



Πρωτοποριακά Περιβάλλοντα για Νέες Πειραματικές Συνθήκες Συνεστίασης



Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων | Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Ακαδημαϊκό Έτος; 2020-2021 | Ερευνητική Εργασία

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Κορίνα Φιλοξενίδου | Ονοματεπώνυμο: Ευφροσύνη Καούλλα

Ευχαριστίες

Θέλω να ευχαριστήσω και να εκφράσω την εκτίμηση μου στην επιβλέπουσα καθηγήτρια μου κ. Φιλοξενίδου, για την βοήθεια και την στήριξη της κατά τη διάρκεια της σύνταξης της ερευνητικής εργασίας, καθώς και για τις γνώσεις που μου πρόσφερε κατά τη διάρκεια των φοιτητικών μου χρόνων.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένεια μου, στον φίλο μου και στις φίλες μου για την υπομονή και την στήριξη τους όλο αυτό το διάστημα.

Περίληψη

Η παρούσα ερευνητική διερευνά τον τρόπο με τον οποίο συνδέονται η αρχιτεκτονική με τη γαστρονομία και τις διαδικασίες της προετοιμασίας και της κατανάλωσης του φαγητού.

Ο άνθρωπος από πάντα είχε το ένστικτο της επιβίωσης. Η εύρεση φαγητού και η στέγη αποτελούσαν ανέκαθεν πρωταρχικές του ανάγκες. Οι σύγχρονες εξελίξεις στην γαστρονομία, την τεχνολογία και την αρχιτεκτονική, στη συνθήκη της καταναλωτικής κοινωνίας προωθούν νέες τάσεις και επιθυμούν να εξυψώσουν τη διαδικασία του φαγητού, από μια καθημερινή πράξη επιβίωσης, σε μια εμπειρία που προκαλεί ψυχική ευεξία και αισθητηριακή διέγερση.

Ο χώρος προετοιμασίας, και κατανάλωσης φαγητού από την παλαιολιθική εστία ως τη σημερινή «ανοιχτή» κουζίνα αποτελεί ένα τόπο οικειότητας, χαλάρωσης και συναναστροφής. Όμως αυτές οι ποιότητες υπονομεύονται από τις νέες συνήθειες που προκύπτουν από την έλλειψη χρόνου, τη διάσπαση, ακόμα και την απομόνωση που χαρακτηρίζουν τις σύγχρονες συνθήκες ζωής και εργασίας, όπως αυτές διαμορφώνονται σε μια εποχή κυριαρχίας του διαδικτύου και διαρκούς καταιγισμού πληροφορίας.

Η παλιά καθημερινή συνήθεια της οικογενειακής συνεστίασης, υποκαθίσταται σταδιακά από γρήγορα και συχνά μοναχικά γεύματα, που πολλές φορές συμβαίνουν μέσα στο εργασιακό περιβάλλον. Από την άλλη σε μια προσπάθεια να ξαναγίνει ελκυστική η διαδικασία του φαγητού και με την συμβολή των νέων εξελίξεων στη γαστρονομία, την τεχνολογία αλλά και την αρχιτεκτονική, η οικονομία της εστίασης, προτείνει συνεχώς νέες εμπειρίες που σκοπεύουν να αναδείξουν τη γαστρονομία ως μια

πιο γενικευμένη εμπειρία και έρχονται να ενισχύσουν τον κοινωνικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα της κατανάλωσης του φαγητού.

Η εργασία αυτή διερευνά τα στιγμιότυπα από την ιστορία της μαγειρικής που παρακινούν την εξέλιξη στον χώρο της εστίασης και τους τρόπους με τους οποίους η αρχιτεκτονική συνεισφέρει στη δημιουργία χώρων που αποτελούν ένα νέο, ελκυστικό περιβάλλον φαγητού. Μέσα από τη βιβλιογραφία και τη μελέτη υλοποιημένων περιπτώσεων, θα διαπιστωθεί ότι οι διαφορετικές εμπειρίες που προσφέρουν οι εναλλακτικοί χώροι εστίασης, μπορούν να αποτελέσουν πόλο έλξης και να επαναφέρουν τη σημασία της συνεστίασης.

Brief

The research is about the way architecture and gastronomy coexist and cooperate and the procedures of food preparation and food consumption.

Mankind has always had the instinct of survival. Finding food and shelter have always been his primary needs. Modern developments in gastronomy, technology and architecture, in the condition of consumerism, promote new trends and want to elevate the process of eating from, an act of survival, to an experience that causes mental fulfillment and sensory stimulation.

The place of preparation and consumption of food from the Paleolithic hearth to the current "open" kitchen is a place of intimacy, relaxation and socializing. But these qualities are undermined by the new habits that form due to the lack of time, the fragmentation, and even the isolation that characterize modern living and working conditions, as they are shaped in the age of internet domination and constant information storms.

The old daily habit of family gatherings is gradually being replaced by fast and often lonely meals, which occur in the work environment. On the other hand, in order to make the food process attractive again and with the contribution of new developments in gastronomy, technology and architecture, the food industry constantly proposes new experiences that aim to highlight gastronomy as a more generalized experience and comes to enhance the social and entertaining aspect of food consumption.

This study explores moments from the history of cooking that motivate developments in the catering industry and the ways in which architecture contributes to the creation of spaces that

constitute a new, attractive dining environment. Through the bibliography and the study of implemented cases, it will be ascertained that the different experiences offered by the alternative dining spaces, can be a pole of attraction and restore the importance of the gathering.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....σελ.10-12	
Κεφάλαιο Πρώτο: Οι διάφορες πτυχές του φαγητού..... σελ.14	
Οι συνήθειες του ανθρώπου γύρω από το φαγητό.. σελ.15-18	
Από τη φωτιά στη σύγχρονη εποχή..... .σελ. 19-28	
Κεφάλαιο Δεύτερο: Η εξέλιξη της γαστρονομίας.....σελ. 30	
Άνοδος των εστιατορίων.....σελ.31-34	
Μοριακή Γαστρονομία.....σελ.35,36	
Κεφάλαιο Τρίτο: Αρχιτεκτονική και Διάδραση.....σελ.38	
Διάδραση.....σελ.39-48	
Αισθήσεις.....σελ.49-51	
Υλοποιημένοι Χώροι Εστίασης.....σελ.52-68	
Κεφάλαιο Τέταρτο: Διαγωνισμοί, Εκθέσεις, Εργαστήρια...σελ.70	
COOK8.....σελ.72-78	
Εκθέσεις και Εργαστήρια.....σελ.79-85	
Συμπεράσματα.....σελ.87-93	
Βιβλιογραφία.....σελ.95-112	

Εισαγωγή

Η παρούσα ερευνητική διερευνά τον τρόπο με τον οποίο συνδέονται η αρχιτεκτονική με τη γαστρονομία και τις διαδικασίες της προετοιμασίας και της κατανάλωσης του φαγητού.

Ο άνθρωπος από πάντα είχε το ένστικτο της επιβίωσης. Η εύρεση φαγητού και η στέγη αποτελούσαν ανέκαθεν πρωταρχικές του ανάγκες. Οι σύγχρονες εξελίξεις στην γαστρονομία, την τεχνολογία και την αρχιτεκτονική, στη συνθήκη της καταναλωτικής κοινωνίας προωθούν νέες τάσεις και επιθυμούν να εξυψώσουν τη διαδικασία του φαγητού, από μια καθημερινή πράξη επιβίωσης, σε μια εμπειρία που προκαλεί ψυχική ευεξία και αισθητηριακή διέγερση.

Ο χώρος προετοιμασίας, και κατανάλωσης φαγητού από την παλαιολιθική εστία ως τη σημερινή «ανοιχτή» κουζίνα αποτελεί ένα τόπο οικειότητας, χαλάρωσης και συναναστροφής. Όμως αυτές οι ποιότητες υπονομεύονται από τις νέες συνήθειες που προκύπτουν από την έλλειψη χρόνου, τη διάσπαση, ακόμα και την απομόνωση που χαρακτηρίζουν τις σύγχρονες συνθήκες ζωής και εργασίας, όπως αυτές διαμορφώνονται σε μια εποχή κυριαρχίας του διαδικτύου και διαρκούς καταιγισμού πληροφορίας.

Η παλιά καθημερινή συνήθεια της οικογενειακής συνεστίασης, υποκαθίσταται σταδιακά από γρήγορα και συχνά μοναχικά γεύματα, που πολλές φορές συμβαίνουν μέσα στο εργασιακό περιβάλλον. Από την άλλη σε μια προσπάθεια να ξαναγίνει ελκυστική η διαδικασία του φαγητού και με την συμβολή των νέων εξελίξεων στη γαστρονομία, την τεχνολογία αλλά και την αρχιτεκτονική, η οικονομία της εστίασης, προτείνει συνεχώς νέες εμπειρίες που σκοπεύουν να αναδείξουν τη γαστρονομία ως μια πιο γενικευμένη εμπειρία και έρχονται να ενισχύσουν τον κοινωνικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα της κατανάλωσης του φαγητού.

Η εργασία αυτή διερευνά τα στιγμιότυπα από την ιστορία της μαγειρικής που παρακινούν την εξέλιξη στον χώρο της εστίασης και τους τρόπους με τους οποίους η αρχιτεκτονική συνεισφέρει στη δημιουργία χώρων που αποτελούν ένα νέο, ελκυστικό περιβάλλον φαγητού. Μέσα από τη βιβλιογραφία και τη μελέτη υλοποιημένων περιπτώσεων, θα διαπιστωθεί ότι οι διαφορετικές εμπειρίες που προσφέρουν οι εναλλακτικοί χώροι εστίασης, μπορούν να αποτελέσουν πόλο έλξης και να επαναφέρουν τη σημασία της συνεστίασης.

Για να διεξαχθούν τα κατάλληλα συμπεράσματα και να έχουν την απαραίτητη τεκμηρίωση, η έρευνα χωρίζεται σε τέσσερα βασικά κεφάλαια και μελετά τις συνήθειες των ανθρώπων ως προς το φαγητό, βασικές αναφορές μέσα από την ιστορία του φαγητού, την αναβάθμιση της μαγειρικής σε τέχνη και επιστήμη, την σχέση του φαγητού με την αρχιτεκτονική και τα έργα που εφαρμόζονται σύμφωνα με αυτή.

Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στις συνήθειες που αποκτούν οι άνθρωποι ως προς το φαγητό. Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται μια ιστορική αναδρομή στους χώρους παραγωγής και κατανάλωσης φαγητού. Γίνεται αναφορά στην χρήση της φωτιάς και στην εξέλιξη που προκαλεί. Παρουσιάζει την αλλαγή από φωτιά σε εστία και από εστία σε κουζίνα και καταλήγει στα σημερινά περιβάλλοντα του φαγητού, όπου καταγράφονται καταστάσεις όπως το γρήγορο φαγητό, τα έτοιμα γεύματα και η αλλαγή των καθημερινών συνθηκών, οι οποίες απομακρύνουν τον άνθρωπο από τον χώρο της κουζίνας, με αποτέλεσμα να καταφεύγει στους χώρους εστίασης.

Στο δεύτερο κεφάλαιο διερευνώνται τα ορόσημα της μαγειρικής ανάπτυξης που αποτελούν αφετηρία για την ένταξη της παραστατικότητας και της διάδρασης στον χώρο του φαγητού. Το κεφάλαιο αυτό με ένα ιστορικό άλμα μεταβαίνει από την αφετηρία των γαστρονομικών πειραματισμών, στις σημερινές πειραματικές πρακτικές. Ξεκινά με την ακμή των εστιατορίων, κυρίως μετά την γαλλική επανάσταση στην εποχή της βιομηχανοποίησης. Αναφέρεται στον πρώτο μεγάλο σεφ της Γαλλίας τον Marie Antoine Careme, ο οποίος αποτελεί σημαντικό παράγοντα στην εξέλιξη της μαγειρικής αλλά και του χώρου που την περιβάλλει. Τονίζει την αξία του σεβριρίσματος, της κινησιολογίας και της διακόσμησης του φαγητού, που σύμφωνα με αυτόν αποτελούν παράγοντες στην σκηνοθεσία και στην παρουσίαση του φαγητού, με τους μάγειρες και τους καταναλωτές να συμμετέχουν. Τον Careme ακολουθεί ο Auguste Escoffier που φέρνει μια σημαντική αλλαγή στον τρόπο σεβριρίσματος και στησίματος του φαγητού και νέους συνδυασμούς γεύσεων. Μέσα από τις αρχές που θέτουν οι σεφ στον χώρο της μαγειρικής και την ανάπτυξη της τεχνολογίας, προκύπτει η μοριακή γαστρονομία η οποία μελετά, μέσα από χημικά πειράματα διάφορους συνδυασμούς γεύσεων και υφών αλλά ταυτόχρονα μέσα από χωρικά και σχεδιαστικά πειράματα μελετά τη σχέση του χώρου με το φαγητό και πως το αντιλαμβάνεται ο άνθρωπος μέσω των αισθήσεων του.

Η έρευνα στοχεύει στην εξήγηση του τρόπου με τον οποίο η διάδραση και η χρήση των αισθήσεων, ενσωματώνονται στην διαδικασία παραγωγής και σεβριρίσματος του φαγητού και πως η αρχιτεκτονική με τη συμβολή των διαδραστικών τεχνικών, αποπειρώνται να κάνουν τους χώρους εστίασης πιο ενδιαφέροντες και ελκυστικούς. Έτσι, στο τρίτο κεφάλαιο, διευρύνεται το πεδίο της έρευνας προκειμένου να εξεταστεί η σχέση της αρχιτεκτονικής με την διάδραση και τις αισθήσεις και σε άλλα πεδία, πέραν της

γαστρονομίας. Η διάδραση φαίνεται να παροτρύνει τη συμμετοχή του ανθρώπου στον χώρο, την αλληλεπίδραση με άλλους παρευρισκόμενους και το παιχνίδι με τις αισθήσεις που προκαλεί διαφορετικές αντιλήψεις και παράγει πολλά νοήματα. Στο ίδιο κεφάλαιο ακολουθεί μια σειρά από υλοποιημένα παραδείγματα χώρων εστίασης, που χρησιμοποιούν αυτές τις τεχνικές στον υπέρτατο βαθμό και πως η εφαρμογή τους επηρεάζει τον χώρο και τον κόσμο που εξυπηρετεί.

Στο τελευταίο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στον διεθνή αρχιτεκτονικό διαγωνισμό COOK8 – Ο νέος τόπος εστίασης, που προκηρύσσεται το 2017. Στόχος του διαγωνισμού, είναι μέσα από τις συμμετοχές να αναζητηθούν διαφορετικές σχεδιαστικές επιλύσεις χώρων του φαγητού, με αφορμή να δημιουργηθεί μια αρχιτεκτονική με νόημα, που θα είναι ικανή να διατηρήσει την προσοχή του κοινού και να του προσφέρει νοητική και αισθητική ικανοποίηση. Μέσα από τις 280 συμμετοχές που υποβάλλονται, στην έντυπη έκδοση είναι καταγραμμένες 100 και χωρίζονται σε 4 κατηγορίες, βασισμένες στην ανάπτυξη και κινησιολογία του χώρου. Στο ίδιο κεφάλαιο γίνεται αναφορά σε εκθέσεις που αφορούν τη γαστρονομία, μέσα από παραδείγματα εκθεσιακών χώρων που επιχειρούν, αφενός να αναδείξουν την ιστορία της μαγειρικής τέχνης και αφετέρου να εμπλέξουν τους επισκέπτες σε ένα αισθητηριακό παιχνίδι. Εκτός από τις εκθέσεις παρατίθενται και πειραματικά εργαστήρια στα οποία δηλώνουν συμμετοχή μάγειρες, σχεδιαστές, καλλιτέχνες, αρχιτέκτονες, με σκοπό την εύρεση διαφόρων εκδοχών και συνδυασμών του φαγητού με τον χώρο.

Συμπερασματικά, μέσα από την έρευνα και την παράθεση πειραματικών τεχνικών σχεδιασμού και πρωτοποριακών χώρων, παρουσιάζεται η χρησιμότητα της διάδρασης και ο τρόπος με τον οποίο εμπλουτίζει τους χώρους εστίασης.

Κεφάλαιο Πρώτο: Οι διάφορες πτυχές του φαγητού

Οι συνήθειες του ανθρώπου γύρω από το φαγητό:

Το φαγητό είναι βιολογική ανάγκη για κάθε άνθρωπο. Διαφορετικές πτυχές του φαγητού προκύπτουν μέσα από τη συνήθεια με την οποία επιλέγει ο καθένας να το χρησιμοποιεί. Οι πτυχές του φαγητού που αναπτύσσονται στην έρευνα είναι η κοινωνική, η οικονομική και η ψυχαγωγική και παρατηρείται μέσα από την ιστορία της κουζίνας και του φαγητού, πότε και πως προκύπτουν, αλλά και πως εξυπηρετούν στην συνέχιση της εξέλιξης του και του πολιτισμού.[1]

Το φαγητό αποτελεί σημαντικό κομμάτι της κουλτούρας ενός τόπου και δίνει μια ταυτότητα στους ανθρώπους, ενώ ταυτόχρονα επηρεάζει τις κοινωνικές τους σχέσεις.[2] Σύμφωνα με τα λεγόμενα του Καρλ Ντέσεροθ στο περιοδικό Nature, οι κοινωνικές περιστάσεις μπορούν να επηρεάσουν την επιθυμία μας για φαγητό και συνήθως επικρατεί η τάση να μοιράζεται το φαγητό, με αποτέλεσμα πολλές φορές οι άνθρωποι να τρώνε λιγότερο όταν είναι με παρέα. Αυτό συμβαίνει γιατί η κοινωνική συμπεριφορά ελέγχεται από τον κορχομετωπιαίο φλοιό, που επηρεάζει και την ανάγκη του ανθρώπου για τροφή. Οι δύο αυτές συνδέσεις ενώνονται και εξαρτούνται η μία από την άλλη.[3] Το φαγητό, προωθεί την επικοινωνία και μέσω αυτού σχηματίζονται τελετουργίες και συμπεριφορές. Οι συνδαιτημόνες μπορεί να είναι από διαφορετική κοινωνική τάξη, να έχουν άλλη θρησκεία, διαφορετική κουλτούρα και η συμπεριφορά τους και τα έθιμα τους

1. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Introduction p.16
2. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London England, Chapter 5, Global Values, Local Practices p.86
3. <https://www.therapies.gr/ιατρικά-νέα/item/699-όταν-τρώμε-με-παρέα-καταναλώνουμε-μικρότερες-ποσότητες-φαγητού>
4. <https://www.clickatlife.gr/geusi/story/44246>
5. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Behaving p.27-29

να διαφέρουν στον τρόπο κατανάλωσης του φαγητού. Στην Ιαπωνία, για παράδειγμα, ρουφώντας δυνατά τα noodles από το μπολ εκφράζεται πιο άμεσα η ευχαρίστηση. Αδειάζοντας το πιάτο στην Ιαπωνία, εκδηλώνεται η ικανοποίηση και η ευγνωμοσύνη προς τον οικοδεσπότη, ενώ στην Κίνα ένα άδειο πιάτο δηλώνει αγένεια, καθώς δείχνει ότι το φαγητό που σερβιρίστηκε δεν ήταν αρκετό.[4] Η τροφή είναι ένα μέσο για τον άνθρωπο να δείξει από που έρχεται, να ταυτιστεί με κάποιους ανθρώπους και να μάθει άλλους, να δώσει ζωντάνια στις αναμνήσεις του και να εκφράσει τις προτιμήσεις του.[5]



Κορχομετωπιαίος Φλοιός

Κοινωνική Συμπεριφορά

Κατανάλωση Τροφής





Εικόνα 1: 'The Taster's unique food map of the world' (The Taster Magazine)

Η μαγειρική και το μοίρασμα της τροφής φέρνουν τους ανθρώπους πιο κοντά αλλά ταυτόχρονα αναδεικνύουν την ατομικότητα. Υπάρχουν διαφορετικές προτιμήσεις γύρω από το φαγητό. Ο καθένας επιλέγει τι θέλει να καταναλώσει και πειραματίζεται με το φαγητό του. Η μαγειρική αποτελεί ένα είδος έκφρασης και χαρακτηρίζεται σαν μορφή τέχνης.[6] Ο άνθρωπος επιθυμεί να είναι ικανοποιημένος από το φαγητό που θα καταναλώσει. Όπως ένα ζώο που έχει οξυμένες τις αισθήσεις του και το βοηθούν να αντιλαμβάνεται, έτσι και αυτός.[7] Η προετοιμασία και η κατανάλωση της τροφής, σαν μια τέχνη, ένας τρόπος έκφρασης, καλεί τον κόσμο να πειραματιστεί, να ανακαλύψει νέες γευστικές εμπειρίες και να ενισχύσει την γευστική του παλέτα. Μέσα στην ιστορία της μαγειρικής φαίνεται να κατηγοριοποιούνται οι άνθρωποι σε δύο βασικές ομάδες. Πρώτη κατηγορία είναι με συμπεριφορά νεοφοβίας, που σημαίνει ότι έχουν την τάση να καταναλώνουν την ίδια τροφή στην οποία έχουν συνηθίσει, με μια αρνητική στάση για νέες γεύσεις και εμπειρίες. Στο άλλο άκρο είναι η συμπεριφορά της νεοφιλίας, η οποία χαρακτηρίζει τους ανθρώπους που θέλουν να πειραματίζονται και να ψάχνουν συνεχώς νέους συνδυασμούς και γεύσεις και αυτή η συμπεριφορά αφορά την έρευνα.[8]

Η διαδικασία παραγωγής αλλά και κατανάλωσης του φαγητού αποκτά όλο και περισσότερο τη μορφή μιας παράστασης. Η εκτέλεση των διαδικασιών αυτών ακολουθεί μια λογική σειρά η

οποία επαναλαμβάνεται κάθε φορά για την παραγωγή του πιάτου. Είναι σαν μια σκηνοθεσία. Η διάταξη του χώρου, οι μάγειρες και οι καταναλωτές είναι μέρος του σόου.[9,10] Το φαγητό παραπέμπει σε ψυχαγωγία. Με την κατανάλωση της τροφής εκτός από την γευστική, χορταστική ευχαρίστηση που προσφέρει ήδη, παράλληλα αναζητείται κάτι να συνοδεύει το γεύμα, να αποσπά την προσοχή, να ανοίγει τις αισθήσεις, να αποτελεί αφορμή για συζήτηση και κοινωνικοποίηση. Το φαγητό και η ψυχαγωγία φαίνεται να αποτελούν ένα επιθυμητό συνδυασμό. Οι άνθρωποι επισκέπτονται ένα χώρο ψυχαγωγίας και πολλές φορές ασυνείδητα, αναζητούν τη συνοδεία του φαγητού. Όπως για παράδειγμα η επίσκεψη στον κινηματογράφο, σε ένα θέατρο, σε μια παράσταση. Ο συνδυασμός του φαγητού με την ψυχαγωγία παρατηρείται από την αρχαία Ελλάδα όπως και άλλους αρχαίους πολιτισμούς, όπου οι άνθρωποι οργάνωναν γιορτές ή συμπόσια όπως τα αποκαλούσαν, με μεγάλες ποσότητες φαγητού που τις συνόδευαν με ποτό, μουσική και χορό. Έτσι ψυχαγωγούνταν, γλεντούσαν και συναθροίζονταν.[11,12]

Μέσα από την ιστορία εξέλιξης του φαγητού και του χώρου που διαμορφώνεται γύρω από αυτό αναδεικνύονται οι διαφορετικές πτυχές που έχει το φαγητό και που αφορούν την μελέτη αυτή.

6. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London England, Introduction, Culinary Performance p.14

7. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Ritual p.51

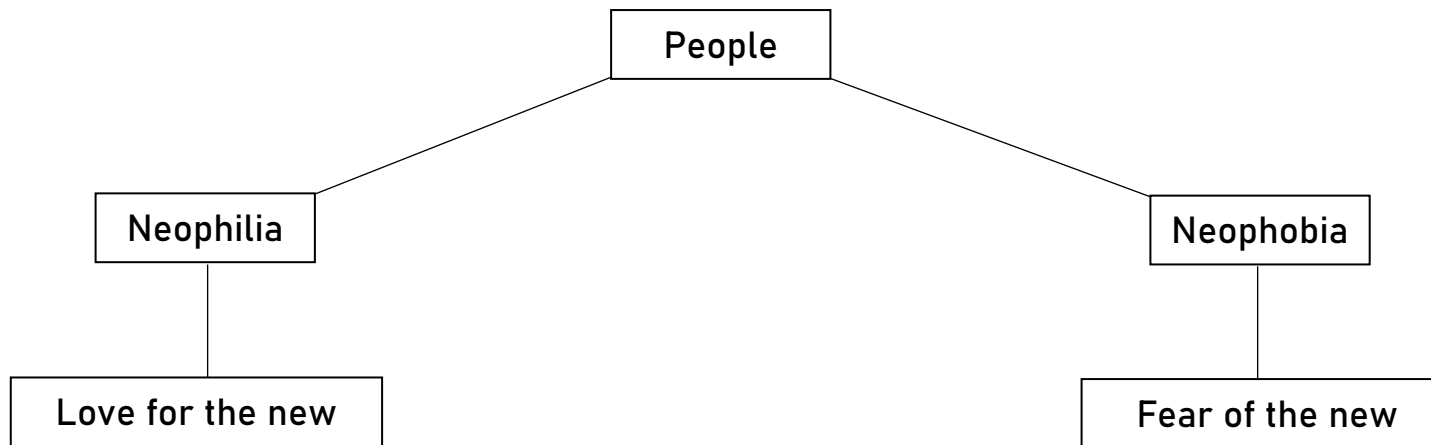
8. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Children p.82

9. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Invitations p.160 / Taking Our Places p.194

10. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London England, Introduction, Culinary Formalism p. 10,11 [*Barbara Kirshenblatt – Gimplet*]

11. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Company p.140/ Table Talk p.386

12. <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CF%85%CE%BC%CF%80%CF%8C%CF%83%CE%B9%CE%BF>



Εικόνα 2: Plato's Symposium/ Anselm Feuerbach

Από τη φωτιά στη σύγχρονη εποχή:

Την αφετηρία στην εξέλιξη του ανθρώπου και του πολιτισμού ορίζει η χρήση της φωτιάς. Τα δύο πρωταρχικά ένστικτα του ανθρώπου είναι η εύρεση τροφής και στέγης με σκοπό να εξασφαλίσει την επιβίωση του και για αυτό το λόγο χαρακτηρίζεται σαν τροφосуλλέκτης και κυνηγός. Η φωτιά καλύπτει κατ'επέκταση και τις δύο ανάγκες του. Το φως που βγαίνει από την φωτιά προσφέρει στους ανθρώπους καλύτερη ορατότητα και η θερμότητα της προστασία από το κρύο και το μαγείρεμα της τροφής.[13] Σύμφωνα με μια έρευνα του Ινστιτούτου Βιοατρικών Επιστημών του Ομοσπονδιακού Πανεπιστημίου του Ρίο ντε Τζανέιρο, αναφέρεται ότι αν οι άνθρωποι δεν είχαν ανακαλύψει την φωτιά και έτρωγαν ωμές τροφές, θα σπαταλούσαν το ένα τρίτο της ημέρας τους μασώντας την τροφή αυτή, για να γίνει ευκολότερη στην πέψη και για να συντηρηθούν οι 86 εκατομμύρια νευρώνες του σημερινού αναπτυγμένου εγκεφάλου.[14]

Η πρώτη χρήση της φωτιάς, για μαγειρικούς σκοπούς, χρονολογείται περίπου πριν από 1,8 εκατομμύρια χρόνια, πιθανώς από τον Homo Erectus, και σύμφωνα με τον Ρίτσαρντ Ράινγκχαμ, καθηγητή Ανθρωπολογίας στο Χάρβαρντ, αυτή η πράξη οδηγεί στην εξέλιξη του ανθρώπινου πολιτισμού. Η ψημένη τροφή είναι ευκολότερη στην κατάποση και στην πέψη και ταυτόχρονα

προσφέρει στον άνθρωπο θρεπτικές ουσίες που 'απελευθερώνονται' μέσω της αυξημένης θερμότητας. Η ενέργεια που εξοικονομείται λόγω της ευκολότερης πέψης αξιοποιείται για την ωρίμανση και ανάπτυξη του εγκεφάλου.[15,16]

Αυτή η ανάπτυξη του ανθρώπου αλλάζει τις κοινωνικές του συνήθειες. Η ψημένη τροφή εκτός από την ευκολία της κατάποσης προσφέρει στον άνθρωπο την αίσθηση της απόλαυσης, καθώς το φαγητό είναι πιο μαλακό και νόστιμο. Αυτή η αλλαγή τον ωθεί να μοιράζεται την τροφή του με άλλους ανθρώπους γύρω από την φωτιά και έτσι ξεκινάει η κοινωνικοποίηση και ενισχύεται η συντροφικότητα, οι οποίες σταδιακά οδηγούν στην έννοια της ανοιχτής εστίας.[17]



Εικόνα 3: Παλαιολιθική Εποχή – Χρήση της φωτιάς

13. <https://tvxs.gr/news/kosmos/i-symboli-tis-fotias-sto-anthropino-genos-opos-kseroyme-simera>

14. <http://www.kathimerini.com.cy/gr/110313/?ctype=ar>

15. <http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=271419>

16. <https://www.tovima.gr/2012/04/03/science/proistoriki-koyzina-ilikias-1-ekatommyrioy-etwn/>

17. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Company p.142



Χρήση Φωτιάς



Μαγειρεμένη Τροφή



Ωρίμανση Εγκεφάλου



Δημιουργία κοινωνίας και πολιτισμού

Η εστία αποτελεί το πρώτο βήμα για την ανάπτυξη του πολιτισμού. Είναι ο λόγος για τον οποίο ο άνθρωπος αναζητά την ανάγκη της εγκατάστασης, της εύρεσης μια μόνιμης κατοικίας, της ίδρυσης μιας κοινωνίας και της ανάπτυξης των κοινωνικών σχέσεων. Η εστία είναι το σημείο όπου σχηματίζεται η φωτιά και χρησιμοποιείται σαν το κέντρο, σαν σημείο αναφοράς. Είναι ο χώρος μάζωξης και κατανάλωσης και στη συνέχεια λατρείας. Το μαγείρεμα που γίνεται στην εστία και η κατανάλωση του φαγητού γύρω από αυτή εκφράζει τη σχέση της οικογένειας, την πίστη και την αγάπη που έχει ο ένας στον άλλο. Είναι ο χώρος όπου οι άνθρωποι ενώνονται. Έπειτα η εστία εντοπίζεται στο εσωτερικό του κάθε σπιτιού και γύρω της αναπτύσσονται όλες οι υπόλοιπες λειτουργίες σε ένα χώρο ενιαίο.[18]

Στην εστία βασίζεται το μαγείρεμα και το μοίρασμα της τροφής. Ο άνθρωπος ξεκινάει να μαγειρεύει το φαγητό του, να το φυλάει, να το μοιράζεται. Με αυτό τον τρόπο γεννιούνται κάποια βασικά ανθρώπινα χαρακτηριστικά όπως, η ομαδοποίηση, δηλαδή η ταύτιση με κάποια από τα άτομα που συναναστρέφεται, η χρήση της γλώσσας, η τεχνολογική ανάπτυξη και η ηθική.[19]

Σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, Εστία, είναι η θεά της οικιακής ζωής, της οικογένειας και αυτή που δέχεται τις πρώτες προσφορές σε κάθε θυσία που γίνεται. Αυτό δίνει στην κατανάλωση του φαγητού και στο μαγείρεμα μια θρησκευτική, λατρευτική υπόσταση και καθιστά το φαγητό μια ιεροτελεστία που ο άνθρωπος φαίνεται

να σέβεται. Τα συμπόσια που προαναφέρθηκαν, εκτός από την ψυχαγωγική τους διάθεση, εκδηλώνουν και τη θρησκευτική, καθώς το φαγητό αποτελεί θυσία προς τους θεούς, σαν ένδειξη λατρείας και ευγνωμοσύνης.[20,21]



Εικόνα 4: Η Θεά Εστία

18. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Pleasure of your Company p.132

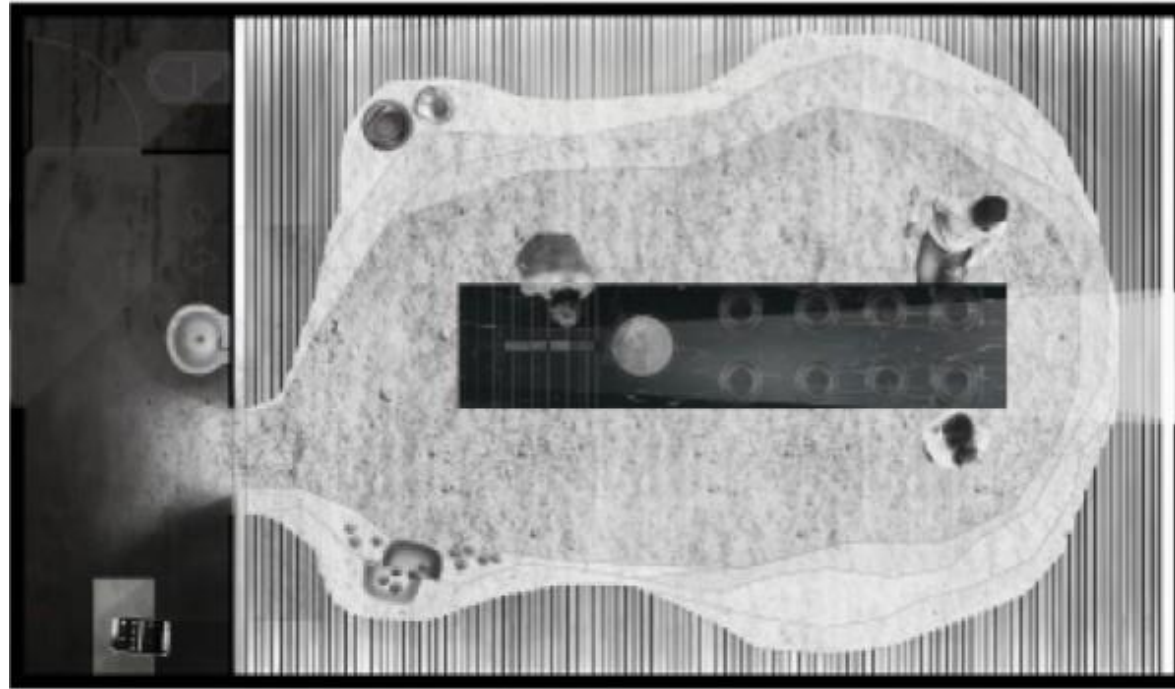
19. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Behaving p.27

20. [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%83%CF%84%CE%AF%CE%B1_\(%CE%BC%CF%85%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%83%CF%84%CE%AF%CE%B1_(%CE%BC%CF%85%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1))

21. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England Chapter 10/ Who is missing from the table p.173



Εικόνα 5: COOK8/14^η Βδομάδα/ A2 Architects: Ελένη Σταματίου, Νίκος Ιωάννου, Παρασκευή Αργυρακάκη, Σωτήρης Ανυφαντής



Εικόνα 6: COOK8/ 14^η Βδομάδα/ A2 Architects: Ελένη Σταματίου, Νίκος Ιωάννου, Παρασκευή Αργυρακάκη, Σωτήρης Ανυφαντής



Εικόνα 7: COOK8/ 14^η Βδομάδα/ A2 Architects: Ελένη Σταματίου, Νίκος Ιωάννου, Παρασκευή Αργυρακάκη, Σωτήρης Ανυφαντής

Στο πνεύμα της εργασίας, που αναζητά τον τρόπο με τον οποίο ο πειραματισμός και η διάδραση μπορούν να εμπλουτίσουν το φαγητό, έχει σημασία να αναφερθεί η διαδραστικότητα που χρησιμοποιείται στα πρώτα στάδια σχηματισμού της κουζίνας. Μέσω της χρήσης της εστίας, ο άνθρωπος αφού πια απολαμβάνει το φαγητό, χρησιμοποιεί την ανάγκη του για συναναστροφή σαν διάδραση. Άλλες μορφές διαδραστικότητας που ακολουθούν είναι η μουσική και ο χορός. Με την δημιουργία και την εξέλιξη του πολιτισμού πέραν της ανάγκης για διάδραση, ο άνθρωπος με τις πλέον οξυμένες αισθήσεις του, νιώθει την ανάγκη να αποθηκεύει, να συντηρεί και να πειραματίζεται με την τροφή του. Σχηματίζεται λοιπόν παροδικά ο χώρος της κουζίνας.

Η κουζίνα αποτελεί αρχικά, ξεχωριστό δωμάτιο και λειτουργεί σαν βοηθητικός χώρος για αποθήκευση και συντήρηση, όπως και το μαγείρεμα του φαγητού. Οι άνθρωποι όμως δεν τρώνε στον χώρο αυτό, αλλά συνήθως σε ξεχωριστό δωμάτιο, την τραπεζαρία.[22] Σε αντίθεση με τη σύγχρονη κουζίνα η οποία έχει ενωθεί κατά κύριο λόγο με τον χώρο της τραπεζαρίας, οπότε οι λειτουργίες που προσφέρουν, πραγματοποιούνται σε ένα χώρο. Στις αρχές του 1980 με την εκτεταμένη χρήση του οικιακού απορροφητήρα, εμφανίζεται η ανοιχτή κουζίνα που συνδέεται πια με τους υπόλοιπους χώρους του σπιτιού, όπως το σαλόνι.[23] Την εξέλιξη του χώρου της κουζίνας και της τεχνολογίας, ακολουθεί και η μαγειρική. Η

ανάπτυξη αυτή φέρνει στην επιφάνεια νέες δυσκολίες που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι χρήστες της κουζίνας όπως το πλύσιμο των πιάτων, καθοδήγηση στο μαγείρεμα, άμεση παροχή σε φρέσκα υλικά. Το φαγητό σιγά σιγά σχηματίζει ακόμα μια πτυχή του, την οικονομική. Αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο της καθημερινότητας και αναπτύσσεται μια βιομηχανία γύρω από αυτό.[24]

Η κουζίνα θεωρείται το σημαντικότερο δωμάτιο, το πνεύμα του σπιτιού, εκεί όπου η οικογένεια μαζεύεται και ενώνεται. Οι άνθρωποι τρώνε όλοι μαζί σε ένα κοινό τραπέζι μοιράζοντας το φαγητό τους στην προκαθορισμένη του ώρα.[25,26] Μέσα στο χρονοδιάγραμμα της εξέλιξης της κουζίνας παρατηρείται ότι στα πρώτα στάδια της σύγχρονης κουζίνας, εμφανίζονται σκεύη και συσκευές που διευκολύνουν τη διαδικασία παραγωγής της τροφής, όπως μίξερ, πλυντήρια πιάτων. Με την αναβάθμιση της μαγειρικής και τον χαρακτηρισμό της σαν μια μορφή τέχνης αλλά και επιστήμης, εμφανίζεται η ευκαιρία για περαιτέρω εξέλιξη και ένταξη της ψυχαγωγίας στον χώρο της κουζίνας και στον συνδυασμό της με το φαγητό. Η γαστρονομία πλέον, που είναι μια πειραματική, προοδευτική μαγειρική, μελετά τις χημικές αντιδράσεις των υλικών, τη σταθερότητα της γεύσης, τις υφές και στη συνέχεια την καλλιτεχνική διάθεση που βγάζει ένα διακοσμημένο πιάτο. Μετατρέπει την κουζίνα σε ένα αντικείμενο γοήτρου, όπου ο κάθε μάγειρας μπορεί να πειραματίζεται και να εκφράζει τις ικανότητες του.[27]

22. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, The Pleasure of your Company p.136, 137

23. [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BF%CF%85%CE%B6%CE%AF%CE%BD%CE%B1_\(%CF%87%CF%8E%CF%81%CE%BF%CF%82\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BF%CF%85%CE%B6%CE%AF%CE%BD%CE%B1_(%CF%87%CF%8E%CF%81%CE%BF%CF%82))

24. <https://www.protothema.gr/afieromata/i-love-60s/article/949839/i-exelixa-tis-kouzinas-apo-ti-10etia-tou-60-eos-simera/>

25. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Ritual p.56/ The Pleasure of your Company p.132

26. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Chapter 2 p.26

27. <https://www.mednutrition.gr/portal/lifestyle/kouzina/16578-moriaki-gastronomia-osa-prepei-na-kserete>



Εικόνα 8: Kitchen Interior/ Oil on Canvas/ Marten van Cleve - R Londius

Η σύγχρονη εποχή χρησιμοποιεί τις ανάγκες που εμφανίζονται μέσα από την ανάπτυξη της μαγειρικής και τις αξιοποιεί για να προσφέρει στους ανθρώπους ανέσεις και ευκολίες στην κουζίνα. Το φαγητό σε ένα μεγάλο ποσοστό του πληθυσμού παίζει σημαντικό ρόλο στην ενίσχυση της οικονομίας. Ξεπροβάλουν επιχειρήσεις φαγητού όπως πολυκαταστήματα, ψαραγορές, κρεοπωλεία, φούρνοι, εστιατόρια, αλυσίδες φαστ φουντ, αλλά και τεχνολογικές εξελίξεις σε ηλεκτρικές και απλές συσκευές που διευκολύνουν τον χρήστη. Η ζήτηση που προκαλεί το φαγητό δίνει πολλές ευκαιρίες για επέκταση στην εξέλιξη της οικονομίας.[28] Βέβαια η συνεχής εξέλιξη και οι γρήγοροι ρυθμοί της σύγχρονης ζωής, απομακρύνουν τον άνθρωπο από την κουζίνα. Κατά κύριο λόγο η ώρα του φαγητού, αξιοποιείται σαν ένα κενό στη μέρα για διάλλειμα, αναψυχή και αλληλεπίδραση. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, οι απαιτήσεις της καθημερινότητας αυξάνονται και οι συνήθειες αλλοιώνονται. Ο φόρτος εργασίας γίνεται μεγαλύτερος με αποτέλεσμα να μειώνει τον χρόνο μας για άλλες δραστηριότητες όπως η προετοιμασία του φαγητού. Ο ελεύθερος χρόνος του ανθρώπου μειώνεται και έτσι καταφεύγει στην εύκολη λύση των γρήγορων, έτοιμων γευμάτων που τον καταντούν απομονωμένο και μοναχικό.[29] Πολλές φορές η φορτωμένη καθημερινότητα υποβάλλει τον άνθρωπο στη διαδικασία να αναζητά στον ελεύθερο του χρόνο, ενδιαφέροντες συνδυασμούς του φαγητού και της ψυχαγωγίας, ενώ ταυτόχρονα να μπορεί να διατηρεί τη σχέση του με άλλους ανθρώπους.[30]

28. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Chapter 5 p.71

29. <https://www.protothema.gr/afieromata/i-love-60s/article/949839/i-exelixa-tis-kouzinas-apo-ti-10etia-tou-60-eos-simera/>

30. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Ritual p.57

31. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Children p.84

Όλα αυτά οδηγούν σε μεγάλη ανάπτυξη των χώρων εστίασης όπως εστιατόρια, μπαρ, καφετέριες. Ο κόσμος βρίσκει διέξοδο στους χώρους αυτούς για να συναναστραφεί με άλλους ανθρώπους και αγαπημένα του πρόσωπα, για να ψυχαγωγηθεί, ενώ ταυτόχρονα του δίνεται η ευκαιρία να απολαύσει το γεύμα που θέλει. Οι επιχειρήσεις φαγητού καλύπτουν τις ανάγκες και των δύο κατηγοριών που σημειώνονται, της νεοφιλίας και νεοφοβίας. Αλυσίδες φαγητού με μαζικές παραγωγές και γρήγορα έτοιμα γεύματα ενθαρρύνουν τη νεοφοβία καθώς προσφέρουν μετρημένα προϊόντα στον κατάλογο τους με ελάχιστες έως καθόλου αλλαγές και τα προϊόντα αυτά να ακολουθούν κάποια βασικά συστατικά, όπως ψωμί, κρέας και πατάτες. Αντιθέτως, εστιατόρια εξωτικής κουζίνας, ανοιχτής κουζίνας και εργαστήρια γαστρονομίας, ενθαρρύνουν τους πειραματισμούς, προσφέρουν νέες γευστικές εμπειρίες και ικανοποιούν την νεοφιλία.[31]

Η συγκεκριμένη έρευνα εστιάζει στην κατάσταση της νεοφιλίας, όπου οι άνθρωποι αναζητούν τον πειραματισμό, τη διάδραση, νέους συνδυασμούς γεύσεων και υφών, την έντονη χρήση των αισθήσεων τους και τη συμμετοχή τους σε ένα χώρο εστίασης.



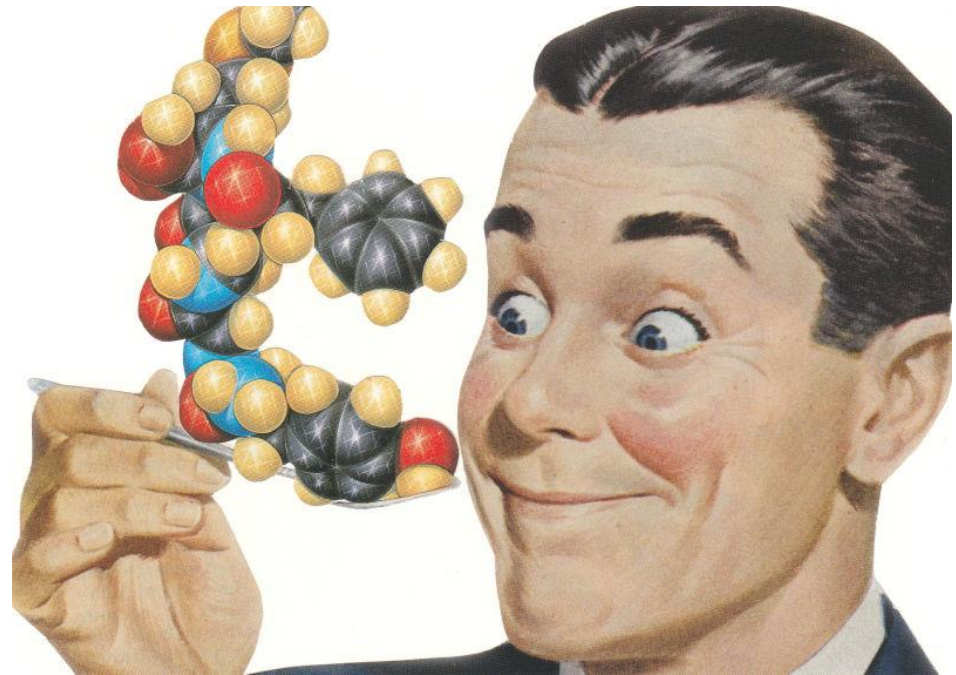
Εικόνα 9: Βιομηχανία Φαγητού



Εικόνα 10: Burger by Debra Morris



Promotes Neophobia



Εικόνα 11: Molecular Gastronomy



Promotes Neophilia

Κεφάλαιο Δεύτερο: Η Εξέλιξη της Γαστρονομίας

Άνοδος των εστιατορίων:

Το φαγητό ήταν και θα είναι ένα στοιχειώδες κομμάτι της καθημερινότητας. Η συνεχής ανάπτυξη του κτίζει μια ολόκληρη βιομηχανία γύρω από αυτό.[32] Η σχέση της αρχιτεκτονικής με την τροφή ξεκινάει από την μαγειρική και εκφράζεται μέσω της σκηνοθεσίας και της οργάνωσης του χώρου, όπου η προετοιμασία και η κατανάλωση του γεύματος συμβαίνουν.[33] Όσο εξελίσσεται η βιομηχανία, καθιστά την διαδικασία παραγωγής του φαγητού εύκολη και γρήγορη, με αποτέλεσμα ο χώρος της κουζίνας σιγά σιγά να παραμελείται. Δεν επαρκεί για τους νέους πειραματισμούς και τις νέες γεύσεις που δημιουργούνται και που προκαλούν τον σύγχρονο άνθρωπο να τις δοκιμάσει και να τις επεξεργαστεί. Επομένως τη σπιτική κουζίνα και το γρήγορο φαγητό έρχεται να αντικαταστήσει ο χώρος εστίασης.

Ένα βασικό στοιχείο της έρευνας είναι η νεοφιλία, δηλαδή το ενδιαφέρον προς το καινούριο, το δελεαστικό, το περίεργο, το πειραματικό, το διαδραστικό. Ο χώρος εστίασης που εκμεταλλεύεται τον όρο αυτό, βελτιώνεται συνεχώς και προσφέρει κάτι διαφορετικό που τον απαλλάσσει από το κοινό και το συνηθισμένο.

Η μεγαλύτερη αλλαγή που συμβάλει στην ανέγερση των εστιατορίων και γενικότερα των χώρων εστίασης παρουσιάζεται κυρίως με τη γαλλική επανάσταση, όπου ξεκινάει η εποχή της βιομηχανοποίησης, της τέχνης και του τουρισμού. Τα πρώτα καλά

εστιατόρια λειτούργησαν το 1765 στο Παρίσι. Η άνοδος των χώρων εστίασης προωθεί επαγγέλματα όπως οι μάγειρες και οι σεφ που πλέον χαρακτηρίζονται σαν αξιόλογη δουλειά και σημαντική θέση, ανάλογα με την ποιότητα και την ανταπόκριση του κάθε χώρου εστίασης. Δύο μεγάλοι σεφ και σημαντικές προσωπικότητες στην ιστορία της γαστρονομίας που δίνουν σημασία στον πειραματισμό, το σερβίρισμα και στη διακόσμηση του φαγητού είναι ο Marie Antoine Careme και ο Auguste Escoffier.[34]



Εικόνα 12,13: The rise of restaurants following the French Revolution/ Les Trois Freres Provencaux, H. Roger-Viollet, 1842



32. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Chapter 5 p.71

33. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Introduction p.10 /Chapter 15, Situated Eating p.248

34. <https://himageirikhkaihistoriaths.blogspot.com/2019/01/blog-post.html>



Εικόνα 14: Marie Antoine Careme



Εικόνα 15: Auguste Escoffier

Ο Marie Antoine Careme είναι ο εκπρόσωπος της μεγαλοπρεπούς κουζίνας και του γκουρμέ φαγητού. Έχει μια μεγάλη εκτίμηση για την αρχιτεκτονική και τη συνδυάζει με την αγάπη του για τη μαγειρική. Χαρακτηρίζεται αρχιτέκτονας της γαλλικής κουζίνας. Η πρώτη του χαρακτηριστική δουλειά που αποτελεί και την αρχή για την άνοδο της καριέρας του, είναι σε ένα ζαχαροπλαστείο ενός γνωστού της εποχής ζαχαροπλάστη του Sylvain Bailly. Κατά τη διάρκεια της απασχόλησης του εκεί μελετά βιβλία με γνωστά αρχιτεκτονικά επιτεύγματα και προσπαθεί να τα αναπαραστήσει στα γλυκά που παράγουν. Οι δημιουργίες του κοσμούν την βιτρίνα του ζαχαροπλαστείου και κερδίζουν το ενδιαφέρον από πολύ κόσμο, όπως επίσης και της ανώτερης παρισινής κοινωνίας, συμπεριλαμβανομένου του Ναπολέοντα. Ο Careme φέρνει σημαντικές επαναστάσεις στην τέχνη της μαγειρικής, οι οποίες είναι η διακόσμηση των πιάτων και η σημασία της παρουσίας, που ξεκινά από τα γλυκά και συνεχίζεται σε γκουρμέ πιάτα.[35]

Στη συνέχεια επινοεί μέσα από πειραματισμούς τις τέσσερις μητρικές σάλτσες που είναι η αλεμάντε, η μπεσαμέλ, η εσπανιόλ και η βελουτέ. Επίσης γράφει τα πρώτα βιβλία που χρησιμεύουν σαν εγχειρίδια της μαγειρικής, δηλαδή περιέχουν συνταγές, ώστε να μπορεί να επαναληφθεί η παρασκευή των πιάτων του και από άλλους. Ένα τελευταίο στοιχείο που χαρακτηρίζει το έργο του Careme είναι ότι βασίζεται στο σερβίρισμα à la française, όπου

ποικιλία διαφορετικών πιάτων σερβίρεται ταυτόχρονα σαν μεζές και οι γευματίζοντες καθοδηγούνται στο σερβίρισμα του εαυτού τους.[36,37]

Τον Careme ακολουθεί ακόμα ένας Γάλλος σεφ, ο Auguste Escoffier, που αναβαθμίζει τις μητρικές σάλτσες μέσα από νέους συνδυασμούς γεύσεων και υφών, που αποτελούν μέχρι σήμερα βάση σε κάθε γαλλική συνταγή. Μια σημαντική αλλαγή που φέρνει ο Escoffier στις αρχές του Careme είναι η αλλαγή του σερβιρίσματος από à la française σε a la carte. Προηγείται πρώτα η αλλαγή από à la française σε à la russe, που συμβαίνει το 1810 από τον Ρώσο Πρέσβη Αλεξάντερ Κουρακίν, όπου τα πιάτα σερβίρονται διαδοχικά και διατηρούνται ζεστά. Στο σημείο αυτό ανοίγεται η ευκαιρία για ανάδειξη προτιμήσεων στα πιάτα που προσφέρονται και το σερβίρισμα αυτό αποτελεί πρόδρομο για τον κατάλογο στα εστιατόρια που είναι το σερβίρισμα a la carte. Φέρνει μια επανάσταση στην κουζίνα των χώρων εστίασης, όπου γίνεται η παρασκευή του φαγητού, καθώς πολλά διαφορετικά γεύματα ετοιμάζονται ταυτόχρονα, αλλά και στην κατανάλωση του φαγητού από τους θαμώνες, αφού η δυνατότητα επιλογής του γεύματος από ένα κατάλογο αναδεικνύει την ατομικότητα.[37,38]

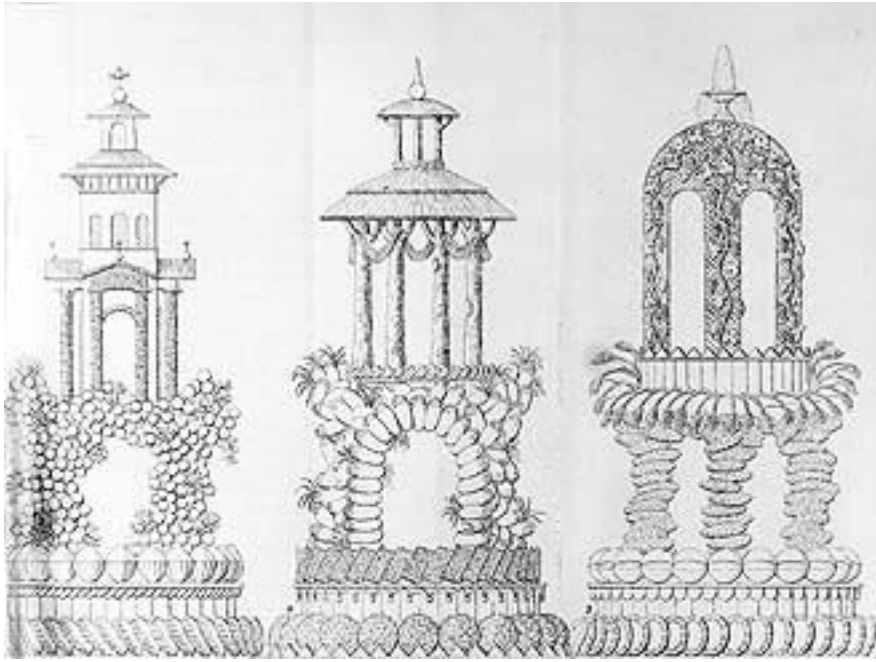
Η χρήση του καταλόγου ενός εστιατορίου δίνει την ευκαιρία στον καταναλωτή να επιλέγει και να παραγγέλνει το γεύμα που του τραβά την προσοχή, ανεξάρτητα από τις επιλογές των συνδαιτημόνων του. Αυτή η γευστική ποικιλία από διαφορετικά πιάτα που σερβίρονται σε χώρους εστίασης, γίνεται ακόμα ένας λόγος για περαιτέρω ανάπτυξη της γαστρονομίας.

35. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Introduction p.1 / Chapter 11 p.196 / Chapter 18/ Architecture in the Dining room p.308

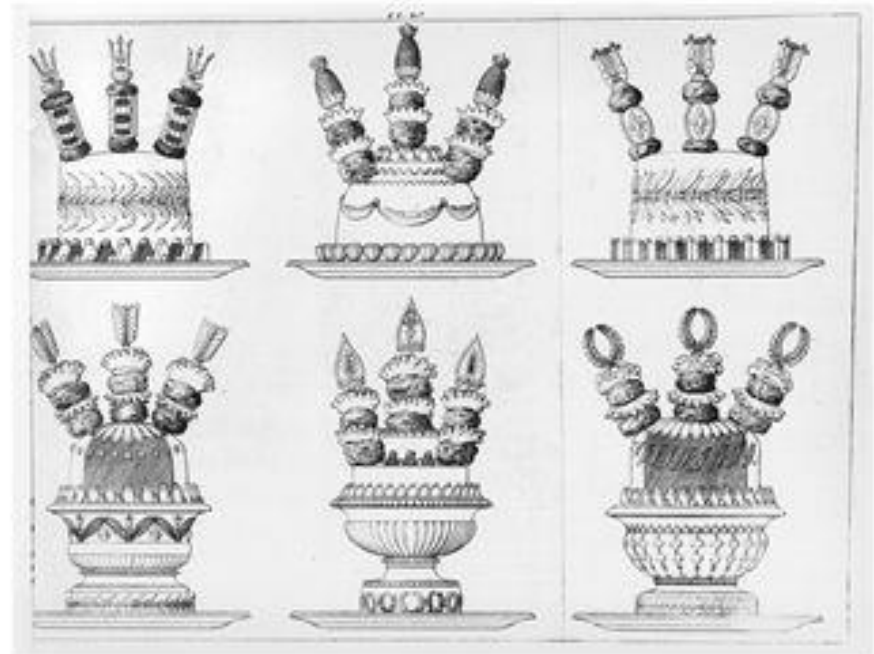
36. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Sequence p.297,303

37. <https://www.eater.com/2016/6/3/11847788/careme-chef-biography-history>

38. <https://todaysworldkitchen.com/auguste-escoffier/>



Εικόνα 16,17: Antoine Careme – Decorated Pastries



Μοριακή Γαστρονομία:

Οι εξελίξεις και οι αλλαγές που έφεραν οι σεφ στην μαγειρική και στον τρόπο που οι χώροι εστίασης προσεγγίζουν το κοινό, προωθούν την ανάπτυξη της γαστρονομίας.

Μοριακή γαστρονομία χαρακτηρίζεται η πειραματική μαγειρική, που αποτελεί επιστήμη και τέχνη. Πολλές διαφορετικές ειδικότητες απαρτίζουν τη μοριακή γαστρονομία, που είναι χημικοί, φυσικοί, βιολόγοι, καλλιτέχνες, σχεδιαστές, αρχιτέκτονες. Εκτελούνται πολλά πειράματα μοριακής γαστρονομίας με κύριο σκοπό τους, να ανακαλύπτουν νέους συνδυασμούς υφών, υλικών, γεύσεων, διαφορετικούς τρόπους παρασκευής όπως παραδοσιακούς και χημικούς. Οι δοκιμές αυτές δίνουν την ευκαιρία να παρατηρείται ποιος τρόπος προσδίδει πιο καθαρή και έντονη γεύση αλλά, δίνουν και τη δυνατότητα για περισσότερες επιλογές. Όσο το φαγητό εξελίσσεται, αυξάνονται και οι απαιτήσεις.[39] Εκτός από την σύσταση και την επιστήμη των τροφίμων, η μοριακή γαστρονομία εκτελεί πειράματα σχετικά με τις αισθήσεις του ανθρώπου, πως αυτές ανταποκρίνονται σε διάφορες αλλαγές, όπως το φως, η θερμοκρασία, ο ήχος και πως μπορεί να επηρεάζουν την αντίληψη του ως προς το φαγητό. Όπως επίσης και ο τρόπος με τον οποίο διάφορα σχεδιαστικά στοιχεία στο περιβάλλον του φαγητού αλληλοεπιδρούν με το θαμώνα. Οπότε μια ακόμα παράμετρος που απασχολεί τη γαστρονομία και που αφορά την συγκεκριμένη εργασία, είναι πως οι αισθήσεις και η διάδραση ενσωματώνονται στο περιβάλλον του φαγητού και αν η προσθήκη αυτή είναι

39. <https://www.mednutrition.gr/portal/lifestyle/kouzina/16578-moriaki-gastronomia-osa-prepei-na-kserete>

40. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Chapter 2 Culinary Manifestations p. 30 / Chapter 13 p.212,213,218

αποτελεσματική και μπορεί να σχηματίσει διαφορετικές εμπειρίες.[40]

Η αρχιτεκτονική λοιπόν, ακολουθεί πια την πορεία εξέλιξης που χαράζει το φαγητό και πειραματίζεται συνεχώς στους χώρους εστίασης. Οι χώροι αυτοί που απασχολούν το ερευνητικό ερώτημα πρέπει να αναδεικνύουν την κοινωνικότητα του φαγητού και τον ψυχαγωγικό του χαρακτήρα, ενώ ταυτόχρονα προσφέρουν στους χρήστες πολλαπλές εμπειρίες. Επιτυγχάνουν επίσης, την ανάδειξη όλων των διαφορετικών προσωπικοτήτων. Το φαγητό είναι μια εμπειρία που ενεργοποιεί τις αισθήσεις και προκαλεί αλληλεπίδραση. Οπότε η αρχιτεκτονική των χώρων εστίασης που μελετούνται, εστιάζει σε αυτές τις ποιότητες. Κάθε στοιχείο της εσωτερικής διαμόρφωσης του χώρου παίζει ρόλο στην αντίληψη του φαγητού. Οτιδήποτε από τη διάταξη, τις αντανakλάσεις, την κίνηση, τις μορφές μπορεί να προκαλέσει διαφορετικές προσδοκίες και να δώσει διαφορετικές εμπειρίες στην κατανάλωση. Ο χώρος που εμπλουτίζει το φαγητό.[40]

Οι χώροι που αναζητούνται είναι χώροι πειραματικού σχεδιασμού, χώροι μελετημένοι ως προς τον σκοπό τους και αποτελεσματικοί ως προς την εμπειρία. Το κομμάτι της γαστρονομίας που συνδυάζει το φαγητό με την αρχιτεκτονική και μελετά πως ο χώρος, η μορφή του, οι υφές του, τα χρώματα του, μπορούν να αλληλοεπιδρούν με τον κόσμο και να του προκαλούν διαφορετικές αντιδράσεις, να σχηματίζουν γνώμες, να ανοίγουν συζητήσεις. Αναζητούνται χώροι με διάδραση και χώροι που να εμπλέκουν τις αισθήσεις.

Πως γίνεται εφικτή η προσθήκη της διάδρασης, σε ένα χώρο; Με ποιο τρόπο συμβάλει η αρχιτεκτονική σε αυτό;



Εικόνα 18,19,20: Molecular Gastronomy – Food Science and Art

Κεφάλαιο Τρίτο: Αρχιτεκτονική και Διάδραση

Διάδραση:

Η σημερινή εποχή χαρακτηρίζεται από τεχνολογία και πληροφορίες. Είναι πολύ εύκολο να αποσπαστεί η προσοχή του ανθρώπου με τα τεχνολογικά ψηφιακά μέσα. Εξάλλου αποτελούν ένα μεγάλο κομμάτι της καθημερινότητας του. Η τηλεόραση είναι ένα καλό παράδειγμα να εκδηλωθεί η ασυνείδητη χρήση της τεχνολογίας. Ένα μέσο που απασχολεί τον άνθρωπο. Παρατηρείται όλο και πιο συχνά ότι οι άνθρωποι τρώνε συνήθως μπροστά από μια οθόνη.[41] Όπως αναφέρθηκε οι γοργοί ρυθμοί της ζωής σχηματίζουν διαφορετικές ρουτίνες στον καθένα, ανάλογα με την ηλικία και τις ασχολίες του. Το φαγητό είναι το διάλλειμα, η ώρα που έχουν για να χαλαρώσουν από τις υποχρεώσεις τους.[42] Κατά τη διάρκεια της κατανάλωσης του φαγητού αναζητούν κάτι να τους διασκεδάσει, να τους αποσπά ή να τους κρατά κατά κάποιο τρόπο συντροφιά. Δεν είναι τόσο συνηθισμένο πια όλη η οικογένεια να μαζεύεται για φαγητό. Επομένως η δράση και η αλληλεπίδραση με την τεχνολογία φαίνεται να δίνει νόημα στην κατανάλωση του φαγητού.

Είναι πολύ ενδιαφέρον και προκλητικό να χρησιμοποιούνται και να εμπλέκονται όλο και περισσότερο οι ικανότητες της σημερινής ανεπτυγμένης τεχνολογίας, όταν στόχος είναι να σχεδιαστεί ένας πετυχημένος και πειραματικός χώρος εστίασης. Ο συνδυασμός της αρχιτεκτονικής με τη διάδραση είναι μια πρόκληση σχεδιαστική και μπορεί να καθορίσει τον χαρακτήρα ενός εστιατορίου, του πεδίου αυτού που απασχολεί την εργασία. Για να γίνει πιο κατανοητή η

έννοια της διάδρασης και ο τρόπος με τον οποίο εντάσσεται στον χώρο, είναι σημαντικό να αναφερθεί, η εμφάνιση της στην αρχιτεκτονική και τον σχεδιασμό.

Διάδραση ορίζεται το είδος της δράσης που συντελείται όταν δύο ή περισσότερα άτομα επιδρούν το ένα με το άλλο. Η αλληλεπιδραστική αυτή διαδικασία μπορεί να πραγματοποιείται μεταξύ ανθρώπων ή και μηχανών. Ο Manuel Gausa αναφέρει ότι με τη διάδραση ανταλλάζονται πληροφορίες, μεταξύ διαφορετικών ενεργειών που εκτελούνται ταυτόχρονα. Διάδραση ανάμεσα σε ομάδες ανθρώπων αποτελεί ένα κομμάτι κοινωνικοποίησης και συναναστροφής. Όταν προκύπτει αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων η ανταλλαγή πληροφοριών, οδηγεί σε συσχέτιση, διαφωνία, συμφωνία, απορία, διευκρίνηση και γενικότερα ενισχύει την επικοινωνία. Αλληλεπίδραση με μηχανές είτε ομαδική, είτε ατομική, παραπέμπει σε μετάδοση πληροφοριών που αποκτούν βοηθητικό ή ψυχαγωγικό χαρακτήρα.[43]

41. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Chapter 16 p.260,261

42. Margaret Visser, *The Rituals of Dinner*, A New York Times Notable Book, Ritual p.58

43. <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1>



Εικόνα 21: Man watching TV and eating

Interactive Screens

Restaurants



Εικόνα 22: Touch Screen Ordering/Daniel Gerzina

Museums



Εικόνα 23: Interactive Exhibits/ Air and Space Museum / Chris Alires

Schools



Εικόνα 24: Smart Board

Public Spaces



Εικόνα 25: RexTouch, Digital Signage for Retail - Attract

Η διαδραστική αρχιτεκτονική πρωτοεμφανίζεται το 1960, όταν χρησιμοποιείται στον τομέα της κυβερνητικής, η οποία ασχολείται με τη μελέτη και προσέγγιση ρυθμιστικών συστημάτων. Τα συστήματα αυτά μπορεί να αφορούν την βιολογία, την τεχνολογία, την ανθρωπολογία και την κοινωνία και μελετούνται με σκοπό την μάθηση, την εξέλιξη, τη διαχείριση και τον σχεδιασμό. Στην αρχή η εγκατάσταση τους, ακολουθεί ένα θεωρητικό υπόβαθρο. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, βελτιώνεται ο προγραμματισμός και παρουσιάζονται τα πρώτα ψηφιακά μέσα που δίνουν υπόσταση στη διάδραση. Ο Gordon Pask είναι ένας πρωτοπόρος της κυβερνητικής που στηρίζει το θεωρητικό υπόβαθρο για την ανάπτυξη της διαδραστικής αρχιτεκτονικής.[44]

Σύμφωνα με τη θεωρία του εκφράζει ότι οι χώροι δεν πρέπει να κατασκευάζονται με βάση τις επιθυμίες μας, αλλά να δίνουν τη δυνατότητα στον χρήστη να τους διαμορφώνει και να τους πλάθει, πετυχαίνοντας το αποτέλεσμα που θέλει. Η διάδραση χαρακτηρίζεται από πολυπλοκότητα, αυτό – οργάνωση και νοημοσύνη, αναφέρει ο αρχιτέκτονας William Brody το 1967, ενώ το 1972 ο Charles Eastman αναπτύσσει περισσότερο το μοντέλο αυτό και χαρακτηρίζει την αρχιτεκτονική προσαρμοστική, ερμηνεύοντας την σαν ένα σύστημα ανατροφοδότησης, που προσαρμόζεται ανάλογα, ώστε να καλύψει τις ανάγκες των χρηστών. Ακολουθεί η εξέλιξη της πληροφορικής, στις δεκαετίες του 1980 και 1990, που προωθεί τη δημιουργία ευφυών, διαδραστικών περιβαλλόντων, που συμμετέχουν σε δραστηριότητες και αλληλοεπιδρούν με τους ανθρώπους. Η εποχή αυτή, ονομάζεται η εποχή της ήρεμης τεχνολογίας, όπου η τεχνολογία εισχωρεί στην καθημερινότητα, χωρίς να γίνεται αντιληπτή. Οι έξυπνες συσκευές όπως, τα κινητά τηλέφωνα, οι υπολογιστές, οι οθόνες ακόμα και σε ένα ρολόι χειρός και στο αμάξι, γίνονται συνήθεια στη ζωή του σημερινού

ανθρώπου. Παρατηρείται όλο και πιο συχνά η διάδραση μεταξύ του ανθρώπου και της τεχνολογίας.

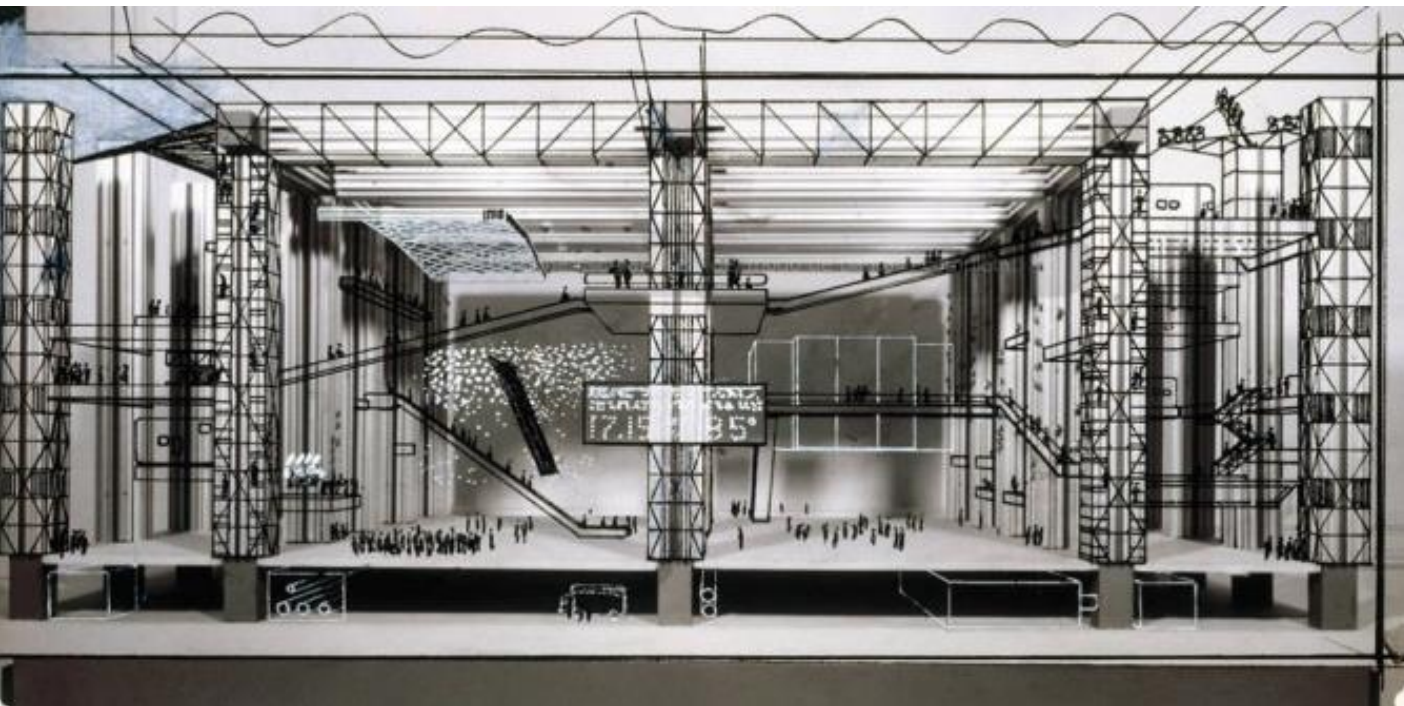
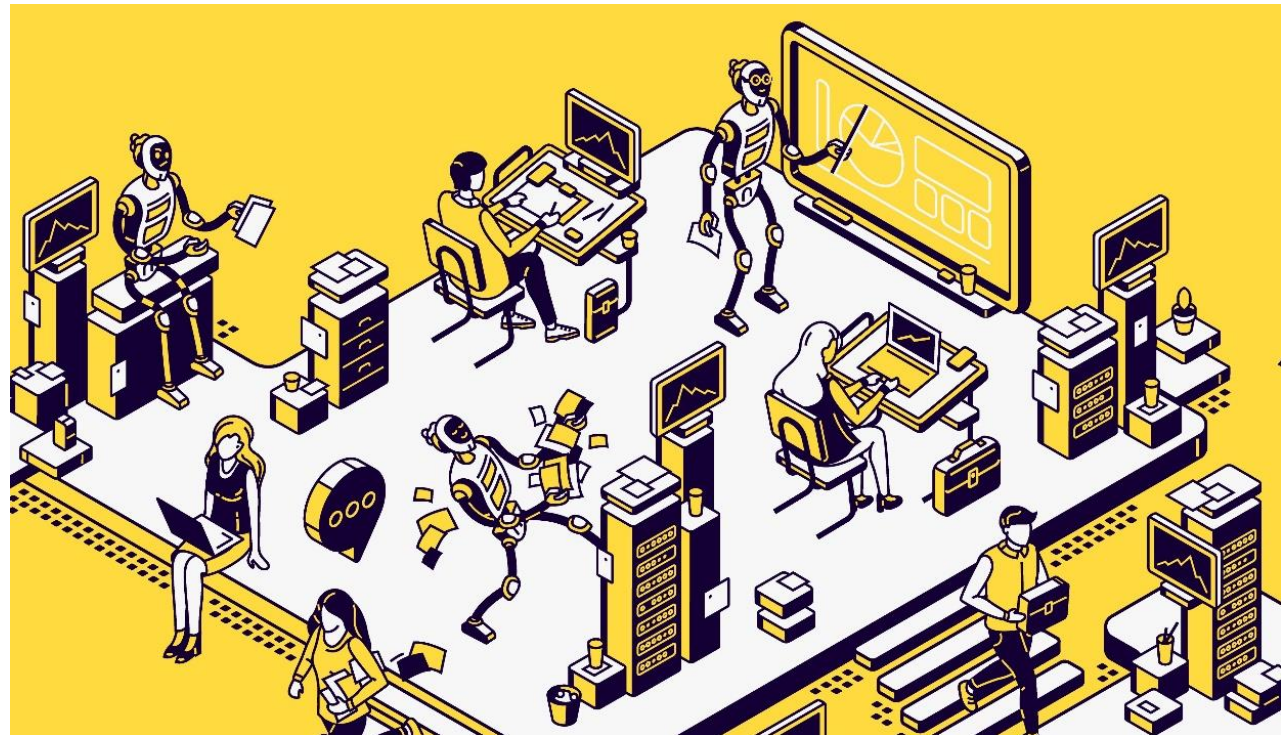
Η διάδραση στην αρχιτεκτονική φέρνει μεγάλη ανάπτυξη σε πολλούς τομείς. Εκτός από τη διάδραση με το περιβάλλον που προωθεί τη δημιουργία προσαρμοστικών και έξυπνων χώρων, προσαρμόζεται ανάλογα και με τις αντιδράσεις του χρήστη. Η διάδραση προκαλεί απόκριση και έτσι αναπτύσσεται μια σχέση μεταξύ του χρήστη και του αρχιτεκτονικού στοιχείου και ένας διάλογος προκύπτει, μέσα από τις πληροφορίες που ανταλλάσσονται. Ο άνθρωπος μπορεί να ανταποκριθεί διαφορετικά και να αντιδράσει, με βάση τις πληροφορίες που δέχεται, ή χρησιμοποιώντας τη λογική ή και τα συναισθήματα του. Μέσα από τη διαδραστικότητα ενός χώρου ή ενός αντικειμένου, παράγονται λύσεις όπως βοήθεια, εξυπηρέτηση, εκπαίδευση ή και διέγερση των αισθήσεων. Η συνεχής εξέλιξη των ψηφιακών μέσων, φτάνει στο σημείο να χρησιμοποιείται για ψυχαγωγία του χρήστη, πέραν της κάλυψης των αναγκών του. Η διάδραση χρησιμοποιείται πρώτα πιο έντονα στα μουσεία. Ο κόσμος δείχνει να προτιμάει κάτι πιο ζωντανό και παραστατικό με σκοπό να παρακολουθήσει και να κατανοήσει τα εκθέματα. Η αλληλεπίδραση με τα εκθέματα φαίνεται να ανοίγει τις σκέψεις και τα συναισθήματα του θεατή, προκαλώντας τον να αντιδρά και να πειραματίζεται με αυτά, προσφέροντας του περισσότερη κατανόηση και ικανοποίηση.[45]

Παρατηρείται λοιπόν, ότι η διάδραση κατά κύριο λόγο πετυχαίνει το στόχο της στους χώρους όπου χρησιμοποιείται, που είναι να προσελκύει κόσμο, να προκαλεί συζήτηση, να καθιστά τον χώρο και τα παράγωγα του ενδιαφέροντα, ενώ ταυτόχρονα να ενισχύει την κοινωνικοποίηση συσφίγγοντας τις σχέσεις των ανθρώπων που μοιράζονται την εμπειρία, που τους προσφέρει.

44. <https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics>

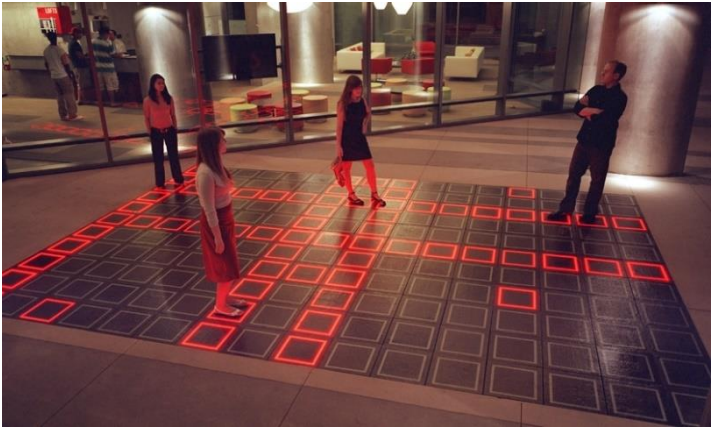
45. <https://segd.org/interactive-architecture>

Εικόνα 26: Cybernetics/ Technology Vector by upklyak



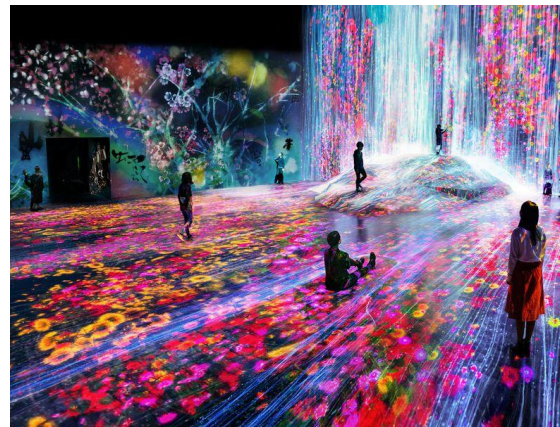
Εικόνα 27: Fun Palace, Cedric Price, 1961

Interaction: Informative, Entertaining, Educative



Εικόνα 28,29 (Public Spaces) Electroland – Interactive Game/ Piano Stairs

Εικόνα 30,31 (Museums) Borderless World by TeamLab, Digital Art Museum, Tokyo/Interactive Theatre Museum, MICET



Εικόνα 32,33 (Schools) Magic Box, Interactive floor for preschoolers

Art, Exhibits, Lessons are **Passive**. They **do not engage** the viewer. **Limit** your reactions towards them. The solution is **interaction**.

Η τεχνολογία σήμερα καταλαμβάνει την καθημερινότητα και πλέον παρατηρείται, η διαδραστικότητα να εισχωρεί στο χώρο του φαγητού. Τα πρώτα στοιχεία που εμπλουτίζουν τους χώρους εστίασης και προκαλούν απόκριση από τον καταναλωτή είναι η μουσική και η χρήση της τηλεόρασης. Το θέαμα αυτό συνοδεύει την ατμόσφαιρα του χώρου και γίνεται αφορμή για συζήτηση και περαιτέρω επικοινωνία μεταξύ των συνδαιτημόνων.

Την τεχνολογία εμπλουτίζουν τα αρχιτεκτονικά στοιχεία που προκαλούν αντιδράσεις όπως ο φωτισμός, η διακόσμηση, η διάταξη του χώρου, η κινησιολογία. Οι υφές, οι μορφές, τα χρώματα μπορούν να προκαλέσουν διαφορετικά ερεθίσματα στον κάθε άνθρωπο. Σε πολλούς χώρους έχουν προσαρμοστεί διαδραστικές επιφάνειες, είτε στους τοίχους ή στα τραπέζια, και οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να 'παίζουν' με αυτά αλλάζοντας τα χρώματα, τις εικόνες που προβάλλονται και τους ήχους που ακούγονται.[46] Η δυνατότητα της επιλογής προωθεί την επιθυμητή εμπειρία που μπορεί να έχει ο καθένας ξεχωριστά. Διαφορετικές εμπειρίες κάθε φορά, γίνονται αντιληπτές από τις αισθήσεις και προκαλούν διαφορετικά συναισθήματα. Η απόλαυση του φαγητού επηρεάζεται από τη διάδραση που προσφέρει ο χώρος και δίνει την ευκαιρία στον καταναλωτή να αποκτήσει πολλές εμπειρίες, ενώ ταυτόχρονα ψυχαγωγείται.

