

عنوان مقاله:

مفهوم بیوفیلیک و تاثیر آن در معماری سبز و پایدار

محل انتشار:

کنفرانس بین المللی عمران، معماری، توسعه و بازآفرینی زیرساخت های شهری در ایران (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

نازنین مروت - دانشجوی کارشناسی مهندسی فضای سبز دانشگاه تبریز

وحید کریم پور - دانشجوی کارشناسی مهندسی فضای سبز دانشگاه تبریز

خلاصه مقاله:

امروزه زندگی انسان بدلیل وجود پیشرفت های صنعتی و فناوری از طبیعت جدا شده و محیط زیست او چیزی به جز ساختمان و ماشین نیست. انسان امروزی از محیط طبیعی خود به شدت دور شده و این قطع ارتباط انسان با طبیعت مشکلات نه تنها مشکلات جسمی بلکه مشکلات روحی و روانی را برای انسان به وجود آورده است. نیاز بشر برای همبستگی و پیوند با دنیای طبیعی نیازی است فطری که درک و فهم این نیاز و انتقال مفاهیم آن در طراحی ساختمانها و محیط های زندگی باعث افزایش کیفیت زندگی بشر خواهد شد. مشاهدات بسیار زیادی وجود دارند که نشان میدهند محیط هایی که با درک این نیاز طراحی می شوند باعث افزایش بهره وری، بهبود عملکردهای ذهنی و جسمی، آسودگی خاطر، رضایت شغلی، کاهش استرس، سلامتی و شادابی و ... می شوند لذا در دوران معاصر و در شهرهای امروزی چین طراحی ساختمان ها و محیط های زندگی، ضرورت توجه به مفهوم بیوفیلیا که باعث پیوستگی عملکرد و سلامتی و حالات احساسی ساکنان و افراد شده و منجر به واکنش های مثبت در محیط پیرامون می گردد محسوس است. برای بازگشت انسان به طبیعت معماری می تواند نقش بسیار مهمی را ایفا کند. معماری بیوفیلیک در پی پیوند دوباره انسان با طبیعت است. هدف این تحقیق، بررسی تاثیر استفاده از اصول معماری بیوفیلیک بر ابعاد وجودی انسان در طراحی بناهایی باشد. با توسعه ی دانش روانشناسی محیطی و متنوع شدن رویکردهای طراحی معماری، این موضوع شایان توجه بیشتر شده و امکان بررسی دقیق تر آن با توجه به نیازهای محیطی کاربران فضا و به منظور به کارگیری هدفمند این تاثیرات در راستای اهداف طراحی و ایجاد تجربه ی روان شناختی و احساسی مثبت در ساکنین، فراهم گردیده است. ارتباط معماری و طبیعت با استناد به خصوصیات محوری معماری بیوفیلیک و فرضیات مطرحه در آن در طراحی فضاها و مولفه های روان شناختی ساکنین تحلیل می شود.

کلمات کلیدی:

معماری، معماری منظر، بیوفیلیک، برنامه ریزی شهری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1114002>

