



Why so serious?

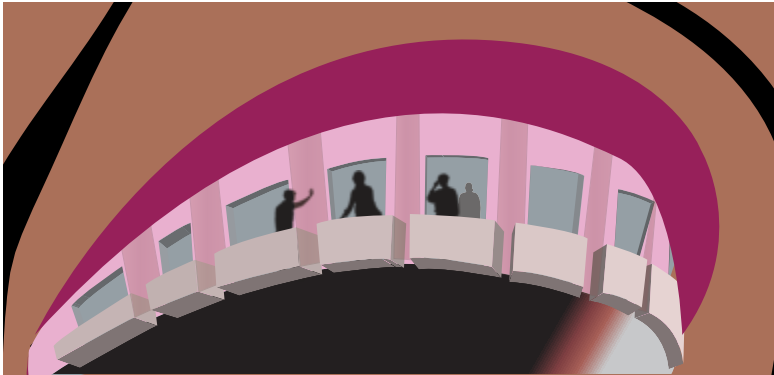
הומור באדריכלות

אוריין הכטמן



אוריין הכטמן

Why so serious?



פרויקט גמר

סטודיו "ארכיטקטורה [פרו]אקטיבית"

מנחים | אדריכל גבי שוורץ, אדריכל זיו לייבו

אדריכלות חוקרת

מנחה | ד"ר אדר' רונן אריה

מסלול ארכיטקטורה ובינוי ערים

הפקולטה לארכיטקטורה ובינוי ערים, הטכניון

התשפ"א | 2021

**הפקולטה
לארכיטקטורה ובינוי ערים**



תוכן עניינים

	הומור: הרכיב החסר
5	מבוא
6	אמרת שזה נסיבתי
8	אז מה זה הומור בכלל?
10	למה ההומור חשוב?
	הומור וארכיטקטורה
12	מבוא
13	נראה כמו...
14	נראה כמו 2
15	סלפסטיק
16	לא בקונטקסט
17	סוריאליזם
	איך עושים את זה?
18	חשיבות החוקים
	משחק כשליח ההומור
20	מבוא
20	האדם המשחק
22	מה מגדיר משחק?
	מקרה הבוחן: הגיל השלישי
24	מבוא
26	צרכי הגיל השלישי - אפיון
	התערבות
28	עקרונות ההתערבות
30	אתר ההתערבות
32	יעדים ומטרות
34	אסטרטגיה
38	תכנון
50	ביבליוגרפיה

הומור: הרכיב החסר

מבוא

הומור הוא מרכיב חיוני בחיי היום יום שלנו. למרות זאת, הסביבה הבנויה לעתים רחוקות בלבד משקפת אספקט חוויתי זה של החיים. הארכיטקטורה, הנוטלת עליה את האחריות על סביבות היום-יום שלנו נוטה לתעדף אספקטים רציונליים ופונקציונליסטיים, ואגב אותה רצינות – מדירה את ההומור. לדידי, לא מדובר במצב הכרחי, כי אם נסיבתי.

לא תמיד, ולא בכל מקום, אמירה זו נכונה. אמנות לעתים קרובות הנה רוויה בהומור, אך העיצוב, שבו נדרשת האמנות לפגוש שיקולים פרקטיים, נוהגת קצת אחרת. כפי שיובהר בהמשך, קיימות דוגמאות לשימוש בהומור בארכיטקטורה כמו גם בשדות עיצוביים קרובים אחרים: עיצוב עירוני, עיצוב מוצר ואף אופנה. אולם מדובר בזווית נישתית, ברוב המקרים, המזוהה עם מבנים ציבוריים מסוג מסוים או אדריכלים המזהים את עצמם, באופן מובהק יותר או פחות, כאדריכלים בעלי הומור. בשעה שרכיבים מסוימים הפכו זה לא מכבר למצע בסיסי ביותר לכל תכנון – תאורה, תנועה – ההומור לא קבל מעמד זהה לא בחשיבותו ולא בנוכחותו. ראוי לציין, כי במהלך איסוף התקדימים, לא נתקלתי בדוגמאות בולטות בארץ.

נוכח זיהוי המצב הקיים, אני מבקשת לשאול: מהן התועלות הטמונות בהומור, איזו אפליקטיביות יש לו, מתי הוא יכול להוות כלי שרת בידיו של מתכנן – ומעל הכל – כיצד ניתן לתרגם הומור לכלי תכנוני ומרחבי?

אמרת שזה נסיבתי

את יחסה של התרבות המערבית (תחת יריעתה הרחבה של הקנון הירורצנטרי) להומור אפשר לקרוא בין השורות, ורק שם. כתיבה הגותית בנושא ההומור קיימת אמנם מתקופת הפילוסופים היוונים הגדולים, אולם היא לעולם אינה מרכז של הדיון, היא לא נידונה בידיהם של כותבים ידועים ולא מאריכים בה דברים, והמעט שנאמר עליה נאמר לשלילה.¹

במשך לפחות מאות שנים מתועדות, הומור ובת צחוק נתפסו כאחד הדבר, שמקורו במגרעותיו של אדם: רוע, זלזול, התנשאות ואף בורות – כל אחד מהם בנפרד ולעתים קרובות מצרף של התכונות הללו. אפלטון, מהכותבים הבולטים היחידים שעסק, באופן דל, בהומור, מתאר את הצחוק כרגש העוקף את יכולת השליטה העצמית, בכתביו 'רפובליקה', ואומר כי על שומרי המדינה להמנע מצחוק: " "...כאשר אדם נוטל עצמו לצחוק אלים, מצבו מעורר תגובות נגד אלימות".² בתקופת ימי הביניים חמורת הסבר, נענשו אנשים על גילויי הומור ובאינסטנציות מסוימות אף ננקטו צעדים חקיקתיים, כבתקופת הפוריטניים שהוציאו את הקומדיה אל מחוץ לחוק.³

למעשה, התיעוד הראשון הידוע של כתיבה הגותית העוסקת בהומור כערך חיובי מגיעה רק בראשית המאה ה-18, בכתיבתו של לורד שפטסבורי.⁴ מאמרו הוא הראשון להתייחס להומור במובנו העדכני – 'מצחיקות' – ולדון בו תחת פרדיגמה מודרנית להומור (ראה מודל השחרור). על המחסור האדיר במחקר והגות בנושא כותב פיטר מקגוראו, במגזין האינטרנט 'פסיכולוגיה היום', בהומור מסוים:

Morreall, John. "Philosophy of Humor." Stanford Encyclopedia of 1
/Philosophy. August 20, 2020. <https://plato.stanford.edu/entries/humor>

Plato, The Collected Dialogues of Plato, E. Hamilton and H. Cairns 2
(trs.), Princeton: Princeton University Press, 1978

Wikipedia Contributors. "Restoration Comedy." Wikipedia, Wikimedia 3
Foundation, 11 Apr. 2019, en.wikipedia.org/wiki/Restoration_comedy

Cooper, Anthony Ashley. Sensus Communis: An Essay on the 4
Freedom of Wit and Humour: (London 1709). New York, NY: Garland, 1971

"..למרות כמה עשורים של מאמצים נחושים מצידם של מעגל חוקרי ההומור המצומצמם, תחום זה עדיין נאבק להכרה והערכה. המסמך בן 2000 העמודים של פסיכולוגיה סוציאלית מזכיר הומור בדיוק פעם אחת – אותה כמות של פעמים בה מאוזכרים קליקות, פוארטו-ריקנים ואינדקס גורין (מה שזה לא יהיה)."⁵

על הסיבה למיעוטו של מחקר בתחום גם היום, כותב רוד מרטין, מחברו של הספר 'הפסיכולוגיה של ההומור: גישה אינטגרטיבית': "מחקר ההומור נתפש כנושא בלתי-רציני. מדענים תמיד רוצים לוודא כי עבודתם מכובדת, ולערוך מחקר על הומור נראה לא מכובד מספיק. אנשים חושבים שיש הרבה נושאים אחרים ובערים יותר שעלינו לנסות ולפתור."⁶

ואולם, כפי שמתאר מקגראו, מאז כתיבתו של אפלטון בכל זאת נעשתה התקדמות קטנה, בין היתר של קבוצת החוקרים העוסקת בהומור שהוקמה בסוף שנות השמונים. למרות החוסר בהכרה והערכה, קיימים חוקרים הרואים בהומור נושא רציני לגמרי. מקומו של ההומור בחיי התרבות האנושיים משנה מקומו, וכתיבה הגותית העוסקת במנגנוני הנפש של האדם מקדמת תאוריות חלופיות לאלו של הרוע, בהדרגה.



McGraw, Peter, Ph.D. "The Importance of Humor Research." 5
Psychology Today. September 14, 2011. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-humor-code/201109/the-importance-humor-research>

"Rod martin, as cited in "The Importance of Humor Research 6

אז מה זה הומוֹר בכלל?

הכתיבה המועטה, שהתעצמה מעט מאז שנות השמונים, פרושה על פני עיסוקים ושדות מגוונים. פסיכולוגים, היסטוריונים, פילוסופים וחוקרי תרבות ניסו כולם להבין את ההומוֹר כמנגנון, ועשו זאת תוך שימוש במונחים שנעים מאיכותניים ועד פסאודו-מדעיים, נשענים על נימוקים רציונליים או תאוריות סבוכות. נכון להיום התקיימו שלושה מודלים עיקריים שניסו להסביר את ההומוֹר והצחוק, שיובאו בסדר כרונולוגי. עד היום אין הסכמה בין החוקרים איזה מודל הוא הנכון, אולם כיום, האחרון מביניהם הוא הרווח ביותר.

העמדה ההיסטורית ביחס להומוֹר נקראת 'מודל העליונות'.⁷ תחילה טענו ההוגים כי הצחוק מקורו ברוע, התנשאות על הזולת, שנאת האחר. בין הצחוק וההומוֹר לא הייתה הבחנה סמנטית, אם כי המילה אליה התייחסו הייתה צחוק. שם נרדף לתורה זו הוא 'שאדנפרוד', מונח שמקורו בשפה הגרמנית ומתאר שמחה לאיד.

התפתחות הגותית בנושא סביבות המהפכה התעשייתית הובילה הן להגות על נפש האדם כתוצאה משינוי חברתי משמעותי, וכן תפישות הנשענות על הבנה מכניזמית של העולם. כך נוצר מודל השחרור⁸, מודל פסאודו-מדעי שדימה את הצחוק ללחץ המצוי במערכת העצבית וזקוק לשחרור. מודל זה קיבל מספר וריאציות ופיתוחים, כולל אלו של פרויד, שניסה להסביר את המכניזמים הרגשיים שבבסיס הסיבות לצחוק עצמו.

