

۱- نهضت تجدد، مبانی نظری معماری و علوم رفتاری

- محدودیت اساسی نهضت تجدد را تدوین نشدن مبانی نظری آن بیان کرده
- یکی از مسائلی که باعث اشکال در تدوین مبانی نظری شده ابهام واژه تئوری است
- معتقدان کشف و شهود بیانگر این دو مطلب اند:

۱. برای طراحی شناخت حاصل از درک عمومی کافی است
۲. هدف معماری بیان شخصیت مستقل اونه

۲- میراث نهضت تجدد

- با رشد مکتب فرا تجدد: شیوه های جدید زیبا شناختی ارائه شده که شامل زیبایی شناسی نمادین و تغییر جهت در توجه به جذبه های اجتماعی طراحی بوده

- مکاتب نهضت تجدد عبارت اند از:

۱. آینده گراهای ایتالیا: که فناوری مدل جدید حمل و نقل شهری را آوردند
۲. گروه دسیل در هلند
۳. کوبیست ها در فرانسه
۴. خرد گراها و ساختار گراها در شوروی
۵. عملگرها در آلمان
۶. عقاید سالیوان و رایت در آمریکا

- دیدگاه های معماری اواخر قرن ۱۹ و اوایل قرن ۲۰ تحت تاثیر آموزش های مدرسه ی هنرهای زیبای پاریس بود

- در حوزه ی معماری دیدگاه های موثری توسط سالیوان و رایت ابراز شد و بعدا در مدرسه ی باوهاوس ادامه پیدا کرد

- باورهای آن ها عکس العملی بود به نهضت های دانشگاهی و روش آن ها عبارت بود از:

۱. برگرفته از هندسه ی اقلیدسی
۲. اصول هندسی گشتالت
۳. نفی تزئینات

- این دیدگاه ها به شعارهایی برای تعیین اهداف طراحی تبدیل شدند:

۱. فرم تابع عملکرد است: سالیوان
۲. فرم و عملکرد یکی است: رایت
۳. کمتر برتر است: میس وندروهه
۴. ماشین برای زندگی است: لوکوربوزیه

۳- نقد نهضت تجدد

- سه مرحله عمده در این نقد وجود دارد:

۱. مرحله اول: توسط گروه کوچک و مهمی از معماران مرتبط با سیام که خود را گروه ۱۰ نامیدند رهبری شد
۲. مرحله دوم: نقد معمارانه از انتظارات مردم و حاصل ساخت مسکن در مقیاس بزرگ و پروژه های بهسازی مرکز شهرها
۳. مرحله سوم: نقد معماری مدرن، جدیدتر و حاصل توسعه ی علوم رفتاری است.

- چند نکته ی ذکر شده در خصوص رابطه با نقش علوم رفتاری در حرفه و آموزش طراحی محیط است که همه ی این نکات را می شود در یک نکته خلاصه کرد: اینکه مبانی نظری طراحی ناکافی است

-انواع مدل های رفتاری که عبارتند از:

۱. مدل انسانی: که طراحان نهضت تجدد آن را مدل اندام وارده ای نامیدند که مربوط به احتیاجات ثابت و کلی زیست شناختی تجدد است
۲. مدل نقش شامل فعالیت های انسان در نظام روابط متقابل اجتماعی است
۳. مدل رابطه ای تاکید بر روابط متقابل اجتماعی داره

- زیربنای معماری جدید: قابلیت کاربرد جهانی آن هست که انتقادهای زیادی بهش وارده

- در قسمت رابطه انسان و محیط: بیشتر نظریه های طراحی بر اساس مدل ساده انگارانه رابطه ی محیط و رفتار انسان تدوین شده

- ماهیت و سودمندی مبانی نظری: تعریف مبانی نظری آورده شده که: نظامی از انگاره ها و طرحواره های ذهنی که یک گروهی پدیده را توصیف می کند که این طرحواره ها می تواند اعتقاد شخصی باشد یا روش علمی امتحان شده

- چهارنظریه در خصوص تئوری که واژه ی مبهمی است ذکر کرده:

۱. نظریه ی اثباتی: با روش علمی امتحان شده و تلاش در جهت بیان علمی و اثبات واقعیت دارد
۲. مدل: راهی برای درک واقعیت و دادن ساختار به آن که جهت گیری فلسفی داره
۳. فرضیه: پیش بینی نتیجه ی یک عمل خاص
۴. نظریه ی هنجاری: تدوین دستورالعمل مانند اصول طراحی، استانداردها، بیانیه ها

- مبانی نظری اثباتی اشاره می کند به اینکه: اجزا عالم به شکل الگو دریافت می شه حال این الگوها یا الف: یکسان و ثابت اند ب: بانظم و قاعده بالا ج: به صورت اتفاقی

- توانایی شکل گیری الگوها اهمیت داره و اعمال انسان بر اساس الگوها شکل می گیره

- نظریه اثباتی: هدف اصلی: قادر ساختن افراد به استخراج تعداد زیادی نظریه تشریحی از یک نظر توصیفی است

- همچنین صرفه جویی در اندیشه تنها یکی از نتایج حاصل از مقصود اصلی نظریه اثباتی هست

- یکی دیگه از اهداف نظریه اثباتی مبرا بودن از ارزشهای داوری است

- نظریه هنجاری: چیزی که در مورد آن توافق عمومی وجود داره و هنجارهای برای زمان خاص تعریف می شود

- نظریه هنجاری بر اساس نظریه اثباتی ساخته می شود.

- از نظر رابرت گاتمن: مبانی نظری معماری مجموعه ای از اصول است که معماران را در تصمیم گیری در مورد ابهاماتی که در ترجمه ی برنامه ی طراحی، به طراحی بنا وجود داره راهنمایی میکنه

- نظریه هنجاری شامل دو بخشه:

۱. محتوایی: محیط طبیعی در رابطه انسان با محیط
۲. رویه ای: رویه های طراحی علمی و غیرعلمی

فصل ۳

علوم رفتاری و مبانی نظری معماری

علوم رفتاری وژه ای کلی است.شامل: مردم شناسی، جامعه شناسی و روانشناسی که به تحول و درک فعالیت ها، نگرش ها و ارزشهای انسانی می پردازند.

موضوع کتاب زیر مجموعه ای از رشته هایی است که با ماهیت سکونتگاههای انسانی و رابطه ی ساختار کالبدی جهان و فعالیت ها و ارزشهای انسانی سروکار دارند. که زیر مجموعه ها تحت عناوینی چون روانشناسی محیط، رابطه ی انسان- محیط، جامعه شناسی محیط یا اکولوژی انسانی نام برده شده اند.

مطالعه ی روان شناختی رفتار در محیط کالبدی زندگی روزمره است.

موضوعات کار شده: نظریه ادراک ، شناخت ، روان شناسی اجتماعی ، مردم شناسی، مطالعه ی روابط اجتماعی و مطالعه ی فرهنگ. روان شناسی محیط بیشتر به همبستگی عضویت در گروههای اجتماعی و استفاده از الگوهای خاص محیط و ارزش گذاری آنها مربوط است.

در جامعه شناسی: به محیط کالبدی به عنوان محیطی برای فرآیندهای گروهی توجه کمی شده است.

مکتب شیکاگو در اکولوژی انسانی مدعی است که محیط کالبدی اهمیت زیادی برای جامعه شناسان این مکتب داشته ولی نداشته .

مردم شناسی: به فرهنگ بوجود آمدن فرهنگ ها پرداخته ولی توجه به جوامع بدوی ساکن بوده.

موضوع علوم رفتاری: هدف بنیادین علوم رفتاری بنای نظریه اثباتی است. هدف توصیف و تبیین پدیده هاست. وقتی جامعه شناس ، مردم شناس و روان شناس راجع به آینده اظهار نظری ارزشی کند یعنی یک پیش بینی را به جای دیگری ترجیح دهد به او یک برنامه ریز گویند. وقتی معماران و طراحان یک عملی را انجام دهند. انتخاب آینده ای به جای آینده دیگر است در نتیجه طراحان از رفتارشناسان انتظار دارند که اهداف طراحی را مشخص سازند منطبق بر واقعیت ها نه عقاید شخصی.

موضوع طراحی: اقدام به بمای نظریه به این معناست که علاوه بر آموختن از تجربه ها به آنچه برای آموختن وجود دارد فکر شود. اگر اظهار نظرهای مختلف در مورد معماری سرمشقی برای معماران حرفه ای باشد، توفیقی برای طراحی است.

اظهار نظرها: ویتروویوس: معماری باید سه مقصود اصلی را برآورده سازد: پایداری، سودمندی و زیبایی

هدف طراحان: ایجاد محیط هایی که نیاز انسان را تامین کنند ← برای تعریف مسائل نظری رشته های طراحی مدلی از نیازهای انسانی مورد نیاز است ← مدل این کتاب ← متعلق به روان شناسی به نام آبراهام مازلو

محیط اگر به گونه مناسبی شکل بگیرد ← نیازهای انسان (بقا، امنیت، تعلق، عزت، یادگیری و زیبایی) را برآورده می سازد. به وجود آوردن چنین محیط هایی آسان نیست. برای درک کامل باید ماهیت مسائل طراحان را شناخت.

ماهیت مسائل طراحی: مسئله طراحی محیط، زمانی بوجود می آید که بین ترکیب محیط فعلی و ترکیبی که نیازهای افراد و گروههای مردم را برآورده می سازد، تفاوت وجود داشته باشد. بدین معنا نیست که تنها وظیفه ی طراحان برداشتن موانع منفی از مسیر توسعه ی انسانی است بلکه اصلی ترین اهداف طراحی **ایجاد محیط هایی که ادراک انسان را ارتقا بخشند** می باشد.

طراحان برای ابداع با مسائلی مواجه اند که **سرکش** یا **غامض** نامیده شده اند. مسائل محیطی بدلیل پیچیدگی تعریف سرکش نامیده شده اند. در عین حال که ابداع راه حل های بدون نقص ناممکن است، طراحان باید در جهت بهینه سازی کار خود تلاش نمایند. علوم رفتاری در مسیر چنین تلاشی نقش موثری دارد.

نقش علوم رفتاری در مبانی نظری طراحی:

راههایی که علوم رفتاری در تدوین مبانی نظری نقش دارند:

۱- **نظریه ها و مدل ها:** درک فرآیند طراحی و رابطه ی مردم و محیط کالبدی را میسر می سازد.

۲- **روش های تحقیق**

مبانی نظری طراحی شامل:

نظریه رویه ای: دانش فرآیند تحلیل، ابداع و ارزیابی

نظریه محتوایی: معرفت محیط، استفاده مردم از آن، چگونگی ارتباط مردم در محیط، نگرش مردم به محیط

مصاحبه و مشاهده روشهای اصلی کسب اطلاعات برای تدوین نظریه ی طراحی و برنامه ریزی هستند.

علوم رفتاری و نهضت معماری جدید (مدرن)

بین تجربه گرایی در فلسفه و روان شناسی و کار معماران رومانتیک آغاز قرن نوزدهم پیوند روشنی دارد.

دهه اول قرن بیستم: چارلز هنری: بین خط و رنگ بکار گرفته شده در طراحی و عکس العمل ذهنی مشاهده گر پیوند احساسی وجود دارد (توجیه مثبتی برای هنرمندان کویست)

اواسط قرن بیستم: الکساندر جکسون: ساختمانهای مختلف باید سبک های مختلفی داشته باشند (روی آوردن به تجربه گرایی)

در آمریکا: فلسفه زیبایی شناسایی سانتیانا (اواخر قرن ۱۹) براساس روان شناسی ویلیام جیمز تدوین شد

هوگو مانستربرگ (بنیانگذار روانشناسی کاربردی): نوشته هایش با عناوین ۱- **زیبایی شناسی فرمهای ساده**

۲- **مطالعاتی در تقارن** پیش درآمد نظریه گشتالت بود.

گشتالت: پدیده ها با عناصر که آن را بوجود می آورند تفاوت دارند (کل با مجموع اجزای آن متفاوت است)

هنرمندانی که نظریه گشتالت انگاره های زیبا شناختی آنها را ترویج نمود مشکلاتی از قبیل **ابهام فکری، عدم تمایز بین نظریات علمی و ارزشی، و عدم تمایز بین ادراک و زیبایی شناسی** داشتند.

اگرچه علوم رفتاری بوضوح و شکل گیری وضع هنجاری و شفاف ساختن مواضع ارزشی موجود کمک می کنند ولی طبق تعریف نمی توانند تعیین کننده ی اهداف طراحی باشند. علوم رفتاری به شناخت وضع موجود، فهم تمایلات جامعه و پیش بینی بهتر نتایج طراحی کمک می کنند.

همه ی طراحان همیشه با آینده سروکار دارند. آنها همیشه ناچارند با عدم قطعیت تصمیم بگیرند

علمو رفتاری این عدم قطعیت را تقلیل می دهد ولی نمی تواند آن را منتفی سازد.

بخش ۲

نظریه اثباتی معماری

مقصود از تدوین نظریه اثباتی طراحی محیط فراهم آوردن دانشی است که بتواند معماران و طراحان منظر و طراحان شهری را:

۱- به درک بهتر ماهیت فرایند طراحی

۲- ماهیت فعلی محیط ساخته شده

۳- چگونگی تجربه و استفاده از آن قادر سازد

علوم رفتاری علاوه بر افزودن به دانش عملکردی محیط ساخته شده، قادر به تغییر ساختار تفکر هستند. طراحان محیط اغلب با عدم قطعیت تصمیم می گیرند چون با آینده مواجه اند.

هدف نظریه رویه ای:

۱- تبیین درک فرایند تصمیم گیری در طراحی محیط

۲- فرایند شکل گیری طراحی

هدف تدوین نظریه محتوایی کاهش عدم قطعیت تصمیم گیری های طراحی است.

نظریه رویه ای

نظریه رویه ای به توصیف و تبیین فرایندهایی می پردازد که مبنای طراحی خود آگاهانه محیط ساخته شده است. نظریه رویه ای فراهم آوردن معرفتی است که هم آموزش و هم تجربه عملی طراحی محیط را ارتقا می بخشد.

یکی از مشکلات نظریه رویه‌ای معماری این است که :

۱- رویه عملی طراحی محیط به آسانی قابل مطالعه نظام یافته نیست

۲- مطالعات همه جانبه‌ای که به تمامی مراحل انجام یک طراحی خاص پردازد فوق‌العاده وقت گیر است

علوم رفتاری در دو سطح به توسعه نظریه‌های رویه‌ای کمک می‌کند.

سطح اول شامل یافته‌های تحقیق در مورد کلیات ماهیت فرایند است و سطح دوم فهم زیر فرایندهای تجزیه، تحلیل، ترکیب، ارزیابی و تصمیم‌گیری است. یکی از راه‌های بنای نظریه، ابداع و آزمون اصول بدیهی پدیده‌ها، یا آنگونه که در اینجا مورد نظر است تدوین یک فرایند است.

بنابراین کل فرایند طراحی محیط شامل جمع‌آوری اطلاعات، طراحی و گزینش مرحله به مرحله است.

بدون نظریه محتوای مطلوب، سلسله فعالیت‌ها به انجام نمی‌رسد و ارزیابی نظام یافته از اجزا ساختمان نمی‌توان انجام داد. بدون داشتن فرضیه‌ای از معرفت مطلوب نمی‌توان سوال‌های دقیقی پرسید، بدون شناخت مبانی نظری نمی‌توان آینده طرح را پیش‌بینی کرد، بدون داشتن متغیرهایی که فرهنگ را متمایز میکند تدوین اصول طراحی برای محیط‌های فرهنگی ناممکن است. نظریه محتوایی تدوین شده قوی و قابل تعمیم در شناخت محدوده راه حل مسائل طراحی، و در طراحی اصولی که با آنها به توان به شناخت محدوده‌های لازم رسید نقش محوری دارند.

۴ مدل‌های رویه عملی طراحی محیط

بر طبق نظر ویترویوس، طراحی معماری، گزینش اجزا برای دست یافتن به کلی واحد است. نظر البرتی شبیه نظر ویترویوس است، دکارت برای ساماندهی تلاش‌های خلاقانه خود انگاره‌هایی را در کتاب گفت‌وگوها روش به کار گرفت. لاگیر فرایند طراحی را تجزیه یک مسئله، حل اجزاء و ترکیب راه حل‌های بخشی در کل واحد دانسته‌اند، آنها این فرایند را روش عقلایی نامیدند. لاکوربوزیه فرایند طراحی را در کتاب به سوی یک معماری با واژه‌هایی مشابه تشریح کرده است. روش او فرایندی از تجزیه و ترکیب است و شامل مراحل زیر می‌باشد:

۱- تهیه فهرست استانداردهای طراحی

۲- تهیه فهرست عملکردهای مورد نیاز طرح

۳- ترکیب آن‌ها در فرمی ساخته شده

اکثر طراحان فرایند طراحی را کاملاً شهودی و غیر قابل توضیح می‌دانند، عده‌ای طراحی را فرایند عقلی و گروهی دیگر آن را فرایند جدلی می‌دانند. هدف از مرور مفاهیم طراحی در این فصل تدوین مدل پایه‌ای است که درک ما را از فرایند طراحی بالا ببرد.

رویه طراحی به عنوان فرایند شهودی

نظریه‌های رفتارگرای شناخت معتقدند که نیروهای محیطی برای تعیین محصول نهایی، در قالب الگوی محرک که رفتار را برمی‌انگیزند و تقویت می‌کنند عمل می‌نمایند.

نظریه‌های روان‌شناختی اعمال خلاق را با ماهیت عقل و سیستم عصبی مرتبط می‌دانند. نظریه‌های تحلیل اطلاعات (نرم‌فزار) «برنامه‌های ذهنی» روی «سخت افزار سیستم عصبی» سوار است که ترکیب آن‌ها به ساختار کنترل فرایندهای ذهنی شکل می‌دهد. اولریخ نیرس این برنامه‌ها را طرح‌واره‌های ذهنی حاصل از تجربه دانسته است. نظریه گشتالت فرایند ذهنی را فرض می‌نماید که قابل فهم و ترکیب جهانشمول هستند.

توسعه مدل‌های فرایند، نقش مهمی در تحول نظریه‌های رویه‌ای داشته است.

مدل‌های رویه عملی طراحی محیط

بیشتر مدل‌های فرایند طراحی از تجربه افراد یا از مدل‌های فرایند تصمیم‌گیری رشته‌های دیگر گرفته شده است. مدلی که توسط هربرت سونینرن تدوین شده، روشی عملی را که شاید آرمانی باشد نشان می‌دهد. (شکل ۴-۱ صفحه ۴۴) نکته مهم در این مدل، تقسیم کل فرایند طراحی به مراحل مختلف است، که هر مرحله مجموعه‌ای از فعالیت‌هاست که افرادی در آن نقش دارند. یکی از این رویکردها این بوده که طراحان کار خود را به روشنی بیان کنند و یا برای ثبت کارهای انجام شده از عکاسی زمانی استفاده کنند. هدف این رویکردها ثبت مراحل فرایند طراحی است و رویکرد

مراحل پیشنهادی سوبنر عبارتند از: تجزیه و تحلیل، ترکیب، توسعه، اجرا، راه‌اندازی و ارزیابی. ماریو سالوادوری فرایند طراحی معماری را به برنامه‌ریزی، تدوین انگاره اولیه، مرحله طراحی اولیه، تهیه نقشه‌های اجرایی و مرحله اجرا تقسیم کرده است.

طراحان محیط برای تدوین مدل جامع‌تری از فرایند تصمیم‌گیری، در وهله اول به نظر روانشناسان شناخت و پژوهشگران علوم عملی مراجعه کرده‌اند. در این رشته‌ها فرایند تصمیم‌گیری به مرحله‌ای با نام‌های مختلف تقسیم می‌شود عبارتند از: مرحله شناخت، مرحله طراحی، مرحله اجرا، مرحله ارزیابی پس از اجرا. این مدل از این جهت که چهار چوبی کلی برای مدل‌های اثباتی و هنجاری است، برای فرایند طراحی مدلی آرمانی به حساب می‌آید.

رویه عملی طراحی محیط چنین چهار چوبی دارد:

مرحله شناخت، مرحله طراحی، مرحله انتخاب، ارزیابی، فرایند طراحی

مجموعه‌ای از مدل‌ها بر عینی بودن و عقلایی بودن فرایند دلالت می‌کند

گروه دیگری از مدل‌ها ماهیت فرایند را جدلی می‌دانند.

مدل هورست ریتل گروه اول را نسل اول و گروه دوم را نسل دوم فرایندهای طراحی نامیده است.

مدل های عقلایی فرایند طراحی

فرایند تصمیم‌گیری مجموعه‌ای از اعمال مجرد به حساب آمده است که در یک نظم خطی متوالی به وقوع می‌پیوندد. یکی از نافذترین مدل‌های طراحی مدل کریستوفر الکساندر است که رویه عملی طراحی را به دو مرحله اصلی تجزیه و تحلیل و ترکیب تقسیم می‌کند. در این مدل مرحله تجزیه و تحلیل شامل تجزیه مسئله به اجزائی مستقل، ایجاد سلسله مراتبی در میان آنها و یافتن الگوهایی از محیط است.

مدلی که به دلیل قابلیت اندازه‌گیری مراحل آن به عنوان مدل «گونه آرمانی» نظر بسیاری از مدرسان و معماران را به خود جلب کرده است متعلق به ریموند استور اس (شکل ۴-۳ صفحه ۴۶) مراحل اصلی مدل عبارتند از: ۱- تعریف نظام رفتاری مورد نیاز. ۲- تعیین نظام کالبدی لازم. ۳- درک و تحلیل نظام کالبدی لازم. ۴- تبیین نظام محیط - رفتار بدست آمده.

طراحی معمولاً اولین جلوه بیرونی نظامی از فعالیت‌هاست. پس از این مرحله قابلیت‌های طراحی با نیازهای رفتاری سنجیده می‌شود.

"فرآیند طراحی"

*تمام مدل‌های اصلی روش عملی طراحی محیط شامل مراحل تجزیه و تحلیل، ترکیب و ارزیابی هستند.

*فرآیند طراحی، فرآیندی با مراحل متوالی، مداوم و جدلی است ولی نه با ترتیب خطی. "رویه‌ی طراحی معمولاً فرآیندی تعاملی است."

*مشکل اصلی این فرآیند، اجتناب ورزیدن از موارد مقابل می‌باشد: ۱. پرداختن به توانایی انسان ۲. واقعیت‌های رابطه‌ی انسان و محیط ۳. متغیرهایی چون معنای نمادین محیط که مشکل درک می‌شوند

"فرآیند جدلی طراحی محیط"

مدل‌های نسل اول فرآیند طراحی محیط در اواخر دهه‌ی ۱۹۶۰ و اوایل دهه‌ی ۱۹۷۰ میلادی تدوین شدند.

مدل‌های نسل دوم با توسعه‌ی مدل‌های خرد گرای دهه‌ی ۶۰ هم‌زمان بود که تحت تاثیر تحولات برنامه‌ریزی شهری و منطقه‌ای و تمایل به شرکت بیشتر در فرآیند تصمیم‌گیری است.

***بازجانک**: نقد مدل‌های اولیه‌ی فرآیند طراحی می‌تواند به این طریق خلاصه شود: ۱. طراحی یک فرآیند خشک خطی نیست ۲. مسائل طراحی "سرکش" یا غامض هستند و با به کارگیری فرآیندی خطی و گام به گام به نتیجه نمی‌رسند.

"مقایسه‌ی مسائل سرکش یا غامض با مسائل آرام و خوش منش"

سرکش: هیچ فرمول‌بندی روشنی ندارد. "هیچ قانون مشخصی برای دانستن این که چه وقت باید از پرسش راجع به ماهیت مساله دست کشید، وجود ندارد."

رام: می توانند کاملاً فرموله شوند. "روی کاغذ نوشته شوند و در اختیار کارشناس قرار گیرند و بدون نیاز به اطلاعات اضافی حل شوند."

*هرقدر دانش محتوایی و رویه ای طراحان افزایش یابد، غامض بودن مسائل کاهش می یابد ولی هیچ گاه منتفی نمی شوند.

***جان زیزل:** طراحی، فرآیند اسپیرال است.

***ویتل** رویه ی عملی طراحی معماری را در بهترین حالت، فرآیندی جدلی می داند که شامل دو فرآیند اصلی می باشد:

۱. ایجاد تنوع: یعنی تشخیص یا تبیین مساله یا راه حل های ممکن

۲. تقلیل تنوع: یعنی پیش بینی اجرا و ارزیابی و انتخاب مطلوب ترین راه حل مساله

"طراحی به عنوان فرآیند یادگیری"

جنبه ی دیگری از طراحی محیط، کاربرد آن به عنوان فرآیند یادگیری است.

***باز جانک:** فرآیند تکرار می شود تا زمانی که یکی از شرایط بازدارنده ی زیر تحقق یابد: ۱. دانش کسب شده غیر کافی باشد ۲. ارتقای دانش پر هزینه باشد ۳. دستیابی به منابع در زمان مقرر ممکن نباشد

"طراحی به عنوان بنای فرضیه و آزمون آن"

طراحی محیط علاوه بر فرآیند یادگیری شامل بنای فرضیه و آزمون نیز است و فرآیند طراحی، شامل پیش بینی و ارزشیابی می باشد که علمی به حساب می آید.

"مدلی برای فرآیند طراحی"

*فعالیت های عقلایی فرآیند طراحی شامل: تجزیه و تحلیل، ترکیب، پیش بینی، ارزیابی و تصمیم گیری

علوم رفتاری مفاهیم اصلی فهم ماهیت این مراحل است.

