

## سیاستگذاری ارتقاء فرآیند طراحی معماری خلاق

محمدحسین اسلام پور، دانشجوی دکتری تخصصی معماری، واحد بین الملل جلفا، دانشگاه آزاد اسلامی، جلفا، ایران

نیما ولی زاده، استادیار گروه معماری، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران، [nima.valizadeh@iaut.ac.ir](mailto:nima.valizadeh@iaut.ac.ir)

شبیم اکبری نامدار، استادیار گروه معماری، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران

### چکیده

معماری خلاق، یک رویکرد خلاقانه در طراحی و ساخت ساختمان‌ها و فضاهای داخلی است که با رویکردهای معماری سنتی بسیار متفاوت است. این رویکرد معماری، تلاش می‌کند تا با استفاده از روش‌های نوین و خلاقانه در طراحی، ساخت و بهینه‌سازی فضاهای داخلی و ساختمان‌های متفاوت و جذابی را ایجاد کند. این رویکرد به طراحی فضاهایی می‌پردازد که با استفاده از خلاقیت و نوآوری، فضاهایی با ظاهری جذاب و منحصر به فرد ایجاد می‌کنند. معماری خلاق بر اساس نوآوری، ابتکار و ذهن معماران و طراحان مختلف استوار است و به آنها اجازه می‌دهد تا طرح‌های خود را با ترکیب ایده‌های جدید و تکنولوژی‌های پیشرفته بهبود بخشند. این رویکرد معماری، فضاهایی را بوجود می‌آورد که با توجه به نیازها و محدودیت‌های موجود، همچنان قابلیت ارائه تجربه‌های منحصر به فرد و جذاب را دارند. سیاستگذاری برای ارتقاء فرآیند طراحی معماری خلاق می‌تواند شامل مجموعه‌ای از استراتژی‌ها و اقدامات باشد که به معماران و طراحان کمک می‌کند تا ایده‌های نوآورانه و خلاقانه را در پروژه‌های خود به کار ببرند. ضرورت و اهمیت این پژوهش در تلاش برای روشن ساختن ارتباط بین مفاهیم ادراک شهودی و فرآیند طراحی معماری خلاق نهفته است. انتخاب موضوع و رویکرد معماری خلاق از آن جهت اهمیت دارد که تفکر خلاق یکی از پیش‌نیازهای ضروری برای موفقیت دانش‌آموختگان در طراحی و مواجهه هوشمندانه با چالش‌های پیش‌روی آن‌ها است. این پژوهش همچنین تلاشی است برای ارائه اصولی که به برقراری ارتباط بین مبانی ادراک شهودی و بسط خلاقیت در معماران کمک می‌کند، به‌ویژه در تمامی مراحل فرآیند طراحی معماری. با ارائه این اصول، پژوهش حاضر می‌کوشد تا زمینه‌ای را برای توسعه و تقویت خلاقیت در معماران فراهم آورد. این پژوهش درصدد دستیابی به محورهای کلیدی سیاستگذاری ارتقاء فرآیند طراحی معماری خلاق می‌باشد.

**کلیدواژه‌ها:** سیاست‌گذاری، معماری خلاق، طراحی

**استناد:** اسلام پور، محمدحسین؛ ولی زاده، نیما؛ اکبری نامدار، شبیم. (۱۴۰۳). سیاستگذاری ارتقاء فرآیند طراحی معماری خلاق.

سیاست‌گذاری شهری و منطقه‌ای، ۳(۱۱)، ۱۴-۲۲.

جهان امروز، دنیایی است که به سرعت در حال تغییر و تحول است. سرعت این تغییرات آن‌چنان زیاد است که تمام ابعاد زندگی بشر را تحت تأثیر قرار داده است. در این عصر فراصنعتی، دانش و اطلاعات با چنان سرعتی گسترش می‌یابند که تاریخ تاکنون مشابه آن را به خود ندیده است. این دوره، که با اصطلاح "انفجار اطلاعات" توصیف می‌شود، دسترسی آسان به حجم عظیمی از داده‌ها را فراهم کرده است، هرچند که این دسترسی همراه با تنوع، عدم قطعیت و در نتیجه نوعی آشفتگی است. دهه اخیر به خوبی نشانگر تولید، تغییر و از میان رفتن طیف وسیعی از تئوری‌ها، نظریه‌ها و اکتشافات بوده که هر لحظه شکل می‌گیرند، اعتبار می‌یابند یا به پایان می‌رسند (Evans, 2009). معماری نیز از این تحولات بی‌نصیب نمانده است. تنوع سبک‌ها، گرایش‌های نظری، بهره‌گیری از تکنولوژی‌های نوین در ساخت، استعاره‌ها و استدلال‌های فردی و گروهی، و تنوع در تفسیر مفاهیم اصلی معماری، همراه با پیشرفت نرم‌افزارها و قابلیت‌های معماری مجازی، باعث شده که معماری امروز به پدیده‌ای پیچیده و در هم تنیده تبدیل شود (Richards, 2020). قرن بیست و یکم با تأکید بر ویژگی‌های فردی و درونی خالقان آثار هنری و استفاده از معیارهای غیرکلاسیک ارزش‌گذاری، بر این پیچیدگی افزوده است. این قرن به هنری میدان داده که تمرکز خود را بر خصوصیات منحصر به فرد فردی قرار داده، بدون نگرانی از قضاوت دیگران. در این شرایط، آنچه به عنوان مزیت رقابتی در گردآوری اطلاعات، شکل‌گیری ایده‌های بدیع و مؤثر، و در تولیدات و خدمات شناخته می‌شود، مفهومی است به ظاهر ساده اما در واقع بسیار پیچیده و مبهم به نام «خلاقیت» (Rezaei, 2020).

