



بکارگیری مفاهیم پدیدارشناسی در فرآیند طراحی معماری:

رهیافتهای پدیدارشناسی مستقیم و غیرمستقیم

در سلسله مراتب تصمیمات

علی یار ابراهیمی¹، غزال صفدریان²

1- دانشجوی دکتری معماری، دانشگاه آزاد واحد پردیس

2- دکتری معماری، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد واحد پردیس

Applying Phenomenological Concepts in Architectural Design Process :

Direct and Indirect Phenomenological Approaches
In the hierarchy of decisions

Aliyar Ebrahimi¹, Gazal Safdarian²

1- PHD student in Architecture at Islamic Azad University

2- PHD of Architecture ,Faculty Member of Islamic Azad University

aliyar22@yhoo.com :E-mail

*Corresponding Author: aliyar22@yhoo.com

مقدمه

زیست-جهان روزانه‌ی ما از پدیدارهای عینی تشکیل یافته است، اما پدیدارهای نامحسوسی همچون احساسات را نیز شامل میشود. اینها همان امور واقعی هستند، همان‌ها که درونمایه‌ی وجود ماست. چیزهای عینی که جهان واقع ما را می‌سازند به گونه‌ای پیچیده به هم وابسته‌اند. مثلاً بعضی پدیدارها چیزهای دیگر را در بر میگیرند، بعضی از پدیدارها محیطی برای پدیدارهای دیگر شکل میدهند. تجربه روزانه نشانگر این است که کنش‌های متفاوت، نیازمند محیط‌های متفاوتی هستند تا به گونه‌ای اقناع‌کننده در آن واقع شوند. البته این واقعیت در نظریه رایج برنامه‌ریزی و معماری مورد توجه قرار نمیگیرد، اما تا به حال به این موضوع به گونه‌ای بسیار تجربیدی برخورد شده است. ما معمولاً واقع شدن را به صورت مفهومی کمی و عملکردی با ملزوماتی همچون گستردگی و بعد فضایی درک میکنیم، اما مکان‌ها، کلیت‌هایی کیفی از یک ماهیت پیچیده‌اند، نمیتوانند به واسطه‌ی مفاهیمی تحلیلی و علمی شرح داده شوند. زیرا علم امور واقعی را مجرد میسازد تا به دانشی بیطرف و عینی دست یابد. (نوربرگ شولتز، 1392)

در اینجا است که زیست-جهان روزانه که میبایست در کل اهتمام واقعی انسان و به گونه‌ای مشخص برنامه‌ریزان و معماران باشد فراموش میشود. خوشبختانه برای گریز از این تنگنا راه‌گزینی وجود دارد، یعنی روشی به نام «پدیدارشناسی»، پدیدارشناسی بازگشت به چیزهاست یعنی مخالفت با تجربدها و ساختارهای ذهنی. (Norberg-shultz C., 1971)

در حوزه پدیدارشناسی دو معمار و نظریه‌پرداز یوهانی پالاسما و کریستن نوربرگ شولتز فلسفه پدیدارشناسی را در معماری در غالب نظریات ارزشمند و تاثیرگذار «معماری چندحسی» و «معماری حس مکان» به کار گرفتند.

دیدگاه این دو نظریه‌پرداز گفتمانی ایجاد کرد که روش قدرتمندی برای وصف، بحث و داوری معماری پدید می‌آورد حال این پرسش مطرح می‌شود که چگونه میتوان این مفاهیم را در فرآیند معماری به کار برد؟

روش شناسی پژوهش

مبانی فلسفی تحقیق در اینجا تفسیرگرایی است و رویکرد تحقیق کیفی، به عنوان شیوه مواجهه با زمینه خاص، به کار برده شده است. در این پژوهش از تحلیل ها، نظریه پردازیه ها و تفسیرهای پدیدارشناختی فیلسوفان پدیدارشناسی ادموند هوسرل، موریس مرلوپونتی و مارتین هایدگر؛ محققین پدیدارشناسی حوزه اجتماعی تیتچن و هابسن و دو نظریه پرداز معماری یوهانی پالاسما و کریستن نوربرگ شولتز استفاده شده است. بر این اساس نخست از راه گردآوری داده ها از طریق جستجوی کتابخانه ای و با مراجعه به منابع مکتوب معتبر به تشریح پیشینه پژوهش پرداخته شده است. سپس تلاش گردیده بر اساس زیرساخت رهیافت های پدیدارشناسی تیتچن و هابسن در قالب تقسیم بندی رهیافتهای پدیدارشناسی مستقیم و غیرمستقیم امکان بکارگیری این مفاهیم در فرآیند معماری مورد بررسی قرار گرفته و پاسخی اولیه برای پرسش پژوهش پیشنهاد گردد.

