



شکل گیری کانسپت

منابع، تکنیک ها، راهبردها و ابزارهای خلق کانسپت

استاد راهنما: دکتر امیر سعید محمودی
دانشجو: سید امیر حسینی، مهدی قزل ایاق

آبان ماه 1392

به نام خدا

تفاوت ایده و طرح مایه (کانسپت)
منابع ایده پردازی
تکنیک هایی برای خلق کانسپت
راهبردهایی برای خلق کانسپت
ابزارهای پشتیبان در فرایند خلق کانسپت

مقدمه - تفاوت ایده و طرح مایه (کانسپت)

معانی **طرحمایه (concept) و ایده (idea)** بسیار نزدیک به هم هستند؛ ولی یک ویژگی خاص می تواند طرحمایه را از ایده متمایز کند. آن ویژگی اینست که « طرح مایه اندیش های است که دغدغه اش شیوه تلفیق و ترکیب کردن عناصر یا ویژگی یهای مختلف در یک چیز واحد است. در معماری، یک طرح مایه همچنین چگونگی ترکیب وجوه مختلف نیازهای طراحی در یک اندیشه مشخص را تعریف میکند و لذا طرح مایه مستقیماً بر شکل گیری طرح تأثیرگذار است.» (ندیمی، 1391)

بنابراین طرح مایه ها **تصاویر مبهمی از راه حل نهایی** طراحی ارائه می دهند « ایده هایی هستند که عناصر مختلف را در یک کل جمع م میکنند ». به تعبیری دیگر « طرح مایه را شاید بتوان به هسته یا دانه گیاه تشبیه کرد که همه اطلاعات مربوط به ویژگی های شکلی و مراحل رشد آن گیاه را به صورت یک کل واحد در خود ذخیره دارد) « (ندیمی، 1387)

در ادبیات مربوط به نظریه آفرینی، **زمان شکل گیری ایده در ذهن طراح قبل از تولید کانسپت**، دانسته میشود. به این صورت که معمولاً ابتدا اید های در ذهن پژوهشگر به وجود م یآید و سپس برای **در میان گذاشتن آن با دیگران**، پژوهشگر از طریق کانسپت، قابلیت گفتمانی شدن را به آن ایده اولیه م ببخشد. (ندیمی، 1391)

بخش اول - منابع ایده پردازی (مولدهای اولیه ی طراحی)

الف- رستریو و کریستیانس (به نقل از ندیمی، 1391)

- مساله ی طراحی
- راه حل های موجود در ذهن طراح

ب- سه عامل برایان لاوسن (لاوسن، 1384)

- برنامه ی طرح
- قیود بیرونی مثل سایت
- اصول راهنمای طراح

ج- تاکید بر **موقعیت مساله ای**، بر اساس مطالعه ای که بر تعدادی از معماران تراز اول انجام داده اند. (ندیمی، 1391)

- **بستر طراحی**: در قالب کلماتی چون "متن"، "زمینه"، "سایت" و شامل مطالعاتی چون اقلیم، فرهنگ و ... بستر طراحی به دو صورت **گونه شناختی** و **خاص** مورد توجه قرار می گیرد.
- **موضوع طراحی**: موضوع طراحی تنها شامل عنوان طرح، وجه اسمی یا کارکرد آن نم ی شود. در اینجا، موضوع دربرگیرنده همه آن چیزهایی است که همراه با مسئله به موقعیت طراحی وارد م ی شوند ولی در تعریف بستر جای نم یگیرند. به عبارت دیگر، موضوع شامل تمامی اطلاعات منعکس شده توسط مسئله، به غیر از اطلاعات بستر، است که در فرایند طراحی وارد می شوند. **مثل قوانین، نیازها، خواست ها و ...**
- **عوامل مربوط به طراح**: شامل عوامل عاطفی، تمایلات علمی یا زیبایی شناسانه ی طراح و ... عوامل یادشده را می توان در دو دسته اصلی خلاصه کرد، **دانش (Knowledge) و نگرش (Attitude)** تجربیات، تصاویر ذهنی، پیشین هما و دانسته های علمی معطوف به طراحی را که جنبه ذهنی دارند میتوان به عنوان اجزای سازنده دانش طراح معرفی کرد؛ و ارز شه، باورها، اصول راهنما، گرایشهای فرهنگی و ترجیحات زیباشناسانه را سازنده نگرش وی هستند.

