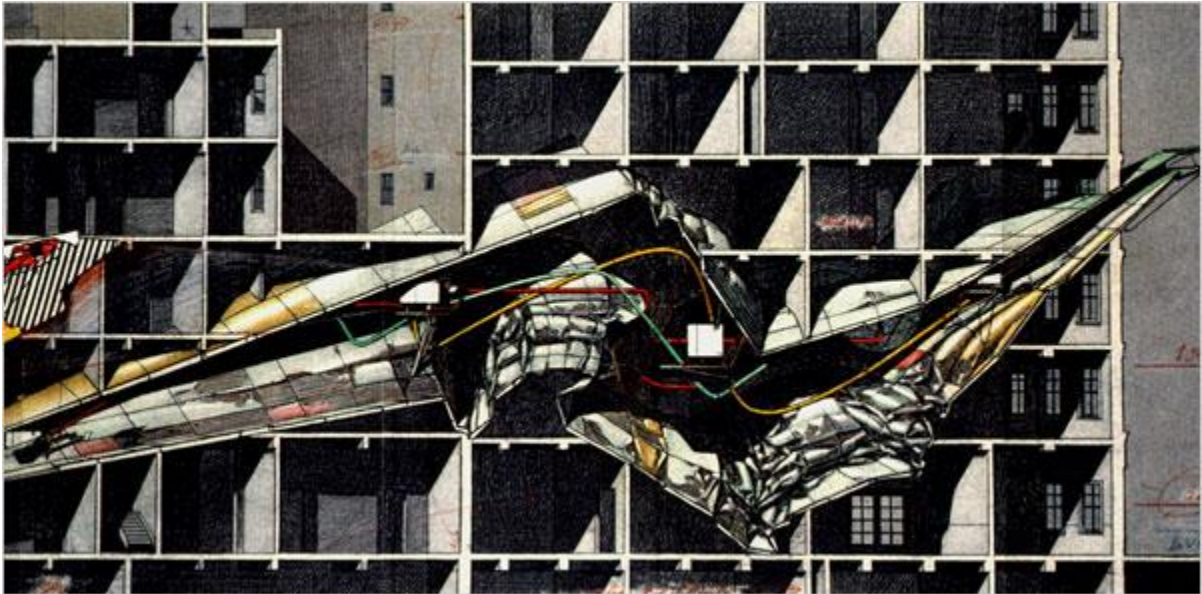


## لبئوس وودز: معماری رها شده از زنجیر محدودیت‌های دنیای واقعی<sup>۱</sup>

نوشته: نیکلای اوروسف<sup>۲</sup>

ترجمه لاله عنبری



توضیح تصویر شماره ی ۱: محدوده‌ی آزاد برلین: پیشنهاد سال ۱۹۹۰ لبئوس وودز<sup>۳</sup> برای ساختمان دولتی متروکه‌ای در برلین متحد. برای ساختمان هیچ مقصود معینی در نظر گرفته نشده است و طرح بیشتر نظری است تا کاربردی.

در اوایل دهه ۱۹۹۰ [میلادی] این معمار گستاخ نیویورکی، یک سری ارائه‌های تاریک و بدخلق به وجود آورد که او را میان دانشجویان و دانشگاهیان، به شخصیتی مورد توجه تبدیل کرد. [این ترسیمات شامل] تصاویری دلهره‌آور از شهرهای بمباران‌شده‌ای هستند که با سازه‌های غریب انگل‌واره اشغال شده‌اند، به نظر می‌رسید جهانی را در وضعیت ابدی جنگ به تصویر می‌کشند که در آن وظیفه‌ی معماری ایجاد خانه‌هایی امن برای رانده‌شدگان اجتماع است. از آن پس، لبئوس وودز، خود تبدیل به رانده‌شده‌ای در نوع خود شد.

امروز، معماری تجارتی بزرگ است. آقای وودز، با وجود اینکه بیشتر دوستان و همکارانش شهرهای خیالی خود را برای دنبال کردن کارمزدهای پرمفعت رها کرده‌اند، علاقه‌ی کمی به ساختن نشان داده است. در عوض، کار کردن پشت میز کوچک خود در گوشه‌ای از آپارتمان مرکز شهرش را ادامه می‌دهد، شخصیت منزوی راهب‌واری در حال تولید بی‌وقفه‌ی فانتزی‌های معمارانه‌اش که به صورت روزافزون انتزاعی‌تر می‌شوند و بسیاری از آن‌ها در نمایشگاه «سرزمین رؤیا»<sup>۴</sup> موزه‌ی هنرهای مدرن<sup>۵</sup> در معرض نمایش هستند.

