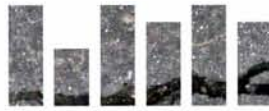
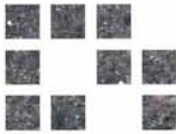
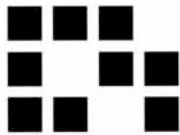


en - counter spaces :

τυπολογίες παιχνιδιού στον αστικό χώρο



Φοιτήτρια: Αναστασία Λαμπροπούλου
Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Έβελυν Γαβρήλου
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Σεπτέμβριος 2011



Τίτλος Διπλωματικής εργασίας: encounter spaces: τυπολογίες παιχνιδιού στον αστικό χώρο

Περίληψη:

Στόχος της εργασίας είναι ο σχεδιασμός αντι-χώρων, δηλαδή ο σχεδιασμός καταστάσεων, πάνω σε ήδη υπαρκτούς χώρους με προκαθορισμένες λειτουργίες. Για τον σκοπό αυτό αναπτύχθηκε μία μεθοδολογία σχεδιασμού βασισμένη στο παιχνίδι, όχι ως τελικό αποτέλεσμα αλλά περισσότερο ως ένα παιχνίδι σχεδιασμού απ' όπου μπορούν να προκύψουν μορφές χώρων που πλαισιώνουν διαφορετικές δράσεις και συμπεριφορές. Επιλέγοντας τρία σημεία κίνησης πεζών σε μία κεντρική λεωφόρο της Αθήνας, την πεζογέφυρα, τις κάθετες οδούς και την διάβαση, έγινε μία προσπάθεια επανασχεδιασμού βασισμένη σε τρεις από τους βασικούς τύπους παιχνιδιού, όπως ορίστηκαν από τον Caillois, την προσομοίωση, τον ίλιγγο και τον ανταγωνισμό. Σε κάθε σημείο εφαρμόστηκε ένας τύπος παιχνιδιού, σύμφωνα με τα δεδομένα του κάθε χώρου, την χρήση του και την σχέση του με την κεντρική λεωφόρο.

Φοιτήτρια: Αναστασία Λαμπροπούλου
Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Εβελυν Γαβρήλου

dissertation title: en-counter spaces: typology of play forms on public spaces

Abstract:

The aim of the dissertation is the design of counter-spaces, namely the design of situations on already existing sites with predefined functions. For this purpose, a design methodology was developed based on gaming, not as an end result but rather as a design game where different forms of spaces arise that surround different actions and behaviors. Choosing three points of pedestrian traffic on a central avenue in Athens, the pedestrian bridge, the vertical channels and the pedestrian crossing the design was based on three of type of games, defined by Caillois as simulation, vertigo and competition. At each point a game type was applied, based on the data of each space, its use and its relationship to the central avenue.

Student: Anastasia Lampropoulou

Professor: Evelyn Gavrilou

Στους αστικούς δημόσιους χώρους οι άνθρωποι εκδηλώνουν συμπεριφορές που δεν προορίζονταν εξ'αρχής για τις συγκεκριμένες τοποθεσίες. Σε κάποιες περιπτώσεις διαφορετικές λειτουργίες αποδίδονται σε χώρους παράλληλα με τις βασικές, προκαθορισμένες χρήσεις, όπως στο πεζοδρόμιο, τον δρόμο ή τις πλατείες, ενώ σε άλλες περιπτώσεις η αρχική χρήση έχει πάψει να ισχύει ή δεν είχε οριστεί ποτέ. Χαρακτηριστικό της πρακτικής αυτής είναι η δημιουργία αντι-χώρων (counter spaces) οι οποίοι αποτελούν μία εναλλακτική στους χωρικούς κανονισμούς της πόλης: "Αυτό που έρχεται σε αντίθεση με μία κοινωνία βασισμένη στην ανταλλαγή είναι η υπεροχή της χρήσης. Αυτό που αντιτίθεται στην ποσότητα είναι η ποιότητα. Γνωρίζουμε τις αντιθέσεις ή από τι αποτελείται ένας αντι-χώρος επειδή έχει αποδειχθεί στην πράξη. Όταν μία κοινότητα αντιτίθεται στην δημιουργία αστικών αυτοκινητόδρομων, όταν απαιτεί παροχές ή κενούς χώρους για παιχνίδια και συναντήσεις, βλέπουμε πως ο αντι-χώρος εισάγεται στην χωρική πραγματικότητα." Στην παραγωγή του αστικού χώρου, όπως επισημαίνει ο Lefebvre, είναι απαραίτητο να συμπεριλαμβάνονται οι κοινωνικές σχέσεις που συνδέονται με αυτόν. Η παραγωγή του αστικού χώρου συνεπάγεται συνεπώς πολύ περισσότερο από τον σχεδιασμό του υλικού χώρου της πόλης, περιλαμβάνει την παραγωγή και την αναπαραγωγή όλων των πτυχών της αστικής ζωής.

Οι τυποποιημένες συμπεριφορές που συναντούνται στον αστικό χώρο, πιο συγκεκριμένα σε μια κεντρική λεωφόρο της Αθήνας, την Λ.Κηφισίας, αποτέλεσαν την αφετηρία της μελέτης. Στόχος της εργασίας είναι ο σχεδιασμός αντι - χώρων, δηλαδή ο σχεδιασμός καταστάσεων πάνω σε ήδη υπαρκτούς χώρους με συγκεκριμένες λειτουργίες. Για τον σκοπό αυτό, αναπτύχθηκε μια μεθοδολογία σχεδιασμού βασισμένη στο παιχνίδι, όχι ως τελικό αποτέλεσμα αλλά περισσότερο ως ένα παιχνίδι σχεδιασμού απ'όπου μπορούν να προκύψουν μορφές χώρων που πλαισιώνουν διαφορετικές δράσεις και συμπεριφορές. Επιλέγοντας τρία σημεία κίνησης πεζών, την πεζογέφυρα, τις κάθετες οδούς και την διάβαση, έγινε μία προσπάθεια επανασχεδιασμού βασισμένη σε τρεις από τους βασικούς τύπους παιχνιδιού, όπως ορίστηκαν από τον Caillois, την προσομοίωση (mimicry), τον ίλιγγο (ilinx) και τον ανταγωνισμό (âgon). Σε κάθε σημείο εφαρμόστηκε ένας τύπος παιχνιδιού σύμφωνα με τα δεδομένα του κάθε χώρου, την χρήση του και τη σχέση του με την κεντρική λεωφόρο.





Εύρεση σημείων που δημιουργούν και αντανakλούν διαφορετικά μοτίβο συμπεριφοράς και η σχέση τους με τον δρόμο (επικοινωνία των δύο πλευρών): διαβάσεις, πεζογέφυρες, κάθετες οδοί.



πεζογέφυρα / προσομοίωση

* προσομοίωση: συνιστά μία διαλεκτική με την αντιπαράθεση των αντιλήψεων του πραγματικού και του φανταστικού.

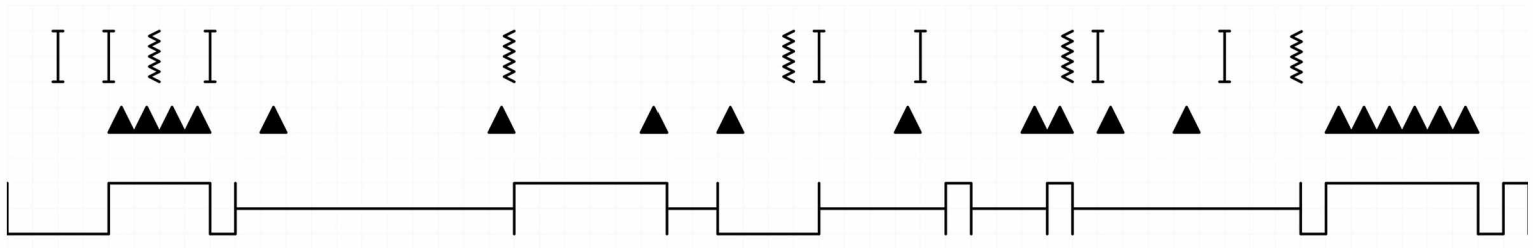
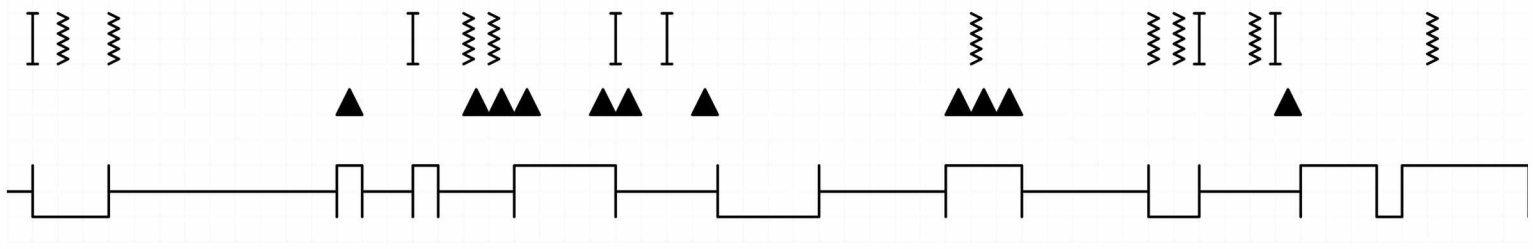
~ ξεχνάω / μεταμφιέζομαι / αποδρώ

