

ΜΙΑ ΠΛΗΓΗ ΣΤΟ ΣΩΜΑ ΤΟΥ ΚΠΙΣΝ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΣ

ΜΕ ΤΙΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ SERENDIPITY

ΜΑΡΤΙΟΣ 2018



ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:

ΣΤΑΥΡΙΔΗΣ Σ.

ΜΙΧΑ Ε.

ΦΟΙΤΗΤΕΣ:

ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ

ΜΠΟΛΤΣΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ

ΧΡΗΣΤΑΚΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ

ΜΙΑ ΠΛΗΓΗ ΣΤΟ ΣΩΜΑ ΤΟΥ ΚΠΙΣΗ:
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΩΝ ΧΩΡΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΣ ΜΕ ΤΙΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ SERENDIPITY

ΦΟΙΤΗΤΕΣ:

ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΜΠΟΛΤΣΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ
ΧΡΗΣΤΑΚΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:

ΣΤΑΥΡΙΔΗΣ Σ.
ΜΙΧΑ Ε.

ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ:

ΒΑΣΙΛΑΤΟΣ Π.
ΤΕΡΖΟΓΛΟΥ Ν. Ι.

Ευχαριστούμε

για την βοήθειά τους:

Τζέμες

Νίκος DK

Μαρία Ψ.

Έλλη Α.

Ηλέκτρα

Χαρά

Έλλη Σπ.

Ορφέας Π. Τσίλιας

Μυρτώ

Αθανασία

Μάρτζ

Κατερίνα

Εύα

Πωλίνα

για την καθοδήγησή τους

Σταυρίδη Σ.

Μίχα Ε.

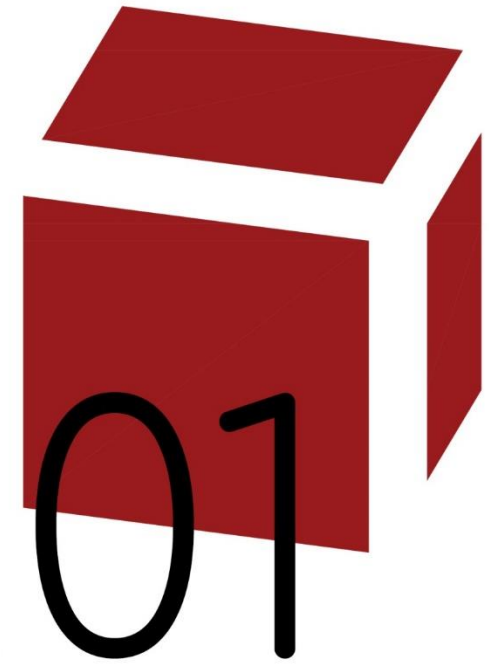
για τις πολύτιμες συμβουλές τους

Βασιλάτο Π.

Τερζόγλου Ν. Ι.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΝΟΤΗΤΑ 01: ΑΝΑΛΥΣΗ.....	07
ΠΡΟΣΒΑΣΕΙΣ.....	09
ΧΡΗΣΕΙΣ ΓΗΣ.....	10
ΜΕΛΕΤΗ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ.....	11
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ.....	12
ΕΝΟΤΗΤΑ 02: ΣΥΝΘΕΤΙΚΗ ΛΟΓΙΚΗ – ΠΡΟΤΑΣΗ.....	17
SERENDIPITY.....	19
ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ : ΓΕΙΤΟΝΙΑ.....	20
ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ : ΠΑΡΚΟ.....	21
ΟΡΑΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ : ΠΑΡΚΟ.....	22
ΟΡΑΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ : ΓΕΙΤΟΝΙΑ.....	23
ΕΝΟΤΗΤΑ 03: ΣΥΣΤΗΜΑ.....	25
ΠΛΑΣΤΙΚΗ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ.....	27
ΧΩΡΙΚΗ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ.....	29
ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΗ ΕΠΙΛΥΣΗ.....	43
ΕΠΙΠΛΟ.....	45
ΕΝΟΤΗΤΑ 04: MASTERPLAN.....	47
MASTERPLAN.....	49
ΣΚΙΤΣΑ ΠΥΡΗΝΩΝ MASTERPLAN.....	51
ΕΝΟΤΗΤΑ 05: ΣΧΕΔΙΑ.....	60
ΠΥΡΗΝΑΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΚΑΙ WORKSHOP.....	62
ΠΥΡΗΝΑΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΩΝ ΔΡΩΜΕΝΩΝ.....	64
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ i: ΣΚΙΤΣΑ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ.....	68
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ii: ΛΕΞΙΛΟΓΙΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ & ΕΠΙΚΟΥΡΙΚΟ ΥΛΙΚΟ.....	84
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ iii: ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΜΑΚΕΤΩΝ.....	114



ΕΝΟΤΗΤΑ ΑΝΑΛΥΣΗ

Το ΚΠΙΣΝ είναι χωροθετημένο στο τέλος της Λεωφόρου Συγγρού, στη συμβολή με την Ποσειδώνος, στο οικόπεδο του παλιού Ιπποδρόμου. Το έργο είχε προϋπολογισμό 566 εκατομμύρια ευρώ και οι εργασίες ξεκίνησαν το 2008 και ολοκληρώθηκαν το 2017. Η πρόθεση του συγκροτήματος (κτήριο και κήπος) είναι καθαρά υπερτοπική, καθώς η πρόσβαση σε αυτό γίνεται προνομιακά με αμάξι. Τα ΜΜΜ που εξυπηρετούν την περιοχή έχουν σημεία άφιξης σε αρκετά μεγάλη απόσταση από το συγκρότημα του ΚΠΙΣΝ και αναφέρονται περισσότερο στην ευρύτερη περιοχή παρά στο ΚΠΙΣΝ ως πόλο. Το οικόπεδο συνορεύει με οικιστικές γειτονιές ως επί το πλείστον αν και η τοποθέτηση ενός τόσο μεγάλου έργου σε έναν ήδη υπαρκτό αστικό ιστό, αναπόφευκτα διαταράσσει τις ισορροπίες και μετασχημασίζει όλη την περιοχή και την εικόνα της. Χαρακτηριστικό αυτής της επιρροής είναι η περιοχή στα βόρεια του ΚΠΙΣΝ και μέχρι την οδό Επαμεινώνδα όπου αναπτύσσεται μία ζώνη μικτών χρήσεων με μικρή πυκνότητα αξιοποίησης σε αντίθεση με την υπόλοιπη περιοχή στα δυτικά και στα βόρεια του ΚΠΙΣΝ η οποία έχει πυκνό οικιστικό χαρακτήρα.



ΦΑΛΗΡΙΚΟ ΔΕΛΤΑ ΠΡΙΝ ΤΟ ΚΠΙΣΝ



Η ΣΥΓΓΡΟΥ ΚΑΙ Ο ΙΠΠΟΔΡΟΜΟΣ

_Το ΚΠΙΣΝ βρίσκεται 4,5 χιλιόμετρα νότια του κέντρου της Αθήνας, στο Φαληρικό Δέλτα, στο οικόπεδο όπου βρισκόταν ο Ιππόδρομος

_Μετά την κατεδάφιση του Ιπποδρόμου για την υλοποίηση της ανάπλασης του Φαληρικού Όρμου, το οικόπεδο παραμένει κενό ως υπόλειμμα μεταξύ της Εσπλανάδας, του αστικού ιστού και του παραλιακού μετώπου.

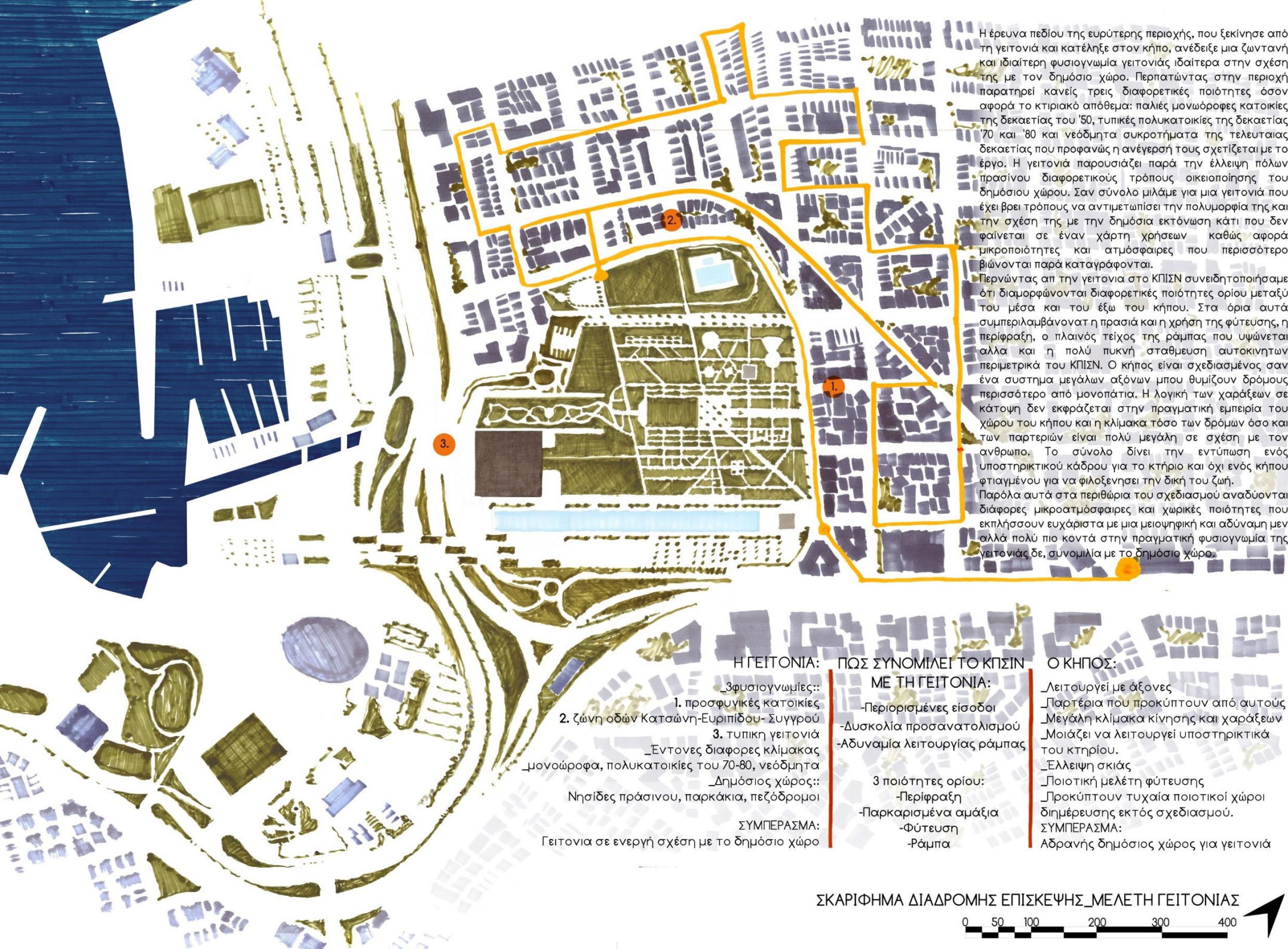
_Τον Φεβρουάριο του 2008, μετά από κλειστό αρχιτεκτονικό διαγωνισμό, επιλέγεται το αρχιτεκτονικό εργαστήριο (Renzo Piano Building Workshop) του Renzo Piano για να σχεδιάσει και να κατασκευάσει το έργο.

_Το Μάρτιο του 2009, το Ίδρυμα υπογράφει σύμβαση με το Ελληνικό Δημόσιο για την κατασκευή του ΚΠΙΣΝ, το οποίο ολοκληρώνεται το 2017.



ΠΡΟΘΕΣΗ ΓΙΑ ΣΧΕΣΗ ΚΠΙΣΝ ΜΕ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΚΕΝΤΡΟ





Η έρευνα πεδίου της ευρύτερης περιοχής, που ξεκίνησε από τη γειτονιά και κατέληξε στον κήπο, ανέδειξε μια ζωντανή και ιδιαίτερη φυσιογνωμία γειτονιάς ιδιαίτερα στην σχέση της με τον δημόσιο χώρο. Περιπατώντας στην περιοχή παρατηρεί κανείς τρεις διαφορετικές ποιότητες όσον αφορά το κτιριακό απόθεμα: παλιές μονώροφες κατοικίες της δεκαετίας του '50, τυπικές πολυκατοικίες της δεκαετίας '70 και '80 και νεόδμητα συγκροτήματα της τελευταίας δεκαετίας που προφανώς η ανέγερσή τους σχετίζεται με το έργο. Η γειτονιά παρουσιάζει παρά την έλλειψη πόλων πράσινου διαφορετικούς τρόπους οικειοποίησης του δημόσιου χώρου. Σαν σύνολο μιλάμε για μια γειτονιά που έχει βρει τρόπους να αντιμετωπίσει την πολυμορφία της και την σχέση της με την δημόσια εκτόνωση κάτι που δεν φαίνεται σε έναν χάρτη χρήσεων καθώς αφορά μικροποιότητες και ατμόσφαιρες που περισσότερο βιώνονται παρά καταγράφονται.

Περνώντας απ την γειτονιά στο ΚΠΣΝ συνειδητοποιήσαμε ότι διαμορφώνονται διαφορετικές ποιότητες ορίου μεταξύ του μέσα και του έξω του κήπου. Στα όρια αυτά συμπεριλαμβάνονατ η πρασιά και η χρήση της φύτευσης, η περίφραξη, ο πλαινός τοίχος της ράμπας που ψώνεται αλλά και η πολύ πυκνή σταθμευση αυτοκινητων περιμετρικά του ΚΠΣΝ. Ο κήπος είναι σχεδιασμένος σαν ένα συστημα μεγάλων αξόνων που θυμίζουν δρόμους περισσότερο από μονοπάτια. Η λογική των χαράξεων σε κάτοψη δεν εκφράζεται στην πραγματική εμπειρία του χώρου του κήπου και η κλίμακα τόσο των δρόμων όσο και των παρτεριών είναι πολύ μεγάλη σε σχέση με τον άνθρωπο. Το σύνολο δίνει την εντύπωση ενός υποστηρικτικού κάδρου για το κτήριο και όχι ενός κήπου φτιαγμένου για να φιλοξενήσει την δική του ζωή. Παρόλα αυτά στα περιθώρια του σχεδιασμού αναδύονται διάφορες μικροατμόσφαιρες και χωρικές ποιότητες που εκπλήσσουν ευχάριστα με μια μειοψηφική και αδύναμη μεν αλλά πολύ πιο κοντά στην πραγματική φυσιογνωμία της γειτονιάς δε, συνομιλία με το δημόσιο χώρο.

Η ΓΕΙΤΟΝΙΑ:

3 φυσιογνωμίες::

1. προσφυγικές κατοικίες
2. ζώνη οδών Κατσώνη-Ευριπίδου- Συγγρού
3. τυπική γειτονιά

Εντονες διαφορες κλίμακας

μονώροφα, πολυκατοικίες του 70-80, νεόδμητα

Δημόσιος χώρος::

Νησίδες πράσινου, παρκάκια, πεζόδρομοι

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ:

Γειτονιά σε ενεργή σχέση με το δημόσιο χώρο

ΠΩΣ ΣΥΝΟΜΙΛΕΙ ΤΟ ΚΠΣΝ ΜΕ ΤΗ ΓΕΙΤΟΝΙΑ:

- Περιορισμένες εισοδοι
- Δυσκολία προσανατολισμού
- Αδυναμία λειτουργίας ράμπας

3 ποιότητες ορίου:

- Περίφραξη
- Παρκαρισμένα αμάξια
- Φύτευση
- Ράμπα

Ο ΚΗΠΟΣ:

Λειτουργεί με άξονες

Παρτέρια που προκύπτουν από αυτούς

Μεγάλη κλίμακα κίνησης και χαράξεων

Μοιάζει να λειτουργεί υποστηρικτικά του κτηρίου.

Έλλειψη σκιάς

Ποιοτική μελέτη φύτευσης

Προκύπτουν τυχαία ποιοτικοί χώροι

δημέρευσης εκτός σχεδιασμού.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ:

Αδρανής δημόσιος χώρος για γειτονιά



ΠΟΙΟΤΗΤΕΣ
ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ



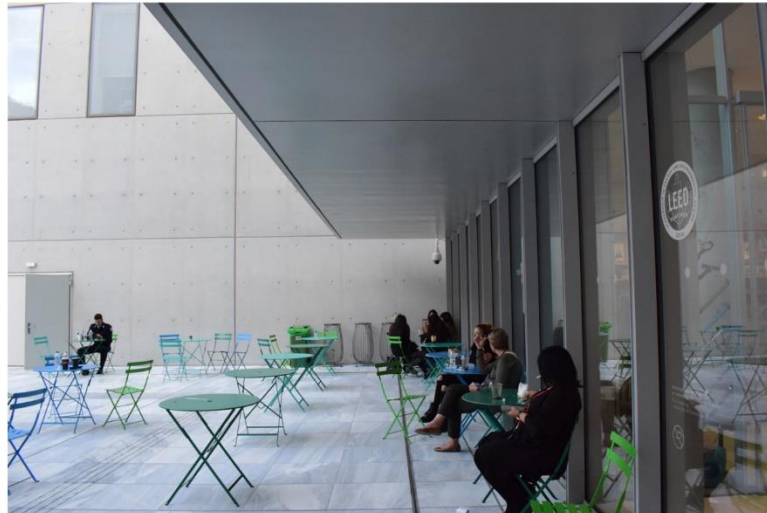
ΠΟΙΟΤΗΤΕΣ
ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ



ΟΡΙΑ ΚΗΠΟΥ
ΜΕ ΓΕΙΤΟΝΙΑ



ΠΟΙΟΤΗΤΕΣ
ΚΗΠΟΥ





ΕΝΟΤΗΤΑ 02

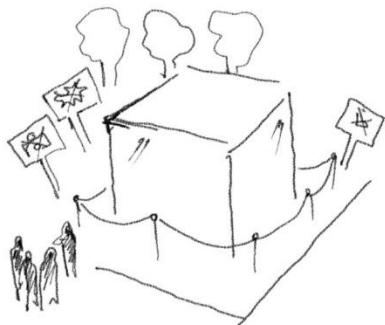
ΣΥΝΘΕΤΙΚΗ ΛΟΓΙΚΗ - ΠΡΟΤΑΣΗ

Το υπόβαθρο παρέμβασης είναι κατά βάση ο χώρος του κήπου, τόσο λόγω της λιγότερο καθορισμένης φυσιογνωμίας σε σχέση με το κτήριο όσο και γιατί επιτρέπει την μεταχείριση του ορίου με τη γειτονιά και την νοηματοδότηση με διαφορετικό τρόπο της σχέσης χώρου πολιτισμού – γειτονιάς.

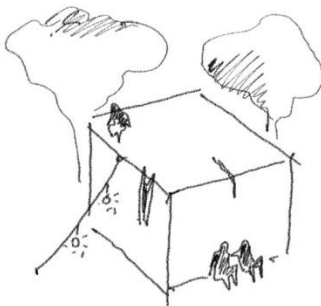
Βασικό έναυσμα για τη συνθετική λογική μας είναι οι ίδιες οι αναπάντεχες αναδυόμενες μικροατμόσφαιρες μέσα στον κήπο αλλά και στη γειτονιά όπως αυτές δημιουργούνται από την οικειοποίηση του δημόσιου χώρου. Αυτές οι ατμόσφαιρες ευνοούν την εμφάνιση χώρων και ποιοτήτων που περιέχουν και συντηρούν ένα στοιχείο ευχάριστης έκπληξης. Η ευχάριστη έκπληξη που προκύπτει όταν άλλο ψάχνεις και άλλο βρίσκεις ονομάζεται στα Αγγλικά serendipity και είναι ο πυρήνας της συνθετικής λογικής της πρότασης.

Το συγκρότημα του ΚΠΙΣΝ αυτή τη στιγμή με τα όρια τα οποία διαμορφώνει με τη γειτονιά, λειτουργεί σαν μια διαπλάτυνση της ζώνης της Συγγρού που επηρεάζει καθοριστικά την πυκνότητα της ζωής και της χρήσης στην γύρω περιοχή. Αυτή η λειτουργία υποβοηθάται ακόμα περισσότερο από την φύση του κήπου ως ενδιαμέση ζώνη με στόχο να οδηγήσει στο κτήριο παρά να λειτουργήσει η ίδια με αποτέλεσμα και μεγάλα κομμάτια του να παραμένουν σε σχετική αχρησία.

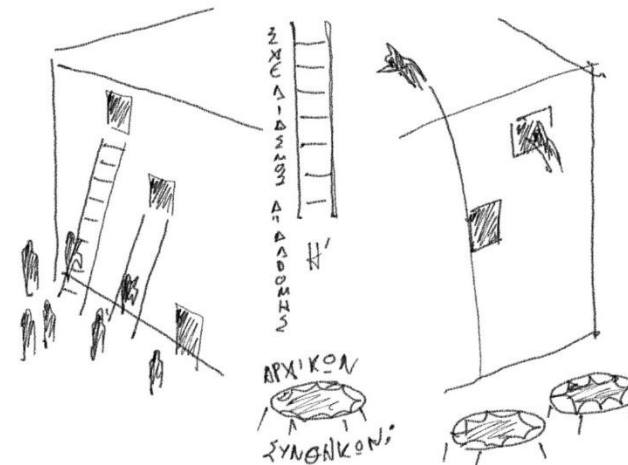
Πυρήνας της πρότασής μας είναι σε πρώτη φάση η προσπάθεια ανατροπής του κλίματος αυτού στον κήπο μέσα από χειρονομίες που θα “πληγώσουν” το υπάρχον χωρικό υπόβαθρο προκειμένου να δημιουργήσουν τις συνθήκες για την ανάδυση μιας άλλης ατμόσφαιρας. Μια προοπτική οραματική λογική συνέχεια και επόμενο της επανανοηματοδότησης του ίδιου του κήπου είναι η προέκταση αυτής της ατμόσφαιρας και στην ευρύτερη περιοχή με ενδεχόμενο αποτέλεσμα την αναίρεση των χωνών βίαιης αραίωσης της χρήσης και της ζωής που προέκυψαν από την τεράστια χειρονομία του ΚΠΙΣΝ.



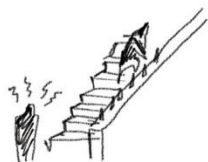
ΕΛΕΓΧΟΣ



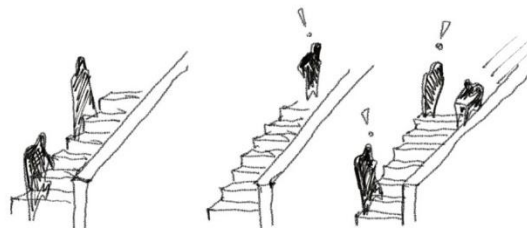
ΕΛΛΕΙΨΗ ΕΛΕΓΧΟΥ



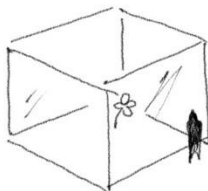
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ Ή ΑΡΧΙΚΩΝ ΣΥΝΘΗΚΩΝ;



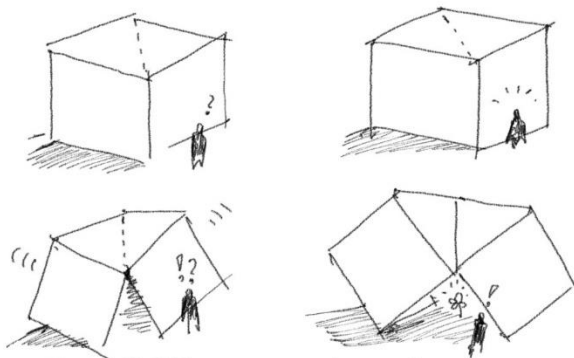
ΧΩΡΟΣ ΚΛΕΙΣΤΟΣ ΣΕ ΕΡΜΗΝΕΙΑ



ΧΩΡΟΣ ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΣΕ ΕΡΜΗΝΕΙΑ



ΔΙΑΦΑΝΗΣ ΧΩΡΟΣ



ΧΩΡΟΣ ΜΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗ ΕΚΠΛΗΞΗ



ΠΩΣ ΕΠΙΔΡΑ ΜΙΑ ΧΕΙΡΟΝΟΜΙΑ ΜΕ ΙΣΧΥΡΗ ΦΥΣΙΟΓΝΩΜΙΑ

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

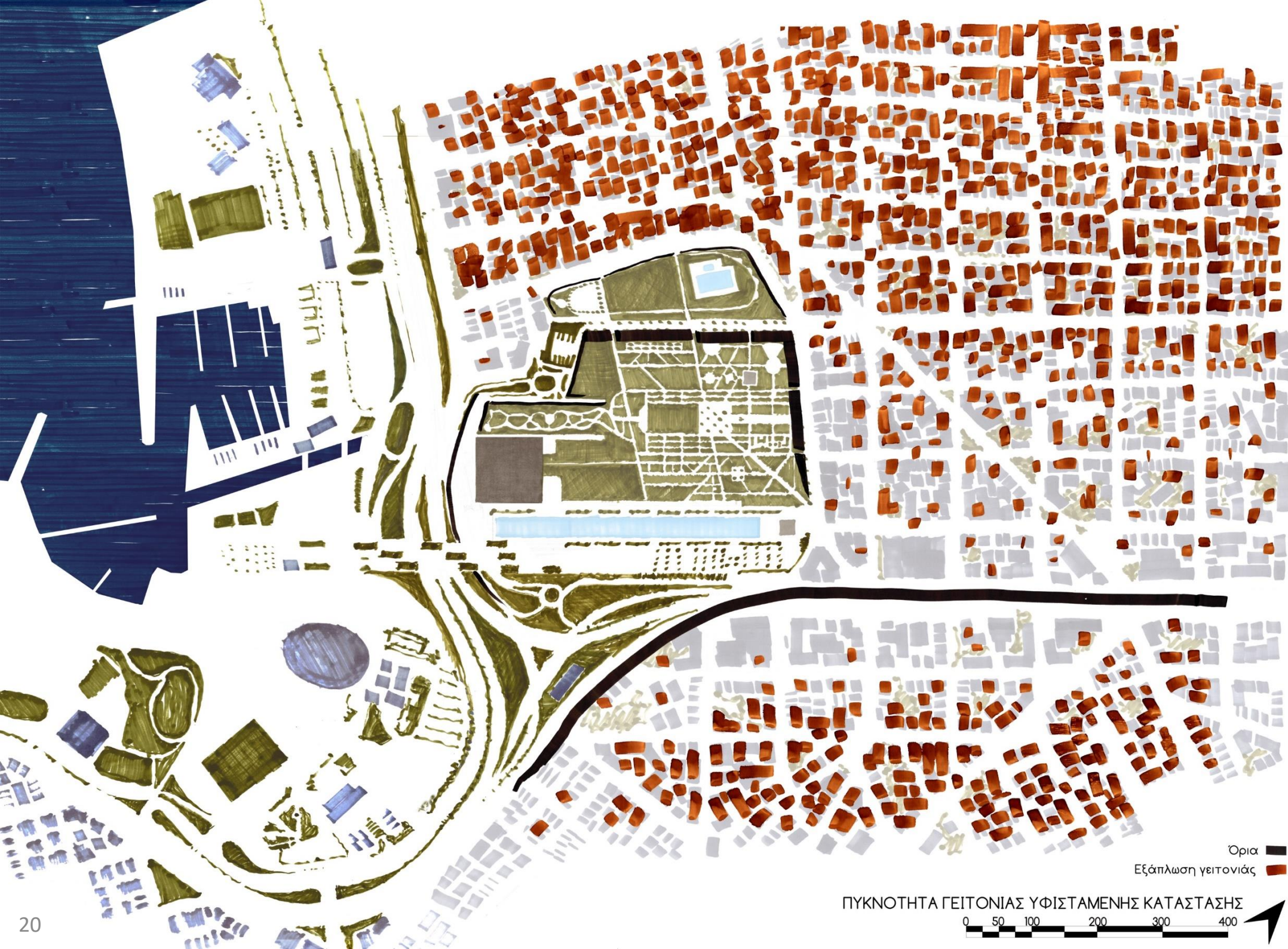
Παρατηρούμε στο πάρκο ελεγχόμενους πυρήνες αλλά και αγκαλιές διήμευσης, χωρικές ατμόσφαιρες, να αναδύονται μέσα απ' το τυχαίο

SERENDIPITY

Ο όρος που περιγράφει την ευχάριστη έκπληξη, που προκύπτει τυχαία, όταν άλλο ψάχνεις και τελικά βρίσκεις άλλο.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

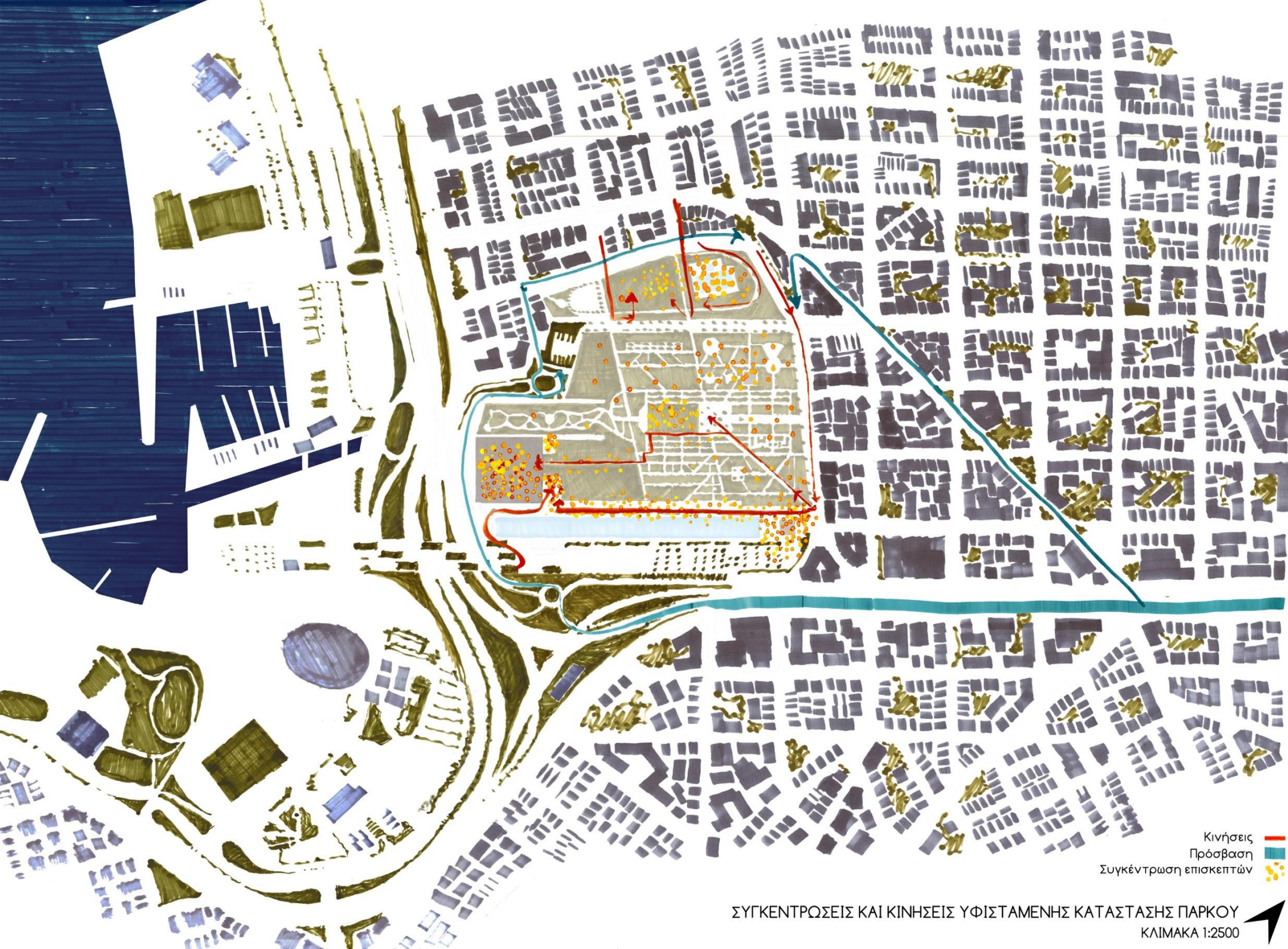
Σχεδιασμός αρχικών χωρικών συνθηκών ώστε να αναδυθούν χώροι που ευνοούν αυτή την ευχάριστη έκπληξη.



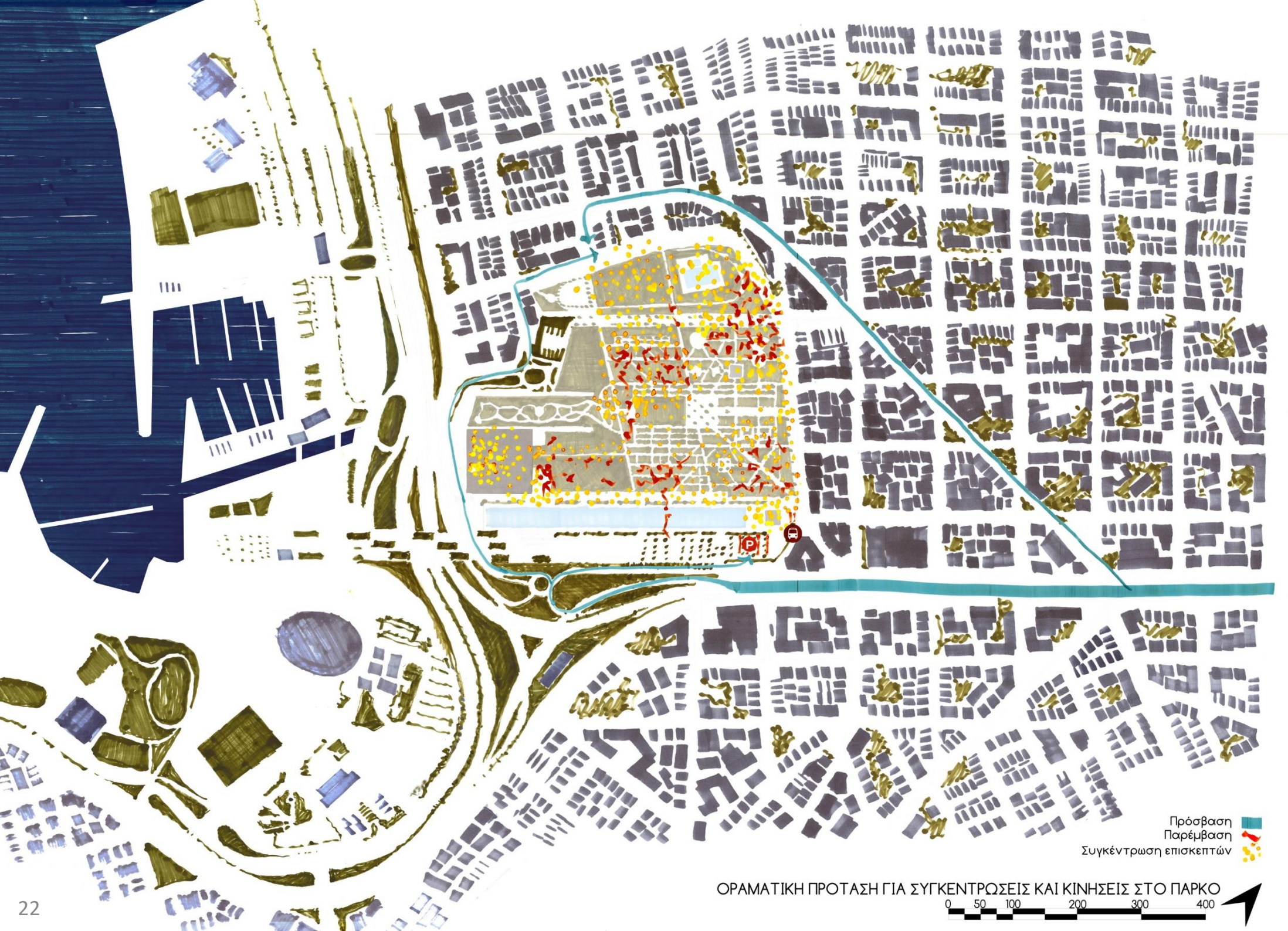
Όρια —
 Εξάπλωση γειτονιάς —

ΠΥΚΝΟΤΗΤΑ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ





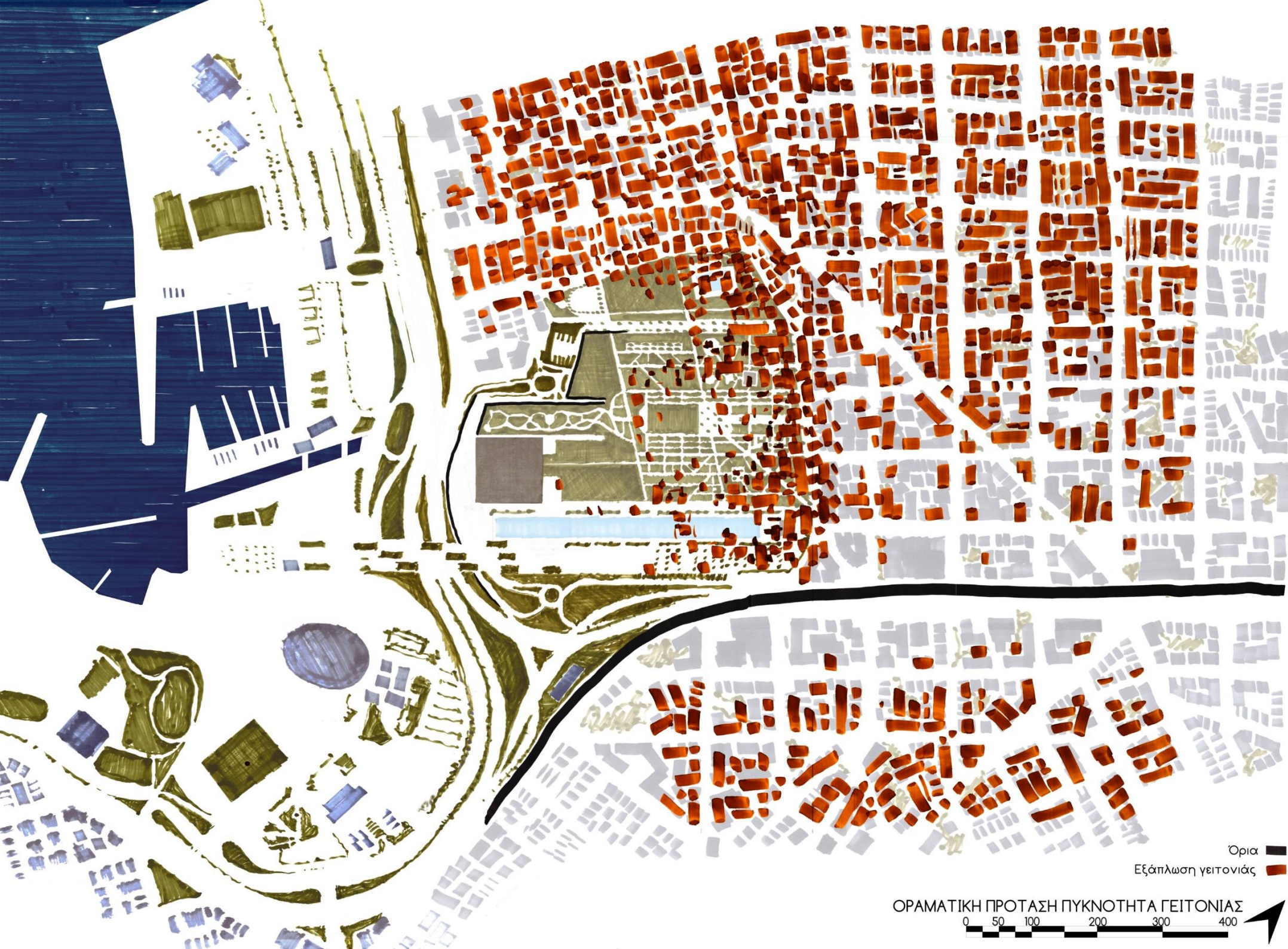
ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΠΑΡΚΟΥ
 ΚΛΙΜΑΚΑ 1:2500



Πρόσβαση
Παρέμβαση
Συγκέντρωση επισκεπτών

ΟΡΑΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΣΤΟ ΠΑΡΚΟ

0 50 100 200 300 400



Όρια
Εξάπλωση γειτονιάς

ΟΡΑΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ ΠΥΚΝΟΤΗΤΑ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ

0 50 100 200 300 400



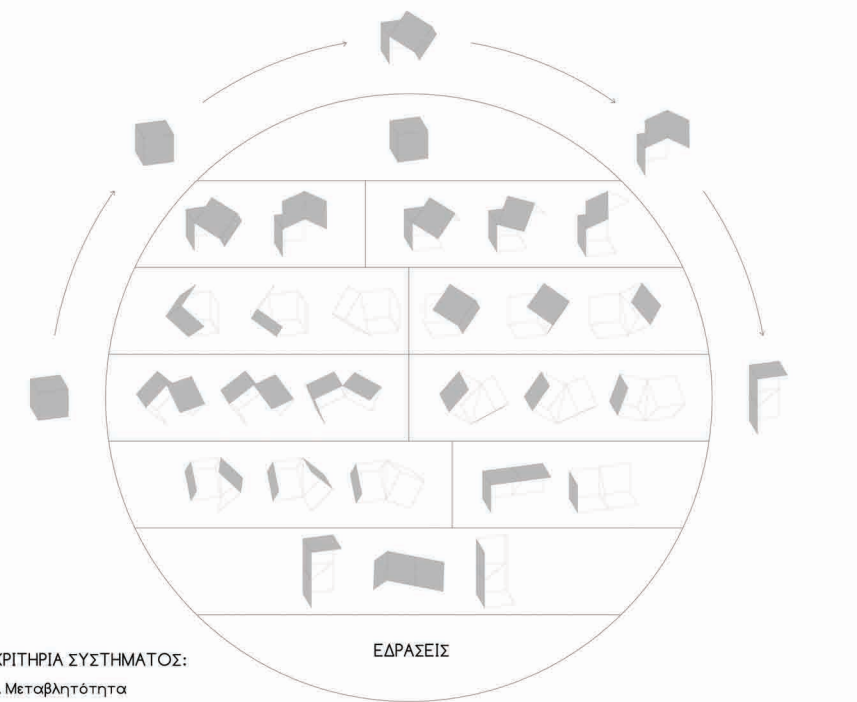
ΕΝΟΤΗΤΑ 03

ΣΥΣΤΗΜΑ

Το εργαλείο της παρέμβασης είναι το σύστημα που προκύπτει από τον συνδυασμό μιας μονάδας με τον εαυτό της σε διαφορετικές εκδοχές. Η μονάδα αυτή είναι ένας κύβος με ακμή 3,5 μέτρα (ένα μέγεθος κοντά στην ανθρώπινη κλίμακα αλλά και με τη δυνατότητα να συνομιλήσει και να συγκρουστεί με τις διαστάσεις του κήπου) ο οποίος με μια διαγώνια τσάκιση σε μία πλευρά του, έχει τη δυνατότητα να ανοίγει σε διαφορετικές γωνίες και να εδράζεται με μια ποικιλία τρόπων.

Το σύστημα με το οποίο πραγματοποιείται η παρέμβαση υπακούει σε ένα σύνολο κριτηρίων τα οποία προξκύπτουν από το ιδιαίτερο υπόβαθρο το οποίο πρέπει να αντιμετωπίσει. Το σύστημα έχει την ικανότητα να μεταβάλεται και να συνδυάζεται με τον εαυτό του για να δημιουργεί διαφορετικές χωρικές και μορφολογικές ποιότητες, μπορεί να αντιμετωπίζει την ποικιλία αναγλύφου του ΚΠΙΣΝ με ευελιξία, παρουσιάζει διαφορετικές πτυχές του εαυτού του συντελώντας στη λογική της ευχάριστης έκπληξης, παραμένοντας ωστόσο αναγνωρίσιμο σαν οντότητα στη συνομιλία του και στη διαφοροποίησή του με το υπάρχον υπόβαθρο.

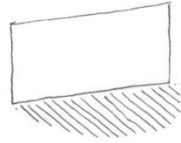
Εκτός μιας αμιγώς πλαστικής διερεύνησης των δυνατοτήτων της μονάδας, γίνεται μια διαλογή των μορφών εκείνων που μπορούν να στεγάσουν με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα λειτουργίες αναγκαίες για την παρέμβαση. Ο διαχωρισμός των μονάδων ως αντιπροσωπευτικών για την κάθε χρήση δεν είναι αυστηρός αλλά υπακούει σε ένα ελάχιστο κριτηρίων και στόχος του είναι κυρίως η αποσαφήνιση του χάους της πλαστικής διερεύνησης και η παρουσίαση ενός τεκμηρίου των χωρικών δυνατοτήτων του συστήματος.



- ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ:**
1. Μεταβλητότητα
 2. Ευελιξία στην αντιμετώπιση του αναγλύφου
 3. Αποκαλύψη του εαυτού του με διαφορετικούς τρόπους που να προκαλούν ευχάριστες εκπλήξεις.
 4. Αναγνωρισιμότητα για να μπορεί να είναι ευανάγνωστο και να πετυχαίνει μία φυσιογνωμία ως σύστημα

ΠΛΑΣΤΙΚΗ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ

ΣΚΗΝΕΣ



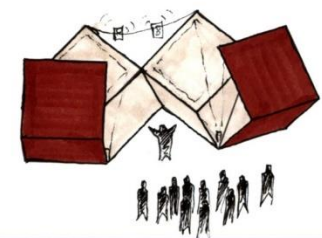
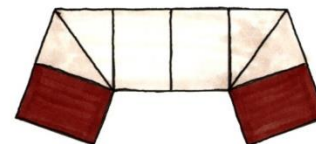
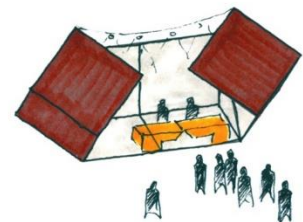
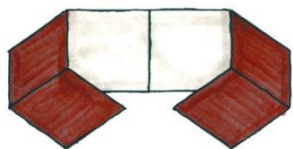
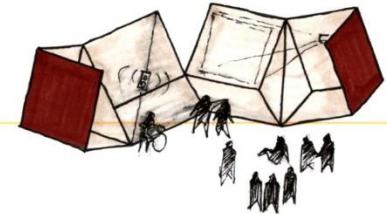
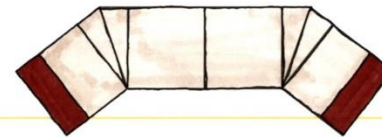
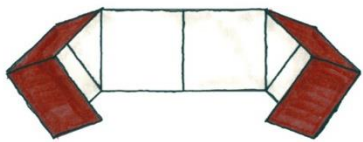
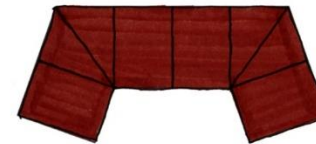
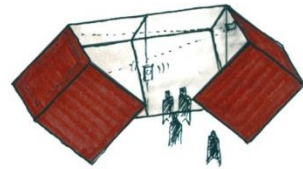
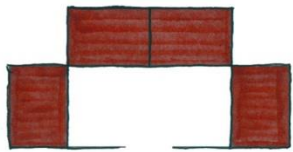
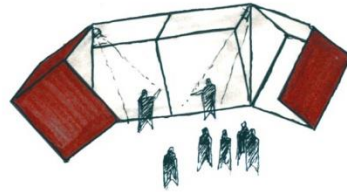
Ως “σκηνές” ορίζουμε τις διαμορφώσεις που μπορούν να συγκεντρώσουν την χρήση στην μια τους πλευρά δημιουργώντας έτσι μια “πλάτη”

ΚΑΤΟΨΗ

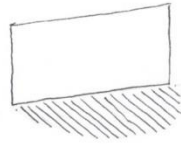
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



ΣΚΗΝΕΣ



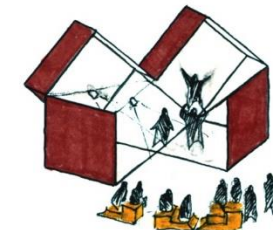
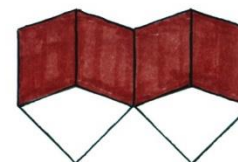
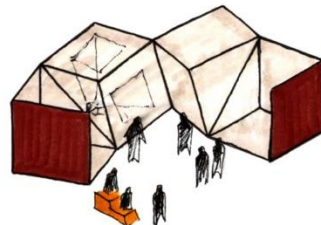
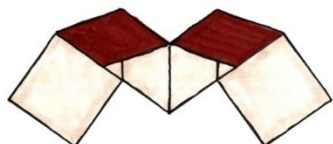
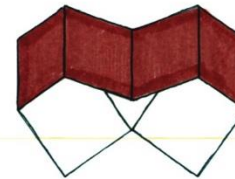
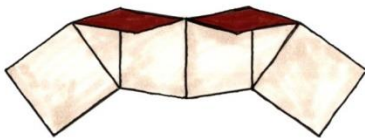
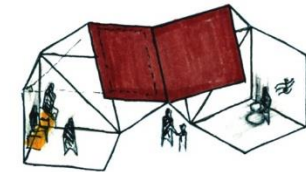
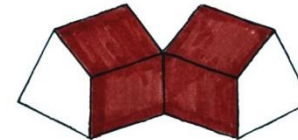
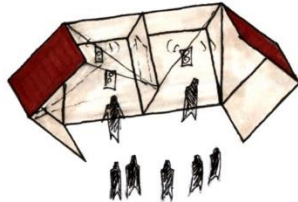
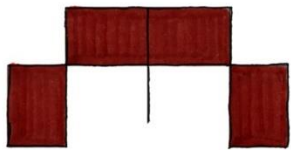
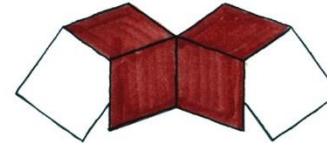
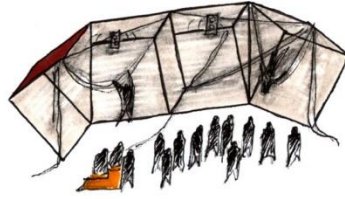
Ως “σκηνές” ορίζουμε τις διαμορφώσεις που μπορούν να συγκεντρώσουν την χρήση στην μια τους πλευρά δημιουργώντας έτσι μια “πλάτη”

ΚΑΤΟΨΗ

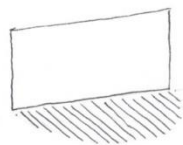
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



ΣΚΗΝΕΣ



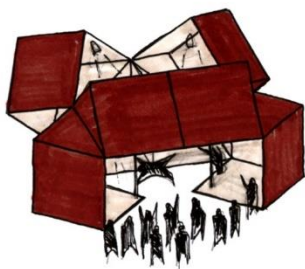
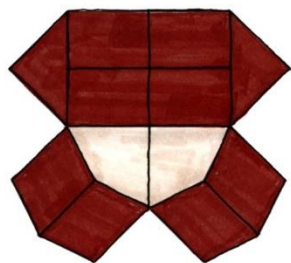
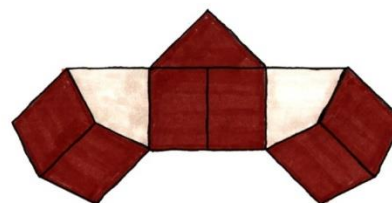
Ως "σκηνές" ορίζουμε τις διαμορφώσεις που μπορούν να συγκεντρώσουν την χρήση στην μια τους πλευρά δημιουργώντας έτσι μια "πλάτη"

ΚΑΤΟΨΗ

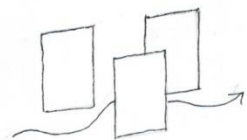
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ



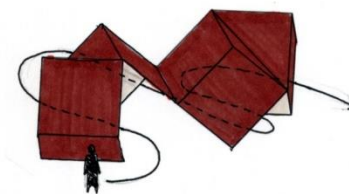
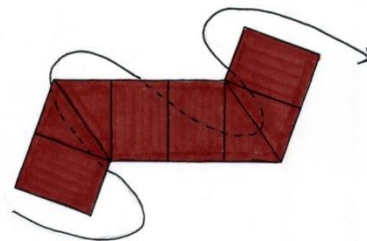
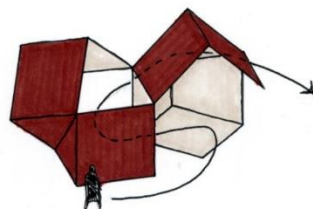
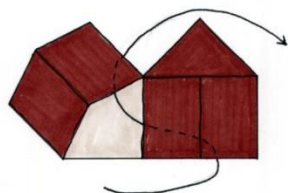
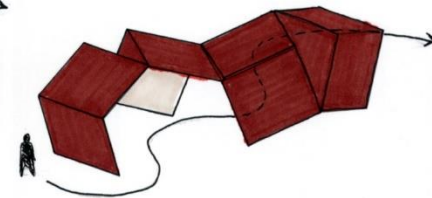
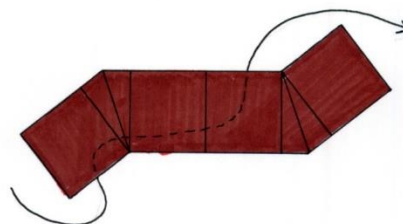
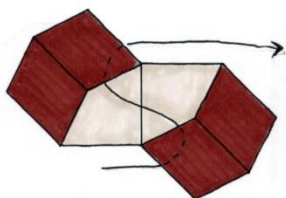
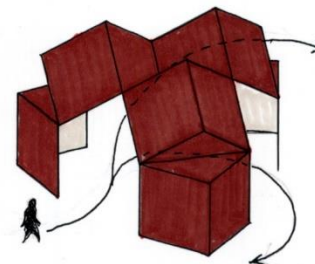
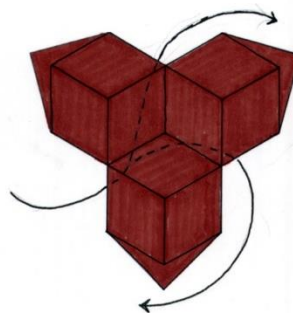
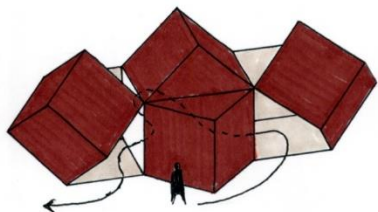
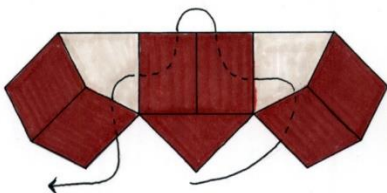
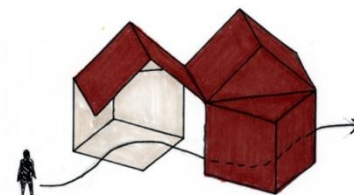
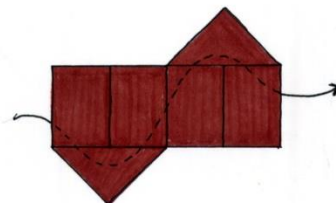
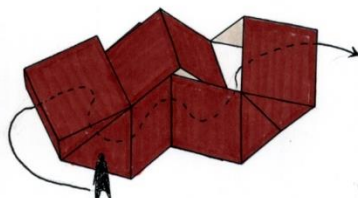
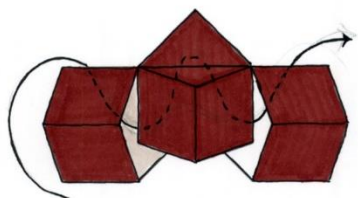
Κάποιες διαμορφώσεις λόγω της ελεγχόμενης διαμπερότητας που παρουσιάζουν έχουν την δυνατότητα μέσα από την εναλλαγή κενού - πλήρους να "οργανώνουν" την κίνηση του επισκέπτη και να τον παροτρύνουν σε κάποιες διαδρομές.

