|  |
| --- |
| تبیین تفاوت ایده و کانسپت در فرآیند طراحی**کیهان کریمی1، غزال صفدریان2**\*1. پژوهشگر دکتری معماری، واحد پردیس، دانشگاه آزاد اسلامی، پردیس، ایران.
2. استادیار گروه معماری، واحد پردیس، دانشگاه آزاد اسلامی، پردیس، ایران.
 |
|  **Explain the difference between an idea and a concept in the design process**Keyhan Karimi 1, Ghazal Safdarian 2\*1. Doctor of Architectural Researcher, Pardis Branch, Islamic Azad University, Pardis, Iran.
2. Assistant Professor of Architecture, Pardis Branch, Islamic Azad University, Pardis, Iran.
 |
|  |
| \*Corresponding Author: safdariana@pardisiau.ir  |
| **چکیده** |  |

 فرآیند طراحی مشتمل بر زنجیره ای از مراحل و فعالیت های روشن و قابل تشخیص است. از بحث انگیزترین مراحل طراحی، می توان به ایده پردازی و ارائه کانسپت اشاره کرد. تفاوت میان ایده و کانسپت، در بین اغلب معماران آن گونه که باید شفاف نیست و معمولا این دو واژه جابجا مورد استفاده قرار می گیرند. پژوهش حاضر با هدف تبیین تفاوت ایده و کانسپت، از طریق مطالعات اسنادی و بررسی منابع مکتوب، با مرور ادبیات موضوع، اطلاعات مورد نیاز را جمع آوری نموده است. سپس در راستای روش پژوهشی توصیفی-تحلیلی بر بازخوانی تعاریف ایده و کانسپت، شناسایی نقش و جایگاه آن ها در معماری اسلامی و غربی تمرکز نموده است. بدین منظور یکسری نظم های هم ارز در مبانی هستی شناسی اسلامی و پدیدار شناسی در تناسب با فرآیند طراحی مقایسه و تبیین می گردد. رهیافت پژوهش حاضر، ارائه مدلی کاربردی و تجربه پذیر از فرآیند طراحی معماری است. استفاده از این مدل پیشنهادی در فرآیند طراحی، از یک سو درک ملموس مسیر پیچیده طراحی را هموار نموده و از سویی دیگر، باعث ایجاد آزادی عمل برای طراحان و معماران در عین ساختاردهندگی و نظم بخشی در حل یک مسئله طراحی می شود. یافته ها نشانگر آن است که، عدم حضور ایده به عنوان تفکر اولیه طرح در یک اثر معماری بیانگر بی هویتی آن اثر می باشد. کانسپت نیز که به معنا دار کردن ایده و تحقق پذیری آن می پردازد بدون ایده، راکد، ساکن و یا حتی در برخی از مواقع به وجود نخواهد آمد.

**واژه­هاي کليدي**

فرآیند طراحی معماری، ایده، تفکر خلاق، کانسپت، تفکر نقاد، مدل طراحی.

**Abstract**

Design process includes a chain of clear steps and activities. One of the most controversial design steps is the idea and concept presentation. The difference between the idea and the concept among most architects is not as clear as it should be, and these two terms are commonly used interchangeably. The purpose of this study is to collect the needed information in order to explain the difference between the concept and the idea through documentary studies and review of the literature. Then, in line with the descriptive-analytical research method, the research is focused on re-reading the definition of idea and concept and identifying their role and position in the Islamic and western architecture. To this end, a series of equivalent orders in the foundations of Islamic ontology and phenomenology are compared and explained in accordance with the design process. The approach of the present study is to provide a practical model of the architectural design process. Using this proposed model in the design process, on the one hand, paves the way for a tangible understanding of the complex design path and, on the other hand, creates freedom of action for designers and architects and structures and orders solutions to a design problem. The findings indicate that the absence of the idea, as a preliminary design idea in an architectural work, indicates the lack of identity of the work. Also, the concept that makes the idea meaningful and realizable will be stagnant or in some cases will not exist without the idea.

**Keywords:** Architectural Design Process, Idea, Creative Thinking, Concept, Critic Thinking, Design Model.

**1- مقدمه**

طراحی شاید قدمتی به اندازه انسان مدرن داشته باشد (گرجی مهلبانی، 1386). فرآیند طراحی، فرآیندی است که به رشته های هنری، محدود نمی شود و بر شناخت، درک مسئله و یافتن راه حل برای آن، تمرکز دارد (موهبتی و همکاران، 1398). «ترانسیک» در کتاب در جستجوی فضای گمشده، بیان می کند که فرآیند دستیابی به راه حل ها، بخش مهمی از محصول نهایی ساخته شده است. فرآیند طراحی معماری قاعده مند و تماما تابع اصول ریاضی نیست، بلکه آفرینش ایده های نوین به کمک قالب های متفاوت است.

 فرآیند تولید از نیاز آغاز و به سمت موضوع، سپس تصور و خلق ذهنی حرکت کرده تا در نهایت به خلق عینی منجر و مورد استفاده واقع شود. بی تردید و به سان دیگر تولیدات هنری، خلق معماری نیز از تصور شروع شده و به ایجاد می رسد. معمار، کلیت معماری را سریعا و بر اساس شرایطی خاص "خلق ذهنی" می کند. وقتی هیات معماری در ذهن او تصور شد، کار اصلی تمام است. در مرحله بعد، به جهت انتقال آن چیزی که تصور شده و تولید فضایی عملکردی، به کمک آموزش هایی که پیشتر در معرض آن قرار گرفته، معماری را طراحی و سپس تولید می کند. در فرآیند طراحی، دم به دم با تصور و ایجادهای مکرر مواجه می شود تا در انتها به طرحی کامل برسد و به اجرا سپرده شود. هر اندازه قدرت اجرا و آفرینش، افزون باشد، تصور معمار عینی تر می شود (حیدری، 1394). از بحث انگیزترین و پرابهام ترین مراحل طراحی، می توان به ایده پردازی و ارائه کانسپت اشاره کرد (باستانی و محمودی، 1397). ایده و کانسپت مفاهیمی نزدیک به هم هستند که در بسیاری از گفتگوهای عادی معماران نیز مترادف با یکدیگر به کار می روند (ندیمی و شریعت راد، 1391). طرح اصلی این پرسش " تفاوت ایده و کانسپت چیست؟" مبنای اصلی این پژوهش خواهد بود و دو پرسش فرعی " ایده و کانسپت از کجا سرچشمه می گیرند؟" و " جایگاه ایده و کانسپت در معماری اسلامی و غربی کجاست؟" پرسش هایی هستند که در مسیر این پژوهش، به آن ها پرداخته خواهد شد؛ و در جهت یافتن پاسخ این پرسش ها، مسیر و روند این پژوهش، شکل خواهد گرفت.