چند مثال:

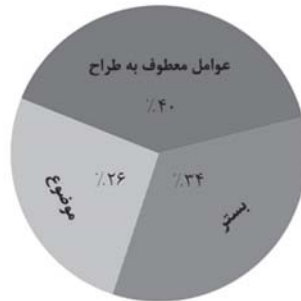
- «در این پروژه هویت موجود ما پارک است. آن چیزی که در این طراحی برای من مهم بود این بود که نوعی ساختمان را به وجود بیاورم که این پارک را از بین نبرم. در مورد این پروژه، مسئله پارک موضوعیت پیدا کرد و به این نتیجه رسیدیم که پروژه باید چهره لنداسکیپ و شخصیت فضای سبز داشته باشد» (احمدی)
- «نخستین جرقه ایده طرح در واقع از بلندی، از ارتفاع آمد، برای من روشن بود که یک شیء م یخواهد ساخته بشود که بلند و کشیده است و کلمه رعناهی در اینجا برای من معنی پیدا کرد.» (صفامنش)
- «ایجاد حس خانه در آپارتمان»، «**فضای سبز در ارتفاع**» و «**توجه به فضای خالی به جای فضای پر**»، (مجیدی)
- در مثالی دیگر، معمار (**طهرانچی**) خلق فضایی **منعطف و باشکوه**، و ایجاد فضای تهی بزرگ توسط **پلان آزاد** را به عنوان اولین فکری مطرح می کند.

یافته های تحقیق دکتر ندیمی:

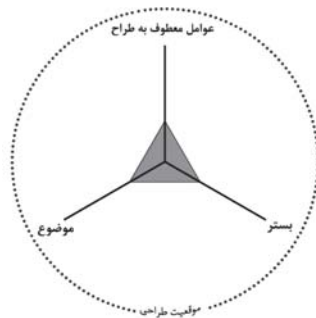
- منشأ تمامی ایده ه های آنها در **موقعیت طراحی** قابل پیگیری است .
- بنابراین نمودارهای ارائه شده در تصاویر 1 و 2 صرفاً سهم هر یک از منابع را در فرایند ایده پردازی جمعیت محدودی از معماران حرف های نشان می دهد که در این پژوهش مورد مطالعه قرار گرفتند و قابلیت **تعمیم به کل معماران را دارا نمی باشد**.
- پژوهش، برخی نتایج جنبی مثل "سهم بیشتر عوامل معطوف به طراح در ایده پردازی مسائل آشنا" و "سهم بیشتر موضوع در اید هپردازی مسائل تازه" نیز بدست آمد.



تصویر-1 سهم مسئله و داشته های طراح در شکل گیری ایده اولیه معماران. (ندیمی، 1391)



تصویر-2 سهم هر یک از منابع سه گانه در شکل گیری ایده اولیه معماران. (ندیمی، 1391)



تصویر-3 منابع ایده پردازی معماری و سهم هر یک در شکل گیری ایده اولیه.

بخش دوم- تکنیک هایی برای خلق کانسپت:

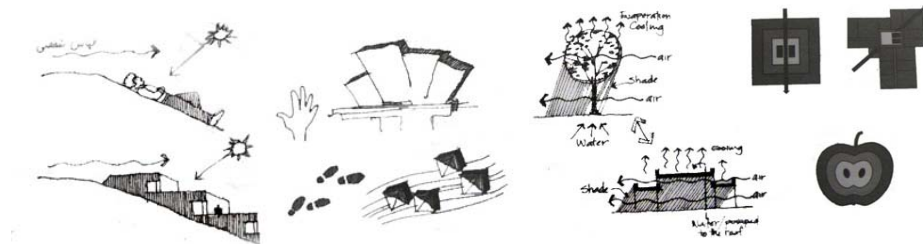
این تکنیک ها، می توانند ضمن "پرده برداشتن از جنبه ها/موضوع های مربوط به مساله ی طراحی که ممکن است در مراحل تحقیق اولیه پروژه کشف نشده باشند." (دورک، 1389) برای خلق کانسپت ها به کار روند.

