

# نشست علمی تخصصی هنر، معماری و شهرسازی عصر پنجشنبه‌ها

محل برگزاری: سالن اجتماعات مهندسين مشاور هرم پی

زمان: پنجشنبه ۵ مرداد ماه ۱۳۹۶

عنوان: کاربرد و قابلیت عینک سه بعدی - در ارائه طرح معماری

سخنرانان و اعضای پنل: مهندس نیما نوروزی و مهندس محمدمهدی صفار

چکیده‌ای از سخنرانی‌ها:

سخنران اول: آقای مهندس نیما نوروزی

در این بحث، دو موضوع مطرح می‌گردد، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، اگرچه موضوع مطروحه بیشتر جنبه میدانی دارد تا جنبه مطالعاتی، ولی در این مبحث ورود به موضوع شرح داده شده و این که چرا این موضوع از جنبه تفریحی خارج شده و به صورت یک پیش نیاز مطرح می‌گردد. در ابتدا به معرفی سیستم‌های هرمی پرداخته می‌شود. سیستم‌های هرمی یا درختی معمولاً یک راس داشته که به عنوان مدل‌های ماسون شناخته می‌شوند. در این مدل‌ها معمولاً افرادی در رأس تعریف می‌شوند. این راس به تدریج و با سیستم‌های متنوع گسترده می‌شود تا بخش‌های پایین هرم که بردگان همیشه بدهکار به آنها اطلاق می‌گردد. در سرمنشاء این گونه سیستم‌های درختی، افراد به واسطه دانش و آگاهی استقرار یافته و اجازه طراحی قدرت و قانون را دارا می‌باشند و در سطوح پایین، افراد نقش سرباز پیاده را به عهده داشته و انجام‌دهنده کارها می‌باشند. خاصیت این سیستم این است که هیچ کدام از افراد پایین هرم، قدرت انتقال به بخش‌های بالایی را ندارند و انحصار، خاصیت مشترک این گونه سیستم‌ها می‌باشد.

در اینجا تئوری دیگری مطرح می‌گردد که سعی در حذف انحصار داشته و ریزوم نام دارد. این تئوری، سیستم را از حالت انحصاری و شاخه‌ای



خارج کرده، تمام شاخه‌ها را حذف نموده و تبدیل به عنصری به نام ریزوم می‌نماید. ریزوم گیاهی است که ریشه‌های افقی داشته و روی زمین پخش می‌شود و وقتی هر شاخه از ریزوم به زمین می‌چسبد، مستقل می‌گردد. این فلسفه، مبنای کار سیستم‌های ضد تمرکز قرار گرفته است. اولین نمونه جهانی که در این سیستم وجود دارد، اینترنت است که در آن، همه اعضا دارای دسترسی یکسان بوده و سلسه مراتب در آن حذف شده است. اینترنت به همه سطوح جامعه اجازه دسترسی یکسان به اطلاعات، دانش و قدرت را داده و افراد جامعه نسبت به مطالبات خود آگاهی بیشتری پیدا کرده‌اند.

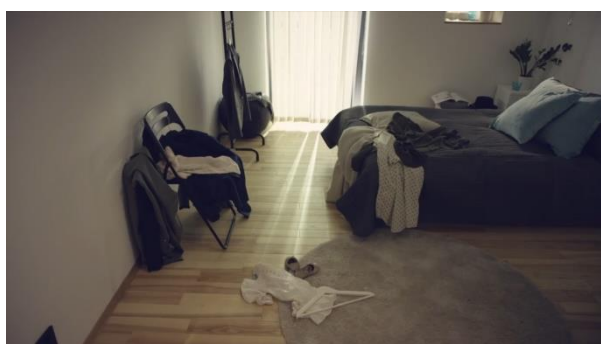
بستری که ایجاد شده، منجر به طراحی واقعیت افزوده شده است. در این حالت VR‌هایی

طراحی شده که دارای کاربرد عمومی‌تر بوده، به صورت تجاری وارد بازار شده و توسط این سیستم بازی‌هایی طراحی شده است. اینک نوبت معماران است که وارد این بازار شوند، بدین صورت که مشتریان بتوانند درون پلان‌ها راه بروند، خواسته‌ها و تغییرات مورد نظر خود را بیان نمایند و از این تجربه لذت ببرند. با استفاده از این سیستم، زحمت ارائه پروژه‌ها توسط معماران کمتر شده و طرح‌ها ملموس‌تر می‌گردند.