**2- پیشینه پژوهش**

 پناهی، هاشم پور و اسلامی در مقاله ای با عنوان «معماری اندیشه، از ایده تا کانسپت»، به بررسی جایگاه ایده و کانسپت در معماری و چگونگی تبدیل آن ها به هم پرداخته اند. در این پژوهش، با روش تحلیل محتوا و با تکیه بر نشانه شناسی لایه ای با بررسی آثار چند معمار مطرح، مسیر تبدیل ایده به کانسپت تشریح شده است. آن ها فرآیند تبدیل ایده به فرم را یک سلسله مراتب نزولی از اشراق به حکمت، حکمت به علم کلی نگر و از علم به دانش جزئی نگر می دانند (پناهی و همکاران، 1393). ندیمی و شریعت راد در مقاله «منابع ایده پردازی معماری»، با روش مصاحبه شخصی، به بررسی ایده پردازی در بین معماران حرفه ای کشور پرداخته و منابع آن را در قالب دو بخش عوامل معطوف به طراح و مسئله طراحی (بستر و موضوع) شرح دادند. نتایج این تحقیقات نشان می دهد مسئله طراحی، بیشترین درصد منابع ایده پردازی را در بین معماران حرفه ای ایران به خود اختصاص می دهد (ندیمی و شریعت راد، 1391). از دیگر پژوهش های صورت گرفته در زمینه ایده و کانسپت می توان به " جایگاه کانسپت در فرآیند طراحی" (صیادی و مداحی، 1389)، " زمینه های دریافت ایده و کانسپت در طراحی معماری" (قناد، 1393) و " ایده، کانسپت، فرآیند، عناصر و روش های طراحی" (بیات و رحمانی قصبه، 1394) اشاره کرد.

**3- روش تحقیق**

 روش تحقیق در این مطالعه توصیفی-تحلیلی بوده که با هدف کاربردی تبیین تفاوت ایده و کانسپت و شناسایی جایگاه آن ها در فرآیند طراحی، در راستای ارائه مدلی کاربردی و تجربه پذیر انجام گرفته است. برای دستیابی به هدف ابتدا با استفاده از مطالعات اسنادی و کتابخانه ای و مرور نوشتارهای تخصصی، اطلاعاتی جامع در خصوص نظریه ها و مدل های فرآیند طراحی، انواع تفکر، ایده و کانسپت، مراتب ادراک انسان و شناخت شناسی ارائه گردیده است. سپس با استخراج داده های کیفی، در جهت یافتن پاسخ پرسش های مورد نظر، محتوای آنان مورد تحلیل قرار گرفت. در نهایت نتایج حاصل از مطالعه و تحلیل مبانی نظری منجر به دستیابی به مدلی پیشنهادی برای فرآیند طراحی معماری شد که می تواند ما را به سمت شناخت فرآیند ذهنی طراح و توسعه فرآیند طراحی معماری سوق دهد.

**4- چهارچوب نظری تحقیق**

**4-1- نظریه ها و مدل های فرآیند طراحی**

 فرآیند طراحی، مجموعه مراحلی است که یک معمار به صورت خودآگاه یا ناخودآگاه برای رسیدن به طرح و ایده خود طی می کند. درباره مدل های فرآیند طراحی و آفرینش فرآورده طرح نظریات متعدد با شمردن مراحل و نحوه ارتباط آن ها به صورت خطی، موازی، بخشی، چرخه ایی، دایره و یا مارپیچ وار ارائه شده اند. آن چه در میان این مدل ها مشترک است، مرحله تحلیل و ترکیب است (رضایی، 1393).

 جان کریس جونز، مراحل سه گانه تحلیل، ترکیب و ارزیابی را چهارچوب پایه در هر فرآیند طراحی می داند (Jones, 1992). همان طور که کوبرگ و بگنال اشاره دارند، انسان برای حل هر مسئله ابتدا آن را به قسمت هایی کوچک تر تقسیم می کند (تحلیل) و بعد بر اساس فهم خود از آن ها، به گونه ای دیگر دوباره آن ها را با هم در می آمیزد (ترکیب). آن ها معتقدند از میان تحلیل است که طرح مایه و ایده اصلی راهنمایی کننده مرحله ترکیب استخراج می شود. البته این دو دانش آموخته طراحی محیطی دانشگاه کلپلی به مرور، فرآیند دو مرحله ای تحلیل و ترکیب را به فرآیند سه مرحله ای تحلیل-تعریف-ترکیب و بعد پنج مرحله ای تحلیل-تعریف-تخیل-انتخاب-اجرا و در نهایت هفت مرحله پذیرش-تحلیل-تعریف-تخیل-انتخاب-اجرا-ارزیابی بسط داده اند (Koberg & Bagnall, 1972).

 کریستوفر الکساندر، نایجل کراس و بلا بنتلی نیز حرکت از تحلیل به ترکیب را در فرآیند طراحی مورد توجه قرار داده اند. در حوزه معماری ویلیام پنا و استیون پارشال مدل برنامه نوشتن و طراحی کردن را معرفی کرده اند. آن ها برنامه طرح را مسئله جویی، و طرح نهایی را حل مسئله فرض می کنند. به بیان دیگر تنظیم برنامه را معادل تحلیل و طراحی را معادل ترکیب می دانند. البته توجه این افراد و اکثر طراحان محیط به مرحله ترکیب و خلاقیت بیش از تحلیل بوده است (Parshall & Pena, 2001).

 چنان که برایان لاوسون با دیدگاه انتقادی علاوه بر مقایسه فرآیند خلاقیت و فرآیند طراحی معماران، نکته مهمی درباره مرحله تحلیل و ترکیب بیان داشته است. وی فرآیند طراحی معماران را جدا و متفاوت از فرآیند مربوطه برای دانشمندان و مهندسان دانسته و تحلیل و فهم مسئله در معماری را تابعی از ترکیب و تولید محصول می داند. بنابر نظر وی، انسجام بین ترکیب و تحلیل برای معماران بیش از سایرین مطرح است که در آن حتی مرحله ترکیب ممکن است از مرحله تحلیل جلو افتد. وی فرآیند خلاقیت را به ترتیب متشکل از مرحله فهم اولیه، آماده سازی، نهفتگی، شکوفایی و تأیید دانسته که متناظر با تعیین مسئله، کوشش آگاهانه حل مسئله، تلاش ناآگاهانه، ظهور ناگهانی ایده و توسعه آگاهانه در فرآیند طراحی می باشد (Lawson, 1980). بیل نیوکرک نیز تغییر تدریجی از «تأکید بر تحلیل» به «تأکید بر ترکیب» را برای طراحان، در فرآیند طراحی یادآور شده است (Dubberly, 2004). ویجی کومار در سال 2003 مدل دیگری از فرآیند طراحی را در کنفرانس اچ.آی.تی.اس شیکاگو معرفی کرده است. مدل فرآیند طراحی وی، برنامه ریزی ابداع نام گرفته است. او از ابداع در فرآیند طراحی به عنوان پرشی از دریافت به پنداره، یاد می کند و حالت ابداع را به جادو، نبوغ، شهود و مکاشفه در طراحی توصیف کرده است (Kumar, 2003).

