

ΔΠΜΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ Α: ΕΡΕΥΝΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ - ΧΩΡΟΣ - ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Το Παιχνίδι του Εξαίσιου Πτώματος ως Μεθοδολογικό Εργαλείο στον Αστικό και Αρχιτεκτονικό Σχεδιασμό

Σπουδαστής: Γάκης Νικόλαος-Ορφέας, Α.Μ. 41002226

Επιβλέπων: Παρμενίδης Γεώργιος

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Αθήνα, 2024

Ευχαριστώ πολύ την οικογένεια μου και τους φίλους μου Γιώργο και Πάνο για την όλη υποστήριξη τους. Θα ήθελα να αποδώσω τα εύσημα στους φίλους μου Λυδία, Ελένη, Κάμιλ, Ανδριανή και Βασιλίνα που απάρτισαν την σούπερ ομάδα που συμμετείχε στο πείραμα του Εξαίσιου Πτώματος. Επίσης είμαι ιδιαίτερα ευγνώμων στον καθηγητή και επιβλέπων Γεώργιο Παρμενίδη για την πολύ σημαντική καθοδήγηση του, όπου και τον ευχαριστώ θερμά για την όμορφη συνεργασία που είχαμε στο παρόν μεταπτυχιακό.

CONTENTS

PART I

Υπόθεση και στόχος της Έρευνας.....	7
Μεθοδολογική προσέγγιση.....	8
Το Εξαίσιο Πτώμα/ Exquisite Corpse.....	9
Το παιχνίδι του Εξαίσιου Πτώματος ως μεθοδολογικό εργαλείο.....	12

PART II

Η μεθοδολογία του ερευνητικού σχεδιασμού	16
Ζητήματα υπερβατικότητας και τρόποι υπέρβασης αυτών.....	19
Γραμμικό σχήμα αναπαράστασης της μεθοδολογίας του ερευνητικού σχεδιασμού.....	22

PART III

Το πείραμα. Ένας πειραματισμός στο "εργαστήριο" του Εξαίσιου Πτώματος	24
Εφαρμογή του πειράματος.....	27
Συμπεράσματα/ Αποτελέσματα απο το πείραμα	48
Γενικά συμπεράσματα απο την Έρευνα.....	50

BIBLIOGRAPHY	54
---------------------------	----

PART I

«τα τελικά δημιουργήματα γεννήθηκαν από το απρόθυμο, ασυνείδητο και απροσδόκητο κράμα τριών ή τεσσάρων ετερογενών μυαλών. Να δεις την άνοδο απρόβλεπτων πλασμάτων και όμως να τα έχεις δημιουργήσει».

ΥΠΟΘΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η διερεύνηση της διαδικασίας σχεδιασμού έχει πλέον επεκταθεί σε ποικίλους τομείς. Η συγκρότηση μιας γλώσσας, ενός μηχανισμού, ενός συστήματος περιγραφής ή ενός εργαλείου σχεδιασμού, έχουν προσφέρει στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό μια ευρύτερη γκάμα επιλογών για την εκπόνηση διαφορετικών σχεδιαστικών προτάσεων. Στα πλαίσια λοιπόν του εμπλουτισμού των εννοιολογικών εργαλείων για την πολλαπλή ανάλυση του αντικειμένου της αρχιτεκτονικής, η παρούσα έρευνα θα επιδιώξει την συγκρότηση ενός εργαλείου σχεδιασμού. Πιο συγκεκριμένα, την ένταξη του παιχνιδιού του εξάισιου πτώματος -ως ένα μεθοδολογικό εργαλείο- στον αρχιτεκτονικό και αστικό σχεδιασμό. Μέσα από την συγκρότηση μιας μεθοδολογίας σχεδιασμού, η τεχνική αυτή θα αποτελέσει έναν προωθητικό μηχανισμό, που θα μπορεί να συμβάλει στον επαναπροσδιορισμό της αντίληψης του χώρου από τον χρήστη, με σκοπό την πραγμάτωση μιας τελικής σύνθεσης. Ο λόγος που επιλέχθηκε το παιχνίδι του εξάισιου πτώματος, είναι ο πολυδιάστατος σχεδιασμός που στοχεύει. Η τεχνική του εξάισιου πτώματος, ενθαρρύνει τις πολυπλοκότητες

που μπορεί να προκύψουν από τα σαφώς διαφορετικά στοιχεία που μοιράζονται τον ίδιο χώρο και σφυρηλατούν νέους συνειρμούς. Φιγούρες, έννοιες, υλικά και ποιότητες που φυσικά δεν θα βρίσκονταν ποτέ μαζί, καταλήγουν να έχουν απροσδόκητες σχέσεις. Με αυτό τον τρόπο οι σουρεαλιστές βρήκαν στο παιχνίδι του εξάισιου πτώματος ένα μέσο για την κριτική της πραγματικότητας. Όπως αναφέρει και ο Breton, η καθαρότητα είναι ο μεγαλύτερος εχθρός της αποκάλυψης. Γι' αυτό σκοπός του παιχνιδιού είναι η επαναδημιουργία νέων συνδέσεων με σκοπό να εμφανιστεί η “αποκάλυψη” μέσα από το τυχαίο. Έτσι η έρευνα, που στόχος της είναι η ένταξη της τεχνικής του εξάισιου πτώματος στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό μέσα από την συγκρότηση μιας μεθοδολογίας σχεδιασμού, θα επιδιώξει τη πραγμάτωση μιας τελικής σύνθεσης που θα είναι αποτέλεσμα συναρμολόγησης διαφορετικών επιμέρους ενοτήτων, κατασκευασμένες από διαφορετικές λογικές προσέγγισης, που όμως στο τέλος θα μπορεί να ερμηνευτεί και να εξηγηθεί ως ένα πραγματικό με αρχή, μέση και τέλος. Το κολαζοειδές αυτό αποτέλεσμα, θα δώσει στον χρήστη την δυνατότητα επαναανοηματοδότησης της πραγματικότητας και επαναδημιουργίας νέων συνδέσεων με τον χώρο.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Όσον αφορά την μεθοδολογική προσέγγιση της έρευνας, αυτή χωρίζεται κυρίως σε δύο κύρια κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται προσπάθεια συγκρότησης μιας μεθοδολογίας σχεδιασμού. Η πορεία της έρευνας θα βασιστεί σε ένα λεξιλόγιο που θα αποτελέσει την ραχοκοκαλιά του ερευνητικού σχεδιασμού, και οι λέξεις αυτές θα αποτελέσουν την μεθοδολογία που θα ακολουθήσει η έρευνα. Σε συνέχεια του κεφαλαίου, η έρευνα εστιάζει στα ζητήματα υπερβατικότητας που προκύπτουν. Είναι γεγονός ότι, με την ενσωμάτωση της τεχνικής του εξάισιου πτώματος σε έναν μηχανισμό λεξιλογίου, αναδεικνύονται υπερβατικά στοιχεία της έρευνας με αποτέλεσμα η τεχνική αυτή, ενώ έχει σκοπό έναν πολυδιάστατο σχεδιασμό, να οδηγείται σε τυποποιημένες λογικές. Και εδώ τίθεται το ζήτημα, τους τρόπους με τους οποίους η μεθοδολογία του ερευνητικού σχεδιασμού θα μπορέσει, με κριτήριο να εξυπηρετεί το εξάισιο πτώμα, να διατηρήσει αυτή την πολυπλοκότητα χωρίς να περιορίζει το λεξιλόγιο σε “καλούπια” που θα κάνει αυτή την συνθήκη-τεχνική αναμενόμενη. Το κεφάλαιο καταλήγει με την συγκρότηση ενός γραμμικού σχήματος που αναπαριστά την μεθοδολογία-λεξιλόγιο του ερευνητικού σχεδιασμού.

Στο δεύτερο κεφάλαιο επιδιώκεται η εφαρμογή του λεξιλογίου της έρευνας στον σχεδιασμό μέσα από την εφαρμογή ενός πειράματος στο “εργαστήριο” του εξαισίου πτώματος. Με την ολοκλήρωση του πειράματος, γίνεται μια ανάλυση των αποτελεσμάτων που έχουν προκύψει ενώ θα αντληθούν και τα αντίστοιχα συμπεράσματα από την παρούσα έρευνα. Μέσα από την όλη πορεία του σχεδιασμού στο εργαστήριο, θα αποσαφηνιστεί στο τέλος η επίτευξη ή μη του πειράματος.

ΤΟ ΕΞΑΪΣΙΟ ΠΤΩΜΑ/ EXQUISITE CORPSE

Το «εξαισίο πτώμα» (exquisite corpse), ήταν ένα παιχνίδι που αναπτύχθηκε στις αρχές της δεκαετίας του '20 από τους σουρεαλιστές André Breton, Marcel Duhamel, Jacques Prévert, Yves Tanguy και Benjamin Péret. Αποτελέσει ουσιαστικά μια μέθοδος που χρησιμοποιούσαν οι σουρεαλιστές, με σκοπό την διαμόρφωση και την συγκρότηση μιας τελικής σύνθεσης μέσα από έναν πολυδιάστατο σχεδιασμό. Το αντικείμενο αυτού του παιχνιδιού είναι η εκ νέου δημιουργία νέων προσκολλήσεων μεταξύ λέξεων-εικόνων, προκειμένου να εκμαιεύσει το “θαυμάσιο” μέσω μιας τυχαίας αποκάλυψης.

Πιο συγκεκριμένα δίνοντας μια περιγραφή, το «εξαισίο πτώμα» είναι μια τεχνική στην οποία λέξεις, εικόνες και αφηγήσεις συναρμολογούνται συλλογικά και συνειρμικά. Ο κάθε συμμετέχων προσθέτει μια πληροφορία στην συνέχεια, αυτή καμουφλάρεται ώστε ο επόμενος συμμετέχων να μην μπορεί να την επεξεργαστεί. Αυτός με την σειρά του καταγράφει την δική του συνειρμική σκέψη και ούτω καθεξής. Στο τέλος, η τελική σύνθεση διαβάζεται ολόκληρη ως ένα ενιαίο σύνολο. Ο όρος εξαισίο πτώμα (Cadavre exquis), προέκυψε από την πρώτη φράση που δημιουργήθηκε με αυτή την λογική, η οποία υπήρξε λεκτική: «Le cadavre exquis boira le vin nouveau» (Το εξαισίο πτώμα θα πιεί το καινούργιο κρασί).

Ο Breton σε μια περιγραφική του σημείωση αναφέρει ότι «ξαφνικά με το εξαισίο πτώμα, είχαμε στα χέρια μας έναν αλάνθαστο τρόπο να κρατήσουμε την κριτική διάνοηση σε μια προσωρινή αδράνεια και να απελευθερώσουμε πλήρως τη μεταφορική δραστηριότητα του νου». Η έρευνα και η τεχνική του Exquisite Corpse, δεν απορρίπτει όλη τη γνώση, αλλά μάλλον την ενεργοποιεί με διαφορετικό τρόπο ως παράσταση. Με αυτόν τον τρόπο, λειτουργεί ως μέσο που εκθέτει, εξετάζει και κριτικάρει τις καθιζάνουσες, ιδεολογικές παραδοχές του σώματος (Giardina, 2011).

Η τεχνική του παιχνιδιού, υποστηρίζει την παιχνιδιάρικη διάθεση, τη φαντασία, τη συνεργασία, το κολάζ, τον αυτοσχεδιασμό και τα διασταυρούμενα είδη για να ανατρέψουν παραδοσιακές πρακτικές ακαδημαϊκής δημιουργίας τέχνης και κριτικής με στόχο μια πλουσιότερη δημιουργικότητα. Αποτελεί μια διαδικασία που δίνει την δυνατότητα στους παίχτες να ξεφύγουν από αυτό που ήξεραν και να ανακαλύψουν αυτό που θα μπορούσαν να φανταστούν.

Ιστορικά το παιχνίδι αυτό παρουσιάστηκε για πρώτη φορά δημόσια την 1η Οκτωβρίου 1927 στο περιοδικό "La Révolution Surréaliste", ένα περιοδικό που αποτέλεσε τον κύριο έντυπο χώρο έκφρασης των σουρεαλιστών του Παρισιού. Μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, οι ίδιοι οι σουρεαλιστές, θα συνέχιζαν να πειραματίζονται με την αλυσιδωτή (αναλογική) μορφή του παιχνιδιού, ώστε να αντιμετωπίσουν το ζήτημα της επιδιόρθωσης μιας μετασχηματιστικής, συλλογικής και αυθόρμητης δραστηριότητας σε έντυπη εικόνα και κείμενο, με στόχο την θεωρητικοποίηση και καταγραφή των δυνατοτήτων του παιχνιδιού του εξάισιου πτώματος.

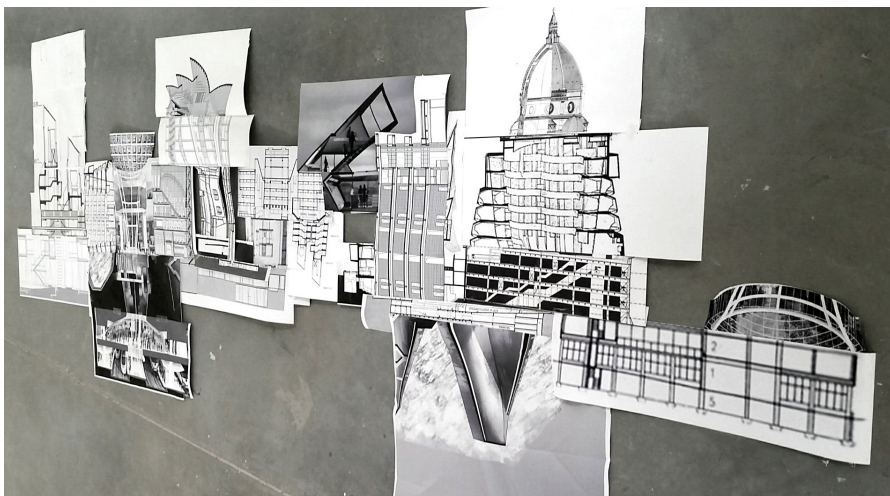


Ανεξάρτητα από την ιστορική στιγμή της πρακτικής του, το παιχνίδι αυτό παράγει ένα παράδοξο αποτέλεσμα που όμως δομικά είναι συνεπές. Κάθε συλλογικό δημιούργημα του παιχνιδιού *cadavre exquis* δεν είναι τόσο ένα σχέδιο όσο ένα ίχνος, ένα θραύσμα μιας διαδικασίας. Παράγει ένα υβριδικό σώμα που είναι κάτι περισσότερο από το άθροισμα απλά των αναδιαταγμένων μερών του. Στην εικόνα του σχεδίου, οι σουρεαλιστές έχουν σκιαγραφήσει μια εξαιρετικά προσεγμένη έννοια του συνόλου. Και ενώ η συντακτική δομή του *cadavre exquis* δεν καταστρέφεται ποτέ στο παιχνίδι, η ίδια η σύνταξη αποκαλύπτεται ως δραματικά διφορούμενη, καθώς το ρήγμα μεταξύ των θραυσμάτων εγγράφεται

ακριβώς στο σημείο της συνοχής (Laxton, 2009). Το τελικό δημιούργημα είναι ένα έργο που δεν θα μπορούσε ποτέ να συλληφθεί από μια ατομική συνείδηση και οδηγεί σε αποτελέσματα που υπερβαίνουν τη συνεισφορά οποιουδήποτε μεμονωμένου ατόμου.

Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού του εξάισιου πτώματος είναι η δυναμική ένταση και η λεπτή ισορροπία μεταξύ κανόνων και παράβασης, ως ένα πλαίσιο μετεώρισης. Όπως υποστηρίζει η Elza Adamowicz (2009: 222-223): «Ο κοινός παρονομαστής του παιχνιδιού του εξάισιου πτώματος είναι ότι αρθρώνει έναν συντακτικό ή συνθετικό κανόνα και μια σημασιολογική ή εικονική παράβαση».

Στο παράδειγμα μιας απλής εφαρμογής του παιχνιδιού για την σχεδίαση ενός ανθρώπου, τηρούνται οι βασικοί κανόνες που διέπουν την άρθρωση του σώματος (κεφάλι + ώμοι + χέρια), αλλά το τυπικό λεξικό του σώματος αντικαθίσταται εν μέρει από τυχαία στοιχεία που αφηφούν τους κανόνες της ανατομικής συνοχής. Το άτομο που συμμετέχει στο Exquisite Corpse συνθέτει ένα στοιχείο του τελικού προϊόντος, αλλά το στοιχείο της τύχης είναι που κυβερνά την οργάνωση και τη σχέση του με τα άλλα μέρη της σύνθεσης. Το Exquisite Corpse είναι ένα σύστημα, μια λογική κατασκευή, γιατί θεσπίζει ένα σύνολο κανόνων. Οι παράμετροί του όμως, επιτρέπουν την είσοδο της τύχης και τα οργανωμένα αποτελέσματα της τύχης θα αποτελέσουν το τελικό προϊόν. Είναι ένας σκελετός πάνω στον οποίο φυτρώνουν τα άκρα ασυνείδητα των άλλων (Lindgren, 2009).



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ ΕΞΑΪΣΙΟΥ ΠΤΩΜΑΤΟΣ ΩΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

Παρά τις πολλαπλές παραλλαγές του παιχνιδιού του εξαΐσιου πτώματος ανά τα χρόνια, το κολάζ με τα χέρια παρέμεινε μια κεντρική και κυρίαρχη αρχή της πρακτικής του παιχνιδιού. Ο καινοτόμος χαρακτήρας του κολάζ δεν έγκειται τόσο στις λέξεις ή τις εικόνες που χρησιμοποιούνται όσο στον συνδυασμό τους, γιατί η αξία της συνάντησης ανόμοιων πραγματικοτήτων έγκειται πρωτίστως στο αποτέλεσμα της. Ο Breton πιο συγκεκριμένα περιέγραψε τη διαδικασία του να φτιάχνεις κολάζ ως «την επίτευξη δύο ευρέως χωριστών πραγματικοτήτων για να τις φέρεις κοντά και να αντλήσεις μια σπίθα από την επαφή τους».

Αξίζει εδώ να γίνει μια αναφορά σε μια παραλλαγή του κολάζ, που ήταν ο πειραματισμός με την τεχνική της cut-up. Η cut-up είναι μια μέθοδος που αναπτύχθηκε από τους Ντανταϊστές της δεκαετίας του 1920, στην ίδια περίοδο με την τεχνική του εξαΐσιου πτώματος, αλλά έγινε δημοφιλής στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και στις αρχές της δεκαετίας του 1960 από τον συγγραφέα William S. Burroughs. Η cut-up είναι ουσιαστικά η μεταφορά της μεθόδου του κολάζ από τα εικαστικά στη λογοτεχνία. Πιο συγκεκριμένα είναι μια λογοτεχνική τεχνική κατά την οποία ένα γραπτό κείμενο κόβεται και αναδιατάσσεται για να δημιουργηθεί ένα νέο κείμενο. Η κοπή πραγματοποιείται με ένα τελικό και πλήρως γραμμικό κείμενο, το οποίο στην συνέχεια κόβεται σε μικρά θραύσματα μιας φράσης ή μιας μεμονωμένης λέξης για κάθε κομμάτι. Τα κομμάτια που προκύπτουν στη συνέχεια αναδιαμορφώνονται σε ένα νέο κείμενο, προσδίδοντάς του και ένα διαφορετικό νόημα. Αποτελεί ένα αρκετά εποικοδομητικό πείραμα, το οποίο δίνει την δυνατότητα στον “πειραματιστή”, να κατανοήσει το κείμενο που συλλέχθηκε από μια διαφορετική οπτική γωνία, δίνοντας πιθανό πρόσφορο έδαφος για νέες ιδέες και πειραματισμούς.

Επιστρέφοντας στην τεχνική του εξαΐσιου πτώματος, η γνωστότερη πλέον εκδοχή της μεθόδου αυτής, παραμένει μέχρι σήμερα η απεικονιστική με την μέθοδο του κολάζ, ωστόσο πλέον έχει μεταφερθεί σε όλες τις τέχνες, στον κινηματογράφο, στην μουσική, στην ποίηση και στην λογοτεχνία. Παρακάτω θα γίνει αναφορά σε δύο ταινίες όπου ο κάθε σκηνοθέτης χρησιμοποίησε την τεχνική του εξαΐσιου πτώματος ως μεθοδολογικό εργαλείο για την δημιουργία μιας ταινίας. Και όπως θα διαπιστώσουμε και παρακάτω, με την εφαρμογή του παιχνιδιού, οι ταινίες παράξαν εντέλει ένα παράδοξο αποτέλεσμα που όμως δομικά είναι συνεπές. Υπάρχει ένα σύστημα, ένα σύνολο κανόνων, όμως η τύχη και η φαντασία των ετερογενών μυαλών των συμμετεχόντων της ταινίας είναι

που θα καθορίσουν το τελικό αποτέλεσμα των ταινιών. Όπως το διατύπωσε η Collinet (2009: 223-224) « τα τελικά δημιουργήματα γεννήθηκαν από το απρόθυμο, ασυνείδητο και απροσδόκητο κράμα τριών ή τεσσάρων ετερογενών μυαλών. Αυτό ακριβώς είναι που ενθουσίασε τους σουρεαλιστές στο παιχνίδι του εξαισίου πτώματος: να δεις την άνοδο απρόβλεπτων πλασμάτων και όμως να τα έχεις δημιουργήσει».

Mysterious Object at Noon (2000)

Το *Mysterious Object at Noon* είναι μια ταινία που γυρίστηκε από τον Ταϊλανδό αρχιτέκτονα και σκηνοθέτη Apichatpong Weerasethakul. Είναι ένα μείγμα πραγματικότητας και μυθοπλασίας στο οποίο δεν υπάρχει σενάριο ή γραμμική αφήγηση, υπάρχει μόνο μια αλυσιδωτή ιστορία που δημιουργήθηκε και προστέθηκε από τον κάθε συμμετέχοντα στα πρότυπα του παιχνιδιού του εξαισίου πτώματος. Η ταινία ακολουθεί τον σκηνοθέτη και το συνεργείο του να ταξιδεύουν σε όλη την αγροτική και αστική Ταϊλάνδη, παίρνοντας συνεντεύξεις από τυχαίους ανθρώπους από όλα τα κοινωνικά στρώματα. Τους παρουσιάζουν μια ηχητική κασέτα που περιέχει την αφήγηση μιας ιστορίας όπως την είπαν οι προηγούμενοι και τους ζητά να συνεχίσουν την ιστορία με όποιον τρόπο θέλουν. Σε όλη την ταινία, υπάρχουν δύο ιστορίες που εξελίσσονται ταυτόχρονα: από την μια ο σκηνοθέτης καταγράφει εικόνες των αφηγητών που μιλούν απευθείας στην κάμερα ζητώντας τους να αφηγηθούν την συνέχεια μιας προηγούμενης ιστορίας και από την άλλη παρουσιάζει με οπτικές αναπαραστάσεις τις ιστορίες τους. Η ιστορία, η οποία ξεκινά ως μια λαογραφική ιστορία για ένα ανάπηρο αγόρι και την δασκάλα του, μετατρέπεται σε κάτι που μοιάζει με μυθολογική επιστημονική φαντασία. Με κάθε προσθήκη μιας αφήγησης, η ιστορία γίνεται πολύ διαφορετική και ολοένα και πιο φανταστική, με αποτέλεσμα όταν το τελικό αποτέλεσμα συναρμολογείται, αποκαλύπτεται μια σύνθετη, πολυσυγγραφική δημιουργία.



Η ιστορία αρχίζει από μια κυρία που δουλεύει ως έμπορος ψαριών ξεκινώντας την αφήγηση μιας ιστορίας για ένα ανάπηρο αγόρι και την δασκάλα που τον βοηθάει στα μαθήματα του. Κάποια στιγμή στην πλοκή της ιστορίας η δασκάλα λιποθυμάει και ένα μυστήριο αντικείμενο πέφτει από την τσέπη της. Εδώ η ιστορία της εμπόρου σταματά και την σκυτάλη παίρνει μια ηλικιωμένη κυρία από κάποιο απομονωμένο μέρος της Ταϊλάνδης. Συνεχίζει την ιστορία της εμπόρου λέγοντας ότι το μυστηριώδες αντικείμενο μετατρέπεται σε ένα εξωγήινο παιδί με μαγικές δυνάμεις.

Ο σκηνοθέτης και το συνεργείο του συνεχίζουν το οδοιπορικό τους συναντώντας μια παρέα νεαρών όπου και θα συνεχίσουν την ιστορία της ηλικιωμένης. Συνολικά υπάρχουν οκτώ μέρη στην ιστορία, γυρισμένες σε ποικίλες τοποθεσίες της χώρας. Από το Isan στα βόρεια έως τις νότιες περιοχές κοντά στα σύνορα με τη Μαλαισία, οι τοποθεσίες περιλαμβάνουν ένα δάσος ξυλείας με εργαζόμενους ελέφαντες μέχρι και ένα σχολείο για ανήκοα παιδιά. Όλο το ταξίδι υποδηλώνει μια επιθυμία να δημιουργηθεί ένα είδος πορτραίτου των κατώτερων τάξεων της Ταϊλάνδης στα τέλη της δεκαετίας του 1990. Όπως αναφέρει ο Streitmatter (2002: 6): «Παρατηρούμε πώς ο κάθε αφηγητής, με τον δικό του τρόπο επικοινωνεί, είτε μέσω του λόγου, του τραγουδιού είτε με τη νοηματική γλώσσα. Ο τρόπος με τον οποίο οι αφηγητές επεξεργάζονται την ιστορία αντανακλά ξεκάθαρα την επιρροή και σημασία της δεισιδαιμονίας στην ταϊλανδέζικη πραγματικότητα». Η ταινία του Weerasethakul αυτό που κάνει στην πραγματικότητα, είναι να σχεδιάσει το πολιτιστικό τοπίο μιας χώρας, όχι ακολουθώντας μια διδακτική προσέγγιση από τα πάνω προς τα κάτω, αλλά εξετάζοντας τους πιο βασικούς φόβους, επιθυμίες, αγώνες και ενδιαφέροντα του λαού που διαμορφώνουν την κοινωνική δομή της Ταϊλάνδης. Οι αφηγήσεις των ανθρώπων για το πώς οι ζωές των ηρώων της ταινίας έχουν επηρεαστεί από πυρκαγιές, πολέμους, φυσικές καταστροφές και προσωπικές τραγωδίες είναι χαρακτηριστικό δείγμα της προσπάθειας αυτής.

The Exquisite Corpse Project (2012)

Το Exquisite Corpse Project είναι μια ταινία από τον σκηνοθέτη Ben Porik και την κωμική ομάδα Olde English. Στην ταινία, ο Porik προσκαλεί πέντε κωμικούς συγγραφείς να γράψουν ο καθένας 15 σελίδες (το ένα πέμπτο) του σεναρίου μιας ταινίας, με τον μοναδικό περιορισμό ότι κάθε συγγραφέας μπορεί να διαβάσει μόνο τις προηγούμενες πέντε σελίδες του σεναρίου του προηγούμενου. Στο τέλος ο σκηνοθέτης συρράφει τα πέντα διαφορετικά σενάρια 75 σελίδων με

μια οπτική αναπαράσταση των αφηγήσεών τους. Όπως και στην προηγούμενη ταινία που αναλύσαμε, ο σκηνοθέτης κινηματογράφησε συνεντεύξεις σε κάθε στάδιο της διαδικασίας, ξεκινώντας από την αρχική ανάθεση του εγχειρήματος. Αποσπάσματα από αυτές τις συνεντεύξεις χρησιμοποιήθηκαν για την παροχή σχολιασμού της ταινίας, παρέχοντας μια εσωτερική ματιά στη δημιουργική διαδικασία και τη δυναμική της ομάδας που δυσκολεύει έντονα τη συνεργασία μεταξύ των συγγραφέων.

Η ταινία ουσιαστικά λειτουργεί μέσα σε πέντε κεφάλαια, ένα για κάθε συγγραφέα. Κάθε ένα από αυτά τα κεφάλαια ξεκινά με την εισαγωγή του συγγραφέα, με γρήγορους ρυθμούς μεταξύ των συνεντεύξεων και της επικοινωνίας του με τους άλλους κωμικούς, ενώ στην συνέχεια παρουσιάζεται οπτικά η αφήγηση του σεναρίου του. Η σκηνοθεσία του Ρορίγια για το αφηγηματικό τμήμα της ταινίας είναι αρκετά ιδιαίτερη. Κάθε τμήμα της ταινίας έχει τη δική της χαρακτηριστική κινηματογράφιση, φωτισμό αλλά και ενδυματολογία που αντικατοπτρίζει τον χαρακτήρα του κάθε συγγραφέα. Προσπαθούν ο καθένας να προβλέψει τι θα γράψει ο άλλος προσπαθώντας να μπερδέψουν αυτόν που ακολουθεί. Σχεδόν όλοι οι συγγραφείς είναι πρόθυμοι να απορρίψουν εντελώς την πλοκή των τελευταίων πέντε σελίδων του προηγούμενου συγγραφέα και να ακολουθήσουν ένα δικό τους δρόμο ως προς την συνέχεια του έργου. Κάθε άτομο δημιουργεί κάτι τυφλό που θα μπορούσε να εκτραπεί σε πολλές κατευθύνσεις, δημιουργώντας μια αφήγηση άπειρων πιθανοτήτων. Αυτά τα διαφορετικά μέρη από όλους τους συμμετέχοντες, ενώνονται αργότερα σε ένα σώμα, ένα τέρας της ταινίας του Φρανκενστάιν. Το αποτέλεσμα είναι ένα υβρίδιο αφήγησης-ντοκιμαντέρ που είναι παράλληλα και κωμωδία, παιδική τηλεοπτική εκπομπή, ιστορία αγάπης και υπερφυσική περιπέτεια. Το έργο μεταναστεύει ανάμεσα σε μορφές, υλικά, είδη και απόψεις, δημιουργώντας ένα πολυφωνικό σύνολο, μια συλλογική απεικόνιση του κόσμου σε μια εποχή ροής και ρήξης.



