

[!]

[...]

Η Αρχιτεκτονική ως ερέθισμα
Περίεργειας και Εξερεύνησης

Απρόσμενα συμβάντα και
αισθητηριακή εμπειρία

[;]

Επιβλέπων καθηγητής | Κάρολος Γαλανός
Αντωνία Παπαβασιλείου | Ιππολύτη Σιόντη

Ιωάννινα | Φεβρουάριος 2025

Η Αρχιτεκτονική ως ερέθισμα Περιέργειας και Εξερεύνησης

Απρόσμενα συμβάντα και αισθητηριακή εμπειρία

Ερευνητική Εργασία

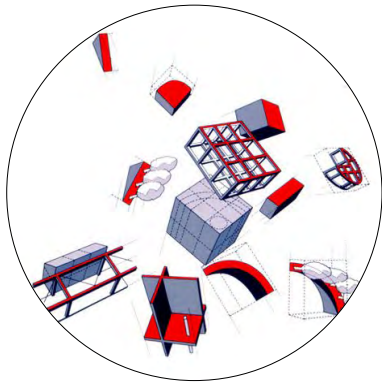
Επιβλέπων καθηγητής | Κάρολος Γαλανός
Αντωνία Παπαβασιλείου | Ιππολύτη Σιόντη

Πολυτεχνική Σχολή Πανεπιστημίου Ιωαννίνων
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Ιωάννινα | Φεβρουάριος 2025

Περιεχόμενα

Πλαίσιο	06
Μεθοδολογία	16



01 | Γεγονός - Brazil 20

1.1 Park de la Vilette	24
1.2 Instant City	32
1.3 Sendai Mediatheque	42
1.4 Συμπεράσματα Γεγονός	53



02 | Αφήγηση - Playtime 54

2.1 The therme Vals	58
2.2 Holocaust Memorial	64
2.3 Seattle Library	70
2.4 Συμπεράσματα Αφήγηση	76



03 | Περιέργεια - Poor Things 78

3.1 Superkilen Park	82
3.2 Jewish Museum	90
3.3 Forum	98
3.4 Συμπεράσματα Περιέργεια	104
Συμπεράσματα	106
Βιβλιογραφικές Αναφορές	108
Διαδικτυακές Πηγές	111
Πηγές Εικόνων	114

Πλαίσιο

Η πόλη ως πολυδιάστατος χώρος

Παρατηρώντας την πόλη σήμερα, θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει ότι αποτελεί έναν χώρο **πολυδιάστατης συνύπαρξης και συμβίωσης**, ο οποίος ενεργοποιείται από μια πληθώρα γεγονότων, προγραμματισμένων ή μη, που διαδραματίζονται εκεί. Οι μεταβλητές αυτές αλληλεπιδράσεις αναδεικνύουν την πόλη ως ένα **δυναμικό μηχανισμό**, στον οποίο οι χρήστες του χώρου συμμετέχουν ενεργά, μετατρέποντας το δομημένο περιβάλλον σε **πεδίο εμπειριών και αισθητηριακής αντίληψης**. Σταδιακά, μέσα από την εξέλιξη των κοινωνικών επιστημών στον 19ο και κυρίως στον 20ο αιώνα, έγινε σαφές πως ο χαρακτήρας, η ιδιαιτερότητα και η μοναδικότητα της φυσιογνωμίας των ανθρωπογενών χώρων ζωής αντανακλά μία καθορισμένη δομή κοινωνικών, ιδεολογικών και πολιτισμικών σχέσεων.¹

¹ (Τερζόγλου Νικόλαος, 2009, Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα, σελ. 65)



Εικόνα 1 : Κολάζ, η πόλη ως πολυδιάστατος χώρος



Εικόνα 2 : Κολάζ,ο ρόλος του χρήστη

Ο ρόλος του χρήστη

Όπως αναφέρει η Σουζάνα Αντωνακάκη: “Είναι πλέον γεγονός ότι, καθώς οι εικόνες εισβάλλουν από παντού και έχουν κατακλύσει το περιβάλλον της καθημερινής ζωής, η όρασή μας έχει αμβλυνθεί σε τέτοιο βαθμό ώστε να προσπερνάμε και να μη βλέπουμε.”² Ωστόσο, τις περισσότερες φορές, ο κάτοικος δεν περιορίζεται στο ρόλο του παρατηρητή. Μέσω της παρουσίας του στο χώρο και της κίνησής του σε αυτόν, συμμετέχει άμεσα στην κατανόηση και διαμόρφωση της πόλης. Η **αισθητηριακή αντίληψη** παίζει καθοριστικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία.

Ο Juhani Pallasmaa στο βιβλίο του *The Eyes of the skin*, υπογραμμίζει τη σημασία της πολυαισθητηριακής εμπειρίας, επισημαίνοντας ότι οι διαφορετικές αισθήσεις, από την όραση έως την αφή, διαμορφώνουν την ανθρώπινη εμπειρία του χώρου.³ Τα ερεθίσματα που λαμβάνει το άτομο από το περιβάλλον – όπως υφές, ήχοι, χρώματα και μυρωδιές – ενισχύουν την αντίληψη του τόπου και επιτρέπουν την ανάπτυξη **συναισθηματικών** και **γνωσιακών** σχέσεων με αυτόν.

2 (Αντωνακάκη, Σουζάνα, 2023, Αρχιτεκτονική ποιητική: κείμενα, 1959-2019, σελ.111)

3 (Pallasmaa Juhani, 2023, The Eyes of the skin)

Νοητικοί χάρτες και περιπατητική εμπειρία

Αναπτύσσονται έτσι, μέσω της **περιπατητικής εμπειρίας**, νοητικοί χάρτες και εικόνες μεταβαλλόμενες, που βοηθούν τον κάτοικο ή τον επισκέπτη να προσανατολιστεί, να κατευθυνθεί και να νιώσει μέρος της πόλης. Ο Kevin Lynch, στο *Image of the city* εισάγει την έννοια των “νοητικών χαρτών” [mental maps], περιγράφοντας πώς οι αντιληπτικές εντυπώσεις των κατοίκων από τα μονοπάτια, τα ορόσημα και τις περιοχές της πόλης, διαμορφώνουν τη γνωστική εικόνα για αυτήν.⁴ Αυτή η διαδικασία είναι κρίσιμη για την κατανόηση του αστικού τοπίου και την **ενσωμάτωση του υποκειμένου σε αυτό**.

Ο σύγχρονος άνθρωπος προσπαθώντας να ανακαλύψει τις παραμελημένες του αισθήσεις, μετατρέπεται συχνά σε “**αστικό περιηγητή**” που αναζητά την απόλαυση του χώρου, μέσα από εκείνες τις εικόνες της πόλης που διεγείρουν το αντιληπτικό του πεδίο. Σύμφωνα με τον Άρη Κωνσταντινίδη στο βιβλίο-ημερολόγιο “Η αρχιτεκτονική της Αρχιτεκτονικής”⁵, αναφέρει πως η αρχιτεκτονική είναι μια τέχνη περιπατητική, που γίνεται αντιληπτή στο νόημα και την υπόστασή της όσο κανείς κυκλοφορεί και αλληλεπιδρά μαζί της. Αυτή η δυναμική προσέγγιση αναδεικνύει την αρχιτεκτονική όχι μόνο ως μέσο δημιουργίας λειτουργικών χώρων αλλά και ως εργαλείο διαμόρφωσης συναισθημάτων και εμπειριών.

⁴ (Lynch Kevin, 1998, *The image of the city*, σελ.3)

⁵ (Κωνσταντινίδης Άρης, 2013, *Η αρχιτεκτονική της αρχιτεκτονικής*, σελ.266)



Εικόνα 3 : Κολάζ νοητικοί χάρτες



Εικόνα 4 : Κολάζ, πολυαισθητηριακή εμπειρία

Η έννοια της περιέργειας

Μέσα σε αυτά τα συναισθήματα μπορεί να συγκαταλέγεται η δυνατότητα ενός χώρου να εξάψει την **περιέργεια** και να προσκαλεί για περαιτέρω **εξερεύνηση**, μάθηση και ανακάλυψη του αγνώστου. Ο Aldo Rossi, στο βιβλίο "Η Αρχιτεκτονική της Πόλης" [1985], επισημαίνει ότι η μοναδικότητα των αστικών συντελεστών είναι θεμελιώδης για την ενεργοποίηση της περιέργειας. Μέσω αυτής, οι κάτοικοι ανακαλύπτουν το άγνωστο, διευρύνουν τη γνώση τους και αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες. Ο Rossi υποστηρίζει ότι οι τοπικές λεπτομέρειες, τόσο σε επίπεδο γειτονιάς όσο και σε επίπεδο πόλης, λειτουργούν ως **ερεθίσματα** που προσελκύουν την προσοχή και παροτρύνουν για εξερεύνηση.⁶ Στο αστικό περιβάλλον συχνά μπορεί να συναντήσει κανείς **απρόβλεπτα, απρόσμενα γεγονότα** που προκαλούν συγκίνηση και έκπληξη, και δυνητικά μπορούν να οδηγήσουν σε μια διαλεκτική σχέση μεταξύ του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του. Ο Ruskin στο κείμενό του "Of truth of space" υποστηρίζει πώς ο **αντιληπτικός χώρος** που ορίζεται από την πραγματικότητα του φυσικού τόπου και τοπίου είναι πάντοτε γεμάτος από αντικείμενα και χρώματα, υφές, διαβαθμίσεις φωτός και σκιάς, λεπτομέρειες και μυστηριώδεις αντανakλάσεις. Αυτές οι λεπτομέρειες του χώρου συμβάλλουν στο να γίνει η πόλη ένας ζωντανός καμβάς εμπειριών.⁷ Κατά τον Norberg-Schulz, "ο υπαρξιακός χώρος είναι μια σύνθεση πολλών χώρων: ενός πραγματιστικού χώρου στον οποίο καλύπτει τις βιολογικές ανάγκες του, ενός αντιληπτικού χώρου τον οποίο συλλαμβάνει

με τις αισθήσεις του, ενός αφηρημένου χώρου που τον συλλαμβάνει με τη λογική του, ενός πολιτιστικού χώρου ο οποίος διαμορφώνεται από τη συλλογική δραστηριότητα της κοινότητας, και ενός χώρου έκφρασης, προϊόν της τέχνης και πεδίο εκδήλωσης των προθέσεων του να αλλάξει το περιβάλλον του".⁸

Ο Peter Zumthor, στο Atmospheres, επισημαίνει ότι ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός που προκαλεί αισθητηριακές αντιδράσεις, είναι καθοριστικός για την επίτευξη μιας βαθύτερης σύνδεσης του ατόμου με τον χώρο.⁹ Με αυτόν τον τρόπο, οι αρχιτέκτονες έχουν τη δυνατότητα να μετατρέψουν τους δημόσιους και ιδιωτικούς χώρους σε ενεργά πεδία εμπειριών, συνεισφέροντας στη δημιουργία μιας **βιωματικής σχέσης** μεταξύ του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του.

Ως περιέργεια, μπορεί να θεωρηθεί η ιδιότητα που σχετίζεται με την κριτική σκέψη, την εξερεύνηση, έρευνα και μάθηση. Η περιέργεια, ως μια βαθιά κοινωνική ιδιότητα, συνδέεται σε μεγάλο βαθμό με όλες τις πτυχές της ανθρώπινης ανάπτυξης, από τις οποίες απορρέει η διαδικασία της μάθησης και η επιθυμία απόκτησης γνώσης και δεξιοτήτων. Ως συμπεριφορά και συναίσθημα αποδίδεται, εδώ και χιλιετίες, ως η **κινητήρια δύναμη** όχι μόνο της ανθρώπινης ανάπτυξης, αλλά και των εξελίξεων στην επιστήμη, τη γλώσσα και τη βιομηχανία.

6 (Rossi Aldo, 1991, Η αρχιτεκτονική της πόλης, σελ. 32,34,37,75)

7 (Τερζόγλου Νικόλαος, 2009, Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα, σελ.199)

8 (Λέφας Παύλος, 2008, Αρχιτεκτονική και κατοίκηση, σελ.155)

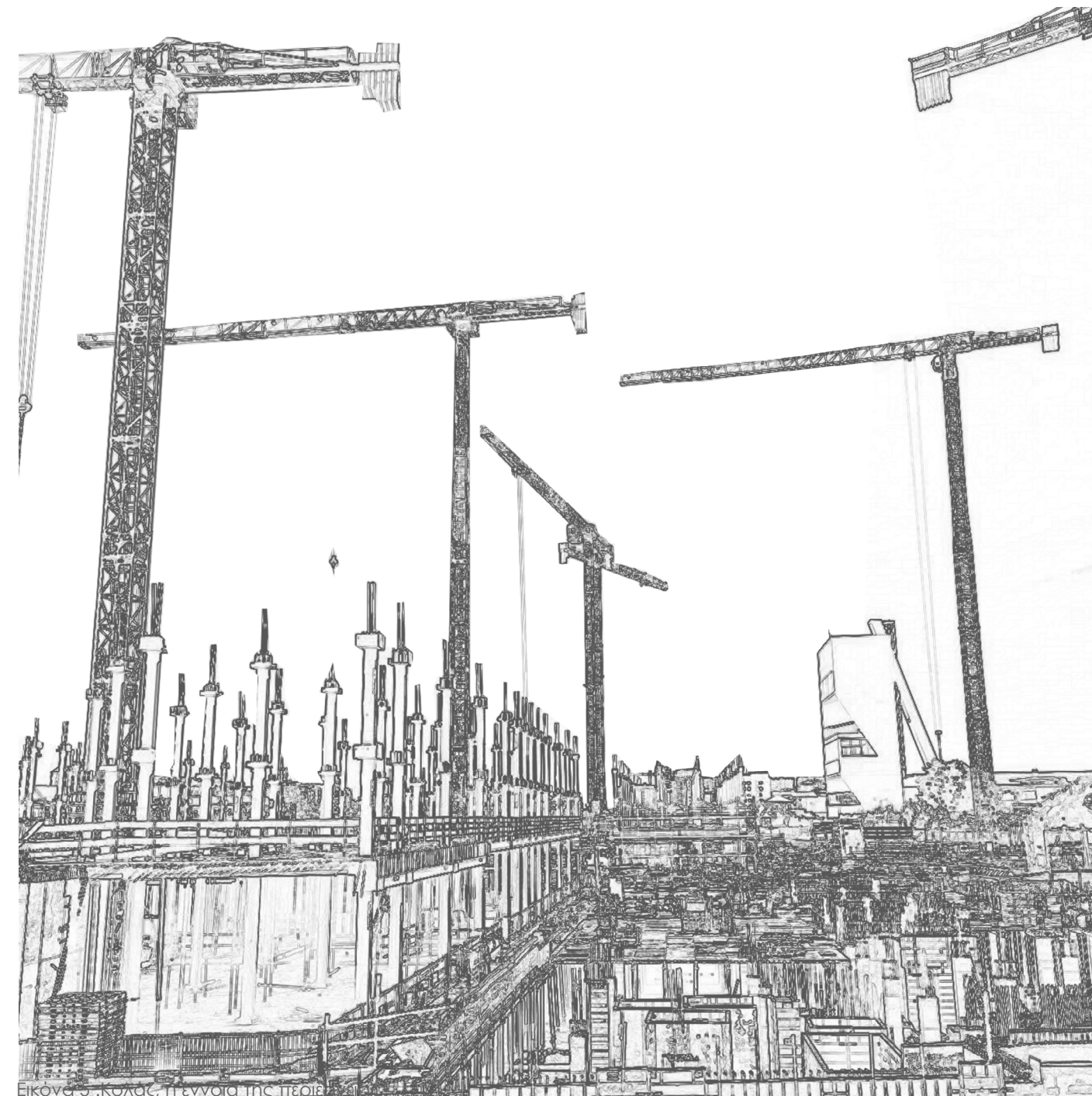
9 (Zumthor Peter, 2006, Atmospheres, Chapter The light on things, σελ 56-57)

Ο Daniel Berlyne αναγνώρισε τρεις κύριες μεταβλητές που προκαλούν περιέργεια: τις ψυχοφυσικές, τις οικολογικές και τις συλλογικές, μεταβλητές οι οποίες στόχο έχουν να ικανοποιήσουν τη συνεχή ανάγκη του ανθρώπου για γνώση, εμπειρία και βιώματα.^{10 11}

Τι είναι όμως αυτό που **πυροδοτεί την περιέργεια** και μας ωθεί να εξερευνήσουμε και να ανακαλύψουμε πτυχές του αστικού τοπίου, δομημένου ή μη, και με ποιον τρόπο ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός συμβάλλει στην αλληλεπίδραση του ατόμου με το περιβάλλον του; Πώς οι έννοιες του **γεγονότος**, της **αφήγησης** και της **περιέργειας** οδηγούν σε αρχιτεκτονικές αποφάσεις που καθορίζουν τη διαδικασία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού με στόχο την **ενεργοποίηση των αισθήσεων** του χρήστη;

¹⁰ ("Περιέργεια" Wikipedia. <https://www.wikipedia.org/>.)

¹¹ ("Περιέργεια : ένα μέσο για την γνωριμία με την ετερότητα", Συνηχήσεις, <https://synixiseis.gr/>)



Εικόνα 5.1: Κολάζ, η έννοια της περιέργειας

Μεθοδολογία

Έχοντας ως αφετηρία τον παραπάνω προβληματισμό, επιλέχθηκε να γίνει προσέγγιση με την ανάλυση εννέα **παραδειγμάτων-case studies**, τα οποία έχουν ομαδοποιηθεί σε τρεις κατηγορίες, σύμφωνα με τις **πρωταρχικές προθέσεις** του αρχιτέκτονα και τη **χωρική εμπειρία** που προσφέρουν στο χρήστη. Οι κατηγορίες αυτές διαρθρώνονται γύρω από τις έννοιες του γεγονότος, της αφήγησης και της περιέργειας.

Επιλογή Case Studies

Τα επιλεγμένα παραδείγματα περιλαμβάνουν έργα που ποικίλλουν σε **κλίμακα**, από δημόσιους αστικούς χώρους μέχρι κτίρια. Η επιλογή τους βασίστηκε στην ικανότητά τους να αναδείξουν **διαφορετικές πτυχές** της χωρικής εμπειρίας, δίνοντας έμφαση στην ενεργοποίηση του χώρου **μέσω γεγονότων** (προγραμματισμένων ή μη), στην **αφηγηματική δομή** που διέπει τον σχεδιασμό και προκαλεί συναισθηματική ή γνωστική σύνδεση και τέλος στη **διερεύνηση της περιέργειας** μέσω της διαδραστικής σχέσης χρήστη και χώρου. Όπως λέει κι ο Paul Valéry, δία στόματος Φαίδρου “ δεν έχεις παρατηρήσει, περιδιαβάζοντας στην πολιτεία τούτη, πως ανάμεσα στα χτίρια που τη γεμίζουν, άλλα είναι βουβά” άλλα μιλούνε” κι άλλα, τέλος, τα πιο σπάνια, τραγουδούν...;”¹²

Η προσέγγισή των παραδειγμάτων γίνεται μέσω του πολιτισμικού και κοινωνικού πλαισίου της εποχής που το καθένα από αυτά σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε, καθώς επίσης και των σχεδιαστικών προθέσεων του αρχιτέκτονα και του αντικτύπου τους στον χρήστη.

Οι τρεις κατηγορίες έχουν συσχετιστεί με τρεις ταινίες, ως μια **ποιητική αναφορά** στον κινηματογράφο. Παράλληλα επιδιώκεται η υποσυνείδητη σύνδεση της ατμόσφαιρας, της σκηνοθεσίας και της πλοκής των ταινιών με τα απρόσμενα αρχιτεκτονικά στοιχεία που μπορούν να μας διηγηθούν τα εννιά αυτά παραδείγματα, παρακινώντας την περιέργεια των χρηστών.

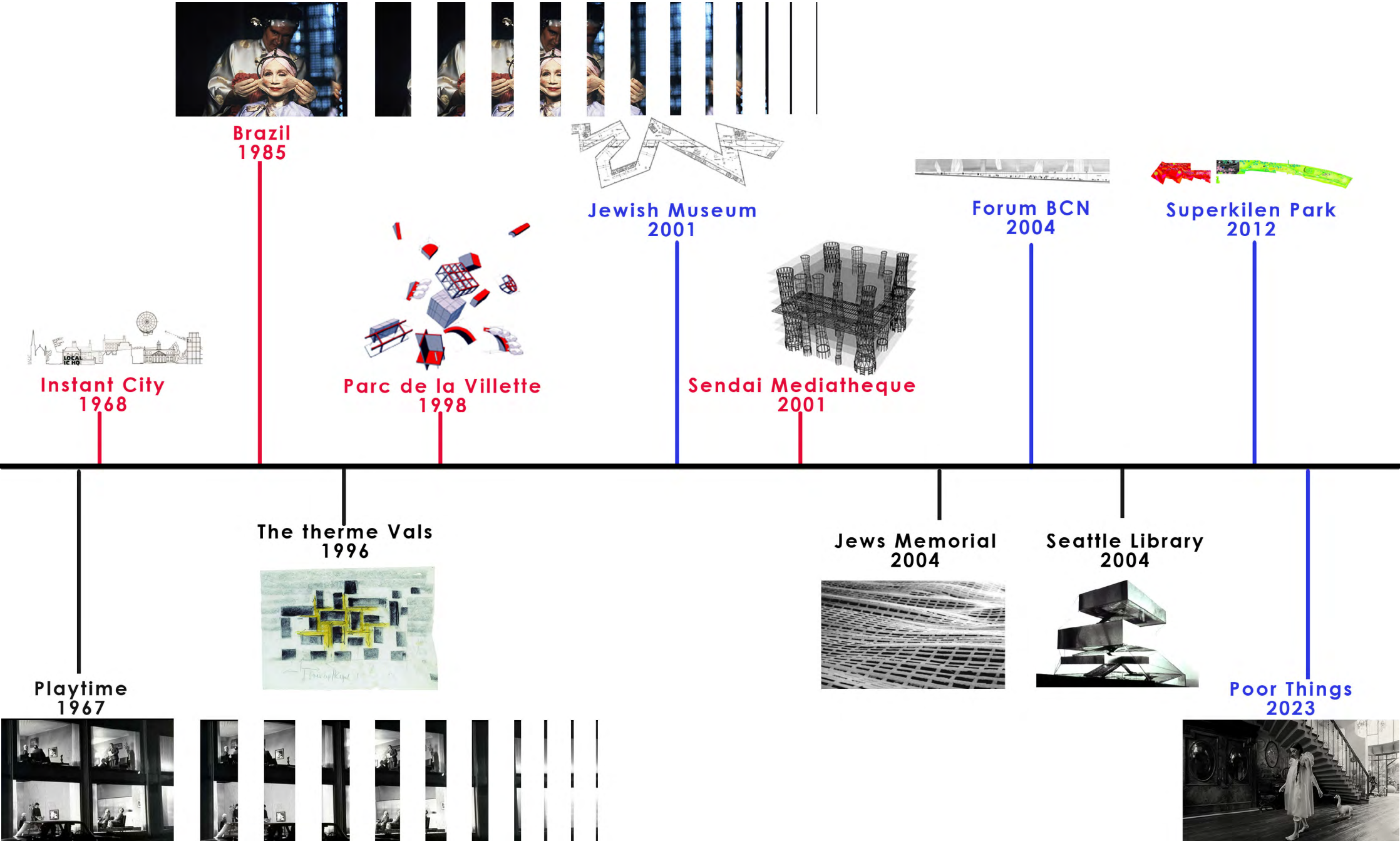
Η επιλογή της κάθε ταινίας έχει προκύψει από τον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης [πρωταγωνιστής] έρχεται αντιμέτωπος με διάφορους τύπους γεγονότων και ενδεχομένων μέσα στο δημόσιο χώρο. Εκεί είναι ο τόπος της πόλης όπου συμβαίνουν όλα, ενισχύοντας την κοινωνική συνδιαλλαγή μεταξύ των διαφορετικών χαρακτήρων.¹³

Στόχος

Στόχος της μεθοδολογίας είναι να προσεγγίσει τις **στρατηγικές** που χρησιμοποιούν οι αρχιτέκτονες για την ενίσχυση της βιωματικής σχέσης με το χώρο, τις αισθητηριακές και γνωστικές διεργασίες που ενεργοποιούν οι σχεδιαστικές επιλογές του και τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες επαναπροσδιορίζουν τον χώρο μέσω της αλληλεπίδρασης μαζί του. Η ανάλυση φιλοδοξεί να συμβάλει στην ευρύτερη συζήτηση για τη χωρική εμπειρία και τη **δυναμική σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής, χρήστη και περιβάλλοντος**, και την προέκταση που αυτή η σχέση αντικατοπτρίζει στον αστικό ιστό και την κοινωνία.

¹² (Valéry Paul, 2005, Ευπαλίνος ή ο αρχιτέκτων, σελ. 38)

¹³ (Galanos Carolos, 2008, Proyectos arquitectónicos de posibles ciudades VS el proceso urbano: Proyectar el espacio público a través del cine. , σελ.5)



εμπειρία = γεγονός [!]

“Δεν ήταν στιγμές που θωρούσες μέσα σου το χτίριο αυτό από οπτασίες, μεταβάσεις, συγκρούσεις, και ακαθόριστα γεγονότα, σαν κάτι από το οποίο μπορεί κανείς ν’ απομακρυνθεί αφηρημένος κι όπου μπορεί να ξαναγυρίσει...”

Valéry, Ευπαλίνος ή ο Αρχιτέκτων

Γεγονός

Με την έννοια γεγονός στην αρχιτεκτονική, περιγράφεται ο σχεδιασμός και η δημιουργία χώρων που συνδέονται με τις δραστηριότητες, τις στιγμές, και τα γεγονότα που συμβαίνουν μέσα σε αυτούς, ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή του χρήστη. Εστιάζει στην αρχιτεκτονική ως ενεργό πλαίσιο για τις ανθρώπινες συμπεριφορές, υπογραμμίζοντας την ιδέα ότι οι χώροι δεν είναι απλώς στατικές δομές, αλλά ζωντανοί οργανισμοί που διαμορφώνονται από γεγονότα και μέσα στους οποίους εκτυλίσσονται εμπειρίες και δραστηριότητες. Με αυτό τον τρόπο, τόσο ο χώρος όσο κι ο χρήστης, αλληλοτροφοδοτούνται και διαμορφώνονται δυναμικά, ενώ ο χώρος αποκτά νόημα μέσα από τη χρήση του.



Εικόνα 7 : Brazil | στιγμιότυπο από την ταινία

Brazil

Στην ταινία του Terry Gilliam Brazil,¹⁴ η πλοκή επικεντρώνεται σε μια δυστοπική κοινωνία όπου η γραφειοκρατία και η τεχνολογία ελέγχουν κάθε πτυχή της ζωής, και κάθε αντίδραση ή παρέμβαση στο σύστημα προκαλεί δραματικά γεγονότα. Θα μπορούσε να συνδεθεί με την έννοια του γεγονότος ως προς τις σουρεαλιστικές εξελίξεις που συμβαίνουν στην ταινία, μέσω της κυριαρχίας του ανατρεπτικού και του απρόβλεπτου στον κόσμο του ήρωα. Το γεγονός στο “Brazil” δεν περιορίζεται μόνο σε μεμονωμένα περιστατικά, αλλά αφορά στην ανατροπή του συστήματος και την προσωπική αλληλεπίδραση του ατόμου με το περιβάλλον του, προκαλώντας υπερβολικά και συχνά αναπάντεχα γεγονότα.

