

مبادئ

التصميم العمراني

المحاضرة العاشرة

تابع

تصميم الفراغات

(Continue) Design of spaces

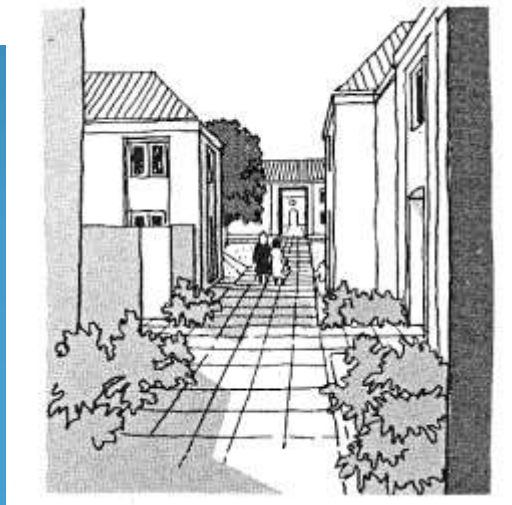
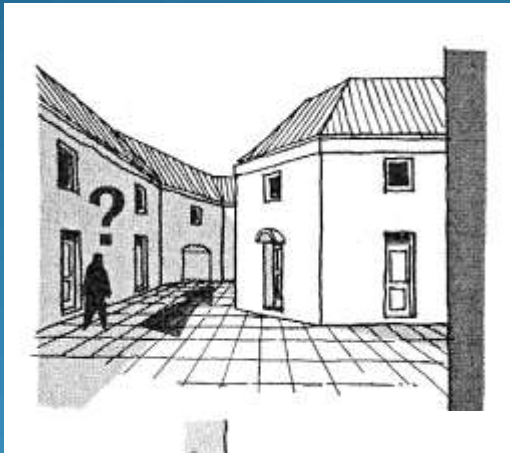
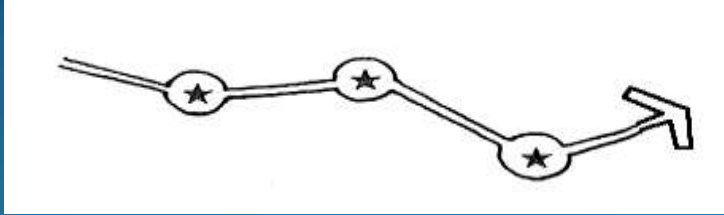
Leading People On

١ . من المهم للمصمم أن يعي ماذا يريد من الناس وكيف يتصرفون لكي يسيروا في الممر الذي يصممه.

٢ . إذا لم يفهم المصمم ذلك فالنتيجة ستكون ممرات منشأة لا يمر بها احد وممرات أخرى خلقها الناس أنفسهم حسب رغبتهم.

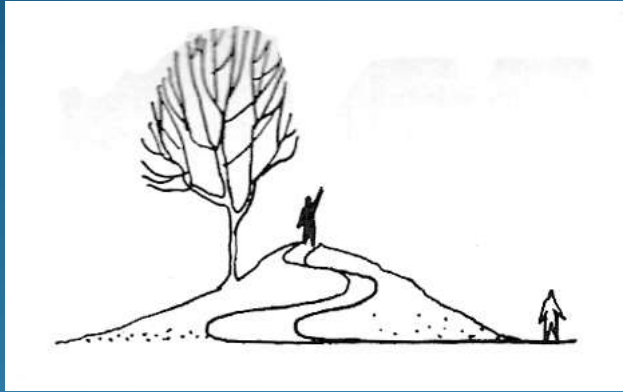
٣ . يجب أيضاً على المصمم أن يفهم ما هي العناصر التي تستهوى الناس للمسير قدماً في منطقة معينة؟؟؟

Leading People On



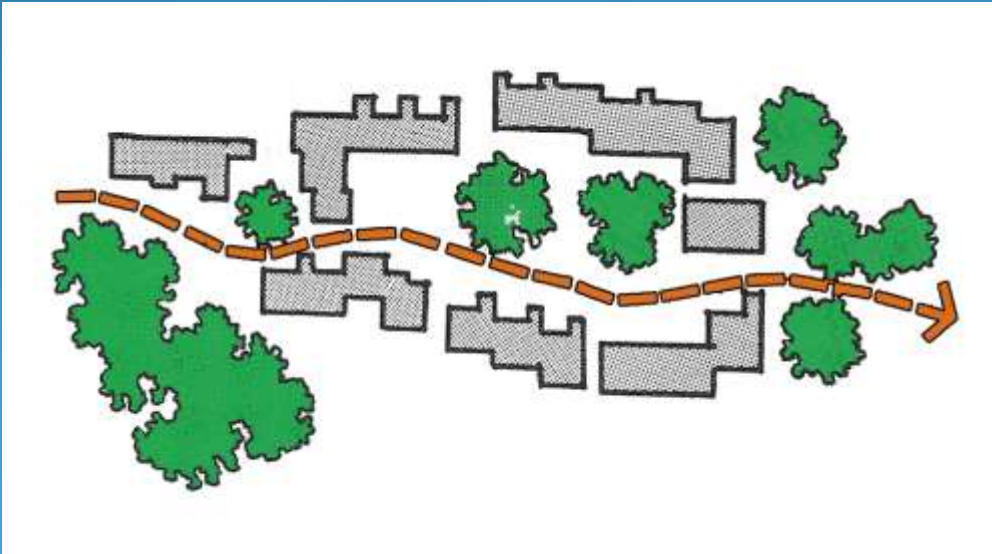
- يميل الناس للحركة
- بصورة منطقية
- في اتجاه كل ما هو مشوق
- في اتجاه التغير (من حار إلى بارد)
- من الشمس إلى الظل
- في اتجاه كل يثير حب الاستطلاع
- في اتجاه نقاط الدخول

Leading People On

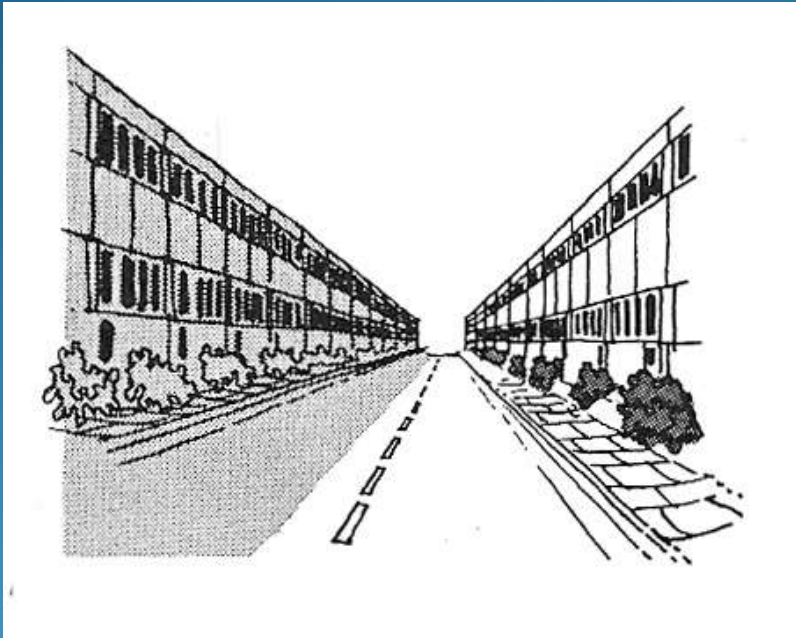


• الناس يميلون للسير إلى أهدافهم

- بالتناغم مع أنماط الحركة.
- في اتجاه وخلال مساحات وفراغات لطيفة.
- في اتجاه النظام لو تعب من التشويش.
- في اتجاه التشويش لو تعب من النظام.



