

کیفیت معماری برای کودکان بر اساس ادراک حسی آنان از محیط

الناز پوریمین، دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد واحد یادگار امام خمینی(ره) شهرری

pouryamin.elnaz@gmail.com

ادراک حسی کودک از محیط

به زعم نایسر^۱ "ادراک، فرایند کسب اطلاعات از محیط اطراف انسان است. این فرایند فعال و هدفمند است. ادراک نقطه‌ای است که شناخت و واقعیت به هم می‌رسند". برای تشریح و تبیین چگونگی ادراک محیط، تلاش‌های زیادی شده است که مبانی نظری طراحی محیط را تحت تأثیر قرار داده است. طراحان همیشه در فهم نظریه‌های ادراک با مشکل مواجه بوده‌اند و نظریه‌های متعددی در این باب به اشتراک گذاشته‌اند.

بحث احساس و ادراک در روان‌شناسی امروز تحت عنوان ادراک حسی بر اساس دستاوردهای علوم تجربی و به خصوص فیزیولوژی در روان‌شناسی تجربی مطرح می‌گردد. در این علوم، ادراک حسی به عنوان فرایندی است که از واقعیت محرک‌های فیزیکی و شیمیایی محیط آغاز می‌شود و با چگونگی واکنش موجود زنده و تحلیل و تفسیر روانی که موجب سازش آن با محیط خود می‌شود، خاتمه می‌یابد [۱]. انتقال اثر محرک از گیرنده حسی به سیستم اعصاب مرکزی، که به صورت عینی قابل پیگیری است، احساس نامیده می‌شود. این احساس ارزش شناختی ندارد و به گونه‌ای منفعل حاصل می‌گردد و اساسی صد درصد فیزیولوژیک دارد و آنچه به آن معنا می‌بخشد پدیده‌ی ادراک است. پدیده‌ی ادراک، فرایندی ذهنی است که در طی آن تجارب حسی دارای معنا می‌شوند و از این طریق انسان روابط امور و معانی اشیاء را درمی‌یابد. این عمل به اندازه‌ای سریع در ذهن آدمی صورت می‌گیرد که هم‌زمان با احساس به نظر می‌رسد [۲].

انسان هنگام تولد با توانش‌های حسی مجهز است. هر حسی را نیز میزان و مجال فعالیت خاص و محدودی است. چنانکه - مثلاً - چشم نمی‌تواند تمام امواج نور پخش شده در جهان را ببیند، گوش از احساس تمام امواج صوتی محیط عاجز است؛ همچنین سایر حواس بیش از استعداد فطری خود نمی‌توانند فعالیت کنند و علم ما نسبت به عالم خارج با همین حدود حسی، متناسب است. به همین سبب است که عالم محسوس کودک با عالم اشخاص بالغ و دنیای انسان با دنیای حیوانات اختلاف دارد.

انسان تازه متولد شده برای درک جهان هستی و شریک شدن در جریانی که تجربه نکرده به تجربه بیش‌تری احتیاج دارد. او از جهان تجربه تصویری کمی دارد. پدیده‌ها و اشیاء را از منظری می‌بیند که فاقد اشراف و تسلط فیزیکی است. روابط را ساده می‌بیند و بین اشیاء و پدیده‌ها نسبت‌هایی را برقرار می‌کند که به تجربه محدودی که از زندگی دارد متکی است. مثلاً اغلب بچه‌ها وقتی کتاب می‌خوانند، در بین شخصیت‌های داستان به دنبال رابطه‌ها و مالکیت‌های ساده‌اند. کودکان برای ساختن، توسعه دادن و نگه‌داشتن تصویر ذهنی در خیال‌های کم‌تجربه‌شان، امکانات کمی دارند. میزان دیده‌هایی که در زندگی با آن مواجه بوده‌اند بسیار کم است و برای

