

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

διάλεξη 9ου εξαμήνου

Σπουδάστρια:
Καραβασίλη Αδαμαντία

Επιβλέπων Καθηγητής:
Παρμενίδης Γεώργιος

Αθήνα, Μάρτιος 2014

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

“Ψάχνουμε να βρούμε αυτό που θα επιφέρει μια μεταβολή απρόβλεπτη, έτσι ώστε η αρχιτεκτονική να μπορεί να αλλάζει σε σχέση με τη ζωή.”

**Nicolas Michelin - Finn Geipel,
Labfac**

Για την εκπόνηση και σύνταξη αυτής
της διάλεξης,

ευχαριστώ

τον υπεύθυνο καθηγητή μου κ.
Γεώργιο Παρμενίδη για τις ιδέες και
τις κατευθύνσεις που μου έδειξε
κατά τη διάρκεια της μελέτης μου

τους φίλους και την οικογένειά μου
για την εποικοδομητική κριτική
πάνω στο θέμα

τη δύναμη της αρχιτεκτονικής που
φυτεύει στα μυαλά των δημιουργών
ιδέες για καινοτομία και εξέλιξη.

00	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	
	ΠΡΟΛΟΓΟΣ	9
01	ΕΙΣΑΓΩΓΗ	10
1.1	ταξιδεύοντας επ' αόριστον	12
1.2	εν δυνάμει κάτοικοι	14
1.3	ανάγκη για ευελιξία	17
1.4	σύγχρονα ξένων δοχεία	20
	boutique hotels	23
	24/7 hotel	26
	Q! hotel	28
	puerta america hotel	30
1.5	βασικός σκοπός μελέτης	35
02	ΑΝΑΛΥΣΗ ΧΩΡΟΙ ΜΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΕΣ ΑΡΧΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	36
	Sou Fujimoto	
2.1.1	μια ριζοσπαστική αρχιτεκτονική	38
2.1.2	...με αποτέλεσμα το Final Wooden House	41
	2.1.2.1 βασικές σχεδιαστικές αρχές	44
	2.1.2.2 σχεδιαστική προσέγγιση	46
	2.1.2.3 βασικά χαρακτηριστικά	48
	2.1.2.4 επιδιώξεις	54
	Verner Panton	
2.2.1	ένας καινοτόμος σχεδιασμός	56
2.2.2	...που δημιούργησε το Phantasy Landscape	59

2.2.2.1 βασικές σχεδιαστικές αρχές	62
2.2.2.2 σχεδιαστική προσέγγιση	63
2.2.2.3 βασικά χαρακτηριστικά	64
2.2.2.4 επιδιώξεις	66
2.3 συμπερασματικά	68
03 ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΙΚΗ ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ	76
η βάση της σκέψης για τη δημιουργία ενός ευέλικτου χώρου	78
04 ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΣΩΜΑ	82
4.1 η πολιτισμική διάσταση του σώματος στοιχεία κουλτούρας	84
4.2 επίπεδα και στάση	85
4.3 στάση και χώρος γενική ματιά	100
05 ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΟΡΙΑ (ΠΛΗΡΕΣ ΚΑΙ ΚΕΝΟ)	102
5.1 κενό και πλήρες σύνθεση με βάση τα όρια	104
5.2 κατακόρυφα στοιχεία και συνδέσεις	107
5.3 όρια και χώρος γενική ματιά	114
06 ΕΠΙΛΟΓΟΣ	116
ένας (χώρος) για όλους και όλοι (οι χώροι) για έναν	118
πηγές	126

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

πρόλογος

Αντικείμενο της παρούσας διάλεξης αποτελεί η έρευνα των προϋποθέσεων, του σκεπτικού σχεδιασμού και των σχεδιαστικών αρχών που πρέπει να διέπουν ένα δωμάτιο ξενοδοχείου, έτσι ώστε αυτό να προσφέρει ευελιξία στις επιλογές χωροθέτησης των λειτουργιών. Στόχο αποτελεί η ικανοποίηση των αναγκών των χρηστών που διαμένουν σε αυτό στο μέγιστο δυνατό βαθμό. Στο ξεκίνημα της έρευνας τεκμηριώνεται η ανάγκη που επιβάλλει τη μελέτη αυτή και προσδιορίζονται οι ομάδες ατόμων τις οποίες θα ικανοποιεί ένας τέτοιος σχεδιασμός.

Στη συνέχεια, παραθέτονται δύο έργα - το *Final Wooden House* του Sou Fujimoto και το *Phantasy Landscape* του Verner Panton - των οποίων η σύλληψη και η δημιουργία κινούνται στα πλαίσια της ευελιξίας και ανταποκρίνονται στις χωρικές ποιότητες που αναζητούμε. Από την ανάλυση τους προκύπτουν οι βασικές αρχές που διέπουν το σχεδιασμό τους και μπορούν να αποτελέσουν γνώμονα για τη συνέχεια της σπουδής πάνω στο δικό μας θέμα. Από αυτές τις αρχές, εντοπίζονται οι δύο σημαντικότερες, οι οποίες και αναλύονται περαιτέρω. Προκύπτουν έτσι, συμπεράσματα και προγραμματικές διατυπώσεις και κατευθύνσεις που αφορούν την οργάνωση του χώρου και ορίζουν εντέλει τους βασικούς άξονες πάνω στους οποίους θα κινηθεί η σύλληψη και ο σχεδιασμός ενός ευέλικτου δωματίου ξενοδοχείου.

introduction

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ion

ΕΙΣΑΓΩΓΗ 01

01

1.1 ταξιδεύοντας επ' αόριστον...

Το γνώριμο, οικείο περιβάλλον του σπιτιού μας είναι αυτό μέσα στο οποίο ο καθένας μας ξεδιπλώνει την απόλυτη έκφραση του εαυτού του, ζει αβίαστα και με τους δικούς του όρους. Μέσα στο σπίτι πάντα έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε ό,τι δεν μας αρέσει, να προσαρμόσουμε τα αντικείμενα και τον εξοπλισμό στα δικά μας μέτρα και να αποφασίσουμε τι μας ταιριάζει και τι όχι, ώστε να βρει το δρόμο για την καρδιά ή τα σκουπίδια μας. Όμως δεν υπάρχει πάντα η δυνατότητα να είμαστε στο σπίτι* και σε άλλες περιπτώσεις δεν υπάρχει καν η ανάγκη να είμαστε σ' αυτό. Βρίσκουμε λόγους να λείψουμε ή άλλες φορές πάλι μας βρίσκουν αυτοί. Όμως, ανεξάρτητα από την επιλογή ή όχι της απουσίας, πάντα ο άνθρωπος έχει ανάγκη από αυτό που ο ίδιος θεωρεί οικείο περιβάλλον* την ύπαρξη των συνθηκών αυτών που του εξασφαλίζουν τη μέγιστη ικανοποίηση των αναγκών του και το απαραίτητο αίσθημα ασφάλειας για την επιβίωσή του.

Η καθημερινότητα και οι επαγγελματικές υποχρεώσεις πολλές φορές καθιστούν αναγκαία την απουσία από το χώρο της οικίας και μάλιστα για μεγάλο χρονικό διάστημα. Στις περισσότερες από αυτές τις περιπτώσεις, η ανάγκη απουσίας είναι υποχρεωτική και όχι πάντα ηθελημένη. Κυρίως όταν το διάστημα απουσίας είναι μακρύ, ο άνθρωπος αποδεσμεύεται από την αίσθηση που του προσφέρει ο δικός του χώρος και ανάγκαζεται να ζήσει μακριά από αυτόν, στερούμενος βασικές καθημερινές του συνήθειες και απολαύσεις. Στον αντίποδα της υποχρεωτικής, λόγω διαφόρων αιτιών, απουσίας υπάρχει η επιδιωκόμενη, αυτή που ο άνθρωπος έχει ενίοτε ανάγκη ή κάνει τελικά τρόπο ζωής. Είτε μιλάμε για περιπλανώμενους ταξιδιώτες είτε για σύγχρονους, μοντέρνους νομάδες, η συνεχής μετακίνηση είναι επιδιωκόμενη, όμως οι ανάγκες του καθενός είναι σταθερές και ίδιες στην ικανοποίησή τους. Τα ταξίδια ή η περιπλάνηση μπαίνουν ενεργά στη ζωή του ατόμου και σημαίνουν τελικά και τα δύο απουσία από το οικείο περιβάλλον.



Σε αυτή τη μακρά περίοδο απουσίας, τη φιλοξενία των ανθρώπων αυτών αναλαμβάνουν τα ξενοδοχεία. Οι χώροι αυτοί, έχοντας περάσει από πολλά στάδια κατά το πέρασμα των χρόνων, έχουν διαμορφώσει τελικά μία ταυτότητα που ποικίλει ανάλογα με το είδος στο οποίο ανήκει το καθένα. Έχουν πολλές κοινές σταθερές και βάσεις στην οργάνωσή τους, όπως και πολλές διαφορές στον τρόπο φιλοξενίας ή στις παροχές που θέλουν να εξασφαλίσουν για τους επισκέπτες τους. Όμως, κοινή επιδίωξη όλων αποτελεί το να προσφέρουν τη μέγιστη ικανοποίηση και ευχαρίστηση σε όσους τα επιλέγουν. Πώς όμως μπορεί να επιτευχθεί κάτι τέτοιο όταν το βασικό συστατικό στοιχείο όλων των ξενοδοχείων είναι κοινό και ίδιο για όλους; Το δωμάτιο φιλοξενίας είναι ένας χώρος σχεδιασμένος σε πολλές παραλλαγές από ξενοδοχείο σε ξενοδοχείο και με κύρια επιθυμία τις περισσότερες φορές την άνεση του χρήστη του. Είναι όμως αυτή η μόνη επιθυμία όλων των επισκεπτών; Λείπει κάτι που θα μπορούσε να δώσει μια διαφορετική αίσθηση στη διαμονή; Κάτι που να κάνει το χώρο αυτό που απλά φιλοξενεί, δικό σου;



1.2 εν δυνάμει κάτοικοι

Η ανάγκη για ύπαρξη ενός χώρου ο οποίος προσφέρει την αίσθηση του οικείου περιβάλλοντος είναι ιδιαίτερα αισθητή σε περιπτώσεις ανθρώπων που επαγγελματικοί λόγοι ωθούν να ταξιδέψουν και να λείψουν από την κατοικία τους για μεγάλο χρονικό διάστημα. Επαγγέλματα όπως αυτό των αεροσυνοδών ή των εμπορικών αντιπροσώπων διεθνών εταιριών αποτελούν βασικούς λόγους μετακινήσεων και ταξιδιών, πολλές φορές για μεγάλο χρονικό διάστημα και συνήθως συνεχόμενα από πόλη σε πόλη ή χώρα σε χώρα. Οι άνθρωποι αυτοί απουσιάζουν από την οικία τους για μεγάλο διάστημα κατά τη διάρκεια της ζωής τους, με αποτέλεσμα να στερούνται βασικές ανέσεις του οικείου περιβάλλοντος τους και να έχουν περιορισμένες πολλές φορές δυνατότητες ως προς την ικανοποίηση των ιδιαίτερων αναγκών τους. Παράλληλα, λόγω της πίεσης που πιθανώς βιώνουν από τις απαιτήσεις των συνεχών μετακινήσεων, το αίσθημα έλλειψης πολλαπλασιάζεται, δημιουργώντας επιπλέον δυσάρεστες συνθήκες στο χώρο διαμονής τους. Μέσα σε αυτούς συγκαταλέγονται και άλλες πολυάριθμες ομάδες επαγγελματιών, με κοινό στοιχείο τις συχνές μετακινήσεις και συνεπώς τη μακρά διαμονή εκτός κατοικίας.

Ανεξάρτητα από τον τομέα της εργασίας, εμφανίζονται παράλληλα νέες πραγματικότητες και συνθήκες στην εκπαίδευση και τις σπουδές των νέων. Η νέα τάξη πραγμάτων, διαμορφωμένη από τις ιδιαίτερες συνθήκες των σύγχρονων οικονομικών εξελίξεων, επηρεάζει τη διαμονή φοιτητών που σπουδάζουν σε περιοχές εντός και εκτός των συνόρων της χώρας, μακριά από την κατοικία των παιδικών τους χρόνων. Μέχρι και πριν λίγα χρόνια, τα ρεύματα φοιτητών που εισέρρεαν σε πόλεις νέες για αυτούς με στόχο την ολοκλήρωση των σπουδών τους, έβρισκαν τη νέα τους “προσωρινή” κατοικία σε διαμερίσματα που νοίκιαζαν, ενίοτε επιπλωμένα. Με το πέρασμα του καιρού, η στροφή των φοιτητών στην ενοικίαση διαμερισμάτων χάνει σταδιακά έδαφος ενάντια στη διαμονή σε δωμάτια ξενοδοχείων, στα οποία οι



οι φοιτητές εγκαθίστανται συχνά για όλο το διάστημα των σπουδών τους. Η οικονομική αυτή λύση υιοθετείται σιγά σιγά από ένα όλο και αυξανόμενο μερίδιο φοιτητών, καθώς αποτελεί τη λύση για ένα σχετικά οικονομικό, επιπλωμένο και άνετο σπίτι.

Παράλληλα με τις κοινωνικές ομάδες που υποχρεώνονται να λείψουν ωστόσο από την κατοικία τους, υπάρχουν και οι μοντέρνοι νομάδες* άνθρωποι που επιλέγουν την περιπλάνηση για καθημερινότητά τους, θεωρώντας την μια ξεχωριστή εμπειρία για την εξέλιξή τους. Οι άνθρωποι αυτοί ανακαλύπτουν τον κόσμο, ανακαλύπτοντας παράλληλα και τον εαυτό τους. Ταξιδεύουν από μέρος σε μέρος, αναζητώντας νέες εμπειρίες και προσωρινή διαμονή, την οποία θεωρούν σπίτι τους για όσο διάστημα μείνουν εκεί. Φεύγοντας, σπίτι τους θα θεωρήσουν το επόμενο κατάλυμα στην επόμενη στάση τους. Όμως, όλες αυτές τις μικρές προσωρινές κατοικίες τους, ενδόμυχα τις βιώνουν σαν να αποτελούν όλες μία* προσπαθούν να καλύπτουν σε όλες τις ίδιες ανάγκες τους, να οργανώνουν το όποιο πρόγραμμα έχουν θέσει με τον ίδιο τρόπο, να κοιμούνται και να ξυπνούν με τον τρόπο που τους αρέσει, να κάθονται και να συζητούν με τον τρόπο που τους βολεύει πιο πολύ. Εκτός από το σώμα και τα λίγα προσωπικά αντικείμενα τους, κουβαλούν μαζί τα θέλω, τις επιθυμίες τους, τις αρέσκειες και τις δυσαρέσκειές τους* ό,τι δηλαδή προσδιορίζει οποιοδήποτε άλλο άνθρωπο που έχει την κατοικία του σταθερά σε ένα σημείο και την έχει διαμορφώσει με βάση όλα αυτά τα στοιχεία.

Για όλες αυτές τις ξεχωριστές ομάδες ανθρώπων, όπως και για πολλές άλλες πιθανώς ακόμα, η αίσθηση του οικείου, και όχι απλά ενός χώρου φιλοξενίας και άνετης διαμονής, αποκτά σημαντικές διαστάσεις. Ο χώρος αυτός πρέπει να τους προσφέρει τις δυνατότητες που θα τους προσέφερε η κατοικία, καθώς η σημασία της είναι τεράστια για τον κάθε άνθρωπο. Η ανάγκη για την ύπαρξη οικείου περιβάλλοντος είναι καταλυτική, καθώς πρωτίστως συμβάλλει στην ελεύθερη έκφραση των χρηστών στο χώρο, χωρίς συμβιβασμούς στα θέλω τους. Η

creativity
freedom of
expression
habitude

ea
eedo
e p e
ab de

ύπαρξη του ανθρώπου σε ένα χώρο που συμβαδίζει με τις συνήθειες του δεν τον περιορίζει ως προς τις επιλογές του και σαφώς ενισχύει τη δημιουργικότητά του. Σε έναν χώρο που ο χρήστης δεν νιώθει ελεύθερος να εκφραστεί, η αποδοτικότητά του είναι αισθητά μειωμένη τόσο απέναντι στα καθήκοντά του όσο και στην αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου του. Έτσι, κάνοντας δικό του έναν οικείο σε αυτόν χώρο, τον αξιοποιεί πλήρως καθώς καταλαμβάνει για τις δραστηριότητές του όλα τα σημεία του και συνεπώς εξυπηρετεί τις ανάγκες του στο μέγιστο.

1.3 ανάγκη για ευελιξία

Είναι κατανοητό πως ένας χώρος που πρόκειται να δεχθεί πολλούς και διαφορετικούς ανθρώπους, με τις δικές τους ιδιαίτερες προσωπικότητες και ανάγκες, είναι δύσκολο να ικανοποιήσει τους πάντες απόλυτα. Ο σχεδιασμός του οφείλει να είναι ουδέτερος, έτσι ώστε να γεφυρώσει όσο το δυνατόν περισσότερο τις διαφορές, έχοντας όμως ικανοποιήσει επαρκώς και τις ανάγκες. Εισάγεται έτσι στο σχεδιασμό η έννοια της ευελιξίας του χώρου αυτού, η δυνατότητα δηλαδή να προσφέρονται πολλές επιλογές για τους διαφορετικούς χρήστες. Μελετώντας τον όρο ευελιξία, καταλαβαίνει κανείς πως γενικά πρόκειται για την ικανότητα ενός αντικειμένου να υιοθετεί αμέσως τις απαραίτητες αλλαγές, ώστε να ανταποκρίνεται συνεχώς σε μεταβαλλόμενες ανάγκες.* Στον παραπάνω ορισμό, η φράση “ικανότητα υιοθεσίας απαραίτητων αλλαγών” θα μπορούσε να περικλείει ένα ακόμα πιο ευρύ νόημα από αυτό του στενού περιθωρίου της αλλαγής* αυτό της επιλογής. Προκύπτει, δηλαδή, πως θα μπορούσε να είναι ευέλικτο και ένα σύνολο, στο οποίο δεν πραγματοποιούνται αλλαγές στη μορφή ή τη δομή του, αλλά με σταθερά αυτά τα δύο, έχει την ικανότητα να ανταποκρίνεται και πάλι στις μεταβαλλόμενες ανάγκες. Αυτό δεν αναιρεί την δυνατότητα του συνόλου να αλλάζει πιθανώς προκειμένου να ικανοποιήσει τις διαφορετικές ανάγκες, ούτε συμβάλλει στην αύξηση του βαθμού ευελιξίας του. Όμως, δεν καθιστά απαραίτητη την πραγματοποίηση αλλαγών από το χρήστη και δεν κρατά τίποτα κρυφό από αυτόν. Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να πούμε πως μιλάμε ξεκάθαρα για ένα ευέλικτο σύνολο και όχι απλά για ένα μεταβαλλόμενο, το οποίο μέσω αυτής της ικανότητάς του μας προσφέρει περισσότερες επιλογές. Ο Herman Hertzberger έχει μιλήσει εκτενώς για το θέμα της ευελιξίας των χώρων, αναφέροντας συγκεκριμένα στο βιβλίο του “Μαθήματα για σπουδαστές της Αρχιτεκτονικής” τα εξής:

* Πηγή: <https://el.wiktionary.org/wiki/ευελιξία>

“Οι ομοιόμορφες κατόψεις βασίζονται στο διαχωρισμό των λειτουργιών. Η τυφλή υπακοή στις επιταγές αυτών των λειτουργιών είναι που έχει οδηγήσει στο να θεωρούνται οι διακρίσεις μεταξύ διαμονής και εργασίας, φαγητού και ύπνου, κλπ. ως αφετηρία για να σκεπτόμαστε τους χώρους που προορίζονται για διαφορετικούς σκοπούς με διαφορετικούς τρόπους, στη βάση ότι οι διάφορες δραστηριότητες έχουν συγκεκριμένες απαιτήσεις από τους χώρους στους οποίους προορίζονται να αναπτυχθούν. [...] Ακόμα κι αν η διαμονή και η εργασία ή το φαγητό και ο ύπνος μπορούσαν δικαιολογημένα να ορισθούν ως δραστηριότητες, αυτό πάλι δεν σημαίνει ότι έχουν συγκεκριμένες απαιτήσεις από το χώρο όπου αναπτύσσονται. Οι άνθρωποι είναι εκείνοι που έχουν συγκεκριμένες απαιτήσεις, γιατί θέλουν να ερμηνεύουν τη μία και αυτή λειτουργία με τους δικούς τους συγκεκριμένους τρόπους, σύμφωνα με τις προσωπικές τους προτιμήσεις. [...] Προδιαγράφοντας συλλογικά το πού θα πρέπει να βάλουν οι άνθρωποι τα τραπέζια και τα κρεβάτια τους, στην πραγματικότητα προκαλούμε (οι αρχιτέκτονες) αυτή την ομοιομορφία. Αυτό το συλλογικό πάγωμα της ατομικής ελευθερίας δράσης έχει δώσει έναν προκαθορισμένο σκοπό σε κάθε μέρος του σπιτιού - και το έχει κάνει με έναν τρόπο τόσο πεζό και χωρίς έμπνευση, ώστε όλες οι διαφοροποιήσεις που συνθέτουν την ταυτότητα καταπνίγονται ριζικά στη γένεσή τους.”

Καταλαβαίνει κανείς πως έχοντας τυποποιήσει τη σύνδεση λειτουργίας και απαιτήσεων χώρου, δημιουργούνται βασικές αρχές που δρουν συχνά ως περιοριστικοί παράγοντες στο σχεδιασμό. Η οργάνωση του χώρου και η τοποθέτηση των στοιχείων σε αυτόν ουσιαστικά πρέπει να επηρεάζεται κυρίως από τις ανάγκες των ανθρώπων, άσχετα από τις τετριμμένες εφαρμογές που έχουν επικρατήσει. Έτσι, η ταυτότητα του χώρου όπως και του αρχιτέκτονα που τον δημιουργεί θα είναι εμφανής και δυνατή, ώστε η λειτουργία του να πηγάζει μέσα από τις ανάγκες του χρήστη και την τελική χρήση του χώρου από αυτόν.

* Herman Hertzberger, “Μαθήματα για σπουδαστές της Αρχιτεκτονικής”, σελ. 147

Αντιθέτως, αν διατηρείται η τυφλή εξάρτηση της δημιουργίας του χώρου από παγιωμένες και τυποποιημένες αντιλήψεις, ο χώρος δεν θα αποκτήσει ποτέ τη δυνατή ταυτότητα που θα μπορούσε και οι χρήστες θα προσαρμόζονταν σε δεδομένες συνθήκες, συμβιβάζοντας τον τρόπο ικανοποίησης των αναγκών τους μέσα σε έναν, όχι και τόσο λειτουργικό για τον καθένα, χώρο. Συνεχίζοντας, ο Hertzberger υποστηρίζει πως:

*“Αυτό που χρειαζόμαστε είναι μία ποικιλία χώρου, όπου οι διαφορετικές λειτουργίες μπορούν να αναχθούν σε αρχετυπικές μορφές, που καθιστούν δυνατή την ατομική ερμηνεία του συλλογικού προτύπου ζωής, χάρη στην ικανότητά τους να στεγάζουν και να απορροφούν, και μάλιστα να ενθαρρύνουν κάθε επιθυμητή λειτουργία και περαιτέρω μεταβολή. [...] Όλα αυτά, συμπυκνώνονται στην έκκληση για ένα σχεδιασμό, που θα επιτρέπει σε κτίρια και πόλεις να έχουν την ικανότητα προσαρμογής στην ποικιλία και την αλλαγή, διατηρώντας παράλληλα την ταυτότητά τους. [...] Το ζήτημα επομένως είναι να φτάσουμε σε μία αρχιτεκτονική που δεν ανατρέπεται, δεν χάνει την καθαρότητά της και κατά συνέπεια την ταυτότητά της, όταν οι χρήστες αποφασίσουν να τη χρησιμοποιήσουν διαφορετικά από ότι οραματίστηκε αρχικά ο αρχιτέκτονας. Η αρχιτεκτονική πρέπει να προσφέρει κίνητρο στους χρήστες της να την επηρεάσουν, όπου είναι δυνατό, όχι απλώς για να ενισχύσει την ταυτότητά της, αλλά πολύ περισσότερο για να επαυξήσει και να επιβεβαιώσει την ταυτότητα των χρηστών της.”**

Είναι λογικό πως σε μια τέτοια πραγματικότητα, όπου η αρχιτεκτονική θα ήταν κατά κύριο λόγο ευέλικτη, χρήστης και χώρος θα αλληλεπιδρούσαν σε μία σχέση αμοιβαίας εξάρτησης και διαμόρφωσης. Η δυνατή ταυτότητα του χώρου θα επηρέαζε το χρήστη, ενώ ο ίδιος ο χρήστης θα έδινε νέο νόημα στη λειτουργία του χώρου μέσα από τη χρήση και την προσωπικότητά του. Σε αυτή την αρχιτεκτονική, η ταυτότητα και των δύο όχι μόνο δεν θα χανόταν αλλά θα ενισχυόταν στο μέγιστο βαθμό.

* Herman Hertzberger, “Μαθήματα για σπουδαστές της Αρχιτεκτονικής”, σελ. 147- 148

new hotels for

1.4 σύγχρονα ξένων δοχεία

Μέχρι σήμερα, ο χαρακτήρας των ξενοδοχείων και των δωματίων τους έχει ακολουθήσει κατευθύνσεις που ποικίλουν ως προς τη σχεδιαστική προσέγγιση, το είδος της φιλοξενίας, τις παροχές που προσφέρουν στους επισκέπτες τους και το design τους. Βασική απαίτηση των επισκεπτών κατά τη διαμονή τους αποτελεί η άνεση και η επαρκής εξυπηρέτηση, η οποία συχνά αφορά παροχές και εκτός δωματίου. Σε περιπτώσεις όμως στις οποίες η διαμονή είναι μακρά και ο λόγος του ταξιδιού όχι η αναψυχή, οι απαιτήσεις ανέρχονται σε υψηλότερα επίπεδα και αφορούν τη δυνατότητα του χρήστη να βιώνει το χώρο του δωματίου με το δικό του προσωπικό τρόπο, καθώς αυτό υποκαθιστά για το διάστημα παραμονής του την κατοικία του.

Έχοντας κατά νου το μεγάλο εύρος των διαφόρων ειδών ξενοδοχείων που έχουν υπάρξει μέχρι σήμερα, ένας στοιχειώδης διαχωρισμός, ικανός να δώσει μερικές από τις κατηγορίες που υπάρχουν, θα μπορούσε να είναι ο εξής:

- τα *αστικά ξενοδοχεία*, πολλές φορές σήματα- κατατεθέν μεγάλων πόλεων, με στόχο τη φιλοξενία επισκεπτών της πόλης

- τα *business hotels*, ξενοδοχεία με ιδιαίτερες επαγγελματικές παροχές, για τη διαμονή και διευκόλυνση εργαζόμενων που πραγματοποιούν ταξίδια, λόγω αναγκών του επαγγελματικού τους περιβάλλοντος. Σε αυτά τα ξενοδοχεία, εξασφαλίζονται παροχές για τις επαγγελματικές ανάγκες όσων διαμένουν, όπως γραφεία και χώροι μελέτης στα δωμάτια και αίθουσες συνεδρίων και επαγγελματικών συναντήσεων

- τα, λεγόμενα, *hotels on the move*, τα οποία δημιουργήθηκαν στη βάση του γεγονότος ότι από τη στιγμή που οι μετακινήσεις απέκτησαν σημαντικό ρόλο στη ζωή των ανθρώπων, κυρίως αυτές που σχετίζονταν αρχικά με σιδηροδρομικούς σταθμούς,

global nomads

υπήρξε η ανάγκη φιλοξενίας σε καταλύματα για αυτούς που χρησιμοποιούσαν τα μέσα αυτά

- τα *ξενοδοχεία με οικολογικό προσανατολισμό*, με ενισχυμένη τη διάθεση προστασίας του φυσικού περιβάλλοντος και πρακτικές για την εξοικονόμηση ενέργειας κατά τη διαμονή των επισκεπτών

- τα *φαντασιακά ξενοδοχεία*, με στόχο τη δημιουργία ιδιαίτερων αισθήσεων μέσα από ειδικά διαμορφωμένα περιβάλλοντα εμπνευσμένα από ταινίες, έργα τέχνης ή ιδέες ερωτικού περιεχομένου.

Αυτή η βασική κατηγοριοποίηση εμφανίζεται πρώτη φορά στην έκθεση “New Hotels for Global Nomads” που πραγματοποιήθηκε στο National Design Museum της Νέας Υόρκης από τον Οκτώβρη του 2002 μέχρι το Μάρτιο του 2003. Μέσα από αυτή την έκθεση τέθηκαν στο προσκήνιο τα σύγχρονα ξενοδοχεία σαν σημεία συνάντησης της νέας “νομαδικής” κοινωνίας και των σύγχρονων αρχιτεκτονικών και σχεδιαστικών επιτευγμάτων. Η έκθεση παρουσίαζε ήδη υπάρχοντα ξενοδοχεία αλλά και κάποιες μη υλοποιημένες ακόμα προτάσεις, με δυνατά παρόλα αυτά στοιχεία και πρωτοποριακά concepts.

Μέσα από αυτές τις κατηγορίες και κάποιες άλλες που πιθανώς αποτελούν μικρές παραλλαγές τους, τα ξενοδοχεία φαίνεται να ανανεώνουν συνεχώς το χαρακτήρα της διαμονής που προσφέρουν, αναζητώντας νέους τρόπους να ικανοποιούν τις καινούργιες ανάγκες των ταξιδιωτών που καταλήγουν σε αυτά. Οι κατευθύνσεις που ακολουθήθηκαν ποικίλουν, με στόχο πάντα τη μέγιστη ικανοποίηση και την άνεση των χρηστών.

Όμως, ελάχιστα ξενοδοχεία μέχρι στιγμής έχουν κινηθεί ως ένα βαθμό στον άξονα της ευελιξίας* η ανάγκη για έναν χώρο που θα ικανοποιεί με διαφορετικό τρόπο από ότι συνήθως τους χρήστες που διαμένουν σε αυτόν και μάλιστα στο μέγιστο βαθμό για τον καθένα και παράλληλα για πολλούς διαφορετικούς χρήστες ξεχωριστά αποτελεί ουσιαστικά μια ανέγγιχτη στο μεγαλύτερο ποσοστό της ιδέα.

