

Phương pháp khơi nguồn chất cảm trong thiết kế kiến trúc - Trường hợp ứng dụng vào đồ án thiết kế sinh viên

A Sensibility-Inspired Method in Architectural Building Design- A Real Case Application for Student Design Project

Lê Thanh Tú¹, Lê Anh Hào¹, ThS. Huỳnh Thị Hồng Thúy², TS. Phạm Phi Phương^{2,*}

¹ Sinh viên Khoa Kiến trúc, Trường ĐHXD Miền Tây

² Khoa Kiến trúc, Trường ĐHXD Miền Tây

*Email: phamphiphuong@mtu.edu.vn

■ Nhận bài: 01/05/2024 ■ Sửa bài: 15/06/2024 ■ Duyệt đăng: 19/06/2024

TÓM TẮT

Chất cảm là một yếu tố được cảm nhận từ các giác quan của con người. Chất cảm có thể là cảm quan từ chất liệu, hình khối của một đối tượng, biểu tượng cụ thể hay là ấn tượng về một đường nét chính gắn với công trình kiến trúc. Tuy nhiên, trong quá trình thiết kế các đồ án tại các trường đại học, sinh viên còn nhiều hạn chế trong việc khơi nguồn ý tưởng. Do đó, bài nghiên cứu hướng đến mục tiêu khai thác chất cảm ban đầu trong việc tạo hình công trình kiến trúc. Để đạt được mục tiêu đó, nghiên cứu từ những định nghĩa khái quát về chất cảm đã phân tích từ nhiều góc độ khác nhau từ những công trình thực tế để đưa ra nguyên tắc thông qua ba bước giúp hình thành ý tưởng từ những chất cảm. Kết quả nghiên cứu này sẽ giúp sinh viên chuyên ngành kiến trúc hình thành phương pháp khơi nguồn chất cảm nhằm ứng dụng vào các đồ án thiết kế.

Từ khóa: Đồ án sinh viên, Khơi nguồn Chất cảm, Sinh viên kiến trúc.

ABSTRACT

Sensibility is the perceived elements by human senses. Sensory quality can be the perception of materials, the shape of an object, a specific symbol, or an impression of key features related to a project. During the process of project design at university, architecture students often face limitations in generating ideas. Therefore, the study aim is to explore the initial "Sensibility" in practicing the student's architecture projects. To approach this aim, the research collected and analyzed general definitions of "Sensibility" from various perspectives based on real projects to establish the design principles through three steps. These steps help shape ideas according to the "Sensibility" in the initial design process. The results will assist the architecture students in generating "Sensibility" and applying it to students architecture projects.

Keywords: Student architecture project, Sensibility, Architecture student.

1. GIỚI THIỆU

1.1. Giới thiệu chung

Thiết kế Kiến trúc là một ngành được biết đến bao gồm cả nghệ thuật và kỹ thuật. Hầu hết các sinh viên kiến trúc ở các trường đại học đều được đào tạo tập trung cả hai phần này, thông qua các bài giảng lý thuyết đã phân nào giúp các sinh viên trau dồi thêm nhiều kiến thức và các kỹ năng trong đồ án thiết kế. Đôi khi sinh

viên chỉ chú trọng kỹ thuật trong quá trình thiết kế dẫn đến mất dần khả năng cảm nhận tự nhiên của sinh viên trong quá trình thực hiện đồ án. Do đó để giải quyết vấn đề khai thác ý tưởng ban đầu trong đồ án của sinh viên thì quá trình "Khơi nguồn chất cảm" là bước quan trọng trong thiết kế phương án của đồ án.

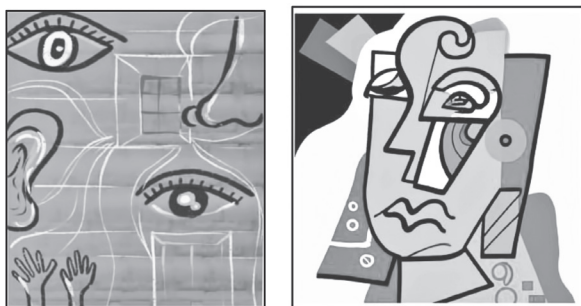
Theo giải thích từ điển Hán-Việt cụm từ "khơi nguồn chất cảm" có thể được giải thích là tạo nên khả năng cảm nhận và phản

ứng với một đối tượng nào đó. Cụm từ này ít được các giảng viên đề cập đến trong quá trình hướng dẫn sinh viên thực hiện các đồ án kiến trúc dẫn đến sinh viên còn mơ hồ và hạn chế trong khả năng tìm ý tưởng trong giai đoạn ban đầu thiết kế. Đã có nhiều tác giả trong và ngoài nước nghiên cứu liên quan đến vấn đề khai thác chất cảm để hình thành ý tưởng trong thiết kế. Trong đó có thể kể đến hai bài nghiên cứu tiêu biểu như “*Spatial Sensibility in Architectural Education*” của tác giả KTS Anca Mitache (2013) hay “*Sense and Sensitivity in Architecture – The Use of Five Senses in Space making*” của tác giả KTS Apanar Reghukuma (2019) [1], [2].

