

بررسی تأثیرات معماری داخلی بر ایجاد سرزندگی روانی در پردیس های سینمایی

دکتر عبدالله زادگان^۱، علیرضا رستم پور^{۲*}

۱-مدرس گروه معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد چالوس ۲-دانشجوی کارشناسی ارشد معماری داخلی دانشگاه آزاد اسلامی واحد چالوس

Email: Art_ir_design@yahoo.com^۱, Alireza1rostampour@gmail.com^{۲*}

چکیده

امروزه در جامعه ما نیازهای کاذب به اضطراب و افسردگی مردم دامن می زند. نبود شادی، عدم رضایتمندی از زندگی، برخوردهای نامتعارف، نوع پوشش و ارتباط و تعامل با ارباب رجوع همگی از عوامل ایجاد کننده افسردگی هستند. شرایط امروزی شهرها ایجاب میکند که بررسی و تجزیه و تحلیل و نیز ارزیابی کیفیت شهرها از جهات مختلف صورت بگیرد و در این میان سرزندگی به عنوان کیفیت زندگی و موثر در ارتباط انسان و فضای شهری مورد توجه است. از سوی دیگر فضاهای فرهنگی به عنوان یکی از زیرساخت ها برای شناساندن ویژگیهای فرهنگی و برقراری ارتباط با سایر فرهنگها به شمار میروند. با در نظر گرفتن نیاز انسان به برقراری تعامل و ارتباط با انسانها و فضا، همواره مکانی لازم است که این نیازها را برطرف سازد و پردیس های سینمایی هم از مهم ترین خواستگاه های جامعه برای تعاملات است.

در این پژوهش برای جمع آوری اطلاعات از روش های میدانی و کتابخانه ای استفاده شده و روش تحقیق مورد استفاده نیز توصیفی-تحلیلی می باشد. داده های به دست آمده از نظر آیتم های مختلف طراحی داخلی از قبیل استفاده از رنگ، فضای سبز، مصالح آرامش بخش و همچنین آکوستیکی، فرم و دیگر موارد مورد تحلیل و ارزیابی قرار گرفته اند. نتیجه این پژوهش نشان می دهد که به طور کلی عوامل مؤثر بر سرزندگی جامعه دو نوع هستند: کیفی و کمی. عوامل کیفی اگرچه ریشه ای هستند اما تأثیرشان به صورت غیر کالبدی بر کاربران اعمال می شود، از سوی دیگر عوامل کمی دارای تأثیرات عینی هستند و اگرچه خیلی تأثیرشان عمیق نیست اما به دلیل ماهیتی که دارند ابزار مناسبی در طراحی داخلی و پیش روی مهندس معمار هستند که با استفاده از آن ها طرح های مناسب پردیس سینمایی ارائه گردیده است به گونه ای که باعث افزایش نشاط و سرزندگی در افراد مختلف جامعه با سنین، جنسیت ها و روحیه های مختلف می گردد.

واژگان کلیدی: پردیس سینمایی، عوامل کمی و کیفی، سرزندگی، معماری داخلی

مقدمه

در ایران ما با مشکل فضاهای عمومی مناسب در شهرها مواجه هستیم. از یک طرف فضاهای عمومی در شهرها ایجاد می کنیم بدون در نظر گرفتن تدابیر لازم که مورد استقبال مردم قرار نمی گیرند و از طرف دیگر مردم خود مکان هایی که به این مسئله اختصاص ندارد را برای گذراندن وقت خود و تفریح انتخاب می کنند که می تواند برای جامعه خطر هایی به همراه داشته باشد. بنابراین توجه به مکان های عمومی شهر یک ضرورت در شهرهای ایران است پردیس های سینمایی از جمله آنهاست. سینما از جمله مکان های عمومی در شهر است که به دلیل جذابیت موجود در هنر سینما پتانسیل زیادی در جذب مردم به سمت خود را دارد. امروزه در طراحی سینما در جهان مجموعه های سینمایی مورد توجه هستند تا بتوانند مخاطبان بیشتری را برای سینما به ارمغان بیاورند. این موضوع از نظر شهری هم قابل تامل است و می تواند نتایج مفیدی را به همراه داشته باشد. فضاهای فرهنگی به عنوان یکی از زیر ساخت ها برای شناساندن ویژگیهای فرهنگی و برقراری ارتباط با سایر فرهنگ ها به شمار می روند. با در نظر گرفتن نیاز انسان به برقراری تعامل و ارتباط با انسان ها و فضا، همواره مکانی لازم است که این نیازها را برطرف سازد و پردیس های سینمایی هم از مهم ترین خواستگاه های جامعه برای تعاملات است.

در این بررسی با هدف شناسایی مفهوم سرزندگی در معماری، به باز خوانی و مقایسه ی انواع شاخص های سرزندگی در فضای سینما می پردازد. شرایط امروزی شهرها ایجاب میکند که بررسی و تجزیه و تحلیل و نیز ارزیابی کیفیت شهرها از جهات مختلف صورت یگیرد و در این میان سرزندگی به عنوان کیفیت زندگی و موثر در ارتباط انسان و فضای شهری مورد توجه است..

پیشینه تحقیق

در سال های اخیر تحقیق های مختلفی در زمینه ایجاد نشاط و سرزندگی انجام شده است اما پژوهش هایی که به طور خاص به ایجاد سرزندگی در پردیس سینمایی پرداخته باشند بسیار معدود بوده و از این میان هیچ یک از آن ها به طور خاص به ارائه الگوهای طراحی نپرداخته است. از این لحاظ نیاز واقعی به موضوع این پایان نامه وجود داشته و نخستین گام در این راستا محسوب می گردد. پیشینه این تحقیق غالباً شامل مقالاتی می باشد که در نشریات علمی-پژوهشی و یا مجامع علمی ارائه شده اند. که به طور اجمال به موارد زیر اشاره می گردد:

کسری آذری پور پور و همکاران (۱۳۹۵) در مقاله خود تحت عنوان " اثرات نور در معماری داخلی بر خلق و خوی انسان و رفتار اجتماعی " بیان می نمایند که بهره گیری مناسب از نور طبیعی در معماری داخلی نه تنها باعث افزایش نشاط و آرامش می گردد بلکه بر روابط اجتماعی افراد نیز اثر گذار بوده و آن را ارتقاء می بخشد.