Ανεξάρτητα από την άνεση που μπορεί να προσφέρουν, τα περισσότερα ξενοδοχεία διατηρούν ένα στατικό μοντέλο στη διαμόρφωση των δωματίων, χωροθετώντας αυστηρά και “βαριά” τις λειτουργίες σε συγκεκριμένα σημεία, με έναν τρόπο που δεν αφήνει πολλά περιθώρια επιλογής. Μέσα σε ένα δωμάτιο διαμονής, είναι σαφώς προσδιορισμένος ο χώρος που κάποιος θα κοιμηθεί, θα μελετήσει, θα συζητήσει ή θα καθήσει να δει τη θέα από το παράθυρο. Οι επιλογές έχουν οριστεί εκ των προτέρων για λογαριασμό του χρήστη και το ποσοστό εκπλήρωσης των δικών του αρεσκειών αγγίζει σχεδόν το μηδέν. Οι ιδιαίτερες ανάγκες του παραμερίζονται και καλείται να τις ταιριάξει σε ένα δεδομένο χώρο, με αμφίβολο το ποσοστό επιτυχίας. Πρακτικά, έχουν υπάρξει ξενοδοχεία τα οποία έχουν αγγίξει τη σκέψη μιας ευέλικτης οργάνωσης μέσα από κάποιες οπτικές γωνίες, όμως όχι στο βαθμό που θα ικανοποιούσε απόλυτα το χρήστη. Οι κατευθύνσεις αυτές έχουν μια ευρεία διαβάθμιση στο πόσο αγγίζουν τον επιθυμητό βαθμό ευελιξίας και αξίζει να αναφερθούν σαν προάγγελοι μιας νέας, καινοτόμας προσέγγισης στο σχεδιασμό δωματίων αλλά και ολόκληρων ξενοδοχείων.

boutique hotels

Boutique Hotels

Στην ευρεία αυτή κατηγορία ξενοδοχείων εμφανίζονται για πρώτη φορά οι έννοιες της παραλλαγής και της απομάκρυνσης από την τυποποίηση των δωματίων, όπως αυτή συναντάται στα μεγάλα ξενοδοχεία μέχρι εκείνη τη στιγμή. Τα Boutique Hotels εμφανίζονται για πρώτη φορά στο ξεκίνημα της δεκαετίας του 1980 σε μεγάλα αστικά κέντρα, όπως η Νέα Υόρκη, το Λονδίνο και το Σαν Φρανσίσκο, και γνωρίζουν την απόλυτη αναγνώριση από το κοινό μέχρι το τέλος της δεκαετίας του 1990. Βασικά χαρακτηριστικά τους αποτελούν ο μικρός αριθμός δωματίων, ο ιδιαίτερος σχεδιασμός στους κοινόχρηστους χώρους αλλά και σε κάθε δωμάτιο ξεχωριστά, οι εναλλαγές στη διακόσμηση και το σχεδιασμό από δωμάτιο σε δωμάτιο, η πλήρης 24ωρη εξυπηρέτηση του προσωπικού και η ιδιαίτερη προσοχή σε ανάγκες όπως το φαγητό, η αναψυχή και η παροχή μέσων πληροφόρησης, εξυπηρέτησης και ικανοποίησης σύγχρονων αναγκών.

Τα ξενοδοχεία αυτά αποτελούν το πρώτο βήμα στην κατεύθυνση της ευελιξίας του χώρου των δωματίων, καθώς αποδεσμεύτηκαν από την τυποποιημένη και επαναλαμβανόμενη διαρρύθμιση των μέχρι τότε δωματίων. Τα Boutique Hotels κινήθηκαν στον άξονα μιας πιο οικείας διαμονής, με στόχο την ικανοποίηση των αρεσκείων όλο και περισσότερων διαφορετικών επισκεπτών σε σχέση με το μέσο τύπο ξενοδοχείου εκείνης της εποχής. Η διαρρύθμιση των δωματίων συχνά αποκτούσε και θεματική διακόσμηση, ξεφεύγοντας από την παγερή εικόνα του συνηθισμένου δωματίου* το θέμα ήταν ελεύθερο στην επιλογή του χρήστη, με στόχο την ικανοποίηση αναγκών που υπήρχαν εντονότερες κατά τη διάρκεια της απουσίας του από το σπίτι. Το επίπεδο της ευελιξίας δεν άγγιζε φυσικά το σημείο για το οποίο γίνεται λόγος σε αυτή την έρευνα, αλλά αποτέλεσε ένα σημαντικό πρώτο βήμα για τη συνειδητοποίηση της σημασίας της αίσθησης του οικείου κατά τη διάρκεια της διαμονής και της έντονης διαφορετικότητας των χρηστών, σημεία που μέχρι τότε είχαν παραγκωνιστεί χάρη άλλων στο πεδίο του σχεδιασμού.





24/7 Hotel

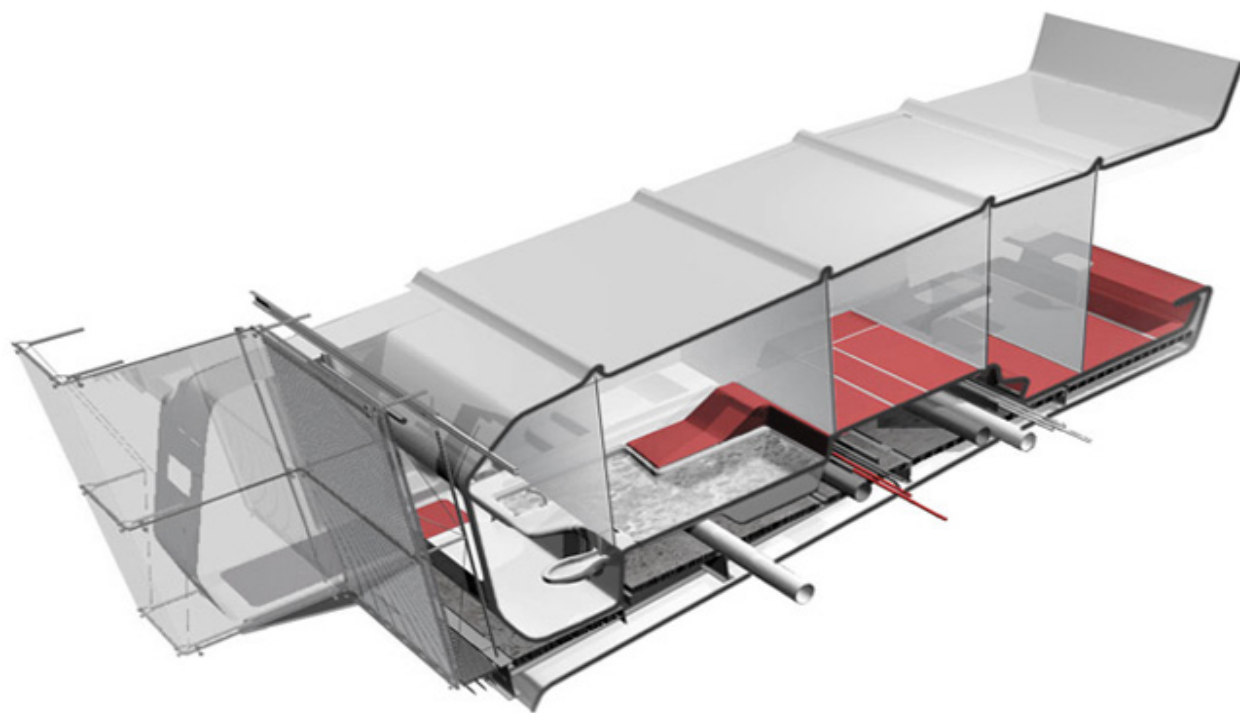
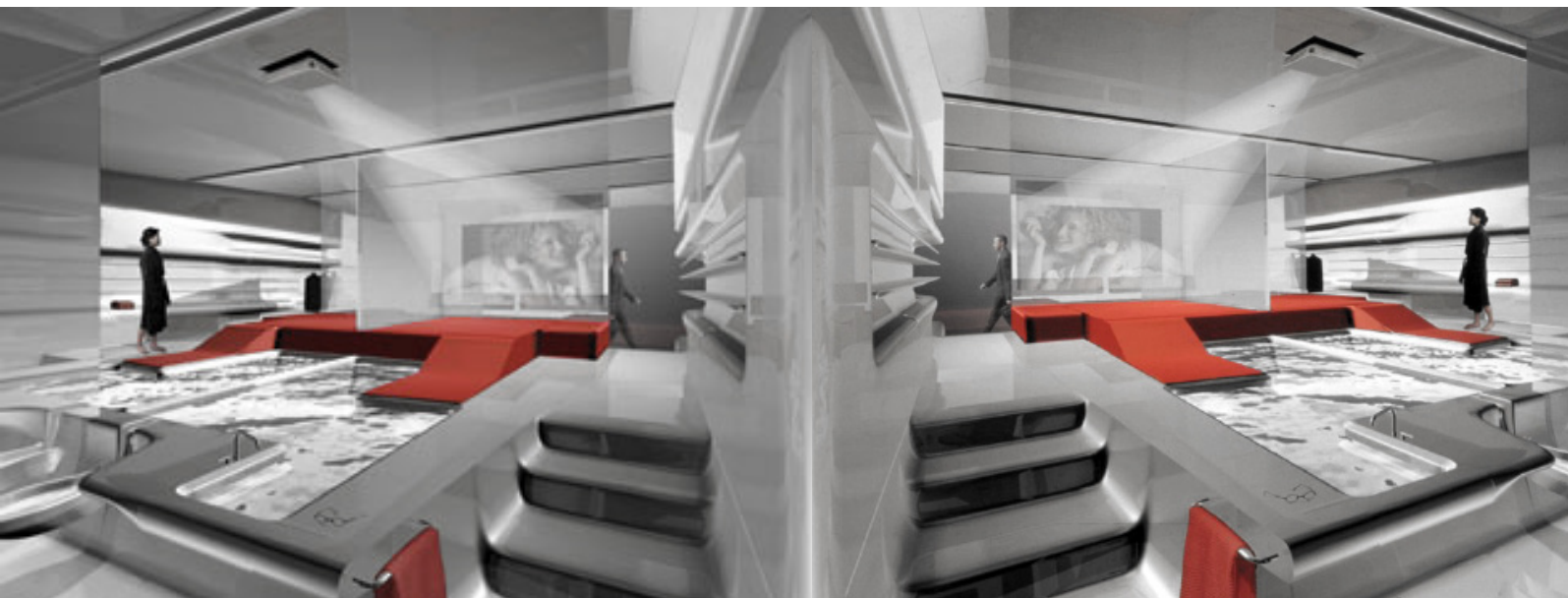
24/7 hotel

Αυτό το ξενοδοχείο αποτέλεσε conceptual project του Joel Sanders στην έκθεση “New Hotels for Global Nomads” το 2003. Ανήκε στην κατηγορία των προτάσεων των Business Hotels και παρουσίαζε ένα δωμάτιο που προσέφερε στο χρήστη του μια εμπειρία ολοκληρωμένης κατοίκησης. Όπως παρουσιάζει και το όνομά του, περιλάμβανε χώρους για την ικανοποίηση αναγκών που προκύπτουν καθ’ όλη τη διάρκεια του 24ώρου, όπως η άθληση, η ξεκούραση, η μελέτη - εργασία, το φαγητό, η αναψυχή. Ο πρωτοποριακός και ροϊκός σχεδιασμός του αποτελεί μια ιδιαίτερη πρόταση για τον επαγγελματία, του οποίου ο περιορισμένος ελεύθερος χρόνος που απομένει από την εργασία πρέπει να χρησιμοποιηθεί όσο το δυνατόν πιο αποδοτικά, χωρίς χάσιμο χρόνου και σπατάλη ενέργειας. Γι’ αυτό, το δωμάτιο προσφέρει ένα σχεδιασμό ευέλικτο που προσπαθεί με την οργάνωσή του να καλύψει όλες τις πιθανές ανάγκες που μπορεί να εμφανιστούν στον εργαζόμενο ταξιδιώτη κατά τη διάρκεια της ημέρας.

Η ευελιξία του χώρου αυτού έγκειται στην προσπάθεια ικανοποίησης όσο το δυνατόν περισσότερων αναγκών σε έναν δεδομένο χώρο. Οι διαφορετικοί κατά καιρούς κάτοικοι του δωματίου έχουν μέσα στην πολυάσχολη καθημερινότητά τους μία σειρά από ανάγκες που πρέπει να καλυφθούν όσο το δυνατόν αποδοτικότερα. Ο αρχιτέκτονας προτείνει ένα χώρο, του οποίου κάθε σημείο είναι σχεδιασμένο να φιλοξενεί εν δυνάμει και μια λειτουργία. Οι χώροι είναι σχετικά διαχωρισμένοι με ελαφριά, αποσπώμενα, γυάλινα πανέλα που προσφέρουν ευελιξία στη χρήση του δωματίου, αυξομειώνοντας τις διαστάσεις του και προσθέτοντας ή αφαιρώντας λειτουργίες. Ο ροϊκός σχεδιασμός δίνει την αίσθηση της ενιαιότητας προσφέροντας εναλλακτικές στη χρήση του πατώματος, που σταδιακά γίνεται κάθισμα, σκάλα ή κρεβάτι. Ο χώρος προσφέρει εντέλει σχετική ευελιξία και διάφορες επιλογές στη χρήση του, χωρίς όμως να αλλάζει το γεγονός πως τα βασικά έπιπλα, όπως το κρεβάτι και το γραφείο εργασίας, έχουν συγκεκριμένη θέση. Βασικό στοιχείο, όπως στα περισσότερα δωμάτια ξενοδοχείων, αποτελεί η απουσία της 3ης διάστασης, η οποία στην συγκεκριμένη σχεδιαστική απόπειρα θα μπορούσε να έχει έναν πιο ενεργό ρόλο στη χρήση του χώρου.



Joel Sanders



Q! hotel

Q! Hotel

Το Q! Hotel έχει σχεδιαστεί από την ομάδα GRAFT και βρίσκεται στο Βερολίνο της Γερμανίας. Αποτελεί μια ιδιαίτερη αρχιτεκτονική εμπειρία, καθώς καλεί το χρήστη να πειραματιστεί μέσω των δεδομένων συνηθειών του με νέες τάσεις και τρόπους ικανοποίησης των αναγκών του. Βασικό χαρακτηριστικό και αυτού του σχεδιασμού αποτελεί η ροϊκότητα της μορφής και το ανεπαισθητο πέρασμα από τη μία σημασία ενός στοιχείου στην άλλη.

Τα δωμάτια αλλά και οι κοινόχρηστοι χώροι του ξενοδοχείου είναι σχεδιασμένα με τη λογική κεκλιμένων τοίχων των οποίων η λειτουργία και η χρήση είναι διττές. Εκτός από στατικά στοιχεία, οι τοίχοι μετατρέπονται σε πάτωμα και καθίσματα ή απόληξη του ταβανιού, με έναν ενιαίο χαρακτήρα και μια συνέχεια, της οποίας η ροή είναι αντιληπτή από το ανθρώπινο μάτι μόνο με μία δεύτερη ματιά. Είναι σαν το δέρμα του πατώματος να έχει ξεκολλήσει, δημιουργώντας μια χρηστική επιφάνεια στο πάνω μέρος και ένα μικρό, κενό χώρο από κάτω. Η ροϊκότητα αυτή δημιουργεί ιδιαίτερες, χωρικές συνδέσεις τις οποίες ένας τυπικός διαχωρισμός του βασικού χώρου σε υποχώρους δεν θα επέτρεπε. Ο χειρισμός αυτού του σχεδιαστικού ζητήματος μεγιστοποιεί το λειτουργικό πρόγραμμα του χώρου και δίνει τη δυνατότητα στον κάθε χρήστη να αντιληφθεί το χώρο διαφορετικά και να δώσει τη δική του, ξεχωριστή ερμηνεία, πέρα από τις συμβατικές, δεδομένες επιλογές. Έτσι, ο κάτοικος του δωματίου γίνεται και αυτός συμμετοχος του χώρου, μέσα από τη διάδρασή του με τα στοιχεία και τα έπιπλα που γεννιούνται από αυτά, μπορώντας να περπατήσει πάνω σε τμήμα του τοίχου, να καθήσει σε αυτό ή να ξαπλώσει.

Το συγκεκριμένο ξενοδοχείο θεωρείται καλό παράδειγμα σχεδιασμού ενός ευέλικτου χώρου, λόγω της πολυλειτουργικότητας των στοιχείων που επιχειρεί, κυρίως στους κοινόχρηστους χώρους. Παράλληλα όμως, στο μεγαλύτερο μέρος τους οι χρήσεις είναι ευκρινώς τοποθετημένες στο χώρο του δωματίου, προσφέροντας μόνο σε ορισμένες περιπτώσεις ευελιξία στις επιλογές και όχι συνολικά.



GRAFT Architects



puerta america hotel

Puerta America Hotel

Το ξενοδοχείο αυτό αποτελεί έργο συμμετοχικού σχεδιασμού, καθώς για τη δημιουργία του συνεργάστηκαν 19 επαγγελματίες αρχιτέκτονες και σχεδιαστές. Βρίσκεται στη Μαδρίτη της Ισπανίας και δημιουργήθηκε στο διάστημα 2003- 2005. Κάθε ένας από τους δώδεκα ορόφους του έχει σχεδιαστεί από έναν εξ' ολοκλήρου ή δύο σε συνεργασία αρχιτέκτονες, με στόχο την απόδοση διαφορετικής αίσθησης στον επισκέπτη μέσα από τον ιδιαίτερο πειραματισμό του αρχιτέκτονα που ανέλαβε τον όροφο. Ιδιαίτερη σημασία στην κατεύθυνση της ευελιξίας παρουσιάζει ο σχεδιασμός του πρώτου ορόφου από τη Zaha Hadid και του όγδοου από την Kathryn Findlay.

Πρώτος Όροφος - Zaha Hadid

Το σχεδιαστικό concept αυτού του ορόφου είναι η δημιουργία ενός ρέοντα χώρου, χωρίς ίχνος συρραφής. Οι τοίχοι, το ταβάνι και το πάτωμα αποτελούν μία ενότητα χωρίς σαφή αρχή και τέλος, σε ενιαίο λευκό χρώμα. Το αποτέλεσμα δίνει έναν χώρο που αφήνει ανοιχτά τα περιθώρια των επιλογών του χρήστη του δωματίου, κάνοντας διάλογο με τις φόρμες και το συνεχή σχεδιασμό. Αυτή η φαινομενική αλλά και κυριολεκτική ροή της μορφής ενισχύει την αίσθηση της ενιαιότητας, η οποία συμβάλλει σημαντικά στον ευέλικτο χαρακτήρα των δωματίων. Η απουσία της έννοιας της αρχής και του τέλους επιτρέπει μια εντελώς προσωπική ερμηνεία των στοιχείων του χώρου για τον καθένα, γεγονός που συμβάλλει στον πειραματισμό και τη διάδραση των χρηστών με το χώρο με την ύπαρξη εναλλακτικών επιλογών. Παρόλα αυτά, και εδώ, το κρεβάτι κατέχει συγκεκριμένη θέση στο χώρο, στερώντας την επιλογή για διαφορετικές εναλλακτικές στην κάλυψη αυτής της ανάγκης. Όμως, με δεδομένη παρόλα αυτά τη συγκεκριμένη σχεδιαστική προσέγγιση, ο χώρος κάλλιστα θα μπορούσε να προσφέρει τελικά και αυτή την επιλογή, εντάσσοντας στο σχεδιασμό εναλλακτικές περιοχές στις οποίες θα υπονοείταν η πιθανή τοποθέτηση του χώρου ύπνου.



Zaha Hadid

el



erta america hotel

Όγδοος Όροφος - Kathryn Findlay

Σε αυτόν τον όροφο, η Kathryn Findlay σχεδίασε με βάση το φως και την αίσθηση που μπορεί αυτό να δώσει σε ένα χώρο. Στόχος της υπήρξε η άνεση και η δημιουργία ενός ονειρικού χώρου, στον οποίο ο χρήστης μπορεί να ικανοποιήσει τις ανάγκες του κυρίως με τη συμβολή των συναισθημάτων που του προκαλούνται από το χώρο. Ο σχεδιασμός είναι και εδώ ροϊκός, με το λευκό χρώμα να κυριαρχεί στο χώρο. Οι διαβαθμίσεις στο οπτικό αποτέλεσμα δίνονται μόνο με την ιδιαίτερη χρήση του φωτός.

Και εδώ, το πάτωμα ξαφνικά γίνεται κάθισμα και παράλληλα πάγκος εργασίας. Η ερμηνεία αφήνεται στον κάθε χρήστη ξεχωριστά. Όμως, αυτή η αδιάσπαστη ενιαιότητα και η υπερβολικά μίνιμαλ απόδοση του χώρου, μπορεί παράλληλα να σημαίνει και έλλειψη ιδιαίτερης ταυτότητας. Το νόημα μπορεί να αφήνεται στο χρήστη να δωθεί, αλλά με την έλλειψη δυνατών στοιχείων της ταυτότητας του χώρου τα οποία θα τον καθοδηγήσουν, αυτός μπορεί εύκολα να νιώσει χαμένος. Ο χώρος αποπνέει μια ελευθερία, παράλληλα όμως εμφανίζει και μια αδυναμία στο να επιβληθεί ευεργετικά στο χρήστη ώστε αυτός να τον κάνει δικό του. Το νόημα εδώ είναι λίγο διφορούμενο και οξύμωρο, όμως είναι λογικό πως μόνο η δυνατή ταυτότητα μπορεί να προσφέρει πολλές ερμηνείες.

Γενικά, ο σχεδιασμός αυτού του ορόφου φαίνεται να βαδίζει σωστά στον άξονα της ευελιξίας, ωστόσο όμως χάνει έδαφος από τη χαλαρότητα με την οποία το κάνει αυτό. Ενώ υπάρχουν δυνατότητες για εκμετάλλευση και της τρίτης διάστασης με την σχεδιαστική λογική που φαίνεται να έχει δημιουργηθεί, αυτό τελικά δεν συμβαίνει μειώνοντας έτσι αρκετά το τελικό αποτέλεσμα. Μέσα στα δωμάτια, ωστόσο η λογική της ευελιξίας χάνεται σχεδόν εντελώς με το κρεβάτι και την επίπλωση σαφώς ορισμένα στο χώρο.



Kathryn Findlay



Μέσα από όλα αυτά τα παραδείγματα είναι σημαντικό να τονιστεί πως εντέλει έχουν υπάρξει ξενοδοχεία που έχουν κινηθεί στον άξονα της ευελιξίας, το καθένα μέσα από την ιδιαίτερη σκοπιά και σχεδιαστική προσέγγιση του δημιουργού του. Αυτό το βήμα έχει άλλοτε υπάρξει μεγαλύτερο και άλλοτε αδύναμο και μετέωρο, μεταξύ της ευελιξίας και ενός “δυναμικού” μα χωρίς ταυτότητα κενού. Μεταξύ όλων, κοινό σημείο αποτελεί η προσπάθεια ενοποίησης του χώρου σε κάποιο βαθμό, με τη δημιουργία στο δωμάτιο πολυλειτουργικών στοιχείων που δρουν ως παραλλαγές της κοινότυπης πραγματικότητας με στόχο την απόδοση της τελικής ερμηνείας από το χρήστη. Όλες οι προσπάθειες όμως φαίνονται να χολαίνουν σε ένα βασικό σημείο του δωματίου ξενοδοχείου* το κρεβάτι. Ο χώρος του ύπνου, το έπιπλο που υποστηρίζει τη δραστηριότητα αυτή και το σύνολο της λειτουργίας φαίνονται να αποτελούν σταθερή, κυριολεκτικά και μεταφορικά, αναφορά μέσα στο δωμάτιο. Προκύπτει έτσι ένα βασικό ζήτημα του κατά πόσο μπορεί να υπάρξει ένας χώρος ευέλικτος, ο οποίος θα ξεπεράσει και αυτό το εμπόδιο, προσφέροντας ακόμα περισσότερες επιλογές χωρίς να χάσει στην πορεία την ταυτότητά του. Αναζητάται ο χώρος που δεν θα έχει καμία σταθερά, κανένα σημείο αναφοράς - τουλάχιστον άμεσα ορατό και αντιληπτό - αλλά που θα είναι τόσο δυναμικός, ώστε να προσφέρει έμμεσα αρκετές εναλλακτικές στους χρήστες ώστε να τον διαμορφώσουν οι ίδιοι.

1.5 βασικός σκοπός μελέτης

Με τα στοιχεία αυτά και κυρίως υπό το πρίσμα του ευέλικτου σχεδιασμού, επανερχόμαστε στο βασικό σκοπό αυτής της μελέτης τον οποίο συνιστά η έρευνα και η αναζήτηση των προϋποθέσεων, των αρχών και του σκεπτικού σχεδιασμού ενός δωματίου ξενοδοχείου, το οποίο θα προσφέρει ευελιξία στις επιλογές χωροθέτησης των λειτουργιών του, με στόχο τη μέγιστη ικανοποίηση πολλών διαφορετικών χρηστών και των αναγκών τους σε αυτό.

Δύο ουδέτερους στο σχεδιασμό - χωρίς παρόλα αυτά την απουσία ταυτότητας- χώρους, οι οποίοι με τις ποιότητές τους και τις αρχές που διέπουν το σχεδιασμό τους αποτελούν σημαντικά παραδείγματα που κινούνται στην κατεύθυνση που μελετάται είναι τα έργα Final Wooden House του Sou Fujimoto και Phantasy Landscape του Verner Panton. Η ιδιαιτερότητα των έργων αυτών έγκειται στο γεγονός πως ο σχεδιασμός τους είναι απόλυτα ενιαίος στη σύλληψη, αποδίδοντας μια μορφή στην οποία δεν διαχωρίζονται οι λειτουργίες. Η ερμηνεία των χώρων αυτών επαφίεται στο νόημα που ο κάθε χρήστης θα δώσει ξεχωριστά και υποκειμενικά.

Στη συνέχεια, τα δύο αυτά έργα αναλύονται και συγκρίνονται με σκοπό να εξαχθούν συμπεράσματα που αφορούν την οργάνωση αντίστοιχων χώρων με βάση το σχεδιασμό αυτών και τις αρχές που τους διέπουν. Τα συμπεράσματα της σύγκρισής τους θα αποτελέσουν βασικά στοιχεία για τη διεξαγωγή των περαιτέρω συνολικών συμπερασμάτων.

analysis

analysis

ΑΝΑΛΥΣΗ | ΧΩΡΟΙ ΜΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΕΣ ΑΡΧΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

02

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού



Sou Fujimoto

Αποφοίτησε το 1994 από το τμήμα Αρχιτεκτονικής της Πολυτεχνικής Σχολής του Τόκιο και το 2000 άνοιξε το δικό του γραφείο, τους Sou Fujimoto Architects. Είναι γνωστός για διάφορα έργα του στην Ιαπωνία όπως το House N, το House Before House, η Βιβλιοθήκη-Μουσείο του Πανεπιστημίου Τεχνών Musashino του Τόκιο και το Κέντρο Ψυχικής Αποκατάστασης Παίδων στο Hokkaido αλλά και συμμετοχές σε παγκόσμιους διαγωνισμούς όπως το Beton Hala Waterfront Center στο Βελιγράδι της Σερβίας και ο διεθνής διαγωνισμός για το Taiwan Tower στην Ταϊβάν, με βραβείο πρώτης θέσης και στις δύο συμμετοχές.

2.1.1 μια ριζοσπαστική αρχιτεκτονική

Έχοντας μια σταθερή πορεία στον τομέα της κατοικίας και των πολιτιστικών έργων, έχει δείξει μια μοναδική και ιδιαίτερη προσέγγιση στις χωρικές ποιότητες εντός των κτιρίων του, στην αναζήτηση νέων τρόπων στέγασης και κατοίκησης, στο σχεδιασμό του χώρου αλλά και στα υλικά του. Ο Sou Fujimoto γεννήθηκε το 1971 στο Hokkaido της Ιαπωνίας και αποτελεί σήμερα έναν από τους πιο καταξιωμένους και καινοτόμους αρχιτέκτονες όχι μόνο της ιαπωνικής αλλά της παγκόσμιας αρχιτεκτονικής.

Με την έναρξη της φοιτητικής του ζωής και την πρώτη επαφή με το Τόκιο, παρατήρησε πως η πόλη μπορεί να μοιάζει κατά πολύ με την επαρχιακή γενέτειρά του* σαν το εξοχικό τοπίο του Hokkaido, με τα δέντρα να δημιουργούν ένα δίκτυο από τυχαία σημεία που όμως ορίζουν ένα πλέγμα με συγκεκριμένη ταυτότητα, *το Τόκιο θυμίζει δάσος με τα στενά δρομάκια, τα μικρά ξύλινα σπίτια και τα ιδιαίτερα υλικά του.** Αυτή η σύνδεση για τον Fujimoto υπάρχει μέχρι και σήμερα πολύ δυνατή και υπογραμμίζει την τάση του να σχεδιάζει απαραίτητα το χώρο με βάση τη φύση, βρίσκοντας τον τρόπο να τον συνδέσει με διάφορες πλευρές της κάθε φορά. Η φύση για αυτόν αποτελεί έμπνευση για τυχειότητα, η οποία όμως εξασφαλίζεται σωστά υπό προϋποθέσεις και εξυπηρετεί πάντα τον άνθρωπο και το σώμα του μέσα στο χώρο.

Στο βιβλίο του “Primitive Future”, υποστηρίζει πως το στοιχείο που πρέπει να χαρακτηρίζει τη μελλοντική αρχιτεκτονική είναι μια νέα θεμελιώδης σχέση του ανθρώπινου σώματος και του χώρου *με μία αθώα*, όπως λέει, *προσσεγγιση*.** Εδώ ερχόμαστε αντιμέτωποι με την αντίθεση που δηλώνει ο τίτλος του βιβλίου του* το “πρωτόγονο μέλλον” θα εμπεριέχει μία νέα αρχιτεκτονική

* Διαδικτυακή συνέντευξη, “Sou Fujimoto Interview, 2009_Part 1”, <http://www.youtube.com/watch?v=atxUUZUqWQM>

** Συνέντευξη στο πανεπιστήμιο Harvard, “Sou Fujimoto, “Primitive Future””, <http://www.youtube.com/watch?v=MGLO-GPYfbg>

σου fujimoto

που θα χρησιμοποιεί στοιχεία και αισθήσεις πρωταρχικές και βασικές και θα δίνει στον άνθρωπο την ευκαιρία να ανακαλύπτει τον εαυτό του μέσα από αυτή, όπως ακριβώς και στις απαρχές της ιστορίας του. Πρόκειται κυρίως για μια ευέλικτη αρχιτεκτονική, η οποία θα είναι δυνατή μα και δυναμική με τον τρόπο που ο ίδιος αντιλαμβάνεται: *“Ευέλικτο δεν είναι το να μετακινείς πράγματα και να ανακαλύπτεις κρυμμένα λειτουργικά στοιχεία του χώρου, αλλά το να προσαρμόσεις εύκολα το σώμα σου σε αυτόν και να αναπτύξεις μια ιδιαίτερη σχέση μαζί του”*.*

Στη μέχρι τώρα αρχιτεκτονική δημιουργία του Fujimoto κατέχει πολύ σημαντική θέση η σχέση του αντικειμένου σχεδίασης με το περιβάλλον του, η σύνδεση της μικροκλίμακας με τη μεγάλη κλίμακα και ο άνθρωπος σε σχέση με όλα αυτά, γιατί τελικά όλα ενώνονται σε ένα. Για να το καταφέρει αυτό, μελετά τις βασικές διαστάσεις στις οποίες το ανθρώπινο σώμα βολεύεται οριζόντια αλλά και καθ' ύψος, όπως και τον τρόπο που μεγάλα στοιχεία της σύνθεσης μπορούν να διασπαστούν για να διαμορφώσουν το χώρο πιο ομαλά, γεφυρώνοντας έτσι τη μικρή με τη μεγάλη κλίμακα. Αρκετά ιδιαίτεροι στο χειρισμό αυτό, μπορούν να είναι οι μικροί χώροι, όπως οι κατοικίες λίγων τετραγωνικών, στους οποίους σημαντικό ρόλο για τη δημιουργία ενός βιώσιμου και ευχάριστου περιβάλλοντος, παίζει και ο εξωτερικός χώρος που συμπληρώνει τη σύνθεση. Το σταδιακό πέρασμα από το μέσα στο έξω δημιουργεί μια βαθμιαία διακύμανση που επαναπροσδιορίζει τον εσωτερικό χώρο, καθώς ο εξωτερικός τον συμπληρώνει και έτσι αυτός μεγαλώνει. Θα μπορούσε κάποιος να πει πως αυτού του είδους η σύνδεση των χώρων που παράγει ο Fujimoto δημιουργεί ένα τοπίο του οποίου η αίσθηση ταλαντεύεται ανάμεσα στη φύση και την δημιουργημένη κατασκευή, ώστε η φυσική πολυπλοκότητα να αντιπαραβάλλεται της τεχνητής απλότητας, παράγοντας ένα αποτέλεσμα που διαχέεται δυναμικά.

* Διαδικτυακή συνέντευξη, “SOU FUJIMOTO INTERVIEW”, <http://www.youtube.com/watch?v=5lgyi65DRv8>

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

Nest or Cave?

