

روانشناسی محیط و معماری منظر

پاپول

پوپول مرجع دانشگاه و مدرسه

www.papool.com

بسم الله الرحمن الرحيم

فهرست

صفحه	عنوان
۱.....	روانشناسی محیط و معماری منظر.....
۱.....	تعریف.....
۲.....	دلبستگی مکانی.....
۶.....	ماهیت جریان.....
۷.....	سرعت در جریان.....
۷.....	گرایشهای انسانی.....
۹.....	عوامل موثر بر معماری منظر.....
۹.....	چگونگی تبدیل فضا به مکان.....
۱۰.....	ادراک فضایی.....
۱۱.....	قلمروهای انسانی.....
۱۱.....	اندازه ی فضا.....
۱۱.....	میزان محصور بودن.....
۱۲.....	صفحه ی کف.....
۱۲.....	مواد.....
۱۳.....	صفحه ی بالای سر.....
۱۳.....	لبه ی فضا.....
۱۴.....	عملکرد لبه.....
۱۴.....	ویژگی لبه.....
۱۵.....	حس مکان.....
۱۵.....	موارد مربوط به مکانیت.....
۱۶.....	احساس فضا.....
۱۶.....	رضایت.....
۱۶.....	آرامش.....

- ۱۶.....سرخوردگی
- ۱۶.....رسمی بودن
- ۱۶.....روحانیت
- ۱۶.....تعمق
- ۱۶.....پویایی
- ۱۷.....تنش
- ۱۷.....وحشت
- ۱۷.....تظاهر
- ۱۷.....تناسب طرح
- ۱۷.....مدیریت محرک های حسی
- ۱۷.....محرکهای حسی
- ۱۷.....نقطه
- ۱۸.....خط
- ۱۸.....فرم
- ۱۸.....رنگ
- ۱۹.....کاربرد نظریه ی رنگ در توسعه فضا
- ۲۰.....روحیه
- ۲۰.....آگاهی
- ۲۱.....بافت
- ۲۱.....دسته بندی بافت
- ۲۱.....بافت درشت
- ۲۱.....بافت متوسط
- ۲۱.....بافت ریز
- ۲۱.....بافت و توسعه فضایی
- ۲۲.....ویژگیهای انواع بافت
- ۲۲.....تدابیر بافتی
- ۲۳.....عناصر موجود در فضا

- ارتباط با ویژگی فضایی..... ۲۳
- بناهای منفرد در برابر بناهای گروهی..... ۲۴
- معماری به عنوان حصار..... ۲۴
- ماهیت حصار..... ۲۵
- فضاهای ساده در برابر مجموعه های فضایی..... ۲۶
- پیچیدگی و تأکید..... ۲۶
- ویژگی لبه..... ۲۶
- ملاحظات مربوط به زمان..... ۲۷
- ویژگیهای روزانه..... ۲۸
- رشته ی تسلسلی فضا_ زمان..... ۲۸
- سرعت حرکت..... ۲۹
- مواد قابل انتخاب در طراحی زمین..... ۲۹
- سنگ و خاک..... ۲۹
- آب..... ۳۰
- گیاهان..... ۳۱
- سلامت روانی و مکان سازی..... ۳۲
- مکان..... ۳۲
- ادراک ، برخورد ، و شناخت محیط..... ۳۳
- نیازها و انگیزه های انسان..... ۳۳
- قابلیت تصویرسازی..... ۳۳
- شناخت..... ۳۳
- بستگی، نظم ، خود به خودی..... ۳۵
- تنش..... ۳۶
- ترجیح دادن مکان..... ۳۶
- فضای همگروه و ناهمگروه..... ۳۷
- مکان سازی..... ۳۷
- منابع و مآخذ..... ۴۲

روانشناسی محیط و معماری منظر

تعریف : روانشناسی محیطی مطالعه پیچیده بین مردم و محیط اطرافشان است . به عقیده جیفورد (Gifford) روانشناسی محیطی با شاخه اصلی روانشناسی تفاوت دارد زیرا به محیط فیزیکی روزمره می پردازد . این علم چارچوبی از نقطه نظرات ، تحقیقها و فرضیات را فراهم می آورد که می تواند به ما در درک بهتری از روابط متقابل انسان و محیط اطراف ، کمک کند . با استفاده از این دانش می توان پیش از طراحی و ساخت ، ارزیابیهایی را انجام داد که بهترین ابزار برای طراحان حرفه ای به حساب می آید . اگر ما بدانیم چه چیز در گذشته عملکرد بهتری از خود نشان داده است ، برای طراحی بهتر در آینده آمادگی بیشتری خواهیم داشت .

با استفاده از تئوریهای کنترل می توان مشاهده کرد که محیط نقش اساسی را در شکل گیری احساس ارزشها و توانمند ساختن برای افراد و گروههای مختلف ایفا می کند . فرضیه **فضای قابل دفاع** پیش بینی می کند که تغییرات مشخصی در طراحی نظارت ، بازبینی و حس مالکیت توسط ساکنین می شود ، باعث کاهش جرم خواهد شد .

در محله هایی در اوهایو و نیویورک با در نظر گرفتن این امر در طراحی و توجه به فضاهای قابل دفاع ، نرخ جرم کاهش یافته است . نمونه دیگر پارکی در یکی از محلات سیاتل می باشد که ساکنان محله نهایت مراقبت و نگهداری را از پارک محله خود انجام می دهند . شهروندان نقش فعالی را در از بین بردن علفهای هرز ، تمیز کردن مسیرها و بطور کلی مراقبت از سلامت پارک ایفاء می کنند . در اصل آنها پارک را مال خود می دانند.

آپتون (Upton) در پاسخ به سوال " رابطه عین و ذهن در معماری منظر چیست " ؟ توضیح می دهد که برداشت و تفسیر مردم از طراحی منظر فراتر از منظره یا فرم فیزیکی محل می باشد . او معتقد است

برداشت‌های ما نتیجه‌ای از مشاهدات ما می‌باشد . یعنی چیزهائیست که هر یک از ما در یک زمان یا مکان مشخص دیده ایم و یا عدم مشاهده است که برداشت ما از طریق سایر راه‌های ناملموس می‌باشد .

وی می‌افزاید : دیدن همیشه به معنای باور کردن نیست ، زیرا ما منظره را بغیر از چشمانمان از طریق سایر اندام‌های حسیمان نیز تجربه می‌کنیم . بعنوان مثال تجربیات شخصی و نقطه نظرات ما که هیچگونه ارتباطی به منظره مشاهده شده ندارد چگونگی دید ما از منظره را تحت تأثیر قرار می‌دهند . مطلب اصلی که آیتون می‌خواهد بیان کند اینست که اگر می‌خواهیم رفتار انسان را در مقابل محیط بفهمیم باید ابتدا ذهن و عین را در منظره درک کنیم .

دلبستگی مکانی

دلبستگی مکانی ، معنایی است ، که ما در محلی که با آن آشنایی کامل داریم پیدا می‌کنیم و هویت مکان با محیط فیزیکی در ارتباط است . در بسیاری از موارد اینها بنظر می‌آید با هم در آمیخته شده و قابل تمایز نیستند . در واقع با پیشرفت دلبستگی مکانی در طول زمان احساس هویت مکانی نیز شکل می‌گیرد ولی تفاوت آنها در ضمیری است که به هر یک از آنها مربوط می‌شود .

بنظر می‌رسد هویت مکانی بر سطحی از ضمیر تمرکز دارد که ایجاد دلبستگی مکانی نمی‌کند و بعنوان مثال ما نسبت به خانه دوران بچگی خود احساس دلبستگی فراوانی می‌کنیم ولی در عین حال هویت خود را در شهر پدری خود می‌یابیم .

کلر مارکوس (Clare Marcus) معتقد است خاطرات محیطی ، زندگی ما را به طرق مختلف تحت تأثیر قرار می‌دهد . اینها احساس ارتباط با گذشته ، احساسی از کنترل ، اعتماد به نفس و احساسی از هویت را باعث می‌شود .

هستر (Hester) تجلیل جامعی از وابستگی مکانی در جامعه انجام داده است . هدف از انجام این تحقیق شناسایی مکانهای مرکزی و ارزشهای آنها برای افراد است وی با انجام پرسشنامه از ساکنین محل خواست تا محلهایی را بیشتر برایشان ارزش و اهمیت دارند را ذکر کنند .

نتیجه این تحقیق نشان داد که مکانهایی که بیشتر مورد توجه مردم بودند فاقد ارزش معماری هستند . در واقع وابستگی و هویت مکانی ، ناشی از اتفاقات و خاطراتی بود که ساکنان آن محله آنرا تجربه کرده بودند . وی با استفاده از اطلاعات جمع آوری شده از عموم مردم و لیستی از اماکن فضاهایی بودند که مردم نمی توانستند از آنها چشم پوشی کنند . از لیستی که با استفاده از مردم تهیه شد برای تغییر طرح توسعه و حفظ روح و فرهنگ منطقه استفاده گشت .

بعقیده برخی از کارشناسان ، شهرسازان علاوه بر توجه به ارزش کاربری زمین ، باید به ارزشهای احساسی ، عاطفی و روانی آن نیز توجه کنند . آنها معتقدند برای انجام این امر ، شهرسازان ، باید روابط و دیدگاههای مختلف مردم را راجع به زمین و سایت پروژه بدانند . بعنوان مثال بازدیدکنندگانی که حالت رهگذری دارند ارزش یک محیط را در داشتن امکاناتی از قبیل ماهیگیری ، دوچرخه سواری و... می دانند در حالیکه کسانی که دلبستگی عاطفی به منطقه دارند ارزش محل را در خاطرات یا زمانی که در آنجا گذرانده اند می بینند .

در عین حال دسته سومی نیز وجود دارند که برای هر دو مورد فوق ارزش قائلند . اگر شهرسازان ، هر دو گروه و نیازهای آنها را درک کنند ، می توانند با رعایت توازن و تعادل تصمیمات بهتری را اتخاذ نمایند . وابستگی و توجه به محیط زیست موضوع مهمی برای تعیین و تصمیم گیری است . اهمیت این کار در تعیین فاکتورهای موثر و میزان اثر گذاردن آنها می باشد . اینکه فقط از مردم پرسیم که آیا به محیط علاقه دارند یا خیر در واقع تنها مطرح کردن سوالی است که یک جواب مثبت را طلب می کند . نتایج مطالعات نشان می دهد که برخی از فاکتورهای تاثیر گذار در دلبستگی و علاقه عبارتند از : جنسیت ، سن ، خاطرات

بجگی ، مذهب ، سیاست ، طبقه اجتماعی ، ملیت فرهنگ ، تفاوت‌های شهری و غیر شهری ، روحیات و ارزشها ، تحصیلات و فعالیتها . باید به این نکته نیز توجه داشت که هر علاقه ای منجر به واکنش نمی شود و در واقع افراد راحتی خود را مهمتر از علاقه می دانند .

علاقه‌مندیهای محیطی ممکن است در سطح گسترده ای وجود داشته باشد ، ولی بنظر می‌رسد که آنقدر پتانسیل ندارد که به عمل منجر شود . با انجام آموزشهای لازم می‌توان علاقه‌مندیهای ساکنین و افراد محله را از حالت بالفعل به حالت بالقوه درآورد و اگر قرار است محیط تبدیل به فضایی ملموس شود تنها از راه آموزش و بخصوص از سطح دبیرستان امکان پذیر است .

ما وابستگی شدیدی به قوه بینایی خود داریم . در اغلب موارد آنچیزی را می بینیم که فکر می کنیم باید ببینیم بعنوان مثال یک شی ممکن است از شی دیگری تنها بدلیل جایگیری آن صفحه و زمینه بزرگتر دیده شود بدون آنکه فرقی با آن داشته باشد .

