

# Ο ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΩΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ

« Δημιουργώντας περιβάλλον για όλους  
χωρίς εμπόδια »

**« Δημιουργώντας περιβάλλον για όλους  
χωρίς εμπόδια »**

## Ο ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΩΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ

« Δημιουργώντας περιβάλλον για όλους  
χωρίς εμπόδια »

Ο Αισθητηριακός Σχεδιασμός ως Εργαλείο για Άτομα με Αναπηρία  
« Δημιουργώντας περιβάλλον για όλους χωρίς εμπόδια »

Πολυτεχνείο Κρήτης  
Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών  
Ακαδημαϊκό Έτος : 2023-2024  
Επιβλέπουσα Καθηγήτρια : Καραγιάννη Άννα

Φοιτήτριες : Αναστασίου Έμιλυ

Χρίστου Ελένη

Ευχαριστούμε την καθηγήτρια μας κ. Καραγιάννη Άννα  
για τις συμβουλές και την πολύτιμη καθοδήγηση της,  
καθώς και οι συζητήσεις μαζί της που αποτέλεσαν  
την πηγή έμπνευσης για εμάς.



## Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	12
1. ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΝΑΠΗΡΙΑ	16
1.1 Ιστορική αναδρομή σχεδιασμού της αναπηρίας	21
1.2 Ανάλυση κάθε τύπου αναπηρίας	27
2. ΚΑΘΟΛΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ : Σχεδιάζοντας για όλους	32
2.1 Αρχές καθολικού σχεδιασμού (Universal Design)	35
2.2 Συνθετικά στοιχεία του σχεδιασμού	39
3. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΩΝ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ	48
3.1 Γνωριμία με τις αισθήσεις	51
3.2 Η έννοια του σώματος	63
3.3 Η δύναμη της μνήμης	65
4. ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ : Βιωματικός χώρος	68
4.1 Ποιότητες και παράμετροι στο χώρο	71
5. ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΚΑΘΟΛΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ	80
5.1 Ευρετήριο αρχιτεκτονικών παραδειγμάτων Καθολικού Σχεδιασμού και Αισθητηριακού Σχεδιασμού	83
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	96
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	112
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	116

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Μέσα από τις διακυμάνσεις που υπέστη ο 21ος αιώνας, έφερε στο προσκήνιο ποικίλα ζητήματα και ευκαιρίες, όσο αφορά την προώθηση της ισότητας και την ενσωμάτωση της στην κοινωνία. Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας οδήγησε τους ανθρώπους να συνειδητοποιήσουν την αναγκαιότητα της αναγνώρισης και της ενσωμάτωσης των ατόμων με αναπηρία, σε όλους τους τομείς της καθημερινότητας. Η αναπηρία ορίζεται ως ένα σημαντικό μέρος του ποσοστού σε παγκόσμιο επίπεδο, καθ' αυτού θα πρέπει να υπάρξει ένα τέλος στην θεωρία ότι αποτελεί ένα μειονέκτημα, με σκοπό την ομαλή ένταξη των ατόμων με αναπηρία μέσα σε ένα κοινωνικό περιβάλλον. Σε μια πρόθεση κατανόησης της αρχιτεκτονικής, στον τομέα της αναπηρίας, δεν καταβάλλεται μεγάλου βαθμού προσπάθεια για την δημιουργία ενός βιώσιμου και ταυτόχρονα ποιοτικού χώρου για όλους.

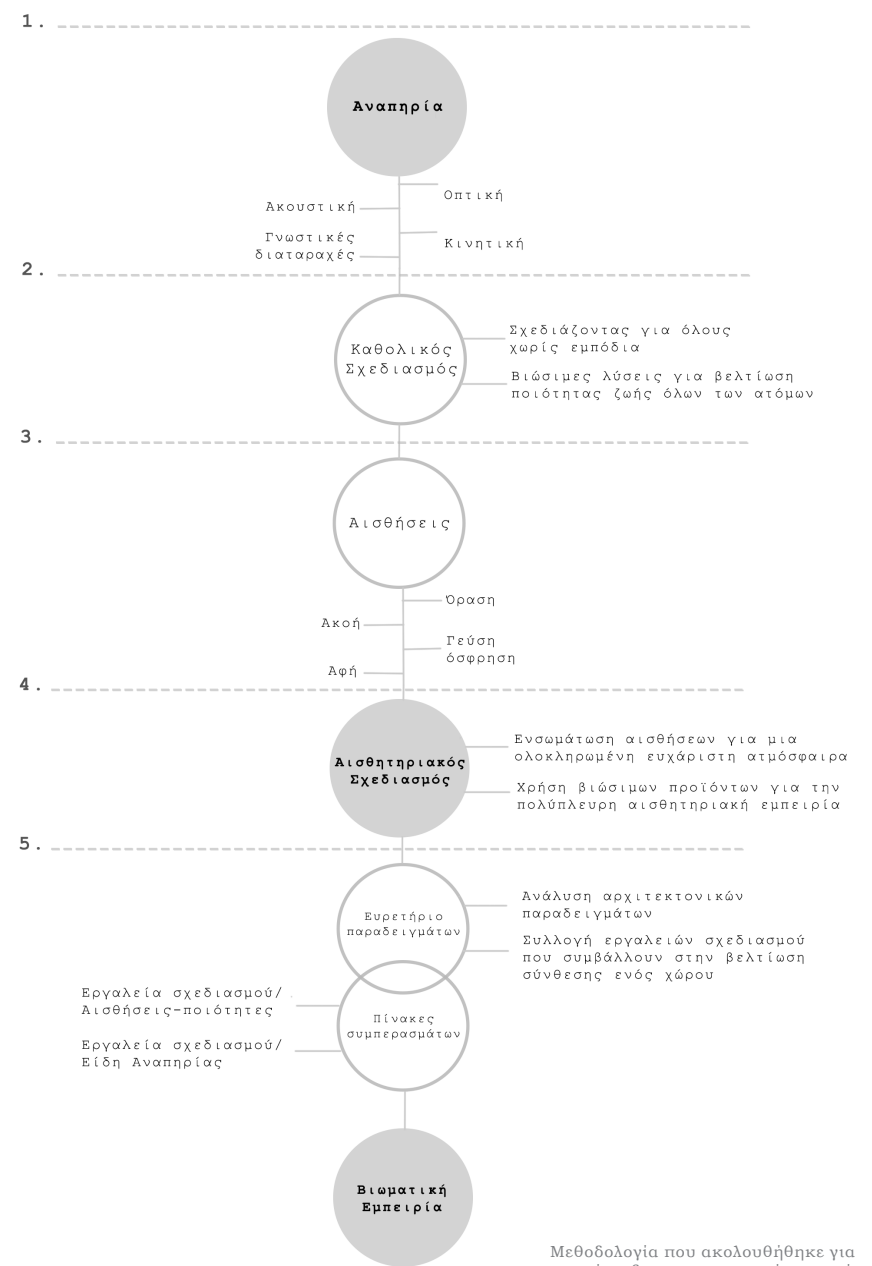
### Αφορμή – Σκοπός

Ερωτήματα και προβληματισμοί όπως **«Πώς μπορεί ένας χώρος να επηρεάσει τον συναισθηματικό κόσμο ενός ατόμου»** ή **«Πώς ένας χώρος μπορεί να διαμορφωθεί ανάλογα, για την κάλυψη των αναγκών των ατόμων με αισθητηριακές ή κινητικές αναπηρίες»**, αποτέλεσαν την αφορμή μελέτης και εξέτασης της παρούσας ερευνητικής εργασίας. Μέσα από την διερεύνηση μεθοδολογιών σχεδιασμού, βασικό κλειδί για την επίλυση των προβληματισμών, αποτέλεσε ο αισθητηριακός σχεδιασμός. Χαρακτηρίζεται ως ένας κλάδος που αποσκοπεί στην δημιουργία προσβάσιμων και φιλικών περιβαλλόντων, εργαλείων και ποιοτήτων προς τον χρήστη. Οι αρχές του αισθητηριακού σχεδιασμού στοχεύουν στην ενίσχυση των αισθήσεων μέσα σε ένα χώρο με σκοπό να αφήσει ευχάριστες εντυπώσεις προς το άτομο κατά την διάρκεια παραμονής του σε αυτόν. Επιπρόσθετα οι αρχές αποσκοπούν στην βελτίωση της προσβασιμότητας και της ποιότητας ζωής των ατόμων με αισθητηριακές ή κινητικές δυσκολίες.

Η ερευνητική εργασία έχει ως βασικό σκοπό να διερευνήσει τη σχέση μεταξύ των δύο πυλώνων, αναπηρίας και αισθητηριακού σχεδιασμού, εξετάζοντας ένα ευρετήριο αρχιτεκτονικών παραδειγμάτων, ευκαιριών και εργαλείων που θα αποτελέσουν το προβάδισμα για την δημιουργία νέων χώρων, οι οποίοι θα είναι προσβάσιμοι από όλους τους χρήστες. Μέσα από μια ανασκόπηση της βιβλιογραφίας και την ανάλυση μελετών, θα γίνει μια προσπάθεια ανάδειξης της σημασίας του αισθητηριακού σχεδιασμού και τις επιπτώσεις του στην ποιότητα ζωής των ατόμων με αναπηρίες. Όπως αναφέρθηκε, η έρευνα φιλοδοξεί να συμβάλει στην ισότιμη αντιμετώπιση των ατόμων και στην ομαλή συμβίωση χωρίς τον οποιοδήποτε κοινωνικό διαχωρισμό. Με την ολοκλήρωση αυτής της μελέτης, θα πρέπει να ληφθεί σοβαρά υπόψη η ενίσχυση της κοινωνίας, ως μια πιο δίκαιη και συμπεριληπτική πραγματικότητα για όλους, καταρρίπτοντας τα κοινωνικά δεσμά και τις προκαταλήψεις.

### Μεθοδολογία

Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε ξεκινά με την κατανόηση και την ανάλυση κάθε τύπου αναπηρίας. Στη συνέχεια, πρεσβεύει η ανάλυση των αρχών και των συνθετικών στοιχείων του καθολικού σχεδιασμού. Επιπρόσθετα, ακολουθεί η γνωριμία με τις αισθήσεις, η έννοια του σώματος και η σημασία της μνήμης του ατόμου. Η ερευνητική εργασία, συνεχίζεται με την διερεύνηση του αισθητηριακού σχεδιασμού και την επιρροή που έχει σε ένα κοινωνικό σύνολο, όπου γίνεται αναφορά σε αρχιτέκτονες και όχι μόνο, που έχουν ασχοληθεί, σε θεωρητικό και πρακτικό επίπεδο. Τέλος, η έρευνα εστιάζει σε ένα ευρετήριο αρχιτεκτονικών παραδειγμάτων σε συνδιασμό με πίνακες που προκύπτουν από τα συμπεράσματα για την εύρεση εργαλείων. Εν κατακλείδι, μέσα από την σύνδεση των páραπανω κεφαλαίων, προκύπτει το συμπέρασμα της βελτίωσης μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας.



Μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την σύνταξη της ερευνητικής εργασίας

## **1. ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΝΑΠΗΡΙΑ**

Στο ερώτημα « Τι σημαίνει αναπηρία » το κάθε άτομο μπορεί να δώσει μια διαφορετική προσέγγιση και ερμηνεία αφού η αναπηρία όπως αναφέρθηκε και η Altman<sup>(1)</sup>, είναι μια κατάσταση που προσεγγίζεται και ερμηνεύεται από διάφορα πεδία όπως της ιατρικής, του ατόμου και του κοινωνικού μοντέλου. Στην προσπάθεια να δοθεί ένας ορισμός αντιλαμβάνεται κανείς πως αποτελεί μια προσπάθεια αυτοπροσδιορισμού και επαναπροσδιορισμού της ταυτότητας ενός κοινωνικού συνόλου<sup>(2)</sup>. Η διαρκής ανανέωση του ορισμού της αναπηρίας έφερε στην επιφάνεια το πως ο κάθε άνθρωπος μπορεί να κατανοήσει την αναπηρία ως προσωπική ευθύνη σε ένα κοινωνικό σύνολο. Στο πέρασμα των χρόνων ο άνθρωπος κατάφερε να αλλάξει τον τρόπο αντίληψης της αναπηρίας και να συνεισφέρει σε ένα περιβάλλον όπου τα άτομα με αναπηρία δεν αντιμετωπίζουν εμπόδια, αποκλεισμό και προβλήματα απομόνωσης. Επιστρέφοντας λοιπόν στο τι σημαίνει αναπηρία, η αναπηρία δεν γεννιέται από μόνη της αλλά κατασκευάζεται κοινωνικά. Σε μια προσπάθεια ερμηνείας μπορεί κανείς να πει ότι είναι μια κατάσταση όπου η φυσική, ψυχική και η συναισθηματική ικανότητα ενός ανθρώπου περιορίζεται σε σχέση με τις προσδοκίες μιας κοινωνίας που συναναστρέφεται με άλλα άτομα. Διευκρινίζεται για ανθρώπους που παρουσιάζουν μια ή περισσότερες μορφές αναπηρίας και βρίσκονται στο ευρύτερο περιβάλλον χωρίς να κατανοούνται οι δυσκολίες τους. Οι άνθρωποι με αναπηρία μπορεί να έχουν κινητικές δυσκολίες, αισθητηριακές δυσχέρειες αλλά και διανοητικές. Το κάθε άτομο ξεχωριστά, αντιλαμβάνεται διαφορετικά την δική του αναπηρία αφού για κάποιους θεωρείται ως ένας περιορισμός, μια ενόχληση ή αποδοχή ότι δεν υπάρχει τίποτα από αυτά<sup>(3)</sup>. Συνεπώς, αναφέρεται σε ένα σύνολο ανθρώπων που παρουσιάζουν καθημερινά ένα μεγάλο εύρος δυσκολιών που περιορίζουν την ομαλή ένταξη σε ένα κοινωνικό σύνολο αφού επηρεάζουν διάφορους τομείς της καθημερινότητας τους όπως είναι η κινητικότητα, η αίσθηση, η νοημοσύνη, η επικοινωνία και η συμπεριφορά.



1. Barnartt, S. and Altman, B., "Introduction: Exploring theories and expanding methodologies: Where we are and where we need to go", Leeds, 2001
2. Michael Oliver, Αναπηρία και πολιτική, επίκεντρο, Αθήνα, 2009
3. Αναστασία-Βαλεντίνη Ρήγα, Ψυχοκοινωνικές παρεμβάσεις σε οργανισμούς, ομάδες και άτομα, Ελληνικά γράμματα, Αθήνα, 2001

Ο όρος αναπηρία δεν δημιουργήθηκε για να τονίσει ένα κοινωνικό σύνολο ως μειονότητα, αλλά για να λυθούν και να απαντηθούν κοινωνιολογικά κυρίως ζητήματα. Σκοπός του θεωρείται η κατανόηση προς τα άτομα με αναπηρία και η ομαλή ένταξη τους στο κοινωνικό σύνολο. Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται ότι, το κοινωνικό σύνολο με αναπηρία έχει γίνει αποδεκτό σε μεγάλο βαθμό, με τις κοινωνίες όπου ζουν να συμμερίζονται τα προβλήματα τους και τα εμπόδια που μπορεί να βρίσκουν μπροστά τους. Αυτό διακρίνεται σε οποιοδήποτε τομέα προσπαθούν να αναπτυχθούν είτε είναι δουλειά, τρόπος μετακίνησης και ανεξαρτησίας<sup>(4)</sup>.



**«Για πολλούς ανθρώπους η ιστορία της αναπηρίας, όπως η ίδια η αναπηρία, υπάρχει στα εξώτατα άκρα της συνειδησής τους»**

- Αναφορά των Rembis, Kudlick & Nielsen

4. Michael Oliver, Αναπηρία και πολιτική, επίκεντρο, Αθήνα, 2009

### 1.1 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΤΗΣ ΑΝΑΠΗΡΙΑΣ

Οι άνθρωποι με αναπηρία υπήρχαν και θα υπάρχουν σε όλες τις ιστορικές περιόδους και κοινωνίες. Μέσα από το πέρασμα του χρόνου οι περιορισμοί και οι εμπειρίες που βιώνουν τα άτομα αυτά βασίζονται κυρίως στην κοινωνία που ζουν και την ιστορική περίοδο που είναι<sup>(5)</sup>. Με βάση την εξέλιξη της ανθρώπινης ιστορίας φαίνεται πως τα άτομα με αναπηρία, υπήρχαν από την πρώτη εποχή του ανθρώπινου είδους. Η κάθε εποχή έχει τον δικό της τρόπο αντιμετώπισης προς τα άτομα με αναπηρία ανάλογα με τις προκαταλήψεις και τα συμφέροντα της εποχής. Παρατηρείται επίσης πως στις πρωτόγονες κοινωνίες τα άτομα με αναπηρία είχαν ως μέσο χρόνο ζωής την βρεφική ηλικία<sup>(6)</sup>.

Ξεκινώντας με το πρώτο χαρακτηριστικό παράδειγμα όπου στην Αρχαία Σπάρτη σύμφωνα με την ιδέα του τέλει πολεμιστή τα παιδιά με ειδικές ανάγκες και νοητικές διαταραχές έβρισκαν τραγικό θάνατο πετώντας τα στο Καιάδα<sup>(7)</sup>. Αντίθετα όμως στην Αρχαία Αθήνα, ως κοινωνία με την βοήθεια του Ιπποκράτη προσφέρει περίθαλψη στα άτομα αυτά. Σύμφωνα με τον Ιπποκράτη<sup>(8)</sup>, υποστήριξε πως δεν είναι οι δαίμονες ή οι θεοί που βλάπτουν τους ανθρώπους αλλά κάποια ασθένεια. Ο ίδιος ασχολήθηκε με ψυχικά άρρωστα άτομα. Φτάνοντας στα τέλη του 18ου αιώνα άρχισαν να λειτουργούν σχολεία για τυφλούς και κωφούς. Αξιοσημείωτο παράδειγμα αποτελεί ο πρώτος οίκος τυφλών στην Καλλιθέα (εικ.1) που ιδρύθηκε το 1909. Επιλέχθηκε ένα έντονο κόκκινο χρώμα για πρόσοψη του κτηρίου για να τονίσει πως «Μετά το σκότος ελπίζω φως» όπως ήταν και το οικόσημο. Σκοπός του είναι η ανεξαρτησία του ατόμου με αναπηρία όρασης και η πλήρης ένταξη τους στο κοινωνικό σύνολο. Η ιδρύτρια Ειρήνη Λασκαράτου δημιουργεί το ελληνικό αλφάβητο ως τρόπος επικοινωνίας\* των τυφλών, με πρότυπο το γαλλικό Braille<sup>(9)</sup>.

5. Michael Oliver, Αναπηρία και πολιτική, επίκεντρο, Αθήνα, 2009, σελ. 69

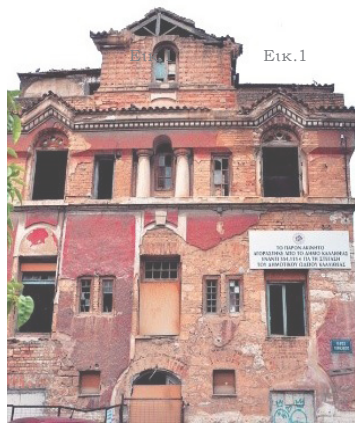
6. <https://www.psychologynow.gr>

7. William Kendrick, Studies in Ancient Greek Topography, Pritchett 1965

8. <https://www.researchgate.net>

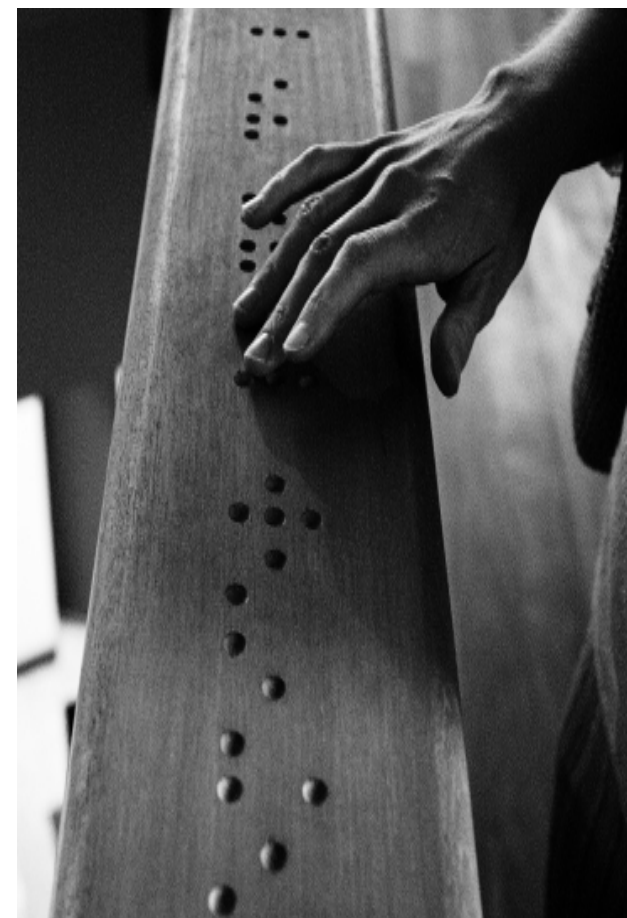
9. [https://www.fa3.gr/eidiki\\_agogi/17-istoriki-diadromi-mexri-70.htm](https://www.fa3.gr/eidiki_agogi/17-istoriki-diadromi-mexri-70.htm)

\* Ο ορισμός της λέξης «επικοινωνία», παρατίθεται στο παράρτημα της βιβλιογραφίας, σελ. 120

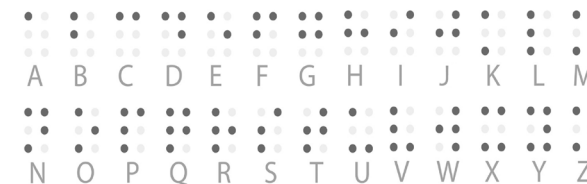


Εικ.1

Εικ.2



Εικ.3



Εικόνα 1: Πρώτος οίκος τυφλών

Εικόνα 2: Κώδικας-γραφή Braille στην γαλλική γλώσσα, μέσω της αίσθησης της αφής

Εικόνα 3: Κώδικας-γραφή Braille στην αγγλική γλώσσα



Παρατηρείται πως ανάλογα με το πως αλληλεπιδρά η κοινωνία στα κοινωνικά ζητήματα που δημιουργούνται, τόσο περισσότερο εναισθητοποιείται το κοινωνικό σύνολο προς τα άτομα με αναπηρία. Στο διάστημα του 19ου αιώνα δημιουργούνται ιδρύματα για παιδιά με νοητική υστέρηση και η ειδική αγωγή θεωρείται ευθύνη της κοινωνίας. Η Montessori<sup>(10)</sup> ασχολήθηκε με την αναπηρία πιστεύοντας πως η πρώτη εκπαίδευση είναι η πιο σημαντική για την ανάπτυξη του παιδιού, για το λόγο ότι είναι πιο δεκτικά σε ορισμένα ερεθίσματα και στην εκμάθηση δεξιοτήτων. Εργάστηκε με παιδιά με αναπτυξιακή καθυστέρηση και εστίασε στην χρήση των αισθήσεων, στο παιχνίδι και την αλληλεπίδραση.

Το αναπηρικό κίνημα\* έκανε την εμφάνιση του την δεκαετία του 1960 στις ΗΠΑ και την Ευρώπη. Υποστήριζε την ισότιμη πρόσβαση στην εκπαίδευση και αγορά εργασίας καθώς διεκδίκησε την προσβασιμότητα<sup>(11)</sup>. Το 1973 και 1981 ο James Charlton<sup>(12)</sup> υποστήριξε πως είναι η καθοριστική δεκαετία για το αναπηρικό κίνημα σε διεθνές επίπεδο. Διεκδικήθηκε η ψήφιση και η εφαρμογή νόμων για την βελτίωση των όρων ζωής των ατόμων με αναπηρία<sup>(13)</sup>.

Μετά από μερικά χρόνια έρχεται στο προσκήνιο το Κίνημα Ανεξάρτητης Διαβίωσης το οποίο είχε ως βασικό κριτήριο ότι τα άτομα με αναπηρία θα πρέπει να έχουν τον πρώτο λόγο και τον τελευταίο στον τρόπο ζωής τους, στις αποφάσεις τους αλλά και στην ίδια την καθημερινότητα. Προτεσάντες του κινήματος θεωρούνται η Maggie Davies και ο Ken Davis όπου αποφάσισαν να ζήσουν σε ένα χώρο που σχεδιάζουν οι ίδιοι τους. Χωρίς καμία βοήθεια στα πρώτα χρόνια δυσκολεύονται μέχρι που γίνονται μέλη μιας οργάνωσης 'Union of the Physically Impaired Against Segregation' και αποφασίζουν να σχεδιάσουν ένα δικό τους χώρο διαμονής με πρόσβαση σε αναπηρικά αμαξίδια και μη συμβάλλοντας στην ομαλή διαβίωση. Το 1976 ιδρύεται το Grove Road Housing Scheme<sup>(14)</sup>.

