



عکس daily mail

معماری در عصر دیجیتال به دنبال چیست؟

عصر اطلاعات، فرصت یا تهدید

عطا چوخاچیان*

رایانه را ممکن کرد، نه اینکه رایانه جوامع را به تولید انبوه داده، سوق داده باشد، پس رایانه و ابزارهای دیجیتال نقشی اساسی در فهم و به‌کارگیری اطلاعات دارند.

به نظر می‌رسد دراین‌میان هرگاه از تکنولوژی در معماری و طراحی سخن به میان می‌آید، این‌گونه تعبیر می‌شود که این رویکرد صرفا به قشر مرفه جامعه می‌تواند خدمت‌رسانی کند، اما این‌گونه نیست، اگر هم این‌گونه باشد، زمان آن رسیده است که این توهم زدوده شود. تکنولوژی هیچ‌گاه به‌تنهایی نمی‌تواند بازگوکننده کیفیت معماری باشد، مخصوصا که معماری برابندی از فرهنگ، اقتصاد، هویت، جامعه و ده‌ها عامل تأثیرگذار دیگر است.

در مقیاس شهری، تأثیر تکنولوژی بسیار ملموس‌تر است؛ زیرا معماری یک بنا به عنوان تکه‌ای از پازل شهری، بسیار متأثر از تکنولوژی در مقیاس کلان است. این فضای شهری است که ارتباط میان تجربیات فیزیکی و مجازی را برقرار می‌کند. با وجود شبکه‌های اجتماعی، تعریفی که از فضاهای عمومی شهری وجود دارد در حال دگرگونی است؛ زیرا علاوه بر پارامترهای فیزیکی، تأثیر پارامترهای مجازی که به شکل اطلاعات در حال انتشار است، بسیار مهم‌تر خواهد بود. از میان مباحث و مطالب موجود در رابطه با معماری دیجیتال سه عنوان تأمل‌برانگیز است:

اول اینکه پیوندی ناگسستنی بین تکنولوژی‌های دیجیتال و دوباره شکل‌دهی تجربیات و تصورات ما از دنیای واقعی در حال بروز است. با استفاده روزافزون از ابزارهای دیجیتال فصلی جدید در شناخت آنچه مردم می‌بینند، می‌شنوند، حس می‌کنند و تصور می‌کنند در حال شکل‌گیری است. می‌دانیم معماری در قالب متریال حالت فیزیکی پیدا می‌کند و این امکان را می‌دهد تا فضا درک‌شدنی و تجربه‌پذیر باشد. با تغییر در ماهیت و چگونگی تجربه از معماری، تعبیری با عنوان فرهنگ دیجیتال ظهور می‌کند. فرهنگی که آمیخته با تجربیات غیرفیزیکی است و با آنچه قبلا تجربه شده متفاوت است و این واقعیت خواه یا ناخواه در حال شکل‌گیری بسیار تأمل‌برانگیز است.

دومین مورد تأمل برانگیز، مسئله دو یا گاهی چندهویتی‌بودن افراد است: هویت فیزیکی و هویت دیجیتال، فرهنگ فیزیکی و فرهنگ دیجیتال. این مبحث برای اولین‌بار در کتاب «دیجیتال‌بودن» تألیف نیکولاس گریپوئنته مطرح شده است. همان‌گونه که ما به دنبال شخصی‌سازی و رسیدگی به فضای فیزیکی اطراف خود هستیم، با همان شدت و گاهی بیشتر، فضای دیجیتال نیز برایمان اهمیت دارد و حتی گاهی خود را بهتر در آن فضا درمی‌یابیم!