همچنین ما تنها در هر زمان یک تصویر را می توانیم ببینیم بنابراین ممکن است بخشهایی از یک تصویر را که وجود ندارند با توجه به تصویری که در ذهن خود ساخته ایم ببینیم .

بنظر می رسد که ما در واقع بوسیله درک طراحیهایی که نتیجه تجربیات و آموخته های ما می‌باشند چیزها را درک می کنیم : درک محیطی در چند زمینه با معنای عامیانه درک تفاوت دارد . این تفاوتها عبارتند از :

۱- در میزان و پیچیدگی انگیزه : درک عامیانه به مقوله هایی مثل روشنایی ، رنگ و عمق بصورت جزء می نگرد ولی در درک محیطی کل منظره بصورت واحد مورد توجه است .

۲- در درک محیطی ، شخص درک کننده ، بخشی از منظره است که اغلب در حال حرکت و دیدن محل از زوایای مختلف می باشد ولی در درک عامیانه این امر صادق نیست .

۳- شخص درک کننده معمولاً بوسیله یک هدف یا مقصد مشخص و واضح به محیط متصل است و اغلب در حال انجام کاری مثل نگاه کردن به علامتها یا پیدا کردن یک مسیر می باشد. درک محیطی دارای دریافت و فهم بیشتر اما نامشخصتری است، با اینکه ممکن است این امر برخی از بررسیها را مشکل کند ولی فهم وسیعتری از درک واقعی را فراهم می آورد.

شناخت محیطی مربوط به این امر می شود که ما چگونه اطلاعات راجع به محیط فیزیکی اطرافمان را تهیه، آماده، ذخیره و فراهم می نماییم. این مقوله شامل شناخت فضایی، که به ما در جهت یابی در محیط کمک می کند و شناخت غیر فضایی که در برگیرنده خاطرات و مدلهای ذهنی است می باشد.

ما با استفاده از ساده سازی، پیرایه گیری و حذفیات متوجه می شویم که مردم محیط پیرامون خود را چگونه می بینند و چه المانهایی برایشان مهم است و برخی روشها به ما می آموزد که لازم نیست تمام اطلاعات را مانند یک نقشه به خاطر بسپاریم. بجای آن می توانیم یاد بگیریم که اطلاعات را بر حسب نیاز خود و به گونه ای خلاصه در ذهن خود نگه داریم. ما ممکن است اطلاعات را ساده کنیم تغییر دهیم و یا حذف کنیم ولی تمام این کارها را در راستای برآورد نیازهای شخصی ما انجام می گردد.

ادراک در درجه اول بصری و ادراک بصری در درجه اول فضایی است. ما با حرکت در فضا جهان اطراف خود را به صورت توالی محرکهای بصری تجربه می کنیم. بسته به میزان ارتباط میان محرکهای مختلف در یک فضا، ما آن فضا را به صورت فضایی منسجم درک می کنیم.

تجربه ما از محیط مصنوع، تجربه زمانی - فضایی است. ما فضا را به صورت زمانی تجربه می کنیم. یعنی، به صورت یک رشته ادراکات متوالی و از این مراحل درک کلی نسبت به محیط فضایی اطرافمان پیدا می کنیم. گردش در فضا وسیله ای است که تجربه را می سازد و فرم را ایجاد می کند.

بر فرض مثال ما برای طراحی یک پیاده رو باید به نکاتی توجه کنیم آن هم به طور همزمان که این نکات شامل نحوه حرکت پیاده ، سطحی که پیاده ها بر روی آن حرکت می کنند و نسخ موارد رهبری ، فضایی و زمانی می شود .

برای طراحی یک منظر باید ابتدا طراح به محیط و روانشناسی محیط آگاهی داشته باشد و سپس به معماری منظر بپردازد تا فضا را به مکان تبدیل نماید .

چون معمولاً ادراک ما نسبت به جهان با حرکت ما از جایی به جای دیگر شکل می گیرد این ادراک مانند هر بررسی دیگری ، ادراکی کاملاً خارجی نیست و به ماهیت ، سرعت و مسیر حرکت ما ارتباط پیدا می کند .

ماهیت جریان

علاوه بر ویژگی مسیر حرکت ، ماهیت آن نیز بر ادراک ما از مکان تاثیر می گذارد . اگر در حال بالا رفتن به جایی برسیم همانطور که به آسمان نگاه می کنیم متوجه بالای سرمان هم می شویم . در حالی که به آرامی در حال حرکت هستیم ، تلاش می کنیم بالا برویم اما وقتی رسیدیم احساس موفقیت و پیروزی می کنیم .

اما اگر با پایین رفتن به جایی وارد شویم ، توجه ما به سمت پایین است ، نسبت به سطح زمین ، جزئیات کف سازی و غیره ، حساسیت زیادی نشان می دهیم . به آسانی حرکت می کنیم اما گاهی سرعتمان زیاد شده احساس ناراحتی می کنیم . حرکت آسان معمولاً با عقب نشینی همراه است و با دانستن اینکه فرود ممکن است نیازمند تلاش دوباره برای بالا رفتن باشد این احساس تشدید می شود .

در حرکت شاخه ای امکان تقاطع های دارای ریتم های نسبتاً منظم وجود دارد . برخورد ها محدود هستند و آشفته گی ناچیز است . حرکات ادغام شونده رو به اوج و افزایش هستند و حرکت پراکنده شونده موجب پخش شدن این انرژی ها می شوند .

سرعت در جریان

درک ما از محیط و مکان خاص با سرعت حرکت ما تغییر می کند . اگر سرعت زیاد شود درک جزئیات نسبتاً کمتر می شود و اگر سرعت کم شود درک جزئیات بهتر صورت می گیرد . هر چه راه باریکتر شود و یا راهروها باریکتر ناآگاهانه بر سرعت خود می افزاییم و بیشتر به مقصد توجه می کنیم و کمتر از اطراف خود با خبر می شویم پس بهتر است بناهای پر جزئیات را در کنار راه های باریک قرار دهیم و بر عکس در راه روهای باریک مقصدی فوق العاده قرار دهیم برای روشن شدن مسیر جریان رودخانه را مثال می زنم که هر جا بستر کم عرض تر سرعت حرکت آب بیشتر و بالعکس . روانشناسی محیط به عبارتی می خواهد بگوید محیط چه اثرات روانی بر عابر و یا عوامل انسانی موجود در آن می گذارد پس برای آن بهتر است کمی هم از گرایشهای انسانی با خبر باشیم .

گرایشهای انسانی

در طراحی سیستمهای مختلف و مناظر متفاوت گرایشهای انسانی خاص و مختلفی وجود دارد . مثلاً ما میل داریم به سمت هدفها و نشانه های حسی حرکت کنیم . در حرکت به سمت این هدفها معمولاً آسانترین مسیر و به عبارتی نزدیکترین مسیر را انتخاب می کنیم . اگر وقت اجازه بدهد دنبال جالب ترین تجربه جسمی و روانی هستیم . در یک روز گرم به دنبال آفتابیم . انسان تنوع را دوست دارد و به دنبال آن است . انسان کمال گرا نیز می باشد و به دنبال بهترین است .

اگر پهنا یا شیب مسیر تغییر کند با پر مایگی و محرکهای محیط تغییر کند ، ما نیز سرعت خود را تغییر می دهیم .

برای مثال مسیر رفت و برگشت شخص به و از محل کار را نشان می دهیم .

همانطور که دیده می شود انسان در ابتدا از راهی می رود که بی انحراف و تقاطع است و اگر او را از راه و مقصدش دور نکند تا مجبور نشود تمایل به رفتن به راههای انحرافی را ندارد و از راه مستقیم می پیماید .
در هنگام حرکت ما از مکانهای نا امن ، زشت ، نامنظم یا ناراحت دوری می کنیم و تمایل به رفتن از این مسیرها را نداریم . ما (انسانها) از رفتن به سمت بالا ، شیب های تند و تپه (مخصوصاً در سنین بالا) اجتناب می کنیم . از تلاش بیهوده یا اضافی مثل پلهای هوایی برای عابر پیاده اجتناب می کنیم .

اگر در هنگام حرکت به هدفهای میانی (مثل عارضه ای محیطی و یا منظری خاص) برسیم ، یا تغییری محیطی را مشاهده کنیم (تغییر در نوع درختان) و یا در جهت یا شیب را تغییر دهیم مکث یا توقف می کنیم و به نظاره می پردازیم .

بنابراین دریافتیم که حرکت ما از مسائل و ویژگی های بسیاری تاثیر می گیرد . مواردی که می توان نام برد که بر شخص عابر اثر می گذارد (از سوی محیط) مصالح ، شرایط آب و هوایی ، اقلیمی ، محیطی ، درجه حرارت ، سرو صدا ، قدمت و بسیاری دیگر از موارد .

عوامل موثر بر معماری منظر

برای مثال چمنها و مناطق پر پوشش گیاهی به علت تعرق باعث خنک سازی محیط گشته و بسیار بر نوع معماری منظر تاثیر می گذارد و کاربری مناطق را تغییر می دهند . برای مثال راه رفتن بر روی چوب برای ما سهل است چون با بدن هم دما می زند . اما سنگ آسفالت ، شن و ماسه ، با آفتاب پر حرارت گشته و انسان تمایل بر حرکت روی آن ندارد . این موارد در تابستان گرم و در زمستان سردند و در مناطق کوهستانی و استوایی از چوب بیشتر استفاده می شود .

اگر محیط به گونه ای باشد که رفت و آمد زیاد است ، مصالح متفاوتی را می طلبد . اگر محیط ناامن باشد حتی با مصالح می توان آن را امن جلوه داد . مثلاً زدن پیاده رو کنار خیابان و نزدن آن به ترتیب امنیت و ناامنی را می رساند .

چگونگی تبدیل فضا به مکان :

درک بصری ما از یک فضا و مکان در وهله اول تجربه ای فضایی است . اگر بخواهیم فرم گردش دارای معنی بوده سیستمهای گردش طوری طراحی شوند که تجربه بصری را به حداکثر برسانند ، باید با ترکیب فضایی و شخصیت سایت ارتباط داشته باشند . به این منظور فرم گردش باید از نظر بصری به فرم فضایی مربوط باشد . باید بیننده را در روابط مناسبی نسبت به فضاهای محل قرار دهد و ویژگی های گردش و فضایی را به شکل سازگار با یکدیگر تعیین نماید . تجربه حرکت در یک سیستم گردش باید توالی فضاها را نیز به صورتی پر معنی سازماندهی کند . بالاخره باید ویژگی های زمانی را نیز در هنگام حرکت و در سایت بیان نماید .

درک ما از فضا معمولاً توسط مسیر گردش تعیین می شود . مسیر گردش تعیین کننده حرکت ، نقطه رجوع و ارتباط ما با فضا می باشد . در ضمن بر برداشت ما از اندازه فضا و خصوصیات آن و احساس امنیت ما نیز تاثیر می گذارد .

مثلاً هنگام عبور از یک فضای باز بزرگ ، احساس حقارت و ناامنی می کنیم .

در شکل بالا سالنی بزرگ یا یک فضای بزرگ که ساختمانهایی کوتاه آن را احاطه نموده است را نشان می دهد که در این مکان انسانها یک احساس حقارت و ناچیز می دارند که به همین دلیل صحن حرم های مطهر بر گرفته شده در اینجا با وجود درختانی دور تا دور این محوطه امنیت را بیشتر نموده و فضا را از آن حالت به درآورده است .