10. Σουζάνα Παντελιάδου Ενότητα 3: Αναπηρικό κίνημα-Ειδική αγωγή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 2015

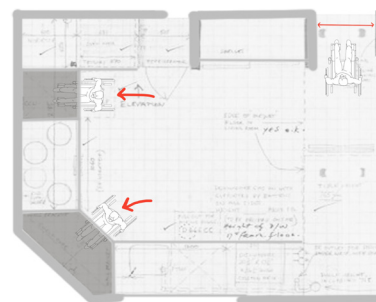
11. Kim Nielsen, A Disability History of the United States, Beacon Press, Boston, 2012

12. James Charlton, 'Nothing About us without us : Disability Oppression and Empowerment

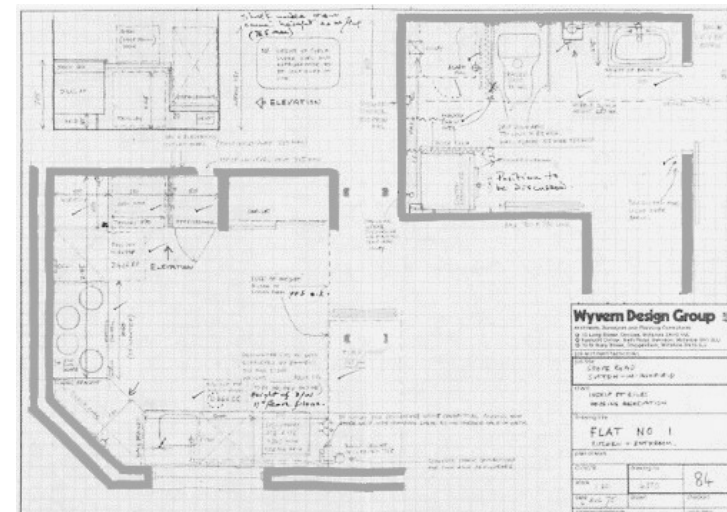
13. Michael Oliver, Αναπηρία και πολιτική, επικεντρο, Αθήνα, 2009, σελ. 69

14. Colin Barnes, Geoffrey Mercer, Independent futures: Creating User-Led Disability Services in a Disabling Society, 2006, σελ. 45-47

\* Ο ορισμός της λέξης «αναπηρικό κίνημα», παρατίθεται στο παράρτημα της βιβλιογραφίας, σελ. 120



ΕΙΚ. 4.5



Εικόνα 4 : Κάτοψη για τον μετασχηματισμό κουζίνας και μπάνιου του Διαμερίσματος 1 του Grove Road Housing Scheme ώστε να γίνουν προσβάσιμα, σχεδιασμένη από το Wyvern Design Group (RIBA Collections)

Εικόνα 5: Διαγραμματική κάτοψη για τον μετασχηματισμό κουζίνας με βάση τις εύκολες προσβάσεις

Εικόνα 6: Χειρόγραφη αναφορά του αρχιτέκτονα όσο αφορά τον τρόπο αναδιαμόρφωσης της κάτοψης

ΕΙΚ. 6

4<sup>th</sup> Dec 75  
 Mr Anthony Pearson & Philip Bamfield on site.  
 PRESENT POSITION  
 The floor is laid on all floors and the tiles are available, as ordered. The sink units with swivel taps were not ordered - the wrong units have arrived. Anthony will try to rectify this situation. The interior doors have not yet been delivered. The plastering is drying out nicely and will soon be ready for emulsion. Exterior painting will soon begin. Interior painting must wait until doors arrive. The wiring is in - but no fittings as yet. The bathroom floors are tiled. Central heating boilers in. No kitchen range work yet started, but the angle-irons to support the worktop are set into the wall (880mm in Joan's). No bath/clinometer/sinks yet in bathroom.  
 NEW SITE FORGEMAN.  
 Mr Martin Site Tel: 6274.  
 CABLE & ALAN  
 The difference in cost between fitting ordinary taps to bath and the fitting with a shower unit is £7.50. This info to C.A. today with request to telephone site foreman a.s.a.p. if they accept - also to write Anthony Pearson. They have seen Eric Kells article - explained differences - apostrophized them being misled (they were mislead as the foreman having already committed to them).  
 JOHN & SACHA  
 Explained to Anthony that they had caused such deep divisions between us, we had no choice but to proceed without them. Anthony mentioned the washing machine (atig) (quoted price £21.00) which had been put in specifically for Joan & which they presumably accepted in writing (my letter of 22/8 and John's letter 21/11/8 [this is] ref). He didn't know whether Jack & I then would accept this expense.  
 FURTHER  
 Proposed that they be increased. Any more here should be advised a.s.a.p. for information. Knee height and best worktop height Flat 3 being 1000mm/1015mm/1030mm but these could be conceivably transferred from Flat 2 with permission. Flat 3 will have 1015mm/1030mm and usual cupboard etc. Bath (small as possible). Worktop height set at 800mm (may be possible to lower slightly 800mm = 31 1/2")

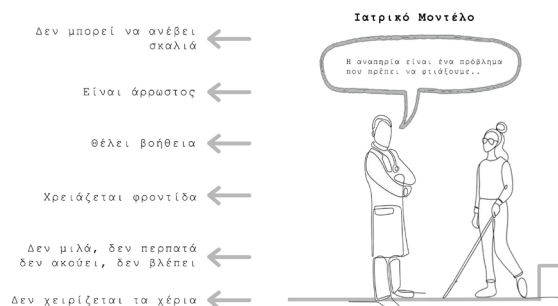


Φτάνοντας στο 1892, στο πλαίσιο του Πανελλαδικού Αναπήρων 1982 αποφασίστηκε η χρήση του όρου « Άτομα με Αναπηρία » ΑμεΑ, ο οποίος αντικατέστησε προηγούμενες ονομασίες όπως ανάπηροι, μειονεκτικά άτομα κλπ.. Ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (Π.Ο.Υ.)<sup>(15)</sup>, υιοθέτησε μια διεθνή ταξινόμηση για την αναπηρία αρχικά με βάση το μοντέλο ICIDH (International Classification of Impairments, Disabilities and Handicaps, 1980), όπου η αναπηρία αποτελείται από τρία ξεχωριστά, αλλά αλληλοσυνδεόμενα μέρη, « βλάβη-μειονέκτημα » (handicap), « αναπηρία » (infirmité), « ανικανότητα » (disability), τα οποία ορίζονται ως ανικανότητα όπου μια κατάσταση ενός ατόμου που έχει φυσικά, ψυχικά ή κοινωνικά χαρακτηριστικά που καθιστούν πιο δύσκολη την εκτέλεση καθημερινών δραστηριοτήτων ή στην ομαλή συνύπαρξη σε ένα κοινωνικό σύνολο. Η απόδοση και η ικανότητα των ατόμων με αναπηρία, κλωνίζεται μέσω τις διακρίσεις βάση της αναπηρίας\*, με αυτό να αποτελεί τον διαχωρισμό τους από ένα κοινωνικό σύνολο.<sup>(16)</sup>

Ως ένα κοινωνικό σύνολο που αποτελείται από άτομα διαφορετικά μεταξύ τους, ο τρόπος αντίληψης της αναπηρίας από αυτά χωρίζεται σε Ιατρικό, Ατομικό-Κοινωνικό και Κοινωνικό-Πολιτικό. Το ιατρικό πρότυπο αφορά αποκλειστικά το σώμα του ανθρώπου και αντιμετωπίζει τα άτομα με αναπηρία, ως μια κατηγορία με λειτουργικούς περιορισμούς και δυσλειτουργίες προτείνοντας θεραπείες αποκατάστασης. Δεν στέκεται στις κοινωνικές δομές για τις στάσεις των ατόμων χωρίς αναπηρία προς τα άτομα με αναπηρία<sup>(17)</sup>. Το ιατρικό πρότυπο εστιάζει σε αυτό που ένα πρόσωπο δεν μπορεί να κάνει.

Εικ.7

Εικόνα 7:  
Ιατρικό πρότυπο  
Κατανόηση της Αναπηρίας:  
Ένας Πρακτικός Οδηγός  
ΕΤΤΑΔ διαμορφωμένος



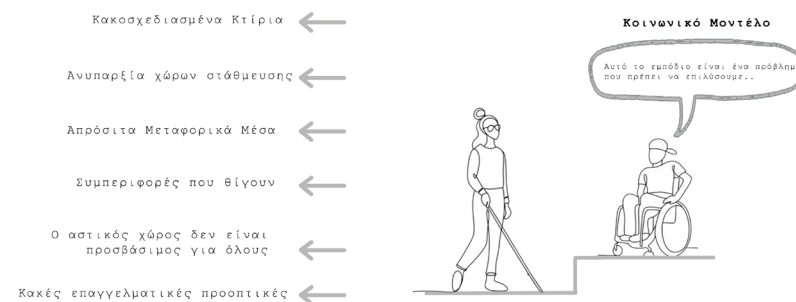
15. Π.Ο.Υ, 1981, σελ.4

16. Αναστασία-Βαλεντίνη Ρήγα, Ψυχοκοινωνικές παρεμβάσεις σε οργανισμούς, ομάδες και άτομα, Ελληνικά γράμματα, Αθήνα, 2001

17. Siebers Tobin, Disability Theory, University of Michigan Press, 2008, σελ.120

\* Ο ορισμός της λέξης «διακρίσεις βάση της αναπηρίας», παρατίθεται στο παράρτημα της βιβλιογραφίας, σελ.120

Σε αντίθεση με το ιατρικό πρότυπο, το Ατομικό-Κοινωνικό, αφορά τον τρόπο με τον οποίο η κοινωνία, αντιμετωπίζει τα άτομα με αναπηρία σε ένα κοινωνικό σύνολο και αποσκοπεί στην εύλογη προσαρμογή τους\*. Ερευνά τη σχέση μεταξύ των ΑμεΑ (Άτομα με Αναπηρία) και του υπόλοιπου κοινωνικού συνόλου, θεωρεί ως δευτερεύουσες ή ασήμαντες τις ιατρικές παρατηρήσεις που αφορούνε δυσλειτουργίες των ΑμεΑ, αφού βλέπει την αναπηρία ως ένα ζήτημα που είναι σχετικό μόνο με τον τρόπο οργάνωσης των σύγχρονων κοινωνιών<sup>(18)</sup>.



Εικ.8

Εικόνα 8: Κοινωνικό  
πρότυπο Κατανόηση της  
Αναπηρίας: Ένας Πρακτικός  
Οδηγός ΕΤΤΑΔ διαμορφωμένος

18. Ebook : On the Borderland of Medical and Disability History, <https://web.archive.org>

\* Ο ορισμός της λέξης «εύλογη προσαρμογή», παρατίθεται στο παράρτημα της βιβλιογραφίας, σελ.120

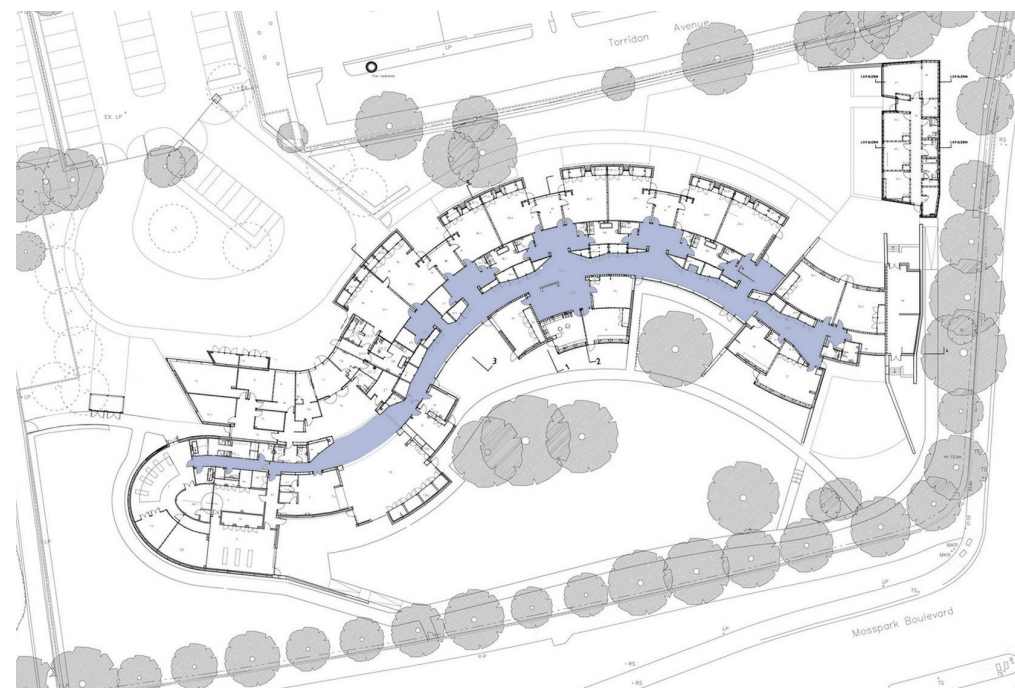
## 1.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΘΕ ΤΥΠΟΥ ΑΝΑΠΗΡΙΑΣ

Η κινητικότητα των ΑμεΑ, αποτελεί ένα ζήτημα που έχει δημιουργήσει ερωτήματα ως προς τις πιθανές λύσεις ανεξαρτησίας τους. Η αυτόνομη διακίνηση και διαβίωση σε ένα κοινωνικό σύνολο θα βοηθήσει έτσι ώστε τα άτομα αυτά, να αναπτύσσονται αλλά και να συμμετέχουν ισότιμα σε δραστηριότητες. Άτομα με μόνιμη ανικανότητα είναι οι κινητικά ανάπηροι, οι τυφλοί, τα άτομα με μειωμένη όραση, οι κωφοί, όσοι έχουν δυσκολία στην αντίληψη, την επικοινωνία και την προσαρμογή<sup>(19)</sup>. Η αναπηρία μπορεί να χωριστεί σε κινητική, αισθητηριακή αλλά και σε γνωστικές διαταραχές. Ξεκινώντας με την κινητική αναπηρία δίνοντας ένα ορισμό, τα άτομα έχουν αδύνατα ή παράλυτα μέλη με δυσκαμψία ή σχετική έλλειψη μελών του σώματος. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τους αργότερους ρυθμούς στην κίνηση τους και για την μετακίνηση χρησιμοποιούνται βοηθητικά μέσα. Όσο αφορά την αισθητηριακή αναπηρία κατηγοριοποιείται σε άτομα με δυσκολία στην όραση και στην ακοή. Τα άτομα με δυσκολία στην όραση έχουν μειωμένη έως καθόλου όραση. Για την ομαλή μετακίνηση στον χώρο χρησιμοποιούν μπαστούνια ή εκπαιδευμένα σκυλιά.

Οι αισθήσεις της αφής και της ακοής βοηθούν στην ‘ανάγνωση’ του χώρου με κατευθυντήριους οδηγούς. Ο χώρος όπου κινούνται πρέπει να παρέχει τον απαραίτητο φωτισμό χωρίς έντονες αντιθέσεις γιατί όσοι βλέπουν θαμπώνονται. Συνεχίζοντας στα άτομα με δυσκολία στην ακοή, τα άτομα αυτά βοηθούνται με την ύπαρξη έντονης και ευκρινούς σήμανσης. Ο φωτισμός παίζει καθοριστικό ρόλο αφού εξασφαλίζει την επικοινωνία των ατόμων επιτρέποντας τους να διαβάσουν τα χείλη του ομιλητή και να επικοινωνούν με την νοηματική γλώσσα\*. Ο χώρος, τα χρώματα και ο ήχος παίζουν καθοριστικό ρόλο στον τρόπο κίνησης ενός ατόμου με γνωστικές διαταραχές. Άτομα με νοητική δυσκολία και επικοινωνία έχουν περιορισμένη επαφή με το περιβάλλον και αδυνατούν να αντιδράσουν σε εμπόδια και κινδύνους. Σημαντικό είναι να χρησιμοποιούνται σημάνσεις και ενδείξεις με χρωματικές αντιθέσεις ή έντονα ηχητικά συστήματα.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για άτομα με προβλήματα όρασης και ακοής η αρχιτεκτονική ομάδα Alan Dunlop Architect Limited σχεδίασε ένα σχολείο Hazelwood School στην Γλασκόβη με βασικό γνώμονα την χρήση φωτισμού και κατευθυντήριες γραμμές. Βασικό χαρακτηριστικό του σχεδιασμού του αποτελεί ο αισθητηριακός τοίχος ντυμένος με φελλό ο οποίος σκοπό έχει την καθοδήγηση των μαθητών με απτικά στοιχεία. Επιχείρησε την εξασφάλιση των δεξιοτήτων κινητικότητας και ανεξαρτησίας των ατόμων στο χώρο<sup>(20)</sup>.

Εικ.9



Εικόνα 9 : Κάτοψη του σχολείου Hazelwood School , ανάδειξη της ευελιξίας κίνησης μέσω των καθαρών διαδρόμων

■ Ευελιξία Κίνησης προς τα άτομα με οπτική αναπηρία

19. Υπουργείο περιβάλλοντος χωροταξίας και δημόσιων έργων γραφείο μελετών για άτομα με ειδικές ανάγκες,Σχεδιάζοντας για όλους/Οδηγίες Σχεδιασμού,Αθήνα,1998,σελ.1-3

\* Ο ορισμός της λέξης «γλώσσα»,παράτεται στο παράρτημα της βιβλιογραφίας,σελ.120

20. <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/design-for-disabilities/>



Εικόνα 10 : Εσωτερική λήψη του σχολείου, Hazelwood School με εμφάνιση σε μια τοπική παρέμβαση για άτομα με οπτική αναπηρία, η καθοδήγηση επιτυγχάνεται με την αίσθηση της αφής

Εικ.10

Εν κατακλείδι, τα άτομα με αναπηρία, καθημερινά έρχονται αντιμέτωπα με εμπόδια και δυσκολίες όπως είναι η μετακίνηση τους, η επικοινωνία, η αντίληψη αλλά και προσαρμογή τους σε ένα περιβάλλον. Στο πέρασμα των χρόνων παρατηρείται η χρήση βοηθημάτων όπως αναπηρικά καροτσάκια , μπαστούνια , νοηματική γλώσσα και φωτισμός όπου για να μπορούν να αξιοποιηθούν σωστά θα πρέπει να μην εμποδίζονται από σκαλοπάτια, στενούς δρόμους και απότομες κλίσεις. Η διευκόλυνση τους θα γίνει μέσα από την πρόβλεψη απαλών κλίσεων στα δάπεδα(για τυφλούς και άτομα με κινητικές δυσκολίες), κατάλληλης ευκολονόητης σήμανσης(για κωφούς) και μηχανισμούς χειρισμού άνετων και ακίνδυνων χώρων για να κινούνται αυτόνομα. Οι χώροι και τα κτίρια που είναι εύκολα προσβάσιμα και προσιτά προς τον χρήστη, δημιουργούν ένα σύνολο πιο ευχάριστο και με λιγότερους κινδύνους<sup>(21)</sup>.

21. Υπουργείο περιβάλλοντος χωροταξίας και δημόσιων έργων γραφείο μελετών για άτομα με ειδικές ανάγκες, Σχεδιάζοντας για όλους- Οδηγίες Σχεδιασμού, Αθήνα, 1998

## **2. ΚΑΘΟΛΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ : Σχεδιάζοντας για όλους**



Ο κάθε άνθρωπος διαφέρει και ξεχωρίζει σε ένα σύνολο με βάση την ηλικία, τρόπο κινητικότητας, αναπηρία και λειτουργικές ικανότητες. Η αναπηρία μπορεί να επηρεάσει χαρακτηριστικά όπως η κινητικότητα, η δύναμη, αντοχή, μνήμη και αίσθηση κατεύθυνσης. Το σύνολο των ανθρώπων αυτών πρέπει να συνυπάρχει και να χρησιμοποιεί κτίρια για όλους με άνεση και ασφάλεια χωρίς ειδική βοήθεια. Οι χρήστες θα πρέπει να κινούνται με εύκολες κατευθυντήριες γραμμές και να κατανοούν πως να χρησιμοποιούν κτηριακές εγκαταστάσεις όπως ανελκυστήρες, αυτόματες πόρτες και άλλα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα του Universal Design αποτελούν οι κατανοητές και καλά τοποθετημένες σημάνσεις με αναγνωρίσιμα σύμβολα που βοηθά τα άτομα με αναγνωστικές ή γνωστικές δυσκολίες αλλά παράλληλα και άτομα που δεν είχαν πρώτη γλώσσα της χώρας που βρίσκονται<sup>(22)</sup>.

Δύο άτομα με ίδιο μειονέκτημα έχουν διαφορετική αντίληψη και προοπτική ενός περιβάλλοντος και χώρου. Η ανεξαρτησία της κίνησης τους και ο τρόπος που αντιλαμβάνονται τον χώρο όπου βρίσκονται εξαρτάται από τρεις βασικούς παράγοντες: α. Το άμεσο κοινωνικό περιβάλλον που αποτελεί το κοινωνικό σύνολο που ανήκουν και η ένταξη τους μέσα σε αυτό, β. Το έμμεσο όπου είναι ο οικογενειακός κλειστός κύκλος και τα άτομα που συναναστρέφονται και γ. Οι συνθήκες ενός περιβάλλοντα χώρου και οι δυσκολίες που θα αντιμετωπίσουν σε αυτό. Κάθε κοινωνία αντιμετωπίζει του χρήστες με διαφορετικό τρόπο χωρίς όμως να αγνοούν τις προκαταλήψεις που έχουν δημιουργηθεί γύρω από τα άτομα με ειδικές ανάγκες. Θεωρείται πως τα ΑμεΑ χρειάζονται την βοήθεια ενός ανθρώπου για να κινηθούν σε ένα χώρο είτε αυτό είναι από το στενό οικογενειακό περιβάλλον τους είτε από το κοινωνικό περιβάλλον. Το αίσθημα που δημιουργείται για την βοήθεια ενός ΑμεΑ είναι η συμπόνια και η αλληλεγγύη αγνοώντας την σημαντικότητα της ανεξαρτησίας κίνησης που επιβάλλεται να έχει ο χρήστης<sup>(23)</sup>.

22. Ebook: <https://universaldesign.ie/built-environment/building-for-everyone>

23. Σίλια-Βασιλική Νικολαΐδου, Διαστάσεις του κοινωνικού αποκλεισμού στην Ελλάδα, Τόμος Α', Αθήνα, 1999, σελ. 424



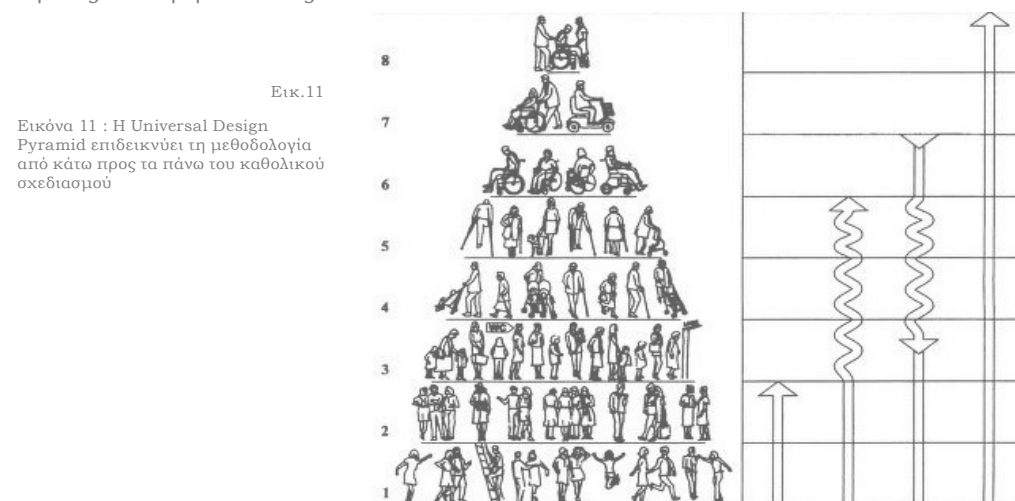
## 2.1 ΑΡΧΕΣ ΚΑΘΟΛΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ (Universal Design)

Σκοπός του καθολικού σχεδιασμού, είναι η κατασκευή κτιρίων που θα είναι προσβάσιμα, ασφαλή και άνετα όχι μόνο για τα άτομα με αναπηρία αλλά για όλους. Η ιδέα του καθολικού σχεδιασμού αποσκοπεί στην καθοδήγηση του σχεδιασμού ενός κτιρίου ή περιβάλλοντος που θα αποφύγει τον διαχωρισμό ή τον στιγματισμό οπουδήποτε χρήστη. Μια από τις αρχές που υποστηρίζεται είναι η ευελιξία του χρήστη με κατευθυντήριες γραμμές για την επιλογή μεθόδου χρήσης με βάση τις ατομικές προτιμήσεις και ικανότητες. Με βάση τα άτομα με αναπηρία οι αρχές που βοηθούν είναι η απλή και διαισθητική χρήση όπου υποστηρίζει πως η χρήση του σχεδίου θα πρέπει να είναι κατανοητή ανεξάρτητα από την εμπειρία, τις γνώσεις, τις γλωσσικές δεξιότητες ή το τρέχον επίπεδο συγκέντρωσης<sup>(24)</sup>. Χαρακτηριστικό του καθολικού σχεδιασμού φαίνεται να είναι ο ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός του, μετριάζοντας τις κλίμακες, αποστάσεις και δυσλειτουργίες. Η έννοια του «προσβάσιμου σχεδιασμού» εμφανίστηκε τη δεκαετία του 1970 για να λύσει θέματα προσβασιμότητας σε γενικό σχεδιασμό δομημένων περιβαλλόντων χωρίς εμπόδια<sup>(25)</sup>.

Η Πυραμίδα Universal Design υποδηλώνει το επίπεδο ανεξαρτησίας ενός ατόμου από ευκίνητα άτομα έως τα άτομα που χρειάζονται φροντιστές όταν βγουν έξω. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο σχεδιασμός του τηλεχειριστηρίου της τηλεόρασης. Η μεθοδολογία σχεδιασμού ονομάζεται από πάνω προς τα κάτω (top down). Η σύγκριση του προϊόν, γίνεται με βάση την κάλυψη αναγκών σε συγκεκριμένη ομάδα χρηστών, με αναπηρία το οποίο στην συνέχεια τροποποιήθηκε έτσι ώστε να ταιριάζουν και σε αρτιμελή άτομα. Όσο αφορά τις κτηριακές εγκαταστάσεις, η τεχνολογική υποστήριξη έχει βοηθήσει για τις αυτόματες πόρτες που ανοίγουν ως κανονική διάταξη για να διευκολύνει όλους να μπου μέσα και γύρω από δημόσια κτήρια<sup>(26)</sup>. Ο αρχιτέκτονας που ακολουθεί τη διαδρομή από κάτω προς τα πάνω προς τον καθολικό σχεδιασμό εργάζεται με την προϋπόθεση ότι οι χρήστες του κτιρίου που εξυπηρετεί, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με αναπηρίες, είναι όλοι άνθρωποι που μπορούν να αντιμετωπίζονται ως κανονικοί άνθρωποι.

Ο αρχιτέκτονας δεν ξεκινά με το τεκμήριο ότι τα άτομα με αναπηρία είναι ανώμαλα, ιδιόμορφα και διαφορετικά και ότι, για να γίνουν προσιτά σε αυτά τα κτίρια, θα πρέπει να συσκευάζονται μαζί και στη συνέχεια, με ένα σετ ειδικών τα πρότυπα προσβασιμότητας για άτομα με ειδικές ανάγκες, παρουσιάζουν τις απαιτήσεις τους σε λειτουργία top down ως πρόσθετα σε απροσδιόριστη κανονική παροχή<sup>(27)</sup>.

Όσον αφορά τα δημόσια κτίρια, αυτά που χρησιμοποιούνται από κάθε είδους άνθρωπου, η διαδρομή προς τον καθολικό σχεδιασμό απεικονίζεται στο διάγραμμα της εικ.11, με την πυραμίδα χρηστών των κτιρίων<sup>(28)</sup>. Για ένα κτίριο που πρόκειται να καλύψει τις ανάγκες όλων των πιθανών χρηστών του, ο αρχιτέκτονας, που ανεβαίνει από την μια βαθμίδα στην άλλη, επιδιώκει να επεκτείνει τις παραμέτρους στέγασης της κανονικής παροχής, και με αυτόν τον τρόπο να ελαχιστοποιήσει την ανάγκη για ειδική πρόνοια για τα άτομα με αναπηρία. Ο στόχος θα είναι να διασφαλιστεί, στο μέτρο του δυνατού, ότι κανείς δεν θα απειληθεί από την αρχιτεκτονική διάκριση. Με βάση αυτό το στόχο, γίνονται κρίσεις για το πώς οι αρχιτέκτονες είχαν την τάση να αποδίδουν τα τελευταία πενήντα περίπου χρόνια, τα θέματα που εξετάζονται είναι τα δημόσια κτίρια, όπως: θέατρα, πολυκαταστήματα, ξενοδοχεία και εστιατόρια. Αυτά που μεταξύ άλλων ανέσεων, έχουν ως κοινό τις τουαλέτες, προς όφελος των χρηστών τους.



