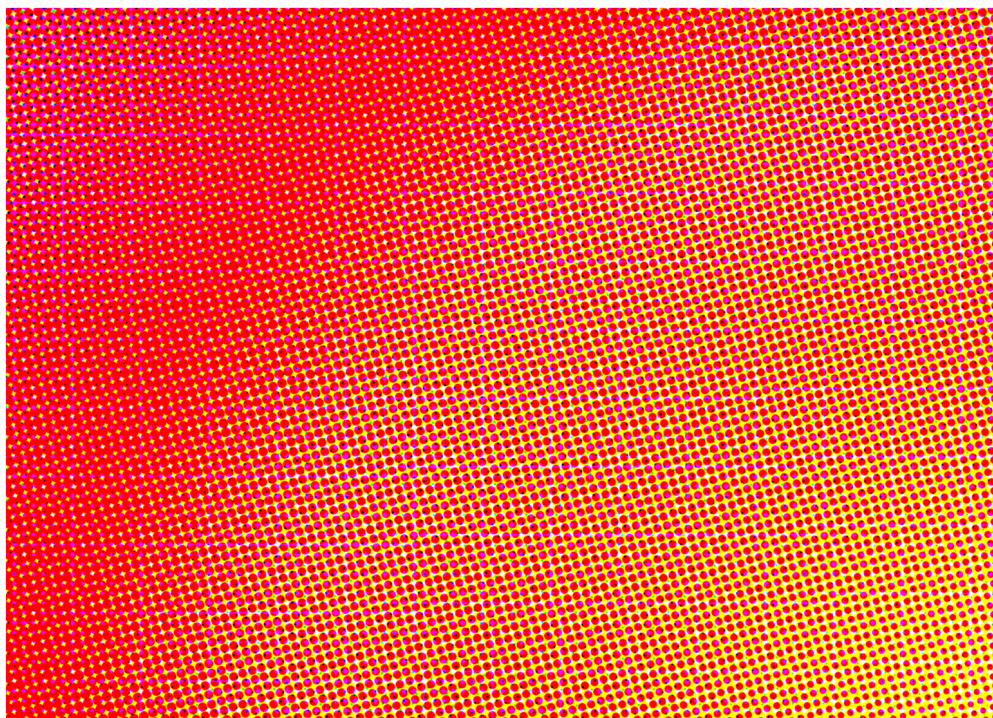


Σύγχρονος και ινσταγκρα- μικός χώρος



Σύγχρονος και ισταγκραμικός χώρος

Δ Π Μ Σ « ΕΡΕΥΝΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ : ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ -
ΧΩΡΟΣ - ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ »

Διπλωματική εργασία, Κατεύθυνση Β

Επιβλέπων:

Γ. Παρμενίδης - Καθηγητής ΕΜΠ

Εκπόνηση:

Ανδριανή Τρίκαρδου - Αρχιτέκτων Μηχ. Πα.Πα.

Ευχαριστίες:

Αυτή η εργασία δεν θα μπορούσε να έχει γίνει χωρίς ατελείωτες «εργατοώρες» στο Instagram, αν ο κόσμος δεν μοιραζόταν ανελέητα την ζωή του στα social media και φυσικά, χωρίς την βοήθεια και καθοδήγηση του κου Γ. Παρμενίδη τον οποίο ευχαριστώ πολύ.

#Περιεχόμενα

#Εισαγωγή	08
#Designedforinsta	12
#Χωρική εμπειρία και αναπαράσταση	20
Διαμορφώσεις Στους Λόφους Ακροπόλεως Και Φιλοπάππου, Δημήτρης Πικιώνης	22
The weather project, Olafur Eliasson, 2003	24
Danteum, Giuseppe Terragni + Pietro Lingeri, 1938	26
Primitives- Aranda, Lasch, 2022	30
#Ινσταγκραμικές αισθήσεις [και μη]	38
#Γεύση της Πόλης ή Ινσταγκραμικό City-ing	40
#«Ησυχία, χρόνος, [μη] μοναξιά»	48
# Metaverse: «Μίμηση του σώματος»	54
#Συμπεράσματα	64
#Αντί-Επιλόγου	68
#Βιβλιογραφία	72

Τα smartphones και το «ψηφιακό» έχουν γίνει αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας. Στα πλαίσια αυτής της έρευνας γίνεται η υπόθεση ότι ο τρόπος που αντιλαμβάνονται τα άτομα την σύγχρονη πόλη αλλά και τον εαυτό τους σε αυτήν έχει αλλάξει σε κάθε επίπεδο (ατομικό, χωρικό, αστικό): Η πόλη έχει συνδεθεί με την πληροφορία που αντλείται από το διαδίκτυο και τον τρόπο με τον οποίο οι εκάστοτε εφαρμογές προσεγγίζουν τις ανάγκες των χρηστών.

Πιο συγκεκριμένα, τα smartphones προσφέρουν ένα εύρος εφαρμογών που στοχεύουν στην διευκόλυνση του χρήστη, σε οποιοδήποτε φάση της ημέρας: από το πρωινό ξύπνημα μέχρι τον ελεύθερο χρόνο, στους χάρτες και τις διαπροσωπικές σχέσεις, το κινητό τηλέφωνο έχει αντικαταστήσει αναλογικές και μη επιλύσεις προβλημάτων. Το αποτέλεσμα δεν είναι μόνο η αλλαγή του ίδιου του αντικειμένου (φυσικούς χάρτες, φωτογραφικές μηχανές κτλ), αλλά με την αλλαγή αυτή μεταβάλλεται και η αντίληψη του χρήστη για τον χώρο και η διάδραση του με αυτόν. Για παράδειγμα, η εμπειρία του καθημερινού ταξιδιού με το μετρό, μετατρέπεται σε μια ανέλιξη επιπέδων σε ένα παιχνίδι «Cat Garden» ή ένα ακόμα επεισόδιο «Narcos» στο Netflix.

Ο Marc-Auge έχει μιλήσει ήδη για αυτή την πλευρά της υπερμοντερνικότητας με την έννοια των μη-τόπων περασμάτων, όπως είναι το μετρό, περιγράφοντάς τους ως χώρους που χαρακτηρίζονται από την ανωνυμία και την αχρονικότητα. Με τα smartphones κάθε τόπος γίνεται, εν δυνάμει, μη τόπος, με την έννοια ότι το ψηφιακό αντίστοιχα διατηρεί έναν χαρακτήρα αχρονικότητας και ανωνυμίας και παράλληλα αποτελεί αστείρευτη πηγή ενασχόλησης με «κάτι» διαπερνώντας τα όρια του χώρου και του χρόνου. Ο φυσικός χώρος είτε προσωπικός είτε κοινόχρηστος, μετατρέπεται σε χώρο ψυχαγωγίας.

Όσων αφορά τον σχεδιασμό της πόλης, απ' την μια, τα κτίρια σχεδιάζονται, σήμερα, σχεδόν αποκλειστικά σε υπολογιστή. Με την βοήθεια των τρισδιάστατων μοντέλων, ένα κτίριο αρχίζει να υπάρχει ψηφιακά, πριν αρχίσει να υπάρχει ως φυσικό αντικείμενο, στο βαθμό που μπορεί κανείς να το βιώσει και να περιηγηθεί σε αυτό. Παράλληλα, όσων αφορά την εμπειρία της πόλης, σκεπτόμενοι τον Μποντλερικό πλάνη, δεν διατίθεται πλέον ο χρόνος για αυτού του είδους την περιήγηση του αστικού τοπίου. Με την βοήθεια του ψηφιακού και του διαδικτύου, οι χρήστες γνωρίζουν ήδη σε ποιο μέρος θέλουν να πάνε και μέσω του google maps, αποφεύγουν κάθε «άσκοπη», πιθανή περιπλάνηση. Ο τόπος-πέρασμα, δεν οικειοποιείται, αλλά ενδεχομένως, απαθανατίζεται και διαμοιράζεται σαν εμπειρία στα social (media). Ο προορισμός καθορίζεται μέσω εφαρμογών και επιλέγεται με βάση τον βαθμό Instagram-ικότητας.

Υπό αυτό το πρίσμα, η έρευνα αυτή έχει ως στόχο την σύνταξη μεθόδου ερμηνείας του μεταβαλλόμενου, πραγματικού χώρου, μέσα από την επιρροή που δέχεται από τον μη-πραγματικό. Για την έρευνα αυτή, μη πραγματικός χώρος ορίζεται ή μεταβολή της τοπολογίας που ορίζεται από αφηγήσεις που προσφέρουν, το ψηφιακό, τα social media και πιο συγκεκριμένα το Instagram. Ως πραγματικός χώρος «θεωρείται σύμπλεγμα διαφορετικών χώρων, μέσα στους οποίους αναπτύσσονται διαφορετικές πραγματικότητες». (Κρασάκη, 2015-20).

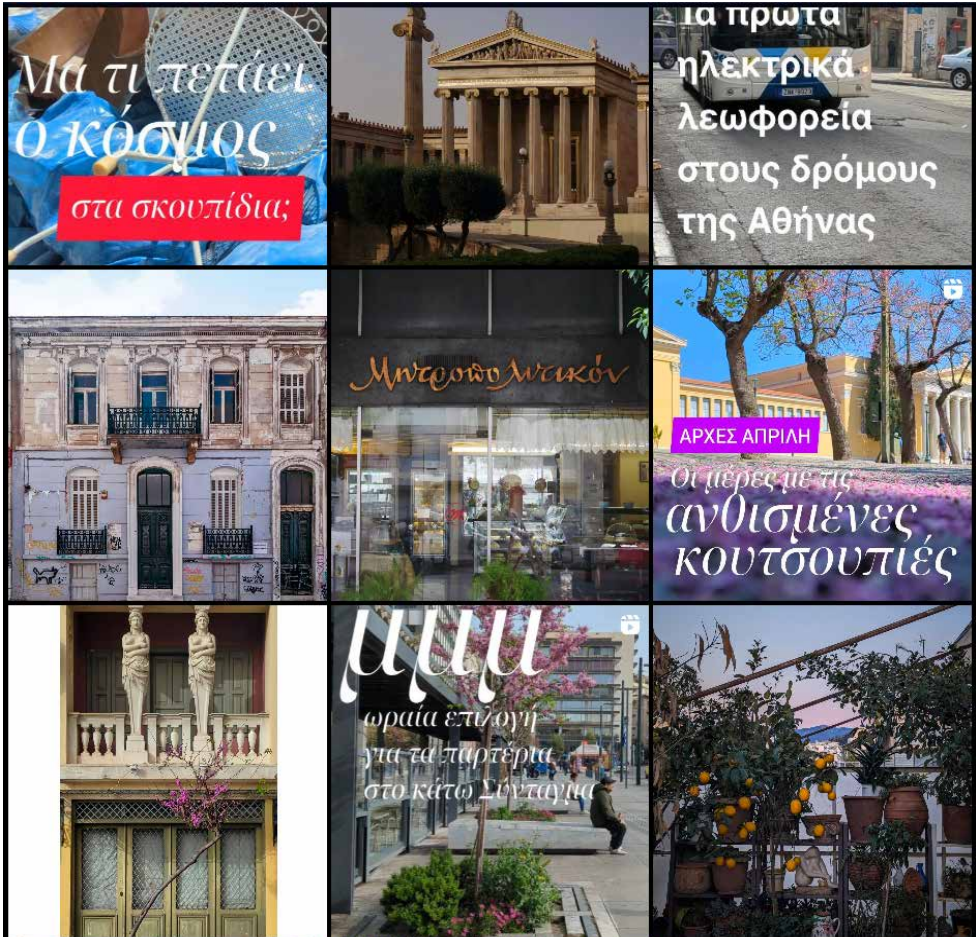
Το Instagram ως μέσο, μοιάζει να επηρεάζει άμεσα τόσο την αισθητική όσο και τις ανθρώπινες συνήθειες. Γεγονός που αναπόφευκτα, επηρεάζει και την αρχιτεκτονική.

Για να γίνει η σύνδεση του ψηφιακού με την πολυαισθητηριακή εμπειρία του πραγματικού θα επιχειρηθεί μια σύνδεση με κείμενα του Juhani Pallasmaa. Ο Pallasmaa στο βιβλίο αυτό αναλύει την σημασία της διέγερσης όλων των

αισθήσεων μέσω της αρχιτεκτονικής και του χώρου. Παράλληλα, η αρχιτεκτονική αναφέρεται από τον Pallasmaa στο βιβλίο του «Μάτια του δέρματος» ως «η τέχνη του ματιού» (Pallasmaa, 2023). Το ψηφιακό, αποτελεί και αυτό ένα μέσο το οποίο απευθύνεται σχεδόν αποκλειστικά στην όραση. Μπορεί αντίστοιχα το ψηφιακό μέσω της αρχιτεκτονικής να αποτελέσει πολυαισθητηριακή εμπειρία; Με γνώμονα αυτό, θα επιχειρηθεί η δημιουργία ψηφιακών σχημάτων, χωρικών αναφορών στις πολυαισθητηριακές εμπειρίες που αναφέρει ο Pallasmaa, με αντίστοιχα, μη οπτικά ερεθίσματα, όπως αυτά μπορούν να οριστούν μέσα από τα λογισμικά.

Δεδομένης της πολλαπλής φύσης του ψηφιακού, θα χρησιμοποιηθούν όροι παραμετρικού σχεδιασμού και παραμετρικών σχημάτων. Η κωδικοποίηση θα γίνει με πρόγραμμα απεικόνισης τρισδιάστατων γεωμετρικών αναπαραστάσεων (Grasshopper σε Rhino7). Το αναμενόμενο αποτέλεσμα είναι μια γλώσσα, ανάγνωσης του κόσμου, αποτελούμενη από σχηματικές μορφές, υπό το πρίσμα του ψηφιακού και των εφαρμογών.

Τέλος, θα επιχειρηθεί η εφαρμογή αυτού του αλφάβητου στην σύνταξη ενός αναπαραστατικού μοντέλου – μέσω ανάγνωσης της σημερινής πόλης. «Ένας νέος συνδυασμός στοιχείων, ο οποίος δεν αποτελεί αναφορά σε κάτι άλλο, του οποίου η εικόνα αυτή θα αποτελούσε αντίγραφο» (Ricoeur, Valdes, 1991, σελ.120). Η χρήση της αναπαραστατικής αρχιτεκτονικής, ως μέθοδο έρευνας και σχεδιασμού εξυπηρετεί στην διερεύνηση τεχνικών και δυνατοτήτων, χωρίς τους περιορισμούς του φυσικού κόσμου. Ως «φανταστική» (fictional), η αναπαραστατική αρχιτεκτονική μπορεί να αποτελέσει ένα μοντέλο περιγραφής της πραγματικότητας (Ricoeur, Valdes, 1991).



1: Απόσπασμα από το περιεχόμενο της σελίδας athensville του χρήστη tasos chalkiopoulos, στο Instagram, ανατήθηκε από instagram.com

Το Instagram, το 2024, ξεχωρίζει ανάμεσα στα social, από άποψη δημοτικότητας. Έχοντας στο δυναμικό του πάνω από 2 δισεκατομμύρια ενεργούς χρήστες, συνεχίζει να επεκτείνεται και να εξελίσσει τις δυνατότητές του. Μέσα από την πλατφόρμα ο κόσμος μοιράζεται στιγμές απ' την ζωή του μέσω φωτογραφιών και «stories». Όσα κάποιος ζει καταγράφονται, ως ψηφιακό αποτύπωμα. Μοιάζει λογικό, πως όσες δραστηριότητες επιλέγει να κάνει κανείς σε μια ημέρα, να επιλέγονται, σε ένα βαθμό, από το φίλτρο του «Instagram trend» της περιόδου. Το να είναι κάτι «ινσταγκραμικό» (instagramable), προσδίδει στο αντικείμενο «κοινωνό».

Ως ινσταγκραμικό, ορίζεται ένα μέρος ή και μια κατάσταση, τα οποία πληρούν κριτήρια για μια επιτυχημένη φωτογραφική, κυρίως, καταγραφή και διαμοιρασμό, τέτοιο ώστε σαν ψηφιακή εικόνα, να μπορούν συλλέξουν δημοτικότητα, με την μορφή like για το εκάστοτε προφίλ στο Instagram. Κατά κάποιο τρόπο είναι ένας σύγχρονος δείκτης για το κατά πόσο αξίζει κανείς να επισκεφτεί ένα μέρος, τοπίο, κατάσταση, κτίριο κτλ και επομένως, ένα κίνητρο για να επισκεφτεί κάποιος περισσότερα μέρη.