برخی افراد، خردمندانه بودن انتخاب‌های او را به پرسش می‌گیرند. (این انتخاب‌ها قطعاً از او آدم ثروتمندی نساخته‌اند.) اما اینکه او اکنون از هر نظر تنهاست، تغییری نگران‌کننده در حرفه‌ی معماری در طول حدود یک دهه‌ی گذشته را نشان می‌دهد. این حرفه با کنار گذاشتن تخیل به نفع جنبه‌های عمل‌گرایانه‌تر ساختمان‌مقداری از قابلیتش برای خودانتقادی، اگر نگوئیم یکی از ارزشمندترین ابزارهای تصویرپردازی‌اش، را از دست داده است.

زمانی نه چندان دور، بسیاری از بزرگ‌ترین استعدادهای معماری دنیا، طوری رفتار می‌کردند که گویی کار واقعی ساختن ساختمان در شأن آن‌ها نبود. در طول دهه‌ی ۱۹۶۰ [میلادی] شرکت‌هایی مانند سوپرستودیو<sup>۶</sup> در فلورانس ایتالیا و آرکیگرام<sup>۷</sup> در لندن، تصاویری شهری طراحی می‌کردند که قصد وارد کردن شوک به وضع موجود را داشت. این پروژه‌ها - شهرهای متحرک ماشینی شده، و ابرسازه‌هایی که بر فراز دامنه‌ی کوه‌ها و در طول بیابان گسترده می‌شدند - حملاتی گزنده به جریان غالب حرفه [معماری] بودند که معماران آوانگارد باور داشتند فاقد نیروی تصویرپردازی است.

زمانی که در اوایل دهه‌ی ۹۰ در نیویورک دانشجوی معماری بودم، معمارانی که من و هم‌قطارانم بیشتر تحسین می‌کردیم آن‌هایی بودند که به باخت در مسابقات [معماری] معروف بودند، نه بردن آن‌ها. نزد ما، معنی‌اش به سادگی این بود که کار آن‌ها بسیار رادیکال، و برای دستگاه فرهنگی حاکم بیش از اندازه بی‌پروا بود.

این فقط ایده‌آل‌گرایی جوانی نبود. این معماران فارغ از ملاحظات مبتذل حرفه همچون بودجه، کارفرما و قوانین منطقه‌بندی توانایی آن را داشتند که کارهایی پدید آورند که از نظر زیبایی‌شناسی، خلاقانه بود و بر تفسیر اجتماعی<sup>۸</sup> نفوذ می‌کرد. و طراحی‌های آن‌ها، به طرز خودسرانه تاثیرگذار بود، به دقت مورد بررسی معماران جوان‌تر که در پی کاربست ایده‌های آن‌ها در دنیای واقعی بودند قرار می‌گرفت.



تصویر ۲: ترسیم آقای وودز، «معماری و جنگ» ۱۹۹۳، الهام گرفته از جنگ بوسنی

آقای وودز تا پایان زندگی، جزو جدایی‌ناپذیر آن چشم‌انداز بود. در اوایل دهه‌ی ۱۹۹۰ [میلادی] او یک سری ارائه‌های حیرت‌انگیز منتشر کرد که فصل مشترک جنگ و معماری را می‌کاوید. نخستین آن‌ها، پروژه‌ی محدوده‌ی آزاد برلین، اندکی پس از سقوط دیوار برلین طراحی شد، [این پروژه] به عنوان انگاره‌هایی در مورد اینکه چه طور دوره‌های آشوب و طغیان اجتماعی، فرصت‌هایی برای آزادی خلاقانه نیز هستند، تکوین یافت.

سازه‌های ماشین‌شکل خشن - که سطوح بیرونی فلزشان شبیه ماشین‌های نظامی اسقاط است- در خرابه‌های متروک ساختمان‌هایی قرار گرفته‌اند که کناره‌های دیوار منطقه‌ی مرگ سابق را شکل داده‌اند. [قسمت‌های داخلی این ساختمان‌های] در هم و برهم با شکل‌های عجیب طوری ساخته شده که برای سکونت کردن سخت باشند - یک ترفند برای دور نگه داشتن [طبقه] بورژوازی معمول. (او هشدار می‌دهد که قرار نیست شما عادت‌های خودتان را اینجا بیاورید. اگر می‌خواهید قسمتی از این [فضا] باشید، لازم است خود را از نو بسازید.)

برخی منتقدین طراحی را به خاطر تصویرسازی بی‌رحمانه‌اش سرزنش کردند، اما [این طراحی] مدرنیزم جنگ سرد را نیز روی سرش وارونه کرد. در دهه ۱۹۵۰ [میلادی] معماران آمریکایی در تلاش بودند که محصولات

نظامی دوره‌ی جنگ را به ابزار تازه‌ی ساخت بهشت در دوره‌ی صلح تبدیل کنند. یک پیامد [این تلاش]، یکنواختی خسته‌کننده‌ی محیط‌های حاشیه‌ی شهر [که بر اساس این تفکر طراحی شدند] برای ذهن بود.

