

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
فصل اول : کلیات تحقیق.....	۱
۱-۱- مقدمه.....	۲
۱-۲- بیان مسئله.....	۳
۱-۳- اهمیت و ضرورت تحقیق.....	۴
۱-۴- اهداف تحقیق.....	۵
۱-۵- تعاریف واژگان کلیدی تحقیق.....	۵
۱-۵-۱- سنگ نوردی.....	۵
۱-۵-۲- استعاره.....	۶
۱-۵-۳- معماری شاعرانه.....	۶
۱-۵-۴- معماری استعاری.....	۶
فصل دوم : مبانی تحقیق و مروری بر تحقیقات انجام شده.....	۷
۱-۲- مقدمه.....	۸
۲-۲- مبانی نظری تحقیق.....	۸
۲-۲-۱- ورزش و اهمیت آن.....	۸
۲-۲-۲- سنگ نوردی.....	۹
۲-۲-۲-۱- تاریخ تکامل سنگ نوردی.....	۱۲
۲-۲-۲-۲- مفاهیم مربوط به سنگ نوردی.....	۱۳
۲-۲-۲-۳- روش سنگ نوردی.....	۱۶
۲-۲-۲-۴- انسان و سنگ نوردی.....	۱۶
۲-۲-۳- معماری استعاری.....	۱۸
۲-۲-۱- استعاره.....	۱۸
۲-۲-۲- نظریه‌های استعاره.....	۱۹
۲-۲-۳-۱- نظریه تشبیه.....	۱۹
۲-۲-۳-۲- نظریه تعاملی استعاره.....	۱۹
۲-۲-۳-۳- دیدگاه کاربردگرا.....	۲۰
۲-۲-۳-۴- دیدگاه شناختی.....	۲۰

۲۰ ۲-۳-۳-طبیعت الگویی مناسب برای استعاره
۲۱ ۲-۳-۳-۱-تعریف طبیعت
۲۱ ۲-۳-۳-۲-معانی مختلف طبیعت
۲۲ ۲-۳-۴-سیر تحول ارتباط انسان و طبیعت
۲۳ ۲-۳-۵-سیر تحول رابطه معماری و طبیعت
۲۵ ۲-۳-۶-معماری شاعرانه
۲۵ ۲-۳-۷-استعاره در معماری
۲۸ ۲-۳-۸-کاربرد استعاره در معماری
۳۱ ۲-۳-۹-کاربرد استعاره طبیعت در خلق معماری شاعرانه
۳۵ ۲-۳-بررسی نمونه های موردی
۳۵ ۲-۳-۱-بررسی نمونه های مرتبط با موضوع
۳۵ ۲-۳-۱-مجتمع ورزشی رفسنجان
۳۸ ۲-۳-۲-باشگاه سنگ نوردی پلور مازندران
۴۰ ۲-۳-۳-سالن سنگ نوردی والتوپیا
۴۲ ۲-۳-۴-باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس
۴۵ ۲-۳-۵-استادیوم المپیک مونیخ
۵۰ ۲-۳-۲-بررسی نمونه های مرتبط با رویکرد
۵۰ ۲-۳-۱-موزه ملی آب ایران -تهران
۵۲ ۲-۳-۲-کتابخانه ملی ایران تهران
۵۳ ۲-۳-۳-خانه Y
۵۴ ۲-۳-۴-خوابگاه سیمونز
۵۴ ۲-۳-۵-خانه استرتو
۵۵ ۲-۳-۶-کازامالیا
۵۵ ۲-۳-۷-ایستگاه قطار فرودگاه سنت اگزوپری
۵۷ ۲-۳-۸-سایت موزه کاستل وکیو
۵۸ ۲-۴-پیشینه تحقیق
۶۰ ۲-۵-مطالعات بستر طرح

