

ترجمه انگلیسی این مقاله با عنوان:

Architectural Phenomenology,

An Effective Paradigm in the Architectural Design of Spaces for Discovering Children's Talent

در همین شماره به چاپ رسیده است.

پدیدارشناسی معماری،

پارادایمی مؤثر در طرح معماری فضاهای کشف استعداد کودکان*

علیرضا وثوق**^۱، محمد خسرو صحاف^۲

۱. کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه خيام، مشهد، ایران.

۲. گروه معماری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد، مشهد، ایران.

فلسفه و معماری

مقاله تخصصی

چکیده:

فاصله گرفتن محیط‌های ساخته شده در دوره مدرنیته از نیازهای هویتی - رفتاری کاربران، نتیجه برخورد افراطی رویکرد عملکردگرایان و فرمالیست‌ها با معماری بوده است. همین امر سبب شد تا نوعی بیگانگی و سردرگمی میان کاربران و محیط آنها رخ دهد. کودکان به عنوان آینده‌سازان نسل‌های بعدی جامعه از محیط اطراف خود تأثیر می‌پذیرند. بنابراین نقش کیفی محیط‌های کودکان در روان و جسم آنها اهمیت بالایی دارد. این مقاله می‌کوشد تا با مفاهیم، مبانی و روش پدیدارشناسی و گفتمان پدیدارشناسی معماری، الگوی معماری محیطی را توصیف کند که علاوه بر اینکه در راستای نیازهای کاربران باشد، زمینه ساز پژوهشی ارزشمند یعنی استعدادیابی کودکان و نوجوانان باشد تا بتواند معماری را به صورت صحیح برای نسل امروز و فردا به خدمت گیرد. دست یافتن به مبانی نظری و طراحی معماری محیط‌های کشف استعداد کودکان با رویکرد پدیدارشناسی معماری هدف اصلی تحقیق است و پرسش اصلی تحقیق این است که: پارادایم پدیدارشناسی معماری چگونه می‌تواند رویکرد مناسبی برای طرح معماری محیط‌های کشف استعداد کودکان باشد؟ روش تحقیق این مقاله، روش ترکیبی توصیفی - تحلیلی و کیفی پدیدارشناسی مکان است. در نهایت می‌توان گفت پدیدارشناسی معماری مبانی مؤثر و مفیدی را برای الگوی معماری محیط‌های کشف استعداد کودکان پیشنهاد می‌دهد. از جمله مبانی طراحی همچون جهت‌گیری، مرکزیت و ریتم، نور و سایه، کاربرد رنگ، تنوع فضایی، درگیری حواس، نمادگرایی، طبیعت، فرهنگ و اصالت را می‌توان نام برد.

تاریخ دریافت:

۱۴۰۱/۱۲/۴

تاریخ بازنگری:

۱۴۰۲/۲/۱۴

تاریخ پذیرش:

۱۴۰۲/۲/۱۵

تاریخ انتشار:

۱۴۰۲/۳/۲۲

واژگان کلیدی:

معماری،

پدیدارشناسی،

کودک،

خلاقیت،

استعدادیابی.

* این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول با عنوان « مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک و نوجوان مبتنی بر گفتمان پدیدارشناسی معماری در مشهد » به راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه خيام مشهد است.

** نویسنده مسئول : +989155035730 , rezaali3057@gmail.com

مقدمه

مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک و نوجوان از سال ۱۳۸۶ برای اولین بار در ایران به عنوان یک مؤسسه خدماتی پژوهشی با هدف کشف استعداد کودک و نوجوانان ۳ تا ۱۵ سال کشور آغاز به فعالیت نموده است. هدف این مؤسسه شکوفا نمودن استعداد کودکان و پژوهش آن با روش اشباع مبتنی بر پژوهش و تحقیق می‌باشد. البته در این تحقیق استعدادیابی کودک مد نظر خواهد بود. در طراحی محیط‌هایی که کاربران آن کودکان باشند این امر مهم است که محیط باید دارای ویژگی‌های منحصر به فردی از جمله دارا بودن کیفیات فضایی غنی و پویا باشد تا کودک را به سوی خود جلب کند. حال آنکه این کیفیات فضایی نقش استعدادیابی کاربران را هم به عهده دارند. صاحب‌نظران معتقدند که در فرآیند استعدادیابی، اولین مرحله بروز خلاقیت کودک در محیط است.

داشتن یک رویکرد مناسب در طراحی محیط‌های کشف استعداد کودکان که هم کاربردی باشد و هم دارای پشتوانه فلسفی باشد می‌تواند کارساز باشد. مهم‌ترین سؤال این تحقیق این است که «چگونه رویکرد پدیدارشناسی معماری می‌تواند محیط را برای بروز خلاقیت و استعداد یابی کودک آماده کند؟» تاکنون راهکارهای محیطی مناسبی برای افزایش خلاقیت کودکان ارائه شده است اما یک مبانی جامع و کامل برای اینگونه محیط‌ها معرفی نشده است. در این مقاله ابتدا به شناخت مبانی نظری پدیدارشناسی و پدیدارشناسی معماری پرداخته می‌شود. پس از آن عوامل محیطی رشد خلاقیت کودکان بررسی می‌گردد تا به ارتباط محتوایی آن دو برسیم. بعد از آن باید دید که رویکرد پدیدارشناسی معماری چه راهکارهای معماری برای محیط‌های کشف استعداد کودکان دارد. با مطالعه پدیدارشناسی مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک مشهود سعی بر شناخت شخصیت و ساختار مکان و اعتبارسنجی راهکارها بوده است.

پیشینه تحقیق

• در حوزه پدیدارشناسی و پدیدارشناسی معماری رویکرد «پدیدارشناسی»^۱ که از اواخر دهه هفتاد میلادی به بعد با ترجمه آثار «مارتین هایدگر»^۲ و «گاستون باشلار»^۳ و «موریس مرلوپونتی»^۴ به حوزه‌های تخصصی معماری و شهرسازی وارد شد و مورد توجه قرار گرفت. اگرچه واژه

پدیدارشناسی در قرن هجدهم میلادی توسط افرادی همچون «کانت»^۵ و «هگل»^۶ مورد استفاده قرار گرفته است، اما این ادومند هوسرل بود که پیشگام در مطرح ساختن فلسفه پدیدارشناسی بود. تأثیر اندیشه‌های فیلسوفان پدیدارشناس در حوزه معماری، توسط افرادی همچون «کریستین نوربرگ شولتز»^۷، «آلبرتو پرزگومز»^۸، «یوهانی پالاسما»^۹، «استیون هال»^{۱۰} و «پیتر زومتور»^{۱۱}، پیرامون تقریب ذهنیت و عینیت و توجه به حواس انسانی و بازگشت به اشیا و تجربه‌گرایی، قدم برداشته‌اند و با توجه به این که گسترش این مفاهیم، منجر به بازآشنایی معماران به هویت بومی و توجه مجدد به آن گردیده است که در عرصه بین‌المللی بازتاب قابل توجهی داشته است (زومتور، ۱۳۹۴: ۱۱۲). با توجه به اهمیت موضوع مجدداً به بررسی آرای صاحب‌نظران در بخش مبانی نظری خواهیم پرداخت.

• در حوزه ی معماری و خلاقیت کودک

برخی از تحقیق‌های انجام شده به شرح زیر است:

علی غفاری، در پژوهش خود تحت عنوان «اصول و مبانی طراحی فضاهای آموزشی» که تحت نظر سازمان نوسازی، توسعه و تجهیز کل مدارس کشور انجام شده است، به موضوعات متفاوت و متنوعی که در برگزیده طراحی مدرسه هستند، اشاره نموده است. در این پژوهش به هر یک از مؤلفه‌های اصلی و مؤثر در طراحی سایت مدرسه شامل بنا و محوطه پرداخته شده است. در ارتباط با محوطه مدارس به برخی اصول کلی دیگر همچون استفاده حداکثر از طبیعت در محوطه، ایجاد فضا‌های باز متنوع با ویژگی‌های فضایی متفاوت، ایجاد رابطه میان درون و بیرون پرداخته شده است. این اصول خود بر نقش با اهمیت محوطه مدارس در ارتباط با ساختمان مدرسه صحنه می‌گذارند. (غفاری، ۱۳۷۷)

در مطالعه دیگر می‌توان به تحقیق هنسی و آمابیل^{۱۲} اشاره کرد. نتایج تجربیات آن‌ها در این زمینه نشان می‌دهد که عوامل اجتماعی و محیطی نقش اصلی را در فرآیند شکل‌گیری کار خلاق ایفا می‌کنند و در میان انگیزه‌های شخصی و خلاقیت ارتباط قوی وجود دارد که بخش زیادی از این گرایش را محیط اجتماعی و یا جنبه‌های خاصی از محیط تعیین می‌کنند. بنابراین فرآیند خلاقیت در ذهن شخص جدا از متغیرهای اجتماعی نیست. آمابیل معتقد است خلاقیت هرگز نتیجه

روش تحقیق

به طور کلی روش تحقیق حاضر ترکیبی است از: روش توصیفی - تحلیلی و روش پدیدارشناسی مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت.

