

Χώροι για το Παιδί ή Χώροι του Παιδιού;

Τόμ. 1 (2018)

Πρακτικά Συνεδρίου 'Χώροι για το Παιδί ή Χώροι του Παιδιού; Όταν η συνθήκη αγωγής και εκπαίδευσης τέμνεται με την καθημερινότητα της πόλης'



Επινοώντας παιγνιώδη στοιχεία στην πόλη

Μπούκη Μπαμπάλου-Νουκάκη (*Bouki babalou-Noukaki*)

doi: [10.12681/χπ.1429](https://doi.org/10.12681/χπ.1429)

Επινοώντας παιγνιώδη στοιχεία στην πόλη Inventing playful elements for the city

Μπούκη Μπαμπάλου-Νουκάκη

Αρχιτέκτων, Ομ. καθηγήτρια, Σχολή Αρχιτεκτόνων ΕΜΠ

Περίληψη

Η εισήγηση θα επιχειρήσει να απαντήσει στο ερώτημα κατά πόσο ο αστικός σχεδιασμός μπορεί να προτείνει χώρους που να ανταποκρίνονται στο παιγνιώδες ένστικτο του παιδιού και εν γένει του ανθρώπου. Θα υποστηρίξουμε πως η πόλη περιλαμβάνοντας στοιχεία «που προσιδιάζουν στο παιχνίδι, όπως: τάξη, ένταση, κίνηση, μεταβολή, επισημότητα, ρυθμός» που κατά τον Johan Huizinga συνιστούν τα βασικά χαρακτηριστικά του, αποτελεί εν δυνάμει πεδίο παιχνιδιού.

Θα χρησιμοποιηθούν ως παραδείγματα οι προτάσεις μας για τη διαμόρφωση των καλυμμένων ρεμάτων στην πόλη του Ρεθύμνου, καθώς και ο σχεδιασμός του Άξονα Αχειροποίητου – Αγίας Σοφίας της Θεσσαλονίκης, όπου υποστηρίζονται οι παιγνιώδεις δράσεις της καθημερινής ζωής.

Παιχνίδι, αντίληψη, πόλη, φύση, τέχνη θα αποτελέσουν τις έννοιες μέσω των οποίων θα επιχειρήσουμε την ερμηνεία των σχεδιαστικών μας επιλογών στα έργα που θα αναλύσουμε. Ως εργαλεία σχεδιασμού επιλέγουμε την *εισαγωγή της φύσης και της τέχνης* στην μορφοποίηση του χώρου της πόλης, ώστε να δημιουργήσουμε ένα περιβάλλον που αναπτύσσει τη φαντασία, εξοικειώνει με την τέχνη, βοηθά στην επινοητικότητα.

λέξεις-κλειδιά: παιχνίδι, αντίληψη, πόλη, φύση, τέχνη.

Bouki Babalou-Noukaki

Architect, Emer. professor, School of Architecture, NTUA

Abstract

The presentation will attempt to answer the question whether urban planning could propose spaces which can respond to the playful instinct of the child and of the human in general. We will suggest that urban planning could include elements “*which are specific to play as: order, tension, movement, variation, formality, rhythm*” and that according Johan Huizinga are its basic characteristics, and therefore could become a potential play field.

We will use as examples the design proposals for the covered streams of the town of Rethymno, Crete, and the design of the Aheropeitos – Hagia Sofia Axis in Thessaloniki, where the everyday playful actions are supported.

Through the notions of perception, play, city, nature, art we will attempt the interpretation of our design choices at the works we will analyze.

We consider the introduction of nature and art a design tool in the formation of the urban space, in order to create an environment which develops the imagination, makes art familiar and helps resourcefulness.

keywords: play, perception, city, nature, art.

Εισαγωγή

Η εισήγηση θα επιχειρήσει να απαντήσει στο ερώτημα κατά πόσο ο αστικός σχεδιασμός μπορεί να προτείνει χώρους που να ανταποκρίνονται στο παιγνιώδες ένστικτο του παιδιού και εν γένει του ανθρώπου. Θα υποστηρίξουμε πως η πόλη περιλαμβάνει στοιχεία «που προσιδιάζουν στο παιχνίδι, όπως: τάξη, ένταση, κίνηση, μεταβολή, επισημότητα, ρυθμός» που κατά τον Johan Huizinga συνιστούν τα βασικά χαρακτηριστικά του (Χουιζίνγκα 2010: 34).

Θα χρησιμοποιηθούν ως παραδείγματα οι προτάσεις μας για τη διαμόρφωση των καλυμμένων ρεμάτων στην πόλη του Ρεθύμνου, και τον σχεδιασμό του Άξονα Αχειροποίητου – Αγίας Σοφίας της Θεσσαλονίκης, όπου υποστηρίζονται οι παιγνιώδεις δράσεις της καθημερινής ζωής.

Παιχνίδι, αντίληψη, πόλη, φύση, τέχνη θα αποτελέσουν τις έννοιες μέσω των οποίων θα επιχειρήσουμε την ερμηνεία των σχεδιαστικών μας επιλογών στα έργα που θα αναλύσουμε. Ως εργαλεία σχεδιασμού επιλέγουμε την *εισαγωγή της φύσης και της τέχνης* στην μορφοποίηση του χώρου της πόλης, ώστε να δημιουργήσουμε ένα περιβάλλον που αναπτύσσει τη φαντασία, εξοικειώνει με την τέχνη, βοηθά στην επινοητικότητα.

Το παιχνίδι

Ας το ξεκαθαρίσουμε μια για πάντα, ο άνθρωπος παίζει μόνον εκεί όπου είναι άνθρωπος με την πλήρη σημασία της λέξης και είναι πλήρης άνθρωπος μόνον εκεί όπου παίζει.

Friedrich Schiller (Caillois 2001: 249)

Το παιχνίδι, ως μια κιν-αισθητική ή μια πνευματική λειτουργία εντάσσεται στις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου παιδιών και ενηλίκων, αντιπαρατίθεται δηλαδή στον ορθολογισμό του παραγωγικού χρόνου της εργασίας και του σχολείου. «*Ανάπαυλα της σπουδής, ή ανάπαυσιν από τη μελέτη των αιωνίων όντων*» αποκαλεί το παιχνίδι ο Πλάτων (Πλάτων 2016: 61).

Ο Johan Huizinga, στο παραδειγματικό του βιβλίο *Homo Ludens*, ορίζει το παιχνίδι «ως μια ελεύθερη δραστηριότητα που παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον *συνήθη* βίο ως *μη σοβαρή*, αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. ... Κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες» (Χουιζίνγκα 2010: 28). Αν θεωρήσουμε, ακολουθώντας τη σκέψη του, πως το παιχνίδι δεν είναι μόνο βιολογικό φαινόμενο, αλλά κυρίως πολιτισμικό, και ότι στο παιχνίδι εντάσσονται η *τελετουργία* και η *γιορτή*, τότε η πόλη αποτελεί το εν δυνάμει πεδίο άσκησης, πραγμάτωσής του.

«*Η σφαίρα του ιερού και εκείνη του παιγνιδιού συνδέονται άρρηκτα μεταξύ τους*», θεωρεί ο Giorgio Agamben (Agamben 2005: 124). Υποστηρίζει πως τα παιχνίδια που γνωρίζουμε σήμερα στο μεγαλύτερο μέρος τους προέρχονται από αρχαίες ιερές τελετές, ιεροπραξίες και μαντικές πρακτικές οι οποίες κάποτε ανήκαν στη θρησκευτική σφαίρα με την ευρύτερη έννοια. Η άποψή του ενισχύεται με την αναφορά στον Emile Bienveniste, που έδειξε ότι «*το παιχνίδι όχι μόνο προέρχεται από τη σφαίρα του ιερού αλλά αντιπροσωπεύει κατά κάποιον τρόπο την ανατροπή του*» (Agamben 2005: 125).

Ελαφρότητα και έκσταση αποτελούν τους πόλους ανάμεσα στους οποίους κινείται το παιχνίδι. Μπορούμε δηλαδή να κινηθούμε κάτω από το επίπεδο του σοβαρού, όπως

κάνει το παιδί, αλλά μπορούμε επίσης να κινηθούμε πάνω από αυτό στη *σφαίρα του ωραίου και του ιερού*. Η γιορτή και το παιχνίδι έχουν πολλά κοινά: την αναστολή της καθημερινής ζωής, τον περιορισμό σε τόπο και χρόνο, τον συνδυασμό αυστηρών κανόνων αυθεντικής ελευθερίας, αλλά και τη σύνδεση με τον χορό. Το παιχνίδι συνδυάζει την ιδέα των ορίων ανάμεσα στον καταναγκασμό και την ελευθερία, την μονοτονία και την εφευρετικότητα (Caillouis 2001).