۶۰	۲-۵-۱- موقعیت جغرافیایی.....
۶۱	۲-۵-۲- پیدایش و رشد شهر کرمان.....
۶۵	۲-۵-۳- وضعیت توپوگرافی شهر و حومه (عوارض ارتفاعی).....
۶۶	۲-۵-۴- دمای هوا.....
۶۸	۲-۵-۵- تابش آفتاب.....
۶۸	۲-۵-۶- نمودار آفتاب.....
۶۹	۲-۵-۷- وزش باد.....
۶۹	۲-۵-۸- نمودار جهت و سرعت باد.....
۷۰	۲-۵-۹- ریزش برف و باران.....
۷۰	۲-۵-۱۰- ویژگی های معماری بومی اقلیمی کرمان.....
۷۲	فصل سوم : مواد و روش ها.....
۷۳	۳-۱- مقدمه.....
۷۳	۳-۲- نوع پژوهش.....
۷۳	۳-۳- روش پژوهش.....
۷۴	۳-۴- ابزارهای پژوهش.....
۷۴	۳-۵- شرح کامل روش و ابزار گردآوری داده ها.....
۷۵	۳-۶- روند انجام پروژه عملی.....
۷۶	فصل چهارم : نتایج تحقیق.....
۷۷	۴-۱- مقدمه.....
۷۷	۴-۲- مصادیق استخراج شده از تحلیل نمونه های موردی.....
۷۹	۴-۳- ضوابط و استانداردها.....
۷۹	۴-۳-۱- مقررات و معیار های طراحی سالن های ورزشی.....
۸۰	۴-۳-۲- موارد کلی در طراحی عمومی سالن ها شاخص کیفیت.....
۸۱	۴-۳-۳- تجهیزات سالن های ورزشی.....
۸۳	۴-۳-۴- فضاهای اداری و عمومی.....
۸۴	۴-۳-۵- قوانین و استانداردها مربوط به سنگ نوردی.....
۸۶	۴-۳-۶- راه پله ها.....

صفحه	عنوان
۸۷	۴-۳-۷- آسانسورها.....
۸۷	۴-۳-۸- اندازه های فضاهاى بهداشتى.....
۸۷	۴-۳-۹- انبارها.....
۸۸	۴-۳-۱۰- تخلیه هوا و تهویه مطبوع.....
۹۰	۴-۳-۱۱- سیستم های اطفای حریق:.....
۹۱	فصل پنجم : بحث و نتیجه گیری.....
۹۱	۵-۱- مقدمه.....
۹۲	۵-۲- تحلیل سایت.....
۹۲	۵-۲-۱- موقعیت سایت.....
۹۲	۵-۲-۲- دلایل انتخاب سایت.....
۹۲	۵-۲-۳- معرفی سایت.....
۹۳	۵-۲-۴- تحلیل سایت.....
۹۳	۵-۲-۴-۱- دسترسی ها.....
۹۵	۵-۲-۴-۲- همسایگی ها.....
۹۶	۵-۲-۵- تعداد طبقات بافت اطراف.....
۹۷	۵-۲-۶- مصالح بافت اطراف.....
۹۷	۵-۲-۷- قدمت بناهای بافت اطراف.....
۹۹	۵-۳- طراحی.....
۹۹	۵-۴- برنامه فیزیکی طرح.....
۱۰۱	۵-۵- نتیجه گیری.....
۱۰۳	منابع.....

فهرست جدول ها

صفحه	عنوان
۲۶	جدول ۱-۲- اهمیت سلسله مراتبی استعاره برای مقاصد طراحی و نقد.....
۲۷	جدول ۲-۲- طبقه بندی استعاره براساس نظریه های د.برگن و آنتونیادس.....
۶۷	جدول ۱-۲- معدل درجه هوا و رطوبت نسبی شهر کرمان.....
۷۷	جدول ۱-۴- تحلیل آثار با استفاده از نقش استعاره و تفکر استعاری در شکل گیری ایده اثر معماری.....

