



مقطع تحصیلی: کاردانی کارشناسی رشته: معماری ترم: دوم سال تحصیلی: ۱۳۹۸ - ۱۳۹۹
 نام درس: بیان معماری نام و نام خانوادگی مدرس: معصومه حیدری مقدم
 آدرس email مدرس: arc_mas2006@yahoo.com تلفن همراه مدرس: 09124893080

جزوه درس: بیان معماری مربوط به هفته: اول دوم سوم چهارم پنجم ششم
 text: دارد ندارد voice: دارد ندارد power point: دارد ندارد
 تلفن همراه مدیر گروه:

بسمه تعالی

جلسه ششم

در این جلسه مفاهیم پایه ای که معماران در روند طراحی خود با آن روبرو می شوند، بیان می شود. در معماری، هر طرح یک سیستم است. طراحی فرایندی است که از تفکر شروع و به یک محصول (بنا) ختم می شود، بنا محصول تجسم و تخیل، تفکر است.



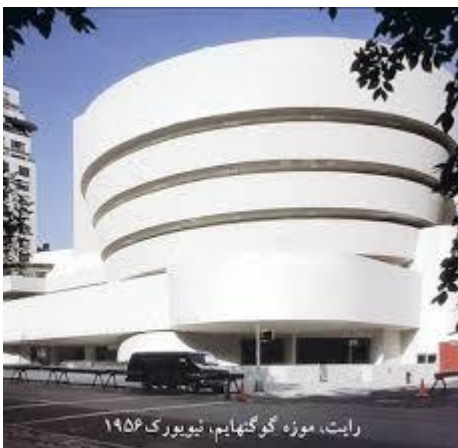
روشهای طراحی معماری

۱- روش طراحی فرم گرا:

برای طراحی بناهایی مثل سینما، تئاتر، موزه، فرهنگسرا و تا حدودی بناهای مذهبی می توانیم از چنین سبک و سیاقی استفاده کنیم.

فرم معماری، نقطه ی تماس بین توده و فضا است. فرم های معماری، بافت ها، مصالح، مدولار نور و سایه، رنگ همگی به نحوی با هم ترکیب شده تا کیفیت و جوهر فضا را معرفی کنند. کیفیت معماری قابل تعیین توسط مهارت های طراح در کاربرد و مرتبط ساختن عناصر هم در فضای داخلی و هم در محیط پیرامون ساختمان است. فرم منظم یا نامنظم، تغییر شکل (افزایشی یا کاهش) در فرم موجود، طراحی را بسیار منحصر به فرد و جذاب می کند. این امر سبب از بین رفتن فرم نخستین شده به نحوی که ساختمان به طور کامل متمایز از فرایندهای پیشین است. چنین تغییر و تحولی توسط دستکاری های گسسته در طراحی قابل اجراست. فرم در معماری شکل گرا نقش ضروری دارد و موضوعی قابل بحث است. تنها شکل و پیکربندی ساختمان نیست بلکه عبارت است از عناصر متعددی که نقطه، خط، صفحه و حجم را در بر گرفته است. هر معماری بدون فرم قابل تصور نیست.

۲- روش طراحی عملکرد گرا:



برای طراحی ساختمان هایی مثل بیمارستان، مدرسه ها و برج های مسکونی مورد استفاده قرار می گیرد

ویژگی های معماری عملکرد گرا

عملکردگرایی بخش مهمی از معماری مدرن است. ساختمان ها عملکرد غیرانتزاعی و ملموسی دارند و از لحاظ کاربرد و زیبایی تعریف شدند. بنا بر باور معماری عملکرد گرا، ساختمان ها از طریق اهدافشان قابل تعریف هستند و این که به چه نحوی بایستی ظاهر شوند. عملکردگرایی دارای جزئیات بسیار کم و دکوراسیون اندک و همچنین نمایش بارز مصالح خام است اسلب های بتنی، ورقه های فلزی، تیرهای چوبی و کفها به صورت اکسپوز و در اواسط قرن بیستم

قابل توجه مدرسین محترم: حداقل ۴ صفحه در هر هفته برای ارایه محتوای درس و یک صفحه برای خلاصه درس و نمونه سولات در نظر گرفته شود.