بیان مفاهیم (پیشینه موضوع)

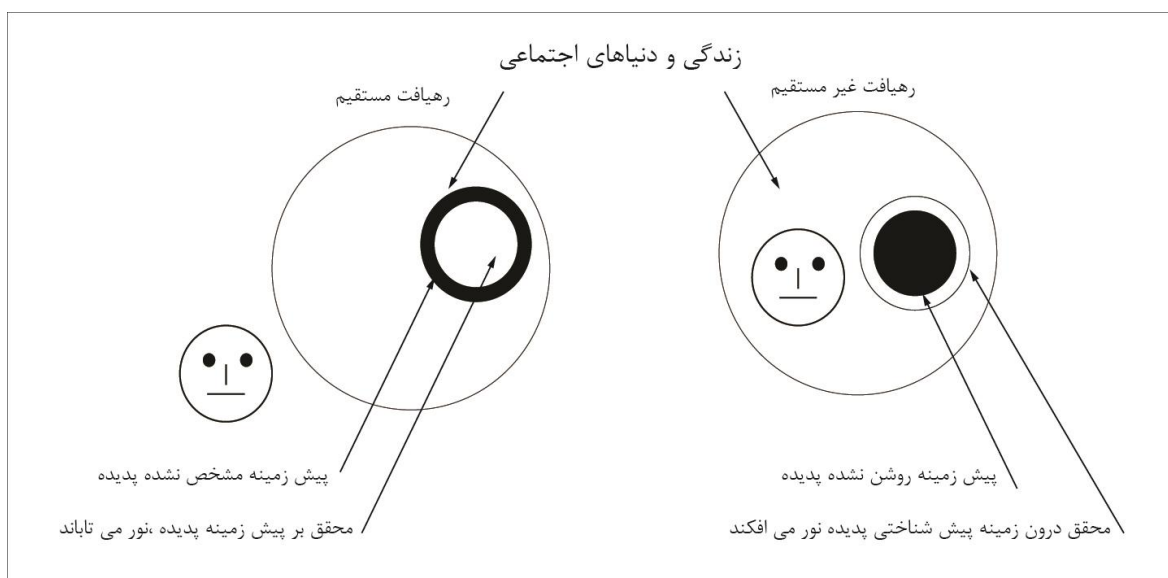
«طراحی» و «برنامه دهی»

«طراحی»، فرآیند برآوردن نیازها و خلق تناسب بهتری است بین آنچه وجود دارد و آنچه باید باشد. «برنامه دهی»، شرح مسئله طراحی و مرحله ی برنامه ریزی از فرآیند طراحی است و به طور معمول به عنوان خدمات «پیش از طراحی» معرفی می شود. نقش «برنامه دهی» این است که جوانب مهم مسئله طراحی را روشن و کیفیت مورد انتظار راه حل طراحی را تعیین کند. «مدارک برنامه» بخشی از توافق قانونی بین طراح و کارفرماست که جهت و گستره ی پروژه را مشخص می کند. مدارک کامل برنامه، شامل تحلیل «وضع موجود» و «نیروهای خارجی» طراحی (از جمله واقعیت های مربوط به ضوابط، تحلیل سایت، ویژگی های استفاده کنندگان و محدودیت ها) و پیشنهاد «وضع آتی» و «نیروهای داخلی» طراحی (از جمله «ماموریت»، «اهداف»، «ضروریات عملکردی» و «کانپست ها») است. اطلاعات خام جمع آوری شده، شامل اطلاعات مربوط به ارزش ها و نگرش های افراد ذی نفع در پروژه و همچنین امکانات و محدودیت های واقعیت های مربوط به پروژه است. (دیورک، 1389)

