان می‌ماند و ساختار جدید را در ظاهر شناور روی سطح دیوارهای قدیمی نشان می‌دهد. میزان بالای دقت و تنظیمات انجام‌شده در طراحی این اتصال میان ستون‌ها را می‌توان به فرایند «دوختن» قطعات ناهماهنگ کاغذ در ساخت کلاژ تشبیه کرد.



شکل ۲-۱۶- وضعیت لایه‌لایه‌شده در نمای بیرونی با شیشه بدون قاب که به دیوار سنگی تاریخی متصل شده است. منبع: عکس از برایان شیلدرز.



شکل ۲-۱۷- «موزه معلق» را نشان می‌دهد که یک زدوده‌نوشت از ۸۰۰ سال سکونت انسانی در این مکان را آشکار می‌کند.

لحظه‌ای مشابه در دهانه‌های موجود در انبار تاریخی مشاهده می‌شود. برای جلوگیری از نفوذ آب و باد به فضای داخلی کاوش و نمایشگاه‌های موزه، ایجاد حصار ضروری بود. به جای قاب‌بندی دهانه‌های موجود و پر کردن آن‌ها با شیشه، شیشه‌های بدون قاب به صورت سبک به سمت بیرونی دیوارهای ویرانه متصل شده‌اند. کریستین نوربرگ-شولتز این وضعیت لایه‌لایه‌ای در دهانه‌ها را توصیف می‌کند: نوری که از طریق سقف فیلتر می‌شود، با نوری که از دهانه‌های دیوار قدیمی وارد می‌شود ترکیب شده است؛ روزنه‌هایی که در مرمت پر نشدند، بلکه فقط با شیشه‌های بدون قاب در طول بازسازی پوشانده شدند.

از داخل، وجود شیشه‌های لایه‌لایه به ندرت محسوس است و به بازدیدکننده اجازه می‌دهد وضعیت تخریب‌نشده و کهنه دیوارها را به خوبی درک کند. از بیرون، شیشه‌های بدون قاب که روی سطح دیوار تاریخی نصب شده‌اند، به صورت لایه‌ای شفاف دیده می‌شوند که هم‌زمان از ویرانه محافظت می‌کند و سطح ناهموار زیر آن را به نمایش می‌گذارد.

در موزه هامار بیسپگارد اثر سور فهن، لایه‌بندی مستقیم آثار ساخته‌شده بازتاب‌دهنده تفکر کلاژ در معماری است. وابستگی متقابل ساختمان با سایت، ترکیبی از قطعات پراکنده و ابهام در رابطه میان فرم و زمینه را نشان می‌دهد. برخلاف حفاظت از کلیسای مجاور که لایه‌های تاریخ را با یک سازه شیشه‌ای مهر و موم شده بررسی می‌کند، موزه هامار بیسپگارد مجموعه‌ای نامنظم و ناپیوسته است. فهن با بزرگداشت ویرانه‌ها و مداخله‌ای احترام‌آمیز در آن‌ها، نه تنها به گفت‌وگویی مستمر با زمینه پاسخ داده، بلکه خود در آن مشارکت جسته است. لحظاتی که ساختارهای جدید و قدیم به هم می‌رسند، ذهنیت کلاژ را عیان می‌کنند. مذاکره دقیق میان عناصر ناهمگون که در موزه هامار بیسپگارد مشهود است، مشابه فرآیند ساخت کلاژ است. کلاژ‌ساز اهمیت هم‌نشینی و لایه‌بندی را درک می‌کند. فهن نیز در طراحی خود این درک را نشان داده و ضمن حفظ و احترام به بقایای موجود، با جسارت فرم‌های جدیدی را وارد کرده است که بقایای قدیمی را در برابر لحظات تکتونیکی «موزه معلق» برجسته می‌کند.

راهبردهای توسعه‌یافته توسط جولیا مورگان و فهن در خلق معماری به مثابه کلاژ، شامل ترکیب عناصر یافته‌شده — آن‌گونه که مورگان در قلعه هرست انجام داد — و درهم‌تنیدن فرم‌ها و مصالح جدید با شرایط لایه‌لایه موجود زمین — آن‌گونه که فهن در موزه هامار بیسپگارد به کار بست — می‌شود. این راهبردها در پروژه‌های معاصر مورد بررسی در فصول بعدی بخش دوم نیز به کار رفته‌اند؛ بخشی که چهار دفتر معماری معاصر را به عنوان نمونه‌ای از روش‌های کلاژ در عمل امروز معرفی می‌کند. هر یک از این دفترها، کلاژ را هم به عنوان روشی بازنمایانه در فرآیند طراحی، هم به عنوان

ابزاری ارتباطی برای کارفرما و ذی‌نفعان به کار می‌گیرند و در نهایت، آثاری خلق می‌کنند که خود کلاژی به معماری تبدیل شده هستند.

یادداشت‌ها

- San Francisco Chronicle (San Francisco, California), December 8, 1901: 14. NewsBank: America's News – Historical and Current, <https://infoweb.newsbank.com/apps/news/documentview?p=AMNEWS&docref=image/v2%3A142051F45F422A02%40EANX-NB-1532470921B5F59F%402415727-1531AF3B2484F701%4013-1531AF3B2484F701%40>.
- Letter from Julia Morgan to Mr. and Mrs. Byne, November 18, 1921, 010–5-a-44–02–01, Box 44, Folder 2, Julia Morgan Papers, California Polytechnic State University Special Collections and Archives.
- Victoria Kastner, Julia Morgan: An Intimate Biography of the Trailblazing Architect (San Francisco: Chronicle Books, 2021), 144.
- Céline Brugeat, "Patrimoine: A la recherche du cloître perdu" (Plaisirs du Gers, 2017).
- Umberto Eco, *Travels in Hyperreality: Essays* (New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1986), 23.
- Emma Tucker, "Mark Foster Gage Proposes Elaborate Gargoyle-Covered Skyscraper for New York," *Dezeen*, December 14, 2015, www.dezeen.com/2015/12/14/mark-foster-gageproposes-elaborate-gargoyle-covered-skyscraper-new-york-west-57th-street/.
- Sverre Fehn and Per Olaf Fjeld, "Has a Doll Life?," *Perspecta* 24 (1988): 44.
- Robin Dripps, "Groundwork," in *Site Matters*, eds. Carol J. Burns and Andrea Kahn (New York: Routledge, 2005), 68.
- Juhani Pallasmaa, "Hapticity and Time: Notes on Fragile Architecture," *The Architectural Review* (May 2000): 81.
- Per Olaf Fjeld, *Sverre Fehn: The Thought of Construction* (New York: Rizzoli, 1983), 46.
- Sverre Fehn, *Sverre Fehn: The Poetry of the Straight Line = Den Rette Linjes Poesi* (Published in Connection with the Exhibition "Five Masters of the North," Helsinki: Museum of Finnish Architecture, 1992), 48.
- Fehn, *The Skin, the Cut, and the Bandage* (The Pietro Belluschi Lectures) (Cambridge, MA: School of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology, 1997), 11.
- Sverre Fehn, "Three Museums," *AA Files* 9 (1984): 10.
- Fehn, *The Poetry of the Straight Line*, 18.
- Fjeld, *Sverre Fehn*.
- Randal Lawrence, "Sverre Fehn: The Architect Who Built on the Horizon," *Architectural Research Quarterly* 13 (2009): 11–15.
- Fehn, *The Skin, the Cut, and the Bandage*, 12.
- Fehn, *The Skin, the Cut, and the Bandage*, 15.

- Christian Norberg-Schulz and Gennaro Postiglione, Sverre Fehn: Works, Projects, Writings, 1949–1996 (New York: Monacelli, 1997), 129.



شکل ۲-۱۸- استودیو تدی کروز + فونا فورمن، یک شهرسازی مسکونی ساخته شده از ضایعات^۱ (۲۰۰۸).

۲-۱- استودیو تدی کروز و فونا فورمن

برای ما، کلاژ ابزاری بصری است برای تحلیل شرایطی که محله‌های غیررسمی را به فرایندهای شهری تدریجی تبدیل می‌کند. از این شرایط می‌توانیم یاد بگیریم تا شهرهای رسمی را به مکانی اجتماعی تر و سازگارتر با محیط زیست تبدیل کنیم.

تدی کروز و فونا فورمن، در مصاحبه با نویسنده، ۲۰۲۲

تدی کروز، معمار آمریکایی-گواتمالایی تبار و استاد فرهنگ عمومی و شهرسازی در دانشکده هنرهای بصری دانشگاه کالیفرنیا در سن دیگو و فونا فورمن، نظریه پرداز سیاسی و مدیر بنیان گذار مرکز عدالت جهانی در همین دانشگاه، استودیو تدی کروز + فونا فورمن را تشکیل می‌دهند. آن‌ها در سال ۲۰۱۱ فعالیت مشترک خود را آغاز کردند و رویکرد خود را به عنوان «فضاسازی برای علوم اجتماعی و سیاسی سازی و اجتماعی سازی معماری و طراحی شهری» توصیف می‌کنند. پژوهش‌های آن‌ها درباره موفقیت‌های مدئین^۲ و بوگوتا^۳ در کلمبیا در رفع ناهنجاری‌های شهری، مبنایی برای پژوهش‌هایشان در مرز آمریکا و مکزیک است. آن‌ها با تمرکز بر ویژگی‌های محلی مرز سن دیگو-تیخوانا، تلاش

¹ A Housing Urbanism Made of Waste

² Medellín

³ Bogotá

می‌کنند با شناخت عمیق این مرز، «چالش‌هایی را برای دیوارهای مرزی در سراسر جهان» مطرح کنند.

مطالعه بافت شهری در جنوب مرز، از نظر فیزیکی و اجتماعی، نشان‌دهنده اقتصادهای غیررسمی پررونق و شرایط اجتماعی خاصی است که می‌توانند الهام‌بخش رویکردهای نوینی برای شهرنشینی باشند. آن‌ها با طراحی ابزارهای مدنی مانند نمودارها، نقشه‌ها و شواهد گزینش‌شده، تلاش می‌کنند تعارض‌ها را آشکار کنند و تاریخ پیچیده و سازوکارهای قدرت سیاسی را ساده‌تر و قابل‌فهم‌تر ارائه دهند.

کروز و فورمن بر ایجاد تعادلی میان جنبه‌های نظری و عملی تأکید دارند. کروز با بیان تمایلش به پیوند میان شعر و سیاست می‌گوید:

تحصیلات من در دهه ۸۰ با پدیدارشناسی شکل گرفت، مکتبی که بر این باور بود که ما از طریق ادراکات و تفسیرهای خود از واقعیت، با جهان پیرامون ارتباط برقرار می‌کنیم؛ باین‌حال، احساس می‌کنم شاعرانگی در معماری بیش‌ازحد از سیاست ساخت شهر جدا مانده است. به نظر من، بسیاری از این تصاویر باید به‌عنوان پل‌هایی عمل کنند که شاعرانگی و سیاست را دوباره به هم پیوند دهند.

فتومونتاز به‌طور ویژه به‌عنوان ابزاری برای بررسی این قلمرو پیچیده مورد استفاده قرار گرفته است. کروز توضیح می‌دهد:

فتوکل‌ها یک پیام گرافیکی فعالانه ارائه می‌دهند.

این دیدگاه احتمالاً تحت تأثیر تجربه تحصیل کروز در فلورانس ایتالیا، زیر نظر کریستیانو تورالدو دی‌فرانچیا^۱، بنیان‌گذار سوپراستودیو شکل گرفته است؛ باین‌حال، برخلاف رویکرد سوپراستودیو که به‌طور کامل فرهنگ مصرف‌گرایی را رد می‌کرد، کروز به پرورش اقتصادهای متنوع و ظرفیتی که به‌صورت ارگانیک شکل می‌گیرند، می‌پردازد. در مقابل همسان‌سازی فضا که در کلازهای طراحی سوپراستودیو مشهود است، کروز و فورمن از ناهمگونی عمدی دفاع می‌کنند.

کروز از «نارضایتی نسبت به نحوه‌ای که بازنمایی صرفاً به تولید لایه‌هایی از تفسیر منجر شده است بدون اینکه تاکتیک‌های واقعی برای مداخله ارائه دهد» سخن می‌گوید؛ مانند سایر معمارانی که از فتومونتاز و تصاویر ساخته‌شده بهره می‌گیرند (همان‌طور که در فصل ۱.۳ بحث شد)، کروز و فورمن نیز بر رویکردی میان‌رشته‌ای در طراحی تأکید دارند تا به این مشکل بپردازند. آن‌ها تبادل روبه‌ای میان متخصصانی که در تولید فضای شهری دخیل هستند را پیشنهاد می‌کنند: «قرض‌گیری روبه‌های

^۱ Cristiano Toraldo di Francia

آن‌ها برای عمل به شیوه‌ای متفاوت در ساخت پژوهش‌های انتقادی و راهبردهای فضایی جایگزین... تا در واقع رویه‌های یکدیگر را با روش‌های متفاوت آلوده کنیم. در آثار تدی کروزر و فونا فورمن، یک دستور کار سیاسی دوباره ظهور می‌کند که بازتابی از معماری کانستراکتیویست‌های روسی، آرکیگرام و سوپراستودیو است؛ اما آن‌ها از معماری کاغذی غالب این پیشگامان فراتر رفته‌اند و در جوامع موجود مداخله می‌کنند. کروزر دیدگاهی تازه درباره توسعه شهری ارائه می‌دهد که تراکم و استفاده از زمین را بازنگری می‌کند:

شکلی متقابل از توسعه شهری و اقتصادی که بر پایه سازمان‌دهی اجتماعی، همکاری و تبادل شکوفا می‌شود.

برخوردها و تضادهای ذاتی منبع الهام برای مداخله‌های معماری هستند، موضوعی که از نظر مفهومی شباهتی به آثار گوردن ماتا-کلارک دارد. کروزر و فورمن همچنین به آماده‌ساخته‌های مارسل دوشان، پروژه نیوبابل^۱ از کنستانت نیون هويس^۲ و فتومونتازهای انریک میرالس (مطابق فصل ۱.۳) به عنوان الهام‌بخش آثار نمایشی خود اشاره می‌کنند. فتومونتاز بالاترین ظرفیت نمایشی را برای ماهیت پویای جوامعی که توسط کروزر و فورمن مطالعه شده‌اند، ارائه می‌دهد.

در ادامه، پرسش‌ها و پاسخ‌هایی از مصاحبه‌ای در سال ۲۰۲۲ با تدی کروزر و فونا فورمن آورده شده است که در کنار توصیفات و تحلیل‌های نویسنده درج شده‌اند.

- چرا از کلاژ استفاده می‌کنید؟ کلاژ چگونه به برقراری ارتباط با ارزش‌های اجتماعی عمل شما کمک می‌کند؟
- ما علاقه‌مند به تجسم زمان‌مندی‌ها، تقابل‌ها و اتفاقات فرآیند شهرسازی غیررسمی هستیم، جایی که افراد در شرایط طرد اجتماعی و اقتصادی، فضاهای بقا و تأثیرگذاری خود را می‌سازند. این شهرسازی تدریجی و از پایین به بالا که فضاها را به محیط‌هایی برای سازگاری و بازسازی تبدیل می‌کند، معادل ساخت شهر در لایه‌ها است، از طریق معماری‌ای که از قطعات ساخته شده است نه اشیاء. برای ما، کلاژ یک وسیله برای ترجمه این زدوده-نوشت شهری و اجتماعی از پایین به بالا است که از تقابل و کثرت ساخته شده است؛ برای یادگیری اینکه زمان را به عنوان ماده‌ای در نظر بگیریم و جذب تفاوت‌ها را در فرایند خلاقانه تجربه کنیم. جایی که تضادها به هم نزدیک می‌شوند و هم‌زیستی می‌کنند تا به‌طور درون‌زا در توسعه شهر از حالت زودگذر به دائمی تبدیل شوند. به عبارت دیگر، برای ما، کلاژ یک

¹ New Babylon

² Constant Nieuwenhuys

ابزار بصری است برای تحلیل شرایطی که سکونتگاه‌های غیررسمی را به فرآیندهای تدریجی شهری تبدیل می‌کند و از آن می‌توان درس‌هایی برای بازآفرینی شهر رسمی به‌عنوان یک ارگان اجتماعی و محیطی فراگیر استخراج کرد. تحقیق بصری ما در مرز سان‌دیگو-تیخوانا به‌عنوان یک کلاژ آماده‌ساخته آغاز می‌شود، جایی که دو شیوه مختلف ساخت شهر در کنار هم قرار می‌گیرند؛ و هنگامی که به این سرزمین مرزی که از تقابل شهرسازی‌های مشابهت و تفاوت ساخته شده است نزدیک می‌شویم، تحقیقات ما در مورد سکونتگاه‌های غیررسمی در تیخوانا را عمیق‌تر کرده‌ایم که خود را با زباله‌های شهری سان‌دیگو می‌سازند، نهایتاً تجسمی از کلاژ فضایی.

بسیاری از این سکونتگاه‌ها در حاشیه‌ی تیخوانا (مکزیک) — در مجاورت دیوار مرزی ایالات متحده و مکزیک و در تقابل با سان‌دیگو کالیفرنیا — عملاً از خانه‌های مخروبه، درهای گاراژ و دیگر پسماندهای شهری سان‌دیگو شکل گرفته‌اند. از طریق فرآیند کلاژ — یعنی برش، ترکیب و لایه‌بندی در طول زمان — این عناصر به تدریج به فضاهایی برای بقا و هم‌زیستی تبدیل می‌شوند. کلاژ در اینجا به مثابه ابزاری برای واسطه‌گری و نمایش این تحول زمانی عمل کرده است؛ تحولی که در آن ساکنان با چانه‌زنی بر سر فضاها، منابع و مرزها، آنچه را ما یک کلاژ اجتماعی-فضایی عینی می‌نامیم شکل می‌دهند — کلاژی که خود الهام‌بخش آرمان‌های معماری ماست.

- چگونه از کلاژ نسبت به پروژه‌هایی که پیش‌بینی می‌کنید قرار است ساخته شوند به‌طور متفاوت در پروژه‌های نظری استفاده می‌کنید؟

- ما تمایل داریم از کلاژ برای ترکیب نظریه و عمل استفاده کنیم. پروژه نظری بر ساخت تأثیر می‌گذارد و ساخت نیز به پروژه نظری باز می‌گردد؛ بنابراین، ما سعی می‌کنیم فرآیند خلاقانه را به یک کلاژ تبدیل کنیم، جایی که هر دو بر یکدیگر تأثیر می‌گذارند و دنیای واقعی و تخیلی را لایه‌لایه و در تعامل باهم توسعه می‌دهند. چه روی یک تصویر نظری کار کنیم و چه روی پروژه‌ای که قرار است ساخته شود، سعی می‌کنیم در تصاویر خود درامی از زمینه موجود را بیاوریم تا خیال‌پردازی و واقعیت بتوانند به هم برسند و قصد و نحوه تفکر ما را شکل دهند. ما یک سری تصاویر در طول زمان توسعه داده‌ایم که به نام *Border Postcards* شناخته می‌شود. این تصاویر ترکیب‌های عکسی از تکه‌های عکسی از تیخوانا و سان‌دیگو هستند، قطعات واقعی از هر دو شهر که در یکدیگر کلاژ شده‌اند. این عکس‌ها مربوط به مکان‌های واقعی، سایت‌های باقی‌مانده، مناظر حاشیه‌ای و گویش حومه‌ای عجیب از هر دو محیط هستند که همه باهم به مناظر جدید و هیبریدی تبدیل شده‌اند و به جریان‌های اجتماعی-فضایی مختلفی که فراتر از دیوار عبور می‌کنند، پاسخ می‌دهند.

همچنین به نحوه بازیافت پنهانی تصاویر و فضاهای روزمره و شیوه‌های شهری و هنجارهای اجتماعی روزمره اشاره دارند.

ارزش یک فتومونتاز ساخته‌شده – که در آن کلاژگر خود عکس‌ها را گرفته است، نه اینکه آن‌ها را پیدا کند – دو جنبه دارد: سازنده کلاژ از عکاسی اولیه به‌عنوان ابزاری تحلیلی در محل استفاده می‌کند، درحالی‌که ساخت فتومونتاز سطح دیگری از تحلیل و انتزاع را فراهم می‌آورد. این فتومونتازها به تضاد بین تمایل به تقسیم و محصور کردن و باز بودن و سیالیت شبکه‌های اطلاعات فراملی اشاره دارند.

پروژه «سایت‌های تولیدشده»^۱ (۲۰۰۴-۲۰۰۷) و مشارکت کروزر در معماری ونیز ۲۰۰۸ تحت عنوان «۶۰ مایل خطی از تضاد مرزی»^۲ ویژگی‌های کلاژگونه محیط ساخته‌شده در جنوب مرز را به تصویر می‌کشند. کروزر جریان شمال به جنوب زباله‌ها را توصیف می‌کند که در آن تیخوانا مواد ساختمانی دورریخته‌شده از سن‌دیه‌گو را بازیافت می‌کند، نوعی تصاحب زباله که کارکرد و معنی را دوباره احیا می‌کند. فتومونتازها یک فرایند بالقوه برای بازیابی و استفاده دوباره از زباله‌ها را بر اساس «پیکسل‌سازی بزرگ با کوچک»^۳ توصیف می‌کنند. جابجایی‌های مقیاسی حاصل‌شده و «ترکیب ابهام و خاص بودن» هم محتوای فتومونتاز و هم فتومونتاز را به‌عنوان یک شیء و تجمعی از قطعات تصویر توصیف می‌کنند.

¹ Manufactured Sites

² 60 Linear Miles of Trans-Border Conflict

³ pixel ization of the large with the small



شکل ۲-۱۹- استودیو تدی کروزر + فونا فورمن، کارت پستال‌های مرزی ۲۰۰۰.