عارفه بیگدلی (۱۳۹۲) در پژوهشی تحت عنوان "تأثیر معماری داخلی سبز در روحیه افراد و در افزایش تعاملات اجتماعی " یکی از مهم ترین راهکارهای ایجاد سرزندگی را استفاده از فضای سبز در فضاهای مختلف معماری داخلی بیان نموده و این راهکار را زمینه ساز ارتقای روحیه اجتماعی افراد و بهبود تعاملات اجتماعی می داند.

محمد رضا خاکزاد و همکاران (۱۳۹۳) در مقاله "معماری نشاط با تزریق رنگ به شهر" به تأثیر عمیق رنگ در فضاهای شهری اشاره می نمایند و چنین استنباط می نمایند که استفاده مناسب از رنگ در فضاهای اجتماعی باعث نشاط بخشی به معماری شده و لذا افرادی که در این فضاها حضور پیدا می کنند نیز سرزنده تر خواهند شد.

حمیدرضا قرائی و همکاران (۱۳۹۲) در پژوهشی با موضوع " فرآیند طراحی معماری با رویکرد نشاط اجتماعی در شهر " معتقد هستند که میان معماری و شهروندان رابطه ای دوسویه وجود دارد. بدین معنی که همانگونه که شهر توسط انسان ها ساخته می شود و اثر گرفته از خواسته های شهروندان است، به طور متقابل نیز کالبد معماری شهر بر روحیه شهروندان اثر گذار می باشد. ایشان بیان می کنند که برای دستیابی به نشاط اجتماعی می توان با طی کردن مراحل مختلف فرآیند طراحی به صورت اصولی و گام به گام به این مهم دست یافت.

روش تحقیق

همانگونه که در کلیه ی کارهای علمی و پژوهش ها استفاده از یک روش صحیح در پژوهش می تواند در به ثمر رساندن آن تحقیق به طور صحیح و یافتن داده های علمی مثمر ثمر واقع شود، در این تحقیق نیز با استفاده از روش های علمی، تحلیل ها و بررسی های موضوع مورد نظر این پژوهش به انجام خواهد رسید. از میان روش های مختلفی که برای کارهای پژوهشی وجود دارند چه از نظر روش جمع آوری اطلاعات و چه از نظر روش تحقیق با توجه به ماهیت موضوع این مقاله روش هایی اتخاذ می گردد که بتواند متناسب با موضوع مورد بررسی بوده و کمک بیشتری به یافتن داده های علمی بنماید.

در این پژوهش روش های جمع آوری اطلاعات به دو صورت کتابخانه ای و میدانی پیش روی پژوهشگر قرار دارد با توجه به نوع موضوع نیازمند استفاده از هر دو روش می باشد. روش میدانی و روش کتابخانه ای دو روش اصلی هستند که برای جمع آوری اطلاعات در این مقاله مورد استفاده قرار گرفته اند. در روش جمع آوری اطلاعات به شیوه کتابخانه ای از منابع علمی از جمله مقالات، کتاب ها و سایت های علمی برای جمع آوری داده های اولیه استفاده شده است. که هر یک از آنها با سند دهی مربوط به منابع مورد استفاده در این پژوهش آمده اند. روش دیگری که در جمع آوری اطلاعات استفاده شده است روش میدانی می باشد. همانگونه که ذکر شد در این مقاله به کمک طراحی داخلی می خواهیم ایجاد سرزندگی نماییم. لذا یک موضوع کیفی مورد بحث می باشد که دارای جنبه های اجتماعی، شهری، روانشناسی و از این مقوله موضوعات می باشد. براین اساس لازم است که با حضور در فضاهای معماری و بررسی پروژه های اجرا شده به روش میدانی به ارتقای کیفی داده های جمع آوری شده به روش میدانی بپردازیم از آنجا که موضوع این پژوهش یک موضوع کیفی می باشد که قابل اندازه گیری نیست لذا متغیر مستقل سرزندگی می باشد که خود این متغیر نیز یک متغیر کیفی است. و متغیرهای وابسته ی آن عبارتند از: نور، فرم، رنگ و مواردی از این قبیل که در ادامه بدانها اشاره خواهیم نمود.

همانگونه که مشخص است متغیر مستقل و متغیرهای وابسته همگی از نوع کیفی هستند و لذا برای استخراج داده های علمی از این پژوهش ناچار به توصیف و تحلیل رابطه ی بین این متغیرها هستیم بدین معنی که روش تحقیقی که در این پژوهش مورد استفاده قرار دارد روش تحقیق توصیفی - تحلیلی می باشد براین مبنا با بررسی شاخصه های مختلف ایجاد سرزندگی که در واقع متغیرهای وابسته ی این تحقیق را تشکیل می دهند و تحلیل روابط بین این متغیرها و تاثیر آنها برمتغیر مستقل که همان ایجاد سرزندگیست می توان نتایج مورد نظر را حاصل نمود.

مفهوم اصطلاحی سینما

سینما را در اصطلاح میتوان مجموعه ای کامل از تمامی هنر ها دانست که قدرت وصف ناپذیر آن در برانگیختن احساسات مخاطب و القای پیام خود ناشی از جمع شدن قدرت این هنر در یک جهت و حرکت هماهنگ آن ها به یک منظور است. با تمامی این اوصاف نباید جنبه سرگرمی بودن سینما را نیز فراموش کرد، چرا که در بعضی جوامع نظیر جامعه ما، سینما به عنوان وسیله ای برای پر کردن اوقات فراغت قشر عظیمی از افراد جامعه مطرح است (روحی و حاتمی، ۱۳۹۶: ۱۷).

