

reception perception reaction

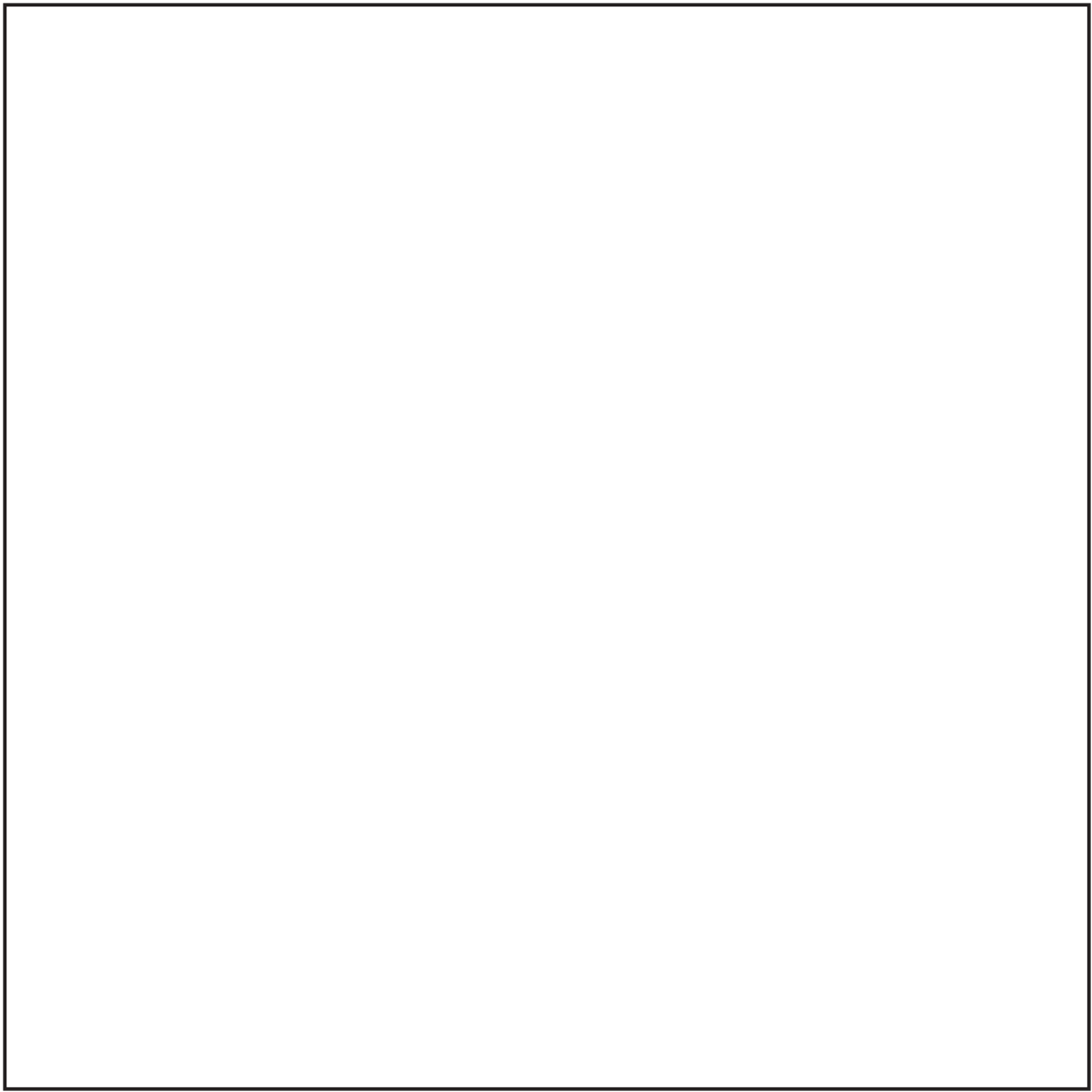
in the comic-book
in the city

επιθέσεων καθηγητής: Κ.Α. Ουγγρίνης
Χαρτοδιά Μαρία-Κλαίρη



Χανιά 2014

εξώφυλο, εικόνα 1: Cityscape
2095, σκηνή από το βίντεο
των AntiVJ για το Mapping
Festival της Γενεύης το 2011

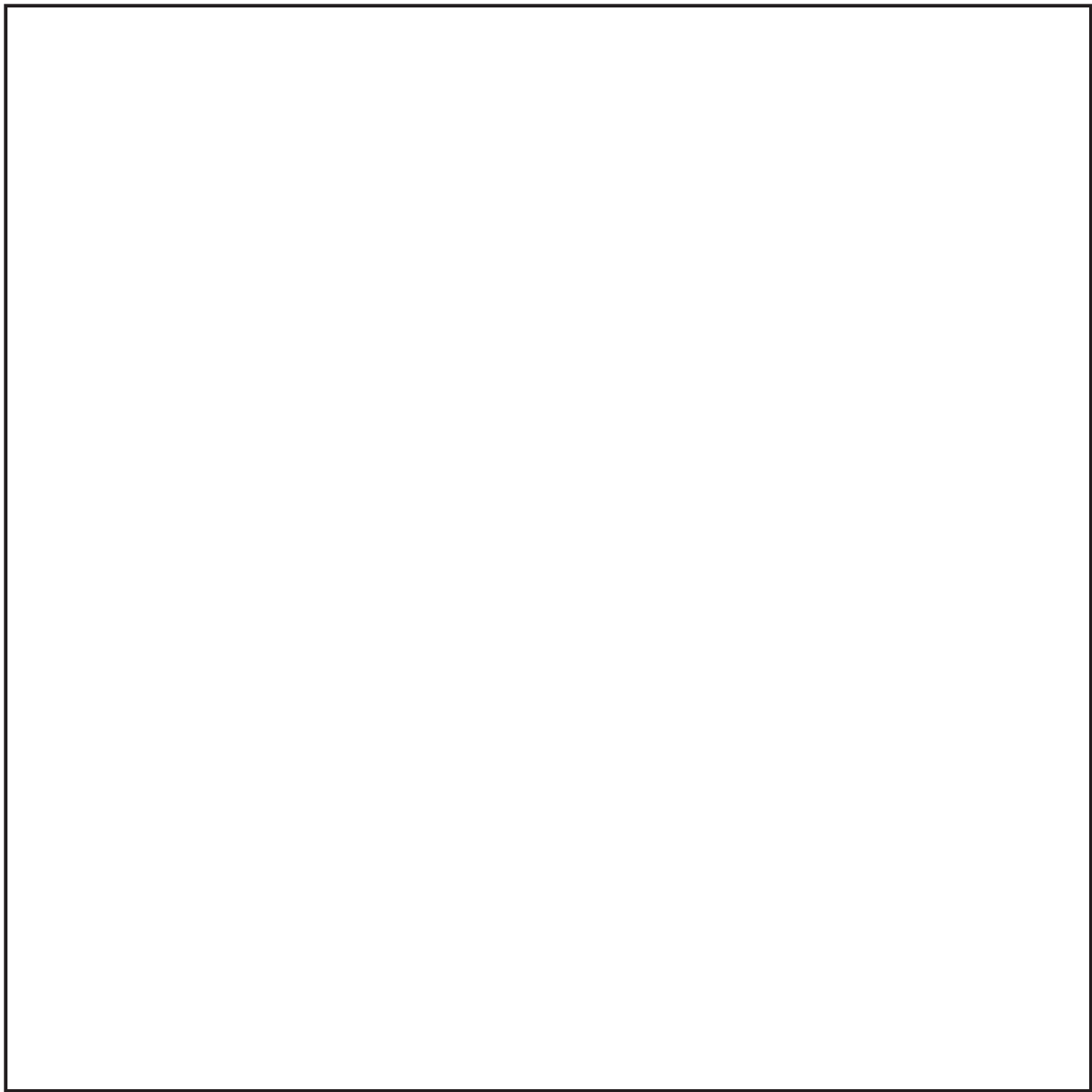


ευχαριστίες

Στον επιβλέπων καθηγητή μου κ. Κωνσταντίνο-Αλκέτα Ουγγρίνη για τη δημιουργική καθοδήγηση, εμπειυσμένη συζήτηση και επιμονή στην όποια προσωπική μου δυσκολία,

Στους γονείς και τον αδερφό μου για την ιώβια υπομονή και την υποστήριξη,

Στους φίλους μου που ήταν και είναι πάντα παρόντες...



περιεχόμενα

εισαγωγή

11

βιβλιογραφική
σκοπός
αντικείμενο της έρευνας
ερωτήματα
μέθοδος-ερμηνεία

11

12

12

12

κόμιξ

13

λογική παραγωγής
αστικό κόμικ
αστικός χαρακτήρας
ο κομίστας

18

19

20

22

πόλη

25

ανάγνωση

31

η εικόνα (image)
το μοτίβο (pattern)
το στοιχείο (element)

32

35

36

(αντι)λήψη

40

χώρος
πραγματικό-φαντασιακό
διεύθυνση-προσανατολισμός
βάθος
κίνηση

42

44

45

47

48

αρχιτεκτονική

51

συμπεράσματα

58

σχεδιαστική λογική

60

παραρτήματα

63

παραρτήμα Α
παραρτήμα Β

67

73

βιβλιογραφία

83





εικόνα 2:
 δείγμα από την έκθεση
*I'll show you mine if
 you show me yours*,
 Chevrier Sandra,
 επιμέλεια: Polaris Cas-
 tillo, Suade Studios,
 Λος Άντζελες, Απρίλιος
 2013

Εισαγωγή

Ο αρχιτέκτονας και ο κομίστας. Δύο αφηγητές που διηγούνται μια ιστορία, στήνουν ένα σκηνικό στο οποίο και καλούν τον αναγνώστη-παρατηρητή να συμμετάσχει. Και στις δύο περιπτώσεις ο παρατηρητής καλείται να αναγνωρίσει, να αντιληφθεί και να αντιδράσει σε ένα σύνολο αποτελούμενο από κατακερματισμένα μοναδιαία χωρικά *καρέ*, οργανωμένα σε τρισδιάστατη ή δισδιάστατη μορφή. Η ροή είναι συνεχής, μια ενιαία διαδραστική εμπειρία του αστικού περιβάλλοντος και του κόμικ που επηρεάζει συναισθηματικά ή κινησιολογικά τον αναγνώστη-παρατηρητή.

Ο συνδυασμός κόμιξ-αρχιτεκτονική επιλέχθηκε λόγω μιας προσωπικής αναζήτησης για σύνδεση της αρχιτεκτονικής με άλλες μορφές τέχνης και δη μάλιστα εικαστικές περιπτώσεις που συνεχώς αμφισβητούνται για τη ποιότητα, το νόημα και τη σημασία τους. Μέσα από μελέτη του θεωρητικού κυρίως σκελετού των κόμιξ, τη σημασιολογία και μεθοδολογία παραγωγής τους, θα αναζητηθεί μια κοινή μεταξύ τους πτυχή.

Η εν λόγω εργασία δεν θα διερευνήσει την αποτύπωση του αστικού τοπίου και την αρχιτεκτονική μέσα στο καρέ αλλά κυρίως το πώς τα κόμιξ μπορούν να αποτελέσουν ένα εργαλείο, μια μέθοδο ανάλυσης της αρχιτεκτονικής και συγκεκριμένα ένα φίλτρο ανάγνωσης της πόλης.

Ο λαμβάνων της πληροφορίας και στις δύο περιπτώσεις (αρχιτεκτονική, κόμικ) τίθεται ως καίριο πεδίο μελέτης λόγω του σκοπού και του στόχου των δύο αυτών μορφών τέχνης: η αρχιτεκτονική και τα κόμικ λειτουργούν και επιζητούν την άμεση ανταπόκριση και διάδραση με το άτομο.

Εφόσον προκύψει μια πρώτη κατανόηση με τους μηχανισμούς αντίληψης και αντίδρασης του αναγνώστη-παρατηρητή, η μελέτη επικεντρώνεται τελικά στην αρχιτεκτονική και το ρόλο του αρχιτέ-

κτονα. Αναζητάται μια σχεδιαστική λογική η οποία θα λαμβάνει υπόψιν της την αντιληπτική διαδικασία και θα λειτουργήσει για ακόμη μια φορά του ενός και μοναδικού της στόχου: τον άνθρωπο.

Βιβλιογραφικά

Έναυσμα για τη μελέτη του εν λόγω εγχειρήματος είναι το βιβλίο του Kevin Lynch, *The image of the city*. Ο Lynch αντιμετωπίζει τη πόλη ως εικόνα, την εμπειρία της ως διαισθαντική προσπάθει να προσδιορίσει τα στοιχεία που θα διευκολύνουν τον παρατηρητή στη περιπλάνησή του. Παράλληλα, ο κομίστας Marc-Antoine Mathieu στη σειρά των graphic novels *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, στήνει τις ιστορίες του με βάση τα στοιχεία δομής και οργάνωσης ενός αστικού τοπίου. Τα έργα των Merleau-Ponty M. και Holl St., Pallasmaa Jun., Al. Perez-Gomez, εξηγούν τη φαινομενολογία της αρχιτεκτονικής και τους μηχανισμούς λειτουργίας του ατόμου όσον αφορά την αντίληψη, κατανόηση και αντίδραση στην πληροφορία.

σκοπός

της ερευνητικής αυτής εργασίας είναι να αναλύσει το αστικό περιβάλλον μέσω του φίλτρου των κόμιξ με απώτερο στόχο μια νέα σχεδιαστική λογική. Αντιμετωπίζοντας τον κόσμο ως εικόνα και αναγνωρίζοντας τον αστικό χαρακτήρα ενός κόμικ αναζητώνται οι κοινοί τρόποι αντίληψης και υποδοχής πληροφορίας από το άτομο. Η διεργασία της πληροφορίας είναι εκουσίως απαραίτητη διότι ενδιαφέρον αποτελεί ο τρόπος αντίδρασης του ατόμου. Η αλυσιδωτή αυτή διαδικασία θα αποτελέσει κ το πεδίο διερεύνησης χειρισμού του αρχιτέκτονα.

αντικείμενο της έρευνας

αποτελεί ουσιαστικά ο τρόπος με τον οποίο ο παρατηρητής-αναγνώστης -έννοιες που εδώ ταυτίζονται-δέχεται και αντιδρά στη πληροφορία που λαμβάνει είτε από το κόμικ είτε από το αστικό περιβάλλον. Αυτή η πληροφορία είναι ουσιαστικά μια καθραρισμένη, συγκεκριμένη εικόνα, συχνά με πολλαπλά νοήματα και σημασίες.

ερωτήματα

που προκύπτουν και θα κληθούν να απαντηθούν εί-
ναι τα εξής:

- πώς τα κόμιξ μπορούν να αποτελέσουν ένα φίλτρο για την ανάγνωση του αστικού περιβάλλοντος;
- πώς ο αναγνώστης ενός κόμικ μετουσιώνεται σε παρατηρητή ενός αστικού τοπίου και αντίστροφα;
- ποια η σχέση μεταξύ αρχιτέκτονα και κομίστα;
- πώς ο αρχιτέκτονας δύναται να χρησιμοποιήσει τους μηχανισμούς αντίληψης του ατόμου σχεδιαστικά;

μέθοδος-ερμηνεία

Η εν λόγω ερευνητική εργασία δομείται σε τρεις ενότητες, τα κόμιξ, τη πόλη και στη συνέχεια τα συμπεράσματα. Το κάθε κεφάλαιο και υποκεφάλαιο λειτουργεί ως momentum και ο συνδυασμός και συσχέτισή τους μας οδηγεί στα συμπεράσματα.

Στο πρώτο κεφάλαιο, μελετάται η λογική παραγωγής των κόμιξ, η οργάνωση σε ορισμένα χωρικά στοιχεία, ο αστικός τους χαρακτήρας δηλαδή το συνεχές καθράρισμα της οπτικής, ενώ δικαιολογείται και η επιλογή συγκεκριμένου δημιουργού κόμικ (Marc Antoine Mathieu) αναλύοντας συνοπτικά το ύφος και χαρακτήρα του.

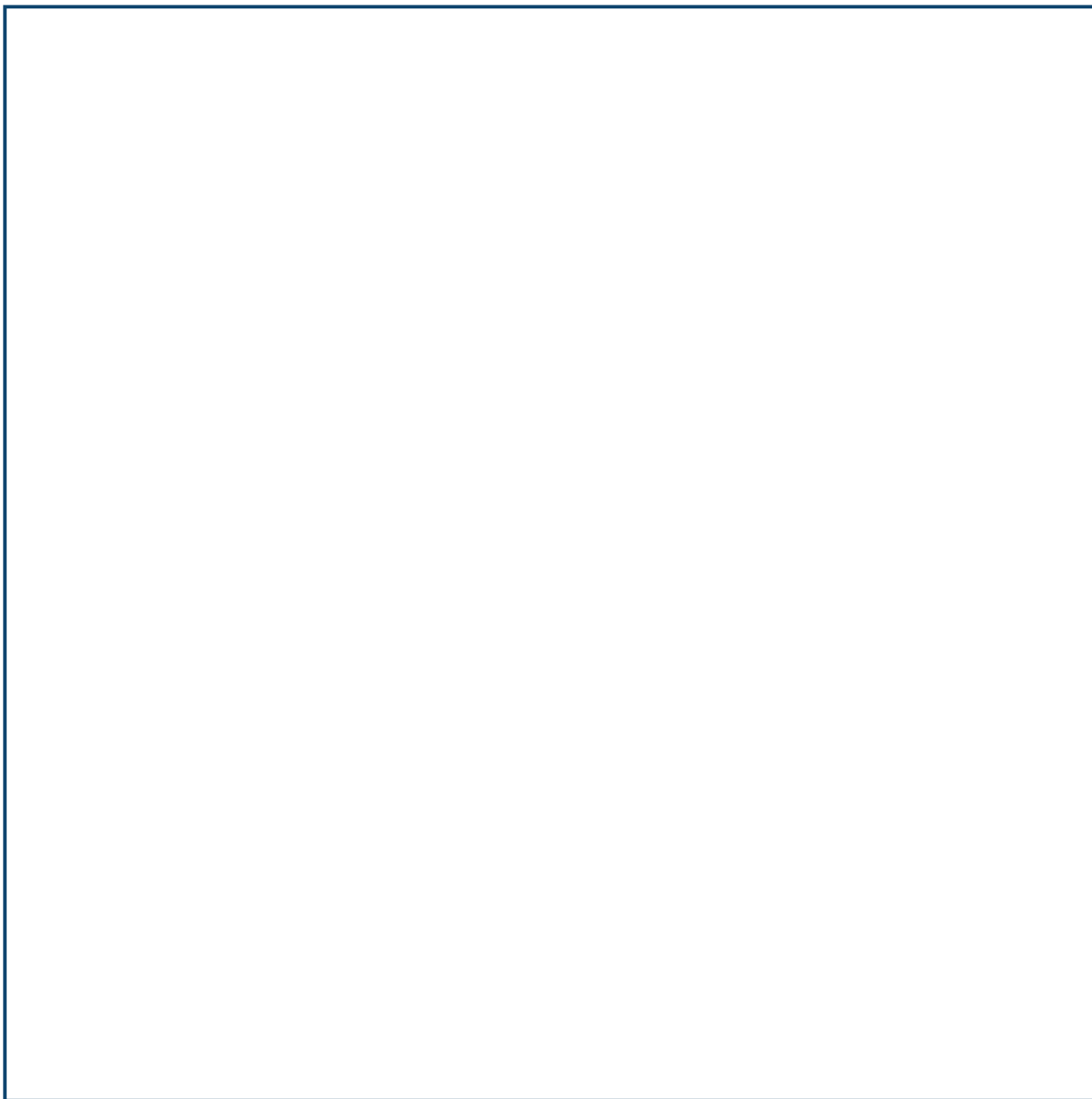
Το δεύτερο κεφάλαιο, αφορά τη πόλη. Χωρίζεται σε δύο υποκεφάλαια, την ανάγνωση και την αντίληψή της. Αρχικά το αστικό περιβάλλον αναλύεται γεωμετρικά και σε επίπεδα, ουσιαστικά ως εικόνα, μοτίβο και στοιχείο. Στη συνέχεια η πόλη αντιμετωπίζεται διαισθαντικά, προσπαθώντας να γίνει κατανοητό το πως το άτομο ενεργοποιείται συνειδησιακά σε κάθε λήψη πληροφορίας και πως αντιλαμβάνεται το χώρο, τη κίνηση, το βάθος πεδίου, το φαντασιακό.

Τέλος, μέσω ενός γενικότερου σχολιασμού της αρχιτεκτονικής σήμερα, οδηγούμαστε στα συμπεράσματα. Μελετώνται οι ομοιότητες του αρχιτέκτονα και του κομίστα και συνοψίζονται βασικά σημεία των προηγηθείσων κεφαλαίων, θέλωντας να καταλήξουμε σε μια νέα λογική και σχεδιαστική μέθοδο.



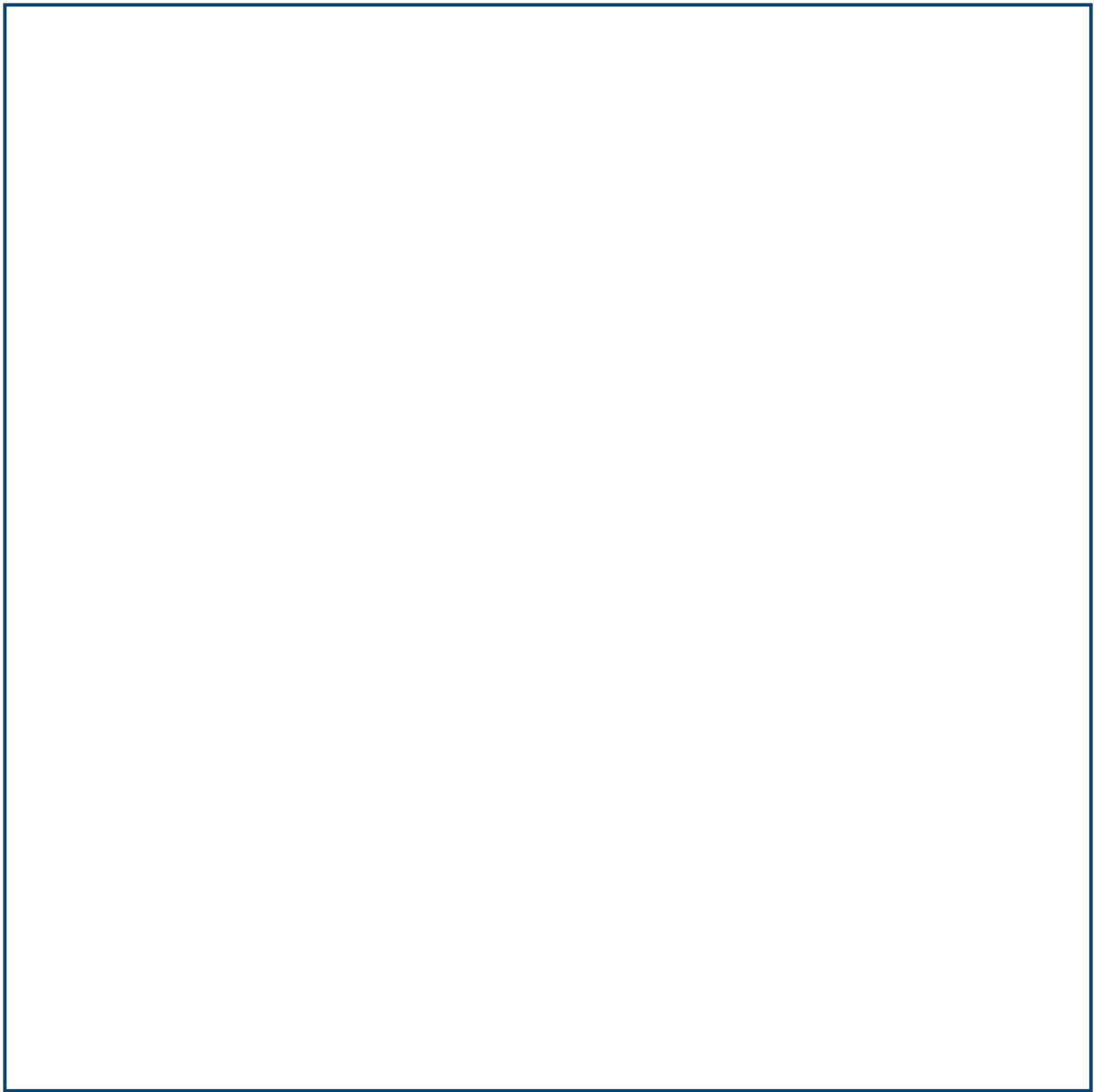
κόμιξ

λογική παραγωγής
αστικό κόμικ
αστικός χαρακτήρας
ο κομίστας





εικόνα 3:
καρέ από το κόμικ Pilot of the Future, του Dan Dare



κόμιξ

Τα κόμιξ είναι μια γλώσσα, ένα μέσο επικοινωνίας, με βασικά εργαλεία και χαρακτηριστικά τους το λόγο, την εικόνα και το χρόνο. Ορίζουν τις δικές τους συμβάσεις τις οποίες και χρησιμοποιούν για να προβάλλουν αξίες, ιδεολογίες, μηνύματα, στερεότυπα, τάσεις, να διαπλάσουν τη συνείδηση ή να διαμορφώσουν το περιβάλλον. Αξιοποιούν τα εκφραστικά μέσα άλλων τεχνών (εικαστικά, λογοτεχνία, κινηματογράφος) και μέσω ενός αρθρωτού λεξιλογίου κινούνται στο χώρο της αναπαράστασης. Ο τρόπος της αφήγησης και η μέθοδος αποτύπωσης της εικονικής γλώσσας με άποπες -ουσιαστικά- ενδείξεις είναι τα στοιχεία που συνθέτουν το καθεστώς του εκάστοτε δημιουργού.

Παρόμοια με τις ετεροτοπίες που περιγράφει ο Foucault¹, τα κόμιξ περιγράφουν χώρους που έχουν τη περιέργη συμπεριφορά να είναι σε επαφή με άλλα μέρη αλλά με ένα τρόπο ανασταλτικό και ουδέτερο, θέλωντας να αντιστρέψουν όλες εκείνες τις σχέσεις που ορίζουν, περιγράφουν, αντικατοπτρίζουν και αντανακλούν. Η θεωρία ότι τα κόμιξ ανήκουν στον θεωρητικό σκελετό της ετεροτοπίας επιβεβαιώνεται από τις έξι αρχές που ορίζει ο Foucault: κάθε κουλτούρα παράγει τις ιστορίες της ως εικόνες και κάθε ιστορία έχει μια αυτόνομη λειτουργική μηχανή. Κάθε κόμικ αντιπαραθέτει ασυμβίβαστες τοποθεσίες και σκηνές και είναι άμεσα συνδεδεμένο με τον χρόνο. Για την ακρίβεια, δέχεται την ετεροχρονία γιατί η ετεροτοπία λειτουργεί καλύτερα όταν οι άνθρωποι βρίσκονται σ' ένα απόλυτο σχίσμα από τη παραδοσιακή καθημερινότητά τους. Ένα εισαγωγικό και ένα καταληκτικό σύστημα είναι πάντα προβλεπόμενο για να απομονώσει και να εμβαθύνει την ιστορία και δίνεται πάντα ένας ρόλος στο χώρο που απομένει. Στην πραγματικότητα, τα κόμιξ είναι μια νομαδική δομή της οποίας οι ρόλοι αφορούν το μεταξύ τους κόσμο. Η πλοκή είναι ένα χαλί, ένας αφηγηματικός κήπος, τελικός και ξεχωριστός: *ο κήπος είναι ένα χαλί πάνω στο οποίο ο κόσμος ξεδιπλώνει τη συμβολική του τελειότητα, και το χαλί είναι ένα είδος ενός κινητού κήπου το οποίο κινείται μέσα στο χώρο*.

