

ΒΙΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

Ευάγγελος Ράπτης - Πέτρος Νασιάκος

Επιβλέπων καθηγητής:
Αντρέας Νικολοβγένης

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα ερευνητική εργασία εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο ο αρχιτεκτονικός και αστικός χώρος επηρεάζει την ανθρώπινη συμπεριφορά, την αντίληψη και την εμπειρία. Η έννοια της «βίας» προσεγγίζεται όχι ως σωματική επιβολή, αλλά ως ένας έμμεσος μηχανισμός μέσω του οποίου ο χώρος κατευθύνει τον χρήστη, περιορίζει τις δυνατότητες δράσης του και διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται το περιβάλλον του. Η αρχιτεκτονική, επομένως, δεν αντιμετωπίζεται ως ουδέτερο υπόβαθρο, αλλά ως ενεργός παράγοντας που οργανώνει κινήσεις, συμπεριφορές και ερμηνείες.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας αναλύεται η «βία της κίνησης» μέσα από το έργο του Bernard Tschumi, όπου η αρχιτεκτονική συνδέεται με το γεγονός, τη δράση και τη σύγκρουση ανάμεσα στον χώρο και το σώμα. Μέσα από παραδείγματα όπως τα Manhattan Transcripts και το Parc de la Villette, διερευνάται πώς ο σχεδιασμός μπορεί να αποσταθεροποιεί τη συνηθισμένη εμπειρία του χώρου.

Στη συνέχεια, εξετάζεται η συμβολή του Robert Venturi, ο οποίος αναδεικνύει τη δύναμη της εικόνας, των συμβόλων και της πρόσοψης στη διαμόρφωση της αρχιτεκτονικής εμπειρίας. Μέσα από το Learning from Las Vegas και το έργο του Vanna Venturi House, αναλύεται πώς ο χώρος μπορεί να αποκρύπτει, να παραπλανά ή να κατασκευάζει νοήματα, επιβάλλοντας συγκεκριμένους τρόπους ανάγνωσης.

Τέλος, η εργασία στρέφεται στη σύγχρονη μητρόπολη, μέσα από τη σκέψη του Rem Koolhaas, παρουσιάζοντας έννοιες όπως η Generic City και το junkspace, σε σύνδεση με το non-place του Marc Augé. Οι χώροι αυτοί περιγράφονται ως περιβάλλοντα χωρίς σταθερή ταυτότητα, που δεν ενθαρρύνουν τη σχέση ή τη μνήμη, αλλά οργανώνονται γύρω από τη ροή, την κατανάλωση και τον έλεγχο. Το αεροδρόμιο προσεγγίζεται ως χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της συνθήκης, όπου ο χρήστης μετατρέπεται σε παθητικό, διαχειριζόμενο σώμα μέσα σε ένα πλήρως προγραμματισμένο και ουδέτερο περιβάλλον.

Ευχαριστούμε τον επιβλέπων καθηγητή μας, κύριο Αντρέα Νικολοβγένη, για την καθοδήγησή του κατά τη διάρκεια εκπόνησης της παρούσας ερευνητικής εργασίας.

ABSTRACT

This research paper examines how architectural and urban space affects human behavior, perception, and experience. The concept of “violence” is approached not as physical coercion, but as an indirect mechanism through which space guides the user, limits their possibilities for action, and shapes the way they perceive their environment. Architecture is therefore not treated as a neutral backdrop, but as an active factor that organizes movements, behaviors, and interpretations.

In the first part of the study, the “violence of movement” is analyzed through the work of Bernard Tschumi, where architecture is connected to events, actions, and the tension between space and the body. Examples such as The Manhattan Transcripts and Parc de la Villette illustrate how design can destabilize the ordinary experience of space.

Next, the contribution of Robert Venturi is examined, highlighting the power of images, symbols, and façades in shaping architectural experience. Through Learning from Las Vegas and the Vanna Venturi House, the study explores how space can conceal, mislead, or construct meanings, imposing specific ways of interpretation.

Finally, the study turns to the contemporary metropolis through the ideas of Rem Koolhaas, presenting concepts such as the Generic City and junkspace, in connection with Marc Augé’s non-place. These spaces are described as environments without a fixed identity, which do not encourage relationship or memory, but are organized around flow, consumption, and control. The airport is approached as a characteristic example of this condition, where the user becomes a passive, managed body within a fully programmed and neutral environment.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
A. ΒΙΑ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ	
A.1 ΒΙΑ ΤΗΣ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ	8
A.2 Ο BERNARD TSCHUMI ΚΑΙ Η ΚΡΙΤΙΚΗ ΤΟΥ ΣΤΟΝ ΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟ	11
A.3 THE MANHATTAN TRANSCRIPTS	13
A.4 PARC DE LA VILETTE	16
B. Η ΒΙΑ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΑΘΕΡΟΠΟΙΗΣΗΣ	
B.1 ΟΤΑΝ Ο ΧΩΡΟΣ ΔΕΝ ΛΕΕΙ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ	20
B.2 VANNA VENTURI HOUSE	22
B.3 LEARNING FROM LAS VEGAS	25
Γ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΒΙΑ	
Γ.1 ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΟΛΗ ΣΤΟ GENERIC CITY	30
Γ.2 ΠΟΛΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΙΧΝΗ	32
Γ.3 ΤΟ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟ ΩΣ ΣΥΜΒΟΛΟ ΧΩΡΙΚΗΣ ΒΙΑΣ	34
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	36
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	40

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ερευνητική εργασία εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός μπορεί να παράγει, να ενσωματώνει ή να διαχειρίζεται μορφές βίας στον χώρο. Η έννοια της βίας δεν προσεγγίζεται μόνο ως φυσικός ή ορατός περιορισμός, αλλά ως ένα σύνολο σχεδιαστικών εργαλείων που ρυθμίζουν την κίνηση, επηρεάζουν την πρόσληψη και καθορίζουν το πλαίσιο της χωρικής εμπειρίας. Στο πλαίσιο αυτό, η βία αντιμετωπίζεται ως εργαλείο, είτε καταστολής, είτε ενεργοποίησης, το οποίο επηρεάζει το πώς ο χρήστης σχετίζεται με τον χώρο.

Η μελέτη αναπτύσσεται σε τρεις θεματικούς άξονες, πρώτον, τη βία της κίνησης, η οποία προκύπτει μέσα από συστήματα οργάνωσης και κατεύθυνσης της κυκλοφορίας, δεύτερον, τη βία της αποσταθεροποίησης, η οποία εκδηλώνεται μέσω της σύγκρουσης μορφής και αποσταθεροποίησης και τρίτων, τη βία της απορρόφησης, που αφορά στην αποδυνάμωση της εμπειρίας του χώρου σε περιβάλλοντα υπερσχεδιασμένα, με υπερφόρτωση των αισθήσεων, που αποδυναμώνουν την εμπειρία του χώρου.

Η ανάλυση βασίζεται σε παραδείγματα έργων και θεωρητικών προσεγγίσεων που αναδεικνύουν διαφορετικές μορφές χωρικής βίας. Εξετάζονται, μεταξύ άλλων, το « Parc de la Villette» και τα « Manhattan Transcripts» του Bernard Tschumi, το Vanna Venturi House και το « Learning from Las Vegas» των Robert Venturi και Scott Brown, καθώς και το « Junkspace» από τον Rem Koolhaas. Το υλικό αυτό συγκεντρώθηκε μέσα από μελέτη βασικών βιβλίων και άρθρων που ασχολούνται με τη σχέση της αρχιτεκτονικής με τη βία και την εμπειρία του χώρου.

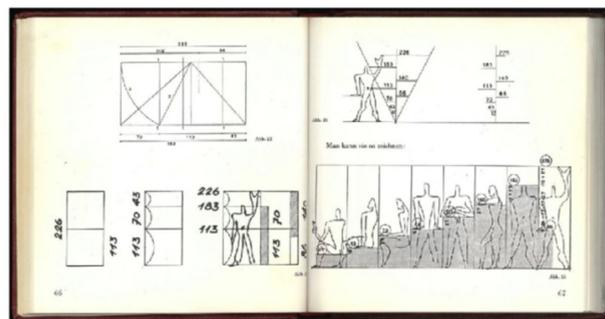
Κεντρική θέση της εργασίας αποτελεί η αντίληψη της αρχιτεκτονικής ως λεξιλογίου: ένα σύστημα εννοιών, σχέσεων και εργαλείων μέσω των οποίων σχεδιάζεται όχι απλώς χώρος, αλλά εμπειρία. Σε αυτό το πλαίσιο, η βία δεν ορίζεται μόνο από την ένταση της επιβολής, αλλά από την ύπαρξη ή απουσία νοήματος. Η μελέτη επιδιώκει να αναδείξει τον τρόπο με τον οποίο η βία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παραγωγικό εργαλείο σύνθεσης και να δείξει πώς οι έννοιες της βίας, μέσα από αυτούς τους αρχιτέκτονες, γίνονται αισθητές στην καθημερινή εμπειρία του ανθρώπου.

A. ΒΙΑ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ

A.1 ΒΙΑ ΤΗΣ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ

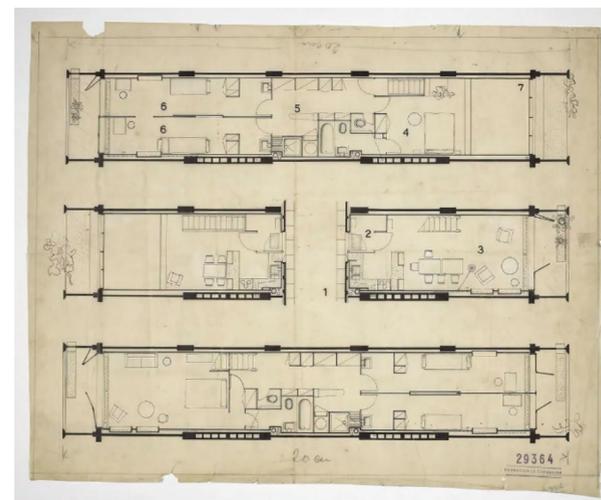
Ο μοντερνισμός εμφανίστηκε με σκοπό να φέρει τάξη, λογική και πρόοδο στον σχεδιασμό των κτιρίων και των πόλεων. Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτής της φιλοσοφίας είναι η αρχιτεκτονική του Le Corbusier. Για εκείνον, το κτίριο δεν ήταν πια ένας ζωντανός οργανισμός που εξελίσσεται μέσα στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων, αλλά ένα εργαλείο. Σύμφωνα με αυτόν, «une maison est une machine-à-habiter» (a house is a machine for living in) δηλαδή η κατοικία μετατρέπεται σε μια μηχανή για κατοίκηση. (Le Corbusier, 1986, σελ. 95–96)

Αυτός ο όρος δείχνει μια πολύ συγκεκριμένη στάση ότι όλα πρέπει να λειτουργούν με ακρίβεια και αποτελεσματικότητα. (Forty, 2000, σελ. 16) Στον σχεδιασμό αυτόν, τίποτα δεν αφήνεται στην τύχη. Ο χώρος, οι χρήσεις, οι κινήσεις, ακόμα και η εμπειρία του ατόμου μέσα στο κτίριο, είναι προγραμματισμένα. Ο χρήστης δεν καλείται να ερμηνεύσει τον χώρο ούτε να τον διαμορφώσει σύμφωνα με τις ανάγκες του, καλείται απλώς να τον ακολουθήσει. Η αρχιτεκτονική γίνεται ένα σύστημα ελέγχου, όπου η ελευθερία και η αυθόρμητη δράση περιορίζονται. (Forty, 2000, σελ. 18) (Venturi, 1966, σελ. 67–6)