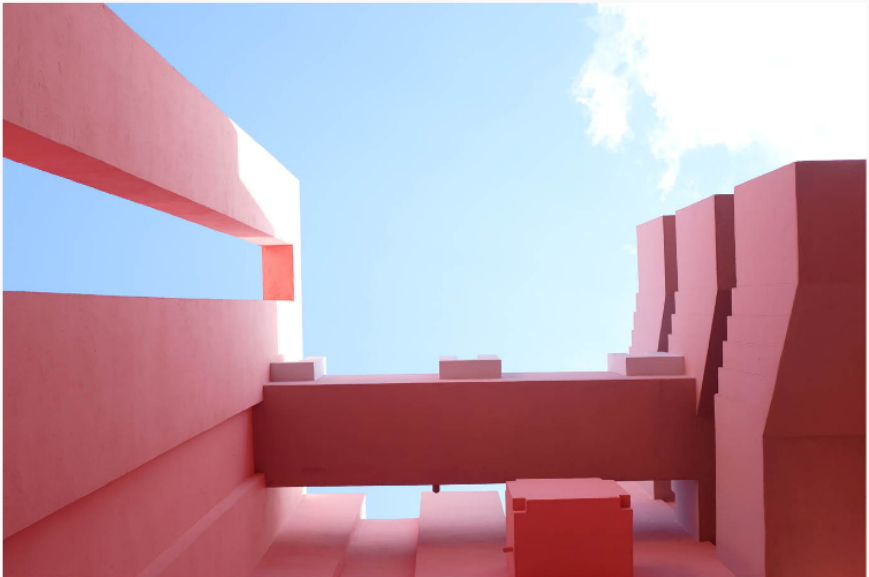
Ένα ινσταγκραμικό μέρος είναι κατά βάση φωτογενές. Ακόμα και αν ο χώρος στο σύνολο του δεν είναι, αρκεί κάποιο σημείο του, στο οποίο ο χρήστης έχει την δυνατότητα να καθράρει με επιτυχία το θραύσμα της ημέρας, που θα μοιραστεί ψηφιακά. Ινσταγκραμικό μπορεί να θεωρηθεί ο,τιδήποτε, από τοπίο, συνθήκη (πχ εναλλακτική άθληση, κατάσταση κτλ) αρκεί να δημιουργεί μια ευχάριστη, συνήθως θετική, οπτική σύνθεση, ανάλογα με το ινσταγκραμικό trend της περιόδου.

Λόγω αυτής της άμεσης σχέσης χρήστη/μέσου και χρήστη/εικόνας, η ινσταγκραμικότητα δημιουργεί νέα μοντέλα αισθητικής. Οι χρήστες έχουν τον έλεγχο του τι είναι viral την εκάστοτε περίοδο, έχουν την δυνατότητα να ξεκινήσουν κάποιο καινούριο trend μέσω κάποιου επιτυχημένου

ARCHITECTURE

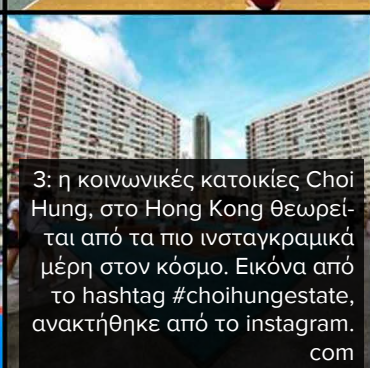
The Most Popular Buildings On Instagram

By COMPAC | 19 October, 2018 | No Comments



When we say *instagrammable*, we mean the standout visuals of a particular place, so an *instagrammable* building is one that encapsulates so much visual potential that is worthy of being zealously uploaded onto a social network, commented on, liked and shared. An *instagrammable* building is an objectively renowned jewel, an icon, the place where all your photos take on prominence and garner envy and attraction. But what makes these places so? Below are five of the most *instagrammable* buildings in the world.

2: απόσπασμα άρθρου από το διαδικτυακό περιοδικό “The Decorative Surfaces”, ανακτήθηκε από thedecorativesurfaces.com



3: η κοινωνικές κατοικίες Choi Hung, στο Hong Kong θεωρείται από τα πιο ινσταγμαρικά μέρη στον κόσμο. Εικόνα από το hashtag #choihungstate, ανακτήθηκε από το [instagram.com](https://www.instagram.com)

«#hashtag». Παράλληλα, ο μη ινσταγκραμικός κόσμος πρέπει να μπορεί να συμβαδίσει, αλλιώς, αναπόφευκτα ξεπερνιέται. Φαινομενικά, η Instagram αισθητική θα μπορούσε να αποτελεί μια «λαϊκή», bottom-up αισθητική, ωστόσο, κάποιοι απ' τους μεγαλύτερους χρήστες του Instagram είναι εταιρείες, οι οποίες συχνά εκμεταλλεύονται τα trends με οικονομικό όφελος.

Απ' την άλλη, ο χρήστης έχει την ελευθερία να επιλέγει τι περιεχόμενο, θα έχει το προφίλ του. Μπορεί να επισκέπτεται τοποθεσίες και να μοιράζεται την εμπειρία του ή μπορεί να επηρεάζεται από το FOMO και να ακολουθεί μια τακτική «viral» posting. Παράλληλα, οικειοποιείται και τον κάθε χώρο, που επισκέπτεται, ενεργοποιώντας νέες λειτουργίες, που δεν υπήρχαν στον αρχικό πιθανό σχεδιασμό, δημιουργώντας, άθελά του, ένα κομμάτι προσωπικής έκφρασης και τελικά μια συνεισφορά στην παγκόσμια διαδικτυακή κοινότητα. «Η δυνατότητα των social media, να μοιράζεται κανείς περιεχόμενο με φίλους, σε ψηφιακό περιβάλλον μέσω μέσων καταγραφής, δημιουργεί μια ιδιαίτερη σχέση μεταξύ χώρου και τέχνης» (Tomarchio, nd). Ο χρήστης γίνεται μέρος της χωρικής σύνθεσης, με τον φιλό του τρόπο.

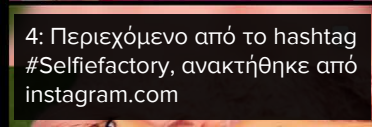
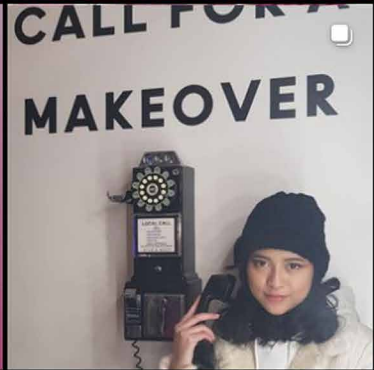
Ο «βαθμός ινσταγκραμικότητας» αποτελεί κριτήριο για την σύγχρονη αισθητική. Το αρχιτεκτονικό γραφείο Vale Architects, εξέδωσε πρόσφατα τον «Οδηγό σχεδιασμού για το Instagram», ο οποίος αναφέρεται, κυρίως, σε έργα τουριστικού ενδιαφέροντος και σε τεχνικές δημιουργίας, τουλάχιστον ενός, χώρου που θα προσφέρει την ινσταγκραμική στιγμή στο feed των διακοπών του κάθε επισκέπτη. Αντίστοιχα, όλοι θα έχουν παρατηρήσει την ύπαρξη λιστών που κυκλοφορούν ιντερνετικά με «τα πιο ινσταγκραμικά μέρη για...», με έμφαση στο βαθμό ινσταγκραμικότητας, μεγαλύτερη από το αντικείμενο, που χαρακτηρίζει τον χώρο αρχικά. Για παράδειγμα, αυτή την στιγμή, από τους πιο ινσταγκραμικούς χώρους, θεωρούνται οι εργατικές κατοικίες του Hong Kong, οι οποίες, μαζί με άλλα διάσημα ινσταγκραμικά αξι-

οθέατα, κατά την L. Tomarchio, «αποτελούν έκφραση του υψηλού, αποδίδοντας μια έντονη σχέση μεταξύ τοπίου και συναισθημάτων». (Tomarchio, nd)

Όσων αφορά την αρχιτεκτονική, όπως αναφέρθηκε ήδη, πολλοί αρχιτέκτονες σχεδιάζουν, λαμβάνοντας υπόψη και την ισταγκραμικότητα. Ο σύγχρονος χρήστης ενδιαφέρεται για το βαθμό ισταγκραμικότητας ενός μέρους. Εντάσσει τον εαυτό του στο χτισμένο τοπίο. Κατά την αρχιτέκτονα Farshid Moussavi «Τα τοπία αυτά δεν είναι απλώς δοχεία για κατανάλωση προϊόντων και παροχές υπηρεσιών. Το Instagram ενισχύει την σημασία του χώρου, το οποίο αποτελεί θετικό νέο για τους σχεδιαστές/αρχιτέκτονες» (Manovich, 2017).

Υπό αυτό το πρίσμα, υπάρχουν πλέον χώροι οι οποίοι σχεδιάζονται με γνώμονα τον τρόπο λειτουργίας του Instagram και τις τεχνικές virality. Για παράδειγμα, το Selfie Factory UK, σχεδιάστηκε με αποκλειστικό σκοπό την αποτύπωση ισταγκραμικών στιγμών. Αποτελεί, επί της ουσίας, έναν πολυχώρο-στούντιο, στο οποίο κάθε δωμάτιο προσφέρει ένα διαφορετικό φόντο για να φωτογραφηθεί κάποιος. Νοικιάζοντας τον χώρο για 15 λίρες την ώρα, το άτομο έχει την δυνατότητα να περιπλανηθεί σε αναπαραστάσεις σούπερ μάρκετ, του μετρό, μιας κουζίνας αλλά και άλλων μπανάλ, κατά τα άλλα χώρων, τα οποία όμως βάφονται με έντονα χρώματα και φωτίζονται ανάλογα. Στο στούντιο αυτό, οι χώροι αυτοί με την συγκεκριμένη φαινομενικά λειτουργία, απογυμνώνονται από αυτή και σαν σύμβολο, εξυπηρετούν ως οικείες εικόνες στο φόντο, σε ένα χώρο, που παράλληλα, εγγυάται να εξασφαλίσει ένα επιτυχημένο post.

Ένα διαφορετικό παράδειγμα ισταγκραμικού χώρου είναι το προφίλ «teaaalexis», του οποίου το περιεχόμενο αποτελείται από μη πραγματικούς σχεδιασμένους χώρους. Ο Alexis Christodoulou, κάτοχος του λογαριασμού, σχεδιάζει και μοντελοποιεί ψηφιακά τοπία, που δίνουν την αίσθηση ότι «κατοικούνται». Οι εικόνες του έχουν αναφορές από αρ-



4: Περιεχόμενο από το hashtag #Selfiefactory, ανακτήθηκε από [instagram.com](https://www.instagram.com)

χαιοελληνική/ρωμαϊκή αρχιτεκτονική, μοντερνιστικά κτίρια, αλλά και πίνακες του De Chirico, Dali κ.α. Κατά τον ίδιο είναι «χώροι που φαντάζεσαι να πηγαίνεις για να δραπετεύσεις (απ' την πραγματικότητα)». Η σελίδα του έχει πάνω από διακόσιες χιλιάδες ακολούθους, θεωρείται από τα πιο επιτυχημένα προφίλ στο είδος, γεγονός που έχει κάνει πολλά έργα του να πουληθούν ως NFT, αλλά και κάποια μοντέλα του να πραγματοποιηθούν ως φυσικά πλέον αντικείμενα.

Εν τέλει, το Instagram και γενικότερα τα social, αποτελεί εργαλείο ανάγνωσης του κόσμου. Αυτό γίνεται σαφές τόσο μέσω της διάδραση των χρηστών αλλά και μέσα από την γενική επιρροή που έχουν τόσο στην ψηφιακή, αλλά και στην φυσική πραγματικότητα, της οποίας τελικά, αποτελεί μέρος της και παράλληλα την επηρεάζει.



5: "Cycladic Dreams", Alexis Christodoulou,
ανακτήθηκε από www.instagram.com



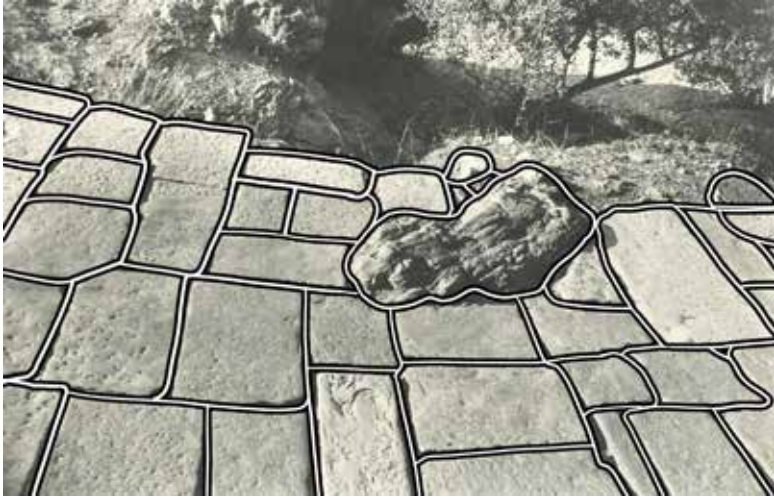
6: "Somewhere in Italy", Alexis Christodoulou,
ανακτήθηκε από www.instagram.com

#Χωρική εμπειρία και αναπαράσταση

Η ψηφιακή αναπαράσταση χρησιμοποιείται ευρέως από την pop κουλτούρα, αλλά και στην αρχιτεκτονική, κατά την διαδικασία της δημιουργίας και της επικοινωνία του σχεδιασμένου χώρου. Με αυτού του είδους την αρχιτεκτονική αναπαράσταση προσφέρεται μια ολοκληρωμένη εικόνα του κτισμένου χώρου. Σύμφωνα με τον Pallasmaa, υπάρχει αμφιβολία, για το κατά πόσο εικόνα αυτή μπορεί να αποτυπώσει με επιτυχία, την πολυαισθητηριακότητα της χωρικής εμπειρίας. Ο ίδιος αναφέρει πως «μια «αναζωογονητική» αρχιτεκτονική πρέπει να αντιμετωπίσει όλες τις αισθήσεις ταυτόχρονα και να συμβάλει στην συγχώνευση της δικής μας εικόνας του εαυτού με την εμπειρία του κόσμου». (Pallasmaa, 2023, σελ. 15)

Το ψηφιακό παρ' ολ' αυτά δεν περιορίζεται στην συμβατική αναπαράσταση, αλλά κατέχει και την υπερρεαλιστική δυνατότητα της προσομοίωσης. Για τον Baudrillard οι προσομοιώσεις είναι μέρος του πραγματικού (real) (Baudrillard, 1995). Από τις φαντασιακές αφηγήσεις των ταινιών-σειρών που καταναλώνονται σήμερα, μέχρι τα εικονιστικά λογότυπα των εφαρμογών, «μιμούνται» ή και καταγράφουν, μέσω των αναπαραστάσεων, την αντίληψη για τον κόσμο. Ενδεχομένως, μέσω της ψηφιακής αναπαράστασης, να μπορεί να δημιουργηθεί κάποια πολυαισθητηριακή εμπειρία.

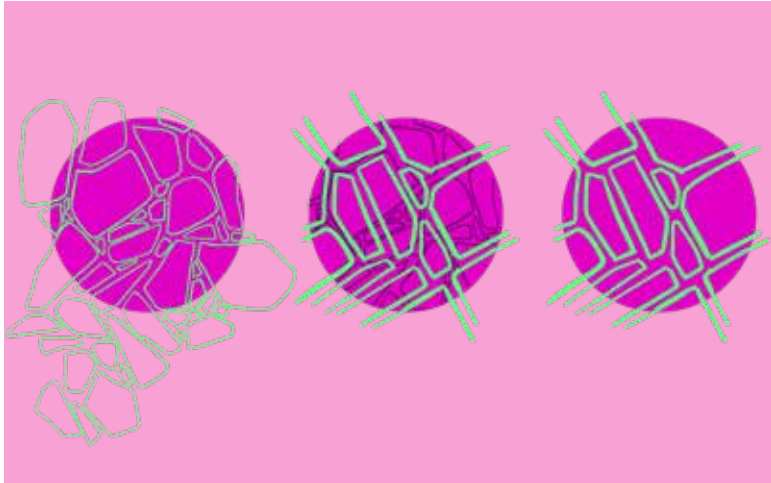
Για την έρευνα αυτή θα γίνει μια συνοπτική αναζήτηση σε έργα που αποτελούν πολυαισθητηριακές αναπαραστάσεις χώρων, με σκοπό την εύρεση των μεθόδων που τις καθιστούν επιτυχημένες ως τέτοιες. Σκοπός αυτής της άσκησης είναι η κατανόηση του τι μέσα αποτυπώνουν καλύτερα την περίπλοκη χωρική εμπειρία, πως μπορούν αυτά να αναπαραχθούν και ενδεχομένως, τι είναι αυτό που λείπει από το ψηφιακό. Τα έργα που αναφέρονται είναι αντιπροσωπευτικά ευρύτερων κατηγοριών αναπαραστάσεων, για τις οποίες θεωρήθηκαν αρκετά επιτυχημένα.



