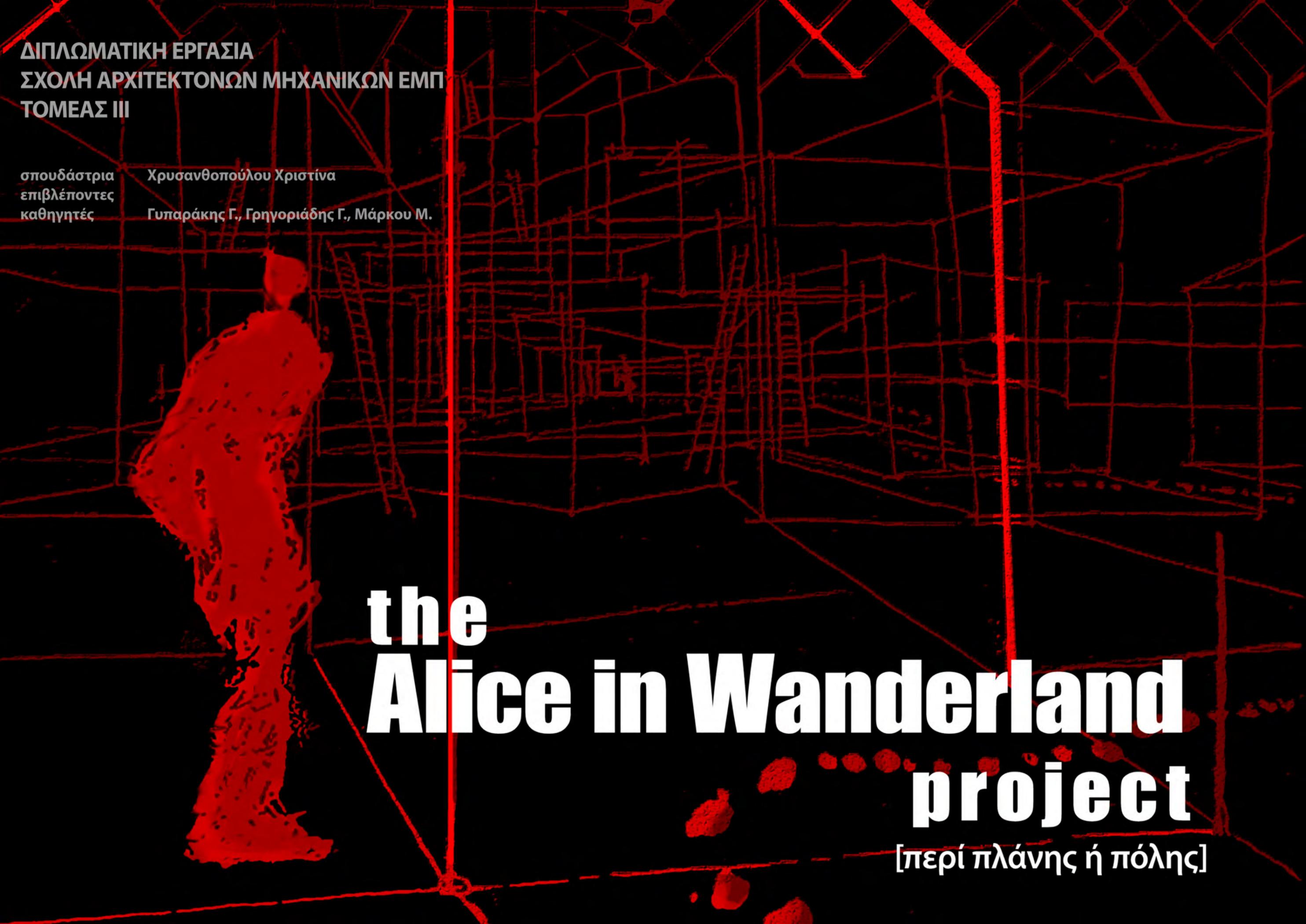


ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΕΜΠ
ΤΟΜΕΑΣ ΙΙΙ

σπουδάστρια
επιβλέποντες
καθηγητές

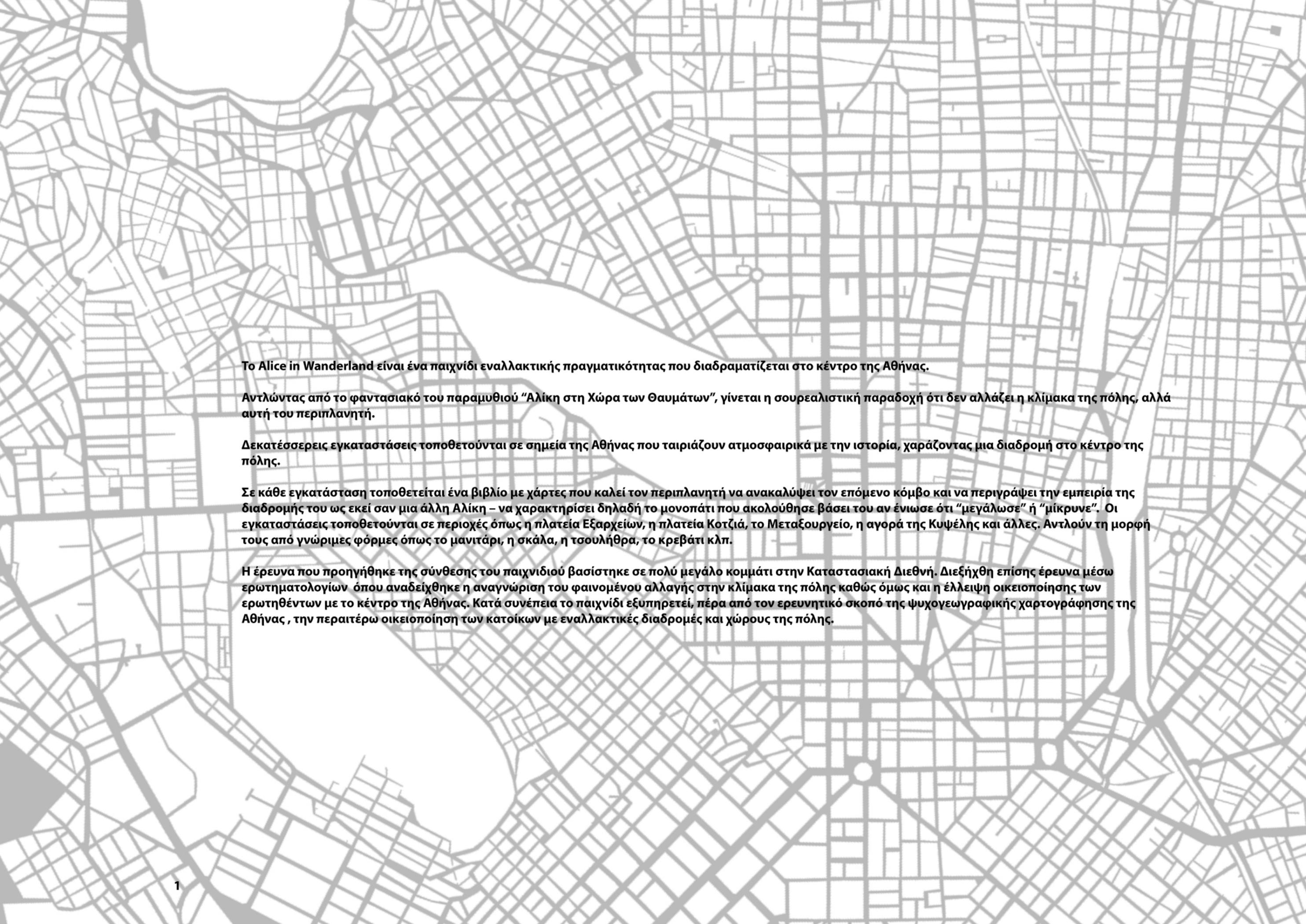
Χρυσανθοπούλου Χριστίνα

Γυπαράκης Γ., Γρηγοριάδης Γ., Μάρκου Μ.



**the
Alice in Wonderland
project**

[περί πλάνης ή πόλης]



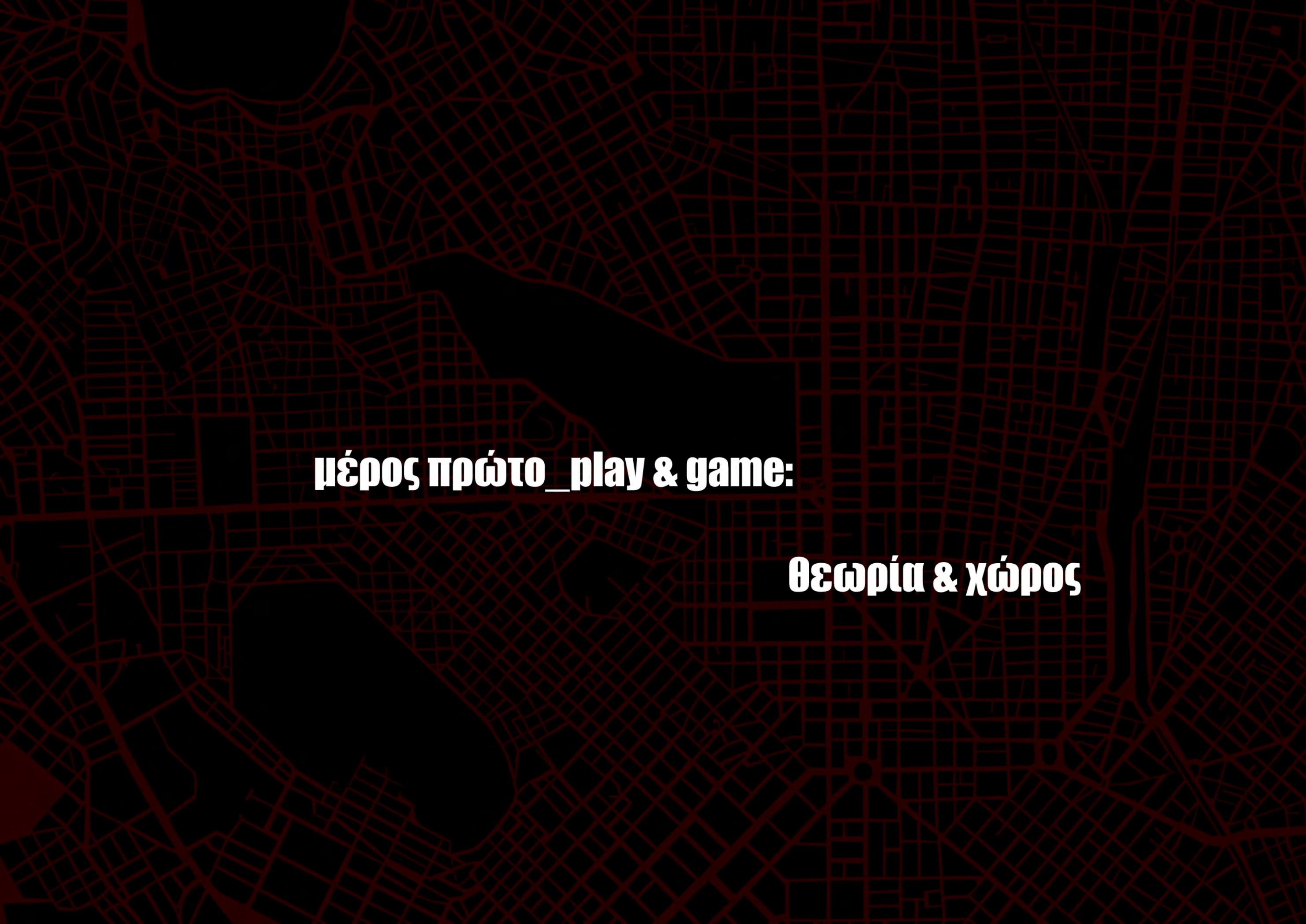
Το Alice in Wonderland είναι ένα παιχνίδι εναλλακτικής πραγματικότητας που διαδραματίζεται στο κέντρο της Αθήνας.

Αντλώντας από το φαντασιακό του παραμυθιού “Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων”, γίνεται η σουρεαλιστική παραδοχή ότι δεν αλλάζει η κλίμακα της πόλης, αλλά αυτή του περιπλανητή.

Δεκατέσσερις εγκαταστάσεις τοποθετούνται σε σημεία της Αθήνας που ταιριάζουν ατμοσφαιρικά με την ιστορία, χαράζοντας μια διαδρομή στο κέντρο της πόλης.

Σε κάθε εγκατάσταση τοποθετείται ένα βιβλίο με χάρτες που καλεί τον περιπλανητή να ανακαλύψει τον επόμενο κόμβο και να περιγράψει την εμπειρία της διαδρομής του ως εκεί σαν μια άλλη Αλίκη – να χαρακτηρίσει δηλαδή το μονοπάτι που ακολούθησε βάσει του αν ένωσε ότι “μεγάλωσε” ή “μίκρυνε”. Οι εγκαταστάσεις τοποθετούνται σε περιοχές όπως η πλατεία Εξαρχείων, η πλατεία Κοτζιά, το Μεταξουργείο, η αγορά της Κυψέλης και άλλες. Αντλούν τη μορφή τους από γνώριμες φόρμες όπως το μανιτάρι, η σκάλα, η τσουλήθρα, το κρεβάτι κλπ.

Η έρευνα που προηγήθηκε της σύνθεσης του παιχνιδιού βασίστηκε σε πολύ μεγάλο κομμάτι στην Καταστασιακή Διεθνή. Διεξήχθη επίσης έρευνα μέσω ερωτηματολογίων όπου αναδείχθηκε η αναγνώριση του φαινομένου αλλαγής στην κλίμακα της πόλης καθώς όμως και η έλλειψη οικειοποίησης των ερωτηθέντων με το κέντρο της Αθήνας. Κατά συνέπεια το παιχνίδι εξυπηρετεί, πέρα από τον ερευνητικό σκοπό της ψυχογεωγραφικής χαρτογράφησης της Αθήνας, την περαιτέρω οικειοποίηση των κατοίκων με εναλλακτικές διαδρομές και χώρους της πόλης.



μέρος πρώτο_play & game:

θεωρία & χώρος

play and game

Το παιχνίδι αποτελεί θεμελιώδες πολιτισμικό στοιχείο κατά τον Ολλανδό ιστορικό Johan Huizinga. Δίνει τη δυνατότητα στον καθένα μας να εισάγει κομμάτια του φαντασιακού στο καθημερινό.

“Το παιχνίδι είναι το πρωταρχικό ένστικτο του ανθρώπου...και η πηγή του πολιτισμού... Μέσα στην ατέλεια του κόσμου και τη θολούρα της ζωής πετυχαίνει μια πρόσκαιρη και περιορισμένη τελειότητα”

*το παιχνίδι ως
play και **game**

[Johan Huizinga]

“Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα απαραίτητως: ελεύθερη (εθελοντική), διακριτή (σε χώρο και χρόνο), αβέβαιη, μη-παραγωγική, κυριευμένη από κανόνες, προσποιητό”

*το παιχνίδι ως
game

[Roger Callois]

“Το παιχνίδι πρέπει να εισβάλει και να κατακτήσει ολόκληρη τη ζωή, κομματιάζοντας τις αλυσίδες που το κρατούν σ’ ένα περιορισμένο χώρο και χρόνο”

*το παιχνίδι ως
play

[από το περιοδικό της
Καταστασιακής
Διεθνούς]

Το game είναι το παιχνίδι των κανόνων και του ανταγωνισμού
Το play είναι το σωματικό ξεδίπλωμα της φαντασίας

Το game είναι αναπαραστατικό
Το play είναι ελεύθερο

Το game είναι ένα σύστημα κλειστό
Το play είναι μόνο ανοιχτό

Οι gamers είναι παίκτες
Οι players είναι δημιουργοί

Το game χρειάζεται πάντα ένα πλαίσιο αναφοράς
Το play εξαπλώνεται στην καθημερινότητα

Τα games λειτουργούν σαν παυσίπονα
Το play συνιστά την υπέρβαση της αναγκαιότητας

*η ελληνική γλώσσα
υποκρύπτει τη
διαφορά μεταξύ των
αγγλικών όρων
play και game

Καταστασιακή Διεθνής

Η καταστασιακή διεθνής βασιζόμενη εν μέρει στη θεωρία του Huizinga προσπάθησε να εισαγάγει το παιγνιώδες στοιχείο στον αστικό δημόσιο χώρο. Προώθησε την άσκοπη περιπλάνηση (dérive, όπως είναι ο όρος στα γαλλικά) αναζητώντας τα ψυχογεωγραφικά χαρακτηριστικά της πόλης (ό,τι δηλαδή συνθέτει την ιδιαίτερη ατμόσφαιρα κάθε χώρου) που θα μπορούσαν να συμβάλλουν στην κατασκευή καταστάσεων. Η κατάσταση ορίζεται ως μια ελεύθερη και αυθόρμητη δράση με παιγνιώδη χαρακτήρα σε δημόσιο χώρο.



κατασκευή καταστάσεων

[το συνειδητό πλάσιμο του καθημερινού βιώματος μέσω της αυθόρμητης, συλλογικής δράσης στον αστικό δημόσιο χώρο, δημιουργώντας ένα ατμοσφαιρικό περιβάλλον]

de toutes face

THE NAKED CITY
ILLUSTRATION DE L'HYPOTHÈSE DES PLAQUES
TOURNANTES EN PSYCHOGEOGRAPHIQUE

πειραματική συμπεριφορά

ενωτική πολεοδομία

[η θεωρία της συνδυασμένης χρήσης τεχνών και τεχνολογίας ως μέσο για την κατασκευή ενός ενιαίου περιβάλλοντος σε δυναμικό συσχετισμό με πειραματισμούς στη συμπεριφορά]

dérive

[η τεχνική του φευγαλέου περάσματος μεταξύ εναλλασόμενων ατμοσφαιρών που ορίζει μια συγκεκριμένη αδιάκοπη χρονική περίοδο περιπλάνησης]

ψυχογεωγραφία

[η μελέτη των συγκεκριμένων επιπτώσεων του γεωγραφικού περιβάλλοντος στα συναισθήματα και τις συμπεριφορές των ατόμων]

καταστασιακή αρχιτεκτονική

διαρκές παιχνίδι

détournement προϋπάρχοντων αισθητικών στοιχείων

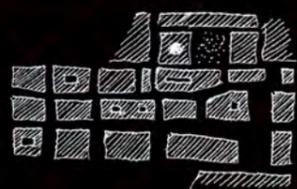
[η μετατροπή πολιτισμικών στοιχείων, που σε στοιχειώδες επίπεδο λειτουργεί ως μέθοδος προπαγάνδας που αποκαλύπτει το ξεθώριασμα και την εξασθένηση των στοιχείων αυτών]

*για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την Καταστασιακή Διεθνή μπορείτε να συμβουλευτείτε τη διάλεξη "Καταστασιακή Διεθνής - για αρχιτέκτονες"

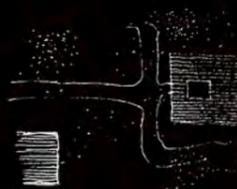
μέρος πρώτο _play & game : θεωρία & χώρος

[μετάφραση του "Nouveau Théâtre dans la Culture" από το τεύχος Internationale Situationniste - collage έργων των μελών της καταστασιακής διεθνούς]

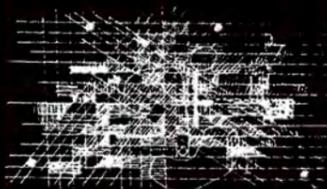
[φωτομοντάζ της μακέτας και σκίτσο της Νέας Βαβυλώνας]



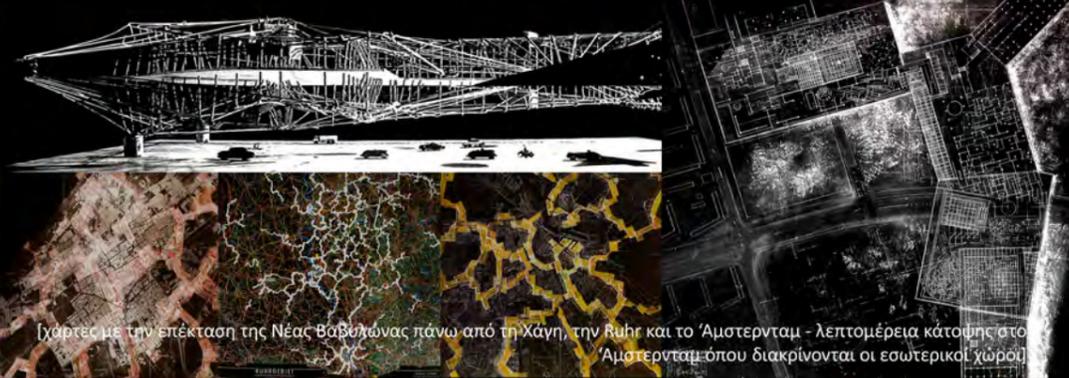
[οργανικό] μεσαιωνικός ιστός ημι-κοινωνικός χώρος



[σχεδιασμένο] μοντέρνο προάστιο απομόνωση



[συλλογικός σχεδιασμός] ενωτική πολεοδομία - κοινωνικός χώρος



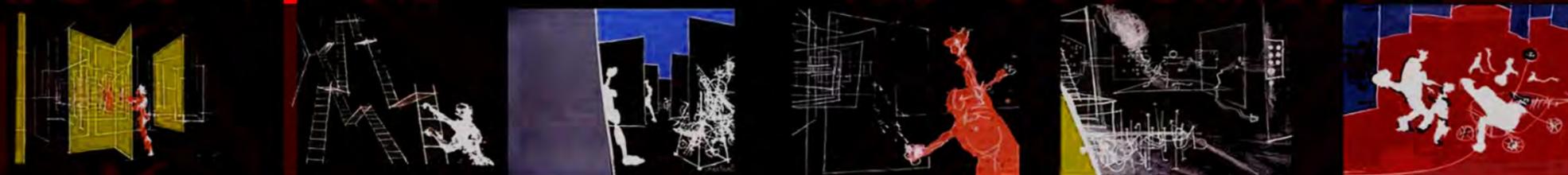
[χάρτες με την επέκταση της Νέας Βαβυλώνας πάνω από τη Χάγη, την Ruhr και το Άμστερνταμ - λεπτομέρεια κάτοψης στο Άμστερνταμ όπου διακρίνονται οι εσωτερικοί χώροι]

Η Ενωτική Πολεοδομία θέτει ζητήματα για το αστικό περιβάλλον κάνοντας λόγο για πολυδιάστατη συνδεσιμότητα και ροϊκότητα του χώρου, κατάργηση διαχωρισμού αρχιτεκτονικής και πολεοδομίας, διεύρυνση του δημοσίου χώρου και αναγωγή του σε χώρο δράσης και παιχνιδιού. Το έργο ζωής του ζωγράφου Constant, "Νέα Βαβυλώνα" ανήκει στο μεταπολεμικό ρεύμα ουτοπικού πολεοδομικού σχεδιασμού με τη μορφή megastructure για την ανοικοδόμηση των κατεστραμμένων ευρωπαϊκών πόλεων, που περιλαμβάνει μεταξύ άλλων τις προτάσεις των Archigram, των Superstudio και άλλων αρχιτεκτονικών ή καλλιτεχνικών ομάδων.

Η Νέα Βαβυλώνα: συμπυκνώνει την καταστασιακή θεωρία σε μια κολοσσιαία υπερδομή όπου δεν διατίθενται παραγωγικές δομές, παρά μόνο χώρος για τις δράσεις του homo ludens. Κατ επέκταση, λειτουργεί συμβιωτικά -εως και ανταγωνιστικά- με τις προϋπάρχουσες πόλεις. Ο σκελετός της αποτελείται από δυο μπετονένιες πλατφόρμες -δάπεδο και δώμα- σε κολοσσιαία υποστηλώματα, που σχηματίζουν μια 20-μετρη πιλοτή πάνω από την πόλη και επισκιάζουν τον προϋπάρχοντα αστικό ιστό. Η Νέα Βαβυλώνα προσπερνά τα ιστορικά κέντρα και υπερκαλύπτει τις νεοανεγερθείσες περιοχές των ευρωπαϊκών πόλεων.



Σε αντίθεση με το βαρύ και αμετάβλητο σκελετό, στο εσωτερικό κυριαρχεί η αισθητική της ελαφριάς σκαλωσιάς. Ο Constant χρησιμοποιεί πολλαπλά καθ ύψος επίπεδα επαναλαμβάνοντας το θέμα του κλιμακοστασίου, της γέφυρας και των διαδρομών με πολυποικίλες ποιότητες. Με στόχο ένα έντονο ψυχογεωγραφικό ανάγλυφο, εντοπίζει τις άυλες συνιστώσες που καθορίζουν την ατμόσφαιρα του χώρου και σκηνοθετεί ασυνήθιστα περιβάλλοντα με ατμοσφαιρική αρμονία ή έντονες αντιφάσεις. Υψηλή ή μηδαμινή ηχοανακλαστικότητα, βίαιοι χρωματισμοί, αντικατοπτρισμοί με μεγενθυντικά πρίσματα, αδρά ή εύκαμπτα υλικά αποτελούν ενδεικτικά παραδείγματα των μέσων του.



Αγνοώντας την εξορθολογισμένη ανθρωποκεντρική προσέγγιση στις διαστάσεις -ύψος, πλάτος, κλίση-, στοχεύει στον επαναπροσδιορισμό της ανθρώπινης κίνησης και παίζει με την αντίστοιχη της κλίμακας της υπερδομής, των επιμερισμών του εσωτερικού και της ανθρώπινης μορφής. Η σύνθεση των χώρων από τους ίδιους χρήστες σε συνδυασμό με το παρεχόμενο πλαίσιο, αποτελεί αυτό που ο Constant ονόμασε "δυναμικό λαβύρινθο". Η μεταβλητότητα αναιρεί κάθε αίσθηση προσανατολισμού, αλλοιώνει την ποσοτική και ποιοτική αντίληψη του χώρου και επιτρέπει τη συνεχή εξερεύνηση. Άλλωστε το όραμα του Constant ήταν μια πόλη που θα εξυπηρετούσε τις ανάγκες του homo ludens.

video game space

Ο εικονικός χώρος που κατασκευάζουν τα βιντεοπαιχνίδια δεν απέχει πολύ από τη λογική της Νέας Βαβυλώνας. Αν εξαιρέσει κανείς ότι το παιχνίδι αποκτά κανονιστική χροιά, ο παράγοντας της ατμόσφαιρας υπήρξε ανέκαθεν ο ακρογωνιαίος λίθος ώστε να ταυτίζεται ο παίκτης με το ψηφιακό του άβαταρ. Ο παίκτης καλείται να περιπλανηθεί στον εικονικό χώρο, όπως και ο κάτοικος της Νέας Βαβυλώνας: όσο αναπτύσσεται η τεχνολογία τόσο ο χώρος μέσα στον οποίο κινείται ο παίκτης (το terrain όπως ονομάζεται) τείνει να αποκτά όλο και πιο ρεαλιστικό χαρακτήρα εντείνοντας την εμπειρία της ταύτισης, ενώ παύει να τον περιορίζει σε γραμμικές κινήσεις δημιουργώντας ένα αχανές και ελεύθερο προς εξερεύνηση περιβάλλον.

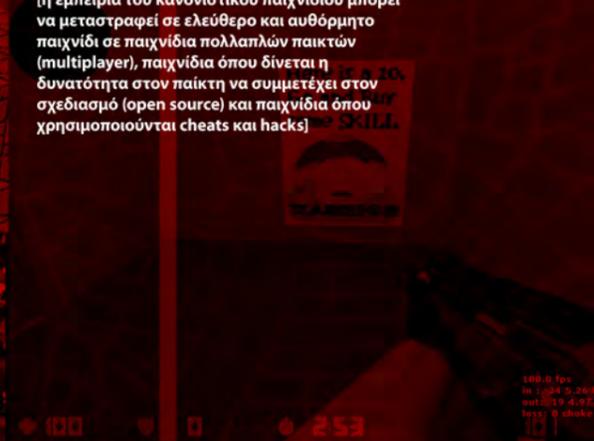
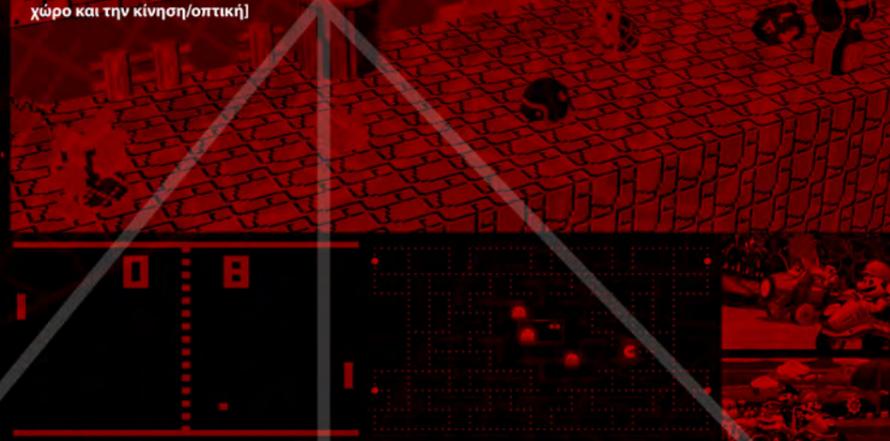


παιχνίδι (game)

[το σύνολο των κανόνων που τροφοδοτούν το σενάριο, τον χώρο και την κίνηση/οπτική]

παιχνίδι (play)

[η εμπειρία του κανονιστικού παιχνιδιού μπορεί να μεταστραφεί σε ελεύθερο και αυθόρμητο παιχνίδι σε παιχνίδια πολλαπλών παικτών (multiplayer), παιχνίδια όπου δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να συμμετέχει στον σχεδιασμό (open source) και παιχνίδια όπου χρησιμοποιούνται cheats και hacks]



σενάριο

[το φανταστικό υπόβαθρο παίζει κομβικό ρόλο στην ταύτιση του παίκτη με το παιχνίδι]

χώρος

[οπτικοποίηση του σεναρίου με την παραγωγή φανταστικών χώρων ή με τη μεταστροφή βιωματικά αναγνωρίσιμων χώρων - ο συμβολικός χαρακτήρας που αποκτά εξαρτάται από την εκάστοτε τεχνολογία]

κίνηση / οπτική

[η μεταστροφή της ανθρώπινης σωματικότητας αποτελεί ένα από τα πιο θελκτικά στοιχεία στον παιχνο-χώρο, λόγω της σουρρεαλιστικής φύσης των δυνατών κινήσεων και της εποπτείας του χώρου]



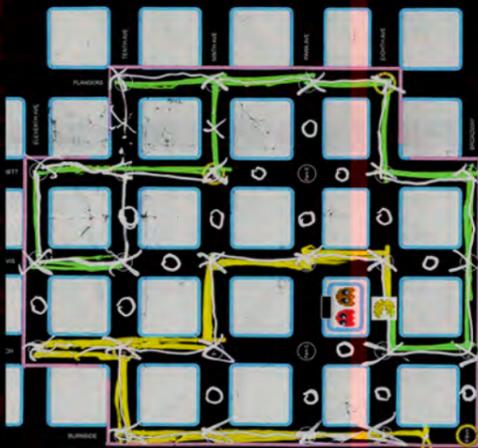
ατμόσφαιρα

[κατά τον Asger Jørg "εκφράζει την καλλιτεχνική διάσταση στην κατασκευή του χώρου" - το χρώμα, η αίσθηση της κλίμακας, οι εναλλαγές φωτός και σκιάς, ο ήχος αποτελούν τα ατμοσφαιρικά στοιχεία που εντείνουν τον ψυχολογικό αντίκτυπο του χώρου και του σεναρίου στον παίκτη]



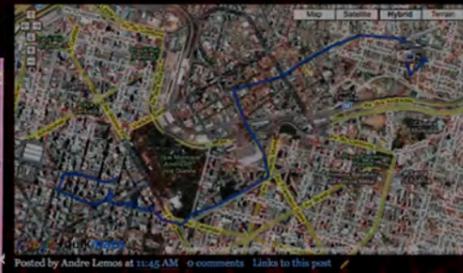
Alternate Reality Games

PACMANHATTAN



Belo Horizonte - Arte.Mov

No Arte.Mov, correndo com os runners do Can You See Me Now



Posted by Andre Lemos at 11:45 AM 0 comments Links to this post



WHO STOLE THE A3?

YOU ARE INVITED to the conclusion of **THE ART OF THE HEIST**, Audi's new-fashioned thriller that started with the theft of an Audi A3 from the Audi Forum on Park Avenue in April.

The three-month long story has been called the most immersive communications campaign ever attempted. Witness the live action conclusion and find out the story behind who stole the Audi A3.