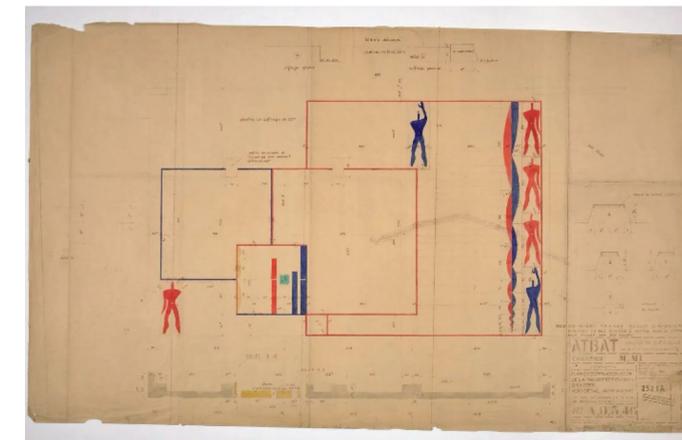


Le Corbusier, Modulor, 1956. Image: Le Corbusier (1985: 66–67)

Ένα γνωστό παράδειγμα αυτής της σκέψης είναι το «Unité d’Habitation» στη Μασσαλία. Εκεί, ο Le Corbusier σχεδιάζει ένα τεράστιο συγκρότημα κατοικιών σαν ένα σύστημα, κάθε διαμέρισμα, διάδρομος, κοινόχρηστος χώρος και κατάστημα είναι τοποθετημένα με βάση μια αυστηρή λογική. Ο χώρος δεν προσαρμόζεται στον χρήστη, ο χρήστης προσαρμόζεται στον χώρο. Η εμπειρία της κατοίκησης χάνει τη ρευστότητά της και περιορίζεται σε έτοιμες λειτουργίες. (Le Corbusier, 1986, σελ. 154–157)



Housing Unit Study drawings of a level plan with interior layout Plan FLC 29364



Formwork plan of the east façade wall and entrance hall, with Modulor silhouettes, dimensions, notes, indications, Atbat stamp Plan FLC 25217

Αυτό το είδος σχεδιασμού παρουσιάζεται συχνά ως κάτι θετικό: προσφέρει οργάνωση, καθαρότητα και αποδοτικότητα. Όμως, στην πραγματικότητα, κρύβει μια μορφή βίας. Όταν ένας χώρος δεν αφήνει περιθώριο επιλογής, όταν δεν μπορεί να ερμηνευτεί ή να αλλάξει από τον χρήστη, τότε μετατρέπεται σε μηχανισμός ελέγχου. Δεν χρειάζεται να εμποδίζει για να περιορίζει, αρκεί να στερεί τη δυνατότητα να ζήσεις τον χώρο με δικό σου τρόπο. (Forty, 2000, σελ. 19) (Venturi, 1966, σελ. 101)

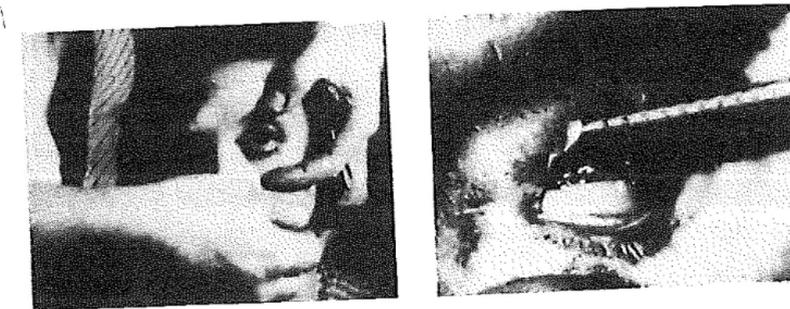
Ο μοντερνισμός οργανώνει τον χώρο με βάση τη λογική, τη δομή και την αποτελεσματικότητα. Ωστόσο, αυτή η προσέγγιση δεν αφήνει πολλά περιθώρια για προσωπική έκφραση ή απρόβλεπτη χρήση. Η εμπειρία του χρήστη καθορίζεται εκ των προτέρων, όχι μέσα από την ελευθερία του χώρου, αλλά μέσω των ορίων που του θέτει η αρχιτεκτονική. Πρόκειται για έναν σχεδιασμό που δεν συγκρούεται ευθέως με τον χρήστη, αλλά τον τοποθετεί μέσα σε ένα προκαθορισμένο πλαίσιο, και ακριβώς εκεί αρχίζουν να γεννιούνται οι πρώτες αμφισβητήσεις. (Forty, 2000, σελ. 20) (Koolhaas, 2001, σελ. 409–410)

A.2 Ο BERNARD TSCHUMI ΚΑΙ Η ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΤΟΝ ΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟ

Ο Bernard Tschumi, ένας γαλλοελβετός αρχιτέκτονας και θεωρητικός της αρχιτεκτονικής, εμφανίζεται σε μία εποχή όπου ακόμα επικρατεί ο μοντερνισμός και εξακολουθεί να βλέπει τον χώρο ως κάτι λειτουργικά οργανωμένο. Ο ίδιος, μέσα από τη σκέψη του, επιδιώκει όχι απλώς να αποστασιοποιηθεί από αυτήν τη λογική, αλλά να συγκρουστεί ανοιχτά μαζί της. Στο «Architecture and Disjunction», προτείνει μια νέα προσέγγιση στον χώρο και τη χρήση του. Πιο συγκεκριμένα μιλάει για το πως η αρχιτεκτονική δεν είναι ένα εργαλείο για να εξυπηρετεί προκαθορισμένες ανάγκες, αλλά ένας τρόπος για να δημιουργούνται εντάσεις, να γεννιούνται γεγονότα και να αμφισβητούνται οι σταθερές, σαν μια σύγχρονη «Un Chien Andalou», αρνείται να δώσει νόημα και αναγκάζει τον θεατή να μείνει με τη σύγχυση, την ενόχληση και τα δικά του συμπεράσματα. (Tschumi, 1996, σελ. 122– 125).



Doppelgeschossiger Wohnraum in der Unité d'Habitation in Marseille, Le Corbusier, 1954



Luis Bunuel and Salvador Dali, Un Chien Andalou, 1928.

Το βιβλίο «Architecture and Disjunction» είναι ένα από τα πιο γνωστά θεωρητικά έργα του αρχιτέκτονα Bernard Tschumi, δημοσιευμένο το 1994. Πρόκειται για μια συλλογή κειμένων που γράφτηκαν κυρίως τη δεκαετία του 1980 και εξετάζουν πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να απελευθερωθεί από παραδοσιακές ιδέες τάξης, μορφής και λειτουργίας. Μέσα, ο Bernard Tschumi προτείνει να δούμε την αρχιτεκτονική όχι ως μορφή, αλλά ως γεγονός. Δηλαδή, να μη μελετώνται απλώς τα αντικείμενα και οι γεωμετρίες, αλλά το τι συμβαίνει μέσα στον χώρο, τις συναντήσεις, τις εντάσεις, τις κινήσεις. Με αυτόν τον τρόπο, ο χώρος γίνεται πιο δυναμικός. Δεν είναι στατικός, ούτε ουδέτερος. Γίνεται το πεδίο όπου συμβαίνουν πράγματα. Και αυτά τα πράγματα δεν είναι σχεδιασμένα από πριν, αλλά είναι ανοιχτά σε ερμηνείες και εκδοχές. Έτσι, η αρχιτεκτονική αποκτά έναν χαρακτήρα που βρίσκεται κοντά στο θεατρικό γεγονός, έχει σκηνικό, αλλά δεν έχει υποχρεωτικά σενάριο. (Tschumi, 1996, σελ. 135–137)

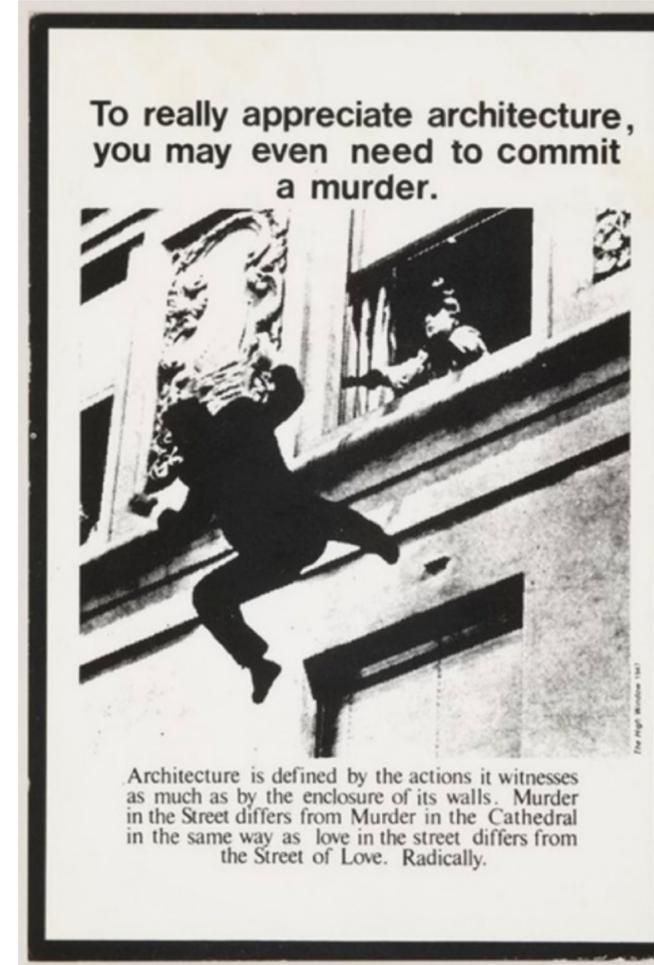
A.3 THE MANHATTAN TRANSCRIPTS

Ο Bernard Tschumi ορίζει την αρχιτεκτονική ως την διάδραση μεταξύ τριών στοιχείων: χώρος, γεγονός και κίνηση. Αυτά τα στοιχεία, όμως, δεν θεωρεί πως πρέπει να συμβαδίζουν υποχρεωτικά. Το αντίθετο, υποστηρίζει πως η αρχιτεκτονική προκύπτει ακριβώς όταν αυτά τα τρία έρχονται σε ρήξη μεταξύ τους. Για παράδειγμα, ένας χώρος δεν χρειάζεται να δηλώνει με σαφήνεια τι πρόκειται να συμβεί μέσα του. Ο χρήστης δεν πρέπει να ακολουθεί μια «σωστή» διαδρομή ή να βιώνει ένα συγκεκριμένο γεγονός. Η λειτουργία δεν πρέπει να είναι προφανής. Αυτή η λογική αντιστρέφει εντελώς την αντίληψη του μοντερνισμού, που ήθελε κάθε μορφή να προκύπτει απευθείας από τη χρήση της. (Tschumi, 1996, σελ. 126–128)

Αν και δεν μιλά ξεκάθαρα για «βία» με την κυριολεκτική έννοια, ο Bernard Tschumi εντοπίζει μια μορφή καταναγκασμού στον παραδοσιακό τρόπο σχεδιασμού: όταν ο χρήστης υποχρεώνεται να κινηθεί, να ζήσει και να βιώσει με έναν συγκεκριμένο τρόπο, χωρίς ελευθερία επιλογών, το βρίσκει περιοριστικό. Η μεγαλύτερη καταπίεση στην αρχιτεκτονική δεν είναι η στέρηση του χώρου, αλλά η στέρηση της επιλογής. Ο χώρος που έχει οριστεί για να χρησιμοποιείται μόνο με έναν τρόπο αφαιρεί από τον χρήστη τη δυνατότητα να διαμορφώσει τη δική του εμπειρία. (Tschumi, 1996, σελ. 132)

Ο Bernard Tschumi ασκεί κριτική και στον ίδιο τον αρχιτέκτονα. Στον μοντερνισμό, ο αρχιτέκτονας παρουσιάζεται ως αυτός που οργανώνει τον χώρο για να εξυπηρετεί χρήσεις. Σύμφωνα με τις θέσεις του Bernard Tschumi, αυτός ο ρόλος μετασηματίζεται. Ο αρχιτέκτονας δεν πρέπει να καθορίζει τι θα γίνει, αλλά να δημιουργεί δυνατότητες. Ο σχεδιασμός, σύμφωνα με τον ίδιο, δεν είναι μέσο επίλυσης προβλημάτων αλλά εργαλείο παραγωγής εντάσεων και εμπειριών. Η αρχιτεκτονική, με αυτήν την έννοια, δεν λύνει αλλά θέτει ερωτήματα. Και αυτό είναι κάτι ριζικά διαφορετικό από τον ορθολογισμό του μοντερνισμού. (Tschumi, 1996, σελ. 139–141)