¹⁴ (Gilliam, Terry, dir. 1985. Brazil. United Kingdom)



Εικόνα 8 : Brazil | στιγμιότυπο από την ταινία

Parc de la Vilette

Τοποθεσία : **Paris**

Έτος : **1982-1998**

Αρχιτέκτονας : **Bernard Tschumi**

Κοινωνικοπολιτικό Πλαίσιο

Όπως αναφέρει ο Ηλίας Κωνσταντόπουλος, “οι **αστικοί δημόσιοι χώροι είναι τα διαμορφωμένα κενά της πόλης σε “αναμονή”**, πριν ακόμα προσδιοριστούν οι συγκεκριμένες χρήσεις που θα καταλάβουν”.¹⁵ Ο σχεδιασμός του Parc de la Villette στο Παρίσι, είναι αποτέλεσμα ενός αρχιτεκτονικού διαγωνισμού ο οποίος έθετε ως στόχους τη σηματοδότηση του οράματος της εποχής και την ενεργή του επιρροή στην επερχόμενη οικονομική και πολιτισμική ανάπτυξη μιας κρίσιμης περιοχής του Παρισιού. Μετά τον Μάη του '68, υπήρξε έντονη κοινωνική πίεση για τη δημιουργία δημόσιων χώρων που να εξυπηρετούν τις ανάγκες όλων των πολιτών.

Στις αρχές της δεκαετίας του 80, και αμέσως μετά την εκλογή του, ο γάλλος πρόεδρος Francois Mitterand, ανακοινώνει μια σειρά αρχιτεκτονικών έργων αναζωογόνησης του Παρισιού, επενδύοντας ως κράτος, ένα από τα μεγαλύτερα ποσά που έχουν δοθεί ποτέ για την αρχιτεκτονική, την αστική ανάπτυξη και την τέχνη. Αφορμή για αυτή την στρατηγική κίνηση, ήταν ο αντίκτυπος που είχε αντιληφθεί ότι είχε το κέντρο Ρομπρίδου στα τέλη της δεκαετίας του 70, το οποίο ήταν αποτέλεσμα ενός αρχιτεκτονικού διαγωνισμού. Τα “Grandes Opérations d'Architecture et d'Urbanisme” όπως τα ονόμασε, στόχο είχαν να ενισχύσουν το ρόλο της Γαλλίας στο πολιτισμικό, οικονομικό και πολιτικό στερέωμα του 20ού αιώνα. Τα έργα που συμπεριλήφθηκαν, και η υλοποίηση των οποίων ήταν αποτέλεσμα αρχιτεκτονικών διαγωνισμών, ήταν τα εξής: η

¹⁵ (TKM, TEE, 2019, Public Space+, πρόλογος)



Εικόνα 9 : Κολάζ κοινωνικό-πολιτικό πλαίσιο [Paris, 1982-1998]



Εικόνα 10 : Parc de la Vilette | ζωντανός δημόσιος χώρος

“Ο Tschumi αντιμετώπισε το πάρκο σαν ένα αποδομημένο κτίριο με πολλά θραύσματα, μία αστική στιγμή.”

Πυραμίδα του Λούβρου, το Musée d’Orsay, το Parc de la Villette, το Ινστιτούτο για τον Αραβικό κόσμο, η Όπερα της Βαστίλης, η αψίδα La Defense, το υπουργείο Οικονομικών και το νέο campus της εθνικής Βιβλιοθήκης.

Αρχιτεκτονικές προθέσεις

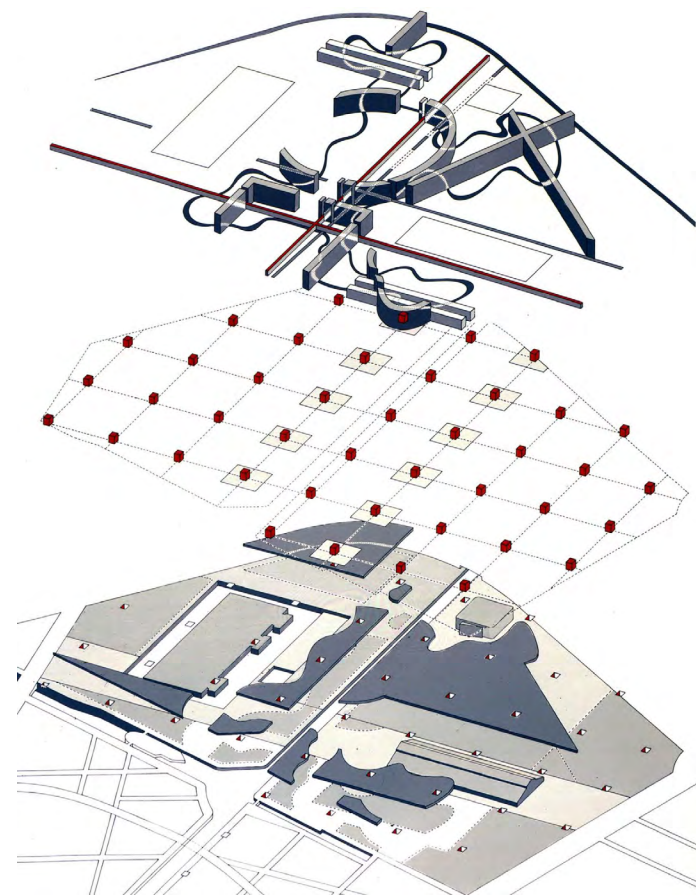
Το Parc de la Villette, μέσα σε αυτό το πλαίσιο, δε θα έπρεπε να είναι μια κλασική προσέγγιση τοπίου αλλά “ένα πάρκο για τον 21ο αιώνα” με πολύπλοκο πρόγραμμα, που να αφορούσε στον πολιτισμό και στη ψυχαγωγία. Ο Tschumi το αντιμετώπισε **σαν ένα αποδομημένο κτίριο** με πολλά θραύσματα, μία αστική στιγμή. Χαρακτηριστικό παράδειγμα του κονστρουκτιβισμού, το La Villette θα μπορούσε να θεωρηθεί ως ένα από τα μεγαλύτερα αρχιτεκτονικά έργα που έχουν κατασκευαστεί: ασυνεχές αλλά με μία ενιαία δομή, επικαλύπτοντας τα υπάρχοντα χαρακτηριστικά της τοποθεσίας και **αρθρώνοντας νέες δραστηριότητες και γεγονότα**. Οι θεωρητικές αρχές που υποστηρίζουν το σχέδιο, βασίζονται στο έργο του Γάλλου φιλοσόφου Jacques Derrida, γνωστό για την ανάπτυξη μιας μορφής σημειωτικής ανάλυσης, της «αποδόμησης», η οποία αμφισβήτησε τη δυτική κουλτούρα και φιλοσοφία. Ο Derrida μαζί με τον Eisenman, σχεδίασαν επίσης κι έναν από τους κήπους του πάρκου. Ο τοπιακός σχεδιασμός του Tschumi, αντιτίθεται στην έννοια του τοπίου του Frederick Law Olmsted, που ήταν ευρέως διαδεδομένη κατά τον 19ο αιώνα, ότι «στο πάρκο, η πόλη δεν υποτίθεται ότι υπάρχει». Αντίθετα, προτείνει ένα **κοινωνικό και πολιτιστικό πάρκο** με ελεύθερες και προγραμματισμένες δραστηριότητες που

συνυπάρχουν, από εργαστήρια, παιδικές χαρές και γυμναστήρια, μέχρι το Μουσείο της Επιστήμης και Τεχνολογίας. Μια ανοιχτή έκταση **προορισμένη για να εξερευνηθεί και να ανακαλυφθεί** από τους επισκέπτες και μέσω της αλληλεπίδρασης να προκαλέσει μια αίσθηση ελευθερίας μέσα σε έναν **επάλληλο οργανισμό με διάσπαρτα σημεία αναφοράς**.

Η πρόταση του Tschumi ήθελε να ξεφεύγει σκόπιμα από την κλασική ερμηνεία ενός πάρκου ως διατεταγμένου χώρου χαλάρωσης με επίκεντρο την εξημέρωση της φύσης και την παραγωγή ενός τεχνητού τοπίου. Ήθελε να δημιουργήσει ένα μέρος για δραστηριότητα και αλληλεπίδραση, χωρίς προηγούμενο, έναν τόπο πολιτισμού όπου **το φυσικό και το τεχνητό αναγκάζονται μαζί σε μια κατάσταση συνεχούς αναδιαμόρφωσης και ανακάλυψης**. Ο Tschumi αναφέρει: “Ήθελα να δημιουργήσω ένα μέρος που οι άνθρωποι θα μπορούσαν να οικειοποιηθούν και δεν θα τους περιόριζε... αφήνοντας τους **να εφεύρουν το δικό τους τρόπο χρήσης του πάρκου**”, ενώ σε άλλη συνέντευξή του υποστηρίζει: “Δεν με ενδιαφέρει η φόρμα, **επιτίθεται στο σύστημα νοημάτων**. Είμαι υπέρ της ιδέας της δομής και της σύνταξης, αλλά όχι στο νόημα.”

Ο σχεδιασμός του πάρκου έρχεται σε μια εποχή έντονου θεωρητικού διαλόγου γύρω από τη μεταμοντέρνα αρχιτεκτονική. Όπως έχει επισημάνει κι ο Δ. Φατούρος [2015], “οι νέες πραγματικότητες έχουν κάνει τη συζήτηση για την αρχιτεκτονική δύσκολη.” Ο Tschumi ανήκει στην πρωτοπορία που αμφισβήτησε τα παραδοσιακά πρότυπα σχεδιασμού και ενσωμάτωσε έννοιες όπως η **αποδόμηση και το κενό**.

Έτσι, με το Parc de la Villette ενσαρκώνει αυτές τις ιδέες, μέσω μη παραδοσιακών χωρικών οργανώσεων, τη χρήση αφαιρετικών μορφών και μια σχεδόν “κινηματογραφική” προσέγγιση στον χώρο.



Εικόνα 11 : Διάγραμμα exploded, σημεία | γραμμές | επιφάνειες

Σημεία | Γραμμές | Επιφάνειες

Το σχέδιο βασίζεται σε μια σειρά **σημείων, γραμμών και επιφανειών**, με αναφορές στους κονστρουκτιβιστές καλλιτέχνες των αρχών του 20ου αιώνα, όπως του Wassily Kandinsky μέσα από το βιβλίο του “Point and Line to Plane” [1926].

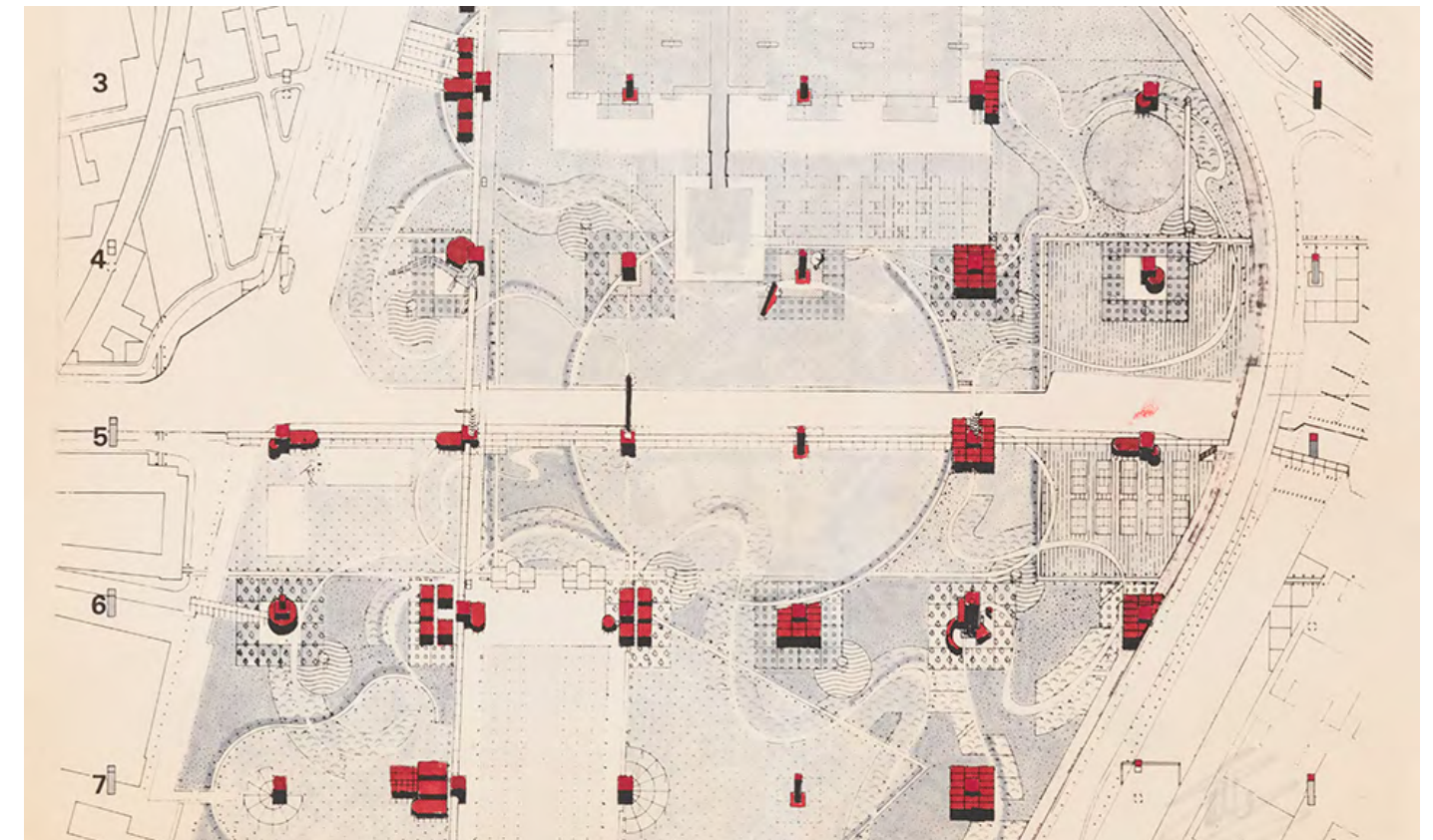
Έχοντας ως καμβά τις υπάρχουσες δομές, την τοποθεσία με τα δύο κανάλια που τη διασχίζουν και τους χώρους πρασίνου, ο Tschumi εναποθέτει 35 κόκκινα *follies* [αρχιτεκτονικές τρέλες] σε ένα σύστημα πλέγματος 120 x 120 τετραγωνικών μέτρων, κατανεμημένο μέσα στο πάρκο, **δημιουργώντας ποικίλες διασταυρώσεις και εμπειρίες**.

Οι μορφές των σημείων- *follies*, μοιάζουν να έχουν διαλυθεί και συναρμολογηθεί εκ νέου, ενισχύοντας την αίσθηση της ατέλειας και της αταξίας, δίνοντας στο πάρκο τη χαρακτηριστική του προσωπικότητα. “Η κίνηση των σωμάτων στο χώρο ήταν πολύ σημαντική τόσο στη μεγάλη κλίμακα του πάρκου – τον κινηματογραφικό χώρο περιπάτου – όσο και μέσα στα ίδια τα *follies*”, εξηγεί ο Tschumi. Η επανάληψη των αποδομημένων μορφών τους με το χαρακτηριστικό κόκκινο χρώμα, δημιουργεί μια αίσθηση συνοχής και η ομοιόμορφη απόσταση τους βοηθά τους επισκέπτες να **προσανατολιστούν** στο μεγάλο πάρκο.

Ένα σύστημα γραμμών που βασίζεται σε κλασικούς άξονες, μεταφράζεται σε ευθύγραμμους ή καμπυλωτούς περιπάτους που προωθούν την κίνηση μέσα στο πάρκο και καθοδηγούν τους χρήστες προς σημεία

ενδιαφέροντος, **μέσα από μια συνεχή και ρευστή χωρική εμπειρία**, όπου κάθε γωνιά του πάρκου αποκαλύπτει μια νέα προοπτική και λειτουργία. Όπως και το υπόλοιπο πάρκο, τα *follies* και οι περίπατοι έχουν σχεδιαστεί για να υπάρχουν ανεξάρτητα από τυχόν ιστορικά προηγούμενα και ακόμη και οι λειτουργίες τους είναι αυθαίρετες και ευέλικτες. Ο συνδυασμός χώρων πρασίνου και αρχιτεκτονικών κατασκευών, οδηγεί στη δημιουργία ενός δυναμικού χώρου που διεγείρει την κοινωνική και πολιτιστική αλληλεπίδραση.

Η **αρχιτεκτονική** φαίνεται επίσης να προσεγγίζεται ως **μέσο και όχι ως σκοπός**, καθώς ο Tschumi τονίζει τη διαδικασία πάνω από το αποτέλεσμα: “Τα *follies* δεν είναι παρά μια **στιγμή** στη διαδικασία της σύλληψης... αφηρημένες σημειώσεις, μετα-λειτουργικά στοιχεία, μια παγωμένη εικόνα σε μια **διαδικασία συνεχούς μετασχηματισμού, κατασκευής και εξάρθρωσης**”.



Εικόνα 12 : Κάτοψη με τη διάταξη και οργάνωση των δομών στο αστικό τοπίο

Πάρκο | Χρήστης | Κοινωνία

Οι **άτυπα καθορισμένοι από τον χρήστη** χώροι και κτίρια του Parc de la Villette δέχθηκαν αμφιλεγόμενες αντιδράσεις και το πάρκο επικρίθηκε για το τεράστιο μέγεθός του και την έλλειψη δέσμευσης του ως προς το ιστορικό του πλαίσιο. Ωστόσο, το έργο πέτυχε τον στόχο του. Αντί να απομακρύνει τους ανθρώπους από την πόλη, έγινε **μέρος του αστικού πλαισίου** που δίνει έμφαση και προωθεί την αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων και τόπου. Έτσι ο Tschumi εκπληρώνει την υπόσχεσή του ότι το πάρκο είναι ένας χώρος που **κοιτάζει στο μέλλον, αποσυνδεδεμένος από το παρελθόν**. Όπως και στο θεωρητικό έργο του Tschumi, "Manhattan Transcripts" [1976-1981], το Parc de la Villette φαίνεται να είναι μια **έκφανση της αστικής ζωής** και δραστηριότητας όπου ο **χώρος, το γεγονός και η κίνηση συγκλίνουν σε ένα μεγαλύτερο σύστημα**. Πρόκειται για έναν αστικό σχεδιασμό που στηρίζεται στη θεωρία του για μια "αρχιτεκτονική της διασύνδεσης", προσφέροντας μια νέα τυπολογία στον πολεοδομικό σχεδιασμό βασισμένη σε προγραμματικές απαιτήσεις αποδιάθρωσης και αποκέντρωσης, δείχνοντας πώς μια ολοκληρωμένη προσέγγιση μπορεί να μετατρέψει μια αστική περιοχή σε ζωτικό και πολυλειτουργικό χώρο.

Το όραμα του Tschumi για το La Villette ήταν να σχεδιάσει έναν **τόπο σε συνεχή εξέλιξη**, ικανό να **προσαρμόζεται στις ανάγκες της κοινότητας**, αποτελώντας "μία διεστραμμένη επανάληψη της αστικής ζωής, όπου ο άνθρωπος παγιδεύεται στο αδυσώπητα συντριπτικό περιβάλλον που αφαιρεί την ανθρωπιστική ευαισθησία για να φιλοξενήσει μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων".

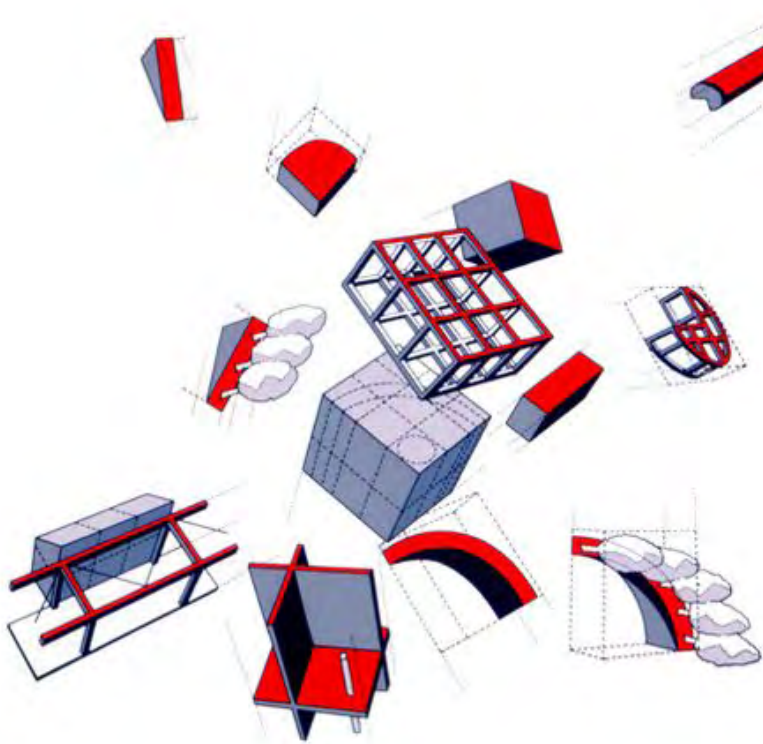
Στο σημείο αυτό, θα μπορούσε να γίνει ένας συσχετισμός με το έργο του Δημήτρη Πικιώνη μέσα από τον πρόλογο του Alberto Ferlenga για το βιβλίο "Συν-ηχήσεις με τον Δημήτρη Πικιώνη". Αναφέρει λοιπόν: "Το σύνολο των προφάσεων που χρησιμοποιεί ο Πικιώνης, μας μεταφέρει, σε πρώτη ματιά, στην ιδέα τυχαίων εγκαταστάσεων, οι οποίες όμως μεταξύ τους συνδέονται από θέσεις θέασης και συγκεκριμένους ρυθμούς, που διακρίνονται για την ακρίβειά τους και συνδέονται πλήρως με το έδαφος. Η εγκατάσταση χαρακτηρίζεται από τη συνεχή παρουσία και επιμονή στον δημόσιο χώρο, προκειμένου να διασώζεται η απόδοση του όλου μαζί με την ανθρώπινη κλίμακα". Είναι αυτό το οποίο πετυχαίνει κι ο Tschumi στο Parc de la Villette κάποιες δεκαετίες αργότερα και με διαφορετικό πολιτισμικό πλαίσιο.¹⁶ Επίσης στο ίδιο βιβλίο αναφέρεται η άποψη του Kenneth Frampton για το έργο του Πικιώνη, για το οποίο υποστηρίζει ότι η κατανόησή του προϋποθέτει **να το προσεγγίσουμε με αισθητηριακά κριτήρια, αποδεσμευμένο από τις ιδεολογικές του αφετηρίες**.¹⁷

¹⁶ (Σκουτέλης Νίκος, 2018, Συν-ηχήσεις με τον Δημήτρη Πικιώνη, σελ.30)

¹⁷ (Σκουτέλης, 2018, σελ.91)

Καταλήγοντας, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Parc de la Villette αντικατοπτρίζει την αλληλεπίδραση της πολιτικής, της αρχιτεκτονικής θεωρίας και των κοινωνικών αναγκών της δεκαετίας του 1980, καθιστώντας το σύμβολο της **μεταβαλλόμενης σχέσης μεταξύ πόλης, αρχιτεκτονικής και κοινωνίας**.

"Το Parc de la Villette φαίνεται να είναι μια **έκφανση** της αστικής ζωής και δραστηριότητας όπου ο **χώρος**, το **γεγονός** και η **κίνηση** συγκλίνουν σε ένα μεγαλύτερο **σύστημα**."



Εικόνα 13 : follies

Instant City

Τοποθεσία : **Οπουδήποτε**
Έτος : **1968**
Αρχιτέκτονας : **Archigram**

Το Instant City των Archigram δημιουργήθηκε σε ένα πολιτισμικό και κοινωνικό πλαίσιο που χαρακτηρίζονταν από δραματικές **αλλαγές** σε πολλούς τομείς, όπως η τεχνολογία, η κοινωνία, και η πολιτική. Οι θέσεις των ουτοπιστών της μεταπολεμικής περιόδου, αντανakλούσαν ένα γενικευμένο πνεύμα αντίθεσης προς τον μαζικά εφαρμοσμένο μοντερνισμό, δίνοντας έμφαση στην ανομοιογένεια, τις αντιφάσεις, την κινητικότητα, τις σύγχρονες εντάσεις και τις ποιότητες ζωής στη σύγχρονη μεγαλούπολη.¹⁹

Η δεκαετία του 1960 ήταν μια περίοδος έντονων κοινωνικών και πολιτικών **αναταραχών**. Στις ΗΠΑ, την Ευρώπη και σε άλλες περιοχές του κόσμου, υπήρξε μια αυξανόμενη δυσανεξία απέναντι στους παραδοσιακούς θεσμούς και τις ιεραρχίες, καθώς και την εξουσία που προερχόταν από τα κράτη και τις μεγάλες επιχειρήσεις. Οι αντιπολεμικές **διαδηλώσεις** (ιδιαίτερα κατά του πολέμου του Βιετνάμ), οι κινητοποιήσεις για τα δικαιώματα των γυναικών και οι αγώνες για τα δικαιώματα πολιτών, επηρέασαν βαθιά το πνεύμα της εποχής. Σε αυτό το πλαίσιο, οι Archigram αντιλαμβάνονται την πόλη όχι ως κάτι στατικό, αλλά ως ένα **δυναμικό, εφήμερο οργανισμό**, ενσωματώνοντας την έννοια του **κινητικού πολιτισμού** και της **εναλλασσόμενης ταυτότητας**.

Κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο

Ο Anthony Vidler στην Τρίτη Τυπολογία αναφέρει: "Η "ουτοπία" της αρχιτεκτονικής μπορούσε να είναι προοδευτική στους σκοπούς της ή νοσταλγική στα όνειρά της" στο βάθος όμως βασίζονταν στην εξής υπόθεση: η διαμόρφωση του περιβάλλοντος μπορούσε, όπως κι η ίδια η φύση, να επιδρά και άρα να ρυθμίζει τις ατομικές και συλλογικές σχέσεις των ανθρώπων."¹⁸

18 (Vidler Anthony, 1986, Η τρίτη τυπολογία, σελ.104)

19 (Ζαβολέας Γιάννης, 2023, Η μηχανή και το δίκτυο, σελ.136)



Εικόνα 14 : Κολάζ , κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο [1960]

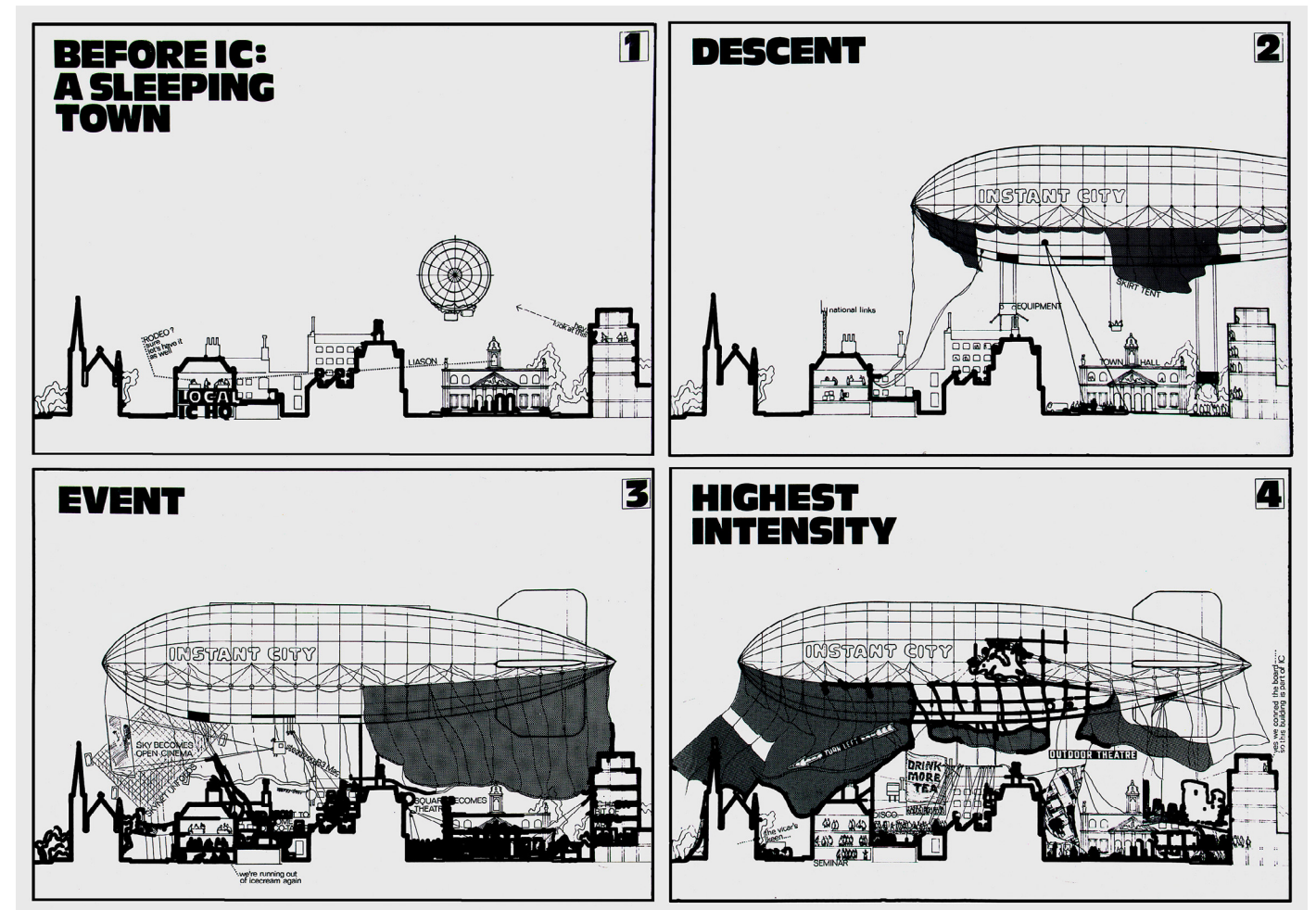
Εφήμερη Αστική Εμπειρία

Οι ραγδαίες εξελίξεις στην τεχνολογία κατά τη διάρκεια της δεκαετίας των '60, ειδικά στον τομέα των μεταφορών και των επικοινωνιών, επηρέασαν την αντίληψη για τη ζωή στην πόλη. Η διάδοση της τηλεόρασης, οι πρώτοι υπολογιστές, τα αεροπλάνα, τα αερόστατα και η ταχεία ανάπτυξη των αυτοκινήτων, συνέτειναν στο να γίνει η **κινητικότητα** [τόσο η φυσική όσο και η πληροφοριακή] το κυρίαρχο χαρακτηριστικό του σύγχρονου κόσμου. Οι Archigram, σε αυτό το πλαίσιο, δημιούργησαν την Instant City ως μια πόλη που δεν ήταν απαραίτητα δεμένη με την γη ή με μια συγκεκριμένη γεωγραφική θέση, αλλά που μπορούσε να εισχωρήσει και να διαμορφώσει προσωρινά υπάρχουσες πόλεις, αποδεικνύοντας έτσι την **ευελιξία** και τη **δυναμική** της αστικής ζωής. Η "στιγμιαία" πόλη προτάθηκε ως κινητή και **ευμετάβλητη**, αντανakλώντας τις αλλαγές της τεχνολογίας και την απομάκρυνση από τις παραδοσιακές έννοιες της σταθερότητας και της μόνιμης κατασκευής.

Ταυτόχρονα ο αρχιτεκτονικός κόσμος της εποχής ήταν γεμάτος πειραματισμούς και αντιδράσεις κατά της σύγχρονης αρχιτεκτονικής και του "υπαρκτού μοντερνισμού". Η ευρωπαϊκή μοντέρνα αρχιτεκτονική και η αντίληψη του στατικού, μόνιμου κτιρίου (όπως προτάθηκε από μεγάλες σχολές και αρχιτέκτονες όπως το Bauhaus και ο Le Corbusier) αμφισβητήθηκε έντονα από νέες αρχιτεκτονικές ομάδες, οι οποίες προωθούσαν πιο προσωρινά, πειραματικά και υβριδικά σχέδια.

Οι Archigram, με τη δημιουργία του Instant City, υπήρξαν πρωτοπόροι σε αυτή την αντίδραση, δημιουργώντας όχι απλώς ένα σχέδιο για μια πόλη, αλλά μια εννοιολογική εμπειρία, όπου το περιβάλλον δεν περιοριζόταν σε τοίχους και κτίρια, αλλά συνδυάζονταν με κοινωνικές και πολιτισμικές εμπειρίες.

Η Instant City ήταν επίσης αποτέλεσμα μιας φιλοσοφίας που επισημαίνει την ανάγκη για άμεση κοινωνική και πολιτιστική σύνδεση. Μέσω αυτών των κινητών, εφήμερων πόλεων, οι Archigram επιδιώκουν να διευκολύνουν τη δημιουργία νέων **δικτύων κοινωνικής αλληλεπίδρασης**, όπου οι άνθρωποι με διαφορετικά υπόβαθρα θα μπορούσαν να συναντηθούν, να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν προσωρινά, διαμορφώνοντας νέες πολιτιστικές εμπειρίες. Η συνοχή και η συνεργασία της πόλης βασίζεται στη διαρκή αλληλεπίδραση και την ανταλλαγή πληροφοριών μέσω αυτών των κινητών μονάδων (όπως τα αερόπλοια ή τα κινητά καταλύματα), που επαναστατούν ενάντια στην ιδέα μιας «κανονικής» πόλης με μόνιμη και στατική φυσιογνωμία.



Εικόνα 15 : Η Άφιξη και η Μεταμόρφωση της Instant City

Η δυναμική του αστικού τοπίου

Η ομάδα Archigram, επαναστατεί εναντίον της παραδοσιακής αντίληψης της αρχιτεκτονικής, προτείνοντας μια νέα φιλοσοφία για το αστικό τοπίο. Η δουλειά τους έθετε το ερώτημα για την αρνητική αρχιτεκτονική, δηλαδή την αποδοχή της αρχιτεκτονικής ως διαδικασία συνεχούς **μετάλλαξης** και **μεταβολής**. Αυτή η νοηματική στάση ενσωματώνει τη δυναμική του σύγχρονου κόσμου και την αντίληψη ότι η ζωή και η πόλη είναι **οργανικά συστήματα σε διαρκή εξέλιξη**.

Αρχιτεκτονικά, οι Archigram ήταν αποφασισμένοι να αμφισβητήσουν τις παραδοσιακές αντιλήψεις για τη στατική μορφή και τη μόνιμη εγκατάσταση. Αντί να σχεδιάζουν για τον «σταθερό» άνθρωπο, έστρεψαν την προσοχή τους σε μια κινητικότητα που αντλεί τη δύναμή της από τις νέες τεχνολογίες και τη μεταβολή της καθημερινότητας. Ένα από τα κεντρικά στοιχεία αυτής της προσέγγισης ήταν η χρήση **προκατασκευασμένων μονάδων** (όπως τα καταλύματα και οι εγκαταστάσεις), οι οποίες συναρμολογούνται γρήγορα και επαναχρησιμοποιούνται ανάλογα με τις ανάγκες της πόλης, ακριβώς όπως συμβαίνει με τα σύγχρονα δίκτυα πληροφοριών και υποδομών. Η μεταβαλλόμενη φύση της πόλης αποκαλύπτεται μέσω των δικτύων επικοινωνίας, τα οποία οι Archigram όριζαν ως δομή για την υλοποίηση αυτής της “μεταβλητής” αρχιτεκτονικής.

Δυναμικό

Κινητό

Προσωρινό

Ρευστό

Αντιδραστικό



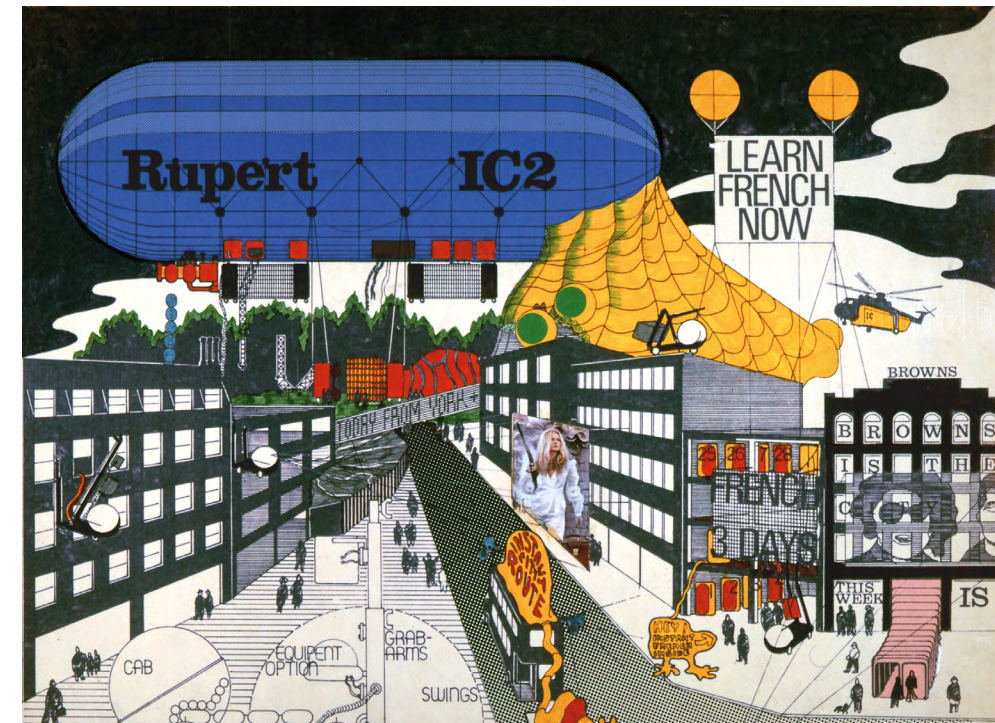
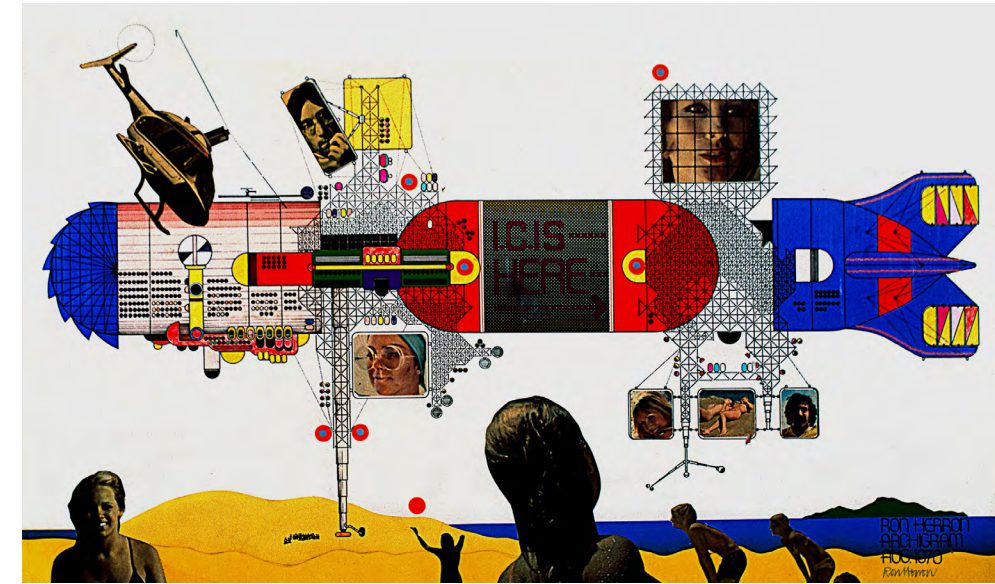
Εικόνα 15 : Προσωρινός , μεταφερόμενος αστικός χώρος υποστηριζόμενος από αερόστατα

Νομαδική πόλη | Από το στατικό στο κινητό

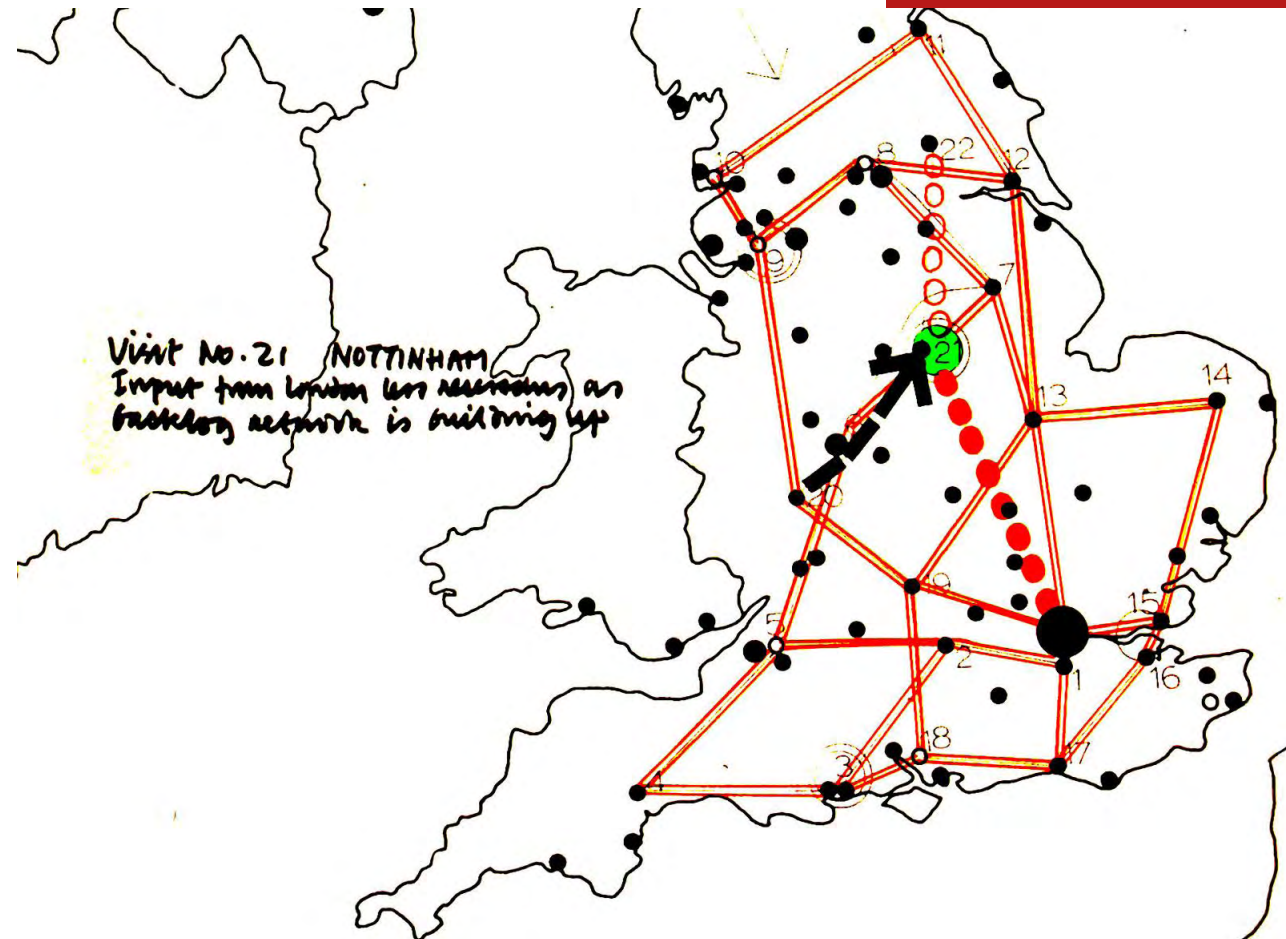
Το **δίκτυο** υπερβαίνει την έννοια του γεωμετρικού χώρου, μεταφέροντας πληροφορίες, ανθρώπους και πολιτισμούς, επισημαίνοντας έτσι τη νέα αστική ζωή ως δυναμική και κινητική. Αυτή η προσέγγιση ενσωματώνει την έννοια της πληροφορίας και της **«διάχυσης» του χώρου**, παραπέμποντας στην ιδέα της άυλης αρχιτεκτονικής που δεν περιορίζεται σε υλικά σχήματα, αλλά σε μεταφορές και ροές δεδομένων. Είναι ακριβώς αυτή η μετάβαση από τον «στατικό» χώρο στην κινητική πληροφορία που καθιστά την αρχιτεκτονική, τις δεκαετίες του '60 και του '70, ένα εργαλείο για τη διαχείριση της κοινωνικής μεταμόρφωσης.

Η ιδέα της **νομαδικής πόλης** που παρουσιάζουν οι Archigram συνδέεται με τη δυνατότητα της αρχιτεκτονικής να αποκαλύψει το “γίνεσθαι” του αστικού περιβάλλοντος. Η πόλη τους δεν είναι ένας τόπος που «χτίζεται» μόνιμα, αλλά μια σειρά από κινητά αντικείμενα, ρομπότ, αεροπλάνα και αερόστατα που εισχωρούν στις υπάρχουσες πόλεις, αναπτύσσοντας νέες δυναμικές επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης. Αυτή η προσωρινότητα της πόλης, η οποία **αναδύεται** και **εξαφανίζεται** όπως μια προβολή, θέτει την αρχιτεκτονική σε μια κατάσταση **δυναμικού γεγονότος**, όπου η ίδια η δράση αντικαθιστά την υλική κατασκευή.

“Αυτή η προσωρινότητα της πόλης, η οποία αναδύεται και εξαφανίζεται όπως μια προβολή, θέτει την αρχιτεκτονική σε μια κατάσταση δυναμικού γεγονότος, όπου η ίδια η δράση αντικαθιστά την υλική κατασκευή.”



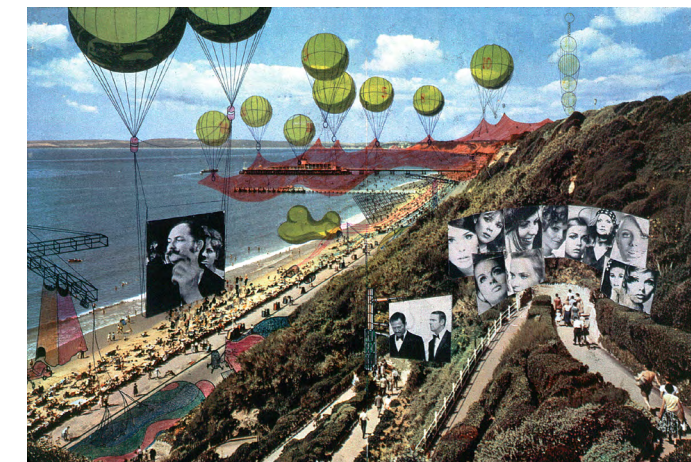
Εικόνες 16,17 : Μια όραση της 'Στιγμιαίας Πόλης': Ευέλικτη, προσωρινή αρχιτεκτονική που συνδυάζει τεχνολογία, κινητικότητα και δημιουργικότητα



Εικόνα 18 : Χαρτογράφηση της δυναμικής ανάπτυξης ενός δικτύου

Ουτοπικό όραμα

Το εγχείρημα τους μετατρέπει την αρχιτεκτονική από αντικείμενο καταναλωτισμού σε ένα **αντιδραστικό περιβάλλον**. Η κατανάλωση του χώρου και της πληροφορίας γίνεται βασική κινητήρια δύναμη της πόλης, απομακρύνοντας την αρχιτεκτονική από τη στατικότητα του κτιρίου και φέρνοντάς την πιο κοντά στο **διαρκές γεγονός** της αστικής ζωής. Οι ίδιοι οι παραδοσιακοί χώροι όπως οι πλατείες και τα κτίρια, αντικαθίστανται με προσωρινές συνδέσεις και τεχνολογικές πλατφόρμες που επιτρέπουν την άμεση συνύπαρξη και την «ευχάριστη» εισχώρηση στον υλικό κόσμο χωρίς να περιορίζουν τη δημιουργικότητα ή τη **ροή των πληροφοριών**.



Εικόνα 19 : Project by Peter Cook (Archigram): Instant City Visits Bournemouth [1968]

Το έργο των Archigram προδιαγράφει την επανάσταση στην αστική αρχιτεκτονική και τον σχεδιασμό, επηρεάζοντας το σύγχρονο urbanism και την ιδέα του ψηφιακού τοπίου. Η ιδέα της κινητής πόλης έχει πλέον επιδράσει στη σχεδίαση έξυπνων πόλεων, όπου η **τεχνολογία** και η **κινητικότητα** αποτελούν τα βασικά εργαλεία ανάπτυξης.

Το Instant city **είναι ένα σενάριο**, που μόλις τεθεί σε κίνηση, θα ξαναγραφτεί από όλους τους κατοίκους που θα το ζωντανέψουν. Έτσι, δεν έχει σταθερή μορφή, δεν έχει προηγούμενους περιορισμούς. Είναι ένα παράδειγμα για κάτι αδύνατο να αναπαρασταθεί, μια πόλη που δεν υπάρχει αυτή καθαυτή και που είναι μόνο ένα **περιστατικό στο χρόνο και στο χώρο**. Στη διαλεκτική μεταξύ μόνιμου και παροδικού, κινητού και εφήμερου, ενσαρκώνει το ουτοπικό όραμα της αρχιτεκτονικής απελευθερωμένης από τα θεμέλιά της, μιας ιπτάμενης και εναέριας πόλης, που **μετατρέπει την αρχιτεκτονική σε κατάσταση, σε αντιδραστικό περιβάλλον**. Η αρχιτεκτονική εμφανίζεται τόσο ως καταναλωτικό αντικείμενο όσο και ως δημιουργία ενός τεχνητού περιβάλλοντος.

Sendai Mediatheque

Τοποθεσία : **Sendai, Japan**
Έτος : **2001**
Αρχιτέκτονας : **Toyo Ito**

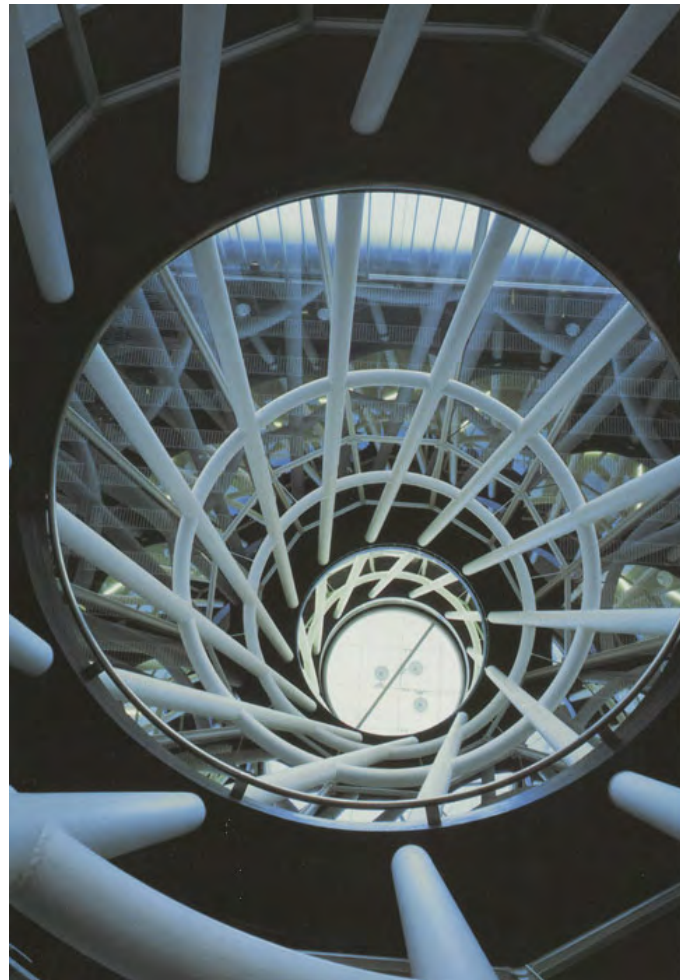
Κοινωνικοπολιτικό Πλαίσιο

Το Sendai Mediatheque του Toyo Ito είναι ένα **επαναστατικό**, ως προς τη μηχανολογία και την αισθητική του, κτίριο πολιτισμού και πολυμέσων, όπου μέσω της **διαφάνειας** και των ελεύθερων κατόψεων, επιτρέπει την πλήρη **ορατότητα** από και προς τη γύρω περιοχή. Είναι ένα κέντρο πολλαπλών χρήσεων το σχέδιο του οποίου εμπνεύστηκε από την έννοια της σχεδίας και των φυκιών. Ο Ito ασχολήθηκε με το έργο αυτό σε μια περίοδο ανοικοδόμησης της Ιαπωνίας, μετά από τις προκλήσεις που αντιμετώπισε η χώρα λόγω της καταστροφής από το τσουνάμι, έχοντας ως κινητήρια δύναμη τα μέλη των προσωρινών οικισμών με τα οποία συναναστράφηκε.

Όπως αναφέρει ο Ito σε συνέντευξή του, “Ο σχεδιασμός του Sendai Mediatheque [1995-2001] ήταν μια τεράστια μαθησιακή εμπειρία. Παλαιότερα είχα σκεφτεί ότι η αρχιτεκτονική θα έπρεπε να έχει κάποιο στοιχείο ομορφιάς για να είναι επιτυχημένη. Μη πεπεισμένος για τη θέση μου στην κοινωνία ή ακόμη και για τη συνάφεια με την κοινωνία, το μόνο πράγμα που ένιωθα ότι μπορούσα να κάνω ως αρχιτέκτονας ήταν να φτιάξω όμορφα κτίρια. Ωστόσο, μέσα από τις συζητήσεις μου κατά τη διάρκεια πέντε ή έξι ετών εργασίας [πάνω στο Mediatheque] με πολίτες, τεχνικούς συστημάτων και γραφειοκράτες – συζητήσεις που δεν είχα κάνει ποτέ μέχρι τότε – υπέστη μια αλλαγή στη φιλοσοφία. Άρχισα να βλέπω τις δυνατότητες για μια αρχιτεκτονική που περισσότερο από το να είναι όμορφη παίζει **ενεργό ρόλο στην κοινωνία**. Κατάλαβα τη συνάφεια μου ως αρχιτέκτονας με την κοινωνία.