فهرست تصویرها

عنوان	صفحه
تصویر ۱-۲- سنگ نوردی.....	۱۱
تصویر ۲-۲- سالن سنگ نوردی.....	۱۶
تصویر ۳-۲: مدل های رابطه طبیعت با جهان پیرامون در دوره های مختلف.....	۲۴
تصویر ۴-۲: اولین مطالعات بیونیکی توسط لئوناردو داوینچی.....	۲۵
تصویر ۵-۲: باغ فین کاشان.....	۲۹
تصویر ۶-۲: نقوش طبیعت در فرش ایرانی.....	۲۹
تصویر ۷-۲: گنبد مسجد شیخ لطف الله.....	۳۰
تصویر ۸-۲: موزه هنر میلواکی.....	۳۰
تصویر ۹-۲: اتود موزه هنر میلواکی.....	۳۱
تصویر ۱۰-۲: نمای اصلی نمازخانه روشن (راست) و تعابیر مختلفی که از شکل سقف آن به ذهن می آید(چپ).....	۳۲
تصویر ۱۱-۲: نمونه هایی از کاربرد استعاره از طبیعت در معماری.....	۳۳
تصویر ۱۲-۲: نمونه هایی از کاربرد استعاره از طبیعت در معماری.....	۳۴
تصویر ۱۳-۲: نمای بیرونی مجموعه ورزشی رفسنجان.....	۳۵
تصویر ۱۴-۲: نمای بیرونی مجموعه ورزشی رفسنجان.....	۳۵
تصویر ۱۵-۲: سقف مجموعه ورزشی رفسنجان.....	۳۶
تصویر ۱۶-۲: استخرهای روباز و سرپوشیده مجموعه ورزشی رفسنجان.....	۳۶
تصویر ۱۷-۲: نمای خارجی مجموعه ورزشی رفسنجان.....	۳۷
تصویر ۱۸-۲: پلان ها، نما و مقاطع مجموعه ورزشی رفسنجان.....	۳۷
تصویر ۱۹-۲- نمای خارجی باشگاه سنگ نوردی پلور مازندران.....	۳۸
تصویر ۲۰-۲- پلان باشگاه سنگ نوردی پلور مازندران.....	۳۹
تصویر ۲۱-۲- پرسپکتیو باشگاه سنگ نوردی پلور مازندران.....	۳۹
تصویر ۲۲-۲: مقاطع باشگاه سنگ نوردی پلور مازندران.....	۴۰
تصویر ۲۳-۲- نمای خارجی سالن سنگ نوردی والتویا.....	۴۰
تصویر ۲۴-۲- نمای خارجی سالن سنگ نوردی والتویا.....	۴۱
تصویر ۲۵-۲- نمای ساختمان در کنار خیابان سالن سنگ نوردی والتویا.....	۴۱

- تصویر ۲-۲۶-دهلیز و دیوارها با ارتفاع های متفاوت سالن سنگ نوردی والتویا..... ۴۱
- تصویر ۲-۲۷- ساختارهای برای بالا رفتن در سالن سنگ نوردی والتویا..... ۴۲
- تصویر ۲-۲۸- پلان های سالن سنگ نوردی والتویا..... ۴۲
- تصویر ۲-۲۹-باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس..... ۴۳
- تصویر ۲-۳۰- باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس..... ۴۳
- تصویر ۲-۳۱-باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس..... ۴۳
- تصویر ۲-۳۲- باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس..... ۴۴
- تصویر ۲-۳۳-میز پذیرش باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس..... ۴۴
- تصویر ۴-۳۴- اتاق انتظارباشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس..... ۴۴
- تصویر ۲-۳۵-آسایشگاه بالادست مشرف بر فعالیتهای بخشهای پایینباشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس.. ۴۴
- تصویر ۲-۳۶- میزهای کاری آماده شده باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس..... ۴۵
- تصویر ۲-۳۷- بخشهای بالایی با میز و صندلی و الگوهای درخشان باشگاه سنگ نوردی آستین تگزاس.... ۴۵
- تصویر ۲-۳۸-استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۵
- تصویر ۲-۳۹- استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۶
- تصویر ۲-۴۰-استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۶
- تصویر ۲-۴۱- استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۷
- تصویر ۲-۴۲-استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۷
- تصویر ۲-۴۳-استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۸
- تصویر ۲-۴۴- استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۸
- تصویر ۲-۴۵-استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۹
- تصویر ۲-۴۶-استادیوم المپیک مونیخ..... ۴۹
- تصویر ۲-۴۷- سایت پلان استادیوم المپیک مونیخ..... ۵۰
- تصویر ۲-۴۸-نمای استادیوم المپیک مونیخ..... ۵۰
- تصویر ۲-۴۹- محل نقشه موزه آب که بخشی از آن روی شیبی و بخشی دیگرروی سطح صاف قرار دارد ۵۱
- تصویر ۲-۵۰- طرح های اولیه..... ۵۱
- تصویر ۲-۵۱-نمونه ماکت موزه آب که محل ظهور قنات به صورت یک حباب شیشه ای است..... ۵۲
- تصویر ۲-۵۲- اسکیس و ماکت از طرح کتابخانه ملی..... ۵۳

