

پنداشتی واقع‌گرا از معماری در عرصه متاورس: فضاشناسی، پدیدارشناسی، نشانه‌شناسی، روایت‌پردازی

مترجم: علیرضا مستغنی^۲

نویسنده: پاتریک شوماخر^۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۲/۰۸

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۰/۱۱

چکیده

روز دامنه وظایف بنیادین معماری به واسطه حوزه‌های فضاشناسی، پدیدارشناسی، نشانه‌شناسی و روایت‌پردازی شناسایی و تبیین می‌گردد. پاکیری این وجوه در آموزش معماری پاسخگوی چالش‌های کلیدی معماری معاصر و همچنین رافع نیاز به سازگاری هوش و مبادی طراحی در مواجهه با درهم‌تنیدگی، پیچیدگی و پویایی زندگی اجتماعی در قرن ۲۱ است. به‌گونه‌ای مشترک و مشابه با طراحی معماری، فیلم‌سازی نیز به‌لحاظ نظری بازتابی از هوشمندی نسبت به فضا، پدیدار، نشانه و روایت است. بنابراین پرداختن به هنر و تئوری ساخت فیلم برای ردیابی قابلیت‌های سازنده هوش طراحی، منطقی است؛ به‌ویژه در شرایطی که معماری به‌طور فزاینده‌ای با ضرورت طراحی فضاها، شهرها و جهان‌های مجازی -متاورس- مواجه گردیده است. این به منزله ورود به عرصه‌ای از طراحی فضای مجازی و متاورس است که در آن پرداختن به حوزه‌های فضاشناسی، پدیدارشناسی، نشانه‌شناسی و روایت‌پردازی به مثابه جنبه‌های اساسی، پیشینی و بنیادین تلاش برای طراحی گسترده‌ای «تعامل/ تجربه محور» ضرورت دارد. در اینجا نیز معماری باید با انباشتگی ارتباط‌های اجتماعی، پیچیدگی و پویایی دست و پنجه نرم کند. در نبود محدودیت‌های ساخت فیزیکی، «ادراک فضایی»، «انبوه اطلاعات» و «غنای تعامل‌ها» به معیارهایی حیاتی برای همه انواع طراحی تبدیل می‌شوند. تمرکز بر این وجوه، که خود نمایه‌هایی از دوران گذار کنونی ما هستند و توجه به فرصت‌های جاری در شرایط شکوفای اجتماعی، اقتصادی و فن‌آوری، جاه‌طلبی‌های معماریانه واقعی/ مجازی (متاورس) مؤلف را با روح واقع‌گرایی مستتر در فیلم و روایت همسو می‌سازد.

واژگان کلیدی: فضاشناسی، پدیدارشناسی، نشانه‌شناسی، روایت‌پردازی، سازمان، گره‌گشایی، دلالت، برهم‌کنش، ارتباط جمعی، کنش اجتماعی، پیکربندی، واقع‌گرایی، متاورس.

۱. پاتریک شوماخر، معمار و نظریه‌پرداز آلمانی ساکن لندن و از همکاران دفتر معماری زاها حدید است. مقاله‌ها و آثار منتشرشده از او نقشی بسیار فراتر از همکاری او با حدید داشته است. او از اصطلاح «پارامتریسم» برای بیان نحوه کاربرد شیوه‌های رقومی و محاسباتی در فرآیند طراحی معماری استفاده نموده و مانیفست ارائه شده توسط او در دوسالانه ۲۰۰۸ و نیز نقشی غیرقابل‌انکار بر فعالیت‌ها و رویکردهای بسیاری از معماران عصر حاضر داشته است.

۲. دانشیار گروه معماری، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه هنر ایران، تهران

گستره جهان‌پدیداری انسان

معماری همراه با سایر زمینه‌های طراحی مدعی جهان‌شمولی و تداعی‌گر مسئولیتی بی‌بدیل در قبال کلیت محیط طراحی شده و جهان مصنوع - اعم از واقعی و مجازی - یا به دیگر سخن، تمامی جهان‌پدیداری انسان است. هرآنچه پیرامون ما است، در بستری اجتماعی که توسط یک همکار طراحی شده است، با حواس ما به عنوان رسانه ارتباطی تلاقی می‌یابد. همکارانی از رشته‌های متنوع طراحی از جمله: طراحی شهری، طراحی منظر، معماری، طراحی داخلی، طراحی مبلمان، طراحی مد، طراحی محصول و همچنین طراحی گرافیک و طراحی شبکه (وب) و در آینده نزدیک: طراحی متاورس. تمامی رشته‌های طراحی که برآمده از گفتمان و نظام کنش‌گر واحد، کارکرد اجتماعی مشترک، با چهارچوب‌های فضایی/بصری متکی بر تعامل‌های ارتباطی هستند. این گفتمان در نزاع بین فرم (ارجاع درونی) و عملکرد (ارجاع بیرونی) و در قالب یک رمزگان صفر و یکی سمج و ماندگار، یعنی ایهام در مقابل عزم (فرم‌گرایی در مقابل عملکردگرایی)، نهادینه شده است. معیارهای ملموس به کارگیری این رمزگان، در قالب دگرگونی (سازگاری)‌های تاریخی نظام‌های طراحی (یا طراحان)، برنامه‌نویسی و بازآرایی می‌شوند؛ تا آنجا که همه طراحان را وادار ساخته تا به گفتمان طراحی جهان‌شمول پاسخ گویند. پژواک این گفتمان با تکیه بر اهمیت ادراک فضایی/بصری و لمسی در جهان‌پدیدارها، و در کشاکش محدودیت‌های اقتصادی و انتظارهای اجتماعی که توسط مشتریان (خصوصی یا عمومی) تعیین گردیده، بسیار پر دامنه بوده است.

چارچوب‌های فضایی/بصری طراحی شده، خود گونه‌ای از وسائل ارتباطی هستند. طراحی در نهایت طراحی ارتباط‌ها است. نزد عوام این قاب‌بندی ارتباط‌ها به مشتریان (کارفرماها)، و نه طراحان، نسبت داده می‌شود. ولی در گفتمان طراحی این چهارچوب‌بندی بر عهده طراحان یا گروه‌های طراحی در مقام مؤلف [فضا] است. طرح‌ها و فرآیندهای طراحی، تحت هدایت تئوری‌های طراحی/معماری و ذیل گفتمانی فراگیر و تخصصی، نیازمند استدلال و تفسیر هستند. تبیین مسئولیت قاب‌بندی فضایی/بصری فرآیندها و ارتباط‌های اجتماعی از چهار منظر متمایز، و البته وابسته به هم و با وظایف فرعی قابل تعریف برای هر یک، ممکن می‌گردد:

- فضاشناسی^۱: سازمان
- پدیدارشناسی: لایه‌بندی^۲
- نشانه‌شناسی: دلالت^۳
- روایت‌پردازی^۴: برهم‌کنش^۵

«فضاشناسی» با سازمان فضایی سروکار داشته، ترسیم هندسه مکان و تنظیم شایسته صحنه برای سه فرآیند پدیدارشناسی، نشانه‌شناسی و روایت‌پردازی را بر عهده دارد؛ همان چیزی که در روال انتخاب مکان و طراحی صحنه نیز یکی از ابعاد ساخت فیلم محسوب می‌شود. فضاشناسی نحوه توزیع متناسب مکان‌ها در فضا را بر اساس اصول فاصله‌گذاری، هم‌نشینی‌ها و روابط تعیین می‌نماید. وظیفه انتخاب راهبردهای سازمان‌دهی فضایی مانند محوربندی^۶، تاروپود و شبکه‌ها^۷، انباشت^۸، هم‌بندی^۹، همپوشانی^{۱۰} و غیره.