Οι βασικές κουλτούρες των κόμιξ είναι τρεις, η αμερικάνικη, η ευρωπαϊκή και η ιαπωνική. Διαχωρίζονται κυρίως με βάση τη χώρα προέλευσής τους, συχνά όμως και ανάλογα της εταιρείας παραγωγής, του ύφους, της θεματολογίας². Ενώ αρχικά τα κόμιξ χαρακτηρίζονταν από έναν εθνοκεντρικό χαρακτήρα, πλέον η θεματολογία σε σχέση με τη κατγωγή και το ύφος του δημιουργού ποικίλει³.

¹ Bindi V., *In the shadow of leaves: comic-the city-heterotopia*, Roma, <https://www.academia.edu/>

² Marvel Comics, DC, Image, Bandes Dessines, Tebeos, Fumetti, Manga

³ Ευρωπαίοι κομίστες ασχολούνται με το Τόκυο και δίνουν τη δική τους οπτική (Zou Jiam, με την αποτύπωση του CCTV Tower του Rem Koolhaas, Frederique Boilet, Ceosepe-Modiva Movement, Benjamin κτλ) ή τη Νέα Υόρκη (George McManus, Alain St-Ogan, Hermann, Guarnido, Riad Satouff)

Οι εικόνες δεν είναι απλά εικόνες για το τι συμβαίνει. Και ούτε η ιστορία περιγράφει τα γεγονότα. Υπάρχει ένα κενό ανάμεσα τους, και σ' αυτό βρίσκεται η πραγματικότητα.

Frank Miller⁴

Τα κόμικ είναι ένα *τοπολογικό μέσο*⁵ και η αφήγηση πραγματοποιείται μέσω της παράθεσης ακίνητων αλληλένδετων εικόνων-καρέ. Η επιλογή συγκεκριμένων σκηνών της δράσης επιτρέπει στον αφηγητή να παρουσιάσει τις καταστάσεις με τον δικό του τρόπο.

Οι φιγούρες διευθετούνται στο δισδιάστατο χώρο και αποκτούν σημασία λόγω του χρόνου που περνάει. Ο χρόνος ορίζει τη σύνδεση και την αλληλουχία τους, δηλαδή τη πλοκή• και αποτυπώνεται ως λευκό φόντο ανάμεσα στα καρέ. Το κάθε καρέ είναι ένα προσωρινό χωρικό ελεγχόμενο στοιχείο, μια *δικαστική εγκατάσταση οδηγίων που επιτρέπει στον αναγνώστη να αποσαφηνίσει και να δώσει ζωή στο κείμενο*⁶. Η διαχείριση του χρόνου επηρεάζει την ατμόσφαιρα, το ρυθμό και τη περίοδο της δράσης, ενώ η συνέπεια μεταξύ του χρόνου και του χώρου είναι τα συστατικά της εγγύτητας της ροής.

Χρονικές εικόνες, χωρικές εικόνες, λεκτικές εικόνες, συμπαγείς εικόνες. Οι εικόνες δεν αλληλοκαλύπτονται και η κάθε μία έχει τη δική της πληροφορία, ανεξάρτητα το είδος της ή τον όποιο συνδυασμό. Παρόλα αυτά, η *ροή* της πλοκής είναι μια προφανής σύμβαση την οποία ο αναγνώστης αποδέχεται. Ο δημιουργός-κομίστας είναι αυτός που επιλέγει ποια γεγονότα θα απεικονίσει, αποκρύπτει αυτά που θεωρεί δευτερεύοντα και με τη διαχείριση

του χρόνου αλλάζει το ρυθμό αφήγησης. Η ροή της ιστορίας επιτυγχάνεται μέσω ποικίλων παραγόντων συναφών με τις τεχνικές που χρησιμοποιεί ο κινηματογράφος: κλίμακα κάδρου (γενικό, μεσαίο, κοντινό), οπτική γωνία της εικόνας (*plonge, contre-plonge, zoom, sequence shot, pan shot, tilt shot, jump cut*, κτλ), μοντάζ των καρέ (π.χ. παράταξη παράλληλων δράσεων, μοντάζ αναλογιών), μέγεθος και διάταξη των καρέ στη σελίδα (συνήθως τετράπλευρα και με περιγράμματα αλλά όχι απόλυτα).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον αποτελεί το πώς επιτυγχάνεται η ροή του αποσπασματικού αυτού συνόλου της πληροφορίας στον ανθρώπινο νου, πώς εκείνος αντιλαμβάνεται αυτή τη διαδικασία η οποία και τελικά του δημιουργεί συναισθήματα, άποψη, συμβάλλει στην ψυχολογική του κατάσταση και επηρεάζει τη διάθεσή του.

Η δομή και η οργάνωση των κόμιξ δεν συνίσταται μόνο σε επίπεδο σελίδας (καρέ) αλλά και σε επίπεδο εικόνας: ο ήρωας, το περιβάλλον και η μεταξύ τους σχέση, ο συσχετισμός της δράσης και τελικά, η επικοινωνία της εικόνας με τον αναγνώστη. Ο τρόπος με τον οποίο ο εκάστοτε δημιουργός διαχειρίζεται την εικόνα, συσχετίζεται άμεσα με τον χώρο που δημιουργεί. Ο χώρος αυτός αποτελείται από ένα φόντο, ένα περιβάλλον, είτε άψυχα τοποθετημένο στο βάθος, είτε άμεσα συνυφασμένο με την πλοκή, είτε ως η ίδια η πλοκή⁷. Ο ήρωας-πρωταγωνιστής καλείται να λειτουργήσει μέσα στο ελεγχόμενο αυτό περιβάλλον, να παρουσιαστεί και να δράσει. Το αστικό τοπίο ως κυρίαρχο στοιχείο της καθημερινότητας του ανθρώπου καθίσταται και ως καίριο δυναμικό πεδίο δράσης στα κόμιξ.

⁴ Sabin R., *Comics, Comix & Graphic Novels-a history of comic art*, PHAIDON, New York, 1996, σελ.9

⁵ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, 1999

⁶ Gino Frezza Fumetti, *Anime Del Visibile*, Rome, 1999

⁷ Παράδειγμα κόμικ που το αστικό περιβάλλον αποτελεί τη πλοκή είναι το *Mister X* του Dean Motter

Τα μεγάλα αστικά κόμιξ διατάσσουν ένα μεγάλο μέγεθος κατασκευών και χρησιμοποιούν την ίδια τοπολογική σειρά όπως τα καρτέ. Η παραγωγή της παραγωγής και η παραγωγή της ζήτησης είναι αυτές που χτίζουν τη πόλη, τις οποίες επιβλέπει μια νορμαλιστική, οργανωτική φόρμα⁸. Η πόλη είναι η πλοκή και η αφήγηση είναι η πόλη.

Από τη δεκαετία του '90 και μετά, η σχέση του ήρωα με το αστικό περιβάλλον στο οποίο ζει, αλλάζει και αντιμετωπίζεται πλέον σαν μια ολότητα. Σαν αποτέλεσμα, η αναπαράσταση αυτής της σχέσης βγάζει μια οικειότητα και καθημερινότητα. Οι πρωταγωνιστές διέπονται από μια εκκεντρικότητα άμεσα συνυφασμένη με το τοπίο. Η τοποθεσία έρχεται σε πρώτο πλάνο και συμμετέχει στη πλοκή⁹.

Ο Francois Shuïten είναι αυτός εισάγει την αστική αρχιτεκτονική στα κόμιξ μέσω των *Σκοτεινών Πόλεων* υπό την επήρεια του κλασικισμού και του μοντέρνου¹⁰. Αξιοσημείωτη είναι η περίπτωση της Ιαπωνίας: εδώ οι δημιουργοί δεν ενδιαφέρονται για την αρχιτεκτονική αλλά εκφράζουν μόνο μια αστική αίσθηση μέσω συμβολισμού. Τα κτίρια της Sejima, Tange, Ando δεν διαφαίνονται πουθενά για παράδειγμα¹¹.

Στην περίπτωση των αμερικάνικων κόμιξ,

κάθε υπερήρωας είναι άρρηκτα εξαρτημένος από την πόλη η οποία τον γεννάει. Στη περίπτωση του *Daredevil*, του *Spiderman* και των άλλων υπερηρώων, ο υπερήρωας διατηρεί μια ασύμμετρη σχέση με το κτιστό περιβάλλον του στο οποίο και χρωστά την ύπαρξή του¹².

⁸ Bindi V., *In the shadow of leaves: comic-the city-heterotopia*, Roma, <https://www.academia.edu/>

⁹ Παραδείγματα από τα κόμιξ των *Chris Ware*, *Seth*, *Daniel Clowes*

¹⁰ Βέβαια, η εξαγρύπνιση του αστικού σχεδιασμού στα κόμιξ πιθανώς γίνεται από το *Barbapapa Family* των Tison και Taylor, δημιούργημα του *Atelier de Montrouge* όπου το κόμικ εμπνέεται από μια αστική εμπειρία στην πόλη *Le Vaudreuil*. Παρόλα αυτά, η πρώτη ουσιαστικά προσπάθεια ενός δημιουργού να αποτυπώσει το αστικό περιβάλλον γίνεται το 1905 από τον Winsor McCay στο κόμικ *Little Nemo*, ενός μικρού αγοριού που στον ύπνο του πετάει και κυκλοφορεί στο Σικάγο.

¹¹ Είναι περίπου όπως στη ταινία της Σοφία Κόνιπολα, *Lost in translation*: γνωρίζουμε ότι είμαστε στο Τόκιο αλλά ποτέ δεν βλέπουμε την πόλη.

¹² Με μία προσεκτική παρατήρηση των χαρτών της *Gotham City*, της *Metropolis* ή της *Flash's Central City*, διαφαίνεται ουσιαστικά μια εικονογραφημένη και εικαστική πραγματικότητα του Μανχάταν, ενός νησιού με ιπποδάμειο σύστημα. Παρόλα αυτά, ώντας απόλυτα οργανωμένο και ελεγχόμενο, δε δύναται να απορροφήσει οποιαδήποτε πειραματική ασυνέχεια ή κλονισμό. Η ένδεια των αναπαραστάσεων αυτών αποδεικνύει μια ανικανότητα προσαρμογής στη πιθανότητα της μεταβλητότητας από τα μεταλασσόμενα αστικά κέντρα, τα οποία παίρνουν μορφή λόγω της συσσώρευσης των ξεχωριστών εμπειριών. Όταν λοιπόν η *Marvel* υπαινίσσεται τους χαρακτήρες της σε πολλαπλά επίπεδα, σε αυτές τις μη-πόλεις, με υπερβολικές αναλογίες, διαστρεβλωμένη γεωμετρία, ατμοσφαιρικό φωτισμό και κατακερματισμένα όρια, ουσιαστικά αναφέρεται στην ψυχογεωγραφία της σύγχρονης πόλης με μια συνεχής ροή. Τα υπαρξιακά προβλήματα και οι παρανοϊκές ψυχώσεις που μαστίζουν στις κοινωνίες, βρίσκουν την υπέρτατη έκφρασή τους σ' αυτό το παράλογο ουτοπικό τοπίο το οποίο τελικά γεννά έναν υπερήρωα. Η πόλη στα συγκεκριμένα κόμιξ δεν χρειάζεται τους υπερήρωές της όσο αυτοί χρειάζονται τη πόλη.

αστικός χαρακτήρας

Ο αστικός χαρακτήρας του κόμικ όμως δεν συνοψίζεται καθαρά και μόνο στην καλλιτεχνική αποτύπωση ενός περιβάλλοντος ή στη σχέση πόλης και πρωταγωνιστή. Υπάρχει μια συνάφεια και ομοιότητα ως προς τη τάξη, το χάος και τις διαδοχικές οπτικές ενός *καδραρίσματος*. Εκεί έγκειται μια παρατήρηση ενός χάρτη ή μιας περιπλάνησης για παράδειγμα συναρτήσεως ενός καρέ. Ο τρόπος δηλαδή που το άτομο κινείται στο χώρο και αποκτά εικόνες είναι παρόμοιος με τον τρόπο που μεθοδεύεται ο τρόπος οργάνωσης και ανάγνωσης ενός κόμικ.

Ένας χάρτης αντιμετωπίζει το αστικό τοπίο σαν ολότητα, σαν μια επιφάνεια στην οποία όταν εστιάζω κρίνοντας αποστάσεις, η πόλη κυριολεκτικά απολιθώνεται. Η πανοραμική όψη μιας πόλης είναι ουσιαστικά μια πανοπτική προβολή η οποία *έχει πολύ δύσκολα καταφέρει να ξεπεράσει τις αντιθέσεις που προκύπτουν από την αστική συσσώρευση*¹³. Η γενική αυτή άποψη που δηλώνει ο χάρτης, παρακάμπτει τις μικρές αλλαγές και κινήσεις στο χωροχρόνο και μένει αμετάβλητη σε κάθε τάση παραμόρφωσης.

Υπό αυτές τις συνθήκες, η πόλη φαίνεται ασυνεχής, κατακερματισμένη, μη-ελεγχόμενη. Διαρθρώνεται λοιπόν από μια *χωρικά πρακτική* για τους πεζούς περιοχή σε μια *ασαφή ρητορική περιπλάνηση*¹⁴. Η πρακτική αυτή δεν είναι ούτε φανερή ούτε αναγνωρίσιμη γιατί γράφει την αστική ιστορία βάσει μιας συγκεκριμένης μετακίνησης. *Πολλαπλές ξεχωριστές πλοκές χωρίς συγκεκριμένο δημιουργό και κοινό*¹⁵. Ενώ η πανοραμική ματιά είναι διαφανής, η διαδικασία της περιπλάνησης είναι συμπαγής, σχεδόν τυ-

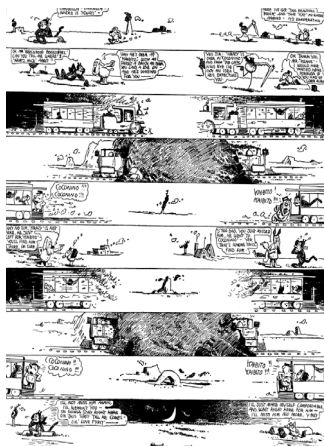


εικόνα 4:
χάρτης της Gotham City-Μανχάταν

¹³ De Certeau 1988, σελ.183, ως παραπομπή από Ahrens J. and Meteling Ar. (ed.), *Comics and the City-Urban space in Print, Picture and Sequence*, continuum, New York, 2010

¹⁴ Ibid, 196

¹⁵ Ibid, 182



εικόνα 5:
καρέ από το κόμικ
Crazy Kat του George
Herriman όπως δη-
μοσιεύτηκε στις
05/02/1922



εικόνα 6:
καρέ από το κόμικ
Little Nemo του
Winsor McCay όπως
δημοσιεύτηκε στις
25/10/1908

φλή, και πάντα διακόπτεται από τα ετερογενή στοι-
χεία που συνυπάρχουν στη πόλη. Υπάρχουν πολλοί
τρόποι αναπαράστασης της πανοραμικής οπτικής,
αλλά όπως πιστεύει ο Certeau, δεν υπάρχει κανένας
τρόπος για τη μετακίνηση, αφού είναι μοναδική και
ταυτόχρονα ποικιλόμορφη. Οι δύο αυτές οπτικές έρ-

χονται σε ρήξη αφού η μία προσπαθεί να ελέγξει την
πόλη μέσω της ματιάς και η άλλη να αποδράσει από
αυτό τον έλεγχο. Παραδείγματα των δύο οπτικών
αυτών βρίσκουμε στα κόμιξ *Yellow Kid* του George
B.Luks, *Little Nemo* του Winsor McCay, *Crazy Kat*
του George Herriman.

Η πανοραμική άποψη καθαρίζει ουσιαστι-
κά τη πόλη από κάθε διαφορετικότητα κάνοντάς την
άχρονη και τελικά ελεγχόμενη. Ο έλεγχός της από
τη διασπορά της ματιάς γίνεται όλο και πιο σημαντι-
κός, και ενώ διαχωρίζει καταστάσεις, δεν μπορεί να
τις ξεχωρίσει. Η σχέση των συμβόλων παράγει μια
ανεξάντλητη κυκλοθυμία. Ακόμη και αν η δυναμική
μορφή της πόλης διαφαίνεται καθαρά, οι ιστορίες
εισάγουν μια διαφορετική άποψη των πραγμάτων γε-
λοιοποιώντας αυτή τη δυναμική. Η οπτική της τελικά
είναι τόσο παροδική και συγκεκριμένη όπως σε μια
σελίδα. Η διακοπτόμενη οπτική δεν μπορεί να παρα-
κάμψει τις ερωτήσεις που τίθενται από την κυκλοθυ-
μία και γι' αυτό στρέφεται αλλού, τελικά όμως δεν
κερδίζει τον έλεγχο της πόλης.

Παρόμοια λειτουργεί η σελίδα του κόμικ:
η γενική οπτική είναι αναγκασμένη να κινήσει και
να αναπτύξει τη δική της ρητορική αμφιθυμία μετα-
ξύ ελέγχου και χάους. Αυτή είναι και ο αγώνας της
κατάκτησης της ισορροπίας στη μοντέρνα πόλη, τον
οποίο και αναπαράγουν τα κόμιξ. Δεν θεωρούνται
ασκήσεις κατανόησης της πόλης, αλλά προσφέρουν
υλικό για αυτή τη προσπάθεια. Και εμπεριέχουν αιτι-
ότητα γιατί κυρίως τα καρέ τους παραμένουν ανεξέ-
λεγκτα συμπαγή. Τα καρέ πάντα δείχνουν τα όρια της
καθημερινότητας, όρια ανώνυμα όπως και η φύση
των συμβολισμών. Οι σελίδες των κόμιξ είναι αισθα-
ντικά διάτρητες επιφάνειες. Ο αντικατοπτρισμός της
οπτικής χωρίς συνειδητότητα αλλά ως μια πρακτική
ανάγνωσης και παρατήρησης, είναι ο λόγος για την
αστική πλευρά των κόμιξ. Κάθε καρέ διηγείται και μια
ιστορία: είναι η ιστορία των μικρών αυτών καρέ που
διαφεύγουν της παρουσίας, ιστορίες που ακόμη
δεν έχουν λεχθεί¹⁶.

¹⁶ Ahrens J. and Meteling Ar. (ed.), *Comics and the City-Urban space in Print, Picture and Sequence*, continuum, New York, 2010, σελ. 43,44

Ο Marc-Antoine Mathieu στο κόμικ του *Acquiefacques* υπογραμμίζει τη πολύπλοκη σχέση μεταξύ των ιδιαιτεροτήτων του κόμικ ως ένα μέσο και της πόλης ως πηγή γνησιότητας. Αναλύει τόσο εξονυχιστικά τους εσωτερικούς μηχανισμούς δομής του κόμικ που τελικά αυτοί είναι που αποτελούν τη πλοκή.

Οι μηχανισμοί αντίληψης που φαίνονται στις δομικές και οργανωτικές πτυχές του Mathieu, θα μπορούσαν να συνδεθούν με τη πόλη του Μοντέρνου. Σε κάθε κόμικ που δημιουργεί, εκφράζει και ένα δομικό του στοιχείο και εν συνεχεία της πόλης. Μέσω των ιστοριών του, μιλά για τη δημιουργική διαδικασία μέσα από την οποία παίρνει μορφή ένας φανταστικός κόσμος, το χρώμα, το κάδρο-τα όρια, η γραμμικότητα, η δισδιάστατη και τρισδιάστατη απόδοση του χώρου ως ένα ισοπεδωμένο σκίτσο¹⁷. Παράλληλα, θέτει ερωτήματα όσον αφορά την αντίληψη των κόμιξ: ποια η πραγματικότητα των πρωταγωνιστών, πως τη αντιλαμβάνονται, πως ο αναγνώστης δέχεται αυτή τη πραγματικότητα μέσα από τα καρέ. Αντιμετωπίζοντας την οργάνωση του κόμικ ως πλήρως λογική, μια παράθεση καρέ στη σελίδα, συνδέει τελικά τη πλοκή με τη μοντέρνα πόλη. Τα πορτρέτα της πόλης που δημιουργεί μοιάζουν πολύ σε αυτά που συνθέτει η θεωρία της πόλης των Simmel και Weber¹⁸: η συσσώρευση των κτιρίων και του κόσμου, η πολυπλοκότητα και η πυκνότητα των ερεθισμάτων μέσα στη πόλη, η σημασία της λογικής, η διαφορετικότητα των πολιτών μεταξύ τους, η σύγκρουση δημοσίου-ιδιωτικού χώρου, τα προβλήματα ατομικότητας μέσα στη πόλη, είναι όλα εκεί. Χειρίζοντας αυτές τις ιδέες από μια διαφορετική σκοπιά, δεν υπονοείται ότι τις εκφράζει επακριβώς αλλά ότι καταλήγουν σε παρόμοια συμπεράσματα.

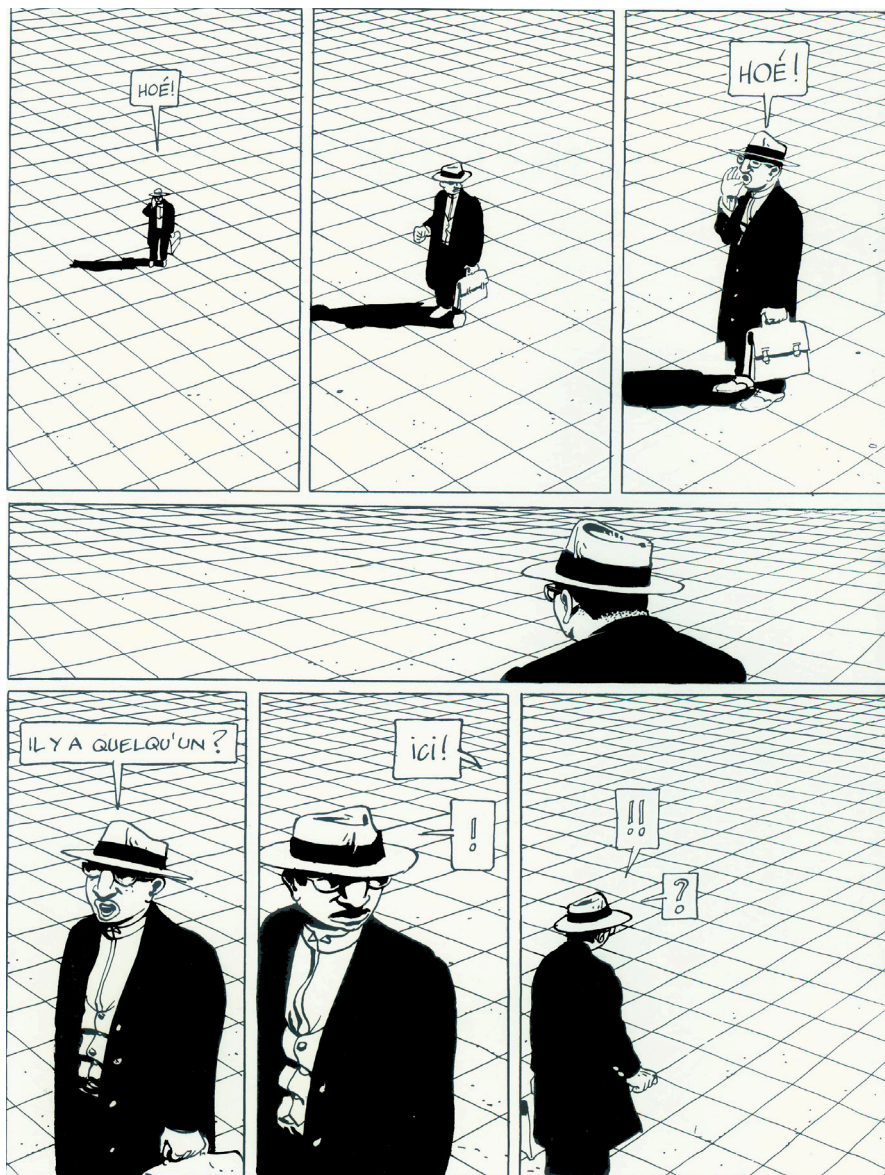
Οι βασικές δομές και οι μεταγενέστεροι

τρόποι αντίληψης των κόμιξ έχουν ομοιότητες με μερικούς τρόπους αντίληψης που παράγει η πόλη. Τα στοιχεία που υποδεικνύει ο Mathieu εστιάζουν στο γεγονός ότι τα κόμιξ αποτελούνται από συνεχείς καθραρισμένες εικόνες. Όταν κάποιος περπατά σε μια πόλη, έρχεται συνεχώς αντιμέτωπος με καθραρισμένες οπτικές: παράθυρα, ανοίγματα, πόρτες, είσοδοι δρόμων κτλ: όλα ορίζουν μια εικόνα, περιέχουν κάποια στοιχεία και αφήνουν εκτός κάποια άλλα, όπως κάνουν και τα κόμιξ. Η αντίληψη της πόλης αλλάζει με την απότομη αλλαγή της οπτικής. Συνδέοντας τις ξεχωριστές εντυπώσεις από μια βόλτα για παράδειγμα, υπό μια συνεκτική ιδέα, φτάνουμε σε μια παραλληλία με την αίσθηση της δημιουργίας ενός κόμικ. Τα κάδρα, ως μια οργάνωση χωρικών ενοτήτων σε μια σελίδα, είναι μια αναπαραγωγή της οργανωτικής λογικής της μοντέρνας πόλης. Υπάρχουν τόσα πολλά που μπορεί κάποιος να παρατηρήσει σε μία πόλη, που για να αποφύγει τη σύγχυση και την υπερβολική πληροφορία, πρέπει να επιλέγει κάθε φορά το τι βλέπει και τι όχι. Στην πόλη, λειτουργεί η αιτία και η λογική. Στα κόμιξ, είναι το κάδρο που επιλέγει τι θα δείξει και τι όχι.

Το ενδιαφέρον στα κόμιξ του Mathieu είναι ο τρόπος που συνδέει τα πολλαπλά επίπεδα σημασίας, νοήματος και αιτίας. Παράλληλα αυτά προσφέρουν αντικατοπτρισμούς σε τρόπους και δυνατότητες της αντίληψης, στη κατασκευή της πραγματικότητας και την ερώτηση της ταυτότητας: η οικεία αυτή εικονική πόλη δεν παύει να είναι αφηρημένη και φανταστική.