*مراحل اصلی فرآیند طراحی محیط: شناخت، طراحی، گزینش، اجرا و ارزیابی پس از اجرا

*مراحل اصلی فرآیند طراحی محیط در طراحی حرفه ای: برنامه ریزی، طراحی، ارزیابی و تصمیم گیری، اجرا و ارزیابی پس از بهره برداری

"فعالیت های شناخت و مرحله ی شناخت"

کل فرآیند شناخت، جدلی است. هدف هر فعالیت شناختی: فهم بهتر وضع موجود

*مرحله ی شناخت به موارد مقابل می پردازد: ۱. تشخیص مسائل اصلی ۲. تعیین اهداف طراحی ۳. محدودیت های طراحی آینده

"فعالیت های شناختی"

شناخت شامل: تحلیل، طراحی، ارزیابی و انتخاب می باشد که اساس آن فعالیتی تحلیلی است.

*تحلیل شامل دو فرآیند اصلی است: ۱. پرسش ۲. مقایسه

"مرحله ی شناخت"

مرحله ی شناخت شامل پیش بینی زمینه های طراحی آینده است که در این مرحله، تشخیص، مساله ی دیگری است که طراح باید به آن پردازد.

"شناخت وضع موجود"

شناخت وضعیت مساله شامل موارد مقابل می باشد: ۱. شناخت محیط اجتماعی – گالبدی ۲. شناخت ارزیابی اجرای بنا ۳. تشخیص میزان تفاوت وضع موجود با شرایط مطلوب ۴. ضرورت اقدامات طراحی

"شناخت گروه های ذی نفع"

طراحان در مرحله ی طراحی و پیمانکاران در مرحله ی اجرا، محور کار هستند.

"تدوین اهداف"

اهداف جملائی کلی هستند که مقصود طراحی را بیان می کنند و نتایج مورد انتظار طراحی اند.

*مرحله تعیین اهداف طراحی : ۱. تعیین محدوده های مورد نظر و زمینه های تدوین ۲. تعیین دامنه ی اهداف در زمینه ی مورد نظر ۳. آزمون سازگاری و هماهنگی اهداف ۴. فهرست کردن و نظم دادن به اهداف ۵. پذیرش آن ها به عنوان بنای عمل

طراحی الگوی رفتار

فرآیند تطبیق محیط با الگوی رفتار، شامل تغییر محیط کالبدی برای پاسخ به تغییر فعالیت ها یا سلیقه های زیبایی شناختی یا برای ایجاد سازگاری بین این موارد و محیط کالبدی است. بنابراین اهداف طراحی محیط را الگوهای رفتاری مردم تعیین می کنند که این اهداف را شاید کسانی که چگونگی اثر محیط ساخته شده بر رفتار را می شناسند بتوانند تعیین کنند.

تدوین نیازهای کالبدی

یکی از اهداف اصلی مرحله شناخت است برای پاسخ به فعالیت ها و نیازهای روانشناختی و زیبایی شناختی که برنامه ریز برای رسیدن به الگوی رفتار به دانش محتوایی خود از الگوهای موجود در ساختمان ها، طرح های شهری و محیط های دیگر اتکا می کند. اینکه به دانش اثباتی محیط ساخته شده نیاز هست، به این دلیل است که احتمال پیش بینی خوب توسط برنامه ریزان را افزایش دهد، که امروزه این موضوع توسط معماران نهضت جدید (مدرن) رعایت نمی شود و در این مورد بیش از هر مورد دیگری اشتباه کرده اند. معماران این نهضت بر اساس مدل های ناقصی از انسان و رفتار انسانی تصمیم گیری کردند.

ارزیابی وضع موجود

این مرحله کاملاً به طراحی حرفه ای مربوط می شود. زمانی که مجموعه ای کاملاً جدید در مکانی که فعالیتی در آن وجود نداشته ساخته می شود، نیاز به ارزیابی نیست. در اغلب موارد سرمایه گذاران با انجام ارزیابی می توانند از تسهیلات موجود استفاده کرده یا فعالیت ها را در جهت استفاده از تسهیلات برنامه ریزی کنند.

تدوین برنامه معماری

محیطی که بر اساس برنامه ساخته می شود چه خوب چه بد یک راه حل است. کیفیت نتیجه نهایی به کیفیت برنامه ریزی معماری بستگی دارد. اگر برنامه ضعیف باشد، به جز در موارد اتفاقی ساختمان نمی تواند پاسخگوی نیازها باشد. برنامه های معماری در محدوده و ماهیت تفاوت زیادی دارند. به طور سنتی آن برنامه هایی که تدوین می شوند، چیزی جز (بیشتر) از فهرست فضاهای مورد نیاز و اندازه های آن ها نیست. در حال حاضر برنامه های معماری علاوه بر چیدمان فضا، شامل پاسخ به نیازهایی چون خلوت، حریم و قلمرو و عناصر زیباشناختی محیط هستند. برنامه های معماری خوب، پیش نیاز طراحی خوب هستند ولی نمی توانند طراحی خوب را تضمین کنند.

عدم قطعیت در برنامه ریزی معماری

مرحله شناخت مرحله پیچیده یی است که در آن نتایج طراحی با عدم قطعیت تعیین می شود. اعتقاد نداشتن به قطعی بودن دوره ی کارکرد بنا (عدم قطعیت از نتیجه طراحی) نه تنها از ارزشهای مورد قبول مردم، بلکه از قطعی نبودن چگونگی کارکرد آینده ساختمان نشأت می گیرد.

کسب اطلاعات برای برنامه ریزی معماری: علوم رفتاری برای مشاهده ی وضع موجود، کسب اطلاعات و تدوین اهداف طراحی شیوه هایی را پیشنهاد می کند:

شیوه های مداخله گر و شیوه های غیر مداخله گر

شیوه های مذکور چون با خواسته های مردم سروکار دارند، بر نظریه های محتوایی رابطه انسان و محیط استوارند.

در شیوه ی مداخله گر فرد مورد مطالعه از فرآیند جمع آوری اطلاعات اطلاع دارد که این شیوه از دو طریق مشاهده و مصاحبه عملی می شود. مصاحبه آسانتر از مشاهده است. به صورت کامل نمی توان به آن اتکا کرد چرا که مصاحبه شوندگان همه ی مسائل را بازگو نمی کنند و نمی توانند احساسات خود را بیان کنند و اینکه در بعضی موارد اغراق می کنند.

در شیوه غیر مداخله گر افراد مورد مطالعه (کارفرمایان و بهره برداران) نسبت به انجام تحقیق آگاهی ندارند.

فنون جمع آوری اطلاعات هر کدام از فنون جمع آوری اطلاعات قوت ها و ضعف هایی دارند. هیچ کدام از این روش ها در مورد اعتبار اطلاعات اطمینان کامل ایجاد نمی کنند. اغلب شیوه های ساده تر، ارزاتر و سریعتر به روش های مناسب برای موارد خاص ترجیح داده می شوند. طراحان برای برنامه ریزی بیش از آنکه به سازگاری های محیط پردازند باید به جستجوی ناسازگاری های رفتار و محیط پردازند. اگر روش مورد استفاده نیاز به بررسی وضع موجود داشته باشد باید به محیطی که مردم خود را با آن تطبیق داده اند مراجعه شود.

تحلیل اطلاعات

معماران، معماران منظر و طراحان شهری، به جمع آوری اطلاعات برای خود اطلاعات تمایل داشته اند. بعدها فرآیندهای تحلیلی نیز روشمند شده اند. یکی از راه های تحلیل اطلاعات، مقایسه موقعیت های مختلف با یکدیگر است. در این خصوص استفاده از آمار کمک زیادی می کند ولی اطلاعات آماری به ندرت مورد استفاده طراحان قرار می گیرد. راههای دیگر تحلیل، شیوه ی تحلیل جامعه سنجی و تحلیل محتوا هستند. طراحان برای کمک به فهم رابطه ی متغیرها، فوننی را به کار گرفته اند: ماتریس های چند بعدی، نمایش رابطه ی بین عناصر یک مسئله را ممکن می سازند. تحلیل ریخت شناختی، روش سای نکتیک به عنوان روشی برای تولید طراحی شناخته شده، استفاده شده است. به طور کلی فرآیند تحلیلی از نکات اصلی طراحی محیط است که با تجزیه ی مسائل به اجزای ریزتر برای برنامه ریزی مهم است.

طراحی

همانگونه که گفته شد، تجزیه و تحلیل شامل پرسش و مقایسه است. چهار فرآیند اصلی به عنوان اساس خلاقیت و طراحی تشخیص داده شده اند: ۱. تدارک یا آمادگی به فعالیت های آگاهی و شناخت ۲. نهفتگی که به فرآیندهای فکری ناشناخته که شامل ادراک مسائل و پرورش سناریوهایی برای جستجوی راه حل است باز می گردد ۳. روشننگری یا بینش طراح نسبت به ماهیت مسئله و راه حل های بالقوه آن ۴. نفی و اثبات که فرآیندی است که در آن راه حل بالقوه و قابل دوام طراحی بدست می آید. طراحی دو فرآیند اساسی تولید واگرا و تولید همگرا را در خود دارد. تولید واگرا تدوین انگارهای متعدد از یک مشاهده یا جمله است و با ابداع انگاره های گوناگون یا راه حل های بالقوه سروکار دارد. در مقابل تولید همگرا عمل استنتاج یا ساخت یک انگاره از اجزایی کثیر است.

تمام طراحی ها حاصل اندیشه های خلاق نیستند. رویکردهای عملگرا، شمایی، و با قاعده ی طراحی که برادبت پیشنهاد کرده است، فرآیند را به عملی مبتنی بر عادت تقلیل داده است.

مرحله طراحی

بعضی از معماران به عنوان افرادی شناخته شده اند که فضای معماری را از درون به بیرون طراحی می کنند (برای مثال لوکوربوزیه)، در حالی که معماران دیگری فضا را از بیرون به درون طراحی می کنند (برای مثال میس وندرو).

بسیاری از طراحان آموخته اند که به اولین راه حلی که می رسند رضایت دهند و از آن دفاع کنند، در حالی که ویژگی طراحان مبتکر ظرفیت ابداع راه حل های بالقوه ی فراوان است.

روش هایی که طراحان در کار عملی طراحی از آن استفاده می کنند: روش صعودی، که در آن بخشی از راه حل تدوین می شود و سپس برای رفتن به مرحله بعدی بهترین راه حل انتخاب می شود.

هدف فرآیند طراحی نائل شدن به بهترین طراحی ممکن در زمان تعیین شده و با توجه به سایر محدودیت هاست. بنابراین از نظر بسیاری معماران، طراحی فرآیند بهینه سازی است.

خلاقیت و ترکیب فرم

بسیاری از طراحان محیط به خصوص آنها که خود را هنرمند می دانند، نسبت به کاربردها و نتایج تحقیق خلاقیت بی اعتنا هستند این پژوهش ها روی ماهیت افراد خلاق و ماهیت تفکر خلاقانه متمرکز بوده اند.

در نوشته های معماری توجه بیشتر به مورد اول شده اما مورد دوم برای توسعه نظریه رویه ای موثرتر است

تحقیق روی تفکر طراحان خلاق بیشتر با کار دونالد مک کینون و فرانک بارون

دونالد مک کینون- معمار مبتکر: مولد، باهوش، علاقه مند به پیشرفت، مستقل، در برابر ابهام انعطاف پذیر، و با کفایت

فرانک بارون- با استفاده از پرسشنامه ابداعی به مطالعه شخصیت معماران خلاق پرداخت: خود محور، بد خلق، در قضاوت مستقل، ثابت قدم، بی اعتنا به دیگران، آسیب پذیر روانی، فرد گرایی، منعطف در برابر ابهام و پیچیدگی به دلیل پذیرش جنبه های ناخود آگاه- در تمام این تحقیقات خود معماران، معمار خلاق را تعیین می کنند

و اندازه گیری مستقل وجود ندارد

جریان دیگری از تحقیق روی افراد خلاق به سن دوران خلاقیت می پردازد: در بیشتر رشته ها ۳۰ تا ۴۰ سالگی دوران شکوفاییست، در شیمی و ریاضی قدری بالاتر و در معماری باز هم بالاتر است

در تحقیق فرآیند خلاقیت از همه قشر و سنی برای مطالعه استفاده شده اما در یک مورد به طور خاص به ماهیت خلاقیت در معماری پرداخته شده: مطالعه مور و گی بر اساس تحقیقات مالتزن، پارنز، کراچ فیلد، کاوینگتن و بر اساس مدل خرد گرایی گیلفورد
مدل خرد گرایی گیلفورد: فرضیه در مورد خرد انسان به شکل یک مکعب شامل ۳ بعد:

۱- محتوا: منشی که با آن یک فعالیت دریافت یا بیان می شود

۲- اعمال: فرآیند های استفاده از محتوای فضا

۳- محصولات: نتایج فعالیت های فکری

خلاصه ی تحقیقات مالتزن، پارنز، کراچ فیلد، کاوینگتن : افرادی که ثابت قدم ترند به دنبال طرق انجام کارها هستند، امکان بیشتر برای یافتن راه حل های جدید، تمام راه حل های بالقوه باید ثبت شده و در بیشتر این موارد طراح باید نگرش خلاقانه داشته باشد

مطالعه مور و گی: با کنار هم قرار دادن این ۲ جریان، هر گاه در فرآیند طراحی معماری فعالیت های طراحی انجام شود به مهارت هایی اساسی نیاز است:

- روان شکلی

- روانی تخیل

- انعطاف پذیری خود به خودی

- انعطاف پذیری تطبیقی

- ابتکار

- تعریف مجدد عملکردی

- تعریف مجدد شکلی

- شناخت فرم

این مجموعه، توانایی های شهودی جذابی است که تفکر خلاق را رشد می دهد، مور و گی نشان دادند که آموزش مستقیم بعضی از این مهارت ها می تواند توانایی های خلاق دانشجوی معماری را بالا ببرد

روش های تدوین گزینه های طراحی

- مرور اطلاعات تاریخی

- خلاقیت فردی

- خلاقیت گروهی

مرور اطلاعات تاریخی

بررسی اطلاعات تاریخی مطالعه ی اگوها و گونه شناسی ها، تطبیق گونه ها با نیاز های کنونی، و استفاده از اصول و استانداردهای طراحی است، هدف درک این است که دیگران در مورد مساله مورد نظر چه فکری کرده اند، چه متغیر های مهمی را در نظر گرفته اند و برای حل مساله از چه الگو هایی استفاده کرده اند

خلاقیت فردی: همان گونه که قبلا گفته شد پیش نیاز حل ابتکاری مساله و مشکل گشایی نگرش خلاقانه است برای مثال جمله ی سامرسن در مورد لوکوربوزیه: ما به او گفتیم که پارک شهری فضایی است برای تفریح، و او پاسخ داد به هیچ وجه در آینده به جای این که پارک در شهر باشد شهر در پارک خواهد بود

البته باید توجه داشت که نو بودن مترادف موفقیت نیست

خلاقیت گروهی

فعالیت های حرفه ای در رشته های طراحی محیط بیشتر بر اساس کار گروهی انجام می شود. مشارکت گروهی باعث رشد طراحی می شود هر پیشنهاد طراحی توسط دیگر اعضای گروه نقد شده و اصلاحات لازم در آن انجام می شود، در مسیر حل مساله یا مشکل گشایی گروهی دو عامل آگاهی از احتمالات و رهبری قوی نقش اساسی دارند

تحولات اخیر در طراحی با رایانه

جریان دیگری از تحقیق وجود دارد که به نقش علوم رفتاری در نظریه معماری ربط مستقیم ندارد ولی سوالاتی را در مورد ماهیت رویه عملی طراحی در ذهن معماران و رفتار شناسان ایجاد می کند این جریان تحقیق به خلاقیت در طراحی و طراحی به کمک رایانه مربوط است در این مطالعات سعی می شود که به کمک رایانه نسبت به روش های سنتی، طراحی بهتری به دست آید .

۷- گزینش کردن و مرحله گزینش:

کل فرآیند طراحی جریانی از ارزیابی و تصمیم گیری است در مرحله گزینش فرآیند طراحی با یکی از گزینه ها انتخاب و برای اجرا پیشنهاد می شود. باید مورد رد تمام گزینه ها تصمیم گیری می شود. بنابراین مرحله گزینش با ارزیابی سروکار دارد.

فرآیندهای ارزیابی:

در فرآیند طراحی محیط دو مرحله اصلی ارزیابی وجود دارد. اول ارزیابی طراحی انجام شده قبل از اجرا است و مرحله دوم ارزیابی پس از اجرا و بهره برداری و در اینجا گونه اول مورد بررسی است.

ارزش ها

معماران در عمل طراحی به دنبال حقیقت هستند در چنین جستجویی موضع گیری ارزشی وجود دارد. ارزیابی و نظام سنجش ارزش ها برای تمام مردم به طور یکسان قابل درک نیست این موارد به جنبه های زیست شناختی و فن آوری ماهیت محیط مربوطند در تحقیقات روان شناختی برای تفاوت گذاری ارزشی اشیا از مقیاس های ترجیح استفاده شده است این که مردم از بین دو چیز کدام را ترجیح می دهند.

مرحله گزینش

اجرای مطلوب طرح تعیین کننده میزان رضایت بخش بودن آن است اگر ساختمانی خوب ساخته شده باشد گزینش درست انجام شده است بنابراین پیش بینی اجرا، بخش مهمی از مرحله گزینش است. مطلوب بودن طرح نه تنها به کیفیت خود آن بلکه به چگونگی محیط اجتماعی، فرهنگی و کالبدی آن بستگی دارد. همان طور که گفته شد در مرحله گزینش فرآیند طراحی، چگونگی اجرای طرح های پیشنهادی پیش بینی می شود.

شیوه های پیش بینی

بعضی شیوه های برنامه ریزی از قبیل ۱- دوام ۲- پیش بینی مسیر ۳- پیش بینی دوره ای. تمامی این شیوه ها مبتنی بر توصیف رویدادهای گذشته اند و دو شیوه دیگر که اطلاعات نظری بیشتری وجود دارند. ۴- پیش بینی همبستگی، ۵- پیش بینی قیاسی.

۱- پیش بینی دوام: در این روش فرض می کند الگوی کنونی که آینده نیز به خوبی کار خواهد کرد و در شرایط پایدار استفاده می شود.

طراحی براساس این فرض انجام می شود.

(۱) بستر طراحی به طرح بی ربط است.

(۲) آینده مثل امروز است.

(۳) در هر شرایطی این روش عمل می کند.

۲- پیش بینی مسیر: فرض می کند اگر در گذشته معیار مورد نظر تعیین نکرده است به این معناست که در آینده نیز تغییر نخواهد کرد. و این روش برای آینده نزدیک مورد استفاده است.

۳- پیش بینی دوره ای: نسبت به دو روش اطلاعات تاریخی بستری لازم دارد و فرض بر این است که تاریخ تکرار می شود.

۴- پیش بینی همبستگی: طراحان در گذشته به اتکای درک شهودی از جهان اطراف به میزان وسیعی از پیش بینی همبستگی استفاده می کردند.

۵- پیش بینی قیاسی: اساس آن پیش بینی قیاسی یک متغیر در دو سیستم مختلف است.

ارزیابی رابطه طرح-محیط پیشنهادی

یکی از مشکلات پیش بینی دقیق تشخیص چگونگی آینده محیط طراحی شده است از راه حل های این مشکل طراحی ساختمان و طرح های شهری و فضای باز با فرض مستقل بودن آنها از محیط های اطراف است.

معیار تصمیم گیری

حتی اگر پیش بینی وضعیت محیط و اجرای طرح های پیشنهادی به طور کامل انجام شود بازهم تصمیم گیری برای اجرای یک طرح به جای طرح های دیگر مشکل است. به طور کلی تفاوت نگرش به جهان هستی تفاوت در معیارهای تصمیم گیری را در پی دارد.

از نظر کارل یونگ اطلاعات به ۲ گونه (۱ حسی ، ۲) شهودی و تصمیم گیری به ۲ گونه (۱ تفکری، ۲) احساسی است.

احتمالا بهترین برای مرحله گزینش افرادی از گونه حسی احساسی ولی تعیین کننده نهایی معیارهای طراحی فرد یا گروهی که قدرت تصمیم گیری دارند.

نظریه محتوایی محیط و رفتار انسان

نظریه محتوای معماری با توصیف و تاتین ماهیت کالبدی محیط ساخته شده یعنی مصالح ساختمانی و سازه و قابلیت های آن برای تامین نیازهای انسان . در این بحث به هدف انسان که محیط ساخته شده تامین می کند پرداخته می شود . در این مورد مدل اصلی بحث همان مدل سنتی ویتروویوس است . محتوای عملکردی سرپناه فعالیت ها را فراهم می سازد و ویژگی های زیبا شناختی زیبایی طرح را تامین می کند که اساس همه طراحی ها هستند و این دو نمی توانند ناقض یکدیگر باشند . عملکرد در زیبایی و زیبایی در عملکرد است . نظریه اثبات معماری به ۳ بخش تقسیم می شود ۱- مفاهیم بنیادین و رفتاری انسان ۲- الگوهای رفتار و محیط ساخته شده ۳- ارزشهای زیبا شناختی و محیط ساخته شده .


مفاهیم بنیادین محیط و رفتار انسان

فضای اطراف اصلی ترین معیار محیط است محیط های اطراف انسان شامل محتوای ، جاندار ، اجتماعی و فرهنگی است . آنچه معماران خلق می کنند محیط بالقوه بر رفتار انسان است و آنچه شخص استفاده می کند محیط موثر بر اوست . نظریه اثباتی در خرفه ای های طراحی بالا بردن توانایی طراحان برای پیش بینی اثر محیط ساخته شده بر مردم است .

هدف از ارتقای درکی از رفتار فضایی، ادراک، شناخت و عاطفه است. معماران در استفاده از نظریه ها و قبول آنها برای توجیه پیش قضاوت ها شهرت دارند مانند قبول نظریه گشتالت و نظریه جامعه شناسی مولد لیر. معماران مجبور به تصمیم گیری هستند ولی نسبت به بسیاری از نظریه شناخت کافی ندارند.

ماهیت محیط

محیط که جغرافی دانان زمین و آب و هوا، روانشناسان مردم و شخصیت فردی و معماران ساختمان ها و محیط های باز را تعریف می کنند.

هر کدام از این طبقه بندی ها به مقاصدی که از محیط انتظار می رود ربط دارند. محیط کالبدی شامل مکانهای زمینی جغرافیایی و محیط اجتماعی شامل نهاد های فردی و گروهی و محیط روانشناختی شامل تصاویر ذهنی مردم و محیط های رفتاری عواملی که فرد به آن واکنش نشان می دهد. این بحث به مبانی روانشناسی گشتالت باز می گردد . کورت کافکا بین محیط جغرافیایی و رفتاری تمایز قائل شده . محیط جغرافیایی محیطی است عینی و واقعیت های اطراف انسان محیط رفتاری شامل تصویر شناختی محیط عینی است که اساس رفتار را شکل می دهد. کرک محیط را پدیده ای و شخصی تقسیم کرده محیط شخصی شامل تصاویر فردی جهان (ویژگی رفتاری) و باور ها و نگرش های مربوط به آن (ویژگی های تجربی است) دابلاس پریوس محیط مفهومی را به مفاهیم محیط های پدیده ای و شخصی اضافه کرده. افراد مختلف تصاویر ذهنی متفاوتی را از جهان اطراف در ذهن خود می سازند این تصاویر به دلیل اینکه عین واقعیت نیستند متفاوت اند و مدلی از محیط که در اینجا ارائه شده به دلیل انتزاعی بودن تصویری ذهنی هستند. پاره ای مشاهدات توسط دانشمندان علوم طبیعی انجام شده مشاهده اول  اندامهای زنده در شبکه ای پیچیده باهم ارتباط دارند.

دوم  تمام اندامهای زنده و غیر زنده تحت تاثیر نیروهای داخلی و خارجی هستند. سوم  همه اندامها می توانند به دامنه ای از نیروها تطبیق داده شوند . مدل ویژگی های محیط را می توان از طریق مختلف طبقه بندی کرد . یکی از این طبقه بندی ها مدل جیمز گبین است این مدل ساختاری را برای درک محیط رشد و زندگی انسان فراهم آورده است . معماران و طراحان محیط از محیط کالبدی برای ذکر جنبه های غیر اجتماعی و غیر فرهنگی استفاده می کنند . بعضی از جنبه های محیط کنترل کننده رفتار انسان است مانند تغییرات روزانه و فصلی که زندگی تحت تاثیر این تغییرات صورت می گیرد. عناصر زمینی شامل جامد ، مایع و گاز است که این عناصر می توانند توسط آدمیان و جانوران ترکیب و به جسم دیگر تبدیل شود که باعث پیدایش اشیاء جدید می شود تابش خورشید بر زندگی انسان اثر می گذارد که نور یکی از مهمترین جنبه های طراحی محیط است . ۲ گونه نور اساسی وجود دارد شعاعی و محیطی نور شعاعی نوریست که اجسام نیمه شفاف با تغییر و از غیر شفاف به طور کامل می گذرند . نور محیطی نوریست که از سطح زمین به هر نقطه ای منعکس می شود . تنها سطوحی که مستقیما در مقابل نور شعاعی قرار دارند آن را دریافت می کنند سطوح دیگر نور نرم شده را از آسمان و یا نور منعکس شده را از سطوح دیگر دریافت می کنند. ادراک فرآیند زیست شناسی و روان شناختی کسب اطلاعات در محیط است . نور و صدا هر دو حرکت موجی دارند نور حرکت مستقیم الخط دارد ولی صداها و بوها در جریان هوا شناورند . صداها در فضاهای محصور یا نیمه محصور تا حدودی انعکاس می یابند ولی مانند نور بازتاب ندارند. هریک از موجودات مختلف کره زمین توانایی های مختلفی دارند اطلاعات مربوط به خود را دریافت می کنند مانند بعضی از بوها که برای انسان خوشایند و بعضی دیگر ناخوشایند هستند . منبع دیگر انگیزش محیطی برای حیوانات تماسهای مکانیکی با محیط است . انسان توانایی حفاظت در مقابل گرما و سرما را دارد بنابراین محیط زمینی و جغرافیایی منبع بسیاری از تجربیات انسان است . انسان کنترل قابل توجهی بر زندگی خود دارد و می تواند انگیزشهای بصری و صوتی و شیمیایی گرمایی مکانیکی را برای سایر انسانها حیوانات و محیط اطراف فراهم آورد.