Έχοντας κάνει πολλές φορές εκτενή αναφορά στη διαφορά αυτών των δύο εννοιών, ο Fujimoto επισημαίνει ότι nest (φωλιά) είναι ο χώρος που είναι καλά οργανωμένος από και για τον άνθρωπο- θα λέγαμε με δομικά και μη στοιχεία που εμείς δημιουργούμε- ενώ cave (σπηλιά) είναι ο φυσικός χώρος που υπήρχε και πριν τον άνθρωπο και συνεπώς δεν είναι σχεδιασμένη για αυτόν συγκεκριμένα. Ο Fujimoto δεν αναφέρεται φυσικά στην κλασική πετρώδη σπηλιά που γνωρίζουμε αλλά στον οποιοδήποτε χώρο που υπάρχει παρά την επίδραση και το σχεδιασμό του ανθρώπου, οπότε εκείνος καλείται να προσαρμοστεί μέσα σε αυτόν. "Είναι δημιουργικό να ζεις μέσα σε μία σπηλιά", λέει ο Fujimoto* "Στην αρχή ντρέπεσαι, ενώ αργότερα το σώμα συνηθίζει και κάνει σιγά σιγά το χώρο δικό του. Μέσα στη σπηλιά ανακαλύπτεις νέες σχέσεις του σώματός σου με το χώρο. Η φωλιά μπορεί να δείχνει αθωότητα αλλά η σπηλιά είναι από μόνη της αθώα".*

* Συνέντευξη στο πανεπιστήμιο Harvard, "Sou Fujimoto, "Primitive Future"", <http://www.youtube.com/watch?v=MGLO-GPYfbg>

Nest or Cave?

Οι διαστάσεις, οι αποστάσεις από τα αντικείμενα και το φως είναι πολύ σημαντικά στοιχεία του χώρου για τον άνθρωπο- χρήστη, πράγμα που ο Fujimoto φαίνεται να κατανοεί απόλυτα και να χρησιμοποιεί σαν βασικό χαρακτηριστικό στη σχεδίαση του. Γι'αυτό, τα μεγάλα δομικά στοιχεία με τη διάσπασή τους σε μικρότερα κομμάτια αποτελούν πλέον χωρικά στοιχεία όπως έπιπλα ή νοητά όρια για διαφορετικές χωρικές ποιότητες σε αρκετά από τα έργα του Fujimoto, αποτελώντας βασική σχεδιαστική αρχή για το πέρασμα του από τη μία κλίμακα στην άλλη.

Σε αντίθεση με την παραδοσιακή ιαπωνική αρχιτεκτονική που δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να επέμβει και να αλλάξει το χώρο, ο Fujimoto επιδιώκει ο χρήστης να προσαρμοστεί σε ένα δεδομένο περιβάλλον και να ανακαλύψει τον εαυτό του. Δρα ριζοσπαστικά στα βιώματά του και ψάχνει τρόπους να τα ανατρέψει. Για εκείνον η αρχιτεκτονική είναι ο χώρος που ζεις και δρας, ενώ ο αρχιτέκτονας οφείλει να δημιουργεί νέα περιβάλλοντα για τον άνθρωπο με στόχο να οξύνει τη ζωή και την τάση του για δημιουργία. Αν σε αυτή την αρχιτεκτονική προστεθεί καινοτομία στο σχεδιασμό, τότε θα μπορούμε να μιλάμε για ένα starting point, ένα σημείο μηδέν, από το οποίο ο χώρος θα προσδιορίζεται εντελώς διαφορετικά και η μελλοντική αρχιτεκτονική θα είναι τόσο πρωτοπόρα όσο και πρωτόγονη.

2.1.2 ...με αποτέλεσμα το Final Wooden House

“Οραματίστηκα τη δημιουργία μιας νέας χωρικότητας, που διατηρεί πρωτόγονες συνθήκες μιας αρμονικής ολότητας, προτού οι διάφορες λειτουργίες και οι ρόλοι διαφοροποιηθούν. Δεν υπάρχουν διαχωρισμοί στο πάτωμα, τους τοίχους και τη στέγαση εδώ. Το μέρος που κάποιος νόμιζε ότι είναι πάτωμα τώρα γίνεται καρέκλα, ταβάνι ή τοίχος από διάφορες οπτικές. Τα επίπεδα του πατώματος είναι σχετικά και η χωρικότητα αντιλαμβάνεται διαφορετικά, ανάλογα με τη θέση κάποιου. Εδώ, οι άνθρωποι κατανέμονται τρισδιάστατα στο χώρο. Κι ο χώρος αποτελεί ένα μέρος σαν ένα άμορφο τοπίο με μία νέα εμπειρία διαφόρων αισθήσεων των αποστάσεων. Οι κάτοικοι ανακαλύπτουν αντί να τους δίνονται οδηγίες.

Αυτό το έργο δεν ανήκει στην κατηγορία της ξύλινης αρχιτεκτονικής. Αν η ξύλινη αρχιτεκτονική είναι απλώς κάτι φτιαγμένο από ξύλο, τότε το ξύλο από μόνο του ξεπερνά την αρχιτεκτονική διαδικασία για να γίνει άμεσα σε αυτό το έργο ένα μέρος όπου οι άνθρωποι ζουν. Είναι μιας ύπαρξης, συγγενούς με τις πρωτόγονες συνθήκες πριν την αρχιτεκτονική. Περισσότερο από μια νέα αρχιτεκτονική, αυτό είναι μία νέα αρχή, μια νέα ύπαρξη.”

Sou Fujimoto, “Primitive Future”, σελ. 125



Το Final Wooden House βρίσκεται στο Kumamoto της Ιαπωνίας και αποτελεί συμμετοχή του Sou Fujimoto στο διαγωνισμό Wooden House στο Kumamoto το 2005. Ο διαγωνισμός προέτρεπε στο σχεδιασμό μίας μικρής κατοικίας, κατασκευασμένης εξ' ολοκλήρου από ξύλο. Έτσι, το Final Wooden House έχει κατασκευαστεί από τετράγωνης διατομής δοκάρια ξύλου και θυμίζει το παιχνίδι Jenga, γεγονός που ενισχύεται από τις μικρές διαστάσεις του* τετραγωνική κάτοψη διαστάσεων 4,2 μ. και ύψος 4 μ. Βρίσκεται σε ένα μικρό κομμάτι 89,3 τ.μ. μίας δασώδους έκτασης, ενώ το ίδιο καταλαμβάνει μόλις 17,64 τ.μ. Το φυσικό περιβάλλον στο οποίο υπάρχει εναρμονίζεται τέλεια με τη σύνθεση και με έναν ιδιαίτερο τρόπο την προβάλλει σαν δικό του στοιχείο, μέσα από τα φυσικά υλικά του και την άγρια ζωή που αποπνέει.

Βλέποντας το Final Wooden House από μακριά, μόνο το περίγραμμα και τη σιλουέττα του μπορεί να ξεχωρίσει κάποιος μέσα στο τοπίο δάσους που το περιβάλλει. Ένας καθαρός, τετράγωνος όγκος με τα δυνατά προφίλ των ξύλινων δοκαριών του να ξεχωρίζουν, δημιουργώντας μικρά ή μεγαλύτερα ανοίγματα, που αποτελούν εισόδους για το σώμα ή το φως και εξόδους οπτικών φυγών για το μάτι, εκεί που δεν ορίζουν ένα συνεχές μέτωπο για τον εσωτερικό χώρο. Τα κενά αυτά σημεία, που δεν πληρώνονται από ξύλο, σε κάποιες περιπτώσεις κλείνονται με γυαλί έτσι ώστε να προστατεύουν τον εσωτερικό χώρο ως ένα βαθμό, όπου αυτό είναι απαραίτητο, χωρίς όμως να μειώνουν την αίσθηση που δίνει μέσα στο χώρο η εικόνα της φύσης από έξω. Υπάρχει σαφώς ορισμένη είσοδος για το χρήστη και τον επισκέπτη, η οποία όμως, σε συνδυασμό με την κουζίνα και το WC, αποτελούν τα μόνα στοιχεία της μικρής κατοικίας που έχουν συγκεκριμένη θέση. Αυτό οφείλεται στον εξοπλισμό και τις εγκαταστάσεις που αποτελούν αυτούς τους χώρους, οι οποίοι δεν μπορούν παρά να έχουν μία σταθερή θέση. Δεν προσδιορίζεται όμως ευκρινώς το πού θα καθήσει κάποιος, θα ξαπλώσει ή θα σταθεί για να περπατήσει, γιατί το Final Wooden House αποτελεί ένα "πείραμα" του χώρου, έναν χώρο χωρίς οδηγίες στη χρήση του, στον οποίο υπάρχει για τον καθένα διαφορετική εναλλακτική ως προς αυτό που θέλει να κάνει. Ο χώρος έχει σχεδιαστεί εξ' ολοκλήρου ενιαίος με ένα concept που προσπαθεί ηθελημένα να ισορροπήσει μεταξύ του ατελείωτα στοιβαγμένου ξύλου και της δύναμης της επιλογής και του πρωτόγονου ενστίκτου.

2.1.2.1 βασικές σχεδιαστικές αρχές

“Πριν η ύλη και ο χώρος διαχωριστούν, υπήρχε μια απεριγράπτη δυνατότητα κεκαλυμμένη από μια απεριφραστη, μη διαφοροποιημένη κατάσταση [...] Όταν η στοιβαγμένη ξυλεία και οι διάμεσοι χώροι γίνονται ισοδύναμα, η ασάφεια θολώνει το διαχωρισμό μεταξύ του χώρου που παράγεται από τη μάζα και της μάζας που παράγεται από το χώρο.”

Sou Fujimoto, “Primitive Future”, σελ. 119

Ο Sou Fujimoto δείχνει εδώ την ανάγκη του να καταλάβει με αθωότητα και πρωτογενείς αισθήσεις το χώρο, να αναθεωρήσει τα μέσα της σύγχρονης αρχιτεκτονικής και να τα χρησιμοποιήσει με τέτοιο τρόπο που το αποτέλεσμα να είναι ένα έργο που το ίδιο αποτελεί δήλωση μιας νέας αρχιτεκτονικής αντίληψης. Βασικές σχεδιαστικές αρχές σε αυτό του το έργο αποτελούν η ανάγκη να δημιουργήσει μία αρχιτεκτονική που την ανακαλύπτεις, και όχι που σου προσφέρεται με εγχειρίδιο χρήσεων, σε συνδυασμό με τη δημιουργία μίας νέας σχέσης του σώματος με το χώρο. Ιδιαίτερο ρόλο σε αυτή του την προσπάθεια παίζει και εδώ η φύση. Η θεωρητική “απόσταση” ανάμεσα σε αυτή και το τεχνητό δημιούργημα του Fujimoto έχει διαχειριστεί με τόσο φυσικό τρόπο, που έχει πραγματικά ελαχιστοποιηθεί, γεγονός που αποτελεί κλειδί για μια αρμονική σχέση φύσης και αρχιτεκτονικού χώρου.

Το δάσος και τα δέντρα είναι σημαντικά όχι μόνο γιατί αποτελούν ένα ταιριαστό περιβάλλον μέσα στο οποίο τοποθετείται και αναδεικνύεται το Final Wooden House αλλά και γιατί το ίδιο το θέμα του “δάσους” ο Fujimoto το αντιλαμβάνεται χωρικά και όχι μόνο σαν εικόνα ή σκηνικό. Μέσα από το υλικό και την τυχαιότητα της θέσης των δέντρων, δημιουργεί ιδιαίτερες ποιότητες μέσα στο χώρο που εκείνος θέλει να φτιάξει. Το δάσος δεν έχει δημιουργηθεί με κανόνες, οπότε βασικό του στοιχείο είναι η ελευθερία που παρέχει στον τρόπο που θα το βιώσεις αλλά και το αίσθημα που προκαλούν τα στοιχεία του (τα δέντρα) και οι μεταξύ του σχέσεις. Με τον ίδιο τρόπο θέλει και ο Fujimoto να οργανώσει το Final Wooden House* να προσφέρει ελευθερία στη χρήση του και μέσα από τις τυχαίες σχέσεις των στοιχείων του να ανακαλύπτει ο χρήστης το δικό του εαυτό και τα θέλω του.



Βασικό μέλημά του είναι οι ποιότητες και οι σχέσεις αυτές να εξυπηρετούν το ανθρώπινο σώμα. Όπως και ο ίδιος την έχει πει, αυτή η πρωτόγονη αρχιτεκτονική είναι καινοτόμα γιατί παράγει νέες αισθήσεις, αναθεωρώντας στοιχεία και καταστάσεις που υπήρχαν ήδη από τις απαρχές της αρχιτεκτονικής δημιουργίας. Ένα από αυτά τα στοιχεία είναι η σημασία του μικροχώρου, εκεί που κάθομαι, ξαπλώνω, γονατίζω ή και μπουσουλάω. Ο μικροχώρος κατέχει σημαντική θέση μέσα σε αυτό το μικρό σπιτάκι. Μάλιστα, θα λέγαμε πως αυτό το μικρό σπιτάκι είναι σχεδιασμένο για να αποτελεί κάθε του σημείο ένα μικροχώρο ικανό να φιλοξενήσει όποια δραστηριότητα θελήσει ο χρήστης. Ακόμα πιο ιδιαίτερο είναι το γεγονός πως στην πλήρη αίσθηση και κατάληψη του χώρου συμβάλλει και η τρίτη διάσταση. Λόγω του μικρού μεγέθους του χώρου, ο χρήστης αναγκάζεται να ζήσει και να δράσει τρισδιάστατα, να εξαπλωθεί καθ' ύψος και να καταλάβει το χώρο προς όλες τις διαστάσεις του. Βέβαια, αυτός ο “εξανασκαμμός” μόνο όφελος μπορεί να θεωρηθεί καθώς προσφέρει έναν ιδιαίτερο τρόπο στο να βιώσει κανείς το χώρο και να αποστασιοποιηθεί από το, θεωρητικά, επίπεδο 0 σε ένα περισσότερο “εποπτικό” σημείο. Αυτή η ευελιξία προσφέρει τη δυνατότητα της συνδιαλογής μεταξύ του χρήστη και του χώρου με αποτέλεσμα την ικανοποίηση όλο και περισσότερο διαφορετικών αναγκών, οι οποίες προσδιορίζονται με βάση την κατάσταση του χρήστη, την εποχή, το μέγεθος και τις διαστάσεις του χώρου μέσα στον οποίο θα δράσει.

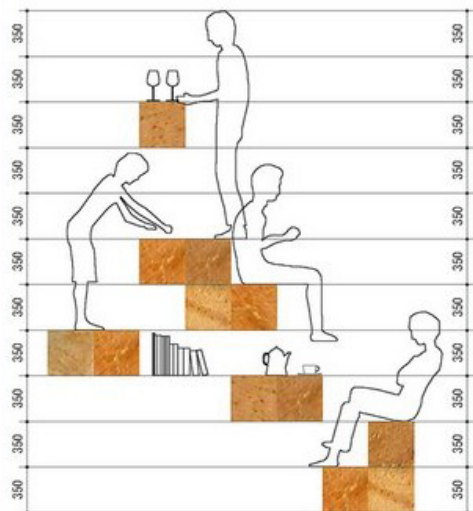
2.1.2.2 σχεδιαστική προσέγγιση

Προκειμένου να μπορέσει ο Fujimoto να παράγει αυτές τις νέες σχέσεις του σώματος με το χώρο χρειάστηκε να αναθεωρήσει την κίνηση του και την υπόστασή του μέσα σε αυτόν. Έτσι, αντιπαραβάλλοντας την τεχνητή γεωμετρία του Final Wooden House με την φυσικότητα του ξύλου σαν υλικό, δημιούργησε ένα χώρο ρευστό αλλά αυστηρά γεωμετρικό. Οι διαστάσεις αλλά και η οργάνωσή του παρουσιάζονται αναθεωρημένες σε σχέση με τα κλασικά χωρικά μοτίβα που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε σε κατοικίες ή μικρά pavilions. Για να μπορέσει να δημιουργήσει όλες αυτές τις χωρικές ποιότητες που οραματίζεται διασπά τα “δομικά” μέλη του χώρου και τα χωρίζει σε μικρότερα με τρόπο τέτοιο που να αποτελούν παράλληλα και στοιχεία οργάνωσης του χώρου, όπως έπιπλα και μη διακριτά υλικά όριά του. Είναι προφανές πως αυτή η χωρική ποικιλία δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί από ενιαίες επιφάνειες και συνεπίπεδα δάπεδα, τοίχους και οροφές. Έτσι, φαινομενικά διάφορα “μικρά” στοιχεία ενώνονται, ενώ στην πραγματικότητα μεγαλύτερα στοιχεία αποδομούνται, για να φτιάξουν έναν ενιαίο, συνεχή χώρο, του οποίου η αοριστία προσιδιάζει στην φυσική αταξία, προσφέροντας, έστω και νοητά μόνο, ακόμα ένα στοιχείο σύνδεσης του χώρου με το φυσικό στοιχείο. Από αυτή τη διάσπαση το δάπεδο σταδικά γίνεται και κάθισμα και τραπέζι και κρεβάτι ενώ και οι τοίχοι με τη σειρά τους δημιουργούν το ίδιο αποτέλεσμα.

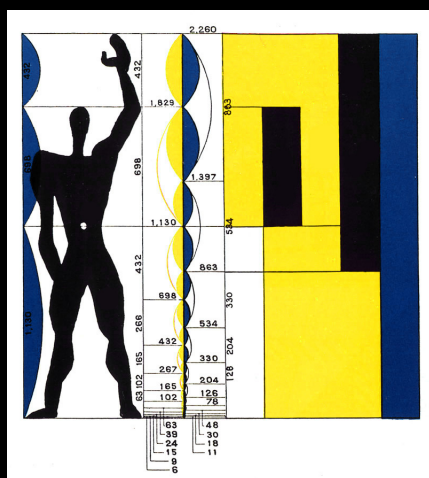
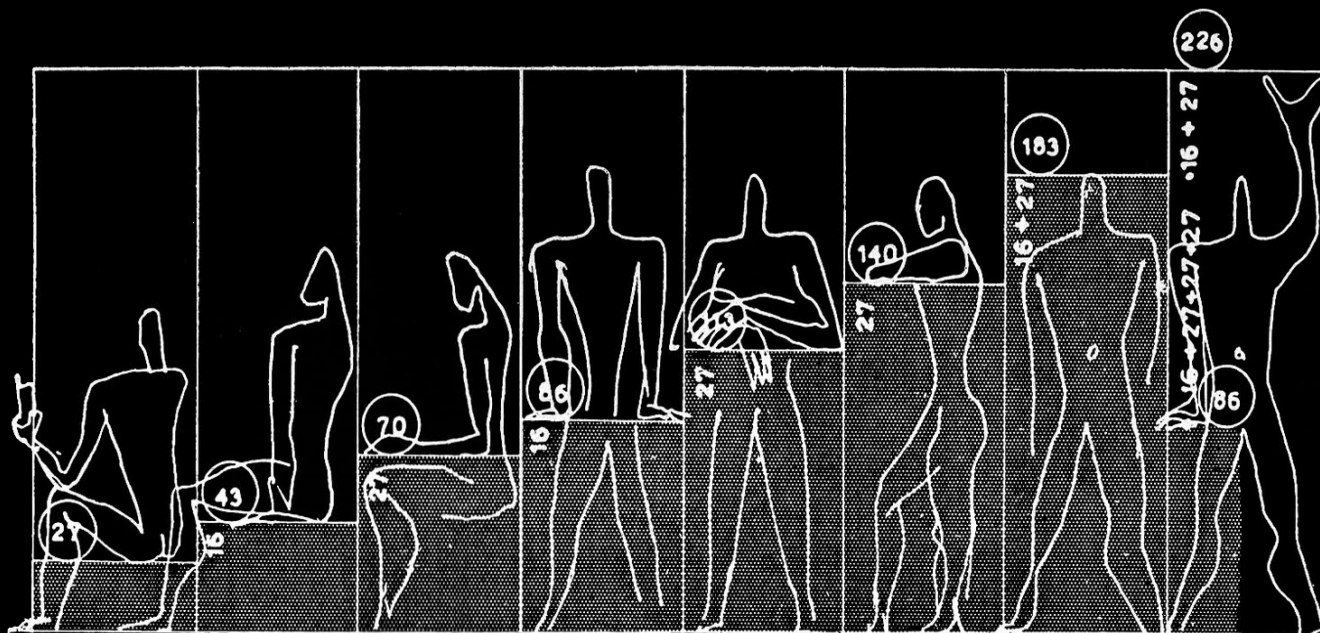


2.1.2.3 βασικά χαρακτηριστικά

Για να οργανώσει σωστά αλλά και αποτελεσματικά το χώρο με βάση την επιδίωξη του για ενιαιότητα αλλά και ταυτόχρονα για διάσπαση, ο Fujimoto δημιούργησε ένα “βήμα” των 35 εκ. με βάση το ανθρώπινο σώμα και τις αναλογίες του. Προέκυψε έτσι ένας κατασκευαστικός κάρναβος που λειτουργήσε παράλληλα σαν κάρναβος και του ανθρώπινου σώματος. Υποστηρίζει πως αυτό το “βήμα” των 35 εκ. είναι απόλυτα αντιπροσωπευτικό της ανθρώπινης κίνησης μέσα σε ένα δωμάτιο* κάποιος μπορεί εύκολα να κάτσει σε ένα κάθισμα 35 εκ., να έχει σαν πάγκο εργασίας ή να φάει σε μία επιφάνεια με ύψος 70 εκ. αλλά και να περπατήσει ή να ξαπλώσει σε χώρους ή επιφάνειες με ύψος ή μήκος πολλαπλάσιο του βήματος αυτού. Ο χώρος είναι ολοκληρωτικά σχεδιασμένος έτσι, καθώς οι ξύλινες διατομές που τον συνθέτουν υποχωρούν ή συνδυάζονται μεταξύ τους για να παράγουν τέτοια βήματα. Το σώμα καλείται να προσαρμοστεί σε αυτά και να ανακαλύψει το ίδιο πώς μπορεί να εξασφαλίσει συνθήκες άνεσης ανάλογα με τις ανάγκες του, τα θέλω και τις προτιμήσεις του. Η ποικιλία των παραγόμενων χώρων είναι τόσο μεγάλη που αρκεί ακόμα και για τους πιο ιδιαίτερους στις προτιμήσεις τους χρήστες.



Το σώμα μέσα στο Final Wooden House
Διαγραμματικές τομές με πιθανές στάσεις του σώματος και το πώς αυτές εξυπηρετούνται από επιφάνειες με ύψος πολλαπλάσιο των 35 εκ.



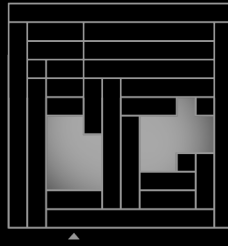
To Modulor του Le Corbusier

Η οργάνωση του χώρου με τη χρήση ενός καννάβου δημιουργημένου με βάση το ανθρώπινο σώμα είναι στοιχείο που, πολύ πριν το σχεδιασμό του Fujimoto, το συναντούμε και στο σχεδιασμό του Le Corbusier. Το Modulor του Le Corbu αποτελούσε ένα τρόπο να “συναντηθούν” τα δύο συστήματα μέτρησης μονάδων, το Μετρικό και το Διεθνές, και να παράγουν ένα νέο σύστημα που παράλληλα λαμβάνει υπόψη το ανθρώπινο σώμα και βρίσκεται σε αρμονία με αυτό. Αυτός ο ανθρώπινος καννάβος χρησιμοποιήθηκε αρκετά από τον Le Corbusier στη δημιουργία διάφορων έργων του, με κοινό σημείο τη σχετικά μικρή κλίμακα των έργων αυτών. Δεδομένου ότι το μάτι του ανθρώπου χάνει εύκολα την αναλογία του χώρου με το σώμα σε χώρους μεγάλης κλίμακας, εγκαταλήφθηκε σιγά σιγά και από τον ίδιο τον δημιουργό του στα τελευταία έργα του, καθώς μπορούσε να δώσει πληροφορία στο μάτι του σαν σχεδιαστή αλλά όχι και να το ελέγξει. Πάντως, η χρήση του Modulor αποδεικνύει πως σε περιπτώσεις που το σώμα δρα περισσότερο οικεία στο χώρο, όπως σε κατοικίες και δωμάτια μικρών διαστάσεων, η οργάνωση τέτοιων χώρων με βάση αυτό μπορεί να λειτουργήσει θετικά στην εμπειρία που θα βιώσουν οι χρήστες μέσα τους.

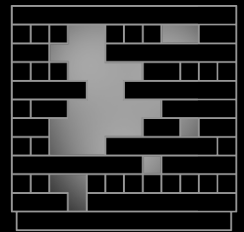
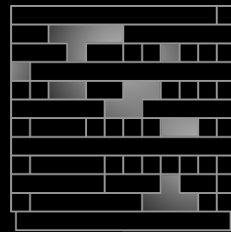
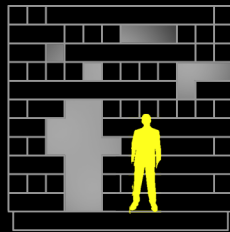
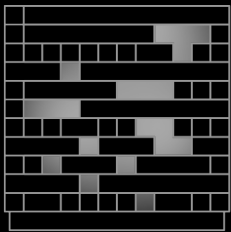
Σε αυτή την σκοπιμότητα βοήθησε και το υλικό το οποίο επιλέχθηκε, τονίζοντας την ιδιαίτερη σημασία αλλά και επεξεργασία του υλικού σε ανάλογες περιπτώσεις. Οι διατομές που χρησιμοποιήθηκαν στην κατασκευή ήταν από ξύλο cedar, διαστάσεων 35 x 35 εκ. για να δημιουργήσουν αυτόν το χωροκάνναβο των “βημάτων” του Fujimoto. Στην περίπτωση του Final Wooden House το ξύλο ήταν το υλικό που επιβαλλόταν από τον κανονισμό του διαγωνισμού να χρησιμοποιηθεί, αλλά παράλληλα αποτέλεσε ένα πολύ ταιριαστό υλικό για το concept και την αρχιτεκτονική του συγκεκριμένου σπιτιού. Το ξύλο κυριαρχούσε επί αιώνες στην ιαπωνική αρχιτεκτονική και άσκησε μεγάλη επιρροή στην εξέλιξή της στη χώρα. Επιπλέον, η φυσικότητα του υλικού αυτού μπορούσε να δώσει τέλεια τον πρωτόγονο χαρακτήρα που ο Fujimoto αναζητούσε, ενώ παράλληλα ήταν εκπληκτική η ποικιλία που μπορούσε να προσφέρει στην κατασκευή* από στοιχείο επένδυσης μέχρι χρήση σε εσωτερικές λεπτομέρειες. Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο να φανταστεί κανείς πως η πολυλειτουργικότητα του ξύλου έφτασε στα άκρα μέσα από ένα και μόνο στοιχείο του, τη χρήση του σε τετραγωνικές διατομές 35 x 35 εκ.

Με αυτή τη δομή καταλαβαίνει κανείς πως το Final Wooden House δεν έχει συγκεκριμένη κάτοψη, καθώς θα μπορούσε σίγουρα να έχει άλλη δομή. Ο τρόπος που θα μπορούσαν να στοιβαχθούν τα ξύλα είναι τέτοιος που προσφέρει πολύ μεγάλη ποικιλία, εισάγοντας στην κατασκευή ενός τέτοιου χώρου και την έννοια της παραμετρικής σχεδίασης. Ο ίδιος ο Fujimoto υποστηρίζει πως *θα μπορούσε να υπάρχει κάποιο άλλο αποτέλεσμα σήμερα στο έργο, αν είχε τοποθετήσει με διαφορετικό τρόπο τα ξυλάκια της μακέτας του** τρόπο τέτοιο που να ικανοποιεί όμως τις απαιτήσεις του ως προς το αποτέλεσμά του.

* Διαδικτυακή συνέντευξη, “Sou Fujimoto Interview, 2009_Part 1”, <http://www.youtube.com/watch?v=atxUUZUqWQM>

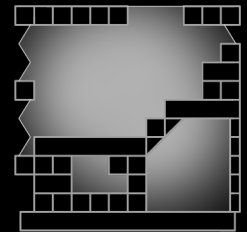
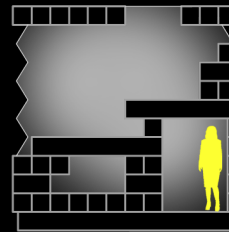
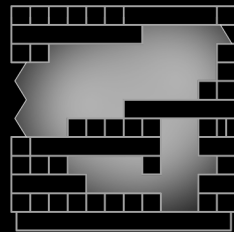
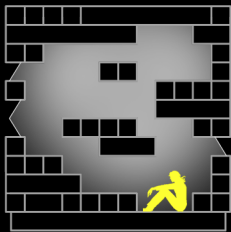
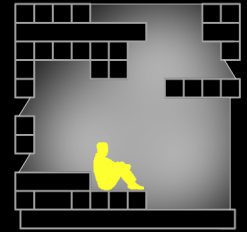
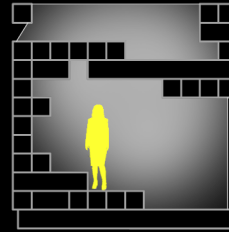
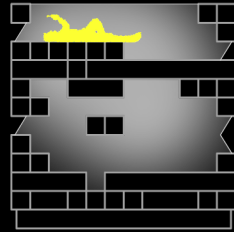
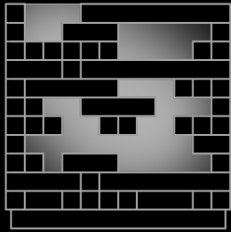


0 1 2 (m)



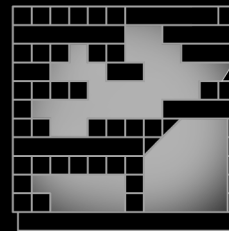
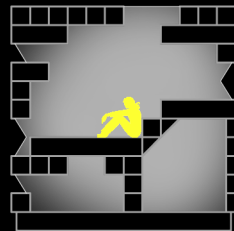
Κάτοψη και Όψεις

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

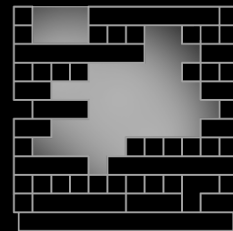
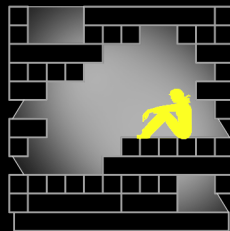
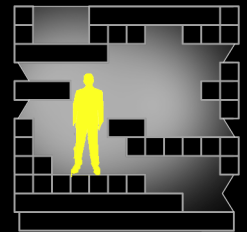
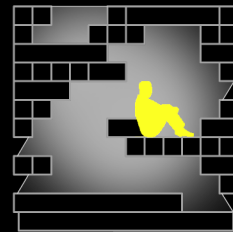
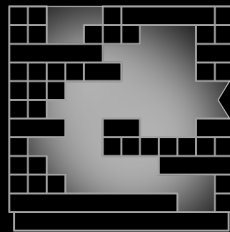
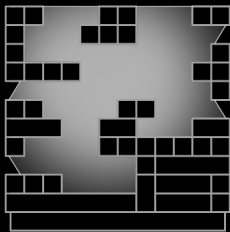
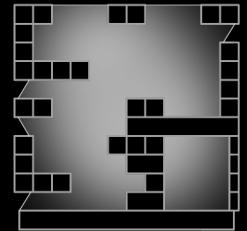
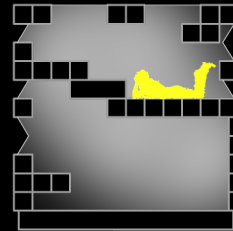
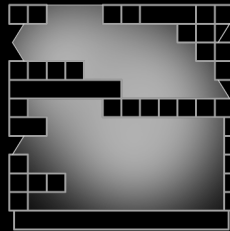
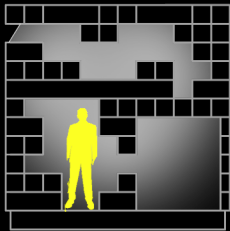


Κατακόρυφες τομές κατά τους (x) και (y) άξονες αντίστοιχα

Αριστερά της εισόδου βρίσκεται η θέση της κουζίνας ενώ δεξιά ο χώρος που έχει διαμορφωθεί ως WC. Γενικά, παρατηρείται μία συγκέντρωση του πλήρους με τρόπο τέτοιο που να διαμορφώνει μεγάλα κενά, τα οποία όμως συγκροτούν επιμέρους μικρότερα. Τα κενά αυτά συνδέονται σχεδόν πάντα με το εξωτερικό περιβάλλον, μέσα από κατάλληλα διαμορφωμένα ανοίγματα.



