

بیرون، درون را ملاقات می‌کند: شرایط معناداری مکان

Outside Meets Inside: The Meaningfulness
Condition of Place | Habib Talebi

Birds build nests, yet they have no home. Humans, too, exhibit nesting behavior—but with one fundamental difference: unlike birds and other creatures, they possess the unique ability to transform a nest into a home. It is the human touch that bestows meaning upon a place.

پرنده‌ها لانه می‌سازند، اما خانه‌ای ندارند. انسان نیز رفتار لانه‌سازی دارد، اما با این تفاوت بنیادی که او برخلاف پرندگان و دیگر جانوران قادر است لانه را به خانه تبدیل کند. انسان به مکان معنا می‌دهد.

← حبیب طالبی

متولد ۱۳۶۳. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد معماری از دانشگاه آزاد واحد شوشتر؛ فعال در حوزه طراحی پیاده‌محوری، پژوهشگر مطالعات بینارشته‌ای (سینما-معماری)، مستندنگار میراث ناملموس

◀ زمین مکان انسان است. حضور ما روی زمین، حضوری مبتنی بر مکان است. به شکلی پیشینی انسان در «جایی» قرار دارد. ما همواره در مکان هستیم، اما مکان‌مندی ما تحت شرایط و معیارهایی است؛ گاهی احساس بی‌خانگی^۱ می‌کنیم، سویی نداریم و بی‌جهت می‌شویم، همچون گمشده‌ای معلق در فضا.

رابطه انسان با جا^۲ از جنس هم‌نشینی اشیا و چیزها در کنار هم نیست. یک لیوان روی میز قرار دارد و فضایی را اشغال می‌کند. درواقع میز مکانی برای لیوان است، اما مکان‌مند نیست. این فضای اشغال‌شده قابل محاسبه^۳ مختصاتی و کمی است. انسان نیز فضای اتاق را اشغال می‌کند و اتاق مکانی برای اوست، اما فضا برای او مجموعه‌ای از حجم‌های خالی^۴ نیست. انسان تنها موجودی است که به دلیل آنکه انسان است در یک اتاق قرار دارد. این اشغال فضا در مکان، همچون شیء روی میز یا اشغال فضای یک اتاق نیست و وابسته به کیفیت‌های ذهنی^۵ است (تصویر ۱). انسان یک مرکز است که قابلیت گشودگی^۶ به مکان را دارد. مکان‌ها مستقل از ما وجود ندارند (پرتوی، ۱۳۹۲).

مکانیت مکان فرایندی مبتنی بر پویایی^۷ و گذار^۸ است. پویایی سیالیت زمان را تداعی می‌کند و گذار نیز نوعی ارتباط زمان‌مند با کالبد است که «تجربه مکان» نام دارد. معیار کالبدی و عینی این تجربه را به عنوان رویارویی یا ملاقات «بیرون و درون» می‌توان شناسایی کرد.

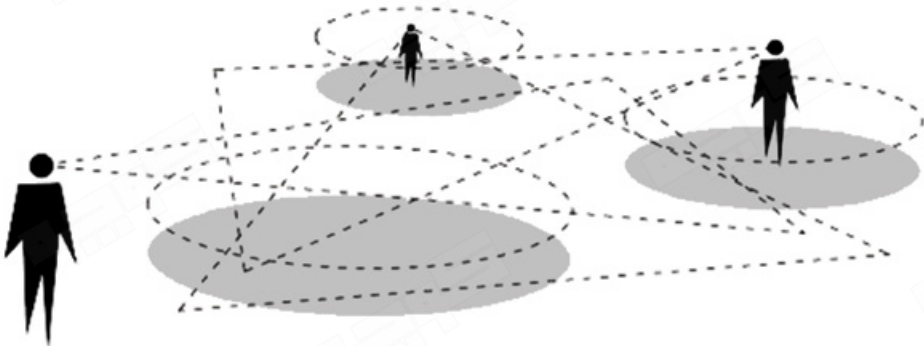
مکان از لحاظ کالبدی یک عرصه درونی است که با عرصه بیرونی احاطه‌کننده روبه‌رو می‌شود؛ در نتیجه تعامل انسان با مکان به نسبت تأثیرپذیری، درگیری و تداوم^۹ او با مکان،