در سال ۲۰۱۸، تدی کروزر به همراه فونا فورمن دوباره نماینده ایالات متحده در دوسالانه معماری ونیز بود. نمایشگاه «ابعاد شهروندی»^۱ در سالن ایالات متحده که به بررسی مفهوم شهروندی در هفت مقیاس مختلف می‌پرداخت، شامل نمایشگاهی به نام MEXUS بود که به پیامدهای اجتماعی و زیست‌محیطی منفی دیوار مرزی ایالات متحده و مکزیک اشاره داشت. کروزر و فورمن دیوار مرزی را «زخم خودخواسته» توصیف می‌کنند. با توجه به مقیاس بزرگ تحقیق، این پژوهش عمدتاً از طریق نقشه‌های فتومونتاژ شده ارائه شده است. تحقیق ارائه شده در این بی‌ینال هدفی آموزشی داشت — برای آگاه کردن بازدیدکنندگان از پیچیدگی‌ها و ظرایف وضعیت مرزی — و به‌طور مستقیم بر

¹ Dimensions of Citizenship

پروژه‌های کنونی آن‌ها در مرز تأثیر گذاشته است. «MEXUS مرز کل منطقه را بدون خط مرزی به تصویر می‌کشد.» در تحلیل گرافیکی هشت سیستم حوضه آبریز که مرز را در برمی‌گیرد، نفوذپذیری مرز نمایان می‌شود. «مرزها نمی‌توانند جریان‌های زیست‌محیطی، هیدرولوژیکی، ویروسی، اقتصادی، هنجاری، فرهنگی، اخلاقی و آرزویی را متوقف کنند.»



شکل ۲-۲۰- استودیو تدی کرویز + فونا فورمن، کارت پستال‌های مرزی (۲۰۰۰). قطعات تک رنگ به درک و ترکیب تصاویر پویا و متنوع کمک می‌کنند.

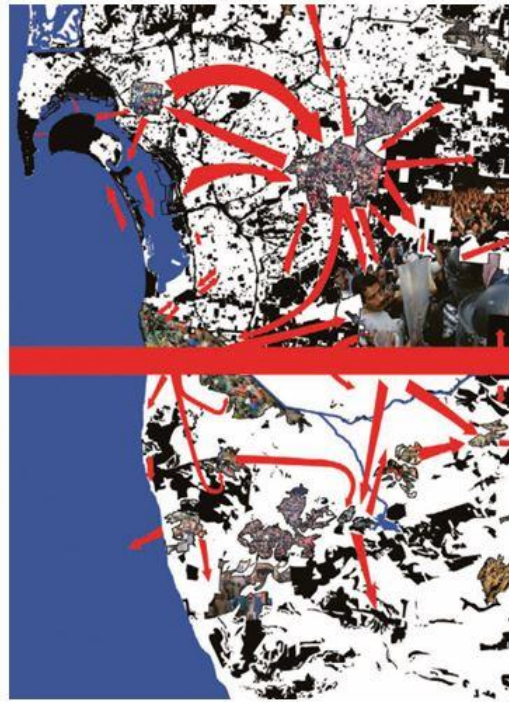
- لحظه‌ای در یک پروژه ساخته‌شده را توصیف کنید که به‌عنوان شاهی از یک فرآیند کلاژ در آن مشاهده می‌کنید.
- ما دوست داریم پروژه‌های ساخته‌شده‌مان را به‌عنوان پروژه‌هایی تصور کنیم که همیشه در حال ساخت هستند و همواره آماده برای تطبیق و تحول. ایستگاه UCSD-Alacrán در تیخوانا که محل پروژه مسکن Santuario Frontera ما است، این را به‌خوبی نشان می‌دهد، چراکه ما آن را به‌صورت لایه‌لایه می‌سازیم و به‌عنوان مجموعه‌ای از داربست‌ها که با گذر زمان توسط سیستم‌های مختلف ساختاری پر می‌شوند.



شکل ۲-۲۱- استودیو تدی کروزر + فونا فورمن، سایت‌های ساخته‌شده^۱ (۲۰۰۷-۲۰۰۴).

دره لوس لائوریلس در حاشیه تیخوانا شامل پروژه‌های مختلفی از استودیو تدی کروزر + فونا فورمن است: ایستگاه جامعه UCSD-Alacrán، ایستگاه جامعه UCSD-Divina و نمونه اولیه ایستگاه اتوبوس. در این پروژه‌ها، کروزر و فورمن خود را به عنوان «واسطه» توصیف می‌کنند که: «در شکاف میان منابع از بالا به پایین و هوش شهری و سیاسی از پایین به بالا» مداخله می‌کنند. مداخله آن‌ها در همکاری بین دانشگاه کالیفرنیا، سن‌دیگو و سازمان‌های مردمی انجام می‌شود. پروژه مسکن اجتماعی در ایستگاه جامعه UCSD-آلاکران قرار است به ۳۰۰ پناهنده آمریکای مرکزی در یک کمپ پناهندگان در تیخوانا خدمت کند. (دره لوس لائوریلس خانه‌دار شدن سکونت‌های غیررسمی حدود ۹۰ هزار نفر است.) در این پروژه، کروزر و فورمن در تلاش هستند تا «پناهگاه مهاجران را به عنوان زیرساختی دائمی برای گنجایش و خوداتکایی اقتصادی تجسم کنند»- با توجه به مدت زمان طولانی که افراد در این شرایط «موقت» اسکان، در انتظار فرآیند پناهندگی ایالات متحده به سر می‌برند. برنامه‌ها و استراتژی‌های ایستگاه‌های جامعه در گفت‌وگو با جوامع ایجاد می‌شوند که کروزر و فورمن آن‌ها را به عنوان هم‌توسعه‌دهندگان و نه مشتریان می‌بینند.

¹ Manufactured Sites

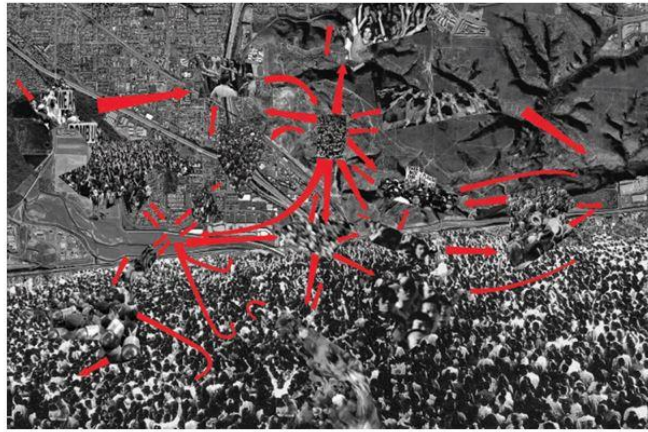


شکل ۲-۲۲- استودیو تدی کروزر + فونا فورمن، *DeBord(er)*، بی‌ینال معماری ونیز (۲۰۱۸).

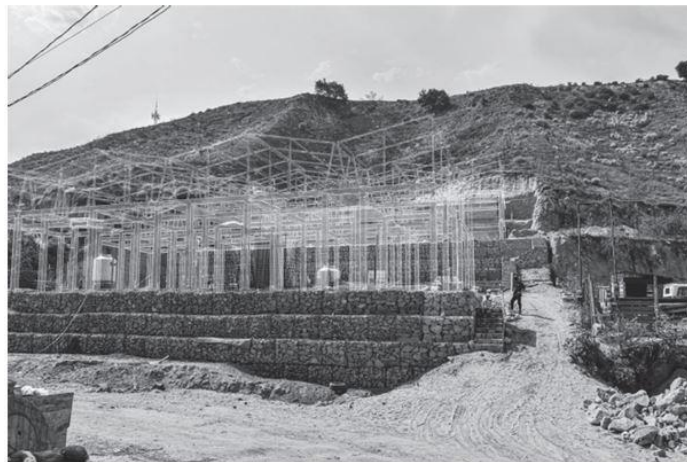
استراتژی معماری از تولید محلی برای تطبیق ساختمان‌های پیش‌ساخته ذخیره‌سازی مکالاکس استفاده می‌کند تا به «داربست‌های انعطاف‌پذیر برای مسکن تدریجی» تبدیل شوند. قاب مکالاکس روی ساختار بتنی اصلی به طور جزئی با درب‌های پلاستیکی کشویی و پانل‌های سایه‌بان بسته خواهد شد. در سکونتگاه‌های غیررسمی در جنوب سن‌دیه‌گو، اغلب از زباله‌های ایالات متحده استفاده می‌شود، همان‌طور که در نمایشگاه بی‌ینال معماری ونیز ۲۰۰۸ کروزر توضیح داده شده است و این زباله‌ها شامل درب‌های گاراژ و ساختارهای دور انداختنی می‌توانند همچنان برای پنل‌های محصورکننده روی داربست مکالاکس استفاده شوند. «این معماری از ناهمگنی^۱ و ویژگی‌های خاص (ایدیوسنکرازی^۲) پشتیبانی می‌کند».

^۱ Heterogenous

^۲ idiosyncratic



شکل ۲-۲۳- استودیو تدی کروزر + فونا فورمن، 2 DeBord(er)، (۲۰۲۱).



شکل ۲-۲۴- استودیو تدی کروزر + فونا فورمن، Santuario Frontera, UCSD Alacrán Community Station، (۲۰۲۱).

- در یک تصویر از ایستگاه جامعه UCSD-Alacrán در دره لوس لائورلس، شما یک ساختار خطی شبیح‌وار را روی عکسی از سایت در حال ساخت قرار داده‌اید. مخاطب این تصویر چه کسانی بودند و هدف آن چه بود؟ این تصویر چگونه در فرآیند طراحی شما مفید واقع شد؟
- در وهله نخست این تصویر ابزاری بود برای آگاهی بخشی به خودمان و فرایند خلاقانه مان؛ برای تبیین سایت در حال ساخت و آزمودن رابطه‌ی فضایی میان چشم انداز تعدیل شده‌ای

که با دیوارهای گابیون و تراس‌ها ایجاد می‌کردیم تا سایتی که پیش‌تر حفاری شده بود را بازسازی کنیم و یک سیستم سازه‌ای سبک و خطی بوجود آوریم تا در آن توپولوژی بازسازی‌شده گنجانده شود. دوم، این تصویرسازی نقشی آموزشی داشت، چرا که به پیشبرد گفت‌وگوهای ما با شریک کنشگرمان — که پناهگاه مهاجران در تیخوانا (جایی که پروژه را می‌ساختیم) را مدیریت می‌کند — یاری رساند و آگاهی‌ای نسبت به آن دو حساسیت (منظر مصنوع و داربست/اسکلت) ایجاد کرد تا مسکن مهاجران شکل گیرد.



شکل ۲-۲۵- استودیو تدی کروز + فونا فورمن، Informal as Praxis, UCSD Alacrán Community Station، (۲۰۱۹).

- شما تکه‌هایی از یکی از خانه‌های پیش‌ساخته‌ی ژان پرووه^۱ (ساخته شده در جمهوری کنگو) را از صاحب آن، تاریخ‌نگار رابرت رابین^۲، دریافت کرده‌اید. این تکه‌ها پس از مرمت خانه باقی مانده‌اند. شما قصد دارید این تکه‌ها را در ایستگاه جامعه‌ی Divina خود بگجانید. این تکه‌ها چگونه به بخشی از کلاژ معماری تبدیل خواهند شد؟
- احتمالاً در این زمینه، در موضوع کلاژ و معماری، ما معتقدیم که پرووه پیش‌ساختگی را به‌عنوان یک «داربست برای وقوع چیزها» در نظر می‌گرفت که اجازه می‌دهد تغییرات و تطابق‌هایی توسط سایر شیوه‌های مواد صورت گیرد، به همان شیوه‌ای که کلاژ عمل می‌کند. ما معتقدیم که ژان پرووه و کانستنت نیوینهایس^۳ در سکونتگاه‌های ناپایدار و پیرامونی

^۱ Jean Prouvé's

^۲ Robert Rubin

^۳ Constant Nieuwenhuys

تیخوانا خانه‌ای یافته‌اند، جایی که نظریات آن‌ها فضایی شده‌اند، چراکه این محیط‌های غیردستوری نه از قبل توسط یک معمار که مفهومی را در قالب تثبیت کند، بلکه به تدریج در طول زمان و با تحول نیازها، منابع و ظرفیت‌ها شکل می‌گیرند. ساختمان‌ها در اینجا به عنوان داربست‌های پیش‌بینی‌کننده برای شکل‌گیری کلاژ اجتماعی عمل می‌کنند؛ بنابراین، ما قصد داریم با تکه‌های پرووه‌ای که از رابین به ارث برده‌ایم با همین منطق برخورد کنیم و آن‌ها را در بافت محلی پروژه‌ی تیخوانا کلاژ کنیم، به‌طور عملی آن‌ها را در سیستم‌های پیش‌ساخته‌ی جدیدی که با همکاری مکویل‌دوراس محلی^۱ تولید کرده‌ایم که خودشان از پرووه الهام گرفته‌اند، قرار دهیم. امیدواریم که این تکه‌ها همچنین بتوانند به تبدیل داربست‌ها به سیستم‌های آموزشی کمک کنند که ردپای تاریخی و داستان‌های جریان، گردش و مهاجرت مردم و معماری از یک قاره به قاره‌ی دیگر را حمل کنند.

- در کار شما که مقیاس‌های مختلفی را در برمی‌گیرد، از انواع رسانه‌ها از جمله طراحی کلاژ، فتومونتاژ و نقشه‌برداری استفاده می‌کنید. این رسانه‌های مختلف چه نقشی در فرایند طراحی شما دارند و چگونه به انتقال ایده‌های شما به مشتریان و عموم مردم کمک می‌کنند؟

در تمرین ما، معماری اساساً درباره مداخله‌های فضایی-مادی نیست، بلکه درباره ساختن روش‌هایی برای تجسم فرایندهای اجتماعی و سیاسی است. ما علاقه‌مند به تجسم بحران‌ها و مناقشات شهری هستیم که از برخورد بین سیاست‌های بالادستی شهرسازی انحصاری و شبکه‌های اجتماعی و زیست‌محیطی پایین‌دستی ناشی می‌شود. بارها از خود پرسیده‌ایم: چگونه می‌توانیم بحران شهری را مورد توجه قرار دهیم بی‌آنکه سازوکارهای نهادی غالباً نامرئی را که آن را تولید کرده‌اند، مرئی کنیم؟ به بیان دیگر، برای ما تصویرسازی روابط قدرت چالش‌برانگیزی که در قلمرو نقش بسته — آنچه ما شهرسازی تعارض‌محور می‌نامیم — مهم‌ترین ابزار خلاقه برای بازاندیشی شهر امروز است. ما از طریق تحلیلی از شهرسازی مبتنی بر تعارض^۲ کار می‌کنیم. این کار شامل مرزهای دقیق جهانی، منطقه‌ای و شهری است که در آن سیاست‌های تبعیض‌آمیز و بیگانه‌ساز — به‌طور عمدی — فشارهایی بر شرایط فضایی، سرزمینی و محیطی وارد می‌کنند و این مرزهای بحرانی را به نقاط داغ نابرابری اجتماعی و اقتصادی و بی‌عدالتی تبدیل می‌سازند. برای ما ضروری بوده است که نگاه خود را از سایت‌های توسعه‌یافته و ممتاز به این مناطق پیرامونی بحران‌ها تغییر دهیم و در این مسیر متوجه شده‌ایم که این تغییر نیازمند به چالش کشیدن روش‌های نمایشی خودمان

^۱ local Maquiladoras

^۲ Conflict urbanization

است، یک عمل جدید از مداخله که با درگیر شدن با خود «شرایط» آغاز می‌شود، شرایطی که این تعارض‌ها را به‌عنوان ماده‌ای برای طراحی تولید کرده‌اند.

ما تعارض شهری را به‌عنوان نقطه آغاز در فرآیند طراحی و تفکر خود شناسایی می‌کنیم که نیازمند روش‌های گسترش‌یافته از عمل است، به‌طوری‌که معماران می‌توانند به‌عنوان واسطه‌های حافظه نهادی عمل کنند و مسئولیت تصور فرآیندهای فضایی جایگزین، ساختارهای سیاسی و اقتصادی را بر عهده بگیرند که قادر به تولید عدالت اجتماعی و فضایی باشند. به عبارت دیگر، ما معتقدیم که آشکار کردن و تغییر سیاست‌ها و اقتصادهای انحصارگرایانه در توسعه شهری باید در واقع زمینه‌ای رادیکال باشد که از آن بتوان دسته‌های جدید برنامه‌ریزی‌شده، رسمی و زیبایی‌شناسی برای طراحی تولید کرد و این فرآیند از درگیر شدن با استفاده از تصاویر به‌عنوان ابزار سیاسی آغاز می‌شود.

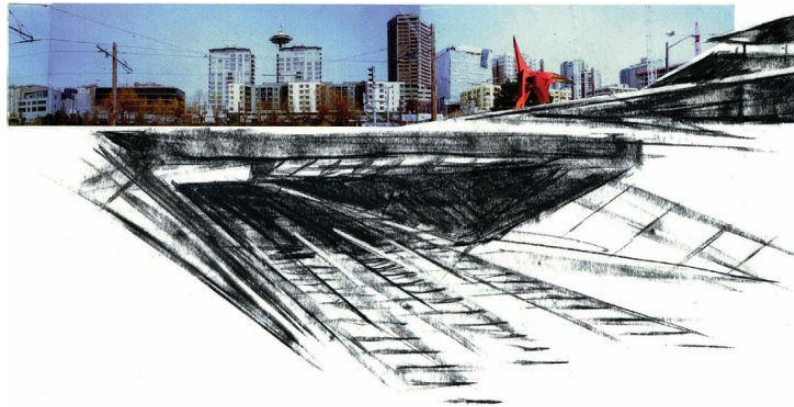
در کار ما، تجسم سیاسی به معنای آشکارسازی دسته‌بندی‌شده فرآیندهای سیاسی، اجتماعی و اقتصادی مورد منازعه‌ای است که نواحی مرزی شهری را تولید کرده‌اند، به‌عنوان کاتالیزورهایی برای بازسازی عمل‌گرایی خود و پیش‌نیاز مداخله شهری و معماری مؤثرتر و فراگیرتر. این یک پروژه‌ی دوگانه از تحقیق و عمل است که با قرار دادن خودمان به‌طور دیالکتیکی درون ویژگی‌های خاص این تعارضات شهری آغاز می‌شود، به‌طوری‌که تاریخ‌های نهادی پنهان را آشکار و به دنبال آن یک تحقیق و مداخله شهری پیش‌بینی‌شده و دقیق‌تر را سرهم می‌کنیم. برای ما، تجسم سیاسی تنها در نام‌گذاری یا «اندازه‌گیری» مشکل متوقف نمی‌شود، بلکه شامل تولید استراتژی‌های تحقیقاتی و طراحی برای فراتر رفتن از آن نیز است، از جمله تولید سیستم‌های شناختی که می‌تواند جوامع متأثر از مشکل را قادر سازد تا به پیچیدگی نیروهای شهری که این مشکل را به وجود آورده‌اند، دسترسی پیدا کنند. در اینجا، کلاژها، نمودارها و نقشه‌برداری‌های پویا به ابزارهای بصری تبدیل می‌شوند که قدرت کافی برای افزایش ظرفیت جوامع جهت اقدام سیاسی دارند.

کار استودیو تدی کروزر + فونا فورمن به‌عنوان یک الگو برای استفاده از فتوکلاژهای ساخته‌شده در فعال‌سازی معماری عمل می‌کند که فراتر از دنیای آکادمیک و به واقعیت‌های اجتماعی و فرهنگی ما گسترش می‌یابد. کروزر و فورمن پیشنهاد می‌دهند که: «معماران و هنرمندان، علاوه بر اینکه محققان و طراحان فرم، ساختمان‌ها و اشیاء هستند، می‌توانند طراحان فرآیندهای سیاسی، پداگوژی شهری، مدل‌های اقتصادی جایگزین و همکاری‌های بین نهادها و حوزه‌های قضائی باشند تا دسترسی و عدالت اجتماعی-اقتصادی را تضمین کنند.»

یادداشت‌ها

- June 2022 interview with author.
- Teddy Cruz and Fonna Forman, "Unwalling Citizenship," November 2020, www.e-flux.com/architecture/at-the-border/35890/unwalling-citizenship/.
- Cruz and Forman, "Unwalling Citizenship."
- Teddy Cruz received a BA from Rafael Landivar University in Guatemala City, Guatemala in 1982, a B.Arch from California Polytechnic State University in San Luis Obispo in 1987 (including a year in Florence with Superstudio founder Christiano Toraldo Di Francia), and an M.Des.S from the Harvard Graduate School of Design in 1997.
- David Sokol, "Repositioning Practice: Teddy Cruz," *Architectural Record* 196, no. 10 (October 2008), <http://archrecord.construction.com/features/humanitarianDesign/0810cruz-1.asp>.
- Sokol, "Repositioning Practice: Teddy Cruz."
- Sokol, "Repositioning Practice: Teddy Cruz."
- "With Teddy Cruz on 'Power' and 'Powerlessness'," *Archinect*, November 19, 2009, <http://archinect.com/features/article/93919/with-teddy-cruz-on-power-and-powerlessness>.
- *Icon Magazine* no. 50 "Manifesto #47: Teddy Cruz" from "50 Most Influential Designers' Manifestos," August 2007.
- Teddy Cruz, lecture at the Interdisciplinary Seminar at the Cooper Union School of Art March 23, 2009.
- Teddy Cruz, lecture at the Interdisciplinary Seminar at the Cooper Union School of Art March 23, 2009.
- Estudio Teddy Cruz + Fonna Forman, "MEXUS: A Geography of Interdependence," *Dimensions of Citizenship*, accessed July 1, 2022, <http://dimensionsofcitizenship.org/participants/estudio-teddy-cruz-plus-fonna-forman/index.html>.
- Cruz and Forman, "Unwalling Citizenship."
- Cruz and Forman, "Unwalling Citizenship."
- Cruz and Forman, "Unwalling Citizenship."
- Alastair Gordon and Robert M. Rubin, "Prouvé in Tijuana," *Gagosian Quarterly* (Winter 2020), <https://gagosian.com/quarterly/2020/10/27/interview-teddy-cruz-fonna-formanprouve-tijuana/>.
- Cruz and Forman, "Unwalling Citizenship."
- Gordon and Rubin, "Prouvé in Tijuana."
- Gordon and Rubin, "Prouvé in Tijuana."
- Maquiladoras are factories in Mexico with a parent company in the US, that can operate largely tariff-free as materials move across the border.

- Peter M tenbrink, Helge Mooshammer, Teddy Cruz, and Fonna Forman, Informal Market Worlds: Reader: The Architecture of Economic Pressure (Rotterdam: NAIO Publishers, 2015), 206.