**4-2- فرآیند طراحی معماری**

 اگر تولید معماری را نیاز به خلق فضا بدانیم، آن گاه معمار در پاسخ به مجموعه ای از شرایطی که به ذهنش می رسد، طراحی خود را انجام و با ساخت، آن را عینی می سازد. فرض کنید طرحی از یک مهندس معمار خواسته می شود. چون معتقدیم که معمار واجد شرایطی خاص و هنرمند است، پس به صورتی در ذهن خود به تصور مجسمه ای از آن معماری می رسد. این تصور زمانی شکل می گیرد که او زمین و اطراف آن را به خوبی نظاره کرده و با مطالعاتی زمینه ای عجین نموده است. تصور را بر کاغذ به شکلی شماتیک و اسکیس وار ترسیم می کند که به آن ایده یا تصور کلی او می گوییم. ایده از عملیات ذهن بر محسوسات پدید می آید و در پیدایش آن، اطلاعاتی از جهان که به کمک حواس به دست می آیند، نقش به سزایی دارند.

 با اتمام چنین مرحله ای، طراحی از پلکان ذهنیت به سمت ساخت عینی می رود. در این جا ذکر یک نکته ضروری است و آن تأثیرپذری معماری از زبان الگویی است که کریستوفر الکساندر به آن اشاره داشت. گاه واژگان مشترک طراحی بر خلاقیت معمار تأثیر می گذارند و ایده را تحدید یا توسیع می کنند. به این ترتیب ایده در درون واژگان از قبل معلوم، شکل می گیرد. در نهایت، خلق واقعی ناشی از جوشش درونی، خصوصیات ذاتی و درک معمار از شرایط و وقایع است (حیدری، 1394).

 یک رویکرد به طراحی، آغاز کار با وجود محدودیت است که دالبرگ و گاتسون چنین بیان می کنند: طراحان چارچوبی از خواسته ها و نیازها در مراحل اولیه بنا می کنند. یعنی از آغاز کار طراح خود را محدود می کند. این کار یعنی کنار هم گذاردن ایده های موجود و نه مطرح کردن ایده های جدید. وقتی روش و رویه استاندارد و معمول کفایت نمی کند، نیاز به خلاقیت پیدا می شود و همچنین با کنار گذاشتن شناخت قبلی و جریان یافتن ایده ها، روش های جدید در شیوه تفکر ایجاد می شود (Dahlberg & Gotesson, 2004). رویکرد دیگر، شروع کار با خلق ایده بدون محدودیت است که، در مراحل بعدی، بعد از شکل دهی ایده ها است، آن چنان که بتوانند شرایط طراحی را برآورده کنند. این رهیافت دوم مخاطره آمیزتر است، اما احتمال طرح ایده های جدید بیشتر می شود. ایده اولیه، می تواند به دو شکل تصور و تخیل باشد، تصور چیزهایی خلق می کند که مردم می دانند مانند چیزهایی که در حال حاضر هم هستند و روی می دهند، اما تخیل چیزهایی را ایجاد می کند که وجود خارجی نداشته و مردم شناخت واقعی از آن ها ندارند. اما هدف از فرآیند طراحی معماری، خلق محصولی است که بتواند وجود خارجی داشته باشد و در عین حال درست، ارزشمند، جامعه پسند و در حد ایده آل آن، یک اثر خلاقانه باشد.

**4-3- تفکر بصری**

 تفکر طراحی بر شناخت و درک مسئله و یافتن راه حل برای آن، تمرکز دارد. آن چه در پرداختن به تفکر طراحی بسیار حائز اهمیت است، ماهیت فرآیندی و سیر روندی داشتن این فعالیت است که در مسیر این فرآیند از تفکر بصری بهره می برد. تفکر بصری را می توان چرخه ای از تخیل، ایده یابی و بصری سازی ایده ها دانست. لازیو تفکر بصری را تفکری می داند که از محصولات بینایی، تخیل و ترسیم استفاده می کند و در نهایت امر با یک فکر ترسیم شده، روبرو هستیم (لازیو، 1393). زنجیره مداوم اطلاعات از کاغذ به چشم، مغز، دست و دوباره به کاغذ منجر به اکتشاف، ابداع و شکل گیری کانسپت می شود (شکل 1).



**شکل 1: زنجیره مداوم فرآیند بیان تصویری. استدلال بصری عامل اصلی ارتباط چهار عنصر مغز، دست، طرح و چشم در فرآیند طراحی می باشد.**

 تفکر بصری، اگرچه اصطلاحی است که در قرن بیستم مطرح گشت و رواج پیدا کرد اما پیشتر از آن هنرمندان بسیاری چون لئوناردو داوینچی، ردپای افکار و جستجوهای خود را در میان اسکیس ها و یادداشت های تصویری خود برای ما به جا گذاشته اند. تفکر طراحی، صورتی از تفکر است که یک تعادل ثمربخش میان تفکر شهودی و تفکر تحلیلی برقرار می سازد (Martin, 2009). در حالی که تفکر بصری، ابزاری است جهت عینیت بخشیدن و ترسیم ایده ها و از مراحل تفکر طراحی، محسوب می شود. در فرآیند تفکر مرحله اول، شناخت و آگاهی از مسئله مطرح شده است. بررسی و جمع آوری اطلاعات در خصوص آن مسئله که در نهایت، به شناسایی جنبه های مختلف مسئله مورد نظر منتهی می شود. گام بعد، تحلیل اطلاعات و اولویت بندی داده ها است تا با تکیه بر آن ها، مرحله خلاقیت و ایده پردازی شکل گیرد. سپس، زمان ترسیم کردن و عینیت بخشیدن به ایده هاست؛ یعنی بیان تصویری ایده های خلاق و راه حل های یافت شده برای مسئله مورد نظر. پس از یافتن و مشخص شدن چگونگی مسیر اصلی طراحی در این مرحله، به مرحله بعد، که نمایش و اجرای نهایی راه حل و ایده ها است وارد خواهیم شد (موهبتی و همکاران، 1398). ویژگی های روند تفکر بصری در جدول 1 نشان داده شده است.