در مقایسه، لبتوس وودز، هرگز چنین آرمان‌شهرگرا نبوده است. در ترسیمات او، چنین به نظر می‌رسد که جامعه از محل زخم‌هایش در حال شکافتن است. پوسته درخشان [طرح‌هایش] که در برابر آشوب اطراف زره‌پوش شده‌اند، به عنوان مکان‌هایی مقدس برای آسیب‌پذیرترین [اقشار] جامعه منظور شده‌اند: رانده‌شدگان، شورشی‌ها، سنت‌شکنان و رویاپردازان.

این دیدگاه در یک سری ارائه‌هایی که در ۱۹۹۳ خلق کرد، به درجه‌ی اعلا‌ی خود رسید، واکنش به جنگ بوسنی. ساختمان‌هایی در حال فروریختن، و قطعات فولاد پخش‌شده در هوا، که از کمیک‌های علمی تخیلی<sup>۹</sup> الهام گرفته شده و پر از کابل‌های پر پیچ و خم بودند؛ به نظر می‌رسید که این ترسیمات ایمان قدیمی مدرنیسم به آینده‌ای آرمان‌شهرگرایانه را مسخره می‌کند. جو تاریک و بدخلق آن‌ها، جهانی همواره در حال تلاش برای ادامه‌ی بقا را القا می‌کند.

با این حال، در پایان هزاره، اوضاع شروع به تغییر کرد. معماری گران‌قیمت به ناگهان کالایی ارزشمند شد. معمارانی چون دانیل لیبسکیند<sup>۱۰</sup> و رم کوله‌اوس<sup>۱۱</sup> که زمانی در محیط‌های آکادمیک منزوی بودند، ناگهان در حال تلاش برای رسیدگی به وفور کارمزدهایی بودند که نه فقط از طرف بنیادهای فرهنگی نخبه بلکه از سوی بساز و بفروش‌های جریان غالب و شرکت‌های ثروتمند پرداخت می‌شد.

لبتوس وودز، مردی درشت اندام و تنومند، تلاشی برای پنهان کردن انزجارش از این واقعیت تازه نمی‌کند. او در مورد وضعیت حاضر عقیده دارد که «امروزه، شرکت‌های بزرگ می‌خواهند خود را خیرخواهان نوع بشر نشان دهند.» «شرکت‌های چندملیتی نفت و گاز<sup>۱۲</sup>، درباره‌ی محیط زیست تبلیغ پخش می‌کنند و معماران نیز قسمتی از همین [وضعیت] هستند. این یک تجارت است.»

به سختی می‌توان با نکته اصلی استدلال او مخالفت کرد: اینکه معماری، همواره نیاز به مکانی داشته است که به طور کامل از خودسانسوری به دور باشد، و چنین امری، در مشاخره‌های بحث برانگیز معمول میان معمار و کافرما جایی ندارد. برای مثال، بیشتر ما به خاطر داریم که در سال ۱۹۹۷ در مسابقه‌ای که برای گسترش عمده‌ی موزه‌ی هنرهای مدرن [برگزار شد]، چه اتفاقی برای رم کوله‌اوس افتاد. او بی‌اعتنایی به سیاست‌های داخلی موزه را پیشه کرد و با بی‌ملاحظگی برنامه‌ی کاسب‌کارانه‌ی موزه را در طراحی‌اش پر رنگ نمود. کمیته‌ی موزه‌ی هنرهای مدرن نیویورک، خشگمین شده و بلافاصله او را حذف کرد.

در سال‌های اخیر فشار برای رفع و رجوع هر چیزی که در یک طراحی ممکن است تهدید آمیز برداشت شود افزایش یافته است؛ از همان موقع که بخش اعظم [فعالیت] معماری شروع کرد به تبدیل شدن به صورتی از کاسبی با ظاهری با فرهنگ. معمارانی که روزگاری خود را سرکش می‌دانستند، اکنون برج‌های لوکس مسکونی برای فوق ثروتمندان می‌سازند.

با این حال، ممکن است بیشترین تأثیر این گرایش بر نسل جوان‌تر معماران باشد. این معماران که در عصری رشد یافته‌اند که به نظر می‌رسد ذخیره‌ی [محدود] غیرقابل مقاومتی از کار وجود داشته باشد، اغلب به هر قیمتی، برای کار مشتاق به نظر می‌رسند. مجهز بودنشان به نرم‌افزارهای کامپیوتری، تولید پشت سر هم طرح‌هایی اغوا کننده بدون کندوکاو عمیق در واقعیات اجتماعی دشوار را ساده ساخته است.