رهیافت های پدیدارشناسی تیتچن و هابسن

یکی از دسته بندی های رهیافت های پدیدارشناسی، از سوی تیتچن و هابسن (Titchen & Hobson, 2005) ارائه شده است. از منظر این اندیشمندان، برای نگرستن به یک پدیده واحد، دو رهیافت بسیار متفاوت در تحقیقات پدیدار شناسی وجود دارد؛ نخست، رهیافت «مستقیم» است که در این رهیافت، نگاه به پدیده، نگاهی است از منظر افرادی که با آن پدیده زندگی می کنند. محقق از خارج، به آن پدیده نگاه می کند. محقق در رهیافت دوم، به دنبال ورود به زمینه اجتماعی پدیده است و بیشتر به طور «غیرمستقیم» به آن پدیده نگاه می کند. رهیافت اول، رهیافتی کل گرا است که از استعاره و تصور استفاده می کند؛ در حالی که رهیافت دوم، به دنبال تشخیص مفاهیم کلیدی از طریق تحلیل مقایسه ای است. هر دو رهیافت، در خدمت پدیدار شناسی برای مطالعه پدیده های ساخته شده انسانی در بستر های زندگی روزمره ای است که انسان ها آن را تجربه می کنند. پدیده ها، می توانند با کشف دانایی انسان از سوی محقق و از طریق دستیابی به آگاهی وی «به طور مستقیم» مورد بررسی قرار گیرند، یا به صورت «غیر مستقیم» با تحقق پیرامون هستی انسان از طریق حواس، معانی تسهیم شده در پس زمینه و رفتار های انسان ارائه شوند. بر اساس رهیافت «مستقیم» و «غیر مستقیم»، ایده های پیش زمینه و پس زمینه مطرح می شوند. بدان معنا که چنانچه محقق، پیش زمینه را برای تحقیق، شفاف و نورافشانی نماید، از رویکرد مستقیم تبعیت می کند و اگر بر پس زمینه وارد شود، از رویکرد غیر مستقیم استفاده نموده است. رهیافت های مستقیم و غیر مستقیم، در (شکل 1) ترسیم شده اند. پیش زمینه در این شکل، همان دایره

سفید است، در حالی که پس زمینه حلقه سفید است (ایمان، 1394).



شکل 1: رهیافت مستقیم و غیرمستقیم جهت پدیده مورد تحقیق (Titchen & Hobson, 2005)

مردم، معمولاً به راحتی می توانند از پیش زمینه صحبت کنند؛ چون از ذهن خود، دانشی شخصی دارند. بنابراین، محققانی که با زمینه تحقیقاتی درگیر نمی شوند و با فاصله به کشف پدیده اقدام می کنند، با استفاده از رهیافت مستقیم، نوری را بر پیش زمینه پدیده می تابانند، تا بتوانند در یک مطالعه منظم، برای بررسی بیانات ذهنی مشارکت کنندگان از پدیده ای که تجربه می کنند، درگیر شوند. اساساً، پرتو انداختن بر «چیزی»، مستلزم آن است که ما خارج از آن «چیز» قرار بگیریم. البته در این راستا، ممکن است محقق به مواردی برخورد کند که بر حسب زمینه ذهنی قبلی خود، از آن مطلع باشد. در این حالت، از این موارد می گذرد و به آن توجه جدی نمی کند. این موارد، در حالت سایه یا همان حلقه سیاه (شکل 1) قرار می گیرند. برعکس، محققانی که رهیافت غیر مستقیم استفاده می کنند، پرتو و نور را به پس زمینه (حلقه سفید)، می اندازند. این نور، از داخل زندگی و دنیای اجتماعی مشارکت کنندگان به جای خارج، یا با فاصله از آن، تابانده می شود. در این رهیافت، محقق، مشاهده گری است که با زندگی روزمره مردم درگیر می شود؛ تا بتواند درک و فهم بهتری از بینش و سیستم معانی مشترک انسان ها، به دست آورد. در چارچوب روش شناختی و روند های مطالعات پدیدارشناسی، خطوط اصلی تفاوت های تجربی و روش شناختی میان رهیافت های مستقیم و غیر مستقیم در کتاب تیتچن (Titchen A., 2000) مشخص شده است.