PART II

Αποτελεί μια διαδικασία που δίνει την δυνατότητα στους παίκτες να ξεφύγουν από αυτό που ήξεραν και να ανακαλύψουν αυτό που θα μπορούσαν να φανταστούν.

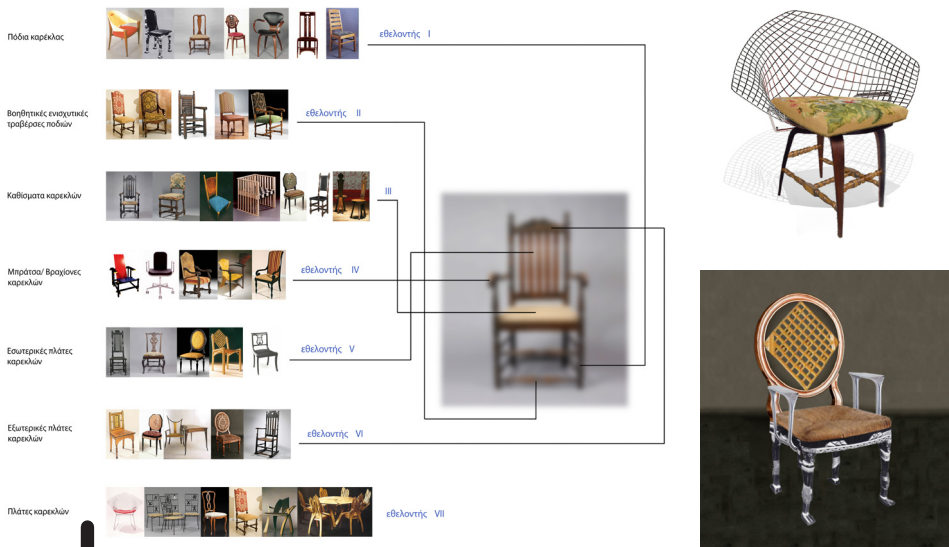
Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Όπως αναφέραμε και στο προηγούμενο κεφάλαιο, η τεχνική του εξάισιου πτώματος ήταν μια βασική μέθοδος για τους σουρεαλιστές ώστε να αξιοποιήσουν το υποσυνείδητό τους και να εξερευνήσουν τα παράλογα, ονειρικά στοιχεία του μυαλού. Ευθυγραμμίζεται με τους ευρύτερους στόχους τους για απελευθέρωση της δημιουργικότητας από τους περιορισμούς της ορθολογικής σκέψης. Το αποτέλεσμα που προκύπτει έχει συχνά απροσδόκητα, παράξενα ή χιουμοριστικά στοιχεία, που αντανακλούν το ενδιαφέρον των σουρεαλιστών για το υποσυνείδητο και την τύχη. Το παιχνίδι συνέχισε να εμπνέει καλλιτέχνες, συγγραφείς και εκπαιδευτικούς. Το απρόβλεπτο και η συλλογική φύση του παιχνιδιού του εξάισιου πτώματος το καθιστούν ένα μοναδικό και διαρκές εργαλείο δημιουργικότητας. Η γνωστότερη όμως εκδοχή της μεθόδου αυτής, παραμένει μέχρι και σήμερα η απεικονιστική με την μέθοδο του κολάζ, ωστόσο πλέον έχει μεταφερθεί σε όλες τις τέχνες, στον κινηματογράφο, στην μουσική, στην ποίηση και στην λογοτεχνία.

Η παρούσα έρευνα θα επιδιώξει να πειραματιστεί με την μέθοδο του εξαισίου πτώματος με σκοπό η λειτουργία και η φύση του παιχνιδιού αυτού να αποτελέσει ένα διαρκές εργαλείο δημιουργικότητας και στον τομέα της αρχιτεκτονικής. Πιο συγκεκριμένα στο εν λόγω κεφάλαιο θα αναλυθεί η μεθοδολογία που θα ακολουθήσει η έρευνα για την ένταξη της τεχνικής του εξαισίου πτώματος στον αρχιτεκτονικό και αστικό σχεδιασμό, ως ένα επιπλέον μεθοδολογικό εργαλείο. Μέσα από την συγκρότηση μιας μεθοδολογίας σχεδιασμού, η τεχνική αυτή ως πεδίο πειραματισμού θα αποτελέσει έναν προωθητικό μηχανισμό, που θα μπορεί να δώσει στον χρήστη την δυνατότητα να κατανοήσει ότι η πραγματικότητα δεν είναι στατική, αλλά επανερμηνεύεται και επανασυνδέεται με βάση τις νέες εμπειρίες, τις αλληλεπιδράσεις και τη δημιουργικότητα.

Η πορεία λοιπόν της έρευνας θα βασιστεί σε ένα λεξιλόγιο που θα χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη των παραπάνω ζητημάτων και θα αποτελέσει την ραχοκοκαλιά του ερευνητικού σχεδιασμού. Οι λέξεις κλειδιά της έρευνας αφορούν σε σειρά προτεραιότητας, την συλλογή/καταγραφή, τον διαχωρισμό/κατηγοριοποίηση, την ταξινόμηση, τον σχεδιασμό/επιλογή και τέλος την συναρμολόγηση. Οι λέξεις αυτές, θα αποτελέσουν την μεθοδολογία της έρευνας, όπου μέσα από τον πειραματισμό στο “εργαστήριο” του εξαισίου πτώματος, θα επιχειρήσει την ένταξη της τεχνικής του εξαισίου πτώματος στον αρχιτεκτονικό και αστικό σχεδιασμό. Εφαρμόζοντας την μεθοδολογία, οι αρχιτέκτονες θα μπορούν να εξερευνήσουν νέους τρόπους δημιουργίας χώρων που είναι καινοτόμοι και αντανakλούν τις περίπλοκες, συχνά ασυνείδητες, διαδικασίες που διαμορφώνουν την ανθρώπινη δημιουργικότητα. Στην παρούσα έρευνα, το πείραμα του εξαισίου πτώματος θα εφαρμοστεί για τον σχεδιασμό μιας μικρής πλατείας στο κέντρο της αθήνας. Με την συγκρότηση του παραπάνω λεξιλογίου, οι συμμετέχοντες αρχιτέκτονες θα προσπαθήσουν να διαταράξουν τις συμβατικές μορφές και τις χωρικές ρυθμίσεις, οδηγώντας σε δομές που φαίνονται ονειρεμένες, κατακερματισμένες ή ασύνδετες.

Κατά την διάρκεια του πρώτου εξαμήνου των μεταπτυχιακών μου σπουδών και πιο συγκεκριμένα στην άσκηση με τις καρέκλες, ενταγμένη στα πλαίσια του μαθήματος “ Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας Ι: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας”, έγινε μια πρώτη προσπάθεια εφαρμογής της τεχνικής του εξαισίου πτώματος στην λογική της συναρμολόγησης διαφορετικών επιμέρους πληροφοριών με σκοπό την κατασκευή μιας τελικής σύνθεσης, η οποία στο τέλος θα μπορεί να διαβάζεται ολόκληρη σαν ένα ενιαίο σύνολο.



Η κατασκευή του νέου συγκείμενου, μιας νέας καρέκλας κολάζ.

Άσκηση στα πλαίσια του μαθήματος "Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας Ι: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας".

Στην περίπτωση της άσκησης, σε πρώτη φάση έγινε συλλογή επιλεγμένων καρεκλών από τους καταλόγους που έχουν επισυναπτεί από την διδακτική ομάδα του μαθήματος. Για τις ανάγκες του πειράματος, διαχωρίστηκε η καρέκλα σε 7 μέρη/στοιχεία του (πόδια, βοηθητικές/ενισχυτικές τραβέρσες ή καίτια, κάθισμα, μπράτσα/βραχίονες, εσωτερική πλευρά πλάτης, εξωτερική πλευρά πλάτης και ολόκληρη πλάτη καρέκλας). Σε δεύτερη φάση οι επιλεγμένες αυτές καρέκλες από τους καταλόγους, συνοδευόμενες και από την αντίστοιχη παραπομπή, ταξινομήθηκαν σύμφωνα με τα παραπάνω μέρη της καρέκλας. Στην συνέχεια, έγινε επιλογή 7 εθελοντών/ συμμετεχόντων, όπου ο κάθε ένας θα αναλάμβανε το ένα μέρος/στοιχείο της καρέκλας. Στον κάθε εθελοντή δηλαδή, δινόταν μια σειρά από φωτογραφίες από το μέρος/στοιχείο που είχε αναλάβει και στην συνέχεια, αυτός με την σειρά του, έπρεπε να επιλέξει από αυτές τις φωτογραφίες, την αγαπημένη του, χωρίς να γνωρίζει τις επιλογές των υπολοίπων συμμετεχόντων. Έτσι τέλος, έχοντας τα μέρη/στοιχεία από τον κάθε εθελοντή, επιχειρήθηκε η συναρμολόγηση αυτών, με σκοπό την κατασκευή ενός νέου συγκείμενου, της νέας καρέκλας κολάζ.

ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΥΠΕΡΒΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΙ ΥΠΕΡΒΑΣΗΣ ΑΥΤΩΝ

Είναι γεγονός όμως, όπως βλέπουμε και στην παραπάνω άσκηση ότι με την ενσωμάτωση της τεχνικής του εξαισίου πτώματος σε έναν μηχανισμό όπως του παραπάνω λεξιλογίου, αναδεικνύονται υπερβατικά στοιχεία της έρευνας με αποτέλεσμα η τεχνική αυτή, ενώ έχει σκοπό έναν πολυδιάστατο σχεδιασμό, να οδηγείται σε τυποποιημένες λογικές. Η μέθοδος του εξαισίου πτώματος, είναι μια τεχνική που στηρίζεται στην ιδέα του τυχαίου, δίνοντας έτσι αποτελέσματα που συνδυάζουν ποικίλα και συχνά ασύνδετα μεταξύ τους στοιχεία, σχηματίζοντας νέα νοήματα και συνειρμούς. Και εδώ τίθεται το ζήτημα, τους τρόπους με τους οποίους η παραπάνω μεθοδολογία του ερευνητικού σχεδιασμού θα μπορέσει, με κριτήριο να εξυπηρετεί το εξάισιο πτώμα, να διατηρήσει αυτή την πολυπλοκότητα χωρίς να περιορίζει το λεξιλόγιο σε “καλούπια” που θα κάνει αυτή την συνθήκη-τεχνική αναμενόμενη.

Για την υπέρβαση των υπερβατικών στοιχείων που έχουν φορεθεί κατά την διαδικασία εφαρμογής του παραπάνω λεξιλογίου, προτείνονται κάποιες ανατροφοδοτήσεις σε λέξεις κλειδιά, από τις οποίες αναδεικνύονται ζητήματα υπερβατικότητας. Αυτές οι ανατροφοδοτήσεις σε διάφορα σημαντικά βήματα της μεθοδολογίας, επιτρέπουν έναν επαναπροσδιορισμό του περιεχομένου και των πληροφοριών που έχουν συλλεχθεί μέχρι την στιγμή της ανατροφοδότησης. Στην συνέχεια, για κάθε ανατροφοδότηση της διαδικασίας, προτείνονται κάποιες δικλίδες ανασφάλειας/ασάφειας που θα προσπαθήσουν να παρεμποδίσουν την ενσωμάτωση της τεχνικής του εξαισίου πτώματος σε αναμενόμενες τυποποιημένες λογικές, λογικές που θα έφερναν σε αντίφαση τους στόχους της έρευνας, δηλαδή στον πολυδιάστατο σχεδιασμό.

Η πορεία λοιπόν της έρευνας θα βασιστεί σε ένα λεξιλόγιο που θα χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη των παραπάνω ζητημάτων και θα αποτελέσει την ραχοκοκαλιά του ερευνητικού σχεδιασμού. Οι λέξεις κλειδιά της έρευνας αφορούν σε σειρά προτεραιότητας, την συλλογή/καταγραφή, τον διαχωρισμό/κατηγοριοποίηση, την ταξινόμηση, τον σχεδιασμό/επιλογή και τέλος την συναρμολόγηση. Έτσι, ακολουθώντας το λεξιλόγιο του ερευνητικού σχεδιασμού, ο πειραματισμός με την τεχνική του εξαισίου πτώματος ξεκινά, σε πρώτη φάση, με μια συλλογή και καταγραφή δεδομένων πάνω στο αντικείμενο και στο υπό εξέταση θέμα της παρέμβασης. Η συλλογή σκοπεύει στην δημιουργία και διατύπωση μιας υπόθεσης, όπου μέσα από την όλη πορεία του σχεδιασμού στο εργαστήριο, θα ελεγχθεί στο τέλος για την επίτευξη ή μη του πειράματος.

Σε αυτό το στάδιο προτείνεται μια πρώτη ανατροφοδότηση, με σκοπό τον επαναπροσδιορισμό των δεδομένων που έχουν συλλεχθεί πάνω στο υπό εξέταση θέμα της παρέμβασης. Στο βήμα αυτό, προτείνεται μια ελαχιστοποίηση των συντακτικών σχέσεων της μορφής του αντικειμένου, με την “κάλυψη/αλλοίωση” των συντακτικών σχέσεων, ακύρωση της δομημένης μας εμπειρίας πάνω στην αρχική δομή, με σκοπό να προκαλέσει φαντασιακές σημασίες/ερμηνείες της μορφής του αντικειμένου/ υπό εξέταση θέματος. Η έννοια της μεταδομής (ή αποδομής) αφορά την αποδόμηση των παραδοσιακών εννοιών και μορφών, επιτρέποντας νέες αναγνώσεις και παραμορφώσεις της αρχικής δομής. Αυτή η διαδικασία δεν καταστρέφει την αρχική έννοια αλλά την ανασυνθέτει, αποκαλύπτοντας πολλαπλές δυνατότητες ερμηνείας και νέες δυναμικές που μπορεί να περιλαμβάνουν παραμορφώσεις, ασυνέχειες ή ακόμα και επανεφευρέσεις της μορφής. Η αποδομή δηλαδή, αφορά για την αρχική δομή και ουσιαστικά θα συνεισφέρει ως προς το να υπερβούν κάποια στάνταρ που υπάρχουν ως προς το υπό εξέταση αντικείμενο. Και ύστερα με την υπέρβαση αυτή, θα δωθεί το έναυσμα για το σχεδιασμό του νέου συγκείμενου.