Hai bài nghiên cứu này đã nhấn mạnh được vai trò của các yếu tố chất cảm đến phương án thiết kế, đặc biệt bài nghiên cứu của KTS Apanar Reghukuma đã nghiên cứu chất cảm được cảm nhận thông qua năm giác quan của con người [2]. Tuy nhiên, những bài nghiên cứu chỉ dừng lại ở việc phân tích các yếu tố chất cảm từ cảm quan con người nhưng vẫn chưa cho thấy sự hiệu quả khi áp dụng vào các đồ án sinh viên kiến trúc tại các trường đại học. Đây là cơ sở thực tiễn để bài nghiên cứu này có khả năng ứng dụng tốt hơn trong việc khơi nguồn các yếu tố “chất cảm” đến các phương án thiết kế đồ án sinh viên tại các trường đại học.

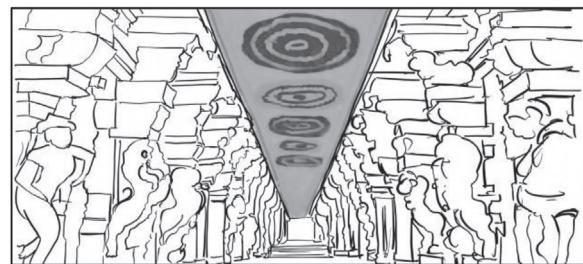
1.2. Khái niệm về chất cảm trong kiến trúc

Chất cảm trong kiến trúc (Sensibility in Architecture) vốn là một khái niệm chưa hoàn chỉnh và không có một định nghĩa chính xác về nó [3]. Tuy nhiên thuật ngữ này đã xuất hiện và sử dụng ở nhiều lĩnh vực khác nhau, đặc biệt trong các lĩnh vực thiết kế.

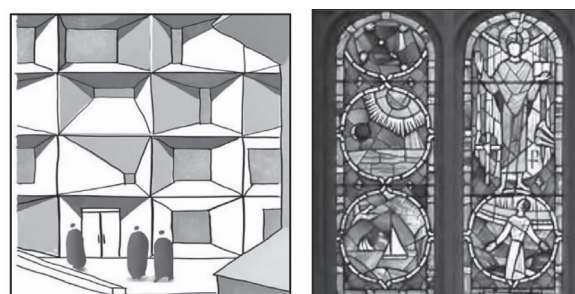


Hình 1. Hình minh họa kiến trúc dựa trên các cảm nhận từ giác quan. (Nguồn: archiol.com)

Chất cảm là một phần của nhận thức, do đó nó không phải là một hiện tượng thụ động mà là một quá trình tìm kiếm tích cực trong môi trường xung quanh (xem hình 1). Khi nói đến chất cảm trong kiến trúc, có nghĩa là con người liên hệ với nó bằng tất cả các giác quan chẳng hạn là một liên tưởng về màu sắc, kết cấu, ánh sáng lấp lánh trên khung cửa sổ ra sao hay chất liệu của một công trình lấy cảm hứng từ đâu [4], [5]. Môi trường xung quanh tương tác với con người thông qua tất cả các giác quan dù con người có muốn hay không. Trong thiết kế, con người thường chủ yếu tập trung vào thị giác và xúc giác mà quên rằng mọi người cũng cần có trải nghiệm về âm thanh (xem hình 2), mặc dù khó có thể kết hợp tất cả trong cấu trúc của một công trình. Từ cảm nhận thông qua các yếu tố giác quan, ta có được định nghĩa gần gũi hơn về chất cảm.



Hình 2. Những cột trụ cộng hưởng âm thanh của đền Meenaskhi amman. (Nguồn: KTS. Amodini Allu)



Hình 3. Tỷ lệ cửa sổ và chất liệu kính lấy sáng ảnh hưởng đến thị giác người xem. (Nguồn: Internet)

Chẳng hạn chất cảm ở đây thông qua việc cảm nhận và thiết kế các tỉ lệ cửa sổ ảnh hưởng đến thị giác người xem. Hình ảnh kính màu lấy sáng được sắp đặt thành hình ảnh tạo nên sự kết nối không gian từ bên ngoài vào trong công trình (xem hình 3).

Hầu hết trong các đồ án thiết kế của các

sinh viên ở đại học, chất cảm thường biểu hiện đầu tiên qua vật liệu, chất liệu rồi sao đó là hình khối gắn với một biểu tượng cụ thể. Do đó các phương án thiết kế trong đồ án thường liên hệ mật thiết đến các biểu tượng địa phương và thường mang một câu chuyện thiết kế riêng mà các sinh viên muốn truyền đạt. Một công trình thành công thường kết tinh từ các giá trị nghệ thuật và chiều sâu văn hóa tại khu vực mà công trình ấy hiện diện. Sinh viên có thể tham khảo qua những bậc thầy kinh nghiệm mang chất cảm cá nhân vào các phương án thiết kế của mình như KTS Renzo Piano, Zaha Hadid, Tadao Ando hay Norman Foster. Các trường hợp tham khảo công trình thực tế trong bài nghiên cứu này nhằm minh họa một cách tiếp cận để khơi nguồn chất cảm và liên kết nó với các phương án thiết kế trong đồ án của sinh viên.