6: Μέρος της πλακόστρωσης του Δ. Πικιώνη : μιμείται την παραδοσιακή μέθοδο, στην οποία συμπεριλαμβάνει στοιχεία από το περιβάλλον.

Πρόκειται για ένα έργο το οποίο ως βασικό στόχο είχε να βελτιώσει την πρόσβαση των πολιτών στα αρχαία μνημεία. Η χάραξη της πλακόστρωσης δεν έγινε στο σχεδιαστήριο αλλά κατά την διαδικασία κατασκευής. Για την συγκεκριμένη άσκηση σημασία έχει ο αναπαραστατικός χαρακτήρας της πλακόστρωσης καθώς μοιάζει να προσπαθεί να μιμηθεί την παραδοσιακή μέθοδο πλακόστρωσης, από ανειδίκευτους τεχνίτες, σε αντίθεση με μια τυπική αρχιτεκτονική σύνθεση φτιαγμένη σε σχεδιαστήριο. Ο Pallasmaa, στο βιβλίο “Embodied Image” (Pallasmaa, 2012, σελ. 137) αναφέρει για το συγκεκριμένο έργο πως «το σχέδιο της πλακόστρωσης (του Δ. Πικιώνη) μοιάζει τυχαίο και σαν απρόθετη συνέυρεση πετρών και υλικών».

Ο Δ. Πικιώνης, όχι μόνο αναπαριστά μια παραδοσιακή πλακόστρωση, αλλά δημιουργεί και μια προσομοίωση της τεχνικής της κατασκευής.



7: Μεθόδευση - Μίμηση - Επανάληψη. Από το φράγμα στην σύνθεση. Σχήμα από την γράφουσα

Ένα ακόμα ενδιαφέρον στοιχείο της αναπαράστασης αυτής, που προσδίδει στον πολυαισθητηριακό της χαρακτήρα είναι η προσθήκη θραυσμάτων από παλαιά νεοκλασικά της περιοχής.

Το πολυαισθητηριακό στοιχείο εντείνεται μέσω της διαδικασίας της νοσταλγίας, των θραυσμάτων του χρόνου, που μας μεταφέρουν στον ίδιο τόπο, σε παλιότερο χρόνο, σαν διαδρομή στην ιστορία, αποτελώντας μια πορεία στα αρχαία μνημεία της περιοχής.

Παράλληλα, ο Πικιώνης αφήνει και την δική του «γραφή», με την μορφή των τιμεντένιων φλεβών, η οποία τελικά γίνεται ένα με το υπόλοιπο τοπίο.

The weather project, Olafur Eliasson, 2003



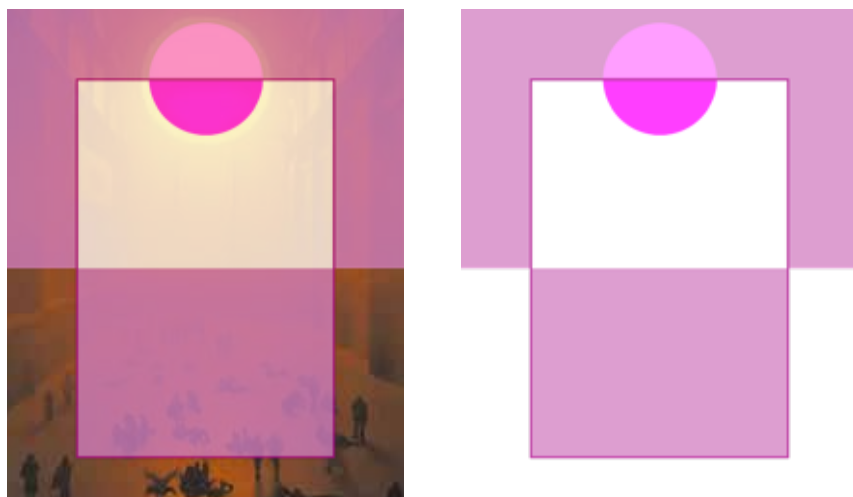
8: The Weather Project, Olafur Eliasson, 2003, φωτογραφία : Tate
Photography (Andrew Dunkley & Marcus Leith)

Το project αυτό αποτελεί ένα εγχείρημα δραστηριοποίησης σχετικά με το περιβάλλον. Πρόκειται για μια ημικυκλική οθόνη LED, τεχνητή ομίχλη και έναν καθρέφτη στην οροφή της Tate Modern. Με τρομερή επιτυχία κατάφερε, το 2023, να αναπαραστήσει τον ήλιο. Η αναπαραστάση ήταν τόσο πετυχημένη που οι επισκέπτες ξάπλωναν στο πάτωμα για «ηλιοθεραπεία».

Πέραν του μνημειώδους μεγέθους της εγκατάστασης, το οποίο προσέδιδε την αίσθηση του εξωγήινου ουράνιου σώματος, η οθόνη κατάφερε να ανεβάσει την θερμοκρασία του χώρου, προσομοιώνοντας αυτή την ιδιότητα του ήλιου.

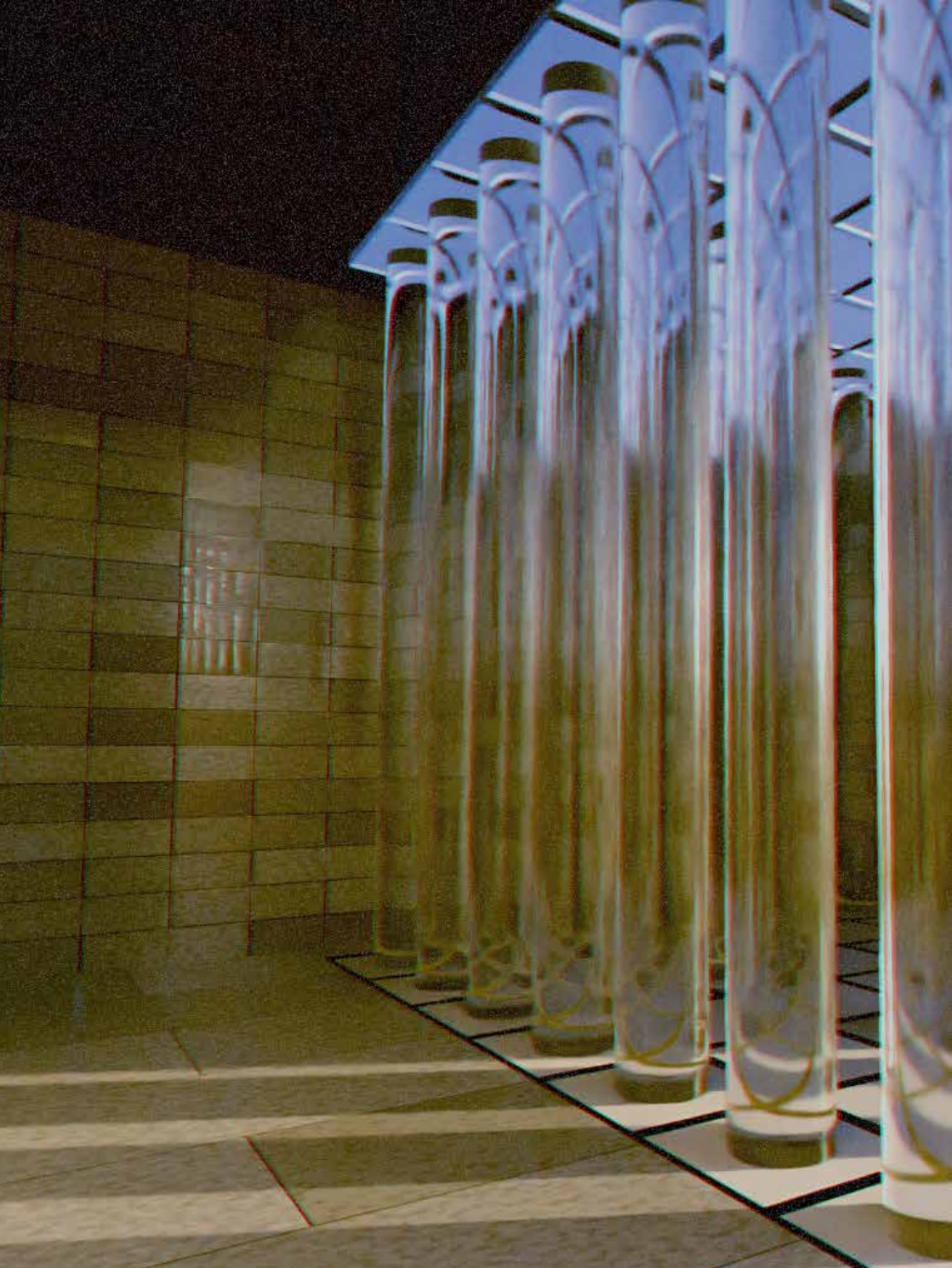
Παράλληλα, σε συνδυασμό με την ομίχλη και το υπερβολικά θερμό χρώμα υπήρχε η εντύπωση του ασθενούς ήλιου και του προβληματικού φαινομένου.

Τέλος, σε συνδυασμό με την εγκατάσταση δίνονταν ερωτηματολόγια στους εργαζόμενους, τα οποία περιείχαν ερωτήσεις σχετικά με τον καιρό («αν πιστεύεις, πως ο καιρός επηρεάζει την καλή σου διάθεση μες την μέρα;» «Ξέρεις τι καιρό κάνει έξω» κτλ). (The Weather Project, Artwork, Studio Olafur Eliasson, n.d.)

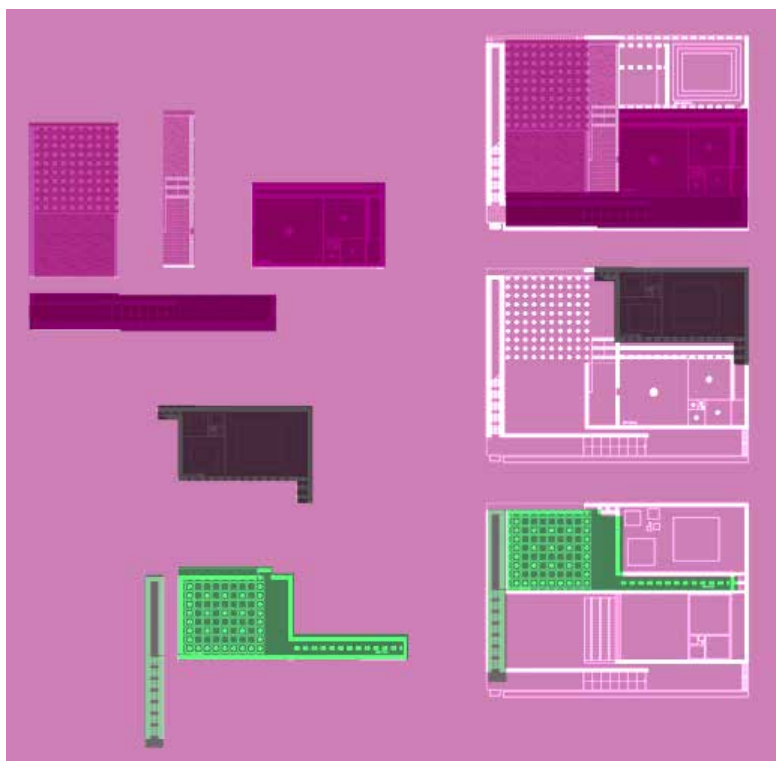
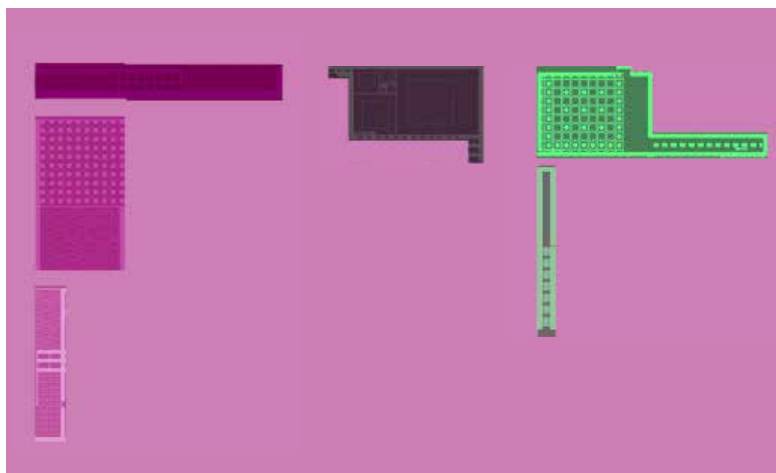


9: Καθρέφτης και αντανάκλαση > μίμηση του αποτελέσματος.
-Σχήμα από την γράφουσα

Danteum, Giuseppe Terragni + Pietro Lingeri, 1938



10. Dandeum - Τριδιάστατη επικόνηση από Biondus art, ανακτήθηκε από www.artstation.com



11: Τα μέρη του ποιήματος χωρίζονται σε χώρους που μετέπειτα επανασυνθέτονται στο κτίριο. Τμηματοποίηση > επανασύνθεση

Πρόκειται για ένα ανεκπλήρωτο έργο, που θα αποτελούσε ένα κτίριο, φόρο τιμής στον ποιητή Dante Alighieri. Ανατέθηκε στους Terragni/ Lingeri, το 1938.

Το κτίριο θα εξυπηρετούσε τις αρχές του φασιστικού ρεαλισμού και θα αποτελούσε μια αφηγηματική διαδρομή στην «Θεία Κωμωδία».

Η αφήγηση της «Θείας Κωμωδίας» έχει αποτελέσει έμπνευση για διάφορες αναπαραστάσεις. Το αναπαραστατικό ενδιαφέρον στο Danteum είναι πως εκτός από την αφηγηματική πορεία του Dante, που είθισται να αναπαριστάται, το κτίριο σχεδιάστηκε ώστε να αναπαριστά το ποίημα καθ' αυτό. Πιο συγκεκριμένα, σε όλο το κτίριο, εμφανίζονται δομές με αθροίσματα 3, 10, 100, με την λογική του τύπου ομοιοκαταληξίας terza rima, που χρησιμοποίησε ο Dante συνθέτοντας τη θεία κωμωδία. Για παράδειγμα, στο χώρο, που αντιστοιχεί στον «Παράδεισο» θα υπήρχαν 33 κολώνες, αναπαριστώντας τα 33 cantos της Cantica που αποτελούσε το εν λόγω κεφάλαιο (Schumacher, 1993). Η λογική της terza rima παρατηρείται όχι μόνο κατοψικά, αλλά και στις οικοδομικές λεπτομέρειες. Για παράδειγμα, η επένδυση που παρουσιάζεται στα σκίτσα του έργου αντιστοιχεί στην λογική της terza rima, με τριάδες ανά δύο.

Η Aarati Kanekar, παρατηρεί πως και ο Dante, αντίστοιχα, έμοιαζε να χρησιμοποιεί αναλογίες κατά την αφήγηση του, παρμένες από τους ναούς της εποχής, όπως πχ η Αγία Σοφία (Kanekar, 2005, σελ. 139).

Για την συγκεκριμένη έρευνα, θεωρείται πετυχημένη αναπαράσταση καθώς επιτυγχάνει και μια αφηγηματική, χωρική εμπειρία, αλλά και μια εννοιολογική εμπειρία.

Terza rima χρησιμοποιεί μια λογική ομοιοκαταληξίας, ανά τριάδες με λογικά ABA, BGB, ΓΔΓ κ.ο.κ. Καταλήγει σε δίστιχο ή μονόστιχο ακολουθώντας το ίδιο μοτίβο, δηλαδή YXY, XX ή YXY, X. Αντίστοιχη λογική με τριάδες ανά δύο χρησιμοποίησαν και η Terragni/Lingeri στην διάταξη αλλά και στις λεπτομέρειες του Danteum.