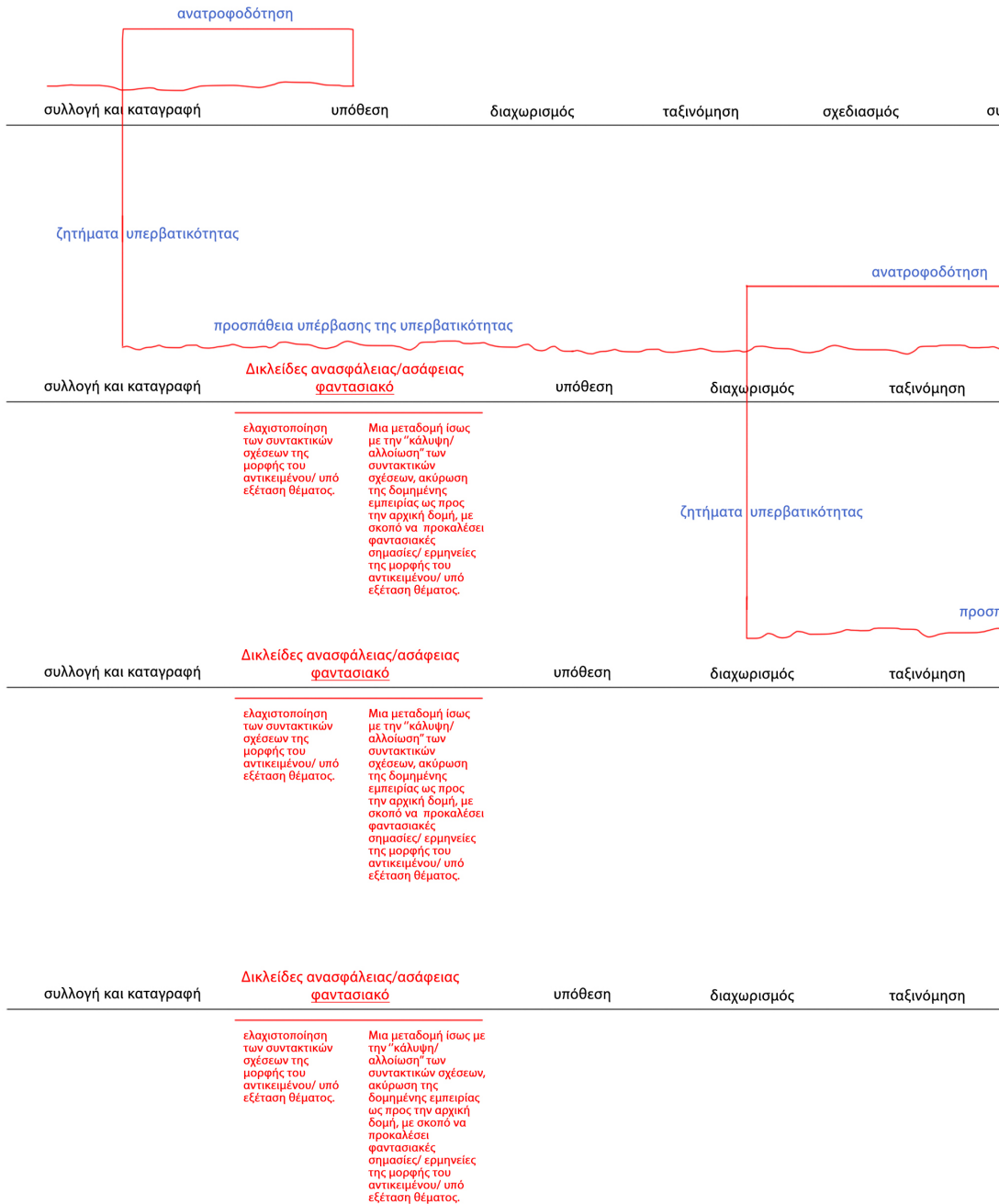
Σε συνέχεια του λεξιλογίου, για τις ανάγκες του πειράματος, θα γίνει διαχωρισμός του υπο εξέταση θέματος σε μέρη/ στοιχεία (στο πόσα μέρη θα διαχωριστεί, θα αποφασιστεί από την ομάδα του πειράματος με βάση την υπόθεση που έχει διατυπωθεί). Ο διαμελισμός αυτός, κρατά αρχικά την ανάμνηση της αρχικής δομής, αλλά πλέον υπάρχει μια διαφοροποίηση στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε το υπο εξέταση αντικείμενο, αλλά και τις πολλαπλές δυνατότητες “παραμόρφωσής” που τελικά μπορεί να έχει. Το αντικείμενο, ο χώρος αποκτούν νέα νοήματα, νέες ερμηνείες και εν τέλει, νέες μορφές έκφρασης. Αυτή η προσέγγιση επιτρέπει την εξερεύνηση της μεταβλητότητας και της πολυπλοκότητας που ένας χώρος μπορεί να αποκτήσει μέσω της ανασύνθεσης και της παραμόρφωσης.

Σε τρίτη φάση, γίνεται ταξινόμηση των συμμετεχόντων του πειράματος σε σχέση με τα μέρη/ στοιχεία του αντικειμένου έρευνας, όπου ο κάθε ένας θα αναλάβει και ένα μέρος του. Με την διατύπωση της υπόθεσης, τον διαχωρισμό του αντικειμένου έρευνας και την αντίστοιχη ταξινόμηση, ο συμμετέχων στην συνέχεια, πέρναι στον σχεδιασμό μιας δράσης. Εδώ προτείνεται μια δεύτερη ανατροφοδότηση. Σε αυτό το βήμα, οι δικλίδες ανασφάλειας/ ασάφειας προτρέπουν μια μεγιστοποίηση των συνειρμικών διαστάσεων των επιμέρους-μεμονωμένων μερών/ στοιχείων του αντικειμένου. Ο κάθε εθελοντής, μέσα απο την δική του προσωπική και βιωματική έρευνα, θα αναλύσει και θα πειραματιστεί, προσδίδοντας έτσι συμβολικές ερμηνείες αλλά και μια ταυτότητα

στο μέρος/ στοιχείο που του αναλογεί. Ο εθελοντής καλείται να εξερευνήσει τις δικές του αναμνήσεις, εμπειρίες και συναισθήματα. Αυτή η διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνει την καταγραφή προσωπικών αφηγήσεων, τη σύνδεση με παρελθοντικά γεγονότα ή και την ανάλυση συγκεκριμένων συναισθημάτων που προκαλεί το υπό εξέταση θέμα της παρέμβασης. Ο πειραματισμός με διάφορες μορφές υλικά και χρώματα μπορεί να του επιτρέψουν να εκφράσει τις συμβολικές ερμηνείες του και να ενισχύσει τις συνειρμικές διαστάσεις του έργου.

Τέλος, με την ολοκλήρωση της δράσης του συμμετέχοντα από το μέρος/ στοιχείο του υπο εξέταση θέματος και πριν αυτή περαστεί στον επόμενο, προτείνεται μια τελευταία ανατροφοδότηση. Τα μεμονωμένα μέρη/ στοιχεία που αποτελούν αντίγραφα ιδεών και σημασιών, θα πρέπει να εμπλουτίζουν τη σημασιολογική αλυσίδα τους κατά την συναρμολόγησή τους σε αυτό το συνονθύλευμα στοιχείων. Στο βήμα αυτό, ο κάθε συμμετέχων θα μπορεί να δει ένα μικρό μέρος του σχεδίου του προηγούμενου πριν περάσει στον σχεδιασμό της δικής του δράσης. Αυτή η ανατροφοδότηση προσθέτει ένα νέο επίπεδο αλληλεπίδρασης και συνέχειας. Η δυνατότητα να βλέπουν ένα μέρος του προηγούμενου έργου βοηθά τους παίκτες να συνδέσουν τη δική τους συνεισφορά με αυτήν που προηγήθηκε αλλά ταυτοχρόνως να επηρεάσει τη δημιουργικότητά τους και να κατευθύνει τις δικές τους συνεισφορές σε απροσδόκητες κατευθύνσεις. Αυτό μπορεί να ενισχύσει τη συνοχή του τελικού αποτελέσματος, δημιουργώντας μια πιο αρμονική ροή στο έργο, ενώ παράλληλα διατηρεί τη χαρακτηριστική απρόβλεπτη και πολυδιάστατη φύση του παιχνιδιού του εξαίσιου πτώματος. Η ορατότητα ενός μικρού μέρους του προηγούμενου έργου εισάγει ένα στοιχείο προβλεψιμότητας, αλλά η απουσία του συνολικού έργου δίνει την δυνατότητα απείρων κατευθύνσεων. Οι συμμετέχοντες αν θέλουν μπορούν να προσπαθήσουν να προβλέψουν ή να συνεχίσουν την προηγούμενη συνεισφορά, αλλά το τελικό αποτέλεσμα παραμένει αναπάντεχο.

Αφού θα έχουν ολοκληρωθεί οι δράσεις των κάθε συμμετεχόντων από τα μέρη/ στοιχεία του υπο εξέταση θέματος, θα επιδιωχθεί η συναρμολόγηση αυτών, με σκοπό την κατασκευή του νέου συγκείμενου. Η ισορροπία ανάμεσα στη διαφορετικότητα των επιμέρους ενοτήτων και στην ενοποιητική δύναμη της συνολικής αφήγησης θα είναι το κλειδί για να αποδοθεί ένα έργο που είναι τόσο πολύπλοκο όσο και συνεκτικό που θα καταφέρνει να συντεθεί σε ένα ενιαίο σύνολο με μια σαφή αφήγηση ή δομή, προσκαλώντας τη φαντασία να παίξει με το χάος και την τυχαιότητα.



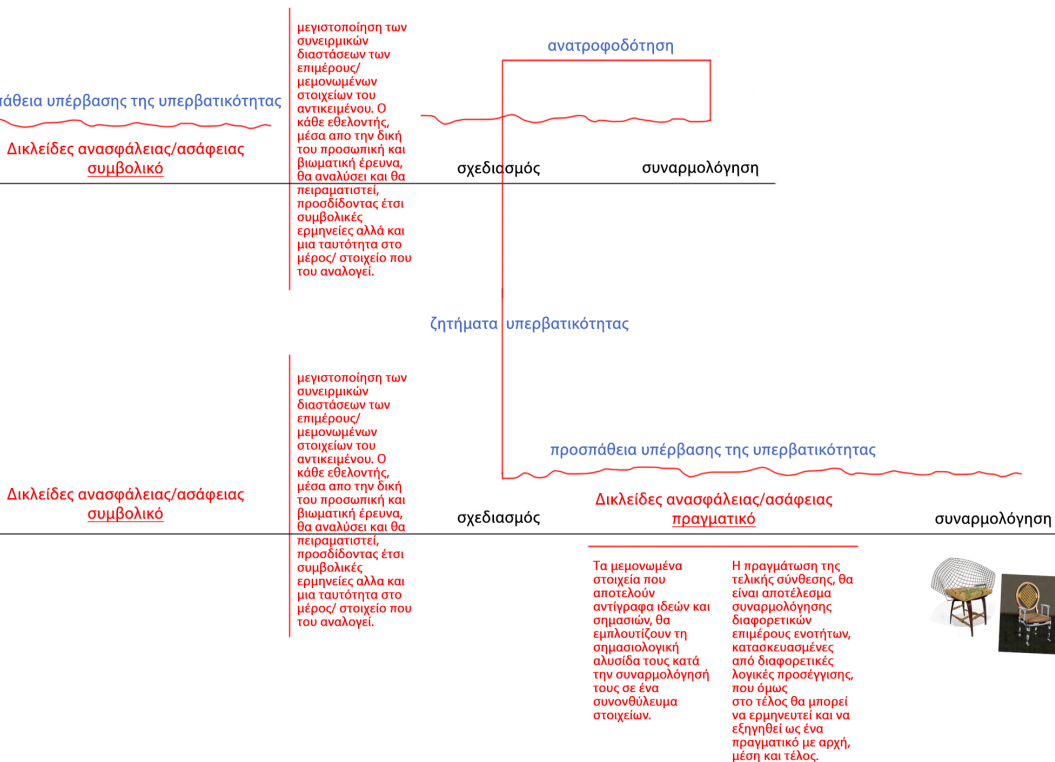
ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΣΧΗΜΑ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ ΤΟΥ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

αναρμολότητα



σχεδιασμός

συναρμολότητα



PART III

ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ. ΕΝΑΣ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΤΟ “ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ” ΤΟΥ ΕΞΑΪΣΙΟΥ ΠΤΩΜΑΤΟΣ

Πλατεία Τερζάκη, Ζωγράφου, Αθήνα

Ένα πείραμα στον ευρύτερο τομέα της αρχιτεκτονικής, είναι μια διαδικασία διερεύνησης νέων ιδεών, τεχνικών ή μορφών στο σχεδιασμό. Μέσα από το πείραμα, οι αρχιτέκτονες μπορούν να δοκιμάσουν τις υποθέσεις τους, αλλά και να εξερευνήσουν νέες αισθητικές ή και λειτουργικές προσεγγίσεις, συνδυάζοντας τη θεωρία με την πρακτική δοκιμή και εφαρμογή.

Στο κεφάλαιο αυτό επιδιώκεται η μεταφορά του λεξιλογίου της έρευνας στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, μέσα από την εφαρμογή ενός πειράματος στο “εργαστήριο” του εξαΐσιου πτώματος. Με το πείραμα αυτό, η έρευνα θα επιχειρήσει την ένταξη της τεχνικής του εξαΐσιου πτώματος στον αρχιτεκτονικό και αστικό σχεδιασμό, ως ένα επιπλέον μεθοδολογικό εργαλείο. Η τελική σύνδεση που προκύπτει από τη συναρμολόγηση διαφόρων επιμέρους τμημάτων από ξεχωριστά ετερόκλιτα μέρη, θα ενώσουν τις δυνάμεις τους για να δημιουργήσουν ένα απρόβλεπτο σύνολο. Το κολαζοειδές αυτό

αποτέλεσμα, θα δώσει στους χρήστες την δυνατότητα να αναθεωρήσουν το πώς κατανοούν τον χώρο ή την πραγματικότητα γύρω τους και να αναπτύξουν νέες σχέσεις με το περιβάλλον τους, κατανοώντας το μέσα από νέες προοπτικές. Στην παρούσα έρευνα, το πείραμα του εξαΐσιου πτώματος θα εφαρμοστεί για τον σχεδιασμό μιας μικρής δημόσιας πλατείας στο κέντρο της αθήνας. Πιο συγκεκριμένα αφορά την πλατεία Τερζάκη στην ευρύτερη περιοχή του Ζωγράφου στην Αθήνα. Στον αστικό σχεδιασμό, η εφαρμογή του παιχνιδιού μπορεί να εφαρμοστεί για τη δημιουργία γειτονιών ή πλατειών όπου διαφορετικοί σχεδιαστές εργάζονται ανεξάρτητα σε ξεχωριστά οικόπεδα ή τετράγωνα, με αποτέλεσμα έναν ετερογενή και απρόβλεπτο αστικό ιστό. Με την συγκρότηση του παραπάνω λεξιλογίου, οι συμμετέχοντες θα προσπαθήσουν να αμφισβητήσουν την παραδοσιακή δομή της πραγματικότητας, προσφέροντας πιο φαντασιακές και αποσπασματικές οπτικές.