Αναφέρονται δύο παραδείγματα υλοποιημένων εστιατορίων που χρησιμοποιούν το φως, τα χρώματα και συνδυασμούς υλικών για να *παίζουν* με την αντίληψη των επισκεπτών.

Le Dauphin

Το εστιατόριο αυτό είναι σχεδιασμένο από τους OMA Architects και συγκεκριμένα επιμελημένο από τον Rem Koolhaas σε συνεργασία με τον Clement Blanchet, οι οποίοι έχουν λάβει το βραβείο Fooding 2010 για τη διακόσμηση του συγκεκριμένου εστιατορίου. Τα βασικά υλικά που παρατηρούνται στο χώρο είναι το μάρμαρο, το ξύλο και ο καθρέφτης. Μέσω των αντανάκλασεων χάνονται τα όρια μεταξύ εξωτερικού και εσωτερικού και θολώνει η αίσθηση του μεγέθους του χώρου.[47]

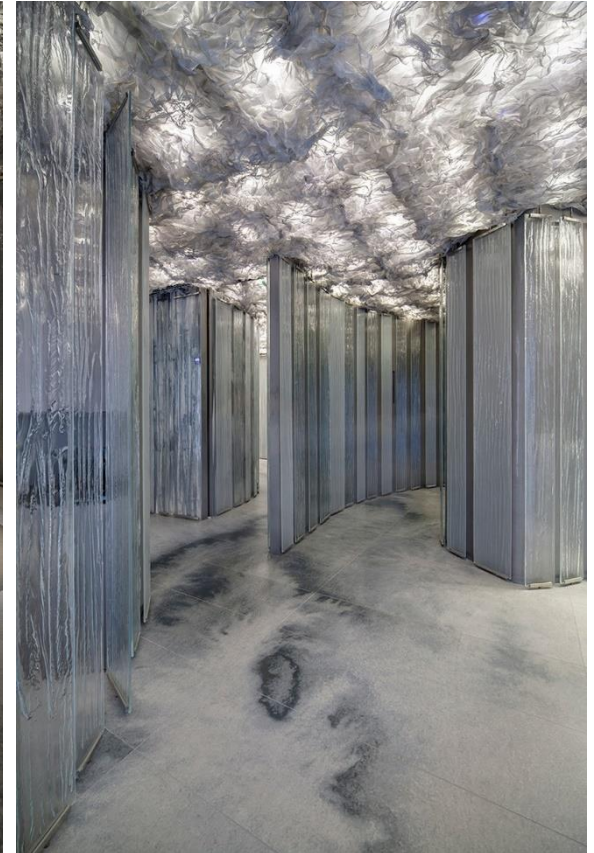
Enigma

Το εστιατόριο αυτό βρίσκεται στην Βαρκελώνη και είναι σχεδιασμένο από την εταιρία RCR Arquitectes. Το εσωτερικό χαρακτηρίζεται από μια παγωμένη και αινιγματική διακόσμηση. Εφαρμόζεται στους τοίχους το εφέ που έχει η νερομπογιά όταν τοποθετείται πάνω σε χαρτί. Όλος ο χώρος προκαλεί την περιέργεια. Μοιάζει με ένα λαβύρινθο, ο οποίος σιγά σιγά λιώνει. Σχηματίζεται μια οργανική κινησιολογία και ακολουθούν οι σκιές και οι διαφάνειες. Μια ατμόσφαιρα νεφελώδης.[48]

46. Jamie Horwitz, Paulette Singley, *Eating Architecture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, Chapter 2 Culinary Manifestations of the Genius Loci p.30/ Chapter 10 Table Talk p. 212,213,218,219

47. <https://www.archdaily.com/122513/le-dauphin-oma>

48. <https://bocadolobo.com/en/inspiration-and-ideas/enigma-experimental-contemporary-restaurant-barcelona/>

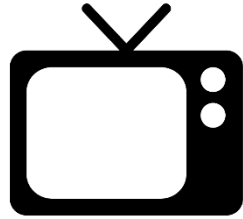


Εικόνα 36,37: Enigma, RCR Architects, Barcelona

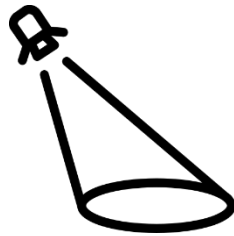
Εικόνα 34,35: Le Dauphin, Oma Architects, Paris



Μουσική



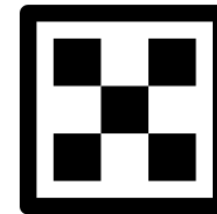
Τηλεόραση



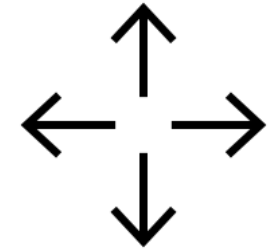
Φωτισμός



Διακόσμηση



Χρώματα & Υφές



Κινησιολογία

Αισθήσεις:

Μια παράμετρος που επηρεάζει τη διάδραση του ανθρώπου με την αρχιτεκτονική είναι οι αισθήσεις. Οι αισθήσεις βοηθούν στην αντίληψη. Αυτές είναι που καθοδηγούν τον άνθρωπο στην αναγνώριση και κατανόηση, της φύσης, του περιβάλλοντος, του χώρου και των αντιδράσεων από άλλους ανθρώπους. Ο άνθρωπος αντιδρά και στηρίζει τις επιλογές του στις αισθήσεις του. Οι πέντε βασικές αισθήσεις είναι η όραση, η ακοή, η αφή, η όσφρηση και η γεύση. Οι πληροφορίες που συλλέγονται μέσα από τη διάδραση, πιθανόν να έχουν βοηθητικό, ενημερωτικό ή ψυχαγωγικό χαρακτήρα και προκαλούν ερεθίσματα στον άνθρωπο τα οποία οι αισθήσεις του, βοηθούν να τα αντιληφθεί.

Η όραση είναι η πρώτη αίσθηση που σχηματίζει στο μυαλό μας το χώρο. Μέσω αυτής αντιλαμβάνεται ο άνθρωπος τη θέση, το περιβάλλον, τα σχήματα, τα χρώματα, τα όρια και το φως. Ακολουθεί η ακοή που είναι εξίσου σημαντική διότι μέσω αυτής καταλαβαίνει την κλίμακα του χώρου. Ένας χώρος με πολλή ηχώ φαντάζει πιο μοναχικός και απροστάτευτος σε αντίθεση με ένα χωρίς. Στη συνέχεια, η αφή εξυπηρετεί στην καλύτερη αντίληψη του χώρου. Ο άνθρωπος νιώθει τις υφές και τα υλικά και εκτός από προσωπικής αισθητικής, μπορεί να κατανοήσει καλύτερα αν κάτι είναι εργονομικό και του προσφέρει τη άνεση που επιθυμεί όπως επίσης και το βάρος, την ποιότητα, τη θερμοκρασία. Η όσφρηση και η γεύση εκ πρώτης άποψης δεν φαίνονται και τόσο σημαντικές, όσον αφορά τη σχέση του με την αρχιτεκτονική, ούτε εξυπηρετούν σε κάποια περαιτέρω λειτουργία, ή διευκόλυνση της αντίληψης του χώρου. Βέβαια η όσφρηση και η γεύση είναι οι δύο αισθήσεις, που

έχουν άμεση σχέση μεταξύ τους και που βοηθούν στην ανάμνηση ενός χώρου. Πολλές φορές ο επισκέπτης σε κάποιο μέρος πιθανόν να μην θυμάται με ακρίβεια την εικόνα του αλλά, να θυμάται μια μυρωδιά που έχει. Αντίστοιχα όταν γευτεί σε ένα χώρο, οι γεύσεις δημιουργούν αναμνήσεις. Οι αισθήσεις προκαλούν αναμνήσεις και συναισθήματα και συμβάλουν στον σχηματισμό απόψεων και εμπειριών. Τα ερεθίσματα που προκαλεί ένας χώρος στις αισθήσεις κάθε ανθρώπου πιθανόν να σχηματίζουν μια άσχημη ανάμνηση αρά μια κακή εμπειρία, ή και το αντίθετο.[49] Βέβαια ο κάθε άνθρωπος πιθανόν, να αντιλαμβάνεται τα ερεθίσματα αυτά διαφορετικά. Επομένως είναι χρήσιμο ένας χώρος να είναι διαδραστικός και προσαρμοστικός, γιατί καλύπτει περισσότερες προτιμήσεις.

Μέσω των αισθήσεων προσλαμβάνονται τα ερεθίσματα, τα οποία μέσω της αντίληψης μεταφράζονται σε νοήματα. Κάθε άνθρωπος ανάλογα με τις αναμνήσεις του, τις εμπειρίες του πιθανόν να δώσει διαφορετικό νόημα στο ίδιο ερέθισμα. Χάνοντας κάποια αίσθηση αλλοιώνεται η αντίληψη. Γίνονται πολλοί πειραματισμοί γύρω από τις αισθήσεις, που οδηγούν σε εύχρηστα συμπεράσματα και στην εξέλιξη αρχιτεκτονικών στοιχείων που διευκολύνουν δύσκολες και άβολες καταστάσεις. Υπάρχουν χώροι που βοηθούν στην εξυπηρέτηση ανθρώπων με μειωμένες αισθήσεις, όπως ανάπηρων, τυφλών, κουφών. Ένας τρόπος με τον οποίο αξιοποιούνται οι αισθήσεις στην αρχιτεκτονική είναι αυτός, η παροχή βοήθειας. Στη συνέχεια οι αισθήσεις στην αρχιτεκτονική χρησιμοποιούνται σε χώρους εκπαίδευσης για να προάγουν την καλύτερη κατανόηση και αντίληψη και οι γνώσεις να αφομοιώνονται ευκολότερα.[50]

49. <https://kataskevesktirion.gr/%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B9%CF%84%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B1%CE%B9%CF%83%CE%B8%CE%AE%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82-%CE%B7-%CF%83%CF%87%CE%B5%CE%B4%CE%B9%CE%B1/>

50. <https://www.feldenkraiscenter.org/blog/6880422>



Εικόνα 38: Gustatory Edifice / Virtual Reality



Εικόνα 39: The Aural Realm / 80Hz Architectural Pavilion and Sound Installation in Sydney



Εικόνα 40: Odors of Design / Smelling station exhibits (Design + Wine)



Εικόνα 41: Haptic Architecture / Hairy Texture - Unique House



Εικόνα 42: The Ocular Scape / Perspective as a tool for design

Η διάδραση σε ένα χώρο και συγκεκριμένα στους χώρους εστίασης, που αφορούν την έρευνα αυτή, επηρεάζει άμεσα τις αισθήσεις. Εφόσον οι ανάγκες του ανθρώπου καλύπτονται, αυξάνεται η επιθυμία για αναψυχή, για απόλαυση. Η διέγερση των αισθήσεων στην αρχιτεκτονική χρησιμοποιείται σε χώρους ψυχαγωγίας όπως, μουσεία, θέατρα, κινηματογράφους με σκοπό να δίνουν στο θεατή μια ευχάριστη, σφαιρική και πολυαισθητηριακή εμπειρία. Οι χώροι εστίασης είναι χώροι, όπου χρειάζεται η έντονη χρήση των αισθήσεων, αφού η κατανάλωση του φαγητού προσφέρει και απόλαυση στον άνθρωπο. Μέσω του πειραματισμού των αισθήσεων και της διάδρασης ένας χώρος εστίασης, μπορεί να εμπλουτιστεί και να προσφέρει εναλλακτικές εμπειρίες, νέους συνδυασμούς γεύσεων και υφών και να καλύπτει όλο και περισσότερες προτιμήσεις.

Οι νέοι χώροι εστίασης, μέσα στην χαοτική καθημερινότητα, έρχονται να αποκαταστήσουν την συλλογική, ευχάριστη ατμόσφαιρα του γεύματος και να δώσουν στον κόσμο την ευκαιρία να ξεφύγουν. Ο χρόνος του φαγητού είναι κι ο ελεύθερος χρόνος του ανθρώπου και του δίνει την ευκαιρία να συναντιέται με τα αγαπημένα του πρόσωπα σε ένα διαφορετικό περιβάλλον. Παράλληλα με την φιλοξενία και την κοινωνικοποίηση που προσφέρει το φαγητό και οι χώροι αυτοί, με τις συνεχείς εξελίξεις της γαστρονομίας, της τεχνολογίας και της αρχιτεκτονικής δημιουργούνται πειραματικά και διαδραστικά περιβάλλοντα που προσφέρουν ικανοποίηση, και ευχαρίστηση στους συνδαιτημόνες.

Υλοποιημένοι Χώροι Εστίασης:

Πολλοί χώροι εστίασης επηρεασμένοι από τις πειραματικές διαδικασίες, που καθιστούν την εμπειρία του φαγητού πιο απολαυστική και πολυαισθητηριακή, υλοποιούν κάποιες από τις ιδέες που αναδεικνύονται και στοχεύουν σε χώρους υψηλής γαστρονομίας. Χώροι που προσφέρουν στον κόσμο εναλλακτικές εμπειρίες που θα μπορούσαν να φανταστούν, χώροι που οξύνουν τις αισθήσεις και προκαλούν διαφορετικές αντιδράσεις, χώροι που συμμετέχουν σαν ενεργή σκηνή στην παράσταση του φαγητού και οι θαμώνες είναι ενεργά συμμετέχοντες σε αυτή. Ακολουθεί μια σειρά από υλοποιημένους χώρους εστίασης, υψηλής γαστρονομίας, που εντάσσουν τον πειραματισμό και τη διάδραση στον χώρο τους και συνοδεύουν το φαγητό. Οι χώροι αυτοί είναι ενδιαφέροντα έργα, που χρησιμοποιούν πρωτοποριακές σχεδιαστικές τεχνικές.

Under, Restaurant in Norway

Η διεθνής αρχιτεκτονική εταιρία Snøhetta ολοκλήρωσε το 2019 το πρώτο υποβρύχιο εστιατόριο της Ευρώπης στη Νορβηγία. Το εστιατόριο Under, που είναι το μεγαλύτερο υποβρύχιο εστιατόριο στον κόσμο συγκεκριμένα 495 τετραγωνικά μέτρα, βυθίζεται σε μια απόκρημνη ακτή του χωριού Båly. Το εστιατόριο μέσα στο κτίριο τοποθετείται μπροστά από ένα πανοραμικό παράθυρο που προσφέρει στους επισκέπτες τη θέα προς τη θαλάσσια ζωή. Ο χώρος εστίασης του κτιρίου φιλοξενεί μέχρι 40 άτομα και το υπόλοιπο κτίριο αξιοποιείται σαν κέντρο έρευνας της θαλάσσιας

51. <https://www.dezeen.com/2019/03/20/underwater-restaurant-under-snohetta-baly-norway/#:~:text=Sn%C3%B8hetta%20has%20completed%20Under%2C%20the,remote%20vil lage%20of%20B%C3%A5ly%2C%20Norway.&text=The%20building%20on%20Norway's%20southern,is%20Europe's%20first%20underwater%20restaurant.>

52. <https://www.archdaily.com/913575/under-snohetta>

ζωής. Η θέα προς τη θαλάσσια ζωή δεν συσχετίζεται με ένα ενυδρείο καθώς πρόκειται για άγρια φύση, απείραχτη, χωρίς να είναι σκηνοθετημένη. Οι καιρικές συνθήκες επηρεάζουν το θέαμα ενώ ο επισκέπτης παραμένει ατάραχος μέσα στην ασφάλεια του εστιατορίου, βιώνοντας την τραχύτητα ή αντίστοιχα την ηρεμία της φύσης.

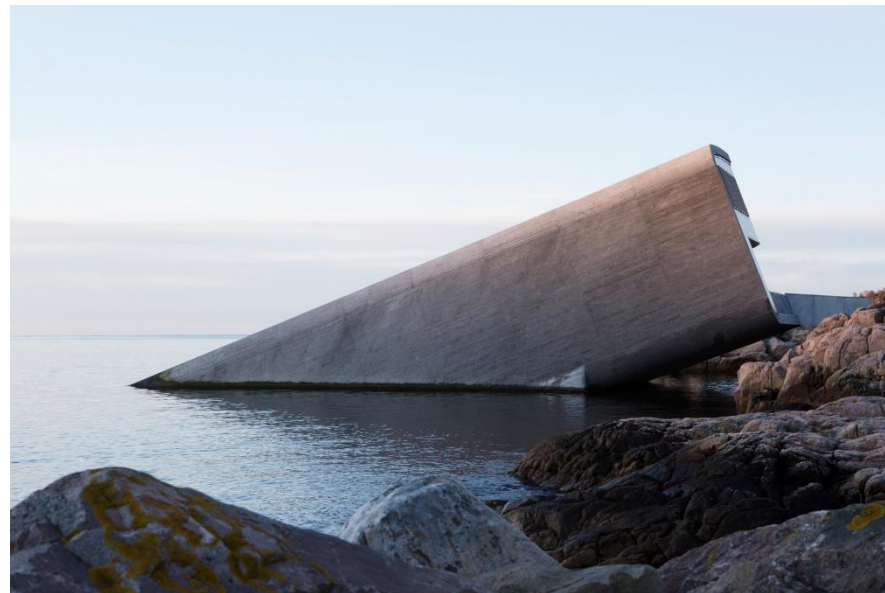
Το κτίριο έχει τη μορφή μονολιθικού όγκου από σκυρόδεμα με μήκος 34 μέτρα και οι τοίχοι του είναι ελαφρώς καμπύλοι με μισό μέτρο πάχος, για αντίσταση στην πίεση του νερού. Σαν ένας γερός σωλήνας που σε μεταφέρει από την επιφάνεια της γης, στον βυθό της θάλασσας. Αυτή η μετάβαση είναι πρακτικά πιο κατανοητή και παρέχει και μεγαλύτερη αίσθηση ασφάλειας. Το σκυρόδεμα έχει τραχιά υφή έτσι ώστε φύκια να προσκολλώνται σε αυτό και να δημιουργούν ένα ύφαλο, ενώ ταυτόχρονα να καμουφλάρουν το κτίριο σαν να γίνεται ένα με τη θάλασσα. Η είσοδος του εστιατορίου είναι από βελανιδιά, η οποία συνεχίζεται και στο εσωτερικό δημιουργώντας μια ζεστή ατμόσφαιρα. Ο χώρος εστίασης διαθέτει τρία επίπεδα που είναι το φουαγιέ, το μπαρ και το εστιατόριο. Το κεντρικό στοιχείο του εστιατορίου είναι το πανοραμικό παράθυρο που έχει διαστάσεις 11 επί 3 μέτρα, καθώς και το παράθυρο στον πάνω όροφο που είναι το μπαρ το οποίο φτάνει στην στάθμη της θάλασσας και έτσι επιτρέπει σε ακτίνες φωτός να εισέλθουν στο δωμάτιο. Λεπτομέρειες της εσωτερικής διαμόρφωσης, παίζουν σημαντικό ρόλο στην μετάδοση της ιδέας της θάλασσας. Τα χρώματα στα χαμηλότερα επίπεδα, ξεκινάνε από ελαφριά έως βαθύτερα πράσινα και μπλε για να οδηγήσουν τον θεατή στον βυθό, ενώ στα ψηλότερα επίπεδα χρησιμοποιούνται πιο θερμά χρώματα όπως ροζ και πορτοκαλί που συμβολίζουν την άμμο. Ο χώρος διαθέτει ακουστικά πάνελ εμπνευσμένα από τον βυθό και τα φύκια της θάλασσας. Απολαμβάνεις τη θάλασσα όσο γευματίζεις.[51,52]



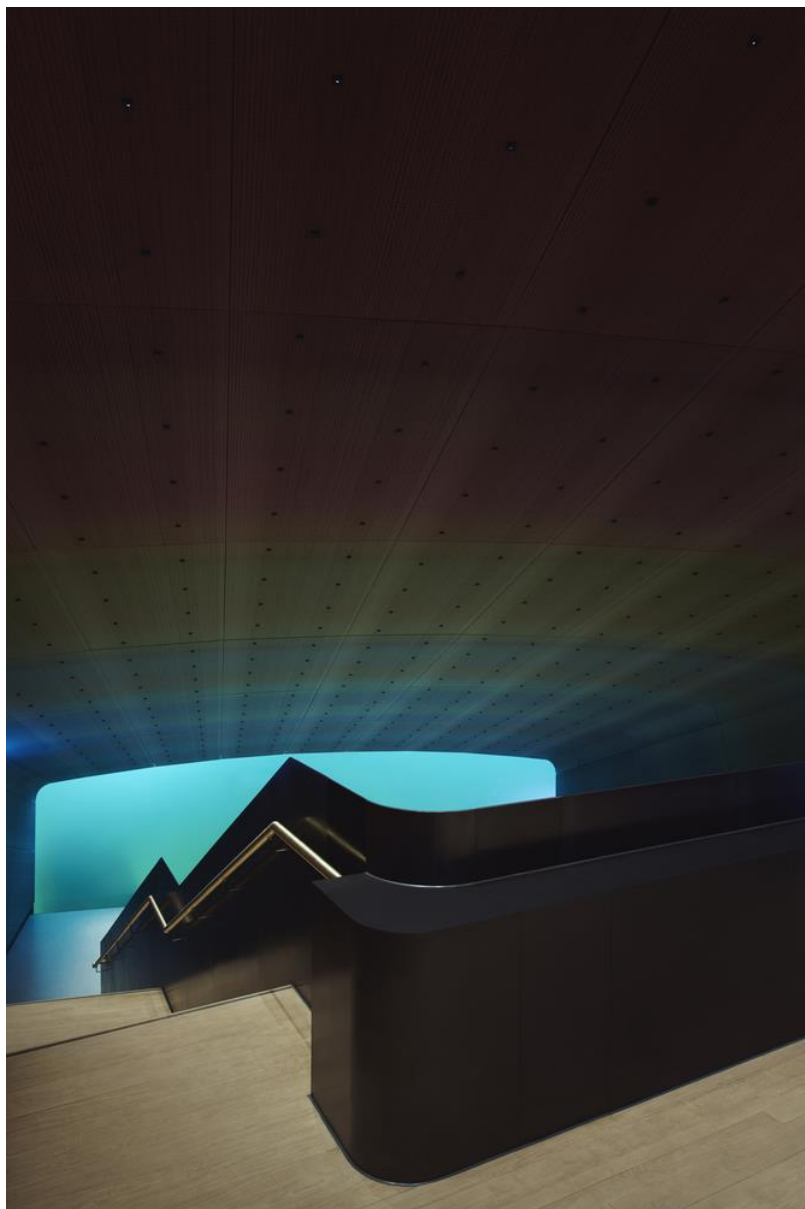
Εικόνα 43: Under, Snohetta, Norway / Picture by Ivar Kvaal



Εικόνα 44: Under, Snohetta, Norway



Εικόνα 45: Under, Snohetta, Norway / Picture by Inger Marie Grini, Bo Bedre Norge



Εικόνα 46: Under, Snohetta, Norway / Picture by Ivar Kvaal



Εικόνα 47: Under, Snohetta, Norway / Picture by Inger Marie Grini, Bo Bedre Norge

Dans Le Noir:

Dans le noir είναι μια αλυσίδα από εστιατόρια όπου οι καλεσμένοι σερβίρονται στο απόλυτο σκοτάδι. Το πρώτο εστιατόριο γίνεται στο Παρίσι το 2004 από τον Γάλλο επιχειρηματία Edouard de Broglie, και στη συνέχεια στο Λονδίνο, στη Νέα Υόρκη, στη Βαρκελώνη, Αγία Πετρούπολη, Νέα Ζηλανδία, Αυστραλία και Ναϊρόμπι. Η φιλοσοφία που ακολουθούν οι χώροι αυτοί, είναι ότι η μείωση της όρασης εντείνει τις υπόλοιπες αισθήσεις και προκαλεί διαφορετική εμπειρία στην κατανάλωση του φαγητού. Αρχικά παρατηρείται ότι η πολλή ώρα στο σκοτάδι προκαλεί προβλήματα στην όραση, κυρίως στο προσωπικό που σερβίρει. Έτσι τα δείπνα σερβίρονται από τυφλούς ή από άτομα με μειωμένη όραση. Με το φως να σβήνει και την όραση να χάνεται, ο συνδαιτημόνας εστιάζει στη γεύση.[53,54]

Worlds unleashed and then connecting – Moonflower SAGAYA, Japan

Ο χώρος SAGAYA που ολοκληρώθηκε το 2017 από το TeamLab προσφέρει μια πολυαισθητηριακή εμπειρία και διάδραση με το φαγητό. Ο χώρος αυτός βρίσκεται στην περιοχή Ginza στο Τόκιο και είναι ένα δωμάτιο με ένα μεγάλο τραπέζι. Όλος ο χώρος είναι διαδραστικός, αφού με το σερβίρισμα του φαγητού οι συνδαιτημόνες έρχονται αντιμέτωποι με εντυπωσιακές οπτικές προβολές, που καλύπτουν τους τοίχους και την επιφάνεια του τραπεζιού, πλαισιώνοντας το γεύμα. Ανάλογα με το πιάτο που

επιλέγει ο καθένας, οι κινούμενες εικόνες αλλάζουν και συνοδεύουν το φαγητό. Τα κινούμενα σχέδια που προβάλλονται κυκλοφορούν από το ένα πιάτο στο άλλο ενισχύοντας έτσι τη σύνδεση μεταξύ των θαμώνων και έτσι προκαλείται διάδραση μεταξύ των ανθρώπων και με το γεύμα τους. Η διαδραστικότητα στον συγκεκριμένο χώρο προκαλεί διαφορετικές αντιδράσεις στον καθένα και συσφίγγει τις σχέσεις των επισκεπτών, μέσα από τους νοητούς δεσμούς που δημιουργεί η διάδραση και η μετάδοση πληροφορίας. Η ονομασία του έργου προκύπτει μέσα από την εμπειρία. Οι κόσμοι που ξεπροβάλλουν μέσα από κάθε πιάτο εξαπλώνονται σε κάθε επιφάνεια του χώρου δημιουργώντας ένα ενιαίο πλαίσιο διάδρασης, μια άλλη οπτική πραγματικότητα, που αντιλαμβάνονται ταυτόχρονα όλοι οι συμμετέχοντες και αυτό δημιουργεί μια ένωση μεταξύ τους.[55,56]

53. <https://london.danslenoir.com/fr/>

54. https://en.wikipedia.org/wiki/Dans_le_Noir_%3F

55. <https://www.teamlab.art/ew/worlds-unleashed-sagaya/>

56. <https://moonflower-sagaya.com/en/artwork/>



Εικόνα 48,49,50: Dans Le Noir/ Fine Dining in the Dark



Εικόνα 51: Moonflower – SAGAYA Ginza, Worlds Unleashing and then Connecting, TeamLab

Εικόνα 52: Moonflower – SAGAYA Ginza, Worlds Unleashing and then Connecting, TeamLab



Εικόνα 53: Moonflower – SAGAYA Ginza, Worlds
Unleashing and then Connecting, TeamLab



Εικόνα 54: Moonflower – SAGAYA Ginza, Worlds
Unleashing and then Connecting, TeamLab

