

Ατμοσφαιρικοί χώροι:
Τα ασαφή όρια μεταξύ γλυπτικής και αρχιτεκτονικής

Υπεύθυνοι διδάσκοντες
Γ. Γυπαράκης
Ν. Μάρδα

Σπουδάστριες:
Βρανάκη Αμαλία, Λαμπαδιάρη-Μάτσα Αντιγόνη

εισαγωγή	7	σημεία σύγκλισης	79
θεωρητικό υπόβαθρο	11	έμφαση στα όρια	80
βιώματα και χώρος στη γλυπτική	12	έμφαση στην κίνηση	81
βιώματα και χώρος στην αρχιτεκτονική	22	έμφαση στην κλίμακα	82
παραδείγματα έργων	29	έμφαση στα υλικά	83
γλυπτικά έργα	30	μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας	84
dan graham_ pavilion for argonne	31	συμπεράσματα	91
anish Kapoor_cloud gate	35	παράρτημα	97
olafur eliasson_weather project	39	βιβλιογραφία	103
james turrell_roden crater	43		
roman ondak_good feelings in good times	47		
αρχιτεκτονικά έργα	50		
peter zumthor_bruder klaus kapelle	51		
peter zumthor_thermes, vals	57		
daniel libeskind_εβραϊκό μουσείο	63		
philippe rahm_hormonorium	69		
diller and scofidio_blur building	73		

Εικ. 1: Steven Holl, Chapel of St Ignatius, 1997, εσωτερική άποψη

“La véritable architecture, c' est la sculpture”
[Η αυθεντική αρχιτεκτονική, είναι η γλυπτική]

Constantin Brancusi

Η γλυπτική και η αρχιτεκτονική είναι δύο τέχνες οι οποίες έχουν άμεση σχέση με τη **διαμόρφωση χώρου**¹, γι' αυτό σε πολλές περιπτώσεις θεωρείται δεδομένη η σχέση αλληλεπίδρασης που υπάρχει μεταξύ τους. Η συγκεκριμένη διάλεξη ξεκίνησε θέτοντας ως βάση προβληματισμού την παραπάνω σχέση. Ποια είναι τα στοιχεία που την καθιστούν δεδομένη; Σε ποιο βαθμό επηρεάζει η μία τέχνη την άλλη και με ποιο τρόπο;

Αρχικά αξίζει να επισημανθεί η ουσιαστική διαφορά μεταξύ γλυπτικής και αρχιτεκτονικής, η οποία έγκειται στην έννοια του **κατοικείν**², καθοριστικό παράγοντα σχεδιασμού σε ένα αρχιτεκτονικό έργο. Το γεγονός ότι ένα κτίριο έχει συγκεκριμένη λειτουργία και φιλοξενεί στο χώρο του ανθρώπους βάζει πλαίσια και περιορισμούς στην αρχιτεκτονική σύνθεση. Σημαντικό ρόλο παίζουν σαφώς κατασκευαστικοί και στατικοί παράγοντες³. Το κατοικείν, αντίθετα, δεν εμπεριέχεται σε ένα γλυπτικό έργο, γι' αυτό στο χώρο της γλυπτικής συναντούμε περισσότερους και πιο τολμηρούς «πειραματισμούς»⁴.

Στις μέρες μας παρατηρούμε ότι τα όρια μεταξύ των δύο τεχνών σε ορισμένες περιπτώσεις τείνουν να καταργηθούν. Από τις αρχές του 20ου αιώνα, με τις αλλαγές που επέρχονται στην τέχνη, εντάσσεται ο χώρος-όπως ορίστηκε παραπάνω- σε γλυπτικά έργα. Με αυτόν τον τρόπο τα έργα αποκτούν σταδιακά **αρχιτεκτονικό χαρακτήρα**, καταλήγοντας σε μία συστηματική διερεύνηση αρχιτεκτονικών εννοιών -όριο, κίνηση, διαφάνεια κτλ. Παράλληλα, γίνονται αναζητήσεις που

1 Ορίζουμε ως «χώρο» τον πραγματικό τρισδιάστατο χώρο μέσα στον οποίο ο άνθρωπος ζει και κινείται και τον οποίο αντιλαμβάνεται μέσω των αισθήσεων του.

2 Martin Heidegger, Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι, Εκδόσεις Πλέθρον, 2008

3 Όπως αναφέρει ο Alan Colquhoun «Από όλες τις τέχνες η αρχιτεκτονική είναι εκείνη που προσφέρεται λιγότερο στον αποκλεισμό της έννοιας της ορθολογικότητας. Ένα κτίριο οφείλει να ικανοποιεί κριτήρια πραγματιστικά και κατασκευαστικά που περιορίζουν-αν δεν καθορίζουν- το πεδίο στο οποίο δρα η φαντασία».

4 Οι πειραματισμοί αυτοί από το χώρο της τέχνης αφορούν κυρίως στη χωρική εμπειρία και θα ήταν δυνατό να απορροφηθούν αργότερα υπό τις κατάλληλες συνθήκες από αρχιτεκτονικά έργα δίνοντας ιδέες για μία βιωματική εμπειρία του αρχιτεκτονικού χώρου.

αφορούν στην αλληλεπίδραση ανθρώπου και περιβάλλοντα χώρου, στη χωρική εμπειρία και ως αποτέλεσμα το ενδιαφέρον των καλλιτεχνών στρέφεται στη δημιουργία **ατμόσφαιρας**⁵. Ο άνθρωπος-θεατής μετατρέπεται σε άνθρωπος-συμμέτοχος και αναπόσπαστο κομμάτι του έργου αποτελεί πλέον η **βιωματική εμπειρία**⁶, δηλαδή η συμμετοχή του χρήστη και η συνολική αντίληψη του χώρου μέσω των αισθήσεων του.

Ταυτόχρονα, στην αρχιτεκτονική δίνεται μεγάλη σημασία στο κομμάτι της μορφής, η οποία απελευθερώνεται λόγω της τεχνολογικής εξέλιξης. Πλέον, μπορούν να πραγματοποιηθούν κατασκευές, οι οποίες δανείζονται γλυπτικές φόρμες, που στο παρελθόν φάνταζαν αδύνατες. Η δυνατότητα αφαίρεσης του προγράμματος⁷ από το αρχιτεκτονικό έργο, που πρωτοεμφανίζεται τη δεκαετία του '80 με τα *Folies* του Tschumi στο πάρκο της Villette στο Παρίσι, επιτρέπει ακόμα περισσότερες ελευθερίες στο σχεδιασμό. Εντείνεται ως εκ τούτου η μορφολογική προσέγγιση στην αρχιτεκτονική, παράλληλα όμως, όπως και στη γλυπτική, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στη σχέση του επισκέπτη με το χώρο δηλαδή στην **βιωματική εμπειρία**.

5 Με τον όρο ατμόσφαιρα εννοείται η “χωρική” ατμόσφαιρα, δηλαδή η ατμόσφαιρα που αποπνέει ένας χώρος, η οποία έχει δημιουργηθεί με τη βοήθεια συγκεκριμένων μέσων ώστε να είναι ικανή να επηρεάζει την ψυχολογική διάθεση του επισκέπτη. Για τον Peter Zumthor, η ατμόσφαιρα είναι ειδική κατηγορία στην αισθητική, την οποία προσεγγίζει κανείς μέσω της συναισθηματικής του ευαισθησίας, μιας μορφής αντίληψης που λειτουργεί ταχύτατα και δίνει στον άνθρωπο τη δυνατότητα να κατανοεί μεγάλο μέρος του τι προσλαμβάνει, να το εκτιμάει άμεσα και να αντιδρά σε αυτό συναισθηματικά αβίαστα. [Atmospheres, κεφάλαιο Surrounding Objects]

6 βίωμα, βιωματικός<βιώνω, δηλαδή ζω κάτι ως έντονη και συνειδητή εμπειρία. Ο βιωματικός είναι 1. αυτός που περιέχει βιώματα ή 2. αυτός που περιέχει προσωπικά υποκειμενικά στοιχεία που αντανακλούν προσωπικές εμπειρίες

7 Την αφαίρεση προγράμματος εισάγει ο Bernard Tschumi στο βιβλίο του Architecture and Disjunction. Ο όρος θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

Συνοψίζοντας συμπεραίνουμε αφενός ότι η γλυπτική πλησιάζει οργανικά την αρχιτεκτονική με την εισαγωγή της έννοιας του χώρου στο βασικό κορμό της (**μορφολογική προσέγγιση**) και με τη δημιουργία ατμόσφαιρας (**βιωματική προσέγγιση**⁸)

Αφετέρου, η αρχιτεκτονική δανείζεται με τη σειρά της γλυπτικά στοιχεία σε ό,τι αφορά στη φόρμα (**μορφολογική προσέγγιση**) και στο επίπεδο του σχεδιασμού ατμόσφαιρας (**βιωματική προσέγγιση**)

Στα πλαίσια της διάλεξης θα διερευνήσουμε την προσέγγιση των δύο τεχνών στο επίπεδο της βιωματικής εμπειρίας, μέσω της βασικής φιλοσοφίας που επιχειρεί να εξάγει τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της εμπειρικής διαδικασίας⁹, τη **φαινομενολογία**¹⁰.

Αφού αναφερθούμε στο θεωρητικό πλαίσιο θα εξετάσουμε παραδείγματα και από τους δυο χώρους για να εξάγουμε τα συμπεράσματά μας.

8 Ως βιωματική προσέγγιση ορίζουμε τρόπους σχεδιασμού που θέτουν ως βασική αρχή την αντίληψη του χώρου μέσω των αισθήσεων (όραση, αφή, ακοή, όσφρηση, γεύση) με χρήση μέσων και τεχνικών όπως το φως, η θερμοκρασία, η διαφάνεια κτλ.

9 Εισαγωγή στη Φαινομενολογία, Robert Sokolowski, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Πατρών, 2003

10 Φαινομενολογία είναι φιλοσοφικό ρεύμα του 20ου αιώνα το οποίο με σημείο εκκίνησης την εμπειρία των φαινομένων (αυτό που αποτυπώνεται ως συνειδητή εμπειρία), επιχειρεί να εξάγει τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της εμπειρικής διαδικασίας και την οντότητα των εμπειριών μας. Η βάση της φαινομενολογίας είναι η αρχή της επιστροφής στην αληθινή υπόσταση των πραγμάτων. Ιδρυτής του κινήματος είναι ο Edmund Husserl (1859-1938). [βλ. Παράρτημα]

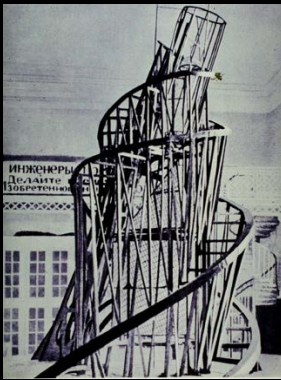


Εικ. 3: James Turrell, Gagosian Gallery, London, 2010

Σε αυτό το κεφάλαιο θα εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο η γλυπτική και η αρχιτεκτονική επηρεάστηκαν από κινήματα και θεωρητικές απόψεις του 20ου αιώνα.

Κινήματα τέχνης τα οποία είχαν ως κεντρικό προβληματισμό νέες σχέσεις μεταξύ γλυπτού, περιβάλλοντος και θεατή έθεσαν νέα δεδομένα. Οι ιδέες που διατύπωσαν συνέβαλαν στη διαμόρφωση μίας συγκεκριμένης κατεύθυνσης της γλυπτικής που εντάσσει στη σύνθεση αρχιτεκτονικούς όρους και καθιστά τη βιωματική εμπειρία αναπόσπαστο κομμάτι του γλυπτικού έργου.

Παράλληλα, οι αρχιτέκτονες, απαλλαγμένοι από την στενή σχέση κτιριολογικού προγράμματος και αρχιτεκτονικής πρότασης, απέκτησαν τη δυνατότητα να εκφραστούν με λιγότερες δεσμεύσεις και να δημιουργήσουν χώρους με έμφαση στην βιωματική εμπειρία.



Εικ. 4: Vladimir Tatlin, Monument to the Third International



Εικ. 5: Marcel Duchamp, Fountain



Εικ. 6: Marcel Duchamp, Δεδομένα: 1. Καταρράκτης, 2. Λάμπα υγραερίου

Βιώματα και χώρος στην Γλυπτική

Στη γλυπτική, και τις εικαστικές τέχνες του 20ου αιώνα, παρατηρείται μετατόπιση του ενδιαφέροντος από την κατασκευή αγαλμάτων και αντικειμένων στη δημιουργία τρισδιάστατων κατασκευών που εμπεριέχουν την έννοια του χώρου. Οι κατασκευές αυτές παύουν να αποτελούν έργα αυτοαναφερόμενα, αλλά γίνονται επισκέψιμες από τους θεατές που αποκτούν την δυνατότητα να εισέλθουν και να διαδράσουν με το περιβάλλον τους. Στη συνέχεια, λοιπόν, θα αναφερθούμε σε σημαντικά έργα και καλλιτέχνες που παίζουν καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της γλυπτικής προς αυτή την κατεύθυνση -δηλαδή την **εισαγωγή χώρου** και την **έμφαση στη βιωματική εμπειρία**.

Στις αρχές του 20ου αιώνα ο Vladimir Tatlin κατασκευάζει το *Μνημείο για την 3η Διεθνή*¹¹ [1920], στο οποίο είναι εμφανής η αποστασιοποίηση από τη γλυπτική φόρμα και η προσπάθεια του καλλιτέχνη να αποδώσει χώρο, τόσο με τη χρήση της μάζας, όσο και με την χρήση του κενού.

Παράλληλα, ο Marcel Duchamp¹² αμφισβητεί το παραδοσιακό γλυπτικό έργο με τα readymades -με το έργο *Fountain* [1917] προσπαθεί να προκαλέσει αντιδράσεις στο κοινό. Το γλυπτό συνεχίζει να αποτελεί ένα αυτοαναφερόμενο αντικείμενο -δηλαδή ο χώρος με την έννοια που ορίστηκε στην εισαγωγή δεν έχει εισαχθεί ακόμα- όμως μέσω του νέου νοήματος που του έχει δοθεί προκαλεί αναστάτωση στο θεατή. Ο Duchamp αργότερα, δημιουργεί την πρώτη εγκατάσταση, το έργο *Δεδομένα*: 1. *Ο Καταρράκτης*, 2. *Η λάμπα υγραερίου* [1946-1966], όπου η συμμετοχή των επισκεπτών γίνεται αναπόσπαστο κομμάτι του έργου.

Το 1923, ο El Lissitzky¹³ στην Έκθεση Τέχνης του Βερολίνου, χρησιμοποιεί και τις

11 Κατασκευάστηκε το 1920 στα πλαίσια του κινήματος του Κονστρουκτιβισμού, το οποίο άνθησε στη Ρωσία την περίοδο 1913-1930. Οι καλλιτέχνες του ρεύματος αντιμετώπισαν τον περιβάλλοντα χώρο ως κυρίαρχο στοιχείο του έργου.

12 Από τους κυριότερους εκπροσώπους του καλλιτεχνικού ρεύματος του Ντανταϊσμού που άνθησε την περίοδο 1915-1923. Ήταν ένα κίνημα αισθητικής αναρχίας, το οποίο χαρακτηρίζεται από εσκεμμένο παραλογοισμό και απόρριψη των κυρίαρχων ιδανικών της τέχνης. Αξιοσημείωτα είναι τα λεγόμενα readymades του Duchamp με τα οποία επιδιώκει να επαναπροσδιορίσει το έργο τέχνης και να προκαλέσει τους θεατές.

13 Ρώσος καλλιτέχνης του κινήματος του Σουπρεματισμού (αρχές 20ου αιώνα) του οποίου τα έργα επηρέασαν το Bauhaus και τον Κονστρουκτιβισμό.

έξι επιφάνειες τοίχων του εκθεσιακού χώρου, προκειμένου να παρουσιάσει τα έργα του. Υποστηρίζει ότι περιβαλλόμαστε από το χώρο και γι' αυτό πρέπει αυτός να παίζει βασικό ρόλο στη σύνθεση του έργου.

Με την αλλαγή στο περιεχόμενο και την έκφραση της γλυπτικής αμφισβητείται ο παραδοσιακός τρόπος παρουσίασης. Οι εκθεσιακοί χώροι, υπό αυτές τις συνθήκες, λαμβάνουν εξίσου σημαντικό ρόλο με τα εκθέματα. Δίνεται μεγάλη έμφαση στην **κίνηση** του επισκέπτη και στη διαμόρφωση χωρικής ατμόσφαιρας.

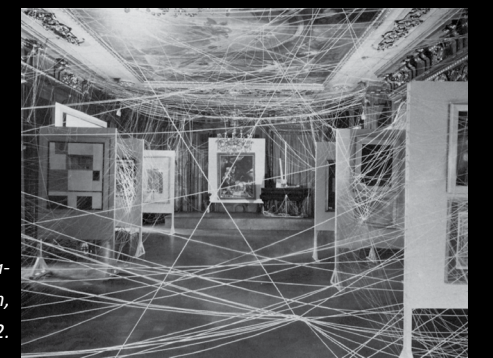
Αξιοσημείωτες είναι οι εκθέσεις σουρεαλισμού που έλαβαν χώρα στο Παρίσι το 1938 και στη Νέα Υόρκη το 1942 και 1964, όπου η διαμόρφωση του εσωτερικού χώρου γίνεται από τον Duchamp και τον Frederic Kiesler. Ο περιβάλλον χώρος γίνεται μέρος της έκθεσης και συμβάλλει σε μία κιναισθητική και ψυχο-αισθητηριακή εμπειρία του θεατή. Ο Marcel Duchamp συμπεριλαμβάνει στη διαμόρφωσή του τον ήχο, την μυρωδιά, το ημίφως, τον αποπροσανατολισμό με τη χρήση ασυνήθιστων για την εποχή υλικών θέτοντας τις βάσεις για μια βιωματική εμπειρία.



Εικ. 7: El Lissitzky, Proun Room, 1923,



Εικ. 8a: Frederick Kiesler; Surrealist Gallery, Art of This Century Gallery, New York, 1942.



Εικ. 8b: Marcel Duchamp; Installation for First Papers of Surrealism, New York, 1942.



Σημαντική συμβολή στη διαδραστική σχέση χρήστη και περιβάλλοντος αποτελεί η πόλη *Νέα Βαβυλώνα (New Babylon)*, η οποία γίνεται στα πλαίσια της Καταστασιακής Διεθνούς¹⁴, από τον Constant Anton Nieuwenhuys¹⁵. Πρόκειται για μία ουτοπική πόλη, της οποίας πρωταγωνιστής είναι ο Homo Ludens¹⁶. Οι κάτοικοι μέσω της **περιπλάνησης (dérive)**¹⁷ στην πόλη, απελευθερωμένοι από την εργασία, αναδιαμορφώνουν συνεχώς το περιβάλλον τους, μέσω της **μεταστροφής (détournement)**¹⁸, μεταβάλλοντας, παράλληλα, στοιχεία όπως το φως, τα χρώματα, τις υφές, τη θερμοκρασία, τον ήχο, τις συνθήκες αερισμού, την υγρασία. Με τη μεταβολή αυτή των στοιχείων «κάθε άνθρωπος προσπαθεί γι' αυτό που αγαπάει, γι' αυτό που τον έλκει [...] Μέσω αυτής της μεθόδου [της αναδιαμόρφωσης του περιβάλλοντος] κάποιος μπορεί να **συνοψίσει τα στοιχεία από τα οποία μπορούν να δομηθούν καταστάσεις, καθώς και τους σχεδιασμούς που**

14 Η Καταστασιακή Διεθνής είναι ένα καλλιτεχνικό κίνημα αριστερής ιδεολογίας που ιδρύθηκε το 1957, με βασικά μέλη τους Guy Debord, Asger Jorn, Raoul Vaneigem, Constant Nieuwenhuys, Alexander Trocchi. Κύριο σημείο της θεωρίας της που μας ενδιαφέρει, αποτελεί η κατασκευή καταστάσεων. Ο όρος αυτός αφορά γεγονότα της καθημερινής ζωής τα οποία την καθιστούν μοναδική και ανεπανάληπτη.

15 Ολλανδός ζωγράφος, ιδρυτικό μέλος των Καταστασιακών και θερμός υποστηρικτής της ψυχογεωγραφίας και της Ενωτικής Πολεοδομίας. Πίστευε ότι οι αρχές τους μπορούσαν να εφαρμοστούν σε πρακτικό επίπεδο στον αστικό σχεδιασμό, κάτι που τον οδήγησε σε ρήξη με τον Debord, ο οποίος ήταν άκρως πολιτικοποιημένος.

16 Homo Ludens: ο παίζων άνθρωπος. Όρος του Johan Huizinga στο ομώνυμο βιβλίο του (1938). Οι Λετριστές και στη συνέχεια οι Καταστασιακοί, θεωρούσαν θεμελιώδη την έννοια του «παιχνιδιού» στην διαδικασία αναγνώρισης και οικειοποίησης του αστικού ιστού.

17 Η πρακτική της αυθόρμητης περιπλάνησης μέσα στην πόλη: επιλέγεται ένα σημείο έναρξης και ένας αρχικός προσανατολισμός και η διαδρομή καθορίζεται από την επιρροή (έλξη/απώθηση) που ασκεί η ατμόσφαιρα του περιβάλλοντος στην ψυχοσύνθεση του περιπλανητή. (Διάλεξη: Καταστασιακή Διεθνής για Αρχιτέκτονες, Χατζηφώτη Όλγα- Χρυσανθοπούλου Χριστίνα)

18 Το détournement είναι η μετατροπή-ανατροπή του νοήματος στοιχείων πολιτισμού ή της καθημερινής ζωής με στόχο την κριτική στην κοινωνία.

ενισχύουν τα στοιχεία αυτά»¹⁹.

Οι καταστασιακοί υποστήριζαν την **φαινομενολογική πλευρά**²⁰ της τέχνης, η οποία βοηθά στην αντίληψη των πραγμάτων, του κόσμου και του περιβάλλοντος όπως πραγματικά είναι²¹. Τη θεωρούσαν ως το μέσο για την ανάκτηση του δημόσιου χώρου και του ελεύθερου χρόνου.

