

یادداشت‌هایی پیرامون اثر داپلر و دیگر حالات مدرنیسم<sup>۱</sup>

رابرت سومول، سارا وایتینگ  
ترجمه: کورش رفیعی و رضا عسگری

اغلب به خودم می‌گویم اتفاقاتی تصادفی از این دست بسیار بیشتر از آنچه گمان می‌کنیم رخ می‌دهند، زیرا همه‌ی ما یکی پس از دیگری در مسیرهای مشابهی حرکت می‌کنیم که به واسطه‌ی خاستگاه‌ها و امیدهایمان برای ما ترسیم شده‌اند. اما صرف‌نظر از این مسأله، ذهن منطقی من قادر نیست از شر اشباح نوعی تکرار خلاص شود که مرا به تناوب هرچه بیشتر تسخیر می‌کنند. من بندرت در جمع هستم، اما به نظر می‌رسد قبلاً همان نظرات را شنیده‌ام که توسط همان افراد در اینجا و آنجا بیان شده‌اند، به همان شیوه، با همان کلمات و همان طرز بیان و حرکات... شاید در این پدیده‌ی هنوز ناشناخته‌ی تکرار آشکار، نوعی پیش‌بینی پایان وجود دارد، قماری مخاطره‌آمیز برای ورود به خلأ، نوعی رهاشدگی از قیدوبندها، که مانند گرامافونی که به طور مکرر نت‌های یکسانی را پخش می‌کند، بیشتر با نقصی ترمیم‌ناپذیر در برنامه‌ی ماشین سر و کار دارد تا با خرابی خود ماشین.

حلقه‌های زحل، دبلو جی سیبالد<sup>۲</sup>

می‌خواهم نشان دهم که این واحدها تعدادی حوزه‌های خودآیین، اما نه مستقل را تشکیل می‌دهند که هرچند تابع قواعدی خاص‌اند، در دگرگونی مداوم، گمنام و بدون سوژه بوده و در تعداد بسیار زیادی از آثار منفرد رسوخ می‌کنند.

دیرینه‌شناسی دانش، میشل فوکو<sup>۳</sup>

<sup>1</sup> Robert Somol and Sarah Whiting, Notes Around the Doppler Effect and Other Moods of Modernism, Perspecta 33 (2002)

<sup>2</sup> W. G. Sebald, The Rings of Saturn

<sup>3</sup> Michel Foucault, The Archaeology of Knowledge

از انتقادی تا طرح انداز<sup>۴</sup>

در سال ۱۹۸۴، ویراستاران مجله‌ی پرسپکتا، کارول برنز<sup>۵</sup> و رابرت تیلور<sup>۶</sup>، دستورکار بلندپروازانه‌ای را برای شماره‌ی ۲۱ این مجله تنظیم کردند: «معماری یک رسانه‌ی منزوی یا خودآیین نیست، بلکه به‌طور فعال با فرهنگ اجتماعی، فکری و دیداری‌ای درگیر است که خارج از دیسپلین قرار دارد و آن را در بر می‌گیرد... این مسأله بر این پیش‌فرض استوار است که معماری به‌ناچار با سؤالاتی دشوارتر از فرم یا سبک درگیر است.» درحالی‌که این جهت‌گیری پیوند عجیبی با سنت «رئالیستی» یا «خاکستری» نسل قبلی دانشگاه ییل<sup>۷</sup> دارد، به‌عنوان نشانه‌ای از ترکیب نوظهور نئومارکسیسم انتقادی با تجلیل از امر بومی یا روزمره عمل می‌کند که ییل به زودی با آن شناخته می‌شود. [۱]

مقاله‌ی کلیدی مایکل هیز<sup>۸</sup> با عنوان «معماری انتقادی: در میانه‌ی فرهنگ و فرم» که در همان شماره منتشر شد، با بیان ضمنی این نکته که ویراستاران در درک خود از تعهد و خودآیینی به اندازه‌ی کافی دیالکتیک نبوده‌اند، به ارائه‌ی اصلاحاتی سودمند در خصوص مواضع ویراستاران این مجله پرداخت. باریک‌بینی هیز همیشه در درک این نکته بوده است که خودآیینی پیش‌شرطی برای تعهد است. هیز با استفاده از میس به‌عنوان یک الگو یا پارادایم، به بحث از امکان وجود یک «معماری انتقادی» پرداخت که بین دو حد نهایی کالایی‌شدن مسالمت‌آمیز و تفسیر منفی قرار می‌گیرد.

دوازده شماره و هفده سال بعد، سردبیران شماره‌ی ۳۳ به موضوع میان‌رشته‌ای بودن<sup>۹</sup> بازگشته‌اند. اما این بار، موضوع مجله به صراحت متضمن تعبیری است که در مقاله‌ی هیز در سال ۱۹۸۴ پایه‌ریزی شده بودند: «پرسپکتای شماره‌ی ۳۳ حول این باور شکل گرفته که معماری در موضعی انتقادی در میانه‌ی یک محصول فرهنگی و یک دیسپلین خودآیین و مجزا قرار دارد.» با این حال، درحالی‌که هیز پیشنهاد می‌کرد که فقط معماری انتقادی در این موقعیت «بینابینی» و به زعم او ممتاز عمل می‌کند، ویراستاران شماره‌ی ۳۳ مجله‌ی پرسپکتا تأکید می‌کنند که اکنون کل معماری به‌طور خودکار در یک وضعیت انتقادی بالفعل قرار دارد. آنچه برای هیز در آن زمان یک عمل استثنایی به نظر می‌رسید، اکنون به یک واقعیت روزمره‌ی زندگی بدل شده است. با این حال، هر چه نباشد، این بحث ویراستاران