Leading People On

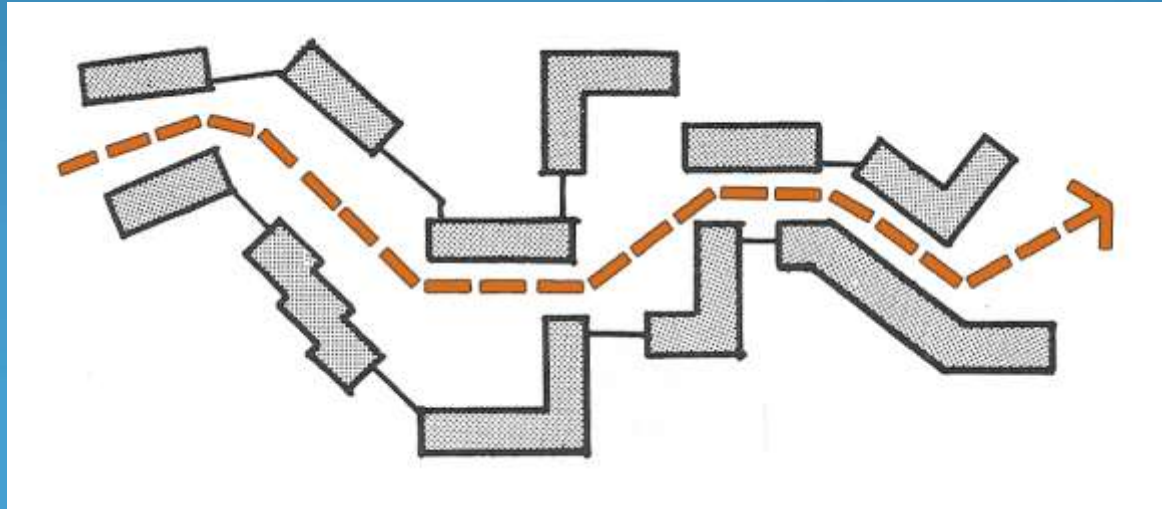


• الناس يقاومون ويرفضون:

- العقبات
- كل ما هو غير محبب
- الملل
- الاضطراب أو الفوضى
- كل ما هو غير مثير

Leading People On

- الناس يوجهون ويرشدون بـ:
 - ترتيب من العناصر الطبيعية أو المنشأة
 - أنماط مفهومة
 - الحواجز ، مقسمات الفراغ
 - الأشكال الفراغية



Leading People On

• الشعور بالاسترخاء يحدث بـ:

- الراحة ، الاستمتاع
- فرصة للخصوصية
- فرصة للاستمتاع بمنظر ، عنصر او تفصيلا

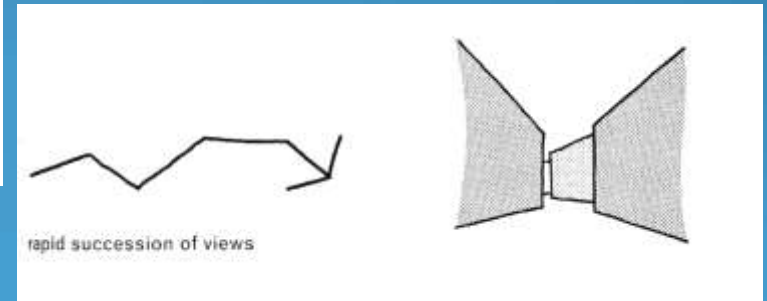
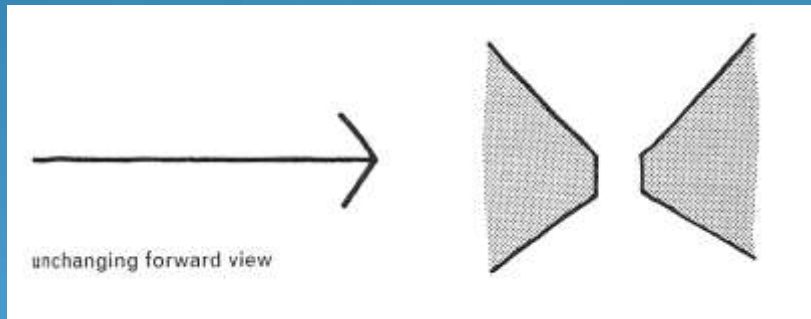


المتابعة البصرية Serial Vision

• لماذا نغير المناظر؟

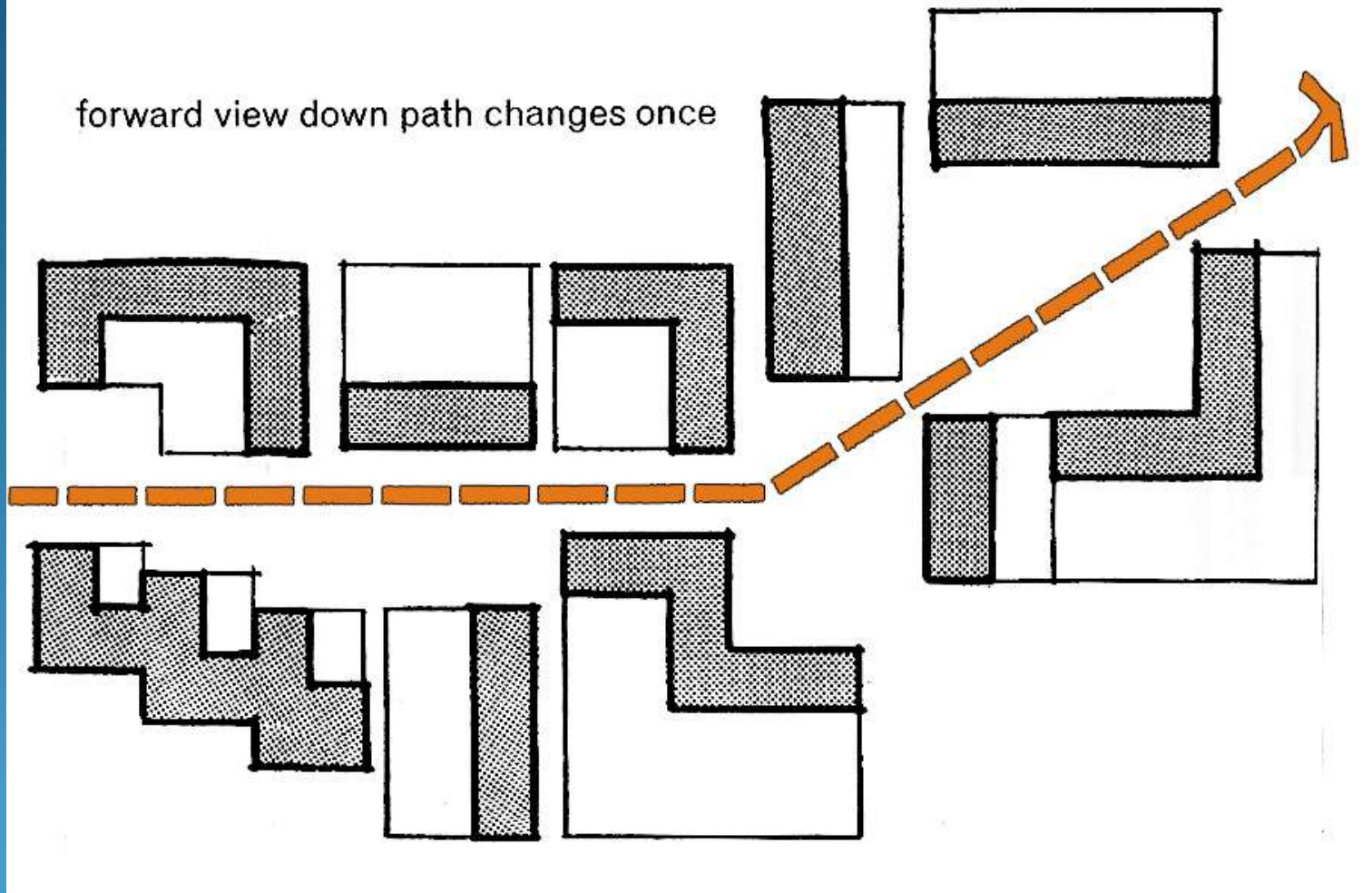
- لزيادة الاهتمام
- لربط المشاهد بالفراغات البيئية المحيطة
- لإثارة مشاعر الغموض ، الإثارة ، الدهشة
- لتوفير الشعور بالحركة خلال الفراغ

