



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

زمان چاپ: ۱۴۰۲/۱۱/۲۰

## طراحی معماری مبتنی بر فرآیند تفکر خلاق

فاطمه پارسای صدیق<sup>۱</sup>، محمد عتاب اهوازی<sup>۲</sup>، محمد علی کاظم زاده رائف<sup>۳</sup>

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، مؤسسه آموزش عالی جهاد دانشگاهی خوزستان، ایران

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد معماری مؤسسه آموزش عالی جهاد دانشگاهی خوزستان، ایران

۳- عضو هیأت علمی گروه مهندسی معماری، مؤسسه آموزش عالی جهاد دانشگاهی خوزستان، ایران

نویسنده مسئول : fatemehparsa۶۶@gmail.com

### چکیده

طراحی معماری دارای شیوه های مختلفی می باشد که بنا به نوع موضوع، محل، نیازها، خواسته ها و در نهایت توانمندی های علمی و تجربی طراح، قابلیت ظهور می یابد. جایگاه تفکر خلاق در معماری و چگونگی تأثیر اندیشه و خیال در شکل گیری فضاهای معماری در فرآیند طراحی و همچنین تداعی و انتقال این مفاهیم در ذهن مخاطبان بناهای معماری، حائز اهمیت بسیار است. طراحی، کوششی برای ابداع راه حل ها، پیش از اجرای آن ها می باشد. در اکثر موارد، طراحی فرآیندی تحلیلی محسوب می گردد. درحالی که به تجزیه تحلیل، ارزیابی و گزینش نیاز دارد. کیفیت محصول نهایی فرآیند طراحی به کیفیت دانش محتوایی طراح و توانایی او برای استفاده خلاق از آن بستگی دارد. روش پژوهش از نوع توصیفی - تحلیلی می باشد. که گردآوری اطلاعات آن از طریق مطالعه منابع مکتوب و رایانه ای کتابخانه های تخصصی و عمومی، نشریه های علمی پژوهشی و وبسایت های مرتبط با موضوع انجام شده است.

**واژگان کلیدی:** فرآیند طراحی، تفکر خلاق، طراحی معماری، خیال

### مقدمه

از آنجا که مسأله طراحی از شرح و وصف جامع سر باز می زند و راه حل های بی شماری در پی دارد فرایند نمی تواند پایان مشخصی داشته باشد. کار طراح هرگز به واقع سرانجام نمی پذیرد و شاید همواره بشود کاری بهتر صورت داد از این نظر طراحی هیچ شباهتی به حل معما ندارد حل کننده معما مثل جدول کلمات متقاطع با مسائل، ریاضی اغلب می تواند پاسخ صحیح را تشخیص دهد و بداند که کار چه موقع تمام است. اما طراح اینچنین نیست تشخیص پایان فرایند طراحی نیازمند تجربه و داوری است ادامه دادن به کار بیش از این ارزش ندارد زیرا به نظر می رسد که احتمال بهبود قابل توجهی در راه حل کم است این بدان معنا نیست که طراح لزوماً از راه حل خشنود است بلکه راه حل هر چند رضایت بخش هم نباشد. نمایانگر نهایت کاری است که می شد انجام داد، زمان پول و اطلاعات معمولاً از عوامل اصلی محدود کننده در طراحی است و کمبود هر یک از این منابع اساسی می تواند حاصلی به بار آورد که طراح احساس کند پایان زود هنگام عقیمی برای فرایند طراحی است. برخی طراحان سیستم های بزرگ و پیچیده که مستلزم مقیاس های زمانی طولانی است امروزه به طراحی بیشتر به مثابه



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

فرآیندی ادامه دار و ممتد می نگرند تا فرآیندی یکباره و پایان یافتنی شاید روزی مثلاً به معمارانی اجتماع محور برسیم به معمارانی اجتماع محور برسیم که در مجموعه ای زندگی کنند و نظیر پزشکان که از بیمارشان مراقبت میکنند به طور دائم به محیط مصنوع خدمات برسانند (لاوسون، ۱۳۹۲، ۱۵۳).