انگیزش و تعامل اجتماعی

بقا با میزان حمایت یک موجود از موجود دیگر نیز تقویت می شود و بین موجودات زنده رابطه اجتماعی وجود دارد روابط اجتماعی به انگیزش اجتماعی بستگی دارد . رفتار اجتماعی ویژگی اساسی زندگی همه موجودات زنده است. حلقه رفتاری تعامل اجتماعی هم مقاصد رفتاری و هم مقاصد نمادین را تعیین می کند . مردم از طریق لمس صدا و بیان بصری و وضعیت بدن و بوها ارتباط برقرار می کنند مردم به طور غیر مستقیم از طریق دست ساخته های خود ارتباط برقرار می کنند

نظام اجتماعی

شامل مجموعه ای از افراد است که مستقیم و غیرمستقیم به منظور خاص با هم رابطه منظم اجتماعی دارند محیط زندگی هر فرد مجموعه ایی از نظام های اجتماعی است و تغییر در یک بخش نظام هاموجب تغییر در بخش های دیگر است . نظام اجتماعی به فرآیندهای ارتباطی بقای انسان مرتبط است . هنجارها ، نقش ها و فرآیندهای ارتباطی آموختنی هستند که در فرهنگ های مختلف متفاوت است . رفتار انسان بدون ارتباط با یک نظام اجتماعی قابل درک نیست و یک فرهنگ بدون ارجاء به محیط زمینی قابل شناختن نیست.

محیط فرهنگی

در زندگی روزمره فرهنگی تمایز روشنی میان محیط های زمینی زنده و فرهنگی وجود ندارد باورها و نگرشهای ما نسبت به مردم دیگر محیط زمینی و جغرافیایی نقش ما در جامعه و نوع فعالیت های روزانه مشخصه هایی از فرهنگ هستند . نوشتن ، نقاشی کردن طراحی ، معماری روشهای انتقال انگاده های اجتماعی هستند . ارزشهای فرهنگی از طریق اجتماعی شدن از نسلی به نسل دیگر منتقل می شوند در یک فرهنگ همه به یک شکل رفتار نمی کنند . تمام موقعیت ها توسط افراد درک نمی شوند و قابل بهره برداری نیستند . محیط از نظر قابلیت های رفتاری غنی است و یک جامعه می تواند از ویژگی های آن استفاده کند.

قابلیت های محیط

هر چیزی چه مادی و چه غیر مادی بخشی از داشته های آن چیز است که آن برای موجودی خاص یا عفوی از یک گونه موجودات استفاده می سازد بعضی از فعالیت ها در پیکربندی ویژه ایی از محیط ساخته شده نیازهای مردم را تامین و نیازهای بعضی دیگر را تامین نمی کند . قابلیت های یک محیط کالبدی چه خوب چه بد چیزی است که آن محیط با ویژگی های پیکر بندی و مواد و مصالح سازنده پیشنهاد می شود برای این مفهوم ((لویی کان)) واژه امکانات و ((لانس لوت بران)) طراح منظر کلمه صلاحیت ها استفاده کرده است.

قابلیت های محیط

قابلیت های هر چیزی چه مادی و چه غیر مادی آتربرای موجودی خاص یا عضوی از یک گونه ی موجودات قابل استفاده می سازد . قابلیت های یک محیط کالبدی (خوب یا بد) آن چیزی ست که آن محیط با ویژگی های پیکربندی و مواد و مصالح سازنده اش پیشنهاد میکند هر محیط ساخته شده واجد مجموعه ایی از قابلیت ها برای تامین رفتارها و فعالیت های انسانی و تجارب زیبا شناختی است به عقیده کافکا اشیا کیفیتی درخواست کننده یا دعوت کننده دارند ، یک جعبه ی پستی به پست کردن نامه دعوت می کند و به عقیده ی گیسون هر بنا با موجودیت خود چیزی را پیشنهاد میکند.

محیط ساخته شده مجموعه ایی از انطباق پذیری هایی است که انسان با محیط های جغرافیایی و فرهنگی ایجاد می کند و سامان دهی آن روابط متقابل مردم و محیط جغرافیایی راحت تاثیر قرار میدهد واز آنها تاثیر میگیرد .

تغییراتی که مردم در محیط انجام می دهند یا افزایشی ، انطباق پذیر و ناخود آگاه است و یا برنامه ریزی شده و با طراحی قبلی و یا ترکیبی از آنها.

قابلیت های محیط ساخته شده دامنه گسترده ای دارد. در ساده ترین صورت تأمین نیازهای رفتار فیزیکی است. در سطح بعدی معانی شناخته شده مثل (ادراک عمق، احساس امنیت به خاطر شرایط محیطی و ...) و در سطح بعدی معانی نمادین که این قابلیت ها مبتنی بر عرف و تجربه اجتماعی و وابسته به شرایط فرهنگی خاص جامعه است.

فرآیندهای بنیادین رفتار انسان

رفتار انسان در جهت برآوردن نیازهای او شکل می گیرد، در نتیجه تبیین نظریه طراحی براساس نیازهای انسان یک ضرورت است. کاربردی ترین مدل برای نیازهای انسان فعلا مدل مازلو است.سلسله مراتب پیشنهادی او: ۱- نیازهای فیزیولوژیک ۲- نیازهای ایمنی ۳- نیازهای تعلق و دوست داشتن ۴- قدر و منزلت ۵- نیاز به خودشکوفایی ۶- نیازهای شناختی و زیبا شناختی

محیط ساخته شده می تواند تقریباً در برآوردن تمامی این نیازها مؤثر باشد . برای مردم اولویت در نیازهای فوق متفاوت است و مردم براساس نیازهای خود به محیط توجه می کنند.

«ادراک» فرآیند کسب اطلاعات از محیط اطراف انسان است و ۲ نظریه کلی در مورد آن وجود دارد: ۱- بر دریافت تجربه حسی مبتنی است (تجربه گرایی و مکتب کنش متقابل، به ترتیب ترکیب داده های حسی در مغز را حاصل تداعی و تجربه می داند) ۲- حواس را نظام های فعال و مرتبط می داند: نظریه های فطرت گرا و خرد گرا بر استنتاج های منطقی از احساسات تأکید دارند) در مقابل این نظریه ها رویکرد اکولوژیک جیمز گیسون است که ادراک را مبتنی بر اطلاعات می داند.

نظریه گشتالت: (اساس کار مدرسه باو هاس)

قوانین گشتالت: ۱- مجاورت ۲- تشابه ۳- بستگی ۴- تداوم مطلوب ، ...

به طور خلاصه نظریه گشتالت بر این باور است که تمام ادراکات انسان در اشکال سازماندهی شده اند.

نظریه کنش متقابل ادراک

۱- ادراک تجربی است

۲- محیط، مشاهده گروادراک وابستگی متقابل دارند

ادراک با تجربه ها و استعدادها هدایت میشود

اطلاعاتی که از محیط کسب میشوند

۱- خواص نمادین و معنا بخش دارد

۲- واکنش های ذهنی ایجاد میکند

۳- نیازها را برمی انگیزد

طبق مطالعات رویکرد کنش متقابل مردم ادراکات خود را به دو شکل تجربی و ساختاری بیان میکنند، تجربی شامل خلقیات و احساسات و ساختاری: چگونگی دریافت ساختار کالبدی و اجتماعی محیط.

تقسیم بندی اطلاعات ادراکی از (نظردونالد اپلارد)

۱- اطلاعات عملی: مردم برای رسیدن به اهداف خود نیاز دارند

۲- اطلاعات پاسخگو: ویژگی های تمیز دهنده که در اعمال دخالت میکنند

۳- اطلاعات استنباطی: اساس نظام رمزی کردن عناصر محیط هستند

نظریه اکولوژیک ادراک : به حواس نگاهی ادراکی دارد و متناقض با نظریه گشتالت و نظریه کنش متقابل ادراک است

طبق این مدل جهان دارای سطوح طولی و عرضی است. بافت افقی با ازدیاد فاصله از بیننده وسعت میگیرد.

توانایی تشخیص ادراک عمق فطری به نظر میرسد و با کنش متقابل آموختنی نیست.

توانایی ادراک برخی ارز قابلیت های محیط، فطری یا حاصل نبوغ روان شناختی مردم است، بقیه قابلیت ها از طریق تجربه یا از طریق توجه آموخته می شود.

وجود نظریه های متناقض بیانگر ماهیت نظری وحدسی فرایند ادراک است.

اشتراکات نظریه های ادراک

۱- ادراک چند بنیانی است.

۲- نقش حرکت در ادراک محیط مهم است.

۳- با تجربه بین جزو کل محیط می شود تمایز قائل شد.

گشتالت نمی تواند اساس ادراک باشد ولی میتواند روشی برای انتظام محیط باشد.

روانشناسی شناخت با فراگیری، سازماندهی و ذخیره معرفت سروکار دارد.

فرایندهای اصلی تطبیق پذیری

۱- یادگیری

۲- یادآوری

۳- تعمیم

یادگیری زمانی حاصل میشود که فردی پاسخی جدید را به انگیزش دریافت کند که منجر به تغییری دائمی در رفتار شود.

مردم در طول زمان چیزهایی را فراموش میکنند اما زمان به خودی خود عامل فراموشی نیست.

عوامل موثر در فراموشی:

۱- میزان اهمیت به آن چیز

۲- چگونگی دسته بندی آنها

۳- میزان خارج بودن آنها از هنجارها و ارزش های جامعه

گونه های تعمیم:

۱ تعمیم انگیزشی: پاسخهای مشابهی به اشیاء، محیط یا رفتارهای گوناگون داده میشود مثل پاسخ مردم به صحنه های طبیعی

۲- تعمیم پاسخ: پاسخ های گوناگونی به موقعیتی مشترک داده می شود.

طرحواره های ذهنی به اعمال انسان شکل می دهند.

تصاویراتی که مردم از محیط خود دارند نوعی طرحواره ذهنی است این طرحواره ها می توانند تصاویر شمایی (کوبن لنیج کتاب تصویر شهر) باشند یا تصاویر تداعی کننده (معانی نمادین) (آسلم استراتوس کتاب تصاویر شهر آمریکا) باشند.

سه نوع واکنش هیجانی اولیه

۱- لذت: با احساس دوست داشتن و دوست نداشتن سروکار دارد

۲- برانگیختگی: به ویژگی های علاقه برانگیز محیط مربوط است

۳- سلطه گری: به احساس آزادی عمل فردی مربوط است

اینکه مردم چه چیز از محیط را خوشایند می یابند به نگرش های آنها و چگونگی رشد این نگرش ها بستگی دارد.

نگرش ترکیبی است از اعتقاد به یک چیز و ارزشی که به آن چیز داده می شود.

نظریه تعادل ساده ترین مدل سازگاری شناختی است. اگر فردی نگرش مثبتی نسبت به فرد دیگری یا مجموعه ای از باورها داشته باشد آنگاه نگرش فرد نسبت به چیز غیر زنده ای که به شکل مثبتی به مرجع مربوط است نیز مثبت خواهد بود. در غیر این صورت نظام رابطه ها در تعادل نیست. این رابطه اهمیت نگرش به مرجع و تاثیر آن

بر درک نگرش های مردم به معانی نمادین محیط ساخته شده را نشان می دهد.

نتیجه گیری:

تفکیک فرایندهای ادراک و شناخت دشوار است چون هردو با طرحواریهای ذهنی هدایت می شوند.

نظریه های طراحان در مورد واکنشهای انسانی به محیط شناخته شده که صرفاً نظری هستند، فشارهای اجتماعی و هنجارهای فرهنگی به شکل گیری الگوهای رفتاری و نگرش های طراحان اثر میگذارد.

این چارچوب ایستا نیست و در طول زمان رشد می کند و کار طراحان محیط بازتاب این تغییرات است.

رفتار فضایی

اینکه چرا مردم از سازماندهی محیط به گونه متداول استفاده می کنند از نکات نظریه طراحی محیط است و دلیل این توجه پیوندهای بین رفتار فضایی و نظریه های هنجاری عملکردگرایی معماری است. رفتار فضایی مردم قابل مشاهده است. دو طیف مختلف تحقیق وجود دارد: ۱. اجتماع مردم و مکان فعالیت ها در مقیاس کلان شهری و منطقه ای پرداخته اند.

مدل های خرد رفتار فضایی

ادراک محیط و رویکرد رفتاری مطالعه رفتار انسان بر این اعتقاد است که رفتار فرد نتیجه انگیزش او، قابلیت های محیط، تصاویر خارج از ادراک مستقیم محیط و hمعانی حاصل از آن است. رفتارشناسی بعضی رفتارهای انسان را شبیه رفتار حیوانات در نظر می گیرد و اگر این رفتارها تحت تاثیر فرهنگ باشد رفتارهای ذاتی انسانی به حساب می آید. این دیدگاه برای تبیین رفتار قلمروپایی و اصول طراحی استفاده می شود. رفتارشناسی با تاکید بر یادگیری الگوهای رفتار، با نگرش قبلی در تقابل است.

مطالعات در مورد محیط ساخته شده، چیدمان آن و رفتار فضایی انجام شده که تحت تاثیر نظریه های رفتارشناسی و روانکاوی بوده است. این مطالعات بیشتر جهت رفتارشناختی دارند و از جهت نظری التقاطی اند. مجموعه این مطالعات به عنوان نظریه همجواری دسته بندی شده است. مطالعات در مورد چگونگی ارتباط و تعامل مردم در فضای ساخته شده و چگونگی کنترل مردم بر فضای معماری از طریق رفتار قلمروپایی، تفکر طراحان را نسبت به ساماندهی اتاق ساختمان، مجموعه ساختمانی و محلات مسکونی تحت تاثیر قرار داده است. دو مفهوم در نظریه طراحی محیط مطرح شده است: ۱. مفهوم نظام های فعالیت که به ساماندهی فعالیت هایی که در ساختمان ها، محلات مسکونی و شهرها به وقوع می پیوندد. ۲. مفهوم قرارگاه های رفتاری که به رابطه بین محیط ساخته شده- محیط فیزیکی- و الگوی جاری یا شاخص رفتار که در آن مکان به وقوع می پیوندد. مفهوم قرارگاه یا مکان رفتاری را به دلیل توجه به رفتار انسان در محیط زندگی روزمره به روان شناسان اکولوژیک معروف شده و با یک استثنا مهم شبیه رویکرد روان شناسان است و بر این باورند که محیط کالبدی اجارهایی را به رفتار انسان تحمیل می کند و محیط کالبدی را واجد "کیفیت دعوت کنندگی" می داند. گیسون به قایل شدن این جبریت برای محیط کالبدی اعتقاد ندارد. محیط کالبدی بعضی از رفتارها را تامین می کند و بعضی را تامین نمی کند. استفاده از قابلیت ها تحت تاثیر تمایلات قبلی افراد است.

تفاوت های فردی در رفتار

مردم به شکل های مختلفی اجتماعی می شوند و انگیزش های آنها متفاوت است. در این تفاوت ها قاعده هایی وجود دارد. سوال این است که چگونه این قواعد می توانند به بهترین شکل دسته بندی شوند؟ تالکوت بارسولز نظریه جامعی می دهد: او نظام های فرهنگی، اجتماعی، شخصیتی، اندامواره ای (فیزیولوژیک) و محیطی را اساسی برای آزمون رفتار اجتماعی می داند و به دلیل کاربرد عمومی تر در تدوین نظریه طراحی محیط مورد توجه طراحان است.

هدف خرده نظام های فرهنگی حفظ الگوی ویژه عمل و مدیریت بحران های داخلی و خارجی کل نظام است. یکپارچگی عناصر اجتماعی مقصد اصلی نظام اجتماعی نیل به هدف مقصد نظام شخصیتی و تطبیق پذیری مقصد نظام اندامواره ای است. پارسنز با استفاده به نظریه سایبرنتیک نظام های با اطلاعات بالا و انرژی کم را کنترل کننده نظام های با انرژی زیاد و اطلاعات کم می داند. فرهنگ در بالای سلسله مراتب کنترل قرار دارد و نظام گروه های اجتماعی، شخصیتی و اندامواره ایی به دنبال آن قرار می گیرند. نظام هایی که در پایین این سلسله مراتب قرار دارند محدودیت های رفتاری بیشتری را ایجاد می کنند. بنابراین شخصیت روان شناختی انسان قابلیت کنترل بیشتری دارد.

فرهنگ با بقا و رشد گروهی از مردم در محیطی جغرافیایی شکل می گیرد. هنجارها تعیین کننده اثر فرهنگ بر افراد هستند، نتیجه مهم فرآیند اجتماعی شدن برای افراد، توانایی دریافت نگرش ها و رفتارها و معانی محیط فرهنگی است. طراحان محیط اعضای دو فرهنگ تلفیق شده اند. یکی از این دو فرهنگ عمومی و مربوط به کل جامعه است و دیگری فرهنگ حرفه ایی طراح است که هنجارهای رفتاری، ارزش ها و خواسته های مربوط به خود دارد که در معماری تاثیر گذارند حتی در زمانی که با

تغییرات اساسی نظریه‌ها مواجه‌اند بکندی متحول می‌شوند. تمام نظام‌های اعمال انسان که توسط پارسونز معرفی شده در متن محیط جغرافیایی و ساخته شده جلوه‌گر می‌شوند. آن‌گونه که مازلو عنوان کرده مهم‌ترین نقش محیط ساخته شده ایجاد سرپناه است.

مردم خصیصه اندام‌واره‌ای و شخصیتی متفاوت و منحصر به فردی دارند. ویژگی‌هایی که محیط ساخته شده برای افراد دارد با اثر خرده نظام‌ها بر فرآیندهای ادراک، شناخت، عاطفه و رفتار فضایی شناخته می‌شود. بنابراین طبقه‌بندی مفیدی برای تفاوت‌های افراد در استفاده از محیط است و به طرح سوالات اساسی در مورد چگونگی استفاده مردم از محیط و تجربیات زیباشناختی آن‌ها در محیط کمک می‌کند. نظام‌های طبقه‌بندی طراح را نیز در تشخیص اینکه طراحی باید چه فعالیت‌هایی را تأمین کند و چه تجربیات زیباشناختی باید جز اهداف طراحی باشد را یاری می‌نماید.

شایستگی فردی و گروهی

رفتار فردی یا گروهی به شایستگی مواجهه با محیط مبتنی است. شایستگی محیط واژه‌ای است که توسط پاول لائوتن برای کمک به درک نیازهای محیطی گروه‌های سالمند انتخاب شد. شایستگی واژه‌ای است که مجموعه وسیعی از شرایط از قبیل سلامت جسمی یا روانی، ظرفیت فکری و اعتماد به نفس را شامل می‌شود. درک توانایی‌های فیزیکی مثل نیروی محرکه نسبتاً آسان است ولی درک معانی فرهنگی و رفتارهای وابسته به آن‌ها مشکل‌تر است. نکته مهم این است که هر چه شایستگی فرد بیشتر باشد آزادی عمل بیشتری دارد و محیط‌های اجتماعی و کالبدی رفتار او را کمتر محدود می‌کنند. یکی از عوامل مهم در طراحی تعیین سطح شایستگی مورد نظر است.

درک رفتار انسان در طراحی محیط

درک نقش محیط ساخته شده نیازمند فهم و درک ماهیت انسان است. انگاره‌های طراحی داخلی، معماری، معماری منظر و محیط‌ها و طراحی شهری بر مفاهیم ماهیت و مقاصد انسانی استوارند. شناخت اصول و مباحث اساسی توصیف و تبیین رفتار انسان به درک رابطه محیط و رفتار کمک می‌کند. این شناخت به معماران نشان می‌دهد که محیط چگونه می‌تواند نیازهای مردم با پیشینه‌های مختلف، تجربیات زیباشناختی مختلف و الگوهای فعالیت متفاوت را تأمین کند. این شناخت ما را قادر می‌سازد که با اطمینان پیش‌بینی کنیم و متکی به دانش خود باشیم.

(۱۰)

محیط ساخته شده و رفتار انسان

در مورد رابطه محیط و رفتار، چهار موضع‌گیری نظری قابل تشخیص است: رویکرد اختیاری، رویکرد امکان‌گرا، رویکرد احتمال‌گرا، رویکرد جبری.

رویکرد اختیاری معتقد است که محیط هیچ اثری بر رفتار انسان ندارد. برای رفتار انسان محدودیت‌های جدی مثل بعضی از ویژگی‌های زیست‌شناختی وجود دارد. این رویکرد غیر قابل دفاع است. امکان‌گرایان محیط را تأمین‌کننده رفتار انسان می‌دانند. محیط را شامل مجموعه‌ای از فرصت‌های رفتاری می‌داند که بر طبق آن ممکن است عملی رخ داده یا نداده باشد. رفتارهای انسان نشان می‌دهد که به اندازه‌ای که امکان‌گرایان فرض می‌کنند مردم در رفتار خود آزادی عمل ندارند. بر اساس اعتقاد به جبرگرایی وقتی که مردم آزادانه عمل می‌کنند در واقع تحت کنترل توارث و محیط هستند و شاخه‌ای از نظریه تکامل می‌باشد. محیط را تعیین‌کننده رفتار انسان می‌داند. در این نظریه محیط به معنای محیط جغرافیایی یا زمینی فرض شده است. رویکرد جبری رابطه محیط-رفتار را رابطه علی می‌داند. عقاید نهضت معماری مدرن بر پیش فرض‌های جبرگرایانه بنا شده است. در حالی که محیط پر از قابلیت‌هایی برای رفتار انسان است و ادراک محیط و استفاده از آن وابسته به نیازها و شایستگی‌های فردی می‌باشد. موضع احتمال‌گرایانه مبنای تحقیقات اخیر رابطه رفتار و طراحی محیط بوده است.

جبریت محیط، جبریت کالبدی و جبریت معماری

این سه واژه در ادبیات طراحی محیط اغلب به جای یکدیگر می‌آیند. معنای این واژه‌ها این است که هر تغییری در طرح محیط به تغییر در رفتار اجتماعی و ارزش‌های زیرشناختی مردم منجر می‌شود.

جبریت محیط بر این باور است که در محیط‌های جغرافیایی، اجتماعی و فرهنگی تربیت بیش از سرشت به ارزش‌ها و رفتارهای انسان شکل می‌دهد. جبریت کالبدی بر این اعتقاد است که رفتار انسان را ماهیت محیط جغرافیایی مورد استفاده او تعیین می‌کند. برداشت این کتاب از واژه محیط کالبدی متفاوت است و جبریت معماری برای بیان این باور استفاده شده است که تغییر در منظر و عناصر معماری محیط، به ویژه در رفتار اجتماعی منجر می‌شود.

با توجه به تعاریف ارائه شده، سلسله مراتبی از باورها در مورد اثر محیط بر مردم بدست می‌آیند: جبریت محیط بر این باور است که تغییر در محیط‌های جغرافیایی، اجتماعی، فرهنگی و محیط ساخته شده موجب تغییر در رفتار می‌شود. جبریت معماری محیط ساخته شده را مرکب از عناصر مصنوعی و یا طبیعی می‌داند که تغییر در

آن تغییر در رفتار اجتماعی را در پی دارد. با توجه به استعداد طبیعی انسان موضع اول با اینکه به تمام تفاوت‌های فردی نمی‌پردازد قابلیت دفاع بیشتری دارد. ویژگی‌های محیط کالبدی، عوامل اساسی در زندگی انسان هستند ولی با وجود همبستگی قوی اقلیم، فرم زمین و فرهنگ، این ویژگی‌ها نمی‌توانند تعیین کننده رفتار انسان باشد. بنابراین در حالی که محیط کالبدی منبع تفاوت‌های فرهنگی و رفتاری است تنها منبع موثر بر رفتار اجتماعی انسان نیست.

جبریت معماری

در قرن ۱۹ با توجه به انقلاب صنعتی و مهاجرت به شهر، منتقدین اجتماعی به همبستگی قوی شرایط نامطلوب زندگی مردم و وضعیت اجتماعی و روان‌شناختی آن‌ها آگاهی یافتند و به این نتیجه رسیدند که تغییر در محیط ساخته شده نه تنها شرایط زندگی را تغییر می‌دهد بلکه در شیوه زیست و ارزش‌های زیباشناختی مردم نیز تغییر ایجاد می‌کند.

در دهه‌های ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰ میلادی اصول طراحی مسکن با اعتقاد به اثر معماری و طراحی شهری بر رفتار انسان استوار بود. موضوع نشست‌های اولیه، بنیادی‌ترین نیاز انسان یعنی سرپناه و خدمات اساسی بود. در حالی که در نشست‌های آخر به نیازهای اجتماعی، شناختی و زیباشناختی پرداختند که نیاز برتر بود. اساس تمام این نشست‌ها بر این بود که از طریق معماری و طراحی شهری تمام آسیب‌های اجتماعی قابل درمان است. مشکل این تحقیقات تبیین نادرست رابطه بین متغیرهای مستقل (محیط) و متغیرهای وابسته (رفتار اجتماعی) بود.