Στο πλαίσιο αυτό διατυπώθηκαν οι έννοιες της **κατάστασης** και της

19 SI 1958, Preliminary Problems in Constructing a Situation, Internationale Situationniste No1

20 The Situationists, Phenomenology and Pervasive Gaming: New Narrative Strategies, Hannah Nicklin

21 Η Καταστασιακή Διεθνής είχε επηρεαστεί από τις αρχές τις φαινομενολογίας. Πιο συγκεκριμένα ο Debord ήταν μέλος του κινήματος Socialisme ou Barbarie, επίσης αριστερής ιδεολογίας. Ιδρυτικό μέλος αυτού ήταν εκτός από τον Κορνήλιο Καστοριάδη, ο Claude Lefort, ο οποίος υπήρξε μαθητής του Merleau-Ponty και ενστερνίστηκε πολλές από τις απόψεις του. Με την ίδρυση της Καταστασιακής Διεθνούς, όπου ο Debord εγκαταλείπει την Socialisme ou Barbarie, πολλές ιδέες της φαινομενολογίας απορροφώνται από το νέο κίνημα. Πιο συγκεκριμένα, ο Debord σχολιάζει ότι «όσο περισσότερο ο άνθρωπος ταυτίζεται με τις κυρίαρχες εικόνες που αφορούν στις ανάγκες του, τόσο λιγότερο αντιλαμβάνεται τη δική του ζωή και τις δικές του πραγματικές επιθυμίες. Η αποξένωση του θεάματος από το συμμετέχον υποκείμενο εκφράζεται με το γεγονός ότι οι χειρονομίες του ατόμου δεν είναι πλέον δικές του. Είναι χειρονομίες κάποιου άλλου που προβάλλονται ως δικές του». Αυτό υποδεικνύει την άμεση σχέση με τις φαινομενολογικές αρχές, αλλά και με τη φαινομενολογία του πνεύματος κατά Hegel, όπου το πνεύμα πρέπει να είναι αυτάρκες και ανεπηρέαστο από εξωτερικούς παράγοντες ώστε να ολοκληρώσει το σκοπό του (βλ. Παράρτημα-Φαινομενολογία). Τέλος, το βιβλίο του Debord "La société du spectacle" ξεκινάει με την φράση του Feuerbach «και χωρίς αμφιβολία η εποχή μας [...] προτιμάει την εικόνα από το αντικείμενο, το αντίγραφο από το πρωτότυπο, την αναπαράσταση από την πραγματικότητα, το φαίνοσθαι από το είναι [...] Το ιερό γι' αυτόν [τον άνθρωπο], δεν είναι παρά η ψευδαίσθηση και το ανίερο, η αλήθεια. Με άλλα λόγια, το ιερό μεγαλώνει στα μάτια του όσο μειώνεται η αλήθεια και όσο αυξάνεται η ψευδαίσθηση». Αυτό αποδεικνύει την κριτική που ασκεί ο Debord στις αξίες της εποχής του και τη θέλησή του –όπως και στη φαινομενολογία- για επιστροφή στα ίδια τα πράγματα.



Εικ. 11: Αφίσα της Καταστασιακής Διεθνούς για έκληση επανοικειοποίησης του δημόσιου χώρου



Εικ. 12: "Οι σκέψεις μου έχουν αντικατασταθεί από κινούμενες εικόνες", Αφίσα της Καταστασιακής Διεθνούς



Εικ. 13: Ed Kienholz, *The State Hospital*, 1966



Εικ. 14: George Segal, *Three Figures and Four Benches*, 1979

ψυχογεωγραφίας²². Οι θεωρίες αυτές έχουν άμεση σχέση με τη δημιουργία ατμόσφαιρας²³ και με το πώς αυτή επηρεάζει τα άτομα και τις συμπεριφορές τους. Πιο συγκεκριμένα, σκοπός της **«κατασκευής καταστάσεων»**²⁴ είναι η δημιουργία **ατμοσφαιρικού περιβάλλοντος**. Αναπόσπαστο κομμάτι της ιδεολογίας της Καταστασιακής Διεθνούς είναι η διαδραστική σχέση περιβάλλοντος και ατόμου, η οποία επιτυγχάνεται μέσω της ψυχογεωγραφίας. Δεν αφορά μόνο στις επιπτώσεις που έχει το γεωγραφικό περιβάλλον στον ψυχισμό του ατόμου, αλλά και τις επιπτώσεις που έχει ο ίδιος ο ψυχισμός στο γεωγραφικό περιβάλλον.

Σκοπός, λοιπόν, των καταστασιακών ήταν η διερεύνηση και διατύπωση κανόνων και τεχνικών μέσω των οποίων θα ήταν δυνατή η **κατασκευή της κατάστασης-κατασκευή ατμόσφαιρας**- με απώτερο στόχο την **έκλυση συναισθημάτων**²⁵.

Παράλληλα, στα τέλη της δεκαετίας του '50 καλλιτέχνες όπως ο Kienholz²⁶ και

22 Η θεωρία της ψυχογεωγραφίας πρωτοεμφανίστηκε από την ομάδα των Λεττριστών σαν τεχνική αστικής εξερεύνησης. Ορίζεται ως η μελέτη των επιρροών του γεωγραφικού περιβάλλοντος πάνω στα συναισθήματα και τη συμπεριφορά των ατόμων. Debord Guy, *Introduction to a Critique of Urban Geography*, *Les Lèvres Nues* #6,

23 Η λέξη ατμόσφαιρα, όπως την προσδιόρισε ο Jorn, εκφράζει την ύπαρξη μίας αισθητικής ποιότητας, δηλαδή εκφράζει την καλλιτεχνική διάσταση στην κατασκευή του χώρου.

24 Η κατασκευή κατάστασης είναι ο ελληνικός όρος για τον αγγλικό “construction of situations” που εισήγαγαν οι Καταστασιακοί στα πλαίσια της Καταστασιακής Διεθνούς

25 **Συναίσθημα**: η ιδιαίτερη ψυχική διάθεση στην οποία περιέρχεται κανείς από ποικίλες καταστάσεις οι οποίες οφείλονται είτε σε εξωτερικά ερεθίσματα –μέσω των αισθήσεων από ερεθισμό των αισθητήριων οργάνων- είτε σε εσωτερικές λειτουργίες του οργανισμού. [Λεξικό Μπαμπινιώτη]. Η έκλυση συναισθήματος αφορά την πρόκληση-παραγωγή συναισθημάτων.

26 Ο Edward Kienholz είναι Αμερικανός καλλιτέχνης. Υιοθέτησε από νωρίς την τεχνική του Assemblage. Δημιουργεί στα πλαίσια της Pop Art και αργότερα της εννοιολογικής τέχνης και της Installation art. “ο Kienholz φτιάχνει εγκαταστάσεις και περιβάλλοντα, ή εννοιολογικά έργα, πριν ακόμα δημιουργηθούν τα αντίστοιχα κινήματα” *The guardian*, 17 Μαΐου 2005

ο Segal²⁷ δημιουργούν Περιβάλλοντα, κύρια ιδέα των οποίων ήταν η κατάργηση των ορίων μεταξύ τέχνης και πραγματικής ζωής. Ο χώρος πλέον αποτελεί κομμάτι του γλυπτικού έργου. Στο *The State Hospital*²⁸ ο θεατής γίνεται μέρος του έργου και καλείται να το βιώσει. Με τα Happenings [Δρώμενα], στη συνέχεια, αναδεικνύεται η ενεργή συμμετοχή του θεατή στο έργο, ο οποίος αλληλεπιδρά τόσο με το χώρο, όσο και με τον ίδιο τον καλλιτέχνη.

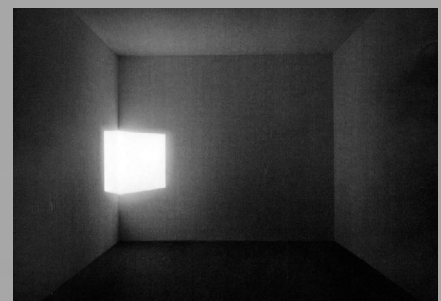
Σε συνέχεια των παραπάνω, τα έργα λαμβάνουν πλέον τη μορφή **εγκαταστάσεων**²⁹, στα πλαίσια της **installation art**, όπως τα έργα του Olafur Eliasson³⁰ ή του James Turrell³¹, και προσπαθούν να δώσουν μία νέα ερμηνεία στο χώρο μεταβάλλοντας την αντίληψη του παρατηρητή. Ταυτόχρονα, έχουν πλέον τεθεί οι βάσεις για τη γλυπτική στο δημόσιο χώρο, για μία τέχνη η οποία βγαίνει έξω από τα όρια του μουσείου και δρα στο αστικό τοπίο. Η **public art** [δημόσια τέχνη] καλεί τους κατοίκους να βιώσουν και να οικειοποιηθούν το χώρο μέσα από μία νέα εμπειρία. Με έργα όπως του Richard Serra³² η τέχνη του δημόσιου χώρου απελευθερώνεται από τον μνημειακό της χαρακτήρα και διαμορφώνει νέες χωρικές ποιότητες. Τα όρια μεταξύ installation art και δημόσιας τέχνης είναι ρευστά. Με τις παρεμβάσεις τους οι καλλιτέχνες διερευνούν τη σχέση του θεατή με τον εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο. Στόχος είναι η υποβολή του θεατή σε μία διαδικασία σταδιακής ανακάλυψής του.



Εικ. 15: Olafur Eliasson, *Your Black Horizon*, 2005



Εικ. 16: James Turrell, *Afrum*, 1967



27 Αμερικανός καλλιτέχνης και γλύπτης μέλος του κινήματος της Pop Art, το οποίο εμφανίζεται στα μέσα του 1950. Η Pop Art είναι ένα κίνημα που ασκούσε κριτική στη σύγχρονη κοινωνία του καταναλωτισμού και του μαζικού πολιτισμού.

28 Έργο του Edward Kienholz, 1966.

29 Οι εγκαταστάσεις ήρθαν στο προσκήνιο γύρω στο 1970, αλλά οι ρίζες τους εντοπίζονται νωρίτερα σε έργα όπως τα readymades του Marcel Duchamp ή τη σειρά έργων Merz του Kurt Schwitters, που έχουν ήδη αναλυθεί.

30 Δανός καλλιτέχνης γεννηθείς το 1967 –θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

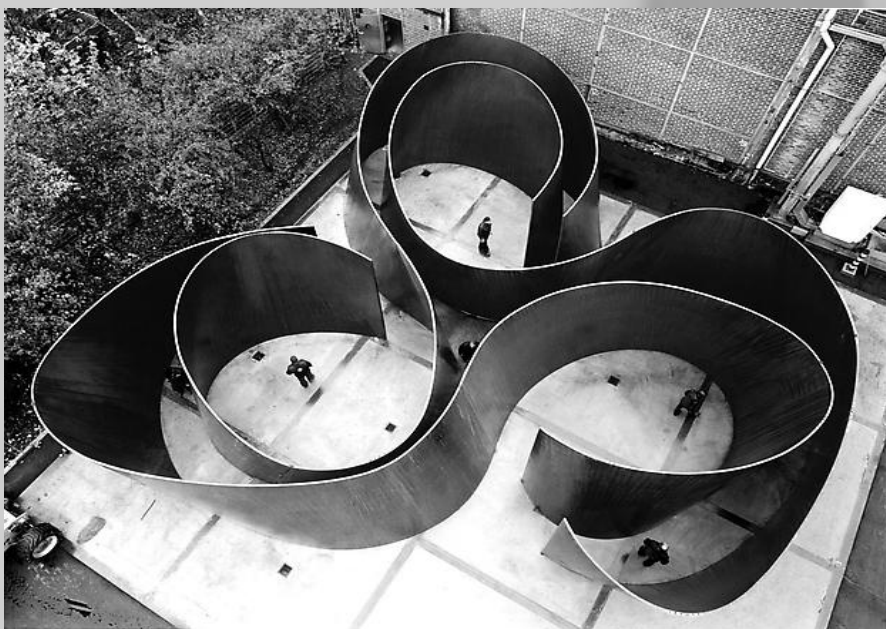
31 Αμερικανός καλλιτέχνης γεννηθείς το 1943 -θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

32 Αμερικανός καλλιτέχνης γεννηθείς το 1939. Ανήκει στην ομάδα των καλλιτεχνών που πέρασαν από το Μινιμαλισμό στην Process Art, η οποία δίνει έμφαση στη διαδικασία της δημιουργίας. Σκοπός του δεν αποτελεί να αναδείξει το αντικείμενο αυτό καθαυτό, αλλά ασχολείται με το χώρο τον οποίο καταλαμβάνει και κατ' επέκταση ορίζει το εκάστοτε έργο.

Παρατηρούμε, λοιπόν, ότι μετά τη δεκαετία του 1970 μέλημα του καλλιτέχνη δεν είναι τόσο το θέμα καθεαυτό, όσο ο χωροχρόνος μέσα στον οποίο πραγματοποιείται. Η τέχνη των παρεμβάσεων μετέφερε το εικαστικό πεδίο στον πραγματικό χώρο εντάσσοντας τον καλλιτέχνη και τον θεατή σε αυτό. Ο Carl André³³ αναφέρει για την εξέλιξη της γλυπτικής στον 20ο αιώνα ως 'τη μετατόπιση ενδιαφέροντος από τη γλυπτική της μορφής στη γλυπτική της κατασκευής και τελικά στη γλυπτική στον τόπο'.

Με την καθιέρωση της έννοιας του χώρου ως αναπόσπαστο κομμάτι του γλυπτικού έργου, εντείνεται το ενδιαφέρον για τη χωρική εμπειρία. Με τις βάσεις που έθεσε το φιλοσοφικό ρεύμα της φαινομενολογίας, η διερεύνηση για την **«κατασκευή ατμόσφαιρας»** γίνεται πιο συστηματικά, σε συνέχεια της αναζήτησης της Καταστασιακής Διεθνούς περί της **κατασκευής κατάστασης**. Η πρακτική εφαρμογή κανόνων και θεωριών που αφορούν στη χωρική εμπειρία έγινε με την installation art. Πιο συγκεκριμένα, το είδος αυτό χρησιμοποιεί μία ευρεία γκάμα καθημερινών ή φυσικών υλικών, που συχνά επιλέγονται

33 Αμερικανός καλλιτέχνης γεννηθείς το 1935, ο οποίος ανήκει στο κίνημα του Μινιμαλισμού.



Εικ. 17: Public Art: Richard Serra, Cycle, 2011

για τις **ενθυμητικές³⁴ τους ιδιότητες**. Για παράδειγμα σε εγκαταστάσεις του Beuys χρησιμοποιούνται υλικά όπως το λίπος ή η τσόχα που έχουν σχέση με προσωπικές εμπειρίες του καλλιτέχνη τις οποίες προσπαθεί να μεταδώσει.

Επίσης, χρησιμοποιούνται μέσα όπως το βίντεο, ο ήχος, το τεχνητό φως τα οποία εισάγουν τον παρατηρητή σε ένα νέο τεχνητό περιβάλλον, όπως στα έργα του Turrell και του Eliasson που προαναφέρθηκαν (immersive virtual reality).

Η κεντρική σήμασια της υποκειμενικής άποψης του θεατή όταν βιώνει το χώρο των εγκαταστάσεων, αντιτίθεται στην παραδοσιακή Πλατωνική θεωρία³⁵ για την εικόνα. Δεν λαμβάνει υπόψιν την έννοια της Ιδέας του αντικειμένου (ιδανική μορφή), αλλά προσπαθεί να βελτιώσει την **πραγματική του υπόσταση** ως προς τον παρατηρητή. Η τέχνη των εγκαταστάσεων λειτουργεί στα πλαίσια της αισθητηριακής αντίληψης, μέσω της «εγκατάστασης» (τοποθέτησης) του παρατηρητή σε ένα τεχνητό σύστημα, με απώτερο στόχο την αφύπνιση της υποκειμενικής του αντίληψης, η οποία βασίζεται στην **υποσυνείδητη γνώση³⁶** που ενυπάρχει μέσα στον άνθρωπο. Για παράδειγμα, σε έργα-“τεχνητά συστήματα”

34 Οι ενθυμητικές ιδιότητες είναι ιδιότητες που ενεργοποιούν αναμνήσεις καταγεγραμμένες στον ανθρώπινο εγκέφαλο. Είναι ξεκάθαρη πρακτική εφαρμογή φαινομενολογικών αρχών, αφού με αυτόν τον τρόπο γίνεται εξαγωγή θεμελιώδων χαρακτηριστικών της εμπειρικής διαδικασίας.

35 Οι εγκαταστάσεις, βασισμένες στη φαινομενολογική θεωρία επαναφέρουν τη σχέση ανθρώπου και πραγματικού αντικειμένου σε πρώτο πλάνο, κάτι το οποίο δεν συμβάδιζε με την Πλατωνική θεωρία, κατά την οποία η αλήθεια βρίσκεται στην Ιδέα των αντικειμένων. [Βλ. Παράρτημα]

36 Με τον όρο υποσυνείδητη γνώση οι φαινομενολόγοι αναφέρονται στην καταγεγραμμένη γνώση που υποκρύπτεται στην ανθρώπινη συνείδηση ως αποτέλεσμα των βιωματικών εμπειριών. Αυτό πρακτικά μεταφράζεται σε κοινές-παρόμοιες αντιδράσεις ανθρώπων του ίδιου πολιτισμικού υποβάθρου σε παρόμοια ερεθίσματα.



Εικ. 18: Installation του Joseph Beuys, Plight, 1958-1985



Εικ. 19: Tadashi Kawamata, Wooden chairs, Installation, Reims, 2007

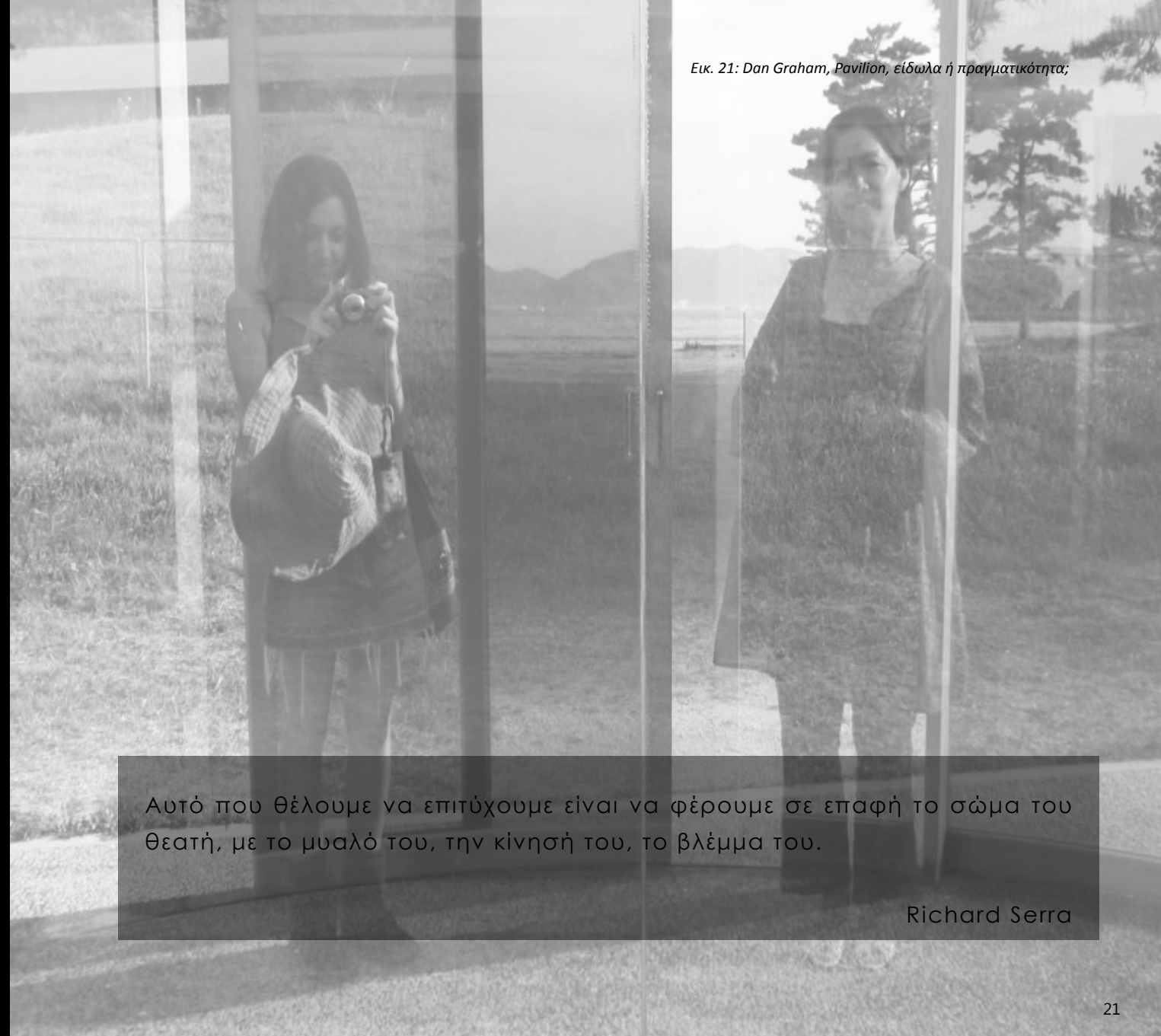
όπως τα Pavilions του Dan Graham³⁷ ή του Anish Kapoor³⁸, το ενδιαφέρον στρέφεται στη συστηματική ανάλυση αρχιτεκτονικών εννοιών (κίνηση, πέρασμα, στάση, το μέσα και το έξω, υλικά, αντικατοπτρισμός, εσωτερικός χώρος, λαβύρινθος), αλλά και την **επιρροή** που έχουν αυτές σε **συναισθήματα**.

37 Αμερικανός καλλιτέχνης γεννηθείς το 1942 -θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

38 Βρετανός καλλιτέχνης γεννηθείς το 1954 -θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.



Εικ. 20: Anish Kapoor, C-Curve, 2010



Εικ. 21: Dan Graham, Pavilion, είδωλα ή πραγματικότητα;

Αυτό που θέλουμε να επιτύχουμε είναι να φέρουμε σε επαφή το σώμα του θεατή, με το μυαλό του, την κίνησή του, το βλέμμα του.

Richard Serra

Βιώματα και χώρος στην Αρχιτεκτονική

Τα χαρακτηριστικά και οι όροι που έθεσε ο μοντερνισμός ήρθαν να επαναπροσδιοριστούν από το μεταμοντέρνο και στη συνέχεια από τους αποδομιστές οι οποίοι έθεσαν νέους κανόνες στην αρχιτεκτονική σύνθεση.

Σημείο τομής αποτελεί η αφαίρεση του προγράμματος που εισάγεται από τον Bernard Tschumi³⁹. Ο Tschumi διαχωρίζει τα κτίρια από τη χρήση τους και υποστηρίζει ότι μπορεί να λειτουργήσουν ανεξάρτητα από αυτή ή αντικαθιστώντας την υπάρχουσα χρήση με μία νέα⁴⁰. Με την **απουσία προγράμματος** ο αρχιτεκτονικός χώρος μένοντας «κενός» από λειτουργίες, είναι πλέον διαθέσιμος να υποστηρίξει και να προάγει νέες χωρικές σχέσεις. Επιπλέον, ο Tschumi τονίζει την σημασία του **γεγονότος-κατάστασης (event)** και τη σχέση που αυτό έχει με τον χώρο μέσα στον οποίο συμβαίνει. Κάθε φορά που λαμβάνει χώρα ένα διαφορετικό γεγονός ή προσδίδεται μία νέα χρήση, ο χώρος βιώνεται με πολύ διαφορετικό τρόπο. Ως εκ τούτου, η αρχιτεκτονική απελευθερώνεται από δεσμεύσεις και αποκτά την δυνατότητα να γίνει πιο πειραματική.