24. Building for everyone: A universal design approach, Centre for Excellence in Universal Design National Disability

25. Edward Steinfeld, Universal Design, Creating Inclusive Environments, 2012

26. Ebook: <https://universaldesign.ie/uploads/publications/8-Building-Management.pdf>

27. Selwyn Goldsmith, UNIVERSAL DESIGN, A Manual of Practical Guidance for Architects, 2000

28. Universal Design Pyramid by Goldsmith όπως αναφέρεται στο Asiah, 2012



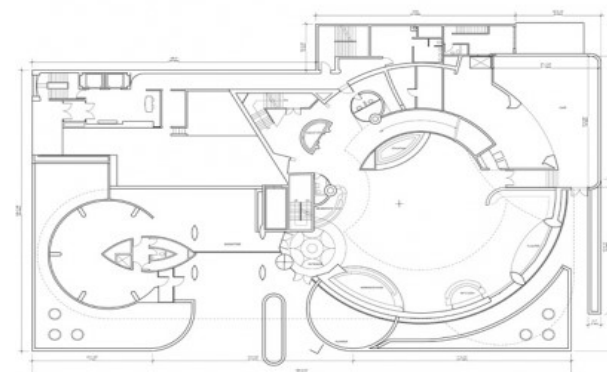
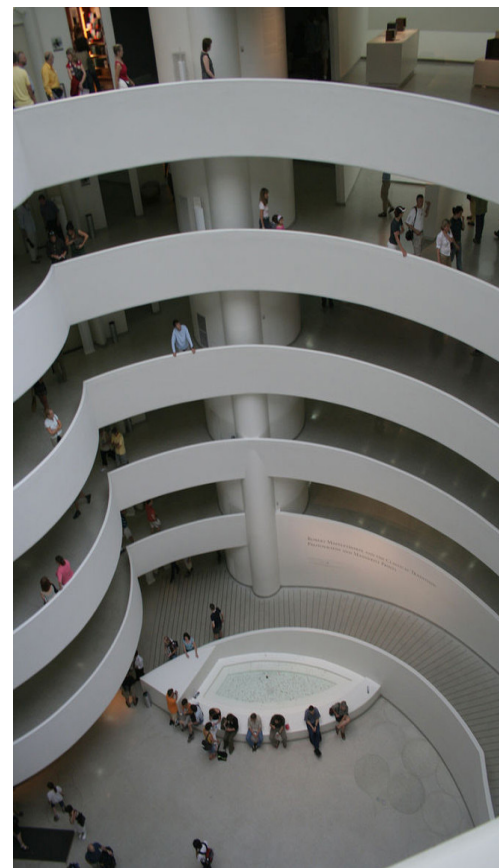
### Solomon R. Guggenheim Museum / Frank Lloyd Wright

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα του σπουδαίου αρχιτέκτονα Frank Lloyd Wright, που υλοποίησε τις αρχές του Universal Design, αποτελεί η ιδέα του σπειροειδούς σχεδιασμού του Μουσείου Τέχνης Guggenheim παραμένει μια από τις πιο περιεκτικές σχεδιαστικές ιδέες. Με βάση τον σχεδιασμό όλοι βιώνουν το μουσείο με τον ίδιο τρόπο με αποτέλεσμα να προσφέρει ισότητα και αξιοπρέπεια, και φυσικά προσβασιμότητα για όλους. Στο μουσείο Guggenheim, όλοι οι επισκέπτες μπαίνουν από το ισόγειο, οδηγούνται με το ασανσέρ στην κορυφή του κτιρίου και σταδιακά κατεβαίνουν τη σπείρα. Οι αρχιτέκτονες αναφέρουν ότι η συνδεσιμότητα αποτελεί την μεγαλύτερη αρχιτεκτονική ιδέα του έργου, καθώς η αρχική τους ιδέα ήταν να έχουν τη σπείρα στο κέντρο(πυρήνα) του κτιρίου. Η πρώιμη σχεδιαστική ιδέα εξελίχθηκε μετά από συνεννόηση με παρ-ολυμπιονίκες και η σπείρα κινήθηκε προς το εξωτερικό άκρο του κτιρίου. Αυτό έγινε έτσι ώστε οι ράμπες να είναι πιο σταδιακές και να συμπεριληφθεί περισσότερος χώρος κυκλοφορίας χωρίς να απευθύνεται μόνο στους χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων<sup>(29)</sup>.

Σύμφωνα με τον ιστορικό και κριτικό της αρχιτεκτονικής συγγραφέα Paul Goldberger,

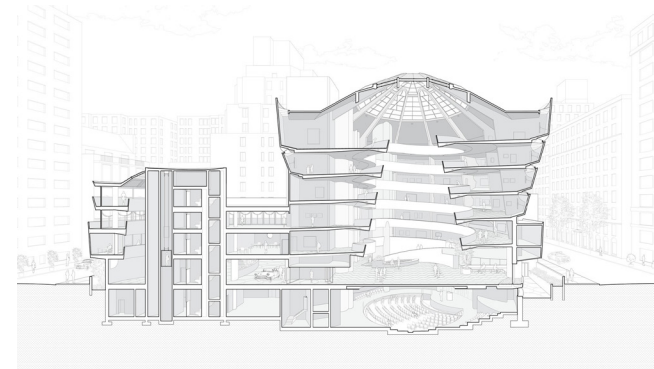
«Πολλά κτίρια, τα παρατηρείς καλύτερα με το να μένεις σε ένα μέρος και να τα παίρνεις όλα μέσα. Αλλά ο μόνος πραγματικός τρόπος για να το βιώσεις είναι να κινηθείς κατά μήκος της σπείρας.... Επειδή είναι η εμπειρία του... να νιώθεις την αλλαγή του χώρου, να νιώθεις τον εαυτό σου να γυρίζει και να περιστρέφεται με αυτόν τον αξιοσημείωτο ρυθμό που σου θέτει ο Wright ... βλέποντας ένα έργο τέχνης που μόλις είδατε ξανά από κοντά σε όλη τη ροτόντα από απόσταση. Όλα αυτά τα πράγματα είναι απαραίτητα για την εμπειρία του Guggenheim. Είναι ένα κτίριο που δεν μπορείς να ζήσεις καθισμένος σε ένα μέρος.... Η ιδέα του Wright ήταν ότι το κτίριο αφορά την κίνηση μέσα στο διάστημα όσο και το ίδιο το διάστημα».

29. Tom Vavik, Inclusive Buildings, Products & Services, Challenges in Universal Design, 2009



Εικόνα 12 :Κάτοψη ισόγειου  
Εικόνα 13: Χαρακτηριστική τομή μουσείου ιδέα του σπειροειδούς σχεδιασμού

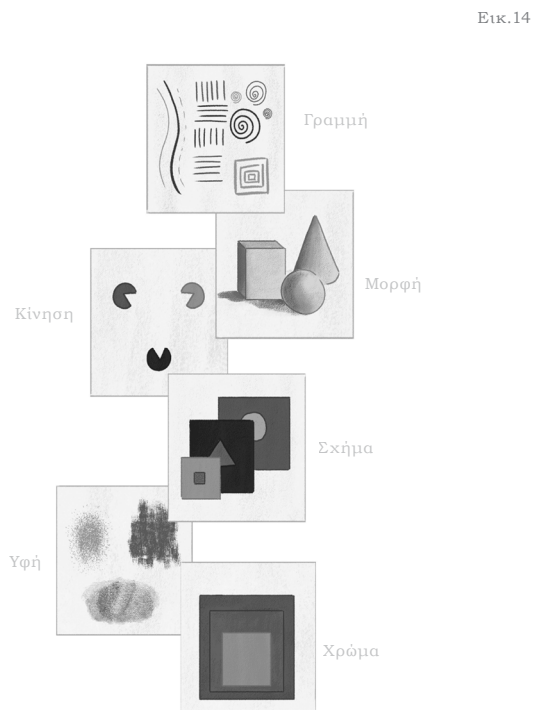
Εικ.12



Εικ.13

## 2.2 ΣΥΝΘΕΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Τα στοιχεία του σχεδιασμού είναι οι θεμελιώδεις πυκνές κάθε οπτικού σχεδίου που περιλαμβάνουν σχήμα, χρώμα, χώρο, φόρμα, γραμμή και υφή. Τα στοιχεία χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν μια εικόνα που μπορεί να μεταφέρει μια συγκεκριμένη διάθεση, να τραβήξει το μάτι σε μια συγκεκριμένη κατεύθυνση ή να προκαλέσει μια σειρά από συναισθήματα. Για τους αρχιτέκτονες, τα στοιχεία του σχεδιασμού αποτελούν τα βασικά στοιχεία κάθε εικόνας και βασίζονται επίσης στις αρχές του σχεδιασμού, οι οποίες είναι ένα σύνολο με τα στοιχεία του σχεδιασμού που κάνουν μια σύνθεση να φαίνεται ευχάριστη στο μάτι<sup>(30)</sup>.



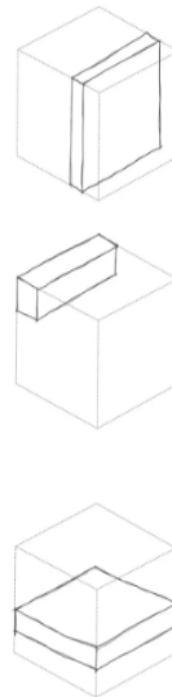
Εικόνα 14: Elements of Design

30. Elements of Design: Rowena Reed Kostellow and the Structure of Visual Relationships, 2013

## 1. Μορφή

Όλα έχουν μια μορφή με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Οι μορφές είναι τρισδιάστατες και υπάρχουν δύο τύποι οι γεωμετρικές (τεχνητές) και φυσικές (οργανικές). Μια ψηφιακή ή φυσική μορφή μπορεί να μετρηθεί με ύψος, πλάτος και βάθος. Μια φόρμα μπορεί να δημιουργηθεί συνδυάζοντας σχήματα και μπορεί να βελτιωθεί με χρώμα ή υφή. Ανάλογα με τη χρήση τους, μπορεί επίσης να είναι περίτεχνα ή χρηστικά. Στην περίπτωση του καθολικού σχεδιασμού μορφή θεωρείται η κτηριακή εγκατάσταση στην οποία θα πρέπει να πληρεί προδιαγραφές για την εξυπηρέτηση όλων των χρηστών<sup>(31)</sup>.

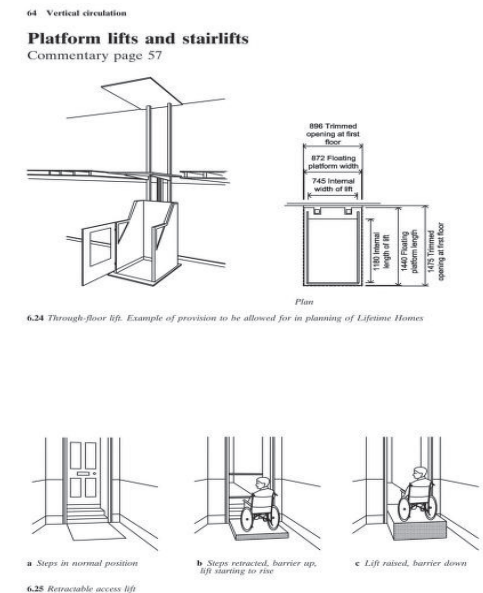
Εικ.15



Εικόνα 15: Αφαιρετικές και προσθετικές μορφές

Εικ.16

Εικόνα 16: Μορφές ανελκυστήρα για πλήρες εξυπηρέτηση όλων των χρηστών



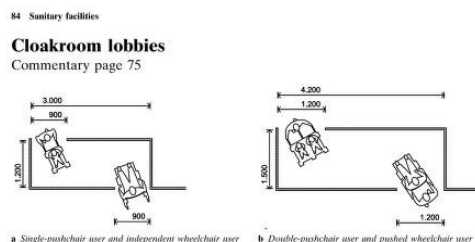
31. Ebook: <https://courses.bloodedbythought.org>



## 2. Σχήμα

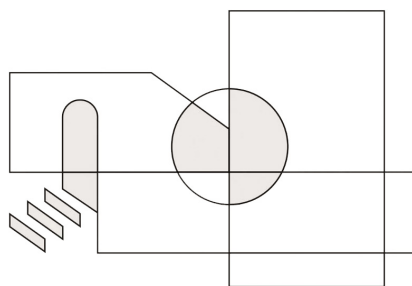
Όλα τα αντικείμενα αποτελούνται από σχήματα και όλα τα στοιχεία του σχεδιασμού είναι σχήματα κατά κάποιο τρόπο. Ένα σχήμα είναι ένα δισδιάστατο ή τρισδιάστατο αντικείμενο που ξεχωρίζει από τον χώρο δίπλα του λόγω ενός καθορισμένου ή υπονοούμενου ορίου. Ένα σχήμα μπορεί να ζει σε διαφορετικές περιοχές του χώρου και να έχει άλλα στοιχεία όπως γραμμή, χρώμα, υφή ή κίνηση. Όπως και οι μορφές, τα σχήματα υπάρχουν σε δύο διαφορετικούς τύπους: γεωμετρικά και οργανικά. Τα οργανικά σχήματα βρίσκονται στη φύση ή σχεδιάζονται με το χέρι. Είναι το αντίθετο από τα γεωμετρικά και συχνά αισθάνονται φυσικά ή λεία. Με βάση τον σχεδιασμό για όλους, το σχήμα παίζει καθοριστικό ρόλο στην οργάνωση της κάτοψης για τις σωστές διαστάσεις και γραμμές για να τηρούνται οι προδιαγραφές του χώρου για αναπηρικά αμαξίδια<sup>(32)</sup>.

Εικ.17



Εικόνα 17: Απεικόνιση ενδεικτικών διαστάσεων για την εύκολη πρόσβαση σε ένα χώρο

Εικ.18



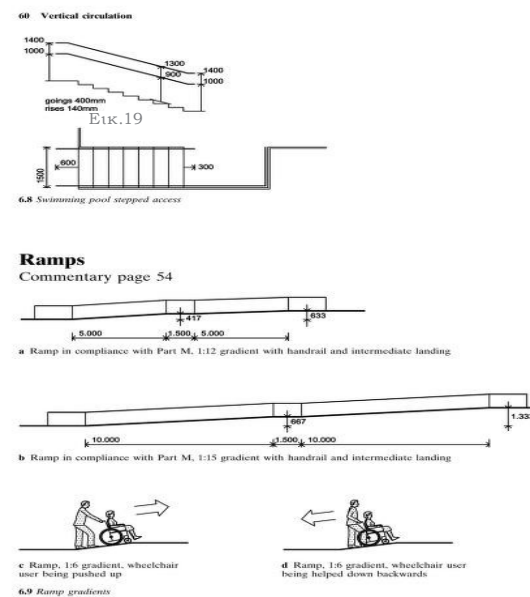
Εικόνα 18: Γεωμετρικά σχήματα όπου μέσα από την μορφή τους αποτελούν τρισδιάστατα ή δισδιάστατα

32. Loan Oei, The Elements of Design , Rediscovering Colors, Textures, Forms, and Shapes, 2002

## 3. Γραμμή

Συχνά το σημείο εκκίνησης για κάθε καλλιτεχνική έκφραση, η γραμμή είναι ένα από τα πιο ουσιαστικά στοιχεία του σχεδιασμού. Έχει πάντα περισσότερο μήκος παρά πάχος και μπορεί να είναι αδιάσπαστο, σπασμένο ή υπονοούμενο. Μια γραμμή μπορεί να είναι κάθετη, διαγώνια, οριζόντια, ακόμη και κυρτή. Μπορεί να είναι οποιοδήποτε πλάτος, μέγεθος, σχήμα, θέση, κατεύθυνση, διάστημα ή πυκνότητα. Τα σημεία δημιουργούν γραμμές και οι γραμμές δημιουργούν σχήματα. Μια γραμμή μπορεί να έχει άλλα στοιχεία όπως χρώμα, υφή και κίνηση που εφαρμόζονται σε αυτήν. Αν και βασικές στην εμφάνιση, οι γραμμές μπορούν να ελέγξουν τις σκέψεις και τα συναισθήματα του θεατή και να οδηγήσουν το μάτι του θεατή στο διάστημα. Συγκρίνοντας κανείς τις αρχές του Universal Design, οι γραμμές αφορούν την ροή της οριζόντιας και της κατακόρυφης κίνησης λαμβάνοντας υπόψη την ομαλή πορεία στο χώρο<sup>(33)</sup>.

Εικ.19



Εικόνα 19: Η γραμμή ως σημαντικό στοιχείο για την σχεδίαση μιας ομαλής κλίσης(ράμπας)

Εικόνα 20: Διαφοροποίηση της γραμμής με βάση τον συμβολισμό για την ολοκληρωμένη αποτύπωση στον σχεδιασμό

33. Loan Oei, The Elements of Design, Rediscovering Colors, Textures, Forms and Shapes, 2002

#### 4. Υφή

Η υφή είναι ο τρόπος που αισθάνεται μια επιφάνεια ή ο τρόπος με τον οποίο γίνεται αντιληπτή ότι αισθάνεται. Έχει τη δύναμη να προσελκύει ή να μειώνει τα μάτια ενός θεατή και μπορεί να εφαρμοστεί σε γραμμές, σχήματα και φόρμες. Υπάρχουν δύο τύποι υφής: η απτική και η οπτική. Οι απτικές υφές είναι τρισδιάστατες και μπορούν να αγγιχτούν. Το πιο εύκολο παράδειγμα είναι ο φλοιός δέντρων με όλα τα χτυπήματα και τις ραβδώσεις, την τραχύτητα και την απαλότητα. Μια φωτογραφία του ίδιου φλοιού θα ήταν μια οπτική υφή. Μπορεί κανείς να το δει αλλά όχι να το νιώσει. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα υφής στο κομμάτι του καθολικού σχεδιασμού αποτελεί η πορεία με τραχεία υφή για την καθοδήγηση των τυφλών ατόμων<sup>(34)</sup>.

Εικ.21



Εικόνα 21:  
Τοπική παρέμβαση  
στην κουπαστή της σκάλας,  
αισθητή μέσω της αφής

Εικ.22



Εικόνα 22:  
Γραφή Braille-Αίσθηση Αφής

#### 5. Χρώμα

Το χρώμα είναι ένα από τα πιο δύσκολα στοιχεία για την αξιοποίηση, και πιθανώς ένα από τα πιο δύσκολα στην κατανόηση. Το χρώμα μπορεί να βοηθήσει στην οργάνωση ενός σχεδίου και να δώσει έμφαση σε συγκεκριμένους τομείς ή ενέργειες. Όπως και άλλα στοιχεία, έχει μερικές διαφορετικές ιδιότητες: απόχρωση, κορεσμό και ελαφρότητα. Σε αντίθεση με άλλα στοιχεία, δεν χρειάζεται πάντα να χρησιμοποιείται. Ένα σχέδιο μπορεί να έχει την απουσία χρώματος. Η απόχρωση συνήθως αναφέρεται σε ένα μήκος κύματος φωτός στο χρωματικό φάσμα, το οποίο αναμειγνύεται από τα κύρια χρώματα του κόκκινου, του πράσινου και του μπλε (κοινώς αναφέρεται ως RGB). Μια συγκεκριμένη απόχρωση μπορεί να έχει έναν ζωντανό ή θαμπό κορεσμό. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ενώ το χρώμα είναι παγκόσμιο, οι διαφορετικοί πολιτισμοί έχουν διαφορετική σημασία για τα χρώματα<sup>(35)</sup>.

Εικ.23



Εικόνα 23: Παλέτα χρωμάτων με την ανάλογη ένταση και ενέργεια που μπορεί να δώσει σε ένα χώρο

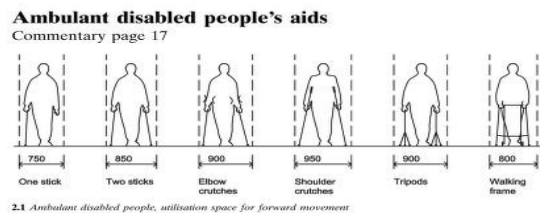
34. Alex W. White, The Elements of Graphic Design, 2002

35. Ebook: <https://courses.bloodedbythought.org>

## 6. Χώρος

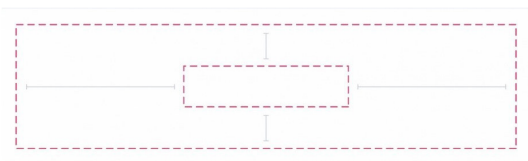
Κάθε σχήμα ή μορφή έχει μια θέση στο χώρο. Ως στοιχείο σχεδιασμού, ο χώρος αναφέρεται στην περιοχή γύρω, πάνω, κάτω ή πίσω από ένα αντικείμενο. Τα αντικείμενα στο διάστημα μπορούν να εμφανιστούν τόσο σε δύο όσο και σε τρεις διαστάσεις. Σε ένα δισδιάστατο περιβάλλον, ο χώρος έχει να κάνει με τη δημιουργία της ψευδαίσθησης μιας τρίτης διάστασης σε μια επίπεδη επιφάνεια. Οι σκιές, η σκίαση, η επικάλυψη και το μέγεθος μπορούν να βοηθήσουν στον καθορισμό της θέσης ενός αντικειμένου στο χώρο. Ο χώρος, όπως και το χρώμα, είναι ένα στοιχείο που δεν χρειάζεται να χρησιμοποιηθεί. Αλλά όταν είναι, είναι ένας ισχυρός τρόπος για να δοθεί έμφαση<sup>(36)</sup>. Στο Universal Design, ο ορισμός του χώρου μεταφράζεται σε πράξη τον ελεύθερο χώρο που δημιουργείται για την εύκολη κίνηση στον χώρο από όλους τους χρήστες. Στην περίπτωση των ΑμεΑ, με βάση τις νομοθεσίες, οι διαστάσεις για την κίνηση στον χώρο χωρίς εμπόδια είναι συγκεκριμένες έτσι ώστε οι χρήστες να μην χρειάζονται βοήθεια από άλλο άτομο<sup>(37)</sup>.

Εικ.24



Εικόνα 24: Ελεύθερος χώρος για άτομα με αναπηρία με σκοπό την ελεύθερη μετακίνηση μέσα σε ένα χώρο

Εικ.25



Εικόνα 25: Λήψη συγκεκριμένων αποστάσεων σε ένα χώρο για την διευκόλυνση προς όλους τους χρήστες

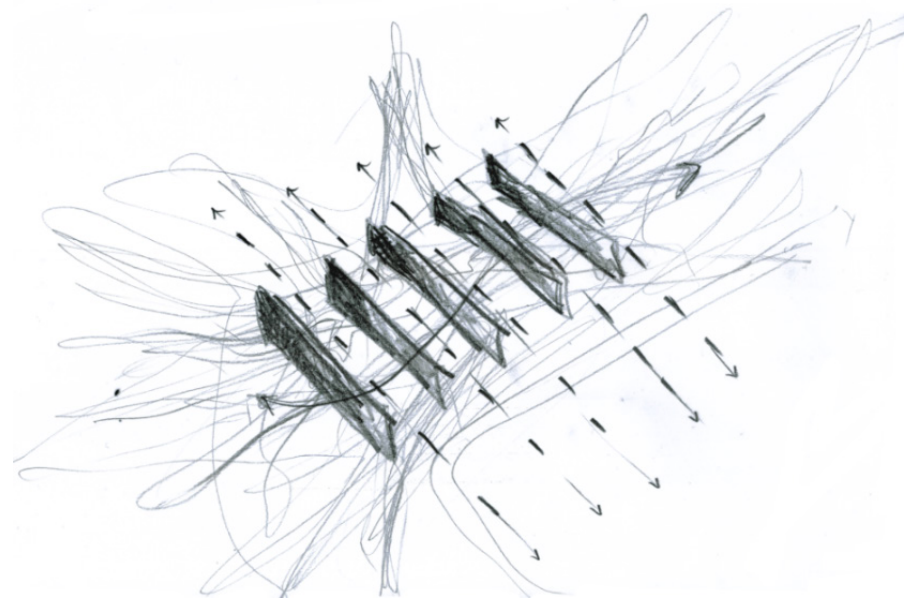
36. Cornelis van de Ven, Space in Architecture, The Evolution of a New Idea in the Theory and History of the Modern Movements, 1978

37. Σταυρίδης Σταύρος, Μνήμη και εμπειρία του χώρου, Αθήνα, 2006

## 7. Κίνηση

Σε κλασικές ή πιο στατικές μεθόδους σχεδίασης, η κίνηση μπορεί να υπονοηθεί, αλλά τα αντικείμενα δεν μπορούν να κινηθούν. Η κίνηση μπορεί να εφαρμοστεί σε γραμμές, σχήματα, φόρμες και υφές και μπορεί ακόμη και να μετακινήσει αντικείμενα στο χώρο. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο γιατί επιτρέπει στις μορφές ή τα σχήματά σας να αποκτήσουν προσωπικότητα ή να πουν μια ιστορία. Η κίνηση μπορεί επίσης να εφαρμοστεί σε φυσικές εμπειρίες όπου οι χρήστες αλληλοεπιδρούν με τον χώρο τους<sup>(38)</sup>.

Εικ.26



Εικόνα 26: Αφαιρετική προσέγγιση έννοιας της κίνησης μέσα σε ένα χώρο

38. Michael Schumacher, New Move, Architecture in Motion - New Dynamic Components and Elements, 2010

### **3. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΩΝ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ**

Η σημασία των αισθήσεων προκύπτει ως η πηγή μέσα από την οποία ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται και αλληλοεπιδρά σε ερεθίσματα από το ίδιο του το περιβάλλον. Σε αυτό το πλαίσιο, αποτελεί την διαδικασία όπου οι αισθήσεις σε καθημερινά πλαίσια, αντλούν και συλλέγουν πληροφορίες από τον εξωτερικό κόσμο και τις μετατρέπουν σε ένα δίκτυο αντιλήψεων, με σκοπό ο άνθρωπος να αντιλαμβάνεται τον χώρο που βρίσκεται καλύτερα. Για να κατανοήσουμε καλύτερα την έννοια των αισθήσεων, αποτελούνται από τις πέντε βασικές αισθήσεις, η όραση, η ακοή, η γεύση, η όσφρηση και η αφή. Μέσω αυτών διαμορφώνει ο άνθρωπος τις εμπειρίες του, αντιπροσωπεύει τον παρατηρητή του κόσμου του, του εαυτού του και για τους γύρω του.

Ωστόσο, κλειδί δεν αποτελούν μόνο οι πέντε βασικές αισθήσεις, αλλά συμπληρώνονται με τις αισθήσεις της κινητικότητας, της προσανατολιστικής αντίληψης και του χρόνου, οι οποίες ολοκληρώνουν την αίσθηση της πραγματικότητας στην οποία ζούμε. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε καλύτερα των τομέα των αισθήσεων, έτσι παίρνουμε σαν παράδειγμα την αφή. Στην ουσία, η αφή είναι η πρώτη που αναπτύσσεται στο ανθρώπινο έμβρυο και συχνά χαρακτηρίζεται ως η πιο αμφίδρομη και αμοιβαία από τις αισθήσεις, αφού το οτιδήποτε αγγίζει ο άνθρωπος, παράλληλα τον αγγίζει και αυτό. Η αίσθηση της αφής αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για το πως βιώνουμε την ζωή και την καθημερινότητα μας, καθώς αποτελεί την γενέτειρα πολλών διαφορετικών συναισθημάτων που μας κατακλύζουν. Μπορεί ακόμη να θεωρηθεί βασικός πυλώνας της αισθητηριακής αντίληψης και εμπειρίας, τον οποίο καλούνται οι υπόλοιπες αισθήσεις να συμπληρώσουν. Σε αντίθεση με τις άλλες αισθήσεις, η απτική αντίληψη δεν χρησιμοποιεί ένα εξειδικευμένο αισθητηριακό όργανο, αλλά χρησιμοποιεί τον ιστό του δέρματος, το οποίο περιβάλλει ολόκληρο το σώμα, ώστε να λαμβάνει απτικά αισθητηριακά ερεθίσματα. Με βασικό γνώμονα των αισθήσεων, προκαλούν διάφορα και ποικίλα συναισθήματα τα οποία καθορίζουν τις αλληλεπιδράσεις μας στην κοινωνική μας ζωή <sup>(39)</sup>.



39. Walker Richard, Η δύναμη των αισθήσεων, Αθήνα, 2002, σελ.10



### 3.1 ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ

Για να ορίσουμε το συν-αίσθημα αναλύουμε κάποιες βασικές παραμέτρους για την πλήρη κατανόηση του. Το ερέθισμα, την αίσθηση, το αίσθημα και το συναίσθημα.

Ερέθισμα αποτελεί κάθε φυσική αιτία που είναι ικανή να διεγείρει ορισμένο αισθητήριο νεύρο και να δημιουργήσει έτσι το αντίστοιχο αίσθημα.

Η αίσθηση είναι ένα βιολογικό σύστημα που χρησιμοποιείται από έναν οργανισμό για την αισθητικότητα (sensation), τη διαδικασία συλλογής πληροφοριών για τον κόσμο και την ανταπόκριση τού οργανισμού σε ερεθίσματα.

