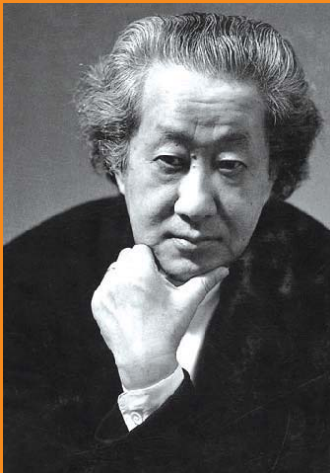


مرکز شهری تی سوکوبا



معرفی معمار

آراتا ایسوزاکی، متولد ۱۹۳۱، اویتا، کیوشو، ژاپن

ایسوزاکی معماری را در دانشگاه توکیو آموخت. پس از کامل کردن تحصیلات خود ۹ سال نزد کنزو تانگه (معمار بزرگ ژاپنی بعد از جنگ)، کارآموزی کرد. در همین دوره وی با گروهی به نام urtec (Urbanists and Architects) کار می کرد. وی تاثیراتی از جریان حرکتی پروتالیسم گرفت. در ۱۹۶۳ آنتیهی شخصی خود را تاسیس کرد.

آراتا ایسوزاکی در نیمه دوم دهه ۱۹۶۰ مقاله ای با عنوان «شهری که دیده نمی شود» منتشر می کند. او در این مقاله طرح شهری روایی به فلک کشیده را با نام «شهری در آسمان» و یا «خوشه ای در هوا» (Cluster in the Air) می دهد. او کتابهای بسیاری درباره معماری نوشت، وی را به عنوان یکی از معروفترین معماران آوانگارد ژاپنی در اواخر قرن بیستم می شناسند.

موقعیت: ژاپن، شهر تی سوکوبا

تاریخ اتمام: ۱۹۸۳

طراح: آراتا ایسوزاکی

تی سوکوبا شهری کوچک در ژاپن است. ایسوزاکی معمار سرشناسی است که مرکز تی سوکوبا را به مثابه فضایی جمعی طراحی کرده است. وی می گوید که تلاش داشته تا از تجربه های طراحی و منظرا سازی در نمونه های بزرگ بهره گیرد. تامل در رویکرد ایسوزاکی به این پروژه و نتایج آن. درسهایی خوبی برای خلق فضایی جمعی در شهرهایی که به آن کمتر توجه دارند. خواهد داشت.



محمد حسین عسکرزاده
کارشناس ارشد معماری منظر





از رباط تی سو کوبا توکیو



دید از ساختمان ضلع جنوبی به میدان

تی سوکوبا

تی سوکوبا شهری طراحی شده، در مرکز ژاپن است که در ۵۵ کیلومتری شمال توکیو قرار گرفته است. این شهر اساساً شهری دانشگاهی است. دانشگاه تی سوکوبا و بیش از ۴۰ انستیتوی خصوصی و عمومی در این شهر کوچک قرار دارند. در طی سال های ۱۹۶۰ تا ۱۹۷۰ این شهر با رویکرد یک شهر تحقیقاتی، بنیان نهاده شد. جمعیت این شهر در سال ۲۰۰۳، ۱۸۶۸۷۶ نفر بوده است.

معرفی پروژه

آراتا ایسوزاکی معمار مجموعه، در این طرح، در تدارک یک مرکز فرهنگی-تجاری و عناصری شاخص در کنار آن بوده تا برای مجموعه فضایی مناسب و در خور مرکز شهر تی سوکوبا بسازد. این مجموعه شامل یک پلازای بزرگ به همراه ساختمانهای قرار گرفته در ضلع جنوب و غرب آن می باشد. سطح میدان یک شبکه شطرنجی از قطعات سرامیکی است که با ابعاد و اندازه های مختلف در کنار هم قرار گرفته اند. در محدوده شمال و شرق پلازای اصلی، خیابان دو طرفه ای از درختان وجود دارد که بر روی شبکه پنهان مدولار سنگفرش قرار گرفته است.

در مرکز پلازا و در میان شبکه مدولار، یک بیضی بزرگ، گودالی را شکل می دهد. کف این بیضی سقف مرکز خرید است و سوراخی در مرکز آن قرار دارد. بر روی کنج شمال شرقی بیضی، گروه دیگری از اشکال قرار دارند؛ یک سری خطوط منحنی نیز آمفی تئاتر را شکل می دهند. آمفی تئاتر با پله ها ترکیب شده که نهایتاً به سن منتهی می شود. همچنین دیواره ای از آب بر روی یک شبکه عمودی از قطعات سنگی وجود دارد که آب را از حوض بالا به مسیرهای پایینی آب هدایت می کند.

طراحی این مجموعه و ساختمان های اطراف، به طور کلی مصداق پست مدرنیسم است، که در آن ایسوزاکی تعمداً طرح خود را بر مبنای آثار برخی از معماران سرشناس شکل داده است.

