

برنام‌حرف‌راوندجان‌و



خلق مکان‌های موفق

طراحی شهری مبتنی بر شواهد برای سلامتی و رفاه

دبرا فلندرز کوشینگ؛ ایوون میلر

ترجمه:

سیداحمد سید لشکر بلوکی

سرشناسه:	کوشینگ، دبرا فلاندرز، ۱۹۷۴-م.
عنوان و نام پدیدآور:	خلق مکان‌های موفق: طراحی شهری مبتنی بر شواهد برای سلامتی و رفاه/ دبرا فلاندرز کوشینگ، ایوون میلر؛ ترجمه سیداحمد سید لشکر بلوکی.
مشخصات نشر:	مشهد: دانشگاه فردوسی مشهد، انتشارات، ۱۴۰۱.
مشخصات ظاهری:	۲۰۰ ص.
فروست:	انتشارات دانشگاه فردوسی مشهد؛ ۸۲۲.
شابک:	ISBN: 978-964-386-514-6
وضعیت فهرست‌نویسی:	فاپا.
یادداشت:	عنوان اصلی: Creating great places : evidence-based urban design for health and wellbeing, 2020.
عنوان دیگر:	کتابنامه. نمایه.
موضوع:	طراحی شهری مبتنی بر شواهد برای سلامتی و رفاه شهرسازی -- جنبه‌های بهداشتی توسعه پایدار شهری میلر، ایوون
شناسه افزوده:	سیدلشکر بلوکی، سیداحمد، ۱۳۷۲-، مترجم
شناسه افزوده:	رهنما، محمدرحیم، ۱۳۴۰-، ویراستار
شناسه افزوده:	دانشگاه فردوسی مشهد، انتشارات.
رده‌بندی کنگره:	HT۱۶۶
رده‌بندی دیویی:	۷۱۱/۴
شماره کتابشناسی ملی:	۸۷۴۹۴۵۷

خلق مکان‌های موفق

طراحی شهری مبتنی بر شواهد برای سلامتی و رفاه

پدیدآورندگان: دبرا فلاندرز کوشینگ؛ ایوون میلر
ترجمه: سیداحمد سید لشکر بلوکی
ویراستار علمی: دکتر محمدرحیم رهنما
ویراستار ادبی: هانیه اسدیور فعال مشهد
مشخصات: وزیری، ۱۰۰ نسخه، چاپ دوم، پاییز ۱۴۰۴ (اول، ۱۴۰۱)
چاپ و صحافی: همیار
بها: ۲/۴۰۰/۰۰۰ ریال

حق چاپ برای انتشارات دانشگاه فردوسی مشهد محفوظ است.

مراکز پخش:

فروشگاه و نمایشگاه کتاب پردیس: مشهد، میدان آزادی، دانشگاه فردوسی مشهد، جنب سلف یاس
تلفن: ۳۸۸۰۲۶۶۶ - ۳۸۸۳۳۷۷۷ (۰۵۱)
مؤسسه کتابیران: تهران، میدان انقلاب، خیابان کارگر جنوبی، بین روانمهر و وحید نظری، بن‌بست
گشتاسب، پلاک ۸ تلفن: ۶۶۴۸۴۷۱۵ (۰۲۱)
مؤسسه دانشیران: تهران، خیابان انقلاب، خیابان منیری جاوید (اردیبهشت) نیش خیابان نظری، شماره ۱۴۲
تلفکس: ۶۶۴۰۰۲۲۰ - ۶۶۴۰۰۱۴۴ (۰۲۱)

<http://press.um.ac.ir>

Email: press@um.ac.ir



فهرست مطالب

۷.....	مقدمه مترجم.....
۸.....	خلق مکان‌های موفق.....
۹.....	مقدمه - چرا طراحی مبتنی بر شواهد؟.....
۱۱.....	قدرت مکان.....
۱۲.....	ارتقای روش طراحی مبتنی بر شواهد.....
۱۵.....	چرا نظریه برای طراحی مهم است؟.....
۱۶.....	نحوه استفاده از این کتاب.....
۱۹.....	استفاده از نظریه طراحی در چالش‌های جهانی.....
۲۱.....	تلاش در جهت روش طراحی مبتنی بر شواهد.....
۲۳.....	منابع.....

بخش اول: شش نظریه اصلی در طراحی شهری معاصر

۲۷.....	فصل ۱. نظریه قابلیت محیط: توجه به نشانه‌ها
۲۷.....	ریشه‌های نظری نظریه قابلیت محیط.....
۲۹.....	اطمینان از انطباق نشانه‌ها و قابلیت‌ها.....
۳۲.....	قابلیت‌های واقعی در مقابل ادراک شده.....
۳۳.....	جلوگیری از قابلیت‌ها.....
۳۵.....	محیط‌های رفتاری و برنامه‌ریزی.....
۳۶.....	چند قابلیت در یک محیط.....
۳۷.....	درک قابلیت‌ها برای ارتقای کیفیت مکان‌ها.....
۳۸.....	منابع.....
۳۹.....	فصل ۲. نظریه چشم‌انداز - پناهگاه: اکنون من را می‌بینید، حالا نمی‌بینید
۳۹.....	ریشه‌های نظری نظریه چشم‌انداز - پناهگاه.....
۴۱.....	چشم‌انداز در مقابل پناهگاه.....
۴۳.....	پیامدهای سلامتی و رفاه.....
۴۶.....	پیامدها در مکان‌سازی و تعامل اجتماعی.....
۴۷.....	چشم‌انداز - پناهگاه برای کودکان.....
۴۹.....	نگاهی دقیق‌تر: بررسی چشم‌انداز - پناهگاه در فضاهای شهری.....