**جدول 1: شاخصه های اصلی روند تفکر بصری**

|  |  |
| --- | --- |
| **شاخصه ها** | **شرح** |
| گفتگومندی | امکان مکالمه درونی طراح با خود و مذاکره او با تیم طراحی را به وجود می آورد.  |
| اکتشاف | مسیر طرح را به سوی کشف غیرمنتظره راه حل های نوین هموار می سازد.  |
| مدیریت ایده های متعدد | شرایط دیده شدن همه ایده ها و کشف رابطه های نهفته میان آن ها، تا رسیدن به ایده هایی خلاق و مناسب را فراهم می سازد. |
| تأملی بودن فرآیند | هم در حین طرح زدن و هم در زمان خوانش دوباره طرح ها، در کل مسیر چرخه تفکری تأمل کرده و نقشی نظارتی بر پیشرفت روند طراحی و هدایت و نگه داری آن در مسیر درست ایفا می کند.  |

**4-4- تفکر خلاق و تفکر نقاد**

 فرآیند طراحی شامل دو فعالیت ذهنی اصلی است. یکی به منظور تشخیص و تفسیر مسئله و رسیدن به طرح واره های ذهنی یا ایده های طراحی (ایده یابی) و دیگری برای ارزیابی طرح واره های ذهنی و انتخاب مطلوب ترین ایده برای حل مسئله (پردازش ایده) (شریف و ندیمی، 1391) . تفکر دو جنبه خلاق و نقاد ذهن را در بر می گیرد. تفکر خلاق زمینه ساز کشف، فرضیه سازی و استفاده از بینش است و تفکر نقاد زمینه توجیه، سنجش مقبولیت و همچنین نفی و اثبات را با به کار گیری زنجیره منطقی استدلال فراهم می کند ( فیشر، 1385). در مطالعات فرآیند و تفکر طراحی معماری، تمرکز اصلی بر رشد و توسعه تفکر خلاق یعنی چگونگی پدید آمدن ایده در ذهن رواج دارد و غالب نظریه پردازان در طراحی معماری تأکید بر ایده یابی داشته اند. پس از ایجاد ایده اولیه طراحی و تحویل آن در هر قالبی که باشد (پیش طرح ها با دست آزاد، کروکی ها، ماکت ها، نمودارها و روش های مختلف)، ابتدا خود طراح است که با دیدگاهی نقادانه به بازنگری و نقد و بررسی و ارزیابی خود می پردازد. پس در فرآیند طراحی معماری، می توان تفکر نقاد را برای تکمیل ایده های طراحی برای نیل به محصول طراحی، ضروری دانست. بنابراین تفکر خلاق و تفکر نقاد زمینه ساز دو فعالیت اصلی فرآیند طراحی یعنی ایده یابی و پردازش ایده است.

**4-5- ایده و منابع شکل گیری آن**

 در فرهنگ های فارسی ایده: اندیشه، خیال، تصور، وهم، فکر، انگاره و عقیده است و ایده آل غایت تمنا، کمال مطلوب و منتهای آرزو است. ایده را اولین بار افلاطون وارد فلسفه کرد. افلاطون Eidos را به معنای چیزی که هستی جاویدان دارد و قابل رویت است به کار برده است. افلاطون مفهوم حقیقت و معرفت را با تکیه بر نظریهEidosتأویل نمود و آن را اساس دریافت خود از حقیقت دانست. در آرای ارسطو، ایده به صورتMorpheیونانی،Formaلاتین به کار رفت.

 ایده در قرن شانزدهم وارد زبان انگلیسی و فرانسه شد، با این مورد که دو جز اصلی در معنایش وجود داشت؛ یکی مثال یا الگو و دیگری تصور یا فکری در ذهن. برای دکارت غالبا ایده همان صورت و تصور شی بود ولی او معنای ایده را بسط داد و اشیأ تصورناپذیر را نیز جز آن قرار داد. کانت می گوید: منظور من از کلمه ایده مفهومی است که ضروری عقل بوده و هیچ مابه ازایی نمی توان برای آن در حس یافت. کانت، صور معقوله را ایده نامید که نه تنها از حواس ما مشتق نمی شود بلکه حتی از مفاهیم قوه فاهمه نیز سبقت می گیرد. اسپینوزا معتقد است که به وسیله ایده، من به یک درک ذهنی نظر دارم که ذهن در حالی که چیز فکر کننده ایست آن ایده را تشکیل می دهد. لوئی کان بیان می کند وقتی که احساسات شخصی در مذهب والاتر می رود و، وقتی که فکر انسان را به طرف فلسفه هدایت می کند، ذهن انسان به ایده باز می شود (پناهی و همکاران، 1393).

 کامل نیا و تغابنی (1388)، در تعریف ایده بیان می کنند: از لحاظ زیبایی شناختی، تصوری که پیش از ساخت شی می باید در ذهن تحقق پذیرد. قاسم مطلبی نیز ایده را موضوع اصلی ذهن می داند. ایده ها ساخت های داخلی ذهن هستند که از طریق ادراک، تجسم و تفکر به دست می آیند. از نظر امیر سعید محمودی، ایده راه حل و یا تدبیر طراحی است که گاهی در مقیاس کلان و گاهی در مقیاس خرد مطرح می گردد تا از روابط بین اجزا طرح، ویژگی های آن ها را آگاه سازد. علیرضا عینی فر نیز معتقد است که ایده نه خوردنی است و نه پوشیدنی، بلکه ماهیتی درونی و ذهنی دارد. شکل گیری طرح واره های ذهنی و آن چه که در درون ذهن اتفاق می افتد تحت تأثیر کیفیت های بیرونی است.

 دسته ای از پژوهشگران با مطالعه فرآیند طراحی طراحان خبره، منابع ایده پردازی آن ها را در عوامل معطوف به مسئله و طراح دسته بندی کرده اند. عوامل موثر در ایده پردازی معطوف به مسئله شامل بستر طراحی و موضوع طراحی است. عوامل معطوف به طراح شامل دانش ها (تجربیات، تصاویر ذهنی، پیشینه ها، دانسته های علمی) و نگرش ها (ارزش ها، باورها، اصول راهنما، گرایش های فرهنگی، ترجیحات زیبایی شناسانه) است (ندیمی و شریتی راد، 1391).

**4-6- کانسپت و منابع شکل گیری آن**

 پل لازئو، فرآینداکتشاف در معماری را شامل دو بخش می داند: ابتکار و شکل گیری کانسپت. ابتکار به دنبال کشف ایده های بکر برای موضوع طراحی است. روی کاغذ آوردن کشف به صورت نوشته یا گرافیک، که تعیین کننده مسیر اصلی توسعه پروژه خواهد بود، تشکیل کانسپت است(Laseau, 1980).کانسپت بیانی از روابط ایده آلی است که در میان تعدادی از عناصر تحت کنترل معمار به وجود می آید. این عناصر را می توان به عنوان: فرم، مصالح، بافت، رنگ و همجواری معرفی نمود (دورک، 1389). ادوارد وایت، معتقد است کانسپت ها از تحلیل مسئله حاصل می شوند. آن ها در هر مرحله از طراحی حاصل می شوند؛ با هر مقیاسی پدید می آیند و ماهیت سلسله مراتبی دارند (وایت، 1377).

 رضا دانشمیر می گوید: کانسپت ها، ساختاری منعطف و سیال دارند و شکل نهایی آن ها توسط عوامل بیرونی تعیین می گردد. کانسپت ها ساختار را به وجود می آورند و برای ایده، یک مابه ازایی تعریف می کنند (دانشمیر، 1391). در روش جز به کل می توان کانسپت برای هر یک از موارد کوچک پروژه تشکیل داد، سپس با جمع بندی تمام بخش ها، کانسپت نهایی را ارائه نمود. به عنوان نمونه کانسپت های عملکردی، کانسپت های فضایی، کانسپت های شکلی، کانسپت های مرتبط با بافت و کانسپت های مرتبط با پوشش ساختمانی، طرح ساختمان را به وجود می آورند. روش دیگر به این صورت می باشد که ابتدا یک کانسپت کلی سازمان دهنده ارائه می شود و سپس برای بخش های کوچک تر پروژه کانسپت هایی مطرح می شود که با کانسپت کلی هماهنگ هستند (اسدی و اسدی، 1396). جدول 2 به مهمترین منابع شکل گیری کانسپت اشاره می کند.