Ultraviolet

Στο εστιατόριο αυτό είναι επικεφαλής ο Γάλλος σεφ Paul Pairet. Βρίσκεται στη Σανγκάη, στην Κίνα και άνοιξε το 2012. Πρόκειται για το πρώτο εστιατόριο που χρησιμοποιεί πολλούς αισθητήρες. Παίζει με την όραση, τον ήχο και τη μυρωδιά σε μια ελεγχόμενη, προσαρμοστική ατμόσφαιρα. Ένα τραπέζι 10 θέσεων σε ένα δωμάτιο εξοπλισμένο με αισθητήρες, προβολείς, φώτα, επιτραπέζιους προβολείς, σύστημα ηχείων. Όλα αυτά συνοδεύουν το γεύμα και δημιουργούν διαφορετικά περιβάλλοντα. Αυτή η ιδέα ξεκινά από την επιθυμία του σεφ να διεγείρει τις αισθήσεις και να κάνει το φαγητό πιο απολαυστικό. Ο ίδιος το αποκαλεί ψυχογεύση.[57,58]

Sublimotion

Ένα τεχνητό αισθητήριο σύμπαν που υλοποιεί την φαντασία. Το Sublimotion βρίσκεται στην Ισπανία και συγκεκριμένα στο νησί Ίμπιζα στο Hard Rock Hotel και λειτουργεί από το 2014. Ένας χώρος 350τ.μ. εξοπλισμένος με τις πιο πρόσφατες τεχνολογικές καινοτομίες. Είναι το ακριβότερο εστιατόριο στον κόσμο και ο επικεφαλής σεφ του είναι, ο Paco Roncero. Ο Ισπανός αυτός σεφ, είναι γνωστός για το υψηλό κόστος της κουζίνας του, αλλά και για την εμπειρία που προσφέρει στα εστιατόρια του. Το Sublimotion προσφέρει ένα πειραματικό, προκλητικό, φουτουριστικό, διαδραστικό δείπνο. Η εμπειρία της κατανάλωσης κατευθύνεται σε

νέους συνδυασμούς του φαγητού, με την τέχνη και την ψευδαίσθηση. Είναι σαν μια παράσταση που διαδραματίζεται με διαφορετικό θέμα κάθε φορά. Κάθε γεύμα έχει τη δική του μουσική συνοδεία, χορογραφημένη υπηρεσία, πρωτοποριακή τεχνολογία, αντίστοιχες προβολές και διακόσμηση. Η κουζίνα του Sublimotion χαρακτηρίζεται σαν Sci - fi κουζίνα. Αρχιτέκτονες, σχεδιαστές, μηχανικοί, σεναριογράφοι, μουσικοί, σκηνοθέτες, illusionists συνεργάζονται για να παράγουν πολλαπλές οπτικοακουστικές εμπειρίες. Ένα τρίωρο συμπόσιο 20 πιάτων, που οδηγεί τους θαμώνες μέσα από ένα ταξίδι στο χρόνο και στο χώρο. Κάθε χρόνο ο Paco Roncero συνεργάζεται με διαφορετικά άτομα που δουλεύουν στην υψηλή γαστρονομία και σχηματίζει ένα νέο μενού και ένα νέο πρόγραμμα.[59,60]

57. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ultraviolet_\(restaurant\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ultraviolet_(restaurant))

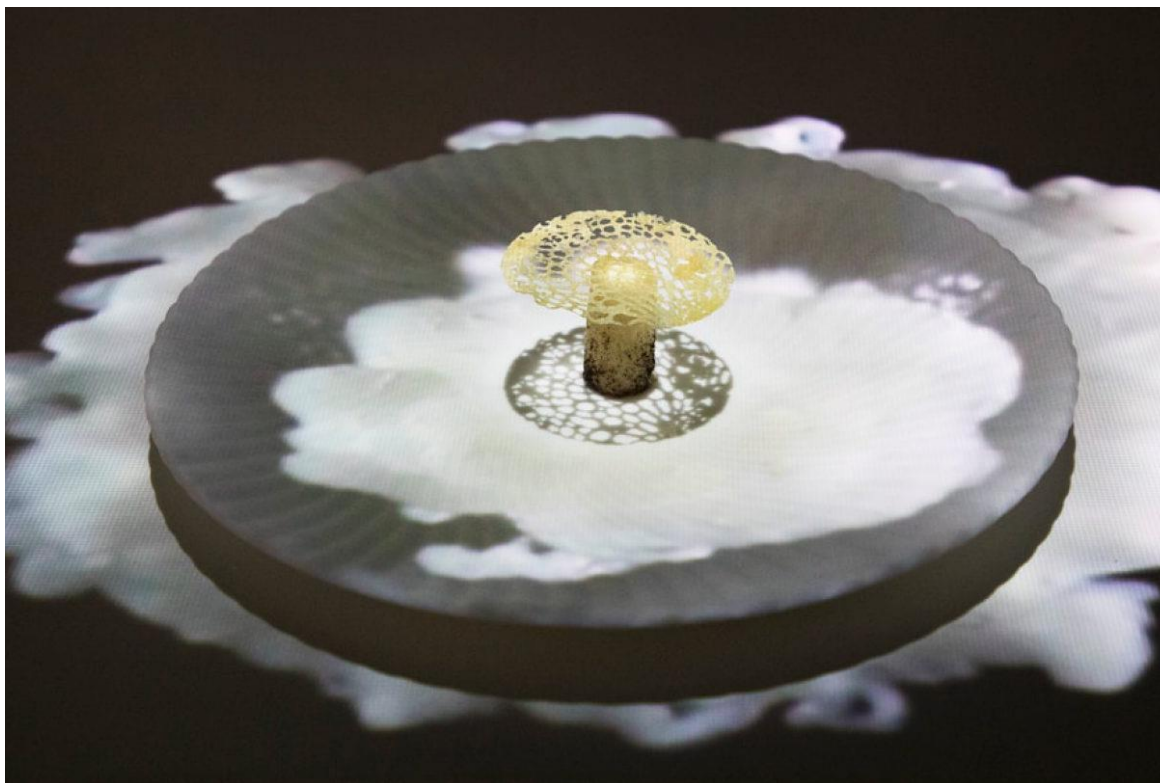
58. <https://uvbypp.cc/>

59. <https://ibiza-style.com/en/sublimotion-2/>

60. <https://www.sublimotionibiza.com/main.html>

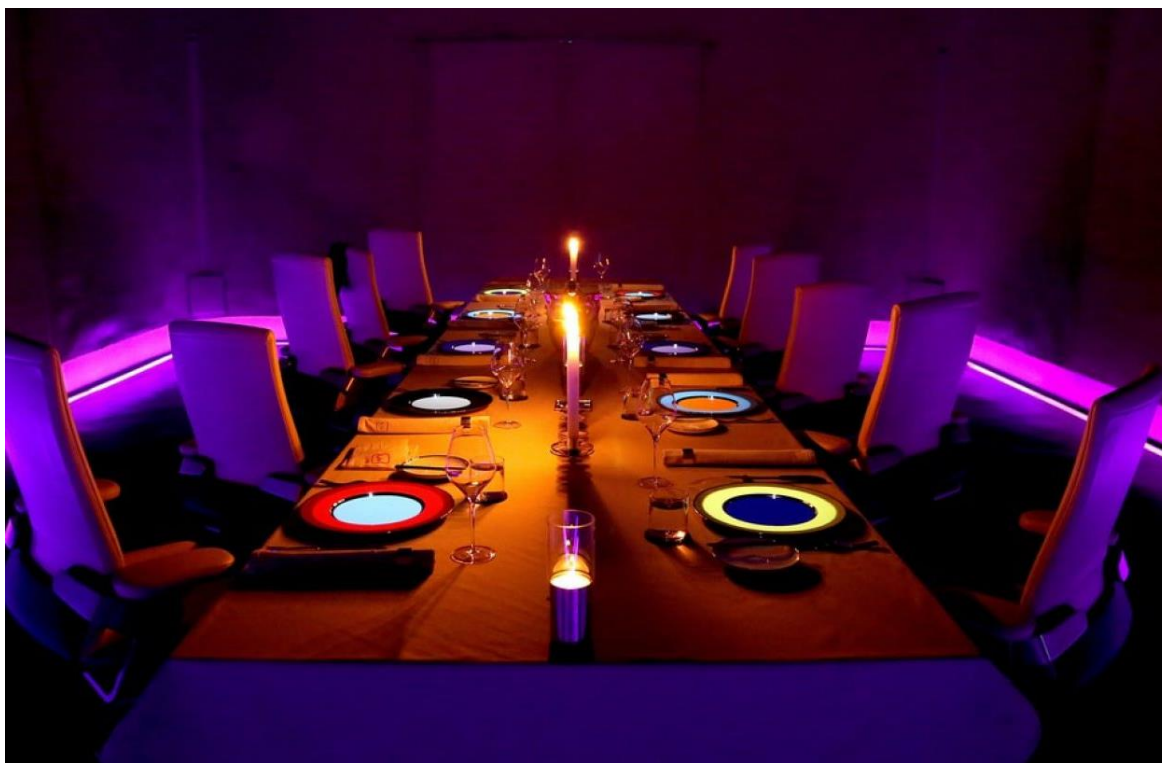


Εικόνα 55: Ultraviolet – Paul Pairet



Εικόνα 56: Ultraviolet – Paul Pairet

Εικόνα 57: Ultraviolet – Paul Pairet



Εικόνα 58: Ultraviolet – Paul Pairet





Εικόνα 59,60,61,62: Sublimotion – Ibiza, Paco Roncero

Club 24, ibar and iwall, London:

Την διαδραστική εστίαση που χρησιμοποιεί προβολές και τεχνολογικά μέσα έρχονται να εξυπηρετήσουν το ibar και το iwall τα οποία σχεδιάζει η εταιρία Mindstorm. Σύμφωνα με τις πληροφορίες που έχουν καταγραφεί δεν είναι άγνωστο ότι στον σύγχρονο κόσμο το φαγητό δεν αποτελεί μόνο μια ανάγκη ζωτικής σημασίας, αλλά χαρακτηρίζεται σαν εμπειρία, σαν παράσταση, σαν μια εκδήλωση. Το κλαμπ 24 που βρίσκεται στο Λονδίνο ίσως είναι ένα από τα πιο τεχνολογικά εξειδικευμένα στον κόσμο. Το συγκεκριμένο κλαμπ χρησιμοποιεί τα δύο διαδραστικά στοιχεία της Mindstorm. Το iwall τοποθετείται παντού στους τοίχους του κλαμπ και σχηματίζει μια μεγάλη επιφάνεια – οθόνη που συνδέεται με το ibar το οποίο είναι ένας διαδραστικός πάγκος, πάνω στον οποίο τοποθετείται το φαγητό και το ποτό που σερβίρεται. Ο χώρος του μπαρ είναι το σημείο που ο κόσμος μαζεύεται και κοινωνικοποιείται. Οι αντιδράσεις επηρεάζονται από το διαδραστικό μπαρ το οποίο προκαλεί τον επισκέπτη να το χρησιμοποιήσει και να αλλάξει την προβολή, το περιβάλλον και κατ' επέκταση την εμπειρία. Οι διαδραστικές οθόνες ibar και iwall είναι αφής, οπότε ο καταναλωτής έχει τη δυνατότητα να πειραματιστεί και να αλλάξει την ατμόσφαιρα που δημιουργούν, όπως αυτός θέλει.[61,62]

MOJO iCuisine:

Το εστιατόριο αυτό βρίσκεται στην Ταϊπέι, πρωτεύουσα της Ταιβάν, σχεδιασμένο από τους Moxie Design. Οι χρήστες είναι το βασικό στοιχείο που εμπνέει τη διαμόρφωση του χώρου. Η κίνηση και η

συμπεριφορά τους γύρω από τα αντικείμενα είναι αυτό που σχηματίζει το χώρο. Το MOJO iCuisine το πρώτο διαδραστικό εστιατόριο στην Ταιβάν. Το κάθε τραπέζι που χρησιμοποιεί είναι για δύο άτομα και αποτελείται από μια διαδραστική οθόνη με μεταβαλλόμενα γραφικά και με αισθητήρες αφής. Η αφή επιτρέπει στον πελάτη να προβάλλει το μενού, να παίξει παιχνίδια, να παραγγείλει, να βλέπει διαφημίσεις, να πληρώσει τον λογαριασμό. Οι πληροφορίες που συλλέγονται από την χρήση των διαδραστικών πινάκων στα τραπέζια, καταγράφονται και έτσι συγκεντρώνονται στατιστικά στοιχεία, σχετικά με τις προτιμήσεις των πελατών, που εξυπηρετούν στην ομαλή λειτουργία του εστιατορίου. Στο μπαρ χρησιμοποιείται η επιφάνεια hyper η οποία χρησιμοποιεί ηλεκτρονική ροή δεδομένων και προκαλεί επικοινωνία μεταξύ των χρηστών.[63]

61. <https://gawaya.com/24-london-high-tech-club/>

62. <http://visualpilots.com/portfolio/ibar/>

63. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icuisine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all



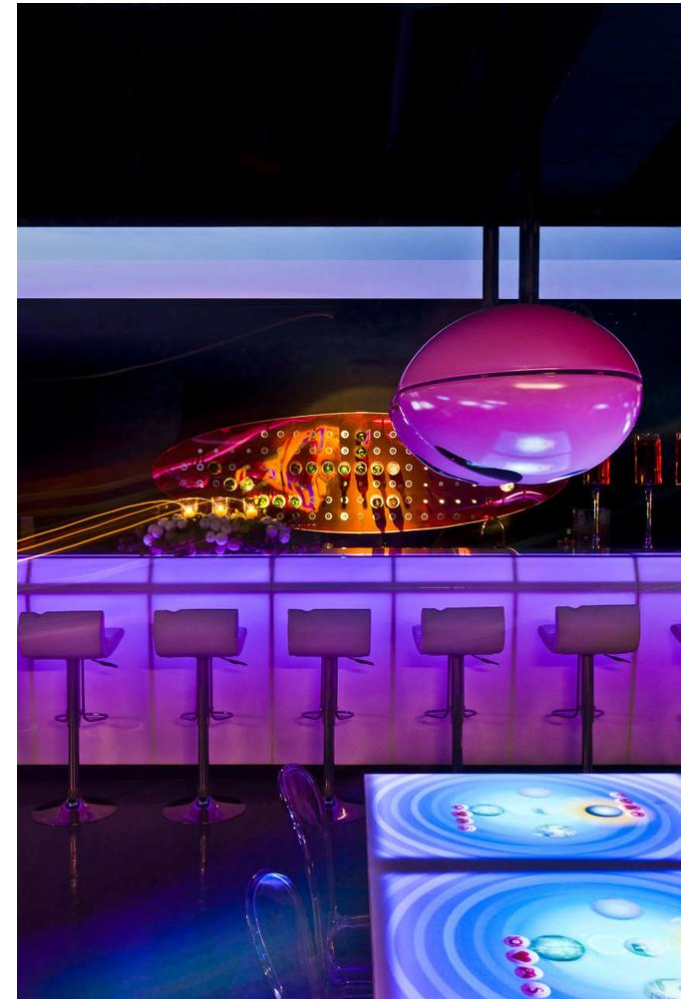
Εικόνα 63: Ibar



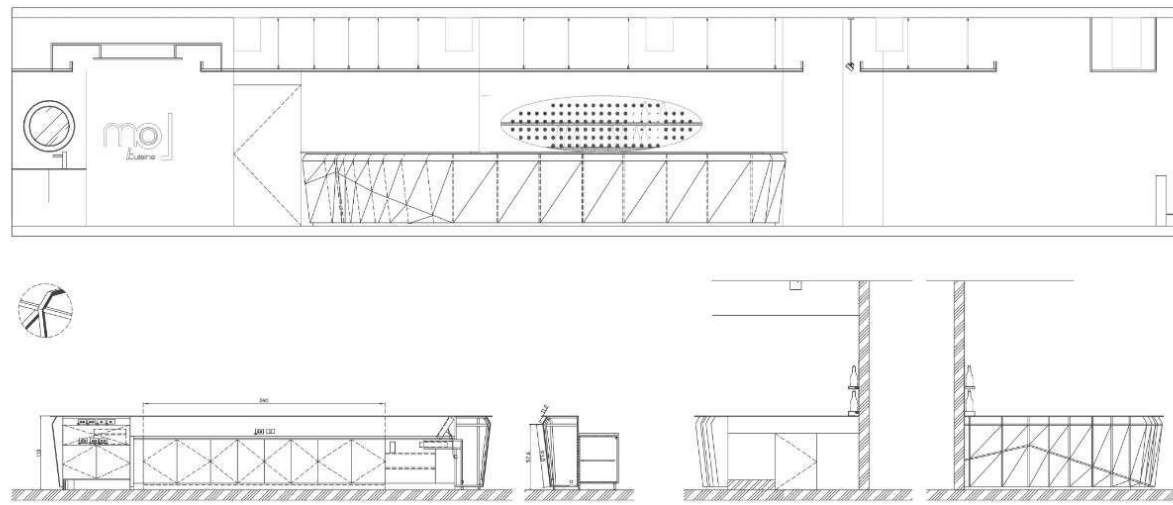
Εικόνα 64: Club 24 - London



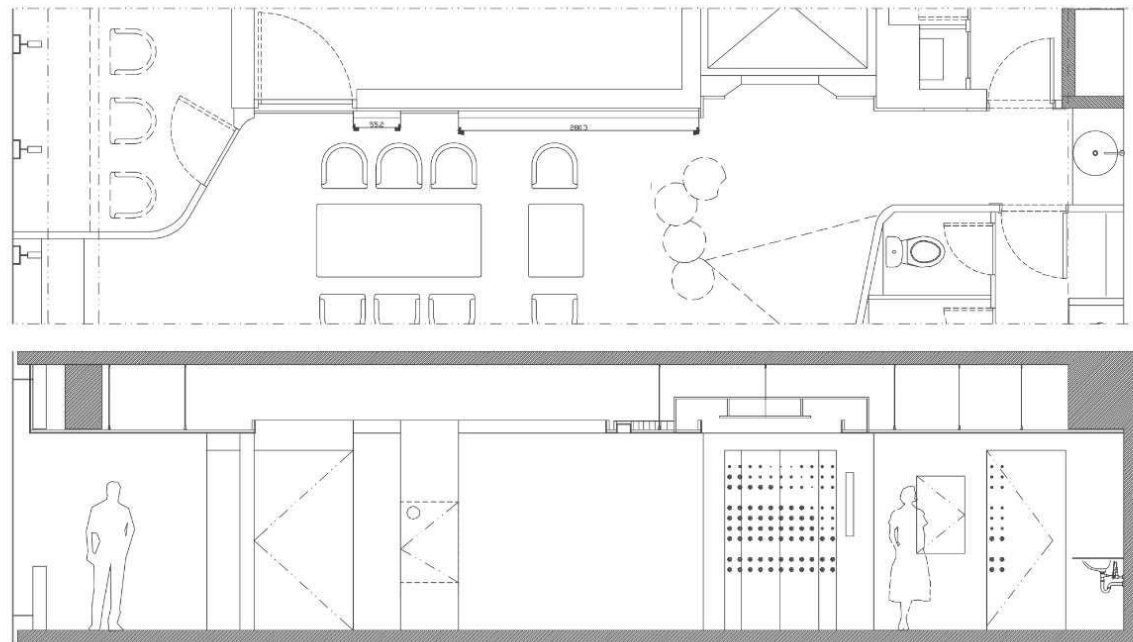
Εικόνα 65: Mojo iCuisine, Moxie Design, Taipei City/ Picture by Marc Gerritsen



Εικόνα 66,67,68: Mojo iCuisine, Moxie Design, Taipei City/ Pictures by Marc Gerritsen



Εικόνα 69,70: Mojo iCuisine/ Section A/ Section B



Κεφάλαιο Τέταρτο: Διαγωνισμοί, Εκθέσεις, Εργαστήρια

Η περιέργεια και η αναζήτηση του καινούριου είναι ένα χαρακτηριστικό που παρουσιάζεται συχνά στον ανθρώπινο πληθυσμό και είναι ένας λόγος για τον οποίο, ο πειραματισμός δεν έχει όριο. Οι υλοποιημένοι, πειραματικοί χώροι εστίασης, φαίνεται να έχουν μεγάλη επιτυχία και να προσελκύουν ευκολότερα κόσμο, που μπορεί βέβαια να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις που έχουν οι χώροι αυτοί. Με απώτερο σκοπό την επιτυχία, την εξέλιξη και την ανακάλυψη, οι πειραματισμοί στην αρχιτεκτονική και στην γαστρονομία προχωράνε σε επόμενο στάδιο, για να επανέλθουν στους χώρους εστίασης και να εφαρμόσουν πιο αποτελεσματικές τεχνικές, τεχνολογίες και σχεδιαστικά στοιχεία. Οι αρχιτέκτονες ενδιαφέρονται να βρουν τρόπους, που μπορούν να προσελκύουν τον κόσμο, να καταφεύγει στους χώρους εστίασης και να συνευρίσκεται με άλλους ανθρώπους μέσω του φαγητού. Αρχιτέκτονες, μηχανικοί, σχεδιαστές, μάγειρες συμμετέχουν σε διαγωνισμούς, ενημερωτικές και ερευνητικές εκθέσεις, εργαστήρια, σεμινάρια. Όλος αυτός ο πειραματισμός, η έρευνα, το ψάξιμο οδηγεί σε πολλά, διαφορετικά συμπεράσματα και κατ' επέκταση στη βελτίωση του φαγητού και του περιβάλλοντος του. Συνεχώς αναπτύσσεται ο χώρος του φαγητού, προσπαθώντας να φτάσει κάθε φορά το καλύτερο, δυνατό αποτέλεσμα.

Στη συνέχεια του κεφαλαίου γίνεται αναφορά στον σχεδιαστικό διαγωνισμό COOK8, σε εκθέσεις φαγητού καθώς και εργαστήρια γαστρονομίας.



Διαγωνισμός COOK8:

Το COOK8 είναι μια δράση, που αποτελείται από το σχεδιαστικό διαγωνισμό, την έντυπη έκδοση, μια σειρά από διαλέξεις και την έκθεση. Διερευνά τις νέες συνθήκες εστίασης. Το πρόγραμμα αυτό δίνει κυρίως έμφαση στην επανεξέταση βασικών ανθρώπινων δραστηριοτήτων, με αφορμή να παράγουν σχεδιαστικές επιλύσεις πρακτικών ζητημάτων, προωθώντας έτσι αρχιτεκτονική με νόημα.

Ο διαγωνισμός COOK8 αναζητά τον νέο τόπο εστίασης. Το θέμα του είναι ο σχεδιασμός ενός χώρου, που στοχεύει στη συγκέντρωση των ανθρώπων γύρω από την παρασκευή και την κατανάλωση του φαγητού. Η μαζική βιομηχανία οδηγεί την εστίαση σε τυποποιήσεις και για αυτό το λόγο ο διαγωνισμός αυτός θέλει να εστιάσει στην ποικιλία, στην ειδικότητα και στην ατομικότητα. Η αρχιτεκτονική της εστίασης βρίσκεται στο όριο ιδιωτικού και δημόσιου, μοναχικότητας και συνύπαρξης, σιωπής και διάλογου, ατομικότητας και συλλογικότητας. Ζήτημα του διαγωνισμού είναι ένας εσωτερικός χώρος εστίασης, για οκτώ άτομα, με κύριο στόχο τη διαδικασία παραγωγής του φαγητού να λειτουργεί ως μέσο κοινωνικοποίησης. Το επιτρεπόμενο εμβαδόν που δίνεται είναι 24-30τ.μ. και το μέγιστο ύψος 3,5μ. Ο χώρος πρέπει να περιλαμβάνει παρασκευαστήριο και αποθήκη, χώρο κατανάλωσης της τροφής και χώρο υγιεινής. Η γενική κατηγορία του χώρου αυτού μπορεί να είναι οτιδήποτε, είτε εστιατόριο, κυλικείο, καφετέρια, καντίνα, τραπεζαρία. Οι χρήστες μπορούν να έχουν το ρόλο των καταναλωτών ή των παρασκευαστών ή και τα δύο.

Οι συμμετοχές που υποβλήθηκαν ήταν 280 από 24 χώρες. Οι τρεις πρώτες προτάσεις που βραβεύτηκαν, υλοποιήθηκαν σε κλίμακα 1:1 και τοποθετήθηκαν στο Μουσείο Μπενάκη στην Αθήνα. Οι 100 καλύτερες προτάσεις σύμφωνα με την επιτροπή, υπάρχουν στην

Έκδοση COOK8. Οι προτάσεις αυτές χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες με βάση τη διαχείριση των διαδρομών και οι κατηγορίες αυτές είναι γραμμικότητα, κεντρικότητα, διασπορά και υβρίδιο. Γίνεται αναφορά σε 4 προτάσεις από το διαγωνισμό, μία από κάθε κατηγορία. Οι προτάσεις αυτές έχουν σαν κοινό, το στοιχείο της ψευδαίσθησης. Οι χρήστες του χώρου είναι ενεργοί και έρχονται αντιμέτωποι με τη διαδικασία παραγωγής και κατανάλωσης του φαγητού, αλλά και με τον χώρο. Αυτό που στοχεύουν οι χώροι αυτοί, όπως και η εργασία, είναι ότι μέσα από τον πειραματισμό και τη διάδραση που προσφέρει ο χώρος, οξύνονται οι αισθήσεις, προάγεται η κοινωνικοποίηση και εμπλουτίζεται η εμπειρία του φαγητού.

Τα έργα που κατατάσσονται στη γραμμικότητα έχουν αυστηρότερο ύφος και οι λειτουργίες ακολουθούν ένα βασικό άξονα. Μια πρόταση από τη κατηγορία αυτή είναι το Sea Sex & Sun. Ο χώρος αυτός είναι συνδεδεμένος με τον τουρισμό, την ψυχαγωγία και την απελευθέρωση. Ένας τρόπος αποτοξίνωσης από την καθημερινότητα. Ένα σκηνοθετημένο καλοκαιρινό αμμόδες τοπίο που παριστάνει τη θάλασσα (Sea). Μια ερωτική ατμόσφαιρα και επαφή με ξένα πρόσωπα μέσω της απόλαυσης του φαγητού (Sex). Ένα δωμάτιο εκτυφλωτικό και ζεστό (Sun). Οι συμμετέχοντες απολαμβάνουν το γεύμα τους στην άμμο και η χρήση του υλικού αυτού προωθεί την κοινωνική συμπεριφορά. Ο χώρος φωτίζεται τεχνητά με ένα σύστημα φωτεινών οθονών, που εκπέμπουν λευκό φως και αντικαθιστούν τον ήλιο. Η ιδέα του χώρου αυτού σε προκαλεί και σε προσκαλεί να τον επισκεφτείς και φτιάχνει μια ψευδαίσθηση της ανέμελης χαλαρωτικής ζωής, μέσα στο χάος της πόλης.

Η επόμενη κατηγορία αφορά τις κεντρικότητες. Οι χώροι στην κατηγορία αυτή σε συγκεντρώνουν γύρω από το φαγητό.

Χαρακτηρίζονται από τη δυνατότητα περιμετρικών κινήσεων και ορίζουν μια λογική ακολουθία για τις δραστηριότητες που πρέπει να επιτελεστούν. Το Glorious Holistic αποτελεί ένα συμπόσιο μέσα σε ένα άσπρο κουτί όπου οκτώ συμποσιαστές κάθονται στο μαλακό πάτωμα μισοξαπλωμένοι, αιωρούμενοι σε ένα σύννεφο φωτός. Τους διακόπτει μια οπή στον τοίχο από όπου σερβίρεται το φαγητό. Οι συμμετέχοντες προτού φτάσουν στο λευκό κουτί, κινούνται ελικοειδώς σε ένα σκοτεινό περίπατο συνοδευμένοι από

οσμές θανάτου και ζωής, σκληρές και μαλακές υφές, ήχους φύσης και τεχνουργίας. Η στενή αυτή δίοδος περιλαμβάνει τις λειτουργίες, που χρειάζονται για την παρασκευή και προετοιμασία του φαγητού πριν οδηγηθεί στο λευκό κουτί, όπου σερβίρεται.