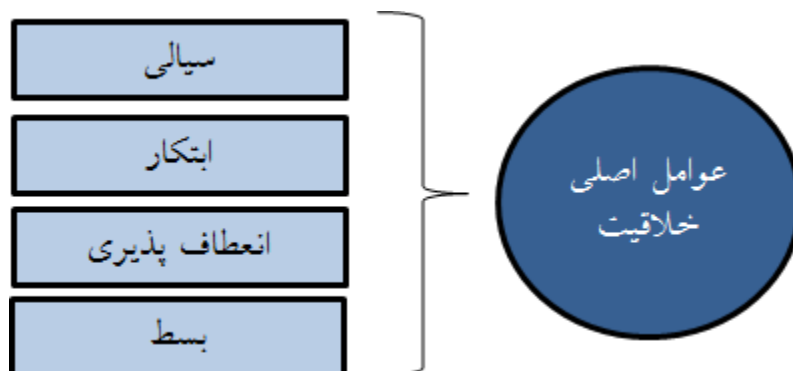
نقش خلاقیت در ابعاد مختلف معماری غیرقابل انکار است. طراحی، به‌طور کلی، یک تلاش هدفمند برای پاسخگویی به نیازهای انسانی است که در حوزه معماری، با فرم و عملکرد ارتباط نزدیکی دارد. بررسی رابطه این عناصر، با توجه به ماهیت معماری، همواره مورد توجه بوده و اهمیت ویژه‌ای در شناخت و بازتعریف این رابطه اساسی از منظر معماری خلاق دارد (Wang, Tan, Peng, Wang, & Sun, 2024). معماری یکی از مهم‌ترین حوزه‌های هنری و کاربردی است که تأثیر عمیقی بر فرهنگ دارد، به همین دلیل در جوامع بشری از اهمیت بالایی برخوردار است. نیازهای رو به افزایش انسان و انگیزه او برای رفع این نیازها، اهمیت پیشرفت و بهره‌وری در این حوزه را بیش از هر زمان دیگری ضروری کرده است. همچنین، ارتباط میان خلاقیت و حل مسئله در این مسیر بسیار واضح است (Maspoli, 2018). ماهیت معماری با هنر طراحی پیوند دارد (Lin & Guo, 2021) و بنابراین به‌طور مستقیم با دانش طراحی و فرآیندهای آن درگیر است. نظریه‌های معماری، به‌ویژه نظریه‌های مبتنی بر طراحی معماری، به دلیل ماهیت خاص این رشته و نحوه پردازش و ارائه آن‌ها توسط معماران و متفکران، همواره جای بحث و بررسی دارند. تاریخ معماری نشان می‌دهد که این نظریات، به دلیل ارتباط عمیق و اجتناب‌ناپذیر با سایر علوم و حوزه‌های انسانی، از گذشته تا کنون بازتاب‌دهنده ماهیت میان‌رشته‌ای این دانش بوده‌اند (Raulik-Murphy, 2010). با این حال، باید اذعان داشت که نگرش به نظریه و نظریه‌پردازی در معماری تا حدی با سایر علوم متفاوت است و بیشتر تحت تأثیر وجهه هنری آن، به‌صورت ادبیانه شکل می‌گیرد. این روند با ظهور روان‌شناسی محیطی و به‌کارگیری روش‌های علوم رفتاری در خلق نظریه‌های معماری تغییر یافت و برای نخستین بار توسط معمارانی چون راپاپورت و لنگ به‌صورت منسجم تدوین شد (Sgambi, Kubiak, 2019). همچنین، ارتقای سطح طراحی خلاق در معماری و هنر، وظیفه‌ای است که تنها با مشارکت تمامی اساتید و متخصصان معماری در ایران معاصر قابل دستیابی است. بنابراین، هر یک از معماران باید به میزان تجربه و سابقه حرفه‌ای خود، تلاش‌ها و دستاوردهای خود را در اختیار دیگران قرار دهند. سیاستگذاری برای ارتقاء فرآیند طراحی معماری خلاق می‌تواند شامل مجموعه‌ای از استراتژی‌ها و اقدامات باشد که به معماران و طراحان کمک می‌کند تا ایده‌های نوآورانه و خلاقانه را در پروژه‌های خود به کار ببرند. ضرورت و اهمیت این پژوهش در تلاش برای روشن ساختن ارتباط بین مفاهیم ادراک شهودی و فرآیند طراحی معماری خلاق نهفته است. انتخاب موضوع و رویکرد معماری خلاق از آن جهت اهمیت دارد که تفکر خلاق یکی از پیش‌نیازهای ضروری برای موفقیت دانش‌آموختگان در

طراحی و مواجهه هوشمندانه با چالش‌های پیش‌روی آن‌ها است. این پژوهش همچنین تلاشی است برای ارائه اصولی که به برقراری ارتباط بین مبانی ادراک شهودی و بسط خلاقیت در معماران کمک می‌کند، به‌ویژه در تمامی مراحل فرآیند طراحی معماری. با ارائه این اصول، پژوهش حاضر می‌کوشد تا زمینه‌ای را برای توسعه و تقویت خلاقیت در معماران فراهم آورد. این پژوهش درصدد دستیابی به محورهای کلیدی سیاستگذاری ارتقاء فرآیند طراحی معماری خلاق می‌باشد.