ΚΑΤΟΨΗ

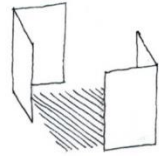
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



ΠΕΡΙΚΛΕΙΣΤΟΙ ΧΩΡΟΙ



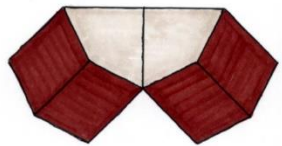
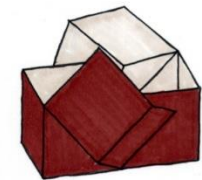
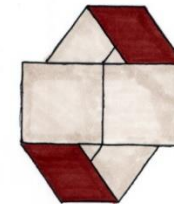
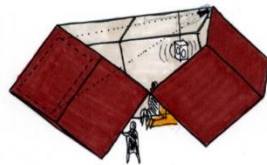
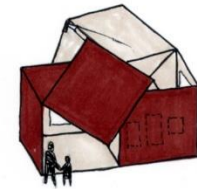
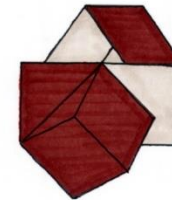
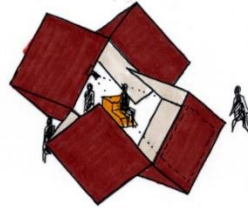
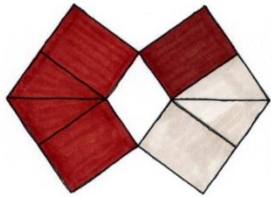
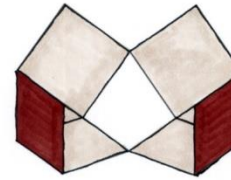
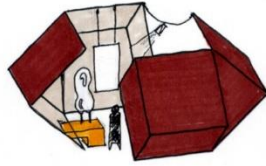
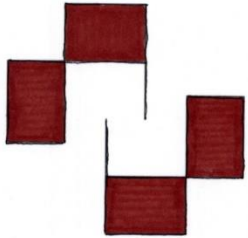
Οι συγκεκριμένες διαμορφώσεις λόγω της δυνατότητας τους να απομονώνουν τον χρήστη από το περιβάλλον κατηγοριοποιούνται ως "περίκλειστοι χώροι"

ΚΑΤΟΨΗ

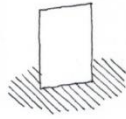
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ - ΕΚΘΕΣΗ



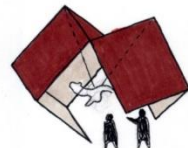
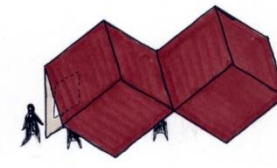
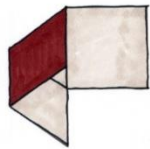
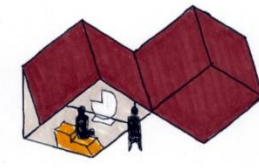
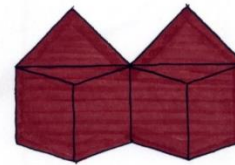
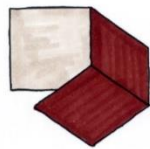
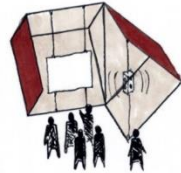
Ως περίπτερα χαρακτηρίσαμε τις εκδοχές εκείνες της μονάδας που αποτελούσαν αναγνωρίσιμες μορφές και που οι επισκέπτες μπορούν να προσεγγίσουν από πάνω από μια πλευρές

ΚΑΤΟΨΗ

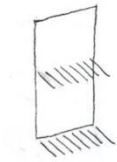
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



ΠΥΡΓΟΙ



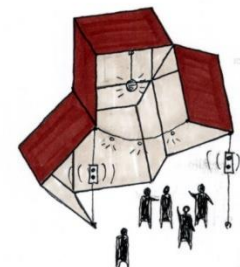
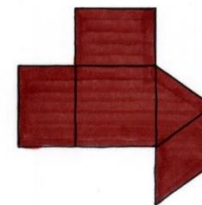
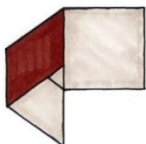
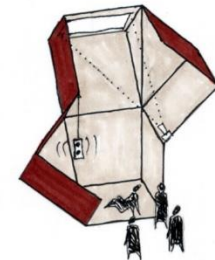
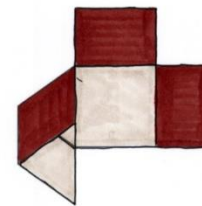
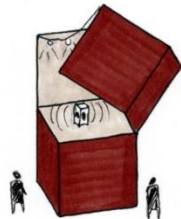
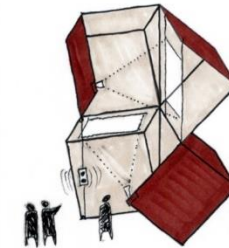
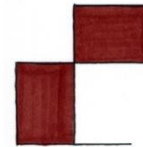
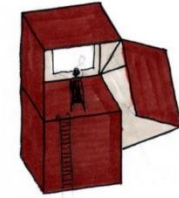
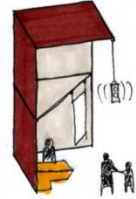
Καθώς η μονάδα παρουσιάζει την δυνατότητα να "σκαρφαλώνει" και να στοιβάζεται πάνω στον εαυτό της κάποια απ τα συμπλέγματα της παρουσιάζουν μεγάλο ύψος και μπορούν να λειτουργήσουν ως αναγνωρίσιμα τοπόσημα.

ΚΑΤΟΨΗ

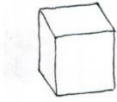
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



ΓΛΥΠΤΑ



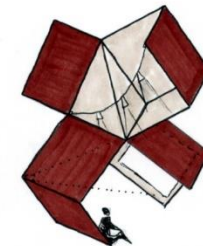
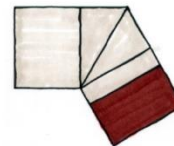
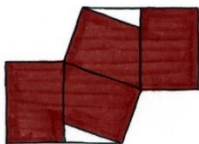
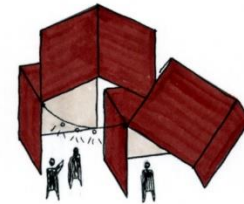
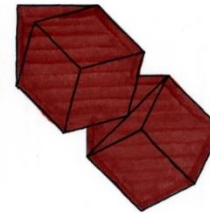
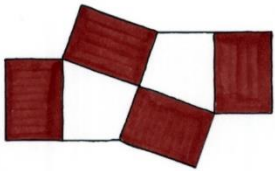
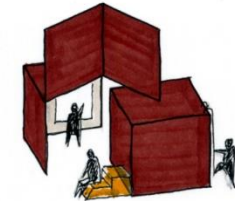
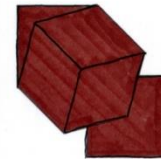
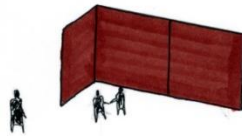
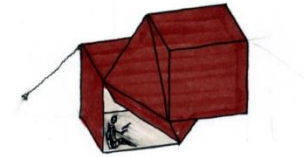
Ως γλυπτά χαρακτηρίσαμε συγκεκριμένες διαμορφώσεις με κριτήριο το γλυπτικό ενδιαφέρον που παρουσιάζουν.

ΚΑΤΟΨΗ

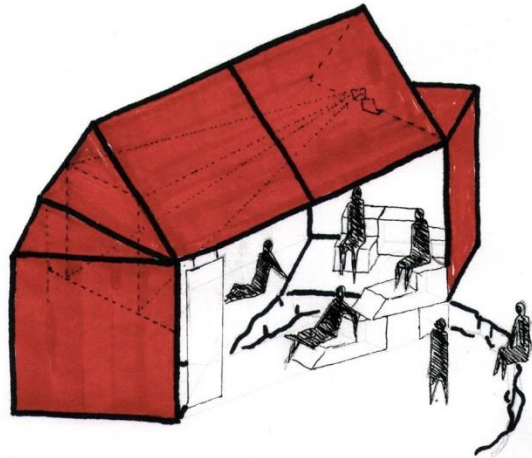
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ

ΚΑΤΟΨΗ

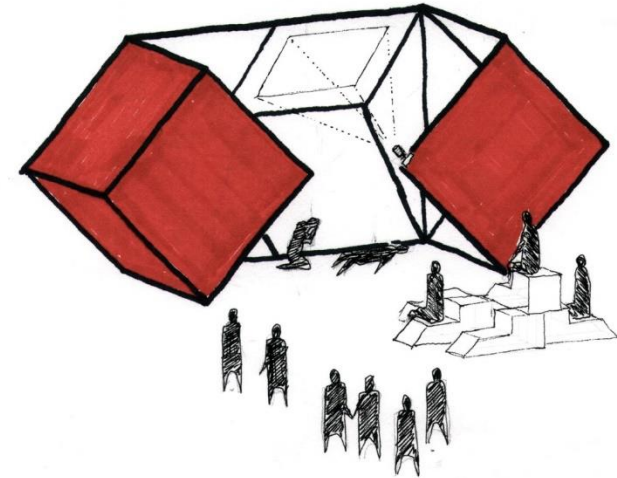
ΑΞΟΝΟΜΕΤΡΙΚΟ



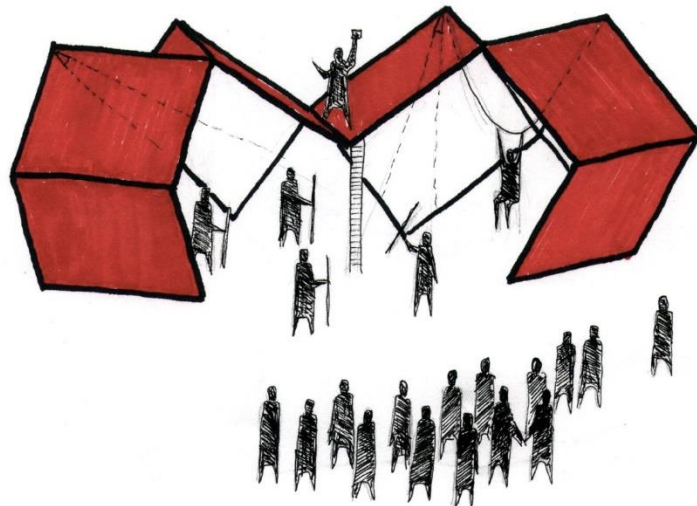
ΧΩΡΟΣ ΠΡΟΒΟΛΩΝ



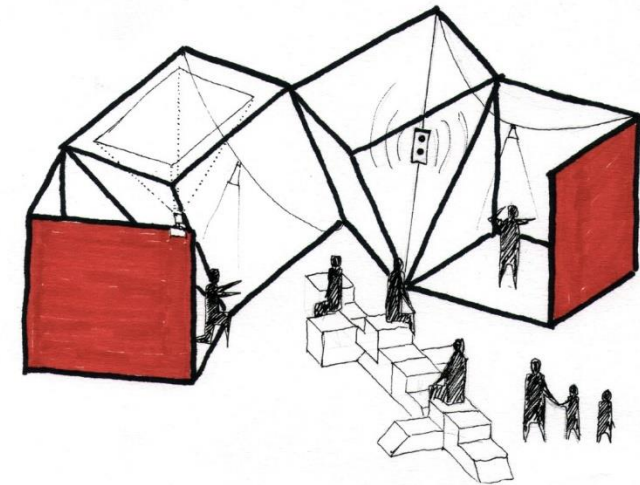
ΣΚΗΝΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ

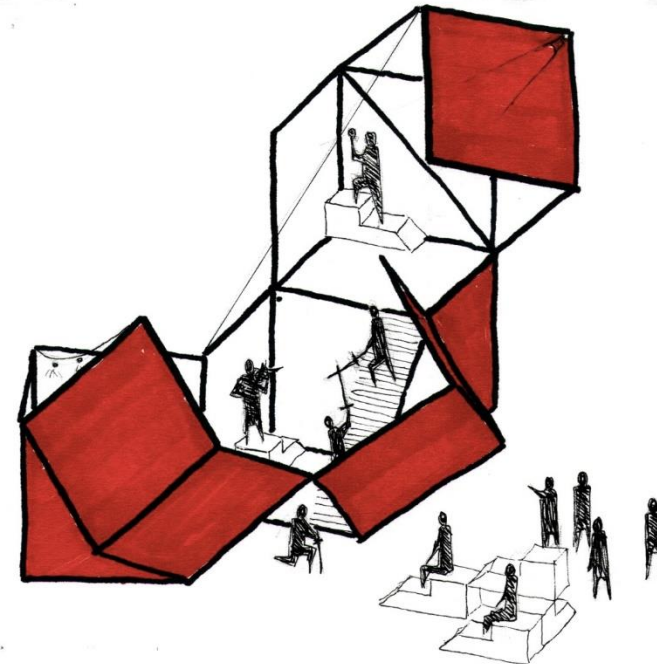
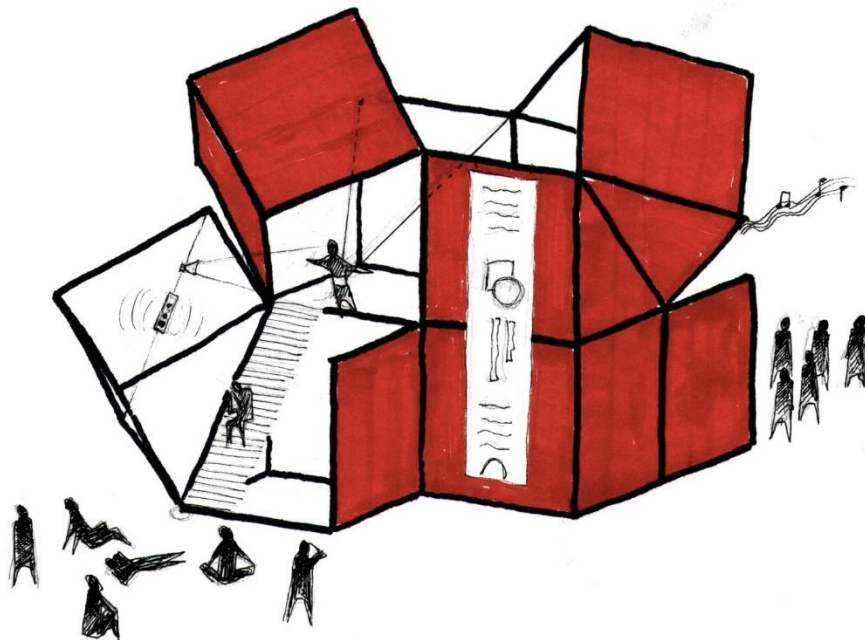
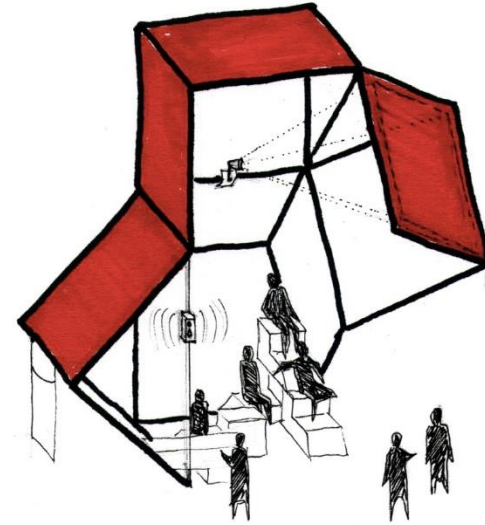
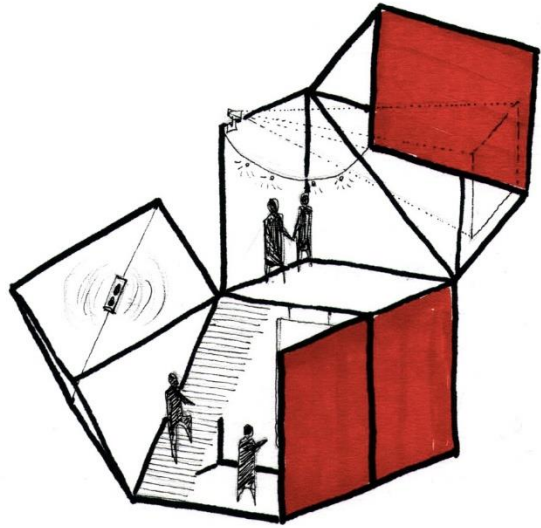


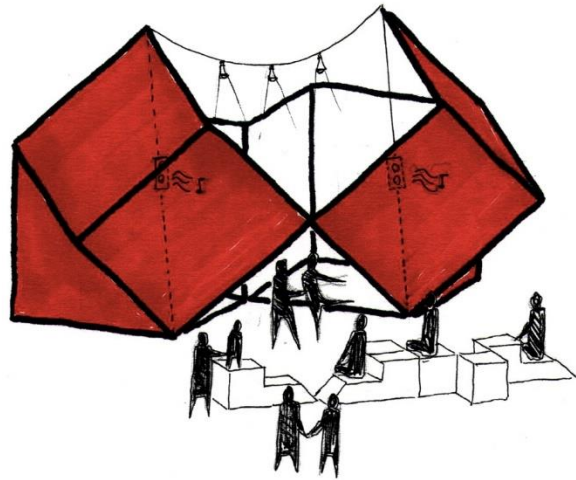
ΣΚΗΝΗ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ



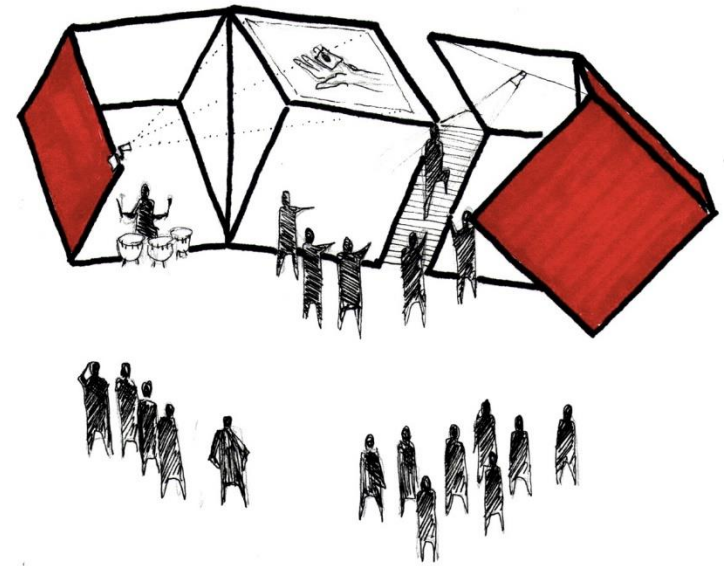
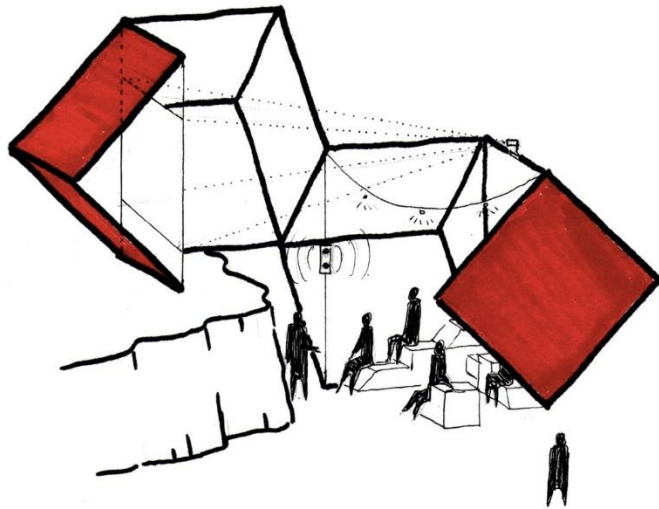
ΔΙΠΛΗ ΣΚΗΝΗ



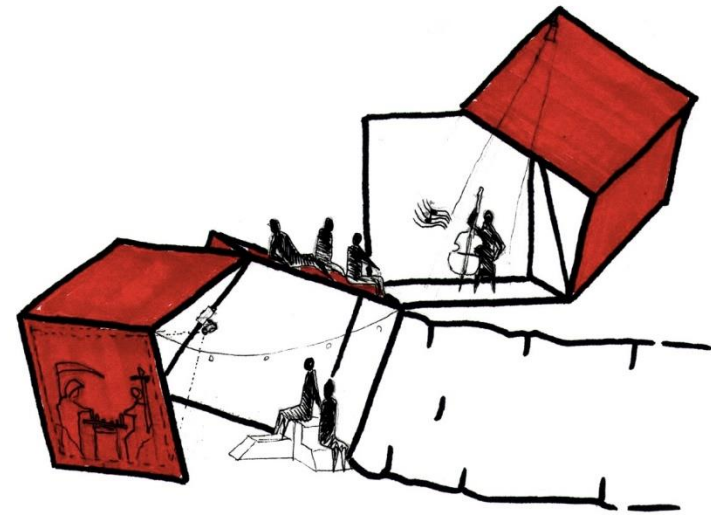




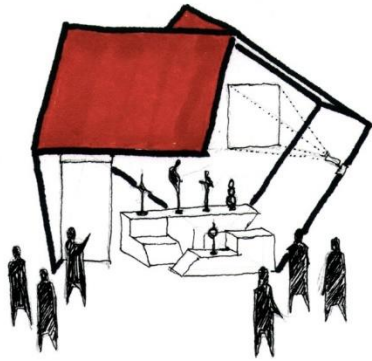
ΧΩΡΟΣ ΠΡΟΒΟΛΩΝ



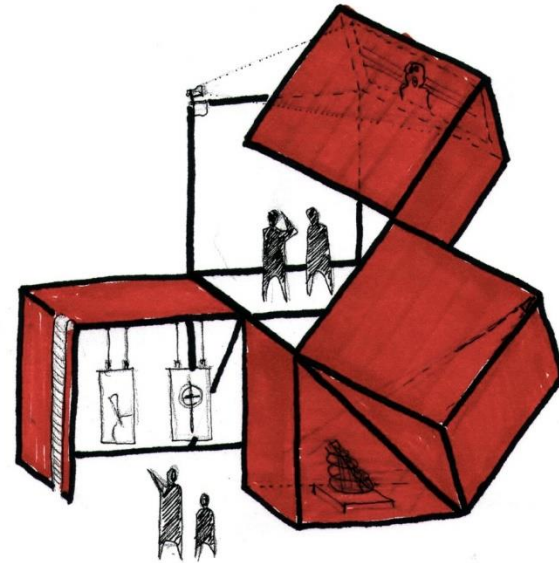
ΔΙΠΛΗ ΣΚΗΝΗ



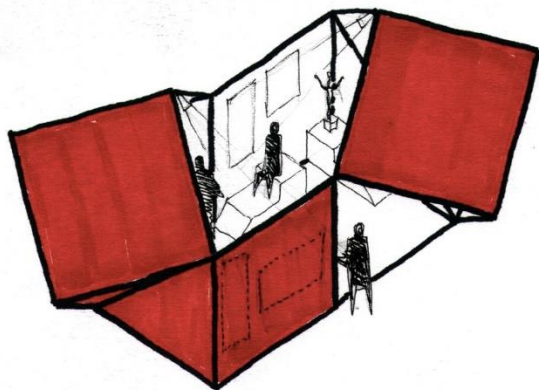
ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ ΕΚΘΕΣΕΩΝ



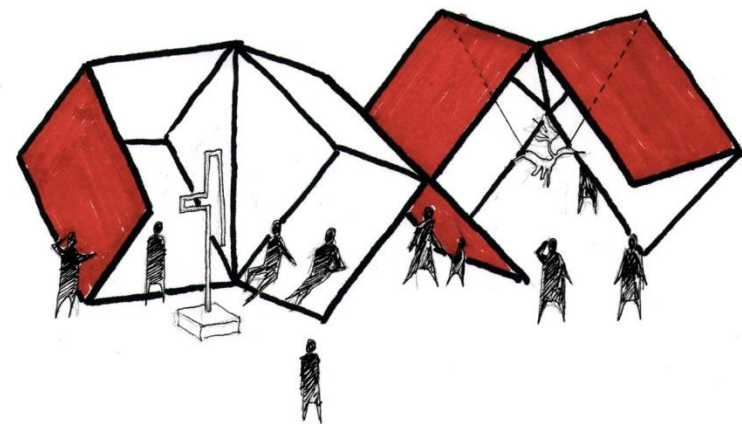
ΔΙΩΡΟΦΟΣ ΧΩΡΟΣ ΕΚΘΕΣΕΩΝ

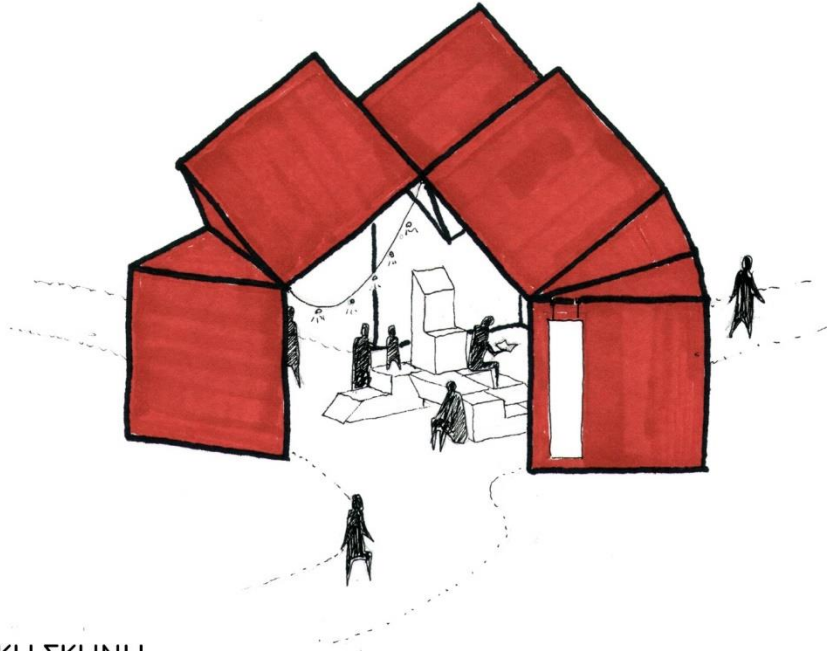


ΠΕΡΙΚΛΕΙΣΤΟΣ ΧΩΡΟΣ ΕΚΘΕΣΕΩΝ

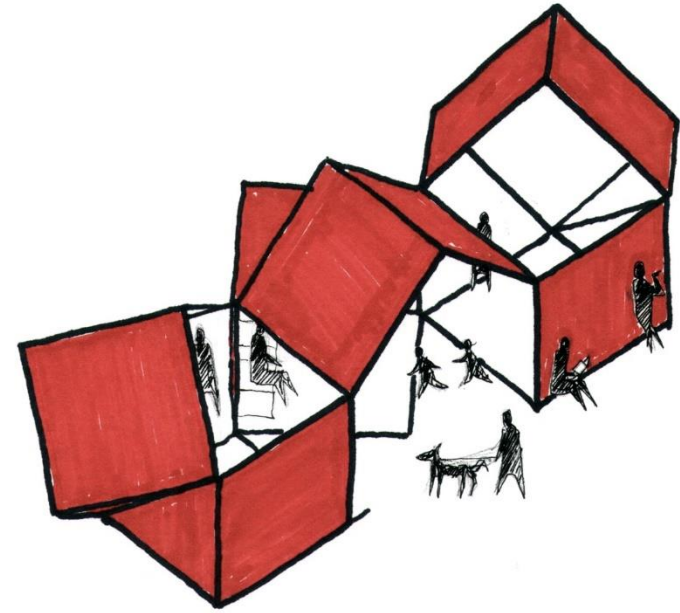


ΗΜΙΥΠΑΙΘΡΙΟΣ ΧΩΡΟΣ ΕΚΘΕΣΕΩΝ

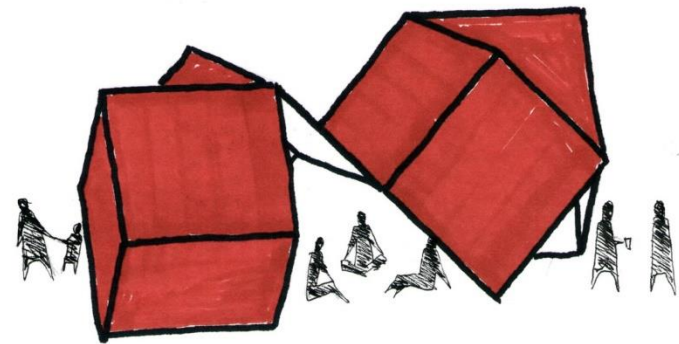
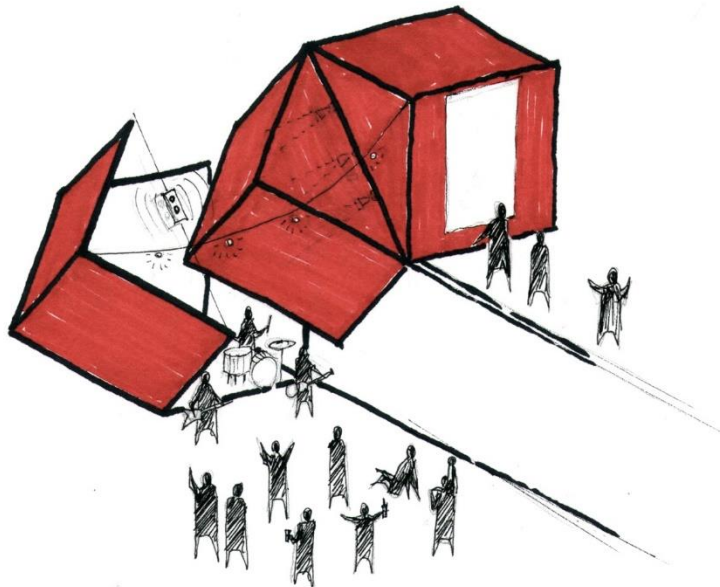


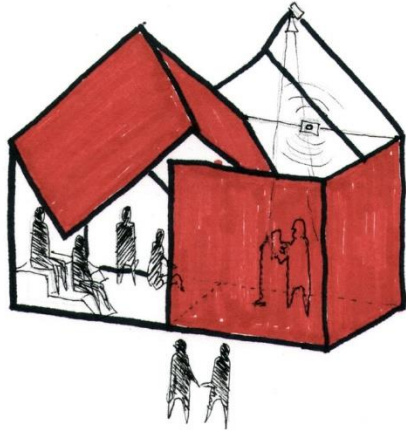


ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΚΗΝΗ

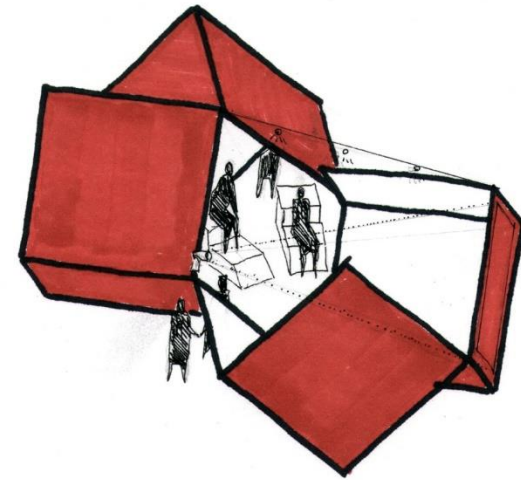


ΔΙΑΜΠΕΡΗΣ ΗΜΙΥΠΑΙΘΡΙΟΣ ΧΩΡΟΣ

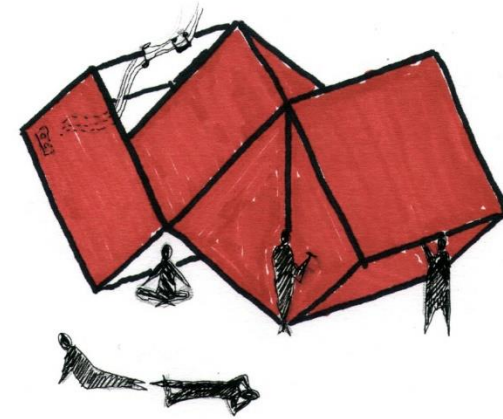
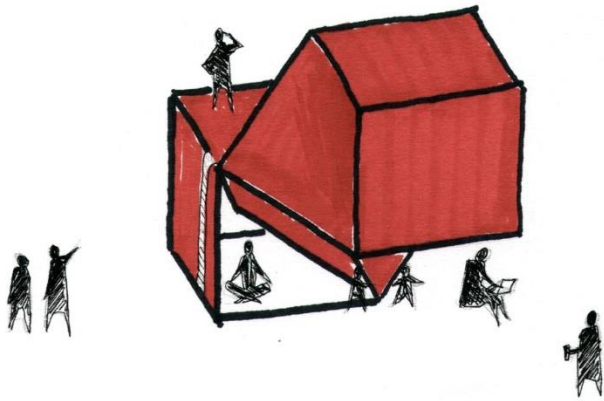




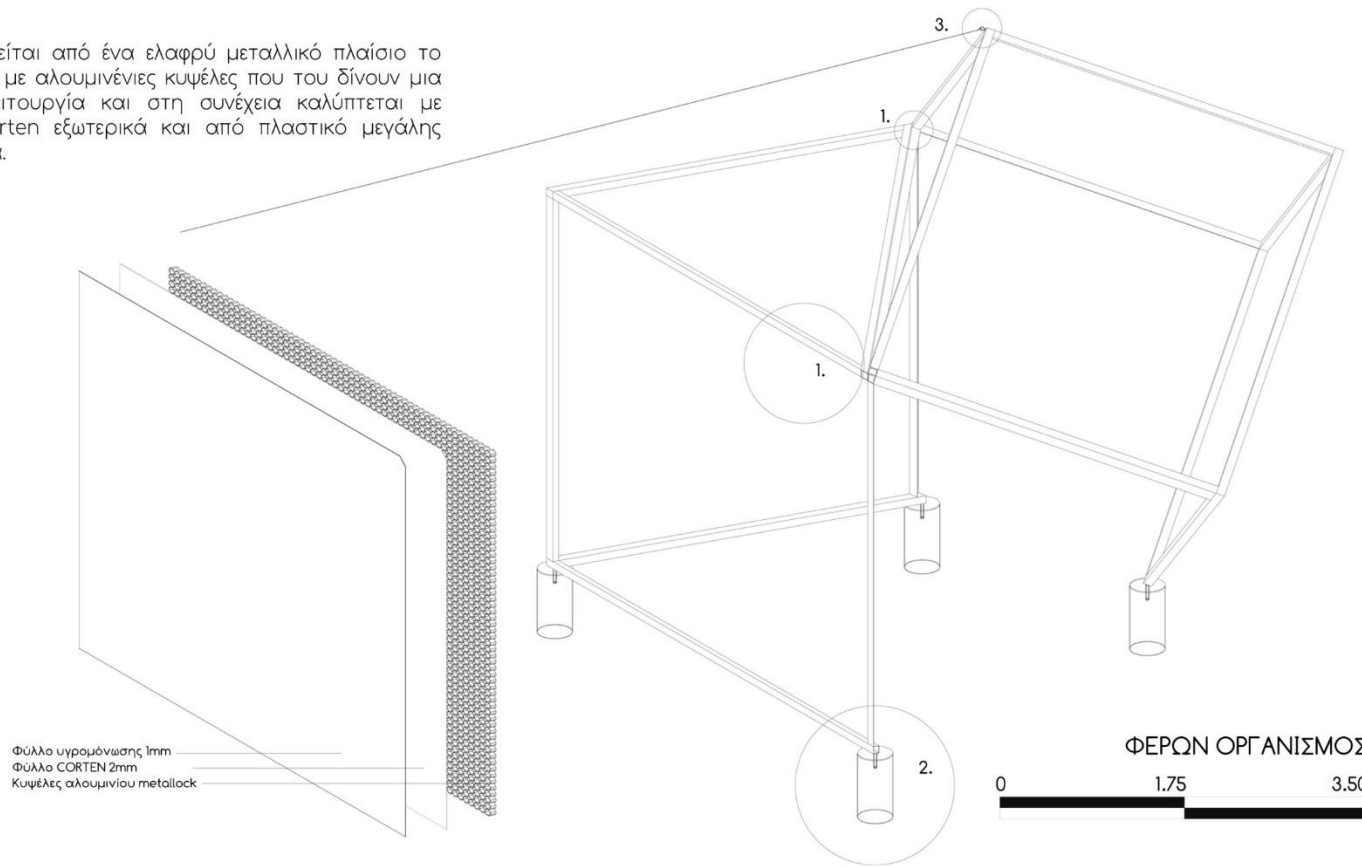
ΓΛΥΠΤΟ



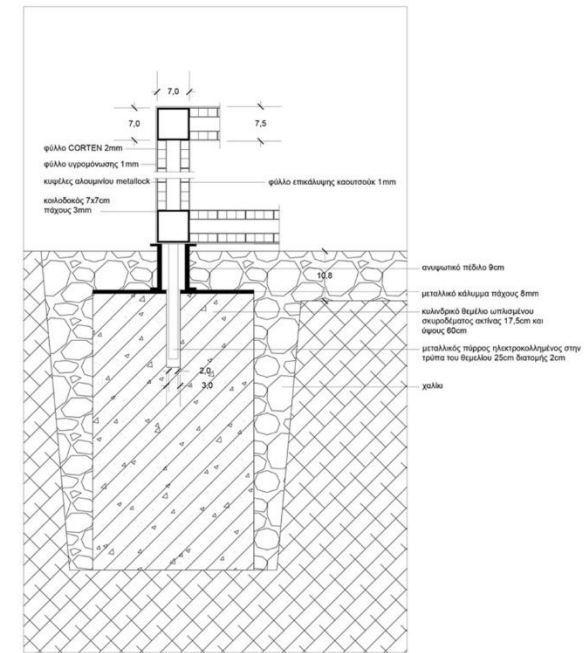
ΓΛΥΠΤΟ



Η μονάδα υλοποιείται από ένα ελαφρύ μεταλλικό πλαίσιο το οποίο πληρώνεται με αλουμιένιες κυψέλες που του δίνουν μια διαφραγματική λειτουργία και στη συνέχεια καλύπτεται με επένδυση από corten εξωτερικά και από πλαστικό μεγάλης αντοχής εσωτερικά.



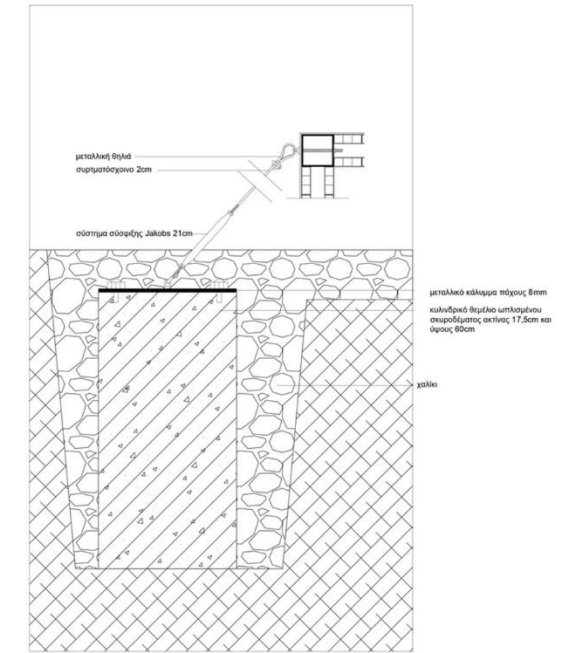
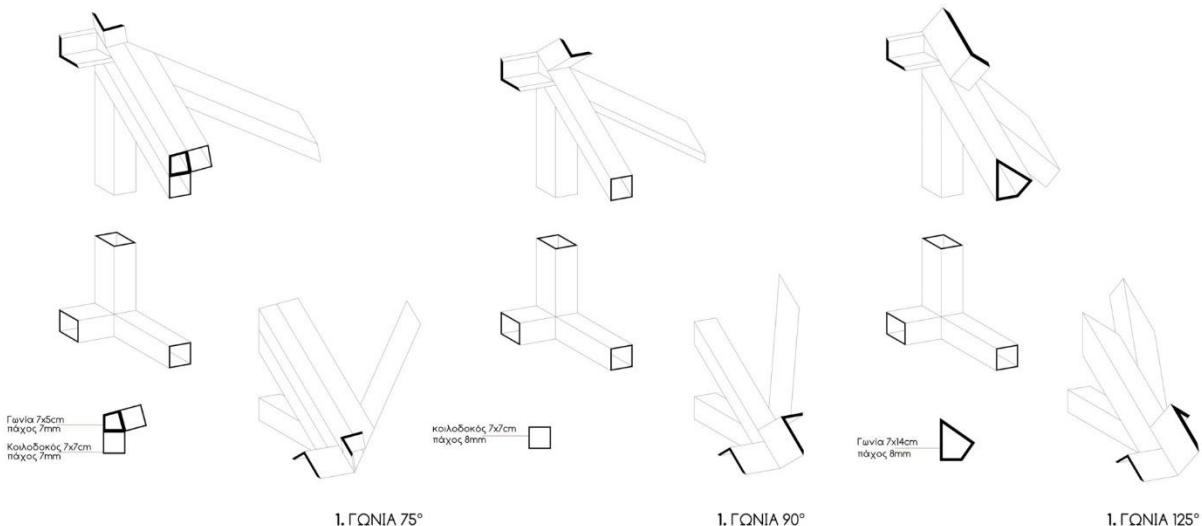
Φύλλο υγραμόνωσης 1mm
Φύλλο CORTEN 2mm
Κυψέλες αλουμινίου metalock



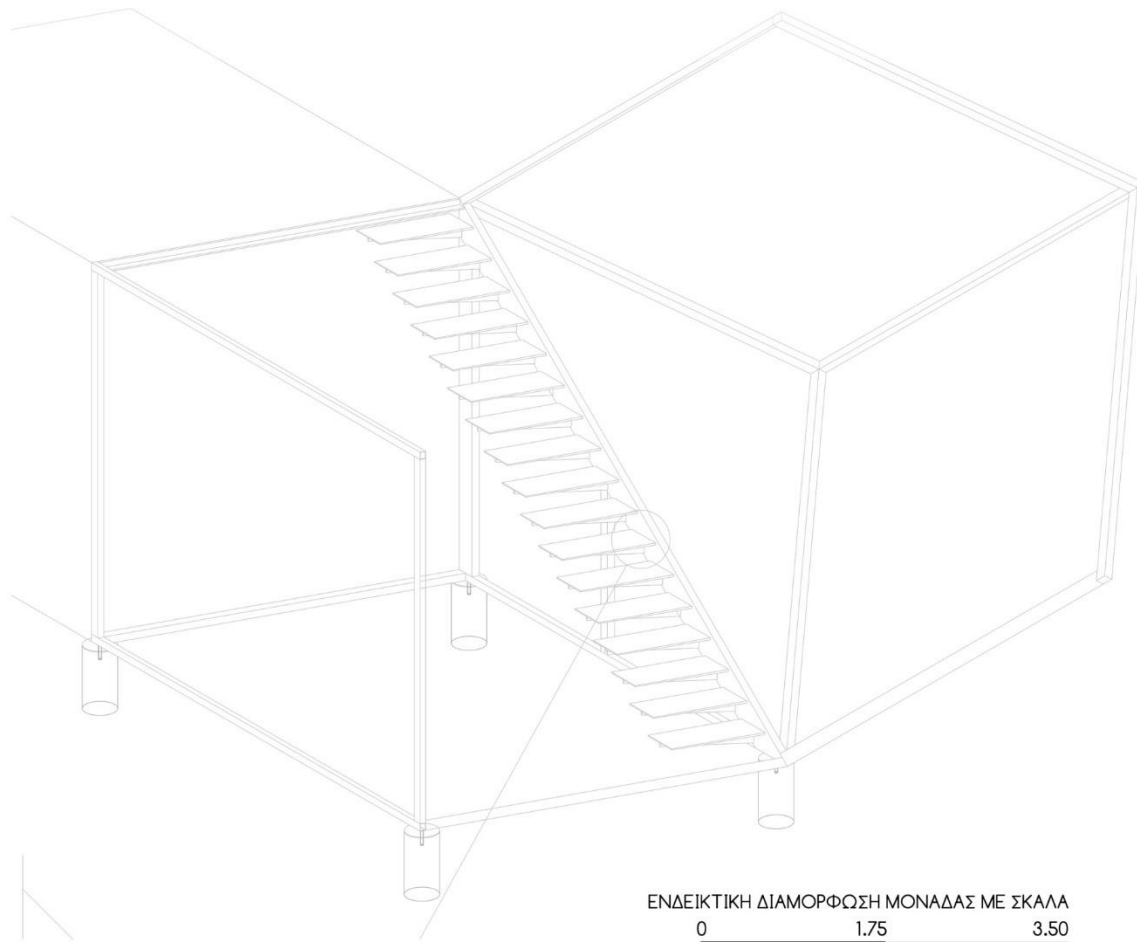
2. ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗΣ
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:5



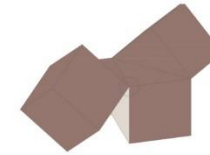
Για λόγους ευκολίας στατικής και κατασκευαστικής απομονώνονται τρεις γωνίες στις οποίες μπορεί να "ανοίξει" η μονάδα. Το πλαίσιο αποτελείται από τυπικές διατομές και κάθε ειδική διατομή στο δοκάρι υπό στροφή επίσης. Η μονάδα θεμελιώνεται στο έδαφος μέσω ειδικών μεταλλικών πύργων και μικρών μπετονέινων θεμελίων τόσο για μεγαλύτερη ακαμψία και σταθερότητα όσο και για ενίσχυση της λογικής της "πληγής" που ανφέρθηκε στην συνθετική προσέγγιση. Βοηθητικά η μονάδα μπορεί να στηριχθεί ακόμα περισσότερο με τη χρήση συρματοσχοινίων που μπορούν να βοηθήσουν στην ισορρόπηση πιο εξεζητημένων διαμορφώσεων.



3. ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ ΣΥΡΜΑΤΟΣΧΟΙΝΙΟΥ
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:5



Επιπλέον προβλέπεται η χρήση ελαφριάς κατακόρυφης σκάλας για την πρόσβαση στην κορυφή της μονάδας, αλλά υπάρχει και η δυνατότητα προσαρμογής κανονικής μεταλλικής σκάλας κατά μήκος της διαγώνιας ακμής της μονάδας. Τόσο η μία όσο και η άλλη σκάλα προορίζονται για τη χρήση από τεχνικούς και συντελεστές των δρώμενων και όχι για γενική χρήση από το κοινό με κριτήρια ασφάλειας.

