

## چگونه در مسابقات معماری برنده شوید؟!



بردن در کلام آسان تر از عمل است. در این مطلب چک لیستی آورده شده است که پیروی از آن می تواند طرح شما را در زمره بهترین ها قرار دهد. ولی خلاقیت با پیروی کردن از چک لیست ایجاد نمی شود. تلاش برای منحصر به فرد بودن در کنار جنبه بین المللی رقابت، ممکن است دلهره آور به نظر برسد. اگر می خواهید طرح تأثیرگذاری داشته باشید، خوب است با دیدگاه چند نفر از کسانی که برنده رقابت های معماری مهمی بوده اند، آشنا شوید.

## ۱. رقابت درستی را برای خود انتخاب کنید

به زبان ساده اگر علاقه مند به طراحی پارامتریک و کدینگ هستید، در یک رقابت طراحی شهری شرکت نکنید چون این زمینه کاملاً متفاوت است. علاوه بر آن اگر دانشجو هستید در رقابت ایده ها شرکت کنید نه رقابت هایی که محصول نهایی را مدنظر دارند. چه رقابت برای طراحی یک ساختمان که قرار است احداث شود و چه رقابت بین ایده ها باشد، تأثیر زیادی بر حرفه شما به همراه خواهد داشت. قوانین شهری و توجه به منظر شهری در ساخت و ساز واقعی اهمیت بالایی دارند و رقابت بین ایده ها امکان دیده شدن طرح های نوآورانه و عجیب را فراهم می کند.

## ۲. از دستورالعمل ها پیروی کنید و سعی کنید از آن فراتر بروید

هنگامی که رقابتی مناسب است را انتخاب کردید، دستورالعمل آن را به دقت بررسی کنید و اطمینان حاصل کنید که از همه عناوینی که باید طراحی شما شامل آن شود، اطلاع دارید. سپس به سراغ قدم های بعدی بروید. فراتر از آنچه داوران توقع دارند، تحویل دهید. تحقیق درباره برگزارکنندگان رقابت به شما کمک می کند درباره آنچه از طرح می خواهند مانند رویکرد آن ها در طراحی بیشتر آگاه شوید. هرچند باید از هرگونه تقلید از طرح های نزدیک به نظر داوران اجتناب شود زیرا هدف یک رقابت معماری همیشه رسیدن به طرحی نوآورانه است که بتواند پاسخگوی عملکرد مورد انتظار نیز باشد.

## ۳. عملکردهای مورد نیاز را تأمین کنید

بسیاری از طراحان این موضوع را نادیده می گیرند و تمرکز خود را تنها به جنبه های زیبایی شناسی معطوف می کنند. شما باید به خوبی متوجه عملکردهایی که ساختمان موردنظر باید به آن پاسخ دهد و اینکه چگونه فضاها می توانند بهترین کارکرد را ارائه دهند؛ باشید. عوامل مهم دیگر مانند تعامل مردم با ساختمان، روش های محوطه سازی و مباحث پایه ای طراحی مانند مصالح ساختمانی، فضاها، مسیرهای حرکتی و سازه نباید مسائلی باشند که در درجه دوم اهمیت قرار بگیرند.

## ۴. طرحی جذاب داشته باشید

واضح است که هرچه خوب به نظر بیاید، خوب است. اطمینان حاصل کنید که طرح شما جذابیت بخصوصی دارد یعنی چیزی که آن را از دیگر طرح‌ها متمایز کند. شرکت‌های بزرگ معمولاً به دنبال ایده‌های جسورانه هستند، البته با علم به اینکه طرح موردنظر بتواند با اصلاحات لازم قابل اجرا شود. باید راهی پیدا کنید که طرح شما بتواند با مخاطب ارتباط برقرار کند و جذاب باشد و در نهایت بتواند علاوه بر مردم، نظر داوران را جلب کند.

