

## ۱- ارتباط فرهنگ و فضا، جهت‌داری ساختارهای اجتماعی

فضا را با تعابیر مختلفی از جمله «ظرف»، «لباس» یا «پوست» تشبیه کرده‌اند. وقتی ما در حال طراحی یک «بنا» هستیم در اصل در حال فراهم کردنِ بستر و کالبد برای «صورت شایسته‌ی زندگی» هستیم. به عنوان مثال در فرهنگ «ذن»<sup>۲</sup> در شرق آسیا یک اصل فرهنگی وجود دارد که می‌گوید:

**وقتی راه می‌روم، راه می‌روم، وقتی می‌نوشم، می‌نوشم، وقتی می‌خورم، می‌خورم.**

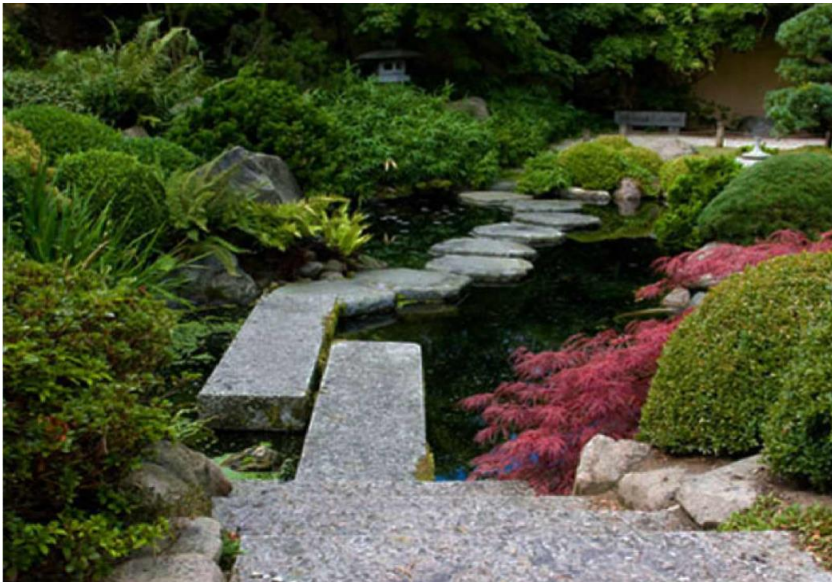
این فرهنگ تلاش دارد تا فرد را متمرکز و آرام در لحظه تربیت نماید. به این منظور، معمار و شهرساز برای فعل پیاده‌روی، طرحی به صورت آنچه در شکل ۱ مشاهده می‌کنید، آماده کرده است.

---

<sup>۱</sup> این موضوع وابسته به فرهنگی است که کاربر در آن بستر زندگی می‌کند. به عنوان مثال صورت شایسته‌ی زندگی برای کسی که بودایی است قطعاً با صورت شایسته‌ی یک مسیحی یا یهودی یا مسلمان متفاوت خواهد بود. به عبارت دیگر، صورت شایسته زندگی برخواسته از فرهنگ بالادستی جامعه است.

<sup>۲</sup> ذن - به انگلیسی: Zen - مکتبی در مذهب بودایی است که در چین پدیدار شده و تأکید فراوانی بر تفکر لحظه به لحظه و ژرف‌نگری به ماهیت اشیا جانداران و... به وسیله تجربه مستقیم دارد.

در پله، نوار اخطاری وجود ندارد و در پلان هم چشم فریب داده شده، به شکلی که گویی مسیر ادامه دارد اما در اصل مسیر تغییر کرده است. بنابراین اگر برای



شکل ۱-۱: یک طرح معماری متناسب با فرهنگ ذن

عبور از این مسیر، وقتی راه می‌روم، راه نرم و مثلاً در فکر باشم، یا روی پله‌ها به زمین خواهم خورد یا در آب سقوط خواهم کرد.

حال اگر این فرهنگ را با فرهنگ دیگری جایگزین کنیم که چه کسی گفته است زندگی شایسته به شکلی است که وقتی راه می‌روم، راه بروم بلکه بهتر است وقتی راه می‌روم، پول در بیاورم یا وقتی می‌نوشم پول در بیاورم تا در نتیجه‌ی آن

یک اقتصاد بزرگتر شده و<sup>۳</sup> GDP رشد کرده و در نتیجه تقسیم یک بزرگتر اقتصادی، همه مردم خوشبخت‌تر شوند.

اگر مطلوبیت فرهنگی را به این شکل تعریف کنیم، معمار و شهرساز برای تحقق این مطلوبیت اقدام به طراحی فضایی مانند شکل ۱-۲ خواهد کرد. در این طراحی تمام فضای بصری و نمای شهری ابران، به منظور خلق ثروت به کار گرفته شده است.