درجاتی از درون بودن را برای انسان می‌آفریند. درواقع به نسبتی که انسان احساس درون بودن می‌کند معنای مکان برای او ساخته می‌شود. همچنین ارتباط بین بیرون و درون زمینه وجودی اصلی عناصر معماری، یعنی عناصر سقف، کف و دیوار است. این عناصر هریک درون را در میانه یک بیرون ایجاد می‌کند (پرتوی، ۱۳۹۲).

از دیدگاه تجربی در درون بودن به معنای تعلق به مکان و خود را با مکان شناسایی کردن و ارتباط از طریق حسی موقعیت است. در درون بودن کیفیتی است که از طریق آن فضا به مکان تبدیل می‌شود. در امتداد چنین نگاهی، جهان کودکان مصداق دست‌اولی از این مفاهیم و رویارویی بیرون و درون را به ما عرضه می‌کند.

جهان در نظر کودکان سرشار از اشیای بی‌نظیر و منحصر به فردی است که می‌تواند آن‌ها را جلب کند، زیرا کودکان مایل‌اند در هر کجا که می‌توانند کار کردن روی اشیا را ببینند و به آن سر بزنند. آن‌ها به طرز مقاومت‌ناپذیر جذب خُرده‌ریزه‌هایی می‌شوند که از فعالیت‌های ساختمانی، باغبانی، کارخانه، خیاطی یا نجاری به جا می‌ماند. آن‌ها در این خُرده‌ریزه چیزهایی را تشخیص می‌دهند که از میان جهان اشیا تنها و تنها متوجه آن‌ها شده است. کودکان در استفاده از این چیزها چندان از کار بزرگ‌ترها تقلید نمی‌کنند، بلکه در آنچه در جریان بازی تولید می‌کنند موادی به‌طور کامل متفاوت را در رابطه‌ای به‌طور کامل تازه و ابتکاری قرار می‌دهند. این است که کودکان جهان کوچک خود را در جهان بزرگ‌ترها می‌سازند (بنیامین، ۱۳۸۰) (تصویر ۲).

این رابطه تازه و نوآورانه کودکان را به شکل رفتار متفاوت محیطی، می‌توان در زمین‌های بازی طراحی‌شده توسط آلدو ون آیک^{۱۰} بین سال‌های ۱۹۴۷ تا ۱۹۷۸ ردیابی کرد. این زمین‌های بازی درواقع محرک خلاقیت کودکان هستند؛ در اینجا کلمه محرک در برابر «دست‌کاری»^{۱۱} قرار می‌گیرد. محرک معنای راهنمایی و ایجاد اشتیاق و انگیزش درونی را تداعی می‌کند، درحالی‌که دست‌کاری ناشی از یک نیروی بیرونی است.



تصویر ۱. اشغال فضا توسط انسان محدود به مختصات کمی نیست و به کیفیت‌های ذهنی وابسته است.

منبع: نگارنده



تصویر ۲. کودکان جهان کوچک خود را در جهان بزرگ ترها می‌سازند.

منبع:



تصویر ۳. ادغام گوشه‌های پارک با لبه سواره بدون محافظت‌های مرسوم

زمین بازی آلدو ون ایک در خیابان در آمستردام (آرشیو شهر آمستردام). منبع: frontiersin.org

در دست‌کاری، اطاعت ریشه رفتارها و اعمال ماست. از آنجایی که رابطه انسان با محیط، رابطه‌ای پویاست، آلدو ون ایک موفق شده است تا از طریق به کار گرفتن اشکال انتزاعی در طراحی‌ها خلاقیت کودک را تحریک کند. یک سرسره یا یک تاب کم‌وبیش به کودک دیکته می‌کند که چه رفتاری داشته باشد؛ درحالی‌که برخلاف این نگاه، کودک باید به‌طور فعال قابلیت^{۱۳} های متعدد اشیا را کشف کند.