Εικόνα 20 : Κολάζ, κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο [Japan, 2001]

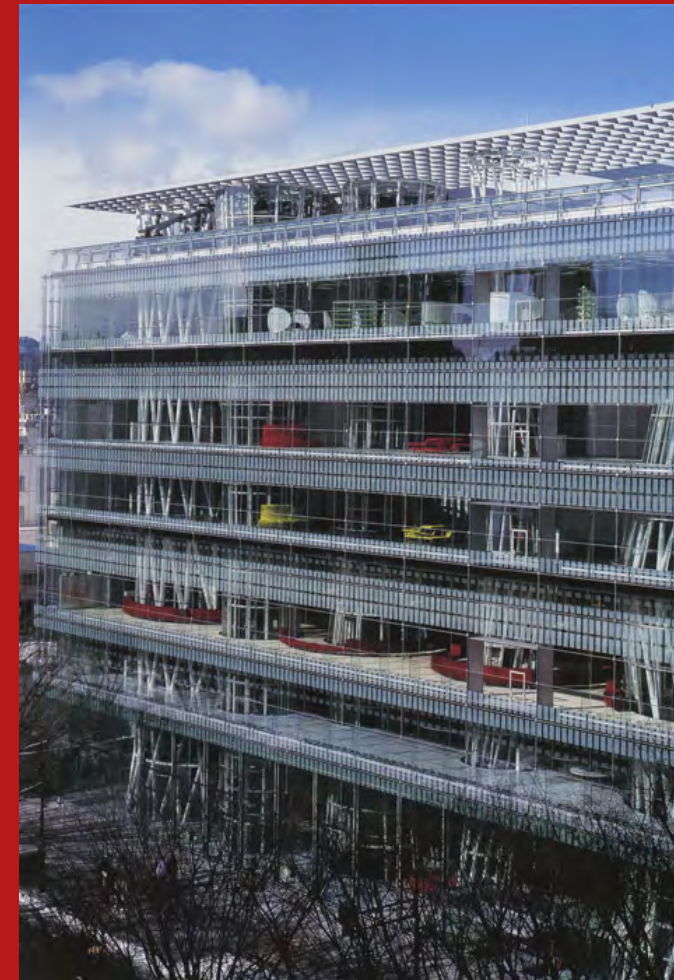


Εικόνα 21 : Οι σπειροειδείς κολώνες με το δυναμικό δομικό σχεδιασμό

*“Μόλις άνοιξε η Mediatheque, ένιωσα για πρώτη φορά ότι ακόμα κι αν δοκιμάσεις κάτι νέο και προκλητικό, είναι ακόμα δυνατό να δημιουργήσεις μια αρχιτεκτονική που να μπορεί να αγκαλιαστεί από τους ανθρώπους σε μια δεδομένη κοινωνία. Κατάλαβα τη δυνατότητα μιας αρχιτεκτονικής που θα μπορούσε να επιτρέψει στους ανθρώπους μια πιο **ελεύθερη** ή πιο **διαισθητική εμπειρία** του χώρου από οτιδήποτε έχει προηγηθεί. Αυτή ήταν μια μεγάλη αποκάλυψη.”*

Αρχιτεκτονικές προθέσεις

Ο Ιτο στήριξε τον σχεδιασμό της Mediatheque στην ιδέα της **ρευστότητας**. Κατά τη διαδικασία του σχεδιασμού, συνειδητοποίησε ότι ήθελε να δημιουργήσει κάτι διαφορετικό από αυτό που επίτασσε ο 20ος αιώνας για την αρχιτεκτονική — δηλαδή “μια **καθαρή γεωμετρία** που βασίζεται σε πλέγματα”. Ήθελε να δημιουργήσει “**σχέσεις που συνδέουν τα πράγματα**”. Σχεδιάστηκε ως ένα κράμα τεσσάρων διαφορετικών προγραμμάτων που δημιουργούν έναν εντελώς νέο “τύπο” κτιρίου [τυπολογία]. Τα προγράμματα που προορίζονταν για το έργο περιλαμβάνουν: τη μετεγκατάσταση ενός κλάδου της δημόσιας βιβλιοθήκης του Sendai, έναν βελτιωμένο χώρο για το κέντρο οπτικοακουστικής εκμάθησης και τη δημιουργία κέντρου υπηρεσιών πληροφόρησης για άτομα με προβλήματα όρασης. Είναι μια πρωτότυπη τυπολογία κτιρίου που **δεν είναι προσαρμοσμένη**



Εικόνα 22 : Εξωτερική άποψη του κτιρίου την ημέρα

σε ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα. Μάλλον ένα σύστημα ικανό να ανταποκριθεί σε όλες τις προγραμματικές συνθήκες που **ενδέχεται να προκύψουν** μέσω της **ασυμβίβαστης διαφάνειας και ανοικτότητας**.

Το κτίριο αποτελείται από τρία βασικά **αλληλοεπιτιθέμενα αρχιτεκτονικά στοιχεία**: τις πλάκες [δάπεδα], τους σωλήνες [στήλες] και τον “φλοιό” [εξωτερικοί τοίχοι/πρόσοψη]. Τα δάπεδά του είναι πλάκες σαν κηρήθρα. Τα υποστυλώματα είναι κοίλες δέσμες από σωλήνες, ο καθένας με το δικό του σχήμα, διατρέχοντας όλους τους ορόφους του κτιρίου και δημιουργώντας μια αίσθηση ρευστότητας. Οι “**σχεδόν τυχαίες τοποθετήσεις**” των κατασκευών, χρησιμοποιήθηκαν για να δείξουν τη μοναδικότητα της τοποθεσίας και όχι τη βιομηχανική παραγωγή και τη χωρική ομοιομορφία του Le Corbusier ή του Mies, από τους οποίους εντούτοις αξιοποίησε αναφορές όπως η δομή do-mi-no του Le Corbusier και η διαφανής ρευστότητα και καθαρότητα του Mies Van der Rohe. Με την εισαγωγή των σωλήνων, τα δάπεδα κατέληξαν να είναι ανομοιομορφα, δημιουργώντας έτσι ένα κυματιστό αποτέλεσμα το οποίο τονίζει ακόμη περισσότερο την έννοια της ρευστότητας. Έχοντας ποικίλες επιφάνειες επένδυσης και διαφορετικά στοιχεία που συνδιαλέγονται, καθιερώνει μια χαρακτηριστική συνολική παρουσία μιας αρχιτεκτονικής, που δεν μοιάζει καθόλου με τους προκατόχους του.

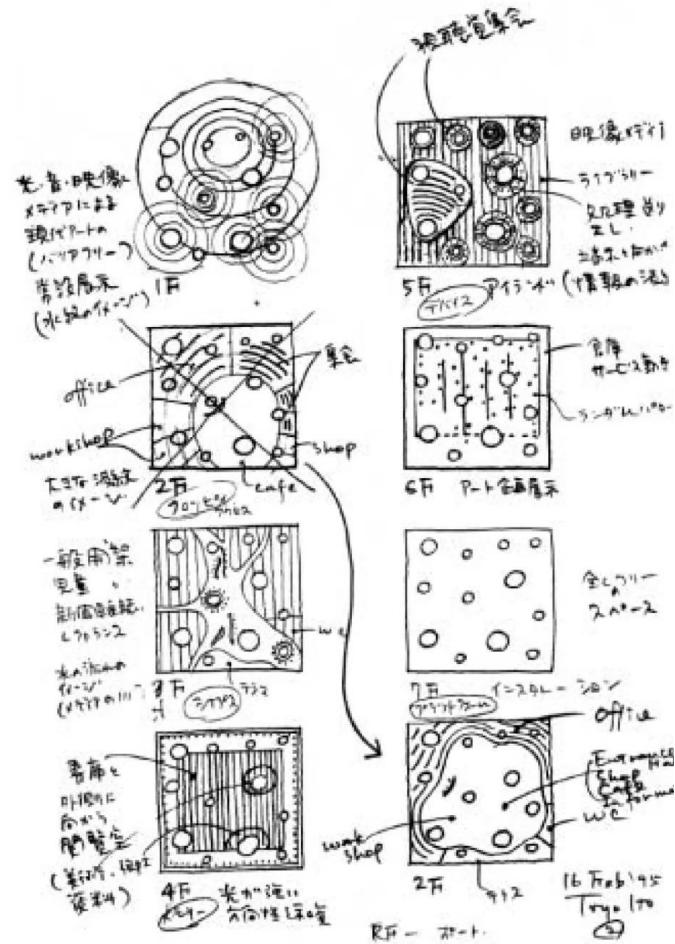
Οι έξι πλάκες με χαλύβδινες ραβδώσεις, φαίνονται να επιπλέουν από το δρόμο, στηριζόμενες μόνο στις δεκατρείς κατακόρυφες χαλύβδινες δικτυωτές κολώνες. Οι πλάκες μοιάζουν να **αιωρούνται**, μιας και τα δομικά πλέγματα των υποστυλωμάτων είναι ανεξάρτητα από την όψη και η διάμετρος τους αλλάζει συνεχώς. Θα μπορούσε κανείς να πει, ότι αυτή η εντυπωσιακή **οπτική ποιότητα των δομικών στοιχείων** είναι ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά του έργου. Μοιάζουν **σαν ένα δάσος** με μεγάλα δέντρα που κινούνται από τον άνεμο και λειτουργούν ως άξονες φωτός ως προς την αισθητική ενώ ταυτόχρονα μέσω αυτών διοχετεύονται όλα τα δίκτυα και συστήματα του κτιρίου καθώς και οι κατακόρυφες κινήσεις.

Ρευστότητα και Διαφάνεια

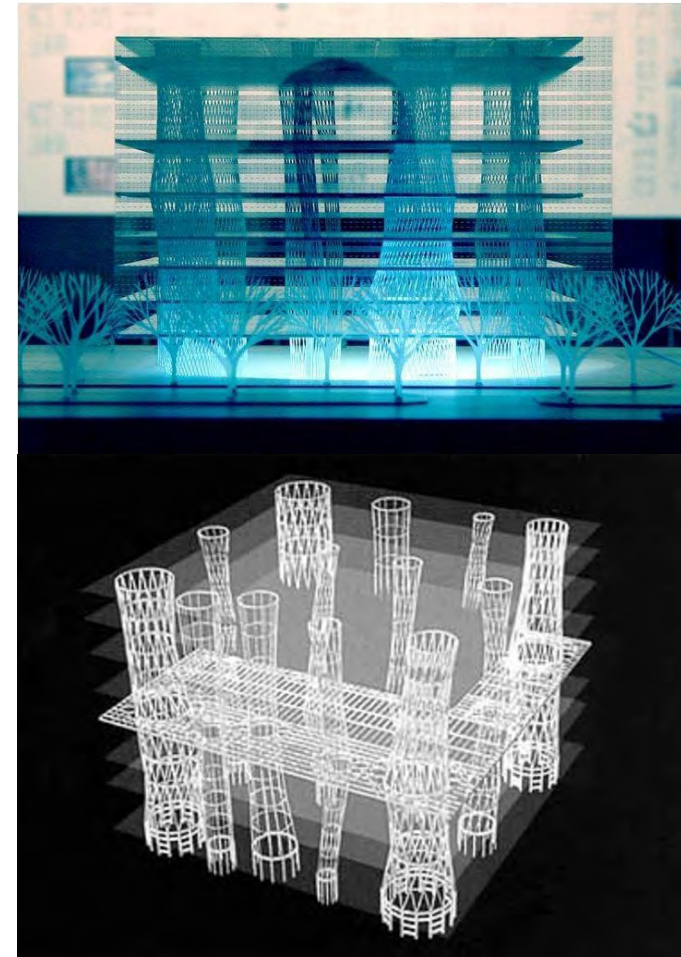
Προσεγγίζοντας τη Mediatheque, το κοινό οδηγείται σε μια συνέχεια της γύρω πόλης στην αίθουσα διπλού ύψους της κύριας εισόδου μέσω μεγάλων υαλοπινάκων. Η δενδροειδής φύση των μεταλλικών στηλών είναι **συνεχής με το φυσικό περιβάλλον** της περιοχής, καθώς το κτίριο βρίσκεται σε έναν δρόμο με δέντρα τα οποία σχεδόν εφάπτονται σε αυτό και το καθορίζουν. Όπως αναφέρει ο Παύλος Λέφας, “το ανθρωπογενές περιβάλλον που γεννήθηκε “φυσικά” εμφανίζεται ως μέρος ενός ευρύτερου φυσικού περιβάλλοντος”.²⁰

Το κτίριο αλλάζει μαζί με τις εποχές, αντικατοπτρίζει

20 (Λέφας Παύλος, 2008, Αρχιτεκτονική και Κατοίκηση, σελ. 125)



Εικόνα 23 : Plan studies of Sendai Mediatheque, by Toyo Ito & Associates [1995]



Εικόνα 24,25 : Τρισδιάστατη απεικόνιση του συστήματος των κυλινδρικών δομών του κτιρίου

το καλοκαιρινό πράσινο αλλά και τους μουντούς δρόμους κατά τη διάρκεια του χειμώνα. Η διαφανής γυάλινη και μεταλλική πρόσοψη του ιδρύματος, ενώ διαφέρει από τους κυρίως λευκούς, αδιαφανείς όγκους

των γειτονικών κτιρίων, δένει αρμονικά με το περιβάλλον κατά τη διάρκεια της ημέρας λόγω της ανακλαστικότητάς της, ενώ τη νύχτα ο εσωτερικός φωτισμός μετατρέπει τον όγκο σε έναν πολύχρωμο φανό. Ως προς τη χρήση της **διαφάνειας και της ταυτόχρονης όρασης** πολλών όψεων των αντικειμένων, ο Giedion επισημαίνει τις συνέπειες αυτής της προσέγγισης για την ιδέα του υλικού αντικειμένου. Το βλέμμα δεν εμμένει στην φαινόμενη επιφάνειά του αλλά επιθυμεί να **δεισδύσει στην εσωτερική δομή του**, να αποκαλύψει τον χώρο που το θεμελιώνει: το αποτέλεσμα είναι η απόλυτη ενοποίηση του εξωτερικού με τον εσωτερικό χώρο.²¹

21 (Τερζόγλου Ι. , 2009, Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα, σελ.185)

Η πρόθεση του Ιτο ήταν “το κτίριο αυτό να έχει πολλούς ελεύθερους χώρους, δηλαδή χώρους που δεν προορίζονται για συγκεκριμένες λειτουργίες. Τέτοιοι χώροι υπάρχουν, για παράδειγμα, μεταξύ των σωλήνων και της περιμέτρου του κτιρίου. **Οι επισκέπτες θα μπορούν να χρησιμοποιούν τέτοιους χώρους όπως χρησιμοποιούν τους δρόμους της πόλης,** για διάφορες δραστηριότητες[...] Ελπίζω ότι, καθώς χρησιμοποιούνται τέτοιοι χώροι, η Mediatheque θα γίνει χώρος σκέψης για το πώς βλέπουμε την πόλη”.

Η φιλοσοφία του Τογο Ιτο συμπυκνώνεται στο ότι “η αρχιτεκτονική απόκριση πρέπει να λαμβάνει υπόψιν τις αισθήσεις καθώς και τις φυσικές ανάγκες” όπως επίσης ότι “όλη η αρχιτεκτονική είναι προέκταση της φύσης”. Έχοντας αυτό κατά νου, τα έργα του Ιτο δεν περιορίζονται στο να έχουν μόνο μία αισθητική ιδιότητα, αλλά περιελάμβανε διάφορες **μορφές “αισθητηριακής αλληλεπίδρασης”**— στις οποίες οι περισσότερες είναι οπτικά αποτελεσματικοί χειρισμοί, με αναφορά σε εικόνες από τον φυσικό κόσμο. Οι άνθρωποι **έρχονται απαλά σε επαφή με πράγματα που είναι διαφορετικά και διευρύνουν την περιέργειά τους και τις φιλοδοξίες τους.**

Το Sendai Mediatheque είναι απαλλαγμένο από όλα τα εμπόδια. Είναι ένα «μέρος» που συμφιλιώνει, από τη σκοπιά των «χρηστών», διάφορα κοινωνικά κενά, όπως διαφορές φύλου και ηλικίας, φυσικά και γλωσσικά εμπόδια κ.λπ.. Δεν είναι τερματικό, αλλά **κόμβος**. “Όταν τελικά άνοιξε, ξεπλάγην με το πόσο απλά μπορούσε το

κτίριο να επικοινωνεί με τον κόσμο. Οδηγούμενοι από την περιέργεια, οι άνθρωποι άρχισαν **αβίαστα να εξερευνούν** το κτίριο και προς έκπληξή μου, δεν υπήρχε σχεδόν **κανένα κενό μεταξύ του σχεδιασμού και της χρήσης**. Για τη Mediatheque διατήρησα την έννοια της λειτουργίας εξαιρετικά διφορούμενη. Ως αποτέλεσμα, μπορούσε κανείς να συναντήσει ηλικιωμένους και νέους να μοιράζονται τον ίδιο ανοιχτό χώρο, ο καθένας να κάνει τις δικές του δραστηριότητες, με παιδιά να τρέχουν ενδιάμεσα, και όλοι θα μπορούσαν να συνειδητοποιήσουν πόσο συναρπαστικός μπορεί να είναι ένας τέτοιος χώρος. Αυτό που κατάλαβα είναι ότι η λειτουργικότητα είναι ένα διοικητικό πρόβλημα, αλλά για τους χρήστες δεν είναι πραγματικά τόσο σημαντικό.” Μέσα από αυτή τη διατύπωση, εκφράζεται **η δημοκρατική διάσταση** του κτιρίου, μέσω της αρχιτεκτονικής ανοιχτότητας και την ελευθερία κίνησης, όπου οι χρήστες κατασκευάζουν το κτίριο και όχι το αντίστροφο. Ο Ιτο εκφράζει μια οραματική αρχιτεκτονική γλώσσα που αντιμετωπίζει τη δομή με όρους ροής και συνέχειας και όχι αντίθεσης και περιορισμού.

Εικόνα 26 : Νυχτερινή άποψη του Sendai Mediatheque, με τα φωτισμένα εσωτερικά επίπεδα που αναδεικνύουν τη διαφάνεια του κτιρίου



Σημειολογική Ανάλυση

Σημειολογικά, το κτίριο θα μπορούσε να ερμηνευθεί μέσω των διαφόρων στοιχείων που το απαρτίζουν. Τα υποστυλώματα, εκτός από δομικά στοιχεία, λειτουργούν και ως **επικοινωνιακά σύμβολα**, υποδηλώνοντας την οργανική ροή πληροφορίας και επικοινωνίας μέσα στον χώρο και κατ' επέκταση τη διασύνδεση ανθρώπων, δεδομένων και τεχνολογίας. Αντίστοιχα, με τη χρήση του διαφανούς γυαλιού στις όψεις και την είσοδο του φυσικού φωτός εκφράζεται η διαφάνεια και η ανοικτότητα της πληροφορίας και της δημιουργικότητας. Το κτίριο απομακρύνεται από την παραδοσιακή “βαριά” αρχιτεκτονική και, μέσα από τις ελεύθερες κατόψεις και τις κυμαινόμενες μορφές, εκπέμπει την ιδέα της ρευστότητας και της ελευθερίας. Αυτή η ρευστότητα μπορεί να αντιπροσωπεύει τον τρόπο που **η πληροφορία και η κουλτούρα εξελίσσονται και αλλάζουν, εξελίσσοντας και την κοινωνία**. Επιπλέον, η συνολική αίσθηση που εκπέμπει το κτίριο, σε σχέση με το περιβάλλον του, θα μπορούσε να ερμηνευθεί ως μια ομαλή συνύπαρξη ανθρώπου και περιβάλλοντος.

Συνοπτικά θα μπορούσαμε να πούμε πως το Sendai Mediatheque δεν είναι απλώς ένα κτίριο, αλλά ένα **αρχιτεκτονικό μήνυμα για την αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων, κοινωνίας, τεχνολογίας, και φύσης**. Μπορεί να αντιμετωπιστεί ως ένα “κείμενο” που μπορεί να διαβαστεί και να ερμηνευθεί, καθιστώντας την αρχιτεκτονική του όχι μόνο λειτουργική αλλά και επικοινωνιακή, μέσα από την **προσωπική**

εξερεύνηση και την αλληλεπίδραση των χρηστών του. Αυτή η ανάγνωση μπορεί να διαφέρει από άνθρωπο σε άνθρωπο, τις ώρες της ημέρας ή τις εποχές του χρόνου, αλλά πάντα θα απορρέει από την **εμπειρία που το ίδιο το κτίριο σε καλεί να βιώσεις**. Στο κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εξελίχθηκε ο σχεδιασμός του Ito, η Mediatheque θα μπορούσε να αποτελεί μια αρχιτεκτονική δήλωση που ενσωματώνει τις κοινωνικές, τεχνολογικές, και πολιτιστικές ανησυχίες της εποχής του, εποχή έντονης τεχνολογικής ανάπτυξης και ταυτόχρονα επαναπροσδιορισμού του δημόσιου χώρου. Αντανακλά τη στροφή προς τη διαφάνεια, την προσβασιμότητα, και τη δικτυωμένη πληροφορία, ενσωματώνοντας την πρόθεσή του για σύνδεση της αρχιτεκτονικής με τη ροή του σύγχρονου κόσμου, μέσω της ιδέας της “**αποϋλοποίησης**”.

“Μέσα από τις **ελεύθερες κατόψεις** και τις **κυμαινόμενες μορφές**, εκπέμπει την ιδέα της ρευστότητας και της ελευθερίας.”



Εικόνα 27 : Η πρόσοψη του κτιρίου κατά τη διάρκεια της ημέρας, όπου αποκαλύπτεται η σχέση μεταξύ των κάθετων στηλών και των ευρύχωρων εσωτερικών χώρων

Συμπεράσματα | Γεγονός

Μέσα από την προσέγγιση αυτών των τριών παραδειγμάτων, ενός καθαρά δημόσιου χώρου (Parc de la Villette), ενός ουτοπικού σχεδιασμού (Instant City) και ενός κτιρίου δημόσιας χρήσης, μπορεί κανείς να συμπεράνει ότι “οι δημόσιοι χώροι δεν είναι απλά κομβοί διέλευσης, είναι **δοχεία πιθανών συμβάντων, χώροι ελεύθερης πρόσβασης και πρόσκαιρης παραμονής** [...] είναι χώροι συνύπαρξης και συμβίωσης όπου συμβαίνουν πράγματα συνηθισμένα και καθημερινά, πρωτόγνωρα και εξαιρετικά, από ομάδες που τους ιδιοποιούνται προσωρινά, που ανήκουν σε όλους αλλά που δεν ανήκουν σε καμία και κανέναν μόνιμα”, όπως περιγράφει η Τζίνα Σωτηροπούλου. Ο δημόσιος χώρος χρειάζεται να μετατοπιστεί από τον ορθολογικό ρεαλισμό του προβλέψιμου και την λειτουργική εμπορευματοποίηση του ρυθμισμένου και να στραφεί στον πολλαπλασιασμό εκείνων των αστικών συντελεστών που παράγουν **απροσδόκητες χρήσεις και εμπειρίες**. Να ειπωθεί ως ένα προκλητικό δωμάτιο αναψυχής, ένας λαβύρινθος απολαύσεων. [...] ο δημόσιος χώρος καλείται να “προγραμματίσει” την έκπληξη και να σχεδιάσει το “απρόβλεπτο”. Να καλωσορίσει την αταξία.²²

Εξετάζοντας τα αρχιτεκτονικά αυτά παραδείγματα, μπορεί κανείς να συμπεράνει πως αποτελούν προσεγγίσεις στη σύγχρονη αρχιτεκτονική, όπου το γεγονός και η εμπειρία του χρήστη διαδραματίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο. Παρά τις διαφορές τους όσον αφορά τη μορφή και τη λειτουργία, οι τρεις αυτοί χώροι μοιράζονται μια κοινή φιλοσοφία που δίνει προτεραιότητα **στην έννοια του γεγονότος και της δυναμικής αλληλεπίδρασης με τον χώρο**. Ενώ το Parc de la Villette δίνει έμφαση στη σύνθεση χώρου με διάφορα σημεία ενεργοποίησης, η Instant City πειραματίζεται με τη κινητικότητα και την προσωρινότητα, και η Sendai Mediatheque συνδυάζει την τεχνολογία με την αρχιτεκτονική για να δημιουργήσει μια νέα μορφή δημόσιου χώρου. Η θεωρία του γεγονότος στην αρχιτεκτονική βρίσκει εφαρμογή μέσα από τη διάδραση, τη ροή και τη δυνατότητα τροποποίησης και αναπροσαρμογής του χώρου.

22 (TKM, TEE, 2019, Public Space+, πρόλογος)

εμπειρία = αφήγηση [...]

“Έτσι όπως περπατάμε μπροστά από ένα χτίσμα, ή δίπλα του, και όσο περνάμε από τον έναν εσωτερικό χώρο στον επόμενο. Και για να ζούμε, με άλλα λόγια, την αρχιτεκτονική και περιπατητικά, και που έτσι την αισθανόμαστε κιόλας στην ολοκληρωμένη υπόστασή της [...] μαγεμένοι από την ομορφιά της.”

Κωνσταντίνιδης, 2013, Η αρχιτεκτονική της αρχιτεκτονικής

Αφήγηση

Η θεωρία της αφήγησης στην αρχιτεκτονική επικεντρώνεται στην ιδέα ότι οι χώροι και τα κτίρια μπορούν να αφηγούνται ιστορίες ή να ενσωματώνουν αφηγήσεις που επικοινωνούν μηνύματα, ιδέες ή εμπειρίες. Οι αρχιτεκτονικοί χώροι δεν είναι απλώς λειτουργικά κατασκευάσματα, αλλά και φορείς νοημάτων που συνδέονται με τη συλλογική μνήμη, την πολιτιστική ταυτότητα ή τις προσωπικές εμπειρίες. Η αφήγηση προσθέτει βάθος στον χώρο, δημιουργώντας μια συναισθηματική και πνευματική σύνδεση με τους χρήστες του. Μέσω της μορφής, των υλικών, του φωτισμού και της διάταξης δημιουργούνται αφηγηματικές εμπειρίες. Οι διαδρομές και οι μεταβάσεις δημιουργούν μια ιστορία η οποία ξεδιπλώνεται καθώς ο χρήστης κινείται στο χώρο. Η σχέση χώρου και χρόνου είναι κρίσιμη στη διαδικασία αυτή, καθώς ο σχεδιασμός μπορεί να αντλεί στοιχεία από την ιστορία ή να μεταφέρει ιδέες από το παρελθόν, το παρόν ή το μέλλον, προσθέτοντας ένα νέο επίπεδο νοήματος στην αρχιτεκτονική.



Playtime

Στην ταινία “Playtime” του Jacques Tati²³, η αφήγηση δεν βασίζεται στους χαρακτήρες, αλλά στον ίδιο το χώρο. Το μοντέρνο Παρίσι, γεμάτο γυαλί, μέταλλο και γεωμετρία, γίνεται το κεντρικό στοιχείο της ιστορίας, όπου οι αλληλεπιδράσεις των χρηστών με την πόλη και τα κτίρια δημιουργούν μια αφήγηση που ξεδιπλώνεται μέσα από τη συνύπαρξη χώρου και κίνησης. Η ιστορία εκτυλίσσεται χωρίς λόγια, μέσα από κινήσεις, ήχους, ρυθμούς και μικρές, αλλά συχνές στιγμές παρατήρησης. Το αστικό τοπίο γίνεται το σκηνικό όπου άνθρωποι από διαφορετικές κουλτούρες και κοινωνικές τάξεις συναντιούνται, δίνοντας έμφαση στην αλληλεπίδραση του σύγχρονου ανθρώπου με τη μοντέρνα πόλη. Η αφήγηση στο “Playtime” είναι μη γραμμική, πολυδιάστατη και εξαρτάται από τον ίδιο τον θεατή, ο οποίος καλείται να “διαβάσει” την ταινία σαν έναν αστικό καμβά.

23 (Tati, Jaques, dir. 1967. Playtime. France)

Εικόνα 28 : Στιγμιότυπα από την ταινία Playtime

The Therme Vals

Τοποθεσία : **Vals, Switzerland**

Έτος : **1996**

Αρχιτέκτονας : **Peter Zumthor**

Valser Quarzite

“Ο μαιάνδρος, όπως τον ονομάζουμε, είναι ένας σχεδιασμένος αρνητικός χώρος ανάμεσα στα τετράγωνα, ένας χώρος που συνδέει τα πάντα καθώς ρέει σε ολόκληρο το κτίριο, δημιουργώντας έναν γαλήνιο παλλόμενο ρυθμό. Το να κινείσαι σε αυτόν το χώρο σημαίνει να κάνεις ανακαλύψεις. Περπατάς σαν στο δάσος. Ο καθένας εκεί ψάχνει ένα δικό του μονοπάτι”. *Peter Zumthor*

Το Therme Vals του Peter Zumthor είναι ένα από τα πλέον χαρακτηριστικά παραδείγματα αρχιτεκτονικής που ενσωματώνει τις αρχές της **φαινομενολογίας** και της **βιωματικής σχεδίασης**, καθιστώντας το χώρο όχι απλώς ένα λειτουργικό κτίριο, αλλά μια **αισθητηριακή** και **διαλογιστική** εμπειρία. Η τοποθεσία, τα υλικά, το φως, ο ήχος και η ίδια η χωρική δομή συνδυάζονται ώστε να δημιουργηθεί μια βαθιά σχέση μεταξύ του **ανθρώπου, της αρχιτεκτονικής και της φύσης**.

Η τοποθέτηση του κτιρίου μέσα στο τοπίο των Άλπεων δεν είναι μόνο πρακτική, αλλά και **συμβολική**. Το Therme Vals μοιάζει να έχει “αναδυθεί” από τη γη, σαν να υπάρχει εκεί από πάντα, ενσωματώνοντας την ιδέα της “διαχρονικότητας”. Ο Zumthor χρησιμοποιεί την τοπογραφία ως αρχιτεκτονικό στοιχείο, ενισχύοντας τη σχέση με τη φύση. Η χρήση του τοπικού υλικού Valser Quarzite ενισχύει τη σύνδεση με το περιβάλλον, καθιστώντας το κτίριο επέκταση του φυσικού τοπίου.