ادراک فضایی

طراحی محیط مصنوع تناقض مهمی را مطرح می سازد از طرفی فرهنگ ما شی گرا بوده و طراحی ما طراحی اشیاء را در بر می گیرد . از طرف دیگر ما جهان را به صورت فضایی ادراک می کنیم در هر زمان تصویری که از واقعیت می سازیم کاملاً مبتنی بر ادراک ما از حجم سه بعدی و ویژگی های لبه و اجزاء محصور در آن است . لبه نزدیکترین فضا به ما ادراک ما را از جهان تعیین می کند . آگاهی ما از واقعیت آن سوی این لبه قضایی تنها از تصاویر ذهنی شکل می گیرد که بر پایه تصورات یا تجربیات ذخیره شده قرار دارند .

قلمروهای انسانی

همانطور که می دانیم انسانها قلمروها و محدوده هایی دارند که در آنها نمودهایی از درکیات است که این ناحیه ها عبارتند از قلمرو دید نوشتاری که ۳۰cm است ، یعنی قلمرو کلامی یا به عبارتی گوید قلمرو صمیمیت که ۳/۲۰ الی ۳/۵ متر می باشد . دیگری ۷ متر است که مرز دیالوگ نام دارد . دیگری ۱۲ متر است که آدمی حریم ساختمان و اجزای آن را می بیند و

که همه اینها گفته آمد چون در طراحی منظر بایستی به تمامی این نکات توجه نمود و به حالات اشخاص در مکان های خاص و میزان تسلط او آگاه شد تا بتوان طراحی در خور این موجود به نام انسان نمود که رضایتمندی او را به همراه داشته باشد .

اندازه ی فضا

مواردی کلی درباره ی اندازه ی مطلق فضا و احساسی که در کسی آن هم در جایی ثابت ایستاده یا به کندی در حال حرکت است بر می انگیزد وجود دارد . مثلاً لینچ و هک در کتاب برنامه ریزی سایت می نویسند فضای خارجی با ابعاد کمتر از ۱۰ فوت به طور ناراحت کننده ای کوچک می نمایند . فضاهای با ابعاد ۱۰ تا ۲۰ فوت صمیمانه و بین ۴۰ و ۸۰ فوت دارای مقیاس انسانی اند. فضاهای ۸۰ تا ۵۰ فوتی فضاهای انسانی عمومی اند و فضاهای بیش از ۵۰۰ فوت دارای مقیاس فوق انسانی . به طور کلی هرچه فضا کوچکتر باشد فرد احساس امنیت بیشتری می کند و گرایش بیشتری به ایجاد رابطه اجتماعی پیدا می کند . اگر اشیا موجود در فضا در ارتفاع چشم بیننده قرار گیرند بیننده به سمت آن کشیده شده و فضا از نظر احساسی و مقیاسی ، انسانی تر می شود .

میزان محصور بودن : محصور بودن حس غریزی قلمرو را در ما بیدار می کند و با کاهش این حس ما احساس نمایان بودن کرده و فضا ناامن می شود . لینچ و هک معتقدند چنانچه ارتفاع حصار یکسره ای با

فاصله ی آن از بیننده برابر باشد فضا کاملاً محصور می شود اگر این نسبت (نسبت عرض به ارتفاع یک فضا (دو شود دیگر فضا کاملاً محصور نیست .

اگر نسبت ۳ به ۱ شود فضا حداقل محصور بودن را دارد و اگر نسبت ۴ به ۱ شود احساس محصور بودن عملاً از بین می رود . صفحات بالای ارتفاع چشم حصار به وجود می آورند . با وجود آسمان بالای سرما فضا بسیار وسیع است اما اگر صفحه ی دیگری بالای سرما قرار گیرد . ما وجود حصار کرده و فضا برایمان امن تر می شود .

در بررسی محصور بودن موقعیت عناصر فضایی بخصوص موقعیت عمودی آن مهم است می توان با جدا کردن صفحه ی کف (و امتدادهای عمودی آن) صفحه ی بالا سر و لبه ی فضا از یکدیگر و بررسی جداگانه ی آنها بهتر به اهمیت موقعیت عمودی پی برد .

صفحه ی کف : صفحه ی کف پایین ترین مرز فضایی ما را تشکیل می دهد . عناصری که خود را به صورت لبه ی فضا و سقف بیان می کنند بر صفحه ی کف استوارند .

فرم صفحه ی کف نمایشگر نیروهای سازنده ی آن ، وضعیت آب و هوایی محل و مواردی است که کف از آنها ساخته شده است . به علاوه کف و مواد تشکیل دهنده ی آن اطلاعاتی به ما می دهد که بر مکان ادراک شده تاثیر می گذارد . اگر کف تا ارتفاع چشم بیننده نرسد فضا را محصور نمی کند اما اگر فرم زمین تا بالای ارتفاع چشم بیننده ادامه پیدا کند دیگر به صورت کف عمل نمی کند و بیشتر به صورت لبه در می آید .

مواد : مواد صفحه ی کف می تواند بر حسب شرایط فیزیکی و کار برای متفاوت ، متنوع بوده و بر حس مکان درک شده تاثیر بگذارد از مواد مهم صفحه ی کف ، انواع خاکها هر یک دارای ویژگی های رفتاری ثبت شیب ، بافت و ... هستند . انواع گیاهان چمن ، بوته ، از نظر رنگ بافت و ... تأثیری خاص می گذارند . آب و

توانایی آن در بیان حالت و روحیه . مصالح کف سازی ساخته شده توسط بشر مانند آجر ، چوب و ... را می توان نام برد .

صفحه ی بالای سر : صفحه ی بالای سر سقف فضایی است . این صفحه می تواند از آسمان باشد تا سقف های سخت ساختمانی می تواند یک سقف بتونی ایستا باشد یا مانند توری که برگ های اقاچیا سبک و دلباز باشد . از نظر جسمی صفحه بالا سرما را از بعضی عوامل مانند گرما ، باران حفظ می کنند . از نظر روانی می تواند احساس پناه و امنیت را القا کند که این احساس با نزدیک شدن ارتفاع چشم به سقف شدت می یابد . سقف محکم و ایستا می تواند ما را بیشتر محافظت کند و امنیت بیشتری را القا کند ولی سطوح شفاف می توانند در کیفیت ویژگی و رنگ نور تغییراتی ایجاد کنند .

سقف سوراخ دار ، یا سقف حاصل از تجمع چندین بزرگ می تواند جلوه ی خاصی ایجاد کند با توجه به این که نقش مبهمی در سقف ایجاد می شود و نور جالبی هم در کف می افتد .

سایه های درختان در تابستان و زمستان تغییر می کند و با توجه به ریزش بزرگ در زمستان و تغییر زاویه تابش نور خورشید ، سایه های انبوه تابستان به سایه های شاخه شاخه تبدیل می شود .

لبه ی فضا : لبه ی فضا نزدیک به ارتفاع چشم است و با اینکه بخش نسبتاً کوچکی از میدان دید ما را تشکیل می دهد در ادراک فضایی اهمیت زیادی دارد . با آنکه کف و سقف می توانند بر وجود فضا دلالت کنند ولی حس واقعی محصور بودن با لبه ایجاد می شود .

لبه برای ایجاد خلوت و تنهایی بسیار مطلوب است . برای پنهان کردن جلب توجه از طریق قاب گرفتن و دستیابی به بسیاری از مقاصد فضایی مفید است . فضایی موفق معمولاً دارای لبه های غیر شفاف است عوامل خارجی ناخواسته که می توانند حس مکان را از بین ببرند را حذف کرده و مناظری که حس مکان را تشدید می کند قاب بگیرد . فاصله ی یک لبه تا لبه ی مقابل اندازه ی مطلق را تعیین کرده و سهم مهمی در مقیاس درک شده ی فضا دارد .

صفحه ی افقی که در ارتفاع چشم قرار می گیرد خطی است که بیشترین توجه را به سمت خود جلب می کند اگر عناصر بصری طوری قرار گیرند که رابطه ی مطلوبی با این خط پیدا کنند احساس خوشایندی را القا می کنند . از طرف دیگر وجود روابط مبهم در ارتفاع چشم ناراحت کننده است .

مثلاً لبه هایی که در ارتفاع چشم بیننده پایان می یابد او را ناراحت می کنند و دیگر قادر نیست آن سوی لبه را ببیند .

عملکرد لبه : لبه می تواند سه عملکرد متفاوت داشته باشد .

اول فضا را محصور می کند به صورت زمینه ای است که ادراک عناصر تندیس وار جلوی آن را افزایش می دهد یعنی لبه ی زمینه باید جلوه ی عناصر را بیشتر نمایان سازد . به طور کلی اگر لبه با ویژگی های آن عناصر مانند خط ، فرم ، رنگ و بافت تضاد داشته باشد می تواند جلوه ی آنها را افزایش دهد و به ادراکشان کمک کند .

دوم قراردادن مناظر در قاب است . یک لبه ی نسبتاً بسته می تواند توجه را به سوی مدخل هایی که نمایان می شود جلب کند . عناصری که قاب گرفته می شود به صورت بعضی از لبه در می آیند و به این ترتیب جزئی از فضا می شوند .

لبه چون از نظر بصری بیش از سایر لایه ها پیدا است می تواند به طور موثری چشم را به سوی عناصر خاص و مهم هدایت کند .

ویژگی لبه : چون لبه ی فضا غالب ترین لایه های بصری در تعیین ویژگی فضا اهمیت خاصی دارد لبه ی فضا می تواند بسیار متنوع باشد می تواند صخره ای نخراشیده و خشن باشد یا سطح آینه ای صیقلی یا می تواند دارای خلل باشد مانند لبه ای گیاهی . لبه ممکن است بسیار پیچیده باشد و از لایه های متعددی تشکیل شود و عناصر مختلفی را در فواصل متفاوت نسبت به بیننده به کار گیرد . ممکن است فقط از یک جنس تشکیل شود و دارای فرم هندسی خالصی باشد که رد فاصله ی ثابتی از بیننده به نمایش در می آید .

حس مکان : تمام چیزهایی که در فضا دیده می شود از جمله ، کف لبه ، سقف و ... بخشی از صحنه ی بصری بوده بنابراین جزئی از مکان هستند . اگر محرک های مختلف با هم هماهنگ بوده مضمون مشترکی را بیان کنند فضا دارای حس مکان قوی خواهد بود پیوسته به نظر می رسد به این ترتیب گفته می شود که فضا دارای مکانیک زیادی است .

اما اگر عناصر واقع در فضا پیوسته نباشند فضا ناهنجار و آشفته می شود و احساس سردرگمی می دهد و فاقد مکانیت خواهد بود یا دارای ویژگی بی مکانی است .

یکی از متداول ترین کمبودها در طراحی فضای خارجی و به وجود آوردن حس مکان ، ناتوانی در ایجاد سازگاری میان لبه ی فضا با سایر لایه است . مثلاً کف و سقف طبیعی را با لبه ای سخت معمارانه موجب شکل گیری محرک های متضاد ناخواسته است و حس مورد نظر ایجاد نمی شود . معمولاً در اهمیت درک لبه ی فضا و پیوستگی آن با عناصر محصور شد . در قاب ناتوانی هایی دیده می شود ماهیت بصری آشفته شهرهای امریکا گواهی بر این ناتوانی است .

موارد مربوط به مکانیت : اگر چه تصور مکانیت ساده به نظر می رسد ، اما حس پیچیده و واکنشی ذهنی است که در چند سطح صورت می گیرد .

در یک سطح این واکنش مستقیم و ادراکی است : مثلاً با دیدن یک فضا نتیجه می گیریم که این ادراک تفسیر ما را از ویژگی فضا و تصویر ذهنی ما را از فضا تحت تاثیر قرار می دهد .

