

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'



Το παιχνίδι με τις ατμόσφαιρες στην πόλη

Ευαγγελία Παξινοῦ (Evangelia Paxinou)

doi: [10.12681/χπ.2284](https://doi.org/10.12681/χπ.2284)

Το παιχνίδι με τις ατμόσφαιρες στην πόλη Playing with the ambiances in the city

Παξινοπού Ευαγγελία

Αρχιτέκτονας PhD ΑΠΘ, DEA ENSA Grenoble

Περίληψη

Διερευνάται η έννοια της ατμόσφαιρας στην αρχιτεκτονική ως μηχανισμού για τον επαναπροσδιορισμό της σχέσης παιδιών και ενηλίκων με τον δημόσιο αστικό χώρο. Η δημιουργία ατμόσφαιρας στην αρχιτεκτονική θεωρείται ως ένα συνεχές 'παιχνίδι' ανάμεσα στις συνθήκες που εξασφαλίζουν την παρουσία συμβάντων και στο πίσω-πλάνο τους, που εκφράζει και τη σχέση ανάμεσα στον καθημερινό και αξιόλογο χαρακτήρα της αρχιτεκτονικής δημιουργίας. Έτσι, το παιχνίδι με τις ατμόσφαιρες στην πόλη παίρνει τη μορφή της αναζήτησης του ενδιαφέροντος στον χώρο μέσα από τις καθημερινές πρακτικές. Οι παίχτες που συμμετέχουν στο παιχνίδι είναι οι δημιουργοί και οι χρήστες του χώρου ανεξαρτήτου ηλικίας. Οι κανόνες του παιχνιδιού περιγράφονται από σχεδιαστικές προσεγγίσεις – 'δράσεις παιχνιδιού' με τις ατμόσφαιρες όπως: η απομάκρυνση, η συγκέντρωση, η αραίωση, η επανάληψη συμβάντων για την αποκάλυψη του πίσω-πλάνου, η απομόνωση, η μετάβαση, η σύνδεση συμβάντων για την αναδιαμόρφωση του υπάρχοντος και η διακόσμηση, η ενσωμάτωση και η ενσάρκωση της αισθητικής σχέσης συμβάντων και πίσω-πλάνου.

λέξεις κλειδιά: ατμόσφαιρα, αρχιτεκτονικός σχεδιασμός, πόλη, παιχνίδι.

Paxinou Evangelia

Architect PhD AUTH, DEA ENSA Grenoble

Abstract

We consider that the notion of ambiance in architecture redefines the children and adults' relations with their city's space. The ambiance creation in architecture is considered as a constant 'game' between the conditions that assure the appearance of the events and their back-plan, which expresses also the relation between the remarkable and the ordinary character of the architectural creation. In that sense, playing with the ambiances takes the form of the search for interest in the city through everyday practices. The players of the game are both architects and users of all ages. The instructions are described by design approaches – 'actions of playing' with the ambiances such as: *the removal, the gathering, the dilution, the recurrence* of events in order to reveal the back-plan, *the isolation, the transition, the connection* of events in order to reconfigure the existing and *the decoration, the embodiment and the incarnation* of the aesthetic relation of the events with their back-plan.

keywords: ambiance, architectural design, city, game.

Παρουσίαση του παιχνιδιού

Τα τελευταία χρόνια στην αρχιτεκτονική, επιδιώκεται η διεπιστημονική προσέγγιση γύρω από την αντίληψη του περιβάλλοντος και τις αρχιτεκτονικές και αστικές ατμόσφαιρες. Η ατμόσφαιρα ως αισθητή εμπειρία αφορά στην ικανότητα του

ανθρώπου να νιώθει συναισθήματα που προκύπτουν από την νοητική επεξεργασία των πολύ-αισθητηριακών προκλήσεων του περιβάλλοντός του. Πολλές μελέτες γύρω από αυτή την έννοια (Augoyard 1998: 7-23, Böhme 2008: 221-228, Thibaud 2015: 13-43) έχουν αποδείξει ότι οι διαστάσεις της ατμόσφαιρας μπορούν να αναλυθούν σύμφωνα με τη διαλεκτική σχέση μεταξύ των αρχιτεκτονικών και αισθητών συνθηκών παρουσίας συμβάντων και του πίσω-πλάνου τους. Σκοπός του άρθρου είναι να αποδείξει ότι αυτή η σχέση πίσω-πλάνου/συμβάντων λειτουργεί ως μηχανισμός ενεργοποίησης του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και ιδιαίτερα του δημόσιου αστικού χώρου, λόγω του απρόβλεπτου χαρακτήρα του, που οφείλεται στην αλληλεπίδραση ανάμεσα στην υλικότητα του χώρου και τις ατομικές και κοινωνικές δραστηριότητες διά μέσου των ατμοσφαιρικών ποιοτήτων.

Το παιχνίδι με τις ατμόσφαιρες στην πόλη αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο μικροί και μεγάλοι συμμετέχουν με τις καθημερινές πρακτικές τους στο *δυναμικό παιχνίδι των ατμοσφαιρών του χώρου* που αναδύονται ως συμβάντα διαμορφώνοντας το πίσω-πλάνο, αλλά και στους *κανόνες του παιχνιδιού*, σύμφωνα με τους οποίους κάθε δημιουργός μπορεί να παράγει ποιοτικές αισθητές εμπειρίες.

Το παιχνίδι ατμόσφαιρα/ατμόσφαιρες

Στην αρχιτεκτονική, η έννοια της ατμόσφαιρας επιτρέπει τη δημιουργία χώρων μέσα από τα όνειρα, τις επιθυμίες και τα συναισθήματα μικρών και μεγάλων. Μέσα σε έναν τέτοιο κόσμο επαναπροσδιορίζεται και η σχέση του παιδιού με την πόλη του, έτσι ώστε να μην είναι αναγκασμένο να παίζει σε αυτόνομους, περιορισμένους και αναμενόμενους χώρους, όπως είναι οι παιδικές χαρές, οι αυλές των σχολείων ή τα πάρκα, αποκομμένο από την πραγματική πόλη. Το ίδιο το αστικό περιβάλλον μπορεί να εμπνεύσει τη φαντασία των παιδιών για παιχνίδι και περιπέτεια. Με αυτή την έννοια, το παιχνίδι με τις ατμόσφαιρες στην πόλη παίρνει τη μορφή της αναζήτησης του ενδιαφέροντος στον χώρο μέσα από τις καθημερινές πρακτικές και συνδυάζει την ψυχαγωγία με τη διαμόρφωση ενεργών πολιτών. Γίνεται λοιπόν η γενική παραδοχή ότι κάθε δημόσιος χώρος είναι ένας χώρος παιδιού, όπου παιδιά είναι όλοι οι χρήστες και οι ατμόσφαιρες που παράγονται από τον σχεδιασμό του θεωρούνται ως το πεδίο ενεργοποίησης του 'παιχνιδιού' στην πόλη.