0 1 2 (m)



0 1 2 (m)

2.1.2.4 επιδιώξεις

Με τη δημιουργία του Final Wooden House ο Sou Fujimoto επιδιώκει να αναθεωρήσει τον τρόπο που καλύπτει ο καθένας από εμάς τις ανάγκες του και να ανακαλύψει παράλληλα μέσα από αυτή τη διαδικασία διάφορες πτυχές του εαυτού του που μένουν ακόμα κρυμμένες. Ουσιαστικά, προτείνει ένα νέο μοντέλο κατοίκησης με διαφορετικά στοιχεία από αυτά που μέχρι στιγμής έχουμε συνηθίσει. Αυτό είναι κάτι που επιδιώκει να καταφέρει όχι μόνο μέσα από την ευελιξία και τον ιδιαίτερο σχεδιασμό του αλλά και μέσα από την ανθεωρημένη σχέση της φύσης με τον ζώντα χώρο της κατοικίας.

Παράλληλα, το Final Wooden House έχει σαν στόχο να αναθεωρήσει τις σχέσεις του σώματος με το χώρο και να εμπλουτίσει την εμπειρία που αποκτά ο άνθρωπος από αυτό. Δημιουργώντας ένα χώρο που προσφέρει πάνω από όλα ευελιξία στο χρήστη του, ο Fujimoto οραματίζεται το νόημα του χώρου αυτού να έρθει μέσα από τη χρήση του από τους ανθρώπους. Μιλάμε συνεπώς για διαφορετικά νοήματα, όπως διαφορετικοί είναι και οι χρήστες με τις ανάγκες και την προσωπικότητά τους. Η πολυπλοκότητα στην ανάγνωση είναι τελικά ένα στοιχείο του χώρου, που μπορεί να προσφέρει μεγάλη ποικιλία στη ταυτότητά του. Και έτσι, αυτή η ταυτότητα δεν θα προσδιορίζεται ποτέ μονοσήμαντα.

Σε μία συνέντευξή του, ο Sou Fujimoto ερωτήθηκε αν η αρχιτεκτονική του αυτή μπορεί και εφαρμόζεται εκεί γιατί ο κόσμος τη “σηκώνει”. Η απάντησή του ήταν πως *“Αυτή την αρχιτεκτονική την αποδέχεται κάθε άνθρωπος σε όλη τη γη εφόσον ζητά νέες εμπειρίες και όχι μόνο ο κόσμος μιας συγκεκριμένης περιοχής. Αυτός ο κόσμος είναι που δίνει νέο πνεύμα στην αρχιτεκτονική και συμβάλλει έτσι στο να δημιουργηθεί ένας νέο τρόπος ζωής. Έτσι ξεδιπλώνεται μία νέα και απρόσμενη πτυχή της ανθρώπινης ύπαρξης”*.*

* Συνέντευξη στο πανεπιστήμιο Harvard, “Sou Fujimoto, “Primitive Future””, <http://www.youtube.com/watch?v=MGLO-GPYfbg>

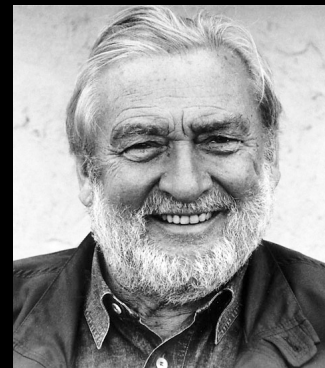


verner panton a t

2.2.1 ένας καινοτόμος σχεδιασμός

Ο Verner Panton γεννήθηκε το 1926 στο Gamtofte της Δανίας και αποτελεί μέχρι και σήμερα, 15 χρόνια μετά το θάνατό του το 1998, έναν από τους πιο καινοτόμους σχεδιαστές της σύγχρονης εποχής. Το έργο του θεωρείται αντάξιο των σύγχρονων σχεδιαστών και ο ίδιος υπήρξε πρωτοπόρος για τους αρχιτέκτονες και σχεδιαστές της εποχής του.

Σε ολόκληρη τη σχεδιαστική του πορεία, βασικό στοιχείο των προθέσεων του υπήρξε η ενιαιότητα και η ρευστότητα. Είτε μιλάμε για έπιπλα είτε για ολόκληρα δωμάτια, κύρια επιδίωξή του ήταν πάντα η συνολική αντιμετώπιση του αντικείμενου που σχεδίαζε, καθώς και η ανάγκη το τελικό έργο να αποτελεί μια ολότητα, του οποίου η βασική ιδέα θα ρέει από το πρώτο μέχρι το τελευταίο του σημείο. Για τον Panton, σε αυτή τη ροϊκότητα συμβάλλει πολύ η μελέτη του ανθρώπινου σώματος. Και στο σχεδιασμό επίπλων αλλά και δωματίων, είναι προφανής η ανάγκη του το τελικό αποτέλεσμα να προκύπτει με βάση την άνετη εφαρμογή του σώματος πάνω στο αντικείμενο σχεδιασμού και τις συνθήκες άνεσής του σε αυτά. Το σώμα και οι κινήσεις του αποτελούσαν πάντα για τον Panton το κλειδί για το σχεδιασμό των οργανικών μορφών που αναζητούσε στα έργα του, όχι με στόχο ένα ικανοποιητικό μορφολογικό αποτέλεσμα μόνο αλλά και τη μέγιστη λειτουργικότητα που το αντικείμενο ή ο χώρος θα μπορούσαν να προσφέρουν. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, πολλές φορές ωθούσε τις δυνατότητες των υλικών στα άκρα, εξαντλώντας κάθε πιθανή εναλλακτική εφαρμογής και επεξεργασίας τους, με απρόβλεπτα αλλά ικανοποιητικά και καινοτόμα αποτελέσματα στις περισσότερες περιπτώσεις. Ενώ με την ιδιαίτερη αυτή χρήση των υλικών θεωρείται πολύ ριζοσπαστικός σε σχέση με τις πρακτικές, τις εφαρμογές και τα υλικά της χώρας και των συγχρόνων του, οι επιρροές που εξέλαβε από όλα αυτά ήταν πάρα πολλές και ικανές να του δώσουν το έναυσμα για περαιτέρω έρευνα και πειραματισμό.

**Verner Panton**

Αποφοίτησε το 1947 από τη Βασιλική Ακαδημία Καλών Τεχνών της Κοπεγχάγης, έχοντας πάρει το πτυχίο του στην Αρχιτεκτονική και το 1951 ξεκίνησε να δουλεύει στο γραφείο του αρχιτέκτονα Arne Jacobsen, από τον οποίο δέχτηκε μεγάλη επιρροή σε θέματα εσωτερικού σχεδιασμού και design επίπλου. Με τον Jacobsen δούλεψαν μαζί πάνω σε πολλά αρχιτεκτονικά projects αλλά και σχέδια επίπλων, με πιο γνωστό την Ant Chair. Γρήγορα, ο Panton συνειδητοποίησε πως περισσότερο από την αρχιτεκτονική τον έλκυε η μικροκλίμακα των κτιρίων, το design εσωτερικών χώρων και ο πειραματισμός με τα υλικά και τις φόρμες των αντικειμένων. Συνεπώς, κατά τη διάρκεια της ζωής του, ένα από τα πιο σημαντικά επιτεύγματα της καριέρας του υπήρξε η S Chair το 1965, η πρώτη καρέκλα που δημιουργήθηκε ποτέ από χυτό πλαστικό σε ένα μόνο κομμάτι. Παράλληλα με το σχεδιασμό ιδιαίτερων επίπλων, ο Panton ασχολήθηκε και με την επιμέλεια εκθεσιακών χώρων, τη διακόσμηση και το σχεδιασμό εστιατορίων και ξενοδοχείων, στα οποία μελέτησε εξ' ολοκλήρου το φωτισμό, τα χρώματα, τα υφάσματα, τις υφές, τα έπιπλα. Πολλά από τα έπιπλα που σχεδίασε μπήκαν σε παραγωγή από διάφορες κατασκευαστικές εταιρίες, ενώ για ακόμα περισσότερα έργα του έχει τιμηθεί επανειλημμένα με βραβεία. Μέχρι και σήμερα, τα έπιπλα και τα αντικείμενα που έχει σχεδιάσει πωλούνται από αρκετές γνωστές εταιρίες, όπως η IKEA, και θεωρούνται αντάξια αυτών των σύγχρονων σχεδιαστών.

“Θέλω να δείχνω μια συνολική λύση για το κάθε περιβάλλον [...] Θέλω να φτιάξω χώρους εντελώς απελευθερωμένους από τα περιττά στολίδια. Θέλω να δώσω στους ανθρώπους τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν τα έπιπλα με ένα εντελώς καινούργιο τρόπο. Γιατί να σκεφτόμαστε πάντα να κάτσουμε με τον τρόπο που πάντα καθόμαστε;”

Verner Panton, 1969

Σε κάθε του έργο, ο Verner Panton εργαζόταν με βάση το τρίπτυχο φόρμα - χρώμα - φως. Ακόμα και στο σχεδιασμό μεμονομένων αντικειμένων, ο χειρισμός του φωτός και ο τρόπος που αυτό το αντανακλούσε ή δεχόταν ήταν μέγιστης σημασίας. Την εξασφάλιση της επιτυχούς εφαρμογής των αρχών αυτού του τρίπτυχου υποστήριζε η βαθιά γνώση που κατείχε σε σχέση με τα νέα υλικά που εμφανίστηκαν μετά το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο και αποτέλεσαν έναν νέο ορίζοντα σε όλους τους τομείς της τέχνης και της δημιουργίας. Το χρώμα, παράλληλα, ήταν για τον Panton μία πολύ βασική πτυχή του σχεδιασμού, καθώς μπορούσε να προσφέρει ιδιαίτερες αισθήσεις και συναισθήματα, πάντα σε συνδυασμό με το σχήμα και την επιφάνεια στην οποία εφαρμοζόταν. Η εφαρμογή και ο συνδυασμός όλων αυτών των στοιχείων του σχεδιασμού αποτέλεσε μεγάλο πεδίο πειραματισμού για τον Panton, ενισχύοντας τη συνεχή αντίληψή του για σχεδιαστική ενότητα.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της δουλειάς του, υπήρξε η χρήση του χρώματος σε μεγάλες επιφάνειες και κυρίως η παραγωγή επίπλων και αντικειμένων σε πολύ έντονα χρώματα. Τα αντικείμενά του ήταν πολλές φορές ριζοσπαστικά στη μορφή τους, χωρίς να υπακούν στους συνήθεις βασικούς κανόνες σχεδιασμού τους. Ιδιαίτερα σχεδιασμένοι ήταν πολλές φορές και οι χώροι που διακοσμούσε με άξιες προσοχής κάποιες περιπτώσεις στις οποίες όλος ο χώρος “ντυνόταν” ολοκληρωτικά με το ίδιο υλικό ή αποτελείταν από στοιχεία ενός και μόνο χρώματος και των αποχρώσεών του. Παράλληλα, η ακρίβεια και η μεγάλη δεξιοτεχνία είναι κάποια από τα βασικά στοιχεία της αρχιτεκτονικής και της δημιουργίας των βόρειων χωρών, τα οποία συναντάμε και στο έργο του Panton, που με τις εφαρμογές όμως σε νέα υλικά τον καθιστούν καινοτόμο και ριζοσπαστικό για την εποχή του. Η έμπνευση ερχόταν σε αυτόν μέσα από τη σύγχρονη τέχνη αλλά και τα καθημερινά προϊόντα που έβλεπε γύρω του* όλα γεννιούνταν από τις σύγχρονες ανάγκες.

Είναι φυσικό πως το βασικό στοιχείο που αποπνέει το έργο του είναι η επιδίωξη για καινοτομία αλλά παράλληλα διαχρονικότητα. Το γεγονός πως οι χώροι του έχουν έναν ιδιαίτερο χαρακτήρα πήγαζε από την προσπάθειά του να βρίσκει νέους τρόπους να ικανοποιεί τις ανάγκες και τις αισθήσεις των ανθρώπων μέσα σε αυτούς, κυρίως με τη μελέτη της ανθρώπινου σώματος. Ο ίδιος σε μια συνέντευξή του το 1977 είπε πως *“Στη σχολή όταν έπρεπε να χρωματίσουμε κάτι, πάντα προσπαθούσα να το κάνω με ένα διαφορετικό τρόπο. Πάντα προσπαθούσα να βρω άλλους τρόπους και, πολύ απλά, δεν ήταν δυνατό να μείνω σε στενά πλαίσια. Αλλά αυτό ήταν επίσης και ένα εμπόδιο* είναι ευκολότερο να κάνεις αυτό που θέλουν οι άλλοι, αλλά δεν θα γίνεις ποτέ ικανός αν υλοποιείς τις ιδέες τους.”**

* “Verner Panton, Resource Pack”, Design Museum, London, 2001 (σελ. 09)

2.2.2 ...που δημιούργησε το Phantasy Landscape

“ - Αυτά τα χρώματα είναι απίστευτα! Τόσες πολλές διαφορές και όμως σε ενότητα. Καθόλου μοτίβα, μόνο σταδιακές εναλλαγές χρωμάτων.

- Βλέπεις, σε αυτές τις αναδιπλώσεις και τις καμπύλες μπορείς να καθήσεις και να ξαπλώσεις.

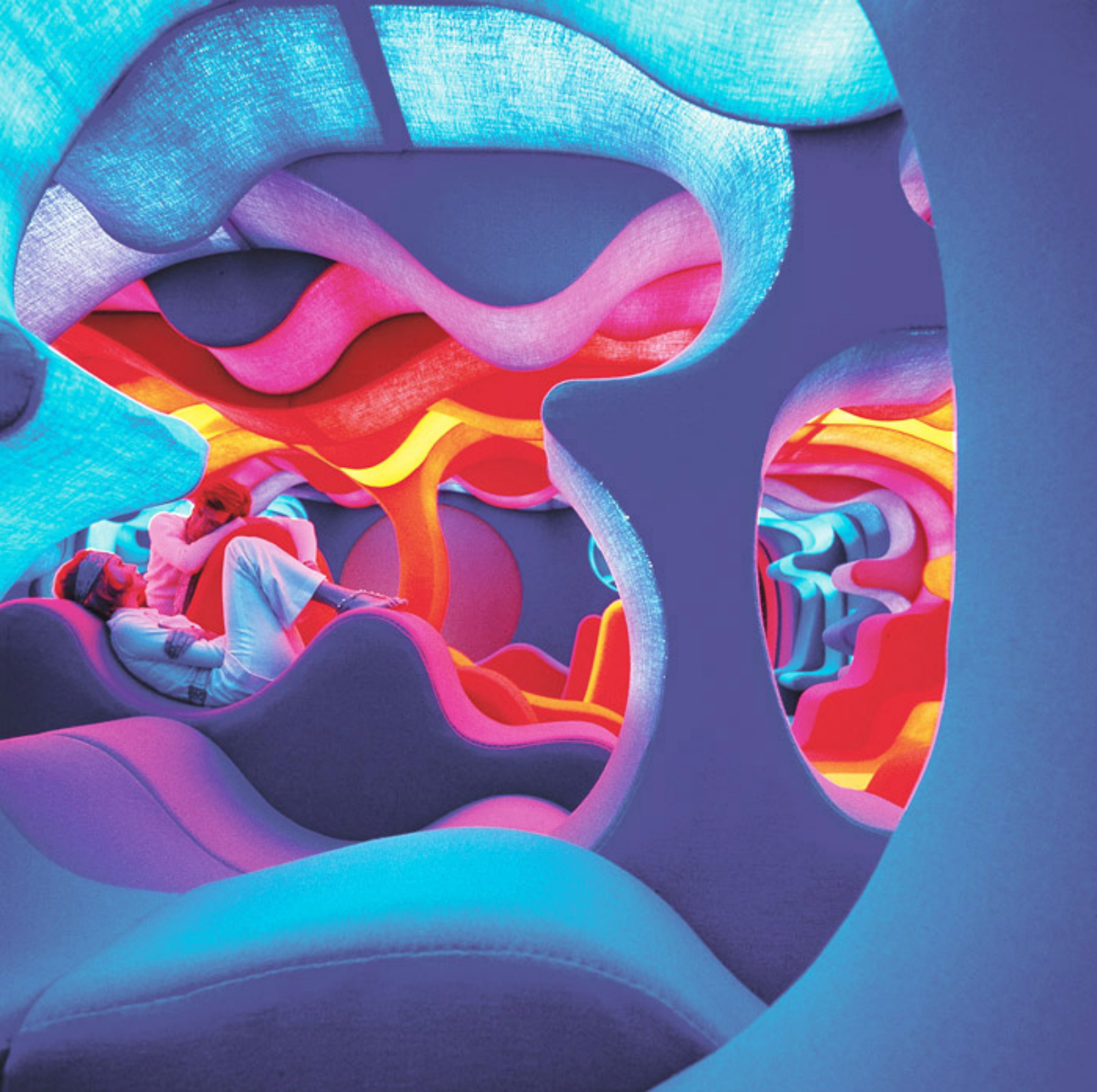
- Δεν είναι κάτι που θα ταίριαζε καλύτερα σε discotheque;

- Δεν βλέπω γιατί όχι, αλλά είναι επίσης και για εμάς. Νιώθεις αρκετά βολικά, Έτσι δεν είναι;

- Ναι!

- Σου αρέσουν τα χρώματα και είναι άνετο, οπότε είναι μια πραγματική πρόταση για ένα νέο τρόπο ζωής!”

τηλεοπτική διαφήμιση της Bayer για το
Phantasy Landscape της έκθεσης Visiona 2, 1968



Από τα τέλη της δεκαετίας του '60 και μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του '70, η εταιρία χημικών προϊόντων Bayer νοίκιασε ένα μικρό πλοίο, το οποίο μετέτρεπε σε εκθεσιακό χώρο, κατά τη διάρκεια της έκθεσης επίπλου της Κολωνίας με τη βοήθεια διάσημων σύγχρονων σχεδιαστών. Ο κύριος σκοπός ήταν να προωθήσει διάφορα συνθετικά προϊόντα της σχετικά με την οικιακή επίπλωση και διακόσμηση. Στον Verner Panton ζητήθηκε δύο φορές ο σχεδιασμός αυτής της έκθεσης, η οποία πήρε τον τίτλο Visiona. Το 1970, η έκθεση Visiona 2 παρουσίασε στο κοινό της το Phantasy Landscape. Πρόκειται για ένα δωμάτιο το οποίο αποτελείται από οργανικές φόρμες, διάχυτες παντού στο χώρο σε δυνατά χρώματα και είχε μέγεθος περίπου 50 με 60 τ.μ. και ύψος κοντά στα 3 μ. Λόγω του ότι αποτελούσε εκθεσιακό χώρο και όχι πραγματικό χώρο κατοικίας, έλειπαν από τη διαμόρφωσή του οι εγκαταστάσεις και οι εξοπλισμοί της κουζίνας και του WC, χώροι απαραίτητοι για την ολοκληρωμένη λειτουργία της. Παρόλα αυτά όμως, και από την διοργανώτρια εταιρία και από τον Verner Panton, το Phantasy Landscape προωθήθηκε ως ένας χώρος που με την ανάλογη οργάνωση θα αποτελούσε ένα πρωτοποριακό, νέο περιβάλλον κατοίκησης. Μέσα από το Phantasy Landscape προτεινόταν ένας νέος τρόπος ζωής, γεμάτος χρώματα και διαφορετικότητες που συγκροτούν όμως ένα όλο, το οποίο διέγειρε τις αισθήσεις του χρήστη του και ακολουθούσε τις κινήσεις του σώματός του. Σήμερα, αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά έργα της δουλειάς του Panton και στα πλαίσια της ιστορίας του design, έναν από τους πιο ιδιαίτερους και δυναμικούς χώρους του δεύτερου μισού του 20ου αιώνα.

2.2.2.1 βασικές σχεδιαστικές αρχές

Ενώ ο βασικός λόγος δημιουργίας αυτού του χώρου ήταν η παρουσίαση των προϊόντων της Bayer, ο Panton δεν είδε το σχεδιασμό του επιφανειακά, σαν ένα δωμάτιο του οποίου οι επιφάνειες απλά θα επενδυθούν με τα υλικά της εταιρίας. Ήθελε το αποτέλεσμα που θα προκύψει να είναι ένας χώρος που προσκαλεί και κεντρίζει το χρήστη και σε δεύτερο βαθμό ενισχύει τις αισθήσεις του μέσω των προϊόντων που προωθούσε. Βασική παράμετρος του σχεδιασμού του, όπως και σε όλη τη σχεδιαστική του πορεία, υπήρξε το ανθρώπινο σώμα, η κίνησή του, η εφαρμογή του πάνω στις επιφάνειες και, συνεπώς, η άνεσή του. Η απόλυτη εφαρμογή του σώματος ήταν για τον Panton θέμα καμπυλών και πολλές φορές στη μελέτη των έργων του βλέπουμε να αφιερώνει πολύ χρόνο στη δημιουργία της τέλει καμπύλης, στην οποία το σώμα θα ταιριάζει άνετα και αρμονικά. Το ίδιο συνέβη και κατά το σχεδιασμό του Phantasy Landscape* οι καμπύλες όντως φαίνεται να μιμούνται την κλίση του σώματος όταν αυτό κάθετα ή ξαπλώνει.

Το Phantasy Landscape, σαν “βασιλείο της αέναης πιθανότητας”, παρουσιάζει συγκεκριμένα, αλλά ταυτόχρονα και απροσδιόριστα, διάφορους τύπους δραστηριοτήτων. Είναι προφανές πως μπορεί κάποιος να κάτσει ή να ξαπλώσει, αλλά δεν τον περιορίζει τίποτα ως προς το να κάνει οτιδήποτε άλλο έχει σκεφτεί* να παίξει παιχνίδια, να συζητήσει, να κάνει γυμναστική, να φανταστεί το πιο τρελό πράγμα και να το δοκιμάσει. Σε αυτό, συντελλεί πάρα πολύ η πολυλειτουργικότητα και η ουδετερότητα των στοιχείων, μέσα από την οποία ο χρήστης δεν νιώθει περιορισμένος αλλά οικείος με το χώρο, εξερευνώντας παράλληλα αυτόν, και μέσα από αυτόν το σώμα του και τις δυνατότητές του. Για να δημιουργήσει έτσι το χώρο ο Panton, έδωσε πολύ μεγάλη σημασία στη διασκέδαση και τον εντυπωσιασμό. Με τη συναισθηματικότητα των σχημάτων και την ευχάριστη αίσθηση του χώρου, συνενώνει τη μορφή με τη λειτουργία, σε ένα συνδυασμό που αυτά τα δύο αλληλοεξαρτώνται και αλληλοϋποστηρίζονται.



2.2.2.2 σχεδιαστική προσέγγιση

Μέσα σε αυτόν το χώρο, τον κύριο ρόλο κατέχουν τα χρώματα και τα σχήματα καθώς, η σωστή οπτικοποίηση του concept αποτελούσε για τον Panton το βασικό μέσο για την πλήρη απόδοση του νοήματος που ήθελε να περάσει στο κοινό. Αυτή του την προσπάθεια ενισχύει απόλυτα και η σωστή αντίληψη της κλίμακας μέσα στο περιβάλλον. Η εναλλαγή από τη μία κλίμακα στην άλλη οδηγεί στη δημιουργία ενός χώρου ροϊκού, ενοποιημένου και ομαλού, στον οποίο η ανθρώπινη κλίμακα έρχεται να γεφυρωθεί εξίσου ομαλά με τις υπόλοιπες. Εδώ, το πάτωμα δεν είναι εμφανώς και μόνο πάτωμα, καθώς ξαφνικά γίνεται ένα εξόγκωμα για να ακουμπήσει κάποιος την πλάτη του ή κάθισμα για να καθήσει. Οι τοίχοι, επίσης δημιουργούν εσοχές και εξοχές, με ιδιαίτερο ρόλο και χρήση κάθε φορά. Έτσι, ο χώρος αποδεσμεύεται από “τυπικούς” ρόλους, ονόματα και πεπατημένες τακτικές χρήσης, ενώ παράλληλα αποδεσμεύεται εντελώς και από την έννοια της διακόσμησης. Η καθαρότητα του χώρου πηγάζει τελικά από την πολυπλοκότητα και την ιδιαιτερότητα των στοιχείων του.



2.2.2.3 βασικά χαρακτηριστικά

Προχωρώντας πιο συγκεκριμένα στην ανάλυση του Phantasy Landscape, τα διαδοχικά layers που φαίνεται να συγκροτούν τη δομή του είναι παραλλαγές και διευρύνσεις ενός εξίσου σημαντικού έργου του Verner Panton, του **Living Tower**. Το Living Tower αποτέλεσε το πρώτο βήμα ενός διαφορετικού τρόπου ζωής, που πρότεινε μέσα από τα έπιπλα του ο Panton* αυτού της καινοτομίας και της ριζοσπαστικής ματιάς στο να χρησιμοποιείς τα αντικείμενα. 14 παράλληλα Living Towers, με πλάτος το καθένα από αυτά περίπου 60 εκ., δημιουργούν το τοπίο του Phantasy Landscape, με δύο ελλειψοειδώς διαμορφωμένες εισόδους εκατέρωθεν του δωματίου. Αυτές οι παραλλαγές των Living Towers είναι κατασκευασμένες όπως και τα Living Towers, με επένδυση από πολύχρωμα υφάσματα της Bayer.

Τα χρώματα ξεκινούν από μπλε και διαδοχικά καταλήγουν στο κίτρινο, για να περάσουν από μωβ, ροζ, κόκκινες και πορτοκαλί αποχρώσεις, διατηρώντας τη σειρά των χρωμάτων της ίριδας. Το μόνο χρώμα που λείπει από τη σύνθεση είναι το πράσινο. Λόγω της σπουδής του Panton πάνω στα χρώματα και τις επιδράσεις τους πάνω στους ανθρώπους, το πράσινο λείπει γιατί προσφέρει ησυχία και συνθήκες κατάλληλες για σκέψη. Ο στόχος ήταν μια πιο κεφάτη και παιχνιδιάρικη αντιμετώπιση του χώρου* υπάρχει μπλε που δημιουργεί μυστήριο αλλά και χαλάρωση, μωβ και ροζ που δεν αφήνουν το χώρο να “ξεχειλίσει” αλλά τον διατηρούν κοντά στο χρήστη, κόκκινο που δίνει δύναμη και διεγείρει συζητήσεις, πορτοκαλί που φέρνει χαρά και ένταση και λίγο κίτρινο για να δώσει ενέργεια και να “μεγαλώσει” το χώρο σε ορισμένα σημεία. Ο χειρισμός του χρώματος σε σχέση με το μέγεθος και την αντίληψη του χώρου έχει μεγάλη σημασία για τον Panton. Τοποθετεί το μωβ κοντά στην είσοδο του χώρου για να κάνει το χρήστη να νιώσει έντονα την παρουσία του, ενώ βάζει το κίτρινο στη μέση για να διευρύνει προσωρινά το χώρο και να ανοίξει το πεδίο του χρήστη.



Living Tower

Ένα παράδειγμα της επιθυμίας του Pantop να ανατρέψει τις παγιωμένες ιδέες στον τομέα της σχεδίασης καθισμάτων ήταν το Living Tower (Pantower), το οποίο συνδύαζε την αγάπη του για τις γεωμετρικές αλλά και τις οργανικές φόρμες. Πρόκειται για ένα μεγάλο κυβοειδές έπιπλο, το οποίο πρόσφερε στο χρήστη τη δυνατότητα να καθήσει, να ξαπλώσει ή να σκαρφαλώσει στις καμπύλες εσοχές και εξοχές του. Ήταν κατασκευασμένο από ξύλινο σκελετό, γεμισμένο με σπογγώδες υλικό και μάλλινη επένδυση. Όταν κατασκευάστηκε για πρώτη φορά το 1969, θεωρήθηκε από πολλούς ένα κάθισμα με πολύ εναλλακτικό τρόπο χρήσης.



Ο χώρος του Phantasy Landscape είναι ένας εσωστρεφής κόσμος, σφραγισμένος από το εξωτερικό, το οποίο μπορεί να είναι ο περιβάλλον χώρος, το παρελθόν ή οι άνθρωποι έξω από αυτό. Η σχέση με το εξωτερικό μπορεί καλύτερα να οριστεί ως η απουσία σχέσης με αυτό. Το να βρίσκεται κάποιος μέσα σε αυτόν το χώρο και να βιώνει αισθήσεις και καταστάσεις που πηγάζουν από αυτόν είναι γεγονός αρκετό για να κάνει κάποιον να νιώσει μακριά από τον πραγματικό κόσμο. Είναι λάθος να θεωρηθεί πως ο χώρος αυτός δημιουργεί παραισθήσεις. Αλλά μπορεί να έχει την ιδιαίτερη δύναμη να μας κάνει να δημιουργήσουμε το δικό μας κόσμο, μέσα από το νόημα που θα του δώσουμε.