سطح دوم ، حس مکان ، تداعی کننده است ، مکان با تجربیات گذشته ی ما بستگی پیدا کرده یا به آنها اشاره می کند یا تلویحاً آنها را بیان می کند . این محرکها الگوهایی را در ذهن ما بیدار می کند و آنها را مطرح می کند ای الگوها خود پیچیده اند اما بر پایه ی مواردی از قبیل ادراک انسان ، محیط و... قرار دارند . در سطح سوم که غریزی تر است ساختار ذهنی یک مکان از دوران نخستین نهفته در مغز ما تاثیر می پذیرد . تمایلات اولیه به بقاء ، سندرم چنگ یا گریز و سایر مواردی مانند این ها عمیقاً بر ادراک ما از مکان تاثیر

می گذارد . بنابراین ما مکان هایی که در قلمرو اجتماعی خودمان است را متفاوت از مکان هایی درک می کنیم که در نواحی ناآشنا قرار دارد هرچه مکان نا آشنا تر باشد ما احساس ناراحتی بیشتری می کنیم .

احساس فضا : فضا به هر فرد پیام های جداگانه ای منتقل می کند بسته به تجربیات ، نگرش ها و اخلاقیات هر فرد دنیا را به طریق خاص می بینند . با این وجود چند مورد کلی درباره ی ویژگی های فضا و انواع واکنش ها یا احساساتی که این فضاها به وجود می آورند می توان بیان کرد .

رضایت : اگر عناصر متفاوت فضا با هم مرتبط باشند فضا هماهنگ واضح به نظر می رسد . یا اگر ویژگی های فضا با کاربری و زمینه ی آن سازگار باشد احساس رضایت به بیننده دست می دهد .

آرامش : آسایش فیزیکی و روانی ، فرم نرم و روان ، رنگ های سرد و ... و هماهنگی عوامل ویژگی های فضایی هستند که می توانند حس آرامش را به وجود بیاورند .

سرخوردگی : اگر فضایی نتواند رابطه ی پر معنا بین عنصر ، زمینه و استفاده کننده را ایجاد کند، بیننده هر چه تلاش کند نمی تواند اطلاعات جامعی کسب کند و فضا موجب سرخوردگی او می شود .

روحانیت : با اغراق درباره ی مقیاس یا اشاره ی عمودی به سوی آسمان ، رنگ سفید خالص و اشکال ساده ی هندسی و... می توان احساس روحانیت را بیان کرد .

رسمی بودن : روابط با نظم ساده و واضح ، وابستگی شدید به قوانین تقارن دوطرفه و اغراق در مقیاس حس رسمی بودن را بیان می کند . اما فضاهای رسمی ممکن است خسته کننده باشند . بر عکس فضاهایی با نظم نا موزون یا نظم پیچیده ، احساس رهایی و غیر رسمی را بیان می کند .

تعمق : مواد ساده و با کیفیت عالی و فقدان عناصر انحرافی می توانند بیننده را به تعمق وادارند . این احساس ، خصوصی بودن و خلوت و ایمنی و جدایی از تاثیرات محیط خارج از فضا را تقویت می کند .

پویایی : فرم های زاویه دار بافت خشن ، تضاد زیاد در خط و فرم ، رنگ و بافت احساس پویایی می دهد . فرم های روان و آزاد ، نقوش پیچیده ، ریتم های پیچیده و ... نیز احساس پویایی ایجاد می کند .

تنش: نیروهای متوازن از جمله آنهایی که به نیروی جاذبه تعادل بصری و صدا مربوط می شود موجب تنش می شود. وضعیت های فیزیکی ناراحت مانند نور شدید می توانند ایجاد تنش کنند.

وحشت: برخوردهای اجباری، ناراحتی فیزیکی و ذهنی، سردرگمی و ... می تواند احساس خطر را القا کند. این احساس با رنگ های تهاجمی، صداها ی خشن، خشونت فرم و... ایجاد شود.

تظاهر: نمایش وفور، اغراق و نظم بیش از حد می تواند احساس پر مدعایی و ظاهر فریبی را منتقل کند. این احساس با اغراق در مقیاس و استفاده از رنگ های سرد اشباع شده نیز ایجاد می شود.

از کنترل آگاهانه ی فضا و توجه به عناصر و اصول طراحی، تقریباً هر نوع احساسی را می توان ایجاد کرد. فضاهایی که این احساسات را به وجود آوردند دارای حس مکان قوی خواهند بود.

تناسب طرح: یک فضا را می توان به صورت زمینه ای تعریف کرد که با هدف ترغیب یا حمایت از رفتارهای انسانی خاصی ترتیب داده شده است. اگر در این زمینه در جهت کاربری مورد نظر قرار داشته باشد فضا مناسب و موفق است. مکان باید با زمینه ی فیزیکی و فرهنگی خود ارتباط داشته باشد.

مدیریت محرک های حسی

محرکهای حسی: طراح فضای خارجی باید به خوبی محرکهای حسی را اداره کند تا به حس مکان مورد نظر دست یابد در این صورت باید از اطلاعات بصری و سایر اطلاعات حسی به نحوی مطلوب استفاده کند.

عناصر طراحی بصری از جمله نقطه، خط، فرم، رنگ و بافت باید هم به طور جداگانه و هم در ترکیب با یکدیگر در نظر گرفته شود تا حس مکان مورد نظر را القا کند.

نقطه: مکان های خاص می تواند مفهوم محیط را در خود متمرکز کند. فضا باید طوری ایجاد شود که اهمیت این نقاط را بیان کند و توجه خاصی را به این نقاط معطوف کند. با توجه به این نقاط حس مکان

فضا افزایش می یابد . این نقاط می تواند درون فضا باشد یا نقاطی خارجی باشند که از طریق قراردادن قاب ، به صورت بخشی از فضا درآمده مهم این است که این نقاط حس مکان را در خود متمرکز می کند .

خط : خطوط می توانند چشم را هدایت کنند تا عناصر دارای مفاهیم متمرکز را کشف کنند. با خط می توان لبه ها ، فضل مشترک و تغییرات عمق را بهتر نشان داد و حس مکان را تقویت کرد . همچنین خط با هدایت چشم به درک بهتر از فضا کمک می کند .

دسته های خطوط روی صفحه به سطح فرم می دهد و به بیننده کمک می کند فرم سطح را بهتر درک کند اگر خطوط در ترکیب در جهت تائید یک مضمون قرار داشته باشند .

ویژگی حس و طرح مکان تشدید می شود .

فرم : در اداره ی حس مکان باید آگاهانه ترکیب فضایی ، لایه های فضایی فرم های درون فضا و فرم های قاب گرفته شده را ترتیب دهیم به طوری که مضمون مشترکی را بیان کند . گذار در فرم ها باید عمدتاً در توده هایی انجام گیرد که فضاها را از یکدیگر جدا می کنند . به این ترتیب با حرکت ما از یک فضا به فضای دیگر ، حس مکان تغییر می کند . اما وقتی که به یک مکان خاص نگاه می کنیم فرم های درون آن فضا همه در جهت تایید مضمون فضا قرار دارند .

رنگ : رنگ یکی از خاصیت های نور است . ادراک رنگ نتیجه ی نور تابیده شده تغییرات در آن ، ویژگیهای جذب کنندگی و ویژگی های چشم می باشد . صفحه ی بالای سر از لحاظ تاثیری که بر نور و رنگ آن دارد اهمیت پیدا می کند . صفحه ی کف و لبه های فضا نیز بر رنگ نور تاثیر می گذارد اما تاثیر صفحه ی بالا سر بیشتر است . هر یک از این عناصر فضایی فرکانس متفاوتی از نور را جذب می کنند . به عبارت دیگر سطح آنها رنگین است.

کاربرد نظریه ی رنگ در توسعه فضا :

در هنگام ایجاد فضای خارجی ما باید آگاهانه از رنگ استفاده کنیم باید نسبت به رنگ های متفاوت آن در صبح ، ظهر و عصر حساس باشیم . باید امکانات نور مصنوعی در شب را بشناسیم . باید تنوعات رنگ در فصول مختلف (از لحاظ زاویه ، مدت زمان نور و ...) توجه کنیم . چمن های سبز ، برف زمستان ، برگ های نارنجی پاییزی هر کدام امکانات منحصر به فرد در اختیار طراح قرار می دهد تا بتواند حس مکان را تشدید کند .

رویکردهای متفاوتی به استفاده از رنگ در توسعه فضایی وجود دارد . مثلاً بعضی معتقدند در فضای معماری نباید از رنگ زیاد استفاده شود . پس فضا خنثی است و مردم با مبلمان و سایر وسایل رنگ را در فضا وارد می کنند . در مورد توسعه ی فضای خارجی نیز نظر مشابهی وجود دارد با این تفاوت که زمینه ی خنثی صحنه ای است که رنگ های روزانه و فصلی بر آن به نمایش در می آید .

نظریه دوم استفاده از یک رنگ غالب در فضا را تشویق می کند سایر رنگ ها در ایجاد ویژگی و روحیه ی فضا به رنگ غالب کمک می کند . بسته به میزان تضاد رنگ غالب با سایر رنگ ها ، این رنگ ها می توانند تعدیل کننده یا نقاط مقابل باشند یعنی یا وحدت فضا را تحکیم کند یا به عنوان نقطه تمرکز توجه فضایی عمل کنند .

رویکرد سوم به کاربرد رنگ ، شامل کنترل دقیق روابط میان رنگها در کل فضا است ، به طوری که به گشتالت رضایت بخشی دست پیدا کنیم . این روش به طراح اجازه می دهد تا رابطه میان نشانه های محیط و منظر و زمینه را به بیشترین حد ممکن برساند ، مانند زمانی که مجسمه ای در مقابل لبه فضایی با رنگ متضاد به نمایش در می آید .

در دیدگاه چهارم ، می توان از رنگ برای افزایش آگاهی بیننده از فضا و حتی ایجاد تصورات فضایی استفاده کرد . بعضی رنگها به نظر می رسد که به طرف بیننده جلو می آیند و بعضی رنگها به نظر می رسد که از او دور می شوند .

رنگ قرمز تند و روشن به سمت بیننده بیرون می جهد ، زرد روشن هم اگر چه کمتر به طرف جلو می آید . بر عکس رنگهای خاکستری و بنفش تیره از بیننده دور می شوند . با قراردادن رنگهای پیش رونده جهنده در فاصله نزدیک به بیننده و رنگهای پس رونده در پس زمینه عمق درک شده فضا افزایش پیدا می کند . با معکوس نمودن محل رنگها ، رنگهای پیش رونده جهنده در پس زمینه و رنگهای پس رونده در پیش زمینه فضا از نظر بصری فشرده می شود .

رویکرد پنجم به توسعه فضایی این است که از رنگ برای اشاره به رنگ طبیعی هر یک از لایه های فضا استفاده کنیم . صفحه کف را با رنگهای گرم خاکی و سقف را با رنگهای روشن و با روح مطلوب می داند . بناهایی که لبه فضا را شکل می دهند می توانند با امتداد دادن عمودی رنگهای خاکی به زمین متصل شوند و با استفاده از رنگهای روشنتر و سردتر به آسمان وصل گردند .

روحیه : رنگ در برانگیختن احساسات بیننده ، یعنی واکنشهای ذهنی او موثر است . رنگ توانایی زیاد و منحصر به فردی در تهییج ، مضطرب ساختن و آرامش بخشیدن به بیننده دارد . رنگ می تواند احساس دلهره ، نگرانی یا بی خیالی را به بیننده منتقل سازد . توانایی کنترل رنگ برای برانگیختن احساسات و رفتارهای مناسب از سوی بیننده برای ایجاد موثر فضای خارجی بسیاری اهمیت دارد .