Στη συνέχεια είναι η κατηγορία 'Διασπορές', όπου οι κινήσεις είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους. Προκύπτουν από τον πολλαπλασιασμό των κέντρων. Δεν προτείνουν κάποια σωστή χρονική σειρά ενεργειών ή θέσεων κι έτσι προκύπτουν τυχαίες τροχιές κινήσεων. Το έργο NEFOS ανήκει σε αυτή την κατηγορία. Στη σύγχρονη εποχή ο κόσμος είναι υποδουλωμένος στην τεχνολογία και ζει σε μια τεχνοφιλική κοινωνία. Επικοινωνεί και βρίσκεται μέσα σε άυλες πλατφόρμες που δημιουργήθηκαν από αλγόριθμους όπως το Facebook, το Instagram κι έτσι η υλική, φυσική πραγματικότητα θολώνει λόγω της άυλης αυτής ύπαρξης, του σύννεφου που ζούμε. Το NEFOS είναι η υλική απεικόνιση αυτού του τρόπου ζωής. Ένα δωμάτιο το οποίο, σαν να αιωρείται και να βρίσκεται μεταξύ της φυσικής πραγματικότητας και της άυλης ζωής. Ένα υπερυψωμένο πλαίσιο όπου περικλείει μια πανδαισία και περιμετρικά υπάρχουν εικοσιτέσσερις καθρέφτες, ένας για κάθε ώρα της ημέρας και η ζωή

αντανακλάται μέσω αυτών, ένας τρόπος να αλληλοεπιδρά ο καθένας με τον ίδιο του τον εαυτό.

Τέλος είναι τα 'Υβρίδια' που προκύπτουν από τον συνδυασμό των υπόλοιπων ομάδων. Κάθε στρατηγική σχεδιασμού που χρησιμοποιείται στην κατηγορία αυτή, αφορά και μια λειτουργία. Η γραμμικότητα χρησιμοποιείται στην παραγωγή του φαγητού, η κεντρικότητα στην συγκέντρωση γύρω από τον χώρο κατανάλωσης και η διασπορά για τη σύνθεση του συνόλου. Υβρίδιο αποτελεί το έργο Γλυκιά Απόδραση, εμπνευσμένο από το παραμύθι Χάνσελ και Γκρέτελ. Το παραμύθι συνεχίζεται και οι δύο πρωταγωνιστές παγιδεύονται σε ένα Ζαχαρόσπιτο για οκτώ χρόνια με 6 αγνώστους. Ένα σπίτι κατασκευασμένο από ζάχαρη σε κύβους, διακοσμημένο με γλυκά που μπορούν να φαγωθούν. Για να διατηρηθεί πρέπει να μείνει σφραγισμένο. Η παγίδευση τους προκύπτει μέσω της απόλαυσης της αρχιτεκτονικής και ο μόνος τρόπος να ξεφύγουν την αρχιτεκτονική, είναι το φαγητό. Οι κύβοι είναι το όριο και το δομικό στοιχείο του σπιτιού έτσι το πεδίο εστίασης αντιστρέφεται και από το κέντρο μεταφέρεται στο όριο. Η βρώση της αρχιτεκτονικής οδηγεί στον δρόμο της ελευθερίας. Τρώγοντας τα βιώσιμα και δομικά στοιχεία του Ζαχαρόσπιτου βρίσκεται η έξοδος.

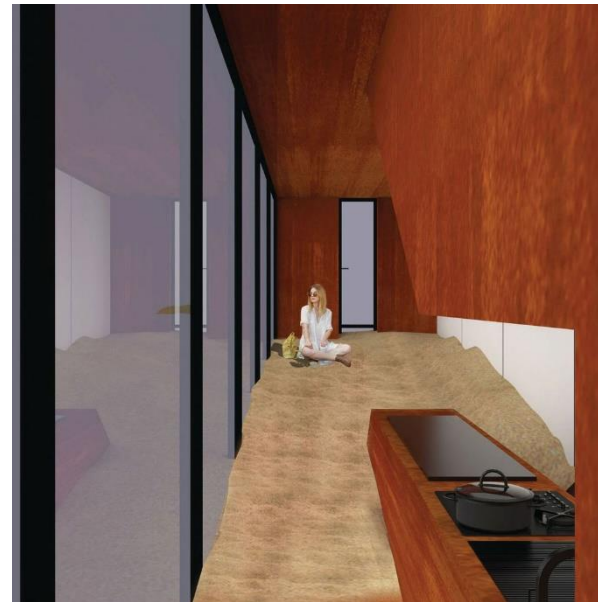
Τα τρία πρώτα βραβευμένα έργα βρίσκονται στο Μουσείο Μπενάκη στην Αθήνα, στο πραγματικό τους μέγεθος. Αυτή η αναπαράσταση των χώρων, δίνει την ευκαιρία σε κόσμο που δεν συμμετέχει απαραίτητα στον διαγωνισμό, να έρθει σε επαφή με τις ιδέες που παράγονται μέσω αυτού.[64]

64. Cook8, *Ο νέος τόπος εστίασης*, Επιμέλεια – Γεώργιος Α. Πανέτσος, Νικόλας Σούλης, ΔΟΜΕΣ, Εισαγωγή σ.12,13/ Γραμμικότητες σ.16,17/ Κεντρικότητες σ.42,43/ Διασπορές σ.126,127/ Υβρίδια σ.196,197

Η έντυπη έκδοση του προγράμματος COOK8 περιλαμβάνει 100 δωμάτια από τις 280 συμμετοχές που έχουν γίνει. Θα μπορούσαν να χωριστούν σε περίπου 5 ίσες ομάδες με βάση το ζήτημα που ακολούθησαν. Δηλαδή περίπου κάθε 20 προτάσεις σχηματίζεται μια ομάδα. Η πρώτη ομάδα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ανθρωποκεντρική, καθώς τα έργα στοχεύουν στην «ΣΥΝεστίαση». Άλλα 20 έργα αφορούν περισσότερο την εργονομία και την άνεση, προτείνοντας χώρους εύπλαστους και μεταβαλλόμενους. Μια ομάδα προτείνει χώρους ουτοπικούς, ενώ η άλλη αφορά ζητήματα όπως η οικολογία, ο υπερπληθυσμός. Η τελευταία ομάδα απαρτίζεται από 20 προτάσεις που εστιάζουν στην εμπειρία του φαγητού και προσπαθούν να εμπλουτίσουν την εστίαση με διάδραση και πειραματισμό.



Εικόνα 71,72,73: Γραμμικότητες/ Sea, Sex & Sun, Άννα-Μαρία Λιόγα,
Δανάη Βλαχάκη, Δάφνη Παπαδοπούλου



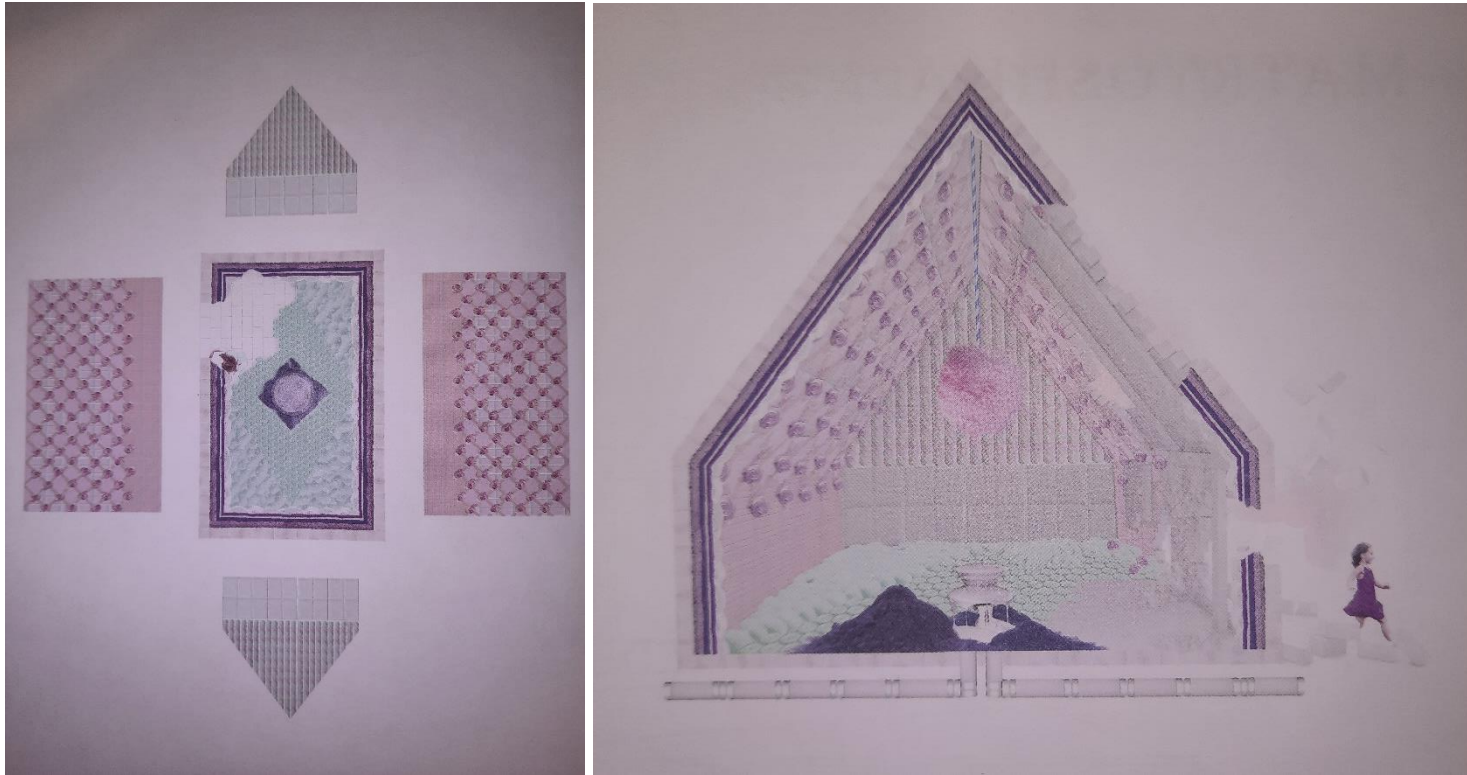


Εικόνα 74,75,76,77,78: Κεντρικότητες/ Glorious Holistic, Κώστας Αλιβιζάτος, Σίσσυ Καισμάτη, Γιάννης Κιτάνης, Κλεονίκη Λύτρα



Εικόνα 79,80,81: Διασπορές/ NEFOS, Felix Chun Lam, Ziyang Luo & Yi Ran Weng





Εικόνα 82,83: Υβρίδια/ Γλυκιά Απόδραση, Σοφία Σοφιανού, Τίνα Μαρινάκη

Εκθέσεις και Εργαστήρια:

Ένα ακόμα πεδίο που αξίζει να μελετηθεί στο ερευνητικό πλαίσιο της εργασίας, είναι ο τρόπος με τον οποίο σχηματίζεται η σχέση, ανάμεσα στην αρχιτεκτονική και στην γαστρονομία μέσα από εκθέσεις και εργαστήρια. Όλη η κατανάλωση και η βιομηχανία που κτίζεται γύρω από την τροφή, τοποθετείται σε χώρους που χρειάζεται να σχεδιάζονται με σκοπό την βέλτιστη λειτουργία τους και να δίνουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Τα οφέλη που προσφέρει το φαγητό στον άνθρωπο, τον κάνουν να ζητά όλο και περισσότερο και να θέλει να επισκέπτεται χώρους εστίασης, να δοκιμάζει νέες γεύσεις, να πειραματίζεται. Όσο προχωράει η τεχνολογία, νέες ανάγκες εμφανίζονται κι όσο μελετιούνται νέοι συνδυασμοί, αυξάνονται οι επιθυμίες για δοκιμή τους. Η γευσιγνωσία του κόσμου αναπτύσσεται και οι χώροι εστίασης προσπαθούν συνεχώς να καλύψουν τις νέες απαιτήσεις των πελατών τους, ώστε να εξασφαλίσουν την επιτυχία, να διατηρήσουν το όνομα τους, να συμβαδίσουν με τις σύγχρονες εξελίξεις στον χώρο του φαγητού. Παρατηρούνται αλλαγές στη διαμόρφωση της κουζίνας, στον εξοπλισμό, την διάταξη και την κίνηση του χώρου. Αντίστοιχα αλλάζει η διάταξη των τραπεζοκαθισμάτων, οι αποστάσεις, και η αίσθηση του χώρου. Στη σημερινή εποχή, που ακολουθεί γοργούς ρυθμούς, το φαγητό παραμένει ο βασικός παράγοντας που φέρνει τους ανθρώπους κοντά και η στιγμή της μέρας που τους βγάζει από την ρουτίνα και τους επιτρέπει να χαλαρώσουν. Για αυτό το λόγο οι χώροι εστίασης, δίνουν προσοχή και στην ψυχαγωγική πτυχή που έχει το φαγητό και προσπαθούν να προκαλέσουν μια αλληλεπίδραση, μεταξύ του φαγητού και του θαμώνα και ταυτόχρονα να ανοίγουν τις αισθήσεις του.

Μεγάλη σημασία έχουν οι εκθέσεις και οι εργαστηριακές έρευνες, που αφορούν τη σχέση του φαγητού με την ζωή, την τεχνολογία, τα ψηφιακά μέσα, την αρχιτεκτονική. Τα εργαστήρια και οι εκθέσεις επηρεάζουν πολλές φορές το ένα το άλλο, καθώς από εργαστηριακές μελέτες μπορεί να οδηγηθούμε σε ενημερωτικές εκθέσεις, αλλά και οι ίδιες οι εκθέσεις να αποτελούνται από οργανωμένα εργαστήρια και σεμινάρια. Συμμετέχει ο θεατής σε πειραματισμούς και δοκιμές, διαδραστικών μηχανισμών και τεχνολογικών εξελίξεων που αφορούν την κουζίνα, τις λειτουργίες της, τους εναλλακτικούς τρόπους γευσιγνωσίας, που πιθανόν να μην έχουν υλοποιηθεί και χρησιμοποιηθεί ακόμα σε κάποιο χώρο εστίασης. Οι εκθέσεις και τα εργαστήρια, μπορούν να χωριστούν σε διάφορες κατηγορίες ανάλογα σε ποιον απευθύνονται, που μπορεί να είναι αυτός που παράγει το έργο, όπως οι σεφ, οι μάγειρες, οι μπαρίστες, αυτός που βοηθά στην μετάβαση του έργου, όπως οι σχεδιαστές, οι αρχιτέκτονες, οι μηχανολόγοι και αυτός που καταναλώνει το έργο. Άλλου είδους κατηγοριοποίηση μπορεί να είναι ως προς το σκοπό, που μπορεί να έχει να κάνει με την έρευνα, δηλαδή σαν ένα ζωντανό ερωτηματολόγιο που ψάχνει απαντήσεις, σαν στατιστικά στοιχεία. Ο πειραματισμός, που στοχεύει στην αναζήτηση νέων ιδεών και προτιμήσεων. Διάδραση και παραστατικότητα, που προωθούν τη συμμετοχή του επισκέπτη και η ενημέρωση, που μπορεί να αφορά καινοτόμες, υλοποιημένες ιδέες που δεν έχουν εφαρμοστεί ακόμα και γαστρονομικές εξελίξεις.

Antwerp à la carte:

Υπάρχουν εκθέσεις που φανερώνουν τον προβληματισμό τους για την πρόκληση των πόλεων να τροφοδοτούν τον ολοένα αυξανόμενο πληθυσμό κατοίκων, όπως η Antwerp à la carte. Η συγκεκριμένη έκθεση παρουσιάζει την ιστορία της πόλης Αμβέρσας μέσα από μαγειρικά γυαλιά, ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζει, πως το φαγητό διαμορφώνει την πόλη, μέσα από το μονοπάτι του που σχηματίζεται στον χάρτη της. Σήμερα πάνω από το μισό του παγκόσμιου πληθυσμού κατοικεί σε πόλεις. Ο προβληματισμός είναι, πως όλοι αυτοί οι άνθρωποι τρέφονται κάθε μέρα. Μελετά την βιομηχανία και το εμπόριο της τροφής. Τι προτιμά ο καθένας να καλλιεργεί, να παράγει, να αγοράζει, να καταναλώνει. Η έκθεση αυτή είναι ερευνητική και ενημερωτική. Μέσα από τον ιστορικό χάρτη της πόλης της Αμβέρσας που διαμορφώνεται με βάση την εξέλιξη του φαγητού, ο επισκέπτης μπορεί να περιηγηθεί από αγορές, σουπερμάρκετ σε καφετέριες, εστιατόρια και να φτάσει σε μυρωδιές και τέχνη, ενώ ταυτόχρονα ενημερώνεται για την κουλτούρα και τις συνήθειες της πόλης αυτής. Στο παρασκήνιο οι δημιουργοί της έκθεσης αποσπούν πληροφορίες μέσα από την ίδια την έρευνα, που χρειάζεται για την δημιουργία της έκθεσης.[65,66]

Future Food – Edible Futures:

Το Ολλανδικό Ινστιτούτο τροφίμων και σχεδιασμού οργανώνει μια διαδραστική έκθεση για το μέλλον της τροφής η οποία έχει τον τίτλο 'Edible Futures'. Η έκθεση ασχολείται με ερωτήματα όπως, τι θα τρώμε στο μέλλον, πως θα παρασκευάζεται, από που θα προέρχεται. Παρουσιάζονται υποθετικές μελλοντικές τεχνικές

παραγωγής των τροφίμων του μέλλοντος και οι χρήσεις υποτιθέμενων φουτουριστικών συστατικών. Η έκθεση έχει σκοπό να μας κάνει να αναρωτηθούμε νέους τρόπους παραγωγής και κατανάλωσης της τροφής. Αφορά την επιστήμη και την τεχνολογία των τροφίμων και εξηγεί πως λειτουργούν διάφορα συστήματα και τεχνικές παραγωγής. Ζητούμενο είναι ο θεατής να αποκτήσει νέες προοπτικές σύμφωνα με διάφορες πρώτες ύλες αλλά και με την διατροφή DNA, που αποσπά τις θρεπτικές ουσίες με τη βοήθεια μικροοργανισμών. Ο επισκέπτης τοποθετείται στη θέση του σεναρίου. Η έκθεση τον δελεάζει, πρώτα να σκεφτεί ένα μελλοντικό περιβάλλον γύρω από το φαγητό και μετά τον ξεναγεί σε ένα κόσμο θεωρητικών σεναρίων. Η τοποθέτηση των επισκεπτών στο μέλλον, προκαλεί σύγκριση με το παρελθόν και δίνει έμφαση στις τεχνολογικές εξελίξεις και στις επιρροές τους από τον πολιτισμό και την κοινωνία, που καθιστούν το μέλλον κάπως απρόβλεπτο. Στο τέλος της έκθεσης ο κάθε επισκέπτης μπορεί να επιλέξει πιο από τα σενάρια που βίωσε προτιμάει περισσότερο.[67,68]

65. <https://www.visitantwerpen.be/en/antwerp-a-lacarte-en>

66. <https://mas.be/en/content/5-antwerp-%C3%A0-la-carte>

67. <https://thedifd.com/articles/future-food-exhibition/>

68. <https://thedifd.com/articles/an-exhibition-about-the-future-of-food/>



Εικόνα 84: Antwerp a la carte



Εικόνα 85,86: Future Food Exhibition

Ferran Adria – El Bulli Lab:

Το El Bulli είναι ένα πειραματικό εργαστήριο γαστρονομίας και ένα από τα καλύτερα εστιατόρια στον κόσμο, του Ισπανού σεφ και γαστρονομικού εγκέφαλου Ferran Adrià. Ο συγκεκριμένος σεφ, πέραν από τη φήμη του εστιατορίου και εργαστηρίου του είναι γνωστός για τις πειραματικές εκθέσεις, τα εργαστήρια και τις έρευνες που διεξάγει γύρω από την εξέλιξη του φαγητού. Προσεγγίζει το φαγητό όπως οι αρχιτέκτονες μια κατασκευή. Αναλύει και μελετά τις έννοιες των υλικών, της συναρμολόγησης, και της εμπειρίας του χώρου. Το εργαστήριο του, πειραματίζεται με το σχεδιασμό του φαγητού μέσω μοριακής γαστρονομίας και συλλέγει στοιχεία από την παράδοση, τα οποία μετασχηματίζει και τα βελτιστοποιεί στοχεύοντας στην συνάντηση της μνήμης, της εμπειρίας και της γεύσης. Όπως φανερώνουν και τα βιβλία που έχει γράψει, ψάχνει συνεχώς ιστορικές πληροφορίες για το φαγητό, τις ρίζες της μαγειρικής, για να κατανοήσει πως το παρελθόν προσφέρει στο μέλλον και από που αντλεί πληροφορίες η σημερινή ανεπτυγμένη μοριακή γαστρονομία.[69,70]

Μια έκθεση που οργανώνει ο Adrià, στοχεύει στη δημιουργία και είναι βασισμένη στο πειραματικό του στούντιο με τίτλο Auditing the Creative Process. Η έκθεση αυτή καλεί τον επισκέπτη να πειραματιστεί και να δημιουργήσει το δικό του προφίλ, με σκοπό να διευρύνει τη γλώσσα της κουζίνας. Το κλειδί για την επιτυχία σύμφωνα με τον σεφ είναι η σύγκριση και η μάθηση διαφορετικών εκδοχών για να οδηγηθούμε στην καινοτομία. Καλεί τους επισκέπτες να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο δημιουργεί. Η έκθεση είναι ένας χάρτης της δημιουργικής του διαδικασίας. Αυτός

ο χάρτης καθοδηγεί τον επισκέπτη από τον ένα εκθεσιακό χώρο στον άλλο και παρουσιάζει τα στάδια του δημιουργικού σύμπαντος του Adrià, τα οποία είναι 'ElBulli', 'Η ιστορία ενός ονείρου', 'Δημιουργική προσωπικότητα και πόροι', 'Εξαφανισμένα ραβιόλια', 'Δημιουργική τεχνική', 'Χιλιάδες σχολιασμοί και δεκάδες σημειωματάρια', 'Από το Big Bang έως τώρα' και τέλος 'Η αναπαραγωγή του μενού'.[71]

Kitchen Theory:

Το Kitchen Theory είναι ένα σχεδιαστικό στούντιο που επίσης, οργανώνει εκθέσεις και εργαστήρια, όπου καλεί τον κόσμο να ζήσει πολυαισθησιακές τροφικές εμπειρίες. Η σχεδιαστική ομάδα αποτελείται από τον σεφ Jozef Youssef που συνεργάζεται με αρχιτέκτονες, ψυχολόγους, επιστήμονες, χημικούς γαστρονόμους. Εκτελεί πειράματα με σκοπό να δημιουργήσει νέες μεθοδολογίες παραγωγής και κατανάλωσης της τροφής και να προσφέρει νέες γευστικές εμπειρίες. Το στούντιο διεξάγει ζωντανά και διαδικτυακά μαθήματα μαγειρικής, επιδείξεις, εργαστήρια αισθητήριας μαγειρικής και καινοτομίας αλλά και εκθέσεις γευσιγνωσίας που παίζουν με τις αισθήσεις.

Το φαγητό παροτρύνει τον άνθρωπο να κυνηγά την ανάπτυξη, την εξέλιξη, την αναβάθμιση. Επηρεάζει την καθημερινότητα μας, την ψυχολογία μας, την κοινωνική μας κατάσταση. Για τον πληθυσμό που έχει τη δυνατότητα να πειραματίζεται και να συμμετέχει σε δημιουργικά σενάρια αναπαραγωγής φαγητού, η ανάγκη του να ανακαλύψει περισσότερα δεν θα σταματήσει. Ειδικά όταν φαίνεται πως οι έρευνες και τα πειράματα καταλήγουν σε ευχάριστα αποτελέσματα.[72]

69. <https://www.dezeen.com/2016/07/28/el-bulli-lab-francesc-rife-studio-ferran-adria-renovation-industrial-food-design-studio-barcelona-polycarbonate/>

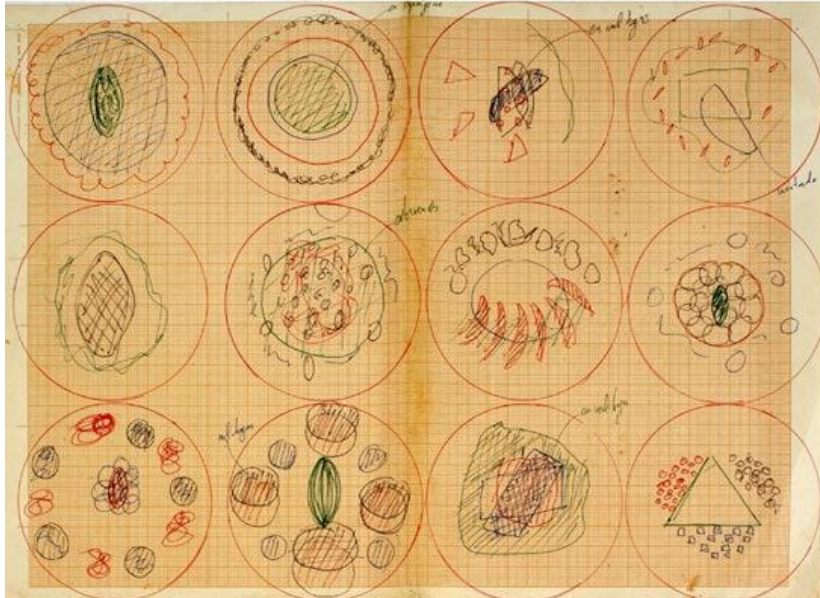
70. <https://www.archdaily.com/174340/the-architecture-and-transformation-of-elbulli-from-worlds-best-restaurant-to-culinary-research-foundation>

71. <https://www.metalocus.es/en/news/ferran-adria-auditing-creative-process>

72. <https://kitchen-theory.com/corporate-bespoke-experience-design/>



Εικόνα 87,88,89: El Bulli Foundation/Auditing the Creative Process/Ferran Adria Drawings



Εικόνα 90,91,92: Kitchen Theory



Συμπεράσματα

Αρχιτεκτονική και φαγητό. Οι δύο αυτοί όροι επηρεάζουν ο ένας τον άλλο. Το φαγητό επηρεάζει τον χώρο και ο χώρος το φαγητό. Από την αρχή της ιστορίας οι δύο βασικές ανάγκες του ανθρώπου είναι η στέγη και η τροφή. Το μαγείρεμα της τροφής θέτει την αφετηρία για την εξέλιξη του πολιτισμού. Ο χώρος και το φαγητό αποκτούν τον χαρακτηρισμό της φιλοξενίας. Η κοινωνικοποίηση αποτελεί επίσης μια ανθρώπινη ανάγκη και ενισχύεται μέσα από την φιλοξενία, που εκφράζεται είτε με την παραχώρηση του προσωπικού χώρου του κάθε ανθρώπου σε κάποιον άλλο, είτε με το μοίρασμα της τροφής. Ο χώρος που σχηματίζεται γύρω από το φαγητό, εξελίσσεται όπως και η κοινωνία και φτάνει από την φωτιά στην σπιτική κουζίνα, από την κουζίνα σε χώρους εστίασης και πειραματικά εργαστήρια μοριακής γαστρονομίας. Το φαγητό σε ένα μεγάλο ποσοστό του πληθυσμού έχει μια συνεχώς εξελισσόμενη πορεία, ενώ παράλληλα με αυτό ακολουθεί και η αρχιτεκτονική, ο σχεδιαστικός παράγοντας πίσω από τα περιβάλλοντα του φαγητού. Μέσα από την ανάπτυξη της τεχνολογίας, η οποία παίζει σημαντικό ρόλο στην βιομηχανία του φαγητού, σχηματίζονται νέες συνήθειες και καθημερινότητες που προσπαθούν να εντάσσονται και σε άλλους τομείς της σύγχρονης ζωής, όπως ο χώρος του φαγητού. Ο χώρος της κουζίνας σιγά σιγά, χάνει την αξία του και αντικαθίσταται από τους χώρους εστίασης.