• تتغير المناظر تبعاً نوع الطريق ، المباني ، شكل المسار



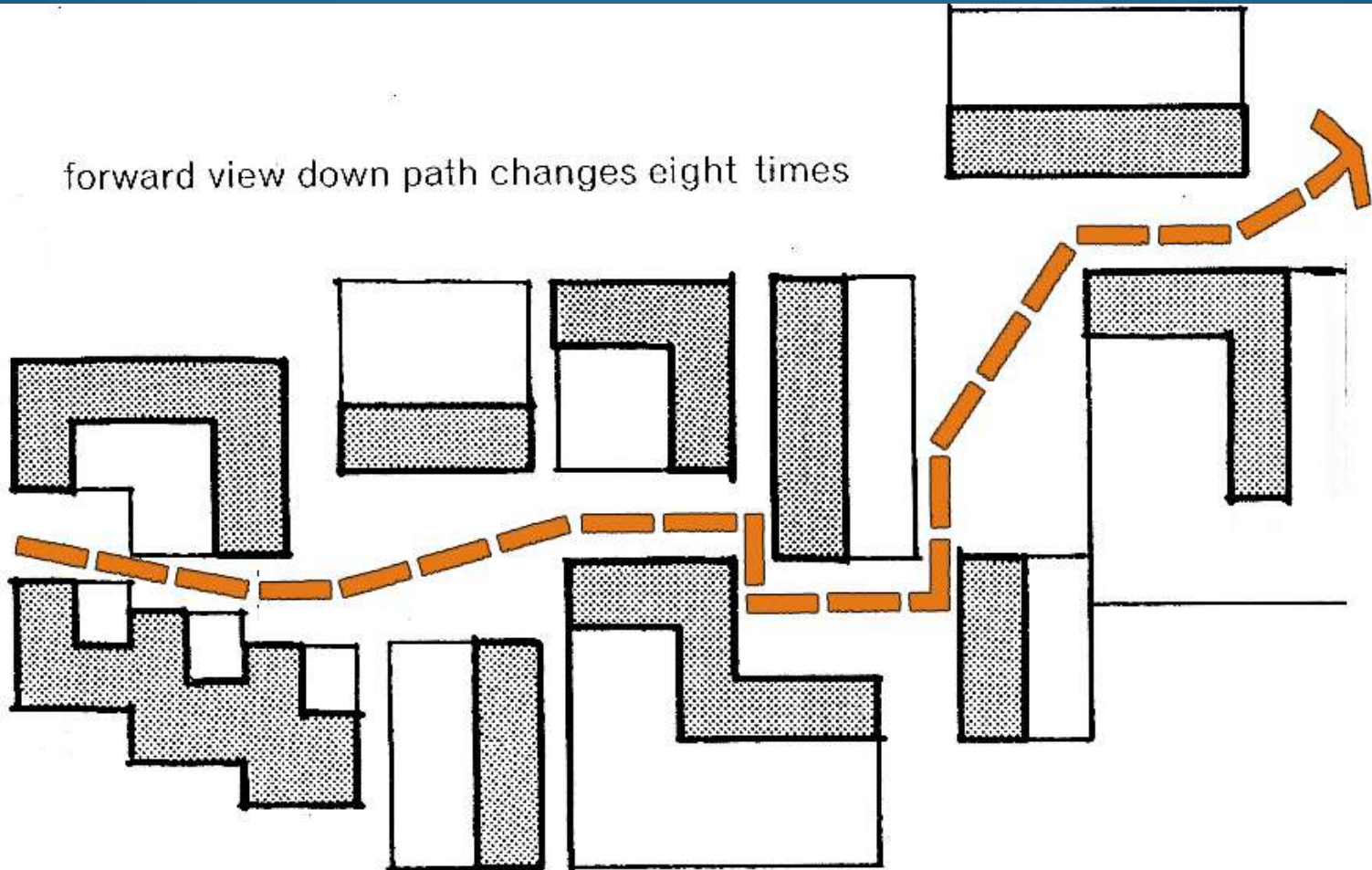
المتابعة البصرية

forward view down path changes once

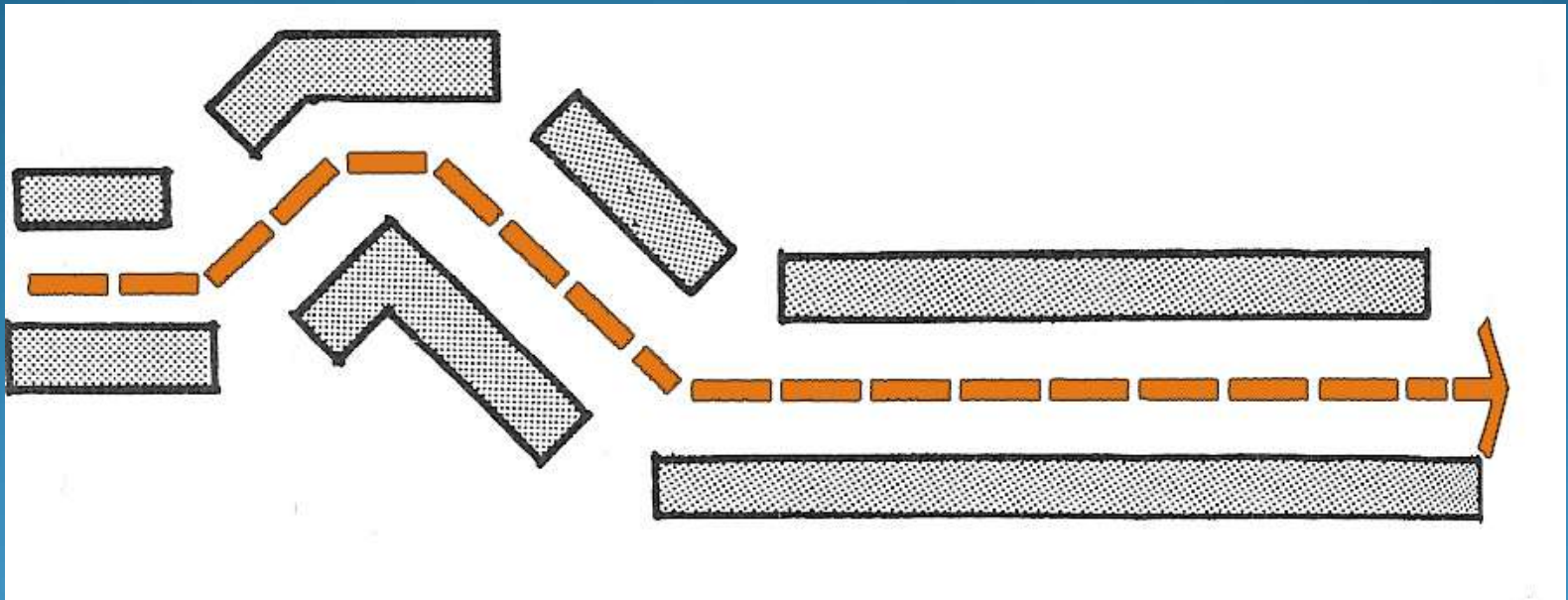


المتابعة البصرية

forward view down path changes eight times