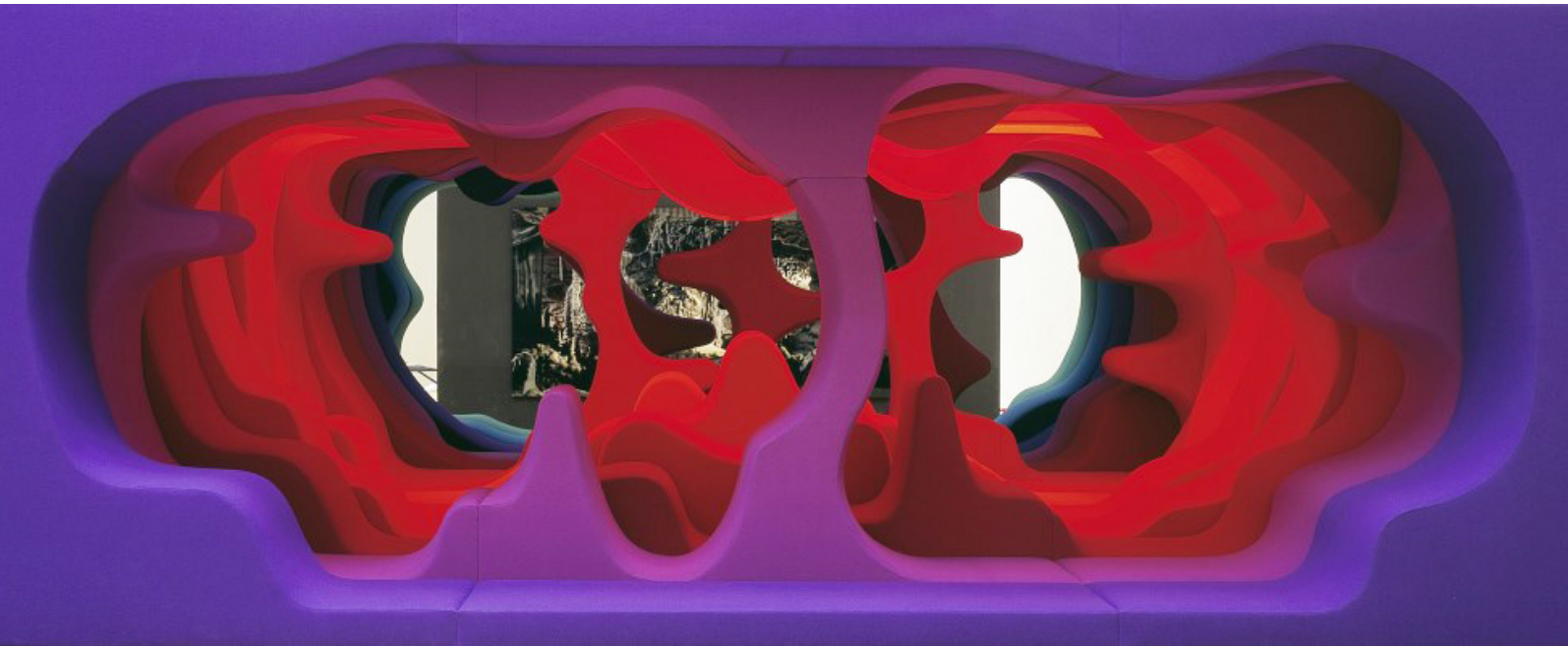
2.2.2.4 επιδιώξεις

Μέσα από τη δημιουργία του Phantasy Landscape, ο Verner Panton δηλώνει την πεποίθησή του πως ένα περιβάλλον στο οποίο ζεις πρέπει να είναι όσο το δυνατόν λιγότερο συμβατικό για να δώσει τη δυνατότητα στο χρήστη του να διαδράσει με αυτό με ποικίλους τρόπους ανάλογα με τις ανάγκες του. Μέσα από τους πειραματισμούς του με εναλλακτικές χωρικές διαμορφώσεις, προτείνει νέους τρόπους να ενσωματώσει τα έπιπλα στο χώρο και να ωθήσει τους ανθρώπους να δουν με νέα ματιά το χώρο που τους περιβάλλει. Ουσιαστικά, προτείνει ένα τρισδιάστατο διάλογο με το χώρο, στον οποίο μπαίνει δυναμικά και η έννοια του χρώματος. Το χρώμα συμβάλλει πολύ στο να δωθούν οι ιδιαίτερες αισθήσεις που θέλει ο Panton να προσφέρει στους χρήστες, έτσι ώστε να προκαλέσει δυνατές εικόνες. Ο χώρος μοιάζει με κουκούλι έτοιμο να τυλίξει το ανθρώπινο σώμα; Πρόκειται για έναν χώρο σαν μήτρα; Ή μήπως πρόκειται για ένα χώρο οραμάτων και ψευδαισθήσεων; Η ελευθερία της ερμηνείας εναπόκειται ολοκληρωτικά στο χρήστη, όπως και το σώμα του μέσα στο χώρο αυτό. Πάντως, ανεξάρτητα από το ποιά είναι η ερμηνεία του καθενός και τους παράγοντες που οδηγούν σε αυτή, η διάδραση και η άμεση, δυνατή, ανεμπόδιση επαφή του χρήστη με το χώρο είναι ο λόγος που αυτός ο χώρος δημιουργήθηκε.

Μέσα από τα δυνατά, αντισυμβατικά σχήματα του χώρου και τις pop art ιδέες που τον διαμορφώνουν είναι εμφανής ο σχεδιαστικός πειραματισμός που διακατείχε την περίοδο δημιουργίας του Phantasy Landscape. Ο Panton αναζητούσε κάτι καινοτόμο που θα έδινε στους ανθρώπους νέους ορίζοντες στον τρόπο που ζουν. Ίσως πρόκειται για ένα μεγαλεπίβολο όραμα αλλά η ανάγκη του για αλλαγή ήταν πηγαία και ασυγκράτητη. Όπως και ο ίδιος έχει πει:

*“Δεν μπορώ να σκεφτώ ότι θα μπω σε ένα δωμάτιο, θα δω μια πολυθρόνα, ένα τραπεζάκι και δυο καρέκλες, και να ξέρω ότι θα περάσουμε εκεί, κολλημένοι, όλο το υπόλοιπο απόγευμα. Γι’αυτό έφτιαξα έπιπλα που να μπορούν να σηκωθούν ή να χαμηλώσουν στο χώρο, για να μπορεί να έχει ο καθένας μια διαφορετική ματιά του χώρου που τον περιβάλλει και μια νέα άποψη για τη ζωή του.”**

* “Verner Panton, Resource Pack”, Design Museum, London, 2001 (σελ. 17)



Phantasy Landscape reconstruction, 2009
Museum of Art, Wolfsburg, Germany

2.3 συμπερασματικά...

Μέσα από τη μελέτη των παραπάνω χώρων είναι επόμενο να εντοπιστούν διαφορές και ομοιότητες στη δομή και το σχεδιασμό τους. Κυρίως, όμως, τη μεγαλύτερη σημασία έχουν τα στοιχεία που αφορούν τις γενικότερες σχεδιαστικές αρχές που διέπουν τη δημιουργία τους, όπως και την κατεύθυνση που ακολουθήθηκε στο σχεδιασμό τους. Οι παράμετροι αυτές είναι σημαντικές όχι μόνο για την ολοκλήρωση της μελέτης των συγκεκριμένων έργων, αλλά και για την εξαγωγή συμπερασμάτων που αφορούν το σχεδιασμό και άλλων τέτοιων χώρων* χώρων που έχουν την πρόθεση να προσφέρουν εναλλακτικές και ευελιξία στους χρήστες τους, προσαρμόζοντας τη διαμονή τους στους χώρους αυτούς όσο το δυνατόν πιο κοντά στις ανάγκες τους.

άνθρωπος και σώμα | ανθρωπομετρική προσέγγιση

Και το Final Wooden House και το Phantasy Landscape σχεδιάστηκαν με βασικό γνώμονα τον άνθρωπο και τις αισθήσεις του μέσα στο χώρο. Το ανθρώπινο σώμα, η κίνησή του, οι συνήθειές του, τα μεγέθη που εξυπηρετούν καλύτερα τις ανάγκες του και οι συνθήκες που μπορούν να του εξασφαλίσουν άνεση είναι από τα βασικότερα σημεία που ο αρχιτέκτονας οφείλει να λάβει υπόψη στη δημιουργία τέτοιων χώρων. Και ενώ ο Fujimoto εργάστηκε με αυστηρή γεωμετρία σε αντίθεση με τη ροϊκότητα και τις καμπύλες του Panton, και οι δύο έδωσαν μεγάλη προσοχή στην ανθρωπομετρία για να σχεδιάσουν τη μορφή. Οι διαστάσεις που ικανοποιούν το σώμα, και τις κινήσεις ή την ακινησία του, είναι προσεκτικά μετρημένες και έχουν συμβάλει καταλυτικά στην απόδοση της εκάστοτε μορφής. Στο Final Wooden House, ο Fujimoto έχει καταφέρει να προσφέρει στους χρήστες 5 διαφορετικούς χώρους ύπνου, έχοντας υπολογίσει τον καθένα στα 2.1 x 0.7 τ.μ., με βάση τις ανάγκες ενός μέσου σώματος για έναν ικανοποιητικό χώρο ύπνου. Παράλληλα, ο Panton δημιουργεί το Phantasy Landscape από Living Towers, των οποίων το πλάτος είναι 60 εκ.* ένα σωστά επιλεγμένο και ικανοποιητικό μέγεθος για να καθήσει κάποιος, χωρίς να νιώθει πως το σώμα του κινδυνεύει να πέσει.

Παράλληλα, εκτός από τις διαστάσεις είναι σημαντική και η ικανοποίηση ενός μεγάλου εύρους συνηθειών που συγκαταλέγονται στην καθημερινότητα των χρηστών. Ο χώρος πρέπει να εξισορροπήσει μεταξύ οριζόντιων και κατακόρυφων επιφανειών, πυκνώσεων και αραιώσεων της ύλης, ανάλογα με τις καθημερινές ανάγκες και τον χώρο που χρειάζονται για να ικανοποιηθούν. Όσο περισσότερο ληφθούν υπόψη οι δραστηριότητες που θα χρειαστεί να υλοποιηθούν σε αυτό το μέρος, τόσο πιο ικανοποιητικά θα προκύψει ο σχεδιασμός του χώρου. Όμως αυτό δεν θα πρέπει να αποτελεί παράλληλα δεσμευτικό παράγοντα, καθώς ο χώρος αυτός οφείλει να αφήνει περιθώρια στη δημιουργικότητα και τον αυθορμητισμό του ατόμου που τον χρησιμοποιεί* να του δίνει τη δυνατότητα να πράξει έξω από τα συνηθισμένα, εφόσον το θελήσει.

ενιαιότητα του χώρου | διάσπαση μελών

Ωστόσο, ένα επιπλέον βασικό χαρακτηριστικό και στα δύο παραδείγματα αποτελεί η ενιαιότητα του χώρου. Ο όρος αυτός μπορεί να θεωρηθεί σχετικά απροσδιόριστος και γενικός, καθώς μπορεί να αφορά ποικίλες παραμέτρους* το υλικό, την απόδοση και το σχεδιασμό των “δομικών” μελών, την κλίμακα του χώρου, την σημασία της τρίτης διάστασης σε αυτόν. Στα παραδείγματα που μελετήσαμε, η ενιαιότητα του χώρου, που εντέλει ήταν ο βασικός παράγοντας της ευελιξίας που προσφερόταν, ήταν αποτέλεσμα όλων αυτών των παραμέτρων. Είναι λογικό να σκεφτούμε πως με τη σωστή μελέτη και εφαρμογή αυτών των στοιχείων, ο κάθε χώρος που σχεδιάζουμε μπορεί να είναι κι αυτός “ενιαίος”, άρα ευέλικτος. Την αίσθηση της ενιαιότητας προσφέρει κυρίως ο χειρισμός των βασικών δομικών μελών, δηλαδή του πατώματος, των τοίχων και των ταβανιών. Ο Fujimoto διασπά αυτά τα μέλη, γεννώντας από αυτά τα “έπιπλα” και άλλα στοιχεία του χώρου. Το ίδιο κάνει με τις οργανικές του μορφές ο Panton στο Phantasy Landscape. Με αυτόν τον τρόπο, η κλίμακα του χώρου έρχεται και πιο κοντά στην κλίμακα του ανθρώπου, το οποίο αποτελεί ακόμα ένα από τα βασικά στοιχεία του συνολικού σχεδιασμού. Ο χρήστης νιώθει το πάτωμα σαν ένα στοιχείο με οποίο μπορεί να διαδράσει και όχι απλά να πατήσει πάνω του* τα διάφορα επίπεδα από τα οποία αποτελείται του δίνουν επιλογές για περισσότερες εναλλακτικές. Αυτό το συναίσθημα της πλήρους επιλογής στο χώρο αποτελεί πολλές φορές και ένα συναίσθημα ελευθερίας και εξουσίας. Ο χώρος γίνεται “δικός μας” ολοκληρωτικά, απόλυτα συνδεδεμένος με τον εαυτό μας και τις επιλογές μας.

Και βέβαια, όλα αυτά ενισχύονται από τη δυνατότητα που μας δίνεται μέσα από τη διάσπαση των μελών αυτών να κατάλαβουμε και την τρίτη διάσταση. Οι δραστηριότητες διασπείρονται στο χώρο και κατακόρυφα, εκτός από τις παραδοσιακά οριζόντιες περιπτώσεις. Είναι ξεχωριστό το γεγονός να έχεις τη δυνατότητα να κοιμηθείς ή να καθήσεις ψηλά και να επιστρέψεις μετά στο “σημείο 0” σχεδόν βεβιασμένα με μια σκάλα, από το να μπορείς να περάσεις σε μερικά ενδιάμεσα επίπεδα στα οποία ομολογουμένως να μπορείς να κάνεις και κάτι άλλο. Υπάρχει η δυνατότητα να περιεργαστείς το χώρο, να αφιερώσεις χρόνο σε όποιο σημείο θες, να απολαύσεις το μικροχώρο που δημιουργείται. Το υλικό παίζει φυσικά μεγάλη σημασία στο γεγονός αυτό, θα μπορούσαμε όμως να προσθέσουμε κυρίως οπτικά. Και στις δύο περιπτώσεις που μελετάμε, η χρήση ενός και μόνο υλικού είναι χαρακτηριστική. Αποτελεί βασικό στοιχείο της σύνθεσης, το οποίο συμβάλλει ενεργά στη λειτουργία του χώρου. Ο Fujimoto υποστηρίζει πως αυτή η πολυλειτουργικότητα των στοιχείων και του χώρου οφείλεται στη ιδιότητα του ξύλου να στοιβαχθεί σε διατομές 35 x 35 εκ. ώστε να δημιουργήσει τις επιθυμητές ποιότητες. Το ίδιο συμβαίνει και στο Phantasy Landscape, όπου η βασική δομή που δίνει τη μορφή γίνεται με ξύλο. Η χρήση του ξύλου και στα δύο παραδείγματα δεν αποτελεί μόνο απόδειξη της επιτυχίας του ξύλου σε ανάλογες περιπτώσεις, αλλά τροφή για την σκέψη πως οποιοδήποτε υλικό μπορεί να δουλευτεί με τη λογική που δουλεύτηκε το ξύλο είναι ικανό να παράγει ανάλογα αποτελέσματα. Ένας χώρος από γυμνό μπετόν, σωστά καλουπωμένο και αδρό, ένα δωμάτιο οικολογικής κατασκευής από πλίνθο, ένας χώρος δημιουργημένος από οποιοδήποτε χυτό υλικό, με σκελετό ή χωρίς* όλα αυτά μπορούν να δηλώνουν ανάλογους χώρους, με τις ίδιες όμως σχεδιαστικές αρχές και την ίδια ευελιξία.

χειρισμός πλήρους και κενού

Παράλληλα, μία σχεδιαστική λογική που βασίζεται στην οργάνωση του πλήρους και του κενού μπορεί να είναι σε περιπτώσεις τέτοιων χώρων το κλειδί μιας πετυχημένης και λειτουργικής δομής. Στην περίπτωση των Fujimoto και Panton, οι χώροι που έχουν σχεδιάσει έχουν μία βασική διαφορά ως προς αυτό το στοιχείο οργάνωσης. Ενώ στο Phantasy Landscape παρατηρείται μία συγκέντρωση της ύλης κυρίως στα εξωτερικά όρια του χώρου, με τον πυρήνα της σύνθεσης σχετικά κενό, το Final Wooden House έχει ηθελημένα ποικιλία στις εναλλαγές πλήρους και κενού που προσφέρει, χωρίς να συγκεντρώνει στην ύλη στο κέντρο ή στις άκρες. Ο Fujimoto δημιουργεί χώρους ανάλογα με την ιδιωτικότητα ή τη συλλογικότητα που θέλει να αποδώσει στο κάθε σημείο, χωρίς να αποτελεί ο σχεδιασμός αυτός δεσμευτικό παράγοντα που προσδιορίζει εκ των προτέρων την ιδιωτική ή συλλογική χρήση αυτού του χώρου εντέλει. Έτσι, προσφέρει σημεία που το πλήρες είναι ικανό να προσδώσει ιδιωτικότητα λόγω του ότι τα στοιχεία μπορεί να δημιουργούν νοητά υλικά όρια μεταξύ των “διαφορετικών” χώρων ή σημεία που το κενό υπερτερεί δίνοντας τη δυνατότητα για τη συνάθροιση μιας παρέας. Από την άλλη πλευρά, το πλήρες μπορεί να δημιουργεί χώρους που να “τραβούν” περισσότερους από έναν χρήστες λόγω της κλειστής και εσωστρεφούς αίσθησης που μπορεί να τους παρέχει, ενώ το κενό να εξυπηρετεί έναν κλειστοφοβικό τύπο. Οι επιλογές του αρχιτέκτονα εντέλει μπορεί να χαράζουν μία κατεύθυνση, όμως δεν την προκαθορίζουν.

Τα εσωτερικά όρια της σύνθεσης, επίσης προσδιορίζονται και τελικά διαμορφώνονται με βάση το πλήρες και το κενό. Η εν δυνάμει λειτουργία τους μπορεί να μην είναι πάντα απόλυτα εμφανής, ωστόσο η σημασία τους είναι μεγάλη. Δίνουν ταυτότητα σε κάθε χώρο της σύνθεσης και ενισχύουν την πολυλειτουργικότητά της, ενώ και ο βαθμός ιδιωτικότητας ή συλλογικότητας που μπορούν να προσφέρουν συμβάλλει στην αύξηση των επιλογών που διατίθενται στους χρήστες.

Τέλος, σ' αυτή τη λογική του πλήρους και του κενού, έρχεται να συνδεθεί και η σχέση του χώρου με το εξωτερικό περιβάλλον. Αφενός, η τοποθέτηση του πλήρους σχετίζεται με τη σύνδεση του εξωτερικού χώρου, καθώς το πλήρες μπορεί να αποτελεί εμπόδιο για την επικοινωνία με αυτόν. Σε μικρούς χώρους η επικοινωνία με το εξωτερικό περιβάλλον, κυρίως όταν αυτό είναι φυσικό, είναι απόλυτα σημαντική καθώς μπορεί να συμβάλλει στην αύξηση του χώρου και σε μία πιο ανάλαφρη αίσθησή του. Υπάρχουν βέβαια και περιπτώσεις που η διακοπή της επικοινωνίας με το έξω είναι σημαντική, οπότε και επιλέγεται μία διάταξη που συγκεντρώνει το πλήρες στα εξωτερικά όρια της σύνθεσης. Απόλυτο παράδειγμα αυτής της επιλογής αποτελεί το Phantasy Landscape.

παραμετροποίηση και παραλλαγή του αποτελέσματος

Είναι λογικό πως το αποτέλεσμα χώρων σαν και αυτούς δεν είναι πάντα ίδιο, ως προς την τελική μορφή τους. Μπορεί να υπάρχουν διάφορες παραλλαγές, γεγονός που τονίζει το σχεδιασμό τους ως παραμετρικό με βάση διάφορες συνιστώσες. Ο ίδιος ο Fujimoto αναγνωρίζει πως το Final Wooden House θα μπορούσε να έχει διαφορετική κάτοψη, χωρίς όμως να λέει πως επεξεργάστηκε τη μορφή του μέσα από κάποιο πρόγραμμα παραμετροποίησης. Ακόμα και αν ο σχεδιασμός ενός τέτοιου έργου προέκυπτε μέσα από τη συνεχή επεξεργασία μιας μακέτας, το αποτέλεσμα πάλι θα ήταν απότοκο παραμετρικής σκέψης, καθώς θα έπρεπε να ληφθούν υπόψη κατά το σχεδιασμό βασικά μεγέθη και στοιχεία σχεδίασης. Το ίδιο θα έπρεπε να είχε υπόψην του και ο Verner Panton σχεδιάζοντας το Phantasy Landscape, αφού και εδώ η τελική μορφή προέκυψε με βάση παραδοχές σχετικές με το ανθρώπινο σώμα, βασικές διαστάσεις και αριθμητικά δεδομένα απαραίτητα για το σχεδιασμό.

χρώμα

Κυρίως μέσα από τη δουλειά του Panton υπήρξε εμφανής και η ευρεία χρήση του χρώματος σαν μέσο δημιουργίας συναισθημάτων και ιδιαίτερων αισθήσεων. Το παρεξηγημένο όμως, στη σύγχρονη αρχιτεκτονική, χρώμα βρίσκει σήμερα περιορισμένη εφαρμογή στα περισσότερα έργα, καθώς προτιμάται μόνο σε μικρές σχετικά επιφάνειες και σε αποχρώσεις κυρίως των βασικών χρωμάτων. Αυτή η επιφυλακτικότητα με το χρώμα δεν αποτελεί βέβαια φόβο, αλλά περισσότερο την επιλογή μιας ασφαλούς οδού για την απόδοση ενός αισθητικά πετυχημένου αποτελέσματος. Ενώ στο Final Wooden House ο Fujimoto δημιουργεί αισθήσεις από την αδρότητα του υλικού και μόνο - το ξύλο με την ιδιαίτερη όψη του, τη μυρωδιά του, τα νερά των προφίλ των δοκών του - ο Panton δεν μένει εκεί. Καλύπτει το ξύλο με χρώμα και μας παρουσιάζει μία άλλη οδό για τη διέγερση των αισθήσεων. Το γεγονός πως ο Panton χρησιμοποίησε τόσο πολύ το χρώμα δεν θα μπορούσαμε να πούμε πως ταρακουνάει τα πιστεύω και τις αντιλήψεις μας περί αρχιτεκτονικής και αισθητικής σήμερα. Όμως, μας παρουσιάζει μια παραμελημένη πτυχή του σχεδιασμού, την οποία δεν είχαμε ξεχάσει, αλλά αφήσει προς το παρόν στην άκρη. Με τη μελέτη των χρωμάτων και των επιδράσεων τους πάνω στον άνθρωπο, οπτική που ανασύρεται μέσα από τη δουλειά του Panton, έχουμε απλά περισσότερες επιλογές στο σχεδιασμό και στο design. Και αν ο χώρος είναι καλό και επιθυμητό να γεννά συγκεκριμένα συναισθήματα, τότε πάντα υπάρχει η επιλογή να γίνεται αυτό μέσα από το χρώμα. Ο ίδιος ο Panton υποστηρίζει πως *“ο καθένας μας κάθεται πιο άνετα πάνω σε ένα χρώμα που του αρέσει”*. *

* “Verner Panton, Resource Pack”, Design Museum, London, 2001 (σελ. 14)

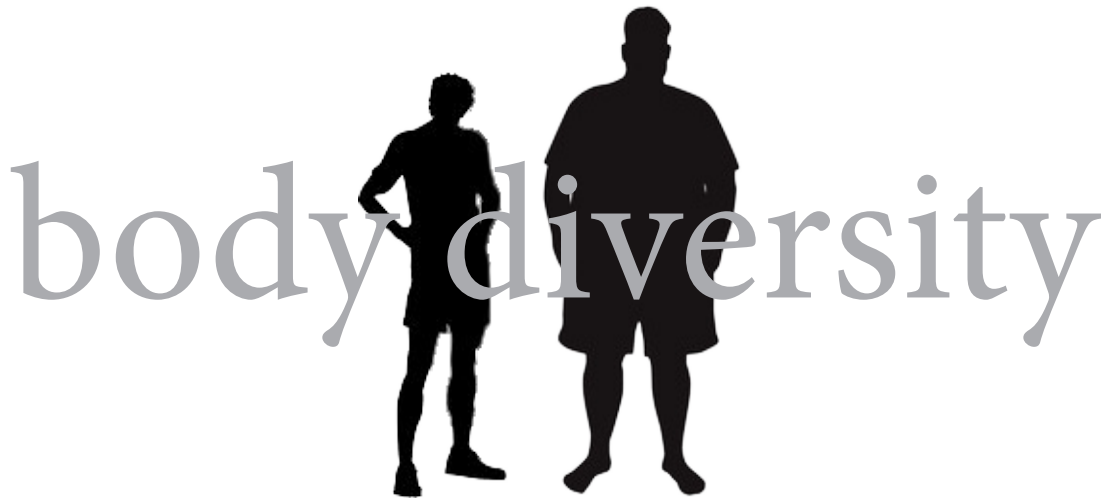
Συνοψίζοντας τη μελέτη και τις σκέψεις που γεννήθηκαν με αυτή για το Final Wooden House και το Phantasy Landscape, η γενική εικόνα που μένει στο μυαλό μας είναι αυτή της πλήρους ελευθερίας κινήσεων, που μπορεί να προσφέρεται μέσα από αυτούς αλλά και ανάλογους χώρους. Η ευελιξία είναι απαραίτητο στοιχείο σε ένα χώρο που δεν προορίζεται εξ αρχής για μας, αλλά πρόκειται να τον χρησιμοποιήσουμε. Πρέπει να υπάρχει πάντα η δυνατότητα της επιλογής, καθώς δεν πρόκειται για το δικό μας σπίτι το οποίο είναι διαμορφωμένο με βάση τις ανάγκες μας αλλά για ένα χώρο στον οποίο οι ανάγκες μας πρέπει να ικανοποιηθούν εξίσου καλά.

key points

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΛΟΓΙΚΗ | ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ

S

03



η βάση της σκέψης για τη δημιουργία ενός ευέλικτου χώρου

Η ουσία της σκέψης περί σχεδιασμού ενός ευέλικτου χώρου βρίσκεται σε όλα αυτά τα στοιχεία που απαρτίζουν και συμπληρώνουν τα θέλω και τις επιθυμίες της ανθρώπινης ύπαρξης. Η ανάλυση των δύο προηγούμενων χώρων έδωσε αρκετά σημαντικά δεδομένα που αποδεικνύουν τη θέση αυτή και συμβάλλουν στη διεξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με αυτό το θέμα. Από τα βασικότερα ζητήματα όμως που πηγάζουν από την παραπάνω ανάλυση και αξίζουν περαιτέρω μελέτη σχετικά με τη σχεδίαση ενός ευέλικτου χώρου είναι τα εξής:

- η σημασία του σώματος και της υπόστασής του μέσα στο χώρο
- η κατανομή της ύλης, υπό τον όρο της σωστής οργάνωσης του πλήρους και του κενού και πάντα σε σχέση με το σώμα.

Το σώμα και η υπόστασή του έπαιξαν σημαντικό ρόλο στη δημιουργία των δύο παραπάνω χώρων που αναλύθηκαν. Η μελέτη του και η προσέγγιση της ικανοποίησής του έγινε κυρίως με αριθμητικούς όρους και υπό το πρίσμα της ανθρωπομετρίας. Όμως, ο χρήστης του δωματίου ενός ξενοδοχείου δεν θέλει να ικανοποιηθεί μόνο το σώμα του αλλά εξίσου και το πνεύμα του. Παράλληλα, το σώμα και η διαμόρφωσή του ποικίλουν από περιοχή σε περιοχή, στο εύρος των διαφόρων πολιτισμών του πλανήτη. Η Κίνα, με πληθυσμό που αριθμεί μικρόσωμους κατά βάση ανθρώπους, δεν μπορεί να συγκριθεί ικανοποιητικά με τον *supersized*, κατά περιπτώσεις, πληθυσμό των ΗΠΑ. Οι ανάγκες των ταξιδιωτών αυτών των δύο διαφορετικών πολιτιστικών ομάδων μπορεί να κυμαίνονται σε κοντινά επίπεδα ποιοτικά και ως προς το είδος, όμως ποσοτικά είναι δύσκολο να ικανοποιηθούν με τον ίδιο τρόπο. Εισάγεται έτσι στον παράγοντα “μελέτη του σώματος” η κοινωνικοπολιτιστική διάσταση και όχι η ανθρωπομετρική, με την έννοια της στείρας ικανοποίησης μιας ανάγκης ποσοτικά.

Είναι κατανοητό συνεπώς πως ποικίλει ανάμεσα στους ανθρώπους του πλανήτη όχι μόνο η σωματική διάπλαση, αλλά κυρίως οι ιδιαίτερες δραστηριότητες της καθημερινότητας και οι ανάγκες προς ικανοποίηση. Η διαφορά με την οποία ο καθένας βιώνει το χώρο που ζει, εργάζεται, γυμνάζεται και διασκεδάζει οφείλεται στο περιβάλλον στο οποίο συντελείται αυτή η δραστηριότητα. Τα πολιτιστικά ερεθίσματα και η κουλτούρα του τόπου “ντύνουν” με ιδιαίτερα στοιχεία ακόμα και τις απλούστερες, ασυνείδητες δραστηριότητες του ανθρώπου. Έτσι, η μελέτη για το σχεδιασμό ενός ευέλικτου χώρου θα ήταν ανεπαρκής αν δεν λάμβανε υπόψην το μεγάλο εύρος πολιτισμών και κουλτούρων που υπάρχουν αυτή τη στιγμή παγκοσμίως, καθώς το σώμα ακολουθεί τις υποταγές του πνεύματος. Το κλειδί της επιτυχούς έκβασης αυτής της πολιτιστικής συνάντησης βρίσκεται στον τρόπο συνένωσης και ικανοποίησης όλων αυτών των διαφορών μέσα στο μικρό χώρο ενός δωματίου ξενοδοχείου.



Παράλληλα με τη σπουδή της κοινωνικοπολιτιστικής διάστασης του σώματος, ο χώρος του δωματίου δημιουργείται με βάση ένα σκεπτικό σχεδίασης που αναδιοργανώνει το πλήρες για να παράξει έναν ενιαίο χώρο, στον οποίο τα δημιουργούμενα κενά κατέχουν σημαντική θέση. Όπως φάνηκε και στη μελέτη των δύο προηγούμενων χώρων, η ενιαιότητα στη σύλληψή τους μέσα από τη διάσπαση των μελών που τους απαρτίζουν συνέβαλε κατά πολύ στην απόδοση προσωπικής ερμηνείας από τον καθένα στο χώρο, αφού δεν υπήρχαν διακριτοί ρόλοι και λειτουργίες για το κάθε στοιχείο. Και καθώς ο χώρος δεν απαρτίζεται μόνο από υλικά και άυλα στοιχεία αλλά και από τον ίδιο τον άνθρωπο και το πώς αυτός διαδρά με αυτά, οι ποιότητες και οι αισθήσεις που δημιουργούνται ορίζουν ένα χώρο, που αποτελεί ένα δυναμικό πεδίο σχέσεων και δράσης. Μάλιστα, τα σημεία που γεννώνται από την απουσία και όχι την ύπαρξη ύλης, συνδέονται ακόμα περισσότερο με την ανθρώπινη δραστηριότητα και κατέχουν σημαντικό κομμάτι της καθημερινής ζωής, αφού φιλοξενούν το σώμα και τις συνήθειές του.

Ο Αντώνης Τουλούμης αναφέρει στις σημειώσεις του μαθήματος “Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός 6Α” τα εξής:

*“Αν και ο Αριστοτέλης τελικά θεώρησε τον τόπο ως κάτι ανεξάρτητο από τα σώματα (συμπεριλαμβανομένων και των ανθρώπινων σωμάτων), δεν τον είδε ως κάτι απεριόριστο. Κατά κάποιον τρόπο, ο τόπος υπάρχει για να εμπεριέχει τα σώματα. Το ενδιαφέρον της θεωρίας του τόπου εστιάζεται στο ζήτημα της ύπαρξης ορίων στη φύση και της οριοθέτησής τους. Εντέλει εξαρτώμενος ο τόπος από την κίνηση των σωμάτων μέσα του και από την εναλλαγή των περιγραμμάτων τους, ορίζεται ως μια συνεχής ανταλλαγή ορίων. Αυτή η άποψη έχει κοινό υπόβαθρο με την αντίστοιχη πλατωνική αντίληψη περί φύσεως ως ένα ουδέτερο πλαστικό υλικό “το οποίο κινείται και παίρνει κάθε φορά το σχήμα όλων όσων δέχεται” κι αυτός είναι ο λόγος που κάθε φορά φαίνεται διαφορετικό”. Δίνεται έτσι και στις δύο απόψεις έμφαση στη σημασία των σωμάτων ως εργαλείων διαχείρισης ορίων για την προσέγγιση του τόπου. Προκύπτει συνακόλουθα μια ανοιχτή σχέση του αντικειμένου με το χώρο – τόπο – κτίσμα, το ζωντανό σώμα και τη γλώσσα.”**

Ο τόπος - χώρος εξαρτάται από τα σώματα αλλά δημιουργείται από στοιχεία που αποτελούν μέσα του όρια. Τα όρια αυτά είναι ενίοτε και οι άνθρωποι, η υπόστασή τους μέσα στο χώρο. Κυρίως όμως είναι υλικά στοιχεία που αποτελούν σταθερά όρια, δημιουργημένα με τρόπο που να μην είναι εμπόδια αλλά δημιουργοί πυκνώσεων και αραιώσεων κίνησης, συναισθημάτων και ύπαρξης. Ο χώρος λοιπόν ουσιαστικά προκύπτει μέσα από την επεξεργασία των εσωτερικών ορίων του, σε σχέση πάντα με τα σώματα που θα τον βιώσουν.

