

منابع بصری و طراحی خلاق معماری

مریم عظیمی

دکترای معماری، استادیار دانشگاه هنر اصفهان
m.azimi@aui.ac.ir

چکیده

طراحان و معماران در تلاشند ترکیب ها و راه حل های جدیدی خلق نموده و آنها را در طراحی های خود به کار می گیرند. استفاده از منابع بصری به عنوان پشتیبانی جهت حل مشکلات طراحی و خلق ایده ها همواره مورد توجه بوده است. در خلال فرایند طراحی، و بخصوص در مراحل اولیه این فرایند، طراحان با مجموعه گسترده ای از منابع مواجه اند. این منابع بصری (نظیر تصاویر، نمودارها، یا طرحواره ها) به مثابه سرچشمه های سودمند جهت رسیدن به طرح، برای معماران عمل می کنند.

این پژوهش با مطالعه حوزه های تفکر بصری و منابع بصری، به بحث پیرامون طراحی معماری و سرچشمه های آن می پردازد و هدف اصلی آن رمز گشایی از فرایند بهره گیری از تصاویر در طراحی است. نتایج این مطالعه نشان می دهد، استفاده از منابع بصری توسط معماران و طراحان، طی مراحل همچون جستجو و استخراج منابع، بازآفرینی و ترجمه آن ها در قالب ایده اولیه معماری، صورت می گیرد. گنجینه تصاویر و توانایی بازیابی آنها، معمار را در رسیدن به طراحی معماری خلاق کمک می کند.

واژه های کلیدی: منابع بصری، تفکر بصری، فرآیند طراحی، مولد های طراحی

۱- مقدمه

معماری ترکیبی از علم، هنر و تجربه است، نوعی عمل خلاقانه که سعی در شکل دادن هرچه بهتر فضای زیست انسانی دارد تا بتواند به نیازهای فیزیکی و روانی انسان ها به نحو مناسبی پاسخ گوید [۱]. از طرفی معماران و طراحان همیشه در جستجوی یافتن پاسخ های جدید و کامل تر و بدین لحاظ محتاج خلاقیت هستند. جهت مطالعه طراحی، نگاهی همه جانبه و جامع نیاز است.

خلاقیت فرایندی وابسته به فعالیت ها و اعمال پیچیده آدمی است. در زمان پرداختن به خلق اثر هنری، قوه تصور ذهن را تحریک و تغذیه می کنند. ذهن فرد خلاق از طریق فرایند خارق العاده ویرایش، تمامی اطلاعات مربوط و تمامی تصاویر ذخیره شده را گزینش و ساماندهی می کند و آنها را به عنوان مجموعه های مرتب شده ترکیبات بصری، تصویری یا مفهومی تدوین می کند [۲].

تاکنون مطالعات زیادی در باب ماهیت و فرآیند طراحی [۱][۳] انجام گرفته است. در این میان مطالعاتی در باره سرچشمه های طراحی و مولدهای اولیه [۴] [۵] [۶] و نقش منابع بصری به عنوان یکی از مولدهای اولیه [۷] مورد توجه قرار گرفته است. حتی استفاده از تصاویر در طراحی معماری، یکی از تکنیکهای تولیدی است که تجربیات و افکار مردم درباره سناریوی استفاده از محصول را در رویکردهای طراحی مشارکتی [۸]، به ارمان می آورد.

می توان گفت، طراحان معمار جهت تحریک ذهن و یافتن ایده ها در مراحل اولیه طراحی به منابع گوناگونی رجوع می کنند و تلاش می کنند انباشت و ذخیره اطلاعات و تصاویر ذهنی خود را آگاهانه غنی سازند. هدف این پژوهش، پرداختن به این مهم، به عنوان یکی از راهکارهای رسیدن به طرح خلاق و شناسایی ابعاد آن است.