بسیاری از مردم طراحی را یکی از خلاقانه ترین جستجوهای بشری توصیف می کنند هنرهای به اصطلاح خلاقه شامل موسیقی، نقاشی مجسمه سازی و اشکال گوناگون طرح های دو بعدی و سه بعدی است. با این حال خلاقیت و اندیشه خلاق درست به همان میزان در علم پزشکی، فلسفه حقوق مدیریت و بسیاری زمینه های دیگر تلاش انسان نیز کاربرد دارد در هنرهای خلاقه از جمله، طراحی تمام نکته در این است که چیزی خلق شود که دیگران آن را تجربه کنند و به نحوی از انحا اصل و کتابی درباره فرآیندهای خلاقه طراحی کامل نیست مگر با مباحثی در جدید باشد (لاوسون، ۱۳۹۲، ۱۷۹).

متفکران خلاق بنا بر خصلت خود خیلی سخت نیست کار می کنند درست است که برای نواخ امور ساده تر به نظر می رسد اما برای اکثر ما ایده ها تنها پس از سعی و تلاشی قابل توجه به دست می آید لذا ممکن است کار زیادی طلب کند عموماً چنین ادراک می شود که مونتسارت قادر بوده همین که قطعه موسیقی در حالی که بتهوون نیاز داشته که بارها روی ایده هایش کار کند موسیقی شناسان از ناشیانه بودن آشکار برخی نت های اولیه بتهوون اظهار شگفتی کرده اند، اما البته آنچه وی نهایتاً آفریده است همه ما را شگفت زده می کند. بنابراین ایده های بزرگ بدون تلاش به سراغ کسی نمی آید، صرف نشستن در حمام، سوار شدن به اتوبوس یا خیره شدن به آتش کافی نیست این همان چیزی است که توماس ادیسون از نود و نه درصد عرق ریختن در نقل قول ابتدایی این فصل، مراد می کند (لاوسون، ۱۳۹۲، ۱۸۳).

آموزش در رشته معماری به همراه آموزش در سایر رشته های هنری یکی از بحث انگیزترین مسائل در مراکز آموزشی و هنری سراسر دنیاست. ساختار آموزش معماری حول هسته ای شکل گرفته است که نامش طراحی است و مهم ترین رسالت آموزش معماری شکل دهی تفکری است همه جانبه که توانایی گام نهادن در فرآیند طراحی معماری را برای هنرجوی معماری فراهم سازد. ادوارد دی بونو معتقد است طراحی، به واقع در روش تفکر ریشه دارد که وی آن را "تفکر طراحی" می نامند. (شهری و همکاران، ۱۴۰۲).

**سؤال پژوهش:** جایگاه تفکرات خلاق در کدام بخش های فرآیند طراحی معماری است؟

## ۱- فرآیند طراحی معماری

فرآیند طراحی معماری دستور عملی است که در ابتدای هر پروژه به منظور پیوند بین مراحل و کاستن از پیچیدگی ها و به سرانجام رساندن پروژه از آن استفاده می شود. این فرآیند برای هر پروژه به صورت خاصی تعریف می شود. زیرا نوع پروژه معماری و طراحی معماری بسته به شرایط هر پروژه متغیر می باشد (شهری و همکاران، ۱۴۰۲).

طراحی یک فرآیند است که از تفکر شروع و به یک محصول یا بنا ختم می شود. بنا نتیجه تفکر و تصورات طراح است، بدین معنی که در مواجهه با نیازهای فیزیکی و عملکردی فضاهای پیش بینی شده، راه حل ها و ایده هایی در ذهن و باور طراح شکل می گیرد. ایده ها در متن تفکرات، تصورات و مشاهدات یافت می شوند. آفرینش فرم از اهمیت بسیاری برخوردار است و معمار



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

بعدهای ذهنی خود را ابراز کرده و آنچه را که در تفکرات و تصورات خود اندوخته دارد به صورت یک جا به عنوان محصول نهایی و کانسپت ارائه می دهد(قیاسوند و همکاران).

طراحی، کوششی برای ابداع راه حل ها، قبل از اجرای آنهاست. در بیشتر موارد، طراحی فرایندی تحلیلی به حساب می آید، در حالی که به تجزیه تحلیل، ارزیابی و گزینش نیز نیاز دارد. مرحله طراحی در رویه عمل طراحی معماری، معماری منظر، یا طراحی شهری مرحله ای است که در آن راه حل های بالقوه طراحی که در مرحله شناخت در نظر گرفته شده اند ابداع می شوند(جان لنگ، ۱۳۸۸، ۶۴).