* Αντώνης Τουλούμης, μάθημα “Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός 6Α”, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, ΕΜΠ, 2012- 2013

body y

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ | ΣΩΜΑ

04

4.1 η πολιτισμική διάσταση του σώματος | στοιχεία κουλτούρας

Τα ξενοδοχεία αποτελούν ένα εμπορικό προϊόν, το οποίο οφείλει να διατηρεί μια δυναμική παρουσία στην αγορά, ώστε να είναι ανταγωνιστικό και να προσελκύει όσο το δυνατόν μεγαλύτερο ποσοστό κόσμου. Το γεγονός πως είναι παράλληλα αντικείμενο αρχιτεκτονικού σχεδιασμού είναι αδιαμφισβήτητο, καθώς αυτό αποτελεί συνώνυμο της ποιότητάς τους και της μεγαλύτερης απήχρησής τους στο κοινό. Είναι, λοιπόν, λογικό ο σχεδιασμός τους να θέλει να συμπεριλάβει στο σύνολο του κόσμου που ικανοποιεί ένα μεγάλο εύρος επισκεπτών, με διαφορετική κουλτούρα και πολιτιστικό υπόβαθρο, αφού αυτό θα εξασφαλίσει την αναγνωρισιμότητά τους και την επιτυχία τους. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει πως η αξία των ξενοδοχείων και των δωματίων τους σαν αρχιτεκτονήματα μειώνεται ή αποδυναμώνεται. Αποτελεί όμως ένα χρήσιμο εργαλείο, που αν αξιοποιηθεί σωστά συμβάλλει στη βιωσιμότητα του ξενοδοχείου και στην παγκόσμια αποδοχή του.

Μιλώντας συνεπώς για παγκόσμια αποδοχή είναι κατανοητό πως κάτι τέτοιο προϋποθέτει την ικανότητα παροχής υπηρεσιών και την εξασφάλιση ικανοποίησης των συνηθειών που υπάρχουν σε όλο το εύρος του πλανήτη. Κάτι τέτοιο μπορεί να ακούγεται από πολύ δύσκολο έως αδύνατο, όμως η πιθανότητα να μπορέσει ένα ξενοδοχείο να κινηθεί σε αυτόν τον άξονα με ένα μεγάλο ποσοστό επιτυχίας θα μπορούσε να θεωρηθεί δυνατή περίπτωση. Η βάση για την επιτυχία αυτή βρίσκεται στην αναγνώριση της διαφορετικότητας στη χωρική υπόσταση και ύπαρξη του σώματος στους διάφορους πολιτισμούς και φιλοσοφίες.

4.2 επίπεδα και στάση

Προκειμένου να αντιληφθούμε το μεγάλο εύρος παραλλαγών και τις μικρές, αλλά σημαντικές, διαφορές που υπάρχουν στην ανθρώπινη στάση θα μελετήσουμε ως παράδειγμα τις “καθιστικές συνήθειες” που συναντώνται ανά περιοχή και πολιτισμό παγκοσμίως. Η μελέτη αυτή γίνεται στα πλαίσια της συνειδητοποίησης της σημασίας της πολιτιστικής και όχι της μετρικής υπόστασης του σώματος και χρησιμοποιείται σαν παράδειγμα μέσα στις άπειρες διαφορετικές στάσεις του ανθρώπινου σώματος. Το ξάπλωμα, ή άλλες πιθανές όρθιες στάσεις, μπορούν να θεωρηθούν κάποιες ακόμη σημαντικές πτυχές της σωματικής ύπαρξης, οι οποίες συγκροτούν το σύνολό της μέσα στο χώρο. Αποτελούν όμως άλλα εξίσου μεγάλα κεφάλαια που θα απομακρύνονταν από τον παραδειγματικό χαρακτήρα της ανάλυσης αυτής.

Ενώ οι στάσεις του σώματος διαμορφώνονται κυρίως από ανατομικούς και ψυχολογικούς παράγοντες και περιορισμούς, οι άπειρες παραλλαγές τους οφείλονται κυρίως σε πολιτισμικούς παράγοντες. Διακρίνονται βέβαια στάσεις που υπάρχουν σε όλους τους πολιτισμούς ανεξαιρέτως, γεγονός που επιβεβαιώνει πως αποτελούν μέρος της ανθρωποειδούς κληρονομιάς μας. Οι συντελεστές που επηρεάζουν περισσότερο τη στάση και το σώμα αναφέρονται σε βιολογικά δεδομένα, στη διαφορά των φύλων, σε συνήθειες που διαμορφώθηκαν κατά την παιδική ηλικία, σε διατροφικές συνήθειες, στα ρούχα και τον τεχνητό εξοπλισμό που διαθέτουμε, σε δραστηριότητες με τις οποίες ασχολούμαστε, στο χώρο που βρισκόμαστε τη δεδομένη στιγμή και στις συνθήκες του εξωτερικού περιβάλλοντος. Η τεχνολογία, με δεδομένους αυτούς τους παράγοντες και τα διάφορα πολιτιστικά στοιχεία ανά τον κόσμο, δημιουργεί νέα προϊόντα, χώρους και αντικείμενα που θα ικανοποιήσουν το κοινό στο μέγιστο βαθμό, αγγίζοντας μέσα από το σώμα του, την κουλτούρα και τη φιλοσοφία του.

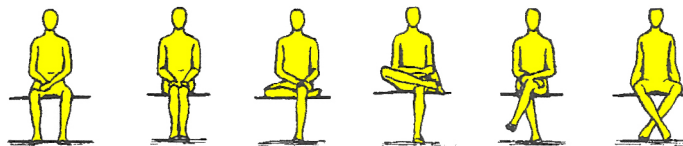
Η ανάλυση των καθιστικών συνηθειών, όπως ακολουθεί, δίνει μια συνολική ματιά για όλες τις παραλλαγές στον τρόπο που κάποιος κάθεται, ανάλογα με τη φιλοσοφία και την κουλτούρα του, και πώς όλα αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν αποτελεσματικά για να εξαχθούν συμπεράσματα για τη σχέση σώματος και χώρου, ώστε αυτά να χρησιμοποιηθούν στη σχεδιαστική προσέγγιση του δωματίου ενός ξενοδοχείου.

* “sitting habits”: ο αγγλικός όρος είναι αντιπροσωπευτικότερος του νοήματος που πηγάζει από τη μελέτη αλλά εδώ χρησιμοποιούμε την ελληνική μετάφραση

Κάθισμα σε καρέκλα

Παρόλο που αυτή η στάση είναι πιο συχνή σε πολιτισμούς που τα σκαμπώ και οι καρέκλες είναι τα πλέον σημαντικότερα στοιχεία επίπλωσης, αυτά τα ίδια έπιπλα δεν είναι απαραίτητα για να καθίσει έτσι κάποιος. Οι άνθρωποι μπορούν να καθίσουν εξίσου σε πάγκους, παγκάκια, περβάζια και πάσα, όπου η πρόσβαση σε έπιπλα δεν είναι δυνατή ή και πιθανώς επιθυμητή.

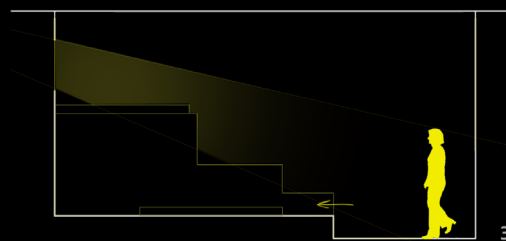
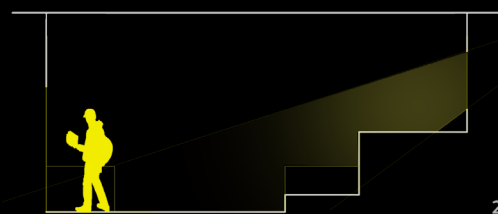
Ανά τον κόσμο, η στάση αυτή συναντά μεγάλο εύρος παραλλαγών και εφαρμογών. Ακόμα και σε περιοχές που η παραδοσιακή καθιστική στάση είναι στο πάτωμα, όπως η Ιαπωνία και το Μπαλί, ο κόσμος πολλές φορές καταλήγει να κάθεται σε χαμηλά πεζούλια ή μικρά σκαμπώ. Γενικά, πρόκειται για μία στάση παγκόσμιας εφαρμογής, της οποίας ο βαθμός αποδοχής και οι εφαρμογές ποικίλουν. Πέρα από τον ευρωπαϊκό κόσμο και αυτόν της Βόρειας Αμερικής, οι οποίοι υιοθετούν το κάθισμα σε καρέκλα ως το βασικό τους τρόπο στάσης, αξίζει να αναφερθούν και κάποιες άλλες περιπτώσεις. Στο Εκουαδόρ, προτιμώνται κυρίως τα ψηλά καθίσματα, ενώ στη Μαλαισία και στη φυλή των Παπούα κάθονται κυρίως σε πάγκους. Παράλληλα, στην Κορέα και την Ιαπωνία, την πρωτοκαθεδρία στην καθιστική στάση συνεχίζει να έχει ακόμα το πάτωμα, σε αντίθεση με την Κίνα όπου το κάθισμα σε καρέκλα μπήκε εντέλει στην κουλτούρα της χώρας αν και καθυστερημένα.



Παραλλαγές της στάσης σε καρέκλα - οι βασικές διαφορές εντοπίζονται στα πόδια.

Ένα σώμα σε αυτή τη στάση φανερώνει πως θέλει να απομακρυνθεί από το πάτωμα, να σταθεί περίοπτα και με δυνατότητα γρήγορης απόκρισης στα ερεθίσματα του περιβάλλοντος. Πρόκειται δηλαδή για μία στάση χαλάρωσης, σε συνδυασμό όμως με την ικανότητα γρήγορης απόκρισης. Θα λέγαμε πως αποτελεί ένα ενδιάμεσο στάδιο μεταξύ κίνησης και ακινησίας. Σε ένα δωμάτιο, πιθανές θέσεις για μια τέτοια στάση θα ήταν κοντά στην είσοδο, για μια γρήγορη ανάσα ξεκούρασης με την επιστροφή στον προσωπικό χώρο, σε σημεία που επιδιώκεται συζήτηση και επικοινωνία με άλλους αλλά και άμεση και εύκολη πρόσβαση σε χρηστικά αντικείμενα και συσκευές.

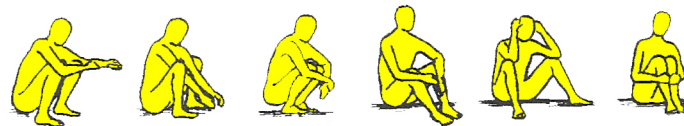
- Διαγράμματα τομών του χώρου με οργάνωση σχετική με την συγκεκριμένη στάση
1. κάθισμα σχεδόν στο πάτωμα, παραλλαγή διαφορετική της φύσης της στάσης, ευνοεί την επικοινωνία
 2. κοντά στην είσοδο και απέναντι
 3. επίπεδα που λειτουργούν ως θέσεις στάσης, εύκολη πρόσβαση σε αντικείμενα



0 1 2 5 (m)

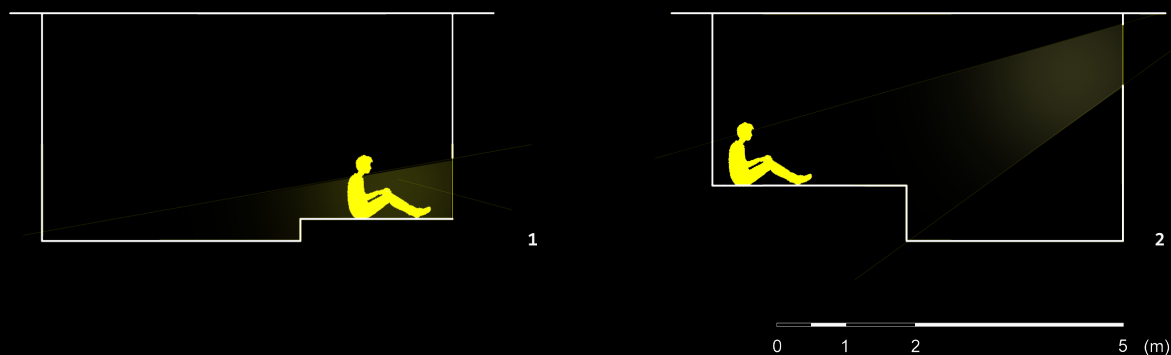
Στάση βαθιού καθίσματος

Η στάση αυτή έχει μία ευρεία αποδοχή ανά τον κόσμο, εκτός όμως από περιοχές με ευρωπαϊκή και προερχόμενες από αυτή κουλτούρες. Πρόκειται για μια στάση την οποία σπάνια υιοθετούν γυναίκες και στην Αμερική συναντάται σε άντρες μόνο σε περιοχές κοντά στα Απαλάτσια Όρη. Στην περίπτωση που ο κορμός ακουμπά στο πάτωμα, η στάση θεωρείται πιο ξεκούραστη άρα και πιο διαδεδομένη παγκοσμίως.



Παραλλαγές της στάσης με βαθύ κάθισμα - οι τρεις τελευταίες αποτελούν τις πιο διαδεδομένες και υιοθετημένες παγκοσμίως.

Γενικά, όπως ήδη αναφέρθηκε, πρόκειται για μια σχετικά κουραστική στάση, στην οποία καταλήγει κάποιος πιθανώς για να δει ή να ελέγξει κάτι. Με τον κορμό να ακουμπά κάτω, μπορεί να σχετίζεται και με το βλέμμα* τη στροφή προς τη θέα ή τη θέληση για σκέψη και brainstorming. Μια τέτοια στάση ίσως δηλώνει μοναχικότητα και αναφέρεται στο άτομο μεμονωμένα και όχι στη διάδρασή του με άλλα. Στο χώρο ενός δωματίου, μια τέτοια στάση θα μπορούσε να υπάρξει δίπλα από ένα άνοιγμα με θέα ή γενικότερα σε σημεία επαφής με το εξωτερικό περιβάλλον.



Διαγράμματα τομών του χώρου με οργάνωση σχετική με την συγκεκριμένη στάση

1. κοντά σε άνοιγμα για τη θέα

2. σε επίπεδο ψηλότερα από το πάτωμα, εποπτικά του χώρου και με οπτική επαφή προς τα έξω

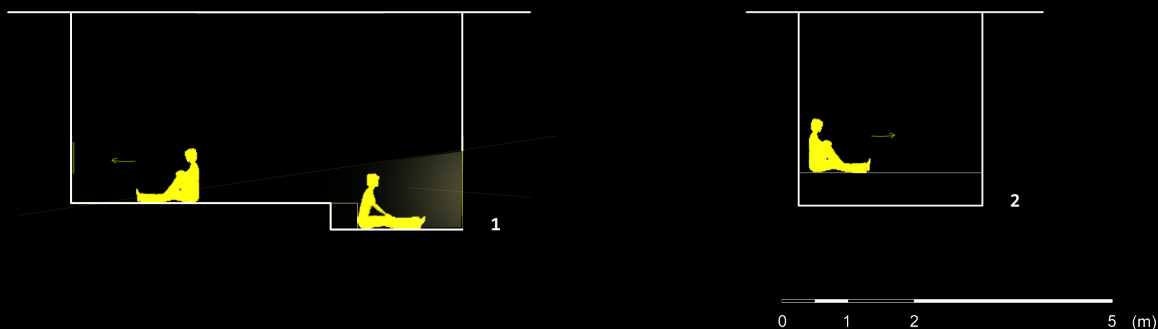
Καθιστή στάση με τα πόδια απλωμένα μπροστά

Πρόκειται για μία από τις πιο διαδεδομένες στάσεις στο γυναικείο πληθυσμό. Σε περιοχές που υπάρχει ενασχόληση με τον πρωτογενή τομέα, σχετίζεται με μία σειρά από εργασίες που αναλαμβάνουν οι γυναίκες, όπως το πλέξιμο ή η εργασία στα χωράφια. Αυτή η στάση εξυπηρετεί επίσης γυναίκες που προσέχουν μικρά παιδιά, καθώς βολεύει στην παράλληλη ασχολία με άλλα πράγματα τριγύρω τους. Σίγουρα η στάση αυτή δεν παρουσιάζει παγκόσμια κατανομή, οπότε συναντάται σε συγκεκριμένες περιοχές με ανάλογες ασχολίες. Κάποιες από αυτές είναι η Μαλαισία, δυτικές περιοχές της Βόρειας Αμερικής και βορειοδυτικές της Νότιας Αμερικής.



Στάσεις με τα πόδια απλωμένα μπροστά

Αν και οι στάσεις αυτές αναφέρονται σε γυναίκες που διεκπεραιώνουν μια εργασία, υιοθετούνται με στόχο τη χαλάρωση ή ξεκούραση και από διάφορα μεμονωμένα μέλη του δυτικού πολιτισμού. Βασική προϋπόθεση σε αυτές τις περιπτώσεις αποτελεί το εύρος χώρου για να μπορέσει το σώμα να απλωθεί αλλά και η ύπαρξη μιας επιφάνειας στήριξης για την πλάτη. Σημεία για αυτή την στάση μέσα σε ένα δωμάτιο θα μπορούσαν να είναι αυτά που έχουν σύνδεση με ή βρίσκονται και σε εξωτερικό χώρο, για μια χαλαρή εξωτερική εργασία, ενασχόληση με κάτι προσωπικό, όπως το διάβασμα ενός βιβλίου, ή κουβέντα. Πρόκειται για μια στάση που ενισχύει τη συνδιαλογή μεταξύ διάφορων ατόμων, χωρίς να αποκλείει την επιλογή της μοναχικότητας.



Διαγράμματα τομών του χώρου με οργάνωση σχετική με την συγκεκριμένη στάση
 1. στραμμένος προς το εσωτερικό ή το εξωτερικό του χώρου - θέα και απομόνωση
 2. σε ένα πιο μοναχικό σημείο - προσωπικός χρόνος

Στάσεις με τα πόδια σταυρωμένα

Η βασική στάση με τα πόδια σταυρωμένα (οκλαδόν) είναι ευρέως διαδεδομένη σε όλο τον πλανήτη και δεύτερη μετά το κάθισμα σε καρέκλες ή άλλα έπιπλα και επιφάνειες. Συναντάται κυρίως σε περιοχές της νοτιοανατολικής Ασίας, στην Ινδία και την Ινδονησία λόγω θρησκευτικών παραγόντων, στην Πολυνησία, τη Σαμόα, την Ιαπωνία, το Μπαλί, την Καμπότζη και την Ταϊλάνδη. Λιγότερη απήχηση συναντά στη δυτική Ευρασία, την Αφρική και την Αμερική. Στην Ευρώπη, η παρουσία της αρχίζει να γίνεται όλο και πιο έντονη λόγω της εξάπλωσης της φιλοσοφίας της yoga. Σταδιακά, διαδίδεται στον δυτικό πολιτισμό όλο και πιο σταθερά και συμβάλλει στην υιοθέτηση της στάσης αυτής γενικότερα για στιγμές χαλάρωσης, μελέτης και διαλογισμού.



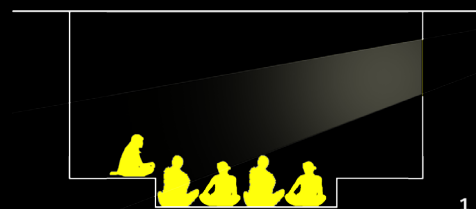
Στάσεις με σταυρωμένα πόδια - σχεδόν όλες αποτελούν στάσεις διαλογισμού.

Το βασικότερο στοιχείο σχετικά με αυτές τις στάσεις είναι η έντονη και δυναμική σχέση με το πάτωμα. Το σώμα γίνεται ένα με την επιφάνεια στην οποία ακουμπά και αποζητά χώρο αρκετό, ώστε να ελιχθεί και να χαλαρώσει. Η απαιτούμενη επιφάνεια δεν είναι απαραίτητα το πάτωμα, με τη στενή έννοια του χώρου* το χαμηλό, κατώτατο σημείο μέσα στο δωμάτιο. Κάθε επιφάνεια ικανή να θεωρηθεί χώρος σταθερός για να πατήσει κάποιος αποτελεί πεδίο διαλογισμού και εγκατάστασης. Η yoga συμβάλλει στη χαλάρωση και την ηρεμία, γεγονός που την καθιστά για πολλούς συνήθη πρακτική κατά τη διάρκεια μακροσκελούς απουσίας από το οικείο περιβάλλον. Αποτελεί έτσι μια πρακτική που θα εφαρμοστεί πιθανώς μέσα στο χώρο του δωματίου ενός ξενοδοχείου, ζήτημα το οποίο επιτάσσει τη δημιουργία πολλών επιπέδων μέσα σε αυτό, ικανών να την υποστηρίξουν.

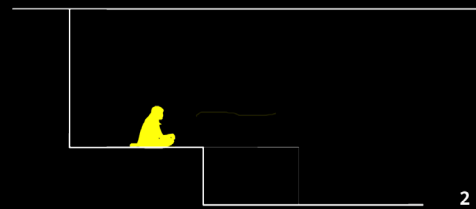
Παράλληλα, μπορεί να συμβάλλει στην αίσθηση της συλλογικότητας τόσο όσο και στην αίσθηση της εσωστρέφειας. Η δημιουργία πυρήνων συγκεντρώσεων και συζητήσεων είναι μία πιθανότητα που υποστηρίζεται από τέτοιου είδους στάσεις, καθώς περισσότερα από δύο άτομα μπορούν να συναντηθούν για να συζητήσουν και να χαλαρώσουν σε κάποιο από τα δημιουργημένα για τη yoga επίπεδα.

Διαγράμματα τομών του χώρου με οργάνωση σχετική με την συγκεκριμένη στάση

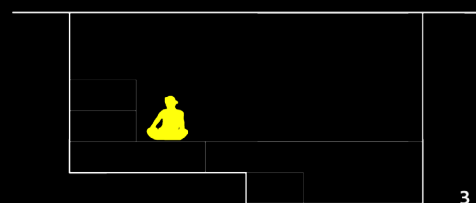
1. χώρος διαμορφωμένος για συνάντηση - συζήτηση σε πολλά επίπεδα
2. 3. 4. περιπτώσεις διαλογισμού - σε πληθώρα διαφορετικών επιπέδων, σε θέση εποπτική του χώρου και δίπλα σε χαμηλό, βοηθητικό επίπεδο αντίστοιχα



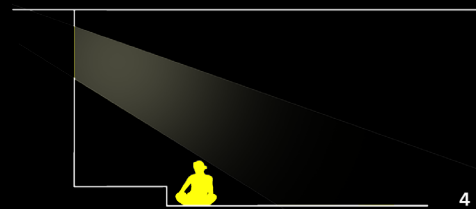
1



2



3

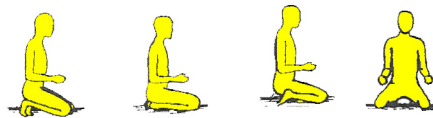


4

0 1 2 5 (m)

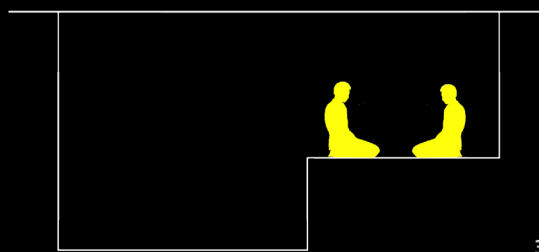
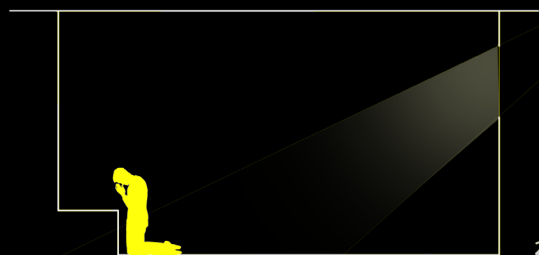
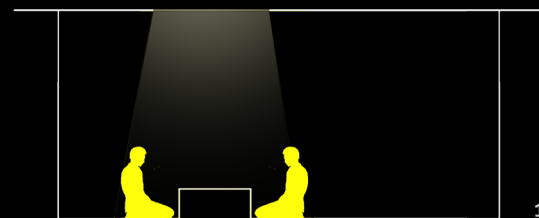
Στάσεις με γονάτισμα

Πρόκειται για την παραδοσιακή στάση καθίσματος και των δύο φύλων στην Ιαπωνία, καθώς και για την συνήθη στάση προσευχής σε χώρες του Ισλαμικού κόσμου. Με τόσο σημαντικό ρόλο στη ζωή δύο μεγάλων μερίδων του παγκόσμιου πληθυσμού είναι απολύτως κατανοητό πως πρόκειται για μια πολύ σημαντική στάση σώματος, η οποία προϋποθέτει απαραίτητα την ύπαρξη χώρου για να ικανοποιηθεί. Η παρουσία της είναι διαδεδομένη επίσης σε περιοχές της Ινδονησίας, του Μεξικού και της Αφρικής, κυρίως στις γυναίκες.



Στάσεις με γονάτισμα - οι διαφορές στις παραλλαγές είναι σχεδόν αμελητέες.

Συνήθως σε αυτή τη στάση, υπάρχει ανάγκη για ένα εξίσου χαμηλό επίπεδο όπου εξελίσσονται και άλλες λειτουργίες, τις οποίες το γονάτισμα εξυπηρετεί. Είναι συνεπώς εμφανής η άμεση σχέση με το πάτωμα ή με άλλα χαμηλά επίπεδα. Μπορεί να θεωρηθεί στάση καθαρά ατομική, όπως στις περιπτώσεις της προσευχής, ή στάση που εξυπηρετεί και υποστηρίζει τη συγκέντρωση μιας μικρής ομάδας ανθρώπων. Μέσα στο χώρο του δωματίου, βασική απαίτηση αποτελεί ο συσχετισμός των επιπέδων με τρόπο τέτοιο που να εξυπηρετούν την εκάστοτε διαδικασία όσο πιο ικανοποιητικά γίνεται. Αυτό μπορεί να αφορά τις διαστάσεις και ύψη τους, την ποικιλία στα παρεχόμενα επίπεδα και συσχετισμούς των επιπέδων με πιθανά ανοίγματα.



Διαγράμματα τομών του χώρου με οργάνωση σχετική με την συγκεκριμένη στάση

- 1. σε υπερυψωμένο επίπεδο για συζήτηση (ιαπωνικό πρότυπο)*
- 2. στην άκρη του χώρου, πιο απομονωμένα για προσευχή (ισλαμικό πρότυπο)*
- 3. συζήτηση με στάση στο πάτωμα κατά το ιαπωνικό πρότυπο - τι θα σήμαινε αν η συνήθεια αυτή αποδεσμευόταν από το πάτωμα και μεταφερόταν σε ένα ψηλότερο επίπεδο;*

0 1 2 5 (m)

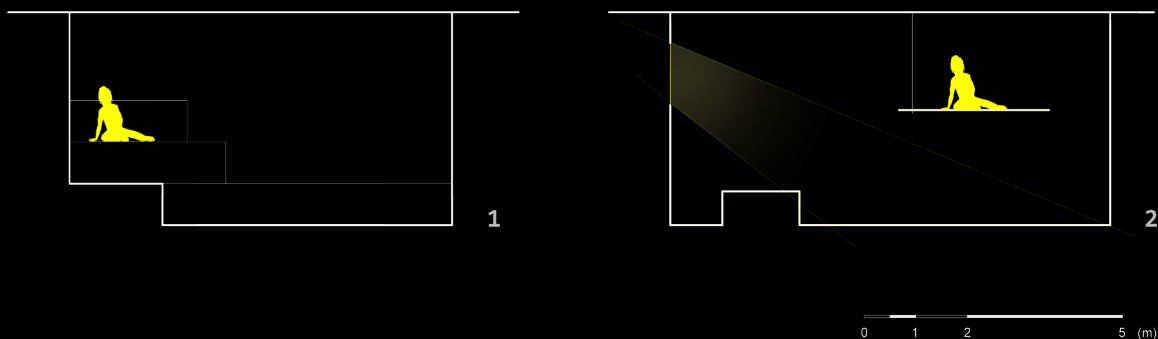
Στάσεις με τα πόδια διπλωμένα στο πλάι

Η ενότητα αυτή αφορά ένα σύνολο στάσεων με ευρεία αποδοχή κυρίως από τις γυναίκες. Οι στάσεις αυτές είναι πολύ κοντά στις υπόλοιπες με τα γόνατα λυγισμένα ή τα σταυρωμένα πόδια, ωστόσο η διαφοροποίηση έγκειται στη συγκρατημένη αίσθηση του ατόμου που κάθεται έτσι. Εδώ, η ενδόμυχη εσωστρέφεια της στάσης δηλώνει τάση για απόκρυψη του σώματος ή ντροπή. Η συναισθηματική βέβαια σημασία των στάσεων αυτών αφορά μόνο τις απαρχές της εμφάνισής τους, χωρίς να προσδιορίζει απόλυτα το λόγο που υιοθετώνται μέχρι σήμερα. Καθώς πρόκειται για στάσεις που δείχνουν χαλάρωση, στο μεγαλύτερο μέρος του πλανήτη είναι λογικό πως θα εφαρμόζονται σε αντίστοιχες περιπτώσεις.



*Στάσεις με διπλωμένα τα πόδια στο πλάι - λίγες παραλλαγές,
με αυτονόητη την υιοθέτησή τους κυρίως από γυναίκες.*

Όπως και άλλες που ήδη αναλύθηκαν, βλέπουμε πως αποτελούν στάσεις που υιοθετούνται αρκετά σε περιπτώσεις συγκέντρωσης πολλών ανθρώπων. Σε μία παρέα, που χαλαρώνει και συζητά στο πάτωμα, ή ακόμα και σε μία συζήτηση μεταξύ δύο, είναι πιθανό να υπάρξουν γυναίκες που θα κάθονται κατά αυτόν τον τρόπο. Αποτελεί ένα σύνολο χαλαρών στάσεων για το σώμα, χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις χώρου* μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορα επίπεδα του δωματίου, σε μικρές ή μεγάλες επιφάνειες και ανεξάρτητα από την ύπαρξη ανοιγμάτων ή όχι.

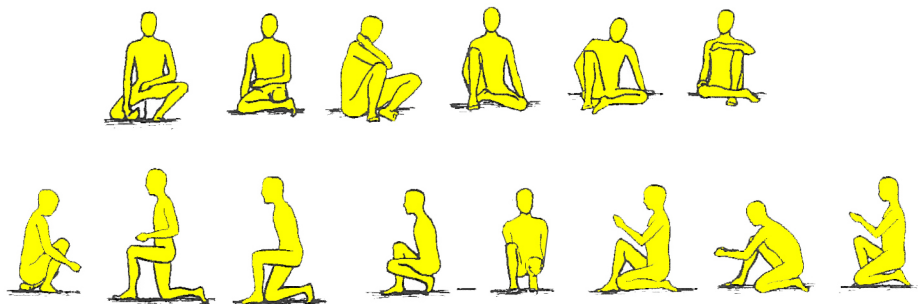


Διαγράμματα τομών του χώρου με οργάνωση σχετική με την συγκεκριμένη στάση

- 1. σε πολλά διαφορετικά επίπεδα*
- 2. σε ελεύθερο πατάρι, ψηλά και πιο απομονωμένα*

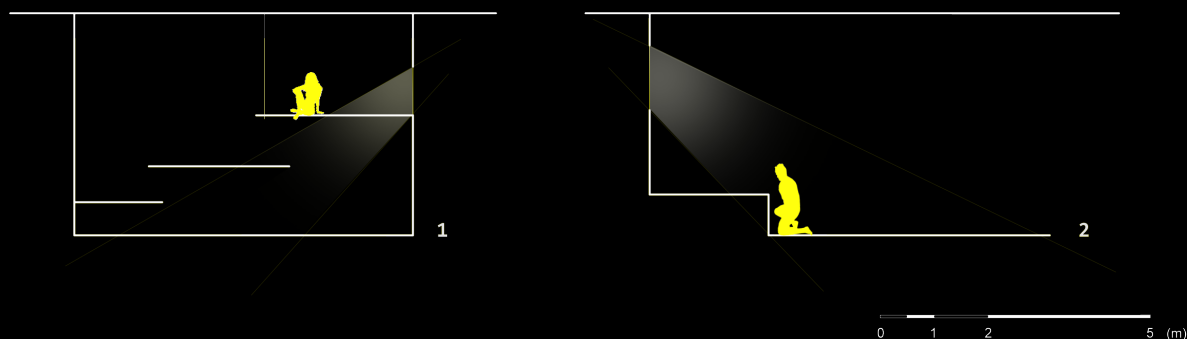
Άλλες περιπτώσεις στάσεων με γονάτισμα

Το ασύμμετρο γονάτισμα και άλλες στάσεις αυτής της ενότητας είναι γνωστές στην αμερικανική Δύση ως “το κάθισμα του cowboy”, ενώ υπάρχει ήδη από την ελληνική αρχαιότητα σε αγάλματα και των δύο φύλων. Εμφανίστηκε στην αρχαία Αίγυπτο και στις περιοχές ιθαγενών της βόρειας Αμερικής, ενώ δεν είναι απίθανο να συναντήθηκε σποραδικά και αλλού. Εκδοχές αυτής της στάσης είναι διαδεδομένες στη φυλή των Αβοριγίνων στην Αυστραλία και την βόρεια Αμερική. Αντίθετα είναι λιγότερο δημοφιλείς στην Ινδία, τη νότια Αμερική, την Ευρώπη και την Πολυνησία.