آیا معماری می‌تواند فقط در زمان حال توقف کند؟ بی‌توجه به گذشته و بی‌تفاوت به ساخت آینده‌ای متفاوت؟

آیا جز این است که رسالت اصلی طراحی و معماری تغییر جامعه و محیط در جهت فضایی بهتر برای زندگی است؟ حال روی سخن با معماران و طراحان است، آتهایی که طراحی می‌کنند، به چه میزان در این طراحی هویت دیجیتال افراد تأثیرگذار خواهند بود؟ بدیهی است که طراحی یک بنا بدون داشتن اطلاعات کافی از افرادی که ساکن آن خواهند بود، امری غیرممکن است. حال این اطلاعات در هر قالبی، به چه میزان می‌تواند در بهبود روند طراحی تأثیرگذار باشد؟ آیا تکنولوژی در عصر حاضر به ما این امکان را نمی‌دهد از اطلاعات موجود به نحوی استفاده کنیم که کاربر آسایش بیشتری در فضا داشته باشد؟ آیا تکنولوژی با چنین رویکردی می‌تواند تنها به قشر خاصی از جامعه تعلق داشته باشد؟ مهم‌ترین عامل و بارزترین شاخصه‌ای که معماری دوره رنسانس را تحولی در تاریخ معماری می‌داند، همین رویکرد متفاوت به انسان و

معماری

نبردی برای بازسازی جهان

بیانیه جنجالی آراونا

«بهبود کیفیت محیط‌زیست و در نتیجه آن، بهبود کیفیت زندگی مردم جهان امروز به ضرورتی غیرقابل‌انکار بدل شده و این در حالی است که شرایط دستیابی به سکونت مناسب و امن برای بیشتر ساکنان کره زمین هرروز و هرساعت دشوار و دشوارتر می‌شود. به‌زعم ما، معماری قادر است تا پیشنهادهای مثمرشمی برای مقابله با چالش‌های پیش‌رو ارائه دهد؛ پیشنهادهایی که محیط‌زیست انسانی و کیفیت‌های آن را به شکلی مطرح می‌کنند که همه ساکنان زمین و همه کشورها را بهره‌مند کند