Αν ο μοντερνισμός τοποθετούσε την εξουσία στον αρχιτέκτονα και στον σχεδιασμό, ο Bernard Tschumi επιδιώκει να την επιστρέψει στον χρήστη. Ο χώρος που σχεδιάζει δεν υπαγορεύει, αλλά επιτρέπει. Αντί να προβλέπει κινήσεις και εμπειρίες, δίνει χώρο στον αυθορμητισμό, στο απρόβλεπτο και στην ερμηνεία. Η αποδέσμευση του χώρου από τη λειτουργία οδηγεί στην αποδέσμευση και του ίδιου του ατόμου από τους κανόνες του σχεδιασμού. (Tschumi, 1996, σελ. 142–144)



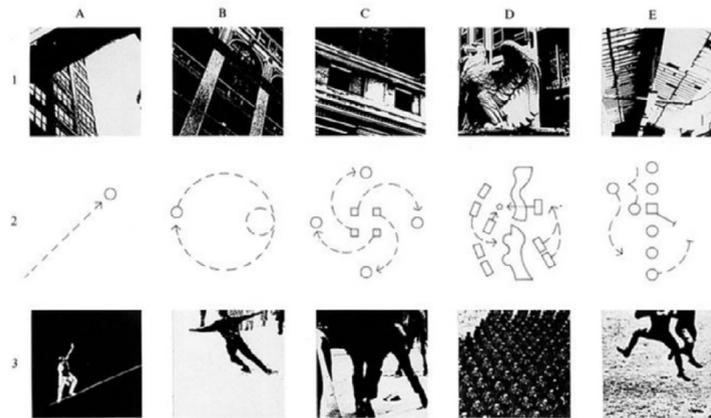
Advertisements for Architecture 1976–1977

“To really appreciate architecture, you may even need to commit a murder.” (Tschumi, 1996, σελ. 100) η φράση αυτή προέρχεται από το “Advertisements for Architecture” του Bernard Tschumi, μια σειρά από συνθέσεις, στο μέγεθος καρτ-ποστάλ, με συνδυασμό από λέξεις και εικόνες, βασισμένες στην ιδέα ότι οι περισσότεροι από εμάς βιώνουμε την αρχιτεκτονική μέσα από φωτογραφίες, σχέδια και λέξεις σε βιβλία, δηλαδή μέσα από τη φαντασία μας και όχι μέσα από την εμπειρία στον χώρο. Με αυτή τη φράση, ο Bernard Tschumi επισημαίνει ότι η αρχιτεκτονική δεν μπορεί να αποτιμηθεί μόνο ως μορφή ή χρήση. Πρέπει να ιδωθεί μέσα από τις συγκρούσεις, τις ασυνέχειες και τα απροσδόκητα που γεννιούνται όταν ο χώρος, το γεγονός και το σώμα αλληλεπιδρούν. (Hartoonian, 2010, σελ. 40–41) Το «The Manhattan Transcripts» (1976–1981) είναι ένα έργο που λειτουργεί ως θεωρητικό εργαλείο για να αναστοχαστούμε τη φύση του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. (Tschumi, 1981, σελ. 7–8)

Το «Manhattan Transcripts» δείχνει ότι η αρχιτεκτονική δεν ορίζεται μόνο από τις μορφές των κτιρίων, αλλά και από τα γεγονότα που συμβαίνουν μέσα στον χώρο. Ο Tschumi οργανώνει τη δουλειά του σαν μια οπτική αφήγηση, συνδυάζοντας φωτογραφίες από πραγματικές σκηνές του Μανχάταν με κατόψεις, τομές και διαγράμματα κίνησης, ώστε η δράση και ο χώρος να διαβάζονται ταυτόχρονα. Το έργο αποτελείται από τέσσερις βασικές σκηνές. Η πρώτη ‘The Park’ απεικονίζει μια δολοφονία στο Central Park, δείχνοντας πως η δράση μετατρέπει τον χώρο σε δραματικό σκηνικό. Η δεύτερη ‘The Street’ (Border Crossing), παρουσιάζει την κίνηση και τις συναντήσεις ανθρώπων σε έναν δρόμο, υπογραμμίζοντας ότι ο δημόσιος χώρος καθορίζεται από τις αλληλεπιδράσεις των ανθρώπων.

Η Τρίτη 'The Tower' (The Fall), παρουσιάζει έναν πύργο όπου σπίτι, γραφείο, φυλακή, ξενοδοχείο και άσυλο μοιράζονται έναν κοινό παρονομαστή, τη θανατηφόρα πτώση ενός ενοίκου, αμφισβητώντας τη φύση των χώρων που τα στεγάζουν. Τέλος, η τέταρτη 'The Block' δείχνει πέντε διαφορετικά γεγονότα σε αυλές ενός τετραγώνου, αποδεικνύοντας πώς διαφορετικές δράσεις μπορούν να ενεργοποιούν τον ίδιο χώρο με ποικίλους τρόπους. Με αυτόν τον τρόπο, τα Manhattan Transcripts δείχνουν ότι η αρχιτεκτονική δεν προκύπτει μόνο από τη μορφή των κτιρίων, αλλά από την αλληλεπίδραση χώρου, κίνησης και γεγονότος, δείχνοντας την δυναμική διαδικασία και εμπειρία της αρχιτεκτονικής.

Το έργο συγκροτείται γύρω από ένα πλέγμα τριών επιπέδων: οπτικά γεγονότα (φωτογραφίες), χωρικές διατάξεις (σχέδια) και κινήσεις (διαγράμματα). (Tschumi, 1981, σελ. 8-9) Αυτά δεν συγχωνεύονται σε ένα συνεκτικό αφήγημα. Αντίθετα, διατηρούν την αυτονομία τους. Η πρόθεση του Bernard Tschumi δεν είναι να παράγει μία ενιαία εικόνα του χώρου, αλλά να επιτρέψει την πολλαπλότητα των ερμηνειών. Η μορφή δεν εξηγεί το γεγονός, ούτε η χρήση προκύπτει γραμμικά από τον σχεδιασμό. (Hartoonian, 2010, σελ. 39-40)



The Manhattan Transcripts: Space - Event - Movement "MT4 The Block"

Κεντρικό στοιχείο στο έργο είναι η ασυνέχεια (disjunction): η σκόπιμη αποσύνδεση μεταξύ μορφής, λειτουργίας και γεγονότος. Η αρχιτεκτονική δεν παρουσιάζεται ως σταθερό σύστημα που οργανώνει τη ζωή, αλλά ως πεδίο στο οποίο οι σχέσεις είναι ασταθείς. (Tschumi, 1981, σελ. 11) Οι κινήσεις των σωμάτων δεν ακολουθούν τη λογική της γεωμετρίας. Τα γεγονότα δεν αποτυπώνονται με ακρίβεια στα σχέδια. Αυτή η διάσταση καθιστά το έργο ριζικά διαφορετικό από τον λειτουργισμό της μοντέρνας αρχιτεκτονικής.

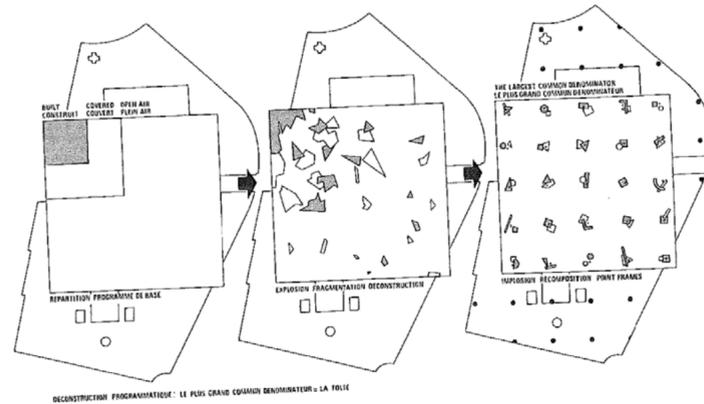
Αυτό που καθιστά τα «Manhattan Transcripts» ιδιαίτερα δεν είναι η αισθητική τους, αλλά η προσπάθεια να δημιουργηθεί ένας τρόπος σχεδιασμού που δεν βασίζεται σε μια υπάρχουσα γλώσσα. Ο Bernard Tschumi δεν σχεδιάζει για να εκφράσει μια λειτουργία ή ένα σενάριο, σχεδιάζει για να διαμορφώσει έναν ανοιχτό μηχανισμό συνδέσεων. (Hartoonian, 2010, σελ. 41-42) Τον ενδιαφέρει πώς ένας χώρος μπορεί να ερμηνευτεί διαφορετικά κάθε φορά από τον χρήστη. Αυτή η λογική αποσυνδέει τον σχεδιασμό από την επιβολή νοήματος και τον επαναπροσδιορίζει ως εργαλείο για παραγωγή εμπειριών που δεν προβλέπονται αλλά διαρκώς προκύπτουν.

Το έργο υπονοεί έναν χρήστη που δεν ακολουθεί συγκεκριμένες διαδρομές ή λειτουργίες, αλλά παρεμβαίνει ενεργά στη συγκρότηση του χώρου. (Tschumi, 1981, σελ. 9-10) Η έννοια του "προγράμματος" ως οδηγία χρήσης εγκαταλείπεται. Η εμπειρία δεν είναι προβλέψιμη. Ο χρήστης μετατρέπεται σε αναγνώστη και εν δυνάμει σχεδιαστή. Η αρχιτεκτονική ενεργοποιεί πιθανά σενάρια.

Το «Manhattan Transcripts» λειτουργεί ως σχόλιο πάνω στην κρίση των εργαλείων αναπαράστασης της αρχιτεκτονικής. Οι παραδοσιακές τομές, κατόψεις και αξονομετρικά σχέδια δεν επαρκούν για να αποδώσουν την πολυπλοκότητα της χωρικής εμπειρίας. Ο Bernard Tschumi προτείνει μια νέα «γλώσσα» σχεδιασμού, που δεν οργανώνει αλλά αποδομεί, που δεν διευκρινίζει αλλά επιτρέπει την ερμηνεία. (Hartoonian, 2010, σελ. 38-40) (Tschumi, 1981, σελ. 8) Πρόκειται για μια ουσιαστική παρέμβαση στον θεωρητικό λόγο της αρχιτεκτονικής, η οποία προετοιμάζει το έδαφος για πρακτικές σχεδιασμού πέρα από τον ορθολογισμό.

A.4 PARC DE LA VILLETTE

Το έργο Parc de la Villette (1983–1998) αποτελεί την πρώτη μεγάλη αρχιτεκτονική εφαρμογή των θεωρητικών απόψεων του Bernard Tschumi. Σε αντίθεση με τα Manhattan Transcripts, που είχαν καθαρά ερευνητικό χαρακτήρα, ο διαγωνισμός για τον σχεδιασμό του πάρκου στο βορειοανατολικό Παρίσι έδωσε την ευκαιρία να εφαρμοστούν αυτές οι ιδέες σε υλική αρχιτεκτονική κλίμακα (Tschumi, 1996, σελ. 122–125).

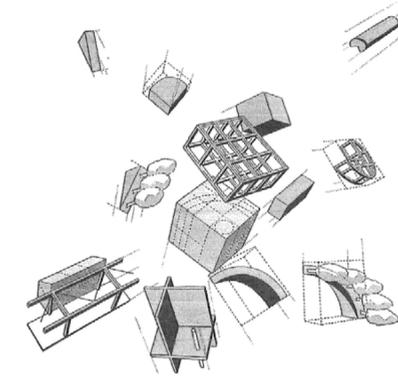


Bernard Tschumi, Parc de la Villette: Programmatic deconstruction:

the largest common denominator = the folie

Ο Bernard Tschumi σχεδιάζει το πάρκο όχι ως έναν παραδοσιακό χώρο αναψυχής με ιεραρχημένη οργάνωση, αλλά ως ένα πεδίο γεγονότων και εμπειριών. Ο χώρος δεν διαθέτει κέντρο, σαφή προορισμό ή προκαθορισμένη χρήση. Αντίθετα, λειτουργεί ως ανοικτό σύστημα, όπου οι δραστηριότητες ενεργοποιούνται από την παρουσία και τις επιλογές των επισκεπτών.