Κάτοψη της πλατείας Τερζάκη στην τοποθεσία Ζωγράφου, Αθήνα

Στην παρούσα έρευνα, το πείραμα του εξαισίου πτώματος θα εφαρμοστεί για τον σχεδιασμό της μικρής αυτής πλατείας.



Αξονομετρική άποψη της πλατείας Τερζάκη στην τοποθεσία Ζωγράφου, Αθήνα
Στην παρούσα έρευνα, το πείραμα του εξάισιου πτώματος θα εφαρμοστεί για τον σχεδιασμό της μικρής αυτής πλατείας.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΠΕΙΡΑΜΑΤΟΣ ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΟ ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΣΧΗΜΑ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

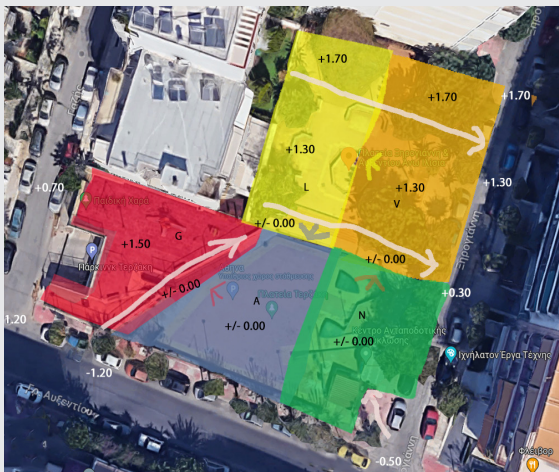
ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΙ ΥΠΟΘΕΣΗ

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, το πείραμα εφαρμόστηκε για τον σχεδιασμό της μικρής πλατείας Τερζάκη στο Ζωγράφου. Στο εργαστήριο του εξαισιου πτώματος συμμετείχαν συνολικά πέντε (5) εθελοντές-αρχιτέκτονες, οι οποίοι δρούσαν ξεχωριστά χωρίς να γνωρίζει ο ένας την παρουσία του άλλου, ώστε να μην υπάρχει πιθανή επιρροή για το τρόπο που ο καθένας θα λειτουργήσει. Ενισχύεται έτσι η τυχαιότητα του εγχειρήματος άρα και η δυναμική της τεχνικής του εξαισιου πτώματος με στόχο ένα κολλαζοειδές αποτέλεσμα. Σε πρώτη φάση, έγινε μια συλλογή από παραδείγματα πλατειών ανά τον κόσμο, ώστε να συγκεντρωθεί μια πληροφορία αλλά και να συγκροτηθεί η υπόθεση του εγχειρήματος. Εδώ πραγματοποιήθηκε μια πρώτη ανατροφοδότηση με τίτλο το φαντασιακό, όπου ζητήθηκε να κατακερματιστεί η πληροφορία που έχει συγκεντρωθεί όσο περισσότερο

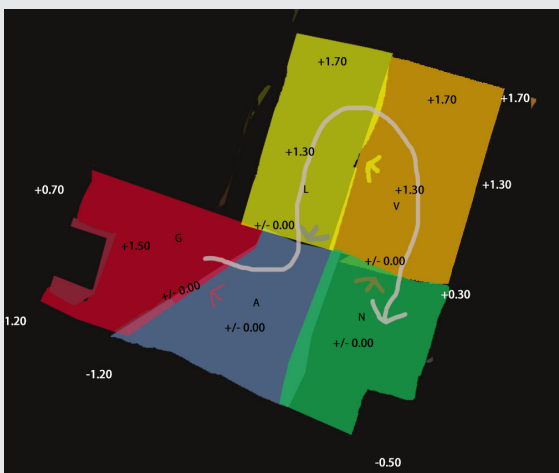
γίνεται. Αυτός ο κατακερματισμός πραγματοποιήθηκε με όποιο τρόπο ο επιθυμούσε ο κάθε συμμετέχοντας ξεχωριστά. Στο πείραμα, παρατηρήθηκε ότι ο διαμελισμός έγινε είτε με την μέθοδο του κολάζ, είτε με την cut up μέθοδο, είτε ακόμη και με την βοήθεια του ονείρου, όπου ένας εθελοντής αποτύπωσε το ονειρικό τοπίο που ονειρεύτηκε. Ο κάθε συμμετέχοντας, επιχείρησε με τον τρόπο αυτό να συνδέσει ασυνήθιστα ή φαινομενικά ασύνδετα στοιχεία με σκοπό αποκαλύψει νέα νοήματα και νέες δυνατότητες αντίληψης. Στο πείραμα της πλατείας υπάρχει ένα σύστημα, ένα σύνολο κανόνων, όμως η τύχη και η φαντασία των ετερογενών μυαλών των συμμετεχόντων του εγχειρήματος είναι που θα καθορίσουν το τελικό αποτέλεσμα του πείραματος, ένα αποτέλεσμα που προκύπτει όχι από συνειδητή και μεθοδική αναζήτηση, αλλά από την απρόβλεπτη συνάντηση στοιχείων που φαινομενικά δεν σχετίζονται.

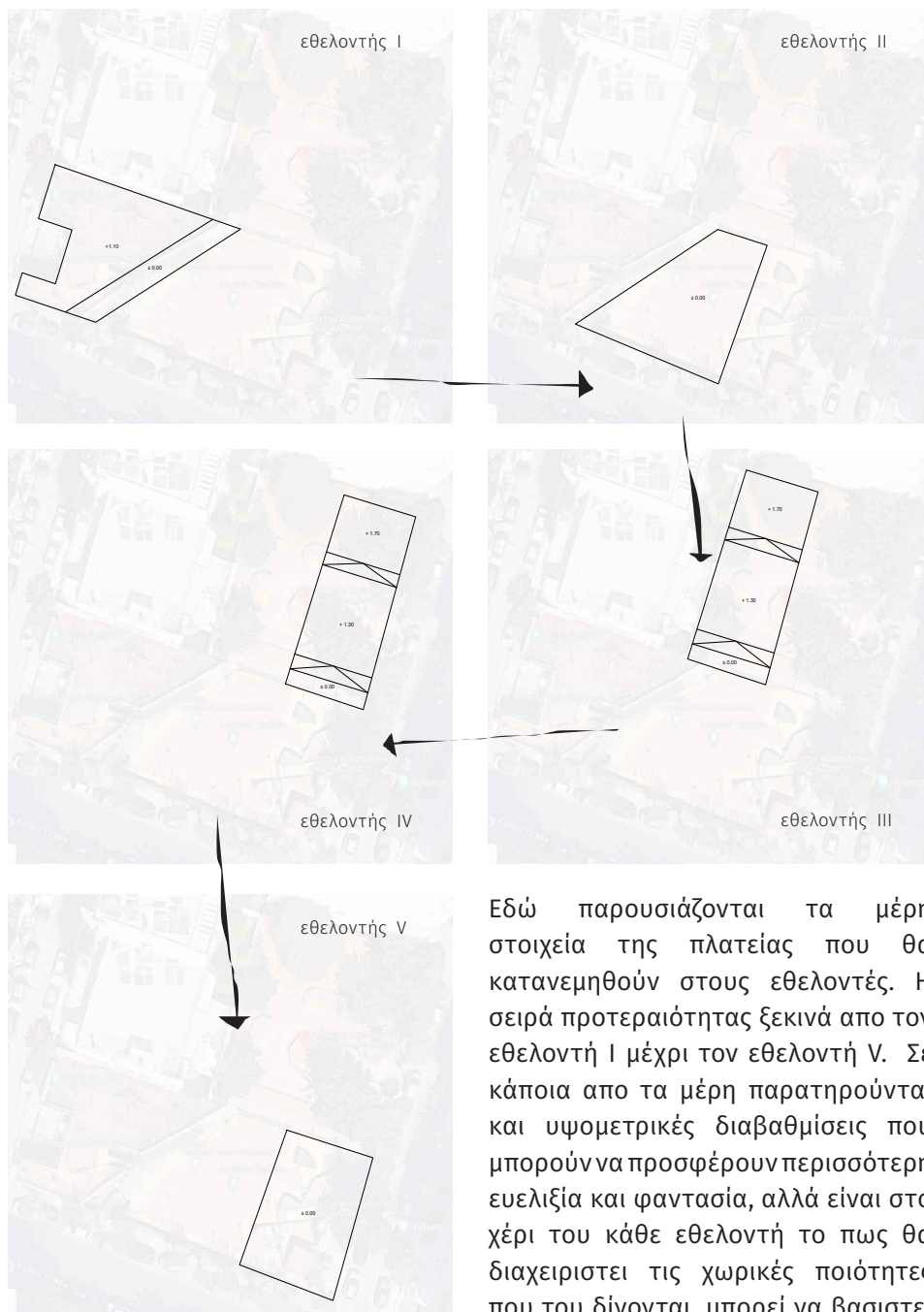


ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ



Σε επόμενο βήμα, όπως αποτυπώνεται και στις δυο φωτογραφίες, η δημόσια πλατεία χωρίστηκε σε 5 μέρη-κομμάτια, όπου το κάθε μέρος κατέχει τα δικά του ποιοτικά και χωρικά χαρακτηριστικά. Τα μέρη αυτά, στην συνέχεια κατανεμήθηκαν στους 5 συμμετέχοντες του πειράματος, όπου ο κάθε ένας ανέλαβε και ένα μέρος της πλατείας με σκοπό να σχεδιάσουν και να πειραματιστούν. Πλέον ο εθελοντής παρατηρεί υπό ένα νέο πρίσμα την πλατεία. Η ανασύνθεση της δομής διατηρεί τη μνήμη της αρχικής μορφής αλλά παράλληλα προάγει μια νέα αντίληψη για το αντικείμενο. Ο διαμελισμός από την ανατροφοδότηση ανοίγει το δρόμο για νέες ερμηνείες και διαφορετικούς τρόπους αξιοποίησης των ποιοτήτων της πλατείας.



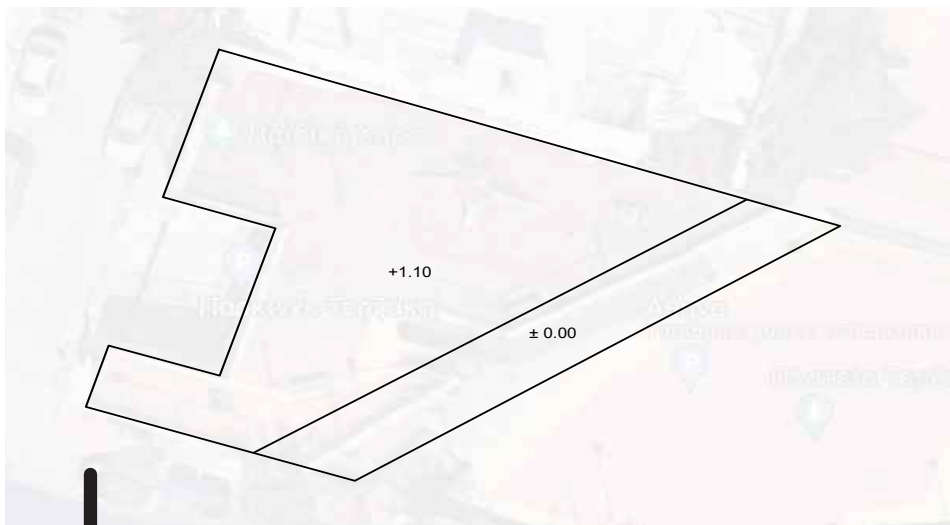


ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Στη συνέχεια περνάμε στο στάδιο της σχεδίασης. Εδώ σημειώθηκε μια δεύτερη ανατροφοδότηση με τίτλο το συμβολικό, όπου ενθαρρύνθηκε η συμβολή του προσωπικού στοιχείου στον σχεδιασμό. Ο εθελοντής καλείται να εξερευνήσει τις δικές του αναμνήσεις, εμπειρίες και συναισθήματα. Αυτή η διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνει την καταγραφή προσωπικών αφηγήσεων, την επιλογή αγαπημένων χρωμάτων, την επιλογή των μέσων αναπαράστασης των ιδεών του ή και την ανάλυση συγκεκριμένων συναισθημάτων που προκαλεί το υπό εξέταση θέμα της παρέμβασης.

Προτρέπεται έτσι μια μεγιστοποίηση των συνειρμικών διαστάσεων των επιμέρους-μεμονωμένων μερών/ στοιχείων του αντικειμένου. Ο κάθε εθελοντής, μέσα από την δική του προσωπική και βιωματική έρευνα, θα αναλύσει και θα πειραματιστεί, προσδίδοντας έτσι συμβολικές ερμηνείες αλλά και μια ταυτότητα στο μέρος της πλατείας που του αναλογεί. Ο πειραματισμός με διάφορες μορφές υλικά και χρώματα μπορεί να του επιτρέψουν να εκφράσει τις συμβολικές ερμηνείες του και να ενισχύσει τις συνειρμικές διαστάσεις του έργου.

