ما هو التصميم المعماري؟

التصميم هو عملية عقلية منظمة نستطيع بها التعامل مع أنواع متعددة من المعلومات و إدماجها في مجموعة واحدة من الأفكار و الانتهاء برؤية واضحة لتلك الأفكار. و عادة تظهر هذه الرؤية في شكل رسومات أو جدول زمني و التصميم يتضمن الطريقة و المنتج في نفس الوقت.

عمل الرسومات أم عمل المباني

يظهر التصميم المعماري في صورة رسومات الهدف منها التعبير عن أفكار المصمم و تصوراته عن المشروع أو المبنى المطلوب بنائه. و قد تنتهي مهمة المصمم عند هذه المرحلة لاسباب عديدة قد يكون منها عدم توافر تمويل لتنفيذ المشروع أو الاستعانة بشخص آخر لتنفيذ المشروع أو تغيير المهندس لخلافات شخصية أو أي سبب آخر. و يخطئ الكثيرين في الاعتقاد بان مهمة المصمم هي إنتاج الرسومات. فهذه هي الخطوة الأولى فقط و التي تم التعارف عليها للبدء في المشروع و هي بالطبع مفيدة في توفير التصور الكامل للمشروع قبل البدء فيه حتى يمكن مراجعته مع العميل او المالك او المستعمل للوصول إلى افضل التصورات قبل البدء في تنفيذ المشروع.

فالهدف من التصميم المعماري ليس الرسومات بل هي المنشآت التي يتم تصورها مقدما و التعبير عنها في صورة الرسومات المعمارية.

المنتج أم الطريقة

و المنتج النهائي سواء كان المبنى أو الرسومات يتم من خلال طريقة او استراتيجية محددة تضمن الوصول إلى الهدف المطلوب بطريقة سليمة و دقيقة.

حتى وقت قريب اعتمد المصممون تماما على الطرق المدركة بداهة intuitive methods و القدرة التصميمية على أنها إحساس داخلي غير قابل للتعليم. و كان تأثير مدرسة البوزار للتصميم بباريس كبيرا فى هذا المجال حيث اعتبرت اهم المؤثرات على التصميم هو المنتج النهائي للتصميم. و تحت نظام البوزار كان الطلبة يتلقون وصف للمشروع يأخذونه للمراسم للعمل عليه و يتقابلون مع أساتذتهم بصورة رسمية عندما ينتهون من الرسومات حيث ينتقدون من خلال لجنة تحكيم. و كانت المشروعات تعطى درجات حسب زيادة التعقيد و التركيب فى الحلول. و كان المشروع يوصف كإنتاج لحل و ليس كحل لمشكلة. و تتطور المشروعات التي يقوم بها الطالب حسب رضاء معلمه عنه فى كل مرحلة و من فترة إلى أخرى يطلب منه تقديم رسومات رسومات قياسية لتطوير مهارات الرسم و القياس لديه و "الاسكيز" او المشروع السريع لتطوير قدرات التصميم السريع لديه. كان الاهتمام التعليمي على المنتج و ليس الطريقة.

و قد أدي هذا الاتجاه إلى إهمال طويل لدراسة طرق و نظريات التصميم المعماري و الوصول إلى علم للتصميم. فقد اعتبر العديد من المعماريين أن التصميم المعماري هو خبرات تنتقل من خلال مراسم التصميم و بدون الحاجة للتعبير عنها و تسجيلها. و يتم داخل المرسم مناقشة التصميمات المقدمة من الطلبة و توجيههم الى مشاكل و اخطاء قد يراها المعلم. و يجد العديد من الطلبة أنفسهم فى حيرة أمام تضارب اراء المعلمين. و يتم إقناع الطلبة أحيانا بالمنطق السليم و أحيانا بالشخصية الجذابة للمعلم و أحيانا أخرى بالأمثلة و الصور بآراء متضاربة و مختلفة كل الاختلاف. و يجد الطالب نفسه مضطرا لتقبل و تنفيذ آراء غير مقتنع هو بها شخصيا كل الاقتناع.