**جدول 2: منشأهای شکل گیری کانسپت**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **منشأ شکل گیری** | **زیرشاخه** | **نمونه معماری** | **منبع الهام** |
| **نبوغ ذاتی** |  | کازامیلا- آنتونی گائودی (بارسلون) | شهود و ذوق هنری |
|  آتلیه الویرا- آگوست اندل (مونیخ) |
| **طبیعت** | اقتباس فرمی | معماری فراکتال | میدان فدراسیون شهر- ال ای بی استودیو (ملبورن) | استفاده از قانون خودهمانی یا خود تشابهی ریاضی که به طور مشخص در هندسه فراکتال دیده می شود (Jencks, 2003). |
| معماری حبابی | مرکز بیمه - نورمن فاستر (سوئیس) | آفرینش فرم های حبابی به کمک امکانات رایانه ای (Jencks, 2003). |
| چیستان نما | موزه بیلبائو- فرانک گری (اسپانیا) | مرجع قیاس طراحی چیستان نما فرم ابهام آمیز پدیده های طبیعی است (Jencks, 2003). |
| بیومورفیک | ترمینال TWA- ارو سارینن (نیویورک) | بهره گیری انتزاعی از طبیعت (Jormakka et al, 2008). |
| ورودی مترو - گیومارد (پاریس) |
| زمین گونه | شهر فرهنگ- آیزنمن (اسپانیا) | بهره بردن از شکل زمین (Jencks, 2003). |
| اقتباس ساختاری، عملکردی | بیونیک | طراحی مرکز خرید برسی براساس بدن آرمادیلو | یافتن مدل ها و الگوهایی با کارکرد مشابه در طبیعت و الهام از آن (Kowaltowski et al, 2010). |
| کلیسای کاتدرال سنت جان- کالاتراوا ( آمریکا) |
| کلیسای مجالس ترحیم- مکومز (بوداپست) |
| ارگانیک | خانه آبشار- رایت (آمریکا) | واکنش به سایت و محیط پیرامون (Jormakka et al, 2008). |
| ارگانی تک | شهر هنر و علوم- کالاتراوا (اسپانیا) | ایجاد معماری زیست محیطی به کمک الگوهای طبیعی و فناوری (Jencks, 2003). |
| اقتباس مفهومی  | استعاره  | استعاره از موج آب در اپرا- اوتزن (سیدنی) | برقراری رابطه انتزاعی غیر مستقیم و موازی بین طرح با پدیده ای معین در طبیعت (Kowaltowski et al, 2010). |
| **هندسه** | مثلث بندی | ساختمان بورس- برلاگ (آمستردام) | در نظر گرفتن ترکیب بندی فرمی با عناصر بنیادین ادراک یا زیبایی یک فرم منحصر به فرد. |
| ساختار نما در کلیسا ریولا- آلتو (ایتالیا) |
| مربع بندی | نیایشگاه یونیتی- رایت (شیکاگو) |
| **موسیقی و ریاضیات**  | شباهت های موسیقیایی | نمای خانه استرتو- استیون هال (دالاس) | پاسخی به قطعه موسیقی بارتوک (Bela Bartok) |
| یادمان باخ- نیوگبورن  | با نسخه برداری از فوگ باخ، 52-55# |
| ابعاد پیشرفته | ساختمان علوم دانشگاه کارنگی ملون- آیزنمن (آمریکا) | الهام از منابع انتزاعی |
| تناسبات | ویلاهای پالادیو |
| ویلا استین، استودیو اوزنفان- لوکوربوزیه |
| کلیسای نوتردام- لوکوربوزیه (فرانسه) |
| پاویلیون فیلیپس- لوکوربوزیه (بروکسل) |
| **ناخودآگاه و تصادف** | هتروتوپیا | ویلا مایرا- آلتو (فنلاند) | سرچشمه الهام درون طراح است که ممکن است معلوم یا مکتوم باشد. |
| مرکز فرهنگی ولفسبورگ- آلتو (آلمان) |
| خانه اکسپریمنتال- آلتو (فنلاند) |
| سورئال | پروژه اپن هاوس- هیملبلا (کالیفرنیا) |
| موزه هنر معاصر-رلیف (بانکوک) |
| **رویکردهای خردگرایانه** | فرم عملکردی | گات گارکا (گاوداری)- هوگو هرینگ  | پاسخگویی به نیازهای مسئله به صورت منطقی |
| پژوهش طراحی | گرامر شکلی- استینی و میشل |
| گرامر فضایی- هیلیر و هانسون |
| زبان الگویی- کریستوفر الکساندر | کافه لینز (1980) |
| **استفاده از گونه قدیمی تر** | گونه شناسی پست مدرن(ترکیب گونه های متضاد) | نواستاتز گالری- استرلینگ (آلمان) | موزه آلتس-شینکل (برلین) + معبد فورتونا پریمیجنیا (پالسترینا) |
| کلیسای ایاصوفیه- استانبول  | باسیلیکا+ کلیسای صلیبی شکل+ تفسیر جدیدی از پارتنون |
| کلیسای ویرن هایلا یجن (Vierzehnheiligen)- آلمان | پلان مرکزی + پلان طولی |
| کلیسای نوتردام- لوکوربوزیه (فرانسه) | سازماندهی طولی + پلان صلیبی شکل |
| تغییر شکل یک مدل مشخص | پاویلیون- میس ون درروهه (آلمان) |  |
| ویلا دال آوا- کولهاس (پاریس) |
| ویلا ساوا- لوکوربوزیه (پاریس) |
| **پاسخگویی به سایت** | ناحیه گرایی | خانه کانر - لوس (اتریش) | ترکیب کردن عناصر نمادینی که در زمینه پروژه وجود دارد و در نتیجه جستجوی طراح در زمینه فرهنگی و تاریخی سایت و ویژگی های منطقه ای و بومی آن. |
| نیوگورنا- فتحی (مصر) |
| ویلا ایلا- معماران فنلاندی (مالی) |
| خانه های ماریوبوتا- سوئیس |
| کلیسای بگزورد- اوتزن (کپنهاک)  |
| زمینه گرایی | پروژه سالن عمومی شهر- انگرز (آلمان)  |
| برج رسانه- هولاین (وین) |
| موزه هنر وصنعت- مه یر (فرانکفورت)  |
| موزه یهود- لیبسکیند (برلین) | واکنش واگرایانه به زمینه |
| **فرآیندهای زاینده** | قرار گرفتن روی هم و تغییر مقیاس | پروژه بیوسنتر- آیزنمن (فرانکفورت) | پلان متشکل از روی هم قرار گرفتن شکل های نمادین (عناصر اصلی DNA) |
| مرکز وکسنر- آیزنمن (کولومبوس) |  |
| تغییر شکل  | خانه اپرای بین المللی- لین (ولز) |  |
| خم و تا کردن | پارک رب استاک- آیزنمن (فرانکفورت) |  |
| متحرک کردن  | خانه هیدروژن- لین (وین) |  |
| منظر اطلاعات  | پروژه یادمان- MVRDV (آمستردام) | سیستم دیکانستراکشن + پژوهش طراحی |
| نمودارها | خانه موبیوس- برکل و بوس (هلند) |  |
| خانه فامیلی- گهری |  |
| شهر پرگامون |  |
| طراحی پارامتری | کلیسای کلونیا گوئل- گائودی (بارسلون) |  |
| قوس گیت وی- سارینن (سن لوئیس) |  |
| پایانه یوکوهاما- موسوی |  |
| **روایتی** |  | میدان پرشینگ- لس آنجلس | طراح مجموعه ای از داستان ها را روایت می کند. |
| پارک دولاویلت- شومی (پاریس) |