Εθελοντής Ι



Το μέρος-στοιχείο του εθελοντή Ι



Το τελικό σχέδιο του εθελοντή Ι

“ ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΙΑΚΟ ΕΝΟΣ ΠΑΙΔΙΟΥ ΠΟΥ ΖΕΙ ΣΕ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ”

« Είμαι παιδί. Οι αισθήσεις μου καμιά φορά μπλέκονται πολύ. Αυτό δε με κάνει για την ώρα να μπουσουλάω λιγότερο. Είμαι κοντούλι και αριστερά μου έχω ένα τοίχο δροσερό, πιο ψηλό απο μένα. Αφήνω το σώμα μου να παρασυρθεί από την κορφή και να κατακυλήσει, ώσπου να νιώσω την πλάτη μου ίσια κάτω. Ξεκινάω από εκεί. Σημείο 0. Είναι η λωρίδα με τις φλόγες. Βγάζω τα παπούτσια μου και ξεκινάω κουτσό. Το σημείο τραχύ με κίτρινο χαλίκι. Η μέρα καυτή και το πόδι που πατάει και πηδάει, σιγά-σιγά καίγεται. Δε μου αρέσει ο ήχος των βημάτων μου. Πηγαίνω ζικ-ζακ αλλάζοντας πόδια για να καταφέρω να φτάσω στην απέναντι πλευρά της λωρίδας και ακούγεται ένα ηχηρό και σπασμωδικό σούρσιμο. Ακούω τσιριχτά έναν κροκαλιστό, στιλπνό ήχο κόκκινου. Μπαινοβγαίνω στη στενή λωρίδα λες και με κηρυγάει η φωτιά. νιώθω να τσουρουφλίζομαι. Θέλω να κατακυλήσω μαζί με το νεράκι που ακούω, να κάνω μπλουμ! Λαχανιάζω και δεν

ξαποσταίνω. Έχω βάλει στόχο να φτάσω απέναντι και μετά να σκαρφαλώσω τον τοίχο. Από ενάμιση μέτρο ψηλότερα μου έρχονται πιτσιλιές και βγάζω τα παπούτσια μου για να βρέξω τα ποδια μου και να σκαρφαλώσω. Υπάρχουν κάποια βραχάκια που προεξέχουν με λαβές που δε γλιστράνε και με κάνουν να νιώσω πως ανεβαίνω σε κατάρτι πλοίου στο οποίο θα γίνω καπετάνιος. Ανυπομονώ να βγω στην επιφάνεια της θάλασσας από το αμπάρι. Δεν ήμουν και πολύ προστατευμένο τόση ώρα. Εκεί, ψηλά, υπάρχει ένα ποτάμι με ροζ κοχύλια και πιο κει, αφού διασχίσεις την ξύλινη κρεμαστή γέφυρα μια λίμνη με ροζ δελφίνια! Υπάρχουν επίσης μικροί κήποι με λουλούδια για να μαζέψω για τη μαμά! Όταν τελειώσω, θα μαζέψω κοχύλια από την αμμουδένια μωβ παραλία και θα φτιάξω ένα κολιέ. Υστερα θα διασχίσω πάλι τη γέφυρα, θα περάσω από την άλλη μεριά και θα βουτήξω στα καυτά χαλίκια για να τρέξω πιο μακριά, στην επομενη στάση του πειράματος ».

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ

Τέλος, με την ολοκλήρωση της δράσης του συμμετέχοντα από το μέρος/στοιχείο της πλατείας και πριν αυτή η δράση περαστεί στον επόμενο, προτείνεται μια τελευταία ανατροφοδότηση. Στο βήμα αυτό, ο κάθε συμμετέχων θα μπορεί να δει ένα μικρό μέρος του σχεδίου του προηγούμενου πριν περάσει στον σχεδιασμό της δικής του δράσης. Η δυνατότητα να βλέπουν ένα μέρος του προηγούμενου έργου βοηθά τους παίκτες να συνδέσουν τη δική τους συνεισφορά με αυτήν που προηγήθηκε αλλά ταυτοχρόνως να επηρεάσει τη δημιουργικότητά τους και να κατευθύνει τις δικές τους συνεισφορές σε απροσδόκητες κατευθύνσεις. Αυτό μπορεί να ενισχύσει τη συνοχή του τελικού αποτελέσματος, δημιουργώντας μια πιο αρμονική ροή στο έργο, ενώ παράλληλα διατηρεί τη χαρακτηριστική απρόβλεπτη και πολυδιάστατη φύση του παιχνιδιού του εξαισίου πτώματος. Οι συμμετέχοντες αν θέλουν μπορούν να προσπαθήσουν να προβλέψουν ή να συνεχίσουν την προηγούμενη συνεισφορά ή και να την απορρίψουν πλήρως, αλλά το τελικό αποτέλεσμα παραμένει αναπάντεχο.

Εθελοντής II



● Το μέρος-στοιχείο του εθελοντή II

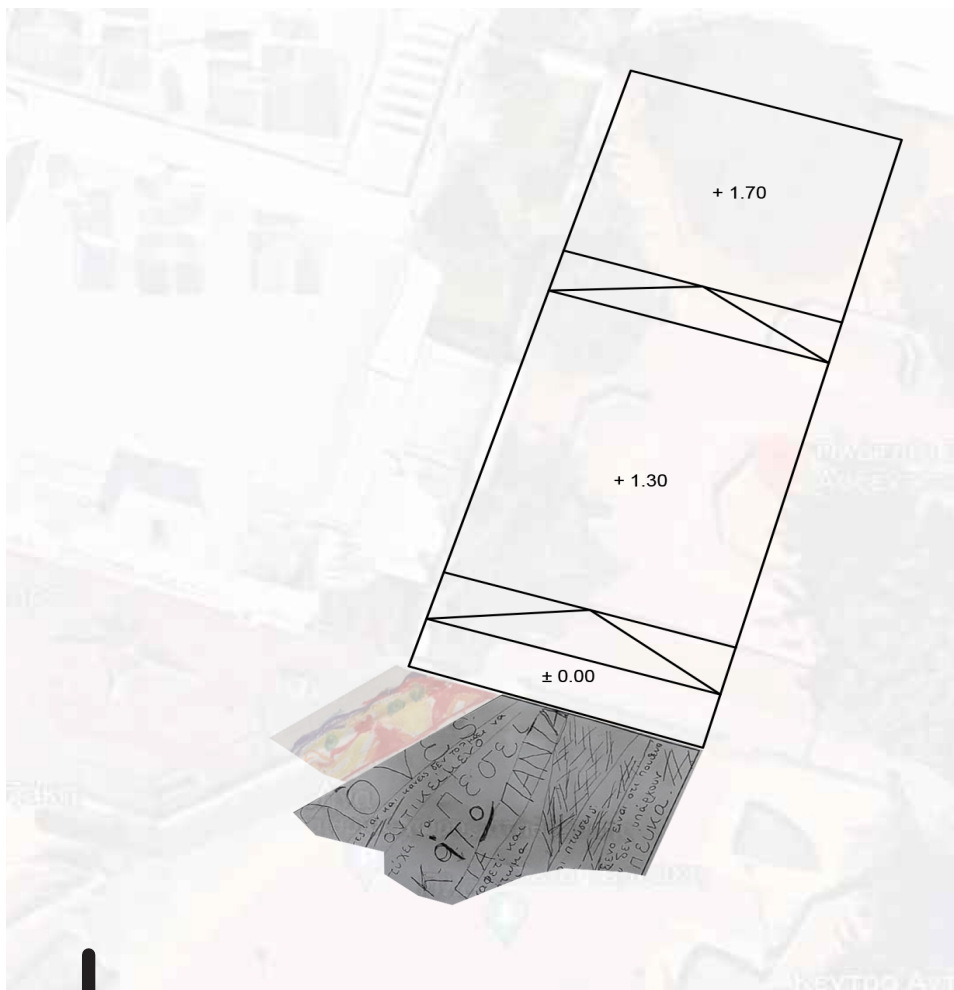
ΚΕΙΜΕΝΟ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΘΕΛΟΝΤΗ II

"ΠΑΓΩΜΕΝΗ ΛΙΜΝΗ - ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΩΣ"

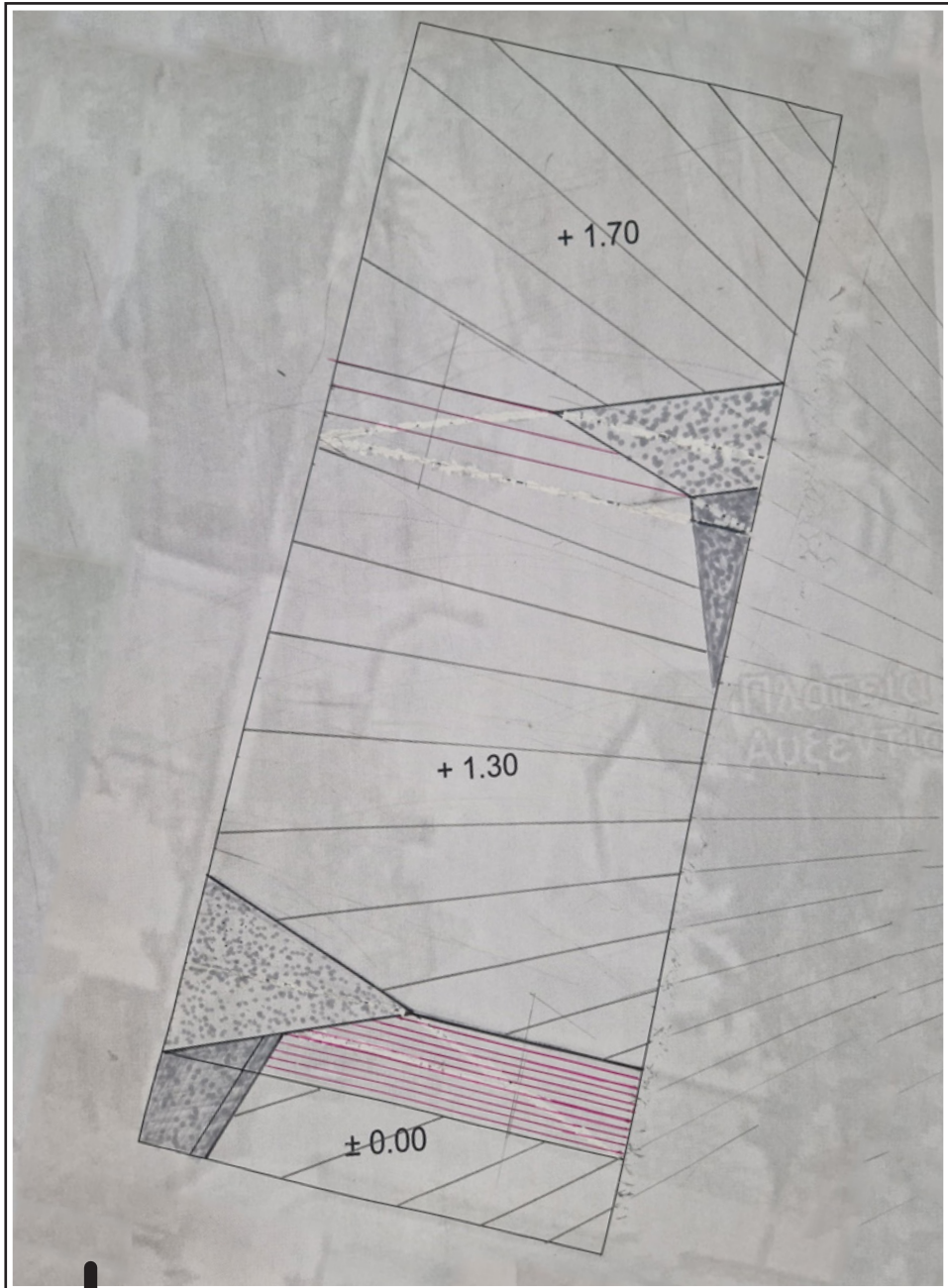
« Η μικρή περιγραφή της πλατείας -στο τμήμα που μου αναλογεί- περιστρέφεται γύρω από τις πευκοβελόνες. Οι ξερές πευκοβελόνες είναι συνυπωδηλωτικές του καλοκαιριού και της αστικής λαύρας. Οι πευκοβελόνες δεν είναι παρά μικρά ασήμαντα ευθύγραμμα τμήματα, υλοποιημένα στο χώρο και γνωστά σε όλους τους εν Ελλάδι χρήστες του δημοσίου χώρου. Όταν όμως αυτά τα ακόντια των λιλιπούτειων ακοντιστών μαζευτούν, η γνωστή συνθήκη της βάδισης σε επίπεδο και σταθερό δάπεδο ανατρέπεται. Η μαλακή επιφάνεια που περιγράφεται καθιστά τη βόλτα στην πλατεία κάπως αβέβαιη και απαιτεί προσοχή, όπως και σε μια παγωμένη λίμνη.

Το σχέδιο "παγωμένη λίμνη-αντιστρόφως" είναι η συμβολική μεσογειακή εκδοχή ενός χώρου που σχηματίζεται χάρη σε κάποιο φαινόμενο και χρησιμοποιείται από τους ανθρώπους με επιφύλαξη ».

Εθελοντής III



● Το μέρος-στοιχείο του εθελοντή III



Το τελικό σχέδιο του εθελοντή III
" ΠΕΡΑΣΜΑ - ΠΕΔΙΟ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ "

ΚΕΙΜΕΝΟ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΘΕΛΟΝΤΗ III

‘ΠΕΡΑΣΜΑ-ΠΕΔΙΟ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ’

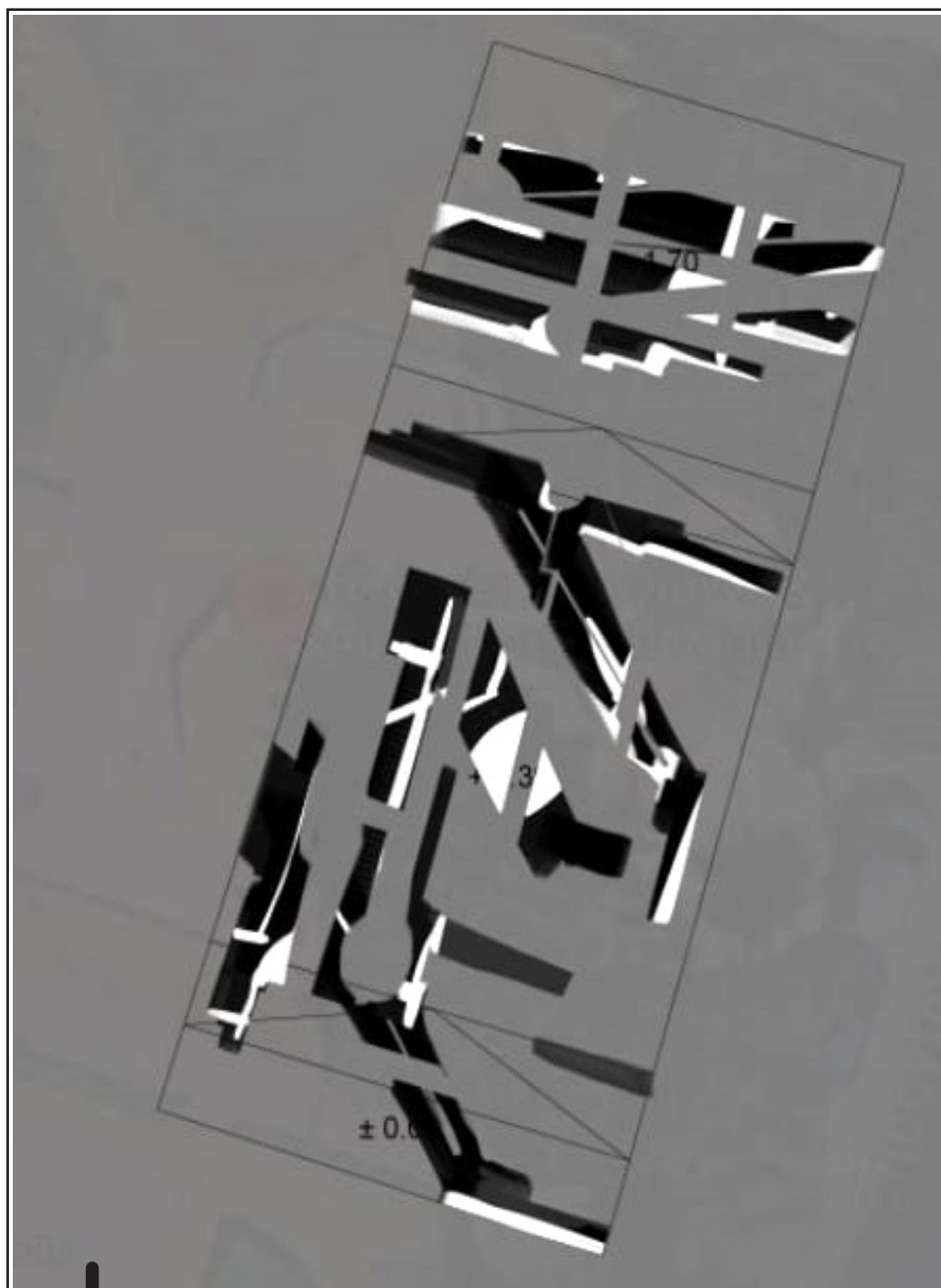
« Το τμήμα αυτό της πλατείας αποτελείται από τρία επίπεδα με διαφορετικές στάθμες. Η διαφορά τις στάθμης μεταξύ των επιμέρους επιπέδων δεν είναι ίδια, για αυτό στον χώρο που υποδέχτηκε αρχικά την μετάβαση, έχουμε σκαλιά διαφορετικής πυκνότητας. Στις απολήξεις των σκαλιών έχουμε και κάποια γεωμετρικά κενά ενδεχομένως για κάποια φύτευση. Στην επιφάνεια του υπολοίπου τμήματος βλέπουμε μια χάραξη, που είναι ακτίνες κύκλου με κέντρο στο διπλανό τμήμα πλατείας ως αναφορά.