אחרון הוא מודל חוסר ההתאמה.⁹ מודל זה גורס כי מצב של דיסוננס בין ציפייה ומציאות, או בפיתוח אחר - בין מחשבה על אובייקט ועל השדה המופשט המאכלס אותו שהוא הרחוק ביותר ממנו - מעוררת בנו צחוק. היכולת לזהות דפוסים ולעבד

Hobbes, Thomas. Leviathan. 1651. Mineola, New York, Dover Publications, Inc, 1651 7

J. H. Goldstein & P. E. Berlyne, D. E. (1972). "הומוֹר ובני משפחתו", ב- 8
(McGhee (Eds), הפסיכולוגיה של ההומוֹר (עמ' 43-60). ניו יורק: אקדמית.

9
Mulder, A. Nijholt (2002) "מחקר הומוֹר: מצב האמנות"

אותם מסבה לנו עונג נפשי ופיזי, וקשורה באופן זה למודל השחרור שקדם לה.
באופן דומה, קאנט קשר את ההומור למושג 'אבסורד'.¹⁰

10 קליוויס, רוברט (2020). כתביו ההומוריים של קאנט: מדריך מאויר. לונדון:
בלומסברי. ISBN 9781350112797.



למה ההומור חשוב?

הומור נמצא בכל. הוא אחד הדברים הראשונים שאנו עושים כעוללים, ובאופן אידיאלי, אחד הדברים האחרונים שנעשה לפני מותנו. יש אמת רבה באמרת השפר שהפכה למזוהה עם צ'רלי צ'פלין: "היום המבוזז מכולם הוא זה בו לא צחקנו".¹¹ חוש הומור מקושר עם שמחת חיים וסיפוק, והוא אחת מבין 24 תכונות שמציין מרטין זליגמן, אבי תנועת הפסיכולוגיה החיובית, הקשורות ברווחה אישית.¹² ההומור הוא כלי להתמודדות עם קשיים יום-יומיים, מצבי לחץ וטרגדיות אישיות כגון אבל.¹³

מעבר לתועלות הפסיכולוגיות, ישנן גם תועלות פיזיות משמעותיות. הצחק – במיוחד אחד לבבי – הוכח שמשפר את זרימת הדם, תפקודי ריאות ושרירים, ואף התמודדות עם כאב וקושי פיזיים. מופע זה של הומור כמסייע נוכח גם בתרבות הפופולרית, בסרטו של רובין וויליאמס, 'פאץ' אדמס'. הסרט המבוסס על סיפורו האמיתי של מייסד הליצנות הרפואית; מוסד המוקדש כולו לשימוש בהומור בהקשר תרפויטי.



צ'אפלין בסרטו
"הנער", 1921.
ההומור פורח בעתות
של קושי
מקור: © 1921 | IMDB

- 11 Sebastian Roch Nicolas Chamfort, born in 1740, was a French playwright famous for his wit. He said, "The most wasted day of all is that in which we have not laughed"
- 12 Peterson, Christopher, and Martin E. P. Seligman. Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification. Washington, DC: American Psychological Association, 2004.
- 13 Keltner, Dacher. Born to Be Good: The Science of a Meaningful Life. New York, NY: W.W. Norton, 2010.

ויהי בעת ההיא-ומלך אין בישראל וגם חניה
אין, והתאנה חנתה בנקה.

מתוך:

אבשלום קזר
לצוננו
של
אדם-
כבודו
במילא
קזר

מתוך מסמך הנחיות לתכנון חניה. כן, מותר להתבדח גם פה.

הומור וארכיטקטורה

מן האופן בו מתואר המכניזם הפסיכולוגי האמון על ההומור, אנו מסוגלים להקיש מה מצחיק אותנו. רכיב הדיסוננס, העומד בבסיסו של מודל חוסר ההתאמה, מתבטא במגוון דרכים אותן ניתן לתרגם גם לארכיטקטורה. למעשה, הבדיחות הללו כבר קיימות בדמותה של ארכיטקטורה. מובאות לפנינו דוגמאות לאסתטיקה אדריכלית המקוטלגות על פי סוג ההומור המופעל עליהן, המייצרות יחד סט של כלים למתכנן.



הסביבה הבנויה המוכרת לנו: זה לא חייב להיות כזה

נראה כמו...



דג הזהב/פרנק גרי, ברצלונה, ספרד.

מקור: <https://www.architecturaldigest.com/gallery/>



ברווז גדול/מרטין מורר, פלנדס, ניו יורק, מקור:

<https://nowpraewpailin.wordpress.com/2013/02/24/response06-postmodernism-venturi-theory>



בית באיו/אנטוניו גאודי, ברצלונה, ספרד. מקור: <https://www.tiqets.com/en/barcelona>



בית הפסנתר/אוני' הפט, הונגן, סין

מקור: <http://architecture-mag.com/content/the->

מגיל ינקות אנו מורגלים בשימוש בדפוסים. זיהוי הוא אחד המנגנונים הקוגניטיביים הראשונים להתפתח בבני אדם, דבר המוביל (בד"כ) לתחושה של שליטה בסיטואציה, ומביא עימו את הרגש המזוהה עם האובייקט שזוהה. מסיבה זו, נצפו תינקות מחייכים לציורים של בית בעל דלת ושני חלונות, המזכיר – באופן סכמתי – פרצוף. מאוחר יותר בחיים אנו מורגלים בחשיבת המטא – האם אני רואה מה שנדמה לי שאני רואה? לעתים קרובות, פער בין הדברים הופך למוקדו של הומור, דבר הבא לידי ביטוי בסוגים שונים של אמנות מבוססת גשטלט.

באופן דומה, בניינים שאינם נראים כבניינים כי אם אובייקטים מוכרים משדה אחר, מעלים על שפתינו גיחוך. דוגמאות לכך ניתן לראות ב'מבנה הפסנתר והצ'לו' בסין, וכן בבקתת הברווז, המאוזכרת בספרם של סקוט ובראון 'ללמוד מלאס וגאס' כדוגמה לשימוש בכלי הייצוג.¹⁴

14 Venturi, Robert, Denise Scott Brown, and Steven Izenour.

נראה כמו 2

לפעמים, המבנה מתחזה למבנה אחר. בעשותו כן הוא פועל גם כן על זיהוי דפוסים, ורכיב ההפתעה נמצא בדיסוננס שבין השימוש לו מצפה המתבונן וזה הקיים בפועל. לעתים קרובות ארכיטקטורת 'רי-יוז' (שימוש מחדש) נשענת על פער זה על מנת להפוך לאטרקטיבית בעיני המשתמש. כזה הוא למשל פארק סקיטבורד בתוך כנסייה, מלון בתוך מבנה תעשייה, או בית מגורים בתוך מטוס.



כנסיית ברברה הקדושה, ז'נרה, ספרד.
מקור: <https://www.architecturaldigest.com/story/>



פולי אחוזת וולברטון/אונ' הפט, הונגן, סין
מקור: <https://www.countrylife.co.uk/architecture/>



מלון קוסטה ורדה, קוסטה ריקה.
מקור: <https://www.today.com/home/costa-verde-hotel->



בית הספירלה/צבי הקר, רמת גן, ישראל.
מקור: <https://he.wikipedia.org/wiki/>

Learning from Las Vegas. Cambridge
(Mass.): MIT Press., 2017

סלפסטיק

גם למבנים יש הומור פיזי, במובן זה שהם אינם מתחזים לדבר אחר, אך מאפייניהם הפיזיים מעוררים תחושה של חוסר בטחון בתפקודו של המבנה (יציבותו, הגיון קונסטרוקטיבי – הגחכת המבנה) או בהגיון הפנימי שלו (פרופורציות משונות, מעברים הדורשים תנועה לא טבעית במרחב – הגחכת אופן השימוש).



הבית הרוקד/מילוניץ וגרי, פראג, צ'כיה.

מקור: https://en.wikipedia.org/wiki/Dancing_House/#



בניין*/טד ארקטקטס, פלמה דה מיורקה, ספרד.

מקור: <https://bestarchitects.de/en/2019/all/all/all/63-Ted-A-architectes-School-in-Orsonnens.html>



הבית הצר בעולם/ג'ים אולסון, ורשה, פולין.

מקור: <https://theculturetrip.com/europe/articles/10-surprising-and-wonderful-buildings-that-shouldnt-be>



הבית העקום/זוטיצי וסלצקי, סופוט, פולין.

מקור: <http://krzywydomek.info>

לא בקונטקסט

מבנה שעשוי להראות הגיוני בסביבה מסוימת, אך מוצג בקונטקסט אחר, עשוי להיות מצחיק. בית בסגנון בווארי בקרית ים, אדריכלות עתידנית וחייזרית בלב סביבה טבעית, או בית מגורים שדלת הכניסה שלו מצויה במרחב ציבורי בעל מהות פונקציונאלית מהותית – רציף רכבת, שירותים ציבוריים.



בית החיור/פסקל האזורמן, האלפים, צרפת.

מקור: <https://www.building.am/>



כיכר איטליה/צ'ארלס מור, ניו אורלינס.

מקור: <https://commonedge.org/>



מנזר פוי הקדוש, צרפת.

מקור: <https://www.reddit.com/r/Archaeology/>



נמח"ת לקס/וויליאמס, לוקמן, בקט פריירה וונג, לוס אנג'לס.

מקור: <https://www.latimes.com/travel/>

סוריאליזם

אספקט זה של ההומור שם דגש על האדריכלות כתפאורה, מודע לעצמו ופועל בגישה בארוקית למדי. מבין כל סוגי ההומור, כלי היישום שלו הם הקרובים ביותר למסורת האדריכלית, במובן זה שהוא פועל על החוויה החזותית וההתפעמות ממנה, בין אם על ידי עיוות של מציאות מוכרת או הגזמתה.



ארמון הבועות/אנטי לובג, קאן, צרפת.

מקור: <https://www.archdaily.com>



מוזיאון דאלי/אמיליו פרז פיניירו, פיגרס, ספרד.

מקור: <https://wonderfulwanderings.com>



בית הונדרטוואסר/הונדרטוואסר, וינה, אוסטריה

מקור: <https://commons.wikimedia.org/wiki>



מלון אינטל/WAM, אמסטרדם זנדאם, הולנד

מקור: <https://www.hotels.nl/zaandam/inntelhotel>

איך עושים את זה?

חשיבות החוקים

להומור ולארכיטקטורה יש הרבה מן המשותף. החפיפה הגדולה ביניהם נובעת מהתלות שלהם במערכת חוקים, לוגיקה פנימית המייצרת קריאות של הסיטואציה. האחרונה, על מנת להטיב את האספקטיים התפקודיים והאסתטיים של המבנה כאחד, והראשונה – על מנת להפר אותם. אי לכך, לקשור ביניהם אינו אקט מורכב מאוד, כי אם שאלה של בחירה הנתונה בידי המתכנן וסל האילוצים עימו הוא מתמודד – לרבות דרישות הלקוח, והחשש מהאופן 'הבלתי-רציני' שבו ייתפס.

לכאורה, להומור יש מתכון. אולם, אפילו והיה יכול מתכון לייצר הפתעה, ואפילו והתגבר המתכנן על הבעיות העומדות מולו, להומור יש בעיה אחת רצינית: הוא עשוי להתיישן. בשעה שבדיחות מסוימות מצליחות להפוך לקנוניות והן מצחיקות יותר בכל פעם, אחרות אינן שורדות את מבחן הזמן בקונטקסט שלהן, וחמור מכך – אינן מצחיקות עוד לכשאיבדו את אלמנט ההפתעה או הדיסוננס שבתוכן נהגו ונקלטו לפני כן.