«پدیدارشناسی»، در این مقاله و در چهارچوب نظریه معماری نگارنده، با بیانی مورفولوژیک به قابلیت‌های ادراکی گره‌های فضایی/اجتماعی، یا به تعبیر دیگر به ضرورت حفظ خوانایی در مقابل پیچیدگی‌ها، می‌پردازد.

۱ [تئوری «فضاشناسی» Spatiology که بیش‌تر توسط هاجنوجی Hajnóczy توسعه یافته است، بر تجزیه و تحلیل فضای معماری از منظر تاثیر عوامل اجتماعی و روانشناختی بر ادراک فضایی تمرکز دارد.]

2 articulation
3 signification
4 dramaturgy
5 interaction
6 axial ordering
7 grids
8 stacking
9 nesting

[تئوری «فضاشناسی» Spatiology که بیش‌تر توسط هاجنوجی Hajnóczy توسعه یافته است، بر تجزیه و تحلیل فضای معماری از منظر تاثیر عوامل اجتماعی و روانشناختی بر ادراک فضایی تمرکز دارد.]

10 overlapping

روان‌شناسی ادراکی منبعی کلیدی در این حوزه محسوب می‌گردد.

«نشانه‌شناسی» بر ارتباط از طریق دلالت معطوف است. معنای به‌کاررفته یا پیش‌بینی‌شده در فضاها و طرح‌ها با تعامل‌های اجتماعی قاب‌شده در آنها یکی است. پروژه مبتنی بر نشانه‌شناسی، با زبانی فضایی/بصری و با به‌کارگیری سازوکاری از دلالت، که با توانایی ترکیبی دستورزبان تقویت شده است، به غنای اطلاعاتی محیط می‌انجامد. در اینجا زبان‌شناسی به‌عنوان منبعی پربار و الهام‌بخش برای مفهوم‌سازی عمل می‌نماید.

«روایت‌پردازی» به الگوها و قابلیت‌های تعامل مربوط است که در عرصه معماری و در زمینه طراحی برای متاورس به عنوان یک شبکه (وب) فضایی نافذ درک می‌گردد. «روایت‌پردازی» به معنای تعامل با محیط در بعد زمان است و ارتباطی تنگاتنگ با آنچه در طراحی شبکه تحت عنوان «طراحی تعامل»^۱ دنبال می‌شود، دارد. به بیان دیگر، «روایت‌پردازی» به معنای طراحی محیطی مصنوع (واقعی یا مجازی) است که به‌خودی‌خود برای کاربران جاذب و تعهدآور بوده و در تعامل با آنها است.

این‌ها ابعاد چهارگانه وظایف در هر پروژه طراحی معماری هستند. جالب آنکه این حوزه‌های تخصصی و زمینه‌های فکری مرتبط با آن‌ها در تئوری‌های فیلم نیز، به عنوان منابعی برای حل مسئله و بلندپروازی، انعکاس داشته و به‌کار گرفته شده‌اند.

تبارشناسی یک بینش و یک پروژه

تقلای ذهنی نگارنده برای فهم قرابت بین معماری و فیلم در سالهای پایانی دهه ۱۹۹۰ و در بستر یک برنامه طراحی پژوهی تحت عنوان «محیط‌های پاسخگو» در «آزمایشگاه پژوهش طراحی در انجمن معماری»^۲ آغاز گردید. محیط‌های پاسخگو در ذات خود طرح‌هایی چهاربعدی هستند. ایده پاسخگویی به این معنا است که عناصر معماری به عوامل انسانی که وارد صحنه می‌شوند واکنش نشان داده یا با آنها درگیر شوند. این امر مستلزم شبیه‌سازی عوامل انسانی و اعمال آنها – یعنی فرآیند زندگی اجتماعی – در مدل‌های معماریانه بود. با این ایده، شوق دستیابی به یک پویانمایی که تحلیل‌گر تعامل بین عوامل انسانی و عناصر معماری است، با «ارکستراسیون»^۳ سناریوهای ممکن از یک رویداد اجتماعی پیچیده و در حال تکوین، به سرعت پا گرفت. اشتیاق نمایش دادن ظرفیت‌های یک محیط خودبه‌خود/پاسخگو^۴ که در موقعیت‌های تعاملی مختلف، متفاوت عمل کرده و پویایی رویداد در حال آشکار شدن را تسهیل می‌نماید. محیطی که برای دستیابی به تنوعی جامع از سناریوهای ارتباطی مکمل مناسب است. نمونه‌هایی که به‌دقت بررسی نمودیم مشتمل بر کنفرانس‌ها، کارگاه‌ها و همچنین گردهمایی‌هایی در شبکه‌های اجتماعی بود. چنین گردهمایی‌هایی نه تنها باید امکان انواع ملاقات و گفتگو را فراهم آورند، بلکه باید دامنه ارتباط‌ها را نیز به حداکثر برسانند. ارتباط‌هایی مثل: احوال‌پرسی سریع، گفتگوهای کوتاه، گفتگوهای جدی فرد به فرد، گفتگوهای عمیق در گروه‌های کوچک، تجربه گروه‌های سیال بزرگ‌تر و همچنین لحظه‌های حضور همگانی در یک تجربه مشترک. رویدادی که هزاران سلام و احوال‌پرسی سریع را در خود ممکن می‌نماید و هیچ چیز بیش از گرفتار شدن در چنین مکالمه ناکارآمدی، عذاب‌آور نیست. سازمان فضایی، غنای ناشی از تمایزها در آن، و همچنین پویایی روابط که توسط عوامل معماری ایجاد شده‌است، می‌تواند باعث موفقیت یا شکست کامل رویداد گردد.

در این پژوهش مشخص گردید که در حالت ایده‌آل، بررسی و آزمایش پیش‌نهاد‌های طرح، مشابه با فیلم‌های کوتاهی است که در آن‌ها سناریوهای پیش‌بینی‌شده طراح با مشارکت میزبان و مخاطب (مشتری) به اجرا درمی‌آیند. همچنین مشخص گردید که – با وجود آنکه ایده پاسخگویی حرکتی^۵ باعث تمرکز بر پویانمایی سناریو شده بود – سناریو و شبیه‌سازی فرآیندهای ارتباط اجتماعی، به دلیل آنکه توسط عناصر معماری تسهیل می‌شدند، به همان

1 interaction design

2 AADRL, the Design Research Lab at the Architectural Association

۳ [در علوم رایانه، ارکستراسیون یا توزیع ارکسترال به عملیات خودکارسازی، پیکربندی، هماهنگی و مدیریت سامانه‌های رایانه‌ای و نرم‌افزاری گفته می‌شود.]