- قیاس:

در طراحی قیاس ها اغلب به عنوان محرکی برای ایجاد ایده های طراحی استفاده می شوند. ... برای خلق ایده های جدید در مورد شی ای که باید طراحی شود، می توان آن را با اشیای شناخته شده مقایسه کرد.(دورک، 1389، 68)

قیاس در فرهنگ لغت به معنای "تطابق در یک سری جنبه ها به ویژه در مورد عملکرد یا موقعیت، میان اشیایی که صرف نظر از آن جهات، به هم شباهتی ندارند. نوعی از استنباط منطقی بر پایه ی این فرضیه که اگر دو چیز در یک سری جنبه ها مشابه هم هستند، حتما باید در جنبه های دیگری هم مشابه هم باشند." (دورک، 67، 1389)

انواع قیاس:



استعاره:

تعریف های سنتی:

"تشبیهی کوتاه شده ..."

جایگزینی دو عبارت به جای یکدیگر طبق رابطه ی قرابت

"انتقال نام یک شی به شی ای دیگر از طریق رابطه ی قیاس" (اومبرتو اکو، 1383)

تعریف های معاصر:

استعاره، یعنی نگاشت بین قلمروها در نظام مفهومی. (لیکاف، 1383).

"استعاره به عنوان راهبردی بنیادین، بیش از آن که گره ای از مشکلات کاربران یا منتقدان بگشاید، برای افریننده سودمند است. استعاره فرصت هایی را برای دوباره دیدن یک اثر مورد تامل پدید می آورد، فرد خلاق را وادار می کند تا مجموعه ی تازه ای از پرسش ها را مد نظر قرار دهد و به تعبیر جدیدی نایل شود و سرانجام این که ذهن فرد را به قلمروهای ناشناخته هدایت می کند." (آنتونیادس، 1381)

"استعاره با قیاس فرق دارد، به این صورت که قیاس مقایسه ی دقیق و جز به جز میان کل یک شی و مساله ی طراحی است. در حالی که استعاره برای خلق روحیه ی یک چیز در مساله ی طراحی به کار می رود." (دورک، 1389، 70)

دیگر تکنیک ها:

"توجه به ایده آل ها (آرکی تایپ ها، کهن الگو ها)

توجه به حل مساله

توجه به ماهیت ها" (دورک، 1389)

"توجه به پارادوکس و متافیزیک

به کار گرفتن تغییر پذیری

توجه به ابهام ازلی و دست نیافته" (آنتونیادس، 1381)

شوخی با مساله! (حسینی! 😊 1392)

بخش سوم: راهبردهایی برای خلق کانسپت

راهبردها اقداماتی هستند که طراح برای مدیریت اتفاقاتی که در روند طراحی رخ میدهد اتخاذ می کند. این جا ما به بررسی راهبردهایی که معطوف به کانسپت می باشند خواهیم پرداخت:

- توسعه گرایی:

"طراحی از راه ایجاد یک طرح اولیه ساختمانی که مجموعه ای از کانسپت های ارایه شده برای هر یک از جوانب ساختمان است، طراحی مبتنی بر "توسعه گرایی" خوانده می شود. این راهبر خاص به بهترین نحو توسط الکساندر به تصویر کشیده شده است." (دورک، 1389)

- کل به جز، جز به کل:

"کانسپت های اولیه به حداکثر میزان تنوع می پردازند، در حالی که **کانسپت های نهایی، در تقویت، تکمیل و استحکام** "ضروریات عملکردی" نقش دارند.