«Πανηγύρια, συλλογικά παιχνίδια όλων των ειδών, επιβιώνουν μέσα στις σχισμές της κοινωνίας της κατευθυνόμενης κατανάλωσης, μέσα στις χαραμάδες της σοβαρής κοινωνίας που θέλει να είναι δομημένη και συστηματική», σχολιάζει ο Henry Lefebvre. Υποστηρίζει πως οι τόποι συγκέντρωσης πρέπει να αποκτήσουν εκ νέου νόημα καθώς η γιορτή πεθαίνει ή απομακρύνεται από αυτούς. Προτείνει «τη δημιουργία τόπων προσαρμοσμένων στην ανανεωμένη γιορτή, που συνδέεται ουσιαστικά με την εφευρετικότητα του παιχνιδιού» (Λεφέβρ 1977: 163-164).

Αυτή την αντίληψη περί τόπων εισάγουμε μέσω του σχεδιασμού. Θεωρούμε πως εκτός από τους οριοθετημένους χώρους παιχνιδιού, τις παιδικές χαρές όπως συνηθίζεται να αποκαλούνται στην Ελλάδα, που αποτελούν διακριτούς τόπους μέσα στο σώμα της πόλης, μπορεί συνολικά η πόλη να σχεδιαστεί ως ένα πεδίο που επιτρέπει ή και προκαλεί σε παιγνιώδεις δράσεις καθημερινότητας αλλά και τελετουργιών. Οι προτάσεις που παρουσιάζουμε υποστηρίζουν αυτή την άποψη. Γιατί άλλωστε συχνά οι παιδικές χαρές «αντί να προωθούν τον αυθορμητισμό και την δημιουργικότητα, προσφέρουν μια διαμόρφωση από καθοδηγητικά αντικείμενα που εμποδίζουν τη φαντασία των παιδιών», παρατηρεί ο ολλανδός αρχιτέκτονας Döll, και συμπληρώνει: «Ο χώρος παιχνιδιού αναπαριστά την ηθική ελευθερία και την δυνατότητα να αποκλίνουν από τους κανονισμούς. Υπάρχει ανάγκη για εμπνευσμένες εναλλακτικές λύσεις που καλλιεργούν την δυνατότητα του homo ludens σε ένα αστικό περιβάλλον». (Lefainvre, Döll 2007).

Η αντίληψη

Το παιδί αντιλαμβάνεται τον χώρο ως ένα τυχαίο σύνολο προσανατολισμών που καθορίζεται από μια συγκινησιακή αξιολόγηση (Jammer 2001: 9-10). Αυτός ο προσανατολισμός επιτυγχάνεται μέσω του σώματος και του βλέμματος. Η βιωματική εμπειρία της πόλης, η αντίληψη του χώρου μέσω των αισθήσεων, αποτελεί τη «σύζευξη οπτικής παρατήρησης και σκέψης» (Γιαννίση 2001: 194). Γι' αυτό η ποιότητα του περιβάλλοντος αποτελεί κυρίαρχο παράγοντα στη διαμόρφωση και ανάπτυξη του παιδιού. Άλλωστε «το ρήμα *σκέπτομαι* στην αρχαία ελληνική, εξέφραζε την ιδέα της αναζήτησης με το βλέμμα, της προσπάθειας να συλλάβει κανείς κάτι με τα μάτια, ένα είδος ενεργού όρασης» (Γιαννίση 2001: 194).

Και ο Πλάτων περιγράφοντας τη δημιουργία του ανθρώπου από τους θεούς, αναφέρει ως «πρώτο όργανο [του σώματος] τα μάτια που μας φέρνουν το φώς», αποδίδοντας προνομιακή θέση στην όραση (Πλάτων 2016: 229). Βλέπω σημαίνει αναζητώ κάποιο προσανατολισμό στον χώρο και εν τέλει στον κόσμο. Παρότι το βλέμμα κατέχει προνομιακή θέση στην αντίληψη, «η ανάγνωση της αρχιτεκτονικής μένει αναγκαστικά συναρτημένη από τις συνθήκες που επιβάλλει κάποια σύλληψη της όρασης» (Αντονάς 1998: 82). Η φαινομενολογία όμως θα τοποθετήσει το σώμα στο κέντρο του βιωματικού κόσμου. Ο χώρος, κατά τον Maurice Merleau-Ponty, αναδεικνύεται και συγκροτείται από το σώμα. Θεωρεί τον χώρο *υπαρξιακό και την*

ύπαρξη χωρική. Ως καθήκον δε της τέχνης, και κατ' επέκταση της αρχιτεκτονικής, θεωρεί το «να κάνει ορατό πώς ο κόσμος, μας αγγίζει. ... Ο κόσμος είναι αυτό που αντιλαμβανόμαστε, δεν είναι εκείνο που σκέφτομαι αλλά εκείνο που ζω», θα υποστηρίξει στο *Η φαινομενολογία της αντίληψης* (Μερλώ-Ποντύ 2016: 29). Και ο Juhani Pallasmaa συμπληρώνει: «ο χώρος της πόλης υπάρχει μέσω της ενσώματης εμπειρίας. Ποιότητες υλικού, χώρου, κλίμακας μετριοούνται ισότιμα από το μάτι, το αυτί, τη μύτη το δέρμα, τη γλώσσα, το σκελετό, τους μύες» (Pallasmaa 1996: 26).

Η πόλη: ο χώρος, τα δρώμενα, η κίνηση

*Το παιδί μόνο όταν χιονίζει γίνεται κύριος της πόλης,
αλλά ό,τι χρειάζεται ένα παιδί πρέπει να διαρκέσει περισσότερο από το χιόνι...*

Aldo van Eyck

Η εικόνα της πόλης συγκροτείται μέσω των στοιχείων της: *των διαδρομών, των άκρων, των περιοχών, των κόμβων, των τοπόσημων* (Lynch 1960). Είναι μέσω των διαδρομών που ακολουθούμε τυχαία ή ηθελημένα, από συνήθεια ή για κάποιο προορισμό που αναγνωρίζουμε την πόλη. Ο καθένας διαμορφώνει τον δικό του *καταστασιακό χάρτη* ακολουθώντας κάποια συγκεκριμένα κανάλια και αποκτώντας τη βιωματική εμπειρία της πόλης, όπου η *διαφορά* και η *πολλαπλότητα* αποτελεί τον κανόνα της μορφής και της λειτουργίας της, την *ταυτότητα* της.

«Ήταν λοιπόν εντελώς απίθανο να υποθέσω ότι θα προτιμούσε ν' ανέβει την οδό Βενιζέλου για νάρθει, στρίβοντας μετά, από την Ερμού ή την Εγνατία. Ωστόσο σκεπτόμουν ποιος μπορεί να ξέρει με βεβαιότητα πώς ακριβώς μπορεί να κινηθεί ένας άνθρωπος;» αναρωτιέται χαρακτηριστικά ο Ν. Γ. Πεντζίκης (Πεντζίκης 2005).

Ο δρόμος αποτελεί το πραγματικό νόημα της πόλης, τον χώρο της συνύπαρξης. Το παιδί αντιλαμβάνεται την πόλη και το περιβάλλον του μέσα από τις συνήθεις διαδρομές που ακολουθεί με επίκεντρο το σπίτι του. Μέσω αυτών των διαδρομών συλλαμβάνει τον χώρο, δημιουργεί τον κόσμο του, αναγνωρίζοντας γνώριμους τόπους ή τοπόσημα που το προσανατολίζουν. «Το σχολείο και η διαδρομή γίνονται ορόσημο στη γεωγραφική και συναισθηματική τοπογραφία του παιδιού». Καθώς σήμερα όλο και λιγότερο το παιδί κινείται πεζό και μόνο του, γιατί συνοδεύεται διαρκώς στις μετακινήσεις του μέσα στην πόλη, ο Δημήτρης Φατούρος αναρωτιέται τι επίδραση θα έχει αυτό στη διαμόρφωσή του. «Τι θα είναι το παιδί που κάθε πρωί το οδηγεί ο πατέρας του ή το σχολικό αυτοκίνητο ... χωρίς να χρησιμοποιεί τα δικά του μέσα, την κίνηση και τα μάτια, χωρίς να τρέξει για να προλάβει, χωρίς να το αγγίζει η βροχή, χωρίς να συναντήσει στη γωνιά το συμμαθητή του, τον ξένο περιπατητή, τα κιτρινωμένα φύλλα να τρίζουν κάτω από το περπάτημά του, να διασχίσει τον μεγάλο δρόμο, να αλλάξει διαδρομή και να παίξει κρυφτό σε γωνιά, να μεταμορφωθεί σε εξερευνητή της γης και των ανθρώπων, πουλί και θάλασσα και βράχος μέσα στον κόσμο του» (Φατούρος 2008: 301-303).