به صورت تولیدات انبوه مطرح که ترجیحا به جای صنایع دستی، سازه‌های صنعتی با اهداف عملکردگرایی بسیار برجسته شدند. سبک منطقی عملکردگرایی مخالف با تاریخ‌گرایی و با اهداف ساخت‌وساز با سبک‌های هندسی و زوایای راست منطبق است.

ایده

ایده حاصل دانش، تفکر، آگاهی‌ها و دانسته‌های موجود در ذهن طراح و در ارتباط مستقیم با جهان پیرامون وی است. اطلاعاتی که از جهان بیرون توسط حواس کسب می‌شوند و به ذهن می‌رسند، نقش مهمی در پیدایش ایده ایفا می‌کنند. به همین علت جان لاک می‌گوید: ایده از عملیات ذهن بر محسوسات پدید می‌آید. تمام پدیده‌هایی که در این جهان وجود دارند، از قبیل یک ساختمان، یک فرم طبیعی، یا حتی یک داستان و یک شعر می‌توانند به کاتالیزورهایی برای پرورش ایده در ذهن تبدیل شوند. منابع ایده همه جا در میان اشیاء روزمره زندگی، در طبیعت، در علوم مختلف، در معماری‌های تاریخی و خصوصاً در برنامه و محیط سایت وجود دارند. اما یک ذهن خلاق و کنجکاو نسبت به اطلاعات موجود در محیط پیرامون است که می‌تواند ایده‌های خلاقانه‌ای را ابداع کند. از این رو جمع‌آوری اطلاعات که در معماری به میزان قابل توجهی بصری هستند و اغلب از مشاهده شرایط محیطی پروژه بدست می‌آیند، نقش مهمی در شکل‌گیری ایده‌های معمارانه دارد.

معماری همواره با مسائل مختلفی سروکار دارد و عوامل موثر بر شکل‌گیری پروژه بی‌شمارند. در این میان کار اصلی معمار یافتن جوهر منحصر بفرد و مسأله اصلی هر پروژه و پاسخگویی به آن با یک ایده قوی است. از این طریق است که ایده تولید می‌شود. طبیعی است که در آغاز کار یا در ضمن طراحی به علت تعدد مسائل پیش روی معمار، ایده‌های فراوانی شکل بگیرند. در اینجا نقش معمار اولویت‌بندی ایده‌ها براساس اصلی‌ترین مسائل و پالایش و تلفیق ایده‌های خرد و کلان برای رسیدن به ساختاری منسجم است. در ضمن در مرحله طراحی جزئیات پروژه نیز می‌توان از ایده‌های متناسب با کلیت و اجزاء طرح استفاده کرد.

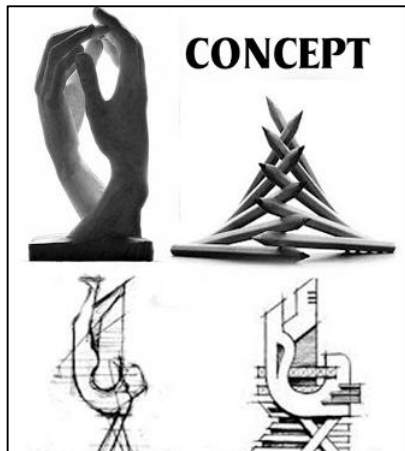
با اینکه داشتن ایده‌های قوی در معماری حائز اهمیت است، اما تنها داشتن ایده‌های خوب و خلاقانه برای رسیدن به یک معماری مطلوب کافی نیست. یک ایده معمارانه خوب علاوه بر نوآورانه بودن باید از قابلیت‌های دیگری برخوردار باشد تا در نهایت یک معماری مطلوب و ماندگار از این ایده حاصل شود.