## ادبیات پژوهش

خلاقیت یکی از مفاهیمی است که در عصر حاضر به‌طور گسترده مورد توجه محققین و پژوهشگران در تمامی رشته‌ها، علوم، و فنون قرار گرفته است. هر جا که بحث از تغییر، تحول، و پیشرفت فردی یا اجتماعی مطرح می‌شود، موضوع خلاقیت و آفرینشگری نیز به میان می‌آید (Aubry, Blein, & Vivant, 2015). با این حال، علی‌رغم تأکید فراوان بر این موضوع و سال‌ها مطالعه و پژوهش، هنوز روان‌شناسان و متخصصان آموزش و پرورش نتوانسته‌اند تعریف جامعی از خلاقیت ارائه دهند که مورد پذیرش اکثر دست‌اندرکاران باشد. در تعریف خلاقیت، برخی صاحب‌نظران بر ویژگی‌های شخصیتی افراد تأکید کرده‌اند، برخی دیگر آن را بر اساس فرآیند خلاق تعریف کرده‌اند، و دسته‌ای دیگر به خلاقیت از منظر محصول نگریسته‌اند. در زیر تعدادی از تعاریف خلاقیت از میان طیف گسترده‌ای از این تعاریف ارائه شده است:

ویلیامز خلاقیت را به عنوان مهارتی می‌داند که می‌تواند اطلاعات پراکنده را به یکدیگر پیوند دهد. مک کنیسون خلاقیت را به‌عنوان حل مسأله به نحوی که دارای ماهیت نو و بدیع باشد، تعریف می‌کند. تایلور (۱۹۸۹) خلاقیت را فرآیند شکل دادن به تجربه‌ها در قالب سازمان‌بندی‌های جدید می‌داند. گیزلین (۱۹۵۴) معتقد بود که خلاقیت به معنای ارائه کیفیت‌های تازه‌ای از معانی و مفاهیم است. کایزر (۱۹۸۹) نیز خلاقیت را به‌کارگیری توانایی‌های ذهنی برای ایجاد یک ایده یا مفهوم جدید تعریف می‌کند. خلاقیت مرکب از چهار عامل اصلی، سیالی، اصالت یا ابتکار، انعطاف‌پذیری و بسط می‌باشد، که این عوامل از مهم‌ترین ارکان خلاقیت و لازمه ایجاد آن محسوب می‌گردد (Gürsel Dino, 2012).



شکل ۱- ابعاد اصل خلاقیت

جامع‌ترین نظریه درباره خلاقیت به گیلفورد تعلق دارد. نظریه وی که به مدل ساخت ذهنی شهرت دارد، از سه بخش عملیات، محتوا و فرآورده‌ها تشکیل شده است. تفکر واگرا که خود یکی از زیر طبقه‌های بخش فرآورده‌های ذهنی است، از ویژگی‌های مهم خلاقیت به حساب می‌آید. فرد دارای تفکر واگرا برای هر مسئله قائل به تعداد زیادی جواب احتمالی است. به اعتقاد گیلفورد تفکر واگرا دارای ویژگی‌هایی است که به طور مستقیم در ظهور خلاقیت موثرند (Bi & Wang, 2021).

در معماری و معماری خلاق، دو دلیل عمده برای به وجود آمدن خلاقیت وجود دارد:

۱. \*\*\*انگیزش درونی یا عشق به کار\*\*\*: این عامل به معمار انگیزه می‌دهد تا با علاقه و تعهد به خلق آثار جدید

بپردازد.

۲. \*\*\*رهایی از عادت‌ها و میل به تازگی\*\*\*: این تمایل به دوری از روال‌های معمول و کشف ایده‌های نو، به معمار

کمک می‌کند تا با نوآوری و خلاقیت به طراحی‌های جدید دست یابد (Sourek, 2024; Umoh et al., 2024).

فرآیند ذهنی خلاقیت در ذهن یک معمار خلاق دو پیش‌نیاز اصلی دارد: \*\*\*تخیل\*\*\* و \*\*\*تصور\*\*\*. تخیل شامل

تصاویر و ایده‌هایی است که معمار به‌طور آزادانه و بدون محدودیت در ذهن خود پرورش می‌دهد تا اثری معماری خلق

کند. این تخیل، به دلیل آزادی و رهایی‌ای که دارد، مقدمه‌ای مناسب برای خلاقیت معمارانه است. اما برای تبدیل این

تخیلات به واقعیت، معمار باید از تصور بهره بگیرد. تصور، شامل ایده‌هایی است که معمار از طریق تجربه و آموزش

کسب کرده و به او کمک می‌کند تا تخیلات خود را به واقعیت تبدیل کند. به‌طور کلی، تخیل عاملی است که تصور را

تسریع می‌کند، در حالی که تصور نقش صافی را دارد که تخیل باید از آن عبور کند تا به واقعیت بپیوندد. با داشتن این دو

پیش‌شرط، معماری خلاق و فرآیند خلاقیت به عینیت می‌رسد (Goldschmidt, 1998).