Στο παράδειγμα των Folies στο Πάρκο της Villette στο Παρίσι⁴¹, παρατηρούμε έμπρακτα την αφαίρεση του προγράμματος με την κατασκευή «εγκαταστάσεων»-περιπτέρων όπου δεν υπάρχει συγκεκριμένη λειτουργία. Τα περίπτερα αυτά αποτελούν μέρος της διαδρομής που ακολουθεί ο επισκέπτης, ο οποίος είναι ελεύθερος να τους προσδώσει τη λειτουργία που επιθυμεί π.χ. χώροι στάσης, κίνησης, παρατηρητήρια.

39 Αρχιτέκτονας -γεννηθείς το 1944- ο οποίος ανήκει στην ομάδα των αποδομιστών.

40 Στο βιβλίο του Architecture and Disjunction αναφέρει ότι «αρκετά προγράμματα κατάφεραν να λειτουργήσουν σε κτίρια τα οποία είχαν συλληφθεί για εντελώς διαφορετικούς σκοπούς, αποδεικνύοντας ότι δεν υπάρχει απαραίτητη αιτιώδης σχέση ανάμεσα στη λειτουργία και την ακόλουθη μορφή ή ανάμεσα σε ένα δεδομένο κτιριακό τύπο και μία δεδομένη χρήση.»

41 Ο Tschumi κέρδισε το πρώτο βραβείο στο διαγωνισμό που προκηρύχθηκε το 1982 για την αναδιαμόρφωση του πάρκου της Villette στο Παρίσι. Τα Folies αποτελούν το πρώτο του μεγάλο έργο σε δημόσιο χώρο, καθώς και την πρακτική εφαρμογή της έρευνας και των σχεδιαστικών πειραματισμών του σε προηγούμενα έργα, όπως τα The Manhattan Transcripts και The Screeplays.



Εικ. 22-24: Bernard Tschumi, Folies, Parc de la Villette

Εικ. 25: Peter Zumthor, Swiss Pavilion



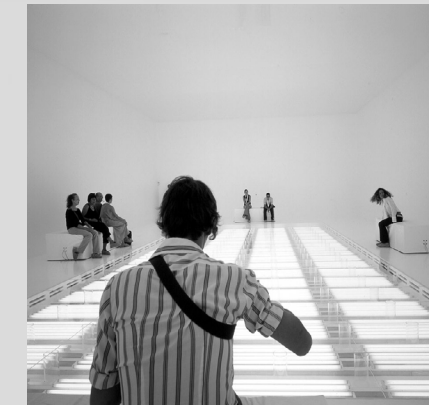
Τα περίπτερα αποτελούν γνωστούς αρχιτεκτονικούς τύπους, που κατασκευάζονται κυρίως στα πλαίσια διεθνών εκθέσεων, χωρίς συγκεκριμένο κτιριολογικό πρόγραμμα. Σε σύγχρονα παραδείγματα όπως το Swiss Pavilion⁴², το Blur Building⁴³ ή το Hormonarium⁴⁴ παρατηρούμε την τάση πρόκλησης συναισθημάτων στον χρήστη μέσα από μία βιωματική πολυαισθητηριακή εμπειρία, αντίστοιχα με το παράδειγμα της γλυπτικής.

42 Έργο του Peter Zumthor στα πλαίσια της Expo 2000 της Ελβετίας. Πρόκειται για ένα περίπτερο κατασκευασμένο από ξύλινους κορμούς, οι οποίοι στηρίζονται μέσω καλωδίων από ατσάλι.

43 Έργο των Diller και Scofidio στα πλαίσια της Expo 2002 της Ελβετίας -θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

44 Έργο της ομάδας αρχιτεκτόνων του Philippe Rahm στα πλαίσια πρότασης για το δημόσιο χώρο στη Μπιενάλε Βενετίας το 2002 -θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

Εικ. 26: Hormonarium, Phillip Rham



Εικ. 27: Blur Building, Diller and Scofidio



Παράλληλα σε κτίρια ειδικής λειτουργίας όπως οι χώροι λατρείας, τα μουσεία, τα λουτρά, όπου κυρίαρχο αίτημα αποτελεί ο τρόπος αφύπνισης των αισθήσεων του θεατή, οι αρχιτέκτονες στρέφονται στη σχέση του επισκέπτη με το χώρο δίνοντας έμφαση στη βιωματική εμπειρία. Αυτό συμβαίνει με την εμφάνιση μίας «άτυπης»-ακόμα- ομάδας αρχιτεκτόνων⁴⁵, οι οποίοι είναι επηρεασμένοι από το φιλοσοφικό ρεύμα της φαινομενολογίας. Θέτουν ως βασικό κομμάτι της συνθετικής διαδικασίας τα συναισθήματα που προκαλεί ο αρχιτεκτονικός χώρος στο χρήστη και τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να τα επηρεάσουν.

Το φιλοσοφικό ρεύμα της φαινομενολογίας έφερε σε πρώτο πλάνο τη σχέση της ανθρώπινης υπόστασης με την εμπειρική κατανόηση των πραγμάτων. Αυτό στην αρχιτεκτονική μεταφράζεται στο πώς ο χρήστης του εκάστοτε αρχιτεκτονήματος αντιλαμβάνεται, βιώνει το χτισμένο χώρο. Η φιλοσοφία του Merleau-Ponty έκανε το ανθρώπινο σώμα κέντρο του βιωματικού κόσμου. «Διαλέγουμε τον κόσμο μέσα από τα σώματα μας, ως κέντρα σκοπιμότητας, ως ζωντανά κέντρα έχοντα πρόθεση και έτσι μας αντιλαμβάνεται ο κόσμος.» Αυτή η φράση μαρτυρά τη βασική αρχή των αρχιτεκτόνων που ενστερνίζονται το “φαινομενολογικό” τρόπο σκέψης. Αφού διαλέγουμε τον κόσμο μέσα από τα σώματα μας, αυτά πρέπει να συμμετέχουν στην αντιληπτική διαδικασία δίνοντας το μέγιστο των δυνατοτήτων τους. Η αρχιτεκτονική μέσω της φαινομενολογίας έχει σκοπό να αφυπνίσει δυνατότητες του ανθρώπινου σώματος που λόγω του σύγχρονου τρόπου ζωής έχουν παραμεληθεί.

Στο βιβλίο του *Being and Time* (1927) ο Heidegger διεύρυνε το πεδίο της φαινομενολογίας συμπεριλαμβάνοντας υποσυνείδητες, ακόμα και ασυνείδητες ψυχικές διεργασίες, οι οποίες σχετίζονται με γνωστές λειτουργίες, όπως η ομιλία ή η το περπάτημα. Υποστήριζε ότι οι αρχιτέκτονες πρέπει να λαμβάνουν υπόψιν τους αυτές τις διεργασίες και έτσι ενέτεινε το δεσμό μεταξύ φαινομενολογίας και αρχιτεκτονικής επηρεάζοντας πολλούς αρχιτέκτονες και θεωρητικούς μέχρι και σήμερα.

45 Θα χρησιμοποιούμε τον όρο φαινομενολόγοι αρχιτέκτονες για την συγκεκριμένη «άτυπη» ομάδα, αφού έχει επηρεαστεί από τη φιλοσοφία της φαινομενολογίας, καθώς και τον όρο φαινομενολογική αρχιτεκτονική για την αρχιτεκτονική που βασίζεται στις φαινομενολογικές αρχές.

Zumthor and Heidegger

Στις Θέρμες στο Vals – όπου γίνεται χρήση ενθυμητικής ακολουθίας χώρων και κατασκευαστικών λεπτομερειών- υπάρχουν σαφείς επιρροές από το γραπτό έργο του Heidegger. Γράφοντας το αρχιτεκτονικό μανιφέστο του “Thinking Architecture” ο Zumthor ενστερνίζεται την άποψη του Heidegger για την αναγωγή της εμπειρίας και του συναισθήματος σε σχεδιαστικά εργαλεία. Ο Zumthor δίνει έμφαση στην **αισθητηριακή πλευρά της εμπειρίας** ενός χώρου και υποστηρίζει ότι η φυσικότητα των υλικών ανακαλεί εμπειρίες και τόπους συνδυασμένους με αυτές.

“Η αρχιτεκτονική παύει να είναι μια οφθαλμοκεντρική τέχνη και σκοπός γίνεται μία συνολική βιωματική εμπειρία, αφού τον χώρο δεν τον αντιλαμβανόμαστε μόνο με την αίσθηση της όρασης, αλλά συνολικά με τις πέντε αισθήσεις του σώματος μας”⁴⁶. Έτσι, εισάγεται στη βίωση του αρχιτεκτονικού χώρου η έννοια της συμμετοχής όλων των αισθήσεων.

Ένα δεύτερο σημείο της φαινομενολογικής θεωρίας αποτελεί το δίλημμα μεταξύ της ανάγκης για συνεχή καινοτομία ή της αναζήτησης μιας α-χρονικής αρχιτεκτονικής. Ο Peter Eisenman⁴⁷ ονόμασε αυτούς τους δύο αντιδιαμετρικούς πόλους της αρχιτεκτονικής θεωρίας, *zeitgeist* και *genius loci*⁴⁸.

46 Palasmaa, Juhani, *The Eyes of the Skin*

47 Ο Peter Eisenman είναι Αμερικάνος αρχιτέκτονας ο οποίος ανήκει στην ομάδα των αποδομιστών. Ο ίδιος ισχυρίζεται ότι στα έργα του προσπαθεί να συνδυάσει το “πνεύμα του χρόνου” σε ένα νέο τόπο.

48 Είναι γνωστό ότι οι σύγχρονοι αρχιτέκτονες πρέπει να προσαρμόζονται και να συμμετέχουν στις ταχύτατες εξελίξεις του κόσμου. Ο σχεδιασμός με το *zeitgeist* στηρίζεται στην παρατήρηση της στιγμής, στην ταχύτητα και το δυναμισμό, ενώ η αντίληψη του *genius loci* είναι η υποβολή σε μια αργή και βαθιά παρατήρηση της κοσμικής γνώσης. Ενώ ο Pallasmaa δηλώνει ότι «αντί αν συμμετέχουμε στη διαδικασία επιτάχυνσης της βίωσης του κόσμου, η αρχιτεκτονική πρέπει να επιβραδύνει το βίωμα, να σταματήσει το χρόνο και να υπερασπιστεί τους φυσικούς ρυθμούς και την ποικιλία των εμπειριών. Η αρχιτεκτονική πρέπει να μας προστατέψει από την έκθεση, το θόρυβο και την επικοινωνία.», ο Rem Koolhaas υποστηρίζει ότι «κάθε αρχιτεκτονικό έργο που κατασκευάζουμε διαρκεί το λιγότερο τέσσερα χρόνια, όλο και περισσότερο υπάρχει μία αντίφαση μεταξύ της πολιτισμικής επιτάχυνσης και της συνεχούς βραδύτητας της αρχιτεκτονικής». Και οι δύο αρχιτέκτονες χρησιμοποιούν ίδιες μεθόδους, όπως αφαιρετικές μακέτες, και προσπαθούν να κάνουν κτίρια που είναι με νόημα. Παρόλ’ αυτά, οι απόψεις τους διαφέρουν σε επίπεδο απαιτούμενης ταχύτητας, μία μόνιμη διαμάχη στην αρχιτεκτονική, την τέχνη και την επιστήμη.

Ο αρχιτέκτονας ο οποίος έχει αυτοχαρακτηρισθεί φαινομενολόγος είναι ο Peter Zumthor, στο βιβλίο του *Thinking Architecture*. Στο έργο του *Atmospheres* εξηγεί το πόσο σημαντικό είναι για τον ίδιο και την αρχιτεκτονική του η δημιουργία ατμόσφαιρας με σκοπό την έκλυση συναισθημάτων και επιχειρεί να κατηγοριοποιήσει τα μέσα που χρησιμοποιούνται ώστε να προκληθεί μία ατμόσφαιρα. Αυτά είναι το σώμα της αρχιτεκτονικής, η υλικότητα και η συμβατότητα των υλικών, ο ήχος και η θερμοκρασία του χώρου, τα περιβάλλοντα αντικείμενα, η αυτοκυριαρχία και η αποπλάνηση, τα επίπεδα οικειότητας με το χώρο, το φως, η ένταση μεταξύ εσωτερικού και εξωτερικού, το αποτέλεσμα της μορφής (όπως προκύπτει λόγω σχεδιασμού των υπόλοιπων μέσων).

Οι υποστηρικτές της φαινομενολογικής προσέγγισης στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, τάσσονται υπέρ της α-χρονικής αρχιτεκτονικής αναζητώντας το πνεύμα του τόπου. Αυτό επιδιώκεται μέσω της διερεύνησης της υποσυνείδητης γνώσης [βλ. παραπομπή 35] και των αντιδράσεων της ανθρώπινης φύσης -καθώς και τη διαφοροποίηση αυτών από πολιτισμό σε πολιτισμό. Σκοπός είναι η μετάδοση των προσωπικών τους εμπειριών στους επισκέπτες των κτιρίων τους.

«Όταν σε κάποιον αρέσει ένα σπίτι ή ένας χώρος, έστω ένα καθιστικό ή μια εκκλησία τότε το αισθάνεται, δεν το σκέφτεται. Η αρχιτεκτονική είναι μια αισθητηριακή τέχνη, την οποία αντιλαμβανόμαστε με τις αισθήσεις μας. Και ο νους συμμετέχει, καθώς όλοι έχουμε εμπειρίες από κτίρια και επομένως μια συγκεκριμένη κεκτημένη γνώση. Όμως πιο σημαντική για μένα είναι η συναισθηματική γνώση, η οποία μπορεί να μην είναι πάντοτε ορθολογική, αλλά δεν πάυει να υπάρχει».

Peter Zumthor

Σε αυτή την ενότητα θα αναλυθούν ξεχωριστά γλυπτικά και αρχιτεκτονικά έργα που έχουν ως κοινή βάση τη βιωματική εμπειρία. Βασικά εργαλεία ανάγνωσης θα αποτελέσουν τα όρια, η κίνηση, η κλίμακα, τα υλικά κάθε έργου καθώς και η ατμόσφαιρα που δημιουργείται βάσει των μέσων που χρησιμοποιούνται (φως, θερμοκρασία, υλικότητα⁴⁹, ήχος, οσμή, γεύση).

49 Με τον όρο υλικότητα ορίζουμε τον τρόπο επεξεργασίας των υλικών, το αποτέλεσμα που δημιουργείται στο χώρο μέσω των φυσικών ιδιοτήτων τους και την επίδραση που έχουν τα παραπάνω στο θεατή

Γ λ υ π τ ι κ ά έ ρ γ α

Τα γλυπτικά έργα επιλέχθηκαν βάσει δύο παραμέτρων:

1. Την ύπαρξη χώρου
2. Τη δημιουργία ατμόσφαιρας για τη βιωματική εμπειρία του χώρου μέσα από τις αισθήσεις.

Σκοπός της ανάλυσης είναι να εξετάσουμε τις τεχνικές και τα μέσα που χρησιμοποιούνται με στόχο την ενεργοποίηση των αισθήσεων και την πολυαισθητηριακή βιωματική εμπειρία του χώρου.

Θα παρουσιαστούν τα ακόλουθα έργα:

1. Pavilion for Argonne [Dan Graham]
2. Cloud Gate [Anish Kapoor]
3. Weather Project [Olafur Eliasson]
4. The Roden Crater [James Turrell]
5. Good Feelings in Good Times [Roman Ondak]

D a n G r a h a m _ P a v i l i o n f o r A r g o n n e _ 1 9 7 8 - 1 9 8 1

Ο Dan Graham είναι Αμερικανός καλλιτέχνης, γεννηθείς το 1942. Δείχνει μεγάλο ενδιαφέρον στη σχέση εσωτερικού-εξωτερικού και την σχετική συμπεριφορά του παρατηρητή όταν τα προσδοκώμενα όρια αλλάζουν. Τα έργα του θέλουν να διερευνήσουν την αρχιτεκτονική, το χώρο και την επίδραση που έχουν στον θεατή. Εμείς θα ασχοληθούμε με μία κατηγορία έργων του, τα ονομαζόμενα Pavillions τα οποία κατασκευάζει από το 1980. Τα συγκεκριμένα έργα διαγράφουν το όριο μεταξύ γλυπτικής και αρχιτεκτονικής. Αποτελούν αυτοτελή γλυπτικά αντικείμενα και απεικονίζουν υβρίδια μεταξύ ενός εν-μέρει λειτουργικού χώρου και μιας εγκατάστασης που αποκαλύπτει τις αντίληπτικές διαδικασίες και ανατρέπει την άποψη μας για

ορισμένες προσδοκώμενες αντιδράσεις του επισκέπτη. Αποτελούν μια κριτική ματιά στη μοντέρνα αρχιτεκτονική της διαφάνειας. Το κέντρο τεχνών του MIT χαρακτηρίζει τα έργα του εννοιολογικά, μοναδικής ομορφιάς τα οποία απευθύνονται στο δημόσιο χώρο.



Εικ. 30: Είδωλα και πραγματικότητα συγχέονται

Το Pavilion for Argonne αποτελεί έναν τετράγωνο σε κάτοψη χώρο στη διαγώνιο του οποίου έχει τοποθετηθεί ένα διάφανο τζάμι, χωρίζοντας τον σε δύο ανεξάρτητα μέρη. Οι πλευρές του τετραγώνου διαιρούνται στη μέση και κάθε νέο τετράγωνο που δημιουργείται είτε πληρώνεται με πάνελα διαφανούς γυαλιού, είτε με πάνελα καθρέφτη ολικής ή μερικής ανάκλασης, είτε παραμένει κενό.

Όριο: τα υλικά που χρησιμοποιούνται δημιουργούν «μαλακά» όρια αφού επιτρέπουν την επικοινωνία με το περιβάλλον, αλλά ορίζουν το χώρο του περιπτερού ξεκάθαρα -σε συνδυασμό με την ύπαρξη σκελετού και διαφορετικής υλικότητας δαπέδου. Το παράδοξο έγκειται στο ότι τα όρια «αυτοαναιρούνται» αφού σκοπός του καλλιτέχνη είναι η δημιουργία **ψευδαισθήσης**. Ανάλογα με την γωνία θέασης ή την εγγύτητα του θεατή στο έργο τα επιλεγμένα υλικά που ορίζουν το χώρο δίνουν ψευδή εντύπωση ως προς τις ιδιότητές τους. Για παράδειγμα, το τζάμι μπορεί να γίνει αντιληπτό ως καθρέφτης ή ο καθρέφτης ως άνοιγμα μέχρι να αντιληφθεί κανείς τον αντικατοπτρισμό.

Εικ. 31: Ο τρόπος με τον οποίο έχουν τοποθετηθεί τα πάνελα πλήρωσης δημιουργεί σύγχυση μεταξύ του αντικατοπτριζόμενου και του πραγματικού περιβάλλοντος



Τα περίπτερα (pavillions) είναι κατασκευές με μεταλλικό σκελετό ο οποίος πληρώνεται με πάνελα τζαμιού, καθρέφτη ολικής ή μερικής ανάκλασης. Ο Graham συχνά πειραματίζεται με κυρτούς και κοίλους καθρέφτες, ακόμα και νερό ώστε να αντικατοπτριστεί το εσωτερικό των περιπτερών, αλλά και το περιβάλλον, συμπεριλαμβάνοντας στη σύνθεση τους επισκέπτες. Τα περίπτερα δημιουργούν μία μοναδική εμπειρία στο θεατή, συνδυάζοντας αρχιτεκτονικά με γλυπτικά στοιχεία. Η δουλειά του στα περίπτερα έχει συγκριθεί με το έργο του Ryue Nishizawa και του Kazuyo Sijima στο Kanazawa Museum. Ο γυάλινος τοίχος της κατασκευής αντανακλά και απορροφά το φως αντίστοιχα με τα έργα του γλύπτη. Οι κατασκευές είναι όμοιες στη διερεύνηση σχετικά με το χώρο και το φως.



Εικ. 32



Εικ. 33: Το Pavilion for Argonne εξωτερικά

Κίνηση: η κίνηση γίνεται περιμετρικά και εντός του περιπτέρου

Κλίμακα: η κατασκευή ανταποκρίνεται στην ανθρώπινη κλίμακα, αφού στόχος είναι η δημιουργία ψευδαίσθησης σε έναν χώρο φαινομενικά «συνηθισμένο».

Υλικά: η κατασκευή αποτελείται από μεταλλικό σκελετό και τα ανοίγματα πληρώνονται με γυαλί και καθρέφτη ολικής ή μερικής ανάκλασης.

Μέσα για δημιουργία ατμόσφαιρας:

Υλικότητα: μέσω των ανακλαστικών ή μη ιδιοτήτων των υλικών που χρησιμοποιούνται, το έργο εξαπατά την όραση προκαλώντας ψευδαίσθηση. Ο θεατής συγχέει εσωτερικό και εξωτερικό, είδωλα και πραγματικά αντικείμενα. Σε αντίθεση με τον Kapoor που αναλύεται στη συνέχεια η ψευδαίσθηση που δημιουργεί ο Graham έχει τις βάσεις της στην πραγματικότητα. Λόγω της απουσίας παραμόρφωσης των ειδώλων το έργο εντάσσεται πλήρως στο περιβάλλον του. **[αίσθηση: όραση]**

Ο Anish Kapoor γεννήθηκε το 1954 στην Ινδία. Ανήκει σε μία ομάδα Βρετανών καλλιτεχνών οι οποίοι απέκτησαν διεθνή αναγνώριση κατά τη δεκαετία του 1980 και χαρακτηρίζονται από το κοινό τους ενδιαφέρον για τα υλικά και την τάση να χρησιμοποιούν στα έργα τους αφαιρετικές και οργανικές φόρμες. Η δημιουργία αυτών των μορφών μπορεί να αποδοθεί στην προσκόλληση του καλλιτέχνη σε ποικίλες πολιτιστικές και θρησκευτικές παραδόσεις. Επιπλέον, ο Kapoor πραγματοποιεί εγκαταστάσεις οι οποίες παρεμβαίνουν στον αρχιτεκτονικό χώρο και κατ' επέκταση τον αλλοιώνουν.



Εικ. 34: Αποτέλεσμα παραμορφωτικής ανάκλασης εντός του “Φασολιού”

Από τα πιο χαρακτηριστικά έργα του είναι το Cloud Gate, γνωστό και ως Το Φασόλι (The Bean) λόγω του σχήματός του. Είναι τοποθετημένο στο Millennium Park στο Σικάγο και παρουσιάστηκε στο κοινό το 2004. Έχει ύψος 10μ., μήκος 20μ. και ζυγίζει 110 τόνους.