آگاهی : فضاها ، و عناصر موجود در آنها دارای مفاهیم ذاتی هستند . میزان انتقال این مفاهیم به بیننده بستگی به میزان آگاهی بیننده از فضا و عناصر آن دارد . رنگ در به نمایش درآوردن ، تعدیل ، و پنهان کردن این عناصر و مفاهیم آنها می تواند بسیار موثر باشد .

بافت : بافت به معنی زبری یا نرمی بصری سطح است . وقتی از فاصله نزدیکی به سطحی نگاه می کنیم ، بافت درک شده مربوط به تنوعات سطح است از فاصله دید دورتر ، ما دیگر قادر به درک بافت سطح نخواهیم بود و در عوض قطعات را به صورت بافت درک می کنیم . از فواصل بسیار دور ادراک بافت محدود است به آنچه که از روی هم قرار گرفتن توده ها القا می شود .

در هنگام ایجاد فضای خارجی ، باید به نحوی از بافت استفاده کنیم که به وحدت ترکیبی و تنوع ، جاذبه بصری ، ادراک عمق ، و روحیه فضائی دست بیابیم . بافت باید هدف طرح و حس مکان را تقویت کند .
دسته بندی بافت : بافت معمولاً به سه دسته درشت ، متوسط و ریز تقسیم می شود .

بافت درشت . بافت درشت به خوبی قابل رؤیت بوده ، مشخص ، قوی ، مطمئن ، جسور و بعضی اوقات روستایی خام به نظر می آید . اشیائی که بافتی درشت دارند تنوع رنگ زیادی از روشن تا تیره را به نمایش می گذارند و معمولاً توجه ما را به خود جلب می کنند .

بافت متوسط . بافت متوسط از نظر احساسی خنثی است . اشیائی که بافت متوسط دارند ، نه جسور و نه محبوب به نظر می رسند ، این اشیاء توجه را می پذیرند اما مدعی آن نیستند و سعی در غلبه ندارند .

بافت ریز . عناصری که دارای بافت ریز هستند از قسمتهای کوچکی تشکیل شده اند و سطح و فرم صاف و همواری دارند . این عناصر معمولاً ظریف ، عالمانه و حتی شکننده به نظر می آیند . چنین عناصری غالباً از قسمتهای دیگر جدا هستند و غالباً در یک ترکیب ، آخرین عناصری هستند که کشف می شوند .

بافتهای نرم سایه روشنهای ملایمی ایجاد می کنند و معمولاً دارای ظاهری تمیز و رسمی هستند . این بافتها اگر در مجاورت بافتهای درشت یا متوسط قرار گیرند به نظر می رسد که عقب می نشینند .

بافت و توسعه فضایی . در هنگام ایجاد فضای خارجی ، ما باید از ویژگیهای هر دسته از بافتها استفاده کرده ، نقطه ضعفهای مکان را تخفیف دهیم و امکانات مکان را بیان و تشدید نماییم .

ویژگیهای انواع بافت . بافتهای درشت توجه را جلب می کنند و تمایل به پیش آمدن در فضا دارند . این بافتها می توانند غالب نیز باشند و در توسعه فضا ، می توانند در کنار سایر بافتها قرار گیرند تا بر عمق ادراک شده تاثیر بگذارند . همچنین می توانند موجب شوند که فضای بزرگی کوچکتر به نظر برسد . بافتهای متوسط که نسبتاً خنثی هستند .

اگر از این بافتها در سطح وسیعی استفاده شود ، می توانند به فضا وحدت داده و اجزای تشکیل دهنده آنها را به یکدیگر پیوندند .

از بافتهای ریز می توان برای نمایش چشمگیر عناصری با بافت درشت و ارائه زیرکانه تر عناصری با بافت متوسط سود جست .

تدابیر بافتی . در هنگام ایجاد فضای خارجی بهتر است که ترکیبی از عناصر دارای بافت ریز ، متوسط و درشت را به نحو مطلوبی سازماندهی کرد .

یک تدبیر در یک فضای فوق العاده پیچیده ، با استفاده از دامنه کوچکتری از بافتها می توان وحدت فضائی ایجاد نمود . برعکس تنوع بافت می تواند یک فضای خسته کننده را با روح و زنده سازد .

برای اینکه اندازه و عمق واقعی فضا را بیان کنیم ، می توانیم از ترکیب نسبتاً ثابتی از بافتها در پیش زمینه ، قسمت میانی و پس زمینه استفاده کنیم . چنانچه بخواهیم فضا فشرده شده از عمق آن کاسته شود باید بافتهای ریز را در پیش زمینه و بافتهای نسبتاً درشت را در پس زمینه به کار ببریم .

اگر هدف طرح این باشد که با نرمی از یک حس مکان به دیگری حرکت کنیم ، می توانیم از بافتهای متوسط برای رفتن از یک فضا با بافت درشت به فضاها با بافت ریز و یا بالعکس ، استفاده کنیم . بر عکس ، اگر هدف طرح گذاری شدید و عمیق باشد و یا مقصود از طرح ایجاد تضاد ، غافلگیری یا اکتشاف باشد ، می توان بافتهای متضاد را در فصل مشترک فضاها مجاور به حداکثر به کار برد .

عناصر موجود در فضا

مبلمان ، مجسمه ، فواره ، وسایل و گیاهان ، همه می توانند به عنوان عناصر موجود در فضا مطرح شوند . اکثر اوقات ، این عناصر در ارتفاع نزدیک به ارتفاع چشم بیننده قرار می گیرند، اما گاهی هم ، به صورت ادامه صفحات کف یا بالای سر مطرح می گردند . عنصری که در فضا قرار می گیرد کیفیتی مجسمه وار پیدا می کند . اگر چه به صورت فرم شناخته می شود، اما رابطه ای متقابل با فضا برقرار کرده آن را بیان می کند . با حرکت فرد در فضا و تغییر موقعیت او ، رابطه ای پویا و متحول میان عنصر و فضا ، عنصر دو و لبه فضا ، و عنصر و سایر عناصر شکل می گیرد .

ارتباط با ویژگی فضایی

ویژگی عنصر و ویژگی فضائی باید رابطه ای مثبت با یکدیگر داشته باشند . مثلاً ، عنصر و فضا می توانند دارای ویژگی مشابهی بوده و یا از طریق تضاد در خط ، فرم ، رنگ ، یا بافت یکدیگر را کامل کنند . با قراردادن یک عنصر مجسمه ای کوچک و پیچیده در فضائی ساده و خالص ما توجه بیشتری به سادگی فضا می کنیم .

اگر عناصر متعددی در فضا وجود داشته باشند ، بر یکدیگر و بر لبه فضا تاثیر متقابلی می گذرانند . فضا میان عناصر جریان پیدا می کند . با حرکت بیننده در فضا ، روابطی در حال تغییر بیان شده و فضا روح بیشتری می یابد . بنابراین روابط میان عنصر و عنصر و میان عنصر و لبه در طراحی ، از اهمیت فوق العاده ای برخوردار است .

معماری اگر بخواهد کارآمد باشد نه تنها باید به نیازهای فضای داخلی توجه کند ، بلکه باید سرپناه خارجی مورد نظر را نیز تامین کرده کیفیت تجربه خارجی را افزایش دهد .

دیوار خارجی بنا دارای اهداف دوگانه محصور سازی فضاهای داخلی و تعریف فضاهای خارجی است این دیوار باید در داخل و خارج بنا فضاهایی پر معنی به وجود آورد . بنابراین نمای ساختمان همانطور که جزئی از طرح ساختمان به شمار می رود ، بخشی از طرح سایت نیز محسوب می شود .

از آنجا که نمای ساختمان ، فصل مشترک میان ساختمان و سایت است ، باید هم هدف طراحی مورد نظر معمار (که مسئول طراحی ساختمان و فضاهای داخلی است) و هم هدف طراحی معمار محیط و منظر (که معمولاً مسئول قرار دادن بنا و طراحی فضاهای خارجی است) برآورده سازد .

بناهای منفرد در برابر بناهای گروهی

بناهای منفردی که در سایت واقع می شوند ، مانند مجسمه ای در فضا به نظر می رسند این بناها معمولاً در فضا به صورت نقاط کانونی بصری مطرح می شوند در این صورت و بصورت عنصری غالب در فضا ویژگی بنا با ویژگی فضا رابطه برقرار کند . رابطه نمای ساختمان با لبه فضا و سایر لایه های فضا باید عملاً آگاهانه مطرح شود تا به هدف طرح دست یابد .

بنا می تواند طوری طراحی شود که با سایت درآمیخته و به صورت یکی از اجزای تشکیل دهنده آن درآید یا با سایت تضاد داشته باشد ، موجب گردد که بیننده کاملاً متوجه ویژگیهای معماری و ساختاری بنا شود . ساختمانهای متعددی که در سایت واقع می شوند ، می توانند طوری قرار گیرند که به صورت نقاط کانونی متعدد عمل کنند یا بصورت توده تندیس وار مطرح شوند .

معماری به عنوان حصار

از آنجا که نماهای ساختمانی مسطح هستند به صورت لبه های سخت فضا مطرح می شوند . هرچه این لبه بسته تر و پیوسته تر باشد ، حصار مشخص تر است .

بناهای منفرد بیشتر به صورت تندیس درک می شوند ، نماهای آنها در تعریف فضا تأثیر زیادی ندارد . اما وقتی که دو ساختمان وجود دارند معمولاً بر وجود حصار دلالت می کنند . اگر دو نما به موازات یکدیگر قرار گیرند ، بر فضایی با ویژگی قوی جهت دار دلالت می کنند . به این ترتیب نماهای موازی ساختمانها ، چشم را به سوی انتهای باز فضا که بیشترین تأکید بر آن متمرکز شده است ، هدایت می کنند . هرچه نماها طولانی تر بوده و فاصله میان آنها کمتر شود ، مناظر دو انتهای فضا بیشتر در قاب قرار می گیرند .

اگر هر چهار طرف فضا عمدتاً بسته باشد ، فضا کاملاً محصور به نظر می رسد . اگر نماهای ساختمانی هر چهار گوشه فضا را ببندند ، حداکثر حصار به وجود می آید .

ماهیت حصار. از آنجا که نماهای ساختمانی مسطح و سخت هستند ، قاطعانه تر از دیوارهای محوطه یا حصارهای گیاهی فضا را محصور می کنند . ضمناً خود را با برتری به فضای خارجی چیره می سازند . اگر گسستگی هایی که در لبه فضا وجود دارند در یک امتداد باشند از میزان محصور بودن ادراک شده کاسته می شود ، زیرا امتداد دید بیننده (در هنگام ورود به فضا) از میان فضا عبور کرده و بر منظر آن سوی فضا متمرکز می شود . یک چنین امتداد محوری تأثیر فضا را کاهش می دهد .

اگر گسستگی های موجود در لبه ، در یک امتداد نباشند ، محصور بودن ادراک شده افزایش می یابد زیرا با ورود بیننده به فضا ، امتداد دید او بر لبه بسته متمرکز می شود . احساس محصور بودن ، هنگامی به اوج می رسد که فضا کاملاً با نماهای ساختمانی بسته شده باشد یا گسستگی در لبه ، نماهای ساختمانی نزدیک را به جای لبه هایی که کمتر معمارانه هستند به نمایش بگذارد .