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Để đạt được mục tiêu đã đề ra, các nội dung trong bài nghiên cứu đã được thực hiện theo trình tự ba bước bao gồm:

- **Bước 1:** Thu thập, tổng hợp nội dung liên quan từ nhiều nguồn tài liệu Internet từ trong và ngoài nước của các kiến trúc sư và tạp chí kiến trúc hàng đầu.

- **Bước 2:** Tiến hành phân tích hình ảnh để đưa ra những chất cảm tiêu biểu từ công trình và đồ án mà sinh viên thực hiện.

- **Bước 3:** Sử dụng phương pháp so sánh để đề xuất cách hình thành phương án thiết kế từ chất cảm. Và ứng dụng phương pháp khơi nguồn chất cảm vào một đồ án mà nhóm tác giả thực hiện.

2.1. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

- **Đối tượng nghiên cứu:** Chất cảm trong phương án thiết kế kiến trúc.

- **Phạm vi nghiên cứu:** Trong quá trình thiết kế, các sinh viên sẽ không thoát khỏi những tác động bên ngoài, đặc biệt là cảm xúc cá nhân. Do đó, cảm xúc cá nhân sẽ không được nhấn mạnh trong phương pháp khơi nguồn chất cảm đến đồ án thiết kế sinh viên mà chỉ tăng cường khả năng tư duy sáng tạo thiết kế.

- **Giới hạn vấn đề nghiên cứu:** giới thiệu, phân tích và đưa ra những yếu tố chất cảm cơ bản có trong các đồ án thiết kế của sinh viên.

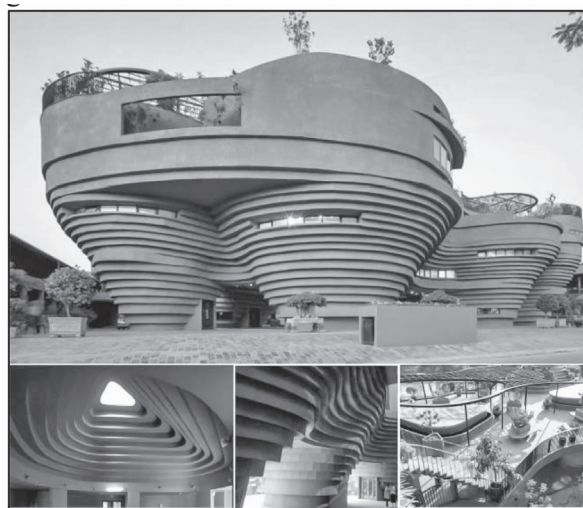
- **Giới hạn về không gian:** áp dụng vào các đồ án sinh viên.

2.2. Phân tích các trường hợp nghiên cứu điển hình

2.2.1. Bảo tàng gốm Bát Tràng - Chất cảm công trình văn hóa

Bảo tàng gốm Bát Tràng (2018) là công trình do nhóm KTS Hoàng Thúc Hào thiết kế với chất cảm phương án thiết kế từ văn hóa địa phương (xem hình 4). Đây được xem là công trình có thiết kế kiến trúc độc đáo với cảm hứng từ hoạt động trong quá trình sản xuất gốm. Không gian bên trong công trình được đánh giá là rất nổi bật đánh vào thị giác người xem với sự kết hợp của nhiều đường công mềm mại và tự do.

Các công trình văn hóa thường mang cho người xem một biểu tượng riêng mà chủ yếu đến từ các hình ảnh địa phương. Chất cảm này sẽ được khai thác và đi xuyên suốt đến khi hoàn thiện phương án thiết kế. Ở đây bài nghiên cứu sẽ phân tích ý tưởng của công trình thông qua sự cảm nhận từ quá trình sản xuất gốm.



Hình 4. Hình ảnh thực tế bên trong và ngoài công trình. (Nguồn: archdaily.com)

- **Chất cảm về hình khối:** Ý tưởng thiết kế này được kiến trúc sư Hoàng Thúc Hào lấy cảm hứng chính từ quá trình sản xuất gốm của làng nghề Bát Tràng với thiết kế hình

xoắn ốc không lồ từ những khối gốm (xem hình 5).



Hình 5. Chất cảm quá trình hình thành khối chính. (Nguồn: internet).

- *Chất cảm về đường nét vỏ bao che:* được lấy cảm hứng từ những chiếc bàn xoay dùng để vuốt và tạo hình các sản phẩm gốm, với những mặt cong đa diện uốn lượn mềm mại, tự do và quấn lấy nhau. Đường nét này còn lấy chất cảm từ hành trình sáng tạo của người nghệ nhân gốm sứ, từ đất sét thô sơ đến những sản phẩm gốm sứ tinh xảo [6] [7] (xem hình 6).



Hình 6. Chất cảm đường nét vỏ bao che từ bàn xoay. (Nguồn: internet).