• روش و فرآیند جمع‌آوری اطلاعات

برخی از داده‌ها که مربوط به شناخت دیدگاه فیلسوفان و معماران پدیدارشناس است و همچنین حوزه خلاقیت و کودک و نوجوان، به روش اسنادی و کتابخانه‌ای جمع‌آوری شده‌اند. داده‌هایی که با راهبرد کیفی و رویکرد تحقیق پدیدارشناسانه به دست آمده‌اند، با مصاحبه در قالب پرسشنامه باز و مشاهده جمع‌آوری شدند.

• ابزار و تکنیک‌های تحلیل اطلاعات

برای تحلیل داده‌هایی که به روش اسنادی و کتابخانه‌ای جمع‌آوری شدند از روش توصیفی - تحلیلی و تحلیل محتوایی استفاده شده است. آن دسته از داده‌هایی که با راهبرد کیفی و رویکرد پدیدارشناسی (روش تحقیق پدیدارشناسی) جمع‌آوری شدند، فرآیند تحلیل داده‌ها در **شکل شماره ۱** ارائه شده است.

برای شناخت ماهیت و کاراکتر مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک و نوجوان از میان کارشناسان و مربیان این مؤسسه که تجربه مکانی در محیط‌های کشف استعداد را دارند، مصاحبه در قالب پرسشنامه با سؤالات باز انجام شده است.

اهداف اصلی این پرسشنامه‌ها: ۱- شناخت خصوصیات اساسی و ارتباطات تجربی محیطی کودکان و مربیان و محیط آنها. ۲- خصوصیات اصلی محیط نظیر صدا، نور و کیفیت فضایی که موجب ارتقاء کاراکتر مکان می‌گردد. ۳- زمینه‌های ارتباط کودکان و نوجوانان با ماهیت مکان و برنامه‌ریزی برای ارتباط بهتر آن‌ها.

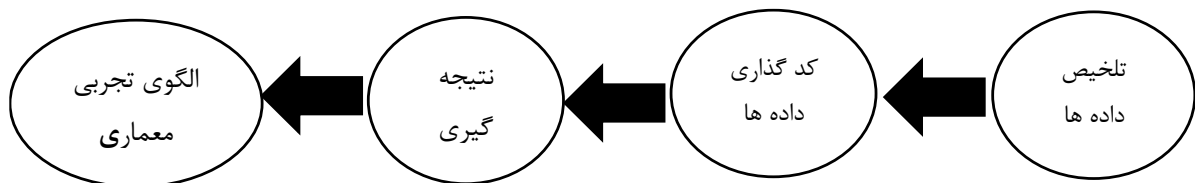
پارادایم، راهبرد و تدابیر این پژوهش در قالب مدل مفهومی در **شکل شماره ۲** معرفی شده است.

عمل فرد به تنهایی نیست، وی در مصاحبه‌ای که با ۱۲۰ دانشمند در ۲۰ رشته مختلف داشته است، به این نتیجه رسیده است که عوامل محیطی در رشد خلاقیت برتری دارند (Amabile, 1998).

رساله دکتری حمیدرضا عظمتی با عنوان «اصول طراحی پارک‌های شهری مبنی بر ارتقا خلاقیت کودکان» انجام شده که در ارتباط با خلاقیت و معماری بوده است. عظمتی با تأکید بر مهندسی عوامل انسانی در طراحی متناسب با رشد و خلاقیت کودکان، معیارهای ۱- دسترسی ۲- مقیاس ۳- جذابیت ۴- شایستگی و پاسخگویی ۵- آسایش و ایمنی و ۶- مشارکت‌پذیری را ارائه کرده است (عظمتی، ۱۳۸۷).

مینو شفایی در تحقیقی تحت عنوان «اصول طراحی نماهای آموزشی کودکان ۳ تا ۶ ساله با رویکرد ارتقا خلاقیت آنان در ایران» به بررسی تبیین اصول طراحی این فضاها پرداخته است. وی در این پژوهش به وسیله‌ی مدل یابی روابط بین مسیرها و ارائه مدل مکعبی، برای چهار فضای ۱- کلاس و کارگاه ۲- راهروها ۳- فضا‌های چند منظوره ۴- حیاط، اصولی را طرح کرده است. این اصول عبارتند از: ۱- ترکیب فضاهای باز (طبیعی) و بسته بر اساس ویژگی تنوع‌پذیری عناصر طبیعی ۲- طراحی پلان آزاد براساس ویژگی تغییرپذیری فضا ۳- نشانه‌گذاری ۴- استفاده از عناصر طبیعی براساس ویژگی تنوع‌پذیری و بازی‌سازی عناصر طبیعی ۵- تنوع رنگ ۶- تنوع اجزا و مبلمان ۷- تنوع و انعطاف فضا (شفایی، ۱۳۸۸).

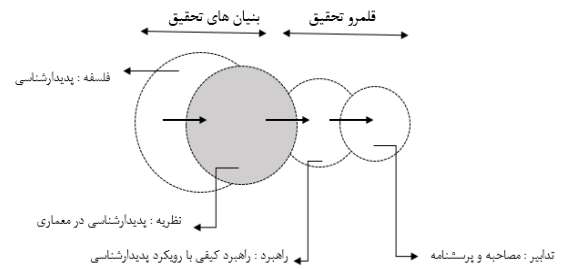
نسیم اسماعیلی در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «تعیین معیارهای طراحی کانون پرورش فکری کودکان با رویکرد ارتقا خلاقیت کودکان» که در دانشگاه تربیت شهید رجایی دفاع شده است، ۴ حوزه مرتبط با معماری را برای افزایش خلاقیت پیشنهاد داده است: ۱- راهکارهای ارتقاء بازی‌پذیری فضا ۲- راهکارهای محیطی ارتقاء کنجکاو ۳- راهکارهای محیطی افزایش خیال‌پردازی کودکان ۴- راهکارهای محیطی برای افزایش مشارکت‌پذیری (اسماعیلی، ۱۳۹۲).



شکل ۱) مراحل تحلیل داده‌ها به روش پدیدارشناسی

ساختار تجربه یا آگاهی می پردازد. این جنبش فلسفی در ابتدای سده بیستم میلادی توسط «ادموند هوسرل» پایه‌گذاری شد و سپس توسط هم‌فکرانش گسترش یافت. ادموند هوسرل پدیدارشناسی را با تأکید بر «وجوه التفاتی ذهن» و با «هدف منظم ساختن فلسفه و فلسفه شناخت» به‌طور اخص به کار برد. پدیدارشناسی با تفکیک آگاهی با واسطه و بی‌واسطه از یکدیگر، آگاهی انسان را از پدیدارهای ذهنی که بدون واسطه در ذهن وی ظاهر می‌شوند و ممکن است حتی عینیتی هم نداشته باشند، مطالعه می‌کند (ربانی گلپایگانی، ۱۳۸۱). هوسرل اصطلاح پدیدارشناسی را هم برای «روش» خاص و هم برای «اصول و مبادی فلسفی» خود به کار می‌برد. او از دو واژه «منشاء» و «آغاز» در تبیین و توضیح این اصول و مبادی استفاده می‌کند. اندیشه هوسرل با خودآگاهی مبتنی بر پدیدارشناسی آغاز می‌شود و بر نقطه آغازین تفکر تأکید می‌ورزد و بر این باور است که اندیشمند می‌تواند بر سبق ذهن‌ها و تمایلات غالب آمده و تنها بر مطالب به درجه یقین رسیده، اتکا داشته باشد (ربانی گلپایگانی، ۱۳۸۱). ویژگی‌های پدیدارشناسی فلسفی ادموند هوسرل عبارتند از ماهیت توصیفی، مخالفت با فروکاهش مفرط، التفات، تعلیق پدیدارشناختی (اپوخه)، شهود ذات (آیدوس) (آیدی، ۱۳۷۷).

باید گفت که «مارتین هایدگر» درست بر مسأله‌ای در فلسفه یعنی «وجود» دست‌گذارده که اصل و پایه کل فلسفه است، یعنی بحث از وجود از آن جهت که وجود است. در بینش هایدگر گرچه رویدادها گذرا و زمانمند هستند، اما اشیاء باقی می‌مانند. این همان مفهوم فلسفی است که هایدگر سعی دارد با توسل به آن، جهان اطراف خویش را معنا کند. در این میان نقش زبان در فلسفه هایدگر برجسته است. به عقیده «اسپیگلبرگ»^{۱۳}، نقطه اصلی جدایی نگرش در پدیدارشناسی از دو دیدگاه متفاوت ناشی می‌شود: ۱- پدیدارشناسی جریانی شناخت‌شناسانه است. ۲- پدیدارشناسی جریانی هستی‌شناسانه است. انتخاب دیدگاه هوسرلی، به معنای مطالعه شناخت‌شناسانه و انتخاب دیدگاه هایدگری، به معنای انتخاب دیدگاه هستی‌شناسانه است. از نظر هایدگر، ما به طور دائم در حال تعامل با محیط و تفسیر آن هستیم (مفهوم دازاین). پدیدارشناسی هرمنوتیکی (منتسب به هایدگر) در پی

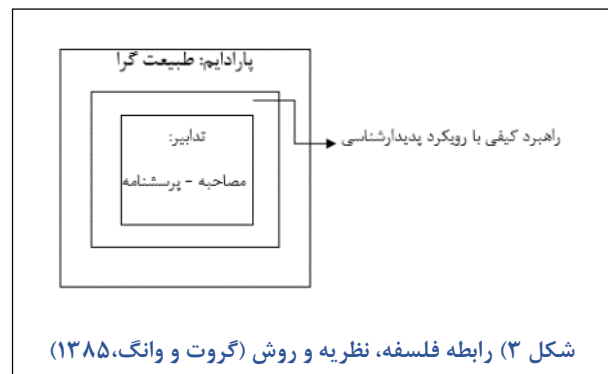


شکل ۲) مدل مفهومی تحقیق بر مبنای مدل گروت و وانگ،

۱۳۸۵

روش گردآوری داده در این پژوهش، پرسشنامه‌های خود اتکا و مصاحبه حضوری است. رویکرد پژوهش پدیدارشناسی این تحقیق از نوع پدیدارشناسی اگزیستانسیال است. همانگونه که ذکر شد پایه و اساس تعمیم در این تحقیق پدیدارشناسانه تجربه ویژه افراد گروه‌هایی است که درگیر موقعیت‌های واقعی هستند (پرتوی، ۱۳۹۴: ۱۶۸).