هر اثر معماری در چارچوب قواعد و قوانین خاصی شکل می‌گیرد که ریشه در زمان، مکان و اصول حرفه‌ای معماری

دارد. معمار بخشی از این قوانین را می‌پذیرد و در طرح خود لحاظ می‌کند، اما برخی دیگر را به چالش می‌کشد و با

استدلال‌های خود، از آن‌ها عبور می‌کند. در این مرحله، معمار «چیزی» به چارچوب اضافه می‌کند و علاوه بر تأمین

خواسته‌های اولیه طرح، قابلیت‌های جدیدی را نیز در بطن اثر می‌آفریند که این ویژگی‌ها حاصل تجربه، شهود، اندوخته‌ها

و گرایش‌های شخصی اوست. در واقع، این «افزودنی‌ها» همان مصداق خلاقیت نهفته در اثر معماری است. نوآوری‌های

معمار می‌توانند به او توانایی درهم‌شکستن الگوهای قدیمی، تعریف نظم جدید براساس منطق زمان و مکان، و توجه به

نیازهای کارفرما، کاربر و دیگر افراد دخیل در تصمیم‌گیری‌های آتی را بدهند (Casakin & Wodehouse, 2021).

خلاقیت، با وجود اینکه در کل فرآیند طراحی معماری نقش دارد، عمدتاً در ابعاد هنری و شهودی که به بُعد

ناخودآگاه طراحی نزدیک است، نمود پیدا می‌کند. این جنبه خلاقیت در فرآیند طراحی به‌ویژه در مراحل اولیه، هنگامی که

به بُعد محصولی و به‌ویژه کانسپت یا طرح‌مایه توجه می‌شود، اهمیت بیشتری پیدا می‌کند. در این بُعد، خلاقیت به معنای

ایجاد نوآوری در مفهوم، سبک، یا کالبد معماری است. تفاوت اصلی رشته‌های هنری، به‌ویژه معماری، با سایر رشته‌ها در

این است که علاوه بر استفاده از هوش و منطق، به کاربرست خلاقیت شهودی و ناخودآگاه نیز نیاز دارد (Feng, Yu, 2024).

است زیرا پیشبرد صحیح فرآیند طراحی و دستیابی به محصولی که تمامی نیازهای کاربران را برآورده کند، مستلزم

استفاده توأم از هوش و تفکر منطقی (تفکر همگرا) و قوه خلاقیت (تفکر واگرا) است (Kahvecioğlu, 2007). با نگرش

سیستمی به فرآیند طراحی، می‌توان آن را شامل سه زیرفرآیند اصلی دانست: گردآوری اطلاعات پیش از طراحی، حصول

کانسپت یا طرح‌مایه، و ارزیابی و امکان‌سنجی طرح‌مایه. در مراحل ابتدایی و انتهایی هر یک از این مراحل، ورودی‌ها و

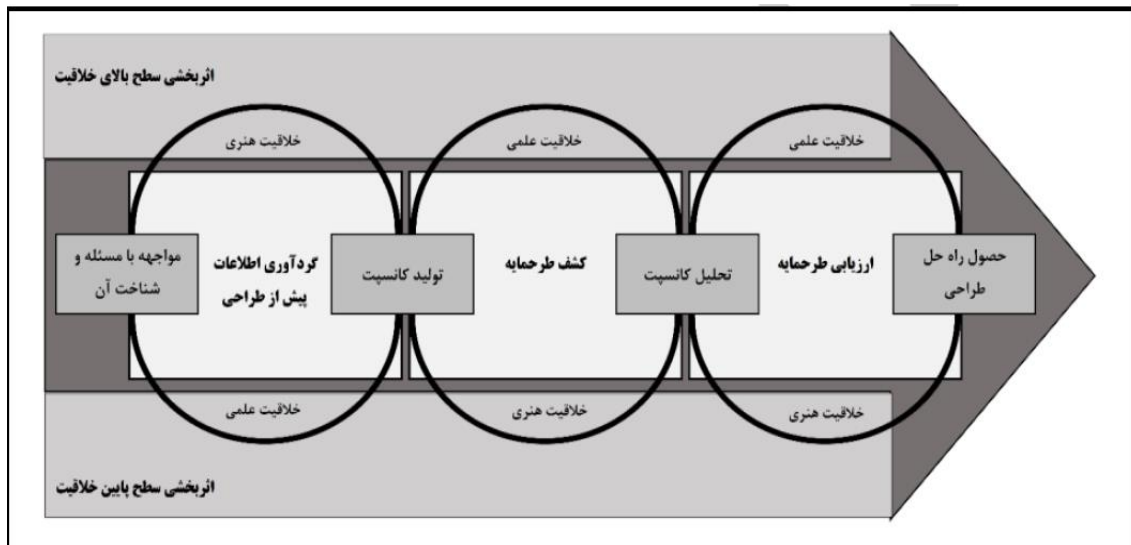
خروجی‌ها شامل مواجهه با مسئله، شناخت آن، تولید و تحلیل کانسپت، و نهایتاً دستیابی به راه‌حل مسئله

است (Mounayar, 2023). در هر یک از این مراحل، ابزار پردازش از نوع تفکر خلاق به صورت ترکیبی از انواع علمی

(منطقی) و هنری (شهودی) است، با میزان شدت متفاوت. به‌طور مثال، طرح‌مایه‌ای که به شکل فرم در می‌آید، می‌تواند

دارای ابعاد عملکردی یا فاعلمکردی باشد، و به این ترتیب، هر دو نوع خلاقیت مذکور در شکل‌گیری آن نقش دارند (AI-

Sayed, Dalton, & Hölscher, 2010).