Μέσα από το 'παιχνίδι' με τις ατμόσφαιρες ο άνθρωπος πειραματίζεται με τις αισθήσεις, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά του προκειμένου να γνωρίσει, να κατανοήσει και να νιώσει το περιβάλλον του. Επεξεργάζεται διανοητικά τα αισθητηριακά ερεθίσματα του περιβάλλοντος ανάλογα με τις προσωπικές του επιθυμίες και βιώματα και αντιλαμβάνεται μία κυρίαρχη αίσθηση του τόπου (ατμόσφαιρα). Κάθε άνθρωπος δηλαδή αντιλαμβάνεται ανά πάσα στιγμή τη δική του ατμόσφαιρα, ανάλογα με την ψυχολογική του διάθεση, τις κοινωνικές και πολιτιστικές του αναπαραστάσεις. Αυτό βέβαια δεν αποκλείει το γεγονός ότι πολλοί άνθρωποι μοιράζονται κοινά συναισθήματα που συγκροτούν τον χαρακτήρα της, όπως άλλωστε αποδεικνύεται και από το γεγονός ότι ο χαρακτήρας της ατμόσφαιρας μπορεί να συζητηθεί μεταξύ διαφόρων ατόμων που βρίσκονται στον ίδιο χώρο (Böhme 2008: 221-228).

Με άλλα λόγια, οι *ατμόσφαιρες* αναδύονται ως ατομικές εσωτερικές επιθυμίες οι οποίες όταν εξωτερικεύονται μετατρέπονται σε εκφραστικό μέσο της γενικής *ατμόσφαιρας* σε πίσω-πλάνο. Αντίστοιχα, η περιρρέουσα ατμόσφαιρα μετατρέπεται σε ατμόσφαιρες εκδηλώνοντας τον προσωπικό και διαπροσωπικό της χαρακτήρα. Η

διαχείριση της σχέσης ατμόσφαιρα (στον ενικό αριθμό) και ατμόσφαιρες (στον πληθυντικό αριθμό) κατά τον σχεδιασμό επιτρέπει την 'ευαίσθητη' προσέγγιση του αρχιτεκτονικού και αστικού περιβάλλοντος, η οποία στηρίζεται, εκτός από τις τεχνικές, αισθητικές και λειτουργικές παραμέτρους και στο συναίσθημα (affect) και στο πώς αυτό μπορεί να εξωτερικευτεί από εσωτερική προσωπική έκφραση σε συλλογική.

Αρχές του παιχνιδιού

Οι παίκτες που συμμετέχουν στο παιχνίδι με τις ατμόσφαιρες στην πόλη δεν είναι μόνο οι δημιουργοί του χώρου αλλά και οι χρήστες του (παιδιά και ενήλικες), διότι η ατμόσφαιρα υπάρχει όταν γίνεται αντιληπτή από κάποιον και επομένως εξαρτάται από τα βιώματα και τα συναισθήματά του. Ωστόσο, ο άνθρωπος δεν αντιλαμβάνεται απλά μία ατμόσφαιρα, αλλά ταυτόχρονα την επηρεάζει με τις δράσεις του και την εξωτερικευση των συναισθημάτων του. Αυτή η δυναμική προσέγγιση της ατμόσφαιρας στην αρχιτεκτονική προϋποθέτει τη δραστηριότητα τόσο του δημιουργού όσο και του υποκειμένου, έτσι ώστε κάθε φορμαλιστική παρέμβαση να ενεργοποιεί το παιχνίδι και το έργο να αποτελεί έναν «αισθητό περίπατο εξερεύνησης» (Augoyard 2008: 17-35). Σύμφωνα με τον Böhme (2008: 221-228), ο στόχος του σχεδιασμού δεν είναι η μονομερής παραγωγή ενός αντικειμένου αλλά «η εξασφάλιση των συνθηκών παρουσίας του». Ποιες είναι αυτές οι συνθήκες; Είναι οι υλικές και άυλες διαστάσεις του χώρου που διαχειρίζεται ο αρχιτέκτονας για να αφυπνίσει την αντίληψη του υποκειμένου, ώστε το αντικείμενο να γίνει αισθητό, να αναδυθεί μέσα από το «πίσω-πλάνο» του. Υπό αυτή την έννοια, το πίσω-πλάνο είναι το μέσο διάδοσης και ενεργοποίησης των αισθητών ποιοτήτων του αντικειμένου που θα ευαισθητοποιήσουν το υποκείμενο και θα αντιληφθεί το αντικείμενο με τον δικό του τρόπο καθώς κινείται στον χώρο. Αυτό σημαίνει ότι η φόρμα δεν υφίσταται από μόνη της αλλά μέσω των διαφόρων συμβάντων που την ενεργοποιούν και την κάνουν αισθητή (Gibson 1977: 67-82). Το πίσω - πλάνο λοιπόν, μπορεί ανά πάσα στιγμή να ανατραπεί και να περάσει σε πρώτο-πλάνο, λόγω της εκφραστικής δύναμης των αναδυόμενων συμβάντων. Συνεπώς, το παιχνίδι στον δημόσιο χώρο γίνεται δυναμικό όταν ο σχεδιασμός ευνοεί τον αυτοσχεδιασμό και εκπλήσσει τους χρήστες, με σκοπό την κατανόηση της στιγμιαίας - χρονικής διάστασης των ατμοσφαιρικών ποιοτήτων του χώρου. Το ερώτημα που τίθεται είναι μέχρι ποιο βαθμό είναι δυνατόν να «ανοιχτεί» η υλικο-χρονική διαχείριση του χώρου, ο αυτοσχεδιασμός και το μη αναμενόμενο; Εστιάζοντας αποκλειστικά στη διαισθητική σχέση του ανθρώπου με το περιβάλλον του με σκοπό τη δημιουργία του ασυνήθιστου και του αξιοσημείωτου που θα συγκινήσει τον άνθρωπο, τείνουμε να χάσουμε το καθημερινό και το οικείο που εξελίσσεται σε πίσω - πλάνο και εκφράζει τον υπάρχοντα διάχυτο χώρο των διαπροσωπικών σχέσεων.

