

اصول اولیه در طراحی فضای سبز

فرآیند طراحی

۳ - انتخاب چند ایده بر اساس محتوای طرح، برنامه طرح و تجزیه و تحلیلها

ممکن است ایده کلی مثلاً "احداث یک زمین بازی کودک یا یک باغچه آلاچیق در قبل از تمامی مراحل به ذهن طراح، کارفرما و یا برنامه ریز رسیده باشد آنچه که مهم است پیوند بین شناخت بهتر از پهنه و اتصال با ایده موجود یا بسط آن است. آنچه مهم است اینکه ایده های طراح نقض کننده اصول و مشخصه های طراحی فضای سبز نباشد مثلاً "در یک پارک بهم ریختگی و اغتشاش عناصر بصری ایجاد نشود و یا یک محوطه طراحی شده کسالت آور نباشد. کلاً" اصول طراحی خودشان ایده ساز و جهت دهنده هستند. ایده ها می توانند منتج از اصول و خصوصیات بصری باشند.

در غیر این صورت پس از تجزیه و تحلیل سایت امکانات و محدودیت های سایت می تواند بهترین راهنما برای راهکارهای طراحی باشد. به فرض سایت صخره ای است ممکن است برای باغ صخره ای ایده مناسب باشد که از شناخت سایت سرچشمه می گیرد. یا اینکه حضور یک کانال آب در محدوده طراحی محدودیت در طراحی و کاشت گیاه بدلیل سازه بتنی اش ایجاد می کند از طرف دیگر با توجه به ایجاد یک مسیر خطی می تواند به فرض امکانی برای تعبیه مسیر در صورت سر پوشیده بودن ایجاد کند. پس از این موارد برنامه برای فضاها و فعالیت در طراحی باید در نظر گرفته شود. مثلاً "چه فضاهایی نیاز داریم چند تا و به چه مساحتی و فضاها چگونه در کنار هم قرار گیرند چه فضاهایی بهتر است در کنار هم باشند چه فضاهایی باهم سنخیت ندارند. مثلاً" کتابخانه کنار زمین بازی کودکان سنخیت ندارد چون سر و صدای زمین بازی مزاحم مطالعه کنندگان می شود. از شناخت و ایده به برنامه فضاها و فعالیت ها برای طرح می رسم. مثلاً "اگر یک پارک جنگلی می خواهیم طراحی کنیم با مطالعات میدانی و پرسشنامه بررسی مطالعات جمعیتی می توانیم حداکثر تعداد بازدید کننده پارک را در شلوغترین روز سال حدس بزنیم. مثلاً "این تعداد ۱۰۰۰ نفر است. با توجه به بررسیهایمان به این نتیجه رسیدیم نیمی از بازدید کنندگان با خودروی شخصی خود و دوستانشان می آیند. یعنی ۵۰۰ نفر با خودروی غیر عمومی خواهند آمد اگر هر خودرو بطور متوسط چهار سرنشین داشته باشد حدود ۱۲۵ خودرو در شلوغترین روز سال به این پارک می آیند و نیاز به پارکینگ دارند و با دانستن فضای پارکینگ برای هر خودرو مساحت تقریبی پارکینگ مشخص می شود. به غیر از این که چه فضاها و فعالیت هایی در پارک داشته باشیم. طراح باید تک تک فضاها و فعالیت ها را از نظر مناسب بودن مکان اتفاق و همجواری با یکدیگر مورد بررسی قرار دهد.

در تصویر بعد جدولی ترسیم شده است. در ستون های این جدول یکسری فعالیت ها و فضاها که برای پارک برنامه ریزی شده است آمده است. این موارد عبارتند از: مسیر دوچرخه، پیست اسکیت، زمین بازی کودک، مسیر صخره نوردی، باغ صخره ای، بوفه فرهنگسرا، مسیر آب، نماز خانه، سرویس بهداشتی، پارکینگ، ورودی، محل تماشای مناظر و مکث، مزرعه مرمت (مزرعه ای که با اصول اکولوژیکی و با استفاده گیاهان کیفیت خاک بهبود داده می شود). سایت مورد نظر از دو قسمت مسطح و شیبدار و مرتفع تشکیل شده است. لذا در ردیف این جدول قسمت پست و مرتفع آمده است. سپس هر کدام از فضاها و فعالیت ها با دو شاخصه سایت یعنی پست و مرتفع بودن تلاقی داده می شود. میزان سازگاری فعالیت ها با شکل زمین سایت می تواند با علامت یا شماره مشخص شود و بسته به نظر برنامه ریز می تواند تقسیم بندی های متفاوتی داشته باشد. مانند تصویر زیر که تقسیم بندیها کاملاً

سازگار، نیمه سازگار، کم سازگار، ناسازگار و بی تفاوت می باشد. وقتی نتیجه کاملاً "سازگار" می شود انتخاب فضا و فعالیت برای این قسمت پارک مناسب و شدیداً توصیه می شود. ولی وقتی نتیجه سازگار می شود نتیجه گیری و تصمیم طراح تعیین کننده است. در مورد کم سازگار بودن یک فضا و فعالیت با وضعیت سایت تنها در صورت اضطرار یا ضرورت است که یک فضا و فعالیت کم سازگار در سایت جای می گیرد و این ضرورت و اضطرار می تواند بدلیل محدودیت‌های پهنه و یا سایر عوامل باشد. بی تفاوت بودن یک فعالیت این آزادی را به طراح می دهد که آزادی عمل بستری داشته باشد. حالا اگر ستون‌ها و ردیف‌های یک جدول فضاها و فعالیت-ها باشند از تلاقی یک به یک آنها میزان سازگاری هر فضا و فعالیت با فعالیت دیگر مشخص می شود.

فضا و فعالیت تولیدکننده	حوضچه سوارکاری	استخر سوارکاری	پوشش بازی	بانج صفت (۱۶)	مسیر بزرگ تفریح	چوبه	فرهنگسرا	مسیر آب	تئاترخانه	سرویس بهداشتی	پارکینگ	دوچرخه	مساحت فضای سبز	مساحت فضای
ارتباط														
تسکین														

- کاملاً سازگار
- نیمه سازگار
- کم سازگار
- ناسازگار
- بی تفاوت