قابلیت‌های یک محیط کالبدی، چه خوب و چه بد، چیزی است که آن محیط با ویژگی‌های ساختاری و مواد و مصالح سازنده خود پیشنهاد می‌دهد. برای بیان این مفهوم لوئی کان^{۱۳} از واژه «امکانات»^{۱۴} استفاده می‌کرد. به بیان او «یک آجر می‌خواهد قوس باشد» (لنگ، ۱۳۸۶). قابلیت‌هایی که آلدو ون ایک پیشنهاد می‌دهد منحصر به فضای کودکان نیست و می‌توان آن را به تمام فضاهای معماری تعمیم داد. «ادغام»^{۱۵} در شهر یکی از این قابلیت‌های محیطی است. این زمین‌های بازی با وجود اینکه در شهر واقع شده‌اند، اما هرگز حصارکشی نشده‌اند. در دهه ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ این موضوع بسیار استثنایی بود. در آن زمان زمین‌های بازی اغلب مکان‌هایی منزوی و جدا از بافت روزمره و عرصه عمومی شهر بودند. اطراف آن‌ها با حصار و دروازه‌های محافظت و محصور شده بود و اغلب نگرهبانی برای آن تعیین می‌شد که مسئولیت نظارت بر بچه‌ها را بر عهده داشت. این در حالی بود که ون ایک تلاش داشت که مرز زمین بازی و شهر را هر چه نامرئی‌تر و قابلیت ادغام را به شکلی کالبدی اجرا کند.

زمین‌های بازی او در آمستردام هیچ مرز مشخصی ندارند تا از بقیه شهر جدا باشند. قابلیت ادغام باعث می‌شود تا بچه‌ها انگیزه بیشتری برای تعامل با یکدیگر داشته باشند و به نوعی «درگیر» ارتباط شوند. گوشه‌ای از پارک در تصویر یک فضای خالی وجود دارد که اتومبیل‌ها از کنار آن می‌گذرند و گودال شنی با فاصله‌ای منطقی از لبه سواره جانمایی شده است. همین‌طور اشیا و وسایلی که کودکان از آن‌ها بالا می‌روند چندان محافظت‌شده نیستند (تصویر ۳). در این شرایط نوعی ادراک محیطی اتفاق می‌افتد؛ یعنی نقطه‌ای که شناخت و واقعیت به هم می‌رسند؛ واقعیت بیرونی و شناخت درونی.

مراقبت از حضور اتومبیل به یک فعالیت گروهی و همکاری تیمی تبدیل می‌شود و بچه‌ها خودانگیزه قوانینی را برای بازی ارائه می‌دهند بدون آنکه برخوردی با عرصه سواره اتفاق بیفتد. معمار با استفاده از ساده‌ترین و واضح‌ترین عناصر پارکی را طراحی کرده است که کاربران خودجوش و خودآیین به مهارت پیش‌بینی خطر و مدیریت آن تجهیز می‌شوند. این جنس معماری به‌هیچ‌وجه به دنبال محافظت از کودکان از طریق جداسازی و محصوریت در فضایی دیوارکشی شده نیست. ون ایک عناصر بازی را با اشکال هندسی دایره، مثلث و مربع طراحی کرد؛ اشکال هندسی ساده و انتزاعی که قابلیت عملکرد باز دارند. این اشیا به شکل قاب‌های مستطیلی و گرد برای بالا و پایین رفتن، گودال ماسه‌ای و بلوک‌های بتنی مدور (تصویر ۴) برای پریدن‌های زیگزاگی طراحی شده‌اند؛ هرچند این وسایل و اشیا به‌خودی‌خود چیزی نیستند، اما در ارتباط با کاربر عملکردی باز و انعطاف‌پذیر^{۱۶} پیدا می‌کنند. درواقع آنچه پیش از این در مورد رویارویی بیرون و درون گفته شد در اینجا قابل مشاهده است.