شکل ۲-۲۶- وایس و منفردی، پارک مجسمه المپیک^۱. (۲۰۰۷) کلاژ.

۲-۲- وایس و منفردی^۲

ما سایت موجود را به عنوان یک وضعیت معماری که خود از امکانات غنی برخوردار است، در نظر می گیریم. افزودن برنامه های جدید به یک سایت می تواند موارد ناپیدا را برجسته و فرصت هایی برای نوآوری، تحول و استفاده ایجاد کند.

ماریون وایس و مایکل منفردی^۳

دفتر معماری وایس و منفردی که در سال ۱۹۸۹ توسط ماریون وایس و مایکل منفردی در نیویورک تأسیس شد، در حوزه های معماری، منظر و شهرسازی فعالیت می کند. هر دو معمار عضو ارشد مؤسسه معماران آمریکا (AIA) هستند و جوایز متعددی برای پروژه های اجرا شده خود دریافت کرده اند. آثار آنها در نمایشگاه هایی در موزه هنر مدرن نیویورک، دوسالانه معماری ونیز و موزه ملی ساختمان در واشنگتن دی سی به نمایش درآمده است. وایس که دارای مدرک معماری از دانشگاه ویرجینیا و دانشگاه ییل است، استاد تمرین معماری در دانشگاه پنسیلوانیا است. منفردی که دوران کودکی خود را در ایتالیا سپری کرده است، برای تحصیل به ایالات متحده آمد و مدرک کارشناسی ارشد معماری خود را زیر نظر کالین رو از دانشگاه کرنل دریافت کرد. او منتقد ارشد طراحی در دانشگاه هاروارد

^۱ Olympic Sculpture Park

^۲ WEISS/MANFREDI

^۳ Marion Weiss and Michael Manfredi

است. دفتر آن‌ها از مجموعه‌ای از ابزارهای بازنمایی برای طراحی و انتقال ایده‌های طراحی به دیگران استفاده می‌کند.

در ادامه، پرسش‌ها و پاسخ‌هایی از یک مصاحبه در سال ۲۰۲۲ با ماریون وایس و مایکل منفردی آورده شده که در متن اصلی همراه با توضیحات و تحلیل‌های نویسنده گنجانده شده است. دو پروژه برنده جایزه از آن‌ها در اینجا بررسی می‌شود: **پارک مجسمه‌سازی المپیک**^۱ در سیاتل^۲ واشنگتن (در سال ۲۰۰۷ تکمیل شد) و **پارک ساحلی** Hunter's Point South در کوئینز^۳ نیویورک (در سال ۲۰۱۸ تکمیل شد).

- کار شما که طیف گسترده‌ای از مقیاس‌ها را در برمی‌گیرد، از رسانه‌های مختلفی مانند کلاژ، طراحی، اسکیز و رندر استفاده می‌کنید. این رسانه‌های مختلف چه نقشی در فرآیند طراحی شما و انتقال ایده‌هایتان به مشتریان و عموم مردم دارند؟
 - ما ترجیح می‌دهیم با یک جعبه‌ابزار طراحی بسیار بزرگ شروع کنیم، به این معنا که از طیف وسیعی از رسانه‌ها استفاده کنیم تا بتوانیم از تفاوت‌های هر رسانه برای بررسی توسعه یک طرح خاص بهره ببریم. کلاژ دارای نوعی فوریت و حضور ملموس است که به‌ویژه در مراحل ابتدایی یک پروژه اهمیت دارد. ما اغلب مطالعات سریع را تکمیل می‌کنیم، خواه این مطالعات شامل کلاژهایی با زغال و بریده‌هایی از تصاویر باشد یا طراحی‌های آزاد دستی با گرافیت یا جوهر. به‌نوبه خود، همیشه طرح‌های اولیه را از طریق برنامه‌های دیجیتال پیچیده‌تر آزمایش می‌کنیم. به‌طور هم‌زمان، این برنامه‌ها از طریق مدل‌های فیزیکی، چه به‌صورت چاپ سه‌بعدی یا به‌صورت دستی بریده و مونتاژ شده، مورد بررسی قرار می‌گیرند. آنچه در فرآیند ما مهم است، استفاده از رسانه‌های مختلف برای توسعه طراحی‌ها به‌گونه‌ای است که این طراحی‌ها از طریق طیف گسترده‌تری از تحقیقات شکل بگیرند و تکامل یابند.
 - الهام‌بخش‌های شما در زمینه کلاژ چه کسانی هستند؟
 - الهام‌بخش‌های ما در زمینه کلاژ شامل موارد زیر هستند:
- هنری ماتیس^۴، به خاطر برش‌های رنگی شدید او که تقریباً به فضای واقعی تبدیل می‌شوند؛
 - ژرژ براک، به خاطر خلاقیتش با مواد سطحی پیداشده (مانند روزنامه و کاغذ دیواری)؛

¹ Olympic Sculpture Park

² Seattle

³ Queens

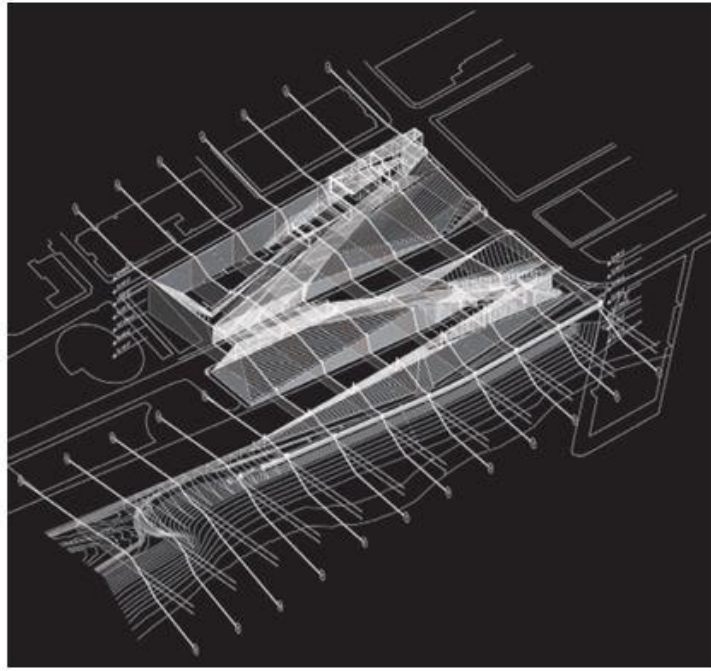
⁴ Henri Matisse

- کارا واکر^۱، به خاطر ارتباط برجسته‌اش با سیلوئت‌ها^۲ (سایه‌نما) و اشکال؛
- میس ون در روهه، به خاطر توانایی‌اش در قاب‌بندی زیبا و دقیق نماها و عناصر معماری از طریق کلاژ.

- چگونه از کلاژ نسبت به پروژه‌ای که پیش‌بینی می‌کنید ساخته شود در پروژه‌های نظری یا آموزشی به شکلی متفاوت استفاده می‌کنید؟
- ما از کلاژ به یک روش مشابه استفاده می‌کنیم، چه پروژه‌ای که قرار است ساخته شود و چه پروژه‌ای که صرفاً مفهومی یا آموزشی است. ما بین پروژه‌های نظری و پروژه‌های ساخته شده تفاوتی قائل نمی‌شویم. برای ما، استفاده از روش‌های کلاژ به عنوان ابزاری برای کاوش در پروژه‌ها اهمیت دارد، فارغ از اینکه این پروژه‌ها در نهایت ساخته خواهند شد یا نه. به عبارت دیگر، معتقدیم که پروژه‌هایی که در نهایت ساخته می‌شوند نیز باید ریشه در مفاهیم نظری و آموزشی داشته باشند، همان‌طور که پروژه‌های آموزشی و مفهومی هم اعتبار و ارزش یک پروژه ساخته‌شده را دارند.
- استفاده شما از کلاژ و به‌طور کلی روش‌های گرافیکی بازنمایی از زمان تأسیس دفترتان در سال ۱۹۸۹ چگونه تکامل یافته است؟
- ما همیشه از کلاژ استفاده کرده‌ایم. همچنان از روش‌ها و ابزارهای بسیار ملموسی مانند طراحی با زغال برای توسعه سریع یک ایده اولیه یا DNA یک پروژه بهره می‌بریم. این کار آزادی‌ای را از جزئیاتی فراهم می‌کند که ممکن است در مراحل اولیه یک پروژه ایجاد سردرگمی کنند. هرچه ابزار سریع‌تر، ساده‌تر و ملموس‌تر باشد، برای ما در آزمودن مجموعه‌ای از ایده‌های طراحی مفیدتر است. از زمان آغاز کارمان، شاهد ظهور طیف گسترده‌ای از برنامه‌های دیجیتال بوده‌ایم. ما این برنامه‌ها را به دلیل پتانسیل مدل‌سازی پیشرفته‌شان پذیرفته‌ایم، اما این ابزارها محدودیت‌های ذاتی خود را دارند؛ آن‌ها به شکلی خاص و دقیق کد نویسی شده‌اند. ما مراقب هستیم که مجذوب قدرت تصاویر دیجیتال خاص نشویم یا بیش‌ازحد به یک برنامه وابسته نشویم. تلاش می‌کنیم برنامه‌ها را، صرف‌نظر از سطح پیشرفتشان، مداوم تغییر دهیم و روش‌های دیجیتال را با ابزارهای آنالوگ متعادل کنیم. این کار شامل توسعه مدل‌های گوناگونی است، چه مدل‌های دستی و چه مدل‌های دیجیتالی که با چاپ سه‌بعدی ساخته می‌شوند. برای ما، روش‌های دیجیتال و آنالوگ مکمل یکدیگر هستند.

^۱ Kara Walker

^۲ silhouette

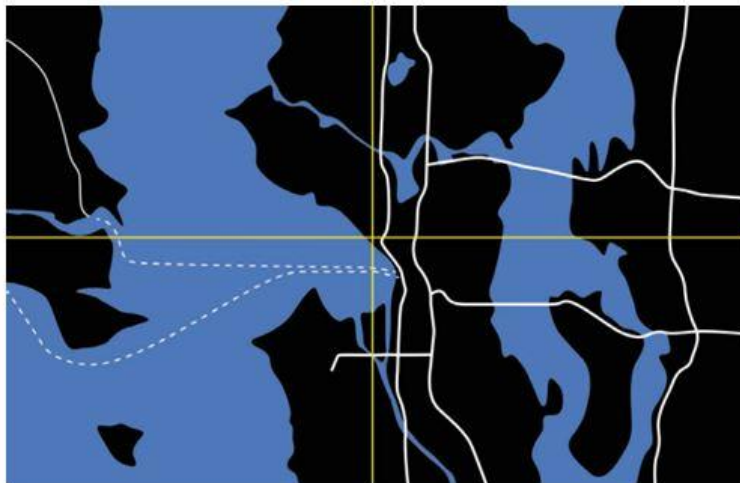


شکل ۲-۲۷- وایس و منفردی، پارک مجسمه المپیک (۲۰۰۷). مدل دیجیتال.

پارک مجسمه المپیک که توسط وایس و منفردی طراحی و در سال ۲۰۰۷ تکمیل شده است، ترکیبی ۸.۵ هکتاری از منظره، هنر و معماری است. این پارک روی یک سایت متروک صنعتی در کنار ساحل خلیج الیوت در مرکز شهر سیاتل قرار گرفته است. جاده‌ی آلاسکا و خطوط فعال راه‌آهن ساحلی، این سایت را به سه بخش تقسیم می‌کنند. روی این سایت، یک حرکت به شکل حرف Z قرار گرفته است که شرایط متنوع سایت را یکپارچه می‌کند و درعین حال ویژگی‌های منحصربه‌فرد هر بخش را در برمی‌گیرد. *ماریون وایس* لایه‌های تجربی در این پارک را این‌گونه توصیف می‌کند:

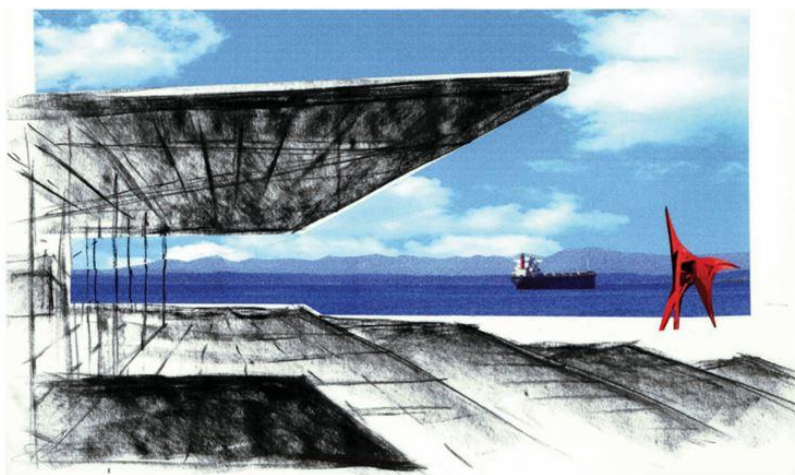
«این طراحی، پیوندهایی را ایجاد می‌کند که پیش‌تر تفکیک‌شده بودند و قدرت بی‌نظیر یک فضای ابداع‌شده را به نمایش می‌گذارد که هنر، شهر و صدا را در کنار هم قرار می‌دهد - و به‌طور ضمنی این پرسش را مطرح می‌کند که هنر از کجا آغاز می‌شود و کجا پایان می‌یابد».

شواهد استفاده از استراتژی‌های طراحی مبتنی بر کلاژ در این پروژه کاملاً مشهود است، از کلاژهای تصویری که جایزه مسابقه را به خود اختصاص دادند تا نحوه دستکاری هوشمندانه توپوگرافی سایت.



شکل ۲-۲۸- وایس و منفردی، پارک مجسمه المپیک (۲۰۰۷). نقشه مرجع توسط نویسنده.

پارک مجسمه المپیک نمونه روشنی است از اینکه چگونه یک روش کلاژ می‌تواند نه تنها فرم معماری، بلکه یک منظر شهری کامل را تولید کند. پنج بخش مختلف پارک هویت خاص خود را دارند، اما از یک زبان فرماتیک مشترک بهره می‌برند که با زیرساخت‌های موجود ارتباط برقرار می‌کند. کلاژ در مقیاس‌های مختلف از سایت تا ساختمان و جزئیات حضور دارد. این پارک امکان خوانش هم‌زمان هنر، منظر و شهر را فراهم می‌کند و آن را با ماهیت تجمیعی فرایند کلاژسازی پیوند می‌دهد.



شکل ۲-۲۹- وایس و منفردی، پارک مجسمه‌سازی المپیک (۲۰۰۷). کلاژ.

این استراتژی نشان‌دهنده هدف وایس و منفردی برای رسیدگی به مفهوم مرزها است، هم در طراحی و هم در زمینه کلی سایت.

کارهای ماریون وایس و مایکل منفردی رویکردی را در معماری ارائه می‌دهند که شامل حوزه‌های معماری، منظر و زیرساخت می‌شود. از طریق فرآیندهای متدولوژیکی متعدد در چندین رشته، وایس و منفردی قادر هستند هویت‌های فرهنگی و فرمی هر پروژه را به طور کامل بیان کنند. کلیفورد پیرسون^۱، در مقاله‌ای در مورد این پروژه در Architectural Record می‌نویسد:

درحالی‌که برخی معماران تلاش کرده‌اند مرزهای بین این رشته‌ها را محو کنند، وایس/منفردی این‌ها را در اینجا به هم بافته است، به طوری که می‌توانید درزها و دوخت‌ها را مشاهده کنید.



شکل ۲-۳۰- وایس و منفردی، نمایی از پارک مجسمه‌سازی المپیک از بالا.
منبع: عکس از براین شیلدرز.

خوانش تک‌تک اجزا و نقش آن‌ها در خوانش یک کل هماهنگ، تفسیر پارک به‌عنوان یک کلاژ را نشان می‌دهد و شواهدی از ساختار مفهومی و فیزیکی آن را آشکار می‌کند. دو انگیزه برای افزایش دسترسی به هنرهای تجسمی وجود داشت: تمرکززدایی و پراکندگی آثار از نیویورک و لس‌آنجلس و ادغام با شهر به‌منظور تشویق و تسهیل تعامل. در سال ۱۹۹۹، موزه هنر سیاتل با کمک سازمان Trust for Public Land، زمینی را در نوار ساحلی مرکز سیاتل خریداری کرد. با بزرگ‌تر و متنوع‌تر شدن مجموعه آثار هنری موزه، مجموعه مجسمه‌ها بدون محل دائمی بود. موزه شروع به جستجوی

¹ Clifford A. Pearson

یک مکان بزرگ برای ایجاد یک باغ کرد تا مجسمه‌هایشان بتوانند بخشی از یک نمایشگاه دائمی باشند. زمینی که خریداری شد، یک قطعه زمین پسا-صنعتی با مساحت ۸.۵ آکر بود که یکی از بزرگ‌ترین زمین‌های استفاده‌نشده در مرکز سیاتل به شمار می‌رفت. این سایت نه تنها به دلیل پتانسیل بازیابی یک زمین آلوده انتخاب شد، بلکه به منظور ترکیب تکه‌های گسسته‌ی شهر نیز انتخاب شد. این سایت پیش‌تر تأسیسات ذخیره سوخت بود که در سال ۱۹۱۰ توسط شرکت نفت اتحادیه کالیفرنیا تأسیس شده بود. نوار ساحلی صنعتی به دلیل نزدیکی به خطوط ریلی و مسیرهای حمل‌ونقل دریایی رونق داشت. این سایت در نهایت در سال ۱۹۹۰ ترک شد.



شکل ۲-۳۱- نمایی از کوه‌های المپیک از پارک مجسمه‌سازی المپیک.

منبع: عکس از براین شیلدرز.

این تحولات موجب شد تا یک فرایند ده ساله برای پاک‌سازی سایت آغاز شود. پیش از شروع ساخت‌وساز، باید ۱۲۰,۰۰۰ تن خاک آلوده و ۱۵,۰۰۰ لیتر نفت از محل برداشته می‌شد. سپس، سایت با ۲۰۰,۰۰۰ یارد مکعب خاک پر شد. در سال ۲۰۰۱، یک هیئت داورى طراحی پیشنهادی وایس و منفردی را به عنوان طرح برنده انتخاب کرد. ساخت‌وساز در سال ۲۰۰۵ آغاز شد. این طرح با استفاده از یک مسیر زیگزاگ، سایت را که توسط بزرگراه و خط راه‌آهن سه بخش شده بود، به هم پیوند داد. این رویکرد طراحی به گونه‌ای بود که پیاده‌روها، بازدیدکنندگان، دوچرخه‌سواران، رانندگان خودرو و ساکنان مجاور را تشویق می‌کرد تا از زوایای مختلف با پارک و آثار هنری آن ارتباط برقرار کنند. پس از افتتاح پارک در سال ۲۰۰۷، این مکان به تنها جایی در مرکز شهر سیاتل تبدیل شد که شهر را به

ساحل بازیافت‌شده متصل می‌کرد، با چشم‌اندازهای دیدنی از خلیج پوچت تا کوه‌های المپیک در دوردست.



شکل ۲-۳۲- وایس و منفردی، نمایی از پارک مجسمه‌سازی المپیک از بالا.

منبع: عکس از برایان شیلدز.

پارک مجسمه‌سازی المپیک مفهوم کلاژ را در مقیاس سایت تجسم می‌کند، در ترکیب لایه‌های ظرفیتی که از لایه‌های بافت شهری موجود در سایت، یک چشم‌انداز جدید می‌سازند. این پارک مرزهای جدیدی ایجاد می‌کند، بین هنر و شهر، شهر و طبیعت و فرم‌های ارگانیک و غیرارگانیک. تحت تأثیر هنر زمین و پتانسیل آن برای وارد شدن به فضای اشغال‌شده، وایس و منفردی تلاش کردند تا طبیعت و فرهنگ را به هم پیوند دهند. منفردی علاقه مشترک خود را به فیزیک‌گرایی سایت و اعمالی که بر آن صورت می‌گیرد، در نام‌گذاری مونوگرافی‌شان Surface/subsurface توضیح می‌دهد. او می‌گوید:

ایده‌ای که بر سطح دوبعدی، گسترده و قابل مشاهده تأکید دارد، درحالی‌که زیر سطح به سه‌بعدی بودن زمین اشاره می‌کند؛ زمینی عمیق و فشرده که با برش، پر کردن و آشکارسازی شکل می‌گیرد.

این دوگانگی روندی از روش‌های افزایشی و کاهشی را پیشنهاد می‌کند تا لایه‌ها و تکه‌ها را ایجاد و آشکار کند. روند طراحی برای وایس و منفردی با برش ساده کاغذ شروع شد که بعداً اصلاح شد تا

نتیجه نهایی به‌دست آید. این برش‌ها به برش‌هایی در زمین ترجمه شدند. این بریدگی‌ها توسط پانل‌های بتنی مشخص شدند که ماهیت مصنوعی آن‌ها را برجسته می‌کند. فضای منفی توسط چشم‌اندازهای متمایز شمال غربی اقیانوس آرام تعریف می‌شود: دره، چمنزار، جنگل و دریاچه. دره مکان‌هایی برای پناه و تأمل آرام فراهم می‌کند. سه چمنزار به‌عنوان سطوحی بدون وقفه برای قرار دادن هنر عمل می‌کنند. چمنزارها تنها مناطق مشاهده هنرهای بزرگ‌مقیاس نیستند، بلکه منظره‌هایی از شهر و خلیج پوجت نیز ارائه می‌دهند. جنگل از درختان توسکا تشکیل شده است که با صداها و رنگ‌های پویا همراه است. ساحل دریاچه محل زندگی ماهی‌های مهاجر سالمون است، همچنین شامل یک ساحل کوچک و ناحیه زیرآبی است که محیطی برای گیاهان جلبک و دیگر ارگانیسم‌های دریایی ایجاد می‌کند. تکه‌های مختلف زیستگاه‌های طبیعی به اجزای اساسی ترکیب پارک تبدیل می‌شوند و درعین‌حال تجربیات منحصر به فردی را در طول فرآیند بازدید ارائه می‌دهند. دیالوگ بین مسیر و بافت اطراف آن با پیشروی بازدیدکننده در پارک تغییر می‌کند. در هر دو انتهای مسیر Z شکل، شبکه شهری به یک محور قطری تغییر می‌کند که آثار هنری و موقعیت آن‌ها در شهر را برجسته می‌سازد. این وضعیت داخل پارک گسترش می‌یابد و تغییر می‌کند، به‌طوری‌که مسیر فشرده و سایه‌دار می‌شود، با پوشش گیاهی که حسی از آرامش را از بافت شهری فراهم می‌آورد. همان‌طور که مسیر از روی جاده‌ها و خطوط راه‌آهن عبور می‌کند، تضاد بین تپه‌های علفی و ترافیک پایین بیشتر می‌شود. شرایط لبه‌های پارک به‌عنوان نمونه‌هایی از آستانه‌ها عمل می‌کنند که لحظات متنوع پارک را به تجربه‌ای یکپارچه وصل می‌کنند.