**4-7- تفاوت ایده و کانسپت**

 علیرضا تغابنی، معتقد است کانسپت ماهیت تفهیمی دارد و ایده ماهیتی تخیلی، همه انسان ها کانسپت دارند و کانسپت ماهیتی از بیرون به درون دارد، در صورتی که ایده ماهیتی ابداعی، تخیلی و آفرینشی دارد و از درون به بیرون است، ایده ها باعث پیدایش اثر هنری می شوند (تغابنی، 1391).

 کوروش رفیعی، بیان می کند که کانسپت چیزی فراتر از ایده است. ایده ممکن است جزئی تر و درباره اجزای پروژه باشد ولی کانسپت درباره کل پروژه و حتی درباره پروسه آن تصمیم گیری می کند (رفیعی، 1391). ایرج کلانتری می گوید: ایده بار تخیلی دارد، اما در کانسپت، مبانی منطقی مهم می باشند. ایده در واقع یک امر فردی است، اما کانسپت مشارکت منطقی یک سری عوامل دیگر را طلب می کند (کلانتری، 1391).

**4-8- جایگاه ایده و کانسپت در معماری اسلامی و غربی**

 شناخت مراتب و فرآیند ادراک انسان و نحوه تعامل او با هستی از موضوعات مهم در حوزه معماری است. در دوران معاصر صاحبنظران حوزه معماری نسبت به شناخت مراتب ادراک انسان و نقش آن در فرآیند خلق و ادراک آثار معماری بیش از پیش توجه نشان داده اند و با انتقاد به دیدگاه مدرن در توجه صرف به مرتبه حسی ادراک آنهم با تمرکز بر حس بینایی، لزوم توجه به همه مراتب ادراک انسان را مطرح می نمایند. یکی از مهمترین حوزه هایی که می تواند در فهم چیستی ادراک و فرآیند آن کمک کند فلسفه است. در میان مکاتب فلسفی مطرح، مکتب فلسفی ملاصدرا که با عنوان حکمت متعالیه شناخته می شود رابطه معنا داری میان مراتب نفس انسان و عوالم هستی قائل است. در حکمت متعالیه کسب معرفت بر پایه اشراق یا شهود عقلی (کشف یا ذوق)، دلیل یا برهان عقلی و دین یا وحی (شرع یا وحی) حاصل می گردد. لذا مرور دیدگاه حکمت متعالیه، بیان تناظر میان مراتب ادراک انسان و عوالم هستی و چگونگی تأثیرگذاری مرتبه ادراک انسان و سطح تعامل او با هستی بر شکل گیری کیفیت آثار معماری امری ضروری است (جدول 3).

 براساس پژوهش صورت گرفته می توان گفت انسان دارای چهار سطح ادراک (حسی، خیالی، عقلی و شهودی) متناظر با عوالم هستی است. قوای ظاهری (بینایی، شنوایی، بویایی، چشایی و لامسه) و باطنی (حس مشترک، خیال، واهمه، حافظه و متصرفه) به تحقق ادراک او کمک می کنند. ادراک انسان منجر به ایجاد خزانه ای از معنا و صورت در نفس انسان می شود که این خزانه مهمترین منبع شکل دهی به ایده ها در انسان هنرمند است. زیرا انسان معمار با کمک قوه متصرفه خود و با مراجعه به خزانه معنا و صورت در نفس خود اقدام به آفرینش می نماید، لذا کیفیت محتوای این خزانه بر کیفیت خلق آثار معماری تأثیرگذار است. به عقیده ملاصدرا سه مرتبه اصلی ادراک (حسی، خیالی و عقلی)، دقیقا بر سه عالمی که مراتب وجود خارجی اند (عوالم محسوس، مثال و عقول) منطبق می شوند. به همین دلیل انسان ظرفیت تعامل با همه عوالم هستی را داراست. همچنین بر اساس دیدگاه حکمت متعالیه استعدادهای ذاتی انسان و مهارت های اکتسابی او نیز در کیفیت آثار معماری موثر هستند (تقدیر، 1396).

**جدول 3: تناظر مراحل فرآیند طراحی با مراتب ادراک، هستی شناسی و پدیدار شناسی، (تقدیر، 1396).**

|  |  |
| --- | --- |
| **حوزه** | **سلسله مراتب** |
| **هستی شناسی** | عالم محسوس | عالم مثال | عالم عقول |
| **پدیدارشناسی** | موفولوژی (صورت سازی) | توپولوژی (نظام بخشی) | تیپولوژی (معنادهی) |
| **روانشناسی** | فیزیولوژیک | گشتالت (رفتاری) | تعاملی (هیجانی) |
| **تئوری ادراکی** | تئوری شکل و زمینه | گشتالت (مجاورت، مشابهت،...) | اکولوژیک ادراک |
| **معماری** | فرم (سیماشناسی) | فضا (موضع شناسی) | مکان (گونه شناسی) |
| **مراتب ادراک در اندیشه صدرایی** | حس مشترک | خیال | متخیله | وهم | عقل |
| **مراتب ادراک در اندیشه سهروردی** | رطوبت و عنصر آب | خشکی و عنصر آتش | گرمی و عنصر بخار | سردی مزاج و عنصر باد | اعتدال و وحدت سایر اجزای طبعی |
| **اقسام جوهر** | جسم | هیولی | صورت | نفس | عقل |
| **مراحل طراحی** | ایده | تجزیه و تحلیل | کانسپت | ارزیابی | پدیده |

 شناخت شناسی اروپا که در دوران یونان باستان و با نظریه های افلاطون و سقراط آغاز گردید، ذهن را مقدم بر عین قرار داده و شناخت حقیقت را در ذهن و ایده ها جستجو می کرد و برای اولین بار بین ذهن و عین شکاف ایجاد کرد. همین شناخت با شناخت شناسی جدید اروپایی و با جمله من می اندیشم پس هستم دکارت به اوج خود رسید، او شناسایی را مقدم بر هستی قرار داده و هست بودن از فکر کردن حادث شده است. از همین جا تفوق شناخت بر هستی و وجود و جدایی بین آن ها آشکار شد (مددپور، 1371). طوری که دیگر در شناخت شناسی دوره مدرن، نفس، بدون تعالی به عقل، هرگونه شناخت ناشی از وهم و غیرواقع را به نام ایده، اصل پنداشته و سعی در تجلی آن داشته است.