¹⁷ Αντίστοιχα οι τίτλοι των κόμιξ: *L'origine* (1990), *La Que...* (1991), *La Processus* (1993), *Le debut de la Fin* (1995), *La 2.333e dimension* (2004)

¹⁸ Οι Simmel και Webber βλέπουν την Ευρωπαϊκή πόλη ως ένα έδαφος για να αναπτυχθεί η λογική, ο καπιταλισμός και η γραφειοκρατία, στοιχεία του δυτικού Μοντερνισμού. Ahrens J. and Meteling Ar. (ed.), *Comics and the City-Urban space in Print, Picture and Sequence*, continuum, New York, 2010, σελ. 238-241



εικόνα 7:
καρέ του κόμικ *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, L'Origine..* του Marc-Antoine Mathieu



εικόνα 8:
καρέ του κόμικ *Julius
Corentin Acquefacques,
prisonnier des rêves, L'
Origine..* του Marc-Antoine
Mathieu



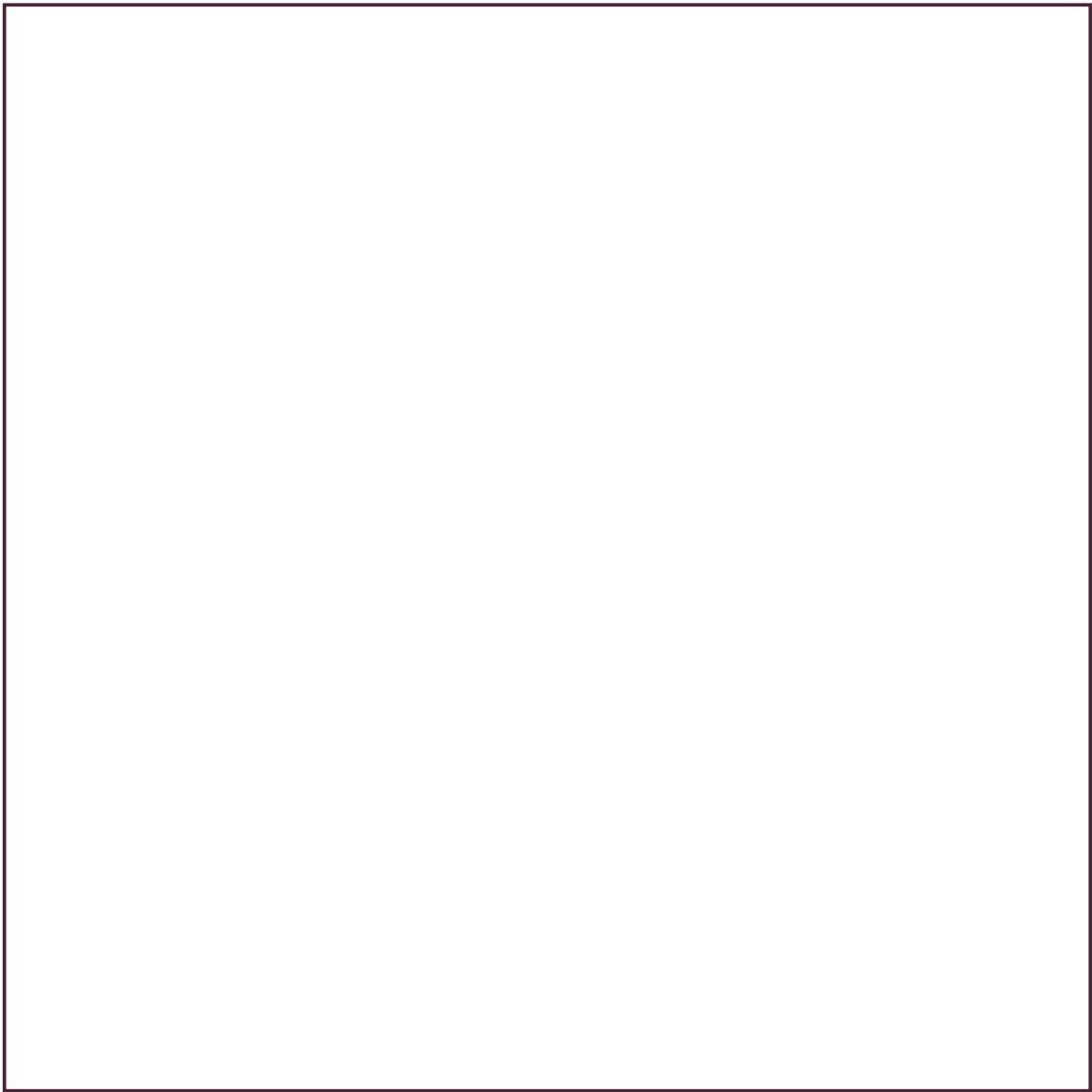
πόλη

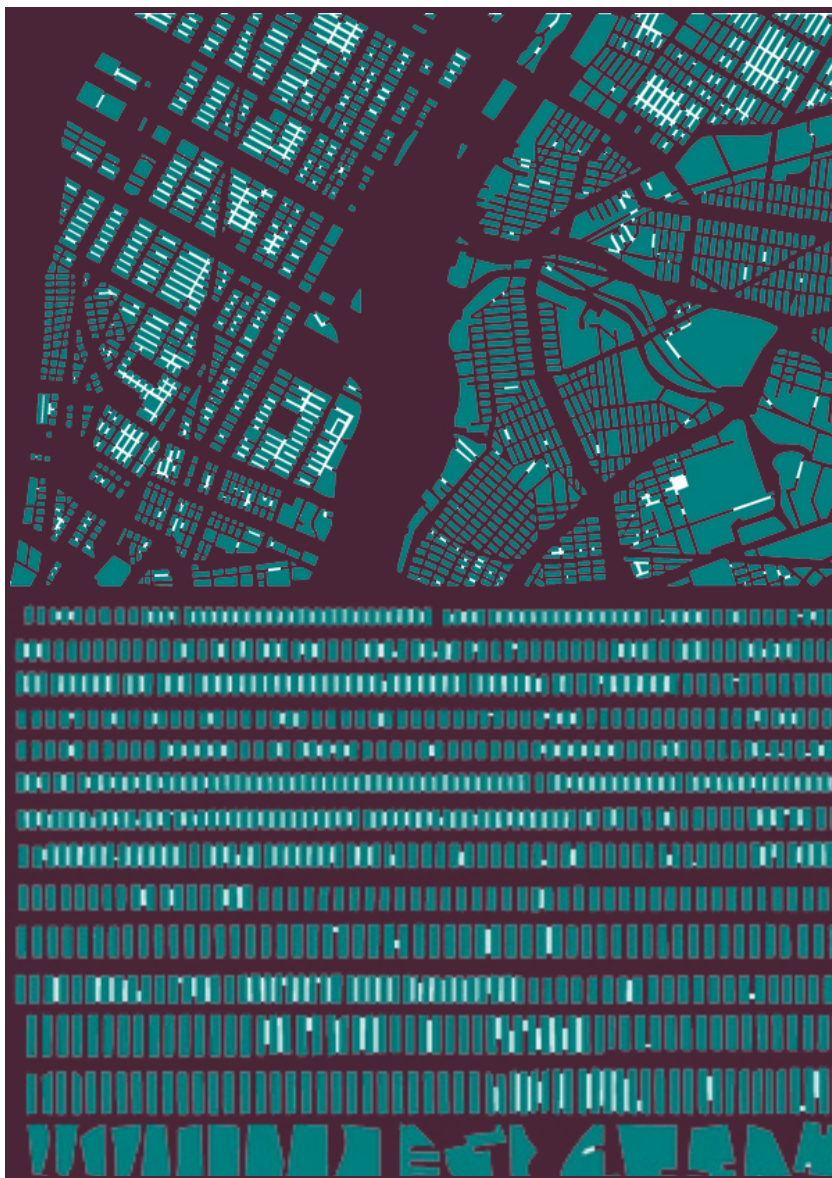
ανήγνωση

η εικόνα (image)
το μοτίβο (pattern)
το στοιχείο (element)

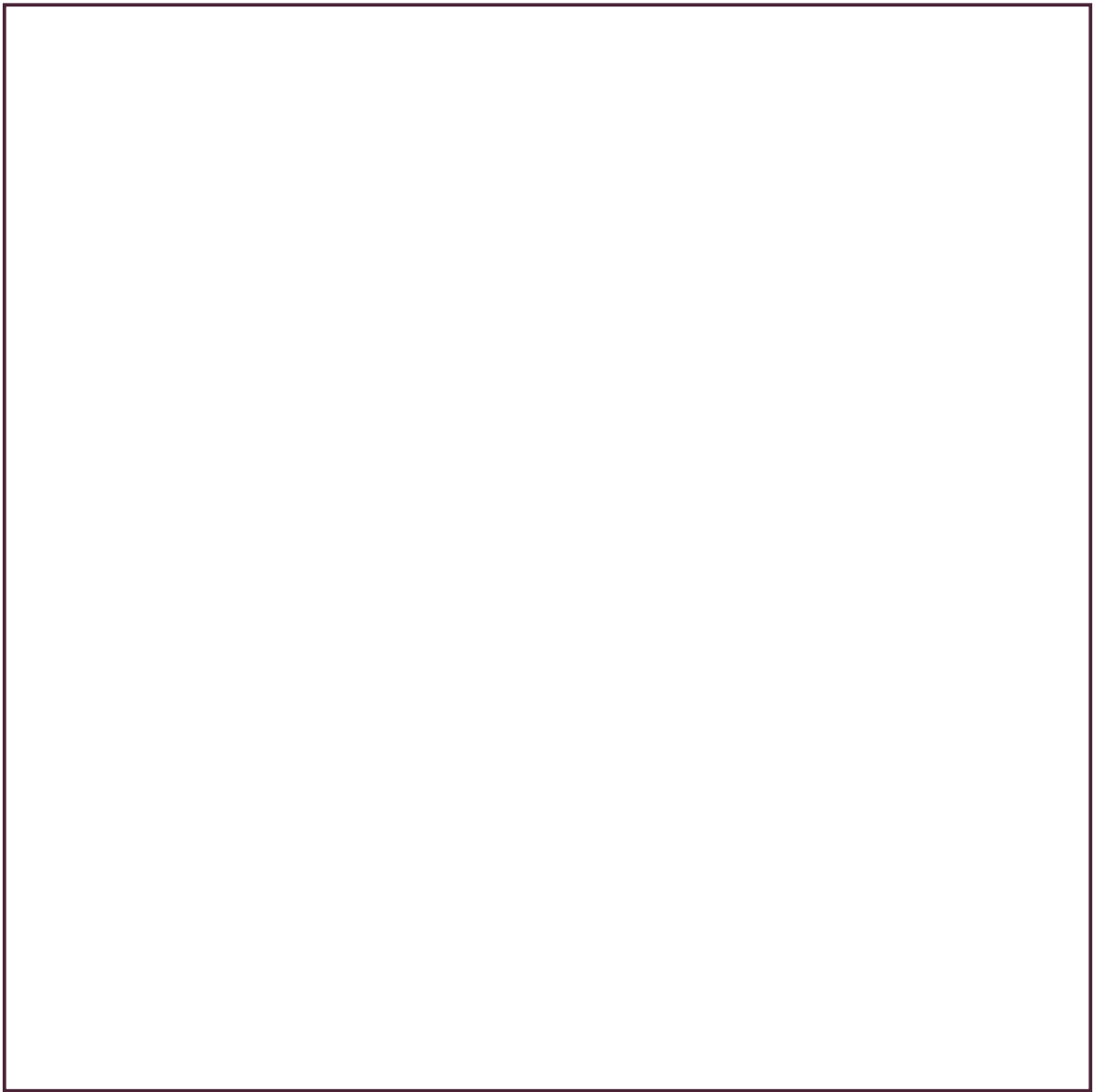
(αντι)λήψη

χώρος
πραγματικό-φανταστικό
διεύθυνση-προσανατολισμός
βάθος
κίνηση





εικόνα 9:
Τυμφολογική με-
λέτη της Νέας Υόρ-
κης από την Armelle
Caron



Ως μια γενική απάντηση στο ερώτημα τι είναι *πόλη*, θα μπορούσαμε απλά να παραθέσουμε ότι κάθε πόλη είναι ένα τεχνητό περιβάλλον στο οποίο οι άνθρωποι ζουν, δρουν και συμπεριφέρονται. Παρόλα αυτά, μέσω των πράξεων και της συμπεριφοράς τους, οι άνθρωποι αναπαράγουν και αλλάζουν το περιβάλλον τους. Πώς οι άνθρωποι όμως εκλαμβάνουν και εν συνεχεία αντιδρούν στο κτιστό αυτό περιβάλλον;

Η πόλη είναι από μόνη της μια κατηγορία, μια γνωστική κατασκευή στη συνείδηση των ανθρώπων η οποία αναφέρεται σε στιγμές ανά τον κόσμο. Η ερώτηση τι είναι πόλη και πως αποτυπώνεται στη συνείδηση, εξαρτάται πάντα από ποια οπτική γωνία αντιμετωπίζει κανείς αυτό το ερώτημα.

Σύμφωνα με τον Spiro Kostof¹⁹, οι πόλεις είναι οργανισμοί ευμετάβλητοι στον χρόνο, που αναπτύσσονται με συγκεκριμένο μοτίβο, σε αντίδραση συγκεκριμένων καταστάσεων και συνθηκών και επηρεάζονται ανάλογα τη συμμετοχή των πολιτών τους στα κοινά, σε θεωρητικό και πρακτικό επίπεδο. Μια ουσιαστικά συνεχής ανταλλαγή ενέργειας της οποίας η ισορροπία εξαρτάται από τις εξωτερικές επιρροές.

Παράλληλα, ο Kevin Lynch θεωρεί πως οι

κοινές αξίες και πιστεύω είναι αυτά που δίνουν σχήμα και μορφή στη πόλη, ενώ οι διαφορετικές κοινωνικές απόψεις φέρουν τον καταμερισμό και την εξειδίκευση.

Επηρεασμένος από τον Italo Calvino²⁰ σημειώνει: σε κάθε ουτοπική ή μη πόλη, η βασική ιδέα είναι *μία κοινωνία που εντείνει την αίσθηση των ανθρώπινων ερωτημάτων*. Ο Lynch βάζει τον εαυτό του σε μια φανταστική διαδικασία αντίληψης της πόλης μελετώντας έννοιες αισθαντικές. Οι θεωρίες του είναι από τις λίγες που προσπαθούν να σχηματίσουν μια πλουραλιστική πόλη στο ατομικό συνειδητό και ασυνειδητό, δίνοντας έμφαση στην επιλογή πολλαπλής μετάφρασης και αντίληψης. Το πώς αντιδρά ο κάθε πολίτης, ατομικά ή συλλογικά είναι απόρροια του τρόπου με τον οποίο αντιλαμβάνεται και προσλαμβάνει το υπάρχον περιβάλλον, δηλαδή τις εκάστοτε εικόνες που δημιουργεί το κάθε αστικό τοπίο²¹.

Η απαρχή μιας πιο ολιστικής και σφαιρικής άποψης του περιβάλλοντος γίνεται πιθανότατα από τους αρχιτέκτονες του Μπαρόκ οι οποίοι και αποφασίζουν να αλλάξουν τον μέχρι τότε τρόπο αντιμετώπισης του αστικού τοπίου και να επιτύχουν μια σύνθεση από ποιότητες του φυσικού χώρου σε

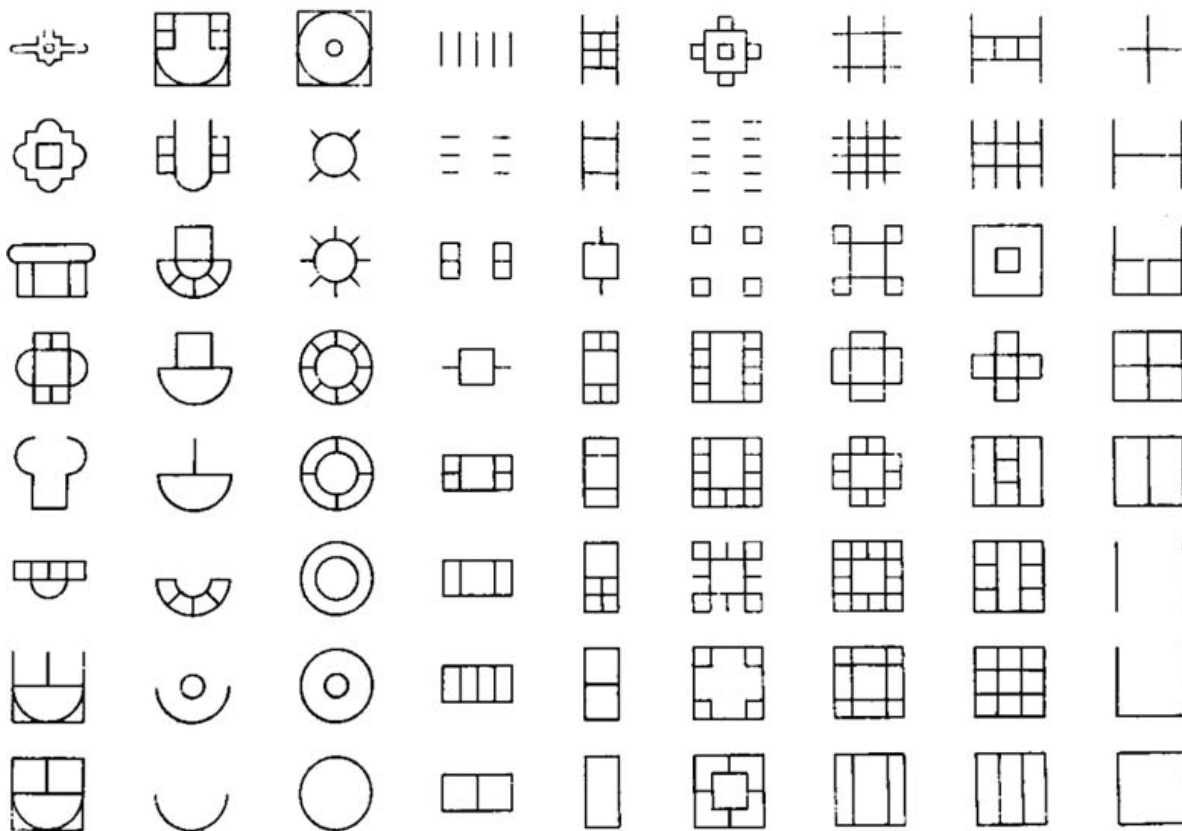
¹⁹ Shane D. Gr., *Recombinant Urbanism- Conceptual Modeling in Architecture, Urban Theory, and City Theory*, Wiley, West Sussex, England, 2005 σελ. 22-24

²⁰ Στο έργο του *Invisible Cities*, 1972, όπως αναφέρθηκε στο Ibid, 31

²¹ Σχεδιάζοντας ένα αστικό περιβάλλον, ο Lynch έχει στόχο να σχεδιάσει τον εξωτερικά αναπαριστώμενο κόσμο με σκοπό μια εύκολα αναγνώσιμη πόλη ενώ αντίθετα, οι γνωστικοί ατομικοί χάρτες αφορούν τον εσωτερικά αναπαριστώμενο κόσμο και τον τρόπο που επηρεάζουν τη χωρική συμπεριφορά. Οι διαφορετικές θεωρίες πόλεων που έχουν αναπτυχθεί στο χρόνο (πχ eco city, city as a machine, ecological city κτλ) αντιμετωπίζουν τη πόλη είτε ως παραγωγή είτε ως αναπαραγωγή. Δεδομένου της άρρηκτης σχέσης πόλης-οικονομίας, διακρίνεται μια κοινή κοινωνική συμπεριφορά των πολιτών οι οποίοι αντικατοπτρίζουν τελικά τη σχέση αυτή. Το επανατροφοδοτούμενο σύστημα αυτό προσπαθεί να επιλύσει η θεωρία των ατομικά αυτόνομων μοντέλων (self-organization) σύμφωνα με την οποία τα υποσυστήματα τα οποία διαντιδρούν μεταξύ τους υφίστανται σε κάποια μορφή σε πρωτόλειο στάδιο.

συνδυασμό με τα γεωμετρικά χαρακτηριστικά της *χώ-
ρας*²². Εμφανίζεται η άποψη του περιβάλλοντος ως
μία αυτοαναφερόμενη πολιτιστική ολότητα και τελικά
αλλάζει τελείως τον τρόπο με τον οποίο η πόλη γίνεται

εικόνα. Για την εμπειρία της αλλαγής αυτής, το άτομο
αφήνει το σώμα και τη στενόμυαλη ματιά του και αφο-
μοιώνεται με το γεωμετρικό αλλά αέναο σημείο- το
σημείο του απείρου.



εικόνα 10:
παράδειγμα τυπολογίας, J.N.L. Durand, 1809

²² Η *χώρα* σαν έννοια έχει ήδη εισαχθεί από τον Πλάτωνα ως ένα από τα τρία βασικά στοιχεία σύνθεσης του κόσμου: το είμαι, το γίνομαι

αναγνώριση

Η μορφή της πόλης είναι ρέουσα, προσωρινή και ευμετάβλητη χωρίς τελικό αποτέλεσμα παρά μια συνεχής αλλαγή φάσεων. Παρόλα αυτά, χρησιμοποιεί κάποια σταθερά σημεία εκκίνησης ως βάσεις (για παράδειγμα, γενικές πολεοδομικές αρχές δόμησης). Τα σταθερά της αυτά σημεία μεταβάλλονται ανάλογα τις συνθήκες, το τοπίο και τους κατοίκους της, αλλά παραμένουν σε όλες τις περιπτώσεις εμφανή. Κάνενα στοιχείο δεν γίνεται αντιληπτό από μόνο του, αλλά συναρτηθεί αυτών που το περιστοιχίζουν, την ακολουθία των γεγονότων που έχουν οδηγήσει σε αυτό, τις αναμνήσεις, τις εμπειρίες, τις σχέσεις που αναπτύσσονται. Τα κινητά στοιχεία μιας πόλης (άνθρωποι και δραστηριότητες) είναι εξίσου σημαντικά με τα σταθερά.

Οι ευρωπαίοι ρασιοναλιστές του 19ου αιώνα πίστευαν πως μια πόλη μπορεί να διαχωριστεί σε επιμέρους τμήματα και αναλύοντάς τα να γίνει πιο κατανοητό το σύνολο. Τη θεωρία αυτή εστερνίστηκαν και οι γερμανοί ρασιοναλιστές τις δεκαετίες του '70 και του '80²³. Η πολυπλοκότητα κατά τον 19ο αιώνα είναι δυσδιάκριτη έως ανύπαρκτη. Οι νέοι ουρμπανιστές κατά τη περίοδο 1980-1990 οργανώνουν, ταχτοποιούν και ιεραρχούν αυστηρά τα αστικά στοιχεία μέσα στα όρια της πόλης με αποτέλεσμα την αύξηση της εντροπίας στα περίχωρα.

Σύμφωνα με την Anne Vernez Moudon²⁴, η μελέτη και ανάλυση της πόλης είναι τυπομορφολογική διότι περιγράφει την αστική φόρμα (*μορφή*), βάση μιας λεπτομερούς κατάταξης και αναγνώρισης κτιρί-

ων και ανοιχτών χώρων μέσω τυπολογίας (*τύπος*)²⁵. Τρεις σχολές είναι αυτές που ασχολήθηκαν εκτενώς με την τυπομορφολογική προσέγγιση της πόλης: με έδρα τη Βενετία της Ιταλίας, το Μπέρμινχαμ στην Αγγλία και τις Βερσαλλίες στη Γαλλία.

Πέρα από τις ποικίλες προσεγγίσεις από φιλοσόφους, αρχιτέκτονες, πολεοδόμους και κοινωνιολόγους για την αναγνώριση των αστικών στοιχείων, την ομαδοποίηση και τελικά την περαιτέρω επεξεργασία τους, ιδιαίτερη σημασία έχει η ανάγνωση του αστικού τοπίου από τον κάθε παρατηρητή-πολίτη ξεχωριστά. Η ανάγκη για ανάγνωση (*εικόνα*), αναγνώριση και εν συνεχεία ομαδοποίηση (*pattern-μοτίβο*) του περιβάλλοντος από τον κάθε άνθρωπο είναι ουσιώδης σε πρακτικό και συναισθηματικό επίπεδο για τον προσανατολισμό του (*αντίληψη και αντίδραση*). Έχει σχέση με την ατομική του οντολογία, το είδος της μνήμης (*βιωματική, μελλοντική, προσωρινή, μακροπρόθεσμη*) και τις προσωπικές διαδικασίες κατηγοριοποιήσεων (*εννοιολογική, συγκεκριμένη*)²⁶. Ο τρόπος που κάποιος προσανατολίζεται στο χώρο είναι ένας συνδυασμός διαισθητικής διαδικασίας και εμπειρίας μέσω του οποίου αποκωδικοποιεί τα δεδομένα και μετακινείται. Ο σκελετός μιας πόλης δίνει στο άτομο ένα σταθερό σημείο εκκίνησης και μια πληθώρα επιλογών.

²³ Ο Robert Krier στο βιβλίο του *Urban Space* (1979) επιχειρεί ένα διάγραμμα της πόλης που αποτελούνταν από τμήματα και επίπεδα τα οποία και μπορούσαν να συνδυαστούν (σαν τα γράμματα της γραφής) και να σχηματίσουν συμμετρικά ή και ασύμμετρα οικοδομικά τετράγωνα, δρόμους, χωριά κτλ. Ο Leon Krier την ίδια εποχή έκανε κάτι τελείως πρωτοποριακό προχωρώντας ένα βήμα παραπέρα την εν λόγω ανάλυση, συνδυάζοντας ταυτόχρονα σε μια εικόνα παραπάνω από ένα στοιχεία (δρόμοι, οικοδομικά τετράγωνα κτλ).

²⁴ Shane D. Gr., *Recombinant Urbanism- Conceptual Modeling in Architecture, Urban Theory, and City Theory*, Wiley, West Sussex, England, 2005 σελ. 157

²⁵ *Getting to know the built landscape: typomorphology*, 1994

²⁶ Ανάλογα τον τρόπο απόκτησης της εικόνας ενός αστικού περιβάλλοντος, οι πόλεις μπορούν να κατηγοριοποιηθούν, για παράδειγμα σε *classical, embodied, SIRM, autobiographic, prospective, c-s*.

η εικόνα (image)

Αυτό που ενδιαφέρει τους σχεδιαστές των πόλεων ως προς τον παρατηρητή είναι η αλληλεπίδραση η οποία δημιουργεί εικόνες. Οι εικόνες του περιβάλλοντος είναι αποτέλεσμα μιας αμφίδρομης σχέσης παρατηρητή-περιβάλλοντος. Το περιβάλλον προτείνει σχέσεις και διακριτά σημεία και ο παρατηρητής (με προσαρμοστικότητα και συγκεκριμένο στόχο) επιλέγει, οργανώνει και δίνει νόημα σε αυτά που βλέπει. Η απόλυτη οργάνωση και η εξ αρχής οριστικοποιημένη εικόνα ενός τοπίου μπορεί να αναστείλει τη δημιουργία νέων εμπειριών και να μειώσει τη διαδραστικότητα με τον επισκέπτη. Διαφορετικά και καινούρια περιβάλλοντα διευκολύνουν τη δημιουργία νέων εικόνων. Αν οι παρατηρητές οργανωθούν σε ομάδες ανάλογα την ηλικία, το φύλο, το πολιτισμό, το επάγγελμα, το ταπεραμέντο και την οικειότητά τους με το χώρο, παρατηρούνται ομοιότητες στις υποκειμενικές εικόνες περιβάλλοντος.