Η οργάνωση του πάρκου βασίζεται σε τρία αυτόνομα αλλά αλληλεπικαλυπτόμενα συστήματα: σημεία, γραμμές και επιφάνειες. Τα σημεία είναι τα 26 κόκκινα περίπτερα (folies), τοποθετημένα σε ένα αυστηρό grid με απόσταση 120 μέτρων μεταξύ τους. Δεν έχουν συγκεκριμένη χρήση ούτε λειτουργική αναγκαιότητα. Δεν λειτουργούν ως προορισμοί, αλλά ως χωρικά συμβάντα, δημιουργώντας έναν ρυθμό χωρίς, κατεύθυνση.



Parc de la Vilette, Exploded Folie 1984

Οι γραμμές είναι οι διαδρομές του περιπάτου. Ο κινηματογραφικός περίπατος, μια καμπύλη γραμμή, που διακόπτεται από τις ευθύγραμμες (2) πιο σύντομες κινήσεις - διαδρομές. Ο Bernard Tschumi περιγράφει αυτή την εμπειρία ως promenade cinématographique: μια κίνηση μέσα στον χώρο με απότομες αλλαγές ρυθμού, κατεύθυνσης και προσανατολισμού.

Οι επιφάνειες είναι ανοιχτά πεδία χωρίς σαφή προορισμό ή προγραμματισμένη χρήση. Λειτουργούν ως ουδέτερο υπόβαθρο, όπου μπορούν να συμβούν διαφορετικά γεγονότα. Το σύνολο αυτών των συστημάτων δεν καθοδηγεί τον επισκέπτη ούτε επιβάλλει μια ενιαία εμπειρία. Το grid είναι ορατό αλλά όχι επιτακτικό, και ο χώρος παραμένει εσκεμμένα αβέβαιος (Parc de la Villette – Issuu, σελ. 6–7).



Parc de la Vilette, point grids

Η βία στον σχεδιασμό του Parc de la Villette δεν εκφράζεται μέσω άμεσης επιβολής ή πειθαρχίας. Αντίθετα, προκύπτει μέσα από την άρνηση καθοδήγησης, την αποσπασματικότητα των συστημάτων και την απουσία σαφούς νοήματος. Ο επισκέπτης βρίσκεται σε ένα περιβάλλον χωρίς σταθερή λογική, όπου τα σημεία, οι γραμμές και οι επιφάνειες δεν συνεργάζονται για να παράγουν συνοχή, αλλά δημιουργούν χωρική ένταση και γνωσιακή αβεβαιότητα.

Σε συνέχεια της σκέψης που διατυπώνεται στο "Architecture and Disjunction", ο Bernard Tschumi δεν καταγγέλλει απλώς τη βία της επιβολής, αλλά επιχειρεί να την αντικαταστήσει με επιλογή (Tschumi, 1996, σελ. 130–131). Ο σχεδιασμός λειτουργεί ως φόντο και όχι ως σενάριο. Το πάρκο δεν προσφέρει σιγουριά, ούτε υποδεικνύει τι πρέπει να συμβεί. Μέσα σε αυτή την ελεγχόμενη απουσία καθοδήγησης, ο χρήστης καλείται να ενεργοποιήσει τον χώρο και να κατασκευάσει τη δική του εμπειρία. Πρόκειται για μια ήσυχη αλλά ουσιαστική απάντηση στη χωρική βία της καθοδήγησης (Parc de la Villette – Issuu, σελ. 8–9).

B. ΒΙΑ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΑΘΕΡΟΠΟΙΗΣΗΣ

B.1 ΟΤΑΝ Ο ΧΩΡΟΣ ΔΕΝ ΛΕΕΙ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ

Ο τρόπος που κατανοεί και βιώνει ένας άνθρωπος έναν χώρο δεν είναι κάτι φυσικό ή αυτονόητο, διαμορφώνεται από την ιστορία του χώρου, την πολιτιστική παράδοση, τις κοινωνικές συνθήκες, καθώς και από τις προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις που έχει συσσωρεύσει με το πέρασμα του χρόνου. Ο τρόπος με τον οποίο «διαβάζεται» ο χώρος προκύπτει μέσα από επαναλαμβανόμενα μοτίβα χωρικής εμπειρίας, από κοινές αρχιτεκτονικές πρακτικές και από τις πολιτισμικές μας προσδοκίες για τη μορφή, τη χρήση και την αίσθηση ενός δομημένου περιβάλλοντος. Η μορφή, η χρήση και τα νοήματα που κουβαλά ένας χώρος δημιουργούν έναν άτυπο αλλά πολύ ισχυρό «κώδικα», που βοηθά τους ανθρώπους να κατανοούν πώς να τον ερμηνεύσουν και πώς να κινηθούν μέσα σε αυτόν (Lynch, 1960, σελ. 2–4).

Αυτός ο κώδικας λειτουργεί ως γνωστικός μηχανισμός σταθερότητας και προβλεψιμότητας. Μέσα από στοιχεία όπως η όψη του κτιρίου, η είσοδος, η σήμανση, η υλικότητα ή ο τρόπος που φιλτράρεται το φως, ο χρήστης αντλεί πληροφορίες που του επιτρέπουν να προσανατολιστεί και να αποκτήσει αίσθηση ελέγχου. Η εμπειρία ενός χώρου διαμορφώνεται επίσης από τις αναμνήσεις, τις προηγούμενες εμπειρίες και το πολιτισμικό πλαίσιο, τα οποία καθιστούν τον χώρο πιο κατανοητό και οικείο, σε ψυχολογικό αλλά και κοινωνικό επίπεδο. (Norberg Schulz, 1980, σελ. 18–20, Pallasmaa, 2005, σελ. 40–41)

Στο έργο του «The Image of the City», ο Kevin Lynch (1960, σελ. 8–10) καθορίζει την έννοια της «αναγνωσιμότητας» (legibility ή visibility) ως την ικανότητα του χώρου να προσφέρει σαφή πληροφορία προσανατολισμού και κατανόησης. Σε αυτό το πλαίσιο, η αναγνωσιμότητα δεν είναι απλώς εργαλείο πλοήγησης, αλλά ουσιώδες στοιχείο της χωρικής εμπειρίας.

Η παραδοσιακή σύνδεση μορφής και λειτουργίας καταρρίπτεται. Ο Robert Venturi, στο «Complexity and Contradiction in Architecture» (1966, σελ. 23–25), απορρίπτει την καθαρότητα του μοντερνιστικού παραδείγματος και προτείνει μια αρχιτεκτονική που αποδέχεται την ασάφεια, τα πολλά νοήματα και την ειρωνεία.

Η αρχιτεκτονική βοηθά τους ανθρώπους να καταλαβαίνουν τον χώρο γύρω τους και να νιώθουν ασφαλείς, γιατί δείχνει πώς να κινούνται και τι να περιμένουν. Όταν ένα κτίριο υποδηλώνει καθαρά τη χρήση του, όταν η μορφή υποστηρίζει τη λειτουργία, ο χρήστης βιώνει τον χώρο ως οικείο και κατανοητό. Αντιθέτως, όταν αυτή η σχέση διαρρηγνύεται, η εμπειρία του χώρου γίνεται ασαφής, προκαλώντας αμηχανία ή ακόμα και αποσταθεροποίηση.

Ακριβώς αυτή τη συνθήκη ερευνά και ανατρέπει ο Robert Venturi με τη θεωρία του «Complexity and Contradiction in Architecture» (Venturi, 1966). Ο Robert Venturi στρέφεται ενάντια στην καθαρότητα και απλοποίηση της μοντέρνας αρχιτεκτονικής, προτείνοντας μια γλώσσα πιο κοντά στην πολυπλοκότητα της ίδιας της ζωής. Υιοθετεί τη φράση «Less is a bore» (Venturi, 1966, σ.17) ως άμεση αντιπαράθεση στο γνωστό δόγμα του Mies van der Rohe «Less is more», υπογραμμίζοντας πως η πολυπλοκότητα, η αμφισημία και η αντίφαση είναι απαραίτητα στοιχεία του χώρου. (Venturi, 1966)

Το βιβλίο “Complexity and Contradiction in Architecture” του Robert Venturi είναι ένα από τα πιο σημαντικά έργα του μεταμοντερνισμού και προτείνει ότι η αρχιτεκτονική δεν πρέπει να αποφεύγει την πολυπλοκότητα και την αντίφαση, αλλά να τις ενσωματώνει δημιουργικά. Ο Robert Venturi αμφισβητεί την καθαρότητα και τον αυστηρό λειτουργισμό του μοντερνισμού, υποστηρίζοντας ότι η αρχιτεκτονική που αγνοεί την πολυπλοκότητα γίνεται φτωχή και μονοδιάστατη. Στο βιβλίο αναλύει ιστορικά και σύγχρονα έργα για να δείξει πώς τα κτίρια μπορούν να προσφέρουν πολλαπλές αναγνώσεις και να ανταποκρίνονται σε διαφορετικούς χρήστες, κοινωνικά πλαίσια και λειτουργίες. Με άλλα λόγια, ο Robert Venturi προτείνει μια πιο πλούσια και «ανθρώπινη» προσέγγιση, όπου η μορφή, η λειτουργία και η κοινωνική σημασία συνυπάρχουν με αντιφατικό και πολυσύνθετο τρόπο. Ο χώρος δεν είναι απλώς ένα ουδέτερο μέρος για να κινούμαστε ή να υπάρχουμε, είναι ένα περιβάλλον όπου ο χρήστης έρχεται αντιμέτωπος με το άγνωστο και τα απρόβλεπτα στοιχεία του. (Venturi, 1966, σελ. 16–19)

Ο Robert Venturi επιδιώκει να αμφισβητήσει τους αυστηρούς κανόνες της αρχιτεκτονικής και να την απελευθερώσει από τη μονοσήμαντη αναγνωσιμότητα, καλώντας τον χρήστη σε μια ενεργή διαδικασία ερμηνείας. Όπως σημειώνει και ο Charles Jencks (1977), η μεταμοντέρνα αρχιτεκτονική καταρρίπτει την καθαρότητα, την απλότητα και την ευκολία κατανόησης που χαρακτήριζαν τον μοντερνισμό και αντικαθιστά τη βεβαιότητα με ειρωνεία και ασάφεια. Η αρχιτεκτονική, πλέον, δεν προσφέρει έτοιμες απαντήσεις αλλά προκαλεί ερωτήματα.

B.2 VANNA VENTURI HOUSE

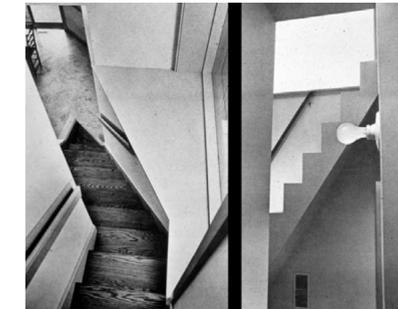
Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της προσέγγισης είναι το Vanna Venturi House (1964), ένα από τα πλέον εμβληματικά παραδείγματα της μεταμοντέρνας αρχιτεκτονικής, το οποίο αποτελεί υλοποιημένη εφαρμογή των θεωρητικών θέσεων του Robert Venturi, όπως αυτές εκτέθηκαν στο έργο του «Complexity and Contradiction in Architecture» .(Venturi, 1966)

Σε πρώτη ανάγνωση, η οικία μοιάζει να συμμορφώνεται με τον «ορθολογικό» κώδικα αναγνωσιμότητας. Μια σχεδόν συμμετρική πρόσοψη, μια κεντρικά τοποθετημένη είσοδος και μια απλοποιημένη, σχεδόν παραδοσιακή σιλουέτα παραπέμπουν στην αρχιτεκτονική της τάξης και της αναγνωρίσιμης λειτουργίας. Το κτίριο φαίνεται να υπόσχεται κατανόηση, σαφήνεια και σταθερότητα. Ωστόσο, η υπόσχεση αυτή υπονομεύεται αμέσως μόλις κανείς διαβεί το κατώφλι του σπιτιού.