درک اهمیت چشم‌انداز - پناهگاه..... ۵۰
منابع..... ۵۰

فصل ۳. نظریه فضای شخصی: فاصله‌ات را حفظ کن!..... ۵۱

ریشه‌های نظری نظریه فضای شخصی..... ۵۱
تفکر قلمرویی..... ۵۴
اندازه، قوانین و انعطاف‌پذیری فضای شخصی..... ۵۶
طراحی با زبان فضا..... ۵۷
فضای شخصی در نیمکت‌های فضای عمومی و طراحی پارک حساس به جنسیت..... ۶۰
طراحی برای فضای شخصی در فضای کاری و ساختمان‌ها..... ۶۲
نیاز مستمر به نظریه فضای شخصی..... ۶۳
منابع..... ۶۴

فصل ۴. نظریه حس مکان - روح مکان: مکان‌یابی جادو..... ۶۵

اصطلاحات تخصصی: حس مکان در مقابل روح مکان..... ۶۶
ریشه‌های نظری نظریه روح مکان..... ۶۸
شناسایی روح مکان در ساختمان‌ها و اماکن شمالی..... ۷۰
چگونه میراث صنعتی به روح مکان کمک می‌کنند؟..... ۷۱
روح مکان در طراحی چینی..... ۷۳
روح مکان در هویت معماری نوردیک..... ۷۳
روح مکان برای مسائل روزمره..... ۷۵
میراث ماندگار طراحی..... ۷۶
منابع..... ۷۷

فصل ۵. نظریه دل‌بستگی به مکان: ارتباطات را تقویت کنید..... ۷۹

ریشه‌های نظری دل‌بستگی به مکان..... ۷۹
مکان‌های روزمره در مقابل مکان‌های تشریفاتی یا ویژه..... ۸۱
دل‌بستگی به مکان و مراقبت از محیط..... ۸۳
ایجاد مکان‌هایی برای تقویت ارتباطات اجتماعی..... ۸۴
فرایندهای مکان: چگونه دل‌بستگی به مکان را توسعه دهیم؟..... ۸۵
مزایای مثبت دل‌بستگی به مکان برای سلامتی و رفاه..... ۸۷
ساخت مکان‌های خاطره‌انگیز..... ۸۸
بررسی دقیق‌تر..... ۸۹
طراحی با دل‌بستگی به مکان در ذهن..... ۹۰
منابع..... ۹۱

۹۳	فصل ۶. نظریه طراحی بایوفیلیک: قدرت شفافیتش طبیعت
۹۳	تعریف بایوفیلیا.....
۹۵	ارزش درمانی تعامل مردم و طبیعت.....
۹۷	طراحی همراه با نظریه بایوفیلیک - ظهور طراحی بایوفیلیک.....
۱۰۱	نظریه طراحی بایوفیلیک در عمل.....
۱۰۱	سنگاپور- ایجاد «شهری در باغ» از طریق شهرسازی بایوفیلیک.....
۱۰۵	طراحی بایوفیلیک در مراکز بهداشتی.....
۱۰۸	طراحی بایوفیلیک در مکان‌های غیرمحمول.....
۱۰۹	حرکت به سوی آینده‌ای سبزتر.....
۱۰۹	منابع.....

بخش دوم: استفاده از نظریه‌های طراحی برای اولویت‌های جهانی

۱۱۳	فصل ۷. طراحی سالوتوژنیک: ترویج زندگی سالم
۱۱۴	ریشه‌های نظری سالوتوژنسیس.....
۱۱۶	ساختار استفاده از حس انسجام.....
۱۱۸	ایجاد شهرهای سالم.....
۱۱۹	راهبردهای مکان‌سازی در ارتقای سلامتی و رفاه.....
۱۲۲	فواید سلامتی طبیعت.....
۱۲۲	قابلیت‌های محیط برای فعالیت بدنی و حمل‌ونقل فعال.....
۱۲۳	ملاحظات طراحی سالوتوژنیک مبتنی بر نظریه.....
۱۲۶	مسیر پیش‌رو.....
۱۲۷	منابع.....

۱۲۹	فصل ۸. طراحی دوستدار کودک: جایی که جوانان شکوفا می‌شوند
۱۳۰	ریشه‌های سیاسی شهرهای دوستدار کودک.....
۱۳۲	اهمیت تحرک مستقل.....
۱۳۳	خلق مکان‌های موفق و تقویت سلامتی و رفاه از طریق خیابان‌های مشترک.....
۱۳۵	سلامتی و ایمنی شخصی.....
۱۳۶	حمایت از رشد سالم کودک از طریق طراحی شهری.....
۱۳۸	اهمیت بازی.....
۱۴۱	طراحی برای تحریک احساسات.....
۱۴۳	استفاده از نظریه در جهت طراحی شهرهای دوستدار کودک.....
۱۴۳	حرکت به سمت جلو با طراحی دوستدار کودک.....
۱۴۶	منابع.....

فصل ۹. طراحی برای همه..... ۱۴۹

- از بی توجهی تا طراحی همه‌شمول..... ۱۵۱
- تقویت طراحی همه‌شمول از طریق ابزارها، اصول و فرایندهای طراحی..... ۱۵۴
- چرا باید برای جمعیت سال‌خورده طراحی کنیم؟..... ۱۵۷
- مکان‌ها موفق، دوستدار سالمند و همه‌شمول هستند و بر مبنای نظریه طراحی شکل گرفته‌اند..... ۱۶۰
- باغ‌های حسی برای همه پناهگاه فراهم می‌کنند..... ۱۶۱
- استفاده از نظریه‌های طراحی برای خلق مکان‌های دوستدار سالمند و همه‌شمول - سناریوی ایستگاه اتوبوس..... ۱۶۴
- قدم‌های بعدی..... ۱۶۸
- منابع..... ۱۶۸

فصل ۱۰. طراحی پایدار: طراحی مجدد بنیادین محیط مصنوع..... ۱۷۱

- سخنان دبیر کل سازمان ملل متحد در مورد تغییرات اقلیمی..... ۱۷۳
- ایجاد ساختمان‌های سبز، پایدار، ترمیمی و احیاکننده..... ۱۷۶
- روندهای نوظهور در طراحی پایدار..... ۱۷۸
- طراحی پایدار از دیدگاه نظریه..... ۱۸۰
- فصل مشترک نظریه طراحی بایوفیلیک و طراحی پایدار، احیاکننده..... ۱۸۰
- روح مکان و پایداری، طراحی احیاکننده..... ۱۸۳
- طراحی مجدد و بنیادین محیط مصنوع..... ۱۸۶
- منابع..... ۱۸۷