المتابعة البصرية

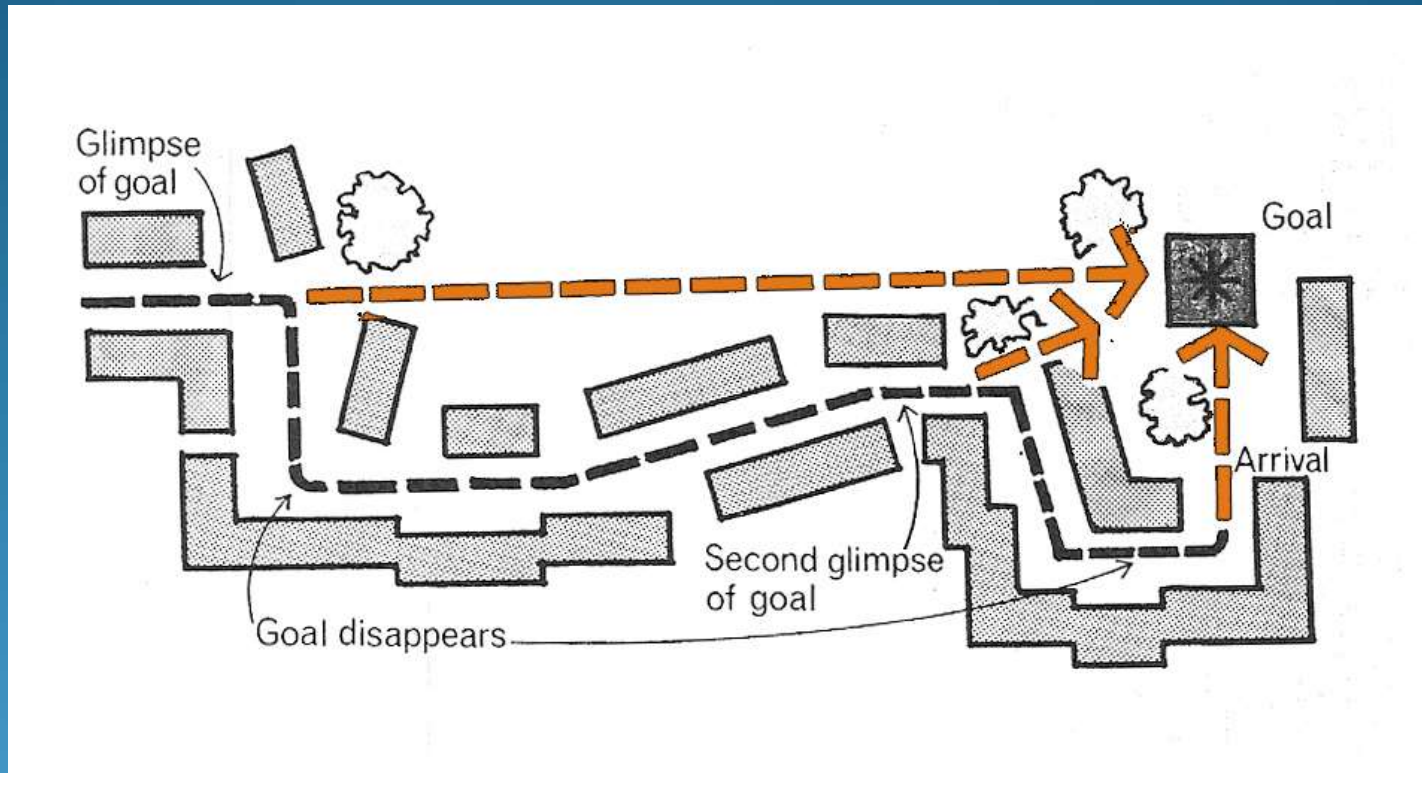


المتابعة البصرية

• لو تم جذب أو إثارة المشاهد عن طريق مناظر متغيرة فهو يشعر انه يتقدم باتجاه أو يقاد إلى هدف محدد مهما كان هذا الهدف منظر ، نقطة اهتمام ، سوق ، منتزه...

