

عنوان مقاله:

مفهوم به کارگیری حواس در معماری با رویکرد حس مکان و عوامل تاثیر پذیر آن بر ادراکات ذهنی در محله های مسکونی

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی عمران، معماری و شهرسازی (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

نویسندگان:

حامد بازی - دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد سنندج

فرزین چاره جو - دکتری شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد سنندج

خلاصه مقاله:

هر محیط، روح یا فضایی دارد که از تک تک عناصر موجود در محیط تاثیر می پذیرد، انسان در ثانیه های ابتدایی ورود به یک محیط بدون این که تک تک عناصر موجود یا جز جز عوامل محیطی را بررسی کرده باشد، با برداشتهای و دریافت های نا خدا آگاه یک احساس کلی را درک می کند، که روح یا فضای حاکم بر محیط است. تمام اطلاعاتی که ما از جهان پیرامون خود داریم از طریق حواس ما بدست می آید. یکی از معانی مهم و موثر در ارتباط انسان و محیط که مورد توجه طراحان بوده است حس مکان می باشد. حس مکان از معیارهای ارزیابی محیط های باکیفیت بوده و در معماری و رشته های طراحی محیط نقش مهم و موثری دارد. عمل کرد گرای دیدگاه های مدرنیستی توسعه، انسان و شهر و معماری را از معنا بیگانه و حس تهی ساخته و با تولید انبوه فضاهای بی هویت و بی معنا انسان را در بی مکانی و بی هویتی رها کرده اند. الگوهای توسعه شهر پایدار، از یک زاویه پاسخی به بی تفاوتی های خسارت بار نسبت به هویت و تاریخ و حس و روح دیدگاه های مدرنیستی توسعه نیز تلقی می شوند. هدف پژوهش های مکان محوری در بافتهای شهری فراتر از راستی آزمایی فرضیات دانش و روابط انسان و محیط در زمینه بستری ایده ال، از حیث فراهم بودن تعاملات روزمره انسان و اجتماع وکالبد و معنا، مطالعات مستقر بر روابط و ثیق حس مکان و رفتارهای مشارکت جویانه شهروندان در فرایند توسعه شهرهای پایدار بوده است. این مقاله بر گرفته از پژوهش مبنایی و تبیینی در بعد پذیری وحس مکان و تطبیق مدل های نگرشی ارزیابی با ویژگیهای محیط و بافت محلهای مسکونی شهری است. این پژوهش، همچنین با مطالعه تاثیر پذیری ابعاد حس مکان از ادراکات ذهنی شهروندان و نیز ارایه مدل تحلیلی تاثیر سنجی ابعاد مولفه های حس مکان از عوامل ذهنی در محیط محله های مسکونی شهری پرداخته است.

کلمات کلیدی:

حواس در معماری، حس مکان، محله های مسکونی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/611192>