12 Dürer, A. (1514). Melencolia I [Engraving].

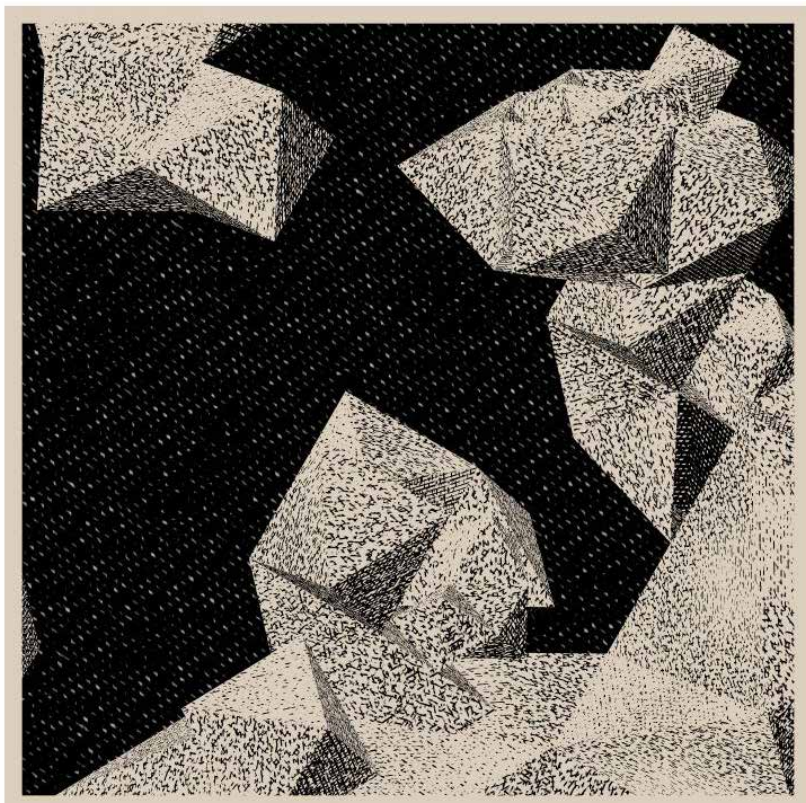
Εμπνευσμένοι από το έργο «Μελαγχολία Ι» του Durer, οι Aranda-Lasch επαναπροσδιόρισαν την τεχνική του χαρακτηριστικού, μέσω κώδικα. Δημιούργησαν έτσι οχτώ ψηφιακές «διαγραμμίσεις» (Durer hatches) με αυτή την μέθοδο. Σύμφωνα με τους ίδιους «με το να χαράσσεται το μέταλλο στις πλάκες, αντιστρέφοντας το συμβατικό σχέδιο, επιτράπηκε η μαζική επανάληψη του έργου τέχνης. Για το blockchain, την νέου τύπου διάδοση (του αντικειμένου) φτιάξαμε ένα 3-bit σκιαγραφικό τύπου Durer ($2^3=8$ τιμές): η παράδοση των χαρακτών, μεταφρασμένη σε 0 και 1.» (Aranda, Lasch, 2022)

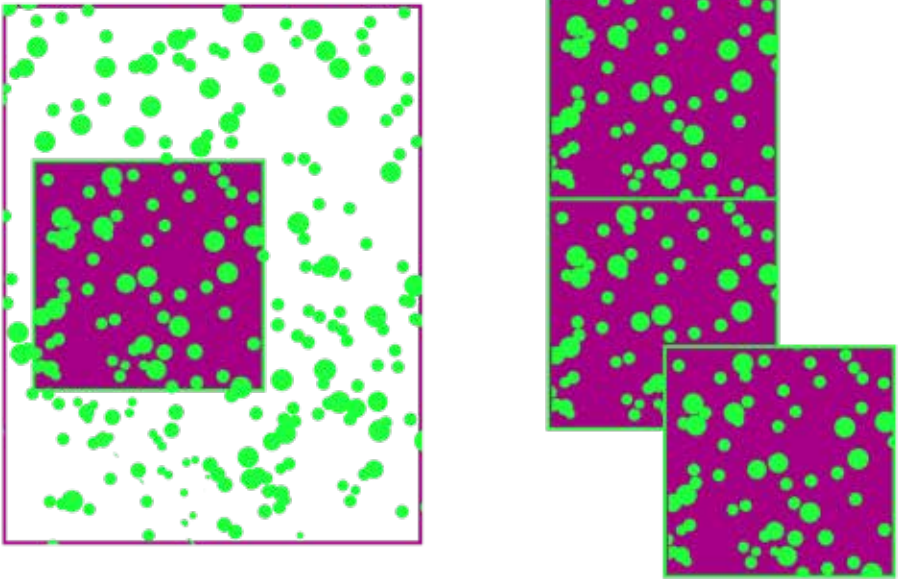
Για να το πετύχουν αυτό οι Aranda-Rasch χρησιμοποίησαν την δομή των οιονεί κρυστάλλων, των οποίων το μοριακό pattern είναι ορισμένο, αλλά ασυνεχές. «Γι' αυτό) κατά κάποιο τρόπο οι σχηματισμοί των οιονεί κρυστάλλων έχουν απεριόριστη δυνατότητα να δημιουργούν και να διατηρούν πληροφορίες.» (Aranda, Lasch, 2022)

Αν και οι πίνακες του Durer δεν αποτελούν καθ' αυτό χώρο, η μέθοδος αυτή επιτυγχάνει να αναπαραστήσει τις διαγραμμίσεις του Durer. Το επιτυγχάνει, μάλιστα, στο βαθμό του σφάλματος του χεριού, δηλαδή την μοναδικότητα της γραμμής. Δημιουργεί παράλληλα νέο χώρο με την δυνατότητα να διεγείρει κ τις μη οπτικές αισθήσεις, αλλά και την μνήμη.



Navigation Instructions:
arrow keys to change view
'g' regrows geometry
'i' saves image
'o' saves .obj





14: Από το θραύσμα, στην μίμηση του θραύσματος. Αποτέλεσμα συνόλου από θραύσματα. Σχήμα από την γράφουσα

#Το ψηφιακό και οι μη - οπτικές αισθήσεις

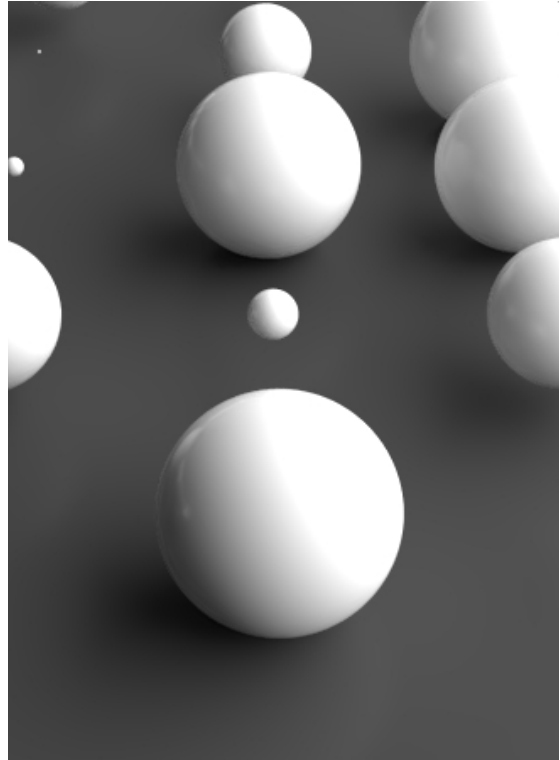
Ο Pallasmaa στο βιβλίο “Τα μάτια του δέρματος” αναφέρεται στην αρχιτεκτονική ως μια πολυαισθητηριακή εμπειρία. Κατά τον ίδιο η όραση, στο σύγχρονο κόσμο, τείνει να υπερτερεί (Pallasmaa, 2023) με το ψηφιακό μοντέλο να είναι το απόλυτο παράδειγμα αυτής της συνθήκης, της αρχιτεκτονικής αναπαράστασης. Με την ψηφιακή αναπαράσταση, δίνεται μεγάλη ευχέρεια στην επικοινωνία του έργου, ωστόσο, εις βάρος, σε έναν βαθμό, των υπόλοιπων αισθήσεων. Κοιτώντας μια εικόνα, το άτομο καλείται να «αισθανθεί» τον χώρο, περιορίζοντας τις ανάγκες του σχεδιασμού στις οπτικές αισθήσεις. «Η αίσθηση της όρασης μπορεί να ενσωματώσει, ακόμα και να ενισχύσει, άλλες αισθητηριακές λειτουργίες- το ασύνειδο απτικό συστατικό της όρασης είναι ιδιαίτερα σημαντικό και έχει ισχυρή παρουσία στην ιστορική αρχιτεκτονική, ενώ αγνοείται σε μεγάλο βαθμό στην αρχιτεκτονική του σήμερα.» (Pallasmaa, 2023, σελ. 46)

Έχουν γίνει προσπάθειες για την ενεργοποίηση και των υπολοίπων αισθήσεων κατά την ψηφιακή εμπειρία, οι οποίες θα αναλυθούν εκτενέστερα σε επόμενο κεφάλαιο, παρ’ ολ’ αυτά το ψηφιακό ακόμα απευθύνεται, κυρίως, στην όραση και την οπτική σύνδεση. Με το να βλέπει κάποιος, για παράδειγμα, την υφή της πέτρας, σε μια ψηφιακή αναπαράσταση, αντιλαμβάνεται, λόγω της οπτικής συσχέτισης, πως ο χώρος αυτός θα αποδίδει, ενδεχομένως, υφές παραδοσιακού νησιώτικου λ.χ. οικισμού. Αντίστοιχα, για την αρχιτεκτονική των υστέρων 90s, ο Pallasmaa αναφέρει, πως η “οφθαλμική προκατάληψη στην τέχνη (της αρχιτεκτονικής) ήταν περισσότερο εμφανής (από οποιαδήποτε άλλη περίοδο)” και πως “η αρχιτεκτονική, υιοθέτησε την ψυχολογική στρατηγική της διαφήμισης και της στιγμιαίας πειθούς” (Pallasmaa, 2023). Στην ελληνική μετάφραση του βιβλίου από τους Γ. και Π. Τουρνικιώτη, χρησιμοποιούνται οι λέξεις “εικονιστικά προϊόντα” χαρακτηρίζοντας τα κτίρια αυτά.

Με τον ίδιο τρόπο λειτουργεί και η κουλτούρα των social media, μέσω των οποίων ο χρήστης καλείται να αισθανθεί,



15: “μαλακό αντικείμενο”, από το βιβλίο *Experiencing Architecture*



16: η τρισδιάστατη απεικόνιση παράγει “μαλακά αντικείμενα” (δημιουργήθηκε μέσω του προγράμματος Rhino 7), σχήμα από την γράφουσα

Ο Rasmussen στο βιβλίο του “*experiencing Architecture*” αναφέρεται στην «αχλαδόσχημη» κούπα Wedgwood (εικ.15), ως παράδειγμα αντικειμένου “μαλακή όψη” (Rasmussen, 1964, σελ21). Η όψη της κούπας θυμίζει τρομερά την όψη του βασικού υλικού σε προγράμματα τρισδιάστατης σχεδίασης.

κοιτώντας τις εικόνες που του παρουσιάζονται και να επιθυμήσει τον τρόπο ζωής, τα προϊόντα και γενικότερα τις αναπαραστάσεις της καθημερινότητας.

Για την διαδικασία της αναπαραγωγής της μορφής-συμβόλου ενός αντικειμένου σε ένα ψηφιακό ομοίωμα ο ψηφιακός φιλόσοφος Yuk Hui, την ονόμασε “μίμηση” (Hui, 2016). Για την επίτευξη της ψηφιοποίησης του κόσμου δύο βασικές μέθοδοι είναι η μίμηση και η κωδικοποίηση (taging). Την πρώτη ορίζει ο Hui, ως “αντικειμενοποίηση της πληροφορίας” (objectification of data) και την δεύτερη ως “πληροφοροιοποίηση του αντικειμένου” (datification of objects). Ενδεχομένως, εφόσον, μπορούμε να κάνουμε μίμηση από το πραγματικό στο ψηφιακό, θα είχε νόημα να κάνουμε και από το ψηφιακό στο πραγματικό. Για να γίνει αυτό θα επιχειρηθεί μια “αντικειμενοποίηση” υφών, όπως αυτές περιγράφονται από τον Pallasmaa, σε μια προσπάθεια να επαυξηθεί η ψηφιακή εμπειρία, μέσω της αρχιτεκτονικής, ως πολυαισθητηριακή εμπειρία. Στο βιβλίο του “The Embodied Image”, ο Pallasmaa, ισχυρίζεται πως «η αρχιτεκτονική συνδέει την εμπειρία μας, του κόσμου με την σωματική μας εμπειρία...» (Pallasmaa, 2012, σελ.121). Με γνώμονα αυτό, τα παράγωγα της γλώσσας αυτής θα “μιμούνται” τις διαφορετικές υφές και διεγείροντας τις ανάλογες αισθήσεις, θα μετατρέπουν το ψηφιακό τοπίο, από οπτικό ερέθισμα, σε πολυαισθητηριακή, χωρική εμπειρία.

Αντίστοιχα, σχετικά με τον ψηφιακά σχεδιασμένο χώρο, ο Kostas Terzidis, στο βιβλίο του Algorithmic Architecture αναφέρει το σχήμα που προκύπτει μέσω του υπολογιστικού (computational) σχεδιασμού, ως “otherness”, το οποίο προκύπτει εναλλακτικά του προγραμματιστικού “if-then”, το οποίο ο Terzidis αντικαθιστά με το “if-else”, ένα σχήμα το οποίο εμπεριέχει, κατά τον ίδιο την «αλλοτινή» φύση του ψηφιακού, που περικλείει τις έννοιες της περιπλοκότητας, της τυχαιότητας και της άπειρης πολλαπλότητας. Οι έννοιες αυτές βρίσκονται εκτός της κλίμακας του πραγματικού,

αλλά γίνεται αντιληπτή μέσω του ψηφιακού. Την φύση αυτή του ψηφιακού αντικειμένου την ονομάζει “allo”.(Terzidis, 2006). «Το «άλλο» (allo) μπορεί να οριστεί ως η αναπαράστασή του αλλοτινού (something else), αλλά με την ρεαλιστική έννοια της αναφοράς σε κάτι άγνωστο και επομένως διαφεύγον, το οποίο γίνεται αντιληπτό αν υπερβούμε την υπερβατικότητα.» (Terzidis, 2006, σελ. 32).

Με αυτά ως δεδομένα, ο χώρος που προκύπτει με την βοήθεια του υπολογιστικού σχεδιασμού αποτελεί έναν «άλλο» χώρο, υβρίδιο γνώριμων και μη σχημάτων, κατανοητών και ακατάληπτων, αντικατοπτρίζοντας εννοιολογικά την νέα συνθήκη συνύπαρξης ψηφιακού και πραγματικού, αλλά και μπορεί να έχει την δυνατότητα να μέσω του σχεδιασμού να μας βοηθήσει να συσχετίσουμε την εμπειρία του σύγχρονου κόσμου με την σωματικότητα.

#Ινσταγματικές αισθήσεις [και μη]

«ένας ωραίος αρχιτεκτονικός χώρος ανοίγει και παρουσιάζεται προσφέροντας μια εξίσου ολοκληρωμένη εμπειρία με το μπολ της σούπας του Τανιζάκι»
(Pallasmaa, 2023, σελ. 94)

10 instagrammable spots στην Αθήνα



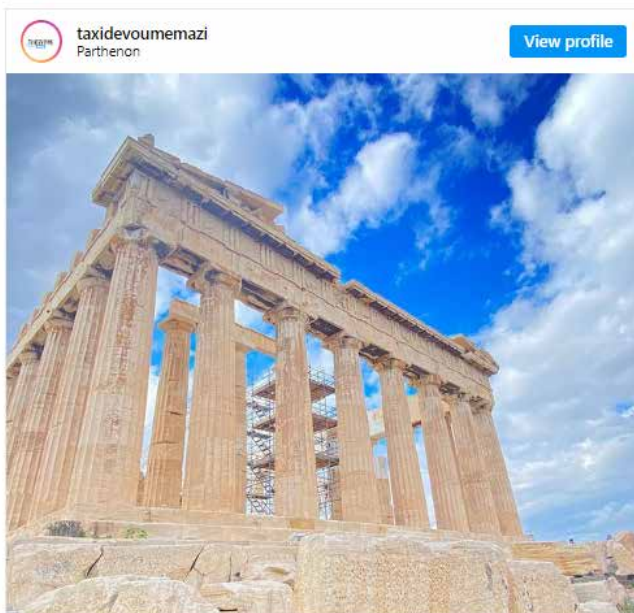
από Taxidevoume mazi
πριν 4 χρόνια

13k Προβολές

Η Αθήνα είναι μια πόλη διάσημη για τον πολιτισμό και την ιστορία της. Είναι μια πόλη στην οποία συνυπάρχουν αρμονικά τα αρχαία μνημεία, οι γραφικές γειτονιές και ο μοντέρνος ρυθμός της ζωής. Μια πόλη που λατρεύει τον ήλιο και κοιμάται τις πρώτες πρωινές ώρες. Γεμάτη από πανέμορφα μέρη γεμάτα ιστορία, είναι μια πόλη που λατρεύει ο φωτογραφικός φακός και οι φυσικά οι instagrammers!

