

## آموزش معماری مبتنی بر زندگی: رویکرد روایت‌محور در طراحی با روش سناریونویسی

### چکیده

توجه به زندگی انسان و نحوه‌ی حضور و رفتار او، از دغدغه‌های اصلی در طراحی معماری است. از رویکردهای مطرح در این خصوص، تفکر روایت‌محور و سناریومحور در معماری و آموزش آن است. هدف پژوهش بررسی نقش سناریونویسی و فرصت‌های آن در کارگاه آموزش طراحی است. پژوهش حاضر که به روش نیمه تجربی انجام شده، حاصل تأمل در گزارش ثبت فرآیند تدریس در کارگاه طراحی معماری با موضوع پیشنهادی «طراحی ویلای من» است. در این پژوهش ۵۲ دانشجوی معماری دانشگاه تهران شرکت نمودند و آموزش طراحی «ویلای من» با روش سناریونویسی در طی شش گام مشخص انجام گرفت که هر یک از این گام‌ها در یک جلسه آموزش داده شد. در هر جلسه یک آزمون طراحی از شرکت‌کنندگان گرفته شد تا تغییرات حاصل از نمرات هر مرحله نسبت به مرحله قبل مشخص شود. در دو بخش کیفی و کمی مورد بررسی قرار گرفته است. تجزیه و تحلیل داده‌ها با کمک آزمون تی همبسته و با استفاده از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۲ صورت گرفت. یافته‌ها بین میانگین نمرات آزمون طراحی در مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون تفاوت معناداری وجود دارد ( $P < 0.05$ ). نوع سناریو (فضاها، فعالیت، تجسم زمینه و...) بر مراحل بعد تأثیرگذار است و درصد گرایش افراد پس از آموزش سناریونویسی به سمت رویکردهای کاربرمحور (۵۵.۷۷ درصد) و رویدادمحور (۲۸.۸۵ درصد) بیشتر از قبل شده است. در نتیجه آموزش سناریونویسی و تمرین‌های مرتبط، بازخورد مثبتی در پیش‌برد و تسهیل فرآیند طراحی دارد. رویکرد روایت‌محور با روش سناریونویسی در معماری روند طراحی کاربرمحور را توصیف می‌کند و چارچوب‌های نظری و فنی مرتبط را معرفی می‌کند.

### اهداف پژوهش:

۱. بررسی نقش رویکرد روایت‌محور در طراحی با روش سناریونویسی.
۲. بررسی تفکر روایت‌محور در معماری مبتنی بر زندگی.

### سؤالات پژوهش:

۱. رویکرد روایت‌محور با روش سناریونویسی چه تأثیری بر طراحی معماری دارد؟
  ۲. روش سناریونویسی چه تأثیری بر فرایند خلق ایده در طراحی دانشجویان معماری دارد؟
- کلیدواژه‌ها:** آموزش معماری، روایت، سناریو نویسی، طراحی معماری، زندگی.

امروزه شاهد گسستی میان زندگی و معماری هستیم. دغدغهی معمار باید از فرم و سبک فراتر رفته و به داستان زندگی انسان که مبتنی بر سکونت است نزدیک گردد. تفکر روایت‌محور و تمرین سناریونویسی با پیشینه‌ی نظری و عملی خود در عرصه‌ی خوانش، پیدایش و آموزش معماری، از شیوه‌هایی است که به نظر می‌رسد بتواند به عنوان مقدمه‌ای برای رسیدن به معماری مبتنی بر زندگی، در آموزش طراحی حضور داشته و ایفای نقش کند (ندیمی و همکاران، ۱۳۹۸). بر این مبنا پژوهش حاضر، با نظر به عدم توجه کافی به کیفیت حضور و زندگی در فضا در کارگاه‌های آموزش طراحی معماری، ضمن بررسی قابلیت‌های شناخته شده «سناریونویسی» در فرآیند طراحی، به دنبال بازشناسی قوت‌ها و تأثیرات مثبت آن در پیش‌برد فرآیند مسأله‌گشایی و طراحی در راستای تقویت این موضوع است. در حقیقت سناریونویسی، یکی از راهبردهای آموزش طراحی معماری در جهت طراحی با محوریت کاربر به‌شمار می‌رود که ذهن دانشجویان را برای در نظر گرفتن روابط مخاطب و فضا آماده می‌کند (Tvedebrink & Jelic, ۲۰۱۸: ۷). الیوتی در پژوهش دیگری (۲۰۱۸)، ساختار سناریوها را پیشنهادی برای همکاری طراحی تیمی معرفی می‌کند. سناریو می‌تواند به دانشجویان کمک کند تا ابعاد جدید طراحی معماری را کشف کنند و تمرکز معمول بر روی فرم را به یک عملکرد جدید هدایت کنند. نتایج در مقایسه با سایر کلاس‌های آموزشی منحصر به فرد و نوآورانه بودند. این پژوهش بینش‌های جدید و دیدگاه‌های جدید تفکر طراحی را تسهیل می‌کند (Eilouti, ۲۰۱۸).