Το κέντρο των πόλεων αποτελεί πάντα για μικρούς και μεγάλους έναν ελκυστικό προορισμό, καθώς αποτελείται από ζωή, ιστορίες, φαντασμαγορία, δρώμενα, τελετουργίες, συνεύρεση. «Πηγαίνω στο κέντρο σημαίνει συναντώ την κοινωνική *αλήθεια*, σημαίνει συμμετέχω στην υπέροχη πληρότητα της πραγματικότητας» παρατηρεί ο Ρολάν Μπαρτ και συμπληρώνει: «μια κιναισθητική αντίληψη της πόλης

απαιτεί να έχει η κάθε αστική περιοχή ένα κέντρο όπου να πηγαίνουμε και απ' όπου να επιστρέφουμε, έναν τέλειο τόπο που να τον ονειρευόμαστε και να είναι το κέντρο αναφοράς για να προχωρούμε ή να αποτραβιόμαστε, κοντολογίς να αποκαλύπτουμε τον εαυτό μας» (Μπαρτ 1980: 43).

Η ταυτότητα της πόλης υπόκειται σε μια στενή διαλεκτική μεταξύ παρελθόντος και μέλλοντος. Δεν είναι αμετάβλητη, αλλάζει καθώς ο χώρος της βρίσκεται πάντα σε μια διαρκή διαδικασία μετασηματισμού (Massey 2001: 10). Γι' αυτό «η μορφή της, η *forma urbis*, εμφανίζεται ως το αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης εντάσεων, οι οποίες την κάνουν να εκδηλώνεται όχι ως μια στατική εικόνα, αλλά ως ένα σχήμα σταθερά μεταβαλλόμενο, δυναμικό, εννοιολογικά διαταραγμένο. ... Τη στιγμή κατά την οποία σε παγκόσμιο επίπεδο η πληροφορία, η παραγωγή και η διαμονή ενοποιούνται όλο και περισσότερο, οδηγώντας σε μια κατάσταση εξομοίωσης, πολλαπλασιάζονται οι αντιδράσεις, με στόχο να ανακαλύψουν και να αξιοποιήσουν εκ νέου τις ταυτότητες των πολιτισμών και των τόπων», παρατηρεί ο Franco Purini (1997: 165).

Η εισαγωγή της Τέχνης

Η γλυπτική, είναι η ενσάρκωση τόπων [...]

Τα χαρακτηριστικά της γλυπτικής ενσάρκωσης, αναζητούν τόπους και πλάθουν τόπους.

Θα έπρεπε να μάθουμε να αναγνωρίζουμε ότι τα ίδια τα πράγματα είναι οι τόποι- και ότι αυτά δεν ανήκουν απλώς σε έναν τόπο.

Martin Heidegger: Η τέχνη και ο χώρος

Αν και έχουμε απομακρυνθεί από την αντίληψη της πόλης ως έργου τέχνης, ο Ανρί Λεφεβρ θα ισχυριστεί πως «η τέχνη μπορεί να γίνει πράξη και ποίηση σε κοινωνική κλίμακα: η τέχνη του να ζεις μέσα στην πόλη σαν έργο τέχνης». Στο βιβλίο του *Δικαίωμα στην πόλη*, ένα βιβλίο που εξακολουθεί να μας εμπνέει και σήμερα, διευκρινίζει: «Το να θέσουμε την τέχνη στην υπηρεσία του αστικού δεν σημαίνει διόλου να εξωραΐσουμε τον αστικό χώρο με αντικείμενα τέχνης. ... Σημαίνει ότι οι χώροι-χρόνοι γίνονται έργο τέχνης και ότι η τέχνη επανεξετάζεται ως πηγή και πρότυπο προσοικειώσης του χώρου και του χρόνου» (Λεφεβρ 1977: 165).

Και ο Δημήτρης Φατούρος υποστηρίζει επίσης πως η γλυπτική και γενικότερα η τέχνη μπορεί να αλλάξει την πόλη. Θεωρεί πως ο «πολιτισμός στην πιο πλατιά, περιεκτική, συμβολική ανθρώπινη διάστασή του, όπου ανήκει και η φύση, [μπορεί] να αλλάξει την πόλη» (Φατούρος 1993: 269-272).

Στη δεκαετία του '60, εποχή αμφισβήτησης και αναθεωρήσεων, θα συντελεστούν τομές στην αντίληψη και αναπαράσταση των εικαστικών τεχνών. Από τα πιο σημαντικά γεγονότα και κινήματα της τέχνης εμφανίζεται η *land art*, που αφήνει το στίγμα της απ' ευθείας στο περιβάλλον. «Οι καλλιτέχνες απορρίπτουν τις γκαλερί ως πλαίσιο και οικονομικό σύστημα. Για μερικούς η φυσική και ψυχική εμπειρία της γης γίνεται έργο τέχνης» (Kastner 1998). Τέχνη της γης, περιβαλλοντική τέχνη και *site-specific* έργα αλλάζουν τον τρόπο επικοινωνίας του κοινού με το καλλιτεχνικό έργο. Από απλός θεατής ο παρατηρητής γίνεται συμμετοχός, εμπλέκεται δηλαδή στο έργο τέχνης. Αυτό επιτελείται αφ' ενός από τη σχέση του έργου με τον χώρο, αφετέρου από το ίδιο το έργο ως περιεχόμενο, μορφή και υλικότητα. Υπάρχει μια μετατόπιση στην πρόσληψη πολύ πιο ουσιαστική, που αντικαθιστά την απάθεια από την συν-κίνηση, δηλαδή την συναισθηματική εμπλοκή του ατόμου. Τα μνημεία από μεμονωμένα αντικείμενα

μετατρέπονται σε μνημειακούς τόπους-περιβάλλοντα, όπου η βιωματική εμπειρία μέσω των αισθήσεων αποτελεί το βασικό μέλημα των καλλιτεχνών.

Η μετατόπιση από το αντικείμενο στο πεδίο, δηλαδή από το έργο τέχνης που τοποθετείται αυτόνομο χωρίς να επηρεάζεται από τον χώρο όπου εγκαθίσταται, στον διάλογο με τον τόπο και τα συμφραζόμενα, πιστεύω πως προέρχεται από την διαφοροποίηση της αντίληψης της φυσικής περί χώρου. Ο Άλμπερτ Αϊνστάιν παρατηρεί ότι «η σχεσιακή θεωρία των Leibnitz και Huygens εξάλειψε την έννοια του απόλυτου χώρου ... η έννοια του υλικού αντικειμένου αντικαταστάθηκε από αυτήν του πεδίου στη θέση της θεμελιώδους έννοιας της φυσικής». Ο Αϊνστάιν αναφέρεται στον «χωρικό χαρακτήρα της πραγματικότητας» που συνοψίζεται στα ίδια του τα λόγια: «δεν υπάρχει χώρος χωρίς πεδίο» (Jammer 2001: 300).

Η επίδραση της τέχνης στον αστικό σχεδιασμό μπορεί να πραγματοποιηθεί: είτε *άμεσα* ως συνολικός σχεδιασμός της επιφάνειας του εδάφους, όπως για παράδειγμα οι παιδότοποι του σχεδίασε ο γλύπτης Isamu Noguchi (Torres 2000: 22) με τον αρχιτέκτονα Louis Kahn ή το γλυπτικό πάρκο της εικαστικού Beverly Pepper στο πάρκο North της Βαρκελώνης (Barcelona 2003: 26-29) ή ως εισαγωγή γλυπτικών έργων στον χώρο, όπως γλυπτά-παιχνίδια. Είτε *έμμεσα* με την αναφορά στην παράδοση ενός τόπου. Όπως, για παράδειγμα, τα ψηφιδωτά της Θεσσαλονίκης που μας ενέπνευσαν στη χρωματική και υλική απόδοση του Άξονα Αχειροποίητου – Αγίας Σοφίας (Κουρκουτίδου-Νικολαΐδου 2012).