Εδώ είναι 10 από τα ωραιότερα μέρη της Αθήνας για τέλειες φωτογραφίες.

1 . Παρθενώνας



17: Η εμπειρία της Αθήνας ορίζεται με βάση την φωτογένεια
-ανακτήθηκε από <https://taxidevoumemazi.gr>

Ο Pallasmaa στο κεφάλαιο «γεύση της πέτρας» ταυτίζει τον ωραίο αρχιτεκτονικό χώρο με τις έντονες, χωρικές περιγραφές του Τζουνιτίρο Τανιζάκι, τονίζοντας την σημασία της δημιουργίας πολύπλοκων αισθητηριακών εμπειριών στον σχεδιασμένο περιβάλλον.

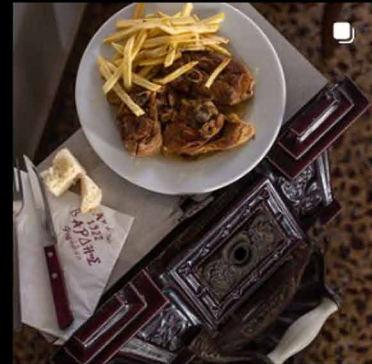
Η πόλη σήμερα, φιλτράρεται από το κόσκινο της πληροφορίας, από τα social media. Με την βοήθεια των εφαρμογών οι δυνατότητες του χρήστη επαυξάνονται, δημιουργώντας μια γέφυρα ανάμεσα στον «πραγματικό», βιωμένο χώρο, με έναν ψηφιακό, παράλληλο χώρο. Ως «πραγματικός βιωμένος» χώρος, ορίζεται η πόλη, όπως την αντιλαμβάνεται κανείς χωρίς την βοήθεια των smart phones. Για παράδειγμα, οι διαδρομές στην πόλη ορίζονται, σήμερα, κατά κάποιο τρόπο, από τις εκάστοτε εφαρμογές που χρησιμοποιούν γεωεντοπισμό, λαμβάνοντας υπόψιν της προσωπικές προτιμήσεις του εκάστοτε χρήστη που έχει αντλήσει η βάση δεδομένων της έξυπνης συσκευής (personalization of living), προδιαθέτοντας εν μέρει την πορεία του χρήστη πριν αυτός να την βιώσει από μόνος του.

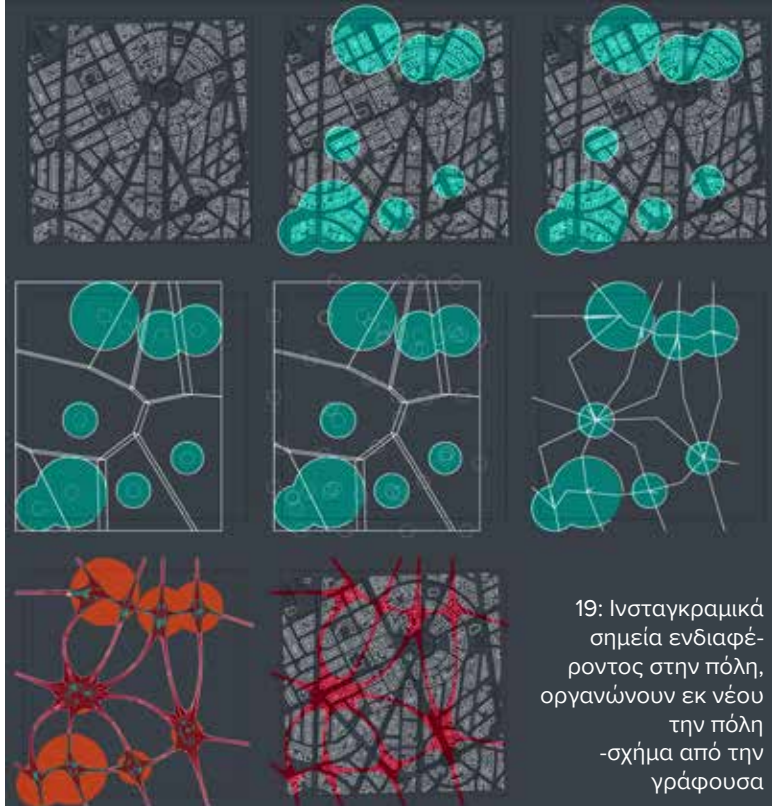
Από την άλλη, μεταλλάσσει την αρχική, άνευ smart phone εμπειρία σε μια υβριδική εμπειρία ανάμεσα στο «φυσικό» και το ψηφιακό. Ένα τέτοιο παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η εμπειρία του να επισκεφτεί κάποιος ένα μουσείο, ως «φυσική εμπειρία» και η «ψηφιακή εμπειρία» του να βαθμολογήσει αυτή την εμπειρία σε μια ηλεκτρονική κοινότητα (forum), την ίδια στιγμή. «Κατά κάποιο τρόπο, είμαστε ήδη όλοι ανδροειδή.. με την έννοια ότι η εμπειρία μας επαυξάνεται μέσω των smart phones.» (Clark, 2004).

Επιστρέφοντας στον Pallasmaa: «Η αισθητηριακή μας εμπειρία του κόσμου έχει την απαρχή της στην αίσθηση στο εσωτερικό του στόματος και ο κόσμος έχει την τάση να επιστρέφει στις στοματικές του καταβολές.

Η πιο αρχαϊκή απαρχή του αρχιτεκτονικού χώρου βρίσκεται μέσα στην στοματική κοιλότητα.» (Pallasmaa, 2023, σελ. 93) Κάνοντας έναν αυθαίρετο παραλληλισμό με τον Μποντλερικό πλάνη ο κάτοικος της πόλης προσηλώνεται στο θέαμα πριν φτάσει στον φυσικό τόπο που το θέαμα λαμβάνει χώρα. Η περιπλάνησή, δεν είναι συχνά επιλογή, καθώς καθυστερεί την άφιξη στον προορισμό και περιορίζεται στην διαδικτυακή περιπλάνηση-ψηφιακή έρευνα. Ο

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΓΕΥΜΑΤΩΝ ΓΙΑ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΑΣΚΗΣΗ



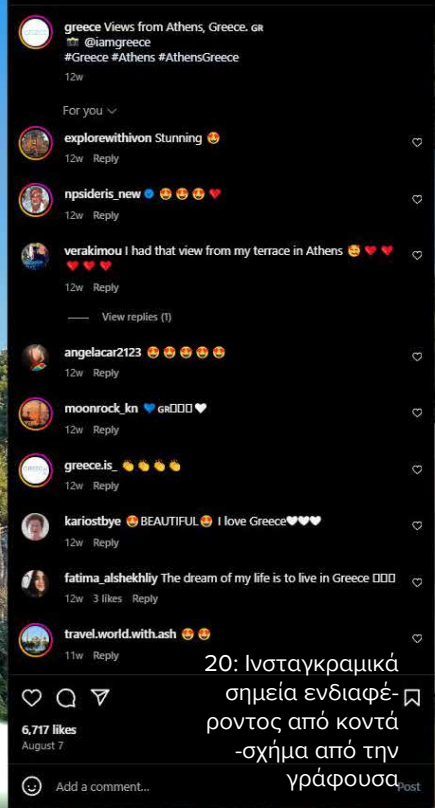


19: Ινσταγκραμικά σημεία ενδιαφέροντος στην πόλη, οργανώνουν εκ νέου την πόλη -σχήμα από την γράφουσα

σύγχρονος αυτός πλάνης μοιάζει να απέχει από την «καταβρόχθιση» της εμπειρίας. Αντιθέτως, παρουσιάζεται να ενδιαφέρεται περισσότερο στην καταγραφή και τον διαμοιρασμό της εικόνας της εμπειρίας, η οποία έπειτα «καταβροχθίζεται» έμμεσα μέσω των social media. Μια κομψά χρωματισμένη και γυαλισμένη πέτρινη επιφάνεια την αισθανόμαστε υποσυνείδητα με την γλώσσα».

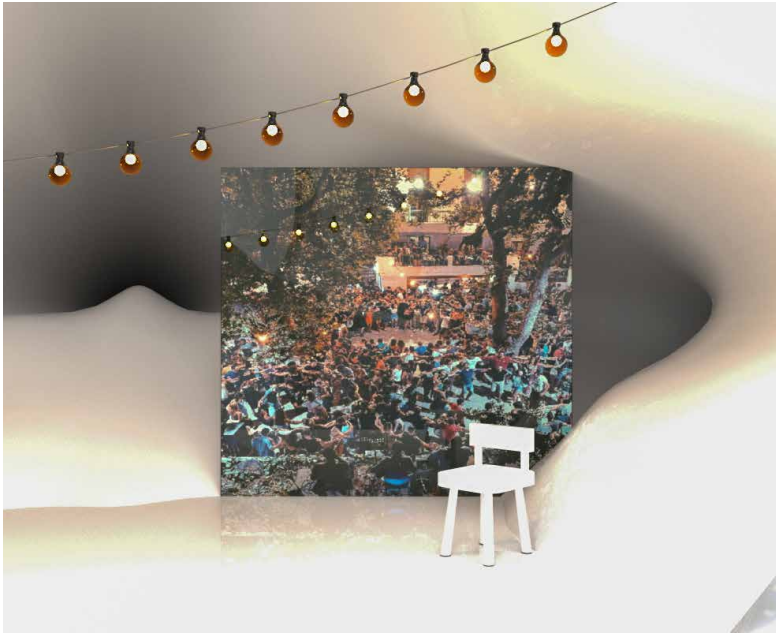
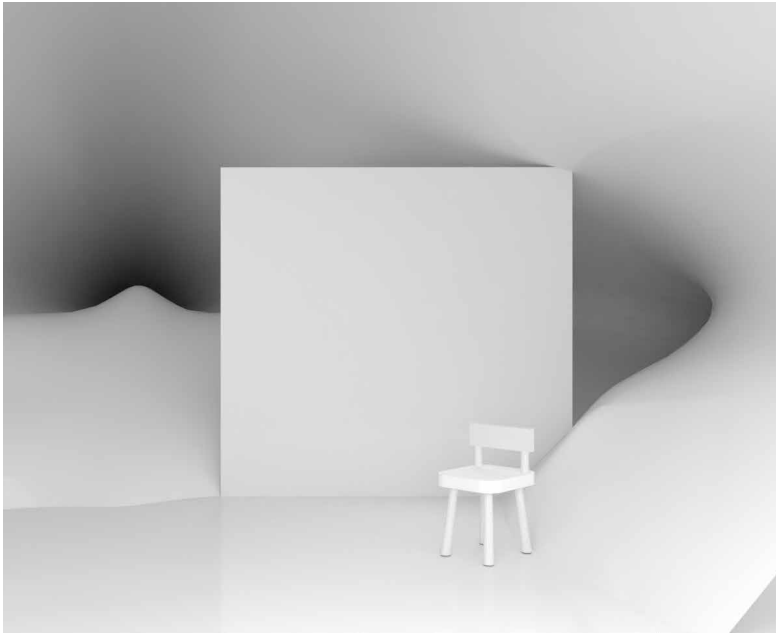
Ο Baudelaire περιγράφει τον πλάνη, ως έναν χαρακτήρα, ο οποίος βιώνει την πόλη χωρίς να παγιδεύεται από την χρησιμότητα της βιομηχανικής εποχής. Ο «ψηφιακός πλάνης», βιώνει την πόλη σε διάλογο με την οθόνη του κινητού. Συγκεκριμένα, περπατώντας στην πόλη η εμπειρία συγχρονίζεται με την χρήση εφαρμογών πχ αξιολόγησης μιας τοποθεσίας, ψηφιακοί χάρτες, ανέβασμα φωτογραφιών στο Instagram κτλ.

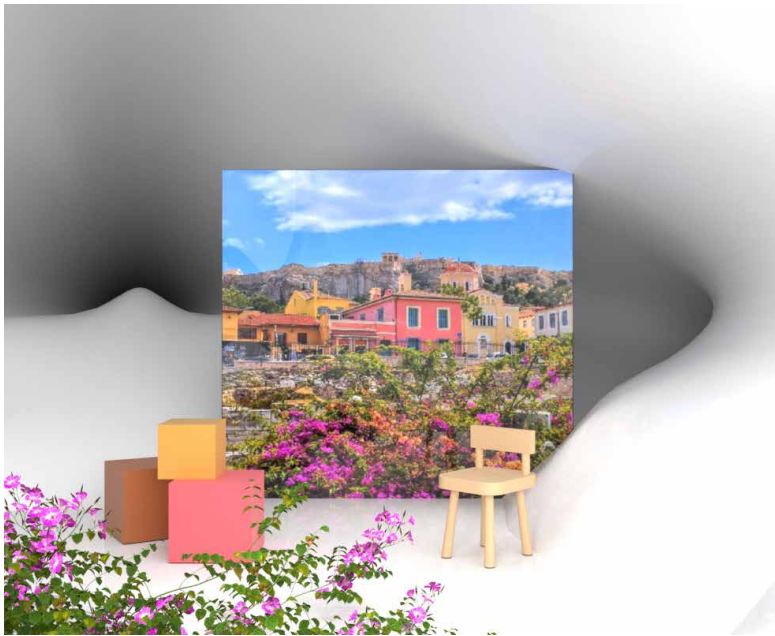
Οι εφαρμογές επαναπροσδιορίζουν κατά κάποιο τρόπο την βιωμένη εμπειρία σε παιχνίδι (gamification of experience) (Bown, 2022). Ο Alfie Bown αναφέρει στο βιβλίο του dream lovers: gamification of relationships για το πώς ένας τρόπος να είναι θελκτικές οι εφαρμογές στον χρήστη-κα-




ταναλωτή, είναι η παιχνιδιοποίηση της πραγματικότητας. Ως παιχνιδιοποίηση (gamification) αναφέρεται η διεύρυνση της εμπειρίας του χρήστη σε συνδυασμό με ένα σύστημα επιβράβευσης. Το παιχνίδι “Pokemon go”, για παράδειγμα, ενθάρρυνε τους χρήστες να επισκέπτονται τοπόσημα της πόλης, στα οποία η ίδια εφαρμογή είχε τοποθετήσει ψηφιακά ζώακια Pokemon κ ψηφιακά καταστήματα τα οποία εμφανίζονταν μόνο, εφόσον ο χρήστης βρισκόταν, δια ζώσης, στην συγκεκριμένη τοποθεσία.

Μια ακόμα ενδιαφέρουσα ποιότητα του ψηφιακού πλάνη είναι η συσχέτιση της περιπλάνηση με την “φωτογενή” ψηφιακή εμπειρία. Συγκεκριμένα, το να είναι μια συνθήκη “instagramable” αποτελεί κριτήριο επισκεψιμότητας πχ ενός τόπου, καταστήματος, αξιοθέατου κτλ μεταξύ των χρηστών των social media. Η απαθανάτιση της εμπειρίας και ο διαμοιρασμός της στις προσωπικές σελίδες είναι ένα καθημερινό φαινόμενο. Ο χρήστης βιώνει μεν τον χώρο, αλλά στην εμπειρία αυτή προστίθεται μια τρίτη, ηδονοβλεπτική μάτια, των ψηφιακών “φίλων”, μετατρέποντας την από ατομική, σε συλλογική.





21-24: Ινσταγμαρικά σημεία ενδιαφέροντος στην πόλη. Ο βαθμός ινσταγμαρικότητας ορίζει τον βαθμό ενδιαφέροντος. Οι φωτογραφίες είναι απο το hashtag #Athens -σχήμα από την γράφουσα



press A to cry

#«Ησυχία, χρόνος, [μη] μοναξιά»

“Η κατοικία μας είναι το καταφύγιο του σώματος, της μνήμης και της ταυτότητας”

(Pallasmaa, 2023,σελ 101)

25. Πλάνο από την ταινία του Burnham B. (2021), Inside, Bo Burnham

Στην ταινία *Inside* (Burnham B, 2021) βλέπουμε τον κωμικό στο σπίτι του, στην περίοδο της καραντίνας. Η ταινία αυτή, είναι μια “μάτια απ’ την κλειδαρότρυπα” στον προσωπικό χώρο και στις σύγχρονες συνήθειες της ζωής με τις εφαρμογές και την επαφή με το διαδίκτυο.