Η παραπάνω σχέση καθημερινής/αξιοσημείωτης αρχιτεκτονικής δεν επιδιώκει τη διάκριση της σε αδιάφορη και εντυπωσιακή. Αξιοσημείωτο θεωρείται ένα γεγονός που γίνεται αντιληπτό διότι προκαλεί τη ρήξη του χρόνου - όταν εξελίσσεται δηλαδή κάτι διαφορετικό που αξίζει να βιωθεί (Augoyard 2008: 17-35) όπως μία ασυνήθιστη αρχιτεκτονική μορφή ή μία απρόοπτη - αυθόρμητη συμπεριφορά. Ωστόσο, ένα αξιοσημείωτο γεγονός μπορεί εύκολα να περάσει σε πίσω-πλάνο και να χαρακτηριστεί συνηθισμένο, λόγω της διάρκειας και της επανάληψής του. Γενικά, η καθημερινότητα συγκροτείται από πολλά διαδοχικά μικρο-συμβάντα, τα οποία λόγω της συνηθειας περνάνε απαρατήρητα, όπως ο ήχος των βημάτων των περαστικών στον δρόμο

(Thibaud 2015: 221-237). Κατά τη διάρκεια που εξελίσσονται τα μικρο-συμβάντα της καθημερινότητας, μπορεί να αλλάξει η ένταση των διακυμάνσεών τους και να περάσουν σε πρώτο πλάνο, να γίνουν αξιοσημείωτα και να εντυπωσιάσουν. Θα πρέπει λοιπόν, να σκεφτόμαστε την ανάδυση των συμβάντων μέσα σε ένα μόνιμο και σταθερό πίσω - πλάνο που δημιουργείται στη διάρκεια του χρόνου και ενισχύεται από το εφήμερο και το στιγμιαίο. Η διαχείριση της αλληλεπίδρασης ανάμεσα στο πίσω - πλάνο και τα συμβάντα λειτουργεί ως μηχανισμός – εργαλείο σχεδιασμού. Ο αρχιτέκτονας, ανάλογα με τα δεδομένα του έργου και τη διαίσθησή του, άλλοτε εστιάζει στο υπάρχον πίσω - πλάνο, άλλοτε στα αναδυόμενα συμβάντα και άλλοτε στη σχέση τους, εμπλέκοντας το πραγματικό με το δυναμικό. Το παιχνίδι στον δημόσιο χώρο λοιπόν αφορά στη δημιουργία ατμόσφαιρας και βασίζεται στη διαχείριση της σχέσης μεταξύ των αναδυόμενων συμβάντων που ενεργοποιούν την αντίληψη και του πίσω – πλάνου τους.

Κανόνες του παιχνιδιού

Οι ‘κανόνες’ του παιχνιδιού ανάμεσα στα συμβάντα και στο πίσω-πλάνο τους βασίζονται στα αποτελέσματα διδακτορικής διατριβής (Παζινού 2017: 131-280) για τη δημιουργία ατμόσφαιρας στους δημόσιους αστικούς χώρους. Από την εγκάρσια μελέτη του ερευνητικού πεδίου, που αποτελείται από 25 έργα δημόσιων χώρων από διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς (Ελλάδα, Γαλλία, Σουηδία, Ισπανία)¹, προκύπτουν διαφορετικές σχεδιαστικές προσεγγίσεις – ‘δράσεις παιχνιδιού’ με τις ατμόσφαιρες. Όλες εκφράζουν μια διαλεκτική σχέση μεταξύ των αρχιτεκτονικών στοιχείων που συγκροτούν το πίσω-πλάνο και αυτών που εξασφαλίζουν την πιθανή παρουσία συμβάντων. Επιπλέον, αυτή η διαλεκτική σχέση ανάμεσα στο πίσω-πλάνο και τα συμβάντα μπορεί να ταλαντεύεται, ανεξαρτήτως του έργου, μεταξύ δύο ακραίων καταστάσεων, όπως είναι η σύγκρουση και η συμπάθεια (Spruybroek 2012: 311-314). Ιδιαίτερα στον σχεδιασμό του δημόσιου χώρου, η ανάλυση της σημασιολογικής ποικιλομορφίας της έννοιας της σύγκρουσης που ξεδιπλώνεται από τον δημοκρατικό ανταγωνισμό και την αντίθεση έως τη διαμάχη, επιβάλλει και τη μελέτη μίας ενδιάμεσης κατάστασης - της διαπραγματεύσεως των συγκρούσεων (Montserrat Degen 2008: 21-28). Στόχος αυτών των διακυμάνσεων είναι η αναζήτηση της ισορροπίας ανάμεσα στη δύναμη που εκπέμπει ο σχεδιασμός με την ενεργοποίηση των

¹ Πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις με τους : Annie Tardivon (αρχιτέκτονας τοπίου, αρχιτεκτονικό γραφείο IN SITU, Lyon), Pascal Urbain και Thierry Cicionne (αρχιτέκτονες, αρχιτεκτονικό γραφείο STOA, Marseille), David Humbert (αρχιτέκτονας, αρχιτεκτονικό γραφείο Les Passagers des Villes- EAGD, Lyon), Jeppe A. Andersen (αρχιτέκτονας, Hellebæk), Πρόδρομος Νικηφορίδης - Bernard Cuomo (αρχιτέκτονες, Θεσσαλονίκη), Σοφία Βυζοβίτη (αρχιτέκτονας, Σχολή Αρχιτεκτόνων, Βόλος), Philippe Liveneau (αρχιτέκτονας, Σχολή Αρχιτεκτόνων, Grenoble) και Horacio Gonzales Dieguez (καλλιτέχνης, noTours). Τα έργα που συζητήθηκαν περισσότερο είναι:

- το παραλιακό μέτωπο του Malmö του Jeppe A. Andersen,
- η προκυμαία Rauba-Capeu στη Nice των STOA,
- η λεωφόρος Garibaldi στη Lyon των Les passagers des villes- EAGD,
- οι Όχθες του Ροδανού στη Lyon των InSitu,
- η Νέα Παραλία Θεσσαλονίκης από τους Πρόδρομο Νικηφορίδη & Bernard Cuomo,
- ο αρχιτεκτονικός διαγωνισμός «Σκιαδία - στέγαστρα και αισθητική αναβάθμιση όψεων στο Ενετικό Λιμάνι Χανίων» της Σοφίας Βυζοβίτη & συνεργάτες,
- οι εφήμερες κατασκευές του Philippe Liveneau,
- τα έργα επαυξημένης ακουστικότητας των noTours.

συγκρούσεων, στον έλεγχο που ασκεί με τη διαπραγμάτευση των εντάσεων και στην αμεσότητα της διαίσθησης (του δημιουργού και των χρηστών) που εκφράζει την αισθητική εκτίμηση του χώρου.

Ο σχεδιασμός λοιπόν, διαχειρίζεται τις παραπάνω σχέσεις που ενεργοποιούνται από τη συνάντηση των αναδυόμενων ατμοσφαιρών επηρεάζοντας την κυρίαρχη αίσθηση του τόπου. Από αυτήν τη συνάντηση, κάποιες ατμόσφαιρες συγκλίνουν και αποκαλύπτουν, εξελίσσουν, οξύνουν την υπάρχουσα κυρίαρχη αίσθηση, με σκοπό τον εγκλιματισμό των χρηστών στον χώρο. Άλλες διαρθρώνονται και αναδιαμορφώνουν την υπάρχουσα ατμόσφαιρα, με σκοπό την εξοικείωση με το νέο πίσω-πλάνο. Τέλος, άλλες συγχωνεύονται, εμπλέκονται και αμφισβητούν την εν ενεργεία ατμόσφαιρα, με σκοπό την αποσταθεροποίηση των συναισθημάτων και τον επαναπροσδιορισμό του πίσω-πλάνου.

Οι κανόνες του παιχνιδιού με τις ατμόσφαιρες περιγράφονται από ενέργειες - δράσεις² που εκφράζουν μεθόδους γενίκευσης των αποχρώσεων των δυναμικών σχέσεων ανάμεσα στο πίσω - πλάνο και τα αναδυόμενα συμβάντα. Πρόκειται για μία σειρά εμπλεκόμενων και συμπληρωματικών σχεδιαστικών προσεγγίσεων, που κυμαίνονται από την πιο πρακτική έως την πιο ευρηματική και λειτουργούν ως μηχανισμοί ενεργοποίησης συναισθηματικών καταστάσεων. Περιγράφουν συμπεριφορές και πρακτικές σύλληψης και διαχείρισης των υλικο-χωρικών και κοινωνικών χαρακτηριστικών κάθε έργου, αφήνοντας ταυτόχρονα χώρο για την ανάδυση του αυθόρμητου, του εφήμερου και του δυναμικού. Λόγω του γενικού περιεχομένου τους και των ρευστών ορίων τους μπορούν να εφαρμοστούν είτε μεμονωμένα, είτε συνδυαστικά σε οποιοδήποτε έργο με σκοπό την ενεργοποίηση του δυναμικού παιχνιδιού ανάμεσα στο πίσω - πλάνο και τα συμβάντα.

Η πρακτική προσέγγιση συγκεντρώνει πιο άμεσες, τοπο-χρονικές δράσεις (Torgue 2012: 237-238) με σκοπό την *αποκάλυψη* της υπάρχουσας ατμόσφαιρας. Επιδιώκεται η διαπραγμάτευση ακόμη και η ταύτιση του αρχιτεκτονικού χώρου με το υπάρχον μεταβλητό, εφήμερο, φυσικό τοπίο (θάλασσα, άνεμοι, φως, βλάστηση, μνημεία, κτλ.). Ιδιαίτερα στα έργα που βρίσκονται δίπλα σε θάλασσα ή ποτάμι, οι αρχιτεκτονικές πρακτικές συντελούν στον επαναπροσδιορισμό και στην ενίσχυση της σχέσης των ανθρώπων με το υγρό στοιχείο. Οι αρχιτέκτονες Pascal Urbain και Thierry Cicionne του γραφείου STOA θεωρούν ότι στην προκυμαία *Rauba Capeù* στη Νίκαια, η «ατμόσφαιρα είναι εκεί», στο τοπίο (Εικόνα 2). Το μόνο που έχουν να κάνουν είναι να την αναδείξουν. Γι' αυτόν τον λόγο, ο αρχιτεκτονικοί χειρισμοί είναι ιδιαίτερα διακριτικοί και λιτοί έτσι ώστε οι αρχιτεκτονικές φόρμες να εντάσσονται διακριτικά στο υπάρχον τοπίο - σαν να υπήρχαν εκεί από πάντα - αφήνοντας ωστόσο περιθώρια για το μη αναμενόμενο και το αυθόρμητο. Δημιουργείται η αίσθηση ελευθερίας και η διάθεση για παιχνίδι χωρίς περιορισμούς και στερεότυπα. Ο αρχιτέκτονας Jeppe A. Andersen στο Μάλμο χρησιμοποιεί τις ξύλινες πλατφόρμες για να σκαρφαλώσει επάνω στον πέτρινο κυματοθραύστη που έκρυβε τον ορίζοντα και να ξαναβρεί την αίσθηση του νερού, ενώ η ξύλινη σκάλα που κατεβαίνει στη θάλασσα προσκαλεί τους χρήστες να βουτήξουν στη θάλασσα «ακόμη και γυμνοί κατά τη διάρκεια του χειμώνα»³ (Εικόνα 1).

² Εμπνέονται από το « πανόραμα» ρημάτων σύνθεσης – «opérateurs» – που χρησιμοποιεί ο Torgue (2012: 229-262) για να εκφράσει τον διάλογο μεταξύ μουσικής σύνθεσης και σχεδιασμού.