مفهوم همسایگی بر این است که محل ساختن امکانات و تسهیلات به تماس چهره به چهره بیشتر بین مردم، شرکت بیشتر در امور اجتماعی و در نتیجه به هنجارهای اجتماعی کمتر و روابط اجتماعی بهتر منجر می‌شود. تحقیقات اخیر با اینکه بر چنین فرضی استوار نبوده، نشان می‌دهد که طراحی و قابلیت‌های آن در ادراک مردم از کیفیت محیط موثر است.

اعتقاد به جبریت معماری با برداشت ساده انگارانه طراحان از مطالعات افرادی چون لئون فستینگر، ویلیام رایت، لئو کاپر، هربرت گنز، برت آدامز و هولوهان وزیگرت تشدید شده است. تمام این مطالعات بیانگر رابطه قوی میان جنبه‌هایی از طراحی کالبدی محیط و الگوهای تعامل اجتماعی است. نتایج مطالعه نشان داده که تغییر محل سکونت مردم از مناطق قدیمی به مناطق مسکونی جدید تاثیر کمی بر میزان جرم و جنایت داشته است. دلیل آن عدم تغییر الگوهای فرهنگی است.

بدون در نظر گرفتن تمایلات و انگیزش‌های جمعیت طراحی می‌تواند نتایج رفتاری ویژه‌ای داشته باشد بسیار سوال برانگیز است. بسیاری از طراحان معتقدند که فضاهایی که طراحی می‌کنند به خودی خود تغییر اجتماعی ایجاد خواهد کرد. همچنین تصور شده که طراحی خوب نگرش‌های زیباشناختی مردم را تغییر می‌دهد. ارزش‌های زیباشناختی طی زمان تغییر می‌کند. این تغییرات زمانی به وجود می‌آید که در کارفرمایان معماری برای خلق تصاویر جدید تمایل لازم وجود داشته باشد یا در بخشی از جامعه برای تغییر در محتوای فرمی یا ساختاری بناها و مناظر علاقه‌ای وجود داشته باشد. ان تینگ این تمایلات را به تغییر ساختار اجتماعی یا شخصیتی جامعه ربط می‌دهد. در مقدمه تحقیق دهکده استر هیل از اعتقاد به جبریت معماری انتقاد کرده است اما بلافاصله به این می‌پردازد که چگونه امکانات و طرح مجموعه مسکونی بر رفتار ساکنین اثر منفی داشته است.

مفاهیم بنیادین رابطه انسان و محیط ساخته شده

محیط دارای ویژگی‌های جغرافیایی ساخته شده و فرهنگی است که با هم رابطه درونی دارند. مجموعه‌ای از قابلیت‌های محیط در یک موقعیت ویژه محیط بالقوه‌ای را برای رفتار انسان در آن مکان ایجاد می‌کند. تمام این قابلیت‌ها توسط مردم ادراک نمی‌شوند و از تمام قابلیت‌های ادراک شده نیز استفاده نمی‌شود. فرآیندهای ادراک، شناخت و رفتار فضایی تحت تاثیر شایستگی‌های فردی و گروهی و ساختار محیط ساخته شده‌اند. انسان مخلوقی تطبیق پذیر است. ادراک وی از محیط تحت تاثیر چیزهایی است که با آن انس گرفته است.

محیط شامل مجموعه‌ای قرارگاه‌های رفتاری است که درون یکدیگر قرار گرفته و با هم فصول مشترکی دارند و دارای دو عنصر اساسی‌اند: ۱. الگوی شاخص رفتار ۲. محیط فیزیکی. محیط فیزیکی ساختاری کالبدی است مرکب از سطوح مرتبط به هم و متشکل در الگوهای خاص که فضاهای باز و سبز، ساختمان‌ها، اتاق‌ها و چیدمان فضا را تشکیل می‌دهند. این سطوح از مواد بافت‌ها و رنگدانه‌های مختلفی ترکیب شده‌اند. قابلیت‌های محیط به دو دسته مستقیم و غیر مستقیم قابل تقسیم‌اند. مثال قابلیت مستقیم، تامین فعالیت‌ها توسط محیط است، در حالی که قابلیت غیرمستقیم شامل چیزهایی چون معانی نمادین می‌باشد که به همبستگی الگوها با یک مرجع و سودمندی یک الگو بستگی دارد. قابلیت‌های محیط شامل ویژگی‌های جغرافیایی، زنده و فرهنگی آن است. محیط موثر شامل عناصر است که برای استفاده کننده یک محیط بالقوه با معناست.

شایستگی‌های افراد برای مواجهه با جنبه‌های مختلف محیط ساخته شده متفاوت است. این تفاوت‌ها چگونگی ادراک محیط و چگونگی استفاده از آن را تحت تاثیر قرار می‌دهند. محیط رشد مردم به این شایستگی‌ها شکل می‌دهد. این امکان وجود دارد که مردم قابلیت‌هایی از محیط را درک کنند ولی به دلیل نداشتن شایستگی لازم قادر به استفاده از آن نباشند. هرچه شایستگی‌های فرد کمتر باشد، از جهت استفاده فرصت‌های رفتاری محدودتر شده و فشار بیشتری به او وارد می‌شود. اگر شایستگی‌های

محیط از شایستگی‌های فرد کمتر باشد، محیط راحت و یکنواخت است و موضوع قابل چالشی ندارد. کمبود شایستگی‌های محیط ممکن است توانایی‌های فرد را تقلیل دهد. نتیجه تقلیل این توانایی‌ها، به ویژه در موسسات اداری، فقدان مشارکت، شخصیت زدایی و از دست دادن شایستگی‌های فردی است.

اگر محیطی قابلیت تامین رفتارهایی را داشته باشد، و مردم نیز شایستگی استفاده از آن را داشته باشند به معنای آن نیست که رفتارها حتما به وقوع می‌پیوندند. ولی اگر در جایی قابلیت‌های لازم وجود نداشته باشد رفتاری واقع نمی‌شود. محیط باید برای تامین رفتارهای مطلوب برنامه ریزی شود در غیر این صورت مردم رفتار خود را با محیط تطبیق می‌دهند. این تطبیق دادن‌ها ممکن است با فشار زیست شناختی و روان شناختی همراه باشد. این فشارها موقعی ایجاد می‌شود که مردم در شرایطی که در انتخاب آن نقش نداشته‌اند قرار می‌گیرند.

رفتار ذهنی و فضایی انسان وابسته به مقاصد و عادت‌ها و قابلیت‌های محیط کالبدی و اجتماعی است. اهداف و مقاصد، ترکیب پیچیده‌ای از طرحواره‌های ذهنی، نتایج دریافت شده از رفتارهای خوشایند و فشارهای اجتماعی وارد بر فرد است. با توجه به اینکه انگیزش‌ها نقطه عطف توجه فرد را در یک زمان خاص نشان می‌دهد باید بهتر شناخته شود. برای چنین شناختی مدل سلسله مراتب انگیزش‌های انسانی مازلو مدل مفیدی است زیرا انسان محیط را برای پاسخ بهتر به نیازهای فیزیولوژیک، ایمنی، تعلق، عزت نفس، خودشکوفایی و نیازهای شناختی و زیباشناختی خود شکل می‌دهد. شخصیت‌ها و پیشینه اجتماعی و فرهنگی ما شاخص‌هایی برای نگرش به مردم و ویژگی‌های محیط ساخته شده هستند ولی پیش بینی کننده آن نیستند.

ادراک کیفیت محیط از نظر هزینه‌ها و پاداش‌ها

منفعت و هزینه مورد انتظار ما از حضور در محیطی خاص، نگرش ما را نسبت به محیط کالبدی و مردمی که در آن زندگی می‌کنند تحت تاثیر قرار می‌دهند. بعضی از محیط‌ها فشار عصبی شدید ایجاد می‌کنند، ولی چون بازده مادی و روان شناختی حضور در آن محیط بالاست فشار عصبی قابل تحمل است. محیط‌های دیگری به شدت ناخوشایند هستند و بازده حضور در آن‌ها پایین و هزینه‌های زیادی دارد. اگر امکانش بود مردم از آنجا خارج می‌شدند. کسانی که تهدیدست هستند یا تحت سلطه افرادی مقتدر قرار دارند گزینه دیگری وجود ندارد.

آفرینش نظریه معماری

- ✓ کیفیت محیط فقط مختص محیط ساخته شده نیست بلکه مربوط به محیط اجتماعی – کالبدی نیز می‌شود.
- ✓ یک طرح معماری از طریق قابلیت‌های خود در زندگی مردم دخالت می‌کند. همه مردم قابلیت‌های محیط را به یک شکل دریافت نمی‌کنند. بنابراین ممکن است محیطی را که از نظر طراحان قابلیت‌های مفیدی برای مردم دارد، بخشی از مردم به آن احساس خوشایندی نداشته باشند. این رفتار، تصادفی بروز نمی‌کند و قابلیت‌هایی برای پیش بینی آن وجود دارد. تعداد کمی از این پیش بینی‌ها را می‌توان با قطعیت انجام داد. نظریه طراحی محیط علمی جبری نیست.
- ✓ نقش بنای نظریه و طراحی از دیدگاه لنگدان: ما به مطالعه محیط اجتماعی نیاز داریم تا بتوانیم محیطی را در اطراف خود به وجود آوریم که انجام خواسته‌های مردم را آسانتر سازد، مردم آنگونه که می‌خواهند در آن محیط زندگی کنند و نیازی به انجام کار غیرضروری نداشته باشد. این یک نظر اعتقادی و ارزشی است.
- ✓ مدل ماتریسی سازماندهی نقش علوم رفتاری در نظریه محتوایی – اثباتی حرفه‌های طراحی: ۳*۳*۵:

۳: فرآیندهای بنیادین رفتار انسان: ادراک، شناخت و عاطفه، رفتار فضایی

۳: الگوهای محیط ساخته شده: الگوهای فعالیت، پشتیبانی فیزیولوژیک، ارزش‌های زیباشناختی

۵: ماهیت کارفرما یا بهره‌بردار: اورگانیزم، شخصیت، گروه اجتماعی، فرهنگ، ماهیت محیط (محیط)

✓ ساختمان‌های آنتروپوزمیک (غیرانسانی): افراد ناچارند با شرایط تطبیق پیدا کنند.

ساختمان‌های آنتروپوفیلیک (انسانی): وسایل و تجهیزات باید با شرایط انسان منطبق شوند.

✓ فرآورده (سودمندی): غنی ساختن مفهوم عملکردگرایی در دوره مدرن

مقاصد محیط ساخته شده از نظر استیل: سرپناه و امنیت، تماس اجتماعی، سودمندی کارکرد

نیازها از نظر مازلو: تامین امنیت، احساس تعلق، عزت نفس، خودشکوفایی، رضایت شناختی و زیباشناختی

✓ قرارگاه رفتاری: واحدی برای تحلیل و طراحی محیط، طراحان روی آن کنترل مستقیم دارند، چگونگی حمایت محیط ساخته شده از نظام‌های فعالیت و میزان راحتی و آسایش آن.

✓ اگر طرح یک فضا به الگوهای رفتار مردم و نیازهای آن‌ها پاسخ نگویند یا سرپناهی را برای فعالیت‌ها فراهم نیاورد، به شکل جبری عمل خواهد کرد.

- ✓ رفتار در ساختمان ها و شهرها فقط عملکردی از قرارگاه های رفتاری قابل مشاهده آن نیست بلکه عملکردی از قرارگاه های رفتاری خارج از ادراک انسان نیز هست.
- ✓ طرح محیط، الگوهای تعامل مردم را تحت تاثیر قرار می دهد.
- ✓ روان شناسی اکولوژیک: به جای مطالعه آزمایشگاهی رفتار فرد، به رفتار فرافردی در محیط زندگی روزمره توجه دارد. توصیف الگوهای رفتار در ارتباط با مکان کالبدی همان رفتار، توصیف محیط کار طراحان محیط.
- ✓ قرارگاه رفتاری: فضای فعالیت (در روان شناسی اکولوژیک)
- ✓ قرارگاه رفتاری: سازماندهی یک مکان می تواند از یک سطح منفرد تا سطوحی که به طور کامل فرد را احاطه می کند تغییر کند. گاهی این مکان ها تنها برای مقاصد زیبایی طراحی می شوند ولی به طور معمول تامین بعضی از فعالیت ها هدف طراحی است. یکی از راه های تامین فعالیت ها توسط طراحی، استفاده طراحان از نظام های فعالیت است که مرکب از مدارهای رفتار است.
- ✓ مدار رفتار: یک ارگونومی مردم شناختی است که به منظور شناخت منابع کالبدی و انسانی مورد نیاز، رفتار روزمره مردم را در مقیاس اتاق، خانه، بلوک مسکونی، واحد همسایگی و شهر مورد بررسی قرار می دهد.
- ✓ اجزای قرارگاه یا مکان رفتاری: فعالیت بازگشت کننده و قابل تکرار یا الگوی جاری رفتار، طرح خاصی از محیط یا محیط کالبدی، رابطه سازگار بین این دو یا همساختی، دوره زمانی خاص.
- ✓ اگر الگوی جاری رفتار در یک قرارگاه رفتاری در زمان های مختلف بروز کند، یک مکان کالبدی می تواند جزئی از چند قرارگاه باشد.
- ✓ رفتارهای مختلف ولی به موازات هم الگوهای جاری: رفتار هیجانی آشکار، حل مسئله یا مشکل گشایی، فعالیت حرکتی عمده، تعامل بین فردی، تغییر اشیا.
- ✓ حوزه عملکرد: فضای تحت کنترل فرد
- ✓ همه قرارگاه های رفتاری، حوزه عملکرد ندارند و همه حوزه های عملکرد با فضای معماری متمایز نمی شوند.
- ✓ حریم قرارگاه رفتاری: محدوده ای که در آن رفتار مستقر می شود. مشکل: عدم تفکیک درست فعالیت ها.
- ✓ در طراحی داخلی اختلاف نظر بین ارزش های زیباشناختی مورد قبول طراحی و پاسخ گفتن به فعالیت ها از طریق طراحی به وجود می آید. اغلب بین چگونگی وقوع رفتارها و واقعیت رفتار انسان اختلاف وجود دارد. معمولاً طرح های معماری از رفتار انسان انعطاف پذیرترند.

نظام فعالیت ها

- محیط از سلسله مراتبی از قرارگاه های رفتاری تشکیل می شود که در پیوند باهم نظام های فعالیت را به وجود می آورند
- نظام فعالیت بازتاب انگیزش ها، نگرشها و دانش ها (یا تصورات) مردم نسبت به جهان در محدوده ی منابع، شایستگی ها و هنجارهای فرهنگی آنهاست.
- نظام های فعالیت از سه راه قابل بررسی هستند: ۱- ثبت دوره ای فعالیت ها ۲- آمارگیری ۳- مطالعه ی مبدا و مقصد
- کسل کننده بودن محیط ها، اغلب بخاطر کمبود الگوهای جاری رفتار (بنابراین کمبود قرارگاه های رفتاری) و همچنین ظاهر محیط ساخته شده است.
- تحلیل قرارگاه های رفتاری به شناخت بیشتر طراحان از الگوهای جاری رفتار کمک میکند. برای غنی ساختن فعالیت ها باید میزان تمایل مردم به رفتار های خاص را شناخت.

تحلیل پیوند های محیط

- قرارگاه های رفتاری برای شکل دادن به بخشی از یک نظام فعالیت یا یک قرارگاه رفتاری وسیعتر با هم در پیوند متقابل هستند.
- طراح باید در مرحله ی شناخت فرآیند طراحی، کارایی عملکرد رفت و آمد گردش کار سازمان در مقایسه با اهداف دیگر آن بررسی کند. زیرا عدم کارایی رفت و آمد و دسترسی تاثیرات زیان آوری بر عملکرد یک سازمان دارد.

اثر قرارگاه های رفتاری بر رفتار افراد

- ساختار ها یا الگوهای مختلف محیط کالبدی رفتار های مختلفی را تامین میکنند. قابلیت هایی که بر یک فرد یا گروه خاص اثر گذار هستند به عوامل پیچیده ای چون تمایلات قبلی، شایستگی ها، بازده و هزینه هر رفتار بستگی دارد.
- به طور کلی قرارگاه های رفتاری نسبت به الگوهای جاری رفتار یا محیط فیزیکی جبری تر هستند.
- مثال برای اثر قرارگاه های رفتاری بر رفتار افراد: ۱. محیط اکولوژیک غیر اجتماعی رفتاری را تقاضا نمیکند. پس محیط میتواند کیفیتی تقاضا کننده داشته باشد. ۲. محیط میتواند کیفیتی دعوت کننده باشد مثلاً فضای باز کودک را به دویدن دعوت میکند.

مفهوم برازندگی

- واژه‌های برازندگی، قابلیت، همساختگی و سازگاری همگی برای تبیین رابطه‌ی الگوهای رفتار و الگوهای محیط کالبدی به کار رفته‌اند. تمام این واژه‌ها برای بیان رابطه‌ی کیفی به کار گرفته شده‌اند.
- بعضی محیط‌های کالبدی برای تامین بعضی رفتارها قابلیت بیشتری دارند یا بیشتر برازنده یک رفتار هستند، یعنی در بعضی شرایط درجه‌ی بالاتری از همساختگی یا سازگاری بین محیط و رفتار وجود دارد.
- گاهی اوقات ناسازگاری‌های ذهنی یا عینی نه تنها مشکلی ایجاد نمیکند بلکه ممکن است نتایج سودمندی داشته باشند، در تمامی مکان‌هایی که منفی و پرتنش هستند بین اعضای گروه آن هماهنگی زیادی وجود دارد. چ.ن مزیت حضور در این مکان‌ها زیاد است، در مقابل جنبه‌های منفی محیط تحمل لازم به وجود می‌آوردند.

تطبیق پذیری و انعطاف پذیری

- تطبیق پذیر: بعضی از محیط‌ها بدون تغییر و سازماندهی مجدد بسیاری از فعالیت‌ها را تامین میکنند.
- انعطاف پذیر: بعضی از محیط‌ها برای تامین فعالیت‌های مختلف به آسانی قابل تغییر هستند
- سه گونه سازماندهی فضایی داریم: ۱. فضا با سیمای ثابت ۲. فضا با سیمای نیمه ثابت ۳. فضای بیشکل (از رابطه‌ی بین افراد در فضا شکل میگیرد.) (برای تعریف سازماندهی‌ها به صفحه ۱۳۴ مراجعه کنید)
- یک طراحی تطبیق پذیر بدون نیاز به تغییرات کالبدی، الگوهای جاری رفتار را در زمینه‌های مختلف تامین میکند.
- در طرح‌های انعطاف پذیر سازه برای نیازهای مختلف به راحتی تغییر میکند / تغییر در حریم فضا با سازه‌های بنا ایجاد میشود.
- شهرها و ساختمان‌هایی که انعطاف پذیر و تطبیق پذیر هستند، حتی اگر طراحی آنها سازگاری بین رفتار و محیط را به خوبی تامین نکند، به حیات خود ادامه میدهند.

تفاوت‌های فردی و نظام‌های فعالیت

- مبانی تبیین نظام‌های فعالیت، با در نظر گرفتن تنوع نیازهای انسانی تدوین میشود.
- سازگاری محیط و رفتار بستگی به میزان شایستگی مردم و ویژگی‌های اندام واره‌ای آنها دارد.
- از آنجا که بسیاری از فعالیت‌های انسان شامل رفتاری‌های عملی است، محیط کالبدی باید با توانمندی‌های انسان سازگار باشد. مطالعات انسان‌سنجی و ارگونومی به این منظور انجام میشوند. علاوه بر ویژگی‌های اندام واره‌ای انسان شخصیت نیز فعالیت‌ها را تحت تاثیر قرار میدهد. (برای مطالعه‌ی مثالها به صفحه‌ی ۱۳۷ رجوع کنید)
- مردم با فرهنگ‌های مختلف به دلیل اینکه نظام‌های رفتاری متفاوتی دارند، در قرارگاه‌های رفتاری گوناگونی زندگی می‌کنند.
- پنج جنبه‌ی اصلی فرهنگ که در شکل‌گیری فضای داخلی خانه‌ها موثر است:
 ۱. نحوه انجام فعالیت اصلی ۲. ساختار خانواده ۳. نقش جنسیت ۴. نگرش به خلوت ۵. فرآیند روابط اجتماعی
- شیوه زیست: از طریق نقش‌های مردم و قرارگاه‌های رفتاری آنها درک میشود. تفاوت شیوه‌های زندگی محلی و شهری تفاوت‌های مهمی را در کاربرد طراحی شهری و محیط دارد.
- ساختار خانواده: از عوامل مهم طراحی داخل خانه و طراحی محله است.
- ویژگی جغرافیایی: بویژه آب و هوا و توپوگرافی زمین توزیع و شکل قرارگاه‌های رفتاری را تحت تاثیر قرار میدهد / بین فرهنگ و آب و هوا ارتباط وجود دارد.
- رابطه‌ی عمیقی بین الگوهای فعالیت مردم و ویژگی طبیعی محیط زندگی آنها وجود زندگی است.

نتیجه‌گیری

- عمل طراحی پیکره‌بندی کالبدی محیط و پرداختن به هندسه محیط زندگی است. اگر محیط را مجموعه‌ای از قرارگاه‌های رفتاری بدانیم، باید به رابطه‌ی درونی الگوهای جاری رفتار و محیط ساخته شده و طبیعی فکر کنیم.

انسان‌سنجی و مهندسی عوامل انسانی

برای دست یافتن به نیازهای انسان (پیشنهاد مازلو) ضروری است که در هر مکان، محیط بایستی پاسخگوی الگوی جاری رفتار باشد. علاوه بر این از محیط ساخته شده انتظار می رود که سطوح قابل قبولی از آسایش جسمانی را فراهم آورد.

آنتروپومتری یا انسان سنجی (علم مطالعه ابعاد فیزیکی، توانایی ها و محدودیت های اندام انسان است) و ارگونومی یا مهندسی عوامل انسانی (به شکل تخصص تر به رابطه ی اندام انسان و ویژگی های ماشین می پردازد) دو رشته مرتبط با توانایی های روانشناختی و فرآیندهای سوخت و سوز بدن انسان و محیط ساخته شده هستند.

تا مدت ها تصور طراحان محیط این بوده است که درک شهودی از روانشناسی انسان برای طراحی کافی است تا اینکه لوکور بوزیه یک روش جهانی بر اساس ابعاد و اندازه های بدن انسان و برای مقیاس دادن به محیط و مقاصد زیبایی شناختی ارائه داد و این مقیاس را مدولار نامید.

آگاهی ما نسبت به وضعیت زیست شناختی انسان و رابطه محیط و رفتار انسان بنا بر دلایل زیر روز به روز ایش تر می شود: ۱) مورد نقد قرار گرفتن بعضی از وسایل که توسط معروف ترین معماران طراحی شده اند به دلیل عدم راحتی و یا غیرقابل استفاده بودن. ۲) بحران انرژی و اتکای زیاد به وسایل مکانیکی بویژه در کشورهای در حال توسعه. ۳) در مورد حوادثی که به دلیل ناسازگاری فعالیت ها و محیط کالبدی در خانه و محل کار رخ می دهد، شناخت بیشتر ایجاد شده است. ۴) بنا به تقاضای معلولین جسمی طرح محیط معلولین جسمی را دچار محدودیت نسازد. ۵) طراحان باید برای پاسخ به نیازهای قانونی به این مسائل بیش تر توجه کنند.

آنتروپومتری (انسان سنجی)

یکی از اهداف طراحی ایجاد محیط های ساخته شده ای است که الگوی رفتار خاصی را برای افراد یا گروه هایی از مردم تامین کند مثلاً تامین فعالیت های حرکتی و یا فراهم آوردن آسایش فیزیولوژیک است، این دو قابلیت رابطه درونی دارند راحتی فیزیولوژیک به نوع فعالیت ربط دارد؛ و فعالیتی که انجام می شود تا حدودی به تعریف دامنه آسایش وابسته است.

فعالیت های سوخت و ساز بدن انسان و محیط ساخته شده: بدن انسان بوسیله تنظیم کننده های حرارتی مختلف مثل گردش خون، تعرق و... دمای خود را ثابت نگه می دارد و بدن با محیط اطراف از طریق تنظیم، انتقال، تشعشع و تبخیر تبادل حرارت می کند. عوامل موثر در تبادل حرارت: ۱) کدر و شفاف بودن انتقال دهنده های حرارتی هوا و میزان حرارت سطوح و رنگمایه دیوار. ۲) الگوی رفتار ۳) جریان هوا. ۴) رطوبت نسبی هوا.

احساس آسایش بسته به فعالیت، لباس و ویژه گی های فردی است و چیزهایی که انسان از آن ناراحت به نظر میرسد بسیار متفاوت است. ویژگی الگوی جاری رفتار، انتظارات فردی و تفاوت های شخصیتی در ادراک احساس آسایش موثر هستند. با پیشرفت فنآوری سیستم های گرمایش و سرمایش انتظار مردم از کیفیت آسایش محیط بالا رفته است معمولاً در مقابل این انتظارات عکس العمل هایی نیز وجود دارد.