همان‌گونه که آقای وودز بیان می‌کند، با پیروزی لیبرال دموکراسی و سرمایه‌داری بازار آزاد، گفت‌وگو به نقطه‌ی پایان خود رسید. همه خواهان ساختن بودند، که [در نتیجه] جای کمی برای انواع خاصی از معماری باقی گذاشت.

در همین حال، هرچه هم‌تایان او به سوی کارمزدهای بزرگ‌تر و پرمفعت‌تر حرکت می‌کردند، کارهای آقای وودز بیشتر و بیشتر انتزاعی شد. در ۱۹۹۹ او شروع به کار بر روی یک سری طراحی کرد که صفحه‌های شکسته‌شان به منظور نشان دادن جابه‌جایی‌های لرزه‌ای که در طول زمین‌لرزه رخ می‌دهد [طراحی شده] بود. (او می‌گوید: ایده این است که این طبیعت نیست که فاجعه به بار می‌آورد، [بلکه] انسان است. این ترسیمات، در نظر داشتند که دیدگاهی جدید در مورد پیش‌آمدهای زمین‌شناسی ارائه دهند.)

در سال ۲۰۰۷، یکی از دوستان نزدیک او، استیون هال معمار، او را برای طراحی یک غرفه‌ی نمایشگاهی برای مجتمع مسکونی در چنگدوی<sup>۱۳</sup> چین استخدام کرد. ترکیبی رفیع از پل‌های متقاطع و شیب‌راه‌ها، نزدیک‌ترین چیزی است که آقای وودز به معماری واقعی داشته است: یک فضای پیرانزی<sup>۱۴</sup> متراکم، که مردم می‌توانند درون آن بالا بروند تا گسترش شهری چین جدید را با دقت ببینند.

آقای وودز به من گفت: «من علاقه‌ای به زندگی در دنیایی تخیلی ندارم، تمام کارهای من، هنوز هم برای پدیدآوردن فضاهای معماری واقعی هستند. اما چیزی که برای من جالب است این است که اگر ما از محدودیت‌های متداول رها باشیم، دنیا چه شکلی می‌شود. شاید من بتوانم نشان دهم که اگر با قوانین متفاوتی زندگی می‌کردیم، چه اتفاقی می‌افتاد.»



۱. این مقاله، ترجمه ای است از *An Architect Unshackled by Limits of the Real World* که در تاریخ ۲۴ آگوست سال ۲۰۰۸، زمانی که لیبوس وودز هنوز زنده بود، در مجله‌ی نیویورک تایمز به چاپ رسیده است. برخی جملات، به مقتضای اینکه معمار اکنون فوت کرده است، در ترجمه تغییرات کوچکی داده شده‌اند. (مترجم)
۲. Nicolai Ouroussoff منتقد معماری نیویورک تایمز و لس آنجلس تایمز، کاندیدای جوایز متعدد پولیتزر برای نقد معماری (مترجم)
۳. Lebbeus Woods: معمار و هنرمند آمریکایی، ۱۹۴۰ - ۲۰۱۲، لیبوس وودز برای کارهای غیرمتعارف و تجربی‌اش شهرت داشته است.
۴. Dreamland
۵. MoMa منظور موزه‌ی هنرهای مدرن شهر نیویورک است. (مترجم)
۶. Superstudio: شرکت معماری که در سال ۱۹۹۶ میلادی در فلورانس ایتالیا توسط آدولفوناتالینی و کریستیانو تورالدو دی فرانچیا تأسیس شد. سوپراستودیو یکی از بخش‌های مهم جنبش معماری رادیکال اواخر دهه ۶۰ بود و به زودی به خاطر کارهای معماری کانسپچوآل و پیشنهادات ضد معماری‌اش شهرت پیدا کرد. از جمله پروژه‌ی شبکه‌ها (The Grids Next Door) که قوانین، عینیت و امکان فضایی آرمانی را بازنمایی می‌کند (مترجم)
۷. Archigram: آرکیگرام گروه معماری آوانگاردی بود که در دهه‌ی ۶۰ میلادی در لندن شکل گرفت و از خصوصیات آن طرح‌های نوآینده‌گرایانه (neofuturistic)، گرایش ضد قهرمانانه و به نفع کاربر، با الهام از تکنولوژی بود. (مترجم)

## 8 Social Commentary

۹. sci-fi comics

۱۰. Daniel Libeskind

۱۱. Rem Koolhaas

۱۲. در متن به شرکت Exxon Mobil Corp اشاره شده است. (مترجم)

۱۳. Chengdu

۱۴. Piranesian: برگرفته از نام معماری ایتالیایی قرن هجدهم، جیوانی باتیستا پیرانزی، به علت تأثیر این معمار در ایجاد سبک نئوکلاسیک در معماری، با طراحی‌های برگرفته از خرابه‌های روم باستان، نام اون با معماری دارای عناصر سبک نئوکلاسیک پیوند خورده است. (مترجم)