فضاهای اصلی سینما

علاوه بر سالن های نمایش، از جمله فضا و فعالیت هایی که در سینما امروزه استفاده می شود میتوان به گزینه های زیر اشاره کرد:

- فروشگاه های کتاب
- فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی-سینمایی
- نمایشگاه های دوره ای و دائمی پوسترهای تاریخی سینما و فیلم های روز
- کارگاه های آموزشی
- کافی شاپ و رستوران

به طور کلی فضاهای سینما به صورت ذیل دسته بندی می گردند:

- فضاهای درجه یک: این بخش شامل سالن های نمایش فیلم و اجرای نمایش است.
- فضاهای درجه دو: فضاهایی که در ارتباط با تالار ها شکل می گیرند که شامل فضاهای قبل و بعد از نمایش فیلم و تئاتر از جمله سالن انتظار اتاق پروژکتور ورودی و خروجی های تماشاگران گیشه و ...
- فضاهای درجه سه: این فضاها در ارتباط با درجه یک و دو شکل میگیرند و معمولا به صلاحدید احداث کننده سینما در ساخت مجموعه لحاظ میشود. مثل بوفه رستوران فروشگاه ها بخش های اداری و خدماتی

رابطه سینما و معماری

فصل مشترک معماری و سینما در جهان مدرن فضاست، در این فضا مهمترین ویژگی وجود عامل انسانیاست و این فضا باید در جهت رفع نیاز انسان ساخته شده باشد. خویشی سینما و معماری باعث شده است که خیل بسیاری از کارگردانان موفق سینما را کسانی تشکیل دهند که معمار بوده اند یا از پیش به معماری توجه داشته اند. به عنوان مثال میتوان به فرتیس لانگ و کارول رید اشاره کرد. همچنین در ایتالیا بسیاری از معماران تحت تاثیر لوچینو ویسکونتی و آنتونیونی هستند که بناها و شهر ها را در قلب فیلم خویش می نشانند. سنتی که توسط برناردو بر تولوچی پی گرفته می شود. رم کولهاس برخلاف قاعده از فیلم نامه نویسی و فیلم سازی به معماری روی می آورد و امروز معمار و شهر ساز مشهوری است. او می گوید کار من هنوز فیلم سازی است. شگفتا که تفاوت اندکی بین این دو -معماری و سینما- وجود دارد. فکر می کنم هنر یک فیلم نامه نویس به تصور در آوردن توالی صحنه هایی است که حالتی از تعلیق و زنجیره ای از حوادث را شکل می دهد. او اضافه می کند: بیشترین وقت من هنوز نیز صرف مونتاژ می شود. مونتر فضا مهمترین وجه اشتراک سینما و معماری پیوند است. عناصر پیوند در هر یک، بسته به ذات فیزیکی و فنی آنها متفاوت است. لیکن تا حدود زیادی از ساختاری مشترک برخوردارند. زندگی اجتماعی بشر که اصلی ترین دستاورد شهر است به وسیله مجموعه ای از عوامل در حال تضعیف می باشد. تحول فن آوری، تغییر شیوه تولید، اقتصاد، شیوه های تامین مسکن شهری، میزان تغییرات شدید زیست محیطی و آسیب های محیط طبیعی و اجتماعی از مهم ترین این عوامل می باشند. (عبودی و یزدانفر، ۱۳۹۴: ۷-۶)

معماری و سینما هر دو به ایجاد فضا و روح زندگی می پردازند و همچنین به عناصر بنیادی مشترکی مثل صحنه فضا نور حرکت و دید میپردازد. سینما فضایی همگانی برای حضور تمام اقشار جامعه میباشد که در آن رویداد های فرهنگی و اجتماعی در حال وقوع است و ازین رو فضاییست مناسب برای ساخت و ادراک فضاهای دارای هویت. (تقیبی و جزپیری، ۱۳۹۵: ۱۱)

مفهوم اصطلاحی سرزندگی روانی

یکی از تمایلات و استعداد های درونی انسان که اسلام بسیار بر آن تاکید کرده میل و نیاز به سرور، بهجت و لذت در زندگی است. با توجه به زندگی ماشینی امروز و کاهش شادی و نشاط، معماری از آنجا علاوه بر ایجاد زیبایی بصری باید بتواند نیاز های مردم را شناسایی کند و در جهت رفع آنها تلاش کند. لذا استفاده از سرزندگی در بناها و فضاهای عمومی الزامیست. افراد در ساده ترین حالت نیازمند برقراری ارتباط دیدن شنیدن و صحبت کردن می باشند. از آنجا که فعالیتهای انتخابی زمانی صورت میگیرد که تمایل به انجام آن وجود داشته باشد. لذا می توان گفت که سرزندگی در فضا مخصوصا فضاهای عمومی بسیار لازم است.

نشاط فردی به گونه ای عمل میکند که مصداق بیرونی داشت باشد. بدون وجود متغیرهای نشاط انگیز در محیط و موقعیت بیرونی به راحتی نمیتوان به نشاط طبیعی دست یافت. (کایینی و هاشم پور، ۱۳۹۴: ۵-۳)

-تعاریف سرزندگی از دیدگاه نظریه پردازان:

جین جیکوبز: سرزندگی را در امنیت، وجود فضاهای متنوع در کنار هم، امکان برقراری برخوردها و تعاملات مفید بین افراد و تماشا کردن دیگران، می داند.

کوبین لینچ: سرزندگی را در مقیاس کلان به عواملی چون بقاء، ایمنی، سازگاری، سلامتی محیط و ثبات کنونی و آینده کل جامعه

بیولوژیکی نسبت می دهد.

