

تاریخ دریافت: ۹۴/۰۶/۱۴
تاریخ پذیرش: ۹۵/۰۳/۰۶

انتقال معنای اثر نقاشی در معماری

بازگویی معنای اثر نقاشی مادام دوسون ویل و مجموعه استودیو در معماری خانه دیوار

سحر برهانی‌فر*
سید جلیل موسوی**
غلامرضا طلپسچی***
محمدابراهیم مظهری****

چکیده

معماری می‌تواند جدا از وجهه کارکردی خود واجد معنا بوده و معنای آن را به روشنی بیان کند. معماری و سایر هنرها همچون نقاشی می‌توانند واسطه و رسانه‌هایی برای عرضه معنا باشند، معنا می‌تواند بین عرصه‌ها و رسانه‌های مختلف مشترک باشد. بسیاری از معماران معاصر پیوسته در تلاش برای انتقال معنای متداعی از یک اثر هنری به رسانه معماری بوده و در این راستا به بازگویی ایده‌ها و مفاهیم در محیط‌های نمادین می‌پردازند. بدون تردید، معنای اثر هنری می‌تواند با اجزا یا نمادهای بیانی دیگر وارد روابط استعاری شده، به این ترتیب معانی متداعی از یک اثر هنری به سایر آثار هنری انتقال یابد. در این راستا از جمله مسائلی که جای آن در حوزه معماری خالی است، بحث انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری به رسانه معماری است.

این مقاله با طرح فرضیه‌های زیر تلاش می‌کند چگونگی انتقال معنا از رسانه نقاشی به رسانه معماری را تبیین کند: الف. انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری به رسانه معماری، می‌تواند معماران را در راستای خلق معنا یاری رساند. ب. بهره‌گیری از راهبردهایی مانند استعاره، نقش اساسی در انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری همچون نقاشی به معماری دارد. جهت تبیین فرضیه‌ها در این مقاله نحوه بازگویی جان هیداک از نقاشی مادام دو سون ویل اثر جان آگوست دومینیک اینگرس و مجموعه استودیو اثر ژرژبراک در معماری خانه دیوار ۲ بررسی می‌شود. روش تحقیق این مقاله براساس روش توصیفی - تحلیلی و استدلال منطقی پایه ریزی شده و مبتنی بر بررسی و تحلیل اطلاعات کتابخانه‌ای است. در نهایت این پژوهش نشان می‌دهد

انتقال معنا از یک واسطه هنری به واسطه دیگر می‌تواند موجب توسعه ایده‌ها از سایر هنرها همچون نقاشی به معماری و بالعکس شده و در ارتقاء هر دو رسانه هنری تاثیر گذار باشد.

واژگان کلیدی

نقاشی، معماری، معنا، جان هیداک، خانه دیوار، استعاره.

* دانشجوی دکتری معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اهواز، ایران. نویسنده مسئول ۰۹۳۷۵۶۰۹۲۸۱ Sahar_borhanifar@yahoo.com
** دکتری معماری، استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد همدان، ایران. Mousavi_jalil@yahoo.com
*** دکتری معماری، استادیار دانشگاه بو علی سینا، همدان، ایران. talischi@basu.ac.ir
**** دکتری معماری، دانشگاه شهید چمران اهواز. m_e_mazhary@yahoo.com

مقدمه

یکی از چالش‌های اساسی در طراحی معماری، پاسخ به این سؤال است که آیا انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری همچون نقاشی به رسانه معماری می‌تواند معماران را در راستای خلق معنا^۱ یاری رساند؟
استعاره^۲ چه نقش و جایگاهی در فرایند انتقال معنا از رسانه نقاشی به معماری دارد؟

معماری ترکیب پیچیده‌ای از معانی نمادین و کاربردی بوده، می‌تواند به عنوان بخشی از یک اثر هنری در چارچوب گسترده‌ای در مرزهای قراردادی میان سایر اشکال هنری مورد بررسی قرار گیرد. طراحان قادرند با بهره‌گیری از قوه تخیل و اندیشه خود با به کارگیری روشی مناسب در فرایند طراحی به اثر هنری معنا بخشند. با توجه به اینکه معماری و سایر فرم‌های هنری همچون نقاشی می‌توانند واسطه و رسانه‌ای برای عرضه معنا باشند. لذا بسیاری از معماران معاصر پیوسته در تلاش برای انتقال معنای متداعی از یک اثر هنری به رسانه معماری هستند و در این راستا به بازگویی^۳ ایده‌ها و مفاهیم در محیط‌های نمادین می‌پردازند. یکی از این معماران جان هیداک^۴ است که شیوه تفکر چند رشته‌ای وی از دیگر محققین حوزه‌های دیگر تأثیرپذیر بوده است. آثار هیداک (۱۹۲۹-۲۰۰۰) نظیر کتاب‌ها و طراحی‌های وی، از سال ۱۹۵۵ در معرض تفسیر و و گفتمان قرار گرفته است. در سال ۱۹۸۰، آدا لوییس^۵، هیداک را به عنوان شاعر و اسطوره نسبت داد. در سال ۱۹۸۱، فرانز اسپالز^۶ وی را به عنوان معمار و مجسمه‌ساز تلقی کرد. در سال ۱۹۸۵، دیوید شاپیرو^۷، شاعری که با هیداک تا زمان مرگ وی همکاری می‌کرد، هیداک را به عنوان شخصیتی توانا در طراحی معماری، شعر، تعلیم و تربیت نام نهاد. انتشار کتاب نقاب مه دوسا در سال ۱۹۸۵، مجموعه وسیعی از آثار هیداک از سال ۱۹۴۷ تا ۱۹۸۳ را معرفی کرد، که بازنگری آثار هیداک را در قالب کتاب‌های متعددی به همراه داشت. عمده آن شامل تفکر آیزنمن پیرامون قدرت اسطوره‌ای آثار هیداک است. میان نشریات منتشره بین سال‌های ۱۹۸۵ و ۲۰۰۱، پروژه‌های هیداک کانون گفتمان‌های وسیعی قرار گرفت و اکثراً با این عقیده موافق بودند که هیداک فردی مفهوم‌گرا با عقاید مفهوم‌گرایانه‌ای مستدل بوده است (He, 2005). این دیدگاه‌های مختلف توجه ما را به رابطه میان معماری و دیگر گونه‌های هنری در آثار هیداک معطوف می‌سازد. در این راستا ولینگ هی^۸ در سال ۲۰۰۵ در پایان نامه خود به تحلیل و بررسی آثار معماری هیداک و فرم‌های دیگر هنری همچون نقاشی، شعر و طراحی معماری به عنوان ابزار مطالعه معماری جان هیداک پرداخته است. ماهیت چندرشته‌ای این پژوهش روش‌شناسی خاصی را توجیه می‌کند که شامل

بررسی "معنا" در محیطی ویژه است. ولینگ هی همچنین در سال ۲۰۰۵ در مقاله دیگری با بررسی مفهوم مغایرت در معماری خانه دیوار^۹ جان هیداک، چگونگی تبدیل احساسات به مفاهیم معماری را بیان می‌کند و در سال ۲۰۰۴ در مقاله‌ای با عنوان "احساس مغایرت در شعر و معماری جان هیداک" با بررسی اشعار هیداک درباره نقاشی‌ها و یکی از پروژه‌هایش نشان می‌دهد هیداک از زبان استفاده کرد تا به شناخت معماری برسد و اشعار هیداک می‌توانند دریچه‌ای برای درک و شناخت طرح‌های معماری وی باشند. در این راستا همچنین امی برادون گیلی^{۱۰} در سال ۲۰۱۰ در پایان‌نامه‌اش با مطالعه و بررسی استعاره‌های معماری جان هیداک بیان می‌کند که هیداک برای ایجاد استعاره‌هایش، مجموعه‌ای از تصاویر تمثیلی را به صورت هدفمند به کاربرد که در پس آنها شناخت و رابطه عمیقی با معماری وجود دارد. ویلیگ هی به همراه جان پیونیس^{۱۱} در سال ۲۰۰۳ در مقاله‌ای با عنوان "وجه نحو شعری در کار هیداک" از طریق آنالیز محدود برخی کارهای جان هیداک، نشان دادند اثر متقابل عناصر و روابط آنها، با اثر متقابل عمیق‌تر ساختارهای نحوی و معنایی در ارتباط است، که نه تنها تغییر شکل طرح‌ها را دربردارد بلکه از طریق تغییر شکل‌های طرح‌ها پدید می‌آیند.