یک نمونه کلاسیک این موضوع، خانه اپرای سیدنی است. یورن اتسن معمار جوانی بود و قبل از اینکه طرح او بتواند برنده این رقابت معماری باشد، چندان شناخته شده نبود. ارو سارینن که از داوران این مسابقه بود، طرح او را طرحی برجسته و نمادی از خلاقیت در مهندسی و معماری برشمرد.

## ۵. دید از بیرون مهم است

فرآیندی که برای ارائه طرح در رقابت معماری طی می‌شود پرفشار است، در نظر گرفتن بازه زمانی مجاز، کار را سخت‌تر هم می‌کند. اینکه طرح نهایی چگونه به نظر می‌آید، باید توسط ناظر دیگری غیر از طراحانی که دائماً روی آن کار می‌کنند، بررسی شود. با دعوت از یک منتقد مهمان که درگیر طرح نیست، می‌توان بازخوردهایی گرفت و با دید دیگری به کار نگاه کرد و از این دید تازه در کل کار بهره برد.

## ۶. ارائه خوب، یک اصل است

اگر موارد دیگر رعایت شوند، یک ارائه گیرا و چشم‌نواز می‌تواند موفقیت شما را تضمین کند و طرح شما را از میان صدها طرح شاخص کند. مستقیم و واضح به نکته اصلی بپردازید، تصویری واضح و جذاب از کانسپت خود ارائه دهید و در کمترین زمان یک تصویر کلی از طرحتان در اختیار قرار دهید. از آنجا که داوران با صدها طرح مواجه هستند، همراه کردن نوشته‌ها با عکس می‌تواند مفید باشد. عکس‌های زرق و برق دار که صرفاً برای زیبایی ارائه شوند به نظر غیرضروری و نامناسب می‌رسند.

## ۷. از این رقابت چه به دست می‌آورید؟

بحث بر سر اینکه مسابقات معماری برای معماران مفید هستند یا خیر همیشه وجود داشته است. با وجود این هیچ بحثی نیست که چه با برد و چه با باخت، تجربه ارزشمندی به پورتفولیوی (نمونه کارهای) شما افزوده می‌شود که باعث جذب مشتریان خواهد شد. در این رقابت‌ها امکان آزاد کردن فکر خود را دارید و این فرصت را دارید که بر موضوعات مهم اجتماعی، فرهنگی تمرکز کنید و ذهن خلاق خود را در ابعاد گسترده‌تر به کار گیرید.

## درس‌هایی از مسابقه‌های معماری گذشته:

## برنده اول: مسابقه کتابخانه مرکزی جدید کلگری کانادا

۳۸ طرح برای این مسابقه از سراسر جهان ارسال شد. شرکت مشهور Snøhetta و شرکت Dialog به دور نهایی رسیدند و طرح شرکت Snøhetta برنده مسابقه شد. البته طرح‌های شرکت‌های کوچک‌تری همچون KPMB and BKDI و Rex and Group هم مورد توجه قرار گرفتند و جزو چهار طرح منتخب قرار داده شدند.





طرح فینالیست شرکت ۲ REX & Group

اما چه چیزی Snøhetta را برنده مسابقه کرد؟ شاید بتوان گفت دلیل تعریف دوباره آن‌ها از مفهوم کتابخانه است، زیرا عصر دیجیتال نگرش انسان‌ها را به کتابخانه تغییر داده است. علاوه بر این ظاهر طرح است که از زیبایی قابل قبولی برخوردار است.



طرح فینالیست شرکت ۲ REX & Group

درس‌های آموختنی: نترسید از اینکه از تصور معمولی در خصوص یک تیپ ساختمانی انتظار می‌رود، فاصله بگیرید. بعضی مواقع تعریف دوباره مفهوم یک ساختمان می‌تواند برای تطبیق بنا با عملکرد مطلوب، سایت پروژه و ... به نتایج ارزشمندی در طراحی منجر شود.