---

<sup>4</sup> projective

<sup>5</sup> Carol Burns

<sup>6</sup> Robert Taylor

<sup>7</sup> Yale

<sup>8</sup> Michael Hays

<sup>9</sup> interdisciplinarity

شماره ۳۳ درباره‌ی افزایش پرکتیس‌های انتقادی، شاید به‌طور ناخودآگاه با این واقعیت در بیست سال گذشته همخوان باشد که: دیسیپلین‌مندی<sup>۱۰</sup> توسط پروژه‌ی انتقادی بودن<sup>۱۱</sup> جذب شده و از توان افتاده است. همان‌طور که نخستین صورت‌بندی هیز از معماری انتقادی، اصلاحی ضروری در برابر موضع رئالیستی شماره ۲۱ پرسپکتا بود، شاید اکنون لازم (یا حداقل مفید) باشد که جایگزینی برای پارادایم مسلط انتقادی بودن ارائه شود، جایگزینی که در اینجا به‌عنوان پروجکتیو یا طرح‌انداز توصیف می‌شود.

همان‌طور که در بحث جدلی هوشمندانه‌ی هیز مشهود است، معماری انتقادی، تحت سلطه‌ی نظام متن‌گونی<sup>۱۲</sup>، نیازمند آن بود که در یک وضعیت «بینابینی» در میان تقابل‌های گفتمانی مختلف قرار گیرد. بنابراین، «فرهنگ و فرم» را می‌توان به ترتیب، به‌عنوان «کیچ و آوانگارد» (کلمنت گرینبرگ)<sup>۱۳</sup>، «تحت‌اللفظی و پدیداری»<sup>۱۴</sup> (کالین رو)<sup>۱۵</sup>، «شیء‌وارگی و هنر» (مایکل فرید)<sup>۱۶</sup>، یا «توسعه‌ی سرمایه‌دارانه و طراحی» (مانفردو تفوری) در نظر گرفت. در معماری، گفتمان‌های کالین رو و تفوری، پروژه‌ی انتقادی «بینابینی»<sup>۱۷</sup> را، چه در تاریخ/تئوری، مانند هیز، و چه از نظر طراحی، مانند کارهای پیتر آیزمن، کاملاً ممکن می‌سازند، اگرچه هرگز آن را به‌طور کامل محقق نمی‌سازند.

پروژه‌ی انتقادی معماری از مواد مفهومی اولیه‌ی رو و تفوری تدوین شده است. برای هر دو نویسنده، تناقض یا ابهام یک فرض لازم است، صرف‌نظر از اینکه این فرض در آثارشان گنجانده شود یا مورد انکار قرار گیرد (ماتریالیسم دیالکتیکی) یا تعدیل گردد (فرمالیسم لیبرال). با این حال، حتی قبل از بررسی بازآرایی‌های مختلف رو و تفوری، مهم است بدانیم تضاد بین آنها هرگز آنقدر که تصور می‌شود، واضح نیست: پروژه‌ی ظاهراً فرمال رو پیوندهای عمیقی با یک سیاست لیبرال به‌خصوص دارد و پرکتیس آشکارا متعهد نقد دیالکتیکی تفوری مستلزم مجموعه‌ای دقیق از اصول پیشینی فرمال و همچنین نوعی پیش‌بینی بدبینانه در رابطه با تولید معماری است. به این ترتیب، هیچ نویسنده‌ای سیاسی‌تر از رو، و هیچ‌کس فرمالیست‌تر از تفوری نیست.

---

<sup>10</sup> Disciplinarity

<sup>11</sup> criticality

<sup>12</sup> textuality

<sup>13</sup> Clement Greenberg

<sup>14</sup> literal and phenomenal

<sup>15</sup> Colin Rowe

<sup>16</sup> Michael Fried

<sup>17</sup> betweeness

انتقادی بودن هیز و آیزمن چارچوب ستیزه‌جویانه یا دیالکتیکی موجود در کار استادان و اسلاف‌شان را حفظ می‌کند، و درعین‌حال، تلاش می‌کند تعابیر آنها را محو یا کمرنگ کند. هیز و آیزمن در تلاش‌های مختلف خود برای پیوند زدن رو و تفوری به‌منظور ایجاد موضعی انتقادی، [۲] بر دیالکتیک تکیه می‌کنند - همان‌طور که این امر مستقیماً در عناوین مجلاتی که هر یک از آنها تأسیس کرده‌اند یعنی «اپوزیشنز»<sup>۱۸</sup> و «اسمبلاژ»<sup>۱۹</sup> مشهود است. علی‌رغم انتقادات ضمنی آنها از زیبایی‌شناسی مایکل فرید، [۳] هم آیزمن و هم هیز درنهایت به اندازه‌ی او از تقلید کورکورانه بیم دارند: هر دو نسبت به بازنگاشت یک‌شکل زندگی و هنر هشدار می‌دهند. برای هر دو، دیسپلین‌مندی به‌عنوان خودآینی (امکان نقد، بازنمایی، و دلالت<sup>۲۰</sup>) درک می‌شود و نه به‌عنوان ابزارمندی<sup>۲۱</sup> (طرح‌اندازی، اجراگری<sup>۲۲</sup>، و پراگماتیک<sup>۲۳</sup>). می‌توان گفت که تعریف آنها از دیسپلین‌مندی بیشتر به ضدیت با شیء‌وارگی معطوف است تا فراهم کردن امکان تکوین<sup>۲۴</sup>. درحالی‌که شیء‌وارگی با تقلیل منفی تجربه‌ی کیفی به کمی‌سازی مرتبط است، تکوین حاکی از آن است که انباشت پیایی ممکن است خود به تولید کیفیت‌هایی جدید منجر شود. به‌عنوان جایگزینی برای پروژه‌ی انتقادی - که در اینجا با امر نمایه‌ای<sup>۲۵</sup>، دیالکتیکی و بازنمایی داغ<sup>۲۶</sup> در ارتباط است - متن حاضر یک تبارشناسی جایگزین از امر طرح‌انداز را بسط می‌دهد - که در ارتباط با امر دیاگراماتیک، اتمسفریک، و اجرای سرد<sup>۲۷</sup> است.