~ η δημιουργία καινούργιων νοημάτων και πραγματικότητας

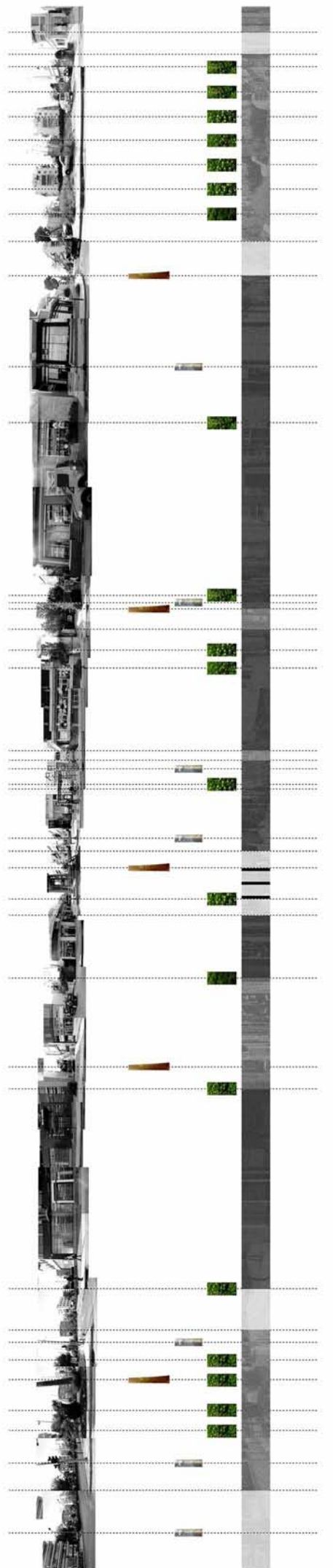
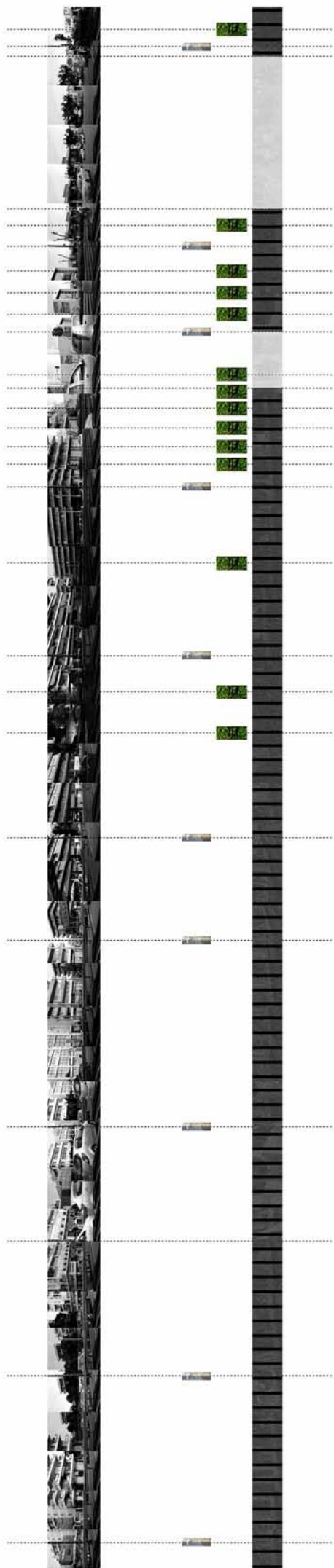
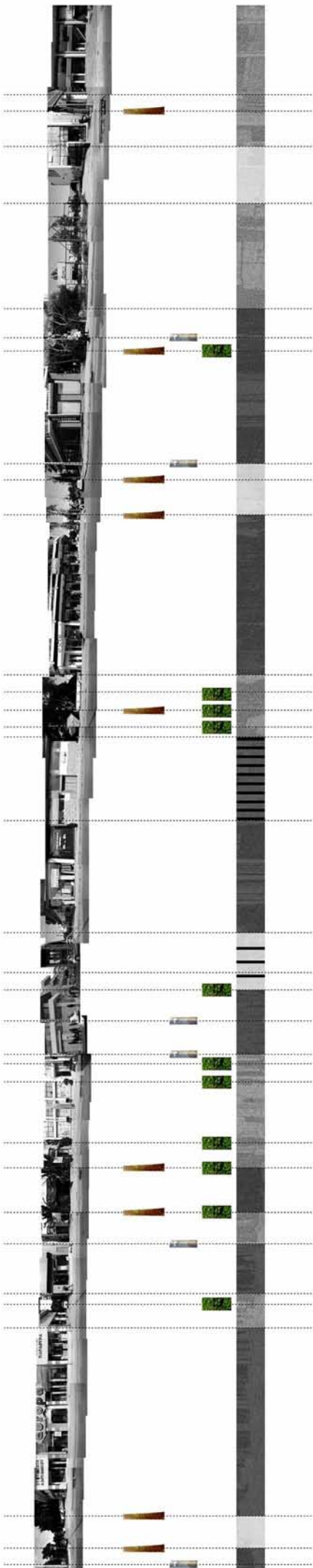


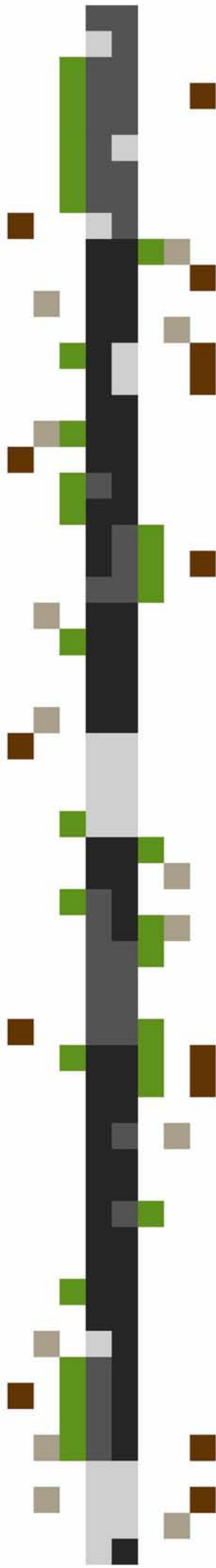
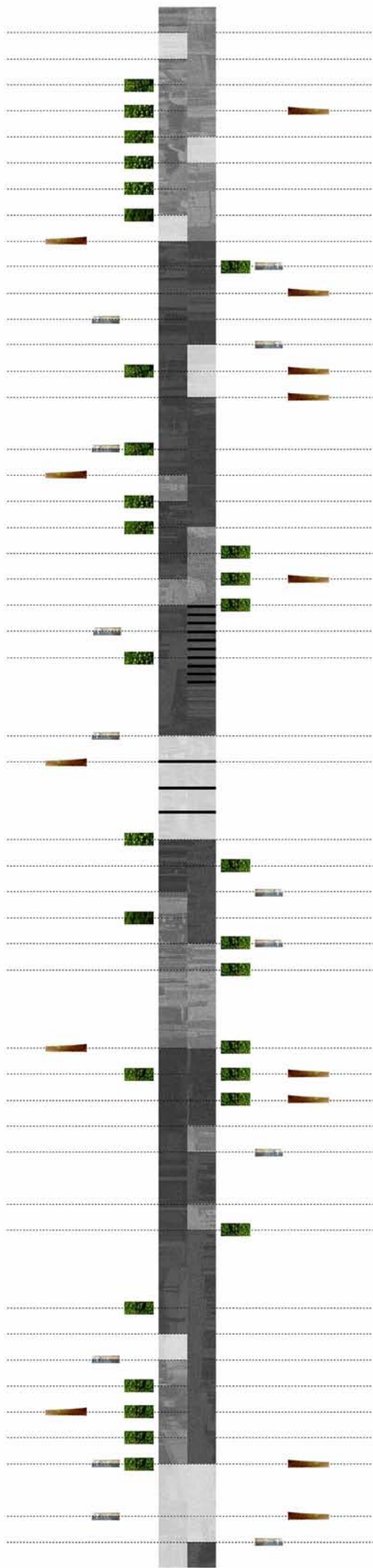


Η πεζογέφυρα, μια κάθετη ραφή στον άξονα του δρόμου, αποτελεί τον δρόμο ταχείας κυκλοφορίας των πεζών. Ο χρόνος της κίνησης των πεζών χρησιμοποιήθηκε ως δεδομένο στην αναζήτηση μίας σχέσης ανάμεσα στον οριζόντιο και κάθετο άξονα. Χρονομετρώντας την διαδρομή των πεζών και καταγράφοντας την πορεία ενός αυτοκινήτου μέσα στο ίδιο χρονικό όριο έγινε μια προσπάθεια υπέρθεσης της πληροφορίας του δρόμου πάνω στην γέφυρα. Με τον τρόπο αυτό κωδικοποιείται η πληροφορία του δρόμου και στη συνέχεια και μεταφέρεται στην γέφυρα, έτσι ώστε η γέφυρα να μιμείται τον ρυθμό του δρόμου για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