Η εισαγωγή της «Φύσης»

*Η φύση νοείται ως «μήτρα» όλων των δυνατοτήτων ή το διηνεκές ανοιχτό ...
απόθεμα μιας ανεξάντλητης ελευθερίας και δημιουργικότητας.*

Φώτης Τερζάκης

Η ιστορία του δυτικού πολιτισμού διακατέχεται από την ανυποχώρητη εμμονή μιας απεριόριστης κυριαρχίας πάνω στη φύση, που συνέβαλλε στη διάρρηξη της ενότητας φύση και λόγος/κοινωνία. Ο μύθος της συνεχούς προόδου, μέσω της τεχνολογίας, μας έκανε να πιστέψουμε πως μπορούμε να ελέγξουμε και να κυριαρχήσουμε στη φύση μεταλλάσσοντας την και υποτιμώντας τη σημασία της. Σήμερα συνειδητοποιούμε πως «η ανθρώπινη ύπαρξη είναι εξαρτημένη και πάσχουσα απέναντι σε ένα πανίσχυρο φυσικό περιβάλλον». Η φάση «εξέλιξης του φυσικού κόσμου, που περνάμε που δεν σημαίνει αναγκαστικά τον μετασχηματισμό του φυσικού κόσμου σε τεχνικό κόσμο» (Μοσκοβισί 1998: 23), είναι μια εποχή βαθιάς κρίσης των αξιών και επιλογών μας. Οφείλουμε λοιπόν να αναστοχαστούμε για τη σχέση μας με τη φύση και να επιχειρήσουμε με όρους οικειοποίησης και σεβασμού, τη συμβίωση. Καθώς όλο και περισσότερο «η επεκτεινόμενη πόλη επιτίθεται στην ύπαιθρο, την κατατρώει, την διαλύει» (Λεφεβρ 1977: 89), αυξάνεται η ανάγκη ανατροπής αυτής της κυριαρχίας με την εισχώρηση της φύσης στο σώμα της πόλης. Στις επεμβάσεις στην πόλη του Ρεθύμνου επιχειρήσαμε αυτή την ανατροπή.

Η εισαγωγή της *φύσης* στην πόλη αποτελεί το αντίδοτο στη φαντασμαγορία της μητρόπολης. Τα πάρκα, οι κήποι, τα σιντριβάνια που λειτουργούν ως διαμεσολαβήσεις ανάμεσα στην πόλη και την ύπαιθρο, δίνουν στα παιδιά την ευκαιρία να συνδεθούν με τη φύση, να την εξερευνήσουν, να μάθουν από τις εμπειρίες τους μέσα σε ένα περιβάλλον ελευθερίας. Οι χώροι αυτοί, τόποι παιχνιδιού και περιπέτειας, αποτελούν

πεδία για τη κατανόηση εννοιών όπως η ελευθερία, η ασφάλεια, ο κίνδυνος και η υπευθυνότητα, ενώ ενισχύεται η αίσθηση της ενσυναίσθησης για κάθε τι ζωντανό. «Παιδιά που υπερτερούν στο να βρίσκουν έντομα κάτω από πέτρες χρειάζονται πέτρες για να αναποδογυρίσουν ή ένα δάσος για να μαγευτούν» (Herrington 2005: 230).

Αλλά επίσης στη φύση τα παιδιά αντιλαμβάνονται τις έννοιες της αλλαγής, της κίνησης, της μεταβολής. Κατανοούν τον κυκλικό χρόνο μέσω της εναλλαγής των εποχών, που παρατηρούν και αναγνωρίζουν στα φυτά και τα λουλούδια, συσχετίζουν αυτή την εναλλαγή με τις αργές μεταβολές που επιτελούνται στον χώρο της πόλης, συνειδητοποιούν την έννοια του χρόνου.

Ο σχεδιασμός

Ως έργο τέχνης συλλαμβάνει ο Πλάτων τη δημιουργία του κόσμου, «ως προϊόν αυθεντικής δημιουργίας που προϋποθέτει έναν κατασκευαστή, ένα δομικό υλικό και ένα υπόδειγμα» (Πλάτων 2016: 25). Ο Ανρί Λεφέβρ ως έργο τέχνης θεωρεί την πόλη των εμπόρων του Μεσαίωνα και της Αναγέννησης, ενώ ο Richard Wagner θα καθιερώσει τον όρο *Gesamtkunstwerk*, συνολικό έργο τέχνης, που θα επηρεάσει την αρχιτεκτονική και πολεοδομική σκέψη των αρχών του 20^{ου} αιώνα και τον σχεδιασμό των πόλεων, όπως για παράδειγμα το Άμστερνταμ του Hendrik Petrus Berlage. Σήμερα θεωρούμε την πόλη ως ένα παλίμψηστο, ένα κολλάζ (Rowe 1984), ένα πεδίο συνύπαρξης πολλών ιχνών αλλά και επιπέδων ιστορίας, που ο σχεδιασμός οφείλει να αναγνωρίσει, να ερμηνεύσει και να μετασχηματίσει, κάνοντας τις απαραίτητες μετατοπίσεις προκειμένου να τα συνδέσει με το παρόν, να τα νοηματοδοτήσει εκ νέου. Πρόκειται, όπως πολύ εύστοχα περιγράφει ο Vittorio Gregotti, για τη «σιωπηλή μετατροπή του παρόντος». Όπου ως μετατροπή εννοεί «τη συνειδητοποίηση της σπουδαιότητας της υπάρχουσας κατάστασης ως υλικού διάρθρωσης και όχι ως φόντου στην διαδικασία του σχεδιασμού» (Gregotti 1997: 174-176).

Επιδιώκουμε να εντοπίσουμε κάθε φορά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά ενός τόπου, ώστε να τα αναδείξουμε μέσω του σχεδιασμού. Οι ανθρώπινες δραστηριότητες και τα προϋπάρχοντα ίχνη στο γεωγραφικό και πολιτισμικό τοπίο αποτελούν το πεδίο ανάγνωσης και ερμηνείας, ώστε να καθοριστεί η *αστική ιεραρχία*, δηλαδή ο ρόλος, η δομική αξία που αναλαμβάνει το τμήμα του ιστού όπου επεμβαίνουμε σε σχέση με το σύνολό του. Δηλαδή να καθορίσουμε τους *αστικούς συντελεστές* στον χώρο και στον χρόνο, την πολλαπλότητα και τις διαφορές τους.

Οι επεμβάσεις στους αστικούς ιστούς των πόλεων αφορά κυρίως τον *σχεδιασμό του εδάφους* που σημαίνει τον καθορισμό ορίων, γειτνιάσεων, κατωφλιών. Τάξη-αταξία, ένταση-παύση, εναλλαγή-μεταβολή, επισιμότητα-καθημερινότητα, ρυθμός-αρρυθμία, επανάληψη-εναλλαγή, ομοιότητα-διαφορά, αποτελούν τα εργαλεία οργάνωσης του χώρου, για τη δημιουργία ενός τόπου συνάντησης και συμμετοχής σε δρώμενα. Ο σχεδιασμός του εδάφους εισάγει, με πολλαπλούς τρόπους, την έννοια της τάξης και του ρυθμού: με την επαλληλία των δέντρων, που δημιουργεί δενδροστοιχίες, με τις σειρές των φωτιστικών, με τις χαράξεις των δαπέδων που ορίζουν έναν εμβάτη –μέτρο, με τα εμπόδια στο όριο πεζοδρομίου – δρόμου. Τα στοιχεία αυτά, πέρα από τον ρυθμό, δημιουργούν οπτικές συνέχειες και λειτουργούν ως νήματα που ορίζουν μια διαδρομή μέσα στο πλέγμα της πόλης. Μια διαδρομή που χαρακτηρίζεται από την ομοιότητα στοιχείων και χαράξεων, που όμως λόγω του χρόνου και των συμφραζόμενων – context, δεν αποτελεί επανάληψη (Αντονάς 1998: 81-94). Χαράξεις και εξοπλισμός

λειτουργούν ως ένα διευρυμένο πεδίο παιχνιδιού. Γιατί όπως χαρακτηριστικά περιγράφει ο Γιώργος Ιωάννου: «Πέφτει πολύ ομίχλη γίνομαι ένα μ' αυτήν και ξεκινάω ... Περπατώ κοιτάζοντας το λιθόστρωτο» (Ιωάννου 1995).

Τα έργα και οι μελέτες

Τα έργα και οι μελέτες, που παρουσιάζονται αναλυτικά στη συνέχεια, αφορούν σε δύο πόλεις: στο Ρέθυμνο και στη Θεσσαλονίκη. Πρόκειται για εκτεταμένες επεμβάσεις στον αστικό τους ιστό, στους δρόμους και τις πλατείες τους. Οι δύο πόλεις παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές μεταξύ τους καθώς στο Ρέθυμνο το αντικείμενο σχεδιασμού αφορά στην εκτός των τειχών πόλη, στο νεώτερο τμήμα της, ενώ στη Θεσσαλονίκη αφορά στο κέντρο της πόλης, στον αστικό ιστό που δημιούργησε ο Ernest Hebrard μετά την μεγάλη πυρκαγιά του 1917, που κατέστρεψε το μεγαλύτερο τμήμα της εντός των τειχών πόλης.