از نمایه<sup>۲۸</sup> تا دیاگرام

<sup>18</sup> Oppositions

<sup>19</sup> Assemblage

<sup>20</sup> signification

<sup>21</sup> instrumentality

<sup>22</sup> performativity

<sup>23</sup> pragmatics: ها و فرد به‌کارگیرنده‌ی آنها اشاره داشت و به معنای کارکرد زبان در زمینه‌ی زندگی انسان پراگماتیک در نظام زبان‌شناسی موریس به‌مناسبت میان‌نشانه و معطوف به فاعل زبان بود. (م.)

<sup>24</sup> Possibility of emergence

<sup>25</sup> indexical

<sup>26</sup> hot representation

<sup>27</sup> cool performance

<sup>28</sup> Index: نمایه در نشانه‌شناسی پیرس به معنای نشانه‌هایی است که مناسبت آنها بر بنیان مناسبت رخدادها استوار است و با وجودی متعین مرتبط است و لذا به Index: مناسبت دال و مدلول یا علت و معلول اشاره دارد. (م.)

در تولیدات قابل توجه هیز و آیزمن، که به عنوان بازآرایی‌های موازی از رو و تفوری شناخته می‌شوند، پروژه‌ی انتقادی ناگزیر نقشی واسطه‌ای می‌یابد. در واقع، این پروژه دائماً درگیر بازتولید است و به طور جدایی‌ناپذیری با آن پیوند دارد. [۴] این درگیری وسواس‌گونه هم در روایت هیز از غرفه‌ی بارسلون اثر میس ون دروهه و هم در بازخوانی دومینوی لوکوربوزیه توسط پیتز آیزمن، خود را آشکار می‌سازد، جایی که هر دو نویسنده تکنیک نمایه را اتخاذ می‌کنند. [۵] نمایه تا حدودی به این دلیل به عنوان مناسب‌ترین واسطه (یا محرک انتقادی امر بینابین) ظاهر می‌شود که به طور خودکار ماتریالیسم و دلالت را ترکیب می‌نماید. به عبارت دیگر، نمایه به عنوان یک نشانه با محرک‌هایی فیزیکی وجود دارد، و برخلاف نماد<sup>۲۹</sup> یا شمایل<sup>۳۰</sup> به لحاظ فرهنگی یا بصری تعیین نمی‌شود. از نظر هیز، معماری میس خود را «مابین بازنمایی کارآمد ارزش‌های فرهنگی از پیش موجود و خودآیینی کاملاً منفصل یک نظام فرمال انتزاعی قرار می‌دهد.» [۶] این وضعیت بودن در جهان و درعین حال مقاومت در برابر آن، از این طریق ممکن می‌شود که شیء معماری هم به طور مادی، زمینه‌ی زمانی و فضایی خاص خود را منعکس می‌کند، و هم به عنوان ردپایی از نظام‌های تولیدی خود عمل می‌نماید. هیز غرفه‌ی بارسلون را به عنوان «رویدادی با مدت زمان مشخص» توصیف می‌کند «که وجود واقعی آن مدام در حال تولید شدن» یا معنای آن مدام در حال تعیین شدن است. این عمل تعیین بخشی در واقع و از نظر ریشه‌شناسی واژگان، یک ژست انتقادی به تمام معنا است.

در بحث آیزمن درباره‌ی دومینو، این خود فرآیند طراحی است که ثبت می‌شود و نه نظام‌های تولیدی و فنی مادی یا زمینه‌ی خاصی که در بحث هیز مشاهده کردیم. دومینو در نشان دادن وضعیت وجودی خود و توانایی‌اش برای ایفای نقش به عنوان یک نشانه‌ی خودارجاع، یکی از اولین ژست‌های مدرنیستی و انتقادی در معماری است: «معماری هم ماده است و هم عمل. نشانه ثبت یک مداخله است - رویداد و عملی که از حضور عناصری که صرفاً شرط لازم آن هستند، فراتر می‌رود.» برای آیزمن و هیز، دومینو و غرفه‌ی بارسلون به طور هم‌زمان ردهایی از یک رویداد، نمایه‌هایی از فرایندهای طراحی یا ساخت خود، و همچنین اشیائی هستند که به طور بالقوه به نوعی وضعیت دگرگونی مداوم اشاره می‌کنند. در هر دو مورد، اشکال انتقادی خودارجاعی<sup>۳۱</sup> از طریق بازتولید پیاپی نشان داده می‌شوند: چه در قالب آگزونومتری‌های بازترسیم‌شده‌ی آیزمن از پرسپکتیو ناموجود دومینو، و چه در قالب عکس‌های تاریخی‌ای که هیز برای استخراج تجربه‌ی غرفه‌ی اصلی و ازبین‌رفته‌ی بارسلون از آنها بهره می‌گیرد. همان‌طور که مصنوعات معماری، نمایه‌هایی از یک فرآیند یا پرکتیس مفقود هستند، در هر دو مورد فوق، خود اشیاء نیز به طور قابل توجهی مفقود

<sup>29</sup> Symbol

<sup>30</sup> icon

<sup>31</sup> self-referentiality

شده‌اند، به طوری که باید با مجموعه‌ای از بازتولیدها به عنوان ردپاهای‌شان جایگزین شوند. این روند بی‌پایان بازگشت<sup>۳۲</sup> یا به تعویق افتادن<sup>۳۳</sup>، یکی از ارکان اصلی پروژه‌ی معماری انتقادی است: معماری اساساً به شکلی اجتناب‌ناپذیر و بنیادین درگیر موقعیت خود به عنوان بازنمایی و تفسیر هم‌زمان این وضعیت است.