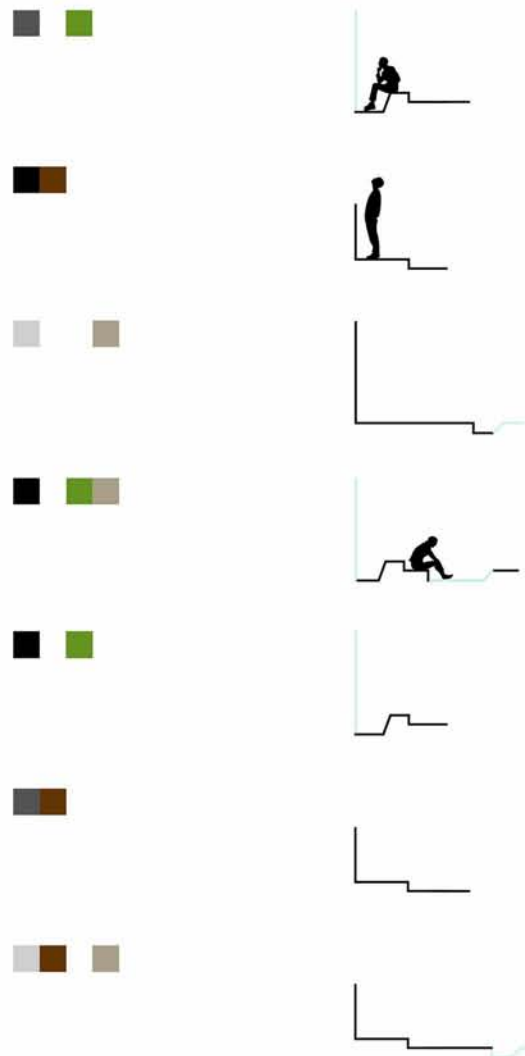


κωδικοποίηση της πληροφορίας του δρόμου εν κινήσει: καταγραφή των στοιχείων που αποδίδουν ρυθμό (δέντρα, κολώνες, εναλλαγές πρασίνου, διασταυρώσεις, πλατος δρόμου) σε διάστημα 30 δευτερολέπτων