Το πρώτο βήμα είναι η δημιουργία της *δημόσιας εικόνας* (*public image*²⁷) η οποία θα έχει αντίκτυπο σ' ένα μεγάλο ποσοστό των επικείμενων κατοίκων οι οποίοι φαίνεται να αλληλεπιδρούν το ίδιο λόγω μιας κοινής ατομικής φυσικής πραγματικότητας και μιας βασικής φύσης. Τα συστήματα οριοθέτησης ποικίλουν στα απόλυτα και τετελεσμένα συστήματα διαδρομής, στα μεταβαλλόμενα και σ' αυτά τα οποία αναφέρονται στο άτομο. Ο κόσμος μπορεί να οργανωθεί με πολλαπλούς τρόπους και με άλλους τόσους μπορεί το άτομο να τον αντιληφθεί και να τον εισπράξει. Σε κάθε πόλη υπάρχει η *δημόσια εικόνα* η οποία υπερκαλύπτει τις ατομικές ή υπάρχουν πολλές ατομικές και υποκειμενικές εικόνες που υποστηρίζονται από μεγάλο αριθμό κατοίκων. Κάθε *ατομική εικόνα* είναι μοναδική, πλησιάζει από μια σκοπιά τη δημόσια, αλλά δύσκολα είναι κατανοητή από κάποιον άλλον γιατί οφείλεται στα προσωπικά φίλτρα που θέτει ο

κάθε παρατηρητής. Η δημόσια εικόνα επηρεάζεται ποικιλοτρόπως, όπως για παράδειγμα από τη κοινωνική σημασία μιας περιοχής, τη λειτουργία της, την ιστορία, την ονομασία της. Το ζητούμενο τελικά είναι το αντικείμενο να μπορέσει από μόνο του να δείξει τη σημασία του και η δουλειά του σχεδιαστή είναι μέχρι τώρα την ενισχύσει.

Η εικόνα του περιβάλλοντος σύμφωνα πάντα με τον Lynch, μπορεί να αναλυθεί σε τρία συστατικά: τη *ταυτότητα* (*identity*), τη *δομή* (*structure*) και τη *σημασία* (*meaning*)²⁸.

Αναλυτικότερα, η *ταυτότητα* (*identity*) αναφέρεται στην αναγνώριση του αντικειμένου, τη διάκρισή του από το σύνολο σαν μοναδιαία ουσία. Η *δομή* (*structure*) περιγράφει τη χωρική ή μη σχέση του μοτίβου με τον παρατηρητή και τα υπόλοιπα αντικείμενα μέσα στην εικόνα. Η *σημασία* (*meaning*) ορίζει την ουσία και το νόημα του αντικειμένου για τον παρατηρητή, είτε αυτή είναι απτή είτε συναισθηματική. Η σχέση που δημιουργείται είναι διαφορετική από αυτή που αναπτύσσεται κατά τη δομή. Σε μια πόλη είναι αρκετά δύσκολο να προσδιοριστεί και να οριστεί η *σημασία*, καθώς δεν καθίσταται πρωταρχικός σκοπός αλλά αποτελεί μια διαδικασία που διαμορφώνεται στην πορεία λόγω του ότι τα μοναδιαία νοήματα έχουν τέτοια ποικιλία που συχνά ενδυναμώνονται από την ίδια τη μορφή. Είναι δυνατόν βέβαια σε πολλές περιπτώσεις, να διαχωριστεί η σημασία από τη μορφή (*separate meaning from form*).

Λόγος οφείλει να γίνει στον όρο *Imageability*²⁹ ο οποίος αναφέρεται στη ποιότητα εκείνη του φυσικού αντικειμένου η οποία έχει μεγάλες πιθανότητες να προκαλέσει μια ισχυρή και έντονη εικόνα σε οποιονδήποτε παρατηρητή. Ο όρος αλλάζει σε *legibility* ή *visibility* όταν τα αντικείμενα δεν είναι μόνο εμφανή αλλά έχουν αντίκτυπο και στον

²⁷ Lynch K., *The image of the City*, The MIT Press, USA, 1960, σελ.7

²⁸ Ibid, 8,9

²⁹ Ibid, 9-13

συναισθηματικό κόσμο του παρατηρητή.

Η πόλη με έντονη ποιότητα θα φάνταζε σωστά οργανωμένη, ευκρινής και αξιομνημόνευτη. Παρόλα αυτά η σχέση της με τα περίχωρα δεν θα ήταν τόσο απλή. Συνολικά, η αξία της θα φανερωθεί στο πέρασμα του χρόνου με τη διατήρηση κάποιων διακριτών σημείων, παρόλη τη γενικότερη πολυπλοκότητα και αταξία που πιθανώς θα προέκυπταν. Ο παρατηρητής τελικά, θα δέχεται καινούρια ερεθίσματα ανανεώνοντας και διανθίζοντας τη βασική του εικόνα. Παράδειγμα τέτοιας πόλης είναι η Βενετία, το Μανχάταν, η Βοστώνη, το Σαν Φρανσίσκο. Πάντως, η ουσία της ποιότητας αυτής δεν εννοεί πάντα κάτι πάγιο, οριοθετημένο, ακριβές, οργανωμένο, τετελεσμένο. Ούτε επίσης κάτι ευδιάκριτο, προφανές, κενό, φανερό.

Οι εικόνες δεν είναι πάντα έντονες και μερικές φορές καθίστανται έως και αδιάφορες. Είναι δυνατόν μια εικόνα να ενισχύσει το νόημά της είτε με *συμβολισμούς* (μέσω ενός χάρτη παραδείγματος χάριν, ή γραπτές οδηγίες ή gps), είτε *εκπαιδεύοντας τον παρατηρητή*, είτε *αναδιαμορφώνοντας το περιβάλλον του*. Το άτομο αναπτύσσει τις εικόνες του μέσα από τη μια συνδιαλλαγή παρατήρησης του αυτού περιβάλλοντος και μιας εσωτερικής διεργασίας.

Σ' ένα γενικότερο πλαίσιο, οι εικόνες μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ανάλογα με τη διάρθρωση τους, το τρόπο δηλαδή με τον οποίο τα μέρη τους παρατάσσονται και συνδέονται στο χώρο.

(βλ. Παράρτημα Β)

Κάποιοι παρατηρητές οργανώνουν τις εικόνες τους ως μια αλληλουχία συνόλων και μερών, από το γενικό στο ειδικό. Αυτού του είδους η οργάνωση έχει τη μορφή ενός στατικού χάρτη. Η σύνδεση γίνεται ξεκινώντας από το απαραίτητο σύνολο και σταδιακά μεταφέρονται στο επιθυμητό μεμονωμένο. Αυτού του είδους η εικόνα λέγεται *ιεραρχική*. Για άλλους η εικόνα είναι πιο δυναμική και συσχετίζεται άμεσα με το χρόνο, σαν μια λήψη από βίντεο και είναι πολύ κο-

ντά στην βιωματική εμπειρία του χώρου. Αυτό μπορεί να διατυπωθεί ως μια *σειθαλής οργάνωση* η οποία ξεδιπλώνει διάφορες διασυνδέσεις αντί για στατικές ιεραρχικές. Για να αποκτήσει μια εικόνα ουσιαστική αξία, πρέπει είτε να είναι ζωνρή, είτε άκαμπτη είτε πυκνή³⁰. Τα επιμέρους στοιχεία της οφείλουν να είναι εν ενεργεία δημιουργώντας χαρακτηριστικά με ισχυρούς δεσμούς και να παρατάσσονται είτε ιεραρχικά είτε σειθαλώς.

Ως μια γενική σύμβαση δεχόμαστε ότι η εικόνα μάλλον είναι συνεχόμενη, και η αλλαγή του ενός στοιχείου κάπως επηρεάζει και όλα τα υπόλοιπα. Παράλληλα, η αναγνώριση του αντικειμένου εξαρτάται τόσο στο περιεχόμενο όσο και στη μορφή του.

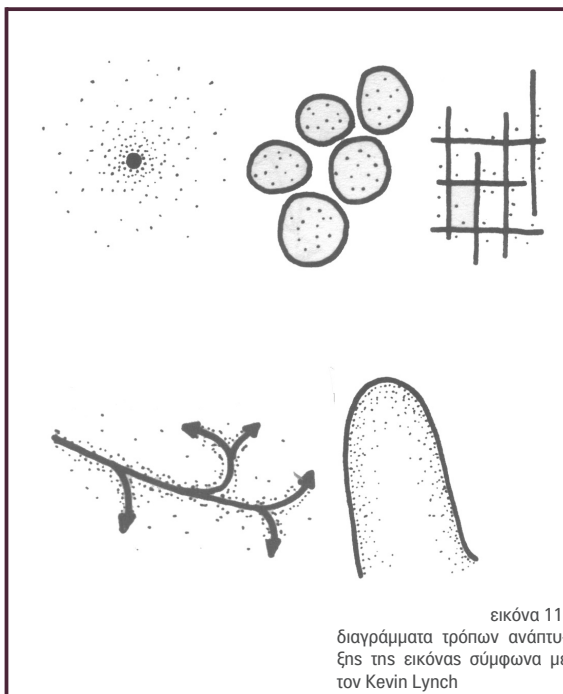
Παρόλα αυτά, αντί για μία ενιαία εικόνα του περιβάλλοντος φαίνεται να υπάρχουν πολλά σύνολα εικόνων τα οποία είτε λίγο, είτε πολύ, αλληλοκαλύπτονται ή αλληλοσυμπληρώνονται. Κατατάσσονται σε μια ιεραρχία ανάλογα τη κλίμακα και την περιοχή που αφορούν έτσι ώστε ο παρατηρητής να μπορεί εύκολα να κινηθεί μεταξύ της πορείας του στη γειτονιά, τη πόλη, τη κωμόπολη. Η ιεραρχία αυτή είναι απαραίτητη σε μεγάλα και πολύπλοκα περιβάλλοντα. Οι εικόνες αλλάζουν όχι μόνο από τη *κλίμακα* της περιοχής που απεικονίζουν αλλά από την *γωνία θέασης*, την *ώρα της μέρας*, την *εποχή*.

Για να μπορέσει ο παρατηρητής να συγκρατήσει μια εικόνα μιας περιοχής στην όλη σύγχυση και πολυπλοκότητα μιας πόλης, αποστραγγίζει κάποιες εικόνες από το σύνολο τις οποίες και θέτει ως *κυρίαρχες*, για παράδειγμα εστιατόρια, ή *αυτός είναι ο δεύτερος ή τρίτος δρόμος* κτλ.

Η σειρά με την οποία σχεδιάζονται οι χάρτες-σκίτσα δείχνουν πώς η εικόνα αναπτύσσεται και εξελίσσεται κάθε φορά. Αυτό μπορεί να έχει σχέση με τον τρόπο με τον οποίο αρχικά αναπτύχθηκε ως μονάδα και σιγά σιγά ενσωματώθηκε στο περιβάλλον. (βλ. Παράρτημα Β)

Η εικόνα από μόνη της δεν είναι ένα ακρι-

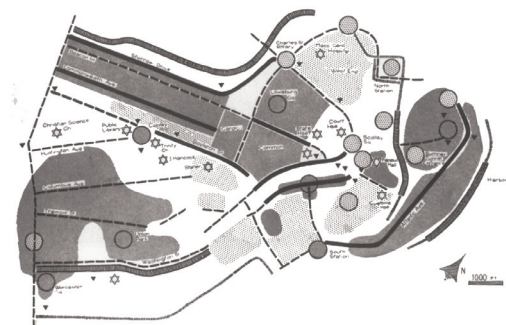
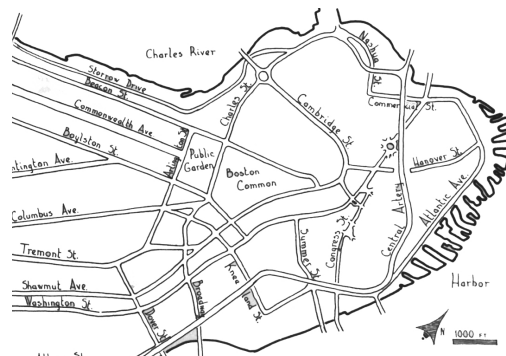
³⁰ Μια εικόνα μπορεί να είναι ταυτόχρονα πυκνή και αδιάφορη όπως στη περίπτωση των οδών ταξί, οι οποίοι ενώ ξέρουν όλους τους δρόμους και την αλληλουχία των αριθμών τους ανατετράγωνο, συχνά δεν μπορούν να περιγράψουν τα κτίρια σαν υπόσταση και χαρακτηριστικά.



Το να φτιάχνεις τάξη και να οργανώνεις τον κόσμο είναι η πίσθηση της συνειδητοποιημένης εξέλιξης.

Kevin Lynch³¹

βές μοντέλο της πραγματικότητας σε σμίκρυνση κλίμακας αιτίως αφηρημένο. Έγινε ως σκόπιμη ανάγκη για απλούστευση, μειώνοντας, περιορίζοντας ή και ακόμη προσθέτοντας στοιχεία στη πραγματικότητα μέσω συγχώνευσης και παραμόρφωσης, σύνδεσης και οργάνωσης των επιμέρους στοιχείων. Παρόλη τη παραμόρφωση που υπόκεινται υπάρχει πάντα ένα δυνατό και κομβικό στοιχείο με σεβασμό στην πραγματικότητα. Η συνέχεια είναι απαραίτητη αν θέλουμε η εικόνα να έχει κάποια αξία.



³¹Shane D. Gr., *Recombinant Urbanism-Conceptual Modeling in Architecture, Urban Theory, and City Theory*, Wiley, West Sussex, England, 2005 σελ. 31

το μοτίβο (pattern)

Ο Lynch υποστηρίζει πως οι δράστες της πόλης χρησιμοποιούν τα αστικά μοντέλα ώστε να μπορέσουν να συνδυάσουν την κίνηση και τη στάση και να φτιάξουν κάποια αστικά μοτίβα για προσωπική εξυπηρέτηση και διευκόλυνση. Αυτά τα μοντέλα, στο πέρας του χρόνου και με τους ανάλογους συνδυασμούς θα σχηματίσουν και άλλα μοντέλα μεγαλύτερης κλίμακας. Ο αστικός δρόσσης αναζητά *έναν πρωτόλειο αλλά διαρθρωμένο σκελετό ο οποίος να εμπνέει και να ενθαρρύνει την δημιουργία νέων νοημάτων μέσω της συνεχούς αναδιάταξης και ανασύνθεσης, όπου σαν αποτέλεσμα, ο κόσμος, το όλο, θα γίνεται κατανοητό και κλιμακωτά οικείο από το άτομο*³². Υποστηρίζει πως η χρήση των μοντέλων είναι αναγκαία και αναπόφευκτη αφού *κανένας δεν μπορεί να διαχειριστεί πολυσύνθετα, πραγματικά συμπλέγματα προβλημάτων, στην πίεση του χρόνου, χωρίς να έχει ένα κάποιο πρότυπο/πρωτότυπο στο μυαλό του*³³.

Τα μοντέλα αυτά υπάρχουν σε όλες τις κλίμακες μελέτης, από το σύννητες πεζοδρόμιο, μέχρι και μεγάλης κλίμακας μοτίβα τα οποία θέτουν σε λειτουργία τους μηχανισμούς σκέψης και έντονης τριβής του ατόμου. *Το πιο χρήσιμο μοντέλο είναι αυτό που η εξάρτηση και η αποδοτικότητα του σε μια κατάσταση είναι διεξοδικά μελετημένες και ίσως και προβλέψιμες. Μόνο τότε, το μοντέλο αυτό είναι έτοιμο για δοκιμή και βελτίωση*³⁴.

Το παράδοξο που αντιμετωπίζει ο Lynch είναι ότι μεν πιστεύει πως η ανθρώπινη ατομική πρωτοβουλία και δράση είναι αυτή που προσδίδει σε μία πόλη κίνηση, ροή και δυναμική, αλλά από την άλλη, τα αστικά μοντέλα που δίνουν μορφή στην πόλη και τα θεωρεί τόσο απαραίτητα, προκύπτουν από την

ταύτιση συμπεριφοράς μιας ομάδας ατόμων.

Η διαδικασία αναγνώρισης και κατηγοριοποίησης των μοτίβων (*pattern*) και των μοντέλων (*model*) ξεκινά από μια αντίστοιχη διαδικασία των αστικών στοιχείων. Βασική μέθοδος για την αναγνώριση και τη διεξαγωγή των μοτίβων είναι η *τυπολογία*. Μέσω εκτενούς παρατήρησης, γίνεται ταυτοποίηση κάποιων κοινών στοιχείων τα οποία τελικά οδηγούν στη δημιουργία του μοτίβου. Αυτά τα μοτίβα με την ανάλογη συνδεσμολογία, δηλαδή καθορισμένα ή όχι δίκτυα σχέσεων και επικοινωνίας δημιουργούν τελικά τα διάφορα μοντέλα πόλεων.

Η θεωρία που ανέπτυξε ο Shannon περί το 1948, μιλά για μια *θεωρία πληροφορίας (information theory)* κατά την οποία τα αστικά στοιχεία κατηγοριοποιούνται είτε γεωμετρικά³⁵, είτε σημειωτικά³⁶ ανάλογα το συμβολισμό τους, τη κουλτούρα και τις προσωπικές απόψεις.

Τελικά λοιπόν, η κατηγοριοποίηση ενός μοτίβου γίνεται με τέσσερις τρόπους: ανάλογα μιας *εσωτερικής σημειωτικής πληροφορίας (innate semantic information)* για παράδειγμα χρώμα, τοπόσημο κτλ, μιας *πολιτιστικής (culturally semantic information)* όπως είναι η γλώσσα ομιλίας, μιας *προσωπικής (personal semantic information)* που έγκειται σε σημαία της πόλης προσωπικού ενδιαφέροντος και σημασίας ή μιας *πραγματιστικής (pragmatic semantic information)* η οποία είναι ανάλογη της δράσης.

³² ibid

³³ ibid

³⁴ Kevin Lynch, *Good City Form*, σελ. 279

³⁵ Όπως τα έχει αναπτύξει ο Kevin Lynch στο βιβλίο του *The image of the City*, The MIT Press, USA, 1960

³⁶ Ο Shannon μιλά για μια αντικειμενική θεώρηση των αστικών στοιχείων τα οποία σημειωτικά έχουν νόημα και σημασία (για παράδειγμα τύπος κτιρίου Α) αλλά όταν αυτός πολλαπλασιάζεται (δηλαδή x*A) τότε η σημασία τους δεν είναι σημειωτική αλλά συνολική ως μοτίβο και πλέον η κατηγοριοποίηση γίνεται ανά μοτίβο παρά ανά στοιχείο.

το στοιχείο (element)

Σύμφωνα με τον Ernesto Rogers, το στοιχείο (*element*) είναι το τμήμα μιας κατασκευασμένης ενότητας που εισάγεται σ' ένα σύνολο σύμφωνα με τις υποδείξεις μιας φόρμουλας. Αλλά αυτή η ονομασία αναφέρεται επίσης και σε μια αρχή, το θεμέλιο μιας θεωρίας το οποίο ορίζει την τάξη και πειθαρχία³⁷.

Το αστικό μοντέλο είναι πολύ κοντά σε σημασία με αυτή της αστικής τυπολογίας και μορφολογίας. Κάθε αληθινή πόλη, γενόμενη από τη καθημερινή ρουτίνα δηλαδή τις επαναλαμβανόμενες πράξεις των κατοίκων της, χρησιμεύει επίσης ως ένα σημειολογικό σημάδι στο λεξικό των τύπων της πόλης και ως απαρχή για τη ζωή στον κόσμο.

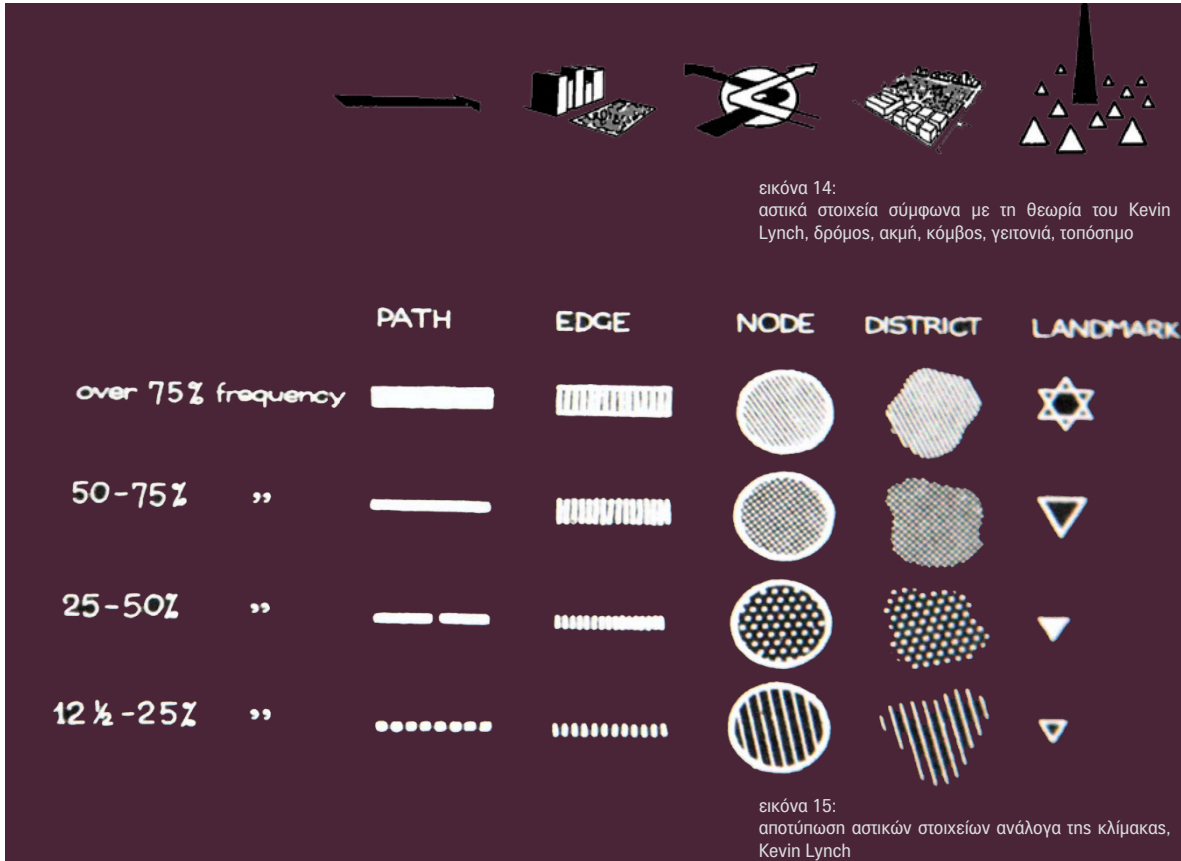
Τη διαδικασία αναγνώρισης των αστικών στοιχείων (*elements*) μιας πόλης και της οργάνωσής τους σε μοτίβα (*patterns*) εμπεριέχει ο όρος *Legibility* (μτφρ. *αναγνωσιμότητα*) σύμφωνα πάντα με τον Lynch³⁸. Μια εύκολα αναγνώσιμη πόλη θα βοηθήσει στον προσανατολισμό του παρατηρητή. Έτσι, οι επίσημοι τύποι στους οποίους μπορούμε να διαχωρίσουμε την εικόνα μιας πόλης γεωμετρικά, είναι: ο δρόμος (*path*), το τοπόσημο (*landmark*), η ακμή (*edge*), ο κόμβος (*node*) και η γειτονιά (*district*)³⁹. (Παράρτημα Β)

Απομονωμένα κανένα από τα στοιχεία αυτά έχει υπόσταση: οι γειτονιές (*districts*) δομούνται με σημεία (*nodes*), χαρακτηρίζονται από ακμές (*edges*), διασχίζονται από πορείες (*paths*) και διανθίζονται με τοπόσημα (*landmarks*). Συχνά αλληλοκαλύπτονται ή και διαπερνώνται μεταξύ τους.

³⁷ Shane D. Gr., *Recombinant Urbanism-Conceptual Modeling in Architecture, Urban Theory, and City Theory*, Wiley, West Sussex, England, 2005 σελ.157

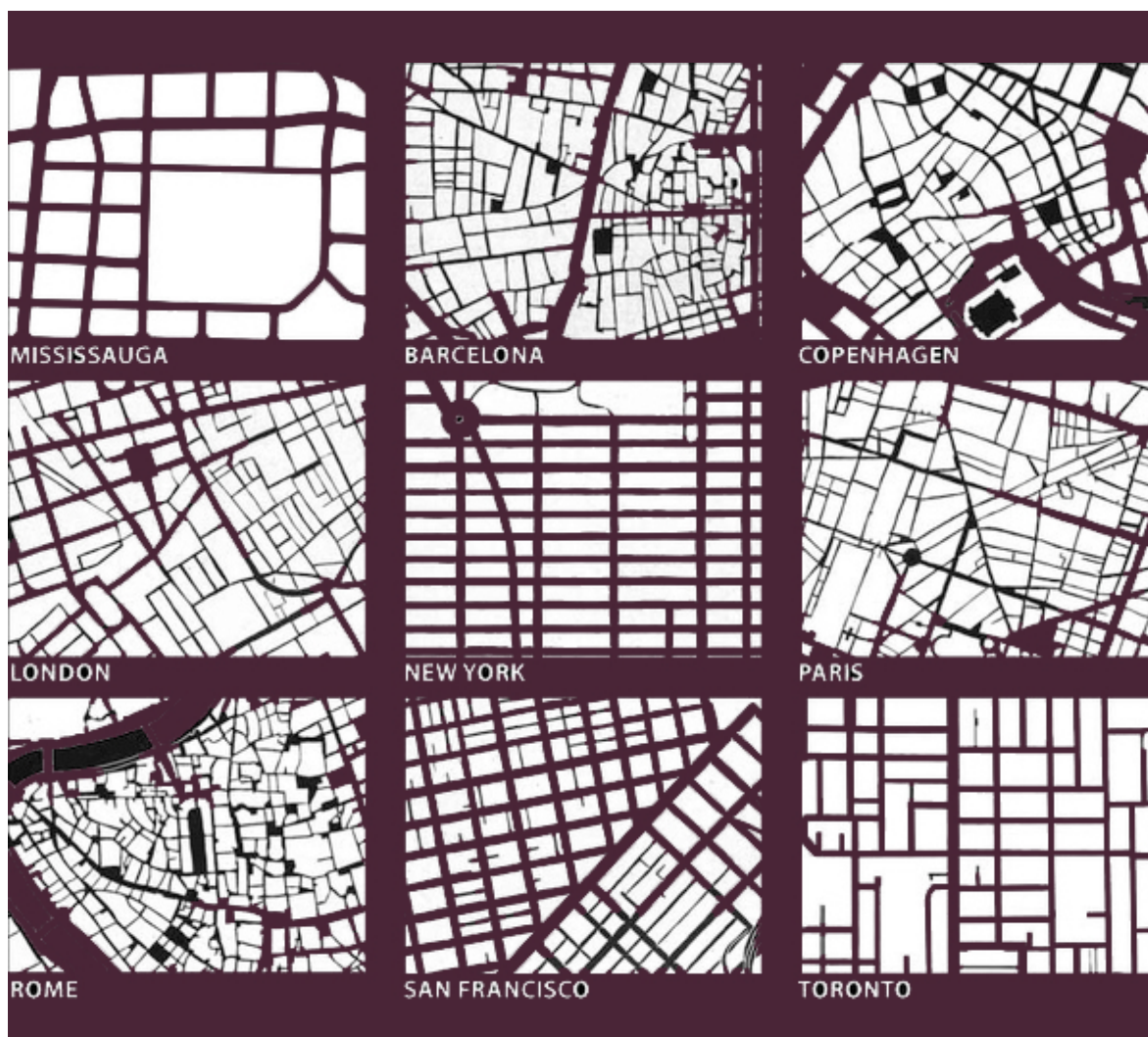
³⁸ Lynch K., *The image of the City*, The MIT Press, USA, 1960, σελ. 2,3,11

³⁹ Ibid, σελ.46-90



1. General Patterns	2. Central Place Patterns	3. Textures
A. The star or asterisk	A. Patterns of centers	A. Cells
B. Satellite cities	B. Specialized and all-purpose centers	B. Sprawl and compaction
C. The linear city	C. Linear centers	C. Segregation and mix
D. The rectangular-grid city	D. Neighborhood centers	D. Perceived spatial textures
E. Other grid forms	E. The shopping center	E. Housing types
F. The baroque axial network	F. Mobile centers	1. High slabs
G. The lacework		2. Towers in the green
H. The "inward city"		3. Dense walkups
I. The nested city		4. Ground-access walkups
J. Current imaginings		5. Courtyard houses
		6. Attached houses
		7. Freestanding houses
		F. Housing innovations
		G. Systems and self-help
4. Circulation	5. Open Space Patterns	6. Temporal Organization
A. Modal choice	A. Distribution of open space	A. Management of growth rate
B. Circulation patterns	B. Map shapes	B. Strategies of development and renewal
C. Modal separations	C. Open space classes	C. Permanence
D. Managing travel distance	1. Regional parks	D. The timing of use
E. Channel prototypes	2. Urban parks	
	3. Squares or plazas	
	4. Linear parks	
	5. Playgrounds and playfields	
	6. Wastelands and adventure playgrounds	

εικόνα 16:
ομαδοποίηση των μοντέλων μιας
οικιστικής φόρμας του Kevin Lynch



εικόνα 17:
διαγραμματικοί χάρτες τμημάτων διαφόρων πόλεων

(αντί)ληψη

Η αντίληψη δεν έχει να κάνει με την επιστημονική περιγραφή του κόσμου (*stimuli*). Παρουσιάζεται ως μια συνεχής αναδημιουργία και ανασυγκρότηση του κόσμου ανά πάσα στιγμή.