نمونه‌های هدفمند این تحقیق از میان مربیان و کارشناسانی انتخاب گردیده است که علاوه بر دانش لازم در حوزه خلاقیت و استعدادیابی، تجربه محیطی در فرایند استعدادیابی کودکان و نوجوانان را در این مؤسسات داشته باشند. لازم به ذکر است در راستای برنامه ریزی این تحقیق شکل شماره ۳ که بیان‌کننده رابطه میان فلسفه و نظریه و روش تحقیق است، مد نظر بوده است.



شکل ۳) رابطه فلسفه، نظریه و روش (گروت و وانگ، ۱۳۸۵)

مبانی نظری

• پدیدارشناسی در فلسفه

«پدیدارشناسی» یا «پدیده‌شناسی» به معنای «آنچه دیده می‌شود» به معنای «بررسی» فلسفه‌ای است که به مطالعه

کشف معنی است؛ معنی ای که به فوریت به شهود ما در نمی آید و قابل توصیف آنی نیست (پرتوی، ۱۳۹۴: ۳۸).

هایدگر در چرخشی اساسی، ایدئالیسم استعلایی هوسرل را نقد می کند و از انسان به عنوان «موجودی - در جهان» و در نسبت و تعامل مستقیم با آن یاد می کند و از این رو تجربه مستقیم زندگی در بستر امکانات گذشته و افق انتظارات آینده و به عبارتی در بستر تاریخمندی و زمانمندی آن، موضوع مطالعه قرار می گیرد (Moran, 2003: 21). «در پدیدارشناسی، نه انسان به طور تجریدی مورد بررسی قرار می گیرد و نه جهان، بلکه توجه اصلی به انسان - در - جهان معطوف است. بودن - در - جهان، پدیده ای است که هایدگر قسمت اعظم کتاب مهم خود هستی و زمان را بدان اختصاص می دهد. از نظر او بودن - در - جهان شاخصه اصلی هستی بشر و مؤید این واقعیت است که هر آنچه هست، محیطی دارد» (رلف، ۱۳۹۷: ۱۵-۱۷). سه مقاله کلیدی هایدگر که مرتبط با معماری هستند، عبارتند از: «چیز (شیء)»، «ساختن، سکنی گزیدن (باشیدن)، اندیشیدن» و «انسان شاعرانه سکنی می گزیند» (شار، ۱۳۹۶: ۱۳۹). هایدگر در مقاله «ساختن، سکنی گزیدن (باشیدن)، اندیشیدن» مدعی است که سکنی گزیدن ناشی از یک تطبیق آرامش بخش میان افراد و جهان است که از طریق ساختن به کمک شرایط عناصر چهارگانه هستی شکل می گیرد (شار، ۱۳۹۶: ۷۴). مدل معماری هایدگر، حول مرکزیت ویژگی های تجربه انسانی قرار می گیرد (زومتور، ۱۳۹۴: ۱۱۲).

«موریس مرلوپونتی» یکی از فیلسوفان این پارادایم در قرن بیستم بود. او از پژوهش های هوسرل فراتر رفت و نشان داد که دوگانگی سوژه و ابژه در کار نیست. شاخه اصلی کار او، پدیدارشناسی ادراک، یکی از ۳ سنت مهم در پدیدارشناسی محسوب می شود. وی می کوشد رابطه فرد و جهان را از طریق در نظر گرفتن تجربه ادراکی، به مثابه چیزی ناگسستنی از جسمانیت توضیح نماید. نظریه مرلوپونتی مبتنی بر این نکته است که بدن، که منبع اساسی آگاهی و ادراک با به چالش کشیدن نگاره دکارت از سوژه کتیوخته، و با گسست از دوگانه انگاری ذهن - بدن در فلسفه غربی، بر اهمیت بدن در مواجهه های انسانی با یکدیگر و مواجهه با جهان اطراف تأکید می نماید. مرلوپونتی معتقد به وحدت و آمیختگی میان حواس انسانی است که در آن حس بینایی و سایر حواس، از یکدیگر

مجزا و غیر مرتبط نیستند، است (پیراوی ونک، ۱۳۸۹: ۷۰). او در «پدیدارشناسی ادراک» اشاره می کند که ادراک صرفاً یک عمل و فعالیت شناختی نیست، بلکه این فرد تجسد یافته است که با دیدن، حرکت کردن و قراردادن بدن خود در ارتباط با چیزها به ادراک دست می یابد. نزد مرلوپونتی ادراک به جای آنکه یک ظرفیت منفعلانه در مواجهه با تأثیرات دریافتی باشد، یک عمل خلاقانه و فاعلانه است و خلاقانه بودن ادراک، نوعی فعالیت است که مجزا از جسمانیت نیست (پیراوی ونک، ۱۳۸۹: ۸۰).

«گادامر» از برجسته ترین متفکران اروپایی قرن بیستم بود. فلسفه او مخصوصاً به کشف متداول ترین الگوهای تجربه و تفکر (که هرگاه مردم در جستجوی بر فهم جهان و یکدیگر هستند، زمانی که متون یا دیگر نموده های معنا را تفسیر می کنند و هنگامی که هنر یا طبیعت را به گونه ای فریبنده، لذت بخش و معنادار تجربه می کنند، رخ می دهد) اختصاص دارد. گادامر، الگوی جاری در همه این انواع تجربه را «هرمنوتیک» نامید و فلسفه خود را با عنوان «هرمنوتیک فلسفی» توصیف کرد. امروزه در بسیاری از زمینه های پژوهشی می توان محققانی را یافت که رویکردی «هرمنوتیک» را برای موضوعاتشان اتخاذ می کنند و در بیشتر این موارد تأثیر گادامر قابل تشخیص است (کیدر، ۱۳۹۶: ۵). گرچه گادامر به طور خاص درباره معماری کم نوشته است، اما نوشته های او در باب هنر و زیبایی شناسی گسترده است و نقشی محوری در برنامه کلی فلسفی او بازی می کند. به همین علت، در طول دهه ها، اندیشه او بر طیف گسترده ای از معماران و نظریه پردازان معماری نفوذ داشته است. رویکرد او، رویکرد هرمنوتیک به معماری است (کیدر، ۱۳۹۶: ۱۰).

• پدیدارشناسی در معماری

«گریستین نوربرگ شولتز»، معمار و نظریه پرداز، افکار هایدگر را با جزئیات بیشتری وارد نظریات معماری نمود. او معتقد بود که تفکرات هایدگر، نکات مفیدی را در مواجهه با مدرنیسم و پست مدرنیسم ارائه کرده است. به وضوح می توان دریافت که فهم شولتز از معماری، ریشه در تفکر هایدگر در باب هستی جهان دارد. با نگاهی به مقدمه کتاب «روح مکان» نوشته شولتز، می توان دریافت که وی در صد ارائه فهمی پدیدارشناسانه از معماری است و اصطلاحات هایدگری مانند

و مطالب فراوانی در باب نقد معماری بصر محور و تجربه ادراک چند حسی را مطرح کرده است. وی با تأثیرپذیری از اندیشه‌های هایدگر با طرح این سؤال که «چرا تنها تعداد اندکی از ساختمان‌های مدرن منجر به برانگیخته شدن احساسات می‌شوند؟»، در صورتیکه تقریباً هر بنای قدیمی و حتی محقر در مزرعه‌ای دور افتاده، باعث ایجاد یک حس آشنا و لذت‌بخش می‌شود، معماری معاصر را به چالش می‌کشد که علی‌رغم ابتکار و افزایش حس کنجکاوی در بناهای جدید، حس مکان و این همانی را به انسان منتقل نمی‌کند (پالاسما، ۱۳۹۶: ۲). پالاسما نقد جدی به معماری بصر محور دارد و بر اهمیت حس لامسه در معماری تأکید می‌کند.