^۱ Neisser

همین تصویر ذهنی بزرگ و توسعه‌یافته را نمی‌توانند به‌روراند و از آن برای درک جهان استفاده کنند. معنایی که کودک از جهان در ذهنش می‌سازد تا نزدیک نوجوانی بسیار نیازمند تغذیه از بیرون است. یعنی کودک همچنان برای درک جهان و ساخت و پرداخت تصویرهای بزرگ ذهنی‌اش نیازمند تغذیه از منابع دیگر است و قادر نیست تصویرها را بدون نیاز به بیرون خلق کند. کودک که بزرگ‌تر می‌شود، ترجیح می‌دهد تصویرهای ذهنی‌اش اختصاصی‌تر باشد. جهان درونی‌اش را مانند یک راز نگه‌دارد و رازهای درونی‌اش را به‌مثابه هویت شخصی، حفظ کند. به همین علت وقتی بزرگ‌تر می‌شود در تغذیه تصویری‌اش رژیم مشخص‌تری پیدا می‌کند. چون جهان معنای واضح‌تر و کامل‌تری پیدا کرده است. او از دریافت اطلاعاتی که معارض تصویر ذهنی و معنای درونی‌اش باشند، پرهیز می‌کند. آن‌قدر در دریافت اطلاعات دقت می‌کند تا در دوره‌های سنی بالاتر خودش را از تصویر، بی‌نیاز ببیند، یا دست کم به تصویرهای کم‌تری برای ساختن جهان ذهنش نیاز پیدا کند. کودک می‌تواند اطلاعات لازم برای ساخت معنای ذهنی، و تصویرهای عینی را برای شناخت محیط خود از منابع متنوعی در اطراف خود دریافت و تأمین کند. بنابراین طراحی محیط‌هایی که کودکان با آن در ارتباط هستند، حائز اهمیت است و طراحان باید با روانشناسی رشد و تکامل ادراک حسی کودکان تا حدودی آشنا باشند.

فریب ادراک کودک

آنچه سبب ادراک جسم و روح آدمی است، ذهن انسان است و آنچه ذهن را به درکی از "من" بودن به‌عنوان یک انسان می‌رساند، باور آدمی است. ذهن انسان راز بزرگی از بخشی از هویت عظیم او است. بخشی با خاصیتی درمانگر و معجزه‌آسا چراکه اساس آن را باور شکل داده است.

"من می‌اندیشم، پس هستم"^۲ جمله‌ی معروفی از فیلسوف قرن هفدهم میلادی، رنه دکارت^۳. در این مبحث نمی‌خواهیم به فلسفه‌ی وجودی این جمله بپردازیم، تنها قصدمان این است که توضیح دهیم باور به اندیشیدن در دکارت، باور به موجودیت او را می‌ساخته است، باور به بودن. اما چطور شده است که این جمله در ذهن دکارت به‌صورت یک اعتقاد شکل گرفته است و همچنین توانسته بعد از او نیز در ذهن انسان‌های دیگر رخنه کند و ذهنیت آن‌ها را نیز تحت‌الشعاع قرار دهد؟

همه‌چیز برمی‌گردد به تاریخچه، به نیاکان، به قوانین از پیش تعیین‌شده. عصری که دکارت در آن می‌زیست به عصر شکاکیت نیز معروف بود و نمایان است که "شک" نه‌تنها اعتقادات دینی را متزلزل می‌کند بلکه آسایش و آرامش زندگی را نیز مختل می‌کند. دکارت نیز که به دیانت مسیحی معتقد و به گفته خودش وجود خداوند را همچون قضایای ریاضی بدیهی می‌دانست برای برانداختن شکاکیت و رهانیدن اعتقادات و علوم از چنگال شک به تأسیس فلسفه جدیدی پرداخت، به همین خاطر او را پدر فلسفه نو نیز نامیده‌اند. در اینجا دکارت را جدای از جسم مادی‌اش، به‌عنوان ذهنی از یک انسان در نظر می‌گیریم که در عصر خود

^۲ Cogito ergo sum

^۳ René Descartes

با توجه به شکی که در فرهنگ او شایع گشته بود، نیاز به اثبات موجودیت خود داشته است. پس او به تفکر پرداخته و نتیجه آن جمله‌ای شده است که پیش‌نیاز شکل‌گیری دگر فلسفه‌های موجود تابه‌حال بوده است.