DATE: Wednesday, June 29
TIME: 8:03 PM
LOCATION:

RSVP HERE
SPACE IS LIMITED

Questions? [click here](#)

THE ART OF THE HEIST

AN AUDI PROJECT

THE AI CAMPAIGN BROKE THE MOLD FOR ALTERNATIVE MARKETING

A.I.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Embedded within the movie poster were a fictional credit and a hidden phone number that players could find to start the experience.

M.A.D. COUNTDOWN
A mobile multi-player hybrid reality game

DaHome D>About DaGame DaEvaluation DaContact DaDownloads

The Virtual 6th Floor:
Overview

VIRTUAL FLOOR

A plain room map of the virtual sixth floor of the University for Design and Art, Zurich. Note that the players never get to see such an overview during the game, and that it is only possible to navigate from room to room - unless someone teleports! Ahh - and let's not forget about the hidden maze (not displayed).

Μεταστροφή υπαρκτών χώρων της πόλης σε φανταστικούς τόπους που εξυπηρετούν το σενάριο και αποκτούν νέα χαρακτηριστικά. Οι χάρτες που παρουσιάζονται είναι αντίστοιχα από τα παιχνίδια Can you see me now?, Perplex City και Pacmanhattan. Στο Pacmanhattan ειδικά μεταφέρεται αυτούσια η έννοια του Pacman σε ιπποδάμειο αστικό ιστό που παραπέμπει στη δομή του χώρου του βιντεοπαιχνιδιού.

Το σενάριο μπορεί να βασιστεί σε κυνήγι θησαυρού, επίλυση μυστηρίων ή απλό "κυνηγητό" μέσα στην πόλη. Η προώθηση γίνεται μέσω τεχνικών μάρκετινγκ, όπως αφίσες, διαφημιστικά και ιστοσελίδες. Η Audi χρησιμοποίησε ένα ARG μυστηρίου για την διαφημιστική της καμπάνια ονόματι Art of the Heist, το ίδιο και η ταινία AI που έκρυβε μηνύματα στις αφίσες της ταινίας. Το ARG Mad Countdown έκανε την προώθηση μέσω ιστοσελίδας.



Προώθηση της καταστασιακής περιπλάνησης στον εναλλακτικό κόσμο - εξερεύνηση των μη-συμβατικών τόπων της πόλης με αφορμή τη σεναριακή δομή και τους στόχους του παιχνιδιού: στο ArQuake η μάσκα του παίκτη δημιουργεί προβολές νέων αντικειμένων και τεράτων πάνω στον πραγματικό χώρο, ενώ στο Pacmanhattan οι παίκτες κυνηγούν ο ένας τον άλλο, όπως και στο Can you see me now?



Χρήση τεχνολογίας τηλεπικοινωνιών για την διανομή της πληροφορίας που χρειάζεται για την πρόοδο του παιχνιδιού: στο παιχνίδι 'Ere Be Dragons με τη χρήση gps συνδεδεμένου σε παλμογράφο, ο χάρτης αποκαλύπτεται στον παίκτη βάσει των σφυγμών του, ενώ στο παιχνίδι Tic Tac Toe οι παίκτες παίζουν τρίλιζα στην πόλη μέσω κινητών τηλεφώνων και στο I love bees η πληροφορία δινέμεται με καρτοτηλέφωνα. Παράλληλα μπορεί να χρησιμοποιηθούν και απτά αντικείμενα, όπως θαμμένα κουτιά με σημειώματα όπως στο παιχνίδι Discover Alcatraz

Συνδυάζοντας την καταστασιακή περιπλάνηση, την παιχνιδιακή διάσταση του χώρου, έννοιες όπως η ατμόσφαιρα και η σωματικότητα, το φαντασιακό σενάριο, την μεταστροφή του αστικού χώρου σε πίστα παιχνιδιού κατέληξα σε έναν αρκετά σαφή προσανατολισμό. Στόχος μου ήταν να κατασκευάσω ένα Παιχνίδι Εναλλακτικής Πραγματικότητας βασισμένο στην ψυχογεωγραφική περιπλάνηση στον αστικό δημόσιο χώρο, που να διαφοροποιείται από τα συνήθη εγχειρήματα τέτοιου είδους με το να αφήνει κάποιο πλαστικό αποτύπωμα στο χώρο και όχι απλά ηλεκτρονική πληροφορία.

**“Άσε τον εαυτό σου να αφεθεί στη ροή των λέξεων”
προτείνει ο ψυχαναλυτής.
Έτσι και ο περιπλανητής
πρέπει να αφεθεί στη ροή των κινήσεών του”**

[Ivan Chtcheglov]

**“Μπορείς να μου πεις σε παρακαλώ ποιο μονοπάτι να
διαλέξω από δω;”
“Αυτό εξαρτάται από το πού θέλεις να πας”, είπε η Γάτα.
“Δεν με νοιάζει και τόσο πού--” είπε η Αλίκη
“Τότε δεν παίζει ρόλο ποιο δρόμο θα διαλέξεις”, είπε η Γάτα.
“--αρκεί να φτάσω ΚΑΠΟΥ,” η Αλίκη πρόσθεσε για να
εξηγήσει
“Ω, σίγουρα θα το κάνεις αυτό,” είπε η Γάτα, “αν περπατήσεις
αρκετά μακριά.”**

[απόσπασμα από την
“Αλίκη στη Χώρα των
Θαυμάτων]

**“Το παιχνίδι αποτελεί μια σειρά από ενδιαφέρουσες
επιλογές”**

[Sid Meier]

ALICE

σεναριακό / φαντασιακό

[όπως αναλύθηκε ήδη, τα παιχνίδια έχουν πάντα ως βάση ένα σενάριο που κινεί το gameplay - έτσι στο Alice in Wonderland το σενάριο είναι παρμένο από το κλασικό μυθιστόρημα του Lewis Carroll Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων - μεταστρέφοντας τον όρο Wonderland (Χώρα των Θαυμάτων) σε Wanderland (Χώρα της Περιπλάνησης) δίνεται το στίγμα του παιχνιδιού που έχει ως βάση την καταστασιακή περιπλάνηση στον αστικό χώρο]

Alice grew up...
So did Wonderland.

κλίμακα

[το βασικό στοιχείο γύρω από το οποίο εκτυλίσσεται το παραμύθι της Αλίκης - η αλλαγή της κλίμακας του περιπλανητή είναι και το σημείο κλειδί του παιχνιδιού] [InshEyes2490](#)

ατμόσφαιρα

[οι εναλλαγές των ατμοσφαιρικών χώρων είναι ένα εξίσου σημαντικό στοιχείο του παραμυθιού αφού επηρεάζουν τα συναισθήματα της Αλίκης όσο και η κλίμακα - αντίστοιχα στο παιχνίδι η ατμόσφαιρα αποτελεί σχεδόν αυτοσκοπός, αφού είναι η βάση της ψυχογεωγραφικής περιπλάνησης κατά τους καταστασιακούς]

νιώθοντας μεγάλος

[το να νιώθει κανείς "μεγάλος" έχει διπλή σημασία: η Αλίκη όταν μεγάλωνε είτε βρισκόταν σε δυσμενή θέση επειδή δεν χωρούσε πλέον στον εκάστοτε χώρο, ή ερχόταν σε θέση υπεροχής σε σχέση με τους κατοίκους και το περιβάλλον της Χώρας των Θαυμάτων]

νιώθοντας μικρός

[η αίσθηση να είναι κανείς "μικρός" σίγουρα μπορεί να θεωρηθεί δυσάρεστη αφού είναι συνυφασμένη με τον κίνδυνο: όταν τα πάντα είναι μεγαλύτερα από το βασικό μέτρο (το σώμα δηλαδή) το αίσθημα του φόβου έρχεται αυθόρμητα - παρόλα αυτά η Αλίκη όταν μικραίνει ανακαλύπτει νέες πτυχές του ονειρικού κόσμου όπου δεν έχει πρόσβαση όταν είναι στο φυσιολογικό της μέγεθος]

βίωμα αστικού χώρου

[όπως έλεγε και ο André Breton "φαντασιακό είναι αυτό που τείνει να γίνει αληθινό" - έτσι και το σενάριο της Αλίκης τείνει να ταυτιστεί με την εμπειρία του αστικού χώρου, όπου ο περιπλανητής βιώνει τις αλλαγές της κλίμακας στο ίδιο του το σώμα - στα πλαίσια του παιχνιδιού αποτελεί κομμάτι του σεναρίου, αλλά το παιχνίδι είναι εκεί απλά για να ενισχύσει το καθημερινό, ασυναίσθητο βίωμα]

Αναζητώντας τα ατμοσφαιρικά χαρακτηριστικά της πόλης και ιδιαίτερα εκείνα του δημόσιου χώρου του δήμου Αθηναίων, η αίσθηση των αλλαγών στην κλίμακα αναδείχθηκε ως ένα από τα στοιχεία με την ισχυρότερη επιρροή στην ψυχοσύνθεση του πεζού.

Έτσι, διαστρευλώνοντας την αίσθηση αυτή, το σενάριο του παιχνιδιού βασίστηκε στο κλασικό παραμύθι του Lewis Carroll Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων: όπως η Αλίκη μικραίνει και μεγαλώνει στο ταξίδι της έτσι γίνεται η σουρρεαλιστική παραδοχή ότι δεν αλλάζει η κλίμακα της Αθήνας, αλλά του περιπλανητή της. Και επειδή η περιπλάνηση στα αγγλικά λέγεται wander, ενώ το θαύμα wonder προέκυψε και το όνομα της εργασίας Alice in Wonderland του οποίου η ελεύθερη μετάφραση στα ελληνικά θα ήταν "η Αλίκη στη χώρα της περιπλάνησης".

Όσο αφορά στη σχέση των μεγεθών μεταξύ του ανθρωπίνου σώματος και του περιβάλλοντος χώρου το ζήτημα έχει τεθεί πολλαπλές φορές από καλλιτέχνες όπως ο Claes Oldenburg και η Louise Bourgeois που ενώ χειρίζονται γνώριμες δομές και μεγέθη (όπως το ποδήλατο, το κουτάλι, η αράχνη) έρχονται να επαναπροσδιορίσουν τη σχέση τους με την ανθρώπινη κλίμακα μέσω της υπερμεγένθυνσής τους. Διαμετρικά αντίθετο αποτέλεσμα έχουν τα έργα κάποιων καλλιτεχνών που καταπιάνονται με επεμβάσεις στον δημόσιο χώρο όπως το project little people, όπου επέμβαση αποτελεί η ίδια η ανθρώπινη φιγούρα σε σμίκρυνση στα αχανή στοιχεία της πόλης, και οι επεμβάσεις του γερμανού street artist Ecol σε παραλληλεπίπεδους όγκους (όπως κάδοι σκουπιδιών και ταχυδρομικά κουτιά) που τους μεταστρέφουν σε μινιατούρες πολυκατοικιών.

Κρατώντας τη θεματική του παραμυθιού της Αλίκης και την έννοια της καταστασιακής περιπλάνησης πρέπει να καθοριστεί το terrain στο οποίο διεξάγεται το παιχνίδι (όποιο και αν θα είναι αυτό εν τέλει).

αναζητώντας το terrain του παιχνιδιού

Αναζητώντας στα πολεοδομικά χαρακτηριστικά της Αθήνας ποια είναι αυτά που δίνουν την αίσθηση στον περιπλανητή ότι μεγαλώνει και μικραίνει το πρώτο που έρχεται στο μυαλό προς διερεύνηση είναι προφανώς τα ύψη του δομημένου χώρου. Το να περπατάει κανείς δίπλα σε πολυόροφα κτίρια στην Κηφισιάς δίνει ξεκάθαρα την αίσθηση ότι η ανθρώπινη μορφή είναι μικρή σε σχέση με το χτισμένο περιβάλλον. Αλλά μήπως η συνήθεια και η οπτική αποδοχή τέτοιων μορφών δεν μας κάνει καμία εντύπωση πλέον; Η Αλίκη έκανε λίγα βήματα και άλλαξε μεγέθη ακόμα και στον ίδιο χώρο πολλές φορές. Άρα η αίσθηση αυτή, του να μικραίνει κανείς ή να μεγαλώνει, δεν προκύπτει από αυτόνομα μεγέθη, αλλά από την μεταξύ τους σύγκριση. Η αντίθεση για παράδειγμα της Ομόνοιας και της πλατείας Συντάγματος και των αξόνων που τις συνδέουν, με τις εκατέρωθεν περιοχές των Εξαρχείων και της Πλάκας εντείνουν το “φαινόμενο της Αλίκης” στην ψυχροσύνθεση του περιπλανητή λόγω της εγγυτητάς τους. Οι υψομετρικές είναι ακόμα ένα στοιχείο που παίζει ρόλο: κοιτώντας την πόλη από ψηλά, μπορεί κανείς να νιώσει ότι έχει μεγαλώσει υπέρμετρα, αφού τα κτίρια χωράνε πλέον στην παλάμη του χεριού του. Οι χρήσεις γης και ιδιαίτερα το εμπόριο, ο πολιτισμός και οι χώροι πρασίνου, συμβάλλουν με διαφορετικό τρόπο στην ατμόσφαιρα της πόλης. Αποτελώντας πόλους έλξης, το καθένα για διαφορετικό λόγο, δημιουργούν αναπόφευκτα θύλακες όπου πυκνώνει η ανθρώπινη παρουσία. Έτσι η αίσθηση του μεγέθους κάπως ανατρέπεται ή εντείνεται, αφού το να περπατά κανείς σε μια κατάμεστη από κόσμο οδό Πατησίων αμβλύνει την αίσθηση του πόσο μικρός νιώθεις όταν είσαι μόνος. Ακόμα, οι χρήσεις πολιτισμού μπορούν να αποτελέσουν από μόνες τους αφορμή για περιπλάνηση στην Αθήνα, το ίδιο και οι χώροι πρασίνου. Το πράσινο δε επαναπροσδιορίζει τελείως την αίσθηση της κλίμακας αφού η διαμόρφωση τους βασίζεται σε ανθρωπομετρικά μεγέθη: τα μονοπάτια, τα παγκάκια, η ίδια η φύτευση σου δίνουν την αίσθηση ότι μεγαλώνεις όταν ενώ περπατάς στην πόλη ξαφνικά εισέρχεσαι σε έναν χώρο πρασίνου. Επίσης η διαμόρφωση του Μεγάλου Περιπάτου με την πεζοδρόμηση των οδών Αποστόλου Παύλου, Διονυσίου Αρεοπαγίτου, Αδριανού και Ερμού καθώς και οι μελλοντικές επεμβάσεις στα πλαίσια της ενοποίησης των αρχαιολογικών χώρων δίνουν το στίγμα των περιοχών που ενδεχομένως θα αυξήσουν την επισκεψιμότητά τους και θα ενταχθούν στις περιπλανήσεις των Αθηναίων. Τέλος δεδομένα όπως η κοινωνικοοικονομική φυσιογνωμία και η πυκνότητα των μεταναστών αποτελούν ενδείξεις της ατμοσφαιρικής ποικιλίας που δημιουργούν οι ίδιοι οι κάτοικοι της Αθήνας.

μέρος πρώτο_play & game : θεωρία & χώρος

υψομετρικές

[η θέα του αστικού χώρου από ψηλά δίνει την αίσθηση στο θεατή ότι ο ίδιος μεγαλώνει σε κλίμακα]



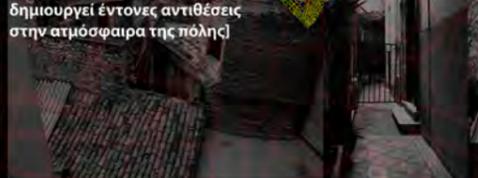
δόμηση

[οι απότομες διαφορές στη δόμηση εντείνουν την αίσθηση της αλλαγής της κλίμακας ακόμα και σε κοντινά οικοδομικά τετράγωνα]



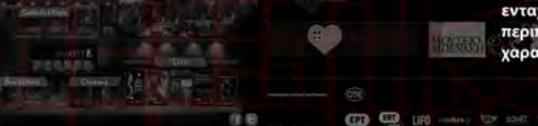
χρήσεις γης

[η εγγυτητα περιοχών που έχουν κυρίαρχη χρήση την κατοικία με περιοχές όπου κυριαρχούν άλλες χρήσεις δημιουργεί έντονες αντιθέσεις στην ατμόσφαιρα της πόλης]



εμπόριο

[οι εμπορικές χρήσεις πυκνώνουν στην περιοχή του κέντρου αποτελώντας πόλο έλξης υπερτοπικής σημασίας]



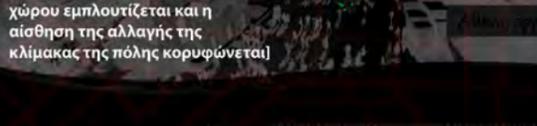
χώροι πολιτισμού

[τα μουσεία, οι γκαλερί και οι μουσικές σκηνές παρουσιάζουν πυκνωση σε ορισμένα τμήματα του δήμου και θα μπορούσαν να ενταχθούν σε ένα δίκτυο περιπάτου με “καλλιτεχνικό χαρακτήρα”]



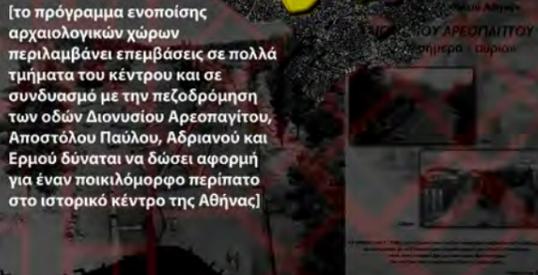
πράσινο / ανοιχτοί ελεύθεροι χώροι

[οι ελεύθεροι χώροι ποικίλουν ποιοτικά αλλά και σε κλίμακα - εντάσσοντάς τους σε καθημερινές διαδρομές η εμπειρία του αστικού χώρου εμπλουτίζεται και η αίσθηση της αλλαγής της κλίμακας της πόλης κορυφώνεται]



μεγάλος περίπατος

[το πρόγραμμα ενοποίησης αρχαιολογικών χώρων περιλαμβάνει επεμβάσεις σε πολλά τμήματα του κέντρου και σε συνδυασμό με την πεζοδρόμηση των οδών Διονυσίου Αρεοπαγίτου, Αποστόλου Παύλου, Αδριανού και Ερμού δύνανται να δώσει αφορμή για έναν ποικιλόμορφο περίπατο στο ιστορικό κέντρο της Αθήνας]



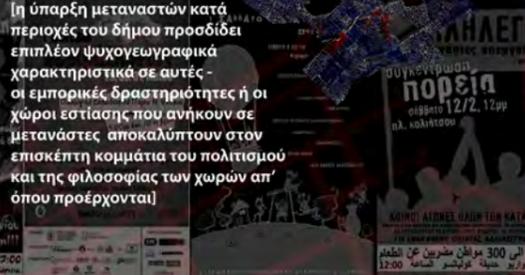
κοινωνικο-οικονομική φυσιογνωμία

[η έντονη ανομοιογένεια που παρατηρείται έχει αντίκτυπο στην φυσιογνωμία του ίδιου του χώρου δημιουργώντας έντονες ατμοσφαιρικές αντιθέσεις]



πυκνότητα μεταναστών

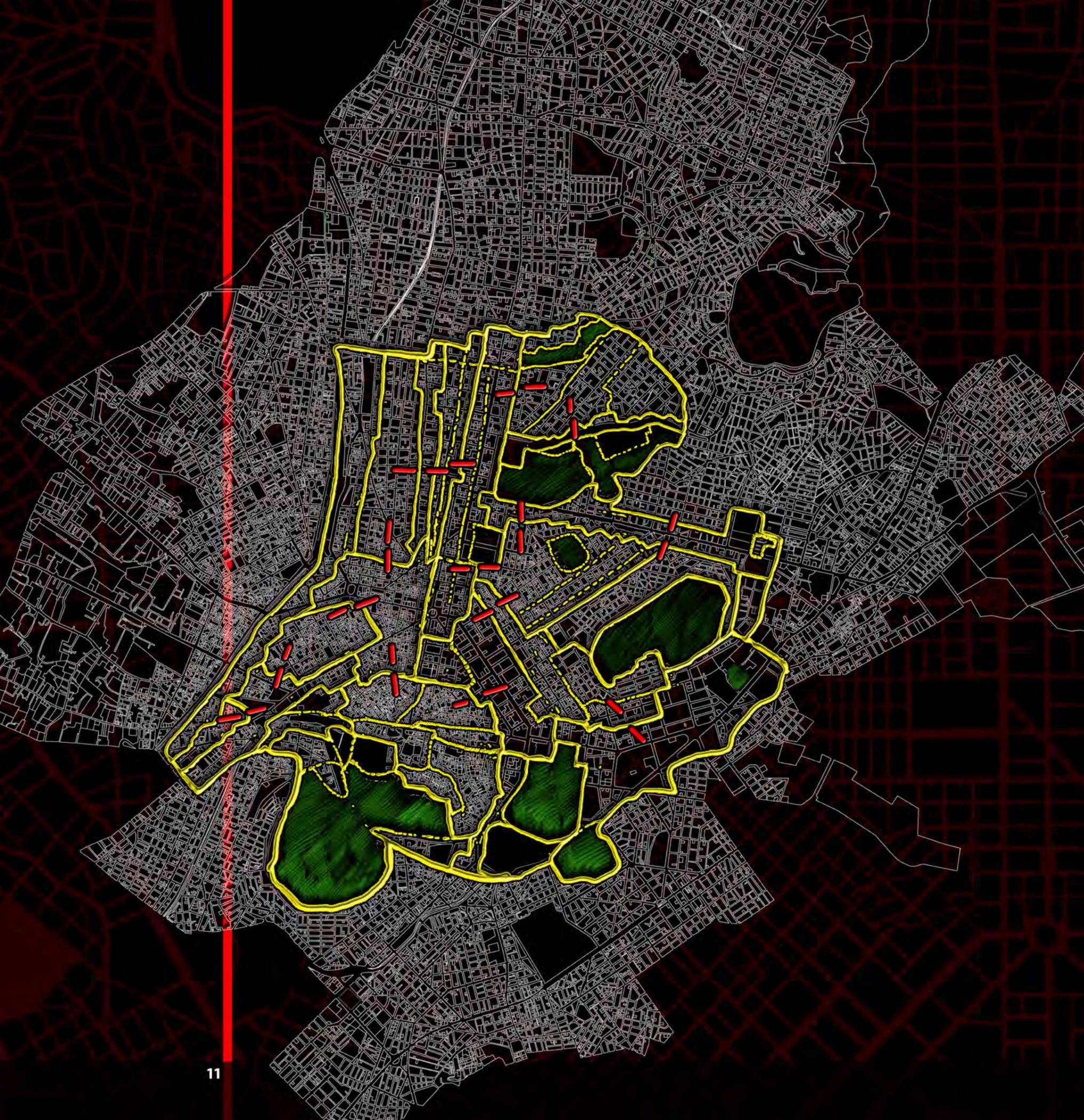
[η ύπαρξη μεταναστών κατά περιοχές του δήμου προσδίδει επιπλέον ψυχογεωγραφικά χαρακτηριστικά σε αυτές - οι εμπορικές δραστηριότητες ή οι χώροι εστίασης που ανήκουν σε μετανάστες αποκαλύπτουν στον επισκέπτη κομμάτια του πολιτισμού και της φιλοσοφίας των χωρών απ' όπου προέρχονται]



συμπύκνωση ψυχογεωγραφικών χαρακτηριστικών

Σε μία προσπάθεια να συνοψιστούν όλα τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά όχι μονοδιάστατα, αλλά υπό το πρίσμα των ψυχογεωγραφικών αντιθέσεων που δημιουργούν, προκύπτει ένα τμήμα του δήμου που αποτελεί εν τέλει και το terrain του παιχνιδιού.

Η σύμπλεξη όλων αυτών των περιοχών σε έναν ενιαίο περίπατο δίνει την αίσθηση στον περιπλανητή ότι η κλίμακά του αλλάζει πάμπολλες φορές όπως συνέβαινε και στην Αλίκη στο παραμύθι του Lewis Carroll, που αποτελεί άλλωστε τον ακρογωνιαίο λίθο στο ARG "Alice in Wonderland"



το gameplay

Ας μιλήσουμε τώρα για το gameplay, τον τρόπο διεξαγωγής δηλαδή του παιχνιδιού. Η Αλίκη στο παραμύθι διέρχεται από συγκεκριμένους χώρους, όπου ο καθένας έχει μια ιδιαίτερη φυσιογνωμία την οποία η ίδια η Αλίκη διαμορφώνει μεγαλώνοντας ή μικραίνοντας. Για παράδειγμα, στο σπίτι του Λευκού Κούνελου, ένα κατά τα άλλα συμπαθέστατο κτίσμα, η Αλίκη βρίσκει τον εαυτό της να σφηνώνει βιώνοντάς το εν τέλει ως ένα ασφκητικό κλουβί.

Οι χώροι τους οποίους επισκέπτεται η Αλίκη αντιστοιχίζονται σε σημεία στην Αθήνα - βάσει της συνολικής τους ατμόσφαιρας και όχι των φυσικών τους χαρακτηριστικών - διαμορφώνοντας μια διαδρομή στο προαναφερθέν κομμάτι της πόλης, όπου ο περιπλανητής θα έχει την αίσθηση ότι μικραίνει και μεγαλώνει διαρκώς.

Σε κάθε έναν από αυτούς τους χώρους τοποθετείται μια εγκατάσταση, ένα installation δηλαδή που αντλεί τη μορφή του από το παραμύθι, ενώ παράλληλα αποκτά και έναν κάποιο λειτουργικό χαρακτήρα, ως αστικός εξοπλισμός, ως σήμανση για μια συγκεκριμένη διαδρομή, ή απλά για να επιστήσει την προσοχή σε κάποια συγκεκριμένη θέα. Κάθε εγκατάσταση συνοδεύεται από ένα βιβλίο με χάρτη που επισημαίνει τους εγγύτερους κόμβους της διαδρομής.

“Μα δε θέλω να πάω ανάμεσα σε τρελούς ανθρώπους”, απάντησε η Αλίκη

“Ω, δεν μπορείς να κάνεις αλλιώς”, είπε η Γάτα: “όλοι είμαστε τρελοί εδώ. Εγώ είμαι τρελός. Εσύ είσαι τρελή.”

“Πώς το ξέρεις ότι είμαι τρέλη;” είπε η Αλίκη.

“Πρέπει να είσαι,” είπε η Γάτα, **“αλλιώς δε θα είχες έρθει εδώ.”**

[απόσπασμα από την “Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων”]

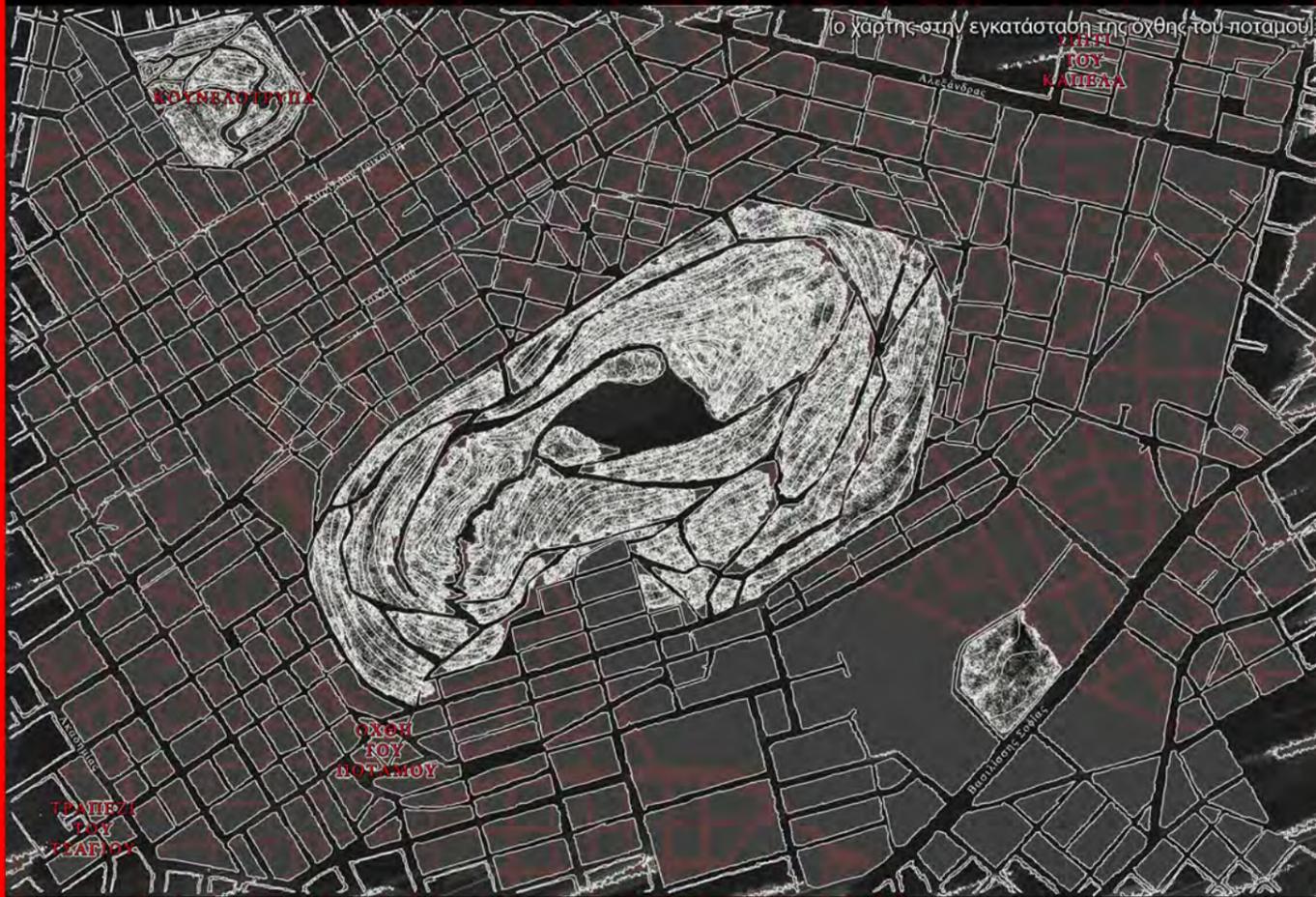


[χάρτης ενός εκ των βινεοπαιχνιδιών που έχουν εμπνευστεί από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων - έχουν σημειωθεί οι τοποθεσίες απ' όπου περνάει η Αλίκη στην αυθεντική ιστορία, στις οποίες βασίστηκε το Alice In Wonderland]



[ψυχογεωγραφικός χάρτης της Αθήνας που στήθηκε με τη βοήθεια συναδέλφων αρχιτεκτόνων / περιπλανητών - σημειώνονται τα σημεία που αντιστοιχίζονται με τους χώρους του παραμυθιού]

1. όχθη ποταμού
2. κουνελότρυπα
3. διάδρομος
4. παραλία
5. δάσος
6. σπίτι Λευκού Κούνελου
7. μανιτάρι
8. σπίτι Καπελά
9. κουζίνα της Δούκισσας
10. τραπέζι του τσαγιού
11. κήπος
12. γήπεδο κροκέ
13. γκρεμός
14. βασιλική δικαστική αίθουσα

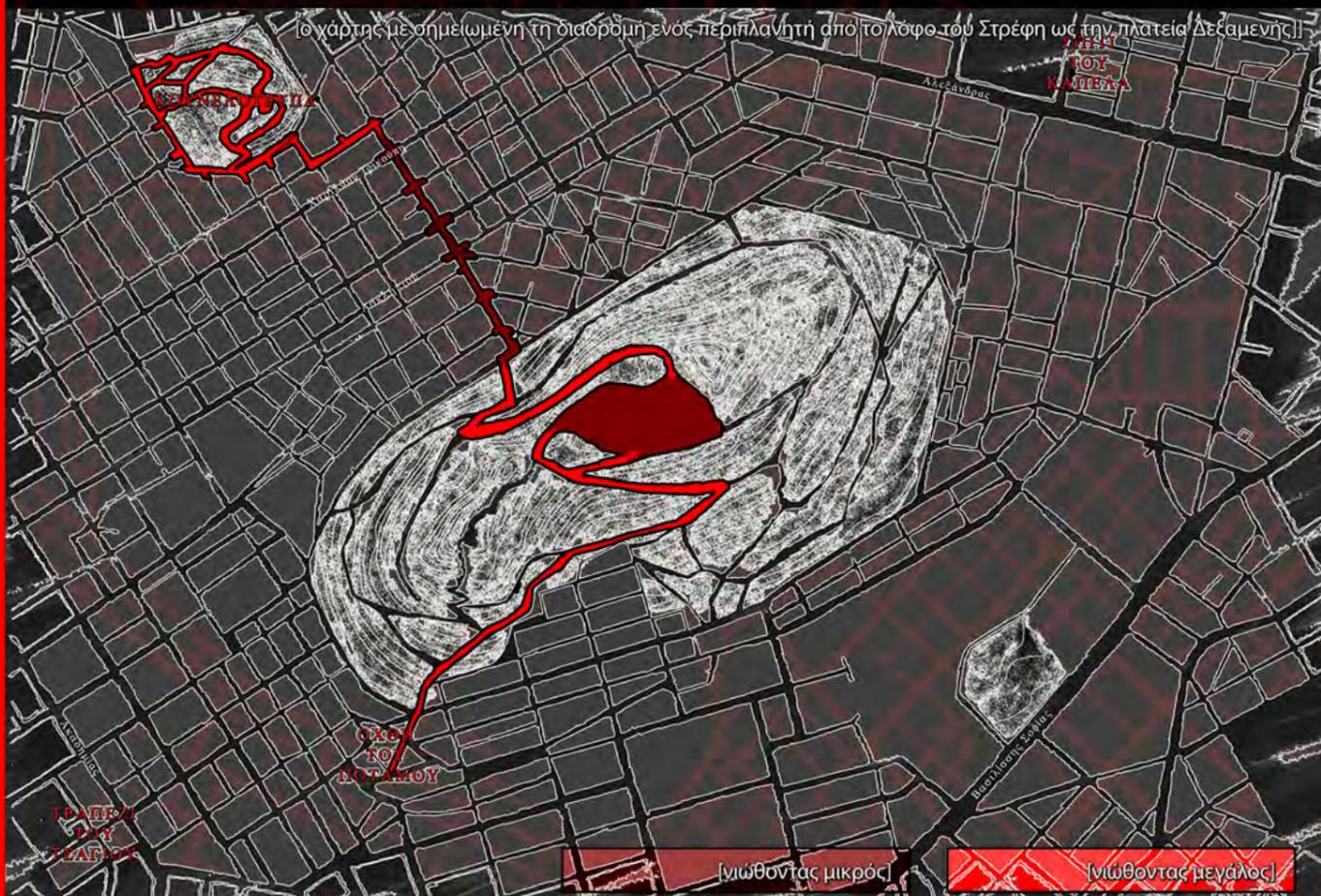


Ο χάρτης αποτελεί στην ουσία το διαδραστικό κομμάτι μεταξύ παίκτη και παιχνιδιού, αφού καλεί τον επισκέπτη να σημειώσει επάνω τη διαδρομή που ακολούθησε για να φτάσει ως εκεί και να την χαρακτηρίσει ανάλογα με το ποια τμήματά της τον έκαναν να μεγαλώσει ή να μικρύνει, βάσει της προσωπικής του εμπειρίας από την περιπλάνηση.