- *Chất cảm về vật liệu:* Gạch nung được sử dụng để tạo nên hình khối của bảo tàng. Gạch nung được xem như là một chất cảm lấy từ vật liệu địa phương. Ngói được sử dụng để lợp mái bảo tàng là loại mái ngói cổ truyền. Ngói có màu đỏ nâu, phù hợp với tông màu chủ đạo của bảo tàng. Sử dụng yếu tố chất cảm vật liệu địa phương giúp công trình hòa nhập vào cảnh quan làng nghề Bát Tràng.

- *Chất cảm tone màu chính:* màu nâu đất nung là tone màu chủ đạo, đây cũng chính là màu của đất sét, thứ nguyên liệu không thể thiếu khi sản xuất các tác phẩm gốm truyền thống.

Qua đó cho thấy việc tìm ra các ý tưởng

liên quan đến các công trình văn hoá hầu như xuất phát từ chất cảm của biểu tượng địa phương.

2.2.2. Nhà ở vùng ven Miệt Thứ - Chất cảm công trình nhà ở



Hình 7. Đồ án thiết kế về nhà ở. (Nguồn: Trần Văn Khánh An)

Một đồ án thiết kế nhà ở góp mặt tại một cuộc thi do Nhà Vui tổ chức của sinh viên Trần Văn Khánh An - Trường Đại học Xây dựng Miền Tây. Công trình lấy chất cảm chính về cây tràm và nhà ở lân cận tại vùng ven Miệt Thứ. (xem hình 7)

Thông qua việc khám phá không gian và tìm hiểu thực tế về vùng đất Miệt Thứ, những chất liệu để khơi nguồn phương án thiết kế đã hình thành.

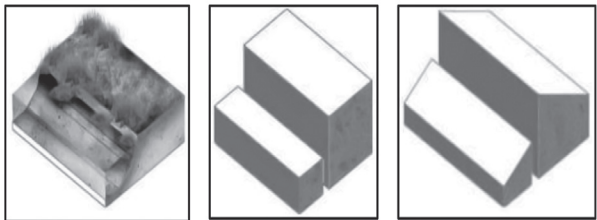
- *Chất cảm về vật liệu:* chất cảm thể hiện thông qua vật liệu địa phương - cây tràm chuyên canh. Trong đồ án thiết kế dự thi này, sinh viên đã khéo léo sử dụng cây tràm là một vật liệu bản địa cũng như có những đặc tính chịu lực, chịu nước phù hợp với đặc thù của vùng đất này. (xem hình 8).



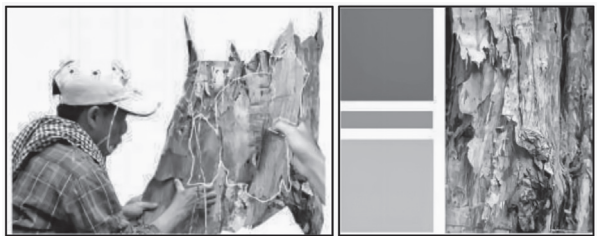
Hình 8. Cây tràm địa phương. (Nguồn: internet)

- *Chất cảm về hình khối:* Lấy chất cảm từ

những trại ghe ven sông và địa hình khu vực vùng miệt thứ. Là nơi được biết đến với một mạng lưới sông ngòi và kênh rạch liên kết với nhau tạo thành địa hình đa dạng “trên bờ và dưới sông”. Điều này mang đến một yếu tố mang tính đánh dấu bản địa (Localism) giúp cho hình khối mang đến sự gần gũi hơn. (xem hình 9).



Hình 9. Phát triển hình khối công trình.
(Nguồn: Trần Văn Khánh An)



Hình 10. Sử dụng gam màu chính từ cây tràm vào thiết kế nội thất.
(Nguồn: Trần Văn Khánh An)

- **Chất cảm màu sắc** Không dừng lại ở việc chọn vật liệu địa phương như là một yếu tố chính của công trình mà thay vào đó từ cây tràm có thể khai thác với nhiều góc độ khác như gam màu chính của từng lớp vỏ tràm mang đến yếu tố chất cảm thiết kế về màu sắc trong nội thất công trình [8] [9] (xem hình 10).

2.2.3. Trung tâm hành chính tỉnh Khánh Hòa - Chất cảm công trình hành chính

Trung tâm hành chính tỉnh Khánh Hòa là một đồ án dự thi do Ths.KTS Nguyễn Thu Phong là chủ nhiệm thiết kế. Công trình lấy chất cảm hình khối chính từ hàng Dương già ở Nha Trang. (xem hình 11).

Công trình hành chính ở Việt Nam được nhấn mạnh bởi hình khối. Đây là đặc điểm riêng biệt so với các công trình khác. Do đó chất cảm các công trình hành chính hiện đại cũng được khai thác từ yếu tố địa phương.



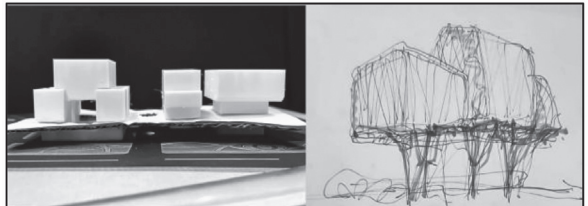
Hình 11. Phối cảnh chính công trình.
(Nguồn: internet).