لایه‌بندی و جابه‌جایی صفحات همچنین در مقیاس غرفه ورودی نمایان است. دیوارهای شفاف میان سطوح افقی دستکاری شده را واسطه‌گری می‌کنند و آستانه‌ها بین فضای داخلی و خارجی و همچنین بالا و پایین سطح زمین را از بین می‌برند. این اجازه می‌دهد که گردش‌های خدماتی بدون قطع کردن جریان ترافیک پیاده‌روی در پارک انجام شوند. از داخل غرفه، افق‌های سنگین نماهای پانورامیک از دریا و کوه‌ها را قاب می‌کنند و فضا را به یک تصویر هم‌زمان فرو می‌ریزند. غرفه به یک «دره» پله‌دار می‌انجامد که با افزایش فاصله از پویلون، باریک‌تر می‌شود. این کار یک پرسپکتیو اجباری ایجاد می‌کند که درک بیننده را دستکاری می‌کند. درون این دره، مجسمه‌های فولادی گالوانیزه ریچارد سِرا^۱ (با عنوان «بیدار») به‌عنوان اشغالگران عمل می‌کنند. ماهیت و فرم عناصر تکتونیکی که در سراسر پارک قرار داده شده‌اند، در تضاد با بافت‌های عناصر طبیعی تر و آثار هنری قرار می‌گیرند تا درزهای بین تکه‌ها را برجسته کنند.

¹ Richard Serra



شکل ۲-۳۳- وایس و منفردی، پل وایون ورودی پارک مجسمه‌سازی المپیک، همراه با مجسمه Wake ۲۰۰۴ از ریچارد سرا. منبع: عکس از برایان شیلدز.



شکل ۲-۳۴- وایس و منفردی
پل عابر پیاده در پارک مجسمه‌سازی المپیک.
منبع: عکس از برایان شیلدز.

نیروهای طبیعی و دست‌ساز که روی سایت تأثیر می‌گذارند، ویژگی‌های کلاژ را در مقیاس جزئیات نشان می‌دهند. خلیج ساحلی به بینندگان این امکان را می‌دهد تا نوسانات جزر و مد آب را تجربه کنند. بالا و پایین رفتن آب نشانه‌هایی از اشغال آن را به‌جا می‌گذارد. چوب‌های درختان بر ساحل جمع می‌شوند و سطح آب را مشخص می‌کنند. در خط ساحلی، این‌ها لایه‌های شفاف هستند که

به‌طور مداوم فهرستی از جزر و مد بالا و پایین را به‌جا می‌گذارند. شرایط زمانی که در چنین لحظاتی برجسته می‌شود، به بُعد چهارم در ساخت کلاژ مربوط می‌شود و فرآیند و تغییرات در طول زمان را آشکار می‌کند.

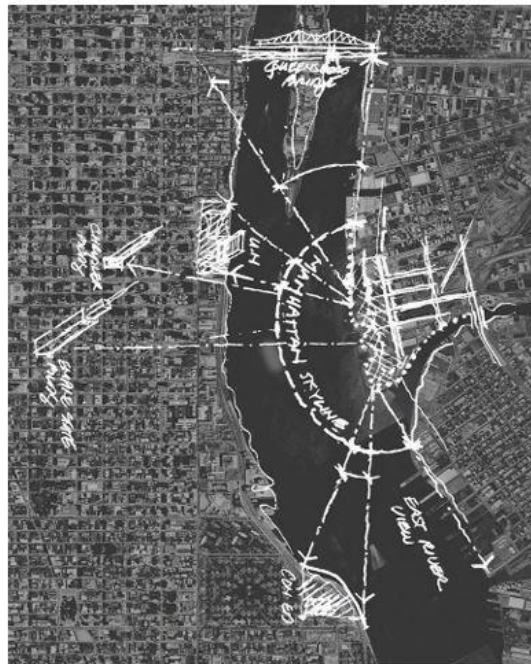


شکل ۲-۳۵- وایس و منفردی،
 رابطه تجربی بین معماری منظر و مجسمه‌سازی در
 پارک مجسمه المپیک (ایگل، ۱۹۷۱/ اثر الکساندر کالدر^۱).
 منبع: عکس از برایان شیلدرز.

نیروهای طبیعی و انسان‌ساخت که بر سایت تأثیر می‌گذارند، ویژگی‌های کلاژ را در مقیاس جزئیات آشکار می‌کنند. خلیج ساحلی به بینندگان این امکان را می‌دهد که تغییرات جزر و مد در آب را تجربه کنند. بالا و پایین آمدن سطح آب، آثار حضور خود را به‌جا می‌گذارد. چوب‌های شناور در سواحل جمع می‌شوند و سطح آب را علامت‌گذاری می‌کنند. در خط ساحلی، این لایه‌های شفاف

¹ Alexander Calder

به‌طور مداوم کاتالوگی از جزر و مدهای بالا و پایین باقی می‌گذارند. وضعیت زمانی که در لحظاتی مانند این برجسته می‌شود، به بعد چهارم در ساخت کلاژ مربوط است که فرآیند و تغییرات زمان را آشکار می‌کند. با انتقال به هنر زیرساخت، مجموعه‌ای از پلان‌های عمودی متشکل از پانل‌های بتنی پیش‌ساخته مرز بین بزرگراه یا خط راه‌آهن و پارک را مشخص می‌کند. دیوار هم به مقیاس وسیله نقلیه و هم به مقیاس فردی پاسخ می‌دهد و هم به‌عنوان لبه بزرگراه و هم به‌عنوان حفاظ عمل می‌کند. دیوار به پانل‌های منحصربه‌فرد تقسیم شده است که به هم متصل می‌شوند تا شکلی بزرگ و پیوسته بسازند. پانل‌های شکسته به حرکت کنترل‌شده در صورت فعالیت‌های لرزه‌ای کمک می‌کنند و ریتمی در سراسر سایت ایجاد می‌کنند. به گفته معماران، نور، اقلیم، صدا و حرکت ریتمی دائمی و نامرئی تولید می‌کنند. این دیوار همچنین می‌تواند از رنگ‌های پل عابر پیاده‌ای که روی خط راه‌آهن قرار دارد رنگ بگیرد. در فصل پاییز، خورشید کم ارتفاع از میان پنل‌های شیشه‌ای رنگی پل عبور می‌کند و آن‌ها را روی دیوار بتنی می‌تاباند.



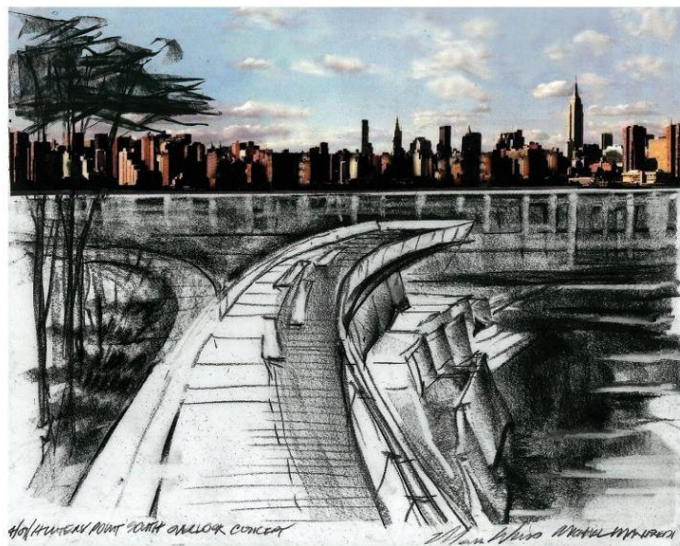
شکل ۲-۳۶- وایس/ منفردی، پارک خط ساحلی ساوت هانترز پوینت، کوئینز، نیویورک^۱، نقشه سایت. (2008).

¹ Hunter's Point South Waterfront Park, Queens, NY

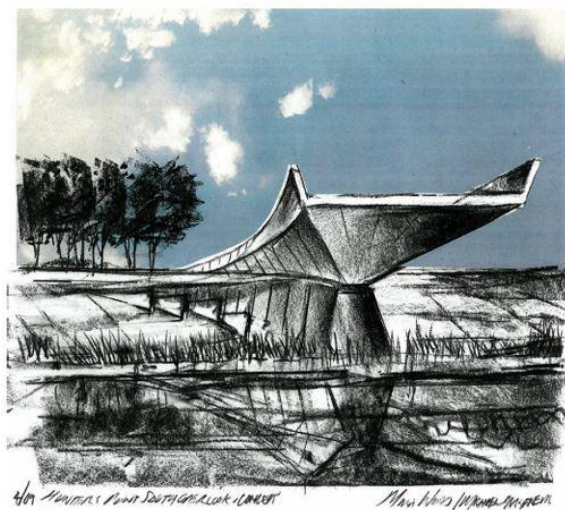
تجربه مشاهده از روی پل تصاویری شفاف و منحصر به فرد ارائه می‌دهد که همچون لنزی خاص عمل می‌کنند، نمایی از خطوط فعال راه‌آهن و هسته پرتراکم شهری در پس‌زمینه را به نمایش می‌گذارند. از زاویه‌ای مایل، این تصاویر مانند پرده‌ای برای نمایش درختان صنوبر لرزان عمل می‌کنند که با عوض شدن رنگشان در پاییز، با بازتاب‌های شیشه‌های رنگی هارمونی پیدا می‌کنند. در نهایت، خود هنر لایه‌ای از پیچیدگی و تضاد را به تجربه پارک اضافه می‌کند. زمانی که آثار هنری از محیط آشنای موزه خارج می‌شوند و در فضایی غیرمنتظره قرار می‌گیرند، حس تازگی و درگیری عمیق‌تری در بیننده ایجاد می‌کنند. در این فضا، متصدی نمایش فرصتی برای خلق روایتی جدید دارد که با ایجاد تقابل‌ها و تضادها، نقش بیننده را از حالتی منفعل به فعال تغییر می‌دهد و او را به تفسیر وادار می‌کند.

وایس/ منفردی با طراحی این مداخله شهری چندلایه، پارکی خلق کرده‌اند که همچون یک کلاژ عمل می‌کند و تجربه‌ای غنی و چندبعدی را به مخاطب ارائه می‌دهد.

- چرا از کلاژ استفاده می‌کنید؟ کلاژ چگونه به بیان ارزش‌های اجتماعی دفتر شما کمک می‌کند؟
- ارزش‌های اجتماعی دفتر ما در ذات کاری که انجام می‌دهیم نهفته است، صرف‌نظر از اینکه از چه رسانه‌ای برای توسعه آن استفاده شود. چیزی که در مورد کلاژ دوست داریم، توانایی آن در قاب‌بندی جنبه‌های مختلف یک سایت یا بافت است؛ خواه مجموعه‌ای از ساختمان‌های موجود، بخشی از افق، یا قطعه‌ای از آسمان باشد. از این منظر، کلاژ فرصتی اجتماعی، زیست‌محیطی و زمینه‌محور فراهم می‌کند که با استخراج عناصری که در یک زمینه حاضر و شاخص هستند و برجسته کردن آن‌ها از طریق معماری ما، به وجود می‌آید. برای مثال، در پروژه Hunter's Point، ثبت افق سیلوئت خط ساحلی نیویورک و قاب‌بندی آن از طریق تعامل میان طراحی‌های زغالی و کلاژهای ترسیمی، به ما این امکان را داد که ایده‌ای درباره ارتباط متقابل میان پیش‌زمینه و پس‌زمینه، بافت یافت‌شده و پیشنهاد ابداع‌شده، توسعه دهیم.



شکل ۲-۳۷- وایس و منفردی، پارک ساحلی هانتز پوینت ساوث، کوینز، نیویورک، کلاژ منظره، نمایی به سمت منتهن (2008).



شکل ۲-۳۸- وایس و منفردی، پارک ساحلی هانتز پوینت ساوث، کوینز، نیویورک، کلاژ منظره، نمایی از حاشیه آب (2008).

پارک ساحلی هانتز پوینت ساوث در کوینز نیویورک (در سال ۲۰۱۸ تکمیل شد)، یک سایت صنعتی ۳۰ هکتاری را به فضایی عمومی با برنامه‌های متنوع تبدیل کرد و به‌عنوان یک حائل بین

رودخانه ایست و محله مجاور در کوینز عمل می‌کند. این پارک نتیجه همکاری طراحی بین SWA/BALSLEY و وایس و منفردی با ARUP به‌عنوان مشاور اصلی و طراح زیرساخت است. دیگرام سایت طراحی‌شده توسط وایس و منفردی اتصالات بصری و حرکتی‌ای را نشان می‌دهد که در ایده طراحی مورد نظر بوده است: طراحی بر دیده‌های خط آسمان منتهن شامل ساختمان‌های امپایر استیت، کرایسلر و سازمان ملل تأکید دارد، درحالی‌که ارتباطات پیاده‌رو بین پارک و شبکه خیابانی کوینز را نیز اولویت‌بندی می‌کند.



شکل ۲-۳۹- وایس و منفردی، پارک ساحلی هانترز پوینت ساوث، کوینز، نیویورک، کلاژ مربوط به بیضی تفریحی (2008)



شکل ۲-۴۰- وایس و منفردی، پارک ساحلی هانترز پوینت ساوث، کوینز، نیویورک، بیضی تفریحی، (2018).



شکل ۲-۴۱- وایس و منفردی، پارک ساحلی هانترز پوینت ساوث، کوینز، نیویورک، نمایی از سکوی دید و مسیر کنار آب، (2018).

منفردی و وایس، مانند کلاژهای مفهومی خود برای پارک مجسمه‌سازی المپیک، با استفاده از عکس‌های خود از سایت، کار را آغاز کردند و با پوشاندن کاغذ پوستی، زغال‌چوب و مداد، کلاژهای مفهومی برای پارک ساحلی هانترز پوینت ساوث ایجاد کردند. این فرایند به آن‌ها این امکان را داد تا امکانات جدیدی برای معماری و منظر در یک بستر شهری موجود تجسم کنند. طراحی‌های

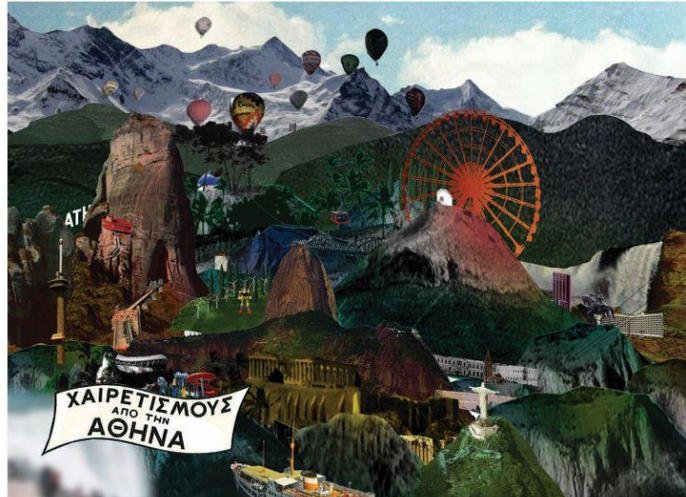
زغال چوب به عمد دقیق نیستند، اما ویژگی‌های فرم، فضا، نور و سایه‌ای را که می‌توان در آثار ساخته‌شده حفظ کرد، به‌خوبی ثبت می‌کنند. معماران، این پارک را هم‌زمان به‌عنوان یک صفحه خالی و پنتیمتو^۱ (اثر یا رد آثار نقاشی قدیمی که از لایه‌های جدید رنگ آشکار می‌شود) توصیف می‌کنند. هدف این نبود که تاریخ سایت پاک شود، بلکه این بود که سایت با برنامه‌ها و فرصت‌های جدید لایه‌بندی شود.

فضای سبز مرکزی پارک که به‌طور هندسی به‌منظور پذیرش آب‌های سیلابی طراحی شده است، در جنوب غربی با یک پلویون، کافه و تراس محصور شده است که چشم‌اندازی از منهن از فراز رودخانه شرق را ارائه می‌دهد. این لبه هندسی در تضاد با آستانه نرم و نامنظم میان پارک و رودخانه در جنوب بیضی است. پارک شامل باتلاق‌هایی است که با مسیرهای تفریحی فعال در هم آمیخته شده‌اند. این مسیرها به مجموعه‌ای از فضاهای منظر تجربی متصل می‌شوند، از جمله ساحل شهری، پیش‌آمدگی علفی سایه‌دار، مسیرهای سگ‌دوانی، مناطق بازی و یک نقطه دیدگاه به‌صورت کانتیلور. در طراحی معماران، که با هدف ترکیب منظر، زیرساخت‌ها و معماری انجام شده است، می‌توان خوانش‌های متعددی از سایت و زمینه ارائه داد. عمل کرد وایس و منفردی بینش‌هایی ارائه می‌دهد که چگونه معماران می‌توانند ابزارهای نمایشی، آنالوگ و دیجیتال را به چالش بکشند و با ترکیب آن‌ها، طراحی‌های خود را آزمایش و توسعه دهند.

یادداشت‌ها

- WEISS/MANFREDI, "Approach," www.weissmanfredi.com/studio/5-approach.
- Charles Anderson, "Olympic Sculpture Park: A Northwest Collage," *Seattle Daily Journal of Commerce* (April 10, 2003).
- Clifford A. Pearson, "Weiss-Manfredi Weaves the Olympic Sculpture Park and Its Mix of Art and Design into the Urban Fabric of Seattle," *Architectural Record* 195, no. 7 (2007): 110.
- Michael A. Manfredi and Marion Weiss, *Weiss/Manfredi: Surface/Subsurface* (New York: Princeton Architectural Press, 2007), 78.
- Manfredi and Weiss, *Weiss/Manfredi: Surface/Subsurface*, 78.
- Manfredi and Weiss, *Weiss/Manfredi: Surface/Subsurface*, 178.

¹ pentimento



شکل ۲-۴۲- پوینت سوپریم، شهرهای مجمع‌الجزایری^۱ (۲۰۱۱).

۲-۳- پوینت سوپریم^۲

ما به دنبال یک زبان کلاژ هستیم که اطلاعات دقیق فضایی نقشه‌های معماری را با ویژگی‌های غیررسمی، روان‌شناختی و نامرئی فرهنگی فضا که در بازنمایی‌های عمومی پنهان هستند، ترکیب کند. شهر، حافظه جمعی و جنبه‌های سیاسی در هر پروژه از طریق اشکال بازنمایی آهسته، ایستا، صحنه‌سازی شده و قابل دسترس گنجانده شده‌اند که بیننده را ترغیب می‌کنند به‌طور انتقادی درباره آنچه می‌بینند تأمل کند.

کنستانتینوس پانتازیس^۳ و ماریانا رنتزو^۴، پوینت سوپریم، ۲۰۲۲ -

معماران پوینت سوپریم، مستقر در آتن یونان، از کلاژ، نقاشی دستی، عکاسی، ساخت مدل‌های فیزیکی و مدل‌های دیجیتال در فرآیند طراحی خود به‌عنوان گسترش و تجلی روایت استفاده می‌کنند.

^۱ Archipelago Cities

^۲ Point Supreme

^۳ Konstantinos Pantazis

^۴ Marianna Rentzou

آثار متنوع آن‌ها شامل طراحی گرافیک، نصب‌های هنری و پروژه‌های در مقیاس‌های مسکونی، تجاری و شهری است. کاوش‌های نظری و شرکت در مسابقات طراحی، مکمل آثار ساخته شده آن‌ها است. کارهای آن‌ها در دوسالانه معماری ونیز ۲۰۱۲ و دوسالانه معماری شیکاگو ۲۰۱۵ به نمایش درآمده و در نشریات متعددی از جمله نشریه **بازنگری معماری**^۱ و **A+U**، همچنین کتاب **دفترهای اسکیس معماران**^۲ منتشر شده است. کنستانتینوس پانتازیس و ماریانا رنتزو، شرکای این دفتر، آن را در سال ۲۰۰۷ در روتردام هلند، تأسیس کردند، جایی که ابتدا برای دفاتر MVRDV و OMA رم کولهاس کار می‌کردند.

کیفیت‌های زیبایی‌شناختی و تکنیک‌های کلاژهای پوینت سوپریم بسیار متنوع است، اما میراث تکنیک‌های نمایشی اولیه رم کولهاس به‌ویژه در ترکیب عناصر فتومونتاژ با نقشه‌های معماری به وضوح مشهود است. پانتازیس و رنتزو تمایل خود را برای ترکیب نقشه‌کشی فنی با طراحی اتمسفریک را بیان می‌کنند، رویکردی که در کلاژ-نقاشی‌های کولهاس نیز دیده می‌شود. برخی دیگر از کلاژهای پوینت سوپریم شباهت بیشتری به فتومونتاژهای متراکم و رنگارنگ هنر پاپ و آرکی‌گرام دارند. پانتازیس و رنتزو همچنین به اهمیت سوررئالیسم در آثار خود اشاره می‌کنند. ترکیب‌های معنایی در آثار سوررئالیست‌ها – از جمله *Cadavre Exquis* بر علاقه پوینت سوپریم به استعاره تأثیر گذاشته است. آن‌ها علاقه خود را به ویژگی‌ها و روایت‌های غیرمستقیم و غیرصریحی که می‌توانند بر یک فضا اعمال شوند توصیف می‌کنند و کلاژ را تکنیکی مناسب برای دستیابی به این هدف می‌دانند، زیرا کلاژ زمینه‌ها و جهان‌های مختلف را به‌طور خودکار بر هم منطبق می‌کند. پوینت سوپریم همچنین از آثار من ری و ماکس/رنست، پیشگامان دادائیسم و سوررئالیسم (فراواقع‌گرایی)، الهام می‌گیرد.