برای رسیدن به معماری اصیل و ارزشمند، لازم است حوزه هایی از جنس معنا مورد توجه قرار گیرد و توجه به حوزه های کمی و محسوس به تنهایی کافی نیست. حوزه معنا در معماری را می توان در ارزش ها، نمادها، فرهنگ، اجتماع و درونیات فطری طراح جستجو کرد. خیال واسطه و ابزار ارزشمند تجلی معنا در اثر معماری (فضا و فرم معماری) است(عظیمی، ۱۳۹۸).

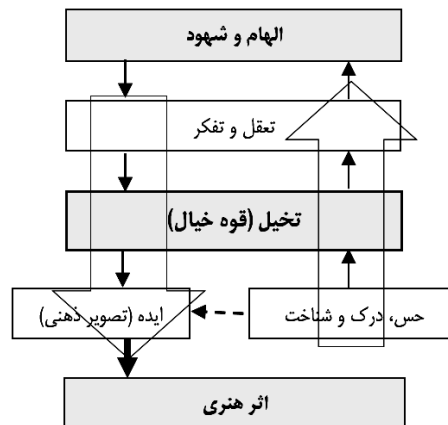
طراحی مستلزم فرایند ذهنی پیچیدگی های از توانایی دست یازیدن به انواع زیادی از اطلاعات، درآمیختن آن ها در مجموع های منسجم از ایده ها، و نهایتاً به وجود آوردن شکلی تحقق یافته از آن ایده هاست. فرآیند طراحی را می توان در سه محور بررسی کرد: محتوا، ارزشیابی و شیوه طراحی(کاروان، ۱۳۹۹).



دیاگرام شماره (۱): انواع عوامل مؤثر در فرآیند طراحی معماری، (شهری وئی و همکاران، ۱۴۰۲)

## ۲- نگرش به فرآیند طراحی

تولید ایده‌های طراحی فرایندی است که ریشه در دانش فردی دارد هر شخص از موقعیت‌های موجود در دنیای اطراف تاثیر گرفته و آن محفوظات را در مسائل و طرح‌های بدی به کار می‌گیرد (عظیمی، ۱۳۹۸). طراحان در ابتدای خلق خود به دنبال تولید ایده و طرحواره‌های طراحی حوزه‌های گوناگون را مورد توجه قرار می‌دهند مطالعات زیادی درباره تنوع این حوزه‌ها و تاثیر آن‌ها در محصول نهایی انجام گرفته است و بررسی آن‌ها می‌تواند در رمزگشایی از این فرایند راهگشا باشد. (عظیمی، ۱۳۹۸). در طی مراحل اولیه طراحی معماران از تجارب و مهارت‌های پیش زمینه‌ای و همچنین انواع مختلف محرک‌های درونی و بیرونی که ممکن است به آن‌ها دسترسی داشته باشند استفاده می‌کنند در این فرایند طراحان تمایل دارند به نحوی فعال اقدام به گردآوری نمونه‌های فیزیکی و یا بصری ذهنی برای اهداف الهام بخش نمایند (عظیمی، ۱۳۹۸).



دیاگرام شماره (۲): خیال پردازی در فرآیند طراحی، (عظیمی، ۱۳۹۸)