Εικόνα 29 : Κολάζ [Ελβετία, 1996]



Εικόνες 30,31,32 : Ένταξη του κτιρίου στο τοπίο των Άλπεων

Σχεδιαστική Προσέγγιση

Η προσέγγιση του Zumthor αντλεί έμπνευση από τη φαινομενολογία του Martin Heidegger, η οποία εστιάζει στη βαθύτερη σύνδεση του ανθρώπου με τον χώρο μέσω των αισθήσεων. Στο κείμενό του *Building, Dwelling, Thinking* [1951], ο Heidegger επισημαίνει τη σημασία της **“κατοίκησης”** ως πράξη που υπερβαίνει τη φυσική παρουσία και αφορά στην ουσιαστική εμπειρία του τόπου. Το Therme Vals ενσωματώνει αυτή τη φιλοσοφία, καλώντας τον επισκέπτη να **συνδεθεί** με το περιβάλλον μέσω του φωτός, του ήχου, και της αφής.

Η κίνηση μέσα στο Therme Vals μοιάζει με ένα **τελετουργικό ταξίδι**. Ο Zumthor περιγράφει τον χώρο ως **“μαϊάνδρο”**, όπου ο επισκέπτης κινείται μέσα από ζώνες που **αποκαλύπτονται** σταδιακά. Η επίσκεψη στο χώρο αποτελεί μια αφηγηματική διαδικασία όπου σε κάθε στροφή και χώρο αποκαλύπτεται κάτι νέο με τρόπο **κινηματογραφικό**. Δημιουργείται έτσι μια σχέση μεταξύ του επισκέπτη του κτιρίου και του περιβάλλοντος .

“κατοίκηση” ως πράξη που υπερβαίνει τη φυσική παρουσία και αφορά την ουσιαστική εμπειρία του τόπου

Φυσικό Φως

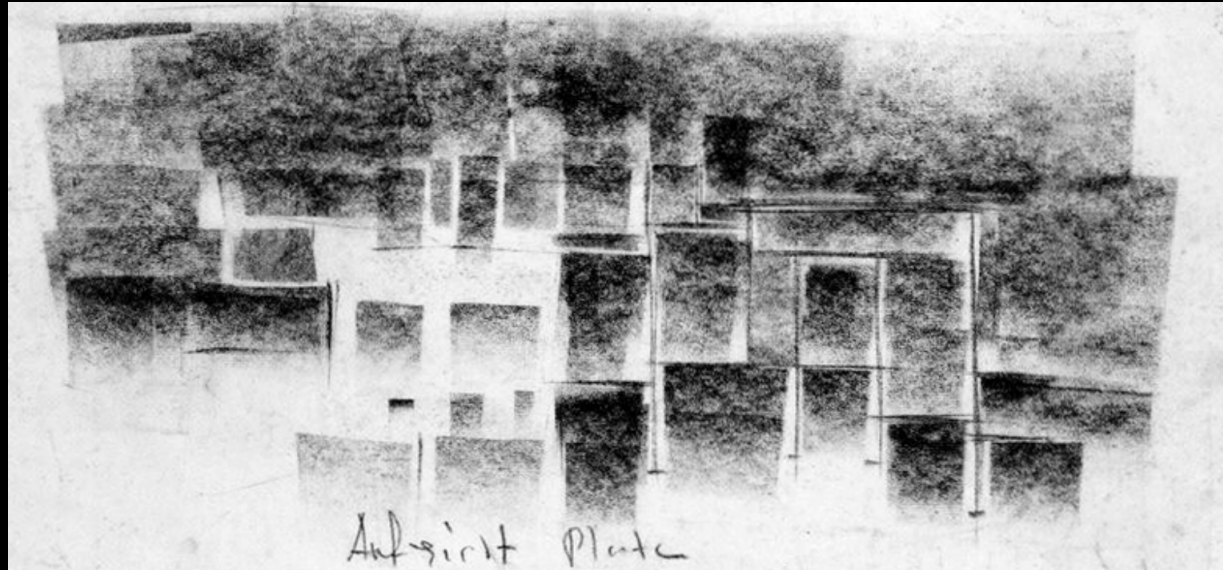
Το φως αποτελεί κεντρικό στοιχείο του σχεδιασμού. Οι λεπτές σχισμές στις οροφές και στους τοίχους στο εσωτερικό, επιτρέπουν στο φυσικό φως να διεισδύει, δημιουργώντας μια “**ζωντανή**” αρχιτεκτονική. Το παιχνίδι του φωτός και της σκιάς αποκαλύπτει την υφή της πέτρας, ενισχύοντας τη δραματική αίσθηση και προσδίδοντας μυστήριο.

Αισθήσεις

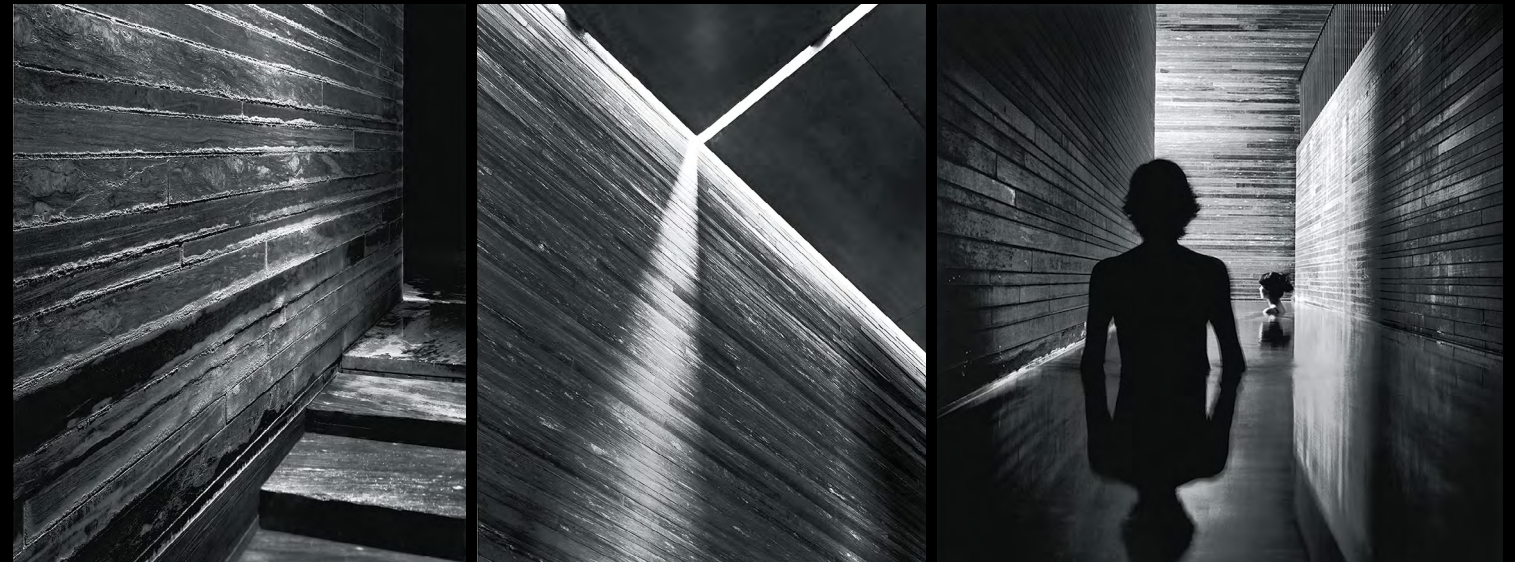
Οι θερμικές μάζες των πέτρινων τοίχων λειτουργούν ως μηχανισμοί ρύθμισης της θερμοκρασίας, κάνοντας την **αφή** και την αίσθηση της ζέστης μέρος της εμπειρίας. Το άγγιγμα της ζεστής πέτρας ενισχύει τη **σωματική σύνδεση** με το κτίριο, ενώ οι διαφορετικές θερμοκρασίες στα λουτρά δημιουργούν μια **πολυαισθητηριακή εμπειρία**.

Τελετουργική Εμπειρία

Κάθε ζώνη στα λουτρά έχει μοναδικές ιδιότητες και **ατμόσφαιρα**. Το κτίριο έχει μια συμβιωτική σχέση με την τοπογραφία και αποτελεί μια σύνθεση υλικών, φωτός και ήχου που κάνουν την κολύμβηση τελετουργική.



Εικόνα 33 : Αφηρημένο σκίτσο της αρχικής σύλληψης του Therme Vals



Εικόνες 34,35,36 : Λεπτομέρειες του εσωτερικού των λουτρών που αναδεικνύουν το παιχνίδι φωτός και υφών

Holocaust Memorial

Τοποθεσία : Berlin, Germany

Έτος : 2004

Αρχιτέκτονας : P. Eisenman Architects

Μνήμη και Ατμόσφαιρα

Για τον Vidler, “οι αναφορές της [αρχιτεκτονικής] στην ιστορία δεν εμπεριέχουν καμία “νοσταλγία”, αλλά σκοπεύουν μόνο να κάνουν πιο έντονη την αποκατάστασή της”.²⁴ Το Μνημείο του Ολοκαυτώματος στο Βερολίνο, γνωστό ως “Μνημείο για τους Δολοφονημένους Εβραίους της Ευρώπης” [Denkmal für die ermordeten Juden Europas], σχεδιασμένο από τον Peter Eisenman, αποτελεί ένα σύστημα με **εγγενή αστάθεια** και δυνατότητες **διάλυσής του στο χρόνο**. Υποδηλώνει ότι όταν ένα υποτιθέμενο ορθολογικό και τακτοποιημένο σύστημα μεγαλώνει δυσανάλογα πολύ με τον επιδιωκόμενο σκοπό του, χάνει την επαφή με την ανθρώπινη λογική. Τότε αρχίζει να αποκαλύπτει τις έμφυτες διαταραχές και τη δυνατότητα χάους σε όλα τα συστήματα φαινομενικής τάξης.

Ο εγκέφαλος έχει την τάση να συνδέεται συναισθηματικά και συμβολικά με τις μορφές. Η **σημειολογία** ως επιστήμη αναλύει πώς τα αντικείμενα, οι χώροι και οι κατασκευές μεταφέρουν νοήματα μέσω συμβόλων, μορφών και τοποθέτησης. Το μνημείο που σχεδίασε ο Eisenman, χρησιμοποιεί μια μινιμαλιστική γλώσσα για να προκαλέσει **συναισθηματικές και νοητικές αντιδράσεις**, μέσα από ένα βιωματικό τοπίο.

Ο χώρος μπορεί να “μιλήσει” για την τραγωδία του Ολοκαυτώματος μέσα από τη μορφή, τη δομή και την εμπειρία του. “Ο χώρος για να γίνει αρχιτεκτονική, πρέπει να συνδέεται με το χρόνο” ο χώρος μεταμορφώνεται στον “**τόπο**” **συμβάντων και συνειρμών**”.²⁵

24 (Vidler, 1986, Η τρίτη τυπολογία, σελ.105)

25 (Αντωνακάκη, 2023, Αρχιτεκτονική ποιητική: κείμενα, 1959-2019, σελ.301)



Εικόνα 37 : Κολάζ [Berlin, 2004]

Ο Eisenman δηλώνει ότι η αρχιτεκτονική πρόθεση του μνημείου ήταν να το απομακρύνει από τον Εβραϊκό συμβολισμό, μέσα από την ιδέα ενός **πεδίου ετερότητας** [field of otherness] το οποίο υποβάλει τον επισκέπτη στην αίσθηση ότι έχει χαθεί στον χώρο και τον χρόνο. Το ίδιο το έργο είναι γεμάτο συμβολισμούς και πολυσημία. Σε αυτό το μνημείο δεν υπάρχει στόχος, δεν υπάρχει τέλος, ούτε συγκεκριμένος τρόπος να μπεις ή να βγεις. Η διάρκεια της εμπειρίας ενός ατόμου μέσα σε αυτό δεν παρέχει περαιτέρω κατανόηση, καθώς η κατανόηση του Ολοκαυτώματος είναι αδύνατη.

Γράφει ο Ponty: “κάθε αντίληψη προϋποθέτει ένα συγκεκριμένο παρελθόν του υποκειμένου, ως συνάντηση των αντικειμένων, η οποία συνεπάγεται μία **πράξη πιο μυστική** μέσω της οποίας αναπτύσσουμε το περιβάλλον μας.”²⁶

Σχεδιασμός και συστήματα

Ο σχεδιασμός ξεκινά από μια άκαμπτη **δομή πλέγματος** που αποτελείται από 2.711 τσιμεντένιες στήλες, με κυμαινόμενα ύψη. Οι κολώνες απέχουν 95 εκατοστά μεταξύ τους ώστε να είναι υποχρεωτική η **μεμονωμένη διέλευση** μέσα από το πλέγμα. Κάθε επίπεδο καθορίζεται από τις τομές των κενών του πλέγματος των πυλώνων και των γραμμών πλέγματος που απορρέουν από το ευρύτερο περιβάλλον του Βερολίνου, δημιουργώντας έναν κυματισμό που οδηγεί στην ανάπτυξη **απροσδιόριστων χώρων**. Αυτοί οι χώροι συμπυκνώνονται, στενεύουν και βαθαινούν για να παρέχουν μια πολυεπίπεδη εμπειρία από οποιοδήποτε σημείο. Ο τρόπος που



Εικόνες 38,39 : Πλέγμα λιτών και γεωμετρικών μορφών



²⁶ (Merleau-Ponty, Maurice, 1991, Η αμφιβολία του Σεζάν/ Το μάτι και το πνεύμα)

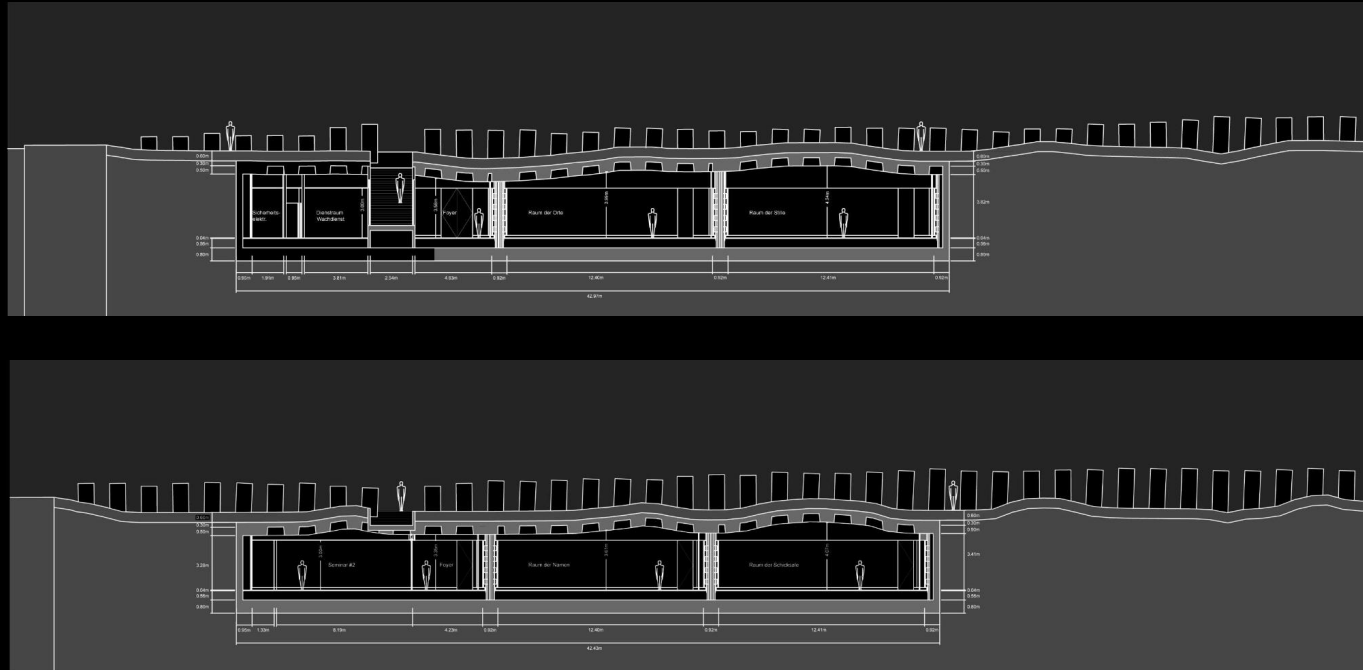
αλληλεπιδρούν τα δύο συστήματα [κάναβος, τοπογραφία], περιγράφει μια ζώνη αστάθειας μεταξύ τους, υποδηλώνοντας “**διαφορά χρόνου**”. Η καταγραφή αυτής της διαφοράς από το μνημείο δημιουργεί έναν τόπο απώλειας και περισυλλογής, στοιχεία μνήμης.

Η συνολική εμπειρία συνεχίζεται ωστόσο και κάτω από το έδαφος, όπου εκτείνεται ο χώρος της έκθεσης σχετικά με το Ολοκαύτωμα. Η τοπογραφία είναι ακόμη πιο εμφανής εκεί, πλέον στην οροφή του εκθετηρίου, όπου λόγω του περιορισμένου ύψους, προκαλεί μια **αίσθηση ανησυχίας**. Ταυτόχρονα, οι στήλες του μνημείου μοιάζουν να προεκτείνονται και στο υπόγειο, δημιουργώντας έναν “**αρνητικό**” **χώρο της επάνω επιφάνειας** κάνοντας ακόμη πιο έντονη την βιωματική εμπειρία και δημιουργώντας μια εντελώς διαφορετική ατμόσφαιρα. Ιδιαίτερα όταν ο επισκέπτης βρίσκεται στο **μεταίχμιο** μεταξύ εξωτερικού και εσωτερικού, μέσω της ράμπας

που συνδέει το πάνω με το κάτω, μπορεί να δει και να **νιώσει** την αλληλεπίδραση των συστημάτων. Κινούμενος κανείς στους ανοιχτούς και κλειστούς χώρους του μνημείου, αυθόρμητα υποβάλλεται σε συναισθήματα παρόμοια με αυτά που βιώνει όταν βρίσκεται σε ένα νεκροταφείο. Μπορεί η σύνδεση με τα θύματα να μην είναι προσωπική, αλλά η συνολική ατμόσφαιρα, φέρνει τον επισκέπτη σε μια διττή, μεταφορική, θέση, ενόχου και θύματος. Νιώθει κατά κάποιον τρόπο ενοχικά για το παρελθόν ενώ ταυτόχρονα και αβίαστα μπαίνει στη θέση των θυμάτων.



Εικόνα 40 :Βάθος και μνημειακότητα



Εικόνα 41 : Τομές του υπόγειου εκθεσιακού χώρου με τη συμβολική σύνδεση με τις στήλες στην επιφάνεια.

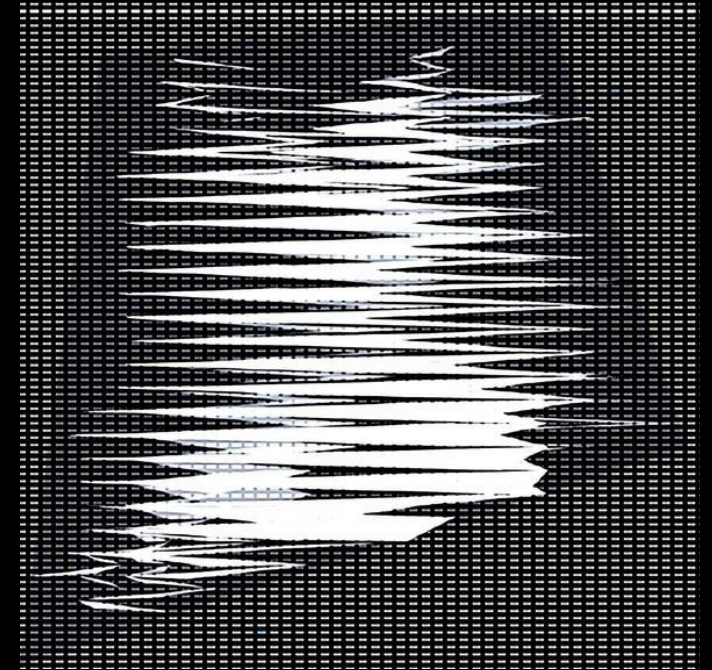
Αίσθηση ανησυχίας

Βιωματική εμπειρία

Μεταίχμιο εσωτερικού-εξωτερικού

Συναισθηματικές και νοητικές αντιδράσεις

Αποξένωση



Εικόνα 42 : Αρχιτεκτονικό διάγραμμα της αίσθησης του χώρου

Σημειολογική Προσέγγιση

Αναλύοντας την πρόθεση του αρχιτέκτονα και το μνημείο ως αρχιτεκτονικό έργο και ως εμπειρία των χρηστών, θα μπορούσαμε να εντοπίσουμε τις παρακάτω σημειολογικές προσεγγίσεις. Οι ορθογώνιες στήλες από σκυρόδεμα διαφορετικού ύψους που προκαλούν μια αστάθεια, θα μπορούσαν να συσχετιστούν με την αβεβαιότητα και τη διαταραχή που βίωσαν τα θύματα του Ολοκαυτώματος ενώ η μπρουταλιστική γκρι τους επιφάνεια, παραπέμπει στην απογύμνωση της ζωής και την έλλειψη ταυτότητας και ανθρωπιάς που υπέστησαν τα θύματα. Αυτό πιθανώς να εκφράζεται και με την

απουσία παραδοσιακών συμβόλων, ονομάτων, εικόνων ή επιγραφών. Οι στενοί διάδρομοι μεταξύ των στηλών δημιουργούν μια αίσθηση αποπροσανατολισμού και απομόνωσης. Αυτό θα μπορούσε να συμβολίζει την **αποξένωση** και τη **σύγχυση** που επικρατούσε στα στρατόπεδα συγκέντρωσης. Παράλληλα το μνημείο μετατρέπεται σε έναν **βιωματικό χώρο** όπου ο καθένας ως άτομο **μετατρέπει τη μνήμη σε προσωπική εμπειρία**. Περπατώντας κανείς στους στενούς διαδρόμους, βρίσκεται σε ένα δάσος από στήλες, που άλλοτε σου ανοίγουν το οπτικό πεδίο ενώ στη συνέχεια

σε βυθίζουν, εντεινοντας το αίσθημα της καταπίεσης και της ανησυχίας. Ενδιαφέρουσα επίσης είναι η επιλογή της τοποθεσίας και η ενσωμάτωση στον αστικό ιστό, καθώς το μνημείο βρίσκεται στο κέντρο του Βερολίνου, κοντά στο πρώην διοικητικό κέντρο του ναζιστικού καθεστώτος. Αυτή η επιλογή της τοποθεσίας δεν επιτρέπει στους κατοίκους και τους επισκέπτες την αποφυγή του παρελθόντος, **αναγκάζοντας την κοινωνία να αντιμετωπίσει την ιστορία της**.

Ο Eisenman είχε δηλώσει ότι το μνημείο δεν έχει συγκεκριμένη "σωστή" ερμηνεία. Αυτό αφήνει τους επισκέπτες να το **βιώσουν μέσα από τη δική τους προοπτική**, ενισχύοντας την έννοια της προσωπικής ευθύνης στη μνήμη.

Seattle Library

Τοποθεσία : **Seattle, USA**

Έτος : **2004**

Αρχιτέκτονας : **OMA , Rem Koolhaas**

Πειραματισμός | Καινοτομία

Το Seattle Public Library, σχεδιασμένο από το αρχιτεκτονικό γραφείο OMA σε συνεργασία με τον αρχιτέκτονα Rem Koolhaas, αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αρχιτεκτονικού **πειραματισμού** και **καινοτομίας**. Ολοκληρωμένο το 2004, το κτίριο αυτό ανατρέπει τις παραδοσιακές αντιλήψεις για τη βιβλιοθήκη, μετατρέποντάς την από έναν αυστηρό χώρο φύλαξης γνώσης σε ένα ζωντανό κέντρο πολιτιστικής και κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

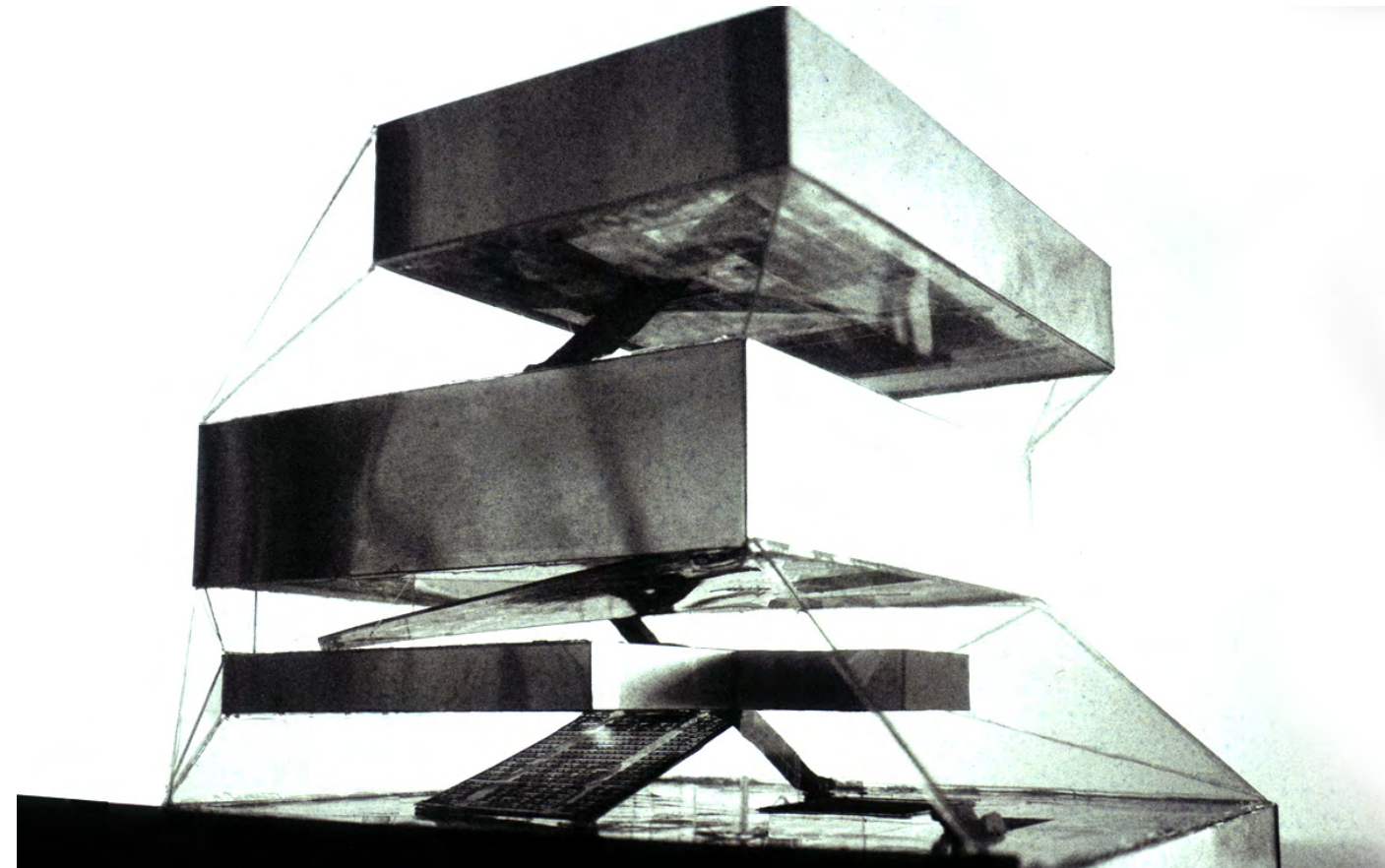
Η πρόσοψη του κτιρίου αποτελείται από έναν περίτεχνο συνδυασμό γυαλιού και χάλυβα σε μορφή πλέγματος, μια τεχνική που θυμίζει την κρυσταλλική δομή ενός πρίσματος. Αυτή η διαφάνεια προσφέρει έναν **δυναμικό διάλογο** ανάμεσα στο εσωτερικό και το εξωτερικό, αντανakλώντας το αστικό τοπίο της πόλης του Seattle, ενώ παράλληλα επιτρέπει στους περαστικούς να αντιληφθούν τη λειτουργία της βιβλιοθήκης στο εσωτερικό της. Η χρήση του φωτός μέσω της διάθλασης και της αντανάκλασης δημιουργεί ποικίλες εμπειρίες, αλλάζοντας ανάλογα με την ώρα της ημέρας και τις καιρικές συνθήκες, κάτι που ενισχύει τη διαδραστική σχέση του κτιρίου με το περιβάλλον του.