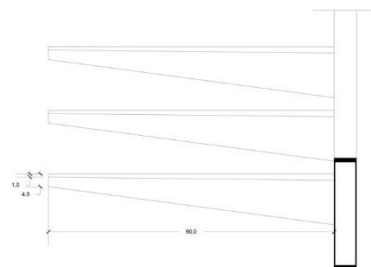
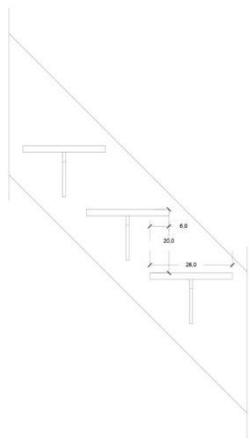


ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΥΒΩΝ ΠΛΕΥΡΑ ΜΕ ΠΛΕΥΡΑ

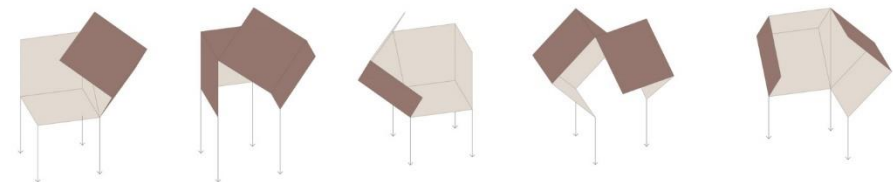


ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΥΒΩΝ ΑΚΜΗ ΜΕ ΑΚΜΗ

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΣΚΑΛΑ
0 1.75 3.50

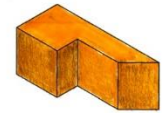
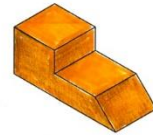
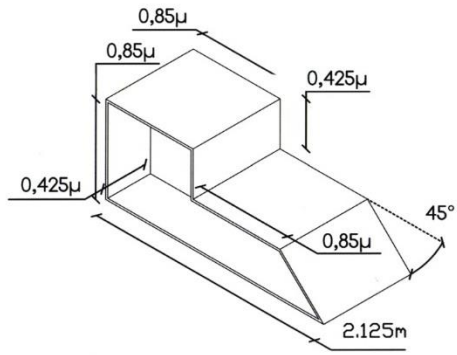


ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΣΚΑΛΑΣ
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:5

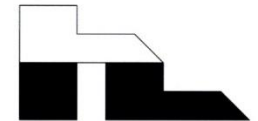
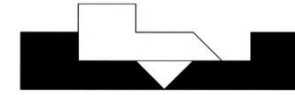
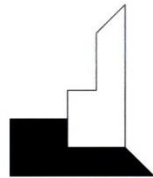


ΣΗΜΕΙΑ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗΣ ΕΔΡΑΣΕΩΝ

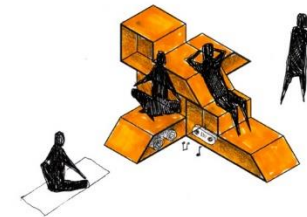
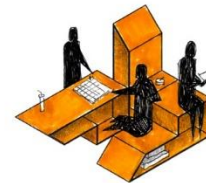
Τέλος, προτείνεται μια επικουρική μονάδα-έπιπλο, κατασκευασμένη από ελαφρύ πλαστικό, εύκολο στη μετακίνηση από τους επισκέπτες όπως εκείνοι θέλουν, η οποία μπορεί να συνδυαστεί με τον εαυτό της και να δημιουργήσει μεγαλύτερες ομάδες καθιστικών για υπαίθριες ή ημιυπαίθριες διαμορφώσεις.



ΕΔΡΑΣΕΙΣ ΕΠΙΠΛΟΥ



ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΜΟΝΑΔΩΝ ΕΠΙΠΛΩΝ



ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΕΙΣ



ΕΝΟΤΗΤΑ MASTERPLAN

Καθώς ο κήπος, ανάλογα με την απόσταση του απ' το κτήριο, την σχετική οικειοποίηση του απ' το κοινό, και την σχέση εγγύτητας ή διαχωρισμού με την γειτονιά σε διαφορετικά σημεία του, παρουσιάζει διακριτές φυσιογνωμίες η παρέμβαση υπακούει σε κριτήρια που προσαρμόζονται στην τοπική κάθε φορά συνθήκη.

Η παρέμβαση χωρίζεται σε πέντε πυρήνες. Όσοι βρίσκονται κοντά στα όρια του κήπου είναι λιγότερο έντονοι σαν χειρονομίες και σκοπός τους είναι να ενισχύσουν την όποια ήδη υπάρχουσα ζωή και οικειοποίηση του κήπου απ' το κοινό. Όσο η ράμπα υψώνεται η παρέμβαση αντιμετωπίζει το «αδιαφοροποίητο» και σε σχετική αχρησία υπόβαθρο με πιο οχυρωμένες παρεμβάσεις που σκοπό έχουν να ξεχωρίσουν και να αντιτεθούν στο υπάρχον. Στο σημείο πάνω απ' την αγορά του ΚΠΙΣΝ η παρέμβαση παίρνει συμβολικό χαρακτήρα μην μπορώντας να αναμετρηθεί με το χωρικό παράδειγμα του κτιρίου σε τέτοια εγγύτητα.

Στους πέντε πυρήνες συμπεριλαμβάνονται:

- Χώρος με διαμορφώσεις για φιλοξενία εκδηλώσεων workshop κλπ
- Διαμόρφωση εισόδου με χρήση καθιστικού
- Εκθεσιακός χώρος
- Χώρος παραστάσεων και δρώμενων
- Γλυπτική παρέμβαση



5.

4.

2.

3.

1.

0 10m 20m 40m 60m 80m 100m

2.

4.

5.

3.

1.



1. ΣΚΙΤΣΟ ΠΥΡΗΝΑ ΕΙΣΟΔΟΥ

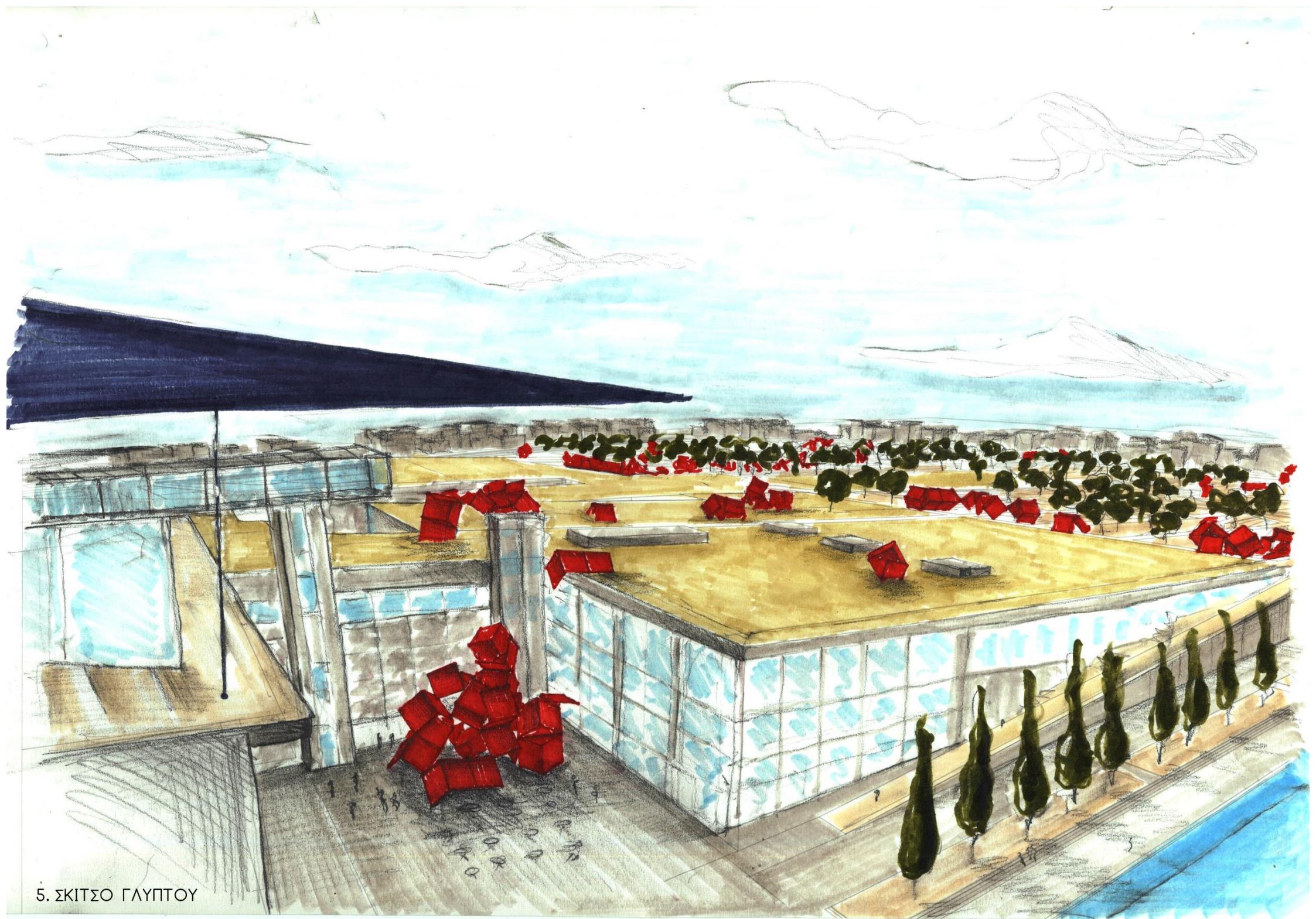


2. ΣΚΙΤΣΟ ΠΥΡΗΝΑ
ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ-WORKSHOP



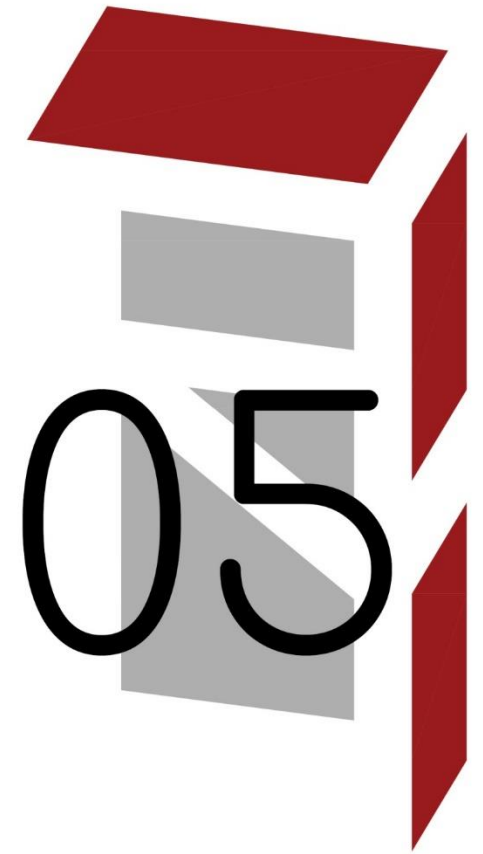
3. ΣΚΙΤΣΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗΣ ΣΚΗΝΗΣ





5. ΣΚΙΤΣΟ ΓΛΥΠΤΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ
ΣΧΕΔΙΑ



Στο δυτικό όριο του κήπου δημιουργούμε χώρο για την φιλοξενία εκδηλώσεων και workshop.

Προκειμένου να αναιρεθεί η προβληματική ύπαρξη επάλληλων ορίων στην γεινίαση του κήπου με το δημοτικό πάρκο (περίφραξη, ράμπα κτλ) προτείνουμε την κατάργηση της περιφράξης και την διάχυση της εισόδου σε όλο το όριο. Οργανώνουμε την φύτευση σε συστάδες δημιουργώντας χώρους σιάς και την πυκνώνουμε όπου κρίνεται απαραίτητο. Οι κύβοι τοποθετούνται σε ομάδες αγνοώντας τις χαράξεις του υποβαθρου (παστέρια, μονοπάτια, ταρτάν) και ενθαρρύνοντας τον επισκέπτη να κινηθεί μεταξύ τους σε μια συνεχή διαδικασία ανακάλυψης και έκπληξης. Κάποιοι κύβοι «σκαρφαλώνουν» πάνω στον τοίχο της ράμπας που ανυψώνεται υποδηλώνοντας το διαπερατό του ορίου.

Επιπλέον επιλέγουμε τρία από τα τέσσερα παρτέρια περιμετρικά του συντριβανιού καθώς και την γωνία του δημοτικού παρκου και σκάβουμε σε αυτά χαμηλούς λάκκους «ζουλώντας» την επιδερμίδα του κήπου και δημιουργώντας χώρους με μικροατμόσφαιρες καθιστικού τις οποίες ενισχύουμε με την τοποθέτηση κύβων και την κατασκευή νερόλακκων στο κάτω σημείο του κάθε λακκου. Στον χώρο της παιδικής χαράς κρατάμε την υπάρχουσα ατμόσφαιρα που κρινουμε ότι λειτουργεί και απλά «θάβουμε» κάποιους κύβους δημιουργώντας στις πλάτες τους επιφάνειες για παιχνίδι. Η παρέμβαση στο συγκεκριμένο σημείο δεν έχει σαφή όρια και αραιώνει προς τα νότια και τα ανατολικά υποδηλώνοντας την συνέχεια της στον υπόλοιπο κήπο.

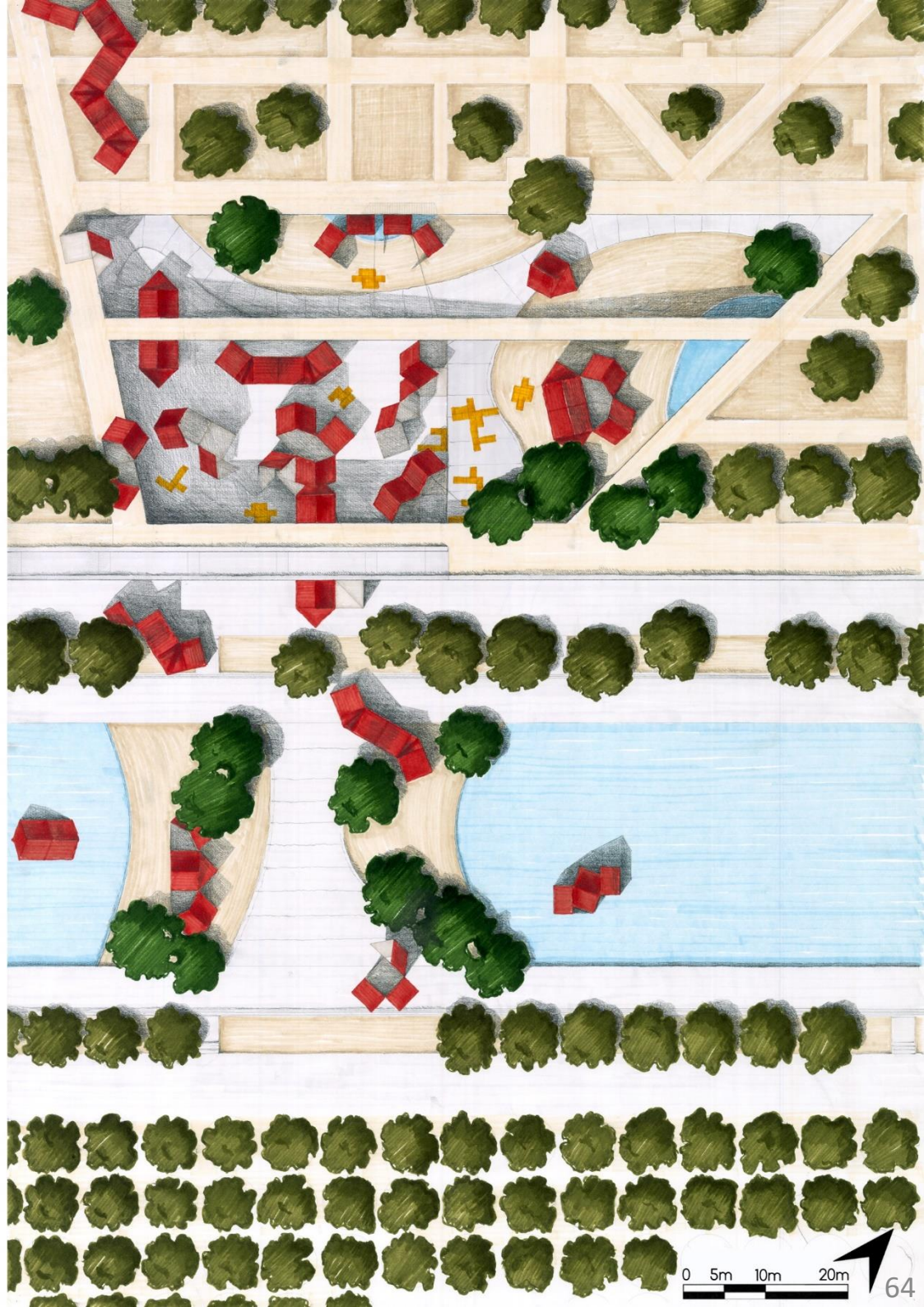


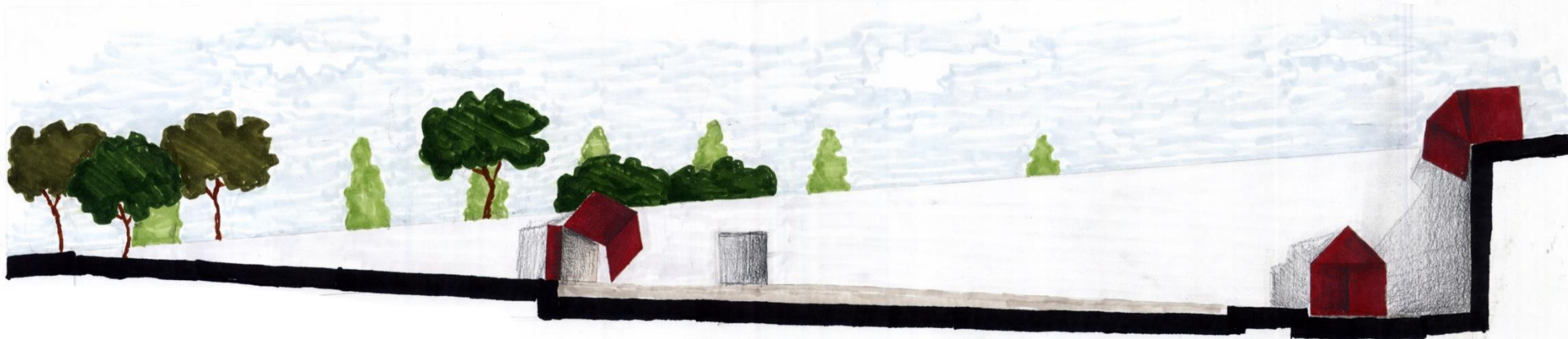
Στην ανατολική πλευρά του κήπου παράλληλα με το κανάλι προτείνουμε την φιλοξενία χώρου παραστάσεων και θεατρικών δρώμενων.

Η πιο καθορισμένη φυσιογνωμία του σημείου ως ενδιάμεση ζώνη με την ύπαρξη δυο αξόνων – διαδρομών (κανάλι και μονοπάτια κήπου) που οδηγούν στο κτίριο οδηγεί στον πιο οχυρωματικό χαρακτήρα της παρέμβασης. Εδώ κρατώντας την χάραξη των παρτεριών του κήπου δεν σκάβουμε πλέον λάκκους αλλά χαρακώματα στην επιφάνεια του ΚΠΙΣΝ φτάνοντας ως το επίπεδο του καναλιού. Δημιουργούμε δύο μεγάλους υπαιθριους χώρους που χωρίζονται από έναν υπερυψωμένο διάδρομο που ακολουθεί την χάραξη των μονοπατιών. Στον δυτικό χώρο τοποθετούμε καμπύλη ράμπα που κατεβαίνει μέχρι το κάτω σημείο του λάκκου όπου και μέσω μια διάτρησης (φαινομενικά από την μονάδα) του ενδιάμεσου τοίχου γίνεται η σύνδεση με τον χώρο όπου φιλοξενούνται οι σκηνές.

Οι σκηνές είναι οργανωμένες έτσι ώστε να ενθαρρύνουν τον επισκέπτη να περπατήσει ανάμεσα τους προκειμένου να εξερευνησει τους χώρους που δημιουργούν. Έχοντας γυρισμένες τις «πλάτες» τους η μια προς την άλλη οι διαμορφώσεις απομονώνουν κομμάτια του χώρου που μπορούν να λειτουργήσουν σε σχετική αυτονομία. Υπάρχουν κάποιες διαμορφώσεις με ύψος που μπορούν να φιλοξενήσουν πιο εξεζητημένες παραστάσεις. Τα περιμετρικά μονοπάτια του κήπου λειτουργούν ως διάδρομοι απ' τους οποίους μπορεί κανείς να πάρει μια ιδέα των παραστάσεων. Προτείνουμε επίσης έναν εξώστη σε εδιάμεσο ύψος στην βόρεια πλευρά του χώρου στον οποίο τοποθετούμε μια μεγάλη διαμόρφωση σκηνής και έναν νερόλακκο με φύτευση.

Σε συνέχεια της λογικής διάτρησης των ορίων, τρυπάμε τον εξωτερικό τοίχο της ράμπας και τοποθετούμε κύβους στην διαδρομή δίπλα στο κανάλι. Προκειμένου να συνδέσουμε την παρέμβαση μας με την εσπλανάδα και την πορεία προς το παραλιακό μέτωπο, «γεφυρώνουμε» το όριο του καναλιού δημιουργώντας μια ζώνη καθιστικού με κύβους και δέντρα στις δύο όχθες της.

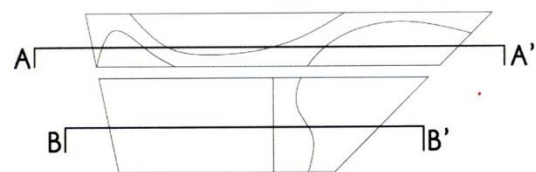




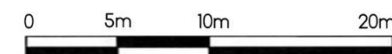
ΤΟΜΗ Α-Α'

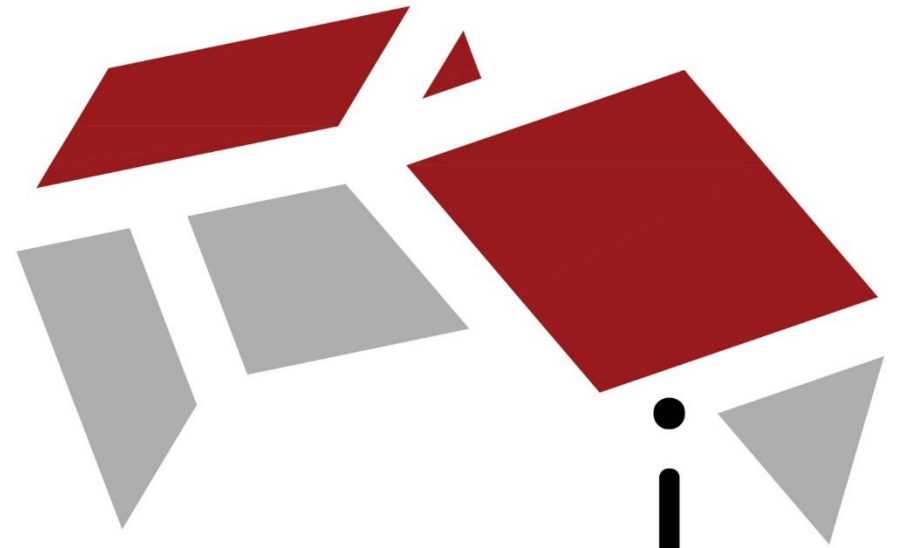


ΤΟΜΗ Β-Β'

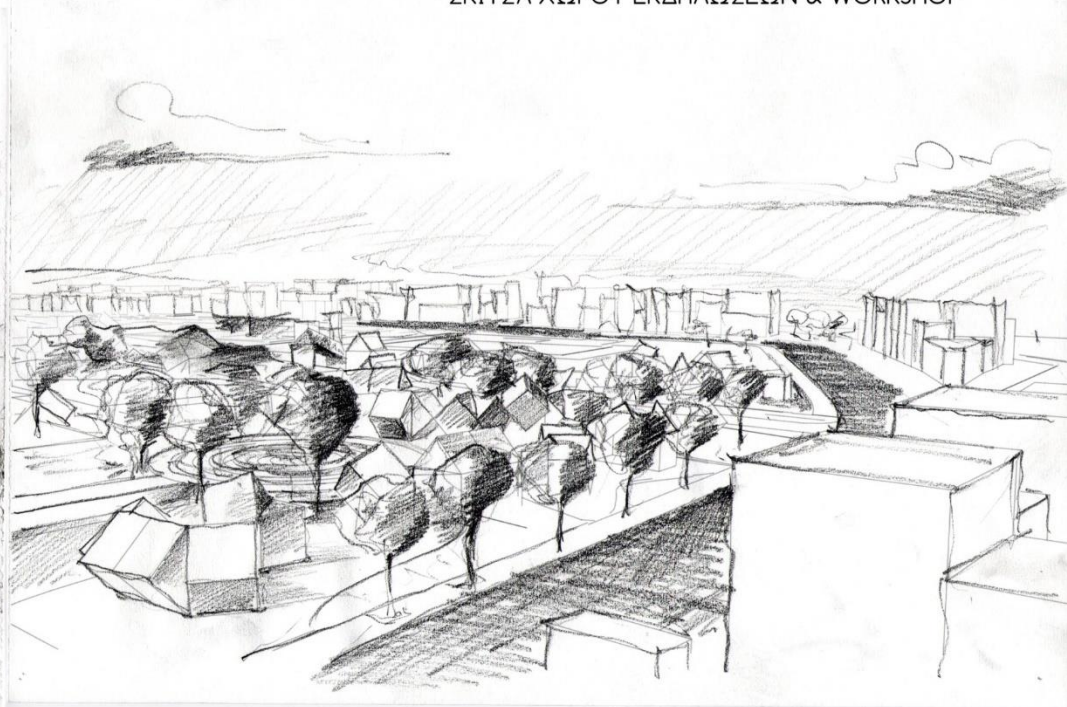


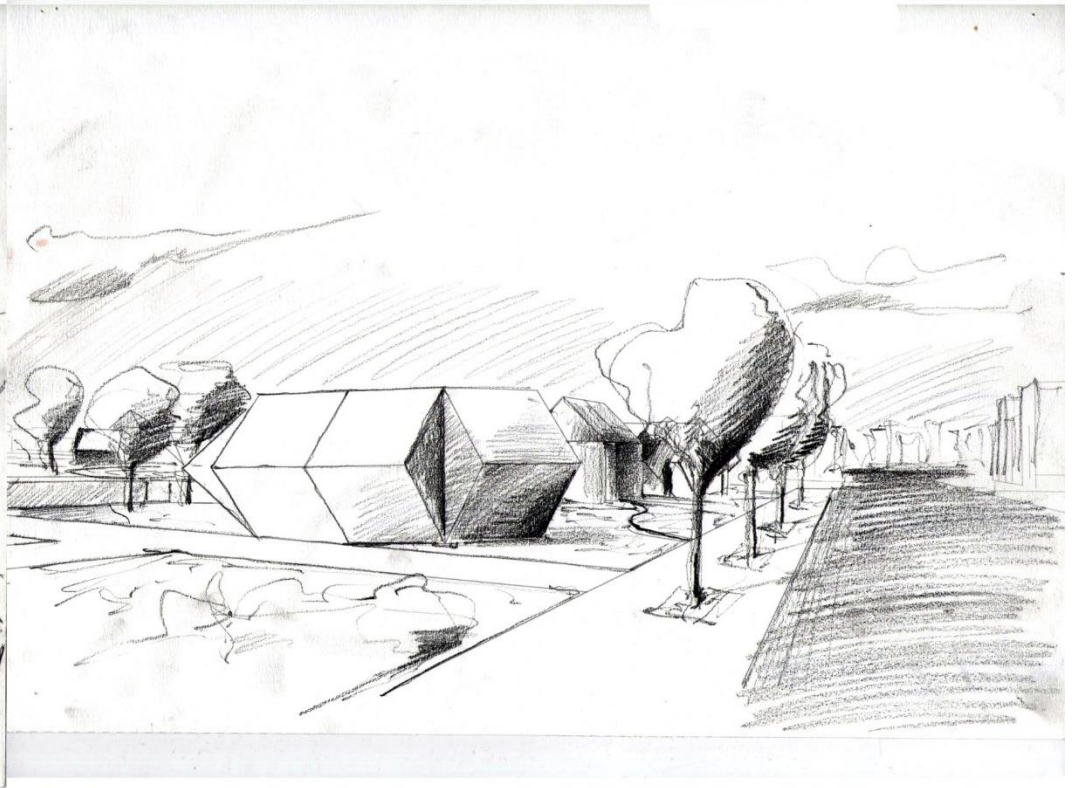
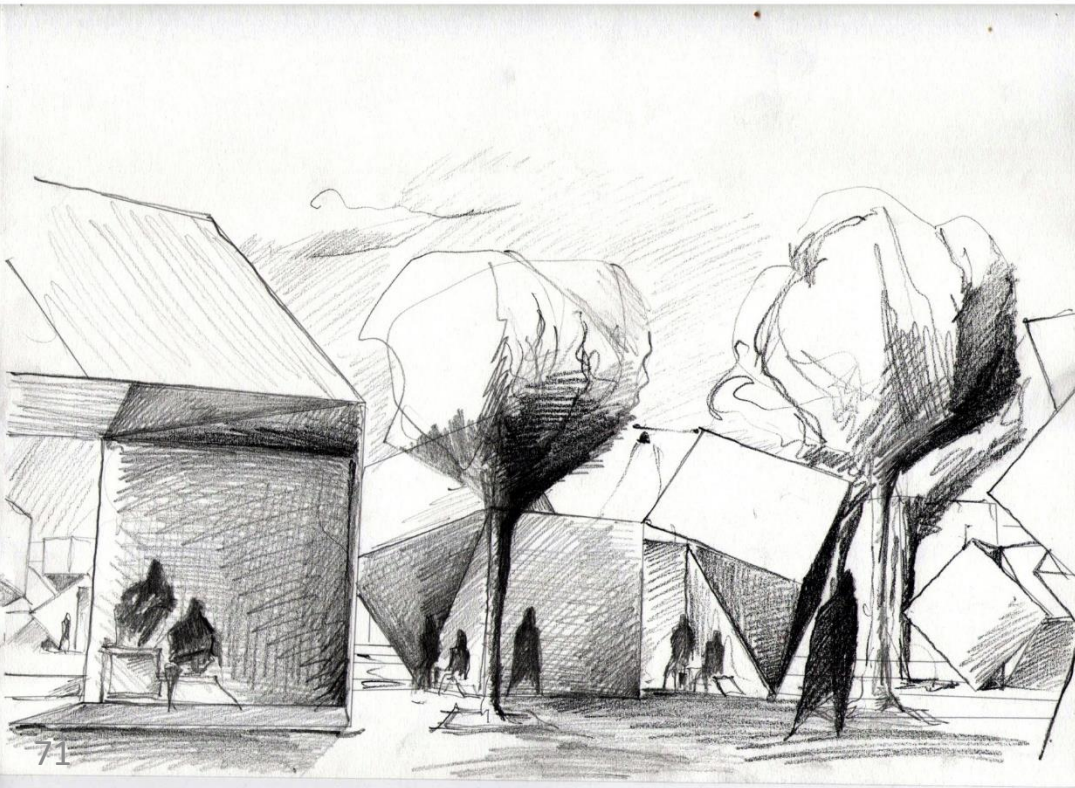
ΤΟΜΕΣ ΠΥΡΗΝΑ ΣΚΗΝΩΝ

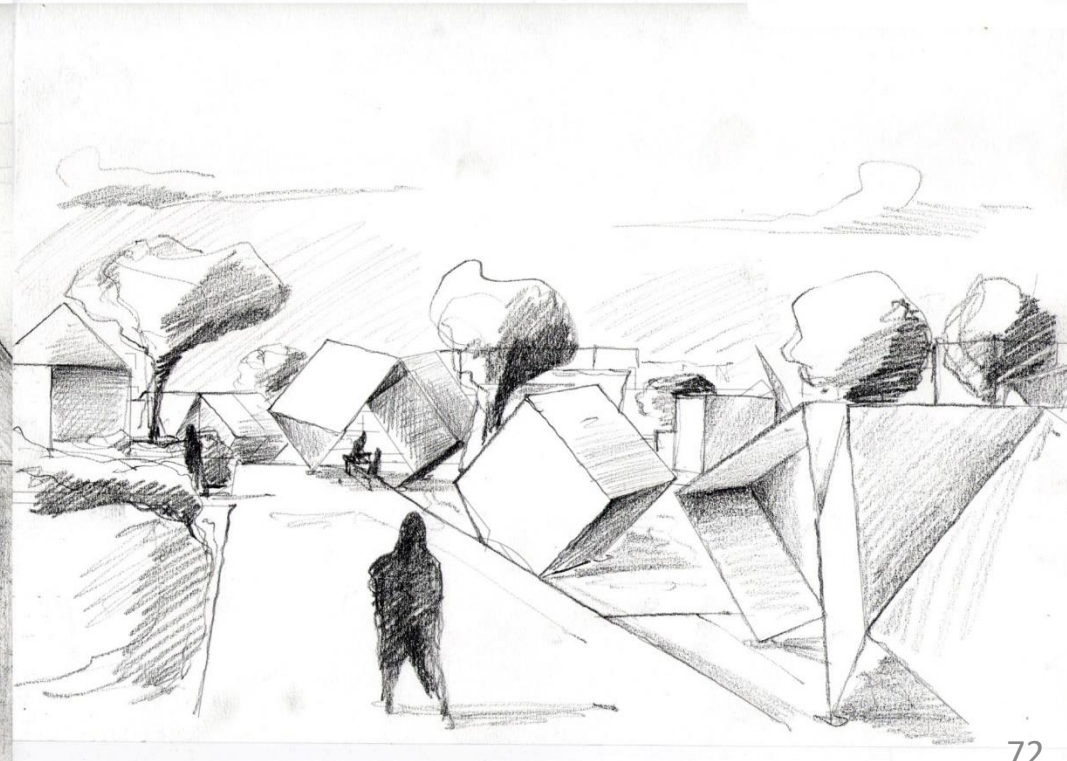
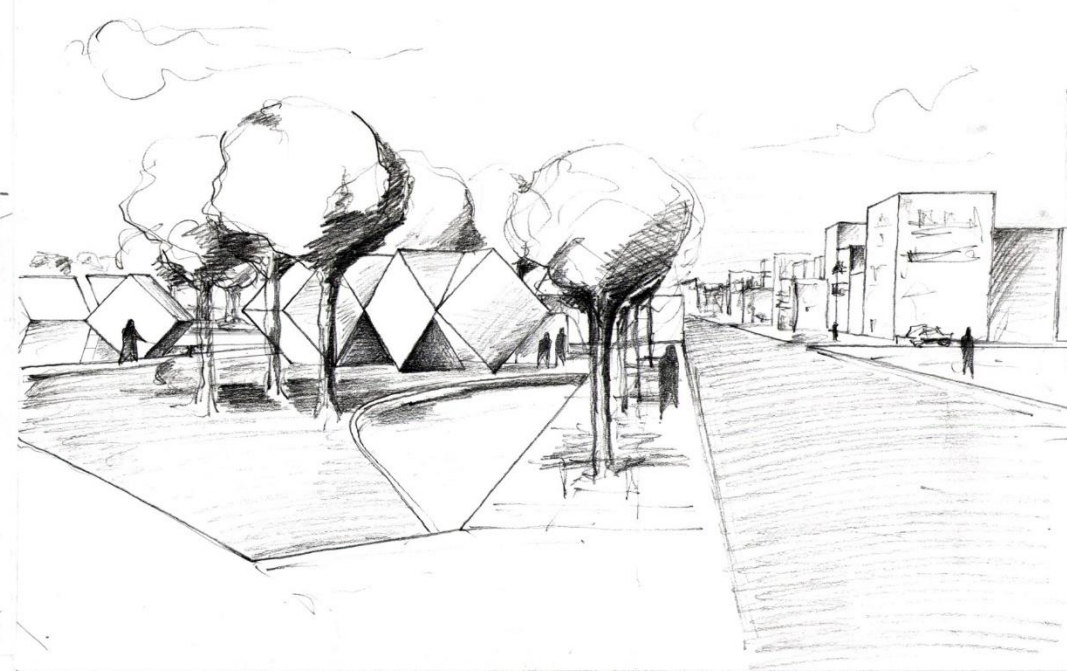


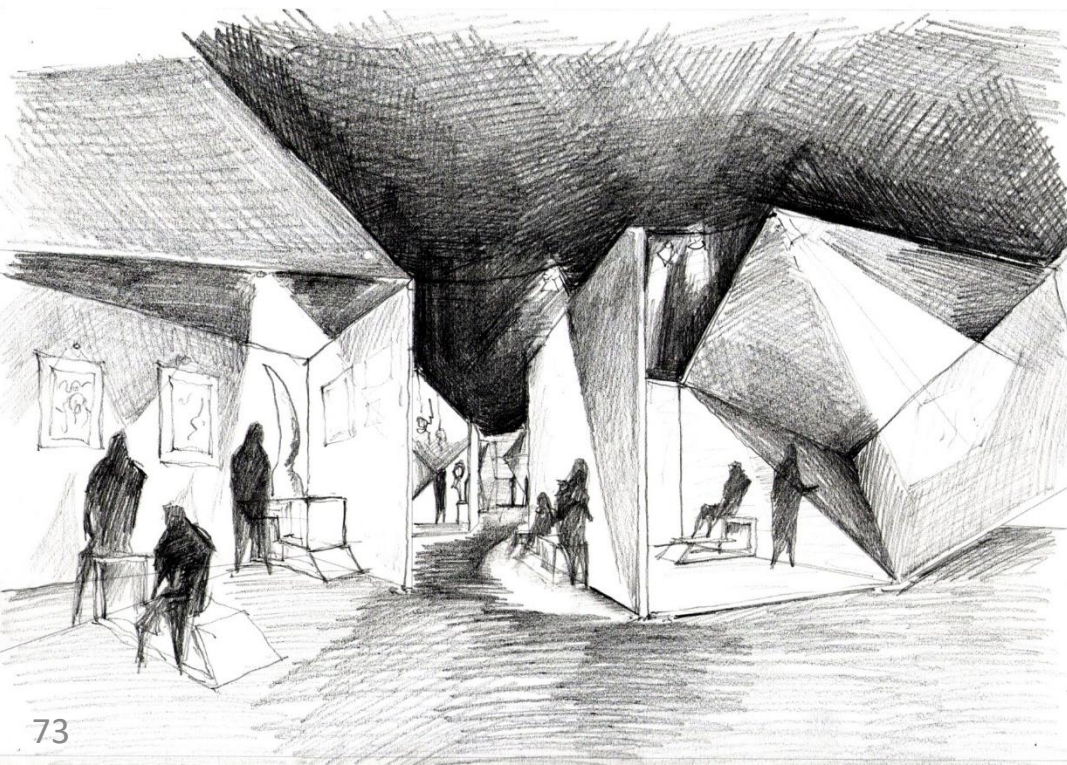
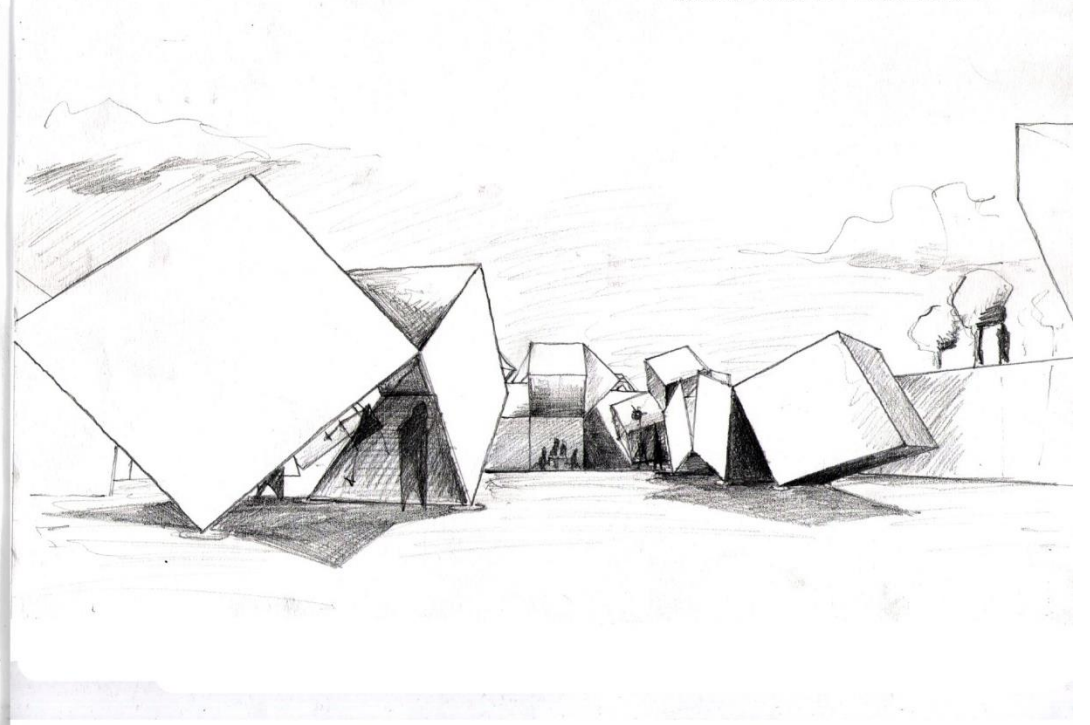
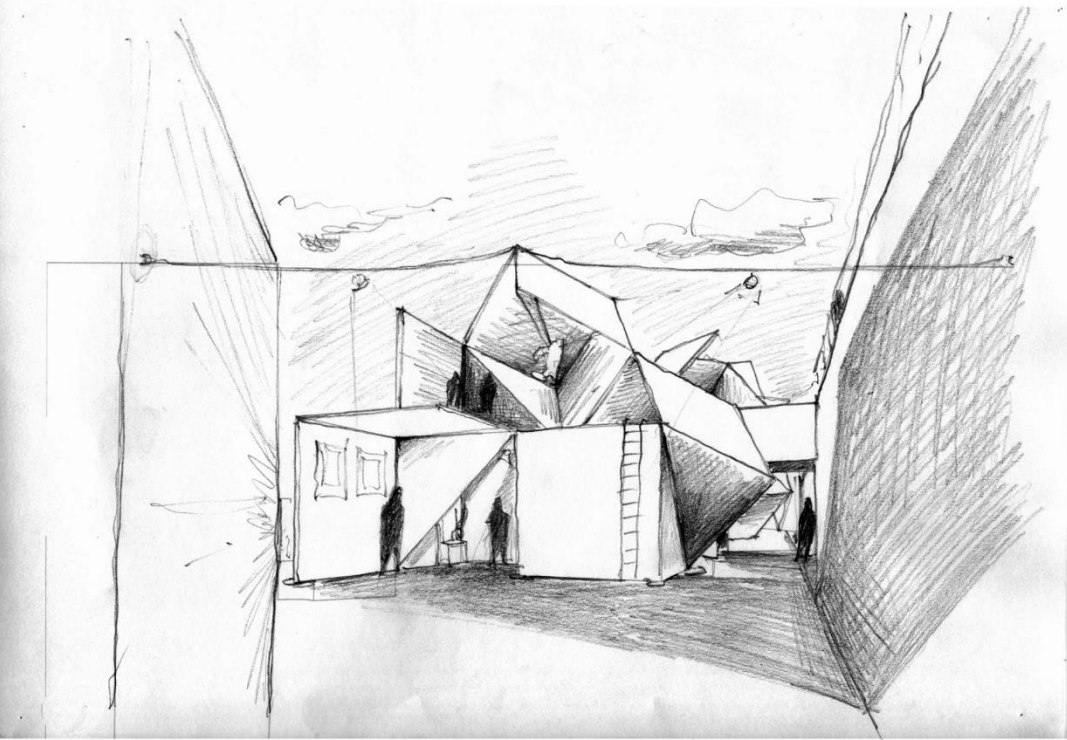


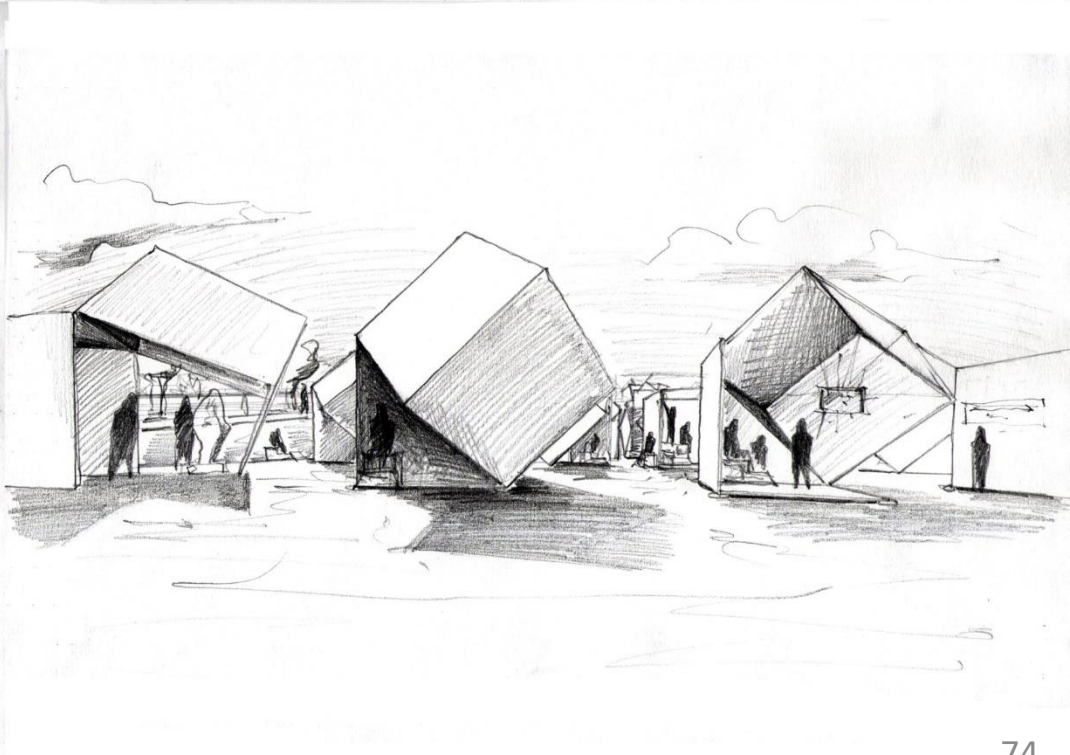
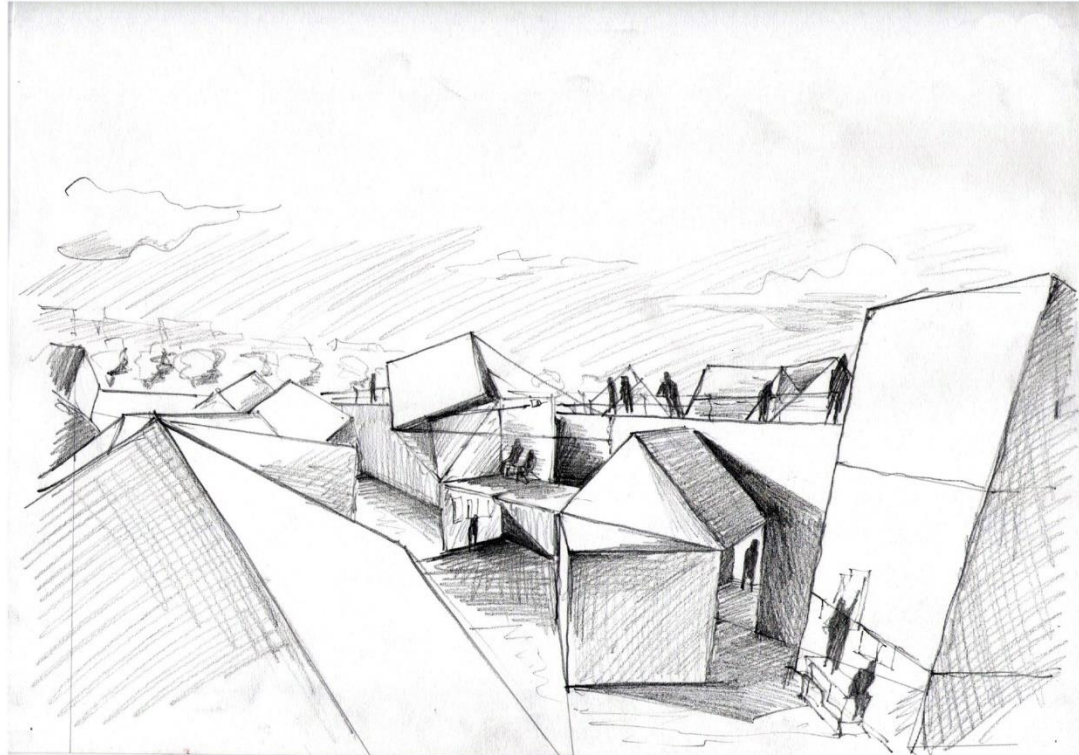
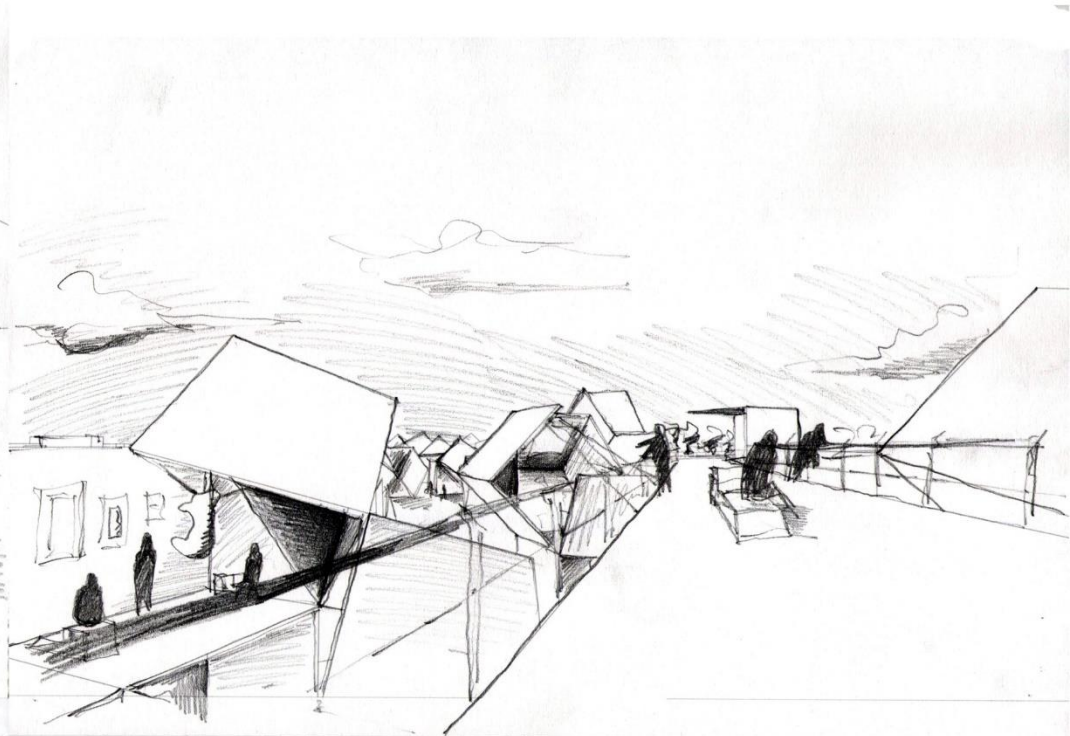
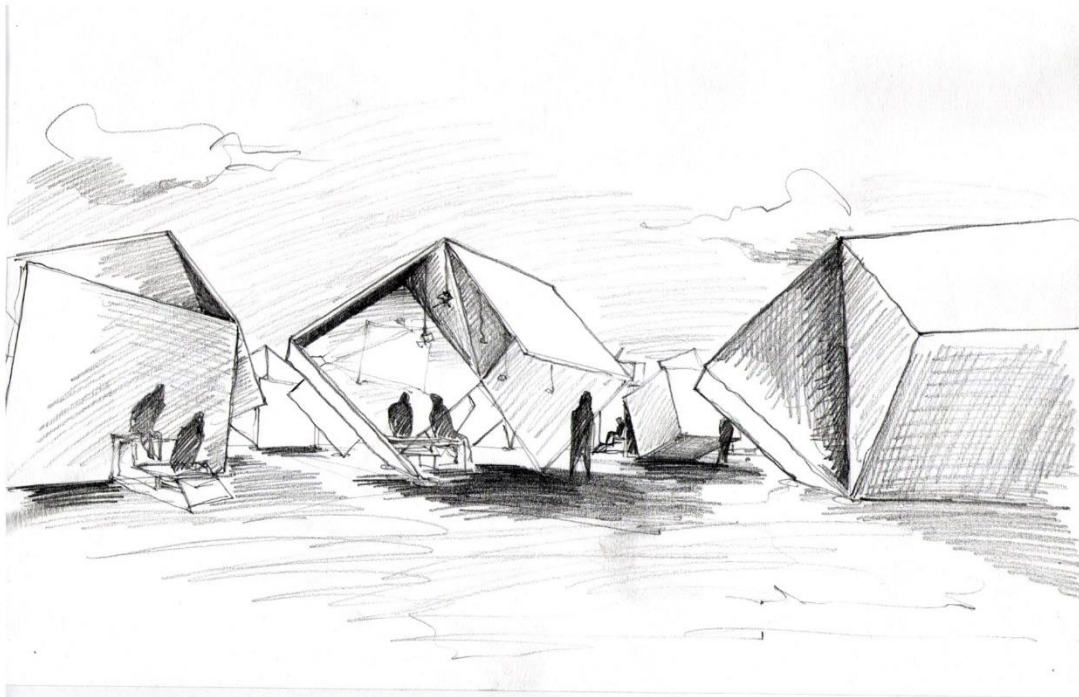
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ **i**
ΣΚΙΤΣΑ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