Στοιχεία που έχουν παροδική παρουσία στο χώρο (όπως μια υπαίθρια αγορά, ή μια καταιγίδα), ή ακόμα και τελείως υποκειμενικά γεγονότα, όπως το να γνωρίσει κανείς μια όμορφη συντροφιά κατά τη διάρκεια της περιπλάνησης είναι ευπρόσδεκτα να σημειωθούν εφόσον κάνουν την εκάστοτε Αλίκη να μικραίνει και να μεγαλώνει.

Τυχόν καταστάσεις που δημιουργούνται αυθόρμητα στο χώρο καλούνται επίσης να σημειωθούν, όπως μια τυχαία συνεύρεση πλανόδιων μουσικών ή μια καλλιτεχνική δράση που καλεί το κοινό να συμμετέχει κλπ.

Ο χάρτης μένει μέσα στο βιβλίο ως παρακαταθήκη για τον επόμενο επισκέπτη και η συλλογή των χαρτών που θα έχει προκύψει μετά από κάποιο χρονικό διάστημα θα σκιαγραφήσει την εικόνα της πόλης από μια καταστασιακή σκοπιά που δεν μπορεί να αναλυθεί με πολεοδομικούς χάρτες.



Είναι σαφές ότι κάποια βιβλία μπορεί να χαθούν, αλλά ακόμα και η απώλειά τους θα δώσει μια πληροφορία για τη συγκεκριμένη ενότητα της πόλης σε αντίθεση με τις υπόλοιπες όπου το βιβλίο θα υπάρχει ακόμα.

Τέλος, επειδή το παιχνίδι δεν είναι τόσο κανονιστικό (είναι περισσότερο play παρά game) το αν κάποιος εν τέλει θα συμμετέχει είναι τυχαίο. Κάποιες εγκαταστάσεις μπαίνουν σε κεντρικά σημεία ώστε να είναι σαφές ότι "κάτι συμβαίνει", αλλά η ενασχόληση των περιπλανητών με αυτές και η έμπρακτη συμμετοχή τους δεν εξασφαλίζεται.

η έρευνα που προηγήθηκε

Πρωτού επιλεγούν οι χώροι της Αθήνας που φέρουν τις εγκαταστάσεις, προηγήθηκε μια μικρή έρευνα μέσω ερωτηματολογίου που εστίαζε στην ανάδειξη των ψυχογεωγραφικών στοιχείων της Αθήνας που επηρεάζουν την ψυχосύνθεση του περιπλανητή και ενισχύουν το φαινόμενο της Αλίκης.

“Οι Αμερικανοί είναι αρκετά ξεκάθαροι για στην ασχήμια του κόσμου όπου κατοικούν, και είναι αρκετά ομιλητικοί όσο αφορά στην βρωμιά, τον καπνό, τη ζέστη και την κυκλοφοριακή συμφόρηση, το χάος και παρόλα αυτά τη μονοτονία του. Αλλά σχεδόν αγνοούν τη δυνητική αξία αρμονικών περιβάλλοντων, έναν κόσμο που μπορεί να έχουν διακρίνει μόνο ως τουρίστες ή ως παραθεριστές. Μπορεί να έχουν μικρή αίσθηση του τι μπορεί να σημαίνει ένα τοπίο ως καθημερινή απόλαυση, είτε ως μια συνεχής άγκυρα για τη ζωή τους, είτε ως προέκταση της σημασίας και του πλούτου του κόσμου”

[Kevin Lynch]



[η ικανότητα οπτικοποίησης του αστικού χώρου κατά τον Lynch συνδέεται με πέντε στοιχεία: μονοπάτια, όρια, συνοικίες, κόμβοι και τοπόσημα]

Οι ερωτήσεις είχαν ως βάση το αντίστοιχο ερωτηματολόγιο των καταστασιακών για την Les Halles, το οποίο παρατίθεται εδώ.

1. Έχετε οποιαδήποτε θεωρητική γνώση “ανθρώπινης οικολογίας”; Ψυχογεωγραφίας; Ποιά;
2. Έχετε **πειραματιστεί** πάνω στο *déjine*; Αν ναι, ποια η άποψή σας;
3. Ποια ακριβώς είναι η **εμπειρία** σας με την περιοχή Les Halles; (σποραδικές επισκέψεις, συχνάζετε εκεί ή είστε κάτοικος;)
4. Συμφωνείτε με τα όρια της **ατμοσφαιρικής ενότητας** όπως εμφανίζονται στο σχέδιό μας; Τι τροποποιήσεις προτείνετε;
5. Η διαίρεση της Les Halles σε ξεχωριστές διοικητικές **ζώνες** συμβαδίζει με την εμπειρία σας από την περιοχή; Ποιος άλλος επιμερισμός θα ήταν πλησιέστερα στην πραγματικότητα;
6. Θεωρείτε ότι υπάρχουν ψυχογεωγραφικοί **κόμβοι** στο αστικό περιβάλλον εν γένει; Συγκεκριμένα, στην Les Halles; Αν, ναι που θα τους εντοπίζατε;
7. Μπορείτε να αναγνωρίσετε ένα **κέντρο** στην ατμοσφαιρική ενότητα που μελετάμε; Σε ποιο σημείο;
8. Από που εισέρχεστε στη Les Halles; Από που απομακρύνεστε; (Σημειώστε τους άξονες της **διαδρομής** σας, εξαιρώντας μηχανοκίνητα μέσα)
9. Ποια διαδρομή ακολουθείτε μέσα στην Les Halles;
10. Τι **συναίσθημα** σας προκαλεί ο χώρος (ανά τομέα); Γιατί;
11. Τι διαφορές στην ατμόσφαιρα εντοπίζετε κατά τη μετάβαση από **τομέα** σε τομέα;
12. Τι είδους συναντήσεις σας έχουν συμβεί στη Les Halles;
13. Ποιά αλλαγή στην **αρχιτεκτονική** της Les Halles θα βλέπατε θετικά; Σε ποια περιοχή και σε ποιά κατεύθυνση θα επιθυμούσατε την επέκταση της ατμοσφαιρικής ενότητάς της; Ή τουναντίον, τον περιορισμό της;
14. Εάν η οικονομική δραστηριότητα της Les Halles μετατεθόταν σε άλλο χώρο, ποιά προτείνεται να είναι η νέα **χρήση** της περιοχής;
15. Νιώθετε ότι έχετε ότι χρειάζεται για να γίνεται ψυχογεωγράφος;
16. Εάν δεν είστε καταστασιακός, εξηγήστε εν συντομία τι σας εμποδίζει από το να γίνετε.

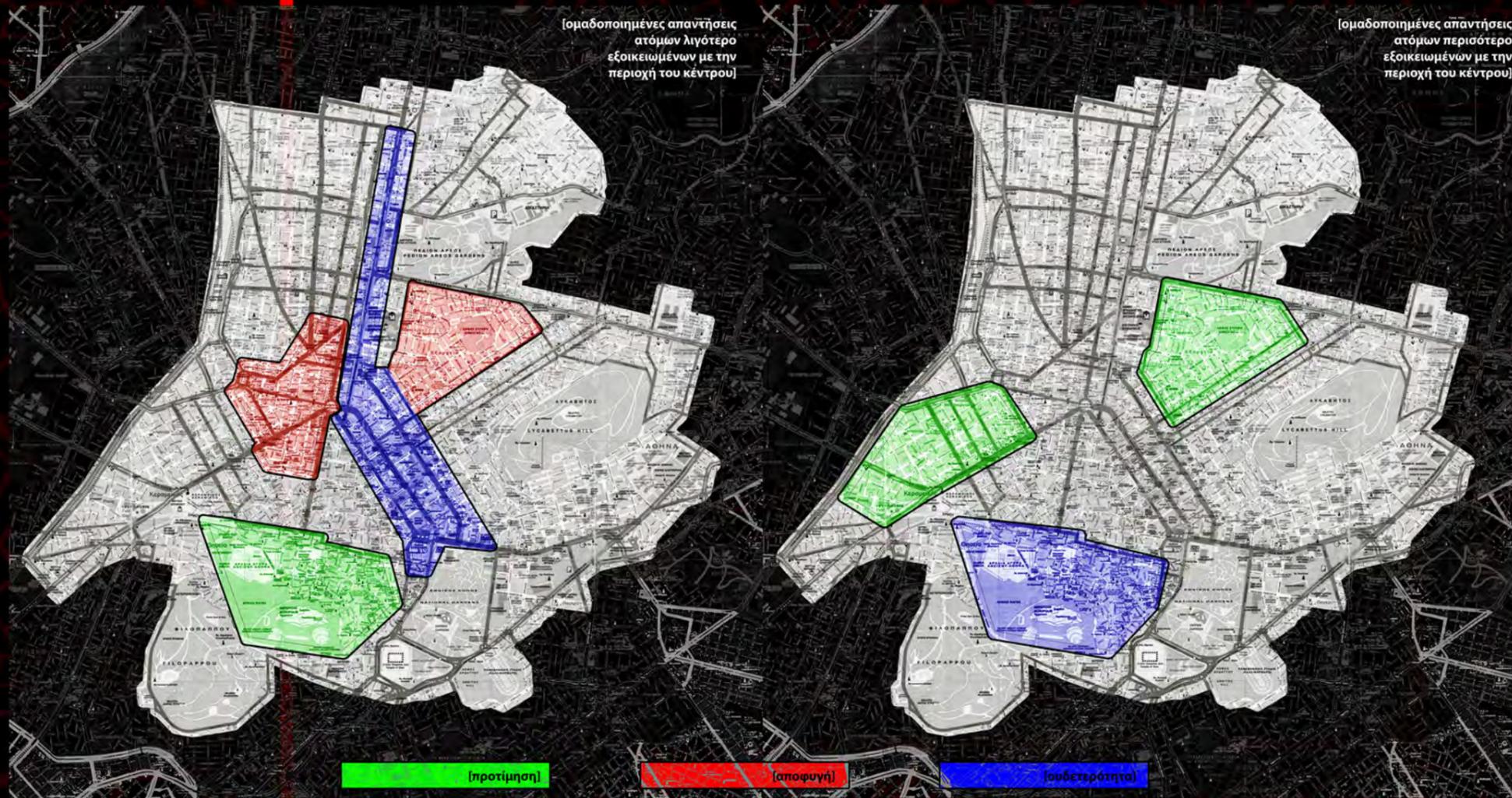


[ο χάρτης που συνόδευε το ερωτηματολόγιο των καταστασιακών και σημειώνει τις διαδρομές τους στην περιοχή της Les Halles]

η έρευνα που θα ακολουθήσει

Το δείγμα απαντήσεων του ερωτηματολογίου μπορεί να χωριστεί, όχι κατά ηλικία φύλο ή κάτι παρεμφερές, αλλά ανάλογα με το βαθμό εξοικείωσης των ερωτηθέντων με την Αθήνα.

Ακόμα υπήρξε μια σαφής ταύτιση της έννοιας “νιώθοντας μικρός” με ένα αίσθημα κατωτερότητας, φόβου και δυσaráεσκείας και του “νιώθοντας μεγάλος” με συναισθήματα ασφάλειας και ευχαρίστησης.



[Guy Debord]
[σχολιάζοντας
το χάρτη του
Chombart de Lauwe]

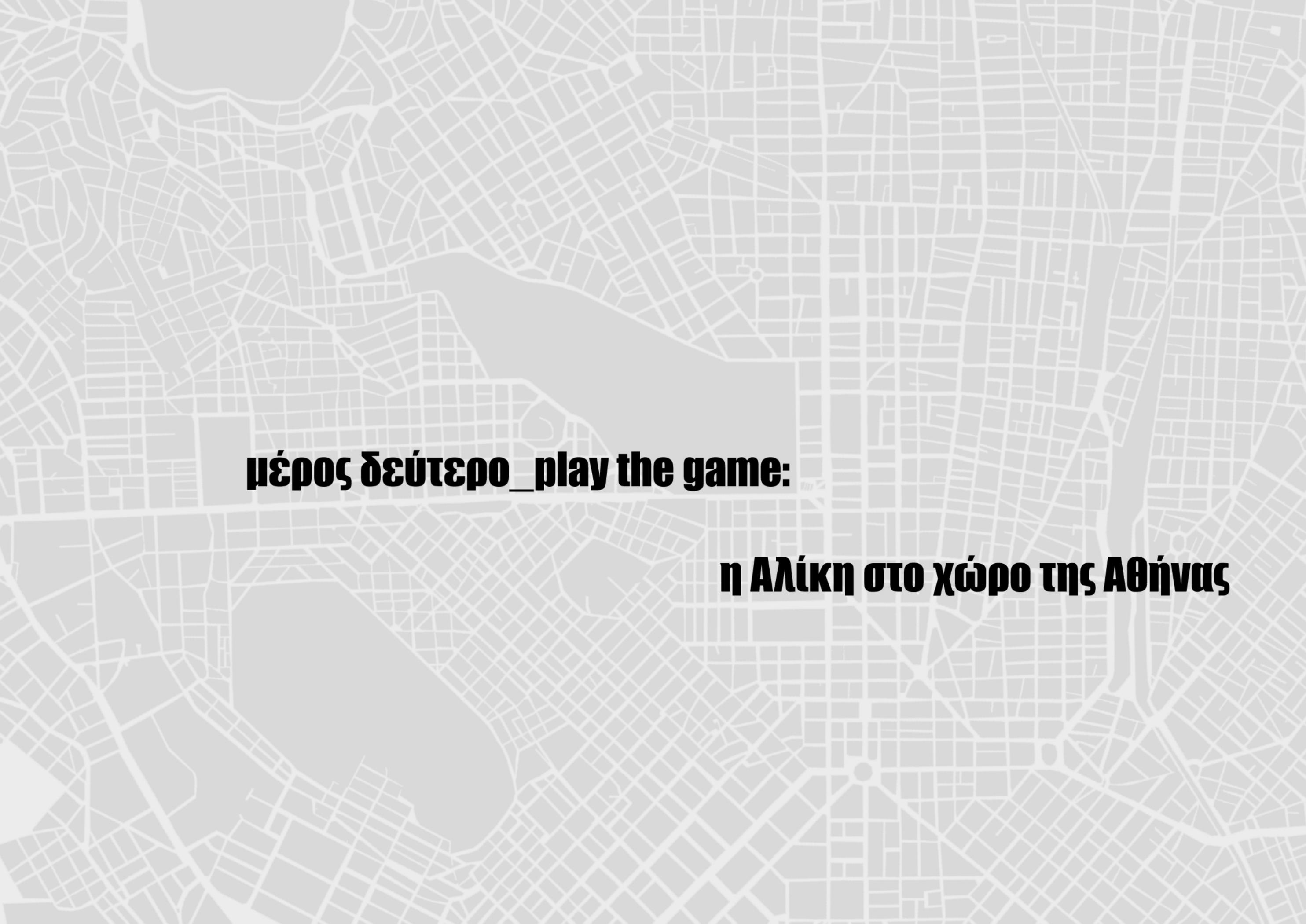
“Αισθάνομαι οργή για το γεγονός ότι η ζωή κάποιου μπορεί να είναι τόσο τραγικά περιορισμένη”

[ο χάρτης των διαδρομών ενός παρισιανού φοιτητή από τον
Γάλλο κοινωνιολόγο Chombart de Lauwe]



Το γενικό όμως συμπέρασμα είναι αρκετά παραπλήσιο με αυτό του γάλλου κοινωνιολόγου Chombart de Lauwe καταγράφοντας τις διαδρομές ενός παρισιανού φοιτητή κατά τη διάρκεια ενός έτους: οι κάτοικοι της Αθήνας περιορίζουν τους περιπάτους τους μόνο σε συγκεκριμένα τμήματά της καθιστώντας την αντίληψή τους για την πόλη εξαιρετικά ελλιπή.

Κατά συνέπεια η ένταξη ασυνήθιστων διαδρομών στα πλαίσια ενός παιχνιδιού εναλλακτικής πραγματικότητας μπορεί να αποτελέσει αφορμή για την εξοικείωση των αθηναίων με την Αθήνα ή ακόμα και την ανατροπή στερεότυπων ψυχαγωγίας αφού αποκτώντας κανείς μεγαλύτερη γνώση για την πόλη και τα μυστικά της θα έχει περισσότερες επιλογές.



μέρος δεύτερο_play the game:

η Αλίκη στο χώρο της Αθήνας

μορφή

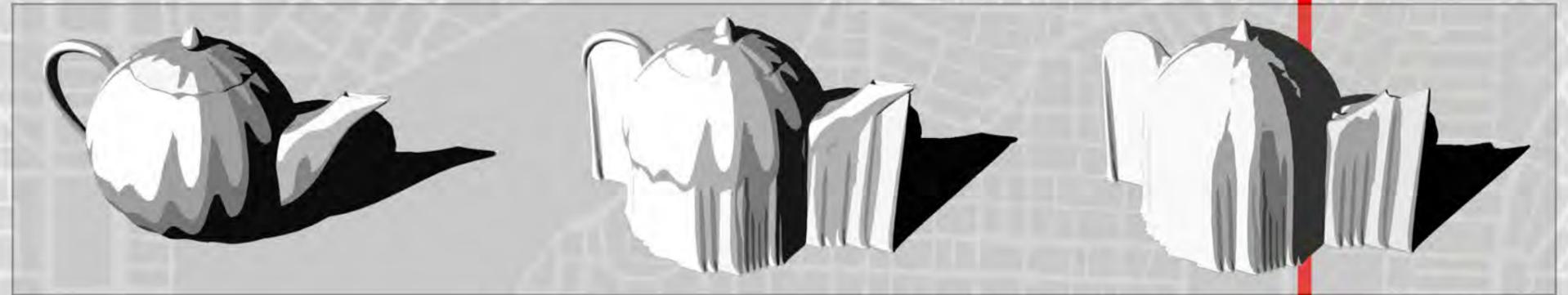
Οι μορφές των εγκαταστάσεων εμπνέονται από αντικείμενα και γεωμετρίες που ο καθένας συναντά και χρησιμοποιεί στην καθημερινότητά του.

Έπιπλα, δομές από το φυσικό κόσμο και αρχιτεκτονικά στοιχεία αποκτούν μια πιο παραμυθένια μορφή και συντίθεται μεταξύ τους σε ενιαίους όγκους που εξυπηρετούν τις ιδιαίτερες ατμοσφαιρικές ανάγκες κάθε χώρου.

Έμφαση δίνεται και στο ζήτημα της κλίμακας, όπου, μιλώντας για γνωστές φόρμες, η παραποίηση στην κλίμακα γίνεται αισθητή και συμβάλλει στην ατμοσφαιρική απόδοση του παραμυθιού.

Η απλοποίηση που υφίστανται οι αρχικές μορφές εξυπηρετεί στην ευκολότερη κατασκευή τους ενώ παράλληλα τους προσδίδει ενιαίο χαρακτήρα όσο ετερόκλητες και αν είναι.

Το τελικό παράγωγο είναι το ίχνος του αρχικού αντικειμένου, στην προσπάθειά του να “πατήσει” (στην κυριολεξία) στο χώρο. Ένα πέπλο καλύπτει την γεωμετρία και δημιουργεί τον τελικό όγκο.



[παραποίηση της δομής μιας κλασικής τσαγιέρας στη λογική των εγκαταστάσεων του παιχνιδιού]

“Η μιμητική τέχνη μπορεί να γεννήσει δύο ειδών πράγματα :

Ο μιμητής μπορεί να αναπαραγάγει όσο πιο πιστά γίνεται τις πραγματικές ιδιότητες του μοντέλου, τα αληθινά μέτρα, τις αληθινές αναλογίες και τα αληθινά χρώματά του - σ’ αυτήν την περίπτωση δημιουργεί μια γνήσια ομοιότητα [εικόνα].

Ο μιμητής μπορεί να αντιγράψει την εξωτερική εμφάνιση ενός αντικειμένου, όταν το παρατηρεί κανείς από ορισμένη θέση - σ’ αυτήν την περίπτωση δημιουργεί μια φαινομενική ομοιότητα ή επίφαση [φάντασμα].”

[ανάλυση του
Σοφιστή του Πλάτωνα
από τον
Monroe Beardsley]

Η τελική μορφή προκύπτει από την διαίρεση του όγκου σε υψομετρικές πάχους 4 cm.

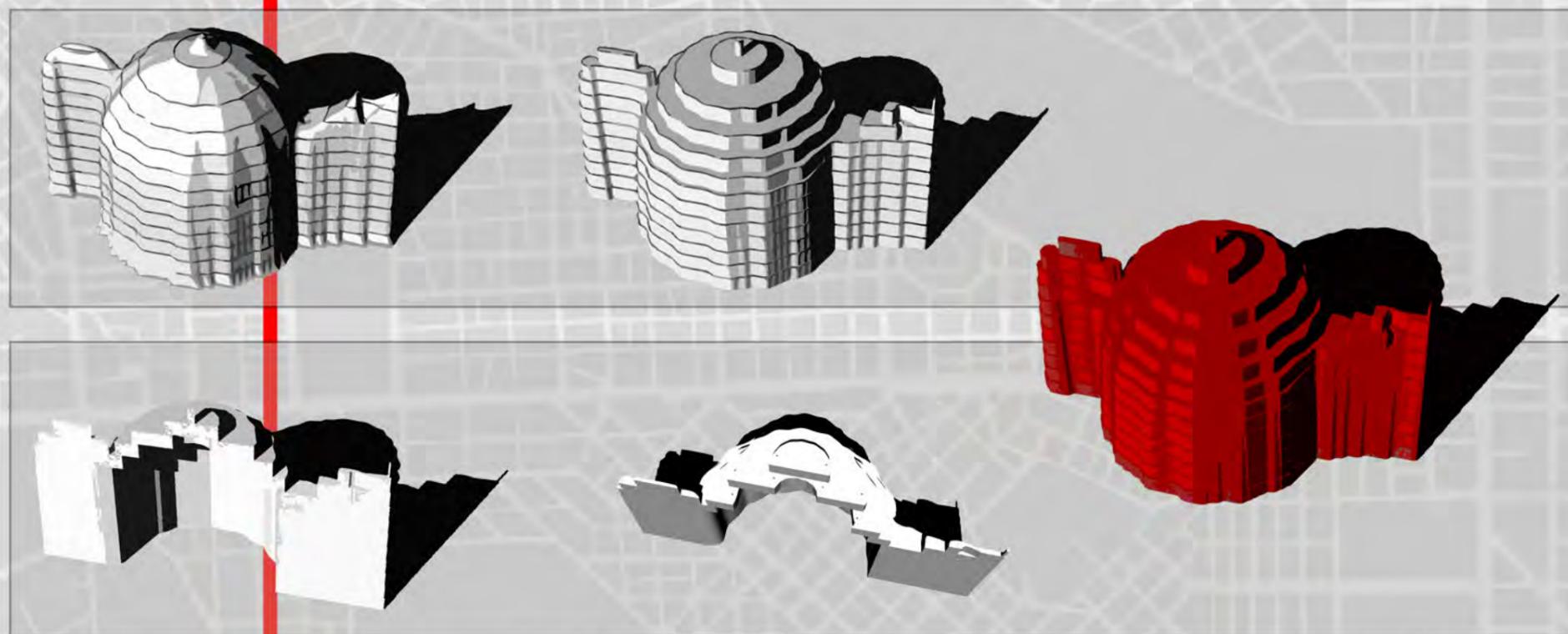
Λόγω της πυκνότητας των υψομετρικών η τελική γεωμετρία προσεγγίζει όλη τη λεπτομέρεια της αρχικής.

Η κατασκευή γίνεται με κόντρα πλακέ θαλάσσης που επιστρώνεται με βερνίκι για ακόμα μεγαλύτερη αντοχή στην υγρασία.

Τα τμήματα που αποτελούν το αντικείμενο δεν είναι συμπαγή - έχουν πάχος 5-10 cm ανάλογα της χρήσης για την οποία προορίζεται το αντικείμενο - για εξοικονόμηση υλικού και μεγαλύτερη ελαφρύτητα κατασκευής.

Τέλος τα παραγόμενα τμήματα φέρουν εγκοπές ώστε να χρησιμοποιηθούν διατομές που θα συνεισφέρουν στην ευκολότερη και ταχύτερη συναρμολόγηση αλλά και στην σταθερότητα του όγκου και κολλώνται μεταξύ τους.

Το τελικό χρώμα όλων των εγκαταστάσεων ώστε να αποτελούν ξεκάθαρα κομμάτια ενός συνόλου είναι το κόκκινο, που τους προσδίδει παραμυθένιο χαρακτήρα και τα κάνει αντιληπτά ως σύμβολα / landmarks ακόμα και από μακρινές αποστάσεις.



[η λογική των υψομετρικών - μικρής πυκνότητας ώστε να είναι εμφανείς - η τομή του αντικειμένου και η τελική μορφή στο χρώμα το οποίο προορίζεται για όλες τις εγκαταστάσεις]

“η όχθη του ποταμού”

ατμόσφαιρα της όχθης

Η αφήγηση ξεκινάει και τελειώνει στην όχθη του ποταμού όπου βρίσκεται το σπίτι της Αλίκης. Η Αλίκη κάθεται με την αδερφή της δίπλα στο ποτάμι σε μια ατμόσφαιρα θαλπωρής, οικογενειακής οικειότητας και ζεστασιάς. Η φύση - τα δέντρα, τα πουλιά και το τρεχούμενο νερό - εντείνουν την αίσθηση ηρεμίας την οποία θα αναστατώσει στις πρώτες σκηνές η εμφάνιση του Λευκού Κούνελου που σηματοδοτεί και την έναρξη του ονείρου.



“...βρέθηκε ξαπλωμένη στην όχθη, με το κεφάλι της στην αγκαλιά της αδερφής της, που έδινε απαλά μερικά νεκρά φύλλα πεσμένα από τα δέντρα από το πρόσωπό της. “Ξύπνα αγαπητή μου Αλίκη!” είπε η αδερφή της “Τι μεγάλος ύπνος ήταν αυτός που είχες!” “Ω, τι περίεργο όνειρο ήταν αυτό που είδα!”, είπε η Αλίκη.”

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

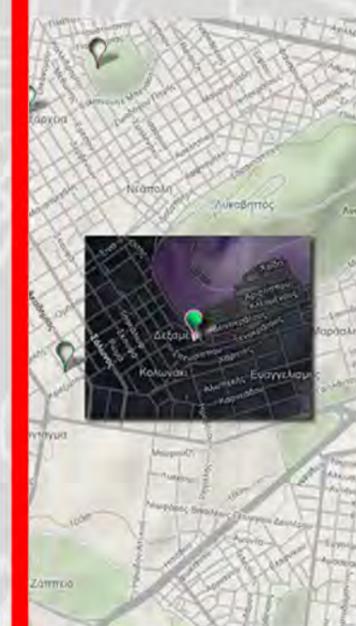
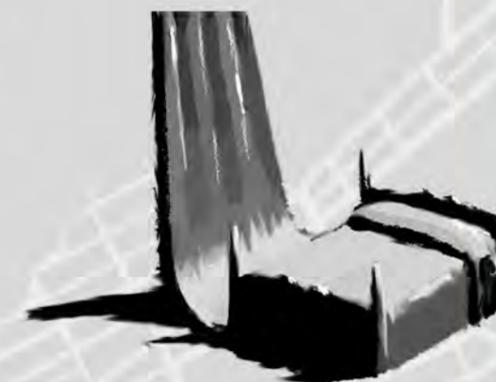
η όχθη στην Αθήνα

Ο χώρος που επιλέγεται να εικονογραφήσει την όχθη είναι μια από τις παλαιότερες γειτονιές της Αθήνας. Η Δεξαμενή, με έντονη την παρουσία της κατοικίας φέρει την οικειότητα που βιώνει η Αλίκη στο παραμύθι. Η πλατεία Δεξαμενής, τοποθετημένη στους πρόποδες του Λυκαβηττού, με πλούσια φύτευση και το ίδιο το στοιχείο του νερού που γίνεται αντιληπτό οπτικά αλλά και ακουστικά, φέρει όλα τα χαρακτηριστικά που την καθιστούν ιδανική ως την “όχθη του ποταμού” στην Αθήνα.