تصویر ۲-۵۳-اسکیس ها و تصویری از خانه Y.....	۵۳
تصویر ۲-۵۴-ماکت از طرح خوابگاه سیمونز.....	۵۴
تصویر ۲-۵۵- روند طراحی و استفاده از چگونگی استعاره در طرح خانه استرتو.....	۵۵
تصویر ۲-۵۶- کازامالیا، آنتونی گائودی.....	۵۵
تصویر ۲-۵۷- اسکیس های کالاتراواو. منظره ی نمای جلویی و فضای داخلی ایستگاه.....	۵۶
تصویر ۲-۵۸- نمای جلویی ایستگاه قطار فرودگاه سنت اگزوپری.....	۵۶
تصویر ۲-۵۹- فضای داخلی ایستگاه قطار فرودگاه سنت اگزوپری.....	۵۷
تصویر ۲-۶۰- ورودی ایستگاه قطار فرودگاه سنت اگزوپری.....	۵۷
تصویر ۲-۶۱- فضای خارجی ایستگاه قطار فرودگاه سنت اگزوپری.....	۵۷
تصویر ۲-۶۲- باغ گام های از دست رفته از پیتر آیزنمن در سایت موزه.....	۵۸
تصویر ۲-۶۳- هسته ی اولیه ی شهر کرمان ۱.....	۶۲
تصویر ۲-۶۴- هسته ی اولیه ی شهر کرمان ۲.....	۶۳
تصویر ۲-۶۵- هسته ی اولیه ی شهر کرمان ۳.....	۶۴
تصویر ۲-۶۶- هسته ی اولیه ی شهر کرمان ۴.....	۶۵
تصویر ۲-۶۷- نمودار دمای هوای شهر کرمان.....	۶۶
تصویر ۲-۶۸- نمودار ارتفاع و میزان بارندگی کرمان.....	۶۷
تصویر ۲-۶۹- نمودار تابش آفتاب شهر کرمان.....	۶۸
تصویر ۲-۷۰- نمودار جهت و سرعت باد شهر کرمان.....	۶۹
تصویر ۴-۱- ترکیب کلی سرویس های بهداشتی و رختکن ها.....	۸۲
تصویر ۴-۲- دیوار سرعت.....	۸۵
تصویر ۴-۳- دیواره سر طناب.....	۸۵
تصویر ۴-۴- دیواره بولدترینگ.....	۸۵
تصویر ۵-۱- موقعیت سایت.....	۹۲
تصویر ۵-۲- جهت گیری سایت.....	۹۲
تصویر ۵-۳- ابعاد سایت.....	۹۳
تصویر ۵-۴- دسترسی های اصلی سایت.....	۹۳
تصویر ۵-۵- دسترسی درجه ۲ سایت.....	۹۴

۹۴	تصویر ۵-۶- دسترسی درجه ۳ سایت.....
۹۵	تصویر ۵-۷- کاربری های مجاور.....
۹۶	تصویر ۵-۸- تعداد طبقات بافت اطراف.....
۹۶	تصویر ۵-۹- بناهای اطراف سایت.....
۹۷	تصویر ۵-۱۰- مصالح بافت اطراف.....
۹۷	تصویر ۵-۱۱- قدمت بناهای بافت اطراف.....
۹۸	تصویر ۵-۱۲- دید از داخل به خارج سایت.....
۹۸	تصویر ۵-۱۳- تحلیل سایت.....