משחק כשליח ההומור

הומור טוב מגיע לנקודת כשל בהיותו פסיבי. בזמן שבדיחות מסוימות אינן חדלות מלהצחיק, אחרות מאבדות מכוחן ככל שאלמנט ההפתעה נעדר מהן. לכן, בבואנו ליצור ממשק יותר ארוך טווח עם ההומור, נשקול הכנסה של אלמנט אינטראקטיבי עימו. בעשותנו כן, אנו יכולים ליצור הומור המוביל ליותר מתוצאה אחת, ובכך, לספק את מנת ההפתעה לה אנו דרושים בכדי לקרוא הומור בתוך הסיטואציה.

בעוד שהומור הוא מונח חמקמק המגדיר חוויה של בידור על ידי מגוון והתנסות, משחק הוא סוג מסוים של הומור בו אנו נוטלים על עצמנו תפקיד של שחקן. ההומור הוא צורך בסיסי המשפיע על מערכות רבות – פיזיות, נפשיות, חברתיות – והמשחק הוא כלי לצריכת הומור, אך מבלי שיש לו מטרה מוגדרת יותר מזו. עצם החופש שבחוסר המטרה, הוא יעד תכנוני על מנת לתת למשחק את מקומו הבריא בחיינו. אף על פי כן, המשחק נרתם פעמים רבות ככלי יוטיליטרי למטרות שונות, כגון רכישת כישורים חדשים.

הם חולקים את היותם פעולה חסרת מטרה ממשית, אלא אם נחליט לקרוא לחוויה האנושית מטרה. שניהם מגרים בנו רגשות של שמחה, ולעתים קרובות פונים לצדדים האינטלקטואליים שלנו, ויוצרים בכך עונג כפול. המשחק עשוי להיות יד ימינו של ההומור, ובדל מן ההומור בעיקר על ידי מעגלי המשוב המושכים אותנו לפעולה. במילים אחרות – מכניסים מימד של זמן ומאפשרים להיות אקטיביים בסיטואציה, ועל ידי כך, מגבירים את מידת הקרבה והסוכנות של המשתתפים: מפסיביים, לאקטיביים.

האדם המשחק

ראשית הכתיבה על המשחק בתקופה מאוחרת, אמצע המאה ה-20. מרבית התאוריה נשענת על ספרו הקנוני "האדם המשחק" של יוהאן הויזינחה,¹⁵

הסטוריון הולנדי של התרבות המודרנית, אשר ראה אור בשנת 1938. בספרו, מגדיר הייזינחה את המשחק כפעולה אנושית לא רצינית, חסרת מטרה ברורה, שתוצאתה אינה ידועה ואינה חשובה בהכרח. המשחק משרת את עצמו – משחק לשם משחק – ומעניק לחיים את משמעותם במידה רבה: התנסות במגוון רחב של חוויות, והעשרת החוויה האנושית.

.Culture (1938). Kettering, OH: Angelico Press, 2016

מוכנים לשחק: האוכלוסייה הזקנה לא
מחפשת מטרות.



מה מגדיר משחק?

משחק חייב בסט חוקים כלשהו סביבן מתארגנות פעולות המשתתפים. סט חוקים זה מגדיר את הלוגיקה הפנימית של המשחק, ויכול לקבוע את אופן הפעולה, משכן, כמות משתתפים, ציוד וכיו"ב. המשחק, גורס הויזינחה, תחום על ידי 'מעגל קסם', הגדרה בזמן ובמרחב התוחמת את פעולת המשחק בנפרד מן החיים המתקיימים מחוצה לו.

ואולם, הקטור רודריגז, שחקן תחרותי במשחקי מחשב וקונסולה, חותר בספרו תחת חלק מאמירות אלו.¹⁶ ראשית, הוא יוצא כנגד האמירה שמשחק אינו רציני. הוא רואה במשחק כלי ממשי למחקר ופיתוח, והגם שהמשחק אינו מיועד לפתרון בעיה כזו או אחרת, הוא עשוי לממש פוטנציאל זה הגלום בו, ולהפוך כלי שרת למטרות מגוונות. שנית, הוא מציע לפרום את הגדרותיו של הויזינחה למשחק, באופן כזה שיתאפשר אודות המשחק, המשחקיות, וכל שדה אפלקטיבי הרלוונטי למהות הלוגיקה הפנימית. כדוגמה מציע רודריגז לייצר משחק, שבו המשתתפים יוצרים תוך כדי משחק את חוקי המשחק עצמו, והחוקים הבסיסיים עמם יתחילו – הוא חובת ההסכמה. כך ייוצר ניסוי חברתי-אנתרופולוגי העוסק ביצירת חברה או מערכת מוסכמות.

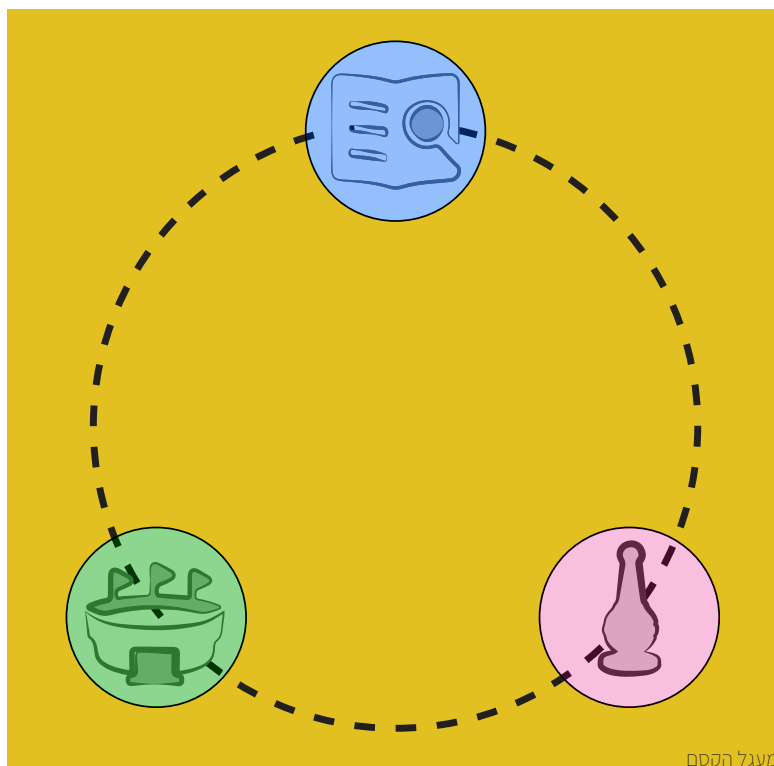
כמו כן, מביא הוא בכתביו דוגמאות למשחקים שאינם עושים שימוש במעגל הקסם – אלו שבהם הזמן או המרחב אינם מוגדרים (אין לוח או זירה), ואפילו מצבים בהם המשחק מתאפשר כשכבה מעל המציאות הקיימת, כאשר המשתתפים אינם יודעים מי עוד משתתף במשחק, ומי לא. דוגמה למשחק מסוג זה הוא 'חשד', משחק קופסא שיצא בשנת 2016, שבו כל אחד מהשחקנים מייצג דמות מסוימת מתוך מאגר הדמויות במשחק, אך אינו חושף אותה ליתר השחקנים. מאגר הדמויות זזות על השולחן ופוגשות זו את זו, ומאפשרות לכל שחקן לבצע פעולות מולן על מנת לנסות ולזהות איזו דמות משוחקת על ידי איזה מהשחקנים.

Rodriguez, Hector. "Game Studies." *Game Studies – The Playful and the Serious: An Approximation to Huizinga's Homo Ludens*. 2006 16

מאחר שהמשחק מוגדר על ידי סט החוקים סביבו הוא מתארגן, מטבעו הוא יוצר ניסויים מחשבתיים. בקנ"מ אנושי רחב, הוא מתפקד כגנרטור רנדומלי מתוכו צומחים מעגלים לוגיים פנימיים שאינם תלויים במה שקורה מחוצה להם, כמו פילוסופיה, פוליטיקה ואמנות. גם האדריכלות נענית להגדרה זו. ההגיון הפנימי הוא הקושר באופן רעיוני את האדריכלות והמשחק. "השירה חותרת תחת כל הבחנה אפשרית בין משחק ובין רצינות"¹⁷

ואכן, המשחק עשוי להיות אפלקטיבי באופן רציני ביותר.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens a Study of the Play-element in* 17
Culture (1938). Kettering, OH: Angelico Press, 2016



מקרה הבוחן: הגיל השלישי

הגיל השלישי הוא אוכלוסיית יעד נהדרת למשחק, ולא משום נטייתם הטבעית לכך. אפכא מסתברא, בין הבעיות המרכזיות המאפיינות את המעבר אל הגיל השלישי מצויים כמה סוגים של סטגנציה, שהיא ההפך מסביבה התובעת תגובה. ראשית, ההדרדרות הפיסית, שהיא לעתים קרובות ההדרדרות הראשונה אותה חווים הזקנים והמזדקנים. ניעות מוגבלת, שיווי משקל לקוי, חושים קהים (לרבות ראייה, שמיעה ואף מישוש). אלו מקשים על ההשתתפות בסוגים רבים של משחק, התובעים מיני מיומנויות פיזיות כדוגמאת זריזות ידיים או כושר הבחנה.

שניה לבוא, בדרך כלל אך לא תמיד, הדרדרות קוגניטיבית. במקרה החמור מדובר בדמנציה, הנלווית לו הפרעה ממשית ביכולת תפיסת המציאות וביוסות הרגשות, אך גם במקרים קלים יותר לעתים קרובות מדובר בהדרדרות יכולות שליפה מזכרון ואסוציאטיביות, זיהוי ופענוח. כל אלו מקשים על ההשתתפות במשחקים רבים, או לכל הפחות מסבים עוגמת נפש ותסכול כאשר מתגלה הפער. יחד עם זאת, דווקא מסיבות אלו של הדרדרות קוגניטיבית, ממליצים רופאים ומחקרים שונים על הפעלת איזורים שונים במוח על ידי פעולות קוגניטיביות מאומצות¹⁸ – החל במשחקי סודוקו ועד לימוד כלי נגינה חדש. באופן דומה, ממליצים גם על פעילות ספורטיבית בגיל המבוגר,¹⁹ למניעת התנוונות. שתי ההדרדרויות אנלוגיות זו לזו במידה רבה.