- چرا از کلاژ استفاده می‌کنید؟ کلاژ چگونه به انتقال ارزش‌های اجتماعی کار شما کمک می‌کند؟

- کار ما به ایجاد ارتباطات غیرمنتظره، اختلال در معنا و فضاهای تناقض مربوط می‌شود؛ بنابراین کلاژ به‌طور عمیقی در هسته فعالیت ما قرار دارد. این تکنیک به روایت داستان کمک می‌کند، آرزوی تحول واقعیت با حداقل ابزار را بازتاب می‌دهد و می‌تواند زمینه‌های موجود را با روایت جدیدی سرمایه‌گذاری کند، هویت اصلی آن‌ها را آشکار و غنی‌تر نماید. کلاژ نشانه‌ها را در برخوردهای نشانه‌شناختی کنار هم قرار می‌دهد و نقش آگاهی، ذهنیت و پرسش‌های سبک را کاهش می‌دهد. تصاویر قدرتی بی‌نظیر برای برانگیختن احساسات دارند و دنیای فیزیکی معاصر ما پر از تصاویری است که به‌آسانی در دسترس هستند. ما به

¹ The Architectural Review

² Architects' Sketchbooks

دنبال زبان کلاژی هستیم که اطلاعات فضایی دقیق نقشه‌های معماری را با ویژگی‌های غیررسمی، روان‌شناختی و خواص فرهنگی نامرئی فضای پنهان در بازنمایی‌های عامه ترکیب کند. شهر، حافظه جمعی و جنبه‌های سیاسی در هر پروژه ما نهفته‌اند، از طریق اشکال بازنمایی آرام، ایستا، صحنه‌پردازی‌شده و در دسترس که بیننده را تشویق می‌کنند به‌طور انتقادی درباره آنچه می‌بینند تأمل کنند.

- چگونه از کلاژ به‌صورت متفاوتی در پروژه‌های نظری و پروژه‌هایی که انتظار می‌رود ساخته شوند، استفاده می‌کنید؟
- استفاده ما از کلاژ اساساً در پروژه‌های نظری و پروژه‌های سفارشی یکسان است. در تمامی موارد، کلاژ به ترکیب عناصر گوناگون کمک می‌کند؛ عناصری که از تاریخ‌ها، فرهنگ‌ها و ایدئولوژی‌های مختلف می‌آیند و واقعیت‌هایی اغلب متضاد را به هم متصل می‌کنند. تفاوتی که در نهایت ایجاد می‌شود این است که در پروژه‌های نظری، عناصر کلاژ معنای قوی‌تری در مقیاس شهری و جمعی پیدا می‌کنند، درحالی‌که در پروژه‌های ساخته‌شده، ویژگی مادی این عناصر به جنبه‌ای بسیار قطعی‌تر تبدیل می‌شود و غالباً فرآیند طراحی را هدایت می‌کند. چنین چیزی یک دوگانگی مفهومی بسیار جالب است، زیرا اغلب همان عناصر در دو نوع کار به روش‌هایی کاملاً متضاد به کار می‌روند؛ گاهی به خاطر معنایی که منتقل می‌کنند و گاهی به خاطر ویژگی‌های فیزیکی که به طراحی اضافه می‌کنند. چیزی که به‌مرور اتفاق افتاده است این است که ما معمولاً هم‌زمان در هر دو نوع کار مشغول هستیم و این که این دو شیوه تفکر با هم ادغام شده‌اند، به‌طوری‌که پروژه‌های نظری و کارهای ساخته‌شده و نگرش طراحی مرتبط با آن‌ها، به‌شدت بر یکدیگر تأثیر گذاشته‌اند.

کلاژهای پوینت سوپریم با ترکیب روش‌های دستی و دیجیتال شکل می‌گیرند و اغلب از مدل‌های فیزیکی برای ارائه بُعد سه‌بعدی در کارهایشان استفاده می‌کنند. آن‌ها ترجیح می‌دهند به‌جای مدل‌های دیجیتال از مدل‌های فیزیکی استفاده کنند، چراکه این مدل‌ها ساده‌تر و انتزاعی‌تر هستند. عکس‌هایی که در کلاژهایشان به کار می‌برند، یا از مجلات و کتاب‌ها استخراج‌شده‌اند یا توسط خودشان گرفته‌شده‌اند. از دیدگاه پانتازیس و رنتزو، محدود کردن منابع به مواد فیزیکی باعث می‌شود تمرکز بیشتری روی هدف و ایده اصلی پروژه داشته باشند و از سردرگمی ناشی از دسترسی بی‌حدوحصر به تصاویر آنلاین جلوگیری کنند. در این روش، ابزارهای دیجیتال تنها به‌عنوان مکمل روش‌های دستی به کار گرفته می‌شوند. پروژه تحقیقاتی آن‌ها با عنوان شهرهای مجمع‌الجزایری (۲۰۱۱) شباهت زیادی به سبک پاپ آرت و ایده‌پردازی‌های شهری آرکی‌گرام دارد. این پروژه به دنبال ترکیب جغرافیای طبیعی مجمع‌الجزایر یونان با زمینه شهری آتن است. آن‌ها به سازمان‌دهی

دایره‌وار کوه‌ها در بستر شهری اشاره می‌کنند که به صورت پراکنده در ارتباط با آکروپولیس^۱ و مرزهای شهر دیده می‌شود. آن‌ها این پرسش را مطرح می‌کنند:

آیا می‌توان یک شهر مجمع‌الجزایری موازی را با الهام از منظرهای متفاوت تصور کرد؟ اگر آتن بازتابی از مجمع‌الجزایر دایره‌وار سیکلادی^۲ باشد، چه شهری می‌تواند معادل هاوایی، یک مجمع‌الجزایر خطی، باشد؟ با استفاده از تکنیک فتومونتاز، پوینت سوپریم به بررسی ایده شکل‌گیری این مجمع‌الجزایر خطی پرداخته است. برخلاف درک یکپارچه از توپوگرافی آتن،...

نماهای کشیده از کوه‌های هاوایی، تپه‌ها را به طور هم‌زمان و خیره‌کننده‌ای نشان می‌دهند، درحالی‌که تجربه شهر به جهت حرکت فرد بستگی دارد. به دلیل چیدمان خاص تپه‌ها، درک و تجربه هاوایی جنبه‌ای عینی پیدا می‌کند.

پروژه دیگری که به بررسی لایه‌های رسانه‌ای و معنا می‌پردازد، نصب کاری به نام Marble Mural است که برای نمایشگاه طراحی داخلی در آتن در سال ۲۰۱۰ ایجاد شده است. این پروژه یک کلاژ است که از روش‌های آنالوگ و دیجیتال در طراحی و ساخت اثر استفاده می‌کند. پوینت سوپریم آن را به عنوان «سرودی برای مرمر» توصیف می‌کند؛ دیواری به ابعاد ۱۰ متر در ۲ متر که از هفت قطعه متفاوت مرمر تشکیل شده است. مرمر که با معماری کلاسیک یونان شناخته می‌شود، در این پروژه ویژگی‌های استئوتومیک^۳ (سنگ‌تراشی) خود را کنار می‌گذارد و تبدیل به یک صفحه یا پوست می‌شود. تکنیک‌های مختلفی برای درمان سطح آن به کار رفته است تا تصویر نهایی کلاژ ساخته شود. این تکنیک‌ها شامل بریدن با آب، حکاکی با سی‌ان‌سی، چاپ دیجیتال، مجسمه‌سازی دستی و نقاشی دستی هستند. نشریه بازنگری معماری این دیوارنگاره را به عنوان «زودوده‌نوشته غنی از فرآیندهای هنری» توصیف می‌کند.

^۱ Acropolis

^۲ Cyclades

^۳ Stereotomy



شکل ۲-۴۳- پوینت سوپریم، شهرهای آرکیپلاگویی^۱ (۲۰۱۱).

ویژگی منحصر به فرد و میراث هر قطعه مرمر، لایه‌های بعدی تصاویر را شکل داد، به طوری که مرمر رگه‌دار آتن به عنوان زیرلایه‌ای برای نقشه توپوگرافی عمل می‌کند. پوینت سوپریم توضیح می‌دهد:

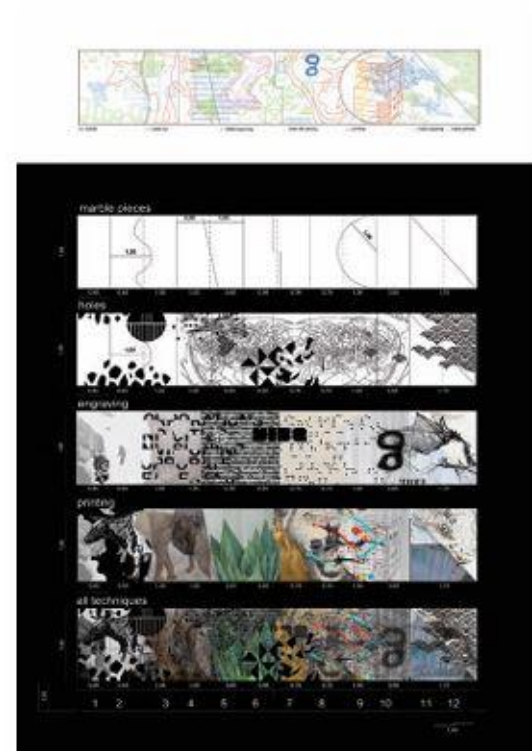
در نتیجه، مرمر نه به عنوان ماده‌ای تمیز و مدرن که معمولاً به آن عادت کرده‌ایم، بلکه به عنوان شیئی غنی، ضخیم و زنده که داستان‌هایی را پنهان و آشکار می‌کند، نمایان می‌شود؛ همچنین می‌تواند به نقاشی تبدیل شود، بایستد و حتی فضایی ایجاد کند.

این پروژه نشان‌دهنده آزمایش‌های پوینت سوپریم در ترکیب تکنیک‌های آنالوگ و دیجیتال فراتر از تصویرسازی است و به ماهیت واقعی و ملموس مواد و فرآیند ساخت گسترش می‌یابد. کار با این مواد و تکنیک‌ها در مقیاس ۱:۱ چشم‌اندازهایی از فرصت‌های کاربرد آن‌ها در معماری ارائه می‌دهد.

¹Archipelago cities



شکل ۲-۴۴- پوینت سوپریم، دیوار مرمر^۱ (۲۰۱۰).



شکل ۲-۴۵- پوینت سوپریم، دیوار مرمر (۲۰۱۰)، لایدها.

^۱ Marble Mural



شکل ۲-۴۶- پوینت سوپریم، دیوار مرمر (۲۰۱۰)، جزئیات.



شکل ۲-۴۷- پوینت سوپریم، خانه پتارلونا^۱، آتن، یونان (۲۰۱۱-۲۰۲۰). کلاژهای نما و مقطع.

^۱ Petralona House

- یک لحظه از یک پروژه ساخته شده را توصیف کنید که آن را به عنوان گواهی برای فرآیند کلاژ خود می بینید.
- تقریباً همه پروژه های ساخته شده ما نتیجه و شاهدهی بر ذهنیت کلاژ هستند. برای مثال، آپارتمان ایلوپولی اخیر ما، روف تاپ ۲ و خانه پتارلونا، محیط هایی هستند که از توالی فضاها، روش های ساخت و ساز و ویژگی های مواد تشکیل شده اند که همدیگر را تکمیل و درعین حال متناقض می کنند. این فرآیند تفکر و طراحی که از تکنیک کلاژ نشئت گرفته، برای ما به یک عادت ناخودآگاه و خودکار تبدیل شده است، به طوری که اغلب قبل از استفاده از تکنیک کلاژ واقعی اتفاق می افتد. به عنوان مثال، ایده هایی درباره پروژه ها به طور فزاینده ای به شکل کلاژ در تفکر، متن، طرح های اولیه یا حتی نقشه های معماری بدون هیچ محصول بصری همراه شکل می گیرند.



شکل ۲-۴۸- پوینت سوپریم، خانه پتارلونا، آتن، یونان (۲۰۱۱-۲۰۲۰)، مدل فیزیکی.

پروژه الحاقی خانه پتارلونا (2011-2020) که محل سکونت پانتاستیس و رنتزو^۱ است، گفت‌وگویی را میان کیفیت تجمیعی محیط ساخته‌شده آتن و شرایط توپوگرافیک پویا به نمایش می‌گذارد. این پروژه به‌عنوان الحاقی به یک خانه یک‌طبقه موجود در مرکز آتن طراحی شده است. افزودن عمودی به خانه باعث ورود نور به داخل خانه و باغ پشتی محصور آن می‌شود. کلاژهایی که برای این پروژه ساخته شده‌اند، بیشتر به‌جای جزئیات سازه‌ای، ویژگی‌های فضایی و لمسی را به تصویر می‌کشند. این کلاژها قصد پوینت سوپریم را برای ترکیب فضای اتمسفریک با جنبه‌های فنی نشان می‌دهند و زندگی روزمره را از طریق نماها و مقاطع معماری معمولی به تصویر می‌کشند. آن‌ها این‌گونه توصیف می‌کنند:

ساخت خانه فرایندی با تحمل بالای نواقص و تطبیق‌های در محل بود، یک روند طبیعی که به دلایل مختلف اتفاق افتاد: احترام به فرآیندهای سنتی ساخت‌وساز یونانی که در آن ظرفیت بالایی برای بداهه‌پردازی سازندگان وجود دارد و نتایجی غنی و غیرمنتظره را به همراه دارد؛ همچنین ادغام قطعات ساختمانی یافت‌شده و مصالح تأمین‌شده که جزئیات طراحی را ملزم به سازگاری می‌کرد.

استفاده از کلاژ در فرآیند طراحی آن‌ها، امکان تجسم این غنای درونی را در اثر ساخته‌شده فراهم می‌کند. همان‌طور که پوینت سوپریم توضیح داده‌اند، روش‌شناسی طراحی آن‌ها شاهدهی بر کلاژ است، زیرا شامل تجمع و ترکیب عناصری به‌ظاهر نامرتب است. آن‌ها می‌گویند: «عناصر معمولی هستند، اما روابطی که میان آن‌ها شکل می‌گیرد غیرمعمول است. موضوع مهم عناصر نیستند، بلکه تفاوت آن‌ها و توانایی بازچینش آن‌ها اهمیت دارد.» تاریخ طولانی و غنی فرهنگ یونانی، طراحی‌های آن‌ها را در لایه‌های تاریخ ریشه‌دار می‌کند: «به‌جای انتزاع و ساده‌سازی، تراکم، جابه‌جایی و بازنمایی وجود دارد، همانند رؤیاها.»

¹ Pantazis and Rentzou



شکل ۲-۴۹- پوینت سوپرایم، خانه پترالونا، آتن، یونان (۲۰۲۰). فضای داخلی طاق‌دار.
منبع: عکس از جورج مساریتاکیس^۱.

^۱ George Messaritakis



شکل ۲-۵۰- پوینت سوپرایم، خانه پترالونا، آتن، یونان (۲۰۲۰). نمایی از راهرو، نگاه به فضای داخلی طاق‌دار.
منبع: عکس از فیلیپ دوژاردین^۱.

- شما در مورد اهمیت تاریخ در کارتان صحبت می‌کنید و روش‌شناسی شما در ترکیب مجدد عناصر متداول به‌گونه‌ای است که روابط مورد انتظار را به چالش می‌کشد. آیا می‌توانید مواردی از این نوع را در خانه پترالونا توصیف کنید؟
- برای مثال، بخشی از خانه پترالونا روش‌های ساخت سنتی و تاریخی را که اغلب ریشه در معماری ناشناس یونانی دارند، بازسازی می‌کند؛ درحالی‌که بخش‌هایی دیگر مدرن، معاصر و بین‌المللی هستند. بعضی قسمت‌ها به‌صورت دستی، توسط خودمان و به‌طور بداهه و در محل ساخته شده‌اند که دارای نقص‌ها و ایرادات طبیعی خود هستند، درحالی‌که بخش‌های

^۱ Filip Dujardin

دیگر به دقت محاسبه و آماده شده‌اند که باعث افزایش اثر گمنامی و انتزاع می‌شود. خود عناصر همچنان ممکن است متداول به نظر برسند، اما روابطی که در فضای واقعی تجربه می‌شوند، غیرمنتظره و شگفت‌انگیز هستند، زیرا فرد به‌طور هم‌زمان قدیمی و جدید، خاص و انتزاعی، تراکم و خلأ، مقیاس‌های کوچک و بزرگ را تجربه می‌کند. تقریباً غیرممکن است که هیچ فضایی، منطقه‌ای یا حتی سطحی را طبقه‌بندی کرد. این امر با این واقعیت که خانه در امتداد و تحول یک خانه‌ی قدیمی‌تر است؛ تقویت می‌شود؛ بنابراین، به‌طور طبیعی، طبق تعریف بخش‌هایی از خانه‌ی قدیمی و موجود، تصادفی و تصاحب شده بودند، درحالی‌که سایر بخش‌ها جدید ساخته شدند. در واقع، بسیاری از اجزای خانه از خانه‌های دیگر — پنجره‌ها، درها و حتی کف‌ها — که در انبار ضایعات یا حتی در خیابان‌های آتن پیدا کرده‌ایم، به‌دست آمده‌اند. حتی پروژه‌های بازتابی به نام «توتم‌ها» برای خانه ساخته‌ایم که خلاصه‌ای از این روابط غیرمنتظره است. این پروژه مواد و قطعات خانه را در روابط و دنباله‌هایی که تجربه می‌شوند، نمایش می‌دهد. آنچه به‌ویژه برای ما جذاب است این است که در این فضا یک فرآیند کشف بی‌پایان وجود دارد. همواره روابط جدیدی هنگام سکونت در فضا آشکار می‌شود.



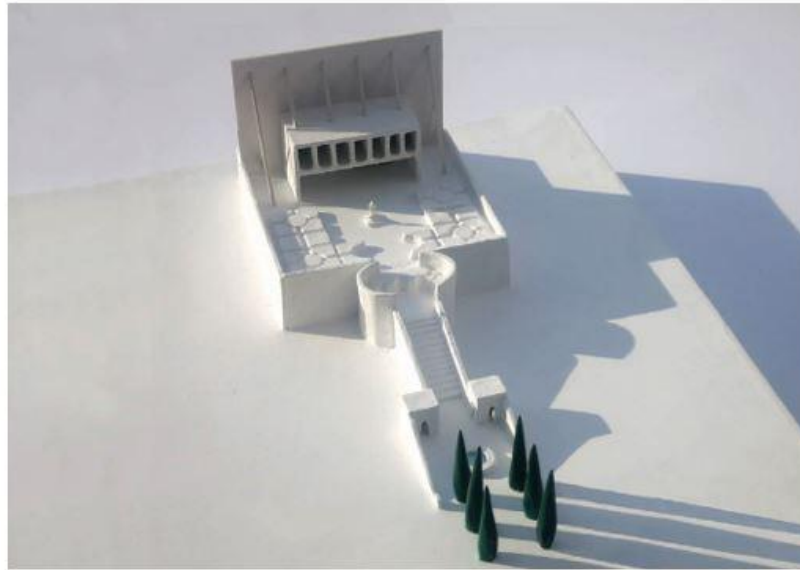
شکل ۲-۵۱- خانه پترالونا، آتن، یونان (۲۰۲۰). نمای پله‌ها و دیوار کتاب از فضای داخلی گنبدی.
منبع: عکس از فیلم دوژاردین.



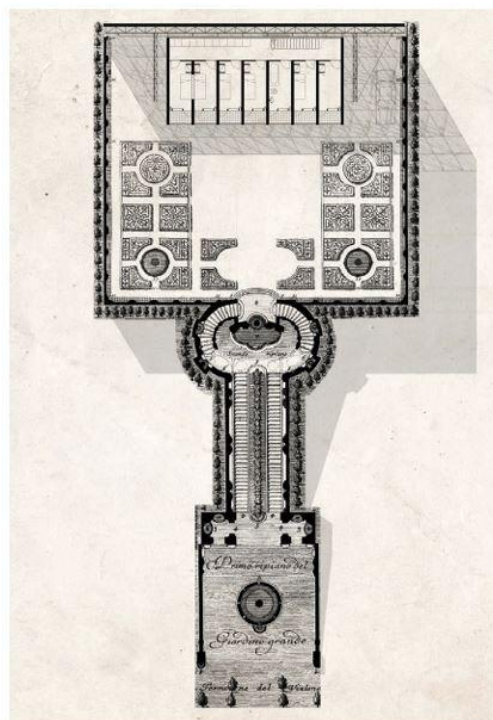
شکل ۲-۵۲- خانه پترالونا، آتن، یونان (۲۰۲۰). جزئیات نمای خیابانی.
منبع: عکس از جورج مساریاتاکیس.

- برای نمایشگاه شما در دوسالانه معماری ونیز (۲۰۱۲)، ویلا رومن (۲۰۱۶) و پروژه‌های دیگر، شما از نمایش‌های D ۲ و D ۳ از جمله کلاژ و مدل‌های فیزیکی استفاده می‌کنید. نقش‌های مختلف رسانه‌ها در فرآیند طراحی شما و در ارتباط با ایده‌هایتان برای مشتریان و عموم مردم چیست؟
- رسانه‌های مختلف جنبه‌های متفاوتی از پروژه‌ها را آشکار می‌کنند؛ بنابراین در طول فرآیند طراحی بسیار ارزشمند هستند. مدل‌های فیزیکی روابط جرم، تهی و بافت را برجسته می‌کنند و اهمیت ارتباطات دقیق ماده‌ای را که در کلاژها نمایان می‌شود، تضعیف می‌کنند. درک آگاهانه چنین درجاتی از اهمیت جنبه‌های مختلف هر عنصر، در رسانه‌های مختلف، بسیار سازنده است. هر چیزی برای ویژگی‌های مختلف در هر رسانه قضاوت می‌شود. به‌عنوان مثال، اگر به کف ساخته‌شده از سنگ‌ها فکر کنیم، در یک کلاژ این سنگ‌ها برای بافت و رنگ دقیقشان بررسی می‌شوند - پرسش اینجا عمدتاً این است که کدام سنگ استفاده خواهد شد، از کدام منظر طبیعی یا معماری دیگر، آن بافت و ارتباطاتش چه رابطه‌ای با دیگر عناصر اطراف در پروژه جدید ایجاد می‌کند. در مقابل، در یک مدل فیزیکی، سنگ‌ها بر اساس چگالی، تکرار و رابطه جزء با کل نسبت به دیگر مواد قضاوت می‌شوند، برای مثال در مقایسه با کاشی‌های سرامیکی که مستطیلی، یکسان و دقیق چیده شده‌اند و یک شبکه ایجاد می‌کنند، قضاوت می‌شوند. در مدل، عناصر نه به خاطر ارتباطات و

معانی‌شان بلکه عمدتاً به خاطر اثرشان در جنبه فیزیکی و حجمی ساختمان یا فضا ارزیابی می‌شوند. در هر صورت، همیشه رابطه چیزهاست که اهمیت دارد، نه خود چیزها.