چکیده

فرایند طراحی، مجموعه‌ای از فعالیت‌های پیچیده‌ای است که در ذهن طراح رخ می‌دهد. کثرت عوامل تاثیرگذار بر طراحی، انتظام و وحدت‌بخشی به این فعالیت‌ها را بسیار دشوار می‌سازد. در این تحقیق، ضمن معرفی و نشان دادن نقش یکی از ابزارهای پرورش‌دهنده اندیشه خلاقانه برای رسیدن به یک طراحی مناسب، راه‌ها و چگونگی استفاده آن مورد کنکاش قرار گرفته است. در واقع هدف اصلی این تحقیق طراحی استادیوم و سالن سنگنوردی شهر کرمان بر مبنای معماری استعاری بود که مبنای نظری پیرامون معماری استعاری با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و آنلاین گردآوری شد و با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی اقدام به بررسی نمونه‌های مشابه گردید و با استخراج مصادیق معماری استعاری از آن‌ها، از نقاط مثبتشان در طرح بهره گرفته شد و از نقاط منفی اجتناب گردید. در این تحقیق طرح مایه استعاری را به زیرمجموعه‌هایی از مصنوع و طبیعی و استعاره را به عنوان ابزار تحلیلی به سه قسمت محسوس، نامحسوس و ترکیبی تقسیم بندی کرده و تحلیل‌ها براساس آن‌ها انجام گرفت. نتایج تحقیق نشان داد که از استعاره می‌توان به عنوان بهترین ابزار برای مسئله‌گشایی و خلاقیت در طراحی استفاده کرد. طراحانی که برای دستیابی به این هدف تلاش می‌کنند باید دارای توانایی متفاوتی باشند تا بتوانند خود را در زمینه‌ای دیگر (مثل هنر و ادبیات و...) غرق کنند.

واژگان کلیدی:

ورزشگاه، سنگنوردی، معماری استعاری، کرمان

فصل اول
کلیات تحقیق

فرایند طراحی معماری با شکل گیری ایده هایی مجرد یا انتزاعی در ذهن طراح آغاز می شود. بنابراین کانسپت ها، به عنوان نقطه آغاز فرایند طراحی، بخشی مهم از این فرایند را شکل می دهند و می توان به جرات اظهار داشت که یک طرح خوب از کانسپتی مناسب منتج می گردد. یکی از ابزارهایی که در مسئله گشایی طراحی به عنوان فرایندی خالق و در پیشبرد کانسپت های طراحی، نقش کلیدی دارد تفکر استعاری است. واژه metaphor، استعاره، از واژه یونانی metaphora گرفته شده که خود مشتق است از meta به معنای "فرا" و "pherein، بردن". مقصود از این واژه دسته خاصی از فرایندهای زبانی است که در آنها جنبه هایی از یک شی به شی دیگر "فرابرده" یا منتقل می شوند، به نحوی که از شی دوم به گونه ای سخن می رود که گویی شی اول است (زنگویل، ۱۳۸۸).

تفکر استعاری با تسهیل نمودن روند اکتشاف و تنوع بخشیدن به تفکرات طراح، در امر طراحی دخالت می کند. در حقیقت، طراح از طریق قدرت ذهنی خود، ابتدا به مسئله طراحی ساختاری می بخشد تا بتواند آن را درک کند و سپس به مدد نیروی خلاقیت، طرح مایه استعاره را ارائه می دهد. کانسپت استعاری خلق شده برای یک پروژه معماری، ساختاری کلی را برای طراحی موضوع مورد نظر به وجود می آورد. ساختاری که به واسطه توسعه و تکامل آن به خطوط و سطوحی دست می یابیم که شمایی از کلیت فرمی، فضایی و حال و هوای پروژه است؛ این ساختار واسطه ای است بین زبان انتزاعی کانسپت با کالبد واقعی معماری (خدائی و همکاران، ۱۳۹۲).

در حقیقت، طراحی فرایندی پیچیده است که مراتبی از مسئله گشایی^۱ و خلاقیت^۲ را در خود دارد. فرایند طراحی شامل مجموعه ای از فعالیت های ذهنی است که در مسیر شناسایی مسئله تا یافتن راه حل رخ می دهد. بعید است که تمام ابعاد مسئله طراحی در ابتدای فرایند مشخص باشد؛ به این سبب، اولین وظیفه طراح، شناسایی مسئله طراحی است. طراح به استعاره به مثابه "ابزار تحریک ذهن" متوسل می شود و در حقیقت تلاش می کند ذهن خود را از صورت مسئله به موضوع دیگری معطوف دارد (افشار نادری، ۱۳۸۵).