- **Chất cảm về hình khối:** Ý tưởng thiết kế xuất phát từ hàng Dương già với tạo hình cắt xén trên công viên bãi biển Trần Phú - Nha Trang, phương án tạo hình nên quần thể ba công trình Tỉnh ủy, Hội đồng Nhân dân, Ủy ban Nhân dân. Các khối chính liên kết một cách liên tục với nhau với hệ lam bao che lấy chất cảm vẫn từ tán cây hàng Dương già nhằm chắn sóng cát và gió bão [8] [9]. (xem hình 12).



Hình 12. Chất cảm thiết kế từ hàng dương già ven biển Nha Trang.
(Nguồn: internet).

- **Chất cảm về không gian:** hàng Dương là hàng cây lâu đời, hình dáng vững chắc với thân to và tán rộng dẫn đến chất cảm thiết kế với khối để là hệ cột nâng các khối công năng lên cao, giải phóng mặt đất cho cảnh quan, giao thông và không gian xanh.



Hình 13. Phát triển ý tưởng thiết kế không gian từ hàng Dương già phổ biến.
(Nguồn: Nguyễn Thu Phong)

Do đó với các thể loại đồ án công trình hành chính thì việc đem một biểu tượng địa phương cũng là một công cụ chính để hình

thành nên ý tưởng của phương án thiết kế. (xem hình 13).

3. KẾT QUẢ VÀ THẢO LUẬN

3.1. Kết quả nghiên cứu

Cho dù là thiết kế thực tế hay là đồ án thiết kế của sinh viên thì phương án thiết kế

đều đa dạng từ thể loại đến hình thức thiết kế. Qua bảng 1 thống kê đã tổng hợp lại và đưa ra 5 yếu tố chính để hình thành được một phương án thiết kế. Những mối liên tưởng để hình thành chất cảm đều dẫn đến một điểm chung là xuất phát từ chất cảm của biểu tượng địa phương. (xem hình 14).

Bảng 1. Bảng tổng hợp các yếu tố hình thành chất cảm từng trường hợp nghiên cứu

Công trình Chất cảm	Bảo tàng gốm Bát Tràng	Nhà ở vùng ven – Miệt Thứ	Trung tâm hành chính tỉnh Khánh Hòa
Khối chính	Biểu tượng địa phương - Gốm	Trại ghe khu vực lân cận	Hàng Dương già Nha Trang
Đường nét	Hoạt động làng nghề	Dáng nhà ở ven sông	Tán cây Dương
Vật liệu	Vật liệu địa phương: gạch, ngói	Vật liệu địa phương: cây trầm	x
Không gian	x	x	Thân cây Dương
Tone màu	Màu vật liệu địa phương: nâu đỏ	Màu cây trầm và vỏ cây trầm	x
Mối liên tưởng	Biểu tượng địa phương	Biểu tượng địa phương	Biểu tượng địa phương



Hình 14. Sơ đồ phân tích kết quả tìm được từ kết quả nghiên cứu. (Nguồn: Tác giả + Internet)

3.2. Hình thành nguyên tắc khơi nguồn chất cảm

Đây có thể xem như là một phương pháp đề xuất sau khi đúc kết từ những trường hợp nghiên cứu nêu trên. Trong phương pháp này bao gồm ba nguyên tắc: “**Khám phá - cảm nhận - thể hiện ý tưởng**”. Những nguyên tắc trên được đặt tên theo những hành động đơn giản và gọi nhiều liên tưởng của con người để có thể hình dung quá trình thực hiện một cách dễ hiểu.



Hình 15. Trực tiếp chạm vào vật liệu. (Nguồn: internet).

- **Khám phá:** là quá trình tích lũy kiến thức về sự vật hiện tượng trong quá trình thực hiện đồ án. Các sinh viên trước khi bắt tay vào thiết kế, hầu như việc đầu tiên là đọc tài liệu có liên quan đến đồ án và được các giảng viên khuyến khích tìm hiểu, khai thác các yếu tố có sẵn tại vị trí khu đất xây dựng. Đây là một bước quan trọng giúp sinh viên có cái nhìn tổng quan và đánh dấu sự khác biệt giữa các đồ án thiết kế. Việc tìm hiểu ở đây có thể thông qua hai hình thức: trực tiếp khám phá khu đất để có cái nhìn về môi trường xung quanh hoặc tham khảo thông qua các website về những nét đặc trưng của khu vực xây dựng. Ở đây khuyến khích sinh viên nên tìm tòi khám phá trực tiếp vì đây là hình thức rõ nhất có thể khơi nguồn những chất cảm từ các giác quan (xem hình 15). Nguồn thông tin có thể tìm hiểu trực tiếp khi khảo sát như là văn hóa địa phương, vật liệu đặc trưng được người dân sử dụng hay là có sẵn trong môi trường tự nhiên để phát triển mối liên hệ cảm giác với nó, thay vì chỉ liên tưởng đến nó thông qua kế hoạch, hình ảnh hoặc màn hình máy tính. Sau đó ghi chú lại thành sơ đồ các thành phần có liên quan với nhau vừa tìm được và lựa chọn yếu tố chất cảm cần thiết để đưa vào phương án thiết kế của mình. (xem hình 16).