بدین ترتیب بهره‌گیری از سایر رسانه‌های هنری در معماری توسط جان هیداک کاملاً مشهود است. از آنچه تاکنون گفته شد مشخص می‌شود از جمله مسایلی که جای آن در حوزه معماری خالی است، بحث انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری همچون نقاشی به رسانه معماری است. شیوه تفکر در محیط‌های گوناگون شامل بازگویی نسبی است. جوهره اصلی بازگویی، تلقی هنر با توجه به آگاهی فرد است که شیوه مؤثری از شناخت را در بر گرفته و طرز استنباط از وضعیتی است که در اثر اصلی طرح‌ریزی شده و در قالب اثری جدید ساخته می‌شود (Ibid). با توجه به اینکه بازگویی بر محیط ویژه‌ای از ساختار معنایی دلالت می‌کند، نه تنها باید محیط ویژه‌ای که شامل معنا می‌شود، شناسایی شود بلکه باید مکانیزمی بیان شود که مرتبط با بیان اثری جدید است. به نظر می‌رسد طراحان می‌توانند با بهره‌گیری از راهبردهایی مانند استعاره در انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری همچون نقاشی به معماری بهره جویند. در رابطه با استعاره لاکوف و جانسون تأکید کرده‌اند که بخش عمده‌ای از سیستم مفهومی ما توسط روابط استعاری ساختار یافته است (Lakoff and Johnson 1980-1999).

آنتونی آنتونیادس می‌گوید: ماهمگی زمانی که تلاش می‌کنیم تا مفهوم یا موضوعی را ببینیم در واقع در حال انجام کار استعاری هستیم، به امیداین که در مقایسه یا از طریق گسترش موضوع، بتوانیم مفهوم مورد نظر خود را در راه

ترکیب‌بندی‌های بصری. معمار باید زبان منحصر به فردی را بیابد که در محیط معماری ریشه‌دار باشد تا به واسطه آن بتواند همان ویژگی را تمثیل‌سازی کند (He, 2005). در این راستا درنظریه استعاری لاکوف و جانسون، در اثبات اینکه ساختار استعاره ریشه در تجربیات فضایی دارد، لاکوف و جانسون بیان می‌کنند که "استعاره صرفاً، اصطلاح زبانی فرمی از کلمه نیست که برای اهداف هنری و بلاغی مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ بلکه، فرآیندی از درک آدمی است که به واسطه آن می‌توانیم تجربه ارزشمندی را محقق‌سازیم و به آن معنا بخشیم (Lakoff and Johnson, 1999). استعاره در این مفهوم تجربی فرآیندی است که با آن حوزه‌ای از تجربیات در حیطه حوزه دیگری از تجارب درک و طرح‌ریزی می‌شود. استعاره یکی از جنبه‌های تخیل است بنابراین تاثیر تخیل و در نتیجه، خلاقیت، می‌تواند از طریق تفکر استعاری افزایش یابد. طرح‌ریزی استعاری می‌تواند یک ابزار اساسی برای ساختار مفهومی بوده و به عنوان راهبردی قدرتمند نقش بسزایی در معنا بخشیدن به اثر معماری داشته باشد. بدین ترتیب شناسایی استعاره و جایگاه آن در طراحی برای معنا بخشیدن به اثر معماری از اهمیت بالایی برخوردار است. استعاره و جایگاه آن در طراحی معماری

استعاره بسط یافتگی در معناست که در طی تاریخ بشر، به عنوان ابزار پیام‌رسانی به آن فرا بالیده و دستخوش تغییر و تحولاتی از لحاظ شکل و محتوا شده است. ذهن هنرمند، با استفاده از این ابزار در کنار ابزارها و مصالح دیگر، موفق می‌شود رویه جدیدی از جهان اطراف خود تصور کند. استعاره فرمی از قیاس است که شامل معنایی است. معماران استعاره را تفسیر می‌کنند تا آن را به عنوان آغاز فرایند طراحی انتخاب کنند (فلاح‌دار و زالیمهدی زالی، ۱۳۹۴) استعاره، اندیشه طراح را تقویت می‌کند و به اثر معماری معنایی جدید می‌بخشد که طبق دیدگاه‌های فلسفی، شامل لایه‌های متفاوت است. در عین حال، اثر معماری را از سطح معمول آن ارتقا می‌دهد و به این ترتیب، آن را از سایر آثار مشابه متمایز می‌سازد. در واقع مهم‌ترین نقش استعاره به مثابه عنوان ابزار پرورش قوه تخیل، کمک به فرایند خلاقیت در معماری است که از این طریق فعالیت‌های ناخودآگاه ذهنی را تقویت می‌کند و در تولید طرح مایه اثر می‌گذارد (آنتونیادس و آنتونی سی، ۱۳۸۱). در این راستا طراح می‌تواند به یاری استعاره اندیشه خود را بسط داده و فعالیت ذهنی خود را وحدت بخشد. اثر معماری را به آفرینه‌ای بی‌همتا مبدل سازد و به مدد نیروی خلاقیت و از طریق جابجایی اندیشه از عرصه‌ای به عرصه دیگر به مسئله طراحی تقرب یابد و برای معماری معنای جدید خلق کند (داوودی و آیت‌الهی، ۱۳۸۷) ارسطو در مقام مهم‌ترین نظریه پرداز دیدگاه کلاسیک،

جدیدی آشکار کنیم (خاکزند و همکاران، ۱۳۸۸). در رابطه با اهمیت نقش استعاره در طراحی پاول هکرت^{۱۲} در سال ۲۰۱۵ در بررسی اینکه چرا و چگونه طراحان از استعاره استفاده می‌کنند به آشکار کردن قدرت و ضرورت استفاده از استعاره در عمل طراحی پرداخته است. حسین فلاح‌دار و مهدی زالی در سال ۱۳۹۴ در بررسی نقش استعاره در درک عمیق‌تر هنر ایرانی اسلامی بیان می‌کند هر اثر هنری علاوه بر عملکرد ظاهری خویش واجد و توانایی انتقال مفاهیم معنوی را به طور کامل دارا نیستند. بهره‌گیری از کنایه، استعاره، تشبیه، رمز و نماد مناسب‌ترین و شاید تنها راه معرفی مفاهیم در این راستا همچنین سمیه داوودی و سیدمحمد حسین آیت‌الهی در سال ۱۳۸۷ در مقاله‌ای با عنوان "استعاره چیست و چگونه در تولید طرح ما اثر می‌گذارد" به بررسی جایگاه استعاره در ادبیات و فلسفه و کاربرد آن در معماری، بیان می‌کنند که طراح می‌تواند به یاری استعاره اندیشه خود را بسط داده و فعالیت ذهنی خود را وحدت بخشد و اثر معماری را به آفرینه‌ای بی‌همتا مبدل سازد. بدین ترتیب این مقاله با هدف چگونگی انتقال معنا از رسانه نقاشی به معماری، با بررسی نحوه بازگویی ۳ جان هیداک از نقاشی مادام دو سون ویل ۱۳، اثر جان اگوست دومینیک اینگرس ۱۴ و مجموعه استودیو ۱۵، اثر ژرژ براک ۱۶ در معماری خانه دیوار ۲، به نقش استعاره در انتقال معنا از رسانه نقاشی به معماری می‌پردازد.

معنای معماری

معماری نمی‌تواند ابعاد نمادین و عملی خود را نادیده گیرد، ماهیت معماری ایجاب می‌کند که میان این دو بُعد توافق حاصل کند. اگر معنا لازمه‌ای باشد که به واسطه آن معماری اثر هنری تلقی شود، باید مشخص کنیم که معماری چه معنایی می‌تواند داشته باشد. گودمن سه مفهوم را به عنوان گونه‌های اساسی نماد پردازی در هنر ارائه می‌دهد: دلالت، تمثیل و تعبیر. به گفته گودمن، دلالت شامل نامگذاری، پیش‌بینی، توصیف و تفسیر است. دلالت نمایش مستقلی از تشابه است. همان‌طور که گودمن عقیده دارد، از «تمثیل» به عنوان مفهوم کوتاه "تمثیل ادبی" و از لفظ «تعبیر» برای موارد استعاری استفاده می‌کنیم. اگر معنای معماری بیشتر مربوط به تمثیل‌سازی و تعبیر باشد تا دلالت، بازگویی شامل دو نوع معنا می‌شود: ویژگی‌هایی که به صورت عامیانه تمثیل‌سازی شده‌اند و دیگری مفاهیم و عواطفی که عامیانه بیان شده‌اند. ویژگی‌های تمثیلی از سطوح مختلفی تشکیل شده‌اند. ماهیتی که تمثیل‌سازی شده و سپس مورد بازگویی قرار می‌گیرد می‌تواند از منظر ادبی ویژگی‌های مشترکی داشته باشد. به عنوان مثال، ترکیب‌بندی در نقاشی می‌تواند در معماری مورد بازگویی قرار گیرد؛ پیوندی ساده میان

بیرون ناظر آن هستیم، می‌توانیم بخشی از آرگانیزم داخلی آن باشیم. ما می‌توانیم به عنوان اعضای فیزیکی و ساختاری در آن شریک باشیم به طوری که ما را محصور خود کند ("جان هیداک، ۱۹۸۳-۱۹۴۷). بدین ترتیب پیکره یا بدنه نه تنها در معماری بسیار حائز اهمیت است بلکه در برگیرنده تمامی احساسات ویژه در معماری است، زیرا پیکره اساس تجربیات مخاطبین و فضای ادراکی آنهاست.