Vanna Venturi House (1964), Robert Venturi. Published in Complexity and Contradiction in Architecture (MoMA, 1966).

Το εσωτερικό του Vanna Venturi House διακρίνεται από μια έντονη αντίθεση στους χώρους, η εσωτερική οργάνωση δεν ανταποκρίνεται στη γεωμετρική «λογική» της πρόσοψης. Αντιθέτως, αποκαλύπτει μια αρχιτεκτονική που είναι ταυτόχρονα οικεία και ξένη. Οι ασυμμετρίες, τα αδιέξοδα, η απότομη αλλαγή κατεύθυνσης στον κεντρικό άξονα κυκλοφορίας, η υπερμεγέθης καμινάδα, καθώς και η ασυνήθιστη εσωτερική ιεραρχία των χώρων, συνθέτουν ένα περιβάλλον που διαρκώς διαψεύδει τις αρχικές προσδοκίες του χρήστη .(Rebar Collective, 2010)



Complexity and Contradiction in Architecture (1966) – Robert Venturi.



Interior view, Vanna Venturi House (1964), Robert Venturi. Published in Complexity and Contradiction in Architecture (MoMA, 1966).

Η αρχιτεκτονική αυτή δεν είναι επιθετική, δεν τραυματίζει το σώμα κατά κυριολεξία, αλλά ανατρέπει τον τρόπο που ο άνθρωπος καταλαβαίνει και νιώθει τον χώρο. Ο Robert Venturi επιδιώκει συνειδητά την παραγωγή εντάσεων και αντιφάσεων, μέσα από τη σύγκρουση μεταξύ της μορφής και της λειτουργίας. Όπως ο ίδιος γράφει: "I like elements which are hybrid rather than 'pure,' compromising rather than 'clean,' distorted rather than 'straightforward'...", μετάφραση «Μου αρέσουν τα στοιχεία που είναι υβριδικά και όχι «καθαρά», συμβιβαστικά και όχι «αγνά», παραμορφωμένα και όχι «ευθύγραμμα»...» (Venturi, 1966, σελ. 16). Η προτίμηση για την ασάφεια και την πολυσημία δεν προκύπτει από μια επιφανειακή καλλιτεχνική διάθεση, αλλά από την ανάγκη μιας αρχιτεκτονικής που να αντανάκλα την πολυπλοκότητα της ζωής και να αποφεύγει τις υπεραπλουστευμένες αφηγήσεις του μοντερνισμού.

Σε αυτό το πλαίσιο, το Vanna Venturi House μπορεί να θεωρηθεί ως ένα είδος αρχιτεκτονικής ειρωνείας, προσποιείται ότι είναι «κανονικό», ενώ στην ουσία το υπονομεύει. Ο χρήστης καλείται να ερμηνεύσει, να αναθεωρήσει, να αποδεχθεί ότι αυτό που φαίνεται απλό είναι στην πραγματικότητα σύνθετο. Αυτή η εμπειρία προκαλεί μια ήπια, αλλά επίμονη γνωσιακή ένταση, διότι ο χώρος δεν “λέει την αλήθεια” με τον τρόπο που το υποκείμενο έχει μάθει να αναμένει.

Όπως επισημαίνει το Rebar Collective (2010), ένα στούντιο που συνδυάζει διαφορετικούς τομείς, όπως τέχνη, σχεδιασμό και αστικές παρεμβάσεις, και ασχολείται με την αναδιαμόρφωση και τη βελτίωση των δημόσιων χώρων μέσα από θεωρητικές και πρακτικές δράσεις, το σπίτι δεν είναι ένας «ουδέτερος» χώρος, αλλά ένας φορέας νοημάτων και αντιστάσεων, που καλεί τον χρήστη να αμφισβητήσει τα ίδια του τα αρχιτεκτονικά ένστικτα. Επομένως, η φαινομενικά ήσυχη και «συμβατική» πρόσοψη του Vanna Venturi House αποκρύπτει έναν χωρικό μηχανισμό αποσταθεροποίησης, που αμφισβητεί τις αρχές της αναγνωσιμότητας και την ψευδαίσθηση της λειτουργικής διαφάνειας.

Πρόκειται για έναν χώρο που, όπως και ο ίδιος ο Robert Venturi υποστηρίζει, δεν επιδιώκει την κατανόηση με όρους απλότητας, αλλά προσκαλεί στη συνύπαρξη της σύγχυσης με την οικειότητα, της αντίφασης με την ενότητα, του παραδόξου με την αρχιτεκτονική εμπειρία. (Venturi, 1966, σελ. 25)

B.3 LEARNING FROM LAS VEGAS

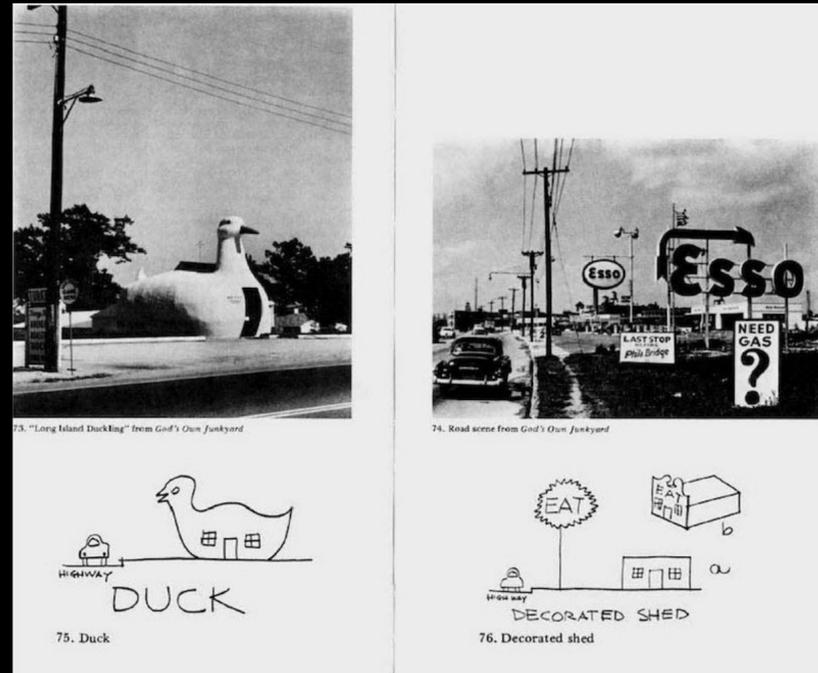
Το «Learning from Las Vegas» (1972) των Robert Venturi, Denise Scott Brown και Steven Izenour αποτελεί μια από τις πιο ριζοσπαστικές ανατροπές στη θεωρία της αρχιτεκτονικής κατά τον 20ό αιώνα. Αντί να αναζητήσουν την καθαρότητα της μορφής και την αφαίρεση της μοντέρνας αισθητικής, οι συγγραφείς στραφήκαν προς το λαϊκό και το εμπορικό, μελετώντας την πόλη του Las Vegas ως ένα σύστημα σημείων, συμβόλων και επιφανειών που μεταδίδουν νόημα όχι μέσω της χωρικής σύνθεσης, αλλά μέσω της εικόνας (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1972, σελ. 3– 11). Η αρχιτεκτονική δεν είναι πλέον απλώς δομή ή υλικός χώρος γίνεται μήνυμα, επιγραφή, σήμα. Η σημασία της μετατοπίζεται από το «είναι» στο «φαίνεσθαι».

Σε αυτό το περιβάλλον, η εμπειρία του χρήστη δεν βασίζεται στην πλοήγηση και την αντίληψη του χώρου ως φυσικής συνέχειας, αλλά στην επιρροή των φωτεινών πινακίδων νέον, των εντυπωσιακών όψεων, των διαφημιστικών συμβόλων και σκηνογραφικών εικόνων. Η πρόσοψη γίνεται ο κυρίαρχος φορέας νοήματος, υπερβαίνοντας το κτίριο ως χωρική δομή και λειτουργώντας ως το βασικό σημείο αλληλεπίδρασης με τον άνθρωπο (Brown, 2001). Με αυτή την έννοια, η αρχιτεκτονική λειτουργεί ως επιφάνεια προβολής και όχι ως βιωματικός χώρος, ένα σημειολογικό αντικείμενο που ελκύει, καθοδηγεί και επιβάλλει συγκεκριμένες αναγνώσεις.

Αυτό το φαινόμενο εξηγείται μέσω του διαχωρισμού ανάμεσα στο Duck και στο Decorated Shed. Το Duck είναι το κτίριο που εκφράζει το περιεχόμενο ή τη λειτουργία του μέσα από την ίδια τη μορφή του, ένα αρχιτεκτονικό γλυπτό. Αντίθετα, το Decorated Shed είναι ένα απλό κουτί, ένα χρηστικό κέλυφος, το οποίο αποκτά σημασία μόνο μέσω της εξωτερικής διακόσμησης ή των σημάνσεων που του «φοριούνται». Για τον Robert Venturi, το δεύτερο μοντέλο κυριαρχεί στη σύγχρονη πόλη και αντικατοπτρίζει ειλικρινέστερα την πραγματικότητα του καταναλωτικού πολιτισμού. (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1972, σελ. 87-90)

Παράλληλα, αυτή η κυριαρχία της εικόνας συνιστά μια μορφή αρχιτεκτονικής βίας. Η έννοια της βίας στην αρχιτεκτονική, όπως εξετάζεται στο πλαίσιο της θεωρίας της προγραμματικής βίας, δεν αναφέρεται αποκλειστικά στη φυσική επιβολή ή περιορισμό, αλλά στην επιβολή συγκεκριμένων νοηματικών πλαισίων που περιορίζουν την ελευθερία του χρήστη. Στο Las Vegas, ο επισκέπτης βομβαρδίζεται από έντονα φώτα, φωτεινές πινακίδες και εντυπωσιακές προσόψεις που επιβάλλουν συγκεκριμένες αναγνώσεις και ερμηνείες. (Goldberger, 2022, Declad, n.d.)

Η αναγνωσιμότητα του χώρου, αντί να λειτουργεί ως εργαλείο ελευθερίας και κατανόησης, μετατρέπεται σε εργαλείο χειραγώγησης, επιβάλλοντας στον χρήστη ένα συγκεκριμένο μονοδιάστατο τρόπο πρόσληψης του περιβάλλοντος (Rebar Collective, 2010). Αυτή η χειραγώγηση συνιστά μια σημειολογική βία, όπου το περιβάλλον ασκεί έλεγχο μέσω της κυριαρχίας της εικόνας, αποπροσανατολίζοντας και περιορίζοντας τη δυνατότητα πολλών ερμηνειών. Σε αυτό το πλαίσιο, η αρχιτεκτονική δεν αποτελεί απλώς χώρο βιωματικό ή κατασκευαστικό, αλλά και ένα εργαλείο κυριαρχίας και ελέγχου. (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1972, σελ. 11-18)



Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour, Learning from Las Vegas (1972).



Las Vegas street photo: Nicholas Knight.