Στην περίπτωση του Ρεθύμνου ο σχεδιασμός οργάνωσε τον άναρχο χώρο ενός ιστού όπου έχουν αποτυπωθεί οι διαφορετικές φάσεις ανάπτυξης της πόλης, δηλαδή αποτελείται από διακριτά τμήματα με ιδιαίτερη φυσιογνωμία και ταυτότητα, ενώ στη Θεσσαλονίκη επιχείρησε να νοηματοδοτήσει εκ νέου τον ευρωπαϊκών προδιαγραφών ιστό, με την πλούσια εικονογραφία των περιβαλλόντων κτιρίων και την παρουσία των εξαιρετικών βυζαντινών εκκλησιών της πόλης.

Στις προτάσεις μας αναζητούμε κάθε φορά να εντοπίσουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά ενός τόπου, ώστε να τα αναδείξουμε μέσω του σχεδιασμού. Όταν επεμβαίνουμε εντός των πόλεων, που αποτελεί συνήθως την πρακτική των αστικών αναπλάσεων, θεωρούμε πως η επέμβαση «δεν συνίσταται στο να καταργήσουμε τις ιστορικές διαφορές που έχουν ήδη αποκρυσταλλωθεί και θεσμοποιηθεί, τους χαρακτηρισμένους χώρους. Το αντίθετο: οι πολυσύνθετοι ήδη χώροι μπορούν να αρθρωθούν, αν ενταθούν οι διαφορές και οι αντιθέσεις τους, αν στραφούν προς την ποιότητα» (Λεφέβρ 1977: 162-167).

Ρέθυμνο: Τα καλυμμένα ρέματα

Η πόλη του Ρεθύμνου στριμωγμένη ανάμεσα στον ορεινό όγκο, τον περιχαρακωμένο από τα ρέματα και εκτεθειμένη στη θάλασσα, αναπτύχθηκε με βάση τον παλιό μεσαιωνικό πυρήνα κατ' αρχήν γραμμικά στο επίπεδο τμήμα της σε επαφή με το θαλάσσιο μέτωπο, ενώ στη συνέχεια αναρριχήθηκε στα βουνά, βάσει ενός σχεδίου που αγνόησε το βασικό χαρακτηριστικό της τοπογραφίας της: τα πολλαπλά ρέματα που την διαπερνούν. Τα περισσότερα, αφανή σήμερα, έχουν αφήσει κενά στον πολεοδομικό ιστό που αποτελούν τυχαίο υπόλοιπο οικοπεδοποίησης γύρω από την κοίτη τους, που μόνο η ασάφεια των περιγραμμάτων τους υποδηλώνει την κρυμμένη τους υπόσταση. Θεωρήσαμε πως τα ρέματα αποτελούν τα φυσικά κανάλια εισδοχής και επανασύνδεσης της φύσης με την πόλη που ο σχεδιασμός οφείλει να τα αποκαλύψει κυριολεκτικά ή συμβολικά.



Εικόνα 1: Διαμόρφωση Ρέματος Γάλλου

Στην πρώτη περίπτωση (Εικόνα 1) πρόκειται για τον χώρο που καταλάμβανε ένα ελαιουργείο στην περιοχή όπου καταλήγει το ρέμα Γάλλου, καλυμμένο σε αυτό του το τμήμα όπως και τα περισσότερα της πόλης. Κατανοήσαμε τον συγκεκριμένο τόπο ως προέκταση των υπαίθριων λειτουργιών του σχολείου που βρίσκεται σε επαφή. Μετατοπίσαμε τη χάραξη του δρόμου που ήταν χαραγμένος πάνω στο ρέμα και χώριζε το σχολείο από το πάρκο, ώστε να αποτελέσουν ένα σύνολο: το πάρκο να λειτουργήσει ως ένας διευρυμένος αύλειος χώρος του σχολείου. Η διαμόρφωση στηρίζεται στη σχεδιαστική απόδοση της έννοιας της ροϊκότητας που αποδίδεται με την έμφαση του φυσικού ανάγλυφου. Το έδαφος πλάθεται και δραματοποιείται. Δημιουργούνται κοίλες και κυρτές επιφάνειες, που λειτουργούν ως πίστες skateboard. Το υπόλοιπο τμήμα διαμορφώνεται ως πάρκο. Η μνήμη της βιομηχανικής εγκατάστασης, που προϋπήρχε στον χώρο, υποδηλώνεται με κυλινδρικές κατασκευές, που παραπέμπουν στα Silo, και λειτουργούν ως παιχνίδι και εικαστική παρουσία.



Εικόνα 2: Ρέμα Καμαράκι_ Διαμόρφωση περί το Τέμενος Μασταμπά

Στη δεύτερη περίπτωση (Εικόνα 2, 3) η σημασία του Ρέματος Καμαράκι προκύπτει από τη θέση του στον αστικό ιστό, καθώς στους δυο πόλους του προβάλλονται δυο σημαντικά κτίρια: το Δημαρχείο βόρεια και το Τζαμί Βελή Πασά νότια, ένα κτίριο εξαιρετικής αρχιτεκτονικής αξίας, που λειτουργεί ως Μουσείο Φυσικής Ιστορίας. Ο χώρος έχει προκύψει από τον εγκιβωτισμό και το μπάζωμα του ρέματος. Η διαμόρφωση επιχειρεί να διαλεχτεί με το μνημείο, αναδεικνύοντας τις μοναδικές του ποιότητες μέσω της υφής και της χρωματικής έκφρασης της υλικότητας και να υπαινιχθεί τη ροικότητα του καλυμμένου ρέματος με την παρουσία του νερού κυριολεκτικά και συμβολικά. Η πλατεία συνοψίζει τις δύο ιδέες με το νερό να αναβλύζει από τα εννέα επιδαπέδια σιντριβάνια, όσοι και οι τρούλοι του τζαμιού, παραπέμποντας ταυτόχρονα στην οθωμανική παράδοση. Το νερό, ως άτυπο στοιχείο παιχνιδιού, αποτελεί τον ελκυστικότερο πόλο έλξης για τα παιδιά και τα ...πουλιά.



Εικόνα 3: Ρέμα Καμαράκι_ Διαμόρφωση περί το Τέμενος Μασταμπά, η πλατεία

Θεσσαλονίκη: Άξονας Αχειροποίητου – Αγίας Σοφίας

*Και τα παιδάκια δε μπορούνε πια να παίζουνε
από τα τόσα τροχοφόρα που περνούνε...*

Μανώλης Αναγνωστάκης, *Θεσσαλονίκη, μέρες του 1969 μ.Χ.*

Ο Άξονας Αχειροποίητου – Αγίας Σοφίας ο παλαιότερος εγκάρσιος άξονας της Θεσσαλονίκης που συνέδεε την παλιά πόλη με τον Θερμαϊκό, μετασχηματίζεται στη μακρά ιστορία της, για να υποκατασταθεί με το σχέδιο του Hebrard, από τον άξονα της Αριστοτέλους. Αποτελεί έναν από τους τρεις σημαντικούς της Θεσσαλονίκης κάθετους στην Εγνατίας που αποτελεί διαχρονικά τη βασική ραχοκοκαλιά της. Οι τρεις αυτοί άξονες της σύγχρονης πόλης, η Γούναρη, η Αγίας Σοφίας και η Αριστοτέλους εκφράζουν διαφορετικές ιστορικές φάσεις της: τη ρωμαϊκή, τη βυζαντινή και την σύγχρονη. Στο σχέδιο Hebrard η Αγίας Σοφίας συσχετίζεται με τον άξονα της Αριστοτέλους, μέσω των δύο σημαντικών βυζαντινών μνημείων, την Αχειροποίητο και την Αγία Σοφία. Ενώ η διαμόρφωση της Γούναρη εκθέτει τα ρωμαϊκά ερείπια στον καθημερινό περιπατητή, ως «κενά» της σύγχρονης πόλης, και η Αριστοτέλους

οργανώνει την κίνηση εκατέρωθεν απομονωμένων, άβατων παρτεριών, θεωρήσαμε πως η Αγίας Σοφίας καλείται να αναδείξει τα Βυζαντινά Μνημεία αλλά όχι μόνο ως ιστορικής και πολιτισμικής αξίας λειτουργικά στοιχεία της. Μπορεί να αποδοθεί στην *συνολική κατοίκηση*, ως ανάκτηση των αξιών της *αστικότητας*. Γι' αυτό επιλέγεται και τεκμηριώνεται η συνολική πεζοδρόμηση του άξονα ώστε να αποδοθεί στους κατοίκους ως τόπος συνεύρεσης, περιπάτου, παιχνιδιού και τελετουργιών.