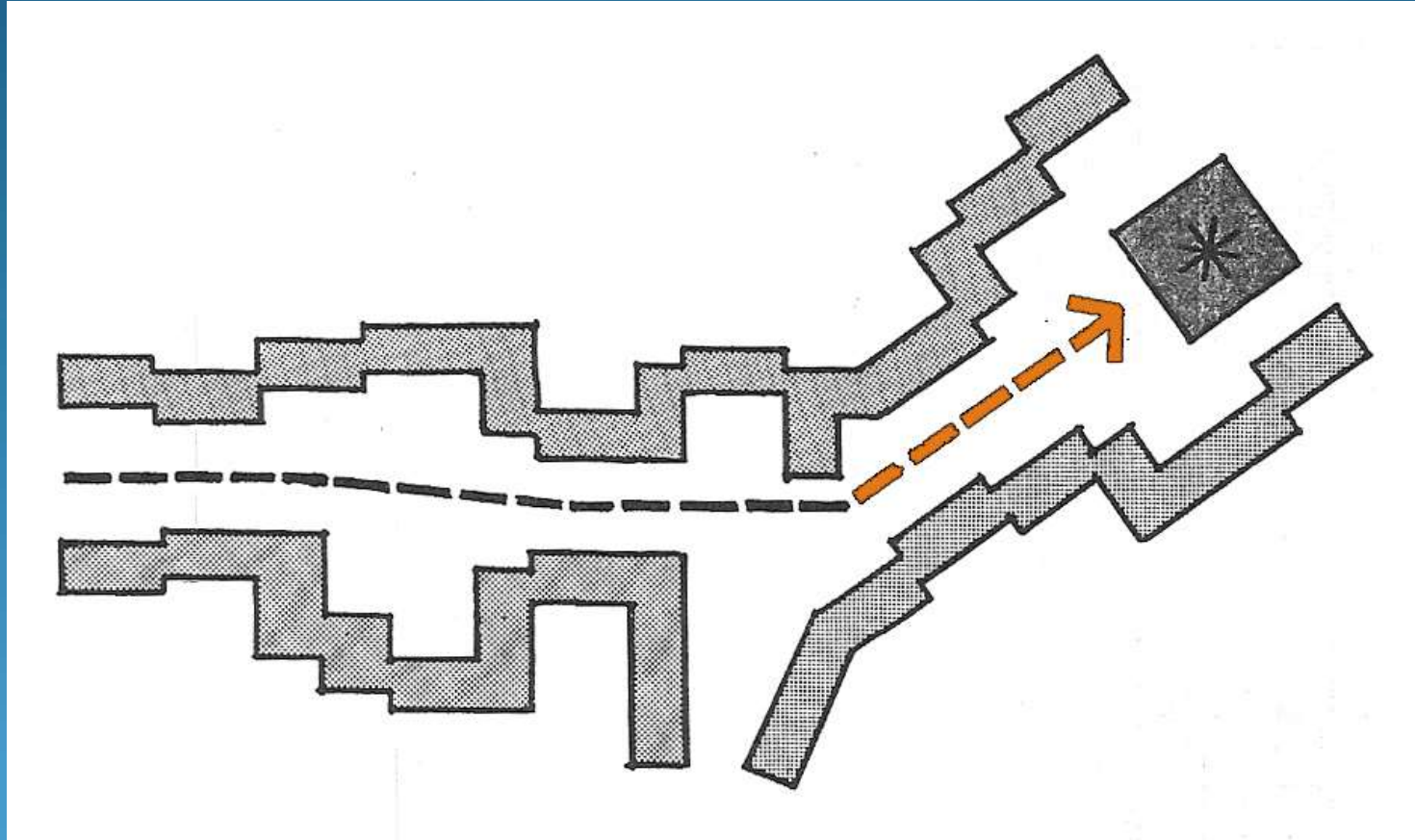
• مثل هذا التوقع يمكن استثماره في التصميم حيث يمكن أن يوظف ويدمج الهدف مع عناصر التصميم مما يضيف نوع من الترابط لعناصر العمل

المتابعة البصرية



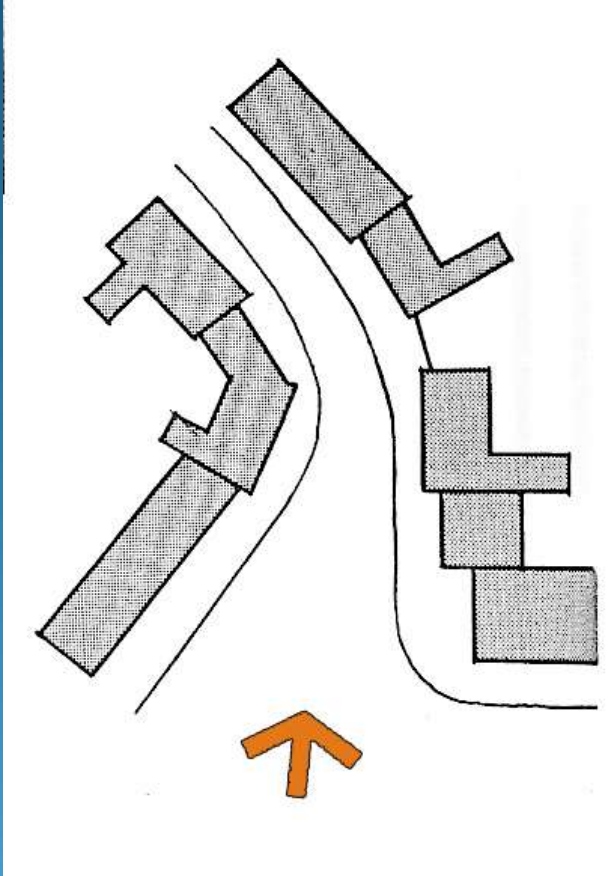
Key	
Path	-----
Goal	⊗
View	----->
Building	▭