نتیجه‌گیری - خلق مکان‌های موفق از طریق توفان نظری..... ۱۸۹

- اجرای سیاست و طراحی در حوزه سلامت به گونه‌ای متفاوت..... ۱۸۹
- تعهد اخلاقی ما به عنوان طراح برای ارتباط با نظریه..... ۱۹۱
- چهار چوب‌بندی مجدد مجموعه مهارت طراحی، نابغه خلاق و نظریه پرداز ماهر..... ۱۹۲
- منابع..... ۱۹۳

منابع توصیه شده..... ۱۹۴

- نمایه**..... ۱۹۹

مقدمه مترجم

شهرها با چالش‌های بی‌شماری از جمله رشد جمعیت و گسترش شهرنشینی و زندگی مترکم، تغییرات آب‌وهوایی، پیری و افزایش نرخ بیماری‌ها مواجه‌اند. بخشی از این چالش‌ها به دلیل تصمیم‌گیری‌های بدون پشتوانه علمی و بی‌توجهی به شواهد است. مشکلاتی در زندگی واقعی وجود دارند که عمیقاً با آن‌ها درگیر هستیم، اما در هیچ منبعی به آن‌ها اشاره نشده است. تحقیقات و شواهد بخش‌گم‌شده فرایند طراحی هستند. رشته‌های مرتبط با محیط مصنوع امروزه مبتنی بر عمل هستند و عمدتاً بر مهارت‌های عملی مربوط به حل مشکلات برپایه موقعیت مکانی تمرکز دارند. رشته‌هایی مانند پزشکی، جغرافیا، روان‌شناسی و جامعه‌شناسی از رویکرد مبتنی بر عمل به رویکرد مبتنی بر شواهد تکامل یافته‌اند. برای مثال، پزشکی زمانی مبتنی بر روابط موردی بود، اما اکنون کاملاً به تحقیقات و آزمایش‌ها متکی است تا از ایمنی و شیوه‌های اخلاقی اطمینان حاصل کند. رشته‌های مرتبط با محیط مصنوع نیز با توجه به تأثیری که بر سلامت روانی و جسمی تمامی افراد دارند، باید مسیری مشابه را در پیش گیرند؛ مسیری که برپایه تحقیقات و شواهد دنیای واقعی بنا شده است و جامعه را به سوی شکوفایی هدایت می‌کند.

کتاب حاضر راهنمای مناسبی برای پر کردن شکاف موجود بین تحقیقات و عمل در فرایند طراحی است. نویسندگان این کتاب، کوشینگ^۱ و میلر^۲، در بخش اول با اتکا به شش نظریه مهم که در طراحی شهری معاصر اهمیت فراوانی دارند، مفاهیم اساسی، تحقیقات و نمونه‌های متنوعی را براساس آخرین تحقیقات و یافته‌های علمی مربوط به هر نظریه ارائه داده‌اند. در بخش دوم، چالش‌های جهانی بررسی و از نظریه‌های بخش اول برای پاسخ به آن‌ها استفاده شده است. ارائه نمونه‌ها به‌طور هدفمند انجام شده است؛ مواردی که بین‌المللی هستند، مانند طراحی بایوفیلیک در سنگاپور، ایتالیا و هلند؛ ساختمان‌های پایدار در کانادا و استرالیا و چگونگی کمک نظریه روح مکان به هدایت پروژه‌های استفاده مجدد سازگار در چین یا نمونه‌های معاصر مانند طراحی جهانی کتابخانه بیرمنگام، باغ‌های حسی در مقیاس کوچک برای افراد مبتلا به اوتیسم و زوال عقل و نمونه‌هایی در همه مقیاس‌ها و دامنه‌ها، از جمله توضیح در مورد اینکه چگونه ارتباط با شواهد و نظریه ممکن است به بهبود طراحی ایستگاه اتوبوس، بام سبز و سیستم حمل‌ونقل کمک کند.

اگر بخواهیم زندگی شهری را به شکل مثبتی تغییر دهیم، باید به قدرت دگرگون‌کننده طراحی احترام بگذاریم و به هنر و دانش آن توجه داشته باشیم. هدف این کتاب، تشویق استفاده از شواهد و تحقیقات و ارتباط مستمر با نظریه‌های دارای مبنای علمی در پی ایجاد سلامتی و رفاه در سایه آفرینش مکانی موفق از طریق طراحی آگاهانه است که زمینه‌های شکوفایی افراد را فراهم می‌کند.

خلق مکان‌های موفق

این کتاب چشم‌انداز و راهنمای جسورانه‌ای برای خلق مکان‌های موفق فراهم می‌کند. تصوّر و طراحی محیط‌های شهری که در آن همه مردم شکوفا می‌شوند، کاری خارق‌العاده است و در این روایت قانع‌کننده، کوشینگ و میلر به ما یادآوری می‌کنند که نظریه، نقطه شروع قدرتمندی است. بر مبنای تحقیقات بین‌المللی، مطالعات موردی مصوّر، تجربیات شخصی و همچنین نمونه‌های جالبی از تاریخ و فرهنگ مردمی، این کتاب کاربردی، در کنار الهام‌بخش بودن، راهنمایی و ابزارهایی را در اختیار خواننده قرار می‌دهد. بخش اول شش نظریه مهم برای طراحی شهری معاصر را معرفی می‌کند: قابلیت محیط، چشم‌انداز - پناهگاه، فضای شخصی، حس مکان/روح مکان، دل‌بستگی به مکان و طراحی بایوفیلیک. بخش دوم با استفاده از فرایند نوآورانه «توفان نظری»، نشان می‌دهد که چگونه طراحان می‌توانند مکان‌های موفق‌تری ایجاد کنند که همه‌شمول، پایدار و سالوتورژنیک باشند. خلق مکان‌های موفق، منبعی خردمندانه، قانع‌کننده و مبتنی بر شواهد برای خوانندگان است که می‌خواهند محیط شهری را به گونه‌ای طراحی کنند که برای زندگی مردم الهام‌بخش، هیجان‌انگیز و به وجود آورنده تغییرات مثبت باشد.