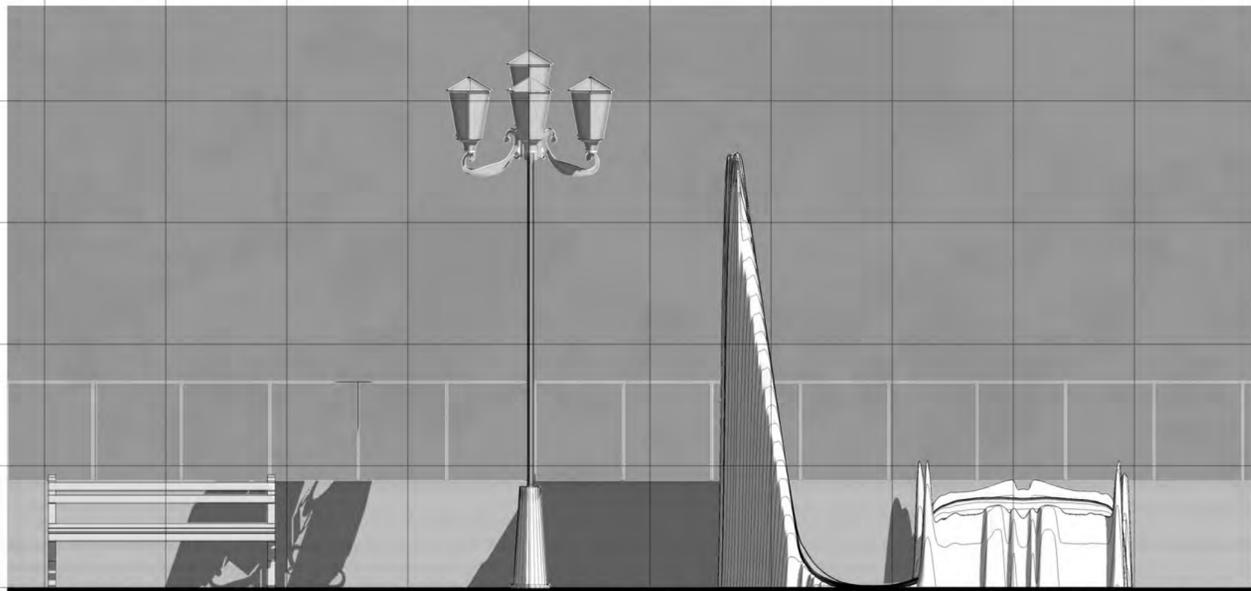
[πανοραμική λήψη της πλατείας Δεξαμενής]

η εγκατάσταση στην όχθη

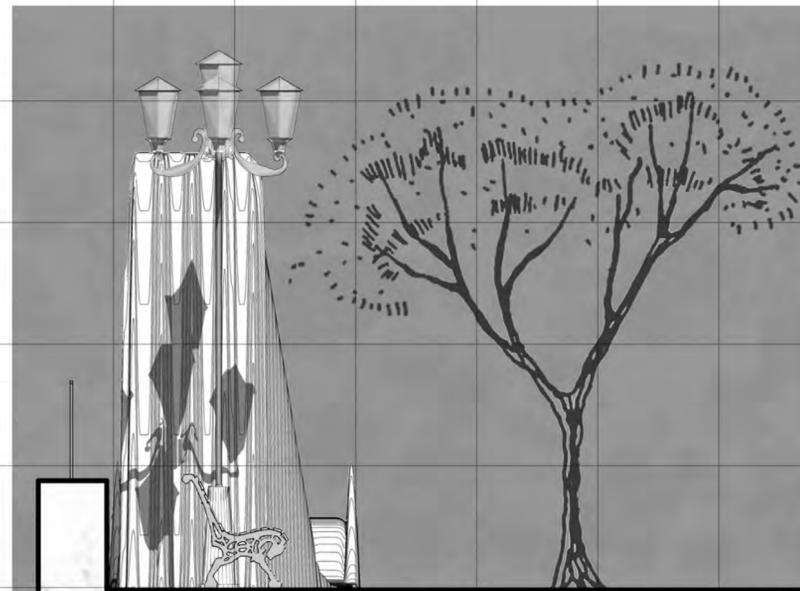
Η εγκατάσταση καλεί τον επισκέπτη να νιώσει την ίδια θαλπωρή και ζεστασιά που ένιωθε η Αλίκη στην όχθη. Το αντικείμενο που επιλέγεται να δημιουργήσει αυτή την ατμόσφαιρα είναι το κρεβάτι, όντας ένας από τους πιο οικείους χώρους της καθημερινότητάς μας. Η τοποθέτησή του γίνεται στο κομμάτι αυτό της πλατείας που βλέπει στη δεξαμενή, απ’ όπου ακούγεται και ο ήχος του νερού. Η φύτευση σε συνδυασμό με τον προσανατολισμό προστατεύουν το συγκεκριμένο σημείο από το έντονο φως δημιουργώντας μια αλόκοτη ατμόσφαιρα, αφού παράγουν έναν σκιερό θύλακα σε έναν χώρο που είναι κατά τα άλλα κατάφωτος. Στη νότια πλευρά της εγκατάστασης προστίθεται και μια κουρτίνα ώστε να προστατεύει τον χρήστη από τον φυσικό αλλά και τον τεχνητό φωτισμό.



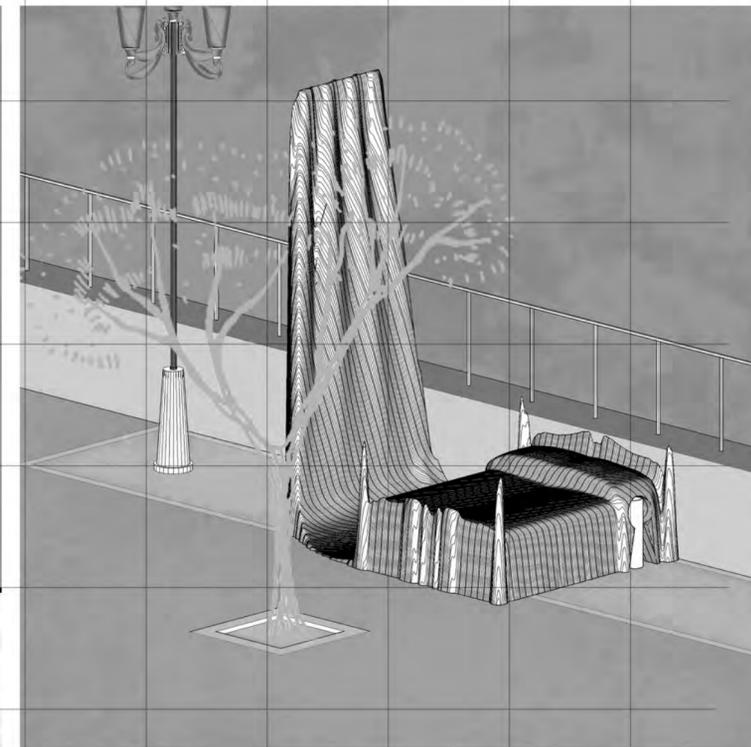
πρόσοψη



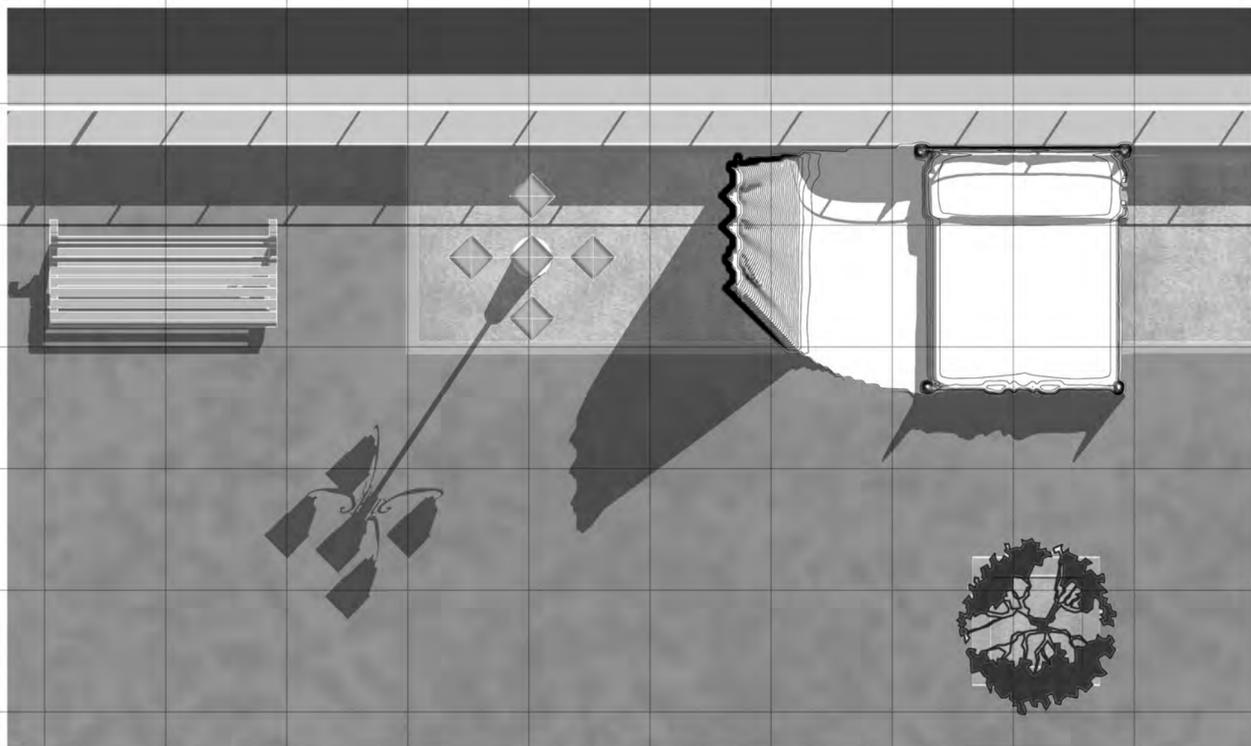
νοτιανατολική όψη



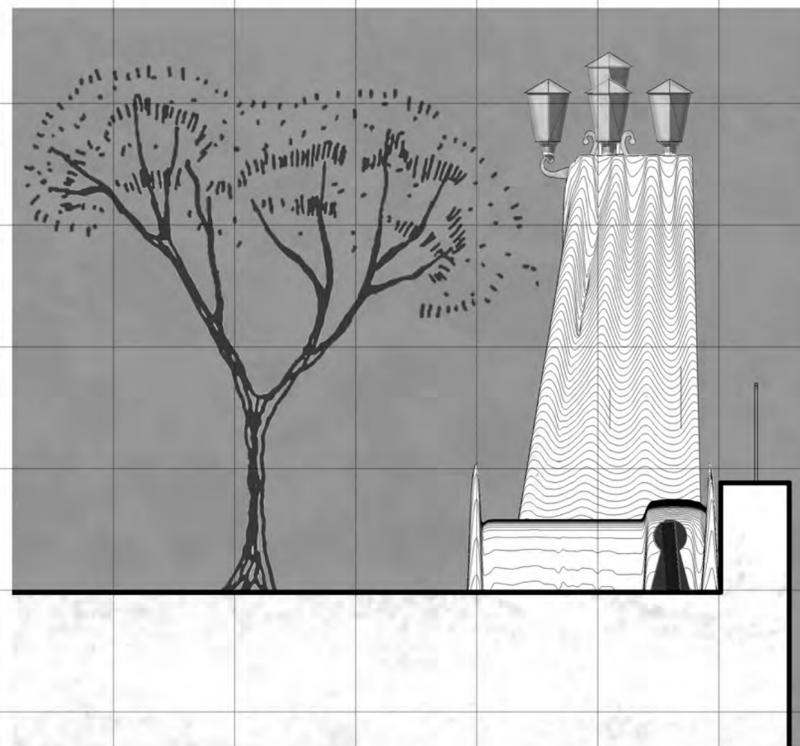
αξονομετρική απεικόνιση



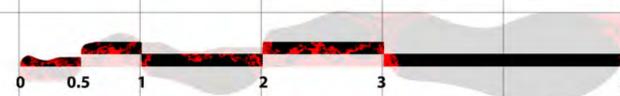
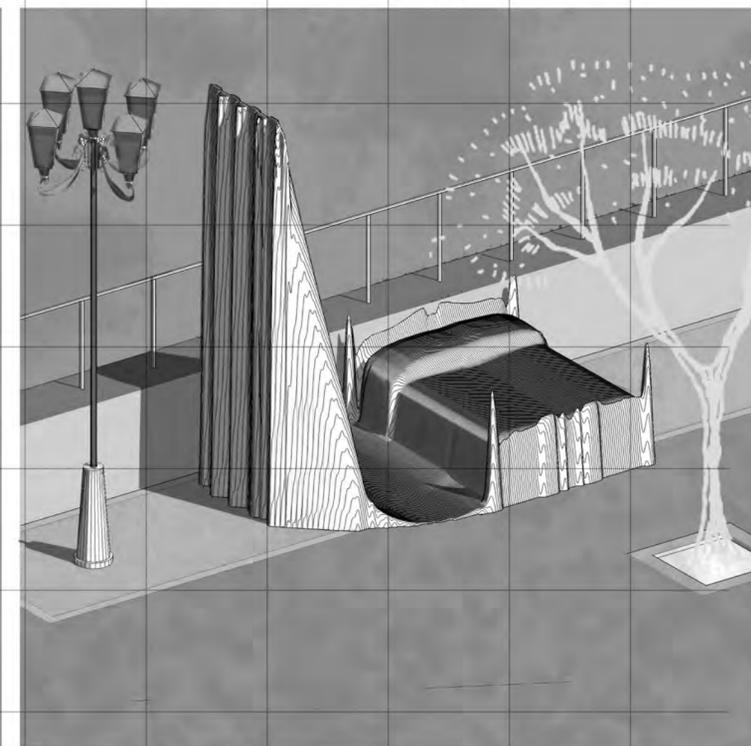
κάτοψη



βορειοδυτική όψη



αξονομετρική απεικόνιση



“η κουνελότρυπα”

ατμόσφαιρα της κουνελότρυπας

Ο πρώτος σταθμός στο όνειρο της Αλίκης είναι η κάθοδος της στην κουνελότρυπα. Από την οικεία όχθη όπου ξεκίνησε η αφήγηση αρχίζει να πέφτει στον κόσμο του ονείρου: σκοτάδι, φόβος για το άγνωστο, άγχος για την κατάληξη της πτώσης αλλά και ένας περιεργός ενθουσιασμός για το παράδοξο είναι τα συναισθήματα που κατακλύζουν την Αλίκη. Η έννοια της πτώσης, της “προς τα κάτω” πορείας φέρνει στο νου την ιδέα του Κάτω Κόσμου: στην Κόλαση του Δάντη, με τη μορφή ανεστραμμένης πυραμίδας, το βάθος είναι ανάλογο του μεγέθους της αμαρτίας.



[η κουνελότρυπα σε σκηνή από την ταινία Αλίκη του Tim Burton]

“Η κουνελότρυπα συνέχιζε ευθεία σαν τούνελ για κάποια απόσταση ενώ ξαφνικά βυθίστηκε κάτω, τόσο ξαφνικά που η Αλίκη δεν πρόλαβε καν να σκεφτεί να σταματήσει πριν αρχίσει να πέφτει σε κάτι το οποίο έμοιαζε με ένα εξαιρετικά βαθύ πηγάδι...Κάτω, κάτω, κάτω. Δε θα έφτανε ποτέ σε ένα τέλος αυτή η πτώση;”

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

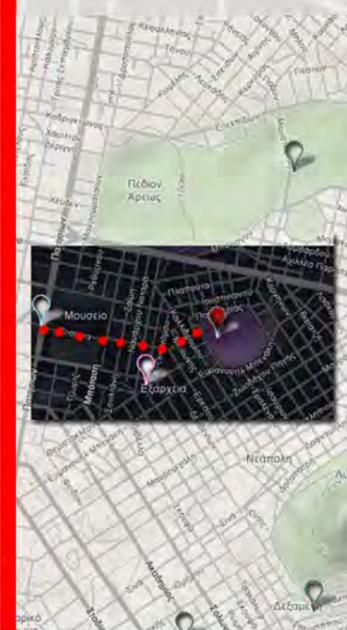
η κουνελότρυπα στην Αθήνα

Η κουνελότρυπα εικονογραφείται ως μια διαδρομή που εμπεριέχει την έννοια της κατάβασης σε πρακτικό αλλά και εννοιολογικό επίπεδο. Η κάθοδος από το λόφο του Στρέφη στην Πατησίων αποτελεί αφενώς κατηφορική ως πορεία πράγμα που δίνει στον περιπατητή την εποπτεία της κουνελότρυπας όπως και στο παραμύθι. Αφετέρου η αίσθηση αλλαγής της κλίμακας μεταξύ της θέας από τον καταφύτο λόφο όπου νιώθει κανείς ολόκληρη την Αθήνα στην παλαμή του χεριού του και της καρδιάς της οδού Πατησίων όπου η οπτική μεταφέρεται στο ύψος ενός δρόμου με ψηλή δόμηση και βαριά κυκλοφορία παραπέμπει σε μια Αλίκη που είναι όσο πιο μεγάλη γίνεται στην αρχή της διαδρομής και μικραίνει σταδιακά μέχρι να νιώσει εγκλωβισμένη στα έγκατα της πόλης. Η πορεία αποτελείται από σαφή τμήματα: αρχίζει από την κορυφή του λόφου, τον διασχίζει ως τον δρόμο και κατεβαίνει τις σκάλες της Ζωσιμαδών για να βρεθεί στην Τοσίτσα που ουσιαστικά αποτελείται από δύο τμήματα, εκείνο του δρόμου και εκείνο του πεζόδρομου που λόγω της “φήμης” του είναι εν τέλει το πιο “σκοτεινό” κομμάτι στην διαδρομή. Η συμβολή της Τοσίτσα και της Πατησίων σηματοδοτεί το τέλος της καθόδου.

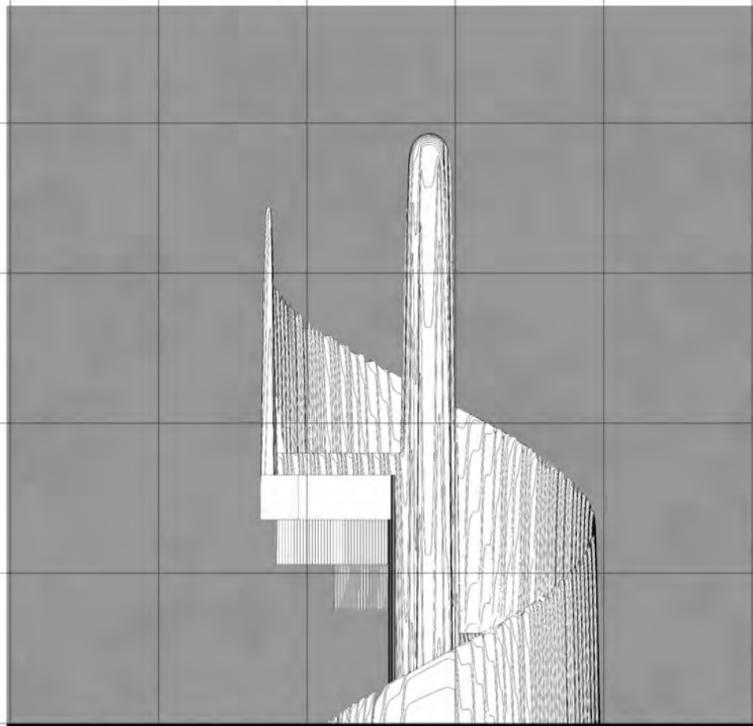
[πανοραμική λήψη από το λόφο του Στρέφη]

η εγκατάσταση στην κουνελότρυπα

Το αντικείμενο καλείται να χαράξει την πορεία του περιπατητή. Το αντικείμενο εικονογραφείται ως μια σπειροειδής σκάλα που αποτελεί μια μορφή-σύμβολο της απότομης καθόδου, ενώ ο ίλιγγος που προκαλεί η συγκεκριμένη γεωμετρία εντείνει την αίσθηση της πτώσης. Για να δοθεί έμφαση στην ποικιλία των ατμοσφαιρικών ποιοτήτων της πορείας, όπου η αίσθηση της κλίμακας παίζει κυρίαρχο ρόλο, οι εγκαταστάσεις αλλάζουν μέγεθος. Έτσι, στην κορυφή του λόφου απ’ όπου η θέα θα έπειθε την Αλίκη ότι έχει μεγαλώσει όσο δεν πάει, οι σηματοδότες είναι μικρότεροι -ακόμα και σε σχέση με μια πραγματική σκάλα- για να ενισχύσουν αυτή την εντύπωση. Στην πορεία της διαδρομής όμως, περνώντας από τα στενά των Εξαρχείων με την σχετικά χαμηλή δόμηση και τους πεζόδρομους το “φάντασμα” της σκάλας αποκτά μια σχέση 1:1 με το πραγματικό αντικείμενο, καταλήγοντας στο 2:1 στο τέλος της Τοσίτσα, στη συμβολή με την Πατησίων.



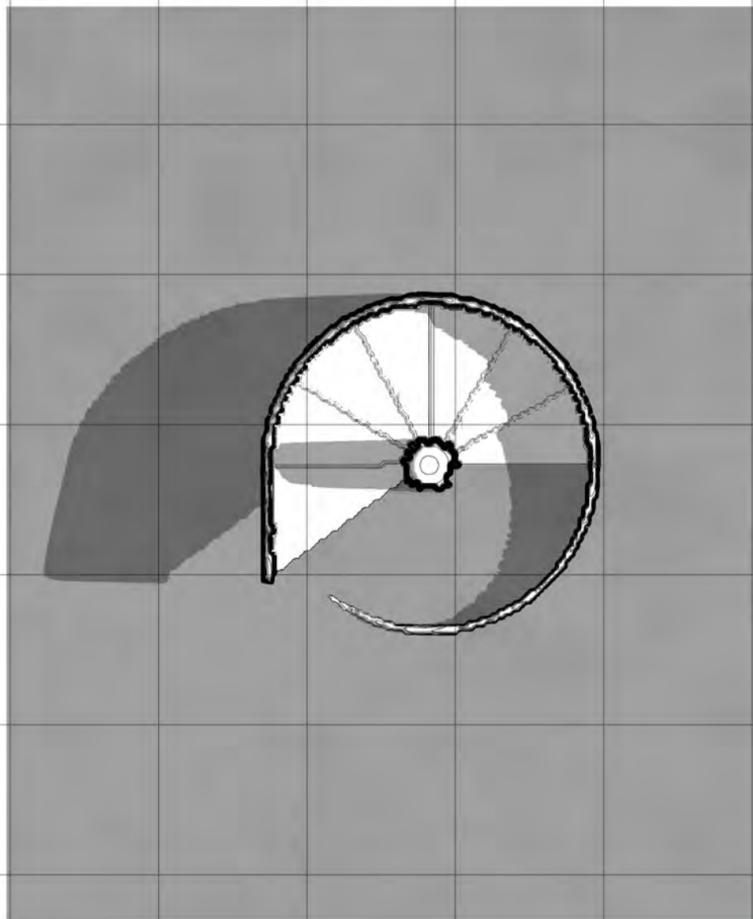
πρόσοψη



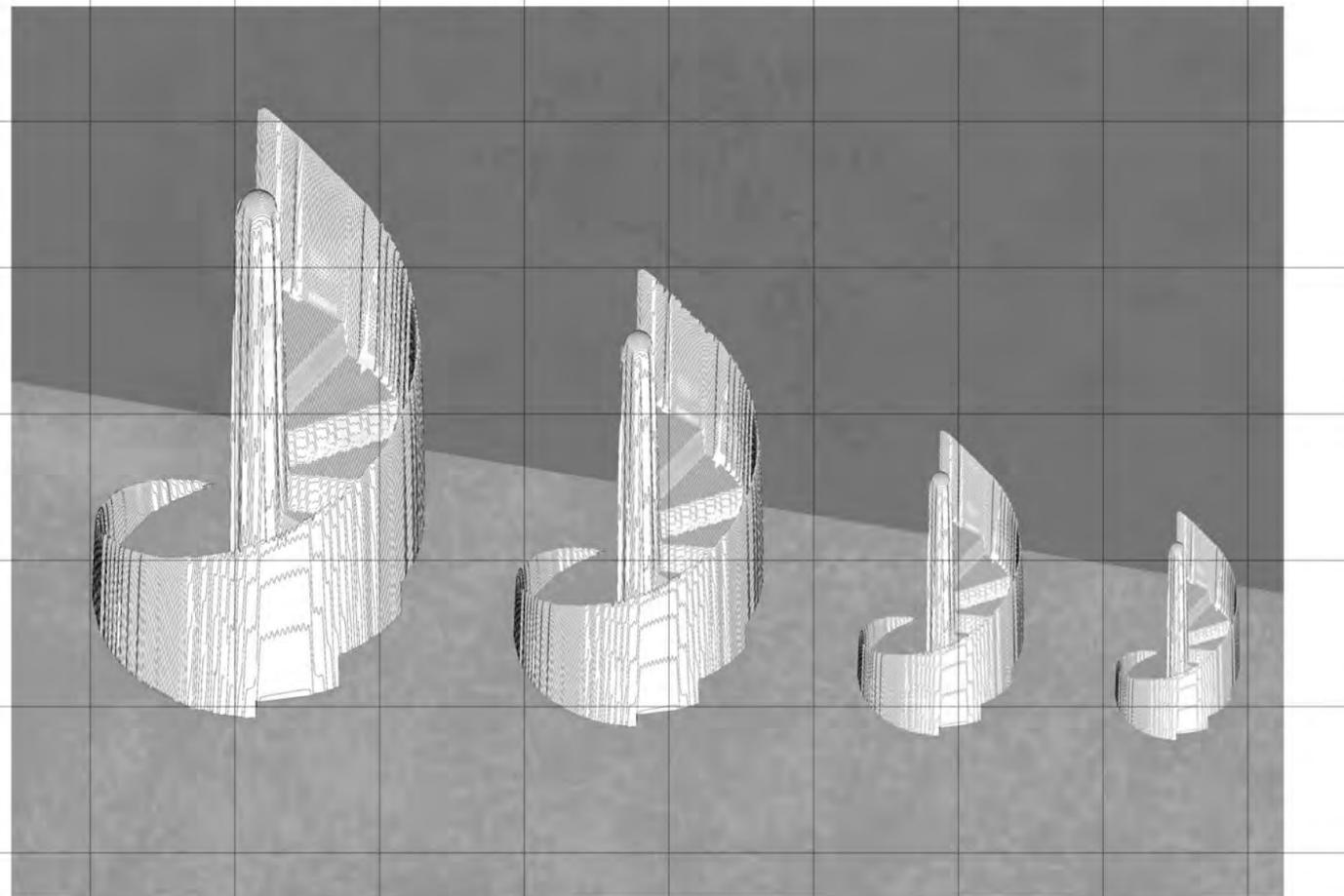
διαδρομή / μεγέθη



κάτοψη



αξονομετρική απεικόνιση / σχέση μεγεθών



“ο διάδρομος”

ατμόσφαιρα του διαδρόμου

Η κουνελότρυπα καταλήγει στον διάδρομο με τις κλειστές πόρτες. Εδώ η Αλίκη θα αλλάξει μέγεθος για πρώτη φορά: θα μεγαλώσει και θα μικρύνει προσπαθώντας να βρει μια έξοδο. Η ατέρμονη πορεία που δεν οδηγεί πουθενά, η επανάληψη του μοτίβου της κλειστής πόρτας και οι βίαιες αλλαγές στο μεγεθός της συνθέτουν μια ατμόσφαιρα άγχους, πανικού και αδιέξοδου. Παρά το ότι μικραίνει και μεγαλώνει δεν μπορεί να βρει έναν τρόπο να φύγει γιατί κάθε μέγεθος έχει το δικό του μειονέκτημα, κάνοντάς τη να ξεσπάσει σε κλάμματα από την απελπισία της.



[ο διάδρομος όπως εικονογραφήθηκε από τον John Tenniel]

“Υπήρχαν πόρτες σε όλο το μήκος του διαδρόμου αλλά ήταν όλες κλειδωμένες - και όταν η Αλίκη διέσχισε όλη τη μια πλευρά και μετά την άλλη, δοκιμάζοντας κάθε πόρτα, περπάτησε θλιμμένη μέχρι το κέντρο, αναρωτώμενη πώς θα μπορούσε να βγει ποτέ από κει μέσα.”

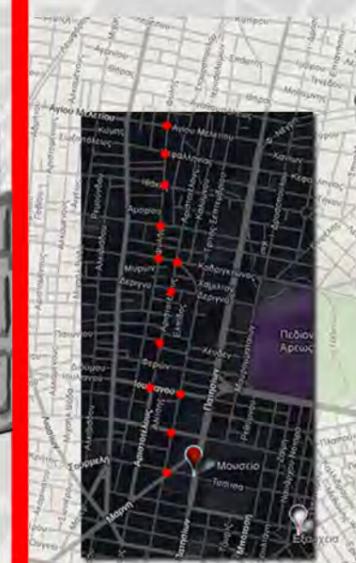
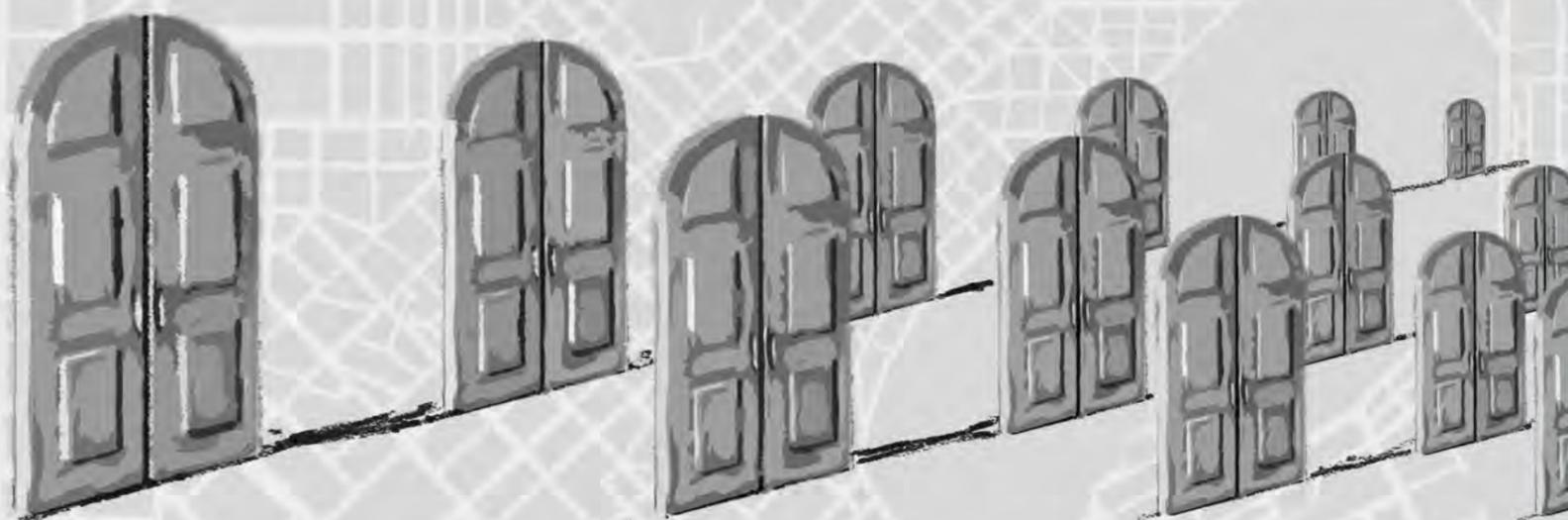
[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

ο διάδρομος στην Αθήνα

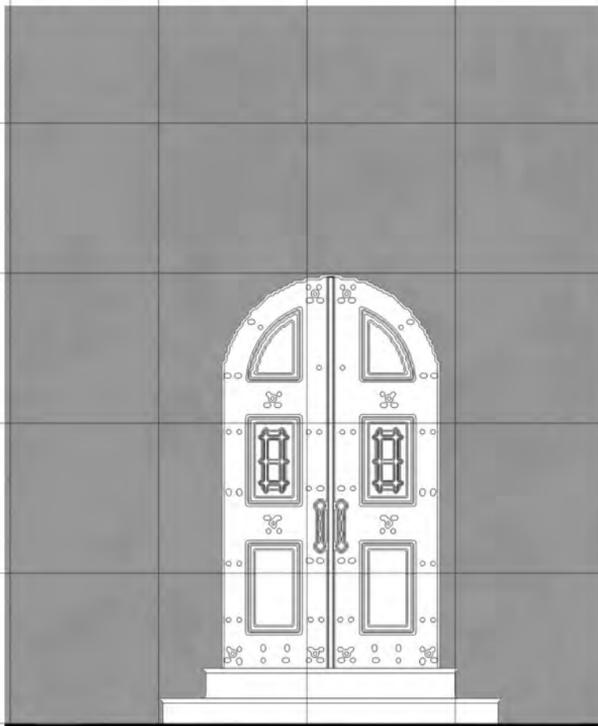
Η αντιστοιχία του διαδρόμου στο χώρο της Αθήνας δε θα μπορούσε παρά να γίνει μέσω μιας διαδρομής που θίγει αφενώς την αίσθηση της επανάληψης του ίδιου μοτίβου, όπως στο παραμύθι με τις κλειστές πόρτες, και αφετέρου την αλλαγή στην κλίμακα. Επιλέγεται έτσι μια τεθλασμένη πορεία μεταξύ τεσσάρων παράλληλων αξόνων: η Πατησίων, η 3ης Σεπτεμβρίου, η Αριστοτέλους και η Φυλής διαγράφουν τμηματικά τη διαδρομή αυτή. Η δόμηση των τεσσάρων αξόνων και η ένταση στην κυκλοφορία δημιουργούν μια ιεραρχία με την Πατησίων να αποτελεί το τμήμα εκείνο όπου ο περιπατητής έχει μικρύνει στο ελάχιστο και σταδιακά μεγαλώνει ώστε στην Φυλής να φτάσει στο μέγιστο. Ακόμα, το είδος της δόμησης στα συγκεκριμένα τμήματα, όπου τα κτίρια ακολουθούν την οικοδομική γραμμή δημιουργώντας ένα ενιαίο και ξεκάθαρο μέτωπο δίνει στην πορεία την ομοιογένεια που είχε ο διάδρομος της Αλίκης.