از آنجا که معماری هنری کاربردی است و ما در معماری می‌خواهیم به نتیجه‌ای ملموس دست یابیم، باید این توانایی را داشته باشیم که از ایده که از شناخته‌های ما بصورت مجرد و خالص استخراج شده است، به یک محصول و یا فرایندی برای تولید محصول معماری برسیم. علی‌رغم اهمیت فوق‌العاده زیاد ایده‌های معمارانه، توجه صرف به ایده‌پردازی در طراحی معماری و غفلت از سایر جنبه‌های معماری همچون فرم می‌تواند آثاری با ایده‌های قوی را به تدریج به ورطه فراموشی بسپارد، زیرا در طول زمان معانی اولیه فراموش می‌شوند و آنچه می‌ماند فرم است.

تبدیل ایده به فرم یکی از مهمترین بخش‌های طراحی معماری است. همان قدر که در معماری داشتن ایده مهم است، گذر از مرحله ایده به فرم نیز اهمیت دارد. حساس‌ترین و تعیین‌کننده‌ترین مسأله در آغاز طراحی تبدیل ایده‌های اصلی و محوری پروژه به ساختاری دارای شکل می‌باشد. ایده در مرحله آغازین ممکن است فکر خالص باشد و با عناصر شناخته شده غیرمعماری تصور گردد، و سپس به ایده معمارانه و دست آخر به ایده فرمال تبدیل شود. ایده فرمال نیز با خود فرم متفاوت است، زیرا ایده‌ها می‌توانند به صور مختلف تبلور شوند. تبلور پیش از آنکه با فرم تعیین شود، با استراتژی طراحی تعیین می‌شود. در نتیجه ممکن است یک ایده یکسان با اتخاذ استراتژی‌های طراحی متفاوت به دو طرح مختلف بیانجامد. از این رو می‌توان گفت ایده‌ها مصالح طراحی هستند و فرمها تبلور فرایند تولید.



کانسپت



با تعریف ساده می توان گفت کانسپت ها ایده هایی (Ideas) هستند که عناصر گوناگونی در یک جا گرد هم میآورند. این عناصر گوناگون ، در متن این نوشتار؛ تفکرات ، تصورات و مشاهدات هستند. در معماری کانسپت ، مسیری است که طی آن نیازهای فیزیکی ، شرایط محیطی و باورها به هم می پیوندند و به این ترتیب کانسپت ها بخش مهمی از روند طراحی معماری را شکل می دهند. یک کانسپت معماری در واقع معنا و هدف یک پروژه می باشد و جزء اولین مراحل پروسه طراحی معماری می باشد که باید آن را گسترش داد به مانند دانه گیاهی که در اولین مرحله رشد کاشته می شود و زمانی که منبع تغذیه گیاهان غنی باشد نتیجه و محصولی متنوع و پر درآمد تولید می کند. هم چنین جزئی از المانهای ثابت و منظم پروژه می باشد که از ابتدا تا انتهای پروژه در حال تکامل می باشد.

با توجه به ویژگی اصلی کانسپت که بیان معنای طراحی است و این موضوع که هر کس می تواند از موضوعات مختلف برداشت های متفاوتی داشته باشد کانسپت ها هم می توانند دارای معانی زیر باشند:

۱- کانسپت های قیاسی (نگاه به دیگر چیزها)

مفهوم قیاسی کانسپت به معنی الگو گرفتن از ویژگی های موجود در سایر طراحی ها در حیطه معماری است که می تواند به معمار در طراحی کانسپت کمک کند؛ که به واسطه این ویژگی نگاه به دیگر چیزها هم خوانده می شود.

۲- استعاری (نگاه به انتزاعات)

این مفهوم که نگاه به انتزاعات هم خوانده می شود؛ به معنی الهام گرفتن از شی یا اتفاقی خاص برای اشاره به ویژگی بارز آن است؛ یعنی شما با الهام گرفتن از چیزی و طراحی با توجه به آن سعی در القای مفهوم خاصی دارید. تشبیهی بودن این مفهوم هم به این امر اشاره دارد که می توانید با نزدیک کردن طراحی خود به ویژگی یک شی از شباهت آنها به هم مفهومی را که در نظر دارید بیان کنید.