المتابعة البصرية



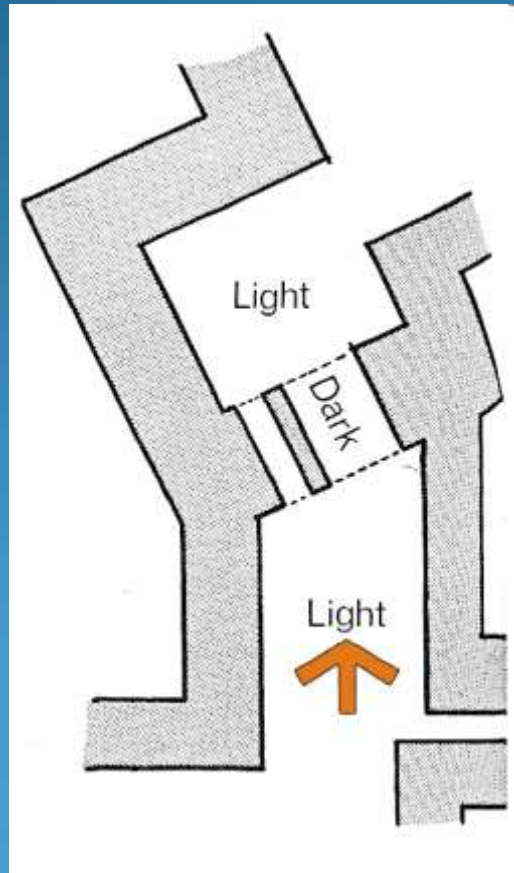
المتابعة البصرية

Narrows الطريق الضيق



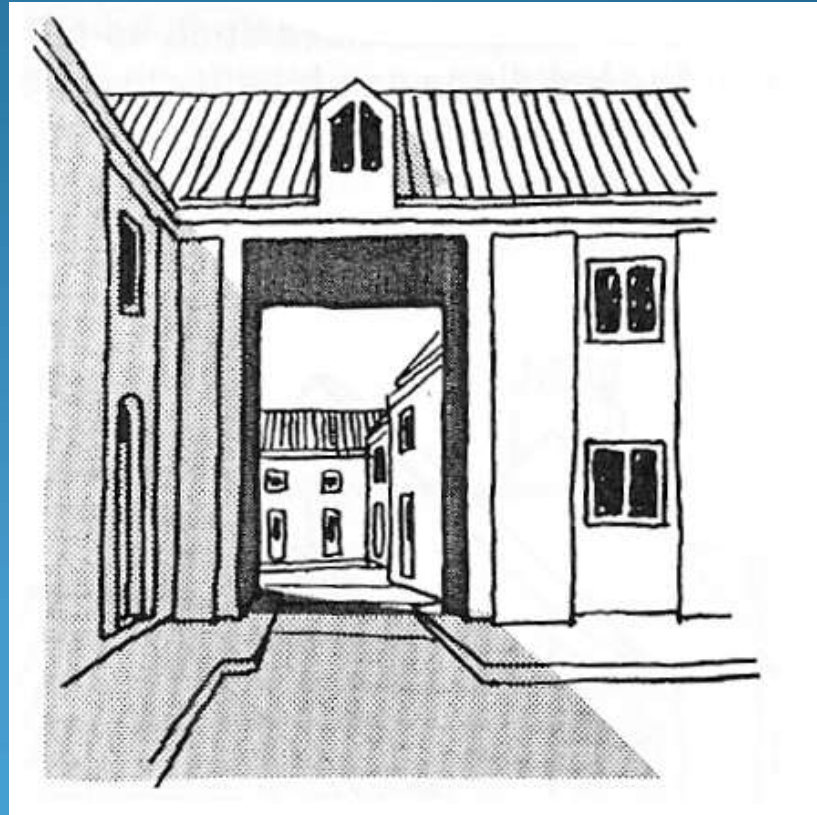
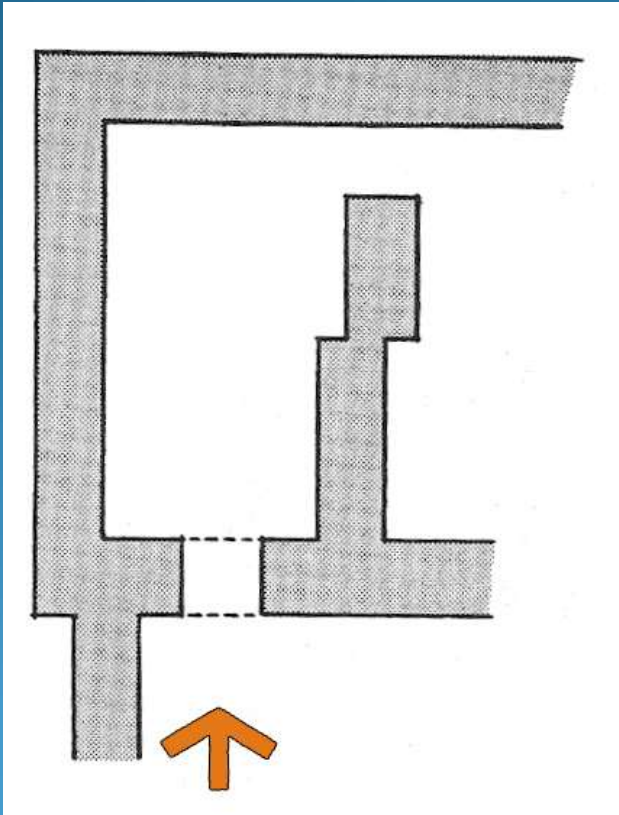
المتابعة البصرية

Key-hole الفتحة الرئيسية



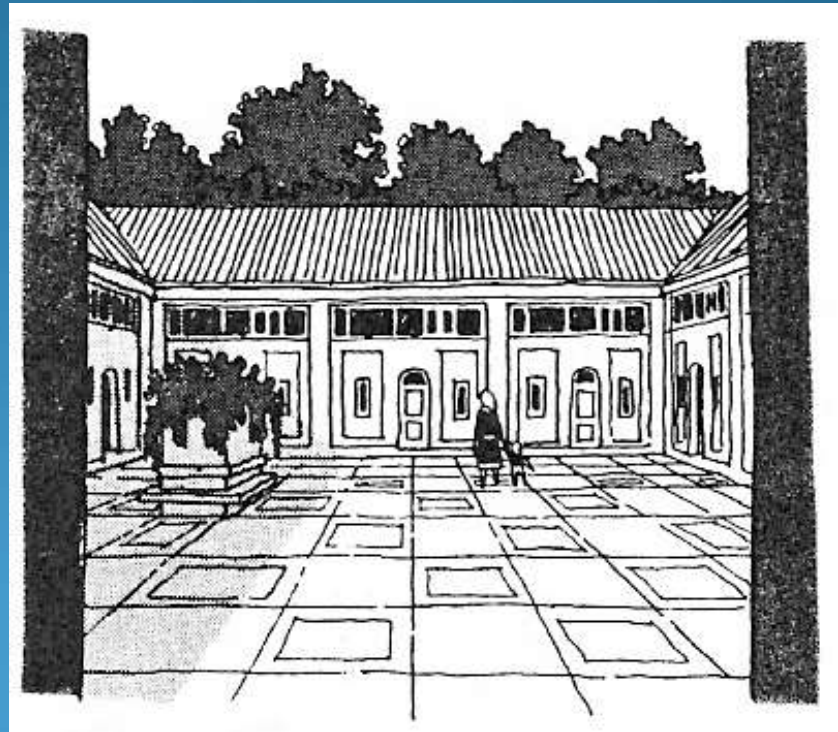
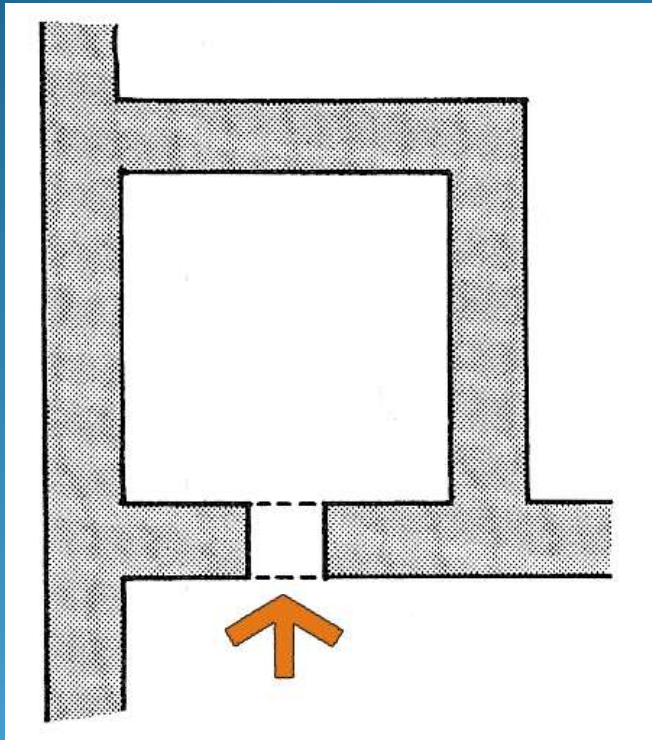
المتابعة البصرية