Αντιληφθήκαμε τον συνολικό χώρο ως μια αλληλουχία τόπων διαφορετικών χωρικών οντοτήτων και σχηματισμών, γεγονότων και καταστάσεων, που χαρακτηρίζεται από την δυναμικότητα του άξονα και τους τόπους που αρθρώνονται ή περιέχονται σε αυτόν. Η Εγνατίας, τέμνοντας τον άξονα, ορίζει δύο διαφορετικού χαρακτήρα επικράτειες, τη βόρεια με τις ήρεμες και εσωστρεφείς περιοχές γειτονιάς, και τη νότια με τις εντάσεις και την πυκνότητα περιοχής κέντρου.

Προτείνονται τρεις πλατείες και τρεις πράσινοι χώροι. Οι τρεις πλατείες, χώροι τελετουργιών αλλά και καθημερινής δράσης, είναι: η *ανοικτή κεντρική αστική πλατεία της Αγίας Σοφίας, η εσωστρεφής και οριοθετημένη αυλή της Αχειροποιήτου, η γραμμική πλατεία της περιοχής Μητροπόλεως*. Ενώ οι τρεις πράσινοι χώροι είναι: *το πάρκο-αλάνα, χώρος αναψυχής και παιχνιδιού στην περιοχή της Αχειροποιήτου, ο περίπατος, χώρος ανάπαυλας και περιπλάνησης, νότια της Εγνατίας, ο «Κήπος της Μνήμης», χώρος απομόνωσης και περισυλλογής.*

Στη ανάπλαση αυτού του Άξονα έπρεπε να περιλάβουμε μια σειρά υπαρχόντων γλυπτικών έργων, κυρίως μνημείων και προτομών στο νέο σχεδιασμό. Επιλέξαμε να δημιουργήσουμε *μνημειακούς τόπους*, όπου *τα γλυπτά να συνομιλούν μεταξύ τους*. Συσχετίστηκαν ως ιστορική αναφορά και συμβολισμό και οργανώθηκαν σε ενοποιητικούς άξονες. Ένας ειδικός τόπος, η «Μνημειακή οδός» όπως την ονομάσαμε, αφιερώνεται στους ήρωες του Μακεδονικού Αγώνα. Δημιουργείται δηλαδή ένας ιδιαίτερος τόπος ένα κοινό πεδίο αναφοράς, μια «συνομιλία» μεταξύ των παρατεταγμένων προτομών και του ανδριάντα του Ίωνα Δραγούμη.

Στον χώρο που ονομάσαμε «περίπατο», ένα φυτεμένο χώρο περιπλάνησης, μια ενδιάμεση περιοχή «φύσης» ανάμεσα στην Εγνατία οδό και την πλατεία Αγίας Σοφίας, προτείναμε την εγκατάσταση έργων τέχνης, *site-specific*, δηλαδή ειδικά σχεδιασμένων για τον συγκεκριμένο τόπο, που να εξοικειώνουν τα παιδιά με τα έργα τέχνης. Έργα-παιχνίδια ή *land art* κατασκευές που τα παιδιά να μπορούν να αγγίξουν, να σκαφαλώσουν, να αισθανθούν το σχήμα τους, τη μορφή την υλικότητα τους, να δημιουργήσουν τα δικά τους φανταστικά παιχνίδια, να εμπλακούν στη αμφισημία και πολλαπλότητα που προσφέρει η τέχνη, και η πραγματικότητα της δημόσιας σφαίρας.

Αλλά ως ακολουθήσουμε μια παρέα παιδιών που ξεχύνονται από το Πειραματικό Σχολείο του Δημήτρη Πικιώνη, για να κατηφορίσουν προς το κέντρο της πόλης και το θαλάσσιο μέτωπο ακολουθώντας τον άξονα. Μια διαδικασία ανακάλυψης σε μια διαδρομή που αφηγείται.

Ένα πρώτο *κατόφλι*, ένα μικρό πλάτωμα στην αρχή της διαμόρφωσης αφιερωμένο στους Δημοτικιστές Δασκάλους, θα παραλάβει τα παιδιά για να τα διαμοιράσει προς διαφορετικές κατευθύνσεις. Κατηφορίζοντας θα συναντήσουν μια αλληλουχία από διαδρομές και τόπους, που εναλλάσσονται από σκιερούς πυκνούς, σε φωτεινούς και «κενούς». Η απόλαυση αφορά στην ελευθερία των επιλογών των κινήσεων και των δράσεων.

Θα διασχίσουν *το πρώτο στενό και σκιερό τμήμα του άξονα*, θα φτάσουν στο *μπαλκόνι-μπελβεντέρε* από όπου έχουν τη συνολική εποπτεία του άξονα, και αν είναι διαυγής η ατμόσφαιρα θα αντικρύσουν απρόσμενα τις κορυφές του Ολύμπου να

αιωρούνται πάνω από τη θάλασσα. Από αυτό το σημείο εκκινεί μια ράμπα, μια περιπατητική διαδικασία επιμήκυνσης του χρόνου και οικειοποίησης του χώρου, που τα «προσγειώνει» στην *χαμηλωμένη αυλή της Αχειροποίητου*, στη στάθμη του ναού ως προέκταση των τελετουργιών του. Εδώ θα απολαύσουν την ελευθερία της ανοιχτότητας, για να διεισδύσουν στη συνέχεια στο *πάρκο – αλάνα*, τον *Spielraum* κατά τον Michel de Certeau, «τον ελεύθερο χώρο που επιτρέπει την κίνηση» (Σερτώ 2010: 269). Ή θα προτιμήσουν το σκληρό δάπεδο της *μνημειακής οδού*, (ειδικά αν έχουν πατίγια!), για να αναδυθούν και πάλι στο επίπεδο της πόλης, στην Εγνατία, όπου βρίσκονται και οι στάσεις του Μετρό. *Δύο κατασκευές διαφορετικές* ως μορφή, λειτουργία και περιεχόμενο σηματοδοτούν το κομβικό αυτό σημείο. Μια γραμμική χαμηλή στοά, στη βόρεια πλευρά της Εγνατίας παραλαμβάνει λειτουργίες στάσης, προστατεύει το *πάρκο* από τη λεωφόρο, οριοθετεί τον άξονα και λειτουργεί ως *buffer-zone* για την ήρεμη περιοχή του *πάρκου* και την αυλή της *Αχειροποίητου*. Και μια κατασκευή με υψίκορμα υποστυλώματα πάνω από ένα οριζόντιο εποπτικό επίπεδο στη νότια πλευρά που αποτελεί *πύλη* – *κατώφλι* προς την πολυσήμαντη περιοχή του κέντρου. Μια συστάδα από λεπτές υψιλόκορμες στήλες, που εξαρτούν από τις κορυφές τους ένα πλήθος από γραμμικά και σημειακά αντικείμενα, φωτεινά τη νύκτα και ανακλαστικά την ημέρα, δημιουργούν ένα φωτεινό μετέωρο, ένα *σέλας*.

Φωτεινές *σημάνσεις*, «αστικοί *Φάροι*», διατρέχουν το σύνολο της διαμόρφωσης από το *πλάτωμα* της οδού *Φιλίππου* έως τη θάλασσα. Σηματοδοτούν τόπους και λειτουργούν ως *συμβολικά ενοποιητικά στοιχεία* που εμπλουτίζουν την αντιληπτική εικόνα της πόλης.

Περνώντας το *κατώφλι* ένα *σκιερό πάρκο* θα υποδεχτεί τα παιδιά όπου θα περιπλανηθούν και θα παίξουν με παιχνίδια – *γλυπτά*. Ο συνολικός χώρος, ως *κεκλιμένο επίπεδο*, απευθύνεται άμεσα και εκβάλλει στην *πλατεία Αγίας Σοφίας*. Η κεντρική «εσωτερική» αυτή αστική *πλατεία* είναι ένας *ευανάγνωστος* και *δυναμικός* αστικός *συντελεστής* που καλείται να *συλλέξει* τα *ποικίλα νοήματα* και τις *λειτουργίες* της πόλης. Δημιουργήσαμε ένα *δυναμικό κενό*, *ικανό εκφραστή* του αστικού *παραστατικού πλούτου*. «*Η μεγαλύτερη μορφική δομικότητα ταιριάζει με τη μεγαλύτερη απουσία εικόνων ... η γλώσσα της σιωπής αντιμάχεται το θόρυβο της μητρόπολης*», παρατηρεί ο *Manfredo Tafuri* (1997: 172). Την ιδιαίτερη έκφρασή της αποδίδει: το *απόλυτα γεωμετρικό σχήμα*, που *διαμορφώνει* το κέντρο της, η *υλικότητα* και η *υφή* του *τετραγώνου* από *σκούρο γρανίτη*, ο *ενδοδαπέδιος φωτισμός*, που της προσδίδει *όψη ανεστραμμένου ουράνιου θόλου* και η *πολυμορφικότητα*, που αποκτά με την παρουσία *πιδάκων*, που *ενίοτε* την *μεταβάλλουν* σε *υγρή, δροσερή* αλλά και *ανακλαστική επιφάνεια*. Αυτό το *χαρακτηριστικό* ιδιαίτερα *θεωρούμε* πως θα αποτελεί *πόλο έλξης* για τα *παιδιά*. *Φανταζόμαστε* να *προσπαθούν* να *περάσουν* *ανάμεσα* από τους *μεταβαλλόμενη έντασης πίδακες* χωρίς να *βραχούν*!