«پیتر زومتور» در کتاب «معماری متفکر»، مستقیماً تأثیر حواس در معماری را مورد تأکید قرار می‌دهد. ساختمان‌های وی، بازتاب افکار اوست. فکر کردن و ساختن، شعار اصلی زومتور در امر معماری است که آن‌ها را از طریق مصالح و جزئیاتی که با جسم انسان مرتبط هستند، همراه با به کاربردن حس زیبایی‌شناسی، به هم پیوند زده است. تعهد و تلاش وی بر این منظور است که ساخت و ساز باید بر اساس احساسات انسانی افرادی که در آن فضا ساکن هستند، منطبق باشد. تأکید زومتور بر جنبه‌های احساسی تجربه‌ی معمارانه است. از دیدگاه او، خواص فیزیکی مصالح می‌تواند تجارب و افق‌های ساخته شده‌ی «مکان» را از طریق حافظه احضار کند. سنجش ذهن و جسم، ابزارهایی هستند که در طراحی زومتور مورد استفاده قرار می‌گیرند و به او کمک می‌کنند تا مکان‌های آینده را بر اساس احساساتی که به خاطر می‌پیوندد، درک کند. هر ساختمان او دارای یک قدرت و حضور بی‌انتهای می‌باشند و دارای یک استعداد ناب در ترکیب اندیشه‌های روشن و دقیق با فضاهایی شاعرانه و الهام‌بخش، که هرگز در آثار او متوقف نمی‌شود. او معتقد به تراوش یک احساس عاطفی و یک شعف، در مخاطب می‌باشد. از نگاه زومتور، معماری، زندگی را به نمایش می‌گذارد (زومتور، ۱۳۹۴: ۱۱۶).

«آلبرتو پرز-گومز» از آن دست اندیشمندان معماری است که مفاهیم دانش معماری را در سیر تاریخی‌شان مبتنی بر مبانی نظری اندیشه در هر زمان و مکان می‌کاود و به دنبال فهم آن مفاهیم در بستر تاریخی‌شان است. گومز معتقد است معماری برای نشان دادن کامل زیبایی‌گرایی، کارکردگرایی

گردد هم آوردن، باشیدن، درجهان زیستن، چگونه مبنای درک و شرح ویژه وی از معماری قرار گرفته است. نوربرگ شولتز در کتاب «معماری، حضور، زبان و مکان» به نقد معماری مدرن پرداخته و بیان می‌کند که یکی از دلایل احتمالی برای شکست مدرنیسم، تأکید بر ملاحظاتی بصری است که از آن به بنیادهای دیداری نام می‌برد و آن را بر آمده از آموزه‌های «باهاوسی» که در آن ابژه تماماً بیرونی می‌شود و تنها به شیوه‌ی دیداری درک می‌شود، می‌داند. لذا جایگاه انسان از عامل مشارکت‌دهنده یا هدف، به ناظری صرف تبدیل می‌شود. وی بر از دست رفتن مکان در قرن بیستم، در نتیجه‌ی ناموفق بودن معماری مدرن در این زمینه تأکید می‌کند و آن را، حاصل یکنواختی و عدم تنوع در فضاهای شهری می‌داند (نسبیت، ۱۳۸۶: ۱۲۰).

نوربرگ شولتز با تغییر تعبیر حضور در معماری، هستی را مصداق حضور می‌داند که در آن نقش کارکرد مطابق گذشته صرفاً در خدمت برآوردن نیازهای کمی انسان نیست و در عوض به کاربری متین و محترمانه بدل می‌شود که در آن هر کنش، بخشی از یک زمینه‌ی کلی را تشکیل می‌دهد. شولتز، هوادار عمده پدیدارشناسی به معنی اهتمام بخشیدن به فضای وجودی به واسطه ساختن مکان‌ها به شمار می‌آید. او به پدیدارشناسی همچون روشی می‌نگرد که «بازگشت به چیزها» را در تقابل با «انتزاع‌ها و ساختارهای ذهنی» ضروری ساخته و ایده «روح مکان» را مطرح می‌سازد. بنابراین، توانمندی پدیدارشناسی در معماری را در آن می‌بیند که قادر است با خلق مکان‌های ویژه، محیط را معنادار سازد (نسبیت، ۱۳۸۶: ۱۲۲). از دیدگاه پدیدارشناسی شولتز، ساختن محیط مصنوع، چه در میان انسان‌های نخستین و چه دوران معاصر، محدود به نمایان‌سازی، به مفهوم برگرداندن معنا به قالب فرم انسان ساخت نیست، بلکه فهم انسان از محیطش را نمایان می‌سازد، تکمیل می‌کند و نهادینه می‌سازد و نهایتاً معانی را گرد هم می‌آورد (بمانیان، ۱۳۸۷). مهم‌ترین عوامل تعریف کننده فضا از دیدگاه پدیدارشناسی، «دیالکتیک عرصه درونی و عرصه بیرونی»، «مرز و حصار» و «مرکزیت» است (به نقل از پرتوی، ۱۳۹۴: ۷۰).

«یوهانی پالاسما» یکی از مهمترین نظریه‌پردازان در زمینه پدیدارشناسی معماری است که آثار نظری و عملی او نقشی انکارناپذیر در شرح و بسط گفتمان پدیدارشناسی معماری دارد

آمابیل از طریق تعیین روابط بین مراحل خلاقیت و اجزای خلاقیت. مدلی کاربردی از فرآیند خلاقیت ارائه نموده که در بر دارنده ی پنج مرحله زیر است: «۱- ارائه ی مسئله ۲- آمادگی ۳- تولید ایده ۴- اثبات ۵- ارزیابی پیامد» (صادقی مال امیری، ۱۳۸۶: ۱۱۳-۹۷).

ب) کودک و محیط^{۱۵}:

صاحب نظران امر تعلیم و تربیت معتقدند: «کودک محصول تعامل طبیعت - تربیت، وراثت، محیط و طبیعت تجربه است. به عبارت دیگر، کودک سیستمی است ساخته ی محیط و طبیعت " یا "تربیت و تجربه" است» (اکرمی، ۱۳۸۷). در چگونگی درک کودک از محیط مهم این است که اگر کودکان با فضاها یا اشیای خاصی، مأنوس گردیده و بتوانند آن ها را تحت کنترل خود قرار داده و به گونه ای نسبت به آن حس مالکیت داشته باشند، در این صورت حس خودباوری آنها تقویت و ارضا می گردد. لذا با توجه به نظریه رشد شناختی دوران کودکی و ادبیات روانشناسی ادراکی، محیط های انعطاف ناپذیر باعث ایجاد حس تعلق به مکان نمی گردد» (Dudek, 2005).

ج) عوامل مؤثر بر ارتقاء خلاقیت کودکان:

- خیال پردازی: از نظر کندی^{۱۶} خیال پردازی بر خلاف خیال بافی خلاقانه است و مستلزم توانایی به تصویر در آوردن جهان به گونه ای کاملاً متفاوت است (Kennedy, 1991).

- کنجکاوی: تحقیقات نشان داده است هیچ خلاقیتی بدون کنجکاوی ممکن نمی شود. پس منشأ خلاقیت، کنجکاوی است (کریمی، ۱۳۷۷: ۳۳). تحقیقات دیگر نشان می دهند که کنجکاوی فرد در فرآیند خلاقیت مؤثر است و افراد خلاق معمولاً کنجکاوند (کاردان، ۱۳۹۱: ۲۷).

- بازی: پژوهش ها نشان داده است که بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تاثیر ویژه ای دارد. کودکان معمولاً بخشی از اوقات شبانه روز خود را صرف بازی می کنند و از طریق آن به حواس خود مهارت می بخشند و به میزان توانایی و نیز نقاط ضعف خود پی می برند (فتحی، ۱۳۸۴: ۹۱).

- مشارکت داشتن کودک با فضا و هم نوع خود: محققان تاثیر کار گروهی را بر رشد فرآیند خلاقیت بررسی کرده اند و به این نتیجه رسیده اند که خلاقیت افراد در همکاری با یکدیگر به

تحویلی و حتی فرمالیسم قراردادی یا تجربی، باید به جد به ظرفیت روایی به مثابه ساختار زندگی انسان و چشم اندازی شاعرانه توجه کند که در فضا-زمان تحقق می یابد. حال، معمار به یک معنا، باید «نمایش نامه ای» برای درام خود بنویسد، صرف نظر از این که این نمایش نامه به تغییر و تحول صریح یا ضمنی برنامه فیزیکی «رسمی» تبدیل شود (پالاسما و همکاران، ۱۳۹۴: ۱۳-۱۲).

«دیوید سیمون^{۱۴}» پدیدار شناسی را زبان مفهومی مفیدی برای ایجاد وفاق بین آن دسته از طراحان محیط که از رویکردهای شهودی برای شناخت استفاده می کنند از طرفی و آن دسته از پژوهشگران دانشگاهی که بیشتر از رویکرد عقلایی استفاده می کنند، از سوی دیگر، می داند (بهزادفر و شکیبامنش، ۱۳۹۳). به طور کلی در پدیدار شناسی محیط و مکان سه موضوع اصلی مورد آزمون و بررسی قرار می گیرد. اول، خصوصیات اساسی و ارتباطات درونی تجربه محیطی؛ دوم، خصوصیات اصلی محیط، نظیر صدا، توپوگرافی، نور و کیفیات فضایی که موجب ارتقاء شخصیت خاص مکان و چشم انداز می شود؛ سوم، زمینه های ارتباط انسان با محیط و ارتقای بصیرت ها و دیدگاه ها در زمینه نوعی از طراحی و برنامه ریزی که بیشتر با روح مکان در تماس است (سیمون، به نقل از بهزادفر و شکیبامنش، ۱۳۹۳). سیمون معتقد است یک جنبه مهم دیگر زیست - جهان، خانه و حس در خانه بودن یا حس راحتی در مکان است که شرایطی را پدیدار می سازد که افراد از طریق آن در جهان غوطه ور می گردند و غالباً از نگاه هستی شناسانه بیان می شود. به عقیده وی، «خانه» مهم ترین مرکزیت ذهنی مکان و تعلق به آن است (بهزادفر و شکیبامنش، ۱۳۹۳).