Ο μηχανισμός αυτός συνδέεται με τις ψυχολογικές θεωρίες του Georg Simmel και του Walter Benjamin. Ο Simmel (1903) περιγράφει την κατάσταση του blasé, ως μια μορφή ψυχικής κόπωσης που προκύπτει από την υπερφόρτιση αισθητηριακών ερεθισμάτων στη μοντέρνα πόλη. Το Las Vegas, με τα φώτα του και τις εντυπωσιακές προσόψεις του, ενσαρκώνει ακριβώς αυτό το φαινόμενο, καθώς ο επισκέπτης αποπροσανατολίζεται και δεν βιώνει, αλλά παρακολουθεί. (Simmel, 1903)

Ο Walter Benjamin (1999) περιγράφει τη φιγούρα του flâneur, του περιπατητή που περιηγείται στην πόλη χωρίς συγκεκριμένο στόχο, ως μάρτυρα και ερμηνευτή του αστικού τοπίου. Στο Las Vegas, ο flâneur εξαφανίζεται, καθώς ο χώρος δεν αφήνει περιθώρια για ελεύθερη παρατήρηση ή περιπλάνηση. Όλα είναι σχεδιασμένα για κατανάλωση, με αποτέλεσμα ο χρήστης να γίνεται παθητικός θεατής. (Benjamin, 1999)

Ο Robert Venturi είχε ήδη πειραματιστεί με αυτές τις εντάσεις σε μικρότερη κλίμακα, στο Vanna Venturi House, όπου η όψη υπονοεί συμμετρία, τάξη και σταθερότητα, ενώ το εσωτερικό διαψεύδει αυτές τις προσδοκίες. Στη συνέχεια, καταγράφει και επεκτείνει την ίδια αρχή σε αστική κλίμακα στο Las Vegas. Η πόλη φαίνεται να προσφέρει εμπειρία, αλλά στην πραγματικότητα προσφέρει ένα σκηνοθετημένο πλαίσιο, όπου ο χρήστης αποσπάτε από έντονα ερεθίσματα, για να βρεθεί σε έναν χώρο που τελικά είναι κοινός, χωρίς ποιότητα και ουσία. (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1972, σελ. 10–11, 18).

Αυτό δημιουργεί μια εμπειρία διπλής σημασίας, εντυπωσιακή αλλά και απατηλή. Η βία της αναγνωσιμότητας επιβάλλει στον χρήστη έναν μονόδρομο τρόπο κατανόησης του χώρου, μετατρέποντας τον αρχιτεκτονικό λόγο σε εργαλείο κατανάλωσης. Ο χώρος, όπως επισημαίνει και η θεωρία της προγραμματικής βίας, δεν επιτρέπει αμφιβολίες η ελεύθερη εμπειρία μεταμορφώνεται σε επιφάνεια προβολής εμπορικών και ιδεολογικών επιδιώξεων. (Rebar Collective, 2010)

Η συμβολή του «Learning from Las Vegas» δεν είναι η ωραιοποίηση της μαζικής κουλτούρας, αλλά η κριτική καταγραφή της. Αναγνωρίζει ότι οι σύγχρονες πόλεις λειτουργούν μέσω εικόνων, αλλά ταυτόχρονα αποκαλύπτει τον τρόπο με τον οποίο αυτές οι εικόνες δομούν ψευδείς εμπειρίες, ελέγχουν τη συνείδηση και ασκούν εξουσία. Η αρχιτεκτονική παύει να είναι ουδέτερη, γίνεται ενεργός φορέας σημείων και εργαλείο ελέγχου. (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1972, Goldberger, 2022)

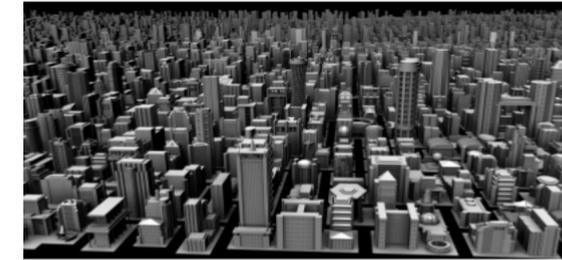
Γ. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΒΙΑ

Γ.1 ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΟΛΗ ΣΤΗ GENERIC CITY

Στο παρελθόν, οι πόλεις αποτελούσαν χώρους συγκρότησης συλλογικής ταυτότητας. Οι δρόμοι, οι πλατείες, οι δημόσιοι χώροι λειτουργούσαν ως σκηνές καθημερινής ζωής, όπου η κίνηση των σωμάτων συνυπήρχε με τη συνάντηση, τη στάση, την παρατήρηση. Το αστικό περιβάλλον αποτελούνταν από ιστορικά στοιχεία, συμβολισμούς και κοινωνικές σχέσεις. Ο κάτοικος δεν διέσχιζε απλώς την πόλη, την κατοικούσε. Η αρχιτεκτονική, πέρα από το να εξυπηρετεί λειτουργίες, ενίσχυε τη δημιουργία εμπειριών και μνήμης. (Lynch, 1960, σελ. 1–6) (Gehl, 2011, σελ. 11–13) Ο δημόσιος χώρος, όπως περιγράφεται στη σκέψη του Jan Gehl, δεν ήταν υπόβαθρο, ήταν ενεργό μέρος της κοινωνικής ζωής: σημείο παρατήρησης, συνύπαρξης, απλής καθημερινής παρουσίας. (Gehl, 2011, σελ. 11– 13)

Η παραδοσιακή πόλη βασιζόταν σε μία δομή διαφοροποίησης. Το κάθε στοιχείο, από τον δρόμο μέχρι την πρόσοψη, είχε συγκεκριμένη θέση και λειτουργία μέσα στο σύνολο. Η ιστορικότητα και η κοινωνικότητα συμβίωναν στη μορφή του χώρου. Αυτή η συνθήκη όμως αλλάζει ριζικά στο πλαίσιο της σύγχρονης μητρόπολης. Όπως αναλύεται στο κείμενό του Rem Koolhaas για τη «Generic City», η αστική εμπειρία τείνει να ομογενοποιείται και να αποσυνδέεται από την τοπικότητα. Η πόλη δεν είναι πια το αποτέλεσμα κοινωνικών διαδικασιών, αλλά προϊόν μιας συνεχούς επέκτασης. (Koolhaas, 1995, Generic City)

Η Γενική Πόλη χαρακτηρίζεται από την απουσία ιστορικής ταυτότητας και την δυνατότητα να ενσωματώνεται παντού. Δεν έχει κέντρο, δεν έχει όρια, δεν έχει αρχιτεκτονική συνέπεια. Τα πάντα μπορούν να κατασκευαστούν οπουδήποτε, με οποιονδήποτε τρόπο. Η μορφή δεν προκύπτει από την ανάγκη, αλλά από την ταχύτητα. Η πόλη γίνεται ένα πεδίο ροής, ανθρώπων, υπηρεσιών, κεφαλαίου. Δεν διαμορφώνεται για να κατοικηθεί, αλλά για να καταναλωθεί. Στο περιβάλλον αυτό, ο δημόσιος χώρος δεν εξαφανίζεται απλώς, μετατρέπεται σε εργαλείο κυκλοφορίας. Η πλατεία αντικαθίσταται από τον κόμβο, ο δρόμος από τον άξονα, η κοινότητα από το διάγραμμα. (Koolhaas, 1995, σελ. 1250,1254)



The Generic City, Rem Koolhaas (1994).

Η εμπειρία του κατοίκου μετατρέπεται σε εμπειρία χρήστη. Δεν συμμετέχει, αλλά εξυπηρετείται. Ο χώρος δεν προσφέρει αφορμές σχέσης, στάσης ή σύγκρουσης, προσφέρει δυνατότητες διέλευσης. Η ιδέα μιας πόλης με φυσιογνωμία και παρελθόν δίνει τη θέση της σε ένα άμορφο σύνολο ζωνών, όπου κάθε επιμέρους χώρος σχεδιάζεται αυτόνομα, είτε ως εμπορικό συγκρότημα, είτε ως ξενοδοχειακό block, είτε ως hub μετακίνησης. (Augé, 1995, σ. 78)

Στο παρελθόν, η πόλη αποτελούσε αναφορά, μπορούσε να αναγνωστεί. Σήμερα, η ανάγνωση αυτή γίνεται αδύνατη, γιατί δεν υπάρχει δομή αφήγησης. Ο χώρος απλώς επεκτείνεται, χωρίς πυκνότητες, χωρίς ιεραρχίες. (Koolhaas, 1995, σελ. 1256)

Ο δημόσιος χώρος, όπως τον περιγράφει ο Jan Gehl, είναι το πεδίο της ανεπίσημης, καθημερινής ζωής. Ένα παγκάκι, ένα μικρό πεζοδρόμιο, ένας στενός δρόμος μπορούν να λειτουργήσουν ως χώροι κοινωνικής ενεργοποίησης. Αντίθετα, η Generic City εξουδετερώνει αυτή τη δυνατότητα, προσφέροντας μεν ελεύθερους χώρους, αλλά αφαιρώντας από αυτούς κάθε δυνατότητα προσωπικής εμπειρίας (Koolhaas, 1995). Η ζωή ανάμεσα στα κτίρια μετατρέπεται σε ζωή ενδιάμεσα από λειτουργικές μονάδες.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η Γενική Πόλη λειτουργεί ως προοίμιο μιας νέας σχέσης με τον χώρο. Δεν είναι πια ο χώρος που ανήκουμε, είναι ο χώρος που διαχειριζόμαστε. Η μετάβαση από την πόλη με νόημα στην πόλη χωρίς αναφορές, αποτελεί τη βάση για την εμφάνιση πιο ειδικών μορφών αποπροσωποποιημένου χώρου.

Γ.2 ΠΟΛΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΙΧΝΗ

Η μετάβαση από την ιστορική πόλη στη σύγχρονη μητρόπολη δεν επηρεάζει μόνο τη συνολική μορφή του αστικού ιστού. Επηρεάζει και τη φύση των επιμέρους χώρων που τη συγκροτούν. Από τη στιγμή που η ταυτότητα του τόπου παύει να είναι ζητούμενο, η αρχιτεκτονική παύει να συγκροτεί εμπειρίες και αρχίζει να παράγει ροές. Σε αυτό το πλαίσιο, δύο έννοιες αναδεικνύονται ως κομβικές για την κατανόηση της νέας χωρικής συνθήκης, το «junkspace», όπως το περιγράφει ο Rem Koolhaas (2002, σελ.175,176), και το «non-place», όπως τον ορίζει ο Marc Augé (1995, σελ. 78). Παρότι προκύπτουν από διαφορετικά θεωρητικά περιβάλλοντα, και οι δύο αναφέρονται σε χώρους που δεν επιτρέπουν συγκρότηση σχέσης μεταξύ χρήστη και περιβάλλοντος.

Το «Junkspace» γράφτηκε από τον Rem Koolhaas το 2001 και είναι ένα θεωρητικό κείμενο που περιγράφει τους σύγχρονους αστικούς χώρους που έχουν χάσει σαφή μορφή και ιεραρχία. Πρόκειται για χώρους όπως εμπορικά κέντρα, αεροδρόμια ή μεγάλα δημόσια κτίρια, όπου η αρχιτεκτονική έχει αφεθεί σε συνεχείς προσθήκες και αλλαγές, χωρίς συνοχή. Το «junkspace» λειτουργεί κυρίως ως πλαίσιο για δραστηριότητες, κίνηση και κατανάλωση, αντικατοπτρίζοντας τη χαοτική και υπερφορτωμένη ανάπτυξη της σύγχρονης πόλης.