عاملی که سبب شکل‌گیری این جمله از دکارت شده است، محیط او بوده است. انسان از بدو تولد با فطرتی پاک و شکل نگرفته پا به محیطی می‌گذارد که رفته‌رفته ذهن او را شکل می‌بخشد.

به‌زعم گروتز^۴ هر فرد زنده به‌طور مرتب از محیط زندگی‌اش اطلاعاتی به دست می‌آورد و آن‌ها را در ذهن خود بررسی می‌کند. این اطلاعات از راه‌های مختلف انجام می‌پذیرد یا به‌اصطلاح دیگر پیام‌ها می‌توانند از کانال‌های گوناگونی منتقل شوند و انسان برای دریافت این اطلاعات از کانال‌ها که همان حواس اوست استفاده می‌کند.

پس آنچه درواقع ذهن دکارت را به سمت راه‌حلی برای اثبات موجودیت خودش و سپس شناخت خدایش سوق داده است، محیط او بوده است. شاید اگر او در محیطی دیگر پا به جهان گذاشته بود، دگر ذهن دکارت نمی‌شد.

محیط به‌عنوان یک فرستنده می‌تواند انواع اطلاعات را به ذهن انسان روانه کند و انسان نیز به‌عنوان یک گیرنده، این اطلاعات را از طریق حواس پنجگانه دریافت کرده و در ذهن خود به تجزیه و تحلیل آن‌ها می‌پردازد. در این تجزیه و تحلیل است که عوامل اجتماعی-روانی مانند شخصیت فردی و تجارب شخصی و... نقشی اساسی پیدا می‌کنند و اعتقاد انسان شکل می‌گیرد [۳]. اعتقادی مثل "من می‌اندیشم، پس هستم".

تا به کنون ما در نظر گرفته‌ایم که هر پیام همان‌طور که از محیط فرستاده می‌شود به ذهن گیرنده نیز می‌رسد. به‌طور مثال زمانی که به تماشای یک اثر هنری پرداخته‌اید، داده‌های آن اثر همچون فرم، رنگ، بافت و... دقیقاً همان تصویری است که ذهن شما به‌عنوان یک گیرنده کسب می‌کند. اما شده است که در هنگام تماشای یک نقاشی به سبک اکسپرسیونیسم انتزاعی^۵، نتوانسته‌اید بگویید که کدام لکه یا خط به‌طور ناخواسته به آن اضافه شده است و کدام لکه یا خط جزو تصویر اصلی بوده است؟! البته من هنوز هم در درک تصویر واقع‌گرای مونالیزا^۶ دچار کژنمایی‌ای می‌شوم که لبانش می‌خندند و یا غم و اندوه بر آن‌ها چیره شده است؟

عوامل بسیاری وجود دارند که انسان در ادراکش دچار کژنمایی شود، که این کژنمایی موجب کژنمایی در باور او می‌شود. باور به آن که مونالیزا را رمزآلود جلوه دهد و عصای موسی را سحرآمیز. حال فرض را بر آن بگیریم که کودکان که تازه به محیط پای گذاشته‌اند و تجربیات کمی در ارتباط با محیط خود داشته‌اند، از ابتدا در معرض اطلاعاتی قرار گیرند که آن‌ها را دچار کژنمایی کند. این کودکان هنوز قدرت آن را ندارد که بفهمند دچار اغوا شده‌اند، بنابراین اطلاعات کسب کرده را به‌عنوان اطلاعات اصلی در نظر گرفته و فکر می‌کنند که واقعاً صحیح هستند. بنابراین این اطلاعات در ذهن آن‌ها به‌صورت یک باور شکل می‌گیرد.