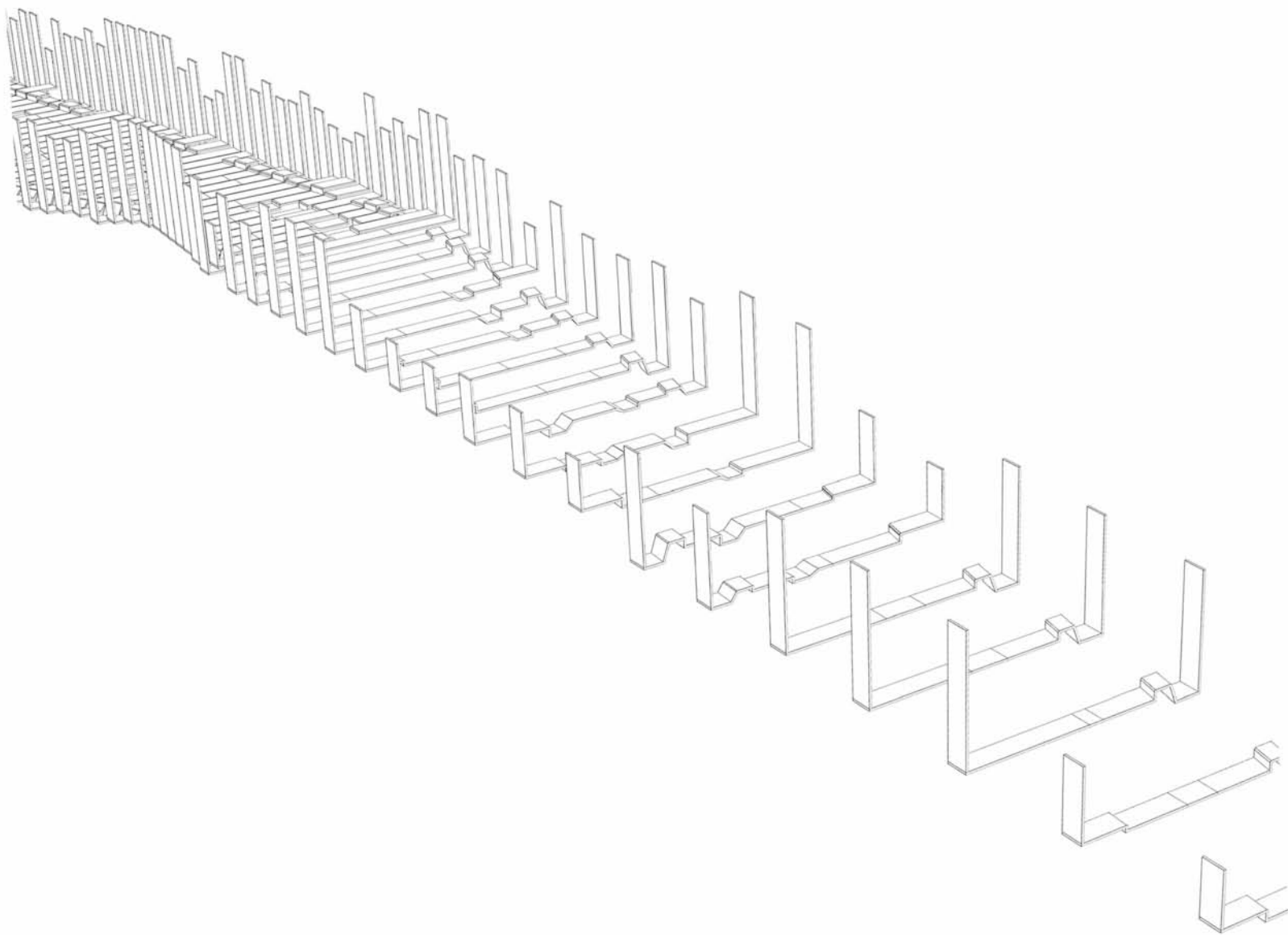


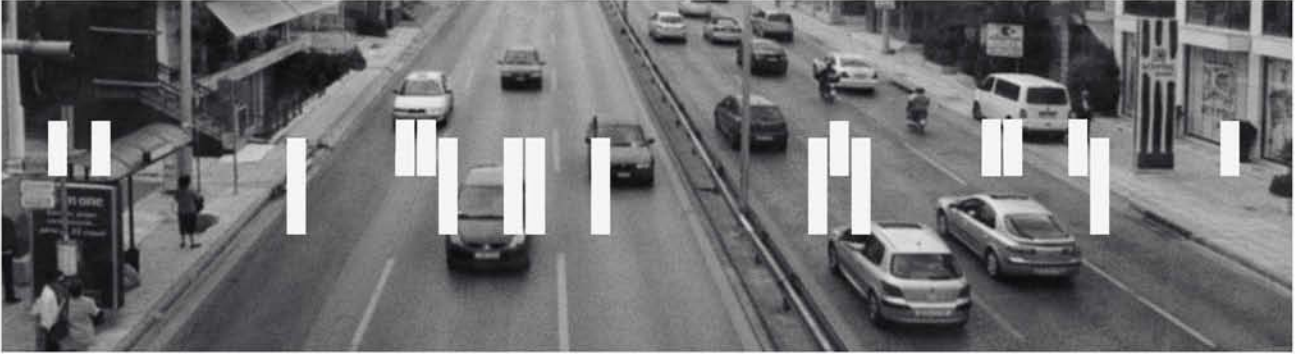


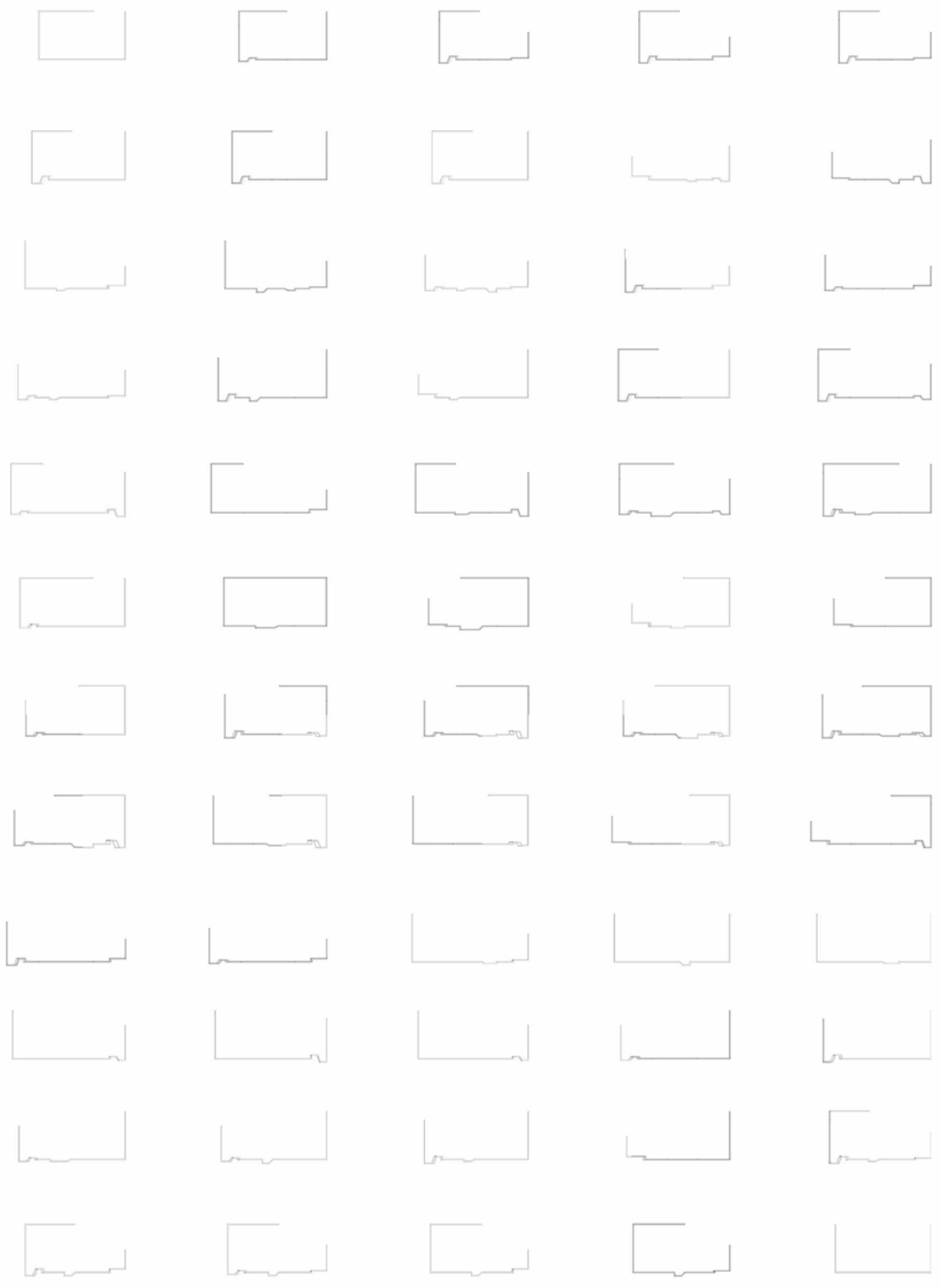
τελική μορφή
 διαγραμμάτων: η
 πληροφορία του
 δρόμου από τις δύο
 κατευθύνσεις ανά 0,5''