לצד כל אלה, ישנה הדרדרות גם במקומו של האדם ביחס לסביבתו החברתית. החברה והתרבות בה אנו חיים כיום הינה גילנית (מפלה על רקע גיל). בימים עברו, הייתה החברה אינקלוסביבית; תא משפחתי מורחב היה מתגורר יחד ופעולות

Woods, Michael, MD. "Use It or Lose It: Preventing Cognitive Decline." Winchester Hospital 18

Hara, Yujo, Ph.D. "Seven Lifestyle Interventions Evaluated by the WHO for Preventing Cognitive Decline and Dementia." Alzheimer's Drug Discovery Foundation. August 14, 2019 19

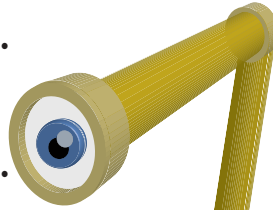
התחזוקה השונות, לרבות סיוע ועד סיעוד לבני הבית המזדקנים נתפסו כחלק מהתנהלות הבית בשגרה. אולם, שינויים במבנה התא המשפחתי שנבעו בחלקם, אם לא רובם, מן המודרנה – מגורים גרעיניים בלבד, המחשבה על תוחלת האדם במונחים של נצילות השוק (גיל הפנסיה) – הובילו להפרדה בין זקנים ובני משפחתם, אשר הם סביבתם הטבעית. גם הרפואה המתקדמת שהובילה לדחייה של המוות כרעיון ממעגל החיים הטבעי, הולידה יראה מפני קשישים, שהחלו מסמנים את המוות בעודם חיים. אי לכך, מוצאים עצמם יותר ויותר זקנים במצב של בדידות, בין אם יש להם משפחות ובין אם לאו. בדידות זו, המביאה עימה הדרדרות נוספת במצב הקוגניטיבי, היא אחד האינסנטיבים הבולטים בגינם מבקשים זקנים לעבור לפתרונות דיור יעודיים – להלן: בתי אבות. בתי אבות אלה ערוכים להתמודד גם עם צרכיהם הרפואיים, ובכך, למעשה, 'פוטרים' את בני המשפחה מן החבות כלפי הזקנים.

בעקבות הביקוש, כמו גם גידול כללי במספר האנשים מעל גיל 65, הפכו בתי האבות לעסק משגשג. מהצד השני, הצרכים הרבים שיש לבתי האבות בשירותים אינטגרטיביים, מביאים לאינפלציית מחירים שצריכה לשקף מענה על כל הצרכים. הומור ומשחק בפירוש יכולים לבוא לידי ביטוי כאן ביכולותיהם התרפויטיות, הן הפיזיות הן הנפשיות, כחלק מסט של שירותים אותם צורך הזקן. במובן זה הזקן אינו שונה מיתר החברה, אך צורך זה הוא בעל אופי מובהק יותר בסביבת חיים השאופת לספק את כל צרכו של הזקן תחת קורת גג אחת, ובמחיר לא נמוך. על רקע מצב קיים זה, בלתי סביר להצביע על כלכלת השוק כסיבה מרכזית להעדרו של הומור מן התכנון של מקומות אלו. מסתבר יותר, כי לא קיימת תפישה תכנונית הפונה לסוגה זו של צרכים בידי המתכננים.

צרכי הגיל השלישי - אפיון

לפני הגדרת כל צורך אחר לטובת הומור, יש להגדיר בצורה מפורשת: המרחב מתוכנן על מנת להתאים גם לגיל השלישי, אולם ככל שנוצרת הזדמנות לפעילות אינקלוסיבית חוצת גילאים – הרי שזהו צורך של הגיל השלישי גם כן. אי לכך הפעולות אינן מיועדות רק לבני הגיל השלישי, אלא גם להם, ומטרתן ליצור אינטראקציה בתוך ומחוץ לפילוח זה.

- חזותיות ברורה ובולטת, שימוש בחומרים ובאסתטיקה מובחנים ע"י ניגוד והבלטה.
- גישה לעזרי תנועה כגון מקל, הליכון או כסא גלגלים.
- המנעות ממכשולים.
- אפשרות לפעילות פיזית מתונה.
- דגש על זיכרון ושימוש במיומנויות קוגניטיביות כגון ניווט, יצירה.
- פעילות מחוללת אינטראקציה.
- ריבוי פינות ישיבה מסוגים שונים
- הזמינים בכל איזורי המבנה.
- יצירת הזדמנויות לפעילות פסיבית.



סוגי משחק הרלוונטיים לאוכלוסיה זו, ככל שלא מדובר במשחקי לוח, צריך להמנע ממגבלות הכרוכות בתפעול, ואי לכך תלויות יותר בבחירה אישית שאינה מוגבלת בזמן, כדוגמאת:

- בחירה מרובה במסלול הטיול ואופן התנועה
- יצירת הזדמנויות לפעילויות פסיביות של התבוננות
- יצירת מעמד משחקי לפעולות יומיומיות כמו ספורט, גינון
- פעילות משחקית הנעשית בישיבה
- קטליזטורים של אינטראקציות, כגון סמיכות בין פונקציות



פעילות פסיבית: לא פחות חשובה

עקרונות התכנון

לפני הגדרת כל צורך אחר לטובת הומור, יש להגדיר בצורה מפורשת: המרחב מתוכנן על מנת להתאים גם לגיל השלישי, אולם ככל שנוצרת הזדמנות לפעילות אינקלוסיבית חוצת גילאים – הרי שזהו צורך של הגיל השלישי גם כן. אי לכך הפעולות אינן מיועדות רק לבני הגיל השלישי, אלא גם להם, ומטרתן ליצור אינטראקציה בתוך ומחוץ לפילוח זה.

על ידי שימוש בהומור, מבקש התכנון ליצור קהילה מגובשת, רב גילאית ואינקלוסיבית, בעלת מוקד משיכה ופעילות משותף. על ההומור להגדיר את הזהות של המבנה, על מנת לחזק את תחושת השייכות והזיקה אליו, ולהפוך אותו לסמל המזוהה עם ליבה של השכונה. ככזה, על המבנה לתפקד כהאב הקולט לתוכו תנועה עירונית, ועוסק הן בניתובה והן במינופה לטובת יצירת פלטפורמה חיונית לפעילות.

הפעילות במבנה תשאף אף היא לקדם ערכים של הומור, תוך יצירת מגוון של עיסוקי פנאי המעוררים עניין אישי, ומאפשרים את הצבתה של בחירה חופשית כערך עליון. על ידי מגוון תעסוקות מתאפשרת לא רק התאמה של אורח החיים לתחומי העניין, כי אם גם הרחבתם ליצירה של איכות חיים שאינה תלויה בשגרה, ומזינה את הצורך הבסיסי לסקרנות וחוויתיות. היכולת לבצע בחירה אישית קשורה הן להתאמה, והן לרצון לקדם תחושת סוכנות בקרב האוכלוסייה הזקנה, כך שתחושת נוחות מירבית במקום מגוריה, ותרגיש כי יש לה היכולת להשפיע עליו ואי לכך על חייהם שלהם. אספקט זה חשוב לתחושת העצמאות במישרין, וכפועל יוצא למצב הרוח הכללי וליכולות הקוגניטיביות.

נקודת המוצא של הפרויקט היא כי הומור הוא מצרך נדרש, המסוגל לשמש כלי תקשורת והבעה, החוצה פילוחי אוכלוסיה שונים ויש לו כוח לחבר ביניהם. לכן, על התכנון לחשוף את דיירי המקום ומשתמשיו אחד לשני באמצעות ההומור, כך שתוצרנה הזדמנויות מרובות לאינטראקציה עם מכרים וזרים כאחד.

כל האספקטים הללו מתחברים לכדי
תמיכה במטרת העל, שהיא יצירת
מרחב המקדם רווחה נפשית וגופנית,
על ידי מערך התומך בתחושתם של
הדיירים הזקנים כי חייהם עשירים,
מגוונים ומסקרנים, ולעודד בהם רצון
לפעול בתנועה ובקוגניציה.



התערבות

אתר ההתערבות

'פסגת אחוזה' הוא קומפלקס דיור מוגן השוכן בלב אחוזה, בבלוק שבמרכז גן גדול ובסמוך לו עירוב שימושים גבוה, לרבות מספר גני ילדים. הוא מוצב בחלקו הפנימי של הבלוק, באופן כזה שהוא קרוב מאוד לציר המרכזי ולעירוניות המתרחשת בו, אך נהנה מסביבה שקטה ומוקפת ירק. הקומפלקס מורכב משני מבנים, הגדול מביניהם מיועד לדיירים עצמאיים והוא כולל 85 יחידות דיור. המבנה עצמו תוכנן ע"י משרד רוזוב-הירש והוקם בשנות התשעים. המבנה מכיל בתוכו את מרבית השירותים להם נדרשים הדיירים ברמה הפונקציונלית, לרבות רופאים ופיזיותרפיה, מרכולית ומספרה.



המבנה: שני אגפים המשכיים וקומה נוספת.



- חדר אוכל
- שירותים נלווים
- אירוח
- פעילות עם נג'ילים
- פעילות יצירתית
- פעילות קונסטבית
- פעילות מסיבית
- פעילות פיזית
- פעילות אקטיבית קלה