³ Όπως αναφέρει ο Jeppe A. Andersen στη συνέντευξή του στα πλαίσια της διδακτορικής διατριβής της Παξινού Ε. (2017: 204).



Εικόνα 1 : Αίσθηση ελευθερίας και διάθεση για παιχνίδι στις Όχθες του Ροδανού των InSitu και στην παραλία του *Malmö* του Jeppe A. Andersen.

Γενικά, η ενίσχυση της επαφής με το μεταβαλλόμενο φυσικό τοπίο επιδιώκει τον εγκλιματισμό των ανθρώπων στον χώρο. Στη Νέα Παραλία Θεσσαλονίκης ο κόσμος μπορεί να περπατήσει ανάμεσα στα αγριολούλουδα, να τα μαζέψει, να κρυφτεί (στον Κήπο των Εποχών), να παίξει επάνω στις μαρμάρινες επιφάνειες των 'Επεισοδίων νερού', να ξαπλώσει, να χορέψει επάνω στις ξύλινες πλατφόρμες και το γρασίδι, να παίξει με το νερό, να κολυμπήσει, να κάνει skate ή ποδήλατο και άλλες δραστηριότητες. Η ατμόσφαιρα αποκαλύπτεται για το κοινό και ταυτόχρονα, το κοινό αποκαλύπτει την υπάρχουσα ατμόσφαιρα μέσω των αυθόρμητων συμπεριφορών του. Δηλαδή, το κοινό γίνεται ένα με την ατμόσφαιρα, «δονούνται αρμονικά μαζί» (Thibaud 2015: 221-237).

1ος κανόνας παιχνιδιού: Ο πρώτος κανόνας για την αποκάλυψη της ατμόσφαιρας είναι η *απομάκρυνση* (αφαίρεση/διαγραφή) ή η αντικατάσταση στοιχείων που κρίνονται ενοχλητικά ή επιφανειακά (π.χ. αστικά εμπόδια, θόρυβοι, αυτοκίνητα κλπ.). Ο στόχος δεν είναι η σαρωτική εξάλειψη τους αλλά ο έλεγχος της καταπάτησης του χώρου από αυτά και η «αποσαφήνιση του τοπίου» (Torgue 2012: 243-244). Η αφαίρεση του μεταλλικού στηθαιού στην προκυμαία *Rauba Capeù* στη Νίκαια από τους STOA (Εικόνα 2) αποκαλύπτει το τοπίο, ενισχύοντας τη σχέση των ανθρώπων με τον ορίζοντα. Το στηθαίο αντικαθίσταται από ένα γραμμικό καθιστικό, απ' όπου μπορεί κανείς να ρεμβάσει όποτε και όπως θέλει, να περπατήσει, να ξαπλώσει, να διαβάσει, να συζητήσει, να παίξει μουσική, να κάνει ποδήλατο, να φλερτάρει κτλ.



Εικόνα 2 : Αποκάλυψη της ατμόσφαιρας στην Προκυμαία *Rauba Capeù* στη Νίκαια, του αρχιτεκτονικού γραφείου STOA.

2ος κανόνας παιχνιδιού: Η αποκάλυψη συνεπάγεται την έξαρση των χαρακτηριστικών της υπάρχουσας ατμόσφαιρας και συνεπώς την εξέλιξή της. Η εξέλιξη της ατμόσφαιρας επιδιώκεται με τη *συγκέντρωση* συμβάντων. Πρόκειται για την υπέρθεση, ανάμιξη, συνένωση, συγχώνευση παρόμοιων ή διαφορετικών

συμβάντων σε μία περιοχή (Torgue 2012: 239-240). Συνήθως η πυκνότητα των συμβάντων ελέγχεται με τον σχεδιασμό θεματικών χώρων, όπως είναι οι χωρικές αλληλουχίες, που συναντάμε πιο συχνά σε γραμμικούς χώρους (π.χ. οι 'Αστικοί Κήποι' της Νέας Παραλίας Θεσσαλονίκης). Ενδιαφέρον παρουσιάζει όμως και η δημιουργία μεγάλων ελεύθερων χώρων δίχως προκαθορισμένη χρήση (όπως οι πράσινοι χώροι τύπου 'λιβάδι'), οι οποίοι ευνοούν τη συγκέντρωση συμβάντων που αναδύονται από τον αυτοσχεδιασμό και την αλληλεπίδραση των ατόμων και των κοινωνικών ομάδων.

3ος κανόνας παιχνιδιού: Η οριοθέτηση ενός χώρου που αναζητά την ταυτότητά του και την απόστασή του επιδιώκεται με την *αραιώση* συμβάντων. Η αραιώση έχει σκοπό τον έλεγχο των συγκρούσεων από την παραβίαση των αποστάσεων. Αποφεύγονται οι αυστηροί περιορισμοί και απαγορεύσεις (όπως κιγκλιδώματα, κολωνάκια κλπ.) διότι οξύνουν τις αντιθέσεις και προκαλούν εντάσεις. Η οριοθέτηση γίνεται ελεύθερα και με ανεπαίσθητο τρόπο (Εικόνα 3), με τη διάκριση των υλικών, των υφών, των ήχων ακόμη και των φωτεινών τονικοτήτων, ανάλογα με τις αισθήσεις που διεγείρουν και τις δραστηριότητες που ενεργοποιούν (π.χ. το λείο δάπεδο διευκολύνει τις δραστηριότητες με ρόδες, το ανάγλυφο υπενθυμίζει τα όρια, το ξύλο εμπνέει τη χαλάρωση και την επικοινωνία, το νερό προδιαθέτει το παιχνίδι κλπ.).