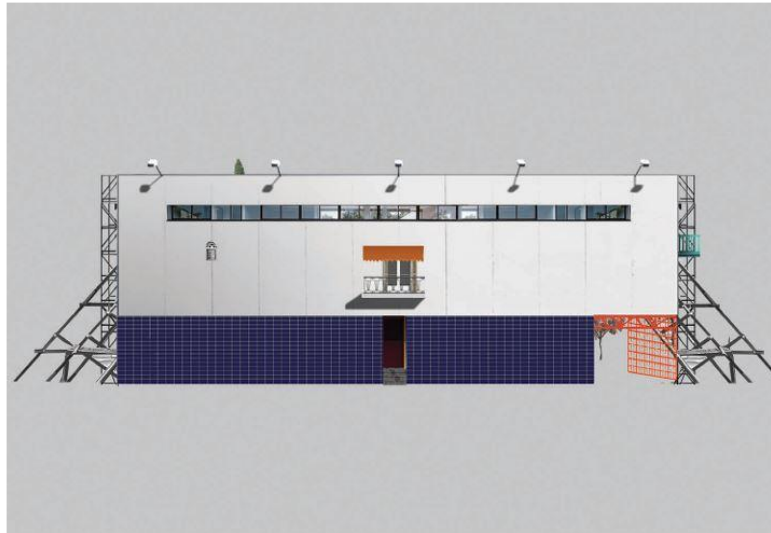


شکل ۲-۵۳- پوینت سوپریم، ویلا رومی (۲۰۱۶). مدل فیزیکی.



شکل ۲-۵۴- پوینت سوپریم، ویلا رومی (۲۰۱۶). کلاژ پلان.

از آنجایی که بسیاری از آثار ساخته شده ما فضاهای داخلی هستند، به تدریج شروع به ایجاد مدل‌های سه‌بعدی مجازی از پروژه‌ها نیز کردیم زیرا این مدل‌ها امکان مشاهده‌نمایی از سطح چشم و پیش‌بینی روابط بین فضاها را به همان شکلی که در واقع تجربه خواهند شد، فراهم می‌کنند. این امر جنبه‌های پیچیده و جالبی را که در نمایش‌های دوبعدی یا حتی مدل‌های فیزیکی قابل مشاهده نیستند، آشکار می‌سازد؛ جایی که فرد مجبور است خارج از فضا قرار گیرد. ما هنگام بحث با مشتریان یا برقراری ارتباط با عموم تمام ابزارها را مکمل و بسیار مفید می‌دانیم؛ کلاژها به روشن کردن ایده‌ها و مفاهیم کمک می‌کنند، اما تکنیک‌های سه‌بعدی، چه دیجیتال و چه فیزیکی، برای تجربه کامل یک پروژه و درک آن در مجموع بسیار ارزشمند هستند. مدل‌های فیزیکی برای درک کلی و بیرونی بهترین هستند، درحالی‌که رندرهای تجربه فضاهای داخلی مناسب‌ترند. در هر صورت، هنگامی که با مشتریان یا عموم صحبت می‌کنیم، عمداً سعی می‌کنیم از هرگونه اثرات دینامیک و شگفت‌انگیز خودداری کنیم و نمایشی ساده ارائه دهیم تا بیننده بتواند بر جوهره آنچه مشاهده می‌کند تمرکز کند.



شکل ۲-۵۵- پوینت سوپریم،
ویلاي رومي (۲۰۱۶). کلاژ نمای خیابان.



شکل ۲-۵۶- پوینت سوپریم،
ویلاي رومي (۲۰۱۶). کلاژ نمای باغ.

پروژه نظري ویلاي رومي (۲۰۱۶) از پوینت سوپریم به‌طور هم‌زمان با طراحی و ساخت خانه پترالونا تولید شد. در این پروژه، آن‌ها از مدل‌سازی فیزیکی و کلاژ در نمایش‌های خود استفاده می‌کنند. یک

مدل فیزیکی چاپ سه‌بعدی اطلاعاتی در مورد فرم، فضا، نور و سایه درون نظم هندسی کلی فراهم می‌آورد. کلاژهای پلان و نما - در مقابل - مقیاس، همچنین تاریخ و مادیات لایه‌لایه را آشکار می‌کنند.

پیشنهاد، نسخه‌ای افراطی از گونه‌شناسی ویلای رومی ایتالیایی است که در آن منظر به‌عنوان یک عنصر اساسی در طرح رسمی ترکیب معماری گنجانده شده است. این امر اغلب به حدی می‌رسد که پیکربندی معماری خود خانه در مقایسه با حضور باغ، درجه دوم باشد. این پیشنهاد، تفسیر خانه پترالونا به‌عنوان یک ویلای رومی است؛ در این خانه طراحی بر ارزش یک باغ کوچک در مرکز یک کلان‌شهر پرجمعیت تأکید می‌کند.

نمای شبیه به بیلپورد، بیرون‌زدگی‌ای از نمای خانه پترالونا است که بین شهر و باغ ارتباط برقرار می‌کند و در ساختار خود فضاهای خواب را در برمی‌گیرد.

عملکرد معماری پوینت سوپریم تجسمی از ذهنیت کلاژی است که در روند طراحی، حدس‌زنی‌های معماری و کارهای ساخته‌شده آن‌ها حضور دارد. آن‌ها توضیح می‌دهند:

کیفیت‌های کلاژ هدف ما در کارهای ساخته‌شده واقعی‌مان است، بیشتر از اینکه یک تکنیک طراحی و روش کاری باشد. این تناقضات فضایی و چندمعنایی است که ما می‌خواهیم در کارهای ساخته‌شده‌مان بیان شود.

این ویژگی‌ها خود را در مقیاس‌های مختلف طراحی که در آن‌ها مشغول به کار هستند، نمایان می‌کنند.

یادداشت‌ها

- Konstantinos Pantazis and Marianna Rentzou, Excerpt from Interview with Author for Collage and Architecture, Second Edition , 2022.
- Konstantinos Pantazis and Marianna Rentzou, Email to Author, 2012.
- Pantazis and Rentzou, Email to Author, 2012.
- Pantazis and Rentzou, Email to Author, 2012.
- Pantazis and Rentzou, Email to Author, 2012.
- Pantazis and Rentzou, Email to Author, 2012.
- Konstantinos Pantazis and Marianna Rentzou, "Archipelago Cities," March 11, [www. pointsupreme.com/content/research/archipelago-cities.html](http://www.pointsupreme.com/content/research/archipelago-cities.html) .

- Konstantinos Pantazis and Marianna Rentzou, "Archipelago Cities."
- James Pockson, "Skill," The Architectural Review, March 2011, 83.
- Konstantinos Pantazis and Marianna Rentzou, "Marble Mural," 11/10, www.pointsupreme.com/content/research/mural.html.
- "Petalona House," DOMa Issue 02/2020, 154.
- Konstantinos Pantazis and Marianna Rentzou, "Collage Manifesto," Piano B. 4, no. 2 (2019): 50, <https://doi.org/10.6092/issn.2531-9876/10858>.
- Pantazis and Rentzou, "Collage Manifesto," 52.
- Konstantinos Pantazis and Marianna Rentzou, "Roman Villa," 12/16, www.pointsupreme.com/content/research/roman-villa.html.
- Pantazis and Rentzou, Email to Author, 2012.



شکل ۲-۵۷- استودیو تاتیانا بیلباو، باغ گیاه‌شناسی، کولیآکان، سینالوا، مکزیک^۱ (پروژه: ۲۰۰۴/کلاژ دیجیتال: ۲۰۲۱).

۲-۴- استودیوی تاتیانا بیلباو^۲

یک کلاژ برای من هیچ‌گاه نهایی نیست، همیشه امکان گفتگوهای زیادی وجود دارد. راه‌های زیادی برای تفسیر یک کلاژ وجود دارد. وقتی که شما یک کلاژ می‌سازید، راه‌های زیادی برای خواندن آن وجود دارد؛ بنابراین هر شخصی که آن را مصرف می‌کند، تفسیر متفاوتی خواهد داشت.

تاتیانا بیلباو، در مصاحبه‌ای با نویسنده، ۲۰۲۲

استودیو تاتیانا بیلباو مستقر در مکزیکو سیتی که توسط تاتیانا بیلباو در سال ۲۰۰۴ تأسیس شد، یک دفتر معماری است که به‌شدت به روش‌شناسی کلاژ وابسته است. کلاژ نه تنها ابزاری برای نمایش گرافیکی ایده‌های فضایی و مادی است، بلکه یک طرز فکر نیز هست — یک طراحی معماری باید از منابع مختلف ورودی شکل بگیرد. پیش از تأسیس استودیو، او به‌عنوان مشاور در وزارت توسعه و مسکن دولت منطقه فدرال مکزیکوسیتی فعالیت می‌کرد. این تجربه تأثیر زیادی بر هدف استودیو او داشت:

ادغام ارزش‌های اجتماعی، همکاری و رویکردهای حساس به طراحی در کار معماری.

^۱ Tatiana Bilbao Estudio, Botanical Garden, Culiacán, Sinaloa, Mexico

^۲ Tatiana Bilbao Estudio

این دفتر معماری که جوایز متعددی را به دست آورده است، پروژه‌هایی در حال اجرا در سراسر جهان دارد و در عین حال همچنان به پاسخگویی معماری متناسب و ویژه با موقعیت مکانی متعهد است. علاوه بر ساخت کلاژها در طول فرآیند طراحی، بیلباو و دفترش اغلب کلاژهای بازنگری‌شده‌ای می‌سازند که به تأمل در مورد آثار تکمیل‌شده در چشم‌انداز می‌پردازد و آن‌ها را بازتاب می‌دهند.

بیلباو هنرمندان و معماران زیادی را به‌عنوان منبع الهام برای کلاژ می‌شمارد. به‌عنوان یک نوجوان، او تحت تأثیر هنرمندان کوبیست، به‌ویژه جورج براک قرار گرفت. او همچنین شیفته کلاژهایی بود که توسط دایی‌اش، معمار و هنرمند اسپانیایی، خوزه لوئیس بنلیوره^۱ ساخته شده بود. (یکی از این کلاژها هنوز در خانه او به نمایش گذاشته شده است). بیلباو همچنین به کلاژهای میس وندروهه، سوپر استودیو و رم کولهاس اشاره می‌کند که بر روش‌های او تأثیر گذاشته‌اند. هرچند معمار برزیلی، لینا بو بردی^۲ به خاطر کلاژها شناخته نمی‌شود، بیلباو آثار او را به‌عنوان پیش‌زمینه‌ای برای کار خود ذکر می‌کند. بو باردی یک طراحی کلاژ-ترسیمی در سبک میس وندروهه برای موزه هنر سائوپائولو^۳ (۱۹۵۷-۶۸) خلق کرده است.

در زیر پرسش‌ها و پاسخ‌ها از یک مصاحبه با *تاتیانا بیلباو* در سال ۲۰۲۲ آمده است که به صورت جداگانه از توصیف‌ها و تحلیل‌های نویسنده نمایش داده شده‌اند. (پاسخ‌ها برای وضوح بیشتر ویرایش شده‌اند).

^۱ José Luis Benlliure

^۲ Lina Bo Bardi

^۳ the Museu de Arte de São Paulo



شکل ۲-۵۸- طرحی از لینا بو باردی برای موزه هنر سائوپائولو، (۱۹۵۷-۶۸).

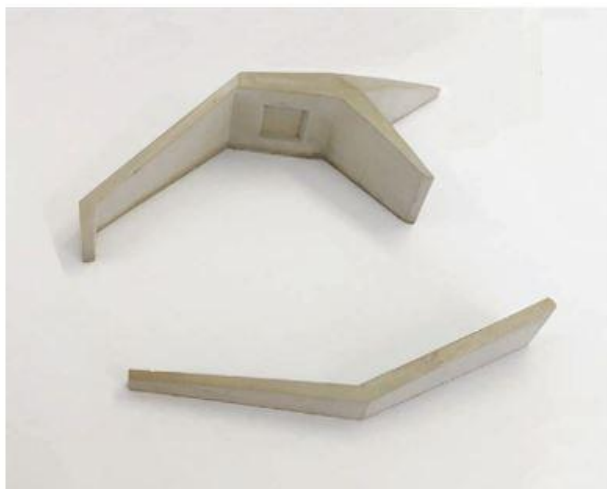
- چرا از کلاژ استفاده می‌کنید؟ کلاژ چگونه به انتقال ارزش‌های اجتماعی دفتر شما کمک می‌کند؟
- کلاژ چیزی نبود که از ابتدا از آن استفاده کنم؛ بعدها در حرفه‌ام و در جستجوی راهی برای نمایش ایده‌های پشت پروژه‌ها، آن را به‌عنوان ابزاری عالی کشف کردم. از همان روز اول، با ابزارهای موجود برای بازنمایی پروژه‌ها مانند پلان‌ها، مقاطع، پرسپکتیوها و رندرهای راحت نبودم. هرگز کار با ابزارهای دیجیتال را یاد نگرفتم و بیشتر طراحی دستی انجام می‌دادم؛ اما همیشه روشی را کم داشتم که بازتر و انعطاف‌پذیرتر باشد. اولین کلاژ ما در سال ۲۰۱۷ به‌طور آگاهانه ساخته شد؛ یک مدل سه‌بعدی کلاژ روی عکسی از سایت پروژه. کلاژ برای من هرگز یک اثر نهایی نیست؛ بلکه همیشه امکان ایجاد گفتگوهای گوناگون را فراهم می‌کند. کلاژها به روش‌های مختلفی قابل خواندن هستند و هرکسی که آن را می‌بیند، برداشتی متفاوت دارد. کلاژ به دیگران این فرصت را می‌دهد که فضای خودشان را طراحی کنند و بستری ایجاد می‌کند تا هرکس آنچه را که می‌خواهد در آن سکونت داشته باشد، بسازد. برای ما، کلاژها ابتدا به‌عنوان ابزاری برای بازنمایی شروع شدند و سپس به ابزاری برای طراحی نیز تبدیل شدند. هیچ راهی برای خلق معماری برای افراد متعدد وجود ندارد، مگر اینکه این فرآیند از ذهن‌های مختلف سرچشمه بگیرد و تفسیرهای گوناگونی را بپذیرد.



شکل ۲-۵۹- استودیوی تاتیانا بیلپائو، خانه ونتورا، نوئوو لئون، مکزیک^۱
(پروژه: ۲۰۰۸ / کلاژ: ۲۰۱۷).

- مواد، بافت و رنگ در فرآیند و کار شما به نظر می‌رسد اهمیت زیادی دارند – می‌توانید درباره آن صحبت کنید؟
- معماری یک زبان است، یک روش برای ارتباط برقرار کردن، یک گفتگو. برای من، معماری به معنای نوشتن جمله اول است، سپس تلاش برای ایجاد گفتگویی که در طول زمان ادامه پیدا کند. این گفتگو باید توسط بازیگران متعددی آغاز شود و مشوق این دیالوگ باشد. بهترین راه برای انجام این کار، صادق بودن است – جمله اول باید بسیار شفاف باشد. به لازم است تعریف هندسی را درک کنیم، اما همچنین باید به شخصیت مادی پروژه توجه کنیم، چراکه مادی بودن در ذات و ساختار هر پروژه نهفته است.

¹ Casa Ventura, Nuevo Leon, Mexico



شکل ۲-۶۰- استودیوی تاتیانا بیلباو، باغ گیاه‌شناسی، کالیاکان، سینالوا، مکزیک^۱ (پروژه: از ۲۰۰۴/ماکت ۱:۱۰۰). (۲۰۱۹).

ماکت برای آمفی‌تئاتر روباز.

هر پروژه منطق خاص خودش را دارد. در باغ گیاه‌شناسی [در کالیاکان، سینالوا، مکزیک]، ما باید انرژی را حفظ می‌کردیم و این ساختمان‌ها را خنک می‌کردیم، بنابراین بتن تنها گزینه ممکن بود. باغ گیاه‌شناسی نمادی از پیوند طبیعت با معماری است که کارکردی انسانی به منظره می‌بخشد. هدف این بود که معماری‌ای خلق شود که درباره جایگاه ما در این سیاره صحبت کند. شهرها همیشه با تصور دوگانگی میان انسان و طبیعت روبه‌رو بوده‌اند؛ اما به‌عنوان انسان، ما بخشی از طبیعت هستیم و این معماری است که به ما اجازه می‌دهد در این سیاره زندگی کنیم و به این اکوسیستم تعلق داشته باشیم. استودیوی ما به این می‌پردازد که چگونه می‌توانیم معماری‌ای خلق کنیم که به‌عنوان ابزاری برای همزیستی ما انسان‌ها با این سیاره عمل کند.

تاتیانا بیلباو کار خود را روی باغ گیاه‌شناسی - جاردین بوتانیکو، کالیاکان، سینالوای مکزیک - در سال ۲۰۰۴ آغاز کرد و تا زمان نگارش این مطلب همچنان به فعالیت خود ادامه می‌دهد. در یک کاتالوگ نمایشگاهی برای موزه لوئیزیانا هنر در کپنهاگ توضیح داده شده است: «استودیوی تاتیانا بیلباو مسئول آشتی دادن طبیعت با نظم معماری بوده است». با ترسیم شاخه‌های درخت نمادین پارک، هوآناکاستل، نظم هندسی به دست آمد که به‌عنوان چارچوب حرکتی برای باغ استفاده شد و عناصر برنامه‌ای پیرامون آن سازمان‌دهی شدند.

¹ Botanical Garden , Culiacán, Sinaloa, Mexico



شکل ۲-۶۱- استودیو تاتیانا بیلانو، باغ گیاه‌شناسی، کالیاکان، سینالوآ، مکزیک. آلفی تئاتر روباز.
منبع: عکس از *ایوان بان*، ۲۰۱۳.

کلاژهای جدید پس از تکمیل بسیاری از جنبه‌های باغ گیاه‌شناسی ایجاد شدند که روابط بین طبیعت و معماری را به تصویر می‌کشیدند.

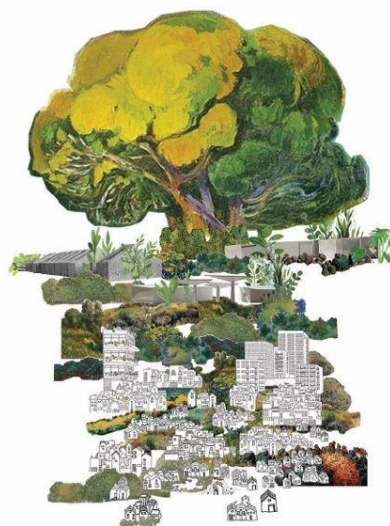


شکل ۲-۶۲- استودیو تاتیانا بیلانو، باغ گیاه‌شناسی، کالیاکان، سینالوآ، مکزیک (پروژه: از سال ۲۰۰۴/مدل: ۲۰۱۹).
مدل طرح کلی، مبتنی بر الگوی شاخه‌های درخت هواناکستل^۱.

^۱ huanacastle

- لحظه‌ای را در یک پروژه ساخته شده توصیف کنید که آن را به‌عنوان شواهدی از فرآیند کلاژ خود می‌بینید.
- راه‌های زیادی برای تفسیر آثار ما به‌عنوان کلاژ وجود دارد - ما خود کلاژ هستیم - اما در اینجا دو مثال آورده شده است:
- باغ گیاه‌شناسی: ما به‌طور مداوم روی این پروژه برای ۱۷ سال کار کرده‌ایم و قطعاتی را به‌تدریج در طول این سال‌ها اضافه کرده‌ایم. این پروژه یک کلاژ است که در طول ۱۷ سال ساخته شده است، همچنان چیزهای جدید را می‌پذیرد، تکامل افکار خودمان، تکامل جامعه و تغییرات مکان.

مسیر زائر: یک جسد دلپذیر^۱. ما تصمیم گرفتیم که چه کسی چه کاری انجام دهد و از افراد مختلف درخواست کار کردیم. این پروژه‌ها به یک منظره که دارای یک رسم دیرینه بود اضافه شدند، جایی که قطعات کوچکی به آن افزوده شد. کلاژ چیزی است که می‌توان به‌طور جمعی انجام داد. قدرت یک کلاژ در وحدت اجزای آن است.



شکل ۲-۶۳- استودیو تاتیانا بیلیانو، باغ گیاه‌شناسی، کولیاکان، سینالوآ، مکزیک (پروژه: از ۲۰۰۴ / کلاژ: ۲۰۲۱).
کلاژ دیجیتال

^۱ Cadavre Exquis

مسیر زیارتی Ruta del Peregrino – بین آمه‌کا^۱ و تالپا د آلنده^۲ در خالیسکو^۳، مکزیک – شامل مجموعه‌ای از مداخلات در طول یک مسیر زیارتی ۷۳ مایلی برای پرستش مریم مقدس تالپا است. این مسیر شامل پروژه‌هایی از/خاندرو آراونا و المانتال^۴ و آی وی وی/ فیک دیزاین^۵، به همراه معماران بین‌المللی دیگر است. علاوه بر برنامه‌ریزی کلی مسیر، استودیو تاتیانا بیلپائو طراحی «کاپیلا آبیرتا د لا گراتی تود»^۶ (کلیسای باز شکرگزاری) را انجام داد که فضایی برای تأمل و قدردانی در ابتدای مسیر فراهم می‌کند. این پروژه به‌عنوان یک نماد طراحی شده است (از ۱۴ مایلی قابل دیدن است) و «چهار دیوار اشاره به یک کلیسای ناتمام دارند که بازی‌های سایه‌ای به‌طور مداوم روی زمین برهنه ایجاد می‌کند.»