سوزان و هانری لنارد: سرزندگی را ملاقات با دیگران، تماشای مردم و سازگاری تعریف کرده است.

گروه کرمونا: میزان سازگاری های یک مکان با فعالیت های غالبش

حسین بحرینی: حس زندگی و هیجان، تراکم زیاد و فعالیت های مستمر و مهیج

رابطه سینما و سرزندگی روانی

سینما به عنوان فضایی که مردم را جمع می کند، می تواند نقش به سزایی در افزایش تعاملات اجتماعی و در نتیجه افزایش سرزندگی روانی داشته باشد. با استدلال دکتر بری جانسون که از ایده سینما درمانی الهام گرفته است، رابطه بین حضور در سینما و کاهش اضطراب و افسردگی مورد بررسی قرار گرفته است. یکی از ویژگی های قابل توجه در رابطه میان سینما و سرزندگی این است که حضور در سینما نه تنها فعالیتی برای پرکردن اوقات فراغت است که به طور مداوم موجب کاهش اضطراب یا افسردگی می شود. تماشای ورزش های زنده در یک فضای جمعی مثل سینما باعث کاهش اضطراب و افسردگی می گردد، با این حال، میزان هر یک از این اثرات خیلی زیاد نیست. بررسی دکتر جانسون نشان می دهد که حضور در سینما می تواند تا ۱۸ درصد باعث کاهش افسردگی های افراد شود و اگر حضور در سینما را تکرار نمایند این عدد به ۲۱ درصد نیز قابل افزایش می باشد (S.C. Noah Uhrig, 2005, 18)

شاخص های سرزندگی در معماری داخلی

بخش درونی معماری نزدیکترین وجه فضا به انسان است و به طور مستقیم بر اساس رفتارهای انسانی شکل می گیرد. محیط داخلی شامل مولفه های فیزیکی و پیرامونی در کنترل بر ایجاد خدمات است. هر چند طراحی چنین مولفه هایی بر تخصص در طراحی داخلی وابسته است تحقیق بر کیفیت خدمات درمجامع اقتصادی بدون اشاره بر دانش طراحی اجرا شده است. (آذری پور و حسینی، ۱۳۹۵: ۲۵)

در کل، مسایل محیطی دارای دو جنبه هستند. اول اثرات فعالیت انسان بر ثبات اکولوژی و دوم اثرات محیط بر سلامت و بهزیستی انسان. محیط فیزیکی بر مصرف کننده تأثیر می گذارد. بدین ترتیب محیط فیزیکی بر مصرف کننده تأثیر می گذارد. محیط فیزیکی شامل مولفه های طراحی مثل ترتیب وسایل، مبلمان و تجهیزات و مولفه های حسی بصری مانند رنگ، بافت و نورپردازی است. این دو جنبه به همراه فاکتورهای پیرامونی، محیط داخلی را خلق می کنند. (همان: ۲۶)

- شاخصه نور:

نور کلید درک فضا است. نور پردازی فقط یک مسئله برای ادراک فضا نیست، بلکه می تواند هویت ساز یک فضا نیز باشد. امروزه دانشمندان و روانشناسان معتقدند که نور ها نقش مهمی بر خلق و خوی انسان دارند. ترکیب نور روزانه خورشید و نور مناسب درون خانه به سبک زندگی فعال و کیفیت زندگی می پردازد. نور پردازی فضاهای مختلف با توجه به کاربری و رویکردهای آن می تواند متفاوت باشد، مثلاً نورپردازی یک کلیسا و با یک کلاب می تواند متفاوت باشد.

طراح قادر است با استفاده از ترکیببندی مناسب رنگ نور، اثر ذهنی و روانی خاصی را بر ذهن مخاطب القا کرده و احساسات او را به سوی احساساتی نظیر شادی، غم سوق دهد. درست است که رنگ در برانگیختن احساسات بشری نقش مهمی دارد ولی سؤال این است که این حس باید چگونه و در چه شرایطی به وجود بیاید. در نورپردازی می بایست تأثیر فیزیولوژیکی و سایکولوژیکی رنگ را بر واکنش های انسان مدنظر داشت. همچنین تاثیرات فرهنگی و سنی در بازخورد از شدت نور تاثیر گذار است و ممکن است برای گروه های مختلف حس های متفاوتی ایجاد کند. طراح بهتر است اگر در کار از نور رنگی استفاده کرده، از نور سفید به عنوان نور غالب استفاده کند. همچنین طراح می تواند از آتریوم یا بدنه ی شیشه ای برای داخل آوردن نور روز بهره بگیرد. در نهایت اگر تمامی این موارد توسط معمار در طراحی نور پردازی رعایت گردد می تواند فضا را به سوی رویکرد شادی و نشاط در فضا سوق دهد.

- شاخصه رنگ:

هر رنگ تأثیر فیزیکی و روحی خاصی را بر روی بیننده میگذارد و افراد واکنشهای متفاوتی نسبت به رنگهای مختلف از خود نشان میدهند. محققان تا کنون نتوانسته اند یک سیستم منسجم جهانی که قادر به دسته بندی کلیه واکنشهای افراد نسبت به رنگهای مختلف باشد را پایه ریزی نمایند و معتقدند که عکس العمل افراد به فاکتورهای متعددی نظیر فرهنگ، جنسیت، سن، موقعیت احساسی و ذهنی، تجربه های خاص فردی بستگی دارد. انتخاب رنگ در معماری رویکردهای مختلفی را در طراحی ایجاد می کند و بیشتر از هر عامل مستقل دیگری می تواند فضای کسالت بار و یکنواخت محیط را به مکانی دلنشین و روح بخش مبدل سازد. رنگ عاملی است نیرومند، میتواند برانگیزاند، یا تسکین بخشد، به هیجان آورد یا آرامش دهد، حسی از گرمی یا سردی ایجاد کند. رنگ های تند و زنده می تواند عناصر را راحت تر قابل شناسایی سازد و فضا را شادتر کند و از این طریق در روحیه افراد تأثیر مثبتی بگذارد.