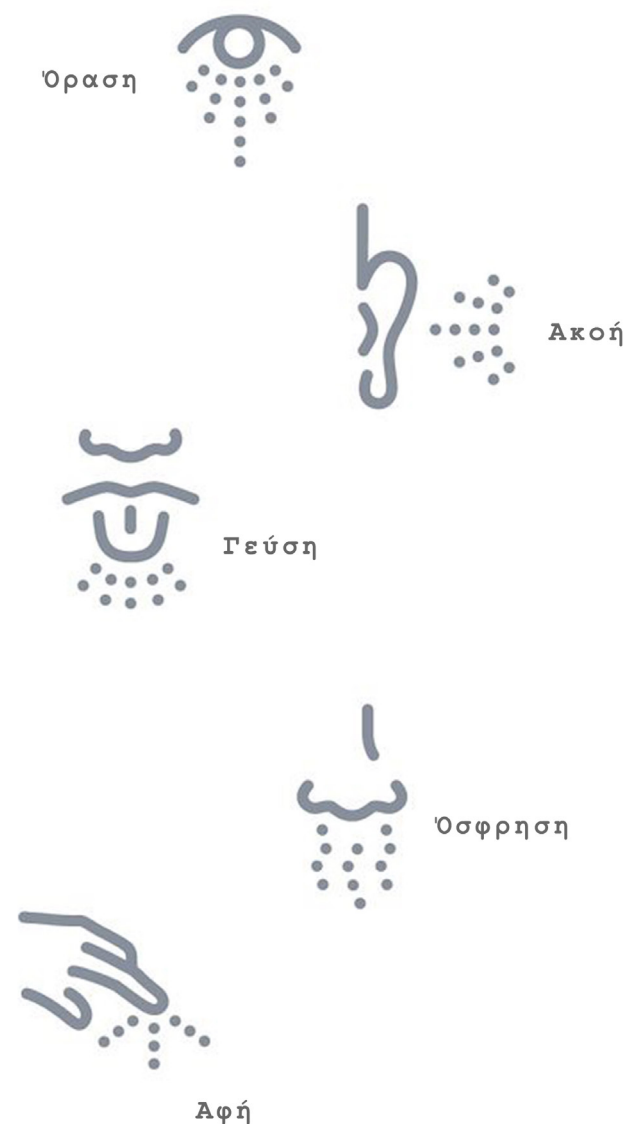
Το αίσθημα ένα ψυχοσωματικό φαινόμενο, κατά το οποίο μία ιδιότητα ενός ερεθίσματος μετουσιώνεται σε ένα βίωμα. Τα αισθήματα (ακουστικά, οπτικά, απτικά και γεύσης) είναι ότι αντιλαμβανόμαστε με την βοήθεια των αισθήσεων (όραση, ακοή κλπ.) και των αισθητηριακών οργάνων (αυτιά, μάτια κλπ.)

Συναίσθημα αποτελεί η ψυχική διέγερση που προκύπτει από ένα γεγονός ή μια εμπειρία, η οποία συνοδεύεται από ελαφρές μεταβολές των λειτουργιών του οργανισμού και αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό στοιχείο του ψυχισμού του ανθρώπου.

Με βάση την ερμηνεία της έννοια των αισθήσεων, αποτελεί πάτημα για την περαιτέρω ανάλυση της κάθε μιας ξεχωριστά<sup>(40)</sup>.

40. Οι ορισμοί των παραπάνω εννοιών προέρχονται από το «Λεξικό της νέας Ελληνικής Γλώσσας» (Γ. Μπαμπινιώτης, Β' Έκδοση, Αθήνα, 2002)

Εικ.27

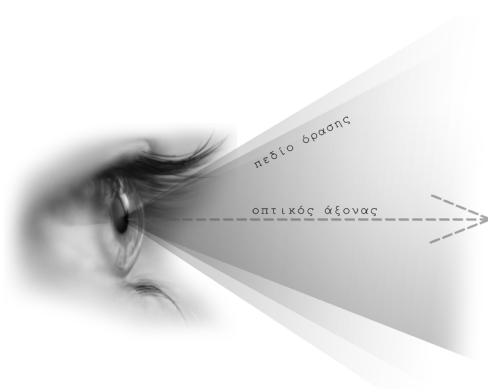


Εικόνες 27: Αισθήσεις και ερεθίσματα

## 1. Όραση

Η όραση ή αλλιώς οπτική αντίληψη θεωρείται μια από τις πέντε αισθήσεις. Θεωρείται η πιο σημαντική από τις υπόλοιπες αισθήσεις, γιατί αυτήν επιτρέπει στο άτομο να βλέπει και να γίνεται άμεσα αντιληπτός ο εξωτερικός χώρος. Το όργανο με το οποίο αντιλαμβάνεται κανείς αυτήν την αίσθηση, αποτελούν τα μάτια, ενώ παράλληλα το αντικείμενο το οποίο αντιλαμβάνεται κάποιος αποτελεί το φως. Ανιχνεύουν το φως και περιέχουν πάνω από 70% των αισθητήρων του σώματος. Τα μάτια στέλνουν νευρικές ώσεις στον εγκέφαλο, ο οποίος τις μετατρέπει σε εικόνες. Η αίσθηση της όρασης είναι οριζόντια. Αυτό αποτελεί βασικό στοιχείο, αφού το οριζόντιο επίπεδο είναι πολύ πιο ευρύ από το κατακόρυφο. Η οπτική γνώση είναι η νοητική διαχείριση των οπτικών πληροφοριών όπου παίρνει την μορφή εικόνων. Όραση και οπτική γνώση είναι δύο αλληλεξάρτητες διαδικασίες. Η οπτική γνώση έρχεται πρώτη και η δεύτερη ακολουθεί ως αποτέλεσμα της πρώτης, χωρίς να είναι πάντα ξεκάθαρο το σημείο που τις χωρίζει. Σημαντικό στοιχείο σε αυτή τη διαδικασία επεξεργασίας των οπτικών ερεθισμάτων αποτελεί η συμμετοχή της μνήμης, που μπορεί να ενεργοποιηθεί συνειδητά ή ασυνείδητα, ακόμα και στις πρώτες στιγμές ενός οπτικού ερεθίσματος. Έρευνες έχουν δείξει ότι από την στιγμή της λήψης του οπτικού μηνύματος, από την κόρη του ματιού μέχρι το τελικό στάδιο της αντίληψης, μεσολαβεί σημαντικά ασυνείδητη διαδικασία<sup>(41)</sup>.

Εικ.28



Εικόνα 28: Ζώνες οπτικού πεδίου

41. Rudolf Arnheim, «Τέχνη και οπτική αντίληψη-Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης», 1999

## Όραση ↔ Αρχιτεκτονική

Από την κλασσική αρχαιότητα, η όραση θεωρείται ιστορικά ως η ευγενέστερη από τις αισθήσεις, και η ίδια η σκέψη θεωρήθηκε από την άποψη της όρασης. Αξιοσημείωτο στο βιβλίο «The eyes of the skin» του Juhani Pallasmaa, αναφέρει ότι ήδη στην κλασσική ελληνική σκέψη, η βεβαιότητα βασιζόταν στο όραμα και την ορατότητα. «Τα μάτια είναι πιο ακριβείς μάρτυρες από τα αυτιά», έγραψε ο Ηράκλειτος σε ένα από τα αποσπάσματά του. Ο Πλάτωνας θεωρούσε την όραση ως το μεγαλύτερο δώρο της ανθρωπότητας και επέμεινε ότι τα ηθικά καθολικά πρέπει να έχουν πρόσβαση στο μάτι<sup>(42)</sup>. Ο Αριστοτέλης, επίσης, θεωρούσε την όραση ως την πιο ευγενή από τις αισθήσεις «επειδή προσεγγίζει τη νόηση πιο κοντά λόγω της σχετικής άυλης γνώσης της».

Η σχέση μεταξύ οπτικής αντίληψης και αρχιτεκτονικής είναι άρρηκτα συνδεδεμένη. Αυτό το διακρίνει κανείς μέσω της αρχιτεκτονικής στην οποία, γνώμονας σχεδίασης αποτελεί η οπτική αντίληψη του ανθρώπου, η διάταξη ενός χώρου, η χρήση του φωτός και της σκιάς με το πιο βασικό στοιχείο την προοπτική. Η οφθαλμική προκατάληψη δεν ήταν ποτέ πιο εμφανής στην τέχνη της αρχιτεκτονικής από ό,τι τα τελευταία 30 χρόνια, καθώς έχει κυριαρχήσει ένας τύπος αρχιτεκτονικής που στοχεύει σε μια εντυπωσιακή και αξέχαστη οπτική εικόνα. Αντί για μια υπαρξιακά θεμελιωμένη πλαστική και χωρική εμπειρία, η αρχιτεκτονική έχει υιοθετήσει την ψυχολογική στρατηγική της διαφήμισης και της άμεσης πειθούς, τα κτίρια έχουν μετατραπεί σε προϊόντα εικόνas αποκομμένα από το υπαρξιακό βάθος και την ειλικρίνεια<sup>(43)</sup>. Ο David Harvey συσχετίζει «την απώλεια της προσωρινότητας και την αναζήτηση της στιγμιαίας επίδρασης» στη σύγχρονη έκφραση με την απώλεια του βιωματικού βάθους.

42. Άπαντα Πλάτωνος, τόμος 2, Αθήνα, σελ. 25

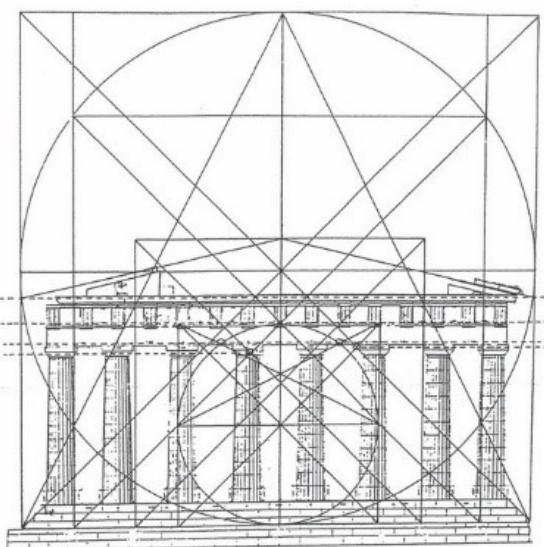
43. Walker Richard, Η δύναμη των αισθήσεων, Αθήνα, 2002, σελ. 14-15

Ο Παρθενώνας (ΙΚτίνος & Καλλικράτης, 447-438π.Χ)<sup>(44)</sup> είναι ένα από τα γνωστότερα παραδείγματα εφαρμογής των οπτικών αυτών διορθώσεων και αισθητικών επεμβάσεων εκλεπτύνσεων, για τις οποίες πολλές είναι οι θεωρίες που έχουν διατυπωθεί μέχρι σήμερα. Φυσικά, όλες αυτές οι «διαστρεβλώσεις», σκοπίμως δε γίνονται αντιληπτές άμεσα από τον παρατηρητή, αλλά στόχος τους είναι να επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται κανείς τις κατασκευές ως σύνολο. Ο αρχιτέκτονας με κλειδί την προοπτική, μπορεί να δημιουργήσει μια ψευδαισθηση της εικόνας με σκοπό να μην μπορεί εύκολα κανείς να αντιληφθεί τι είναι πραγματικό και τι όχι.

Όπως ανέφερε ο Πλάτωνας ,

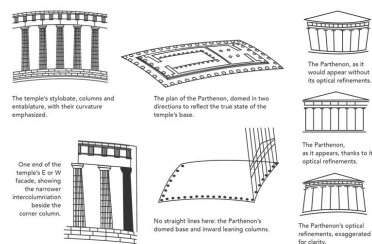
«Αν οι καλλιτέχνες επρόκειτο να δώσουν τις αληθινές αναλογίες στα ωραία τους έργα, το ανώτερο μέρος, το οποίο είναι πιο μακριά, θα φαινόταν να είναι εκτός αναλογίας σε σχέση με το χαμηλότερο, το οποίο βρίσκεται πλησιέστερα και έτσι παραιτούνται της αλήθειας στις εικόνες τους και δίνουν μόνο αναλογίες που φαίνονται ωραίες, αψηφώντας τις πραγματικές»

Εικ.29



Εικόνα 29: Η χρήση της γεωμετρίας στην αρχιτεκτονική  
Εικόνα 30: Η ψευδαισθηση της προοπτικής

Εικ.30

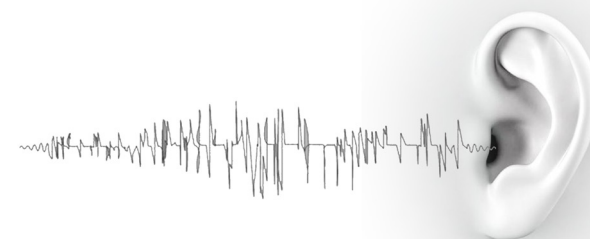


44. Αντώνιος Εμμ Καλδέλλης, Γιώργος Τζήμας, Ο Βυζαντινός Παρθενώνας: η Ακρόπολη ως σημείο συνάντησης χριστιανισμού και ελληνισμού, Αθήνα, 2013, σελ.125

## 2. Ακοή

Η ακοή αποτελεί την πρώτη αίσθηση που έρχεται αντιμέτωπος ο άνθρωπος να χρησιμοποιήσει από την στιγμή που βρίσκεται ακόμη μέσα στην κοιλιά της μητέρας του. Το όργανο αντίληψης αποτελούν τα αυτιά, καθώς το αντικείμενο αντίληψης είναι ο ήχος. Θεωρείται πολύ σημαντική και αυτή η αίσθηση, γιατί με αυτήν γίνεται αντιληπτός ο εξωτερικός χώρος. Η ακοή με την δική της παρέμβαση συμπληρώνει την όραση με αποτέλεσμα να δημιουργείται μια πιο ξεκάθαρη αντιληπτική εικόνα. Το αυτί αποτελείται από τρία μέρη: το έξω, το μέσο και το έσω αυτί. Το τελευταίο είναι το σύνθετο και κυρίως όργανο της ακοής και της ισορροπίας. Τα άλλα δύο είναι ανεξάρτητα της ακουστικής μοίρας του αυτιού. Τα αυτιά αποτελούν μετατροπείς ενέργειας, προσλαμβάνουν τη μηχανική ενέργεια των ηχητικών κυμάτων ή δονήσεων στην ατμόσφαιρα και την μετατρέπουν σε ηλεκτρικά σήματα που μπορούν να γίνουν κατανοητά στον εγκέφαλο. Όταν το αυτί είναι ελαττωματικό, στέλνει αδύνατα ή διαταραγμένα σήματα στον εγκέφαλο. Το έξω αυτί δέχεται τα κύματα του ήχου. Είναι σαν ένα κωνί που χρησιμεύει για τη μεταβίβαση του ήχου προς τα μέσα. Το μέσο αυτί παίζει τον ρόλο του ενισχυτή, δηλαδή δυναμώνει το ηχητικό ερέθισμα. Έχει επίσης τη δυνατότητα να προστατεύει το έσω από πολύ δυνατούς ήχους<sup>(45)</sup>.

Εικ.31



Εικόνα 31: Ηχητικά κύματα ή δονήσεις στην ατμόσφαιρα

45. Walker Richard, Η δύναμη των αισθήσεων, Αθήνα, 2002, σελ.18-19



## Ακοή ↔ Αρχιτεκτονική

Η όραση απομονώνει, ενώ ο ήχος ενσωματώνει. Η όραση είναι κατευθυντική, ενώ ο ήχος είναι πανκατευθυντικός. Η αίσθηση της όρασης υποδηλώνει εξωτερικότητα, αλλά ο ήχος δημιουργεί μια εμπειρία εσωτερικού χώρου. Αυτά αποδεικνύουν την σημαντική λειτουργία του ήχου και της οπτικής αντίληψης όσο αφορά το κομμάτι της αρχιτεκτονικής. Τα κτίρια δεν αντιδρούν στο βλέμμα μας, αλλά επιστρέφουν τους ήχους μας πίσω στα αυτιά μας.

«Η κεντραρισμένη δράση του ήχου επηρεάζει την αίσθηση του κόσμου του ανθρώπου», γράφει ο Walter Ong

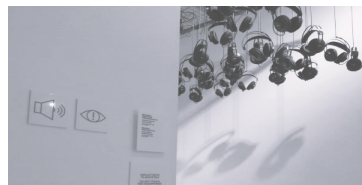
Ο Pallasmaa με αφορμή το βιβλίο του «The eyes of the skin», διευκρινίζει ότι η ακοή δομεί και αρθρώνει την εμπειρία και την κατανόηση του χώρου. Συνήθως δεν έχουμε επίγνωση της σημασίας της ακοής στη χωρική εμπειρία, ο εναλλακτικός ήχος συχνά παρέχει τη χρονική συνέχεια στην οποία ενσωματώνονται οι οπτικές εντυπώσεις<sup>(46)</sup>.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της ακοής στο κομμάτι της αρχιτεκτονικής, αποτελεί το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στην Αθήνα. Μέσα σε αυτό ενσωματώθηκε ένα μέρος του κτιρίου, όπου τοποθετήθηκαν ακουστικά στην οροφή του τμήματος με σκοπό να αποτυπώσουν μια αξέχαστη βιωματική εμπειρία στον επισκέπτη. Αυτό επιτυγχάνεται με την χρήση ήχων, κραυγών που εξέρχονται από τα ακουστικά για την δημιουργία μιας σκληρής εικόνας, έτσι ώστε να προβληματιστεί ο επισκέπτης. Αναδεικνύονται οι καλλιτεχνικές τάσεις και η παραγωγή οπτικοακουστικών έργων με την χρήση νέων μέσων<sup>(47)</sup>.

Εικ.32



Εικ.33



Εικόνα 32: Εξωτερική όψη του μουσείου  
Εικόνα 33: Δημιουργία βιωματικής εμπειρίας μέσω χρήσης ήχων-κραυγών

46. Juhani Pallasmaa, «The eyes of the skin», England, 2005, σελ.16

47. <https://www.emst.gr/to-emst>

## Ο Γερμανός φιλόσοφος, Ερμάνουελ Καντ τονίζει,

«Η απώλεια όρασης απομακρύνει τον άνθρωπο από τα αντικείμενα, ενώ η απώλεια ακοής απομακρύνει τον άνθρωπο από τους ανθρώπους».

Εικ.34



Εικόνα 34:  
Διαδραστική έκθεση ενσωματωμένη μέσα στο μουσείο με εργαλείο τα ακουστικά ως πηγή ηχητικών κυμάτων

### 3. Γεύση - Όσφρηση

Η γεύση και η όσφρηση είναι διαφορετικές μεταξύ τους στο τομέα των αισθήσεων, αλλά συνδέονται στο γεγονός ότι και οι δύο συμβάλλουν στην αντίληψη του γευστικού είδους. Το όργανο αντίληψης των γεύσεων (γλυκό, αλμυρό, πικρό, ξινό) αποτελεί η γλώσσα, ενώ το όργανο αντίληψης των μυρωδιών (αρωμάτων) αποτελεί η μύτη. Οι αισθητήρες γεύσης και όσφρησης στη γλώσσα και στη μύτη, ανιχνεύουν χημικές ουσίες στην τροφή, στο ποτό και στον αέρα. Χάρη σε αυτούς τους αισθητήρες, ο άνθρωπος απολαμβάνει τις γεύσεις, αλλά έχει και την ικανότητα να αναγνωρίζει και να αποφεύγει το καλασμένο, δηλητηριώδες φαγητό. Ακόμη μέσω της όσφρησης ανιχνεύονται μυρωδιές, όπως αυτή του καπνού, η οποία μπορεί να παραπέμπει σε κίνδυνο. Οι άνθρωποι διακρίνουν 20.000 μυρωδιές. Συμπερασματικά οι δύο αυτές αισθήσεις, γεύση και όσφρηση, συνεργάζονται για να δημιουργήσουν μια τελική και ολοκληρωμένη εμπειρία γεύσης<sup>(48)</sup>.



48. Walker Richard, Η δύναμη των αισθήσεων, Αθήνα, 2002, σελ. 25-26

### Γεύση - Όσφρηση ↔ Αρχιτεκτονική

Ο τομέας της γεύσης και της όσφρησης δεν επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό στο να αντιληφθεί κανείς την αρχιτεκτονική. Αντιθέτως όμως αποτελεί την δημιουργία μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας και τον εμπλουτισμό της χωρικής εμπειρίας μέσα από αυτές τις αισθήσεις. Η όσφρηση διακατέχει μεγαλύτερο ρόλο στον αρχιτεκτονικό χώρο, καθώς ο άνθρωπος έχει την ικανότητα μέσω μιας οσμής να επανέλθουν στην μνήμη του εικόνες και κτίρια που ταυτίζονται με την μυρωδιά αυτή. Η πιο επίμονη ανάμνηση οποιουδήποτε χώρου είναι συχνά η μυρωδιά του. Για παράδειγμα στην οσμή, αποτελεί ένα ζαχαροπλαστείο στην γειτονία, όπου μόνο από την μυρωδιά του, μπορεί κανείς να δημιουργήσει μια οικία εικόνα, σαν αυτή που του προσφέρει το ίδιο του το σπίτι καθώς και την αθωότητα από τα παιδικά του χρόνια. Επιπρόσθετα ξεχωριστή οσμή παρέχουν και τα υλικά που επιλέγει κανείς να τοποθετήσει σε ένα κτίριο (π.χ. το ξύλο στο δάπεδο). Στα παλαιότερα χρόνια, στην παραδοσιακή αρχιτεκτονική, με το πέρασμα του χρόνου δημιουργήθηκαν πολλά επίπεδα αυθεντικών οσμών στα υλικά, ενώ στη σύγχρονη αρχιτεκτονική, η αποστειρωμένη χρήση τους οδήγησαν στον περιορισμό της οσμής. Η γεύση καθ'αυτού έχει το χαρακτηριστικό να εμπλουτίζει την εμπειρία του ανθρώπου, καθώς για παράδειγμα μια πολιτική κουζίνα με τα δικά της χαρακτηριστικά φαγητά, συνδέεται με το δομημένο περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται, με αποτέλεσμα να ταυτίζει όλες τις ποιότητες και της υφές που προσφέρει ο χώρος αυτός<sup>(49)</sup>.



Εικ.35  
Εικόνα 35: Στάδια επεξεργασίας των  
αισθήσεων γεύσης-όσφρησης

49. Juhani Pallasmaa, "The eyes of the skin", England, 2005, σελ. 54



## 4. Αφή

Η αφή είναι η αίσθηση που δίνει στον άνθρωπο, τα περισσότερα ερεθίσματα. Το όργανο αντίληψης της αφής, αποτελεί κατά μεγάλο βαθμό το δέρμα. Βασίζεται σε εκατομμύρια διαφορετικούς αισθητήρες στο δέρμα, που ανιχνεύουν την ελαφριά ή την ισχυρή πίεση, τις δονήσεις, το ψύχος, την θερμότητα και τον πόνο. Η αφή χωρίζεται σε δυο κατηγορίες: την εξωτερική και την εσωτερική. Μέσω της εξωτερικής αφής, αναγνωρίζει το σώμα αν το αντικείμενο είναι μαλακό ή σκληρό, λείο ή τραχύ. Μέσω της εσωτερικής αφής, αναγνωρίζει το σώμα τον πόνο και την κατάσταση των εσωτερικών οργάνων. Όλοι αυτοί οι αισθητήρες, στέλνουν συνεχώς πλήθος πληροφοριών στον εγκέφαλο, δίνοντας του μια ολοκληρωμένη εικόνα του περιβάλλοντος. Ορισμένα τμήματα όπως αυτά που συσχετίζονται με τα δάκτυλα ή τα χείλη, υπάρχουν πολύ περισσότεροι αισθητήρες και υποδοχείς απ' ό,τι σε άλλα μέρη του σώματος<sup>(50)</sup>.

Αφή ←————→ Αρχιτεκτονική

Ο Rainer Maria Rilke γράφει στο δοκίμιό του για τον Auguste Rodin,

«... τα χέρια έχουν ιστορίες, έχουν ακόμη και τη δική τους κουλτούρα και τη δική τους ιδιαίτερη ομορφιά. Τους παραχωρούμε το δικαίωμα να έχουν τη δική τους εξέλιξη, τις δικές τους επιθυμίες, συναισθήματα, διαθέσεις και ασχολίες»

Η αίσθηση αυτή έχει την μεγαλύτερη ένταση και συσχετίζεται άμεσα με τον βιωματικό χώρο. Αυτό προκύπτει από την άμεση επαφή του σώματος με τα υλικά ενός κτιρίου καθώς και την αλλαγή από τον εξωτερικό χώρο στον εσωτερικό. Η αίσθηση της αλλαγής της θερμοκρασίας στην επιφάνεια των υλικών, διευκρινίζει στον άνθρωπο σε πιο περιβάλλον βρίσκεται. Μέσα από την επαφή με τα υλικά, μπορεί κανείς να αναγνωρίσει την ιστορία του υλικού και πόσο παλιά χρονολογείται. Για παράδειγμα αν αγγίξει μια παλιά, σκουριασμένη πόρτα, μπορεί κάποιος να αναγνωρίσει πόσα χρόνια έχουν περάσει από αυτήν και από τι εποχές μπορεί να πέρασε<sup>(51)</sup>.

50. <https://livepedia.gr/index.php>

51. Immanuel Kant, Ανθρωπολογία από πραγματολογική άποψη, 2011, σελ. 45



### 3.2 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

Με αφορμή την επεξηγηματική ανάλυση των αισθήσεων, το σώμα αποτελεί το πρωταγωνιστικό ρόλο στη αντιληπτική διαδικασία τους και τονίζει έντονα τη σχέση σώματος, πνεύματος και χώρου. Η πιο κρίσιμη πτυχή του ρόλου του σώματος στη κατανόηση της πραγματικότητας, είναι η σχέση μεταξύ σώματος και αυτού που πραγματικά υπάρχει. Αυτό που αναδεικνύεται μέσω του σώματος, είναι ο προσδιορισμός, όχι μόνο της εννοιολογικής αλλά και της υλικής πραγματικότητας. Στο σπουδαίο του βιβλίο, «Άπαντα Πλάτωνος» (τόμος 2,5 και 11) ο Πλάτωνας, ακολουθούμενος από το Αριστοτέλη, έκανε το δικό του βήμα προς τη κατανόηση του ίδιου του σώματος, καθώς ο Πλάτωνας υποστηρίζει ότι το σώμα δεν αποτελεί κάτι δεδομένο ή κάτι που μπορεί να ορίσει κανείς. Αντιθέτως, αποτελεί μια ανοικτή διαδικασία σε περεταίρω βελτίωση μέσω της συνεχούς αβεβαιότητας της ανάγκης και της λογικής του ανθρώπου να μάθει. Ως αποτέλεσμα τονίζει ότι, το σώμα εμφανίζεται ως μια σχετικά σταθερή δομή, διατεταγμένη στο πλαίσιο της πραγματικότητας, στο σύνολο της(στο κόσμο)<sup>(52)</sup>.

Σύμφωνα με το βιβλίο «Body and building», οι George Dodds και Robert Tavernor, τονίζουν ότι, το σώμα είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το κομμάτι των αισθήσεων, καθώς αποτελεί το όργανο αντίληψης του εξωτερικού περιβάλλοντος. Οι αισθήσεις επιτρέπουν στο άνθρωπο να αντιληφθεί τα ποικίλα ερεθίσματα που τον κατακλύζουν, να αντιλαμβάνεται τον κόσμο και να αλληλοεπιδρά με αυτόν. Συμπερασματικά, μέσω των αισθήσεων ο άνθρωπος κατέχει τη ικανότητα να αισθάνεται αλλά και να εκτιμά τα πάντα γύρω του<sup>(53)</sup>.