• خلاقیت و معماری

الف) تعریف خلاقیت و فرآیند آن:

«خلاقیت از ویژگی های اساسی و سازنده ی انسان به شمار می آید که در رشد و تکامل فرد و تمدن بشری نقش موثری داشته و زیر بنای اختراع ها و دستاوردهای علمی و هنری است. پژوهش های انجام شده در زمینه خلاقیت نشان می دهند که خلاقیت موهبتی نیست که تنها افراد خاصی از آن برخوردار باشند، و همچنین نمی توان آن را خصوصیتی ارثی به شمار آورد» (سید عامری، ۱۳۸۳: ۱۰۹).

محیط استفاده کرده و می‌تواند طرحواره‌های ادراکی را توسعه دهد که تعیین کننده تجربیات آینده کودک است. بنابراین، می‌توان گفت که جهت‌گیری محیطی و شناخت در این زمینه، اساساً برای کودکان، حیاتی است، زیرا هویت یک فرد در قالب این طرحواره‌ها تعریف گشته و هویت انسانی تابعی از مکان‌ها و اشیاء است؛ و در نتیجه آن، هویت در ارتباط تنگاتنگی با تجربه مکان، به خصوص در طول سال‌های شکل‌گیری شخصیت است (Menin, 2003: 69). «چاولا»^{۱۸} حس مکان در دوران کودکی را چنین تعریف می‌کند: «کودکان، هنگامی وابستگی خود نسبت به یک مکان را نشان می‌دهند که از قرار گرفتن در مکانی خاص احساس شادی و با ترک آن مکان احساس ناراحتی یا پشیمانی بکنند و بودن در یک مکان را نه فقط برای رفع نیازهای فیزیکی؛ بلکه به دلیل کیفیت‌های ذاتی آن ترجیح بدهند (Chawla, 1992: 63).»

«عوامل ایجادکننده حس تعلق به مکان به دو دسته عوامل درونی و بیرونی تقسیم می‌شوند که این دسته بندی بر دسته بندی دیگری که شامل: فرد، محیط و دیگران است، منطبق است. عوامل بیرونی که تشکیل دهنده حس تعلق به مکان هستند، شامل: محیط کالبدی، نقش اجتماع و دیگران است و عوامل درونی، ویژگی‌های فردی، عوامل ادراکی - شناختی را شامل می‌شود (مهرابیان و همکاران، ۱۳۹۸).»

یافته‌ها و تحلیل

• چرا رویکرد پدیدارشناسی معماری برای طراحی

مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک ونوجوان؟

پس از شناخت عوامل محیطی رشد خلاقیت، مبانی نظری و طراحی پدیدارشناسی معماری دسته بندی می‌گردد. در **جدول شماره ۱** مبانی نظری و مبانی طراحی رویکرد پدیدارشناسی معماری به تفصیل بیان شده است.

در **جدول شماره ۲** سعی شده که برای چهار عامل محیطی - ذهنی ارتقاء خلاقیت کودکان (۱- مشارکت کودک در محیط ۲- کنجکاوای کودک در محیط ۳- خیال پردازی ۴- بازی) راهکارهای پدیدارشناسی معماری با توجه بر نظریات فیلسوفان و معماران پدیدارشناس متناسب با هر عامل بیان شود. در ستون آخر سعی شده که در مرحله طراحی معماری راهبردهای پیشنهاد شده که این راهبردها در جهت راهکارهای پدیدارشناسی معماری در ایجاد خلاقیت باشد.

دلیل تاثیر متقابل ایده‌ها بر همه شکوفا می‌شود (Mamykina, 2002: 96-99).

د) نقش محیط فیزیکی در پرورش خلاقیت:

تحقیقات نشان داده است که عوامل اجتماعی و محیطی نقش عمده‌ای در عملکرد خلاقانه ایفا می‌کنند؛ روان‌شناسان محیط بیان می‌کنند تأثیر بسیاری از تغییرات در عناصر محیطی می‌تواند اثراتی بر خلاقیت و نوآوری داشته باشد (کامل نیا، ۱۳۸۸: ۶۶). استنباط انسان از محیط و تأثیری که بر حیات انسان دارد نقشی در خور توجهی را برای محیط در ارتقا خلاقیت بشر رقم می‌زند (تقی زاده، ۱۳۸۱: ۶۲). برخی از این عوامل به شرح زیر است:

۱- عوامل طبیعی محیط: ایجاد منظر محیط طبیعی در رشد خلاقیت موثر است (McCoy, 2002: 433). حتی وجود گیاهان در فضای داخلی بر خلاقیت و فرآیند خلاقیت تاثیر گذار هستند (Shibata, 2004: 329).

۲- مواد و مصالح: استفاده از مواد و مصالح طبیعی و نیز استفاده کمتر از مصالح مصنوعی یا سطوح ترکیبی منجر به ارتقا خلاقیت خواهد شد (McCoy, 2002: 424).

۳- رنگ: استفاده از رنگ‌های ملایم (McCoy, 2002: 409) و ایجاد فضای روشن برای رشد خلاقیت مؤثر است (شفایی، ۱۳۸۸: ۱۰۷).

۴- شکل و وسعت فضاها: شکل و اندازه‌ی فضاها می‌تواند زمینه‌ساز تجمع افراد شود و گروه‌هایی برای تعاملات و روابط اجتماعی پدید آورد (Hornecker, 2005: 293).

۵- عوامل زیبایی‌شناسانه: تحقیقات نشان می‌دهد که با افزایش معیارهای زیباشناختی در فضاهای کودک، دست‌آوردهای کودکان نیز افزایش می‌یابد (شفایی، ۱۳۸۸: ۱۱۰).

۶- تزئینات: تحقیقات حاکی از آن است که پیچیدگی جزئیات بصری در ارتقا خلاقیت مؤثر است (McCoy, 2002: 433).

۷- استفاده از آثار خود کودکان و آثار هنرمندان برجسته در تزئین فضا (شفایی، ۱۳۸۸: ۱۱۰).

ه) حس تعلق به مکان در کودکان:

تعلق خاطر درست به یک مکان، نیازمند جهت‌گیری و شناخت است. اجزای شناخت شامل عوامل محیطی هستند که موجودیت آنها محسوس بوده و روابط افراد با آنها در طی دوران کودکی توسعه می‌یابد. «پیاز»^{۱۷} معتقد است که یک کودک از جسم خود و در نتیجه حواس خویش در جهت شناخت

جدول شماره ۱) مبانی نظری و طراحی پدیدارشناسی معماری

مبانی نظری	مبانی طراحی
	صاحب‌نظران عام (فلسفه) هایدگر ۱- توجه به تجربه های فضایی ۲- نزدیک شدن به «چیزها» ۳- جهت یابی ۴- اصالت و بوم گرایی ۵- هویت بخشی ذهنی به فضا ۶- خاطره انگیزی مرلوپونتی ۱- فضای تجسم یافته ۲- قصدیت بدنی در فضا ۳- معماری حواس گونه گادامر ۱- کارآمدی معماری ۲- هنروری و فرهنگ در معماری ۳- نماد آفرینی در معماری ۴- تاریخمندی در معماری ۵- طراحی به مثابه ادغام افق های زمان گذشته و حال و آینده
۱- پدیدارشناسی سوژکتیو هنر: رسیدن به ذات در ساحت آگاهی ۲- پدیدارشناسی غیر سوژکتیو هنر: ۱-۲- پدیدارشناسی هرمنوتیک ۲-۲- پدیدارشناسی اگزستانسیالیسم ۲-۳- پدیدارشناسی پسامدرن	صاحب نظران معماری نوربرگ شولتز ۱- ساختار مکان: مکان های طبیعی یا فضای زیسته ادغام فضای زیسته و مکان طبیعی ۲- توجه به سنت و فرهنگ منجر به حس مکان می گردد. ۳- نماد گرایی و استعاره سازی فضایی ۴- شی نور زمان و کاراکتر عوامل شکل دهنده مکان های طبیعی است. ۵- عوامل تعریف کننده فضا: دیالکتیک عرصه درون و بیرون- مرز و قلمرو- محصوریت و مرکزیت ۶- کاراکتر مکان با جهت یابی در فضا شکل می گیرد. ۷- جهت یابی در فضا با سه روش: شناسایی تداوم توپولوژیکی- طرح ریزی- تعیین جا یوهانی پالاسما ۱- تاکید بر ادراکات حسی کاربر با قرارگیری در فضا ۲- ایجاد محرک های حسی در فضا ۳- ایجاد اتمسفر های معماری با مشارکت کاربران فضا ۴- ماده گرایی: استفاده از مصالح طبیعی و خاطره ی حس حاصل از مصالح ۵- اتمسفر: ۱- فیزیکی: الگو معماری ۲- ذهنی نیاز به مرور زمان دارد. استیون هال، پیتر زومتور و پرز گومز ۱- ایجاد محیط های پاسخده ۲- انعطاف پذیر بودن فضا، مداخله در فضا ۳- توجه به پتانسیل های تاریخی منطقه ۴- توجه بر عرصه ی برون ۵- استفاده از سطوح با درجه بازتابندگی گوناگون ۶- کاربرد های گوناگون آب در معماری ۷- ایجاد سایه و روشن
۳- هنر به مثابه پیام رسان حقیقت ۴- تجربه گرایی در مواجهه با هنر ۵- ساحت وجودی، زمینه ی به حقیقت رسیدن هنر ۶- امپاتی و احساس رابطه بین سوژه ها ۷- پیوستگی ذهن و جسمانیت ۸- ایجاد فضای وجودی در معماری ۹- تاکید بر مکان و محیط ها ۱۰- ایجاد ساختارهای مکان ۱۱- حس مکان ۱۲- روح مکان ۱۳- کاراکتر مکان ۱۴- کاراکتر مکان و ساختار مکان منجر به حس مکان می شود. ۱۵- پاسخ دهی فضا و تغییر پذیری آن.	