4 responsive/spontaneous

5 kinetic

اندازه نیز به محیط‌های ایستا (غیرپویا) وابسته بودند. در ادامه تفاوت بازخوردهای ناشی از تغییر در عناصر معماری – برای مثال باز کردن یک در یا چرخش یک صندلی – به عنوان اشاراتی دعوت‌کننده و محرک برای عوامل انسانی مورد بررسی قرار گرفت. پس از این بررسی مشخص گردید که یک در یا صندلی، بدون تغییر و کنش نیز، به همان اندازه تاثیرگذار بوده، و حتی در وضعیت ساده حضور خود، به عنوان یک عامل ارتباطی عمل می‌کنند. به این ترتیب مشخص گردید که کل محیط مصنوع، صحنه‌ای واجد حالات (ژست‌های) تاثیرگذار بر مخاطب بوده است. صحنه شکل‌گیری مجموعه‌ای از روابط که در آن هر یک از عناصر محیط مصنوع، در صورتی که مورد توجه عوامل انسانی قرار می‌گرفت، قادر به قاب‌بندی و تعریف موقعیت‌های اجتماعی بود. نتیجه آنکه محیط مصنوع چیزی شبیه به یک متن است، یک رسانه دائمی برای ارتباط.

قاب‌بندی در معماری و سینما

نزد نگارنده، کارکرد اجتماعی معماری در سازوکاری از «قاب‌بندی تعامل‌های اجتماعی» درک می‌شود؛ این قاب‌ها که ممکن است ایستا یا پویا باشند، خود نیز رسانه‌هایی ارتباطی هستند که به عنوان مبادی و زمینه تعریف روابط قابل مشاهده در آن قاب عمل می‌کنند. با تمرکز بر کارکرد اجتماعی محیط مصنوع، مرزبندی روشنی بین معماری و رشته‌های مهندسی شکل می‌گیرد. در چنین وضعیتی فرآیند قاب‌بندی، فراتر از کلیشه‌های ساده، به طور فزاینده‌ای پربار و غیرمعمول خواهد بود. بنابراین یک مدل طراحی تنها زمانی می‌تواند یک مدل معماریانه محسوب گردد که علاوه بر عناصر معماری تسهیل‌کننده و شکل‌دهنده، قادر به بازنمایی تعامل‌های اجتماعی نیز باشد. این نگاه به طور ضمنی مؤید ضرورت بهره‌گیری از نشانه‌شناسی در معماری است.

مشابه با مفهوم خود/یابی^۱ در نظریه جامعه مدرن/معاصر نیکلاس لومان^۲، مفهوم قاب و قاب‌بندی (فضایی/بصری) نقشی محوری در نظریه معماری نگارنده ایفا می‌نماید. با این مفهوم، سرمشقی تحت عنوان «قاب‌بندی تعاملی روابط اجتماعی»^۳ برای تبیین عملکرد اجتماعی رشته‌های طراحی و معماری فراهم می‌گردد. قاعده و سرمشقی که تمایز طراحی را به عنوان یک «نظام عملکردی خودگردان»^۴ تشریح می‌نماید. توجه به این کارکرد در قاب‌بندی همه ارتباط‌ها بایسته و اساسی است، چرا که در بطن همه انواع ارتباط‌ها پیش‌فرضی از موقعیت نیز وجود دارد. تنها در صورت تشخیص موقعیت و حالت اجتماعی (به عنوان یک انتخاب از بین قابلیت‌های کثیر دلهره‌آوری که جامعه اجازه تحقق آن را می‌دهد) می‌توانیم برخوردها را به فرصتی برای ارتباط تبدیل نماییم. لومان، در امتداد نظرات پارسونز^۵، از ضرورت و اساسی عدم قطعیت رویارویی (معاشرت)‌ها که اقتضای ذات دوجبهی برخورد و رویارویی عوامل مستقل است، سخن می‌گوید. بر همین اساس، نگارنده به این نتیجه می‌رسد که این ضرورت در کنار جبر کارکردی همه جوامع، به ویژه جوامع ناشناس در مقیاس بزرگ، ویژگی و تمایز گفتمان و جان کلام حرفه معماری را مشخص می‌سازد. این نحوه نگاه همچنین، آگاهانه یا ناخودآگاه، جایگاه نشانه‌شناسی را در مرکز و در قلب رشته‌های طراحی تثبیت می‌نماید. در واقع، تمامی موقعیت‌ها و حالت‌های ارتباط اجتماعی با گونه‌ای از طراحی قاب‌بندی می‌شوند؛ این شامل طراحی گرافیکی متنی که هم‌اکنون می‌خوانید نیز می‌شود.

از آنجا که لومان این نظام عملکردی طراحی را ناگفته گذارده و توصیف نکرده است، نگارنده در جستجوی اصطلاح مناسب، در جایی دیگر، به نقطه اتصال قابل اتکایی در بحث «تحلیل قاب» /روینگ گافمن^۶ متوسل می‌گردد؛ هرچند توصیف گافمن از قاب به مفهوم کلی و تجریدی محیط، زمینه و موقعیت، یعنی قوانین/پروتکل‌های تعاملی حاکم بر یک رویداد، در نقش‌نامه (سکرپت)^۷ اشاره دارد؛ اما این انتقال اصطلاح شناختی بسیار مناسب و منطبق به نظر می‌رسد: قاب‌بندی در معماری از چهارچوب‌های اجتماعی سخن می‌گوید، در اینجا امر مرئی از امور نامرئی

1 self-locates

2 Niklas Luhmann's theory of "modern/contemporary society as functionally differentiated society"

3 The communicative framing of social communication

4 autonomous function system

5 Talcott Parsons

6 Erving Goffman, Frame Analysis – An Essay on the Organisation of Experience, Harper & Row, New York 1974

۷ [در سینما به نقش‌نامه (سناریو) از پیش تعیین شده، و در علوم کامپیوتر به فایل آغازگر یا فایلی که حاوی فرمان‌های اجرایی است گفته می‌شود].

خبر داده و آن را پیش‌بینی می‌کند، فضا بر نقش‌های از پیش تعیین شده دلالت دارد. نکته قابل ملاحظه در این بین، خواسته یا ناخواسته، تشابه بین مفهوم قاب‌بندی در معماری با مفهوم قاب و قاب‌بندی در تئوری فیلم و سینما است. این ارتباط را می‌توان از طریق نوشته‌های ژیل دلوژ درباره فیلم دریافت. یک فصل از کتاب *دلوژ با عنوان «سینما ۱»* به بحث قاب‌بندی اختصاص یافته و در این فصل *دلوژ* قاب‌بندی را به شکل زیر توصیف می‌نماید: «ما تعیین یک نظام به نسبت بسته را که شامل همه چیزهای موجود در تصویر از جمله چیدمان‌ها، شخصیت‌ها و لوازم جانبی می‌گردد قاب‌بندی می‌نامیم. بنابراین قاب متشکل از تعداد زیادی از قطعات تشکیل شده از عناصری است که خود زیرمجموعه‌هایی را شامل می‌شوند»^۱. *دلوژ* یادآور می‌گردد که قاب‌ها در انطباق با محتوای اجتماعی آن‌ها شناسایی می‌شوند، «افراد به روشی مشابه با جمعیت و ازدحام قاب‌بندی نمی‌شوند»^۲.