Πλησιάζοντας το γλυπτό οι παρατηρητές συχνά προσπαθούν να εντοπίσουν το είδωλό τους πάνω σε αυτό και τη θέση που κατέχουν στην ανακλώμενη πόλη. Στο εσωτερικό του «φασολιού» συνεχίζονται οι αντανakλάσεις και η παραγωγή διαστρεβλωτικών εικόνων των ειδώλων των περαστικών.

Όριο: ο εξωτερικός παρατηρητής το αντιλαμβάνεται πολύ διαφορετικά από κάποιον που βρίσκεται στο «εσωτερικό» του. Παρατηρώντας το εξωτερικά γίνεται αντιληπτή η φόρμα του έργου και τα χωρικά του όρια. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι εντάσσεται στο περιβάλλον μέσω της ανάκλασης, προσδίδοντας συνέχεια στον αστικό ιστό. Όμως, λόγω του σχήματός του και της παραμόρφωσης που αυτή προκαλεί στο ανακλώμενο περιβάλλον δίνεται παράλληλα η εντύπωση ύπαρξης ενός όμοιου τεχνητού περιβάλλοντος, το οποίο περιέχεται μέσα στο γλυπτό και λειτουργεί ανεξάρτητα με τους δικούς του κανόνες. Όντας στο εσωτερικό του, κάτω δηλαδή από το έργο, ο επισκέπτης γίνεται μέρος ενός κόσμου ο οποίος χαρακτηρίζεται από συνεχείς ανακλάσεις και παραμορφώσεις και στον οποίο κατ' επέκταση παύουν να ισχύουν οι κανόνες του πραγματικού. Έτσι άρονται τα όρια μεταξύ αυτού και του παρατηρητή.

Κίνηση: Η κίνηση των επισκεπτών γίνεται γύρω και κάτω από το έργο από ένα άνοιγμα ύψους 3,7μ. Λόγω του σχήματος δημιουργείται μία «αψίδα» η κορυφή της οποίας φτάνει μέχρι τα 8μ. σχηματίζοντας έναν ομφαλό. Επιτρέπεται η διαμπερής κίνηση μεταξύ των δύο πλευρών και η συνεχής οπτική επαφή με τον αστικό ιστό. Όντας κάτω από την «αψίδα» ο παρατηρητής βρίσκεται σε έναν χώρο στάσης όπου γίνεται μέρος του εσωτερικού κόσμου που περιγράφηκε παραπάνω.

Κλίμακα: Πρόκειται για μία κατασκευή μεγάλων διαστάσεων (10x20x10 μ.) η οποία, όμως, παραμένει στην ανθρώπινη κλίμακα και δεν αποξενώνει τους παρατηρητές. Αυτό συμβαίνει λόγω του κτισμένου περιβάλλοντος που την περικλείει (ουρανοξύστες) καθώς και των αντικατοπτρισμών και παραμορφώσεων που προκαλούνται και αφορούν στοιχεία οικεία προς τους επισκέπτες.

Υλικά: Είναι κατασκευασμένο από 168 πλάκες από ανοξείδωτο ατσάλι πάχους 1εκ., των οποίων οι ενώσεις είναι αόρατες και δίνουν την εντύπωση ενός ενιαίου συμπαγούς συνόλου.

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας:

Υλικότητα: Μέσω της αντανάκλασης και της παραμόρφωσης που προκαλεί το υλικό, ο παρατηρητής γίνεται μέρος του έργου και συμμετέχει ενεργά στην αντιληπτική διαδικασία με κύριο μέσο την όραση. Για τον Karoos αυτού του είδους τα έργα εισάγουν μία νέα χωρική εμπειρία, καθώς κινούνται ανάμεσα στο υλικό και στο άυλο. Δείχνουν ότι δεν υπακούουν στους νόμους της βαρύτητας και δίνουν την εντύπωση μίας τρύπας στο χώρο, την εντύπωση ύπαρξης ενός «παράλληλου κόσμου». Προκαλούν αισθήματα ιλίγγου, σύγχυσης, αποπροσανατολισμού και ψευδαίσθησης παίζοντας με τις αισθήσεις και τη λογική. **[αίσθηση: όραση, κιναισθηση]**



Εικ. 35: Αποτέλεσμα παραμορφωτικής ανάκλασης εντός του "Φασολιού"

Το όνομα του έργου Cloud Gate [cloud = σύννεφο, gate = πύλη] προήλθε από το γεγονός ότι το μεγαλύτερο μέρος του αντανακλά τον ουρανό του οποίου κύριο χαρακτηριστικό είναι τα σύννεφα και επιπλέον αποτελεί μία πύλη της πόλης την οποία αντανακλά. Με αυτό τον τρόπο συνδέει τον ουρανό και τα σύννεφα με το αστικό περιβάλλον και εντάσσει το έργο στον περίγυρό του πυροδοτώντας έναν συνεχή διάλογο με το αστικό τοπίο που το περιβάλλει.



Εικ. 36: Εξωτερική άποψη

Olafur Eliasson_Weather Project_2003

Ο Olafur Eliasson είναι Δανός καλλιτέχνης γεννημένος το 1967. Είναι γνωστός για τις εγκαταστάσεις μεγάλης κλίμακας στις οποίες χρησιμοποιεί ως βασικά υλικά το φως, το νερό και τη θερμοκρασία του αέρα για να ενισχύσει την εμπειρία που βιώνει ο θεατής. Το 1995 ίδρυσε το Studio Olafur Eliasson στο Βερολίνο, ένα εργαστήριο στο οποίο γίνονται έρευνες σχετικές με το χώρο. Ο Eliasson εκπροσώπησε τη Δανία στην 50η Μπιενάλε Βενετίας το 2003. Έχει πραγματοποιήσει ένα μεγάλο αριθμό έργων στο δημόσιο χώρο, όπως το Green River, το Serpentine Gallery Pavilion 2007 στο οποίο συνεργάστηκε με τον αρχιτέκτονα Kjetil Thorsen και το New York City Waterfalls.



Ένα από τα πιο γνωστά του έργα είναι το Weather Project το οποίο αποτελούσε εγκατάσταση στην Tate Modern του Λονδίνου. Στον κεντρικό χώρο είχαν τοποθετηθεί σε ημικυκλικό σχήμα εκατοντάδες λαμπτήρες ίδιας συχνότητας. Με τη βοήθεια καθρεφτών τοποθετημένων στην οροφή, ολοκληρωνόταν το σχήμα δίνοντας την εντύπωση ενός τεχνητού ήλιου. Οι καθρέφτες αντικατόπτριζαν την αίθουσα και προέτρεπαν τους θεατές να ξαπλώσουν και να απολαύσουν το θέαμα. Επίσης, γινόταν ανά διαστήματα εκπομπή υδρατμών, δημιουργώντας ένα σύννεφο ατμού το οποίο διασκορπιζόταν στο χώρο. Τα παραπάνω συντελούσαν στην παραγωγή ενός μικροκλίματος εντός του μουσείου.

Όριο: τα όρια του έργου ταυτίζονται με τα σκληρά, μη μεταβαλλόμενα όρια του χώρου της έκθεσης μέσα στον οποίο βρίσκεται. Παρόλα αυτά, με τη μεταφορά κλιματικών συνθηκών στο εσωτερικό το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην ατμόσφαιρα που δημιουργείται. Τα όρια ανατρέπονται και από τοίχοι που ορίζουν τον εσωτερικό χώρο του μουσείου μετατρέπονται σε εξωτερικούς τοίχους κτιρίων που βρίσκονται εκατέρωθεν του υποτιθέμενου εξωτερικού χώρου που δημιουργεί ο καλλιτέχνης.

Κίνηση: η κίνηση γίνεται ελεύθερα εντός της αίθουσας.

Κλίμακα: η κλίμακα του χώρου με την εγκατάσταση του συγκεκριμένου έργου αλλάζει και γίνεται μνημειακή. Αυτό συμβαίνει α) λόγω του καθρέφτη της οροφής που διπλασιάζει το ύψος της αίθουσας και β) λόγω του μεγέθους του τεχνητού ήλιου που με τις διαστάσεις αλλά και τη φωτεινή του ένταση επιβάλλεται στο χώρο.

Υλικά: Τα υλικά που χρησιμοποιούνται στην εγκατάσταση είναι οι καθρέφτες της οροφής και οι λαμπτήρες που δημιουργούν την ψευδαίσθηση του ήλιου.



Εικ. 38



Εικ. 39

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας:

Φως: Μέσα στην αίθουσα χρησιμοποιείται αποκλειστικά τεχνητός φωτισμός (τεχνητός ήλιος) ο οποίος παραπέμπει στην θερμότητα και στο φως του πραγματικού ηλιακού φωτός, προσδίδοντας στους επισκέπτες αισθήματα χαλάρωσης και ευφορίας. Σε αυτό συμβάλλει το χρώμα του φωτός και η παραγωγή υδρατμών. **[αίσθηση: όραση]**

Υλικότητα (Αντανάκλαση): Η χρήση του καθρέφτη, που από τη μία αλλάζει την κλίμακα του χώρου και απ' την άλλη δημιουργεί την ενδιαφέρουσα αντανάκλαση των θεατών στην οροφή-ουρανό, συμβάλλει στη δημιουργία μίας ονειρικής ατμόσφαιρας. **[αίσθηση: όραση]**

«έννας από τους πιο ελκυστικούς και γοητευτικούς τρόπους για τη δημιουργία εσωτερικών χώρων είναι αυτός που κάνει χρήση τεχνητού και φυσικού φωτισμού. Ο James Turrell και ο Olafur Eliasson έχουν δώσει μία νέα πνοή σε αυτή τη μορφή ατμοσφαιρικής διαμόρφωσης χώρων, ο πρώτος με κρυφό τεχνητό φωτισμό που δημιουργεί επιφάνειες και όγκους, ο δεύτερος χρησιμοποιώντας ευρηματικά το φως για να δώσει την αίσθηση του χρόνου και της κίνησης σε στατικούς εσωτερικούς χώρους.»

Κωνσταντόπουλος Ηλίας, Η αρχιτεκτονική στη σύγχρονη γλυπτική, Θέματα Χώρου και Τεχνών, 34/2003, σελ. 130

James Turrell_Roden Crater_1974

Ο James Turrell γεννήθηκε στο Λος Άντζελες το 1943. Το έργο του αφορά πειραματισμούς με το φως και το χώρο, το εικαστικό αποτέλεσμα των οποίων αλληλεπιδρά με το μάτι, το μυαλό και το σώμα του παρατηρητή. Ο τελευταίος εξαπατάται καθώς το μάτι αντιλαμβάνεται λανθασμένα αυτό που έχει απέναντί του και του προσδίδει αυτόματα τις ιδιότητες ενός στερεού αντικειμένου. Η έντονη ενασχόλησή του με τις δυνατότητες του φωτός έχει άμεση σχέση με την εσωτερική αναζήτηση για τη θέση και το ρόλο του ανθρώπου στον κόσμο.



Εικ. 41

Το The Roden Crater μετατρέπει το εσωτερικό ενός κρατήρα σε παρατηρητήριο. Σχεδιάστηκε ώστε να δώσει στον επισκέπτη την ευκαιρία να έρθει σε επαφή με τον ουρανό και το φυσικό φως και κατ' επέκταση να έρθει πιο κοντά με το θείο στοιχείο. Ο κρατήρας αυτός βρίσκεται σε υψόμετρο 1600μ. περίπου, κοντά στην έρημο της Αριζόνα στις Ηνωμένες Πολιτείες. Το έργο αποτελείται από δωμάτια, πολλά από τα οποία είναι skyspaces⁵⁰. Τα δωμάτια αυτά είναι κατάλληλα προσανατολισμένα έτσι ώστε να διοχετεύουν στο χώρο φως από τον ήλιο, το φεγγάρι και τα αστέρια.

Όρια: Τα όρια του έργου είναι συγκεκριμένα και αμετάβλητα εφόσον πρόκειται για την κατασκευή ενός κτιρίου μέσα στο έδαφος. Έχει καθορισμένες διαστάσεις και σχήμα.

Κίνηση: Η κίνηση γίνεται μέσα από διαδοχικούς χώρους που συνδέονται μεταξύ τους με ένα υπόσκαφο δίκτυο διαδρόμων. Η διαδοχή φωτεινών χώρων και σκοτεινών διαδρόμων προσδίδει στην κίνηση το χαρακτηριστικό της συνεχούς εναλλαγής φωτός και σκιάς. Όντας μέσα στον «κτίριο» ο επισκέπτης εισέρχεται σε έναν μακρύ και σκοτεινό διάδρομο (alpha channel) με ελαφρώς ανοδική κλίση, στο τέρμα του οποίου διαφαίνεται μία πηγή φωτός. Ο διάδρομος αυτός οδηγεί σε έναν χώρο (East Portal) με ένα ελλειπτικοειδές άνοιγμα στην οροφή και μία σκάλα που ανεβάζει τον επισκέπτη στο επίπεδο της βάσης του κρατήρα, εξωτερικά πλέον.

50 Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1970, υλοποιεί μία σειρά από έργα με όνομα Skyspaces, τα οποία αποτελούν κλειστούς χώρους με ένα άνοιγμα στην οροφή. Στο εσωτερικό τους υπάρχουν πάγκοι πάνω στους οποίους μπορούν να καθίσουν οι επισκέπτες και να θαυμάσουν τον ουρανό που αποκαλύπτεται μέσα από το άνοιγμα. Πολλές φορές, όταν δεν υπάρχει κάποια κίνηση σύννεφου, πουλιών, αεροπλάνων οι ανυποψίαστοι παρατηρητές δεν γνωρίζουν για την τρύπα στην οροφή και θεωρούν ότι αποτελεί κάποιο είδος φωτιστικού. Έτσι, όταν εισέλθει ξαφνικά ένα κινούμενο αντικείμενο μέσα στο πλαίσιο του «φωτιστικού» αιφνιδιάζονται και ύστερα αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα της κατάστασης. Μερικά παραδείγματα έργων που ανήκουν σε αυτή τη σειρά είναι τα εξής: Meeting (1986), Irish Sky Garden (1992), Kielder Skyspace (2000), Second Wind (2005), Three Gems (2005).



Εικ. 42: Η σκάλα εξόδου-Συμβολικά η έξοδος προς το φως



Εικ. 43: Διάδρομος κίνησης που καταλήγει στο φως

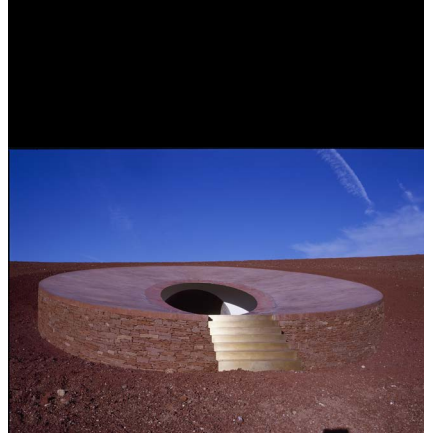
Κλίμακα: Το έργο αυτό έχει μνημειακό χαρακτήρα, με σκοπό να δώσει στον επισκέπτη την ευκαιρία να έρθει σε επαφή με τον ουρανό και το φυσικό φως και κατ' επέκταση να έρθει πιο κοντά με το θείο στοιχείο. Το μεγαλειώδες του κτιρίου αυτού δεν είναι γίνεται αντιληπτό από έναν εξωτερικό παρατηρητή αφού βρίσκεται εξ' ολοκλήρου μέσα στο έδαφος.

Υλικά: Τα υλικά που χρησιμοποιούνται είναι το ωπλισμένο σκυρόδεμα, το οποίο επικαλύπτεται με σοβά ή ακόμα και με πέτρα σε ορισμένα σημεία. Για την κατασκευή της σκάλας χρησιμοποιήθηκε μέταλλο.

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας:

Φως: Οι χώροι που σχηματίζονται είναι επιβλητικοί και η εναλλαγή φωτός και σκιάς που προαναφέρθηκε, επηρεάζει τον επισκέπτη υποβάλλοντάς τον σε μία διαδικασία στοχασμού και διαλογισμού. Το φωτεινό δωμάτιο που φανερώνεται μετά το σκοτεινό διάδρομο δίνει την αίσθηση αποκάλυψης ενός θείκου στοιχείου. Δίνεται μεγάλη έμφαση στην πάνω όψη -προς τον ουρανό- και με τη σημειακή αποκάλυψή του παράλληλα με την εισροή φωτός στο χώρο ο επισκέπτης αισθάνεται ότι πλησιάζει το θείο στοιχείο. **[αίσθηση: όραση, αφή]**

Λόγω της απομακρυσμένης από τον πολιτισμό τοποθεσίας, του μεγέθους και της λειτουργίας του το έργο απαιτεί από τους επισκέπτες να αφιερώσουν χρόνο και να επικεντρωθούν όσο το δυνατόν περισσότερο σε αυτή την υπόγεια διαδρομή. Αγνοώντας τι θα αντιμετωπίσουν εισερχόμενοι στους διαδρόμους οι επισκέπτες διακατέχονται από πληθώρα συναισθημάτων, όπως φόβος, απορία, περιέργεια, αλλά και έκπληξη όταν φτάσουν στο τέλος της διαδρομής.



Εικ. 44: Έξοδος από το κτίριο



Εικ. 45

Ο Roman Ondák γεννήθηκε το 1966 στην Τσεχοσλοβακία. Είναι ένας καλλιτέχνης ο οποίος ασχολείται με την εννοιολογική τέχνη και διερευνά τα όρια μεταξύ τέχνης και καθημερινής ζωής. Το ταξίδι και η κίνηση μέσα στο χρόνο και στο χώρο είναι ζητήματα που τον απασχολούν. Σπούδασε στην Academy of Fine Arts στην Μπρατισλάβα, στην Ιταλία, στις ΗΠΑ και στην Ελβετία και πλέον ζει μόνιμα στη Σλοβακία. Κηρύχθηκε καλλιτέχνης του έτους 2012, για το έργο του Do not walk outside this area.



Εικ. 46

Ο καλλιτέχνης με το συγκεκριμένο έργο δημιουργεί ουρές αναμονής, οι οποίες αποτελούν χαρακτηριστικό της χώρας του, της Σλοβακίας. Με αυτό τον τρόπο επιχειρεί τη μεταφορά ενός πολιτισμικού στοιχείου της πατρίδας του σε μία δυτική χώρα, όπου το συγκεκριμένο φαινόμενο δεν είναι σύνηθες.

Όρια: δεν υπάρχουν χωρικά όρια, αυτά ορίζονται μόνο από την ύπαρξη της ουράς και από τους συμμετέχοντες σε αυτή.

Κίνηση: ο θεατής μπορεί να παρατηρεί το «έργο» κινούμενος στον περιβάλλοντα χώρο ελεύθερα ή να συμμετάσχει στο δρώμενο ακολουθώντας τον αργό ρυθμό κίνησης της ουράς.

Κλίμακα: Ανθρώπινη αφού το έργο είναι ο άνθρωπος που συμμετέχει

Υλικά: Ο ανθρώπινος παράγοντας

Μέσα για την δημιουργία ατμόσφαιρας:

Μεταφορά στοιχείου διαφορετικού πολιτισμού: Με τη μεταφορά πολιτισμικού στοιχείου, άγνωστου στους κατοίκους της περιοχής, δημιουργούνται στους περαστικούς αισθήματα περιέργειας και απορίας περί του τι συμβαίνει. Η ροή της καθημερινής ζωής διαταράσσεται προκαλώντας ανησυχία. Παρόλ' αυτά, τα όρια μεταξύ έργου και πραγματικότητας άρονται αφού ο κάθε περαστικός μπορεί να συμμετάσχει στην ουρά, η οποία όμως είναι πλασματική.

[Αίσθηση: σε αυτό το παράδειγμα γίνεται έκκληση στην υποσυνείδητη γνώση που ενυπάρχει μέσα μας λόγω πολιτισμού]

Αντιλαμβανόμαστε, λοιπόν, ότι ακόμα και μόνο με τη μεταφορά μίας κατάστασης επιτυγχάνεται η δημιουργία ατμόσφαιρας. Αποτελεί την επιτομή της έκλυσης συναισθήματος, χωρίς την ύπαρξη χώρου (βλ. παραπομπή 1).



Εικ. 47



Εικ. 48: Η ουρά τοποθετημένη στη Γερμανία προκαλεί αναστάτωση στους κατοίκους, καθώς το φαινόμενο δεν είναι σύνηθες

α ρ χ ι τ ε κ τ ο ν ι κ ά έ ρ γ α

Τα αρχιτεκτονικά έργα που επιλέχθηκαν θέτουν ως βασική παράμετρο σχεδιασμού τη βιωματική εμπειρία, δηλαδή τη δημιουργία ατμόσφαιρας μέσα από τις αισθήσεις με αποτελέσματα στα συναισθήματα του θεατή.

Σκοπός της ανάλυσης είναι να εξετάσουμε τους τρόπους και τα μέσα που χρησιμοποιούνται με στόχο την πολυαισθητηριακή βιωματική εμπειρία του χώρου.

Όπως έχει αναφερθεί διακρίνονται δύο κατηγορίες έργων με στόχο τη βιωματική εμπειρία, τα περίπτερα και οι χώροι ειδικής λειτουργίας. Θα παρουσιαστούν τα ακόλουθα έργα:

Κτίρια ειδικής λειτουργίας

1. Bruder Klaus Kapelle [Peter Zumthor]
2. Θερμά Λουτρά [Peter Zumthor]
3. Εβραϊκό Μουσείο [Daniel Libeskind]

Περίπτερα

4. Hormonorium [Philippe Rham]
5. Blur Building [Diller and Scofidio]

Peter Zumthor_Bruder Klaus Kapelle_2007

Ο Peter Zumthor γεννήθηκε το 1943 στην Ελβετία. Σπούδασε βιομηχανικό σχέδιο και αρχιτεκτονική στο Pratt Institute της Νέας Υόρκης, στα πλαίσια προγράμματος ανταλλαγής φοιτητών. Ασχολήθηκε με αποκαταστάσεις ιστορικών κτιρίων, μέσω των οποίων εμπλούτισε τις γνώσεις του σχετικά με την κατασκευή και τη διαχείριση των υλικών. Τα έργα του διερευνούν τις απτικές και αισθητηριακές ποιότητες του χώρου και ιδιότητες των υλικών. Ίδρυσε το δικό του αρχιτεκτονικό γραφείο το 1979. Το 2009 του απονεμήθηκε το βραβείο Pritzker για το έργο «Θέρμες στο Vals».