شکل ۱-۲: معماری و شهرسازی متناسب با فرهنگ توسعه سرمایه‌داری

<sup>۳</sup> تولید ناخالص داخلی (Gross Domestic Product GDP) مهم‌ترین متغیری است که در حال حاضر در تجزیه و تحلیل‌ها و ارزیابی‌های سیستم اقتصادی رایج و کلان از آن استفاده می‌شود

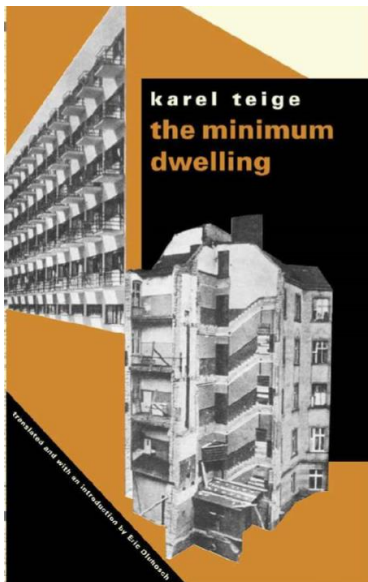
طراحی عناصر فرهنگ «ذن» در جامعه‌ای که چنین فرهنگی مطلوب انگاشته شده است، غلط خواهد بود زیرا مردم به زمین خواهند خورد و حق دارند از طراح شکایت کنند؛ در عین حال استفاده از عناصر فرهنگی استفاده شده در شکل ۲ هم در فضای متناسب با فرهنگ «ذن» غلط است. آنها هم حق اعتراض خواهند داشت و ممکن است بگویند: ما ۱۵ سال تلاش کردیم تا یک انسان آرام و متمرکز در لحظه را تربیت کنیم اما با ورود چنین عناصری به طراحی شهری، بعد از مدت ۳ سال تمام داشته‌های فرهنگی قبلی را از دست داده می‌بینیم.

بنابراین نتیجه‌ی طراحی کالبدی غلط در مورد اول منجر به آسیب جسمی و در مورد دوم منجر به آسیب روحی ساکنین خواهد شد.

به عبارت دیگر می‌توان گفت: معماری و شهرسازی نسبت به فرهنگ، از جمله علوم خادم نسبت به فرهنگ مخدوم است. به این ترتیب، فرهنگ بالادست به تعریف «انسان مطلوب»، «جامعه‌ی مطلوب» و «صورت شایسته زندگی» می‌پردازد و در ادامه معمار و شهرساز -مانند کارشناسان سایر علوم، فنون و هنرهای کاربردی- تلاش می‌کند تا بستری برای تسهیل تحقق مطلوبیت‌های فرهنگی، فراهم گردد.

## ۲- مثال‌هایی از تناسب فضای کالبدی با مطلوبیت‌های فرهنگی

### ۱/۲- مسکن حداقل



به عنوان مثال کتابی تحت عنوان «مسکن حداقل» نوشته کارل تایگ را بررسی می‌کنیم.

او قبل از اینکه وارد بخش طراحی شود خاطر نشان می‌کند که ارائه‌ی نسخه و الگو برای معماری و شهرسازی قبل از ترسیم جامعه مطلوب، کار صحیحی نیست.

بنابراین در فصل اول کتاب خود، مبحث جامعه‌شناسی سکونت را مطرح کرده است.

او در بخشی از این فصل می‌گوید:

از دید من علمی‌ترین جامعه‌شناسی، جامعه‌شناسی دیالتکتیک مارکسیستی است. من معمار و شهرساز در جایگاهی نیستم که بخواهم جامعه‌ی مطلوب را طراحی کنم، بلکه باید آن را از یک فرهنگ بالادستی مورد پذیرش، اخذ کرده و معماری و شهرسازی را متناسب با آن طراحی نمایم.

او در ادامه تلاش می‌کند تا معماری و شهرسازی خود را به گونه‌ای سامان‌دهی نماید که تحقق چنین جامعه‌ای (مارکسیستی) طبیعتاً تسهیل شود.

life, work, and the scientific formulation of historical laws. Only historical materialism can be considered as a true **scientific sociology**, because it understands the laws of the **dialectical development** of society and culture, while at the same time explaining their concrete historical meaning.<sup>2</sup> Marxist sociology does not stop with mere analysis as the only means of

شکل ۱-۳ بخشی از کتاب مسکن حداثی که در مورد مطلوبیت فرهنگی بالادست برای یک معمار بحث کرده است



Figure 2.1 Illustration from Louis Huart *Physiologie du flâneur* (1941). Reproduced by permission of the Rare Book and Manuscript Library, Butler Library, Columbia University, New York.

the century, far earlier than is usually allowed, and his fortunes rise and fall in particular historical circumstances.  
A dictionary of 'popular' usage from 1808 defines 'Un grand flâneur' as 'a lazybones, a loafer, a man of insufferable idleness, who doesn't know where to carry his trouble and his boredom'.<sup>4</sup>

شکل ۱-۴: مشاهده اصطلاح «فلانور» در  
متون معماری و شهرسازی

جلوه بیشتری داشت - بخشی از شهروندان نیز به همین شکل و با هدف تماشای

## ۲/۲- فلانور (پرسه‌زن)

اصطلاح «فلانور» اصطلاحی است که ابتدا در ادبیات آلمانی و بعد فرانسوی به وجود آمد. فلانور را در ابتدا به «ولگرد» ترجمه شده بود اما بعد از ورود این اصطلاح به متون علمی، به «غریبه‌ی پرسه‌زن» ترجمه شد.