علم التصميم

علم التصميم هو دراسة الطرق و الأسس و التطبيقات و الإجراءات المتبعة فى التصميم بصفة عامة. و الاهتمام الأساسي لها يكون في "ما هو التصميم" و "كيف يمكن تطبيقه". و هذا الاهتمام يحتوى على دراسة كيف يعمل المصممون و كيف يفكرون و كيفية وضع هيكل مناسب للعملية التصميمية و تطوير التطبيقات و التقنيات و الإجراءات لطرق تصميم جديدة و التفكير فى طبيعة و امتداد المعلومات التصميمية و تطبيقاتها على مشاكل تصميمية.

الأبعاد المختلفة للتصميم المعماري

الطبيعية

الإنسانية

الاجتماعية

الثقافية

السياسية

الاقتصادية

الدينية

المراحل الأساسية للتصميم المعماري

برنامج التصميم

اول مهمة من مهام المهندس المعمارى هى اعداد برنامج التصميم و هى فى الواقع اهمها. هناك عدد من الاساسيات الواجب تطبيقها لوضع برنامج للتصميم سواء كان التصميم مركب مثل مستشفى او بسيط مثل مسكن.

خطوات وضع البرنامج:

تحديد الاهداف

جمع و تحليل الحقائق

إظهار و اختبار الأفكار

تحديد الاحتياجات

تقرير المشكلة

المشكلة التصميمية

يعرف المصممون غالبا بالحلول التى يقدمونها و ليس بنوع المشاكل التى يتعاملون معها. فالمصمم الداخلى يتعامل مع الفراغات الداخلية و المهندس المعمارى يتعامل مع المبنى ككل. و فى الواقع العملى لا يلتزم اى منهم بتلك المحددات. و يعتقد البعض خطا ان مجالات التصميم تختلف بمدى صعوبة المشاكل التى يتعاملون معها فى حين ان الصعوبة معامل كيفى يختلف الاحساس به من شخص الى آخر.

و من الصفات الاساسية للمشكلة التصميمية انها غالبا ما تكون غير مرئية بل يجب البحث عنها. ففى المشكلة التصميمية لا نجد الهدف و لا عوائق الوصول اليه واضحة. و من الاساليب التى اقترحها ايبرهارد سنة 1970 هو اللجوء إلى "تصعيد او تبسيط" المشكلة لرؤيتها بصورة مختلفة. و تتسم المشكلة التصميمية كذلك بصعوبة تحديدها و معرفة نوعية المعلومات مناسبة لها.

[الروابط تظهر للأعضاء فقط]

مستويات مجالات التصميم البيئى

تتسم المشكلة التصميمية بوجود ابعاد متعددة لها. من النادر ان نقوم بتصميم شئ له هدف واحد محدد. فالمصمم يتعامل مع التصميم لتأدية وظيفة مطلوبة و ان يكون شكله جميل و ان تكون تكلفته مقبولة و وسائل تصنيعه متاحة و المواد المصنوع منها متوفرة مع التفكير فى متانته و صيانته.

فعلى سبيل المثال يتضمن تصميم شباك لغرفة عناصر متعددة تؤثر جميعها على التصميم. فالشباك ينبغى ان يوفر الاحتياجات الفيزيائية و النفسية لمستعمل الغرفة.

[الروابط تظهر للأعضاء فقط]

العوامل المؤثرة فى تصميم شباك لغرفة

المحددات التصميمية

يشارك فى وضع المحددات التصميمية العديد من الاشخاص منهم المصمم و المالك و المستعمل و المشرع.

يقوم المصمم بوضع محددات يراها هو مناسبة للمشكلة التصميمية. و تتسم تلك المحددات بقابليتها للتغيير و مرونتها حيث يستطيع المصمم ان يغيرها وقتما يشاء. و يقوم المالك بوضع محددات لما يريده من التصميم. و فى العديد من المشروعات يكون المالك مستثمر يريد الوصول الى اقصى انتفاع من امواله. اما مستعمل التصميم فربما يكون المالك نفسه او شخص او اشخاص اخرين. و فى بعض الاحيان يستطيع المصمم معرفة مستعمل التصميم و معرفة المحددات التى يريدها من التصميم. و اخيرا هناك المشرع و التشريعات المحددة للتصميم من قبل المجتمع و الدولة. و غالبا ما تكون تلك التشريعات ملزمة للجميع و هى جامدة غير قابلة للتغيير فى اغلب الاحيان.