در ابتدا پس از شرح مسأله‌ی پیش‌رو، در بیان دلایل انتخاب رویکرد سناریومحور در آموزش طراحی به شرح معنا و مفهوم سناریو و نسبت آن با زندگی و معماری پرداخته و در ادامه عملکرد دانشجویان در کارگاه طرح یک کارشناسی دانشگاه تهران، جایگاه آموزش سناریومحور در پیش‌برد طراحی و رویدادهای مربوط به آن در کارگاه‌های آموزش معماری، مورد بحث و بررسی قرار می‌گیرد.

بررسی پیشینه پژوهش حاضر حاکی از این است که تاکنون اثر مستقلی با این عنوان به رشته تخریر در نیامده است با این حال، ندیمی و همکاران (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «نقش‌آفرینی تفکر روایت‌محور و فرصت‌های آن در کارگاه‌های آموزش طراحی معماری» به بررسی نقش کارگاه‌های آموزش طراحی معماری در مقوله روایت‌گری در طراحی پرداخته‌اند. با این حال در اثر مذکور اشاره‌ای به روش سناریونویسی در طراحی معماری نشده است لذا در اثر حاضر به روش کمی و کیفی و با تکیه بر داده‌های آماری و منابع کتابخانه‌ای انجام موضوع بررسی شده است.

### نتیجه‌گیری

در شیوه سناریونویسی طراح داستانی را تعریف می‌کند که می‌تواند برای ارتباط دادن ویژگی‌های اصلی طرح به کار رود. بطور کلی طراحی نوعی حل مسأله است که می‌تواند راه‌حل‌های متفاوتی داشته باشد. از آنجایی که عوامل مختلفی تأثیرگذار در طراحی‌اند و همچنین شامل مراحل و جنبه‌های مختلفی می‌باشد، طراحی سناریومحور امور طرح را یکپارچه‌تر حل می‌کند. در واقع نوشتن سناریو با هدایت دانشجو به تصور کردن آنچه می‌خواهد بسازد، او را با فضایی

که در ذهن دارد، مواجه می‌کند. بررسی سناریوهای نگارش شده توسط دانشجویان نشان می‌دهد که در آن‌ها، وجوهی از طراحی مورد تأکید قرار گرفته که طی مراحل بعد آشکار گردیده و موجب پررنگ شدن نقاط برجسته و متمایز هر طرح از دیگر طرح‌ها شده است. همچنین رجوع به سناریو در طول فرآیند طراحی می‌تواند در نظام‌بخشی به اطلاعات و تصمیم‌گیری برای گام‌های بعدی فرآیند مؤثر باشد. همچنین بازپرداخت سناریو از فضای طراحی شده به صورت مداوم در مراحل مختلف طراحی، شیوه‌ای مؤثر در تقویت تفکر دانشجویان در کارگاه است و می‌تواند به واسطه تصور حضور مخاطب در فضا، نقاط قوت، ضعف، نقص‌ها و کم و کاستی‌های احتمالی طرح را برای دانشجویان آشکار سازد.

طبق نظرات ون‌دره‌لیندن و همکاران (۲۰۱۹) هدف اصلی طراحی معماری کاربران طرح است. از معماران انتظار می‌رود که به حل مشکلات نامحدود و چالش‌های جامعه بپردازند. امروزه این هدف به دلیل پیچیده شدن طراحی معماری توسط طراحان نادیده گرفته شده است. برای رسیدن به معماری خلاقانه‌تر و برای فراتر رفتن از زبان متعارف سایر معماران با توجه به شباهت‌های سناریونویسی و طراحی معماری می‌توان از سناریونویسی در طراحی فضا استفاده کرد. به طور مثال یک معمار برای حل مسأله طراحی خود سناریویی را بسته به موضوع مسأله انتخاب می‌کند، یک سناریو با شیوه بیان تصاویر و محتوای رویداد درون سناریو به شکل‌دهی فضاهای معماری‌اش می‌پردازد و از طریق قیاس با آن سناریو، فرآیند طراحی متفاوتی را تجربه می‌کند.