دبرا فلندرز کوشینگ، استادیار معماری منظر در دانشکده طراحی دانشگاه فناوری کوئینزلند در بریزبن، استرالیاست. دبرا با داشتن تخصص در معماری منظر و برنامه‌ریزی اجتماعی، پیش از تمرکز بر تدریس و تحقیق در دانشگاه، به عنوان متخصص طراحی کار می‌کرد. دبرا علاقه‌مند به ترویج طراحی مبتنی بر شواهد در ابتکارات چندرشته‌ای برای ایجاد پارک‌ها و محیط‌های شهری است که از سلامتی و رفاه بهتر برای همه افراد، به ویژه کودکان و جوانان، پشتیبانی می‌کنند.

ایوون میلر، استاد و مدیر آزمایشگاه طراحی QUT در دانشکده طراحی دانشگاه فناوری کوئینزلند^۱ در بریزبن، استرالیاست. تحقیقات او با تکیه بر پیشینه وی در ژرنتولوژی محیطی و روان‌شناسی طراحی، بر ایجاد مکان‌های پایدار، همه‌شمول و دوستدار سالمند متمرکز هستند. ایوون آثار زیادی در زمینه‌های طراحی شهری، افزایش سن جمعیت، تغییر وضعیت آب‌وهوا و پایداری منتشر کرده است و مدافع تحقیقات مشارکتی خلاق مبتنی بر هنر است.

مقدمه - چرا طراحی مبتنی بر شواهد؟

مکان‌های موفق به خودی خود به وجود نمی‌آیند؛ آن‌ها خلق می‌شوند.

مکان‌های موفق نتیجه برنامه‌های هدفمند و اقدامات قاطع، تفکری ساختاریافته و خلاق و توانایی طراحان در به تصویر کشیدن آنچه هست و آنچه ممکن است باشد، هستند. این فرایند مکان‌سازی شباهت زیادی به بازی شطرنج دارد، همان‌طور که در شکل ۱ دیده می‌شود. درست همان‌طور که استاد شطرنج برای مشاهده هدفمند کل صفحه مکث می‌کند، طراح موفق مکث می‌کند تا کل مکان را بررسی کند: برای تفکر در مورد محتوای تاریخی، اجتماعی فرهنگی و محیطی، همچنین هرگونه فرصت بالقوه، شگفتی و چالش. در هر بازی شطرنج، مانند فرایند طراحی، الگوها، امکانات و مسیرهای مشخصی وجود دارند که تمایل به پیش‌بینی موفقیت دارند، اما باید به‌طور مداوم در پاسخ به شرایط در حال تغییر، سازگار شوند. بنابراین موفقیت در شطرنج و طراحی، ترکیبی حساب‌شده از هنر و علم است. در کنار اکتشاف برپایه تصور و بینش خلاق که هنر را تعریف می‌کنند، ایجاد مکان‌های موفق که شکوفایی افراد را تضمین می‌کنند، نیازمند تعامل عمیق با رویکرد مبتنی بر شواهد علمی؛ یعنی دقت تحلیلی در نظریه، تحقیق و آزمایش است. در ایجاد مکان‌های موفق، ما استدلال می‌کنیم طراحان نیاز دارند که خود را با دانش جامع از نظریه‌های طراحی انتقادی و شواهد پژوهشی مرتبط تجهیز کنند تا انتخاب‌های طراحی آگاهانه انجام دهند. طراحی ایستگاه اتوبوس، زمین بازی، تقاطع، میدان شهری باشد یا طراحی امکانات مراقبت از سالمندان، هر کدام از تصمیمات طراحی برای تعیین اینکه آیا تجربه مکانی مثبت و به‌یادماندنی است یا مادی و زودگذر در یکدیگر تنیده می‌شوند. لحظه‌ای را در نظر بگیرید، مکان‌هایی که هر روز در آن زندگی، کار و بازی می‌کنید و همچنین مکان‌هایی که ممکن است در طراحی آن‌ها سهمیم بوده‌اید. چه چیزی آن‌ها را خاص و یا دوست‌داشتنی می‌کند؟ آیا افراد آن‌ها را انطباق یا تغییر داده‌اند؟ آیا امکان طراحی بهتر برای آن‌ها وجود دارد؟

تصوّر و ایجاد مکان‌هایی که همه مردم در آن شکوفا شوند، مسئولیتی ویژه است. برای دستیابی به این هدف، به تعامل بیشتر و بررسی از طریق دیدگاه نظری از سوی متخصصان، طراحان، برنامه‌ریزان شهری، معماران، معماران منظر، توسعه‌دهندگان، سیاست‌گذاران محیط مصنوع نیاز است. اگر طراح هستید، چند بار شده که به صورت واضح اصول مربوط به نظریه بیوفیلیک^۱ یا قابلیت محیط^۲ را در روش طراحی خود ادغام کنید؟ آیا شما در چرخه‌ای مداوم از اجرا و بازتاب طراحی شرکت می‌کنید یا به کارفرما دستور کار بازگشتی^۳ ارائه می‌دهید که باعث می‌شود بهترین شیوه‌های رویکرد مبتنی بر شواهد مانند پایداری یا طراحی دوستدار کودک، سالمند نیز مورد توجه و بحث قرار گیرد؟ فعالیت‌های معاصر در طراحی شهری به طور فزاینده‌ای نیازمند فرایندی هستند که تضمین می‌کند نسبت به نیازهای کاربران محلی پاسخ‌گو باشد و نظریات گوناگون-کودکان، جوانان، خانواده‌ها، افراد مسن، کارآفرینان- را در برنامه‌ریزی شهرها، به خصوص هنگام توسعه، در نظر می‌گیرد. اما در مورد استفاده از دیدگاه نظریه و روش مبتنی بر شواهد چگونه؟ تنها زمانی شاهد آن هستیم که هنر و علم طراحی به طور کامل در روش طراحی ادغام شوند. آنگاه ما مکان‌های موفق را ایجاد خواهیم کرد که می‌توانند الهام‌بخش، محرک و پشتیبان روح و روان انسان‌ها باشند و به شکلی مثبت زندگی مردم را تغییر دهند.