جدول شماره ۲) راهکارهای پدیدارشناسی معماری در ایجاد خلاقیت محیطی

عوامل محیطی - ذهنی ارتقا خلاقیت برای کودک	راهکار پدیدارشناسی معماری در ایجاد خلاقیت	طراحی پدیدارشناسی معماری
۱- مشارکت کودک در محیط برای مشارکت بیشتر کودک در محیط اگر او احساس تعلق و در خانه بودن داشته باشد، مشارکت بیشتری در محیط دارد. عوامل کالبدی حس تعلق: ۱- شفافیت فضایی ^{۱۹} / ۲- انعطاف پذیری / ۳- وضوح و خوانایی / ۴- ادغام فضا / ۵- مقیاس و تناسب / ۶- نفوذ پذیری / ۷- ترتیب فضایی	۱- ادراک و شناسایی کودک به محیط ۲- جهت یابی کودک در محیط ۳- دخالت بدن و ذهن کودک در محیط ۴- توجه بر تاریخمندی ۵- اتمسفر معماری ۶- خاطره انگیزی	۱- جهت ، ریتم و مرکزیت در ساماندهی فضایی کودک لحاظ شود. ۲- محیط های انعطاف پذیر ^{۲۰} ۳- پنج اصل حس در خانه بودن دیوید سیمون ۴- توجه بر هماهنگی سایت و بافت ۵- مداخله کودک در چیدمان محیط
۲- کنجکاوی کودک در محیط محیط های کودک باید از نظر منابع اطلاعاتی غنی و همچنین دارای محرک های حسی باشد.	معماری ادراک حسی و معماری بدنمند.	مبانی طراحی معماری «غناي حسی ^{۲۱} »
۳- خیال پردازی محیط های کودک باید از نظر منابع اطلاعاتی غنی باشد.	۱- ایجاد خاطره و تجربه یک حس فضایی ۲- درگیری حواس و دخیل بودن کاربر در فضا (مارتین هایدر - کریستین نوربرگ شولتز - یوهانی پالاسما)	مبانی طراحی معماری غناي حسی (مبانی طراحی پیتر زومتور و استیون هال)
۴- بازی	تنوع های فضایی برای درگیر شدن ذهن و بدن - نزدیک شدن به اشیا	شناسایی محیط به کودک با استعاره های فضایی (مبانی طراحی پیتر زومتور و استیون هال)



شکل های شماره ۴) محیط مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک مشهد

جدول شماره ۳) نتیجه پدیدارشناسی مکان مؤسسات خلاقیت

نتیجه	ساختار مکان - شخصیت مکان
مکانی است که در آن دوره های استعدادیابی برگزار می گردد. با گسترش و کشف خلاقیت در زمینه های گوناگون. کودک و نوجوان به صورت پژوهشگر در محیط فعالیت می کند. کودک و نوجوان فرصت آزمون و خطا دارند. در درجه اول مکان یادگیری نیست. خود کودک باید کشف کند. محیط باید این فرصت را برای او فراهم نماید.	۱- چگونگی مکان مؤسسات خلاقیت
از نظر فیزیکی: فضا بزرگ و به اندازه‌ی نیاز باشد به گونه ای که همه کارگاه‌ها را پوشش دهد. ایمنی لازم برای کودکان رعایت شود. این فضاها برای کارگاه های گوناگون تفکیک صورت گیرد. محیط منعطف و قابل تغییر باشد تا باعث درگیری ذهن و جسم کودک شود. کودک آزادی فضایی داشته باشد. از نظر روانی: هم جمع صمیمی را برای کودک و پرسنل ایجاد کند و برای کودک جذاب و شادی آور باشد.	۲- ویژگی های مهم محیط مؤسسه
ایجاد انگیزه برای پرسشگری و کنجکاوی در کودک. ایجاد محیط‌های اجتماعی برای کودکان ایجاد ارتباطات جدید برای کودک. فراهم آوردن فرصت‌های نو برای کودک. احترام به رفتار و گفتار کودک رفتارهای جدید حق انتخاب و آزادی در انجام فعالیت‌ها. ایجاد اعتماد به نفس در آن‌ها.	۳- عواملی که باعث بروز بهتر خلاقیت می شود.
محیط دارای انعطاف فضایی باشد تا کودک فرصت مداخله در آن را داشته باشد. مربیان باید کارآموده و صبور باشند. امکانات و وسایل مورد نیاز هم فراهم گردد.	۴- عوامل محیطی و انسانی در بروز خلاقیت و استعدادیابی
نور روز به گونه ای که به طور مستقیم به داخل دیده شود. پنجره های وسیع باشد. نورهای زرد و سفید به صورت خلاقانه در نورپردازی به کار گرفته شود (نور مصنوعی).	۵- چگونگی نورپردازی در ایجاد خلاقیت
گیاهان ها در داخل، در معرض دید کودکان قرار گیرد مانند قرارگیری فضاهای جمعی در گلخانه - کاشت گیاه توسط خود کودک. استفاده از گلدان هایی که خود کودکان آنها را کاشتند در تزیین محیط ها.	۶- چگونگی استفاده از طبیعت و گیاهان در محیط‌های کشف استعداد
تنوع در استفاده از متریال ها، متریال ها متحرک باشند و ایمن باشند.	۷- نقش مصالح و متریال ها و چگونگی متریال ها در محیط های کشف استعداد
طراحی سه بعدی و قابل تغییر در کف و دیوارها تنوع در اشکال هندسی. هر کارگاه یک طرح خاص باشد. طرح های هندسی قابل تغییر باشد.	۸- طرح هندسی مناسب برای محیط های کشف استعداد ها
کوچک و قابلیت جمع شدن را داشته باشند و راحتی کودک را فراهم کند. رنگ های متنوع داشته باشند قابلیت جابجایی توسط خود کودک را داشته باشد.	۹- مبلمان مناسب در محیط های کشف استعداد
رنگ های گرم و روشن و ناخالص. برخی از محیط‌های رنگی مانند کارگاه‌های هنر رنگ های سبز و صورتی مناسب است. ترکیب‌های رنگی برای ایجاد خلاقیت برخی محیط ها.	۱۰- طیف رنگ مناسب محیط های کشف استعداد



شکل شماره ۵) خلاصه ای از ساختار و شخصیت مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک

• پدیدارشناسی معماری، رویکردی مؤثر در طراحی**معماری محیطهای کشف استعداد کودکان**

ویژگی های محیطی لازم برای کشف استعداد کودکان که با تحقیق پدیدارشناسی مکان به دست آمد، با مبانی و الگوی گفتمان پدیدارشناسی معماری شباهت های نزدیکی دارد. بنابراین رویکرد پدیدارشناسی معماری چه به عنوان یک روش پدیدارشناسی مکان و چه از نظر الگوی علمی صاحب نظران این گفتمان، برای طراحی معماری مؤسسات مطالعه و خلاقیت کودک مناسب و مؤثر است. **شکل شماره ۶** شباهت راهکارهای گفتمان پدیدارشناسی معماری برای محیط های کشف استعداد و ساختار-شخصیت مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت را نشان می دهد. در پایان، **جدول شماره ۴** طرح معماری پارادایم پدیدارشناسی معماری در قالب الگوهای ساختاری (پر و خالی، حرکتی و عملکردی) برای مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک به عنوان مکانی برای استعداد یابی کودکان پیشنهاد شده است.

بی نوشت :

۱. Phenomenology
۲. Martin Heidegger
۳. Gaston Bachelard
۴. Maurice Merleau-Ponty
۵. Immanuel Kant
۶. Georg Wilhelm Friedrich Hegel
۷. Christian Norberg Schultz
۸. Alberto Perez-gomez
۹. Johanni Palasma
۱۰. Steven Hall
۱۱. Peter Zumthor
۱۲. Hennessy and Amabile
۱۳. Spiegelberg
۱۴. David Simon
۱۵. کودکی شامل دو بخش ۶ تا ۹ و ۱۰ تا ۱۲ سالگی است

(قاسمی، ۱۳۹۰).

۱۶. Kennedy
۱۷. Jean Piaget
۱۸. Chawla
۱۹. مطابق پژوهشی که «ساهره مهرابیان» در رساله ی دکتری با عنوان "عوامل کالبدی مؤثر در احساس تعلق دانش آموزان ابتدایی بر مبنای ریخت شناسی" در نشریه علمی پژوهشی اندیشه معماری بیان می کند، عوامل کالبدی حس تعلق دانش آموزان ابتدایی به ترتیب اولویت، به این شرح بوده است.