Εικ. 49: Φωτιστικό άνοιγμα της οροφής

Το συγκεκριμένο έργο αποτελεί ένα παρεκκλησί στην Ελβετία, σχεδιασμένο από τον Peter Zumthor. Πρόκειται για έναν επιβλητικό μονολιθικό όγκο από σκυρόδεμα, ανοικτό στις καιρικές συνθήκες, ιδανικό για περισυλλογή και προσευχή.

Όρια: τα όρια του κτίσματος είναι σκληρά και συγκεκριμένα.

Κίνηση: η κίνηση είναι προκαθορισμένη. Μετά την είσοδο στο κτίσμα ο επισκέπτης οδηγείται μέσω ενός σύντομου διαδρόμου στον βασικό χώρο, ένα χώρο στάσης για συλλογισμό και προσευχή.

Κλίμακα: στο χώρο έχει δοθεί μεγάλο ύψος σε σχέση με τα τετραγωνικά του. Η σχέση πλάτους-ύψους, λοιπόν, δημιουργεί αισθήματα δέους, κάτι το οποίο συμβαδίζει με το χαρακτήρα και τη λειτουργία του κτιρίου.

Υλικά: Ο αρχιτέκτονας χρησιμοποιεί τοπικά υλικά, δηλαδή σκυρόδεμα, κοκκινωπό χρώμα και χαλίκι από την κοίτη ποταμού της περιοχής. Επιπλέον χρησιμοποιείται μέταλλο για την πόρτα, καθώς και στο δάπεδο του εσωτερικού χώρου.



Εικ. 50: Ο μονολιθικός όγκος του κτιρίου



Εικ. 51: Πόρτα εισόδου

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας:



Εικ. 46: Άποψη εσωτερικού

Φως: Σε αυτό το έργο έχει σχεδιαστεί προσεκτικά ο τρόπος χειρισμού του φυσικού φωτός και οι επιπτώσεις που επιφέρει στον εσωτερικό χώρο. Η είσοδος του φωτός γίνεται από μικρές κυκλικές οπές στο κέλυφος και από ένα κυκλικό άνοιγμα στην οροφή. **[αίσθηση: όραση]**



Εικ. 52: Το φωτιστικό άνοιγμα της οροφής. Διακρίνονται οι κυκλικές οπές που επιτρέπουν την είσοδο του φωτός.

Υλικότητα: Αξιοσημείωτες είναι οι εναλλαγές του τρόπου χρήσης του σκυροδέματος από το εξωτερικό στο εσωτερικό. Αναλυτικότερα, η εξωτερική επιφάνεια είναι λεία ενώ στο εσωτερικό σχηματίζεται ένας κωνικός χώρος, όπου το υλικό πλέον είναι αδρό. Για να δημιουργηθεί αυτός ο χώρος χρησιμοποιήθηκαν 112 κορμοί δέντρων ως ξυλότυπος, οι οποίοι μετά τη σκυροδέτηση κάηκαν. Με αυτόν τον τρόπο, δημιουργείται ατμόσφαιρα παρόμοια με αυτή του εσωτερικού ενός σπηλαίου. Η τριγωνική μεταλλική πόρτα της εισόδου αναδεικνύεται μέσω της αντίθεσης με το σκυρόδεμα.

[αίσθηση: αφή, όραση, όσφρηση]



Εικ. 53: Αλλαγή της υφής του σκυροδέματος από το εσωτερικό στο εξωτερικό

Όσμή: Όπως προαναφέρθηκε στη σκυροδέτηση χρησιμοποιήθηκαν κορμοί δέντρων, οι οποίοι μετά το πέρας της διαδικασίας κάηκαν. Η καύση τους διήρκεσε 3 εβδομάδες αφήνοντας στο εσωτερικό τη χαρακτηριστική μυρωδιά του καμένου ξύλου, η οποία έχει άμεση σχέση με θρησκευτικά τελετουργικά⁵¹. **[αίσθηση: όσφρηση]**

51 Barbara Anna, Invisible architecture, skira, Milano, 2006



Εικ. 54: Αποτυπώματα των κορμών



Ήχος: Το παρεκκλήσι είναι εκτεθειμένο στις καιρικές συνθήκες, κάτι που επιτρέπει την είσοδο των ήχων του περιβάλλοντος. Επίσης, στο έδαφος έχει τοποθετηθεί ένα φύλλο μετάλλου, το οποίο εντείνει το ακουστικό αποτέλεσμα της βροχής.

[αίσθηση: ακοή]

Εικ. 55: Διακρίνεται το φύλλο μετάλλου πάνω στο οποίο έχει συγκεντρωθεί νερό λόγω βροχής

Peter Zumthor_Thermes, Vals_1993-1996



«Βουνό, πέτρα, νερό. Χτίζοντας μέσα στην πέτρα, χρησιμοποιώντας την πέτρα, μέσα στο βουνό, αλλά και έξω από αυτό, βρισκόμενος μέσα του. Πώς μπορούν οι υπαινιγμοί και η αισθαντικότητα της σχέσης αυτών των λέξεων να ερμηνευθούν αρχιτεκτονικά;»

Οι θέρμες, δηλαδή τα θερμά λουτρά είναι ένα κτίριο που βρίσκεται στο Vals της Ελβετίας. Κύρια ιδέα για τον σχεδιασμό του ήταν η δημιουργία ενός χώρου ο οποίος θα παραπέμπει σε σπήλαιο και μέσα στον οποίο ο επισκέπτης θα μπορεί να βιώσει την διαδικασία της «πλύσης» του σώματος, τόσο με την αίσθηση της όρασης, όσο και με τις υπόλοιπες αισθήσεις.

Όρια: τα όρια που δημιουργούνται είναι σκληρά και αμετάβλητα. Το κτίριο ορίζεται από τοίχια μεγάλου πάχους, καθώς και από το βράχο μέσα στον οποίο είναι σκαμμένο.

Κίνηση: Η κίνηση στο χώρο γίνεται ελεύθερα. Ο κάθε χρήστης μπορεί να επιλέξει την διαδρομή που θα ακολουθήσει μέσα στο κτίριο, σε μία διαδικασία περιπλάνησης και ανακάλυψης του χώρου. Σε αυτή την περιπλάνηση ο επισκέπτης διασχίζει παράλληλα και χώρους νερού, ακολουθώντας μία πορεία εναλλαγής πέτρας και νερού.

Κλίμακα: Κεντρικός χώρος μεγάλων διαστάσεων ο οποίος συνδυάζεται με μικρότερου μεγέθους δωμάτια. Η εναλλαγή μικρής και μεγάλης κλίμακας προσφέρει διαφορετικές εμπειρίες στη σχέση με το νερό.

Υλικά: Ο αρχιτέκτονας χρησιμοποιεί ως βασικό υλικό το χαλαζίτη (τοπικό πέτρωμα) δημιουργώντας έναν όγκο που εντάσσεται στο ορεινό τοπίο όπου βρίσκεται το κτίριο και το συνδυάζει με ανεπίχρηστο μπετόν. Το κάθε επιμέρους δωμάτιο αποκτά την δικιά του υλικότητα που τονίζεται και με την χρήση χρώματος π.χ. μπλε για το κρύο νερό, κόκκινο για το ζεστό. Στα επιμέρους στοιχεία του εσωτερικού χώρου (χωρίσματα, έπιπλα κτλ) χρησιμοποιούνται διαφορετικά υλικά όπως το ξύλο, ή το δέρμα, ακόμα και μεταλλικές λεπτομέρειες.



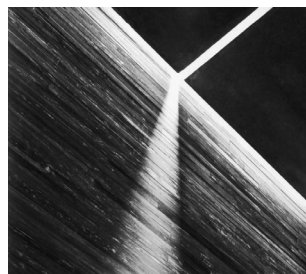
Εικ. 57: Εξωτερική όψη



Εικ. 58: Εξωτερική όψη

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας:

Φως: Μέσο σχεδιασμού ατμόσφαιρας αποτελεί το φως, το οποίο εισέρχεται σημειακά από σχισμές στους τοίχους προσδίδοντας στο χώρο μία δραματικότητα. Οι αντικατοπτρισμοί που δημιουργούνται λόγω του νερού εντείνουν αυτή την κατανοητική ατμόσφαιρα και διοχετεύουν το φως στους διάφορους χώρους με σκοπό την καθοδήγηση των επισκεπτών. Λόγω του ελλιπούς φωτισμού η όραση υποβαθμίζεται σε μεγάλο βαθμό ώστε να δοθεί προτεραιότητα στην αφή, την ακοή, την όσφρηση, ακόμα και τη γεύση. **[αίσθηση: όραση]**



Εικ. 59: Λεπτομέρεια σχισμής φωτός στην οροφή

Υλικότητα: Η χρήση του χαλαζίτη με διαφορετικούς τρόπους-τεχνοτροπίες παράγει διαφορετικές ποιότητες, τις οποίες ο επισκέπτης ανακαλύπτει μέσω της αφής, λαμβάνοντας πληροφορίες για την τραχύτητα της επιφάνειας, αλλά και για τη θερμοκρασία του πετρώματος. Επιπλέον, τα μεταλλικά στοιχεία επιτρέπουν την αντανάκλαση του φωτός τονίζοντας σημεία ενδιαφέροντος. Τέλος, το ξύλο και το δέρμα, λόγω της φυσικότητάς τους και της ζεστασιάς που αποπνέουν, δρουν αντιστικτικά με το πέτρωμα και προσδίδουν οικειότητα στο χώρο.

[αίσθηση: όραση, αφή, γεύση, όσφρηση]



Εικ. 60

Θερμοκρασία: Η διαφορά θερμοκρασίας ως τεχνική χρησιμοποιείται τόσο στην περίπτωση των εσωτερικών χώρων, όσο και στη θερμοκρασία του νερού στους χώρους πλύσης. Με αυτόν τον τρόπο ο επισκέπτης βρίσκεται σε μία συνεχή διαδικασία προσαρμογής στις νέες συνθήκες, γεγονός που αφυπνίζει το σύνολο των αισθήσεων. **[αίσθηση: αφή]**



Εικ. 61: Διαφορά θερμοκρασίας νερού και περιβάλλοντος



Εικ. 62

Οσμή: Τα υλικά που έχουν χρησιμοποιηθεί χαρακτηρίζονται από την μυρωδιά (την υφή και τη γεύση τους). Εύκολα μπορεί να τα εντοπίσει και να τα ταυτοποιήσει στο χώρο κάθε άνθρωπος. Η μυρωδιά του νερού βοηθά τον επισκέπτη να προσανατολιστεί, σε σημεία του κτιρίου όπου ο φωτισμός είναι περιορισμένος. **[αίσθηση: όσφρηση]**

Ήχος: Ο αρχιτέκτονας λαμβάνει υπ'όψιν του την ακουστική των χώρων, ώστε να εντείνει εσωτερικούς ήχους ή να μειώσει εξωτερικούς ανά περίπτωση. Ο ίδιος παρομοιάζει τους χώρους του με μουσικά όργανα που έχουν την ικανότητα λόγω των υλικών αλλά και του τρόπου κατασκευής να ενισχύουν και να μεταφέρουν ήχους. Ο ήχος -και η μυρωδιά- του νερού καθοδηγούν τον επισκέπτη στο χώρο, μέσα από διαδρόμους στενούς και μακρείς που περιορίζουν το οπτικό πεδίο. **[αίσθηση: ακοή]**

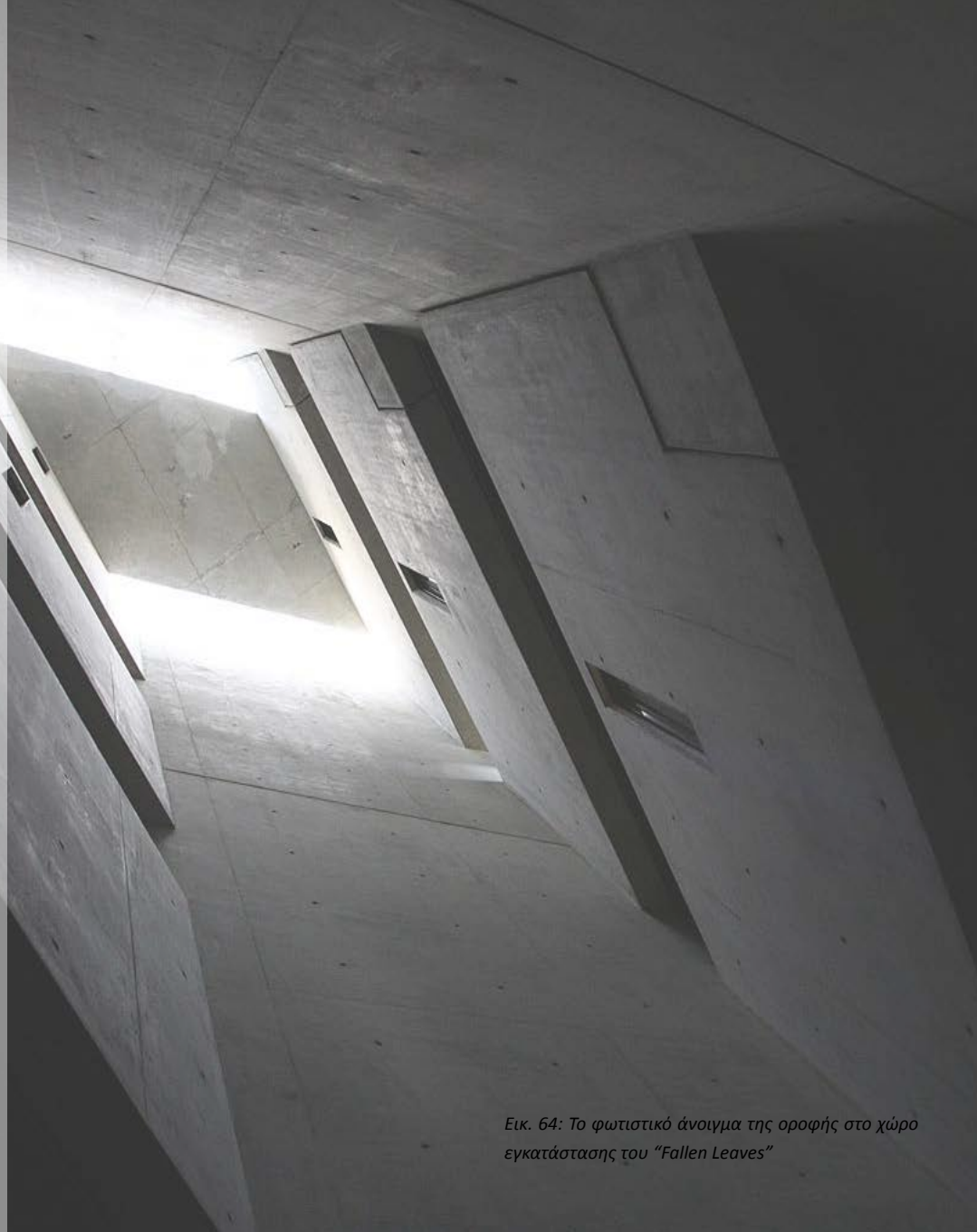
Γεύση: Η γεύση ενεργοποιείται σε περιπτώσεις που ο αρχιτέκτονας παρακινεί τον επισκέπτη όχι μόνο να εισέλθει στον υδάτινο όγκο, αλλά και να γευτεί το νερό από την πέτρα, όπως στην περίπτωση του χώρου Drinking Stone. **[αίσθηση: γεύση]**

Εικ. 63: Ο ήχος του τρεχούμενου νερού καθοδηγεί τους επισκέπτες και τους προτρέπει να το γευτούν.



Daniel Libeskind_Εβραϊκό Μουσείο_1992-2001

Ο Daniel Libeskind γεννήθηκε το 1946 στην Πολωνία και μετακόμισε στην Αμερική με την οικογένειά του το 1964. Οι γονείς του ήταν επιζώντες του Ολοκαυτώματος και γι' αυτό το λόγο στη μετέπειτα πορεία του ως αρχιτέκτονας έχει ασχοληθεί με κτίρια αφιερωμένα στη μνήμη των Εβραίων. Σπούδασε στο Cooper Union for the Advancement of Science and Art. Ίδρυσε το Studio Daniel Libeskind το 1989 και έκτοτε έχει σχεδιάσει μεγάλα πολιτιστικά και εμπορικά έργα, καθώς και πλήθος κατοικιών. Ανήκει στην ομάδα των αποδομιστών.



Εικ. 64: Το φωτιστικό άνοιγμα της οροφής στο χώρο εγκατάστασης του "Fallen Leaves"

Αρχικός προορισμός του Εβραϊκού Μουσείου ήταν μνημείο αφιερωμένο στους Εβραίους του Ολοκαυτώματος και όχι μουσειακός χώρος. Η οργάνωση και προσαρμογή της έκθεσης αποφασίστηκε αργότερα. Βασική παράμετρος σχεδιασμού, λοιπόν, ήταν η δημιουργία ανοίκειων χώρων που θα μπορούσαν να επηρεάσουν ψυχολογικά τον επισκέπτη. Κυρίαρχο ρόλο κατέχει η βιωματική εμπειρία, αφού έτσι όπως είναι διαμορφωμένη η κάτοψη εντείνεται το αίσθημα του αποπροσανατολισμού και της ανισορροπίας λόγω των κεκλιμένων επιπέδων. Ο επισκέπτης δεν ξέρει τι θα αντιμετωπίσει στην επόμενη διαδρομή του και διακατέχεται από φόβο και περιέργεια.

Ειδικότερα θα μας απασχολήσουν τα λεγόμενα κενά⁵² και πιο συγκεκριμένα

1. το «Κενό του Ολοκαυτώματος» (Holocaust Void) και
2. το κενό με το έργο «Τα πεσμένα φύλλα»

καθώς και ο Κήπος της Μετανάστευσης και της Εξορίας, αφού αποτελούν χώρους τους οποίους ο αρχιτέκτονας έχει επεξεργαστεί ιδιαίτερα, με σκοπό την συναισθηματική φόρτιση του επισκέπτη.

Όρια: Τα στοιχεία που οριοθετούν το έργο είναι σταθερά και μη μεταβαλλόμενα.

Κίνηση: Η είσοδος στο νέο μουσείο γίνεται από το παλιό κτίριο Collegienhaus μέσω μίας κλίμακας που κατεβάζει τον επισκέπτη στο υπόγειο του νέου τμήματος. Σε αυτό το σημείο ο επισκέπτης βρίσκεται σε μία διασταύρωση τριών αξόνων, εκ των οποίων ο καθένας έχει ξεχωριστό ρόλο. Ο επισκέπτης έχει την ελευθερία

⁵² Ο αρχιτέκτονας ονομάζει το έργο του «Ανάμεσα στις γραμμές» («Between the lines») διότι ο σχεδιασμός του βασίζεται σε δύο γραμμές που διαφαίνονται καθαρά στην κάτοψη, η καθεμία από τις οποίες έχει τη δική της ερμηνεία. Η μία είναι ευθεία γραμμή, αλλά διακοπτόμενη, ενώ η άλλη τεθλασμένη και συνεχής. Αλληλοτέμνονται και διαπερνούν το κτίριο σε όλο του το ύψος και μπορούν να αναλυθούν ξεχωριστά. Η ευθεία γραμμή εκφράζεται ως ένα ασυνεχές κενό που διατρέχει όλο το μουσείο και στα σημεία τομής με την τεθλασμένη δημιουργεί τα λεγόμενα «κενά» (voids) που θα αναλυθούν στη συνέχεια. Η τεθλασμένη γραμμή, από την άλλη, αποτελεί την κύρια πορεία που ακολουθεί ο επισκέπτης κατά την περιήγησή του και ταυτόχρονα ορίζει και αποκαλύπτει σταδιακά σε αυτόν τα προαναφερθέντα κενά.



Εικ. 65: Εξωτερική όψη



Εικ. 66: Κλίμακα εισόδου



επιλογής όσον αφορά ποιον άξονα θα ακολουθήσει και με ποια σειρά, αλλά από εκεί και πέρα η διαδρομή του είναι πολύ συγκεκριμένη. Ο καθένας από αυτούς καταλήγει στους χώρους που περιγράφηκαν παραπάνω.

Κλίμακα: Οι χώροι εντός του μουσείου είναι χαμηλού ύψους για να τονιστεί η διάφορα με το «Κενό του Ολοκαυτώματος» (Holocaust Void) και το κενό με το έργο «Τα πεσμένα φύλλα», τα οποία έχουν μεγάλο ύψος και ξεφεύγουν από την ανθρώπινη κλίμακα. Συγκεκριμένα στο Κενό του Ολοκαυτώματος το ύψος φτάνει τα 27 μέτρα. Η σχέση πλάτους-ύψους δημιουργεί αισθήματα φόβου και αποκλεισμού στους επισκέπτες.

Υλικά:

α) Όσον αφορά στη μορφολογική άποψη, το κτίριο αποτελεί έναν τεράστιο μονοκόμματο όγκο χωρίς είσοδο με πολλές οξείες γωνίες. Ο όγκος είναι επενδυμένος με φύλλα τιτανιούχου ψευδάργυρου.

β) Όσον αφορά στη διαμόρφωση των κενών, το υλικό που χρησιμοποιείται είναι εμφανές ωπλισμένο σκυρόδεμα.

Εικ. 67: Το κενό του Ολοκαυτώματος, Σχέση ύψους-πλάτους

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας

Φως: Στο Κενό του Ολοκαυτώματος το φως εισέρχεται από ένα μικρό άνοιγμα στην οροφή. Ενώ ο επισκέπτης αντιλαμβάνεται την πηγή φωτός κοιτάζοντας ψηλά, παραμένει σε έναν σκοτεινό χώρο λόγω του μεγάλου ύψους του. Με τον τρόπο αυτό προσδίδεται μία δραματική ατμόσφαιρα και μία ένταση στο Κενό. **[αίσθηση: όραση]**



Εικ. 69: Το φωτιστικό άνοιγμα στο κενό του Ολοκαυτώματος

Εικ. 68: Κολώνες από σκυρόδεμα στον Κήπο της Εξορίας



Υλικότητα: Λόγω του χρώματος και της επεξεργασίας του ωπλισμένου σκυροδέματος, σε συνδυασμό με τα υπόλοιπα μέσα που χρησιμοποιούνται, προσδίδεται ένταση στο χώρο. **[αίσθηση: όραση, αφή]**

Θερμοκρασία: Οι χώροι που αναλύονται χαρακτηρίζονται από την έλλειψη θέρμανσης. Είναι μία τεχνική μέσω της οποίας ο αρχιτέκτονας προσπαθεί να διεγείρει τις αισθήσεις των επισκεπτών. Σε συνδυασμό με τις μεγάλες διαστάσεις τους οι χώροι παραμένουν ανοίκειοι και προκαλούνται αισθήματα φόβου και αποκλεισμού. **[αίσθηση: αφή]**

Ήχος: Το δάπεδο του κενού όπου φιλοξενείται το έργο «The fallen leaves» («Τα πεσμένα φύλλα») του Menashe Kadishman είναι καλυμμένο με μικρές μεταλλικές φόρμες που απεικονίζουν πρόσωπα και συμβολίζουν τα άτομα που χάθηκαν στο Ολοκαύτωμα. Ο επισκέπτης μπορεί να περπατήσει πάνω σε αυτά τα μεταλλικά στοιχεία προκαλώντας δυνατούς και ανατριχιαστικούς ήχους που αντηχούν στα μπετονένια τοιχεία. Όλο αυτό το «δρώμενο», όπου κυριαρχεί η αίσθηση της ακοής, ταξιδεύει τον επισκέπτη στα στρατόπεδα συγκεντρώσεως προσπαθώντας να του μεταδώσει τη φρίκη και τα συναισθήματα των ανθρώπων που βρίσκονταν φυλακισμένοι μέσα σε αυτά.