شکل ۱- زمین‌بازی شطرنج در فضای باز بیرونی، فعالیتی را برای تماشا و بازی بین نسلی فراهم می‌کند (منبع: جوس دیلیس^۴).

1. Biophilic theory
2. Affordance theory

3. Return brief
4. Jos Dielis, Flickr CC

قدرت مکان

اگر بخواهیم بسیاری از چالش‌های معاصر جهان را مدیریت کنیم، ایجاد مکان‌های موفق حیاتی است. چاقی، سرطان، اختلال نقص توجه، افسردگی و زوال عقل، بسیاری از افراد با کاهش کیفیت زندگی روبه‌رو هستند و دولت‌ها، سازمان‌ها، نهادهای غیرانتفاعی، افراد و خانواده‌ها برای پرداختن و رفع این موارد میلیاردها دلار هزینه می‌کنند. در واقع، اولویت‌های مورد بحث در بخش دوم؛ یعنی طراحی سالوتوژنیک^۱ (سلامت‌زا)، طراحی دوستدار کودک و سالمند، طراحی همه‌شمول و طراحی پایدار، همگی بخشی از پاسخی گسترده‌تر به این چالش‌ها هستند. اغلب، موضوعی که در بحث‌های پیرامون این چالش‌ها مفقود مانده است، تأثیر مثبت محیط‌های با کیفیت است؛ مکان‌هایی که به‌منظور فراهم آوردن فرصت‌هایی برای زندگی سالم ساخته شده‌اند، نه تنها برای جلوگیری از این مسائل، بلکه به‌منظور توانمندسازی افراد برای شکوفایی در زندگی روزمره.

خوشبختانه محققان، برنامه‌ریزان و سیاست‌گذاران اهمیت طراحی محیط‌ها و مکان‌هایی را که باعث می‌شوند افراد بتوانند سبک زندگی سالم داشته باشند، تشخیص داده‌اند. در سطح جهانی، سازمان بهداشت جهانی^۲ سلامت را این‌گونه تعریف می‌کند، «رفاه کامل جسمی، روحی و اجتماعی و نه صرفاً عدم وجود بیماری یا ضعف» [۱]. این تعریف زیربنای مفهوم سالوتوژنسیس^۳ (سلامت‌زایی) است؛ این ایده که محیط‌ها به‌جای چشم‌پوشی از مسائل بهداشتی یا حتی بدتر، در واقع تشدید رفتارهای ناسالم و بیماری‌زا، باید ارتقادهنده سلامتی باشند و موضع پیشگیرانه اتخاذ کنند. طراحی سالوتوژنیک (سلامت‌زا) که در فصل ۷ به تفصیل مورد بحث قرار می‌گیرد، مفهوم انسجام را برای توضیح چگونگی خوانش و درک مردم از محیط خود به‌منظور مشارکت در فعالیتهای ارتقادهنده سلامتی، دربرمی‌گیرد و همچنین شامل اصول مکان‌سازی است که افراد را قادر می‌سازد تا از حضور در مکان‌هایی که در آن وقت خود را می‌گذرانند، لذت ببرند.

در میان بسیاری از ارتباطات بین سلامت جسمی، روحی و روانی ما و محیط‌هایی که در آن زندگی، کار و بازی می‌کنیم، چندین مورد مستقیم و واضح‌تر از سایرین هستند. به‌عنوان مثال، ایجاد مسیرهای دوچرخه و پیاده‌روی ممکن است مستقیماً به افزایش دوچرخه‌سواری افراد، پیاده‌روی و دویدن برای تفریح یا رفت‌وآمد کمک کند. به‌همین ترتیب، تهیه سازه‌های سایبان در مکان‌های آفتابی ممکن است به آسایش حرارتی و جلوگیری از سوختگی ناشی از خورشید کمک کند. ایجاد محدودیت‌های آلودگی در کارخانه‌ها و ساختمان‌های صنعتی ممکن است به‌طور مستقیم کیفیت هوا را افزایش و آسم و بیماری‌های تنفسی را کاهش دهد. با این حال، بسیاری دیگر از مداخلات طراحی محیط ارتباط مستقیم کمتری با پیامدهای بهداشتی دارند و تأثیرات آن‌ها بلندمدت است. مشکلات جدی مانند سرطان یا چاقی، اغلب سال‌ها طول می‌کشند تا آشکار شوند که مشخص کردن متغیرهای علیت را دشوارتر می‌سازند. در حالی که

1. Salutogenic
2. WHO

3. Salutogenesis

نیاز به تحقیقات طولی و تجربی بیشتر برای درک کامل چگونگی تأثیر طراحی محیط‌ها بر سلامتی ما وجود دارد، محتوای شواهد و مدارک موجود تاکنون نشان می‌دهد که ما نمی‌توانیم عقب‌بنشینیم و کاری انجام ندهیم. حق انتخاب وجود ندارد.

امروزه ارتباط بین استعمال دخانیات و سرطان ریه برای کمتر کسی سؤال‌برانگیز است. با این حال، این رابطه به پیام‌رسانی مداوم برای عموم، مسئولان بهداشت و سیاست‌گذاران نیاز داشت و تحقیقات چندین دهه از آن پشتیبانی می‌کرد. برای مسائل پیچیده‌ای مانند سلامت روانی و منابع استرس، شواهد بیشتری لازم است تا به ما در درک کامل چگونگی ارتباط این موضوعات با عدم دسترسی به محیط‌های طبیعی، کمک کنند. با توجه به رشد فزاینده شواهدی که نشان‌دهنده مزایای طبیعت برای کاهش استرس هستند، حمایت و ترویج این مزایا از طریق طراحی باکیفیت مهم است. طراحی مکان‌های موفق پاسخ بسیاری از مشکلات «دشوار» جامعه است؛ از تغییرات آب‌وهوایی تا جوامع جدا از هم و اتکای بیش‌ازحد به غذای سریع و سبک زندگی غیرفعال جسمی. به‌طور قابل توجهی، همان‌طور که گلدهاگن^۲ (۲۰۱۷) به ما یادآوری می‌کند، ما تنها یک فرصت برای طراحی صحیح داریم؛ برای خلق محیط مصنوعی که نسل جوان را از تکنولوژی دور می‌کند و به مکان‌های عمومی بیرونی بازمی‌گرداند، به‌طور فیزیکی فعال است و برای تعامل اجتماعی، توسعه آن پیوندهای اجتماعی که برای سلامتی و تندرستی اهمیت زیادی دارد:

منطقه شهری یا پارک یا ساختمان جدید، احتمالاً از هر شخصی که آن را طراحی، مهندسی و ساخته است، طول عمر بیشتری خواهند داشت. همچنین نسبت به افرادی که کدها را می‌نویسند و محدودیت‌های آن‌ها را مشخص می‌کنند. برای مدت‌ها پس از افرادی که هزینه‌های ساخت آن‌ها را داده‌اند، مورد استفاده قرار می‌گیرند. بنابراین، هر عنصر - ساختمان، منظره، منطقه شهری، زیرساخت‌ها - باید به گونه‌ای طراحی شوند که به شکوفایی ما کمک کنند [۲].

ارتقای روش طراحی مبتنی بر شواهد

امروزه، رشته‌های محیط مصنوع مبتنی بر عمل هستند. دانشجویان در رشته‌هایی مانند معماری منظر، معماری، طراحی و برنامه‌ریزی شهری با هدف کسب شناخت و مهارت‌های حرفه‌ای برای ایجاد مکان‌های موفق، درجه‌های مختلفی را کسب می‌کنند. برنامه‌های درسی رشته‌های محیط مصنوع، مانند معماری منظر، بر مهارت‌های عملی مربوط به حل مشکلات برپایه موقعیت مکانی هستند؛ رویکردی که ارزشمند است، اما همچنین ممکن است رشد فکری این حرفه را محدود کند [۳]. رشته‌های دیگر مانند پزشکی، جغرافیا، روان‌شناسی و جامعه‌شناسی، از پایه نظری و اهرم‌های تحقیقاتی بسیار خاص‌تری برخوردارند. این رشته‌ها از رویکرد مبتنی بر عمل به رویکرد مبتنی بر شواهد تکامل یافته‌اند. برای مثال، پزشکی زمانی مبتنی بر روابط موردی و تمامیت حرفه‌ای بود، اما اکنون کاملاً به تحقیقات و آزمایش‌ها متکی است تا از ایمنی و شیوه‌های

1. Wicked

2. Goldhagen

اخلاقی اطمینان حاصل کند. رشته‌های طراحی نیز در مسیری مشابه قرار دارند. این کتاب بر شش نظریه اصلی (با ریشه‌هایی عمدتاً در جغرافیا، مردم‌شناسی، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی) متمرکز است که ما معتقدیم باید پایه و اساس آموزش و عمل طراحی معاصر باشند. ما از آن‌ها به‌عنوان نظریه‌های طراحی استفاده می‌کنیم تا اهمیت آن‌ها در طراحی را دریابیم.

حرفه‌های محیط مصنوع که وظیفه طراحی فضاهای فیزیکی را برای زندگی، کار و بازی ما دارند، همیشه به تحقیقات و نظریه‌ها برای پشتیبانی از تصمیمات طراحی خود متکی نیستند. برخی هنوز به شهود، اطلاعات موردی و خلاقیت و مهارت خود در طراحی مکان‌های خوب اعتماد دارند. بعضی اوقات این تمام چیزی است که لازم است و نتیجه نهایی برای کاربران موفقیت‌آمیز است. در قیقت، نمونه‌های بی‌شماری در سراسر جهان وجود دارند که یکی از تأثیرگذارترین آن‌ها پارک مرکزی^۱ در نیویورک است که توسط فردریک لا المستد^۲ و کالورت واکس^۳ در سال ۱۸۵۷ طراحی شده است. این پارک نشان از خلاقیت و مهارت این طراحان و سایر افرادی است که در طراحی نقش داشته‌اند. اگرچه خودشان مردم را مشاهده کرده و معماری و معماری منظر را مورد مطالعه قرار داده بودند، اما تحقیقات تجربی برای آگاهی یا پشتیبانی از تصمیمات طراحی خود نداشتند.

متأسفانه اغلب اوقات، طراحی سایر فضاهای عمومی به این شکل موفق نیست. نمونه‌های بی‌شماری از مکان‌هایی وجود دارند که مورد سوءاستفاده قرار گرفته‌اند، بیش‌ازحد با جرم روبه‌رو شده‌اند یا سهواً سبک زندگی بی‌تحرك و زندگی ناسالم را تشویق می‌کنند. حتی خود پارک مرکزی نیز با دوره‌های زوال کیفیت، بی‌توجهی و جرم روبه‌رو بوده است. خوشبختانه، امروزه این پارک طراحی خوبی دارد که فرصت‌های بی‌شماری را برای فعالیت بدنی، تنفس هوای تازه، استراحت در محیطی طبیعی، معاشرت با دوستان و خانواده، آشنایی با هنر و تاریخ و به‌طور کلی شکوفایی محیط شهری فراهم می‌کند.

در تأمل پیرامون فرایند طراحی و اهمیت طراحی مبتنی بر شواهد و تحقیق، سه مسئله اساسی وجود دارد: موضوع اول، فرایند تحقیق در پروژه‌های طراحی اغلب غیررسمی است و نظام‌مند نیست. بیشتر پروژه‌های محیط مصنوع شامل سطوح مختلف تحقیق در طی چند مرحله از طراحی هستند، از جمله شناسایی مشکل، تجزیه و تحلیل نیازهای کاربر و تجزیه و تحلیل مکان. با این حال، این اطلاعات اغلب مربوط به یک مکان از پروژه است و ممکن است از طریق روش‌های دقیق پیروی از پروتکل‌های تحقیق سنتی و درعین حال، مطابق با الزامات تحقیق اخلاقی جمع‌آوری شده یا نشده باشند. تحقیقات انجام‌شده در طی فرایند طراحی می‌تواند به‌شدت بر شواهد موردی مشتریان و طراحان تکیه کنند و غالباً غیررسمی هستند. بنابراین این پتانسیل را دارند که مغرضانه و نادرست باشند. کیفیت طراحی به ورودی‌های تصمیم‌گیری بستگی دارد. بنابراین طراحی حرفه‌ای به درگیری صریح‌تر با نظریه مبتنی بر تحقیق و شواهد نیاز دارد. طراحان (آن‌هایی که

1. Central Park
2. Frederick Law Olmsted

3. Calvert Vaux

به‌ندرت در روش‌های تحقیق آموزش دیده هستند) بعضی اوقات تمایلی به انجام این کار ندارند و این نگرانی را دارند که تأکید بر تحقیقات و علوم ممکن است به نوعی، چنان‌که همیلتون^۱ و شپلی^۲ (۲۰۱۰) [۴] توضیح می‌دهند، «هنر فرایند طراحی را تضعیف کند».