دیوارهای عمودی به برج‌های ساتلیته لوئیس بارراگان^۷، معمار مکزیکی در مکزیکو سیتی ارجاع دارند. استودیو تاتیانا بیلپائو همچنین اولین مکان عبادت را در طول مسیر طراحی کرد، «ارمیتا مسا کالورادا»^۸.

دو دیوار که از زمین برمی‌خیزند، زائران را به‌سوی مرکز هزارتویی هدایت می‌کنند، جایی که دیوارها نمایی به‌سوی آسمان باز می‌کنند. این دو دیوار که به یکدیگر پیچیده شده‌اند، فضایی سایه‌دار می‌سازند که از دنیای بیرون بسته است و تمام توجه آن به آسمان معطوف می‌شود.

مداخلات بیلپائو و آثاری که او در طول مسیر انتخاب و گردآوری کرده است، از اکولوژی حمایت می‌کنند و زیرساخت‌ها را تکمیل می‌نمایند، به‌طوری‌که اهداف پروژه بزرگ‌تر را برآورده می‌سازند.

¹ Ameca

² Talpa de Allende

³ Jalisco

⁴ Alejandro Aravena and Elemental

⁵ Weiwei/Fake Design

⁶ the Capilla Abierta de la Gratitude

⁷ Luis Barragán's Torres de Satélite

⁸ Ermita Mesa Colorada



شکل ۲-۶۴- استودیو تاتیانا بیلباتو، مسیر زائر، بین آمکا و تالپا د آئنده، مکزیک (پروژه: ۲۰۰۸ / کلاژ: ۲۰۲۱). کلاژ طرح کلی.

- می‌خواهم در مورد مرکز پژوهش‌های دریای کورتس در مازاتلان، سینالوآی مکزیک صحبت کنم. در این پروژه، شما از طیف وسیعی از رسانه‌ها استفاده می‌کنید، از جمله ترکیب‌سازی، کلاژ، فتومونتاژ، مدل‌های فیزیکی و رندرهای مختلف این رسانه‌ها در فرآیند طراحی شما چیست و چگونه ایده‌های خود را به مشتری و عموم منتقل می‌کنید؟
- هر پروژه‌ای متفاوت است، از نظر رسانه‌های نمایش و زمانی که آن‌ها را در فرآیند طراحی به کار می‌بریم. ما نمایش‌های ترکیبی زیادی می‌سازیم که فیزیکی 3D را با دیجیتال 2D ترکیب می‌کنیم. ما بین آنالوگ و دیجیتال رفت‌و برگشت می‌کنیم و دست‌های زیادی در کلاژها وجود دارند - این‌ها تلاش‌های گروهی هستند.

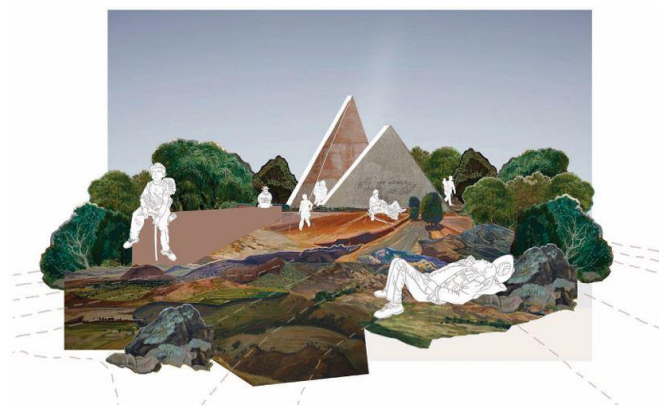


شکل ۲-۶۵- استودیو تاتیانا تاتیانا، مسیر زائران، بین آمکا و تالپا د آئنده، مکزیک (پروژه: ۲۰۰۸ / کلاژ: ۲۰۲۱). کلاژ دیجیتال از کاپلا آبیرتا د لا گراتیتود.

در طراحی مرکز پژوهشی، مانند سایر پروژه‌ها، ما سعی می‌کنیم با استفاده از این روش‌ها با افرادی که پروژه‌ها را می‌سازند، ارتباط برقرار کنیم. در ابتدا این پروژه به‌عنوان یک آکواریوم پیشنهاد شد که من به آن شک دارم زیرا نماد تلاش انسان برای کنترل طبیعت است. خیلی سخت بود که تصور کنم آکواریومی در پارکی که طراحی کرده‌ایم وجود داشته باشد. طراحی معمار قبلی این امکان را فراهم نمی‌کرد که انسان‌ها با اکوسیستم خود ارتباط برقرار کنند، به‌عنوان تأملی در مورد وجود ما در این سیاره. این باید چیزی باشد که خاص همین مکان است. باید به انسان‌ها این امکان را بدهد که وابستگی خود به این اکوسیستم خاص را درک کنند.



شکل ۲-۶۶- Tatiana Bilbao Estudi، مسیر زائران، بین آمی کا و تالپا د آئنده، مکزیک. نمایی از Capilla Abierta. منبع: عکس از/یوان یان، ۲۰۱۰.



شکل ۲-۶۷- استودیو تاتیانا بیلباو، مسیر زائران، بین آمی کا و تالپا د آئنده، مکزیک (پروژه: ۲۰۰۸/کلاژ: ۲۰۲۱). کلاژ دیجیتال از Ermita Mesa Colorada.

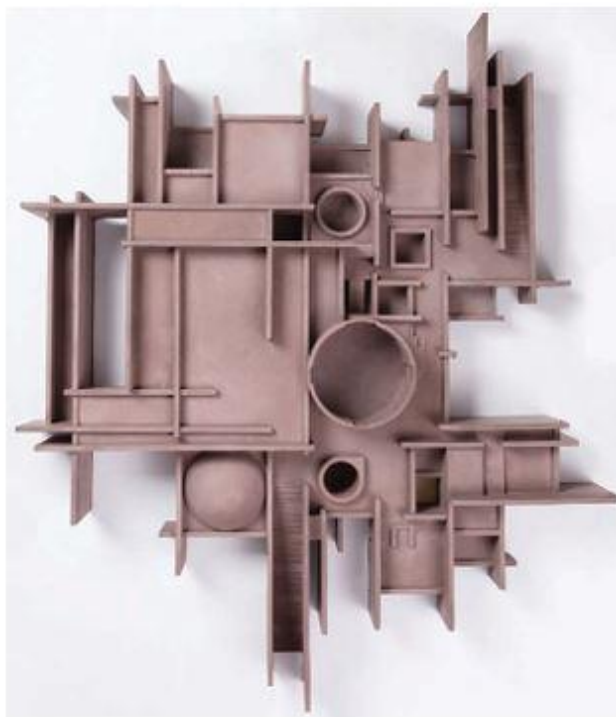


شکل ۲-۶۸- استودیو تاتیانا بیلبا، مرکز پژوهشی دریای کورتز، مازاتلان، سینالوا^۱، مکزیک (۲۰۱۸).
اولین کلاژ.

طرح بیلبا برای مرکز پژوهشی «مرزهای میان بیرون و درون و فضای بین بیننده و آکواریومها را محو می‌کند» با استفاده از یک شبکه ناقص که به داخل چشم‌انداز گسترش می‌یابد و دیوارهایی که با پوشش گیاهی بومی به دیوارهای زنده تبدیل می‌شوند. این نمایشگاه چهار اکوسیستم دریای کورتز را توصیف می‌کند: دریای باز، سواحل، خشکی و جنگل. این فضاها و برنامه‌های عمومی و حفاظتی اضافی در شبکه‌ای سازمان‌دهی شده‌اند که خلأهای بیرونی قابل توجهی برای تقویت ابهام میان داخل و خارج باقی می‌گذارد.

کلاژها این اثرات را به تصویر می‌کشند، هم در کلاژ برنامه‌ای بافت‌دار و رنگارنگ که منطق کلی را نشان می‌دهد و هم در نماهای پرسپکتیوی که تجربه انسانی پیش‌بینی‌شده را تداعی می‌کنند. بسیاری از کلاژهای تولیدشده در استودیو تاتیانا بیلبا ترکیبی از نقاشی خطی و قطعات تصویری هستند که با فضای سفید متعادل شده‌اند. این استراتژی از ابهام و تفسیرهای گوناگون مدنظر بیلبا پشتیبانی می‌کند؛ این تصاویر به‌وضوح با عکس‌هایی از مناظر یا ساختمان‌های تکمیل‌شده اشتباه گرفته نمی‌شوند. از آنجاکه تمام ویژگی‌های پروژه به‌طور از پیش تعیین‌شده و مشخص در اینجا تجسم نیافته‌اند، تصویر همچنان قابلیت خوانش‌های گوناگون را حفظ می‌کند.

¹ Research Center of the Sea of Cortes, Mazatlán, Sinaloa



شکل ۲-۶۹- استودیو تاتیانا بیلانوف، مرکز پژوهشی دریای کورتز، مازاتلان، سینالوا، مکزیک (۲۰۱۹). مدل بتنی.

زمان در طراحی این پروژه نقش مهمی داشت. مفهوم دیوارهای زنده تنها یکی از نشانه‌های آن است — در این طراحی به مقیاسی طولانی‌مدت هم توجه شده و این دیدگاه از طریق کلاژ به تصویر کشیده شده است. طرح به تأثیرات تغییرات اقلیمی و بالا آمدن سطح دریا توجه دارد، به‌طوری‌که این ساختار می‌تواند به ویرانه‌ای تبدیل شود، زیر آب برود، یا حتی کاملاً در اعماق دریا غرق شود.



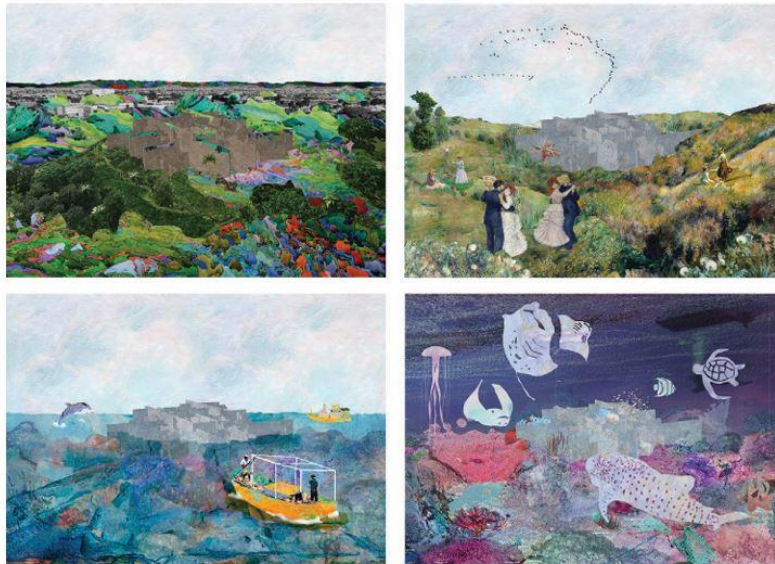
شکل ۲-۷۰- تاتیانا بیلباتو استودیو، مرکز پژوهشی دریای کورتز، مازاتلان، سینالوآ، مکزیک (۲۰۱۹). کلاژ نمای پلازا.



شکل ۲-۷۱- تاتیانا بیلباتو استودیو، مرکز پژوهشی دریای کورتز، مازاتلان، سینالوآ، مکزیک (۲۰۱۹). کلاژ نمای حیاط.

به طور خلاصه، تاتیانا بیلباتو در کارهای خود بر بوم‌شناسی، تجربه انسانی و تعامل تأکید دارد. طراحی‌هایی که با استفاده از کلاژ تجسم و ارتباط داده می‌شوند. در مصاحبه‌ای در سال ۲۰۱۹ برای Dezeen، بیلباتو درباره یکی از پروژه‌های اولیه خود صحبت کرد که در آن، مشتری به دلیل انتظاری که بر اساس یک رندر اولیه داشت، روند طراحی را متوقف کرد، چراکه آن تصویر را به‌طور ثابت در ذهن خود مجسم کرده بود. او چنین بیان کرد که فکر کردم، این می‌تواند برای فرآیند خلاقانه بسیار خطرناک و آسیب‌زننده باشد.

آغاز با یک جمله‌ی صادقانه، همانطور که خودش توصیف می‌کند، به گروهش این امکان را می‌دهد که گفتگو را شروع و با مشتریان و ذینفعان همکاری کنند تا پاسخی مناسب برای یکپارچه‌سازی برنامه و سایت توسعه دهند. تفسیرهای گوناگونی که به‌طور طبیعی از خوانش یک کلاژ ناشی می‌شوند، مسیرهای مختلفی را برای یک پروژه ممکن می‌سازند. رویکرد خلاقانه و مشارکتی بیلباو به خلق آثاری منجر شده است که در عین خاص بودن نسبت به سایت، از نظر مادی و تجربی غنی هستند.



شکل ۲-۷۲- استودیو تاتیانا بیلباو، مرکز پژوهش‌های دریای کورتس، مازاتلان، سینالوا، مکزیک (۲۰۱۹). کلاژی که مرکز پژوهشی را در شرایط زیست‌محیطی متغیر در طول زمان نشان می‌دهند.

یادداشت‌ها

- Tatiana Bilbao, excerpt from 07.19.22 Interview for Collage and Architecture, Second Edition, 2022.
- Tatiana Bilbao, "About," <https://tatianabilbao.com/about> Louisiana Museum of Modern Art, ed., Tatiana Bilbao Estudio: The Architect's Studio (Z ich: Lars M ler P ublishers, 2019), 22.

Tatiana Bilbao, "Gratitude Open Chapel," from portfolio provided to the author. •

- Louisiana Museum of Modern Art, ed., Tatiana Bilbao Estudio , 57.
- Tatiana Bilbao, "Ermita Mesa Colorada," from portfolio provided to the author.
- Louisiana Museum of Modern Art, ed., Tatiana Bilbao Estudio , 44. Amy Frearson, "'We Banned Renders' from the Design Process Says Tatiana Bilbao,"

December 4, 2019, www.dezeen.com/2019/12/04/tatiana-bilbao-banned-renderings-architecture-interview/ .

کتابشناسی

- Allen, Stan. *Practice: Architecture, Technique and Representation*, Expanded 2nd ed. London: Taylor and Francis, 2012.
- Bachelard, Gaston. *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press, 1969.
- Banham, Reyner. *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*. New York: The Monacelli Press, 2020.
- Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, 1936. Source: UCLA School of Theater, Film and Television; Transcribed: by Andy Blunden 1998; proofed and corrected February 2005.
- Besset, Maurice. *Le Corbusier: To Live with the Light*. New York: Rizzoli International, 1987.
- Betanzos Pint, Christina. *Bernhard Hoesli: Collages*. Knoxville: University of Tennessee, 2001.
- Blau, Eve, and Nancy J. Troy. *Architecture and Cubism*. Cambridge: MIT Press, 2002.
- Boddington, Anne, and Teddy Cruz, eds. *Architectural Design: Architecture of the Borderlands*. Oxford: John Wiley and Sons, 1999.
- Brown, Marshall, and Karen Kice. *Recurrent Visions: The Architecture of Marshall Brown Projects*. New York: Princeton Architectural Press, 2022.
- Burgess, Gelett. «The Wild Men of Paris.» *The Architectural Record* (May 1910), p. 405.
- Caragonne, Alexander. *The Texas Rangers: Notes from the Architectural Underground*. Cambridge: The MIT Press, 1995.
- Chillida, Eduardo, Kosme Maria de Bara no Letamendía, and Lorenzo Fernández Ordez. *Monta Tindaya, Eduardo Chillida: Fuerteventura, 1996*. Fuerteventura: Gobierno de Canarias, 1996.
- Cook, Peter, ed. *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press, 1999.
- Cooper, Douglas. *The Cubist Epoch*. London: Phaidon Press Ltd., 1971.
- Corner, James, ed. *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture*. New York: Princeton Architectural Press, 1999.
- Dripps, Robin. "Groundwork." In *Site Matters*, edited by Carol J. Burns and Andrea Kahn. New York: Routledge, 2005, pp. 59–91.
- El Croquis 144: EMBT Enrique Miralles/Benedetta Tagliabue 2000–2009.
- Fehn, Sverre. *The Poetry of the Straight Line*. Helsinki: Museum of Finnish Architecture, 1992. Garcia, Cruz, and Nathalie Frankowski. *Narrative Architecture: A Kynical Manifesto*. Rotterdam: nai010 publishers, 2020.
- Gideon, Sigfried. *Space, Time, and Architecture: The Growth of a New Tradition*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1941.
- Hausman, Raoul, and John Cullars. "Photomontage." *Design Issues*, Vol. 14, No. 3 (Autumn 1998), pp. 67–8.
- Heidegger, Martin. "Building Dwelling Thinking." In *Poetry, Language, Thought*, translated by Albert Hofstadter. New York: Harper Colophon Books, 1971.
- Hejduk, John. *Education of an Architect: The Cooper Union School of Art and Architecture, 1964–1971*. New York: Cooper Union, 1971.

- Henry Art Gallery, Richard Adams, and Milena Kalinovska, eds. *Art Into Life: Russian Constructivism 1914–1932*. New York: Rizzoli, 1990.
- Holl, Steven. *Anchoring*. New York: Princeton Architectural Press, 1989.
- Holl, Steven. *Intertwining*. New York: Princeton Architectural Press, 1996.
- Holl, Steven, Juhani Pallasmaa, and Alberto Perez-Gomez. *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*. San Francisco: William Stout Publishers, 2006.
- Hopkins, David. *Dada and Surrealism: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2004.
- Kipnis, Jeffrey. *Perfect Acts of Architecture*. New York: Harry N. Abrams, Inc. 2001.
- Krauss, Rosalind. "Sculpture in the Expanded Field." *October*, Vol. 8 (Spring 1979), p. 38.
- Lang, Peter, and William Menking. *Superstudio: Life without Objects*. Milano: Skira Editore, 2003.
- Le Corbusier, Susan Ferleger Brades, Muriel Walker, Michael Raeburn, and Victoria Wilson. *Le Corbusier: Architect of the Century*. London: Arts Council of Great Britain, 1987.
- Lin, Zhongjie. *Kenzo Tange and the Metabolist Movement*. New York: Routledge, 2010.
- Louisiana Museum of Modern Art, ed. *Tatiana Bilbao Estudio: The Architect's Studio*. Zurich: Lars Müller Publishers, 2019.
- Lund, Nils-Ole. *Collage Architecture*. Berlin: Wilhelm Ernst & Sohn Verlag für Architektur und technische Wissenschaften, 1990.
- Manfredi, Michael A. and Marion Weiss. *Weiss/Manfredi: Surface/Subsurface*. New York: Princeton Architectural Press, 2007.
- Mathur, Anuradha, and Dilip da Cunha. *Mississippi Floods: Designing a Shifting Landscape*. New Haven: Yale University Press, 2001.
- Mathur, Anuradha, and Dilip da Cunha. *Deccan Traverses: The Making of Bangalore's Terrain*. New Delhi: Rupa & Co. 2006.
- McLeod, Kembrew, and Rudolf E. Kuenzli. *Cutting across Media Appropriation Art, Interventionist Collage, and Copyright Law*. Durham, NC: Duke University Press, 2011.
- McLuhan, Marshall, and Lewis H. Lapham. *Understanding Media: The Extensions of Man*, First MIT Press ed. Cambridge, MA: MIT Press, 1994.
- McQuaid, Matilda, ed. *Envisioning Architecture: Drawings from the Museum of Modern Art*. New York: The Museum of Modern Art, 2002.
- Mertins, Detlef, ed. *The Presence of Mies*. New York: Princeton Architectural Press, 1994.
- Miralles, Enric. *Enric Miralles Works and Projects: 1975–1995*. New York: The Monacelli Press, 1996.
- Miralles, Enric, and Bendetta Tagliabue. *Enric Miralles: Mixed Talks*. New York: Academy Editions, 1995.
- Miss, Mary. *Mary Miss*. New York: Princeton Architectural Press, 2004.
- Moure, Gloria. *Gordon Matta-Clark: Works and Collected Writings*. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2006.

- The Museum of Modern Art. *The Changing of the Avant-Garde: Visionary Architectural Draw ings from the Howard Gilman Collection*. New York: The Museum of Modern Art, 2002.
- Nesbitt, Lois. *Richard Meier Collages*. London: St. Martin's Press, 1990.
- Nicholson, Ben. *Appliance House*. Cambridge: The MIT Press, 1990.
- Norberg-Schulz, Christian. *Nightlands: Nordic Building*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1996.
- Norberg-Schulz, Christian, and Gennaro Postiglione. *Sverre Fehn: Works, Projects, Writings, 1949–1996*. New York: Monacelli, 1997.
- Pallasmaa, Juhani. "Hapticity and Time: Notes on Fragile Architecture." *The Architectural Review* (May 2000), pp. 78–84.
- Perez-Gomez, Alberto, and Louise Pelletier. "Architectural Representation Beyond Perspectiv ism." *Perspecta*, Vol. 27 (1992), p. 34.
- Plummer, Henry. *The Experience of Architecture*. London: Thames & Hudson Ltd, 2016.
- Poggi, Christine. In *Defiance of Painting: Cubism, Futurism, and the Invention of Collage*. New Haven: Yale University, 1992.
- Rowe, Colin, Robert Slutzky, and Bernhard Hoesli. *Transparency*. Basel: Birkhä user Verlag, 1997.
- Selz, Peter, James Johnson Sweeney, and Eduardo Chillida. *Chillida*. New York: Abrams, 1986.
- Sennett, Richard. *The Craftsman*. New Haven: Yale University Press, 2008.
- Shapiro, David. *Richard Meier: Collages*. New York: Gagosian Gallery, 2005.
- Vesely, Dalibor. *Architecture in the Age of Divided Representation: The Question of Creativity in the Shadow of Production*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.
- Waldman, Diane. *Collage, Assemblage, and the Found Object*. New York: Harry N. Abrams, 1992.
- Walker, Stephen. "Gordon Matta-Clark: Drawing on Architecture." *Grey Room*, No. 18 (Win ter 2004), pp. 108–31.
- Wild, David. *Fragments of Utopia: Collage Reflections of Heroic Modernism*. London: Hyphen Press, 1998.