## برنده دوم: رقابت موزه لیگت بوداپست مجارستان

این رقابت‌های آزاد برای معمارانی که علاقه‌مند به کسب نام و شهرت هستند، بسیار مناسب‌اند. دولت مجارستان چهار رقابت آزاد برای طراحی موزه لیگت بوداپست در محدوده پارک شهری بوداپست برگزار کرد. در مجموع نزدیک به ۵۰۰ گروه در این رقابت‌ها شرکت کردند. طرح سه گروه از چهار برنده، برگزیده شدند که شامل این گروه‌ها بودند: Sou Fujimoto Architects, KÖZTI Zrt و Vallet de Martinis DIID Architectes.



خانه موسیقی Hungarian - Sou Fujimoto Architects



موزه عکس بوداپست و موزه Hungarian



گروه داوران که شامل ۳۶ متخصص بودند، طرح‌ها را از نظر کیفیت معماری و برنامه‌ریزی عملکردی ارزیابی کردند و اهمیت بسیاری برای پایداری، زمینه‌گرایی و هزینه‌های ساخت قائل شدند. نکته دیگر در ارزیابی نقشه‌ها این بود که تا حد امکان فضای سبز پارک را حفظ کنند.



موزه قوم نگاری (نژاد شناسی)

درس‌های آموختنی: بررسی مختصر و دقیقی داشته باشید که از عهده همه جهات طراحی برآمده‌اید یا خیر. به داوران آنچه را انتظار دارند و حتی فراتر از آن تحویل دهید. تحقیق درباره برگزارکنندگان رقابت به شما کمک می‌کند درباره آنچه از طرح می‌خواهند مانند رویکرد آن‌ها در طراحی بیشتر آگاه شوید.

#### برنده سوم: رقابت اسکله جدید سن پترزبورگ

پروژه برنده ممکن است برای همه به یک اندازه خوب به نظر نرسد. در این رقابت که در سال ۲۰۱۲ در فلوریدا برگزار شد، طرح The Lens که توسط شرکت Michael Maltzan Architecture با همکاری landscape architects Tom Leader Studio تهیه شده بود، به عنوان برنده انتخاب شد ولی این طرح از طرف مردم با بازخوردهای منفی مواجه شد و در نتیجه مورد پذیرش قرار نگرفت. دلیل اصلی مخالفت با طرح، حفظ ساختمان با فرم هرم معکوس است که در سال ۱۹۷۳ ساخته شده است.



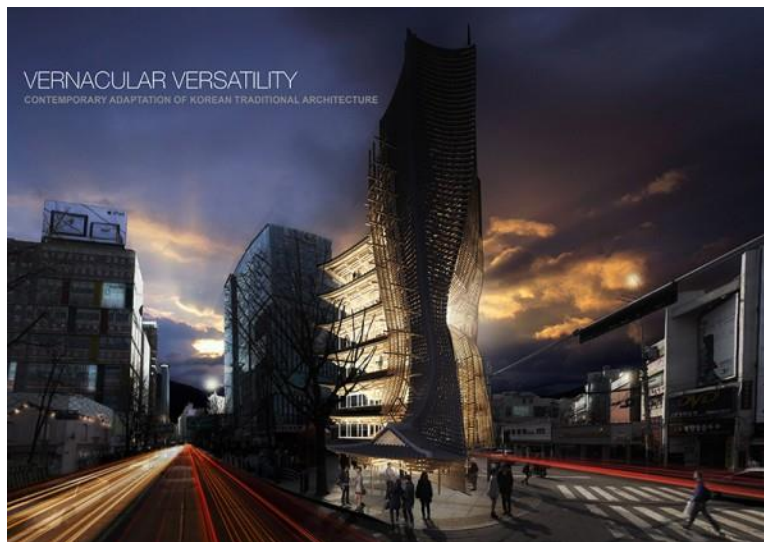
طرح فینالیست اسکله سن پترزبورگ

درس‌های آموختنی: برای جلوگیری از چنین تجربه‌ای لازم است قبل از ارائه طرح‌تان بازخوردها و انتقادهای مؤثری دریافت کنید. این کار به شما اطمینان می‌دهد که طرح‌تان برای عموم مردم خوشایند خواهد بود یا خیر.