شکل ۲- نقش ابعاد مختلف خلاقیت در فرآیند طراحی معماری

مسئله جالب توجه این است که با پذیرش فرض رایج در روان‌شناسی محیطی مبنی بر تأثیر بی‌چون و چرا و عمیق محیط کالبدی بر رفتارهای انسانی، از جمله فعالیت‌های ذهنی، در ادبیات پژوهشی به تأثیر طراحی معماری بر خلاقیت قابل بروز توسط کاربران محیط نیز اشاره‌هایی وجود دارد (Casakin, Davidovitch, & Milgram, 2010).

### روش پژوهش

نوع تحقیق حاضر از نظر هدف، توسعه‌ای و از نظر ماهیت، کاربردی است. پژوهش حاضر به‌عنوان تحقیقی کیفی با روش توصیفی و با استفاده از تحلیل محتوای کیفی تحت رویکرد تفسیری، به شناسایی متغیرهای اساسی در نظریات موجود درباره ادراک شهودی و خلاقیت در معماری می‌پردازد. این تحقیق با بهره‌گیری از استدلال منطقی، به بررسی و بازتعریف روابط بین این متغیرها می‌پردازد و در نهایت به تحلیل جامع این روابط خواهد پرداخت. از آنجا که تحلیل‌های این پژوهش بر مبنای فرآیندهای تحلیلی و نظریات محققان و نظریه‌پردازان پیشین استوار است، می‌توان آن را یک فراتحلیل کیفی دانست که با توجه به تمرکز بر ابعاد مختلف، به شناخت مراتب وجودی انسان نیز پرداخته است.

### یافته‌ها

در دوران معاصر، اغلب افرادی که به بررسی فرایند طراحی پرداخته‌اند، مراحل مختلفی را برای این فرایند در نظر گرفته‌اند. هر فرد ممکن است این مراحل را به روش‌های مختلفی طی کند. برخی طراحان فرایند طراحی را به‌طور کامل شهودی و غیرقابل توضیح می‌دانند، در حالی که گروهی دیگر آن را فرایند عقلانی می‌دانند و برخی نیز آن را فرایندی جدلی می‌شمارند. هر یک از این دیدگاه‌ها نیازمند بررسی‌های جداگانه‌ای است. با این حال، تقریباً تمامی طراحان بر اهمیت شهود در فرایند طراحی تأکید دارند. این نکته به‌عنوان یک وجه مشترک در آثار و معماران دیده می‌شود؛ به‌ویژه در ارتباط با هستی و رهایی در طبیعت که در لحظات خاص، ایده‌ها و افکار به ذهن و دل هنرمند جاری می‌شود و او با انرژی شروع به آفرینش می‌کند. این حالت را می‌توان در بسیاری از معماران موفق مشاهده کرد.

برای آنکه یک معمار بتواند تخیلات خود را به واقعیت تبدیل کند، باید از تصوراتش درباره اثر معماری که به‌دست آورده است، بهره برده و آن تخیلات را وارد دنیای واقعیت کند. به‌طور کلی، تخیل عاملی است که تصور را تسریع می‌کند، در حالی که تصور، صافی است که تخیل باید از آن عبور کند تا به واقعیت پیوندد. با وجود این دو پیش‌نیاز، معماری خلاق و به‌طور کلی فرایند خلاقیت به عینیت می‌رسد.

از آنجا که معماری نه کاملاً هنر و نه صرفاً علم است، خلاقیت در معماری نتیجه ترکیبی از آفرینش هنری ناب و ابداع فنی و علمی است. خلاقیت جامع در معماری از تعامل همزمان ترکیب‌های مختلف هنر و علم، شامل متغیرهای محسوس و نامحسوس حاصل می‌شود. زمانی که طراح ایده‌های خود را به واقعیت تبدیل می‌کند، خلاقیت معماری، هنری است و زمانی که معیارهای ذهنی را به اثر بدل می‌کند، تجربه‌ای از ابداع منطقی ایجاد می‌شود. اما نمی‌توان گفت که هر بخش کاملاً وابسته به دیگری است؛ منطق خلاقانه در فرایند طراحی باید به‌عنوان یک فضای مبهم با رمزهای نامشخص در نظر گرفته شود و تنها می‌توان گفت که روح حاکم بر هر بخش چگونه است و عدم وجود دیگری را نمی‌توان نادیده گرفت.

بنابراین، فرایند طراحی معماری را می‌توان به‌عنوان شیوه‌ای از آگاهی ذهن برای سازماندهی خلاقانه طرح دانست که در آن منطق و تجربه با هنر و ادراک شهودی و دید درون ترکیب می‌شوند تا تولد یک اثر خلاقانه را محقق سازند. روند طراحی خلاقانه معماری، نوعی ساماندهی فرایند عبور از متافیزیک ذهنی به فیزیک استدلالی است و شامل تخیل خلاق و تعقل منطقی در تولید فرم می‌باشد.

برای شناخت دقیق‌تر تأثیر و عملکرد خلاقیت در فرایند طراحی معماری خلاق، باید دو حوزه کلی برای فرایند طراحی در نظر گرفت: فرایند طراحی ذهنی و فرایند طراحی عینی. البته این تقسیم‌بندی به معنی تفکیک کامل این دو حوزه و عدم تداخل آن‌ها نیست. در واقع، طراحی نمی‌تواند به‌طور کامل به دو بخش سیاه و سفید تقسیم شود، بلکه شامل طیفی از خاکستری‌هاست که یکی به سفید و دیگری به سیاه متمایل است.

