

پارسا مرزبانی، پوریا محمدپور

132

Selected work in the Second Round of the
KOOCHÉ Magazine Design Competition
Parsa Marzbani, Pourya Mohammadpour

آنچه در تعریف پروژه پیش رو مهم واقع شده است، ورود و راهیابی سه پنداری است که در متن زیر به آن پرداخته‌ایم. سه پنداری که هریک از حوزه‌های خاص از ذهن و دانش طراحان به طرح پیشنهادی کشیده شده و در چالشی میان این سه پندار طرح به وجود آمده است.

پندار اول

روایت‌ها، عنصری اصیل، اما فراموش‌شده از اثر هنری هستند. تاریخ بدون روایت‌های مختلف از تفاسیر و معانی مختلف تهی ماند و ظرفیت‌های شگفت‌انگیزی را برای تغییر واقعیت‌های موجود به سمت یک ایدئال و امکان جایگزین از دست می‌دهد. اگر آن زمان که میکل‌آنژ، مجسمه داوود را تراش می‌داد، کار را به اتمام می‌رساند، چه روایتی مهم‌تر از ناتمامی آن اثر به میان می‌ماند تا در تاریخ پژواک کند و به گوش انسان‌های قرون بعد برسد؟

فضای خالی قابل‌ساخت هر واحد در طرح پیشنهادی، آن چیزی است که رها شده است؛ اما می‌تواند به بهانه اتفاق یا گفت‌و شنود، محل پاتوق‌های روزانه یا برنامه‌های مختلف هر خانوار باشد؛ آنجایی که هم هست و هم نیست.

پندار دوم

تصاویر و تصویرسازی در معماری به چه میزان واجد ارزش هستند؟ چگونه می‌توان میان سه موضوع تصویر، معماری و چپستی اثر هنری حرکت کرد؟

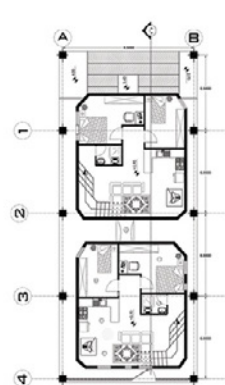
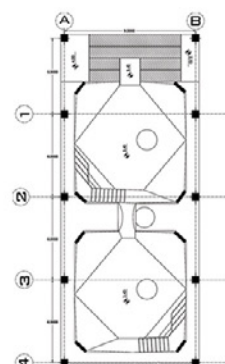
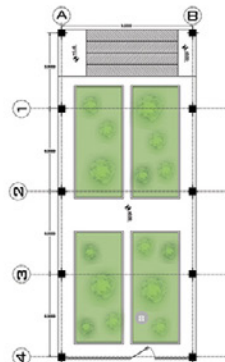
تصاویری که مانند یک خواب یا تروما^۱ یا دژاوو^۲ درون ذهن‌مان جلوه می‌کنند و تبدیل به سوبه‌ای پر چالش از ادراکات ذهنی می‌شوند که از غیاب عناصر و فضایی غریب خبر می‌دهند. تصاویری آنی که در تلاش برای فرار از ساخت خودآگاه به سمت ناخودآگاه هستند و تنها یک اثر -مانند رد پای باقی‌مانده روی شن‌های ساحل- بر تخیل باقی می‌گذارند. معلق‌شدگی، نردبان آبی، سوراخ‌ها، فضای تهی و...

حال آنچه در ترکیب حاضر مهم است، نحوه رفت‌وبرگشت و نوعی از دیالکتیک میان سه مرز مشخص: تصاویر تروماتیک، معماری و اثر هنری است. چگونه می‌توان بدون فقدان هر یک، به نمونه‌ای از ترکیبات ممکن دست‌یافت؟

