



<p>مقطع تحصیلی: کاردانی <input type="checkbox"/> کارشناسی <input checked="" type="checkbox"/> رشته: معماری ترم: دوم سال تحصیلی: ۱۳۹۸ - ۱۳۹۹</p> <p>نام درس: بیان معماری نام و نام خانوادگی مدرس: معصومه حیدری مقدم</p> <p>آدرس email مدرس: arc_mas2006@yahoo.com تلفن همراه مدرس: 09124893080</p>	
<p>جزوه درس: بیان معماری مربوط به هفته: اول <input type="checkbox"/> دوم <input type="checkbox"/> سوم <input type="checkbox"/> چهارم <input type="checkbox"/> پنجم <input type="checkbox"/> ششم <input type="checkbox"/> هفتم <input type="checkbox"/> هشتم <input type="checkbox"/> نهم <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> دهم <input type="checkbox"/> یازدهم <input type="checkbox"/> دوازدهم <input type="checkbox"/> سیزدهم <input type="checkbox"/> چهاردهم <input type="checkbox"/> پانزدهم <input type="checkbox"/> شانزدهم <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>text: دارد <input checked="" type="checkbox"/> ندارد <input type="checkbox"/> voice: دارد <input type="checkbox"/> ندارد <input checked="" type="checkbox"/> power point: دارد <input type="checkbox"/> ندارد <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>تلفن همراه مدیر گروه:</p>	
<p>بسمه تعالی</p>	
<p>کانسپت عصاره اندیشه معمار و تجسم ایده ها در دنیای واقعی است که توانایی تولید، توسعه و تکمیل ساختار فضایی پروژه را داراست. کانسپت ها ایده هایی هستند که عناصر گوناگونی را در یک جا گرد هم می آورند. در معماری کانسپت مسیری است که طی آن نیازهای فیزیکی، شرایط محیطی و باورها بهم می پیوندند و به این ترتیب کانسپت ها بخش مهمی از روند طراحی معماری را شکل می دهند.</p>	
<p>معماری از دو گونه بیان برخوردار است:</p> <p>ذهن و کالبد و یا به عبارت دیگر کلام و تصویر. هر کدام از این دو نوع بیان با ویژگی ها و ابزاری که در اختیار دارند مسیری مشخص را در تکامل و تعالی گستره معماری چه در قالب شخصیت یک معمار و چه در زیر ساخت های فکری جامعه می پیمایند، دچار تغییر و دگرگونی می شوند، بر همدیگر پیشی می گیرند و نهایتاً در یک قالب معماری تجسم می یابند. هماهنگی و تعامل بین ذهن و دست یک معماری مقوله ای بس مهم و تعیین کننده در کیفیت معماری است. یک معمار، انسانی متفکر است که تلاش می کند یافته های ذهنی خود را در دنیای بیرون بنا به اهدافی مشخص نمایش دهد. معماری رشته ای صرفاً تئوریک یا صرفاً عملی نیست و نمی توان تفکیکی بین این دو قائل شد. متأسفانه آنگونه که در جامعه امروز معماری کشورمان شاهد آن هستیم، مفاهیم نظری و تئوریک تنها به مباحث دانشگاهی و تزیینات محدود گشته و در دنیای حرفه ای تنها کالبد و مقوله ساخت معماری مورد توجه است.</p> <p>اما آنچه که تار و پود یک معماری درست را فراهم می آورد از تعامل این دو باید بگذرد. نادیده گرفتن یا رجحان یکی بر دیگری در سال های اخیر، پدیده ای ناقص و مشکل ساز را در زمینه معماری و شهرسازی جامعه به وجود آورده است. چه بسا غفلت هایی که در دو دهه گذشته در همراهی و هماهنگی بین این دو موضوع انجام شده و شهرهای کنونی ما به حضوری از هزاران آشوب و فراموشی فرمی و فضایی در داخل و خارج بناها تبدیل گشته اند که پیامدهای ناگوار روحی و اجتماعی را از نوع رفتار و روابط شهروندان گرفته تا لکه دار نمودن وجه معماری گذشته ایران را سبب شده است.</p>	<p>شناسایی و تبیین مسیر «ذهن» و «کالبد» و تعیین نقطه تقاطع این دو، از مهم ترین مراحل فرایند طراحی است که مفهومی به نام کانسپت را دربر می گیرد. کانسپت مرحله ای است از طراحی که از زمینه ای مجازی و از چالش های هزار توی ذهن انسان برخاسته و درگذر از محدودیت ها، خواسته های دنیای واقعی، تجسم ایده ها را به همراه دارد.</p> <p>به عبارتی دیگر، کانسپت تجسمی است از تفکرات حاصل از ادراکات و یافته های ذهن خلاق معمار که سعی دارد تا عناصر و ویژگی های مختلفی از نیازها و پتانسیل های پروژه را در یک کل مشخص بیان کند. عبور از مقوله ذهنی و مجرد به پدیده ای عینی، لحظه ای جادویی است که سرنوشت یک پروژه در مراحل مختلف طراحی و ساخت، رقم می زند.</p> <p>نگاه معماران به کانسپت و نقش و موقعیت آن در روند طراحی مختلف بوده و در دوران گوناگون تغییر یافته است. کانسپت به عنوان نقطه عطفی از فرآیند طراحی معماری است که در سراسر عمر اثر معماری همراه آن بوده و عناصر مختلف طراحی را در یک کل منسجم، گرد هم می آورد و معماران را قادر می سازد که با هدایت منابع و توانایی های خود، آن را در طراحی جنبه های مهم یک پروژه به کار گیرد.</p> <p>البته امکان تعدد ایده های مختلف را نیز باید در نظر داشت و اینکه یک ایده ثابت می تواند در قالب ها و فرم های متفاوت مطرح شده و به طراح این امکان را بدهد که چندین کانسپت مکمل یا مستقل را در اختیار داشته باشد. به عنوان مثال، نحوه برخورد هر معماری با طبیعت و ایده هایی که در ذهن وی از جریان آب گرفته تا الگوهایی از پرواز پرندگان، شکل می گیرند با هم متفاوت و دارای بیانی مستقلند.</p>