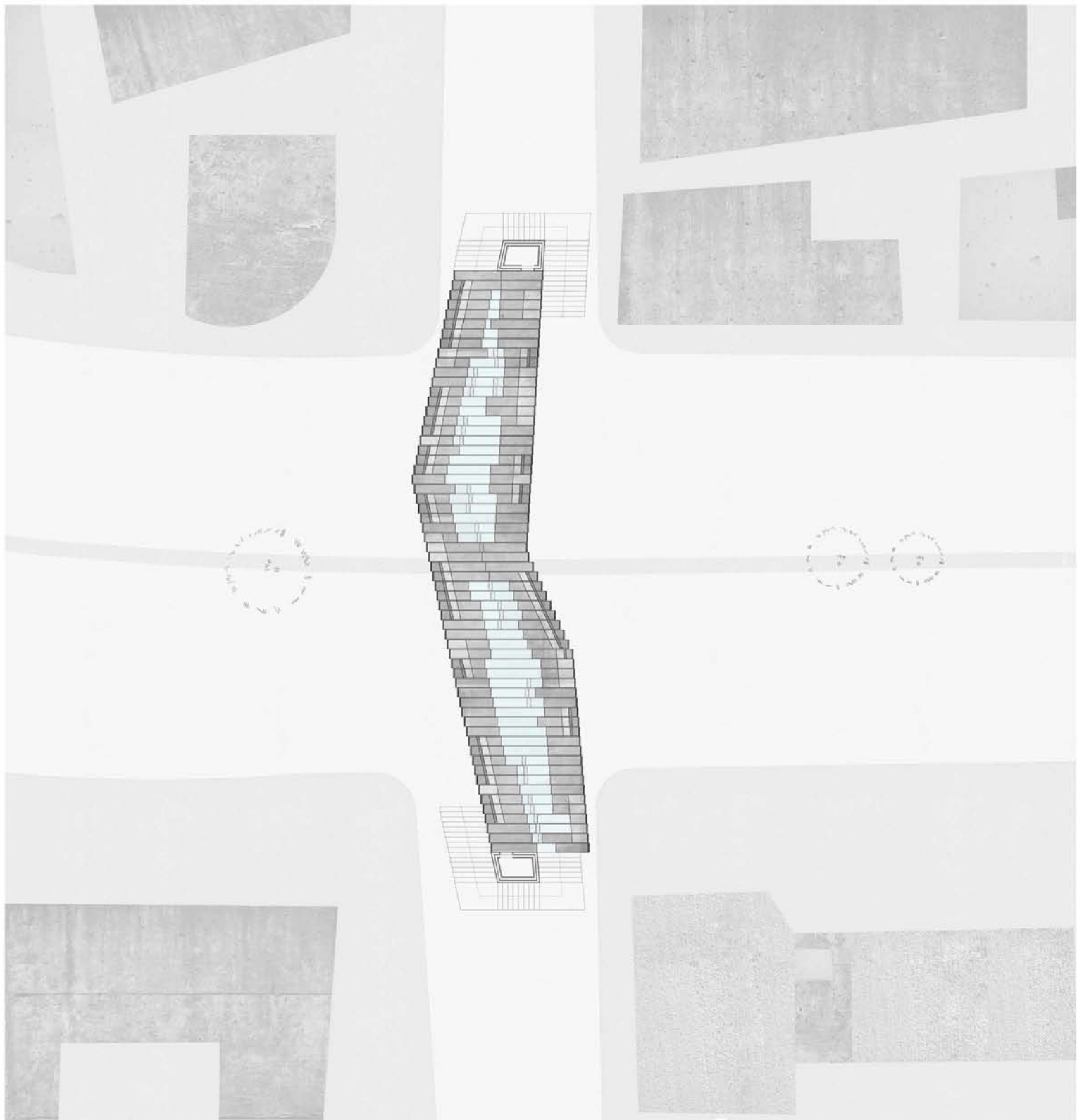


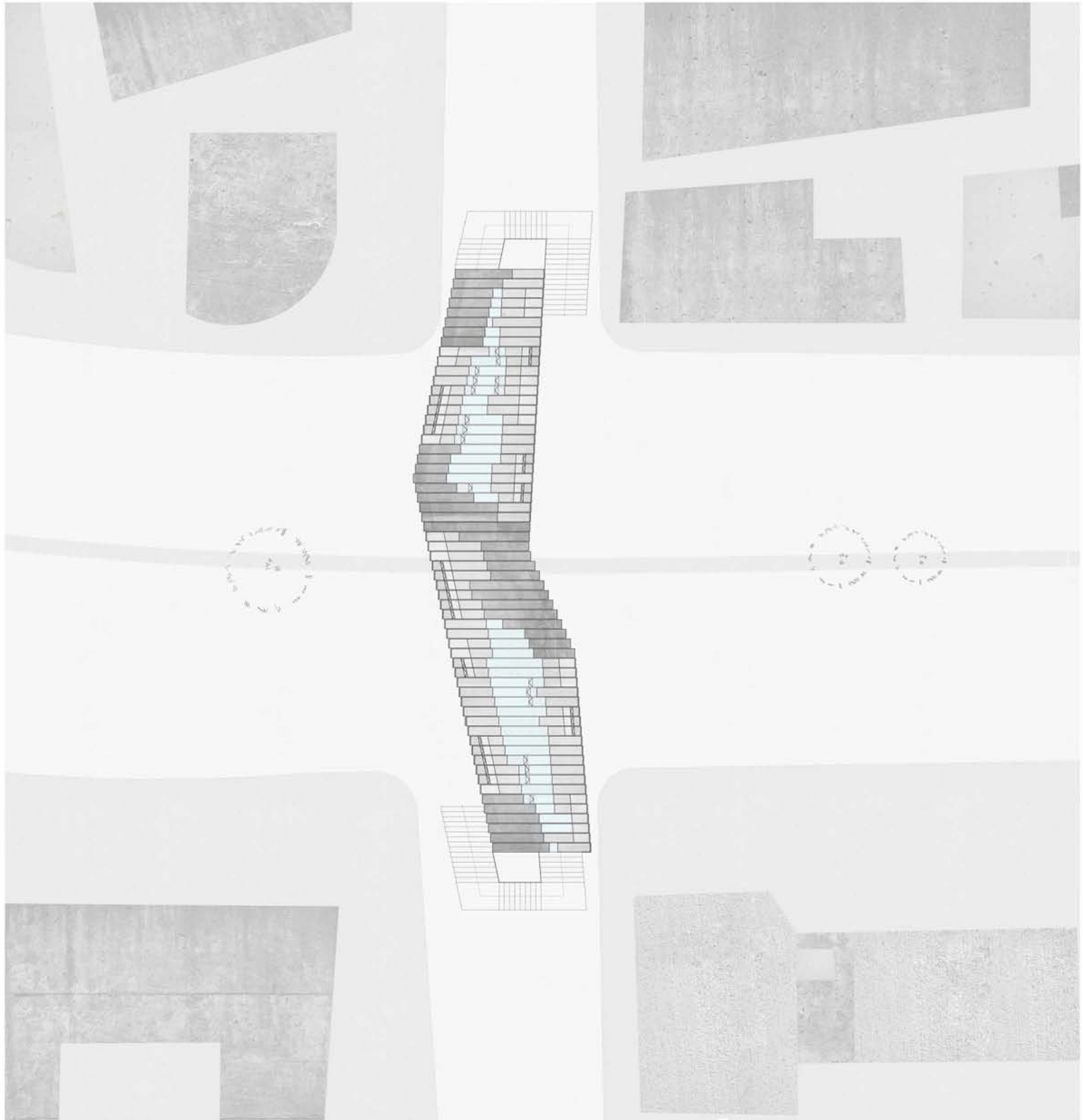
Εστιάζοντας στην ιδέα του δανεικού τοπίου, για την αποκωδικοποίηση των διαγραμμάτων σε χώρο μελετήθηκαν διαφορετικές τομές, ώστε το τοπίο του δρόμου να αποδοθεί από ένα σύνολο διαδοχικών τομών της γέφυρας. Η τομή λαμβάνεται ως ένα κομμάτι του χώρου στον χρόνο, ένα απόσπασμα της συνολικής εμπειρίας μίας διαδρομής. Κάθε σύμβολο μεταφράστηκε σε διαφορετικά καθίσματα και ανοίγματα, σε παύσεις της διαδρομής, με το πλάτος του δρόμου να αντιστοιχεί σε διαφορετικά πλάτη της γέφυρας.

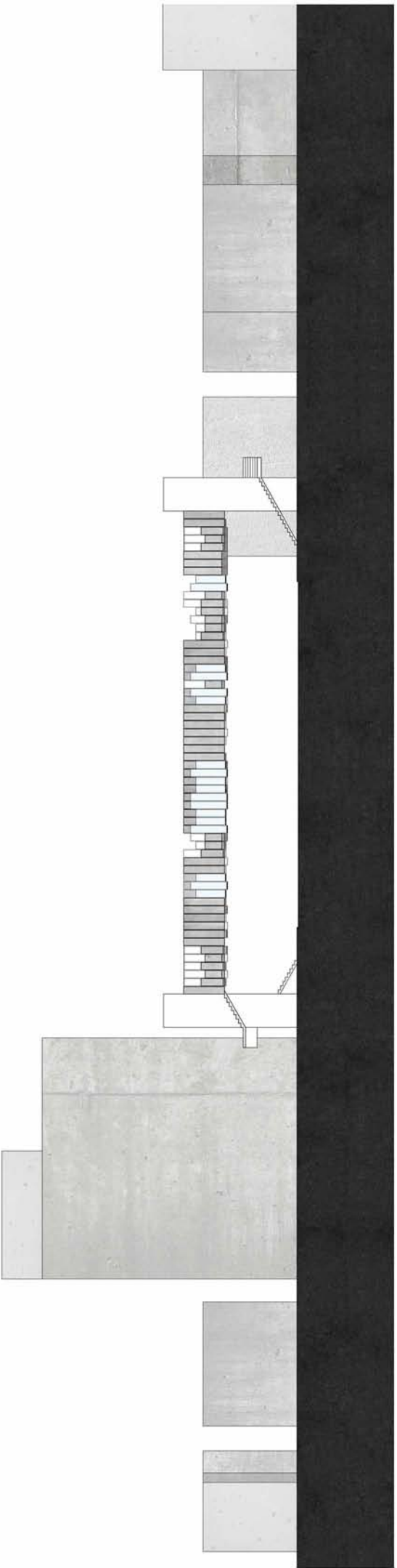












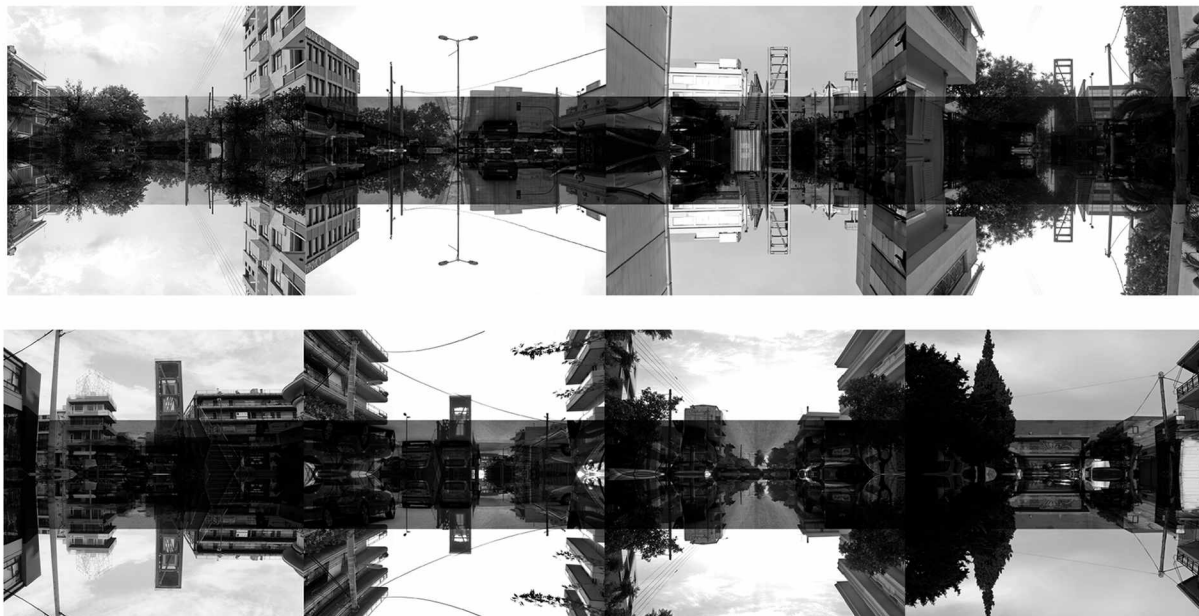
η οδός / ίλιγγος

* ίλιγγος (Caillouis) : συμπεριλαμβάνει συμπεριφορές μέσω των οποίων οι άνθρωποι ξεφεύγουν από την φυσιολογική σωματική εμπειρία και τον αυτο-έλεγχο.