بحث و بررسی

رهیافت مستقیم و معماری چند حسی پالاسما

ریشه رهیافت مستقیم را می توان در پدیدارشناسی هوسرل که بر ملاحظات معرفت شناختی استوار است، جستجو نمود. پایه و اساس این رهیافت در دیدگاه هوسرل، در تمایزی است که میان کنشگر آگاه، نسبت به دیگر موجودات در جهان قائل است. به همین لحاظ، هدف تحقیق در رهیافت مستقیم، دستیابی به محتوای ذهنی دنیای درونی افراد است (Edwards & Titchen, 2003). سنت ادوموند هوسرل و شاگردش مارتین هایدگر بر این واقعیت اساسی تمرکز میکند که ما به مثابه انسان به نحوی اجتناب ناپذیر موجوداتی تجسد یافته هستیم. موریس مرلوپونتی فیلسوف فرانسوی بر این اساس برای عقیده پافشاری میکند که بدن نخستین وسیله ماست برای دستیابی به جهان: به عبارتی دیگر، ماناچاریم که ابتدا، حتی پیش از آنکه فلسفه ورزی را آغاز کنیم، با واقعیت تجسد یافته خود کنار بیاییم. او همچنین

توصیف میکند که ما چگونه با اتکا به خزانه مهارت‌های بدنی والگوهای رفتاری مان که همواره در حال گسترش یافتن است، یاد میگیریم که از طریق فرآیند جستجو و اکتشاف، با این جهان دست به گریبان شویم. یوهانی پالاسما معمار فنلاندی اندیشه های مرلوپونتی را به عنوان نقطه عزیمت خود به کار میگیرد و توجه به مشارکت همه حواس در فرآیند دریافت و ادراک و، قراردادن کالبد و تن انسانی به عنوان مرکزیت ادراک نکته ایست که مرهون نوشته های دقیق و عمیق موريس مرلوپونتی درباره دریافت است (Merlau-ponty, 1962).

رهیافت غیر مستقیم و حس مکان کریستین نوربرگ شولتز

هایدگر که شاگرد هوسرل بود، ملاحظات معرفت شناختی استاد خود را پذیرفت، ولی آن را به عنوان نقطه شروع قبول نکرد (Heidegger, 1962). وی، دریافت که ما، پیش از هر چیزی در این دنیا ریشه داشته ایم و در آن غوطه ور شده ایم و از آن جدا نیستیم. بنابراین، هدف غایی پدیدارشناسی هایدگر، تعمیق فهم ما از آنچه وجود دارد، است و لذا، دغدغه هایدگر، دغدغه ای «هستی شناختی» است تا «معرفت شناختی». در حوزه معماری کریستین نوربرگ شولتز در کتاب «هستی، فضا، معماری» برای نخستین بار برداشتی فلسفی - روانشناختی و تحلیلی عمیق از رابطه ی انسان با محیط مصنوع ارائه کرد و با درک روانشناسی هوشی و پدیده شناسی مارتین هایدگر در فلسفه، گفتمان جدیدی وارد مباحث نظری معماری کرد. (Norberg-shultz C. , 1971)

نوربرگ شولتز متأثر از مقاله «ساختن زیستن اندیشیدن» که در 1951 نوشته شده است مفهوم «روح مکان» را مطرح میکند که به تدریج و در طی فرآیندهای پویا و فعال زیستن در محیطی خاص ظهور میکند (Norberg-shultz C. , 1985) رهیافت غیر مستقیم که برای مطالعه زمینه (پس زمینه) پدیده به کار می رود، بر این مبنا توسعه یافته است. در این حالت، سوالات تحقیق، بر تفسیر مشارکت کنندگان و چگونگی معنا سازی دنیای زندگی نزد آنان متمرکز است.

معماری چند حسی پالاسما

هر تجربه بساواپی در معماری، چندحسی است، کیفیت های ماده، فضا و مقیاس به طور مساوی در چشم، گوش، بینی، پوست، زبان، اسکلت و عضلات بدن تقسیم شده اند، معماری، هفت قلمروی تجربه حسی را در بر می گیرد که با هم در تعامل اند و یکدیگر را برمی انگیزند. (هول، 1394)

پالاسما در کتاب چشمان پوست به نقد تفکر و معماری بصر محور غربی و به چالش کشیدن سلطه دید و بینایی می پردازد. به زعم وی در فرآیند تفکر و ادراک همواره حس بینایی ارجح بر حواس دیگر قلمداد شده و این سلطه به سرکوب دیگر حواس و در نتیجه فقدان ادراک راستین از محیط انجامیده است. اما حاشیه هایی وجود داشته اند که از دایره ی این سلطه خارج مانده اند، معماری های بومی محلی که در آن «تن» انسانی حضوری فعال و کارآمد دارد، و همه حواس در آن حاضرند. (هیل، 1396)

