
Visual Essay

The Bright Side of the Moon

Leila Beckers
Masterstudio
2023 - 2024



-
1. Longevity
 2. Self-reliant
 3. Enriched Environment
 4. Atmosphere
 5. Narrative
 6. Territories
 7. Connectivity
 8. Nature Interaction
 9. Biophilic Design
 10. Mobility
 11. Inviting
 12. Interactivity
 13. Sensory Perceptions
 14. Cognitive Skills
 15. Self-reliant

1. Longevity

Welke factoren zorgen ervoor dat mensen zo lang mogelijk gezond blijven? Dit leidde mij naar een zeer boeiende documentaire "Live to 100" van Dan Buettner over de Blue Zones. De Blue Zones zijn plaatsen in de wereld waar meer dan gemiddeld honderd jarigen voorkomen. In de documentaire trekt hij naar de verschillende Blue Zones in de wereld en gaat op zoek naar de gemeenschappelijke factoren die ervoor zorgen dat mensen gelukkig en gezond oud kunnen worden. Hieruit kwam naar voor dat het vooral ligt aan voeding, beweging, sociale contacten en Ikigai (waard om voor te leven).



2. Self-reliant

Het is niet enkel belangrijk dat mensen langer leven, maar vooral dat ze langer leven op een gelukkige en gezonde manier. Hierdoor gaan ze ook meer zelfredzaam zijn en minder zorg nodig hebben. Emerson schreef dat die zelfredzaamheid mensen de vrijheid geeft die men nodig heeft om zijn ware zelf te ontdekken en zijn ware onafhankelijkheid te bereiken.

“Unleash Your Inner Strength & Embrace Independence” – Emerson



Enriched Environment

3. Enriched Environment

De paper "Enriched Environments for Healthy Aging: Qualities of Seniors Housing Designs Promoting Brain and Cognitive Health" van Aga Burzynska & Laura Malinin, onderzoekers aan de Colorado State University onderbouwt deze vaststellingen op een meer wetenschappelijke manier. Hierin wordt aangegeven dat het belangrijk is om de cognitieve vaardigheden van senioren te stimuleren, want hoe meer deze worden geprikkeld tot op hogere leeftijd, hoe beter senioren zelfredzaam zullen zijn. Deze prikkelingen gebeuren door complexe omgevingen die positieve fysiologische en cognitieve veranderingen in de hersenen stimuleren.



4. Atmosphere

Een toepassing hiervan is terug te vinden in het ontwerp “Reversible Destiny Lofts MITAKA” in Tokyo van het architectenduo Shusaku Arakawa & Madeline Gins. De eeuwige jeugd realiseren door middel van architectuur en interieur. De sfeer van een plek kan een aanzienlijk effect hebben op het gedrag van mensen, vaak zonder dat ze zich daarvan bewust zijn.



Bioscleave House, East Hampton, 2008 by Shusaku Arakawa and Madeline Gins

Narrative

5. Narrative

Het effect op mensen heeft ook te maken met de beschrijvende kwaliteit van architectuur. Architectuur verteld verhalen aan de hand van zijn texturen, vormen, kleuren, licht, geluid, geur, temperatuur, vochtigheid...



Oil painting on canvas by Leonid Afremov

6. Territories

De plaats van architectuur is niet alleen een fysieke ruimte, het is een plaats waar relaties tussen mensen en met de omgeving plaatsvinden. Teresa Pérez González verwoordt het als; ook geschiedenis, herinnering en cultuur, en de wortels en spiritualiteit die het wereldbeeld van elk volk vormen. Ze haalt aan dat territorium is waar individuele en collectieve identiteiten worden geconstrueerd.