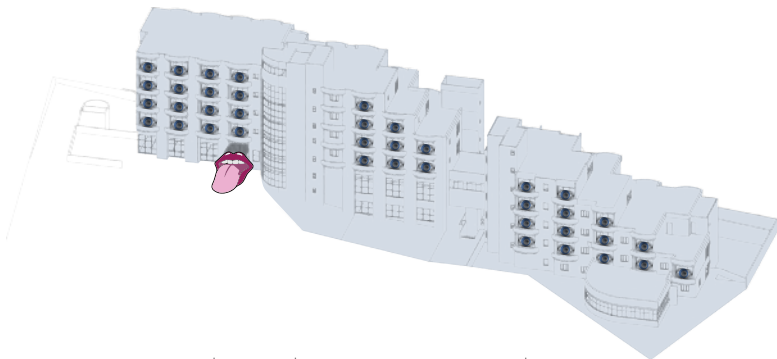
שימושים במבנה - מצב קיים

יעדים ומטרות

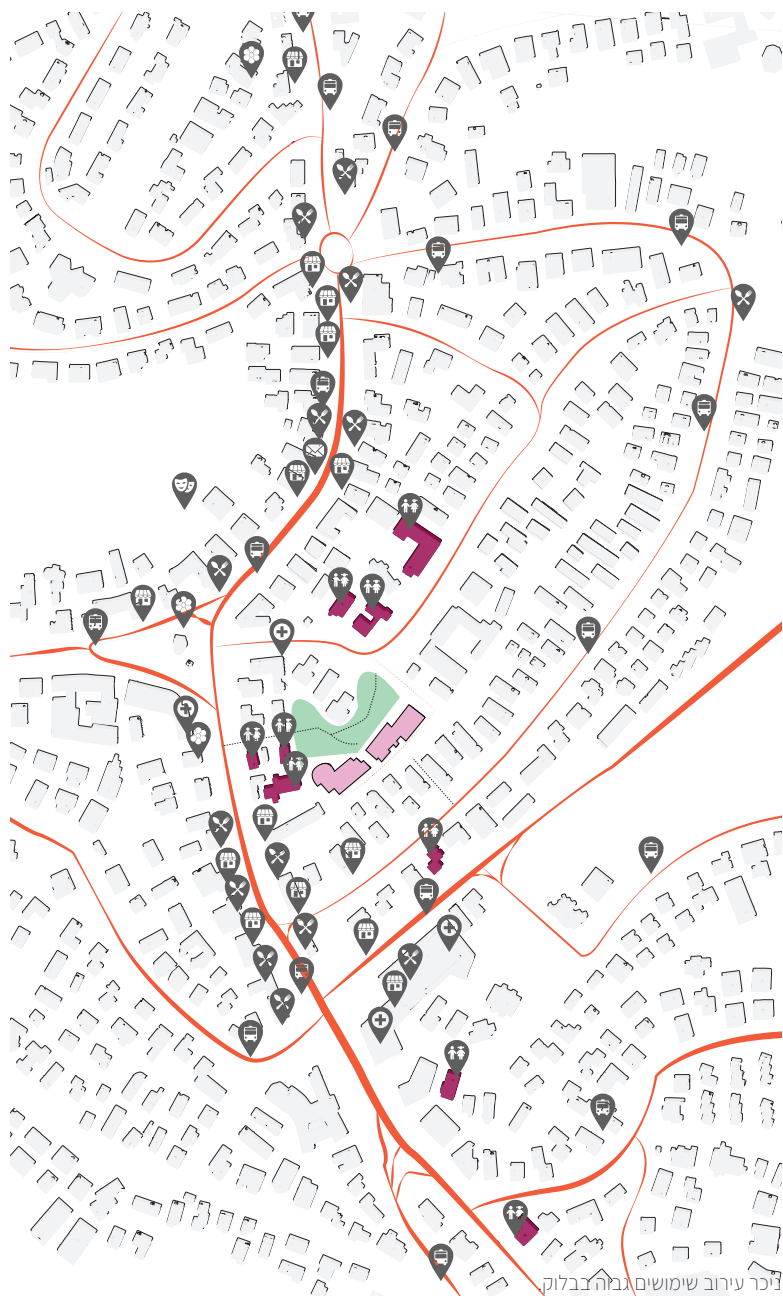
מיקומו האידילי של בית האבות ביחס לעיר מאפשר נקודת פתיחה חזקה ביחס להגדרת הצרכים של ההתערבות. הקומפלקס מאפשר, במצב קיים, מגורים נאותים ואת כלל השירותים הנדרשים. יחד עם זאת, הוא גם מדגיש את הפוטנציאל הלא ממומש: אינטראקציה עם הגן הציבורי שבחזיתו הראשית; פעילויות המשותפות לגני הילדים הסמוכים; יצירת מוקד משמעותי שיאפשר משיכה של ציבור מחזיתו הראשית של הבלוק אל עורפו המגונן. נוסף על כך, למרות מיקומו במרכז עירוני, בית האבות מתפקד כקפסולה ולכן אינו ממנף את ההון העירוני בכלל, והאנושי בפרט, המתקיימים לצדו.



מטרת ההתערבות להנכיח במרחב בית האבות הומור כגורם המייצר עניין ואיכות ייחודית, הפונה הן לדיירים והן לציבור המקומי, ומקדם אינטראקציה ברמה העירונית. על ידי יצירת מגוון חוויתי, יתאפשר חופש בחירה ותקודם תחוש סוכנות בקרב הזקנים, בעוד שהמפגש עם הקהילה המקומית מקדם פן חברתי עשיר. על ידי כך נפרמים הגבולות הגילניים, המרחביים, ואיתם החסמים הפסיכולוגיים הגורמים לעתים קרובות למהלך של התכנסות לעת זקנה.



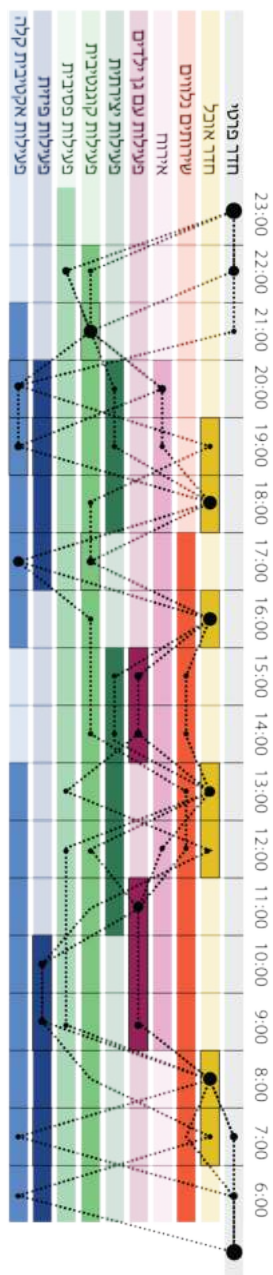
המציאות החוויתית: חזית עצומה לגן, ואפס עניין. המבנה מביט אליו ומציע כלום בתמורה.



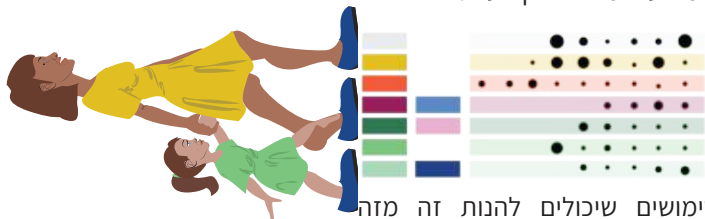
אסטרטגיה

1. מיפוי: משהנחנו את היסוד לקשר שבין הומור, משחק וארכיטקטורה, למעשה קבענו את נקודת ההתייחסות שלנו סביב מערך חוקים. מערך זה יכול להיות, אפוא, רעיוני, מדעי, צורני או אחר. מאחר ויעד הפרויקט לקדם התנהלות בתוך בית האבות, ומאחר ומתקיימים בו דפוסים ידועים של התנהלות על פני היום, מופו הפעילויות האפשריות במסגרת המבנה לאורך היום. בהמשך, חמישה מסלולים טנטטיביים הוצעו, כאשר הם מייצגים טיפוס משתמש מסוים או דפוסי פעולה שונים בימים שונים.

חדר פרטי	
חדר אוכל	
שירותים נלווים	
אירוח	
פעילות עם גן ילדים	
פעילות יצירתית	
פעילות קוגניטיבית	
פעילות פסיבית	
פעילות פיזית	
פעילות אקטיבית קלה	
פעולה מנוהלת	
פעולה עצמאית/חופשית	



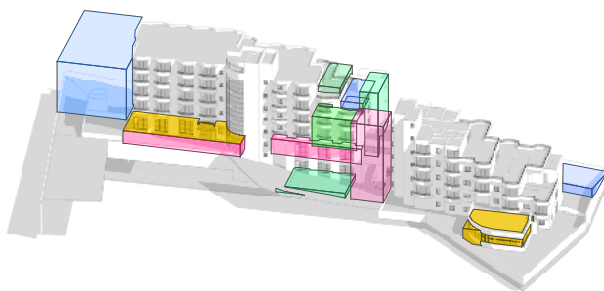
2. חיפוש הקשר הרצוי למול מערך החוקים הקיים: על בסיס נתוני השימוש בפונקציות השונות, וכפועל יוצא של אסטרטגיית המקדמת ריבוי אינטראקציות, הופקו מספר מסקנות לגבי אופי השימושים והיכולת לייצר ממשק ביניהם. כך, לדוגמא, ניכר כי חדר האוכל מהווה הלב של בית האבות, מאחר והוא מוקד מפגש רגולרי על פני טווחי שעות מצומצמים ובמופעים מרובים וקבועים.



שימושים שיכולים להנות זה מזה אוחדו: הפעילות הפיזית תהווה למוקד צפייה עבור הפעילות הפסיבית, וכמוה כל פעילות אחרת שיש בה עניין. חללי היצירה והאירוח אוחדו קונטקסטואלית לחוויה עשירה יותר של אירוח, ובכל אופן, יצירה של חלל בעל חוויה אטמוספרית חזקה, היכולה לשמש מצע נהדר הן לאירוח והן לפעולות יצירה. באופן זה יוכלו יוצרים לפגוש גם באורחים של דיירים אחרים תוך כדי פעילותם, ולהנות מסביבה חייה בעת הפעילות. נתוני השימוש אוחדו על פי חלוקת הייעודים החדשה, ונפחים המייצגים תוספות אלו נוסחו.