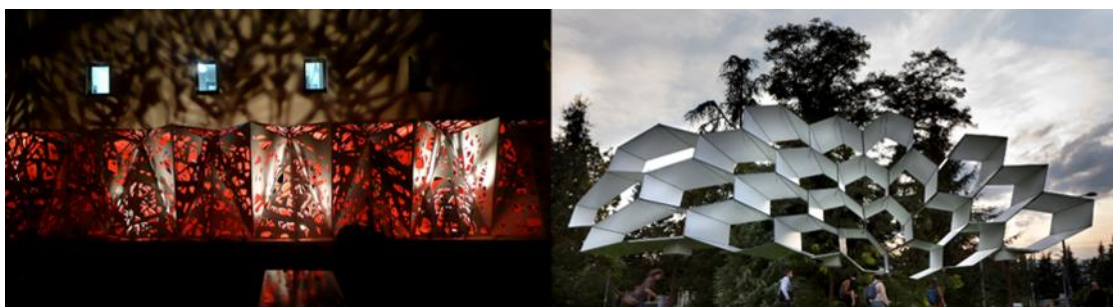
Εικόνα 3 : Ελεύθερη οριοθέτηση παιχνιδιού στις Όχθες του Ροδανού, των InSitu.

4ος κανόνας παιχνιδιού: Κάποιες χωρικές διαμορφώσεις ή μοτίβα δραστηριοτήτων αναπαράγονται. Σημασία δεν έχει η πιστή μίμησή τους αλλά η ενεργοποίησή τους ως συμβάντα που επαναλαμβάνονται, με σκοπό τον εγκλιματισμό των ανθρώπων στο υπάρχον πίσω-πλάνο που διαμορφώνεται και εξελίσσεται. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της *επανάληψης* είναι τα «Επεισόδια νερού» που συναντάμε σε τακτά διαστήματα σε όλο το μήκος της Νέας Παραλίας Θεσσαλονίκης. Μπορούν να λειτουργήσουν ως σημεία στάσης και ξεκούρασης, ενώ ταυτόχρονα υπενθυμίζουν ότι εκεί υπήρχε θάλασσα πριν την επιχωμάτωση.

Η αναδιαμόρφωση του υπάρχοντος είναι η επόμενη σχεδιαστική προσέγγιση η οποία συγκεντρώνει πιο ποιοτικές δράσεις όπως η σύνδεση, η μετάβαση, η απομόνωση, η διακόσμηση. Οι δράσεις αυτές επιδιώκουν τον μετασχηματισμό της υπάρχουσας ατμόσφαιρας και τη διαμόρφωση νέας, που δεν έχει βιωθεί ξανά στον χώρο, μέσα από τη σύγκρουση του υπάρχοντος με το νέο (οικείο – ανοίκειο) και τη διαπραγμάτευση του πραγματικού με το φανταστικό (αναφορές σε προσωπικά βιώματα και φαντασιώσεις). Εφαρμόζονται κυρίως σε χώρους όπου αναζητείται νέα αστική ταυτότητα που θα συνδυάζει τον δημόσιο χαρακτήρα με την αρχιτεκτονική ποιότητα και την περιβαλλοντική ισορροπία. Επιτρέποντας στη φύση να εισχωρήσει στην πόλη επιδιώκεται η διόρθωση των ενοχλητικών ατμοσφαιρικών ποιοτήτων (π.χ. θόρυβος αυτοκινήτων, άσχημες οσμές κ.λπ.). Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι η διαμόρφωση πράσινων ζωνών μεταξύ των λωρίδων οδικής κυκλοφορίας στη λεωφόρο

Garibaldi στη Λυών και η μετατροπή του χώρου στάθμευσης σε πάρκο στο Feyzin, από το γραφείο Les passagers des villes-EAGD.

5ος κανόνας παιχνιδιού: Ο 5ος κανόνας παιχνιδιού χρησιμοποιεί τη *σύνδεση* συμβάντων για τη δημιουργία ενός ενιαίου συνόλου που θα αποτελέσει το πίσω-πλάνο. Ο σύνδεσμος μπορεί να είναι υλικός (π.χ. υλικά δαπεδοστρώσεων, υφές, μία σκάλα κτλ.) ή άυλος (π.χ. ήχοι, οσμές, φωτοσκιάσεις) συνδέοντας διαδρομές, δραστηριότητες και αστικά τοπία (π.χ. σύνδεση της πόλης με το υγρό στοιχείο κ.λπ.). Με αυτή την έννοια η σύνδεση τοποθετείται και στην πρακτική προσέγγιση. Είναι συμπληρωματική της αραίωσης και επιτρέπει τη σύνδεση διαφορετικών κλιμάκων, χώρων, τόπων. Για παράδειγμα, η κυψελοειδής μορφής ‘Honeycomb’ του Philippe Liveneau (Εικόνα 4) ενισχύει την οπτική σύνδεση υπό διαφορετικές οπτικές γωνίες του Αλπικού τοπίου με την Πανεπιστημιούπολη της Grenoble.



Εικόνα 4: Σύνδεση – μετάβαση χώρων και τόπων με τους φωτεινούς αστερισμούς στο εσωτερικό της Μονής *St. Cécile* και την εφήμερη εγκατάσταση «Honeycomb» στην Grenoble, του Philippe Liveneau.

6ος κανόνας παιχνιδιού: Πολλές φορές η σύνδεση γίνεται εξελικτικά – προοδευτικά επιδιώκοντας την ομαλή προσαρμογή συμβάντων και πίσω-πλάνου. Για παράδειγμα, οι φωτεινοί αστερισμοί της εφήμερης εγκατάστασης του Philippe Liveneau στο εσωτερικό της Μονής *St. Cécile* (Εικόνα 4) επιδιώκουν την ομαλή αισθητηριακή ένταξη του μικρότερου όγκου μέσα στον μεγαλύτερο. Η έννοια της μετάβασης μπορεί να έχει και συμβολικό χαρακτήρα (Torgue 2012: 249-250). Γενικά, η αναπαράσταση του φανταστικού με τις αναφορές σε προσωπικά βιώματα επιδιώκει την ομαλή προσαρμογή και την εξοικείωση με τη νέα πραγματικότητα (π.χ. αναπαράσταση του σεληνόφωτος).