Πρόκειται για ένα project που αποτελείται από μικρά αφηγήματα που αφορούν την διαμονή στο σπίτι την περίοδο της καραντίνας. Οι αφηγήσεις επικεντρώνονται εν μέρει, στην διάδραση του με το διαδίκτυο καθώς αυτός ήταν ο μόνος τρόπος με τον οποίο μπορούσε να έχει επαφή με το “έξω” και τους διαδικτυακούς και μη φίλους του. Πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος αναφέρει στην ταινία πως, εξαιτίας του εγκλεισμού, αγόραζε διάφορα αντικείμενα, μεταξύ των οποίων έναν πανοραμικό προβολέα, από ψηφιακά καταστήματα για να έχει να απασχολείται με κάτι. Τα αντικείμενα αυτά τα χρησιμοποίησε για να δημιουργήσει κάποια ατμόσφαιρα, μετατρέποντας έτσι τον προσωπικό του χώρο σε σκηνικό.

«Η πιο ουσιώδης ακουστική εμπειρία που δημιουργείται από την αρχιτεκτονική είναι η ησυχία» (Pallasmaa, 2023). Το διαδίκτυο με την βοήθεια των φορητών συσκευών έχει καταφέρει να εισχωρήσει στον προσωπικό της ησυχίας. Απ’ την μια, προσφέρει μια ματιά στον εξωτερικό κόσμο από ένα μικρό παράθυρο, θυμίζοντας τα λόγια του Pallasmaa: “παρατηρούμε (την εμπειρία) απ’ έξω, σαν θεατές εικόνων που προβάλλονται στην επιφάνεια του αμφιβληστροειδούς” (Pallasmaa, 2023). Παράλληλα, επιτρέπει τον διαμοιρασμό της ατομικής προσωπικής εμπειρίας προς τα έξω. Με αυτόν τον τρόπο δεν είμαστε ποτέ πλέον μόνοι.

Διακρίνονται δύο χωρικές ποιότητες στον (διαδικτυακό) προσωπικό χώρο:

Η “Εσωτερικότητα προς τα μέσα” “των άλλων”. Οι φορητές συσκευές γίνονται “παράθυρα” από τα οποία η προσωπική ζωή των “φίλων” γίνεται κοινός τόπος που επηρεάζει (και επηρεάζεται). Η “μεταμόρφωση”, στην ψηφιακή αναπαράσταση, θα μπορούσε να παρομοιαστεί με γεωμετρίες με αμφίδρομη σχέση αλληλοεπηρεαζόμενων μονάδων “milieu” (Deleuze, Guattari, 1980).

Η “Εσωτερικότητα προς τα έξω” ή το “ψηφιακό” παράθυρο του Alberti. Το άτομο συνθέτει μια κατά κύριο λόγο ουτοπική - αφήγηση για την ζωή του και την διαμοιραζει στο διαδίκτυο. Η προσωπική εμπειρία γίνεται κοινή. Ο χώρος που προβάλλεται αποτελεί ένα διακοσμητικό ρούχο στα μοντερνιστικά και σύγχρονα κτίρια που περιβάλλουν την καθημερινότητα. Θα μπορούσαν να αποτελούν ένα πλέγμα από κοιλότητες.

Θα επιχειρηθεί μια λογική «αντικειμενοποίησης του ψηφιακού» (Hui, 2016) με την βοήθεια του «καθρέφτη» από το κεφάλαιο 2.

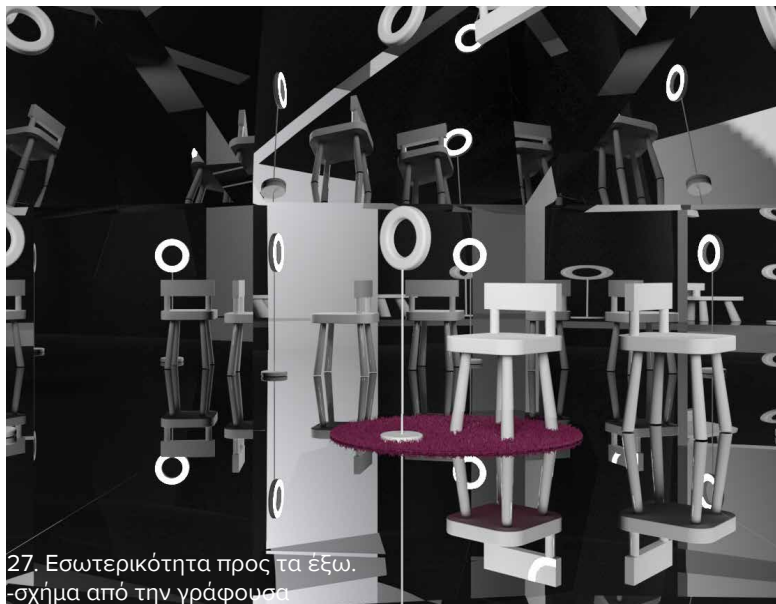


26: Ο προσωπικός χώρος ως σκηνικό, στούντιο φωτογράφισης | Εσωτερικότητα προς τα μέσα. -σχήμα από την γράφουσα

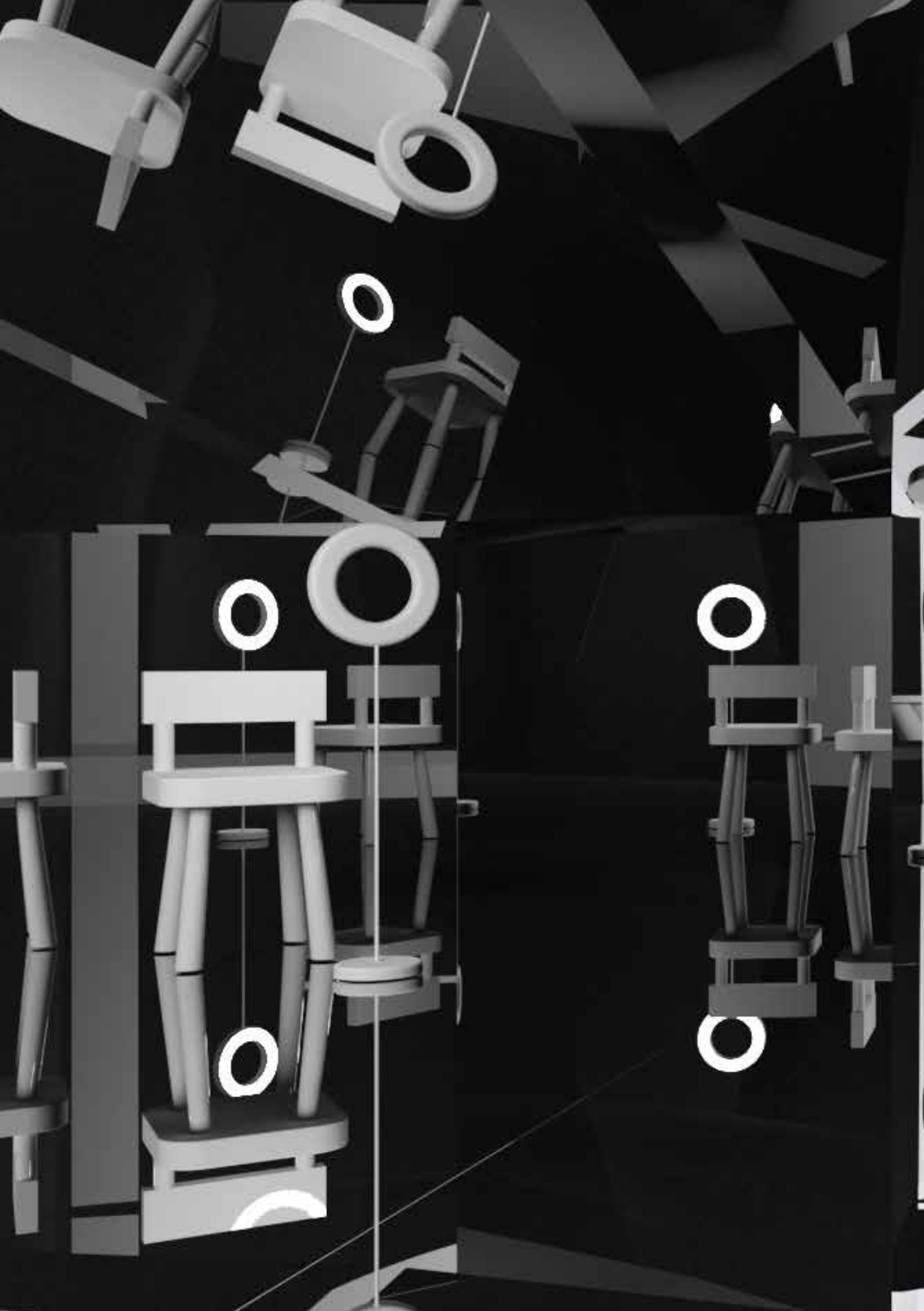
Ένας ψηφιακός χώρος ησυχίας σε μια αρχική σκέψη θα χαρακτηρίζονταν, σε αντίθεση με τις σελίδες του Instagram, από την έλλειψη, την απώλεια, το κενό. Ωστόσο, το ψηφιακό δεν είναι ποτέ πραγματικά άδειο, δεδομένου του κώδικα που υπάρχει από πίσω. Σκεπτόμενοι αυτό, μάλλον, το αχανές και η πολλαπλότητα-ταυτοχρονία, θα μπορούσαν να παρουσιάσουν μια πιο ουσιώδης αναπαράσταση. Απώλεια, μέσω της ανεξέλεγκτης επανάληψης.

Μια μονάδα, φαινομενικά ξεχωριστή αλλά παράλληλα ίδια, αποτελεί το ψηφιακό «μέσα». Επαναλαμβάνεται σε μια μορφή υφάσματος, αναπαριστώντας όλους τους προσωπικούς χώρους της ησυχίας, που επηρεάζουν και επηρεάζονται από το σύνολο και τις αμφίδρομες σχέσεις, αναπαριστώντας το ψηφιακό «έξω».

Πλέον, δεν χρειάζεται να είναι κάποιος καλλιτέχνης για να δημιουργήσει αντίστοιχα, μια μικρή πραγματικότητα μέσ' την πραγματικότητα που ζει, με σκοπό να την κοινοποιήσει στο διαδίκτυο. Οι influencers αλλά και ο κάθε χρήστης του Instagram προβάλλουν τακτικά τέλεια φράγματα της καθημερινότητάς τους. Μια κατά κάποιο τρόπο «σκηνοθεσία της μνήμης», όπως την περιέγραφε ο Cyrill Conolly, στον «ανήσυχο τάφο».



27. Εσωτερικότητα προς τα έξω.
Σχήμα από την γράφουσα







28: «Οικόπεδα στο Metaverse του Decentraland» και ονομασίες «πόλεων». Τα σχήματα που έχουν βαφτεί γαλάζια, αποτελούν αγορασμένες ιδιοκτησίες.

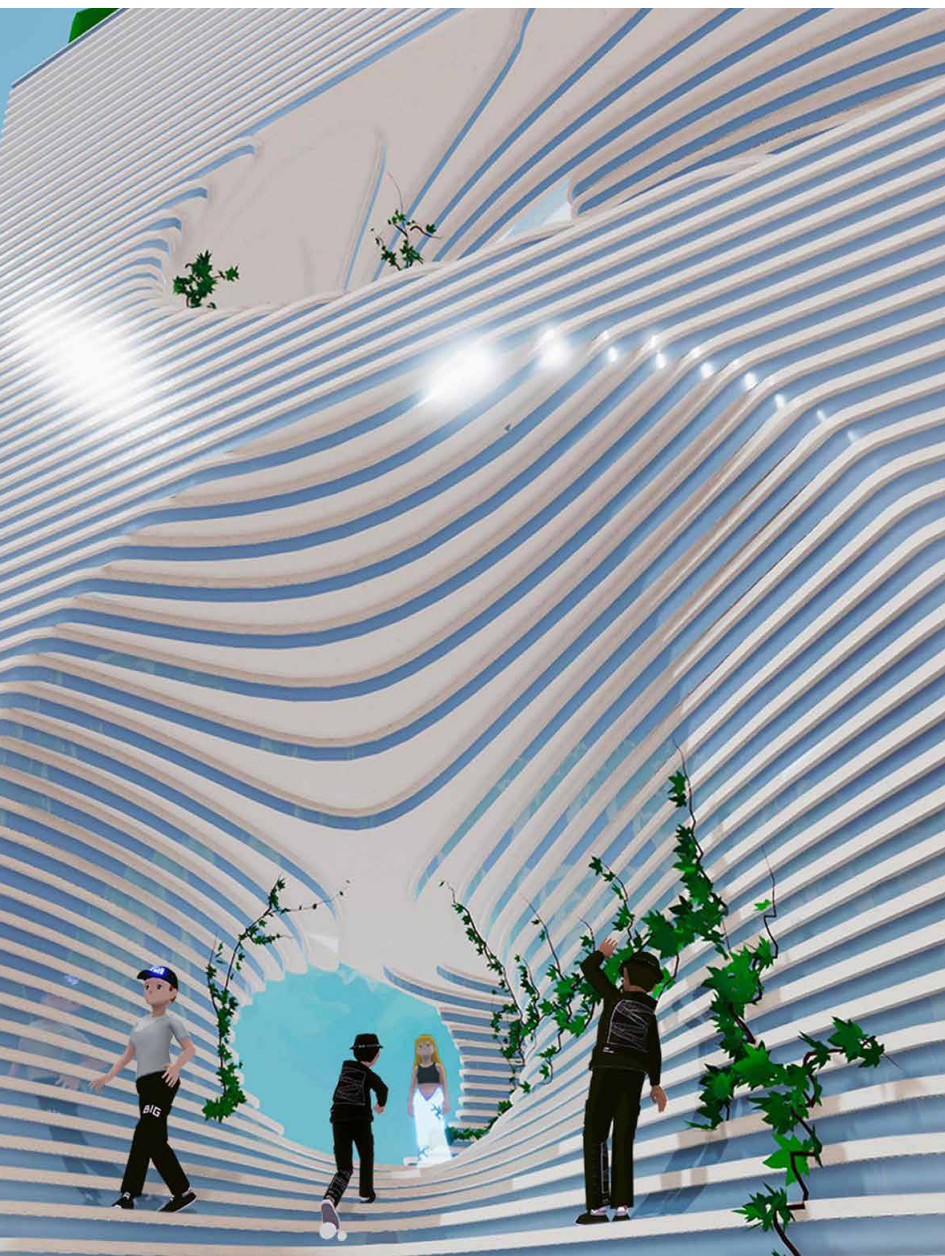
Από την δημιουργία των ψηφιακών χώρων του metaverse μέχρι σήμερα, έχουν δοθεί σε «ψηφιακή γη» και κτίρια, με την μορφή NFTs, 1.9 δισεκατομμύρια δολάρια (πηγή: Dune.com, Technavio). Οι πλατφόρμες του metaverse αποτελούν ένα εναλλακτικό κοινωνικό/εμπορικό μέσο. Μια αναπαράσταση ενός καθολικά καπιταλιστικού παράλληλου σύμπαντος.