Ο Descartes και ιδιαίτερα ο Kant απομονώνουν το υποκείμενο-συνείδηση, δείχνοντας ότι δεν μπορώ να θεωρήσω τίποτα υπάρχον, αν πρώτα δεν συνειδητοποιήσω την ύπαρξη του εαυτού μου ως ένα υπάρχον ον. Αλλά οι σχέσεις μεταξύ του υποκειμένου και του κόσμου δεν είναι αυστηρά διμερείς: αν ήταν, ο Descartes δεν θα όριζε τον κόσμο ως *Cogito*⁴⁰ και ο Kant δεν θα μιλούσε για την *Κοπερνίκεια επανάσταση*⁴¹.

Ο Husserl από την άλλη, κατηγορώντας τον Kant για μια *ακαδημαϊκή ψυχολογία*, αντικαθιστά ουσιαστικά στη θέση της τη νοητική ανάλυση κατά την οποία ο κόσμος είναι αντιλήψιμος μέσα από μια συνθετική ικανότητα και δεινότητα του υποκειμένου, το δικό του *συμβολικό είδωλο (αποβλεπτικότητα)*.

Η επαγωγική ψυχολογία θα βοηθήσει στην εύρεση μιας καινούριας θέσης ως προς την αίσθηση, δείχνοντας ότι δεν είναι ούτε μια κατάσταση ή ποιότητα, ούτε και η συνείδηση της κατάστασης ή της ποιότητας. Κάθε μία από τις *ποιότητες* (χρώμα, ήχος για παράδειγμα) είναι συνδεδεμένη με μια συγκεκριμένη ανταπόκριση και συμπεριφορά από το άτομο.

Ενδείξεις του μπροστινού φλοιού της παρεγκεφαλίδας δείχνουν καθαρά ότι επιπτώσεις αισθητηριακών διεγέρσεων θα μπορούσαν να επηρεάσουν

την μυϊκή τονικότητα του ατόμου αν δεν ήταν συνδεδεμένες με μια κατανοητή κατάσταση και ισορροπημένες σε συγκεκριμένα στάδια. Στη σημασία της απαγωγής αυτής έγκειται στο ότι καθώς ο οργανισμός στρέφεται προς στο ερέθισμα και προσελκύεται από τον εξωτερικό κόσμο, τελικά τοποθετείται στο κέντρο του κόσμου αυτού. Οι αισθητηριακές ποιότητες εμφανίζονται με τη μορφή μιας κινητήριας φυσιογνωμίας και είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τις πραγματικές συνθήκες⁴².

Από την άλλη, η κλασική αντίληψη η οποία αντιμετωπίζει την εμπειρία του κόσμου ως μια αγνή πράξη συγκρότησης της συνείδησης, καταφέρνει να το κάνει μέχρι το βαθμό που θεωρεί τη συνείδηση ως απόλυτα μη-υπαρκτή.

Προγενέστερα, ο Πλάτων έχει μιλήσει για τρία συστατικά της πραγματικότητας, το *είμαι (being)*, το *γίνομαι (becoming)* και τη *χώρα (chora)*:

αρχικά μιλά για ένα αντικείμενο σκέψης και μια αναλλοίωτη φόρμα μη δημιουργήσιμη και αδιανόητη στις αισθήσεις (*είμαι*), εν συνεχεία για μια αισθαντικότητα που υπάρχει, που τίθεται σε στιγμιαία κίνηση και εκτιμάται μέσω μιας αισθητηριακής γνώμης και άποψης (*γίνομαι*) και τελικά μια έκφραση των δύο ως προς μια θέση για όλα όσα έρχονται να γίνουν, η οποία δεν εκτιμάται μέσω αισθήσεων ή λογικής αλλά μιας ψευδούς αιτιότητας που συνοψίζεται στην άποψη ότι για να συμβεί κάτι –φαντασικό ή πραγματικό– χρειάζεται να καταλάβει κάποιο χώρο (*χώρα*).

⁴⁰ *Cogito ergo um*=Σκέφτομαι άρα υπάρχω. Ο Descartes (μτφρ. Καρτέσιος) θεωρεί ότι μόνο ο άνθρωπος έχει ψυχή μέσα στο σώμα του και μετά από πολλαπλές μελέτες καταλήγει πως δεν μπορεί να αγνοεί τη φύση του σκεπτόμενου εαυτού του.

⁴¹ Η *Κοπερνίκεια Επανάσταση* που έφερε στη φιλοσοφική σκέψη ο Kant έγκειται στο ότι ο νοητικός εξορισμός του ατόμου είναι αυτός που κάνει δυνατό το αντικείμενο και όχι ότι το αντικείμενο κάνει δυνατή τη νοητική απεικόνιση. Πλέον ο ανθρώπινος νους δηλαδή τίθεται ως ενεργός δημιουργός της εμπειρίας και όχι ως παθητικός δέκτης της αισθητηριακής αντίληψης.

⁴² Για παράδειγμα, το χρώμα του οπτικού πεδίου επηρεάζει την ακρίβεια των κινήσεων του υποκειμένου. Η αίσθηση που προκαλεί είναι μια ενίσχυση μιας κινητικότητας που ήδη εξελίσσεται ή έχει εξελιχθεί σωματικά. Είναι μια εναρκτήριος δύναμη η οποία γεννιέται σε αυτό και σε συγκεκριμένο περιβάλλον και συνθίκεται, συγχρονίζεται. Η αίσθηση και η λογική είναι αντίστοιχα με αυτά του περάσματος από τον ελαφρύ στον βαθύ ύπνο αντίστοιχα: εντείνοντας την ακοή και την όρασή μου, περιμένοντας να υποδεχτώ μια αίσθηση, ξαφνικά η αίσθηση καταλαμβάνει τα αυτιά και τη ματιά μου και παραδίδονται σε αυτή τη συγκεκριμένη δονητικότητα και πλήρωση χώρου τμηματικά ή ολοκληρωτικά μέσω του σώματός μου.

Το 1948, ο Edward Tolman μέσω πειραμάτων δείχνει πως τα ζώα και οι άνθρωποι έχουν την ικανότητα να δομούν στο μυαλό τους μια αναπαράσταση του εξωτερικού περιβάλλοντος το οποίο βιώνουν.

Στη θεωρία της γνωστικής αναπαράστασης, η οποία εμφανίζεται ως αντίποδας στα μοντέλα συμπεριφοράς που είχαν αναπτυχθεί νωρίτερα (*behaviorism*⁴³) τη δεκαετία του '50, μελετάται κυρίως η χρήση αμφίθυμων μοντέλων, εικόνων ή φράσεων. Σε πολλές περιπτώσεις (για παράδειγμα σε διττές ιλουζιοναριστικές αποτυπώσεις) φαίνεται ότι η εσωτερική αναπαράσταση διαφέρει από το πραγματικό περιβάλλον, γεγονός που θεωρείται φυσιολογικό.

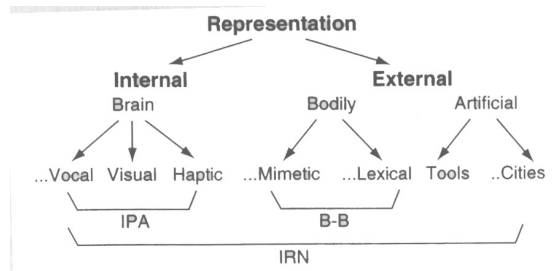
Από της οπτική της αστικής δυναμικής, ο Portugalli μέσω πειραμάτων δείχνει ότι οι άνθρωποι συμπεριφέρονται στο χώρο σύμφωνα με τους γνωστικούς αντιληπτικούς τους χάρτες και οι εικόνες της πόλης που δημιουργούν είναι συχνά παραμορφωμένες.

Το σύστημα της γνωστικής αντίληψης είναι ουσιαστικά ένα δίκτυο δομημένο από εσωτερικές και εξωτερικές αναπαραστάσεις. Οι εσωτερικές αναπαραστάσεις είναι οι ενότητες που δομούνται στον ανθρώπινο εγκέφαλο και αναπαριστούν τη πληροφορία του εξωτερικού περιβάλλοντος ενώ οι εξωτερικές αναπαραστάσεις είναι οι ενότητες που έχουν δομηθεί μέσω μιμητικών, φιλοσοφικών ή τεκμηριακών απόψεων οι οποίες και αναπαριστούν μια πληροφορία που αναπτύχθηκε αυτούσια στο νου. Είναι δηλαδή το προϊόν της ικανότητας του ατόμου να εξωτερικεύει ιδέες, αισθήματα, συναισθήματα και σκέψεις.

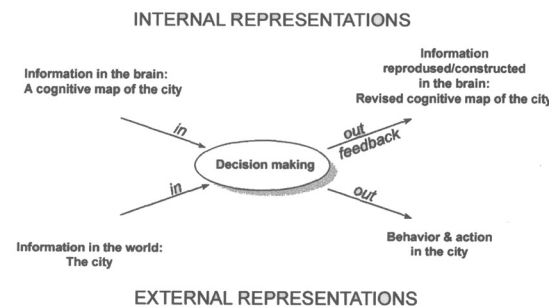
Η γνωστική αντίληψη είναι *ενσωματωμένη* (*embodied*) με την έννοια ότι ο νους και το σώμα δεν δρουν ξεχωριστά και αυτόνομα.

Η έννοια του *affordance* όπως αναπτύχθηκε από τον Gibson⁴⁴ (1979) συνοψίζει τις σχέσεις νου-σώματος-περιβάλλοντος και θεωρεί ότι η αντίληψη εμπεριέχεται πρακτικά στο περιβάλλον ή στα στοιχεία του.

Έτσι, η αντίληψη και η αντίδραση είναι δύο απόψεις ενός συστήματος και η έννοια *γνωστική* τοποθετείται κάπου ανάμεσά τους.



εικόνα 18:
ικανότητα αναπαράστασης του ατόμου



εικόνα 19:
βασικό μοντέλο SIRM (synergetic inter-representation network) το οποίο συμβολίζει ένα αυτο-οργανωτικό διαμεσολαβητή ο οποίος δέχεται δύο ειδών πληροφορία (εσωτερική και εξωτερική) και διαδραστικά παράγει επίσης δύο είδους πληροφορία (εσωτερική και εξωτερική)

⁴³ Με κυριότερο εκπρόσωπο τον John B. Watson, ο μπιχεβιορισμός είναι μια προσέγγιση της ψυχολογίας η οποία αναπτύχθηκε κατά τον 20ο αιώνα ως μια αντίδραση στην *πνευματική* ψυχολογία. Υποστηρίζει πως το όποιο συμπέρασμα για την ψυχολογία των ανθρώπων και των ζώων αναπτύσσεται λόγω των πράξεων και της εξωτερικής συμπεριφοράς που δείχνουν επιφανώς και όχι λόγω των πνευματικών διεργασιών που λαμβάνουν χώρα στο νου. Επίσης οι μπιχεβιοριστές υποστηρίζαν πως οι συμπεριφορές αυτές μπορούν να εξηγηθούν επιστημονικά χωρίς κάποια αναφορά σε εσωτερικά ψυχικά γεγονότα, σκέψεις ή πιστεύουσες.

⁴⁴ Ο ψυχολόγος James J. Gibson εισήγαγε την έννοια του *affordance* το 1977 στο άρθρο του *The Theory of Affordances* και την ανέλυσε περισσότερο στο βιβλίο του *The Ecological Approach to Visual Perception* το 1979. Όρισε τον όρο *affordance* ως όλες τις πιθανές δράσεις στο περιβάλλον, αντικειμενικά μετρήσιμες και ανεξάρτητες της ικανότητας του υποκειμένου να τις αναγνωρίζει, αλλά πάντα συναφείς των παραγόντων και προφανώς ανάλογες των δυνατοτήτων του. Ο Gibson έθεσε τις βάσεις για τη γνωστική ψυχολογία (*cognitive psychology*)

Ο χώρος δεν είναι το τοπίο (αληθινό ή ουτοπικό) στο οποίο οργανώνονται αντικείμενα αλλά οι τρόποι με τους οποίους η τοποθέτηση των αντικειμένων γίνεται δυνατή, μια οικουμενική δύναμη η οποία επιτρέπει στα αντικείμενα να συνδεθούν μεταξύ τους.

Ο Καντ προσπαθεί να τραβήξει μια αυστηρή γραμμή διαχωρισμού μεταξύ του χώρου ως μια φόρμα εξωτερικής εμπειρίας και των αντικειμένων που δίδονται κατά τη διάρκεια της εμπειρίας αυτής. Παρόλα αυτά, δεν μπορεί να υπάρξει φυσική σχέση μεταξύ του χώρου και του περιεχομένου του δεδομένου ότι οι σχέσεις υφίστανται μεταξύ αντικειμένων. Έτσι, είτε εγώ δε δημιουργώ αντανάκλασεις αλλά ζω μεταξύ αντικειμένων, είτε ζω με φόντο ένα κενό χώρο, είτε ο χώρος αντιμετωπίζεται ως χαρακτηριστικό τους, ή τέλος, αντιλαμβάνομαι το χώρο από την πηγή του⁴⁵.

Θεωρώ τις σχέσεις που συνθέτουν τον κόσμο ως μια μορφή *αντικειμένου* το οποίο τις συγκρατεί και τις ορίζει.

Στη πρώτη περίπτωση, το σώμα και τα αντικείμενα εκφράζονται μέσω υλιστικών σχέσεων με ξεκάθαρους όρους *πάνω-κάτω, δεξιά-αριστερά, μακριά-κοντά* με μία αμείωτη και συνεχή ποικιλία, ενώ παράλληλα ενδιαφέρομαι για το φυσικό χώρο και για τις ποιότητές του.

Στη δεύτερη περίπτωση ανακαλύπτω μια ξεχωριστή και διαφανή ικανότητα να χαράσσω και να ορίζω το χώρο. Με το γεωμετρικό χώρο να έχει εσωτερικές μεταβαλλόμενες διαστάσεις, ομοιογενείς και ιστροπικές, εδώ μπορώ να σκεφτώ ένα τμήμα του το οποίο θα αφήσει το κινούμενο σώμα μου ανεπηρέαστο και τελικά θα βρεθώ σε μια διακριτή θέση,

ξεχωριστή από την κατάσταση των υλικών αντικειμένων που με περιβάλλουν.

Η χωρική αντίληψη είναι ένα δομημένο φαινόμενο και είναι αντιληπτό στα πλαίσια ενός πεδίου στο οποίο συμβάλλει ως κίνητρο, προτείνοντας στο υποκείμενο δυνατά σταθερά σημεία. Στη φυσική μου συμπεριφορά δεν έχω αντιλήψεις, δε τοποθετώ αυτό το αντικείμενο πίσω από το άλλο συναρτήσει των αντικειμενικών τους σχέσεων, αλλά έχω μια ροή εμπειριών η οποία εισάγει και εξηγεί το καθένα ταυτόχρονα και διαδοχικά⁴⁶. Μια πρώτη αντίληψη ανεξάρτητη από οποιαδήποτε φόντο είναι ασύλληπτη. Κάθε αντίληψη προϋποθέτει ένα ορισμένο παρελθόν και η αφηρημένη λειτουργία της αντίληψης υπαινίσσεται μια ακόμη κρυφή δράση, μέσω της οποίας συνεργάζεται με το περιβάλλον.

Η αντίληψη του χώρου δεν είναι μια συγκεκριμένη βαθμίδα *κατάστασης της συνείδησης*⁴⁷. Οι λεπτομέρειές της είναι πάντα μια έκφραση της όλης ζωής του υποκειμένου, ή μια ενέργεια με την οποία το υποκείμενο στέκεται μπροστά στο μέλλον μέσω του σώματος και του δικού του κόσμου. Όταν η εμπειρία της χωρικότητας συνδέεται με την εμφύτευση μας στον κόσμο, θα υπάρχει πάντα μια αρχική χωρικότητα σε κάθε κομμάτι αυτής της διαδικασίας. Όταν για παράδειγμα, ο κόσμος από ξεκάθαρα και αρθρωτά αντικείμενα ακυρώνεται, τότε, το προσωπικό αντιληπτό είναι αποκομμένο από τον κόσμο του και εξελίσσεται σε μια χωρικότητα χωρίς αντικείμενα⁴⁸.

Το σώμα μας και η αντίληψή μας πάντα μας καλεί να λάβουμε ως κέντρο του κόσμου το περιβάλλον το οποίο μας παρουσιάζεται, χωρίς απαραίτητα

⁴⁵ Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, trans. Smith C., Routledge Classics, New York, 2002, σελ. 284

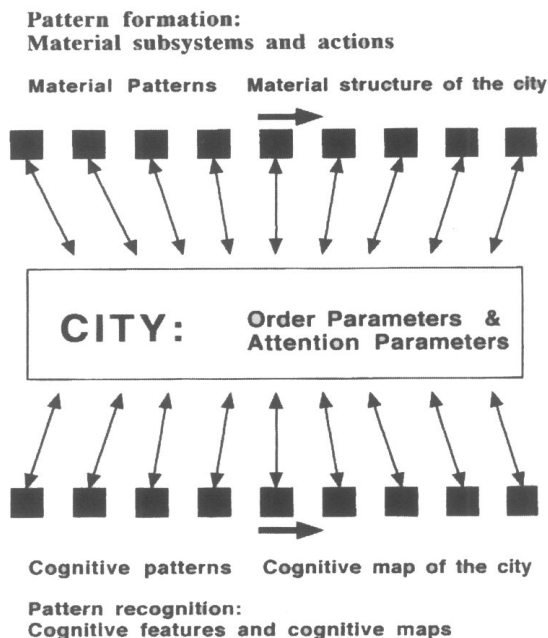
⁴⁶ Ibid, 327

⁴⁷ Ibid, 330

⁴⁸ Αυτό συμβαίνει για παράδειγμα τη νύχτα: η νύχτα δεν είναι αντικείμενο για μένα, με εσωκλείει και φιλτράρεται μέσα από τις αισθήσεις μου, συνοψίζει τις αναμνήσεις μου και σχεδόν καταστρέφει την προσωπική μου ταυτότητα. Κατά τη διάρκεια του ύπνου, κρατάω τον κόσμο παρών μόνο και μόνο για να τον θέσω σε απόσταση, καθώς επανέρχομαι στις υποκειμενικές πηγές της ύπαρξής μου.

αυτό να είναι της δικής μας ζωής και καθημερινότητας. Μπορώ να είμαι κάπου αλλού ενώ είμαι εδώ. Αν και είμαι μακριά από τους ανθρώπους και τα πράγματα που αγαπώ, νιώθω εκτός της αληθινής ζωής. Η ιδεολογία *Bovary*⁴⁹ και κάποιες άλλες μορφές *homesickness* είναι παραδείγματα ζωής που έχουν αποκεντρωθεί.

Μερικές φορές, μεταξύ εμού και γεγονότων, υπάρχει ένα σκηνικό (*Spielraum*⁵⁰) το οποίο διασφαλίζει την προσωπική μου ελευθερία και την απομόνωσή μου από γεγονότα που δεν με επηρεάζουν άμεσα. Παρόλα αυτά, η ζωντανή απόσταση είναι ταυτόχρονα πολύ μικρή και πολύ σημαντική: η πλειονότητα των γεγονότων παύουν να έχουν σημασία για μένα, ενώ αυτά που συμβαίνουν κοντά μου με κυριεύουν, στερώντας μου κάθε ατομικότητα και ελευθερία, και συσσωρεύονται μεταξύ τους προκαλώντας συχνά σύγχυση. Η συρίκνωση του ζωτικού χώρου μας, δεν αφήνει περιθώρια για αλλαγές. Η αιτιότητα, όπως ακριβώς και ο χώρος, πριν δημιουργήσει σχέσεις μεταξύ των αντικειμένων, βασίζεται αρχικά στη δική μου προσωπική σχέση με τα αντικείμενα και τις καταστάσεις. Τα μικρά κυκλώματα απόδοσης αιτιότητας, όπως ακριβώς και οι μακροσκελείς οργανωμένες και μεθοδικές σκέψεις, εκφράζουν τρόπους ζωής.



εικόνα 20:
η πόλη ως ένα αυτο-οργανωτικό σύστημα το οποίο είναι ταυτόχρονα φυσικό και γνωστικό.

⁴⁹ Η ιδεολογία *Bovary* είναι αυτή της ομώνυμης νουβέλας *Madame Bovary*, όπου τα βασάνα της *Emma* (madame Bovary) πηγάζουν από την εκτενή και συνεχώς ανασχόλησή της για έναν ιδανικό κόσμο υπερχειλούς ρομαντισμού. Εκεί λοιπόν αφιερώνει την ύπαρξή της αφού αυτή η ασχολία την αφυπνίζει πνευματικά, δίνει έναυσμα στη φαντασία της και απλοποιεί τον τρόπο που αντιμετωπίζει τον εαυτό και τους γύρω της. Η εν λόγω ιδεολογία είναι και η πηγή της μη αυθεντικότητας της, και των τεχνητά ορισμένων αντιλήψεων και συναισθημάτων της.
(Collas K. Ion, *Madame Bovary, A Psychoanalytic Reading*, DROZ, Geneve, 1985, σελ. 12 διαδικτυακό e-book: <http://books.google.gr/books?id=M2Se6qv8HOEC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>)

⁵⁰Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, trans. Smith C., Routledge Classics, New York, 2002, σελ. 333

Τα πλάσματα των ονείρων ή της μυθολογίας, οι αγαπημένες εικόνες του κάθε ανθρώπου, δεν είναι συνδεδεμένα με τη σημασία τους με μια σχέση παρόμοια με αυτή του ονόματος και του αριθμού τηλεφώνου του, αλλά εμπεριέχουν ένα νόημα, όχι τόσο φανταστικό και εννοιολογικό αλλά μια κατεύθυνση της ύπαρξής μας. Είναι το πώς αντιμετωπίζουμε τον κόσμο που μας προσφέρεται ο οποίος είναι γεμάτος με κόσμο που έχει τις δικές του πραγματικότητες. Η ζωή και η γενετήσιος ορμή στοιχειώνουν τον κόσμο και τον χώρο. Οι πρόγονοί μας ζούσαν σε έναν κόσμο μυθολογίας και μυθοπλασίας, και δεν παρέβαιναν αυτόν τον υπαρξισμό. Έτσι λοιπόν, γι' αυτούς τα όνειρα κ η αντίληψη σχεδόν ταυτίζονταν.

Ο *ορθολογισμός*⁵¹ απορρίπτει τα υποτιθέμενα φαινόμενα των ονείρων, των μύθων και γενικά της ύπαρξης γιατί θεωρεί πως δεν υπάρχει σαφής τεκμηρίωση και οργάνωση σε θεματικές ενότητες. Απορρίπτει το τεκμήριο και το αληθινό για χάρη του πιθανού και του αυτόδηλου. Αλλά αποτυγχάνει να δει ότι το αυτόδηλο βρίσκεται στο τεκμήριο.

Ο *αναλυτικός αντικατοπτρισμός* (*analytical psychology*)⁵² από την άλλη, θεωρεί πως κατέχει καλύτερα την εμπειρία κάποιου που ονειρεύεται ή πάσχει από εγκεφαλική ασθένεια (πχ. σχιζοφρένεια), απ'ότι ο ίδιος για τον εαυτό του.

Η *φιλοσοφία* παράλληλα, πιστεύει ότι στον αντικατοπτρισμό έχει καλύτερη γνώση για το τι λαμβάνει το άτομο απ' ότι έχει κατά την αυτούσια αντίληψη.

Δεν γίνεται όμως να ισχύουν και οι δύο περιπτώσεις: είτε το άτομο που βιώνει κάτι τη δεδομένη στιγμή κατανοεί την εμπειρία του, είτε το άτομο δεν είναι σε θέση να κρίνει τι ακριβώς βιώνει και τελικά

το αυτόνητο πιθανών να είναι και φανταστικό. Όσο επιτρέπουμε την ύπαρξη ονείρων και εγκεφαλικών ή αντιληπτικών βλαβών, ή γενικότερα διαφόρων μορφών απουσίας της αντανάκλασης και του αντικατοπτρισμού, δεν έχουμε το δικαίωμα να ισοπεδώνουμε τα επίπεδα εμπειριών σε έναν μόνο κόσμο και όλες τις μορφές αντίληψης σε μία μόνο συνείδηση. Για να γίνει αυτό χρειάζεται ένας διαχωρισμός της πραγματικότητας και του φανταστικού, φαινόμενο που δεν συμβαίνει ούτε στον ονειρικό ούτε στον μυθικό ούτε στον ασθενή κόσμο. Το ερώτημα βέβαια που τίθεται εδώ είναι πώς γίνεται αυτός ο διαχωρισμός, πού μπορεί να βρει κανείς το σταθερό εκείνο σημείο στο οποίο σταματά, συνειδητοποιεί μεν, αλλά δεν λαμβάνει το φανταστικό, παρά το πραγματικό.