Στάσεις με ασύμμετρο γονάτισμα - οι παραλλαγές είναι πολλές συγκριτικά με το εύρος της υιοθέτησης των στάσεων αυτών παγκοσμίως.

Οι συγκεκριμένες στάσεις δίνουν την εντύπωση πως το σώμα είναι ανά πάσα στιγμή σε ετοιμότητα και μπορεί να θεωρηθούν πως βρίσκονται στο μεταίχμιο μεταξύ κίνησης και ακινησίας. Παράλληλα, ορισμένες παραλλαγές είναι και στάσεις χαλάρωσης ή εργασίας. Πιθανώς, οι στάσεις αυτές σχετίζονται με μία επιφάνεια που θα μπορούσε να αποτελεί πάγκο εργασίας και να φιλοξενεί λειτουργίες που τις συμπληρώνουν. Το επίπεδο στο οποίο θα αναπτύσσονταν στο δωμάτιο οφείλει να είναι είτε χαμηλό είτε εύκολα προσβάσιμο από τα υπόλοιπα κοντά του, λόγω της υβριδικής χροιάς (κίνηση - ακινησία) των στάσεων αυτών.



Διαγράμματα τομών του χώρου με οργάνωση σχετική με την συγκεκριμένη στάση

- 1. στάση συνοδευόμενη από επίπεδο που λειτουργεί και ως πάγκος εργασίας*
- 2. στάση σε ελεύθερο πατάρι, άμεσα προσβάσιμο και συνδεδεμένο με το χαμηλότερο επίπεδο*

4.3 στάση και χώρος | γενική ματιά

Μέσα από αυτή την παραδειγματική ανάλυση, γίνεται αντιληπτό το εύρος της πολιτιστικής και όχι της μετρικής διάστασης του σώματος. Είναι βέβαια σημαντικό να τονιστεί πως όλες οι στάσεις που αναλύθηκαν είναι στάσεις που πιθανώς όλοι υιοθετούμε παγκοσμίως, ασυναίσθητα και ανά πάσα στιγμή. Η παραπάνω κατανομή προσπαθεί να ταυτοποιήσει στάσεις με κοινωνικοπολιτιστικές ομάδες και να αντιμετωπίσει την κάθε στάση σαν σημείο της κουλτούρας και της καθημερινότητας, όχι μόνο σαν ασυνείδητη μεμονωμένη ενέργεια. Έτσι, συμβάλλει στο σχεδιασμό με τρόπο που να περικλείει μια γκάμα πολιτισμών και συνηθειών που πρέπει να ικανοποιηθούν.

Οι παραλλαγές στις επιλογές ενός ατόμου στο να καθήσει είναι τόσες πολλές και προφανώς, δεν διαμορφώνονται μόνο από ψυχολογικούς ή άλλους παράγοντες, αλλά και μέσα από την κοινωνική και πολιτιστική του ταυτότητα. Έτσι, η στάση των σωμάτων γεννά εξαρτήσεις με το χώρο, αφού αφενός το σώμα καλείται να προσαρμοστεί σε αυτόν και να τον ανακαλύψει, ενώ αφετέρου και ο χώρος δημιουργείται για να υποστηρίξει το σώμα, γεννώμενος από αυτό και τις ανάγκες του. Μεταξύ των δύο, δημιουργείται ένας κύκλος όπου το ένα παράγει το άλλο μέσα από αλληλοσυσχετισμούς.

Ο στόχος της ανάλυσης αυτής είναι να δείξει το εύρος των σωματικών αναγκών βάσει κουλτούρας που οφείλει να καλύψει ο σχεδιασμός ενός δωματίου ξενοδοχείου, ώστε να ανταποκρίνεται σε όσο το δυνατόν περισσότερες ανάγκες εμφανιστούν εκεί κατά τη διαμονή επισκεπτών από όλο τον πλανήτη. Τα διαγράμματα που παρουσιάστηκαν δείχνουν σχέσεις και χωρικές ποιότητες που μπορεί να απέχουν από το τελικό αποτέλεσμα του δωματίου που θα προκύψει, αλλά θα αποτελούν την αρχή μιας σχεδιαστικής προσέγγισης που θα υπηρετεί στο μέγιστο δυνατό έννοιες όπως η ευελιξία και η πολυπολιτισμικότητα και τον στόχο ο χώρος του δωματίου να είναι όσο πιο κοντά στο χρήστη και τις ανάγκες του.

Το γεγονός επιπλέον πως θα πρόκειται για ένα τελικό προϊόν με πολλές παραλλαγές είναι εξίσου δεδομένο. Οι απαιτήσεις ανά τον κόσμο αλλάζουν και ως προς το κοινό που κυρίως εξυπηρετείται αλλά και ως προς τις ανάγκες του κοινού στο δεδομένο μέρος. Η ικανότητα όμως ο χώρος αυτός να μπορεί να αποδίδει την αίσθηση του οικείου σε οποιοδήποτε διαμείνει σε αυτόν, ανεξάρτητα από το αν ανήκει κατά κανόνα στους συχνούς επισκέπτες ή όχι, είναι βασική απαίτηση και κυρίαρχο ζήτημα κατά την έναρξη του σχεδιασμού.

b. boundaries
a es

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ | ΟΡΙΑ (ΠΛΗΡΕΣ ΚΑΙ ΚΕΝΟ)

solid void

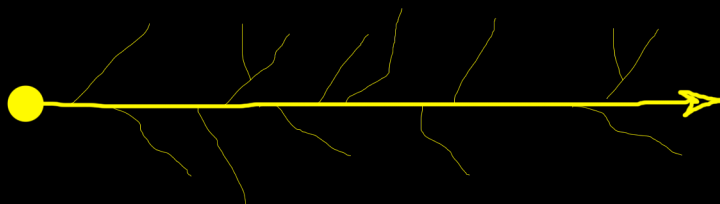
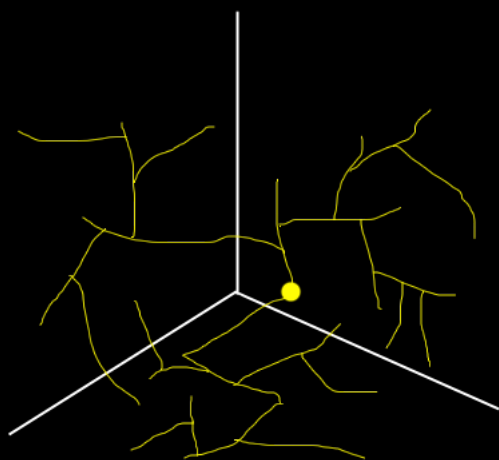
05

5.1 κενό και πλήρες | σύνθεση με βάση τα όρια

Έχοντας μελετήσει τη συμπεριφορά του σώματος σε συνθήκες στάσης, είδαμε τις χωρικές ποιότητες που μπορεί να προκύψουν με το σώμα σε ακινησία. Όμως, μια εξίσου βασική παράμετρος της υπόστασης του ανθρώπου μέσα σε ένα χώρο είναι η κίνηση, καθώς προσδιορίζει πολλά συνθετικά και ποιοτικά στοιχεία του. Τα ίδια τα σώματα και οι επιφάνειες του χώρου - και οι οριζόντιες, αλλά κυρίως οι κατακόρυφες - είναι στοιχεία που διαμορφώνουν όρια, τα οποία με τη σειρά τους δημιουργούν ενιαιότητες ή διαχωρισμούς, σύνολα κενών ή πλήρων και συνεπώς, ύλη ή όχι. Η σύγκριση του Final Wooden House και του Phantasy Landscape πιο πάνω, οφείλει σε αυτό το σημείο να ανακαλεστεί στη μνήμη μας, όσο αφορά την οργάνωση της ύλης των χώρων αυτών και το αποτέλεσμα της κίνησης του σώματος μέσα τους.

Το **Final Wooden House** έχει μια οργάνωση του πλήρους και του κενού του που θυμίζει τη λογική του παιχνιδιού Jenga. Η ίδια μονάδα, επαναλαμβανόμενη και ορθοκανονικά στοιβαγμένη, προσπαθεί να ισορροπήσει και να παράξει κενά που θα χρησιμεύσουν στη δημιουργία μικρών βιώσιμων και προσβάσιμων χώρων. Οι χώροι αυτοί είναι τελικά τρισδιάστατα κατανεμημένοι και σχετικά άναρχοι. Στο σύνολο τους, προσφέρουν ποικιλία και πολλές εναλλακτικές στην ικανοποίηση των επιθυμιών των χρηστών, αλλά η οργάνωσή τους δεν διέπεται από κάποια λογική. Αντίστοιχα διαμορφώνεται και η κίνηση, η οποία περιορίζεται στο τυχαίο πέρασμα από το ένα σημείο στο άλλο, χωρίς συγκεκριμένο προορισμό* μια κίνηση- εξερεύνηση, παρά μια πορεία με αρχή, τέλος και ενδιάμεσες στάσεις.

Το **Phantasy Landscape** από την άλλη ακολουθεί μια εντελώς διαφορετική λογική κατανομής της ύλης, όπου το κενό συγκεντρώνεται στο κέντρο και το πλήρες στα όρια της σύνθεσης με το εξωτερικό περιβάλλον. Εδώ η λογική είναι να περικλειστεί ο χρήστης στο σύνολο του χώρου και να απομονωθεί, οπότε και η κίνηση διαγράφει μία πολύ καθαρή πορεία. Έχει σαφή αρχή και τέλος, σαν ένας ξεκάθαρος άξονας με συνεχή ροή, ο οποίος δίνει τη δυνατότητα απόκλισης σε σημεία ενδιαφέροντος, και καταλήγει στην έξοδο της σύνθεσης.



Διαγράμματα κίνησης στο χώρο
 Αριστερά: **Final Wooden House**,
 τρισδιάστατη κατανομή των κινήσεων από το
 σημείο εκκίνησης - εισόδου
 Δεξιά: **Phantasy Landscape**,
 βασικός άξονας που διαχέει μικρότερες
 κινήσεις εκατέρωθεν

Οι δύο αυτές διαφορετικές προσεγγίσεις συγκρότησης της ύλης και συνεπώς διαμόρφωσης της κίνησης έχουν ένα κοινό στοιχείο* το γεγονός πως η ύλη και τα όρια αποτελούν τον παράγοντα που ρυθμίζει τη σχέση του ατόμου με το χώρο, κινησιολογικά αλλά και σε σχέση με άλλους παράγοντες. Η βασική ερώτηση έγκειται στο πώς η κίνηση και οι παράγοντες αυτοί θα μπορούσαν να ορίσουν την ύλη* δηλαδή στην αντίστροφη ροή σχεδιασμού του χώρου.

Όμως τι είναι ένα όριο μέσα στο χώρο. Τι θεωρούμε όριο και ποιός ο ρόλος του. Είναι ένα στοιχείο που διακόπτει συνέχειες, όπως φανερώνει και το νόημα του ή μήπως κάθε όριο είναι ένα στοιχείο που μπορεί να ενώνει αντί να βάζει τέλος;

Κατά τον Δημήτρη Φατούρο, τα όρια είναι δύο κατηγοριών: τα **οριακά** και τα **ενδιάμεσα**.^{*} Τα οριακά όρια είναι αποτέλεσμα της συνέχειας του υλικού, τα ενδιάμεσα όρια είναι αποτέλεσμα της συνέχειας του χώρου. Έτσι, ενώ τα οριακά όρια κλείνουν και προσδιορίζουν το χώρο τελείως, τα ενδιάμεσα όρια βρίσκονται ακριβώς μεταξύ των οριακών ορίων και είναι ελεύθερα από μία ή και περισσότερες πλευρές. Ένα οριακό όριο μπορεί να είναι οι τοίχοι και το δάπεδο ενός περικλειστού δωματίου. Αντίθετα, ένα ελεύθερο πατάρι, ένα χαμηλό τοίχειο ή ένα κατακόρυφο, ελεύθερο πανέλο αποτελούν ενδιάμεσα όρια, που δεν κλείνουν τον χώρο, επιτρέπουν την ενιαιότητα και τη συνέχειά του και παράλληλα εξασφαλίζουν συνθήκες διαχωρισμού αλλά όχι έντονης τομής. Ο χώρος έτσι δεν είναι σκληρός και άκαμπτος και αποκτά ήπιες διαβαθμίσεις στην οργάνωση του.

^{*} Δημήτρης Α. Φατούρος, “Ένα συντακτικό της αρχιτεκτονικής σύνθεσης”, σελ. 84

5.2 κατακόρυφα στοιχεία και συνδέσεις

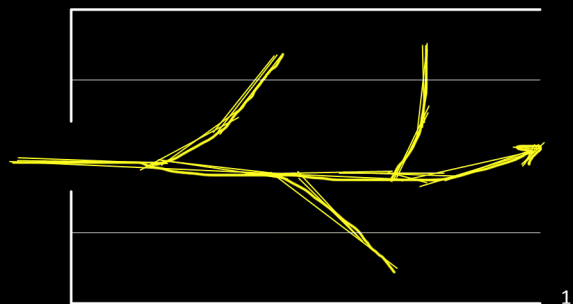
Η χρήση ενδιάμεσων ορίων στο σχεδιασμό ενός ευέλικτου δωματίου ξενοδοχείου είναι απαραίτητη, καθώς εξασφαλίζει τη δημιουργία ενός χώρου που προσφέρει επιλογές χωρίς να προδιαγράφει λειτουργίες, καταστάσεις και εναλλακτικές. Εξυπηρετεί έτσι τον αρχικό σκοπό του δωματίου, να προσδώσει δηλαδή την αίσθηση της απόλυτης προσωπικής επιλογής και ερμηνείας με στόχο τη μετατροπή του δωματίου σε ένα όσο το δυνατόν οικείο περιβάλλον. Τα κατακόρυφα στοιχεία του σχεδιασμού του χώρου μπορούν να αποτελέσουν ενδιάμεσα όρια, τα οποία θα μελετηθούν σε τρία επίπεδα, σε σχέση με τρεις σημαντικούς παράγοντες σχεδιασμού του:

- τους άξονες και την κατανομή κινήσεων
- τη διαβάθμιση της ιδιωτικότητας
- τη σχέση με το εξωτερικό περιβάλλον

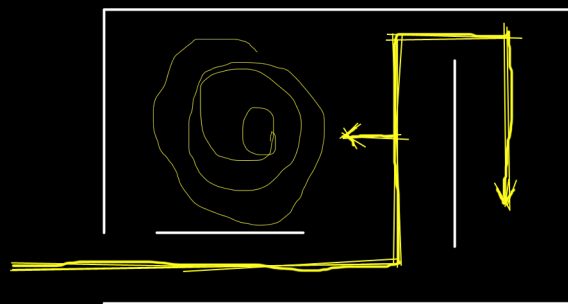
Άξονες και κατανομή κινήσεων

Σε κάθε αρχιτεκτονικό χώρο, βασική παράμετρο του σχεδιασμού αποτελούν οι άξονες κίνησης και ο προσδιορισμός τους. Μέσα σε ένα δωμάτιο ξενοδοχείου ωστόσο, η διανομή των κινήσεων είναι ιδιαίτερο ζήτημα λόγω του μεγέθους του χώρου και του συνόλου των απαιτούμενων κινήσεων. Όσο το μέγεθος του δωματίου αυξάνεται, τόσο σημαντικότερο ρόλο αποκτά η παράμετρος αυτή καθώς αυξάνεται και το εύρος των επιλογών για το πού μπορεί να κατευθυνθεί ο χρήστης. Από τις βασικότερες κινήσεις που μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσα στο δωμάτιο είναι:

- οι κινήσεις από και προς την είσοδο/έξοδο
- οι μετακινήσεις από ένα σημείο στάσης σε κάποιο άλλο
- οι κινήσεις προς εξωτερικούς- υπαίθριους/ημιυπαίθριους- χώρους.



1



2

Διαγραμματικές κατόψεις οργάνωσης της κίνησης

1. κίνηση σε ευθύγραμμο άξονα, μεταξύ εκατέρωθεν υπερυψωμένων επιπέδων

2. κίνηση που διαγράφεται και προσδιορίζεται από τα κατακόρυφα ενδιάμεσα όρια

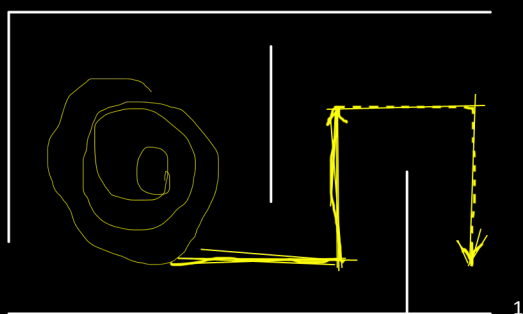
0 1 2 5 (m)

Όσο πιο μικρό είναι το δωμάτιο, τόσο οι άξονες και η διαγραμματικότητα των κινήσεων αυτών περιορίζονται και πιθανώς εξαλείφονται σε ορισμένες περιπτώσεις. Όταν όμως το μέγεθος του χώρου επιτρέπει το σχεδιασμό τους, οι κινήσεις αυτές προσδιορίζουν ανάλογα τα όρια που τις σηματοδοτούν. Τα όρια αυτά μπορεί να είναι χαμηλά στοιχεία του χώρου - κατακόρυφα ή και οριζόντια, όπως και τα επίπεδα από την προηγούμενη ανάλυσή μας - ή ενδιάμεσα όρια, χωρίς να μοιάζουν με άκαμπτα, σκληρά εμπόδια. Σε ένα μικρό δωμάτιο από την άλλη, που δεν υπάρχουν ενδιάμεσα όρια για την κατανομή των κινήσεων, αυτές μπορεί να διαγράφονται από το βίωμα του χώρου από το χρήστη. Το ίδιο του το σώμα, τα προσωπικά αντικείμενά του και η χωροθέτηση των λειτουργιών, όπως θα προκύψει από εκείνον, συμβάλλουν στο να αποκτήσει ο χώρος αόρατα μονοπάτια που θα ορίζουν, ασυνείδητα μα και συνειδητά, την κίνηση και το πέρασμα.

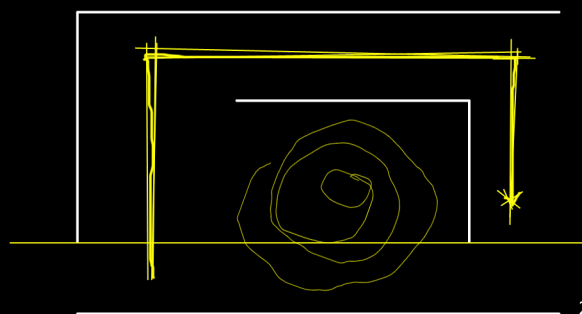
Διαβάθμιση ιδιωτικότητας

Μπορεί το δωμάτιο που μελετάται εδώ να κατοικηθεί από ένα, δύο ή και λίγα περισσότερα άτομα τη φορά, αλλά και να περάσουν από αυτό πολλοί επισκέπτες κατά τη διαμονή του χρήστη του. Οι επισκέπτες αυτοί θα βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο το οποίο τη δεδομένη στιγμή αποτελεί τον απόλυτα προσωπικό χώρο του χρήστη του, κάτι σαν την προσωρινή του κατοικία. Το μέγεθος παίζει και εδώ σημαντικό ρόλο, καθώς η έκθεση είναι μεγαλύτερη όσο ο χώρος μικραίνει και σχεδόν όλα βρίσκονται μπροστά στα μάτια του ξένου. Συνεπώς, η ανάγκη για διαβάθμιση της έκθεσης της προσωπικής ζωής του χρήστη στους επισκέπτες του είναι απαραίτητη, έστω και υποτυπωδώς, ώστε να διασφαλιστεί η ιδιωτικότητα του χώρου τόσο όσο και το άνοιγμά του.

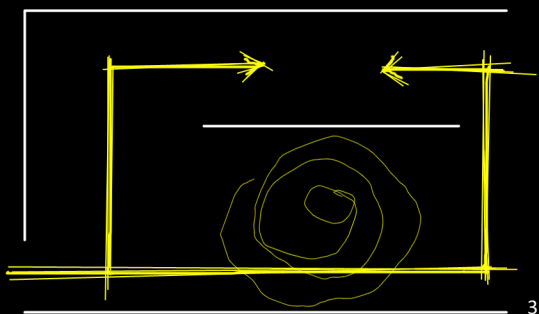
Εξ'ορισμού, η ιδιωτικότητα μειώνεται όσο πιο κοντά βρισκόμαστε στην είσοδο του χώρου, ενώ αυξάνεται όσο απομακρυνόμαστε από εκεί. Τα ενδιάμεσα όρια του χώρου οφείλουν να εξασφαλίσουν ένα σταδιακό πέρασμα από την είσοδο στο βάθος του χώρου, χωρίς να φαίνεται απόλυτα πως έχουν αυτό το ρόλο. Έτσι, δίνεται διαφορετικό νόημα σε κάθε σημείο ανάλογα με το βαθμό ιδιωτικότητας που έχει και την απόστασή του από το πλέον “δημόσιο” κομμάτι του χώρου, την είσοδο.



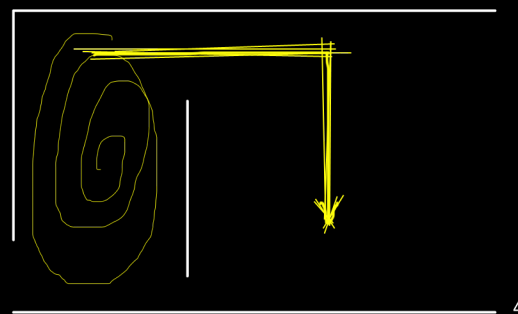
1



2



3



4

0 1 2 5 (m)

Διαγραμματικές κατόψεις οργάνωσης της ιδιωτικότητας
 1. 2. 3. 4. παραλλαγές της τοποθέτησης του ιδιωτικού χώρου μέσα στο δωμάτιο σε σχέση με τη
 θέση των ενδιάμεσων ορίων
 παρατηρούμε πως η κίνηση συνδέεται και εδώ με την πρόσβαση στον ιδιωτικό χώρο και
 συμβάλλει και αυτή με τη σειρά της στον προσδιορισμό της θέσης των ορίων

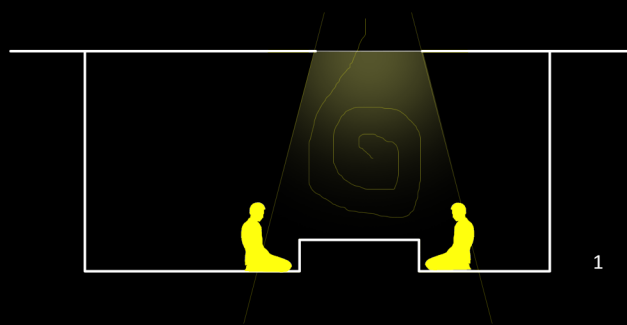
Σχέση με το εξωτερικό περιβάλλον

Απαραίτητη για τον κάθε άνθρωπο στη διαμονή του σε ένα χώρο είναι η δυνατότητα να έρχεται σε επαφή με το εξωτερικό περιβάλλον. Η σύνδεση του χώρου διαμονής με υπαίθριους και ημιυπαίθριους χώρους είναι από τα πιο σημαντικά ζητήματα που συνοδεύουν το σχεδιασμό της κατοικίας, αλλά και κάθε χώρου που περιλαμβάνει ανθρώπινη δραστηριότητα.

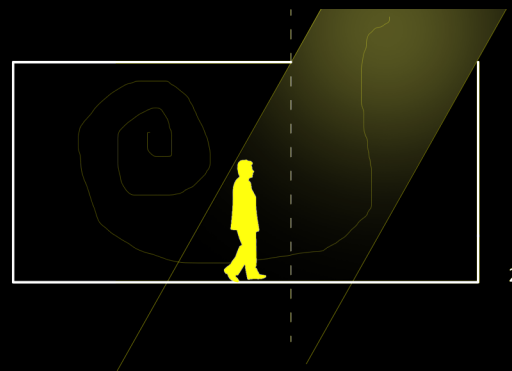
Η φύση και το περιβάλλον παίζουν σημαντικό ρόλο στην καθημερινή ζωή πολλών ανθρώπων στον πλανήτη. Στην ιαπωνική κουλτούρα, οι κήποι και η επαφή με το φυσικό στοιχείο είναι από τα πιο σημαντικά ζητήματα της καθημερινότητας. Το γεγονός αυτό επαληθεύεται και από τη μελέτη του Final Wooden House καθώς, όπως είδαμε, έχει σχεδιαστεί έτσι που να παρέχει όχι μόνο ικανοποιητική οπτική επαφή με το εξωτερικό περιβάλλον αλλά και άμεση πρόσβαση σε αυτό. Η τοποθέτησή του μέσα σε μία κατάφυτη έκταση μαρτυρά την εξάρτηση του ζώντος χώρου από τη φύση, αλλά και τη συμμετοχή της φύσης στην ζωή των ανθρώπων αυτής της φιλοσοφίας.

Παράλληλα, και η ζωή των ανθρώπων του δυτικού πολιτισμού συνδέεται στενά με τη φύση και το εξωτερικό περιβάλλον. Οι μοναδικές περιπτώσεις που η σχέση αυτή είναι μειωμένη οφείλονται σε έντονες καιρικές συνθήκες, όπου το εξωτερικό περιβάλλον γίνεται σκληρό και απρόσιτο λόγω αυξημένων ή μειωμένων θερμοκρασιακών συνθηκών. Ακόμα και τότε όμως, τα ανοίγματα στο εξωτερικό κέλυφος καλύπτουν την αίσθηση του ατόμου για επαφή με το έξω, έστω και οπτικά. Είναι εμφανές πως ο άνθρωπος πάντα αποζητά τη σύνδεση με το έξω, τη δυνατότητα η ματιά του και το σώμα του να βγουν από τα στενά όρια του εσωτερικού χώρου.

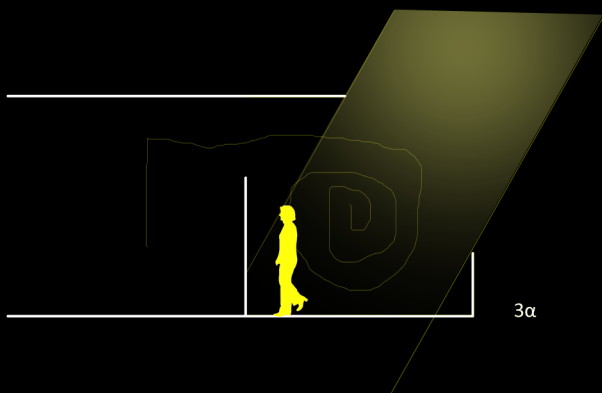
Συνεπώς, όντας ένα σημαντικό κομμάτι της φιλοσοφίας πολλών λαών, ο σχεδιασμός του και η μελέτη του δεν μπορούν να μην συνυπολογιστούν στη δημιουργία του δωματίου οποιουδήποτε ξενοδοχείου. Τα όρια του χώρου πρέπει να είναι τέτοια που να εξασφαλίζουν επαρκώς τη σύνδεση με το έξω, είτε χωρικά είτε οπτικά. Υμιυπαίθριοι, υπαίθριοι, μικρές αυλές ή έστω μεγάλα ανοίγματα αν είναι δυνατόν, είναι απαραίτητα για τη δημιουργία ενός βιώσιμου δωματίου.



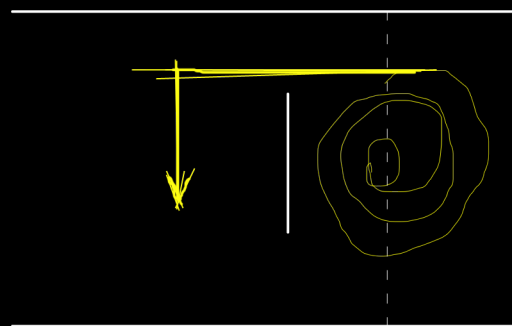
1



2

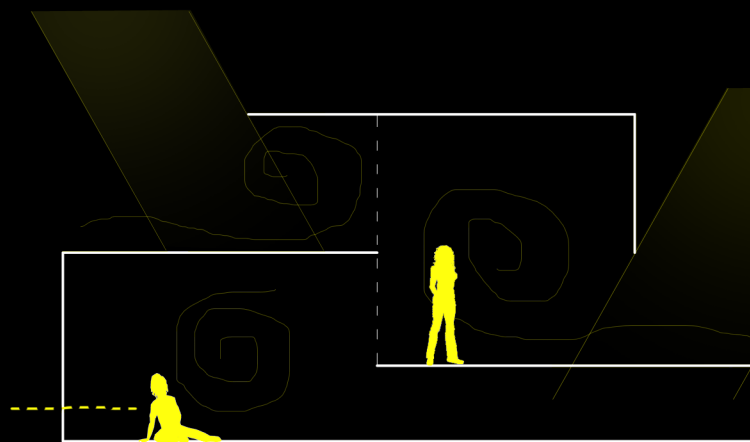


3α



3β

0 1 2 5 (m)



4

Διαγράμματα οργάνωσης της επικοινωνίας με το εξωτερικό περιβάλλον

1. τομή | σχέση μεγάλου ανοίγματος οροφής με το χώρο από κάτω - φως
2. τομή | απουσία στέγασης σε τμήμα του χώρου - εσωτερικός χώρος ανοιχτός προς τον ουρανό
- 3α. τομή και 3β. κάτοψη μεγάλου υπαίθριου - ημιυπαίθριου χώρου, σχέση με το όριο του εσωτερικού χώρου
4. τομή | συνδυασμός μικρών και μεγάλων ημιυπαίθριων | υπαίθριων χώρων - σχέση με το υπόλοιπο εσωτερικό του δωματίου

e external

5.3 όρια και χώρος | γενική ματιά

Η παραπάνω μελέτη της κατανομής και χωροθέτησης των κατακόρυφων στοιχείων αναζητά τις σχέσεις μεταξύ της ύλης και βασικών συνιστοσών μιας ικανοποιητικής διαμονής σε ένα χώρο. Η ύλη και η απουσία της, άρα το κενό, μπορούν να αναδείξουν και να ενισχύσουν τις ποιότητες που αποκτά ο χώρος από τις συνιστώσες αυτές* η κίνηση να καθαρήσει, η ιδιωτικότητα να εξασφαλιστεί και το εξωτερικό περιβάλλον να εισχωρήσει μέσα στον κλειστό χώρο, δρώντας πάντα ευεργετικά για το χρήστη. Μπορεί ένα δωμάτιο ξενοδοχείου να αποτελεί έναν χώρο προσωρινής ή ημιμόνιμης διαμονής, όμως οφείλει να παρέχει στον εκάστοτε χρήστη του όλα αυτά τα στοιχεία που θα διαμόρφωναν μία ικανοποιητική κατοίκηση, όπως και στο δικό του σπίτι. Ο χρόνος δεν πρέπει να αποτελεί παράγοντα μείωσης της άνεσης.