Εικόνα 43 : Κολάζ, [Seattle, 2004]

Πολυεπίπεδη Γεωμετρία και Λειτουργία

Η δομή του κτιρίου χαρακτηρίζεται από μια σειρά στοιβαγμένων ορθογώνιων όγκων, οι οποίοι τοποθετούνται με **μη συμβατική διάταξη**. Αυτή η γεωμετρία δεν είναι μόνο αισθητική αλλά και λειτουργική, επιτρέποντας την οργάνωση των διαφορετικών χρήσεων της βιβλιοθήκης σε ξεχωριστά επίπεδα.



Εικόνα 44 : Οι όγκοι με τη μη συμβατική διάταξη

Ο σχεδιασμός αντανakλά τη θεωρία της **“πολυεπίπεδης ροής” [layered flow]**, μια έννοια που εισήγαγε ο Koolhaas για να περιγράψει την ανάγκη του σύγχρονου κτιρίου να υποστηρίζει ταυτόχρονες και διαφορετικές χρήσεις.

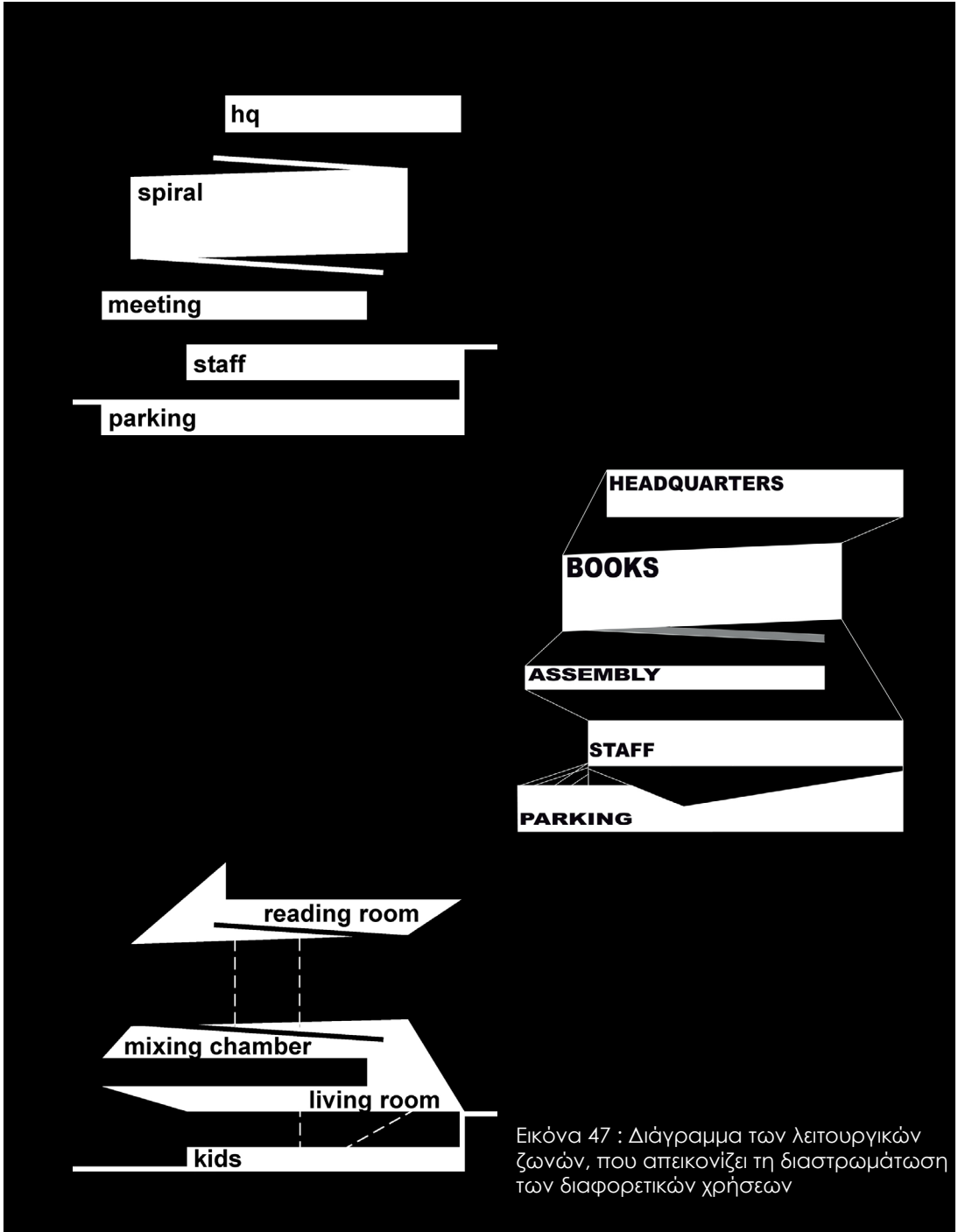
Η αρχιτεκτονική σύνθεση ενθαρρύνει την **περιπλάνηση** και την **εξερεύνηση**, προκαλώντας την περιέργεια του επισκέπτη. Η χρήση του φωτός στο εσωτερικό αποτελεί κεντρικό στοιχείο της αρχιτεκτονικής εμπειρίας. Οι περίπλοκες σκιές που δημιουργούνται από το εξωτερικό περίβλημα προσθέτουν βάθος και ενισχύουν τη **δυναμική της αισθητηριακής αντίληψης**. Η εναλλαγή λείων, γυαλιστερών επιφανειών και τραχιών βιομηχανικών υλικών, όπως σκυρόδεμα και εμφανής χάλυβας, ενισχύει την υλικότητα του χώρου, ενώ η στρατηγική χρήση χρωμάτων, όπως ο χαρακτηριστικός κόκκινος διάδρομος στο Book Spiral, προσθέτει ζωντάνια.



Εικόνα 45 : Εσωτερικός διάδρομος, όπου το φυσικό φως και οι σκιές δημιουργούν ρυθμό



Εικόνα 46 : Η γυάλινη ασύμμετρη πρόσοψη της βιβλιοθήκης



Εικόνα 47 : Διάγραμμα των λειτουργικών ζωνών, που απεικονίζει τη διαστρωμάτωση των διαφορετικών χρήσεων

Book Spiral | Η αδιάκοπη ροή

Το Book Spiral αποτελεί μια επαναστατική προσέγγιση στην οργάνωση των βιβλίων. Μέσα από έναν συνεχή κόκκινο διάδρομο-ράμπα, οι επισκέπτες έχουν πρόσβαση στη συλλογή της βιβλιοθήκης χωρίς να χρειάζεται να αλλάζουν επίπεδα μέσω σκάλας ή ανελκυστήρα. Αυτή η **αδιάκοπη ροή** ενισχύει την έννοια της προσβασιμότητας και αποτρέπει τη διακοπή της αναζήτησης, προσφέροντας μια **οπτική και φυσική συνέχεια**.

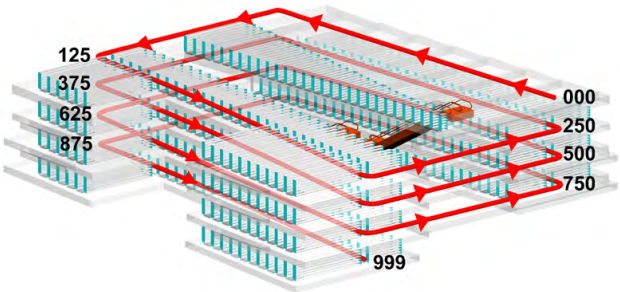
Ο σχεδιασμός του κτιρίου λαμβάνει επίσης υπόψη τις ηχητικές ιδιότητες των χώρων. Ανοιχτοί κοινόχρηστοι χώροι, όπως το κεντρικό lobby, διαχέουν τον ήχο, δημιουργώντας ένα ζωντανό και δυναμικό περιβάλλον. Αντίθετα, τα κλειστά αναγνωστήρια προσφέρουν ησυχία και συγκέντρωση, επιτυγχάνοντας έναν αρμονικό



Εικόνα 48 : Το book spiral, με την έντονη χρωματική αντίθεση που ενισχύει την κατεύθυνση των κινήσεων

συνδυασμό διαφορετικών **χωρικών εμπειριών**. Το κτίριο **επαναπροσδιορίζει την παραδοσιακή έννοια** της βιβλιοθήκης, συνδυάζοντας στοιχεία αρχιτεκτονικού σχεδιασμού που απευθύνονται στις αισθήσεις, όπως το **φως**, ο **ήχος** και το **χρώμα**. Με αυτόν τον τρόπο, η Seattle Public Library δεν λειτουργεί μόνο ως χώρος γνώσης, αλλά και ως πολιτιστική εμπειρία που **ερεθίζει** την περιέργεια, **προκαλεί** τη φαντασία και προσκαλεί τον επισκέπτη σε μια **αφηγηματική βιωματική περιήγηση**. “Ένας χώρος ο οποίος υποδέχεται τα “τυχαία” δρώμενα και τα αναδεικνύει σαν συμβάντα θεατρικά προκαθορισμένα, όπου οι χρήστες κινούνται μέσα σε αυτόν, ενσωματώνονται και τον συμπληρώνουν.”²⁷ Πρόκειται για ένα εμβληματικό έργο που συνδυάζει τη λειτουργικότητα με την πρωτοποριακή αρχιτεκτονική, αναδεικνύοντας πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να ενισχύσει την ανθρώπινη εμπειρία και να δημιουργήσει έναν χώρο συμμετοχής και εξερεύνησης.

27 (Αντωνάκη,2023, σελ.166)



Εικόνα 49 : Διάγραμμα του Book Spiral , που οπτικοποιεί την ενσωμάτωση της συλλογής βιβλίων σε έναν συνεχή και ευέλικτο χώρο

Συμπεράσματα | Αφήγηση

“Εισέρχεται κανείς στις πόλεις όπως βυθίζεται στα όνειρα: συνδυάζοντας θραύσματα της πραγματικότητας και μηχανισμούς του ασυνείδητου, τυχαία ερεθίσματα και παράδοξους συνειρμούς. Αλλιώς η ματιά του θεατή κατακτά μόνο επιπόλαιες επαληθεύσεις του αναμενόμενου.” [Πέτρος Μαρτινίδης σε κείμενο της Μαρίας Μοίρα]²⁸

28 (Καραβία Τίτικα και Ηώ Πάσχου, eds. 2016. Η εικόνα της πόλης: οπτικές και θέσεις με φόντο την Αθήνα, σελ.121)

Συμπεράσματα | Αφήγηση

Στο κτίριο των Θερμών Λουτρών ενσαρκώνεται η αντίληψη της “κατοίκησης” ως μια πράξη που υπερβαίνει τη φυσική παρουσία και αφορά στην ουσιαστική εμπειρία του τόπου. Στο Εβραϊκό μνημείο η έννοια της αφήγησης ξεδιπλώνεται μέσω συναισθημάτων ανησυχίας και αποπροσανατολισμού, με στόχο να δημιουργηθεί ένα συναισθηματικά φορτισμένο τοπίο και να βιωθεί η σιωπηλή εμπειρία της απώλειας. Τέλος στη βιβλιοθήκη του Seattle έχουμε μια διαφορετική μορφή αφήγησης, όπου ο χώρος οργανώνεται σαν μια πολυεπίπεδη ροή και εξυπηρετεί διαφορετικές χρήσεις σε ξεχωριστά επίπεδα, επαναπροσδιορίζοντας την κλασική έννοια της βιβλιοθήκης .

Μέσα από τα τρία αυτά παραδείγματα, μπορεί να δει κανείς μια κοινή δυνατότητα **ενεργοποίησης της ανθρώπινης εμπειρίας** μέσω της έννοιας της αφήγησης, αντλώντας έμπνευση είτε από το φυσικό τοπίο, είτε από την κοινωνική σύνδεση και την πρόοδο, είτε από την ιστορία και τη μνήμη. Παρόλο που τα μέσα που επιτυγχάνεται αυτό και οι στόχοι κάθε φορά ποικίλουν, η έννοια της αφήγησης υπάρχει κάθε φορά, ενισχύοντας τη **διασύνδεση χώρου και της ανθρώπινης εμπειρίας**.

εμπειρία = περιέργεια [;]

“Είναι [τα κτίρια] παράξενα πλάσματα, αληθινά δημιουργήματα του ανθρώπου, που συμμετέχουν στην αφή και στην όραση - ή στην ακοή - αλλά και στο λογικό και στην ομιλία”

Valéry, Ευπαλίνος ή ο Αρχιτέκτων



Εικόνα 50 : Στιγμιότυπο από την ταινία poor things

Περιέργεια

Με την έννοια της περιέργειας στην αρχιτεκτονική, θα μπορούσε κανείς να περιγράψει χώρους και κτίρια που **προκαλούν** το ενδιαφέρον και **προσκαλούν** για περαιτέρω εξερεύνηση. Είναι μια σχεδιαστική προσέγγιση που στόχο έχει να **διεγείρει** την ανθρώπινη φαντασία, να **ενθαρρύνει** τη διαδραστικότητα και την αλληλεπίδραση του χρήστη με τον χώρο, πέρα από την απλή παρατήρηση και χρήση. Στα παραδείγματα αυτά συναντάμε συνήθως στοιχεία απρόβλεπτα, μυστηριώδη ή καινοτόμα που προκαλούν έκπληξη. Ένας χώρος που προσφέρει πολλαπλά επίπεδα εξερεύνησης, βοηθά τους χρήστες να **εμπλακούν** ώστε να τα ανακαλύψουν, καθώς οι δομές αποκαλύπτονται σταδιακά ή αλλάζουν ανάλογα με την κίνηση στο χώρο.

Poor Things

Η ταινία του Γιώργου Λάνθιμου "Poor Things", θα μπορούσε να συσχετιστεί με την έννοια της περιέργειας στην αρχιτεκτονική, όχι μόνο λόγω της σουρεαλιστικής φύσης της, αλλά και λόγω των θεμάτων που προσεγγίζει, όπως η παράδοση αναγέννηση και η ζωή μετά τον θάνατο. Από την πλευρά του θεατή, η περιέργεια διεγείρεται μέσω της ανεξέλεγκτης ελευθερίας που αναπτύσσεται μέσα από τον χαρακτήρα της Bella. Η ανακάλυψη της ταυτότητας και του κόσμου γύρω της, με τις συνεχείς αμφιβολίες και τις ερωτήσεις για την ανθρώπινη φύση, την προκαλεί μέσω της περιέργειας για εξερεύνηση του εαυτού της και του κόσμου, χωρίς όρια.²⁹

29 (Λάνθιμος, Γιώργος, dir. 2023. Poor things.)

Superkilen Park

Τοποθεσία : **Copenhagen, Denmark**

Έτος : **2012**

Αρχιτέκτονας : **BIG**

Πολιτισμική ταυτότητα

Το Superkilen Park, σχεδιασμένο από το αρχιτεκτονικό γραφείο BIG [Bjarke Ingels Group] σε συνεργασία με τους καλλιτέχνες Superflex και τους αρχιτέκτονες τοπίου της Torrotek1, αποτελεί ένα εμβληματικό έργο δημόσιου χώρου στην Κοπεγχάγη, που ενσωματώνει αρχιτεκτονική, τοπιακή σχεδίαση και κοινωνική σημειολογία. Το πάρκο λειτουργεί ως ένας **ροϊκός χώρος** που ενισχύει τη βιωματική εμπειρία, ενώ παράλληλα αναδεικνύει την **ταυτότητα της γειτονιάς**, σε μία από τις πιο πολυπολιτισμικές περιοχές της πόλης.

Όπως αναφέρει ο Δημήτρης Φατούρος:
 “Η ολοκληρωμένη αντιληπτική οργάνωση συμπληρώνει, συντονίζει, και τελικά ολοκληρώνει την οργάνωση του αρχιτεκτονικού έργου με όλα τα αντιληπτικά στοιχεία: Το σχήμα, το χρώμα, την υφή, τον ήχο, την οσμή και με έναν ορισμένο τρόπο τη γεύση” , όπου ανάλογα με τις πολιτισμικές συνθήκες και τις συμβολικές τους σχέσεις προσδίδουν διαφορετική βαρύτητα στη σύνθεση.³⁰

³⁰ (Φατούρος Δημήτρης, 2006, Ένα συντακτικό της αρχιτεκτονικής σύνθεσης, σελ.189)



Εικόνα 51 : Κολάζ [Κοπεγχάγη, 2012]

Πολυπολιτισμικότητα

Το πάρκο χωρίζεται σε **τρεις ευδιάκριτες ζώνες**, η καθεμία με μοναδικό χρώμα, χαρακτήρα και χρήση. Αυτές οι ζώνες αποτελούν οπτικά και λειτουργικά “στρώματα” που ενσωματώνουν διαφορετικές **εννοιολογικές πτυχές**, τόσο ως προς την αρχιτεκτονική όσο και ως προς την κοινωνιολογική τους προσέγγιση.

Μια μοναδική πτυχή του πάρκου είναι η τοποθέτηση αντικειμένων από διάφορες χώρες και πολιτισμούς, τα οποία προσθέτουν ένα στοιχείο έκπληξης και ανακάλυψης. Αυτά τα αντικείμενα - όπως ένα σιντριβάνι από το Μαρόκο ή μια ιαπωνική τσουλήθρα - αποτελούν σημειολογικά σύμβολα που αντανakλούν τη **διαφορετικότητα της κοινότητας**, κάνοντας το πάρκο να λειτουργεί ως ένα **υπαίθριο μουσείο**, ενθαρρύνοντας τη συζήτηση για τη σημασία και την προέλευση κάθε στοιχείου, καθώς και τη συνύπαρξή τους σε ένα περιβάλλον. Ο Julio Carlos Argan, παλιός δήμαρχος της Ρώμης και ιστορικός τέχνης, έγραψε ότι πρέπει να βλέπουμε την πόλη ως έργο τέχνης, και δεν εννοούσε φυσικά μόνο την αισθητική του φυσικού αρχιτεκτονήματος και του πολεοδομημένο δημοσίου χώρου, αλλά την πόλη όπου μέσα στον ωραίο χώρο ανθεί η δημοκρατική ζωή. Η πόλη ως έργο τέχνης είναι η πολυλειτουργικότητα και η ανάμειξη χρήσεων και κοινωνικών ομάδων, η παραγωγική σύγκρουση πολιτικών και πολιτισμικών διαφορών μέσα σε έναν ιστορικό χώρο, ο οποίος διαμορφώνεται και εξελίσσεται συνεχώς. Η πόλη δεν είναι μουσείο αλλά **συγχρωτισμός, συνεύρεση και σύγκρουση**.

Το Superkilen Park σχεδιάστηκε για να ενθαρρύνει την ελεύθερη κίνηση και την εξερεύνηση. Η χρήση μη γραμμικών μονοπατιών και ρευστών μορφών προσκαλεί τους επισκέπτες να βιώσουν τον χώρο με το δικό τους ρυθμό. Η διάταξη είναι εσκεμμένα ρευστή, ενσωματώνοντας στοιχεία με διαφορετικές υφές και υλικά, που ενισχύουν την αίσθηση της αφήs και της φυσικής αλληλεπίδρασης.

Διαδραστικότητα

Ο αστικός εξοπλισμός είναι διαδραστικός, ώστε οι επισκέπτες να συμμετέχουν ενεργά. Από κυματιστούς ποδηλατόδρομους μέχρι χώρους παιχνιδιού και άθλησης, το πάρκο δημιουργεί μια βιωματική εμπειρία που προσελκύει όλες τις ηλικιακές ομάδες. Το Superkilen Park λειτουργεί και ως οπτικό ορόσημο, καθώς τα έντονα χρώματα και τα μοναδικά αντικείμενα το καθιστούν αναγνωρίσιμο και αξέχαστο. Ενσωματώνει την έννοια του “χαρακτηριστικού τοπίου”, όπως περιγράφεται από τον Kevin Lynch στο *The Image of the City*.³¹ Οι ζώνες και τα αντικείμενα του πάρκου δημιουργούν έναν “νοητικό χάρτη” (mental map) για τους κατοίκους και τους επισκέπτες, βοηθώντας τους να συνδεθούν συναισθηματικά με τον χώρο.

31 (Lynch Kevin, 1998, The image of the city)



Εικόνα 52 : Απρόσμενα αντικείμενα πολυπολιτισμικότητας στο πάρκο



Εικόνα 53 : Διαδραστικός χαρακτήρας μέσω αθλητικών δραστηριοτήτων



Κόκκινη Πλατεία

Η “Κόκκινη Πλατεία” αντιπροσωπεύει τη ζωντάνια και την ενέργεια της αστικής ζωής. Χαρακτηρίζεται από έντονα κόκκινα χρώματα που κυριαρχούν στο τοπίο, καθώς και από χώρους αθλητισμού που ενθαρρύνουν ποικίλες δραστηριότητες και κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Η έντονη χρωματική ταυτότητα προσκαλεί τους επισκέπτες να εξερευνήσουν μεμονωμένα και να τη βιώσουν συλλογικά, ενισχύοντας την κινητικότητα και τη διάδραση. Έτσι, η Κόκκινη Πλατεία αντικατοπτρίζει την έντονη, **συλλογική ενέργεια** της κοινότητας και της **συμμετοχής**.

Μαύρη Αγορά

Η “Μαύρη Αγορά” χαρακτηρίζεται από έναν μαύρο καμβά, πάνω στον οποίο τρέχουν λευκές γραμμές, σαν ισοϋψείς καμπύλες που περιγράφουν την τοπογραφία της περιοχής. Αυτές οι γραμμές λειτουργούν ως “χωρικοί καθοδηγητές”, κατευθύνοντας τους επισκέπτες μέσα στο χώρο. Η Μαύρη Αγορά συνδέεται εννοιολογικά με έναν χώρο **περισυλλογής** και **στοχασμού**, ενισχυόμενο από την έλλειψη εντονότερων χρωματικών αντιθέσεων.

Εικόνα 54 : Η Κόκκινη Πλατεία, έντονος συλλογικός χώρος



Εικόνα 55 : Η “Μαύρη Αγορά”, στοχαστικός μονοχρωματικός χώρος



Εικόνα 56 : Προοπτική του πάρκου, όπου οι λευκές γραμμές λειτουργούν ως χωρικοί καθοδηγητές

Πράσινο Πάρκο

Το “Πράσινο Πάρκο” εστιάζει στη **χαλάρωση** και την **ηρεμία**, προσφέροντας χώρους φυσικής βλάστησης και ηπιότερες δραστηριότητες. Οι φυσικοί τόνοι και τα υλικά ενισχύουν την έννοια της χαλάρωσης και της επαφής με τη φύση. Αυτή η ζώνη συνδέεται με την ιδέα της “βιωσιμότητας”, ενσωματώνοντας στοιχεία βιοφιλικού σχεδιασμού.

Το Superkilen Park είναι κάτι περισσότερο από ένα αστικό πάρκο· είναι ένας χώρος **κοινωνικής και πολιτισμικής ένταξης**, που προάγει τη διάδραση και την πολυπολιτισμικότητα μέσω του σχεδιασμού του. Μέσα από την εναλλαγή έντονων χρωμάτων, απρόσμενων αντικειμένων, δυναμικών μοτίβων και διαδραστικών στοιχείων, προσφέρει μια ζωντανή, δυναμική εμπειρία που επαναπροσδιορίζει τη σχέση μεταξύ του ανθρώπου και του δημόσιου χώρου και σε προκαλεί να τον ανακαλύψεις.



Εικόνα 57 : Αεροφωτογραφία του πάρκου που αναδεικνύει τη σχέση αστικού ιστού και χώρων πρασίνου

**Jewish
Museum**

Τοποθεσία : **Berlin, Germany**

ΈΤΟΣ : 2001

Αρχιτέκτονας : **Studio Libeskind**

Μνήμη | Αρχιτεκτονική | Συνείδηση

Ο Juhani Pallasmaa αναφέρει ότι “μόνο οι νοητικές εικόνες, οι συνειρμοί, οι αναμνήσεις και οι σωματικές αισθήσεις που πυροδοτούνται από το έργο, καταφέρνουν να μεταδώσουν το καλλιτεχνικό μήνυμα της αρχιτεκτονικής. Ένα αυθεντικό έργο τέχνης πάντα ωθεί τη συνείδησή μας έξω από την πεπατημένη και τη στρέφει στη βαθύτερη δομή της πραγματικότητας”.³²

Θα μπορούσε κανείς να πει ότι το Εβραϊκό Μουσείο του Βερολίνου που σχεδιάστηκε από τον Daniel Libeskind ενσωματώνει αυτή την άποψη του Pallasmaa. Στόχος του μουσείου ήταν να παρουσιάσει την κοινωνική, πολιτική και πολιτισμική ιστορία των Εβραίων της Γερμανίας, από τον 4ο αιώνα μέχρι σήμερα, αναδεικνύοντας για πρώτη φορά τις επιπτώσεις του Ολοκαυτώματος. Μπορεί να θεωρηθεί ως ένα εμβληματικό έργο που συνδυάζει την αρχιτεκτονική με τη σημειολογία, καθώς το κτίριο δεν είναι απλώς ένας χώρος έκθεσης της εβραϊκής ιστορίας και του πολιτισμού, αλλά λειτουργεί και ως ένα μνημείο που **ενσωματώνει τη μνήμη**, την τραγωδία και την αναγέννηση του εβραϊκού λαού.

32 (Pallasmaa, 2021, Δώδεκα δοκίμια για τον Άνθρωπο, την Τέχνη και την Αρχιτεκτονική 1980-2018, σελ.77,78)



Εικόνα 58 : Κολάζ [Berlin,2001]

Ατμόσφαιρα | Συναισθήματα

Η σχεδιαστική του πρόθεση εκφράζεται μέσω των εξής αξόνων: την κατανόηση της ιστορίας του Βερολίνου μέσω της συνεισφοράς των Εβραίων πολιτών σε αυτή και την ενσωμάτωση του Ολοκαυτώματος στη συνείδηση και τη μνήμη της πόλης του Βερολίνου.