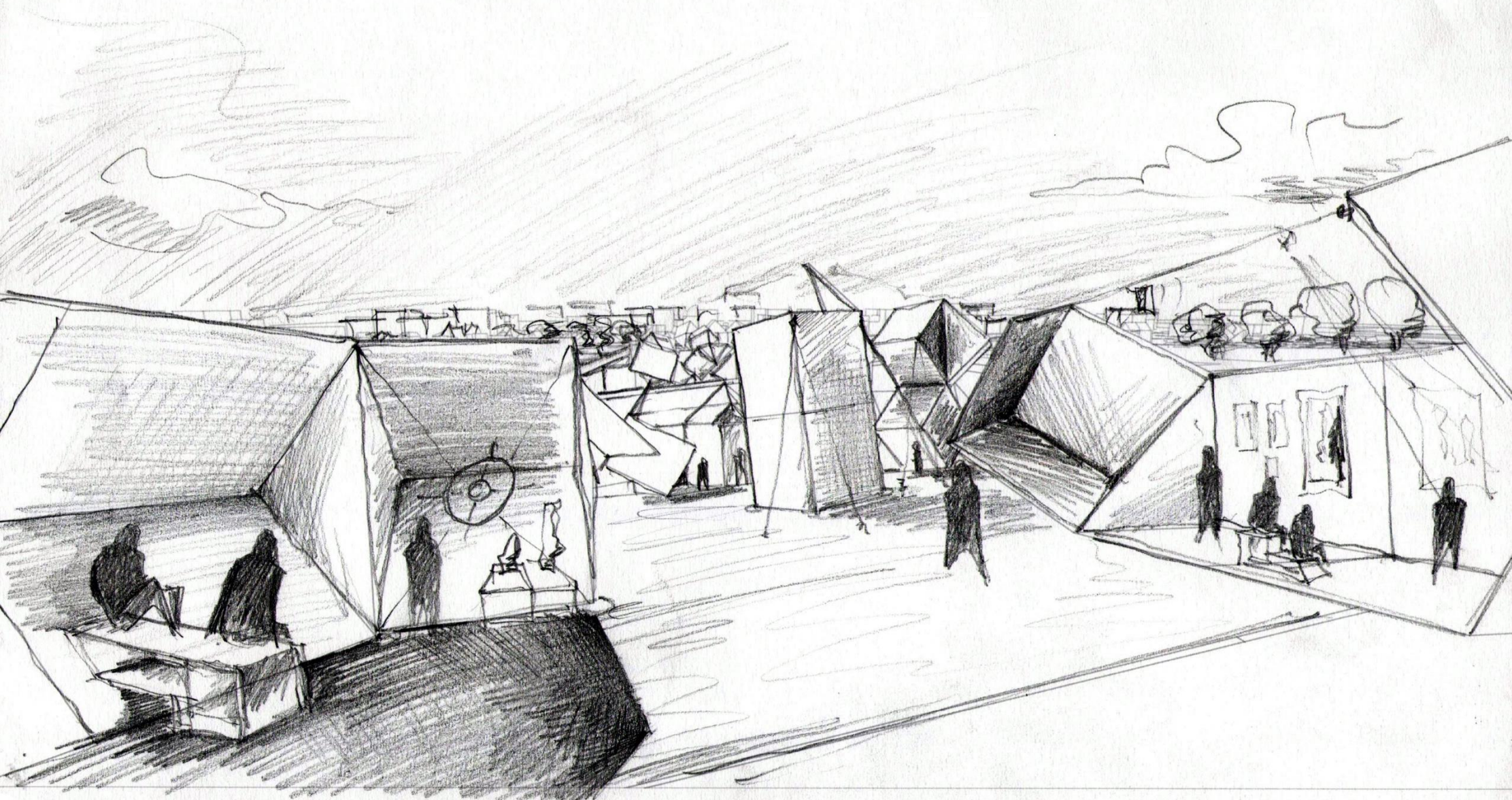


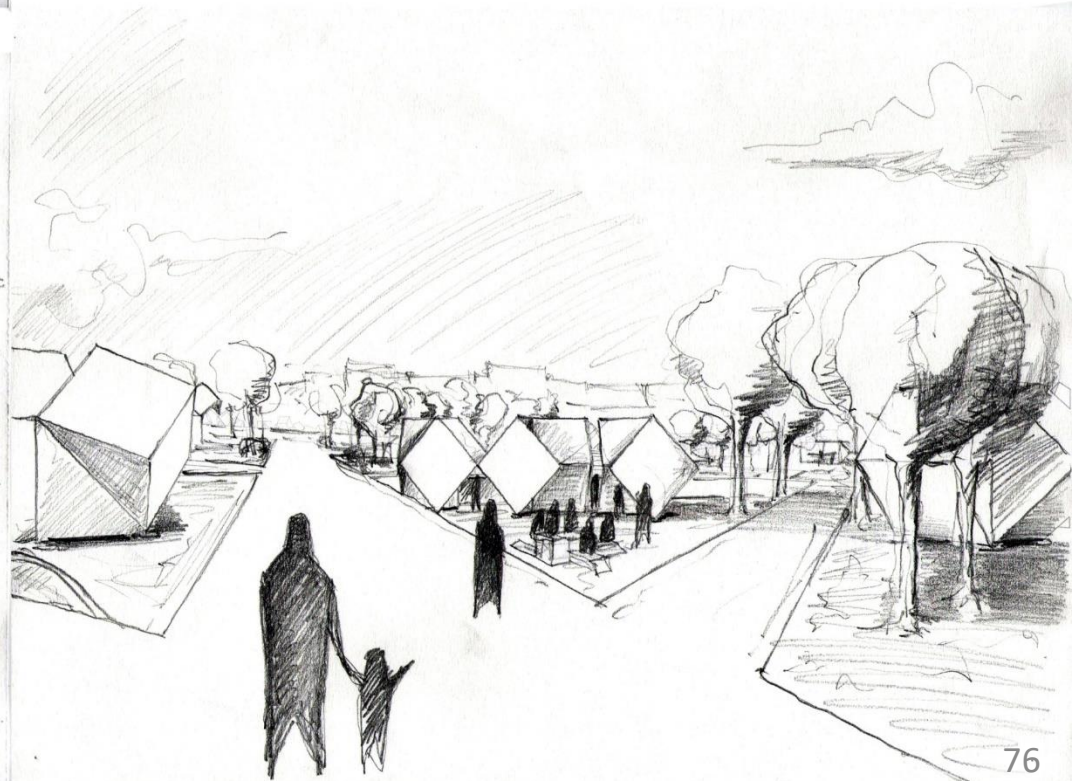


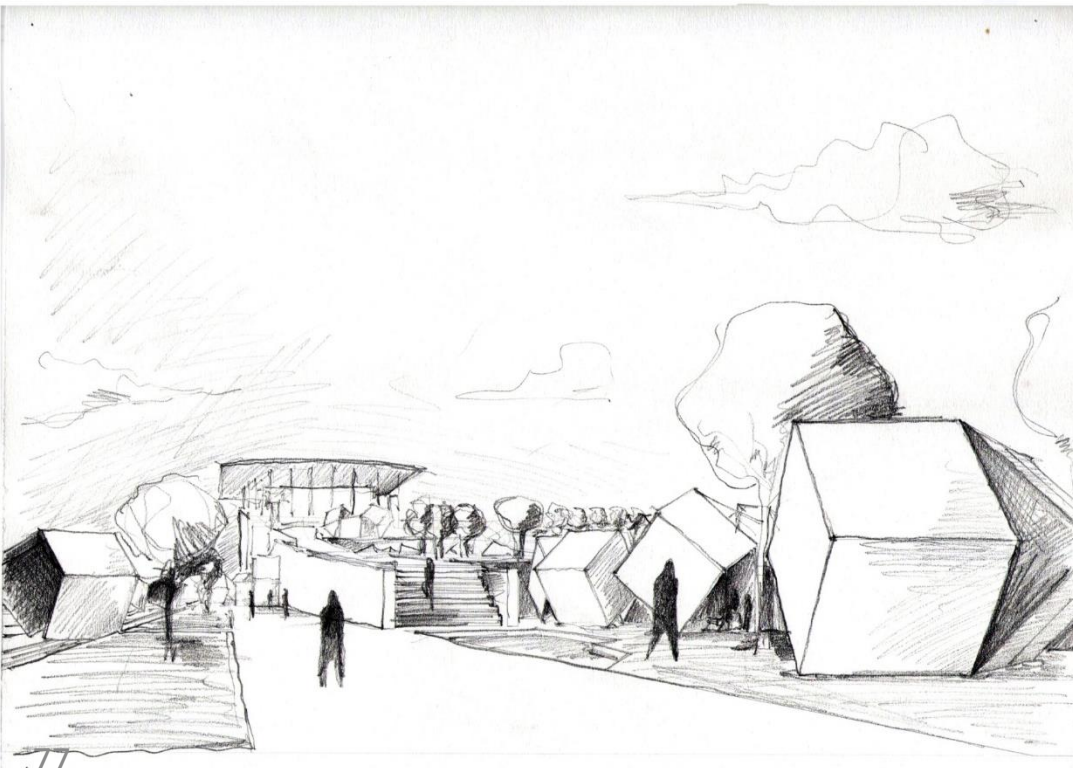
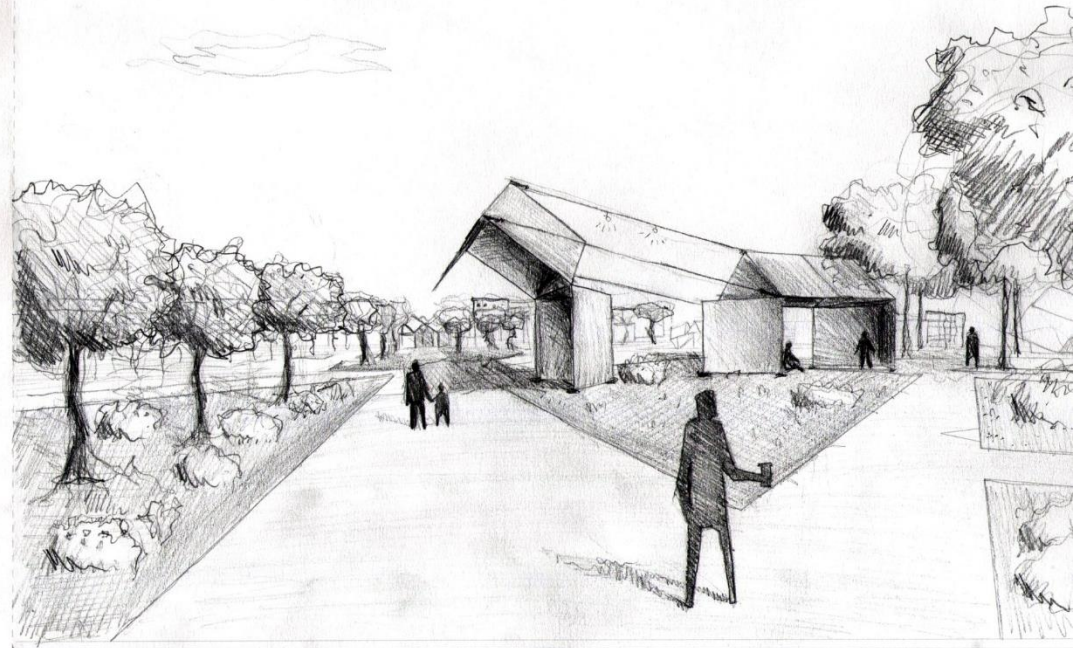
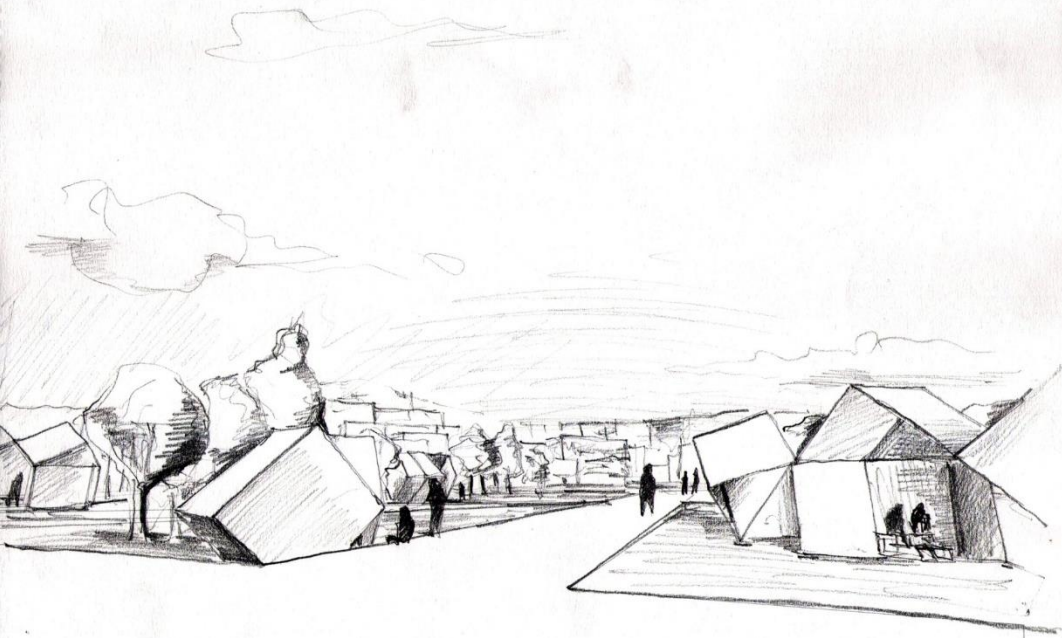


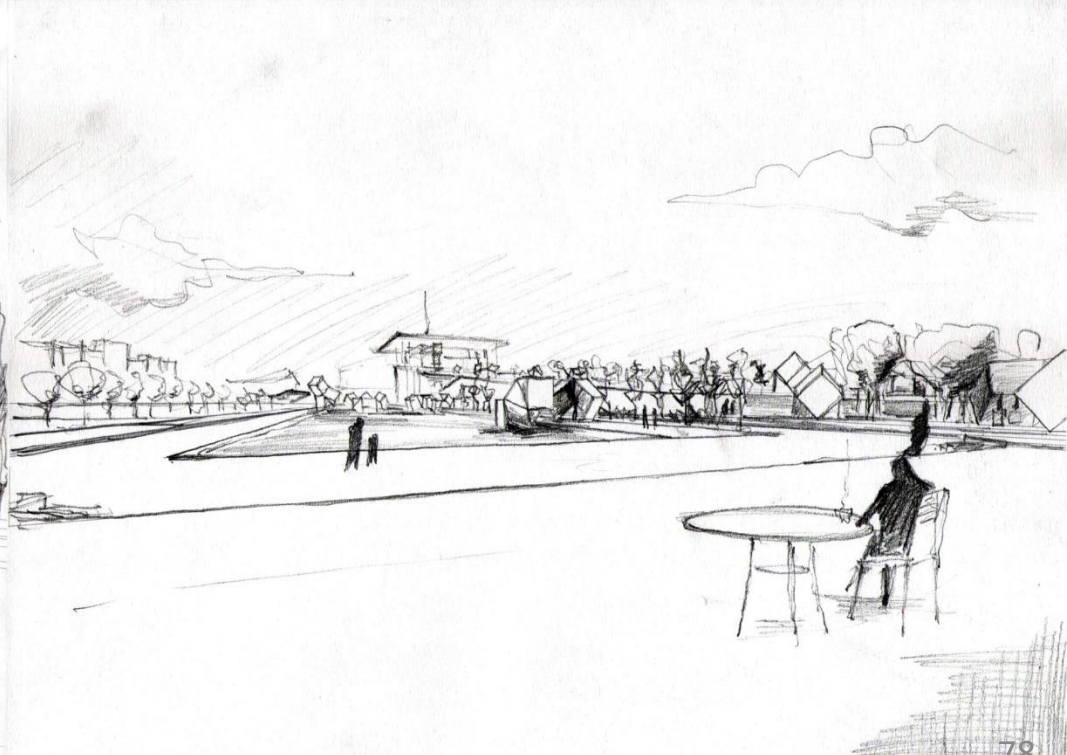
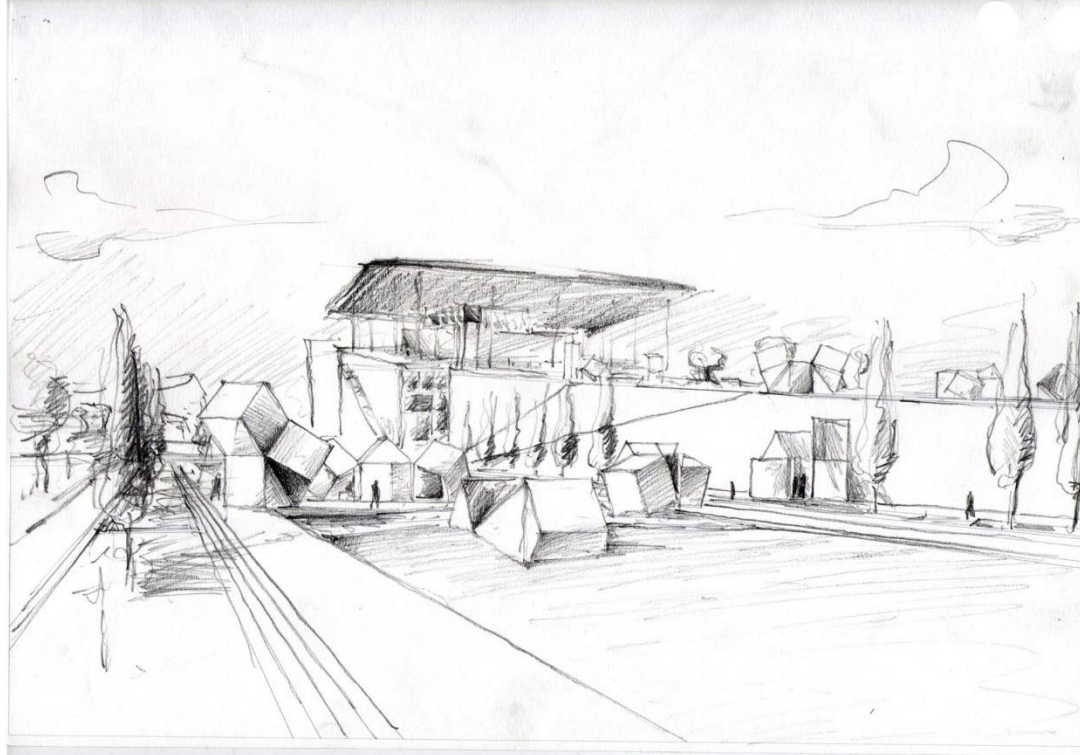
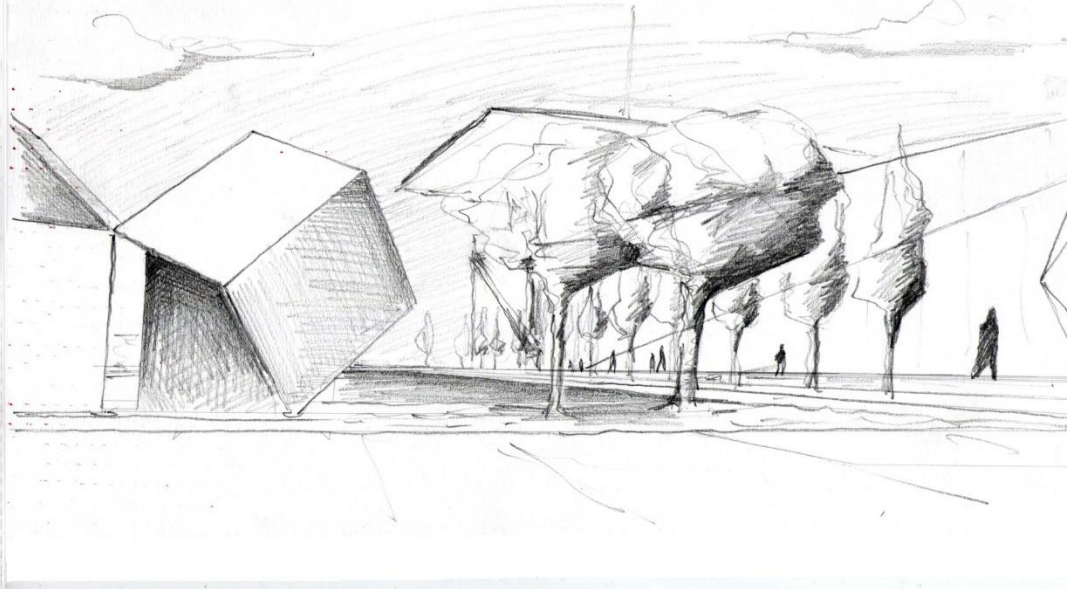


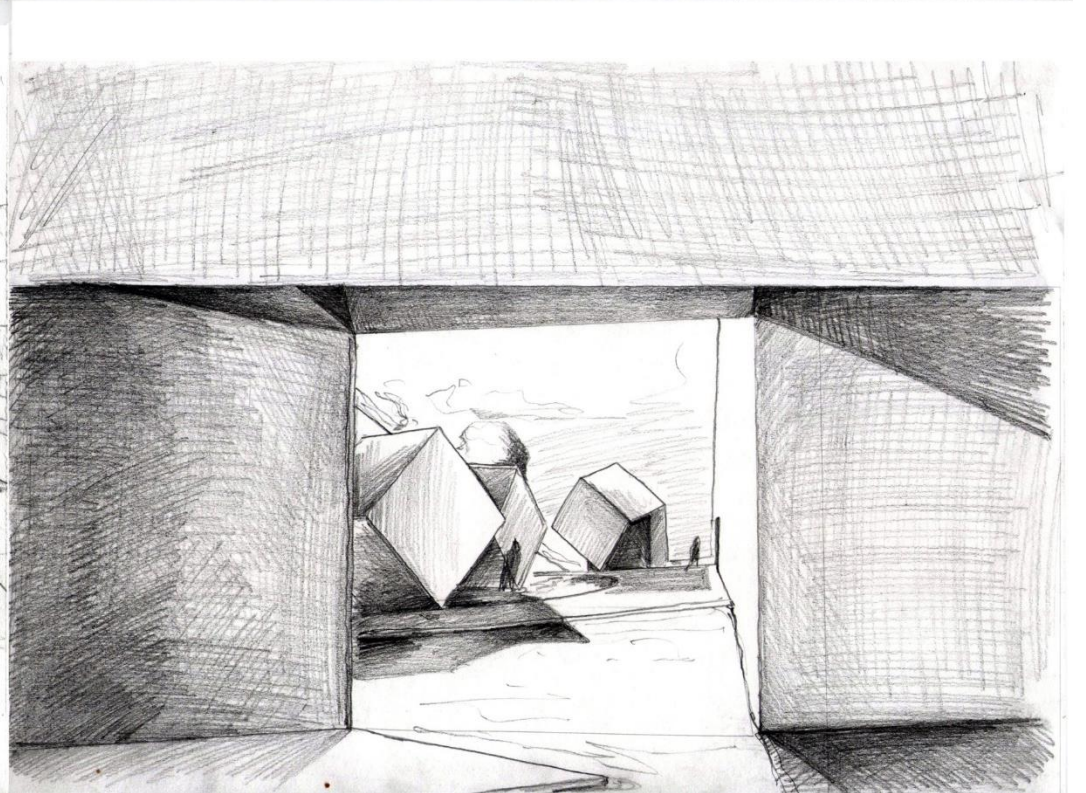
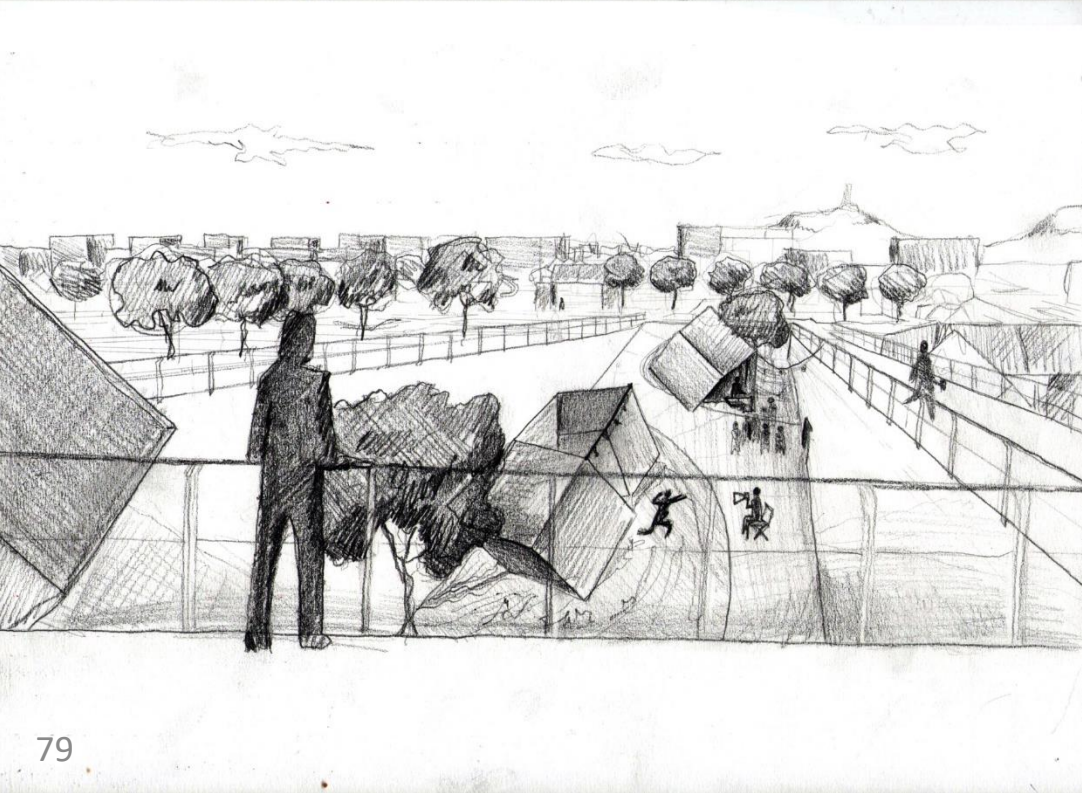
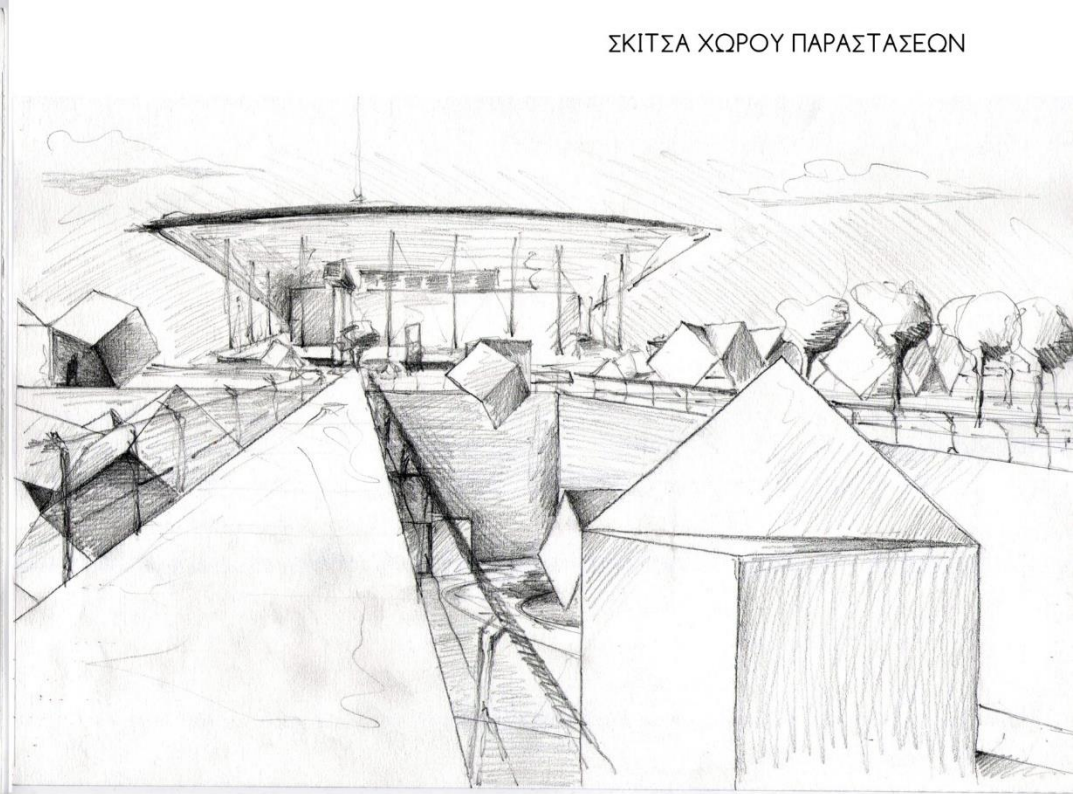
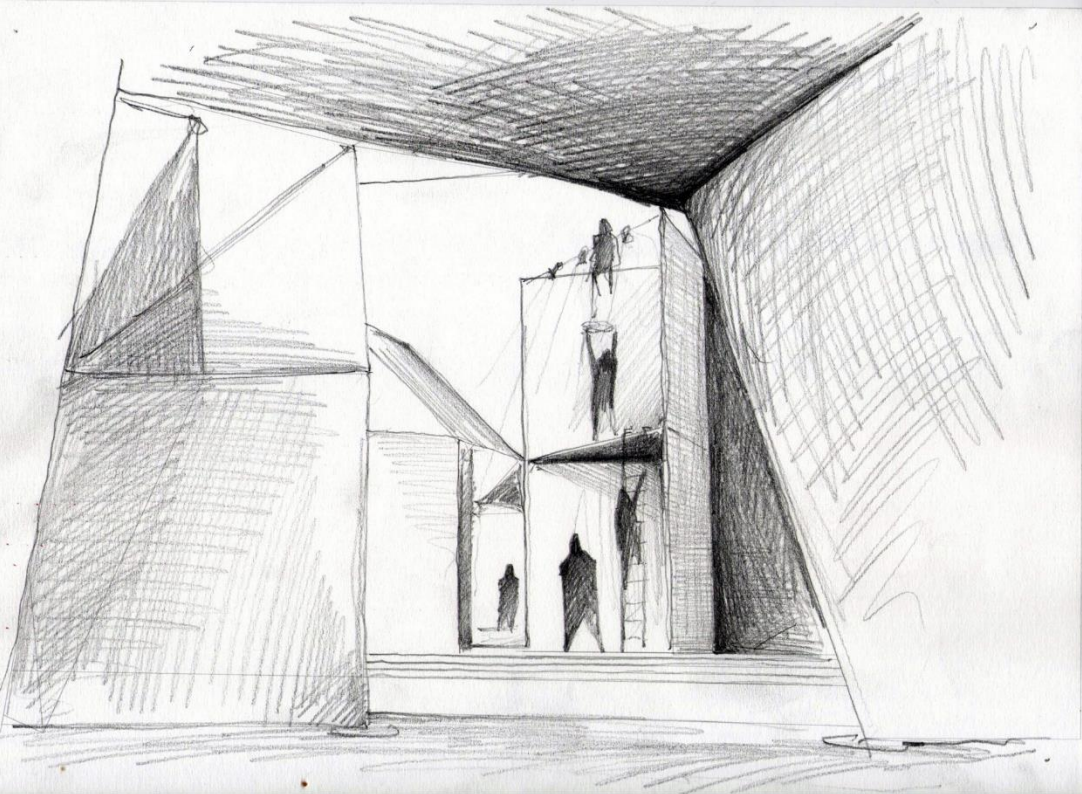


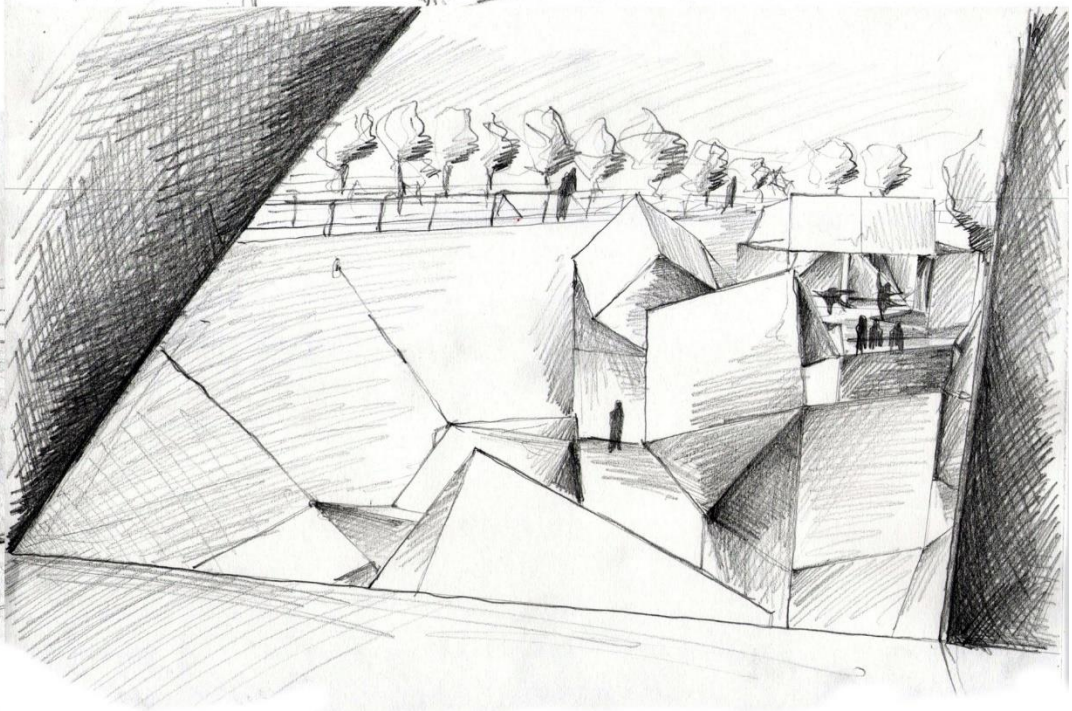
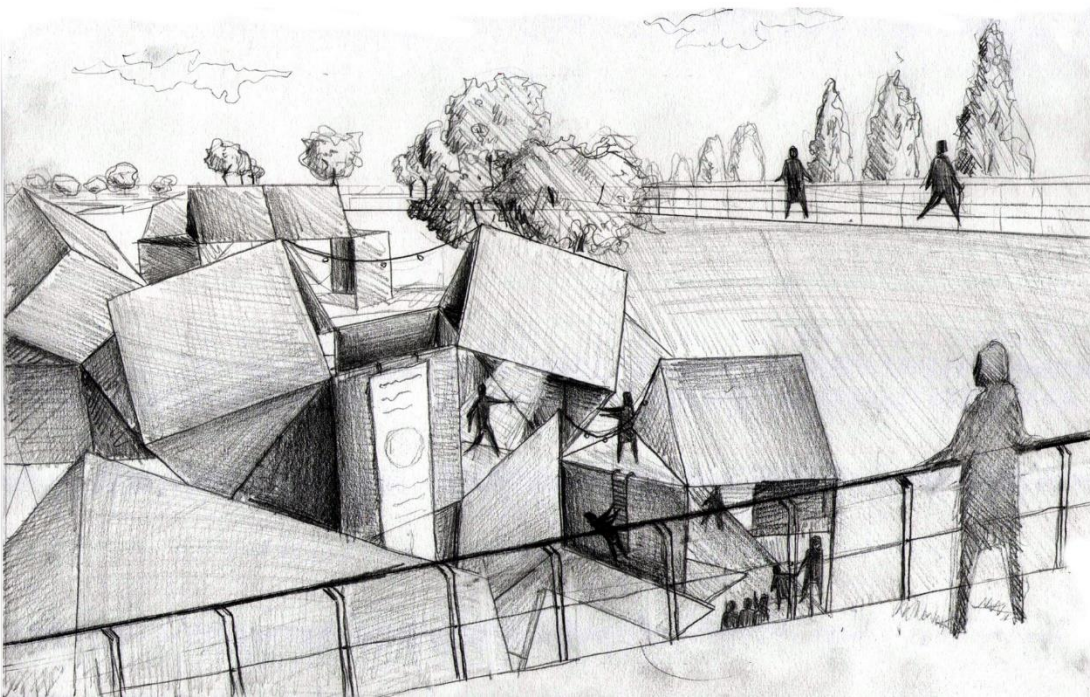
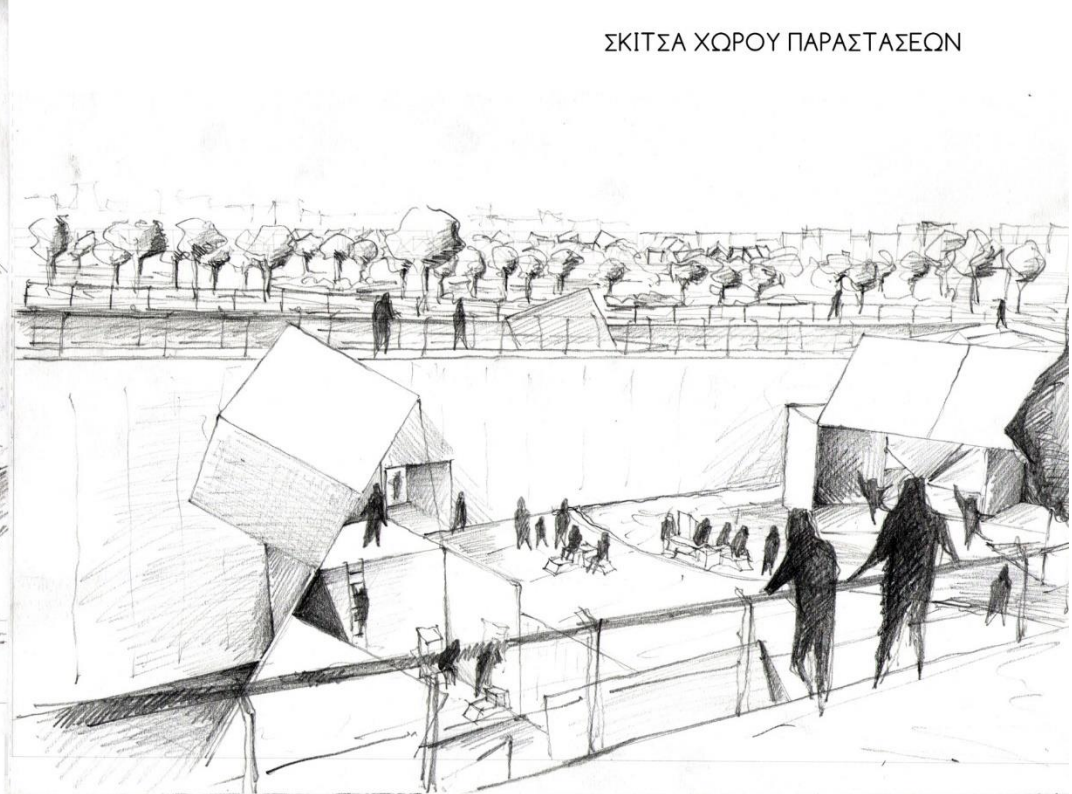
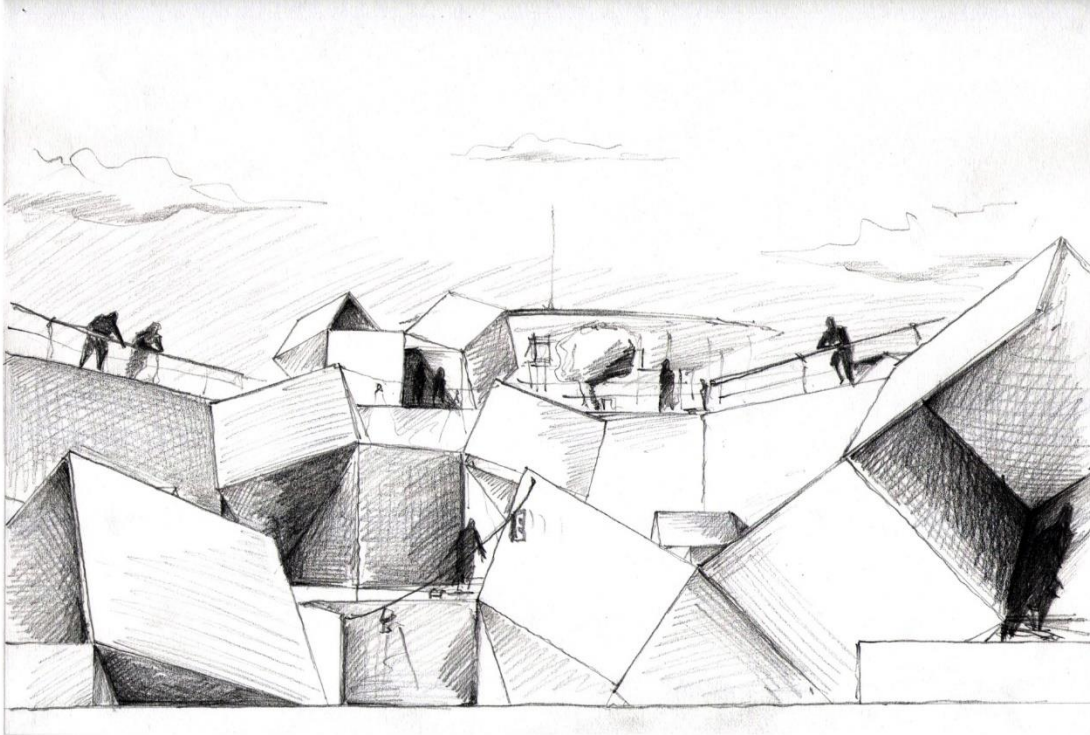


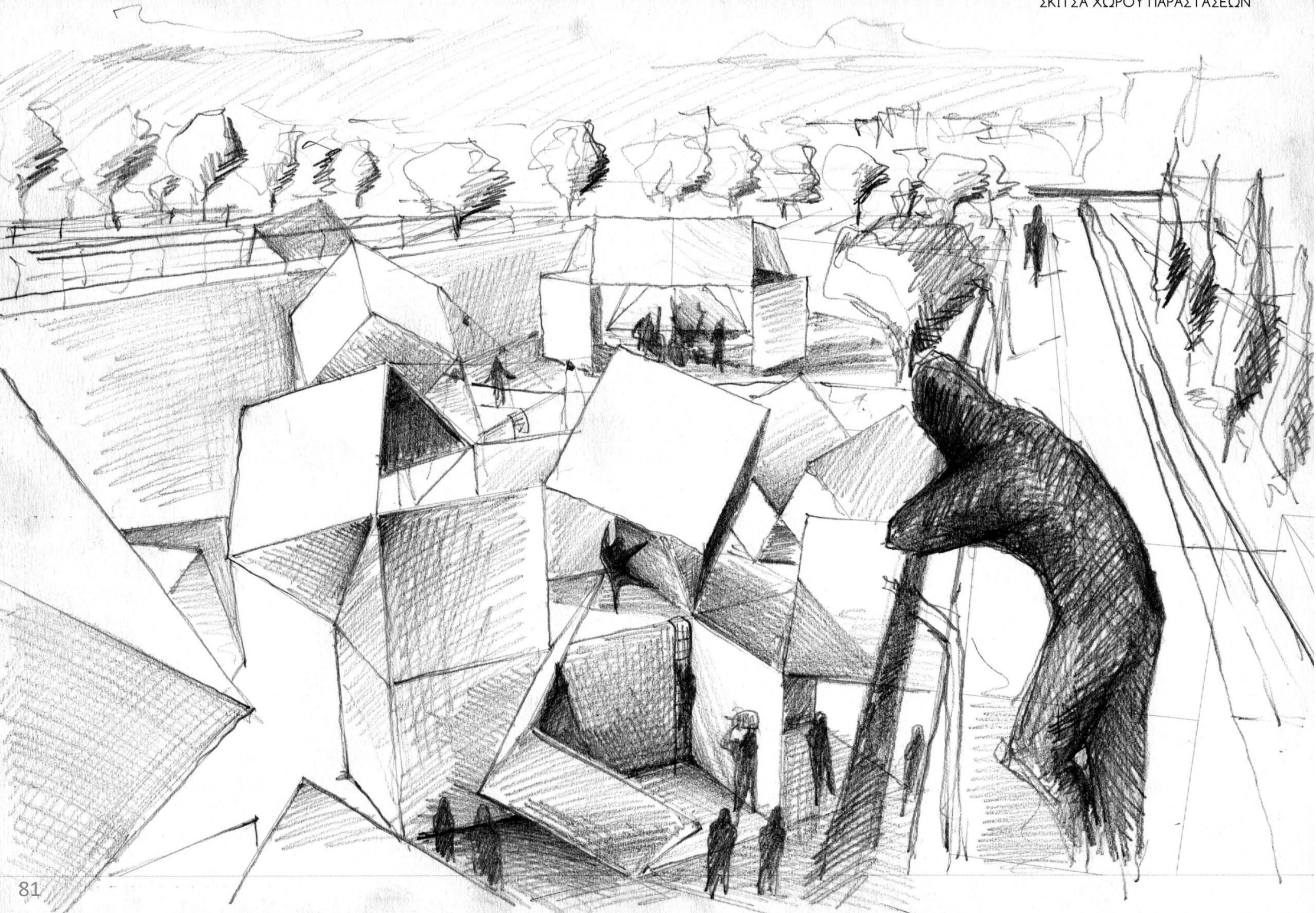


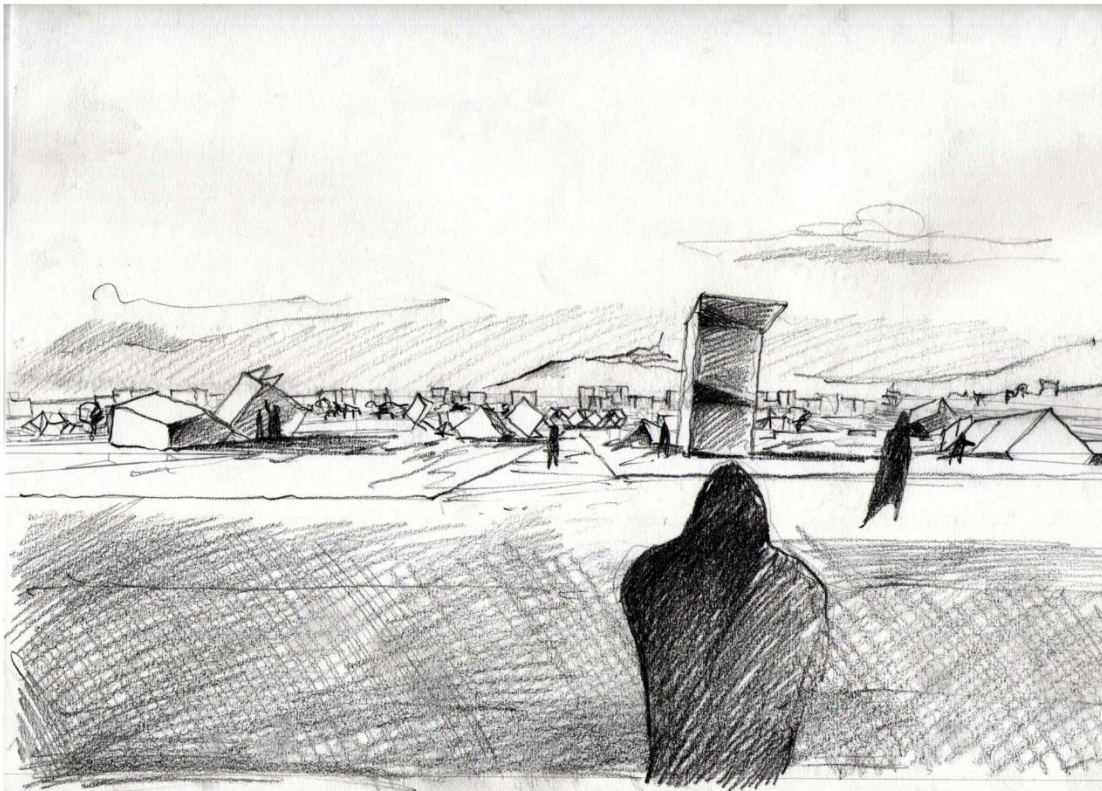
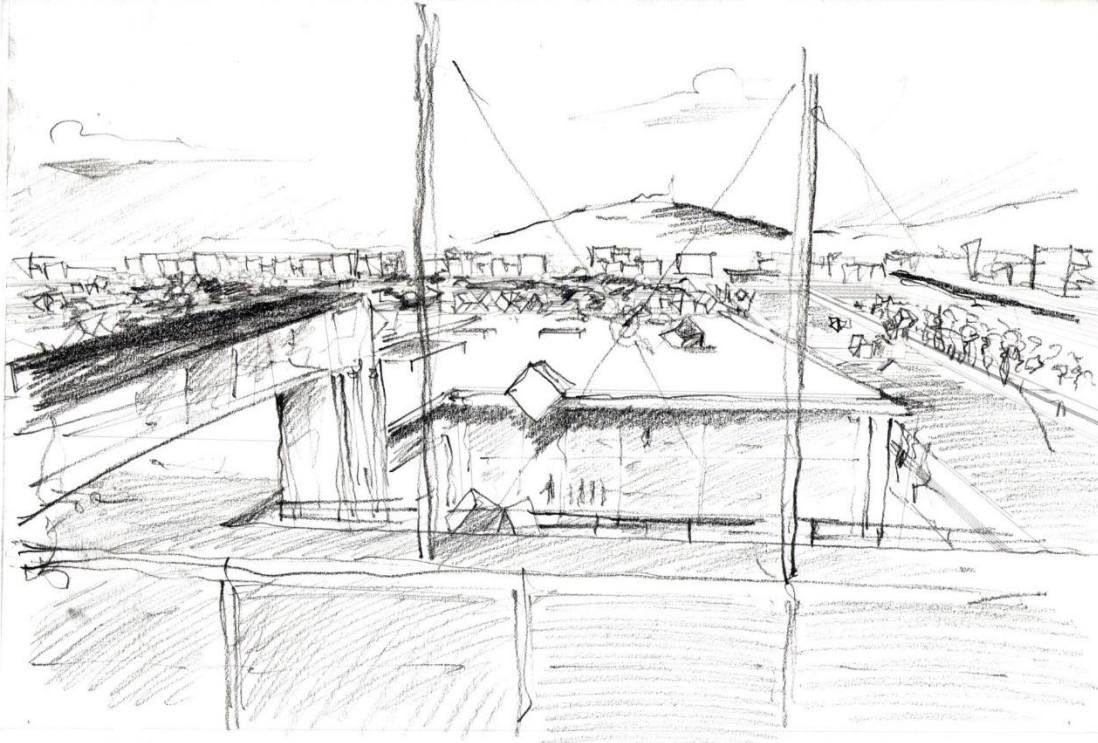