در ارتباط با بیضی اصلی، منبع الهام طرح، میدان کاپیتول در رم، اثر میکل آنژ است. یک کپی مستقیم با تفاوت هایی آشکار. کنار بیضی، یک درخت مو به شکل یک مجسمه برنزی است که با یک



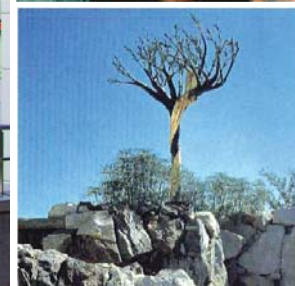
مسیر حرکت آب بر روی صخره و محل پیوستن دو مسیر آب به هم



میدان کاپیتول در رم / اثر میکل آنژ



درخت مو بر بالای حوض آب



درخت مو به شکل یک مجسمه برنزی با یک پارچه طلائی



کنار بیضی، یک درخت مو به شکل یک مجسمه برنزی است که با یک پارچه طلائی پوشانده است. این درخت نشانه ای از افسانه ای آپولو و دافنه (افسانه یونانی) است که به شکل یک عنصر خاطره ساز در بطن مجموعه قرار گرفته است.

پارچه طلائی پوشانده است. این درخت نشانه‌ای از افسانه‌ی آپولو و دافنه (افسانه یونانی) است که به شکل یک عنصر خاطره ساز در بطن مجموعه قرار گرفته است.

پلکان های جنوبی اشاره‌ای فرمال به معماری باروک دارد، پله های مقابل فضای مربع شکل در مقابل یک گنبد قرار دارند که به فضای بیضی اصلی منتهی می‌شوند و رو به مرکز بیضی هستند. در کنار آن لایه های سنگی که به شکل صخره های رسوبی بر روی هم قرار گرفته‌اند و مسیر حرکت آبی در آن وجود دارد که در کنار مسیر های آب دیگر به حوض نامنظمی که در سطح پایینی قرار دارند وارد شده و از آنجا به سمت مرکز بیضی در جریان است.

ارزیابی طرح:

رویکرد طراحی ایسوزاکی در این پروژه در تقابل با منظر^۲ بوده است. او در طرح خود سعی در ایجاد یک هویت تاریخی داشته و از عناصر نمادین زیادی برای پایه گذاری اهداف خود استفاده کرده‌است، اما در کنار آن با قرار دادن قطعات نامنظم و آشفته و خلق هندسه‌ای پیچیده و ناملموس (ترکیب سنگ ، آب ، پله ها و فضاهای خالی به گونه‌ای کاملا غیر معمول) سعی در بر هم زدن قواعد و احکام مطلق و جاری حاکم بر این گونه از طراحی داشته است.

طراحی این میدان توسط ایسوزاکی، نماینده جهتی در طراحی محیط است که مبانی طراحی و نیات طراح در نگاه اول برای مخاطب پروژه مشخص نمی‌شود. کیفیت بالای مواد و مصالح و اجرای بسیار عالی از خصوصیات این طرح محسوب می‌گردد. نگاه طراح در

استفاده کردن از نشانه های تاریخی و اسطوره‌ای برای شهری که در حدود نیم قرن قدمت دارد، قابل توجه است. میدان شامل عناصری است که هر کدام در نگاهی جداگانه واجد ارزشهای خود هستند. اما استفاده کردن از تمامی این نشانه ها در کنار یکدیگر به کار شکلی التقاطی داده که از انسجام، یکپارچگی و همگونی مجموعه به شکلی کاملاً ملموس می‌کاهد. استفاده کردن از آثار معماران بزرگ از همه جای دنیا به جز ژاپن که خود میراثی غنی در معماری دنیا محسوب می‌شود باعث شده که شکل این میدان اساساً اروپایی باشد و کمتر فضاهایی از معماری ژاپن را در ذهن مخاطب تداعی کند. اما در نگاهی دیگر شکل و ترکیبات خاص عناصر بصری در میدان برای مخاطب، بسیار تاثیرگذار و ماندگار خواهد بود، به گونه‌ای که این میدان توانسته هویتی بارز و شاخص برای خود داشته و در ذهن بیننده‌ای که فقط یک بار از کنار آن می‌گذرد، خاطره‌ای جاویدان بیافریند. شاید نیاز شهری مانند تی سوکوبا همین باشد.

پی‌نوشت

- 1 - Tsukuba
- 2- Anti landscape

منابع

- 1 - Desining The New Lanscape . forwarded by Geoffrey Jellicoe
- 2- Encarta reference library premium 2005 dvd
- 3- <http://meysammasoumi.blogfa.com>
- 4- <http://mehmar.blogspot.com/>
- 6- <http://en.wikipedia.org>