حس مکان کریستین نوربرگ شولتز

برخی محققان تاثیر و تاثر انسان و محیط بر یکدیگر را چنان درهم تنیده می دانند که از نظر ایشان در مطالعه ی رابطه انسان با محیط نباید این دو را از هم جدا کرد و می باید انسان و محیط را تحت رابطه ی «این همانی» مطالعه کرد این دسته از پژوهشگران با بررسی چگونگی ادراک انسان از محیط مفاهیمی چون «دلبستگی مکان» و «حس مکان» را مطرح می کنند که در رابطه ی بسیار پیچیده انسان و محیط وجود دارد. بنابراین هدف از طراحی محیطی، همان آفرینش مکان هاست. (شاهچراغی & بندرآباد، 1395)

بنظر می رسد کار طراح، شکل دهی به ساختاری در محیط است که امکان مبدل شدن به مکان را در آینده بیاورد. طراح می بایست با تمام توان خود فضا را بیافریند اما از یاد نبرد که در صورتی که این فضا قابلیت تبدیل شدن به مکان توسط مردم یا باشندگان درونش را در آینده داشته باشد، استفاده کننده از فضا می تواند آن را مبدل به مکان کند.

برای آفرینش «حس مکان» نباید حضور مردم، نحوه استفاده مردم و عرف و فرهنگ استفاده کننده را فراموش کرد. به عبارتی طرح موفق باید از تحلیل های کمی ساخت و ترکیب شهری و دیدگاههای مردم در تشخیص کیفیتهای اساسی هویت مکان و احساس موقعیت استفاده کند. (رضازاده & حیدری، 1389) بنابراین باید از واکنش های آدمیان در

برابر مکان ها و کنش هایشان در چهارچوب آن ها آگاهی یابیم، باید از نحوه و موضوع تفکر آنان شناخت داشته باشیم.....ساختارهای مفهومی برساختارهای رفتاری اثرگذارند (کانتر، 1997).

سلسله مراتب تصمیمات

«برنامه دهی»، تصویری را ترسیم می کند که در برگیرنده ی واژه ها و نمودار های راه حل ایده آل مسئله (ساختاری برای پاسخگو بودن به آرزوها، امیال و امید های کاربر وکارفرما) است که با «بیانیه ی ماموریت»، «تعیین اهداف» «ضرورت عملکردی» و «کانسپت ها» تعریف می شود (دیورک، 1389).

دراین بخش چهار مرحله برنامه دهی را معرفی میکنیم و در جدول 1 و 2 ساختارهای پیشنهادی خود را بر اساس تقسیم بندی رهیافت های پدیدارشناسی مستقیم و غیر مستقیم تیتچن و هابسن (Titchen & Hobson, 2005) و تفاوت در خطوط اصلی تفاوت های تجربی و روش شناختی تیچن (Titchen A. , 2000) و سلسله مراتب تصمیمات دیورک (دیورک، 1389) ارائه میدهم.

ماموریت: برای اینکه پیمان پروژه به طور شفاف بیان شود، لازم است که بر روی ماموریت پروژه تاکید شود. «بیانیه ماموریت» باید هدف و منظور خاص پروژه ساختمانی را که لازمه ی موفق شدن آن است، تعریف و همچنین پایه و اساسی را برای پروژه پیشنهاد کند. تمامی اهداف، ضروریات عملکردی و کانسپت ها باید با «ماموریت» پروژه هماهنگ باشند. سلسله مراتب تصمیماتی را که باید برای انجام یک پروژه اتخاذ شوند، از کل به جز نشان می دهد.

اهداف: برای اینکه «ماموریت» پروژه تحقق پیدا کند، «اهداف» پروژه می باید تعیین شوند تا کیفیت طرح نهایی براساس کلیه «موضوع های طراحی» که در مرحله ی «تحلیل» شناخته شده اند، را تضمین نمایند.

«هدف»، بیانیه ای از یک سطح کیفی ایده آل را مطرح می کند که تنها در آن شرایط طراحی با موفقیت کامل روبه رو می شود. بیان روشن «اهداف» جهت گیری خاصی را برای ذهن طراح تعریف می کند، بدون اینکه حس خلاقیت او را محدود کند، و توانایی او در مرحله ی «ترکیب»، شکوفا می گردد. همچنین برخورداری از توان و مهارت لازم در به کارگیری دقیق لغات برای بیان هدف، شرط لازمی است تا از این راه «بیانیه ی هدف» به طور جامع آن چه را مد نظر است، بیان کند.