Στο Κενό του Ολοκαυτώματος, το φωτιστικό άνοιγμα της οροφής επιτρέπει την είσοδο των ήχων του περιβάλλοντος, αλλά αυτοί παραμένουν απόμακροι.

[αίσθηση: ακοή]



Οσμή: Η αίσθηση της αβεβαιότητας και της αποξένωσης που κυριαρχεί σε όλο το κτίριο εντείνεται με την επίκληση στην αίσθηση της όσφρησης, η οποία γίνεται μέσω των δέντρων ελιάς που υπάρχουν στον Κήπο της εξορίας. Εκτός από τη συμβολική της σημασία, η ελιά έχει χαρακτηριστική μυρωδιά η οποία κυριαρχεί στο χώρο. Αποτελεί στοιχείο “ξένο” για τους βόρειους λαούς -καθότι η ελιά δεν συγκαταλέγεται στην τοπική βλάστηση- το οποίο όμως παραπέμπει στην ελπίδα.

[αίσθηση: όσφρηση]

Κεκλιμένο επίπεδο: Το έδαφος του Κήπου της Μετανάστευσης έχει μία κλίση 12 μοιρών με αποτέλεσμα να δημιουργείται το αίσθημα του ιλίγγου στους επισκέπτες. Επιπλέον, λόγω του ύψους των κατακόρυφων στοιχείων που υπάρχουν στο χώρο και των μικρών ανοιγμάτων που δημιουργούνται ανάμεσά τους είναι έντονο το αίσθημα του αποπροσανατολισμού, της αβεβαιότητας και της ανισορροπίας, συναισθήματα που είχαν και οι εκδιωχθέντες Εβραίοι.

Εικ. 71-72: Κήπος της Εξορίας



Εικ. 70: ο ήχος παράγεται από τα θήματα των επισκεπτών πάνω στα μεταλλικά στοιχεία



Ο Philippe Rahm γεννήθηκε το 1967 στην Ελβετία. Σπούδασε στην Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne και διατηρεί το δικό του αρχιτεκτονικό γραφείο στο Παρίσι. Τα έργα του διευρύνουν το πεδίο της αρχιτεκτονικής από την φυσιολογία μέχρι και τη μετεωρολογία. Το 2002 εκπροσώπησε την Ελβετία στη Μπιενάλε της Βενετίας και έχει βραβευτεί διεθνώς ποικίλες φορές για τα έργα του.



Εικ. 73: άποψη εσωτερικού

Το περίπτερο Hormonogium έχει κατασκευαστεί από την ομάδα αρχιτεκτόνων του Philippe Rahm στα πλαίσια πρότασης για το δημόσιο χώρο στη Μπιενάλε Βενετίας το 2002. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα γίνεται χρήση τεχνολογικών μέσων, με σκοπό την έκλυση ορμονών υπεύθυνων για την πρόκληση συναισθημάτων.

Το Hormonogium είναι ένας χώρος που δεν καταφεύγει σε σημασιολογικά, εννοιολογικά, πολιτισμικά ή πλαστικά μέσα για να δημιουργήσει αρχιτεκτονικούς χώρους. Δημιουργεί μία σύνθεση με το οργανικό επεκτείνοντας σχέσεις που υπάρχουν μεταξύ αρχιτεκτονικής και ανθρώπινου μεταβολισμού, μεταξύ χώρου, φωτός και ενδοκρινών, ορμονών και του νευρικού συστήματος.

Μέσα στο Hormonogium επικρατεί ένα τεχνητό αλπικό σχεδόν κλίμα, το οποίο προκύπτει ως αποτέλεσμα συνένωσης μηχανισμών που επιδρούν στα ενδοκρινολογικά και νευρολογικά συστήματα του ανθρώπου. Επιστημονικές μελέτες από το χώρο της βιολογίας και της ιατρικής χρησιμοποιούνται άμεσα στην συγκεκριμένη περίπτωση, έτσι ώστε να διερευνηθούν οι αντιδράσεις του ανθρώπου σε περιβάλλοντα που δεν χαρακτηρίζονται από ιδανικές κλιματολογικές συνθήκες⁵³.

Όρια: Αποτελεί ένα δωμάτιο στο μέγεθος μίας πισίνας. Χωρικά υπάρχουν συγκεκριμένα όρια τα οποία το αποκόπτουν εντελώς από το εξωτερικό περιβάλλον, αφού στόχος είναι η μεταφορά του επισκέπτη σε ένα τεχνητό περιβάλλον. Εννοιολογικά κεντρική ιδέα αποτελεί η εξάλειψη των ορίων που υπάρχουν μεταξύ χώρου και οργανισμού, έτσι όπως αποκαλύπτεται από τη βιολογία και τις επιστήμες της νευρολογίας.

Κίνηση: Στο μονόχρωμο περίπτερο η κίνηση είναι ελεύθερη και δεν ορίζεται.

Κλίμακα: Πρόκειται για δωμάτιο μεγέθους 10x25 μέτρων περίπου.

Υλικά: Χρησιμοποιείται το γυαλί και στοιχεία πλήρωσης τα οποία βάφονται με λευκό χρώμα. Επίσης χρησιμοποιούνται λαμπτήρες λευκού φωτός.

53 Αφορμή για τη δημιουργία του περιπτέρου στάθηκαν τα αποτελέσματα ερευνών σχετικά με τους χώρους διαβίωσης των ανθρώπων, όπου αποκλείονται οι φυσικοί και μετεωρολογικοί παράγοντες. Οι αρχιτέκτονες πειραματίστηκαν σε μία περίπτωση όπου η δεδομένη αυτή κατάσταση ανατρέπεται. Λόγω των αποτελεσμάτων, υποστηρίζουν ότι παρόμοιες πρακτικές θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ακόμα και για ιατρικούς λόγους.

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας

Φως: Ο φωτισμός είναι εξ' ολοκλήρου τεχνητός. Το πάτωμα αποτελείται από πλεξιγκλάς το οποίο επιτρέπει την εισχώρηση ακτινοβολίας UV. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση 528 φωτεινών κυλίνδρων που παράγουν λευκό φως το οποίο μιμείται το φυσικό φως. Με την αντιστροφή της φωτεινής πηγής η οποία βρίσκεται πλέον στο έδαφος-όπως στην περίπτωση μίας χιονισμένης επιφάνειας-η ακτινοβολία δεν εμποδίζεται από τα βλέφαρα. Το πολύ ανοιχτό αυτό φως μεταξύ 5000 και 10000 lux κινητοποιεί τον αμφιβληστροειδή χιτώνα. Αυτός μεταφέρει μηνύματα στον εγκέφαλο τα οποία προκαλούν αύξηση έκκρισης της μελατονίνης. Η ορμόνη αυτή σχετίζεται με τα επίπεδα κούρασης και σεξουαλικής επιθυμίας. Η φωτεινότητα στο *Homeopodium* ισοδυναμεί με την ένταση του φωτός κατά τους ανοιξιάτικους μήνες. Επίσης, με την εκπομπή ακτινών UVA-UVB επιτυγχάνεται το μαύρισμα της επιδερμίδας και σύνθεση βιταμίνης D. Η νέα τεχνητή ατμόσφαιρα επιδρά τονωτικά στον επισκέπτη αυξάνοντας τη σωματική δραστηριότητα κατά 10%.

[αίσθηση: όραση]

Σύσταση του αέρα: Άλλος τρόπος επέμβασης στα ανθρώπινα συναισθήματα είναι η αύξηση των επιπέδων αζώτου στον αέρα που υπάρχει μέσα στο περίπτερο. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται στους επισκέπτες το αίσθημα αποπροσανατολισμού, αλλά ταυτόχρονα και ευφορίας λόγω της έκκρισης ενδορφινών⁵⁴. **[αίσθηση: όσφρηση]**

54 «Η αφάνεια της χημικής σύνθεσης του αέρα δημιουργεί μια αρχιτεκτονική των ενδοκρινών αδένων που αναπνέεται και θαμπώνει» <http://architect.com/features/article/96362/philippe-rahm-part-1.7.9.2011>

Η Elizabeth Diller γεννήθηκε το 1954 στην Πολωνία και ο Ricardo Scofidio το 1935 στη Νέα Υόρκη. Σπούδασαν στο Cooper Union της Νέας Υόρκης και αφού παντρεύτηκαν, ίδρυσαν το αρχιτεκτονικό τους γραφείο το 1979. Ασχολούνται με μία εναλλακτική μορφή αρχιτεκτονικής, η οποία συνδυάζει το σχέδιο με τα ηλεκτρονικά μέσα και πειραματίζονται στην κατασκευή έργων με τη μορφή εγκαταστάσεων, είτε προσωρινών είτε μόνιμων, με τη βοήθεια της τεχνολογίας.



Εικ. 75: Ράμπες εισόδου στην πλατφόρμα

Το Blur Building δημιουργήθηκε στα πλαίσια της Expo 2002 που έλαβε χώρα στην Ελβετία. Είναι τοποθετημένο στη λίμνη Neuchatel κοντά στην πόλη Yverdon-les-Bains. Πρόκειται για μία μεταλλική πλατφόρμα διαστάσεων 60x100x20 μ. τυλιγμένη μέσα σε ένα σύννεφο ατμού. Το νέφος δημιουργείται με τη βοήθεια ειδικών μηχανισμών, οι οποίοι εφοδιάζονται νερό από τη λίμνη και στη συνέχεια το μετατρέπουν σε ατμό δίνοντας το αποτέλεσμα αυτού του τεχνητού σύννεφου ομίχλης.

Όρια: Παρόλο που πρόκειται για πλατφόρμα σταθερών διαστάσεων, τα όρια του έργου άρονται και μεταβάλλονται λόγω του σύννεφου ατμού. Οι επισκέπτες αντικρίζουν ένα σύννεφο ομίχλης και όχι ένα κτίριο, γεγονός που αποδεικνύει ότι η μορφολογία της κατασκευής μεταβάλλεται σαν ένα απρόβλεπτα κινούμενο γλυπτό⁵⁵, όπως και έχει χαρακτηριστεί.

Κίνηση: Η είσοδος γίνεται μέσω δύο ραμπών μεγάλου μήκους, οι οποίες βρίσκονται λίγο πάνω από την επιφάνεια της λίμνης. Η κίνηση μέσα στο σύννεφο ατμού είναι ελεύθερη. Κυριαρχεί ο αποπροσανατολισμός λόγω της μειωμένης όρασης και η

55 Η εμμονή για το μεταβαλλόμενο και τη μη-μορφή μοιάζει να σχετίζεται με τη θεωρία του Freud για το death drive (Sigmund Freud, Civilization and its Discontents, Hogarth Press London UK 1963 σ.σ.55-56) στην οποία αντιστοιχεί την επιθυμία του ανθρώπου να ζήσει περιστάσεις του παρελθόντος με σκοπό την ανατροπή τους αλλά και τη διαγραφή τους. Πρόκειται δηλαδή για ένα είδος αυτοκαταστροφής, απάρνησης της μνήμης και διάλυσης ανεπιθύμητων στοιχείων της ψυχής. Για να επιτευχθεί μια τέτοια εμπειρία απαιτείται ένας ονειρικός χώρος, σαν αυτόν που δημιουργεί το συγκεκριμένο έργο.



Εικ. 76: Τα μεταβαλλόμενα όρια λόγω του ατμού



Εικ. 77: Ράμπα εισόδου

κίνηση των επισκεπτών βασίζεται και ορίζεται μέσω των υπολοίπων⁵⁶, αλλά και της διαίσθησης του καθενός. Επιπλέον, μέσω της περιπλάνησης ο επισκέπτης κατευθύνεται σταδιακά στο υψηλότερο επίπεδο του περιπτέρου και εξερχόμενος πλέον από το σύννεφο το αντιλαμβάνεται συνολικά.

Κλίμακα: Παρά τις συγκεκριμένες διαστάσεις τις πλατφόρμας, η κλίμακα του έργου είναι απροσδιόριστη. Αυτό συμβαίνει λόγω του σύννεφου ομίχλης και κατ' επέκταση της μειωμένης όρασης, αφού δεν διακρίνονται τα όρια της κατασκευής.

Υλικά: Για την κατασκευή του περιπτέρου χρησιμοποιείται μεταλλικός σκελετός.

56 Οι επισκέπτες μετά την είσοδό τους είναι υποχρεωμένοι να απαντήσουν σε ένα ερωτηματολόγιο και στη συνέχεια προμηθεύονται ένα «έξυπνο» αδιάβροχο για την προστασία τους από την υγρασία. Ο όρος «έξυπνο» δόθηκε καθώς το αδιάβροχο αυτό περιλαμβάνει έναν μηχανισμό, ο οποίος «θυμάται» τις απαντήσεις που δόθηκαν στο ερωτηματολόγιο και τις αποθηκεύει σε ένα κεντρικό ηλεκτρονικό δίκτυο. Το δίκτυο αυτό έχοντας όλες τις πληροφορίες, τις αναλύει και τις συνδυάζει εντοπίζοντας ζεύγη ανθρώπων με παρόμοιες απαντήσεις. Στη συνέχεια, το αδιάβροχο του κάθε ζεύγους επισκεπτών παίρνει το ίδιο χρώμα, το οποίο είναι ορατό μέσα στη θολή ατμόσφαιρα, με αποτέλεσμα οι επισκέπτες να έχουν τη δυνατότητα να εντοπιστούν και να γνωριστούν. Μέσω αυτού του συστήματος περίπου 400 επισκέπτες αλληλεπιδρούν τη φορά.

Εικ. 78: Μέσα στο “σύννεφο ατμού”

Μέσα για τη δημιουργία ατμόσφαιρας

Φως: Το σύννεφο ατμού μειώνει την ένταση του φυσικού φωτισμού ενώ παράλληλα δεν χρησιμοποιείται επιπλέον τεχνητός φωτισμός. Το έργο αποτελεί ένα πείραμα που δείχνει τις αντιδράσεις των επισκεπτών όταν βρίσκονται σε έναν χώρο όπου έχει μειωθεί σημαντικά η αίσθηση της όρασης και κύριος παράγοντας προσανατολισμού αποτελεί η διαίσθηση.

[αίσθηση: όραση]



Εικ. 79



Γεύση: Η γεύση ενεργοποιείται καθώς ο επισκέπτης μπορεί να γευτεί τα σταγονίδια νερού τα οποία εκπέμπονται στην ατμόσφαιρα. **[αίσθηση: γεύση]**

Υλικότητα: Ο μεταλλικός σκελετός που χρησιμοποιείται, χάνεται μέσα στο σύννεφο ατμού. Ως εκ τούτου χαρακτηριστικό του κτιρίου -και ταυτόχρονα παράδοξο- είναι ότι βασικό «υλικό» θεωρείται ο ατμός, ο οποίος καθιστά το έργο «άυλο». **[αίσθηση: αφή, ακοή, γεύση]**

Εικ. 80

Κλιματολογικές συνθήκες: Ένας μετεωρολογικός σταθμός εγκατεστημένος μέσα στο «κτίριο» ελέγχει την εκπομπή της ομίχλης σε συνδυασμό με τις κλιματικές αλλαγές. Σημαντικό ρόλο σε αυτό το έργο κατέχουν η θερμοκρασία, η υγρασία, η διεύθυνση και η ταχύτητα του ανέμου, καθώς όλα αυτά επηρεάζουν την παραγωγή του σύννεφου ομίχλης και τη δημιουργία του απαιτούμενου μικροκλίματος στο εσωτερικό του. Το έργο μιμείται τις κλιματικές συνθήκες της περιοχής, όπου λόγω της λίμνης είναι συχνή η ομίχλη και η υγρασία. Πράγματι η διέγερση των αισθήσεων σε αυτό το κτίριο έγκειται στο γεγονός ότι ο επισκέπτης γίνεται ένα με το περιβάλλον και το κλίμα του τόπου επικοινωνώντας με τη φύση.

Οι επισκέπτες κατακλύζονται από πληθώρα συναισθημάτων, καθώς είναι έτοιμοι να εισέλθουν σε έναν άγνωστο, μεταβαλλόμενο γι' αυτούς χώρο και επικρατούν αισθήματα φόβου, αβεβαιότητας και περιέργειας γι' αυτό που θα αντιμετωπίσουν στη συνέχεια. Στο εσωτερικό του νέφους, κυριαρχεί ο αποπροσανατολισμός και η απώλεια των χωρικών αισθήσεων, τα οποία μεταφέρουν τους επισκέπτες σε έναν χώρο χωρίς αρχή και τέλος.

“Μπαίνοντας στην μάζα ομίχλης, οι οπτικές και ακουστικές αναφορές σβήνονται. Το κτίριο αποτελεί ένα αντι-θέαμα. Σε αντίθεση με εικονικά περιβάλλοντα τα οποία αγωνίζονται για υψηλής ανάλυσης οπτική ποιότητα με ολοένα και μεγαλύτερη τεχνική δεξιοτεχνία, το Blur είναι αναμφισβήτητα χαμηλής ανάλυσης. Δεν υπάρχει τίποτα να δει κανείς εκτός από την εξάρτηση μας από την ίδια την όραση.»

Diller, Scofidio

Στην επόμενη ενότητα, αντιπαραβάλλουμε γλυπτικά με αρχιτεκτονικά έργα μέσω ομοιοτήτων ή διαφορών, αρχικά όσον αφορά σε αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως τα όρια, η κίνηση, η κλίμακα ή τα υλικά.

Ακολουθως, θα αναφερθούμε στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε συνολικά το κάθε έργο μέσω των αισθήσεων -δηλαδή στις τεχνικές που χρησιμοποιούνται με σκοπό την αφύπνισή τους, καθώς και στο αποτέλεσμα που αυτές επιφέρουν.

έμφαση στα όρια

αυτοαναιρούμενα όρια

Στο γλυπτικό παράδειγμα Pavilion for Argonne, τα όρια του περιπτόρου **αυτο-αναιρούνται** μέσω της διαφάνειας και της ανάκλασης, ενώ στην περίπτωση του Blur Building μέσω του σύννεφου ατμού. Με τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται επιτυγχάνεται η δημιουργία ενός ονειρικού τοπίου, ενός μη-χώρου, ο οποίος αποπροσανατολίζει το θεατή.

Εικ. 82: James Turrell, Installation at
Gagosian Gallery

πορεία - προσορισμός

Στο Roden Crater οι σκοτεινοί διάδρομοι που συνδέουν τους χώρους καταλήγουν κάθε φορά σε ένα φωτεινό δωμάτιο. Αντίστοιχοι μακρείς διάδρομοι υπάρχουν και στο Εβραϊκό Μουσείο, με κατάληξη αυτή τη φορά σε χώρους με μειωμένο φωτισμό. Αυτό συμβαδίζει με την ατμόσφαιρα και την εννοιολογική σημασία που δίνεται σε κάθε χώρο- στην πρώτη περίπτωση μετά από τη **σκοτεινή διαδρομή**, αποκαλύπτεται το **φως** (θείο στοιχείο), ενώ στη δεύτερη περίπτωση η **πορεία στο σκοτάδι** έχει την ίδια **«σκοτεινή» κατάληξη** (εβραϊκή ιστορία).

κίνηση μέσω στοιχείων

Η κίνηση στο Roden Crater γίνεται με παράλληλες εναλλαγές **φωτός** και **σκιάς** (δωμάτια-διάδρομοι) και αντίστοιχα στις Θέρμες με εναλλαγές **υγρού** και **στερεού στοιχείου** (νερό-πέτρα). Οι εναλλαγές αυτές επηρεάζουν την ψυχολογία και τη διάθεση του επισκέπτη, σε συνδυασμό με τη **θερμοκρασία** των διάφορων χώρων και αφυπνίζουν τις αισθήσεις του. Στην πρώτη περίπτωση, συμμετέχουσες αισθήσεις αποτελούν η όραση και η αφή. Η όραση υποβαθμίζεται στους σκοτεινούς διαδρόμους και αναζητά την φωτεινή έξοδο, ενώ η αφή ενεργοποιείται δίνοντας πληροφορίες για τη θερμοκρασιακή μεταβολή ανάμεσα στους σκοτεινούς και φωτεινούς χώρους.

Στο παράδειγμα των λουτρών η κίνηση με παράλληλες εναλλαγές των στοιχείων νερού και πέτρας, ενεργοποιεί κυρίως την αφή, αλλά και την όραση, τη γεύση και την ακοή. Με την αφή αναγνωρίζεται η διαφορετική υλικότητα και θερμοκρασία του κάθε στοιχείου, καθώς σε πολλά σημεία του κτιρίου ο φωτισμός είναι μειωμένος και η όραση υποβαθμίζεται. Το στοιχείο του νερού με τις γευστικές και ακουστικές του ιδιότητες συμβάλλει στον προσανατολισμό του θεατή και στην ενεργοποίηση της όσφρησης, της γεύσης και της ακοής.

περιπλάνηση

Στις Θέρμες, στο Pavilion for Argonne και στο Blur Building, καθώς και στο Hor-nopodium και το Weather Project, χρησιμοποιείται η περιπλάνηση ως μέσο ανακάλυψης και βίωσης του χώρου. Η κίνηση είναι ελεύθερη και δεν ορίζεται από συγκεκριμένες διαδρομές. Βασίζεται στην προσωπική **βούληση** και **διαίσθηση** του κάθε επισκέπτη.

Εικ. 83

έμφαση στην κλίμακα

σχέση ύψους-πλάτους

Στην περίπτωση του Κενού του Ολοκαυτώματος και του Bruder Klaus Kapelle η διάσταση του ύψους είναι πολύ μεγαλύτερη από αυτή του πλάτους. Η σχέση πλάτους-ύψους είναι υπεύθυνη για την έκλυση συναισθημάτων **δέους** και στα δύο παραδείγματα. Παρόλ' αυτά, λόγω της υλικότητας και του τρόπου φωτισμού, στην πρώτη περίπτωση ο χώρος παραμένει **ψυχρός** και **ανοίκειος** αναδεικνύοντας τον φοβικό χαρακτήρα του έργου, ενώ στη δεύτερη περίπτωση το δέος συνδέεται με το **Θεϊκό στοιχείο**, αναδεικνύοντας τον τελετουργικό χαρακτήρα του χώρου. Τέλος, στο Weather Project το μεγάλο ύψος της αίθουσας, που επιτυγχάνεται μέσω του αντικατοπτρισμού, συντελεί στη δημιουργία της επιδιωκόμενης ατμόσφαιρας, δηλαδή μίας **ονειρικής κατάστασης** όπου συνυπάρχουν στοιχεία του φυσικού περιβάλλοντος με στοιχεία προερχόμενα από ψευδαισθήσεις.