Hình 16. Ghi chép trực tiếp hoặc tìm hiểu gián tiếp qua các nguồn Internet. (Nguồn: Internet)

- **Cảm nhận:** yếu tố chất cảm là giai đoạn đánh thức và gọi lên những hình dạng đầu tiên của phương án thiết kế. Quá trình cảm nhận cũng tồn tại ở hai dạng là trực tiếp trải nghiệm và gián tiếp thông qua cảm nhận thị giác từ Internet. Với một đối tượng, chúng ta không chỉ cảm nhận thông qua thị giác mà phải là từ những cảm giác khi vừa nhìn thấy nó đầu tiên. Cảm nhận là bước quan trọng nhất vì nó sẽ định hình mục tiêu và sản phẩm cuối cùng

phương án thiết kế. Có thể xem xét các cảm nhận sau:

+ **Cảm nhận đầu tiên là về thị giác:** nhìn một đối tượng cụ thể cảm nhận qua mắt hoặc chụp lại từ góc nhìn camera.

+ **Cảm nhận về xúc giác:** chạm hoặc lướt trên bề mặt đối tượng trực tiếp.

+ **Cảm nhận khứu giác:** nhận ra mùi đặc trưng của đối tượng chất cảm và định hình nên loại vật liệu sử dụng liên quan đến yếu tố này chẳng hạn.

Ở trên là ba yếu tố giác quan chính cần được trải nghiệm hết trong quá trình tìm hiểu trực tiếp. Đây được xem như là các giác quan giúp sinh viên cảm nhận rõ nhất chất cảm lựa chọn. Trong trường hợp chỉ sử dụng nguồn tiếp cận thông qua cảm nhận bằng thị giác thì sinh viên cần tìm một số hình ảnh đặc trưng, liệt kê ra mối liên hệ đến đối tượng đặc trưng đó chẳng hạn về các thể loại công trình có liên quan để giúp sinh viên có khả năng liên tưởng và cảm nhận tốt hơn về các yếu tố liên quan đến phương án thiết kế. Điều này giúp sinh viên hiểu hơn về các yếu tố chất cảm trong kiến trúc và tạo ra những ý tưởng sáng tạo dựa trên những điều họ đã khám phá.

- **Thể hiện ý tưởng** có thể thực hiện được thông qua một số bài tập tại chỗ bằng việc mô tả hình ảnh hai chiều bằng bút và giấy. Ngoài ra nên xây dựng sơ đồ đánh giá về đặc điểm tự nhiên hoặc vẽ ghi lại những gì thấy và cảm nhận được đầu tiên về không gian xung quanh khu đất... Việc vẽ có thể minh họa bằng bút màu để có thể dễ dàng hình dung lại quá trình khám phá. Ngoài việc suy nghĩ về không gian thiết kế, sinh viên còn đang được thử thách mô phỏng lại nhiều giác quan khác nhau. Đây là phần mở rộng của giai đoạn cảm nhận chất cảm khai thác ý tưởng, giúp các sinh viên tìm hiểu sâu hơn về đối tượng chất cảm mà mình đang hướng đến. Khuyến khích các sinh viên nên thể hiện những chất cảm mà họ tạo ra thông qua nhiều phương tiện đa dạng và kết hợp, từ ảnh ghép/trang trí đến những bức vẽ ghi mà trong quá trình họ khám phá được.



Hình 17. Mô phỏng lại bằng mô hình.
(Nguồn: Tác giả).

Một hình thức thể hiện hiệu quả khác là mô phỏng không gian dưới dạng mô hình (xem hình 17). Đây là công cụ hữu ích giúp sinh viên có nhiều lựa chọn trong phương án bố trí trên khu đất của mình. Việc thể hiện bằng mô hình giúp sinh viên còn dễ dàng thể hiện đa dạng vật liệu với nhiều hình thức khác nhau.

Phương pháp tiếp cận **Khám phá - Cảm nhận – Thể hiện ý tưởng** cho phép sinh viên linh động về mặt thiết kế và kết nối chúng với khả năng nhạy cảm của các giác quan tự nhiên. Sinh viên nên sử dụng nó để tạo ra những phương án thiết kế ngay từ ban đầu và định hình được yếu tố chất cảm riêng biệt mà mình tạo ra xuyên suốt trong đồ án thiết kế.