اگر قسمتهایی از لبه توسط گیاهانی که به صورت معمارانه کاسته شده اند ، تعریف شود ، فضا نسبت به زمانی که دارای لبه معماری سخت است کمتر محصور احساس شده و ویژگی معمارانه کمتری خواهد داشت . اگر بناهای متعددی در محوطه قرار داشته باشند ، ویژگی نمای ساختمانها و روابط میان ساختمانها به

تعیین روابط توده – فضا کمک خواهد کرد .

اگر ساختمانهای منفرد از خطوط و زوایای راست تشکیل شده باشند ، اما رابطه آنها با یکدیگر از نظم هندسی پیروی نکند ، فضای خارجی کاملاً تعریف شده خواهد بود . در این صورت بناها معمولاً به صورت فرمهای غالب درک شده و به صورت پیکره هایی که رابطه کاملی با یکدیگر ندارند دیده خواهند شد .

اگر نماهای منفرد روابط هندسی با یکدیگر داشته باشند (غالباً راست گوشه) ذهن خطوط بناها را در سایت امتداد می دهد و با صراحت بیشتری فضا را تعریف می کند .

فضاهای ساده در برابر مجموعه های فضایی . ساختمانها می تواند طوری در کنار یکدیگر قرار بگیرند که احساس آرامش ایستایی را القا کنند . یا می توانند به صورتی به نزدیک هم جمع شوند که فضایی غالب را بسازند که از طریق وجود یک سری حجره های فضایی مفهوم غنی تری پیدا کنند .

ساختمانها می توانند با تاثیر متقابل بر روی یکدیگر یک توالی خطی را به وجود آورند . این مجتمع های فضایی جهت دار می توانند حس قوی حرکت و انرژی را القا کنند . اندازه فضاهای منفرد می تواند طوری تغییر کند تا احساس ورود ، دستیابی به مقصود و اتصال را منتقل سازد .

پیچیدگی و تأکید . فرمهای پیچیده معماری را می توان برای خلق فضاهای خارجی ساده به کاربرد . به این ترتیب بیننده آگاهی بیشتری نسبت به جسارت و خلوص فضای خارجی که رو به داخل قرار دارد پیدا می کند و این فضا غالب می شود . می توان از فرمهای ساده معماری برای خلق فضاهای پیچیده خارجی استفاده کرد خلوص فرمهای معماری می تواند در مقابل ویژگی پیچیده و پویایی فضای خارجی مطرح شود .

ویژگی لبه

نماهای ساختمانی هم مانند سایر لبه ها می توانند فضا را محصور کرده بعنوان پس زمینه مطرح شده و یا مناظری را در قاب قرار دهند ، اما ، این نماها لبه های هستند که خاصیت متغیر گفت انگیزی دارند زیرا می توانند مات ، منعکس کننده ، نیمه شفاف یا شفاف باشند .

نماهای معماری مات ، لبه سخت و ثابتی برای فضاهای خارجی به وجود می آورند . نماهای منعکس کننده بعضی از ویژگیهای سایت را به لبه معماری منتقل کرده و حتی می توانند بنا را استتار کنند . اگر به لبه های نیمه شفاف از سمت روشن نگاه کنیم مات به نظر می رسند اما اگر از طرف تاریک به آنها بنگریم ، درخشان به نظر خواهند آمد . نماهای شفاف ساختمان ویژگیهای روزانه را مطرح می سازند .

جاذبه بصری . گاهی اوقات ، نماهای ساختمانی اگر حجیم ، دارای مقیاس فوق انسانی ، فاقد جزئیات یا بافت ، و یا به رنگهای سرد باشند ، خشن و سرد به نظر می رسند یا ایجاد تنوع در خط بام ، افزودن جزئیات یا بافت ، امتداد دادن لبه به وسیله رواق یا آلاچیق طبقه طبقه کردن نماها ، یا استفاده از سطوح شفاف یا رنگهای گرم می توان نماها را انسانی تر ، دوستانه تر و شادتر کرد .

ملاحظات مربوط به زمان

موارد مربوط به زمان که در هنگام توسعه فضای خارجی باید مورد توجه قرار گیرند از این قرار هستند دگرگونی بعنوان جوهر اصلی ماهیت سیستمهای طبیعی در مقابل ماهیت ایستای معماری ، ویژگیهای روزانه ، و ادراک به صورت یک رشته تسلسلی فضایی - زمانی .

سیستمهای طبیعی تجلی لحظه ای فرایندهای مستمر محیطی هستند . به این ترتیب سایت ها و ارگانیزم های زنده مدام در حال دگرگونی هستند . بر عکس ، معماری از عناصر نسبتاً ایستا تشکیل شده است . از سوی دیگر گیاهان موجوداتی زنده هستند . وقتی جوانند ، در برابر آسیب بسیار مقاومند ، می توان به آسانی با آنها کارکرد و نسبتاً ارزان هستند . وقتی رشد می کنند ، آسیب پذیر شده ، کارکردن با آنها تقریباً مشکل بوده و جابجا کردنشان نیز پر هزینه خواهد بود به همین دلیل عموماً گیاهان بندرت در حالت بالغ کاشته می شوند . طراح سایت باید از ویژگی های فضایی گیاهان آگاه باشد . باید فضای خارجی را طوری طراحی کند که در حالت جوانی و بلوغ گیاهان ، هر دو رضایتبخش باشد .

ویژگی های فصلی گیاهان نیز در تعیین حالت و جاذبه بصری فضا موثر است . در حالیکه اجزاء معماری فضا ایستا باقی می مانند ، گیاهان برگ ریز در هر فصلی دگرگون می شوند . رنگ آنها از بهار تا تابستان و پاییز تغییر می کند و فرم ، رنگ و حالت آنها نیز از تابستان تا زمستان در حال تحول است . گیاهانی که در تابستان لبه فضا را می سازند ، در زمستان به صورت عنصر مجسمه ماندی در فضایی بسیار بزرگتر جلوه می کنند . یک سایبان گیاهی در تابستان که به آن نیاز هست ، سایه متراکم و مطلوبی را ایجاد می کند و در زمستان امکان تابش آفتاب را فراهم می سازد .

ویژگیهای روزانه

فضاهای خارجی در طول روز ویژگیهای متفاوتی از خود نشان می دهند . ویژگی فضایی خارج بنا و اندازه و مقیاس درک شده آن نیز در طول شبانه روز تغییر می کند . طی ساعات روز ، فضای خارجی با لبه ادراک شده آن تعریف شده ، اندازه آن مشخص می گردد و می تواند تا بینهایت ادامه داشته باشد . در شب معمولاً اندازه فضا تا حد پوششی که نور به وجود می آورد کاهش پیدا می کند . در شب تأکید بصری از لبه فضا به عناصر روشن شده منتقل می شود .

از سوی دیگر ، جلوه های نور مصنوعی ، از جمله نور از بالا ، نور از پایین ، نور از پشت و غیره می تواند ادراک شبانه فضای خارجی ایجاد جاذبه ، هیجان و حتی شادمانی نماید.

رشته‌ی تسلسلی فضا_ زمان

ادراک محیطی عمدتاً بر پایه دید پیایی یعنی دید به صورت یک رشته ادراکات ، قرار دارد . ادراک فضایی و حس مکان به عنوان بخشی از یک تجربه پیایی ، از وضعیت ذهنی و تمایلات بیننده تأثیر می پذیرد . هر دوی اینها نیز تحت تاثیر مشاهدات بلافاصله قبلی او از آن مکان و مشاهداتی که در انتظارشان است شکل می گیرد .

اندازه و ویژگی درک شده فضا، بیش از همه به ادراکات فضایی بلافاصله قبل از آن بستگی دارد. یک فضای کوچک را می توان با کوچک کردن ورودی آن، بزرگتر نمایاند و اگر در هنگام ورود به فضایی از یک تونل تاریک عبور کنیم، فضا روشنتر به نظر خواهد رسید.

فضاهای خارجی خاص باید آگاهانه به صورت بخشی از توالی یا سناریویی که هر فضا را به بهترین وجه به معرض نمایش می گذارد. می توان از مراحل در این توالی برای حذف یک حس مکان و تأکید بر دیگری سود جست و می توان با گسستگی تأثیر فضایی دلخواه را ایجاد کرد.

سرعت حرکت. ادراک فضایی، که تجربه ای زمانی در رشته تسلسلی فضا - زمان است، از سرعت حرکت بیننده تأثیر می پذیرد. با افزایش سرعت، فضاها کوچکتر به نظر رسیده و توجه به سمت جلو متمرکز خواهد شد اگر مکث کنیم، فضا وسیعتر به نظر می رسد و ما نسبت به کل محیط و حجم فضا آگاهی بیشتری پیدا می کنیم. با تغییر شیوه حرکت از پیاده به دوچرخه، تغییر پیدا کند.

سرعت حرکت خود تابعی از توسعه فضا است. بنابراین یکی از موارد زمانی طراحی فضا این است که به طور همزمان فضا، سرعت حرکت و ادراک فضا را تعیین کنیم به نحوی که با حرکت بیننده در محیط و منظر، تجربه او به بیشترین حد برسد.

مواد قابل انتخاب در طراحی زمین

سنگ و خاک. سنگ و خاک ماده اصلی محیط را تشکیل می دهند. سنگ و خاک احساس عظمت و پایداری را منتقل می سازند آنها می توانند پر مایگی رنگ و بافت سطح را نیز بیان کنند. اگر به عنوان اجزاء لبه فضا به کار روند، می توانند پس زمینه ثابتی را فراهم کنند که در جلوی آن عناصر متغیرتر به نمایش در می آید. ضمناً می توانند به صورت عناصری ثابت در فضایی متغیر به نمایش در آیند.

آب. آب هم یکی از مواد اصلی صفحه طبیعی کف است . آب ماده ای است که اگر به صورت صفحه کف مورد استفاده قرار گیرد حالات مختلفی خواهد داشت فرم مسطح ، توده ای شفاف ، سطح منعکس کننده ، و خط در حال حرکت . آب ، به صورت یک سطح عمودی ، در طبیعت به شکل آبشار ، به شکل لایه نازکی که بر سطوح دیگر می تراود و ویژگی و حالت آنها در دگرگون می کند و به شکل ترشحات ریز شفاف یا کف آلود دیده می شود .

آب امکانات منحصر به فردی را برای توسعه فضا فراهم می کند . می توان آن را به صورت ماده شفاف یا منعکس کننده ای برای کف به کار برد . می توان با استخر پاک و شفافی ، خالی از هر گونه حیات گیاهی و جانوری ، حالت مایع آن را بیان نمود و یا می توان آن به صورت بخشی از یک اکوسیستم متنوع نشان داد . اگر از آب به عنوان ماده ای برای صفحه کف استفاده شود ، فرم آب بستگی به شکل ، رنگ و بافت طرف و عمق و شفافیت آب دارد . آب به شکل عنصری در میان فضا ، توانایی بی نظیری در متمرکز کردن مفاهیم و تشدید حالت و روح فضا دارد . به شکل دریاچه ، استخر یا برکه یا صفحه می تواند در فضا وحدت به وجود بیاورد . اگر به شکل رودخانه یا آبرو باشد سیستمی خطی را می سازد که فضاهای مختلف را به صورت رشته ای تسلسلی به هم می پیوندد .

آب در حال حرکت بر جنبش و هیجان محیط بیفزاید . آب می تواند عنصری ناپایدار باشد ، یک لحظه وجود دارد ، و لحظه دیگر ناپدید شده است . با تکرار عناصر در فضا می تواند ریتم فضا را نشان دهد و با پیدایش آب ، طغیان ، پس روی و ناپدید پدید شدن آن و پیدایش دوباره آن دوره جدیدی را آغاز کرده ریتم زمان را بیان کند .