Εικ. 84: Tokyo International Forum,
Rafael Viñoly Architects

αντανάκλαση-διαφάνεια

Τα υλικά που χρησιμοποιούνται προκειμένου να δοθεί το αποτέλεσμα της αντανάκλασης και της διαφάνειας είναι το διαφανές γυαλί, ο καθρέφτης ολικής ή μερικής ανάκλασης, καθώς και το νερό. Στα γλυπτικά παραδείγματα (Pavilion for Argonne, Cloud Gate) οι ανακλαστικές ή μη ιδιότητες του υλικού ανά περίπτωση χρησιμοποιούνται για να εντείνουν την ατμόσφαιρα του χώρου, καθώς και για να προσδώσουν **συνέχεια** μεταξύ περιβάλλοντος και έργου. Αντίστοιχα, στο αρχιτεκτονικό παράδειγμα των λουτρών του Zumthor, με παρόμοιο τρόπο γίνεται η χρήση του νερού. Ανάλογα με την οπτική γωνία, το νερό είτε αντικατοπτρίζει το φως, τα υλικά και τους επισκέπτες εντείνοντας την κατασκευτική ατμόσφαιρα, είτε μέσω της διαφάνειάς του επιτρέπει στο βλέμμα να αντιληφθεί την ύπαρξη της πέτρας και εντός των πισίνων, δίνοντας συνέχεια στον αρχιτεκτονικό χώρο.

έμφαση στα υλικά

Εικ. 85: Dan Graham, Pavilion

αἰσθήσεις

πὼς τὰ μέσα
καὶ οἱ τεχνικὲς
ἐπιδρὸν στὶς
αἰσθήσεις;

Φως: ὄραση, ἀφή (μέσω τῆς θερμοκρασίας)

Το φως αποτελεί βασικό μέσο σχεδιασμού ατμόσφαιρας και επιδρά τόσο στην αίσθηση της ὄρασης όσο και τῆς ἀφῆς λόγω τῆς θερμοκρασιακῆς μεταβολῆς που προκαλεῖ στο χώρο. Ἀνάλογα με τὸν τρόπο χειρισμοῦ του, συντελεῖ στὴ δημιουργία πολὺ διαφορετικῶν χωρικῶν ποιότητων και κατ' ἐπέκταση στὴν πρόκληση διαφορετικῶν συναισθημάτων. Ἐπίσης, ὁ συνδυασμὸς του με τὰ αρχιτεκτονικὰ χαρακτηριστικά του χώρου, καθὼς και τὰ υπόλοιπα μέσα δημιουργίας ατμόσφαιρας παράγει ποικίλα αποτελέσματα.

Πιο συγκεκριμένα, στο Weather Project, ἡ χρήση τεχνητοῦ φωτισμοῦ **διάχυτου** στο χώρο, οδηγεῖ στὴ δημιουργία συναισθημάτων χαλάρωσης, ηρεμίας και ευφορίας. Ἀντίστοιχα συναισθήματα ἐκλύονται στὶς Θέρμες με πολὺ διαφορετικὸ χειρισμὸ του φυσικοῦ φωτός. Σὲ αὐτὴ τὴν περίπτωση τὸ φως εἰσέρχεται ἀπὸ **σχισμὲς** στους τοίχους και τὴν οροφή, γεγονός που μειώνει τὴν ἐντασή του. Αὐτὸ συντελεῖ στὴ δημιουργία κατανυκτικῆς ατμόσφαιρας και βοηθά στὴν διέγερση των υπόλοιπων αἰσθήσεων.

Συναισθήματα **δέους** σε σχέση με τὸ **θεῖο** στοιχείο δημιουργούνται στὴν περίπτωση του Roden Crater με τὸ ἐντονο φως που εἰσέρχεται ἀπὸ τὰ ανοίγματα στὴν οροφή, ἀλλὰ και του Bruder Klaus Kapelle με τὸ λιγοστὸ φως σε σχέση με τὴν κλίμακα του χώρου. Ἀντίθετα στα Κενὰ του Εβραϊκοῦ μουσεῖου, ἐνῶ ἡ εἰσροή του φωτός γίνεται με ἀντίστοιχο τρόπο (λιγοστὸ σε σχέση με τὴν κλίμακα) τὸ **δέος** που προκαλεῖται συνδέεται με αἰσθήματα **φόβου** και **εγκλεισμοῦ**, λόγω των λοιπῶν χαρακτηριστικῶν του χώρου (βλ. παράγραφο Σχέση ὕψους-πλάτους).

Τέλος, στο Hormonarium ὁ τεχνητὸς φωτισμὸς που χρησιμοποιεῖται ἀποτελεῖ ιδιαίτερη περίπτωση ἀφοῦ ἐπηρεάζει τὸ ὁρμονικὸ σύστημα ἐπιδρώντας **τονωτικά** στον ὁργανισμό.

Εἰκ. 86: Legoretta+Legoretta,
εσωτερικὸ χώρου

Υλικότητα: ὄραση, ἀφή, γεύση, ἀκοή,
κιναισθησι

Ἡ υλικότητα ἀναφέρεται εἴτε σε ιδιότητες κάποιου υλικοῦ που ἀναδεικνύονται, εἴτε σε διαφορετικὲς τεχνοτροπίες που χρησιμοποιούνται στο ἴδιο υλικὸ με σκοπὸ τὴ δημιουργία ατμόσφαιρας. Ἐνεργοποιεῖ ταυτόχρονα διαφορετικὲς αἰσθήσεις ἀνά περίπτωση γεγονόσ που τὴν καθιστᾶ **συναισθησιακὸ μέσο**⁵⁷.

Ἀναλυτικότερα, ἡ χρήση στοιχείων ὅπως τὸ ξύλο, τὸ μέταλλο και τὸ νερό που χαρακτηρίζονται ἀπὸ τὴν υφή, τὴ μυρωδιά και τὴ γεύση τους, καθὼς και τὸ ηχητικὸ ἀποτέλεσμα στὴν ἐπαφή μαζί τους ἐνεργοποιοῦν τὶς αἰσθήσεις τῆς ἀφῆς, τῆς ὄσφρησης, τῆς γεύσης και τῆς ἀκοῆς. Ἡ αἴσθηση τῆς ὄσφρησης και τῆς γεύσης ἐνεργοποιούνται με τὴ χρήση υλικῶν που χαρακτηρίζονται ἀπὸ τὴ μυρωδιά και τὴ γεύση τους (νερό, ξύλο, ἐλιά) ἢ ἀπὸ τεχνικὲς ὅπως στὴν περίπτωση του Bruder Klaus Kapelle (καμένο ξύλο) που ἀφήνουν τὸ γευστικὸ ἢ ὄσφρητικὸ τους ἀποτύπωμα στο χώρο. Ἡ ὄσφρηση εἶναι αἴσθηση που σχετίζεται ἀμεσα με τὴν **μνήμη** και χαρακτηρίζεται ἀπὸ τὴν ιδιότητα νὰ ἐπαναφέρει **ἀναμνήσεις**⁵⁸. Ἀπευθύνεται στὴν υποσυνείδητη γνώση του ἀνθρώπου για τὴ δημιουργία ατμόσφαιρας.

Ἀξίζει, τέλος, νὰ ἀναφερθεῖ ὅτι ἡ αἴσθηση τῆς γεύσης, ἀν και δύσκολα τὴ συνδυάζει κανεῖς με τὸν αρχιτεκτονικὸν χώρο, μπορεῖ νὰ ἐνεργοποιηθεῖ μέσω συναισθησίας ἀπὸ ἐρεθίσματα που δίνονται στὴν ὄσφρηση, ἢ σπανιότερα στὴν ἀφή ἢ στὴν ὄραση.⁵⁹

Τέλος, σε ἔργα ὅπως τὸ Cloud Gate (παραμόρφωση) και τὸ Blur Building (σύννεφο ατμοῦ) ἡ υλικότητα μεταβάλλει τὴν αἴσθηση για τὸν χώρο ἐπηρεάζοντας τὴν **κιναισθησι** προκαλώντας ἀποπροσανατολισμὸ.

57 Συναισθησία: ἡ κατάσταση κατὰ τὴν ὁποία ἓνα ἐρέθισμα προκαλεῖ ἐκτὸς ἀπὸ τὴν ἀντίστοιχη αἴσθηση και κάποια ἄλλη, ἔτσι ὥστε νὰ βιώνει κανεῖς δύο ἢ περισσότερα συναισθήματα ἀπὸ μία και μόνο αἰτία (πχ νὰ ἔχει κανεῖς τὴν αἴσθηση του κόκκινου ἀκούγοντας τὴ νότα ντο). [Λεξικὸ Μπαμπινιώτη]

58 “Μία ιδιαίτερη μυρωδιά μπορεῖ νὰ μας κάνει νὰ μπούμε πάλι κρυφὰ σε ἓνα χώρο, ὁ ὁποῖος ἔχει διαγραφεῖ τελείως ἀπὸ τὴν ὀπτική μας μνήμη.” Steven Holl, Questions of Perception – Phenomenology of Architecture, σελ 32

59 Ὁ Palasma ἀναφέρει στο βιβλίο *The eyes of the skin* “τὶς γευστικὰ ἀπολαυστικὲς χρωματισμένες ἐπιφάνειες” στα ἔργα του Luis Baraggan.

Εἰκ. 87: Ἀρχέτυπα, Γιώργος Τριανταφύλλου

Θερμοκρασία: αφή

Οι εναλλαγές της θερμοκρασίας στους διάφορους χώρους ενεργοποιούν την αίσθηση της αφής, καθώς και ολόκληρο τον οργανισμό αφού ο επισκέπτης βρίσκεται σε μία συνεχή **διαδικασία προσαρμογής** στις εκάστοτε συνθήκες. Αυτό συμβαίνει στις Θέρμες με τη διαφορά θερμοκρασίας ανάμεσα στους διάφορους χώρους και στο νερό και στο Εβραϊκό μουσείο όπου στα Κενά δεν υπάρχει θέρμανση ή μόνωση.

Ήχος: ακοή

Τεχνικές που αφορούν στον ήχο, μπορεί να δώσουν πολύ διαφορετικά ηχητικά αποτελέσματα τα οποία επιδρούν διαφορετικά στην ψυχολογία του επισκέπτη. Για παράδειγμα στο Εβραϊκό Μουσείο (στο έργο the Fallen Leaves) και στο Bruder Klaus Kapelle έχει χρησιμοποιηθεί το μέταλλο για την παραγωγή ήχου. Στην πρώτη περίπτωση οι επισκέπτες περπατούν πάνω στα στοιχεία μετάλλου, τα οποία παράγουν ανατριχιαστικούς ήχους, ενώ στη δεύτερη το φύλλο μετάλλου στο έδαφος εντείνει τον ήχο της βροχής, κάτι που δρα καταλυτικά στο θεατή. Ακόμα, η μειωμένη ένταση του ήχου σε περιπτώσεις όπως στο Blur Building ή στο Κενό του Ολοκαυτώματος, εντείνουν τον αποπροσανατολισμό αφού η **ισορροπία σχετίζεται άμεσα με την αίσθηση της ακοής**.

Παρακάτω παρουσιάζονται δύο κατηγορίες μέσων για δημιουργία ατμόσφαιρας, τα οποία επιδρούν με πιο σύνθετο τρόπο στον ανθρώπινο οργανισμό. Δηλαδή ενώ μπορεί να ενεργοποιούν μία ή περισσότερες αισθήσεις, επηρεάζουν εξίσου **εσωτερικές λειτουργίες** (π.χ. στο ορμονικό σύστημα), καθώς και τον **ψυχισμό** του ατόμου, απευθυνόμενα στο υποσυνείδητο ή και στο ασυνείδητο.

Μίμηση κλιματολογικών συνθηκών: όραση, αφή, ακοή

Στα παραδείγματα Weather Project, Hormonarium και Blur Building πραγματοποιείται μίμηση κλιματικών συνθηκών με χρήση τεχνολογικών μέσων. Παρόλ' αυτά, αυτό συμβαίνει με τρεις διαφορετικούς τρόπους:

α) στο Blur Building γίνεται μίμηση του φυσικού περιβάλλοντος **μέσα στο οποίο είναι τοποθετημένο** το κτίριο. Έτσι το κτίριο μιμείται σε μεγάλο βαθμό τις κλιματικές συνθήκες (ομίχλη, υγρασία λόγω της λίμνης), εντασσόμενο πλήρως στο φυσικό περιβάλλον. Οι αντιδράσεις των επισκεπτών είναι ανάλογες με αυτές σε πραγματικές συνθήκες ομίχλης.

β) στο Weather Project γίνεται μίμηση κλιματικών συνθηκών, αλλά σε έναν **εσωτερικό χώρο**. Τα στοιχεία που δημιουργούν την ατμόσφαιρα μιμούνται τα φυσικά (χρώμα του τεχνητού φωτός/ήλιος, ατμός/υγρασία), αλλά ταυτόχρονα συνδυάζονται με στοιχεία εμφανώς τεχνητά (καθρέφτης στην οροφή) δίνοντας στο χώρο τη διάσταση του ονειρικού. Εκτός από την επίκληση στην αίσθηση της όρασης, τα μέσα που χρησιμοποιούνται απευθύνονται και στο **υποσυνείδητο**. Το άτομο ενώ αντιλαμβάνεται την "ψευδαίσθηση" του χώρου, έχει όντως την εντύπωση ότι βρίσκεται σε έναν ηλιόλουστο χώρο, με αντίστοιχα αποτελέσματα

στη διάθεσή του.

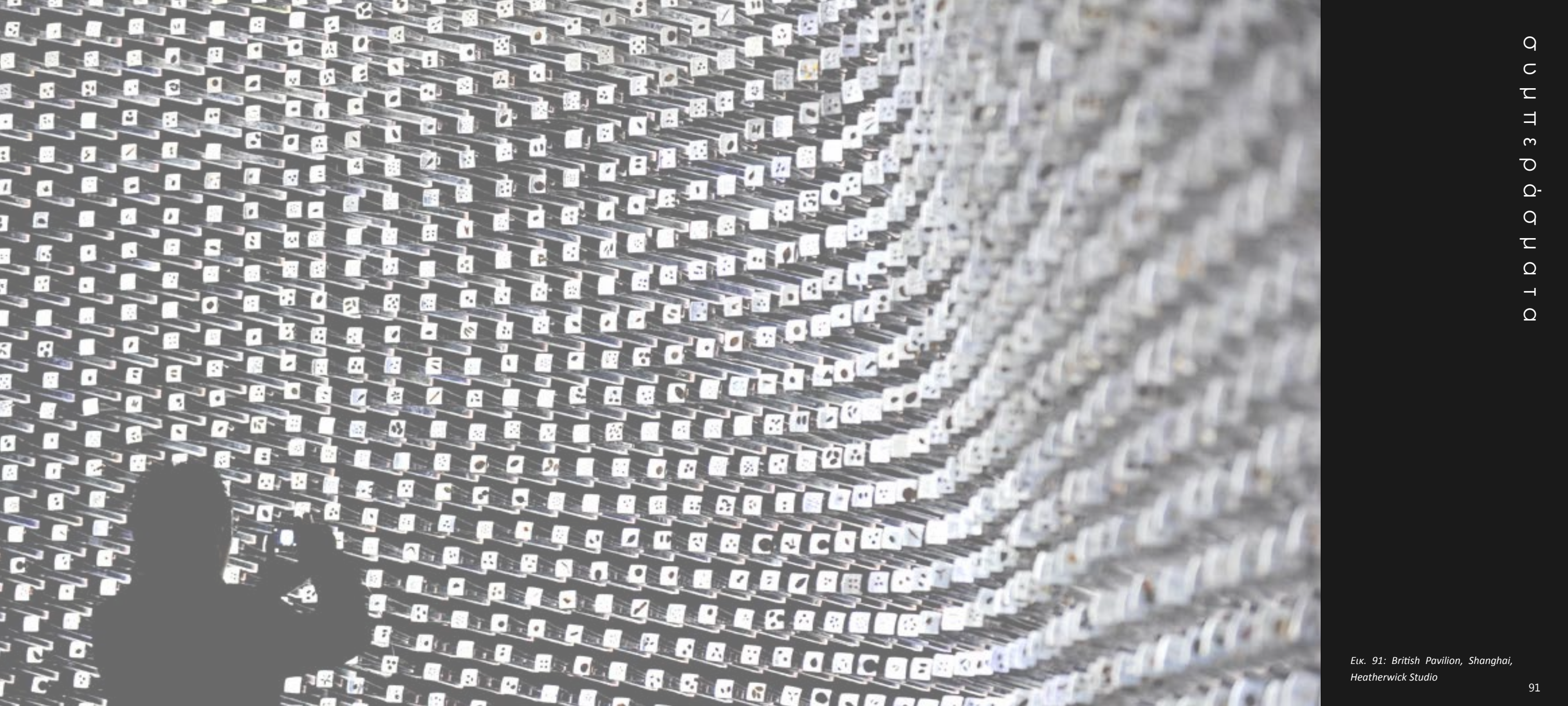
γ) στο Hormonogram συνδυάζονται στοιχεία του φυσικού περιβάλλοντος (φως και αέρας αλπικού κλίματος κτλ) χωρίς όμως να υπάρχει μίμηση του αντίστοιχου φυσικού τοπίου. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στη επίδραση των φυσικών φαινομένων **απευθείας στο ορμονικό σύστημα** του χρήστη. Ο επισκέπτης δεν αντιλαμβάνεται τους λόγους για τους οποίους επηρεάζεται η διάθεσή του, καθώς τα τεχνητά αυτά συστήματα επιδρούν υποσυνείδητα στο ορμονικό, νευρικό και ενδοκρινολογικό του σύστημα.

Μίμηση στοιχείων διαφορετικού πολιτισμού:

Η μεταφορά τέτοιων στοιχείων, όπως στην περίπτωση του Good Feelings in Good Times και του Κήπου της Εξορίας με την ύπαρξη της ελιάς (επίκληση στην αίσθηση της όσφρησης), προκαλούν στον επισκέπτη **συναισθήματα**, καθώς δεν μπορεί να τα αναγνωρίσει σε σχέση με τα βιώματα του. Αποτελούν **νέα δεδομένα** τα οποία «εισβάλλουν» στο οικείο περιβάλλον του και δημιουργούν ατμόσφαιρα με την ύπαρξη τους και μόνο. Στην πρώτη περίπτωση προκαλούνται ανησυχία, περιέργεια ή έκπληξη, ενώ στη δεύτερη αισθήματα ελπίδας, μέσα στο κατά τα άλλα ανοίκειο περιβάλλον του Μουσείου.

Συνοψίζοντας παρατηρούμε ότι υπάρχει ποικιλία συνδυασμών μεταξύ τεχνικών, μέσων και αρχιτεκτονικών χαρακτηριστικών, τα οποία αποσκοπούν στη δημιουργία διαφορετικών συναισθημάτων ανά περίπτωση. Ένα υλικό (νερό) ή μία τεχνική (ανάκλαση) μπορεί να ενεργοποιεί ταυτόχρονα διαφορετικές αισθήσεις, γεγονός που τα καθιστά **συναισθησιακά μέσα** [βλ. παραπομπή 56].

Στην περίπτωση των γλυπτικών έργων η ενεργοποίηση των αισθήσεων αφής, ακοής, γεύσης, όσφρησης, γίνεται τις περισσότερες φορές **έμμεσα**, με κυρίαρχη την αίσθηση της όρασης. Αυτό επιτυγχάνεται με την εξαπάτηση της τελευταίας μέσω της **ψευδαισθήσης**, κάτι που δεν συναντάται σε αρχιτεκτονικά έργα. Τα αρχιτεκτονικά έργα είναι πιο σύνθετα δημιουργώντας βιώματικούς χώρους όπου συμμετέχουν πολλαπλές αισθήσεις.



Ек. 91: British Pavilion, Shanghai,
Heatherwick Studio

Η γλυπτική -αφού ενέταξε στο βασικό κορμό της την έννοια του χώρου- στρέφεται προς τη συστηματική διερεύνηση και ανάλυση αρχιτεκτονικών εννοιών και στη συνέχεια στις επιρροές που αυτές ασκούν στον επισκέπτη. Απώτερος σκοπός είναι η **συνολική βιωματική εμπειρία**. Παράλληλα, η αρχιτεκτονική με την αφαίρεση του συγκεκριμένου κτιριολογικού προγράμματος, δίνει έμφαση στη σχέση του ανθρώπου με το χώρο και κατ'έπείκταση στη **χωρική εμπειρία**.

Με τις βάσεις που τέθηκαν από το φιλοσοφικό ρεύμα της φαινομενολογίας, η εμπειρία ανάγεται σε βασικό παράγοντα σχεδιασμού και αναλύονται τα μέσα και οι τεχνικές μέσω των οποίων μπορεί να δημιουργηθεί ατμόσφαιρα.

Αφενός στη γλυπτική, η **καταστασιακή θεωρία** επαναφέρει σε πρώτο πλάνο την απτική και συνολικά αισθητηριακή κατασκευή του χώρου, ξεπερνώντας την οπτικοστρεφή προσέγγιση. Επίσης, η **τέχνη των εγκαταστάσεων** προωθεί ακόμα περισσότερο την αναζήτηση προς αυτή την κατεύθυνση, προχωρώντας σε πρακτική εφαρμογή των παραπάνω ιδεών.

Αφετέρου, αρχιτέκτονες που ενστερνίζονται τις βασικές αρχές των φαινομενολόγων, στρέφουν το ενδιαφέρον τους στο χρήστη και τη συμμετοχή όλων των αισθήσεων του στην αντιληπτική διαδικασία, τονίζοντας τη σημασία της επανακατοίκησης του χώρου μέσω της βιωματικής προσέγγισης.