به نظر می‌رسد *دلوژ* به پیچیدگی قابل تحقق در یک قاب سینمایی علاقه‌مند است. او از امکان اشباع سخن می‌گوید. این امر با مسئله نگارنده در مقابله با پیچیدگی، حجم اطلاعات و غنای تعامل در قاب معماری هم‌سو است. *دلوژ* بر بزرگی صفحه نمایش و «عمق میدان» تاکید دارد:

صفحه نمایش و به‌ویژه عمق میدان امکان تکثیر داده‌های مستقل را فراهم آورده است، تا آنجا که صحنه دوم، در حالی که صحنه اصلی در پس‌زمینه جریان دارد، در پیش‌زمینه ظاهر می‌شود (وایلر^۳)، یا جایی که دیگر حتی نمی‌توانید صحنه اصلی و فرعی را از یکدیگر تشخیص دهید (آلتمن^۴)^۵.

روایت *دلوژ* بر شباهت قاب‌های سینمایی با قاب‌بندی معمارانه، که اجازه حضور تودرتوی عناصر و عوامل را می‌دهد، تاکید دارد:

در یک قاب، قاب‌های مختلف زیادی وجود دارد. چهارچوب در، پنجره، دریچه گیشه، نورگیر، شیشه اتوموبیل، آینه. اینها همه قاب‌های مندرج درون قابی دیگر هستند. این برای کارگردانان بزرگ جاذبه‌ای بسیار دارد؛ قاب دوم و سوم و ... و به واسطه این امر نه تنها اجزای این نظام بسته از هم جدا نمی‌شوند بلکه به هم می‌رسند و با یکدیگر هم‌ساز می‌شوند.^۶

دلوژ همچنین تفسیری مبتنی بر نشانه‌شناسی بصری ارائه می‌نماید: «قاب به ما می‌آموزد که تصویر فقط برای دیده شدن ارائه نمی‌شود. تصویر هم قابل مشاهده و هم قابل خوانش است»^۷. *نزد دلوژ*، قاب‌بندی نه تنها صحنه را نشانه می‌گیرد بلکه در روایت‌پردازی نیز سهیم است:

گاهی اوقات قاب در حالی که اتصالی قوی با صحنه، تصویر، شخصیت‌ها و اشیائی که آن را پر نموده‌اند دارد، به عنوان سازواره‌ای پویا وارد بازی می‌شود. نحوه بهره‌گیری از دیافراگم^۸ توسط گریفیث^۹ که در آن تصویر در ابتدا بر یک چهره متمرکز است و سپس محیط اطراف به تدریج گشوده شده و نمایش داده می‌شود. تحقیقات آیزنشتاین^{۱۰} با الهام از نگاره‌های ژاپنی که در آن‌ها قاب با موضوع تطبیق یافته است. صحنه متغیر گنس^{۱۱}، که در تطبیق با ضرورت‌های روایت‌گری باز و بسته شده و از ابتدا در پی تجربه تغییرات پویای قاب است. در هریک از این مثال‌ها قاب‌بندی به منزله مرزبندی است.^{۱۲}

1 Gilles Deleuze, Cinema I, Bloomsbury Publishing, p. 13

2 Ibid. p15

3 Wyler

4 Altman

5 Ibid. p.13

6 Ibid. p.15

7 Ibid. p.14

8 Iris

[«شات آیریس» تکنیکی است که پیش‌تر در فیلم‌های صامت و گاهی در تلویزیون برای تاکید بر جزئیات یک صحنه، و بیش‌تر در شروع و یا ختم

یک صحنه مورد استفاده قرار گرفته است.]

9 David Wark Griffith (1875– 1948) کارگردان آمریکایی

10 Sergei Mikhailovich Eisenstein (1898 – 1948) کارگردان، نمایشنامه‌نویس، تدوین‌گر و تئوریسین فیلم

11 Abel Gance (1889 – 1981)

12 Gilles Deleuze, Cinema I, Bloomsbury Publishing, p. 14

همچنین به نظر می‌رسد کارگردانان بزرگ سینما، هم‌نوا با موضع ترکیبی، ابزارگرایانه و پدیدارشناسانه معماران، از استعاره‌های انتظام معماریانه برای خوانا نمودن صحنه‌های پیچیده بهره برده‌اند: آیزنشتاین^۱ تاثیر نسبت‌های طلایی بر تصویرسازی سینمایی را مورد مطالعه قرار داد؛ درایر^۲ به کاوش در تناوب‌های افقی و عمودی، تقارن، بالا و پایین، سیاه و سفید مبادرت نمود؛ اکسپرسیونیست‌ها استفاده از خطوط مورب، ترکیب‌بندی‌های قطری، هرمی و اشکال مثلثی - که اجسام را متراکم می‌نمود - را توسعه دادند و ازدحام، مکان‌ها، تداخل این دو و ترکیب‌بندی شطرنجی - «که شکلی مثل مربع‌های سیاه و سفید صحنه شطرنج به خود می‌گرفت»^۳ - را تجربه کردند. حتی نور، زمانی که با سایه‌ها بریده شده یا به صورت پرتوهایی متناوب سازمان‌دهی می‌شود، برای یکی از گرایش‌های اکسپرسیونیستی به عنوان ابزاری برای ایجاد هندسه در صحنه مورد استفاده قرار گرفته است.^۴

سینما باید محیطی فضایی/اجتماعی متشکل از مجموعه‌ای از اجزای غیراختیاری را بازآفرینی و خوانا کند. دلوز از نظام‌های بسته (یادآور بحث لومان از نظام‌های بسته خودارجاع) که ممکن است بارها تقسیم شوند یا به عنوان یک زیرنظام از یک نظام فراگیر شناسایی شوند، سخن می‌گوید. چنین توصیفی به طور غیرمستقیم قاب‌بندی سینمایی را با چگونگی ایجاد تمایز و ادغام موقعیت‌های اجتماعی در نظام‌هایی مرکب از موقعیت‌ها و همچنین نحوه انعکاس آن‌ها در نظم فضایی تودرتو یا تقسیم‌بندی شده مرتبط می‌سازد:

مقصود از تقسیم‌بندی این است که عناصر به مجموعه‌های مختلفی تعلق دارند و به طور دائم به زیرمجموعه‌هایی تقسیم می‌شوند یا خود زیرمجموعه‌ای از یک مجموعه بزرگتر هستند. تا بی‌نهایت. به همین دلیل است که محتوا از یک سو با گرایش به تقسیم نظام‌های بسته و از سوی دیگر با این واقعیت که این گرایش هرگز کامل نخواهد شد، تعریف می‌شود. هر سیستم بسته‌ای نیز ارتباط برقرار می‌کند.^۵

قاب‌های سینمایی یا مجموعه‌ای فراگیر را نمایش می‌دهند یا به موقعیت‌های ناظر در مجموعه قطعات وابسته هستند. دلوز تاکید می‌نماید که [انتخاب] زوایای مختلف در قاب‌بندی، یعنی [انتخاب] نقطه تماشا، باید واجد منطقی عمل‌گرایانه مبتنی بر ساختار [حاصل از] مکان‌یابی سایر قطعات مشارکت‌کننده باشد.