تفکر چند رشته‌ای معماری شامل معنای فضایی ۱۸ و ساختار معنای فضایی^۹ است و به مفهیمی بر می‌گردد که ریشه در درک فضا دارد. به عبارت دیگر، زمانی که ما فضایی را طرح‌ریزی می‌کنیم، در واقع، اگر هدف مشخصی را داشته باشیم، معنای فضایی را طرح‌ریزی کرده‌ایم. در این حین، ساختار معنای فضایی به چهارچوب یک فضای فیزیکی محدود نمی‌شود. محیط‌های دیگر همچون نقاشی نیز با معنای فضایی مرتبط هستند. بنابراین معنای فضایی می‌تواند ماورای محیط مورد بازگویی قرار گیرد. تفکر چند رشته‌ای نقاشی و معماری اهدافی را دنبال می‌کند: نخست اینکه معماری می‌تواند از دریچه نقاشی مورد بررسی قرار گیرد. ثانیاً تفاوت میان این دو محیط آگاهی خاصی از معانی محیط معماری به وجود می‌آورد که به درک هدف طراحی این محیط می‌انجامد بدین ترتیب نگرش چند رشته‌ای نقاشی و معماری تأثیر متقابل میان سبک طراحی و هدف طراحی را مورد بررسی قرار می‌دهد. یک نقاشی می‌تواند هم به عنوان شیوه طراحی و هم به عنوان هدف طراحی مورد استفاده قرار گیرد، ما به خواص یا ویژگی‌هایی رجوع می‌کنیم که یک طراحی با استفاده از این ویژگی‌ها مورد پردازش قرار می‌گیرد. از طریق اهداف طراحی به روشی عملی رجوع می‌کنیم که یک ویژگی در آن مورد تمثیل یا طراحی قرار می‌گیرد. در این راستا دو روش برای نشان دادن تفاوت میان نقاشی با معماری ارایه می‌شوند. روش اول نشان دادن اثر متقابل اشکال در یک نقاشی به عنوان بر هم کنش مشابه عناصر در طراحی معماری است. روش دیگر نشان دادن احساسات نشأت گرفته از یک نقاشی و تأثیراتی است که در طرح معماری معرفی می‌شود. این تأثیرات از لحاظ چگونگی و نوع بازنمایی در محیط معماری با هم متفاوت هستند (He, 2005: 113-112). این مقاله ویژگی‌های بصری نقاشی را مورد بررسی قرار می‌دهد که در محیط معماری قابل بازگویی است محیط نقاشی به عنوان توصیف اثر اصلی مورد استفاده قرار خواهد گرفت. در محیط نقاشی، ویژگی‌های نقاشی از طریق مطالعه هیداک بر این آثار و با استفاده از آنالیز بصری تعیین شده است. بدین ترتیب این مقاله با هدف نشان دادن احساسات نشأت گرفته از نقاشی و تأثیراتی آن در طرح معماری هیداک، به کارگیری روش استعاری در نقاشی و معماری را به عنوان مکانیزمی مرتبط با

استعاره را جدا شدن از "شیوه‌های متعارف زبان" می‌داند و عقیده دارد میان کاربرد متعارف کلمات و کاربرد شاعرانه آنها تفاوت وجود دارد این تفاوت تا حد زیادی از استعاره ناشی می‌شود زیرا شعر از استعاره بسیار سود جسته و ویژگی‌اش "تمایز" در بیان است. دیدگاه دیگری که با تأثیر از نظریه‌های افلاطون مطرح است دیدگاه رمانتیک است این دیدگاه با تأکید بر نقش وحدت بخش استعاره، آن را ابزار پرورش قوه تخیل می‌شمارد. در حقیقت استعاره فعالیت‌های ذهنی را به هم پیوند می‌دهد و آنها را تقویت می‌کند (هاوکس، ۱۳۷۷). استعاره شکلی از قیاس است که شامل معنایی است. معماران استعاره را تفسیر می‌کنند برای اینکه آن را به عنوان آغاز فرایند طراحی انتخاب کنند. روش استعاری مولد ایده در ایجاد طرح‌های جدید است.

(Yıldız Kuyrukçua, 2015). در این راستا در زمینه آموزش معماری استعاره و قیاس نقش بسزایی در طراحی معماری به عنوان یک کمک درسی مهم برای بهبود توانایی‌های دانشجویان دارد. عملکرد دانشجویان و کیفیت طراحی را بهبود می‌بخشد و نقش موثری برای معرفی جنبه‌های خلاق در آموزش طراحی دارد (Kaymaz Koca, 2014).

بدین ترتیب استعاره نقش بسیار مهمی در ایجاد و انتقال مفاهیم در همه رسانه‌های هنری و معماری بازی می‌کند. فرآیندی است که با آن حوزه‌ای از تجربیات در حوزه دیگری از تجارب طرح‌ریزی می‌شود. استعاره به عنوان آغاز فرایند طراحی، ابزاری برای پرورش قوه تخیل است. فعالیت‌های ذهنی را به هم پیوند داده، آنها را تقویت می‌کند و به مدد نیروی خلاقیت و با معطوف کردن ذهن از موضوعی به موضوع دیگر، به بسط و درک موضوع مورد نظر می‌پردازد. بدین ترتیب طراحان می‌توانند در آغاز فرآیند طراحی با معطوف کردن ذهن خود از مفهوم موضوع یک حوزه معنایی به دیگری از ایده مشابهی به روش استعاری برای انتقال معنا به رسانه معماری بهره جویند.

نقاشی و معماری

معماری و نقاشی به عنوان دو شاخه از هنر، مانند بسیاری از هنرهای دیگر، در ابعاد مختلف معنا تشابهات زیادی دارند. اگرچه اصول انتزاعی در معماری و سایر فرم‌های هنری مانند نقاشی کاربرد پذیر هستند، مفهوم پیکره محیط معماری را از بسیاری فرم‌های دیگر هنر مجزا می‌کند. در این راستا در نقاب مه دوسا^{۱۰}، هیداک صراحتاً تفاوت میان بودن در خارج یا داخل یک ساختمان را متذکر می‌شود: "معماری هم از نمای دور و هم از نمای نزدیک قابل مشاهده است؛ می‌توانیم از نمای نزدیک محو و مجذوب آن شویم یا بخشی از نمای داخلی آن شویم. به جای اینکه تماشا کننده‌ای باشیم که از

تمثیل سازی و بیان اثری جدید نشان می‌دهد.

استنباط جان هیداک از نقاشی مادام دو سون ویل

نقاشی مادام کونتس دو سون ویل^{۱۳} به دست نقاش کلاسیک فرانسوی، ژان او گوست دومینیک اینگرس^{۱۴} در سال ۱۸۵۴، نقاشی شده است. استنباط هیداک از این نقاشی مفاهیم یکنواختی و مغایرت است. این نقاشی تصویری از چهره بانوی جوانی است که هیداک این نقاشی خاص را با طراحی خانه دیوار مرتبط دانسته است (تصویر ۱).

"به آینه نگاه کنید، آیا عجیب به نظر نمی‌رسد؟ کاملاً عجیب و غریب است. غیر ممکن است. و آن باز و... نمی‌تواند متعلق به آن فرد باشد. منظورم این است، آن دست اندازه این چهره است؟ اصلاً با هم تطابق ندارند، همه بخش‌ها از هم تفکیک شده‌اند. این یعنی کوبیسم، در واقع ۶۰ سال قبل سبک کوبیسم. هیچ عمقی وجود ندارد، درست نمی‌گوییم؟ هیچ پرسپکتیوی. این اثر مانند آثار خودم است در خانه دیوار. این تفکیک عناصر، غیر شفاف بودن دیوارها، عدم وجود عمق ... این یک اثر هنری مهم برای من است" (Hejduk, 1985: 76). از لحاظ ادبی، عدم وجود عمق و غیر شفاف بودن المان‌های آینه در این اثر نقاشی هیداک را تحت تأثیر قرار داد. در

سطح ظاهری، مغایرت نشأت گرفته از غیر شفاف بودن است. آینه کدر بازتاب مغایرت است. مفهوم کدوری برعکس به عنوان تصویری شفاف به بیننده این را گوشزد می‌کند که اتفاق دیگری در شرف افتادن است. از لحاظ عقلانی، مغایرت ناشی از مفاهیم غیر عادی است که توجه هیداک را به خود جلب می‌کند. هیداک مغایرت را به عنوان ویژگی غیر قابل توضیحی تلقی می‌کند. در سطحی عمیق‌تر، رابطه فضایی میان باز و بدن عجیب به نظر می‌رسد. دست‌های زن بسیار دراز و شکمش بیش از اندازه بزرگ است. در این نقاشی اندازه غیر عادی و ساختار جسم زن استنباط مرسوم و منطقی پرسپکتیو را از بین می‌برد. استنباط بیننده از مادام دو سون ویل تراکم و فروپاشی عمق را ثبت می‌کند. در این نقاشی یکنواختی تأثیر بصری است که سیستم تراکم سازی عمق را نشان می‌دهد (He, 2005: 256-257).