در مبحث VR بستری طراحی می‌گردد که قابلیت تغییر دارد و مشتری در آن فضا به فراخور تعداد فضاهای که طراح در اختیار او قرار داده است، می‌توانید تغییراتی ایجاد نماید. مثلاً زمانی که عینک به چشم مشتری است و او به کف فضا نگاه می‌کند، طراح برای او انواعی از طرح کف قرار داده

است که او می‌تواند در آن تغییر ایجاد نموده و فضاهای مختلف را تجربه نماید.

ولی در سیستم AR تفاوت‌هایی نسبت به سیستم VR ایجاد شده است. در این سیستم طراحی وجود ندارد بلکه عناصری در اختیار مشتری قرار داده می‌شود که او می‌تواند به فضا اضافه نماید. این سیستم، ابزار قدرتمندی را در اختیار طراح قرار داده و طراح می‌تواند با کارفرما تعامل بهتری را برقرار نماید.





## سخنران دوم: آقای مهندس محمدمهدی صفار

در مورد AR و VR بحثی که در ایران مطرح می‌گردد مانند سایر تکنولوژی‌ها، ترس از وارد نمودن تکنولوژی توسط شرکت‌هاست. بدین صورت که شرکت‌ها از این موضوع که تکنولوژی را وارد نمایند که مورد استقبال مشتریان قرار نگیرد، هراس دارند. همان‌گونه که بسیاری از تکنولوژی‌ها که در سایر نقاط جهان منسوخ شده است، در ایران همچنان

استفاده می‌گردد و تکنولوژی‌های جایگزین وارد بازار نشده‌اند. کارفرمایان نیز هنوز با این سیستم‌ها آشنا نشده‌اند و تمایل به دریافت انیمیشن و فیلم از فضاهای طراحی شده را دارند ولی در چند سال آینده این سیستم‌ها جایگزین انیمیشن و فیلم می‌شود.



سیستم AR این قابلیت را دارد که روی موبایل نصب می‌شود و همیشه در دسترس می‌باشد. این دسترسی به اطلاعات برای کاربران مهم‌ترین پارامتر می‌باشد. بدین صورت که اگر کسی بخواهد محصولش را بفروشد، چه این محصول آپارتمان باشد و یا وضعیت هواشناسی باشد، برنامه آن می‌تواند هر لحظه در دسترس مشتریان باشد و هر روز نیز به روز شود. این تکنولوژی‌ها با تأخیر بسیار توسط معماران مورد استفاده قرار گرفته است.

AR به صورت موبایل در دسترس همه افراد است ولی VR یک روند قوی‌تر است که روی لپ تاپ می‌باشد و سخت‌تر می‌توان آن را در دسترس همه افراد قرار داد. این سیستم‌ها فرصت‌های بسیاری را در اختیار معماران قرار می‌دهند؛ فرصت‌هایی که در آن نقشه‌ها می‌توانند تبدیل به VR شوند. این سیستم‌ها در حال حاضر به نظر لوکس می‌آید ولی به زودی به صورت فراگیر در ایران نیز مورد استفاده قرار خواهند گرفت. البته VR بسیار تخصصی بوده و شاید نیاز نباشد که معماران، خودشان طرح‌ها را به این سیستم‌ها وارد نمایند و بتوان از متخصصین این سیستم‌ها در معماری نیز استفاده نمود.