ضروریات عملکردی: برای پی بردن به اهداف طرح، ساختمان می باید دارای عملکردی مطلوب باشد. «ضرورت عملکردی» وسیله ای برای تحقق بخشیدن به هدف می باشد. یک «ضرورت عملکردی» بیانی از عملکردی قابل اندازه گیری است که باید در طراحی به آن توجه داشت تا اهداف طرح محقق شوند. پنا (Pena & Stephen, 1987) از عبارت «بیانیه های مسئله» به عنوان خلاصه ی «ضروریات عملکردی» یا «معیارهای طراحی» استفاده میکنند.

کانسپت ها: برای اینکه عملکرد ساختمان در سطح مطلوب کارایی خود قرار گیرد، باید به لحاظ کالبدی نیز به گونه ای ساماندهی شده باشد که امکان بهره گیری از سطح مطلوب عملکردی را فراهم سازد. کانسپت ها، نمودارهایی¹ هستند که روابط سازماندهی شده ی ایده آل را نمایش می دهند. یک کانسپت را می توان برای سطوح مختلف یک طرح سازماندهی کرد، از «طرح مایه» ی کلی (ایده ی اصلی ساماندهی) تا به طرحی با جزئیات بسیار دقیق. در «برنامه دهی» برای «طراحی مقدماتی»، کانسپت کلی و کانسپت های اجرایی «ضروریات عملکردی» با یکدیگر ارتباط دارند - ایده ها با جزئیات بیشتر (که پنا این ایده ها را «کانسپت های طراحی» به جای کانسپت های برنامه دهی می نامد)، باید قسمتی از فرآیند طراحی محسوب شوند. (دیورک، 1389)

¹ . diagrams

جدول 1: سلسله مراتب تصمیمات بر اساس مراحل مشاهده، پرسش و تفسیر در پدیدارشناسی مستقیم

سلسله مراتب تصمیمات/ پدیدارشناسی مستقیم	مشاهده	پرسش	تفسیر
ماموریت	مشاهده گر جداست و درگیر نمی شود. مشاهده برای شفاف سازی پیمان پروژه ، مشاهده برای به دست آوردن فرصت از طریق تمرکز گفتگو درطول مشاهده برای وارد شدن به فکر مشارکت کنندگان	سوالات باز برای تامل بر تجارب روزمره ونظریه پردازی در مورد دانش همگانی :«چرا این پروژه را انجام می دهیم؟» و «این پروژه چه کمکی به جهان خواهدکرد؟»	«بیانیه ماموریت» باید هدف و منظور خاص پروژه ساختمانی را که لازمه ی موفق شدن آن است، تعریف و همچنین پایه و اساسی را برای پروژه پیشنهاد کند.
اهداف	«هدف»، بیانیه ای از یک سطح کیفی ایده آل را مطرح می کند که تنها در آن شرایط طراحی با موفقیت کامل روبه رو می شود. بیان روشن «اهداف» جهت گیری خاصی را برای ذهن طراح تعریف می کند، بدون اینکه حس خلاقیت او را محدود کند، و توانایی او در مرحله ی «ترکیب»، شکوفا می گردد.	پرسیدن سوالات خاص نه عام ازمشارکت کنندگان تا به دسترسی به عمل و دانش درست فرض شده آنها نزدیکتر شویم.	هدف بیان دوباره فهم ، بستر معنای ذهنی یا سازه های «دسته اول» مشارکت کنندگان را با بستر معنای عینی محقق یا سازه های «دسته دوم» برای خلق نوعی سنخ شناسی یا «نمونه آرمانی» انتزاعی است.
ضروریات عملکردی	یک «ضرورت عملکردی» بیانی از عملکردی است که باید در طراحی به آن توجه داشت تا اهداف طرح محقق شوند. مشاهده کیفیت های ماده، فضا و مقیاس به طور مساوی درچشم، گوش، بینی، پوست،زبان،اسکلت و عضلات بدن برای ضروریات عملکردی	پرسیدن درباره چگونگی قضاوت درباره جایگاه ،تصمیم گیری و انجام فعالیت ها، برای اینکه میزان عملکردها برای رسیدن به هدف تایید گردد.	سنخ شناسی روش هایی که کاربران به وسیله آن موقعیت را معنا دار میکنند و چیزی را که یا برای همه مشارکت جویان مشترک است یا دریک مورد درهر لحظه صادق است ،توصیف و تفسیر میکند.
کانسپت ها	«کانسپت» بیانی است از روابط ایده آلی که در میان تعدادی از عناصر تحت کنترل معمار بوجود می آید. این عناصر را می توان به عنوان: فرم (بعد، جهت)، مصالح، بافت، رنگ (ته رنگ، ارزش، شدت) و همجواری ها، معرفی نمود. مشاهده در این روش راه حل کلیدی نیست، ولی برای بحث درمصاحبه عمیق برای به دست آوردن تجارب مشترک ومرسوم مورد استفاده قرارمیگیرد.	انتخاب رهیافتی باز برای اطمینان دادن به وابستگی مشارکت کنندگان به روش های ساختن کنشهادر دنیای اجتماعی	به دنبال فهم سازه های مشارکت جویان به وسیله حرکت از بستر معنای عینی و ذهنی است که ازطریق در پرانتز گذاشتن و تشکیک درباره تعصبات و فهم های اولیه نظری به دست می آید.