میزان روشنایی و طراحی:

میزان روشنایی طبیعی یا مصنوعی محیط هم علمی دارد هم اهمیت نمادین. عوامل عملی به ویژگی چشم و فرآیند تطابق (به معنای توانایی تمرکز چشم روی اشیا در فواصل مختلف است) و همسازی (به توانایی تطبیق با روشنایی های مختلف گفته می شود) ربط دارد و عوامل نمادین به معنای تداعی کننده هر محیط ارتباط دارد که این دو دسته از یکدیگر قابل تفکیک نیستند. انسان از دیدن سطوح با کنتراست که نور خیره کننده نداشته باشد و چشم ها امکان تطابق کافی داشته باشد لذت می برد. از میزان روشنایی، کنتراست و شفافیت مکانی (به جای استفاده از مواد سخت ایجاد تفاوت در میزان روشنایی است) می توان در طراحی استفاده نمود.

فیزیولوژی ادراک رنگ و طراحی:

رنگ به تمایز عناصر یک مکان یا مکان های مختلف کمک میکند. رنگها با کنتراست بالا چشم را جذب میکند اما چیزهایی بیش از حد چشم گیر خطای دید ایجاد میکند. در مورد آثار روانشناختی رنگ نظریه های مختلفی وجود دارد که بسیاری قابل تایید یا تجربی اند ولی موجودیتی فیزیولوژیک یا فرهنگی دارند روشن نیست. گرند جین مشاهدات زیر را در مورد اثر رنگ بر ادراک اندازه اتاق، احساس گرما دهی و مشاهدات روانشناختی داشته است:

رنگ	احساس فاصله	احساس گرما	انگیزش روانی
آبی	دورتر	سرد	پراش
سبز	دورتر	سرد و خنثی	خیلی پراش
قرمز	نزدیک	گرم	خیلی پراش
نارنجی	خیلی نزدیک	خیلی گرم	پراش
زرد	نزدیک	خیلی گرم	پراش
قهوه ای	خیلی نزدیک	خنثی	پراش
بنفش	خیلی نزدیک	سرد	تأجی، افسرده کننده

صدا و شلوغی:

کیفیت صدا ادراک یک محیط رفتاری را تحت تأثیر قرار می دهد. صدای مزاحم ، شلوغی نامیده می شود. میزان صدا به شدت ، امکان پیش بینی صداها را محیط ، زیر و بمی و اثرش بر فعالیت ها، درک منبع صدا و منبع تولید صدا و کنترل انسان بر آن بستگی دارد. صوت جنبه های دیگری دارد که رابطه مستقیم تری با نظریه های معماری دارند. استفاده از ویژگیهای صوتی در ساختار فضای کالبدی یک مکان در طراحی سالن های نمایش و موسیقی ضرورت دارد.

محیط های بدون مانع:

قابلیت حرکتی برای بسیاری از افراد که توانایی فیزیولوژیک کم تری دارند محدودیت ایجاد می کند. معمول ترین شکل معلولیت ناتوانی حرکتی است. اگر مسیرهای حرکت ناهموار و یا پستی و بلندی غیر متعارف داشته باشند موجب لغزش می گردد. پله ، درهای سنگین و یا درهایی که سریع بسته می شوند از موانع دیگر حرکتی هستند. همچنین ممکن است محیطی که برای افراد با قابلیت فیزیولوژیک بالا طراحی میشود برای سایرین مثلاً نابینایان ، ناشنوایان محدودیت های زیادی ایجاد می کند . با وضع قوانین فدرال در آمریکا طی سالهای گذشته ، طراحان موظف به برطرف کردن موانع حرکتی محیط ساخته شده هستند.

همبستگی های نظام رفتاری و ویژگی های انسان سنجی

انسان سنجی مردم و محیط علاوه بر ویژگی های انسان سنجی مردم به شخصیت انسان و محیط اجتماعی فرهنگی او نیز وابسته و مربوط است. به نظر میرسد که شخصیت افراد تحت تأثیر ویژگی های انسان سنجی نیز قرار می گیرد. در استفاده از اندام های انسان برای انجام فعالیت های مختلف نه تنها توانایی های انسان سنجی ، بلکه هنجارهای اجتماعی فرهنگی نیز نقش دارند. نظریه های مختلفی در مورد همبستگی ها وجود دارد. تغذیه ، شخصیت و تغییرات جسمانی با هم مرتبط اند ؛ وراثت می تواند تعیین کننده ساختمان اندام ها و شخصیت انسان باشد؛ انتظارات فرهنگی ممکن است منجر به رفتار ویژه ای شود .

بسیاری از تفاوت های موجود در نحوه ی انجام فعالیت های اساسی مردم می تواند ناشی از تفاوت های فرهنگی باشد. بنابراین الگوی جاری رفتار در فرهنگ های مختلف ساختارهای محیطی متفاوت نیاز دارند. اگر چه الگوهای اصلی ممکن است مشابه باشند، ولی اندازه مطلوب یک وسیله یا قطعه ای از مبلمان برای مثال ارتفاع یک میز ممکن است از فرهنگی به فرهنگ دیگر متفاوت باشد.

فرهنگ ها در محیط های جغرافیایی شکل می گیرند. محیط های ساخته شده ایی که انسان بوجود آورده است با محیط های جغرافیایی سازگار

شده اند. با وجود این سازگاری انتظارات از محیط ، یعنی سازگاری محیطی بر اساس هنجارهای فرهنگی و عادت کردن به یک قرارگاه یا

مکان رفتاری متفاوت است.

نقشه های شناختی و رفتار فضایی

رفتار فضایی مردم تا حدودی تحت تأثیر تصاویر ذهنی از ساختار محیط است. ساختار محیط به میزان زیادی بر جهت یابی مردم در میان ساختمانها، محله ها و شهرها اثر می گذارد.

مسیر های پر پیچ و خم معمولاً برای مشکل ساختن جهت یابی طراحی می شوند، ولی بجز به دلایل دفاعی، بندرت موضوع طراحی معماری بوده اند.

شناخت ساماندهی کالبدی شهر مفید است. فرایند آموختن با شکل گیری نقشه های شناختی در ذهن انسان انجام می شود.

نقشه های شناختی

تهیه نقشه شناختی فرایندی است که در آن انسان اطلاعات مربوط به موقعیت نسبی و وضعیت محیط کالبدی را کسب کرده رمز دار می کند، ذخیره می نماید، به یاد می آورد و رمز گشایی می کند.

تجربه مستقیم شنیده های فرد از یک مکان، و اطلاعات تصور شده از محیط است. جهت یابی فضایی را رومدی پاسینی (۱۹۸۴) «توانایی فرد برای بیان موضع خود نسبت به محیط از طریق نقشه های شناختی» تعریف کرده است. مردمی که در شهرها و در میان ساختمانها بزرگ شده اند ساختار اصلی آنها را بخوبی می شناسند.

ماهیت و کارکرد نقشه های شناختی

نقشه های شناختی شهرها، محلات مسکونی و ساختمانها نسخه دقیق واقعیت نیستند، بلکه مدل هایی از واقعیتند.

هرچه بیشتر از مکانی استفاده کنیم تصور ما از آن دقیق تر می شود، ولی حتی در مورد مکانهایی که مورد استفاده زیاد هستند فرایند طراحی به خاطرات ما جهت می دهد.

محیط ممکن است ویژگیهای متعارف و منظمی داشته باشد، مجموعهٔ فعالیت های بهره برداران یک ساختمان یا ساکنین یک شهر مشابه است. تفاوت های فردی از تفاوت الگوهای فعالیت و نگرش مردم به محیط ناشی می شود.

محتوای تصویر ذهنی

لینچ نتیجه گرفت که مردم برای سازمان دادن به تصاویر ذهنی آشنا از پنج عامل استفاده می کنند. این عوامل راه، لبه، محله، گره، و نشانه های شهری هستند.

راهها مسیرهای حرکت هستند. تمام عناصر دیگر محیط از راهها و یا از راه روهای ساختمانها دیده می شوند. راهها، خیابانها، پیاده روها، رودخانه ها، یا مسیرهای آبی شهر و نیز عناصر ممتد مسیر حرکت مردم اند.

لبه ها محدوده هایی هستند که فرم را قطع می کنند یا به موازات آن ادامه می یابند. لبه خطوط اتصالی اند که به جای تقسیم مناطق شهری بین آنها پیوند برقرار می کنند. لینچ این خطوط اتصالی را به جای عناصر مجزا نوعی لبه

می داند. عنصری که از نظر بصری لبه است ممکن است از نظر رفتاری یک خط اتصال باشد. **محله ها** محوطه هایی هستند که هویتی قابل تشخیص دارند.

گره ها مکان تمرکز فعالیت ها هستند و گره ها قرارگاه های رفتاری قابل تشخیص هستند. که در مکانهایی چون محل تلاقی لبه ها واقع می شوند اغلب گره ها در کنار یک نشانه شهری قرار می گیرند گره هایی که مرکز محله به حساب می آیند می توانند هسته نامیده شوند. **نشانه ها** نقاطی هستند که نسبت به مشاهده گر عنصری خارجی و یگانه اند و از نظر بصری براحتی قابل تشخیص می باشند.

راهها و لبه ها عناصر تداوم دهنده هستند محله ها می توانند مجاورت و شباهت عناصر را در یک محدودهٔ قابل رویت نشان دهند، در حالی که نشانه ها عناصری دارند که به محیط اطراف خود شباهت ندارد.

کریستین نوربگ شولتز (۱۹۷۱) نقشه های شناختی را شامل مکان، راه، و قلمرو دانسته است مکانها که نقاطی شبیه به گره ها می باشند، راهها عناصری مداوم هستند که به ساختار کلی شهر شکل می دهند.

چهار ویژگی اصلی را در نقشه های شناختی تشخیص داده است که عبارتند از نقاط، حریم ها، راه ها، و موانع. نقاط در این تعریف شبیه گره ها، و حریم ها شبیه لبه های تعریف شده توسط لینچ هستند.

چرا ساختمانها شناخته می شوند

دونالد ایل یارد (۱۹۶۹) سه دلیل را عامل شناخت بهتر بعضی ساختمانها می داند. این سه عامل ویژگیهای فرم، ویژگیهای رویت پذیری، و ویژگیهای استفاده و اهمیت هستند.

ویژگی فرم محدودهٔ مرئی ساختمان است. اگر ساختمانها محدودهٔ مرئی روشنی داشته باشند و از محیط اطراف خود به طور کامل قابل تمیز باشند، «شکلی» مشخص در زمینهٔ اطراف خود هستند.

ویژگی رویت پذیری چگونه دیده شدن ساختمانها عامل دیگری برای تشخیص یک ساختمان است. ساختمان های واقع در تقاطع های پر عبور، مجاور فضاهای باز، یا قرار گرفته در حاشیهٔ بزرگراه ها بهتر دیده شده و به خاطر سپرده می شوند.

تفاوت های فردی در فرم نقشه های شناختی

کوین لینچ (۱۹۶۰) دریافت که مردم به پنج صورت مختلف نقشه های شناختی را ترسیم می کنند:

- (۱) بعضی از مردم بر راهها و عناصر موجود در طول راه تأکید می کنند،
- (۲) بعضی اول محدوده ها را ترسیم کرده و سپس جزئیات نقشه ها را تکمیل می کنند،
- (۳) بعضی دیگر عناصری قابل تکرار چون شبکهٔ خیابانها را ترسیم کرده و سپس داخل آنها را پر می کنند،
- (۴) بعضی اول محله ها را ترسیم می کنند و سپس آنها را به هم متصل می کنند،
- (۵) بعضی با ترسیم نقاط عطف و گره ها شروع کرده و سپس اطراف آنها را کامل می کنند.

بنابر این تقریباً ۷۰ درصد مردم نقشه ها را با نظم متوالی کشیدند. گری موری (۱۹۷۶) معتقد است که تفاوت در شیوه ترسیم نقشه های شناختی به مراحل رشد فردی ربط دارد.

فرهنگ یکی از شاخص های مهم و اصلی طر حواره های جهت یابی مردم است. طر حواره های اکتشافی شکل گرفته در ذهن مردم، باز تاب عناصر با اهمیت محیط اند. با تحولات فرهنگ در طول زمان ، طر حواره های جهت یابی و تصور نمادین از مکانها و منظر و محیط نیز تغییر می کنند.

تصاویر ذهنی و رفتار فضایی

شکل گیری تصور ذهنی فرایندی دو طرفه بین شخص و محیط است، امکان تقویت تصور یک مکان خاص از طریق بالا بردن قابلیت های شخصی یا از طریق قابل تشخیص ساختن سازه محیط وجود دارد.

مشاهده گر محیط و طریق دوم با نشانه گذاری بیشتر مسیرها و مکانها یا تغییر سازماندهی کالبدی شهر ، محله یا بنا ها به دست می آید.

نتیجه گیری

استفاده از ترسیم نقشه های شناختی ،امکان طراحی و ساخت بناها، مجموعه ها ، محله ها و شهر های خوانا و قابل تصور را برای طراحان محیط فراهم می آورد. گاهی برای مشکل ساختن جهت یابی ، لایرننت یا مسیرهای پیچ در پیچ طراحی می شود.

خلوت، قلمرو پایی و فضای شخصی

خلوت : مردم در تلاش هستند که در انجام فعالیت ها به سطح مناسبی از خلوت دست یابند.

نکته ی اصلی در تعریف خلوت توانایی کنترل افراد یا گروهها بر تعامل دیداری ، شنیداری و پویایی با دیگران است.

خلوت نباید به گوشه گیری از جمع و تمایل به انزوا منجر شود .

وستین : ۴ نوع خلوت داریم:

۱-انزوا: آزاد بودن از مشاهده شدن توسط دیگران .

۲-قربايت: معاشرت با فردی دیگر و رها بودن از محیط خارج .

۳-گمنامي: ناشناخته بودن در میان جمع .

۴-مدارا: به کار گرفتن موانع روان شناختی برای کنترل مزاحمت های ناشناخته.

← خلوت استقلال فردی را تامین می کند ، هیجانات را تخفیف می دهد، به خود ارزیابی کمک می کند و ارتباطات را محدود و از آن محافظت می کند.

ازدحام: ازدحام با احساس عدم کنترل بر محیط همراه است و تحت تاثیر ادراک فرد از میزان کنترلی است که دیگران بر مزاحمت های خود دارند.

فضای شخصی : محدوده ای از محیط طبیعی یا مصنوعی که به عنوان قلمرو تعیین شده باشد

فضای شخصی محدوده ای غیر قابل رویت در اطراف فرد است که مزاحمی به آن راه ندارد

شخصی سازی : به نشانه گذاری یا یک پارچگی و همسانی اشیای یک مکان که موجب احساس مالکیت بر آن مکان است گفته می شود در اغلب موارد ناخود آگاه است .

شخصی سازی تلاشی برای سازگاری بهتر محیط و الگوهای رفتار است .

قلمرو پایی : قلمرو مکانی فضای محدود شده ای است که افراد و گروه ها از آن به عنوان محدوده ی اختصاصی استفاده و دفاع می کنند .

آلتمن قلمرو مکانی نه تنها تامین کننده خلوت بلکه تثبیت کننده روابط اجتماعی می داند .

برای ساختن مدلی که به طور مستقیم به طراحی محیط ربط داشته باشد چهار گونه قلمرو مکانی را تحت عنوان قلمرو پیوسته ، مرکزی ، حامی ، پیرامونی تعریف کرده است.

اسکار نیومن : مکان ها فضای خصوصی ، نیمه خصوصی یا نیمه عمومی هستند .

ترکیب فضایی بعضی از ساختمان ها رفتار قلمرو پایی را آسانتر تامین می کند .

فضاهای قابل دفاع

فضای قابل دفاع واژه ای است برای سلسله ای از نظام های فضایی شامل، موانع واقعی و نمادین، حوزه های نفوذ تعریف شده و امکان مراقبت بیشتر که به همراه هم یک محیط را به کنترل ساکنین در می آورد. فضای قابل دفاع در یک محیط مسکونی به گونه ای سامان داده میشود که امنیت خانواده ها، همسایگان و دوستان را تامین کند. نتیجه: فضای قابل دفاع فضای است که تشخیص و کنترل فعالیت ها را برای ساکنین آسان می سازد.

نبومن مینوسد ۴ ویژگی می تواند فضا را قابل دفاع سازد:

- ۱- تعریف روشنی از سلسله مراتب قلمرو، از عمومی تا خصوصی
- ۲- قرار دادن درها و پنجره ها و ایجاد مراقبت طبیعی از فضاها و ورودی ها
- ۳- استفاده از فرم ها و مصالح ساختمانی که برای جمعیت های آسیب پذیر عادی نیستند
- ۴- مکان بایی مجموعه های مسکونی در مناطقی سازگار با محیط اطراف که در آن ساکنین احساس تهدید نکنند تفاوت های فردی در خلوت جویی نیاز به خلوت و ساز و کارهای ارضای آن در افراد و گروه های مختلف متفاوت است.

نیاز به خلوت تحت تاثیر تفاوت های شخصیتی افراد است ولی این نتیجه گیری ربط اندکی به طراحی محیط دارد.

نگرش افراد به خلوت بخشی از فرآیند اجتماعی شدن آنهاست و ارزشی قابل آموختن است. نیاز به خلوت به میزان زیادی به فرهنگ ربط دارد. راپاپورت نگرش به خلوت و مشکل خانه را از نمایش ظاهری تا خلوت کامل طیف وسیعی با عملکردهای مشابه وجود دارد که بستگی به عوامل مختلف دارد.

نتیجه: مطالعات راپاپورت و آلتمن و چمرز چهارچوب خوبی برای درک اهمیت تامین خلوت در طراحی ساختمانها و فضاهای باز بیرونی در فرهنگها و مکانهای جغرافیایی مختلف اند.

تعامل اجتماعی و محیط ساخته شده

چگونگی تأثیر طراحی بر تعامل اجتماعی مورد بحث طراحان شهری بوده و معماران نیز درگیر این مسئله می باشند، تعامل اجتماعی و دلبستگی مردم با محیط های اجتماعی و ساخت شده، رابطه ای تنگاتنگ دارند.

ویژگی های محیط ساخته شده و قابلیت تعامل اجتماعی

فاصله کارکردی به میزان سختی ارتباط نقاط مختلف گفته می شود. مرکزیت کارکردی: به سهولت دسترسی به امکانات مشترک گروهی، دفعات استفاده از آن و زمان استفاده از قرارگاه ها یا مکان های رفتاری گفته می شود.

مثال: برای طراحی یک خانه سالمندان تحلیل تاثیرات روابط متقابل اجتماعی بر طراحی و چگونگی تشویق یا جلوگیری از این روابط در محیط طراحی شده مفید به نظر می رسد ولی نتایج این مشاهدات همیشه به پیش بینی های دقیقی برای طراحی منجر نمی شود. مشکل پیش بینی این است که در رابطه انسان و محیط متغیر های شخصیتی، اجتماعی و فرهنگی زیادی وجود دارد.

مطالعه وست گیت

مطالعه لئون فستینگر و همکارانش در مجموعه مسکونی وست گیت در موسسه فناوری ماساچوست که بلافاصله پس از جنگ جهانی دوم انجام شد به روشنی تاثیر طراحی محیط رابرتماس های اجتماعی مردم نشان می دهد. در مطالعه وست گیت فاصله کارکردی بین واحدهای مسکونی کوتاه بوده و درهای واحدها به یکدیگر نزدیک بودن و اغلب از برخورد های رودرو استقبال می شد در ساختمانهای دو طبقه هر دو طبقه در مکانی مشترک با هم برخورد داشتند و با ایجاد فضای صندوق پستی تماس اجتماعی بیشتری داشتند. جمعیت مورد مطالعه افراد متفاوت بودن و این افراد به حمایت متقابل یکدیگر نیاز داشتند.

جغرافیای فضا و تعامل اجتماعی

چگونگی چیدمان اساس در فضاها تعامل مورد انتظار بین افراد را تعیین میکند. فاصله دو نفر در یک دفتر کار رسمیت تعامل بین آن را تحت تاثیر قرار می دهد: برای مثال هرچه فاصله ها بیشتر باشد رابطه ها رسمی تر می شود مثل فضای ورودی هتل که مکان روابط رسمی است.

فضای اجتماعی و جغرافیایی اتاق :

ادوارد هال یک طبقه بندی چهار مرحله ای فواصل اصلی اجتماعی را برای تبیین اثر چیدمان مختلف اساس اتاق یا جغرافیایی اتاق بر شکل تعامل افراد از گفتگوی صمیمی تا حضور رسمی ارائه کرده است. هرچه فاصله ی بین افراد بیشتر شود، اطلاعات دیداری، گویایی، گرمایی و جنبشی آنها از یکدیگر کمتر می شود و برای حفظ تماس به صدای بلند تری نیاز است. هرچه فاصله بیشتر شود خلوت شخصی بیشتر میشود و خلوت تعامل اجتماعی کاهش میابد.

فضای اجتماع پذیر و اجتماع گریز:

استفاده از واژه های (اجتماع پذیر و اجتماع گریز) بیانگر فضاهایی است که مردم را دور هم (جمع می آورد) یا از هم (دور میکنند) این واژه ها را (همفری اُسموند) در زمان مدیریت بیمارستان (ساسکا جوان) کانادا تعریف کرد.

در سازماندهی اجتماع پذیر امکان تماس چهره به چهره وجود دارد و فاصله ی فضاهای نشستن در حد فاصله های اجتماعی _ مشورتی است. مثل غرفه های انتضاردار و خانه های قدیمی. سازماندهی اجتماع گریز موجب خودداری از تعامل اجتماعی میشود. مثل نیمکت های پشت به پشت.

هر کدام از این سازماندهی ها برای شرایط خاصی مناسب هستند. استفاده از هر دو نوع با الگویی مارپیچ در فضاهای نشستن پارک گوئل در بارسلون است که توسط آنتونیو گآادی طراحی شده.

در طراحی محوطه های باز نیز از این شیوه ها استفاده شده است. در مکان های عمومی یا شبه عمومی گاه فضای اجتماع پذیرند و ملاقات های مردم را میسر میسازند و گاه اجتماع گریزند و هیچ فضای تجمعی در آنها در نظر گرفته نشده است.

نباید اینگونه فرض کرد که روابط چهره به چهره در مکان های اجتماع پذیر حضور مردم را تقلیل میدهد. برای بروز چنین رفتارهایی باید تمایل قلبی وجود داشته باشد و قرارگاه ها و مکان های رفتاری باید در فضاهای مورد قبول مردم قرار گیرند.

کنترل قلمرو و تعامل اجتماعی:

اگر نیازهای مردم با احساس استقلال فردی حاصل از خلوت در تعادل قرار گیرد روابط اجتماعی، آسانتر میشود. فضاهایی که مهم هستند و خصوصی یا عمومی بودنشان مشخص نیست، کنترل کمتری را بر روابط اجتماعی بوجود می آورند و تعامل اجتماعی را کاهش میدهند. خلوت کالبدی، پیش نیاز بیشتر رفتارهای اجتماعی است در محیطی که خلوت کالبدی باشد، دامنه وسیع تری از انتخاب شخصی بوجود می آید.

یکی از راه های دستیابی به خلوت، دوری از تماس با دیگران است و راه دیگر از طریق کنترل قلمرو مکانی است.

مردم شناسی به نام آنتونی والاس معتقد است که در صورت نبودن حیاط های دارای خلوت، در مناطق مسکونی، قلمرو کنترل خانوادگی و شکل گیری جامعه محلی با مشکل مواجه میشود. او این نتیجه گیری را با طرح این مسئله که در مناطق مسکونی با خانه های تک خانواری نسبت به ساختمان های آپارتمانی تعامل بیشتری بین همسایگان وجود دارد، عمق بیشتری بخشید. در قلمرو خانه های تک خانواری سلسله مراتب روشنی وجود دارد و امکان مراقبت های اتفاقی بیشتر است. در عین حال خانه ها آنقدر فاصله ندارند که قرابت کارکردی از میان برود.

اسکار نیومن و طراحانی چون ریک ریتولد، نشان داده اند که خانه های آپارتمانی نیز میتوانند به گونه ای طراحی شوند که این فرصت های را فراهم آورند. بنابراین به نظر میرسد که آپارتمان نشینی در مقابل زندگی تک خانواری در ایجاد این تفاوت ها متغیری اساسی باشد. به نظر میرسد شاخص های تعیین کننده الگوهای تعامل اجتماعی، جزئیات طراحی و بالاتر از همه شیوه ی زندگی ساکنین، تراکم و نیاز به کمک های متقابل باشد و در صورت وضوح محدوده های قلمرو مکانی، مردم روی رویدادها و در مقابل مزاحمت های قابل رویت، کنترل بیشتری دارند.

مجاورت کارکردی و الگوهای تعامل اجتماعی در مناطق مسکونی:

نزدیکی کارکردی به الگوهای تعامل اجتماعی ساکنین ربط دارد. مجاورت مکانی، عامل مهمی در شکل گیری الگوهای تعامل افراد مسن است. به این دلیل با کاهش توانایی جسمانی نیاز به کمک متقابل، افزایش میابد.

قرارگاه ها و مکان های رفتاری در ساختمان ها و محلات از نظر فراهم آوردن امکان تعامل اجتماعی به دو گونه تقسیم میشود: مکانهایی که با در نظر گرفتن امکان تعامل مردم ساخته شده اند، و مکان هایی که در آنها تعامل اجتماعی حاصل مقاصد کارکردی دیگری است.

هربرت گنز، دریافت که مجاورت مکانی، تنها یکی از زمینه های ایجاد تعامل اجتماعی ست. این نوع روابط اجتماعی زمانی که خانواده های تازه وارد به یک حومه ی شهری به حمایت همسایگان نیاز دارند، اهمیت پیدا میکند. وقتی زمینه های تعامل بر اساس مجاورت مکانی بوجود می آید که به کمک متقابل نیاز باشد یا مسئله ای مشترک چون نگهداری از کودکان وجود داشته باشد.