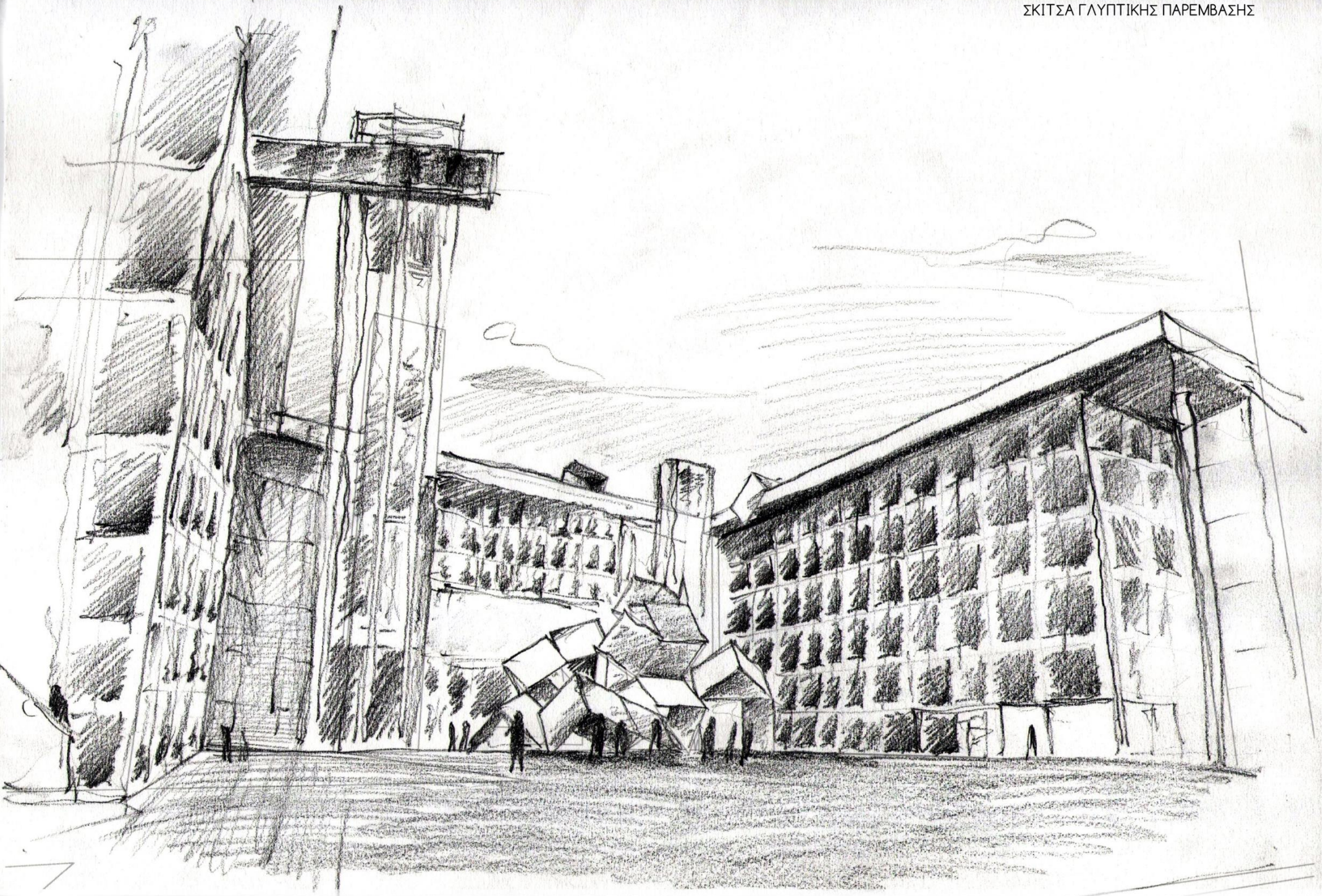














ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ
ΛΕΞΙΛΟΓΙΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ
&
ΕΠΙΚΟΥΡΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

Serendipity architecture: Μια μεθοδολογική πρόταση για τον σχεδιασμό του χώρου

Εισαγωγή

Η πρόθεση προσέγγισης του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού είναι ένα πεδίο σύγκρουσης. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός αποτελεί πραγμάτωση μιας συγκεκριμένης επίδρασης του περιβάλλοντος επί ενός χωρικού υποκειμένου (άτομο, ομάδα, πληθυσμός κ.α.) και την αντίστροφη νοηματοδότηση του περιβάλλοντος αυτού από την συγκεκριμένη δράση του υποκειμένου εντός αυτού. Υπό την έννοια αυτή, η στρατηγική σχεδιασμού και αρχιτεκτονικής αποτελεί μια πρόταση για ένα μοντέλο αλληλεπίδρασης, που περιέχει μέσα του συγκεκριμένες ιεραρχίες, συγκεκριμένες υποθέσεις και στόχους για την συνολική λειτουργία ενός συναρθρωμένου χώρου/περιβάλλοντος με ένα υποκείμενο/χρήστη. Ο Τερζόγλου θέτει το ζήτημα της αρχιτεκτονικής στο ενδιάμεσο μιας διαμάχης υλικού και άυλου¹ όπως αυτή εκφράζεται στο δίπολο Culture (=κουλτούρα) και Civilization (=πολιτισμός). Η αρχιτεκτονική σύμφωνα με τον Τερζόγλου οφείλει να ειδωθεί και να λειτουργήσει ως μεσάζοντας μεταξύ κουλτούρας και πολιτισμού² υπό την έννοια ότι:

“Η σημερινή αρχιτεκτονική θα έπρεπε να είναι μια διεπιστημονική δραστηριότητα. Ως τέτοια, θα μπορούσε να συνδέσει την “ακαδημαϊκή κουλτούρα” και την “μαζική³ κουλτούρα”, ακολουθώντας τη σκέψη του Pierre Pellegrino. Επιπλέον, η αρχιτεκτονική θα μπορούσε να επανα-συμφιλίωσει αυτό που αποκαλούμε “εννοιολογικό χώρο” με τον υλικό και τεχνικό χώρο. Με τον όρο “εννοιολογικός χώρος” περιγράφουμε ένα σύστημα ιδεών και εννοιών που συνιστούν την αντικειμενική βάση της επικράτειας της “κουλτούρας”. Η Αρχιτεκτονική είναι η πραγμάτωση των εννοιολογικών χώρων της κουλτούρας σε υλικούς χώρους του πολιτισμού. [...] Ισχυριζόμαστε ότι μέσα από μια νέα κατανόηση του χώρου, η αρχιτεκτονική μπορεί να συμμετέχει ξανά στο “δράμα της κουλτούρας” του Cassirer και να ανακτήσει μια πιο σύνθετη και δυναμική συμβολή της αρχιτεκτονικής δημιουργικότητας στη διαμόρφωση των εννοιολογικών και υλικών μεταμορφώσεων, ενώ προσπαθεί να λύσει νέα σύγχρονα οικολογικά και κοινωνικά προβλήματα. Φέρνοντας κοντά τα τεχνολογικά μέσα και τις ανθρώπινες προθέσεις, ο αρχιτεκτονικός χώρος είναι το κλειδί για μια δυναμική επικοινωνία ιδεών, εννοιών και αξιών καθημερινής ζωής. Αυτές οι ιδέες, οι έννοιες και οι αξίες μπορούν να δώσουν νόημα στην ζωή του ανθρώπου και να ενισχύσουν την ποιότητα και την συνοχή της. Αυτή είναι η πολιτιστική στόχευση της αρχιτεκτονικής.”

Με βάσει μια τέτοια λογική για την προσέγγιση της αρχιτεκτονικής, δηλαδή ενός μεσάζοντα⁴ μεταξύ της άυλης, πνευματικής, νοηματικής πρόθεσης και της πραγματικής ύπαρξης και αλληλεπίδρασης στα πλαίσια ενός περιβάλλοντος, βλέπει

¹ N.I. Τερζόγλου, “Architectural Creation between Culture and Civilization”, δοκίμιο από τον τόμο *The Cultural role of architecture: contemporary and historical perspectives*, επιμέλεια P. Emmons, J. Hendrix, J. Lomholt, Routledge, London 2000, σελ 167-173

² Βλέπε σημείωση 1 σελ 172-173.

³ Η λέξη “μαζική” αποδίδει τον όρο “common” στο πρωτότυπο αγγλικό κείμενο. Η κυριολεκτική μετάφραση της λέξης “common” είναι “κοινή”, αλλά με τον όρο “μαζική” αποδίδεται καλύτερα ο δυϊσμός μεταξύ της ελίτ και του πλήθους που είναι σημαντικός για το περιεχόμενο της πρότασης του συγγραφέα.

⁴ Η ενδεχομένως ενός διάμεσου “medium”.

κανείς τη σημασία για μια ιεράρχηση των επιμέρους στοιχείων της μεθόδου του σχεδιασμού και της λογικής του.

Βασικό ερώτημα είναι το κατά πόσο η λογική του σχεδιασμού εξαντλείται σε ένα θεωρητικό πεδίο ή μπορεί να ειδωθεί και να καταστρωθεί εκ νέου σαν ένα πεδίο δράσης και πρακτικής μέσα από το οποίο μια αρχιτεκτονική-μεσάζοντας, θα παράξει με συνέπεια προτάσεις για την συμπερίληψη του ατόμου στη διπλή νοηματοδότηση κουλτούρας και πολιτισμού. Η λογική αυτή πρέπει να πληρεί τα κριτήρια μιας ποιητικής (poietic) προσέγγισης εν αντιθέσει μιας μιμητικής (mimetic) όπως τις αναλύει ο Luciano Floridi στην εργασία του “*The Logic of Design as a Conceptual Logic of Information*”⁵. Στην ουσία μια ποιητική προσέγγιση βασίζεται στη δυνατότητα του σώματος του παραγόμενου αντικειμένου-σχεδίου να αποκτήσει συνοχή κατά την διαδικασία εκτέλεσής του και όχι με την έννοια ενός πρότυπου ή ενός μοντέλου. Με άλλα λόγια, ένα αντικείμενο μακέτα του ίδιου του του εαυτού που αναδύεται μέσα από την εκτέλεση των βημάτων της λογικής που το παράγει. Το αντικείμενο σαν ομοίωμα μιας λογικής περιέχει τόσο την κεντρική ιδέα πίσω από την δημιουργία του όσο και μια σειρά συμπληρωματικών σκέψεων και λογικών που είναι συνεργικές και κοντινές στην κεντρική ιδέα. Η αξιοποίηση όλων αυτών πρέπει να προωθείται από το αντικείμενο του σχεδιασμού για να μπορεί να συνιστά μια συνθετικά διαφορετική λογική.

Βασικός στόχος στην παρακάτω εργασία είναι η προσπάθεια περιγραφής μιας σχεδιαστικής μεθόδου ως ποιητικής λογικής σχεδιασμού, με στόχο την παραγωγή αρχιτεκτονικής που θα παίξει τον ρόλο του διάμεσου μεταξύ την εννοιακής και της υλικής σφαίρας στην συνάρθρωση ενός χώρου ή μιας χωρικής εμπειρίας. Με την αρχή αυτή θέλουμε ιδανικά να παραχθούν αντικείμενα που θα λειτουργούν σαν ενισχυτές της κεντρικής ιδέας που τα παρήγαγε και έτσι να δημιουργούν μια σύνθετη χωρική ατμόσφαιρα με πολλαπλές δυνατότητες χρήσης και ερμηνείας από τους χρήστες. Την αφορμή για το κεντρικό concept της δεδομένης πειραματικής λογικής σχεδιασμού που προτείνεται θα την αντλήσουμε από την επέκταση της έννοιας “serendipity” στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό.

Serendipity

Όταν ο Jean Baudrillard στον διάλογό του με τον Jean Nouvelle⁶ προτρέπει “να υποκύψουμε στην πρόκληση της serendipity”, προτείνει με πολύ αδρές γραμμές μια σχεδιαστική λογική στα πλαίσια που αναζητούμε. Χρησιμοποιώντας τη λέξη αυτή προσπαθεί να περιγράψει το πώς η αρχιτεκτονική θα έπρεπε να περιλαμβάνει τη δυνατότητα ανάδυσης απρόβλεπτων συμβάντων που διαφεύγουν καταστατικά του σχεδιασμού. Η ίδια η λέξη serendipity αποτελεί ένα είδος ανίχνευσης και λοξοδρόμησης. Όχι από την άποψη της ετυμολογίας της ή της γλωσσολογικής της προέλευσης αλλά από την άποψη της πολλαπλότητας της σημασίας της· αλλά ακόμα λόγω της δυνατότητάς της να δώσει χειροπιαστές, νοητικές ενδείξεις για το τί σημαίνει ενδεχομενικότητα στην περιήγηση ενός χώρου και στην κατάστρωση μιας στρατηγικής σχεδιασμού. Η λέξη “serendipity” εισάγεται από τον Horace Walpole το 1754⁷ και σημαίνει σήμφωνα με το Merriam-Webster⁸:

⁵ L. Floridi, “The Logic of Design as a Conceptual Logic of Information”, σελ 12-13, δημοσιευμένο προς ελεύθερη χρήση στον ιστότοπο academia.edu.

⁶ J. Baudrillard & J. Nouvelle, *Τα μοναδικά αντικείμενα*, Futura, Αθήνα 2005, σελ 142.

⁷ Σύμφωνα με τον ιστότοπο των λεξικών της Οξφόρδης <http://blog.oxforddictionaries.com/2012/03/what-is-the-origin-of-serendipity/>.

⁸ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/serendipity>.

“την ιδιότητα ή το φαινόμενο του να βρίσκει κανείς πολύτιμα ή συμπαθητικά πράγματα που δεν έψαχνε· *επίσης*: μια συγκεκριμένη εκδήλωση των παραπάνω”

Η λέξη έχει χρησιμοποιήσει την ετυμολογία του Περσικού ονόματος για την Σρι Λάνκα (*Serendip*) όπως αυτή εμφανιζόταν στον τίτλο του παραμυθιού *Οι τρείς Πρίγκιπες της Serendip*, καθώς οι ήρωες της ιστορίας πετυχαίνουν θαυμαστά κατορθώματα και ανακαλύπτουν κρυμμένους θησαυρούς μέσα από μια τέτοια τυχαία, συμπτωματική διαδικασία. Παρά όμως την συγκεκριμένη μυθολογική αναφορά της λέξης, το εννοιακό φορτίο δεν είναι ταυτόσημο με αυτό της τυχερής συγκυρίας. Όπως οι πρίγκιπες του παραμυθιού κατέληγαν στις ευχάριστες εκπλήξεις τους μέσα από έναν συνδυασμό ικανότητας και σωστού timing, έτσι και η έννοια περιλαμβάνει ακριβώς την λογική της ευτυχούς εξέλιξης η οποία όμως έχει υποβοηθηθεί από κάποιες αρχικές συνθήκες⁹. Τον ρόλο αυτών των αρχικών συνθηκών θα μπορούσε να παίξει η αρχιτεκτονική στρατηγική-σχεδιασμός στην ανάδυση ενδιαφέροντων και απρόβλεπτων φαινομένων της χωρικής εμπειρίας τα οποία όμως πάνω από όλα δεν θα εμπεριέχουν με καθαρό τρόπο την εξουσία του σχεδιαστή-αρχιτέκτονα σαν καταστατικό στοιχείο της οργάνωσης του χώρου. Όπως επισημαίνει και ο Jean Baudrillard¹⁰:

“ Η ουσία είναι να έχεις ψάξει! Ακόμη και όταν περνάς δίπλα από αυτό που έψαχνες αρχικά, η κίνηση της αναζήτησης μετατίθεται, και κάτι άλλο ανακαλύπτεται...”

Αυτό το άλλο που ανακαλύπτεται αποτελεί σε μεγάλο βαθμό το προϊόν μιας διαδραστικής “κατ’-εικόνα” σχέσης με το χώρο¹¹ η οποία διαφεύγει της λογικής διαμόρφωσης του χώρου κατά τα πρότυπα ενός μιμητικού μοντέλου. Η κατ’-εικόνα σχέση με το χώρο σημαίνει τις περισσότερες φορές κατά τη λογική του Massumi μια τοπολογική προσέγγιση¹², η οποία όμως μπορεί να καταλήξει στον σχεδιασμό ενός συγκεκριμένου αντικειμένου ή μιας συγκεκριμένης μορφής, καθόλου κατ’-εικόνα

⁹ Στην αγγλοσαξονική παράδοση των θετικών επιστημών η serendipity κατέχει εξέχουσα θέση και θεωρείται συμπληρωματικό παραπροϊόν μιας καλοσχεδιασμένης στρατηγικής προσέγγισης μιας επιστημονικής υπόθεσης ή θεωρίας. Το *Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*, περιλαμβάνει την serendipity σαν είδος επιστημονικής ανακάλυψης. <http://methods.sagepub.com/reference/sage-encyc-qualitative-research-methods/n423.xml>

¹⁰ Βλέπε σημείωση 6.

¹¹ Με την φράση “κατ’-εικόνα” αποδίδουμε τον όρο “virtual” με τη λογική που τον χρησιμοποιεί ο Brian Massumi στο B. Massumi, “*Sensing the Virtual, building the Insensible*”, από το *Hypersurface Architecture*, επιμέλεια Stephen Perrella στο περιοδικό *Architectural Design* τεύχος 68, Μάιος-Ιούνιος 1998.. Πιο συγκεκριμένα ο Massumi αναφέρεται σε συμφωνία με τους Deleuze-Guattari και Bergson ως εξής: “Οι D-G, ακολουθώντας τον Bergson, υποδηλώνουν ότι το κατ’-εικόνα είναι το καθεστώς της πραγματικότητας που υπαινίσσεται στην ανάδυση νέων δυνατοτήτων. Με άλλα λόγια, η πραγματικότητα που είναι η πραγματικότητα της αλλαγής: το συμβάν. Αυτό αυτομάτως εγείρει μια σειρά προβλημάτων για κάθε σφαίρα πρακτικής που ενδιαφέρεται σοβαρά στο να μεταχειριστεί την έννοια. Αν το κατ’-εικόνα είναι η αλλαγή ως τέτοια, τότε σε κάθε εκ των πραγμάτων δεδομένη περίπτωση μπορεί μόνο να παρουσιαστεί σαν ένα αφαιρετικό επίπεδο. Γιατί ο,τι είναι σταθερά δοσμένο είναι αυτό που είναι—που δεν είναι αυτό που θα γίνει όταν αλλάξει. Η δυνατότητα μιας κατάστασης υπερβαίνει την πραγματικότητά του. Οι περιστάσεις υφίστανται μια αυτο-αφαίρεση ακριβώς στο βαθμό που εξελίσσονται. Αυτό σημαίνει ότι το κατ’-εικόνα δεν περιέχεται σε καμία πραγματική μορφή που αναλαμβάνουν τα πράγματα ή οι καταστάσεις τους. (Το κατ’-εικόνα) διατρέχει τις μεταβάσεις από τη μια μορφή στην άλλη.”. Η συνθήκη απόδοση του όρου είναι η λέξη “δυναμικό”, αλλά στην προκειμένη περίπτωση επιλέγουμε μια πιο περιφραστική απόδοση που περιλαμβάνει την δυναμικότητα σαν ενδεχόμενο μιας απεικονιστικής σχέσης. Το κατ’-εικόνα είναι αυτό που μοιάζει με κάτι και δυναμικά είναι αυτό το κάτι.

¹² Βλέπε σημείωση 11 σελ 2.

αλλά αντιθέτως εντελώς μιμητική και αφαιρετική ως προς μια προϋπάρχουσα αρχετυπική λειτουργία ή φόρμα. Με ποιό τρόπο ξεφεύγει κανείς από την παγίδα αυτή;

Ο Massumi απαντάει ιδιαίτερα αναφερόμενος στην παραδοσιακή πειθαρχία της αρχιτεκτονικής ως τεχνικής και τέχνης του σχεδιάζειν χώρους, ότι αναγκαία είναι μια “άνωτερη εμπειριστική” προσέγγιση¹³ η οποία βασίζεται στη λογική ότι¹⁴:

“[...] η ροή της εμπειρίας υπερβαίνει το είναι. Ή για να τεθεί με διαφορετικό τρόπο, η αίσθηση μεταφέρει δυνατότητα και αλλαγή (με επακόλουθο ότι η αίσθηση είναι απόλυτη, ή ότι είναι εμμενής μόνο στην δική της διαδικασία: η αίσθηση διεαυτή και καθαυτή μιας μορφής παραλλαγής, με τις αναδυόμενες σταθερότητες της μορφής επί της ουσίας παραγκωνισμένες). [...] Αυτό που σημαίνει [αυτή η προσέγγιση] για την αρχιτεκτονική και άλλες πλαστικές τέχνες είναι ότι μπορούν να επανασυνδεθούν με το κατ’-εικόνα και να λάβουν υπόψη την εμπειρία με την ίδια κίνηση. Για την αρχιτεκτονική το να επανασυνδεθεί με το κατ’-εικόνα και να λάβει υπόψη την εμπειρία με την ίδια κίνηση θα σήμαινε την φιλοδοξία να *χτιστεί το αν-αίσθητό*. Αν σε κάθε σύνθεση μορφών, όσο άκαμπτη κι αν είναι, ένα τυχαίο ατόπημα της προσοχής μπορεί να επαναφέρει την εμπειρία στη σύνθετη μορφή της, τότε πρέπει να είναι δυνατό να φτιαχτεί ένα πρόγραμμα οικοδόμησης ακριβώς σε συνέχεια αυτών των ατοπημάτων. Με άλλα λόγια η κτισμένη μορφή θα μπορούσε να σχεδιαστεί ώστε να κάνει το “τυχαίο” ένα αναγκαίο μέρος της εμπειρίας του να την κοιτάει ή να την κατοικεί. Το κτήριο δε θα θεωρούταν τόσο πολύ μια τελική μορφή όσο η αρχή μιας νέας διαδικασίας.”

Μια τέτοια υπερ-εμπειριστική προσέγγιση μπορεί να αποτελέσει υπό τη γενική λογική της serendipity μια εννοιολογική μήτρα για την οποία σχεδιαστική πρόταση. Το ερώτημα όμως παραμένει με ποιά μέθοδο μπορεί αυτή η εννοιολογική κατεύθυνση να αξιοποιηθεί, και ιδιαίτερα αποφεύγοντας μια ανεπιθύμητη σκέτη αφαίρεση και εννοιολογική αρχιτεκτονική κατασκευή, με χώρους μιμούμενους σχέσεις μεταξύ συγκεκριμένων σταθερών ιδεών. Πιο συγκεκριμένα: Με ποιό τρόπο μπορεί κανείς να σχεδιάσει τον χώρο αποφεύγοντας τόσο να εμψύσει στο σχέδιο μια συγκεκριμένη ιεραρχική τάξη (σχεδιαστής-υποκείμενο) όσο και να δημιουργήσει μια αφαιρετική της δομή, λιγότερο προφανή και ενοχλητική αλλά εξίσου υπαρκτή και ενεργή στη διαμόρφωση των ποιοτήτων του χώρου;

Μιμητική προσέγγιση

Η απάντηση στο πρώτο ερώτημα σχετίζεται άμεσα με το περιεχόμενο και τον σκοπό του σχεδιασμού σε κάθε δεδομένο χώρο ή συμπλεγμα χώρων. Ανάλογα με το γιατί σχεδιάζει κανείς, μπορεί και η απάντηση στο πρόβλημα να διαφέρει. Ο LeCorbusier σε ένα από τα πρώτα του κείμενα επιχειρηματολογεί υπέρ ενός σχεδιασμού-τέχνης που στόχο θα έχει¹⁵:

“[...] να θέσει τον θεατή σε μια κατάσταση ανυψωμένης τάξης. Για να συλληφθεί [αυτή η τέχνη], είναι πρώτα αναγκαίο το να γνωρίζει κανείς τί θέλει να κάνει και να προσδιορίσει τον προτεινόμενο στόχο. [...]”

¹³ Μετάφραση του όρου “superior empiricism” που χρησιμοποιεί ο Deleuze.

¹⁴ Βλέπε σημείωση 11 σελ 17-18.

¹⁵ Le Corbusier and Amadeé Ozenfant, “*Purism*” (1920), *Modern Artists on Art*, ed. Robert L Herbert (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1964), pp. 65-67, 62.

Είναι προφανές ότι αυτομάτως στο βαθμό που θα αποδωθεί πλήρης σημασία στον σκοπό ως έκφραση μιας “ανυψωμένης τάξης”, ο ρόλος του σχεδιαστή ανυψώνεται και αυτός σε μια σφαίρα “ανυψωμένης συνείδησης”, δημιουργώντας εξ αρχής ένα μεγάλο χάσμα στη δομή και τις εγγενείς λειτουργίες του χώρου προς σχεδιασμό ή υλοποίηση. Στο βαθμό που σημειώνεται της αρχιτεκτονικής-σχεδιαστικής διαδικασίας είναι ο Σκοπός και η ανύψωση της Τάξης, αναγκάσει είτε κανείς θα καταφύγει σε μια μεταφυσική της μορφής, ένα είδος ιερής γεωμετρίας όπως αυτό του Πυθαγόρα μέσα από το οποίο θα προκύπτει κυρίαρχα το σχεδιαζόμενο αντικείμενο, είτε θα ασχοληθεί με μια γραμματική ηθικών αξιών και ιδεών που αυτές θα πρέπει να παίξουν τον κυρίαρχο ρόλο σαν δομικά συνθετικά στοιχεία του αντικειμένου. Σε κάθε περίπτωση μιλάμε για μια μιμητική προσέγγιση του σχεδιαζόμενου αντικειμένου: Το αντικείμενο ή ο χώρος που σχεδιάζονται μιμούνται μια εξωτερική τάξη-ιεραρχία, είτε αυτή βασίζεται στην μορφή ως νόημα, είτε βασίζεται σε μια εννοιολογική προσέγγιση των συνθετικών αρχών, βάσει ενός άλλου, εσωτερικά συνεκτικού ως προς τον εαυτό του, συστήματος, οι αρετές του οποίου επιχειρείται να μεταγγιστούν στο αντικείμενο του σχεδιασμού. Πρόκειται για ενός είδους υπερβατική μεθοδολογία, όπου η θεωρία προκύπτει από κάποιες α ριγοί κατηγορίες όπως αυτές αναδύονται μέσα από την εμπειρία με τρόπο που από το φαινόμενο (όπως ένα κτήριο) μπορώ αντικειμενικά να καταλήξω σε μια γνώσιμη κατάσταση των αρχικών του συνθηκών σαν αναγκαίων για την εμφάνισή του (όπως τις συνθετικές αρχές ή τις γεωμετρικές προτιμήσεις του αρχιτέκτονα)¹⁶.

Αντίστοιχα και μια “κειμενική” προσέγγιση φέρει το μεγαλύτερο μέρος των προβλημάτων που φέρει και μια καθαρή εννοιολογική. Με το να αντιμετωπίσει κανείς τον χώρο (ή το κτήριο, ή το αντικείμενο, ή...) σαν σύνολο σημείων και σημάνσεων, εκτός του ότι ήδη επιλέγει μέσα από μια προϋπάρχουσα δεξαμενή σημείων και νοημάτων –πράγμα το οποίο θα μπορούσε κανείς να επιχειρηματολογήσει αρκετά ισχυρά ότι είναι αναπόφευκτο τόσο σε μια μιμητική όσο και σε μια ποιητική μεθοδολογία- και ενώ πράγματι διαφεύγει από την μονοσημία της σύνθεσης με βάση τη μορφή, περιγράφει τελικά μια διαδικασία και όχι την ενδεχομενικότητα, την δυνατότητα “οριζόντιας” ή “διαγώνιας” μετακίνησης από κείμενο σε κείμενο¹⁷. Η κειμενική προσέγγιση που πραγματοποιεί μια διαμεσολάβηση μεταξύ του καθαρού μιμητικού μοντέλου και του ποιητικού, καθώς παράγει το σύστημα άρθρωσης των σημείων με πλήρως ή σχετικά πρωτότυπο τρόπο αναγκαστικά για να μπορέσει να λύσει τα προβλήματα της μεταφοράς από ένα σύστημα αναφοράς (γλώσσα) σε ένα άλλο (αρχιτεκτονική), καταλήγει σε μια αναδίπλωση επί του καθαρού μιμητικού μοντέλου στο βαθμό που δεν εφευρίσκει κάθε φορά μια νέα αμιγώς αρχιτεκτονική γλώσσα ώστε να αποφύγει έναν μιμητικό φορμαλισμό. Κάτι τέτοιο σχεδόν ποτέ δεν γίνεται στον πραγματικό σχεδιασμό του χώρου. Συχνά παρατηρείται το φαινόμενο μια κειμενική προσέγγιση να επιστρατεύεται στην περίπτωση ουτοπικών σχεδίων όπως η Νέα Βαβυλώνα του Constant Nieuwenhuis¹⁸ η οποία όμως τείνει στην αναδίπλωση του κειμένου στον εαυτό του και στην δημιουργία με αυτό τον τρόπο

¹⁶ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την υπερβατική μιμητική παραπέμπουμε στο: L. Floridi, “The Logic of Design as a Conceptual Logic of Information”, σελ 10-11, δημοσιευμένο προς ελεύθερη χρήση στον ιστότοπο academia.edu.

¹⁷ Το σημείο αυτό στηρίζεται και ο Massumi στην προσπάθεια να περιγράψει μια αρχιτεκτονική του κατ’-εικόνα. Βλέπε σημείωση 11 σελ 7-8.

¹⁸ Μια μικρή εικονική παρουσίαση του θέματος του Constant είναι η ακόλουθη <https://youtu.be/Xo2VYFYR0A> .

ενός είδους εσωτερικού *διπλού γίνεσθαι* (*double becoming*) με την λογική των Deleuze-Guattari, δηλαδή μιας τάσης για να γίνει το αντικείμενο τόσο μια ανώτερη μορφή του εαυτού του όσο και να διαφύγει αυτής προς ανάληψη μιας φαινομενικά άλλης¹⁹.

Ποιητική προσέγγιση

Στον αντίποδα αυτών, μια κατ’-εικόνα σχεδιαστική λογική έχει σαν βασικό της στοιχείο τη μεταχείριση του χώρου ως μια σειρά από ενδεχόμενα κίνησης και αλληλεπίδρασης. Προσπαθεί να ενσωματώσει μια τυχαία τροπή των γεγονότων στο αποτέλεσμα του σχεδιασμού όχι με την έννοια της πρόληψης αλλά με την έννοια της υπόθαλψης και της προώθησής του στο βαθμό που μπορεί να αποτελεί μια φιλική πλατφόρμα για να βιώσει κανείς αυτό που θέλει από όσα μπορεί να συλλάβει σαν ενδεχόμενα βιώματα. Μια τέτοια λογική κατά τον Massumi “δεν περιλαμβάνει οπτικές οφθαλμαπάτες, αμφισημία ή τρισδιάστατες ψευδαισθήσεις²⁰”, καθώς όλα αυτά “υπόκεινται στην κλασική αναπαράσταση”. Ο αρχιτέκτονας στοχεύει στο να σχεδιάσει τις αρχικές συνθήκες για τη ζωή ενός κτηρίου, ως αλληλεπίδρασης με άτομα που κινούνται στο χώρο και διαλέγονται με αυτό και όχι στο να σχεδιάσει τις πλήρεις διαδρομές ή αλληλεπιδράσεις που θα πρέπει το κτήριο να φέρει με το περιβάλλον του.

Παράδειγμα μιας τέτοια σχεδιαστικής λογικής είναι η δουλειά του Ολλανδού καλλιτέχνη Theo Jansen με τον συνολικό τίτλο: “Strandbeest”²¹, δηλαδή τέρατα της παραλίας. Ο Jansen κατασκευάζει οργανικές μορφές που θυμίζουν έντομα, ζώα ή και μηχανές από πλαστικούς σωλήνες, τα οποία κινούνται με πανιά χάρη σε πανιά που δεσμεύουν την αιολική ενέργεια και συνδέσμους που επιτρέπουν στα άκρα τους να κινούνται σαν πόδια. Τα τέρατα είναι ιδιαίτερα φθηνά στην κατασκευή και αφήνονται μόνα τους σε παραλίες ή άλλες ανοιχτές εκτάσεις με έντονο άνεμο όπου διαγράφουν πορείες βάσει της κατεύθυνσης του ανέμου αλλά και της φυσιογνωμίας των αρθρώσεών τους. Ο ίδιος ο καλλιτέχνης λέει:

“Με τον καιρό οι σκελετοί που κατασκευάζω έχουν γίνει όλο και πιο καλοί στο να επιβιώνουν από τα στοιχεία της φύσης όπως οι καταγίδες και το νερό και κάποια στιγμή θέλω να αφήσω αυτά τα ζώα σε αγέλες στις παραλίες, ώστε να ζήσουν τις δικές τους ζωές.”

Οι πορείες που ακολουθούν αυτά τα τέρατα της παραλίας θα έπρεπε να αποτελούν ένα σημαντικό δείκτη για το πώς θα έπρεπε ένα κτήριο ή ένας χώρος να διανέμουν την αλληλεπίδραση με τον ανθρώπινο παράγοντα, όχι σαν μηχανές κατοίκησης αλλά σαν συνομιλητές σε μια αναζήτηση της επόμενης ενδεχόμενης διαδρομής

¹⁹ Ο Massumi στο B. Massumi, “*Realer than Real: the simulacrum according to Deleuze and Guattari*”, σελ 5-6, αναρτημένο στην προσωπική σελίδα του συγγραφέα στο <http://www.brianmassumi.com/english/essays.html> λέει:

“Η έννοια-κλειδί [για την κατανόηση της προσομοίωσης] είναι το διπλό γίνεσθαι. Υπάρχουν πάντα τουλάχιστον δύο όροι οι οποίοι σαρώνονται σε μια τρομερή διαδικασία που τους μεταμορφώνει και τους δύο. [...] αντί να κοιτά κανείς κατακόρυφα πάνω ή κάτω, κινείται προς το πλάι προς μια άλλη θέση πάνω σε ένα άτομο άλλου φύλου ή φυλής ή ηλικίας, ένα έντομο, ένα φυτό. Η υπέρροχη διαδικασία, παρότι αφαιρετική όπως η υποατομική φυσική, είναι εμμενείς στον κόσμο των αντικειμένων που επηρεάζει, και είναι τόσο πραγματική όσο ένα κουάκ.”.

²⁰ Βλέπε σημείωση 11 σελ 18-19.

²¹ Βασικά στοιχεία της δουλειάς του Theo Jansen αλλά και της λογικής του σχετικά με τα strandbeest βρίσκονται εδώ: <http://www.strandbeest.com/> .

των ανθρώπων. Σε απάντηση αυτού του ερωτήματος προτείνεται, αντί για μια αμυντική προσπάθεια αποφυγής της μονοσημίας και του κλειστού χαρακτήρα του σχεδιαζόμενου χώρου, η επιθετική ενσωμάτωση στις συνθετικές του αρχές της έννοιας της serendipity. Ο χώρος πρέπει να μπορεί να περιέχει την πολυσημία όχι με την έννοια των πολλών δυνατών ερμηνειών αλλά με την έννοια των εγγενών ενδεχομένων σε ένα πολύ βασικό, δομικό επίπεδο. Ο χώρος ο ίδιος θα πρέπει τόσο εννοιακά όσο και υλικά από την άποψη του εξοπλισμού αλλά και των ιδίων των αισθητηριακών ποιότητων που περιέχει, να επιτρέπει και να προωθεί όχι έναν μεγάλο αριθμό προδιαγεγραμμένων πορειών και αλληλεπιδράσεων, αλλά την ενίσχυση και ανάδειξη της ύπαρξης των ενδεχομένων στο άτομο ή τον πλυθησμό που έρχεται σε διάλογο μαζί του. Αξιοποιώντας τη λογική του Massumi²², πρέπει ο χώρος να λειτουργεί σαν ενισχυτής της “κρίσιμης κατάστασης” του συστήματος, με τρόπο που θα ενθαρρύνονται διαφορετικά “ξεδιπλώματα”, ώστε η “συνήθεια” του χώρου να εκφράζει την πρόθεση και τις προτιμήσεις του σχεδιαστή και να καθοδηγεί, να διστάζει δημιουργώντας ένα “χάσμα” στον τρόπο λειτουργίας και στη δυνατότητα διαφυγής του χρήστη από το καθεστώς αυτό²³. Μέσα από την παράταση και ενίσχυση της στιγμής του μετωρισμού, με έναν τρόπο το άτομο που βιώνει εκείνη τη στιγμή τον χώρο ωθείται να ανακαλύψει μια αναπάντεχη, διαφορετική από αυτή που πίστευε στην αρχή διαδρομή και λειτουργία του χώρου. Καθώς κάθε στιγμή μετωρισμού ακολουθεί μια απόφαση, σε κάθε κόμβο της διαδικασίας αυτής, η serendipity διαιωνίζεται.

Τελικές σκέψεις

Μέσα από τη μέθοδο μιας “χαρωπής”, “τυχαίας” ανακάλυψης της διαδρομής και του τρόπου αλληλεπίδρασης με τον σχεδιασμένο χώρο ή το σχεδιασμένο αντικείμενο, ο χρήστης μπορεί να έχει την ευκαιρία να διαφύγει από την ιεραρχική δόμηση του χώρου που οφείλεται στην ύπαρξη του σχεδιαστή και του χρήστη σαν χωριστές οντότητες. Η τεχνική αυτή μπορεί να παίξει τον ρόλο του μεσάζοντα μεταξύ μιας τυπικής οικοδομικής κατασκευαστικής πτυχής της αρχιτεκτονικής και του “νοήματος” που αυτή φέρει, με σχετική ομαλότητα, καθώς αφαιρεί τη σημασία του βιώματος από την ύλη ως δομή και την μεταφέρει στην ύλη ως διαδρομή ή ενδεχόμενο. Τι μπορεί η μέθοδος της serendipity να πετύχει; Σε ένα βαθμό μπορεί να περιγράψει μια θετική υπερ-πραγματικότητα, που όμως σε αντίθεση με αυτή του Baudrillard²⁴, δεν θα καταλήγει στην απόλυτη σχετικότητα, αλλά θα καταλήγει στη δυνατότητα αξιοποίησης των κενών μεταξύ του αρχικού μοντέλου και του ομοιώματος (simulacrum), δυνατότητα διαφυγής που αναγνωρίζουν και οι Deleuze-Guattari στο *A Thousand Plateaus*, και επισημαίνει και ο Massumi στο *“Realer than real: the Simulacrum according to Deleuze and Guattari”*²⁵. Το δυσκολότερο ερώτημα μιας τέτοιας αρχιτεκτονικής πρότασης είναι το με ποιό τρόπο θα συναρθρωθεί με

όλα τα υπόλοιπα συστήματα και τις λοιπές “χωρικές μηχανές”²⁶ που ήδη υπάρχουν στον κοινωνικό χώρο. Ποιό είναι το λεξιλόγιο που μπορεί να μετατρέψει τις ήδη υπάρχουσες ροές πληροφορίας, κίνησης, ανάδυσης, ανακάλυψης, τυχαιότητας στο χωρικό μας απόθεμα σε ισχυρότερα σήματα πάνω στο σώμα της κοινωνίας μας;

Σε κάθε περίπτωση, το μοντέλο που περιγράφεται έστω και ελλιπώς, μπορεί να φανταστεί κανείς πώς θα λειτουργούσε σε επίπεδο ενός χώρου-δρώμενου, ενός καλλιτεχνικού παιχνιδιού αντί για τη μορφή του μουσείου, του Opera House, της μεγάλης θεατρικής σκηνής. Περισσότερο δύσκολο είναι να σκεφτεί κανείς έναν τέτοιο τρόπο μετακίνησης και πλοήγησης της πόλης ή της υπαίθρου, που η πορείες που θα εγγράφονται θα αποτελούν τουλάχιστον μια μη πλήρη έκφραση της επιθυμίας και πού θα μπορούν με έναν πραγματικό και βαθύ τρόπο να δομήσουν συλλογικότητες της απόλαυσης και όχι ομάδες καταναγκασμού.

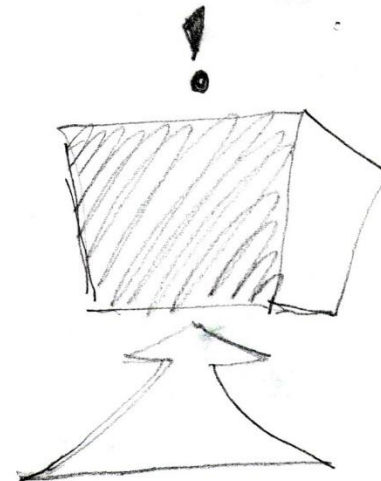
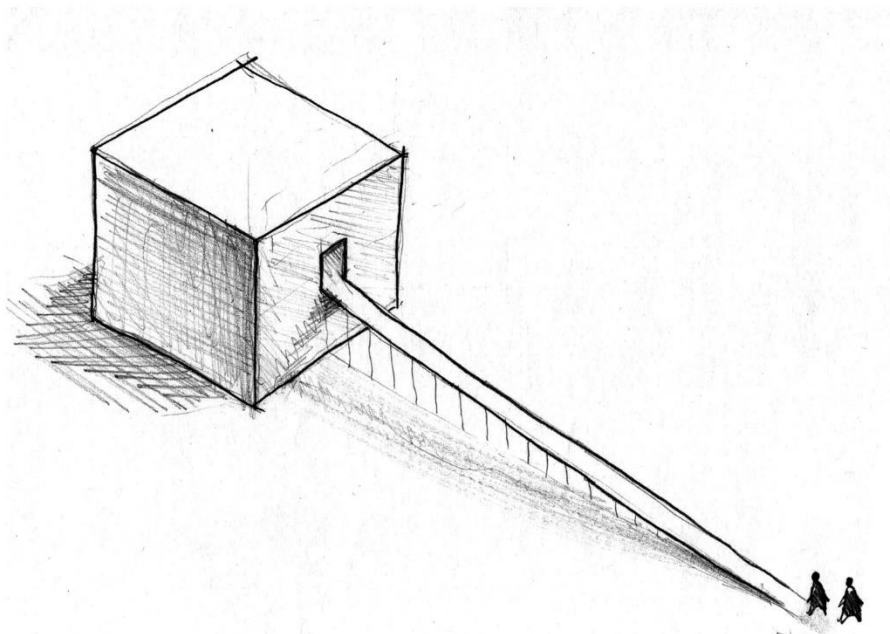
²² B. Massumi, “Event Horizon”, σελ 2-3, εργασία αναρτημένη στη σελίδα του συγγραφέα στο <http://www.brianmassumi.com/english/essays.html>.

²³ Στη φράση αυτή με τη λέξη “συνήθεια” μεταφράζουμε το “habit”, που στη σκέψη του συγγραφέα υποδηλώνει μια τυπική λειτουργία ενός φαινομένου, όχι όμως τη μοναδική. Αντίστοιχα με τη λέξη “χάσμα” μεταφράζουμε το “hiatus” ώστε να δειχθεί η διάρρηξη του συνεχούς μιας τυπικής λειτουργίας του φαινομένου.

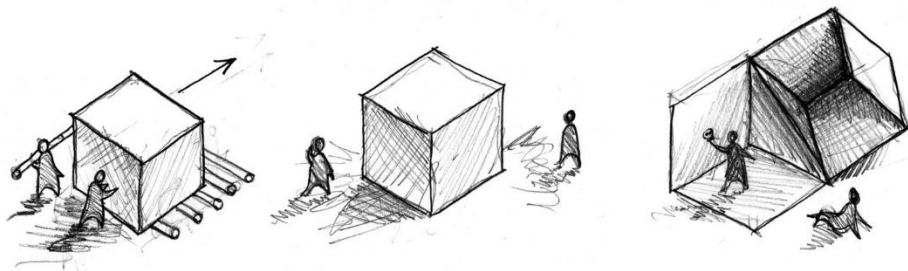
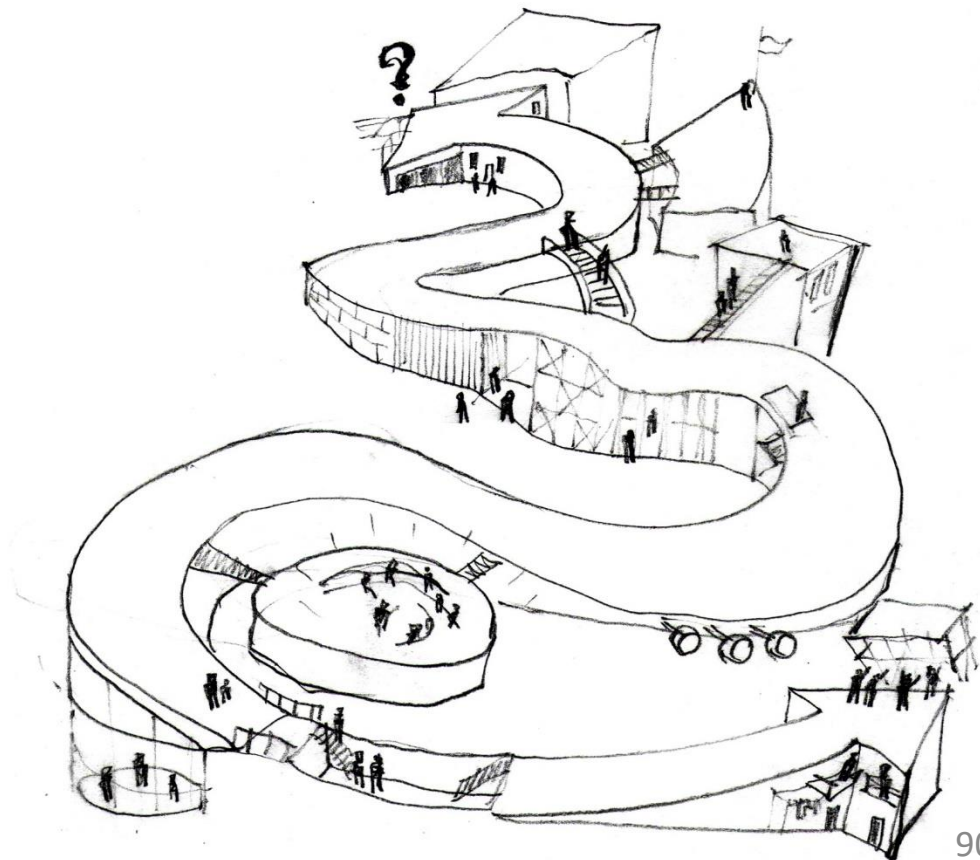
²⁴ J. Baudrillard, *Selected Writings*, επιμέλεια Mark Poster, Stanford University Press, ΗΠΑ 1988, σελ 166-184 αναδημοσιευμένο στον ιστότοπο https://epk.home.xs4all.nl/theory/Simulation/Baudrillard_Simulacra%20and%20Simulations.pdf.

²⁵ Βλέπε σημείωση 19 σελ 6-7.

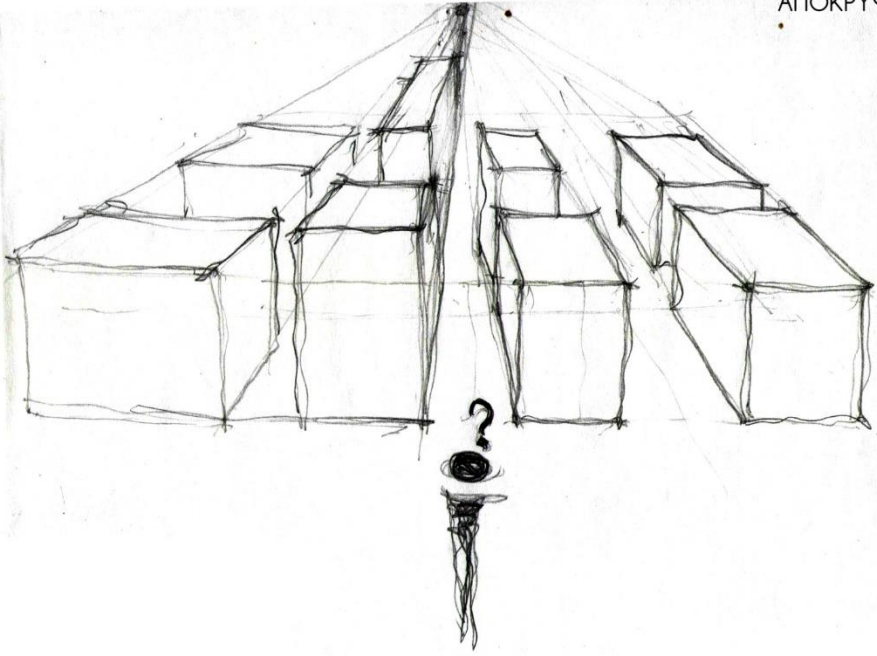
²⁶ Παράφραση του όρου “επιθυμητική μηχανή” (desire machine) των Deleuze-Guattari στον *Αντί-Οιδίποδα*.