 فرآیند خلق در هنر و معماری بدون در نظر گیری شناخت شناسی اولیه، با ابهام و هم نشینی مفاهیم و واژه ها همراه خواهد بود. حقیقت و ایده از جمله این واژه ها هستند که گاهی بدون در نظر گرفتن جایگاه هر یک در حوزه شناخت شناسی، فرآیند آفرینش معماری را در جهتی ناهماهنگ با ساحت واقعی هنر سوق می دهند. رابطه عین و ذهن در مقوله شناخت موضوع مهمی است که با اصل قرار دادن هر یک غایتی جداگانه از شناخت حاصل می گردد. با اصالت ذهن به جای عین، که از شناخت شناسی فلسفه دکارت آغاز گردید، شناخت حقیقت وابسته به ادراکات و ذهنیات انسانی گردید که بر اساس این نگرش و با وجود عاملی به نام ایده که محصول ذهن انسان است، آفرینش بر پایه یکی از اجزایش تعریف گردید و بر اساس ترکیب این اجزا و در سیری جز به کل معین شده است. در صورتی که با اصالت قرار دادن عین یا همان اثر هنری در شناخت، هنر و معماری جزئی از هستی می شود که هم آوای با عالم به سرایش می پردازد و می توان آن را در تقلید نمونه های ازلی و کشف رازهای نهان هستی جستجو نمود (اشرافی و نقی زاده، 1394).

 ایده زاییده تفکر انتزاعی و جهان بینی غرب شناخته شده است و ریشه های آن را در شناخت شناسی حاصل از خیال وهمی نفس هنرمند غربی می دانند. شناختی که حقیقت را در ذهن انسان، و غایتی نفسانی، جهان مدارانه و لذت گرایانه را برای تجلی دوباره آن جستجو می کند. این امر درست نقطه مقابل جهان بینی اسلامی در فرآیند خلق می باشد که در آن هنرمند مسلمان با کشف حقیقت به واسطه اتصال قوه خیال، سعی در تذکار و تجلی حقیقت در قالب معماری و هنر را داشته است. حقیقتی که ذهنی نیست بلکه وجود دارد و در این فرآیند هندسه به ابزاری تبدیل می گردد که حقیقت وجودی به واسطه آن تجلی می یابد. در صورتی که در نگرش غربی، در هر مقطعی از تاریخ، هندسه، خود به واسطه ایده، غایتی می شود تا بتواند صورت خیالی هنرمند غربی را متجلی سازد و همین امر، زمینه کثرت گرایی را در خلق آثار معماری و هنری را به همراه دارد؛ در صورتی که ماندگاری و پیوستگی محصول تجلی یک حقیقت است که هنرمندان مسلمان، با نگرش کمال جویانه خود آن را به ارمغان آورده اند (شکل 2).



**شکل 2: مقایسه جایگاه ایده و کانسپت در معماری شرق و غرب، (اشرافی و نقی زاده، 1394).**

 در فرآیند طراحی کثرت پذیری به دلیل زیست-جهان متنوع طراحان، از ویژگی های ذاتی مرحله ابتدایی و وحدت مندی از خواص گام نهایی است. پس به عبارتی مسیر طراحی حاصل از گام های موجود در مدل پیشنهادی، فرآیندی وحدت پذیر از آغازی کثرت گرا را پیش رو می نهد (مردمی و دهقانی تفتی، 1396).

**5-یافته ها**

 دستیابی به مدل پیشنهادی برای فرآیند طراحی معماری بر پایه نتایج حاصل از مطالعه مبانی نظری از جمله اقداماتی است که می تواند ما را به سمت شناخت فرآیند ذهنی طراح و توسعه فرآیند طراحی معماری سوق دهد (شکل 3). به عبارتی، داشتن دانش در جهت پایه گذاری مبانی و رسیدن به بینش در راستای انتخاب مسیر مناسب، در فرآیند طراحی امری ضروری است.



**شکل 3: مدل پیشنهادی فرآیند طراحی**

**6- بحث**

 در فرآیند طراحی، از زمانی که طراح با یک مسئله طراحی مواجه می شود تا وقتی که بتواند به پاسخی مناسب برای آن دست یابد، مسیر پرفراز و نشیب و پر از ابهامی را طی می کند که مشتمل بر مراحل و فعالیت های مختلفی است. در طی این روند، ایده پردازی و ارائه کانسپت دو مقوله ای است که همچون دغدغه ای ذهنی برای دانشجویان معماری ابراز می شود. دلیل این امر عدم وجود تعریف روشنی از ایده و کانسپت در فرآیند طراحی است. از آن جا که معانی ایده و کانسپت نزدیک به هم هستند، اغلب این دو واژه را به جای هم به کار می گیرند؛ در حالی که این دو در چند ویژگی همچون ماهیت، زمان شکل گیری، جایگاه، لزوم وجود یا عدم وجود و امکان تعدد هر یک در فرآیند طراحی متفاوتند.

ایده، نقطه شروع معماری است. پس از ایده، کانسپت آغاز می شود و برای تحقق پذیری ایده فعالیت خود را شروع می کند. کانسپت ها در سطوح متفاوتی از فرآیند طراحی مطرح می شوند و در مراتب مختلفی، از یک ایده و مفهوم سازمان دهنده مثل هندسه تا موضوعات زیرمجموعه ای معماری مثل نورپردازی و یا حتی جزئیات اجرایی معماری ظاهر می شوند و این موضوع، وابسته به نگرش کلی طراح و روش طراحی است که او برای تولید طرح به آن تمسک می جوید.

**7- نتيجه‌گيري**

 در دوران باستان طراحان آثار عموما همان سازندگانشان بودند. با گذشت زمان طراحی از ساخت آثار جدا شد و شیوه ای حرفه ای تر در طراحی، به خصوص پس از انقلاب صنعتی، مجال ظهور یافت. این مسئله به طور خاص به طراحی شی و تا حدی به طراحی فرآیند تحقیق نیز مربوط می شود. در طول نیم قرن اخیر، شاهد نظریات و تحولات چشمگیری در خصوص روش های طراحی و روند طراحی معماری بوده ایم. با وجود ایجاد تغییرات در مدل های فرآیند طراحی، همواره ایده پردازی و خلق کانسپت به عنوان یکی از بخش های اصلی این فرآیند محسوب شده است.