به عنوان جایگزینی برای تأملات آیزمن در مورد قاب‌بندی سازه‌ای<sup>۳۴</sup> در فرهنگ متعالی اروپا، که آن را در چارچوب پروژه‌ی انتقادی-نماینده‌ی دهه‌ی ۱۹۷۰ قرار می‌داد، می‌توان در همان بازه‌ی زمانی، به تلاش رم کولهااس برای از آن خودسازی قاب‌بندی سازه‌ای در فرهنگ توده‌ای آمریکا توجه نمود. همان‌طور که پیش از این اشاره شد، آیزمن دومینوی لوکوربوزیه را به عنوان ردپای یک فرآیند دگرگون‌شونده<sup>۳۵</sup> درک می‌کند و از این طریق با به حرکت درآوردن شبکه<sup>۳۶</sup> راه خود را از کالین رو جدا می‌سازد. درست همان‌طور که پروژه‌ی نماینده‌ی نوع خاصی از موضوع خوانش را برای معماری مفروض می‌پندارد یا آن را ابداع می‌کند، تصور این پروژه از تحرک معمارانه نیز بر روایتی از شبکه مبتنی است. بنابراین، اگرچه برنامه‌ی نماینده‌ی معماری ممکن است از طریق دیگرام‌ها پیش برود، اما همچنان به یک بلندپروازی نشانه‌شناختی، بازنمایانه و سکانسیل گره خورده است. از سوی دیگر، استناد کولهااس به «منطق کاریکاتوری»<sup>۳۷</sup> مجله‌ی Life - و همچنین برشی از ساختمان داون‌تاون اتلنتیک کلاب<sup>۳۸</sup> - از دیدگاهی نسبت به معماری بهره می‌گیرد که به تولید و طرح‌اندازی اشکال جدید جمع‌گرایی<sup>۳۹</sup> کمک می‌کند. این قاب‌بندی‌های نیویورکی به عنوان ابزارهایی در خدمت انعطاف‌پذیری کلانشهری وجود دارند و اساساً معماری‌ای نیستند که مورد توجه قرار گیرند. آنها نه برای خواندن، بلکه برای اغوا کردن، تغییر یافتن، و تحریک رویدادها و رفتارهای جدید وجود دارند. آسمان‌خراش - به مثابه‌ی یک ماشین - طرح‌اندازی بی‌پایان جهان‌های مجازی در این جهان را ممکن می‌سازد و

---

<sup>32</sup> regress

<sup>33</sup> deferral

<sup>34</sup> frame

<sup>35</sup> transformative

<sup>36</sup> grid

<sup>37</sup> cartoon-theorem

<sup>38</sup> Downtown Athletic Club

<sup>39</sup> collectivity

از این طریق تأملات میشل فوکو درباره‌ی دگرگمان‌ها<sup>۴۰</sup> یا زندان‌ها را بسط می‌دهد. ژیل دلوز استدلال می‌کند که فوکو ساختار سراسربین<sup>۴۱</sup> جرمی بنتام<sup>۴۲</sup> را نه صرفاً به‌عنوان ماشینی برای نظارت، بلکه به‌شکلی گسترده‌تر و سازنده‌تر به‌عنوان دیاگرامی درک می‌کند که «یک شکل به‌خصوص از رفتار را بر جمعی کثیر تحمیل می‌کند». به همین ترتیب، بررسی کولهاس از ساختار قاب‌بندی نیز امری دیاگراماتیک است.

از این دو نوع ابداع در ساختار قاب‌بندی در گفتمان معماری اواسط دهه‌ی ۱۹۷۰، می‌توان دو جهت‌گیری متفاوت نسبت به دیسپلین‌مندی را تشخیص داد: دیسپلین‌مندی به‌عنوان خودآینی و فرآیند، مانند خوانش آیزمن از دومینو، و دیسپلین‌مندی به‌مثابه‌ی نیرو و اثر، مانند صحنه‌پردازی کولهاس از داوون تاون اتلتیک کلاب. به‌علاوه، با این دو مثال، تمایزگذاری میان پروژه‌ی انتقادی در معماری و ارتباطش با امر نمایه‌ای از یکسو، و امر طرح‌انداز که از طریق دیاگرام پیش می‌رود از سوی دیگر آغاز می‌شود. همان اندازه که نمایه ردپای امر واقع است، دیاگرام ابزار امر مجازی به شمار می‌آید. [۷]