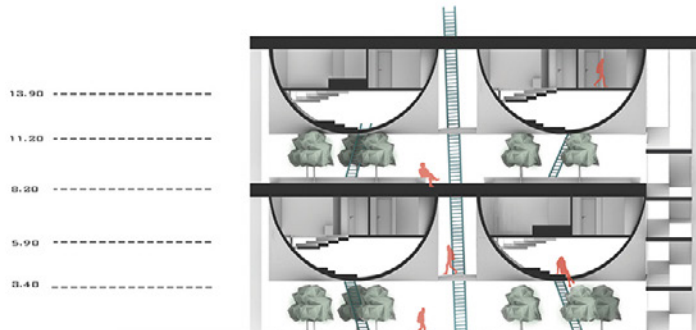
پندار سوم

در طول تاریخ اندیشه بشری، شهر به مثابه ابژه‌ای برای مطالعه، خیال‌پردازی، برنامه‌ریزی و توسعه، طبق تصویری از شهر ایدئال نزد متفکران این حوزه، تحت تأثیر آرای مختلف قرار می‌گیرد. آنچه داوینچی^۳ از شهر مطلوب خود به تصویر می‌کشد، با توجه به ایدئال‌های شخصی او از شهر، ارتباطی عمودی میان حمل‌ونقل در زیر سطح زمین و طبیعت روی سطح زمین را به نمایش درمی‌آورد. دگردیسی در این نحوه ارتباط و ایجاد یک نظم جدید در اولویت‌بندی‌های سطوح مذکور می‌تواند شرایطی جدید را ابداع کند، به نحوی که با جابه‌جا کردن سطوح یادشده در راستای عمودی می‌توان به یک اولویت‌بندی با ترتیب سطح طبیعت -سطح برخورد و کنش و واکنش افراد- و سطح زیست رسید.

آنچه در انتها به دست آمده است تنها تلاشی برای به تصویر کشیدن یکی از ایده‌های جایگزین ممکن در کیش‌وقوس سه حوزه خاص مطرح‌شده است؛ و این بدان معناست که ایده مطرح‌شده در آینده نیز امتداد می‌یابد. ■

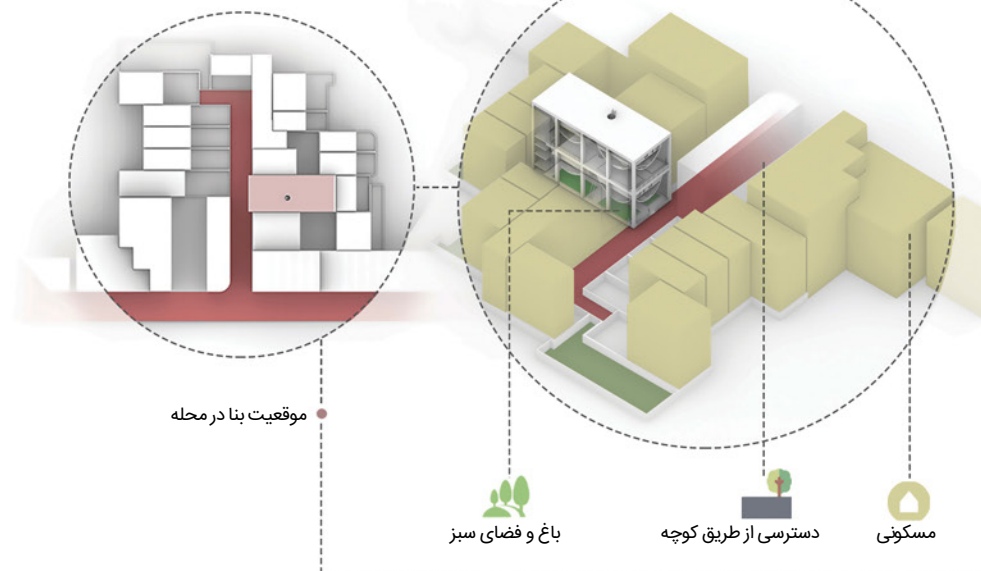


- ۱ اتاق فرزند
- ۲ اتاق والدین
- ۳ آشپزخانه
- ۴ پذیرایی
- ۵ سرویس بهداشتی/حمام
- ۶ رمپ
- ۷ پل
- ۸ باغ