قاب وابسته به نقطه تماشا است. یک مجموعه بسته (قاب تصویر) نظامی بصری (اپتیکال) است که به یک نقطه دید ارجاع دارد. البته نقطه دید می‌تواند متناقض یا غریب نیز باشد و یا اینگونه به نظر برسد: سینما قادر به ارائه نقاط تماشای خارق‌العاده‌ای در سطح زمین، از بالا به پایین، از پایین به بالا و ... است. اما به نظر می‌رسد [تسلسل] این نقاط تابع یک قاعده عمل‌گرایانه است که منحصر به سینمای روایی نیست: برای فرار از دام یک زیبایی‌شناسی توخالی، تسلسل نقاط دید باید بیان‌گر، قابل‌پذیرش و واجد نظم باشد؛ از زاویه دید منظومه‌ای جامع‌تر که مجموعه اولیه را در بر دارد یا از نقطه نادیده‌ای در بطن مجموعه اول به صحنه بنگرد.^۶

از این طریق مشخص می‌گردد که خوانایی در یک مجموعه باید برای همه موقعیت‌های ناظر، یا چندین موقعیت ممکن، محقق گردد. این نکته‌ای کلیدی در رویکرد پدیدارشناسانه، به‌ویژه در صحنه‌های پیچیده که موقعیت‌ها و شخصیت‌های متعدد را شامل می‌گردد، است.

معماری به مثابه طراحی تعامل/تجربه

نگارنده، طی ماه‌های اخیر، اشاره به «روایت‌پردازی» به عنوان یکی دیگر از قابلیت‌های کلیدی در معماری را ضروری می‌بیند. دلیل این امر درگیر شدن با طراحی فضاهای ارتباط مجازی بوده است. در این بستر، به گونه‌ای منطقی، معمار در نقش طراح «تعامل/تجربه»^۷ ظاهر می‌گردد. مفهوم طراحی رابط (واسط کاربری) و طراحی

1 Sergei Eisenstein

2 Carl Theodor Dreyer

3 Lang's The Nibelungen and Metropolis

4 (Wiene, Lang), Gilles Deleuze, Cinema I, Bloomsbury Publishing, p. 15

5 Ibid. p.17

6 Ibid. p.16

7 UI/UX design

UI مخفف «واسط کاربری» یا User Interface Design است؛ طراحی رابط کاربری، به طراحی زیبایی‌شناختی تمام عناصر بصری رابط

تعامل/تجربه را می‌توان به تمام طراحی‌های معماریانه تعمیم داد. معماری و طراحی، در تمامیت خود، طراحی تعامل/تجربه مشتمل بر: سازمان (فضاشناسی)، لایه‌بندی (پدیدارشناسی)، دلالت (نشانه‌شناسی) و طراحی تعامل (روایت‌پردازی) است. در طراحی محیط‌های مجازی، دستیابی به قاب‌های معماریانه غیرمنفعل و خود-تبدیل بسیار آسان‌تر است. بر این اساس، در عرصه متاورس، بسیار فراتر از عرصه معماری فیزیکی، فرصت و زمینه برای روایت‌پردازی فراهم گردیده است. به معنای عام‌تر، در متاورس مسئله ارتباط و قاب‌بندی آن، اعم از پویا یا ایستا، به‌عنوان کارکرد اساسی و بنیادین طراحی، بسیار بیش‌تر به چشم می‌خورد.

اکنون با بررسی و بازبینی پژوهش‌های «آزمایشگاه تحقیقات طراحی انجمن معماری»^۱ درمی‌یابیم که روایت‌پردازی به همان اندازه که تخیلی روایی بین عناصر معماری و عوامل انسانی را ممکن می‌سازد، بر درک و تجسم محیط‌های ایستا نیز موثر است. طراح باید تخیل روایی یک فیلمساز را، با بهره‌گیری از ظرفیت‌های موجود در موتورهای بازی^۲ مثل «یونیتی»^۳ و «آنریل»^۴، توسعه دهد. بدیهی است در اینجا از معمار و طراح، تجسم و عینیت‌بخشی به فیلم‌نامه بلند و کاملی درخواست نگردیده است. درخواست‌ها بیشتر شامل صحنه‌هایی منفرد یا بخش‌های کوتاهی از یک فیلم، یا به بیان بهتر ترسیم یک رویداد اجتماعی، بوده است. اما همچنان، ترسیم یک رویداد به‌ظاهر منفرد در بطن سازمان یا نهادی بزرگ – همچون دانشگاه‌ها یا دفاتر شرکت‌ها – مستلزم توجه به مجموعه‌ای از رویدادها است.

صحنه‌های پیچیده و سناریوهای [ممکن برای] رویداد در حال وقوع را با نمایی کلی از بالا می‌توان آشکار نمود. همچنین با بهره‌گیری از ابزارهای فشرده‌سازی زمان^۵ می‌توان دورنمایی از جریان‌های موقت به دست آورد. با این وجود، تصویربرداری از نگاه اول‌شخص نیز برای سنجش تجربه ادراکی شرکت‌کنندگان و درک قابلیت‌های درونی صحنه اهمیت دارد. اینجا است که رویکرد پدیدارشناختی وارد شده و مسیریابی، جهت‌گیری و دایره ادراکی را «مسئله‌دار» می‌سازد. اینها مسئله‌هایی هستند که فیلم‌سازان باید بر اساس موقعیت مخاطبان و با توجه به خوانایی فضا و صحنه، با آنها دست و پنجه نرم کنند. مقایسه طراحی و معماری با ساخت فیلم، به‌طور ضمنی این واقعیت را به ما یادآوری می‌کند که تجربه یک فضای پیچیده، همواره تکه تکه است و باید با مرور تجربه‌های خردتر در ذهن حاصل گردد.

یک پروژه روایت‌پردازانه موفق، پیش‌تر مستلزم یک پروژه موفق نشانه‌شناسی است. حالات و وضعیت‌های اجتماعی قبل از فعال‌شدن باید شناسایی و رمزگشایی شوند. در حین پیشبرد یک پروژه نشانه‌شناختی، لازم به توضیح است که سناریوهای محتمل اجتماعی در امتداد مسیرهای چنگانه متمایز، حاصل از نظم متفاوت چیدمان‌ها، با تفاوت‌هایی ظریف توسعه می‌یابند. از منظر کارکرد اجتماعی معماری، جامعه را می‌توان مجموعه‌ای گسترده شامل زیرمجموعه‌های بسیار متمایز، و انتظام‌یافته و مرتبط با موقعیت‌های اجتماعی متفاوت که هر یک دارای پروتکل‌های تعاملی خاص خود بوده و مجموعه‌ای خودخواسته از مشارکت‌کنندگان را در بر می‌گیرند، به‌شمار آورد. انواع رویدادهای ارتباطی یا موقعیت‌های اجتماعی با بهره‌گیری از نشانگرهای فضایی/موقعیتی و مورفولوژیکی، به‌عنوان شناسه‌های راهنما، قابل تشخیص هستند. مشارکت‌کنندگان مرتبط با رویداد با استفاده از این نشانگرها یکدیگر را یافته و در یک پیکربندی تعاملی مرتبط گردهم می‌آیند. معانی اجتماعی محیط‌ها و

کاربری یک محصول دیجیتال اشاره دارد و «UX» مخفف کلمه User Experience یا «تجربه کاربر» است، تجربه کاربر از برنامه با نحوه تعامل آن‌ها با آن تعیین می‌شود.

1 Architectural Association's Design Research Lab (AADRL)

2 game engines

[موتور بازی یک بسته نرم‌افزاری است که در حلقه اول برای توسعه بازی‌های ویدئویی تدارک دیده شده است و بیش‌تر شامل منابع تصویری (کتابخانه‌های) مرتبط و برنامه‌های ویرایشگر پشتیبان می‌گردد.]