Εντέλει, ο χώρος είναι ένα σύστημα. Ένα σύστημα που δέχεται δεδομένα και δίνει αποτελέσματα, που παίρνει σχέσεις και γεννάει σχέσεις. Η ροή είναι αμφίδρομη, ενίοτε προς τη μία πλευρά και άλλοτε προς την άλλη. Τα οριζόντια και κατακόρυφα στοιχεία που τον διαμορφώνουν, συνδυάζονται και προσδιορίζονται από τις ανάγκες των χρηστών του, την κίνηση και τη στάση τους. Και έτσι, το κενό που δημιουργείται μέσα από τα στοιχεία αυτά αποτελεί βιώσιμο χώρο, χώρο που θα γεννηθούν σχέσεις, θα αναπτυχθούν δραστηριότητες, θα διαμορφωθεί η ζωή.

m t ion
motion

n i en
environment

privacy
p ac

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

CO conclusion

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

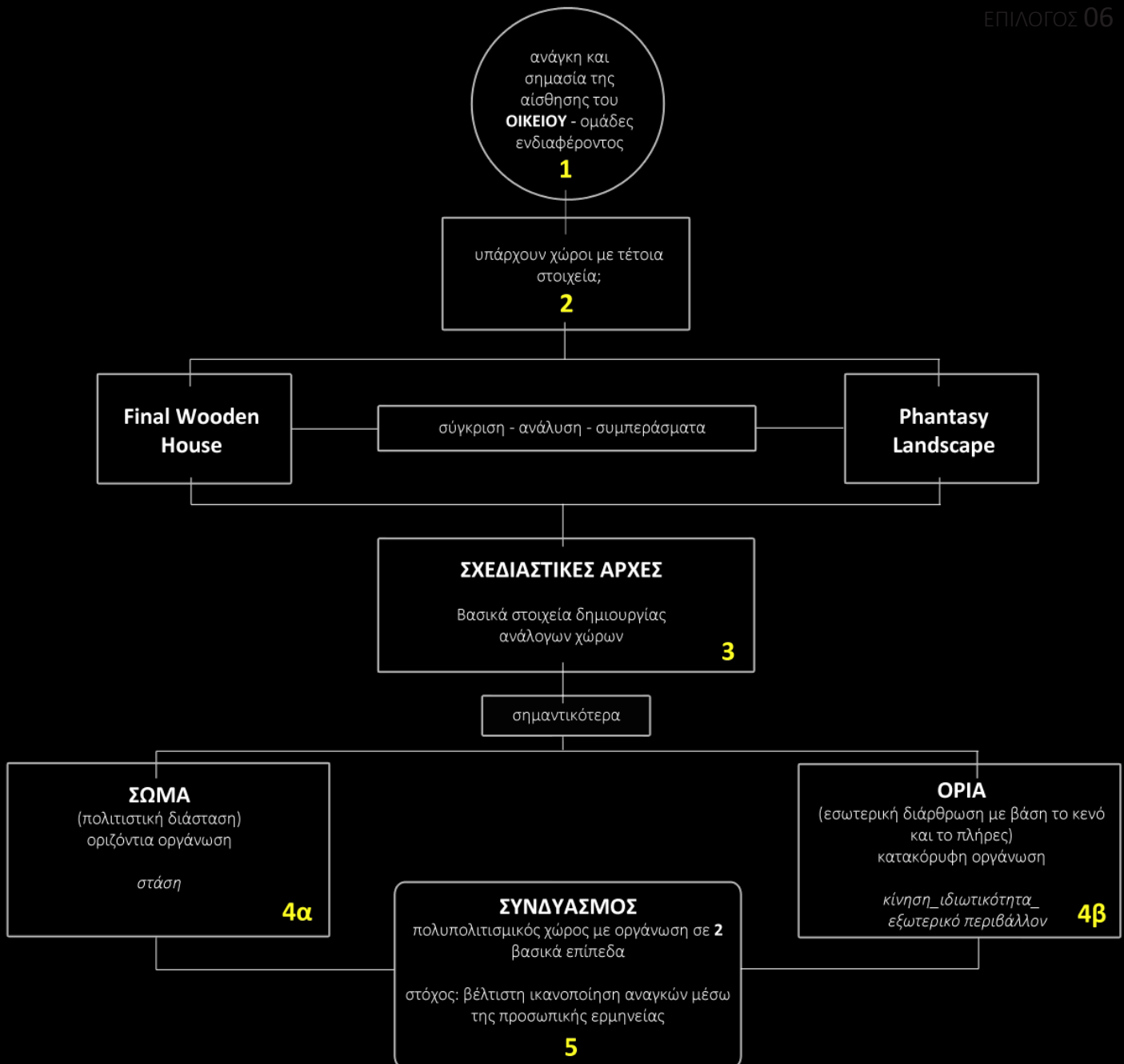
06

ένας (χώρος) για όλους και όλοι (οι χώροι) για έναν

Φτάνοντας στο τέλος της διάλεξης αυτής, δεν θα μπορούσα να μην επιστρέψω στο ξεκίνημά της, όπου είδαμε τους Michelin και Geipel να μιλούν για την αναζήτηση εκείνου του στοιχείου που *θα φέρει στην αρχιτεκτονική μεταβολές απρόβλεπτες που θα την αλλάζουν σε σχέση με τη ζωή*. Αποδεχόμενοι το γεγονός πως η αρχιτεκτονική υπηρετεί τον άνθρωπο ως χρήστη και οφείλει να καινοτομεί για να ικανοποιεί τις νέες ανάγκες του ή τα νέα δεδομένα στην εξέλιξη παλιών αναγκών του, κατανοούμε πως το στοιχείο για τη μεταβολή αυτή αποτελεί ο ίδιος ο άνθρωπος και η σπουδή του μέσα στο χώρο.

Προτείνοντας ένα σκεπτικό οργάνωσης για ένα πιο προσωπικό και κοντά στις ανάγκες του κάθε ανθρώπου ξεχωριστά δωμάτιο ξενοδοχείου, στοχεύουμε σε έναν χώρο που κατά προτεραιότητα θα ενισχύει την **ατομική ερμηνεία**. Ο χώρος θα είναι ουδέτερος, ευέλικτος και πολυσήμαντος, όμως θα έχει πάντα σαν βασικό στόχο να διατηρήσει την ιδιαίτερή του ταυτότητα, όπως και την ταυτότητα του χρήστη του. Άλλωστε, για αυτό το λόγο συμβαίνουν όλα. Μέσα στο μεγάλο εύρος επιλογών, ο χρήστης καλείται να ικανοποιήσει τις ανάγκες του όπως εκείνος θέλει, αλλά και να ανακαλύψει μαζί με αυτές και άλλες καινούργιες, καταλαβαίνοντας ουσιαστικά τον ίδιο του τον εαυτό ακόμα καλύτερα. Ο δρόμος αυτός μπορεί να είναι χαοτικός, αλλά τον χάρτη αποτελούν οι προσωπικές ανάγκες του καθενός και το βαθύτερο ένστικτο της εγκατάστασης σε ένα χώρο και της οικειοποίησής του.

Παράλληλα, με το σχεδιασμό ενός τέτοιου χώρου στόχο που επιτυγχάνεται αποτελεί και η ικανοποίηση ενός μεγαλύτερου εύρους ταξιδιωτών και επισκεπτών, τους οποίους η ίδια στερεότυπη εικόνα ενός δωματίου ξενοδοχείου, παρά τις όσες ανέσεις, κουράζει μετά από καιρό μακροσκελών ταξιδιών. Οφείλουμε να παρέχουμε επιλογές στους ανθρώπους αυτούς που να ανανεώνουν τη διαμονή τους μακριά από το σπίτι τους και να την κάνουν να διαφέρει με την ενεργή συμμετοχή τους στο βίωμα του χώρου και όχι απλά με τη διαμονή τους εκεί.



1. Η έρευνα αυτή ξεκίνησε με στόχο την αναζήτηση των στοιχείων που θα άλλαζαν τα τετριμμένα στον τρόπο που βιώνει κάποιος τη διαμονή του σε ένα δωμάτιο ξενοδοχείου, προτείνοντας μία καινοτόμα οργάνωση του χώρου και έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο αντίληψής του. Κίνητρα, και παράλληλα στόχοι και επιδιώξεις, αυτού του νέου χώρου υπήρξαν:

- η ανατροπή στα δεδομένα της “βαριάς” και παγιωμένης εδώ και πολλά χρόνια χωροθέτησης των λειτουργιών
- η αύξηση των εναλλακτικών στις παρεχόμενες επιλογές
- η ικανοποίηση μίας όσο το δυνατόν μεγαλύτερης μερίδας επισκεπτών, έτσι που το εγχείρημα να απολάβει παγκόσμια αποδοχή.

2. Τα βασικά στοιχεία που αναζητήθηκαν και αποτέλεσαν αξιώματα για τη δημιουργία του καινοτόμου δωματίου ξενοδοχείου είναι:

- η ενιαιότητα του χώρου
- η ελευθερία στο σχεδιασμό
- η ουδετερότητα, χωρίς όμως την έλλειψη ταυτότητας
- η προσωπική ερμηνεία από τον κάθε χρήστη
- μη διακριτές και προκαθορισμένες λειτουργίες

3. Από τους χώρους που αναλύθηκαν, προέκυψαν στοιχεία σχετικά με τις βασικές σχεδιαστικές αρχές τους, τις ιδέες και τα θέλω των δημιουργών τους, όπως και τα βασικά στοιχεία που έλαβαν υπόψη τους, καθώς και την αίσθηση που δίνουν στο χρήστη. Τα συμπεράσματα που εμφανίστηκαν αφορούν:

- τον άνθρωπο και το σώμα του, υπό το πρίσμα της ανθρωπομετρίας
- την ενιαιότητα των χώρων και τη διάσπαση των μελών τους
- το χειρισμό του πλήρους και του κενού
- τη χρήση του χρώματος
- την ικανότητα του αποτελέσματος να δώσει πολλές παραλλαγές (παραμετροποίηση) και στοχεύουν στον προσδιορισμό ενός γενόσημου και ενιαίου χαρακτήρα του χώρου καθώς και στη μελέτη της παραμετρικής βίωσής του.

Από αυτά, για την εξέλιξη της έρευνας, κρίθηκαν σημαντικότερα το σώμα, με την πολιτιστική του όμως διάσταση, και η μελέτη του πλήρους και του κενού υπό το πρίσμα της οργάνωσης των ενδιάμεσων ορίων. Στόχο πλέον αποτελεί ο προσδιορισμός των προγραμματικών κατευθύνσεων για το σχεδιασμό τέτοιων χώρων με βάση όλα τα παραπάνω στοιχεία.

4α. Το σώμα έχει το δικό του πνεύμα, το οποίο προσδιορίζει την υπόστασή του μέσα στο χώρο. Μελετώντας το παγκοσμίως, βλέπουμε τις τάσεις, τις παραλλαγές στη φιλοσοφία και τη διαφορετικότητά του και προσπαθούμε να προσαρμόσουμε τα στοιχεία του αυτά στην οργάνωση του χώρου. Από τη μελέτη αυτή, προκύπτει ένα σκεπτικό της οριζόντιας οργάνωσης του χώρου σε επίπεδα που αφορούν τη στάση.

4β. Το κενό αποτελεί σημαντικό και βιώσιμο χώρο μέσα στην εκάστοτε σύνθεση, οπότε μελετούμε σε σχέση με τα πλήρη την οργάνωσή του σε τρία βασικά επίπεδα, την κίνηση, την ιδιωτικότητα και τη σχέση με το εξωτερικό περιβάλλον. Η ύλη και το πλήρες μεταφράζονται ως όρια στο χώρο, που ενώνουν και συνδέουν αντί να διαχωρίζουν. Προσδιορίζεται έτσι η κατακόρυφη οργάνωση του χώρου ώστε αυτός να νοηματοδοτείται ακόμα περισσότερο, χωρίς να επηρεάζεται η προσωπική ερμηνεία που μπορεί ο καθένας να δώσει.

5. Ο συνδυασμός της οριζόντιας και κατακόρυφης ανάλυσης του χώρου θα δώσει το τελικό αποτέλεσμα του δωματίου. Βασικά του στοιχεία θα είναι η δυνατότητα της προσωπικής ερμηνείας από τον κάθε χρήστη και η προσφορά επιλογών που θα ικανοποιήσουν με το μέγιστο δυνατό τρόπο τις ανάγκες του. Η μορφή του δωματίου μπορεί να ποικίλει, δίνοντας κάθε φορά όλο και διαφορετικότερες ποιότητες, όμως το σκεπτικό της σχεδίασης, ο στόχος και οι αρχές θα μένουν ίδιες.

Έτσι, ο κάθε επισκέπτης μπορεί να διαμείνει σε οποιοδήποτε δωμάτιο σχεδιασμένο με αυτόν τον τρόπο, καθώς αυτό θα ικανοποιεί εξίσου καλά τις ανάγκες του, αλλά και όλοι οι χρήστες ξεχωριστά μπορούν να βιώσουν ως οικείο με τον δικό τους τρόπο ένα και μοναδικό δωμάτιο. Μέσα από όλη αυτή τη μελέτη, καταλήγω εντέλει στο ότι οι αρχές που ενισχύουν την ιδέα για έναν τέτοιο χώρο και την εφαρμογή του είναι:

- ο σεβασμός στην πολυπολιτισμικότητα
- η διάσπαση της ύλης και των μερών της, με στόχο την ελευθερία στην ερμηνεία, την έκφραση και την απόδοση
- ο απεγκλωβισμός από στερεότυπα στο σχεδιασμό και στο βίωμα του χώρου
- η εφαρμογή μιας αρχιτεκτονικής με γενόσημο χαρακτήρα.

Σημαντικό παράγοντα στην επιτυχή εφαρμογή ενός τέτοιου σχεδιαστικού εγχειρήματος αποτελεί ο βαθμός αποδοχής του, στο σύνολο των χρηστών αλλά και στο πεδίο της κατασκευής. Γνωρίζοντας τη δυσκολία που υπάρχει στην υιοθέτηση αυτού του χωρικού προτύπου, λόγω του σημερινού επικρατούς μοντέλου φιλοξενίας, απαραίτητες προϋποθέσεις για την εφαρμογή του αποτελούν η αποδοχή, η υποστήριξη και η προώθηση του από την τουριστική βιομηχανία και ο βαθμός δεκτικότητας και πειραματισμού από την πλευρά των ταξιδιωτών. Ο βαθμός αυτός είναι ανάλογος της ανάγκης τους για έναν οικείο χώρο που θα ικανοποιεί την διαμονή τους όπως έχουμε ήδη πει, της ευκολίας στην παροχή των μέσων και των υπηρεσιών που θα υποστηρίζουν το διαφορετικό αυτό δωμάτιο και του εναλλακτικού πνεύματος και τρόπου σκέψης τους.

Προσωπικά, το όλο εγχείρημα και η σκέψη πίσω από αυτό πιστεύω πως στηρίζονται στην διαρκή προσπάθεια για εξέλιξη και μία συνεχώς βελτιωμένη και δυναμική αρχιτεκτονική. Οδηγό αποτελεί και η άποψη του Panton πως *είναι καλύτερο ένα αποτυχημένο πείραμα από μια όμορφη επανάληψη.*

Με τη σκέψη πως η αρχιτεκτονική είναι ένας ζωντανός οργανισμός, μια συνεχώς διαφορετική πραγματικότητα, ένα μεταβαλλόμενο σύστημα αξιών και με βάση την ιδέα αυτή, η σπουδή μου πάνω σε αυτό το θέμα αποτελεί έναν πειραματισμό στην πλατφόρμα του διαφορετικού, ένα βήμα σε μία νέα κατεύθυνση. Με την πρωτόγονη αρχιτεκτονική του Fujimoto στο μυαλό μου, αυτή που πρέπει να κάνει κάποια βήματα “πίσω” για να πάει ακόμα πιο μπροστά, βλέπω τη μελέτη αυτή σαν ένα πείραμα για μια νέα αντίληψη του βιώματος του χώρου.

Τα στάδια από τα οποία θα περάσει ο σχεδιασμός του έως ότου να καταλήξει σε ένα μοντέλο χώρου το οποίο θα βιώνεται στο μέγιστο και βέλτιστο σχεδιαστικό και λειτουργικό βαθμό του θα είναι πολλά και ενδεχομένως διαφορετικά από το πρώτο. Η κατεύθυνση όμως της σχεδιαστικής σκέψης και προσέγγισης έχει ήδη τεθεί και το κέντρο της αποτελεί ο άνθρωπος.

Κλείνοντας, τα λόγια του Herman Hertzberger αφήνουν να διαφανεί καλύτερα από κάθε τι ο στόχος ενός τέτοιου χώρου:

“Οτιδήποτε σχεδιάζουμε θα πρέπει να είναι ικανοποιητικό για κάθε κατάσταση που προκύπτει. Με άλλα λόγια, δεν θα πρέπει να είναι μόνο λειτουργικό αλλά και συναρπαστικό - και είναι αυτή η θεμελιώδης και ενεργή επάρκεια που ήθελα να αποκαλέσω “φιλόξενη μορφή”: μορφή με περισσότερη κατανόηση για τον άνθρωπο.”

**Herman Hertzberger,
“Μαθήματα για σπουδαστές της Αρχιτεκτονικής”**

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού



Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

βιβλιογραφία

Herman Hertzberger, Μαθήματα για σπουδαστές της Αρχιτεκτονικής, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις ΕΜΠ, Αθήνα, 2002

Sou Fujimoto, Primitive Future, INAX, Tokyo, 2008

Verner Panton, The collected works, Vitra Design Museum Publications, Γερμανία, 2001

Δημήτρης Α. Φατούρος, Ένα Συντακτικό της Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης, Εκδόσεις Επίκεντρο, Θεσσαλονίκη, 2006

Christopher Alexander, A Pattern Language, Towns- Buildings-Construction, Oxford University Press, New York, 1977

Christopher Alexander, The timeless way of building, Oxford University Press, New York, 1979

Christopher Alexander, The Nature of Order- A vision of a Living World, The Center for Environmental Structure, Berkeley, California, 2005

Νικόλαος-Ίων Τερζόγλου, Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα, Εκδόσεις Νήσος - Π. Καπόλα, Αθήνα, 2009

Τάσος Κ. Μπίρης, Αρχιτεκτονικής Σημάδια και Διδάγματα, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, 2007

Γιάννης Πεπονής, Χωρογραφίες- Ο αρχιτεκτονικός σχηματισμός του νοήματος, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2003

αρχεία pdf

Sou Fujimoto, Biography and Awards,
πηγή: http://www.elcroquis.es/media/pdf/Articulos/Biografia_151.pdf

Design Museum, Verner Panton, resource pack for education department of Design Museum, United Kingdom, 2001,

πηγή: http://designmuseum.org/media/item/609/0/Panton_ResourcePack.pdf

Verpan, Verner Panton,

πηγή: http://www.verpan.com/files/Verpan/VERNER%20PANTON%20GENERELT/Verner_Panton_history_ENGLISH_HR.pdf

Αντώνης Τουλούμης, Αγγίζοντας το όριο, σημειώσεις για το μάθημα Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός 6Α, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2012- 2013,

πηγή: <http://evrosoriou.files.wordpress.com/2011/03/shmeiwseisantonistoloumis.pdf>

Helen Gremillion, The Cultural Politics of Body Size, Απρίλιος 2005,

πηγή: http://courses.arch.ntua.gr/el/h_arxitektoniki_vs_antikeimeno_ereynas_ii/bibliouikh/ergonomics.html

Britta Boutry- Stadelmann, Yuasa Yasuo's Theory of the Body,

πηγή: http://courses.arch.ntua.gr/el/h_arxitektoniki_vs_antikeimeno_ereynas_ii/bibliouikh/ergonomics.html

Rem Koolhaas, The Generic City, 2006,

πηγή: http://courses.arch.ntua.gr/el/h_arxitektoniki_vs_antikeimeno_ereynas_ii/bibliouikh/ergonomics.html

Gordon W. Hewes, World distribution of certain postural habits, 2009,

πηγή: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/aa.1955.57.2.02a00040/pdf>

Alain Badiou, Being and Event, 1988,

πηγή: <http://courses.arch.ntua.gr/113343.html>

Nicolas Bourriaud, Relational Aesthetics, 2002,

πηγή: <http://courses.arch.ntua.gr/113343.html>

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

άρθρα

Παναγιώτης Τουρνικιώτης, Ο μπαμπάς λείπει σε ταξίδι για δουλειά, περιοδικό Αρχιτεκτονικά Θέματα, τεύχος 37, σελ. 32-33, 2003

Jenni Sorkin, New Hotel for Global Nomads, περιοδικό Frieze, τεύχος 75, Μάιος 2003

Lucienne Anhar, The Definition of Boutique Hotels, Δεκέμβριος 2001,
πηγή: <http://www.hospitalitynet.org/news/4010409.html>

Lavinia Patrascu, 12 Design Differentiated Floors Linked Together in Hotel Puerta America, Νοέμβριος 2011,
πηγή: <http://freshome.com/2011/11/08/12-design-differentiated-floors-linked-together-in-hotel-puerta-america/>

Architectural Lighting, Highlight: Hotel Puerta America, Μάρτιος 2007,
πηγή: <http://www.archlighting.com/hospitality-projects/highlight--hotel-puerta-america.aspx>

Archinect, Showcase: Final Wooden House, Οκτώβριος 2008,
πηγή: <http://archinect.com/features/article/81788/showcase-final-wooden-house>

Archdaily, Final wooden House/Sou Fujimoto, Οκτώβριος 2008,
πηγή: <http://www.archdaily.com/7638/final-wooden-house-sou-fujimoto/>

Natania Barron, Step inside the “Jenga” house of Kumamoto, Japan, Δεκέμβριος 2012,
πηγή: <http://www.wired.com/geekmom/2012/12/step-inside-jenga/>

Marc Spiegler, Panton’s Plastic Universe, Φεβρουάριος 2000,
πηγή: <http://www.artnet.com/Magazine/features/spiegler/spiegler3-27-00.asp>

James Roberts, Altered States, περιοδικό Frieze, τεύχος 47, Ιούνιος- Αύγουστος 1999

διαλέξεις και διπλωματικές εργασίες

Παναγιώτα Λαχανά, “Ευέλικτη κατοίκηση: Οι περιπτώσεις των Actar και του Shigeru Ban”, διάλεξη, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2010

Μιχάλης Σαπλαούρας - Σωτηρία Χαλδέζου, “Η αλλαγή στην κατασκευή - Χρόνος, Κίνηση, Χρήστης”, διάλεξη, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2009

Παρασκευή Μπουρμά - Βασιλική Μπάσπα, “The invisible Hotel”, διάλεξη, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2005

Ελένη Γκόνη, “Σύγχρονοι ταξιδιώτες: Μοντέλα διαμονής τους στα αστικά κέντρα”, διάλεξη, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2004

Ελένη Ανδρέου - Κωνσταντίνα Γεωργούλα - Ευδοξία Παπαγεωργίου, “N_omades @ cosmos, ο άνθρωπος σε κίνηση”, διάλεξη, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2011

Ελένη Ανδρέου - Κωνσταντίνα Γεωργούλα - Ευδοξία Παπαγεωργίου, “Μονάδες για (ν) ομάδες”, διπλωματική εργασία, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2012

Μιχάλης Βλασόπουλος - Δήμητρα Γελαγώτη, “Το σπίτι του κούκου”, διπλωματική εργασία, σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2009

διαδικτυακό υλικό

Κατάλογος έκθεσης “New Hotels for Global Nomads”, First major exhibition to explore the Hotel as Design Laboratory and Fantasy Experience,
πηγή: http://www.hotel-online.com/News/PR2002_3rd/Aug02_HotelsGlobalNomads.html

Joel Sanders Architect, 24/7 Business Hotel,
πηγή: <http://www.joelsandersarchitect.com/mobile/project/24-7-business-hotel>

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

Hotel Q!, GRAFT,

πηγή: <http://www.arcspace.com/features/graft/hotel-q/>

Hotel Q! by GRAFT, February 2011,

πηγή: <http://www.contemporist.com/2011/02/16/hotel-q-by-graft/>

GRAFT (επίσημη ιστοσελίδα), <http://www.graftlab.com/#/projects>

Zaha Hadid Architects, Puerta America Hotel,

πηγή: <http://www.zaha-hadid.com/design/hotel-puerta-america/>

Architonic, Hotel Puerta America, 1st floor by Zaha Hadid Architects,

πηγή: <http://www.architonic.com/aisht/hotel-puerta-america-1st-floor-zaha-hadid-architects/5100441>

MIMOA, 8th floor Puerta America Hotel,

πηγή: <http://www.mimoa.eu/projects/Spain/Madrid/8th%20Floor%20Puerta%20America%20Hotel>

Claudia Hildner, Small Houses, Contemporary Japanese Dwellings,

πηγή: <http://issuu.com/birkhauser.ch/docs/small-houses?e=1145496/3001527>

Le Corbusier, The Modulor, A harmonious measure to the human scale universally applicable to architecture and mechanics,

πηγή: http://www.modernism101.com/corbusier_modulor_1954.php

Verner Panton (Official Reference Portal),

<http://www.verner-panton.com/spaces/archive/121/>

Verner Panton,

πηγή: <http://www.dwr.com/category/designers/m-p/verner-panton.do>

Verner Panton: Vision and Play Exhibition,

πηγή: <http://www.arcspace.com/exhibitions/unordered/verner-panton-vision--play/>

The Noble Visions, A look into the incredible mind and works of designer Verner Panton,

πηγή: <http://www.thenoblevisions.com/2010/02/a-look-into-the-incredible-works-of-designer-verner-panton/>

ΑΣΤΙΚΕΣ ΜΕΤΑΒΑΣΕΙΣ, blog μαθήματος Αρχιτεκτονικού Σχεδιασμού 6Α, σχολή

Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ, 2012- 2013,

πηγή: <http://evrosoriou.wordpress.com/>

Flexible Housing, έρευνα του πανεπιστημίου του Sheffield πάνω στην ευέλικτη κατοίκηση,

πηγή: <http://www.afewthoughts.co.uk/flexiblehousing/index.php>

Designing in the void, Jayne Vidhecharoen,

πηγή: <http://thevoid.tinypaperclips.com/Essays/designing-in-the-void/>

βίντεο

24/7 Hotel (2003),

<http://www.youtube.com/watch?v=FqgUTcdPDiE&feature=youtu.be>

Planta 8- Hotel Silken Puerta America,

<http://www.youtube.com/watch?v=LSbcB5RLUrQ>

Sou Fujimoto Interview, 2009_ part 1,

<http://www.youtube.com/watch?v=atxUUZUqWQM>

Sou Fujimoto Interview, 2009_ part 2,

<http://www.youtube.com/watch?v=0712JU4DaAI>

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

Sou Fujimoto Interview, 2009_ part 3,
<http://www.youtube.com/watch?v=oWZFtR1sr54>

Sou Fujimoto, “Primitive Future”,
<http://www.youtube.com/watch?v=MGLO-GPYfbg>
Sou Fujimoto Interview,
<http://www.youtube.com/watch?v=5Igyi65DRv8>

Visiona 2 | Biographie | Verner Panton | imm cologne | Kölner Möbelmesse,
<http://www.youtube.com/watch?v=yYLtc6h8qHY>

Phantasy Landscape, Verner PANTON, 1968,
<http://www.youtube.com/watch?v=MjeL2tyXT6c>

ΕΙΚΟΝΕΣ

σελ. 16-17, από το βιβλίο του Herman Hertzberger “Μαθήματα για σπουδαστές της Αρχιτεκτονικής” (σελ. 8-9)

σελ. 22 (πάνω), The Screen Boutique Hotel, Kyoto, Ιαπωνία,
πηγή: <http://www.hoosta.com/japon/the-screen-boutique-hotel-kyoto/?lang=en>

σελ. 22 (κάτω), Villa Zest Boutique Hotel, Cape Town, Νότια Αφρική,
πηγή: <http://www.capestayblog.co.za/travel-news/boutique-hotels-in-cape-town/>

σελ. 23, Vintage Boutique Hotel, Alacati, Τουρκία,
πηγή: <http://www.vintagealacati.com/rooms.html>

σελ. 25, άποψη του δωματίου του 24/7 Hotel (πάνω) και τρισδιάστατη διαμήκης τομή του (κάτω),
πηγή: <http://www.joelsandersarchitect.com/mobile/project/24-7-business-hotel>

σελ. 29, άποψη δωματίου του Puerta America Hotel όπως το σχεδίασε η Zaha Hadid,
πηγή: <http://www.zaha-hadid.com/design/hotel-puerta-america/>

σελ. 31, κοινόχρηστος χώρος 8ου ορόφου (πάνω) και άποψη του κρεβατιού στο
υπνοδωμάτιο (κάτω) όπως τα σχεδίασε η Kathryn Findlay για το Puerta America Hotel,
πηγή: <http://www.ushida-findlay.com/project/hotel-puerta-america/>

σελ. 40, Final Wooden House, βορειοδυτική όψη,
πηγή: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Final_Wooden_House_2008.jpg

σελ. 43, Final Wooden House, εσωτερική άποψη νοτιοανατολικής πλευράς,
πηγή: <http://europaconcorsi.com/projects/218466-Sou-Fujimoto-Architects-Final-Wooden-House/print>

σελ. 45 (πάνω), Final Wooden House, εσωτερική άποψη νοτιοδυτικής πλευράς,
πηγή: http://www.archdaily.com/7638/final-wooden-house-sou-fujimoto-1245680113_12/

σελ. 45 (κάτω, αριστερά και δεξιά), Final Wooden House, κουζίνα,
πηγή: <http://www.flickr.com/photos/sumikaproject/3405791280/>

σελ. 46, διαγραμματική αναπαράσταση οργάνωσης του Final Wooden House σε
βήματα ύψους 35 εκ.,
πηγή: <http://www.worldbuildingsdirectory.com/project.cfm?id=1035>

σελ. 47 (πάνω), στάσεις του σώματος και αναλογίες υψών με βάση το Modulor του Le
Corbusier,
πηγή: <http://lostonsite.files.wordpress.com/2011/06/le-corbusier-modulor-01.jpg>

σελ. 47 (κάτω), το Modulor του Le Corbusier,
πηγή: <http://www.arqhys.com/articulos/fotos/articulos/El-Modulor-Le-Corbusier.jpg>

Δωμάτια (ξενο;)δοχείων: χωρικές ιδιότητες και κατευθύνσεις σχεδιασμού

σελ. 49, Final Wooden House, εσωτερική ανατολική γωνία,
πηγή: <http://static.urbarama.com/photos/original/19123.jpg>

σελ. 53, Final Wooden House, εσωτερική άποψη βορειοδυτικής όψης,
πηγή: <http://smallhousebliss.com/2012/07/15/final-wooden-house-by-sou-fujimoto/smallhousebliss-sou-fujimoto-final-wooden-house-photo-by-jeff-gaines17/>

σελ. 58, Phantasy Landscape, εσωτερική άποψη,
πηγή: <http://www.flickr.com/photos/luxxylux/2305788083/>

σελ. 61, Phantasy Landscape, το φως μέσα από τα Living Towers, πηγή: <http://www.flickr.com/photos/saturnino/1813270775/>

σελ. 63, Living Tower,
πηγή: <http://www.design-museum.de/en/collection/100-masterpieces/detailseiten/pantower-panton.html>

σελ. 65, αναπαράσταση του Phantasy Landscape στο μουσείο τέχνης του Wolfsburg στην Γερμανία,
πηγή: <http://www.pantonworld.com/blog/9134/phantasy-landscape/panton-visona-2-front-ml/>

σελ. 78, Franz Erhard Walther, Stride Plinthes. Five sections, three stages, 1975,
πηγή: <http://arttattler.com/archivespacethroughaction.html>

σελ. 123, Sou Fujimoto, Serpentine Gallery Pavilion 2013,
πηγή: <http://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/serpentine-gallery-pavilion-2013-sou-fujimoto>