۱. Michel-Ange (1475-1564)
۲. Trauma
۳. Déjà vu
۴. Leonardo di ser Piero da Vinci (1519-1452)

تحلیل سایت



موقعیت بنا در محله

باغ و فضای سبز

دسترسی از طریق کوچه

مسکونی

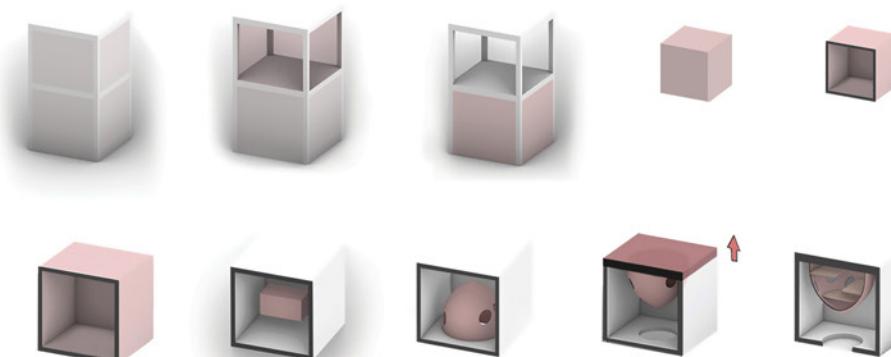
رندرها

فرم تیپیکال موجود در محله امپریه

در نظر گرفتن امکان توسعه

کاهش ماده و افزودن به فضا

خالی کردن توده‌ها



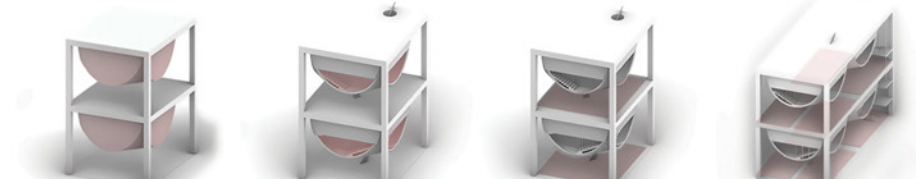
خالی کردن توده‌ها

جداسازی کف طبقات از کف واحد

قرارگیری توده درون ساختار

اتصال فرم به سقف و افزایش ضخامت سقف

مدل نهایی



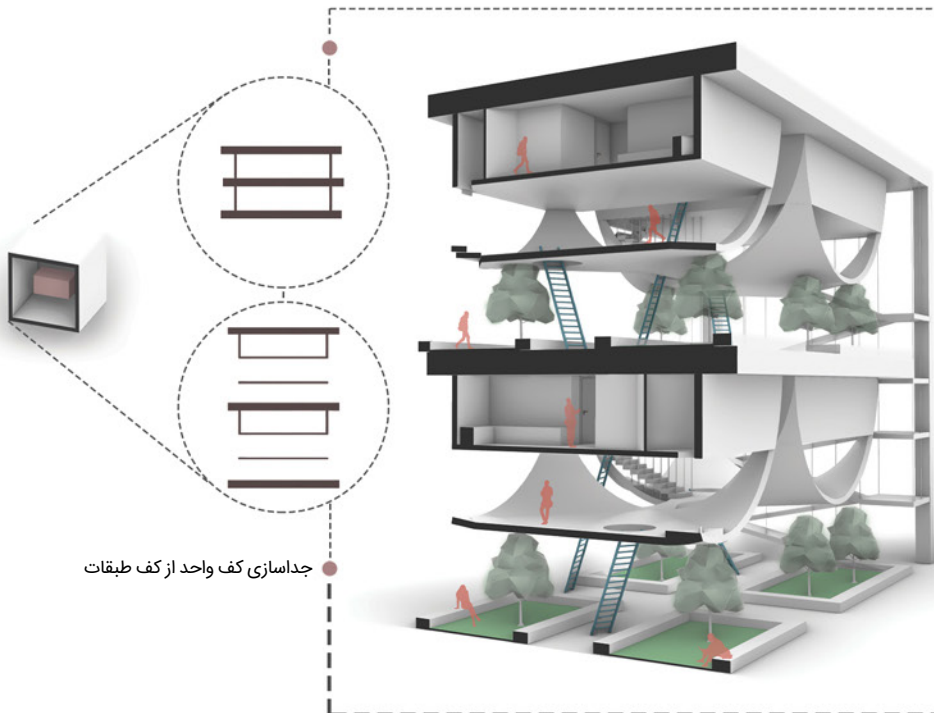
به تعلیق درآوردن توده‌ها

ایجاد فضای خالی جهت توسعه‌های احتمالی

استفاده از دیوار چهارپایه

به تعلیق درآوردن توده‌ها

مدل نهایی



جداسازی کف واحد از کف طبقات