با توجه به جدول شماره ۲ می توان اینگونه نتیجه گرفت که پارادایم پدیدارشناسی معماری راهکارهای مؤثری در طرح محیطهای کشف استعداد کودکان دارد. مبانی طراحی همچون جهت گیری در فرم و سیرکولاسون، مرکزیت و ریتم در فرم و سیرکولاسون، نور و سایه و رنگ در معماری داخلی و فرم، تنوع فضایی، درگیری حواس کودک با محیط، نمادگرایی در فرم و سیرکولاسیون، ارتباط با طبیعت، تکیه بر فرهنگ و اصالت، الگوهای ساختاری معماری محیط های کشف استعداد کودکان را شکل می دهد.

• مطالعه موردی: پدیدارشناسی مکان مؤسسه مطالعه**و خلاقیت کودک و نوجوان مشهد**

پس از آنکه ارتباط مفهومی میان نظریات فیلسوفان و معماران پدیدارشناس و راهکارهای محیطی ایجاد خلاقیت یافت شد و همچنین راهکارهای گفتمان پدیدارشناسی معماری برای طرح محیط های کشف استعداد بیان شد، حال با رویکرد پدیدارشناسی مکان به شناخت ساختار و شخصیت مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک (و نوجوان) (**شکل های شماره ۴**) می پردازیم.

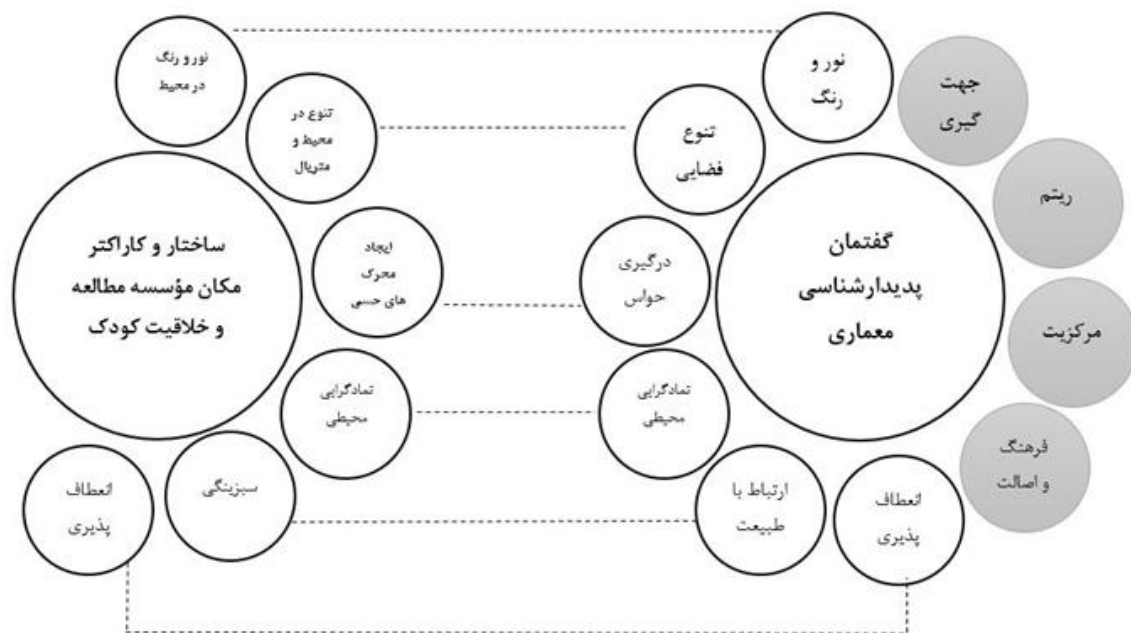
از این جهت که در رویکرد پدیدارشناسی معماری تجربه مکانی کاربران محیط نقش مهمی دارد، برای دست یابی به ماهیت و ساختار مکانی محیطهای کشف استعداد کودکان از (نمونه های هدفمند) مربیان و کارشناسانی که علاوه بر دانش لازم در حوزه خلاقیت و استعدادیابی، تجربه ی محیطی در فرایند استعداد یابی کودکان را دارند، تحقیق شده است. در این تحقیق پدیدار شناسانه از ۹ تن از مربیان و کار شناسان مؤسسات مطالعه و خلاقیت مشهد در قالب پرسشنامه باز حاوی ۱۰ سوال، داده ها جمع آوری شدند. **جدول شماره ۳** بیانگر نتیجه ی نهایی حاصل از تحلیل داده های کیفی پژوهش پدیدارشناسی مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت است. مراحل تحلیل داده در بخش روش تحقیق مقاله توضیح داده شده است.

در **شکل شماره ۵** سعی شده ویژگی های محیطی (ساختار و کارکتر مکان) که حاصل از تحقیق پدیدارشناسی مکان مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک به دست آمده، خلاصه گردد.

نتیجه تحقیق

جدول شماره ۴) مدل پیشنهادی طرح معماری با رویکرد پدیدارشناسی
در قالب الگوی ساختاری مؤسسه مطالعه و خلاقیت کودک

الگوی حرکتی	الگوی عملکردی	الگوی پر و خالی
۱- قرارگیری محرک های حسی در مسیرهای حرکتی	۱- اتصال دو فضا با فضای واصل	۱- تاثیر پذیری از جهت های شاخص سایت. ۲- توجه به کهن الگوها. ۳- دید و منظر به طبیعت و عناصر شاخص طبیعت. ۴- استفاده از مفاهیم تمثیلی طبیعت و انسان. ۵- استفاده از تنوع های فضایی: فضای باز و نیمه باز و بسته. ۶- اختلاف سطح و ارتفاع در حجم. ۷- نمادگرایی
۲- نمادگرایی در مسیر های حرکتی	۲- سازماندهی مرکزی با تداوم ریتم در جهت خاص ۳- روشن و تاریک بودن فضاهای اصلی و فرعی ۴- آب و سبزینگی رابط فضای داخل و خارج	۸- مرکزیت در سامان دهی فضاهای ۹- ریتم های تکثیر شونده در امتداد جهت. ۱۰- توجه به فرهنگ و سنت ۱۱- تاکید بر مرز فضای درون و بیرون
۳- شروع مسیر های حرکتی از طبیعت	۵- تغییر پذیری در عملکرد فضا	۱۲- انعطاف فضایی در معماری
۴- نور و سایه در مسیر های حرکتی	۶- ایجاد فضاهای دنج	۱۳- هارمونی، نظم و سادگی
۵- استفاده از آب و ایجاد حجم در دیواره های مسیر و استفاده از سطوح با قابلیت بازتابندگی نور	۷- ایجاد فضاهای نیمه باز برای ایجاد فرصت خیال پردازی کودک	۱۴- احیای خاطره ها با نمادگرایی
۶- داشتن ریتم - مرکزیت و جهت در الگوی حرکتی	۸- مشارکت پذیری کودک در فضا: ارتباط داشتن فضای کودک و والدین - ایجاد فضاهای جمعی	
۷- تنوع در مصالح - استفاده از روزه های نوری - اختلاف سطح در مسیر ها - استفاده از وید ها	۸- ترکیب فضای باز و بسته	
۸- قرار دادن شیشه های رنگی و آب - قرار دادن عناصر نشانه ای - پرده های رنگی - دیوار های جابه جا شونده در مسیر های حرکتی - دیوار های مجوف مسیر ها	۹- پلان های آزاد و مبلمان مدولار	
۹- خوانایی و وضوح مسیرها - شفافیت در مسیرها	۱۰- شفافیت فضایی - رعایت مقیاس و تناسب فضاها - نفوذ پذیری و تغییر پذیری فضا	



شکل شماره ۶) شباهت یافته های تحقیق پدیدارشناسی مکان با مبانی طراحی گفتمان پدیدارشناسی معماری



رلف، ادوارد، (۱۳۹۷). مکان و بی مکانی، ترجمه محمدرضا نقصان محمدی، تهران، آرمان شهر
 زومتور، پیتر، (۱۳۹۴). رهیافت پدیدارشناسی در اندیشه ی پیتر
 زومتور، ترجمه مرتضی نیک فطرت- صدیقه میرگذار لنگرودی
 انتشارات مهر معمار
 سبطی و همکاران، (۱۳۹۵). مفاهیم فلسفی مرلوپونتی: بستری برای
 تحلیل هنر تعاملی نگاهی به پر فور منس، تهران، کیمیای هنر،
 ش ۱۹.

سید عامری، میر حسن، (۱۳۸۳). بررسی و مقایسه ی میزان توسعه ی
 شاخص های خلاقیت دانش آموزان دختر و پسر گروه سنی ۸
 سال با مقیاس تورنس با تاکید بر فعالیت های حرکتی، نشریه ی
 علمی- پژوهشی تربیت بدنی حرکت. شماره ی ۲۱: ۱۲۲-۱۰۹.