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.



خصوصیات کانسپت

هویت یا بیان، زمانی قابل انتقال می‌شود که کل بنا به صورت یک تعبیر جامع درآید. مانند هر اثر هنری، در آثار معماری نیز باید یک کانسپت کامل و قوی بر کل کار غالب باشد و تمام اجزاء می‌بایست به شکل فعال بخشی از این حالت کلی باشد. (یعنی ایجاد ساختاری مناسب که بر گرفته از کانسپت باشد و یا خود کانسپت دارای ویژگی‌های ساختاری کاملی باشد). این مساله در مورد اساسی‌ترین و ابتدایی‌ترین عناصر، مانند پلان یا سیستم سازه گرفته تا متاخرترین آنها، مانند رنگ دیوارهای داخلی یا دستگیره‌های در، صادق است. مواردی که در انتخاب یا خلق یک کانسپت باید مد نظر قرار گیرد:

- توجه به مباحثی که در مرحله شناخت مطرح شده است.
- تعریف و تعیین ایده‌های طراح.
- زایش ایده‌های جدید.
- توانایی تولید یا استخراج ساختار فضایی از آن.
- انعطاف پذیری، توسعه و تغییر درقبال خواسته‌های پروژه.
- ترکیب عناصر و هماهنگی بین ویژگی‌های مختلف طرح در یک کل واحد.
- هماهنگی با فرهنگ جامعه.
- توجه به محتوی و نه فقط فرم.



ساختار

کانسپت خلق شده برای یک پروژه معماری، ساختاری کلی را برای طراحی موضوع مورد نظر به وجود می‌آورد. ساختاری که به واسطه توسعه و تکامل آن به خطوط و سطوحی دست می‌یابیم که شمایی از کلیت فرمی، فضایی و حال و هوای پروژه است؛ این ساختار واسطه‌ای است بین زبان انتزاعی کانسپت با کالبد واقعی معماری.

اگر بتوان گستره ذهن را بخش‌بندی کرد می‌توان چنین نتیجه گرفت که در مراحل اولیه خلق یک اثر لایه‌هایی از ذهن فعالیت می‌کنند که بیشتر جنبه مجازی داشته و رفته رفته که به عینیت اثر هنری نزدیک می‌شویم و فکر و منطق جای پای بیشتری می‌یابد، چنانکه در معماری نیز لایه‌های ثانویه تاثیرگذار بر روی یک پروژه، بر خلاف مراحل اولیه که حالتی مجازی و انتزاعی دارند، جنبه فکری و تجربی به خود می‌گیرند. تلاش کانسپت در جهت تجسم بخشی به ذهنیت و فکر معمار است و در عوض ساختاری که بدست می‌آید سعی دارد الگوها و یا چهارچوبی فیزیکی و نه صرفاً ذهنی را برای طراح به وجود آورد.

لازم به ذکر است: گروهی از معماران توانایی ویژه‌ای در تبدیل ایده‌ها به ساختارهای پویا و کامل معماری دارند و نیازی به داشتن کانسپتی مشخص از طبیعت یا محیط اطراف احساس نمی‌کنند. همچنین گروهی دیگر از همان ابتدای تجسم ایده‌ها به انجام اسکیس‌های مفهومی می‌پردازند و کانسپت یا ساختار مورد نظر را از مابین اسکیس‌هایی که ترسیم کرده‌اند انتخاب می‌کنند.