Η καινοτομία της *φαινομενολογίας* είναι η εύρεση μιας διαφορετικής βάσης από αυτή του *κλασικού ρασιοναλισμού*. Εάν οι φανταστικοί κόσμοι είναι πιθανοί, τότε το εμφανές και το αληθινό πρέπει να παραμένουν ασαφή τόσο στο υποκείμενο όσο και στο αντικείμενο. Λένε πως η συνείδηση δεν μπορεί να ξεχωρίσει την εμφάνιση από την πραγματικότητα, αλλά ίσως μέσα από τη γνώση του εαυτού μας καταλάβουμε ότι η εμφάνιση *είναι* πραγματικότητα. Εάν δεν υπάρχει άλλη πραγματικότητα παρά μόνο αυτή της εμφάνισης, τότε, δεν υπάρχει περίπτωση η παραίσθηση και η αντίληψη να εμφανίζονται με κοινό τρόπο. Τότε, οι παραισθήσεις μου είναι αντιλήψεις χωρίς αντικείμενο, ή οι αντιλήψεις μου είναι αληθινές αυταπάτες. Εάν λοιπόν ταυτίζονται τότε θα πρέπει να έχουν διαφορά στη δομή τους.

Η συνείδηση αποκόπτεται από την ύπαρξή μου και το είναι της, αλλά ταυτόχρονα συνδέεται άμεσα με αυτά, μέσω της λεπτότητας και διαφάνειας του

⁵¹Η αλλιώς λογικός θετικισμός, είχε κύριους εκπροσώπους του τους Descartes (1596-1650), Spinoza (1632-1677), Leibnitz (1646-1716) με βασικές έννοιες αυτές της *αντικειμενικής αλήθειας* και της *λογικής* που διέπουν το φυσικό κόσμο.

⁵² Η θεωρία της αναλυτικής ψυχολογίας αναπτύχθηκε από τον Ελβετό ψυχίατρο Carl Jung ο οποίος αντιμετώπισε τον ονειρικό, φανταστικό και μυθολογικό κόσμο ως ακόμη μια πηγή γνώσης και κατανόησης της ανθρώπινης ψυχής. *The beauty about the unconscious is that it is really unconscious*, Jung on film, en.wikipedia.org

κόσμου. Η συνειδητότητα του κόσμου δεν βασίζεται στη δική μου ευσυνείδηση: είναι αυστηρά σύγχρονα και παράλληλα. Υπάρχει ένας κόσμος για εμένα επειδή δεν γνωρίζω τον εαυτό μου. Και δεν αποκρύπτομαι από εμένα γιατί έχω ένα κόσμο. (βλ. Παράρτημα Β)

διεύθυνση-προσανατολισμός

Είναι εύκολο να εντοπισθεί η διεύθυνση ενός υποκειμένου στο χώρο μαζί με τις εναλλακτικές του. Εάν όμως το υποκείμενο δεν έχει καμία διεύθυνση σε καμία χρονική στιγμή και άρα ούτε οριοθετημένο χώρο με κάποιο σημείο εκκίνησης παρά μόνο ένα *εδώ και τώρα*, τότε αυτό είναι που δίνει σημασία στον κατακερματισμένο περίγυρό του.

Ο *ιντελεκτουαλισμός*⁵³ (*intellectualization*) και ο *εμπειρισμός*⁵⁴ στέκουν αμέτοχοι στο πρόβλημα του οριοθετημένου χώρου γιατί δεν δύνανται από την αρχή να θέσουν το ερώτημα. Ο *εμπειρισμός* θέτει την ερώτηση πώς η από μόνη της ανεστραμμένη εικόνα του κόσμου μπορεί να φανεί σε εμένα ορθή. Ο *ιντελεκτουαλισμός* δεν παραδέχεται καν ότι η εικόνα του κόσμου μπορεί να αντιστραφεί.

Άρα τελικά, η αντίληψη του χώρου ίσως δεν γίνεται ούτε με τους όρους των περιεχομένων του, ούτε με τον κατακερματισμό του αλλά με μια τρίτη άποψη κατά την οποία όλα είναι σχετικά μεταξύ τους: ο χώρος δεν ρέει ανάλογα με τα περιεχόμενα του, εξαρτάται από αυτά αλλά όχι απόλυτα, και δεν συνίσταται φυσικά λόγω αυτών, αλλά μπορεί να επιβιώσει και μετά τη πλήρη αποδιοργάνωσή του⁵⁵.

Το ανθρώπινο σώμα είναι ένα βασικό και ίσως πρωταρχικό σημείο αναφοράς σύμφωνα με το οποίο το άτομο προσανατολίζεται στο χώρο. Παρόλα αυτά, διαφορετικά είδωλα και αντικατοπτρισμοί μπορούν να αλλάξουν στοιχεία και σημεία στο χώρο και τελικά τις συνισταμένες οι οποίες μέχρι τώρα θεωρούνταν ατομικά κεκτημένες.

⁵³ Ο *ιντελεκτουαλισμός* (*διανοητική ψυχολογία*) είναι ένας μηχανισμός άμυνας ο οποίος αναπτύχθηκε από τον Sigmund Freud, ο οποίος πίστευε πως οι αναμνήσεις έχουν συνειδητοποιημένες και ασυνειδητές πλευρές και ο *ιντελεκτουαλισμός* βοηθά σε μια συνειδητοποιημένη ανάλυση των γεγονότων η οποία δεν επιφέρει άγχος. Σαν έννοια χρησιμοποιεί την αιτιότητα με σκοπό να σταματήσει μια εσωτερική διαμάχη. Είναι συνυφασμένη με συναισθηματική πίεση όπου η σκέψη χρησιμοποιείται για να αποφευχθεί το συναίσθημα. Είναι συναφής αλλά διαφορετική έννοια με αυτή της *εκλογίκευσης* (*rationalization*) η οποία χρησιμοποιεί ρηκή και ημιαληθής τεκμηρίωση παράλογων πράξεων. (en.wikipedia.org)

⁵⁴ Με κύριους εκπροσώπους τους John Locke (1632-1704), David Hume (1711-1776), George Berkeley (1685-1753), ο *εμπειρισμός* συγκλίνει με τον *λογικό θετικισμό* όσον αφορά την αντικειμενική υπόσταση των πραγμάτων και την αιτιοκρατία. Ο βασικός τρόπος προσέγγισης της πραγματικότητας είναι τα συναισθήματα του υποκειμένου, παρόλα αυτά, δεν μπορούν να προσφέρουν μια επιθυμητή αντικειμενικοποίηση της πραγματικότητας.

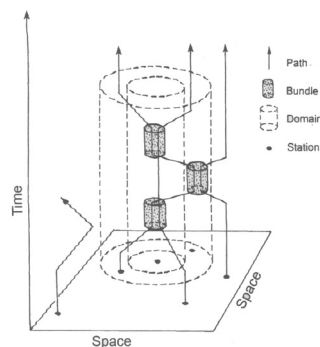
⁵⁵ Ο Stratton το 1897, στο πείραμά του είδε τον κόσμο μέσα από ένα ζευγάρι γυαλιά τα οποία ανέστρεψαν το περιβάλλον κατά 180°. Σαν αποτέλεσμα, το *πάνω* ήταν *κάτω* και το *αριστερά* ήταν *δεξιά*. Στην αρχή ήταν εξαιρετικά δύσκολο για το υποκείμενο να κινηθεί στο χώρο αλλά την όγδοη μέρα, το υποκείμενο προσαρμόστηκε επιτυχώς. Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, trans. Smith C., Routledge Classics, New York, 2002, σελ. 284-286

Ο Wertheimer θεωρεί πως ο προσανατολισμός δεν εξαρτάται αυστηρά από αυτόν του ανθρώπινου σώματος⁵⁶. Στο πείραμα του δείχνει ότι η αντικειμενική κατεύθυνση του σώματος μπορεί να δημιουργήσει μια καινούρια γωνία θέασης παράλληλη με την εμφανή κάθετη του ειδώλου. Ο προσανατολισμός του ειδώλου είναι ένα σύστημα από πιθανές κινήσεις, ένα εικονικό σώμα με τις φαινομενολογικές του θέσεις να ορίζονται από την κατάσταση, τη θέση και τη διάθεσή του. Το σώμα μου είναι παρών όταν πάει κάτι να συμβεί. Η συγκρότηση του χωρικού επιπέδου είναι απλά ένα μέσο συγκρότησης ενός ολοκληρωμένου κόσμου: το σώμα μου ενσωματώνεται στον κόσμο όταν η αντίληψή μου μου παρουσιάζει ένα ποικιλόμορφο και όσον το δυνατό πιο άρτιο είδωλο.

Όπως ξεδιπλώνονται οι κινητήριες προθέσεις μου, δέχονται και τις αναμενόμενες απαντήσεις από τον κόσμο. Η μέγιστη αυτή οξύτητα της αντίληψής μου και τα σημεία αυτά της αντίδρασης, είναι οι βάσεις για μια δεκτική αρχή κατά την οποία το σώμα μου αρχίζει να συνυπάρχει με τον κόσμο.

Για να δω μια όψη, πρέπει να αποκτήσω μια συγκεκριμένη αντίληψη πάνω σε μια ορισμένη επιφάνεια που κινείται στο χώρο. Σ' ένα γενικότερο πλαίσιο, η αντίληψή μας δεν περιλαμβάνει ούτε γραμές, ούτε φιγούρες, φόντο, ή αντικείμενα. Η εμπειρία μας, περνάει από έναν απαιτούμενο κατακερματισμό και τελικά συνίσταται σε μια διαδοχική διάταξη γεγονότων. Αν και η φαινομενική εικόνα παρουσιάζεται συνεχής, το υποκείμενο τη διασπά ώστε να την κατανοήσει καλύτερα. Εκεί έγκειται και η διαφορά στις λεπτομέρειες που παρατηρεί κάποιος. Συχνά, παρατηρείται ένα πρώτο στάδιο κατακερματισμού (όμοια στα κόμικς και την πόλη), αυτό όμως δεν αποκλείει μια ενδελεχή διάσπαση σε επόμενα επίπεδα. Οι προηγούμενες αντιλήψεις μου δρουν καθοδηγητικά και με προσανατολίζουν κάθε φορά στο τι θα λάβω. Έτσι, βρίσκομαι σε μια συνεχή εγρήγορση σε σχέση με έναν απροσδιόριστο κόσμο και είδωλο των οποίων στη πηγή βρίσκομαι εγώ.

Ο χώρος και η αντίληψη γενικά, εκπροσωπούν μια διαρκή συγκρότηση του σωματικού είναι, μια επικοινωνία με τον κόσμο που προηγείται του μηχανισμού της σκέψης. Ενεργοποιούν και διαποτίζουν την συνείδηση και είναι αδιαπέραστα στον αντικατοπτρισμό. Η αστάθεια των χωρικών επιπέδων δεν γεννά μόνο την νοηματική εμπειρία του χάους, αλλά και την φυσική εμπειρία του ιλιγγίου και της ναυτίας, φαινόμενα που μας προετοιμάζουν για κάτι απρόοπτο, ένα άγνωστο ενδεχόμενο, έναν ίσως τρόπο για το ανέγνωρο. Εκτός από την σύγχυση των χωρικών και οπτικών επιπέδων, ο φόβος αυτός πηγάζει και από την ανικανότητα του υποκειμένου να αντιδράσει σε όλο αυτό. Έχοντας συνηθίσει να λειτουργεί με τη συγκεκριμένη διαδικασία λήψης πληροφορίας και αντανάκλασης διαδραστικά με προηγούμενες εμπειρίες, πλέον στέκεται απαθής σε κάτι καινούριο και άγνωστο μη μπορώντας να θέσει άμεσα τον εαυτό του στη διαδικασία έστω αναγνώρισης.



εικόνα 21:
 διαδικτυακό μοντέλο του γεωγραφικού χρόνου του Hagerstrand.
path: αναπαριστά την ατομική καθημερινή κίνηση στο χώρο-χρόνο.
budle: είναι ο χώρος-χρόνος που το άτομο διαδρά και έρχεται σε επαφή με κόσμο.
domain: ο χώρος-χρόνος στον οποίο διαδραματίζεται η καθημερινότητα του ατόμου

⁵⁶ Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, trans. Smith C., Routledge Classics, New York, 2002, σελ. 290

Στην αναλυτική ψυχολογία, για θεωρητικούς λόγους, το βάθος θεωρείται μη ορατό: ακόμη και αν μπορούσε να καταγραφεί οπτικά, η αισθητηριακή του αντίληψη θα παρουσίαζε μόνο πολλαπλότητα στο είναι του, το οποίο θα έπρεπε ν'αντιμετωπίζεται σαν απόσταση. Η απόσταση αυτή βέβαια, ισχύει για όλες τις χωρικές σχέσεις και υπάρχει μόνο για ένα υποκείμενο το οποίο τη συνθέτει και την αντιλαμβάνεται.

Αυτό που αποκαλώ *βάθος* είναι στη πραγματικότητα μια αντιπαράθεση σημείων και συγκρίνεται με το *πλάτος*. Ό,τι κάνει το βάθος αόρατο για μένα, είναι ακριβώς ό,τι κάνει εμφανές το πλάτος στον θεατή: η αντιπαράθεση ταυτόχρονων σημείων σε μια κατεύθυνση της ματιάς μου. Το βάθος που θεωρείται αόρατο είναι τελικά το βάθος το οποίο έχει ταυτοποιηθεί με το πλάτος, ένα επιχείρημα βέβαια που η συνέπεια το ακυρώνει. Επίσης, το βάθος δεν ανήκει στο αντικείμενο, ούτε παράγεται από αυτό, αλλά ανήκει καθαρά στην προοπτική. Έτσι, δεν μπορεί για παράδειγμα να τοποθετηθεί στην προοπτική μέσω της συνειδήσεως⁵⁷.

Η εμπειρία του βάθους, ουσιαστικά είναι μια *μετάφραση* δεδομένων (σύγκληση ματιού, μέγεθος φαινομενικής εικόνας κτλ) τα οποία εξηγούν και τοποθετούνται στο κέντρο αντικειμενικών πλεγμάτων σχέσεων. Επειδή όμως η αντίληψη είναι μια μύηση και εισαγωγή μου στον κόσμο, και επειδή *δεν υπάρχει τίποτα προγενέστερο από τον νού* δεν μπορούμε να την θέσουμε σε αντικειμενικές σχέσεις οι οποίες δεν έχουν σχηματιστεί στο συγκεκριμένο χωρικό επίπεδο.

Οι δύο απόψεις που υπάρχουν είναι οι εξής: πρέπει να διαλέξουμε μεταξύ της συμπεριφοράς που αρνείται όλο της νόημα της λέξης *εμπειρία* και προσπαθεί να δομήσει την αντίληψη ως ένα προϊόν του

κόσμου και της επιστήμης ή να παραδεχτούμε ότι η εμπειρία μάς δίνει πτυχές του είναι. Σ' αυτή την περίπτωση, δεν μπορεί να οριστεί ως ένα προϊόν του. Δηλαδή, είτε η εμπειρία είναι ένα τίποτα ή είναι τα πάντα (δεν τμηματίζεται).

Κάποιες παραισθήσεις σχετικές με το βάθος μας έχουν κάνει να το αντιλαμβανόμαστε ως μια *δομή κατανόησης*. Υποθέτουμε πως είναι αδύνατο να δούμε κάτι ενώ δεν υπάρχει, έτσι ορίζουμε την όραση με όρους μιας αισθαντικής εντύπωσης, χάνοντας την αυθεντική σχέση του κινήτρου και αντικαθιστώντας τη με αυτή της σημασίας. Το βάθος γεννιέται υπό την ματιά μου, γιατί η ματιά μου είναι αυτή που προσπαθεί να διακρίνει κάτι.

Όταν λέω ότι βλέπω ένα αντικείμενο σε απόσταση, εννοώ ότι το κατέχω τώρα, στο παρελθόν ή στο μέλλον, αλλά σίγουρα υπάρχει στο χώρο⁵⁸. Η συνύπαρξη είναι αυτή που ορίζει τον χώρο και το χρόνο, δύο φαινόμενα που ανήκουν στο ίδιο προσωρινό κύμα. Όσο για τη σχέση του αντικειμένου με την αντίληψή μου, ο χώρος και ο χρόνος δεν είναι τα στοιχεία που τα ενώνει: είναι σύγχρονα (*contemporary*).

Η *τάξη της συνύπαρξης* είναι αδιαχώριστη με την *τάξη της ακολουθίας*, ή τελικά ο χρόνος δεν είναι η συνείδηση της ακολουθίας. Η αντίληψη με εξοπλίζει μ'ένα *πεδίο εμφάνισης*⁵⁹ στην αρχική αίσθηση, το οποίο εκτείνεται στις δύο διαστάσεις: την *εδώ-εκεί διάσταση* και την *παρελθοντική-τωρινή-μελλοντική διάσταση* όπου η δεύτερη αποσαφηνίζει την πρώτη.

Εάν θέλουμε να μιλήσουμε για σύνθεση, τότε σύμφωνα με τον Husserl, συμβαίνει μια *μεταβατική σύνθεση* η οποία δεν συνδέει ξεχωριστές προοπτικές, αλλά φέρνει στην επιφάνεια το *πέρασμα* από τη μία στην άλλη.

⁵⁷ Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, trans. Smith C., Routledge Classics, New York, 2002, σελ. 298

⁵⁸ Η ιδέα του βάθους ως μια προσωρινά χωρική διάσταση είχε εισαχθεί από τον Straus, Vom Sinn der Sinne, σελ. 302, 306

⁵⁹ Husserl, *Peasenzfeld, Zeitbewusstsein*, σελ. 32-5

Η ψυχολογία έχει προσπαθήσει κατά πολύ να βασίσει τη μνήμη στην κατάκτηση συγκεκριμένων περιεχομένων ή αναμνήσεων: το παρόν εντοπίζει (στο σώμα ή στο συνειδητό) κομμάτια του απωλεσθέντος παρελθόντος, αλλά από αυτά τα ίχνη δεν μπορούμε να κατανοήσουμε ή να αναγνωρίσουμε το παρελθόν. Και όπως η μνήμη μπορεί να γίνει κατανοητή μόνο ως μια άμεση κατάκτηση του παρελθόντος, χωρίς καμία παρεμβολή οποιασδήποτε περιεχομένου, έτσι και η αντίληψη της απόστασης μπορεί να γίνει κατανοητή μόνο όταν *είναι η απόσταση* η οποία συνδέεται με το είναι της εκεί που εμφανίζεται. Η μνήμη χτίζεται με το εκθετικό, προοδευτικό και συνεχές πέραςμα από το ένα σημείο στο άλλο, το *κλειδωμά* του στο χώρο και φόντο.

Υπάρχει ένα βάθος το οποίο δεν υφίσταται μεταξύ των αντικειμένων και δεν έχει πλησιάσει την απόσταση μεταξύ τους, αλλά είναι απλά μια εισαγωγή στην αντίληψή μας, ένα ποιοτικό και χαρισματικό φαντασιακό. Αυτό συμβαίνει τις στιγμές που απλά επιτρέπουμε στον εαυτό μας να υπάρχει στον κόσμο,

να μην είναι ενεργητικός αλλά να βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα παθητικότητας και αδράνειας. Τότε, τα διαφορετικά επίπεδα δεν είναι διακριτά και τα χρώματα για παράδειγμα δεν νοούνται πλέον ως χρώματα επιφανειών αλλά ως συγκεχυμένες, θολές αποχρώσεις που περιβάλλουν το αντικείμενο, με μια ένταση εξαρτώμενη από την ποιοτική αίσθηση που δίνουν.

Όταν χαρακτηρίζουμε ένα αντικείμενο ως προς το μέγεθός του, συνήθως το κάνουμε με βάση το σώμα μας, σε σχέση με μια σειρά από κινήσεις, μια ορισμένη σκοπιά του φαινομενολογικού μας σώματος και του σχετικού περιβάλλοντός μας. Το βάθος δεν μπορεί να γίνει κατανοητό ως μια σκέψη ενός άκοσμου αντικειμένου αλλά ως μια πιθανότητα ενός αντικειμένου στον κόσμο. Αποτελεί μια εκδοχή του πώς το υποκείμενο συνδέεται με τον κόσμο.

κίνηση

Η ψυχολογική περιγραφή της κίνησης απορρίπτει την λογική ανάλυσή της που θεωρεί πως κάθε μετακίνηση για να νοείται σαν μετακίνηση πρέπει να είναι η μετακίνηση κάποιου αντικειμένου. Για παράδειγμα αν προβάλουμε σε μια οθόνη την post-image μιας σπείρας που κινείται γύρω από το κέντρο της, σε απουσία οποιουδήποτε σκελετού, ο χώρος δονείται και διαστέλλεται από το κέντρο προς την περιφέρειά του.

Η κίνηση είναι μια διαμόρφωση (*modulo*) από μια οικεία τοποθεσία προς ένα κεντρικό πρόβλημα: είναι το πώς αυτή η τοποθεσία, η οποία δρα ως ένα φόντο σε κάθε πράξη της συνείδησης, αποκτά συνεκτικότητα. Κάθε αντικείμενο σε κίνηση δίνεται σ' ένα πεδίο, μία βάση. Όπως ακριβώς και το ανθρώπινο σώμα.

Η ανάλυση της κίνησης ξεκινάει και πάλι με τα παραπάνω ερωτήματα. Πώς το υποκείμενο υφίσταται στο χώρο, πώς τον αντιλαμβάνεται, τι χαρακτηρίζει έχει ο χώρος και ποιες σχέσεις δημιουργούνται. Η κίνηση-μετακίνηση νοείται ως η αλλαγή θέσης από το ένα σημείο Α σε ένα άλλο σημείο Β αλλά είναι όλα σχετικά και συνεχώς αναπροσδιορίζονται.



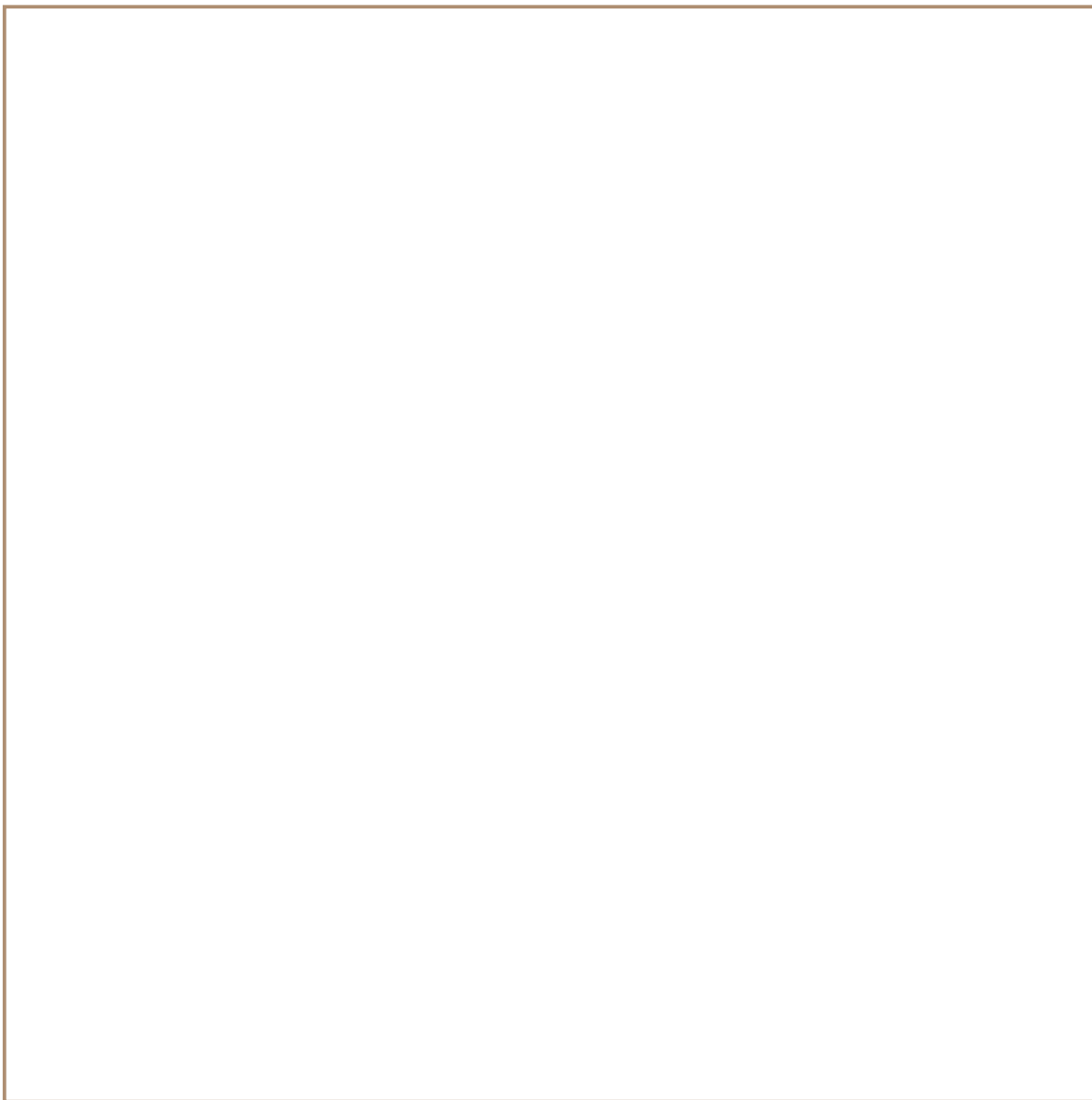
εικόνα 22:
μουσικός ή πρόσωπο;



εικόνα 23:
νεαρή ή ηλικιωμένη κυρία;

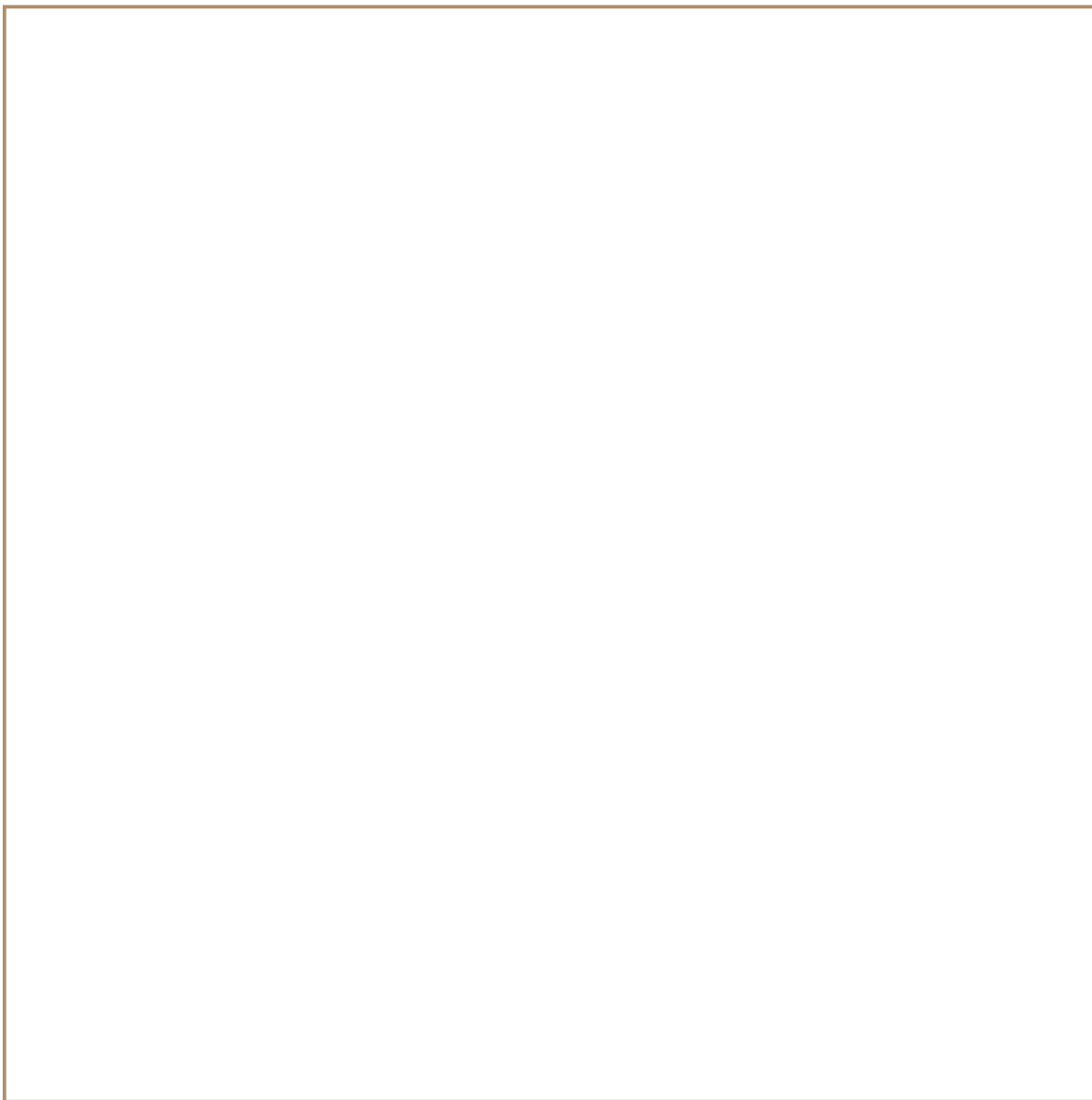


αρχιτεκτονική
συμπεράσματα
σχεδιαστική λογική





εικόνα 24:
Finish Tower Rotsee, Andreas Fuhrmann και Gabrielle Hächler, Λουκέρνη, Ελβετία, 2013 (φωτογραφία Valentin Jeck) Συμμετοχή στη Μπιενάλε της Βενετίας 2014 με θέμα *100 Architects to Discuss: Time Space Existence*



αρχιτεκτονική

Σήμερα η σημασία της αρχιτεκτονικής δεν είναι ένας διαχωρισμός μιας αιτιότητας με έμφαση στη σαφήνεια και την ειλικρίνεια της κατασκευής. Ο αρχιτέκτονας έχει γίνει ένας αφηγητής γεγονότων εμπεριέχοντας συχνά σμήγματα επιστημονικής φαντασίας, τρόπους κατοίκησης μέσω κατακερματισμού και αντιστροφής της γλώσσας της τεχνολογίας, παράλληλα με μια αναπαράσταση της κατασκευής και μέσω της οργάνωσης του λόγου του εκφράζοντας μεταφορές⁶⁰.