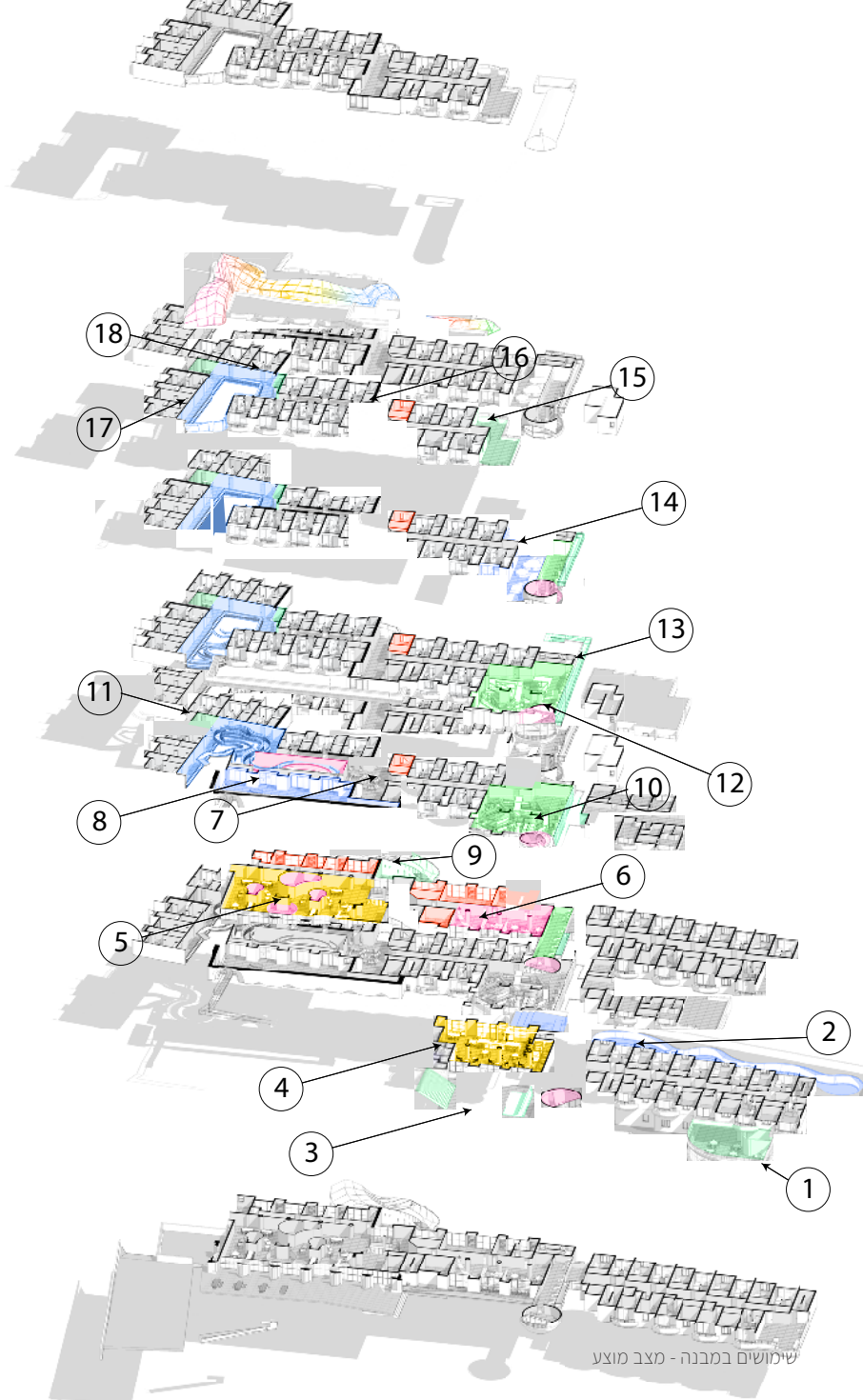
הפרת דפוסי השימוש על ידי מיזוג פונקציות



תוספת נפחים מוצעים

3. היגוי ואפיון ההתערבות:
עבור כל אחד מן הנפחים המוצעים, נהגה רעיון חוויתי שבמוקדו הומור הנובע מיצירת קשרים שונים של הפרה, בשים לב לצרכיה של אוכלוסיית הזקנים. הממשקים בין השימושים השונים מאפשרים תחושה של הקונטקסט הרחב יותר במבנה ומחוצה לו. במישור זה, ההפרה הינה של החוקיות הנתפשת של חללים או פונקציות מסוימות, כאשר מימד של חוויתיות מגיע מן הסמיכות שבין פונקציות שונות ועירובן.

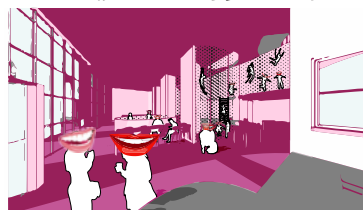
1. אקווריום
2. סקייטפארק
3. תאטרון חוץ
4. חדר אוכל עצמאי
5. בית קפה ג'ימבורי
6. חדר פעילות משותפת לכל הגילאים
7. מעבר סודי לילדים
8. מגרש ספורט מגודר
9. גלריה
10. ספרייה ציבורית
11. סלונים קומתיים
12. חדרי אירוח ויצירה
13. קיר ציור
14. מרפסת ספורט
15. מרפסת נוף
16. מסדרון פלואורסנטי
17. אטריום בוטני - איזור גינון
18. פינות יצירה קומתיות



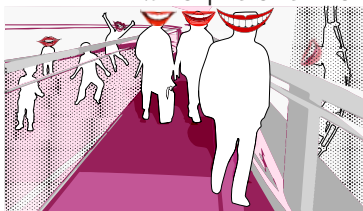
המחיל את חווית עולם המים על שטח חדר האוכל, ומחדיר אליו תנועה ותאורה המקנים לו מימד דינמי ועניין.



בקומת הכניסה מתקיימת הפעילות ההומה ביותר, המשלבת בין בית קפה וחלל ג'ימבורי, המתקיים לצידו ומעליו. הסמיכות בין הפונקציות, והעובדה כי הן מושכות קהלים שונים ומגוונים, היא בעלת פוטנציאל גבוה לאינטראקציה עשירה וחיונית.

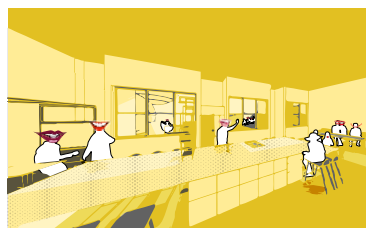


בזמן שהילדים מטפסים דרך בית הקפה אל הג'ימבורי, למעלה, עוברת הרמפה דרך חלל הג'ימבורי באופן המאפשר משחק ומבט.



אלו מספר דוגמאות לאופן שבו בא לידי הביטוי ההומור בפונקציות שטופלו במבנה.

חדר האוכל קבל עליו שני איי מטבח, המשמשים לבישול, הגשה וישיבה. הם מאפשרים את קיומן של פעילויות מרובות, החל מבישול יחידני או קבוצתי, דרך סדנאות המהוות אטרקציה לקהל הפתוח, שיכולות להעשות בהנחייתם של הדיירים. כך, הזקנים מוצבים בקונטקסט בו נסיון החיים העשיר שלהם מהווה הזדמנות לחיבור עם הקהילה, ונוכחותן של שתי עמדות מסוג זה מהווה פוטנציאל לקיומן של תחרויות. הסבת חלל האכילה לחלל פעיל מקדם את סוכנותם של הדיירים ויכולתם להשפיע על התזונה, תהליך וחווית האוכל.

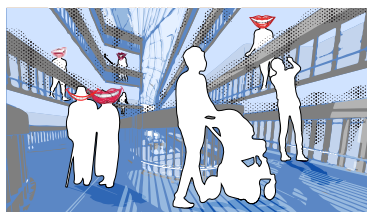


חווית חדר האוכל הסייעודי, שאינו יכול לקבל על עצמו פונקציות תובעניות במימדים קוגניטיביים ופיזיים, נדרשה לטיפול פסיבי במהותו המסוגל לתפקד באופן חוויתי כלפי פנים וכלפי חוץ. לכן, תקרתו הוחלפה באקווריום,

מצידו הפנימי של הקיר, הנמצא בספרייה, מערכת מידוך מאפשרת לדיירים להציב אובייקטים כחלק משדה הציור הניבט מן הצד השני, ועל ידי כך מזמין את המשתתפים בפעילות הציור לנקוט בהומור כדי לשלבם.



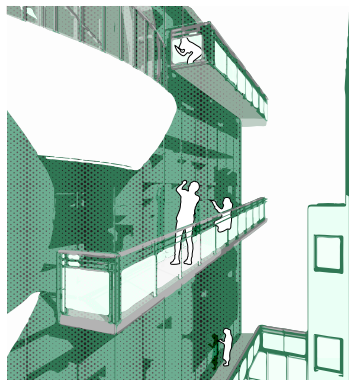
אגף הדיור החדש שהוקם ממזרח נבנה בדמותו של עץ, והאטריום הפונה לחזית הראשית חושף את תפקודו כגן ורטיקלי, המאפשר גינון חופשי של הדיירים ויוצר אטמוספירה. דרך האטריום עוברת הרמפה, באופן המאפשר תקשורת בין כמה מפלסים.



מקומת הג'ימבורי, דרך מעבר סודי, מתגלשים הילדים חזרה מטה אל חדר הפעילות המשותפת, ממנה יש גם יציאה החוצה. בצמוד לחלונות שולחנות בר המאפשרים להורים לשמור על הילדים מבלי לקחת חלק בפעילות, ותומכים בבטחון ההכרחי ליצירת הקשרים החדשים.



על גבי החזית המערבית, מוקמה פונקציה המשתמשת בהומור ובמשחק יחד: החזית כולה מתפקדת כקיר ציור דיגיטלי, אליו מוזמן הציבור ליצירה משותפת והתבוננות. המימד הדיגיטלי מאפשר לחזית זו להתחדש וכך לשמור על העניין.



התאטרון וסמוך לקומה הראשונה של הספרייה המוקדשת לילדים. זהו מהלך תנועה קצר ויעיל, המגובה בפעילות.

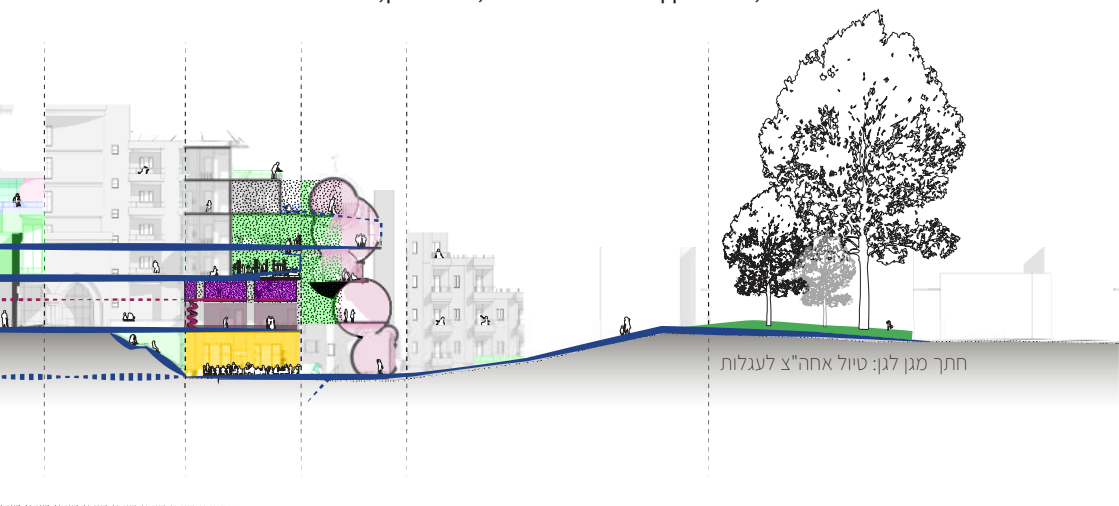
גרעין התנועה הבוגר נע דרך האטריום הבוטני, עם פינות היצירה והסלונים המקיפים אותו, וממשיך אל הספרייה, קיר הציור, חדרי האירוח ומרפסת הספורט. תנועה זו היא ארוכה ומטיילת, כך שהיא מאפשרת שימוש במסלול להליכה יומית מקורה, מוגנת וחוויתית. היא נעה תדיר בצמוד ליחידות הדיור כך שהמסדרונות הופכים לרחובות בעלי תנועה חיונית יותר ומקדמים אינטראקציה גם מול דיירים שאינם מרבים בפעילות.

חלקו הנמוך של הגרעין הבוגר מוכוון אירוח, כך שהשביל המגיע ממערב הפארק פוגש באחת את חדרי האירוח והיצירה, התאטרון, וחדר האוכל.

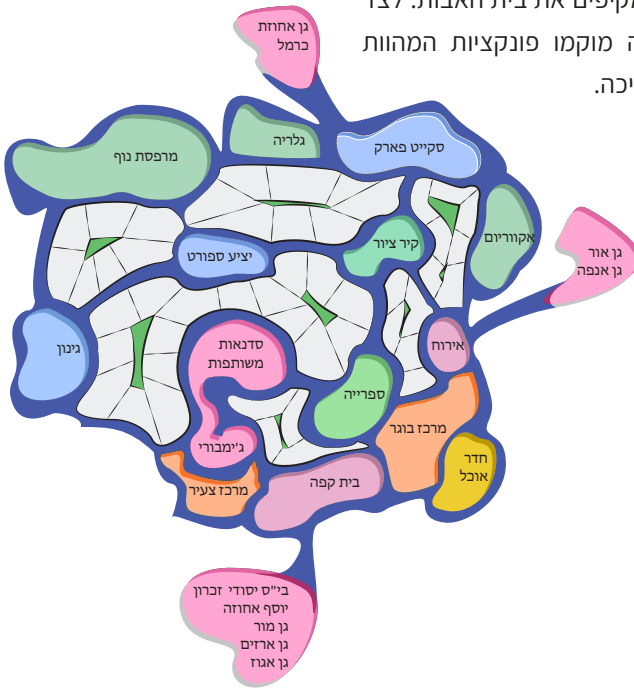
הגורם המארגן של סדרת ההתערבויות הוא ציר תנועה, המארגן ברמפה ועובר לכל אורך וגובה המבנה כך שהוא יוצר מסלול טיולי מרובה בחירה ומונגש.