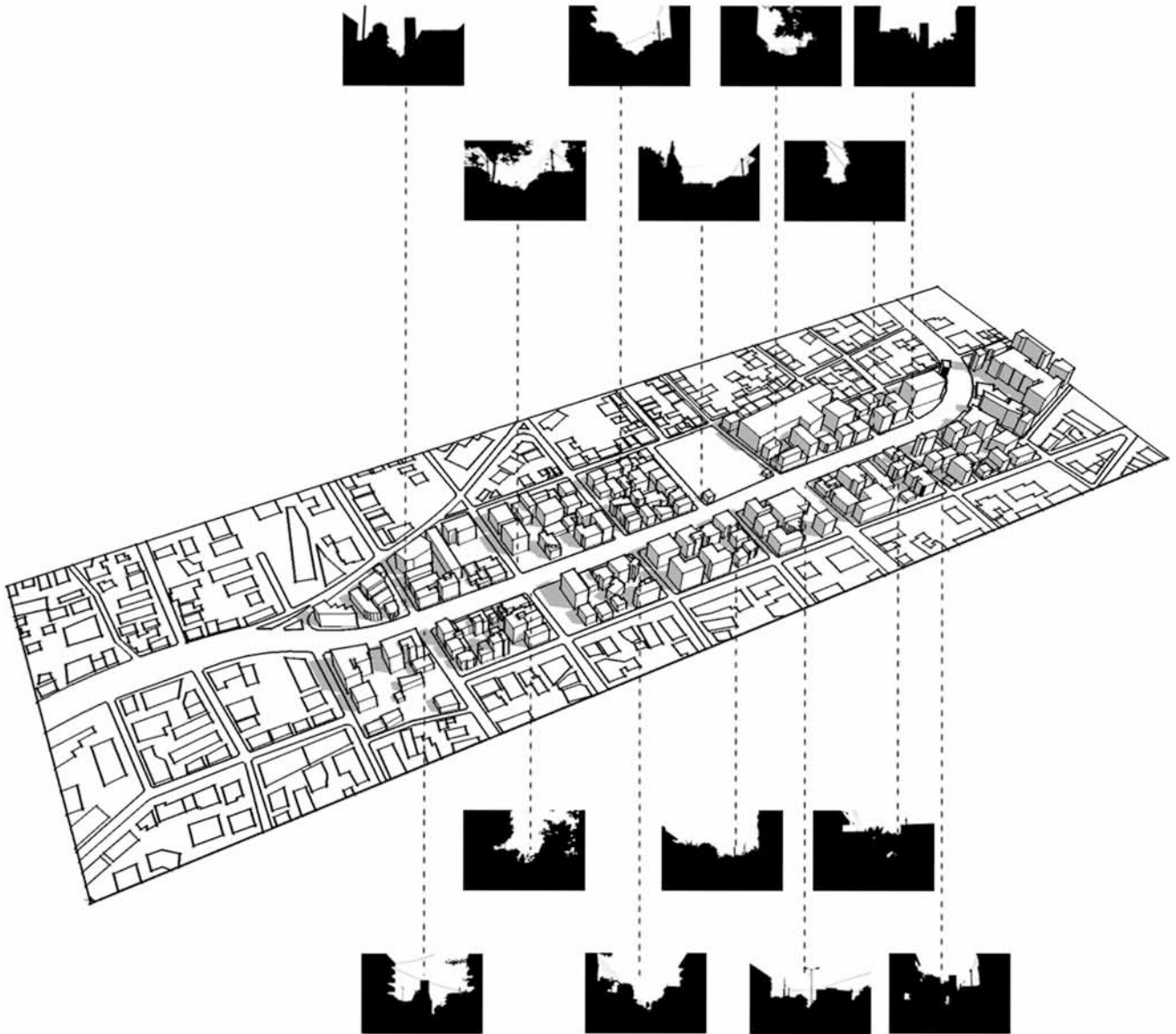
~ το άτομο χάνει τον εαυτό του και μεταφέρεται σε νέες μορφές εμπειρίας (π.χ ελεύθερη πτώση, ανάβαση, χορός κ.α.)

~ η ευχαρίστηση προκαλείται όταν τα άτομα είναι σε θέση να ελέγχουν την επαφή τους με το ανεξέλεγκτο, το παράλογο, το ακραίο και το βίαιο.

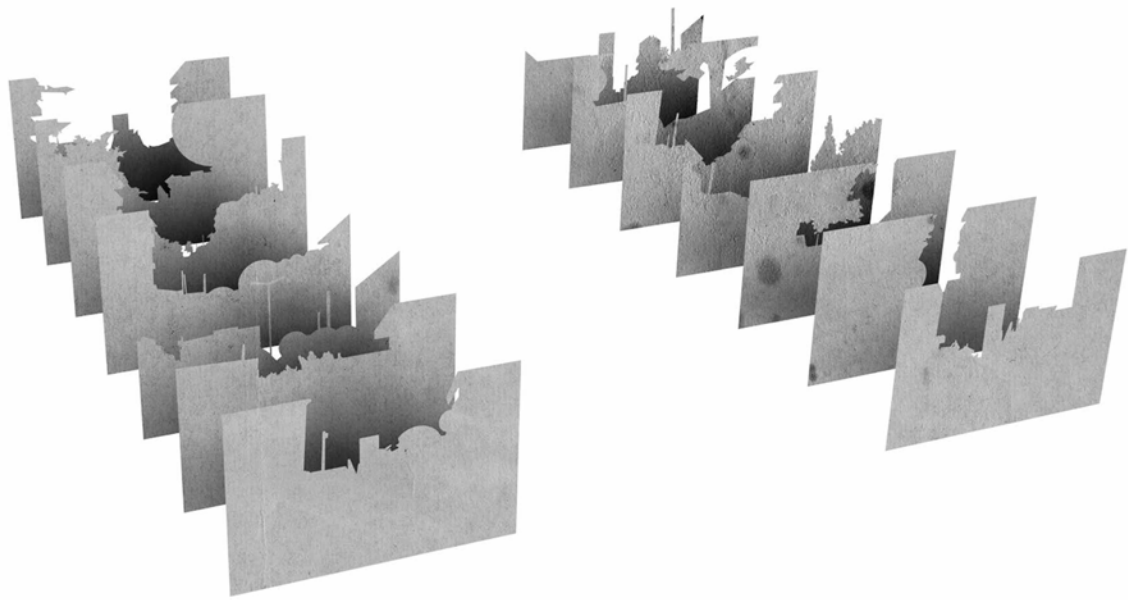


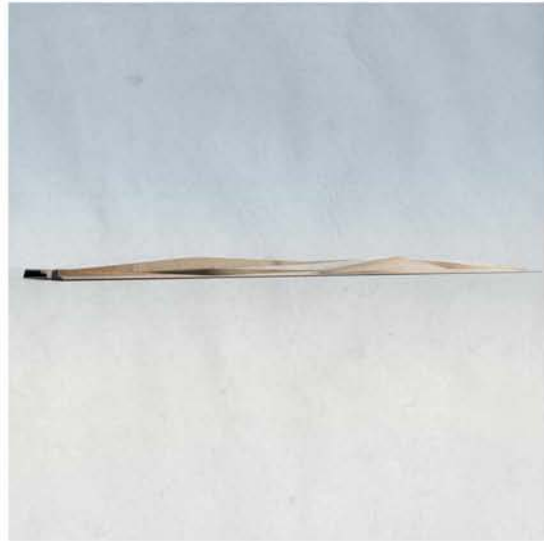


Η ύπαρξη της πεζογέφυρας στο σημείο μελέτης της εργασίας, έχει μετατρέψει τους δρόμους στους οποίους είναι τοποθετημένη σε αδιέξοδα για τα αυτοκίνητα και αυτομάτως σε χώρους στάθμευσης και διέλευσης πεζών. Το σενάριο που αναπτύχθηκε για την επανοικειοποίηση του χώρου από τους πεζούς αφορά στην αναστροφή του τοπίου και τη σύνθεση του σε μια επιφάνεια δρομου απ'όπου προκύπτει ένας χώρος ικανός να προσαρμοστεί σε διαφορετικές χρήσεις και καλεί τον επισκέπτη να αναλάβει ενεργό ρόλο στον προγραμματισμό καινούργιων πορείων και δράσεων. Αντλώντας απο το παράδειγμα του parkour όπου οι τόποι μεταμορφώνονται σε τοπία με σκοπό και βιωματικές δυνατότητες, μέσω της εναλλακτικής χρήσης, χρησιμοποιήθηκε το skyline ως δεδομένο για τον σχεδιασμό του πεζόδρομου: ένας απροσπέλαστος ορίζοντας που διεκδικείται με την εισαγωγή του σώματος.



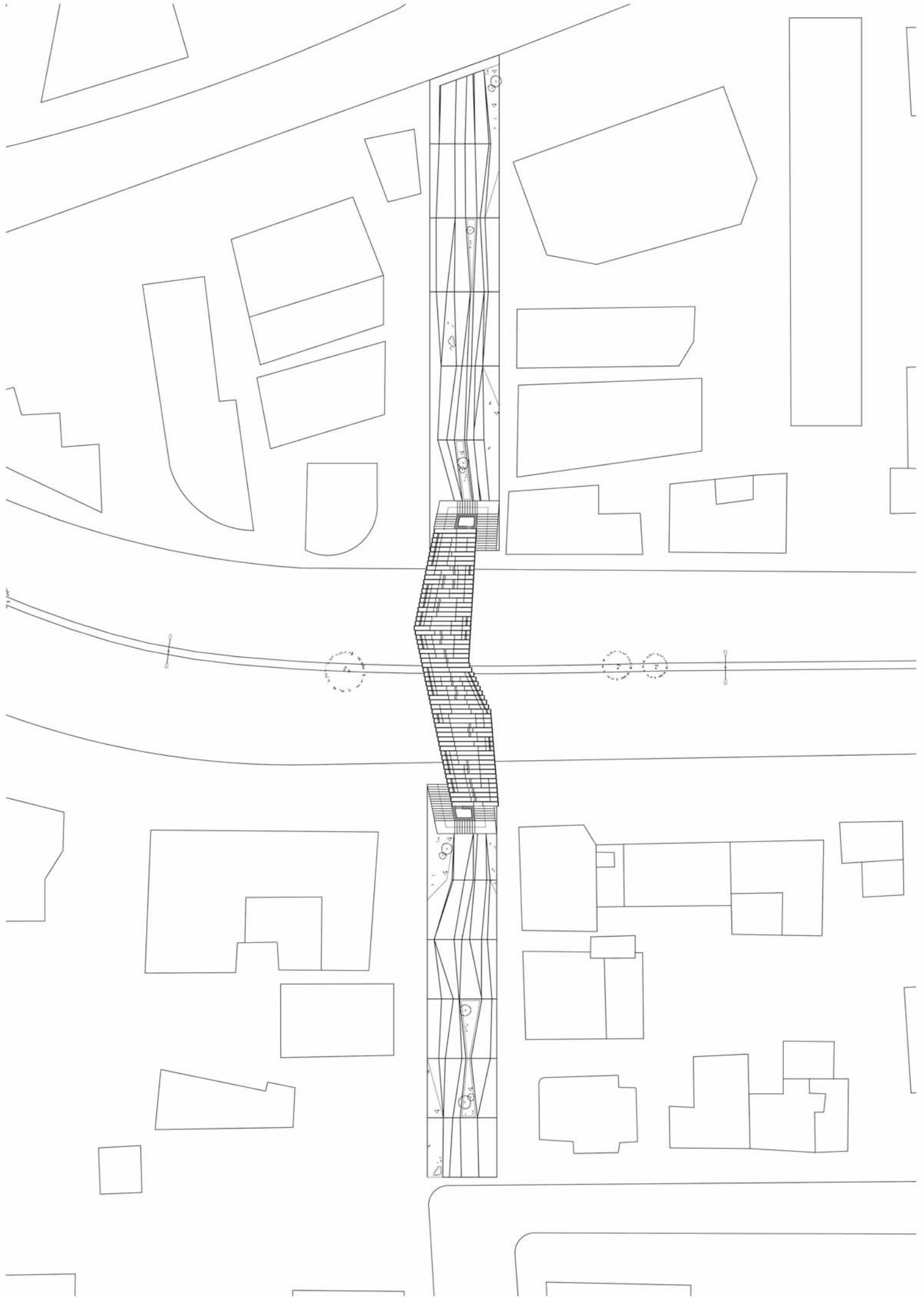
Φωτογραφικό υλικό από τους δρόμους της περιοχής που μελετάται και η αποτύπωση των κορυφογραμμών χρησιμοποιήθηκε για την σύνθεση του χώρου.