Η αρχιτεκτονική δεν είναι ένας μεταγωγέας νοημάτων, είναι το νόημα και η σημασία η οποία αρκείται με την εμφανή παρουσία τους. Η παρουσία αυτή αναγνωρίζεται αλλά δεν έχει συγκεκριμένο όνομα: η τέχνη και η αρχιτεκτονική είναι πολιτιστικές μορφές αναπαράστασης, παρουσιάζουν καταστάσεις που υφίστανται υπό συγκεκριμένες προσωποποιήσεις ή ενσαρκώσεις.

Ενώ σ' ένα γενικότερο πλαίσιο αναζητάται μια εντατικοποίηση του είναι και της προσωποποιημένης αλήθειας δίχως τη μέγιστη δυνατή στυγνή αντικειμενικοποίησή της, η αρχιτεκτονική απαιτεί ως προς το θεατή-κάτοικο-παρατηρητή. Απαιτεί σχέσεις, διαφορετικές και ποικίλες κάθε φορά, ανάμεσα στην εξωτερική και την εσωτερική αναπαράσταση, θέτει προϋποθέσεις, προτείνει, καλεί και καλείται. Είναι αυτό που ο Heidegger ονόμασε *gelassenheit*, τη συμπεριφορά εκείνη που στέκεται πέρα από το διαχωρισμό της τελειομανούς και ιδανικής συμμετοχής και της φιλοσοφικής ενατένισης⁶¹. Είναι μια αφήγηση,



εικόνα 25:
Nordic pavilion, συμμετοχή στη Μπιενάλε της Βενετίας 2012, Sverre Fehn

⁶⁰ Holl St., Pallasmaa Jun., Al. Perez-Gomez, *Questions of Perception-Phenomenology of Architecture*, A+U Publishing Co., Japan, 2008, σελ. 10

⁶¹ Ibid, 11

ένας μεταφορικός αντικατοπτρισμός που δίδεται στο κοινό. Από τη μία ο θεατής στέκεται σε απόσταση και την αντιμετωπίζει ως ένα σύνδεσμο μιας πολιτιστικής συνέχειας ενώ από την άλλη συμμετέχει ενεργά, αναγνωρίζει, διαβάζει και καλύπτει το κενό μέχρι τη μεταφορά. Η ανθρωπότητα αναγνωρίζει το σκοπό της και ο αρχιτέκτονας το στόχο του.

Ίσως σήμερα θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για μια τέχνη εντυπωμένης εικόνας: η ματιά ισοπεδώνεται η πλαστικότητα χάνεται. Αντί να επιτυγχάνεται μια ενεργή και άμεση εμπειρία μέσω της ύπαρξης του ατόμου στον κόσμο, το άτομο μένει απαθές και θεατής σε μια εικόνα που απλά προβάλεται στον αμφιβληστροειδή του. Το δράμα της κατασκευής που εκφράζεται τελικά είναι σιωπηρό μέσα στο χώρο και το χρόνο. Μια απολιθωμένη αλήθεια σε πλαίσια μιας κατευναστικής και ίσως νευρικής ψυχίας και ηρεμίας. Ένα κτίριο στέκεται εκεί σαν μουσείο αναμονής, υπομονετικό, και περιμένει συμμετοχή και σχέσεις, κάθε φορά, από τον καθένα ξεχωριστά, λέει μια ιστορία και αναζητά τον ακροατή του⁶². Αυτόν που θα το κατανοήσει για να μπορέσει να επικοινωνήσει μαζί του. Η φωνή είναι διττή, του αρχιτέκτονα και της μεταφοράς που δημιουργεί.

Οι εικόνες που δημιουργεί βοηθούν τον επισκέπτη να καταλάβει, να θυμηθεί, να αντλήσει μια πραγματικότητα ροϊκή ή κατακερματισμένη και να αναγνωρίσει τον εαυτό του κάθε φορά από την αρχή, βρίσκοντας κομμάτια του εαυτού του και τοποθετώντας τον ως μια συνέχεια μιας κουλτούρας και πολιτισμού. Ένα κτίριο ή μια πόλη μιλά μέσω φαινομένων της αντίληψης.

Η μετακίνηση είναι ο βασικός τρόπος αναγνώρισης και ανάγνωσης τους. Για να κινηθώ μέσα σε ένα κτίριο ή σύνολο κτιρίων πρέπει πρώτα να τα αναγνωρίσω, να ξεπλέξω το κουβάρι της εμπειρίας που συνδέεται άρρηκτα με το φαντασιακό και το πραγματικό και να συνειδητοποιήσω τι είναι αυτό που πρέπει πλέον να αντιμετωπίσω. Εάν το καταφέρω τότε θα μπορέσω να προσανατολιστώ στο χώρο και

να τον οικειοποιηθώ, να διαβάσω καθαρά αυτό που ο αρχιτέκτονας ή ο πολεοδόμος έχουν να μου πουν και να μου προτείνουν.

Οι πέντε αισθήσεις λαμβάνουν συνεχώς μηνύματα και ενεργοποιούνται κάθε φορά διαφορετικά σε όλες τις κλίμακες: η ματιά διατρέχει πάνω σε λεπτομέρειες, υφές, χρώματα και υλικά, το φως αλλάζει ανάλογα τη κίνηση και τη διαφάνεια, η οσμή, ο ήχος και η ακουστική του χώρου, η σωματική σχέση κλίμακας και προοπτικής⁶³.

Σήμερα αναζητάται και προκαλείται μια αίσθηση μέσω του χώρου, του χρόνου, της λεπτομέρειας, της γεωμετρίας, της υψής, του χρώματος και του φωτός. Οι εμπειρικές αυτές ποιότητες της αρχιτεκτονικής είναι ανάλογες της έντασης μεταξύ λογικής και αισθημάτων. Στο αστικό περιβάλλον οι σχέσεις είναι παρόμοιες με έντονο το στοιχείο του χρόνου. Ένα γραμμικό, χωρίς διακλαδώσεις μοντέλο που συγκεντρώνει ενέργεια και δομεί το *πριν*, το *τώρα* και το *μετά*. Εάν η αρχιτεκτονική θέτει ένα σκελετό, ο χρόνος τον μετράει και τον επεξηγεί χωρικά.

⁶² Ibid, 31

⁶³ Κατά τη διάρκεια της Αναγέννησης, έγινε μια προσπάθεια αντιστοίχισης των αισθήσεων με αυτές πραγματικότητες και ποιότητες: η όραση συνδέθηκε με το φως και τη φωτιά, η ακοή με τον αέρα, η οσμή με τον ατμό, η γεύση με το νερό και η αφή με τη γη. Ibid, 29



εικόνα 26:
ο Louis Kahn κοιτάζοντας το τετράεδρο ταβάνι στη Πινακοθήκη του Πανεπιστημίου του Γέιλ το 1953. (Φωτογραφία: Lionel Freedman)

συμπεράσματα

Στην καθημερινή συμμετοχή με το περιβάλλον, ενεργή ή παθητική, το άτομο δέχεται συνεχώς πληροφορίες και ερεθίσματα τα οποία τα εκλαμβάνει ως αίσθηση ή ατμόσφαιρα.

Τα διαφορετικά και συγκεχυμένα ερεθίσματα που λαμβάνει το υποκείμενο από ένα αστικό περιβάλλον μέσω του χρόνου, του χώρου, του φωτός, των χρωμάτων, της γεωμετρίας, της λεπτομέρειας και της υψής, ουσιαστικά επιδρούν με τρόπο τέτοιο ώστε να ενεργοποιηθεί ανάλογα, διακριτά ή συνδυαστικά, συνειδητά ή ασυνειδητά. Μέσω των εμπειριών και της ψυχοσύνθεσής του, αλλά και μέσω της δεδομένης προσέγγισης και οργάνωσης από πλευράς του δημιουργού, το κάθε άτομο μεταφράζει κάθε φορά διαφορετικά, υπακούει σε αυτό που του υποδεικνύεται ή όχι. Εάν αντιδράσει θετικά τότε η ροή είναι συνεχής, σε μια κοινή πραγματικότητα και μια συναφή συμπεριφορά. Με μια αρνητική αντίδραση, τότε εισέρχεται το απρόβλεπτο, το παράδοξο, το καινούριο, το μοναδικό. Κάθε τι διαφορετικό, χωρίς καμία κριτική σωστού-λάθους, είναι αυτό που κάνει την ύπαρξή του ατόμου μοναδική και διακριτή. Η αποδοχή και η ένταξη του *διαφορετικού* ή της πιθανότητάς του είναι απαραίτητη ώστε να μην αφηθεί ο παρατηρητής μετέωρος. Η αρχιτεκτονική εισέρχεται στο σημείο αυτό λειτουργώντας για τον άνθρωπο, αναπαριστώντας τις ανάγκες του, ίσως και δημιουργώντας τις, σεβόμενη όμως πάντα τις ιδιαιτερότητες και τις συμπεριφοριακές αλλαγές του.

Η σκέψη και η κατασκευή του αρχιτέκτονα δομείται με τρόπο τέτοιο ώστε να θέτει τη πολλαπλή μετάφραση ως έναν παράγοντα σχεδιασμού και όχι ως εξαίρεση στον κανόνα. Δεν μιλάμε για ένα λαβύρινθο με αδιέξοδα αλλά για έναν λαβύρινθο ο οποίος έχει πολλές εναλλακτικές πορείες. Και αν θεωρήσουμε ότι υπάρχει κάτι «σωστό» και μια συγκεκριμέ-

νη κατεύθυνση ή αποτέλεσμα τότε αυτές οι πορείες θα πρέπει αφομοιώνοντας τον εκάστοτε χαρακτήρα και προσωπικότητα, να οδηγήσουν τον περιπατητή στο στόχο του δίνοντας αντικρύσματα και βρίσκοντας σημασίες.

Κάθε φορά ο αρχιτέκτονας, όπως ακριβώς και ο κομίστας στήνουν ένα σκηνικό και μια εμπειρία στα οποία και καλούν τον αναγνώστη να συμμετάσχει ενεργά, προτείνοντας ρόλους, κινήσεις, πλοκή. Ο βαθμός τριβής και ζύμωσης τον οποίο ο αναγνώστης θα υποστεί με το περιβάλλον του είναι ανάλογη συμπεριφερειακών καθεστώτων, εμπειριών και πνευματικής κατάστασης. Παρόλα αυτά, και οι δύο δημιουργοί οργανώνουν κάθε φορά μια πραγματικότητα με πολλαπλά πνευματικά, πραγματικά ή και φαντασιακά επίπεδα ανάγνωσης.

Ο μεν επισκέπτης σε μία πόλη ή κτίριο έχει την επιλογή της σωματικής περιπλάνησης σε αυτά, συλλέγοντας πληροφορίες, συγκρατώντας στοιχεία, δημιουργώντας αναμνήσεις, αναγνωρίζοντας την εικόνα, το μοτίβο και το στοιχείο. Μπορεί να παρερμηνεύσει, να μπερδευτεί, να μείνει εκεί που είναι τώρα, να διαλέξει τη γνωστή διαδρομή για το σπίτι του ή μια διαφορετική, καινούρια κάθε φορά. Στα πλαίσια μιας μεταβαλλόμενης αρχιτεκτονικής για παράδειγμα, το υποκείμενο είναι αυτό που τελικά οργανώνει και διευθετεί το χώρο του αναλόγως ένα βασικό σχεδιασμένο σκελετό με πολλαπλές επιλύσεις.

Παράλληλα, ο αναγνώστης ενός κόμικ θέτει τον εαυτό του και αυτός αρχικά ως θεατής μιας αφήγησης. Καθώς συγκεντρώνεται σε μια σελίδα γεμάτη από κατακερματισμένες εικόνες και φιγούρες, δημιουργεί και βιώνει μια εμπειρία ροϊκή, ταυτίζεται, παρομοιάζει, συμπονά και θέτει τον εαυτό του παρών και συμμετέχων σε αυτή. Διαβάζει και αισθάνεται, πάει μπροστά και πίσω, προσπαθεί να καταλάβει, πα-

ρατρεί, συκρατεί στοιχεία ή και όχι. Πολλές φορές του δίνεται απλόχερα η επιλογή να περιπλανηθεί στη σελίδα με τον δικό του τρόπο και διάθεση, αφού ο δημιουργός έχει ξεχειλώσει κάθε όριο και συνθήκη και έχει κρατήσει μόνο αυτόν της σελίδας και όχι των καρέ.

Οι ομοιότητες μιας εμπειρίας της πόλης και αυτής της ανάγνωσης ενός κόμικ συνοψίζονται στην ενότητα και τη συνολική θεώρηση κατακερματισμένων και διακριτών εικόνων υπό ένα οργανωμένο σύστημα-δίκτυο το οποίο αν και αρχικά φαίνεται ασύνδετο, τελικά μέσω των διαδοχικών αναπαραστάσεων που δημιουργεί ο αναγνώστης και τεχνικών που χρησιμοποιεί ο κομίστας, απορρέει ένα ενιαίο σύνολο, ένας χαρακτήρας, μια ιστορία και κυρίως μια εμπειρία.

Η ενεργητική στάση του περιπατητή-αναγνώστη είναι καίρια διότι αυτός αποφασίζει κάθε φορά την έκβαση της ιστορίας παίρνοντας αποφάσεις σε πιθανές προτεινόμενες επιλογές. Αυτή έγκειται για παράδειγμα από τον τρόπο που θα κινηθεί σε μία πόλη, ποιους δρόμους θα πάρει, ποια κτίρια θα προσέξει, που θα κοιτάει, τι θα σημειώσει μέχρι το πώς θα διαβάσει τελικά τη κάθε σελίδα ενός κόμικ, τη σειρά, τα σκίτσα, τα χρώματα, την έκβαση μετά το τέλος της πλοκής. Σε ό,τι αντικρύζει το άτομο, σε οποιαδήποτε πληροφορία ή ερέθισμα, ψάχνει να βρει ένα σκελετό και ένα κομμάτι του εαυτού του, κάτι οικείο, γνωστό, μια σημασία από την οποία καταπιάνεται και συνεχίζει ώστε να νιώσει ασφαλής.

Από τη πλευρά του εκάστοτε δημιουργού, ο κομίστας αποτελεί έναν *ικέτη*: οργανώνει και παρουσιάζει μια ιστορία την οποία καλείται ο αναγνώστης να ενώσει, να δώσει και να βρει σημασία συμμετέχοντας. Το ύφος του και ο τρόπος με τον οποίο αποτυπώνει τη πλοκή διαδραματίζουν καίριο ρόλο στο μέγεθος και τον αριθμό των πληροφοριών που διαθέτει στον αναγνώστη. Παρόλα αυτά, σε κάθε περίπτωση, δεν του επιβάλει συγκεκριμένες αντιλήψεις, συναισθήματα ή ιδέες αλλά του ζητά ανεκτικότητα, διαλλακτικότητα και διάθεση για συμμετοχή χωρίς ποτέ να προβλέπει την έκβαση της πλοκής μετά το δικό του ντετερμινιστικό φινάλε.

Αφομοιώνοντας τα πολλαπλά φαινόμενα

της αντίληψης, ο αρχιτέκτονας ακριβώς όπως και ο κομίστας, προκαλεί καταστάσεις και ποιότητες που θα έχουν αντίκτυπο στη ψυχосύνθεση του ατόμου, με ανάλογους πολιτιστικούς, λειτουργικούς και κοινωνικούς περιορισμούς. Η σημαντική διαφορά του αρχιτέκτονα από τον κομίστα είναι ότι ο αρχιτέκτονας, διαθέτοντας τα απαραίτητα μέσα, μπορεί να ξεπεράσει τα όρια του *προτεινόμενου* και να περάσει στην επιβολή. Στην επιβολή καταστάσεων, κινήσεων και συναισθημάτων. Μια τέτοια περίπτωση κυρήττει τον αρχιτέκτονα ελιτιστή, εγωιστή και σαρκαστικό.

Εάν λοιπόν, ένας αρχιτέκτονας κατέχοντας σε υψηλό βαθμό τον τρόπο που το άτομο αντιλαμβάνεται και βιώνει το περιβάλλον του χρησιμοποιήσει τα επτά αυτά στοιχεία τα οποία τον αποσπληνίζουν (*χώρος, χρόνος, γεωμετρία, λεπτομέρεια, φως, χρώμα, υφή*), τότε θα μπορούσε να δημιουργήσει καταστάσεις ακραίες, με έντονη την ένταση του παράλογου, της έκπληξης και της αντιστροφής. Το αποτέλεσμα μιας τέτοιας προσπάθειας θα προκαλούσε πιθανώς το λιγότερο απόρριψη, αντιπάθεια, αποτυχία. Θέτοντας τον επισκέπτη-παρατηρητή σε συνεχή ασαφή και αντίστροφα μηνύματα εκείνος μένει μετέωρος, αποτέλεσμα τελείως διαφορετικό από το σκοπό και τη σημασία της αρχιτεκτονικής. Ζώντας όμως σε αστικά περιβάλλοντα άναρχα δομημένα, με πολλαπλά επικαλυπτόμενα και διφορούμενα νοήματα, πως ένας τέτοιος τρόπος αντιμετώπισης φαντάζει ακραίος?

Ο Portugalli έδειξε στα πειράματά του ότι το άτομο δρά μέσω των αναπαραστάσεων του και όχι σύμφωνα με την απτή πραγματικότητα. Δεδομένου της σημερινής οπτικοποίησης και απλούστευσης των πάντων και της ανάγκης για ξεκάθαρα μηνύματα και σημασίες λόγω φόρτου, μειωμένου χρόνου και έλλειψη παιδείας, σε συνδυασμό με τη συνεχή παραγωγή εύπεπτων πληροφοριών και εικονικών εμπειριών, η κριτική δυνατότητα του ατόμου καθίσταται δραματικά μειωμένη. Εάν η λύση δεν είναι στην ταξτοποίηση και οργάνωση του περιβάλλοντος αλλά στην *εκπαίδευση του παρατηρητή*; Το μοντέλο του *huomo ludens* διαδρά με το περιβάλλον του και καλείται να παίξει με αυτό. Εάν όμως τελικά μιλάμε για μια περίοδο που το περιβάλλον αδυνατεί να ορι-

οθετηθεί και η πλήρης οργάνωσή του είναι αδύνατη, και ενώ κραυγάζει για βοήθεια και σημασία κανείς δε μεριμνά, τότε, εάν αυτό τεθεί υπό ένα σύστημα εσωτερικής αυτοβοήθειας εκπαιδεύοντας τον περιπατητή να ζει μέσα και μαζί με αυτό, ίσως βρεθεί η λύση. Μια αντιστροφή δηλαδή της περίπτωσης του *huomo ludens*: το περιβάλλον είναι αυτό που παίζει με τον επισκέπτη και όχι αυτός με τον περίγυρό του.

Για να το κάνει εξ αρχής χρειάζεται ένα σάφες και εύληπτο περίγυρο. Στην περίπτωση που αυτό είναι αδύνατον, δεδομένου ότι τα αυστηρά μοντέλα πόλεων που έχουν αναπτυχθεί ανά τις δεκαετίες έχουν αποτύχει, χρειάζεται μια σαφέστερη εκπαίδευση του παρατηρητή διαμέσου της ήδη υπάρχου-

σας αρχιτεκτονικής και πολεοδομικής κατάστασης. Εφόσον λοιπόν ο παρατηρητής περάσει μέσα από δοκιμασίες αυξημένης απαίτησης της αντιληπτικής του ικανότητας, ουσιαστικά με διφορούμενα και ανεστραμμένα νοήματα, δεδομένου της μέχρι τώρα ενεργής συμμετοχής του σε αυτά, πιθανώς στο τέλος να ανακαλύψει τον εαυτό και τη προσωπικότητά του ως μοναδιαία και ιδιαίτερη, έχοντας περισσότερη αυτοπεποίθηση, άποψη και γνώμη. Έτσι θα μπορέσει να περιπλανηθεί χωρίς την ανάγκη έτοιμων και αμφιλεγόμενων σημειακών και εμφανών στοιχείων και πλέον το κάθε αστικό φόντο να αποκτήσει νόημα για εκείνον, χωρίς να φοβάται το καινούριο, το συγκεχυμένο, το χάος.

σχεδιαστική λογική

Η απόρροια των συμπερασμάτων θα μπορούσε να αποτυπωθεί σχεδιαστικά με ποικίλους τρόπους. Αρχικά είναι απαραίτητη μια περαιτέρω έρευνα για το τι παρατηρεί και βλέπει η κάθε κοινωνική ομάδα και το κάθε υποκείμενο σε δύο περιπτώσεις: σε μία *πόλη οικεία* την οποία ζει και εργάζεται και σε μία *άγνωστη*, που επισκέπτεται πρώτη φορά. Θα μπορούσαμε να διαθέσουμε λοιπόν κάποια σκίτσα με έναν βασικό σκελετό της πόλης όπου βρίσκεται τη δεδομένη στιγμή (π.χ. skyline) και να παρατηρήσουμε τη σειρά με την οποία το κάθε υποκείμενο προσθέτει και διανθίζει το εν λόγω σκίτσο. Τα πολλαπλά επίπεδα ανάγνωσης και αντίληψης που διαθέτει ο καθένας θα φανούν ξεκάθαρα από τα αποτελέσματα των σκίτσων του.

Η πιθανής ταύτιση χειρισμού του εν λόγω εγχειρήματος θα αποδειχθεί ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα. Τα χρώματα, ο φωτισμός, οι λεπτομέρειες ακόμη και οι υφές είναι σχεδόν ανεξάρτητα της δεξιότητάς του υποκειμένου να διαχειρίζεται ένα σκίτσο, γιατί αυτό δεν είναι το ζητούμενο. Το ζητούμενο είναι να

βρεθούν και αν δύναται να ομαδοποιηθούν κάποιες βασικές τυπολογίες και αισθήσεις που δίνει στον κάτοικο το κάθε αστικό περιβάλλον. Έτσι θα φανερωθούν νοήματα και σημασίες της πόλης από τους ίδιους τους κατοίκους και τους επισκέπτες τα οποία σε συνδυασμό με τα γεωμετρικά ήδη υπάρχοντα θα βοηθήσουν τον σχεδιαστή στη διαχείρισή τους.

Είναι πιθανό και ευπρόσδεκτο να υπάρξουν εικόνες θολές και ασαφείς, σημεία και στοιχεία της πόλης που δεν είναι ξεκάθαρα αλλά τυχαία, απρόσεκτα ή και στοχευμένως συγκεχυμένα, εικόνες που ίσως τα υποκείμενα αφήσουν κενές ή και σχεδιάσουν υπό ομιχλώδεις, θολές, ασαφείς συνθήκες. Σε αυτές λοιπόν πιθανώς θα δοθεί η μεγαλύτερη προσοχή. Από ποια αστικά στοιχεία αποτελούνται, γιατί προκαλούν αδιαφορία και ασάφεια και κυρίως μια ατμόσφαιρα αρνητική. Ίσως γιατί τα εν λόγω σημεία χαρακτηρίζονται από πολλαπλά, άναρθρα οργανωμένα στοιχεία αντίληψης.