## ۳- انواع و اشکال تفکر

بالاترین مرحله ممکن در فرهنگ اخلاقی و معنوی زمانی است که تشخیص دهیم باید افکارمان را کنترل کنیم. «چارلز داروین» «نسل و تبار انسان». هنر استدلال و تعقل شامل پرداختن به موضوع در جای درست و درک برخی عقاید متداول است که تمامیت موضوع را توضیح داده و دائماً تمام حقایق جانبی پیرامون آن‌ها را سازماندهی می‌کند. هیچ کس نمی‌تواند یک استدلال گر خوب باشد مگر اینکه با تمرین دائم اهمیت حفظ ایده‌های بزرگ و آویختن به آن‌ها را درک کرده باشد. در ادبیات فرانسه فکر *pensee* در ادبیات انگلیسی فکر *Think* و در ادبیات فارسی فکر، اندیشه بوده و در فلسفه حرکت نفس در معقولات چه حرکت قصد باشد چه بی قصد، دکارت در کتاب *ناملایمان* می‌گوید: فکر آن چیزی است که شک می‌کند، می‌فهمد، درک می‌کند، اثبات می‌کند، اراده می‌کند، یا اراده نمی‌کند تخیل می‌کند و حس می‌کند. مارتین هایدگر نیز در کتاب *تجارب و کنفرانس‌ها* می‌گوید ما وقتی موفق به درک مفهوم و معنی فکر می‌شویم که در حال فکر کردن هستیم. به محض اینکه قبول به یادگیری می‌نماییم به طور غیر مستقیم اقرار می‌کنیم که هنوز نمی‌توانیم فکر کنیم. با وجود این به انسان طوری نگاه می‌کنیم که انگار او می‌فهمد. چرا که انسان موجودی است واقع‌گرا و حقیقت واقعیت در فکر گسترش می‌یابد. روانشناسی شناختی یکی از مسأله سازترین زمینه‌های دانش است چون مستلزم تحقیق در مورد چیزی است که ما نمی‌توانیم



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

ببینیم، بشنویم یا لمس کنیم. ما می‌دانیم که این مسأله اتفاق می‌افتد و همه ما بدون نگرانی بسیار زیاد در سراسر زندگی مان به آن می‌اندیشیم، اما اندیشیدن در مورد اندیشه موضوع دیگری است. در روانشناسی پیشرفته غربی، ابتدایی‌ترین نظریات تفکر در واقع بسیار ساده بودند. در حقیقت، نظریات رفتارگرایانه در مورد تفکر به ندرت پذیرفتند که تفکر نسبت به هر رفتار مکانیسمی دیگر بیشتر درون ذهن رخ می‌دهد. روانشناسان «گشتالت» بیشتر به چگونگی حل مسایل از سوی ما علاقمند بودند و اینکه اخیراً رویکرد دانش شناختی تلاش کرده است تا انسان‌ها را به عنوان پردازندگان اطلاعات بررسی کند (لاوسون، ۱۳۸۹، ۱۲۹). تعقل و تخیل برای طراحان از همه مهم تر هستند. تعقل، هدف مند در نظر گرفته شده و به سمت یک نتیجه خاص هدایت می‌شود. این مقوله معمولاً شامل منطق، حل مسأله و ایجاد و شکل‌گیری مفهوم می‌شود. از طرف دیگر در مورد تخیل، به افراد گفته می‌شود تا بر اساس تجربه خود طراحی کرده، اطلاعات را در یک روش نسبتاً غیر سازمان یافته و شاید بدون هدف ترکیب کنند. تفکر هنرمندانه و خلاقانه مانند رویا پردازی معمولاً به عنوان تفکر خیال پردازانه در نظر گرفته می‌شوند. (لاوسون، ۱۳۸۹، ۱۳۵)