Μέσα από τις ιστορικές αναφορές και τα παραδείγματα που δίνονται είναι πια κατανοητό ότι για την πλειονότητα του πληθυσμού το φαγητό δεν είναι μόνο μια βιολογική ανάγκη. Είναι η ώρα του διαλλείματος, της ψυχαγωγίας, της κοινωνικοποίησης. Όσο προοδεύει ο πολιτισμός, προσπαθεί να ενσωματώνει στην πρόοδο του και το φαγητό. Οι άνθρωποι συνεχίζουν να πειραματίζονται, να ψάχνουν, να ανακαλύπτουν. Υπάρχουν επιστήμονες, χημικοί και μοριακοί γαστρονόμοι, που εκτελούν πειράματα τα οποία δείχνουν, πως ο άνθρωπος επηρεάζεται από

τις αισθήσεις του, τις αναμνήσεις του αλλά και από τον χώρο, όταν χρειάζεται να αντιληφθεί αυτό που καταναλώνει.

Ο σχεδιασμός του χώρου μπορεί να προκαλεί δράση μεταξύ των συνδαιτημόνων και του φαγητού τους. Η διάδραση και ο ερεθισμός των αισθήσεων, επηρεάζουν τις αντιδράσεις του δέκτη άρα και τον τρόπο που αντιλαμβάνεται. Σύμφωνα και με συνεντεύξεις που έγιναν, ιδιοκτήτες χώρων εστίασης, αναφέρουν ότι το περιβάλλον του φαγητού επηρεάζει την απόφαση των πελατών να επισκεφτούν ένα χώρο εστίασης. Εκτός από τους υλοποιημένους χώρους εστίασης, που μπορούν να εκμεταλλευτούν την τεχνολογία και την χρησιμοποιούν σχεδιαστικά αλλά και γαστρονομικά, η περιέργεια για κάτι ακόμα πιο καινούριο εξακολουθεί να υπάρχει. Αρχιτέκτονες, σεφ, καταναλωτές ενημερώνονται, μαθαίνουν και συμμετέχουν σε εκθέσεις αρχιτεκτονικής και γαστρονομίας, διαγωνισμούς και πειραματικά εργαστήρια. Όλα έχουν σαν σκοπό να κεντρίσουν το ενδιαφέρον του κόσμου και τον καλούν να μάθει, να δημιουργήσει, να ζήσει εναλλακτικά σενάρια και πολυαισθητηριακές εμπειρίες.

Τα υλοποιημένα παραδείγματα που αναφέρονται δείχνουν την επιτυχία τους μέσα από τη ζήτηση του κόσμου, όπως το εστιατόριο El Bulli του Ferran Adria που δέχεται κατά μέσο όρο 2 εκατομμύρια κρατήσεις το χρόνο. Πέραν από τη ζήτηση, παρατηρείται μια επανάληψη. Φαίνεται να υφίστανται όλο και περισσότερο υλοποιημένοι χώροι εστίασης που χρησιμοποιούν τη διάδραση και τον πειραματισμό για να εμπλουτίσουν τον χώρο και την εμπειρία. Σχεδόν σε όλα τα υλοποιημένα παραδείγματα που αναφέρθηκαν υπάρχει η χρήση των προβολών, των διαδραστικών επιφανειών αφής και σκηνοθεσία της κίνησης. Οι νέοι χώροι εστίασης δίνουν αφορμή στον κόσμο να τους κρίνει και να τους σχολιάσει χωρίς καν να τους επισκεφτεί. Δημιουργείται συζήτηση για τους χώρους

αυτούς λόγω της ενδιαφέρουσας εικόνας που προβάλλουν ή της προσέγγισης τους γύρω από το φαγητό, που σχηματίζει στον κόσμο αναμνήσεις και εμπειρίες.

Το φαγητό παίρνει ένα μεγάλο μέρος στη ζωή του ανθρώπου, η οποία συνεχώς αλλάζει και εξελίσσεται. Το μέσο που μπορεί να δώσει ενδιαφέρον και νόημα στο φαγητό, οφείλει να κάνει το ίδιο. Οι χώροι εστίασης αναβαθμίζονται για να μπορούν να υποστηρίξουν τις εξελίξεις της γαστρονομίας και της αρχιτεκτονικής και να αποτελούν το μέσο αυτό. Όπως φαίνεται και από τον αρχιτεκτονικό διαγωνισμό COOK8 που ψάχνει ιδέες για μια καινοτόμα αρχιτεκτονική χώρων εστίασης με νόημα, η οποία δεν αγνοεί τις θεμελιώδεις αξίες της εστίασης, που είναι η κατανάλωση της τροφής και η κοινωνικοποίηση. Οι προτάσεις από τον διαγωνισμό θίγουν πολλά διαφορετικά θέματα όπως η διάδραση με τον χώρο, το φαγητό και μεταξύ των συνδαιτημόνων. Παράλληλα οι εκθέσεις και τα εργαστήρια που οργανώνονται αφήνουν την περιέργεια του ανθρώπινου πληθυσμού να τους οδηγεί μέχρι τα όρια. Υπάρχει περίπτωση η υπερβολή που κρύβεται στην επιθυμία για το άγνωστο, το καινούριο να οδηγήσει τον άνθρωπο σε κάποιο ανεπιθύμητο αποτέλεσμα;

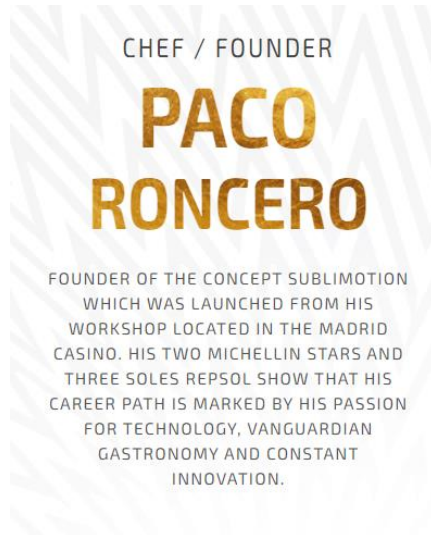
Οι χώροι αυτοί με μια πρώτη ματιά φαίνεται να έχουν μεγάλη επιτυχία, καθώς απαντούν στην καταναλωτική μανία του ανθρώπινου πληθυσμού. Αξίζει όμως να αναφερθεί το υψηλό κόστος που έρχεται με τους χώρους αυτούς, καθώς και το κοινωνικό πρόβλημα που το ακολουθεί, που είναι η διάκριση μεταξύ «πλούσιων» και «φτωχών». Παράλληλα με αυτό είναι και το θέμα της κοινωνικοποίησης. Οι χώροι αυτοί έχουν ως σκοπό να εμπλουτίσουν τη σημασία της συνεστίασης και την εμπειρία του φαγητού μέσω της διάδρασης. Υπάρχει τελικά το ρίσκο να χαθεί το νόημα της συνεστίασης μέσα στην χαοτική ατμόσφαιρα που

δημιουργείται. Το φαγητό είναι μια παράσταση. Ενδιαφέρον και ελκυστικό για πολλούς, αλλά ταυτόχρονα υπερβολικό για άλλους. Μήπως όλες οι νέες εξελίξεις που εφαρμόζονται στους χώρους εστίασης, τους οδηγήσουν σε ένα σημείο που χάνεται η ισορροπία; Αν από συνεστίαση καταλήγουν σε ομαδική αποξένωση;

Εν κατακλείδι, διαπιστώνουμε ότι οι εμπλουτισμένοι με διάδραση και πειραματισμό χώροι, μπορούν να σταθούν αντάξιοι της οικογενειακής εστίασης, διατηρώντας όμως την ισορροπία μεταξύ της παραδοσιακής συνεστίασης και της σύγχρονης τεχνολογίας και καθημερινότητας. Τα ιδιαίτερα, πειραματικά και διαδραστικά περιβάλλοντα που προσφέρουν οι χώροι αυτοί μαζί με το φαγητό, μπορούν τουλάχιστον μέχρι ένα σημείο να ενισχύουν την κοινωνικοποίηση, να προσφέρουν αφορμές για συζήτηση, να συνδυάζουν τις αναμνήσεις με την εμπειρία, ενώ ταυτόχρονα να διασκεδάζουν τους θαμώνες. Η κοινωνικοποίηση μπορεί να ενισχύεται, όπως και η προσωπική έκφραση και προτίμηση ανάλογα από την προσαρμοστικότητα των χώρων αυτών. Υπάρχει μια γευστική ποικιλία, όπως και σκηνοθεσία, αρκεί να μην ξεφεύγουν οι θαμώνες από το ήδη προγραμματισμένο «σόου». Παρόλα αυτά ο κόσμος δελεάζεται από το άγνωστο για αυτό και ένα μεγάλο μέρος του πληθυσμού χαρακτηρίζεται από νεοφιλία, δηλαδή από την θέληση να γνωρίζει και να δοκιμάζει το καινούριο. Η ανάγκη του ανθρώπου να γεύεται περισσότερο, να ζει και να αποκτά εμπειρίες, τον ωθεί να συχνάζει σε χώρους, που πειράζουν τις αισθήσεις, που προκαλούν αντιδράσεις, που τον προκαλούν να συμμετέχει. Στους χώρους αυτούς, η απολαυστική διάθεση του φαγητού ποικίλει ανάμεσα στις διαφορετικές προσωπικότητες των θαμώνων και στην αντίληψη τους. Όλα παίρνουν τη θέση τους για να φτιάξουν ένα χώρο εστίασης πετυχημένο και πόλο έλξης των καταναλωτών. Το κλειδί της επιτυχίας είναι η ισορροπία. Μήπως η περιέργεια του ανθρώπου και η υπερβολική εξέλιξη τον ωθήσουν

στην εγκατάλειψη των θεμελιωδών αρχών της μαγειρικής και της
συνεστίασης; Σε τι περιβάλλοντα θα καταλήξουν οι χώροι του
φαγητού;

€€€€ · Restaurant



Sublimotion, the leading gastronomic performance in the world, will take place at the Hard Rock Hotel Ibiza, where it will launch its sixth season and share all the experience acquired over the last 5 years with the public.

Sublimotion

In Ibiza, Spain Sublimotion is a restaurant that is reinventing the luxury dining experience. With virtual reality elements like laser shows, projection mapping, and even edible entrance tickets, you'll be immersed in a virtual culinary experience like no other. [#sublimotion](#)

[#Sublimotion](#) is an exclusive and perhaps the finest experience to stimulate the 5 senses with incredible food, art, and technology. [#ibiza](#)
Same table, different courses, different moods....

The most expensive restaurant in the world .

★★★★★ 7 months ago

It's eye dropping the idea of the restaurant is out of the box you can't find it any where !

★★★★★ a year ago

A true experience - eating a wonderful 17 course menu in the scene of a underwater nature documentary. The staff are attentive and know their stuff. Would love to come back sometime!



Under

MICHELIN Guide's Point Of View

A breathtakingly stunning building half-submerged in the sea; its beautifully styled interior is no less impressive, with a window which looks out onto the seabed. The surprise multi-course menu offers creative, original dishes inspired by Norwegian classics. These showcase seafood from the surrounding waters and feature stimulating contrasts of texture and flavour.

[Show Less](#)



One MICHELIN Star: High quality cooking, worth a stop!



Extremely comfortable restaurant; one of our most delightful places

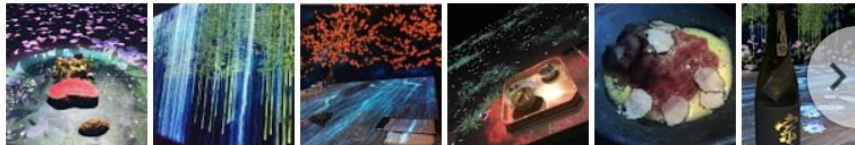
★★★★★ 3 weeks ago **NEW**

Under was an amazing experience from the arrival until we left. The 5 and a half hours we spent was over way to fast. The service was 100%. The restaurant is incredibly elegant and beautiful. The huge glass wall giving a fantastic light i to the room. It's also facinating to see the marine life outside. The food was elegant and tastfull with a huge emphasis on local goods. Some of the tasts were amazing and the wines extremely well matches. Definatly worth a journey!

Moonflower - SAGAYA

★★★★★ 3 years ago

Absolutely incredible! You can see by the photos



★★★★★ 2 years ago

Food is perfect. Atmosphere here is soooooo relax. Wine is best. Must try sake!



●●●●● Reviewed March 31, 2019

When Technology Meets Cuisine

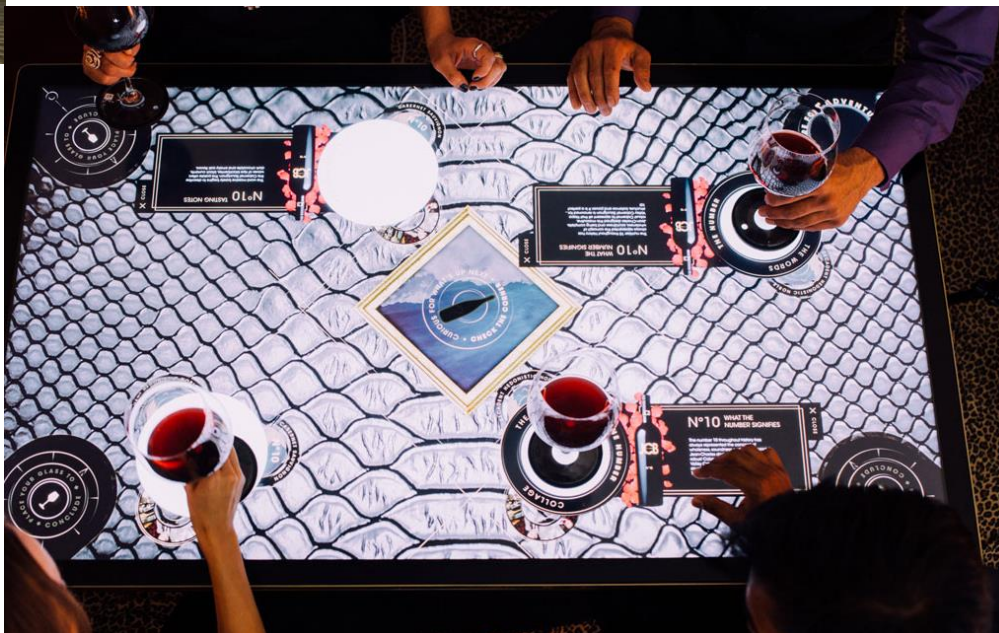
●●●●● Reviewed April 20, 2019  via mobile

One of the best dining experiences I've ever had

Without a doubt one of the most incredible restaurants I have been to. Besides from the interactive experience, the food was some of the best I've had in Japan. The service was excellent, with the manager/owner personally taking care of us. Can't wait to go back.



Εικόνα 93: Συνεστίαση



Εικόνα 94: Interactive Eating

Βιβλιογραφία:

COOK8. 2018. *Ο ΝΕΟΣ ΤΟΠΟΣ ΕΣΤΙΑΣΗΣ*. Αθήνα: ΔΟΜΕΣ.

Jamie Horwitz, Paulette Singley, ed. 2004. *Eating Architecture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Visser, Margaret. 2015. *The Rituals of Dinner, The Origins, Evolution, Eccentricities, and Meaning of Table Manners*. New York: Open Road Media.

Ερευνητικές Εργασίες:

Budarick, Joshua. 2011. "Synaesthetic Architecture, The Lost Senses of Architecture." Masters Project, Adelaide.
<https://joshuabudarick.files.wordpress.com/2011/07/synaesthetic-architecture.pdf>.

Castillo, Valeria, Cynthia Rondon, and Samantha Corrochano. 2015. "Functional Issues in Restaurant Design." Research Study, Miami. https://issuu.com/valeriacastrillof/docs/design_book_final.

Fisker, Anna Marie, and Tenna Doktor Olsen. 2008. "Food, Architecture and Experience Design." *Nordic Journal of Architectural Research* 12. https://vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/18074444/Food_Architecture_and_Experience_Design.

Michailidis, Karolos. 2011. "Eating Architecture: Typologies of Food and Space." Essay, Bath.
https://issuu.com/karolos.michailidis/docs/eating_architecture.

Κατριτζίδης, Αριστείδης, and Εφραίμ Παπαθωμάς. 2012. "Art in Architecture: Adaptive, Responsive, Transformable, Interactive." Ερευνητική Εργασία, Θεσσαλονίκη. https://www.greekarchitects.gr/site_parts/doc_files/114.14.05.pdf.

Μπασούκος, Ιωάννης. 2014. "Η Εμπειρία των Αισθήσεων, Αρχιτεκτονική, Σώμα και Αντίληψη." Ερευνητική Εργασία, Βόλος.
<https://issuu.com/greekarchitects3/docs/128.14.08>.

Μπόσκου, Γιώργος, and Γιώργος Παλησίδης. 2020. "Η επιστήμη στη γαστρονομία." *Taste and Hospitality*, Ιούλης 26.
<https://tasteandhospitality.com/2020/07/26/i-epistimi-sti-gastronomia/>.

Παναγιωτοπούλου, Μαρία. 2016. "INTERACTIVE ARCHITECTURE." Ερευνητική Εργασία, Βόλος.
<https://terminarchitecturalreflection.files.wordpress.com/2016/09/interactive-architecture-maria-panagiotopoulou.pdf>.

Πουπάκη, Ιωάννα Τζοάννα. 2019. "ΣΥΝ-ΤΡΟΦΙΚΗ ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΦΑΓΗΤΟΥ." Case Study, Βόλος.
<https://issuu.com/joannaroupaki/docs/>_____.

Χατζηττοφή, Ελένη. 2014. "Αρχιτεκτονική και Γαστρονομία." Ερευνητική Εργασία, Βόλος.
https://issuu.com/elenihadjittofi/docs/arch_food.00print.

Αναφορά:

Hamilton, Richard. 2014. *Ferran Adria: Notes On Creativity*. Conversation, Essay, New York: THE DRAWING CENTER.
https://issuu.com/drawingcenter/docs/drawingpapers110_adria.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ:

Rutzerveld, Chloé, interview by Lotte Meeuwissen. n.d. *The Dutch Institute of Food & Design* <https://thedifd.com/articles/future-food-exhibition/>.

Αυγουστή, Ευφροσύνη, interview by Ευφροσύνη Καούλλα. 2021. *Ποια είναι τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα πετυχημένο χώρο εστίασης;* (Γενάρης).

Σπαρτιάτης, Αντρέας, interview by Ευφροσύνη Καούλλα. 2020. *Ποια είναι τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα πετυχημένο χώρο εστίασης;* (Δεκέμβρης).

Άρθρα:

n.d. *agroticmall*. Accessed January 2021. <https://agroticmall.gr/%CE%B7-%CE%B5%CE%BE%CE%AD%CE%BB%CE%B9%CE%BE%CE%B7-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%BA%CE%BF%CF%85%CE%B6%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CF%82/>.

Boca Do Lobo. 2018. February 6. <https://bocadolobo.com/en/inspiration-and-ideas/enigma-experimental-contemporary-restaurant-barcelona/>.

CLICKATLIFE. 2014. "8 Παράξενα Έθιμα Φαγητού από όλο τον Κόσμο." Νοέμβρης 10. <https://www.clickatlife.gr/geusi/story/44246>.

Cole, Holly Garrad. 2021. "Ferran Adrià's New Book Ponders 'The Origins of Cooking'." *Fine Dining Lovers*, February 1. https://www.finedininglovers.com/article/ferran-adria-origins-of-cooking?fbclid=IwAR00G110mNmN0Ru8M8nIXEi_pF_GeEGITVZzktLQc3pSSthgZpdlxbbujLY.

—. "Inside Ferran Adrià's Compelling New Book: What is Cooking." *Fine Dining Lovers*. 2020. May 26. <https://www.finedininglovers.com/article/ferran-adrias-new-book-what-is-cooking>.

Galarza, Daniela. 2016. *Eater*. June 3. Accessed March 2021. <https://www.eater.com/2016/6/3/11847788/careme-chef-biography-history>.

Jay, Salika. n.d. "Gawaya Travel Blog." *24 London: The Best High-Tech Club In The World*. <https://gawaya.com/24-london-high-tech-club/>.

Jhamaria, Radhika. n.d. *Rethinking the Future*. Accessed March 2021. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1048-multi-sensory-architecture-less-vision-more-senses/>.

Krakowsky, Tali. 2008. *Interactive Architecture*. <https://segd.org/interactive-architecture>.

Mealey, Lorri. 2019. *History of American Restaurants in the 20th Century, The Rise of Franchise*. March 26. Accessed April 2021. <https://www.thebalancesmb.com/history-of-restaurants-part-3-2888657>.

Meeroona. 2019. *veebrant*. August 3. Accessed July 2021. <https://veebrant.com/sublimotion-ibiza/>.

Oliver, Rae. 2020. *Truly*. February 3. Accessed April 2021. <https://trulyexperiences.com/blog/magic-multisensory-dining/>.

Slenske, Michael. 2013. *Architectural Digest*. December 31. Accessed April 2021. <https://www.architecturaldigest.com/story/ferran-adria-drawing-center-new-york>.

Something Curated. 2020. "The Architecture of Eating." November 5. <https://somethingcurated.com/2020/11/05/the-architecture-of-eating/>.

Rachna. 2009. *Food and its Relation to Architecture*. February 21. <https://www.boloji.com/articles/1033/food-and-its-relation-to-architecture>.

Sgarbi, Giulia. 2017. *50 Best Stories*. June 29. Accessed July 2021. <https://www.theworlds50best.com/stories/News/12-iconic-dishes-el-bulli-ferran-adria.html>.

Soriano, María Perez, and William McKenzie. 2018. "SUBLIMATION, A sensory universe beyond the limits of your imagination." *IBIZA STYLE, Your Island Lifestyle Magazine*, June 30. <https://ibiza-style.com/en/sublimotion-2/>.

Spence, Charles, and Betina Piqueras Fiszman. 2012. *The Psychologist*. December. <https://thepsychologist.bps.org.uk/volume-25/edition-12/dining-dark>.

Team, Editorial. 2020. "Kitchen Theory to Bring Multisensory Dining into Your Own Home." *LUXURIOUS MAGAZINE*, April 29. <https://www.luxuriousmagazine.com/kitchen-theory-multisensory-dining/>.

Therapies. n.d. "Όταν τρώμε με παρέα καταναλώνουμε μικρότερες ποσότητες φαγητού!" Accessed Δεκέμβρης 2020. <https://www.therapies.gr/%CE%B9%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CE%BD%CE%AD%CE%B1/item/699-%CF%8C%CF%84%CE%B1%CE%BD-%CF%84%CF%81%CF%8E%CE%BC%CE%B5-%CE%BC%CE%B5-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%AD%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%BB%CF%8E%CE%BD%CE%B>

Winterling, Franziska. n.d. *Miele*. <https://www.miele.com/brand/en/dining-at-ultraviolet-by-paul-pairet-36683.htm>.

"Η διαφορά ανάμεσα στην αίσθηση και την αντίληψη." .2017. Νοέμβρης 10. <https://www.feldenkraiscenter.org/blog/6880422>.

ΑΜΠΕ. 2012. "Το μαγείρεμα ανέπτυξε τον ανθρώπινο εγκέφαλο." *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΚΥΠΡΟΥ*, Οκτώβρης 26. <http://www.kathimerini.com.cy/gr/110313/?ctype=ar>.

Ανεξάρτητη Ενημέρωση. 2018. "Πως η φωτιά "δημιούργησε" τον άνθρωπο." Απρίλης 19. <https://tvxs.gr/news/kosmos/i-symboli-tis-fotias-sto-anthropino-genos-opos-kseroyme-simera>.

Λαμπρόπουλος, Γιώργος. 2011. "Πότε ανακάλυψε ο άνθρωπος τη φωτιά;" *Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία*, Απρίλης 30. <http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=271419>.

Λυκούργος. 2019. *Η Ιστορία της Μαγειρικής μέχρι Σήμερα*. Γενάρης 18. <https://himageirikhkhistoriaths.blogspot.com/2019/01/blog-post.html>.

Μαμιδάκη, Ελένη. 2019. "Αρχιτεκτονική και Αισθήσεις: Η σχεδιαστική εμπειρία του χώρου." *Κατασκευές Κτιρίων*, Ιούλης 24. <https://kataskevesktirion.gr/%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B9%CF%84%CE%B5%CE%BA%CF%84%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B1%CE%B9%CF%83%CE%B8%CE%AE%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82-%CE%B7-%CF%83%CF%87%CE%B5%CE%B4%CE%B9%CE%B1/>.

Πρώτο Θέμα. 2019. "Η εξέλιξη της κουζίνας από τη 10ετία του 60 έως σήμερα." Δεκέμβρη 13. <https://www.protothema.gr/afieromata/i-love-60s/article/949839/i-exelixa-tis-kouzinas-apo-ti-10etia-tou-60-eos-simera/>.

Ρουσούνελος, Δημήτρης. 2019. "Το φαγητό πρέπει να ωθεί στη συμβιωτικότητα." *Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ*, Απρίλης 3. <https://www.kathimerini.gr/k/gastronomos/1017242/to-fagito-prepei-na-othei-sti-symviotikotita/>.

Σκαμπαρδώνη, Μαρία. n.d. "Το φαγητό δεν είναι μόνο σωματική ανάγκη." *The Purpose*. Accessed Δεκέμβρης 2020. <https://purpose.gr/to-fagito-den-einai-mono-somatiki-anagki/>.

Τσώλη, Θεοδώρα. 2012. "Προϊστορική "κουζίνα" ηλικίας 1 εκατομμυρίων ετών." *Το Βήμα*, Απρίλης 3. <https://www.tovima.gr/2012/04/03/science/proistoriki-kouzina-ilikias-1-ekatommyrioy-etwn/>.

Δικτυογραφία:

n.d. *Antwerp*. Accessed December 2020. <https://www.visitantwerpen.be/en/antwerp-a-la-carte-en>.

Aouf, Rima Sabina. 2016. *dezeen*. November 29. Accessed March 2021. <https://www.dezeen.com/2016/11/29/dean-deluca-stage-fast-food-restaurant-interior-concept-ole-scheeren-kitchen-design/>.

Archdaily. 2011. March 25. Accessed March 2021. <https://www.archdaily.com/122513/le-dauphin-oma>.

n.d. *Architects' Macaroni Exhibition*. Accessed March 2021. <https://www.ndc.co.jp/hara/en/works/2014/08/makaroniten.html>.

Barba, Jose Juan. 2015. *METALOCUS*. Accessed April 2021. <https://www.metalocus.es/en/news/ferran-adria-auditing-creative-process>.

Baselga, Carmen. n.d. *Archello*. Accessed July 2021. <https://archello.com/project/paco-roncero-workshop-in-the-casino-of-madrid>.

Chalcraft, Emilie. 2012. *dezeen*. June 30. Accessed July 2021. Dining at Sublimotion in Ibiza Is a Mind-Blowing Multisensory Experience.

Crook, Lizzie. 2019. *dezeen*. March 20. Accessed March 2021. <https://www.dezeen.com/2019/03/20/underwater-restaurant-under-snohetta-baly-norway/>.