7ος κανόνας παιχνιδιού: Σε αντίθετη κατεύθυνση κινείται η *απομόνωση* συμβάντων, είτε για να διακριθούν είτε για να διακρίνουν ένα πίσω - πλάνο απομονώνοντας τον χώρο. Τοποθετείται ένας «χρονικός δείκτης» στον απομονωμένο χώρο, δηλαδή «ένα πριν και ένα μετά» από το συμβάν (Torgue 2012: 229-262) με τη δημιουργία αρχιτεκτονικών, χρονικών, αισθητηριακών και συναισθηματικών αντιθέσεων (π.χ. ησυχία/θόρυβος παρόν/παρελθόν, ευχάριστο/ενοχλητικό, αστικό/φυσικό κ.λπ.) χωρίς την άναρχη αλληλοεπικάλυψή τους. Για παράδειγμα, το κουτί Tesla που προτείνουν οι STOA για τη διαμόρφωση της πλατείας του Καθεδρικού Ναού στο Strasbourg, ως αναπαράσταση της φωτιάς που είχε ξεσπάσει στον Ναό κατά τον Μεσαίωνα, απομονώνει αισθητηριακά τον χώρο λόγω του δυνατού κρότου της αστραπής και ταυτόχρονα τον συνδέει συμβολικά με τον Ναό.

8ος κανόνας παιχνιδιού: Η αναδιαμόρφωση του πίσω-πλάνου εμπεριέχει και τη δράση της *διακόσμησης*, αρκεί αυτή να μην επαναπαύεται στον καλλωπισμό του χώρου για την άμεση ευχαρίστηση των αισθήσεων των χρηστών του, διότι με αυτόν τον τρόπο αποδυναμώνεται το συμβάν και ο χώρος γίνεται προβλέψιμος. Όταν όμως η διακόσμηση χρησιμοποιείται ως εκφραστικό μέσο της αισθητικής σχέσης του ατόμου

με το αρχιτεκτονικό αντικείμενο τότε ευνοεί τη δημιουργία συναισθημάτων. Αυτό επιτυγχάνεται με την παραγωγή «ατμοσφαιρικών συμβάντων»⁴, δηλαδή χώρων με ποιότητες που μεταβάλλονται δυναμικά σε αλληλεπίδραση με τις ανθρώπινες πρακτικές. Δημιουργούνται πρωτότυπες, αρχιτεκτονικές φόρμες που διεγείρουν τις αισθήσεις, ανάλογα με τη θέση και την κίνηση του ατόμου (τις αυθόρμητες συμπεριφορές του) και ξαφνιάζουν ενεργοποιώντας ασυνήθιστα συναισθήματα μέσα από την αντιπαράθεση του πρωτότυπου με το καθημερινό και το συνηθισμένο. Μήπως τελικά θα πρέπει η καθημερινότητά μας να είναι περισσότερο ‘επεισοδιακή’ για να είναι πιο ευχάριστη; Σε αυτή την περίπτωση η διακόσμηση τοποθετείται και στην επόμενη σχεδιαστική προσέγγιση της συγχώνευσης πίσω-πλάνου και συμβάντων.

Γενικά η *συγχώνευση* εμπεριέχει πιο ευρηματικές δράσεις όπως η ενσωμάτωση και η ενσάρκωση των συμβάντων με σκοπό την αμφισβήτηση της πραγματικότητας, την αποσταθεροποίηση των συναισθημάτων και τον επαναπροσδιορισμό του πίσω-πλάνου. Πρόκειται για ένα παιχνίδι με ασαφή όρια ανάμεσα σε αυτό που συμβαίνει πραγματικά και σε αυτό που είναι σε διαδικασία να συμβεί, το δυνητικό. Αυτό που αμφισβητείται δεν είναι το πραγματικό αλλά το εν ενεργεία υπαρκτό (Levy 2001: 21-22) με την ενσωμάτωση και την ενσάρκωση του δυνητικού, όπως συμβαίνει με την επαυξημένη ακουστικότητα και τα *soundwalks* των noTours (Εικόνα 5).



Εικόνα 5: Συγχώνευση συμβάντων και πίσω-πλάνου με το ‘παιχνίδι’ της επαυξημένης ακουστικότητας και τα ‘soundwalks’ των noTours.

9ος κανόνας παιχνιδιού: Ο σχεδιασμός της ενσώματης εμπειρίας του αρχιτεκτονικού αντικειμένου ενεργοποιεί την *ενσωμάτωση* των συμβάντων και του πίσω-πλάνου, δηλαδή την «αφομοίωση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του ενός από το άλλο έτσι ώστε να αποτελέσουν ενιαίο σώμα» (Torgue 2012: 237-238). Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η εφήμερη εγκατάσταση ‘Affordance haptique’ του Philippe Liveneau που προκύπτει από τη μορφογένεση των «ζωνών επαφής» του σώματος καθώς κινείται στον χώρο (Εικόνα 6).

10ος κανόνας παιχνιδιού: Έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις προκαλεί και η *ενσάρκωση* του συμβάντος που σημαίνει τη γεφύρωσή του με τον φυσικό κόσμο του σώματος. Ειδικότερα, η τεχνολογική διαδραστικότητα διευκολύνει την εμπειρία του απρόσμενου λόγω της δυναμικής συμμετοχής των χρηστών, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται νέες, απρόβλεπτες συμπεριφορές και ανταλλαγές εμπειριών. Στο έργο

⁴ Όπως αναφέρει ο Philippe Liveneau στη συνέντευξή του στα πλαίσια της διδακτορικής διατριβής της Παξινοῦ (2017: 228).

‘Samba dress’, οι noTours σε συνεργασία με τον Βραζιλιάνο καλλιτέχνη David da Paz συνδυάζουν performance και locative media και επαυξάνουν τα ερεθίσματα (τους ήχους) από τις αυθόρμητες συμπεριφορές του performer, με αποτέλεσμα να γίνεται ο ίδιος το συμβάν (Εικόνα 6).



Εικόνα 6: Παραδείγματα ενσωμάτωσης και ενσάρκωσης της ατμόσφαιρας με την εγκατάσταση ‘Affordance haptique’ του Philippe Liveneau και το έργο ‘Samba Dress’ των noTours και του David da Paz.