## ۳-۱- تولید واگرا و همگرا در فرآیند طراحی

زمینه‌های فکری و قدرت تفکر طراح در حین فرایند طراحی از جمله مباحثی است که امروزه تحت تأثیر روانشناسی شناختی مطرح است. گونه‌های فکر کردن و رویکردهای اتخاذشده از سوی طراح نقش مستقیمی در فرایند تفکر یعنی سیر از سؤال به جواب دارد و نتیجه آن در محصول طراحی مشهود است. نتایج مطالعات نیم قرن اخیر از دیدگاه روانشناسی شناخت گرایي تحت تأثیر رفتار انسان و فرایند ادراک و تفکر او در حیطه محیط اطرافش لزوم توجه به فرایند فکر کردن در حوزه آموزش طراحی معماری را می‌رساند. با توجه به نقش تفکر در طراحی، روش‌های فکر کردن در طراحی را می‌توان در چهار گروه دسته بندی کرد: تفکر واگرا در مقابل تفکر هم‌گرا: این نوع تفکر با تعدد گزینه‌ها و ایده‌ها همراه است و آن را می‌توان با عنوان تفکر افقی معرفی کرد که در آن ایده‌های گوناگون در کنار یکدیگر بررسی می‌شوند. در مقابل این نوع تفکر، تفکر همگرا مطرح است، در این نوع تفکر یا تفکر عمودی سلسله مراتب تصمیم‌ها و ایده‌ها بر اساس فرایند سعی و خطا به پاسخ نهایی نزدیک می‌شود. تفکر آنی در مقابل تفکر تأملی: در تفکر آنی به جزئیات کمتر توجه می‌شود و افراد معمولاً کلی و در مقیاس کلان تصمیم می‌گیرند. در مقابل آن، تفکر تأملی است؛ افرادی که درباره آنچه انجام می‌دهند تأملی برخورد می‌کنند، خطاهای کمتری دارند، انتقادپذیرتر هستند و در شغل خود بیشتر یاد می‌گیرند. تفکر غیروابسته به زمینه در مقابل تفکر وابسته به زمینه: طراح در رویکرد تفکر وابسته به زمینه با طی یک فرایند منطقی به دنبال ایجاد پاسخی مناسب برای زمینه ای خاص، که مسئله در آن قرار دارد، به فعالیت طراحی می‌پردازد. به بیان دیگر بعضی از افراد تحت تأثیر زمینه موضوع قرار می‌گیرند، درحالی که برای بعضی دیگر تأثیر زمینه بسیار اندک است یا اصلاً وجود ندارد. تفکری کجا در مقابل تفکر مرحله ای: در تفکری کجا فعالیت ذهنی طراح به مطالب و مسائل به صورتی کجا و همزمان معطوف می‌گردد و تصمیم‌گیری او اغلب در ابعاد کلان است (کاروان، ۱۳۹۹).

طراحی عملی جامع نگر و پیوسته است که موارد زیر را شامل می‌شود: ایجاد (یا گزینش) مسائلی که نیاز به راه حل دارند، اهدافی که باید به آن‌ها دست یافت، الگوهای مورد نیاز محیط ساخته شده برای دست یافتن به اهداف، پیش‌بینی چگونگی کارکرد گزینه‌ها و تصمیم‌گیری در مورد آن‌ها. فرایند با جدلی ناخودآگاه انجام می‌شود (جان لنگ، ۱۳۸۸، ۶۵)



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

## ۲-۳- تفکر خلاقانه و خلاقیت در طراحی

وقتی «ورت هایمر» (۱۹۵۹) عقیده تفکر خلاقانه را ارایه کرد، او عمدتاً به کیفیت جهت دار تفکر می پرداخت، چه اتفاقی می افتد وقتی گاهی، تفکر پیش می آید؟ تفکر اگر مسیر درستی را دنبال کند می تواند خلاقانه باشد. تحقیق روی تفکر طراحان خلاق بیشتر با کار دونالد مک کینون و فرانک بارون شناخته شده است در رشته‌های طراحی محیط به شدت روی نقش معماران تاکید شده است به نظر مکینون معماران مبتکر یعنی آنهایی که در حرفه طراحی خلاق‌ترین به حساب می‌آیند افرادی مولد باهوش و علاقه‌مند به پیشرفت هستند این افراد به استقلال خود بسیار اهمیت می‌دهند در مقابل ابهام‌ها انعطاف پذیرند به مسائل فکری و شناختی ارزش می‌دهند و برای کفایت خود اهمیت قائلند باید توجه داشت که هوش بالا که با آزمون‌های استاندارد آی کیو اندازه‌گیری می‌شود می‌تواند پیش نیاز نوآوری باشد ولی نمی‌تواند مساوی با خلاقیت به حساب آید. (جان لنگ، ۱۳۸۸، ۶۷) تحقیقات فرانک بارون با استفاده از پرسشنامه ابداعی چند مرحله‌ای می‌ایستا برای مطالعه شخصیت به بررسی ویژگی‌های شخصیتی معماران خلاق پرداخته است مطالعات او نشان داد که افراد خلاق تا حدودی خود محور و بعد خلقند در قضاوت مستقل تر و ثابت قدم‌تر و تا حدودی نیز به نظر دیگران بی‌اعتنا هستند افراد خلاق نسبت به افراد با خلاقیت کمتر از نظر روانی آسیب پذیرترند بنابراین شخصیت افراد خلاق به فردگرایی تمایل بیشتری دارد و تاثیر خوب گذاشتن بر نظر دیگران را ضروری نمی‌دانند. در بسیاری از موارد معماران خلاق شبیه دانشمندان هستند این شباهت به ویژه در مورد انعطاف آن‌ها نسبت به پیچیدگی و ابهام حقیقت دارد که در تمام این تحقیقات این خود بیماران هستند که معماری خلاق را معنی می‌کنند در این مطالعات هیچ اندازه‌گیری مستقلی از نوآوری وجود ندارد جریان دیگری از تحقیق روی افراد خلاق به سن دوران خلاقیت افراد در رشته‌های خاص مربوط می‌شود به نظر می‌رسد که بین کارایی فرد و سن خلاقیت همبستگی زیادی وجود دارد در بیشتر رشته‌ها ۳۰ سالگی و ۴۰ سالگی دوران شکوفایی است در بعضی از رشته‌ها از قبیل ریاضیات و شیمی دوران در سنین پایین‌تر است. در معماری سنین شکوفایی افراد بالاتر است دلیل آن ممکن است این باشد که بیشتر معماران در سنین بالا به حقوق خود رسیده‌اند. افراد خلاق کنجکاو فکری زیادی دارند. (جان لنگ، ۱۳۸۸، ۶۷) پنج فرایند اصلی به عنوان اساس خلاقیت در طراحی تشخیص داده شده‌اند: ۱. دریافت اولیه ۲. تدارک ۳. نهفتگی ۴. روشنگری ۵. نفی و اثبات. (لاوسون،