3 Unity

[«یونیتی» یک موتور بازی‌ساز چندسکویی است که توسط Unity Technologies توسعه یافته است. این موتور در سال ۲۰۰۵ در کنفرانس جهانی توسعه‌دهندگان Apple با نام موتور بازی Mac OS X معرفی و منتشر شد.]

4 Unreal

[«آنریل» Unreal Engine، مجموعه‌ای از موتورهای بازی گرافیکی سه‌بعدی است که توسط «اپیک گیمز» Epic Games توسعه یافته است.]

5 acceleration

مکان‌های مختلف نتیجه یک فرآیند نشانه‌شناسی خودبه‌خودی است؛ که می‌تواند خودانگیختگی ناشی از کشف ناگهانی یک قابلیت برای استفاده فرض گردد. با این حال، قابلیت‌های کشف‌شده، در بسیاری از موارد، به سرعت فراموش می‌شوند و از بین می‌روند؛ به گونه‌ای که فعل و انفعال «خودبه‌خودی» (برنامه‌ریزی نشده) مورد اشاره ما، در نهایت، شامل فرآیندی کند و تدریجی از جهش، انتخاب و بازآفرینی است. در دنیایی که – مشابه با سازمان‌های تجاری معاصر – تمایل به خودمحوری و خودسازمانی در قالب واژه‌هایی چون سازمان «چابک» نمود می‌یابد؛ و در محیط‌های کاری مبتنی بر فعالیت (نه قلمرو)، فرآیندهای خودبه‌خودی تنها از طریق نام‌گذاری‌های مشارکت‌کنندگان قابل پیش‌بینی و تبیین هستند. ویژگی خودشتاب‌دهندگی وابسته به جریان فعل و انفعال، که به‌موجب وسوسه‌های انتخابی کار می‌کنند و نمی‌توانند کاربردهای خودبه‌خودی اولیه (جهش‌ها) را تعیین کنند، نشانگر آن است که خودگردانی معنا قابل کنترل و یا قابل پیش‌بینی نیست. با این حال پیش‌بینی الگوی کلی آن امکان‌پذیر است.

در هر رویداد، طراحی آگاهانه نشانه‌شناختی می‌تواند ماتریس معنادار مکان‌مندتر، جامع‌تر و نظام‌مندتری از مکان‌ها را برای «خودمرتب‌سازی اجتماعی»^۱ فراهم نماید؛ البته بدون آنکه قادر به تضمین تحقق معانی مورد نظر در فرآیند واقعی زندگی باشد. پروژه نشانه‌شناختی یک نظام فضایی/بصری از دلالت‌ها را به‌عنوان شتاب‌دهنده‌ای برای یک نشانه‌شناسی اجتماعی خودبه‌خودی ارائه می‌دهد. با این حال حتی اگر معانی به‌دست‌آمده از مکان‌ها، مناطق، موقعیت‌ها و ویژگی‌های مورفولوژیک مختلف، با آنچه در نظر گرفته شده متفاوت باشند، ساختار فضایی/مورفولوژیک طراحی‌شده، این معانی جدید را به‌عنوان متنی جهت‌دهنده، پشتیبانی خواهد نمود. هدف از پروژه نشانه‌شناختی آن است که در این ظرف، معانی ژرف‌تر و ظریف‌تری بریزد و باعث غنای اطلاعات و قابلیت‌های تعاملی نهفته در آن گردد.

یک پروژه نشانه‌شناختی موفق، پیشاپیش نوعی پدیدارشناسی موفق را نیز با خود همراه نموده است. نشانه‌های فضایی/مورفولوژیک پیش از آنکه بتوانند رمزگذاری و معنادار شده و تداعی‌هایی معنایی را بنیان نهند، باید به‌لحاظ ادراکی آشکار و قابل تشخیص باشند. پیکربندی‌های پیچیده شاید پیش از آنکه به‌لحاظ ادراکی رام و نرم شوند، نیازمند آشکارسازی‌های چندوجهی باشند. همچنین، خوانش ادراکی یک امر پیچیده از منظرهای مختلف، متفاوت خواهد بود؛ این مسئله را هر عکاس و هر طراح که به نحوه ارائه اثر خود می‌اندیشد، به‌خوبی می‌داند. یک فیلم‌ساز، به دلیل اجبار برای گنجانیدن روایتی غامض در بازه زمانی ۹۰ دقیقه، شاید به‌شکلی جدی‌تر با این چالش روبه‌رو باشد. ادراک یک صحنه پیچیده به شدت نیازمند پشتیبانی حرکت سنجیده دوربین، به عنوان پویش‌گر موقعیت‌ها در جهان واقع، است. این حرکت سنجیده به درک همه‌جانبه (۳۶۰ درجه) و درک عمق و توالی مناظر کمک می‌کند. تلاشی که از دیرباز در معماری، شهرسازی، طراحی و همچنین در سینما قابل لمس بوده است.

واقع‌گرایی در معماری، سینما و متاورس

یکی از روش‌های کشف این لایه از معنا، مشاهده آن در یک مدل معماری از طریق شبیه‌سازی‌های عامل‌بنیان^۲ فرآیند زندگی است.^۳ (این روش در شیونامه «نشانه‌شناسی پارامتریک مبتنی بر عامل»^۴ توسط گروهی از دانشجویان دکتری با راهنمایی نگارنده ارائه شده و همچنین در جریان کار یک تیم تحقیق و توسعه در دفتر معماران زاه/حدید، توسعه یافته است). این روش به الگوریتم‌های تصمیم‌گیری مبتنی بر توابع عملکردی مجهز گردیده است. این الگوریتم‌ها اطلاعات موضعی در مورد فرصت‌های اقدام، با اهداف و فوریت‌های متفاوت، را به شبیه‌سازی تجمیعی الحاق می‌نمایند. از این طریق، الگوهایی فراگیر و قابل‌تعمیم، از تعامل جوامع ناهمگن عامل

1 social self-sorting

2 agent-based

3 For recent summaries see: Patrik Schumacher, Operationalising Architecture's Core Competency – Agent-based Parametric Semiology, in: DC I/O 2020, Design Computation Input/Output Conference: Algorithms, Cognitions, Cultures; also: Patrik Schumacher, From Intuition to Simulation, in 'Positions: Unfolding Architectural Endeavors', Edition Angewandte, Birkhaeuser, Basel 2020; also: Patrik Schumacher, Advancing Social functionality via Agent Based Parametric Semiology, in: AD Parametricism 2.0 – Rethinking Architecture's Agenda for the 21st Century, Editor: H. Castle, Guest-edited by Patrik Schumacher, AD Profile #240, March/April 2016

4 agent-based parametric semiology

با محیط‌های بارگذاری شده از معنا، پدیدار می‌شوند.