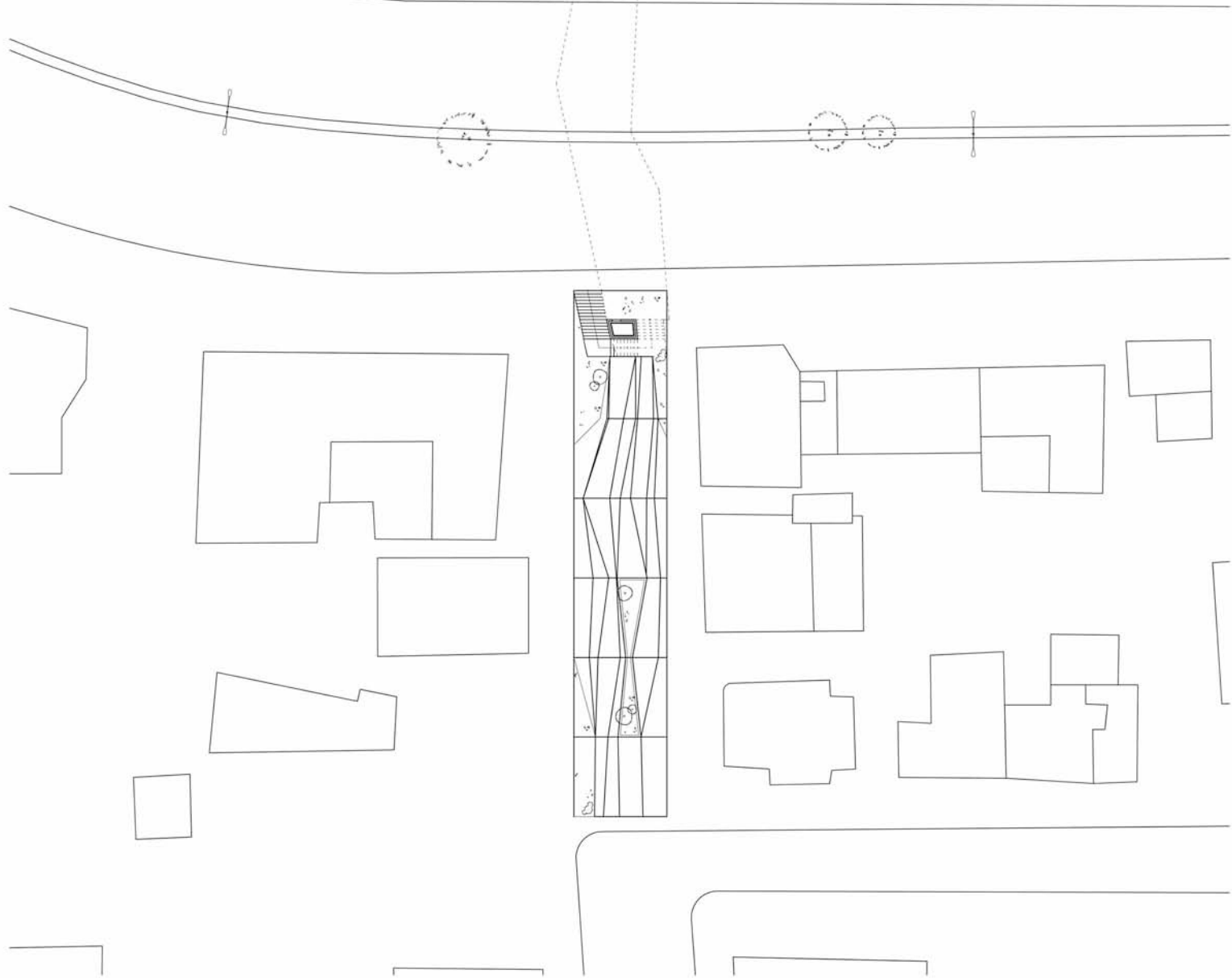
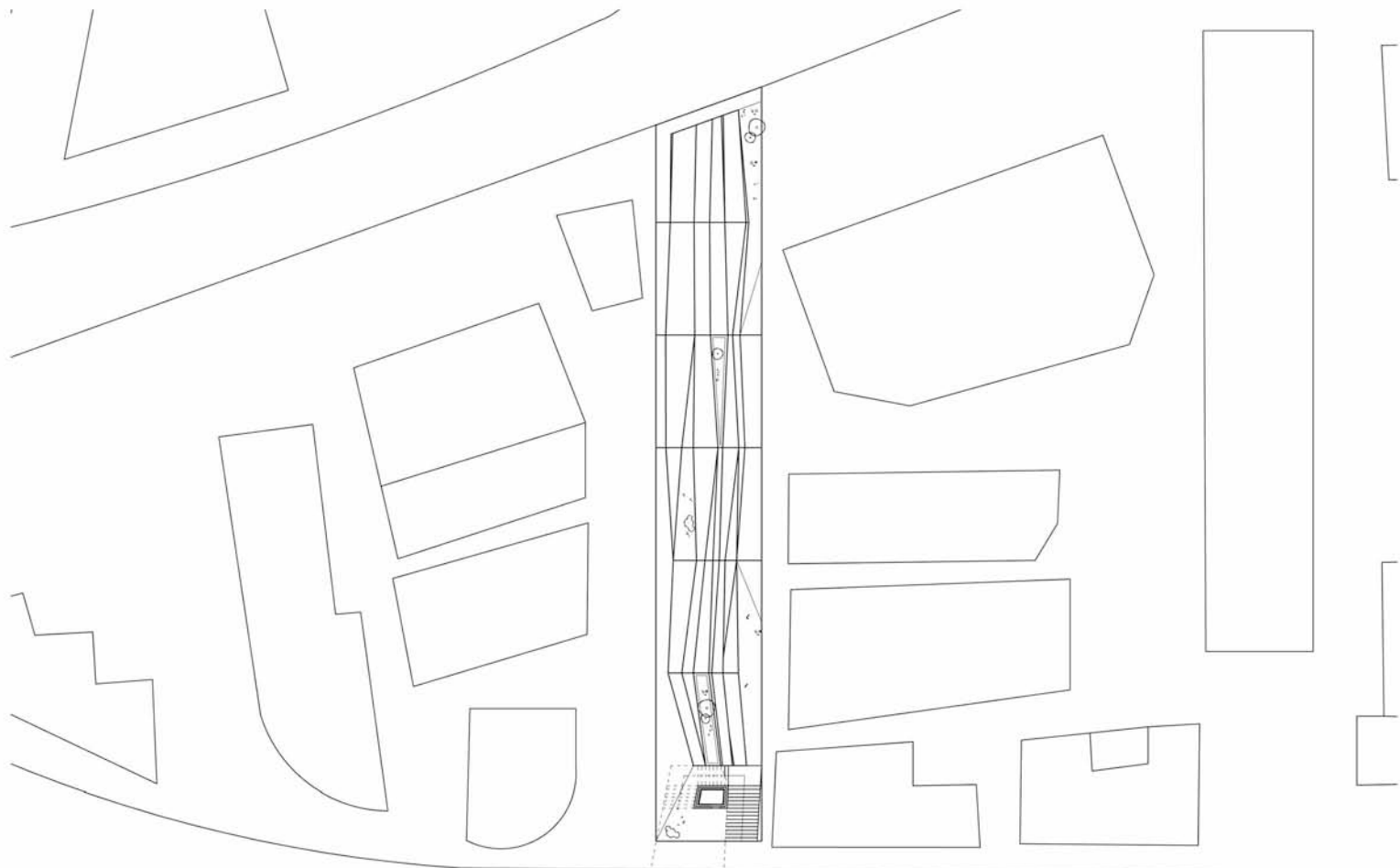