Η ιδέα για το τμήμα αυτό της πλατείας, ήταν να αποτελέσει ένα πεδίο μετάβασης, ένα πέρασμα από το μέρος στοιχείο του προηγούμενου συμμετέχοντα στο επόμενο τμήμα της πλατείας. Αξιοποιώντας τις υψομετρικές διαφορές και τα διαφορετικά επίπεδα, δημιουργείται μια κίνηση- ένα μονοπάτι από τα κάτω προς τα πάνω ».

Εθελοντής IV



Το μέρος-στοιχείο του εθελοντή IV

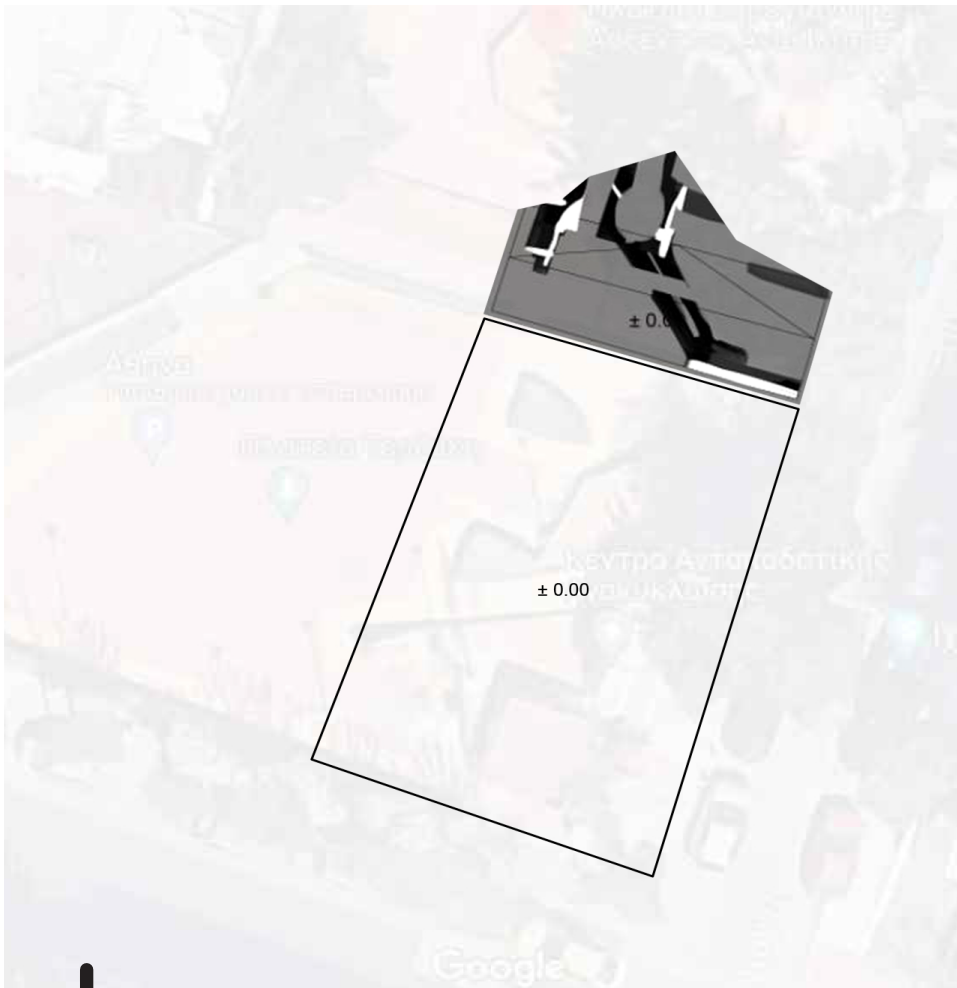


Το τελικό σχέδιο του εθελοντή IV
" Η ΚΑΘΟΔΟΣ "

“Η ΚΑΘΟΔΟΣ”

« Για να ξεκινήσει η κάθοδος, ο χρήστης εισέρχεται στον πρώτο κήπο. Η οσμή των αρωματικών φυτών είναι ξεκάθαρη τους ανοιξιιάτικους μήνες. Οσμή οικεία. Βρίσκοντας το πρώτο πλάτωμα ο τσιμεντένιος φράχτης αφήνει ελάχιστα στο μάτι από την πλευρά την σκάλας. Το κατώφλι ορίζει την μοναδική πορεία προς τα κάτω. Δεύτερος κήπος: πολλαπλές μεταβάσεις. Οι διαδρομές μοιάζει να περνούν από δωμάτια, όταν πλησιάζει όμως, τα δωμάτια μετατρέπονται σε σχεδιασμένα ερείπια. Τρίτος κήπος, μέσα από το τελευταίο «ερείπιο» εμφανίζεται το «άβατο». Στο πλάτωμα που βρίσκεσαι μπορείς μόνο να κοιτάς χωρίς να αγγίζεις, χωρίς να πατάς, χωρίς να μπορείς να φτάσεις. Μόνο βλέπεις. Διαδρομές απ το κλειστό στο ανοιχτό, το οικείο και το ανοίκειο. Ένας χώρος χωρίς μνήμη, αλλά φορτισμένος με την εμπειρία της περιήγησης. Η αλλαγή των επιπέδων, οι κεκλιμένες οροφές, κίνηση στο επίπεδο και έπειτα κάθοδος. Ένας τσιμεντένιος κήπος, ένα περσικό χαλί προς περιήγηση ».

Εθελοντής V



Το μέρος-στοιχείο του εθελοντή V



Το τελικό σχέδιο του εθελοντή V
"ΟΙ ΨΗΦΙΔΕΣ"

ΚΕΙΜΕΝΟ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΗΣ ΙΔΕΑΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΕΘΕΛΟΝΤΗ V

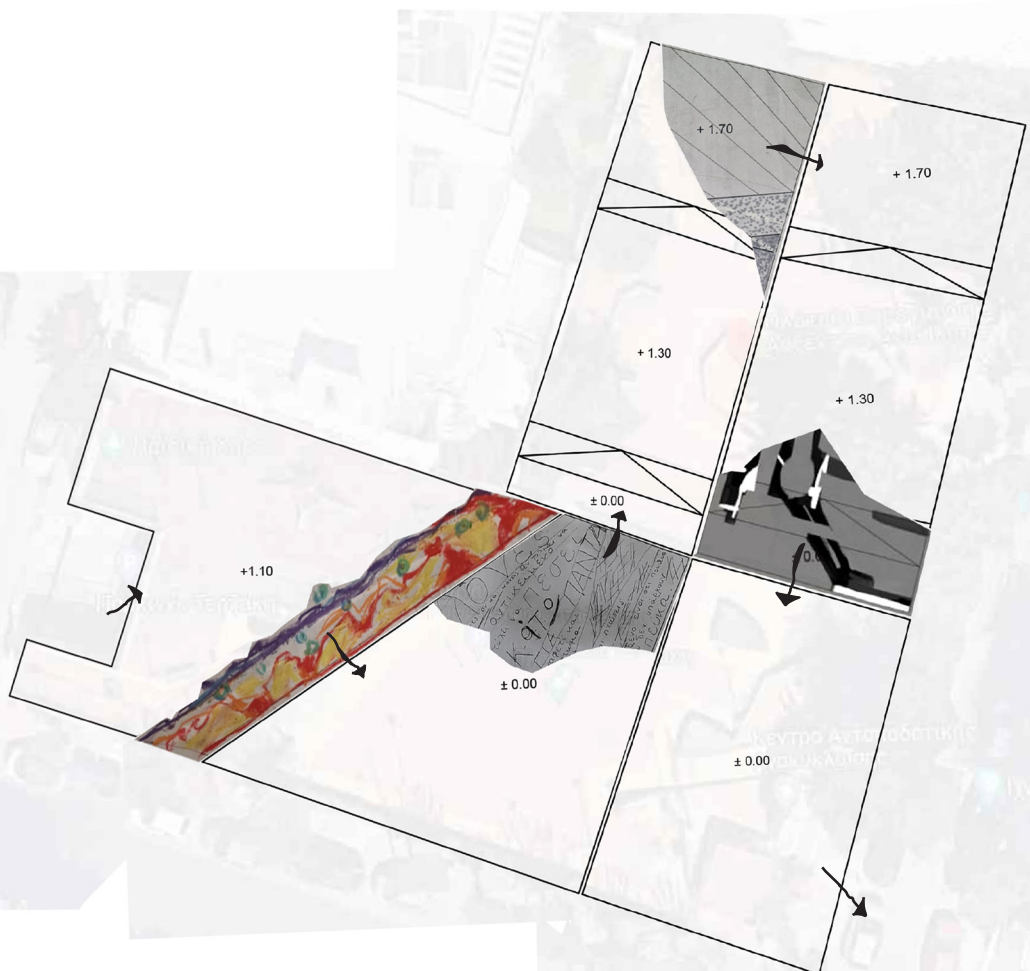
‘ΟΙ ΨΗΦΙΔΕΣ’

« Η σύνθεση του δικού μου κομματιού της πλατείας καθορίστηκε από τα αποκόμματα περιοδικών που βρέθηκαν στα χέρια μου όταν ήρθε η σειρά μου να σχεδιάσω. Ξεχώρισα υφές που μου παραπέμπουν στο πάτωμα της πλατείας και τις υλικότητες που βρίσκονται σε αυτό. Με βάση 3 διαφοροποιήσεις, σκληρό (τσιμέντο, τούβλο, πέτρα)-μαλακό(δέντρα, χώμα, γρασίδι)-υγρό(νερό), συνέθεσα τις αλληλοεπικαλύψεις τους, ώστε να προκύψουν διαδρομές, ξεκινώντας από τη πλευρά που μου δόθηκε από τον προηγούμενο συμμετέχοντα προς τις άλλες τρεις πλευρές του κομματιού μου.

Οι παρατάξεις των κομματιών έγιναν συνειρμικά, δοκιμάζοντας τους συνδυασμούς τους αλλά και λαμβάνοντας υπόψη την κεντρική είσοδο της πλατείας που βρίσκεται κάτω-δεξιά του σχεδίου. Το αποτέλεσμα που προέκυψε είναι ένα ψηφιδωτό που ονομάστηκε Ψηφίδες ».

Η ΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗ ΤΟΥ “ΔΙΚΟΥ ΜΟΥ” ΣΧΕΔΙΟΥ

Αφού θα έχουν ολοκληρωθεί οι δράσεις των κάθε συμμετεχόντων από τα μέρη/ στοιχεία του υπο εξέταση θέματος, θα επιδιωχθεί η συναρμολόγηση αυτών, με σκοπό την κατασκευή του νέου συγκείμενου. Σε αυτό το τελικό σχέδιο απο πέντε διαφορετικά ετερογενή μυαλά, η παρέμβαση του γράφοντα είναι μηδενική. Υπάρχει όμως μια υλικότητα, μια προσωπική πινελιά στο τελικό συγκείμενο που δεν φαίνεται, δεν ξεχωρίζει αλλά ουσιαστικά είναι το αόρατο σχέδιο του γράφοντα. Το σχέδιο αυτό που βλέπουμε παρακάτω, συμπεριλαμβάνει όλα τα μικρά κομμάτια που μπορούσε να δει ο κάθε συμμετέχων απο τον προηγούμενο. Η θεματική, η επιλογή της θέσης στο χώρο και η τυχαιότητα του ψαλιδίσματος του κάθε σχεδίου, αναδεικνύει την παρεμβατικότητα του γράφοντα με αποτέλεσμα την συγκρότηση του σχεδίου του.



Η ΤΕΛΙΚΗ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

απο το "εργαστήριο του εξαίσιου πτώματος"

- Ο κάθε συμμετέχων προσπάθησε να προβλέψει τι σχεδίασε ο προηγούμενος αλλά όλοι σχεδόν ήταν πρόθυμοι να απορρίψουν εντελώς το σχέδιο του προηγούμενου συμμετέχων και να ακολουθήσουν ένα δικό τους δρόμο ως προς την συνέχεια του σχεδιασμού της πλατείας. Το σχέδιο μεταναστεύει ανάμεσα σε διαφορετικές μορφές, υλικά και μέσα απεικόνισης, δημιουργώντας ένα πολυφωνικό σύνολο, μια συλλογική απεικόνιση στον σχεδιασμό μιας πλατείας.

- Ήταν ενδιαφέρον το πως ο κάθε συμμετέχων, προσπαθούσε να απελευθερώσει την δημιουργικότητα του από τους περιορισμούς της ορθολογικής σκέψης. Στο πείραμα αυτό έγιναν πειραματισμοί είτε με την μέθοδο του κολάζ, είτε με την cut up μέθοδο, είτε ακόμη και με την βοήθεια του ονείρου. Έπισης για να διατηρηθεί αυτή η πολυπλοκότητα, ο πειραματισμός χρειάστηκε να περάσει από 2 ή και 3 "χέρια" ώστε ο κάθε συμμετέχοντας να ξεφύγει από τα "καλούπια" που θα έκαναν αυτή την συνθήκη αναμενόμενη.