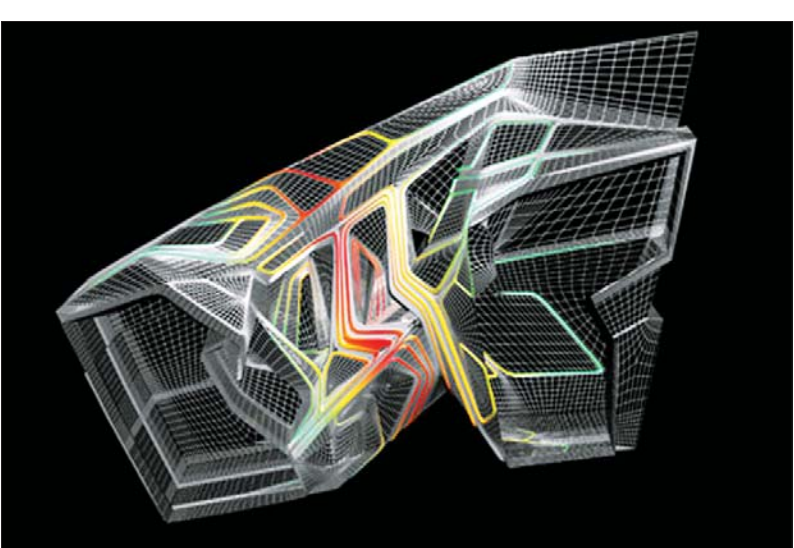
و فارغ از تقسیم‌بندی‌های سیاسی و اقتصادی بر نحوه زیست تمامی مردم جهان تأثیرگذار خواهد بود. پانزدهمین دوسالانه معماری ونیز تلاش دارد کلیدی برای کشودن درهای این گفتمان ارائه کند. پانزدهمین دوسالانه معماری ونیز به جلب هرچه‌گسترده‌تر مخاطبان می‌انديشد، چراکه همه تلاش‌های جامعه معماری و تمام چالش‌های پیش‌رویشان بدون‌تردید با انگیزه بهره‌مندی تمام اقشار مردم جهان از نتایج این تلاش‌ها صورت می‌گیرد. پانزدهمین دوسالانه معماری ونیز می‌خواهد بار دیگر یادآوری کند که آنچه در اثر بحران‌های معاصر در جهان از دست رفته باید بازگردانده شود. آنچه تا امروز برای بهره‌مندی طیفی محدود از امکانات زیست مناسب صرف شده از این‌پس در مسیر منافع تمامی ساکنان زمین جاری شود؛ اینکه ضروری است از تقییل «ما» به «من» عبور کنیم، ما معماری را به‌عنوان یک میانبر به‌سوی برابری دارای قابلیت می‌دانیم؛ علاقه‌مند هستیم این ایده را به اشتراک بگذاریم که معماری چگونه می‌تواند به شکل‌گیری مفهومی گسترده‌تر و عمومی‌تر از بهره‌مندی‌ها یاری رساند. دوسالانه معماری ونیز نمی‌خواهد نسبت به همه این چالش‌ها منفعل و بی‌تفاوت باشد. دیدگاه ما نبردی برای بازسازی جهان و فراهم‌کردن محیط‌زیست بهتر برای بشریت است؛ نبردی نه عنادورزانه و نه همچون جنگ‌هایی که امروز سراسر جهان را به کام خود کشیده؛ نبرد ما تنها شکایت به وضعیت موجود زیست انسانی در جهان است اما نه در قالب یک سخنرانی غرار اتاق‌های درسته. در این مسیر حتی یک پیروزی کوچک برای ما غنیمت خواهد بود چراکه وقتی با بحرانی به وسعت جهان مواجه هستی بهبودها هرچند در ابعاد میلی‌متری باارزش به حساب می‌آیند. اما همه ما باید آگاه باشیم که نبرد برای محیط‌زیست بهتر در گرو تلاشی جمعی است؛ تلاشی که قدرت و دانش همه جهان را می‌طلبد. به همین منظره است که علاقه‌مند هستیم تا دوسالانه ونیز در فراگیرترین شکل ممکن و با بهره‌مندی از طیف‌های مختلف افکار و تجربیات همراه شود. براین‌اساس اگرچه شاید معماران، طراحان شهری، معماران منظر و مهندسان صف اول مخاطبان ما را تشکیل می‌دهند، اما عمیقا خواهان مشارکت اقشار مختلف در این رویداد جهانی هستیم. ما جوامع مدنی و شهروندان توانمند سازمان‌یافته که بعضا بدون هیچ‌گونه آموزش رسمی در طراحی، قادر به بهبود محیط‌زیست ساخته‌شده خود هستند را مخاطبانی جدی و تأثیرگذار می‌دانیم. همچنین از تمام رهبران کلیدی کشورها که در مواضع خود قادر هستند در گشودن راه‌ها برای عبور از وضعیت نامناسب زیست انسانی در جهان تأثیرگذار باشند دعوت می‌کنیم تا در کنار ما باشند. در پایان، نقش پاپوین‌های کشورها در این رویداد را برای به‌اشتراک‌گذاشتن دستاوردها و تجربیاتشان با جهان بسیار تأثیرگذار می‌دانم، چراکه چالش‌هایی که هر کشوری در ارتباط با زیست انسانی با آنها مواجه است، به‌طور دقیق‌تر و عینی‌تر از زبان خود آنهاست که می‌تواند در اختیار همگان قرار گیرد و دانش و آگاهی‌ها را ارتقا دهد.»

آلخاندرو آراونا، مدیر پانزدهمین دوسالانه معماری ونیز منبع: هنر آنلاین

سیستم جالبی که در دانشگاه‌های معماری در آلمان وجود دارد این است که چیزی به عنوان دیپارتمان معماری با سیستم بسته وجود ندارد، بلکه دانشکده معماری متشکل از گروه‌های تخصصی و تحقیقاتی است که هریک از این گروه‌ها آتلیه تخصصی طراحی نیز دارند و دانشجویان براساس علایق خود هر ترم یکی از آتلیه‌های طراحی را انتخاب کرده و با استادانی که تخصص و تسلط کافی بر موضوع دارند، آموزش می‌بینند. به‌این‌ترتیب استادی دیده نمی‌شود که یک ترم طراحی بیمارستان آموزش دهد، ترم بعد مدرسه و در اوقات فراغت طرح مسکونی!