تحلیل مربیان کارگاه از روند پیشرفت طرح‌ها، روند طراحی از رویکرد غالب فرم‌گرایی در آتلیه طراحی فاصله گرفته و به ملاحظات فضایی در مطابقت با زندگی واقعی، حضور، رفتارها و فعالیت‌های مخاطب فرضی نزدیک شده است. یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد، دانشجویان به جای کاربر، فضا را توضیح می‌دهند. در حالی که در روش آموزش دانشگاهی، معمولاً نتیجه طراحی حاصل تجربه طراح می‌باشد. در پاسخ به پرسش پژوهش در شیوه سناریونویسی فرصت بیشتری برای خلق ایده فراهم می‌شود. با بررسی ویژگی‌های سناریوها و تاثیر آنها در فرآیند طراحی و از طریق مقایسه سناریوها با نمونه‌های طراحی و آثار دانشجویان، ضرورت تمرکز و بهره‌گیری دانشجویان از سناریوها با مرحله اول خلق ایده در پژوهش حاضر همخوانی دارد. سناریونویسی علاوه بر این، به تولید مفاهیم جدید کاربرمحور و رویدادمحور در طراحی معماری کمک کرده است. دانشجویان در روش سناریونویسی برای حل چالش‌های هر سناریو به ابداع راه‌حل خلاقانه‌ای دست یافته‌اند.

براساس تحلیل مدرسان در پژوهش حاضر از مقایسه آنچه تحقق یافته با اهداف تحقیق، و نیز تحلیل یافته‌ها، در کنار تمامی نقش‌های مثبت تمرین‌های مبتنی بر سناریو، می‌توان به ضعف‌ها و آسیب‌هایی نیز اشاره کرد. عدم تمایل به همراهی با اینگونه تمرین‌ها از سوی دانشجویانی با ضعف در مهارت نوشتن، در قالب تخیل ماندن بعضی از وجوه طرح به دلیل دقیق و جامع نبودن سناریوهای دانشجویان، نبود ارتباط مشخص میان تمرین سناریونویسی و مراحل توسعه و پرداخت طرح به صورت مستقیم و امکان قرار گرفتن سناریوها در مسیر تخیل غیرواقع‌بینانه به طرح، از جمله این آسیب‌ها است. همچنین با توجه به محدودیت زمان و محدودیت دانش دانشجویان از مخاطبان احتمالی فضای مورد بحث، و شرایط و اقتضات سن و جنس آنها، مطابقت با بسیاری از جوانب زندگی با حضور مخاطبان واقعی طرح میسر نبوده و توجه به زندگی بیشتر به جوانب محدودی از آنچه ذهن و خیال دانشجویان قابلیت دسترسی به آن را دارد تحقق می‌یابد. در نهایت با توجه به یافته‌های پژوهش تاثیر روند آموزش سناریونویسی در طراحی معماری مبتنی بر

زندگی با رویکرد روایت‌محور در طراحی دانشجویان معماری دانشگاه تهران نشان داد که روش سناریونویسی باعث بهبود فرایند خلق ایده در طراحی دانشجویان معماری دانشگاه تهران شده است.

## منابع

اشرف گنجویی، محمدعلی؛ ثقفی، محمودرضا و ایرانمنش، محمد. (۱۳۹۵). "تأثیر ابهام و تشابه ساختاری محرک بصری در خلاقیت طراحی دانشجویان طرح یک معماری". مجله صفا. ۲۶(۷۵)، ۵-۱۸.

امینی، سارا؛ فلامکی، محمد منصور و کرامتی، غزال. (۱۳۹۸). "گونه‌شناسی خیال در فرآیند طراحی معماری"، باغ نظر، ۱۶(۷۲)، ۵۳-۶۴.

کرباسی، عاطفه. (۱۳۹۰). "منازل آموزش طراحی معماری (بر مبنای یک تجربه)". مجله صفا. ۵۴(۲۴)، ۱۵-۲۴.

لاوسون، برایان. (۱۳۹۵ الف). طراحان چگونه می‌اندیشند، ابهام‌زدایی از فرآیند طراحی، ترجمه حمید ندیمی، ویراست جدید، چاپ دوم (چاپ اول ۱۳۹۱)، تهران: مرکز چاپ و انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.

لاوسون، برایان. (۱۳۹۵ ب). طراحان چه می‌دانند، ترجمه حمید ندیمی، فرهاد شریعت‌راد، فرزانه باقی‌زاده، تهران: مرکز چاپ و انتشارات دانشگاه شهید بهشتی.

مقدسی، نگین‌سادات. یگانه، منصور. (۱۳۹۸). "تبیین رابطه خاطره‌انگیزی بزرگراه‌های درون شهری با طرحواره‌های ذهنی مکانی اجتماعی ناظرین (مطالعه موردی: بزرگراه‌های مدرس، چمران و حقانی)". ۱۳(۱)، ۷۳-۷۶.