Το «junkspace» δεν είναι απλώς άσχημος ή άναρχος χώρος. Είναι ο χώρος που παράγεται διαρκώς, χωρίς σαφή πρόθεση, με γνώμονα μόνο την επέκταση, την κατανάλωση και την απλούστευση: “Junkspace thrives on design, but design dies in Junkspace. There is no form, only proliferation”. (Koolhaas, 2002, σελ. 177) Είναι το παραπροϊόν του εκσυγχρονισμού. Τα στοιχεία που το συνθέτουν είναι πολλά: ψευδοροφές, δάπεδα, αδιάκοπες ροές φωτός, μεταλλικές λεπτομέρειες, διάδρομοι, βιτρίνες, αεραγωγοί. Όλα μοιάζουν σχεδιασμένα, αλλά τίποτα δεν συγκροτείται σε σύνολο. Ο χώρος υπάρχει, είναι παντού παρών, αλλά ταυτόχρονα διαφεύγει από κάθε προσπάθεια νοηματοδότησης. Δεν παράγει εμπειρία, απλώς διαρκεί. (Koolhaas, 2002, σελ. 180,181)

Το στοιχείο που καθιστά το junkspace ιδιαίτερο είναι η υπερπαραγωγή. Δεν πρόκειται για χώρους ελλιπείς ή πρόχειρους. Αντίθετα, είναι υπερβολικά πλήρεις: από υλικά, λειτουργίες, σήμανση, αισθητικά εφέ. Και όμως, μέσα σε αυτή την υπερφόρτιση, η εμπειρία του χρήστη ατονεί. Στο «junkspace» ο χρήστης δεν συγκρούεται με τον χώρο, δεν τον ερμηνεύει, δεν τον αμφισβητεί. Τον διασχίζει χωρίς εμπλοκή, χωρίς στάση, χωρίς βλέμμα “Junkspace is postexisten-

tial; it makes you uncertain where you are, obscures where you go, undoes where you were. Who do you think you are? Who do you want to be?” (Koolhaas, 2002, σελ. 182)

Το non-place του Augé ακολουθεί αντίστροφη πορεία, εκεί που το «junkspace» είναι η πληθωρική μορφή του χώρου χωρίς ταυτότητα, το «non-place» είναι το ουδέτερο. Ένας χώρος χωρίς πρόθεση, χωρίς παρελθόν, χωρίς τοπικότητα. Δεν έχει σχήμα, έχει μόνο λειτουργία. Είναι εκεί όπου ο άνθρωπος υπάρχει προσωρινά, χωρίς να αφήνει ίχνος και χωρίς να λαμβάνει ερέθισμα. Το «non-place» είναι η αίθουσα αναμονής, ο αυτοματοποιημένος σταθμός, ο διάδρομος του ξενοδοχείου. Δεν δημιουργεί σχέση, δημιουργεί απόσταση. Ο χρήστης δεν κατοικεί, δεν θυμάται, δεν αναγνωρίζει. Απλώς περνά.

Κοινό χαρακτηριστικό και των δύο είναι η απώλεια του βιώματος. Στο «junkspace» αυτό επιτυγχάνεται μέσω υπερπροσφοράς, στον non-place μέσω πλήρους ουδετεροποίησης. Και στις δύο περιπτώσεις, ο χώρος δεν οργανώνεται γύρω από την παρουσία του ανθρώπου, αλλά γύρω από τη διαχείρισή του. Πρόκειται για μια χωρική συνθήκη όπου η αρχιτεκτονική δεν λειτουργεί πια ως πλαίσιο εμπειρίας, αλλά ως μέσο ομαλής κυκλοφορίας.

Παρόλο που οι έννοιες συνδέονται, η διαφορά τους παραμένει ουσιαστική. Το «junkspace» έχει μορφή, υλικότητα, αισθητική, απλώς όλα αυτά δεν συγκροτούν εμπειρία. Το «nonplace», αντίθετα, αρνείται ακόμη και τη μορφή. Είναι σχεδόν αόρατος, σχεδιασμένος να μη δηλώνει τίποτα. Το «junkspace» είναι ο θόρυβος, το «non-place» είναι η σιωπή. Το ένα πνίγει, το άλλο αποσύρεται. Και τα δύο, όμως, αφαιρούν από τον χώρο τη δυνατότητα ταύτισης.

Στην πράξη, οι δύο έννοιες συχνά επικαλύπτονται. Ένας εμπορικός σταθμός μπορεί να λειτουργεί ταυτόχρονα ως «junkspace» (με την υπερπαραγωγή εικόνας, κατανάλωσης και κυκλοφορίας) και ως «non-place» (καθώς δεν επιτρέπει καμία εγγραφή μνήμης ή ταυτότητας). Αυτός ο διπλός χαρακτήρας αποκαλύπτει κάτι βαθύτερο, η σύγχρονη αρχιτεκτονική δεν αποτυγχάνει να παράγει χώρο, απλώς παράγει χώρο που δεν σημαίνει τίποτα.

Η είσοδος σε αυτούς τους χώρους σηματοδοτεί μια νέα σχέση με τον εαυτό και τον κόσμο. Η απώλεια της ταυτότητας του τόπου συνοδεύεται από την απώλεια της εγγραφής του ατόμου στον χώρο. Το άτομο κινείται, εξυπηρετείται, παρακολουθείται, αλλά δεν συγκροτεί εμπειρία. Αυτή η απορρόφηση δεν είναι κραυγαλέα. Είναι ήσυχη, διακριτική, προγραμματισμένη. Και τελικά, πιο αποτελεσματική.

Γ.3 ΤΟ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟ ΩΣ ΣΥΜΒΟΛΟ ΤΗΣ ΧΩΡΙΚΗΣ ΒΙΑΣ

Ο Rem Koolhaas γράφει πως το αεροδρόμιο είναι «το πιο μοναδικό, χαρακτηριστικό στοιχείο της Γενικής Πόλης» (Koolhaas, 1995, σ. 1251). Δεν είναι χώρος κατοίκησης, αλλά ούτε και τόπος διαμονής ή ταύτισης, είναι καθαρή υποδομή για τη ροή. Δεν απαιτεί τίποτα από τον χρήστη, πέρα από το να κινηθεί μέσα σε αυτόν, να περάσει και να φτάσει από το σημείο Α στο σημείο Β. Αποτελεί ίσως την πιο πυκνή έκφραση του σύγχρονου αστικού χώρου. Η αρχιτεκτονική του είναι αυστηρά λειτουργική, σχεδόν απρόσωπη, η αισθητική του ουδέτερη και σιωπηρή. Στην πραγματικότητα, το αεροδρόμιο επιτελεί μια βίαιη αποδόμηση της ταυτότητας, δεν σε αναγνωρίζει, ούτε σε θυμάται, έτσι ο χρήστης γίνεται προσωρινός, ανώνυμος. (Koolhaas, 1995, σ. 1252)

Η εμπειρία ενός τέτοιου χώρου είναι σχεδιασμένη να απορροφά και να κατευθύνει. Διαθέτει αυτοματοποιημένα check-in, συστήματα πλοήγησης, φωτεινές πινακίδες, ελέγχους ασφαλείας, γυάλινους διάδρομους, όλα λειτουργούν ως μηχανισμοί ροής. Ο χώρος δεν καλεί τον χρήστη να αλληλεπιδράσει, δεν του επιτρέπει να τον παρατηρήσει ή να τον κατοικήσει, του ζητά να συμμορφωθεί με το ρυθμό του. Η κατεύθυνση δεν βασίζεται στην εμπειρία ή στην ελεύθερη πλοήγηση, αλλά στη συμμόρφωση με μια προδιαγεγραμμένη διαδρομή. Δεν επιλέγεις πού θα πας, απλώς ακολουθείς την εσωτερική λογική του συστήματος. Είναι ένα χωρικό παράδειγμα όπου συγκλίνουν δυο από τις πλέον καθοριστικές έννοιες του ύστερου αστικού σχεδιασμού, το junkspace και το non-place (Augé, 1995, σ. 77–78, Koolhaas, 2002).

Ο Marc Augé (1995, σ. 77–78) ονόμασε τέτοιους χώρους non-places, περιβάλλοντα που δεν επιτρέπουν την οικοδόμηση σχέσης, ταυτότητας ή μνήμης. Είναι πλαίσια χωρίς ιστορία, σχεδιασμένα για διέλευση, όχι για παραμονή. Το άτομο γίνεται καθαρή λειτουργική μονάδα μέσα στο σύστημα, αποπροσωποποιημένο και αόρατο. Αυτή η ομογενοποίηση είναι για τον Rem Koolhaas το βασικό γνώρισμα του Generic City, μια πόλη χωρίς αφήγηση, χωρίς παρελθόν, σχεδιασμένη για καθολική προσαρμοστικότητα (Koolhaas, 1995, σ. 1248). Σε αυτή την πόλη, το κτίριο, ο δρόμος, το lobby, το terminal δεν παραπέμπουν σε τίποτα άλλο εκτός από τη χρήση τους. Κάθε αρχιτεκτονικό στοιχείο καταλήγει να είναι μη-σύμβολο: δεν συμβολίζει, δεν δηλώνει, δεν συγκινεί. Πρόκειται για την αποθέωση του εργαλειακού χώρου, ενός χώρου που δεν επιτρέπει καμία υπερβατική εμπειρία.

Ο Rem Koolhaas, στο δοκίμιό του «Junkspace» (2002, σ. 176–180), περιγράφει αυτούς τους χώρους ως προϊόντα ενός αστικού «υπολείμματος», μια αδιάκοπη επαναληπτικότητα που έχει χάσει κάθε εσωτερικό νόημα, αλλά εξακολουθεί να επεκτείνεται ασταμάτητα. Το «junkspace» είναι ακριβώς η υλοποίηση της υπερμοντερνικότητας που περιγράφει ο Augé (1995), μια συνθήκη υπερβολής χρόνου, χώρου και πληροφορίας. Ο χώρος πλημμυρίζει από σήματα, εικόνες, ανακοινώσεις και φωνές, κι όμως καταλήγει να είναι άδειος, επειδή η υπερβολή ακυρώνει κάθε νόημα.

Η σύνθεση των δύο αυτών συνθηκών, «non-place» και «junkspace», στο αεροδρόμιο δημιουργεί ένα χώρο ακραίας αποπροσωποποίησης. Ο χρήστης δεν καταπιέζεται ούτε μπερδεύεται, απλώς αγνοείται. Δεν προκαλεί άρνηση, επιβάλλει αδιαφορία (Koolhaas, 1995, σ. 1254). Αυτό που καθιστά το αεροδρόμιο τόσο σημαντικό για την κατανόηση της προγραμματικής βίας είναι η αίσθηση της κανονικότητας που το περιβάλλει.

Η διάσταση αυτή συνδέεται με τη βιοπολιτική οπτική του Foucault (Lefebvre, 1991, σ. 33–34, de Certeau, 1984, σελ. xiv–xvii), όπου το αεροδρόμιο, όπως και κάθε non place, λειτουργεί ως χώρος ελέγχου, οι επιβάτες περνούν από διαβατηριακούς ελέγχους, σαρώσεις και μηχανισμούς ασφαλείας. Το σώμα κατευθύνεται μέσω διαδρομών, παρακολουθείται μέσω μηχανημάτων, πειθαρχείται. Κι όμως, αυτή η πειθαρχία δεν βιώνεται ως βία, βιώνεται ως κανονικότητα, ως αυτονόητη διαδικασία. Ο σχεδιασμός του χώρου επιβάλλει τη συμμόρφωση όχι μέσω απαγόρευσης, αλλά μέσω της αποτύπωσης της κίνησης και έτσι ο χρήστης αναγκαστικά υπακούει επειδή δεν υπάρχει άλλος τρόπος να κινηθεί. Αυτό που καθιστά το αεροδρόμιο τόσο σημαντικό για την κατανόηση της προγραμματικής βίας είναι η αίσθηση της κανονικότητας που το περιβάλλει. Δεν είναι ένας ακραίος ή σπάνιος χώρος. Αντιθέτως, αποτελεί καθημερινή εμπειρία για εκατομμύρια ανθρώπους και ταυτόχρονα ένα λειτουργικό πρότυπο για νέες αστικές δομές όπως σιδηροδρομικούς σταθμούς, malls, πολυλειτουργικά hubs (Augé, 1995, Koolhaas, 2002). Όλοι αυτοί οι χώροι ενσωματώνουν τη λογική του αεροδρομίου: απόλυτος έλεγχος, ουδετερότητα, ταχύτητα, ανωνυμία.