### از دیالکتیک تا داپلر

امر طرح‌انداز به‌جای تکیه بر استراتژی ستیزه‌جویانه‌ی دیالکتیک انتقادی، چیزی شبیه به اثر داپلر را به کار می‌گیرد - تغییری ملموس در فرکانس موج که زمانی رخ می‌دهد که منبع و گیرنده‌ی موج دارای سرعت نسبی باشند. اثر داپلر تغییر زیر و بمی صدای قطار در حین نزدیک شدن و سپس دور شدن از شنونده را توضیح می‌دهد. [۸] اگر دیالکتیک انتقادی، خودآینی معماری را به‌عنوان ابزاری برای تعریف رشته یا دیسپلین معماری وضع می‌کرد، معماری داپلر سنتزی سازگارانه میان بسیاری از احتمالات یا امکان‌های<sup>۴۳</sup> معماری را تصدیق می‌کند. داپلر به‌جای ایزوله کردن یک خودآینی منفرد، بر اثرات و تبادلات چندگانگی‌های ذاتی معماری تمرکز می‌کند: مواد، برنامه، نوشتار، اتمسفر، فرم، فن‌آوری‌ها، اقتصاد، و غیره. لازم به ذکر است که این افزایش امکانات معماری کاملاً با مفهوم رقیق‌تر میان‌رشته‌ای بودن تفاوت دارد، مفهومی که به‌دنبال مشروعیت بخشیدن به معماری از طریق یک معیار بیرونی است و در نتیجه نقش معماری را به نقشی کاملاً مبهم یعنی جذب یک زندگی ناهمگون تقلیل می‌دهد. معماری طرح‌انداز از بازگرداندن تعریف معماری به حالت اولیه‌اش ابایی ندارد، اما این تعریف به‌جای زبان ابزارها و مصالح، از دیزاین و اثرات آن نشأت می‌گیرد. داپلر درک

<sup>40</sup> heterotopias

<sup>41</sup> Panopticon

<sup>42</sup> Jeremy Bentham

<sup>43</sup> contingencies

از دیسپلین مندی به مثابه‌ی خودآیینی را به دیسپلین مندی به مثابه‌ی اجرا یا پرکتیس تغییر می‌دهد. در اولی، دانش و فرم مبتنی بر هنجارها، اصول و سنت‌های مشترک هستند، اما در دومی، مفهوم فوکویی‌تری از دیسپلین مندی مطرح می‌شود که در آن، دیسپلین یک داده یا موجودیت ثابت نیست، بلکه یک ارگانیزم فعال یا یک کردار گفتمانی برنامه‌ریزی نشده و غیرقابل کنترل است، مانند «واحدهای فوکو که تعدادی حوزه‌های خودآیین، اما نه مستقل را تشکیل می‌دهند که هرچند تابع قواعدی خاص هستند اما در دگرگونی مداومند.» [۹] داپلر به جای نگاه کردن به گذشته یا انتقاد از وضعیت موجود، به طرح‌اندازی آرایش‌ها یا سناریوهای بدیل (و نه لزوماً متضاد) می‌پردازد.

معماری طرح‌انداز ادعایی برای تخصص در خارج از حوزه‌ی معماری ندارد و همچنین حوزه‌ی تخصصی خود را به تعریفی مطلق از معماری محدود نمی‌کند. دیزاین همان چیزی است که معماری را از لغزش در هاله‌ای از ناهمگونی و عدم‌تجانس باز می‌دارد. به علاوه، دیزاین مرزهای پرنوسان دیسپلین مندی و تخصص در معماری را مشخص می‌کند، بنابراین وقتی معماران به موضوعاتی مثل مسائل اقتصادی یا سیاست مدنی می‌پردازند که ظاهراً خارج از محدوده‌ی به لحاظ تاریخی تعریف‌شده‌ی معماری هستند، نه به‌عنوان متخصص اقتصاد یا سیاست مدنی، بلکه بیشتر به‌عنوان متخصص دیزاین و از منظر چگونگی تأثیرگذاری آن بر اقتصاد یا سیاست، به این موضوعات می‌پردازند. آن‌ها با این حوزه‌های دیگر نه به‌عنوان منتقد، بلکه به‌عنوان متخصص رابطه‌ی دیزاین با سایر دیسپلین‌ها دست و پنجه نرم می‌کنند. دیزاین کیفیت‌های شیء (مانند فرم، تناسبات، مادیت، ترکیب‌بندی، و غیره) را در بر می‌گیرد، اما شامل کیفیت‌های احساسی، مانند تأثیرات، محیط، و اتمسفر نیز هست.

نمونه‌ای از معماری طرح‌انداز که استراتژی اثر داپلر را به‌جای استراتژی دیالکتیک به‌کار می‌گیرد، ساختمان اینترا سنتر<sup>۴۴</sup> اثر شرکت معماری WW است، که یک مرکز اجتماعی به مساحت ۴۰ هزار فوت‌مربع واقع در لکسینگتون، کنتاکی است. کارفرمای اینترا سنتر یک لیست از برنامه‌ی پروژه مشتمل بر کاربری‌های ناهمگون و گیج‌کننده را به WW ارائه کرد: مهدکودک، امکانات ورزشی، خدمات اجتماعی، کافه، کتابخانه، مرکز کامپیوتر، تسهیلات آموزش شغلی، مغازه‌ها، و غیره. اینتراسنتر به‌جای تجسم این برنامه‌های متعدد یا ایجاد یک زمینه‌ی خنثی که به هر برنامه شخصیت فرمال خاص خودش را ببخشد، یا از طریق آن، امکان تعریف پروژه را فراهم سازد، همپوشانی مورد انتظار بین فرم و برنامه را حذف می‌کند. عدم همسویی این برنامه‌ها به نوعی تغییر داپلر دائمی بین فرم و برنامه منجر می‌شود. به علاوه، این استراتژی ناهمگرایی<sup>۴۵</sup>، به ایجاد اثرات داپلر دیگری، از جمله

<sup>44</sup> Intra Center

<sup>45</sup> Non- concentricity

طنین‌های فراوان در میان حوزه‌های همپوشان و شرایط مادی و ساختاری می‌انجامد. اینتراسنتر بیشتر طرح‌انداز است تا انتقادی، که به‌شکلی تعمّدی به‌جای یک بیان واحد از برنامه، فناوری یا فرم (که نسخه‌هایی معاصر از مفاهیم سودمندی<sup>۴۶</sup>، استحکام<sup>۴۷</sup>، و لذت<sup>۴۸</sup> در معماری هستند) امکان‌پذیر می‌زند.