یک مسیر مکمل و البته بسیار متفاوت دیگر، توسعهٔ روشی برای گمانه‌زنی (سناریونویسی تخیلی متکی بر نظریهٔ رمان واقع‌گرا) با هدف ملموس‌سازی است. در اینجا، «واقع‌گرایی»^۱ در تلاش خود برای به‌دست‌دادن نمونه‌ای تاریخی – مطابق با نظریهٔ ادبی گئورگ لوکاچ^۲ – با نمایش بی‌محابا و بدون تبعیض^۳ جزئیات، از «طبیعت‌گرایی»^۴ فاصله می‌گیرد. همچنین به‌طور قطع، واقع‌گرایی از گذشته‌گرایی^۵ و انزوای آرمان‌گرایانه^۶ متمایز است. «واقع‌گرایی» در تاریخ ریشه دارد و این یعنی به شرایط اجتماعی و فن‌آورانهٔ معاصر و یا آنچه در آیندهٔ نزدیک محقق می‌شود نیز مقید است. سناریونویسی معماریانهٔ واقع‌گرا شامل توصیف رویداد متعارف، و پویایی و تعامل معمول، در بستر اهداف متعارف – اهداف بازیگران منفرد و اهداف موسسهٔ میزبان – می‌گردد. توصیف‌ها، سناریوهای اجتماعی را با چیدمان فضایی پیوند داده و رموز چیدمان را با ارجاع به ویژگی‌های فرمی و پیام‌های متصل به آن، از جمله مفاهیم و پیش‌بینی‌ها، آشکار می‌نمایند. این توصیف‌ها از بیان شرح کلی تا مرور تجربه‌های اول‌شخص در حال جابه‌جایی هستند و دیدگاه چندین مشارکت‌کننده، که هر یک خط‌مشی خاص خود را دارند، ارائه می‌نمایند. دستیابی به واقع‌گرایی نیازمند آن است که مشارکت‌کنندگان (برای مثال کارمندان یک شرکت) و میزبان (شرکت) هر یک خط‌مشی‌هایی را دنبال کنند که اصراری بر تطبیق با خلاصه‌اهداف ایده‌آل نداشته باشند. هر فرد با حساسیت ناتمام خود نسبت به معانی منتشر در فضا و همچنین با تفسیرهای خاص خود از این معانی، هماهنگ با خط‌مشی کلی، این «رمان» را دنبال می‌نماید. این ویژگی چندبافتی^۷ همان چیزی است که باید در نظام نشانه‌شناختی گنجانده شود. تا زمانی که این تفسیرها مکمل یکدیگر باشند و همراهی جمعی را با وجود خط‌مشی‌های به‌کلی متفاوت ناممکن نسازند، این نظام اجتماعی تضعیف نخواهد گردید. در اینجا، وحدت خط‌مشی‌ها و انگیزه‌ها پیش‌فرضی ضروری نیست.

از این منظر به‌راحتی می‌توان دید که یک پویانمایی با بهره‌گیری از یک مخزن مصور از روایت‌ها، ابزار ارزش‌مندی برای بررسی عملکرد اجتماعی طرح و تایید قابلیت‌های نهفته در آن جهت تسهیل زندگی اجتماعی خواهد بود. تلاش برای دستیابی به چنین ابزاری، سنتی دیرینه در «آزمایشگاه تحقیقات طراحی انجمن معماری» بوده است، تا جایی که معماران در ردای فیلمسازان ظاهر می‌گردند. طرح‌های ارائه‌شده توسط این آزمایشگاه، حتی به‌عنوان پروژه‌های پیش‌قراول آکادمیک، در حین بلندپروازی‌های خود نیز واقع‌بینانه بوده‌اند. وظیفهٔ [تعریف‌شده] اینان چکیده‌سازی و گرفتن عصارهٔ چالش‌ها و فرصت‌های جامعهٔ شبکه‌ای پسا‌فوردگرایی^۸ توانمندشده از رایانش ما بوده و هست.

هرچند نظریهٔ فیلم از نشانه‌شناسی برای بازنمایی و توسعهٔ زبان روایت در فیلم‌سازی بهره برده است، اما بدیهی است که یک فیلم‌ساز ناگزیر از منظورنمودن نظام‌های معماریانهٔ دلالت، و نشانه‌شناسی طراحی به‌معنای عام، است. شرح دلوز از فیلم، به‌ویژه فیلم‌هایی که ذیل سرمشق واقع‌گرایی عمل می‌کنند، بر اهمیت و قدرت محیط فضایی/اجتماعی که در آن کنش اجتماعی روایت و زمینه‌سازی می‌شود، متمرکز است. به نقل از دلوز در سینمای واقع‌گرا «محیط‌ها مدعی استقلال خود هستند»^۹ و بازی‌ها «آشکارا در فضا – زمان‌هایی تعیین‌شده، جغرافیایی، تاریخی و اجتماعی به‌منصهٔ ظهور می‌رسند»^{۱۰}.

دلوز حتی واقع‌گرایی را به‌مثابه رابطه‌ای معین بین محیط و شیوه‌های رفتار تعریف می‌کند. «واقع‌گرایی به بیان ساده متشکل از محیط و شیوه‌های رفتاری است، محیط‌هایی که فعلیت می‌یابند و شیوه‌های رفتاری که به ظهور می‌رسند»^{۱۱}. به‌یقین مفهوم محیط در اینجا گسترده‌تر از محیط سه‌بعدی، به زمینهٔ اجتماعی اشاره دارد. با این حال،

1 Realism

2 Georg Lukacs, *Studies in European Realism*, Hillway Publishing 1950, republished by Merlin Press, London 1972

3 indiscriminate

4 Naturalism

5 nostalgia

6 utopian escapism

7 polycontextuality

8 post-fordist

9 Gilles Deleuze, *Cinema I*, Bloomsbury Publishing, p.145

10 Ibid. p.145

11 Ibid. p.145

در فیلم، درست مانند زندگی ارتقاء یافته، این چیدمان فضایی (مبله شده) و فضای مصنوع/مد است که به عنوان نشانه‌ای شاخص و/یا نمادین، از زمینه و موقعیت اجتماعی خبر می‌دهد.

«محیط همواره چندین کیفیت و قدرت را در قالب یک سنتز عمومی به ظهور می‌رساند. محیط خود حالت یا لفافی دربرگیرنده [فراگیر] است، حال آنکه کیفیت‌ها و قدرت‌ها به نیروهایی در آن تبدیل شده‌اند. محیط و نیروهای درون آن بر هم می‌تند، بر روی شخصیت حاضر در صحنه عمل می‌کنند، او را به چالش می‌کشند و در این موقعیت گرفتار می‌سازند. شخصیت به نوبه خود برای پاسخگویی متناسب به موقعیت، واکنش نشان می‌دهد»^۱. عامل انسانی «باید به حالت جدیدی از هستی (عادت‌واره)^۲ نایل گردد یا شیوه هستی خود را مطابق با خواسته‌های زمینه و موقعیت ارتقاء دهد»^۳.

واقعیت تعیین کننده است، تقاضا می‌کند، مقاومت و محدودیت ایجاد می‌کند و سازگاری می‌طلبد. واقعیت تاریخی مسئله ساز است ولی منابع ملموس برای دستیابی به راه حل‌های نوآورانه را نیز ارائه می‌دهد. معماری خلاق اغلب محدودیت‌ها را به عنوان محرک نوآوری در خود پذیرفته است. حقیقت نوآوری بسیار متفاوت از پرواز بر بال خیال است. به طور قطع، دلوژ، در تقابل با تخیل و بلندپروازی بی بند و بار، واقع گرایی را مبتنی بر زمینه‌های تاریخی توصیف می‌نماید. محیط تعیین شده و تعیین کننده با «هر فضایی/هر چیزی» در تضاد است: «واقع گرایی کنش/تصویر در مقابله با ایده آل گرایی تصویر/عاطفه قرار دارد. ... اولی در ترکیب هر فضایی/هر چیزی توسعه یافته است و دیگری در بستر اراده و ترکیب محیط/شیوه رفتاری توسعه خواهد یافت»^۴.