در حالت کلی می‌توان گفت، اگر اطلاعات از یک محیط به ذهن انسانی که از قبل تجربه‌ای با آن محیط

^۴ Grütter

^۵ Abstract Expressionism

^۶ Mona Lisa

نداشته است فرستاده شود و او، اطلاعات را به صورتی کژنما ادراک کند، این اطلاعات تبدیل به باوری خواهند شد که به عبارتی می‌توان آن‌ها را اطلاعات فریب‌دهنده‌ی ذهن نامید. فریب ذهن همان‌گونه که اثرات منفی دارد، مزایایی نیز دارد که اگر به‌درستی در اختیار یک انسان به‌عنوان یک طراح قرار گیرد، او با بهره‌گیری از این اطلاعات می‌تواند از آن به‌عنوان عاملی مؤثر در طراحی‌های خود استفاده کند. تا به کنون طراحان بسیار داشته‌ایم که با استفاده از به‌کارگیری مؤلفه‌هایی در طراحی، به خواست خود ذهن انسان را فریب داده و او را دچار کژنمایی در فهم آثار خود کرده‌اند.

کیفیت معماری برای کودکان

مشخصه‌هایی که در طراحی فضاهای فریب‌دهنده باید استفاده بشوند، لزوماً باید دارای اطلاعات زیبایی‌شناختی و هم اطلاعات معنایی باشند. به‌زعم پیتر زومتور^۷ انسان اتمسفر^۸ موجود در محیط اطرافش را از طریق ادراکات حسی‌اش دریافت می‌کند، شکلی از دریافت که به‌طور شگفت‌انگیز سریع عمل می‌کند. چیزی که ما انسان‌ها برای زنده ماندن به آن نیاز داریم. آنچه کیفیت را می‌سازد. معماران نیز می‌توانند برای طراحی محیط‌هایی که کودک با آن در ارتباط است و با استفاده از چندین مشخصه‌ی اصلی که زومتور در کتاب اتمسفر به آن اشاره کرده است، محیط‌هایی را طراحی کنند که ذهن کودک را به خود درگیر کرده و باور او را در جهت مثبت به‌سوی آموزشی صحیح و درخور بافرهنگ جامعه بکشاند. این مشخصه‌ها به ترتیب به شرح زیر می‌باشد:

- ۱- بدن
- ۲- همسازی مواد
- ۳- صدای فضا
- ۴- دمای فضا
- ۵- ابژه‌های اطراف
- ۶- بردگی روح
- ۷- تظاهر عمومی
- ۸- سلسله‌مراتب صمیمیت
- ۹- تابش نور

این‌ها تماماً اتمسفر را وجود می‌بخشند. ما اتمسفر را از طریق ادراکات حسی‌مان دریافت می‌کنیم، شکلی از دریافت که به‌طور شگفت‌انگیز سریع عمل می‌کند. چیزی که ما انسان‌ها برای زنده ماندن به آن نیاز داریم. آنچه کیفیت را می‌سازد [۴].

^۷ Peter Zumthor

^۸ Atmospheres

مراجع

- [۱] شفیعی، ر. شریفی درآمدی، پ. "نابینایی و ادراک محیط"، انتشارات سپاهان، تهران، ۱۳۸۵.
- [۲] ایروانی، م. خداپناهی، م. "روانشناسی احساس و ادراک روانشناسی و تعلیم و تربیت"، انتشارات سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه تهران، ۱۳۷۹.
- [۳] گروتز، ی. "زیبایی‌شناسی در معماری"، مرکز چاپ و انتشارات دانشگاه شهید بهشتی، ۱۳۹۰.
- [۴] زومتور، پ. "تمسفر"، ترجمه: اکبری، ع. انتشارات پرهام نقش، ۱۳۹۴.