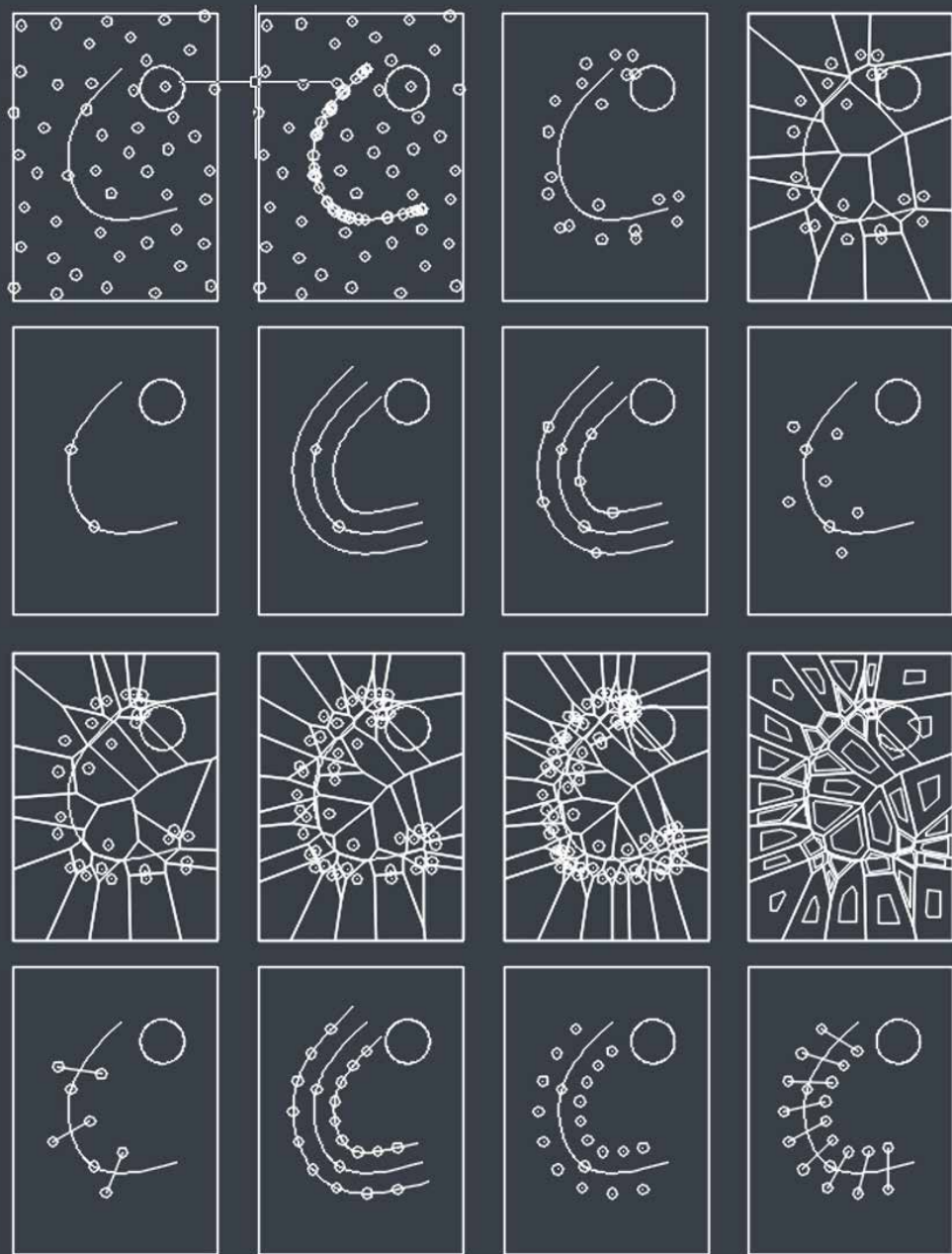
Σε κάθε ιδιοκτησία, ο ιδιοκτήτης μπορεί να «χτίσει», με την μορφή ψηφιακού μοντέλου, ότι θέλει. Το μοντέλο που θα προκύψει μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κάποια οικονομική δραστηριότητα. Τα μοντέλα αυτά επί το πλείστον, αποτελούν αντίγραφα πραγματικών δομών για παράδειγμα κτίριο καζίνο ή κτίριο αγοράς. Το φυσικό κτίριο μετατρέπεται σε σύμβολο οικονομικής δραστηριότητας, καθώς η μορφή του, πέραν του σκοπού της ψηφιακής περιπλάνησης, δεν αντικατοπτρίζει την λειτουργία. Τα «κτίρια» μοιάζει να ακολουθούν την λογική της κατακόρυφης ανάπτυξης της δομής, ωστόσο, εφόσον δεν υπάρχει η ανάγκη υπέρβασης της βαρύτητας, η επιλογή της μορφής είναι αυθαίρετη. Εξυπηρετεί, ωστόσο, τον διαμερισμό της ψηφιακής γης σε κουτιά-οικόπεδα, στα πλαίσια μιας καπιταλιστικής εκμετάλλευσης μέσω του ψηφιακού αντικειμένου, όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο.

Πιο συγκεκριμένα στην περίπτωση του metaverse χρησιμοποιείται κατά κόρων η διαδικασία της «Μίμησης» (objectification of data) κατά Hui (Hui, 2016), στο περιβάλλον στον οποίο διαδρά ο μέσος χρήστης. Παράλληλα χρησιμοποιείται και το “datification of object” (Hui, 2016) με τον χρήστη και τα προσωπικά του στοιχεία να αποτελούν το βασικότερο αντικείμενο προς ψηφιακή καταγραφή.

29: Το ψηφιακό γραφείο VICE Media Group, από τους Bjarke Ingels Group (BIG) το οποίο βρίσκεται στο Decentraland. Ο ψηφιακός χώρος χρησιμοποιείται για συνέδρια κτλ. Το ψηφιακό και η πληροφορία έχουν μετατραπεί σε εικονιστικό αντικείμενο. Για το ψηφιακό δεν υπάρχει λόγος να υπάρχουν πχ σκαλιά, καθώς δεν υπάρχει καν βαρύτητα. -ανακτηθηκε απο Dezeen.com

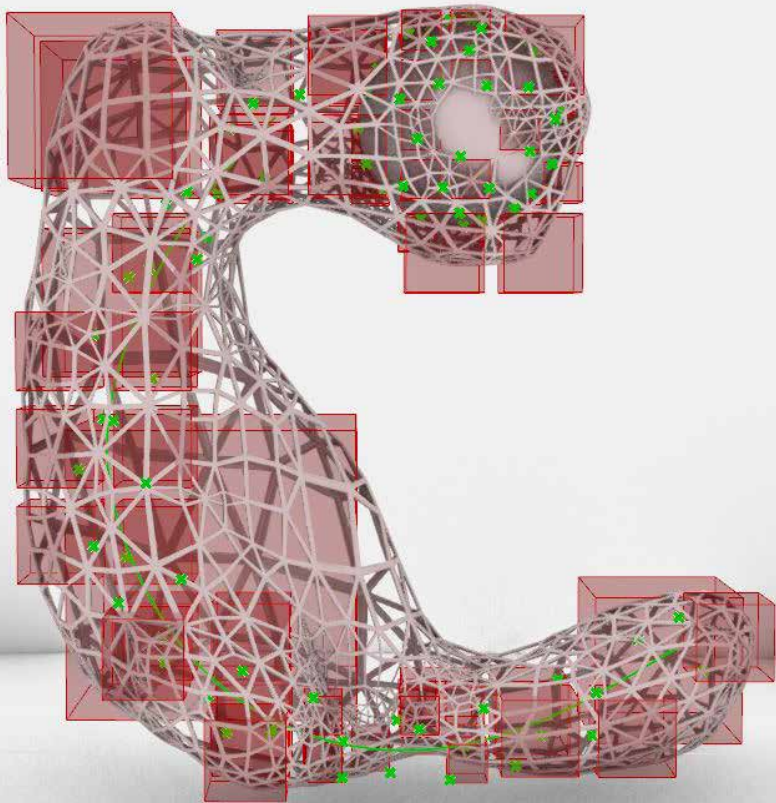






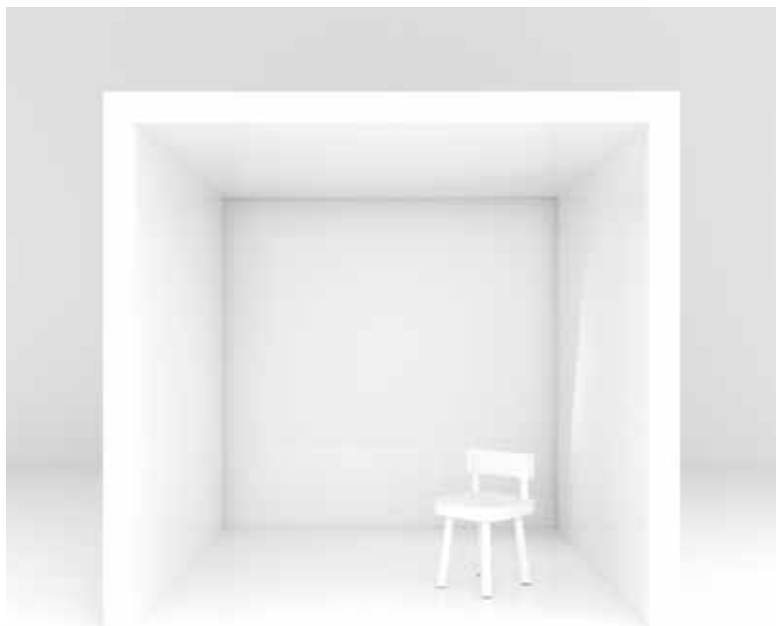
30: «Κάθομαι» ως σχηματική μορφή- 2D «mapping» - «objectification of data» στο ψηφιακό παράλληλο μέσω της παραμετροποίησης στο πρόγραμμα grasshopper.

- σχήμα από την γράφουσα



31: Η αρχική μορφή χαρτογραφείται στο ψηφιακό και επανασχεδιάζεται ως την αναφορά της, με ανασύνθεση της νέας πληροφορίας.

- σχήμα από την γράφουσα



32: Παράδειγμα αντικειμενοποίησης της πληροφορίας ή μίμηση. Η καρέκλα στο ψηφιακό δεν συνδηλώνει την έννοια του «κάθομαι» -σχήμα από την γράφουσα



33: Με την τμηματοποίηση και επανασύνθεση από το κεφάλαιο 3, έχουμε ένα σχήμα που θυμίζει οπτικά καρέκλα και παράλληλα αντιστοιχεί στο νέο μέσο

-σχήμα από την γράφουσα

Σύμφωνα, με τον Pallasmaa «Παρατηρούμε, αγγίζουμε, ακούμε και μετράμε τον κόσμο με ολόκληρη την σωματική μας ύπαρξη, και ο κόσμος της εμπειρίας αρθρώνεται γύρω από το κέντρο του σώματος.» (Pallasmaa, 2023, σελ 101) Το Metaverse, ωστόσο, αποτελεί μια «χωρική διάσταση» που δεν μπορούμε να βιώσουμε με τις αισθήσεις. Ο ψηφιακός μας εαυτός βρίσκεται «παγιδευμένος» σε έναν, εικονιστικό κόσμο. Τα ψηφιοποιημένα αντικείμενα με τα οποία μπορεί να διαδράσει έχουν τον χαρακτήρα της κενής πρόσοψης. Παράλληλα, ενώ ο ψηφιακός εαυτός διαδρά με το ψηφιακό παράλληλο, ο πραγματικός εαυτός διατηρεί μια καθιστική στάση.

«Η κατανόηση της αρχιτεκτονικής κλίμακας υπονοεί την ασυνείδητη σύγκριση του αντικειμένου ή του κτιρίου με το ανθρώπινο σώμα και την προβολή του σχήματος του σώματος στον σχεδιασμένο χώρο. Όταν το σώμα συντονίζεται με τον χώρο, αισθανόμαστε απόλαυση και προστασία... Η αίσθηση της βαρύτητας συνιστά την ουσία όλων των αρχιτεκτονικών δομών.. (η σπουδαία αρχιτεκτονική) την ίδια στιγμή μας κάνει να αποκτούμε επίγνωση του βάθους της γης, να ονειρευτούμε την αιώρηση κ την πτήση» (Pallasmaa, 2023, σελ 104).

Το ψηφιακό κτίριο -σύμβολο τελικά καταφέρνει να συνδυάσει το κτίριο πάπια με το διακοσμημένο στέγαστρο των Venturi και Scott Brown (Venturi, Scott Brown, 1972) αλλά παράλληλα μπορούν να διατηρήσουν βιωσιμότητα στον χρόνο. Τα κτίρια αυτά θα βρίσκονται για πάντα εκεί απαράλλαχτα.



Από την προηγούμενη ανάλυση, προκύπτουν ορισμένα συμπεράσματα σχετικά με την επιρροή του Instagram και του ψηφιακού στις μεταβολές του πραγματικού χώρου και εν τέλει μια αναπαραστατική μέθοδος ερμηνείας των μεταβολών αυτών.

Αρχικά, είδαμε πως το «πραγματικό» επηρεάζεται από το «ινσταγκραμικό» τόσο σε ατομικό, όσο και σε επίπεδο πόλης. Τα άτομα αλλάζουν τόσο τον προσωπικό τους χώρο ανάλογα με το viral ύφος της περιόδου, αλλά και το δικός τους στυλ και πολλές φορές και συμπεριφορά.

Σε επίπεδο κτιρίου, έχουμε πλέον ινσταγκραμική και μη αρχιτεκτονική, χώρους που σχεδιάζονται με γνώμονα την φωτογράφισή τους και όχι την λειτουργία τους, αλλά και κτίρια που ψηφιοποιούνται και περνούν στο ψηφιακό παράλληλο.

Όσων αφορά την πόλη, τα άτομα την βιώνουν και μέσα από τα social media και το ψηφιακό. Η πόλη οργανώνεται και χαρτογραφείται από το ψηφιακό και μαζί με την αυτούσια εμπειρία της πόλης υφίσταται και η παράλληλη ψηφιακή εμπειρία. Παράλληλα, η σημασία των τοποσημών αποκτά και ένα ακόμα κριτήριο επισκεψιμότητας, την ινσταγκραμική κότητα.

Εκτός του φυσικού υφίσταται και ο ψηφιακός χώρος (metaverse) ο οποίος βιώνεται από το άτομο. Ο ψηφιακός δεν αποτελεί απλώς μια μορφή αναπαράστασης του πραγματικού κόσμου, αλλά έχει δική του υπόσταση, στον βαθμό που επηρεάζει και τον φυσικό χώρο.

Είδαμε νωρίτερα μια σειρά από ενδεικτικές κοινωνικές συνθήκες, καθημερινές συνήθειες που μεταβάλλονται μέσω του μέσου διάδρασης του «πραγματικού» με το ψηφιακό. Τα social media και το ψηφιακό, όχι μόνο είναι μέρος του σύγχρονου πολιτισμού, αλλά επηρεάζουν την δομή της σημερινής κοινωνίας και τον τρόπο που λειτουργούν τα άτομα στον χώρο της πόλης. Είναι αναπόφευκτο, με το πέρασμα του χρόνου τα όρια ψηφιακού και πραγματικού να

γίνονται όλο κ λιγότερο διακριτά.

Αναφέρθηκαν, οι έννοιες της μίμησης και της ψηφιοποίησης του αντικειμένου του Yuk Hui. Λαμβάνοντας υπόψη το αντίστοιχο σχήμα του Ricoeur της αντιγραφικής και παραγωγικής αναπαράστασης (Ricoeur, 1979), όσον αφορά το ψηφιακό, αν και μοιάζει να είναι προφανής η ταύτιση στις έννοιες της αντιγραφικής αναπαράστασης με την μίμηση, στην πραγματικότητα δεν μπορούμε να καταλογίσουμε το ψηφιακό αντικείμενο ως κατ' εξοχήν αντιγραφικό. Ενδέχεται, πράγματι, το ψηφιακό αντικείμενο να υπάρχει καθ' αυτό στον φυσικό κόσμο, όπως πχ η καρτέκλα του metaverse, απ' την άλλη υπάρχει και σαν λειτουργικό αντικείμενο στον κόσμο της πλατφόρμας στην οποία υφίσταται και λειτουργεί με κάποιον τρόπο, διαφορετικό από απλά μια καρτέκλα «σύμβολο». Ταυτόχρονα υπαρκτό και μη -και πολλές φορές σχεδιασμένο- το ψηφιακό αντικείμενο έχει την δυνατότητα να είναι συγχρόνως αντιγραφική και παραγωγική αναπαράσταση.

Είναι δόκιμο να υποθέσουμε πως με την κυριαρχία του ψηφιακού, εισάγεται μια νέα παράμετρος στην αντίληψη του κόσμου και συνεπώς στην παραγωγή του πραγματικού. Πιο συγκεκριμένα, το άτομο αντιλαμβάνεται και βιώνει τον κόσμο, και μέσα από το φίλτρο του Instagram ή γενικότερα της εκάστοτε πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης και του ψηφιακού.

Οι φορητές συσκευές smart phone λειτουργούν ως πύλη ανάμεσα σε ψηφιακό και πραγματικό. Το ψηφιακό διευρύνεται και τελικά, «ξεχειλώνει» και την αντίληψη του εαυτού και του χώρου. Η έννοια του προσωπικού χώρου μεταβάλλεται σε έναν υβριδικό χώρο που επεκτείνεται στον ιδιωτικό και τον κοινόχρηστο χώρο, ανάμεσα στο ατομικό και το συλλογικό. Το ψηφιακό γίνεται μέρος των μνημονικών συνδέσεων. Ο ψηφιακός χώρος λειτουργεί ως μη-πραγματικός χώρος, ενώ παράλληλα βιώνεται και ως πραγματικός.

Όσων αφορά τον Pallasmaa και την πολυαισθητηρια-

κότητα, ενδεχομένως, ο σχεδιασμός για μια καθολικά ενσώματη εμπειρία να μην μπορεί πλέον να ικανοποιήσει την σύγχρονη πολυαισθητηριακότητα, όπως την οραματίστηκε στα κείμενά του, δεδομένης της επαύξησης της ανθρώπινης εμπειρίας μέσω του ψηφιακού. «Ο αιώνιος σκοπός της αρχιτεκτονικής είναι να δημιουργεί σωματοποιημένες και βιωματικές, υπαρξιακές μεταφορές που συγκεκριμενοποιούν και δομούν το είναι μέσα στον κόσμο. Η αρχιτεκτονική αντανakλά και διαιωνίζει ιδέες και εικόνες μιας ιδανικής ζωής» (Pallasmaa, 2012), Παρ' όλα αυτά, το «είναι» στο οποίο αναφέρεται ο Pallasmaa εμπεριέχει πλέον το ψηφιακό. Δεν μπορούμε να παραβλέψουμε ότι είναι ένα μέσο το οποίο θα παραμένει στην ανθρώπινη καθημερινότητα.