52. Άπαντα Πλάτωνος,τόμος 2,Αθήνα,σελ.17-19

53. George Dodds, Robert Tavernor, body and building,London,2002,σελ.29-32



### 3.3 Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΜΝΗΜΗΣ

Ως βιωματική μνήμη ορίζεται η ρητή και ενσυνείδητη ανάμνηση προηγούμενων συμβάντων. Είναι η ικανότητα συγκράτησης αναπαραστάσεων συγκεκριμένων προσωπικών βιωματικών εμπειριών που συνέβησαν σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο και που μπορούν να βιωθούν ξανά μέσω συνειδητής ανάκλησης<sup>(54)</sup>. Η ανάκτηση της αποθηκευμένης βιωματικής πληροφορίας συνίσταται σε ένα νοητικό ταξίδι ή περιήγηση στον χρόνο (Tulving,2002).

Δηλαδή, η βιωματική μνήμη προσλαμβάνει και αποθηκεύει πληροφορία γύρω από χρονικώς προσδιορισμένα βιώματα καθώς και τις χωροχρονικές σχέσεις μεταξύ αυτών των βιωμάτων. Είναι, με άλλα λόγια, το είδος της μνήμης που επιτρέπει στους ανθρώπους να συλλογίζονται πάνω σε προσωπικές εμπειρίες (Steinvorth,Levine&Corkin,2005,Wheeler,2000).

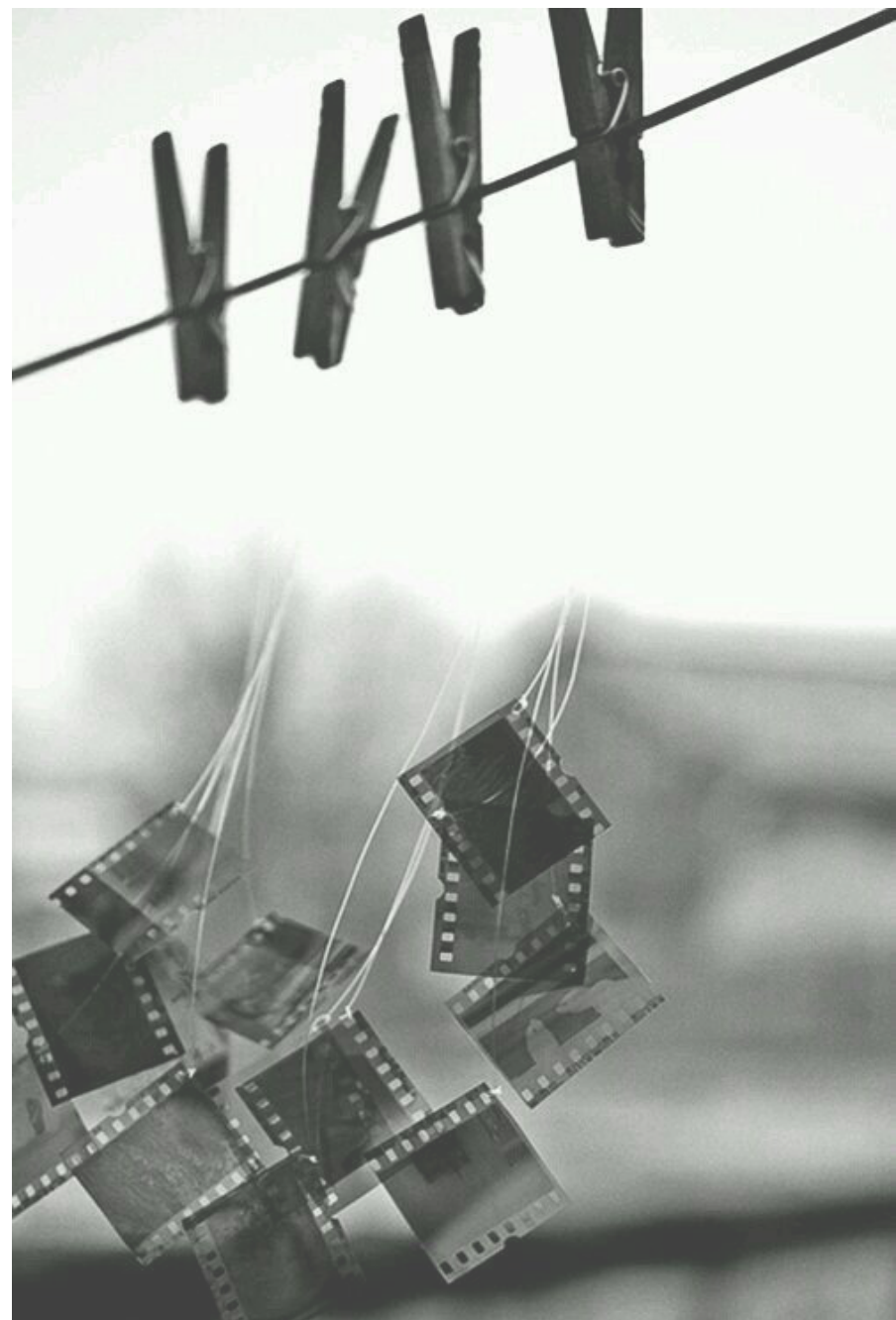
Βιωματική μνήμη είναι η ανάκληση ή αναγνώριση ενός συμβάντος και το χωροχρονικό πλαίσιο στο οποίο βιώθηκε. Με έναν παρεμφερή τρόπο, η βιωματική μνήμη αναφέρεται στην ανάμνηση ενός μοναδικού γεγονότος ή και στη χρονική ακολουθία γεγονότων που συνολικά συνθέτουν ένα βίωμα (Morris, 2007). Συμπερασματικά, ο συνδετικός κρίκος ανάμεσα στο σώμα και στην μνήμη βρίσκεται σε ποικίλα επίπεδα. Το σώμα έχει την ικανότητα να αποθηκεύει εμπειρίες και αισθήσεις που επηρεάζουν τον τρόπο που ανακαλούμε την μνήμη μας<sup>(55)</sup>.

«Η μνήμη είναι μια αίσθηση απώλειας, και η απώλεια μας έλκει».

- Marilynne Robinson , Αμερικανίδα συγγραφέας

54. Παπαθεοδωρόπουλος Κωνσταντίνος,Έννοιες στην επιστήμη της μνήμης,2015,σελ.91

55. Eleni Bastea,Memory and Architecture,2004,σελ.9-11

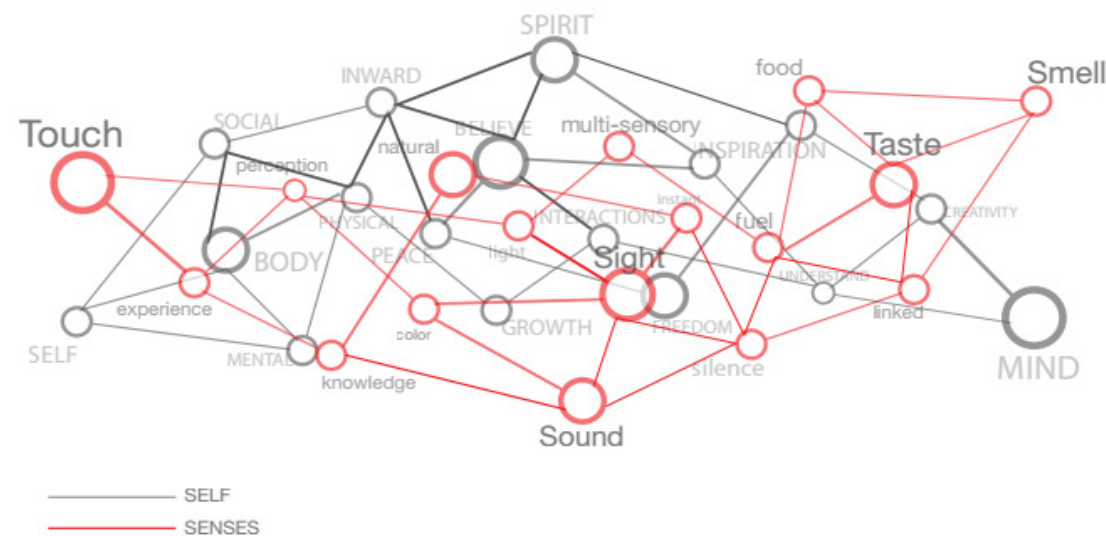


#### **4. ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ : Βιωματικός χώρος**

Ο αισθητηριακός σχεδιασμός έχει ως κύριο γνώμονα, τον τρόπο με τον οποίο ο αρχιτέκτονας, θα λάβει υπόψη τις ανθρώπινες αισθήσεις και αντιλήψεις κατά την διαδικασία σύνθεσης ενός χώρου. Η αρχιτεκτονική καθ'αυτού, βρίσκεται κυρίως στην υπηρεσία του ίδιου του σώματος. Αυτό το διακρίνει και το βιώνει κανείς στην καθημερινότητα του, όπου τον επηρεάζει σε διάφορους τομείς όπως, φυσικά, διανοητικά και συναισθηματικά. Μέσα από τον προβληματισμό, που δημιουργήθηκε από το ερώτημα, **πώς ο άνθρωπος μπορεί να βιώσει στο έπακρο, όλες τις αισθήσεις του ταυτόχρονα**, βάδισμα στην απάντηση αποτέλεσε το σπουδαίο βιβλίο του Juhani Pallasmaa «The eyes of the skin»<sup>(56)</sup>. Μέσα σε αυτό, αναλύεται το γεγονός ότι το κάθε κτίριο αποτελεί ένα ερέθισμα καθώς και μία σκηνή για κίνηση και αλληλεπίδραση. Επιπρόσθετα, δίνει μια ξεκάθαρη εντύπωση, πως το κάθε άτομο, όταν εισέρχεται μέσα σε ένα κτίριο, το κτίριο παίρνει την μορφή του ξεναγού και τον καθοδηγεί. Μέσω των χωρικών χαρακτηριστικών διαμορφώνεται μια πορεία που θα ακολουθήσει το κάθε άτομο και τα χαρακτηριστικά αυτά ορίζουν που θα σταματήσει για να ξεκουραστεί ο επισκέπτης. Ένα παράδειγμα για την κατανόηση του αισθητηριακού σχεδιασμού, είναι η απτική αντίληψη, καθώς ο άνθρωπος θα οικειοποιηθεί μια λεία επιφάνεια, ή αντιθέτως θα απομακρυνθεί από μια τραχιά. Συμπερασματικά, οι χώροι θα πρέπει να ενεργοποιούν το σώμα και τις αισθήσεις του κάθε ανθρώπου και να τον κάνουν να νιώσει μέρος του κτιρίου, σαν να υπήρχε μέσα στο σχέδιο της κάτοψης εξ' αρχής. Το δέρμα σταματά πλέον να αποτελεί απαραβίαστο όριο και φτάνει στο σημείο να αλληλοεπιδρά με το χώρο, μέσω των αισθήσεων του.

Ο αισθητηριακός σχεδιασμός αποσκοπεί στην δημιουργία ενός περιβάλλοντος που θα προσφέρει στον επισκέπτη ευχάριστες εμπειρίες, λειτουργικές και προσαρμοσμένες στις ανάγκες του. Διαφορετικοί χώροι και ατμόσφαιρες μπορούν να επηρεάσουν κατά μεγάλο βαθμό τον συναισθηματικό κόσμο του ανθρώπου. Ο τρόπος με τον οποίο επιτυγχάνεται αυτή η επιρροή προς τον άνθρωπο, είναι οι βασικοί παράμετροι και οι ποιότητες που προσφέρει ο χώρος. Οι παράμετροι αυτοί είναι: Φως, Χρώματα, Σκιές, Υφές και Ήχοι. Ως αποτέλεσμα αυτών των ποιοτήτων, δημιουργείται αυτόματα μια ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία προς όλους τους χρήστες και αποτελεί την μεταβλητή στο κομμάτι των αισθήσεων του.

Εικ.36



Εικόνα 36: Το διάγραμμα απεικονίζει την σχέση των αισθήσεων και του αισθητηριακού σχεδιασμού

56. Juhani Pallasmaa, «The eyes of the skin», England, 2005, σελ. 24-28

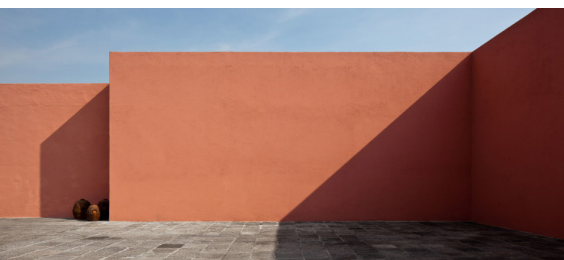


#### 4.1 ΠΟΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ

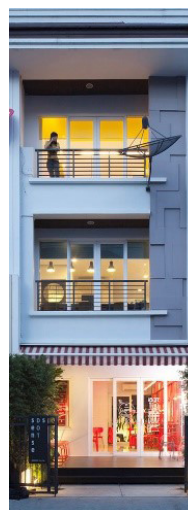
##### 1. Φως και Χρώματα

Το φως και τα χρώματα είναι άρρηκτα συνδεδεμένα μεταξύ τους και έχουν μεγάλη επιρροή στην αισθητική αντίληψη του ανθρώπου, καθώς και στον ίδιο τον αισθητηριακό σχεδιασμό όσο αφορά τον τομέα της αρχιτεκτονικής. Από την αρχαιότητα ο άνθρωπος είχε την ανάγκη να αναζητήσει το φως και πήγαινε προς αυτό. Βάση του φωτός, ο άνθρωπος μπορεί να κατανοήσει και να διακρίνει τα χρώματα, το βάθος η τον όγκο ενός αντικειμένου ή περιβάλλοντος. Όπως προαναφέρθηκε, τα χρώματα μπορούν να αλλάξουν την διάθεση του ατόμου από το πιο χαρούμενο προς το πιο θλιβερό. Ταυτόχρονα η ιδιότητα του φωτός, είναι να δημιουργεί σκιές, να αναδεικνύει τα βασικά χαρακτηριστικά, τις υφές των δομικών υλικών και να δημιουργεί μια ολοκληρωμένη ατμόσφαιρα στο σύνολο. Ο συνδυασμός αυτών των δύο ποιοτήτων, προσφέρουν και προκαλούν στον άνθρωπο ποικίλα συναισθήματα μεταβάλλοντας αυτόματα και την συμπεριφορά του μέσα στον ίδιο τον χώρο.

Η αίσθηση που χρησιμοποιείτε περισσότερο στις παραμέτρους αυτές, είναι η όραση. Μέσα από τα μάτια, μπορεί κανείς να διακρίνει όλα αυτά που προσφέρουν το φως και το χρώμα σε ένα χώρο. Το φως ενισχύει τις αρετές του χρώματος, δηλαδή αν τα χρώματα είναι ψυχρά, ζεστά ακόμη και φιλικά προς το άτομο. Δεν αποτελεί τυχαίο ένα παράδειγμα, που λένε ότι ένας κατάλληλος χώρους για μελέτη, πρέπει να έχει την απόχρωση του πράσινου, αφού το πράσινο είναι γνωστό για την ευεργετική του επίδραση στη διανοητική αντίληψη, τη συγκέντρωση και τη μνήμη. Δεν αποσπά την προσοχή ούτε κουράζει τα μάτια<sup>(57)</sup>.



Εικ.37



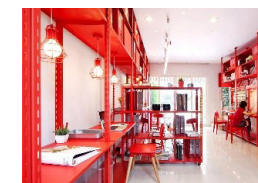
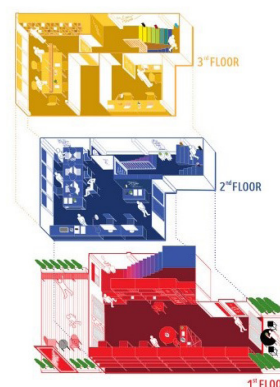
57. Jane Wernick, Building Happiness, Architecture to make you smile, 2008, σελ.58-59

#### Apos2 / Apostrophy's

Αξιοσημείωτο παράδειγμα για την πλήρη κατανόηση της ποιότητας του χρώματος, φωτός στο χώρο, αποτελεί ένα μικτό μεταχειρισμένο κτίριο ως κάτοικος και γραφείο, το Apos2 (Ταϊλάνδη, 2014), από τους αρχιτέκτονες Apostrophy's. Στόχος του κτιρίου είναι να αποτελέσει χώρο εκμάθησης εταιρικής κουλτούρας και εκπαίδευσης για αρχάριους. Το κτίριο αυτό, αναπτύσσεται σε τρία επίπεδα όπου το καθένα διακατέχεται από το δικό του χρώμα. Το πρώτο επίπεδο, λειτουργεί ως αίθουσα υποδοχής, καφέ για τους επισκέπτες. Κυρίαρχο χρώμα αποτελεί το «Κόκκινο» καθώς είναι το πιο ισχυρό χρώμα ζεστού τόνου, επομένως, έχει χρησιμοποιηθεί για να υποκινήσει έναν επισκέπτη να ενθουσιαστεί και το προσωπικό να εκφράσει τον ενθουσιασμό του. Το δεύτερο επίπεδο, έχει σχεδιαστεί για χώρο εργασίας που ονομάζεται “Aposer Room” με μπλε χρώμα ως κυρίαρχο, για να κάνει αυτόν τον χώρο να είναι ήρεμος, γαλήνιος και σταθερός. Τέλος, το τρίτο επίπεδο είναι το τελευταίο επίπεδο αλλά δεν είναι το τελευταίο της εργασίας, αυτός ο όροφος έχει κατασκευαστεί για το “Brain Storming Room” και το executive room. Χαρακτηρίζεται από ένα έντονο κίτρινο για να φωτίζει τον χώρο και μπορεί να πυροδοτήσει τη δημιουργική σκέψη καθώς και την τυπογραφική φάση σχετικά με την εργασιακή ανάπτυξη<sup>(58)</sup>.

Εικόνα 37: Απεικόνιση εξωτερικής μορφής του κτιρίου  
Εικόνες 38: Ανάδειξη των τριών διαφορετικών επιπέδων με έμφαση την εναλλαγή των χρωμάτων

Εικ.38



58. <https://www.archdaily.com/583187/apos2-apostrophy-s>



## 2. Σκιές

Οι σκιές που δημιουργούνται πάνω σε μια επιφάνεια, ορίζουν αυτόματα ένα νέο χώρο, ο οποίος αναπτύσσει την δική του δύναμη και γράφει την δική του ιστορία. Από την αρχαιότητα η ιδιότητα των σκιών δημιουργούσε ένα φανταστικό χώρο, μέσα στον οποίο χαράζονταν μύθοι και δοξασίες που δρούσαν ήρωες και μάγισσες. Η ποιότητα της σκιάς, προκύπτει από τον τρόπο που το φως πέφτει πάνω σε μια επιφάνεια και την αναδεικνύει με τον δικό της τρόπο. Διευκρινίζει σημαντικά στοιχεία, υφές και χρώματα, που προηγούμενος χωρίς την βοήθεια της σκιάς που δημιουργείται, ήταν δύσκολα να τα αντιληφθεί κανείς. Στον αρχιτεκτονικό τώρα τομέα, οι σκιές αποτελούν σημαντικό στοιχείο στην αισθητική αλλά και στην λειτουργική πτυχή ενός κτιρίου. Οι αρχιτέκτονες, χρησιμοποιούν τις σκιές ως το όπλο δημιουργίας περίπλοκων γεωμετρικών σχημάτων και αντίστοιχα στην εσωτερική και εξωτερική αρχιτεκτονική. Επιπρόσθετα οι σκιές έχουν και το ρόλο, όπου προστατεύουν το κτίριο από την υπερβολική ακτινοβολία, θερμότητα που εισβάλλει μέσα σε αυτό. Σουρεαλιστικό στοιχείο, αποτελεί ο τρόπος με τον οποίο εισέρχεται η σκιά μέσα σε ένα εσωτερικό χώρο, καθώς μπορεί να δώσει ένα δραματικό, θεατρικό αισθητικό χαρακτήρα σε αυτόν. Τις σκιές τις διακρίνουμε έντονα, στην σύγχρονη αρχιτεκτονική και συχνά χρησιμοποιείται για να ενισχύσει την αισθητική ενός χώρου, ακόμη και ολόκληρου κτιρίου<sup>(59)</sup>.



59. George Dodds-Robert Tavernor, body and building, 2002, σελ. 18

## Shibori Office / The Grid Architects

Σημαντικό παράδειγμα για την κατανόηση της παραμέτρου της σκιάς, αποτελεί το γραφείο Shibori, (Ινδία 2021) ένα γραφείο ανάπτυξης ακινήτων όπου οι επισκέπτες μπορούν να εξοικειωθούν με τα κύρια χαρακτηριστικά του προγράμματος διαμερισμάτων premium. Είναι μια ιαπωνική τέχνη βαφής από κυκλικά σχήματα, η θέση των οπών είναι στρατηγική. Τα μεγαλύτερα βρίσκονται στο κάτω μέρος και τα μικρότερα στο πάνω μέρος, επιτρέποντας στο φως να εισέλθει με δραματικό και ελεγχόμενο τρόπο. Έτσι, η χωρική εμπειρία βασίζεται σε μια ενεργή αλληλεπίδραση φωτός και σκιάς που ενθαρρύνει την παραγωγικότητα<sup>(60)</sup>.

Εικόνες 39: Η αλληλεπίδραση φωτός και σκιάς στο εσωτερικό του κτηρίου



Εικ. 39



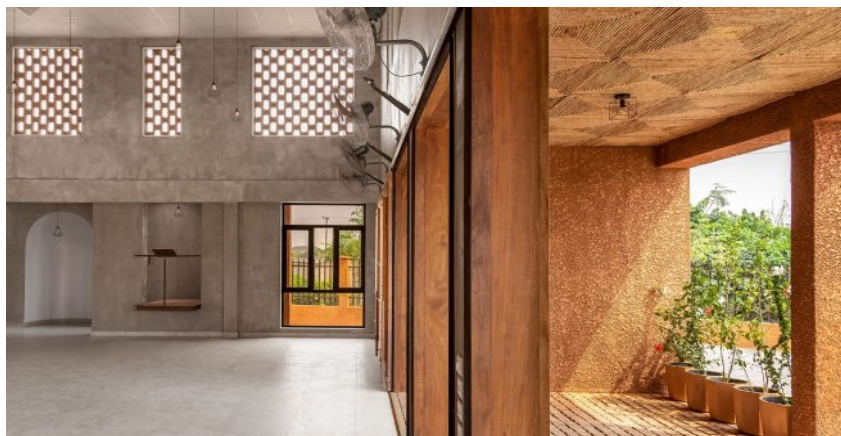
60. <https://archello.com>

### 3. Υφές

Οι υφές αποτελούν συμπληρωματικό ρόλο στην σύνθεση ενός κτιρίου, καθώς δημιουργούν την αισθητική και δίνουν μια ενδιαφέρον ατμόσφαιρα τόσο εσωτερικά, όσο και εξωτερικά του κτιρίου. Αυτή η ποιότητα στο χώρο, δίνει βάθος, ύψος και χαρακτήρα στην εικόνα του κτιρίου. Οι υφές αυτές, προκύπτουν κυρίως από τα υλικά που επιλέγει ο αρχιτέκτονας να τοποθετήσει στο έργο του. Υλικά όπως: πέτρα, ξύλο, μέταλλο, μάρμαρο αλλά προκύπτει επίσης και από την επεξεργασία των υλικών αυτών, όπως η ψηφιακή εκτύπωση, η χάραξη κλπ.. Ένας βασικός λόγος που επιλέγει ένας αρχιτέκτονας συγκεκριμένες υφές, είναι για να δημιουργήσει μια πολυπλοκότητα και ένα ενδιαφέρον σχηματισμό στον χώρο. Η ποιότητα αυτή, αναδεικνύεται με την βοήθεια των σκιών. Οι σκιές μπορούν να δώσουν μια ιδιαίτερη διάσταση και να προσθέσουν την υφή σε αυτό. Οι σκιές είναι αρκετά ικανά σχεδιαστικά εργαλεία, τα οποία ακόμα δεν έχουν αξιοποιηθεί με ενδιαφέρον. Εξαρτώνται από τον τρόπο που πέφτει το φως πάνω σε επιφάνειες<sup>(61)</sup>.



Εικ.40



Εικόνες 40: Διαφοροποίηση υλικών στο εξωτερικό και εσωτερικό του κτηρίου

### Abijo Mosque / PWDC

Ένα κτίριο στην Νιγηρία όπου χρησιμοποιεί την σχεδιαστική πρακτική της PatrickWaheed Design Consulting (PWDC), υποστηρίζει την παράμετρο της υφής. Στοχεύει να συμβάλει σε μια νιγηριανή αρχιτεκτονική γλώσσα μέσω της αναγέννησης των τοπικών υλικών, αυτές οι μέθοδοι μπορεί να οδηγήσουν σε ατέλειες και κυματοειδείς όψεις κτιρίων. “Θέλαμε να κρύψουμε τις ατέλειες στα κτίρια. Και πώς το κάναμε; Φτιάξαμε το κτίριο με μια τραχιά υφή”, λέει ο Shokunbi. Η τεχνική αυτή επιτυγχάνεται με το υλικό λατερίτης είναι ένα φυσικό κοκκινωπό αργιλώδες υλικό που σχηματίζει το φυτικό έδαφος και το υπέδαφος σε τροπικές περιοχές<sup>(62)</sup>.

Εικόνα 41: Βασικό δομικό υλικό του κτηρίου αποτελεί ο λατερίτης



Εικ.41



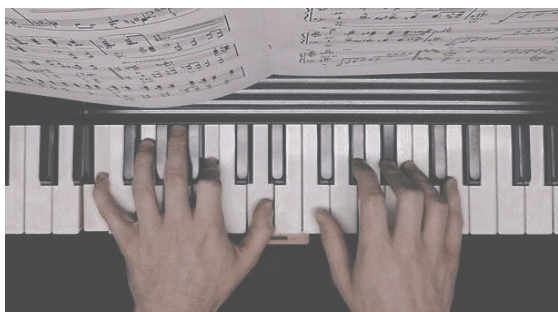
61. Βαραγιάννη Σ., Το φως της Αρχιτεκτονικής: Ύλη και Κτίριο, 1992, σελ.17

62. <https://www.arch2o.com/abijo-mosque-patrickwaheed-design-consultancy>



## 4. Ήχοι

Όπως τα ιδανικά που παρέχει ο ήχος, έτσι και στην αρχιτεκτονική, ο απώτερος σκοπός είναι η ανθρώπινη βιωματική εμπειρία. Το “χαίρειν” προέρχεται από τις αισθήσεις του ανθρώπου, δηλαδή την ικανότητά του να βιώνει κάθε στιγμή τις απολαύσεις μέσω της όρασης, της γεύσης, της όσφρησης, της αφής και της ακοής. Έτσι τόσο η αρχιτεκτονική όσο και οι άλλες τέχνες παίρνουν αξία μέσω της αποτελεσματικότητάς τους στην βελτίωση των αισθήσεων του κάθε ατόμου με τον τρόπο που η κάθε μία γίνεται αντιληπτή (Μαρτινίδης, 1997). Η κατάλληλη ακουστική σχεδίαση, έχει την ικανότητα να βελτιώνει την ακουστική άνεση και την κατανόηση της φωνής, να μειώσει τον ηχητικό θόρυβο και την αντιήχηση και αυτόματα να δημιουργήσει μια ευχάριστη ατμόσφαιρα. Αυτό επιτυγχάνεται με την χρήση κατάλληλων υλικών ηχομόνωσης και την σωστή διάταξη των αντικειμένων μέσα σε ένα χώρο. Συμπερασματικά, ο ήχος μέσα σε ένα περιβάλλον αποτελεί σημαντικό παράγοντα στην αλληλεπίδραση του ανθρώπου με τον ίδιο τον χώρο στον οποίο βρίσκεται. Ένας ήχος μπορεί να μεταβάλει και να δημιουργήσει ποικίλα συναισθήματα στον άνθρωπο ανάλογα με το τι ακούει<sup>(63)</sup>. Για παράδειγμα, αν μέσα σε μια αίθουσα μουσείου, ακουστεί ένα συγκλονιστικό απόσπασμα με βάση τα γεγονότα που αντιπροσωπεύουν τα εκθέματα (π.χ. μια περίοδο πολέμου) το πλήθος με αυτά που ακούει, τα τραγικά συμβάντα, μπορεί να συγκινηθεί καθώς και να προβληματιστεί. Οι ήχοι δεν προσφέρουν πάντα ευχάριστα συναισθήματα αλλά και συναισθήματα που φέρνουν ένα άτομο σε σκέψη και συλλογή.