دلوژ استدلال می‌کند که در اینجا شاخصی دوسویه وجود دارد. اگر موقعیت، عمل را تعیین (یا محدود) می‌کند، آنگاه می‌توان موقعیت را نیز از عمل استنباط نمود. او دو حرکت سینمایی که هر دو وابستگی بین کنش و واقعیت را بیان می‌دارند، از یکدیگر متمایز می‌سازد. حرکت از یک موقعیت به یک کنش و رسیدن به یک موقعیت (اصلاح شده)، در مقابل حرکت از یک کنش به یک موقعیت که منجر به کنشی دیگر می‌شود. او حرکت رفت و برگشتی نخست را «فرم بزرگ» و دیگری را «فرم کوچک» می‌نامد. «فرم بزرگ، از موقعیت به عمل منتقل شده و وضعیت را اصلاح می‌نماید. اما فرم دیگری نیز وجود دارد که برعکس، از عمل به موقعیت و در نهایت به سوی عمل جدید حرکت می‌نماید. این بار این عمل است که موقعیت را فاش می‌سازد، جنبه‌ای از موقعیت که باعث شروع یک عمل جدید می‌شود»^۵.

دلوژ توضیح می‌دهد که چگونه بازتاب‌های کنش در فرم کوچک از طریق نشانه‌های نمایه گون^۶ ارتباط برقرار می‌کنند، به صورتی که می‌توان وضعیت اجتماعی را از کنش تصویر شده استنباط نمود: «یک کنش (یا یک حرکت ساده) موقعیتی را آشکار می‌سازد که پیش‌تر پیدا نبوده است، بنابراین موقعیت از کنش، با نتیجه گیری فوری یا با استدلالی کمی پیچیده، برگرفته می‌شود»^۷. همچنین ممکن است موقعیت پوشیده شده باشد و از طریق بخش یا قسمتی از آن استنباط گردد. این یعنی چیدمان‌های منسجم طراحی شده – که در آنها بسیاری از ویژگی‌ها بر اساس قوانین عملکردی یکپارچه همبستگی دارند – به ناظران و مشارکت کنندگان اجازه می‌دهد تا موقعیت را بخوانند و برداشت‌های مربوط به خود را داشته باشند. این شیوه تسهیل در استنتاج، معنای عملگرایی غنای اطلاعاتی است که افزایش آن از اهداف پروژه نشانه شناسی محسوب می‌گردد.

«پارامتریسیسم»^۸ و همچنین نمونه پیشرفته تر آن «تکتونیسیم»^۹، حتی فارغ از پذیرش صریح پروژه نشانه شناسی، این قابلیت تسهیل استنتاج را از قبل و بر پایه روش شناسی خاص خود برای بافتن شبکه‌های وابستگی متراکم، در طرح‌ها گنجانده‌اند. همه چیز با هر چیز دیگری مرتبط است. می‌توان (و باید) تمام ویژگی‌های واقع گرایی که در سطور فوق مورد بحث قرار گرفت را در طراحی متاورس‌ها به کار گرفت. متاورس، آنگونه که مورد نظر نگارنده است، یک جهان موازی یا زندگی دوم نیست؛ بلکه هدف از آن توانمندسازی زندگی به شکلی سازنده و یکپارچه

1 Ibid. p.146

2 habitus

3 Ibid. p.146

4 Ibid. p. 127

5 Ibid. p. 164

6 indexical signs

7 Ibid. p. 165

8 Parametricism

9 Tectonism

و تقویت واقعیت اجتماعی فعلی است. باید در شرایط اجتماعی، اقتصادی و فن‌آوری موجود مستقر گردیده و بتواند نقشی اساسی در پیشبرد این شرایط و افزایش بهره‌وری اجتماعی ایفا نماید. کنش‌ها و موقعیت‌های اجتماعی با یکدیگر همبستگی دارند و موقعیت‌های متاورس، این جهان مجازی واقعی، توسط طراحان به‌نمایندگی از مشتریان/کارآفرینانی که به بهره‌گیری از قابلیت‌های قدرت‌مند نهفته در جهان متاورس علاقه دارند، تعریف، بومی‌سازی، راه‌اندازی، متصل و پیکربندی می‌شوند.

مطابق با نظر گئورگ لوکاچ که به «طرح مسئله»^۱ اشاره دارد و می‌گوید: «همواره داغ‌ترین مشکل جامعه را به‌عنوان نقطه شروع در نظر بگیرید»^۲؛ واقع‌گرایی در اینجا به‌معنای مسئله‌مداری^۳ است. قدرتمندترین مفاهیم متاورسی که اکنون در شرف ظهور هستند، نه تنها واقع‌گرایانه، که واجد روحیه‌ای پیش‌قراولانه نیز هستند. این مفاهیم می‌توانند و باید بر دشواری‌های معمول و فرصت‌های نوپایی که از گذار اجتماعی ما به سمت اقتصادی فراگیر، دانش‌بنیان و رقابتی ناشی می‌شوند، فایق آیند. این امر هیچ شباهتی با بازی‌های ویدئویی و بازی‌های مجازی تدارک دیده‌شده برای معاشرت با دوستان و خانواده همچون «افق متا»^۴ ندارد. پروژه متاورس، آنگونه که نگارنده روی آن تمرکز دارد، قرابت بیشتری با رمان واقع‌گرا (و فیلم واقع‌گرا) دارد که در کلام متحورانه گئورگ لوکاچ بازتاب یافته است: «نوسان‌های پنهان جامعه، قانون درونی حاکم بر جنبش‌های اجتماعی، روندهای اولیه، رشد نامرئی و دگرگونی‌های انقلابی آن»^۵. متاورس، آنگونه که در گفتمان واقع‌گرایی به منصفه ظهور می‌رسد، می‌تواند منادی انقلاب باشد، نه تنها در معماری، بلکه در تمام قاب‌بندی‌های معماریانه.

پایان.

فهرست منابع

A Realist Conception of Architecture in the Metaverse: Spatiology, Phenomenology, Semiology, Dramaturgy; Patrik Schumacher, London 2022 Published in: Vahid Vahdat & James F. Korestes (eds), Architecture, Film and the In-between Spatio-Cinematic Betwixt, The University of Chicago Press, Chicago 2023

متن حاضر ترجمه نسخه‌ای به‌روزرسانی‌شده از نظریه پاتریک شوماخر است که پیش‌تر در اثر او با عنوان «خودنوسازی معماری» Autopoiesis of Architecture توضیح داده شده است.

1 pose questions

2 Georg Lukacs, Studies in European Realism, Hillway Publishing 1950, republished by Merlin Press, London 1972, p.12

3 problem orientation

4 Meta Horizon

«افق متا» یک مرکز اجتماعی در «متاورس» است که می‌توان آن را از طریق واقعیت مجازی تجربه نمود.

5 Georg Lukacs, Studies in European Realism, Hillway Publishing 1950, republished by Merlin Press, London 1972, p.70