به‌طورمعمول کودک بی‌حرکت و ساکن روی سرسره یا تاب می‌نشیند و اشیا و وسایل متحرک هستند؛ اما در عناصر بازی طراحی‌شده توسط ون ایک این جسم و بدن است که



تصویر ۴. آلمان‌های بازی با عملکرد باز

منبع:



تصویر ۵. آلمان‌های بازی ثابت محرک کودکان برای حرکات بدنی متنوع و دلخواه

منبع:

حرکت می‌کند و اشیا حرکت نمی‌کنند. این ویژگی ساده، اما عمیق به کودک این اجازه را می‌دهد که بتواند با حرکات بدنی متنوع و دلخواه جهان خود را در ارتباط با شیء کشف کند (تصویر ۵). این رفتار با یک شیء ثابت وجهی «دیالوگی» دارد، نه برخوردی یک‌طرفه. در یک ارتباط دوسویه، زمانی که کودکان در معرض شخصیت‌های محیطی قرار می‌گیرند، دو عملکرد روان‌شناسی «جهت‌یابی»^{۱۷} و «شناسایی» رخ می‌دهد. این دو عملکرد احساس تداوم و باقی ماندن در مکان را در بر دارند و شرایط ایجاد یک عرصهٔ درونی را فراهم می‌کنند. شکل‌گیری عرصهٔ درونی آن‌گونه که گفته شد از مقومات معناداری مکان است و معنای مکان ملازم کیفیت از صمیمیت با محیط است.

کیفیت‌های فضایی زمین‌های بازی از دو مؤلفهٔ قابل‌تعمیم به دیگر فضاهای معماری نیرو می‌گیرد: یکی درک جهان درونی انسان به‌عنوان موجودی متفاوت از دیگر موجودات روی زمین و دیگری طراحی کالبدی براساس شناخت و سازمان‌دهی رابطهٔ بیرون و درون. از لحاظ کالبدی سازمان‌دهی این ارتباط در هماهنگی و هم‌تراز با درک جهان درونی است. فضا به مکان تبدیل نمی‌شود مگر آنکه این هم‌سویی و تعادل بین بیرون و درون اتفاق بیفتد. این امر یعنی تداوم من در کالبد بیرونی هم‌زمان به معنای کشف من در درون است. کالبد بیرونی و احوال درونی هر دو در حال گفت‌وگو، درک و تغییر یکدیگر هستند. در مقام مصداق، سادگی هندسی وسایل ثابت در زمین‌های بازی به کشف خودانگیختهٔ قابلیت‌های آن ختم می‌شود و فضا از شکل دستوری خارج و به فرم دیالوگی درمی‌آید. همچنان که ایدهٔ محرک در مقابل دست‌کاری نیز مؤید همین کیفیت دیالوگی و منطق ارتباطی است. در لحظاتی انسان و مکان یک پدیدهٔ واحد می‌شوند. در این موقعیت وحدت و هم‌جوئی، شرایط معناداری مکان نیز مهیا خواهد بود. در این شرایط است که مکان بدون ما وجود نخواهد داشت، چراکه انسان در یک ارتباط گشوده به مکان معنا می‌دهد. ما قادریم از طریق سازمان‌دهی خلاق بیرون و درون به این کیفیت مکان‌مند دست یابیم. ■

۱. Homeless
۲. Location/ Site
۳. Calculative
۴. Empty Void
۵. Subjective quality
۶. Openness
۷. Dynamic
۸. Coming-to-pass
۹. Continuity
۱۰. Aldo van Eyck (1918-1999)
۱۱. Manipulation
۱۲. Affordance
۱۳. Louis Kahn (1901-1974)
۱۴. Availabilities
۱۵. Merge
۱۶. Flexibility
۱۷. Orientation

منابع:

- پرتوی، پروین. (۱۳۹۲). پدیدارشناسی مکان. تهران: مؤسسه تألیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن.
- بنیامین، والتر. (۱۳۸۰). خیابان یک‌طرفه. ترجمه: حمید فرزانه، تهران: مرکز.
- لنگ، جان. (۱۳۸۶). آفرینش نظریهٔ معماری: نقش علوم رفتاری در طراحی محیط. ترجمه: علیرضا عینی‌فر، تهران: دانشگاه تهران.