به نظر میرسد، مجاورت کارکردی بیش از همه به زمینه های تعامل اجتماعی بچه ها و جوامع قومی بسته، اثر میگذارد. حتی اگر در منطقه ای مسکونی، بزرگسالان یکدیگر را شناسند، کودکان ممکن است بخوبی باهم آشنا باشند. کودکان در پیاده رو ها و خیابان ها یعنی جایی که بخشی از زندگی اجتماعی محله جریان دارد بازی میکنند. مکان های جالب برای کودکان عناصر خطر و امنیت را به همراه هم در خود جای میدهند. عدم فرصت گرد هم آیی و ارتباط قانونی نوجوانان، احتمال شرکت آنها در فعالیت های ضد اجتماعی افزایش میدهد.

مرکزیت کارکردی و زمینه های تعامل اجتماعی:

فرضیه ی اصلی بحث فوق، این است که هرچه منطقه مسکونی از امکانات عمومی مشترک دورتر باشد، همبستگی اجتماعی ساکنین آن کمتر میشود. آنتونی والاس، معتقد است که با ضعیف شدن مرکزیت کارکردی امکانات عمومی، بین مردم تنش ایجاد میشود و از نهادهای عمومی کمتر استفاده میشود. در چنین شرایطی فرصت های ملاقات مردم نیز کمتر میشود. همچنین، عدم وجود امکانات محلی مردم را "وادار" به کمک متقابل میکند و چنین کمک هایی تعامل بیشتر مردم را در پی دارد.

همگونی کالبدی و الگوهای تعامل اجتماعی:

به نظر میرسد که افراد ساکن در محیط های کالبدی با اندازه، شیوه ی معماری و واحدهای مسکونی هم ارزش باهم رابطه ی اجتماعی بیشتری دارند. دلیل این رابطه، ارتباط مستقیم و یک به یک مردم نیست. فرض این است که افرادی که چنین مناطقی را برای زندگی انتخاب میکنند به دلیل همگونی ارزش ها تعامل بیشتری دارند.

کاربرد طراحی برای تعامل اجتماعی:

طراحان تا حدودی میتوانند خلوت و کنترل قلمرو مکانی را با طراحی تأمین نمایند. فضاهای عمومی میتوانند در مرکز ساختمان ها قرار گیرند. فضاهای نشستن و انتظار را میتوان به گونه ای طراحی کرد که مردم در فاصله ی راحتی از یکدیگر قرار گیرند و زمان و مکان مطلوب را برای تعامل اجتماعی داشته باشند.

اگر مردم به تماس اجتماعی نیاز داشته باشند، در هر محیطی زمینه ی آن را فراهم می آورند. اصلی ترین دلیل برای توضیح مطلوب بودن تعامل اجتماعی این است که رابطه ی رابطه ی متقابل اجتماعی برای پاسخ به نیازهای انسان به پیوندجویی و احساس تعلق به مکان یک ضرورت است. دلیل دیگر این است که فعالیت هایی چون تعامل با دیگران و مشاهده ی فعالیت های مردم، با به وجود آوردن زمینه های اجتماعی شدن و اجتماع پذیری به رشد فردی انسان کمک میکنند.

تفاوت های فردی و گروهی و الگوهای تعامل اجتماعی در محیط کالبدی:

در مورد شیوه ی سکونت مردم تنها میتوان به نتایج کلی دست یافت. افراد مختلف به سطوح مختلفی از تعامل اجتماعی تمایل دارند. تعریف سطح مطلوب تعامل، به طور ذهنی از گفته های مردم و به طور عینی از موضع گیری هنجارها نسبت به زندگی خوب به دست می آید. هر دو تعریف بار ارزشی بالایی دارد و دارای جهت گیری اجتماعی و سیاسی اند.

نهادهای اجتماعی و محیط ساخته شده:

یک نهاد یا سازمان مجموعه ای از قرارگاه ها یا مکان های رفتاری است که حدودی روشن، نظمی هنجاری، میثولیت های رده بندی شده، نظام ارتباطی و نظام برنامه ریزی شده ی عضویت دارد. هر نهاد از مجموعه ای از الگوهای جاری رفتار و محیطی فیزیکی تشکیل میشود. عملکرد روان و جاذب یک نهاد به ساختار سازمانی و کیفیت روابط بین فردی اعضای آن بستگی دارد. هیچ کدام از این روابط با ترکیب کالبدی نهاد اجتماعی تعیین نمیشود. ولی قابلیت های طراحی کالبدی در کارکرد اجرایی و نمادین نهاد اجتماعی مؤثر است.

در نظریه های هنجاری معماری و طراحی شهری به تأثیر طراحی کالبدی در شکل دادن به نهادهای اجتماعی یا چگونگی طراحی نهادهای اجتماعی "آرمانی" همساز با محیط کالبدی توجه زیادی شده است.

گونه های نهادهای اجتماعی:

دسته بندی های مختلفی از نهادهای اجتماعی وجود دارد؛ از نظر اهداف، از نظر کارکردهای ابزاری و معنوی نهادها و از نظر تفاوت نهادها در قانون مند بودن آنها. نهادها ممکن است اجزائی از هر دو گونه را داشته باشند. مثل یک واحد برنامه ریزی شده ی مسکونی. میتوان نهادی برای نگهداری محله داشته باشد که تمام خانواده ها لزوما در آن عضو باشند. این نوع سازماندهی از نوع رسمی است ولی ممکن است با شبکه های دوستی و معاشرت اجتماعی ساکنین محله نیز تشکیل شود. نکته مهم این است که نهادهای رسمی میتوانند از خارج طراحی شوند ولی نهادهای اجتماعی تنها از درون رشد میکنند.

بعضی از شباهت های بین سازمانهای رسمی و اجتماعی

۱. هر دو نظام های تعاملی منسجم اند.
۲. هر دو ساختار هنجاری توسعه یافته دارند، دارای ارزشهای مورد توافق جمع و انتظارات متقابل سازمان یافته اند.
۳. هر دو زیر مجموعه های خاص خود و همچنین زیر مجموعه هایی از گونه ی دیگر را دارند.
۴. احساس مالکیت جمعی (وظیفه شناسی، مشارکت) جهت گیری مشترک آنهاست.

تفاوت های بین سازمانهای رسمی و اجتماعی

(هر کدام از موارد میتوانند نمونه ای از یک طیف وسیع تر باشد)

نهادهای رسمی

۱. حرکت در جهت هدفی تعریف شده
۲. جهت گیری کارکردی با مالکیت جمعی
۳. روابط قراردادی، با مشارکت خاص و محدود
۴. روابط اجتماعی مکانیکی
۵. نقش های مختلف در سلسله مراتبی رسمی
۶. صورت های هنجاری، منفعت گرا و اجباری قدرت قانونی
۷. از بیرون یا توسط اعضا تشکیل میشود
۸. نظامی جامع، نقش نظام های فرعی را تعریف میکند

نهادهای اجتماعی

- جهت گیری نهاد به سمت هدف خاصی نیست
- بدون جهت گیری کارکردی با مالکیت جمعی
- مشارکت عمومی (فعال یا غیر فعال)

روابط خودجوش

نقش های مختلف ولی بدون سلسله مراتب رسمی

تنها قدرت هنجاری و ارزشی وجهه ی قانونی دارد

توسط اعضا تشکیل میشود

نظام جامع، توسط نظام های فرعی تعریف میشود.

نهادهای رسمی و محیط های شناخته شده

کارکرد یک نهاد رسمی از جهت جریان کار و تعامل افراد و منافع به پیوستگی و انسجام آنبستگی دارد. لزوما نمیتوان گفت که تمام نهادهای اجتماعی وابسته به مکان خاصی هستند.

هر سطح از نهادهای رسمی چه عمومی و چه خصوصی ، تعدادی قرارگاه یا مکان رفتاری دارد که الگوهای رفتار خاصی به فضاهای مورد نیاز آنها شکل می دهد. این فضا ها باید پاسخگوی نیازهای زیباشناختی هم باشند. به نوشته ی دابرت سامر بسیاری از نهاد ها (معماری خشک) و بدون انعطاف دارند. در این موسسات به چگونگی مدیریت بیش از تامین نیاز استفاده کنندگان اهمیت داده می شود .

کارایی نهادهای رسمی

مولسکی معتقد است که تحلیل یک نهاد رسمی مثل یک سازمان تجاری از تحلیل مکان های رفتاری فعالیت های آن سازمان آغاز می شود.

الگوهای جاری رفتار از نظر سطوح فعالیت ، تفکر، متداول بودن ، توجه و همچنین از نظر جهت گیری مجریان تجزیه و تحلیل می شود.

تغییر در مبانی تشکیل سازمان ، تغییر اساسی در وظایف را در پی دارد. حالا این تغییر ممکن است تغییری ساده در حروف نام سازمان در نمای ساختمان و یا تغییری ریشه ای تر و کلی تر در مفاهیم برنامه ریزی و طراحی دفاتر اداری باشد.

اجتماعات _ نهادهای اجتماعی و محیط ساخته شده

اجتماعات مسکونی ، خوابگاه های دانشجویی و محلات شهری و حومه شهری گونه هایی از نهادهای اجتماعی اند.

این نهادها از ریز سامانه های رسمی و اجتماعی تشکیل شده اند. گوتچاک سه سطح نهادهای اجتماعی را در محیط های مسکونی تشخیص داده است .

۱. سطح پیوندهای بیرونی

۲. سطح تشکیل نهاد یا منطقه مسکونی

۳. سطح خانواده یا واحد مسکونی

اهداف هر سطح نهاد اجتماعی ممکن است رسمی یا اجتماعی باشد. مثال: اجتماع رشد کننده فلک ویلیج است .

برای تحلیل رابطه ی نهاد اجتماعی و فضای کالبدی باید توجه داشت که بعضی از جوامع محلی هستند و بعضی کارکرد محلی ندارند.

مارسیا پلی افرت اجتماع را به چهار گونه تقسیم کرده است .

۱. اجتماع با قلمرو کامل

۲. اجتماع با قابلیت محدود

۳. اجتماع به عنوان جامعه

۴. اجتماع شخصی

بیشتر اجتماعات طراحی شده از اون اجتماعات با مسئولیت محدود هستند. که در این گونه وظایف نهادها و مکان های رفتاری در مقیاس محلی عمل میکنند.

مفاهیم اجتماع محلی و محله در طراحی شهری

واژه محله یا واحد همسایگی و اجتماع محلی در زبان انگلیسی اغلب به جای هم استفاده شده اند. در اینجا اجتماع محلی به شبکه روابط بین فردی یا رابطه فرد با یک گروه گفته می شود. در صورتی که منظور از محله یا واحد همسایگی محیط جغرافیایی و کالبدی است.

مثالی از اجتماع با قابلیت محدود: بنایی با این الگو طراحی شده است که در آن تسهیلات خرید در یکی از طبقات مرکزی ساختمان و مدارس آمادگی و دیگر خدمات عمومی بر روی بام آن در نظر گرفته شده است. اگر چه مرکز خرید در نظر گرفته شده از نظر اقتصاد به صرفه نیست ولی جامعه از آن استفاده میکند.

در این مجموعه احساس اجتماعی – محلی تا حدودی محقق شده است و سطحی از روابط محلی به وجود آمده که ساکنین از زندگی در ساختمان مذکور احساس رضایت میکنند.

به گفته ی پروکسز برنامه ی تشکیل مرکز دهکده ها ، که امید می رفت در (ایجاد اجتماع محلی) موثر باشد به شیکه ای پیچیده و اجباری سازمانی در درمان جامعه تبدیل شده است.

سوزان کلر چهار تعریف قالب محله را اینگونه توضیح داده است:

۱. محله به عنوان محیطی دارای موقعیت اکولوژیکی خاص در میان محطی بزرگتر

۲. محله به عنوان نهاد اجتماعی

۳. محله به عنوان محیطی با نقش کارکردی ویژه

۴. محله به عنوان محیطی با (جو خاص)

تمام این تعاریف طرح واره های ذهنی – اجتماعی – فضایی هستند.

مفهوم مقیاس انسانی در طراحی کالبدی نهاد های اجتماعی

راجر بارکر معتقد است که: بین تعداد ساکنین یک قرارگاه یا مکان رفتاری و فراوانی ، شدت ، شروع و خاتمه فشارهایی که به آن ها وارد می شود رابطه وجود دارد.

راجر بکتل راجع به مقیاس انسانی نظریه خاصی دارد . تعریف او از مقیاس انسانی با ویژگی های سنتی نظره های معماری که در آنها مقیاس انسانی یک پدیده خاص بصری یا پدیده ی بصری بر اساس ویژگی های انسان سنجی است کاملاً متفاوت است.

در مفهوم مقیاس انسانی بارکر تعداد جمعیت با تعداد مکان های رفتاری در دسترس آنها مرتبط است.

تعریف بارکر از این جهت مهم است که در بسیاری از موارد احساس بیگانگی به محط ساخته شده نسبت داده می شود. در حالی که احساس بیگانگی بیشتر به شلوغی بیش از اندازه مکان های رفتاری مرتبط است. در این مورد بکتل اینگونه اظهار نظر کرده است : برای اینکه نهادهای انسانی بهره ی مثبتی از محیط ببرند باید مقیاس مناسب داشته باشند.

اگر سازمانی از مقیاس خارج شود نه تنها بهره محیط تقلیل می یابد بلکه برای شکل گرفتن فشارهای محیطی زیان آور برای کارکرد سازمان شروع می شود.

در این مورد محیطبه شرایط اجتماعی گفته میشود ، بکتل معتقد است : طراحی ساختمانی که بتواند هر نهادی را در خود جای دهد باید از نیروهای سودمند محیط بهره بگیرد و در جهت کنترل تاثیرات زیان آور آن تلاش نماید.

تفاوت های فردی ، نهاد های اجتماعی و کاربردهای طراحی

نهادهای اجتماعی تفاوت های بسیاری دارند حتی نهاد هایی که وظایف کاری مشابهی دارند ممکن است در شخصیت و در پایگاه اجتماعی و فرهنگ متفاوت باشند .

نتیجه گیری :

محیط شناخته شده در هر مقیاسی که باشد رمزی فرهنگی است که معرف نهادهای اجتماعی به وجود آورنده و تغذیه کننده آن محیط است . با تغییر درک انسان از چگونگی درک جامعه فرم کالبدی محیط عوض میشود.

در هر زمان، محیط شناخته شده بازتاب مفاهیم گذشته و موجود آگوهای هنجاری رفتاری است. بنابراین با رابطه درونی، الگوهای نهادها در سازمان های اجتماعی با قابلیت های محیط ساخته شده تطبیق داده می شود و در این فرایند تطبیق محیط ساخته شده نیز تغییر میکند. در فرایند این تغییرات بیشتر سازمان های اجتماعی به دلیل عدم شناخت از خود و نداشتن درک صحیح از رابطه ی الگوهای رفتاری ساختمان و محیط ساخته شده دچار مشکل می شوند.

ارزشهای زیباشناختی و محیط ساخته شده

واژه زیبایی شناسی را در سال ۱۷۵۰ الکساندر بلوم گارتن^۱ برای بیان مفهوم سلیقه در هنرهای زیبا ابداع کرد. اگرچه این واژه به مفاهیم مربوط به ادراک ربط دارد. بلوم گارتن از آن در ادراک زیبایی شعر، نقاشی و مجسمه سازی استفاده کرد. امروزه این واژه هم در بحث های محتوایی و هم در جنبه هایی رویه ای چون ساختمان و طراحی اثاث، وسایل خانه و غیره به کار می رود.

درک کامل مفهوم زیبایی شناسی مشکل است. ولی فهم اولیه عوامل موثر بر ادراک خوش آیند بودن محیط امکان پذیر است. نقش این عوامل پیچیده تر از « سودمندی» یا « نتایج ابزاری» فهم محیط است. بحث این فصل این است که تقسیم بندی جورج سانتایانا^۲ (۱۸۹۶) از زیبایی شناسی تحت عنوان زیبایی شناسی حسی^۳، فرمی^۴ و نمادین^۵ هنوز معتبر است.

در مورد زیبایی شناسی حسی دانش کمی وجود دارد. تحلیل های موجود به شدت ذهنی و درونی اند. تنها کسانی که به این موضوع علاقه نشان می دهند طراحان محیط یا رفتار شناسان هستند. طراحی محیط به طور سنتی با زیبایی شناسی فرمی و نمادین سروکار داشته است.

موضوع زیبایی شناسی فرمی ارزشهای اشکال و سازه های محیط است. این توجه به فرم اشکال، نوعی تجمل گرایی ادراکی است. این که احساس لذت از درک بعضی الگوها، تناسبات و اشکال مبانی زیست شناختی دارد یا نه، از مباحث زیبایی شناسی فرمی است.

در قرن بیستم میلادی مبانی اثباتی زیباشناسی فرمی پیشرفت زیادی داشته. اساس این پیشرفت نظریه گشتالت ادراک بوده است. نظریه های جدیدتر ادراک، از یک سو با نظریه گشتالت در چالش بوده اند و از سوی دیگر به غنای بیشتر آن کمک کرده اند.

زیبایی شناسی نمادین با معانی تداعی کننده و لذت بخش محیط سر و کار دارد.

زیبایی شناسی نمادین با لذتی که از پیشینه ذهنی مردم و یا ذهنیتی که از پیکره بندی و ویژگیهای محیط ساخته شده ایجاد می شود سروکار دارد.

از انگیزه های مطالعه زیبایی شناسی نسبی بودن ترجیحات و سلیقه های انسان است.

موضوع علم زیبایی شناسی (۱) تشخیص و درک عواملی است که در ادراک یک شیء یا یک فرایند تجربی زیبا یا حداقل خوشایند نقش دارند، و (۲) درک

توانایی انسان برای ابداع جلوه هایی است که از نظر زیبایی شناسی خوشایند به حساب می آیند. برای مطالعه زیبایی شناسی دو رویکرد کلی وجود دارد. موضوع رویکرد اول مطالعه فرایندهای ادراک، شناخت و شکل گیری نگرش، و موضوع رویکرد دوم مطالعه فلسفه زیبایی شناسی و فرایندهای مربوط به خلاقیت است. رویکرد اول شخصیت و ویژگی روان شناختی دارد و رویکرد دوم متافیزیکی و روانگوانه است. رویکرد اول در حوزه نظریه های اثباتی و رویکرد دوم در محدوده نظریه های هنجاری و ارزشی طراحان و هنرمندان قرار می گیرد.

در مطالعه روان شناختی زیبایی شناسی، به جای مطالعه از کل به جزء رسیدن از مشاهده به تعمیم، هدف مطالعه است. در عین حال، شاخه ای از فلسفه و روان شناسی که تحت عنوان زیباشناسی نظری^۶ شناخته می شود، هنوز می تواند مبانی مفیدی را برای مطالعه محیط ساخته شده فراهم آورد.

زیبایی شناسی نظری

^۱ - Alexander Blaugarten

^۲ - George Santayana

^۳-sensory

^۴ - Formal

^۵ -symbolic

^۶ - speculative aesthetics

زیبایی شناسی نظری، مانند تحقیقات روان شناختی اولیه، بر تحلیل درونی و باورهای شخصی از مفهوم زیبایی و خوشایند بودن محیط استوار است. چنین تحلیل هایی تحت عنوان هرمنوتیک،^۷ پدیدار شناسی^۸، وجودی^۹، و سیاسی^{۱۰} که همگی فلسفی اند، انجام شده اند. اغلب این مطالعات با رویکردهای علمی و شبه علمی روانکاوی و روان شناسی قابل مقایسه اند. هرمنوتیک محیط را به عنوان یک متن تفسیر می کند. پدیدار شناسی معانی زیادی دارد، در مطالعه زیباشناسی به بینش شهودی در شناخت متقابل فرد و محیط گفته می شود. رویکرد وجودی به عمل خلاق و محصول هنری به وجود آمده می پردازد. رویکرد سیاسی، به ویژه مارکسیزم، هنر را محصول و جلوه ستیز طبقاتی، و رویکرد روانکاوانه هنر را موجب پالایش روان می داند.

استفن پیر (۱۹۱۹)^{۱۱} در این مورد چهار مکتب ماشینی گرا^{۱۲}، زمینه گرا^{۱۳}، ارگانیزم گرا^{۱۴} (که مکتب «آرمانگرای عینی» نیز گفته می شود و فرم گرا را معرفی کرده است.

رویکرد ماشینی گرای نظریه زیبایی شناسی، محصول هنری را برانگیزاننده حواس انسان، و تصویر ذهنی و تداعی حاصل از آن می داند. سانتایانا مانند بسیاری از روان شناسان بعدی، به لذت بخش بودن بعضی از حس ها معتقد بوده است. به نظر سانتایانا، محیط زیبا محیطی است که به نظاره گر آن لذت می بخشد. این نظر «بار ارزشی مثبت» دارد و به معنای آن است که ارزش در ذات شیء یا رویداد است و بخشی از ساختار آن محسوب می شود.

مطالب مورد نظر برای ما استفاده امروز، بجز جزئیات فلسفه سانتایانا، تمایز کلی او بین ارزشهای حسی^{۱۵}، فرمی^{۱۶}، و بیانی^{۱۷}، یا تداعی کننده^{۱۸} (که در این جا «ارزش های نمادین»^{۱۹}

گفته می شود) است. این دسته بندی تا حدود زیادی رویکرد اکولوژیک ادراک است.

ارزشهای حسی حاصل حس های لذت بخشی چون لمس، بویش، مزه، شنیدن و دیدن هستند. سانتایانا با موضعی تجربه گرا، معتقد بود که لذت حسی در عین این که بخشی از زیبایی است، انگاره های تداعی کننده آن جزئی از ماهیت اشیاء است. ارزشهای فرمی از نظم مواد حسی به وجود می آیند، اساس این موضع گیری نیز نظریه تجربه گرای ادراک است. موضوع ارزشهای فرمی لذت بخش بودن ساختار یا الگوهای محصول یا فرایند هنری مورد نظر است. شناخت نظام موجود در الگوها، از نکات مورد نظر بحث ادراک است. بعضی از این مباحث به طور مستقیم به تناسبات و اصول نظم دهنده به الگوها می پردازند. سازمان معین^{۲۰} نامیده می شود. سازمان معین همان مفهوم شعار «فرم از عملکرد تبعیت می کند» سولیوان^{۲۱} است.

ارزشهای بیانی یا تداعی کننده از تصاویر ذهنی ایجاد شده با ارزشهای حسی نشأت می گیرند. وی فرایند تداعی را «فعالیتی بی واسطه»^{۲۲} می دانست. سانتایانا سه گونه ارزشهای بیانی یا تداعی کننده را تحت عنوان تداعی زیباشناختی، عملی و منفی نام برده است.

فلاسفه ارگانیزم گرا برای تحلیل محیط از رویکردهای سازمان یافته کمتری استفاده کرده اند. این گونه نوشته است که «نکته اساسی زیباشناسی در امتزاج جسم و جان است، که در آن جان احساس است و جسم بیان آن، بدون زیادتی در هر طرف. به جای رویکردی رفتار شناختی به مطالعه زیبایی شناسی، رویکردی شاعرانه است. تمام نظریه های زیبایی شناسی معاصر از فهم فرآیندهای ادراکی و شکل گیری نگرش استنتاج و تبیین شده اند. تمام این نظریه ها در تبیین نقش تفاوت های فردی در نگرش به محیط ضعیف هستند. زیبایی شناسی تجربی توجه جدی تری به این تفاوتها داشته است. زیبایی شناسی تجربی با تأکید بر تجربیات فردی، به دنبال دانشی است که ممکن است قابلیت تعمیم به عموم مردم را داشته باشد.

^۷ - hermeneutic

^۸ -phenomenological

^۹ - existential

^{۱۰} - political

^{۱۱} -stephen C. Pepper

^{۱۲} -mechanistic

^{۱۳} -contextualist

^{۱۴} -organismicist

^{۱۵} - sensory values

^{۱۶} - formal values

^{۱۷} -expression

^{۱۸} - associative values

^{۱۹} - symbolic values

^{۲۰} - determinate organization

^{۲۱} - Louis Sullivan

^{۲۲} - immediate activity

زیبایی شناسی تجربی

علوم رفتاری برای تحلیل تجربه زیبایی شناسی به فنون علمی و شبه علمی متکی بوده است، بیشتر مطالعات این رشته بر تحلیل همبستگی استوار است.

در این مطالعات چهار موضع گیری مهم نظری وجود داشته است: رویکرد نظریه-اطلاعات^{۲۳}

رویکرد معنا شناسی^{۲۴}، رویکردهای نشانه شناسی^{۲۵} و رویکرد روان شناسی زیست شناختی^{۲۶}

رویکرد نظریه - اطلاعات

نظریه - اطلاعات، محیط را مجموعه ای از پیام های محرک می داند. این نظریه ها به دو گونه در تحول نظریه های زیباشناسی به کار گرفته شده اند. اولی از نظریه های تجربه گرای فرم، و دومی از چارچوب تحلیلی آن استفاده می کند.

رویکرد معنا شناسی

رویکرد معناشناسی به جای اتکا به الگوی ساختار محیط بر معنای عناصر محیط متکی است. معنا، تداعی آگاهانه میان موضوع یا اثر و یک انگاره است. رویکرد معناشناسی از مباحثی در زبان شناسی گرفته شده است.

رویکرد نشانه شناسی

همانند رویکرد معناشناسی، نشانه شناسی نیز از زبان شناسی گرفته شده است و می تواند هم گسترش آن و هم متفاوت با آن به حساب آید. (Gandelsonas 1974) اگر موضوع نشانه شناسی یادگیری و انتقال معنا باشد گسترش رویکرد معناشناسی است.

رویکرد روان شناسی زیست شناختی

۱- ماهیت روانی:رنگ،شدت و ...