انتخاب رنگ ها توسط معمار باید هوشمندانه صورت گیرد تا رویکرد مورد نظر را القا کند که البته باید موارد قبلی را در نظر بگیرد اما به طور کلی ما میتوانیم از طریق دایره رنگ های هماهنگ با هم را پیدا کنیم و به فضا نسبت دهیم. برای این کار می توانیم از کمپوزسیون های هماهنگ دو رنگه که مکمل و روبروی یکدیگر در دایره رنگ قرار گرفته اند، کمپوزسیون های هماهنگ سه رنگ که در سه راس یک مثلث در دایره رنگ تشکیل می شوند، کمپوزسیون های هماهنگ چهار رنگ که از رنگ های قرار گرفته در چهار راس مربع در دایره رنگ استفاده میگردد و الی آخر...

- شاخصه موسیقی:

فرد میتواند معماری را ببیند، احساس کند و لمس کند، اما اگر او بتواند آنرا بشنود، چه میشود؟ بسیاری از معماران و طراحان در سرتاسر جهان از موسیقی الهام میگیرند. شنیدن یک صدا یک تجربه ی احساسی و عاطفی است و از این جهت با موضوع ما در ارتباط است. هر فضای معماری دارای نوشتن است، نوشتن حس ها، دیدن، شنیدن، بویدن، لمس کردن...

برای ورود عمیق تر به دامنه موسیقی و معماری، ما باید یک گام به عقب برداریم. با شنیدن می توانیم "فضایی" را در اطرافمان ببینیم. این فضا هر دو با معماری و موسیقی ارتباط برقرار می کنند و آنها را به هر یک نزدیک تر می کند. همه ی ما تجربه ی شنیدن موسیقی و تأثیری که بر روح و روانمان می گذارد را چشیده ایم. بنابراین معمار می تواند از طریق تلفیق این دو هنر به حس نشاط افراد در کالبد مورد نظر کمک بکند.

از جمله روش هایی که معمار می تواند با آن به ایجاد پیوند بین موسیقی و معماری کمک کند:

ایجاد فضای معماری با تاسیسات صوتی

ایجاد ساختاری که صدا را ایجاد می کند (مثل ساختن یک سازه فلوتی در مسیر باد)

گرفتن صدا های مزاحم از محیط از طریق عایق های صوتی

تقویت و پخش صدا از طریق پنل های آکوستیکی

- شاخصه حضور پذیری:

فضای شهری بستر مشترکی است که مردم فعالیت های کارکردی و مراسمی را که پیوند دهنده ی اعضای جامعه است در آن انجام می دهند. یکی از مؤلفه های تأثیرگذار در افزایش نشاط اجتماعی، تقویت هویت فرهنگی افراد و افزایش تعامل مردم با یکدیگر در جامعه است، برای ایجاد این تعامل نیازمند یک بستر و فضای مناسب که برای افراد تشویق کننده بخصوصی باشد الزامیست. تقویت هویت فرهنگی که خود شامل هویت ملی و قومی و دینی است رابطه ی مستقیم با تقویت نشاط در اجتماع دارد. از این نظر مهم به نظر می رسد که یک جامعه بدون هویت سرد و بی روح است. تعاملات اجتماعی در یک کالبد مناسب اتفاق می افتد که وظیفه ی معمار طراحی مناسب این کالبد می باشد. محققان معتقدند که مشارکت ها و فعالیت های اجتماعی می

توانند بر شادی و رضایت افراد از زندگی تأثیرگذار باشند. در حقیقت جامعه ی سالم جامعه ی مشارکت جوست. از جمله انتخاباتی که معمار با آن میتواند افراد را به حضور پذیری تشویق کند می توان به ایجاد تنوع طراحی مناسب با سن و جنسیت های مختلف، پیوند فضای درون با بیرون (افزایش دید پذیری که سبب افزایش حس امنیت میگردد، استفاده مناسب از نور برای گروه های مختلف، مبلمان شهری، فضای سبز، آب نما و ... اشاره کرد.

- شاخصه فضای سبز:

امروزه با توجه به افزایش روند جمعیت در جهان و کوچک شدن محل زندگی افراد و افزایش ساعت کار در محیط های بسته روح و روان انسان ها دچار آزرده شدن شده است. یکی از عناصر تاثیرگذار در کاهش این حس رخوت و افسردگی ایجاد فضای سبز داخلی در محیط های بسته می باشد که به نوعی طبیعت را نزد انسان می آورد و افراد احساس تعلق به محیط خواهند کرد. اهمیت وجود گیاهان در داخل فضا هنگامی دوچندان میشود که بر اساس آمارهای جهانی افراد ساکن در شهرها، حدود ۹۰ درصد از عمر خود را در محیط های بسته سپرس می کنند.

نیازی نیست که یک روانشناس محیطی باشید تا به میزان جذاب بودن گیاهان آپارتمانی برای استفاده کنندگان از فضا پی ببرید. جامعه معماران به عنوان طراح موظفند فضایی خلق کنند که توان بازگشت انسان به طبیعت را داشته باشد. چرا که انسان نیز از جنس طبیعت است. مهم ترین عناصر در فضای داخلی، کف، دیوار، سقف هستند که طراحی سبز با بکارگیری این عناصر، و حرکت بر روی این سطوح می تواند به اهداف ماورایی خود برسد.