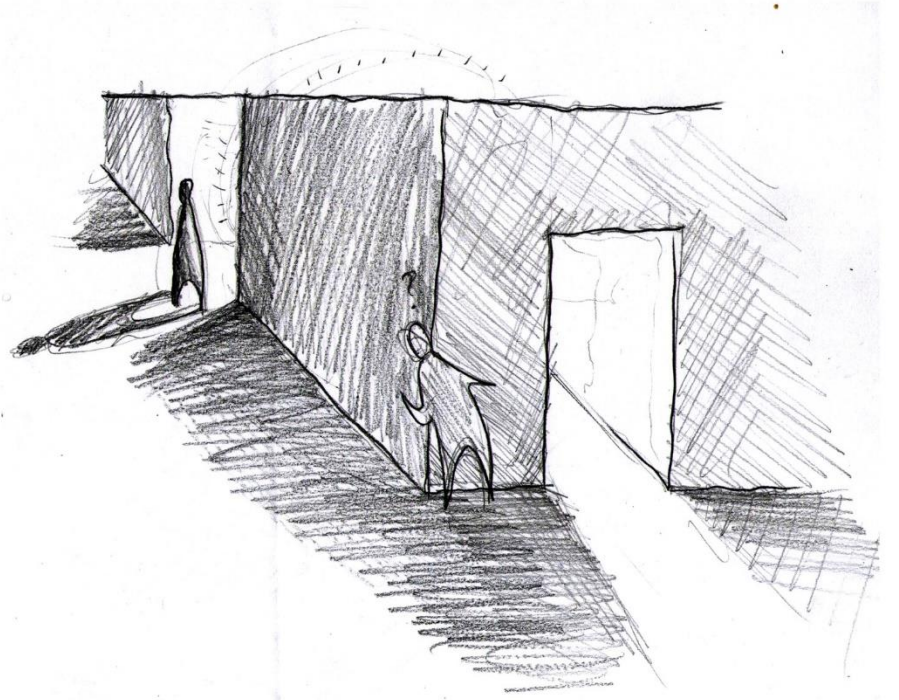
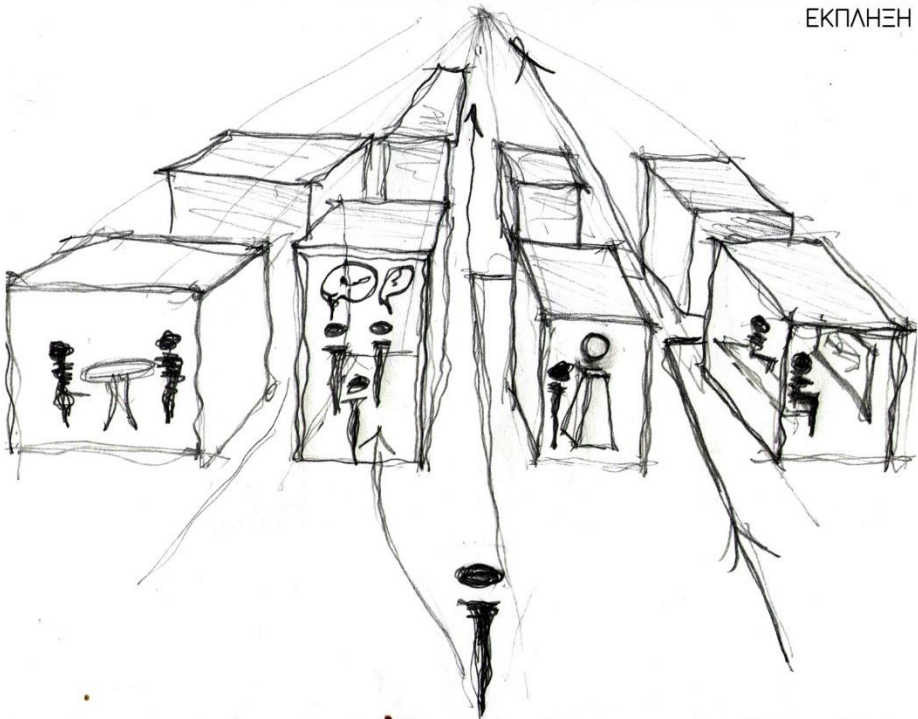
AGENCY ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ

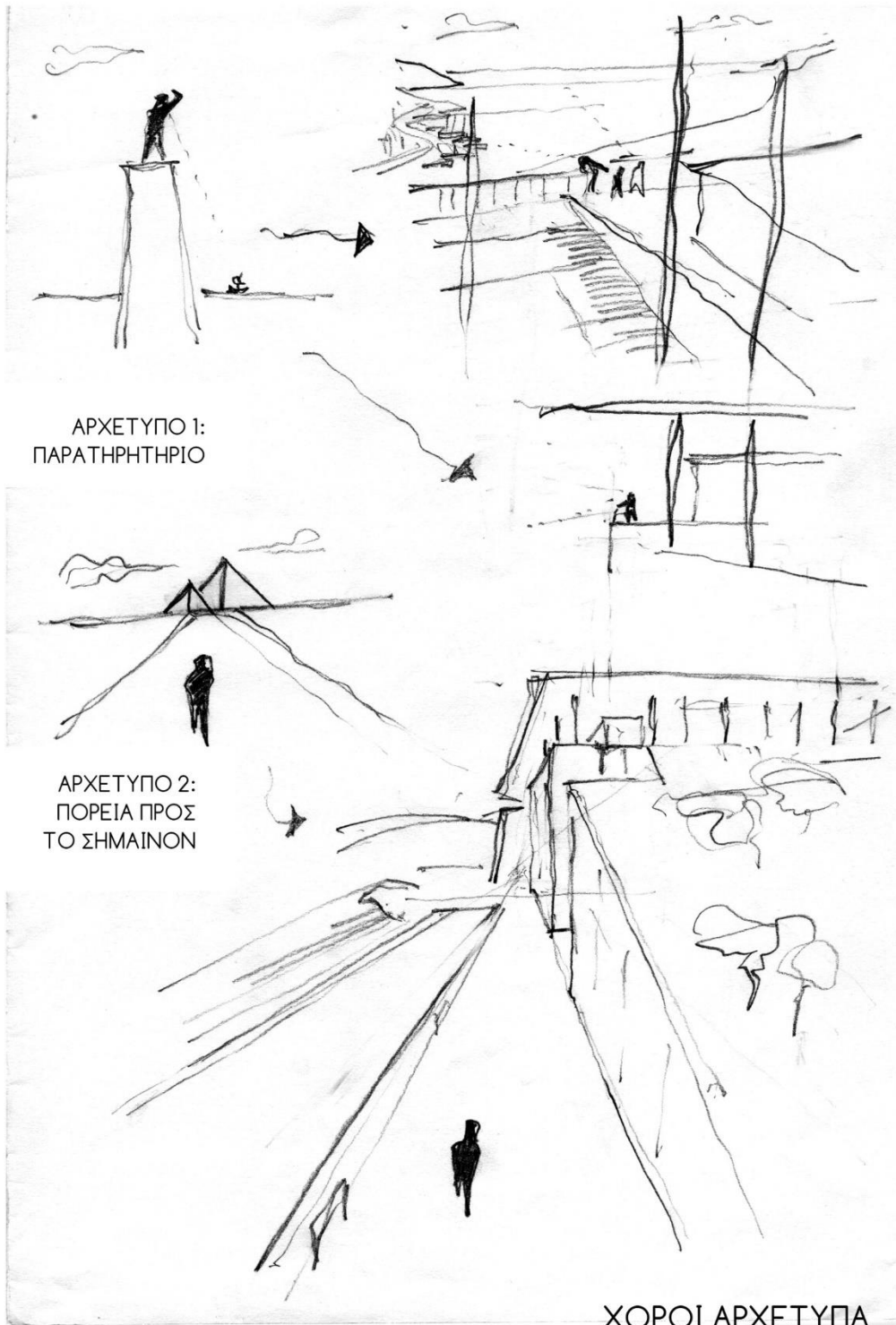


ΑΠΟΚΡΥΨΗ



ΕΚΠΛΗΞΗ

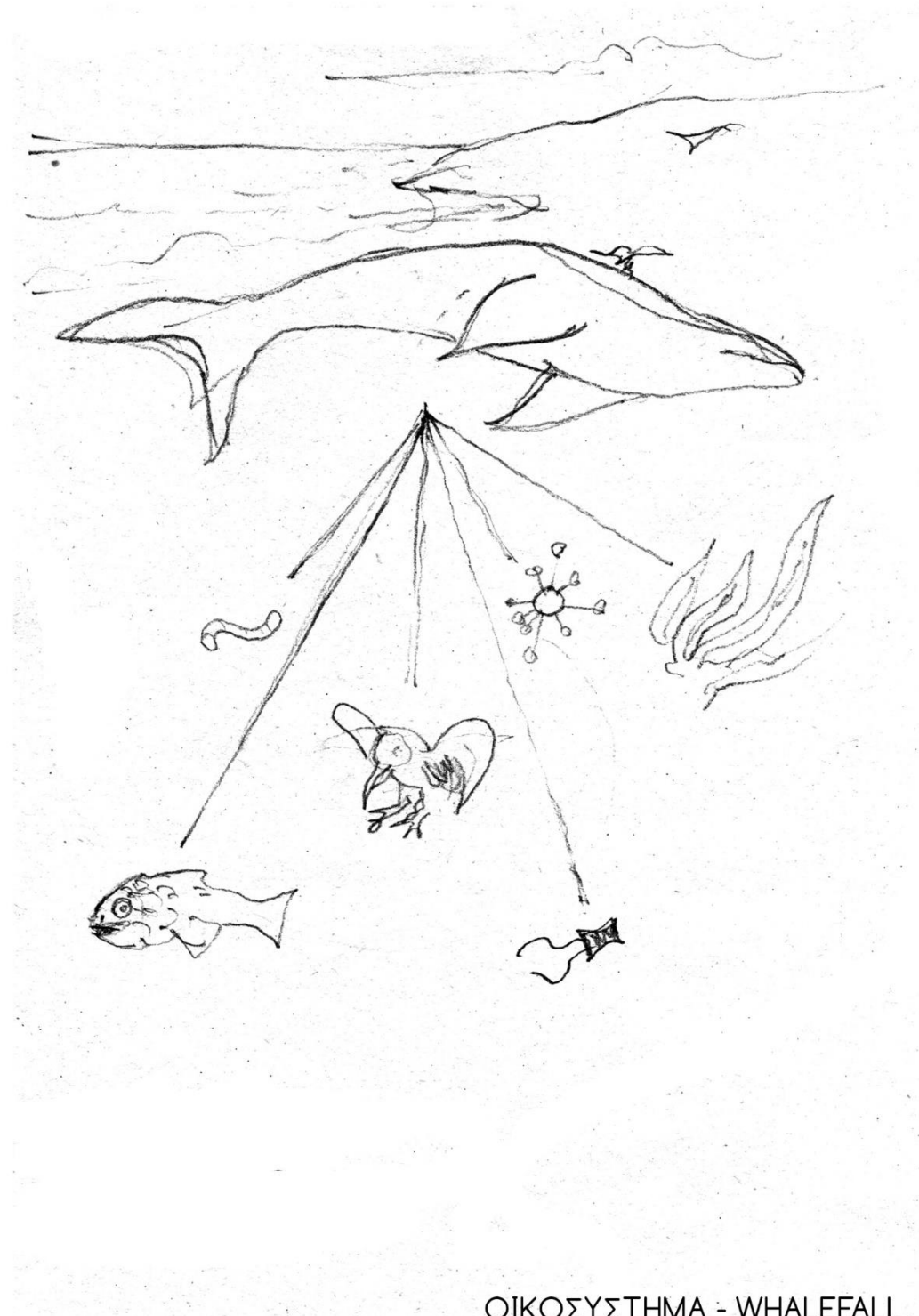




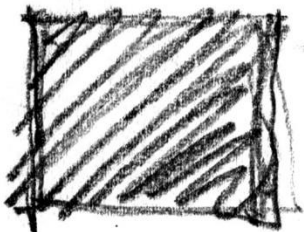
ΑΡΧΕΤΥΠΟ 1:
ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΡΙΟ

ΑΡΧΕΤΥΠΟ 2:
ΠΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣ
ΤΟ ΣΗΜΑΙΝΟΝ

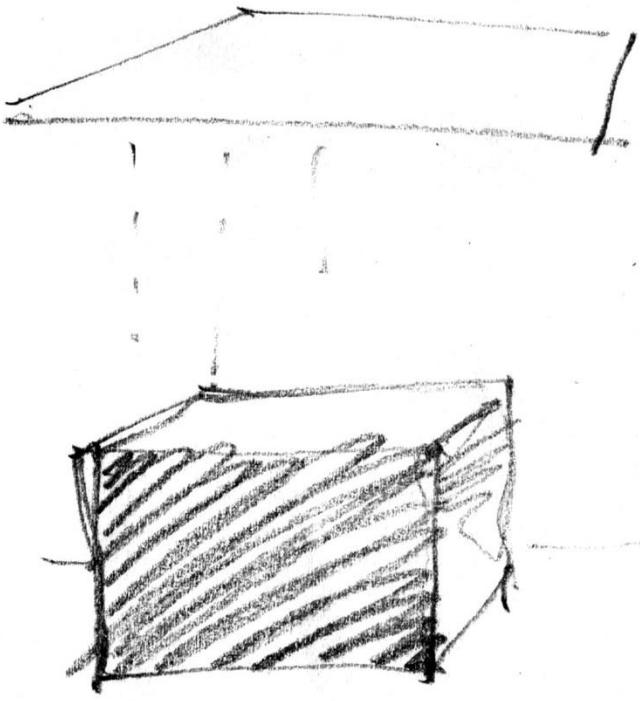
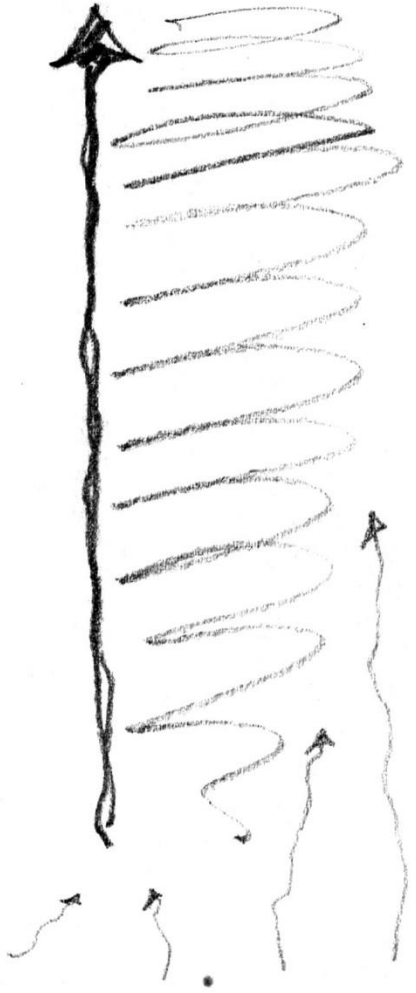
ΧΩΡΟΙ ΑΡΧΕΤΥΠΑ



ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑ - WHALEFALL



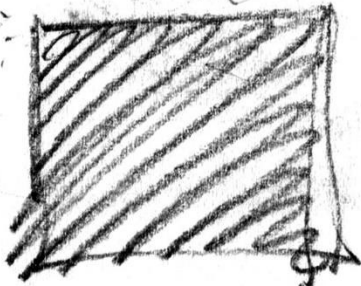
ΑΡΧΕΤΥΠΟ 3:
ΚΥΡΙΑ
ΠΟΡΕΙΑ
-
ΜΟΝΑΔΙΚΗ
ΚΑΤΑΛΗΞΗ

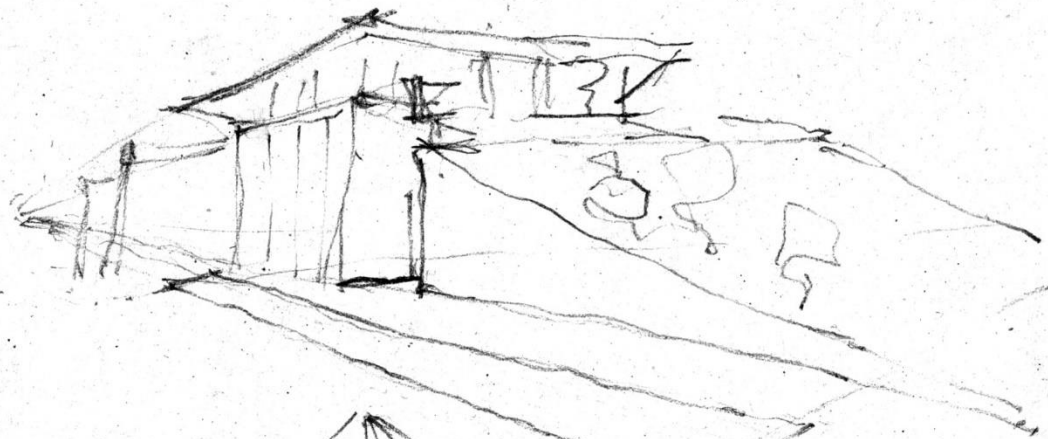


ΑΡΧΕΤΥΠΟ 4:
ΚΥΡΙΟ ΣΗΜΑΙΝΟΝ &
Η ΑΝΥΨΩΣΗ - ΑΝΑΔΕΙΞΗ ΤΟΥ



ΑΡΧΕΤΥΠΟ 5:
ΣΚΛΗΡΗ ΟΡΙΟΘΕΤΗΣΗ ΤΟΥ
ΚΥΡΙΟΥ ΣΗΜΑΙΝΟΝΤΟΣ





ΠΡΑΣΙΝΟ

ΕΚΤΟΝΩΣΗ - ΑΠΛΑ

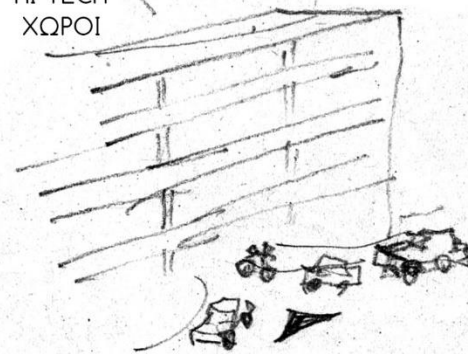


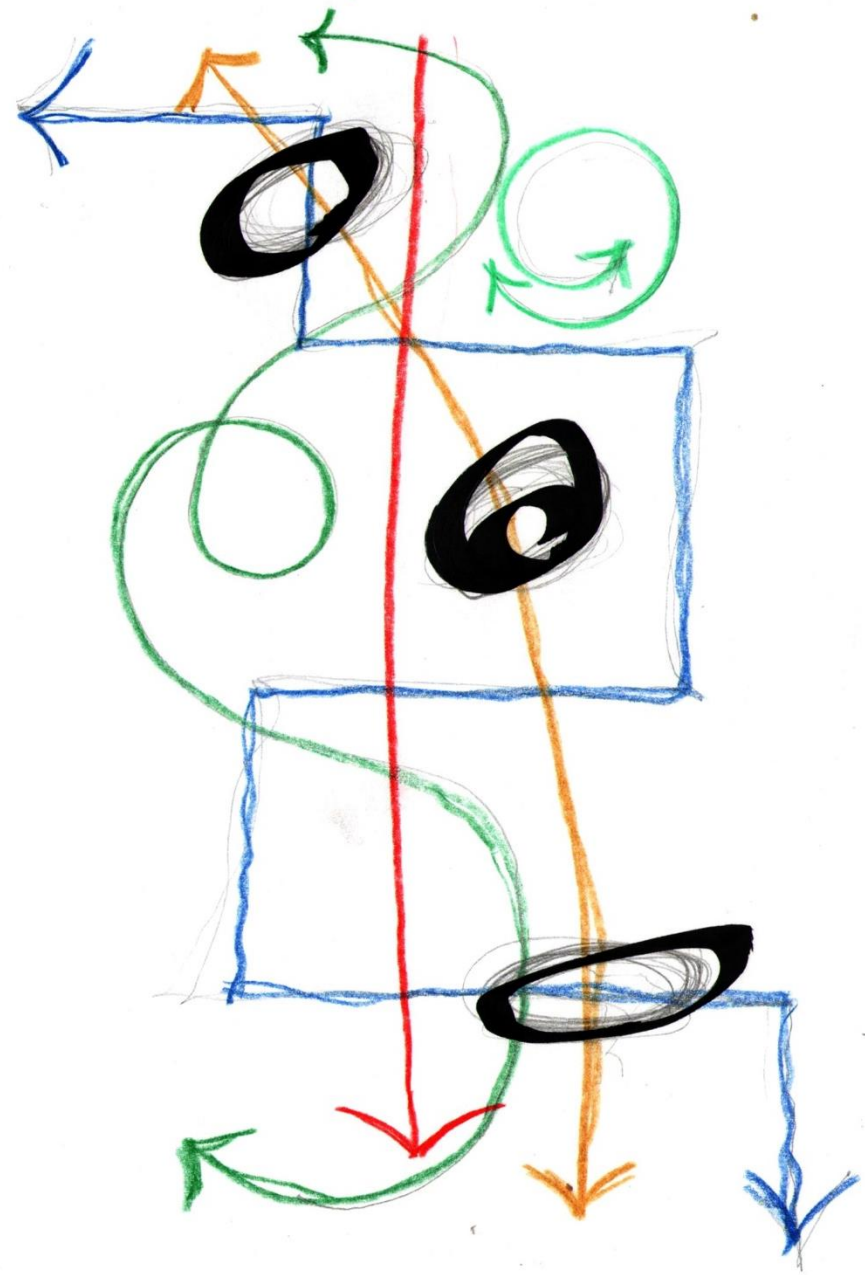
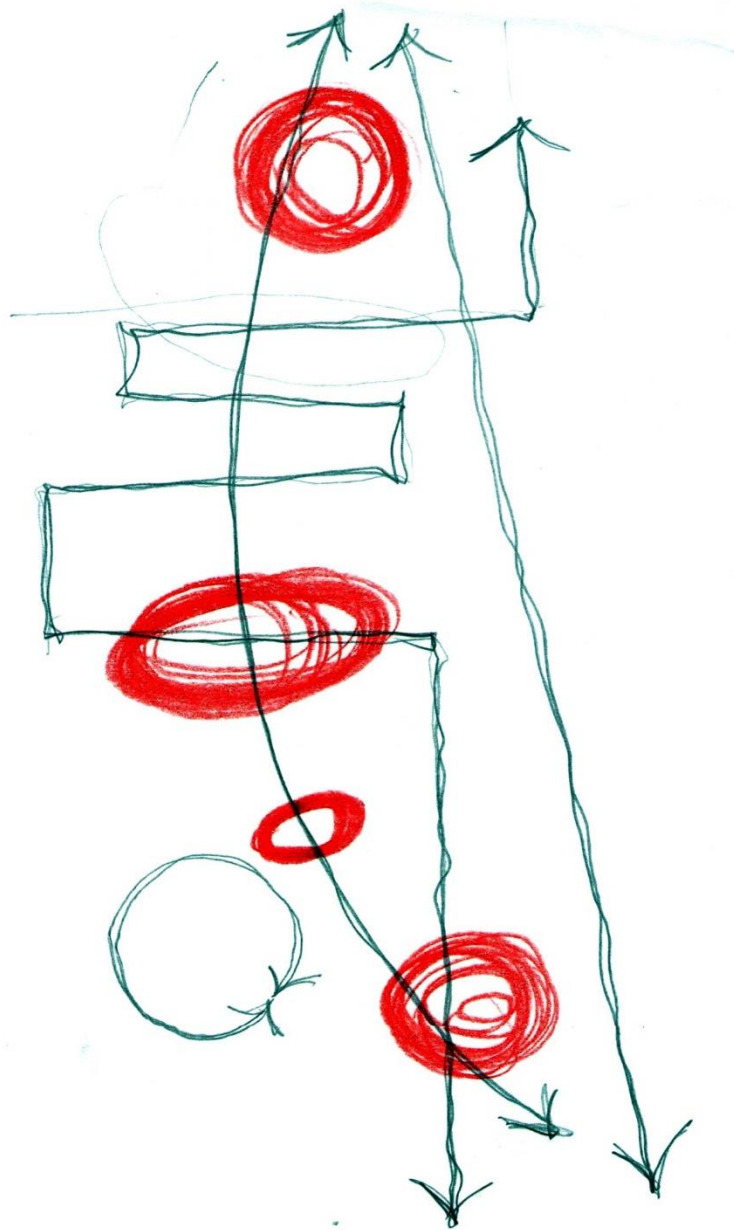
HI-TECH
ΧΩΡΟΙ

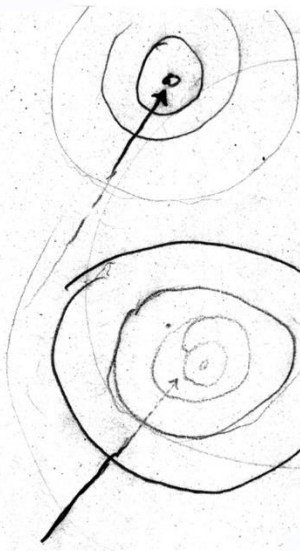
PARKING



ΕΙΣΟΔΟΣ ΚΑΙ ΟΙΚΕΙΟΠΟΙΗΣΗ

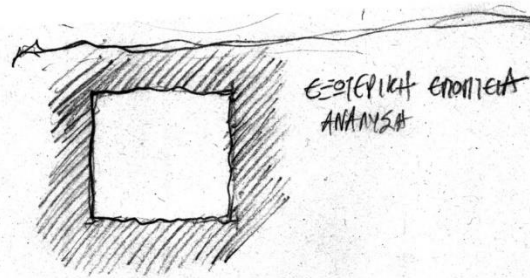




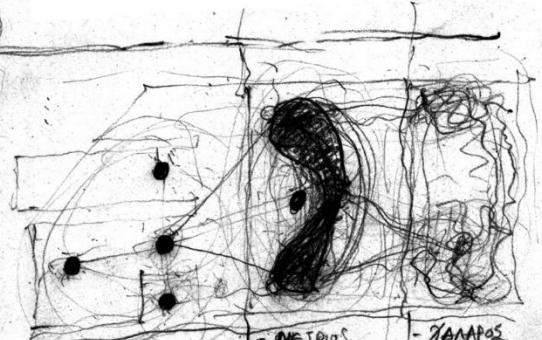
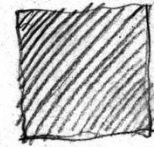


ΤΥΠΟΣ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ
ΠΥΚΝΟΣΗ ΤΗΣ ΜΟΡΦΗΣ

ΤΥΠΟΣ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ
ΑΡΑΙΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ



ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΒΙΟΜΑ
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

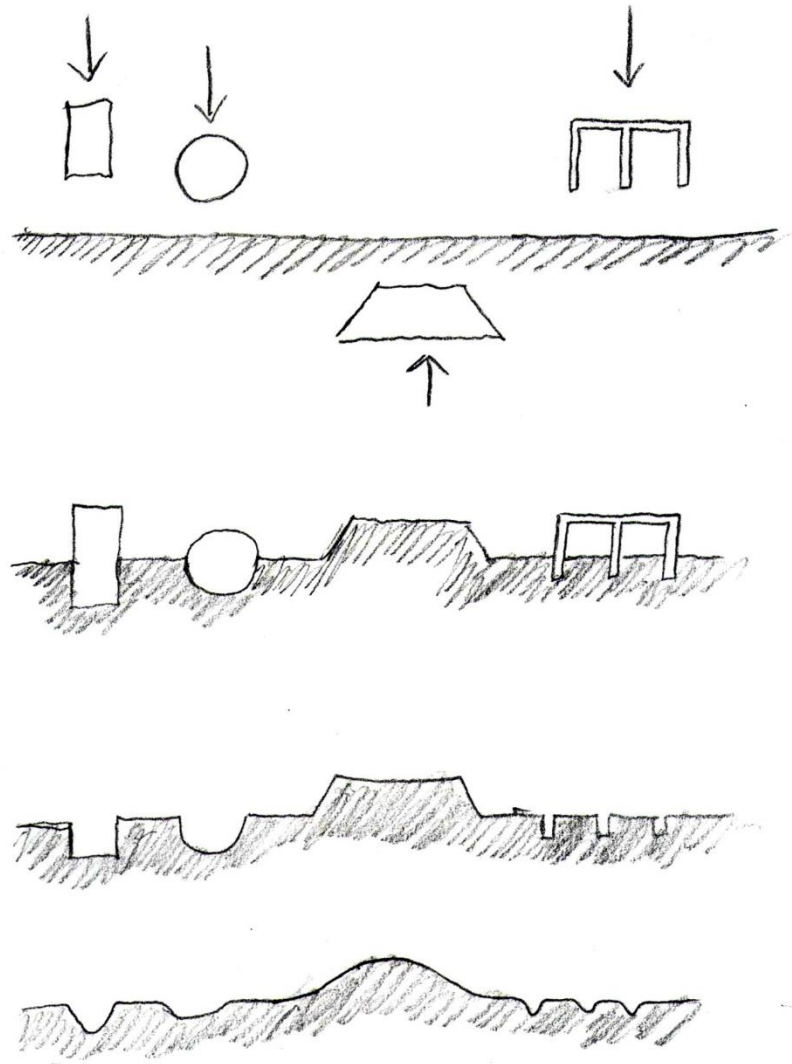


- ΣΥΜΠΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ
- ΑΡΑΙΑ ΣΧΕΣΗ
- ΥΨΗΛΗ ΠΟΛΕΜΙΚΗ
- ΣΚΗΝΟΤΡΑΦΙΑ
- ΠΡΟΤΥΠΓΙΟ

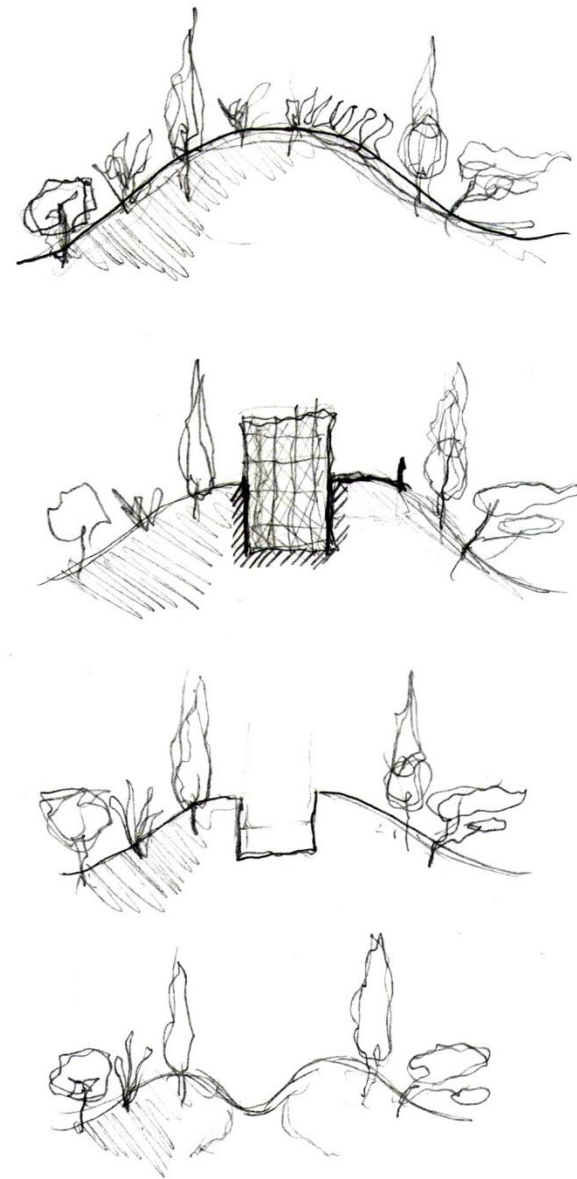
- ΜΕΤΡΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ
- ΤΙΣ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΣΧΕΣΗ
- ΜΕΤΡΙΑ ΠΟΛΕΜΙΚΗ
- ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ
- ΘΥΝΑΚΑΣ

- ΧΑΛΑΡΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ
- ΑΡΑΙΑ ΣΧΕΣΗ
- ΧΑΜΗΛΗ ΠΟΛΕΜΙΚΗ
- ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ
- ΜΟΝΤΖΟΡΑ

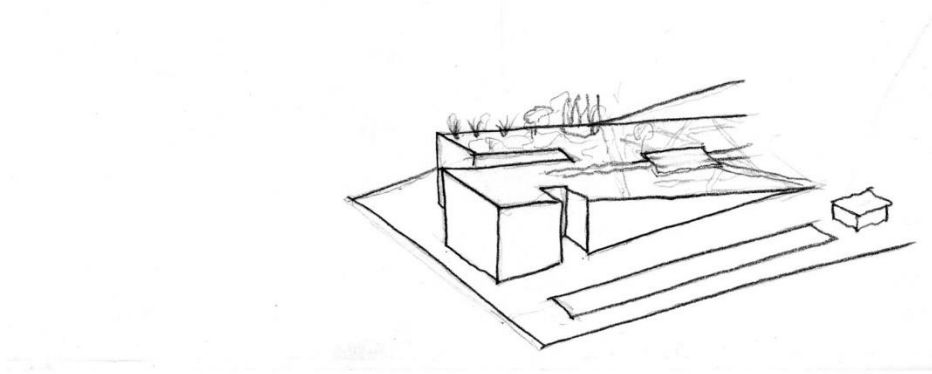
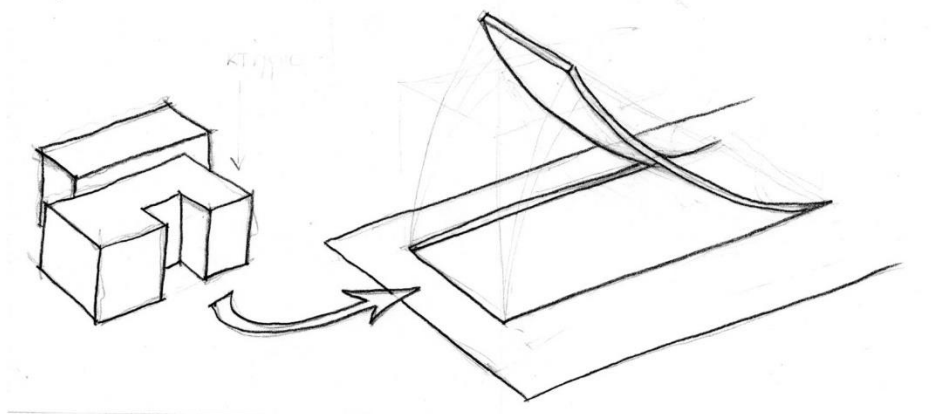
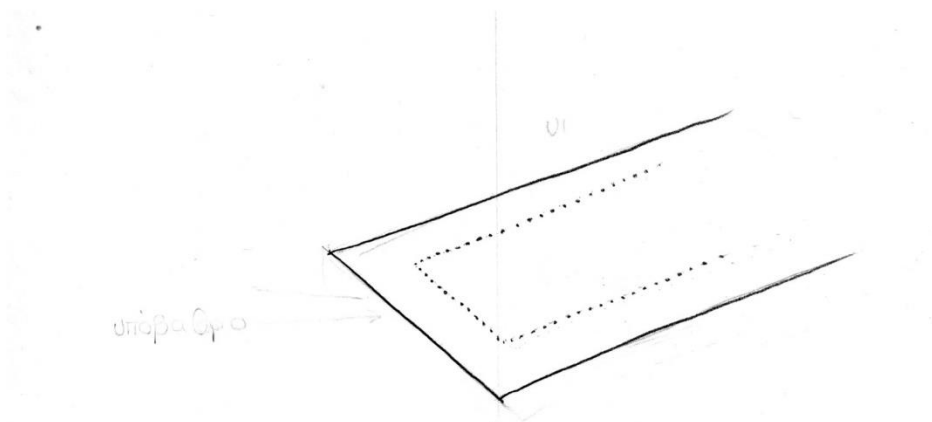




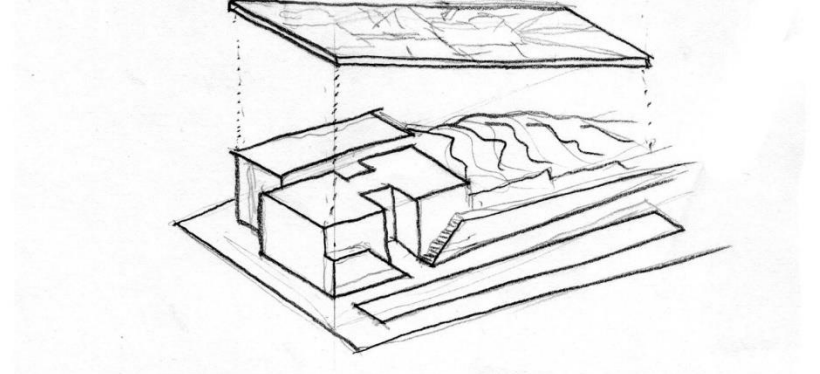
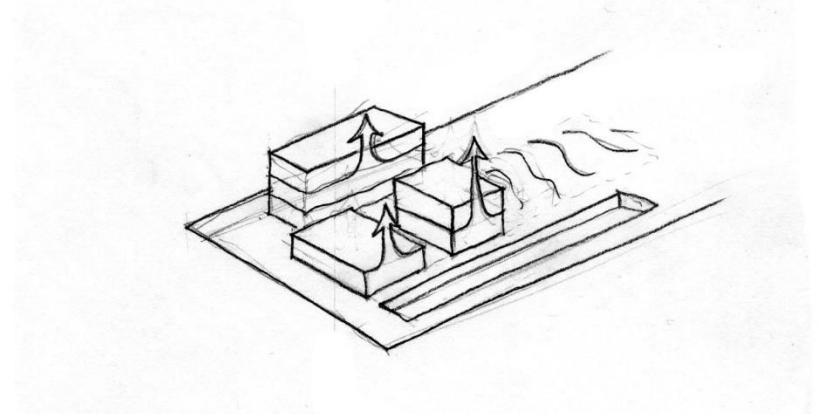
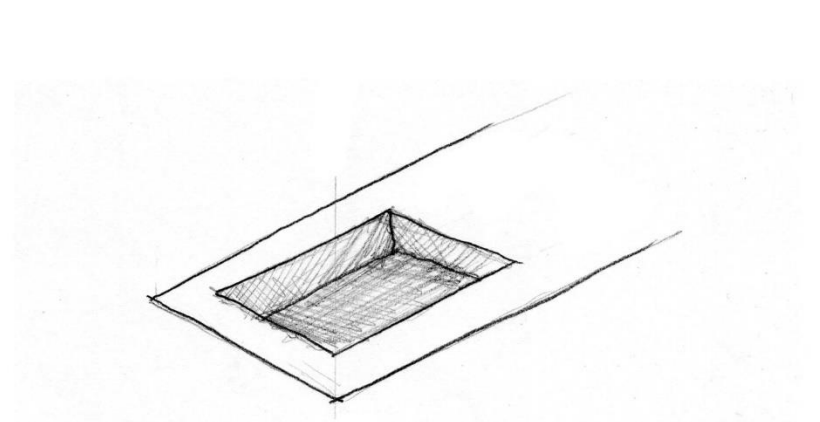
ΙΧΝΟΣ - ΟΥΛΗ
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ
ΣΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ



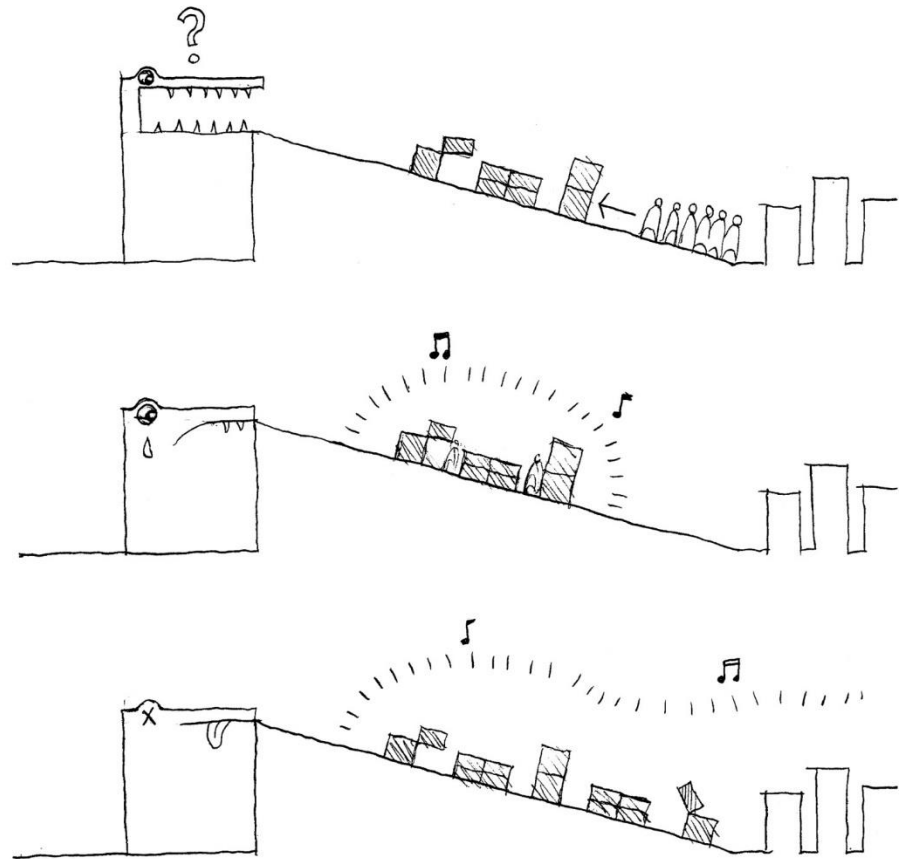
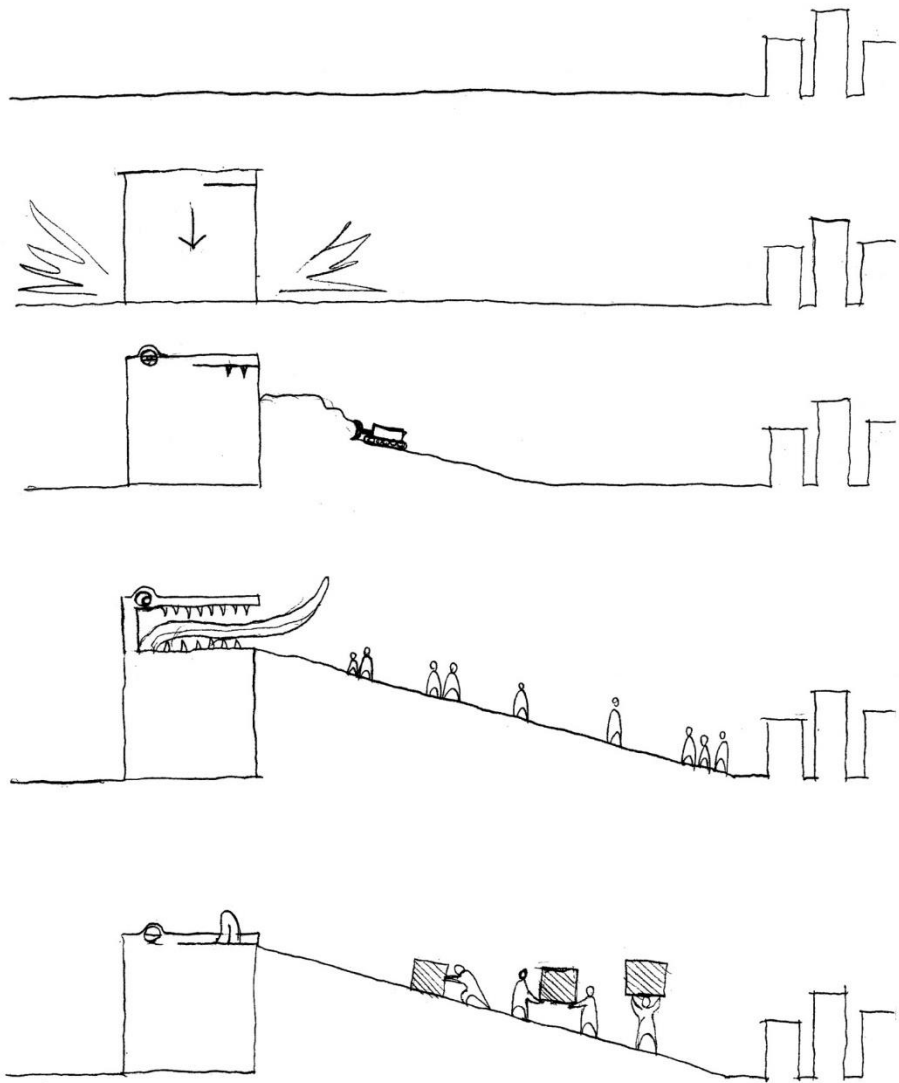
ΙΧΝΟΣ - ΟΥΛΗ
ΚΤΗΡΙΟΥ ΣΤΟ
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ



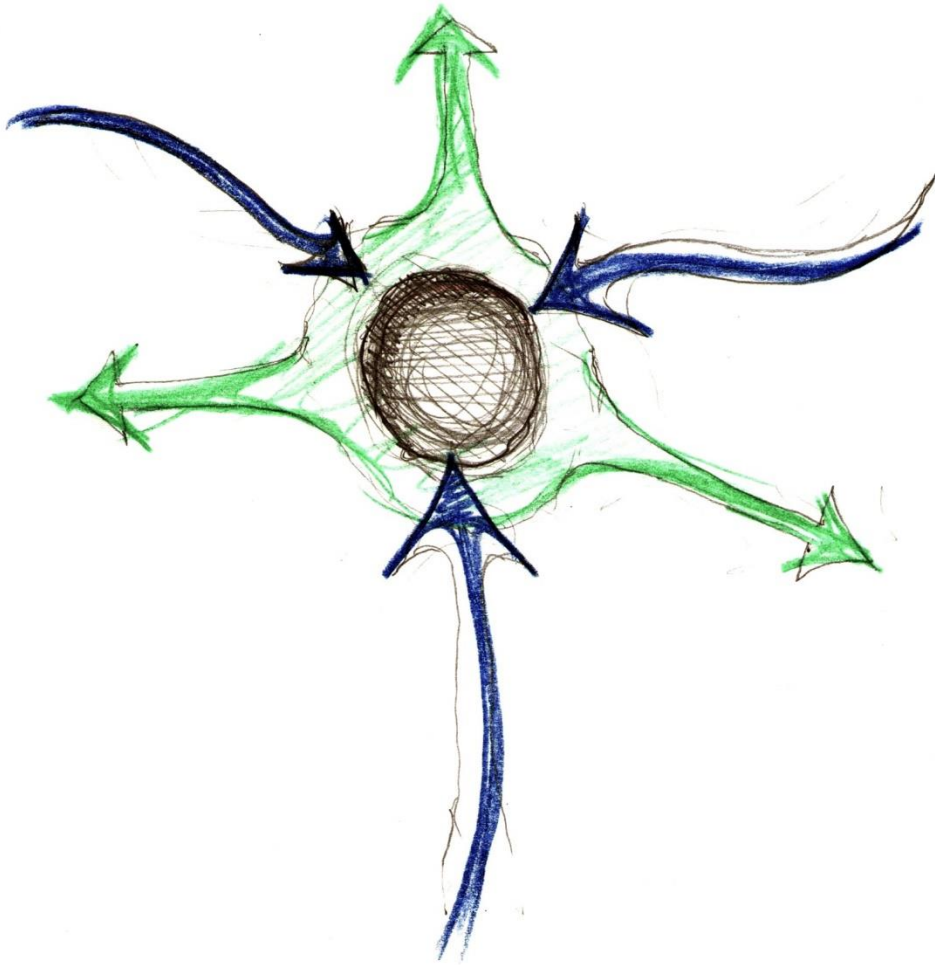
CONCEPT ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΚΠΙΣΝ



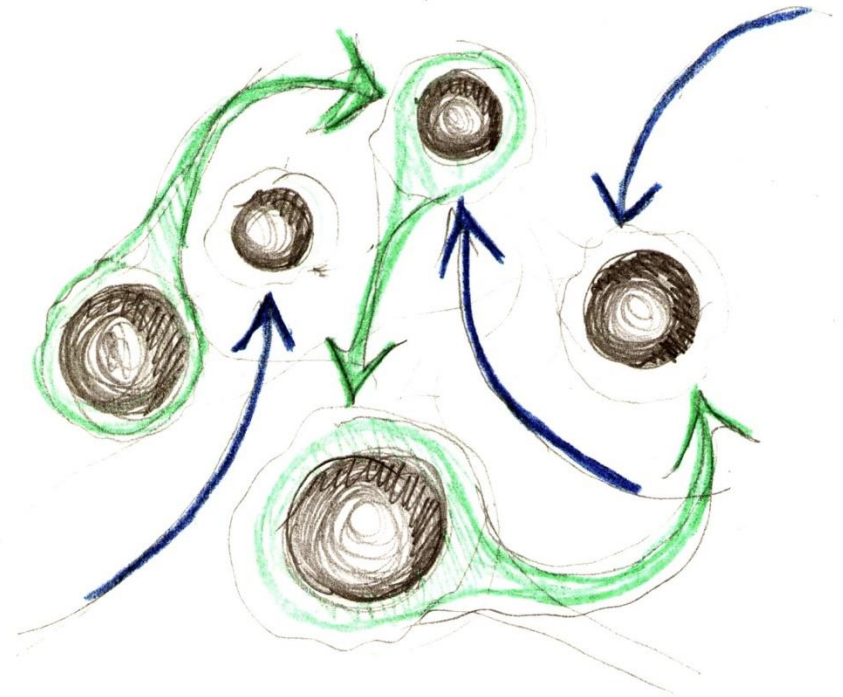
ΒΗΜΑΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΚΠΙΣΝ

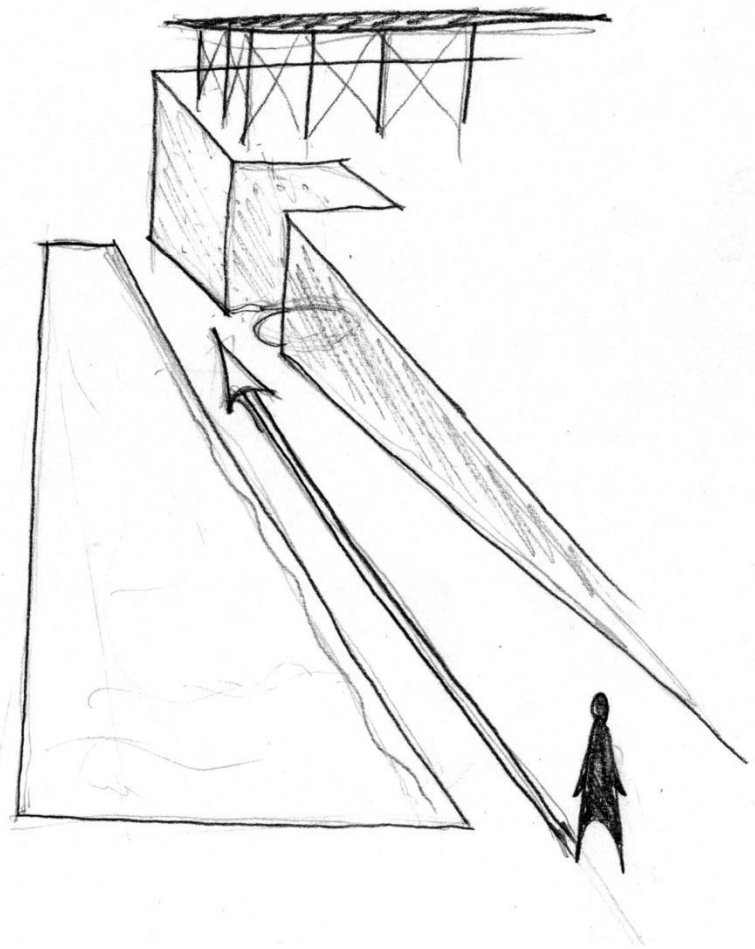


ΜΟΝΟΠΥΡΗΝΙΚΟΤΗΤΑ

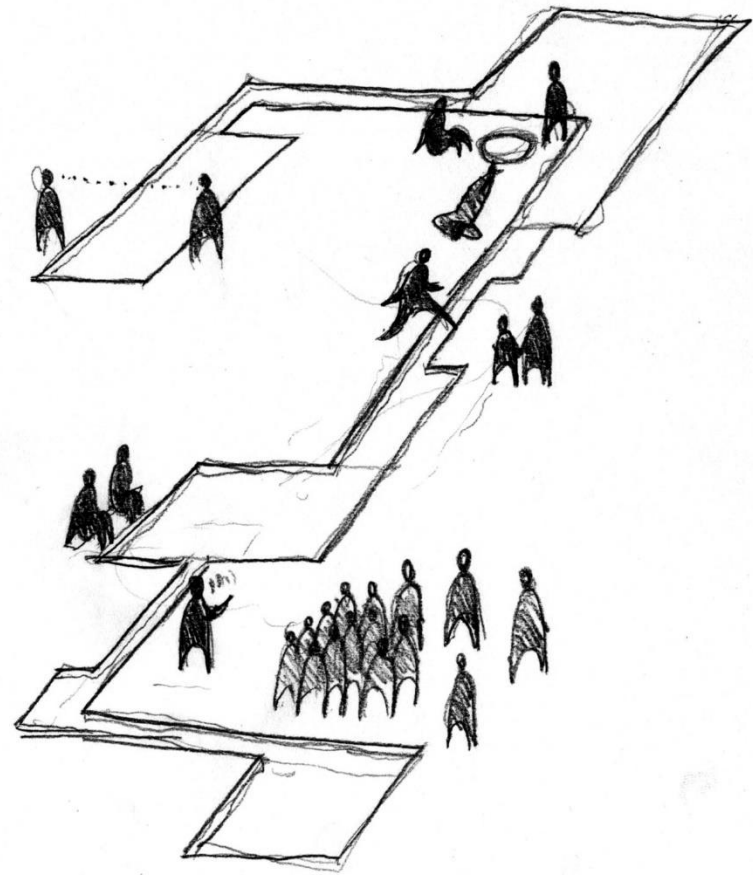


ΠΟΛΥΠΥΡΗΝΙΚΟΤΗΤΑ

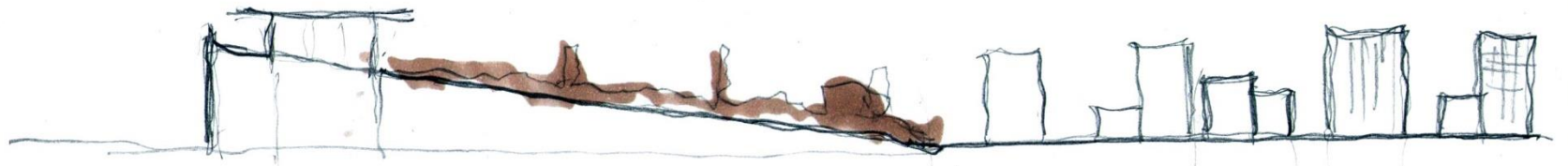




ΝΕΡΟ ΠΟΡΕΙΑ (ΚΑΝΑΛΙ)