- Ο κάθε συμμετέχων επέλεξε ένα δικό του μέσο αναπαράστασης για την συγκρότηση της ιδέας του. Η τελική συναρμολόγηση των σχεδίων των συμμετεχόντων, ήταν ένα ψηφιδωτό από ένα ψηφιακό μέσο απεικόνισης και κολάζ φωτογραφιών μέχρι μια ζωγραφική απεικόνιση ενός ονείρου και κείμενο. Με αυτά τα μέσα, οι συμμετέχοντες προσπάθησαν να ξεφύγουν απο την συμβατική λογική με κατακερματισμένες και ασύνδετες δομές, αποσκοπώντας στην αποδόμηση των παραδοσιακών αφηγηματικών τεχνικών.

- Κατά την συναρμολόγηση ενός προηγούμενου σχεδίου με ένα επόμενο, προτεινόταν μια τελευταία ανατροφοδότηση όπου ο κάθε συμμετέχων θα μπορούσε να δει ένα μικρό μέρος του σχεδίου του προηγούμενου, πριν περάσει στον σχεδιασμό της δικής του δράσης. Αυτό θα μπορούσε να ενισχύσει τη συνοχή του τελικού αποτελέσματος, δημιουργώντας μια πιο

αρμονική ροή στο έργο. Όμως όπως είδαμε και παραπάνω οι συμμετέχοντες ήταν πρόθυμοι να απορρίψουν εντελώς το σχέδιο του προηγούμενου και να ακολουθήσουν ένα δικό τους δρόμο. Αυτό δίνει μια νέα διάσταση στην υπόθεση του πειράματος και στο κατά πόσο θα μπορούσε εντέλει το τελικό έργο να ερμηνευτεί και να εξηγηθεί ως ένα συνεκτικό και κατανοητό σύνολο. Ιστορικά, στις περισσότερες παραλλαγές του παιχνιδιού του εξάισιου πτώματος δεν επιτρεπόταν η οποιαδήποτε επαφή με τα προηγούμενα μέρη/στοιχεία. Όποτε εδώ τίθεται ένα ενδιαφέρον ζήτημα, σε μελλοντικά πειράματα με το λεξιλόγιο που αναπτύχθηκε στην παρούσα έρευνα, στο κατά πόσο η τελευταία ανατροφοδότηση είναι χρήσιμη ή όχι.

- Η υπόθεση που συγκροτήθηκε και η τελική συναρμολόγηση όλων των σχεδίων, ανέδειξαν απροσδόκητα, παράξενα και χιουμοριστικά στοιχεία που εξυπηρετούν τους βασικούς στόχους του εξάισιου πτώματος που είναι ο πολυδιάστατος σχεδιασμός. Με κριτήριο η παραπάνω μεθοδολογία του ερευνητικού σχεδιασμού να μπορέσει να εξυπηρετήσει το εξάισιο πτώμα και να διατηρήσει αυτή την πολυπλοκότητα χωρίς να περιορίζει το λεξιλόγιο σε “καλούπια” που θα έκανε αυτή την συνθήκη-τεχνική αναμενόμενη, προτάθηκαν κάποιες ανατροφοδοτήσεις με στόχο να παρεμποδίσουν την ενσωμάτωση της τεχνικής του εξάισιου πτώματος σε αναμενόμενες τυποποιημένες λογικές, λογικές που θα έφερναν σε αντίφαση τους στόχους της έρευνας, δηλαδή στον πολυδιάστατο σχεδιασμό. Οι απαραίτητες ανατροφοδοτήσεις κατά την διάρκεια του πειράματος, έδωσαν στους συμμετέχοντες –όπως ανέφεραν και οι ίδιοι- την δυνατότητα να αναθεωρήσουν το πώς κατανοούν τον χώρο ή την πραγματικότητα γύρω τους. Έτσι με βάση την όλη πορεία του πειραματισμού στο “εργαστήριο” του εξάισιου πτώματος και ακολουθώντας το λεξιλόγιο του ερευνητικού σχεδιασμού, το πείραμα μπορεί να θεωρηθεί επιτυχημένο, μιας και έδωσε αποτελέσματα που δεν θα μπορούσε ποτέ να συλληφθεί από μια ατομική συνείδηση και ακόμα κι αν οι παίκτες γνωρίζονταν μεταξύ τους, δεν θα ξέραμε τι θα δημιουργούνταν σε κάθε επόμενη συνεδρία.

ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

απο την παρούσα Έρευνα

- Η παρούσα έρευνα επιδίωξε να πειραματιστεί με την μέθοδο του εξαίσιου πτώματος με σκοπό η λειτουργία και η φύση του παιχνιδιού αυτού να αποτελέσει ένα διαρκές εργαλείο δημιουργικότητας και στον τομέα της αρχιτεκτονικής. Πιο συγκεκριμένα ο στόχος της έρευνας ήταν η ένταξη της τεχνικής του εξαίσιου πτώματος στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό μέσα από την συγκρότηση μιας μεθοδολογίας σχεδιασμού. Με την συγκρότηση αυτή, η τεχνική θα συνέβαλε στον επαναπροσδιορισμό της αντίληψης του χώρου από τον χρήστη, με σκοπό την πραγμάτωση μιας τελικής σύνθεσης που θα έδινε στον χρήστη την δυνατότητα επαναανοηματοδότησης της πραγματικότητας και επαναδημιουργίας νέων συνδέσεων με τον χώρο. Τα αποτελέσματα του πειράματος έδειξαν να ευθυγραμμίζονται με τους ευρύτερους στόχους της έρευνας για δημιουργικά αποτελέσματα που ξεπερνούν τις συνηθισμένες γνωστικές διεργασίες. Όπως αναφέρει και η Collinet για τους πειραματισμούς των σουρεαλιστών της εποχής, «τα τελικά δημιουργήματα γεννήθηκαν από το απρόθυμο, ασυνείδητο και απροσδόκητο κράμα τριών ή τεσσάρων ετερογενών μυαλών. Αυτό ακριβώς είναι που ενθουσίασε τους σουρεαλιστές στο παιχνίδι του εξαίσιου πτώματος: να δεις την άνοδο απρόβλεπτων πλασμάτων και όμως να τα έχεις δημιουργήσει». Στην περίπτωση μας από πέντε διαφορετικά ετερογενή μυαλά, αναδείχθηκαν απρόβλεπτα πλάσματα όπου χάρη στην μεθοδολογία που συγκροτήθηκε στην παρούσα έρευνα, μετουσιώθηκαν σε ένα υβριδικό σχέδιο μιας μικρής πλατείας στο Ζωγράφου.

- Η παρούσα έρευνα και η μέθοδος που συγκροτήθηκε θα προσπαθήσει να συμβάλει, ως ένας προσθετικός προωθητικός μηχανισμός, στην ολοκλήρωση

και πραγμάτωση ενός αρχιτεκτονικού έργου. Έτσι θα ήταν ενδιαφέρον το πώς η έρευνα σε μια μελλοντική μετεξέλιξη της, θα μπορούσε να αξιοποιήσει όλη την δυναμική που αναδείχθηκε από την διαδικασία σχεδιασμού αλλά και τα αντίστοιχα αποτελέσματα του πειραματος και να την μετουσιώσει σε μια αρχιτεκτονική σχεδιαστική πρόταση της πλατείας. Ένα κρίσιμο ζητούμενο είναι πως το πέρασμα αυτό σε ένα πιο ρεαλιστικό μοντέλο δεν θα αλλοιώσει το πολυδιάστατο χαρακτήρα του τελικού σχεδίου του πειράματος. Σε αυτό το πλαίσιο, προτείνεται κάθε κομμάτι του σχεδίου να κρατήσει την αυτάρκεια του μέσα από ένα αυτόνομο κάρναβο ώστε να μπορεί να ρυθμίζει ανεξάρτητα, μόνο του, τους νόμους, τις λειτουργίες και τις δυναμικές του σχεδίου του κάθε κομματιού. Επίσης εκτός από τον αυτόνομο κάρναβο, το κάθε σχέδιο οφείλει να διατηρήσει τις υφές και τις ποιότητες που αποτυπώθηκαν από τους συμμετέχοντες, γιατί αυτά τα χαρακτηριστικά είναι που αναδεικνύουν το φαντασικό και συμβολικό χαρακτήρα των εθελοντών του πειράματος και κάνουν το κάθε σχέδιο ξεχωριστό και πολυδιάστατο. Ένα άλλο σημαντικό πρόβλημα που προκύπτει είναι πως θα αξιοποιηθούν τα σημεία των ρωγμών που έχουν προκύψει μεταξύ των σχεδίων των κάθε συμμετεχόντων. Όπως αναφέρει και η Laxton, « η συντακτική δομή του εξαισίου πτώματος δεν καταστρέφεται ποτέ στο παιχνίδι, η ίδια όμως η σύνταξη αποκαλύπτεται ως δραματικά διφορούμενη, καθώς το ρήγμα μεταξύ των θραυσμάτων εγγράφεται ακριβώς στο σημείο της συνοχής».

Σε ένα μελλοντικό στάδιο, πέρα από τον αυτόνομο κάρναβο και την διατήρηση των ποιοτήτων του κάθε σχεδίου, η συγκυριακή σύμπλεξη και άρθρωση αυτών των αυτόνομων διαφορετικών τάξεων ως σημαίνουσα μορφή θα είναι το κύριο ζητούμενο της μελλοντικής έρευνας. Πως δηλαδή οι διαφορετικές οντότητες και δυναμικές που έχουν αναδειχθεί στο κάθε μέρος της μικρής πλατείας, θα μπορέσουν να συμπτυχθούν μεταξύ τους χωρίς να αλλοιωθεί ο πολυδιάστατος χαρακτήρας

του τελικού σχεδίου. Το ζήτημα αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσα από την αποδόμηση ως ένα εργαλείο διαχείρισης της άρθρωσης των διαφορετικών συμβάντων των κάθε σχεδίων των συμμετεχόντων. Σύμφωνα με την φιλοσοφική άποψη του Νταριντά για την αποδόμηση, αυτή υποστηρίζει ότι δεν υπάρχουν απόλυτες σημασίες στις λέξεις και στις μορφές, ότι οι έννοιες που εκφράζονται από μια δομή είναι ασταθείς, περίπλοκες και τελικά αδύνατον να προσδιοριστούν απόλυτα. Η μεταπήδηση του κενού των ρωγμών μέσω της αποδόμησης, θα μπορεί να ερμηνευτεί ως ένα σχόλιο στο συμβατικό και θα νοηματοδοτεί αυθαίρετα το χώρο. Έτσι μετά την τελική συναρμολόγηση των σχεδίων των συμμετεχόντων, τα σημεία συνοχής κατά μήκος των ρωγμών, θα υφίστανται μια αποσυναρμολόγηση της δομής. Η άρνηση αυτή της βαθιάς δομής και η έξοδος από τον συμβολισμό μιας σύμβασης που προκαθορίζει τα αντικείμενα, μπορεί να αρθρώσει τα διαφορετικά και αυτόνομα στοιχεία και να δώσει αποτελέσματα 'μη σοβαρά' ή 'παράλογα' που εξυπηρετούν όμως το παιχνίδι του Εξαίσιου Πτώματος για έργα που φαίνονται ονειρικά, αποσπασματικά ή χωρίς σαφή σχέση μεταξύ των στοιχείων τους. Αν το πέρασμα αυτό σε ένα πιο ρεαλιστικό αρχιτεκτονικό μοντέλο καταφέρει, μέσα από τον αυτόνομο κάρναβο και την αποδόμηση, να αξιοποιήσει, στο μέγιστο δυνατό, τη δυναμική που αναδείχθηκε από την διαδικασία σχεδιασμού που συγκροτήθηκε, τότε η παρούσα έρευνα θα έχει προσφέρει στον κόσμο της αρχιτεκτονικής ένα νέο και ολοκληρωμένο εργαλείο σχεδιασμού.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

BOOKS & ARTICLES

- Sorkin, M. (1994). *Exquisite Corpse: Writings on Buildings*. Publisher : Verso Books.
- Lindgren, K., Schneiderman, D., Denlinger, T. (2009). *The Exquisite Corpse: Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*. Publisher : University of Nebraska Press.
- Adamowicz, E. (2005). *Surrealist Collage in Text and Image: Dissecting the Exquisite Corpse*. Publisher : Cambridge University Press.
- Hanzalik, K., Virgintino, N. (2019). *Exquisite Corpse: Studio Art-Based Writing Practices in the Academy*. Publisher : Parlor Press.
- Giardina, M., Denzin, N. (2011). *Qualitative Inquiry and Global Crises*. Publisher : Routledge.
- Streitmatter, R. (2002). *The Fiction of Reality in Documentary Film: From Meshes in the Afternoon to Mysterious Object at Noon*. Publisher : Massachusetts Institute of Technology.
- Laxton, S. (2009). *The Exquisite Corpse: Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*. Chapter 2. "This is Not a Drawing". Publisher : University of Nebraska Press.
- Collinet, S. (2009). *The Exquisite Corpse: Chance and Collaboration in Surrealism's Parlor Game*. "Exquisite theater". Publisher : University of Nebraska Press.

- Tokarczuk, O. (2018). Flights. Publisher : Riverhead Books.
- Tokarczuk, O. (2019). Nobel Lecture by Olga Tokarczuk. Publisher : Svenska Akademian.
- Derrida, J. (1967). Of Grammatology. Publisher : Johns Hopkins University Press.
- Brothcie, A. (1995). A Book of Surrealist Games. Publisher : Shambhala Redstone Editions.
- Edwards, G. (2018). The Beautiful Book of Exquisite Corpses: A Creative Game of Limitless Possibilities. Publisher : Penguin Books.
- Zimmerman, E., Tekinbas, K. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Publisher : The MIT Press
- Παπουλίδη, Ε. (2019). Ανοίκεια και υψηλή διάσταση της χωρικότητας: η περίπτωση του εξάισιου πτώματος. Διπλωματική Εργασία. - Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.
- Goffi, F. (2010). Re-making the Exquisite Corpse Studio. Carleton University.
- Arlt, R. (2015). ARCH 451 : Architecture Studio II, Exquisite Corpse. University Course. South Dakota State University.
- Desjardins, A., Wakkary, R., Zhang, X. (2012). Exquisite Corpses that explore interactions. Simon Fraser University, Canada.

FILMOGRAPHY

- Mysterious Object at Noon (200). Director : Apichatpong Weerasethakul.
- The Exquisite Corpse Project (2012). Director : Ben Popik.