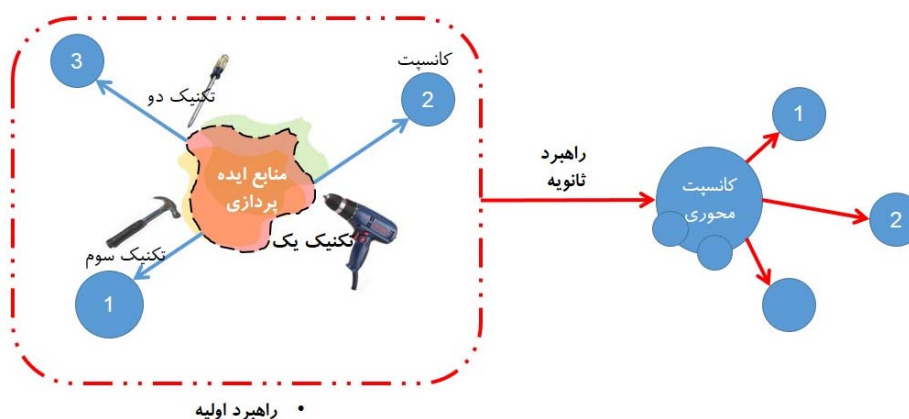
به طور معمول کانسپت هایی که تنها بر اساس معیارهای "ضروریات عملکردی" شکل گرفته اند، در سلسله مراتب طراحی به عنوان **کانسپت های غالب** مطرح نمی شوند، اگر چه ممکن است گاهی یک کانسپت ساده نیز به عنوان کانسپت اصلی انتخاب شود." (دورک، 1389)

اگر طراح یک طرح مایه را حذف کند یا یک **کانسپت کلی سازمان دهنده (super organizing concept)** و کانسپت های سازمان دهنده ی بخش های مختلف پروژه را که نسبت به کانسپت هایی که تنها از ضروریات عملکردی مشخصی حمایت می کنن، حذف نماید به معنی از بین رفتن امکان دست یابی به ایده های سازمان دهنده ی کلان مانند **تم ها (themes)** یا استعارات نخواهد بود." (دورک، 1389)

جمع بندی:

در یک جمع بندی کلی تصمیم گرفتیم مطالب را در چهار حوزه ی کلی دسته بندی کنیم:

- منابع ایده پردازی: شامل موقعیت طراحی (ندیمی، 1391)، منابع محسوس مثل طبیعت، معماری گذشته و ... (آنتونیادس، 1381-1) و منابع نامحسوس مثل ابهام ازلی، کهن الگوها و ... (آنتونیادس، 1381)
- تکنیک هایی برای حمله به منابع ایده پردازی، تکنیک هایی برای خلق کانسپت، مثل استعاره، قیاس، تغییرپذیری، شوخی با مساله ی طراحی، تکه انگاری و واگشایی حداکثری مساله به اجزای خرد و ...
- راهبردهایی برای تولید، مدیریت و ترکیب کانسپت ها و مفاهیم حین فرایند طراحی، مثل توسعه گرای، واگشایی، ترکیب، غنی کردن و تجمیع در کانسپت محوری و ...
- ابزارهای پشتیبان در فرایند طراحی، مثل برخی عادات یا راه حل هایی که برخی معماران یا طراحان برای خودشان اتخاذ می کنند مثلا برگه های یکروی پی در پی، کاغذ وسیع، bvt , vbrt



تصویر 4: برخورد با موقعیت طراحی، راهبردی کلان

مآخذ:

- 1- ندیمی، حمید، (1391)، منابع ایده پردازی، جستاری در فرایند ایده پردازی چند معمار از جامعه ی حرفه ای کشور، نشریه هنرهای زیبا، دوره ی 17، شماره 2، صص 5-14
- 2- ندیمی، حمید (1387)، جستاری در فرایند طراحی، صفه، شماره 20، صص 103 - 94
- 3- دورک، دانا پی، (1389)، برنامه دهی معماری، مدیریت اطلاعات برای طراحی، ترجمه دکتر سید امیر سعید محمودی، انتشارات دانشگاه تهران
- 4- آنتونیادس، آنتونی سی، (1381)، بوطیقای معماری، آفرینش در معماری، جلد اول و دوم، ترجمه احمدرضا آی، انتشارات سروش
- 5- لیکاف، جورج، (1383)، نظریه معاصر استعاره، ترجمه فرزانه سجودی، مقاله ی چهارم از کتاب "استعاره مبنای تفکر و ابزارزیبایی آفرینی" (مجموعه مقالات)، نشر سوره مهر
- 6- اکو، امبرتو، (1383)، استعاره، از نگاه ادبیات سنتی اروپایی، فلسفه و نشانه شناسی، ترجمه فرهاد ساسانی، مقاله ی پنجم از کتاب "استعاره مبنای تفکر و ابزار زیبایی آفرینی" (مجموعه مقالات)، نشر سوره مهر