העקרון המוביל את הטיול במבנה הוא שוטטות, באופן החושף מבטים מפתיעים, פוגש פונקציות שונות ומאפשר קשרי מבט ומעודד אינטראקציות. הפונקציות מקיפות את הדיור כך שמהלך התנועה מתחבר באופן טבעי גם אל המסדרונות כחלק מנתיבי התנועה הרציפים.

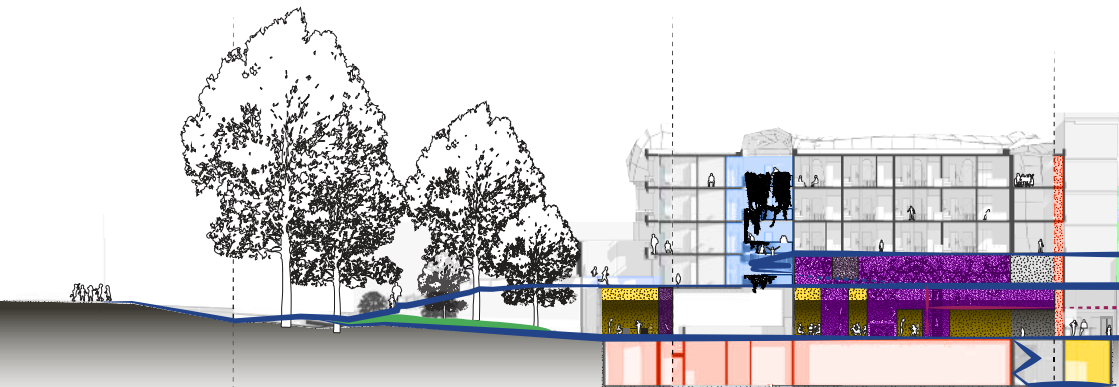
התנועה היא אלמנט מארגן במבנה התומך גם ביצירתו של גרעין צעיר - כאשר הילדים נעים בחופשיות תחומה דרך מעברי הג'ימבורי מבית הקפה שבקומת הכניסה אל הג'ימבורי שמעליו, וכן דרך מעבר סודי אל חדר הפעילות המשותפת, המשקיף על



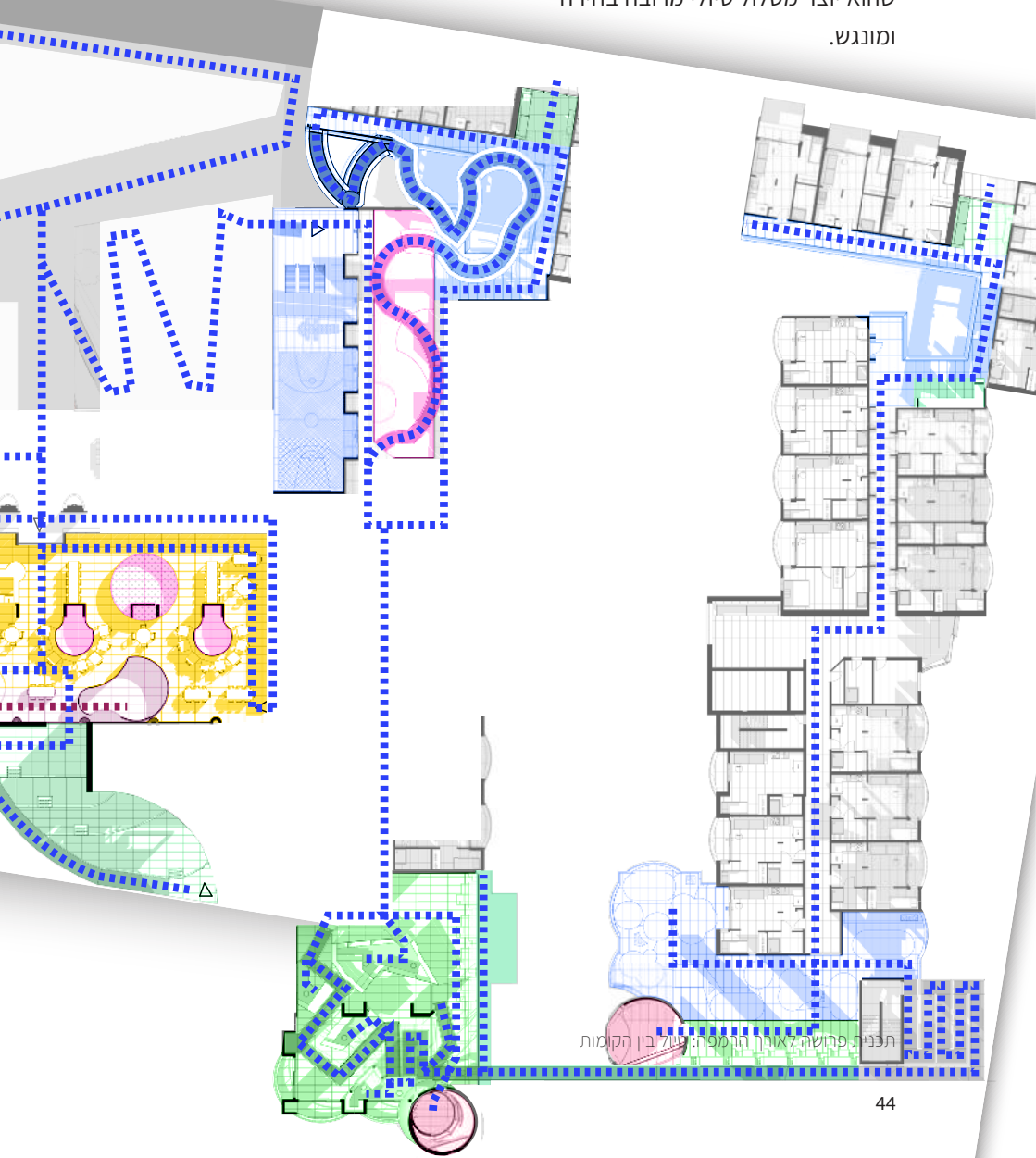
התנועה נאספת משלושה כיוונים, הפונים כולם אל גני הילדים ובתי הספר המקיפים את בית האבות. לצד כל כניסה מוקמו פונקציות המהוות מוקד משיכה.



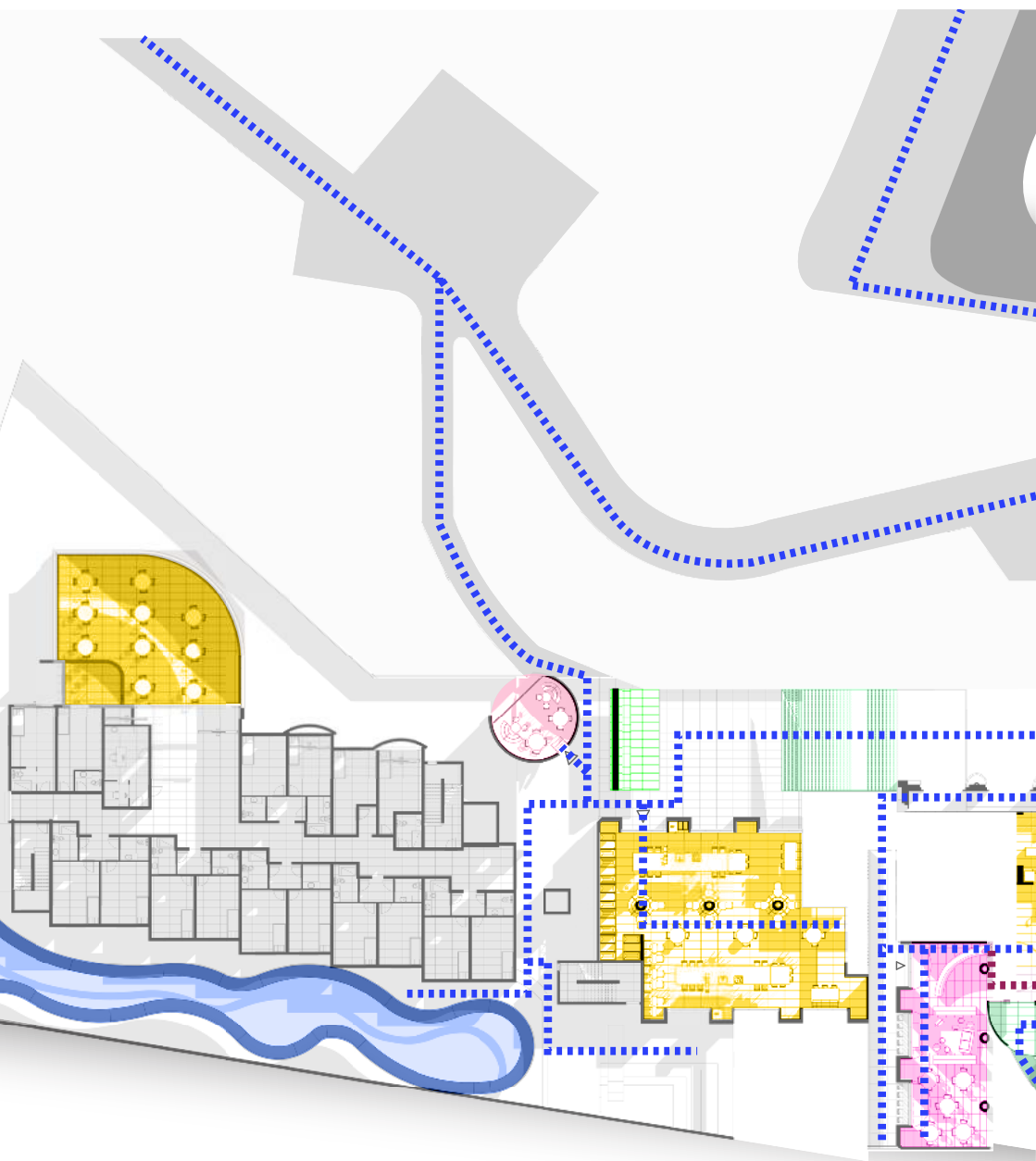
סכמה פרוגרמטית: הטיול סביב האטרקציות



הגורם המארגן של סדרת ההתערבויות
הוא ציר תנועה, המארגן ברמפה
ועובר לכל אורך גובה המבנה כך
שהוא יוצר מסלול טיולי מרובה בחירה
ומונש.