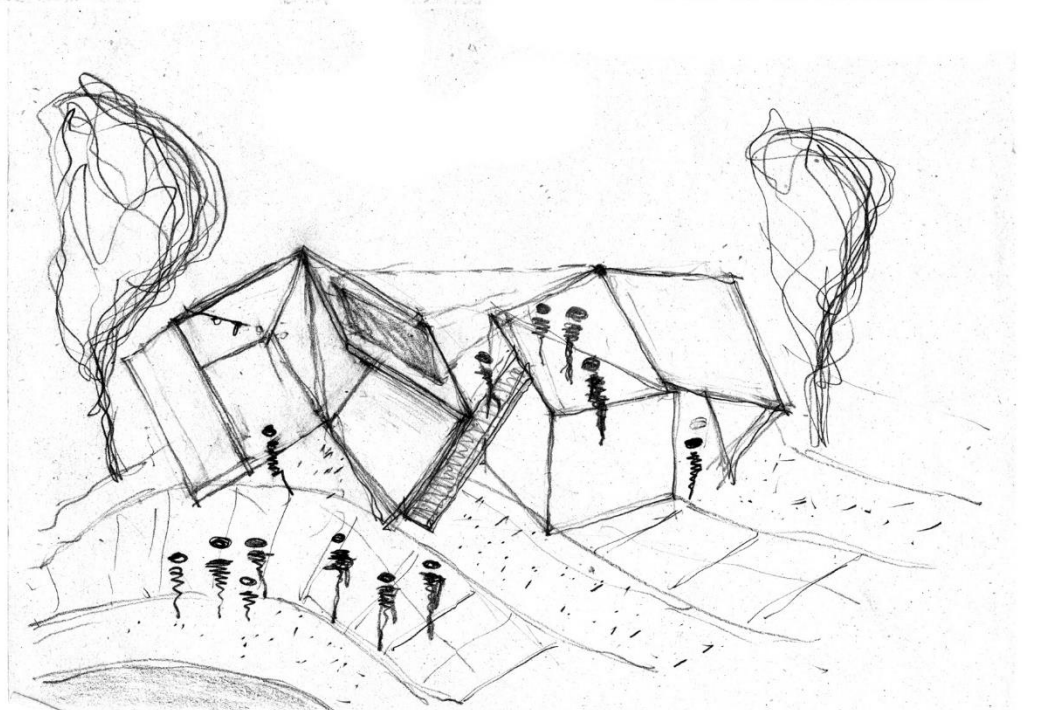
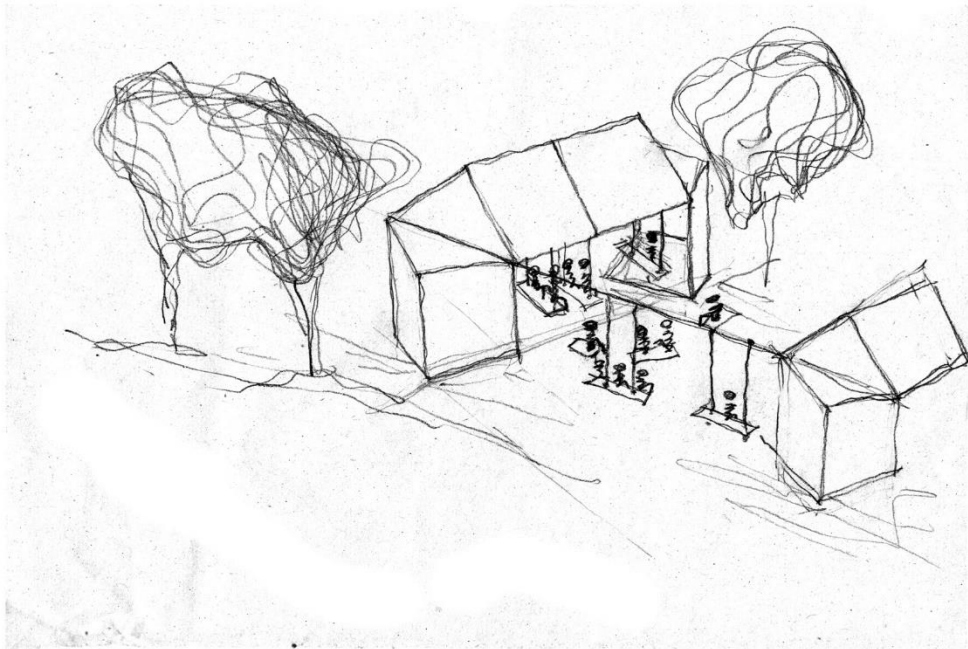
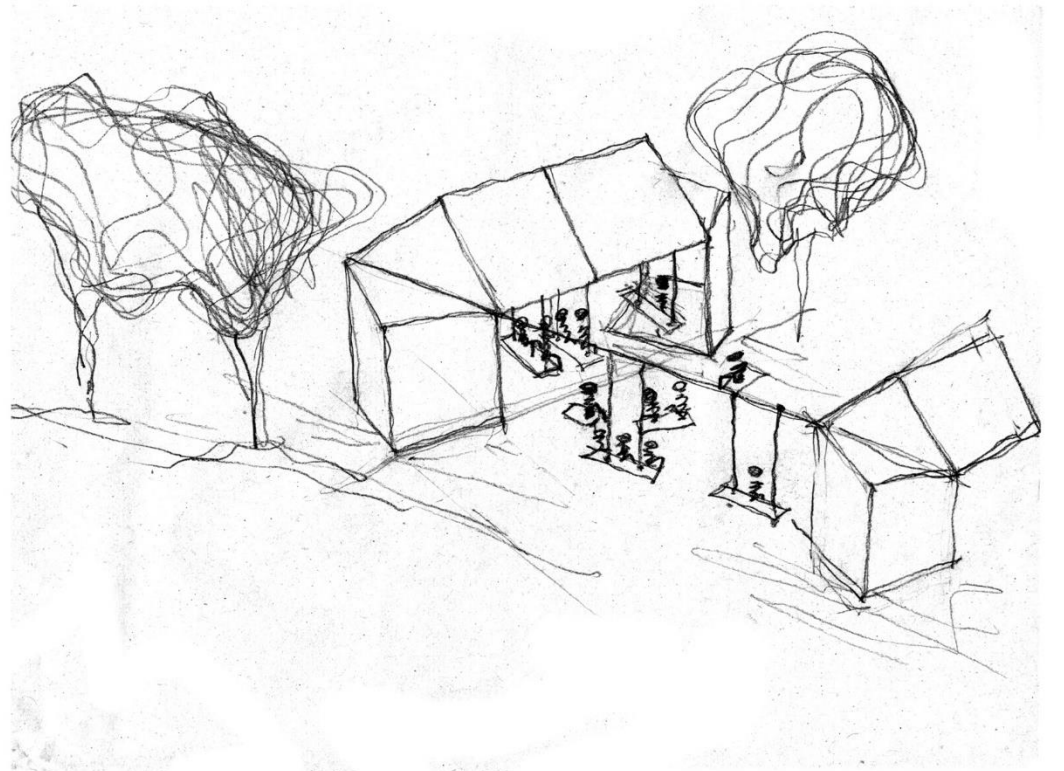
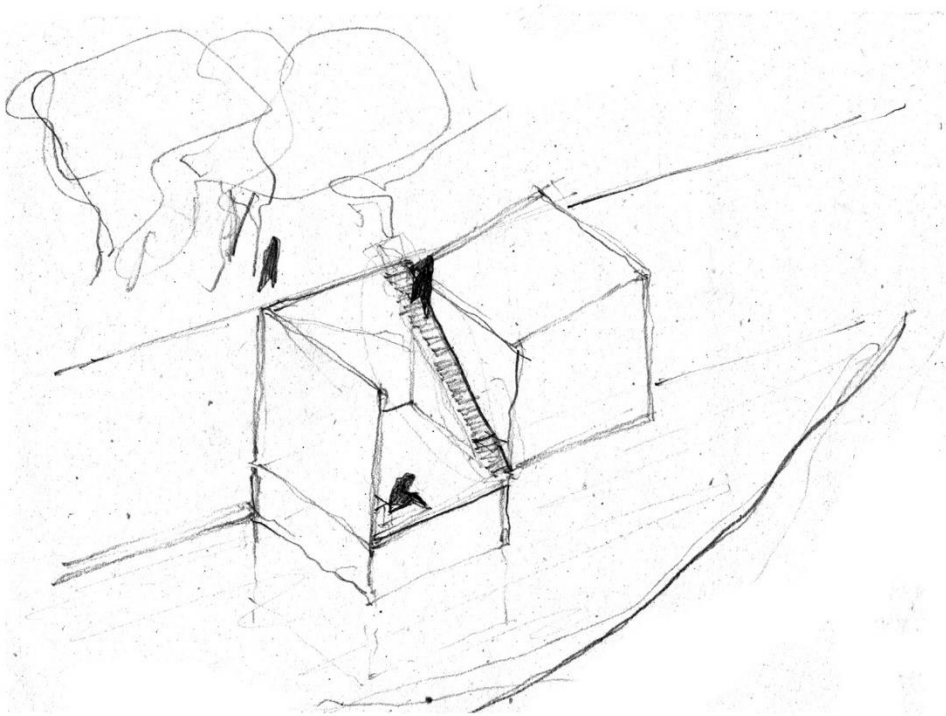
ΝΕΡΟ ΣΤΑΣΗ (ΝΕΡΟΛΑΚΚΟΣ)

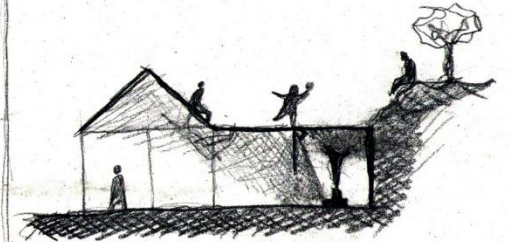
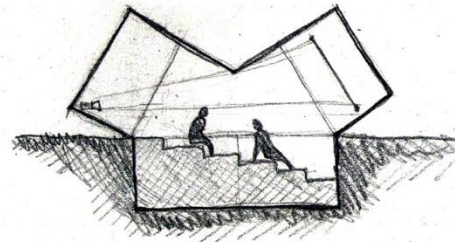
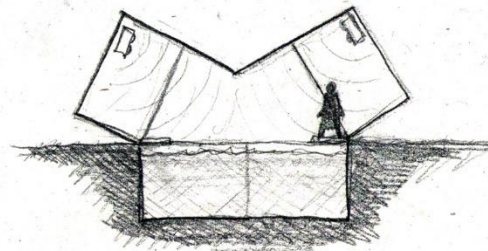
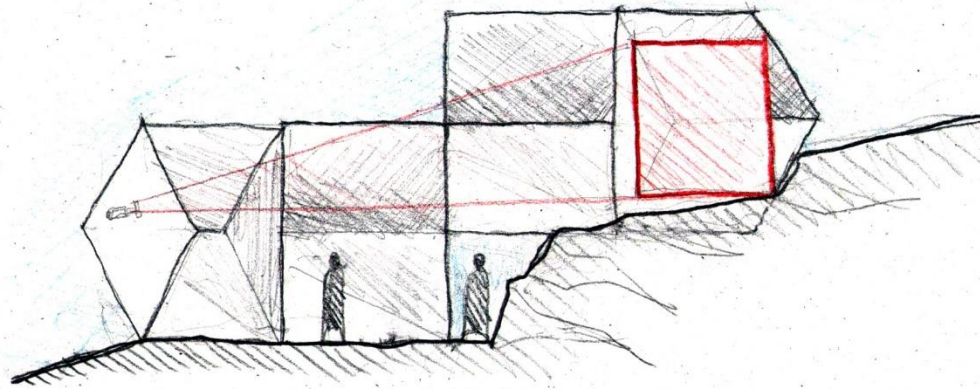
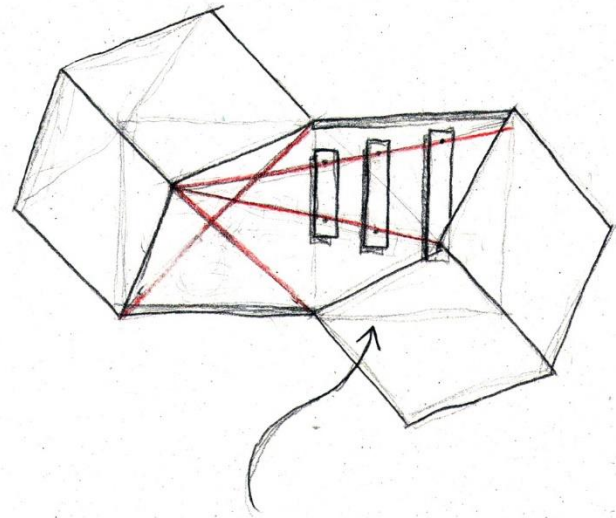
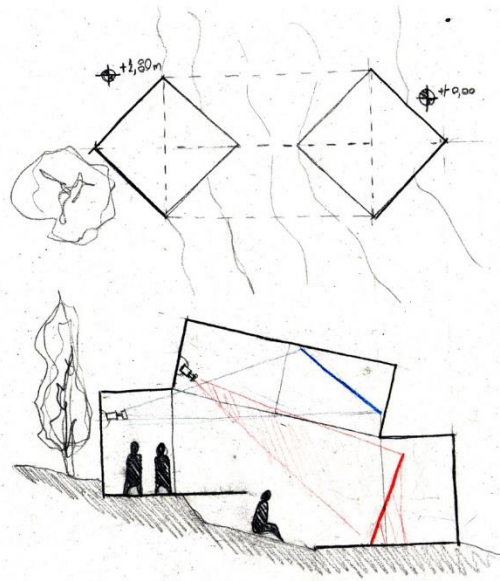
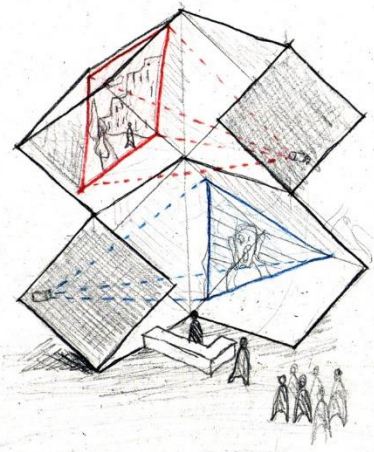


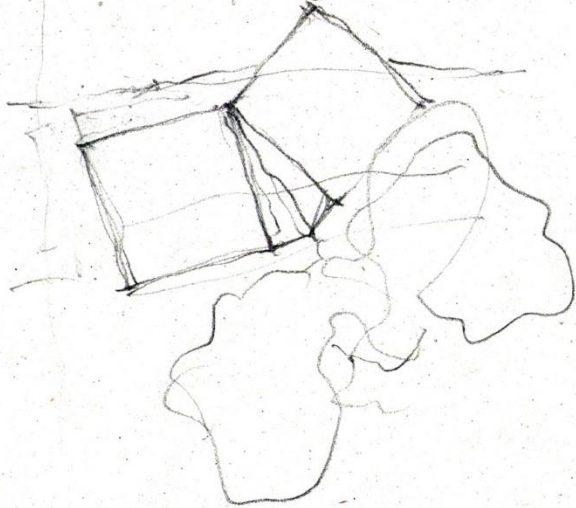
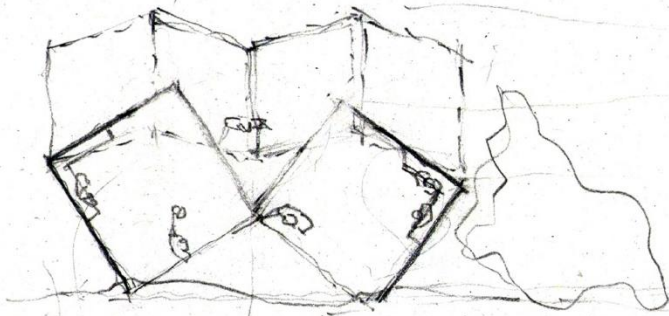
ΠΡΑΣΙΝΟ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΜΕΝΟ



ΠΡΑΣΙΝΟ ΔΙΕΣΠΑΡΜΕΝΟ

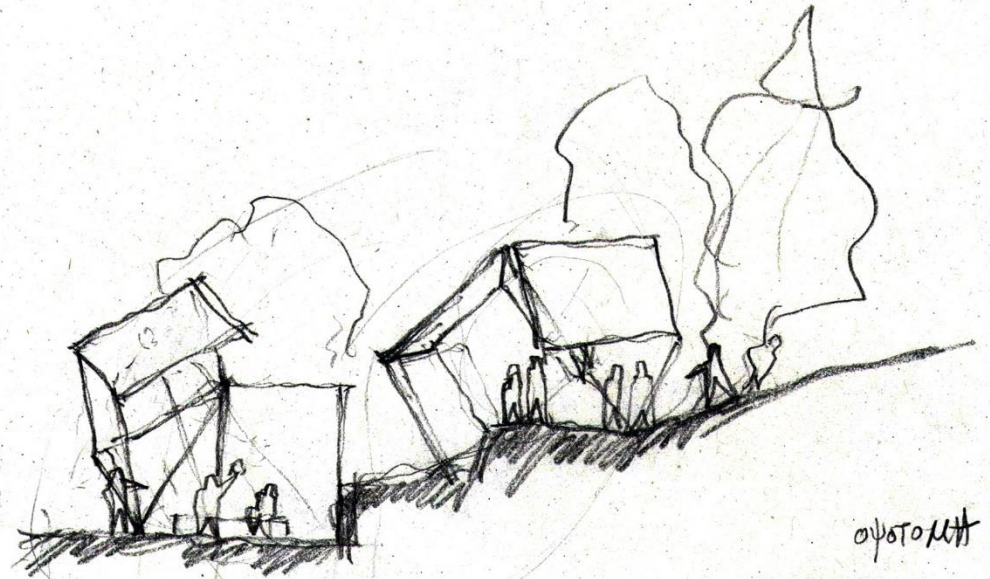
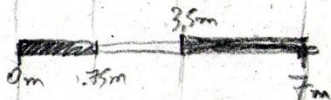




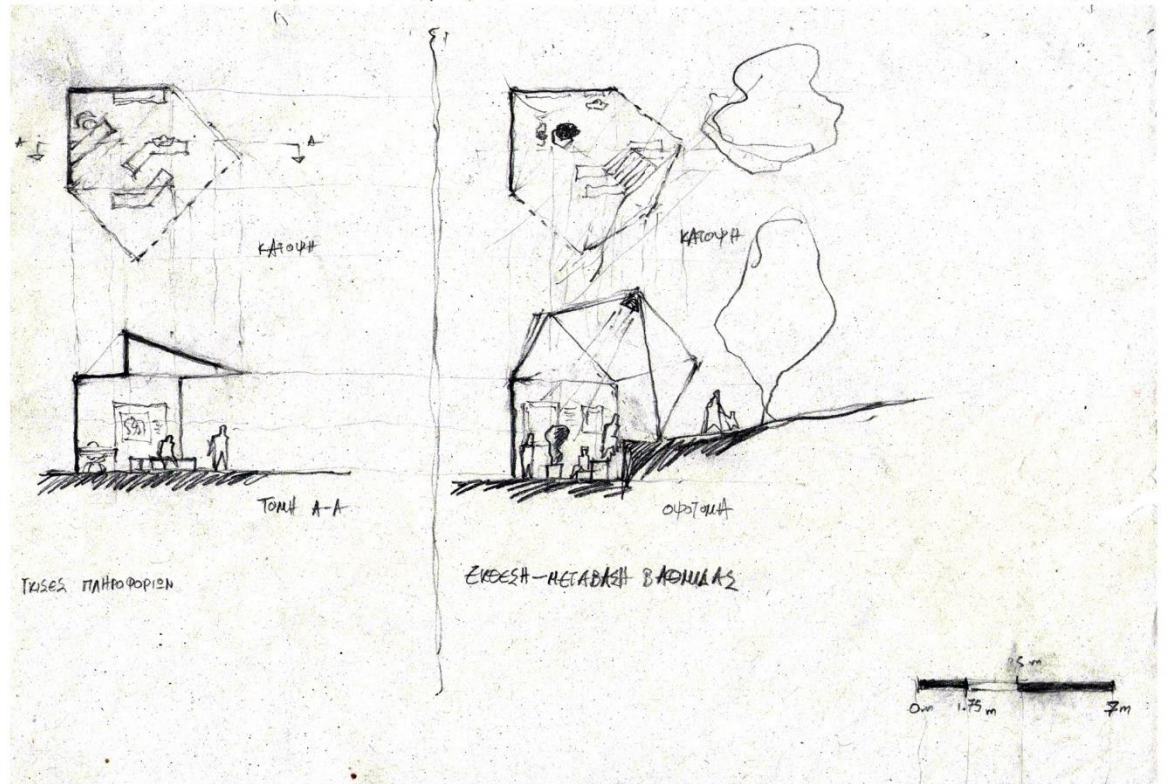


КАТОУН

ՏՆՈՒՄ ՓԵԱՏՐՈՒ
& ԿՈՍՏՅԵՐՕ



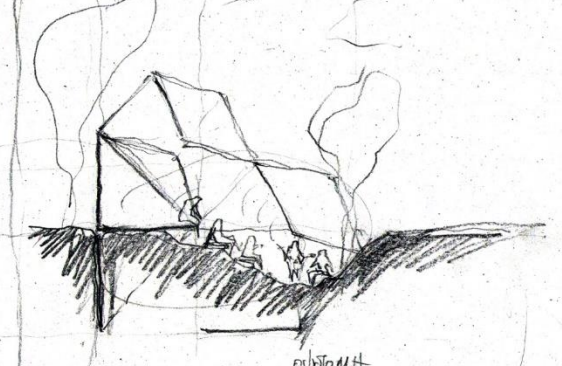
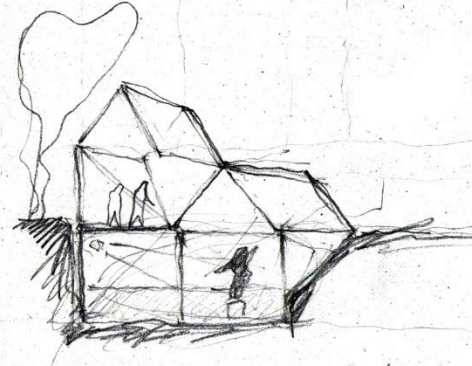
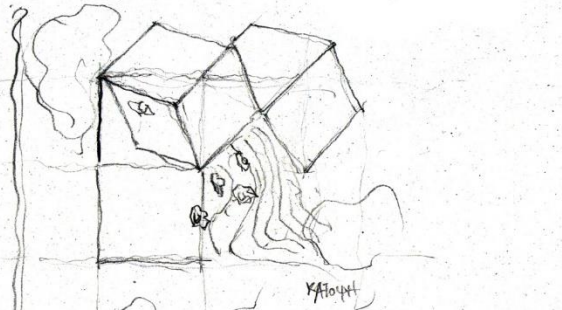
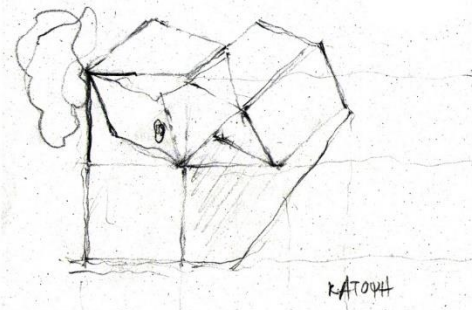
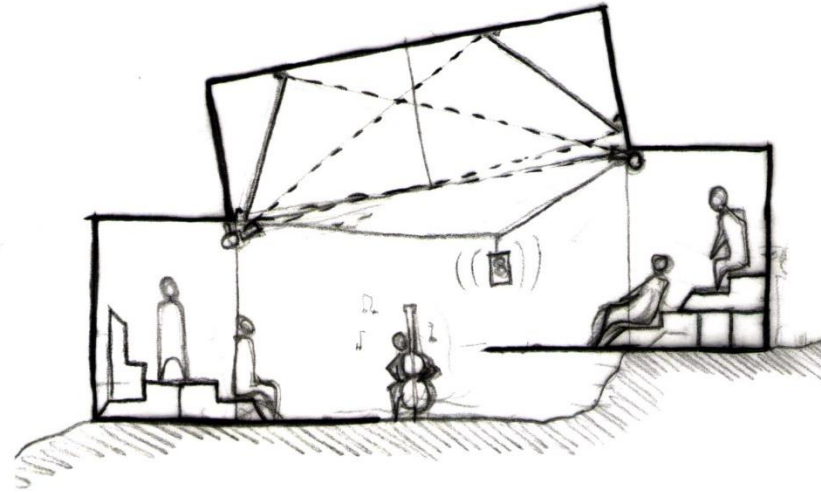
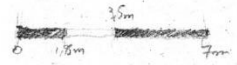
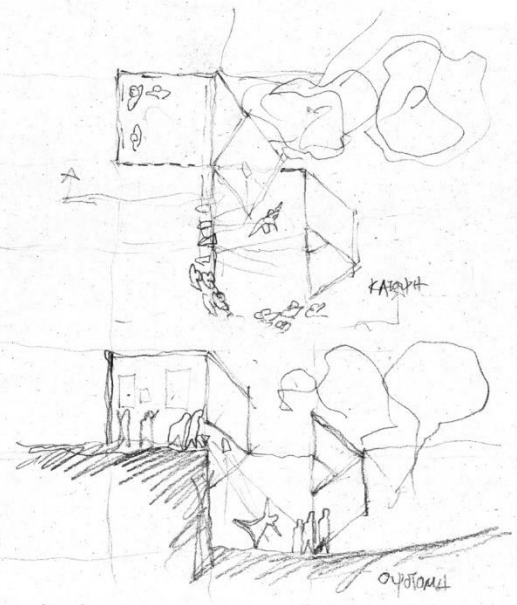
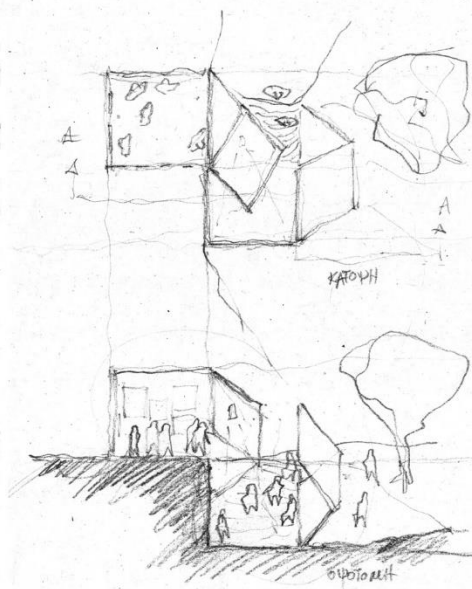
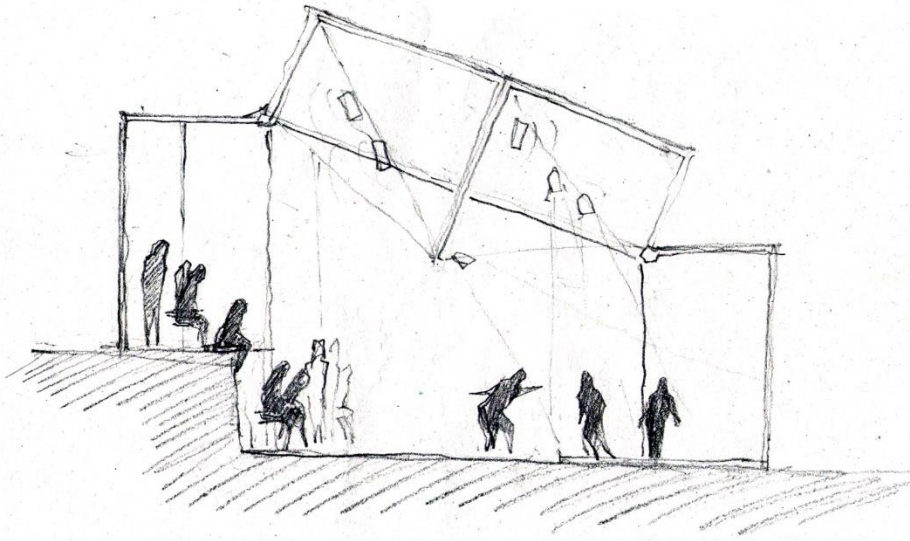
ՕՎՏՈՒՄ



ԻՆՏԵՐ ՄԱԿՈՒՐՈՒՄ

ԷՐԵՎԱՆ-ՄԵՂԱԲԱՏ ԾԱՌԱՎԱՅ

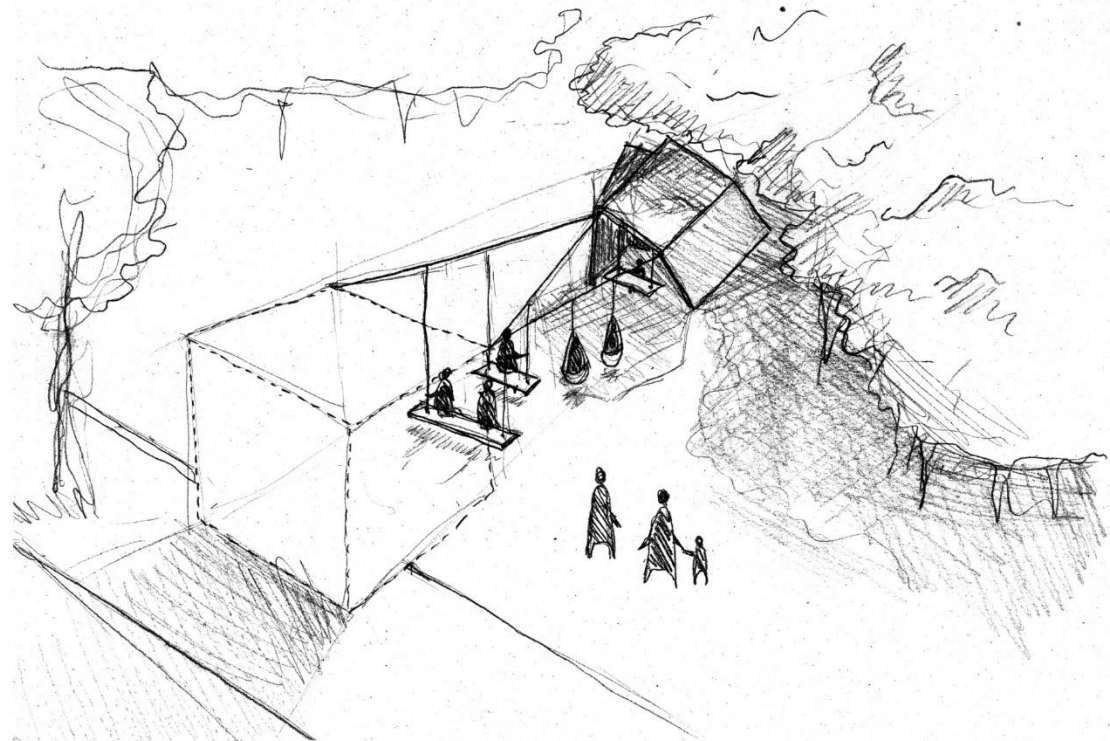
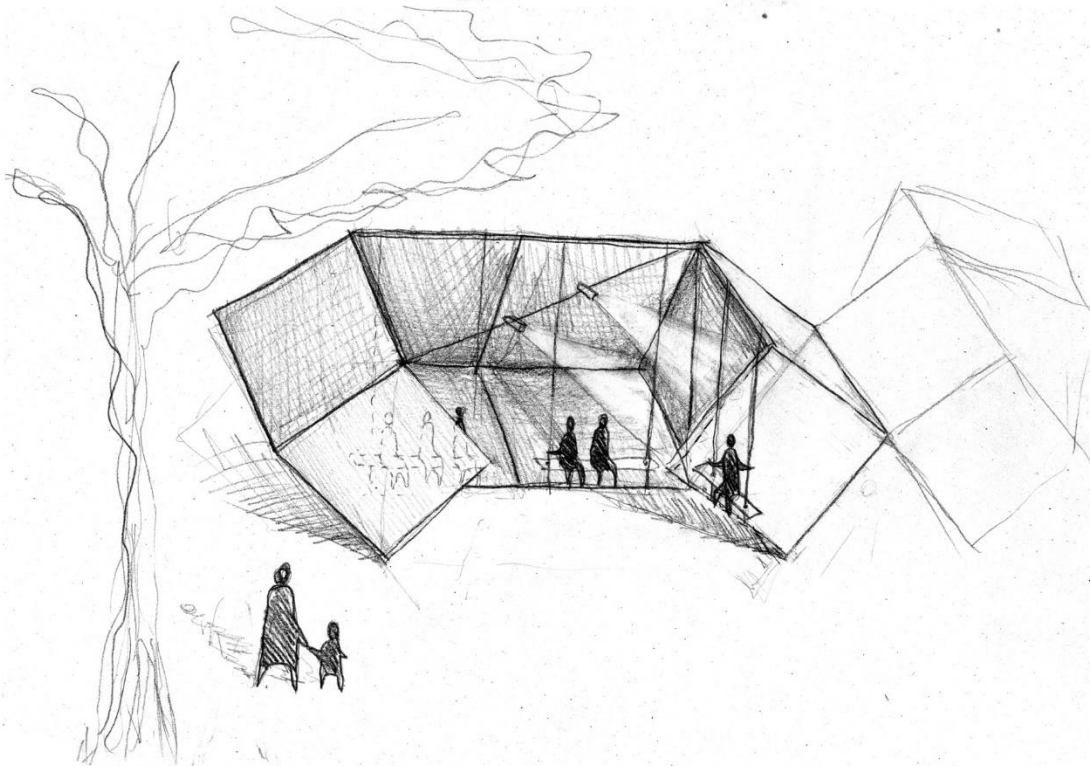
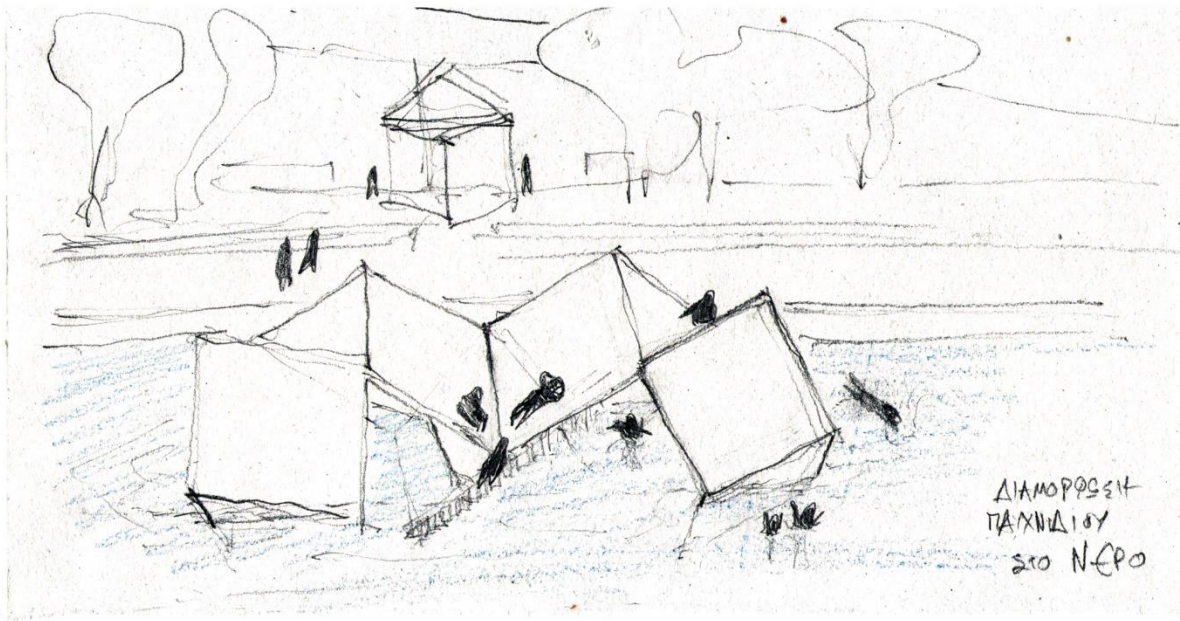
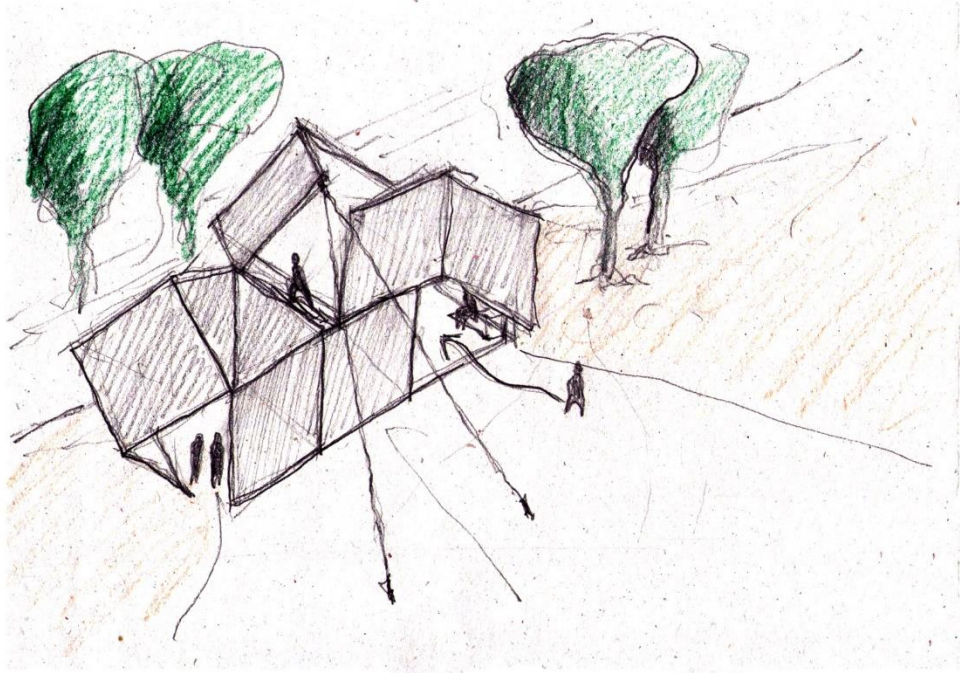


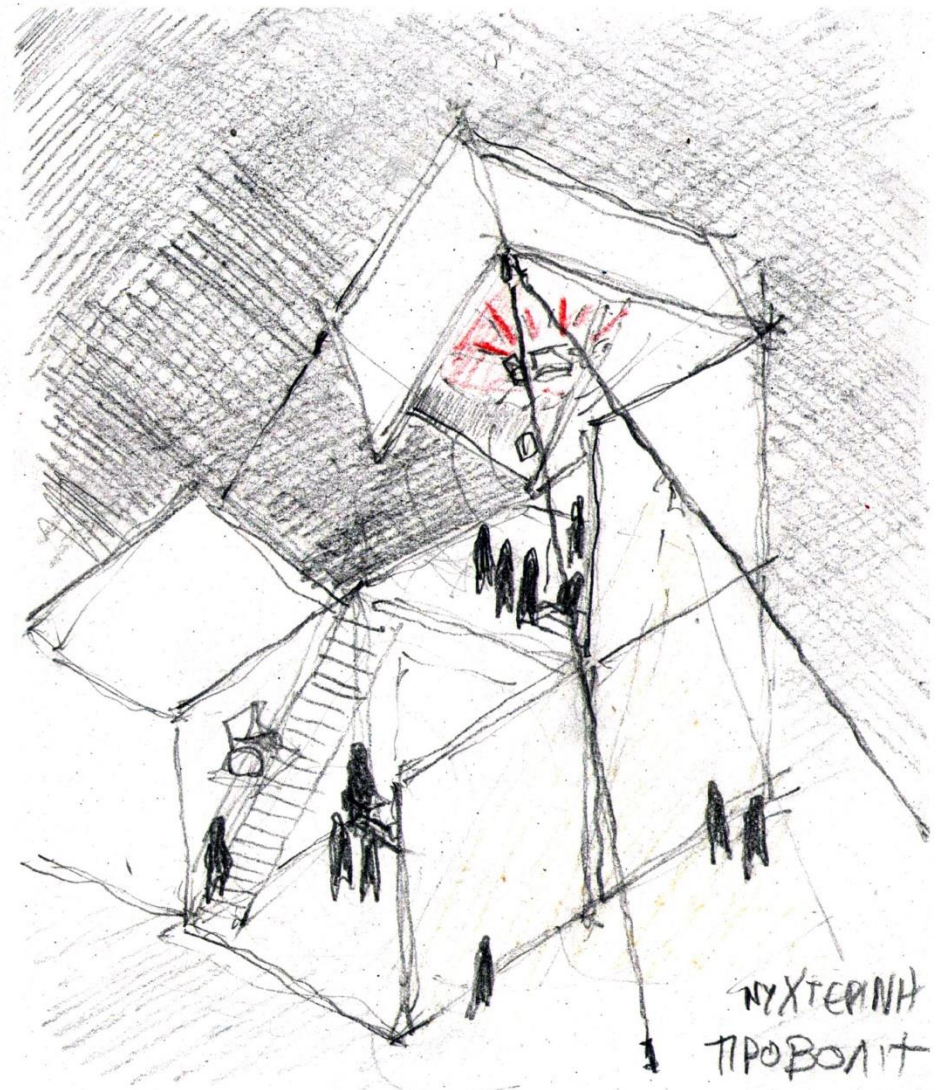
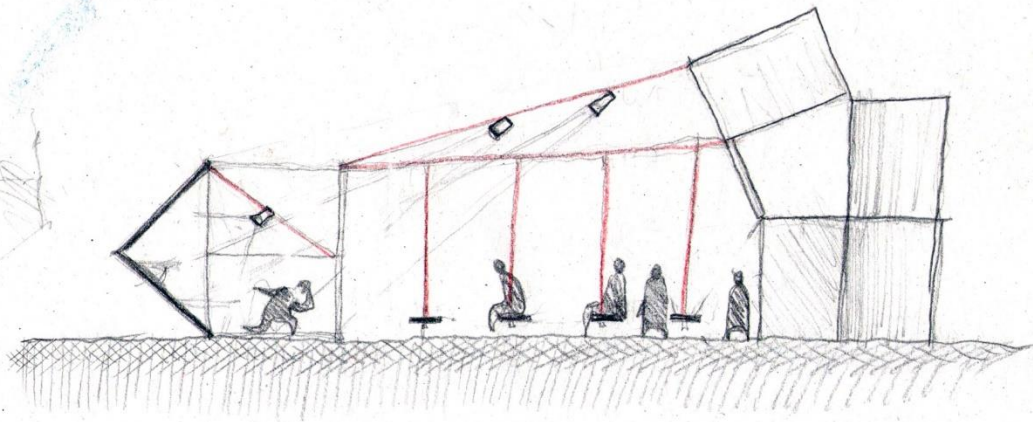
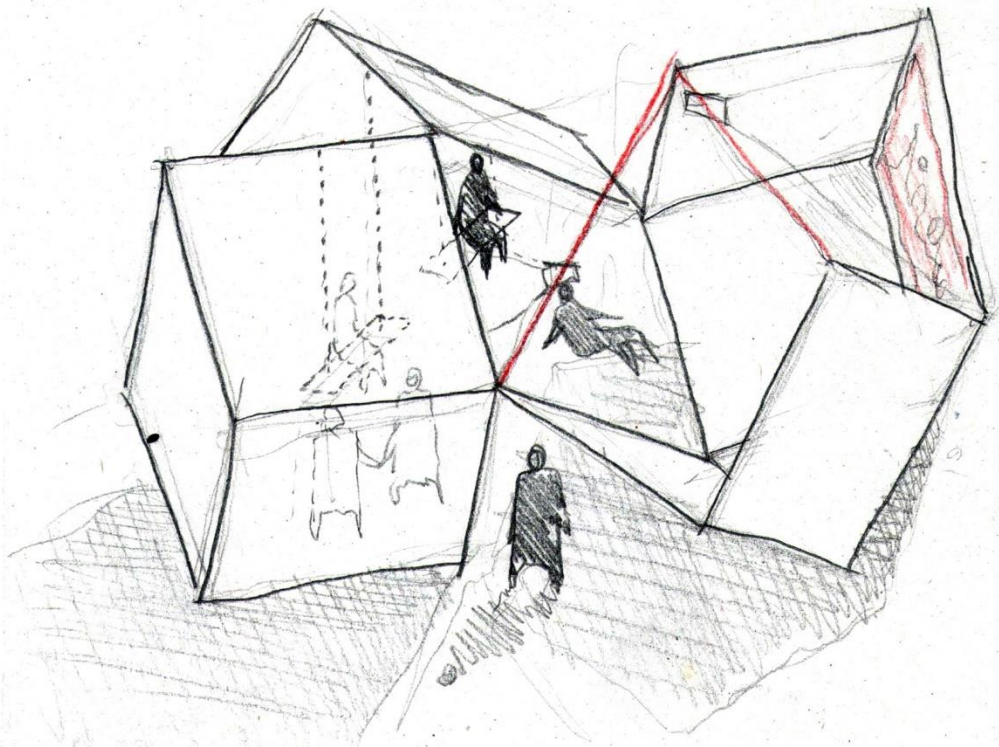


ΥΠΟΣΚΑΦΗ ΕΚΘΕΣΗ
ΦΑΣΗ Α'

ΦΑΣΗ Β'

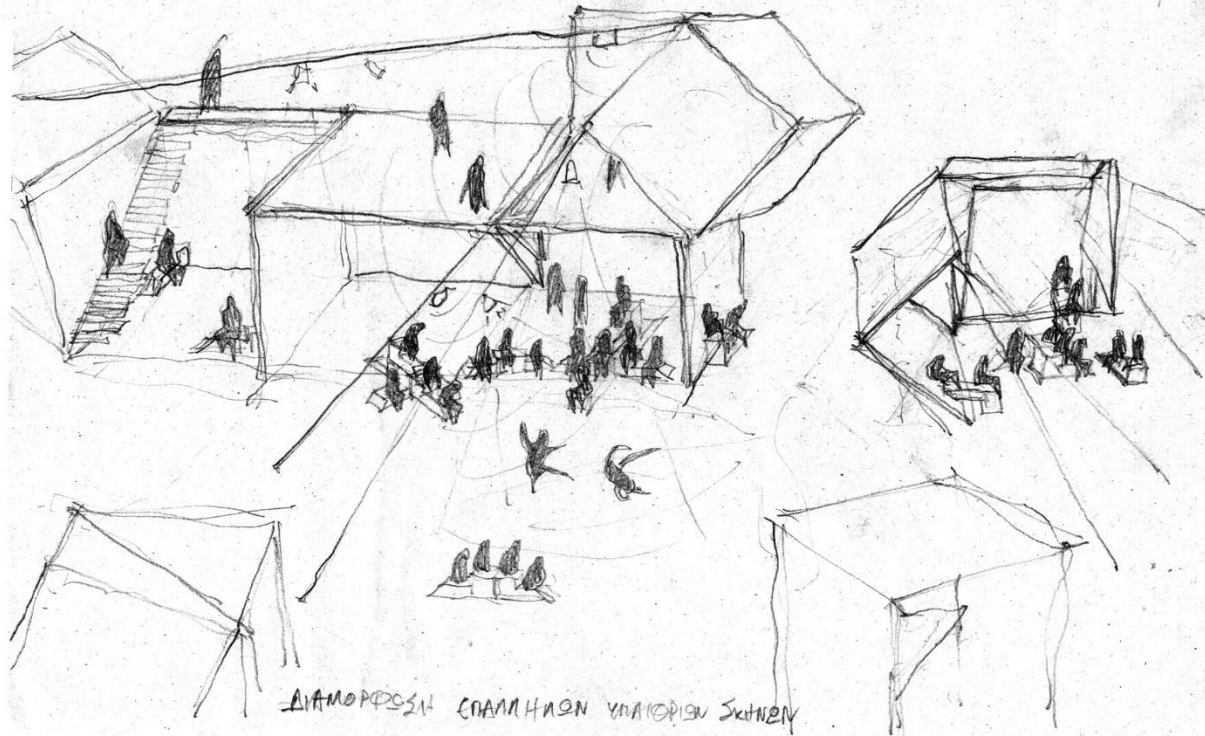
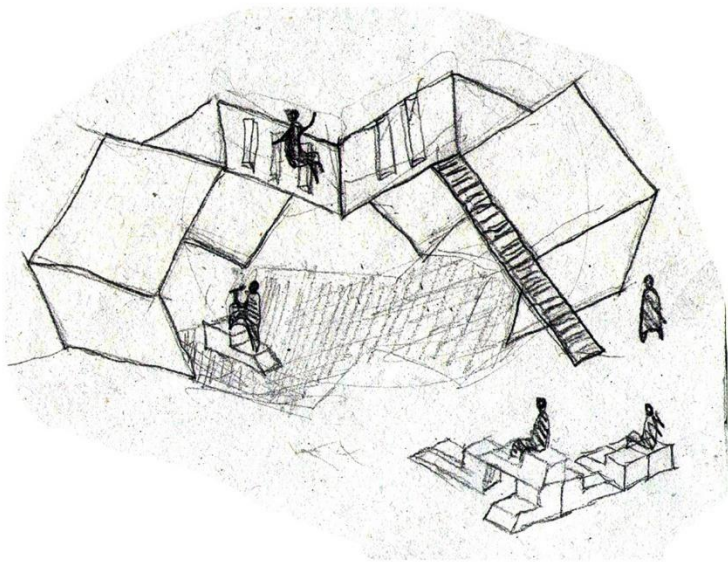
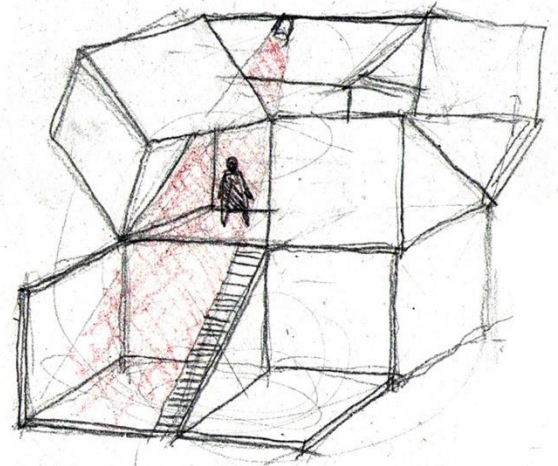