۲- ماهیت اکولوژی:همبستگی با رویداد

۳- ماهیت ساختاری و اجتماعی:سادگی و پیچیدگی

زیباشناسی تجربی و نظریه طراحی محیط

با تغییر محرک و انگیزش ادراک زیبا شناختی هم تغییر می کند.

مدل و نظریه زیبایی شناسی کاملاً تجربی است و مبنای حسی دارد.

رویکرد تجربی به زیبا شناسی محیط

در تجربه زیباشناختی لذت و رضایت زمانی برای مردم اتفاق می افتد که آسایش و رضایت محیط براساس الگوهای رفتاریشان اتفاق بیفتد.

شدت نور،بو،بافت و فرم همگی زیباشناختی محسوب می شود که حس لذت را در مخاطب تامین می کند.

مردم به حسی که از محیط می گیرند خیلی توجه نمی کنند.

توجه به ساختار بصری محیط زیباشناسی فرمی می باشد.

توجه به معانی تداعی کننده و لذت بخش محیط زیباشناسی نمادین است.

محیط نظامی از نمادها است که به مفاهیم ارزشها و معانی بیان واقعی می بخشد.

نتیجه گیری

^{۲۳} -information

^{۲۴} -demantic

^{۲۵} -semiotic

^{۲۶} -psychobiological

هرشی یا محیطی که پیامی از فرد یا گروهی منتقل کند اثر هنری نامیده می شود. حال امکان دارد این اثر در اثر مرور زمان اثر هنری شناخته شود.

تمام پیامهای یک فضای معماری صرفاً هنری نیست و برای تعیین آن سلیقه سازان معیارهایی را تدوین می کنند.

زیباشناسی فرمی

رویکرد گشتالتی: این مدل با توجه به عناصر اصلی هندسه محیط شروع و با توجه به این عناصر و کاربرد آنها در ترکیب دنبال می شود.

عناصر طراحی

عناصر اصلی طراحی نقطه شامل پیوستن نقاط بهم بوده که خطوط را تشکیل می دهد با پیوستن خطوط صفحه شکل می گیرد و با ترکیب سطوح احجام بوجود می آیند.

اصول ترکیب

فرمهای ساده و منظم که عناصر تکرار شونده دارند راحت تر دیده می شوند.

نظم و بی نظمی

محیطی منظم است که اجزا به گونه ای به کل شکل دهند. آر نهاییم می گوید: نظم وقتی ب.جود می آید که اصول اولیه ساماندهی اجزای یک ترکیب را ضروری سازند.

ساختاری پیچیده است که اجزای آن زیاد و اصول نظم دهنده متعددی داشته باشد.

نظم ادراکی و طرحواره های متناسب

نظم ادراکی و طرحواره های متناسب

نسبت های ساده مثل ۴:۵ ، ۳:۲ ترکیبهای ایستا

نسبت های ۲:۵، ۸:۱۳ ترکیبهای پویا و جالب

نظریه گشتالت بیان

تجربیات حاصل تداعی ذهنی نیستند، بلکه نتیجه رابطه متقابل فرایندهای عصبی و الگوهای محیط هستند.

تنش: عدم پایداری، بوی ناخوشایند، کنتراست شدید، عناصر نا آشنا، رنگهای شدید و فرمهایی با زاویه تند

آرامش: عناصر آشنا و دوست داشتنی، نظم، سادگی، استفاده از مقیاس کوچک و صداهای خوشایند

در کل می توان بیان کرد اصول زیباشناختی و زیباشناسی کاملاً فردی و نسبی است و این ادراک و احساس ناظر و مخاطب است که فضا را توصیف میکند، نظریه گشتالت نیز بر نسبی بودن این ادراک تاکید دارد.

چند کیفیتی بودن ادراک، کیفیت نمادین محیط به عنوان عامل اصلی در ادراک و رابطه درونی زیباشناسی فرمی و نمادین از دلایل نسبی بودن نظریه گشتالت می باشد.

مشکلات مدل گشتالت زیبایی شناسی فرمی:

بسیاری از انگاره های مطرح در طراحی محیط از نظریه گشتالت گرفته شده اما این نظریه بر تحقیقات تجربی مبتنی است. در نیمه دوم قرن بیستم تحقیقات قاب توجهی روی ادراک زیبایی شناسی انجام شده است ولی تاکید همه آنها بر مطالعه: ۱- رابطه ی پیچیدگی و سادگی ۲- ارزش های لذت بخش محیط است. خلاصه ی این تحقیقات:

۱- حیوان و انسان در میدان دید بصری خود شکل های پیچیده را ترجیح میدهند. ۲- دامنه ترجیح داده های ادراکی سادگی یا پیچیدگی آشفته را در میدان بصری

نمیسند. ۳- طراحی مدرن سادگی و کنترل و طراحی را در نظر داشته که نتیجه متقاعد کننده ای در بر نداشته است.

پیچیدگی:

راه های اندازه گیری پیچیدگی: ۱- تعداد عناصر یک نظام. ۲- شگفت آوری ۳- الگوهای بافت و سطوح نظم.

پیچیدگی بصری به این عوامل بستگی دارد: ۱- جاب بودن ۲- اندازه گیری ذهنی یا عینی ۳- مدت زمان توجه مردم به الگوی پیچیده (هر چه مدت زمان بیشتر باشد الگوها خوشایند تر هستند).

رابطه پیچیدگی جالب بودن و لذت:

ترجیح پیچیدگی توسط مردم دوره هایی دارد. الان در دور هستیم که مردم پیچیدگی بیشتری را می طلبند و این پیچیدگی به وضعیت فرد یا جامعه ایی که در آن زندگی میکنیم بستگی دارد. لذت بردن به میدان انگیزتگی از الگوهای بصری بستگی دارد.

زیبایی شناسی فرمی:

تعریف: لذتی که از برداشت دیداری، شنیداری، بویایی و لامسه محیط ایجاد میشود. هدفش تمایز درک کردن و لذت بردن از محیط است.

۱- حس دیداری: مهمترین حس در نظریه طراحی محیط است. راههای کسب لذت ساختار هندسی: اول تشخیص اینکه ساختار بر هنجارهای مورد اهمیت برای نظاره گر مبتنی است. دوم درک ساختار تامین کننده ی مقصود. سوم میزان پیچیدگی و نظم دیداری. چهارم حفظ توجه ناظر.

۲- شفافیت: نظام ادراکی به شفافیت بیشتر کمک میکند. شفافیت از خطای عمق، خط و فرم به دست می آید.

۳- حرکت: هنگام عبور از چشم اندازهای پشت سر هم توجه انسان جلب میشود اما اگر فاصله چشم اندازها کم باشد فرایند تغییرات نامفهوم بوده و شفافیت نخواهد داشت.

۴- سطوح، رنگ، روشنایی و بافت:

اگر به صورت منظم در کنار هم قرار بگیرند جاب هستند. محیط های شهری به دلیل پیچیدگی در سطوح و رنگ ها و نور و سایه برای انسان لذت بخش است.

۵- صوت: ادراک صوتی ویژگی های کلی محیط را تحت تاثیر قرار می دهد.

نتیجه گیری: ویژگی های دیداری فرم تنها عامل کیفیت زیبا شناسی نیست.

ترجیحا لگوهای بصری: ۱- تفاوت شخصیتی: نگرش های متفاوتی بر کیفیت های فرمی محیط ساخته شده وجود دارد که ترجیح الگوهای بصری با تفاوت های شخصیتی ارتباط دارد مثلا افراد خلاق خطوط پیچیده را دوست دارند که در ضمیر ناخود آگاه آنها قرار دارد. افراد قانع اشکال گرد، افراد منظم بیضی، افراد با هوش مربع را می پسندند. ۲- محیط جغرافیایی: مردمی که به محیط پیچیده عادت دارند برای تسکین به محیطی با پیچیدگی کمتر روی می آورند.

زیبایی شناسی نمادین

هویت دادن با معانی نمادین به یک محیط احساس تعلق مردم را به یک مکان افزایش میدهد. طراحان و معماران با پی بردن به اهمیت معانی نمادین به آنها علاقه مند شدند.

ماهیت نمادگرایی با سه تحول دیگر متقارن شد:

۱- رشد دوران سوم اقتصاد و جستجوی طراحان برای عقاید جدید.

۲- آنچه در آمریکا ساخته شده و توسط بسیاری از مردم از نظر نماد گرایی غنی به حساب آمده.

۳- تقاضا برای اینکه ساختمان به شیوه ای طراحی شوند که برای مردم قابل فهم باشد.

معنای نمادین از سطح های دیگر معنا ابهام دارد. کلمه هایی مانند تصویر، نشانه، نماد در معنای نمادین به جای هم استفاده می شوند در صورتی که تصویر: تقلید یا بازسازی یا همانندسازی از چیزی است.

نماد: نتیجه‌ی فرایندی شناختی است که با توجه به موضوع و رای استفاده‌ی ابزاری معنا پیدا می‌کند.

نشانه: ابزاری است که به جای حس انتزاعی به شکل لفظی جایگزین می‌شود.

ماهیت معانی نمادین

معنای نمادین از سطوح دیگر معنا ابهام بیشتری دارد. واژه‌هایی چون تصویر، نشانه و نماد اغلب به جای هم استفاده میشوند. به اعتبار ما یک تصویر، تقلید یا بازسازی یا همانند ساز از چیزی است. (تصویر کلیسای سنت پترز تصویر از سن پترز است و نه چیزی بیشتر از آن، اگر این تصویر رم یا کلیسای کاتولیک را به یاد آورد، تبدیل به نماد میشود).

یک نماد، نتیجه فرایندی شناختی است که به تبع آن موضوع، و رای استفاده ابزاری، معنایی ضمنی پیدا می‌کند. (موضوع میتواند یک محیط یا یک فرد و یا یک موضوع مادی باشد) این معانی از داده‌های ذهنی مشاهده‌گر موضوع گرفته میشود (این داده‌ها شاید از یک تداعی روان شناختی، یک عرف اجتماعی یا حتی از یک حادثه نتیجه شوند)

نشانه‌شناسی

نشانه‌شناسی رشته جدیدی است که با ماهیت نمادها سرو کار دارد و تفکر عده‌ای از طراحان محیط به ویژه معماران را تحت تاثیر قرار داده است.

مثلت پایه نشانه‌شناسی رابطه بین نماد، فکر و مرجع را روشن می‌سازد.

محیط ساخته شده، از سطوح با مواد و مصالح، رنگدانه‌ها و بافت‌ها و سطوح گوناگون روشنایی تشکیل شده است. الگوی این عناصر، مدلول است.

انگاره‌ها و معانی به همراه الگو که دال نامیده میشود از فرد به فرد و گروه به گروه متفاوت است. زیرا مرجع آن متفاوت است.

(دال قابل دیدن و شنیدن و لمس کردن است، مدلول مفهومی است که دال به آن اشاره میکند.)

چارلز موریس سه سطح از معنا را تحت عنوان نحوی، مفهومی و عملکردگرا نام برده است. معانی نحوی از چگونگی فرارگیری یک ساختمان در محیط اطراف نتیجه میشود. سطح مفهومی به هنجارها و انگاره‌ها و یا نگرشی که یک عنصر ارائه یا پیشنهاد میکند، اطلاق میشود. بنابر این بیشتر خانه‌های دولتی امریکا بیانگر انگاره‌های گروهی از مردم در مورد چگونگی زندگی طبقه کارگر است. معنای عملکردگرا نماد را به استفاده کنندگان از محیط ربط میدهد.

معیارهای معانی محیط ساخته شده

پیکره بندی بنا

اسکات براون، ونتوری و ایز نور از نظر رابطه بین کارکردهای ابزاری و نمادین دو گونه ساختمان را تشخیص داده‌اند. این دو گونه در ماهیت پیکره بندی بناها انعکاس یافته‌اند.

۱- موردی که نظام فضایی معماری، سازه و عملکردهای آن با یک فرم نمادین کلی پوشیده شده، ساختمان مجسمه وار حاصل را به افتخار رستوران گذری

اردک شکل (حوجه اردک لانگ آیلند) که در کتاب (زباله دان خدا) پیتر بلیک تصویر شده، اردک مینامیم.

۲- موردی که نظام های فضا و سازه به طور مستقیم در خدمت عملکردها هستند و تزئین مستقل در آنها به کار گرفته شده ... اتاقک تزئین مینامیم.

نکته اصلی این است که اردک نمادی از پیکره بندی کلی بناست در حالی که در اتاقک تزئین شده تزئین به نما اضافه شده است. بیشتر آثار معماری مدرن (جدید) همانند اردک هستند در حالی که بیشتر معماری تجاری بومی در زمره اتاقک های تزئین شده اند.

در اتاقک تزئین شده معانی تزئین به کار گرفته شده منطقی ضمنی دارند. اتاقک های تزئین شده به خاطر پیشینه ای که در ذهن مشاهده گر دارند، همان گونه که هستند به نظر می آیند. معانی تداعی کننده اردک بیانگر مقاصد معمار است در اتاقک تزئین شده معانی تداعی کننده، به پیشینه تجربیات روزمره متکی اند، در مورد اردک تشخیص تداعی، وابسته به دانستن دیدگاه فلسفی طراح است.

پیکره بندی های فضایی

حجم، میزان محصور بودن فضا و تناسبات فضای محصور همگی با معنا هستند. در بیشتر سازمان‌دهی‌های رسمی و غیر رسمی مردم با بضاعت اجتماعی بالاتر نسبت به طبقات پایین‌تر از فضاهای کالبدی بزرگ استفاده می‌کنند. در بسیاری از پایتخت‌های جهان ساختمان‌های دولتی فضاهای وسیع و نماهای گسترده دارند. این نحوه بیان نمادی از اهمیت و قدرت دولت یا کشور است. متغیرهای فضایی دو مقوله‌ای ساده، دارای معانی بالقوه معماری در نظر گرفته شده‌اند. این متغیرها عبارتند از فضای پراکنده و کم تراکم در مقابل فضای متراکم، فضای محصور در مقابل فضای باز و آزاد، عمودی بودن در مقابل افقی بودن...

(فضای محصور به فضای دارای حریم، جمع شده و تمرکز گرا گفته می‌شود، در حالی که فضای باز حرکت به درون و حرکت به بیرون، نفوذ فضایی، اختیار و آزادی را پیشنهاد می‌کند)

مصالح ساختمانی

کاربرد چوب در فضای داخلی فروشگاه وسایل اسکی، استفاده از فلز در موزه فن‌آوری می‌توان انتخاب‌هایی مناسب باشد. نه تنها شخصیت بصری یک ماده ساختمانی بلکه ویژگی‌های شنیداری، لامسه‌ای و گاه ویژگی بویایی آن نیز نکاتی را تداعی می‌کند. برای مثال، صدای حاصل از راه رفتن روی سطح مصالح مختلف به میزان قابل توجهی متفاوت است و در ادراک ذهنی هر مکان رفتاری موثر است. بعضی از مصالح در اثر تداوم استفاده، گونه‌های خاصی از معماری را تداعی می‌کنند. سرامیک‌های براق، سطوح سخت و لامپهای جیوه‌ای موسسات اداری را به یاد می‌آورند.

ماهیت روشنایی

جهت‌دهندگی، منبع، رنگ و میزان روشنایی یک قرارگاه یا مکان رفتاری از دیر زمان متغیرهای اساسی در تجربه فضای داخلی و خارجی بوده‌اند. برای مثال والتر گروپوس اینگونه نوشته است: تصور کنید وقتی پرتوی از آفتاب از شیشه رنگی پنجره یک صومعه به درون می‌تابد و به آرامی از تاریک و روشن سالن اصلی می‌گذرد و ناگهان به محراب می‌تابد چه شگفت‌انگیز و دلپذیر است و چگونه هیجان ناظر را برمی‌انگیزد. در سطح دنیوی‌تر، میزان روشنایی، لوازم روشنایی و ماهیت بعضی قرارگاهها و مکانهای رفتاری همبستگی زیادی وجود دارد. برای مثال، بین نوع روشنایی و کیفیت رستوران همبستگی وجود دارد. رستوران‌های ارزانتر که مراجعه‌کننده زیادی در طول روز دارند نور فلورسنت زیاد و در ارتفاع بالا دارند، در حالی که رستوران‌های اختصاصی‌تر نورهای کمتری دارند که از منابع نوری نئون رومیزی و یا دیواری می‌تابند.

رنگ

رنگ‌ها و رنگ‌آمیزی محیط ساخته شده در مقیاس‌های گوناگون معنی مختلفی دارند این معانی اغلب تابعی از عرف رایج در جوامع هستند. برای مثال در پکن قدیم، رنگ نمادی از شان اجتماعی بوده است. رنگ‌های روشن برای قصرها و معابد و دیگر بناهای مقدس به کار می‌رفتند ولی در ساختمان‌های معمولی از رنگ کمتری استفاده می‌شد.

عرف و مفاهیم رنگ‌ها در جوامع مختلف متفاوت است. در فرهنگ‌های غربی قرمز نشانه ترس و نیز نشانه راستی است. رنگهایی که در اصل به دلایل عملکردی انتخاب شده‌اند، ممکن است گونه‌های خاصی از ساختمان‌ها را تداعی کنند.

(مثل رنگ قهوه‌ای برای حفظ آهن، که در اصل برای پنهان کردن کثیفی‌ها و آلودگی‌ها انتخاب شده است). اگر این رنگها در مکانهای دیگری استفاده شوند باز هم معنای قدیمی خود را حفظ می‌کنند.

معنای غیرمادی محیط ساخته شده

بر اساس این مدل ویژگی‌های الگویی محیط ساخته شده باید آموخته شوند. وقتی این موضوع وجود داشته باشد، عرف اجتماعی به طور طبیعی از طریق فرایند‌های اجتماع‌پذیری آموخته می‌شود. تداعی روان‌شناختی هم آموختنی است.

پیچیدگی معنای محیط در این است که معانی نمادین محیط تنها به کیفیت کالبدی آن بستگی ندارند. این معانی به عواملی چون نام مکان، به مردم بهره‌بردار، به فعالیت‌هایی که در محیط انجام می‌شود نیز بستگی دارند. بعضی ساختمان‌ها گروه‌هایی از مردم یا رویدادهایی خاص را تداعی می‌کنند. یک محیط نه تنها به دلیل ویژگی‌های کالبدی بلکه به دلیل رویدادهایی که در آن اتفاق می‌افتد برای مردم با معناست. ساختمان و طرح معماری می‌تواند نمادی از رویدادی ویژه باشد. خانه استقلال در فیلادلفیا و خانه فرانک در آمستردام تبدیل به چنین نمادهایی شده‌اند.

رویکرد یونگی نمادگرایی

یونگ ادعا کرده است که ضمیر ناخودآگاه جمعی پیوند مردم را با گذشته برقرار می سازد. ضمیر ناخود آگاه از مجموعه ای از انرژی های روانی که همان صور نوعی است تشکیل شده است. یکی از بنیادی ترین صور نوعی که (مرکز درونی وجود، جان و یگانگی) انسان را تشکیل می دهد خود است.

مدل اکولوژیک ادراک و شناخت



رویکرد یونگی به نمادگرایی

مفاهیم ضمیر ناخودآگاه جمعی و فردیت یونگ برای تبیین این که چرا بعضی فرم ها برای ما معنی دار هستند یونگ ادعا کرده است که ضمیر ناخودآگاه جمعی پیوند مردم را با گذشته بر قرار می سازد. ضمیر ناخودآگاه از مجموعه ای از انرژی های روانی که همان صور نوعی است تشکیل شده است یکی از بنیادی ترین صور نوعی که مرکز درونی وجود جان و یگانگی انسان را تشکیل می دهد خود است.

تینگ مفهوم نمادهای جهانشمول مشترک در تجربه مردم را با ضمیر خودآگاه مرتبط ساخته است. و مفهوم فردیت یونگی رابه توافق بعضی فرمها ربط داده است. فردیت فرآیند رشد شخصیت است که طی آن فردی میتواند ضمیر ناخودآگاه خود را با زندگی خودآگاه هماهنگ سازد. فردیت می توان بیانگر نگرش گروهی از مردم نیز باشد. توانای انطباق ضمیر ناخودآگاه تا آنجا افزایش میابد که تجدید حیات به وقوع بپیوندد.

مدل های رفتارگرا

رویکرد مثبتی بر رفتارگرایی در ادراک نمادها معتقد است که عناصر محیط ساخته شده و معانی خاص در شرایطی که مردم آنها را خوشایند میابند.

تداعی میشوند. چون این بازگشت کننده و تکرار شونده هستند مردم به مطابیه معنا ادامه میدهند مفهومی که زمانی رابطه جبری بین عملکرد و فرم بوده چون مردم فرم را مهم میدانند به صورت نمادی تداعی کننده در آمده است، مدل اکولوژیک ادراک و شناخت مدل رفتارگرا معتقد است که این آموزش از طریق فرایند تقویت، تکرار و تنبیهات انجام میشود مدل اکولوژیک این موضوع را رد میکند و با قبول این باور که یادگیری میتواند برای خود یادگیری انجام شود. بر اهمیت فرهنگ در درک معانی محیط ساخته شده تاکید میکنند.

زیبا شناسی نمادین

آن گونه که نوربرت وینر زمانی گفته است محیط اطراف انسان شامل هزارو یک پیام است که به هر کس ممکن است مربوط باشد.

معانی نمادینی که مردم در محیطهای طبیعی و ساخته شده دریافت میکنند و ارزشهای که خودآگاه یا ناخودآگاه به ان معانی میدهند به موجودیت فیزیولوژیکی اجتماعی و روانشناختی آنها بستگی دارد. بعضی از این تفاوتها به تغییرات شخصیت و اندام واره های افراد نسبت داده شده است. همان اندازه که گونه های روان شناختی انسان تنوع دارد، از زیباب هم مفاهیم مختلفی وجود دارد. تفاوتهای شخصیتی میتواند معرف اهمیت معانی نمادین مختلف محیط برای افراد و گروهها باشد. افراد نیاز به موفقیت اغلب تقویت خود تصویری نیاز دارند تقویت خود تصویری بسته به اینکه فرد چه کسی باشد صورتهای مختلفی پیدا میکند.

معانی نمادین محیط ساخته شده باید در مجموعه وسیع تری از ارزشهای فرهنگی مردم و محیط در نظر گرفته شوند نظریه هنجاری طراحی محیط مباحث نظری و

تمرین عملی حوزه نشان داده شده محدوده سنتی مباحثی مبانی نظری معماری است در گذشته در این حوزه به زمینه های محتوایی بیش از نظریه های رویه ای

پرداخته شده است.

علوم رفتاری میتواند در فهم مواضع هنجاری طراحان و مکاتب معماری محیط و طراحی شهری و در توسعه دیدگاههای نظریه طراحی نقش اساسی داشته باشد. تدوین معرفتی روشن و مستحکم از موضوع گیری های هنجاری، طراحان را به درک خویشتن، نگرشها و اعمال طراحی قادر میسازد و در نتیجه به نقشهای بالقوه هنجاری و مواضعی که اتخاذ میشود وضوح و شفافیت میبخشد طراحی خودآگاهی محیط ساخته شده به عوامل متعددی وابسته است. نیاز طراحان حرفه ای به شکل دادن ارزشها به منظور دست یافتن به انگاره های شخصی از جمله این عوامل است. توانایی انجام این کار نه تنها به دانش و مهارت طراحان، بلکه به بازار کار نیز بستگی دارد. فرایندهای سود و زیان عرضه و تقاضا، هزینه و در آمد و قوانین تجاری و اداریبر طراحی شهری و معماری اثر میگذارند به همین ترتیب ویژگیهای فن آور در دسترس نیز فرم محیط ساخته شده را تحت تاثیر قرار میدهند. هدف این بخش عقاید طراحان و مکاتب فکری خاص نیست، بلکه شناختی از دیدگاههای ارزشی اخیر و عواملی است که مبانی فکری حاصل کار طراحان مختلف را قابل فهم میسازد. اگر مبانی فکری طراحان مختلف از هم تمیز داده شود تبیین و شفاف ساختن مواضع هنجاری گذشته و حال قابل درک خواهد شد.

ارزش های هنجاری طراحان محیط

در مواضع هنجاری طراحان و مکاتبات فکری در منبع وجود دارد- اظهار نظرهای شفاهی - طرح های معماری یا شهری

برای استفاده از مواضع هنجارها - نوشته ها و عقاید و تفکرات طراحان در ادوار خاص - مواضع ادعا شده تفاوت هایی وجود دارد.

تفاوت بین طراحان و نتیجه به شکل گیری طراحی -

۱- ادعای تفکری و کار عملی مخاطبان ۲- معمار موضع خود را در بازار ۳- موضوع از قبل تعریف شده اند. ۴- معمار خود را مستقل از دیگران می داند. ۵- معمار مهارت لازم برای خلق اهداف ندارد. ۶- معمار روند خود را اشتباه رفته.

۷- معمار در بیشتر موارد الفبای مبهم و غیر صریحی را برای شرح مقاصد و کار خود بکار می برد.

معماران علاقه دارند فرد گرا عمل کنند. - کار طراحان از ویژگی های جامعه نشات می گیرند.

هر نهضت به مدل های از انسان باورهایی راجع به ماهیت محیطی طبیعی و اجتماعی و تعامل بین آنها متکی است.

ماهیت فکری یک طراح در ادوار مختلف مشخص نیست از دلایل آن می توان به تفاوت های فردی- شخصیت- فرهنگ- محیط کاری طراحان ذکر کرد.