قابلیتهای آب تا حد زیادی به دلیل توانایی آب در تأثیر همزمان بر نور ، صدا ، بو و لمس است . بدلیل سرو کار داشتن با حواس ، آب توانایی منحصر به فردی در القای ویژگی و حالت فضا دارد .

گیاهان. چمن ، گیاهان پوشاننده زمین ، گیاهان علفی و بوته های کوتاه به عنوان صفحه گیاهی علف عمل می کنند . آنها صفحه تغییر ناپذیر خاک و سنگ را با فرشی که از نظر خط ، فرم ، رنگ و بافت بسیار متغیر است می پوشاند . این مواد گیاهی ، بر عکس خاک و سنگ تنوع فصلی جالبی به صفحه کف می بخشند . بوته های کوتاه ، امتداد صفحه کف هستند و از نظر فیزیکی فضاها را از یکدیگر جدا کرده بر وجود لبه فضا دلالت می کنند . اما معمولاً فضا را محصور نمی سازند .

بوته های متوسط و بلند احساس محصور بودن و خلوت زیادی را منتقل می کنند . این بوته ها مهمترین ماده گیاهی در لبه گیاهکاری شده هستند آنها به صورت زمینه ای برای نمایش عناصر موجود در فضا بوده و خود نیز می توانند به عنوان تندیسهایی در فضا مطرح شوند .

درختان کوچک و گلدار به صورت پیکره هایی در فضا مطرح شده ، می توانند حرکت و سایه را وارد فضا سازند .

چنانچه در فضاهای کوچک از آنها استفاده شود موثر بوده اما اگر در فضاهای بزرگ به کار روند گم می شوند مگر اینکه با سایر عناصر ترکیب شده توده هایی حجیم به وجود آورند . درختان کوچک و گلدار می توانند بخشی از لبه فضا را تشکیل داده بر جذابیت بصری و تنوع فصلی بیفزایند . این درختان می توانند برای جلوگیری از تابش آفتاب در نزدیکی سطح افق و ایجاد سایه های بلند در اوایل صبح یا اواخر بعدازظهر هم به کار روند .

درختان بزرگ و متوسط معمولاً سایبان گیاهی را به وجود می آورند . اهمیت فضایی آنها بیشتر به دلیل تاثیرشان بر نور و سایه هایی که بر محوطه می اندازند می باشد .

سلامت روانی و مکان سازی

شهرهای امروزی اغلب با عناصر فیزیکی‌شان (ساختمانها و سایت ها) شناخته می شوند که به خوبی طراحی شده اند ، اما از مجموع آنها کل های آشفته و از لحاظ روانی ناسالمی به وجود آمده است . علت این امر آن است که بیشتر تصمیم گیرندگان به جای آن که توجه خود را بر مدیریت کیفیت محیط و غنای تجارب انسانی متمرکز کنند با هوسرانی به دنبال سبکهای جدیدند . آنان به جای طراحی محیط و منظر ، به طراحی ساختمان و سایت می پردازند .

توجه خود را بر طراحی صحنه ها یا عناصر متمرکز می سازند ، نه مکانی که با تجربه فرد و معنا بخشیدن به صحنه طراحی شده در ذهن وی به وجود می آید .

مکان

مکان ، ساختار ذهنی تجربه زمانی – فضایی است که فرد از طریق ادراک و شناخت محیط و با نسبت دادن معانی به صحنه ها به آن دست می یابد . مکان شامل آن چیزهایی است که درک می گردند و معانی که از طریق تداعی های ذهنی نسبت داده می شوند . مکان ، ترکیبی از جایگاه ، زمینه ، تجارب پیشین و حالت ذهنی (احساسی) است .

حس مکان ، احساسی فضایی است در ضمن زمانی هم هست ، یعنی با حرکت فرد ، تغییر در صحنه (یا نحوه نمایش این تغییر) و تغییر در حالت احساسی فرد ، افزایش یا کاهش می یابد.

فرد در هنگام شناخت مکان دو نوع معنا را به آن نسبت می دهد . نخست معنای ادراکی که به قدرت فرد در تجسم مکان بستگی داشته ، کوین لینچ آن را قابلیت تصویر سازی صحنه می نامد . دوم ، معنای تداعی کننده ، زمانی شکل می گیرد که فرد آنچه را درک کرده است به صورت خودآگاه و ناخودآگاه به تجارب قبلی خود ارتباط می دهد .

ادراک ، برخورد ، و شناخت محیط

ادراک محیط ، فرایندی است که طی آن فرد به وسیله رمز گشایی از اشاره محیط ، به جمع آوری اطلاعات می پردازد . تأثیر ارزیابی فرد از یک صحنه است ، و شناخت ، فرایندی است که بیننده از طریق آن تصویر ذهنی مکان را ارزشگذاری کرده به آن معنا نسبت داده و آن را می سازد .

نیازها و انگیزه های انسان

برای اینکه محیطهای طراحی شده از لحاظ روانی سالم باشند ، باید بتوانند نیازهای اساسی انسانها را برآورده سازند . این نیازها به نظر مازلو دارای سلسله مراتب هستند . نیازهای زیستی و جسمی پایه این سلسله مراتب را تشکیل داده و نیازهای روانی پیچیده تر رأس آن را می سازند.

افراد به دلیل دارا بودن این نیازهای اساسی سلسله مراتبی ، از محیط خود دو نوع انتظار دارند . اول افراد می خواهند که صحنه ها خوانا و قابل درک باشند (لینچ ، کاپلان) و از این طریق نیاز به ایمنی و امنیت کاربر را برآورده سازند . دوم افراد می خواهند که صحنه ها موقعیتی را برای دخالت دادن افراد در آنها فراهم کرده ، به این ترتیب نیاز فرد به جستجو و انگیزش خود برای فعالیت برآورده شود .

قابلیت تصویرسازی

با شکل گیری یک تصویر، اجزاء گردهم آمده و الگویی قابل شناسایی را ایجاد می کنند و در نتیجه پیچیدگی ادراک کاهش می یابد. به این ترتیب ، تصویر سازی ، بار اطلاعاتی را کاهش می دهد .

شناخت

تصاویر و الگوهای ذهنی نیز براساس تجارب قبلی در ذهن ذخیره می شوند . ترکیب محرکهای محیطی با این الگوهای ذخیره شده بر درک محیط و شکل گیری تصاویر تأثیر می گذارد . وظیفه طراح محیط و

منظر این است که جایگاههایی با ویژگیهای خاصی خلق کند که به صورت مثبت با تصاویر ذخیره شده ترکیب گشته و شکل گیری تصاویر را تسهیل کنند .

توانایی بیننده در پردازش اطلاعات قابلیت تشخیص مکان از یک صحنه ، یا قابلیت تصویر سازی مکان (لینچ) را محدود می کند . کوین لینچ در کتاب تصویر شهر پنج عنصر اساسی را که در قابلیت تجسم شهرها سهیم هستند به این شکل بر می شمرد : (لبه ها ، گره ها ، بخش ها ، راهها و نشانه ها) هنگامی که ما اطلاعات بصری را پردازش می کنیم مقادیر زیادی از محرکها را به روی هم « انباشته کرده » و واحدهای بصری معدودتری ایجاد می نماییم . سپس همین انباشته ها را نیز به شکلی عمیقتر پردازش کرده و به صورت « ابر نشانه ها » در می آوریم و آنها را به شکل نمادهایی معنا می کنیم که معروف ، بر انگیزند و انتقال دهنده این معانی ژرفتر هستند .

همچنین باید به یاد داشته باشیم که در هنگام پردازش اطلاعات ، معانی را براساس تجارب و الگوهای موجود در ذهن خود نسبت می دهیم . این ساختارهای ذهنی در هر فردی متفاوت با دیگری بوده (که آگاهی فردی را به وجود می آورد) و در هر گروه هم متفاوت با گروه دیگر است (و آگاهی جمعی را به وجود می آورد) .

شناخت یک فرایند دو مرحله ای است (ناسار ۱۹۸۷) و ارزیابی یک فرد از یک صحنه تا حد زیادی به صورت الهام صورت می گیرد (زاجونک ۱۹۸۰) این مرحله الهام که براساس واکنشی تقریباً آتی نسبت به شکلها یا الگوهای ملی محیط زیست است ، ریشه در نیاز تکاملی بشر به ارزیابی سریع و اقدام جهت بقا و امنیت دارد .

در مرحله الهام ادراک ، انباشتن و شکل دهی به ابر نشانه ها امری ضروری است ، زیرا نیار اولیه استفاده کننده این است که به احساس آنی و شهودی آگاهی از محیط دست یابد که خود حس امنیت به وی داده و نیازهای اساسی سطح پایینتر او را برآورده می کند . مرحله دوم شناختی ادراک در برگیرنده رمز گشایی از

اشارات محیطی است که در اشیاء و روابط آنها وجود دارد . در این مرحله ، استفاده کنند . قبلاً به آگاهی شهودی از محیط دست یافته و حس امنیت پیدا کرده است . در نتیجه نیاز وی به آگاهی جای خود را به نیاز به استغنا و تمایل به جستجو ، تمایز رمز گشایی از اطلاعات، نسبت دادن معانی تداعی کننده و پردازش ژرفتر اطلاعات می دهد .

بستگی، نظم ، خود به خودی

برای دستیابی به هدف سلامت روانی باید از طریق اجرای فرایندها خط مشی ها و استانداردهای مناسب برنامه ریزی و طراحی این میزان ارتباط را افزایش دهیم .

در نتیجه محیطهای قابل درک تر و برانگیزاننده تری حاصل خواهد شد . این محیطها استفاده کننده ترغیب می کنند که نسبت به محرکها حساستر شده و در نتیجه آگاهی وی نسبت به محیط لذات احساسی و کیفیت تجارب او افزایش یابد . این امر به نوبه خود سبب می شود که درک او از محیط شهری افزایش یافته و در پی آن به جستجوی بیشتر و پردازش سطوح ژرفتر معنا ترغیب شود .

بستگی میزان ارتباط عناصر منفرد در یک جایگاه و ویژگیهای آنها می باشد (رایان) و نظم و تصادف را می توان دو قطب نهایی رشته تسلسلی وابستگی دانست . نظم در اینجا به معنی هر ویژگی است که توانایی ذهن را در قرار دادن یک عنصر یا ویژگی در یک الگوی قابل تشخیص افزایش دهد . نظم به وسیله تکرار ، تأکید، جذب و درک ارتباط متقابل بین عناصر افزایش می یابد . از طرف دیگر خود بخودی ، خلی در الگو است که به وسیله نوآوری ، تضاد ، تکمیل و درک فقدان روابط آگاهانه و از پیش تعیین شده افزایش می یابد .

رابطه متقابل آنها بیانگر نیازهای همزمان فرد به آگاهی و جستجو است . نظم باعث افزایش پیوستگی بصری بوده و انباشتن ، شکل دهی به نمادها و ابر نشانه ها و خوانایی را تسهیل می کند همچنین احساس

سیستمی ، اشتراک هدف و حس اجتماعی را منتقل می سازد و در عین حال بار اطلاعاتی را کاهش داده بر

آگاهی الهامی می افزاید و مشارکت را تشویق می کند. خود بخودی حس استقلال ، تنوع ، بی نظیری و گاه رمز را منتقل ساخته و در عین حال پیوستگی را کاهش داده و فرد را از انباشتن و شکل دهی به نمادها و ابر نشانه ها بازداشته وی را به جستجو رد نتیجه دستیابی به معانی ژرفتر ترغیب می کند .

در مرحله الهام الگوهای کلی که نظم را می رسانند و بر فهم و درک تقریباً آنی امنیت و ایمنی کمک می کنند . در این مرحله درک عمده متاثر از شکلها و الگوهای کلی محیطی است .