#### برنده چهارم: رقابت آسمان خراش eVolo ۲۰۱۴

اگر می‌خواهید محدودیت کمتری در طراحی داشته باشید و آزادانه‌تر کار کنید، رقابت ایده‌ها برای شما مناسب است. مجله eVolo هر ساله رقابتی برای طراحی آسمان‌خراش برگزار می‌کند که هدف آن ارائه راهکارهای خلاقانه برای فضاهای زندگی عمودی است. مقام اول به یونگ‌جو لی تعلق گرفت که پروژه او به نام "Vernacular Versatility" یا "بومی چند منظوره" توانست شکل جدیدی از معماری سنتی کره‌ای ارائه دهد و آن را در قالب یک ساختمان امروزی، بلندمرتبه و چند عملکردی دریاورد.

تخیل محدودیت ندارد، طرح‌های دیگری که به فینال رقابت رسیدند بسیار خلاقانه بودند از جمله برجی که به بررسی کربن‌دی‌اکسید موجود در شهرهای آلوده می‌پردازد و به عنوان فیلتر هوا عمل می‌کند و همین‌طور یک برج ساخته شده با قطعات تولید شده توسط پرینتر سه بعدی در میان کویر.



برنده مسابقات طراحی آسمان خراش در سال ۲۰۱۴

درس‌های آموختنی: از طرح یونگ‌جو لی یاد می‌گیریم که خلاقیت می‌تواند از راه تغییر دادن و باز تعریف کردن مصالح و فرم‌ها و اصول معماری سنتی به دست آید. در این رقابت‌ها هیچ محدودیتی برای خلاقیت وجود ندارد و تنوع در طرح‌ها بسیار است و همچنین راه برای آموزش‌های نو و کسب مهارت‌های تازه در طراحی باز است.

#### برنده پنجم: رقابت گوگنهایم هلسینکی

مطمئناً رقابت موزه گوگنهایم مورد توجه عموم قرار گرفت. ۱۷۱۵ طرح بدون ذکر نام، در اختیار عموم قرار گرفت و ثابت کرد فقط جذابیت و خاص بودن طرح نیست که موفقیت را تضمین می‌کند. چهار فینالیست برگزیده به خاطر حساسیت نسبت به محیط پیرامون انتخاب شدند.

درس‌های آموختنی: اینکه رقابت به ساخت منجر می‌شود و یا اینکه رقابت بین ایده‌هاست، در طراحی شما اثر می‌گذارد. از آن جهت که قوانین شهری و توجه به منظر شهری در طرحی که قرار است تهیه شود بسیار مهم است. بافت شهری، دسترسی و



دید کلی بر طرح اثرگذارند و طراحی یک ساختمان به صورت منفرد و بی توجه به موضوع طراحی پسندیده نیست، این در حالی است که در مسابقه ایده پردازی دست شما برای طراحی نوآورانه باز است.



فینالیست رقابت های طراحی Guggenheim Helsinki

برای اینکه برنده باشید باید به مانند نفر اول فکر کنید، هر چند برای بردن لازم نیست حتماً اول شوید. طرح هایی که به جمع طرح های نهایی می رسند، اغلب مورد توجه قرار می گیرند. حتی اگر این شانس را پیدا نکنید که از برترین ها باشید، باز هم تجربه ارزشمندی به دست آورده اید و همین طور یک تجربه خارق العاده به پورتفولیوی شما افزوده شده است.

مترجم: مهشید پرچمی

منبع:

<http://www.arch2o.com/how-to-win-an-architectural-competition/>