موضوع دوم در رابطه با اهمیت طراحی مبتنی بر شواهد و تحقیق، زمانی است که طراحان یا متخصصان مربوط، از روش‌های خاصی پشتیبانی می‌کنند که باعث ایجاد تأثیر مهم و طولانی‌مدت در حرفه، تحقیق و عمل می‌شوند. به‌عنوان مثال، معماران منظر بی‌شماری تحت تأثیر کار ایان مک‌هارگ^۳ (۱۹۶۹) [۵] و روش نقشه‌برداری رونهاد^۴ نظام‌مند وی قرار دارند که برای تجزیه و تحلیل شرایط و ویژگی‌های مکان استفاده می‌شود. با وجود اهمیت تاریخی، روش مک‌هارگ از انتقاد مصون نیست، برخی نقشه‌ها ذاتاً وابسته به طرز تفکر فردی هستند؛ زیرا شخص در هنگام ایجاد آن‌ها باید تصمیم بگیرد که چه مواردی را شامل شود و چه مواردی را شامل نشود. واقعیت این است که کیفیت روش نقشه‌برداری رونهاد به کیفیت داده‌های جمع‌آوری شده بستگی دارد و ممکن است ناقص و یا نادرست باشد. علاوه بر این، محققان و متصدیان طراحی اغلب در مکان‌های مختلف با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند، می‌نویسند و منتشر می‌کنند. همیلتون و شپلی (۲۰۱۰) توضیح می‌دهند که چگونه قفسه کتاب دفاتر معماری مملو از مجلاتی مانند شرح معمارانه^۵ و معماری منظر^۶ است که به‌ندرت تحقیقات را منتشر می‌کنند. از طرف دیگر، محققان طراحی در مجلات دانشگاهی مانند روان‌شناسی محیط، محیط و رفتار یا تحقیقات منظر مقالات خود را منتشر می‌کنند که به‌ندرت در دفاتر طراحی به‌نمایش گذاشته می‌شوند. با عبور از این مرزها و متقاعد کردن معماران و طراحان مبنی بر اینکه تحقیقات «خشک یا خسته‌کننده» نیستند، می‌توان «فرصتی برای غنی‌سازی خلاقانه تجربه طراحی» فراهم کرد [۴] که هدف اصلی این کتاب است.

موضوع سوم، درک این مسئله که تحقیقات چگونه عمل را شکل می‌دهند، بسیار مهم است. اگرچه به‌طور خاص به معماری منظر مربوط است، اما مفاهیم زیر از میلبورن^۷ و همکاران [۶] برای همه حرفه‌های محیط مصنوع قابل‌تعمیم است: «تحقیقات مربوط به طراحی باید دقیق و انعطاف‌پذیر باشند تا هم در حوزه دانشگاهی اعتبار داشته باشند و هم در حرفه کاربرد داشته باشند». همیلتون و واتکینز^۸ [۷] این بحث را گسترش می‌دهند و طراحی مبتنی بر شواهد را به‌عنوان «فرایندی برای استفاده آگاهانه، صریح و منصفانه از بهترین شواهد موجود در تحقیقات و عمل با مشارکت کارفرمای آگاه برای تصمیم‌گیری اساسی در مورد طراحی هر پروژه شخصی و منحصر به فرد» تعریف می‌کنند (ص ۹). هر مکان و طراحی به نوعی منحصر به فرد هستند و طراح را برای تعامل عمیق با نظریه و یافته‌های تحقیق و تفسیر متفکرانه و استفاده از آن در هر مکان، طراحی و فرایند تصمیم‌گیری منحصر به فرد به‌چالش می‌کشند.

1. Hamilton
2. Shepley
3. Ian McHarg
4. Overlay mapping

5. Architectural Record
6. Landscape Architecture
7. Milburn
8. Watkins

چرا نظریه برای طراحی مهم است؟

نظریه و تحقیقات مورد بحث در این کتاب، عمدتاً از آن دسته رشته‌هایی ناشی می‌شوند که بر افراد متمرکز شده و نحوه تعامل آن‌ها با یکدیگر و تأثیرپذیری از محیط را مشخص می‌کنند. محققان و نظریه پردازان رشته‌هایی مانند جامعه‌شناسی، روان‌شناسی محیطی و اکولوژیکی، جغرافیای اجتماعی و انسان‌شناسی اغلب اطلاعات مهمی در مورد انسان‌ها ارائه می‌دهند که برای بینش طراحان بسیار مهم هستند، اما هنوز کاملاً به روشی که به راحتی برای طراحان در زمینه طراحی قابل دسترسی یا استفاده باشند، ارتباط برقرار نمی‌کنند.