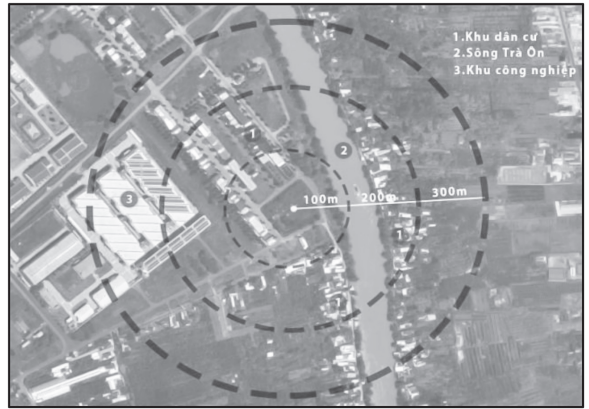
3.3. Áp dụng nguyên tắc khơi nguồn chất cảm vào đồ án mà nhóm tác giả đã thực hiện

Nhóm tác giả đưa ra khả năng ứng dụng vào phương án thiết kế đồ án của sinh viên dựa theo nguyên tắc ba bước đã đề cập ở trên. Đề tài: Thiết kế chung cư thấp tầng tại Bình Minh. Đây là đồ án thiết kế công trình nhà ở dành cho sinh viên năm ba- hệ đào tạo chính quy tại trường đại học Xây Dựng Miền Tây.

3.3.1. Bước 1 - Khám phá (Gián tiếp)

Việc khu đất xa và việc tiếp cận khó khăn nên việc lựa chọn hình thức gián tiếp là hợp lý đối với sinh viên. Đầu tiên cần xác định vị trí và các khu vực xung quanh khu đất tại Bình Minh thông qua nguồn Google map (xem hình 18). Chẳng hạn sinh viên nhận ra các mặt tiếp giáp của công trình thông qua bản đồ như là hướng Đông giáp sông Trà Ôn, hướng Tây là tiếp giáp đất trống, hướng Bắc giáp dân cư, phía Nam giáp trục đường vào khu công

ngiệp. Sinh viên dễ dàng nhận ra mối quan hệ mật thiết giữa ba yếu tố Dân cư - Khu công nghiệp - Sông Trà Ôn. Sau khi xác định khám phá khu đất sinh viên tiếp tục đến bước 2 - Cảm nhận.

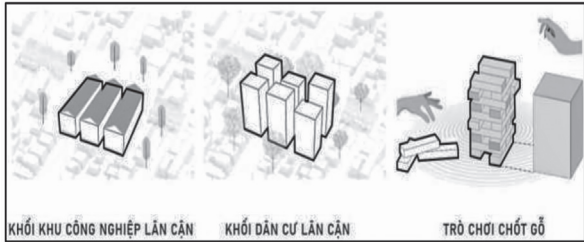


Hình 18. Phương pháp liên hệ vùng vị trí khu đất nhằm xác định các yếu tố xung quanh.
(Nguồn: Tác giả).

3.3.2. Bước 2-Cảm nhận

Sau khi xác định được khu đất thiết kế và các tài liệu để xác định các chức năng của chung cư thấp tầng. Sinh viên bắt đầu cảm nhận các yếu tố xung quanh từ hình khối, chất liệu. Một cách khác để cảm nhận rõ hơn là tự đặt câu hỏi cho bản thân. Chẳng hạn xung quanh khu đất là các khu công nghiệp và các khu dân cư. Về hình khối đều là các khối hình chữ nhật dài và khối vuông. Điều này sinh viên có thể liên tưởng đến hình khối của chung cư ra sao. Sinh viên cũng nên có cái nhìn về công trình chẳng hạn chung cư thấp tầng là sự kết hợp từ các đơn nguyên. Việc sắp xếp các đơn nguyên có tạo nên hình khối vuông giống các nhà khu vực lân cận hay không? Khối hình chữ nhật từ các khu công nghiệp có thể liên hệ đến việc sắp xếp các căn hộ hay không? Từ các câu hỏi trên sẽ giúp sinh viên có các cảm nhận về một số sự vật hiện tượng. Ví dụ từ các khối hình chữ nhật sinh viên có thể liên tưởng đến việc trò chơi rút chốt gỗ (Jenga). Các thanh gỗ giống như là các khối nhà công nghiệp khu vực lân cận. Hình khối nhà dân giống như các khối gỗ chưa rút, hình thành nên mối liên tưởng về sắp xếp các đơn nguyên của chung cư. Sinh viên nên tìm hiểu

ngay trò chơi đó ra sao để cảm nhận một cách chính xác về hình khối, không gian và các bố cục sắp xếp. (xem hình 19).



Hình 19. Phát triển hình khối từ ý tưởng của trò chơi chốt gỗ. (Nguồn tác giả).

3.3.3. Bước 3-Thể hiện ý tưởng

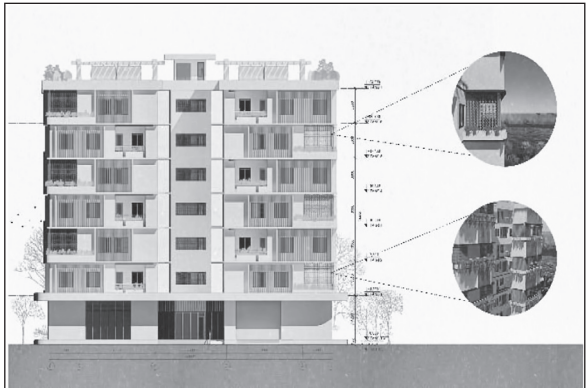
Sau khi có ý tưởng chính từ các chốt gỗ trong trò chơi rút gỗ (Jenga) thì sinh viên cần thể hiện nó thông qua việc sắp xếp các khối gỗ theo từng tầng chung cư, có xem xét đến cách tổ chức không gian từng căn hộ. Sinh viên có thể liên tưởng đến việc các khối của thanh gỗ có sự chênh lệch giữa các tầng. Có thể tận dụng yếu tố chênh lệch này để giúp đỡ án bớt đi sự đơn giản trong thiết kế và tạo nên sự mới mẻ cho đồ án mà không mất đi yếu tố công năng. (xem hình 20)



Hình 20. Sinh viên thiết kế hình khối công trình dựa trên những nguyên tắc khơi nguồn chất cảm. (Nguồn tác giả).