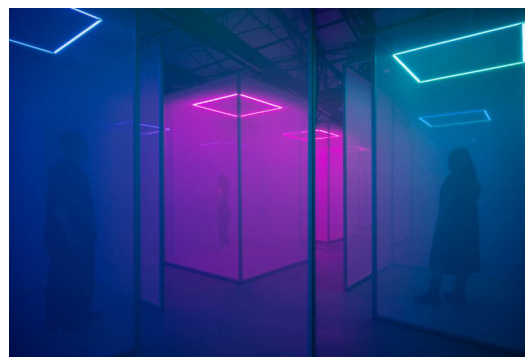


63. <https://fabio-barilari.blogspot.com/2020/03/pink-floyd-architecture.html>

## “Light audible and sound visible” / Chromasonic

Ενδιαφέρον παράδειγμα για την παράμετρο του ήχου, αποτελεί η Chromasonic όπου σχεδίασε την εγκατάσταση της Google για την εβδομάδα σχεδιασμού του Μιλάνου 2024, σχεδιασμένη να προσομοιώνει την εμπειρία της συναισθησίας. Οδηγεί τους επισκέπτες σε ένα «αισθησιακό ταξίδι» μέσα από έναν λαβύρινθο από ημιδιαφανείς οθόνες. Σε αυτές τις οθόνες προβάλλονται μεταβαλλόμενα μοτίβα έγχρωμου φωτός, συνοδευόμενα από ήχο σε συχνότητες ισοδύναμες με τα πραγματικά μήκη κύματος των διαφόρων αποχρώσεων. Το κόκκινο φως έχει τα μεγαλύτερα μήκη κύματος και ως εκ τούτου παράγει τον χαμηλότερο ήχο ενώ το κίτρινο, το πράσινο και το μπλε έχουν σταδιακά μικρότερα μήκη κύματος που έχουν ως αποτέλεσμα ήχους υψηλότερου τόνου<sup>(64)</sup>.

Εικόνες 42: Εναλλαγή χρωμάτων στις ημιδιαφανείς οθόνες ανάλογα με την ένταση του ήχου



Εικ.42

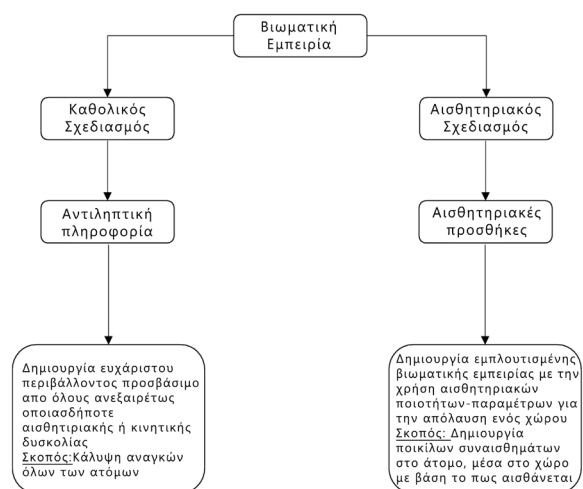


64. <https://www.dezeen.com/2024/04/16/google-making-sense-of-color-chromasonic-milan>

## **5. ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΚΑΘΟΛΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ**

Η σύνθεση του καθολικού σχεδιασμού και του αισθητηριακού σχεδιασμού έχει ως κοινό στόχο, την δημιουργία ενός περιβάλλοντος που θα επιτρέπει σε όλους τους χρήστες να έχουν μια πλήρη και ευχάριστη πρόσβαση χωρίς να λαμβάνονται υπόψη οι αισθητηριακές ή κινητικές τους δυνατότητες<sup>(65)</sup>. Κοινή γραμμή αποτελεί να ενισχύει ο ένας τον άλλον, με αποτέλεσμα να προωθείται μια κοινωνία στην οποία θα συμπεριλαμβάνεται από προϊόντα, υπηρεσίες και εργαλεία τα οποία θα είναι προσβάσιμα από όλους έτσι ώστε να παράγεται μια ευχάριστη εμπειρία. Μέσα από την ανάλυση των προηγούμενων κεφαλαίων, όσο αφορά τον καθολικό και τον αισθητηριακό σχεδιασμό σύνδεση μεταξύ τους μπορεί να χαρακτηριστεί από κοινές αρχές. Οι αρχές αυτές αποτελούνται από την άμεση πρόσβαση και ένταξη σε ένα κοινωνικό περιβάλλον το οποίο θα απευθύνεται και σε άτομα με αναπηρία, όπου θα έχουν την δυνατότητα να το απολαύσουν και να είναι ανεξάρτητοι. Μια βιωματική εμπειρία για άτομα με αναπηρία, μπορεί να βελτιωθεί με τον συνδυασμό αυτών των δυο πτυχών που έχουν ως στόχο, μέσω των αισθητηριακών προσθηκών, την καλύτερη αντιληπτική πληροφορία<sup>(66)</sup>.

Εικ.43



Εικόνες 43: Διαγραμματική απεικόνιση της βιωματικής εμπειρίας στο κάθε σχεδιασμό ξεχωριστά

65. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>

66. Steven Holl, Juhani Pallasmaa, Alberto Perez Gomez, Questions Of Perception, Phenomenology Of Architecture, New York, 2006, σελ.15



## 5.1 ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΩΝ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ

Καθολικού Σχεδιασμού και Αισθητηριακού Σχεδιασμού

### Ed Roberts Campus / LMS Architects, 2010

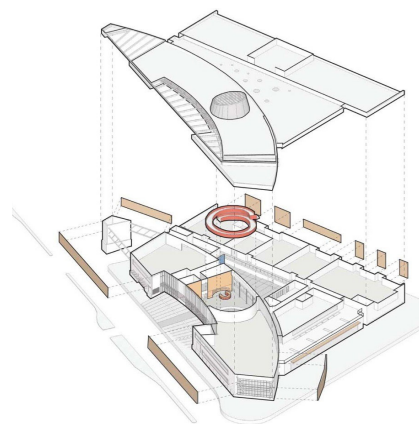
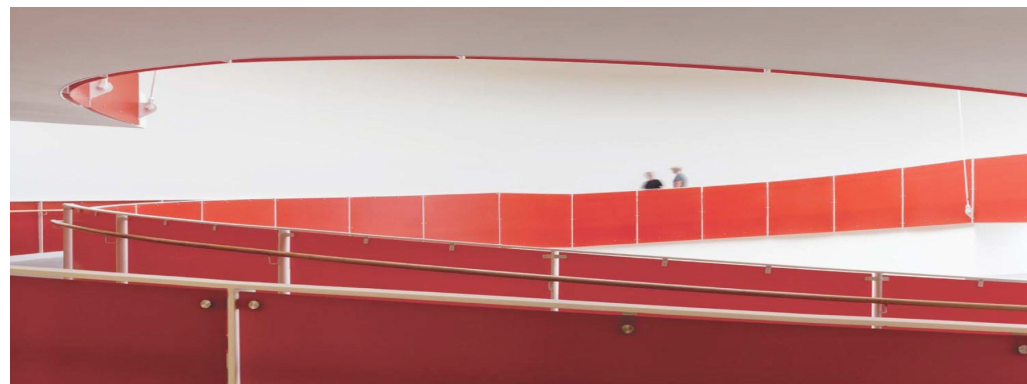
Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα του καθολικού σχεδιασμού (Universal Design) που ενσωματώνει κάποιες από τις αρχές του αισθητηριακού σχεδιασμού, αποτελεί το πολιτιστικό κέντρο στην Πανεπιστημιούπολη στην Καλιφόρνια (Μπέρκλεϋ) από τους LMS Architects. Το κτήριο αποσκοπεί στην δημιουργία ενός εξαιρετικά προσιτού περιβάλλοντος όπου άτομα με αναπηρία έχουν την ευκαιρία πρόσβασης σε διάφορες υπηρεσίες όπως η επαγγελματική κατάρτιση, η εκπαίδευση, η στέγαση και τα επιδόματα και η φυσική κατάσταση και η υποστήριξη υγείας. Αποσκοπεί στην εξυπηρέτηση ατόμων όλων των ικανοτήτων χωρίς την οποιαδήποτε διάκριση. Βασική προϋπόθεση του σχεδιασμού αποτελεί ο νόμος για τους Αμερικάνους με Αναπηρίες<sup>(67)</sup> όπου κεντρικά του κτηρίου τοποθετείται μια μνημειακή ελικοειδής ράμπα στον δεύτερο όροφο εμφανής από το μπροστινό μέτωπο του κτηρίου. Απαρτίζεται τις αρχές του Universal Design όπως, διαδρόμους πλάτους επτά ποδιών για τη διευκόλυνση της χρήσης αναπηρικών αμαξιδίων. Επίσης υπάρχουν αυτόματες πόρτες και χειριστήρια συστήματος κτηρίου hands-free και τουαλέτες που πληρούν μια σειρά από ικανότητες. Ακόμη διακρίνονται μεγάλοι ανελκυστήρες με ειδικά χειριστήρια για αναβάτες αναπηρικών αμαξιδίων και εύκολο στην πλοήγηση σύστημα εντοπισμού δρόμου που υποστηρίζεται από ακουστικά ορόσημα. Τέλος τοποθετούνται εσωτερικά φινιρίσματα υψηλής αντίθεσης και χρωματιστά, ανάγλυφα δάπεδα. Η ενσωμάτωση αισθητηριακών προσθηκών για την επίτευξη μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας, επιτυγχάνεται με την χρήση εξωτερικής σκίασης, λειτουργικά παράθυρα για φυσικό αερισμό και ενεργειακά αποδοτικά μηχανικά συστήματα και συστήματα φωτισμού.

Συμπερασματικά, ένα βασικό εργαλείο που διακρίνεται στο συγκεκριμένο παράδειγμα, είναι το εργαλείο της μεγάλης κλίμακας στον χώρο. Η μεγάλη κλίμακα αποσκοπεί στην δημιουργία μιας καθαρής, ευρύχωρης κάτοψης με αποτέλεσμα την εύκολη μετακίνηση και πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα του κτηρίου<sup>(68)</sup>.

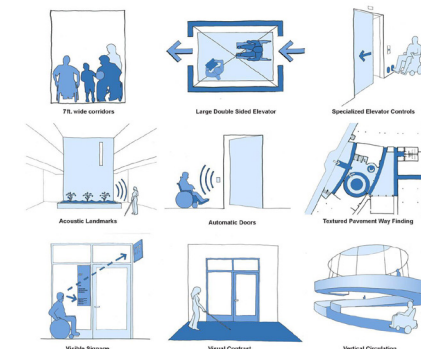
67. Διεθνής νομοθεσία για τα ΑμεΑ: <https://www.eoty.gr>

68. Swati Chathopandiei / Jeremy White, The Routledge Companion to Critical Approaches to Contemporary Architecture, London, 2019, σελ. 237

Εικ.44



Εικ.45



Εικόνες 44: Εσωτερικές λήψεις από το κτήριο με έμφαση στην ευελιξία κίνησης για ΑμεΑ

Εικόνες 45: Διαγραμματική απεικόνιση της κάτοψης του κτηρίου με κεντρικό πυρήνα την μνημειακή ελικοειδής ράμπα

■ Ελικοειδής ράμπα





### The Therme Vals / Peter Zumthor, 1996

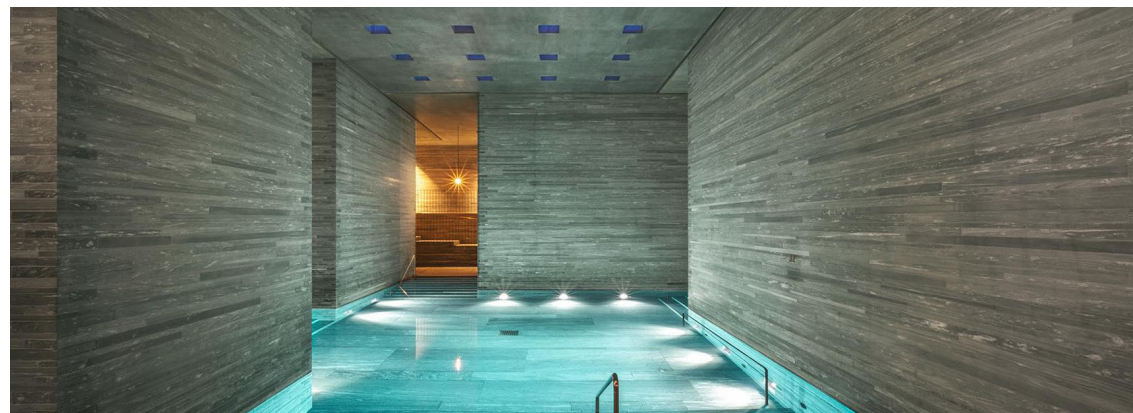
Ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα του αισθητηριακού σχεδιασμού που αποσκοπεί μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας με το φυσικό περιβάλλον ως κύριο γνώμονα, αποτελούν τα σπα/λουτρά από τον περίφημο Peter Zumthor, Ελβετία. Η ιδέα ήταν να δημιουργηθεί μια μορφή δομής σαν σπήλαιο ή λατομείο. Δουλεύοντας με το φυσικό περιβάλλον, τα λουτρά βρίσκονταν κάτω από μια δομή χλοοτάπητα μισοθαμμένη στην πλαγιά του λόφου. Βασικό δομικό υλικό αποτελούν οι τοπικές πλάκες Valser Quarzite, έτσι ώστε να χρησιμοποιούνται με μεγάλη αξιοπρέπεια και σεβασμό προς την φύση.

Σημαντική αναφορά αποτελεί η χρήση των παραμέτρων του αισθητηριακού σχεδιασμού, όπου συνδυάζεται το φως και η σκιά, ανοικτοί και κλειστοί χώροι και γραμμικά στοιχεία δημιουργούν μια άκρως αισθησιακή και αναζωογονητική εμπειρία. Η υποκείμενη άτυπη διάταξη του εσωτερικού χώρου είναι μια προσεκτικά διαμορφωμένη διαδρομή κυκλοφορίας που οδηγεί τους λουόμενους σε ορισμένα προκαθορισμένα σημεία, αλλά τους επιτρέπει να εξερευνήσουν μόνοι τους άλλες περιοχές. Η γοητεία για τις μυστικιστικές ιδιότητες ενός κόσμου από πέτρα μέσα στο βουνό, για το σκοτάδι και το φως, για τις αντανάκλασεις φωτός στο νερό ή στον κορεσμένο αέρα με ατμό, ευχαρίστηση στη μοναδική ακουστική του αναβράζοντος νερού σε έναν κόσμο από πέτρα, μια αίσθηση από ζεστές πέτρες και γυμνό δέρμα, το τελετουργικό του λουτρού – αυτές οι έννοιες καθοδηγήσαν τον αρχιτέκτονα. Η πρόθεσή τους να δουλέψουν με αυτά τα στοιχεία, να τα εφαρμόσουν συνειδητά και να τα δανείσουν σε μια ειδική μορφή ήταν εξαρχής εκεί. Τα πέτρινα δωμάτια δεν σχεδιάστηκαν για να ανταγωνίζονται το σώμα, αλλά για να κολακεύουν την ανθρώπινη μορφή και να της δίνουν χώρο και περιθώριο για να βρίσκεται.

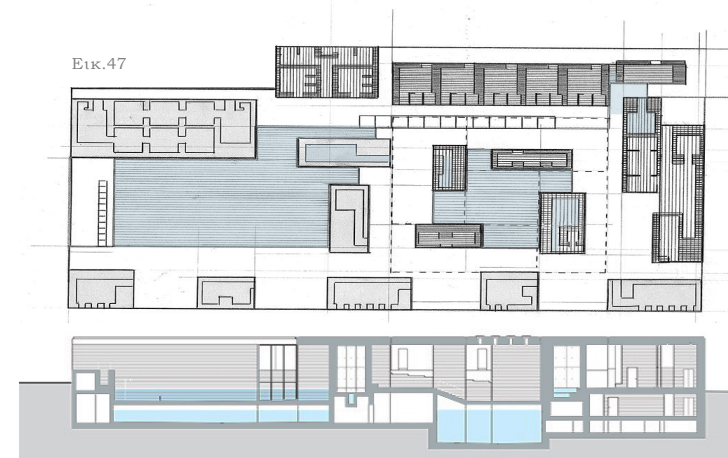
Συνοψίζοντας, ένα βασικό εργαλείο που εντοπίζεται στο συγκεκριμένο παράδειγμα, είναι οι ποιότητες/παραμέτροι του χώρου. Οι ποιότητες αυτές, χωρίζονται σε συνδυασμό της αντανάκλασης του φωτός στο νερό, της σκιάς που ξεδιπλώνεται μέσα στο χώρο, καθώς και το σκοτάδι με τις ακουστικές ιδιότητες του αναβράζοντος νερού<sup>(69)</sup>.

69. Peter Zumthor, Atmospheres, Ελβετία, 2006, σελ. 13

Εικ.46



Εικ.47



Εικόνες 46: Εσωτερικές και εξωτερικές λήψεις από τα λουτρά που αναδυσκύνουν τις ποιότητες του χώρου

Εικόνες 47: Εγκάρσια κάτοψη και τομή των λουτρών με έμφαση στο υγρό στοιχείο

■ Στοιχείο νερού



**AD Classics: Maison Bordeaux / OMA, 1998**

Ένα ιδιαίτερα σημαντικό παράδειγμα του καθολικού σχεδιασμού, που ενσωματώνει κάποιες από τις αρχές του αισθητηριακού σχεδιασμού, αποτελεί το Three-Layered House του Rem Koolhaas στην Γαλλία. Το σπίτι σχεδιάστηκε για μια οικογένεια που ο σύζυγος είχε ένα τροχαίο ατύχημα που τον άφησε παράλυτο.

–Αναφορά συζύγου,

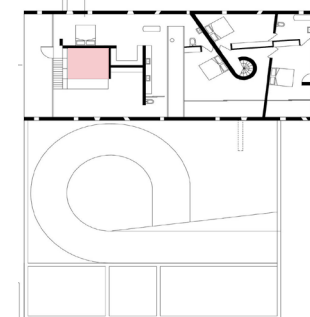
«Αντίθετα με αυτό που θα περίμενες. Θέλω ένα σύνθετο σπίτι γιατί το σπίτι θα καθορίσει τον κόσμο μου».

Ο Koolhaas πρότεινε ένα σπίτι που ήταν η συλλογή τριών σπιτιών στοιβαγμένων το ένα πάνω στο άλλο. Το κάθε επίπεδο είχε τα δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά και τη χωροταξία. Το σπίτι εμφανίζεται ως τρεις ξεχωριστές οντότητες που κυμαίνονται μεταξύ αδιαφανούς και διαφανούς. Αρχικά το χαμηλότερο επίπεδο παρομοιάζεται ως ένας βαρύς όγκος που είναι λαξευμένος στο λόφο, όπου λαμβάνουν χώρα όλες οι οικείες δραστηριότητες της οικογένειας. Το μεσαίο επίπεδο είναι ο πιο διαφανής καθώς και ο πιο απασχολημένος χώρος στο σπίτι. Είναι ο χώρος για το καθιστικό που βρίσκεται εν μέρει σε εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους προσφέροντας εκτεταμένη θέα. Το τελευταίο επίπεδο είναι παρόμοιο με το χαμηλότερο επίπεδο, καθώς είναι αδιαφανής και κρύβει τα υπνοδωμάτια των παιδιών και του ζευγαριού. Καθώς κάθε όροφος είναι διαφορετικός, είναι περίεργο το πώς ένας ανάπηρος άνδρας μπόρεσε να ζήσει σε ένα τόσο πολύπλοκο χωροταξικά σπίτι. Παρόλο που δεν υπάρχει διπλό ή επαναλαμβανόμενο οργανωτικό σύστημα, και οι τρεις τόμοι συνδέονται μεταξύ τους με έναν κεντρικό ανελκυστήρα που κινείται μεταξύ κάθε ορόφου. Ωστόσο, δεν είναι απλώς ένας ανελκυστήρας για κάθετη κυκλοφορία μεταξύ των ορόφων, αλλά καλύπτεται από το γραφείο του συζύγου που παρέχει πρόσβαση σε ολόκληρο το σπίτι από την κουζίνα, το κάτω επίπεδο, μέχρι το υπνοδωμάτιο στον υψηλότερο όροφο, που κινούνταν από ένα μεγάλο υδραυλικό έμβολο που ανέβαζε και κατέβαζε το δωμάτιο όποτε χρειαζόταν. Με τους τρεις διαφοροποιημένους όγκους στοιβαγμένους ο ένας πάνω στον άλλο, φαίνεται σαν ο υψηλότερος όγκος να επιπλέει στον μεσαίο όγκο λόγω του διαφανούς γυαλιού.

Εικ.48



Εικόνες 48: Ανάδειξη τοπικής παρέμβασης ως εργαλείο μέσω της κινούμενης πλατφόρμας σε όλα τα επίπεδα  
Εικόνα 49: Απεικόνιση κάτοψης δεύτερου επιπέδου του σπιτιού



Εικ.49

Κινούμενη πλατφόρμα

70. Richard Weston, Plans, Sections and Elevations: Key Buildings of the Twentieth Century, 2004, σελ. 212



### The House of Disabled People's Organisations / Cubo Arkitekter, 2012

Ένα ιδιαίτερα αξιοσημείωτο θεωρείται το παράδειγμα του καθολικού σχεδιασμού στην Δανία με τον ρόλο της κοινωνικής στέγασης των ατόμων με αναπηρία. Είναι ένας ειδικά διαμορφωμένος χώρος γραφείων αποτελώντας τη βάση για στενή συνεργασία με αποτέλεσμα μια νέα δυναμική συνέργεια. Υψηλές φιλοδοξίες και ένα σύνθετο έργο όπου η έντονη συμμετοχή των χρηστών και μια νέα στρατηγική προσέγγιση αποδείχθηκαν ο δρόμος για την επίτευξη αυτού του στόχου. Η κύρια εστίαση είναι στις αρχές του Καθολικού σχεδιασμού, ένα πλήρως προσβάσιμο κτίριο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί εξίσου από όλους. Έχουν ενσωματωθεί λύσεις που υποστηρίζουν και ενθαρρύνουν όλους τους χρήστες να είναι όσο το δυνατόν πιο αυτοδύναμοι. Οι λύσεις δεν πρέπει απλώς να είναι αμερόληπτες στη σύλληψή τους, αλλά είναι εξίσου σημαντικό να αποδεικνύουν αξιοπρεπείς λύσεις για το άτομο που τις χρησιμοποιεί. Η κυκλοφορία συνδέεται συχνά με τις κατευθυντήριες γραμμές που ορίζονται στους οικοδομικούς κανονισμούς. Το κτίριο, λοιπόν, είναι το αποτέλεσμα μιας διαδικασίας κατά την οποία η προσβασιμότητα δεν βασίζεται σε κανονισμούς δόμησης, αλλά σε λεπτομερείς πληροφορίες για τους χρήστες. Χρησιμοποιώντας απλές μεθόδους και σαφείς διαδρομές που φυσικά οδηγούν το σώμα στο δρόμο του, βοηθούν την πλειονότητα των χρηστών να πλοηγηθούν ελεύθερα και ανεξάρτητα στον χώρο. Αυτό επιτυγχάνεται με την χρήση πινακίδων που μπορούν να δουν και να αγγίξουν, διάδρομους όπου το φως, η σκιά, το χρώμα και η μορφή καθορίζουν τις κατευθύνσεις. Επιπρόσθετα, ένα τυφλό άτομο θα μπορεί να μετακινηθεί χρησιμοποιώντας τις γωνίες στο σχήμα πέντε γωνιών του αίθριου όπου το σχήμα είναι κυκλικό και να βρει εύκολα το δρόμο προς τους χώρους γραφείων του κτιρίου και η κίνηση γίνεται κυκλικά. Στο κτήριο ενσωματώνονται βοηθητικά στοιχεία σε όλα τα επίπεδα, τα οποία κατατοπίζουν τα άτομα με αναπηρία μέσα στο κτήριο για την καλύτερη αντίληψη του χώρου στον οποίο βρίσκονται.

Ένα παράδειγμα βοηθητικού στοιχείου είναι τα μεταλλικά καρφιά που εισάγονται κατά το ήμισυ της ξύλινης κουπαστής. Αν δηλαδή αγγίξουν ένα μεταλλικό καρφί αυτόματα γνωρίζουν πως βρίσκονται στο πρώτο επίπεδο, αντίστοιχα δύο καρφιά για το δεύτερο επίπεδο και συνεχίζεται ανάλογα. Ακόμη ένα βοηθητικό στοιχείο είναι τα τελεπήνια που βοηθούν με άτομα με προβλήματα ακοής, βρίσκονται διαθέσιμα στην ρεσεψιόν, σε ανελκυστήρες και σε όλα τα δωμάτια συνάντησης.

Συμπερασματικά, ένα βασικό εργαλείο που διακρίνεται στο συγκεκριμένο παράδειγμα, είναι το εργαλείο της διάταξης του χώρου(layout) που θα βοηθηθούν και τα άτομα με κάθε είδους αναπηρίας. Το εργαλείο αυτό, διαμορφώνει ένα χώρο με την χρήση βοηθητικών στοιχείων για μια ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία προς όλους τους χρήστες<sup>(71)</sup>.

Εικ.50



Εικόνες 50: Εσωτερικό κτιρίου με έμφαση σε τοπικές παρεμβάσεις για την εύκολη πρόσβαση σε ΑμεΑ  
Εικόνες 51: Τομή και κάτοψη κτιρίου, έμφαση στην ευελιξία κίνησης για ΑμεΑ



Εικ.51

71. [https://handicap.dk/files/media/document/handicaporganisationernes\\_hus\\_uk\\_final-a.pdf](https://handicap.dk/files/media/document/handicaporganisationernes_hus_uk_final-a.pdf)

### Μουσείο Αφής / Φάρου Τυφλών Ελλάδας, 1984

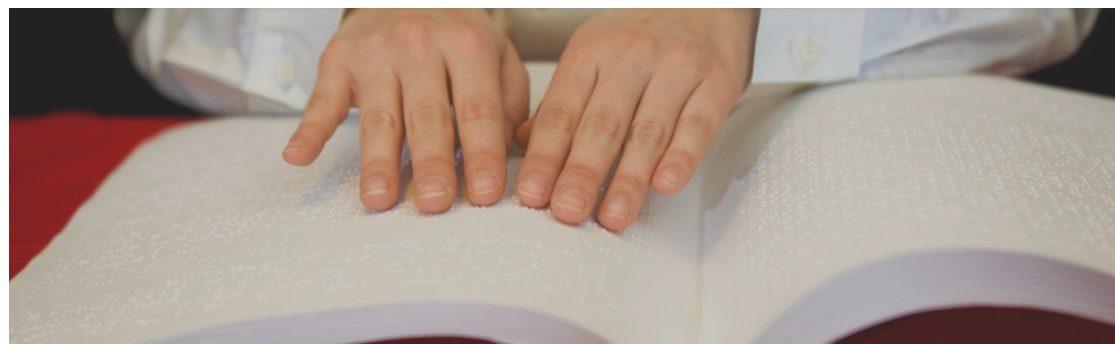
Ένα ιδιαίτερα σημαντικό παράδειγμα του αισθητηριακού σχεδιασμού, που ενσωματώνει κάποιες από τις αρχές του καθολικού σχεδιασμού, αποτελεί το Μουσείο Αφής του Φάρου Τυφλών της Ελλάδας, στην Αθήνα. Η μοναδικότητά του μουσείου, συνίσταται στο ότι δίνει την δυνατότητα σε όλους, άτομα με προβλήματα όρασης και βλέποντες, όλων των ηλικιών, να προσεγγίσουν ισότιμα τον Πολιτισμό και την τέχνη.