با توجه به فازی بودن فرایند طراحی خلاقانه معماری، می‌توان گفت که طراحی ذهنی مبتنی بر آگاهی و استدلالات غیرخطی و شهودی است که بیشتر بر تفکر ناخودآگاه یا نیمه‌آگاه متمرکز است و خلاقیت ناب در این حوزه متجلی می‌شود. از سوی دیگر، طراحی عینی حاصل فرایند تفکر منطقی و انتقادی است که مراحل فرم‌دهی به ایده‌ها را تا حدی قابل نظام‌بندی خطی و طبقه‌بندی سلسله‌مراتبی می‌کند و قابلیت ابداع را در خود دارد.

در فرایند طراحی معماری، "ایده" پلی بین برنامه بنا و طرح آن است و نحوه برقراری رابطه بین این دو جزء بنیادی، از طریق ایده، خود بخشی از معمای فرایند طراحی معماری است. ایده محصول فرایند ذهنی پیچیده‌ای است که بر پایه داده‌های برونی و درونی، در بستر تصورات، تخیلات، ادراکات و اندیشه به‌طور ناخودآگاه شکل می‌گیرد و ضمیر خودآگاه آن را شناسایی، مهار، تکمیل و عرضه می‌کند. به عبارت ساده‌تر، اولین موضوع برون‌ذاتی که از ادراک، اندیشه، تصور یا تخیل انسان در ضمیر ناخودآگاه ایجاد می‌شود همان ایده نام دارد. بنابراین، ایده‌ها از یک سو وابسته به عوامل زمانی محدود که دوره معین حل مسئله را تحت تأثیر قرار می‌دهند و از سوی دیگر تحت تأثیر خصوصیات و شخصیت طراح هستند که در طول زندگی او شکل گرفته‌اند.

در مرحله کشف و آفرینش ایده‌های آثار معماری که بر محوریت تفکر خلاقانه درونی استوار است، تفکر خلاقانه با خصوصیات انعطاف‌پذیر در قالب تفکر شهودی ناخودآگاه مبتنی بر احساس، تصادف، غریزه و تخیل به دنبال تغییر الگوهای موجود و جهش‌های خلاقانه با یادگیری از تجارب و راه‌حل‌های گذشته است. این تفکر شامل تفکر خودمحور، قیاسی، کل‌نگر و مفهومی است که به پیش‌فرض‌های ناخودآگاه و بدون محدودیت پرداخته می‌شود.

آفرینش دست‌نگاره‌های خیالی می‌تواند نوعی آغاز برای فرایند طراحی خلاقانه و ذهنی محسوب شود. در این آثار، اصل بر راز معنایی و خیالی است و اثر از عمق ناشناخته طبیعت یا ذهنیات طراح برمی‌آید. جوهر این آثار راز است و شیوه بیان آن‌ها بر رازورزی و روش دیداری استوار است. جایگاه این آثار آغاز مسیر خلق توسط طراح و تجربه آزادی و رهایی خالق است که در خلال این پرواز و رهایی ذهنی، تمام تجربه‌های ناگفته به‌صورت بیانی در متن زمینه طرح و در قلب دست‌نگاره‌های خیالی انعکاس می‌یابد. در این آثار، اشکال و تجربه آزادی و رهایی برای معماران می‌تولند یکی از مؤثرترین عوامل بروز خلاقیت و آغاز تبدیل تخیل به تجسم باشد و اسکیس‌های خیالی فرصت‌هایی برای آزادی و رهایی

معماران فراهم می‌آورد. تفکیک و جداسازی ایده‌ها و برخورد آزاد با آن‌ها در راستای آفرینش تمثیل‌های ایده‌ها که به‌وسیله دست تفکر شده‌اند، محقق می‌شود و معمار در این مسیر به کشف پارامترهای مختلف می‌پردازد.

### نتیجه‌گیری

اثر معماری، مشابه با آثار هنری، نتیجه فرایندی شکلی است که در پی واقعیت‌بخشی به مفاهیم ذهنی به‌صورت بصری شکل می‌گیرد. فرآیند طراحی معماری به‌مانند تولید آثار هنری، شامل مفاهیم متنوعی از جمله خلاقیت است و تعاریف گسترده و متفاوتی از آن وجود دارد. به‌طور کلی، طراحی معماری را می‌توان به‌عنوان فرایندی تحلیلی و پیوسته در نظر گرفت که هدف آن ابتدا شناخت مسائل طراحی و سپس ابداع و توسعه راه‌حل‌ها از طریق مرور اطلاعات و خلاقیت‌های فردی و گروهی است. این فرایند شامل ارزیابی و پیش‌بینی عملکرد گزینه‌ها با توجه به محدودیت‌ها است. این روند، زنجیره‌ای از تصمیم‌گیری‌ها و مراحل تکامل آنها را در بر می‌گیرد و تلاش می‌کند تا مسائل طراحی که به دلیل عدم تعریف روشن، پیچیده و سرکش به نظر می‌رسند، حل کند.

در این زمینه، تدوین روش‌های مدون طراحی در قرن بیستم دو گرایش کلی را به وجود آورده است:

۱. \*\*\*گرایش خطی:\*\*\* این دیدگاه طراحی را به‌عنوان فرایندی خطی می‌داند که با برنامه‌ریزی شروع شده و مدل‌های نسبت داده شده از علوم می‌تواند آموزش و تجویز شود.