Ngoài liên tưởng không gian hình khối từ chốt gỗ, sinh viên cũng nên khai thác yếu tố về mặt bằng tổ chức không gian để có những cách sắp xếp độc đáo. Đó là khi việc rút các chốt gỗ sẽ xuất hiện và để lại các mảng trống, sinh viên có thể tận dụng các khoảng trống

này tạo thành các mảng xanh trên mặt bằng cho từng căn hộ. Bằng cách đó, tất cả các căn hộ trong chung cư đều có một khoảng không gian xanh. (xem hình 21).



Hình 21. Những không gian xanh của từng căn hộ được thấy qua mặt đứng của chung cư. (Nguồn: tác giả)

4. KẾT LUẬN

Nghiên cứu ứng dụng khơi nguồn chất cảm đến phương án thiết kế của sinh viên có thể được áp dụng để tạo động lực và sự sáng tạo trong quá trình thiết kế. Đây là một phương pháp giúp sinh viên phát triển khả năng tư duy sáng tạo và tìm ra các giải pháp độc đáo cho các vấn đề thiết kế. Ngoài ra, đặt ra các câu hỏi thách thức và khuyến khích sinh viên tìm kiếm các giải pháp sáng tạo hơn trong quá trình tìm ý tưởng. Khuyến khích sinh viên khám phá và trao đổi nghiên cứu đa dạng từ các nguồn tài liệu, ví dụ như sách, bài báo, và các dự án tương tự đã được thực hiện trước đó nhằm giúp sinh viên mở rộng kiến thức và tìm ra các ý tưởng mới. Đồng thời, tạo ra cơ hội cho sinh viên và giảng viên có thể giao tiếp với nhau và tìm ra phương án thiết kế độc đáo. Điều này giúp sinh viên chia sẻ ý tưởng, nhận phản hồi và học hỏi thêm kinh nghiệm từ các giảng viên hướng dẫn.

Lưu ý rằng những tài liệu và phương pháp mà nhóm tác giả cung cấp không thay thế hoàn toàn các phương pháp dạy học thông thường của các giảng viên tại trường mà chỉ xem như là nguồn tham khảo rút ra kinh nghiệm làm đồ án của nhóm nghiên cứu để giúp sinh viên kiến trúc hình thành chất cảm với từng loại đồ án thiết kế.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Mittrache, A., Spatial sensibility in architectural education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93, 544-548. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.236>. 2013
- [2]. Reghukumar, A., Sense and sensitivity in architecture-the use of five senses in space making. *International Research Journal of Architecture and Planning*, 4(3), 97-101, Retrieved from: <https://www.scribd.com/document/431663272/Sense-and-Sensitivity-in-Architecture-The-Use-of-Five-Senses-in-Space-making>. 2019
- [3]. Hà Văn Anh Khoa, “Tính phi hiển thị trong kiến trúc”. Thư viện trường Đại học kiến trúc TP HCM, 2020. [Trực tuyến]
- [4]. Amodini Allu, “Sense and Sensibility of Architecture”, *Archiol*. Truy cập 25/10/2023 [Trực tuyến]. Retrieved from: <https://www.archiol.com/post/sense-and-sensibility-of-architecture>. 2004
- [5]. Zaredar, A., Considering the five senses in architecture. *Current World Environment*, 10 (Special Issue), 138. <https://doi.org/10.12944/CWE.10.Special-Issue1.19>. 2015
- [6]. Tạp chí Kiến trúc, “Trung tâm gốm Bát Tràng”, Truy cập 27/11/2023 [Trực tuyến]. Retrieved from: <https://www.tapchikientruc.com.vn/tac-gia-tac-pham/trung-tam-gom-bat-trang>. 2023
- [7]. Triệu Chiến, “Bat Trang Ceramic Community House”, *ArchDaily*. Truy cập 30/11/2023 [Trực tuyến]. Retrieved from: <https://www.archdaily.com/1008584/bat-trang-ceramic-community-house-1-plus-1-2architects>. 2021
- [8]. Nhà vui studio, “Trung tâm hành chính tỉnh Khánh Hòa”. Retrieved from: <https://nhavuistudio.com/works/public/administrative-center-of-khánh-hoa-province>. 2023
- [9]. Nguyễn Thu Phong, “Trung tâm hành chính tỉnh Khánh Hòa” Truy cập 27/10/2023 [Trực tuyến]. Địa chỉ: <https://www.facebook.com/nguyen.thuphong.56>. 2023