Η είσοδος στο νέο μουσείο, πραγματοποιείται από τον χώρο ενός παλιού μπαρόκ παλατιού [Baroque Kollegienhaus] δημιουργώντας, μέσω των αντιθέσεων, μια **δραματική ατμόσφαιρα** στο κλιμακοστάσιο που οδηγεί στον υπόγειο χώρο του Εβραϊκού Μουσείου. Αυτή η σύνδεση αναπαριστά τη μετάβαση από το παρελθόν στο παρόν, υπογραμμίζοντας τη συνέχεια της ιστορίας μέσα από τις τραγωδίες. Το κτίριο διατρέχεται από τρεις άξονες. Ο Άξονας του Ολοκαυτώματος οδηγεί σε έναν σκοτεινό, στενό χώρο, με ελάχιστο φυσικό φως, το Πύργο του Ολοκαυτώματος [Holocaust Tower], έναν απομονωμένο χώρο που αποπνέει **αποξένωση** και **απόγνωση**. Ο Άξονας της Εξορίας καταλήγει σε έναν ανισόπεδο υπαίθριο χώρο, τον Κήπο της Εξορίας, με 49 κεκλιμένες στήλες. Ο επισκέπτης **χάνει την αίσθηση της ισορροπίας**, μια εμπειρία που αποτυπώνει τη δυσκολία της προσαρμογής και της επιβίωσης στην εξορία. Ο Άξονας της Συνέχειας που οδηγεί στις εκθέσεις, αντιπροσωπεύοντας την **επιβίωση** και την **αναγέννηση** του εβραϊκού λαού. Εξωτερικά το κτίριο έχει μεταλλική επένδυση με ακανόνιστα ανοίγματα, τα οποία μοιάζουν με **πληγές**. Μέσω αυτής της “τραυματικής” αισθητικής ο Libeskind πιθανώς να ήθελε να κάνει συσχετισμό στις πληγές του Ολοκαυτώματος και να προκαλέσει



Εικόνες 59,60 : Αεροφωτογραφίες του Εβραϊκού Μουσείου, που αποτυπώνουν τον χαρακτηριστικό σπασμένο άξονα του κτιρίου

στον επισκέπτη, μέσω της ενσυναίσθησης. Η **χωρική αντίληψη** του επισκέπτη που περιηγείται και μεταβαίνει στα διάφορα σημεία της ιστορίας μέσω του μουσείου, έχει μια αξιοσημείωτη συμβολή στον καθορισμό της “**αύρας**” και της “**ενέργειας**” του κάθε χώρου, που θέλει να αφηγηθεί μια σύνθετη, συναισθηματικά φορτισμένη ιστορία. Η απλότητα ή η πολυπλοκότητα με την οποία μπορεί ο επισκέπτης να πλοηγηθεί στον χώρο, βοηθά στην ενεργοποίηση των αντίστοιχων επιθυμητών συναισθημάτων. Ο χρήστης κινείται από τον ένα

χώρο στον άλλο, **ανακαλύπτοντας** κάθε φορά κάτι άγνωστο, όπου ακόμη και η μετάβαση από μόνη της, αποτελεί **πρόκληση, συναισθηματική και ψυχολογική**. Το εσωτερικό του κτιρίου από σπλισμένο σκυρόδεμα και οι λωρίδες που επιτρέπουν στο φως να διεισδύει απόκοσμα, ενισχύουν τις **στιγμές των κενών χώρων και αδιεξόδων**. Ένας κενός χώρος διασχίζει το ζιγκ-ζαγκ του νέου κτιρίου και δημιουργεί έναν “**απόκοσμο**” **τόπο που ενσαρκώνει την απουσία**.



Εικόνα 60 : Άποψη του μουσείου εξωτερικά

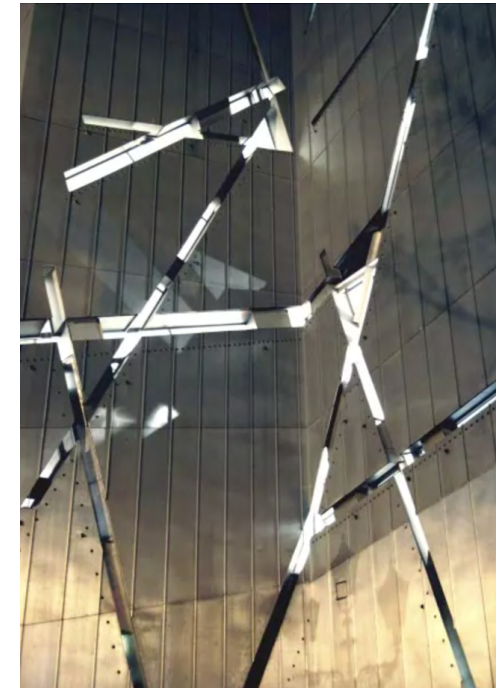


Εικόνα 61 : Εσωτερικός χώρος, με τις γωνιώδεις τσιμεντένιες δοκούς να δημιουργούν ένταση και αποσύνδεση

Σημειολογική Προσέγγιση

Ο Libeskind **μεταφράζει την ανθρώπινη εμπειρία σε αρχιτεκτονική σύνθεση**, μέσω της οποίας στοχεύει στο **να προκαλέσει στον επισκέπτη συγκεκριμένα αισθήματα** ενοχής, λύπης και χάους, συναισθήματα που είχαν βιώσει και οι Εβραίοι στο Ολοκαύτωμα. Αυτό το πετυχαίνει μέσω της **βεβιασμένης προκλήσης αποπροσανατολισμού, ενόχλησης και ανησυχίας**. Η εμπειρία ενός επισκέπτη ενισχύεται περαιτέρω από την ξαφνική έκθεση χαρακτηριστικών “δέους” σε όλους τους χώρους που κυκλοφορεί, εντός και εκτός του κτιρίου. Η ανάγνωση του χώρου και η ανακάλυψη του όμως, εξαρτάται από τις προσωπικές του μνήμες και την ιδιοσυγκρασία του.

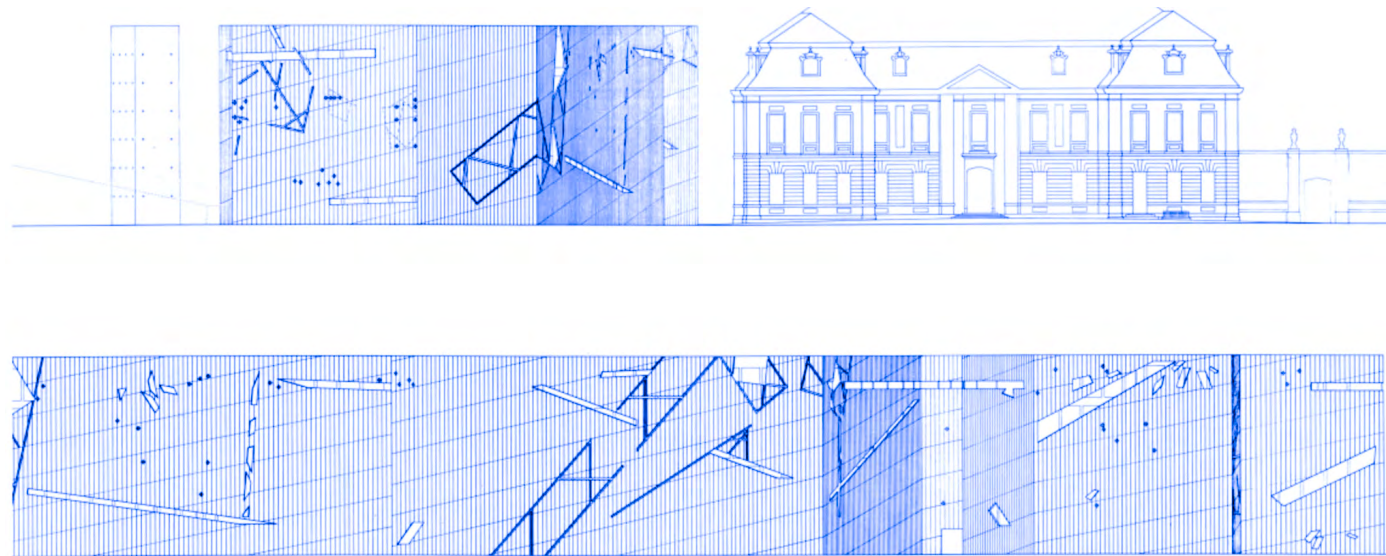
Ο σχεδιασμός είναι γεμάτος συμβολισμούς που προσκαλούν τον επισκέπτη σε μια **βιωματική εμπειρία**. Το σχήμα του μουσείου θυμίζει μια αποσπασματική και σπασμένη μορφή - ίσως μια διαλυμένη μορφή από το αστέρι του Δαβίδ - , που υπονοεί την αποδόμηση και την καταστροφή της εβραϊκής κοινότητας από το Ολοκαύτωμα, ενώ η ακανόνιστη γραμμικότητα της κάτοψης συμβολίζει τη διάρρηξη της εβραϊκής ιστορίας και παράδοσης στην Ευρώπη.



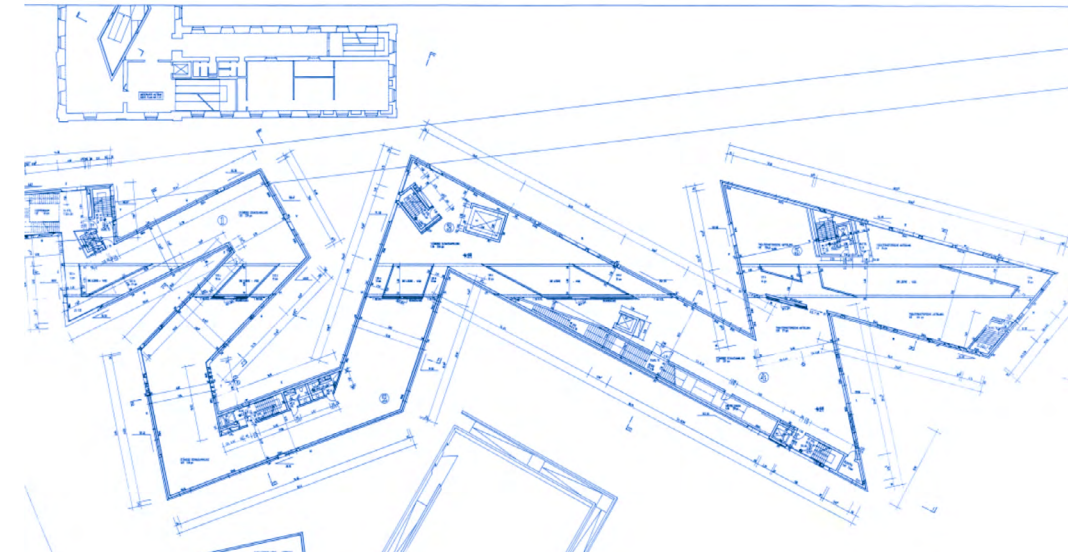
Εικόνες 62,63,64 : Εσωτερικές λεπτομέρειες του μουσείου, όπου οι οπές-"πληγές" και το φως δημιουργούν δραματική ατμόσφαιρα.

Το μουσείο περιλαμβάνει κενά [voids], μεγάλους άδειους χώρους που διατρέχουν το κτίριο κάθετα. Αυτά τα κενά αντιπροσωπεύουν τα κενά που άφησε το Ολοκαύτωμα στην εβραϊκή ζωή, τόσο στην Ευρώπη όσο και στο παγκόσμιο πολιτισμικό γίγνεσθαι. Οι επισκέπτες καλούνται να τα βιώσουν, μέσα από την **πρόκληση συναισθημάτων απώλειας και αναστοχασμού**.

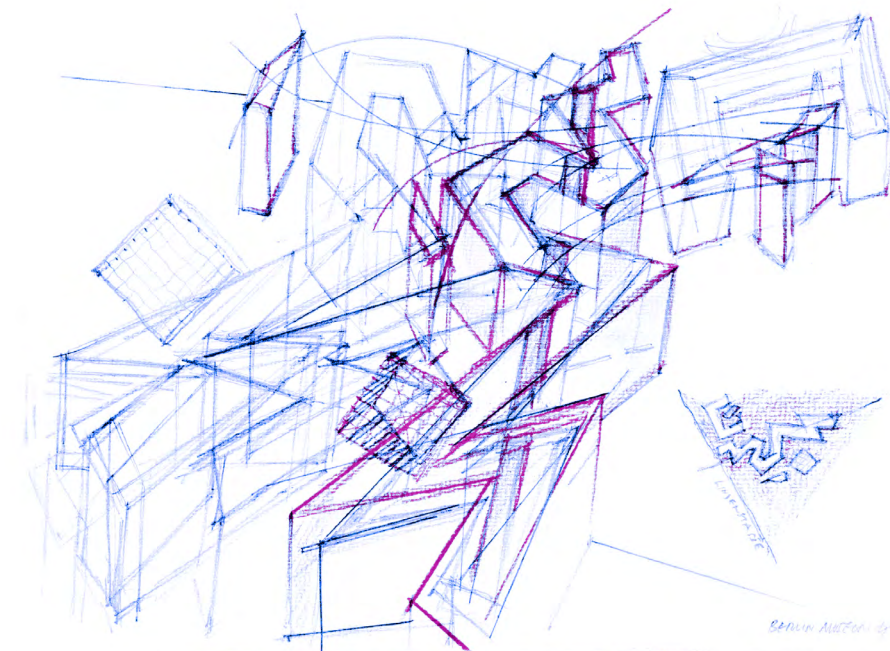
Κάθε πτυχή του σχεδιασμού του κτιρίου καλεί τους επισκέπτες να **συμμετάσχουν σε μια εμπειρία** που δεν αφορά μόνο την κατανόηση του παρελθόντος αλλά και τον στοχασμό πάνω στις συνέπειες της μισαλλοδοξίας και της βίας.



Εικόνα 65 : Όψη του μουσείου, σχέση ιστορικής και σύγχρονης αρχιτεκτονικής



Εικόνα 66 : Κατόψεις του μουσείου, που αποτυπώνουν τη γεωμετρία του σχεδίου του Libeskind



Εικόνα 67 : Αφαιρετικό σκίτσο του Daniel Libeskind για το Εβραϊκό Μουσείο, που εκφράζει την ένταση και την ιστορική μνήμη

Forum

Τοποθεσία : **Barcelona, Spain**

Έτος : **2002-2004**

Αρχιτέκτονας : **Herzog and de Meuron**

Η δυναμική του Forum

Ο Karsten Harries στο βιβλίο του *Η ηθική λειτουργία της αρχιτεκτονικής*, αναφέρει:

“Μπορούμε να πραγματοποιήσουμε τη διάκριση ανάμεσα στα κτίρια που απλώς προϋποθέτουν μια μέριμνα για τις ιδιότητες των υλικών και στην αρχιτεκτονική που ανα-παριστά ετούτα τα υλικά αποκαλύπτοντας έτσι τις ιδιότητές τους: το βάρος της πέτρας, τη λάμψη των μετάλλων, τη φωτεινότητα των χρωμάτων”.³³

Αυτή ακριβώς τη δυναμική των υλικών πάνω στο αρχιτεκτονικό έργο, θα μπορούσε κανείς να διακρίνει στο κτίριο του Forum στη Βαρκελώνη, σχεδιασμένο από τους Herzog & de Meuron την περίοδο 2002-2004. Αποτελεί ένα αρχιτεκτονικό τοπόσημο που ενσωματώνει την καινοτομία στην κατασκευή και τη σημειολογία του οποίου ο σχεδιασμός διαφοροποιείται έντονα από το γύρω αστικό περιβάλλον. Προβάλλει έτσι μια μοναδική **πολυαισθητηριακή εμπειρία**, που εκφράζεται μέσα από τα υλικά, τα σχήματα και την αλληλεπίδραση με το φως.

³³ (Harries Karsten, 2022, *Η ηθική λειτουργία της αρχιτεκτονικής*, σελ.296)



Εικόνα 68 : Κολάζ [Βαρκελώνη, 2002-2004]

Οπτικός Διάλογος και Αντιθέσεις

Το έντονο σκούρο μπλε χρώμα του Forum δημιουργεί έναν διάλογο με το φυσικό και αστικό περιβάλλον. Το χρώμα αυτό, σε συνδυασμό με τις **τραχιές και λείες επιφάνειες** της πρόσοψης, παραπέμπει στη θάλασσα, που βρίσκεται σε κοντινή απόσταση, αλλά και στο στοιχείο του νερού γενικότερα. Η αντίθεση ανάμεσα στις υφές προσφέρει στον επισκέπτη μια **οπτική εμπειρία**, που **μεταβάλλεται** ανάλογα με τη θέση του φωτός, την ώρα της ημέρας και τις καιρικές συνθήκες. Αυτή η συνεχής μεταμόρφωση καθιστά το κτίριο ένα «ζωντανό» στοιχείο στον αστικό ιστό.

Το κτίριο παίζει με την έννοια της **διπλότητας**, εναλλάσσοντας το φως με το σκοτάδι, το στερεό με το υγρό. Παρόλο που φαίνεται να **αιωρείται** ή να **επιπλέει**, ταυτόχρονα μεταδίδει μια αίσθηση στιβαρότητας και επιβολής. Αυτή η αντίθεση παραπέμπει στη γέφυρα ανάμεσα στο φυσικό και το τεχνητό, αποτυπώνοντας την έννοια της **συνεχούς εξέλιξης** και αλληλεπίδρασης μεταξύ των στοιχείων.

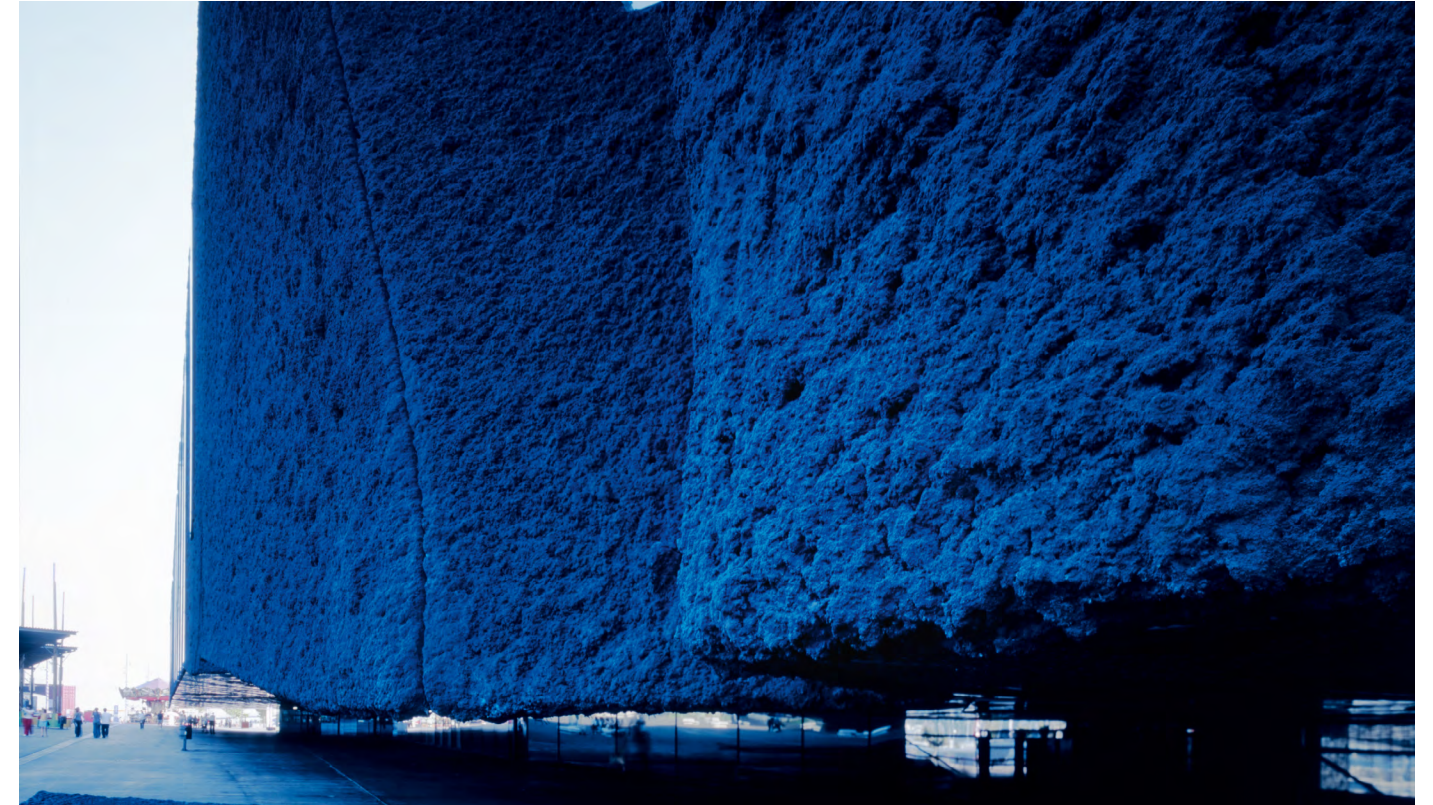
Το τριγωνικό σχήμα του Forum λειτουργεί ως **σημείο αναφοράς** και προσκαλεί τον θεατή να περιηγηθεί γύρω του, αποκαλύπτοντας **διαφορετικές οπτικές και αναλογίες** από κάθε γωνία.



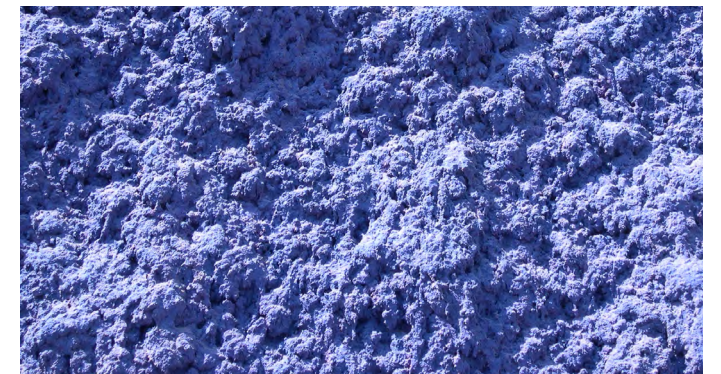
Εικόνα 69 : Αιώρηση και στιβαρότητα



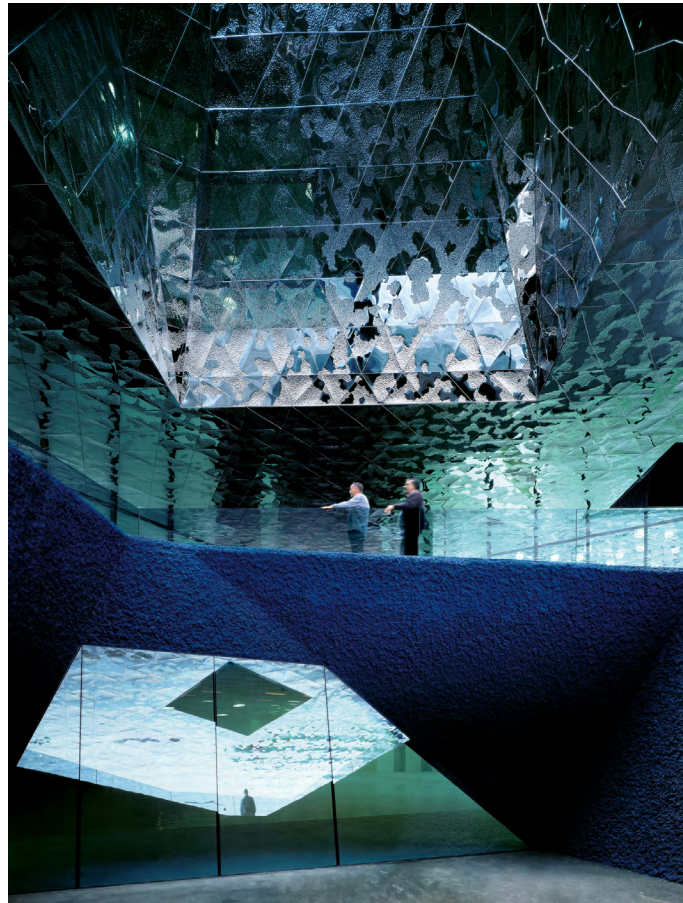
Εικόνα 70 : Πλήρες και κενό



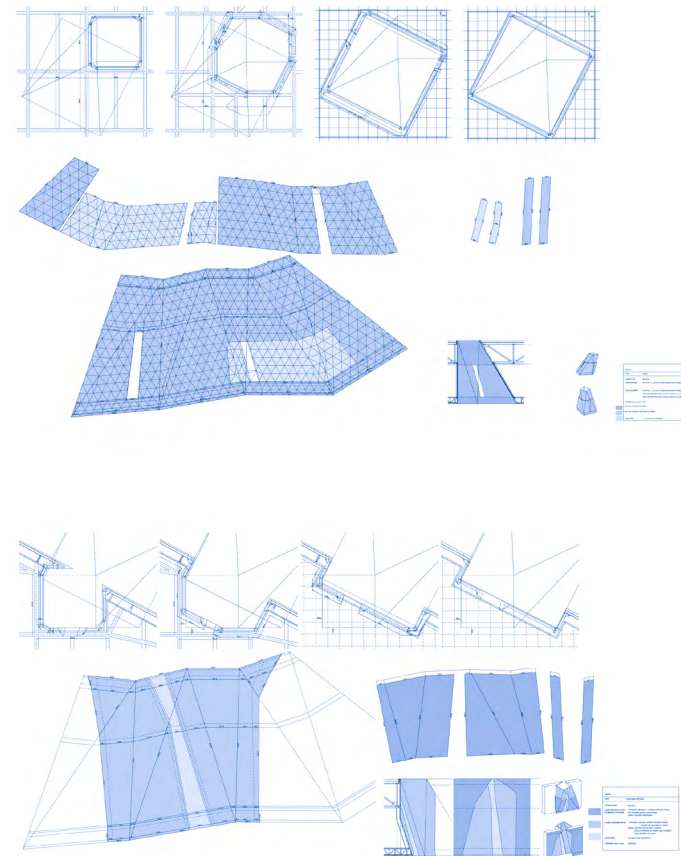
Εικόνα 71 : Κοντινή όψη της τραχιάς μπλε επιφάνειας, χαρακτηριστικό στοιχείο του Forum



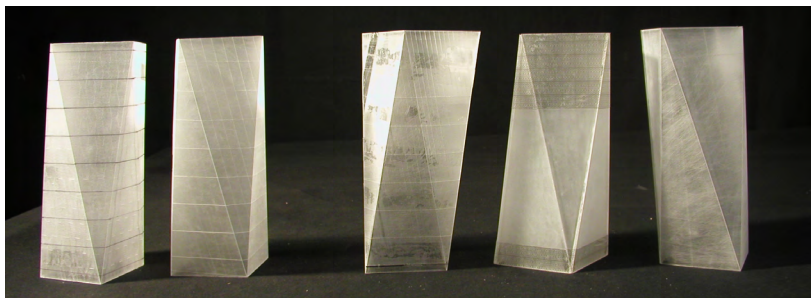
Εικόνες 72,73 : Υλικά του κτιρίου που παραπέμπουν σε γεωλογικές υφές



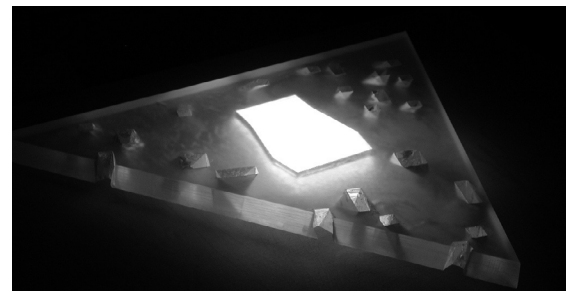
Εικόνα 74 : Ανακλαστικές επιφάνειες στο εσωτερικό



Εικόνα 75 : Σχέδια και σκίτσα για τους εσωτερικούς φεγγίτες



Εικόνα 76 : Φυσικά μοντέλα για τους φεγγίτες



Εξερεύνηση και Ανακάλυψη

Η αίσθηση της **ανακάλυψης** είναι κεντρική για την εμπειρία του επισκέπτη, καθώς το κτίριο προσφέρει συνεχείς εκπλήξεις, τόσο εξωτερικά όσο και εσωτερικά. Στο εσωτερικό, το φως παίζει κυρίαρχο ρόλο. Μέσα από σχισμές, φεγγίτες και ανακλαστικές επιφάνειες, το φυσικό φως εισέρχεται και δημιουργεί δυναμικές σκιές και αντανakλάσεις. Αυτή η **διάχυση** του φωτός ενσωματώνει στοιχεία της γοθικής και μαυριτανικής αρχιτεκτονικής, ενώ οι αναφορές σε σπηλιές και οργανικές μορφές δημιουργούν έναν διάλογο με τη φύση. Το μπλε χρώμα, οι υφές που θυμίζουν κοράλλια και η ενσωμάτωση του στοιχείου του νερού ενδυναμώνουν τη σύνδεση με τη θάλασσα. Τα καθρεπτικά πρίσματα που χρησιμοποιούνται σε πολλές εσωτερικές επιφάνειες αλλά και στην οροφή του στεγασμένου χώρου της εισόδου, προκαλούν στον επισκέπτη την αίσθηση ότι βρίσκεται μέσα στη θάλασσα. **Παραμορφωμένες αντανakλάσεις**, διαφάνεια, οπτική επαφή με διαφορετικά επίπεδα, όλα μαζί συμβάλλουν στο να διακατέχεται ο χρήστης από μία συνεχή αίσθηση ότι θέλει να εξερευνήσει ακόμη παραπέρα, χώρους και

υφές που τους νιώθει ξένους, αλλά μόλις τους ανακαλύπτει, εξοικειώνεται μαζί τους. Το Forum μοιάζει να αντλεί έμπνευση από τη **φυσική τάξη και πολυπλοκότητα**, επιδιώκοντας να γίνει προέκταση του φυσικού περιβάλλοντος. Το κτίριο συνδυάζει **οπτικά, απτικά και ακουστικά στοιχεία** για να προσφέρει μια ολιστική εμπειρία του χώρου. Ο σχεδιασμός του δεν απευθύνεται μόνο στη λογική, αλλά προκαλεί συναισθήματα και βιώματα που ενεργοποιούν όλες τις αισθήσεις. Το παιχνίδι των επιφανειών, οι διαφορετικές υφές και οι έντονες γραμμές εξάπτουν την περιέργεια και ενθαρρύνουν την ενεργητική εξερεύνηση. Ταυτόχρονα το κτίριο λειτουργεί ως **τοπόσημο** για τη Βαρκελώνη, ενισχυοντας την ταυτότητα της πόλης. Η αρχιτεκτονική των Herzog & de Meuron εδώ, ενσαρκώνει την ιδέα ότι ο χώρος δεν είναι απλώς ένα "δοχείο" για δραστηριότητες, αλλά ένα ενεργό μέσο για τη δημιουργία νοήματος. Μέσω του σχεδιασμού του, οι Herzog & de Meuron εξερευνούν τη δύναμη της αρχιτεκτονικής να προκαλεί ερωτήματα και να εμπνέει.