ارزشهای هنجاری طراحان

تحلیل نظریه های هنجاری طراحان -

مطالعه نظریه های هنجاری رویکردهای متفاوتی وجود دارد. ۱- رویکردها به تحلیل نظریه خودطراحان موضوع مورد نظر رفتار شناسان را جذب نکرده - انجام تحقیق نگرش باید مصاحبه شخص امکان پذیر باشد. (کار طراحان - قید حیات)

معیارهای موضع گیری های هنجاری - قدم اول: ساختن متن روشن از نظریه های هنجاری حرفه ای طراحی- معیارهایی که موضع یک طراح را از دیگران عرض می کند.

پژوهش های نظری بیان نگر معیارهای جهان بینی حرفه ای طراح

هر طراح عنصری از دو فرهنگ است. - فرهنگ اجتماعی که کلی تره - فرهنگ حرفه ای خاص

نگارش طراح به فرهنگ اجتماعی - شکل دادن به کار او بعضی ها از محیط فرهنگی را که عضوی در آن هستند می پذیرند بعضی ها تمایل به تغییر آن خرد گرایی شدید و هرج و مرج- دادن ارزش زیاد به تحریک شهری - دید میکانیکی به جهان- کمال گرایی معتقد به بازگشت.

فرهنگ آمریکایی نظر به - کنترل قلمرو - سهولت با دسترسی با ماشین و نماد گرایی فردی اهمیت زیادی داده می شود.

نمونه شهر لوتیان- کارهای معماری لوید رایت- دموکراسی بازتاب رایت به دموکراسی جفرسونی و تعصب شدید ضد شهری.

از طرف دیگر طراحانی که به فردگرایی اهمیت ندادند و آرمان گر و ارائه طرح های آرمانی را ارائه می دهند- جامعه پیشنهادی پل و پرسوال گردین منعکس کننده باور خوب بودن سازمان های اشتراکی قوی و منسجم است.

مجموعه آتالیا- جان همفری - مسکن استراکی

طرح پالوسولدی برای شهر آرمانی مابین دو طرح فرق است.

- بداداکر - رایت تاکید بیشتری نسبت به زندگی اجتماعی دارد.

- آنایدا را به خلوت و استقلال فردی اهمیت می دهد.

والتر گریپوس - معماری جدید مدرن را با ملی گرایی و آلمان بودن طراحی توجیه کند. نظر به گشتالت ادراک موازات توسعه زیبایی سناي معماری در آسمان همان زمینه ملی گرایانه جاذبه داشته است.

بوجود آمدن حاشیه های تجاری در کنار بزرگراهها- مردم آن را مخروبه های بصری می گویند و در حال بازتاب نظام اقتصادی است.

سیمای محیطی شدت تحت تاثیر طراحی که منجر به طرح خوب و بد می شود. که در بسیاری از موارد با دیدگاه عموم مردم متفاوت است.

بعضی از معماران با گریز از هماهنگی با گذشت دوره ای از نقد جهت گیری جدید را انتخاب می کند. و نوری گریوز طراحان دیگری طرح های خاصی را به معروفیت می رسانند ولی جهت جدیدی را دنبال نمی کردند . بروس گاف.

نگرش به مردم: انسان یا مدل انسان : تاکید بر ویژگی های فیزیولوژیک اندام انسان احتیاجات جهانشمول ثابت بیشتر عقاید نهضت معماری جدید مدرن در طراحی مسکن براساس مدل است که اسراییل تاجی ل آن را اندام واره ای می نامند.

مدل نقش- روی فعالیت های انسان در نظام اجتماعی

مدل رابطه ای - روابط اجتماعی را سهم

مدل خود شکوفایی- موضوع آن نیاز مردم را به تامل شدن به قابلیت های فردی

اندام داره ای - ویژگی های فیزیولوژیک اندام انسان - مدرسه باوهامن

فرا تجدید (پست مدرنیسم) ماهیت نمادین محیط ساخته شده مدل رابطه ای انسان توجه دارد.

نگرش به طبیعت

در جهان شیوه استفاده از زمین و طراحی بنا ارتباط فیزیکی به نسبت مسیحیت دارد.

فلسفه ی غربی - اعتقاد به غلبه انسان در طبیعت برده

فلسفه ی شرقی - انسان را بخشی از طبیعت می دانند.

باغ سنتی ژاپن - مناظر برای ساکنین فراهم آورد منظره موضوع اندیشیدن

باغ محیطی است برای فعالیت نشانه ی قلمرو انسان یا شکل دهنده به منظر رودخانه .

درخت

باغ ژاپنی

- برای ایجاد خطای عمیق استفاده می شود. درختان بلندتر جلوتر کوتاهتر عقب تر.

- کشورهای غربی- در پست صحنه خانه یا برای ایجاد احساس فضای محصور.

دیدگاه ، مارکسیستی لنبن – به اکولوژی محلی .

استانین – توسعه ی متمرکز

گالن گرنز – چگونگی تاثیر نگرش به مردم و طبیعت را در دوره های موفق طراحی پارک در امریکا تحت عناوین زمین برای تفریح پارک به نگرش به محیط ساخته شده.

نگرش طراحان به محیط ساخته شده به میزان زیاد در پیوند با نگرش آنها نسبت به انسان است.

- اعتقاد به چگونگی کارکرد محیط و تایید مردم

- ارزشهای موردنظر حرفه طراحی

فرم از عملکرد تبعیت می کند- کلیات نباید نظر معماران نسبت به جوهر معماری است.

نگرش یک مشاهده گر نسبت به بناها به ثبت در ذهنی و نگرش به رابطه ی مرجع و ساختمانی بستگی دارد.

نگرش طراحان به جنبه های مختلف معماری با نگرش آنها نیست به مردم رابطه ی نزدیکی دارد. بازتاب فرد گر یا گرده گرا بودن در کار طراح مشهود است.

نگرش به فرآیند طراحی:

اکثر طراحان اهمیت شهود را در فرآیند طراحی قبول دارند و فرآیند را شامل شماری از فعالیت های مجزا می دانند اما در موضع گیری های هنجاری طراحان تفاوت هایی در درک چیستی فرآیند وجود دارد که مهم ترین آن ها عبارتند از:

- فرآیند چگونه است و چگونه باید سازماندهی شود؟

- رابطه ی کارفرما و طراح چه باید باشد؟

- چه روش ها یا فنون خاصی از تحلیل، ترکیب و ارزیابی باید استفاده شود؟

ساختار کلی فرآیند طراحی:

در بین معماران نظرات گوناگونی درباره ی فرآیند طراحی وجود دارد:

- شکل خطی (برنامه ریزی مقدم بر فعالیت های طراحی)

- عدم اهمیت برنامه ریزی با توجه به روشنگری خود طراحی در مسائل

- با به کارگیری راهبردهای شکاف مرحله ی فرآیند را به افراد ذینفع معرفی کرد.

- اهمیت درک و شعور عمومی بدون توجه به فرآیند طراحی

- بی فایده بودن اطلاعات و مطالعات تحلیلی برای طراحی (به کارگیری روش های تحلیلی)

هورست رتیل تقابلی بین دو دیدگاه را تفکیک کرده است، (دیدگاه بین نسل اول و نسل دوم مدل های فرآیند طراحی)

مدل های نسل اول فرآیند بیانگر این موضوع است که طراحی می تواند و باید به صورت منطقی و فردگرایانه توسط (معماران و طراحان حرفه ای دیگر) انجام گیرد.

در مدل های نسل دوم طراحی فرآیند مباحثه ای یا قابل یادگیری به حساب برآمده است.

رابطه ی طراح و کارفرما

این مدل ها نسبت به نقش طراح و کارفرما موضع گیری های مختلفی دارند.

تا جنگ جهانی اول، طراحان حره ای و معماران نوعاً از حاکمیت بر کارفرمای ثروتمند لذت می بردند اما با وقوع انقلاب صنعتی و اوج گیری سرمایه داری و سوسیالیسم و توسعه ی سازمان های حرفه ای شرایط تغییر کرد.

در اغلب جوامع سوسیالیستی طرحی با کنترل نسبی بر فرآیند طراحی و ساخت برای توده ها صورت می گیرد (مشترک بودن ارزش های کارفرمایان و پیشینه ی اجتماعی مشابه)

جیمز آکرمن معتقد است که در رابطه ی بین معمار و کارفرما دو قطب مخالف وجود دارد.

معماران:

خود محور: معتقدند نظر معمار ارجح بر نظر کارفرماست. تکیه بر شهود شخصی

عمل گرا: معتقدند که باید چیزی که کارفرما می خواهد را انجام دهند. نتیجه ی ن. گرای مد روز یا معماری التقاطی و ساختمان های کم خرج است.

اما آکرمن معمار خود محور را فردی توصیح می کند که:

- انتخاب کارفرمای انعطاف پذیر، ملایم و بصیر
- دنبال رو و تصحیح کننده و فرم دهنده ی مکاتب معماری است.
- داشتن موافقت پنهانی معمار و کارفرما راجع به هنری و مجرد بودن ساختمان بسته به این که چه جنبه ای از معماری مورد نظر است معماران تا حدودی عمل گرا و تا حدودی خود محور هستند یعنی در پرداختن به ماهیت فعالیت ها عمل گرا هستند و در پرداختن به مسائل زیباشناختی خود محور هستند.

رابطه ی بین طراح، سرمایه گذار و مجموعه ای از بهره برداران مشارکتی است و ویژگی هایی دارد:

اطلاعات مشترک است.

هدف ها و مبنایی نظری اثباتی و عقیدتی طراح برای بقیه روشن است

استفاده از نظرات بقیه در تصمیم گیری ها توسط طراح

توافقی بودن تصمیمات نهایی

جورج هاو نظر خود را راجع به کارفرمایان و اثر آن ها بر طراحی این گونه بیان می کند:

معماران دنباله روی اربابان خود هستند.

روش ها و فنون:

روش های طراحی بستگی به نگرش طراحی به کارفرما، محیط و منظر و محیط ساخته شده دارد.

مکاتب طراحی با محصول کارشان، نوعی تحلیل، جمع بندی و ارزیابی خود قابل تشخیص هستند مثلاً:

طراحان نهضت تندینزا یا خردگرایان نوین در ایتالیا از گونه شناسی به عنوان ابزاری تحلیلی استفاده می کنند. بررسی گونه های شهری توسط آلدورسی (استفاده از تمثیل) و کاروآیمونینو (طراحی او به شدت به کاربرد الگوهای نهضت مدرن متکی است.

نگرش به فن آوری:

- معماران فن آوری را وسیله ای برای دست یافتن به یک هدف می دانند.
- معماران از فن آوری پیشرفته به شکل نمادین استفاده می کنند.
- کارآیی فن آوری و کارآیی نظام ها و مصالح ساختمانی را مبنای زیباشناختی می دانند (نهضت جدید)
- بعضی معماران سازه ساختمان را نمایان می دانند و معتقدند که یک سازه ی نمایان می تواند به عنوان بخشی از شخصیت زیبا شناختی به کار گرفت.

تبیین ماهیت سیاسی دیدگاه های هنجاری طراحان محیط:

تغییر یک دوره ی طراحی معماری به دوره ی دیگر اغلب با تغییرات ساختار قدرت جامعه هماهنگ است مثلاً حرکت از تحدید به فرا تجدد و تغییر دوره ی ویکتورین به تجدد و تغییراتی که قبل از آن رخ داد نیز همین گونه بوده است (مثل رعایت شیوه ی واقع گرایی سوسیالیستی در معماری شوروی سابق)

اما برای افراد حرفه ای این تغییرات اثری ندارد (تا زمانی که به خود انگاره ها متکی هستیم امکان انحراف وجود ندارد).

نقش سیاسی علوم رفتاری:

یکی از نقش های اصلی علوم رفتاری فراهم آوردن روش ها و مفاهیمی برای ثبت و بالا بردن درک ما از چگونگی توسعه ی موضع گیرهای هنجاری است. که این روش ها و مفاهیم شامل درک جهت گیری ارزشی حرفه ی معماری به عنوان یک کل، کار معماران مختلف و مردمی که از آن ها بهره برداری می کنند و نظام اجتماعی و فرهنگی محیط زندگی آن هاست.

مسائل اجتماعی کالبدی اخیر در طراحی محیط – دیدگاهی هنجاری:

مسائل طراحی محیط سرکش یا غامض هستند (دشواری) در نتیجه رویه ی عملی طراحی فرآیندی جدلی است که در آن هر سؤالی پاسخ های متفاوتی دارد به این دلیل که تصمیم گیری فعالیتی ارزشی است.

مسئولیت های طراحان:

سؤالات زیادی درباره ی مسئولیت های حرفه ای طراحان، وظیفه ی اصلی آن ها در برابر فرم و معماری، نحوه ی رفتار با کارفرمایان، نحوه ی شکل دادن به ارزش های زیبا شناختی و ... وجود دارد.

اما موضع گیری طراحان مختلف متفاوت است و حتی یک طراح ممکن است در برابر مشکلات مختلف نظرهای مختلفی هم داشته باشد. نظر ما این است که تمام طراحان باید تا حد امکان رابطه ی بین تمام جنبه های رفتار انسان و محیط ساخته شده را بسنجند تا بتوانند در بحث های مربوط به مزایا و محدودیت های طرح برای پاسخ گویی به برنامه ریزی رفتاری مورد نظر شرکت کنند و البته این که همه ی طراحان باید موضع گیری ارزشی داشته باشند قطعی است و باید این موضع ارزشی را حفظ کنند و همچنین باید در تدوین برنامه های رفتاری مبنای برنامه ریزی ساختمان شرکت کنند.

مسائل اجتماعی: برنامه ی رفتاری

بعضی از مسائل اجتماعی اثر مستقیمی بر طراحی و موضع گیری طراحان دارند این اثر به ویژه در طرح های آرمانی معماران برای شهرها و محلات مسکونی مشاهده می شود گرچه از اوایل دوران زندگی بشر طرح های آرمانی وجود داشته ولی تأثیر مسائل اجتماعی در طراحی های پس از انقلاب صنعتی با وضوح بیشتری دیده می شود. در این طرح ها نقش مسائل اجتماعی به خوبی مشهود است.

همگونی و ناهمگونی جمعیت ها:

کاربری زمین و ساختمان:

ما تعریف مناسبی از جامعه ی خوب نداریم مثلاً آیا جامعه ی خوب بر اساس درآمد مدرم آن، قومیتشان، جنسیت و یا درآمد آن ها تفکیک شده است؟ و یا در بعضی ابعاد بر اساس همبستگی و در بعضی ابعاد دیگر تفکیک وجود دارد؟ خیلی از مسائل بحث برانگیز و وقت گیر در این زمینه وجود دارد که معمولاً طراحان اجازه می دهند اعتقاد به تساوی اجتماعی شکل گرفته اند و بعضی دیگر ساختار اجتماعی موجود را پذیرفته اند. در جوامع آزاد مردم مکان کار و زندگی خود را با توجه به امکانات مالی خودشان انتخاب می کنند و افراد و سازمان ها معمارانی را استخدام می کنند که ساختمان هایی هماهنگ با دیدگاه فکری آنان بسازند. به هر حال طراحان مختلف اگر نتوانند سبب نگرش ها و رفتارها باشند می توانند فرصت های متفاوتی را برای همبستگی و تفکیک مردم و فعالیت های آن ها به وجود آورند. مثلاً طراحی محله های بازنشستگان که امکاناتشان برای عموم مردم جذاب است اما گونه ای سازماندهی می شوند که صدر در صد برای سالمندان گیرا باشند. پس تصمیم گیری راجع به چه ساختن و چگونگی اداره ی آن در نتایج طراحی اثر گذار است و دیگر این که آیا این گونه تفکیک ها که معمولاً مورد درخواست سالمندان با درآمد متوسط و بالا است مورد پذیرش کل جامعه هست؟

پس طراح باید مدافع بهبود شرایط و تجربیات مورد نظر مردم باشد چه در سطح شهری و چه در سطح یک بنا توجه مردم را به فرصت های ایجاد شده در محیط جلب کند.

هدف این موضع تدافعی یکپارچگی و همبستگی مردم است.

الگوهای طراحی:

بسیاری از الگوهای رفتاری پایدارند ولی همه ی آن ها از نظر اجتماعی خوشایند نیستند پس طراح ناچار است یک مدل هنجاری رفتار را مبنای طراحی خودش قرار دهد که این مدل می تواند از راه های مختلفی ایجاد شود:

اتکای طراحی به اعتقاد درست خودش با امکان دفاع از نظرات خودش و کلیه ی این دفاعیات باید در چهارچوب همکاری طراح با دیگر افراد حرفه ای، رفتارشناسان، جامعه شناسان و گروه های ذینفع دیگر انجام شود چون وقتی به مسائل توجه تخصصی شود کاربردهای معماری آن ها شفافیت بیشتری پیدا می کند.

جامعه ی برابرنگر یا سلسله مراتبی:

در بیشتر کشورهای غربی یکی از اهداف طراحی مسکن بیان پایگاه اجتماعی ساکنین از طریق ویژگی های فضای زیبا شناختی است البته همبستگی مطلق بین دو متغیر وجود ندارد زیرا ارزش های اجتماعی هم در انتخاب مسکن اثرگذار هستند پس امکان انتخاب بعضی از مردم با پایگاه اجتماعی بالا در انتخاب خانه هایی با هماهنگی با شأن فرهنگی شان وجود دارد و برعکس آن.

پس سوال این است که آیا محیط طراحی شده باید بازتاب پایگاه اجتماعی ساکنین باشد؟

در طراحی برازیلیا پایتخت فدرال برزیل گونه ای از مسکن آپارتمانی با سقف یکپارچه ی بتنی به عنوان یک سیاستگذاری انتخاب شد و توجه آن این بود که تمایز پایگاه اجتماعی مردم از طریق تنوع ظاهر خارجی و نمای ساختمان ها امکان پذیر نباشد. در این موضع ارزش گذاری اجتماعی وجود دارد. معماری بازتابی از ارزش های مورد قبول جامعه است یعنی موضع سنتی میانه رو که فرصت هایی برابر در آن وجود دارد البته این به این معنی نیست که مردم هیچ تفاوتی ندارند نمادگرایی معماری باید بیان گر ویژگی های فرد و جامعه ای باشد که معمار عضوی از آن است.

مقیاس سازمانی:

(نهادهای بزرگ) نسبت به نهادهای کوچک تر سرانه ی کمتری از مکان های رفتاری دارند نهادهای بزرگتر برای اعضای خود مکان های رفتاری منظم تری را فراهم می کنند. این امکان هست که این مکان ها پر جمعیت شوند و بعضی از مردم از شرکت در آن ها خودداری کنند. مکان های رفتاری (نهادهای کوچک تر) معمولاً کم جمعیت هستند و نیازمند شرکت کنندگان بیشتر برای فعال ماندن هستند و این که کدامیک از این مکان ها بهترند از طراحی های آینده به دست می آید.

البته به نهادهای کوچک از نظر اجتماعی و معماری تمایل بیشتری وجود دارد چون مردم از نظر اجتماعی نیازمند هستند که در زندگی خوشان مشارکت و حق دخالت بیشتری داشته باشند.

از طرفی نهادهای بزرگتر فرصت مشارکت در محیط های رفتاری تخصصی را فراهم می کنند و از نظر اقتصادی با جرفه تر هستند همچنین اداره ی آن ها کاراتر است.

دلیل این که تا حالا نهادها در مقیاس کوچک طراحی نشده اند این است که ممکن است با این روش طراحی سودآوری نهادهای بزرگتر از دست برود.

بعضی نهادهای کوچکتر را به دلیل این که راحت تر با تغییرات منطبق می شوند و فرصت های بیشتری را برای ایجاد وحدت و حس تعلق فراهم می آورد ترجیح می دهند. (نهادهای کوچکتر) باید واحدهای مشخصی از نهادهای بزرگتر باشند تا از این طریق فرصت های فعالیت سازمان یافته و با مشارکت را فراهم آورند. بحث اندازه ی بهینه ی نهادهای رسمی مثل بیمارستان ها و مدارس و مجموعه های کالبدی همچون محلات مسکونی که در آن ها نهادهای اجتماعی مشارکتی بتوانند توسعه پیدا کنند بخشی از سیاست گذاری های دوران گذشته است.

سیاست های نوسهرهای بریتانیا طی دهه های گذشته که در آن اندازه ی آرمانی شهر به میزان قابل توجهی افزایش یافت.

قابلیت دسترسی برای همه با حفظ شأن اجتماعی:

طی دهه های گذشته افزایش قابل توجهی در قوانین بدون مانع ساختن محیط برای عموم مردم ایجاد شده است و هدف این است که افراد با معلولیت جسمانی بتوانند به همه ی مکان ها مانند افراد بدون معلولیت دسترسی داشته باشند که این موضع تابع عقاید نهضت حقوق شهری آمریکا است.

پس مسئله فقط قابلیت دسترسی فیزیکی نیست بلکه امکان دسترسی همرا با حفظ شأن اجتماعی است. (بی توجهی به آرزوی پرامن درباره ی در دسترس بودن تمامی سالن های کنسرت آمریکا برای معلولین همراه با حفظ شأن اجتماعی) نظر ما این است که تمام مردم باید تا اندازه ای که مایلند قادر به شرکت در جریان عادی زندگی باشند اگر این یک سیاست جهان شمول است و در کل جهان به آن عمل شده باشد در آمریکا نیز به باقی مانده ی جمعیت چیزی را تحمیل نخواهد کرد. در ساختمان های جدید بدون مانع ساختن محیط آسان تر است. (تطبیق محیط های موجود با این ضوابط خیلی آسان نیست و بار مالی زیادی را به بعضی از مردم تحمیل می کند).

اهداف طراحی : مدافعات طراحی

تصمیم گیر اصلی معمولا سرمایه گذار یا نهاد قانونی یا شبه قانونی در طراحی ساختمان است. طراح در عین پاسخ به احتیاجات سرمایه گذار باید به نیاز بهره برداران جواب دهد. در صورت اختلاف بین این دو متعهد است از بهره بردار جانب داری کند. باید فضا با توجه به اساسی ترین نیاز ها بر اساس سلسله مراتب مازلو طراحی شود. طراحان نیاز افرادی که در این فرایند دیده نمی شوند را نیز برآورده کند. مثل کودکان – معلولین و ...

هدف طراحی تامین نظام های فعالیت یا زیبایی شناسی

استدلال برخی معماران: هنر طراحی زیبایی است زیرا مقاصد فضایی با مرور زمان تغییر میکند ولی شکل ساختمان به همان صورت باقی می ماند. همیشه نظام های فعالیت و زیبایی شناختی به خودی خود ارجحیت ندارند. بهتر و مهمتر است که نیاز های اساسی مردم بر اساس مازلو تامین شود.

طراحی برای آسایش یا ساختن:

پاسخ به نیاز های یک الگوی شاخص رفتار، هدف طراحی می باشد. این جمله اشاره دارد به تفاوت نیاز های افراد در مکان های متفاوت. به عنوان مثال نیاز یک خانواده به فضای خانه، نیاز دانش آموز به مدرسه و ...، که هر کدام از این اقشار برای قرارگیری در محیط، طراحی منحصر به خودشان را دارند. مثلا فضای پیچیده فضاهای خوب و سرگرم کننده ای است ولی آیا نیاز است که طراح در جهت یابی ساختمان ها و شهر ها و محلات مسکونی این پیچیدگی را ایجاد کند.

ایمنی زندگی در مقابل قابلیت زندگی

مقررات ایمنی و ضوابط و آیین نامه ساختمانی برای کم شدن صدمات تدوین می شوند. برای مثال، برای جلوگیری از صدمات آتش سوزی، پله های فرار در نظر گرفته می شود یا راه های خالی از اثاث برای جلوگیری از تجمع بیمارانی روانی در راه رو ها. ولی در این بحث به این اشاره شده که نباید طراحی را وقف مسائل ایمنی کرد و به عنوان مثال از نظر زیبایی شناختی آن را نادیده گرفت درست است که نیاز های ایمنی اولویت دارد ولی نباید هدف اصلی طراحی باشد. طراح وقتی موفق می شود که این موارد را در کنار هم عملی کند.

تمایل به فضا در مقابل نیاز به دسترسی

مردم طالب فضای مناسب، دسترسی آسان و خانه های تک خانواری هستند. طراحان باید مدافع محیط هایی باشد که به بهترین شکل نیاز های مردم را تامین می کنند. طراح باید برای کسانی که در ساختمان های بلند زندگی می کنند، مثل خانه های تک خانواری، سطح مطلوبی از شناسه و هویت را فراهم کند. طراح باید فضاهای عمومی ساختمان را طوری طراحی کند که برای ملاقات ها و استفاده افراد دلپذیر باشد.

معنای چه کسی در معماری

مردم راجع به بسیاری از الگو های محیط ساخته شده احساس مشابهی دارند. طراحان باید کمتر متکی به نظر شخصی خود باشد. ساختمان ها و طراح های شهری باید معنای همگانی داشته باشند و بتوانند معانی را در سطوح گوناگون به گونه ای منتقل کنند که بیشتر مردم با آن ارتباط برقرار کنند.

گستره ی طراحی

مفهوم طراحی همه جانبه: طراح مسئول طراحی همه چیز از مقیاس بزرگ شهری تا کوچکترین تزیینات (مثال: جاسیگاری)، این عمل منجر به وحدت طراحی اما تقلیل خواسته های فردی مردم می شود و بیشتر برای سرمایه گذاری که خودش هم بهره بردار پروژه هست مفید می باشد

۲. دسته طراح وجود دارد : ۱- تمام طراحی به عهده ی طراح . ۲- طرح های بیرونی به عهده طراح و طراحی جزییات به عهده ی بهره بردار

نتیجه گیری

طراحی به اعتقاد طراحان و میزان پذیرش آن توسط جامعه وابسته است .