اثر داپلر در برخی از ویژگی‌ها با مفهوم پارالکس<sup>۴۹</sup> یا اختلافِ منظر دارای فصل مشترک است و همان‌طور که ایو-آلن بوآ<sup>۵۰</sup> اشاره می‌کند، از واژه‌ی یونانی parallax یا «تغییر» می‌آید: «تغییر آشکار در موقعیت یک شیء که ناشی از تغییر در موضعی است که از آنجا مورد مشاهده قرار گرفته است.» [۱۰] بوآ با این ادعا که سراسر آگاهانه به امکانات پارالکس پاسخ داده است، به‌عنوان مثال به توصیف سراسر از مجسمه‌ی خود با عنوان «نقطه‌ی دید»<sup>۵۱</sup> اشاره می‌کند: «در ابتدا به نظر می‌رسد که این مجسمه از راست به چپ می‌افتد، یک ضربدر می‌سازد و به شکل یک هرم ناقص قد علم می‌کند. این عمل سه بار در حین راه رفتن پیرامون آن اتفاق می‌افتد.» [۱۱] به عبارت دیگر، پارالکس تأثیر تئاتریکالِ نگاهی متحرک به یک شیء است و معطوف به این امر است که چگونه زمینه و بیننده، اثر هنری را کامل می‌کنند.

تفاوت میان داپلر با پارالکس در این است که داپلر صرفاً امری بصری نیست، بلکه به امواجی اشاره دارد که می‌توانند شنیداری یا دیداری باشند، و نشان می‌دهد که امر دیداری و امر مفهومی تنها بخشی از طیف گسترده‌ی احساسات ما هستند. علاوه بر این، داپلر تنها یک استراتژی خوانش نیست - یعنی صرفاً خوانشی آشکارکننده از یک اثر هنری نیست - بلکه یک برهم‌کنش اتمسفریک است. داپلر این باور را پیش‌فرض می‌گیرد که هم سوژه و هم ابژه در حال حمل و تبادل اطلاعات و انرژی هستند. به‌طور خلاصه، یک کاربر ممکن است با جنبه‌های خاصی از یک بنا بیشتر از سایر جنبه‌هایش ارتباط برقرار کند. او ممکن است درک کند که این بنا چگونه به یک تاریخ فرمال معماری پاسخ می‌دهد یا یک فناوری خاص را به‌کار می‌گیرد یا ممکن است تداعی‌های خاصی نسبت به طیف مصالح مورد استفاده یا سایت بنا داشته باشد. همان‌طور که دبلیو جی سیبالد رمان‌نویس توضیح

<sup>46</sup> commodity

<sup>47</sup> firmness

<sup>48</sup> delight

<sup>49</sup> parallax

<sup>50</sup> Yve-Alain Bois

<sup>51</sup> Richard Serra

<sup>52</sup> Sight Point

می‌دهد، هر یک از ما لحظاتی از تکرار، همزمانی یا دوباره‌کاری را تجربه می‌کنیم، که در آنها پژواک‌های سایر تجربه‌ها، گفتگوها، حالات و برخوردها بر تجربیات جاری تأثیر می‌گذارند. این پژواک‌های لحظه‌ای مانند مسیرهای ناهمراستایی هستند که با شنیدن و دیدن امور ناهمزمان نوعی آشناپنداری لحظه‌ای و نوعی همپوشانی میان دنیاها و واقعی و مجازی ایجاد می‌کنند.

### از گرم به سرد<sup>۵۳</sup>

باید نوعی انسان‌شناسی گرم و سرد ایجاد کرد ...

ژان بودریار<sup>۵۴</sup>

در مجموع، می‌توان گذار از حالت‌های انتقادی به حالت‌های طرح‌اندازِ دیسیپلین‌مندی را به‌عنوان یک فرآیند سرد شدن یا، به تعبیر مارشال مک‌لوهان<sup>۵۵</sup>، حرکت از یک نسخه‌ی «گرم» به یک نسخه‌ی «سرد» از دیسیپلین توصیف کرد. معماری انتقادی به این معنا گرم است که مشغول جداکردن خود از شرایط هنجاری، پس‌زمینه‌ای یا گمنام تولید و بیان تمایز است. از نظر مک‌لوهان، رسانه‌های گرم مانند فیلم «دارای وضوح بالایی»<sup>۵۶</sup> هستند و اطلاعات بسیار دقیقی را از طریق یک کانال یا یک حالت انتقال می‌دهند. در مقابل، رسانه‌های سرد مانند تلویزیون، وضوح پایینی دارند و چون اطلاعاتی که منتقل می‌کنند تضعیف شده است، به مشارکت کاربر نیاز دارند. در این راستا، پروژه‌ی فرمالیستی-انتقادی به واسطه‌ی اولویت بخشیدن به تعریف، تفکیک و تمایز (یا تکینگی رسانه) گرم است. در مقابل، مینیمالیسم، به‌عنوان یکی از بدیل‌های آن، نوعی هنر سرد به شمار می‌آید: وضوح پایینی دارد، برای تکمیل خود به زمینه و بیننده نیاز دارد، و فاقد خودبستگی و خودآگاهی است. مینیمالیسم به‌صراحت نیازمند مشارکت است و با بحث اسمیتسون<sup>۵۷</sup> درباره‌ی آن‌تروپی مرتبط می‌شود. درحالی‌که سردسازی به نوعی فرآیند اختلاط اشاره دارد (و بنابراین اثر داپلر را می‌توان یکی از شکل‌های امر سرد دانست)، امر گرم از طریق تمایز مقاومت می‌کند و به چیزهای بیش از حد