جدول 2: سلسله مراتب تصمیمات بر اساس مراحل مشاهده، پرسش و تفسیر در پدیدارشناسی غیر مستقیم

(وجودی)

سلسله مراتب تصمیمات / پدیدارشناسی غیرمستقیم (وجودی)	مشاهده	پرسش	تفسیر
ماموریت	مشاهده گر مرتبط و درگیر است . بدست آوردن ماموریت پروژه مستلزم مفهوم “بودن با” مشارکت کنندگان بوده و در معانی هستی شناسی و اعمال زمینه ای مشترک می شود و در دنیای زندگی مشارکت کنندگان غوطه میخورد.(مشارکت کنندگان در اینجا کاربران محیط میباشند)	سوال کردن در طول مصاحبه ها و صحبت های بی مقدمه به مشارکت جوین کمک میکند که بیشتر از آنکه نظریه پردازی هایی که قبلا در مورد آن فکر کرده اند را بیان کنند ،داستان هایی به زبان روزمره بگویند.	محقق ازدانش ،احساسات ،حس ها ،شهود و تصورش برای فهم پیچیدگیها و معانی که در متن وجود دارد استفاده میکند تا ماموریت را مشخص کند.
اهداف	مشاهده نگرش طبیعی که در فرآیند تجربیات ذهنی انسان از پدیده منعکس شده است برای شناخت اهداف مشترک بین الذهانی کاربران	سوالات با هدف کمک به مشارکت کنندگان در تمرکز بر داستان ها و موقعیت های ارزشمند (دسترسی به اهداف مهم کاربران)	فهم اهداف در زبان ،اعمال اجتماعی ،روزمزگیها و ادراکات تاریخی
ضروریات عملکردی	یادداشت های میدان تحقیق ، فعالیت های غیر بازاندیشانه خود و دیگری برای مثال مهارتهای بدنی و روش های بودن در دنیا (از نظر فیزیکی ،انرژی زایی ،احساساتی ،شهودی ،تصوری و روحانی)را ضبط میکند برای بدست آوردن ضروریات عملکردی	پرسش طراح با تفکر شهودی ،دانش درونی و غیر کلامی کنشگر سروکار دارد با ترکیب براساس اصل هرمنوتیک جهت آشکارسازی درک مقدماتی	دایره هرمنوتیکی-فرآیند دوری نگریستن به بخش ها در ارتباط با کل و کل در ارتباط با بخش ها.
کانسپت ها	«کانسپت» بیانی است از روابط ایده آلی که در میان تعدادی از عناصر تحت کنترل معمار بوجود می آید و از مشاهده واکنش های آدمیان در برابر مکان ها و کنش هایشان بدست می آید . ترکیبی از «ترکیب افق ها» ،یعنی افقها و گرایش های کاربران و طراح .	دعوت از مشارکت کنندگان برای بیان معانی که در اعمال روزمره وجود دارد از طریق نقاشی ،مدلسازی ،حرکات ،درام و موسیقی	بیان هنرمندانه ،مانند استعاره ،تصور ،شعر که برای ترکیب داده ها مورد استفاده قرار میگیرند .