نقاش برای بیان مقصود خویش، تصویری را بر می‌گزیند تا از این طریق، معنایی را به ذهن بیننده منتقل کند. تصاویر کاملاً تمثیلی هستند. اشکال، رنگ‌ها، بافت و ... بیش از آنکه در پی ترکیبی هنرمندانه باشد، ناظر بر خلق معناست. در این نقاشی، اجزای انتزاعی چون اشکال و رنگ‌ها شکل نمادین می‌یابند و دلالت پذیر می‌شوند. به این ترتیب عناصر بصری به نماد تبدیل شده و جایگاه واژگان را در یک زبان تصویری پیدا می‌کنند. در این نقاشی اجزای انتزاعی و اثر متقابل اشکال به واسطه روابط استعاری، به ابهام رابطه فضایی در ساختار جسم زن اشاره کرده و تراکم و فروپاشی عمق را بیان می‌کند. در واقع ایجاد ابهام در ذهن بیننده را می‌توان به عنوان برجسته‌ترین ویژگی این نقاشی برشمرد. بیشتر نوعی واقعگرایی مفهومی است تا واقعگرایی بصری. هیداک در جستجوی استنباط مفهومی است که بتواند آنها را در معماری آشکار کرده و به آن معنا بخشد. بدین ترتیب مفاهیم مغایرت و یکنواختی را به عنوان مفاهیم استنباط شده در نقاشی بیان می‌کند. هیداک با استفاده از روابط استعاری در جستجوی فرآیندی است که بتواند به واسطه آن تجربه ارزشمندی را در محیط معماری محقق سازد. بدین ترتیب با معطوف کردن ذهنش از مفهوم موضوع نقاشی به معماری از ایده‌ی مشابهی به روش استعاری برای انتقال معنای نقاشی به معماری استفاده می‌کند.

فضای مُسطح در مجموعه استودیو (۱۹۵۶-۱۹۴۹)

ژرژ براک^{۱۵} (۱۸۸۲-۱۹۶۳) نقاش و مجسمه ساز فرانسوی، از پیشگامان هنر مدرن و یکی از بنیان‌گذاران جنبش کوبیسم به شمار می‌آید. براک در سال ۱۹۴۹ به طراحی مجموعه استودیو^{۱۶} پرداخت. مفهوم فضا در نقاشی‌های براک همیشه هدف او محسوب شده است (تصویر ۲). براک: "تمام زندگی



تصویر ۱. اثر جان اگوست دومینیک اینگرس، نقاشی مادام دو سون ویل، ۱۸۵۴. مأخذ: He, 2004: 55.

پرنده به ناچار در موازات سطح تصویر است. به عبارت دیگر، پرنده فقط می‌تواند در جهت چپ _ راست پرواز کند به جای اینکه به سمت بیننده نزدیک یا دور شود. بنابراین، فضا در یک بُعد متراکم می‌شود اما در دو بُعد دیگر تعریف می‌شود. نقاشی‌های استودیو، نه تنها فضای سه بُعدی را در مفهوم ادبی متراکم می‌سازد، بلکه مفهوم مبهمی از سه بُعدی بودن را نیز ارایه می‌دهد. استنباط هیداک از این نقاشی مفهوم یکنواختی است. (He, 2005: 147-149)

در این نقاشی‌ها مسطح بودن فضا توسط هیداک به عنوان مفهوم یکنواختی استنباط شده است. همان طور که مشاهده می‌شود براک در این نقاشی‌ها می‌کوشد تا بیننده را در برابر تجربه‌ای ملموس از واقعیت، و نه یک تجربه بصری یا ذهنی، قرار دهد. در این نقاشی خطوط عمودی می‌توانند به صورت نشانه‌های نمادین مشاهده شده یا موجی از فضا را در تصویر نمایش دهند. در واقع تعریف پرنده به عنوان موجودی آزاد در فضا حرکتی نمادین است. بیننده فضایی را از طریق شرایط جسم پرنده احساس می‌کند. در این نقاشی، روابط استعاری به واسطه تعریف پرنده به عنوان موجودی آزاد در فضا، ویژگی‌های بازنمایی از قبیل وضعیت‌های پرواز پرنده و ویژگی‌های انتزاعی همچون جهت، نیروهای تصاویر، روابط پس زمینه بیان می‌شوند. بدین ترتیب هیداک در روشی استعاری با توصیف مفاهیم انتزاعی و بابه کارگیری ایده پرنده و وضعیت آن در نقاشی‌ها به عنوان مبداء مفاهیم لحاظ شده در طرح معماری به انتقال مفاهیم می‌پردازد.

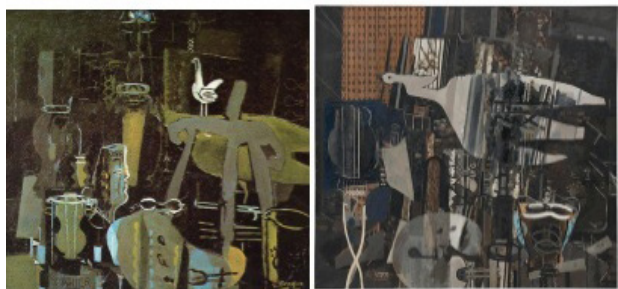
مفهوم یکنواختی و مغایرت در خانه دیوار ۲

انتقال اولیه نقاشی به معماری یعنی تجسم فضا که نه تنها فضای معماری برای گنجاندن بدن انسان از ظرفیت کافی برخوردار است بلکه مهم تر اینکه، این فضا محیطی را فراهم می‌آورد که بدن انسان را نیز مورد چالش قرار می‌دهد. پلکان شیب داری در ورودی این خانه طراحی شده است. پله‌ها بسیار باریک هستند به نحوی که حرکت بیننده را در خطی مستقیم که گزینه دیگری هم ندارد، محدود می‌سازند. بیننده فقط می‌تواند پله‌ها را ببیند و قسمت بالای راه پله قابل مشاهده نیست، پیش بینی ماهیت فضایی که وارد آن می‌شود، غیر ممکن است. زمانی که بیننده به بالای راه پله نزدیک می‌شود، راهروی دراز و روزنه‌ای از نور را مشاهده می‌کند. تاریکی این تصور را در ذهن ایجاد می‌کند که راهرو طولانی تر است (تصویر ۳). دیوار اصلی که فاقد تکیه‌گاه است درمرز میان پلکان عمودی و محل غذاخوری واقع شده است. دارای دو شکاف باز است که منطبق بر هم است. بیننده در نهایت وارد فضایی به شکل آرگانیک با پنجره‌های افقی (غذا خوری) می‌شود. نور بیننده را احاطه می‌کند.

من، بیشترین شیفتگی من، تصویرسازی و نقاشی فضا، طبیعت و تحرک‌سازی پرواز پرندگان در فضا، تا اندازه‌ای است که واقعی‌تر به نظر برسند (Golding, 1997:74).

براک فضای مسطح را در سری استودیو طراحی کرد. در نقاشی‌های استودیو پرندگان دو مفهوم از فضا را نشان می‌دهند. از طرفی، پیدایش آنها چالشی است در فضای مسطح تا آزادی پرنده در حال پرواز را همیشه آمیخته با ابعاد کامل فضا به تصویر بکشاند، لذا حرکت پرندگان ویژگی فضا را نشان می‌دهد. از سویی دیگر، جسم زنده پرنده حس فضا را نشان می‌دهد. هیداک: "در نقاشی استودیو، که توسط براک در سال ۱۹۴۹ ترسیم شد، پرنده مرگ از کاغذ دیواری یک اتاق به پرواز در می‌آید. این پرنده در نقشه کاغذ دیواری روی دیوار نشان داده شده است. این پرنده در کاغذ دیواری‌های برهنه در لایه‌ای از نقش‌ها گیر کرده است که مگش در این سطح محصور قطعی است..." (Hejduk, 1995).