شاید زمان آن رسیده که تحولی عظیم در رویکرد به ذات معماری و به‌روزرکردن آنچه سال‌هاست در سیستم آموزشی تکرار می‌شود اتفاق بیفتد. سیستمی که خروجی آن تولید معماران همانند خط تولید در کارخانه است، همگی با سطح محدودی از اطلاعات و بدون تخصص.

«بزوشگر دکترای تکنولوژی معماری دانشگاه تکنیک مونخ



ستون سوم

وقتی فناوری معماری می‌کند...

نگین نجارزلی: یک صبح دیگر از راه رسیده... صدای زنگ گوشی همراه این خبر را می‌دهد. تا که از خواب بیدار شـدی، جای‌ساز را روشن می‌کنی و بعد چند تکه نان داخل توستر [نان چرغاله‌کن!] می‌گذاری. درحالی‌که یک فنجان چای دم‌کشیده و نکشیده را در دستت داری [یا قهوه فوری] به طرف لب‌تایت [رایانه روزانویی] خیز برداشته و روشنش می‌کنی. گاهی فنجان چای [یا همان قهوه فوری] را به صورت و زیر چشمان پف کرده و هنوز نیمه خواب‌آلودت می‌چسبانی، بلکه خواب از سرت بی‌رد و بتوانی ایمیل‌هایت [پست الکترونیکی‌هایت] را چک [بررسی] کنی... این معمولا شروع یک روز عادی، از زندگی مدرن [!] امروزی اکثر ماست. زندگی امروزی چنان با فناوری درهم‌آمیخته، که دیگر نمی‌توان این‌دو را از هم تفکیک کرد؛ تو گوینی زندگی [به معنای آنچه می‌شناسیم و با آن در ارتباطیم یا فقط در ارتباطیم] بدون فناوری دیگر برای بسیاری [فقط بسیاری] غیرممکن و حتی تصورناپذیر است. سال‌ها از روزی که دکتر جان ماکلسی (به انگلیسی: John William Mauchly)، دانشمند و مخترع، توانست نخستین کامپیوتر را با انبـاک طراحی کرده و بسازد، می‌گذرد. انبـاک در سال ۱۹۴۶ میلادی آماده نصب و راه‌اندازی شد و در زمان خود پیچیده‌ترین دستگاه الکترونیکی جهان بود. این رایانه قادر به انجام ۳۰۰ عمل ضرب در هر ثانیه بود و قادر بود کار دستی ۳۰۰روزه را در یک روز انجام دهد. کامپیوتر انبـاک ۳۰ تن وزن داشت، وسیله‌ای که حتی یک پاراکراف را هم نمی‌توانست به‌طور کامل در خود ذخیره کند، امروز تبدیل به یکی از ارکان زندگی ما شده است. در طول تاریخ انسان‌ها برای رسیدن به کمال در جست‌وجوی دانش و معرفت بوده‌اند؛ ازاین‌رو فناوری در همه زمینه‌های علمی و معرفتی، سبب رفاه و شکوفایی زندگی انسان در زمینه‌های گوناگون شده است. معماری نیز از این قافله جا نمانده، همراه با اختلاط با فناوری، هر روز افق‌های جدیدی از مفهوم فضا و مکان پیش‌روی ما گذاشته می‌شود.