(۱۸۳، ۱۳۹۲)



دیاگرام شماره (۳): الگوی پنج مرحله ای رایج برای فرآیند خلاقه - منبع: (لاوسون، ۱۳۹۲، ۱۸۳)

#### ۴- روش های تدوین گزینه های طراحی

جان آلگر و کارل هیز سه فعالیت اصلی را در توسعه راه حل های مسائل تشخیص داده اند. این فعالیت ها عبارتند از:

۱. مرور اطلاعات تاریخی
۲. خلاقیت فردی
۳. خلاقیت گروهی

از این سه فعالیت در رویه عملی طراحی محیط استفاده شده است (جان لنگ، ۱۳۸۸، ۶۹).

جفری براد بند سه گونه از فنون رشد دهنده اندیشه خلاق را معرفی کرده است این فنون که می تواند منشأ فردی یا گروهی داشته باشد شامل فهرست های بازبینی روش های تعامل و فنون روانکاوی هستند (جان لنگ، ۱۳۸۸، ۷۱).

برای مثال، برادبنت جمله سامرسن را که در مورد لوکوربوزیه گفته است این گونه نقل می کند: ما به او گفتیم که پارک شهری فضایی است برای تفریح، و او پاسخ داد، «به هیچ وجه؛ در آینده به جای اینکه پارک در شهر باشد شهر در پارک خواهد بود.» (جان لنگ، ۱۳۸۸، ۷۱).

#### ۵- ایده های معماری

ایده ها تصاویری ذهنی هستند که از طریق مشاهده، تجزیه و تحلیل مطالعات، اندیشه و دانستن برخی روش ها در ذهن انسان شکل، تکامل و موجودیت می یابند. در طراحی معماری در مفهوم کلان، ایده ها پاسخگوی مسائل گوناگونی هستند مانند چگونگی جهت گیری ساختمان ها، روش های بهره گیری از جریان طبیعی هوا، ارزش انرژی و حفظ و صرفه جویی در آن، اهمیت مصالح، دوام، تعامل بین اجسام، مناسب ترین راه های برقراری روابط فضایی و یا چیزهایی از این قبیل. در نهایت می