نتیجه گیری

برنامه دهی، تصویری را ترسیم می کند که در برگزیده ی واژه ها و نمودار های راه حل ایده آل مسئله است ، ساختاری که پاسخگو ی آرزوها، امیال و امید های کاربر و کارفرما است ، تا به حال در نظریه رایج برنامه ریزی و معماری- برای اینکه این ساختار ایده آل بتواند محیطی اقناع کننده برای کنش های مورد نظر ایجاد کند- بسیار تجریدی به صورت مفهومی کمی و عملکردی با ملزوماتی همچون گستردگی و بعد فضایی برخورد شده است. خوشبختانه برای گریز از این تنگنا روشی به نام پدیدارشناسی، وجود دارد که با مخالفت با تجربدها و ساختارهای ذهنی ،بازگشت به خودچیزها را امکان پذیر می سازد . برای این امکان در روش پدیدارشناسی جمع آوری اطلاعات از طریق مشاهده مشارکتی ،مصاحبه های غیر ساخت یافته ،داستان سرایی ، تفکرات مکتوب ،یادداشت های حین مشاهده ، عکس ها،گزارش های ویدیویی ،اشعار ،نقاشی و موسیقی انجام می گیرد که بکارگیری این روشها در فرآیند معماری میتواند به بازنگری در سلسله مراتب تصمیمات شامل عملیات ، اهداف ،ضروریات عملکردی و کانسپت ها منجر گردد. در این مقاله براساس ساختارهای رهیافت پدیدارشناسی

مستقیم که در نظریات یوهانی پالاسما و رهیافت پدیدارشناسی غیرمستقیم که در نظریات کریستین نوربرگ شولتز قابل پیگیری است پیشنهاداتی در چهارسلسه مراتب تصمیمات داده شد که میتواند به عنوان زیرساختهای بکارگیری مفاهیم پدیدارشناسی در فرآیند طراحی معماری مورد استفاده قرار گیرند.

مراجع

- ایمان، م. (1394). *روش‌شناسی تحقیقات کیفی*. قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه 14-19.
- دیورک، د. (1389). *برنامه‌دهی معماری: مدیریت اطلاعات برای طراحی*. ا. محمودی (Trans.)، تهران: موسسه انتشارات دانشگاه تهران 8-15.
- رضازاده، ر. &، حیدری، ب. (1389). *فرآیند طراحی مکان با هویت: فصلنامه آبادی*. 69،
- شاهچراغی، آ. &، بندرآباد، ع. (1395). *محاط در محیط: کاربرد روانشناسی محیطی در معماری و شهرسازی*. تهران: انتشارات سازمان جهاد دانشگاهی تهران 41-47.
- شولتز، کریستین، ن. (1971). *هستی، فضا، معماری*. تهران: انتشارات کتابفروشی.
- کانتر، د. (1997). *روانشناسی مکان*. م. امیری خواه (Trans.)، نشر فضا.
- نوربرگ شولتز، ک. (1392). *روح مکان: به سوی پدیدارشناسی معماری*. م. شیرازی (Trans.)، تهران: رخداد نو-17.
- هول، ا. (1394). *پرسش‌های ادراک، پدیدارشناسی معماری به همراه سه مقاله دیگر*. ع. اکبری &، م. شریفیان، (Trans.) تهران، کتاب فکر نو: پرهام‌نقش. 18-20.
- هیل، ج. (1396). *مرلویونتی برای معماران*. گ. صالح‌کریمی (Trans.)، تهران: کتاب فکر نو. 16.
- Edwards, C., & Titchen, A. (2003). Research in to patients Perspective:relevance and usefulness of phenomenological sociology. *Journal of Advanced Nursing*, 44(5), pp.450-460.
- Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. New York: Haper and Row.
- Merlau-ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*, trans.Smith. London: Routledge & Kegan Paul.
- Norberg-shultz, C. (1971). *Existence,Space&Architecture*. London : Studio Vista.
- Norberg-shultz, C. (1985). *The concept of Dwelling:On the Way to Figurative Architecture*. New York: Rizzoli.
- Pena, W. M., & Stephen, A. (1987). *Problem Seeking:An Architectural Programming Primer*.3rd ed. Washington, D C: AIA Press.
- Titchen, A. (2000). *Professional craft knowledge in patient-centred nursing and the facilitation of its development*. Tackley, Kidlington, Eng: Ashdale Press,pp.51-60
- Titchen, A., & Hobson, D. (2005). *Phenomenology ,Research Mrthods in the Social Siences*. (B. & C.Lewin, Ed.) London: Sage Publications,pp. 121-131