در طول مسئله گشایی طراحی، طراحان از ایده های اصلی، اصول سازماندهی و ذهنی برای فضای طراحی استفاده می کنند تا یک راه حل طراحی را بتوانند به دست آورند. آنها با نقاط مولد یا آغازگر اولیه که ارائه می دهند تا بر طرحهای نامعین غالب شوند و درک آنها را در مورد این مسئله تقویت کنند. استعاره ها می توانند به عنوان استراتژی های شناختی بکار روند تا با مسائل طراحی ارتباط برقرار کنند. استدلال استعاره ای بخشی از سیستم مفهومی است که می تواند در تفکر ساختار طراحی نقش داشته باشد. استعاره

¹ Solving The Problem

² Creativity

ها دیدگاههایی را در روند طراحی ایجاد می کنند که در هدایت و ساختار تفکر طراحی سهیم هستند. تغییر از یک مفهوم استعاره ای به مفهومی دیگر کشف ایده های طراحی جدیدی را میسر می سازد که قبلاً مشاهده نشده است. با مرتبط سازی طرحها با استعاره های جدید امکان تعریف مجدد و تشخیص طرحها در شرایط جدید یافت می شود (وانگ و گروت، ۱۳۹۲).

در فرایند طراحی معطوف داشتن ذهن به موضوعی دیگر به صورت موقت، طراح را از پیچیدگی و دشواری مسئله طراحی رها می کند و فرصت هایی برای تأمل دوباره در مسئله فراهم می آورد. به این ترتیب، فصل جدیدی از جست و جویهای ذهنی آغاز می شود و طراح به تعبیر جدیدی از مسئله دست می یابد. البته گاهی این جابه جایی ذهنی با قدرت بیشتری انجام می شود و طراح توجه خود را از عرصه معماری به عرصه دیگری مانند شعر، موسیقی یا طبیعت و... معطوف دارد تا شاید از این طریق پاسخ جدیدی برای مسئله بیابد. در پروژه حاضر با یاری جستن استعاره، اقدام به طراحی استادیوم و سالن سنگنوردی شهر کرمان می گردد.

۱-۲- بیان مسئله

کانسپت عصاره اندیشه معمار و تجسم ایده ها در دنیای واقعی است که توانایی تولید، توسعه و تکمیل ساختار فضایی پروژه را داراست. کانسپت مرحله ای است از طراحی که از زمینه ای مجازی و از چالش های هزار توی ذهن انسان برخاسته و درگذر از محدودیت ها، خواسته های دنیای واقعی، تجسم ایده ها را به همراه دارد. نگاه معماران به کانسپت و نقش و موقعیت آن در روند طراحی مختلف بوده و در دوران گوناگون تغییر یافته است. کانسپت به عنوان نقطه عطفی از فرایند طراحی معماری است که در سراسر عمر اثر معماری همراه آن بوده و عناصر مختلف طراحی را در یک کل منسجم، گرد هم می آورد و معماران را قادر می سازد که با هدایت منابع و توانایی های خود، آن را در طراحی جنبه های مهم یک پروژه به کار گیرد (رادان، ۱۳۹۲). در حقیقت یک ایده مناسب در طراحی به طور همزمان به بسیاری از جنبه های مسئله پاسخ می گوید. از این سبب، طرح مایه را شاید بتوان به هسته یا دانه گیاه تشبیه کرد که همه اطلاعات مربوط به ویژگی های شکلی و مراحل رشد آن گیاه را به صورت یک کل واحد در خود ذخیره دارد. طرح مایه همان کاری را انجام می دهد که در بیان هیلری بر و همکارانش انتظام دادن به مسئله طراحی و به عنوان پیش نیاز حل مسئله دانسته شد (ندیمی، ۱۳۸۷). این ایده های اولیه، مولدهای اولیه یا سازمان دهنده، گاهی تأثیر و نفوذی دارند که در کل فرایند طراحی گسترش می یابد و در راه حل نهایی نیز قابل ردیابی است (لاوسون، ۱۳۹۳). طراح می تواند با استفاده از روش هایی، اندیشه خود را در جهت نیل به طرح مایه هدایت کند که "خاستگاه های طرح مایه" نامیده می شود. که انواع طرح مایه ها، طرح مایه قیاسی، طرح مایه استعاره ای، طرح مایه جوهره ای، طرح مایه برنامه ای، طرح مایه ایده آلی می باشند (ابل، ۱۳۸۷).