η εγκατάσταση στο διάδρομο

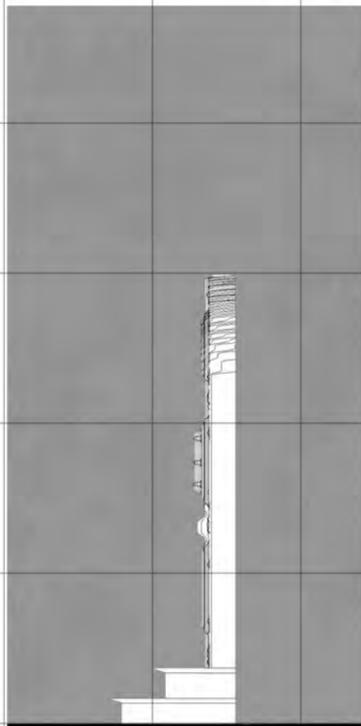
Όπως και στην κουνελότρυπα, έτσι και στον διάδρομο η εγκατάσταση αποτελεί δείκτη της πορείας. Το μοτίβο της κλειστής πόρτας που επαναλαμβάνεται στο παραμύθι επιλέγεται για να εικονογραφήσει τους σηματοδότες αποδίδοντας την αλλαγή στην κλίμακα των αξόνων που αποτελούν τη διαδρομή: οι κλειστές πόρτες αλλάζουν μέγεθος όπως και στην κουνελότρυπα. Στο τμήμα της διαδρομής όπου ο περιπατητής νιώθει μικρότερος -το κομμάτι δηλαδή της Πατησίων- οι πόρτες είναι μεγαλύτερες αντλώντας την αναλογία στα μεγέθη από την αναλογία στα πλάτη των δρόμων: έτσι αφού η Πατησίων έχει τριπλάσιο πλάτος από τη Φυλής τόσο μεγαλύτερη θα είναι και η πόρτα που τοποθετείται εκεί. Τέσσερα διαφορετικά μεγέθη για τους τέσσερις άξονες.



πρόσοψη



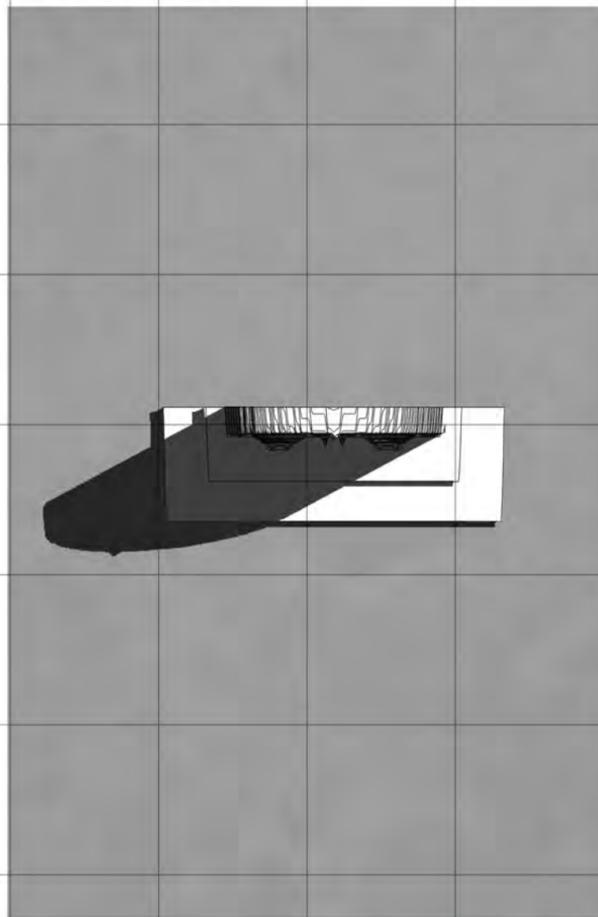
πλάγια όψη



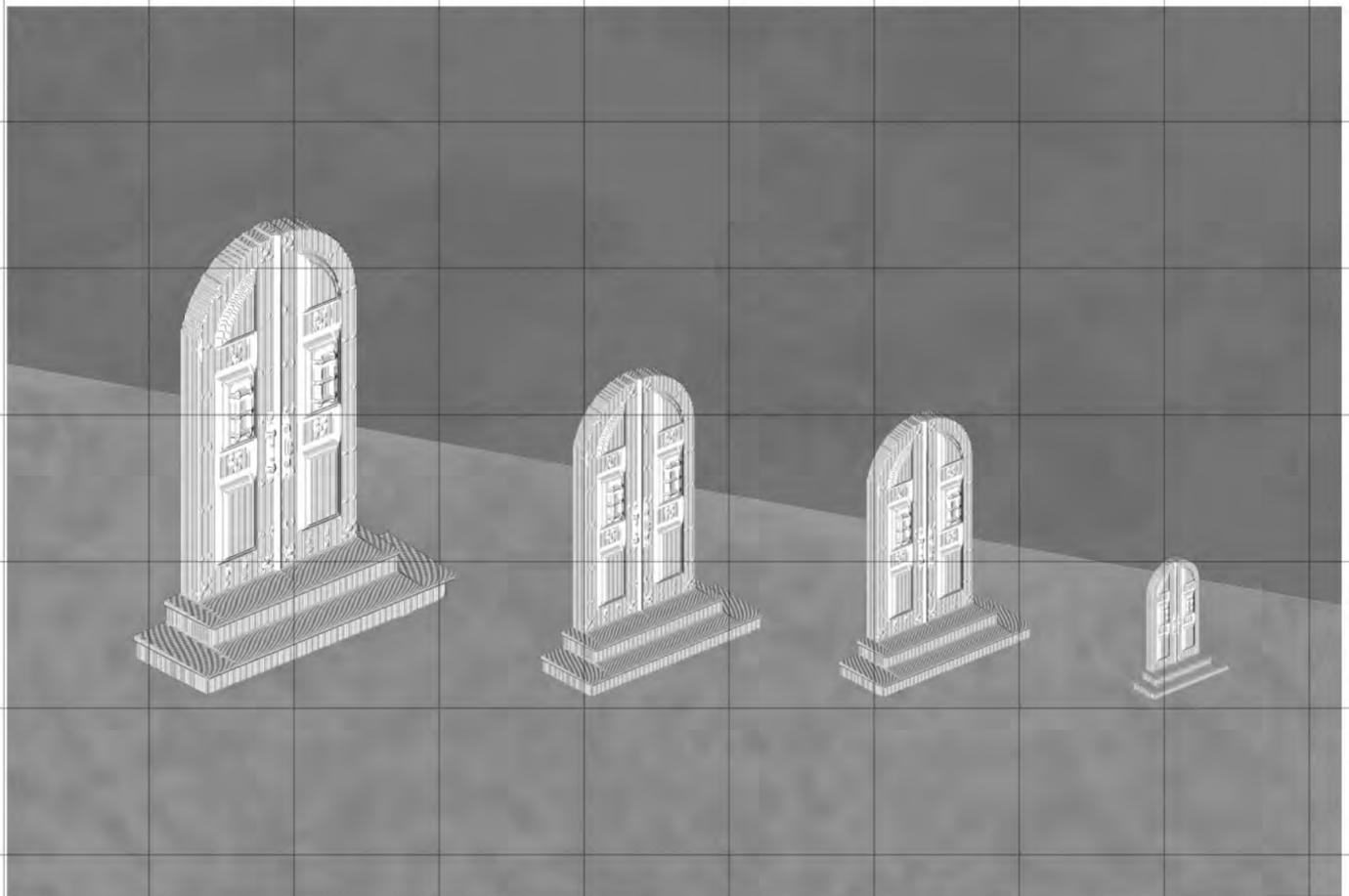
διαδρομή / μεγέθη



κάτοψη



αξονομετρική απεικόνιση / σχέση μεγεθών



“η παραλία”

ατμόσφαιρα της παραλίας

Η θάλασσα από δάκρυα θα οδηγήσει την Αλίκη στην πρώτη πραγματικά ξέγνοιαστη συνάντηση του παραμυθιού. Θα βρεθεί σε μια παραλία όπου διάφορα μικρά ζώκια παίζουν χαρούμενα. Χορός, φωνές, παιχνίδι, παραμύθια, αναστάτωση... αν εξαιρεθεί το σουρρεαλιστικό της υπόθεσης η παραλία θα μπορούσε να παραλληλιστεί με ένα χαρούμενο προαύλιο σχολείου ή μια παιδική γιορτή. Άλλωστε η ίδια η Αλίκη αντιλαμβάνεται τις αλλόκοτες παρουσίες των ζώων ως κάτι τόσο οικείο, όσο θα ήταν οι φιγούρες των συνομήλικών της φίλων. Είναι άλλωστε και στο ίδιο μέγεθος...



[η παραλία όπως εικονογραφήθηκε από τον John Tenniel]

“Στην αρχή το Ντόντο μάρκαρε μια γραμμή για τον αγώνα, περίπου σαν κύκλο, και μετά όλη η ομάδα τοποθετήθηκε κατά μήκος της γραμμής, εδώ και εκεί. Δεν υπήρχε αντίστροφη μέτρηση αλλά ξεκίνησαν να τρέχουν όποτε ήθελαν, και σταμάτησαν όποτε ήθελαν, οπότε κανείς δεν ήξερε ποιος πραγματικά είχε κερδίσει... Τελικά το Ντόντο αναφώνησε: “Όλοι κέρδισαν και όλοι πρέπει να πάρουν δώρα!” ”

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

η παραλία στην Αθήνα

Η επιλογή της παραλίας γίνεται με γνώμονα την έννοια της παιδικής ξεγνοιασιάς. Το Μεταξουργείο ίσως να φαντάζει κάπως αλλόκοτη αντιστοιχία, αφού πλέον η περιοχή αποτελεί μαγνήτη για όσους ψάχνουν εναλλακτικούς τρόπους διασκέδασης. Παρόλα αυτά η ατμόσφαιρα του Μεταξουργείου κατά τη διάρκεια της μέρας, στο πιο εσωστρεφές κομμάτι του, διατηρεί όλα τα στοιχεία μιας παλιάς γειτονιάς κατοικίας, όπου η σχετικά χαμηλή δόμηση, η ύπαρξη πεζόδρομων και οι φωνές των παιδιών από τα γύρω σχολεία συνθέτουν την εικόνα της ξεγνοιασιάς και του παιδικού παιχνιδιού. Τα χαρακτηριστικά αυτά συνοψίζονται στην συμβολή των πεζόδρομων Σαλαμίνας και Σφακτηρίας, όπου η κλίμακα και η ατμόσφαιρα φαντάζουν παραμυθένια.

η εγκατάσταση στην παραλία

Οι δομές που βρίσκει κανείς σε μια παιδική χαρά αποτελούν σήμα κατατεθέν του παιχνιδιού και της ξεγνοιασιάς. Στην προκειμένη περίπτωση η εγκατάσταση αντλεί τη μορφή της από μια τσουλήθρα, δίνοντας τη δυνατότητα στον περιπλανητή να παίζει σκαρφαλώνοντας και τσουλώντας. Το αντικείμενο μπορεί να αποτελέσει ένα απλό κάθισμα για τους λιγότερο “τολμηρούς” που προσφέρει μια ήρεμη στάση ανάμεσα στα φυτεμένα παρτέρια του πεζόδρομου. Το ορθοκανονικό τμήμα της τσουλήθρας σε οδηγεί πάνω από τα παρτέρια, ενώ η απόληξή της ακολουθεί τη γεωμετρία της πλακόστρωσης, παίρνοντας εξαγωνικό σχήμα.



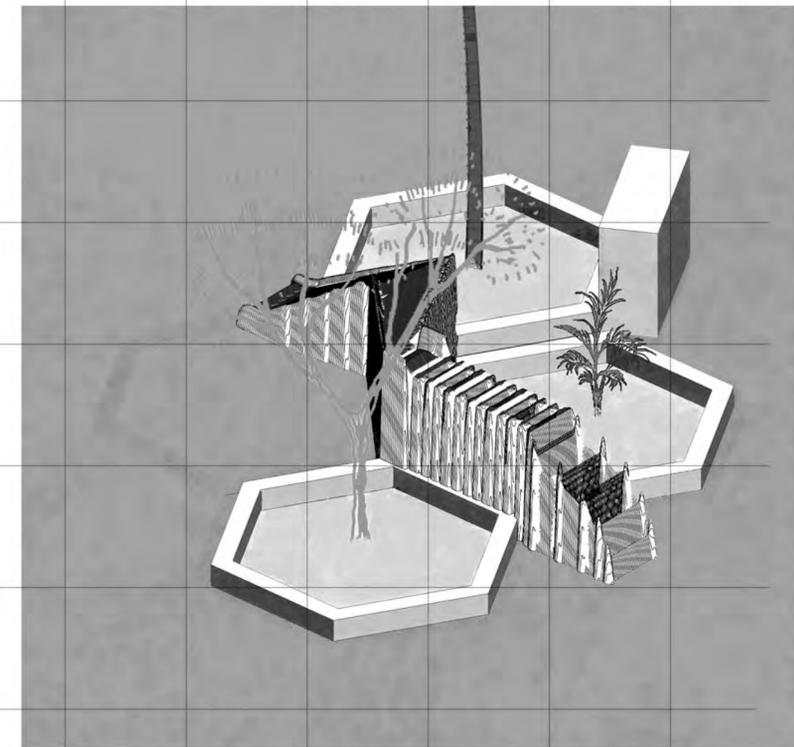
δυτική όψη



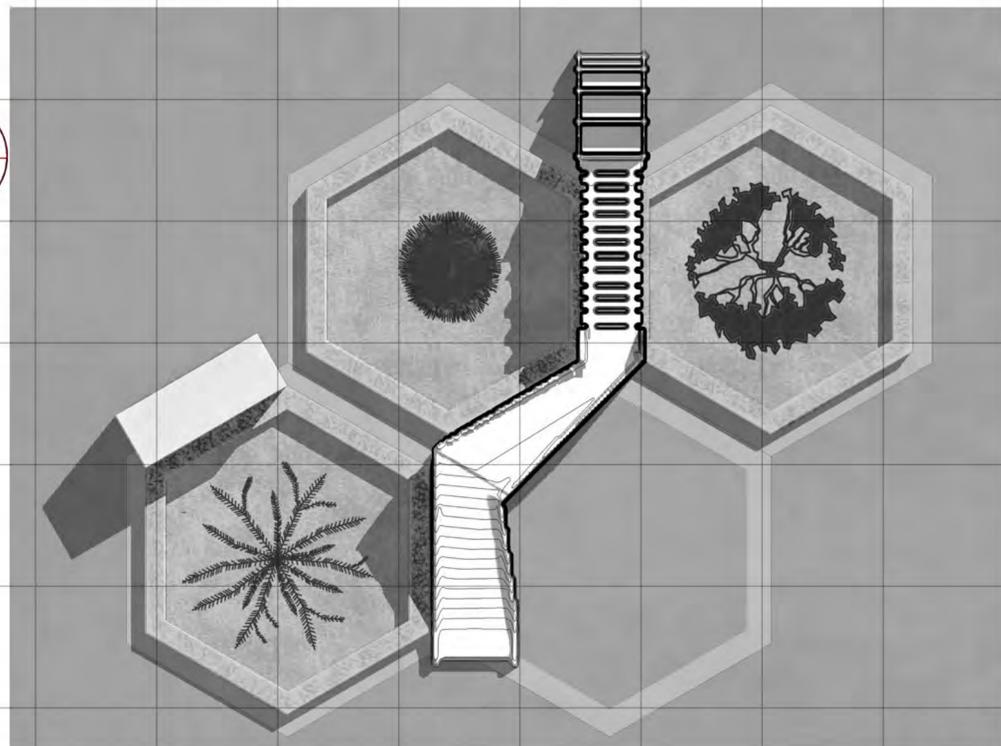
ανατολική όψη



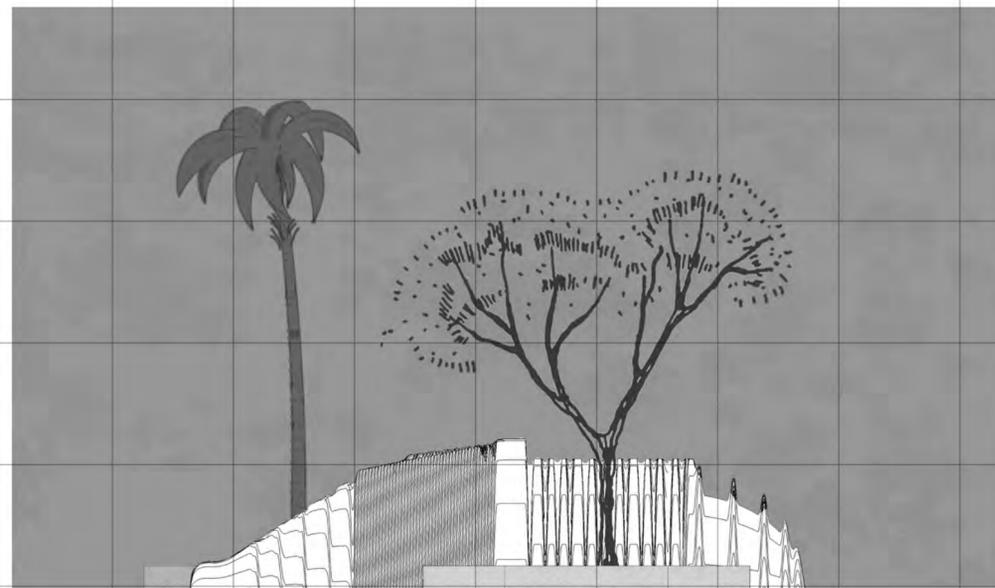
αξονομετρική απεικόνιση



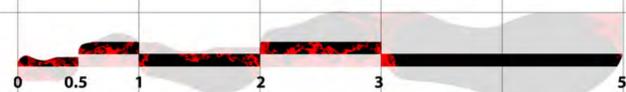
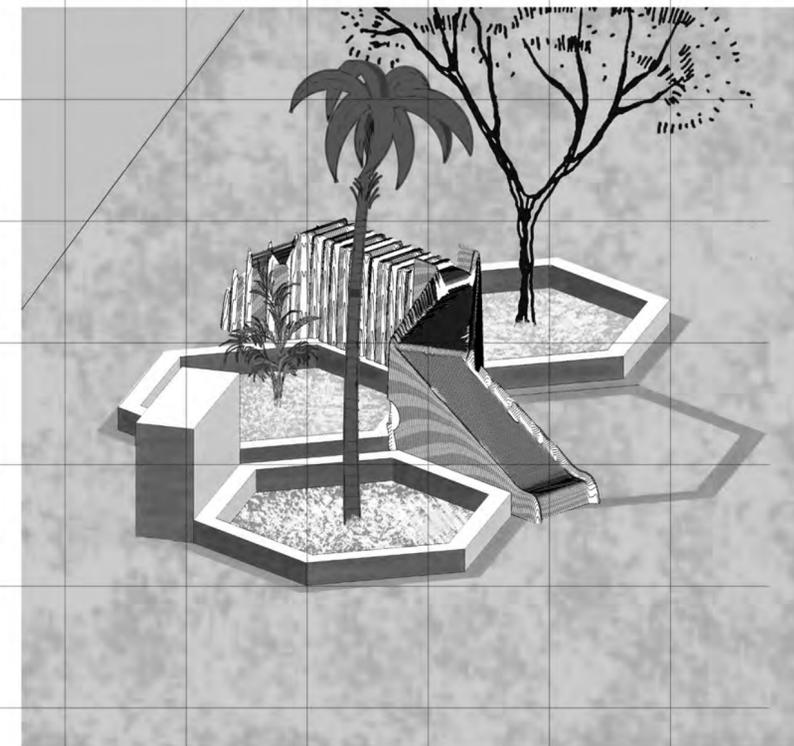
κάτοψη



νότια όψη



αξονομετρική απεικόνιση



“το δάσος”

ατμόσφαιρα του δάσους

Το δάσος είναι ... δάσος. Χαοτικό, μυστηριώδες, ανεξερεύνητο, επικίνδυνο. Είναι το βασικό σταυροδρόμι του παραμυθιού, όπου οδηγεί παντού αλλά αποπροσανατολίζει κιόλας λόγω της ομοιομορφίας του. Αν η Αλίκη λίγο αργότερα δεν συναντούσε τη Γάτα, μάλλον θα περιπλανιόταν μέχρι σήμερα ψάχνοντας τον κήπο της. Οι εκπλήξεις στο δάσος είναι πολλές και για κάποιον που δεν έχει καν σταθερό μέγεθος τα πάντα μπορούν να αποτελέσουν απειλή.



[το δάσος όπως εικονογραφήθηκε από τον John Tenniel]

“...η μόνη δυσκολία ήταν, ότι δεν είχε την παραμικρή ιδέα προς τα πού να πάει, και καθώς περιπλανιόταν με αγωνία ανάμεσα στα δέντρα, ένα μικρό κοφτό γάβγισμα πάνω από το κεφάλι της την έκανε να κοιτάξει πάνω βιαστικά”

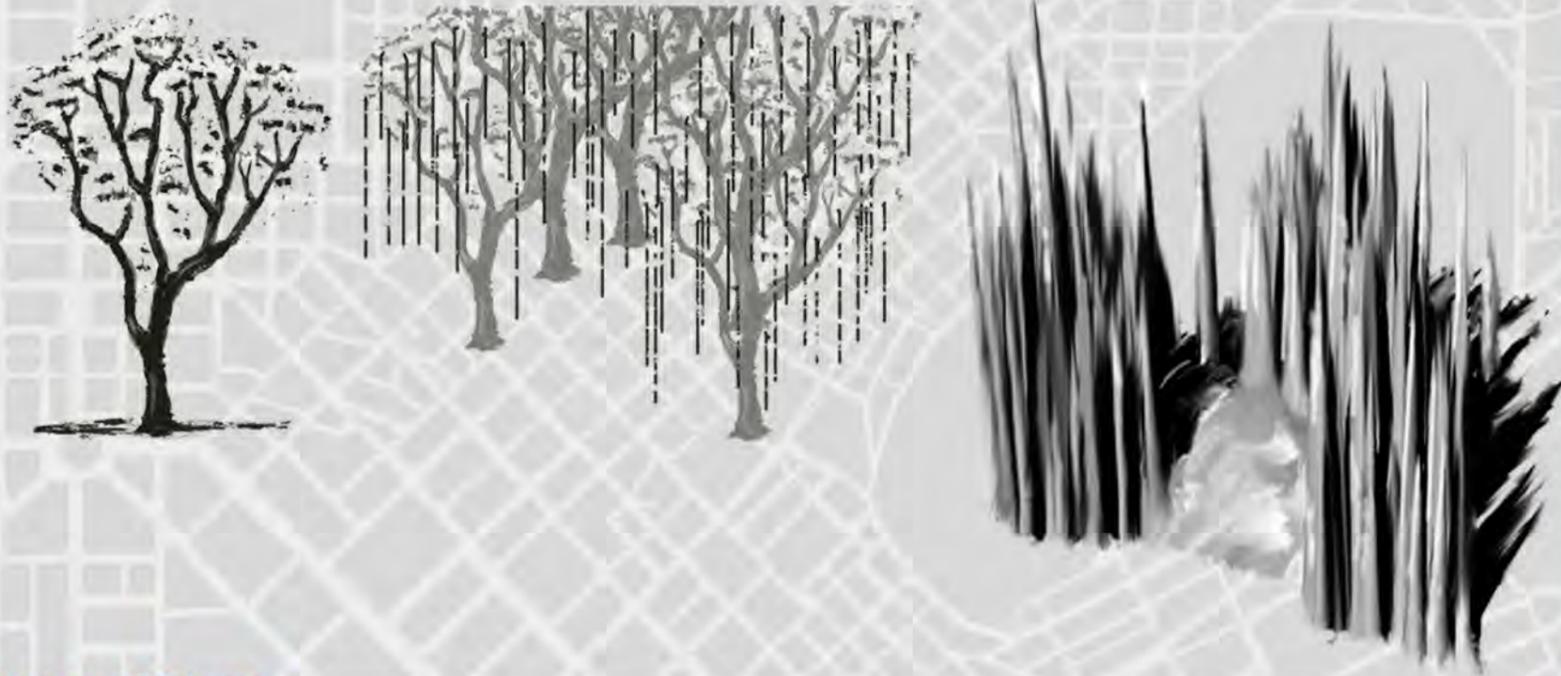
[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

το δάσος στην Αθήνα

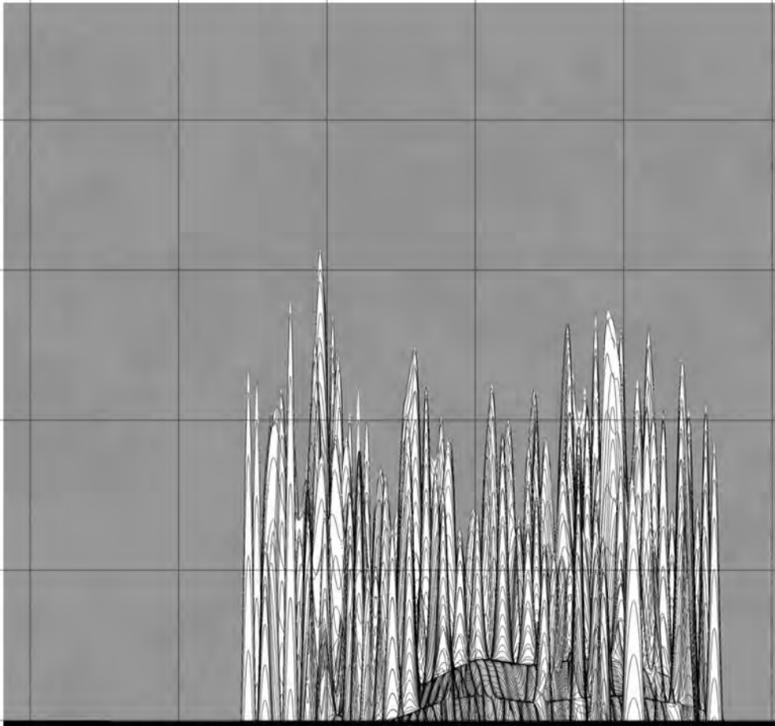
Το δάσος αποτελεί σταυροδρόμι. Οδηγεί παντού στο παραμύθι, άρα και στην Αθήνα πρέπει να φέρει τα ίδια χαρακτηριστικά. Χωρίς να εξαλείφεται ο παραγοντας του χάους όμως. Η πλατεία Καραϊσκάκη, ο κόμβος από τον οποίο περνάνε κάποιοι από τους πιο βαρυσήμαντους άξονες της Αθήνας, αποτελεί τη γέφυρα μεταξύ των δυτικών προαστίων και του κέντρου. Η ομοιογένεια της πλατείας γεωμετρικά, ως προς τις χρήσεις και την κλιμακαδόμησης των γύρω μετώπων - καθώς επίσης και το σύνθετο χάος λόγω κυκλοφοριακής συμφόρησης κάνουν τον πεζό να χάνει την αίσθηση του προσανατολισμού του.

η εγκατάσταση στο δάσος

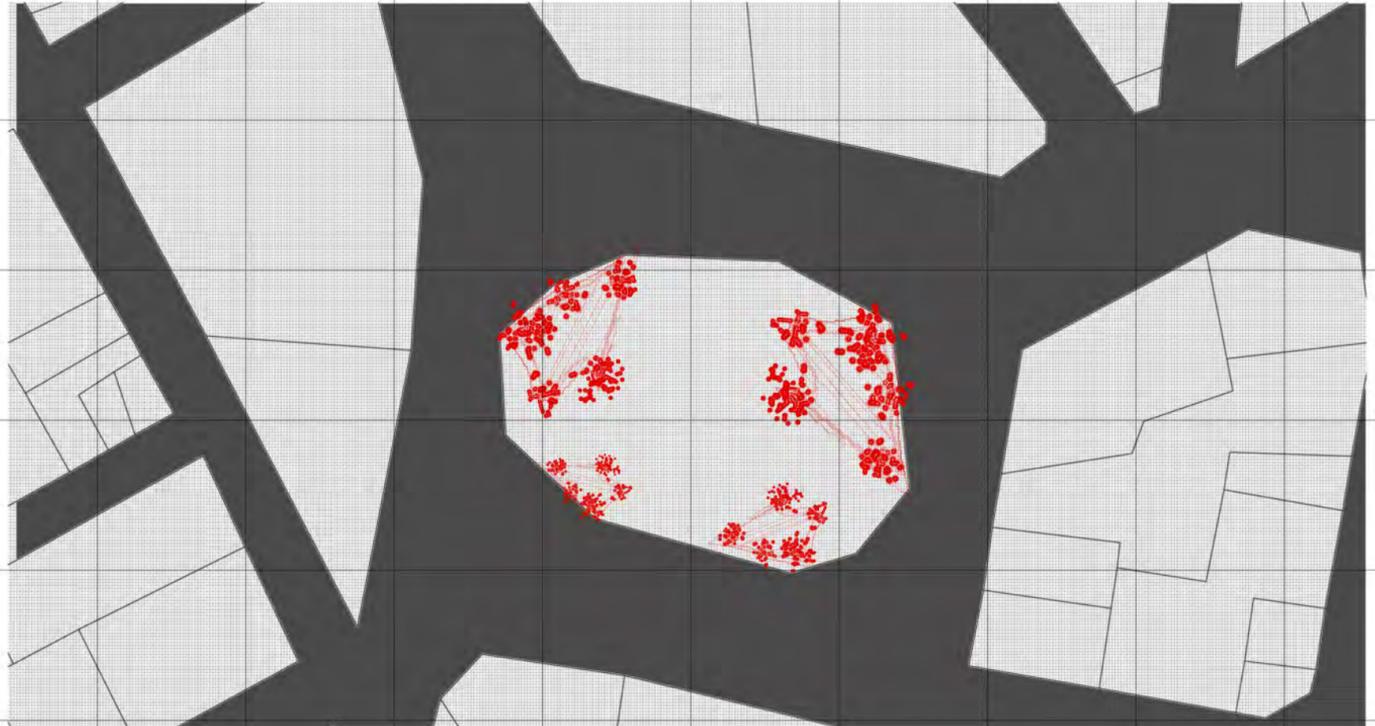
Δέντρα, χώμα, μονοπάτια. Αυτά είναι τα δομικά στοιχεία του δάσους απ' όπου η εγκατάσταση αντλεί τη δομή της. Ίχνη δέντρων χαράζουν μια μικρή πορεία και δημιουργούν εξόδους ανάλογα με την πυκνότητά τους. Επειδή όμως οι δρόμοι που συναντώνται στην πλατεία Καραϊσκάκη έχουν διαφορετική κλίμακα - ως προς το πλάτος αλλά και τη βαρύτητά τους ως οδικοί άξονες - τοποθετούνται τέσσερις εγκαταστάσεις όπου η κλίμακά τους είναι ανάλογη του μεγέθους των δρόμων. Έτσι ο περιπλανητής θα βρεθεί - όπως και η Αλίκη - να περπατάει ανάμεσα σε ψηλά δέντρα νιώθοντας μικρός. Παρόλα αυτά, όταν νιώσει ότι μεγαλώνει επειδή τα δέντρα μικραίνουν θα αντιληφθεί ότι η υπεροχή στο ύψος δεν είναι πάντα προτέρημα αφού μαζί με τα δέντρα μικραίνει και το μονοπάτι και θα βρεθεί εγκλωβισμένος - όπως και η Αλίκη - ανάμεσα στα “κλαδιά” τους.