ریشه‌ی پدیدار شدن چنین موضوعی در بازدید روستاییان از شهر نهفته است. روستا برای روستاییان نسبت به شهر، جذابیت خاصی نداشت زیرا در شهر، ویتترین‌های جدید، نماهای جدید، چهره‌ها و آدم‌های جدیدی برای تماشا وجود داشت. علاوه بر روستاییان - که این پدیده در آنها

<sup>۴</sup> پرسه‌زن (یا به تعبیری پلکنده از ریشه پلکیدن) یا فلانور فرانسوی: *Flâneur*؛ مفهومی است که از زبان فرانسه به عاریه گرفته شده است که به معنای قدم زنی است. مفهوم پرسه‌زن در بحث پدیده مدرنیته در محافل دانشگاهی مفهوم مهمی است. همچنین این مفهوم در چهره‌ای از تفکر در زمینه‌های معماری و شهرسازی را باز کرده است. والتر بنیامین فیلسوف و زیبایی‌شناس مارکسیست آلمانی، این مفهوم را ابزاری برای تحلیل و همچنین شیوه‌ای از زندگی می‌داند. از دیدگاه مارکسیستی او، پرسه‌زنی مولود زندگی مدرن و انقلاب صنعتی است. وی خود به نمونه‌ای از پرسه‌زن تبدیل شد که خیابان‌های پاریس را مشاهده می‌کرد و به مطالعات اجتماعی و زیبایی‌شناختی می‌پرداخت.

جاذبیت‌های بصری شهری، مشغول به پرسه‌زدن می‌شدند که در اصطلاح متون علمی به آنها «فلانور» گفته می‌شود.



این اصطلاح در متون و کتاب‌های معماری و شهرسازی اروپایی حضور دارد و مشاهده می‌کنیم که حتی وارد موضوعات پایان‌نامه‌های داخلی ایران هم شده است، که در شکل ۵ یکی از آنها را مشاهده می‌کنید.



موارد مشابه بسیاری را با همین موضوع می‌توان در منابع پایان‌نامه‌ای مشاهده کرد اما آنچه در این پایان‌نامه‌ها به آن پرداخته شده است، مفروض گرفتن

شکل ۵-۱: پایان‌نامه با موضوع بازرراحی فضاهای شهری با تأکید بر نقش پرسه‌زدن

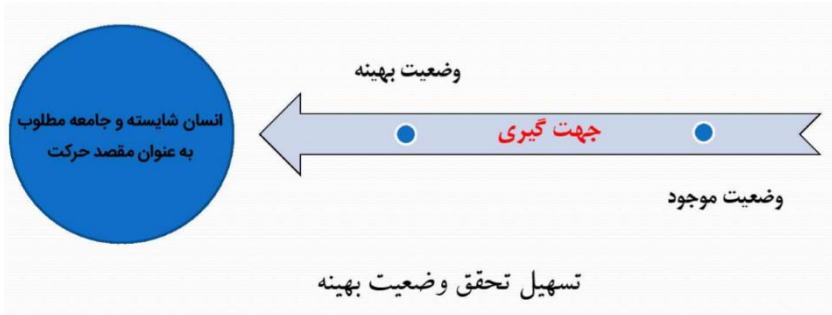
یک تصویر از انسان مطلوب متناسب با یک فرهنگ بالادست دیگر است که ممکن است این تصویر در فرهنگ دیگر، مذبوم باشد.



بنابراین اگر «فلانور» به عنوان تصویری از انسان مطلوب و مورد پذیرش فرهنگ بالادستی قرار گیرد، آنگاه معمار و شهرساز باید کار طراحی را به شکلی انجام دهد تا تحقق چنین فرهنگی با سهولت بیشتری در جامعه رخ دهد.

### ۳- رسالت معماری و شهرسازی

به عبارت دیگر می‌توان گفت که معماری و شهرسازی، مانند سایر علوم و فنون کاربردی، ما را از وضعیت موجود به سمت وضعیتی سوق می‌دهد که آن حالت بر اساس فرهنگ بالادست، «بهینه» فرض شده است. بنابراین در یک جمله می‌توان گفت: رسالت معماری و شهرسازی، «تسهیل تحقق وضعیت بهینه» است.



شکل ۱-۶: رسالت معماری و شهرسازی