مفهوم واقعیت مجازی [Visual Reality] جایگاه ویژه‌ای در پیشرفت آموزش، تفریحات و صنایع بازرگانی و حتی آموزش دارد. از موضوعات جالب اخیر نیز ورود میحث واقعیت مجازی [Visual Reality] به عرصه معماری و ساخت‌وساز است که با نام معماری مجازی شناخته می‌شود. هم‌اینک، با کمک سنسورهای که کلیه پیام‌های محیطی را به تمامی حواس ما می‌دهند و مقایلا دستورات حسی و حرکتی را از آنها دریافت می‌کنند، می‌توانیم در محیط مجازی حضور یابیم. به هر سو که خواستیم حرکت کنیم، زوایای مختلف محیط و اتفاقات جاری در آن را به انتخاب خود ببینیم. صداهای موجود در محیط را بر حسب موقعیت خود و به تناسبات جابه‌جایی‌هایمان بشنویم. اشیا را لمس کنیم و با رفتار و حرکت‌های خود بر رویدادها تأثیر بگذاریم. در محیط واقعیت مجازی می‌توانیم صدای قدم‌هایمان را بشنویم. می‌توانیم وزش نسیم [آیاز] را حس کنیم، می‌توانیم با دیگر افراد حقیقی [کاربران] یا مجازی [سیستم] حاضر در محیط، گفت‌وگو و تعامل کنیم و به تعبیری می‌توانیم در محیطی که وجود خارجی ندارد، زندگی کنیم.



فضای سایبر [Cyber space] شناخت گذشته ما را از مفهوم مکان و زمان برهم زده و تصورات و امکانات جدیدی را پیش روی معماران و طراحان گذاشته است. معماری مجازی می‌تواند در عرصه‌هایی که الکترونیک در آنها نقش اساسی دارد، سهیم باشد. همچنین نرم افزارهای تخصصی و مدل‌سازی از یک ساختمان در محیط مجازی امکان تحلیل علمی فضای مجازی را قبل از اجرای ساختمان فراهم آورده است. معماری عصر حاضر میان انقیاد ناشی از تسلط تکنولوژی و عاملیت منتج از دراختیارگرفتن آن به منزله ابزاری برای رسیدن به هدف در نوسان است. واقعیت مجازی [Visual Reality]، به مثابه یک ابزار می‌تواند از یک سو در خدمت معماران قرار گیرد و از سوی دیگر، کار معماران را پیچیده‌تر از گذشته کند؛ چراکه با تغییر سبک زندگی، در حقیقت سلاقی و زیبایی‌شناختی انسان‌ها نیز کاملا عوض می‌شود. تغییر سبک زندگی و به تبع آن تغییر مفهوم محیط برای آحاد مردم، یک معماری جدید را می‌طلبد.

دیگر وقتی شما از معماری و ساخت‌وساز صحبت می‌کنید، این مفهوم به ارائه طرح و شماری پرسپکتیو روی کاغذ و در نهایت زیباسازی بنا و شهر خلاصه نمی‌شود؛ بلکه معمار به کمک دیگر گروه متخصصان و ذی‌نفعان، خود را در چرخه‌ای به غایت درجه مرتبط و تنگناک با یکدیگر یافته و روند شکل‌گیری یک بنا از لحظه تولد و پس از آن در حین استفاده و حتی پس از تخریب نیز پیش‌بینی می‌شود. به همین دلیل؛ در آینده عضویت در یک نظام تکنولوژیک و سیستماتیک، گریزنـاپذیر است و نمی‌توان از آن چشم‌پوشی کرد.

سده‌های گذشته، سده‌های تلاش معمار برای تحقق ذهنیت‌های فضایی‌اش و به عبارتی گذار معماری از دنیای مجازی به دنیای واقعی بوده است. به نظر می‌رسد سده حاضر، قرن گذار معماری از واقعیت به مجاز باشد؛ چرا که این دنیای مجازی است که بستر تحقق تحولات معماری خواهد بود که در قرن حاضر، باید آن را معمار فضاهای مجازی نامید. واقعیت مجازی نیز امکان جدیدی است که می‌تواند معماران آینده را به تجسم فضاهای خیال‌پردازانه‌تری وادارد... دیگر رویاها فقط در خیال و ذهن ما باقی نمی‌مانند... کافی است اشاره کنیم؛ چرا که از رویا تا واقعیت فقط یک اشاره انگشت سیابه فاصله است... .