Συμπεράσματα | Περιέργεια

Συμπεράσματα | Περιέργεια

Μέσα από την ανάλυση του πάρκου στην Κοπεγχάγη βλέπουμε πώς ένας χώρος μπορεί και **διεγείρει την ανθρώπινη περιέργεια** και να **οξύνει την αίσθηση της εξερεύνησης**, μέσω της διαφορετικότητας, της πολυπολιτισμικότητας και της ποικιλομορφίας. Από την άλλη, το Jewish Museum στο Βερολίνο εκφράζει την έννοια της περιέργειας μέσα από την προκλητική του μορφή και την ιδιαίτερη αρχιτεκτονική γλώσσα. Ταυτόχρονα προκαλεί ένα διάλογο ανάμεσα στη **μνήμη, την ιστορία και την εμπειρία**. Τέλος το κτίριο του Forum, αποτελεί έναν σημείο συνάντησης στην πόλη της Βαρκελώνης. Μέσα από την υλικότητα και την αφαιρετική του γεωμετρία, καθώς και τους **ασυνήθιστους αρχιτεκτονικούς χειρισμούς** που επέλεξαν οι αρχιτέκτονες, προκαλεί την περιέργεια και την εξερεύνηση, προσκαλώντας στο εσωτερικό.

Ως κοινός παρονομαστής και των τριών αυτών παραδειγμάτων είναι η πρόθεσή τους να διεγείρουν την περιέργεια μέσω της αρχιτεκτονικής. Αυτό επιτυγχάνεται είτε μέσω της ποικιλομορφίας του Superkilen Park , είτε μέσω της πνευματικής περιέργειας στο Jewish Museum, είτε μέσω της αισθητηριακής διέγερσης του Forum.

Στο σύνολό τους, τα παραδείγματα αυτά υποδεικνύουν πως η αρχιτεκτονική μπορεί να χρησιμοποιήσει την περιέργεια ως εργαλείο για να **εμβαθύνει τη σύνδεση** του χρήστη με τον χώρο, να **προωθήσει την ανακάλυψη** και να **εμπλουτίσει την εμπειρία** της αλληλεπίδρασης μέσα στο δομημένο περιβάλλον.

Στη συλλογή δοκιμίων του *Vers une architecture*, ο Le Corbusier περιγράφει την αρχιτεκτονική ως **“ένα καλλιτεχνικό γεγονός, ένα φαινόμενο που προκαλεί συγκίνηση**, έξω και πέρα από τα ζητήματα της κατασκευής. Η κατασκευή είναι για να συγκρατεί. **Η αρχιτεκτονική είναι για να συγκινεί”**.³⁴

Σύμφωνα με τον Harries,³⁵ το «κτίζειν» πάντα ήταν ένα μέσο οπτικοποίησης του τρόπου ζωής, αντικατοπτρίζοντας μια «ηθική λειτουργία» σχετικά με την εποχή, το πολιτισμικό πλαίσιο, την κοινότητα, καθιστώντας την αρχιτεκτονική μια **αντανάκλαση** της εξέλιξης της εκάστοτε κοινωνίας.³⁶

Οι κατηγορίες που αναλύθηκαν παραπάνω μέσω των αρχιτεκτονικών τους παραδειγμάτων, αναδεικνύουν **την έννοια του τόπου** όπως της εξέφραζε ο Πικιώνης, ως ένα πεδίο όπου εγγράφεται η καθημερινή μέριμνα και δραστηριότητα του ανθρώπου, συμπυκνώνοντας σε κάθε της έκφραση το ήθος, της ψυχής, τις αξίες και την πίστη των γενεών που τον κατοικούν και τον οικοδομούν, υπό το βλέμμα και το πραγματιστικό βίωμα του ονειροπόλου περιπατητή.³⁷ Η αντιληπτική μας συμπεριφορά φαίνεται να αναδύεται μέσα από τις **σχέσεις** που ο χρήστης συνάπτει με τον κόσμο και τα πράγματα γύρω του **διαμορφώνοντας την αντίληψή των πραγμάτων**.³⁸

34 (Le Corbusier, 2004, Για μία Αρχιτεκτονική)

35 (Harries Karsten, 2022, Η ηθική λειτουργία της αρχιτεκτονικής)

36 (Ruskin John, 2022, Η φύση του γοτθικού ρυθμού,σελ.174)

37 (Τερζόγλου Νικόλαος-Ιων, 2009, Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα, σελ.277)

38 (Merleau-Ponty,Maurice, 1991, Η αμφιβολία του Σεζάν/ Το μάτι και το πνεύμα, σελ. 10)

Σύμφωνα με έρευνες πάνω στη σχέση νευρολογίας και χώρου, ο χώρος είναι παντού γύρω μας. Ζούμε σε αυτόν, περιηγούμαστε και διατηρούμε αναμνήσεις μέσα του, καθιστώντας τον κρίσιμο στη διαμόρφωση των καθημερινών μας εμπειριών και αλληλεπιδράσεων. Η χωρική μνήμη οργανώνεται γύρω από δύο κύριες έννοιες, τις **εγώκεντρικές** (η σχέση του υποκειμένου με τον εαυτό του) και τις **αλλοκεντρικές** (σχέση του υποκειμένου με άλλα αντικείμενα, ορόσημα) χωρικές αναπαραστάσεις, οι οποίες είναι απαραίτητες για τη διαμόρφωση **γνωστικών χαρτών**.³⁹ Το τοπίο είναι ένας χώρος γεμάτος με ήχους, των οποίων η μουσικότητα αναδύεται από την προσωπική αντίληψη του καθενός.⁴⁰ Αντίστοιχα, οι εικόνες της πόλης, ως υποκειμενικές αντιληπτικές δομές, είναι άλογες, με την έννοια πως παραμορφώνουν παρά αντανakλούν αντικειμενικά την πραγματικότητα του χώρου της πόλης⁴¹ και γι' αυτό το λόγο, όταν επισκεπτόμαστε ένα κτίριο ή διασχίζουμε μια πόλη, αποκομίζουμε διαφορετικές εμπειρίες και εντυπώσεις.⁴²

39 (Kostakos, et al. , 2024, Development of Spatial Memory: A Behavioral Study, intro, NeuroSci)

40 (Ariza, Javier,2003, Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. N.p., σελ.197)

41 (Τερζόγλου,2009, Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα, σελ.326)

42 (Rossi, Aldo. 1991. Η αρχιτεκτονική της πόλης, σελ. 32)

Θα μπορούσε η σύγχρονη πόλη να αποτελέσει έναν ουσιαστικό **αντικειμενικό χώρο μιας υποκειμενικής βίωσης**, όπου ο χρήστης θα τον ζει με όλες του τις αισθήσεις και θα εκφράζεται μέσα σε αυτόν; Ίσως οι πόλεις που κοιτάζουν προς ένα βιώσιμο μέλλον θα πρέπει να αντιμετωπιστούν ως ένα σύστημα πάντα ανοικτό και συσχετιζόμενο με την ανθρώπινη συμπεριφορά,⁴³ σε όλες τους τις εκφάνσεις μετατρέποντας ξανά τον κάτοικο ή τον επισκέπτη ως *flaneur* που **ανακαλύπτει τον εαυτό του μέσα από την εξερεύνηση του αστικού τοπίου**.

“Φαίνεται πως υπάρχουνε στον κόσμο πράγματα που δεν γίνεται να τα δούμε με τα μάτια μας. Πράγματα που στέκουνε αόρατα. Μα που μπορούμε να τα “δούμε” με την ακοή, με την αφή, με την όσφρηση, αν όχι και μέσα από μια μνήμη και μέσα από μian αναπόληση. Κι ακόμα και μέσα από μian ονειρική φαντασία. Και που έτσι “βλέπουμε” και ό,τι βρίσκεται μέσα μας. Για να ανακαλύπτουμε (-και αποκαλύπτουμε), κάθε τόσο, και “αντικείμενα” (-νέα ευρήματα), που τα ξεθάβουμε, συνειδητά ή ασυνείδητα, μέσα από μια παρόρμηση, που δεν ξέρουμε από πούθε έρχεται και χωρίς να καταλαβαίνουμε, κιόλας, προς τα πού θέλει να μας πάει.”⁴⁴

43 (Φατούρος Δημήτρης, 2006, Ένα συντακτικό της αρχιτεκτονικής σύνθεσης , σελ. 42)

44 (Κωνσταντίνιδης, Άρης. 2013. Η Αρχιτεκτονική της Αρχιτεκτονικής, σελ.167)

Αίσωπος, Γιάννης, and Γιώργος Σημαιοφορίδης. 2002. Αθήνα: Metropolis Press.

Αίσωπος, Γιάννης, and Γιώργος Σημαιοφορίδης, eds. 2018. Η συγχρονη (Ελληνική) πολη. Αθήνα: Δομές.

Αντωνακάκη, Σουζάνα. 2023. Αρχιτεκτονική ποιητική: κείμενα, 1959-2019. Επιμέλεια: Στέλιος Γιαμαρέλος. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.

Γοσποδίνη, Άσπα ;., and Ηλίας Μπεριάτος. 2006. Τα νέα αστικά τοπία, και η ελληνική πόλη. N.p.: Κριτική.

Δεκαβάλλας, Κωνσταντίνος. 2015. Περιπατώντας στην Πόλη: Η αρχιτεκτονική του χώρου των πεζών. Αθήνα: Μέλισσα.

Ζαβολέας, Γιάννης. 2023. Η μηχανή και το δίκτυο. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Ζαφειρόπουλος, Θόδωρος. 2024. ΕΔΩ: τόπος-τοπίο-χρόνος. Καλλιτεχνικές πρακτικές και ερμηνευτικές προσεγγίσεις. Αθήνα: Τζιόλα.

Ίδρυμα Σάκη Καράγιωργα. 2010. Χώρος, Πόλη και Εξουσία στη Νεωτερικότητα. Αθήνα: Σαββάλας.

Καραβία, Τιτίκα, and Ηώ Πάσχου, eds. 2016. Η εικόνα της πολης: οπτικές και θέσεις με φοντο την Αθήνα. Αθήνα: ποταμός.

Κωνσταντινίδης, Άρης. 2013. Η Αρχιτεκτονική της Αρχιτεκτονικής. 2019th ed. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Λέφας, Παύλος. 2008. Αρχιτεκτονική και κατοίκηση. Από τον Heidegger στον Koolhaas. Αθήνα: Πλέθρον.

Μιρασγέζη, Αθηνά. 2004. Η αισθητική μετά τον Nietzsche. Αθήνα: Ευρυδίκη.

Νικολαΐδου, Σήλια. 1993. Η κοινωνική οργάνωση του αστικού χώρου. Αθήνα: Παπαζήση.

Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας, ed. 2007. "Κείμενα πολεοδομίας, χωροταξίας και ανάπτυξης." Αειχώρος 6 (5).

Σκουτέλης, Νίκος. 2018. Συν-ηγήσεις με τον Δημήτρη Πικιώνη. Edited by Alberto Ferlenga, Ζήσης Κοτιώνης, Αμαλία Κωστάκη, Θανάσης Μουτσόπουλος, Παναγιώτης Τσακόπουλος, and Δημήτρης Φιλίππιδης. Αθήνα: Πλέθρον.

Σμύρης, Γιώργος. 2023. "Η μορφή και τα υλικά. Από το εφήμερο στην αιωνιότητα." <https://www.academia.edu>.

Τερζόγλου, Νικόλαος-Ιων. 2009. Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα. Αθήνα: Νήσος.

TKM, TEE. 2019. Public space +. Θεσσαλονίκη

Φατούρος, Δημήτρης. 2006. Ένα συντακτικό της αρχιτεκτονικής σύνθεσης. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Χριστοδούλου, Χάρις. 2015. Τοπία αστικής διάχυσης: αστικοποίηση & πολεοδομικός σχεδιασμός : η περιφέρεια της Θεσσαλονίκης. Αθήνα: University Studio Press.

Ariza, Javier. 2003. Las imágenes del sonido: una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha

Arnheim, Rudolf. 1999. Τέχνη και οπτική αντίληψη. Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης. Translated by Ιάκωβος Ποταμιανός. Αθήνα: Θεμέλιο.

Arnheim, Rudolph. 1988. The Power of the Center. London: University of California Press Ltd. Arnheim, Rudolph. 2003. Η δυναμική της αρχιτεκτονικής μορφής. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Arnheim, Rudolph. 2007. Οπτική Σκέψη. N.p.: University Studio Press.

Blundell Jones, Peter. 2012. "Parc de La Villette in Paris, France, by Bernard Tschumi." The Architectural Review, (06).

Calvino, Italo. 2004. Οι αόρατες πόλεις. Αθήνα: Καστανιώτη.

Collins, Peter. 1971. Architectural Judgment. Montreal: McGill-Queens University Press.

Kostakos K, Pliakopanou A, Meimaridis V, Galanou O, Anagnostou A, Sertidou D, Katis P, Anastasiou P, Katsoulidis K, Lykogiorgos Y, Mytilinaios D, Katsenos A, Simos Y, Bellos S, Konitsiotis S, Peschos D, Tsamis K, 2024, Development of Spatial Memory: A Behavioral Study, MDPI, NeuroSci

Fuller, Peter. 1988. Τέχνη και ψυχανάλυση. Αθήνα: Νεφέλη.

Galanos, Carolos. 2008. "Proyectos arquitectónicos de posibles ciudades VS el proceso urbano: Proyectar el espacio público a través del cine." Tesis doctoral ETSAB UPC (Noviembre).

Harries, Karsten. 2022. Η ηθική λειτουργία της αρχιτεκτονικής. Translated by Ίωνας Σκλαβούνος. Αθήνα: Παπαζήση.

Hays, Michael. 2000. Architecture Theory since 1968. N.p.: The MIT Press.

Le Corbusier. 2004. Για μία Αρχιτεκτονική. Translated by Παναγιώτης Τουρνικιώτης. Αθήνα: Εκκρεμές.

Lynch, Kevin. 1998. La imagen de la ciudad. Translated by Enrique L. Revol. 1998th ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

Merleau-Ponty, Maurice. 1991. Η αμφιβολία του Σεζάν/ Το μάτι και το πνεύμα. Αθήνα: Νεφέλη.

Pallasmaa, Juhani. 2021. Δώδεκα δοκίμια για τον Άνθρωπο, την Τέχνη και την Αρχιτεκτονική 1980-2018. Translated by Σάσα Λαδά and Κωνσταντίνος Ξανθόπουλος. Κρήτη: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Pallasmaa, Juhani. 2023. The Eyes of the skin. N.p.: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Puvol, Jean Luv. 2000. Ο κόσμος των πόλεων των 19ο αι. Αθήνα: Πλέθρον.
Ravi, Ragini. n.d. "Beyond Aesthetics: The In-

triguing Influence of Architectural Design on Human Emotions." <https://thedesigngesture.com/beyond-aesthetics-how-architectural-design/>.

Rossi, Aldo. 1991. Η αρχιτεκτονική της πόλης. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
Rossi, Aldo. 1991. Η αρχιτεκτονική της πόλης. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Ruskin, John. 2022. Η φύση του γοτθικού ρυθμού. Αθήνα: μάγμα.

Trey Lane. n.d. "An Architecture of Curiosity." Cargo Site Builder. <https://cargo.site/>.

Valéry, Paul. 2005. Ευπαλίνος ή ο Αρχιτέκτων. Edited by Γιώργος Σημαιοφορίδης. Translated by Έλλη Ι. Λαμπρίδη. Αθήνα: Άγρα.

Vidler, Anthony. 1986. "Η τρίτη τυπολογία." Translated by Β. Χαστάογλου. In Architecture Rationnelle. Θεσσαλονίκη: Επί πόλεως.

ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ

Gilliam, Terry, dir. 1985. Brazil. United Kingdom

Tati, Jaques, dir. 1967. Playtime. France

Λάνθιμος, Γιώργος, dir. 2023. Poor things

Academia.edu - Find Research Papers, Topics, Researchers. <https://www.academia.edu/>.

Zumthor, Peter. 2006. Atmospheres: Architectural Environments - Surrounding Objects. N.p.: Birkhäuser.
https://issuu.com/vilee29/docs/wagh_vilee_uf_220427

<https://www.architectural-review.com/essays/exhibitions/after-the-event-bernard-tschumi-retrospective-at-the-pompidou-centre>

<https://eisenmanarchitects.com/La-Villette-1987>

<https://www.tschumi.com/projects/3>

<https://www.dezeen.com/2022/05/05/parc-de-la-villette-deconstructivism-bernard-tschumi/>

<https://www.re-thinkingthefuture.com/case-studies/a7031-parc-de-la-villette-by-bernard-tschumi-architects-constant-reconfiguration-and-discovery/>

<https://www.archiobjects.org/parc-de-la-villette-in-paris-bernard-tschumi/>

<https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi>

<https://www.architectural-review.com/buildings/parc-de-la-villette-in-paris-france-by-bernard-tschumi>

<https://www.tschumi.com/projects/18/>

<https://www.archigram.net/projects?view=article&id=135&catid=8>

<https://medium.com/@gabrieladif/instant-city-analysis-of-ephemeral-spaces-as-social-claim-to-the-right-to-the-city-and-to-448f08b81931>

<https://platform-0.com/cook-peter-archigram-instant-city-1970>

<https://www.dezeen.com/2020/05/13/archigram-instant-city-peter-cook-video-interview-vdf/>

<https://platform-0.com/cook-peter-archigram-instant-city-1970/>

<https://jl-db.nfaj.go.jp/en/location/040100001/#img-group-4>

<https://www.slideshare.net/slideshow/detail-2001-01-fachadas-revista-de-arquitectura-y-detalles-constructivos-arquitectura-co-presentacion/601628#7>

https://www.archdaily.com/118627/ad-classics-sendai-mediatheque-toyo-ito?ad_medium=gallery

https://www.archdaily.com/118627/ad-classics-sendai-mediatheque-toyo-ito?ad_medium=gallery

<https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/gallery/2023/01/09/an-externalised-brain-toyo-ito-and-the-sendai-mediatheque.html>

<https://www.archdaily.com/118627/ad-classics-sendai-mediatheque-toyo-ito>

https://en.wikipedia.org/wiki/Sendai_Mediatheque

https://www.art-it.asia/en/u/admin_ed_feature_e/vwRVM6mT4GuLfkQa0gKc/

<https://medium.com/@risingskies2/project-2b-toyo-ito-sendai-mediatheque-d25214285743>

<https://kmckitrick.wordpress.com/sendai-mediatheque-toyo-ito-kevin-mckitrick/>

<https://www.smt.jp/>

<https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals>

<https://www.architectural-review.com/buildings/thermal-baths-in-vals-switzerland-by-peter-zumthor>

<https://www.re-thinkingthefuture.com/case-studies/a2530-therme-vals-spa-in-switzerland-by-peter-zumthor/>

https://crismanpetrus.us/ewExternalFiles/Crisman_2008_The%20Magic%20of%20the%20Real_ACSA.pdf

https://en.wikipedia.org/wiki/Memorial_to_the_Murdered_Jews_of_Europ

<https://archjourney.org/projects/memorial-to-the-murdered-jews-of-europe/>

<https://eisenmanarchitects.com/Berlin-Memorial-to-the-Murdered-Jews-of-Europe-2005>

<https://www.archdaily.com/938511/peter-eisenman-designing-berlins-holocaust-memorial>

<https://www.re-thinkingthefuture.com/rff-fresh-perspectives/a1337-spatial-perception-in-architecture/#19051f8e1feb170fb28e74935bef0368b11638b6#135865>

<https://www.doublestonesteel.com/blog/architecture/an-examination-of-the-design-theory-behind-seattle-central-library-by-oma/>

<https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn>

<https://www.dezeen.com/2012/10/24/superkilen-park-by-big-topotek1-and-superflex/>

<https://theniftyforager.wordpress.com/2015/05/03/superkilen-urban-park-did-it-really-achieve-what-it-was-aiming-for/>

<https://www.theurbanist.org/2023/04/13/copenhagens-superkilen-a-model-for-culturally-diverse-public-spaces/>

<https://www.commonlab.info/tale-of-x-cities---resources.html>

<https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>

<https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>

<https://divisare.com/projects/99541-herzog-de-meuron-duccio-malagamba-edificio-forum>

<https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/>

<https://www.archilovers.com/projects/94289/auditorium-forum.html>

<https://www.archdaily.com/879651/herzog-and-de-meurons-forum-building-nil-a-photographers-perspective>

<https://www.scheidegger-spiess.ch/en/product/peter-zumthor-therme-vals/623>

“Περιέργεια” Wikipedia <https://www.wikipedia.org/>.

“Περιέργεια: ένα μέσο για την γνωριμία με την ετερότητα.” Συνηχήσεις <https://synixiseis.gr/>.

1. προσωπικό αρχείο
2. << <<
3. << <<
4. << <<
5. << <<
6. << <<
7. <https://scifi.stackexchange.com/questions/169892/is-the-world-destroyed-in-brazil>
8. <https://www.imdb.com/title/tt0088846/mediaviewer/rm1963222529/>
9. προσωπικό αρχείο
10. <https://es.pinterest.com/pin/779193173002797921/>
11. <https://www.tschumi.com/projects/3>
12. <https://www.architectural-review.com/essays/exhibitions/after-the-event-bernard-tschumi-retrospective-at-the-pompidou-centre>
13. https://www.researchgate.net/figure/Exploded-folie-Bernard-Tschumi-Architects-authorized-for-publication_fig2_370115777
14. προσωπικό αρχείο
15. <https://www.archigram.net/projects?view=article&id=135&catid=8>
16. <https://www.dezeen.com/2020/05/13/archigram-instant-city-peter-cook-video-interview-vid/>
17. <https://www.archigram.net/projects?view=article&id=135&catid=8>
18. <https://www.archigram.net/projects?view=article&id=135&catid=8>
19. <https://rndrd.com/?y=1&s=196&a=193&p=426>
20. προσωπικό αρχείο
21. <https://gr.pinterest.com/pin/463378249140144261/>
22. https://fr.wikiarquitectura.com/mediateca_16-2/
23. <https://www.slideshare.net/slideshow/detailed-2001-01-fachadas-revista-de-arquitectura-y-detalles-constructivos-arquitectura-co-presentacion/601628#7>
24. https://www.archdaily.com/118627/ad-classics-sendai-mediatheque-toyo-ito?ad_medium=gallery
25. https://www.archdaily.com/118627/ad-classics-sendai-mediatheque-toyo-ito?ad_medium=gallery
26. <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/gallery/2023/01/09/an-externalised-brain-toyo-ito-and-the-sendai-mediatheque.html>
27. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1615>
28. <https://jonathanrosenbaum.net/2024/10/playtime-2/>
29. προσωπικό αρχείο

30. https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/5fc1417463c017dd63000eab-the-therme-vals-photo?next_project=no
31. https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/5fc1417463c017dd63000eab-the-therme-vals-photo?next_project=no
32. https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/5fc1417463c017dd63000eab-the-therme-vals-photo?next_project=no
33. https://crismanpetrus.us/ewExternalFiles/Crisman_2008_The%20Magic%20of%20the%20Real_ACSA.pdf
34. <https://www.park-books.com/en/product/peter-zumthor-therme-vals/623>
35. <https://www.park-books.com/en/product/peter-zumthor-therme-vals/623>
36. <https://www.park-books.com/en/product/peter-zumthor-therme-vals/623>
37. προσωπικό αρχείο
38. <https://www.nbcnews.com/id/wbna6718714>
39. <https://archjourney.org/projects/memorial-to-the-murdered-jews-of-europe/>
40. https://en.wikipedia.org/wiki/Memorial_to_the_Murdered_Jews_of_Europe
41. <https://eisenmanarchitects.com/Berlin-Memorial-to-the-Murdered-Jews-of-Europe-2005>
42. <https://eisenmanarchitects.com/Berlin-Memorial-to-the-Murdered-Jews-of-Europe-2005>
43. προσωπικό αρχείο
44. <https://www.doublestonesteel.com/blog/architecture/an-examination-of-the-design-theory-behind-seattle-central-library-by-oma/>
45. <https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn/5721968ee58ece408a000005-seattle-central-library-oma-lmn-photo>
46. <https://parametric-architecture.com/exploring-6-iconic-works-of-rem-koolhaas/>
47. <https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn/572190fde58ece9438000002-seattle-central-library-oma-lmn-diagram-platforms-1>
48. <https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn/57219884e58eced1af000001-seattle-central-library-oma-lmn-photo>
49. <https://www.archdaily.com/11651/seattle-central-library-oma-lmn/5721879ae58ece229200000e-seattle-central-library-oma-lmn-diagram-book-spiral>
50. [- \[victorian-fever-dream-with-emma-stone-and-willem-dafoe/\]\(https://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/5fc1417463c017dd63000eab-the-therme-vals-photo?next_project=no\)
 51. προσωπικό αρχείο
 52. <https://theniftyforager.wordpress.com/2015/05/03/superkilen-urban-park-did-it-really-achieve-what-it-was-aiming-for/>
 53. <https://www.dezeen.com/2012/10/24/superkilen-park-by-big-topotek1-and-superflex/>
 54. <https://www.dezeen.com/2012/10/24/superkilen-park-by-big-topotek1-and-superflex/>
 55. <https://www.dezeen.com/2012/10/24/superkilen-park-by-big-topotek1-and-superflex/>
 56. <https://www.dezeen.com/2012/10/24/superkilen-park-by-big-topotek1-and-superflex/>
 57. <https://www.dezeen.com/2012/10/24/superkilen-park-by-big-topotek1-and-superflex/>
 58. προσωπικό αρχείο
 59. <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>
 60. <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>
 61. <https://gr.pinterest.com/pin/294845106866457314/>
 62. <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>
 63. <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>
 64. <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>
 65. <https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>
 66. <https://gr.pinterest.com/pin/176625616618234593/>
 67. <https://www.architekturaibiznes.pl/en/museum-berlin-libeskind,37176.html#lg=1&slide=5>
 68. προσωπικό αρχείο
 69. <https://www.archdaily.com/879651/herzog-and-de-meurons-forum-building-nil-a-photographers-perspective/59ba4b1fb22e38f347000108-herzog-and-de-meurons-forum-building-nil-a-photographers-perspective-photo>
 70. <https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/lightbox/35858/>
 71. <https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/lightbox/35857/>
 72. <https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/lightbox/19743/>
 73. <https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/lightbox/19744/>
 74. <https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/lightbox/35859/>
 75. <https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/lightbox/35864/>
 76. <https://www.herzogdemeuron.com/projects/190-forum-2004-building-and-plaza/lightbox/19721/>](https://adultbeverage.net/2024/08/28/poor-things-a-

</div>
<div data-bbox=)