Για τους *πιο μοναχικούς* υπάρχει ο *ελαφρά βυθισμένος* «*Κήπος της Μνήμης*» με τα *αρωματικά φυτά* που *ενεργοποιούν* την *όσφρηση* ως *αίσθηση της μνήμης*, όπου *μπορούν* να *απολαύσουν* *στιγμές ηρεμίας* και *απομόνωσης* μέσα στο *πλήθος*.



Εικόνα 4: Άξονας Αχειροποίητου – Αγίας Σοφίας: το εμπορικό τμήμα

Στη συνέχεια τα παιδιά θα περάσουν στη φαντασμαγορία του εμπορικού τμήματος του άξονα (Εικόνα 4). Η παράδοση της Θεσσαλονίκης με τα υπέροχα ψηφιδωτά παρούσα στις επιλογές μας. Ο σχεδιασμός του εδάφους (Εικόνα 5) με την παραλληλία των ζωνών, την αντίθεση των υλικών, κυβόλιθοι –γκρι στον κεντρικό άξονα και πολύχρωμοι στους μικρούς πεζόδρομους, που παραπέμπουν στην παράδοση των ψηφιδωτών της πόλης, σε συνδυασμό με μεγάλες επιφάνειες χυτών δαπέδων σε αναφορά με τα γήινα χρώματα των βυζαντινών σοβάδων, ο ρυθμός των δένδρων και των φωτιστικών, το στοιχείο του νερού, που εισάγεται συμβολικά με τον «ποταμό» και κυριολεκτικά με τα χαμηλά σιντριβάνια (Εικόνα 6) στις διασταυρώσεις με τους μικρούς πεζόδρομους, πάντα γεμάτο παιδιά, ο αστικός εξοπλισμός, ατομικά καθίσματα, επιμήκη παγκάκια, αλλά και stand ποδηλάτων και εμπόδια, φαντασιώνουν τα παιδιά αποτελώντας ένα πεδίο άτυπου παιχνιδιού. Ο πεζόδρομος έχει δημιουργήσει τις προϋποθέσεις οικειοποίησης, και κατοίκησης όπου δρώμενα λαμβάνουν χώρα καθημερινά.



Εικόνα 5: Ο σχεδιασμός του εδάφους



Εικόνα 6: Τα σιντριβάνια στη διασταύρωση με τους δευτερεύοντες πεζόδρομους

Τέλος τα παιδιά θα βρεθούν στη γραμμική «επίσημη» πλατεία της Μητρόπολης, που μαζί με το προαύλιο του ναού αποτελεί χώρο κυρίως τελετουργιών και γιορτής. Το ενιαίο συνεχές δάπεδο, διευρύνει τον χώρο και τον ενοποιεί με το τμήμα που εκβάλλει στην παραλιακή Λεωφόρο Νίκης. Η κατάληξη του άξονα, μια περιοχή διευρυμένη, θα τους προσφέρει μια τελευταία απόλαυση σκιάς και δροσιάς, με τη διαμόρφωση μιας κεντρικής σειράς σιντριβανιών, έναν τόπο όσμωσης πόλης και θάλασσας, που διαμεσολαβεί στη σχέση με το απέραντο υδάτινο στοιχείο. Μια σειρά από φωτεινές στήλες, κατά μήκος της πλατείας, σηματοδοτούν αυτόν τον πόλο του άξονα και ξεχύνονται στη θάλασσα, ως συμβολική διάρρηξη του ορίου της παραλίας. Μιας παραλίας που «είναι έμορφη και ελκύει τον περιπατητή» (Πεντζίκης 2005).

Επίλογος

Επιχειρήσαμε να αναδείξουμε πως η σχέση παιχνιδιού και σχεδιασμού ανάγεται σε μία κατανόηση του χώρου ως αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης. Προσεγγίσαμε:

_το παιχνίδι μέσα από το ιερό, τη γιορτή, την τελετουργία, τις "χαραμάδες" του ορθολογικού. Με τη δημιουργία μίας σύμβασης χώρου και χρόνου, δηλαδή την κατασκευή χρονοχώρων που διαρκούν όσο και το παιχνίδι. Ο χώρος του παιχνιδιού είναι κατεξοχήν σχεσιακός.

_την αντίληψη του χώρου, πέρα από το βλέμμα και τη σκέψη, στο σώμα και την ενσώματη, με όλες τις αισθήσεις, εμπειρία. Η κατοίκηση του σχεσιακού χώρου είναι ενσώματη εμπειρία και επιτέλεση.

_την πόλη πέρα από άθροισμα συντακτικών στοιχείων και "συντελεστών", ως πολλαπλότητα διαφορετικών τροχιών που συγκροτούν απειρία σχέσεων-χώρων και πάντα "εν τω γίνεσθαι", μία κατανόηση που αντιβαίνει στην έννοια της ταυτότητας ως πάντα ήδη συγκροτημένης.

_την τέχνη ως δυνατότητα επανερμηνείας του χώρου εκ νέου νοηματοδότησης, ως υλική απόδοση σχέσεων και πυροδότηση νέων στον χώρο.

_τη φύση, τέλος, ως "διηνεκές ανοικτό" που ανοίγει τη ζωή σε όλα τα ενδεχόμενα. Εδώ η ταύτιση με τον σχεσιακό χώρο είναι θεμελιώδης. Ενδεχομένως μας επιτρέπει μια κατανόηση της φύσης εσωτερικής στο "υποκείμενο", μια ενότητα προπολιτισμική που αναιρεί τη διχοτόμηση φύσης/πόλης-κοινωνίας.

Τα παραπάνω συγκροτούν ένα εννοιολογικό πλαίσιο που φώτισε την στάση μας απέναντι στον σχεδιασμό και τις επιμέρους επιλογές στα παραδείγματα που παρουσιάσαμε. Η προσπάθεια να αναδειχθούν τόποι, ανοικτοί στην ερμηνεία και την κατοίκηση και άρα στο παιχνίδι, αποτελεί ακριβώς μία συνειδητή αναγωγή του αστικού χώρου στην πολλαπλότητα και τη διαφορά, και του σχεδιασμού σε υπόβαθρο της συνεχούς επανερμηνείας του, πυροδότησης απρόβλεπτων σχέσεων και επομένως χωρικοτήτων. Αυτή την πραγματικότητα της πολλαπλότητας, της ποικιλίας, της διαφορετικότητας, όπου το κάθε υποκείμενο μπορεί να βρει έναν τόπο που του αρμόζει μέσα στον κοινό κόσμο, περιγράφει η Χάνα Άρεντ: «Η πραγματικότητα της δημόσιας σφαίρας στηρίζεται στην ταυτόχρονη παρουσία αναρίθμητων προοπτικών και όψεων, με τις οποίες εμφανίζεται ο κοινός κόσμος και για τις οποίες δεν μπορεί να επινοηθεί κοινό μέτρο ή κοινός παρονομαστής. Διότι αν και ο κοινός κόσμος αποτελεί το κοινό πεδίο συνάντησης όλων, όμως όλοι όσοι είναι παρόντες έχουν διαφορετικές θέσεις μέσα σ' αυτό, και η θέση του ενός δεν μπορεί να συμπίπτει με τη θέση του άλλου ...καθένας βλέπει και ακούει από διαφορετική θέση ... Το τέλος του κοινού κόσμου επέρχεται όταν αυτός αντικρίζεται από μία μόνο πλευρά κι όταν έχει τη δυνατότητα να παρουσιάζεται σε μία μόνο προοπτική» (Άρεντ 1986: 84-85).

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Adorno, Th. (2000). *Αισθητική θεωρία*. Μτφρ., σημειώσεις Λ. Αναγνώστου. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Agamben, G. (2005). *Βεβηλώσεις*. Μτφρ. Π. Τσιαπούρα. Αθήνα: Άγρα.