«Με τις αναπαραστάσεις ερχόμαστε πιο κοντά στην κατανόηση της πραγματικότητας»(Παπαδιάς, 2012). Τι συμβαίνει όμως όταν οι αναπαραστάσεις γίνονται μέρος της πραγματικότητας;

Είδαμε πως η ενασχόληση με τα social επιφέρει συγκεκριμένες σωματικότητες και κατ' επέκταση, χωρικές ποιότητες. Από την πλευρά του ατόμου δημιουργεί μια «διαμοιρασμένη εσωτερικότητα», από την πλευρά του δημόσιου χώρου δημιουργεί δικτυωματικές σχέσεις και στην περίπτωση του ψηφιακού παράλληλου χώρου, με την μορφή που έχει αυτή την στιγμή το metaverse, δημιουργεί μια μιμητική αλληλεξάρτηση.

Δια του σχεδιασμού και με την βοήθεια του ίδιου του ψηφιακού εργαλείου (τα προγράμματα Grasshopper και Rhino, για αυτή την εργασία) οι «υφές» αυτές μπορούν να αποτυπωθούν σε αναπαραστατικά μοντέλα. Με την βοήθεια του ψηφιακού, εισάγεται μια νέα παράμετρος στην αντίληψη του κόσμου και συνεπώς στην παραγωγή του πραγματικού.

Πιο συγκεκριμένα, οι δικτυωματικές σχέσεις που δημιουργούνται στην πόλη ξεπερνούν τις λειτουργίες της. Η νέα χαρτογράφηση της πόλης, με βάση το κριτήριο ιστακραμικότητας, δημιουργούν νέες διαδρομές και καινούρια

τοπόσημα. Η μνήμη παραμένει ανεξίτηλη, λόγω της δυνατότητας αρχειοθέτησης του ψηφιακού, άλλα η φωτογένεια των σημείων ή η viral επισκεψιμότητά τους, αποδίδει μια διαφορετική αφήγηση της αστικής πραγματικότητας.

Η «διαμοιρασμένη εσωτερικότητα» μπορεί να εκφραστεί με την βοήθεια του μέσου σαν χώρος δωματίου, του οποίου οι αντανakλάσεις, αντιπροσωπεύοντας τις οθόνες των smart phones, δημιουργούν έναν χώρο που βρίσκεται σε ένα, αλλά και ταυτόχρονα πολλά σημεία μαζί. Με την βοήθεια των αντανakλάσεων και της αναπαράστασης εκφράζεται η νέα αυτή συνθήκη, του να μην είναι κάποιος, κατά μια έννοια, ποτέ πραγματικά μόνος.

Τέλος, η μιμητική αλληλεξάρτηση με το ψηφιακό παράλληλο είναι κάτι που ενδεχομένως θα επηρεάσει περισσότερο τον μελλοντικό χώρο. Το ανθρώπινο σώμα μετατρέπεται σε ψηφιακό αντικείμενο. Δημιουργείται μια νέα πόλη, αποκλειστικά ψηφιακή.

Η «μετάφραση» των νέων χωρικών συνθηκών που προκύπτουν λόγω του ψηφιακού σε ψηφιακό χώρο μπορεί να αποτελέσει ένα, κατά κάποιο τρόπο, πολυαισθητηριακό μοντέλο. Μέσω του σχεδιασμού, με την βοήθεια του ψηφιακού μπορούμε να αντιληφθούμε τις μεταβολές της πραγματικότητας σε σχεδιασμένο χώρο. Ενδεχομένως, μια τέτοια προσέγγιση να μας βοηθήσει να σκεφτούμε νέες χωρικές σχέσεις και να επεκτείνουμε τις δυνατότητες του σχεδιασμού.

#Αντί-Επιλόγου

ΠΟΛΟ: «Τσως από τον κόσμο να έμεινε μονάχα ένα ασαφές έδαφος καλυμμένο από σκουπίδια και οι κρεμαστοί κήποι του ανακτόρου του Μεγάλου Χαν. Είναι τα βλέφαρά μας που τα ξεχωρίζουν, αλλά κανείς δεν ξέρει ποιο είναι μέσα και ποιο είναι έξω.»

-Ιταλό Καλβίνο, Αόρατες Πόλεις

Οι πόλεις και τα μάτια. 6.
(από την γράφουσα)

Είναι εύκολο να επισκεφτεί κανείς την ψηφιακή πόλη της Ευμορφής. Από μακριά λάμπουν στο φως οι λευκοί της πύργοι. Διαβαίνοντας το κατώφλι της, βρίσκεσαι μέσα στα αχανή στενά της. Τα κτίρια της Ευμορφής είναι όλα λευκά, βαμμένα με αψεγάδιαστο, γυαλιστερό χρώμα. Από τους ταξιδιώτες εκείνους, που διαλέγουν να περιπλανηθούν στην Ευμορφή, κανείς δεν μπορεί να δει το χρώμα κι αυτό γιατί οι τοίχοι είναι, από πάνω μέχρι κάτω, καλυμμένοι με πολυποίκιλους, φανταχτερούς διακόσμους: Χρωματιστές χάντρες, χρυσόσκονη, ονειροπαγίδες, φωτογραφίες που κρατούν τις μνήμες των κατοίκων ζωντανές. Ό,τι έχει φανταστεί ή επιθυμήσει ο ταξιδιώτης, υπάρχει αναρτημένο σε αυτούς τους τοίχους.

Η Ευμορφή δίνει πάντοτε την αίσθηση πώς έχεις ξαναβρεθεί εκεί. Κανείς δεν θυμάται πως η πόλη πήρε το όνομά της. Ωστόσο, ένα πράγμα που δεν μπορεί κανείς να αγνοήσει είναι πως

σε διάφορα σημεία της υπάρχουν καθρέφτες. Έτσι πολλοί κάτοικοι ισχυρίζονται ότι το όνομα προκύπτει από εκεί. Σε κάθε καθρέφτη μπορεί κανείς να κοιτάξει την μορφή του, ανάμεσα στους θησαυρούς των τοίχων. Συχνά, στις αντανakλάσεις μπορεί κανείς να διακρίνει τους κατοίκους, να κοιτάζονται στους δικούς τους καθρέφτες.

Στους τοίχους της Ευμορφής μπορεί να δει κανείς τόπους ξεχασμένους, εικόνες από την παιδική του ηλικία, αγαπημένα φαγητά, ανθρώπους που πάντα θαύμαζε και ήθελε να μοιάσει... Η ψηφιακή πόλη μοιάζει να έχει τα πάντα.

Όταν βρέθηκα στην Ευμορφή ακολούθησα και εγώ τα στενά με τους αναρτημένους θησαυρούς. Αφού περιπλανήθηκα αρκετά το κατάλαβα. Όλα φαινόταν να μοιάζουν με έμενα. Προσπάθησα να βγω από τα στενά και δεν υπήρχε τίποτα. Μόνο σκαλωσιές στηρίζουν την αλαβάστρινη πόλη και τους καθρέφτες της. Οι κάτοικοι είναι και αυτοί ταξιδιώτες, χαμένοι στα στενά, που γύρω τους η πόλη φαντάζει ότι τους μοιάζει. Η πόλη, όμως, υπάρχει μόνο γύρω από τον κάθε ταξιδιώτη. Η πόλη είναι ζωντανή και η πόλη είναι εσύ.

Ελληνική Βιβλιογραφία

- Παπαγγελής Δ. Θεόδωρος, 2009, Σώματα που άλλαξαν την θωριά τους: διαδρομές στις μεταμορφώσεις του Οβιδίου, Αθήνα: Gutenberg
- Τάσης Θεοφάνης, 2017, Πολιτικές του Βίου II, η επιμέλεια του εαυτού στην εικονιστική κοινωνία, Αθήνα: ΑΡΜΟΣ, 3η έκδοση
- Τάσης Θεοφάνης, 2019, Ψηφιακός Ανθρωπισμός, εικονιστικό υποκείμενο και τεχνητή νοημοσύνη, Αθήνα: ΑΡΜΟΣ, 4η έκδοση

Ξένη Βιβλιογραφία

- Agamben Giorgio, 2011 (2004) "Nudities", μτφ Stefan Pedatella, California: Stanford University Press
- Auge Marc ,1995, Non-Places Introduction to an Anthropology of Supermodernity, London: Verso
- Bown, A. (2022). Dream lovers: The Gamification of Relationships. Digital Barricades.
- Baudrillard, J. (1995). Simulacra and simulation. <https://doi.org/10.3998/mpub.9904>
- Carpo, M. (2017). The second digital turn: design beyond intelligence. <https://direct.mit.edu/books/book/3526/The-Second-Digital-TurnDesign-Beyond-Intelligence>
- Deleuze Gilles, Guattari Felix, 1980, A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia, University of Minnesota Press
- Jung C.G., Kerényi C., «Η επιστήμη της μυθολογίας»,2008, εκδ. «ιάμβλιχος»Deleuze
- Illouz, E. (2023). Consuming the romantic utopia: Love and the Cultural Contradictions of Capitalism. Univ of California Press.
- Illouz, E. (2019). The end of love: A Sociology of Negative Relations. Oxford University Press
- Illouz, E. (2013). Why love hurts: A Sociological Explanation. John Wiley & Sons.
- Matthews Blair, 2019, Assemblage theory: coping with complexity in technology enhanced language learning, Research Publishing.net
- Manovic, 2017, Instagram and Contemporary Image, αυτοέκδοση, ανακτήθηκε από: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>.
- Pallasmaa, J. (2023). Τα μάτια του δέρματος: η αρχιτεκτονική και οι αισθήσεις, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης, (ελληνική έκδοση), πρώτη έκδοση 2012, John Wiley & Sons Ltd
- Pallasmaa, J. (2012). The embodied image: imagination and imagery in architecture. Choice Reviews Online, 50(01), 50–0098. <https://doi.org/10.5860/choice.50-0098>
- Rasmussen, St. Eil. (1964), Experiencing Architecture, MIT Press
- Ricoeur, P., McLaughlin, K., & Pellauer, D. (1986). Time and narrative. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA00367541>

Ricoeur, P. (1986). The rule of metaphor: the creation of meaning in language. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA63723560>

Ricoeur Paul, Valdes Mario, 1991, A Ricoeur Reader Reflection and Imagination, University of Toronto Press

Schumacher, T.L.: Surface and Symbol: Giuseppe Terragni and the Architecture of Italian Rationalism. New York: Princeton Architectural Press, 138 (1991)

Schumacher, T. L. (1993). The Danteum : architecture, poetics, and politics under Italian fascism. In Princeton Architectural Press eBooks. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA32423143>

Schumacher, T.L. (1991) Surface and Symbol: Giuseppe Terragni and the Architecture of Italian Rationalism. New York: Princeton Architectural Press, 138

Terzidis, K. (2006). Algorithmic Architecture. Architectural Press.

Terzidis, K. (2003). Expressive form: a conceptual approach to computational design/ Kostas Terzidis. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA72463551>

Hui, Y.,(2016)On the Existence of Digital Objects (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press)

Alighieri Dante, 2018, Θεία Κωμωδία: Κόλαση - Καθαρτήριο – Παράδεισος, Εκδ.: Μάλλιανης Θεο/νικη, Αθήνα, μτφ: Σπαθάρης Σίμος, Μιχαλακάκης Τάσος

Άρθρα

Aarati Kanekar (2005) From building to poem and back: the Danteum as a study in the projection of meaning across symbolic forms, *The Journal of Architecture*, 10:2, 135-159, DOI: 10.1080/13602360500115061

Barrada JR, Castro Á. Tinder Users: Sociodemographic, Psychological, and Psychosexual Characteristics. *Int J Environ Res Public Health*. 2020 Oct 31;17(21):8047. doi: 10.3390/ijerph17218047. PMID: 33142900; PMCID: PMC7662763.

Hobbs, M., Owen, S., & Gerber, L. (2016). Liquid love? Dating apps, sex, relationships and the digital transformation of intimacy.

Jennings, W. (2022, February 8). "Should architects design provocatively ugly architecture that does not conform to Instagram's aesthetic conventions?" *Dezeen*. <https://www.dezeen.com/2019/09/05/anti->

- instagram-architecture-will-jennings/
Journal of Sociology, 53(2), 271–284. <https://doi.org/10.1177/1440783316662718>
- Ingram, G. P. D. (2019). Looking for the Right Swipe: Gender Differences in Self-Presentation on Tinder Profiles. Universidad De Los Andes, Colombia. <https://doi.org/10.31234/osf.io/5skrd>
- İpek Fatma EK. (2018). Piranesi's arguments in the Carceri. A/Z : ITU Journal of Faculty of Architecture. 15. 29-39. 10.5505/itujfa.2018.21347.
- Ravenscroft Tom, 2021, 5 Νοεμβρίου, “Hedonistic” future could be better for the environment says Bjarke Ingels at COP26, Dezeen, <https://www.dezeen.com/2021/11/05/cop26-hydrogen-powered-flights-bjarke-ingels-hedonistic-future/>
- Duckworth A.R., Future Worlds: The Familiar as Future in Fahrenheit 451, The Motley View, A.R. Duckworth South Yorkshire England, 2010, 8 Μαΐου, <https://ardfilmjournal.wordpress.com/2008/09/23/future-worlds-the-familiar-as-future-in-fahrenheit-451/>.
- Johannessen, L.K., Keitsch, M.M., Pettersen, I.N., 2019, Speculative and Critical Design — Features, Methods, and Practices, in Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering Design (ICED19), Delft, The Netherlands, 5-8 August 2019. DOI:10.1017/dsi.2019.168
- Καπέλλα Ναστάζια, 2020, Τα 18 πιο instagrammable μαγαζιά στην Αθήνα, one-man.gr, σύνδεσμος: <https://www.oneman.gr/life/ta-15-pio-instagrammable-magazia-stin-athina/>
- Tomarzio, L. (n.d.). Smart Cultural City: “Instagrammability” in art, architecture and hybrid art spaces. <https://www.goethe.de>. <https://www.goethe.de/prj/csc/en/phase-1/ito/iaa.html>
- Winston, A., & Winston, A. (2021, March 11). Alexis Christodoulou creates dream-like architectural spaces for Instagram. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2018/07/16/digital-artist-alexis-christodoulou-dream-imagined-architectural-spaces-instagram/>

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

- AA School of Architecture. (2015, May 15). Peter Wollen - Architecture and the Situationist International(1997) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TAqjprWOWPg>
- Josh Harris, 2021, Towards an architecture built on love: Alberto Pérez-Gómez and the Droga residency. (n.d.). ArchitectureAU. <https://architectureau.com/articles/alberto/>

στοσελίδες

Assemblage Theory, Texas Theory, Texas Theory Wiki, web.archive.org/web/20160314011817/http://wikis.la.utexas.edu/theory/page/assemblage-theory

A \ L - sketchbook. (2023). Primitives — Aranda \ Lasch. Aranda \ Lasch. <https://arandalasch.com/project/primitives/>

The weather project • Artwork • Studio Olafur Eliasson. (n.d.). <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>

Instagram.com

<https://selfiefactory.co.uk>

Βίντεο

30X40 Design Workshop. (2017, December 14). Instagram for architects [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YEocd69PZlI>

Burnham B. (2021), Inside, Bo Burnham

Rhino Grasshopper. (2021, July 26). 3D Printing Fabric is easier than you think! (Grasshopper Tutorial) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=C5FT0sN0sHA>

Rhino Grasshopper. (2019, March 9). Geometric Pattern (Grasshopper tutorial) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=n_bZJjkkkG8

Dezeen, 2015, Bjarke Ingels: Architecture should be more like Minecraft, ανακτήθηκε από <https://youtu.be/clslKv1fZw>

Dezeen, 2019, Liam Young keynote | Dezeen Day 2019, ανακτήθηκε από <https://youtu.be/U4iPKlrD9RE>

Flicker Theory, 2018, A Thousand Plateaus: RHIZOME – REVIEW [Video] Youtube., ανακτήθηκε από https://youtu.be/hQlI8FY8xes?list=PLr222Wb_bv3sYydhS5GHRf-tZF7iW0kvdI

GREAT MINDS Official, 2023, Free Video Lecture | Eva Illouz | Types of Love- Diotima and Sappho | GREAT MINDS, ανακτήθηκε από <https://youtu.be/OSzZZLaZ0lc>

Strelka Institute, 2019, Strelka Talks. Liam Young “Green Screen World”, ανακτήθηκε από <https://youtu.be/hmXbuQFxlNU>