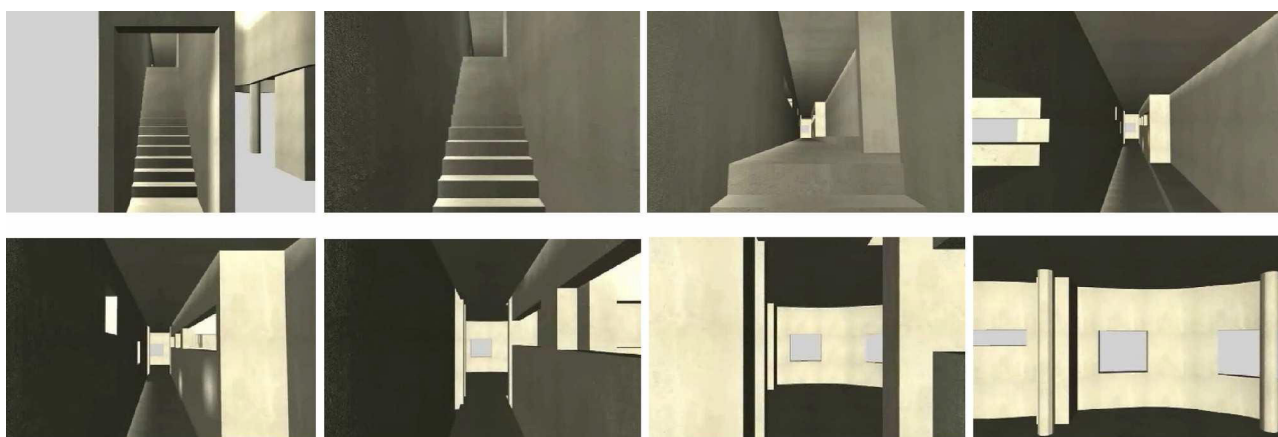
در این نقاشی‌ها حرکت محدود پرنده مسطح بودن فضا را نشان می‌دهد. عمق تصویر سطح مسطحی است لذا حرکت



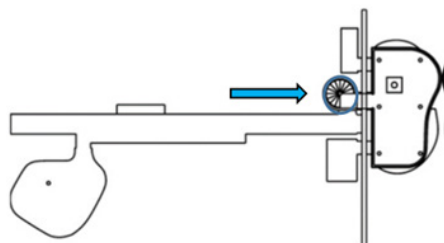
تصویر ۲. ژرژبراک، سری استودیو (۱۹۵۶-۱۹۴۹).
مأخذ: He, 2005: 151

پله‌ها چه اتفاقی خواهد افتاد. بزرگترین چالش در این مسیر در تضاد نهفته است که عقلانی است. بدین ترتیب تجربه فضایی شخص هنگام ورود به خانه، عبور از دیوار اصلی و رسیدن به فضای غذا خوری در واقع فرآیند تراکم سازی عمق را نشان می‌دهد که نشان دهنده مفهوم یکنواختی است (تصاویر ۴، ۵، ۶)؛ (He, 2005: 288-298). در این خانه رفتن به طبقه بالا یا پایین تنها از طریق پله‌های چرخشی باریک است. در این خانه، فضایی که ارتفاع بیشتری

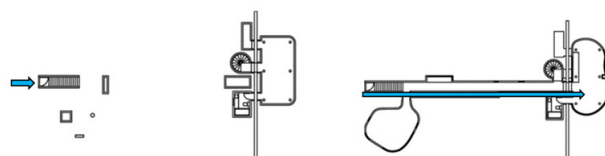
سیالیت این محدوده از فضا، پایان دلپذیری به این مسیر می‌بخشد. در این مسیر راه پله و راهرو هر دو باریک هستند در حالی که فضای محل غذاخوری عریض است. دیوار به عنوان گذرگاهی، مرز ثابتی از تضاد میان دو طرف است، یک طرف دیواری با خط تمایز مشخص، و دیگری پس زمینه دیوار، در این مسیر بدن بیننده به طور دراماتیکی از همان بدو ورود، تغییر وضعیت می‌دهد، بدن بالا می‌رود اما ذهن بیننده قادر نیست تشخیص دهد که در بالای



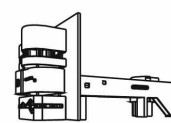
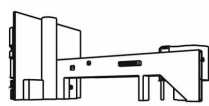
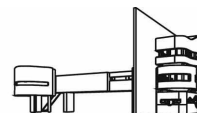
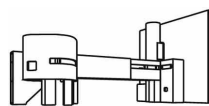
تصویر ۳. ورودی خانه دیوار. مأخذ: He, 2004:15.



تصویر ۵. پلان طبقه دوم خانه دیوار ۲. (ورود به طبقات با عبور از پلکان چرخشی). مأخذ: He, 2005: 318.



تصویر ۴. الف. پلان همکف، ب. طبقه اول خانه دیوار ۲. (الف. مسیر ورودی به خانه، ب. عبور از دیوار اصلی و رسیدن به فضای غذا خوری). مأخذ: He, 2005: 318.



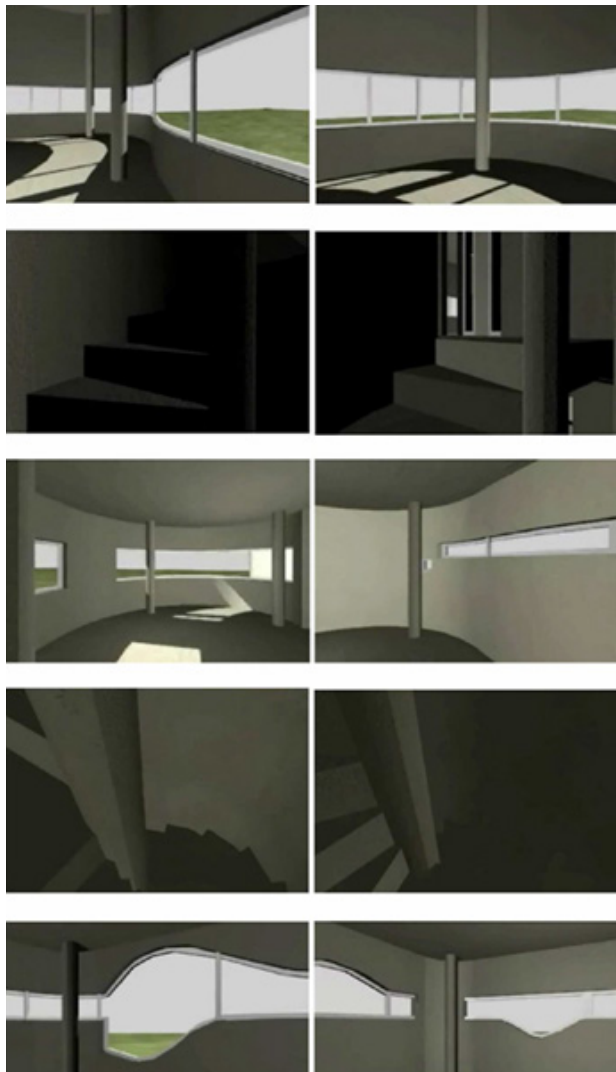
تصویر ۶. نما و پرسپکتیو دیوار ۲. مأخذ: Hejduk, 1947-1983:299.

راهروی اصلی در هوا معلق است، زمانی که فرد بالا می‌رود، روشن‌تر و درخشان‌تر می‌شود و سپس آزادتر می‌شود، اما هنگامی که پایین می‌آید، سنگین‌تر و تیره‌تر می‌شود و در نتیجه انعطاف ناپذیرتر نیز می‌شود. این فشار همیشه در منطقه میان دیوار اصلی وجود دارد. همان‌طور که مشاهده شد، هیداک مجبور بود زبان طراحی خاص خودش را برای تحقق پرواز پرنده در نقاشی باراک ارایه دهد بدون اینکه پرنده‌ای طراحی کند. در نتیجه المان معماری، یعنی دیوار تبدیل به راه حلی برای این مشکل می‌شود (تصویر ۸).