۲. \*\*\*گرایش تحلیلی:\*\*\* این رویکرد که بر اساس فلسفه‌های تقلیل‌گرا و آگاهی عقلانی شکل گرفته، مدل‌هایی را برای نمایش توالی مراحل مختلف فرایند طراحی ارائه کرده است. هدف این مدل‌ها شفاف‌سازی و تحلیل دقیق مراحل طراحی معماران بود. این مدل‌ها که معمولاً به‌صورت نمودارهایی ارائه می‌شدند، به‌دقت مراحل طراحی و پیش‌بینی توالی آنها را بررسی می‌کردند. این مدل‌ها بیشتر به فرایند خلق آثار از منظر ریاضی‌گونه و تجاری نگاه می‌کردند و به هنر توجه کمتری داشتند.

مدل‌های فرآیند طراحی نمی‌توانند فاقد حلقه‌های برگشتی از فعالیتی به فعالیت دیگر باشند. فرآیند طراحی به‌طور معمول نظامی سلسله‌مراتبی و مرحله‌ای نیست که هر مرحله نیازمند گذراندن مرحله قبلی باشد. گرایش دیگری به روند طراحی این است که طراحی اساساً شیوه‌ای از تفکر شهودی است و به‌صورت غیر ترتیبی، آزاد، کلی، ذهنی، تخیلی و متعلق به چند چیز در آن واحد، حادث می‌شود. خلق اثر در این شیوه فراتر از استدلالات منطقی است و به‌طور کلی بر پایه خیال و تضاد با عقلانیت شکل می‌گیرد. با این وجود، طراحی هر دو شیوه را در خود دارد. روند خلق آثار معماری فرایندی بی‌پایان و در حرکت است که از عینیت به سمت تجرید و بالعکس حرکت می‌کند و شامل مسئله و تعریف آن نیز می‌شود. این روند، به‌دلیل پیچیدگی مسائل، پاسخگویی از طریق ساده‌سازی و حذف متغیرها انجام می‌شود و راه‌حل‌های ارائه‌شده تنها به جنبه‌هایی از مسئله مرتبط است، که ممکن است باعث اشتباهات شود. با وجود تفاوت‌ها در گرایش‌های ارائه‌شده، تمامی آنها مراحل شناخت، ایده‌پردازی و ارزیابی را در بر دارند که اصول عقلی، سمبولیک و روان‌شناختی در آنها حاکم است. عرصه شناخت حاصل جمع‌آوری اطلاعات است، ایده‌پردازی ساخت طرح و مایه‌های طرح را با محوریت خلاقیت که ناشی از برنامه طرح، قیود بیرونی و تمایلات درونی معمار است، بر عهده دارد و نهایتاً ارزیابی شامل معیارهای ثابت و متغیر می‌شود.

روند طراحی خلاق، به‌دلیل درونی بودن آن، اگرچه دارای اجزاء کلی قابل تشخیص است و مرزهای مبهمی را در خود جای داده، بیشتر به‌عنوان یک فرایند شهودی در نظر گرفته می‌شود تا سلسله‌مراتبی از حاکمیت عقلانیت. دلیل این امر آن است که روند خلاق طراحی آثار معماری، شامل حل اجزا پنهان مسئله است که از طریق استدلال به تنهایی قابل شناسایی نیستند و متکی بر ذهن ناخودآگاه و شهودی است. آگاهی‌های شهودی در جهت سیر در تفکر اشراقی، نوعی تصمیم‌سازی بداهه را در روندی پیچیده و سیال تجربه می‌کند و این کاملاً بر خلاف تصمیم‌گیری‌های منظم و قابل پیش‌بینی تفکر خودآگاه است. روند طراحی خلاقانه معماری به‌گونه‌ای است که در ایده‌پردازی آن، هدف درک کیفیت‌هاست و نه کمیت‌ها، و به‌طور مستقل از منطق سرد عقلایی عمل می‌کند. در این روند، اطمینان به استدلال جایی

ندارد، اما بهره‌گیری از قدرت تخیل خلاقانه فرد که بر اساس تصاویر ذهنی و عواطف شخصی است، ضروری است. با این که نمی‌توان مطلقاً بهره‌گیری از شیوه‌ها و انواع تخیل را در تقسیم‌بندی عقلانی و شهودی خطا دانست، می‌توان فرایندهای طراحی عقلانی را بیشتر متمایل به استفاده از تخیل بازنمایی، ترکیب‌گر و جستجوگر دانست، در حالی که فرایند شهودی طراحی به بهره‌گیری جدی از تخیل اکتشافی و شهودی خلاق پرداخته و استقلال بیشتری از منطق عقلایی دارد.

### پیشنهادهای توصیه‌های سیاست‌گذاری

سیاست‌های معماری خلاق به مجموعه‌ای از اصول و راهبردها اشاره دارد که هدف آن‌ها ارتقاء نوآوری، تنوع و کارآمدی در طراحی و ساخت بناها است. این سیاست‌ها می‌توانند شامل موارد زیر باشند:

ترویج تفکر خلاق: تشویق معماران و طراحان به استفاده از روش‌های نوین و تفکر خارج از چارچوب‌های سنتی، با هدف ایجاد طراحی‌های مبتکرانه و منحصر به فرد.

پشتیبانی از پژوهش و توسعه: تخصیص منابع به تحقیق و توسعه فناوری‌ها و متدولوژی‌های جدید در معماری، به ویژه در زمینه‌های مانند مصالح جدید، تکنیک‌های ساخت و تحلیل‌های محیطی.

توجه به پایداری و محیط زیست: تأکید بر طراحی‌هایی که به کاهش تأثیرات زیست‌محیطی و استفاده بهینه از منابع طبیعی کمک کنند، از جمله استفاده از انرژی‌های تجدیدپذیر و مواد پایدار.