۳- جوهری essences (نگاه به ماورای نیازهای برنامه)

این مفهوم از کانسپت در معماری با نام نگاه به نیاز های ماوراء برنامه، شناخته می شود به این مفهوم که تنها طراحی بنا و کنار هم قرار دادن مصالح اهمیت ندارد بلکه جوهر و روح بنا هم از اهمیت فراوانی در طراحی برخوردار است. این مفهوم در بحث دکوراسیون داخلی به واسطه اهمیت فضا در تاثیر گذاری بیشتر مورد توجه قرار می گیرد.

۴- برنامه ای (نگاه به نیازها و اهداف خواسته شده)

همه کانسپت های تصویرگر در جوهره، نماد فعالیت درون ساختمان نیستند. کانسپت ها می توانند حول مسائل عملکردی تری شکل بگیرند در حالی که توانایی حل صورت مسأله های کارفرما مایه مباهات بسیاری از معماران است اما در حقیقت عده کمی هستند که می توانند نگرشی عملکردی همراه با خلاقیت به حل این صورت مسأله داشته باشند و اکثراً هنگام ارائه راه حل های خلاقانه به مسائل ابتدایی کارکرد و توجهی می کنند.



۵- ایده آل گرا (نگاه به ارزش های مطلق)

این مفهوم با نام نگاه به ارزش های مطلق، صرفاً توجه به ایده و ارزش های معمار را مورد توجه قرار می دهد؛ یعنی معمار می تواند تمام کمال گرا بودن خود را در طراحی لحاظ و در کانسپت کار اجرایی کند. کانسپت در معماری با معانی مختلف به این موضوع اشاره دارد که از این پس طرح بر مبنای چه ایده ای پیش خواهد رفت و فرآیند کار بر مبنای چه دیتابیس هایی خواهد بود.

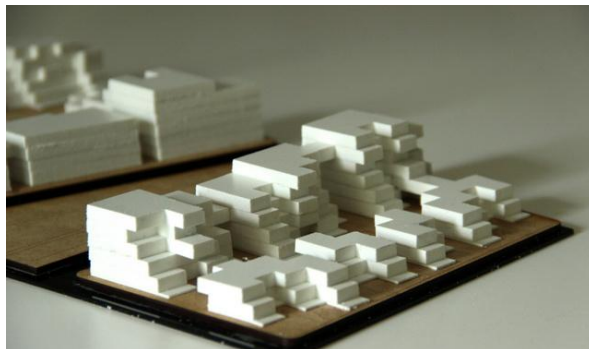
کانسپت ها و طراحی معماری

شکل گیری کانسپت پدیده ای خود به خودی نیست بلکه نیازمند تلاشی متمرکز برای گرد آوری و ترکیب مسائل مختلف است. در زمینه تقویت مهارت کانسپت سازی سه مانع اصلی وجود دارند. اولین مانع مربوط به چگونگی برقراری ارتباط. دومین مانع مربوط به کمبود تجربه و سومین مانع مربوط برقراری سلسله مراتب هستند.

عوامل موثر بر کانسپت در طراحی

هدف، تحلیل سایت و مکان یابی ساختمان، عوامل فرهنگی اجتماعی، عوامل جغرافیایی، شرایط آب و هوایی، برنامه فیزیکی طرح، خواسته کارفرما، مقیاس و تناسبیات، بررسی مصالح و تکنولوژی ساخت بنا، ابعاد انسانی و فضاهای معماری (حرایم) و الزامات تأسیساتی از عوامل موثر بر کانسپت در طراحی هستند.

تمرین : با توجه به موضوع پروژه در این درس (طراحی مجتمع مسکونی ۱۰۰ واحدی) دو حجم اولیه اتود زده و به وسیله فوم یا اسفنج ماکت حجمی آن را درست کنید.





قابل توجه مدرسین محترم : حداقل ۴ صفحه در هر هفته برای ارایه محتوای درس و یک صفحه برای خلاصه درس و نمونه سولات در نظر گرفته شود.