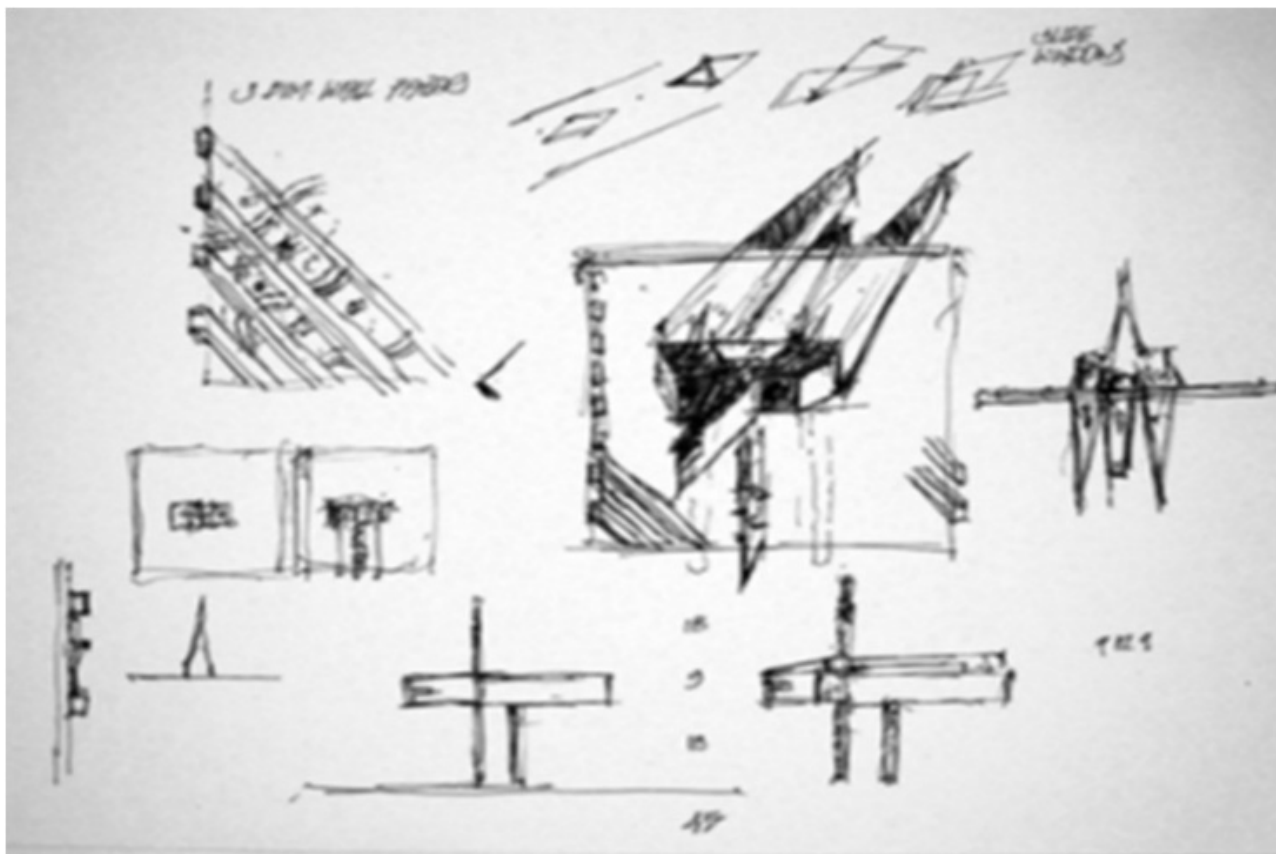
تمامی خانه دیوار در اطراف دیوار اصلی ساخته شده است. دیوار اصلی در خانه دیوار عنصر کلیدی است که مغایرت

دارد، به مراتب آزادتر هم هست. پایین‌ترین طبقه، فضای مستطیل شکلی است که دارای اضلاع گرد و پنجره‌های بدون شکل است. طبقه دوم فضای بدون شکل و ورودی‌های متعددی دارد. طبقه سوم فاقد شکل خاصی است. تمامی فضا شناور به نظر می‌رسد. تداوم فضاهای اصلی از طریق پله‌های چرخشی تاریک و باریک کاملاً از بین می‌روند. به دلیل حرکت دورانی یکنواخت در تاریکی، بیننده از لحاظ احساسی از فضای قبلی دور و فضای خالی را در پیش رو مجدداً طرح‌ریزی می‌کند (تصاویر ۵، ۶، ۷). در این خانه احساس شکاف خوردن همواره نه تنها در دیوار بزرگ بلکه در هر فضای مجزایی تداعی می‌شود. قرار دادن پله‌های چرخشی تاریک، اتاق نشیمن، غذاخوری، اتاق خواب و اتاق مطالعه را از هم تفکیک می‌کند. تمام فضای خانه به بخش‌هایی بُرش خورده است فرد احساس می‌کند که در موقعیت عجیبی قرار گرفته در حالی که شکاف بزرگی را در دیوار تجربه می‌کند. بخش‌های باریک فضا در هر دو طرف دیوار نشانه عمل شکاف خوردن است در حالی که شکاف تجربه خوشایندی برای بدن انسان ناست. همان‌طور که مشاهده می‌شود وضعیت فضایی در این خانه به احساس یا مفهوم چیزی غیر از اثر، ویژگی و فضای دیگری دلالت دارد که نمی‌تواند در شرایط عادی به آن تعلق داشته باشد (He, 2005:288-298) از نظر هیداک مغایرت احساس ویژه‌ای است که می‌تواند عقلانی باشد، ماهیتی غیر صریح در رابطه میان المان‌ها، بنابراین در این راستا بیان می‌کند: "در اینجا یک پارادوکس وجود دارد. کار به نظر ساده می‌آید اما در واقع در نگاه اول ساده لوحانه به نظر می‌آید. و این همواره من را وسوسه کرده است. وقتی که من به خانه خداحافظی نگاه می‌کردم، اگر من آن را به صورت بخش بخش نگاه می‌کردم، بسیار نگاه ساده لوحانه‌ای بود، این پله است، این یک شکل پیوسته است، این در نمای کلی منحنی شکل است. این کاملاً ساده است، هیچ تلاشی در ساده سازی دستکاری‌های اشکال صورت نمی‌گیرد، با این وجود برخی مسایل درباره کل مسایلی که با هم بوجود می‌آیند وجود دارد که... مغایرت وجود دارد" (Hejduk, 1985:53 ...

طرح‌ریزی خانه دیوار تضادهای متعددی را به همراه دارد، محدودیت و استقلال، روشنایی و تاریکی، افقی و عمودی بودن. براساس مقایسه میان محدودیت و آزادی، روشنایی و تاریکی ویژگی فضایی را مشخص می‌سازد. نور فضای آزاد را آزادتر می‌کند، در حالی که تاریکی فضای محدود را محدودتر می‌کند. در این میان، افقی بودن در تقابل با عمودی بودن طراحی می‌شود. وضعیت‌های فضایی که در این خانه خلق شده، جسم را مستقیماً مورد چالش قرار می‌دهد آنچنان که فرد احساس می‌کند پرنده‌ای است که در خانه پرواز می‌کند.



تصویر ۷. خانه دیوار، رفتن به طبقات با پله‌های گردشی. مأخذ: He, 2004: 17.



تصویر ۸. طرح‌های هیداک از پرواز پرنده، ملخذ: (He, 2005: 156)

جسم زن در نقاشی اینگرس را بیان می‌کند. در این خانه همچنین، دیوار اصلی به عنوان بوم نقاشی نقاش و قرارگیری عناصر و اجزای معماری بر روی دیوار به عنوان اشکال و رنگ‌ها در نقاشی‌ها نشان داده می‌شوند که با تصویری مسطح به مفهوم یکنواختی اشاره می‌کنند (تصویر ۶). بدین ترتیب بخش عمده‌ای از سیستم مفهومی معماری خانه دیوار توسط روابط استعاری ساختار یافته است. بنابراین در جایجایی از موضوع نقاشی به معماری با بهره‌گیری از قوه تخیل، رابطه‌ای انتزاعی برقرار می‌شود که بیانگر استعاره است. هیداک با معطوف کردن ذهن خود از مفهوم موضوع نقاشی به معماری از ایده‌ی مشابهی به روش استعاری برای انتقال معنای نقاشی به معماری استفاده می‌کند. در این راستا با تصویرسازی مفاهیم از طریق کالبد معماری و به کارگیری عناصر والمان‌های معماری همچون دیوار اصلی و روابط فضایی در ساختار معماری به تحقق مفاهیم و احساسات می‌پردازد (جدول ۱).

و یکنواختی را به تنهایی نشان می‌دهد. مفاهیم مغایرت و یکنواختی از طریق روابط فضایی در اطراف دیوار اصلی طرح‌ریزی شده‌اند (He, 2005: 288-298).

انی یکنواختی و مغایرت در خانه دیوار ۲، نشأت گرفته از استنباط هیداک از این آثار نقاشی است. هیداک به منظور بازگویی مفاهیم استنباط شده از نقاشی باراک و اینگرس در معماری خانه دیوار، فرآیندی را توصیف می‌کند که در آن احساسات از طریق کالبد طرح‌ریزی شده و در قالب مفهوم و احساس تصویرسازی می‌شوند. این مفاهیم به واسطه روابط استعاری در ساختار معماری خانه دیوار بیان می‌شود.

در این راستا هیداک با طراحی وضعیت عبور کردن فرد از دیوار اصلی در خانه دیوار و روابط فضایی در اطراف دیوار، به روایت پرواز پرنده در قسمتی از دیوار در نقاشی‌های باراک اشاره می‌کند و با ایجاد ابهام در رابطه میان المان‌های ساده و تغییر در سطوح مختلف خانه دیوار، روابط فضایی ساختار

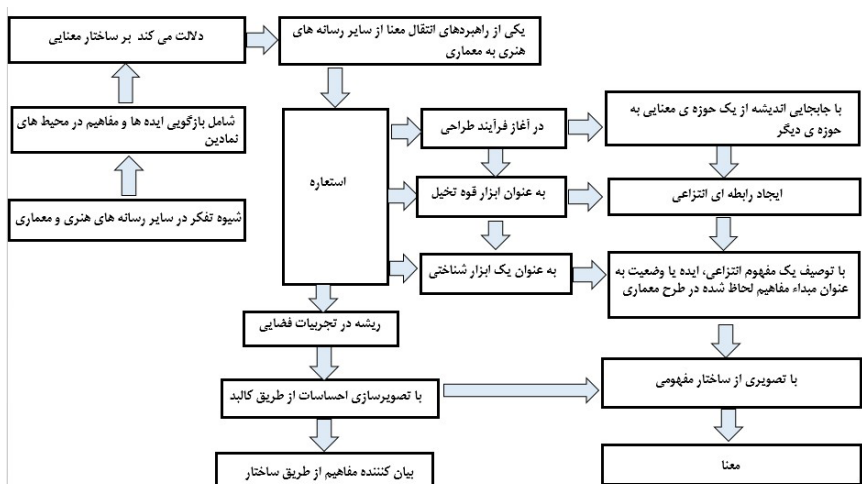
جدول ۱. مقایسه ساختاری دو اثر نقاشی و معماری. مأخذ: نگارندگان.