إطار الصورة Picture Frame



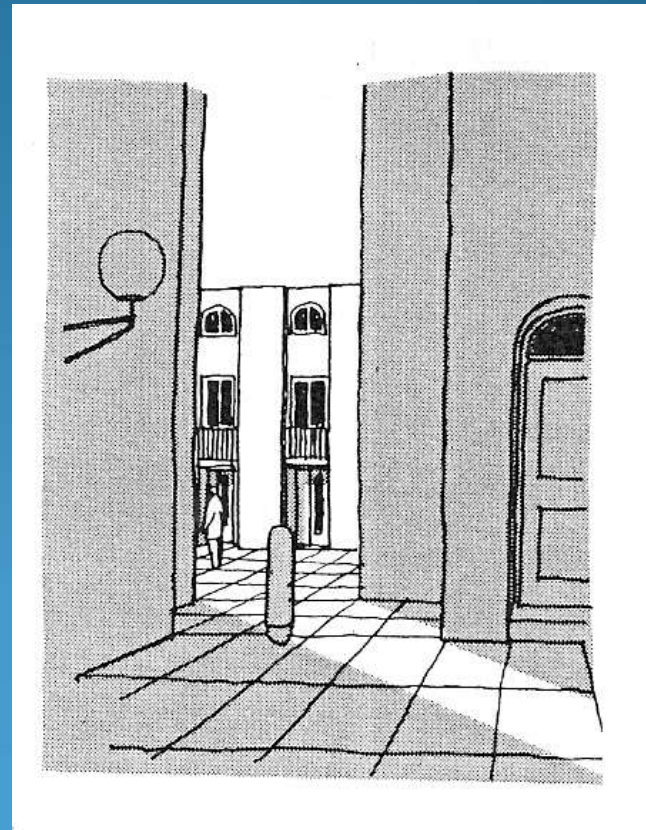
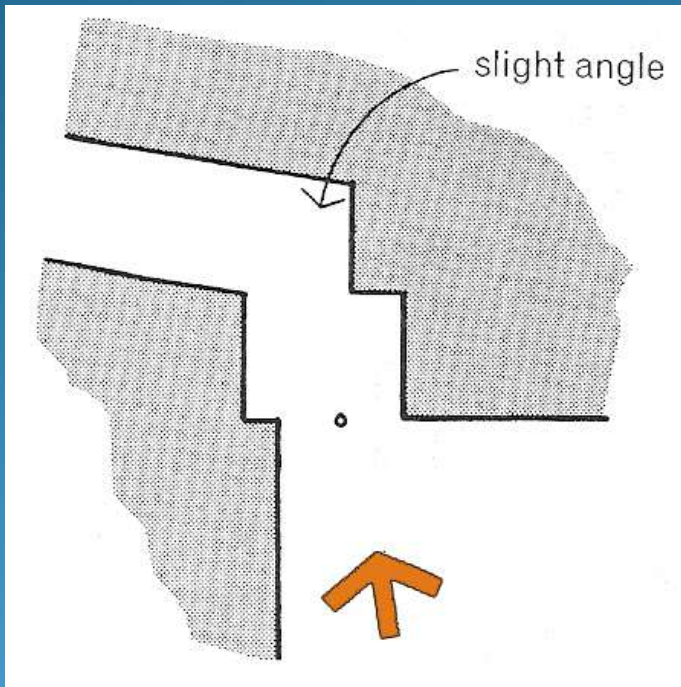
المتابعة البصرية

التوقف الميت Dead Stop



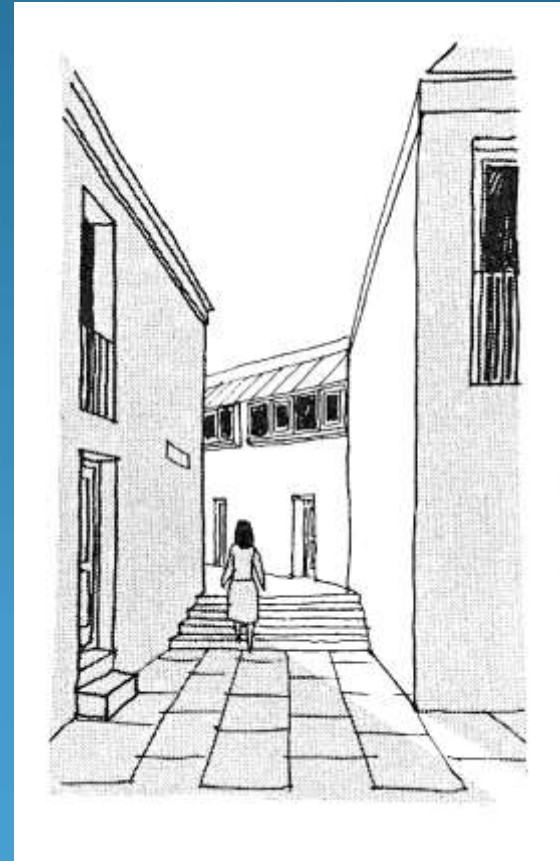
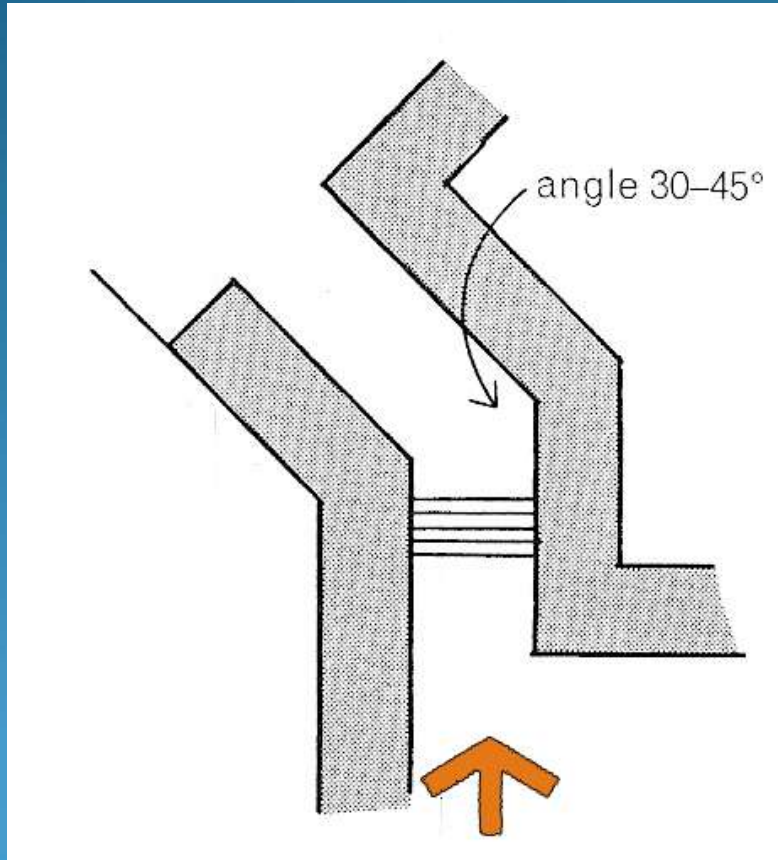
المتابعة البصرية