Σκοπός του μουσείου, αποτελεί η επαφή με το μεγαλείο και τον πλούτο της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας, μέσω της αίσθησης της Αφής. Το μουσείο διαθέτει αντίγραφα σημαντικών εκθεμάτων και γλυπτών από μουσεία της Ελλάδας, αλλά και του εξωτερικού (Αφροδίτη Μήλου, χάλκινο αγαλματίδιο Θεού Απόλλωνα κτλ.)

Το ενδιαφέρον είναι ότι στους βλέποντες επισκέπτες δίνονται μάσκες προκειμένου να βιώσουν, με την αίσθηση της Αφής, τα εκθεμάτια και να προσπαθήσουν να κατανοήσουν τον τρόπο που αντιλαμβάνονται οι τυφλοί τον κόσμο με μια μοναδική δομή ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης της ευρύτερης κοινότητας. Επίσης αποσκοπεί στη κοινωνική ένταξη, επαγγελματική κατάρτιση και αξιοποίηση των ικανοτήτων των τυφλών, με σκοπό την πλήρη αποκατάσταση και την ανάδειξή τους ως ισότιμα μέλη της κοινωνίας. Η ανεξαρτητοποίησή τους στη καθημερινή τους ζωή, βασίζεται στις κατάλληλες μεθόδους και των ειδικών μέσων και βοηθημάτων της σύγχρονης τεχνολογίας.

Η ενσωμάτωση αισθητηριακών εργαλείων για την επίτευξη μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας, επιτυγχάνεται με την αίσθηση της αφής μέσω της ανάγλυφης γραφής Braille, ώστε όλοι να έχουν ισότιμη πρόσβαση στη σχετική πληροφορία. Το πληροφοριακό υλικό απευθύνεται σε όλους τους χρήστες μέσω πινακίδες περιγραφής, μεγεθυμένα γράμματα για τους μερικώς βλέποντες και για την καλύτερη ενημέρωση των επισκεπτών έχει δημιουργηθεί και αυτόματη ξενάγηση στην ελληνική και αγγλική γλώσσα. Σημαντικό αποτελεί το τμήμα του κτιρίου, όπου γίνεται η παραγωγή εντύπων στη γραφή Braille, που προσφέρει τη δυνατότητα ισότιμης πρόσβασης των τυφλών στη πληροφόρηση. Ακόμη, στο μουσείο διατίθενται μπαστούνια για άτομα με προβλήματα όρασης σε όλους τους χώρους, για την ευελιξία κίνησης σε άτομα με κινητικά προβλήματα<sup>(72)</sup>.

72. <https://tactualmuseum.gr/>



Εικ.52



Εικ.54

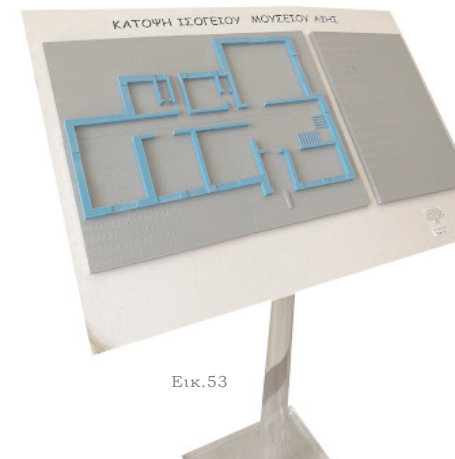


Εικ.53

Εικόνα 52: Βιβλιοθήκη με ανάγλυφη γραφή Braille για τυφλούς

Εικόνα 53: Τρισδιάστατη κάτοψη και ανάγλυφη γραφή Braille για την κατανόηση του χώρου

Εικόνες 54: Κατανόηση του τρόπου αντίληψης των τυφλών μέσω της ψηλάφησης





### National Gallery Australia / Colin Madigan, Andrew Andersons, 1967

Αξιοσημείωτο παράδειγμα του καθολικού σχεδιασμού, που πληρή κάποιες από τις αρχές του αισθητηριακού σχεδιασμού, αποτελεί η Εθνική γκαλερί στην Αυστραλία. Μεταξύ της χρονολογίας 2022-2024 ξεκίνησε το σχέδιο δράσης για την Ένταξη της Αναπηρίας (DIAP), όπου αποσκοπεί στην ενσωμάτωση των αρχών πρόσβασης και ένταξης σε όλες τις πτυχές της πινακοθήκης. Η Εθνική Πινακοθήκη προσεπικυρώνει το κοινωνικό μοντέλο της αναπηρίας, αναγνωρίζοντας τα κοινωνικά και περιβαλλοντικά εμπόδια που δημιουργούν μειονεκτήματα για τα άτομα με αναπηρία στην κοινότητά μας. Σε συνεργασία με την Accessible Arts, το κορυφαίο σώμα τεχνών και αναπηρίας, η πινακοθήκη ήρθε σε επαφή με άτομα βιωμένης εμπειρίας της αναπηρίας για να αναζητήσει σχόλια και ιδέες που ενσωματώνονται στο σχέδιο DIAP.

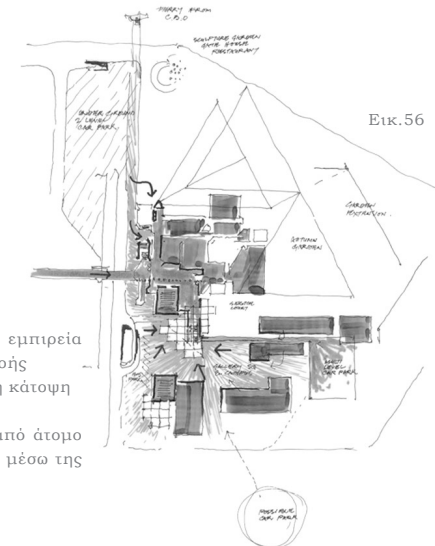
Η πινακοθήκη αποτελεί τον εθνικό θεσμό εικαστικών τεχνών της Αυστραλίας, οι εκτεταμένες εκθέσεις συλλογών συνοδεύονται από ένα δυναμικό πρόγραμμα εκθέσεων, εθνικών περιηγήσεων και πολιτιστικών εκδηλώσεων που γιορτάζουν τη δημιουργική πρακτική και εμβαθύνουν τη δια βίου μάθηση, προσωπικά και διαδικτυακά. Η τέχνη που αναδεικνύεται, είναι για όλους. Επιτρέπει στους χρήστες να βλέπουν τον κόσμο με τρόπους που διευρύνουν το μυαλό, προκαλούν τις ιδέες και πυροδοτούν τη φαντασία τους. Στην Εθνική Πινακοθήκη τονίζονται οι πολιτιστικές εμπειρίες που εκπλήσσουν, που διαταράσσουν τη σύμβαση, που εμβαθύνουν την κατανόησή για την ανθρώπινη κατάσταση και τον κόσμο.

Τα αισθητηριακά εργαλεία για την επίτευξη μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας, είναι οι τοπικές παρεμβάσεις ενσωματωμένες στις αίθουσες της πινακοθήκης. Τοπικές παρεμβάσεις, αποτελούν οι οδηγοί Braille, οι βρόχοι ακοής, αναπηρικά καροτσάκια, μηχανοκίνητα σκούτερ, περιπατητές τροχών και μπαστούνια τα οποία προσφέρονται από το ίδιο το κτίριο. Η πινακοθήκη είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε η πρόσβαση και η ευελιξία κίνησης να επιτυγχάνεται με ευκολία και η συλλογή πληροφοριών να είναι κατανοητή από όλους τους χρήστες<sup>(73)</sup>.

73. [https://nga.gov.au/media/dd/documents/National\\_Gallery\\_Disability\\_Inclusion\\_Action\\_Plan\\_2022\\_accessible.pdf](https://nga.gov.au/media/dd/documents/National_Gallery_Disability_Inclusion_Action_Plan_2022_accessible.pdf)



Εικ.55



Εικ.56

Εικόνα 55: Βιωματική εμπειρία μέσω της αίσθησης της ακοής  
Εικόνα 56: Διαγραμματική κάτοψη ισόγειου  
Εικόνα 57: Καθοδήγηση από άτομο της πινακοθήκης σε ΑμεΑ μέσω της γραφής Braille



Εικ.57



## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

## ΜΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ

Με βάση τα ερωτήματα και τους προβληματισμούς,

**«Πώς μπορεί ένας χώρος να επηρεάσει τον συναισθηματικό κόσμο ενός ατόμου»**

**«Πώς ένας χώρος μπορεί να διαμορφωθεί ανάλογα, για την κάλυψη των αναγκών των ατόμων με αισθητηριακές ή κινητικές αναπηρίες»,**

που τέθηκαν από την αρχή της ερευνητικής εργασίας, ο βασικός σκοπός ήταν η μελέτη και η διερεύνηση τους, έτσι ώστε να απαντηθούν το καλύτερο δυνατό. Η διαδικασία της καταγραφής των συμπερασμάτων αντικατοπτρίζει την πρόθεση της μελέτης να δημιουργηθεί ένα βιώσιμο και ταυτόχρονα ποιοτικό περιβάλλον για όλους μέσω της ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας. Προκύπτει έτσι, η ανάγκη εύρεσης των κατάλληλων σχεδιαστικών εργαλείων και η καταγραφή τους για την βελτίωση της προσβασιμότητας και της ποιότητας ζωής των ατόμων.

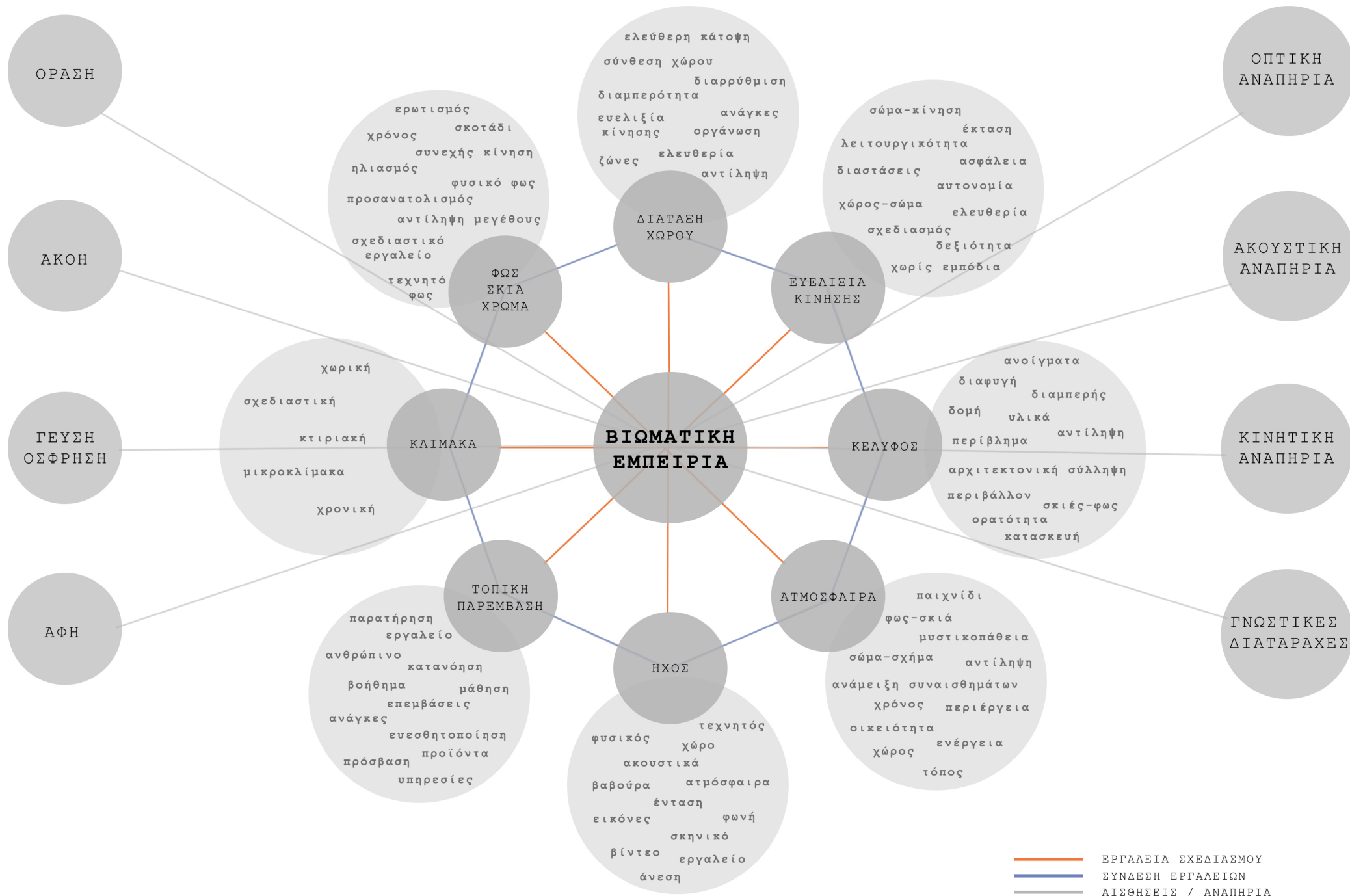
Μέσα από μια προσωπική ανασκόπηση της ερευνητικής μας εργασίας, ως τρίτος παρατηρητής, αποφασίσαμε να συλλέξουμε τα σχεδιαστικά εργαλεία μέσα από τα αρχιτεκτονικά παραδείγματα που αναλύθηκαν και επιχειρήσαμε να καταγράψουμε και να μελετήσουμε ένα-ένα ξεχωριστά, θέλοντας έτσι να δώσουμε στο καθένα την κατάλληλη χρησιμότητα.

Η μεθοδολογία που ακολουθήσαμε για την καταγραφή των συμπερασμάτων μας, υλοποιήθηκε με την χρήση δύο διαφορετικών πινάκων, του αναλυτικού πίνακα -αρχιτεκτονικών παραδειγμάτων- και των πινάκων Matrix -ποιοτήτων/παραμέτρων- και -είδη αναπηρίας- , όπου μας βοήθησε να κατανοήσουμε καλύτερα το πόσο απαραίτητο ή βοηθητικό αποτελεί το κάθε εργαλείο ξεχωριστά σε ένα χώρο.

Αρχή των συμπερασμάτων αποτελεί το γενικό διάγραμμα της βιωματικής εμπειρίας, όπου θα δούμε στην συνέχεια, στο οποίο αναλύονται όλοι οι παράμετροι που συμβάλλουν στην επίτευξη της ολοκληρωμένης αυτής βιωματικής εμπειρίας.

**« Δεν έχουμε το δικαίωμα να περιορίσουμε όλα μας τα βιώματα σε έναν και μόνο χώρο »**

Εικ.58  
Εικόνα 58: Αναλυτικό διάγραμμα ολοκληρωμένης βιοματικής εμπειρίας



### ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗΣ ΒΙΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ

Συγκεκριμένα, στο διάγραμμα απεικόνισης μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας, κατηγοροποιούνται τα εργαλεία σχεδιασμού, που συλλέκθηκαν μέσα από τα προηγούμενα κεφάλαια, σε σχέση με τον τομέα των αισθήσεων και της αναπηρίας. Ο τρόπος κατανόησης του διαγράμματος ξεκινά από το εξωτερικό προς το εσωτερικό, καταλήγοντας στον πυρήνα την ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία, η οποία αποτελεί τον βασικό σκοπό της ερευνητικής μας εργασίας. Τα εργαλεία αναλύθηκαν ξεχωριστά το καθένα, με λέξεις κλειδιά έτσι ώστε να αναδείξουν τις ποιότητες που μπορούν να προσφέρουν μέσα σε ένα χώρο.

Πρόθεση της έρευνας μας είναι πως, ένα κτίριο για να θεωρηθεί λειτουργικό κατά την σύνθεση του, με την προϋπόθεση να σχεδιαστεί για όλους, είναι απαραίτητη η ενσωμάτωση των σχεδιαστικών εργαλείων του διαγράμματος. Είναι απαραίτητα για τον λόγο ότι, όσο περισσότερο συνδέονται το ένα εργαλείο με το άλλο, τόσο βελτιώνεται η ποιότητα ζωής και η κάλυψη αναγκών του ατόμου.

Με αφορμή την παρα πάνω άποψη, σχετικά με την λειτουργικότητα ενός κτιρίου, το επόμενο βήμα για την καταγραφή των συμπερασμάτων, αποτελεί ο πίνακας που θα αναλύσουμε στην συνέχεια. Έτσι από το συγκεκριμένο διάγραμμα, απομονώνουμε τα εργαλεία σχεδιασμού σε σχέση με τα αρχιτεκτονικά παραδείγματα που αναλύθηκαν στο υποκεφάλαιο 5.1 Ευρετήριο αρχιτεκτονικών παραδειγμάτων.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ 1  
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ  
ΠΙΝΑΚΑΣ 1

Ο πρώτος πίνακας συμπερασμάτων κατηγοριοποιείται σε δύο τομείς, τα αρχιτεκτονικά παραδείγματα και τα εργαλεία σχεδιασμού. Με βάση την ανάλυση των αρχιτεκτονικών παραδειγμάτων στο υποκεφάλαιο 5.1 Ευρετήριο αρχιτεκτονικών παραδειγμάτων, συλλέχτηκαν τα σημαντικότερα εργαλεία σχεδιασμού που αποσκοπούν στην βελτίωση της ποιότητας ζωής και μιας ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας.

Ο τρόπος μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε για να αποτυπώσουμε τα συμπεράσματα μας είναι ο συγκεκριμένος πίνακας, όπου συσχετίζει τα αρχιτεκτονικά παραδείγματα με τα εργαλεία σχεδιασμού. Αυτό προσωπικά, μας βοήθησε στο να κατανοήσουμε ποια εργαλεία χρησιμοποιούν τα παραδείγματα αυτά, έτσι ώστε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα αν δημιουργείται μια ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία στο χώρο ή όχι και αν τα κτίρια τελικά σχεδιάζονται για όλους.

Ένα παράδειγμα για την πλήρη κατανόηση της σημασίας και την αναγκαιότητα των εργαλείων σχεδιασμού, αποτελούν τα λουτρά/σπά (The Therme Vals) του Peter Zumthor. Τα λουτρά αυτά, κατά την άποψη μας αποτυπώνουν την τέλεια βιωματική εμπειρία λόγω της ατμόσφαιρας που δημιουργείται, αλλά όχι την ιδανική για τα άτομα με αναπηρία. Τα εργαλεία που ενσωματώνονται, είναι το κέλυφος με τα μεγάλα περάσματα, προσβάσιμα από όλες τις πλευρές, η ευελιξία κίνησης στον χώρο όπου επιτυγχάνεται με την καθαρή ροή της κάτοψης και η ατμόσφαιρα με τους ήχους της φύσης, το στοιχείο του νερού και το παιχνίδι των σκιών και του φωτός. Όλα αυτά τα στοιχεία συμπληρώνουν την τέλεια βιωματική εμπειρία, όπως αναφέραμε, αντιθέτως δεν υπάρχει η δυνατότητα πρόσβασης από τα άτομα με αναπηρία. Αντιλαμβανόμαστε ότι δεν υπάρχουν τα απαραίτητα σχεδιαστικά εργαλεία που θα επιτρέψουν στα άτομα αυτά, να βιώσουν την εμπειρία του χώρου. Μια δική μας πρόταση είναι η ενσωμάτωση τοπικών παρεμβάσεων στο χώρο, όπως μια βοηθητική υποδομή μέσα στο στοιχείο του νερού, για να μπορούν να βιώσουν την εμπειρία.

Συμπερασματικά, ο σχεδιασμός για όλους, χωρίς εμπόδια θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη στην αρχιτεκτονική, αν θέλουμε μια ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία.

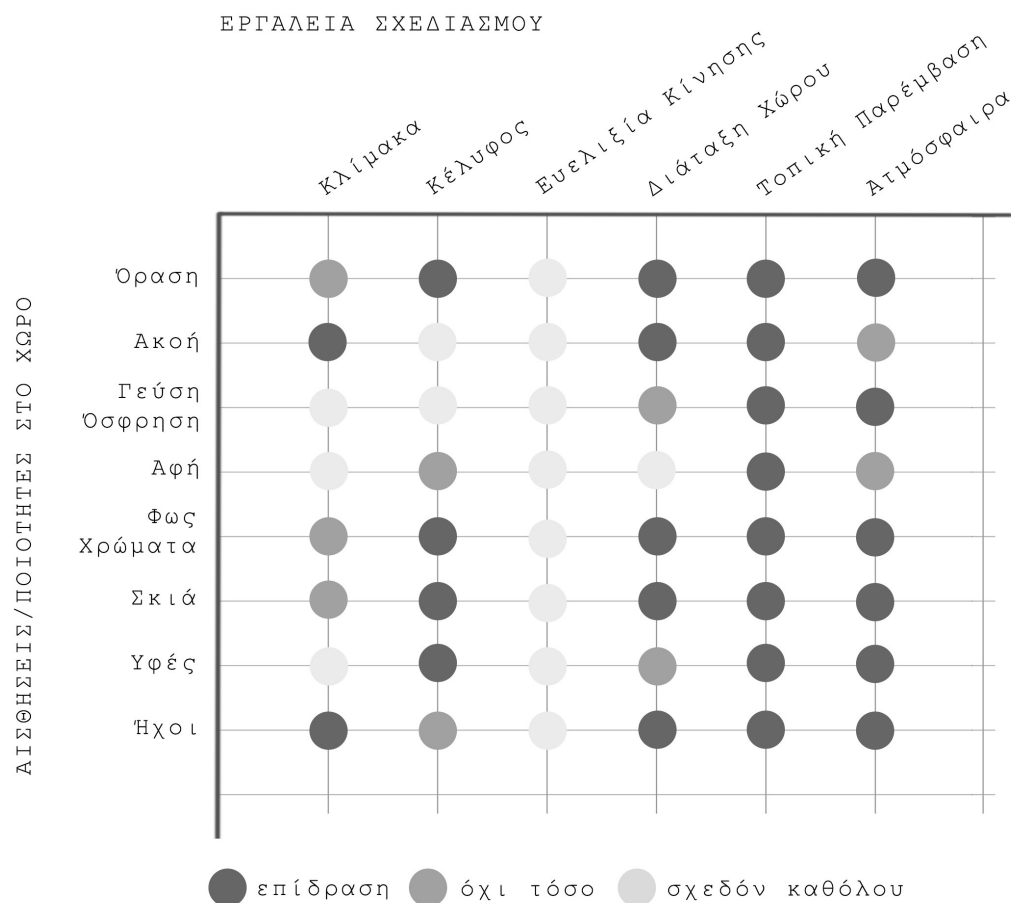
ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

	Κλίμακα	Κέλυφος	Ευελιξία Κίνησης	Διάταξη χώρου	Τοπική Παρέμβαση	Ατμόσφαιρα	Βιωματική Εμπειρία
Ed Roberts Campus	✓		✓	✓			✓
The Therme Vals		✓	✓			✓	✓
Maison Bordeaux	✓	✓	✓		✓		✓
The house of disabled people organisations	✓		✓		✓		✓
Μουσείο Αφής			✓	✓	✓	✓	✓
National Gallery Australia	✓		✓	✓	✓	✓	✓

Αναλυτικός πίνακας συμπερασμάτων  
Αρχιτεκτονικά Παραδείγματα σε σχέση με τα Εργαλεία Σχεδιασμού



## ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ MATRIX 2 ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ / ΠΟΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ



Αναλυτικός πίνακας Matrix συμπερασμάτων

Αισθήσεις / ποιότητες στο χώρο σε σχέση με τα Εργαλεία Σχεδιασμού

Το χρώμα του κύκλου: Αντιπροσωπεύει τον βαθμό επίδρασης για την βελτίωση της βιωματικής εμπειρίας σε ένα χώρο

## ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ ΠΙΝΑΚΑΣ 2

Ο δεύτερος πίνακας συμπερασμάτων κατηγοριοποιείται σε δύο τομείς, τις αισθήσεις / ποιότητες στο χώρο και τα εργαλεία σχεδιασμού. Στον συγκεκριμένο πίνακα, θέλουμε να αναδείξουμε πόση επίδραση, όχι τόσο, σχεδόν καθόλου μπορεί να έχει το κάθε εργαλείο ξεχωριστά στην κάθε αίσθηση και ποιότητα στο χώρο.

Μέσα από την ανάλυση των εργαλείων, προκύπτει το ερώτημα:

«Πόση επίδραση μπορεί να έχει ένα εργαλείο σχεδιασμού προς τις αισθήσεις και τις ποιότητες ενός χώρου, με σκοπό την βελτίωση της βιωματικής εμπειρίας;»

● Επίδραση:

Παράδειγμα για την πλήρη κατανόηση της σημασίας και της επίδρασης των εργαλείων, το κέλυφος αποτελεί βασικό εργαλείο σχεδιασμού για την αίσθηση της όρασης, όταν το κέλυφος έχει μεγάλα ανοίγματα (π.χ παράθυρα, διαφάνειες) βελτιώνει την αίσθηση της όρασης καθώς ο χρήστης έχει μεγαλύτερο πεδίο προοπτικής. Η μεγάλη επιφάνεια προσφέρει στον χρήστη μια ευχάριστη εμπειρία, αφού έχει την ευκαιρία να βλέπει προς τα έξω και αυτό του προσφέρει ανακούφιση και χαρούμενα συναισθήματα, αντιθέτως με το να βρίσκεται κλεισμένος σε ένα χώρο χωρίς οπτική φυγή.

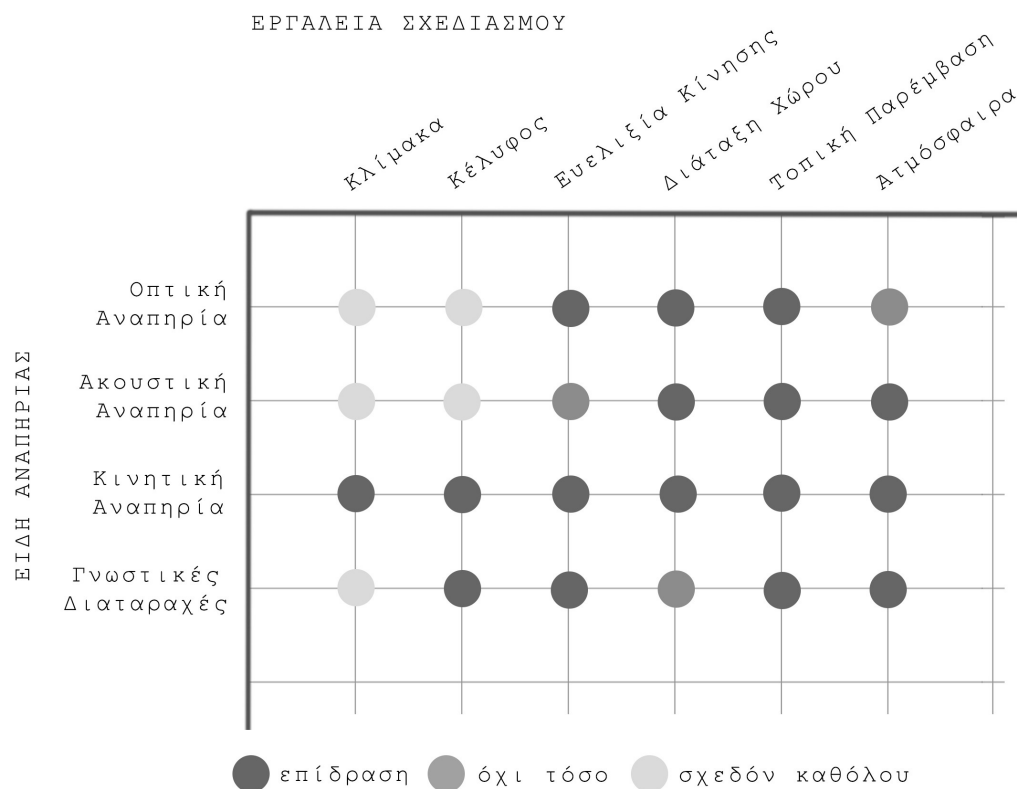
● Όχι και τόσο:

Στη συνέχεια, η κλίμακα ως εργαλείο δεν έχει τόσο μεγάλη επίδραση προς την αίσθηση της όρασης, αφού σε οποιαδήποτε κτιριακή κλίμακα και αν βρίσκεται ο άνθρωπος μπορεί να δημιουργήσει την δική του βιωματική εμπειρία στον χώρο.