در مرحله شناخت نیاز استفاده کننده به درک قبلاً برآورده شده است و اکنون جستجو و رمزگشایی معانی تداعی کننده به منظور فهم و معناکردن عمیقتر اهمیت بیشتری می یابد . در این مرحله متغیرهای جزئی تر مانند جزئیات معماری ، مبلمان ، خیابانها بسیار موثرند.

تنش

تنش یک حالت احساسی است که ویژگی آن تحریک شدید و لذت اندک است . تنش واکنشی است نسبت به محرکهایی محیطی ، اهداف فرد و توانایی وی در تطبیق یا سازگاری با تفاوت های میان این دو بار اطلاعاتی بیش از حد ، منشاء تنش محیطی است . این بار اطلاعاتی بیش از حد منجر به خستگی شناختی (سینگر و گلاس ۱۹۷۲) از بین رفتن حساسیت به صحنه و کاهش آگاهی نسبت به محیط می شود . در نتیجه لذت حسی و کیفیت تجربه نیز کاهش می یابد .

ترجیح دادن مکان

طبق نظریه هب به نام تحریک ترجیحی (۱۹۴۹) مردم صحنه هایی را ترجیح می دهند که دارای حد مطلوبی از محرکها باشند : مکانهایی که بار اطلاعاتی قابل قبولی داشته و جایگاهی که فرد اجازه می دهند با جابجایی مبلمان ، تغییر رنگها یا کارهای دیگر ، بار اطلاعاتیشان را تغییر دهد .

آشفته‌گی غالبی که رد سطح الگوهای کلی محیطی وجود دارد نیاز ما را به درک برآورده نساخته و ما را از رفتارها لازم برای جستجو و درک خود بخودی باز می‌دارد. در سطح جزئیات هم طراحی نظم بیش از حد داشته، به روح فاقد خودبخودی است.

فضای همگروه و ناهمگروه

در هنگام بحث درباره محرکهایی محیطی، بار اطلاعاتی و ارتباط داشتن اطلاعات با موضوع، باید بررسی با توجه به فضای همگروه و ناهمگروه انجام گیرد. در فضای همگروه (محل همگن یا فضای منزل) به فرد احساس امنیت و آسایش دست می‌دهد. در این فضا فرد می‌تواند محل زیست خود را طوری شکل دهد که نیاز به بیان خود را، به ویژه در مقیاس جزئیات، برآورده سازد. در این هنگام باید بر محدودیتهای ساختمان سازی استاندارد شده و منیت طراح حرفه ای فائق آییم، چرا که این عوامل در گذشته باعث محدودیت استفاده کننده در بیان خود شده اند.

فضای ناهمگروه یک شهر بزرگ بیش از حد پیچیده بوده و فاقد اشاره هایی است که به تصویر سازی و خوانایی آن برای گروههای مختلف مردم که با آن فضاها و ساختارها بیگانه اند کمک کند. در چنین وضعیتی لازم است طراحی طوری انجام شود که منجر به درک بهتر گردد.

مکان سازی

مکان سازی، فرایندی شناختی است که طی آن صحنه درک شده، به آن معنی نسبت داده شده یک ساختار ذهنی از مکان شکل می‌گیرد.

مکانیت به توانایی ذاتی یک صحنه در ترغیب تصاویر ذهنی و ایجاد تغییرات عمده در وضعیت احساسی گفته می‌شود. حس مکان ساختاری ذهنی است که از این ویژگیها و روابط متقابل بین آنها نشأت می‌گیرد. مکانهایی که احساس قوی دارند یا اصطلاحاً از مکانیت بالایی برخوردارند، معمولاً پس از گذشت زمانی

طولانی نیز به خاطر می آیند . بی مکانی به توانایی یک صحنه در تشکیل تصاویر زنده و تغییرات عمده احساسی در طول زمان اطلاق می شود . مکانهایی که دارای ویژگی بی مکانی زیادی هستند ، معمولاً زیاد به خاطر سپرده نمی شوند .

یک صحنه به مرور که فرد روابط را شناسایی کرده ، به آن معنا نسبت داده و واکنشهای احساسی و گرایشی خاصی را نسبت به آن نشان می دهد ، تبدیل به مکان می شود .

راپاپورت (۱۹۸۱) برای « ساختن مکان » راههای متعددی را پیشنهاد می کند از جمله :

- (۱) تغییر ویژگیهای ادراکی یک صحنه به نحوی که آن را متفاوت تر سازد
- (۲) استفاده از عناصر و اشاره هایی که از لحاظ فرهنگی مناسب باشند
- (۳) ارتباط دادن این عناصر و اشاره ها به اساطیر ، مفاهیم ، ایده ها یا هویتهای شناخته شده یک گروه
- (۴) کنترل اینکه چه گروه هایی و چه موقع صحنه ها ساکن می شوند
- (۵) ترغیب بعضی رفتارها در این صحنه ها .

از دیدگاه ادراکی ، در هنگام مکان سازی باید نظم و خود به خودی را به نحو موثری سازمان داد تا آگاهی و جستجو به خوبی صورت گیرد . وابستگی که متغیر های محیط ساخت شده از خود نشان می دهند عبارتند از : ویژگیهای سایت مانند فرم زمین ، آب و پوشش گیاهی ، ویژگیهای الگوی شهری مانند ساختار ، فرم ، روابط مقیاسی و گردش ، شرایط محیط ساخته شده مانند حصار ، ویژگی سطح (بالای سر ، عمودی و سطح زمین) توسعه فضایی ، مصالح ، بافت و رنگ ، ویژگیهای معماری مانند فرم ساختمان ، ارتفاع ، سبک ، ویژگی نما ، (تناسب ، ریتم ، تخیل ، جهت) ترتیب پنجره ها (تناسب ، سازمان ، درصد سطح دیوار) نحوه ساختمان سازی ، شکل بام ، جزئیات و بیان تغییرات و توسعه محیط و منظر که شامل اصلاح فرم زمین ، استفاده از آب و پوشش گیاهی و مبلمان است .

می توان در مورد مکان سازی ، نظم و خود بخودی نتایج متعددی گرفت . اول ، مردم محیطهایی را ترجیح می دهند که در آنها بین نظم و خودبخودی ، تقارن ، تعادل و تعامل وجود داشته باشد .

دوم هر متغیر طراحی می تواند در خدمت نظم یا خود بخودی قرار گیرد ، ولی بعضی متغیرها و بعضی مقیاسها در الهام و بقیه در شناخت مهم ترند .

سوم ارتباط امری پدیده شناسانه است و ارتباطی که هر متغیر از خود نشان می دهد در زمینه ارتباط کل صحنه و محتویات آن بیان می شود و همچنین با ارتباط سایر متغیرها نیز هماهنگی دارد .

چهارم آنکه محیط طبیعی از طریق فرم پویای زمین ، آب ، یا پوشش گیاهی صورت واضحی دارد ، می توان ضمن خلق معماری بسیار خودبخود حس نظم سیستمی را هم کماکان حفظ کرد .

پنجم ، هنگامی که الگوهای طبیعی و ساخته شده با هم ارتباط برقرار می کنند نظم سیستمی و پیوستگی بصری افزایش یافته موجب می شود بیان جزئیات آزادانه تر صورت گرفته و در عین حال حس قوی مکان نیز حفظ شود .

ششم ، هنگامی که بعضی از مکانها حس نظم سیستمی (بافت محیطی) را منتقل ساخته و بقیه چون « مکانهای خاصی » عمل می کنند که معانی متمرکزی را در بر دارند .

این مکانهای خاص که شامل معانی متمرکز بوده و در سیستم گسستگی ایجاد می کنند ، می توانند چشم را وادارند تا اطاعات مربوط به آنها و معنی ویژه آنها را کشف کند .

هفتم ، می توان غنا و تنوع زمانی ، فضایی شهر را کنترل کرده و با حرکت فرد در شهر در بیان سیستمی و مستقل او افزایش و کاهش ایجاد نمود . به این ترتیب انتقال معنی در محیط طراحی شده و شخصیت پویا که لازمه درک و مشوق جستجو است هرچه بیشتر می شود . ایجاد حس مکان ، هم ویژگیهای ادراکی و هم ویژگیهای تداعی کننده را در بردارد . اگرچه جنبه های تداعی کننده بیشتر مختص مردم و محل هستند اما ویژگیهای ادراکی تقریباً برای همه یکسان درک می شوند .

سازماندهی مناسب نظم و خودبخودی بوسیله بیانهای سیستمی که با بیانهای مستقل تلفیق می شوند ، بهتر می تواند با سازمانهای جدیدی که در این دوران تغییرات پویا در حال ظهورند ارتباط برقرار کند . این کار با نمایش سازمانهای جدید در زمینه ای منسجم و سیستمی صورت می گیرد که فهم آنها آسانتر می سازد . این زمینه با شرایط آشفته شهری موجود در تضاد است که نمی تواند ارتباط مناسبی برقرار کرده ، موجب از بین رفتن حساسیت و بی میلی به جستجو در بیننده شده ، مفاهیم را پنهان نموده و لذت حسی را کاهش می دهد .

اولین گام به سوی دستیابی به فهم و درک عمیقتر محیط و منظر طراحی شده شناخت آن دسته از متغیرهای صحنه است که می توان آنها را به طرز مناسبی سرو صورت داد و نیز شناسایی رابطه آنها با ادراک ، ارزیابی و شناخت است .

این متغیرها شامل ارتفاع بنا ، تناسب و شکل ، شکل بام ، مصالح ، رنگها ، مقیاس ، ریتمهای خیابان ، جزئیات معماری ، مبلمان شهری و محوطه سازی است . قدم دوم در افزایش فهم شناسایی میزان مطلوب ارتباط میان این متغیرها است . سومین قدم فراهم کردن خط و مشی ها و استانداردهای خاص و برنامه ریزی و طراحی به منظور مدیریت موثر ارتباطات مذکور است .

برای به کار گیری این مقاصد و خط مشی ها ، یک ساختار سلسله مراتبی مدیریت ، که با وظایف مختلف در هر سطح از یکدیگر متمایز شده باشند بسیار مفید است یک ساختار مدیریتی شامل طراح متاسیستم ، طراح سیستم و طراح پروژه در اینجا می تواند به خوبی کارآیی داشته باشد . در این ساختار بالاترین طبقه ، معانی و مکانیت مناسب را شناسایی کرده و آنها را با سیستم فضایی ، اجتماعی ، مالی و سیاسی مطابقت می دهد . طبقه دوم ، طراح سیستم ، به مدیریت سیستم بصری ، (همراه با سایر سیستمها) می پردازد به طوری که این مفهوم را در ساختن مکانهای پر معنی به کار گیرد . طبقه پایین ، طراح پروژه ، از این تصمیمات مدیریت در کارهای طراح شهری ، معمار و معمار محیط و منظر سود می جوید .

ساختار سلسله مراتبی مدیریت و فرایندهای طراحی که پاسخگوی زمینه باشند ، می توانند مکانهای جالب و محیط و منظرهای پایداری را خلق کنند . به این منظور چنین فرآیندهایی ، راه حل یابی یا جنبه های عملکردی فرایندی طراحی مرسوم را به کار می گیرند و ضمناً تغییراتی را که در الگو جامعه ما صورت گرفته و فرایندی جدیدی را که در حال شکل گیری هستند می پذیرند .

منابع و مأخذ

➤ ماتلاک . جان، (۱۳۷۹) . " آشنایی با طراحی محیط و منظر(جلد دوم) " . تهران:

سازمان پارک‌ها و فضای سبز شهر تهران.

➤ سایت های اینترنتی