ارتقاء مشارکت عمومی: ایجاد فضاهایی که پاسخگوی نیازهای جامعه باشند و فرایند طراحی را با مشارکت فعال افراد مختلف بهبود دهند، تا نتایج بهتری در ارتباط با نیازهای اجتماعی حاصل شود.

آموزش و توانمندسازی: فراهم کردن دوره‌های آموزشی و فرصت‌های حرفه‌ای برای معماران و طراحان به منظور ارتقاء مهارت‌ها و به روز بودن با آخرین روندها و فناوری‌های معماری.

تقویت نوآوری‌های تکنولوژیک: استفاده از فناوری‌های جدید مانند مدل‌سازی اطلاعات ساختمان، واقعیت مجازی و هوش مصنوعی برای بهبود فرایند طراحی و ساخت.

پشتیبانی از پروژه‌های تجربی: حمایت از پروژه‌های معماری که به بررسی و آزمایش ایده‌های جدید و خلاقانه می‌پردازند، حتی اگر در ابتدا ریسک بالایی داشته باشند.

ایجاد فضاهای چندمنظوره: طراحی فضاهایی که بتوانند کاربردهای مختلفی داشته باشند و با تغییر نیازها، قابلیت تطبیق و انعطاف‌پذیری را ارائه دهند.

این سیاست‌ها به طور کلی به هدف ارتقاء کیفیت، کارایی و خلاقیت در معماری طراحی شده‌اند و به معماران کمک می‌کنند تا با استفاده از روش‌های نوین و رویکردهای متنوع، راه‌حل‌های بهتری برای چالش‌های معماری پیدا کنند.

### منابع

- Al-Sayed, K., Dalton, R. C., & Hölscher, C. (2010). Discursive design thinking: The role of explicit knowledge in creative architectural design reasoning. *AI EDAM*, 24(2), 211-230.
- Aubry, A., Blein, A., & Vivant, E. (2015). The promotion of creative industries as a tool for urban planning: the case of the Territoire de la culture et de la création in Paris Region. *International journal of cultural policy*, 21(2), 121-138.
- Casakin, H., Davidovitch, N., & Milgram, R. M. (2010). Creative thinking as a predictor of creative problem solving in architectural design students. *Psychology of aesthetics, creativity, and the arts*, 4(1), 31.
- Casakin, H., & Wodehouse, A. (2021). A systematic review of design creativity in the architectural design studio. *Buildings*, 11(1), 31.

- Evans, G. (2009). Creative cities, creative spaces and urban policy. *Urban Studies*, 46(5-6), 1003-1040.
- Feng, X., Yu, L., Kong, W., & Wang, J. (2024). Frontier hotspots and trend evolution of cultural and creative design in China—an empirical research on CNKI-based bibliometrics. *Library Hi Tech*, 42(1), 203-226.
- Goldschmidt, G. (1998). Creative architectural design: reference versus precedence. *Journal of architectural and planning research*, 258-270.
- Gürsel Dino, İ. (2012). Creative design exploration by parametric generative systems in architecture.
- Kahvecioğlu, N. P. (2007). Architectural design studio organization and creativity. *A| Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*, 4(02), 6-26.
- Li, P., & Li, B. (2024). Generating daylight-driven architectural design via diffusion models. *arXiv preprint arXiv:2404.13353*.
- Li, P., Li, B., & Li, Z. (2024). Sketch-to-architecture: Generative ai-aided architectural design. *arXiv preprint arXiv:2403.20186*.
- Lin, R., & Guo, W. (2021). Creative design of legged mobile landers with multi-loop chains based on truss-mechanism transformation method. *Journal of Mechanisms and Robotics*, 13(1), 011013.
- Maspoli, R. (2018). *Promotion and Evaluation of the Creative Industry in Inclusive Urban-Ecology Strategies. The Turin Case Study*. Paper presented at the Integrated Evaluation for the Management of Contemporary Cities: Results of SIEV 2016.
- Mounayar, M. (2023). *Cultivating Creative Minds: The missing scale, the architecture studio's necessary evolution*. Paper presented at the Envisioning Architectural Scales in the Analogue and Virtual Representation of Architecture: Proceedings of the 16th EAEA conference.
- Raulik-Murphy, G. (2010). *A comparative analysis of strategies for design promotion in different national contexts*. Cardiff Metropolitan University,
- Rezaei, H. (2020). A Creative Cycle of Promotion: From Architectural Creativity to the Sense of Place and its Resulting Creativeness. *Space Ontology International Journal*, 9(4), 15-27.
- Richards, G. (2020). Designing creative places: The role of creative tourism. *Annals of tourism research*, 85, 102922.
- Sgambi, L., Kubiak, L., Basso, N., & Garavaglia, E. (2019). Active learning for the promotion of students' creativity and critical thinking: an experience in structural courses for architecture. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 13(2), 386-407.
- Sourek, M. (2024). AI in architecture and engineering from misconceptions to game-changing prospects. *Architectural Intelligence*, 3(1), 4.
- Umoh, A. A., Adefemi, A., Ibewe, K. I., Etukudoh, E. A., Ilojiana, V. I., & Nwokediegwu, Z. Q. S. (2024). Green architecture and energy efficiency: a review of innovative design and construction techniques. *Engineering Science & Technology Journal*, 5(1), 185-200.
- Wang, F., Tan, R., Peng, Q., Wang, K., & Sun, J. (2024). Innovative design of multi-contradiction systems based on the function-structure model. *Journal of Engineering Design*, 35(5), 597-638.