دو نوع نظریه وجود دارد: نظریه توصیفی که پدیده‌ای خاص را توصیف می‌کند و نظریه هنجاری که بر آنچه باید باشد، تمرکز دارد. هر دو مهم هستند و هر دو در شکل‌دهی تصمیمات طراحی تأثیرگذارند. برای مثال، نظریه قابلیت محیط^۱ اولین نظریه ارائه شده در این کتاب است و به طور کلی بیان می‌کند نشانه‌های بصری در محیط وجود دارند که می‌توانند به افراد بگویند چه فرصت‌هایی وجود دارند و چگونه یک فضای ممکن است مورد استفاده قرار گیرد. به عنوان یک نظریه توصیفی، نظریه قابلیت محیط به طراحان کمک می‌کند تا نشانه‌های بصری مؤثر و متنوعی را فراهم آورند تا مکان‌های مناسب و کاربردی را توانمند سازند. بنابراین در این کتاب ما بحث می‌کنیم چگونه طراحان می‌توانند از نظریه قابلیت محیط و سایر نظریه‌های برجسته مانند چشم‌انداز و پناهگاه^۱، بایوفیلیا^۲ و دل‌بستگی^۳ به مکان^۳ استفاده کنند تا تصمیمات طراحی خود را ارتقا دهند و تأثیر مثبتی در کار خود داشته باشند.

خلق مکان‌های موفق، گذار مهمی در گفتمان طراحی را مشخص می‌کند و به صورت مستقیم نظریه را (از طریق فرایندی که ما آن را توفان نظری^۴ می‌نامیم) برای مکان‌سازی، برنامه‌ریزی شهری و روش طراحی در دستور کار جایگذاری می‌کند. برای سادگی، این کتاب بر روی شش نظریه اصلی طراحی تمرکز دارد که اغلب در روش‌های طراحی، آموزش و زمینه‌های تحقیق مورد استفاده قرار می‌گیرند؛ نظریه‌هایی که ما معتقدیم در مکان‌سازی مهم هستند و می‌توانند به راحتی در عمل طراحی ادغام شوند. در سال ۲۰۰۳ کاتبرت^۵ ادعا کرد که طراحی شهری به عنوان رشته‌ای جدید که در برنامه‌های حرفه‌ای و پروژه‌های دنیای واقعی مسحور شده است، «نتوانسته است به تنهایی نظریه‌های اساسی را توسعه دهد» [۸]. یوهان ردستروم^۶، اخیراً در سال ۲۰۱۷ در کتاب خود ساخت نظریه طراحی، تغییری اساسی را توضیح داد: پنجاه سال پیش، یک طراح تنها با چند دستیار می‌توانست بیشتر مشکلات طراحی را حل کند. این روزها مشکلات به حدی پیچیده هستند که به گروه‌های بزرگی از افراد، با مهارت‌ها و تخصص‌های متنوع و همچنین تمایل به درگیری عمیق با روش‌های مبتنی بر شواهد و چهارچوب‌های نظری نیاز است. شش نظریه موجود در این

1. Prospect refuge
2. Biophilia
3. Place attachment

4. Theory storming
5. Cuthbert
6. Johan Redström

کتاب و کاربرد هدفمند آن‌ها در چهار اولویت دنیای واقعی: ۱- طراحی سالتوژنیک (سلامت‌زا)، ۲- طراحی دوستدار کودک، ۳- طراحی دوستدار سالمند- همه‌شمول و ۴- طراحی پایدار، نقطه شروع مهمی برای گفتمان طراحی جدید قرن بیست و یکم است. محیط‌های گذشته ساده‌تر به نظر می‌رسیدند. آن‌ها خواسته‌های ساده‌تری داشتند. تجربه فردی و پیشرفت شخصی در روش حرفه‌ای از نظر معنا و محتوا کافی بود. در حالی که تجربه و پیشرفت همچنان مورد نیاز هستند، اما آن‌ها دیگر کافی نیستند. بیشتر چالش‌های طراحی امروز به مهارت‌های برنامه‌ریزی تحلیلی و ترکیبی نیاز دارند که تنها با تمرین قابل توسعه نیستند. امروزه روش طراحی حرفه‌ای شامل دانش پیشرفته‌ای است. این دانش فقط سطح بالاتری از روش حرفه‌ای نیست [۹].

نحوه استفاده از این کتاب

روش‌های بسیاری برای استفاده از این کتاب وجود دارند. اگر شما علاقه‌مند به درک نحوه تعامل افراد با محیط مصنوع و تأثیر فضاهای طراحی شده بر زندگی روزمره هستید، می‌توانید کتاب را از ابتدا تا انتها مطالعه کنید. از آنجاکه هر فصل موضوعی مشخص و جدا دارد، می‌توانید بدون نظم خاصی به مطالعه آن‌ها پردازید. از این نظر، این کتاب ممکن است به‌عنوان کتابی مرجع در هنگام طراحی یک پروژه یا مطالعه یک نظریه یا پدیده خاص مورد استفاده قرار گیرد. در بخش اول، هر فصل یک نظریه خاص و تحقیقات مرتبط را بررسی می‌کند تا نشان دهد ۱- چگونه می‌توان از آن در طراحی استفاده کرد و ۲- چرا به درک محیط مصنوع مرتبط است، همراه با نمونه‌هایی از محیط‌های طراحی شده در سراسر جهان. همان‌طور که در شکل ۲ نشان داده شده است، فصل‌های این بخش شامل شش نظریه کلیدی می‌باشند که هر یک دارای «شعاری» به یادماندنی هستند که به‌طور واضح تمرکز اصلی آن‌ها را مشخص می‌کنند.

نظریه ۱- نظریه قابلیت محیط ... توجه به نشانه‌ها

قابلیت‌های محیط، فرصت‌هایی برای اقداماتی هستند که توسط محیط پشتیبانی می‌شوند و از طریق نشانه‌های بصری که توسط افراد در آن محیط درک می‌شوند، ارتباط برقرار می‌کنند. این نشانه‌ها اغلب توسط سطوح، اشیا و چیدمان فضا تعیین می‌شوند. قابلیت‌های محیط در تعیین چگونگی طراحی یا تغییر محیط برای حمایت (یا جلوگیری) از فعالیت‌ها و تجربیات مختلف دارای اهمیت‌اند و به شخصیت افراد بستگی دارند. قابلیت‌های محیط و اقدامات پس از آن اغلب با هم در محیطی خاص رخ می‌دهند که محیط رفتاری^۱ نامیده می‌شود. علاوه بر ترکیب تحقیقات در مورد نظریه قابلیت محیط، این فصل نمونه‌هایی از محیط‌های طراحی شده را ارائه می‌دهد که قابلیت‌های محیطی مثبت و منفی را نشان می‌دهند.