الدعوة Invitation



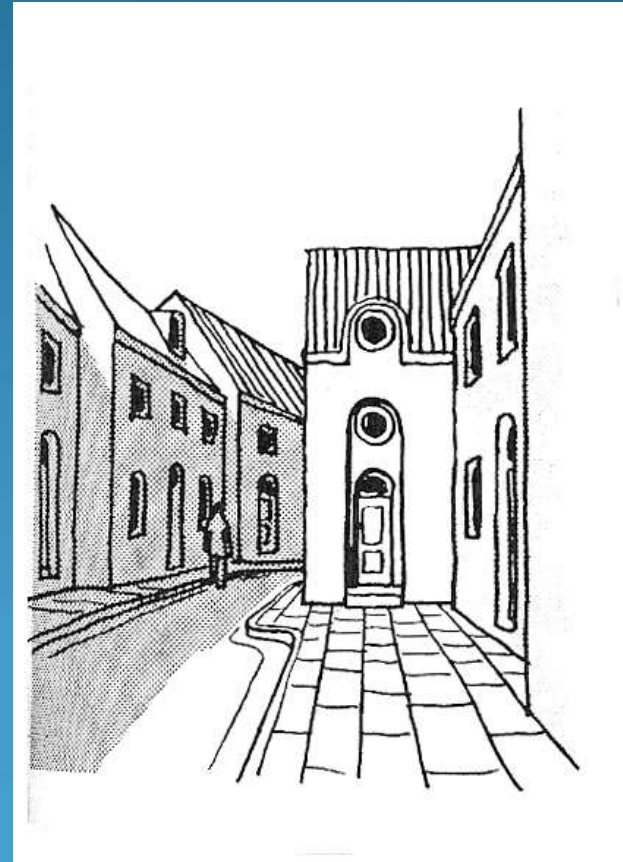
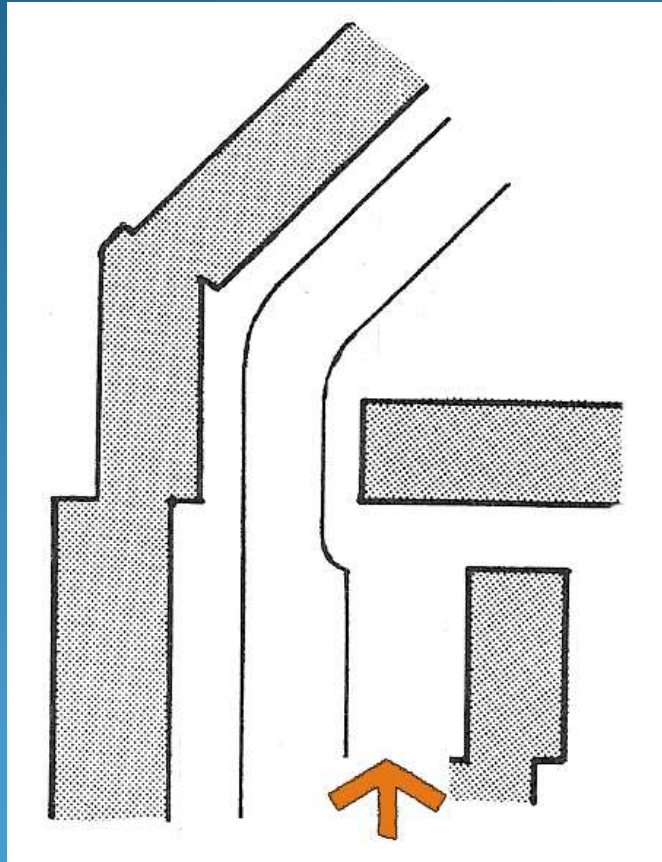
المتابعة البصرية

Deflection الانحناء



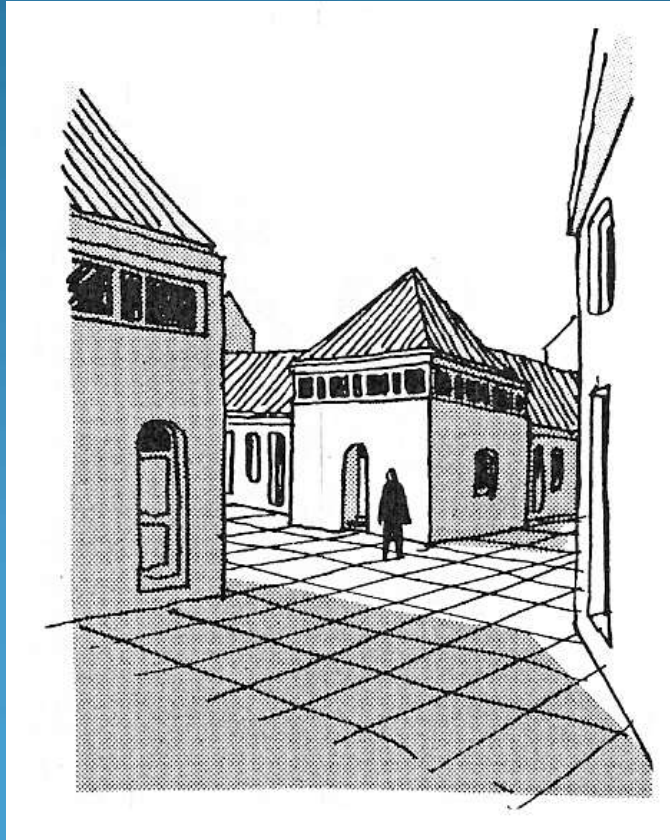
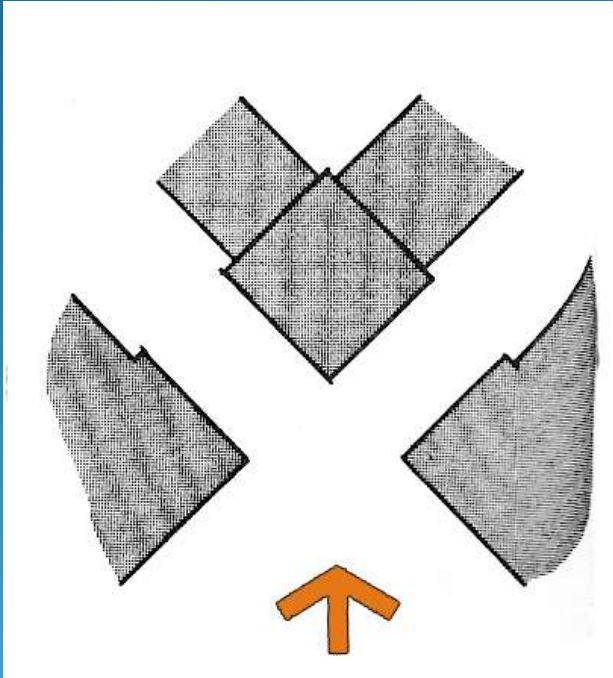
المتابعة البصرية

Wings الأجنحة



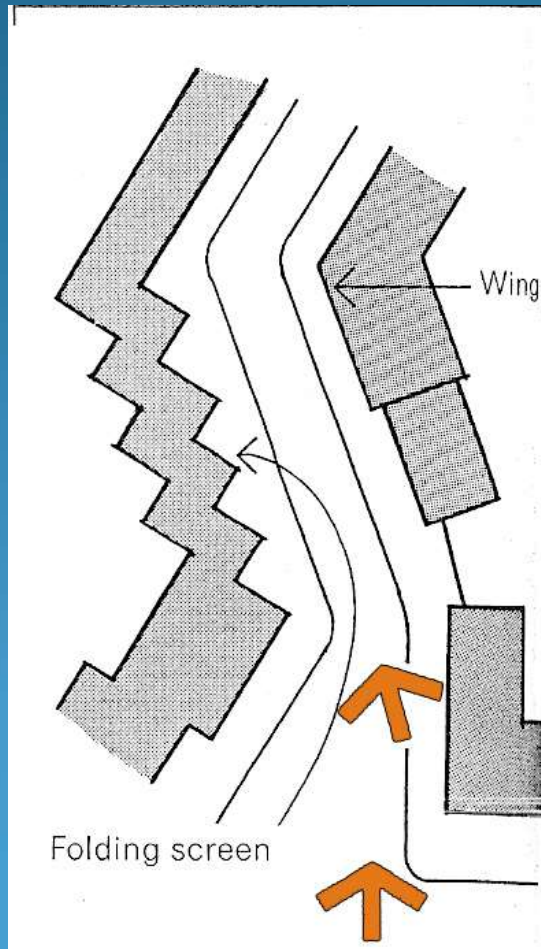
المتابعة البصرية

الفخ علي شكل حرف Y-Trap
وأي



المتابعة البصرية

Folding Screen الشاشة المطوية



المتابعة البصرية