7. Connectivity

Vervolgens is het idee ontstaan om diensten aan te bieden om senioren te activeren door hun cognitieve vaardigheden te stimuleren. Dit zou kunnen via een dienstencentrum aangepast aan de noden van de lokale senioren, dit kan verschillen tussen een stedelijk of plattelandsgebied. Hierbij staat het creëren van een gemeenschapsgevoel centraal en de bezoekers van het dienstencentrum het gevoel geven dat ze ergens deel van uitmaken. Voor mijn ontwerp heb ik mij gebaseerd op de parameters uit eerdergenoemde paper.



8. Nature Interaction

Één van die parameters is interactie met de natuur. Blootstelling aan de natuur via interactie met groene ruimten in stedelijke gebieden houdt verband met verbeterde aanhoudende aandacht en gerichte aandacht bij zowel jonge als oudere volwassenen. Veel wetenschappers geloven dat het stress verminderende effect van tijd doorbrengen in de natuur de grootste impact heeft op de cognitieve prestaties.



Fallingwater in Stewart Township, Pennsylvania, 1935 by Frank Lloyd Wright

9. Biophilic Design

Ontwerpen met inspiratie uit de natuur is dan weer een andere parameter. Hierbij worden natuurlijke materialen, vormen en licht verwerkt in het ontwerp om zo natuur te introduceren in gebouwde omgevingen.



The Sfer Ik arts centre at AZULIK Uh May in Mexico by Roth (Eduardo Neira)

10. Mobility

Nog een andere parameter die wordt aangehaald is mobiliteit stimuleren aan de hand van bijvoorbeeld verschillende niveaus in het interieur. De hele dag op natuurlijke wijze bewegen vermindert het risico op diabetes en hartziekten, beweert Dan Buettner.



Inviting

11. Inviting

Het ontwerp moet goede eigenschappen hebben die de bezoekers aantrekken of ervoor zorgen dat ze het willen ervaren. Het moet de bezoekers uitnodigen om naar binnen te komen, bijvoorbeeld door het kleurrijke karakter.



Monash University in Australia

Interactivity

12. Interactivity

De verschillende parameters beschrijven het karakter van de architectuur en op zijn beurt gaat het karakter de interactiviteit beschrijven. Zoals in het interieur van "Reversible Destiny" in Japan van Shusaku Arakawa and Madeline Gins te zien is. Er bevindt zich een relatie van wederzijdse beïnvloeding tussen gebruiker en gebouw. Het interieur speelt in op de bewegingen en behoeften van haar gebruikers; omgekeerd passen gebruikers zich aan de prestaties van het gebouw aan.



Interior of the Reversible Destiny office in Yoro Park, Japan by Shusaku Arakawa and Madeline Gins

Sensory Perceptions

13. Sensory Perceptions

Zintuiglijke waarnemingen liggen aan de basis van deze interactie tussen gebruiker en gebouw. Ze spelen een cruciale rol in onze dagelijkse ontmoetingen met de wereld bij allerlei activiteiten. We nemen beslissingen op basis van onze voorkeuren voor bepaalde kleuren, geuren, texturen, smaken en geluiden.



Cognitive Skills

14. Cognitive Skills

Het cognitieve vermogen van een individu vormt de basis voor zijn of haar innovatieve capaciteiten. Dergelijke cognitieve vaardigheden omvatten intelligentie, doorzettingsvermogen, creatief denkvermogen en zelfs patroonherkenning. Cognitief vermogen verwijst naar het functioneren dat gewoonlijk wordt beschouwd als de mentale vermogens van een persoon. Over het algemeen geldt dat hoe hoger de cognitieve vaardigheden van een individu zijn, hoe beter die persoon in staat is om innovaties te ontwikkelen en innovaties uit andere bronnen te implementeren.



Self-reliant

15. Self-reliant

Met dit voorontwerp wil ik graag een dienstencentrum uitbouwen om mensen eeuwig jong te houden (Forever Young), zodat zij zo lang mogelijk in hun eigen woning of appartement kunnen blijven wonen en zelfredzaam zijn wat ook bijdraagt aan een gelukkige en zinvolle oude dag. Een hoopvolle gedachte voor de toekomst.