תכנית פרשה לאורך הרימפה: טיול בין הקומות

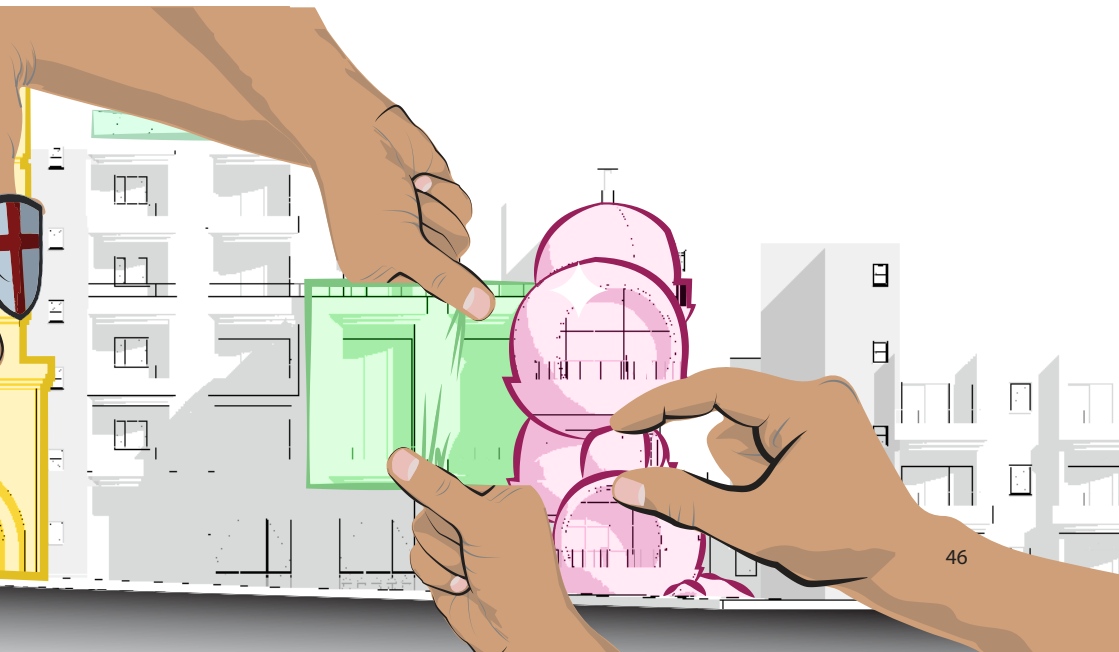


4. תכנון: פעם נוספת מיושם

קשר של הפרה בין ההתערבות המוצעת ובין המבנה הקיים, על מנת להבחין את האדריכלות מן האדריכלות הקיימת באופן היוצר דינמיקה עם מערך החוקים הקיים, ולייצר סינונימיות בין הקונספט האסתטי והתפקודי של תוספות אלו. על ידי הפרעות לסדר הקיים בחזית המבנה, נוצרת תקשורת בין צופיו ומשתמשיו.

סלפסטיק:

הומור צורני העורך עיוות גרפי בסדרים קיימים. מימין, חדרי האירוח הביצתיים, משחקים על החזית על ידי הסבתה ממערכת מרובעת למעוגלת, יצירה של מגוון גדלים והעמדה 'מסוכנת'. משמאל, הספרייה נראית כחזית קומה יחידה המתוחה על פני שתי קומות.



לא בקונטקסט:

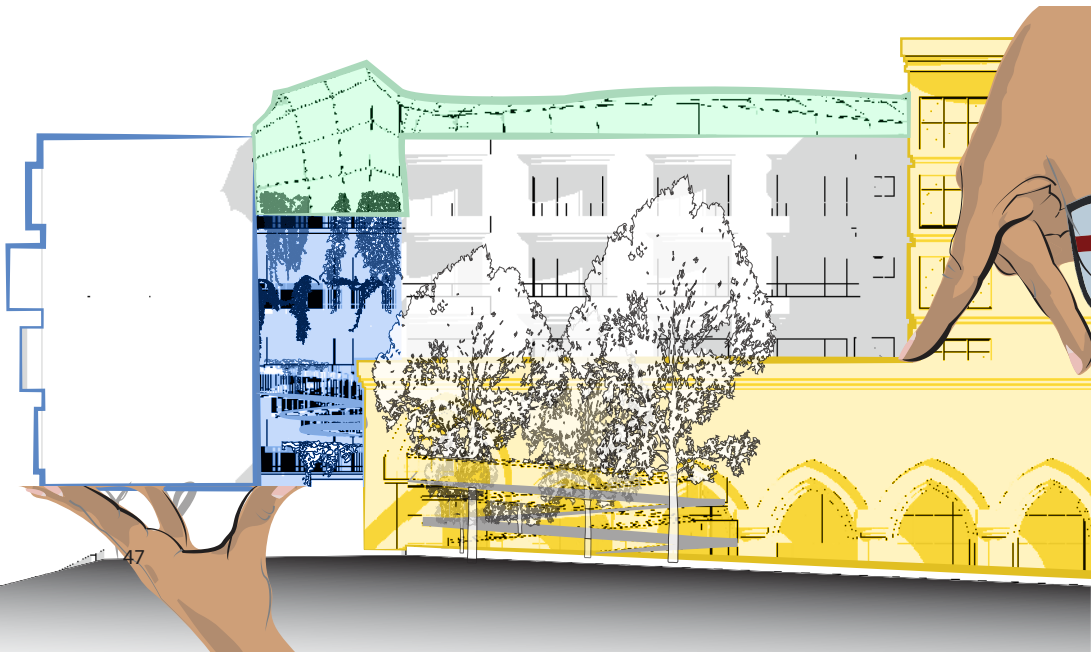
נראה כמו:

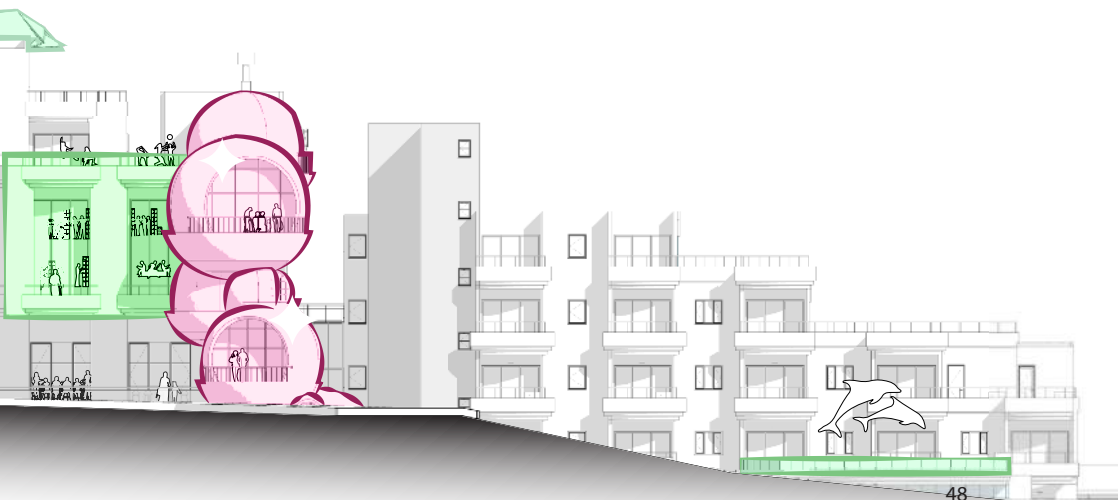
עדיין נסמך על מאפייני החזית הקיימת, קומת הכניסה והתפר שבין האגפים בו נמצא גרעין תנועה, הוסבו לחומה וצריח בעלי חזות ארמונית שאולה.

אגף הדיור החדש שנוסף בצידו המזרחי של המבנה, כמו נקרע מעליו ליצירת פתח לאטריום בוטני. נסמך על עמודים דמויי גזע, הוא מהווה עץ מתחזה בחזיתו של המבנה.

סוריאליזם:

נחש הזכוכית הפלורסנטית הרוכב על המבנה מחדיר אור ייחודי לתוך האטריום והקומה העליונה, ויוצר סצנה הזרה למבנה ולסביבתו.







1. Cooper, Anthony Ashley. *Sensus Communis: An Essay on the Freedom of Wit and Humour*: (London 1709). New York, NY: Garland, 1971.
2. Grobman Yasha, Neuman Eran; *performalism: A Manifesto for Architectural performance*, 2008 exhibition
3. Hara, Yujo, Ph.D. "Seven Lifestyle Interventions Evaluated by the WHO for Preventing Cognitive Decline and Dementia." *Alzheimer's Drug Discovery Foundation*. August 14, 2019. <https://www.alzdiscovery.org/cognitive-vitality/blog/seven-lifestyle-interventions-evaluated-by-who-prevent-cognitive-decline#:~:text=Based on these findings, the,, cycling, and household chores.>
4. Huizinga, Johan. *Homo Ludens a Study of the Play-element in Culture* (1938). Kettering, OH: Angelico Press, 2016.
5. Keltner, Dacher. *Born to Be Good: The Science of a Meaningful Life*. New York, NY: W.W. Norton, 2010.
6. McGraw, Peter, Ph.D. "The Importance of Humor Research." *Psychology Today*. September 14, 2011. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-humor-code/201109/the-importance-humor-research>.
7. McGraw, Peter, Ph.D. "The Importance of Humor Research." *Psychology Today*. September 14, 2011. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-humor-code/201109/the-importance-humor-research>.
8. Morreall, John. "Philosophy of Humor." *Stanford*

Encyclopedia of Philosophy. August 20, 2020. <https://plato.stanford.edu/entries/humor/>.

9. Nguyen, Hung Ky. "Anything Goes with Wit and Ambiguity: Playfulness in Japanese Visual Culture." *Design Issues* 36, no. 2 (2020): 72-86. doi:10.1162/desi_a_00591.
10. Peterson, Christopher, and Martin E. P. Seligman. *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Washington, DC: American Psychological Association, 2004.
11. Plato, *The Collected Dialogues of Plato*, E. Hamilton and H. Cairns (trs.), Princeton: Princeton University Press, 1978.
12. Rodriguez, Hector. "Game Studies." *Game Studies - The Playful and the Serious: An Approximation to Huizinga's Homo Ludens*. 2006. <http://www.gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>.
13. Ruch, Willibald, Tracey Platt, René T. Proyer, and Hsueh-Chih Chen. "Editorial: Humor and Laughter, Playfulness and Cheerfulness: Upsides and Downsides to a Life of Lightness." *Frontiers*. March 15, 2019. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00730/full>.
14. Venturi, Robert, Denise Scott Brown, and Steven Izenour. *Learning from Las Vegas*. Cambridge (Mass.): MIT Press., 2017.
15. Woods, Michael, MD. "Use It or Lose It: Preventing Cognitive Decline." *Winchester Hospital*. <https://www.winchesterhospital.org/health-library/article?id=30032>.=