(اصطلاحی است برای اشاره به رسانه‌هایی که مخاطب در برخورد با آن‌ها، احتیاج به تمرکز فراوان ندارد و رسانه قادر Hot media در فرهنگ ارتباطات، رسانه‌ی گرم)<sup>۵۳</sup> است بار معنایی خود را به روشنی منتقل سازد؛ برای مثال عکس، رادیو، سینما، وسایل ارتباطی گرم هستند چرا که نحوه‌ی انتقال و عرضه‌ی پیام و معنی در آنها از وضوح (نیز اصطلاحی است برای اشاره به رسانه‌هایی که مخاطب برای دریافت پیام آنها، به تمرکز فراوان احتیاج دارد تا محتوا را cool media بالایی برخوردار است. رسانه‌ی سرد) بهتر کسب کند، از جمله تلویزیون. این اصطلاح‌ها را مارشال مک‌لوهان ابداع کرده است. (م)

<sup>54</sup> Jean Baudrillard

<sup>55</sup> Marshal McLuhan

<sup>56</sup> high-definition

<sup>57</sup> در اواخر دهه‌ی ۱۹۶۰ هنرمند نیویورکی رابرت اسمیتسون برای ارجاع به هنرمندان معاصر خود یعنی مینیمالیست‌هایی چون دونالد جود، سول لویوت، دان فلوین، و لری بل از اصطلاح آن‌تروپی استفاده نمود. (م)

دشوار، پرآب و تاب، کار شده و پیچیده دلالت دارد. امر سرد بی خیال و آسان است. این تفاوت بین سرد و گرم با بررسی مختصر رسانه‌ای که مک‌لوهان در مورد آن بحث نمی‌کند، قابل تقویت است: اجرا یا پرفورمنس.

دیو هیکی<sup>۵۸</sup> در سوگنامه‌ی خود برای رابرت میچام<sup>۵۹</sup> بازیگر مشهور می‌نویسد که در کار او، شما با اجرا یا پرفورمنس مواجه می‌شوید، [۱۲] اجرایی که به‌زعم هیکی بیان (یا بازنمایی) نشده، بلکه ارائه شده است. تأثیرگذاری خاص میچام بر این امر مبتنی است که می‌دانید چیزی در پس اجرای او نهفته است، اما دقیقاً مطمئن نیستید که آن چیست. از نظر هیکی کاری که میچام انجام می‌دهد، همیشه نامنتظره و درعین حال، باورپذیر است. و دقیقاً همین ویژگی باورپذیری نامنتظره<sup>۶۰</sup> است که می‌تواند به‌عنوان یک اثر طرح‌اندازانه در نظر گرفته شود، اثری که رویدادهای تصادفی را با نوعی رئالیسم بسط‌یافته ترکیب می‌کند. هیکی استدلال می‌کند که دو نوع بازیگر وجود دارند. دسته‌ی اول کسانی هستند که از دل جزئیات یک شخصیت می‌سازند و با ساختن یک روایت برای آن شخصیت، باعث می‌شوند که آن را باور کنید. می‌توان گفت که این همان مکتب بازیگری «متد اکتینگ»<sup>۶۱</sup> است که در آن بازیگر خودش ژست‌ها و انگیزه‌ها را تدارک می‌بیند و زیرمتنی برای متن فیلمنامه ارائه می‌کند. دسته‌ی دوم از بازیگران با بدن خود باورپذیری ایجاد می‌کنند. هیکی می‌گوید آنها در واقع بازی نمی‌کنند، بلکه بیشتر «با تمام وجود به اجرا می‌پردازند». در حالی که رابرت دنیرو<sup>۶۲</sup> بازیگری در دسته‌ی اول است، میچام در دسته‌ی دوم قرار می‌گیرد.

در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰، رابطه‌ی معماری با فلسفه مانند رابطه‌ی دنیرو با شخصیت او [در فیلم تنگه‌ی وحشت]<sup>۶۳</sup> بود. به عبارت دیگر، این رابطه نوعی روش بازیگری یا روش طراحی بود، که در آن معمار به بیان یک متن می‌پردازد یا معماری، فرآیند شکل‌گیری خود را بازنمایی می‌کند. همانند «پروژه‌ی انتقادی»، روش بازیگری «متد اکتینگ» با روانکاوی و یادآوری و بازسازی خاطرات و رویدادهای گذشته مرتبط بود. در مقابل، به‌زعم هیکی،

<sup>58</sup> Dave Hickey

<sup>59</sup> Robert Mitchum

<sup>60</sup> Surprising plausibility

<sup>61</sup> Method

<sup>62</sup> Robert De Niro

<sup>63</sup> Cape Fear

مانند کالترین<sup>۶۴</sup> که یک بازی استاندارد ارائه می‌کند، میچام نیز با دید ساختارشکن و سرعت حرکت خود و درک خود از احتمالات پنهان، متن را می‌سازد. بنابراین، آنچه در اجرای میچام می‌بینیم، بیشتر یک بدیل پیشنهادی است تا شخصیتی که به تصویر کشیده شده باشد: اگر فردی با حساسیت میچام به تدریج به یک ناخدا، یک کارآگاه خصوصی، یا یک معلم مدرسه تبدیل شود، چه خواهد شد؟ [۱۳]