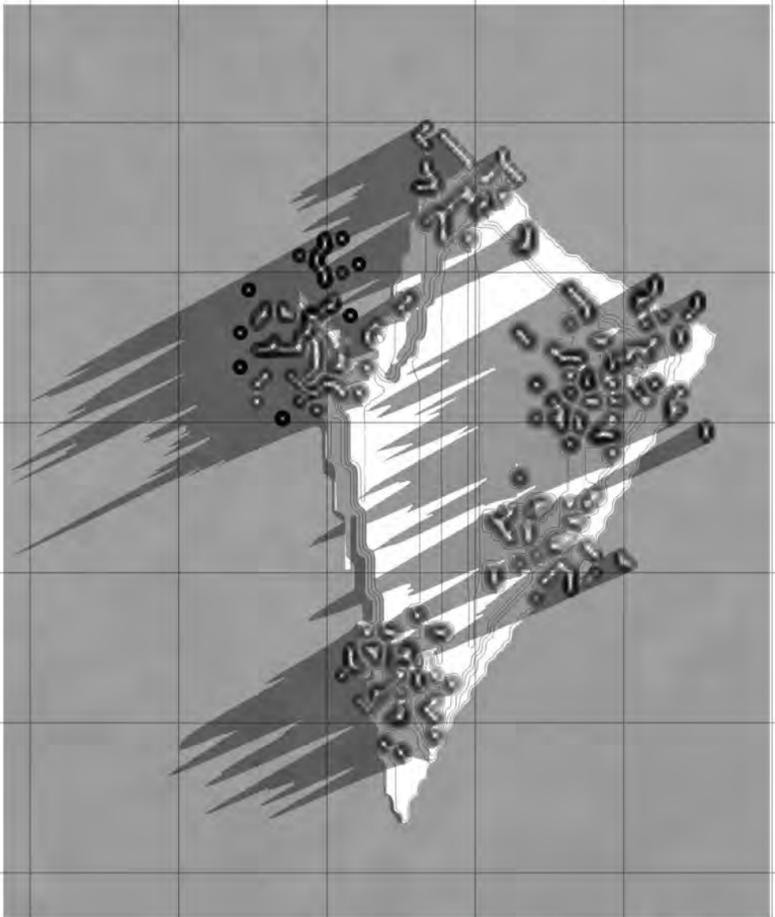
πρόσοψη



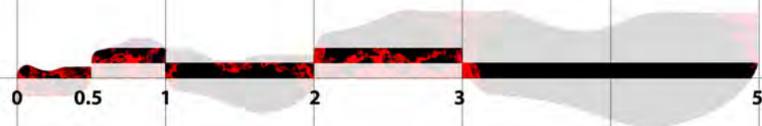
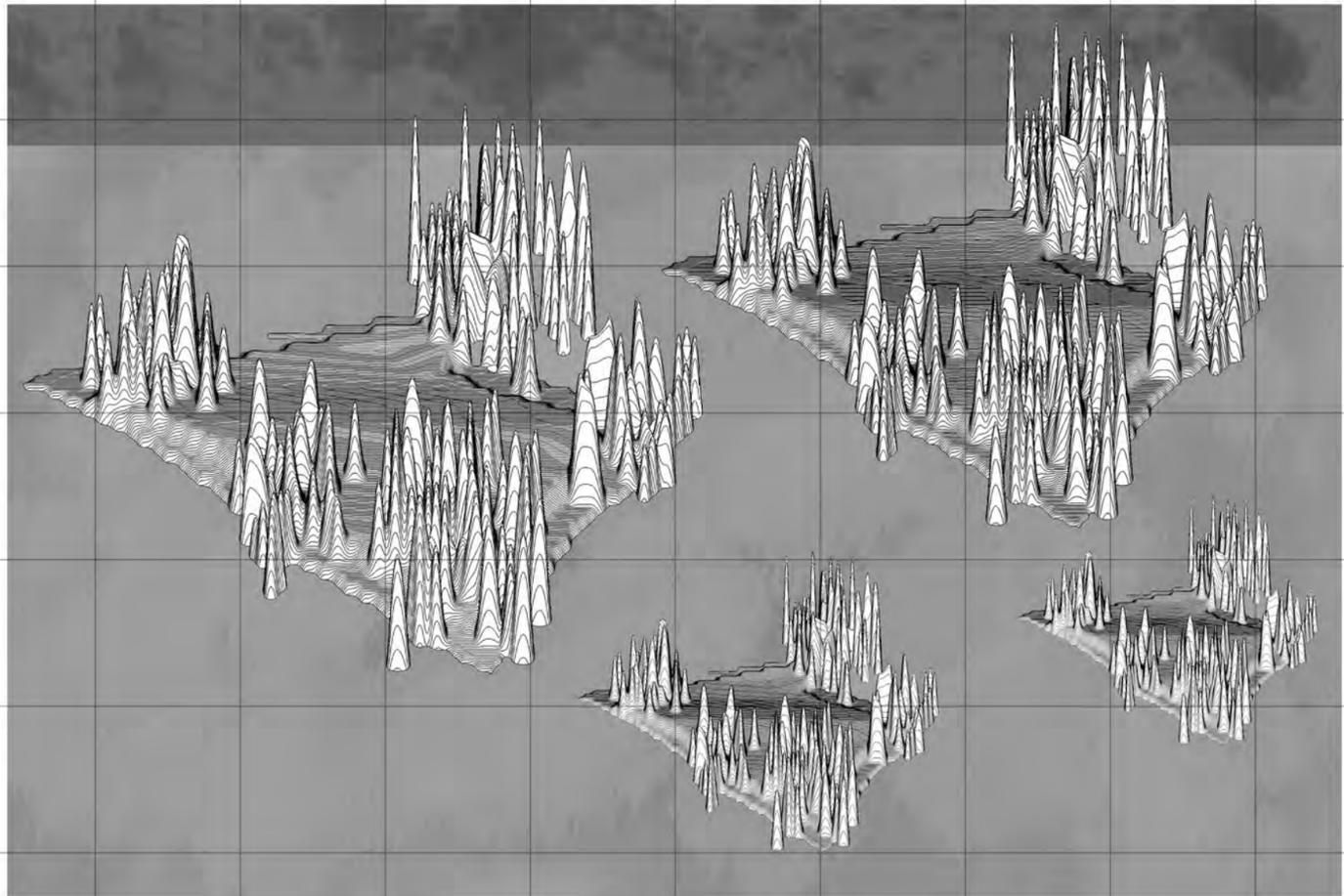
τοποθέτηση / σχέση μεγεθών



κάτοψη



αξονομετρική απεικόνιση / σχέση μεγεθών



“το σπίτι του Κούνελου”

ατμόσφαιρα του σπιτιού

Στο σπίτι του Λευκού Κούνελου η Αλίκη μεγαλώνει και αντί να βρεθεί σε θέση υπεροχής σε σχέση με το περιβάλλον της, εγκλωβίζεται. Η αγωνία της Αλίκης μετατρέπεται σταδιακά σε τρόπο όταν συνειδητοποιεί ότι δε σταματά να μεγαλώνει μη έχοντας παράλα αυτά άλλο χώρο διαθέσιμο. Είναι το άγχος του κλειστοφοβικού τοποθετημένο σε ένα πιο ρεαλιστικό υπόβαθρο: ο φόβος του εγκλωβισμού σε ένα μέρος απ’ όπου αν δεν μπορέσει να απεμπλακεί είναι καταδικασμένος να μείνει μέχρι το τέλος. Χωρική ασφυξία.



[το σπίτι του Λευκού Κούνελου σε σκηνές από την ταινία Αλίκη του Jan Svankmajer]

“Συνέχισε να μεγαλώνει και να μεγαλώνει και σύντομα χρειάστηκε να γονατίσει στο πάτωμα: μετά από ένα λεπτό δεν είχε καν χώρο γι’ αυτό, και προσπάθησε να ξαπλώσει με τον ένα αγκώνα στην πόρτα, και το άλλο χέρι κουλουριασμένο γύρω από το κεφάλι της. Μεγάλωνε κι άλλο όμως και σαν τελευταίο μέσο, έβγαλε το ένα χέρι από το παράθυρο και το ένα πόδι μέσα στην καμινάδα και είπε στον εαυτό της “Τώρα δεν μπορώ να κάνω κάτι άλλο, ό,τι και αν συμβεί. Τι θα απογίνω;”

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

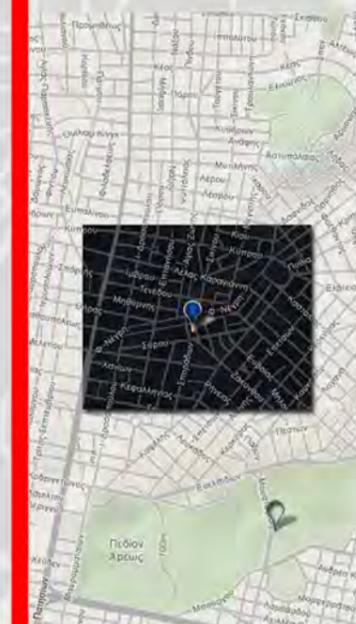
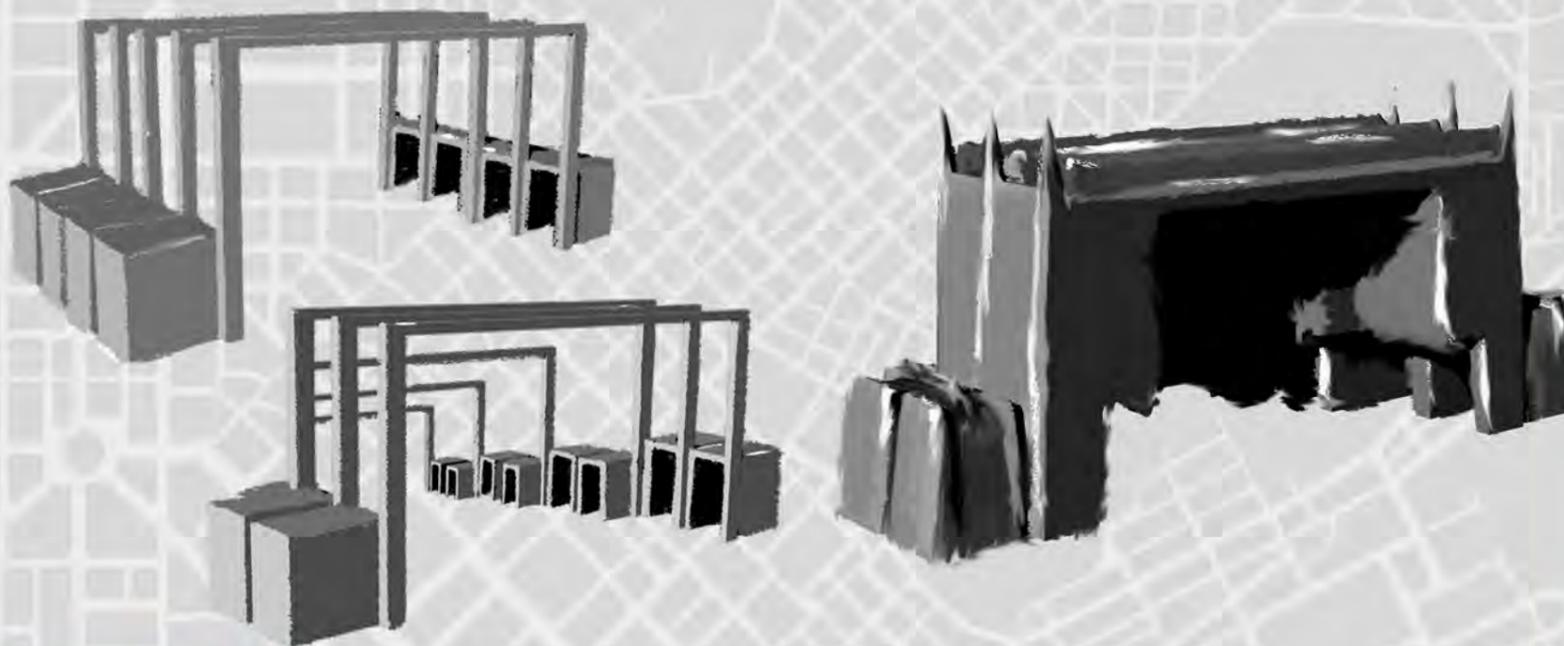
το σπίτι στην Αθήνα

Θα ήταν ίσως λογικό το σπίτι του Λευκού Κούνελου να τοποθετηθεί σε ένα στενό που έχει τη ατμόσφαιρα του εγκλωβισμού και της ασφυξίας. Αντ’ αυτού επιλέγεται μια ολόκληρη περιοχή για να εικονογραφήσει αυτά τα συναισθήματα: η Κυψέλη, όντας μια από τις πλέον πυκνοκατοικημένες συνοικίες στην Ευρώπη, θέτει μια παράμετρο που δεν υπάρχει στο παραμύθι. Η αλληγορία μεταξύ του σπιτιού που εγκλωβίζει την Αλίκη και των ανθρώπων που εγκλωβίζουν άλλους ανθρώπους, όχι σε σωματικό αλλά σε ψυχολογικό επίπεδο είναι μία μάστιγα της δικής μας εποχής. Ο φόβος του αγνώστου περιπατητή δίπλα στον κάτοικο της Κυψέλης, είτε δικαιολογημένος είτε όχι, θα τον “σφηνώσει” στο ίδιο του το σπίτι, ως μια άλλη Αλίκη, και ας μην τον χωράει πια.

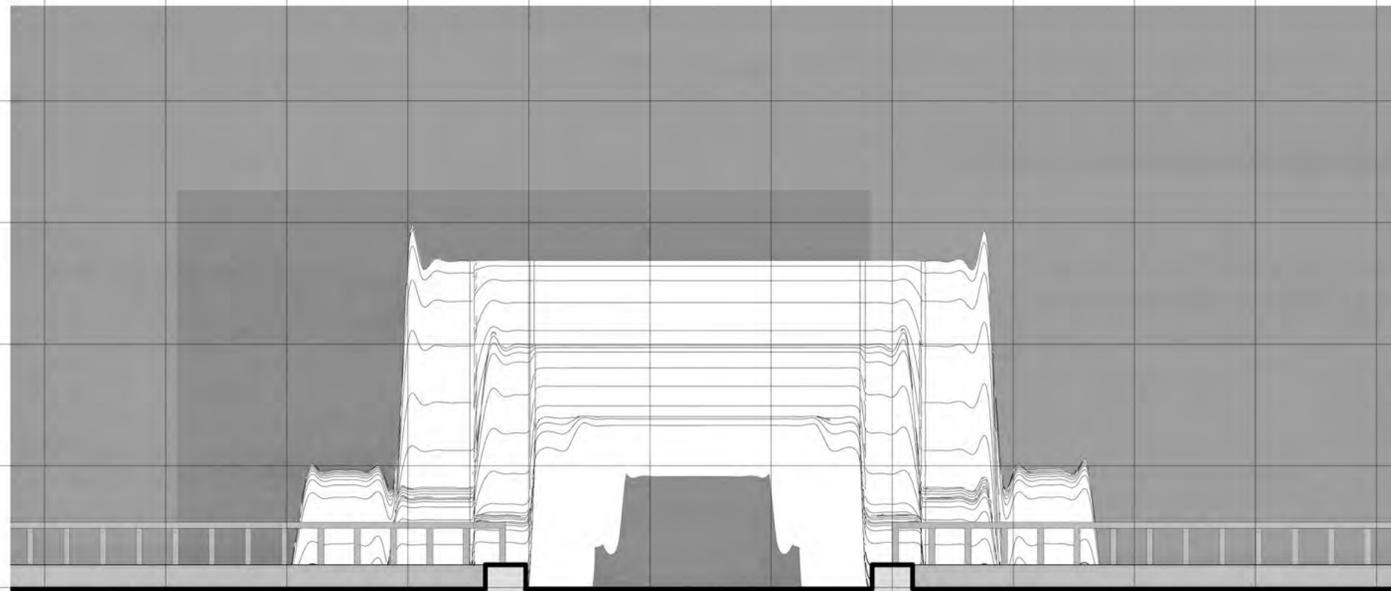


η εγκατάσταση στο σπίτι

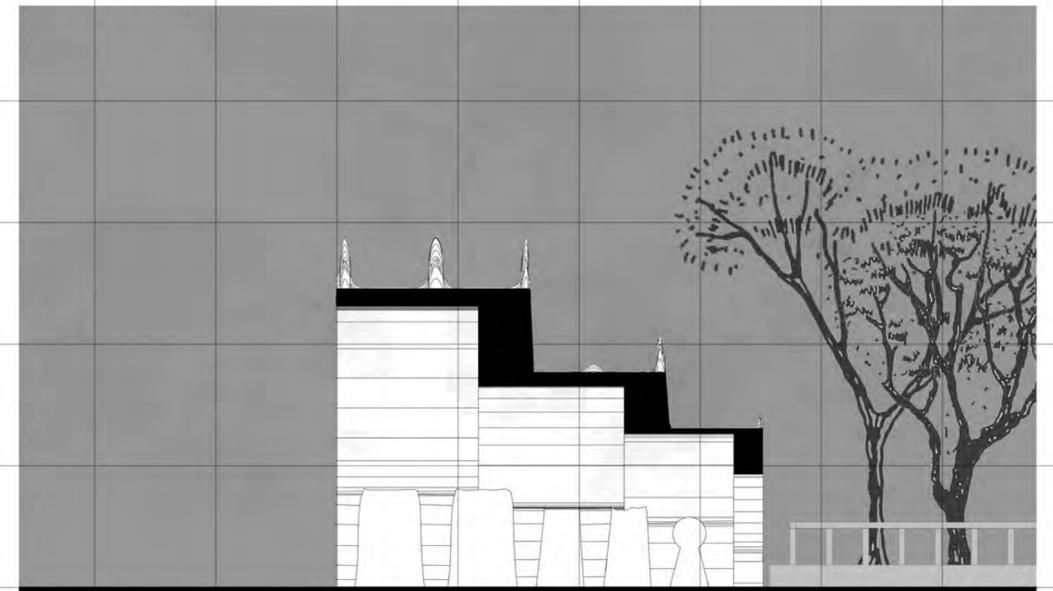
Η εγκατάσταση αποτελεί ένα δομικό αντίγραφο του εσωτερικού της δημοτικής αγοράς της Κυψέλης και έρχεται να τοποθετηθεί στον πεζόδρομο της Φωκίωνος Νέγρη, ως συνέχεια της ίδιας της αγοράς. Για να επιτευχθεί η ατμόσφαιρα κλειστοφοβίας και εγκλωβισμού που ένιωθε η Αλίκη στο σπίτι του Λευκού Κούνελου η εγκατάσταση όλο και μικραίνει, εξαλείφοντας την πιθανότητα εξόδου από αυτή, εκτός αν κανείς συρθεί για να βγει. Η μορφή της εγκατάστασης βασίζεται στην επανάληψη του μοτίβου των εσοχών που δημιουργούν μικρά δωμάτια συμμετρικά εκατέρωθεν της κεντρικής πορείας μέσα στην αγορά. Οι εσοχές αυτές στην ίδια την εγκατάσταση ενσωματώνονται στην κύρια δομή όσο η κλιμάκιά της μικραίνει και είναι εξωτερικά αντιληπτές απλά ως γεωμετρία.



βορειοδυτική όψη

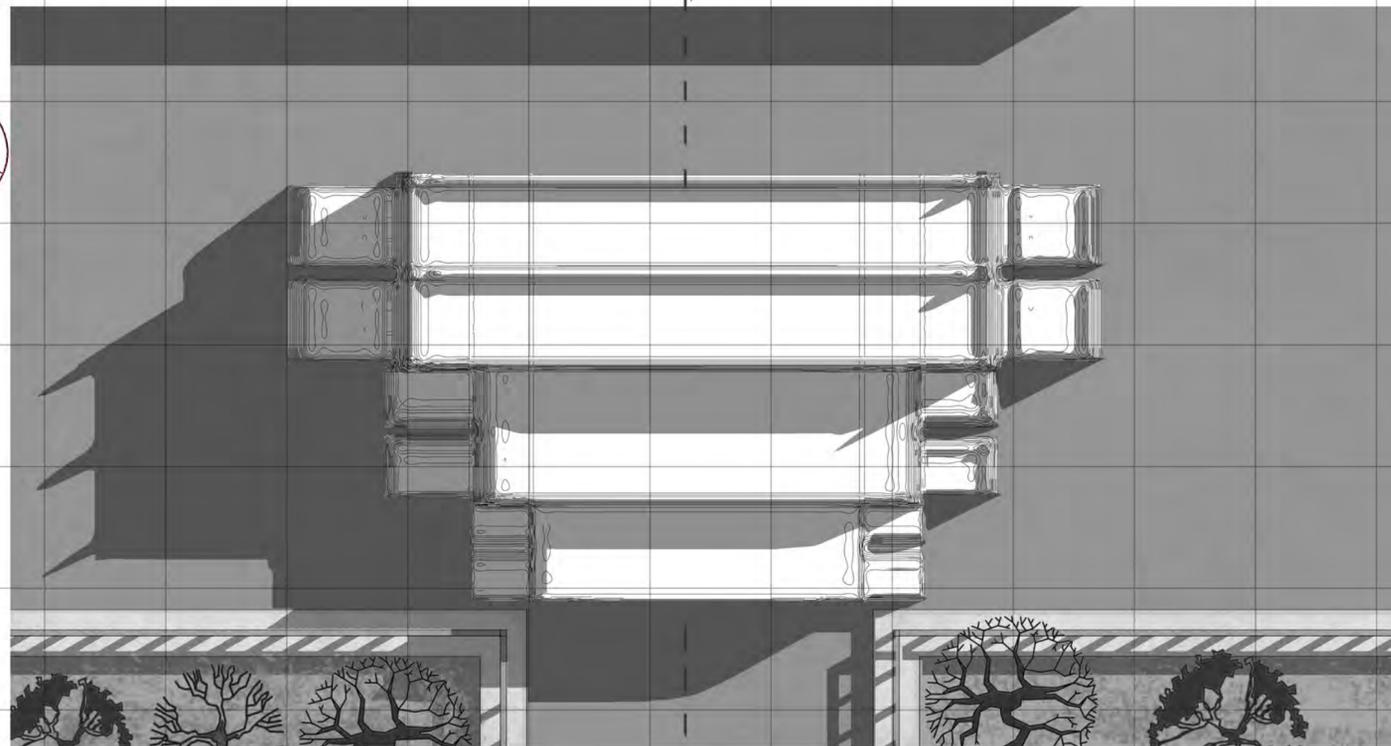


τομή α-α'



κάτοψη

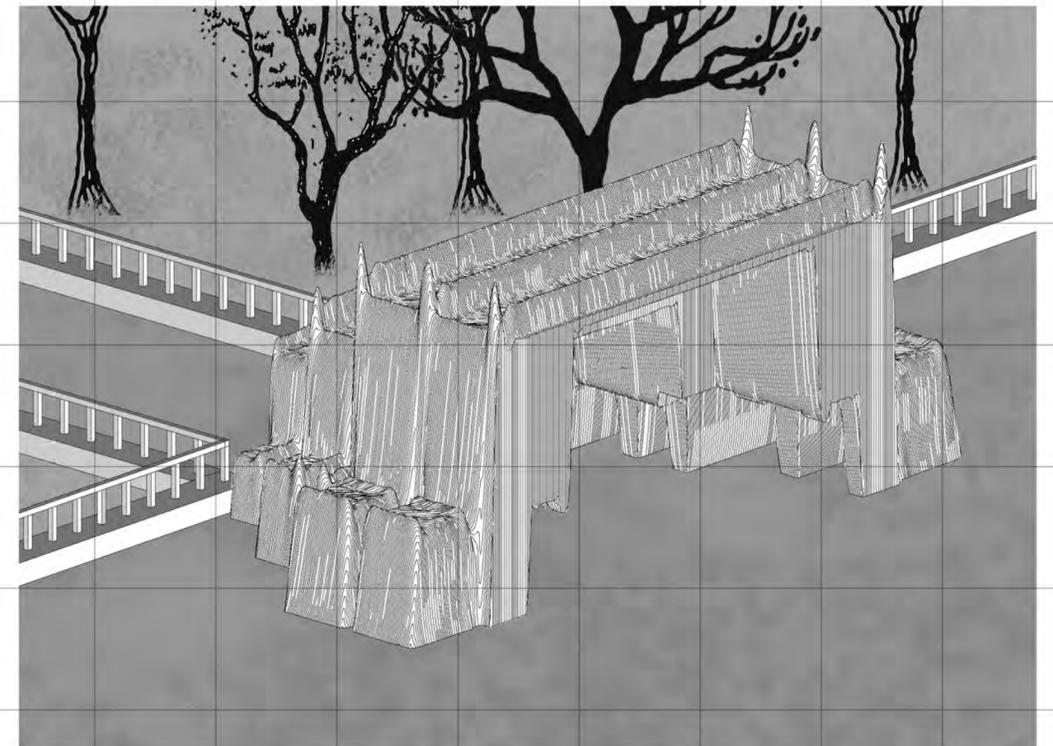
α



α'



αξονομετρική απεικόνιση



“το μανιτάρι”

ατμόσφαιρα του μανιταριού

Η περιπλάνηση θα οδηγήσει την Αλίκη στο μανιτάρι όπου θα συναντήσει την Κάμπια. Η Κάμπια, αραγμένη στο μανιτάρι-θρόνο καπνίζει ναργιλέ και όταν η Αλίκη προσπαθεί να μιλήσει μαζί της, οι απαντήσεις που παίρνει φαίνονται να είναι βαθιά “φιλοσοφημένες”: ίσως να φταίει το μανιτάρι, ίσως ο ναργιλές, πάντως η Κάμπια σίγουρα ζει στον δικό της κόσμο. Μετά από μια σύντομη αφήγηση της δίνει επιτέλους την πληροφορία που αναζητά: το ίδιο το μανιτάρι την κάνει να μεγαλώσει ή να μικρύνει ανάλογα το ποια πλευρά θα δαγκώσει.



[το μανιτάρι όπως εικονογραφήθηκε από τον John Tenniel]

“Τεντώθηκε πατώντας στα δάχτυλα των ποδιών της, και κοίταξε κλεφτά πάνω από την άκρη του μανιταριού, και τα μάτια της αμέσως συνάντησαν εκείνα μιας μεγάλης μπλε Κάμπιας, που καθόταν στην κορυφή, με τα χέρια σταυρωμένα, καπνίζοντας ήσυχα έναν μακρύ ναργιλέ, και μην παρατηρώντας στο ελάχιστο την παρουσία της ή οτιδήποτε άλλο.”

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

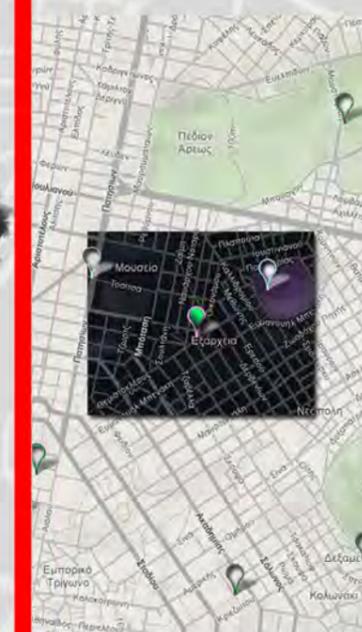
το μανιτάρι στην Αθήνα

Το μανιτάρι τοποθετείται στην πλατεία Εξαρχίων, απ' όπου έχουν περάσει τόσες και τόσες φυσιογνωμίες που κατά κάποιο τρόπο θυμίζουν την Κάμπια. Το όλο κλίμα γενικά -η χαλαρότητα, οι φιλοσοφικές συζητήσεις, ο ναργιλές- είναι χαρακτηριστικά που φέρουν οι θαμώνες της πλατείας και διαγράφουν την καθημερινότητά της.

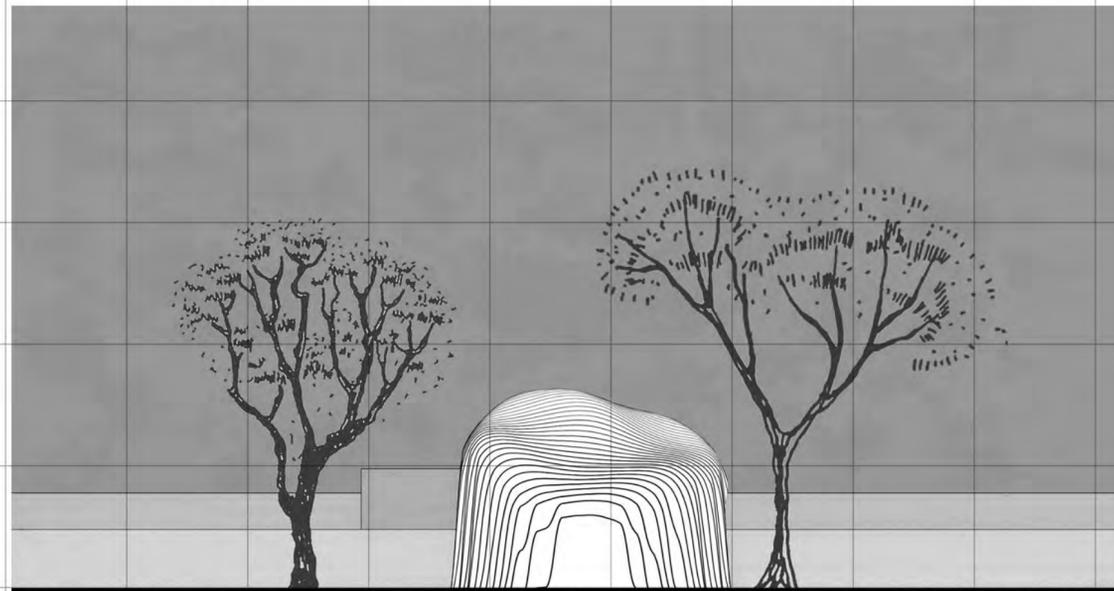


η εγκατάσταση στο μανιτάρι

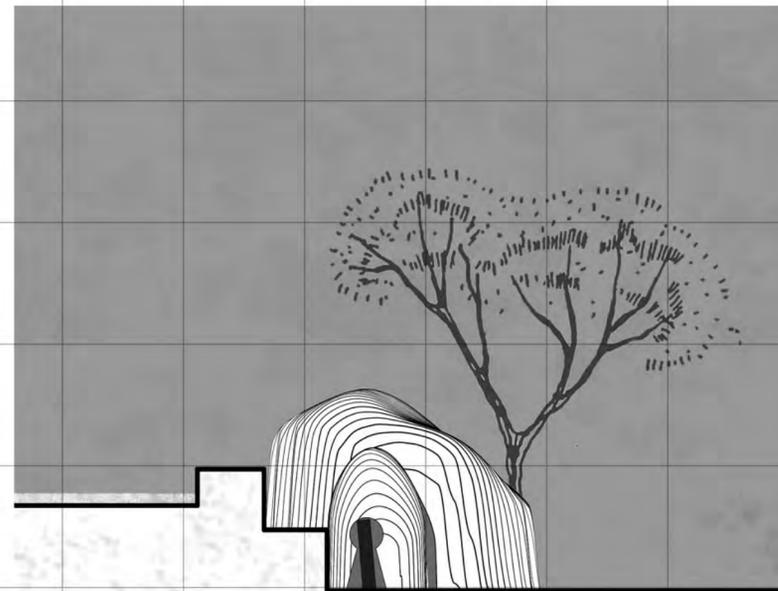
Ένα μεγάλο μανιτάρι λοιπόν φυτρώνει στην πλατεία Εξαρχείων, δίνοντας τη δυνατότητα στον περιπλανητή να το χρησιμοποιήσει είτε όπως η Κάμπια - να καθίσει δηλαδή πάνω στο καπέλο του και να αραδιάζει φιλοσοφημένες ατάκες - ή να κρυφτεί κάτω από αυτό.