شفایی، مینو، (۱۳۸۸). اصول طراحی فضاهای آموزشی کودکان ۳ تا
 ۶ ساله با رویکرد ارتقای خلاقیت از آنان در ایران، پایان نامه
 دکتری معماری گرایش آموزشی، تهران، دانشگاه علم و صنعت ایران.
 شار، آدم، (۱۳۹۶). هایدگر برای معماران (اندیشمندان برای معماران
 ۳)، ترجمه مرتضی نیک فطرت، تهران، انتشارات هنر نو.
 صادقی مال امیری، منصور، (۱۳۸۶). خلاقیت رویکرد سیستمی: فرد،
 گروه، سازمان، تهران، چاپ و انتشارات دانشگاه تهران
 عظمتی، حمیدرضا. (۱۳۸۷). اصول طراحی پارک های شهری مبتنی
 بر ارتقا خلاقیت کودکان، پایان نامه ی دکتری معماری، دانشگاه
 علم و صنعت ایران، تهران
 غفاری، علی، (۱۳۷۷). اصول و مبانی طراحی فضاهای آموزشی
 سازمان نوسازی، توسعه و تجهیز و مدارس کشور. دفتر - تحقیقات و
 پژوهش، تهران

فتحی، حیدر، (۱۳۸۴). تاثیر بازی و اسباب بازی در پرورش ذهن و
 خلاقیت کودکان، مجله ی روانشناسی و علوم تربیتی ۳۰۹: ۹۵-۸۹.
 قاسمی، حبیب. (۱۳۹۰). فضای معماری و زبان کودکی (طراحی مراکز
 کودک و کارتون با رویکرد خلق بازی گونه ی فضا)، پایان نامه
 ی کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
 کاردان، عاطفه، (۱۳۹۱). طراحی خانه در راستای ارتقا خلاقیت، پایان
 نامه ی کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر اصفهان.
 کامل نیا، حامد، (۱۳۸۸). دستور زبان طراحی محیط های یادگیری،
 چاپ اول، تهران، سبحان نور.
 کرفت، آنا، (۱۳۸۸). پرورش خلاقیت در کودکی، ترجمه ی مهدی
 نورانی، چاپ اول، تهران، نشر ریش.
 کریمی، عبدالعظیم، (۱۳۷۷). بازگشت به کودکی، بازگشت به خلاقیت،
 مجله ی روان شناسی و علوم تربیتی ۱۳۸: ۲۶-۷.
 کیدر، پل، (۱۳۹۶). گادامر برای معماران، ترجمه ی زهرا برداران، تهران،
 انتشارات فکر نو.

۲۰. «جان لنگ» در ارتباط با مفهوم انعطاف پذیری فضا معتقد است: «
 بعضی از محیط ها بدون تغییر و سازماندهی مجدد، بسیاری از
 فعالیت ها را تأمین می کنند. بعضی از محیط ها برای تأمین فعالیت
 های مختلف به آسانی قابل تغییر کند. طراحان محیط از واژه های
 مختلفی برای تعریف این دو وضعیت استفاده کرده اند. در اینجا مورد
 اول تطبیق پذیر و مورد دوم انعطاف پذیر نامیده شده است» (لنگ،
 ۱۳۸۸: ۱۳۴).

۲۱. معماری است که در آن تمامی حواس مشارکت دارند و فرآیند ادراک
 منحصر به حس بینایی نیست. تجربه ی معماری تجربه ای چند -
 حسی است، و کیفیات ماده، فضا، و مقیاس نه تنها با چشم بلکه با
 گوش، بینی، پوست، زبان، اسکلت و عضلات سنجیده می
 شوند (مقرب، ۱۳۹۸: ۹۹).

فهرست منابع:

آیدی، دن، (۱۳۷۷). هنر و تکنولوژی: فلسفه پدیدارشناختی هایدگر
 در باب تکنولوژی، ترجمه شاپور اعتماد، تهران نشر مرکز.
 اسماعیلی، نسیم، (۱۳۹۲). تعیین معیار های طراحی کانون پرورش
 فکری کودکان با رویکرد ارتقا خلاقیت کودکان، پایان نامه
 کارشناسی ارشد معماری، تهران، دانشگاه شهید رجایی.
 اکرمی، غلامرضا و مینو قره بیگلو، (۱۳۸۷). روند آموزش خلاق در
 طراحی معماری مدرسه، سومین همایش آموزش معماری: ۲۰-۳۴
 بمانیان، محمد رضا، (۱۳۸۷). پدیدارشناسی مکان، تهران: سازمان
 شهرداری ها و دهیاری های کشور
 بهزادفر، مصطفی؛ شکیبا منش، امیر، (۱۳۹۳). جستاری بر فلسفه
 پدیدارشناسی مکان؛ بررسی اندیشه های دیوید سیمون در رابطه
 با مفهوم خانه به مثابه یک مکان، نشریه هویت شهر، سال هشتم، شماره
 ۱۷، تهران
 پلاسما، یوهانی، (۱۳۹۳). چشمان پوست: معماری و ادراکات حسی،
 ترجمه رامین قدس، تهران، پرهام نقش.
 پلاسما، یوهانی؛ پرز گوکز، آلبرتو؛ هال، استیون، (۱۳۹۴). پرسش های
 ادراک: پدیدارشناسی به همراه سه مقاله دیگر از نویسندگان،
 ترجمه رامین قدس، تهران، پرهام نقش.
 پالمر، ریچارد، (۱۳۷۷). علم هرمنوتیک، ترجمه محمدسعیدحنایی،
 تهران، انتشارات سمت.
 پرتوی، پروین، (۱۳۹۴). پدیدارشناسی مکان، تهران، فرهنگستان هنر.
 پیروای ونک، مرضیه، (۱۳۸۹). پدیدارشناسی نزد مرلوپونتی، آبدان،
 پرش.
 تقی زاده، محمد، (۱۳۸۱). تاثیر معماری و شهر بر ارزش های
 فرهنگی، مجله ی هنرهای زیبا، شماره ی ۱۱: ۷۶-۶۲
 ربانی گلپایگانی، علی، (۱۳۸۱). پدیدارشناسی ادموند هوسرل و هرمنوتیک،
 تهران، کلام اسلامی، شماره ۴۲.

- Chawla, L. (1992). **Childhood Place Attachments**. In A. Altman and S.M. Low, eds. *Place Attachment*.
Dudek, M. (2005). **Children's spaces**. Oxford: Architectural Press.
Hornecker, Eva. (2005). *Space and Place-Setting Stage for Social Interaction*, University of Sussex. P: 293-321.
Kennedy, D. (1991). **The young child's experience of space and child care center design: A practical meditation**. *Childrens environments quarterly*, 8(1), 37-48.
Krippner, S. (1999). *Dreams and Creativity*, *Encyclopedia of Creativity*. VOL 1. San Diego. P: 597.
McCoy, J. M., & Evans, G. W. (2002). **The potential role of the physical environment in fostering creativity**. *Creativity Research Journal*, 14 (3-4), 409-426.
Mamykina, L & Candy, L & Edmonds. (2002). **Collaborative Creativity of the ACM**. VOL 145. NO 10. P: 96-99.
Menin, S. (2003). **Constructing place: Mind and matter**. London: Routledge.
Moran, s & Steiner, J. (2003). **Creativity in the Making: Vygotsky' Contemporary Contribution to the Dialectic of Creativity & Development**. P: 36-38.
Shibata, s & Suzuki, N. (2007) **Effects of an Indoor Plant on Creative Task Performance and Mood**. *Scandinavian Journal of Psychology* 45. No 5. P: 373-38.
Website of the Institute for the Study and Creativity of Children and Adolescents <https://www.wta7.com>
- گروت، لیندا؛ وانگ، دیوید، (۱۳۸۵). **روش تحقیق در معماری**، ترجمه علیرضا عینی فر، چاپ اول، انتشارات دانشگاه تهران.
لنگ، جان، (۱۳۸۸). **آفرینش نظریه معماری**، ترجمه علیرضا عینی فر، انتشارات دانشگاه تهران
مهرابیان، ساهره؛ صفری، حسین؛ سهیلی جمال الدین، (۱۳۹۸). **تدوین شاخصه های مؤثر بر ارتقا حس تعلق دانش آموزان در پلان مدارس ابتدایی**، قزوین، نشریه اندیشه معماری، سال ۳، شماره ۵. مقرب، فرزانه، (۱۳۹۸). **غنا حسی در معماری**، انتشارات سیمای دانش، چاپ اول، تهران.
نسبیت، کیت، (۱۳۸۶). **نظریه های پسامدرن در معماری**، ترجمه محمد رضا شیرازی، انتشارات نی، تهران.
نوربرگ شولتز، کریستین، (۱۳۸۸). **روح مکان: به سوی پدیدارشناسی معماری**، ترجمه محمد رضا شیرازی، تهران، انتشارات رخداد نو.
نریمانی، محمد، (۱۳۷۰). **راه های پرورش و رشد خلاقیت در کودکان**، روان شناسی و علوم تربیتی، تهران، شماره ی ۱۴۹: ۵۱-۴۴.
نیک روش، ریحانه؛ قاسمی سیجانی، مریم، (۱۳۹۳). **بازشناسی جایگاه روح مکان در طراحی فضای کودکان؛ بر مبنای آراء پدیدارشناختی نوربرگ شولتز**، تهران، فصلنامه میان رشته ای در علوم انسانی، دوره هفتم، شماره ۱، ص ۱۴۵-۱۷۲.
هیل، جان اتان، (۱۳۹۶). **مرلوپونتی برای معماران (اندیشمندان برای معماران ۳)**، ترجمه گلناز صالح کریمی، تهران، فکر نو.
- Amabile, T. M. (1998). **How to Kill Creativity?** *Harvard Business Review*.