نقاشی_معماری	اثر هنری	تصاویر_عناصر و اجزا	روابط استعاری	مفاهیم در اثر هنری	روش به کارگیری روابط استعاری
نقاشی	نقاشی مادام کونتس دو سون ویل اثر اینگرس	اندازه غیر عادی و رابطه فضایی عجیب میان بازو و بدن در ساختار جسم زن (دست‌های زن بسیار دراز و شکمش بیش از اندازه بزرگ است)	استعاره‌ای از عدم وجود عمق و پرسپکتیو (تراکم و فروپاشی عمق)_ ابهام رابطه فضایی در ساختار جسم زن	استنباط مفهوم هیداک (تراکم و فروپاشی عمق)	اجزای انتزاعی چون اشکال و رنگ‌ها و اثر متقابل آنها شکل نمادین می‌یابند و دلالت پذیر می‌شوند. به این ترتیب عناصر بصری به نماد تبدیل شده و جایگاه واژگان را در یک زبان تصویری پیدا می‌کنند. تصویرسازی مفاهیم و احساسات به واسطه زبان بصری
		آینه کدر (غیر شفاف بودن المان‌های آینه)	استعاره‌ای از ابهام و اینکه اتفاق دیگری در شرف افتادن است.	استنباط مفهوم مغایرت توسط هیداک	
نقاشی	سری استودیو اثر ژرژ براک	تعریف پرنده به عنوان موجودی آزاد در فضا_ تصویرسازی و نقاشی فضا و پرواز پرنده‌گان (حرکت محدود پرنده به موازات سطح تصویر)	نشان دهنده مُسطح بودن فضا _ بیننده فضایی را از طریق شرایط جسم پرنده احساس می‌کند.	استنباط مفهوم یکنواختی (مفهوم مبهمی از سه بُعدی بودن)	(بیننده در برابر تجربه ای ملموس از واقعیت، و نه یک تجربه بصری یا ذهنی، قرار می‌گیرد) روابط استعاری به واسطه ویژگی‌های انتزاعی همچون جهت، نیروهای تصویر، روابط پس زمینه و ویژگی‌های بازنمایی از قبیل وضعیت‌های پرواز پرنده بیان می‌شوند و چالش مستقیم جسم یا پیکره را تعیین می‌کنند تعریف پرنده به عنوان موجودی آزاد در فضا حرکتی نمادین است.
معماری	خانه دیوار ۲ اثر جان هیداک	طراحی وضعیت عبور کردن فرد از دیوار اصلی در خانه دیوار	استعاره‌ای از روایت پرواز پرنده در قسمتی از دیوار در نقاشی‌های براک	مفهوم یکنواختی	۱- توصیف یک مفهوم انتزاعی، ایده یا وضعیت در نقاشی‌ها به عنوان مبدأ مفاهیم لحاظ شده در طرح معماری ۲- اثر متقابل اشکال در یک نقاشی به عنوان بر هم کنش مشابه عناصر در طراحی معماری ۳- استفاده از ایده مشابه به روش استعاری با معطوف کردن ذهن از مفهوم موضوع نقاشی به معماری ۴- در جایجایی از موضوع نقاشی به معماری با بهره‌گیری از قوه تخیل و ایجاد رابطه ای انتزاعی ۵- طرح‌ریزی احساسات از طریق کالبد و تصویر سازی مفاهیم و احساسات (با تصویری از ساختار مفهومی از یک حوزه معنایی به دیگری) ۶- استفاده از تجربیات فضایی و بیان مفاهیم از طریق ساختار_تمثیل سازی و بیان اثری جدید ۷- به کارگیری عناصر، المان‌ها و روابط فضایی در ساختار معماری
		ایجاد ابهام در رابطه میان المان‌های ساده و تغییر در سطوح مختلف در خانه دیوار ۲ تفکیک عناصر، غیر شفاف بودن دیوارها و عدم وجود عمق	استعاره‌ای از روابط فضایی ساختار جسم زن در نقاشی اینگرس	مفهوم مغایرت	

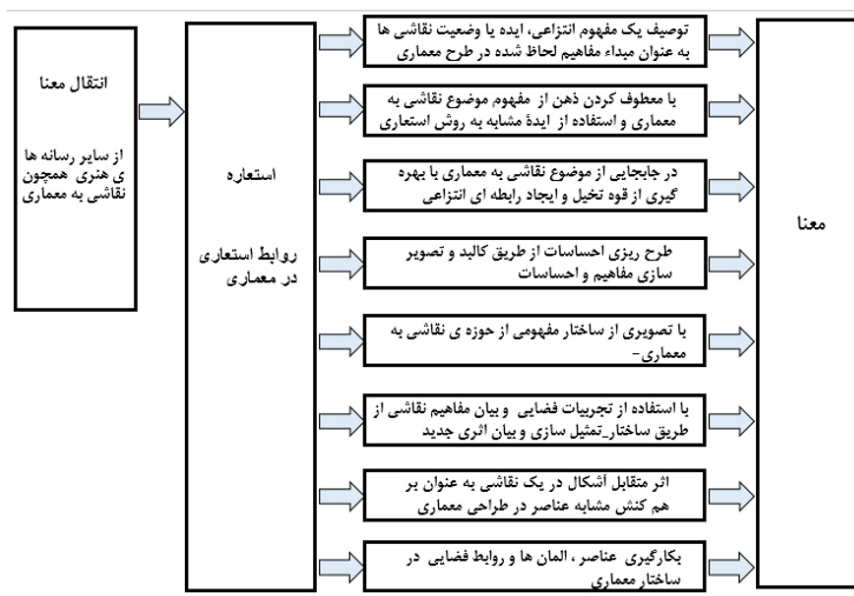
بحث و نتیجه گیری

در مطالعات انجام شده توسط محققین در رابطه با معماری و سایر رسانه‌های هنری همچون نقاشی نشان داده شد، نه تنها معماری می‌تواند از دریچه نقاشی مورد تحلیل و بررسی قرار گیرد بلکه یک نقاشی می‌تواند هم به عنوان شیوه طراحی و هم به عنوان هدف طراحی به کار گرفته شود. معماری یک نظام نمادین است مانند دیگر آثار هنری و فضای معماری می‌تواند بیان کننده مفاهیم ۲۲ و احساسات ۲۳ از طریق ساختار آن است. مفاهیم و احساسات از طریق ویژگی‌های فیزیکی در بدنه یک اثر هنری در محیط معماری قابل بیان هستند. معماران باید زبان منحصر به فردی را بیابند که در محیط معماری ریشه داشته باشد تا به واسطه آن بتوانند همان ویژگی را تمثیل‌سازی کند. این مقاله با هدف چگونگی انتقال معنا از رسانه نقاشی به رسانه معماری، با بررسی نحوه بازگویی جان هیداک از نقاشی باراک و اینگرس در معماری خانه دیوار نشان می‌دهد، بخش عمده‌ای از سیستم مفهومی معماری خانه دیوار توسط روابط استعاری ساختار یافته است. هیداک به منظور بازگویی مفاهیم استنباط شده از نقاشی باراک و اینگرس در معماری خانه دیوار، فرآیندی را توصیف می‌کند که در آن مفاهیم از طریق کالبد طرح‌ریزی شده و در قالب مفهوم و احساس تصویرسازی می‌شوند. مفاهیم یکنواختی و مغایرت به واسطه روابط استعاری در ساختار معماری خانه دیوار بیان شده‌اند. نتایج نشان دادند معماران می‌توانند با معطوف کردن ذهن خود از مفهوم موضوع نقاشی به معماری از ایده مشابهی به روش استعاری برای انتقال معنای نقاشی به معماری استفاده کنند. در این راستا در جابجایی از موضوع نقاشی به معماری با بهره‌گیری از قوه تخیل، رابطه‌ای انتزاعی برقرار می‌شود که بیانگر استعاره است. استعاره فرآیندی است که با آن حوزه‌ای از تجربیات در حوزه دیگری از تجارب طرح‌ریزی می‌شود. استعاره به عنوان یک راهبرد قدرتمند طراحی و به عنوان ابزاری برای پرورش قوه تخیل، فعالیت‌های ذهنی را به هم پیوند داده و آنها را تقویت می‌کند. با توجه به اینکه استعاره ریشه در تجربیات فضایی دارد و می‌تواند بیان کننده مفاهیم از طریق ساختار باشد، طراحان می‌توانند در آغاز فرآیند طراحی با تصویری از ساختار مفهومی از یک حوزه معنایی به دیگری و با جابجایی اندیشه از موضوعی به موضوع دیگر به اثر هنری معنا بخشند. بدین ترتیب با استفاده از عناصر، المان‌ها، روابط فضایی و تصویرسازی مفاهیم از طریق ساختار به تحقق مفاهیم بپردازند. با توجه به فرضیه‌های تحقیق مشخص شد، انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری همچون نقاشی به رسانه معماری می‌تواند معماران را در راستای خلق معنا یاری رساند. همچنین بهره‌گیری از راهبردهایی مانند استعاره، نقش اساسی در انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری همچون نقاشی به معماری دارد. بنابراین استعاره می‌تواند به عنوان یکی از راهبردهای ادراکی قدرتمند در فرآیند طراحی برای معنا بخشیدن به اثر معماری و به دست آوردن ایده‌های تازه، کیفیت طراحی و عملکرد طراحان را به طور قابل توجهی بهبود بخشد (نمودار ۱ و ۲).