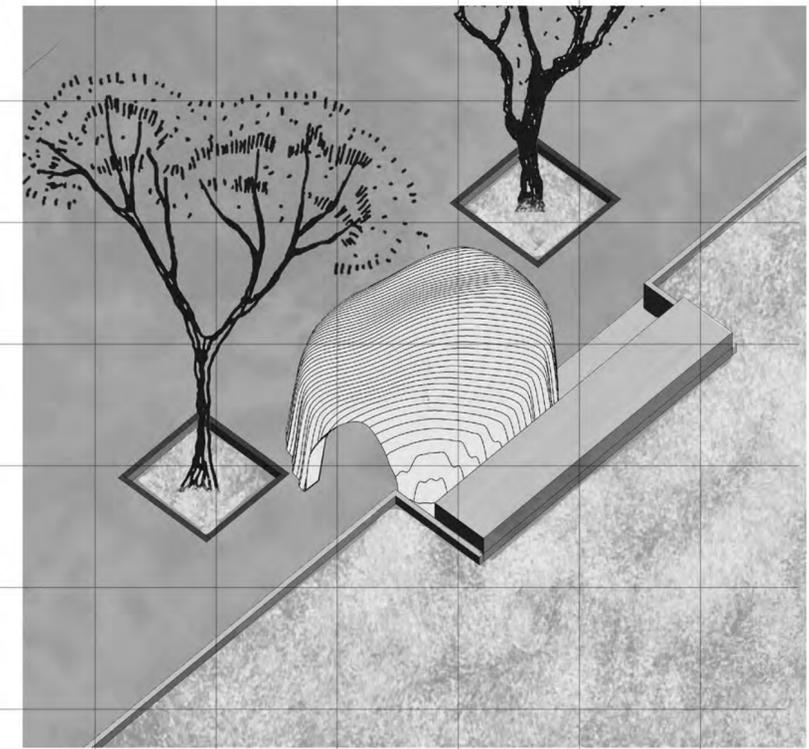
πρόσοψη



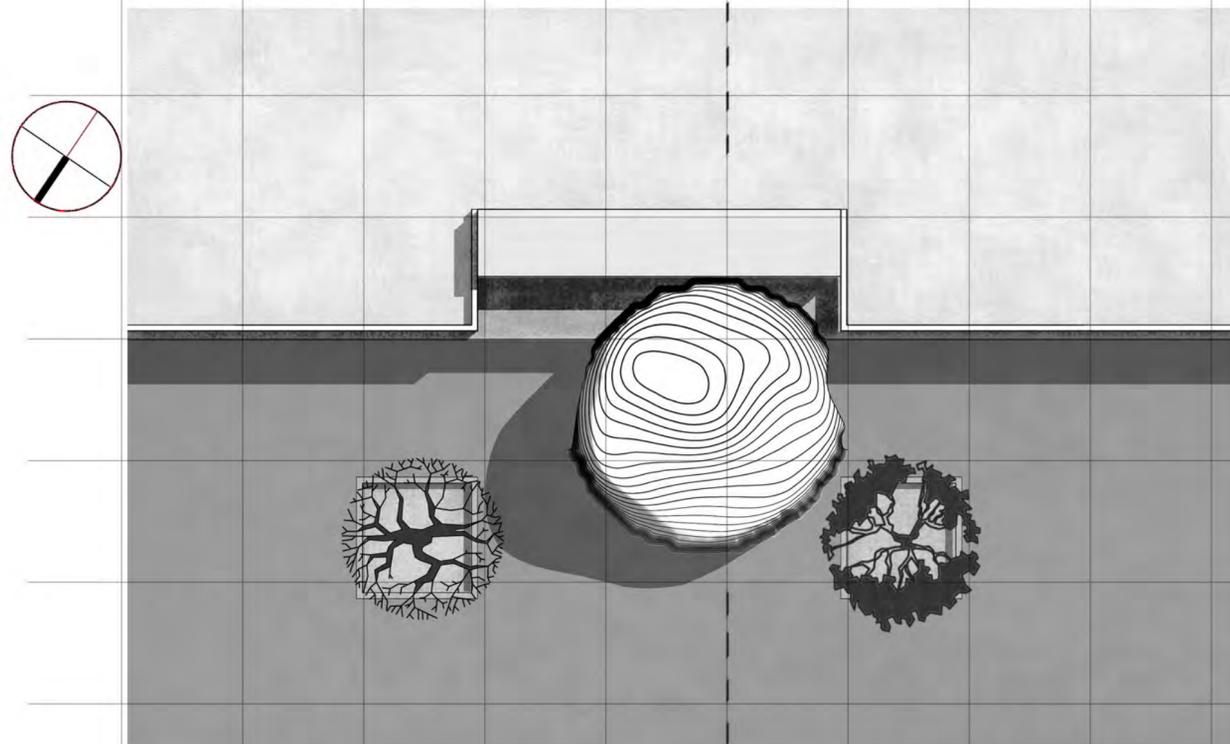
βορειοανατολική όψη



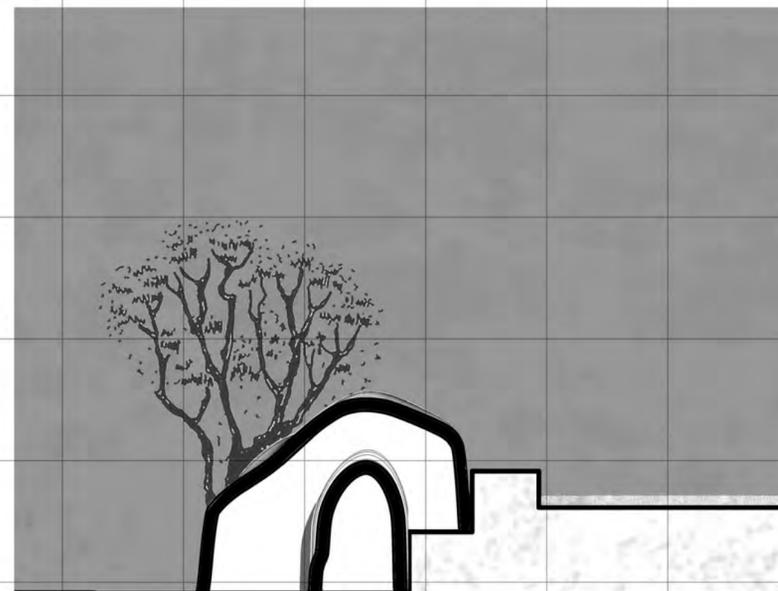
αξονομετρική απεικόνιση



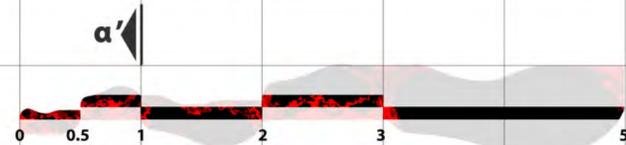
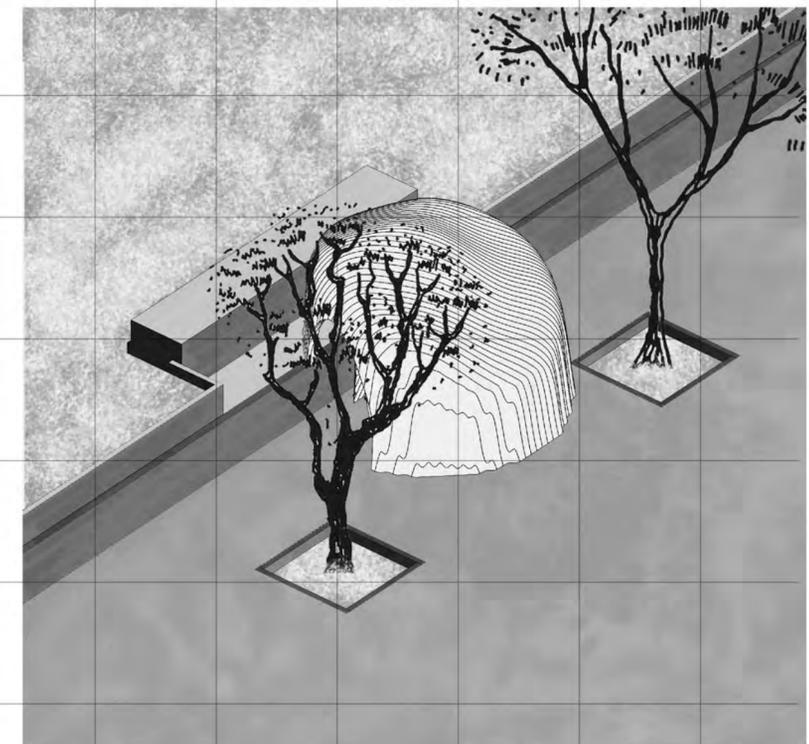
κάτοψη



τομή α-α'



αξονομετρική απεικόνιση



“το τραπέζι του τσαγιού”

ατμόσφαιρα του τραπεζιού

Το τραπέζι του τσαγιού είναι η επιτομή του παραλόγου στο παραμύθι: ενώ ως εικόνα μπορεί να μην φαντάζει τόσο σουρρεαλιστική, οι οικοδεσπότες φροντίζουν να τρελάνουν την καλεσμένη τους με παράλογους γρίφους και λογοπαίγνια. Η ώρα δεν αλλάζει ποτέ -πάντα είναι ώρα για τσάι- και επειδή όλοι οι παρευρισκόμενοι είναι αριστοκρατικές φυσιογνωμίες έχουν στρώσει ένα τεράστιο τραπέζι γεμάτο με διφορετικά σερβίτσια.



[το τραπέζι του τσαγιού όπως εικονογραφήθηκε από τον John Tenniel]

“Υπήρχε ένα τραπέζι κάτω από ένα δέντρο μπροστά στο σπίτι, όπου ο Λαγός και ο Καπελάς έπιναν τσάι.. Το τραπέζι ήταν μεγάλο, αλλά όλοι είχαν στριμωχτεί στη γωνία του. “Δεν υπάρχει χώρος! Δεν υπάρχει χώρος!” φώναζαν όταν είδαν την Αλίκη να έρχεται. “Υπάρχει πολύς χώρος!” είπε η Αλίκη αγανακτισμένα, και κάθισε σε μία μεγάλη πολυθρόνα στη μία άκρη του τραπεζιού”

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

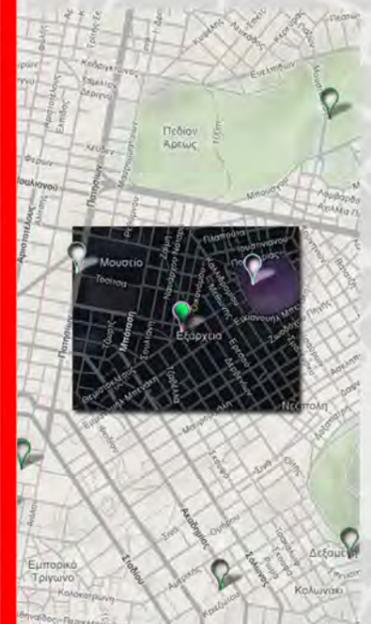
το τραπέζι στην Αθήνα

Ίσως στο Κολωνάκι να μην είναι πάντα ώρα για τσάι -δεν είμαστε άλλωστε στην Αγγλία-, οι γεμάτες καφετέριες όμως δίνουν την εντύπωση ότι είναι πάντα ώρα για espresso. Η οδός Βαλαωρίτου δε, αν και μικρή σε έκταση και σε πλάτος, έχει καταφέρει να αποτελέσει έναν από εκείνους τους πεζόδρομους όπου οι χώροι εστίασης δημιουργούν ένα συνεχές μέτωπο στα ισόγεια των κτιρίων. Άνθρωποι ευγενείς και εναλλακτικοί, δεν έχουν να ζηλέψουν σε τίποτα τους οικοδεσπότες της Αλίκης, με μόνη εξαίρεση φυσικά το τεράστιο τραπέζι και ίσως τη θεματική των συζητήσεών τους.

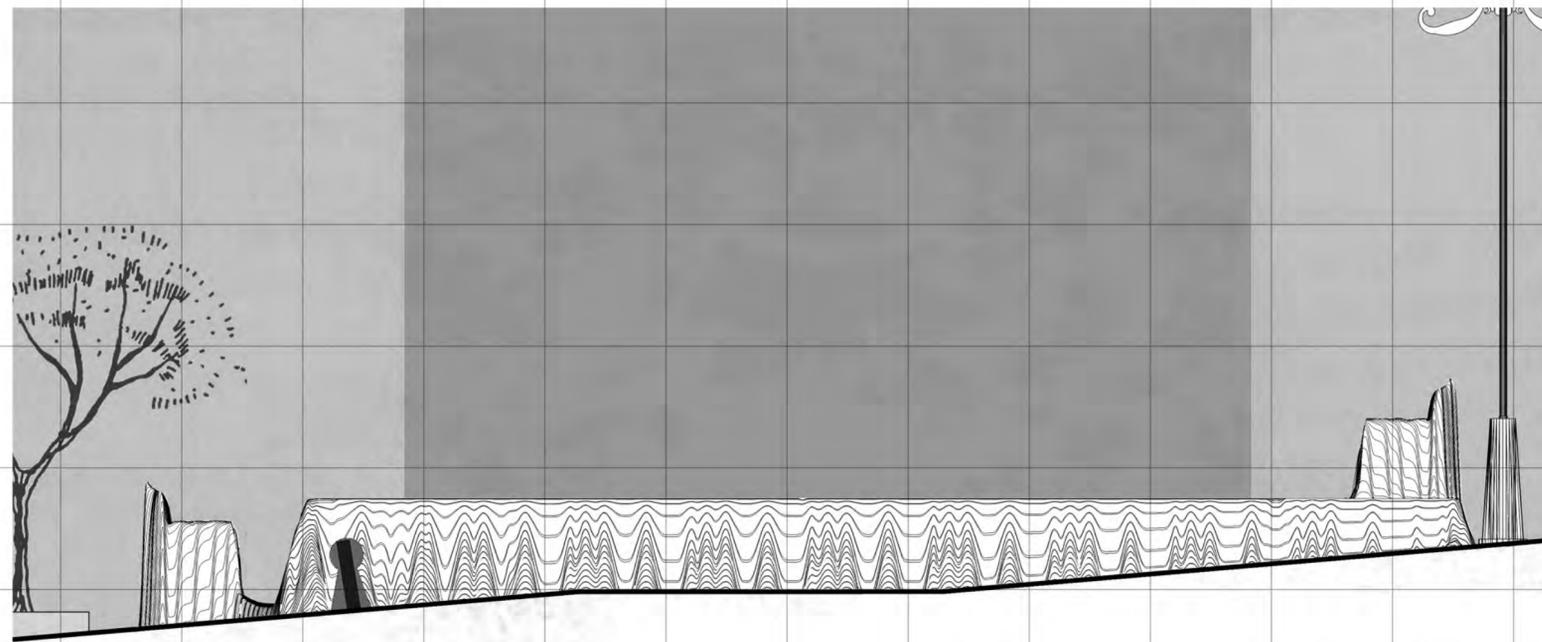
[πανοραμική λήψη της διασταύρωσης]

η εγκατάσταση στο τραπέζι

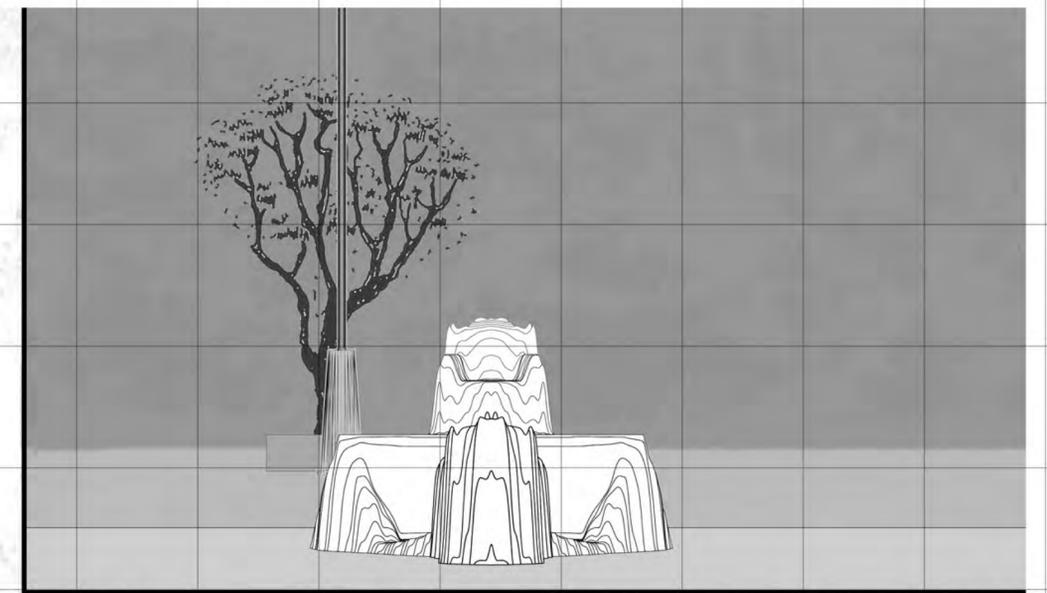
Η μορφή της εγκατάστασης δε θα μπορούσε να μοιάζει με τίποτα άλλο από ένα επιμήκες, αριστοκρατικό τραπέζι. Τοποθετημένο στην διασταύρωση των πεζοδρόμων Βαλαωρίτου και Βουκουρεστίου, εκμεταλλεύεται την κλίση της δεύτερης για να παράξει μια σχέση εξουσίας και υποταγής ανάμεσα σε αυτούς που θα επιλέξουν να καθίσουν στις καρέκλες: το τραπέζι δεν ακολουθεί την κλίση, παρά τοποθετείται με τρόπο τέτοιο ώστε η επιφάνειά του να είναι οριζόντια. Έτσι η καρέκλα που βρίσκεται στην πάνω πλευρά καταλήγει πάνω στο τραπέζι, ως θρόνος, κρατώντας την απαραίτητα απόσταση από την απέναντί της καρέκλα, κάτι που χαρακτηρίζει τα τραπέζια των ευγενών.



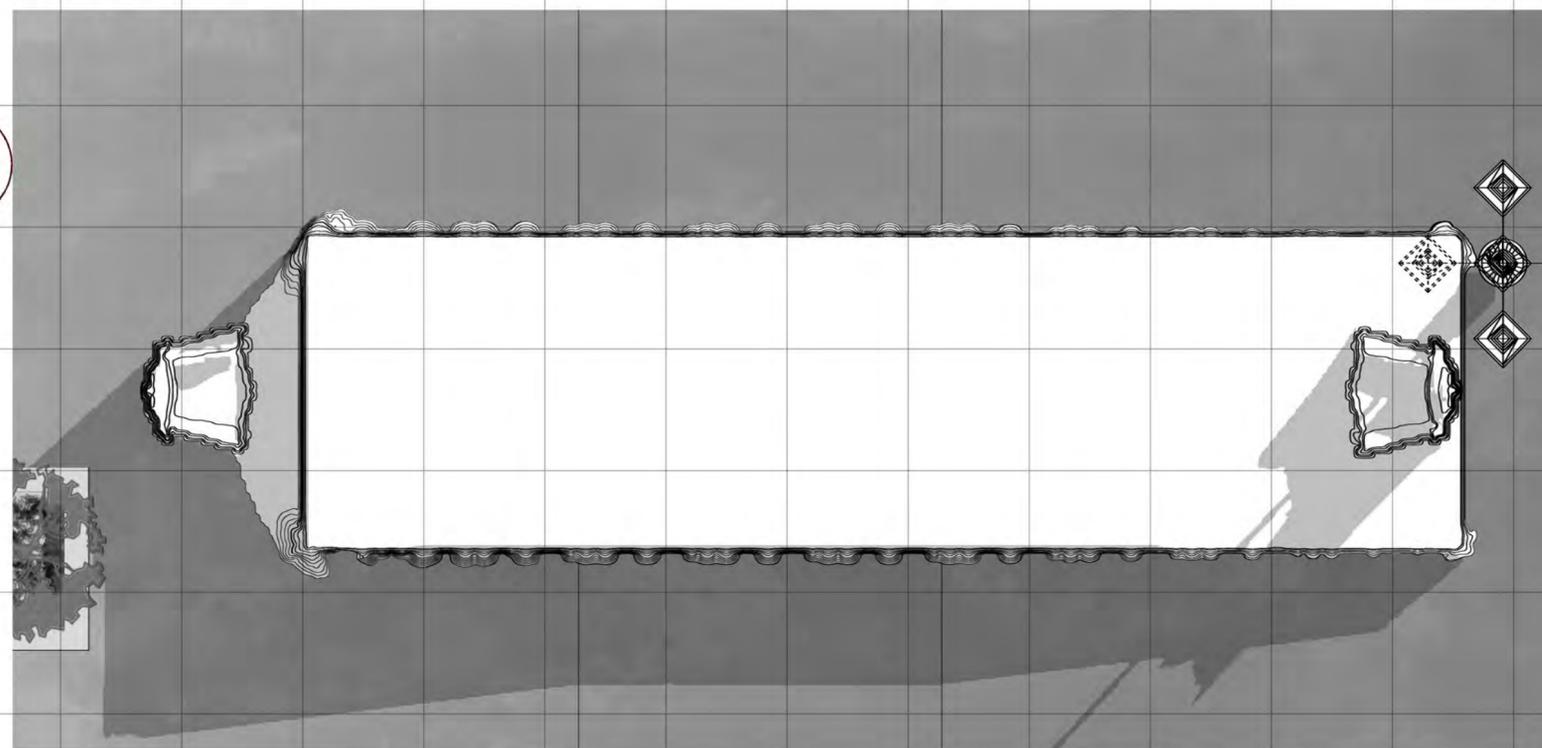
νοτιοδυτική όψη



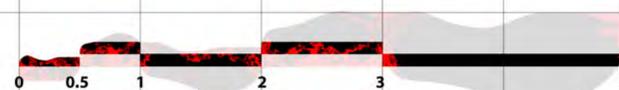
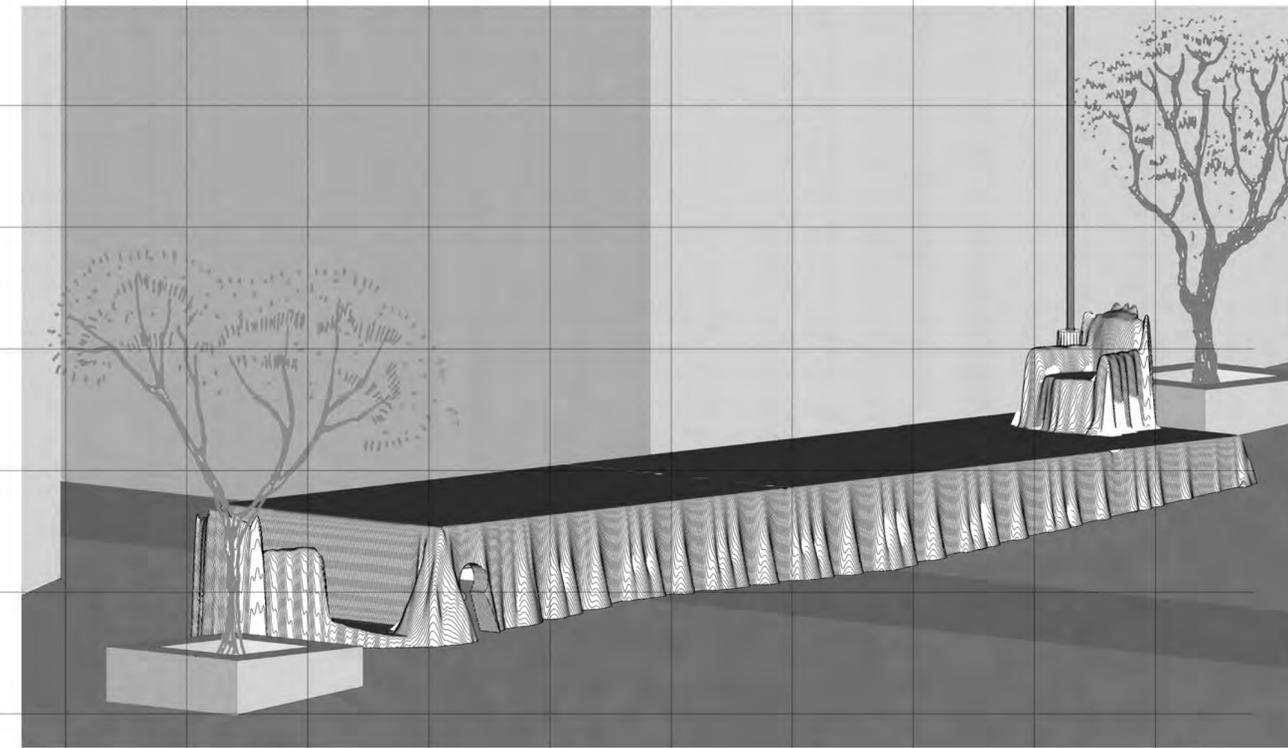
βορειοδυτική όψη



κάτοψη



αξονομετρική απεικόνιση



“το γήπεδο κροκέ”

ατμόσφαιρα του γηπέδου

Στο γήπεδο κροκέ εκτυλίσσεται ένα βασιλικό αγώνισμα όπου η ίδια η Αλίκη είναι προσκεκλημένη να παίξει. Η Βασίλισσα προφανώς παίζει με τους δικούς της κανόνες η οποίοι είναι πάντα υπέρ της και δε διστάζει να στείλει για απαγχονισμό όποιον επιθυμεί.



[το γήπεδο κροκέ σε σκηνή από την ταινία Αλίκη του Tim Burton]

“Όλοι οι παίκτες έπαιζαν ταυτόχρονα, χωρίς να περιμένουν τη σειρά τους, λογομαχώντας όλη την ώρα, ενώ τσακώνονταν για τους σκατζόχοιρους, και σε πολύ λίγη ώρα η Βασίλισσα είχε παθιαστεί και φώναζε “Πάρτε του το κεφάλι!” ή “Πάρτε της το κεφάλι!” κάθε ένα λεπτό περίπου.”

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

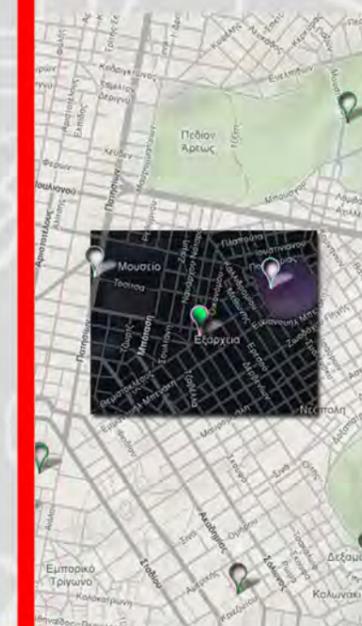
το γήπεδο στην Αθήνα

Η περιοχή που επιλέγεται να εικονογραφήσει το γήπεδο κροκέ είναι εκείνη του Ψυρρή και ιδιαίτερα η πλατεία Ασωμάτων. Ένα από τα πλέον διαδεδομένα σημεία της πόλης για νυχτερινή διασκέδαση, που όπως και το Γκάζι εξελίχτηκε έτσι λόγω του εξευγενισμού της περιοχής. Κατά συνέπεια το ζήτημα της εξουσίας τίθεται πάλι, βάζοντας στο προσκήνιο και την έννοια του “ενήλικου παιχνιδιού” που προσφέρουν τα νυχτερινά κέντρα. Μπορεί στην προκειμένη περίπτωση ο επισκέπτης να μην κινδυνεύει να απαγχονιστεί, παρόλα αυτά η θεά της Βουλής από την Ερμού είναι εκεί σκιαγραφώντας την υποψία της εξουσίας.

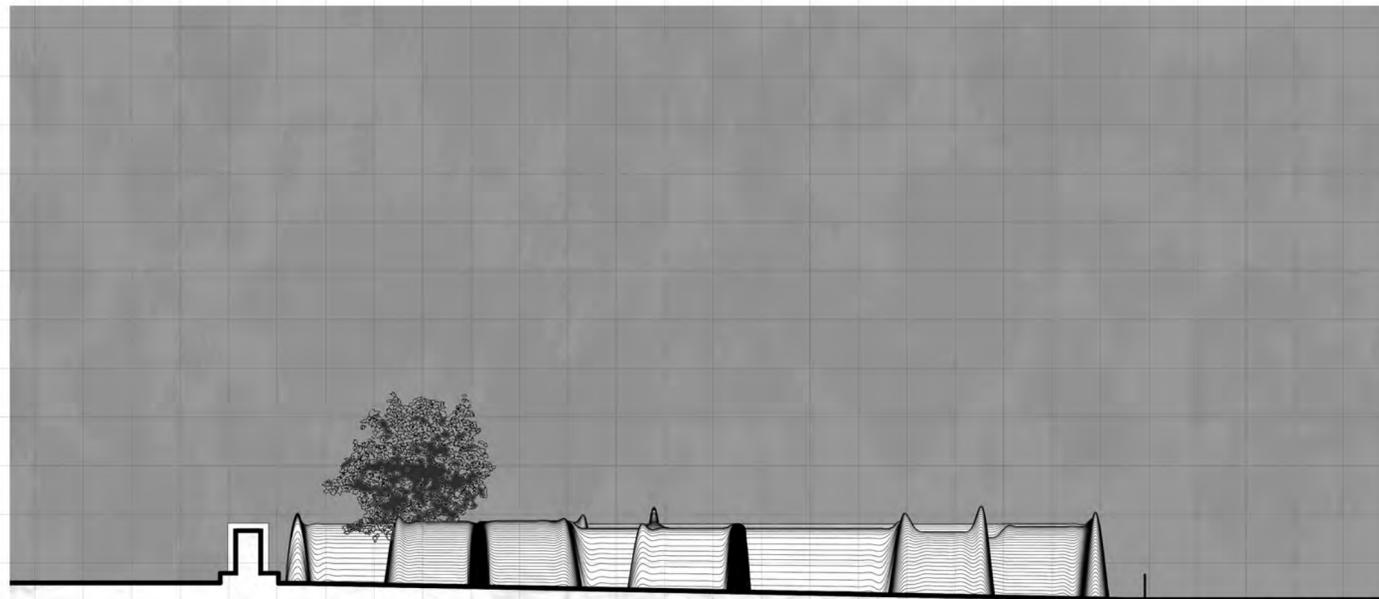
[πανοραμική λήψη της πλατείας Ασωμάτων]

η εγκατάσταση στο γήπεδο

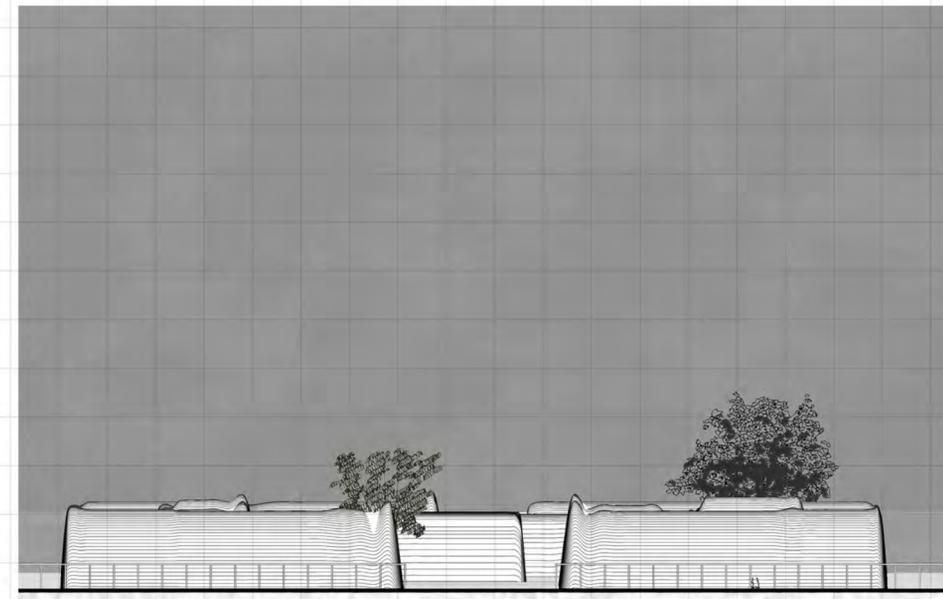
Ο λαβύρινθος έχει τα δομικά εκείνα χαρακτηριστικά που τον καθιστούν κατάλληλο να παίξει το ρόλο του γηπέδου κροκέ σε αντιστοιχία με την ατμόσφαιρα από το παραμύθι: το παιχνίδι κροκέ στην Αλίκη είναι αγχωτικό και επικίνδυνο κατά συνέπεια αυτά τα συναισθήματα έπρεπε να μεταφερθούν και στην εγκατάσταση. Ο λαβύρινθος φέρει μια έξοδο, η οποία τοποθετείται εσκεμμένα στο σημείο όπου ο παρατηρητής βλέπει αχνά τη Βουλή - στην ευθεία της Ερμού. Ως εγκατάσταση που απευθύνεται σε δημόσιο χώρο, γίνεται πιο φιλική απ’ ότι ένας κανονικός λαβύρινθος: τα τοιχώματά του μικραίνουν δίνοντας τη δυνατότητα εποπτείας του γύρω χώρου χωρίς το αίσθημα του εγκλωβισμού. Ακόμα, τα αδιέξοδα του λαβύρινθου διαμορφώνονται έτσι ώστε να αποτελούν σημεία στάσης, προσδίδοντάς του και μια χρηστική χροιά.