Παρά τις διαφορές στην προσέγγιση ενός αρχιτεκτονικού θέματος, παρατηρούμε ότι οι αρχιτέκτονες ενδιαφέρονται εξίσου για την ποιότητα των χώρων και τα συναισθήματα που μεταδίδονται στον επισκέπτη. Σήμερα «η οπτική κατοίκηση του χώρου δεν αρκεί, αλλά απαιτείται μια βαθύτερη εμπειρία η οποία θα βασίζεται και στις υπόλοιπες αισθήσεις. Έτσι οι αρχιτέκτονες και οι γλύπτες δημιουργούν περιβάλλοντα που θα κάνουν τον άνθρωπο να αντιληφθεί, να κατανοήσει το χώρο και να δημιουργήσει μία νέα σχέση μαζί του».⁶⁰

Στα παραδείγματα που έχουμε αναλύσει, τα οποία δεν καλύπτουν παρά ενδεικτικά

60 Hill Jonathan, Immaterial Architecture, Routledge, London, 2006, p 97

τους πειραματισμούς που γίνονται σε σχέση με το χώρο, αποδεικνύεται ότι τα μέσα που χρησιμοποιούνται για την αφύπνιση των αισθήσεων και την κατασκευή ατμόσφαιρας είναι κοινά και εφαρμόζονται εξίσου τόσο σε γλυπτικά, όσο και σε αρχιτεκτονικά έργα. Τέτοια μέσα είναι το φως, η υλικότητα, η ακουστική, που ανάλογα με τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά του χώρου (δηλαδή την κλίμακα, τα όρια, τα υλικά) και συνδυαζόμενα με διαφορετικούς τρόπους, μπορούν να παράξουν πολύ διαφορετικά αποτελέσματα στον ατμοσφαιρικό χώρο.

Παρατηρούμε, όμως, ότι στην περίπτωση των αρχιτεκτονικών έργων με συγκεκριμένη λειτουργία (Θέρμες, Bruder Klaus Kapelle, Εβραϊκό Μουσείο) γίνεται επίκληση σε περισσότερες από μία τεχνικές, ώστε να διαμορφωθεί ο εκάστοτε χώρος ανάλογα με το συναίσθημα που επιθυμεί ο αρχιτέκτονας να μεταδώσει στον επισκέπτη. Αυτό συμβαίνει λόγω της συνθετότητας που παρουσιάζουν τόσο σε επίπεδο χρήσεων, όσο και σε επίπεδο μεγέθους, καθώς και του **ολιστικού χαρακτήρα** τους. Όπως παρατηρεί και ο Steven Holl “μόνο η αρχιτεκτονική είναι ικανή να αφυπνίσει ταυτόχρονα όλες τις αισθήσεις και να αναμετρηθεί με την πολυπλοκότητα της αντίληψης.”⁶¹

Στα γλυπτικά έργα συναντώνται συχνά τεχνικές που απευθύνονται στην όραση και αποσκοπούν στη δημιουργία **ψευδαισθήσης**, ώστε να ενεργοποιηθούν **έμμεσα** οι υπόλοιπες αισθήσεις (αφή, ακοή, όσφρηση, γεύση). Αντιθέτως, στα αρχιτεκτονικά έργα, χρησιμοποιούνται τεχνικές για την **άμεση** διέγερση των υπόλοιπων αισθήσεων, με ταυτόχρονη υποβάθμιση της όρασης μέσω της **μείωσης της έντασης του φωτός**. Στους αρχιτεκτονικούς χώρους η ψευδαισθήση αποφεύγεται.

Στα γλυπτικά έργα, αλλά και στα αρχιτεκτονικά περίπτερα, γίνεται διερεύνηση κυρίως μίας τεχνικής ή ενός μέσου για δημιουργία ατμόσφαιρας. Μπορούν να αντιμετωπιστούν ως **εφαρμοσμένη πειραματική αρχιτεκτονική**, η οποία συμβάλλει στην εξαγωγή συμπερασμάτων για τις αντιδράσεις του θεατή σε συγκεκριμένες συνθήκες. Τα «πειράματα» που γίνονται σε σχέση με το φως, την ανάκλαση, την κλίμακα κτλ, μπορεί να απορροφηθούν αργότερα επιτυχώς από

61 Steven Holl, Questions of Perception – Phenomenology of Architecture

αρχιτεκτονικά έργα⁶². Παράλληλα, έργα όπως του Roman Ondak, στα οποία γίνεται μεταφορά στοιχείων ικανών να ανατρέψουν μία δεδομένη κατάσταση με αποτελέσματα στον ψυχικό κόσμο του θεατή, αποδεικνύουν τη δύναμη της υποσυνείδητης γνώσης⁶³, ανοίγοντας νέους δρόμους στους τρόπους και διαδικασίες αφύπνισής της.

Αξιοσημείωτος είναι επίσης ο τρόπος επίκλησης των “πρωτόγονων αντιδράσεων” του ανθρώπου. Σε ορισμένα έργα η επίκληση γίνεται μέσω των **φυσικών στοιχείων** (φως, θερμοκρασία) και με τη χρήση **τοπικών φυσικών υλικών**. Αυτό συμβαίνει στα πλαίσια της “φαινομενολογικής” αρχιτεκτονικής η οποία προσπαθεί να αφυπνίσει την υπάρχουσα υποσυνείδητη γνώση, καθώς και το πνεύμα του τόπου (genius loci).

Παράλληλα, σε άλλα έργα, (κυρίως σε εγκαταστάσεις, μόνιμες ή προσωρινές) προκειμένου να γίνει επίκληση στις “πρωτόγονες αντιδράσεις” χρησιμοποιούνται **εξελιγμένα τεχνολογικά μέσα**. Πρόκειται για μία τάση που επιβεβαιώνει πως ο άνθρωπος αναζητά νέους τρόπους αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον του, καθώς αντιλαμβάνεται ότι η σχέση του σώματος με το φυσικό κόσμο έχει περιοριστεί αισθητά. Τα τεχνολογικά μέσα χρησιμοποιούνται για να αφυπνίσουν αισθήσεις ή και λειτουργίες του ανθρώπινου οργανισμού, ώστε να δημιουργηθούν νέες σχέσεις με τον περιβάλλοντα χώρο.

Παρατηρούμε, λοιπόν, τα τελευταία χρόνια μία στροφή σε σχέση με την αντιμετώπιση του αρχιτεκτονικού χώρου. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στη δημιουργία χώρων, η αντίληψη των οποίων πραγματοποιείται με την **ενεργοποίηση** όλων των **ανθρώπινων αισθήσεων**. Στόχος είναι πλέον η

62 Το ρόλο αυτό των σύγχρονων καλλιτεχνών παρατηρεί και ο Robert Irwin: «Ίσως ο μελλοντικός ρόλος του καλλιτέχνη θα είναι να δρα άμεσα ως ο ρυθμιστής των ποιότητων της ζωής μας. Ποιότητα όχι με την έννοια του συμπληρωματικού όπως είναι τώρα, αλλά με εκείνη του κριτηρίου για όλα τα ζητήματα του σχεδιασμού.» Robert Irwin “Cullilan lectures” 1978

63 Βλ. Παραπομπή 36

παραγωγή βιωματικών χώρων που θα ικανοποιούν τις ανάγκες και την αισθητική του ανθρώπου.

Άμεση σχέση, βέβαια, έχει το πολιτικό και οικονομικό σύστημα κάθε εποχής. Στην εποχή μας, η οικονομική κρίση έχει επηρεάσει μεγάλο ποσοστό του πληθυσμού και αποτελεί σίγουρα έναν παράγοντα που μεταβάλλει τις αξίες και τις προτεραιότητες που δίνονται στην αρχιτεκτονική σύνθεση.



Εκ. 92: Olafur Eliasson, Your Rainbow Panorama

φαινομενολογία

Φαινομενολογία είναι το φιλοσοφικό ρεύμα το οποίο με σημείο εκκίνησης την εμπειρία των φαινομένων (αυτό που αποτυπώνεται ως συνειδητή εμπειρία), επιχειρεί να εξάγει τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της εμπειρικής διαδικασίας και την οντότητα των εμπειριών μας. Η βάση της φαινομενολογίας είναι η αρχή της επιστροφής στην αληθινή υπόσταση των πραγμάτων. Είναι ένα φιλοσοφικό κίνημα των αρχών του 20ου αιώνα, το οποίο ωθείται από την κεντρική διάθεση του να δέχεται τα πράγματα όπως είναι. Τα πρώτα της χρόνια η φαινομενολογία χρησιμοποιούσε σαν σύνθημα τη φράση: «Πίσω στα ίδια τα πράγματα!». Είναι ένα κίνημα το οποίο φέρνει τη φιλοσοφία και πάλι σε επαφή με τα καθημερινά πράγματα. Ιδρυτής του κινήματος της φαινομενολογίας είναι ο Edmund Husserl (1859-1938). Το έργο του Λογικές Έρευνες μπορεί να θεωρηθεί ως η αρχική δήλωση του κινήματος. Άνθησε κυρίως στη Γερμανία και στη Γαλλία με σημαντικότερους εκπροσώπους τον Heidegger στη Γερμανία και τους συγγραφείς Emmanuel Levinas, Jean-Paul Sartre, Maurice Merleau-Ponty και Paul Ricoeur στη Γαλλία. Η φαινομενολογία επηρέασε και πολλά άλλα φιλοσοφικά και πολιτισμικά ρεύματα, όπως η ερμηνευτική, ο στρουκτουραλισμός, ο λογοτεχνικός φορμαλισμός και η αποδόμηση. Κατά τη διάρκεια όλου του 20ου αιώνα υπήρξε το σημαντικότερο μέρος αυτού που ονομάζεται ευρωπαϊκή φιλοσοφία, όπως αυτή αντιτίθεται στην αναλυτική παράδοση η οποία έχει καταστεί ο κυρίαρχος τύπος φιλοσοφίας στην Αγγλία και τις Ηνωμένες Πολιτείες.

Σύμφωνα με τον Robert Sokolowski η φαινομενολογία είναι η μελέτη της ανθρώπινης εμπειρίας και του τρόπου με τον οποίο μας παρουσιάζονται τα πράγματα μέσα σε αυτή την εμπειρία και δια της εμπειρίας. Επιχειρεί να αποκαταστήσει το νόημα της φιλοσοφίας που βρίσκουμε στον Πλάτωνα, σχετικά με το δίπολο ιδέας-αντικειμένου. Η φαινομενολογία δείχνει ότι ο νους είναι κάτι το δημόσιο, ότι ενεργεί και εμφανίζεται σε ανοιχτό χώρο και όχι μόνο μέσα στα δικά του όρια¹.

Φαινομενολογία [α.: phenomenology, γ.: phenomenologie, γρ.: Phenomenologie, ιτ.: fenomenologia]

Ο όρος «φαινομενολογία» εισήχθη στη φιλοσοφική γραμματεία το 18ο αιώνα από το Λάμπερτ, για να δηλωθεί η διδασκαλία της αισθητής εμπειρίας, το πώς, ορισμένως, παρίστανται μέσα μας τα πράγματα, το πώς, δηλαδή, μέσω των αισθήσεων φαίνονται να είναι τα τελευταία αυτά. Ο Καντ, εξάλλου, στο πλαίσιο της διδασκαλίας της φαινομενολογίας ανέλυσε τη φαινομενική διάσταση των αισθητών πραγμάτων της εμπειρίας, κατ' αντιδιαστολή προς τον α-πριόρι χαρακτήρα των προϋποθέσεων της τελευταίας αυτής -ήγουν των μορφών της εποπτείας του χρόνου και του χώρου και των κατηγοριών του νου. Ο όρος «φαινομενολογία» χρησιμοποιήθηκε, επίσης, από το Χέγκελ εν σχέσει προς την ιστορική διαδρομή του πνεύματος. Η φαινομενολογία του πνεύματος, κατά το Χέγκελ, συνίσταται στην περιγραφή των διαφόρων φάσεων του πνεύματος κατά τα στάδια της ανάπτυξής του -από την κατώτατη βαθμίδα του, το στάδιο όπου το πνεύμα, έχοντας εκπέσει από την καθεαυτότητά του, αντιπαράτίθεται στην ύλη, έως την ανώτατη βαθμίδα, την κατάσταση του απολύτου, όπου, το πνεύμα, έχοντας ξεπεράσει όλες τις αντιθέσεις του, επιστρέφει στον εαυτό του, γίνεται αὐταρκές και, κατ' επέκταση, ως μη εξαρτώμενο από οτιδήποτε άλλο έξω από τον εαυτό του, καθίσταται ελεύθερο, για να πραγματοποιηθεί, έτσι, ο τελικός σκοπός της ιστορίας, που δεν είναι άλλος από την επίτευξη της απεριόριστης ελευθερίας του πνεύματος. Κατά τον 20ο αιώνα, ο όρος «φαινομενολογία» συνδυάστηκε αποκλειστικά σχεδόν με τη μέθοδο, την οποία εισηγήθηκε ο Χούσερλ. Η μέθοδος της φαινομενολογίας, κατά το Χούσερλ, συνίσταται στην περιγραφή των δεδομένων της συνείδησης σε ένα πρωτογενές και προεμπειρικό στάδιο, σε ένα

¹ Εισαγωγή στη Φαινομενολογία, Robert Sokolowski, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Πατρών, 2003

στάδιο κατά το οποίο τα πράγματα αντιμετωπίζονται από τη συνείδηση όπως ακριβώς φαίνονται, ως καθαρά φαινόμενα, ανεξάρτητα από οποιαδήποτε αναφορά της συνείδησης στις αιτίες που τα προκάλεσαν, ανεξάρτητα από συναφείς συναισθηματικές καταστάσεις της συνείδησης και από τις διαφόρου τύπου κρίσεις και αναλύσεις, με τις οποίες σε κάποια μεταγενέστερη φάση η συνείδηση τα συναρτά. Το αίτημα του Χούσερλ «πίσω στα πράγματα» αυτό το νόημα έχει: να αποσυσχετίσει η συνείδηση τα δεδομένα της από συναισθηματικές καταστάσεις, κρίσεις, αναλύσεις και οποιεσδήποτε άλλες διαδικασίες, οι οποίες, πέφτοντας σαν σκιές πάνω σε εκείνα, την εμποδίζουν να τα δει καθαρά. Για το Χούσερλ, τα πράγματα -ως καθαρά φαινόμενα, ως υπάρξεις που υφίστανται όπως ακριβώς φαίνονται στη συνείδηση, ανεξάρτητα από κρίσεις, αναλύσεις, συναισθήματα κ.ά.- είναι ήδη εκεί ως ένας κόσμος προσυλλογιστικός και προεγνωστικός, πριν δηλαδή η συνείδηση έλθει να τα συνδυάσει με τις αιτίες των, πριν τα αναλύσει, πριν τα κρίνει και τα εντάξει σε διάφορες ενότητες. Εν συνεχεία, πρώτα, μέσω της φαινομενολογικής αναγωγής και, κατόπιν, μέσω της ειδητικής αναγωγής, η συνείδηση επιχειρεί να αχθεί στην θέα των ουσιών [Wesensschau], στη σύλληψη των σταθερών και αναγκαίων δομών των πραγμάτων, οι οποίες παραλληλίζονται, κατά το Χούσερλ, προς τις ιδέες του Πλάτωνος, των οποίων αντίγραφα και αναπαραστάσεις είναι τα φαινόμενα, τα πράγματα που συλλαμβάνουμε μέσω των αισθήσεων μας. Εκτός από το Χούσερλ, άλλοι φιλόσοφοι επίσης του 20ού αιώνα, όπως ο Σέλερ, ο Νικολάι Χάρτμαν, ο Χάιντεγκερ, ο Σαρτρ ή ο Μερλώ-Ποντου, υιοθέτησαν τη διδασκαλία της φαινομενολογίας προσαρμόζοντάς την ο καθένας των στο δικό του φιλοσοφικό πρόγραμμα.

Αλληγορία του σπηλαίου

Jan Saenredam, 1604

Η Πολιτεία περιλαμβάνει την Αλληγορία του σπηλαίου, με την οποία ο Πλάτων εξηγεί τη Θεωρία των Ιδεών του. Μια ομάδα ανθρώπων ζουν σε ένα σπήλαιο όλη τους τη ζωή, αλυσοδεμένοι σε έναν τοίχο, χωρίς να μπορούν να δουν έξω από το σπήλαιο, ούτε να δουν πίσω τους, όπου βρίσκεται μια φλόγα που φωτίζει τα αντικείμενα που κινούνται και ρίχνει τις σκιές τους στα τοιχώματα του σπηλαίου. Οι φυλακισμένοι αρχίζουν να αποδίδουν αυτά τα σχήματα με όρους και έννοιες, ενώ πιστεύουν ότι οι σκιές αυτές είναι πραγματικές. Το ότι οι φυλακισμένοι, ωστόσο, μπορούν να δουν μόνο τις σκιές αυτές, δε σημαίνει ότι ο υπαρκτός κόσμος περιορίζεται μόνο μέσα στο σπήλαιο. Ο κόσμος μέσα στο σπήλαιο εκφράζει την εμμονή στα "αισθητά πράγματα", όσων μπορούν οι άνθρωποι να αντιληφθούν με τις αισθήσεις τους, ενώ η άνοδος στον πραγματικό κόσμο και η όραση των αληθινών Ιδεών υπό το φως του Ήλιου οδηγούν στην εναρμόνιση των τριών τμημάτων της ψυχής και την ενδυνάμωση του λογιστικού.²

² http://el.wikipedia.org/wiki/Πολιτεία_του_Πλάτωνα



Βιβλία

Zumthor, Peter, *Atmospheres- Architectural Environments Surrounding objects*, Birkhäuser-Publishers for Architecture, Basel, 2006

Zumthor, Peter, *Thinking Architecture*, Birkhäuser-Publishers for Architecture, Basel, 2006

Rasmussen, Steen Eiler, *Experiencing Architecture*, The MIT Press, 1959

Hauser, Sigrid/Zumthor, Peter, *Peter Zumthor – Therme Vals*, Scheidegger & Spiess, 2007

Merleau-Ponty, Maurice, *Phénoménologie de la Perception*, Gallimard, 1945

Pallasmaa, Juhani, *The Eyes of the skin: Architecture and the senses*, Wiley Academy, 2005

Gafolaro, Luca, *Artscapes: art as an approach to contemporary landscape*, Barcelone: G.Gili, 2003

Domino, Christophe, *A ciel ouvert, l' art contemporain a l' echelle du paysage*, Paris, Scala, 2005

Dan Graham : œuvres 1965-2000, Musee d' Art Moderne de la ville de Paris, Paris : Paris- Musees, 2001

Johnston, Pamela/Hatton, Brian, *Dan Graham : Architecture*, London : Architectura Association 1997

Francis, Mark/Colomina, Beatriz/Pelzer, Birgit, *Dan Graham*, London, Phaidon, 2001

Steven, Holl, *Luminosity/Porosity*, Tokyo, TOTO, 2006

Bruderlin, Markus, *ArchiSculpture: dialogues between architecture and sculpture from the 18th century to the present day*, Ostfildern-Ruit, 2004

Architecture-sculpture, Collections FRAC et Centre Pompidou, Orleans, 2008

Objects to be destroyed: the work of Gordon Matta-Clark, Cambridge, 2000

Abrams, N. Harry, *Art in the 21st century*, INC publishers, New York, 2001
Barbara Anna, *Invisible Architecture*, Skira, Milano, 2006

Hill, Jonathan, *Immaterial Architecture*, Routledge, London, 2006

Koolhaas, Rem, *Delirious New York*, New York, 1994

Causey, Andrew, *Sculpture since 1945*, Oxford History of Art, 1998

Schneider, Bernhard, *Daniel Libeskind Jewish Museum*, Prestel

Blurring the Boundaries- Installation Art 1969-1996, Museum of Contemporary Art, San Diego, 1997

Turrell, James, *Roden Crater*, ARC Musee d' Art Moderne de la ville de Paris, 1983

Potts, Alex, *The sculptural imagination : Figurative, Modernist, Minimalist*, Yale University Press, New Haven and London, 2000

Norris, Christopher, Benjamin, Andrew, *What is Deconstruction*, 1996

Tschumi, Bernard, *Architecture and Disjunction*, The MIT Press Paper Back Edition, Cambridge, Massachusetts, 1996

McDonough, Tom, *Guy Debord and the Situationists International: Texts and Documents*, October Books, 2004

Sokolowski, Robert, *Εισαγωγή στη Φαινομενολογία*, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Πατρών, Πάτρα, 2003

Heidegger, Martin, *Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι*, Εκδόσεις Πλέθρον, 2008

Pallasmaa, Juhani. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, Chichester: John Wiley & Sons

Nicklin, Hannah, *The Situationists: Phenomenology and Pervasive Gaming: New Narrative Strategies*, January 25, 2010

Άρθρα

Κωνσταντόπουλος, Ηλίας, *Η αρχιτεκτονική στη σύγχρονη γλυπτική*, Θέματα Χώρου και Τεχνών, 34/2003, σελ. 130

Debord Guy, *Introduction to a Critique of Urban Geography*, Les Lèvres Nues #6, 1955

Peter Zumthor, συνέντευξη με τον Andreas Schiendorfer, CS-Online Publications

Διαλέξεις

Τα δυσδιάκριτα όρια μεταξύ γλυπτικής και αρχιτεκτονικής, Αλεξανδράκη Χριστίνα, Τσούνη Κάτια, 2006/99

Ο χώρος των αισθήσεων, Λαμπαδά Αγγελική, Πατσαλίδου Μαρία-Σιλένα, 2011/124

Ανοίκιο και χώρος, Γιοβάνη Αλεξάνδρα, Ανδρουλάκη Ελευθερία, 2010/80

Χατζηφώτη Όλγα, Χρυσανθοπούλου Χριστίνα, Καταστασιακή Διεθνής για Αρχιτέκτονες, 2011

Διαδουκτιακοί Τόποι

<https://www.google.gr/>

<http://www.wikipedia.org/>

<http://www.archdaily.com/>

<http://www.designboom.com/>

<http://www.dezeen.com/>

<http://www.abiboo.com/arch/quick-tour-through-phenomenological-thinking-in-architecture>
[quick-tour-through-phenomenological-thinking-in-architecture](http://www.abiboo.com/arch/quick-tour-through-phenomenological-thinking-in-architecture)

<http://archinect.com/features/article/96362/philippe-rahm-part-1.7.9.2011>

<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/313>

<http://anish Kapoor.com/322/Cloud-Gate.html>

<http://litmed.med.nyu.edu/Annotation?action=view&annid=10411>

<http://prostheticaesthetics.wordpress.com/2012/10/03/on-anish-kapoor-part-2-from-microcosm-to-narcissism/>

<http://www.samrohn.com/360-panorama/inside-the-cloud-gate-chicago/>

<http://rodencrater.com/james>

<http://www.theasc.com/blog/2012/08/13/james-turrell-and-rodencrater-we-are-light-eaters/>

http://www.metropolismag.com/html/content_0800/tur.htm

<http://www.jmberlin.de/main/EN/04-About-The-Museum/01-Architecture/01-libeskind-Building.php>

<http://daniel-libeskind.com/projects/jewish-museum-berlin>

<http://openbuildings.com/buildings/blur-building-profile-2257#>

<http://toildrop.com/2010/12/homonorium/>

<http://filosofyeap.blogspot.gr/>

<http://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>

<http://www.cddc.vt.edu/sionline/>

http://www.greekarchitects.gr/site_parts/doc_files/Psychogeography.pdf