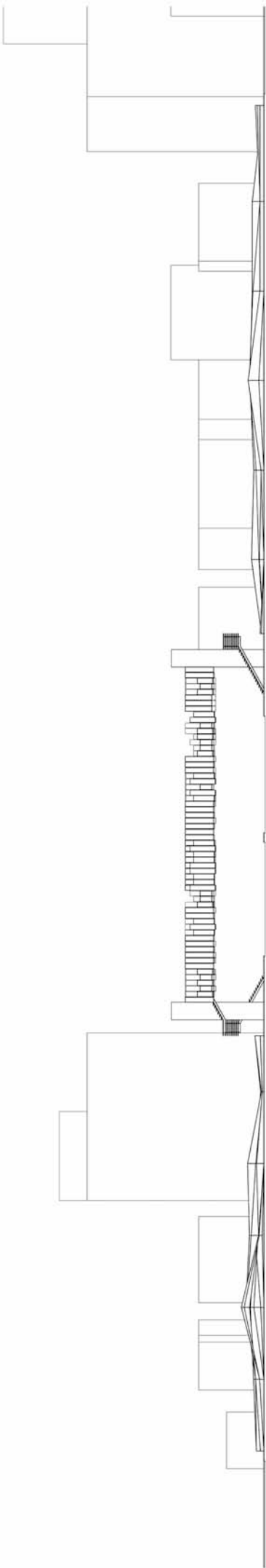


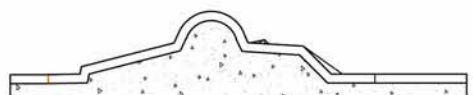
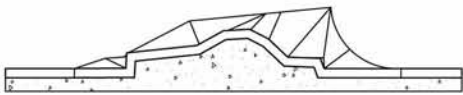
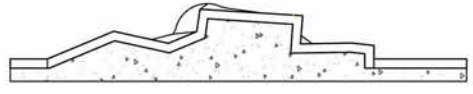
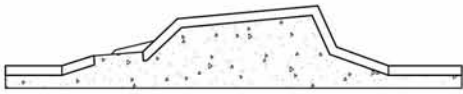
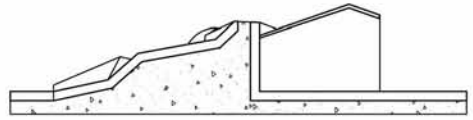
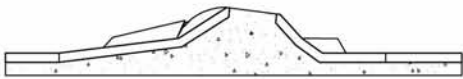
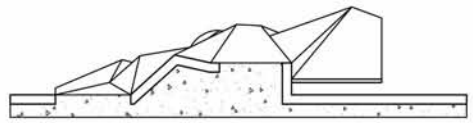
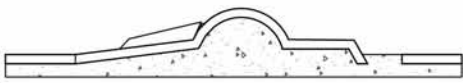
Η μορφή της επιφάνειας του δρόμου προκύπτει από την ένωση των κορυφογραμμών. Έχουν ληφθεί υπόψιν βασικές διαστάσεις, κλίσεις και καμπύλες ώστε να έχουν την δυνατότητα οι χώροι να φιλοξενήσουν αστικά αθλήματα, όπως το παρκούρ ή το skateboarding.











διάβαση / ανταγωνισμός

* ανταγωνισμός: περιλαμβάνει κάθε είδους επιδείξεις και δοκιμές δύναμης, επιδεξιότητας και αντίληψης.

~ οι συγκρούσεις αποσκοπούν στην κυριαρχία του ενός πάνω στον άλλο και στην κατανόηση των ορίων του κάθε ατόμου - είναι διερευνητικές και δεν στηρίζονται σε πραγματικές σχέσεις εξουσίας

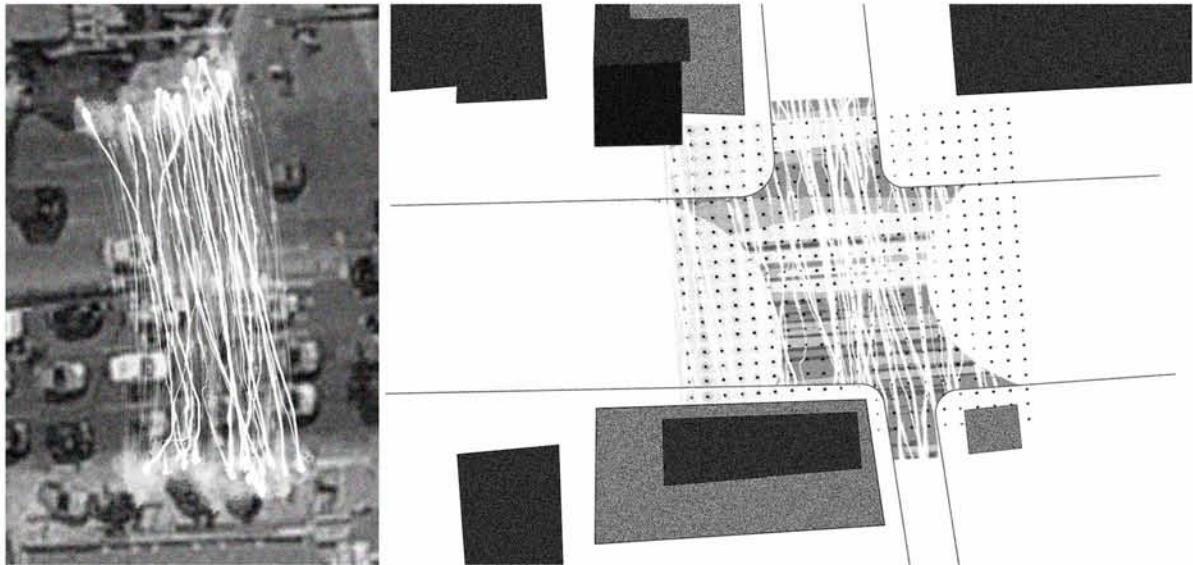


“Στο κόκκινο, τα αυτοκίνητα σε στάση, οι πεζοί διασχίζουν τον δρόμο, αδύναμοι ψίθυροι, βήματα, σύγχυση φωνών. Κανείς δεν φλυαρεί όταν διασχίζει μία επικίνδυνη διασταύρωση υπό την απειλή άγριων σκύλων και ελεφάντων έτοιμων να ορμήξουν μπροστά, ταξί, λεωφορεία, φορτηγά, διάφορα αυτοκίνητα. Στο πράσινο φως τα βήματα και οι λέξεις σταματούν. Ένα δεύτερο σιωπής και τότε είναι η βιασύνη, η έναρξη δεκάδων αυτοκινήτων, οι ρυθμοί παλιών κροτίδων που επιταχύνουν όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

[...] Σκληροί ρυθμοί: εναλλαγές σιωπής και ξεσπάσματος, ο χρόνος σπασμένος και έντονος.” (H. Lefebvre, *Rythmanalysis*)

Στην διάβαση το παιχνίδι του ανταγωνισμού υπάρχει εξ'αρχής. Οι θόρυβοι και η μάζα των αυτοκινήτων συναγωνίζονται τις φωνές και την μάζα των πεζών σε έναν σταθερό ρυθμό που ορίζει το φανάρι του δρόμου. Παράλληλα υπάρχουν και οι παραφωνίες, αυτοκίνητα κυκλοφορούν ταυτόχρονα με τους ανθρώπους, πεζοί διασχίζουν τον δρόμο ανάμεσα στα αυτοκίνητα, έτσι ώστε τα όρια ανάμεσα στον δρόμο και το πεζοδρόμιο χαλαρώνουν και η κυριαρχία στον χώρο κρίνεται από την ένταση του θορύβου ή την ποσότητα της μάζας.





Ο σχεδιασμός της διάβασης, στηρίζεται στην ιδέα της κρίσιμης μάζας (critical mass), και λαμβάνει ως δεδομένα την ποσότητα των πεζών και τον θόρυβο των αυτοκινήτων, ώστε να αναπτυχθεί ένα παιχνίδι ανταγωνισμού πάνω στις χαράξεις του δρόμου. Προτείνεται ένα σύστημα χαράξεων, αποτελούμενο από πλάκες τσιμέντου με ενσωματωμένες οπτικές ίνες πάνω στις οποίες αναπαρίστανται τα δύο δεδομένα. Οι πλάκες εισχωρούν στο πεζοδρόμιο, συγχέοντας τα όρια δρόμου-πεζοδρομίου καθώς παράλληλα χρησιμεύουν ως χώροι καθισμάτων για την εξυπηρέτηση των πεζών.