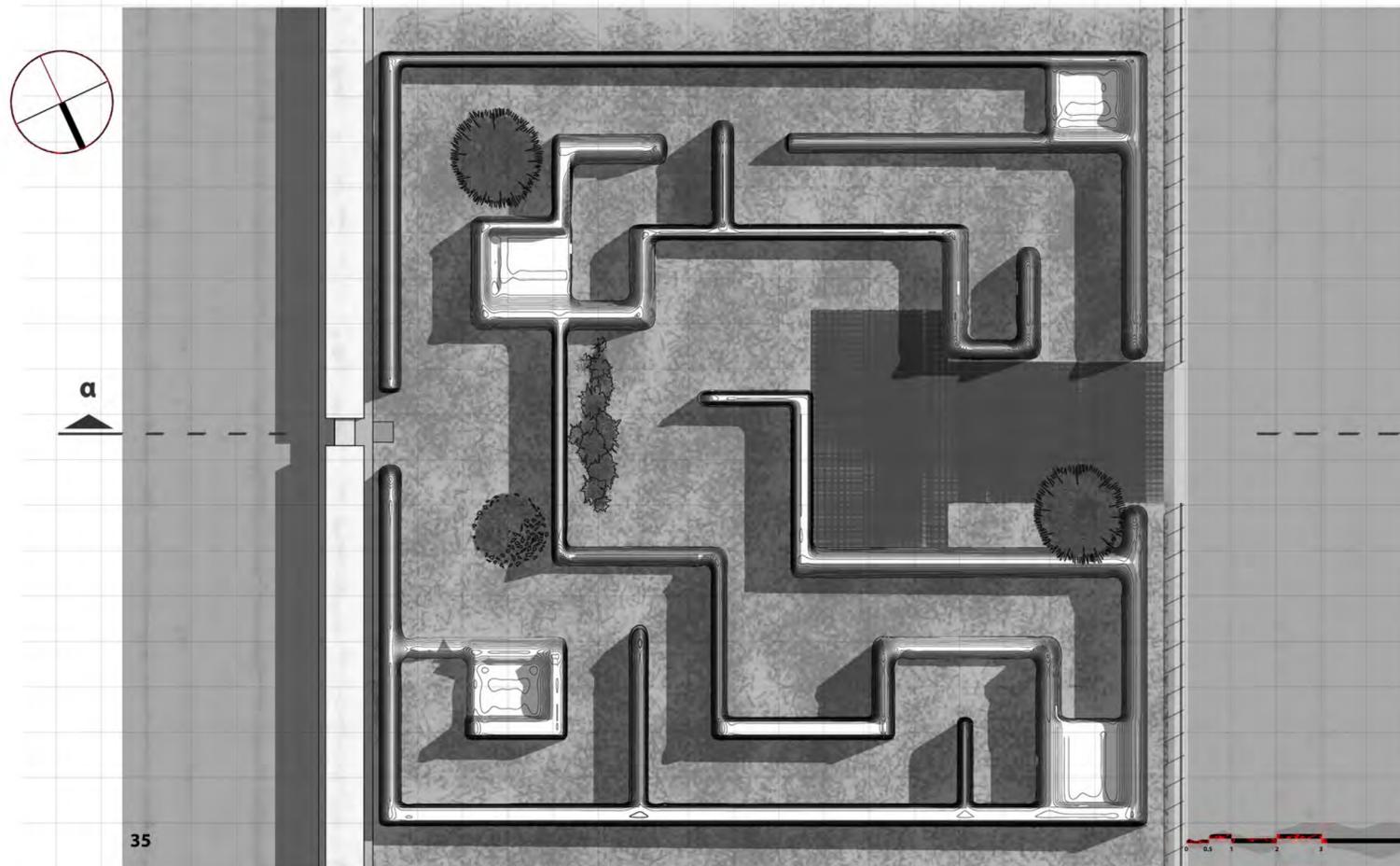
τομή α-α'



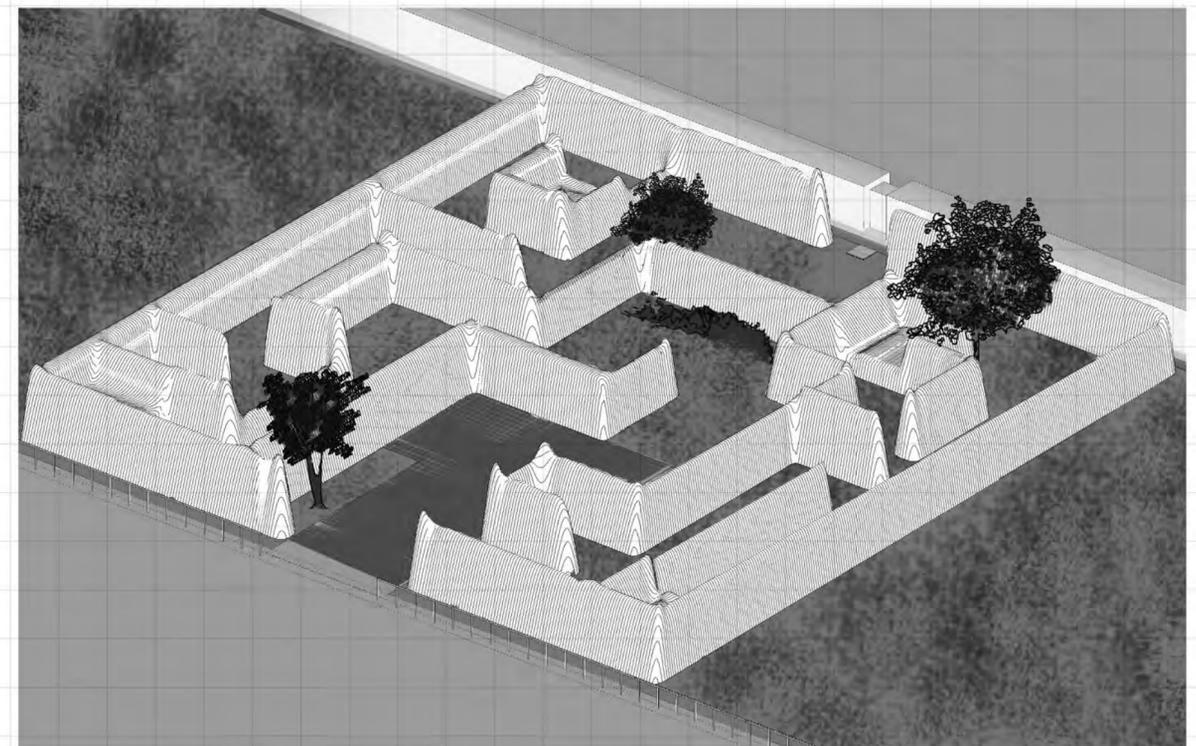
βορειοανατολική όψη



κάτοψη



αξονομετρική απεικόνιση



“ο γκρεμός”

ατμόσφαιρα του γκρεμού

Ο γκρεμός είναι ο τελευταίος ευχάριστος σταθμός του ονείρου, όπου η Αλίκη ξαναβρίσκει προσωρινά μια κάποια αίσθηση ηρεμίας. Η Αλίκη και η παράξενη συντροφιά της κάθονται στα βράχια, πάνω από τη θάλασσα, διηγούνται ιστορίες, χορεύουν και τραγουδούν. Η Χελώνα αναπολεί στιγμές της παιδικής της ηλικίας ατενίζοντας τη θάλασσα και η όλη εικόνα αποπνέει μια μελαγχολική γαλήνη.



[ο γκρεμός όπως εικονογραφήθηκε από τον John Tenniel]

**“Δεν είχαν περπατήσει πολύ πριν δουν τη Χελώνα στο βάθος, να κάθεται θλιμμένη και μόνη στη μικρή άκρη ενός βράχου, και καθώς πλησίαζαν η Αλίκη μπορούσε να τον ακούει να αναστενάζει λες και θα έσπαγε η καρδιά του...
‘Όταν ήμαστε μικροί,’ είπε επιτέλους η Χελώνα, πιο ήρεμα, “πηγαίναμε σχολείο στη θάλασσα”...”**

[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]



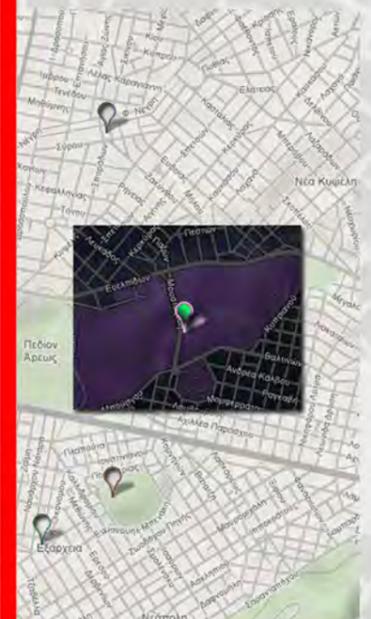
[πανοραμική λήψη της γέφυρας Μουστοξύδη]

ο γκρεμός στην Αθήνα

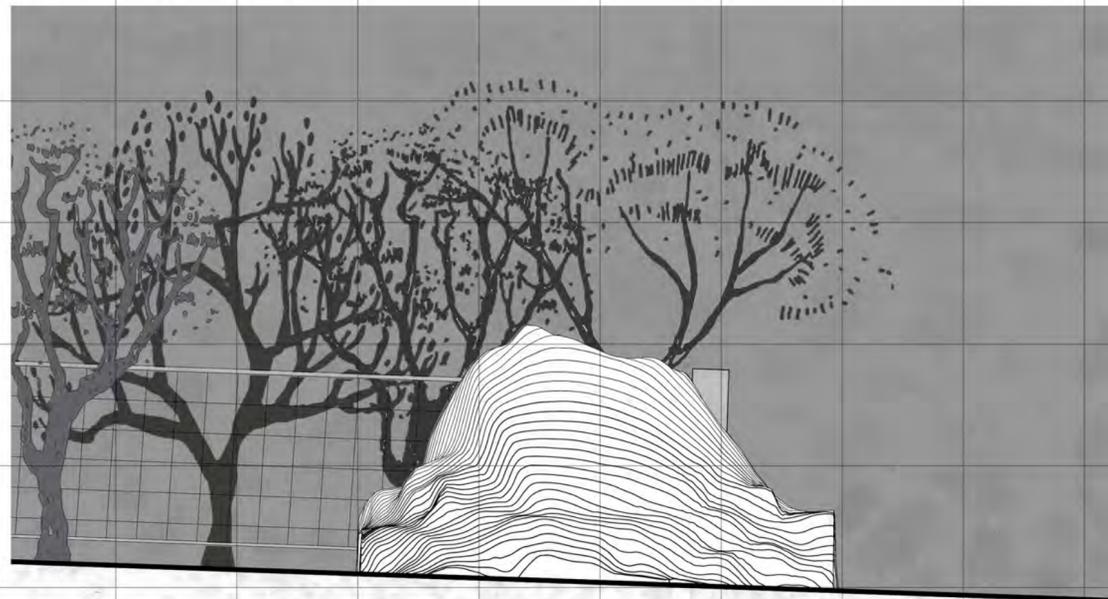
Ο γκρεμός με θέα τη θάλασσα, λαμβάνοντας υπόψη την ηρεμία που αποπνέει, τοποθετείται στην πλατεία Πρωτόμαγιάς, πάνω από τη γέφυρα Μουστοξύδη. Η θέα από τη γέφυρα αφενώς προκαλεί τα συναισθήματα ενός γκρεμού, η γρήγορη και συνεχής ροή των αυτοκινήτων δε, δημιουργεί τέτοιο αέρα και ήχο που αν κλείσει κανείς τα μάτια μπορεί να φανταστεί κύματα να σκάνε σε βράχια. Η πυκνή φύτευση κατά περιοχές, ιδιαίτερα στα όρια με το Πεδίο του Άρεως και το πάρκο των Δικαστηρίων, προσδίδει στην ατμόσφαιρα του χώρου την γαλήνη και την ψευδαίσθηση του φυσικού τοπίου.

η εγκατάσταση στο γκρεμό

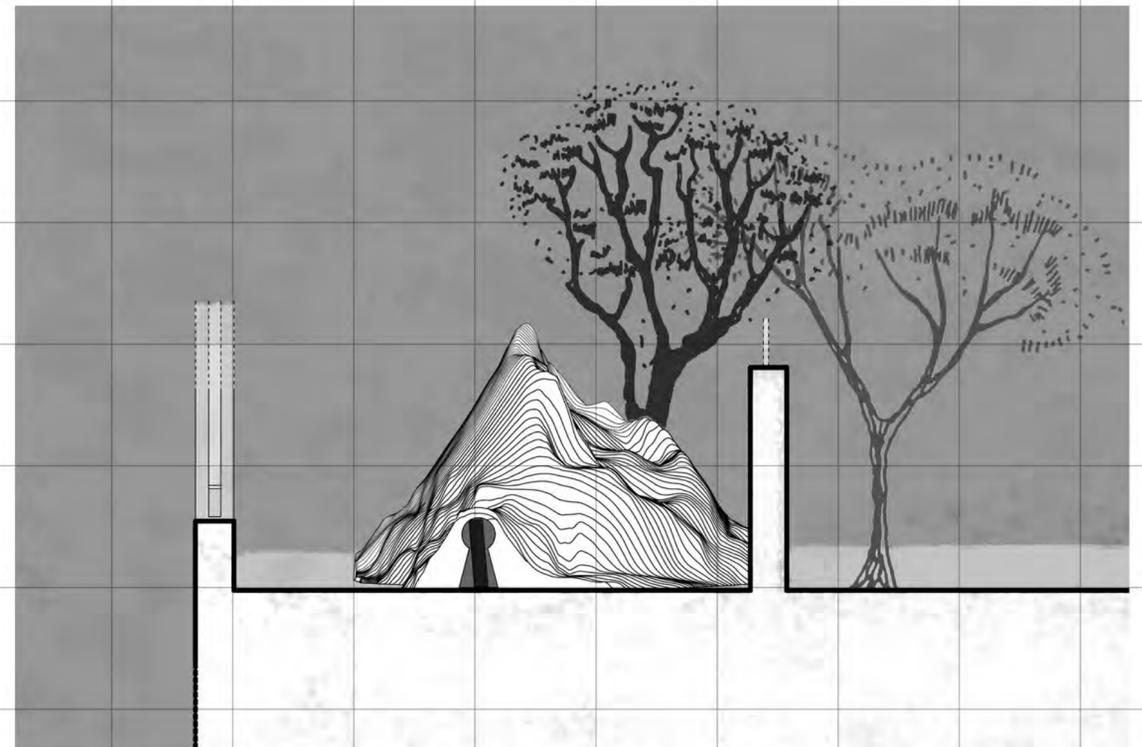
Για την εικονογράφηση του γκρεμού χρησιμοποιείται το ανάγλυφο που παράγει ένας λόφος, συγκεκριμένα ο λόφος του Στρέφη, επεξεργασμένος ώστε να δημιουργούνται απότομες υψομετρικές που προσφέρουν στον αναρριχητή την αίσθηση του γκρεμού. Η τοποθέτησή του γίνεται δίπλα στην είσοδο του πάρκου των Δικαστηρίων, κάτω από τα πεύκα, δίνοντας τη δυνατότητα στον περιπλανητή να σκαρφαλώσει και να θαυμάσει (από ασφαλή απόσταση βέβαια) τη “θάλασσα” της Μουστοξύδη.



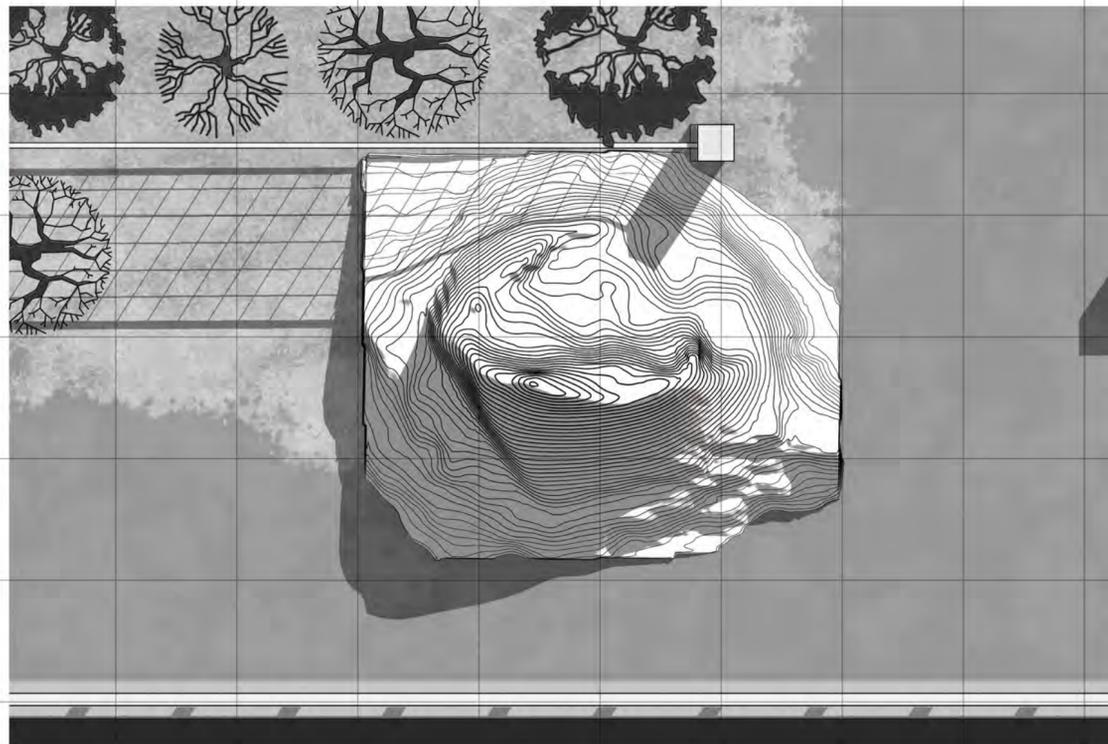
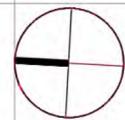
δυτική όψη



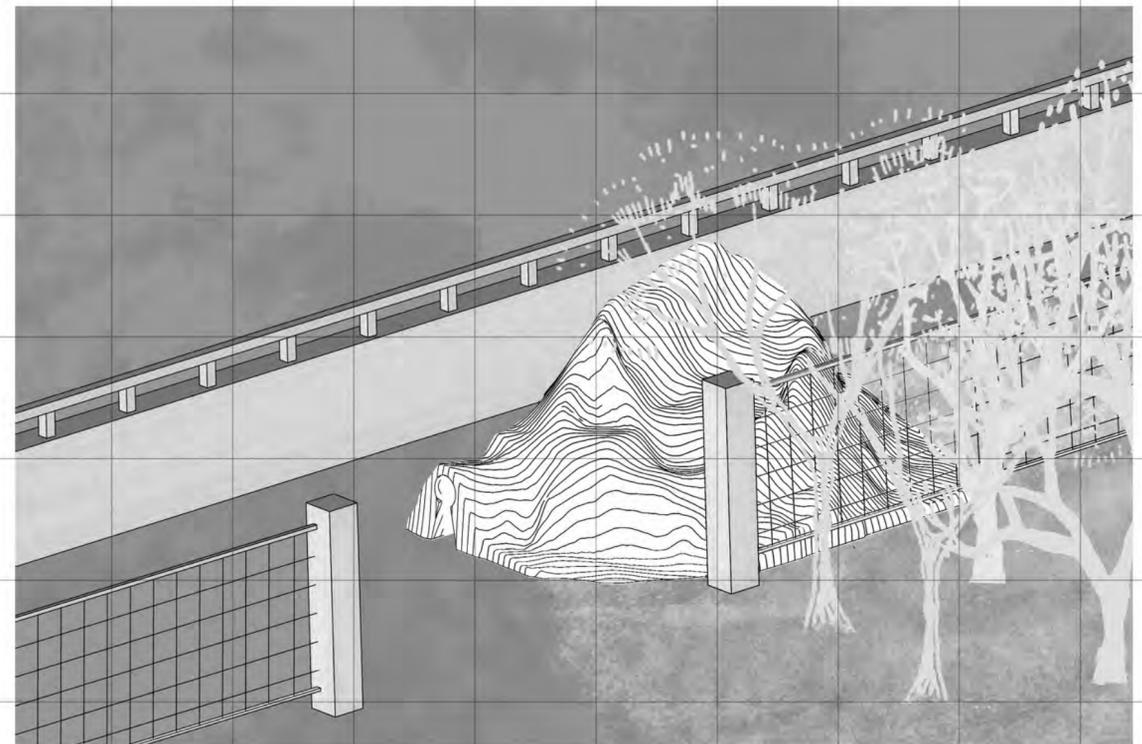
νότια όψη



κάτοψη



αξονομετρική απεικόνιση



“το δικαστήριο”

ατμόσφαιρα του δικαστηρίου

Το δικαστήριο είναι ο τελευταίος σταθμός του ονείρου. Εδώ η Αλίκη θα έρθει αντιμέτωπη με τη βασιλική εξουσία και θα κληθεί να καταθέσει για ένα μυστηριώδες έγκλημα. Αγωνία επικρατεί στην ατμόσφαιρα και πλέον το καθεστώς της εξουσίας και ο φόβος της καταδίκης αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι του σκηνικού και των συναισθημάτων που προκαλούνται όχι μόνο στην Αλίκη, αλλά και σε όλους τους παρευρισκόμενους πλην των ευγενών.



[το δικαστήριο σε σκηνή από την ταινία Αλίκη του Jan Svankmajer]

““Όχι, όχι!” είπε η Βασίλισσα. “Πρώτα η καταδίκη και μετά η ετυμηγορία.”
“Ανοησίες!” είπε η Αλίκη δυνατά. “Τι ιδέα να είναι πρώτα η καταδίκη!”
“Μάζεψε τη γλώσσα σου!” είπε η Βασίλισσα, ενώ είχε γίνει μωβ.
“Δεν πρόκειται!” είπε η Αλίκη.
“Πάρτε της το κεφάλι!” φώναξε η Βασίλισσα όσο πιο δυνατά μπορούσε. Κανείς δεν κουνήθηκε.”

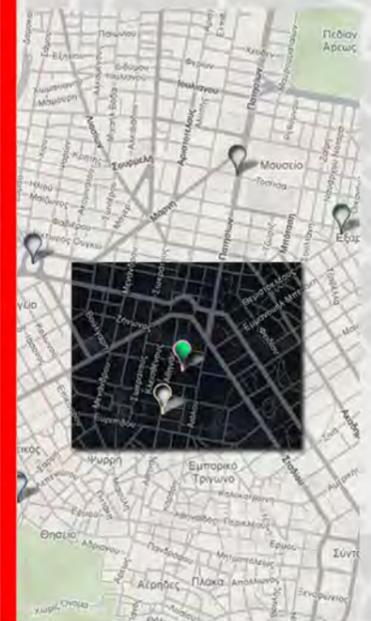
[απόσπασμα από την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων]

το δικαστήριο στην Αθήνα

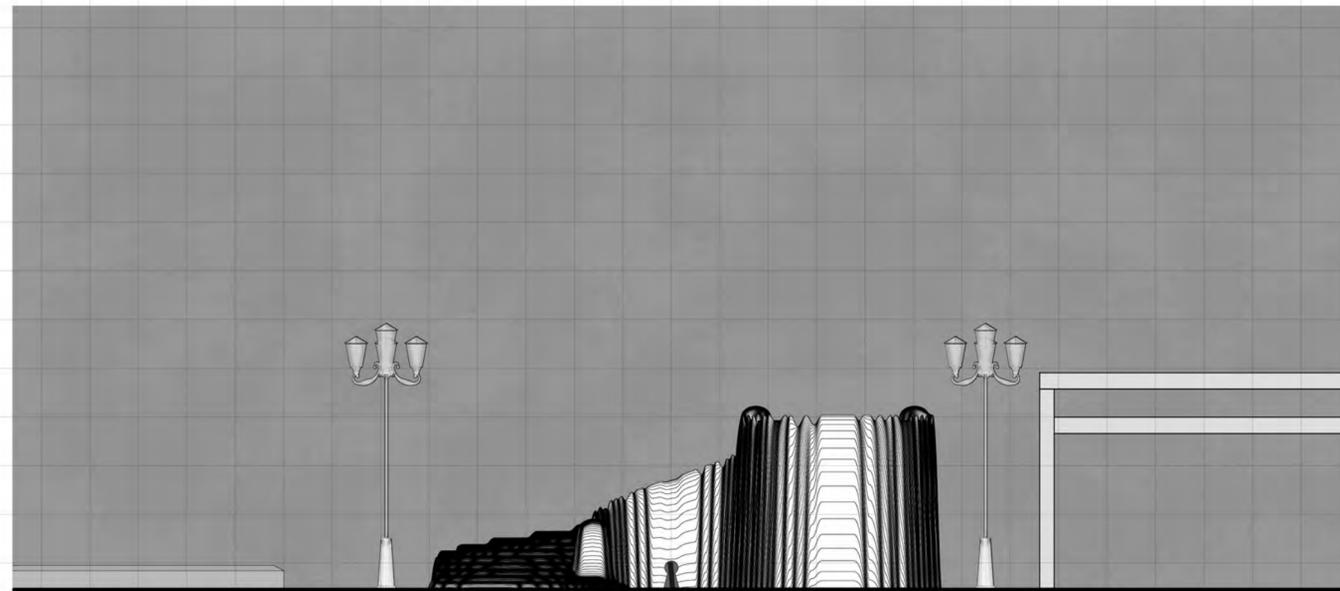
Για την εικονογράφηση του δικαστηρίου επιλέγεται η πλατεία Κοτζιά. Είναι μια από εκείνες τις πλατείες-περάσματα, όπου δε μπορεί ο επισκέπτης να σταθεί, ενώ παράλληλα φέρει στα στοιχεία της τόσο μνημειακή συμμετρία που της προσδίδει την επιβλητικότητα που απαιτεί ένα δικαστήριο. Ακόμα, η παρουσία των δύο βαρυσήμαντων κτιρίων που κάνουν αναφορά στο δίπολο κράτος-κεφάλαιο, το παλιό Δημαρχείο και η Εθνική Τράπεζα, οριοθετώντας δύο παράλληλες όψεις της πλατείας, θα μπορούσαν να υιοθετήσουν τον ρόλο των δικαστών του παραμυθιού. Αν σταθεί κανείς μόνος του στο αχανές κέντρο της πλατείας Κοτζιά, πλάι στο συντριβάνι, θα βιώσει το θόρυβο του νερού και τους ήχους των πουλιών ως τις φωνές των ενόρκων και ίσως ακούσει στο πίσω μέρος του μυαλού του τη Βασίλισσα να φωνάζει “Πάρτε του το κεφάλι!”

η εγκατάσταση στο δικαστήριο

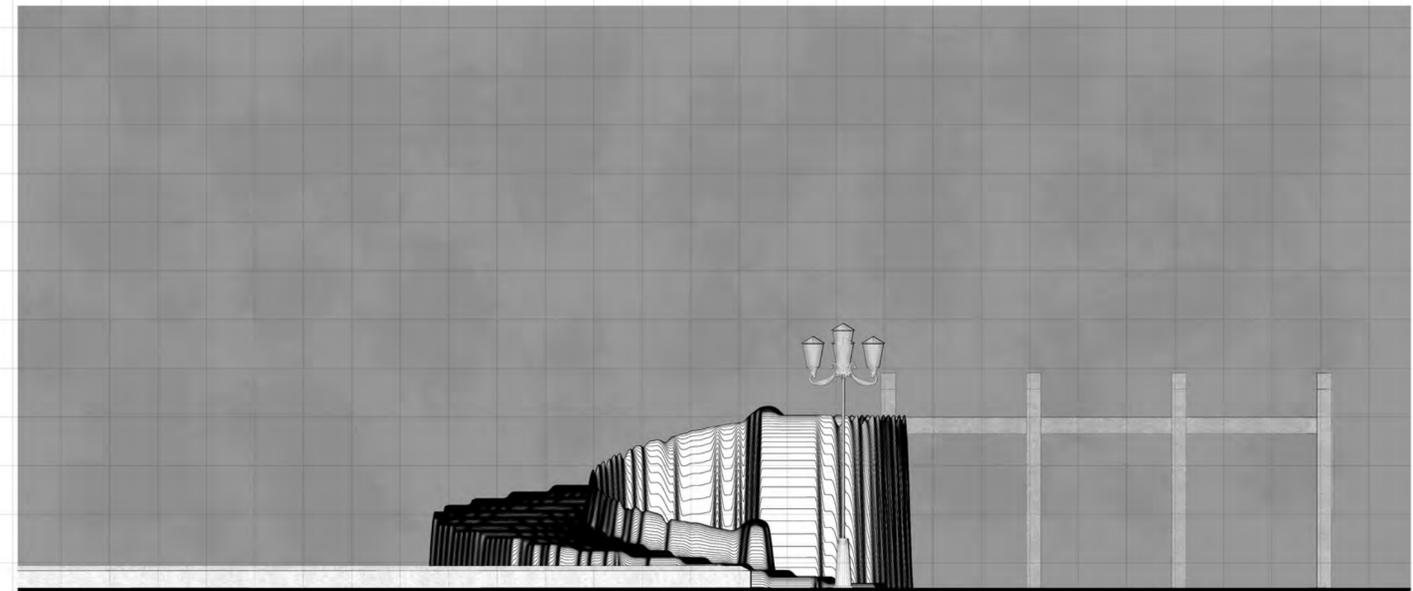
Η εγκατάσταση που έρχεται να αναπαραστήσει το δικαστήριο είναι μια μεγάλη μνημειακή σκάλα. Εμπνευσμένη από τα εδώλια των δικαστηρίων καταλήγει σε ένα πλατύσκαλο, σε ύψος τέτοιο ώστε ο κατηγορούμενος να βρίσκεται εκτός των άλλων κάτω από το φως της κολώνας φωτισμού που τον ανακρίνει διεξοδικά. Απέναντι βλέπει το δημαρχείο ενώ στην πλάτη του έχει την Εθνική Τράπεζα. Αν κάποιος δεν επιθυμεί να ανέβει στο εδώλιο μπορεί πάντα να σκεφτεί τις πράξεις του καθισμένος στα χαμηλότερα σκαλοπάτια, χωρίς να χάνει οπτική επαφή με τη “δίκη” που εκτυλίσσεται.



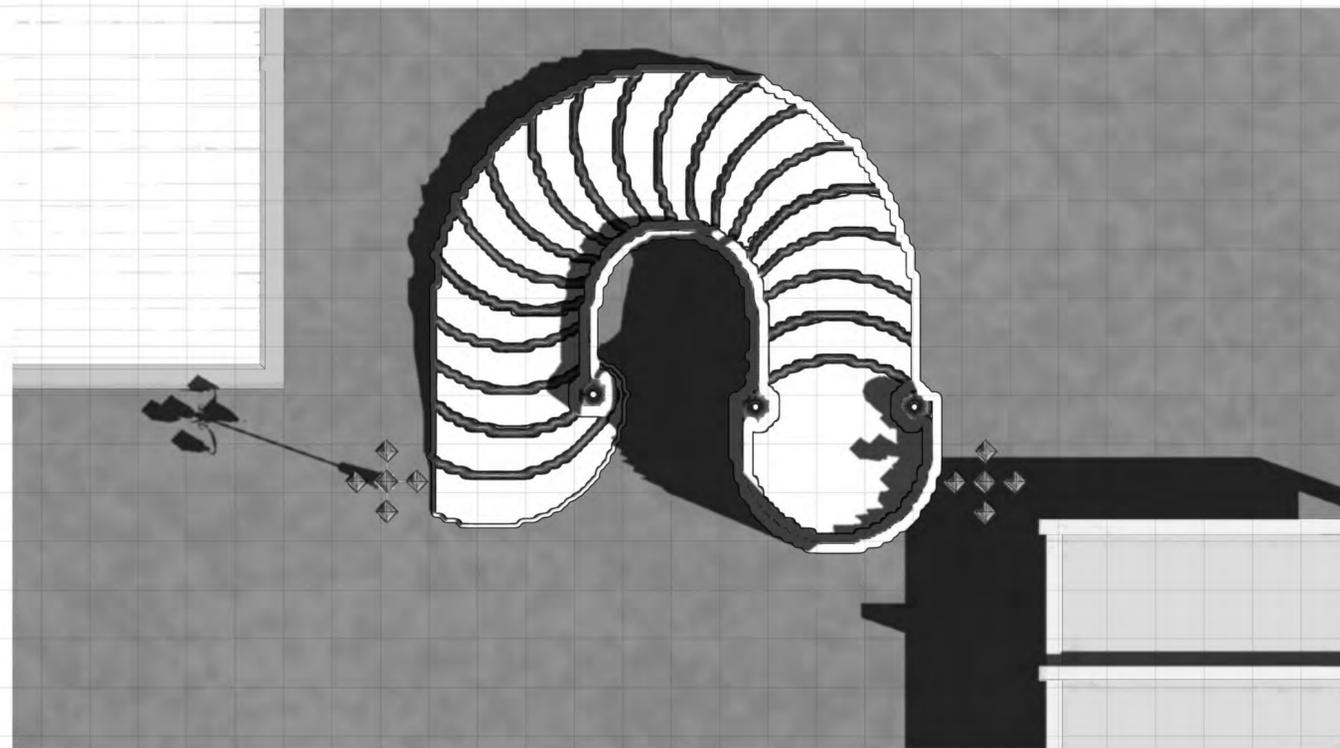
βορειοδυτική όψη



βορειοανατολική όψη



κάτοψη



αξονομετρική απεικόνιση