اهمیت فضای سبز داخلی بر ایجاد نشاط از دو جنبه قابل بررسی است: ۱- زیبایی ۲- افزایش کیفیت هوای محیط از طریق جذب CO₂ ایجاد اکسیژن و افزایش رطوبت مطلوب. هرکدام از این دو عامل بر افزایش سلامت روانی و جسمی و در نتیجه نشاط فرد کمک می کنند. در طراحی اکولوژی و سبز معمار این عناصر را برای طراحی مسیر سبز در اختیار دارد که از جمله آن میتوان به گلدان: ساده ترین راه برای ایجاد فضای سبز داخلی گلدان می باشد.

فناوری دیوار سبز: این فناوری جدید به صورت یک سازه ی مستقل با پوشش گیاهی روی بدنه اجرا می شوند.

دیوار زنده: ترکیبی از پانل هایی با پوشش گیاهی از پیش کاشته شده اند، که به صورت عمودی و توسط سیستم سازه سبکی، با فاصله به نمای ساختمان نصب شده.

باغ های معلق: اخیراً نمونه جدیدی از گلدان های معلق خویش را که از پلاستیک های پلی پروپیلن ساخته شده اند استفاده می شوند. این گلدان ها که از سقف آویزان می شوند و مزیتی که دارند این است که فضای زمینی را اشغال نمی کنند. بام سبز: این سیستم در بام ساختمان ایجاد می شود و می توان فضای یک پارک را به ساختمان بیاورد.

تحلیل داده ها

مطالعات انجام شده نشان می دهد که شاخصه های ایجاد سرزندگی به طور کلی در دو گروه قابل دسته بندی می باشند:

- شاخصه های کیفی ایجاد سرزندگی

- شاخصه های کمی ایجاد سرزندگی

از منظر این پژوهش که هدف آن ایجاد سرزندگی در معماری است باید از شاخصه های کیفی و تحلیل آنها به شاخصه های کمی دست پیدا کنیم تا از این طریق بتوان به اصول کالبدی طرح مورد نظر دست پیدا کرده و خصوصیات معماری داخلی مورد نظر استخراج گردد.

جدول ۱- شاخصه های ایجاد سرزندگی در معماری (منبع: نگارنده)

شاخصه های ایجاد سرزندگی

شاخصه های کمی	شاخصه های کیفی
۱- نور طبیعی	۱- حضور پذیری
۲- نور مصنوعی	۲- تنوع و جذابیت
۳- رنگ	۳- آسایش و آرامش
۴- فرم	۴- نفوذ پذیری
۵- فضای سبز	۵- انعطاف پذیری
۶- جنس مصالح	۶- امنیت
۷- دما و رطوبت هوا	۷- شفافیت
۸- صوت	۸- خوانایی
۹- رایحه	۹- زیبایی

همانگونه که بدیهی است شاخصه های کیفی اهمیت بسیار بیشتری نسبت به شاخصه های کمی داشته و تاثیر آن ها در ایجاد سرزندگی بسیار عمیق تر می باشد اما با توجه به اینکه موضوع این پژوهش در حوزه معماری داخلی می باشد لذا به طور خاص به تحلیل شاخصه های کمی می پردازیم تا از طریق ارائه الگوهایی برای شاخصه های کمی بتوانیم به ارتقای شاخصه های کیفی کمک نماییم.

تحلیل شاخصه نور

چنانچه در بخش نمونه های پردیس سینمایی ارائه شد در فضاهای این پردیس ها از انواع لامپ ها و طرح های مختلف نورپردازی استفاده شده بود . با توجه به اینکه فناوری های عصر حاضر کمک شایانی به طراحان نموده است لذا می توان از نور به سه صورت بهره گیری نمود تا میزان سرزندگی فضا افزایش یابد . این سه حالت به طور اجمال در جدول ذیل آمده است .

جدول ۲- تحلیل کاربرد نور در ایجاد سرزندگی (منبع : نگارنده)

شیوه های بهره گیری از نور		
ردیف	عنوان	توضیح
۱	شدت نور	تغییر شدت نور باعث تنوع بیشتر می شود . (رقص نور)
۲	شکل نور (بر روی سطح)	ایجاد شکل های کودکانه و محبوب بر روی دیوارها و کف و سقف به وسیله نور
۳	رنگ نور	ترکیب رنگ های دلنشین (مانند آبی) با رنگ های نشاط آور (مانند زرد)

و اما نور طبیعی که جایگاه ویژه ای در معماری دارد بالتبع در پردیس سینمایی نیز باعث ارتقای سرزندگی خواهد شد. به کمک آتریوم، سطوح شیشه ای، نورگیر سقفی و مواردی از این قبیل نور طبیعی به داخل فضا نفوذ پیدا کرده و با تأثیراتی که بر جنبه روانی افراد می گذارد باعث ایجاد نشاط بیشتر خواهد شد. شایان ذکر است که نور طبیعی غالباً در فضاهای ارتباطی، لابی، راهروها، رستوران و کافی

شاپ که فضاهای درجه دو پردیس سینمایی محسوب می شوند کاربرد دارد که به طور خاص مورد نظر این پژوهش نمی باشند. تحلیل شاخصه ی رنگ در ایجاد سرزندگی

با توجه به مباحث مطرح شده در بخش مبانی نظری رابطه تنگاتنگی میان رنگ و روانشناسی وجود دارد . بر این اساس رنگ ها با توجه به روانشناسی افراد تاثیرات متفاوتی خواهند گذاشت . آنچه که در طراحی این پروژه باید مورد تحلیل قرار گیرد ریشه یابی روانشناسی کاربران این طرح می باشد که غالباً شامل خاطرات فردی و فرهنگ بومی می باشد . بدین معنا که افراد با خاطرات مختلف و فرهنگ های متفاوت برداشت های مختلف و تاثیرات متفاوتی را از رنگ ها خواهند گرفت . با توجه به اینکه سایت این پروژه در شهر کرمانشاه قرار دارد عوامل مذکور را به شرح جدول ذیل تعطیل می نماییم .