در بازی دنیرو، نه تنها در درون شخصیت، بلکه بین بازیگر و شخصیت نیز شاهد کشمکش هستیم، به گونه‌ای که ردی از ساخته شدن شخصیت به وضوح دیده می‌شود. هیچ راه دیگری برای گفتن این موضوع وجود ندارد جز اینکه، تماشای دنیرو، کار شاقی به نظر می‌رسد (کافی است زورگیری‌های خاص و ژست‌های اغراق‌آمیز او را به یاد بیاورید). مروری بر صحنه‌های آغازین هر دو نسخه‌ی فیلم تنگه‌ی وحشت در این زمینه آموزنده است. نسخه‌ی بازسازی شده‌ی سال ۱۹۹۱ با ورزش کردن و تمرین دنیرو در زندان آغاز می‌شود، جایی که خیس عرق شدن او کاملاً مشهود است. اما در نسخه‌ی اصلی، میچام هیچ عجله‌ای ندارد. شیک، هوسباز، در حال لذت بردن از یک سیگار و دید زدن دو زن که دادگاه را ترک می‌کنند، و به سردی یک نسیم. او کار را آسان نشان می‌دهد. بنابراین «معماری دنیرو» گرم و دشوار است و فرآیندهای تولیدش را شاخص می‌کند: معماری‌ای که به وضوح کارشده، روایی و بازگمایانه است، یا بیانگر رابطه‌ی بازگمایی با امر واقع است (تدارک یک زیرمتن روانی برگرفته از یک رویداد واقعی برای ارائه‌ی یک متن خیالی). میچام در این نسخه‌ی بازسازی شده نقش کوتاهی را به عنوان یک کارآگاه بازی می‌کند، و در حال تماشای تفتیش بدنی دنیرو در نقش کدی<sup>۶۵</sup> بدن او را می‌بیند که با تکیه کلام‌هایی از کتاب مقدس پوشیده شده و با لحنی سرزنش‌آمیز اظهار می‌کند: «می‌دانم نگاهش کنم یا بخوامش؟» (اظهارنظری که شاید همانقدر درباره‌ی روش بازیگری متداکتنینگ رابرت دنیرو صادق است که برای شخصیت کدی) برخلاف این حالت روایی، «معماری میچام» سرد و آسان است و هرگز کار دشواری به نظر نمی‌رسد. این معماری درباره‌ی ایجاد یک حس و حال یا زیستن در واقعیت‌های بدیل است (معطوف به پرسش چه می‌شد اگر<sup>۶۶</sup> و امر مجازی). در اینجا، حس و حال نتیجه‌ی تأثیرگذاری سرد، بدون وضوح بالا، و با پایانی باز است که فضایی برای مانور دادن فراهم می‌کند و باعث افزایش همدلی با موضوعات می‌شود. با میچام، این سناریوها

---

<sup>64</sup> Coltrane

<sup>65</sup> Cady

<sup>66</sup> what if?

هستند که مطرح می‌شوند و نه درام‌های روانکاوانه. ناراحتی و اضطراب امر ناآشنا<sup>۶۷</sup> با بدیل پیشنهادی امر نابهنگام<sup>۶۸</sup> جایگزین شده است.

در معماری، پروژه‌ی ارائه‌ی اجرا یا پرفورمنس، یا توسل به یک باورپذیری نامنتظره، نشان‌دهنده‌ی گذار از پرکتیس معماری انتقادی - که متفکرانه، باز نمایانه و روایی است - به سوی پرکتیس طرح‌انداز است. مبادرت به این برنامه‌ی طرح‌انداز لزوماً مستلزم تسلیم شدن به نیروهای بازار نیست، بلکه در واقع به اقتصادها، اکولوژی‌ها، نظام‌های اطلاعاتی و گروه‌های اجتماعی متعدد و گوناگون احترام می‌گذارد یا آنها را بازسازماندهی می‌کند.

\*\*\*

### یادداشت‌های پایانی:

[۱] بنگرید به مجموعه مقالات زیر:

Steven Harris (New York: Princeton Architecture of the Everyday, edited by Deborah Berke and Architectural Press, 1997).

[۲] هیز و آیزمن، هر دو در صورت‌بندی مواضع انتقادی خود، برداشت نادرستی از رو و تفروری ارائه دادند. اما همان‌گونه که هارولد بلوم از سوءتعبیر به‌عنوان نوعی اثرگذاری شاعرانه یاد می‌کرد: «اثرگذاری شاعرانه - هنگامی که پای دو شاعر قوی و اصیل در میان است - همواره با سوءتعبیر از شاعر نخست پیش می‌رود، نوعی عمل اصلاح خلاقانه که واقعاً و ضرورتاً نوعی سوءبرداشت است.» در این خصوص بنگرید به:

Harold Bloom, *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry* (New York: Oxford University Press, 1973; 1997), 30

[۳] به‌طور کلی، امر «بینابینی» برای فرید نوعی لعن و نفرین نمایشی بود که خاص‌بودگی مدرنیستی را نقش بر آب می‌کرد.

[۴] در اینجا صفت واسطه‌ای هم به تئوری‌پردازی فردریک جیمسون در خصوص واسطه‌گری (mediation) به‌مثابه‌ی نوعی امر بینابین فعال اشاره دارد - یعنی نوعی تعامل درگیرانه میان دو سوژه یا میان یک سوژه و یک ابژه، و نه یک امر بینابین منفعل که صرفاً به‌مثابه‌ی نوعی مصالحه‌ی ناب میان دو امر عمل می‌کند - و هم به فهم مارشال مک‌لوهان از واسطه‌گری به‌مثابه‌ی بازتولیدپذیری قابل‌ترجمه‌ی رسانه‌های جمعی ارجاع می‌دهد.

[۵] «بنابراین، تکرار نشان می‌دهد که معماری چگونه می‌تواند به‌جای انعکاس یک واقعیت فرهنگی بیرونی، در مقابل آن مقاومت کند،»

<sup>67</sup> unhomely

<sup>68</sup> untimely