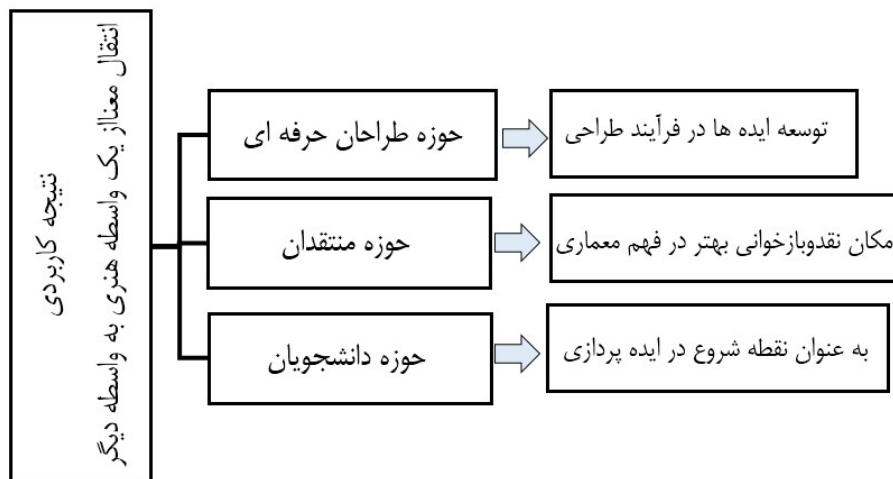
نتیجه کاربردی پژوهش به سه حوزه عمل طراحان حرفه‌ای، دانشجویان و منتقدان معطوف می‌شود. با توجه به اینکه معنا یکی از مقولات مهم معماری بوده و می‌تواند با سایر هنرها به ویژه هنرهای بصری مشترک باشد لذا در حوزه طراحان، انتقال معنا از یک واسطه هنری به واسطه دیگر می‌تواند موجب توسعه ایده‌ها از سایر هنرها چون نقاشی به معماری و بالعکس شود و در ارتقاء هر دو رسانه هنری تاثیر گذار باشد. همچنین با توجه به اینکه دانشجویان در پردازش ایده‌هایشان نیازمند این هستند که چگونه وجوه مختلف معماری در ایده‌پردازی را مد نظر قرار دهند. لذا در زمینه تحقق معنا در ایده‌پردازی می‌توانند از معنای نقاشی به عنوان نقطه شروع استفاده کنند. منتقدین همچنین می‌توانند با بازخوانی معنا در آثار هنری، از طریق ارجاع آن ویژگی‌ها به حوزه دیگر، برای مثال در فهم معماری ارجاع از حوزه هنر، امکان نقد و بازخوانی بهتر برایشان فراهم شود (نمودار ۳). این مطالعه تلاش کرد روش انتقال معنا از رسانه نقاشی به معماری را با استفاده از استعاره به عنوان یکی از راهبردهای فرآیند طراحی برای معنا بخشیدن به اثر معماری نشان دهد، در رابطه با موضوع انتقال معنا از سایر رسانه‌های هنری به معماری، تحقیق و بررسی رسانه‌های دیگر همچون شعر، ادبیات، موسیقی و بهره‌گیری از راهبردهای دیگری همچون کنایه، تشبیه، رمز و نماد در معماری می‌تواند گام بعدی این تحقیق را شکل دهند.



نمودار ۱. فرآیند انتقال معنا با استفاده از استعاره. مأخذ: نگارندگان.



نمودار ۲. فرآیند انتقال معنا با استفاده از روابط استعاری در معماری. مأخذ: نگارندگان.



نمودار ۳. نتیجه کاربردی پژوهش. مأخذ: نگارندگان.

پی‌نوشت‌ها

۱. Meaning
۲. metaphor
۳. Re-statement
۴. jon Hejduk
۵. Ada Louise Huxtable
۶. Franz Schulze
۷. David Shapiro
۸. weiling He
۹. Wall House 2
۱۰. Gilley, Amy Bragdon
۱۱. Peponis, John
۱۲. Paul Hekkert Nazlı Cila, 2015
۱۳. Comtesse D'Haussonville
۱۴. Jean Auguste Dominique Ingres
۱۵. The Studio Series
۱۶. George Braque
۱۷. Mask of Medusa
۱۸. spatial meaning
۱۹. construction of spatial meaning
۲۰. Flatness
۲۱. Otherness
۲۲. Concepts
۲۳. Feelings

فهرست منابع

- آنتونیادس، آنتونی سی. ۱۳۸۱. *بوطیقای معماری*. ت: احمدرضا آی. تهران: سروش.
- داوودی، سمیه و آیت الهی، سیدمحمد. ۱۳۸۷. *دو فصلنامه صفا*، ۱۷ (۴۷) : ۱۷-۲۶.
- خاکزند، مهدی و مظفر، فرهنگ و دیگران. *قیاس بصری و جایگاه آن در آموزش خلاق طراحی معماری*. نشریه علمی پژوهشی فناوری آموزش، ۴ (۲) : ۱۶۳-۱۵۲.
- فلاح‌دار، حسین، زالی‌مهدی زالی، مهدی. ۱۳۹۴. *نقش استعاره در درک عمیق‌تر هنر ایرانی اسلامی*. تهران: موسسه هنر و معماری.
- هاوکس، ترنس. ۱۳۷۷. *استعاره*. ت: فرزانه طاهری. تهران: نشر مرکز.
- هی‌داک، جان. (۱۹۴۷-۱۹۸۳). *نقاب مه دوسا (مجموعه آثار جان هی‌داک ۱۹۸۳-۱۹۴۷)*. ت: وندادجلیلی ۱۳۹۱. تهران: موسسه علم معماری.
- همایی، جلال‌الدین. ۱۳۷۰. *معانی بیان*. تهران: نشر هما.

- Golding, J. (1997). *Braque: The Late Works*. New Haven, CN. London: Yale University Press.
- Gilley, A. (2010). Drawing, Writing and Embodying: John Hejduk's Masques of Architecture. *Architecture Design and Research*, (2): 1-2.
- He, W. (2005). Flatness Transformed And Otherness Embodied, a study of John Hejduk s diamond museum and wall house2 across the media of painting , poetry, architectural drawing and aecitectoral space. Doctor of Philosophy in Architecture, Georgia Institute of Technology, April 2005.
- He, Weiling (2005). When does a sentimate become an architectural concept? Otherness in Hejduk s Wall House2", *The Journal of Architecture*, (10): 161-180.
- He, W. (2005). Flatness Transformed And Otherness Embodied, a study of John Hejduk s diamond museum and wall house2 across the media of painting, poetry, architectural drawing and architectural space", Doctor of Philosophy in Architecture, Georgia Institute of Technology, April 2005.
- Hejduk, J. (1985). *Mask of Medusa: works, 1947-1983*. Edited by Shkapich, K. Introduction by Daniel Libeskind. New York: Rizzoli.

- Hejduk, J. (2012). *Mask of Medusa (Collections of the John Hejduk's work 1947-1983)*. Translated to Persian by Vandad Jalili, V. Tehran: Elm-e-Memar.
- Kaymaz, K. S. & Uluengin, O. (2014). *How does concept transform into a product? An appraisal of analogy based design practices in architecture education. Procedia - Social and Behavioral Sciences*, (152): 25 – 30.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh*. New York: Basic Books.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980c). *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago University Press.
- Martinez, M., Sauleda, N. & Huber, G. (2001). Metaphors as blueprints of thinking about teaching and learning. Elsevier Science Ltd, *Teaching and Teacher Education*, (17): 965–977.
- Paul Hekkert Nazli, C. (2015). *Handle with care! Why and how designers make use of product metaphors, Design Studies 40 (2015) 196e217*.
- Yıldız K., Emine, Z. & Kuyrukçub, Z. (2015). *The examples of the studio approach that's based on metaphors. Procedia - Social and Behavioral Sciences 174 2015) 2658 – 2665*.