● Σχεδόν καθόλου:

Ακόμη, η ευελιξία κίνησης ως εργαλείο δεν έχει σχεδόν καθόλου επίδραση προς την αίσθηση της όρασης, αφού η κίνηση είναι ξεκάθαρα πτυχή του συστήματος της λειτουργίας του ανθρώπινου σώματος. Αντιθέτως η όραση, είναι ξεκάθαρα πτυχή του αισθητικού συστήματος του ανθρώπου.

### ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ MATRIX 3 ΕΙΔΗ ΑΝΑΠΗΡΙΑΣ



Αναλυτικός πίνακας Matrix συμπερασμάτων

Είδη αναπηρίας σε σχέση με τα Εργαλεία Σχεδιασμού

Το χρώμα του κύκλου: Αντιπροσωπεύει τον βαθμό επίδρασης για την βελτίωση της βιωματικής εμπειρίας σε ένα χώρο για τα άτομα με αναπηρία

### ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ ΠΙΝΑΚΑΣ 3

Ο τρίτος πίνακας συμπερασμάτων κατηγοριοποιείται σε δύο τομείς, τα είδη αναπηρίας και τα εργαλεία σχεδιασμού. Στον συγκεκριμένο πίνακα, θέλουμε να αναδείξουμε πόση επίδραση, όχι τόσο, σχεδόν καθόλου μπορεί να έχει το κάθε εργαλείο ξεχωριστά στην κάθε αναπηρία με σκοπό την βελτίωση της ποιότητας ζωής τους.

Μέσα από την ανάλυση των εργαλείων, προκύπτει το ερώτημα:

«Πόση επίδραση μπορεί να έχει ένα εργαλείο σχεδιασμού προς τα άτομα με αναπηρία, με σκοπό την βελτίωση της βιωματικής εμπειρίας;»

● Επίδραση:

Παραδειγματος χάριν, για την πλήρη κατανόηση της σημασίας και της επίδρασης των εργαλείων, η τοπική παρέμβαση αποτελεί βασικό εργαλείο σχεδιασμού για την ακουστική αναπηρία. Τοπική παρέμβαση μπορεί να θεωρηθεί η ψηφιακή εφαρμογή επισκεπτών σε ένα μουσείο το οποίο θα διαθέτει ειδική ενότητα ξεναγήσεων στις εκθέσεις τόσο στην Ελληνική όσο και στη Διεθνή Νοηματική Γλώσσα.

● Όχι και τόσο:

Έπειτα, η ευελιξία κίνησης ως εργαλείο δεν έχει τόσο μεγάλη επίδραση προς την ακουστική αναπηρία. Από τη μία η εύκολη κίνηση μέσα σε ένα χώρο είναι σημαντική για ένα κωφό έτσι ώστε να μπορεί να προσανατολιστεί, από την άλλη το εργαλείο δεν είναι τόσο απαραίτητο αφού μέσω της αίσθησης της όρασης έχει το προνόμιο να προσανατολίζεται αυτόματα.

● Σχεδόν καθόλου:

Επιπλέον, η κλίμακα ως εργαλείο δεν έχει σχεδόν καθόλου επίδραση προς ένα άτομο με ακουστική αναπηρία, αφού σε οποιοδήποτε κτιριακή κλίμακα και αν βρίσκεται, μπορεί να δημιουργήσει την δική του βιωματική εμπειρία στον χώρο.

### ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΩΝ ΠΙΝΑΚΑ 2,3

Μέσα από την ανάλυση των πινάκων συμπερασμάτων matrix 2,3 παρατηρήσαμε ότι στο κάθε πίνακα υπερισχύει ένα συγκεκριμένο εργαλείο σχεδιασμού. Όταν θέτουμε τον όρο υπερισχύει, εννοούμε πως το εργαλείο αυτό έχει την μεγαλύτερη επίδραση στο να επιτευχθεί η ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία στον χώρο.

Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι στους πίνακες συμπερασμάτων matrix 2,3 το εργαλείο σχεδιασμού που υπερισχύει είναι η τοπική παρέμβαση αφού και στους δύο τομείς είναι το μοναδικό εργαλείο που εμφανίζεται επανειλημμένα ξεχωριστά στην κάθε αίσθηση, στη κάθε ποιότητα και στο κάθε είδος αναπηρίας.

Όσο αφορά τον πίνακα συμπερασμάτων matrix 2, ο λόγος που υπερισχύει είναι ότι μέσω της τοπικής παρέμβασης σε συνδιασμό με τις αισθήσεις/ποιότητες στο χώρο μπορεί να επιτευχθεί η ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία που επιθυμούμε.

Συνεχίζοντας, όσο αφορά τον πίνακα συμπερασμάτων matrix 3, ο λόγος που υπερισχύει είναι ότι μέσω της τοπικής παρέμβασης τα άτομα με αναπηρία εποφελούνται από το συγκεκριμένο εργαλείο αφού είναι το μέσο το οποίο θα τους βοηθήσει στην ομαλή ένταξη, στη βελτίωση ποιότητας ζωής και στην συνύπαρξη σε ένα κοινωνικό σύνολο.

Μπορεί οι δύο τομείς να έχουν ως κοινό στοιχείο το εργαλείο της τοπικής παρέμβασης, όμως αυτό που διαφέρει είναι ότι στο κάθε τομέα έχει διαφορετική σημασία. Τέλος, βασικό συμπέρασμα μέσα από την ανάλυση των δύο πινάκων, καταλήγουμε στο ότι η ένωση και η συσχέτιση τους αποτελεί για εμάς την αρχή του σχεδιασμού για όλους.

Εργαλείο σχεδιασμού  
με μεγαλύτερη επίδραση



Τοπική  
παρέμβαση

« Ο σχεδιασμός για όλους ορίζεται από εμάς ως το κατάλληλο περιβάλλον το οποίο θα περιέχει τα απαραίτητα εργαλεία σχεδιασμού που αναλύθηκαν, τις αισθήσεις, τις ποιότητες και τις παραμέτρους στο χώρο όπου μέσα από αυτό θα εποφελούνται και τα άτομα με αναπηρία »

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η ερευνητική μας εργασία, αντικατοπτρίζει την προσπάθεια προσέγγισης των ερωτημάτων και των προβληματισμών, που θέσαμε στην εισαγωγή, σχετικά με την αναπηρία και τον αισθητηριακό σχεδιασμό. Φτάνοντας στο κομμάτι του επιλόγου, ανακεφαλαιώνουμε το βασικό σημείο που τονίστηκε κατά τη διάρκεια της έρευνας, το οποίο αποτελεί η μεγάλη ανάγκη της ενσωμάτωσης του αισθητηριακού σχεδιασμού σε όλους τους τομείς της καθημερινότητας.

Σκοπός αυτού, είναι να αποφευχθεί οποιαδήποτε διάκριση των ατόμων με αναπηρία, μέσα σε ένα κοινωνικό σύνολο. Μέσα από την διεθνή βιβλιογραφική ανασκόπηση και τα επιστημονικά άρθρα που αναλύθηκαν, καταλήξαμε στο συμπέρασμα πως τα εργαλεία που εξετάζει ο αισθητηριακός σχεδιασμός, αναλογούν στην βελτίωση της ανεξάρτητης κίνησης μέσα σε ένα χώρο. Επιπρόσθετα, τα εργαλεία συμβάλουν και στον τομέα της τεχνολογικής υποστήριξης, κυρίως για τα άτομα με αισθητηριακές ή κινητικές δυσκολίες. Αν για παράδειγμα, ένα άτομο με μειωμένη όραση εισέλθει μέσα σε ένα χώρο, αυτόματα η αίσθηση της ακοής, με την βοήθεια της τεχνολογικής υποστήριξης, ενισχύεται με αποτέλεσμα να μπορεί αυτόνομα να προσανατολιστεί. Ένας χώρος δεν μπορεί να οριστεί ως μια ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία, καθώς βασικός γνώμονας, είναι ο άνθρωπος παράγοντας. Ο άνθρωπος όταν παρευρίσκεται μέσα σε ένα χώρο, έχει την τάση να δημιουργεί το προσωπικό του βίωμα με βάση τα συναισθήματα που προκαλούνται, τα άτομα που συναναστρέφεται και η ατμόσφαιρα που δημιουργείται.

Η σημασία της αρχιτεκτονικής, μέσα από την μελέτη της ερευνητικής μας, θεωρείται το καλύτερο μέσο υλοποίησης της ιδέας « Σχεδιάζοντας για όλους » όχι μόνο θεωρητικά, αλλά και πρακτικά. Αυτό θα επιτευχθεί μέσω της κατανόησης των αναγκών του ατόμου. Μέσα από την συνεργασία και την κοινή προσπάθεια, μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν κόσμο όπου η διαφορετικότητα δεν αποτελεί εμπόδιο, αλλά πηγή ευκαιριών και δυνατοτήτων.

Μια ολοκληρωμένη βιωματική εμπειρία, σε γενικές γραμμές θα πρέπει να ενσωματώσει σε μεγάλο βαθμό τις ποιότητες και τις παραμέτρους όπως είναι, το φως, η σκιά, οι υφές και τα χρώματα έτσι ώστε να δημιουργείται η απόλυτη ατμόσφαιρα μέσω της αφύπνισης των συναισθημάτων. Όταν ο αρχιτέκτονας σχεδιάζει για προσωπικό του όφελος, η ατμόσφαιρα αλλοιώνεται με αποτέλεσμα το αρχιτεκτόνημα να χάνει την αξία του και να αποτελεί μια εικόνα αυτοπροβολής.

Η αρχιτεκτονική, οφείλει πέραν από το «Φαίνεσθαι» να αντικατοπτρίζει και το «Είναι».

Καταλήγοντας στο τελικό στάδιο της ερευνητικής μας εργασίας, φτάνουμε στο συμπέρασμα πως ο κάθε άνθρωπος είναι διαφορετικός, χωρίς αυτό να αποτελεί τον αποκλεισμό του από μια κοινωνία. Αντιθέτως αντιλαμβανόμαστε το γεγονός πως όταν μια μάζα ανθρώπων ενωθεί, μπορεί να συμβεί το ακατόρθωτο. Η ένωση της ανθρωπότητας πρέπει να κρατηθεί με το πέρασμα των χρόνων, με σκοπό τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που θα συμπεριλαμβάνονται όλοι και θα επιτρέπει σε κάθε άτομο να ζει ευχάριστα χωρίς «εμπόδια».

**« Ο άνθρωπος δεν ορίζεται από την βιωματική εμπειρία, αλλά η βιωματική εμπειρία από τον άνθρωπο »**



## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

## Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Barnartt, S. and Altman, B.,“Introduction: Exploring theories and expanding methodologies: Where we are and where we need to go”,Leeds,2001
- William Kendrick,Studies in Ancient Greek Topography, Pritchett,1965
- Kim Nielsen,A Disability History of the United Statew,Beacon Press,Boston,2012
- James Charlton , Nothing About us without us : Disability Oppression and Empowerment
- Colin Barnes, Geoffrey Mercer,Independent futures: Creating User-Led Disability Services in a Disabling Society,2006,σελ.45-47
- Siebers Tobin , Disability Theory, University of Michigan Press,2008,σελ.120
- Building for everyone:A universal design approach,Centre for Excellence in Universal Design National Disability
- Edward Steinfeld,Universal Design,Creating Inclusive Environments,2012
- Selwyn Goldsmith,UNIVERSAL DESIGN,A Manual of Practical Guidance for Arctects,2000
- Universal Design Pyramid by Goldsmith όπως αναφέρεται στο Asiah,2012
- Tom Vavik ,Inclusive Buildings,Products & Services,Challenges in Universal Design,2009
- Elements of Design: Rowena Reed Kostellow and the Structure of Visual Relationships,2013
- Loan Oei, The Elements of Design , Rediscovering Colors, Textures, Forms, and Shapes,2002
- Alex W. White,The Elements of Graphic Design,2002
- Cornelis van de Ven , Space in Architecture ,The Evolution of a New Idea in the Theory and History of the Modern Movements , 1978
- Michael Schumacher,New Move,Architecture in Motion-New Dynamic Components and Elements,2010
- Juhani Pallasmaa,“The eyes of the skin”, England,2005,σελ.16
- George Dodds, Robert Tavernor,body and building,London,2002,σελ.29-32
- Eleni Bastea,Memory and Architecture,2004,σελ.9-11
- Jane Wernick,Building Happiness,Architecture to make you smile,2008,σελ.58-59
- Steven Holl, Juhani Pallasmaa,Alberto Perez Gomez,Questions Of Perception, Phenomenology Of Architecture, New York, 2006, σελ.15

Swati Chathopandiei / Jeremy White,The Routledge Companion to Critical Approaches to Contemporary Architecture,London,2019,σελ.237

Peter Zumthor,Atmospheres,Ελβετία,2006,σελ.13

Richard Weston,Plans,Sections and Elevations:Key Buildings of the Twentieth Century,2004,σελ.212

## Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

Michael Oliver,Αναπηρία και πολιτική,επίκεντρο,Αθήνα,2009

Αναστασία-Βαλεντίνη Ρήγα,Ψυχοκοινωνικές παρεμβάσεις σε οργανισμούς, ομάδες και άτομα,Ελληνικά γράμματα,Αθήνα,2001

Σουζάνα Παντελιάδου Ενότητα 3:Αναπηρικό κίνημα-Ειδική αγωγή, Αριστοτέλειο

Π.Ο.Υ,1981,σελ.4

Υπουργείο περιβάλλοντος χωροταξίας και δημόσιων έργων γραφείο μελετών για άτομα με ειδικές ανάγκες, Σχεδιάζοντας για όλους / Οδηγίες Σχεδιασμού,Αθήνα,1998,σελ.1-3

Σίλβια-Βασιλική Νικολαΐδου,Διαστάσεις του κοινωνικού αποκλεισμού στην Ελλάδα,Τόμος Α',Αθήνα,1999,σελ.424

Σταυρίδης Σταύρος, Μνήμη και εμπειρία του χώρου,Αθήνα,2006

Walker Richard,Η δύναμη των αισθήσεων,Αθήνα,2002,σελ.10

Οι ορισμοί των παραπάνω εννοιών προέρχονται από το «Λεξικό της νέας Ελληνικής Γλώσσας» (Γ. Μπαμπινιώτης,Β' Έκδοση,Αθήνα,2002)

Rudolf Arnheim ,«Τέχνη και οπτική αντίληψη-Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης»,1999

Άπαντα Πλάτωνος,τόμος 2,Αθήνα,σελ.25

Αντώνιος Εμμ Καλδέλλης, Γιώργος Τζήμας, Ο Βυζαντινός Παρθενώνας:η Ακρόπολη ως σημείο συνάντησης χριστιανισμού και ελληνισμού,Αθήνα,2013,σελ.125

Immanuel Kant,Ανθρωπολογία από πραγματολογική άποψη,2011,σελ.45

Παπαθεοδωρόπουλος Κωνσταντίνος,Εννοιες στην επιστήμη της μνήμης,2015,σελ.91

Βαραγιάννη Σ.,Το φως της Αρχιτεκτονικής:Υλη και Κτίριο,1992,σελ.17

E-book

Ebook : On the Borderland of Medical and Disability History, <https://web.archive.org>  
Ebook: <https://universaldesign.ie/built-environment/building-for-everyone>  
Ebook: <https://universaldesign.ie/uploads/publications/8-Building-Management.pdf>  
Ebook:<https://courses.bloodedbythought.org>  
Ebook:<https://courses.bloodedbythought.org>

Ιστότοποι

<https://www.psychologynow.gr>  
<https://www.researchgate.net>  
[https://www.fa3.gr/eidiki\\_agogi/17-istoriki-diadromi-mexri-70.htm](https://www.fa3.gr/eidiki_agogi/17-istoriki-diadromi-mexri-70.htm)  
<https://architizer.com/blog/inspiration/collections/design-for-disabilities>  
<https://www.emst.gr/to-emst>  
<https://livepedia.gr/index.php>  
<https://www.archdaily.com/583187/apos2-apostrophy-s>  
<https://archello.com>  
<https://www.arch2o.com/abijo-mosque-patrickwaheed-design-consultancy>  
<https://fabio-barilari.blogspot.com/2020/03/pink-floyd-architecture.html>  
<https://www.dezeen.com/2024/04/16/google-making-sense-of-color-chromasonic-milan>  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov>  
Διεθνής νομοθεσία για τα ΑμεΑ: <https://www.eoty.gr>  
[https://handicap.dk/files/media/document/handicaporganisationernes\\_hus\\_uk\\_financial-a.pdf](https://handicap.dk/files/media/document/handicaporganisationernes_hus_uk_financial-a.pdf)  
<https://tactualmuseum.gr/>  
[https://nga.gov.au/media/dd/documents/National\\_Gallery\\_Disability\\_Inclusion\\_Action\\_Plan\\_2022\\_accessible.pdf](https://nga.gov.au/media/dd/documents/National_Gallery_Disability_Inclusion_Action_Plan_2022_accessible.pdf)  
Παράρτημα για αναπηρία: <https://www.amea.gov.gr/legislation/1/750>

Παράρτημα του κεφαλαίου  
1. ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΝΑΠΗΡΙΑ

ΣΥΜΒΑΣΗ ΗΝΩΜΕΝΩΝ ΕΘΝΩΝ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ  
Άρθρο 2 Ορισμοί:

«επικοινωνία» περιλαμβάνει τις γλώσσες, την εμφάνιση κειμένου, τη Braille, την επικοινωνία μέσω της αφής, τα μεγάλα τυπογραφικά στοιχεία, τα προσιτά πολυμέσα, καθώς επίσης και τους γραπτούς, ηχητικούς, απλής γλώσσας, αναγνώσιμους από τον άνθρωπο και συμπληρωματικούς και εναλλακτικούς τρόπους, μέσα και μορφές επικοινωνίας, συμπεριλαμβανομένης και της προσιτής πληροφόρησης και της τεχνολογίας των επικοινωνιών,
«αναπηρικό κίνημα» επιδιώκει τη διαμόρφωση νέων όρων και προϋποθέσεων διαλόγου με την Πολιτεία και τις άλλες δημόσιες και κοινωνικές αρχές, έτσι ώστε ο κοινωνικός και πολιτικός του ρόλος να αναβαθμιστεί με στόχο την προώθηση και την ένταξη της διάστασης της αναπηρίας σε όλα τα επίπεδα λήψης αποφάσεων.
«γλώσσα» περιλαμβάνει τις προφορικές και γραπτές γλώσσες και άλλες μορφές μη προφορικών γλωσσών
«διακρίσεις βάση της αναπηρίας» σημαίνει οποιαδήποτε διάκριση, αποκλεισμό ή περιορισμό βάσει της αναπηρίας, οι οποία έχει ως σκοπό ή επίπτωση να εμποδίσει ή να ακυρώσει την αναγνώριση, απόλαυση ή άσκηση, σε ίση βάση με τους άλλους, όλων των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και των θεμελιωδών ελευθεριών στον πολιτικό, οικονομικό, κοινωνικό, πολιτιστικό, ατομικό ή οποιοδήποτε άλλο τομέα. Περιλαμβάνει όλες τις μορφές διακρίσεων, συμπεριλαμβανομένης και της άρνησης παροχής εύλογης προσαρμογής
«εύλογη προσαρμογή» σημαίνει τις απαραίτητες και κατάλληλες τροποποιήσεις και ρυθμίσεις, οι οποίες δεν επιβάλλουν ένα δυσανάλογο ή αδικαιολόγητο βάρος, όπου απαιτείται σε μια συγκεκριμένη περίπτωση, προκειμένου να διασφαλιστούν, για τα άτομα με αναπηρίες, η απόλαυση ή η άσκηση, σε ίση βάση με τους άλλους, όλων των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και θεμελιωδών ελευθεριών

**Εικονογραφία**

Εικόνα	1: Πρώτος οίκος τυφλών
Εικόνα	2: Κώδικας-γραφή Braille στην γαλλική γλώσσα, μέσω της αίσθησης της αφής
Εικόνα	3: Κώδικας-γραφή Braille στην αγγλική γλώσσα
Εικόνα	4: Κάτοψη για τον μετασχηματισμό κουζίνας και μπάνιου του Διαμερίσματος1 του Grove Road Housing Scheme ώστε να γίνουν προσβάσιμα, σχεδιασμένη από το Wyvern Design Group (RIBA Collections)
Εικόνα	5: Διαγραμματική κάτοψη για τον μετασχηματισμό κουζίνας με βάση τις εύκολες προσβάσεις
Εικόνα	6: Χειρόγραφη αναφορά του αρχιτέκτονα όσο αφορά τον τρόπο αναδιαμόρφωσης της κάτοψης
Εικόνα	7: Ιατρικό πρότυπο Κατανόηση της Αναπηρίας: Ένας Πρακτικός Οδηγός ETTAD διαμορφωμένος
Εικόνα	8: Κοινωνικό πρότυπο Κατανόηση τηςΑναπηρίας: Ένας Πρακτικός Οδηγός ETTAD διαμορφωμένος
Εικόνα	9: Κάτοψη του σχολείου Hazelwood School , ανάδειξη της ευελιξίας κίνησης μέσω των καθαρών διαδρόμων
Εικόνα	10: Εσωτερική λήψη του σχολείου, Hazelwood School με εμβάθυνση σε μια τοπική παρέμβαση για άτομα με οπτική αναπηρία,η καθοδήγηση επιτυγχάνεται με την αίσθηση της αφής
Εικόνα	11: Η Universal Design Pyramid επιδεικνύει τη μεθοδολογία από κάτω προς τα πάνω του καθολικού σχεδιασμού
Εικόνα	12: Κάτοψη ισογείου
Εικόνα	13: Χαρακτηριστική τομή μουσείου ιδέα του σπειροειδούς σχεδιασμού
Εικόνα	14: Elements of Design
Εικόνα	15: Αφαιρετικές και προσθετικές μορφές
Εικόνα	16: Μορφές ανελκυστήρα για πλήρες εξυπηρέτηση όλων των χρηστών
Εικόνα	17: Απεικόνιση ενδεικτικών διαστάσεων για την εύκολη πρόσβαση σε ένα χώρο
Εικόνα	18: Γεωμετρικά σχήματα όπου μέσα απο την μορφή τους αποτελούν τρισδιάστατα ή δισδιάστατα
Εικόνα	19: Η γραμμή ως σημαντικό στοιχείο για την σχεδίαση μιας ομαλής κλίσης(ράμπας)
Εικόνα	20: Διαφοροποίηση της γραμμής με βάση τον συμβολισμό για την ολοκληρωμένη αποτύπωση στον σχεδιασμό
Εικόνα	21: Τοπική παρέμβαση στην κουπαστή της σκάλας, αισθητή μέσω της αφής
Εικόνα	22: Γραφή Braille-Αίσθηση Αφής
Εικόνα	23: Παλέτα χρωμάτων με την ανάλογη ένταση και ενέργεια που μπορεί να δώσει σε ένα χώρο
Εικόνα	24: Ελεύθερος χώρος για άτομα με αναπηρία με σκοπό την ελεύθερη μετακίνηση μέσα σε ένα χώρο
Εικόνα	25: Λήψη συγκεκριμένων αποστάσεων σε ένα χώρο για την διευκόλυνση προς όλους τους χρήστες
Εικόνα	26: Αφαιρετική προσέγγιση έννοιας της κίνησης μέσα σε ένα χώρο
Εικόνα	27: Αισθήσεις και ερεθίσματα
Εικόνα	28: Ζώνες οπτικού πεδίου
Εικόνα	29: Η χρήση της γεωμετρίας στην αρχιτεκτονική
Εικόνα	30: Η ψευδαίσθηση της προοπτικής
Εικόνα	31: Ηχητικά κυμάτα ή δονήσεις στην ατμόσφαιρα
Εικόνα	32: Εξωτερική όψη του μουσείου
Εικόνα	33: Δημιουργία βιωματικής εμπειρίας μέσω χρήσης ήχων-κραυγών
Εικόνα	34: Διαδραστική έκθεση ενσωματωμένη μέσα στο μουσείο με εργαλείο τα ακουστικά ως πηγή ηχητικών κυμάτων

Εικόνα	35: Στάδια επεξεργασίας των αισθήσεων γεύσης-όσφρησης
Εικόνα	36: Το διάγραμμα απεικονίζει την σχέση των αισθήσεων και του αισθητηριακού σχεδιασμού
Εικόνα	37: Απεικόνιση εξωτερικής μορφής του κτηρίου
Εικόνα	38:Ανάδειξη των τριών διαφορετικών επιπέδων με έμφαση την εναλλαγή των χρωμάτων
Εικόνα	39: Η αλληλεπίδραση φωτός και σκιάς στο εσωτερικό του κτηρίου
Εικόνα	40: Διαφοροποίηση υλικών στο εξωτερικό και εσωτερικό του κτηρίου
Εικόνα	41: Βασικό δομικό υλικό του κτηρίου αποτελεί ο λατερίτης
Εικόνα	42: Εναλλαγή χρωμάτων στις ημιδιαφανείς οθόνες ανάλογα με την ένταση του ήχου
Εικόνα	43: Διαγραμματική απεικόνιση της βιωματικής εμπειρίας στο κάθε σχεδιασμό ξεχωριστά
Εικόνα	44: Εσωτερικές λήψεις από το κτίριο με έμφαση στην ευελιξία κίνησης για ΑμεΑ
Εικόνα	45: Διαγραμματική απεικόνιση της κάτοψης του κτιρίου με κεντρικό πυρήνα την μνημειακή ελικοειδής ράμπα
Εικόνα	46: Εσωτερικές και εξωτερικές λήψεις από τα λουτρά που αναδυσκύνουν τις ποιότητες του χώρου
Εικόνα	47: Εγκάρσια κάτοψη και τομή των λουτρών με έμφαση στο υγρό στοιχείο
Εικόνα	48: Ανάδειξη τοπικής παρέμβασης ως εργαλείο μέσω της κινούμενης πλατφόρμας σε όλα τα επίπεδα
Εικόνα	49: Απεικόνιση κάτοψης δεύτερου επιπέδου του σπιτιού
Εικόνα	50: Εσωτερικό κτιρίου με έμφαση σε τοπικές παρεμβάσεις για την εύκολη πρόσβαση σε ΑμεΑ
Εικόνα	51: Τομή και κάτοψη κτιρίου, έμφαση στην ευελιξία κίνησης για ΑμεΑ
Εικόνα	52: Βιβλιοθήκη με ανάγλυφη γραφή Braille για τυφλούς
Εικόνα	53: Τρισδιάστατη κάτοψη και ανάγλυφη γραφή Braille για την κατανόηση του χώρου
Εικόνα	54: Κατανόηση του τρόπου αντίληψης των τυφλών μέσω της ψηλάφησης
Εικόνα	55: Βιωματική εμπειρία μέσω της αίσθησης της ακοής
Εικόνα	56: Διαγραμματική κάτοψη ισογείου
Εικόνα	57: Καθοδήγηση από άτομο της πινακοθήκης σε ΑμεΑ μέσω της γραφής Braille
Εικόνα	58: Αναλυτικό διάγραμμα ολοκληρωμένης βιωματικής εμπειρίας