 درمعماری بر اساس یک ایده از پیش تعیین شده کانسپت ارائه می شود. در واقع با کانسپت، ایده به معرض وجود و حقیقت درمی آید. ایده سرچشمه ای است که گاهی دارای ده ها کانسپت است. ایده تفکر اولیه طرح بوده و استراتژی برخورد با آن است در حالی که کانسپت به معنادار کردن ایده و تحقق پذیری آن می پردازد و به نوعی تاکتیک محسوب می شود. این ایده است که کانسپت را وادار به حرکت می نماید و به شدن و یا نشدن و یا این که به بود و یا نبود می پردازد، اما در کانسپت تلاش برای واقعیت بخشیدن به ایده صورت می گیرد، در حالی که در ایده فقط یک خواسته مطرح می گردد که ممکن است هیچ وقت هم این خواسته محقق نگردد. عموما عدم حضور ایده در یک اثر معماری بیانگر بی هویتی آن اثر می باشد. اصولا کانسپت بدون ایده، راکد، ساکن و یا حتی در برخی از مواقع به وجود نخواهد آمد.

**مراجع**

* اسدی، ع. اسدی، م. (1396) مقدمه ای بر معماری، از ایده تا اجرا، تهران، انتشارات دیباگران.
* اشرافی، ن. نقی زاده، م. (1394) "مقایسه تطبیقی فرآیند شناخت و آفرینش-با تبیین جایگاه حقیقت و ایده- در هنر و معماری غربی و اسلامی"، نشریه هویت شهر، شماره 23.
* باستانی، م. محمودی، س.ا.س. (1397) "روش های خلق ایده و کانسپت در فرآیند طراحی معماری"، نشریه هنرهای زیبا-معماری و شهرسازی، دوره 23، شماره 1.
* بیات، ا. رحمانی قصبه، م. (1394) "ایده، کانسپت، فرآیند، عناصر و روش های طراحی"، کنفرانس بین المللی انسان، معماری، عمران و شهر، 25 خرداد، تبریز، ایران.
* پناهی، س. هاشم پور، ر. اسلامی، غ. (1393) "معماری اندیشه، از ایده تا کانسپت"، نشریه هویت شهر، شماره 17.
* تقدیر، س. (1396) "تبیین مراتب و فرآیند ادراک انسان و نقش آن در کیفیت خلق آثار معماری بر اساس مبانی حکمت متعالیه"، نشریه پژوهش های معماری اسلامی، شماره چهاردهم.
* حجت، م. کلانتری، ا. پورزرگر، م. احمدی، ف. دانشمیر، ر. نصیری، آ. مجیدی، م. تغابنی، ع. ناصرنصیر، ح. نجفیان، ر. رفیعی، ک. (1391) "میزگردی درباره ایده"، نشریه شارستان، نشریه معماری و شهرسازی، صفحه ویژه نامه طراحی پژوهی.
* حیدری، ش. (1394) درآمدی بر روش تحقیق در معماری، تهران، انتشارات کتاب فکر نو.
* دورک، د. (1389) برنامه دهی معماری، ترجمه امیر سعید مهدوی، تهران، انتشارات دانشگاه تهران.
* رضایی، م. (1393) "بازنگری فرآیند طراحی"، نشریه هویت شهر، شماره 18.
* شریف، ح. ندیمی، ح. (1392) "تعامل بین ایده یابی و پردازش ایده در تفکر طراحی"، نشریه صفه، شماره 62.
* صیادی، س.ا. مداحی، س.م. (1398) "جایگاه کانسپت در فرآیند طراحی"، اولین همایش ملی فناوری های نوین در علوم مهندسی، 31 اردیبهشت، مشهد، ایران.
* فیشر، ر. (1385) آموزش تفکر به کودکان، ترجمه مسعود صفایی مقدم و افسانه نجاریان، اهواز، نشر رسش.
* قناد، آ. (1393) "زمینه های دریافت ایده و کانسپت در فرآیند طراحی معماری"، دومین همایش ملی معماری، مرمت، شهرسازی و محیط زیست پایدار، 12 مهر، همدان، ایران.
* کامل نیا، ح. تغابنی، ع. (1388) "مفهوم گرایی در معماری"، نشریه نامه معماری و شهرسازی، دوره 2، شماره 2.
* گرجی مهلبانی، ی. (1386) "تفکر طراحی و الگوهای فرآیندی آن"، نشریه صفه، دوره 16، شماره 3-4.
* لازیو، پ. (1393) تفکر ترسیمی(برای معماران و طراحان)، ترجمه سعید آقایی، تهران، پرهام نقش.
* مددپور، م. (1384) حکمت انسی و زیبایی شناسی عرفانی هنر اسلامی، تهران، انتشارات سوره مهر.
* مردمی، ک. دهقانی تفتی، م. (1396) "ارائه مدل کاربردی از فرآیند طراحی معماری مبتنی بر هستی شناسی اسلامی"، نشریه پژوهش های معماری اسلامی، شماره شانزدهم.
* موهبتی، م. لاری، م. نامور مطلق، ب. داودی رکن آبادی، ا. صالحی، س. (1398) "واکاوی شاخصه های تفکر بصری و کارکرد آن در فرآیند تفکر طراحی"، نشریه مبانی نظری هنرهای تجسمی، شماره 8.
* ندیمی، ح. شریعت راد، ف. (1391) "منابع ایده پردازی معماری: جستاری در فرآیند ایده پردازی چند معمار از جامعه حرفه ای کشور"، نشریه هنرهای زیبا-معماری و شهرسازی، دوره 17، شماره 2.
* وایت، ا. (1377) مفاهیم پایه در معماری، ترجمه محمد احمدی نژاد، اصفهان، نشر خاک.
* Dahlberg, A. & A. Gotesson. "Bridging the Gap- A Method for Involving Designers as Active Participants", (MSc Thesis in Interaction Design), Sweden: Goteborg, 2004, from: www.cs.chalmers.se/idc/theses/04/pdf/dahlberg.gotesson.pdf.
* Dubberly, H. (2004). How Do You Design? A Compendium of Models. San Francisco: Dubberly Design Office.
* Jencks, C. (2003). The new paradigm in architecture. Architectural Review, Vol. 213, No. 1272, pp. 7-72.
* Jones, J. (1992). Design Methods. New York: John Wiely & Sons.
* Jormakka, K., Oliver, S., and Dorte, K. (2008). Basic Design Methods. Birkhauser.
* Koberg, D., & Bagnall, J. (1972). The Universal Traveler: a soft-system guide to creativity, problem solving, and the process of reaching goals. Georgia: W.Kaufmannn
* Kowaltowski, D.C., Bianchi, G., and De Paiva, V.T. (2010). Methods that may stimulate creativity and their usd in architectural design education, International Journal of Technology and Design Education, Vol. 20, No. 4, pp. 453-476.
* Kumar, V. (2003). The Innovation Toolkit. Humans, Interaction, Technology, Strategy. Chicago: Illinois Institute of technology.
* Laseau, P. (1980). Graphic Thinking for Architects and Designers, Van Nostrand Reinhold, New York.
* Lawson, B, (1980). HowDesigners Think: the design process demystified. Oxford: Architectural Press.
* Martin, R. (2009). The Design of Business. Massachusetts: Harvard Business Press.
* Parshall, S., & Pena, W. (2001). Problem Seeking: An Architectural Programming Primer. New York: John Wiely & Sons.