Καταλήγουμε άρα πως το αεροδρόμιο είναι η σύνοψη της νέας αστικότητας, η απεικόνιση ενός κόσμου όπου ο χώρος υπάρχει για να διαχειρίζεται τον άνθρωπο και όχι το αντίστροφο. Εκεί όπου η αρχιτεκτονική δεν γεννά εμπειρίες, αλλά απλώς συντηρεί την κυκλοφορία. Σε αυτό το πλαίσιο, η προγραμματική βία δεν καταστέλλει αλλά απονευρώνει. Και το αεροδρόμιο είναι το πιο χαρακτηριστικό της εργαλείο (Koolhaas, 1995, Koolhaas, 2002, Augé, 1995).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Τα έργα που αναλύθηκαν δεν αντιμετωπίζονται πια ως μεμονωμένα παραδείγματα, αλλά ως φορείς αρχιτεκτονικών εργαλείων. Κάθε έργο δείχνει έναν διαφορετικό τρόπο με τον οποίο η βία οργανώνει την εμπειρία του χώρου. Για να γίνει αυτή η σύγκριση πιο καθαρή, τα παραδείγματα συνοψίζονται στον παρακάτω πίνακα, ως προς το αρχιτεκτονικό εργαλείο που χρησιμοποιούν και τον σκοπό που αυτό υπηρετεί.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ	ΜΕΣΟ ΒΙΑΣ /ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ	ΣΚΟΠΟΣ
The Manhattan Transcripts	η αποδόμηση της σχέσης μεταξύ χώρου, κίνησης και γεγονότος μέσω μη-γραμμικής αναπαράστασης	να δείξει ότι ο χώρος δεν είναι ουδέτερος αλλά εμπεριέχει συγκρούσεις και αφηγείται μέσα από αυτές
Parc de la Vilette	ο σχεδιασμός χωρίς ιεραρχία	να απελευθερώσει τον χρήστη από τη λειτουργική καθοδήγηση και να προκαλέσει εμπειρική ενεργοποίηση
Vanna Venturi House	η ανατροπή μορφών και συμβάσεων της τυπικής κατοικίας	να επαναφέρει την αντίφαση ως δημιουργική αρχή
Learning from Las Vegas	η έντονη πρόσοψη που εκμεταλεύεται την αναγνωσιμότητα του χρήστη	να δημιουργήσει προσδοκίες στον χρήστη που δεν αντιστοιχούν με την πραγματικότητα
Junkspace	η απομάκρυνση του χρήστη από την χώρική εμπειρία	να καταδείξει την αποξένωση του χρήστη από τον χώρο
Αεροδρόμιο	Η αυστηρά σχεδιασμένη και ελεγχόμενη κυκλοφορία	να μεταφράσει τον χρήστη σε μονάδα και να μεγιστοποιήσει την αποδοτικότητα στην μετακίνηση των χρηστών

Ο πίνακας δείχνει πώς μεταφράζει τις αρχιτεκτονικές στρατηγικές ως εργαλεία και προθέσεις. Από την αποδόμηση της κίνησης στον Bernard Tschumi, έως την αποσταθεροποίηση της εικόνας στον Robert Venturi και την απορρόφηση στον Rem Koolhaas, η βία εμφανίζεται ως μηχανισμός που παράγει εμπειρίες.

Η αρχιτεκτονική όμως κατανοείται καλύτερα όταν αντιμετωπίζεται ως λεξιλόγιο. Λεξιλόγιο, δηλαδή ένα σύνολο εργαλείων που ενεργοποιούν εμπειρίες. Μέσα από τη σύγκριση των παραδειγμάτων φάνηκε ότι η βία δεν είναι μόνο πρόβλημα. Είναι και μηχανισμός που αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο αυτά τα εργαλεία χρησιμοποιούνται. Άρα η ανάλυση της βίας δεν παραμένει σε ηθικό επίπεδο. Παράγει λέξεις και τρόπους σύνθεσης.

Πρώτος άξονας είναι η βία της κίνησης. Όπου η κυκλοφορία οργανώνεται με κανόνες και ισχυρά σήματα η εμπειρία γίνεται προβλέψιμη. Ο χρήστης μετακινείται σαν μονάδα και όχι σαν πρόσωπο. Το λεξιλόγιο εδώ γεμίζει με όρους όπως έλεγχος, κατεύθυνση, περιορισμός, σύστημα, μονόδρομος. Όταν όμως οι ροές δεν έχουν ιεραρχία και προτείνονται πολλαπλές εμπειρίες η ίδια ένταση μετατρέπεται σε ελευθερία. Τότε προστίθενται άλλες λέξεις. Περιπλάνηση, δίκτυο, διαφάνεια πορείας, παράκαμψη. Η βία της κίνησης μπορεί λοιπόν να περιορίζει ή να ανοίγει το πεδίο. Το αν θα συμβεί το ένα ή το άλλο κρίνεται από τη σχεδίαση των διαδρομών και από το πώς ο χώρος δίνει ή δεν δίνει εντολές.

Δεύτερος άξονας είναι η βία της αποσταθεροποίησης και της εικόνας. Η πρόσοψη και το κέλυφος μπορούν να καθοδηγούν τη σκέψη πριν καν υπάρξει επαφή με τον χώρο. Η ανάγνωση γίνεται μονοσήμαντη. Σε αυτή τη συνθήκη το λεξιλόγιο παίρνει λέξεις όπως βιτρίνα, σύμβολο, υπόσχεση, κατεύθυνση. Όταν όμως η εικόνα συγκρούεται με τη λειτουργία γεννιούνται άλλες λέξεις. Αντίφαση, μετατόπιση, διπλή ανάγνωση, προδοσία. Η σύγκρουση δεν ακυρώνει τον χώρο. Εκμεταλεύεται την έως τώρα εμπειρία του χρήστη με χώρους που έχει επισκεφτεί για δικό της συμφέρον.

Τρίτος άξονας είναι η βία της απορρόφησης. Σε περιβάλλοντα που παράγουν αδιάκοπες ροές και εφέ, ο χρήστης δεν συναντά αντίσταση. Απλώς “γλιστρά”. Η εμπειρία αδειάζει από γεγονότα και ο τόπος γίνεται φόντο. Το λεξιλόγιο τότε γεμίζει με λέξεις όπως επανάληψη, χρονικά αποδοτικός, κατανάλωση πληροφοριών, αυτοματοποίηση.

Από τους τρεις άξονες προκύπτει μια καθαρή θέση. Η βία στον χώρο δεν ορίζεται μόνο από το πόσο έντονα επιβάλλεται κάτι. Ορίζεται από το αν αφήνονται περιθώρια επιλογής και νοήματος. Διαβάζεται ως εργαλείο και όχι ως νόημα. Έτσι το λεξιλόγιο της αρχιτεκτονικής μεγαλώνει με όρους που έχουν σαφή χρήση και αναγνωρίζονται νέα εργαλεία σχεδιασμού.

Η βία, όπως αναλύθηκε σε αυτή την εργασία, δεν είναι απλώς ένα φαινόμενο που πρέπει να εντοπίζεται και να αποφεύγεται. Είναι ένας τρόπος να δούμε πιο καθαρά πώς σχεδιάζεται ο χώρος και πώς ο χρήστης σχετίζεται με αυτόν. Μέσα από την εξέταση διαφορετικών έργων, έγινε φανερό ότι η βία φανερώνει σχέσεις. Σχέσεις ανάμεσα στον σχεδιασμό και την εμπειρία. Ανάμεσα στην πρόθεση του αρχιτέκτονα και στην πραγματική χρήση του χώρου. Αυτό σημαίνει ότι η αρχιτεκτονική δεν πρέπει να μελετάται μόνο ως σύνολο μορφών ή λειτουργιών, αλλά και ως πεδίο που ενεργοποιεί ή εμποδίζει τον άνθρωπο. Η ανάλυση της βίας δεν στοχεύει να υποδείξει "σωστά" και "λάθη", αλλά να δείξει πώς κάθε παρέμβαση δημιουργεί νοήματα και όρια. Και αυτό είναι που επαναφέρει την προσοχή στην αρχιτεκτονική ως γλώσσα. Γιατί μόνο όταν αναγνωρίζουμε τις δυναμικές που συνδέουν τον χώρο με τον χρήστη, μπορούμε να σχεδιάζουμε με πραγματική ακρίβεια. Η βία, τότε, παύει να είναι απλώς πρόβλημα και γίνεται εργαλείο για την παραγωγή πιο σύνθετων και ουσιαστικών εμπειριών. Και έτσι, η αρχιτεκτονική δεν αναπαράγει απλώς το γνωστό, αλλά αποκτά τη δυνατότητα να ανανεώνει το ίδιο της το λεξιλόγιο.

Tschumi, Bernard. Architecture and Disjunction. 1996.

Venturi, Robert. Complexity and Contradiction in Architecture. 1977. Koolhaas, Rem. The Harvard Design School Guide to Shopping. 2002.

Le Corbusier. Vers une Architecture. (έκδοση στα αγγλικά: Towards a New Architecture, 1986).

Forty, Adrian. Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture. 2000. Koolhaas, Rem. S, M, L, XL, 2001.

Tschumi, Bernard. The Manhattan Transcripts. 1981.

Hartoonian, Gevork. Bernard Tschumi Draws Architecture!, 2010. Parc de la Villette – Issuu, φυλλάδιο παρουσίασης έργου.

Jencks, C. (1977). The language of post-modern architecture. London: Academy Editions.

Koolhaas, R. (1995). The generic city. In R. Koolhaas & B. Mau, S, M, L, XL. New York: Monacelli Press.

Lynch, K. (1960). The image of the city. Cambridge, MA: MIT Press.

Norberg-Schulz, C. (1980). Genius loci: Towards a phenomenology of architecture. New York: Rizzoli.

Pallasmaa, J. (2005). The eyes of the skin: Architecture and the senses (2nd ed.). Chichester: Wiley.

Venturi, R. (1966). Complexity and contradiction in architecture. New York: Museum of Modern Art.

Rebar Collective. (2010) Robert Venturi: "Complexity and Contradiction in Architecture" interpreted. [online] 13 August. Ανακτήθηκε από: <https://rebarcollective.wordpress.com/2010/08/13/robert-venturi-complexity-and-contradiction-in-architecture-interpreted/> [Accessed 31 August 2025].

Venturi, R., Scott Brown, D. & Izenour, S., 1972. Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form. Cambridge, MA: MIT Press.

Brown, D.S., 2001. 'Learning from Las Vegas: A Retrospective'. Architectural Review, 210(1254).

Goldberger, P., 2022. 'Fifty Years of 'Learning from Las Vegas''. The New Yorker. Declad, n.d. Learning from Las Vegas: Book Review and Notes.

Simmel, G., 1903. The Metropolis and Mental Life. In: D. Levine, ed., Georg Simmel: On Individuality and Social Forms.

Benjamin, W., 1999. The Arcades Project. Harvard University Press.

Augé, M. (1995). Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity. London: Verso.

Koolhaas, R. (1995). The Generic City.

Koolhaas, R. (2002) 'Junkspace', in Content. Köln: Taschen. Halıcı, G. (2020). "Theory of Architecture."

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας – eClass. (n.d.). Rem Koolhaas – Generic City. Ανακτήθηκε από: [http://archive.eclass.uth.gr/eclass/modules/document/file.php/MHXD236/Rem %20Koolhaas_Generic%20City.pdf](http://archive.eclass.uth.gr/eclass/modules/document/file.php/MHXD236/Rem%20Koolhaas_Generic%20City.pdf)

de Certeau, M. (1984) The Practice of Everyday Life. Berkeley: University of California Press.

Lefebvre, H. (1991) The Production of Space. Oxford: Blackwell

Bourrat, P. and Lu, Q. (2020). Exploring an Extended Notion of the Gene. [online] Ανακτήθηκε από: <https://library.oapen.org/bitstream/id/3a7b5760-4871-4a0a-9a1f-74db1cf725c9/574658.pdf>

The Tropicalist Press. (2024). Rem Koolhaas: The Generic City. The Tropicalist Press.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

<https://lecorbusier-worldheritage.org/en/unite-habitation/>

https://www.researchgate.net/figure/Le-Corbusier-Modulor-1956-Image-Le-Corbusier-1985-66-67_fig3_363869209

<https://www.tschumi.com/projects/19>

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

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

<https://www.archdaily.com/991757/learning-from-las-vegas-revisited>

<https://www.slideshare.net/slideshow/urban-design-optional-work-delhostal-jrmy/54793485>

Luis Bunuel and Salvador Dali, Un Chien Andalou, 1928

Venturi, R. (1966). Complexity and contradiction in architecture. New York: Museum of Modern Art.

Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour, Learning from Las Vegas (1972).