جدول ۳- تحلیل شاخصه های رنگ در معماری داخلی برای ایجاد سرزندگی (منبع : نگارنده)

نوع راهکارهای بهره گیری از رنگ برای ایجاد سرزندگی	
راهکارهای کلی و عمومی	راهکارهای مبتنی بر خاطرات فردی
استفاده از هارمونی رنگ ها	تنوع در رنگ صندلی ها و حق انتخاب کاربران
استفاده از رنگ های مکمل	استفاده از نقاشی های دیواری
استفاده از تنالیته های مختلف	استفاده از پوسته های رنگی
	ایجاد طرح های رنگی برای مبلمان

با توجه به اهمیت زیاد درگیری حواس انسان با آیتم های مختلف در معماری داخلی به ویژگی صوت نیز در این بخش می پردازیم. فضاهایی که ویژگی های آنها باعث ایجاد ارتباط فرد و حواس وی با عناصر معماری داخلی می گردد تاثیر بیشتری بر فرد دارند. از جمله ی این ویژگی ها صوت می باشد. با توجه به ترجمه ی مقالاتی که در بخش مبانی نظری در این خصوص ارائه گردید یکی از ابعاد معماری که غیر قابل مشاهده می باشد صوت است .

راهکارهای مختلفی وجود دارد که در یک مجموعه ی پردیس سینمایی بتوان این شاخصه را برای ارتقای کیفی معماری داخلی فضا و ایجاد سرزندگی بیشتر به کار گرفت .

از آنجا که در شهر کرمانشاه این مجموعه نخستین پروژه ای خواهد بود که دارای کاربری پردیس سینمایی است لذا از اهمیت ویژه ای برخوردار است بنابراین بکارگیری ابعاد مختلف حواس انسان و کاربرانی که با ذائقه ها ، سنین و روحیه های مختلف در این مجموعه حضور پیدا می کنند از اهمیت زیادی برخوردار است

معماری مجموعه های سینمایی به ویژه معماری داخلی سالن های نمایش باید به گونه ای طراحی و اجرا شده باشند که صوت پخش شده در این مجموعه ها با حداکثر کیفیت به گوش شنوندگان و مخاطبان برسد

با توجه به اینکه امکانات روز صوتی در ایران نیز پیشرفت های زیادی داشته است . از نظر تولید صداهای با کیفیت امکانات زیادی در این مجموعه ها قابل اجرا می باشد.

اما نکته ی مهمی که وجود دارد این است که در این مجموعه که جمعیت زیادی را پذیرا خواهد بود به ویژه در سالن های نمایش که در یک فضا افراد زیادی با سنین و فرهنگ های مختلف حضور پیدا می کنند صدایی که پخش می گردد با همان کیفیت مطلوب به سمع کاربران رسانده شود . لذا در اینجا نیت طراحی داخلی و استفاده از مصالح و جنس های مختلف مورد استفاده در بدنه ها ، سقف و حتی کف بسیار اهمیت پیدا می کند.

به طور کلی این مقوله که مرتبط با موضوع آکوستیک می باشد در حدی که بتواند راهکشیای مبانی طراحی ما در فصل بعد باشد مورد

تحلیل قرار می گیرد

همانگونه که می دانیم مصالحی وجود دارند که جاذب صوت هستند از جمله ویژگی های این مصالح زبر بودن آنهاست که باعث جذب بیشتر صوت شده و از انعکاس صوت جلوگیری می کند بدین ترتیب کیفیت صوتی که به گوش مخاطبان می رسد حفظ خواهد شد. از جمله این مصالح می توان به انواع پارچه ها و انواع موکت، چوبهای زبر، سطوح بنایی برجسته و در سقف ها به تایل های جدیدی که تایل های آکوستیک هستند و امروزه با طرح های مختلف ارائه می گردند اشاره نمود.

بنابراین در این پژوهش آنچه که مورد نظر ما در تحلیل این آیتم مهم در پردیس سینمایی می باشد حفظ کیفی صوت پخش شده در مجموعه می باشد که این صوت می تواند در فضاهای مختلف با مضامین مختلف برای مخاطبان ارائه گردد اما از آنجا که تمرکز ما بر سالن نمایش می باشد به طور خاص این قسمت را به دو بخش تقسیم می کنیم.

الف) حفظ کیفی صوت در سالن های نمایش به صدای مطلوب در فضاهای لابی، آتریوم، راهروها و سایر فضاهایی که در این رساله درجه دو محسوب می شوند.

بحث و نتیجه گیری

بر اساس تحلیل های ارائه شده در بخش قبل به چالش ها و معضلات موجود در جامعه که به حوزه معماری ارتباط دارند پی بردیم. هر یک از این مشکلات قطعاً دارای راه حلی خواهند بود که منطقی و قابل اجرا باشند. لذا به دسته بندی معضلات موجود می رسیم که هر یک از آنها با بررسی و تحلیل راهکارهای موجود قابل هدف گذاری بوده و می توان برای آنها الگوهای طراحی ارائه نمود. این چالش ها عبارتند از:

کاهش روابط اجتماعی

برای رفع این معضل باید در پی ایجاد فضاهای جمعی باشیم. به عنوان نمونه در این پردیس سینمایی میتوان با تقسیم بندی لابی به خرد فضاها به وسیله رنگ و مبلمان، فضاهای کوچکتر جمعی را فراهم آورد. به گونه ای که باعث افزایش تعاملات اجتماعی گردد.

گسترش تفریحات ناسالم

فضاهایی که در عین سالم بودن در برگیرنده تفریحات سالم باشند می توانند زمینه گذران اوقات جوانان و اقشار مختلف را فراهم آورند. در این پژوهش پیشنهاد میگردد با ادغام سالن های سینمایی مختلف در غالب پردیس سینمایی فضایی پویا و سالم برای گذران اوقات فراغت اقشار مختلف فراهم گردد.