Συμπεράσματα

Η προσέγγιση του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού μέσω του διαδραστικού παιχνιδιού των ατμοσφαιρών παρέχει τα θεωρητικά και πρακτικά εργαλεία για τη δημιουργία ποιοτικών αισθητών εμπειριών, απ’ όπου θα αναδυθούν αξιοσημείωτες ατμόσφαιρες. Ιδιαίτερα στους δημόσιους χώρους, το παιχνίδι με τις ατμόσφαιρες διευκολύνει τον διάλογο ανάμεσα στη δυναμική και την ηθική απόδοση του αρχιτεκτονικού χώρου. Προτείνει τρόπους ύπαρξης και συνύπαρξης στον δημόσιο χώρο, ανοίγεται στο απρόβλεπτο μέσα από την πρόβλεψη των συνθηκών παρουσίας του, ευαισθητοποιεί και προκαλεί συναισθήματα που κυμαίνονται από τη σύγκρουση έως και τη συμπάθεια ανάλογα με τις δράσεις διαχείρισης των ατμοσφαιρών. Εμπνέει τη δημιουργία και αποφεύγει ακραίες και στερεότυπες καταστάσεις, όπως την παραγωγή ομοιόμορφων και αποστειρωμένων χώρων χωρίς εξάρσεις, την απόλυτη διαφοροποίηση χώρων και την αποκοπή τους από το περιβάλλον τους, την αναπαραγωγή υπαρχόντων μοντέλων. Αποκαλύπτει, διαμορφώνει, μετασχηματίζει, συγχωνεύει το πραγματικό με το δυνητικό και το προσωπικό με το διαπροσωπικό. Γενικά, ο δημόσιος χαρακτήρας του χώρου βασίζεται στη σχέση *ατμόσφαιρα-ατμόσφαιρες*, δηλαδή, στην προσωπική και διαπροσωπική διάσταση του φαινομένου που εκφράζει και την ταλάντωση ανάμεσα στα προσωπικά και συλλογικά βιώματα.

Οι σχεδιαστικές προσεγγίσεις ή αλλιώς οι κανόνες του παιχνιδιού που παρουσιάστηκαν παραπάνω αποτελούν τα εργαλεία παραγωγής των ατμοσφαιρών στην πόλη. Οι αρχιτέκτονες διαχειρίζονται αυτούς τους κανόνες και ανάλογα με τις επιλογές τους προσανατολίζουν την αισθητή ποιότητα του χώρου ή αλλιώς την κυρίαρχη ατμόσφαιρα του χώρου παιχνιδιού. Ωστόσο, οι χρήστες είναι αυτοί που θα ενεργοποιήσουν τις ατμόσφαιρες με τις δικές τους δράσεις και θα δημιουργήσουν τους δικούς τους κανόνες παιχνιδιού. Για τον αρχιτέκτονα λοιπόν, το παιχνίδι των ατμοσφαιρών προϋποθέτει τον σχεδιασμό μορφών που απαιτούν την ενεργή συμμετοχή των χρηστών για να γίνουν αισθητές - να αναδυθούν από το πίσω-πλάνο τους. Ο στόχος λοιπόν του παιχνιδιού με τις ατμόσφαιρες στην πόλη είναι να αισθανθούν όλοι οι

πολίτες, ανεξαρτήτως ηλικίας, το περιβάλλον τους, να το ανακαλύψουν, να το διαμορφώσουν, να το αλλάξουν, να ενσωματωθούν με αυτό αλλά και να το επαναπροσδιορίσουν μέσα από νέες μορφές συμπεριφοράς, να συμμετέχουν στη δημιουργία ατμόσφαιρας στην πόλη τους, επαναφέροντας πολλές φορές ακόμη και τους ενήλικες στην παιδική τους ηλικία. Με αυτό τον τρόπο, οι ίδιοι οι πολίτες περνάνε σε πρώτο-πλάνο, παύουν να είναι απλοί χρήστες του χώρου και γίνονται δημιουργοί του.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Παξινού, Ε. (2017). *Δημιουργία ατμόσφαιρας στην αρχιτεκτονική. Μία πρόκληση στον σχεδιασμό του δημόσιου αστικού χώρου*. Διδακτορική διατριβή. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Πολυτεχνική Σχολή. Τμήμα Αρχιτεκτόνων.

Ξενόγλωσση

Augoyard, J.-F. (1998). *Eléments pour une théorie des ambiances architecturales et urbaines*. Στο: *Les Cahiers de la recherche architecturale*. vol. 42/43:7-23.

Augoyard, J.-F. (2008). *Faire une ambiance*? Στο Augoyard, Jean-François (επιμ). *Faire une ambiance = creating an atmosphere*: actes du colloque international Grenoble 10-12 septembre 2008, σ. 17-35. Grenoble : À La Croisée.

Böhme, G. (2008). *Un paradigme pour une esthétique des ambiances*: l'art de la scénographie. Στο Augoyard, Jean-François (επιμ). *Faire une ambiance = creating an atmosphere*: actes du colloque international Grenoble 10-12 septembre 2008, σ. 221-228. Grenoble: À La Croisée.

Gibson, J. J. (1977). *The theory of affordances*. Στο Shaw, Robert; Bransford, John D. (επιμ.). *Perceiving, Acting and Knowing: Toward an Ecological Psychology*. σ. 67-82. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.

Levy, P. (2001). *Δυνητική πραγματικότητα: η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*. (μτφρ. Μ. Καραχάλιος). Αθήνα : Κριτική.

Montserrat Degen, M. (2008). *Sensing cities*: *regenerating public life in Barcelona and Manchester*. London: Routledge.

Spruybroek, L. (2012). *The Sympathy of Things: Ruskin and the Ecology of Design*. Rotterdam: nai010 publishers.

Thibaud, J.-P. (2015). *En quête d'ambiances*. Genève : MétisPresses.

Torgue, H. (2012). *Le sonore, l'imaginaire et la ville: de la fabrique artistique aux ambiances urbaines*. Paris : Harmattan.

Πηγές Εικόνων

Εικόνα 1: <http://www.in-situ.fr/#/projets/berges-rives>,
http://www.jaaa.dk/b1e_bo01.html (Ανακτήθηκε:10/11/2015).

Εικόνα 2: Αρχείο Αρχιτεκτονικού γραφείου STOA

Εικόνα 3: <http://www.in-situ.fr/#/projets/berges-rives> (Ανακτήθηκε:10/11/2015).

Εικόνα 4: Αρχείο Philippe Liveneau

Εικόνα 5: <http://www.notours.org/soundwalks> (Ανακτήθηκε:24/4/2016).

Εικόνα 6: Αρχείο Philippe Liveneau και <http://www.notours.org/archives/1414>
(Ανακτήθηκε:24/4/2016).