Desing, Moxie. 2011. *Archdaily*. March 26. Accessed May 2021. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icusine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all.

ELECTROLAND. 2006. Accessed August 2021. <https://www.electroland.net/#/enteractive/>.

Inalco. 2014. *Inalco*. November 28. Accessed April 2021. <https://www.inalcotrends.com/auditing-the-creative-process-ingredients-of-creativity/>.

Inphantry. 2015. October 20. Accessed August 2021. <https://www.inphantry.com/its-time-for-more-interactive-tables-at-restaurants/>.

Lopez, Oscar. 2011. *Archdaily*. November 23. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/174340/the-architecture-and-transformation-of-elbulli-from-worlds-best-restaurant-to-culinary-research-foundation>.

n.d. *MAS*. Accessed December 2020. <https://mas.be/en/content/5-antwerp-%C3%A0-la-carte>.

Morby, Alice. 2016. *dezeen*. July 28. Accessed April 2021. <https://www.dezeen.com/2016/07/28/el-bulli-lab-francesc-rife-studio-ferran-adria-renovation-industrial-food-design-studio-barcelona-polycarbonate/>.

Snohetta. 2019. *Archdaily*. Accessed February 2021. <https://www.archdaily.com/913575/under-snohetta>.

teamLab. 2017. *Moonflower - Sagaya*. Accessed March 2021. <https://moonflower-sagaya.com/en/artwork/>.

—. *teamLab*. 2015. Accessed March 2021. <https://www.teamlab.art/ew/worlds-unleashed-sagaya/>.

—. *teamLab*. 2015. Accessed March 2021. <https://www.teamlab.art/w/worlds-unleashed/>.

n.d. *The Dutch Institute of Food & Design*. Accessed January 2021. <https://thedifd.com/articles/an-exhibition-about-the-future-of-food/>.

Theory, Kithcen. 2020. *Kitchen Theory*. Accessed April 2021. <https://kitchen-theory.com/corporate-bespoke-experience-design/>.

n.d. *Today's World Kitchen*. Accessed July 2021. <https://todaysworldkitchen.com/auguste-escoffier/>.

n.d. *Visual Pilots*. Accessed March 2021. <http://visualpilots.com/portfolio/ibar/>.

n.d. *Wikipedia*. Accessed March 2021. https://en.wikipedia.org/wiki/Auguste_Escoffier.

n.d. *Wikipedia*. Accessed July 2021. <https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics>.

n.d. *Wikipedia*. Accessed March 2021. https://en.wikipedia.org/wiki/Dans_le_Noir_%3F.

n.d. *Wikipedia*. Accessed May 2021. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ultraviolet_\(restaurant\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ultraviolet_(restaurant)).

n.d. *Βικιλεξικό*. Accessed Ιούλης 2021. <https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%B4%CE%B9%CE%AC%CE%B4%CF%81%CE%B1%CF%83%CE%B7>.

n.d. *Βικιπαίδεια*. Accessed Γενάρης 2021.

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%83%CF%84%CE%AF%CE%B1_\(%CE%BC%CF%85%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%83%CF%84%CE%AF%CE%B1_(%CE%BC%CF%85%CE%B8%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1)).

n.d. *Βικιπαίδεια*. Accessed Γενάρης 2021.

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BF%CF%85%CE%B6%CE%AF%CE%BD%CE%B1_\(%CF%87%CF%8E%CF%81%CE%BF%CF%82\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BF%CF%85%CE%B6%CE%AF%CE%BD%CE%B1_(%CF%87%CF%8E%CF%81%CE%BF%CF%82))).

n.d. *Βικιπαίδεια*. Accessed Μάρτης 2021.

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CF%85%CE%BC%CF%80%CF%8C%CF%83%CE%B9%CE%BF>.

n.d. *Βικιπαίδεια*. Accessed Ιούλης 2021.

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%80%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AE%CE%BC%CE%B7_%CF%83%CF%85%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BC%CE%AC%CF%84%CF%89%CE%BD.

Σταματίου, Ελένη. 2018. *ElStudio*. Accessed May 2021. <https://elstudio.gr/portfolio-item/cook8-competition/>.

Κατάλογος Εικόνων:

1. "TheTasterMagazine.". 2014. *Imgur*. September 7. Accessed April 2021. <https://imgur.com/gallery/UTxMM7b>.
2. Project, Google Art. 2015. "Plato's Symposium - Anselm Feuerbach - Google Cultural Institute." *Wikipedia*. March 5. Accessed July 2021. https://en.wikipedia.org/wiki/File:Plato%27s_Symposium_-_Anselm_Feuerbach_-_Google_Cultural_Institute.jpg.
3. Τσιατούχας, Αρης. 2013. "ΠΑΛΑΙΟΛΙΘΙΚΗ ΕΠΟΧΗ: προ του 10000 π.χ." *1ο ΕΠΑ.Λ. ΔΑΦΝΗΣ*. Accessed Απρίλης 2021. <http://lepai-dafnis.att.sch.gr/bima/ergask/mistoria/paleol.htm>.
4. "File:Hestia Giustiniani.jpg.". 2016. *Wikimedia*. November 21. Accessed April 2021. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hestia_Giustiniani.jpg.

5. Architects, A2. 2018. "COOK8 COMPETITION." *ελSTUDIO*. Accessed July 2021. <https://elstudio.gr/portfolio-item/cook8-competition/>.
6. Architects, A2. 2018. "COOK8 COMPETITION." *ελSTUDIO*. Accessed July 2021. <https://elstudio.gr/portfolio-item/cook8-competition/>.
7. Architects, A2. 2018. "COOK8 COMPETITION." *ελSTUDIO*. Accessed July 2021. <https://elstudio.gr/portfolio-item/cook8-competition/>.
8. Mohr, Jens. 2013. "File:Måleri, genrebild. Köksinteriör - Skoklosters slott - 88962.tif." *Wikimedia Commons*. October 8. Accessed April 2021. https://en.wikipedia.org/wiki/File:M%C3%A5leri,_genrebild._K%C3%B6ksinteri%C3%B6r_-_Skoklosters_slott_-_88962.tif.
9. Luallen, Amanda. 2021. "Local Food Systems: Giving Control Back To Communities." *The Marcus Harris Foundation*. February 25. Accessed April 2021. <https://marcusharrisfoundation.org/blog/f/local-food-systems-giving-control-back-to-communities>.
10. n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. Burger by Debra Morris
11. n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. Molecular Gastronomy by dadadreams
12. n.d. *The Balance*. Accessed April 2021. <https://www.thebalancesmb.com/history-of-restaurants-part-3-2888657>.
13. Roger-Viollet. n.d. "Restaurants and the French Revolution." Accessed April 2021. https://www.mtholyoke.edu/courses/rschwart/hist255-s01/pleasure/restaurants_revolution.html.
14. Laytano, Paolo. 2020. "À la française – Marie Antonie Carême." *SoupNews*. August 20. Accessed April 2021. <https://soupnews.com.br/2020/08/20/jose-paulo/>.
15. Trusova, Irina. n.d. "Georges Auguste Escoffier." *Behance*. Accessed July 2021. <https://www.behance.net/gallery/46274099/Georges-Auguste-Escoffier>.

16. CHEFS, FAMOUS PASTRY. 2014. "MARIE ANTOINE CAREME – FIRST CELEBRITY CHEF – “THE KING OF CHEFS AND THE CHEF OF KINGS”." *Pastry Workshop*. November 3. Accessed August 2021. <https://pastry-workshop.com/marie-antoine-careme-first-celebrity-chef/>.
17. CHEFS, FAMOUS PASTRY. 2014. "MARIE ANTOINE CAREME – FIRST CELEBRITY CHEF – “THE KING OF CHEFS AND THE CHEF OF KINGS”." *Pastry Workshop*. November 3. Accessed August 2021. <https://pastry-workshop.com/marie-antoine-careme-first-celebrity-chef/>.
18. BY, jlastras / Foter / CC. 2014. "MOLECULAR BIOLOGY AND GENETICS." *Splice*. September 24. Accessed April 2021. <https://www.splice-bio.com/molecular-gastronomy-the-food-science/>.
19. BY, jlastras / Foter / CC. 2014. "MOLECULAR BIOLOGY AND GENETICS." *Splice*. September 24. Accessed April 2021. <https://www.splice-bio.com/molecular-gastronomy-the-food-science/>.
20. BY, jlastras / Foter / CC. 2014. "MOLECULAR BIOLOGY AND GENETICS." *Splice*. September 24. Accessed April 2021. <https://www.splice-bio.com/molecular-gastronomy-the-food-science/>.
21. "Health Essentials." 2019. *Cleveland Clinic*. December 26. Accessed April 2021. <https://health.clevelandclinic.org/put-down-that-remote-heres-why-we-overeat-in-front-of-the-tv-and-how-to-stop/>.
22. Gerzina, Daniel. 2016. "The McDonald's of the Future Has Table Service and Touch-Screen Ordering." *Eater*. September 27. Accessed July 2021. <https://www.eater.com/2016/9/27/13074630/mcdonalds-kiosks-digital-menu-chicago-future>.
23. Aires, Chris. 2018. "New Interactive Exhibits Tested and Installed at Smithsonian Air and Space Museum." *ideum*. May 25. Accessed July 2021. <https://www.ideum.com/news/nasm-multiuser-exhibits>.
24. SMART. n.d. "Interactive smart board displays for the classroom." *ENS Interactive*. Accessed July 2021. <https://www.ensinteractive.com.au/smart-board-interactive-touchscreen-displays/>.
25. n.d. "Retail / Public places." *REX TOUCH*. Accessed July 2021. <https://www.rextouch.com/portfolio/retail/>.
26. upklyak. 2020. "A Software Engineer's Guide to Cybernetics." *Software Safety*. September 14. Accessed April 2021. <https://medium.com/software-safety/a-software-engineers-guide-to-cybernetics-d57c7def1453>.

27. Glynn, Ruairi. 2005. "Fun Palace Cedric Price." *Interactive Architecture*. October 19. Accessed April 2021. <http://www.interactivearchitecture.org/fun-palace-cedric-price.html>.
28. n.d. "15 Digital Technology Projects that Transformed Public Spaces Forever." *SEGD*. Accessed July 2021. <https://segd.org/15-digital-technology-projects-transformed-public-spaces-forever>. Electroland, Los Angeles
29. Theory, The Fun. n.d. "Piano Stairs." *Design of the World*. Accessed July 2021. <https://www.designoftheworld.com/piano-stairs/>.
30. TeamLab. 2018. "Future of Art." *Smithsonian Magazine*. June 25. Accessed July 2021. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/interactive-digital-art-museum-opens-tokyo-180969439/>.
31. MICET. 2021. "MICET (Interactive Theatre Museum)." *In your pocket*. July 6. Accessed July 2021. https://www.inyourpocket.com/krakow/micet-interactive-theatre-museum_148409v.
32. PROJEKTMEDIA, MAGIC BOX FACEBOOK. 2015. "Schools & Community." *Fitness Gaming*. September 25. Accessed July 2021. <https://www.fitness-gaming.com/news/schools/magic-box-interactive-floor-introduces-preschoolers-to-educational-games.html>.
33. PROJEKTMEDIA, MAGIC BOX FACEBOOK. 2015. "Schools & Community." *Fitness Gaming*. September 25. Accessed July 2021. <https://www.fitness-gaming.com/news/schools/magic-box-interactive-floor-introduces-preschoolers-to-educational-games.html>.
34. "Le Dauphin / Rem Koolhaas and Clement Blanchet.". 2011. *Archdaily*. March 25. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/122513/le-dauphin-oma>. Photo by Clement Guillaume
35. "Le Dauphin / Rem Koolhaas and Clement Blanchet.". 2011. *Archdaily*. March 25. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/122513/le-dauphin-oma>. Photo by Ruault
36. "Interio Design.". 2018. *Boca Do Bolo*. February 6. Accessed April 2021. <https://bocadolobo.com/en/inspiration-and-ideas/enigma-experimental-contemporary-restaurant-barcelona/>.

37. "Interio Design.". 2018. *Boca Do Bolo*. February 6. Accessed April 2021. <https://bocadolobo.com/en/inspiration-and-ideas/enigma-experimental-contemporary-restaurant-barcelona/>.
38. Jhamaria, Radhika. n.d. "DESIGNING FOR TYPOLOGIES." *Rethinking The Future*. Accessed April 2021. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1048-multi-sensory-architecture-less-vision-more-senses/>. Photo by ©www.autodesk.com
39. Jhamaria, Radhika. n.d. "DESIGNING FOR TYPOLOGIES." *Rethinking The Future*. Accessed April 2021. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1048-multi-sensory-architecture-less-vision-more-senses/>. Photo by ©www.australiandesignreview.com
40. Jhamaria, Radhika. n.d. "DESIGNING FOR TYPOLOGIES." *Rethinking The Future*. Accessed April 2021. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1048-multi-sensory-architecture-less-vision-more-senses/>. Photo by ©www.artnet.com
41. Jhamaria, Radhika. n.d. "DESIGNING FOR TYPOLOGIES." *Rethinking The Future*. Accessed April 2021. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1048-multi-sensory-architecture-less-vision-more-senses/>. Photo by ©Pinterest
42. Jhamaria, Radhika. n.d. "DESIGNING FOR TYPOLOGIES." *Rethinking The Future*. Accessed April 2021. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1048-multi-sensory-architecture-less-vision-more-senses/>. Photo by ©www.frameweb.com
43. Pintos, Paula. 2019. "Under (Underwater Restaurant) / Snohetta." *Archdaily*. March 22. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/913575/under-snohetta>. Photo by Ivar Kvaal
44. Pintos, Paula. 2019. "Under (Underwater Restaurant) / Snohetta." *Archdaily*. March 22. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/913575/under-snohetta>. Courtesy of Snohetta
45. Pintos, Paula. 2019. "Under (Underwater Restaurant) / Snohetta." *Archdaily*. March 22. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/913575/under-snohetta>. Photo by Inger Marie Grini, Bo Bedre Norge

46. Pintos, Paula. 2019. "Under (Underwater Restaurant) / Snohetta." *Archdaily*. March 22. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/913575/under-snohetta>. Photo by Ivar Kvaal
47. Pintos, Paula. 2019. "Under (Underwater Restaurant) / Snohetta." *Archdaily*. March 22. Accessed April 2021. <https://www.archdaily.com/913575/under-snohetta>. Photo by Inger Marie Grini, Bo Bedre Norge
48. n.d. "PUB E RISTORANTI." *Londonita*. Accessed April 2021. <https://londonita.com/dans-le-noir-il-ristorante-al-buio/>.
49. n.d. *Dans Le Noir*. Accessed April 2021. <https://london.danslenoir.com/fr/restaurant-insolite-a-londres.html>.
50. n.d. *Dans Le Noir*. Accessed April 2021. <https://london.danslenoir.com/fr/restaurant-insolite-a-londres.html>.
51. teamLab. 2017. "Artwork." *Moonflower - Sagaya*. Accessed April 2021. <https://moonflower-sagaya.com/en/artwork/>.
52. —."Design.". 2018. *Ektinos Magazine*. August 12. Accessed April 2021. <https://www.ektinos.com/teamlab-creates-interactive-restaurant-interior-that-changes-with-the-seasons/>.
53. —."Design.". 2018. *Ektinos Magazine*. August 12. Accessed April 2021. <https://www.ektinos.com/teamlab-creates-interactive-restaurant-interior-that-changes-with-the-seasons/>.
54. —."Design.". 2018. *Ektinos Magazine*. August 12. Accessed April 2021. <https://www.ektinos.com/teamlab-creates-interactive-restaurant-interior-that-changes-with-the-seasons/>.
55. Wright, Scott. n.d. "Between culinary innovation and cutting-edge technology." *Miele*. Accessed July 2021. <https://www.miele.com/brand/en/dining-at-ultraviolet-by-paul-pairet-36683.htm>.
56. n.d. "Ultraviolet by Paul Pairet." *WBP STARS*. Accessed July 2021. <https://www.wbpstars.com/restaurant/ultraviolet-by-paul-pairet/>.
57. n.d. "Ultraviolet by Paul Pairet." *WBP STARS*. Accessed July 2021. <https://www.wbpstars.com/restaurant/ultraviolet-by-paul-pairet/>.

58. n.d. "Ultraviolet by Paul Pairet." *WBP STARS*. Accessed July 2021. <https://www.wbpstars.com/restaurant/ultraviolet-by-paul-pairet/>.
59. Meeroona. 2019. "Dining at Sublimotion in Ibiza Is a Mind-Blowing Multisensory Experience." *veebrant*. August 3. Accessed July 2021. <https://veebrant.com/sublimotion-ibiza/>.
60. Meeroona. 2019. "Dining at Sublimotion in Ibiza Is a Mind-Blowing Multisensory Experience." *veebrant*. August 3. Accessed July 2021. <https://veebrant.com/sublimotion-ibiza/>.
61. IndiaBlooms. 2019. "Lifestyle." *India Blooms*. May 21. Accessed July 2021. <https://www.indiablooms.com/life-details/L/4394/top-chefs-join-the-sublimotion-gastronomic-performance-at-hard-rock-hotel-ibiza-in-spain.html>.
62. Meeroona. 2019. "Dining at Sublimotion in Ibiza Is a Mind-Blowing Multisensory Experience." *veebrant*. August 3. Accessed July 2021. <https://veebrant.com/sublimotion-ibiza/>.
63. VisualPilots. 2015. "interactive art & design." *Visual Pilots*. Accessed April 2021. <http://visualpilots.com/portfolio/ibar/>.
64. n.d. "Club 24." *Pinterest*. https://www.pinterest.com/pin-builder/?is_video=false&url=https%3A%2F%2Fgawaya.com%2F24-london-high-tech-club%2F&media=https%3A%2F%2Fi1.wp.com%2Fgawaya.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2010%2F10%2F24-Club.jpg%3Fresize%3D500%252C375%26ssl%3D1&description=24%20.
65. Design, Moxie. 2011. "MOJO iCuisine Interactive Restaurant / Moxie Design." *Archdaily*. March 26. Accessed July 2021. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icusine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Photo by Mark Gerritsen
66. Design, Moxie. 2011. "MOJO iCuisine Interactive Restaurant / Moxie Design." *Archdaily*. March 26. Accessed July 2021. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icusine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Photo by Mark Gerritsen
67. Design, Moxie. 2011. "MOJO iCuisine Interactive Restaurant / Moxie Design." *Archdaily*. March 26. Accessed July 2021. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icusine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Photo by Mark Gerritsen

68. Design, Moxie. 2011. "MOJO iCuisine Interactive Restaurant / Moxie Design." *Archdaily*. March 26. Accessed July 2021. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icusine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Photo by Mark Gerritsen
69. Design, Moxie. 2011. "MOJO iCuisine Interactive Restaurant / Moxie Design." *Archdaily*. March 26. Accessed July 2021. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icusine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all.
70. Design, Moxie. 2011. "MOJO iCuisine Interactive Restaurant / Moxie Design." *Archdaily*. March 26. Accessed July 2021. https://www.archdaily.com/121567/mojo-icusine-interactive-restaurant-moxie-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_all.
71. Λιόγα, Άννα Μαρία, Δανάη Βλαχάκη, and Δάφνη Παπαδοπούλου. 2018. "Το ανέμελο καλοκαιρινό εστιατόριο του Μουσείου Μπενάκη." *Lifo*. Ιούλης 7. Accessed Μάης 2021. <https://www.lifo.gr/culture/eikastika/sea-sex-sun-anemelo-kalokairino-estiatorio-toy-moyseioy-mpenaki>.
72. Βλαχάκη, Δανάη , Δάφνη Παπαδοπούλου, and Άννα Μαρία Λιόγα. 2018. "Sea, Sex & Sun." *DOMA*. Accessed May 2021. <https://doma.archi/en/competitions/projects/sea-sex-sun-competition>.
73. Λιόγα, Άννα Μαρία, Δανάη Βλαχάκη, and Δάφνη Παπαδοπούλου. 2018. "Το ανέμελο καλοκαιρινό εστιατόριο του Μουσείου Μπενάκη." *Lifo*. Ιούλης 7. Accessed Μάης 2021. <https://www.lifo.gr/culture/eikastika/sea-sex-sun-anemelo-kalokairino-estiatorio-toy-moyseioy-mpenaki>.
74. Κιτάνης, Γιάννης , Κώστας Αλιβιζάτος, Σίσσυ Καισμάτη, and Κλεονίκη Λύτρα. 2018. "Βραβεία Διακρίσεις." *Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστήμιο Πατρών*. Accessed Μάης 2021. <http://www.arch.upatras.gr/el/projects/distinctionsawards/vraveio-sto-diagonismo-toy-cook8/glorious-holistic/kostas-alivizatos-sissy-kaismati-giannis-5818.html>.
75. Κιτάνης, Γιάννης , Κώστας Αλιβιζάτος, Σίσσυ Καισμάτη, and Κλεονίκη Λύτρα. 2018. "Βραβεία Διακρίσεις." *Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστήμιο Πατρών*. Accessed Μάης 2021. <http://www.arch.upatras.gr/el/projects/distinctionsawards/vraveio-sto-diagonismo-toy-cook8/glorious-holistic/kostas-alivizatos-sissy-kaismati-giannis-5818.html>.

76. Κιτάνης, Γιάννης , Κώστας Αλιβιζάτος, Σίσσυ Καισμάτη, and Κλεονίκη Λύτρα. 2018. "Βραβεία Διακρίσεις." *Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστήμιο Πατρών*. Accessed Μάης 2021.
<http://www.arch.upatras.gr/el/projects/distinctionsawards/vraveio-sto-diagonismo-toy-cook8/glorious-holistic/kostas-alivizatos-sissy-kaismati-giannis-5818.html>.
77. Κιτάνης, Γιάννης , Κώστας Αλιβιζάτος, Σίσσυ Καισμάτη, and Κλεονίκη Λύτρα. 2018. "Βραβεία Διακρίσεις." *Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστήμιο Πατρών*. Accessed Μάης 2021.
<http://www.arch.upatras.gr/el/projects/distinctionsawards/vraveio-sto-diagonismo-toy-cook8/glorious-holistic/kostas-alivizatos-sissy-kaismati-giannis-5818.html>.
78. Κιτάνης, Γιάννης , Κώστας Αλιβιζάτος, Σίσσυ Καισμάτη, and Κλεονίκη Λύτρα. 2018. "Βραβεία Διακρίσεις." *Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστήμιο Πατρών*. Accessed Μάης 2021.
<http://www.arch.upatras.gr/el/projects/distinctionsawards/vraveio-sto-diagonismo-toy-cook8/glorious-holistic/kostas-alivizatos-sissy-kaismati-giannis-5818.html>.
79. "Nefos (The Cloud) / Naïve People Design.". 2018. *Archdaily*. July 30. Accessed May 2021.
https://www.archdaily.com/899040/nefos-the-cloud-naive-people-design?ad_medium=gallery. Concept
80. "Nefos (The Cloud) / Naïve People Design.". 2018. *Archdaily*. July 30. Accessed May 2021.
https://www.archdaily.com/899040/nefos-the-cloud-naive-people-design?ad_medium=gallery.
81. "Nefos (The Cloud) / Naïve People Design.". 2018. *Archdaily*. July 30. Accessed May 2021.
https://www.archdaily.com/899040/nefos-the-cloud-naive-people-design?ad_medium=gallery. Photo by Jiyao Weng
82. Σοφιανού, Σοφία, and Τίνα Μαρινάκη. 2018. "ΓΛΥΚΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗ." In *Ο ΝΕΟΣ ΤΟΠΟΣ ΕΣΤΙΑΣΗΣ*, by COOK8, 196,197. Αθήνα: ΔΟΜΕΣ.
83. Σοφιανού, Σοφία, and Τίνα Μαρινάκη. 2018. "ΓΛΥΚΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗ." In *Ο ΝΕΟΣ ΤΟΠΟΣ ΕΣΤΙΑΣΗΣ*, by COOK8, 196,197. Αθήνα: ΔΟΜΕΣ.
84. n.d. "Antwerp a la carte." *MAS*. Accessed January 2021. <https://mas.be/en/page/5-antwerp-%C3%A0-la-carte>.

85. Expo, Future Food. n.d. "TECHNOLOGY IS OUR NEXT NATURE." *MVN*. Accessed April 2021. <https://nextnature.net/projects/future-food-expo>.
86. DigiDaan. n.d. "Future Food Exhibition." *The Dutch Institute of Food & Design*. Accessed May 2021. <https://thedifd.com/articles/future-food-exhibition/>.
87. Morby, Alice. 2016. "Old textile factory renovated into food research studio for Ferran Adrià's El Bulli Lab." *dezeen*. July 28. Accessed May 2021. <https://www.dezeen.com/2016/07/28/el-bulli-lab-francesc-rife-studio-ferran-adria-renovation-industrial-food-design-studio-barcelona-polycarbonate/>.
88. KRISTIN HOHENADEL, Courtesy of eLBullifoundation. 2014. "Human Interest." *Slate*. January 3. Accessed May 2021. <https://slate.com/human-interest/2014/01/the-drawing-center-chef-ferran-adria-notes-on-creativity.html>.
89. Sala, Joaquin Rodriguez, and Paola Avellaneda. 2014. "Ferran Adrià. Auditing the Creative Process." *Behance*. November 21. Accessed May 2021. <https://www.behance.net/gallery/21402423/Ferran-Adria-Auditing-the-Creative-Process>.
90. EditorialTeam. 2020. "Kitchen Theory to Bring Multisensory Dining into Your Own Home." *Luxurious Magazine*. April 29. Accessed May 2021. <https://www.luxuriousmagazine.com/kitchen-theory-multisensory-dining/>.
91. Theory, Kitchen. n.d. "Kitchen Theory." *SquareMeal*. Accessed May 2021. https://www.squaremeal.co.uk/restaurants/kitchen-theory_11834.
92. Arnopp, Brian. 2021. "Food and Drink." *Great British Life*. February 3. Accessed May 2021. <https://www.greatbritishlife.co.uk/food-and-drink/review-a-dinner-experience-at-kitchen-theory-barnet-7250554>.
93. MILKASMEALS. 2019. "The importance of eating together." *Milka's Meals*. August 29. Accessed August 2021. <https://milkasmeals.com/2019/08/29/the-importance-of-eating-together/>.
94. "IT'S TIME FOR MORE INTERACTIVE TABLES AT RESTAURANTS.". 2015. *Inphantry*. October 20. Accessed August 2021. <https://www.inphantry.com/its-time-for-more-interactive-tables-at-restaurants/>.
95. Φωτογραφία εξώφυλλου: Restaurant, Hokkaido Japanese. n.d. "Hokkaido Japanese Restaurant." *Hokkaido Japanese Restaurant*. Accessed August 2021. <https://hokkaidojapaneserestaurant.business.site/>.

96. Φωτογραφία Εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. Farmers Diner by Rich Kaszeta
97. Φωτογραφία εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. Seeds by April16
98. Φωτογραφία εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. GM Food by CMD Breda Next Nature
99. Φωτογραφία εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. Sublimotion by Revista PriceTravel
México
100. Φωτογραφία εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. family gathering by Simon
101. Φωτογραφία εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. Robot Restaurant by Laurent de Walick
102. Φωτογραφία εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. so we cooked formerly by Hugo
von Schreck
103. Φωτογραφία εξώφυλλου: n.d. *flickr*. Accessed July 2021. <https://www.flickr.com/>. Matt Williams
104. Φωτογραφία εξώφυλλου: Critchley, Brooklyn. 2021. "Utah Legislature Set to Begin Redistricting Process." *The Daily Utah Chronicle*. August 8. Accessed August 2021. <https://dailyutahchronicle.com/2021/08/08/utah-legislature-redistricting-process/>.