Augé, M. (1999). *Για μια ανθρωπολογία των σύγχρονων κόσμων*. Μτφρ. Δ. Σαραφείδου. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

- Caillois, R. (2001). *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι*. Μτφρ. Ν. Κούρκουλου. Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Gregotti, V. (1997). Περί της έννοιας της μετατροπής στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Στο Π. Αστρεϊνίδου, Γ. Σημαιοφορίδης (επιμ.). *Η «άγνωστη» πόλη. Διαμορφώσεις 10 αρχαιολογικών χώρων στη Θεσσαλονίκη*. Αθήνα: 9^η Εφορεία Βυζαντινών Αρχαιοτήτων, UNTIMELY BOOKS.
- Heidegger, M. (2006). *Η τέχνη και ο χώρος*. Μτφρ. Γ.Τζαβάρα. Αθήνα: Ίνδικτος.
- Huizinga, J. (2010). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι. Homo ludens*. Μτφρ. Γ. Λυκιαρδόπουλου, Σ. Ροζάνη. Αθήνα: Γνώση.
- Jammer, M. (2001). *Έννοιες του Χώρου. Η Ιστορία των Θεωριών του Χώρου στη Φυσική*. Πρόλογος Α. Αινστάιν. Μτφρ. Τ. Λάζαρη, Θ. Χριστιανόπουλου. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Lefebvre, H. (1977). *Το δικαίωμα στην πόλη*. Μτφρ. Π. Τουρνικιώτη, Κ. Λωράν. Αθήνα: Παπαζήση.
- Massey, D. (2001). *Φιλοσοφία και πολιτικές της χωρικότητας*. Αθήνα: Παπασωτηρίου/ Τμήμα Αρχιτεκτόνων ΕΜΠ.
- Musatti, T., Mayer, S., (2011). Εκπαιδεύοντας στους βρεφονηπιακούς σταθμούς: Πώς φτιάχνεται ένα υφαντό ποιότητας;. Στο *Παιδιά στην Ευρώπη* (20), Σεπτέμβριος.
- Purini, F. (1997). *Πρόγραμμα ΗΡΑΚΛΗΣ. Δέκα σχέδια για την ελληνική πόλη. Επιστημονική Διεύθυνση & Συντονισμός: C. Macchi Cassia, Δ. Καρύδης*. Αθήνα: Α.Γ.Ε.Τ. «ΗΡΑΚΛΗΣ».
- Secchi, B. (1997). Ιστορία, αρχιτεκτονική, πόλη: αποσπάσματα. Στο Π. Αστρεϊνίδου, Γ. Σημαιοφορίδης (επιμ.). *Η «άγνωστη» πόλη. Διαμορφώσεις 10 αρχαιολογικών χώρων στη Θεσσαλονίκη*. Αθήνα: 9^η Εφορεία Βυζαντινών Αρχαιοτήτων, UNTIMELY BOOKS.
- Tafuri, M. (1997). Ιστορία, αρχιτεκτονική, πόλη: αποσπάσματα. Στο Π. Αστρεϊνίδου, Γ. Σημαιοφορίδης (επιμ.). *Η «άγνωστη» πόλη. Διαμορφώσεις 10 αρχαιολογικών χώρων στη Θεσσαλονίκη*. Αθήνα: 9^η Εφορεία Βυζαντινών Αρχαιοτήτων, UNTIMELY BOOKS.
- Αναγνωστάκης, Μ. (1970). *Θεσσαλονίκη, μέρες του 1969 μ.Χ. Στόχος*. Αθήνα: Πλειάς.
- Ανάπλαση του Άξονα Αχειροποίητου Αγίας Σοφίας του Δήμου Θεσσαλονίκης*. (2013). Κατάλογος αποτελεσμάτων Αρχιτεκτονικού Διαγωνισμού ΥΠΕΚΑ-ΔΕΕΑΠ Νουκάκης, Α., Μυροφορίδου, Β., Τζιντζέλη, Μ., Χαζάπης, Α., Χρανιώτη, Α. Σύμβουλος: Μπαμπάλου – Νουκάκη, Μ., Α' Βραβείο.
- Αντονάς, Α. (1998). Η ανασύσταση του βλέμματος. *Οριον. Τιμητικός τόμος στον καθηγητή Δ. Α. Φατούρο. Τεύχος Α*. Θεσσαλονίκη: ΑΠΘ, Πολυτεχνική Σχολή – Τμήμα Αρχιτεκτόνων.
- Άρεντ, Χ. (1986). *Η ανθρώπινη κατάσταση (Vita activa)*. Μτφρ. Σ. Ροζάνη, Γ. Λυκιαρδόπουλου. Αθήνα: Γνώση.
- Γιαννίση, Φ. (2001). Επίμετρο. Στο Κοτιώνης, Ζ., *44 ιστορίες αρχιτεκτονικής*. Αθήνα: Εκκρεμές.
- Ιωάννου, Γ. (1995). Η μόνη κληρονομιά. Στο *Ομίχλη*. Αθήνα: Κέδρος.
- Κορωνάιου, Α. (1996). *Κοινωνιολογία του ελεύθερου χρόνου*. Αθήνα: Νήσος.
- Κουρκουτίδου-Νικολαΐδου, Ε., Μαυροπούλου-Τσιούμη Χ., Μπακιρτζής, Χ. (2012). *Ψηφιδωτά Θεσσαλονίκης. 4^{ος}-14^{ος} αιώνας*. Αθήνα: ΚΑΠΟΝ.
- Μερλώ-Ποντύ, Μ. (2016). *Φαινομενολογία της αντίληψης*. Μτφρ. Κ. Καψαμπέλη. Αθήνα: Νήσος.
- Μοσκοβισί, Σ. (1998). *Τεχνική και φύση στον ευρωπαϊκό πολιτισμό*. Μτφρ. Δ. Κοσμίδη. Αθήνα: Νεφέλη.

Μπαμπάλου–Νουκάκη, Μ., Νουκάκης, Α. (2011). Ρέθυμνο: Υλοποίηση της ανάκτησης του δημόσιου χώρου, ανάδειξη της ταυτότητας της πόλης. Στο *Public Space. Δημόσιος χώρος...αναζητείται*. Πρακτικά Συνεδρίου. ΤΕΕ/ ΤΚΜ. Θεσσαλονίκη: Cannot Not Design Publications.

Μπαρτ, Ρ. (1980). *Η επικράτεια των σημείων*. Μτφρ. Κ. Παπαιακώβου. Αθήνα: Ράππα.

Πεντζίκης, Ν. Γ. (2005). *Το μυθιστόρημα της κυρίας Έρσης*. Αθήνα: Άγρα.

Πλάτων (2016). *Τίμαιος*. Εισαγωγή, μτφρ., σχόλια Β. Κάλφα. Αθήνα: ΕΣΤΙΑ.

Σερτώ, Μ. ντε (2010). *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική*. Μτφρ. Κ. Καψαμπέλη. Αθήνα: Σμίλη.

Τερζάκης, Φ. (2003). *Αποσπάσματα μιας φιλοσοφίας της φύσης*. Αθήνα: future.

Φατούρος, Δ. Α. (2008). Το παιδί και η πόλη ή πως το δημοτικό σχολείο μπορεί να κάνει καλό ή κακό. Στο *Τχνος χρόνου. Αφηγήσεις για τη νεώτερη ελληνική αρχιτεκτονική*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Φατούρος, Δ. Α. (1968). Το «φυσικό» περιβάλλον σαν πεδίο εκμαθήσεως. Στο *Επιστημονική Επετηρίς Πολυτεχνικής Σχολής ΑΠΘ* (3).

Φατούρος, Δ. Α. (1993). Η πόλη: χώρος-γλυπτική. Στο *Τχνος χρόνου. Αφηγήσεις για τη νεώτερη ελληνική αρχιτεκτονική*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Ξενόγλωσση

Barcelona: Open-air sculptures guide (2003). Βαρκελώνη: Poligrafa + Ajuntament de Barcelona.

Dudek, M. (2007). *Schools and Kindergartens, a Design Manual*. Βερολίνο: Birkhauser.

Eyck, A. van (1981). Ex Turico Aliquid Novum. Στο *Architese* (5).

Herrington, S. (2005). The sustainable landscape. Στο Dudek, M., *Children's Spaces*. Νέα Υόρκη: Routledge.

Lefainvre, L. και Döll (2007). *Ground-Up City. Play as a design tool*. Ρότερνταμ: 010 Publishers.

Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Κάιμπριτζ: The MIT Press.

Pallasmaa, J. (1996). *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*. Λονδίνο: Academy Editions.

Solà-Morales, M. de (επιμ. Μ. Zardini) (1999). *Designing Cities*. Στο *Lotus Quaderni Documents*. Μιλάνο: Electa.

Torres, A. M. (2000). *Isamu Noguchi. A Study of Space*. Νέα Υόρκη: The Monacelli Press.

Wallis, B. και Kastner, J. (επιμ.) (1998). *Land and Enviromental Art*. Νέα Υόρκη: Phaidon Press Limited.

Πηγές Εικόνων

Εικόνες 1-6: Προσωπικό αρχείο Μ. Μπαμπάλου-Νουκάκη.