اعتبار تصاویر

بخش اول

- ۲-۰. با احترام به رجینا هوسلی - رونی
- ۵-۰. با احترام به هنک ویلیس توماس
- ۹-۰. با احترام ابه برایان امبروزیاک و اندرو مک‌للان (Time scape lab)
- ۱۰-۰. با تشکر از نیلز - اوله لوند
- ۱۱-۰. با احترام به استودیو تدی کروز و فونا فورمن
- ۸-۱. با احترام به ریچارد میر
- ۱۶-۱. با احترام به رجینا هوسلی - رونی
- ۱۹-۱ الی ۲۶. با احترام به رجینا هوسلی - رونی
- ۵۰-۱ الی ۵۳. با احترام به استودیوی دنیل لیبسکیند
- ۵۴-۱. با سپاس از مجموعه‌ی یوهانی پلاسما
- ۵۵-۱. با احترام به استودیوی دنیل لیبسکیند
- ۵۷-۱، ۵۹ الی ۶۳. با تشکر از بن نیکلسون
- ۶۴-۱ الی ۷۰. با تشکر از جیمز کرنر
- ۷۱-۱ الی ۷۷. با احترام به متور داکونا
- ۸۷-۱ الی ۹۲. با احترام به رون هرون
- ۹۳-۱ الی ۹۶. با تشکر از آرشیو سوپر استودیو
- ۱۰۳-۱ الی ۱۰۵ - ۱۱۱. با احترام از برایان آمبروزیاک و اندرو مک‌للان (Time scape lab)
- 112-1 الی ۱۱۴. با احترام به ناتان ویلیامز
- ۱۲۱-۱ الی ۱۲۶. با تشکر از نیلز اوله-لوند
- ۱۲۷-۱ الی ۱۳۴. با تشکر از دیوید وایلد
- ۱۳۵-۱ الی ۱۳۹. با تشکر از مارشال براون
- ۱۴۵-۱. با تشکر از مت بریت
- ۱۴۶-۱ الی ۱۵۱. با تشکر از استودیو FELD
- ۱۵۲-۱ الی ۱۵۶. با تشکر از اندیشکده‌ی معماری WAI
- ۱۶۴-۱ الی ۱۷۰. با تشکر از ماری میس

۱-۱۷۱ الی ۱۷۵. با احترام به میرالس تاگلیابو

بخش دوم

۱-۲ الی ۶. با تشکر از مجموعه‌ها و بایگانی‌های ویژه، کتابخانه‌ی کندی، دانشگاه ایالتی پلی تکنیک کالیفرنیا، سن لوئیس، اوبیسپو.

۱۸-۲ الی ۲۵. با تشکر از استودیوی تدی کروز و فونا فورمن

۲-۲۶ الی ۳۹. با احترام به ویس/ منفردی / معماری/ منظر/ شهرسازی

۲-۴۰. با تشکر از SWA، میس و منفردی

۲-۴۱. با تشکر از SWA، میس و منفردی

۲-۴۲ الی ۵۶. با تشکر از پوینت سوپریم

۲-۱۹. با تشکر از جورج مساریتاکیس

۲-۵۰ الی ۵۱. با تشکر از فیلیپ دوژاردن

۲-۵۲. با تشکر از جورج مساریتاکیس

۲-۵۷. با تشکر از استودیو تاتیانا بیلباو

۲-۵۸. مؤسسه‌ی بردی، خانه‌ی شیشه‌ای، لینا بو بردی، ARS، نیویورک (۲۰۰۳)

۲-۵۹ الی ۶۰. با تشکر از استودیو تاتیانا بیلباو

۲-۶۱. با تشکر از ایوان بان

۲-۶۲ الی ۶۵. با تشکر از استودیو تاتیانا بیلباو

۲-۶۶. با تشکر از ایوان بان

۲-۶۷ الی ۷۲. با تشکر از استودیو تاتیانا بیلباو

- ادواردو چیلیدا.....م, ۱۵, ۱۶, ۳۶, ۳۷, ۳۹, ۴۱, ۴۲, ۴۳, ۴۴, ۴۵, ۴۶
 آدولفو ناتالینی ۱۲۴, ۱۲۸, ۱۲۹, ۱۳۰, ۲۳۶
 آراتا ایسوزاکی..... ۱۰۸, ۱۰۹, ۱۱۱, ۱۱۳, ۱۱۴, ۱۳۰, ۲۲۹
 آرکیتکچرال دیزاین ۱۲۶
 آرکیگرام.ن, ۱۰۳, ۱۰۵, ۱۰۶, ۱۱۱, ۱۱۶, ۱۱۸, ۱۱۹, ۱۲۰, ۱۲۱, ۱۲۲, ۱۲۳, ۱۲۵, ۱۳۱, ۱۳۳, ۱۳۴, ۱۳۵, ۱۵۲, ۱۸۴, ۱۸۵, ۲۹۱, ۳۲۲, ۳۲۳
 استعمار ۲۷۱, ۲۲۷, ۱۱۱
 استفن واکر ۲۳۷
 استیون هالس, ۱۶
 اسمبلاژ ج
 اکتاویو پاز ۴۰
 آکوستیک ۲۰۳
 اگزونومتریک ۲۵۰, ۲۴۹
 ال لیسیتسکی ۵۴, ۵۵, ۵۶, ۶۲, ۱۰۳, ۲۳۰, ۲۳۱, ۲۳۲
 آلبرت کان ۶۴, ۶۹
 آلبرتو پرز-گومز ۲۱۰
 آلبرشت دورر ۲, ۲۰۵
 آلساندرو پولی ۱۲۴
 آلساندرو ماگریس ۱۲۴
 آلفرد بار جونیور ۶۶
 الکس مکالین ۸۹
 الکساندر کاراگون ۲۹
 الیا زنگلیس ۱۳۳, ۱۳۴
 آندره برتونك, ۸۰
- انریک میرالس ۱۹۸, ۲۵۱, ۲۵۲, ۲۵۴, ۲۵۶, ۲۹۱
 آوانگاردف, ق, ن, ۵۱, ۵۳, ۵۸, ۱۶۷, ۱۸۸, ۲۲۰, ۲۲۱, ۲۲۶
 اولریش فرانترن ۷۲
 اومبرتو اکو ۲۷۱
 اومبرتو بوچونیق
 آی. کی بونستق
 ایدئولوژیک .. ۱۰۳, ۲۲۱, ۲۲۲, ۲۲۶, ۲۲۷
 آیلین گری ۱۸۸, ۱۸۹
 ایوان لئونیدوف ۱۳۲, ۱۳۳
 باشلارخ, ۴۴, ۴۶
 باوهاوس ..ك, ل, ن, ۲۳, ۵۵, ۶۰, ۶۲, ۶۳, ۶۵, ۸۸, ۱۱۵, ۱۲۰, ۱۲۸, ۱۷۰, ۱۹۶, ۲۴۴
 برایان آمبروزیاک ۱۴۱, ۳۵۹
 برلین .. ۶۵, ۷۵, ۷۷, ۱۳۴, ۲۰۸, ۲۱۲, ۲۱۷, ۲۱۸, ۲۱۹
 برنارد چومی ۱۳۰
 برنارد هوسلی ش, م, ۱۵, ۱۶, ۲۳, ۲۴, ۲۷, ۲۸, ۳۰, ۳۱, ۳۲, ۳۴, ۳۵, ۷۳, ۸۸
 برونو موناری ۲۲۴
 بن نیکلسون ن, ۷۹, ۸۰, ۸۲, ۸۳, ۸۵, ۸۶, ۱۴۱, ۳۵۹
 بو باردی ۳۴۱, ۳۴۲
 بودریار ۲۰۷
 پاپ آرت ۱۲۳, ۳۲۳
 پایپه کلهغ, ۳, ۲۱, ۲۷
 پایپه ماشه ۳

- پارک مجسمه المپیک... ۳۰۴, ۳۰۷, ۳۰۸, ۳۱۴
- پل سزان... ۲۰۵, ۲۰۶
- پل سیتروئن... ۱۹۵
- پوریسم... ۱۹, ۳۷
- پوینت سوپریم... ۳۲۱, ۳۲۲, ۳۲۳, ۳۲۴, ۳۲۵, ۳۲۶, ۳۲۷, ۳۲۸, ۳۲۹, ۳۳۶, ۳۳۷, ۳۳۸, ۳۶۰
- پیت موندریان... ق
- پیتر آیزمن... ۱۳۰
- پیتر کوک... ۱۱۹, ۱۲۰, ۱۲۲, ۱۸۴
- تاتیانا بیلانو... ۳۴۰, ۳۴۱, ۳۴۳, ۳۴۴
- ۳۴۵, ۳۴۶, ۳۴۷, ۳۴۸, ۳۴۹, ۳۵۰
- ۳۵۱, ۳۵۲, ۳۵۳, ۳۵۴, ۳۶۰
- تایم (اسکیپ) لب ه... ۱۴۰, ۱۴۱, ۱۴۴, ۱۴۵
- ۱۴۶, ۱۴۷
- تدی کروژت, و, ی, ۹۹, ۱۰۰, ۲۳۲, ۲۸۹, ۲۹۱, ۲۹۴, ۲۹۵, ۲۹۶, ۲۹۷, ۲۹۸, ۲۹۹, ۳۰۱, ۳۵۹, ۳۶۰
- ترنس رابلی... ۱۳۱
- تگراس رنجرز... ۲۸, ۳۱
- جان شلو... ۲۸, ۳۱, ۳۲
- جان هارتفیلد... ۱۶۷, ۱۶۹, ۱۷۱
- جان هیداک... ۲۸, ۷۲
- جورج کیش... ۱۳
- جوزف کورنل... ۱۶۹, ۱۷۱, ۱۷۴, ۱۷۷, ۲۳۷
- جولیا مورگان... ۲۶۴, ۲۶۵, ۲۶۶, ۲۶۸, ۲۷۰, ۲۷۲, ۲۷۳, ۲۷۵, ۲۸۶
- جیمز کرنر... ۵۹, ۲۴۵, ۳۵۹
- جیووانی باتیستا پیرانزی... ۱۶۵
- خوان گریس... ۵, ۶, ۱۰, ۱۹, ۲۴, ۵۰, ۵۱, ۷۲
- خوزه لوئیس بنلیوره... ۳۴۱
- د استیل... ق, ۵۱, ۵۴, ۵۹, ۷۰, ۷۳, ۱۷۰, ۱۸۷
- دادائیسیت ق, ن, ۷۹, ۸۰, ۱۷۱, ۲۰۹, ۲۱۱
- داگلاس داردن... ۱۴۲
- داگلاس کوپر... ۲
- دانشگاه کرنل... ۱۳۳, ۱۵۳, ۳۰۴
- دتلِف مرتینس... ۶۸
- دنيس کرامپتون... ۱۱۹
- دنیل لیسکیند... ت, ۵۹, ۷۱, ۷۲, ۷۴, ۷۵, ۷۷, ۲۱۸, ۳۵۹
- دیاسپورای آفریقای... ۱۵۲
- دیان والدمن... س, ۱۷۵
- دیوید گرین... ۱۱۹
- دیوید هاکنی... ۲۳۳
- دیوید وایلد... ن, ۱۴۲, ۱۶۷, ۱۷۵, ۱۸۳, ۱۸۴, ۱۸۵, ۱۸۶, ۱۸۷, ۱۸۸, ۱۸۹, ۱۹۱, ۱۹۲, ۱۹۳, ۳۵۹
- رابرت راشنبرگ... ۱۲۳, ۱۷۷, ۲۳۷
- رابین درپیس... ۳, ۲۷۵
- رایموند آبراهام... ۱۴۲
- رائول هاوسمان... ق, ۵۴, ۶۵, ۲۱۱
- رزالیند کراوس... ۲۴۲
- رم کولهاس... ن, ۱۰۳, ۱۰۶, ۱۱۱, ۱۱۹, ۱۳۰, ۱۳۲, ۱۳۳, ۱۳۴, ۱۳۵, ۱۳۶, ۱۳۷, ۱۳۹, ۲۲۵, ۳۲۲, ۳۴۱
- روبرتو ماگریس... ۱۲۴
- رودچنکو... ۵۵, ۱۹۵, ۲۲۵
- رومار بیردن... ۱۵۱, ۱۵۴, ۱۵۵, ۱۶۹, ۱۷۰
- رون هرون... ۱۱۸, ۱۱۹, ۱۲۰, ۱۲۱, ۱۲۲, ۱۲۳, ۳۵۹
- ریچارد سرا... ۳۱۳
- ریچارد مایر... ۱۳, ۱۵, ۱۶, ۱۳۰
- ریچارد همیلتون... ل
- زبان تصویر... ۱۳
- زوئه زنگلیس... ۱۳۳
- زیگفريد گیدیون... ۱۲

فومی هیکو ماکی ۱۰۵, ۱۰۸, ۱۰۹, ۱۱۰
 فونا فورمن ۹۹, ۱۰۰, ۲۳۲, ۲۸۹,
 ۲۹۱, ۲۹۴, ۲۹۵, ۲۹۶, ۲۹۷, ۲۹۸,
 ۲۹۹, ۳۰۱, ۳۰۹, ۳۶۰
 کارلو کارا ۵۲
 کارابلا ۱۲۶, ۱۳۴
 کازیمیر مالویچ ۵۲, ۵۳, ۲۲۵
 کالین رو ۱۳, ۱۵, ۲۲, ۲۸, ۲۹, ۷۲,
 ۹۱, ۱۱۰, ۱۳۳, ۳۰۴
 کانستراکتیویست ۵۴, ۵۶, ۶۳
 کروتچت ۲۳, ۲۷
 کروزر گارسیا ۲۲۰, ۲۲۱, ۲۲۲, ۲۲۳, ۲۲۸
 کریستین پیوگی ز
 کریستین نوربرگ-شولتز ۲۸۶
 کلاوس هُنف ۱۶۷
 کلمنت گرینبرگ ۱۱
 کنت فرامپتون ۱۸۵
 کنزو تانگه ۱۰۸, ۱۱۲, ۱۱۴
 کنستانت نیون هویس ۲۹۱
 کوپیسم .. ز, س, ظ, غ, ف, ك, ل, ۲, ۵, ۶,
 ۸, ۹, ۱۰, ۱۱, ۱۲, ۱۳, ۱۹, ۲۱, ۲۷,
 ۲۹, ۳۱, ۵۱, ۵۳, ۵۴, ۷۲, ۷۳, ۷۶,
 ۱۰۳, ۱۶۷, ۱۶۸, ۱۷۱, ۲۰۶, ۲۴۰
 کیشو کوروکاو ۱۰۸, ۱۰۹, ۱۱۰, ۱۱۵, ۱۱۶
 کیونیوری کیکوتاکی ۱۰۹
 گروه سیام ۱۰۵
 گشتالت ۲۴۸
 گلت برگس ۹
 گئورگه گروس ۱۷۱
 ل مدولار ۱۹
 لورنا سیمپسون ۱۹۵
 لوکوربوزیه ... ث, د, ل, م, ۱۵, ۱۶, ۱۷, ۱۸,
 ۱۹, ۲۰, ۲۱, ۲۲, ۲۳, ۲۴, ۲۵, ۲۶,
 ۲۷, ۲۹, ۳۲, ۳۵, ۳۷, ۴۶, ۷۲, ۸۸,
 ۱۰۵, ۱۰۸, ۱۰۹, ۱۴۱, ۱۴۲, ۱۴۵,

زیگموند فروید ح
 ژان میشل باسکیا ۱۵۴
 ژان-لویی کوهن ۱۳۴
 ژرژ براك .. س, ۲, ۴, ۸, ۹, ۵۰, ۵۱, ۲۷۵,
 ۳۰۵
 ژوزف فرنان هانری لژه ۲۰
 ساختارگرایی ... ۵۲, ۵۳, ۵۷, ۷۲, ۸۱, ۸۸,
 ۱۱۵, ۱۲۷
 سالوادور دالی ۲۲۹
 سدریک پرایس ۱۰۵, ۱۱۱, ۱۳۰
 سکو کوک ۱۵۳, ۱۵۴, ۱۵۸
 سوپرستودیو ۱۰۵, ۱۰۶, ۱۱۱, ۱۱۹, ۱۲۴,
 ۱۲۵, ۱۲۶, ۱۲۷, ۱۲۸, ۱۲۹, ۱۳۰,
 ۱۳۵, ۲۲۵, ۲۳۶, ۲۹۰, ۲۹۱
 سوپرهماتیسم ۵۲, ۵۳, ۵۴
 سور فهن ۲۶۵, ۲۷۴, ۲۷۵, ۲۷۶, ۲۷۷,
 ۲۸۶
 سورئالیست ۲۰۹, ۲۳۵
 سینتیا دیویدسون ۱۹۷
 شارلوت پریاند م, ۱۵, ۱۶, ۱۷, ۱۸, ۲۰,
 ۲۲, ۲۵, ۲۶
 شهر فوری ۱۲۳
 شهر کلاژ ل, ۲۹, ۱۱۰, ۱۸۰
 فتومونتازق, ك, ن, ۲۰, ۲۰, ۲۵, ۲۶, ۱۰۹,
 ۱۲۶, ۱۳۰, ۱۳۶, ۱۵۵, ۱۶۵, ۱۶۶,
 ۱۶۷, ۱۶۹, ۱۷۷, ۱۷۸, ۱۷۹, ۱۸۰,
 ۱۸۲, ۱۸۸, ۱۸۹, ۱۹۶, ۲۰۰, ۲۰۱,
 ۲۱۱, ۲۱۸, ۲۲۴, ۲۲۹, ۲۳۰, ۲۳۱,
 ۲۳۲, ۲۳۳, ۲۳۴, ۲۳۵, ۲۳۸, ۲۴۰,
 ۲۴۱, ۲۴۳, ۲۵۱, ۲۵۲, ۲۵۳, ۲۵۵,
 ۲۸۲, ۲۹۰, ۲۹۱, ۲۹۳, ۲۹۴, ۳۰۰,
 ۳۲۲, ۳۲۴, ۳۴۸
 فراسینلی ۱۲۴
 فرانسس پیکابیا ق
 فرد کوتر ل, ۲۹
 فوتوریسم ف, ل, ۵۳, ۵۴, ۱۲۷, ۱۶۸

- موزه هامار بیسپگارد ۲۷۶, ۲۷۷, ۲۸۰, ۲۸۱,
۲۸۲, ۲۸۶
- مونیکا پونس دلئون ۱۹۷
- موهولی ناگی ۶۱, ۶۲, ۶۵, ۱۷۰
- میرالس تاگلیابو ۱۶۸
- میس وندروهه .. ۲۹, ۵۹, ۶۴, ۶۶, ۶۷, ۶۸,
۶۹, ۱۳۸, ۲۲۸, ۳۴۱
- ناتالی فرانکوفسکی .. ۲۲۰, ۲۲۱, ۲۲۲, ۲۲۳,
۲۲۸
- ناتان ویلیامز ن, ۶۳, ۱۰۳, ۱۰۶, ۱۵۱,
۱۵۲, ۱۵۶, ۱۵۷, ۱۵۹, ۳۵۹
- نویورو کاوازوئه ۱۱۲
- هانا هوش ۶۵, ۱۶۷, ۱۶۹, ۱۷۰
- هانری ماتیس ۳۰۵
- هانس آرب ۱۷۰
- هانس هولاین ۱۳۰, ۱۴۲
- هنک ویلیس توماس ع, غ, ۳۵۹
- هیپ هاپ ۱۵۱, ۱۵۳, ۱۵۴, ۱۵۸
- وارن چالک ۱۱۹
- والتر بنیامین ۲۰۷
- والتر گروپیوس ۲۳, ۱۰۹
- ورنر ایبلای ۳۴
- ورنر سلیگمن ۲۸
- ولادیمیر تاتلین .. ۵۶, ۵۷, ۱۰۳, ۱۰۴, ۲۲۹
- ویکتوریا کاستنر ۲۷۰
- ویلیام راندولف هرست ۲۶۵, ۲۶۶
- یاکوف چرنیخوف ۱۰۵, ۱۰۶
- یونا فریدمن ۱۰۵, ۲۲۵
- یوهان پلاسما ج, ز
- ۱۸۷, ۱۸۸, ۱۸۹, ۱۹۲, ۱۹۸, ۲۳۵,
۲۷۶
- لوئیس باراگان ۳۴۷
- لوئیس گنجگی ۳۹
- لئوناردو ساویولی ۱۲۵
- ماتا-کلارک ن, ۱۶۸, ۲۱۱, ۲۳۲, ۲۳۴,
۲۳۵, ۲۳۶, ۲۳۷, ۲۳۸, ۲۳۹, ۲۴۰,
۲۴۱, ۲۴۳, ۲۵۱, ۲۹۱
- مارتین هایدگر ۳۸, ۴۴
- مارشال براون ت, ن, ۱۶۷, ۱۷۵, ۱۹۴,
۱۹۸, ۱۹۹, ۲۰۰, ۲۰۱, ۳۵۹
- مارشال مکلوهان ۲۰۲, ۲۰۴
- مارک فاستر گیج ۲۷۱
- ماری میس ن, ۱۶۸, ۲۱۱, ۲۳۲, ۲۴۲,
۲۴۳, ۲۴۴, ۲۴۵, ۲۴۶, ۲۴۷, ۲۴۸,
۲۵۰, ۲۵۱
- ماریانه برانت ۶۰, ۶۲
- مارینتی ق
- مایکل سورکین ۱۹۵
- متابولیس ۱۰۷, ۱۰۹, ۱۱۰, ۱۱۳, ۱۱۵,
۱۱۶
- متور/داکونا ن, ۹۶, ۱۰۰, ۱۰۱, ۱۰۲
- معابد شینتو ۱۱۱
- معبد بزرگ ایسه ۱۱۱
- مکس ارنست ۱۶۹, ۱۷۱, ۱۷۲
- من ری ق, ۳۲۲
- منفردی .و, ۳۰۴, ۳۰۵, ۳۰۷, ۳۰۸, ۳۰۹,
۳۱۰, ۳۱۱, ۳۱۳, ۳۱۴, ۳۱۵, ۳۱۶,
۳۱۷, ۳۱۸, ۳۱۹, ۳۲۰, ۳۶۰
- موریس مرلو-پونتی ۲۰۶

University of Guilan Press

Collage and Architecture

By:
Jennifer A. E shields

Translated By:
Amirreza Karimi Azeri, Ph.D
Hossein Jamali, Ph.D Student