نازی دیزجی، سجاد؛ کشتکار قلاتی، احمدرضا، و پرویزی، رضا. (۱۳۸۹)، "استفاده از روایی‌گویی در آموزش معماری"، فناوری آموزش، سال پنجم، ج ۵، شماره ۲، ۱۳۴-۱۲۳.

Baskinger, M., & Nam, Ki-C. (۲۰۰۶). Visual Narratives: The Essential Role of Imagination in the Visualisation Process, In Proceedings of the Asia Pacific Symposium on Information Visualisation ۲۰۰۶, Tokyo, Japan.

Blaylock, J. (۲۰۰۳). Incorporating Narrative into Beginning Design' From: Solutions Unstaked territory: Frontiers of beginning design: Proceedings of the ۱۹th National Conference on the Beginning Design Student; Oklahoma State University, Stillwater, Oklahoma.

Brandt, S. (۲۰۰۹). Narrative Design: Meaningful Places for People, A Study on the relevance of Narrative in Spatial Design Education; Essay, Design Research ۲۰۰۹, International Association of Societies of Design Research [IASDR], Seoul, Korea.

Broden, N., & Gallagher, M., & Woytek, J. (۲۰۰۴). Use of Narrative in Interactive Design, Boxes and Arrows, posted on October ۲۸th, ۲۰۰۴, accessed ۱۲ July ۲۰۱۳: <http://www.boxesandarrows.com/archives/use-of-narrative-in-interactive-design.php>.

Celik, P, Yalcin & Aydinli, S. (۲۰۰۸). Creativity in design education: From problem-solving to puzzle-solving, ITU A|Z (Journal of the Faculty of Architecture, Istanbul Technical University), VOL. ۴, NO. ۲, pp. ۳۸-۵۱.

Charalambous, N., & Christou, N. (۲۰۱۶). Re-adjusting the objectives of architectural education. Procedia-Social and Behavioral Sciences, ۲۲۸, ۳۷۵-۳۸۲.

Eilouti, B. (۲۰۱۸). Scenario-based design: new applications in metamorphic architecture. Front. Archit. Res., ۷ (۴) ۵۳۰-۵۴۳. <http://۱۰.۱۰۱۶/j.foar.۲۰۱۸.۰۷.۰۰۳>.

Gerards, S., & De Bleeckere, S. (۲۰۱۴). Narrative Thinking in Architectural Education, ARCC Conference Repository, Retrieved from: <https://www.arcc-journal.org/index.php/repository/article/view/۲۸۲>.

Jahn, M. (2017). *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*, English Department, and University of Cologne, Germany (Version: 2.0. May 2017) Accessed 1 November 2018: <http://www.uni-koeln.de/~ame2/pppn.htm>.

Kimber, L. (2010). *Truth in Fiction: Storytelling and Architecture*, Submitted in partial fulfilment of the Master of Architecture (Professional), Victoria University of Wellington, School of Architecture.

Kindt, T., & Muller, H. (2003). *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, (Narratologia: Beitrage zur Erzahltheorie / Contributions to Narrative Theory, 1). de Gruyter, Berlin /New York.

Nielsen, L. (2004). *Engaging Personas and Narrative Scenarios*, Ph.D. series, vol. 17, Copenhagen Samfundslitteratur.

Ricoeur, P. (1984). *Time and Narrative*, Vol. 1. Translation by K. McLaughlin & D. Pellaver, University of Chicago Press, Chicago & London.

Ryan, M. (2000). Entry for the forthcoming Routledge Encyclopedia of Narrative [Internet], Available from: <http://amar.colostate.edu/~pwryan/narrentry.htm> [Accessed 10 May 2006].

Schmid, W. (2010). *Narratology, an Introduction*, Translation from German by Alexander Starritt, De Gruyter, Berlin and New York.

Shirazi, M. (2009). *Architectural Theory and Practice, and the Question of Phenomenology (The Contribution of Tadao Ando to the Phenomenological Discourse)* Brandenburgischen Technischen Universitat

Taney, S., & Schwartz, P., & Yen, Sh., & Shen, L., & Furness, T. (1998). *A Design Method for Virtual Environments Using Narrative and Pattern Languages*; Technical Report #R-98-13, HITL, University of Washington.

Tully, R. (2012). *Narrative Imagination: A Design Imperative*; Irish Journal of Academic Practice, Vol. 1, Iss. 1, Art. 4; Available at: <https://arrow.dit.ie/ijap/voll/iss1/4>.

Tvedebrink, T., & Jelic, A. (2018). *Getting under the (ir) skin*. *Persona Studies*, 4 (2), pp. 0-24. <http://doi.org/10.21103/psj2018vol1no2art456>.