کاهش امید به آینده

از جمله تاثیرات افسردگی کاهش امید به آینده می باشد. هر چه قدر نشاط روحی در افراد افزایش یابد امیدواری آنها به آینده بیشتر خواهد شد. بنابراین به کمک راهکارهای معماری باید نشاط افرادی که در پردیس های سینمایی حضور پیدا میکنند ارتقا بخشیم. این مهم به وسیله فضاهای سبز داخلی و بدنه های سبز قابل تامین خواهد بود.

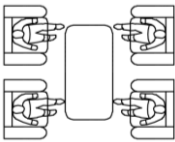
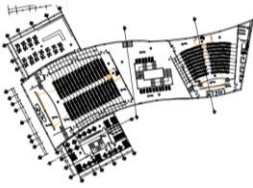

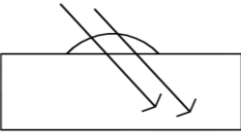
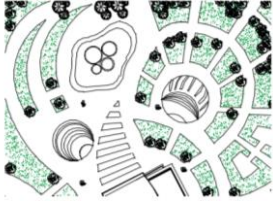
انزوای جوانان

در سال های اخیر حضور جوانان در فضاهای جمعی کاهش پیدا کرده و غالباً تمایل به زندگی فردی و انزوا گونه دارند. راهکارهایی که برای حل این مشکل پیشنهاد میگردد این است که میزان حضور پذیری فضا به وسیله معماری داخلی افزایش یابد. راهکار ارائه شده در اینجا شامل افزایش ارتباط فضاهای داخلی و خارجی، افزایش دید پذیری و به حداکثر رساندن بهره مندی از نور طبیعی از طریق آتریوم و بدنه های شیشه ای میباشد.

گسست کانون خانواده ها

در عصر حاضر که روابط عاطفی در خانواده ها کم رنگ شده است میتوان به وسیله فضاهای متنوع پاسخگوی همگی اعضای خانواده بود و از این طریق جمع آنها را گرد هم آورد. بدین معنی که همه اعضای خانواده با سنین و علایق و جنسیت های متفاوت ایده هایی را که مورد علاقه شان باشد در آن فضا بیابند. حتی به وسیله نوع مبلمان و چیدمان آنها میتوان این تنوع فضایی را در سینما به وجود آورد. نتایج فوق به طور کامل در جدول ذیل ارائه شده است تا بتواند در یک نگاه راهکارهای معماری را بر اساس معضلات موجود پیشنهاد دهد.

جدول ۴- ارائه راهکارهای طراحی برای ایجاد سرزندگی در پردیس سینمایی (منبع : نگارنده)

ردیف	معضل	هدف	راهکارهای نظری	الگوی طراحی
۱	کاهش روابط اجتماعی	ایجاد فضاهای جمعی	تقسیم بندی لابی به وسیله رنگ مبلمان	
۲	گسترش تفریحات ناسالم	ایجاد فضاهای گرم کننده و سالم	ادغام سالن های سینمایی	
۳	کاهش امید به آینده	ایجاد امید و نشاط	استفاده از فضای سبز داخلی	
۴	انزوای جوانان	افزایش حضور پذیری فضا	افزایش دیدپذیری و نور طبیعی به وسیله آتریوم و بدنه های شیشه ای	
۵	گسست کانون خانواده	تحکیم پیوند خانواده	تنوع فضایی برای اعضای مختلف خانواده	

منابع:

- آذری پور، کسری، حسینی، سید بهشید، (۱۳۹۵)، اثرات نور در معماری داخلی بر خلق و خوی انسان و رفتار اجتماعی، تهران، مجموعه کامل آثار و مقالات برگزیده نهمین کنگره پیشگامان پیشرفت.
- بیگدلی، عارفه، (۱۳۹۲)، تأثیر معماری داخلی سبز در روحیه افراد و در افزایش تعاملات اجتماعی، تهران، نخستین کنفرانس ملی معماری، شهرسازی، جغرافیا و محیط زیست پایدار.
- خاکزاد، محمدرضا، شکوهی تبریزی، سپیده، (۱۳۹۳)، معماری نشاط با تزریق رنگ به شهر، تهران، کنفرانس ملی شهرسازی، مدیریت شهری و توسعه پایدار.
- روحی، حسین، حاتمی، ایرج، (۱۳۹۵)، شاخص های طراحی مجموعه های فرهنگی-سینمایی، تبریز، دانشگاه تبریز.
- عبودی، سروین، یزدانفر، سید عباس، (۱۳۹۱)، ارتقاء تعاملات اجتماعی در پردیس های سینمایی با رویکرد پایداری اجتماعی، تهران، اولین کنفرانس سالانه پژوهش های معماری، شهرسازی و مدیریت شهری.
- قرائی، حمیدرضا، میرخاقانی، آرش، روانشادنی، سمیه، (۱۳۹۲)، فرآیند طراحی معماری با رویکرد نشاط اجتماعی در شهر، تهران، همایش بین المللی افق های نوین در مهندسی عمران، معماری و شهرسازی و مدیریت فرهنگی شهرها.
- کایینی، لیلا، هاشم پور، پریسا (۱۳۹۴)، بررسی سرزندگی در اطراف بناهای عمومی شهر نمونه موردی: تئاتر شهر تهران و فرهنگسرای شفق، تهران.
- نقیبی، زهرا، جزیری، علی رضا، (۱۳۹۵)، بررسی و تحلیل نقش سینما در هویت بخشی به فضاهای شهری، تهران، دانشگاه بهشتی.

Uhrig, S.C. Noah (2005), Cinema Is Good for You: the Effects of Cinema Attendance on Self Reported Anxiety or Depression and Happiness, ISER Workin Paper Series, No. 14.