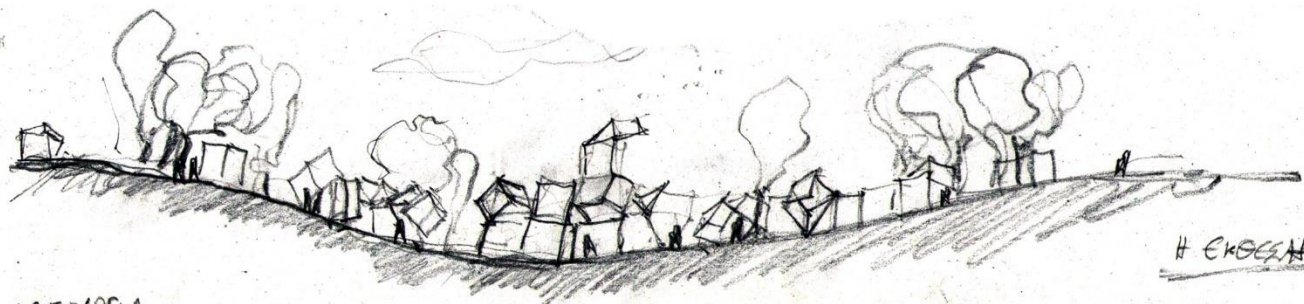




ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ
ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΟΣ



ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΕΡΑΝΗΛΩΝ ΥΠΟΠΙΣΤΗΝ ΣΧΗΜΑΤΩΝ



ΕΚΘΕΣΗ

ΚΕΙΤΟΥΡΓΙΑ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

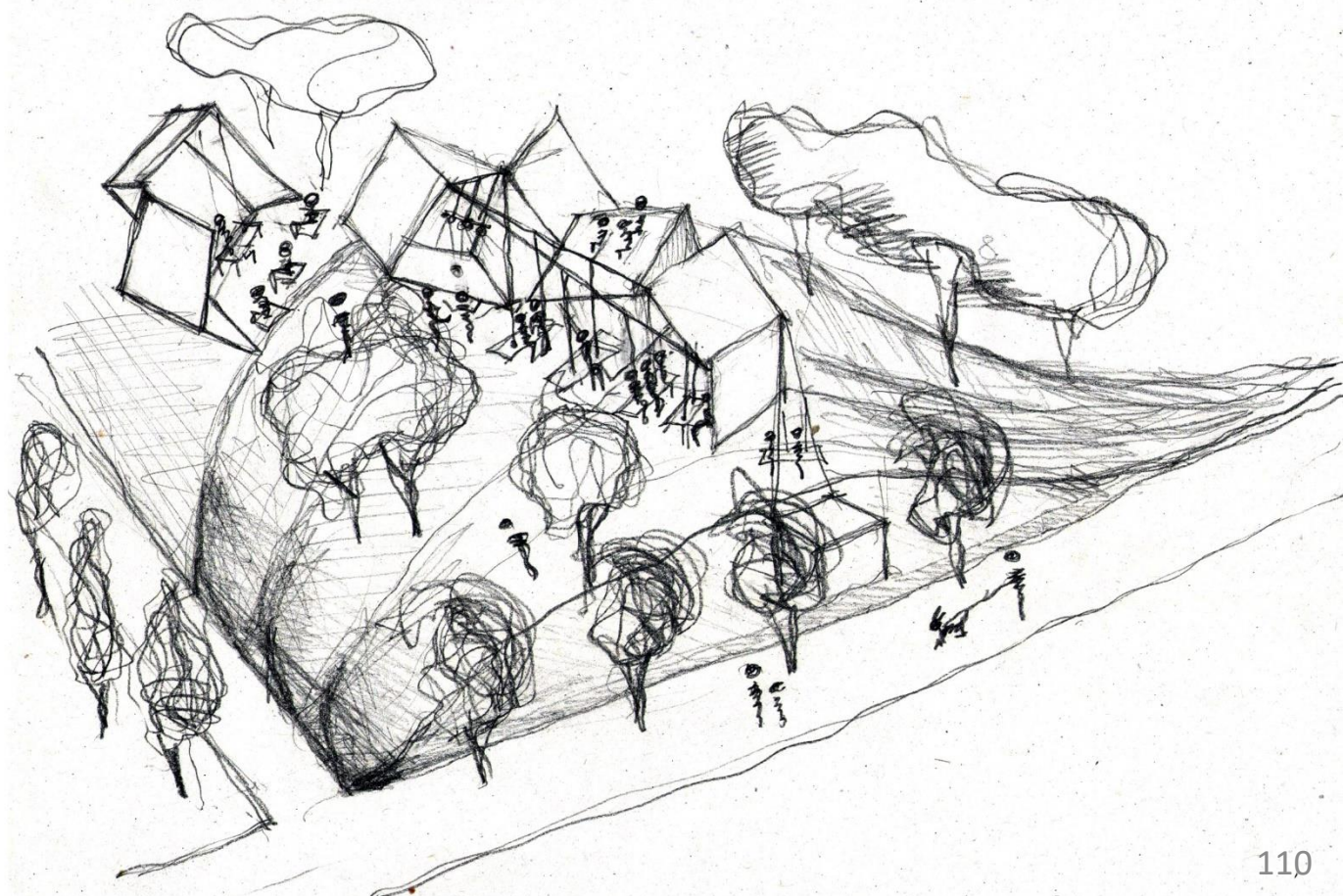
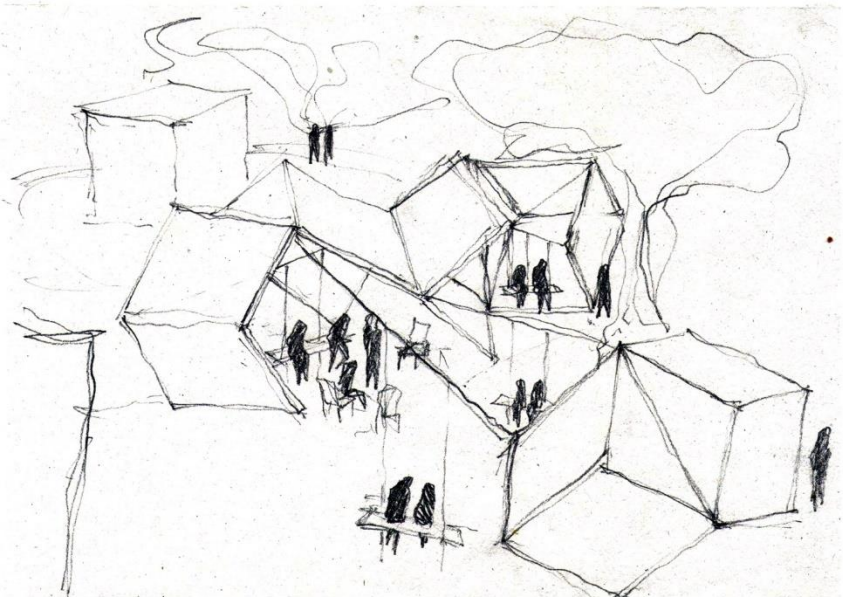


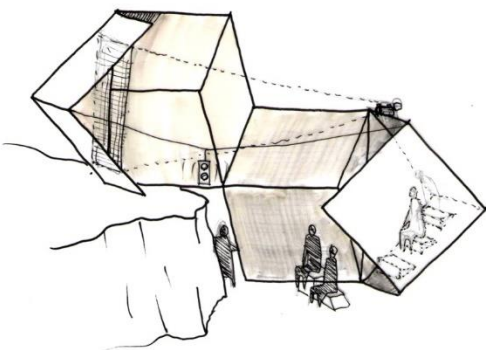
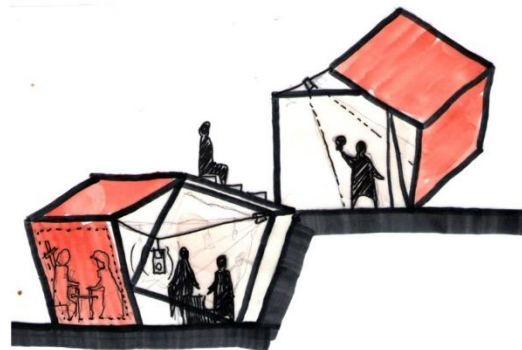
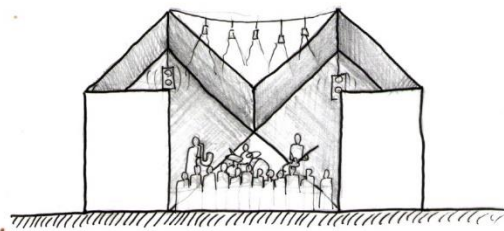
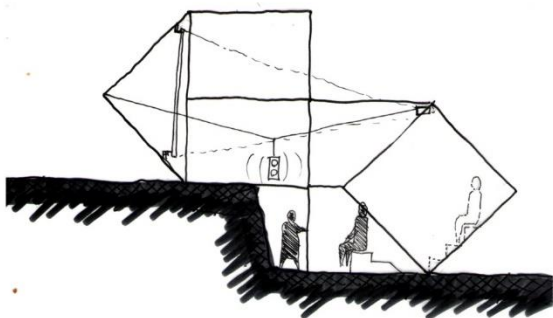
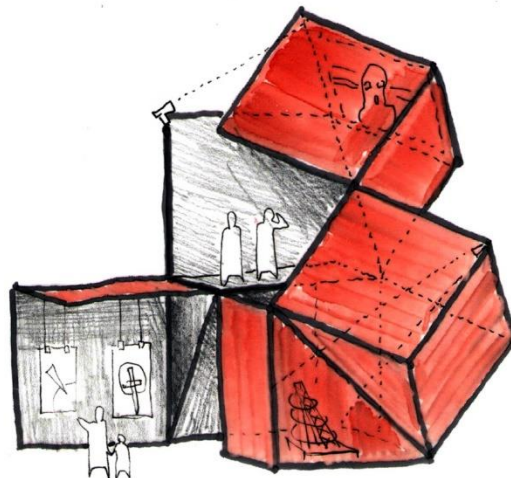
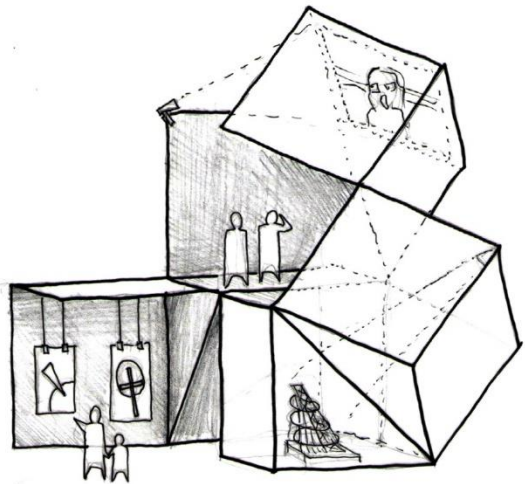
ΒΛΑΣΤΗΣΗ

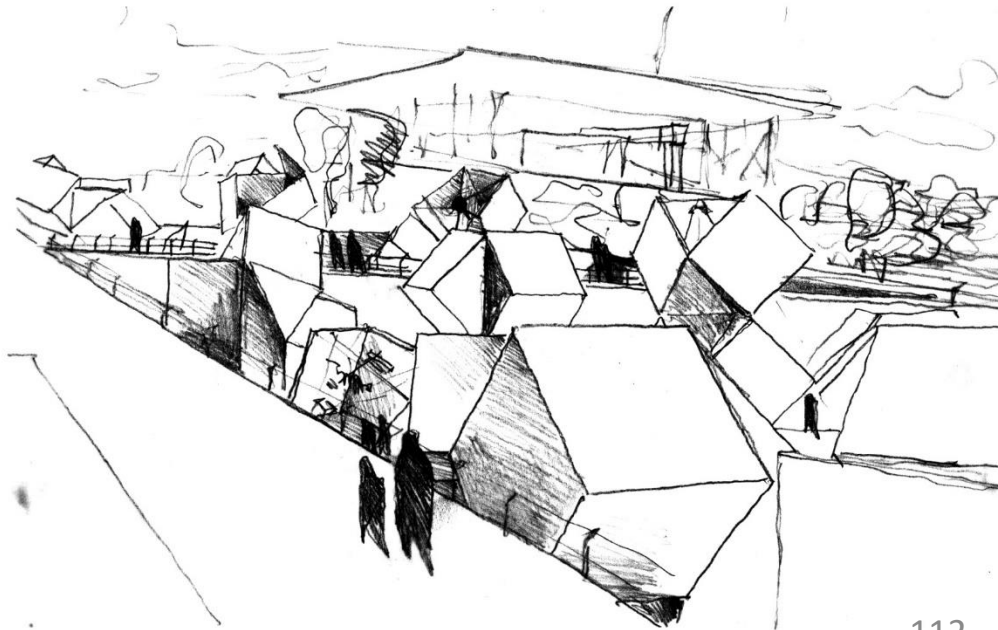
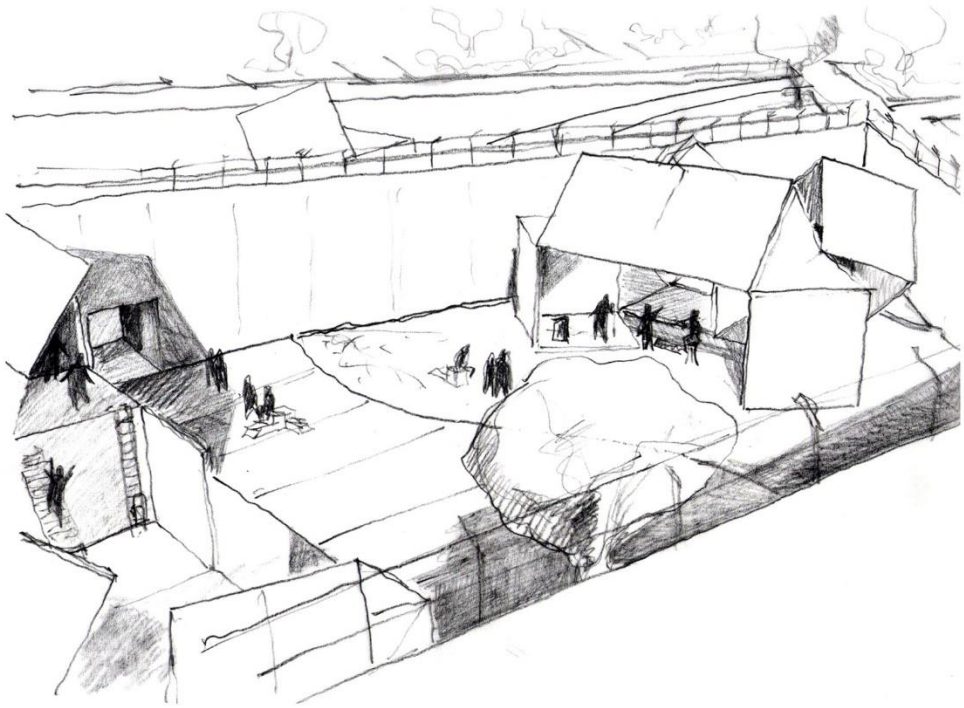
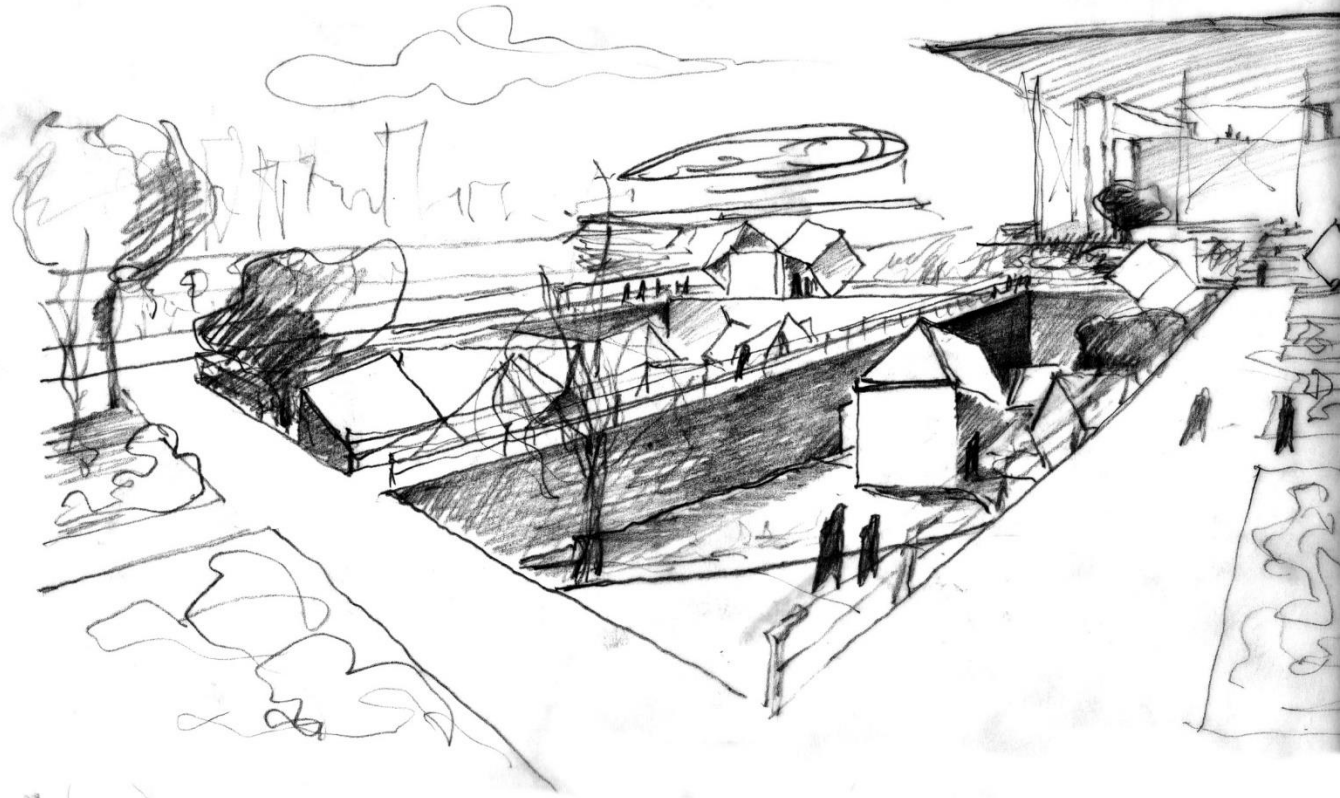
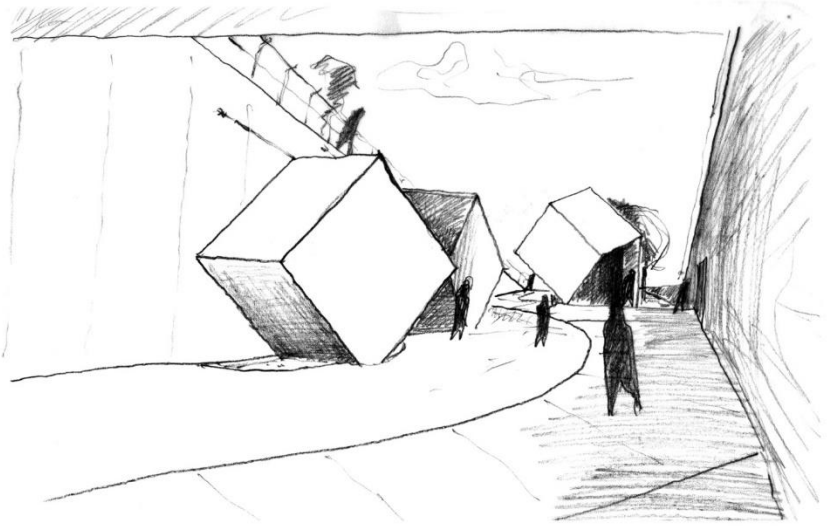
ΜΟΡΦΗ, ΣΚΗΝΟΓΡΑΦΙΑ



ΥΨΟΣ, ΒΑΘΟΣ

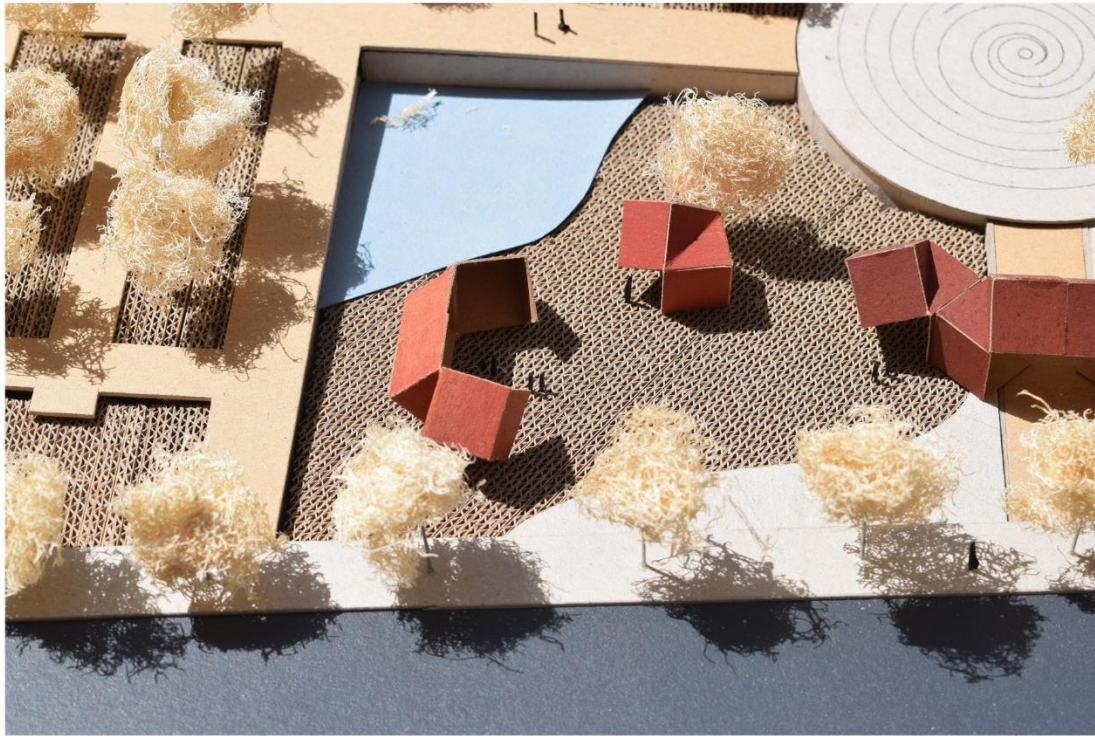


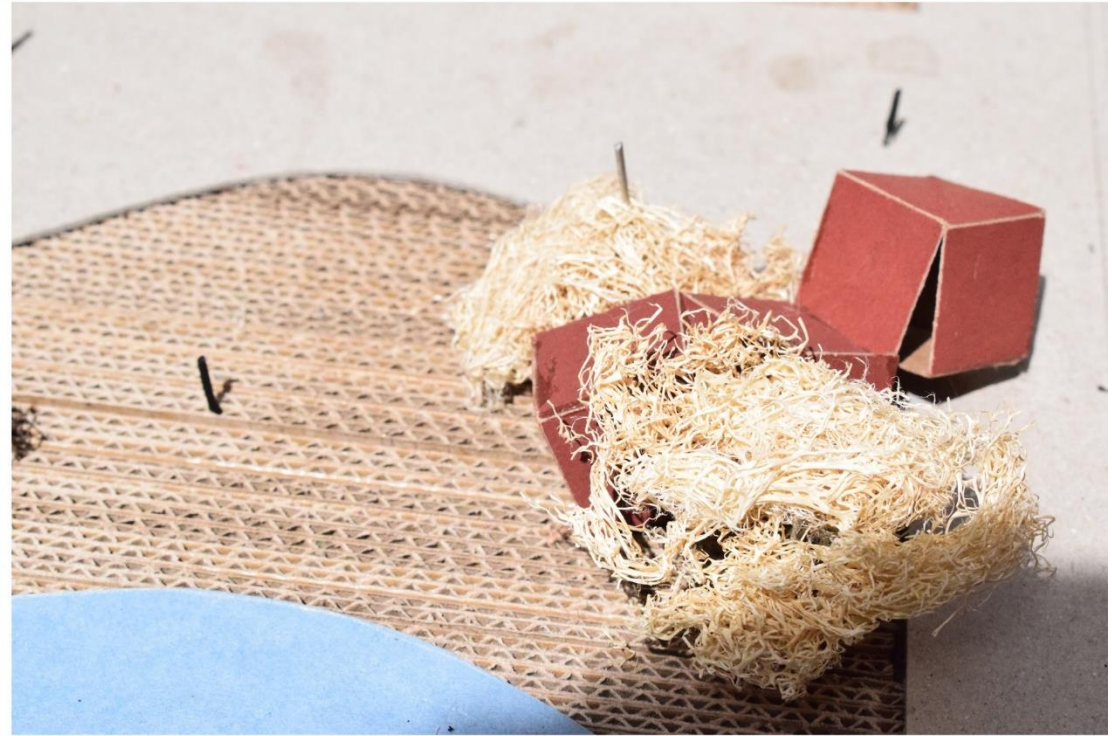






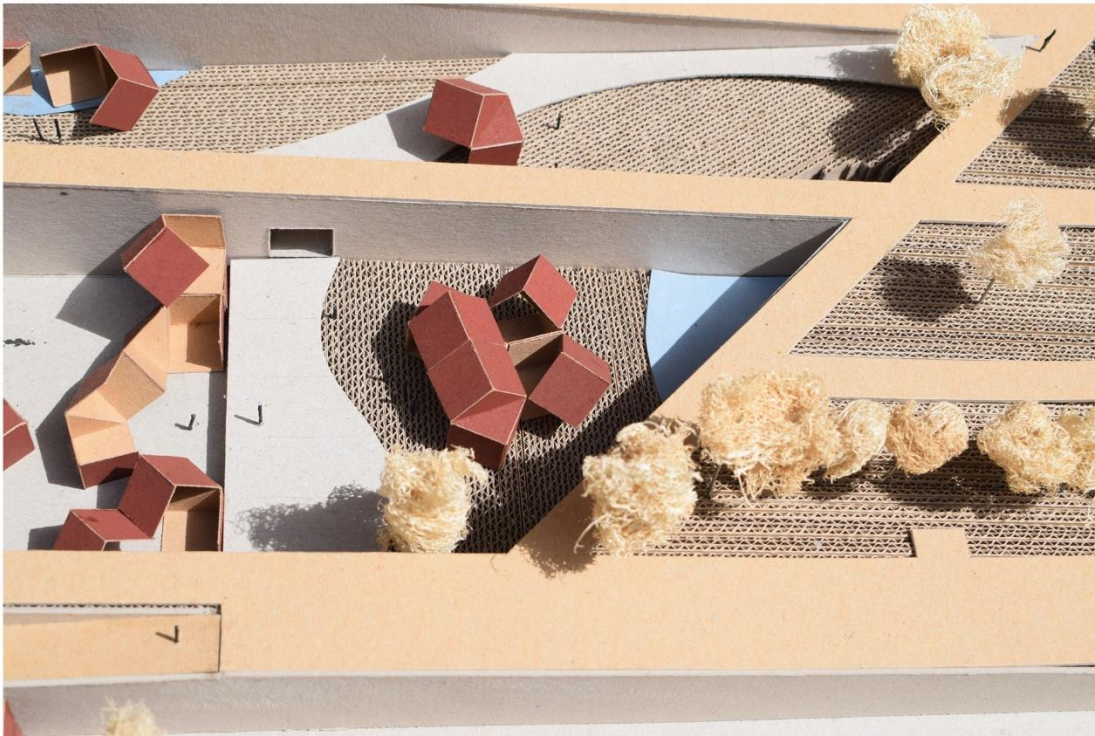
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ
ΜΑΚΕΤΩΝ



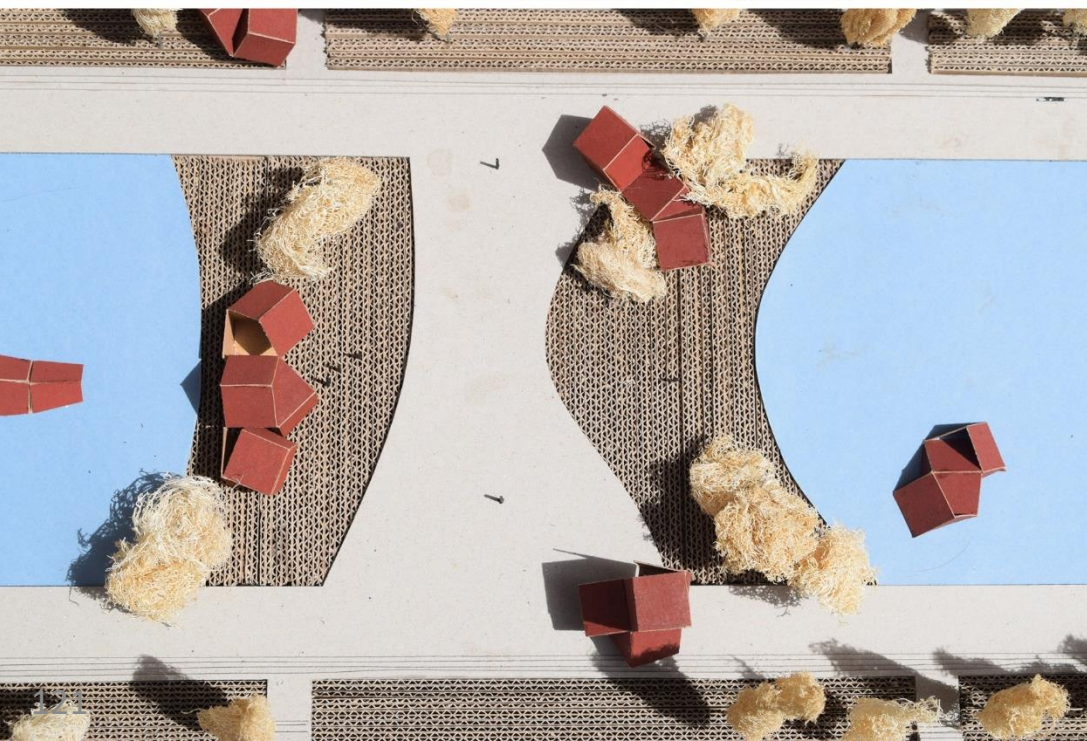


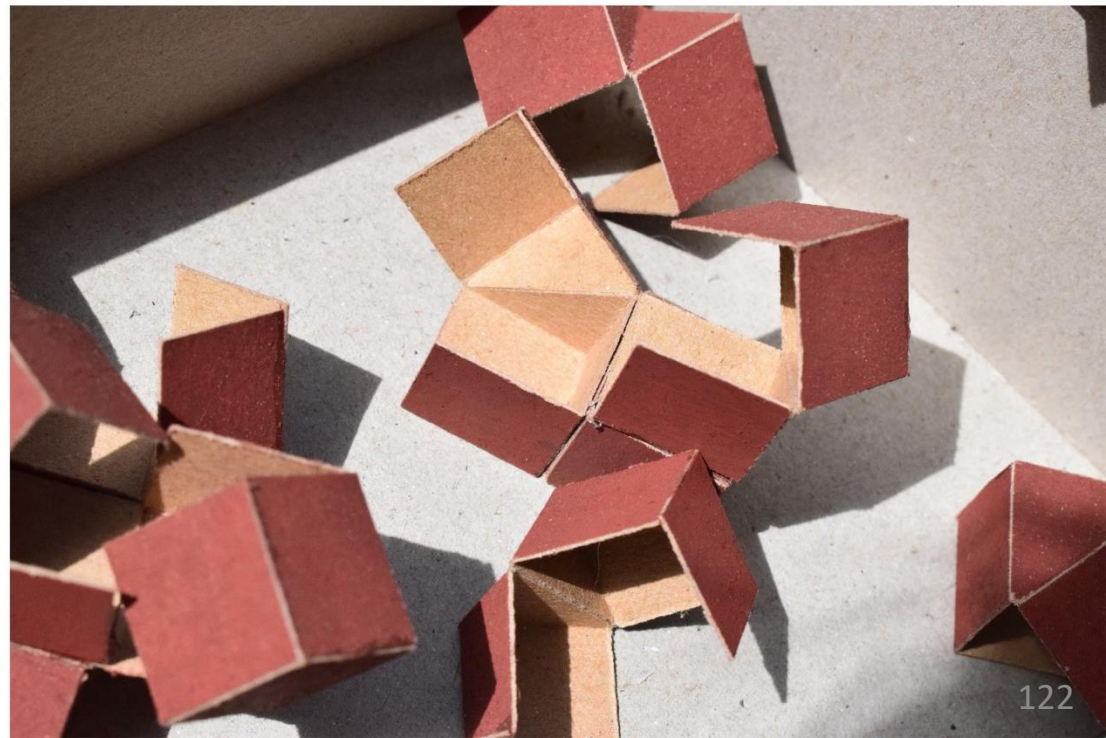
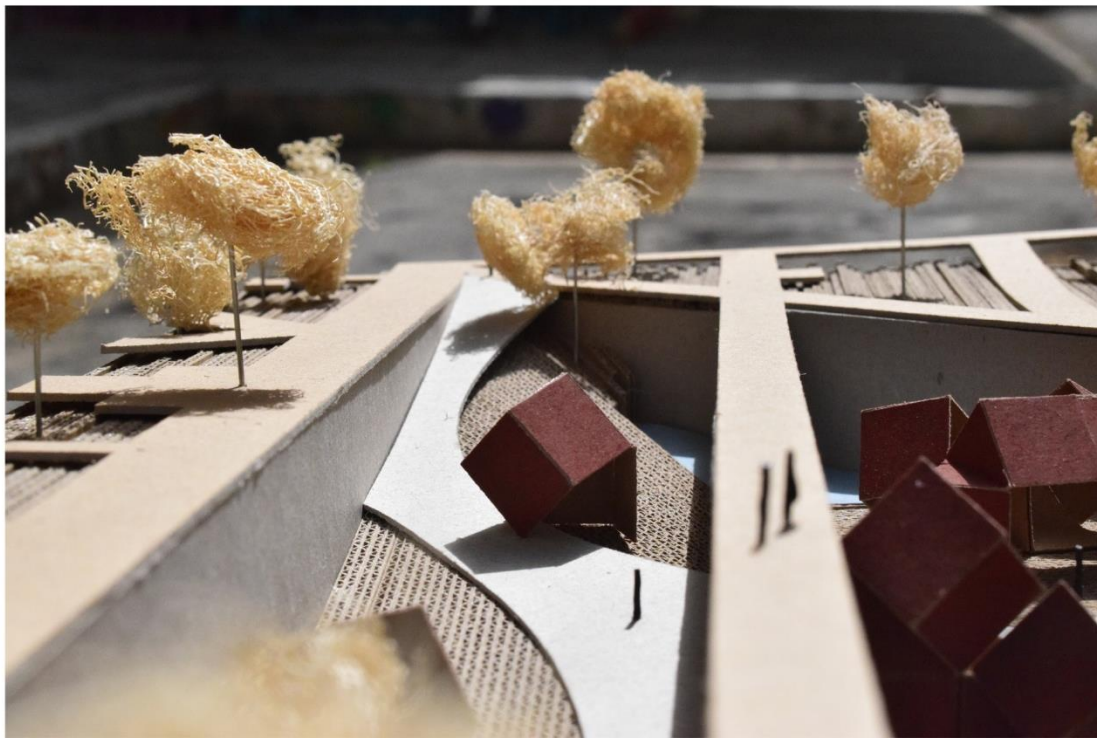
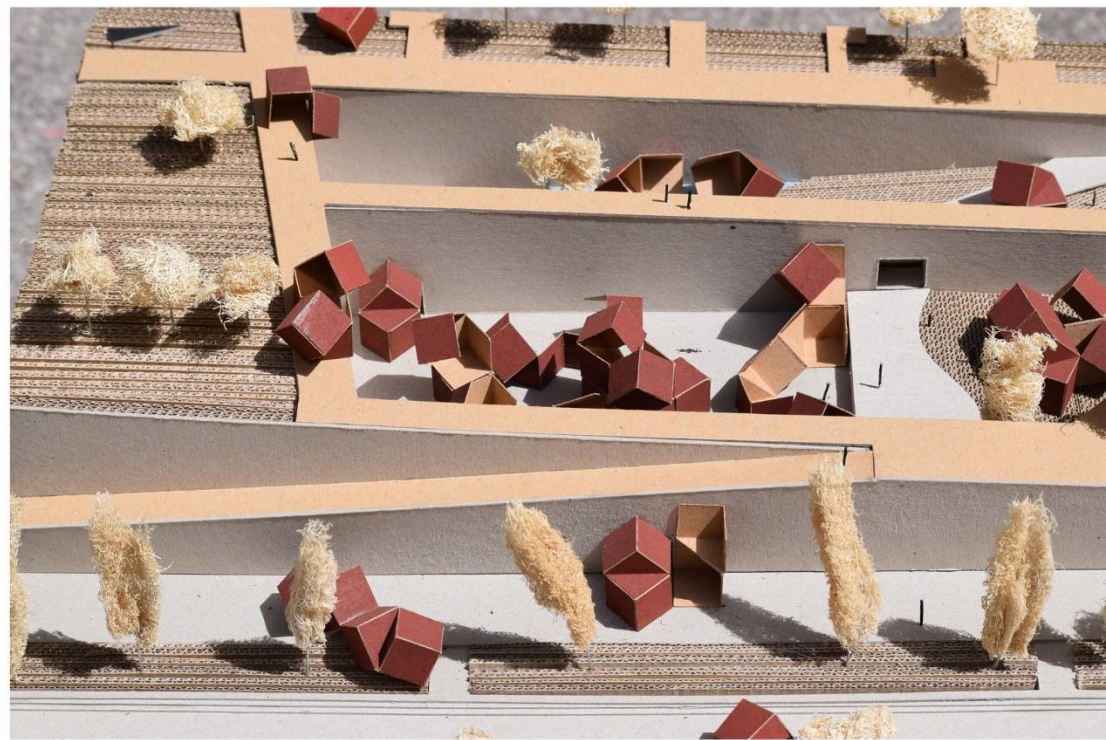


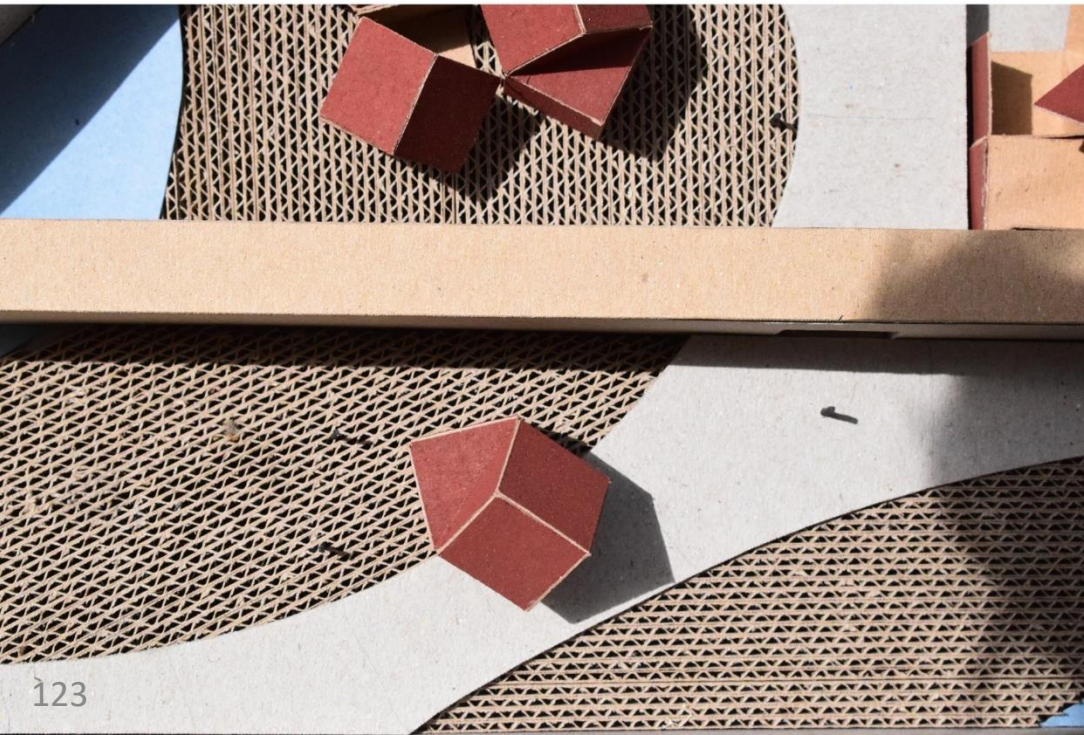
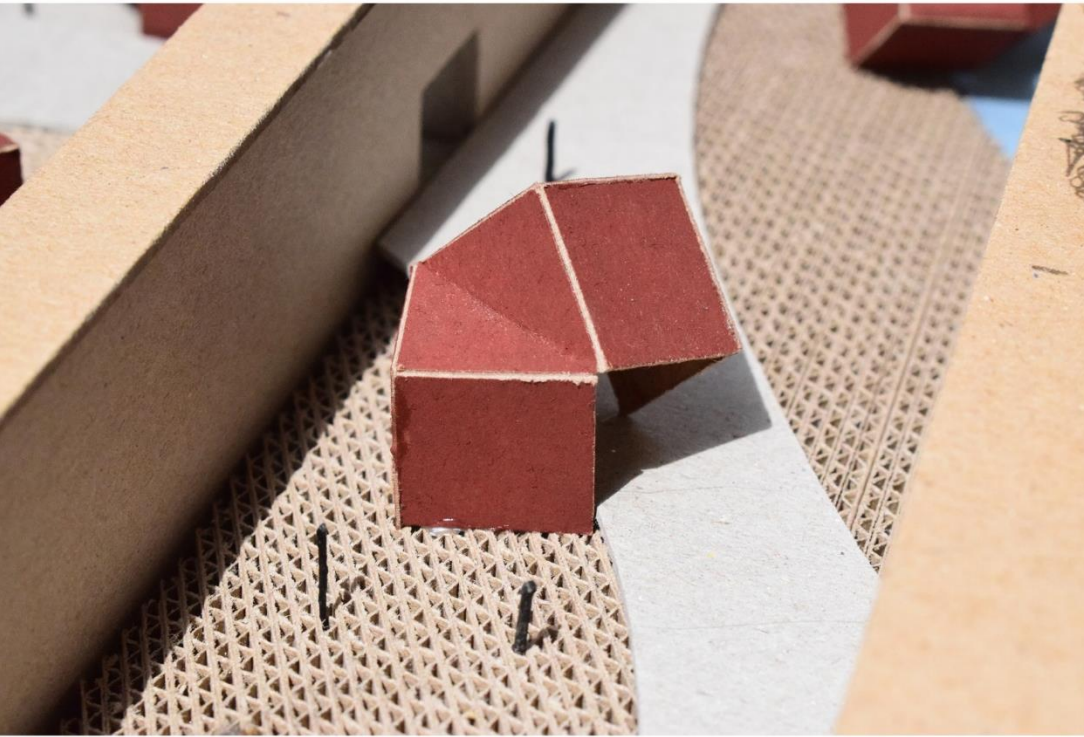




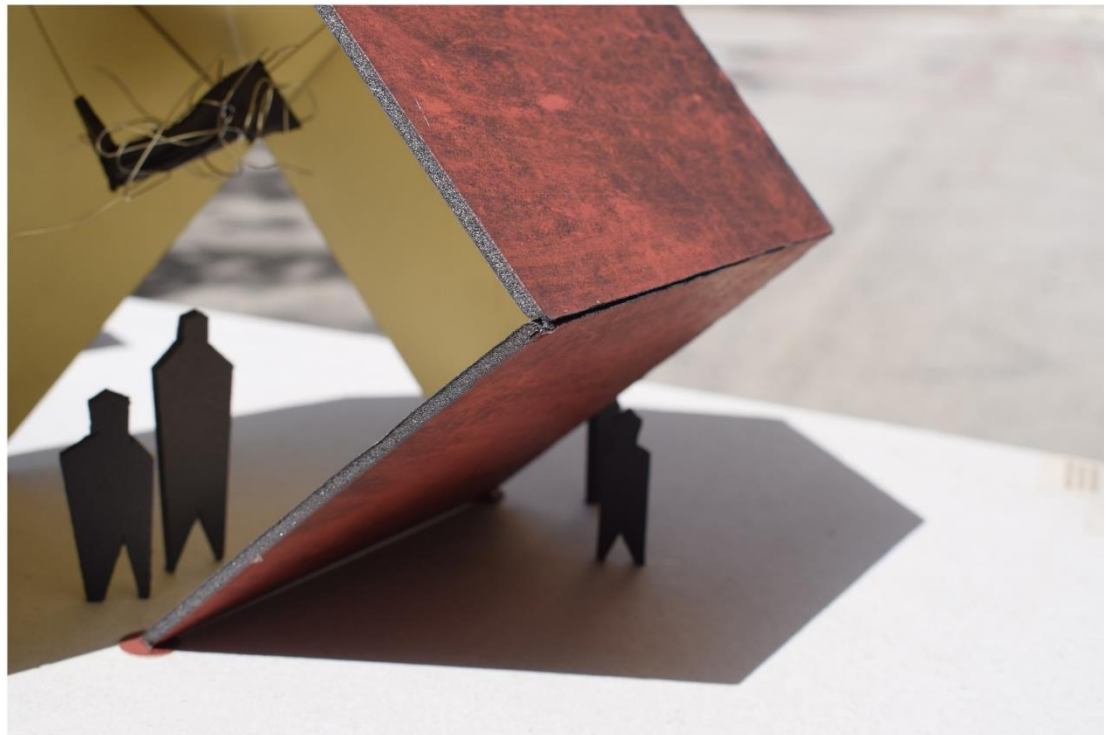
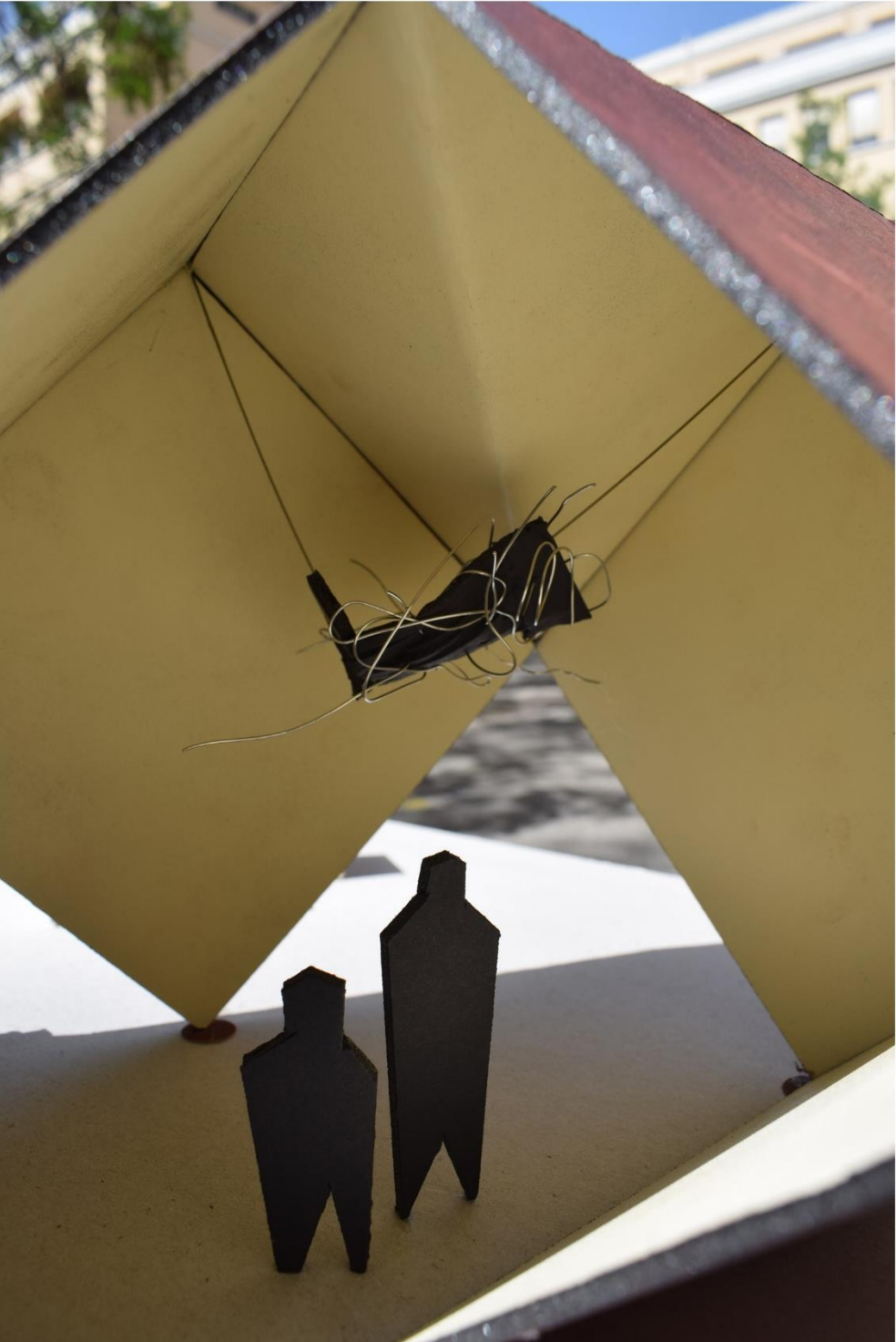
ΠΥΡΗΝΑΣ ΣΚΗΝΩΝ
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:200

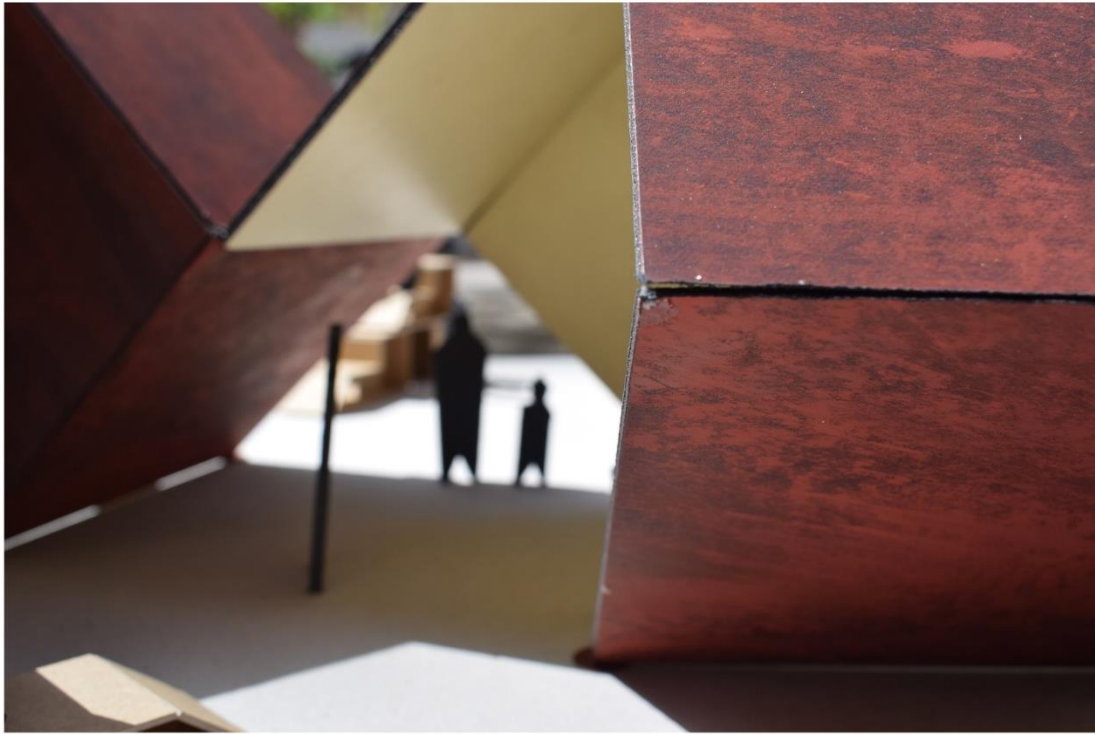












ΑΤΟΠΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΜΕ ΧΩΡΟΥΣ ΣΚΗΝΗΣ ΚΑΙ ΕΚΘΕΣΗΣ
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:25

