**اول**

**فصل 1- یک حرفه شیرین**

اگر تنها نیمی از زندگی خود را به نحو احسنت سپری کنید، آن نیمه دیگر برای همیشه ذهن شما را درگیر خود می­کند.

معماری دریچه­‌ای به سوی فرصت­های گوناگون است. گریزاندیش باشید. برای مقصد و نحوه رسیدن به آن برنامه ‌ریزی کنید، اما شانس و خوش­اقبالی هم به وقت خود می تواند شما را به نقطه­ای هیجان­انگیز سوق دهد. در ادامه، به اسامی تعداد معدودی از افراد خلاق فوق العاده موفق که تا معمار شدن در یک مسیر شغلی با انجام کارهای دیگر قرار گرفته­اند، اشاره شده است:

موسیقی دانان: دیوید بایرن (خواننده، فیلم­ساز، مفسّر فرهنگی، هنرمند)، دیمن آلبارن (ترانه سرا)، پینک فلوید، مولوکو

رمان­نویسان: توماس هاردی، اورهان پاموک، آرونداتی روی، ویکتور هوگو

نمایش­نامه نویسان: جان آردن، آلن پلاتر

طراحان مد: جیانی ورساچه، پاکو رابان، جانفرانکو فرره، جورجیو آرمانی

طراحان داخلی / مبلمان: تام دیکسون، آرن یاکوبسن، آلوار آلتو

فیلم­سازان: فریتز لانگ، سرگئی آیزنشتاین، پاتریک کیلر

طراحان صحنه و دکور: جان باکس (برنده جایزه اسکار)

بازیگران: جان لوری، جیمز میسون

طراحان نرم­افزار دنیای مجازی / بازی­های رایانه­ای: مل کروچر، فرد آبلر

در تحصیلات معماری، تفکر خلاق و گریزاندیشی برای توضیح خواستن درباره هنجارها و وضع موجود - " چه می­شود اگر ...؟" - آموزش داده می­شود.

**گام اول: بروید و یک دفتر طراحی بردارید!**

روزی نیست که در آن روز خطی ترسیم نشود.

پلینی دی الدر

در این کتاب، همراه داشتن یک دفتر طراحی توصیه ما به شما است؛ و در تمام فصل ها و لحظه به لحظه این موضوع عنوان می­شود. تأکید به لازم بر اهمیت این موضوع از توان ما خارج است. همراه داشتن دفتر طراحی چشم و ذهن شما را باز و مهارت­های طراحی شما را شکوفا می کند .با این کار، آن چه شما مهم دیده، تصور کرده و تشخیص داده­اید را حفظ و شما را وادار می­کند تا از یک منظر که با هیچ وسیله و در هیچ محیط دیگری به دست نمی­آید، به مسائل بنگرید زیرا، ذهن شما باید برای آن چه طراحی می­کند، برنامه داشته باشد. اما شما باید از این فراتر رفته و اجزای تشکیل­دهنده و چگونگی قرار گرفتن عناصر کنار یکدیگر و کار کردن آن­ها را بررسی کنید.



**شکل 1.1** دیوید بایرن

همراه داشتن دفتر طراحی به تمرکز و نظم فکری نیاز دارد و در کنار ابزارهای کامپیوتری، به­راحتی مورد کم­لطفی قرار می­گیرد. آمادگی کامل پیدا کردن برای شروع تلاشی که به­واسطه آن در تمام طول زتدگی از شما قدردانی می­شود، بسیار دشوار است.

دفتر طراحی در تمرکز روی سفر زمان و مکان و ثبت انتخابی وقایع به شما کمک می­کند. طراحی شما را در نگاه متفاوت و دقیق­تر داشتن از چیزها و ایجاد رابطه بین دست، چشم و ذهن یاری می­دهد (شکل 2.1).

تبدیل دفتر طراحی به یک عادت، قدم نخست محسوب می­شود. برای برقراری ارتباط میان طراحی و یک عادت معمولی مانند نوشیدن قهوه تلاش کنید. از داشتن یک دفتر طراحی و چند قلم مناسب اطمینان خاطر پیدا کنید. امتحان کنید و ببینید که تأثیرپذیری شما از محیط­های گوناگون چگونه است.



**شکل 2.1** یک صفحه از دفتر طراحی مانفردی نیکولتی، معمار ایتالیایی. جزئیات معماری، نور، سایه، تناسب و فضا همگی در چند خط جای می­گیرد که هر خط از وزن و معنای خاص خود برخوردار است. این اثر به دقت در قاب صفحه طراحی می­شود (Manfredi Nicoletti).

اطلاعات خود را با اندازه­گیری واقعی بهبود بخشید. یک متر و در صورت امکان، یک دماسنج و نورسنج با خود داشته باشید. این کار با اندازه­گیری اتاق­ها، میزها و مصالح و زیر سؤال بردن آنچه می بینید، همراه است. در طراحی از تمام حواس خود استفاده کنید، نه فقط حواس ملموس (شنوایی، لامسه، بویایی، بینایی، چشایی). در هر مکان نیروهای نامحسوس­تر دیگری هم ایفای نقش می­کنند. یک حس تاریخ، اکازیون و تنهایی وجود دارد. هر فضا هویت خاص خود را دارد و تسخیر روح مکان و درک این­که چرا و چطور هارمونیک یا متروک احساس می­شود، بخشی از طراحی به حساب می­آید.

از نظر تناسب زمان و مکان، معماری و موسیقی خواهر هستند. این تناسب، ابزاری است که توجه ما را به سحر و جادو جلب می کند. احساسات ما به قدری درگیر آن می­شود که در بیشترین حالت ممکن، به اسرار زبان خدایان می­رسیم. احساس برخاسته از معماری با معیار فاصله، ابعاد، ارتفاع و حجم مشخص می­شود: ریاضیات کلید نزدیکی با یا دوری از انسجام است.

لوکوربوزیه، (1961)، ص. 53