روند چرخه‌ای

(تکرار و شروع دوباره از مقاطع اولیه فرآیند طراحی)

تا آمادگی لازم در برخورد با موضوعات و پرسش‌های جدید را به لحاظ توانایی حرفه‌ای و آرایه افکار نو، داشته باشد. لازم به ذکر است که دیگرام مورد نظر تنها بازگوکننده یک شمای کلی از روندی است که یک هنرمند در مقام خالق آنرا طی می‌کند و چه بسا در شرایطی خاص، جوابگویی یا قابلیت کافی را نداشته باشد، لذا در تکمیل بحث و خلاءهای موجود باید به این نقطه اشاره کرد که تمامی مراحل ذکر شده در وحدت و ادغامی سخت به سر می‌برند که حتی در مواردی قادر به تفکیک و بررسی تأثیر جز به جز آنها نیستیم، چه بسا در مواردی از کار معماران، با تلفیق و یا حذف مراحل از پروسه طراحی مواجه بشویم.

حضور یا عدم استفاده از کانسپت، از شروط اجتناب ناپذیر معماری به حساب نمی‌آید و در ارزشیابی یک اثر و یا بررسی صحت و سقم شکل‌گیری آن حضور کانسپت نه دلیلی بر برتری طرح است و نه نشانه‌ای از عدم توانایی معمار یا اثر معماری است. تنها مساله مهم و تأثیرگذار وجود روندی مشخص در طراحی و تجسم کامل ایده‌ها است که امکان قضاوتی تقریباً درست برای دیگران و شخص معمار به وجود می‌آورد.

طرح اولیه

طرح اولیه، متفاوت از نمودارها و اسکیس‌ها با مقیاس و ابعادی دقیق‌تر ترسیم می‌شود که شامل اطلاعات مطرح شده در دیگرام‌ها و اسکیس‌ها بوده و می‌توان کلیاتی از طرح و اجزاء معماری را مشاهده کرد. امکان وجود بیش از یک طرح در این مرحله را باید جدی گرفت. گزینش طرح‌ها بیشتر بر عهده مغز منطقی است تا مغز هنرمند. البته اگر هر دو نیم کره با هماهنگی کامل در طول فرآیند طراحی عمل کنند در نتیجه و طرح‌های آرایه شده اختلاف چندانی وجود نخواهد داشت.

ممکن است طراح به سرعت تمامی مراحل طراحی را طی کرده و به چندین طرح پیشنهادی برسد که در انسجام اطلاعات، خواسته‌های کارفرما، و نحوه پاسخگویی به نیازها و برخورد با محدودیت‌های پروژه موثر بوده و در توسعه، تکمیل و انتخاب طرح نهایی راهگشا باشند، اما فرآیند دومی نیز وجود دارد که به تکرار و مرور مراحل قبلی از روند طراحی دلالت می‌کند.

طراح برای رسیدن به یک طرح کامل و ایده‌آل، چندین مرتبه در چرخه طراحی حرکت می‌کند، هر بار مباحث و تحلیل‌ها عالمانه-تر، پیشرفته‌تر و بهتر مورد توجه قرار می‌گیرد. در مرورهای بعدی راه حل‌های رضایت بخش‌تری فراهم می‌شود.

نباید فراموش کرد که چنین فرآیندی تنها محدود به یک بازه زمانی محدود و پروژه‌های مشخص نمی‌شود که با اتمام آن فرآیند طراحی متوقف شود؛ بلکه در هر پروژه‌ای چنان که گفته شد، ایده‌ها و راهکارهای جدیدی در حال تولید شدن هستند که باید در کنار ایده اصلی روند تکاملی خود را حداقل در قالب فعالیت‌های ذهنی و اسکیس‌های مفهومی طی کنند تا علاوه بر تقویت ذهن طراح، برای انجام سایر پروژه‌ها قابلیت لازم را کسب کنند. از این رو معمار نیز همچون سایر هنرمندان، اکثر وقت خویش را به اسکیس و مطالعه می‌پردازد و ایده‌های مختلف طراحی را تجربه می‌کند و منتظر نمی‌ماند تا پروژه‌ای خاص و قابل قبول به وی پیشنهاد شود و شروع به برنامه‌ریزی و مطالعه و طراحی کند. همانند چرخه‌ای بودن فرآیند طراحی مذکور، شخصیت و اندیشه معمار یا هنرمند نیز نیازمند فعالیت و بازبینی دوباره است

طرح نهایی:

در این مرحله از روند طراحی معماری به عنوان آخرین مرحله روی طرح توسط معمار انجام می‌شود. در این مرحله عواملی چون سازه، تأسیسات و پیامدهای حاصل از آنها از موارد اثرگذار روی طرح هستند.