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

توان گفت ساختمان و طراحی معماری آن، شامل بسیاری تصمیمات کوچک و بزرگ است و طبیعتاً کسب مهارت و ارتقا آن در جهت تولید ایده ها و کانسپت هایی که توانایی پاسخگویی به این گسترده وسیع را داشته باشد، از اهمیت ویژه ای برخوردار است. فراموش نشود که طراح خوب آن شخصی است که بتواند اهمیت نیازهای مختلف را درک کرده و بر اساس نیاز کارفرما، به هر موضوع در حد خود آن، بها دهد. طراحی معماری با توجه به وفاداری به یک کانسپت فکری گاهاً در طراحی معماری سازمان یافته، با ادبیات هایی آشنا می شویم که بیشتر ابزارهایی هستند برای آنکه چند متفکر، افکار خود را ورز دهند و شاید در خروجی عملی جامعه تأثیر نداشته باشند. از نظر مجموعه ما، کانسپت یک طراحی معماری، آن فرمی است که برای یک کاربری تعریف می شود، برای مثال کانسپت طراحی صورت تمامی انسان ها یک است، همه دو چشم در بالا، یک بینی در مرکز، یک لب پا آن و ... در ساختار صورت دارند. اما بینهایت صورت در دنیا وجود دارد که به یکدیگر شبیه نیستند (شهرزئی و همکاران، ۱۴۰۲).

## نتیجه گیری

تفکر خلاقانه واجد فرایندی شناختی و گاه رفتاری است که منجر به یافتن راه حل هایی است تا مسئله یا مشکلی را حل کند. یا به عبارت دیگر جریانی است که در مسیر خود از انواع دانش و تجربیات به انحای مختلف و متناسب برای دستیابی به یک نتیجه مطلوب بهره می برد. تفکر منتقدانه یا انتقادی از عوامل مختلف زمینه ساز خلاقیت با پشتوانه تفکر پیش رو و گسترده می باشد. آموزش تفکر خلاق و ایده سازی به معماران اهمیت فراوان و تأثیر بسزایی در روند فکورانه طراحی آن ها دارد. این نوع آموزش می تواند منجر به شکستن الگوهای ذهنی قبلی شده و باعث گردد که معماران نسبت به تغییر در الگوهای فکری خود اهتمام ورزیده و در شرایط مختلف به تعریف و تبیین الگوهای ذهنی نوین و بدیع متناسب با موضوع های طراحی خود بپردازند. فرآیند طراحی معماری به هیچ وجه جدا و فاقد پشتوانه تفکر خلاق نبوده و بدون فرآیند تفکر خلاق، فرآیند مطلوبی از طراحی معماری حاصل نخواهد شد.





# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

## منابع:

۱. برایان لاوسون. ۱۴۰۱. طراحان چگونه می اندیشند. مترجم: سعیده دولت‌مند.
۲. دانا پی دورک. ۱۴۰۱. برنامه دهی معماری. دانشگاه تهران.
۳. پل لازبو. ۱۳۹۰. تفکر ترسیمی برای معماران و طراحان. هنرهای اسلامی.
۴. پروفیسور لنگ، جان. ۱۳۸۸. آفرینش نظریه معماری. تهران. انتشارات دانشگاه تهران.
۵. بذرافشان. فاطمه. باور. سیروس. ۱۳۹۴. نقش خلاقیت در طراحی معماری.
۶. فلامکی. محمد منصور. حسینی. الهه السادات. حجت. عیسی. نقش تفکر خلاق و سبک های یادگیری در آموزش طراحی معماری.
۷. فرآیندهای بنیادین رفتار انسان در محیط کالبدی و معماری شهری از منظر پدافند غیرعامل.
۸. مریم عظیمی، تبیین جایگاه معنا و خیال در فرآیند طراحی معماری، ۱۳۹۷.
۹. شهروئی. مریم. چهارزی. پگاه. کاظم زاده رائف. محمدعلی. میردردی‌کوندی. صبا. ۱۴۰۲. واکاوی مؤلفه های مؤثر در فرآیند طراحی در دانشکده معماری نمونه موردی، درس طرح معماری ارشد ۱
۱۰. کاروان. فرهاد. ۱۳۹۹. فرآیند طراحی: از ایده تا عرضه بر اساس تفکر تأملی و سبک های یادگیری در هنرجویان معماری،
۱۱. قیاسوند، جواد. قدوسی فر. سید هادی. جاوید. فائزه. از کانسپت تا فرم و پیوستگی آن با عملکرد فضای معماری.
۱۲. <https://www.noormags.ir/>
۱۳. <https://memarishenasi.ir/>
۱۴. <https://civilica.com/>