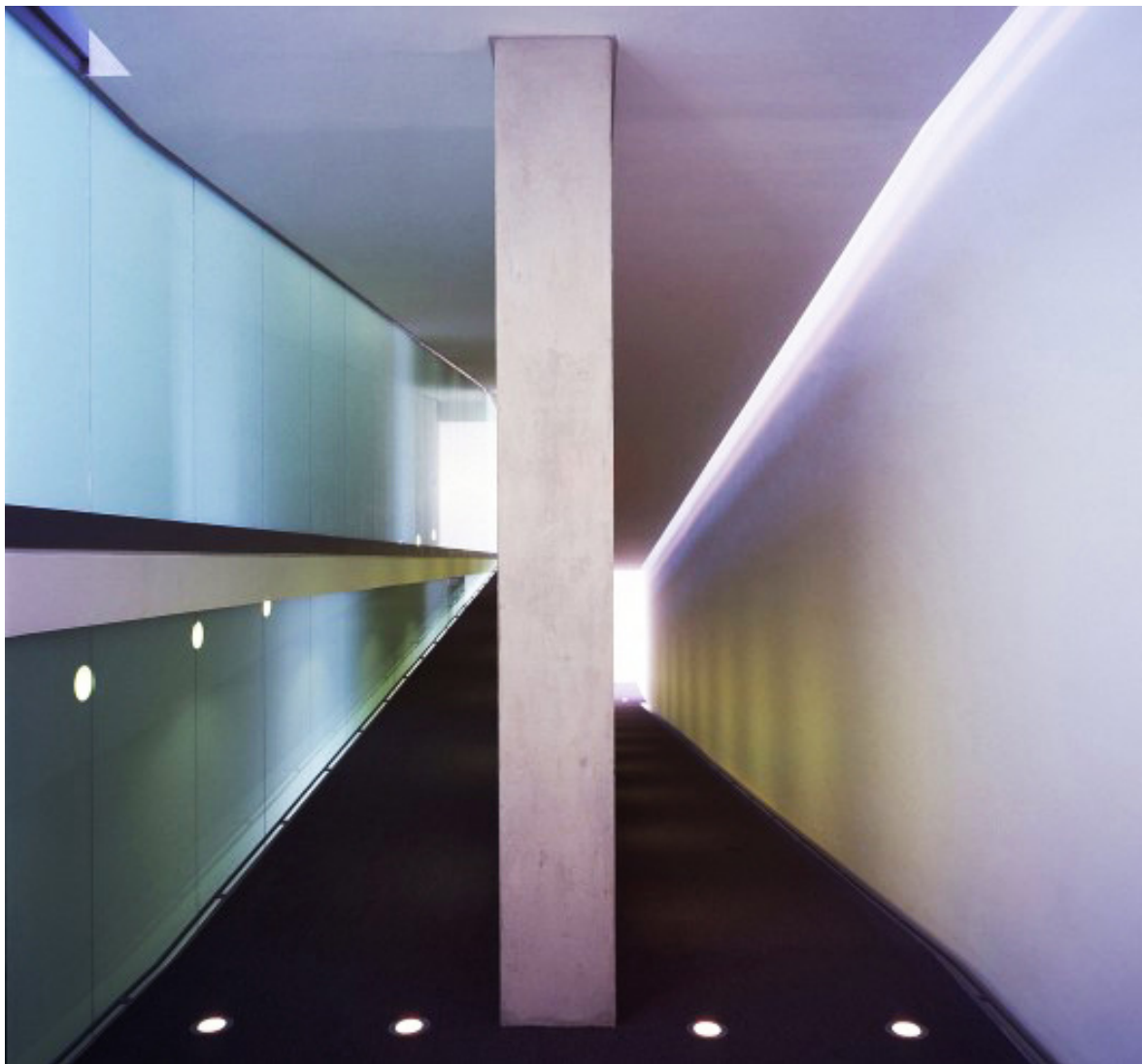
Μια περίεργη γεωμετρία με σκοτεινό φωτισμό, πρωτότυπη υφή, έντονα χρώματα, με έναν

χώρο που αντιστρέφεται από τη μια στιγμή στην άλλη, πολλούς καθρέφτες και είδωλα, χωρίς ισορροπίες και ένα γραμμικό χρόνο ο οποίος φαίνεται να μην περνάει, μόνο και μόνο γιατί η εμπειρία φαίνεται δυσάρεστη, θα αποτελούσε μια πρόκληση. Μια πρόκληση όχι μόνο για τον σχεδιαστή αλλά και για τον επισκέπτη. Γιατί μέσα σε αυτό το χώρο, ο επισκέπτης πρέπει να ψάξει να βρει τον εαυτό του, μια απαραίτητη ψυχραιμία και ηρεμία για να κατανοήσει όλο αυτό που συμβαίνει. Να υπερνικήσει την αμηχανία και τις πρώτες αυθόρμητες εντυπώσεις του και να προσπαθήσει να κατανοήσει το τι συμβαίνει γύρω και μέσα του.

Κάποιες φορές έχουμε αναρωτηθεί *γιατί το κάνω αυτό στον εαυτό μου* και ίσως στην εν λόγω περίπτωση η ερώτηση είναι εύστοχη. Διότι αν θέτω τον εαυτό μου σε συνεχείς δοκιμασίες τότε γίνομαι καλύτερος, ανακαλύπτω πτυχές μου τις οποίες δεν ήξερα ότι υπήρχαν, κρίνω με ένα υπόβαθρο όχι κοινωνικό ή μορφωτικό αλλά αντιληπτικό. Γιατί πλέον οι αισθήσεις μου είναι σε εγρήγορση και η αντίληψή μου δοκιμάζεται ξανά και ξανά.

Όσο το παρελθόν διδάσκει και δομεί τη ψυχασύνθεσή μας, η κάθε μέρα και το κάθε άμεσο ή έμμεσο μέλλον είναι εκεί για το διανθίσει και να το εξελίξει. Σε μια πόλη που αποτελείται από πολλαπλές τέτοιες περιπτώσεις, οι χώροι ή ακόμη και περιοχές αυτές μένουν αδόμητες ως *γκρίζα* και παρατημένα απολιθώματα μιας άλλης εποχής. Ή και της σύγχρονης εποχής. Αυτές λοιπόν μπορούν να μας διδάξουν και οδηγήσουν την αντιληπτική μας ικανότητα ένα βήμα πιο πέρα.

Αντί λοιπόν για μια εξυγίανση στα πλαίσια μιας ανάπλασης, οργάνωσης και ταχτοποίησης της πόλης και του εμπειρικού εύρους το οποίο προτείνει, ας θεωρήσουμε αυτές τις περιοχές ως σημεία εκπαίδευσης που με τις κατάλληλες τροποποιήσεις και τεχνικές θα κρατήσουν τον χαρακτήρα τους αλλά θα διδάξουν τον επισκέπτη τον τρόπο με τον οποίο πλέον θα μπορεί να προσανατολιστεί και να αντιληφθεί την οποιαδήποτε πληροφορία χωρίς να φοβάται ή να εκπλησστεί αρνητικά.

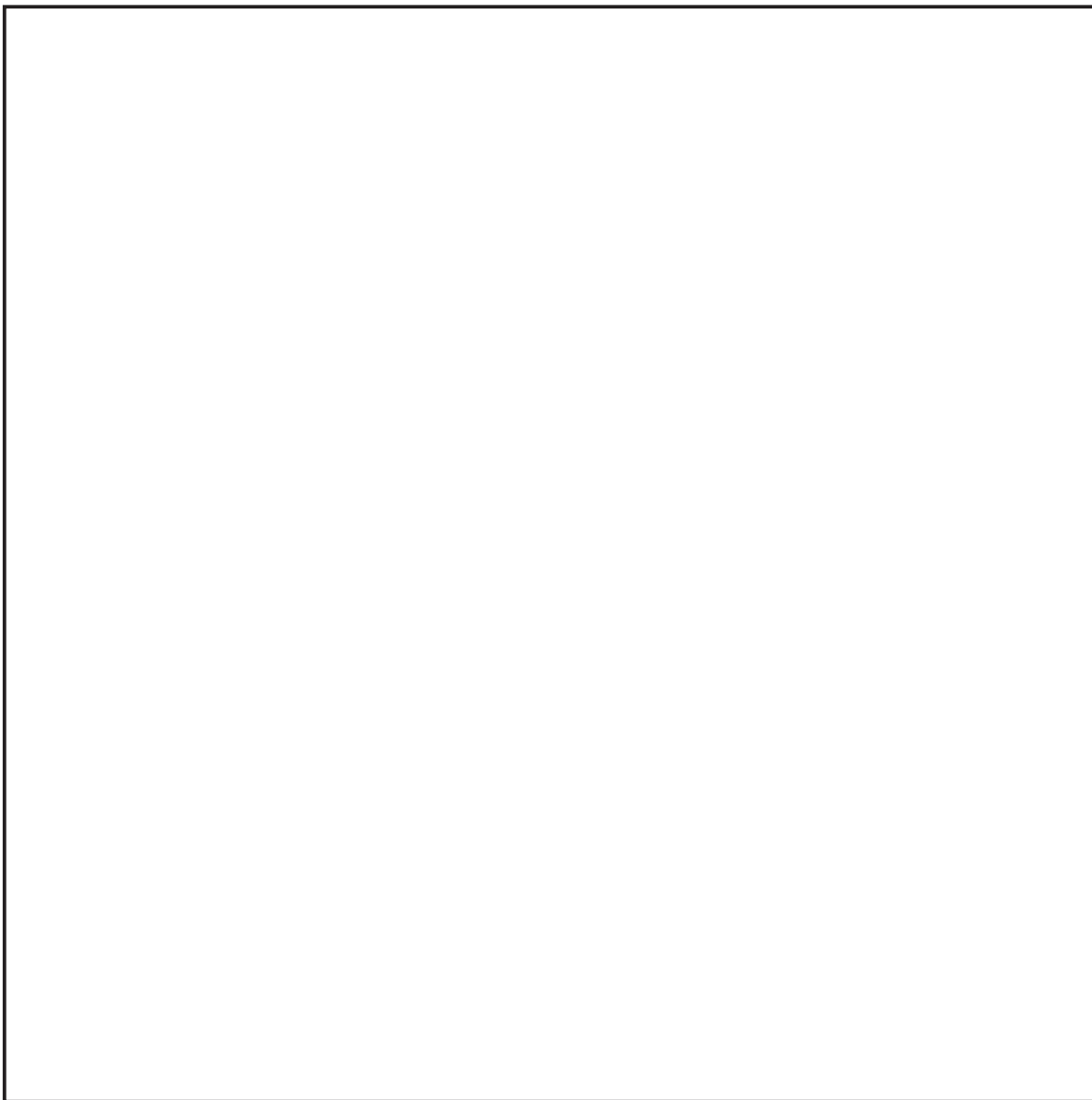


εικόνα 27:
Κατοικία, Norman Foster, 1992 – 1994, Γερμανία. Συμμετοχή στη Μπιενάλε της Βενετίας 2014 με θέμα *100 Architects to Discuss: Time Space Existence*



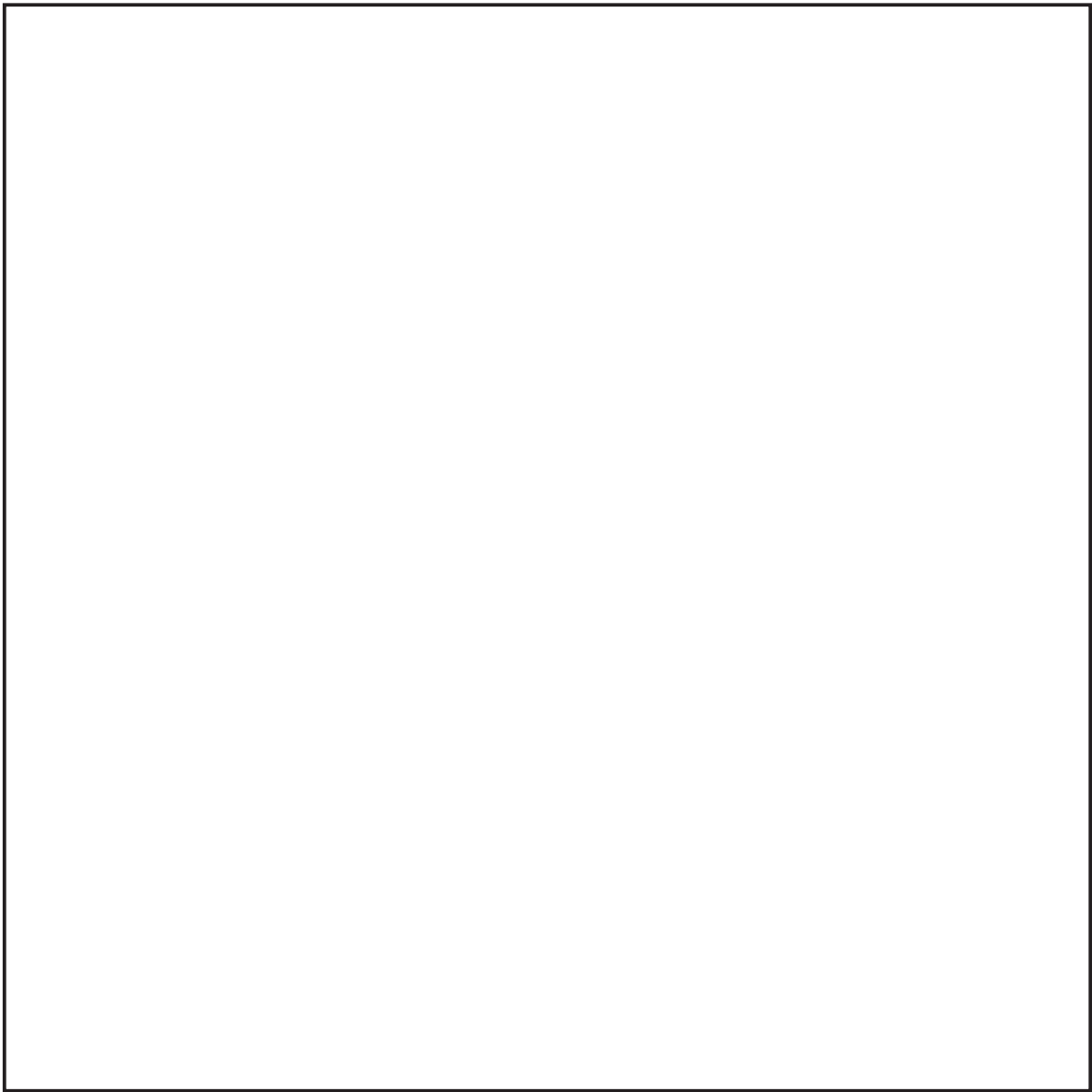
παράρτημα

παράρτημα Α
παράρτημα Β





εικόνα 28: σελίδα από το graphic novel *Citizens of no place* του αρχιτέκτονα Jimenez Lai



παράρτημα Α

τα κόμιξ από το '60 και μετά

Τα κόμιξ δεν είναι μόνο διασκεδαστικά και δεν έχουν όλα ως αναγνωστικό τους κοινό τις μικρές ηλικίες. Από τα τέλη του 1960, οι ιστορίες αρχίζουν να εξερευνούν τη κλίμακα της ανθρώπινης εμπειρίας υπό την ονομασία *X-rated*¹: ενδοοικογενειακή βία (*Watchmen*), η έννοια του ανθρώπου πέρα από αυτήν του υπερήρωα (*The Dark Knight Returns*), εφηβικές σεξουαλικές ανησυχίες (*Black Hole*), ναρκωτικά, ροκ μουσική, φονταμεταλισμός και τρομοκρατία (*Johhny Jihad*). Τα υποχθόνια αυτά κόμιξ ξεκινούν από τις Ηνωμένες Πολιτείες και αργότερα περνούν στη Μεγάλη Βρετανία. Είναι μια έκφραση της πραγματικότητας, της κοινωνίας και της πολιτικής: η δεκαετία του '60 αποτελεί για τις Ηνωμένες Πολιτείες μια φιλελεύθερη εποχή² και δεν μπορούσε παρά να καταγραφεί μέσω της συγκεκριμένης *αντικουλτούρας*.

Ακολουθούν τα *εναλλακτικά κόμιξ*, τις δεκαετίες του '80 και του '90 τα οποία ασχολούνται με θέματα που αφορούν την ενήλικη ζωή (αυτοβιογραφίες, πολιτικά κτλ) αλλά από μια διαφορετική σκοπιά, κυρίως σατυρική. Δεν αγγίζουν το εύρος και τις περιοχές των *mainstream*³ και επηρεάζονται πολύ από το κίνημα του πανκ. Ως αποτέλεσμα, χαρακτηρίζονται από μια μάλλον επιθετική και συγκρουσιακή γραφή και ποιότητα και αναφέρονται ως ένας *νέος εξηρησσιονισμός*. Τα κόμιξ που ακολουθούν, επηρεάζονται από τις μετέπειτα υποκουλτούρες: *rave*, *indie*, ταξιδιωτικές ιστορίες κτλ. Το διαφορετικό κοινό στο οποίο απευθύνονται αφορούν κατά πολύ το γυναικείο φύλο που ως τότε δεν είχε ενεργή συμμετοχή ούτε ως πλοκή ούτε ως κοινό.

κόμιξ και αρχιτεκτονική

Η πλοκή είναι ένας τόπος, η δομή των στιγμιότυπων είναι σαν ένα κτίριο που χτίζεται. Τα κοινά στοιχεία της αρχιτεκτονικής με τα κόμιξ είναι το βάθος του εκάστοτε συστήματος, ο κοινωνικός τους κώδικας, η σχέση χώρου-χρόνου, η ισορροπία κενού-πλήρους και οι αλλαγές με τις οποίες η κοινωνία επηρεάζει τη παραγωγή.

Η κάτοψη ενός κτιρίου συνιστά την αποτύπωση

του χώρου και ο κάρναβος των κόμιξ αναπαριστά χρόνο. Παρόλα αυτά και τα δύο εμπεριέχουν το χρόνο και το χώρο αντίστοιχα. Η οργάνωση της κάτοψης θα μπορούσε να αναπαριστά την καθημερινή χρονική ρουτίνα, δηλαδή τις κινήσεις που γίνονται *η μία μετά την άλλη*. Ακόμα και αν οι σχέσεις είναι ξεκάθαρα χωρικές, υπάρχει πάντοτε και το θέμα του χρόνου. Με αντίστοιχο τρόπο, τα κόμιξ ανα-

¹ Τα νέα κόμιξ πλέον καταγράφονται ως *comix* (αντί για *comics*) για τον διαχωρισμό τους αρχικά αλλά και για τον τονισμό του *x*. Sabin R., *Comics, Comix & Graphic Novels-a history of comic art*, PHAIDON, New York, 1996, σελ. 92

² Είναι η εποχή που συμβαίνουν διάφορα κοινωνικοπολιτικά γεγονότα όπως το κίνημα των χίπις, αντιδράσεις για τον πόλεμο του Βιετνάμ, ο αγώνας για κοινωνικά δικαιώματα, απελευθέρωση της γυναίκας και των ομοφυλοφίλων, αναρχία, σοσιαλισμός, ναρκωτικά, *make love not war*.

³ Με τον όρο αυτό, νοούνται τα κόμιξ που αφορούν υπερήρωες κυρίως από τις εταιρείες παραγωγής Marvel και DC Comics.

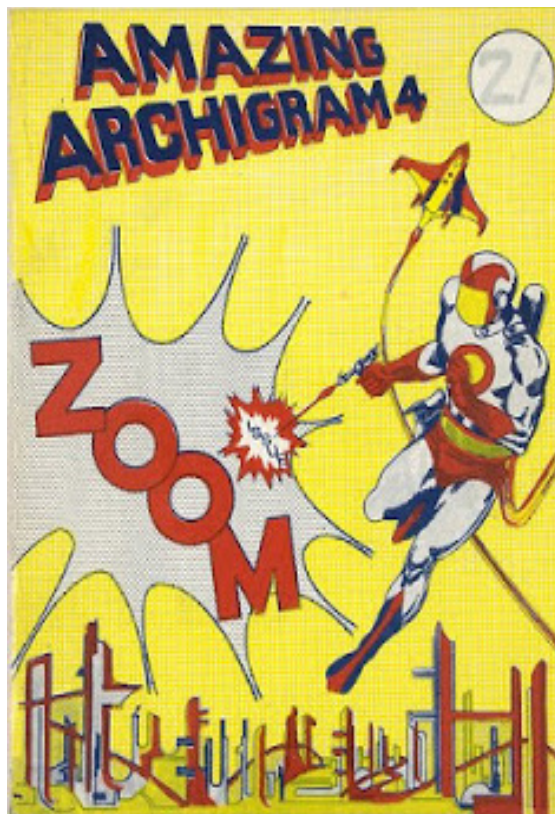
παριστούν χώρο. Όχι μόνο στο εσωτερικό της εικόνας που διαδραματίζεται η κάθε ιστορία, αλλά όσον αφορά και τη σύνθεση του καννάβου στη σελίδα. Ο Jimenez Lai θεωρεί πως τελικά, τα σχέδια, είτε είναι αρχιτεκτονικά είτε εικαστικά, εκφράζουν τις ανθρώπινες ανάγκες⁴. Επηρεάζουν και επηρεάζονται από το δημιουργό και τον αποδέκτη τους. Αυτό που αναζητάται και από τις δύο πλευρές είναι η επικοινωνία με τον αναγνώστη-θεατή.

Η κοινή ανησυχία την οποία μοιράζονται οι περισσότερες αφηγήσεις είναι η νοσταλγία⁵. Με τον όρο νοσταλγία εννοείται ένας συγκεκριμένος τρόπος με τον οποίο απεικονίζεται η ιστορία ως εξιδανικευμένη (η Αμερικάνικη Δύση, η Μεσαιωνική Πόλη, η αποικιακή εγκατάσταση κτλ). Όλες οι τοποθεσίες μοιράζονται την ανάγκη για μια κοινή πολιτιστική ρίζα στη φαντασία των αναγνωστών και μια μεταφορά στο παρελθόν σε περιόδους ιδυλλιακές και ιδανικές: μια Χρυσή Εποχή που δεν μπορεί να επιστρέψει.

Σύμφωνα με τον Habermas⁶, η νοσταλγία είναι το κεντρικό θέμα της μεταμοντερνικής αρχιτεκτονικής, την οποία και τελικά χαρακτηρίζει ως *pre-modern*: Η σημερινή εποχή έχει αποτύχει να μάθει από τις επιτυχίες του 19ου αιώνα στην ανάπτυξη των νέων κατασκευαστικών μεθόδων, ιδεολογιών και τύπων κτιρίων και βλέπει μόνο ιστορικές μάχες ανάμεσα στα κινήματα. Υπήρξε ένα πραγματικά μαγικό κομμάτι στις αρχές αυτού του αιώνα όταν ο φονξιοναλισμός και το Νέο Στυλ ενώθηκαν, αλλά το Μοντέρνο δεν κατάφερε ποτέ να εγκλωβίσει μια τέτοια στιγμή, παρά τη παρουσία του Ιντερνάσιοναλ Στυλ.

Το κίνημα του *Retrofuturism* στα κόμιξ αναφέρεται σε μια πτυχή της νοσταλγίας: δημιουργεί με φαντασία το μέλλον με σημείο αναφοράς φουτουριστικά σχέδια του παρελθόντος, για παράδειγμα ουτοπικά ή επιστημονικής φαντασίας σκίτσα των δεκαετιών του '50 και του '60, η αισθητική του *World Fair* του '30, η *belle époque* του 1900.

Με αυτό τον τρόπο, το κόμικ έρχεται αντιμέτωπο με έναν ενδιαφέρον τρόπο αντικατοπτρισμού του νοήματος της ιστορίας και του σύγχρονου κόσμου όπως επίσης και με τον ρόλο της πόλης ως ζωτικό και συμμετέχων, κυρίως σε συγκεκριμένες μοντέρνες φαντασμαγορικές ιστορίες του μέλλοντος.



εικόνα 29:
εξώφυλλο της πρώτης διεθνούς έκδοσης *Amazing Archigram* (τεύχος 4) με τίτλο *Zoom*, Archigram, Λονδίνο, 1964

⁴ Bartual R., *Architecture and Comics: Jimenez Lai's Citizens of No place*, 2011, <http://blog.comicsgrid.com>

⁵ Fram M., *Comic-book settings and architectural nostalgia, Ephemeral landscapes: in the page . . .*, <http://homes.chass.utoronto.ca>

⁶ Ibid

επιρροή στην αρχιτεκτονική

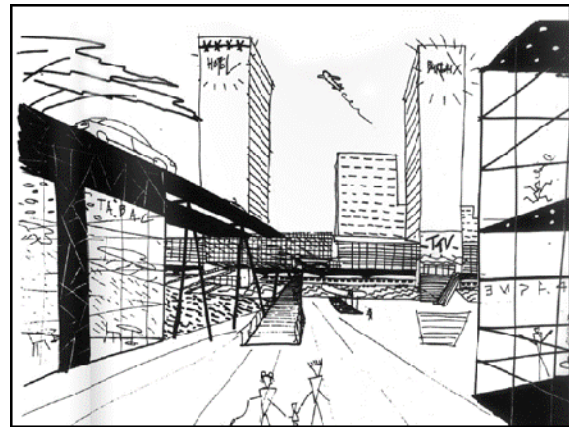
Ένας άλλος τρόπος να βιώσει αισθαντικά κανείς τα κόμιξ είναι να τραβηχτεί λίγο μακριά και να αντιμετωπίσει τη σελίδα σαν μια ολότητα, όπως ακριβώς κοιτάει κανείς τη πρόσοψη ενός κτιρίου. Μπορείς να κοιτάξεις ένα κόμιξ όπως ακριβώς κοιτάς μια κατασκευή, την έχεις στο μυαλό σου και βλέπεις όλες τις πλευρές της με τη πρώτη
—Chris Ware⁷

Η άμεση επιρροή των κόμιξ στην αρχιτεκτονική γίνεται εμφανής γύρω στο 1960 με τη δημοσίευση του *Archigram Magazine* από την ομώνυμη ομάδα αρχιτεκτόνων, ενώ η πρώτη ουτοπική πόλη διαφαίνεται στα οραματιστικά σκίτσα του Virgilio Marchi και του Antonio Sant'Elia, έναν νεαρό αρχιτέκτονα του φουτουριστικού κινήματος.

Οι κομίστες είναι κατά κόρον οραματιστές, όπως άλλωτε και οι αρχιτέκτονες: οραματίζονται πόλεις, καταστάσεις και μορφές. Ιδανικές και επιθυμητές καταστάσεις, το μέλλον. Και πολλές φορές αυτό γίνεται με πολύ διορατικότητα, μέσω των ταξιδιών, ταξιδιωτικών ημερολογίων, τη κατανόηση της πόλης, τη σημασία της αστικής διακόσμησης. Παραδείγματα, οι δουλειές του Enki Bilal, Francois Schuiten, Benoit Peeters.

Πολλοί αρχιτέκτονες γράφουν σενάρια για τη πόλη μέσω της εικαστικής αυτής αναπαράστασης και χρησιμοποιούν τα κόμιξ για παρουσίαση της δουλειάς τους. Πιθανώς, στόχος είναι η επίτευξη μιας αμεσότητας, μιας συνεχούς ενέργειας, ζωτικότητας και ζωηρότητας του εκάστοτε κτιρίου. Συνοπτικά, αναφέρεται το σκίτσο του Mies Van Der Rohe για τη *Friedrichstrasse*, αστικές οπτικές από τον Antonio Sant'Elia, η παρουσίαση του Rem Koolhaas για τη πρόταση του στην *Euralile 80*, οι Archigram (με την έκδοση *Amazing Archigram* κατά τη δεκαετία του '60 σε συνδυασμό με την ποπ-αρτ της εποχής). Συγκεκριμένα, οι

Archigram δημοσίευσαν τέσσερα (4) τεύχη, στα οποία περιγράφουν την άποψή τους για τη αστική ζωή τη νέα χιλιετία. Η αισιοδοξία της δεκαετίας του '60, που ωθήθηκε από την *Expo 58*, εκφράστηκε με μια πιο αισθαντική και αισθητική εφευρετικότητα, την οποία και εστερνίστηκαν οι Βέλγοι κομίστες, με μια βέβαια όχι τόσο σύγχρονη προσέγγιση όσο οι Archigram (*Les Pirates du silence*- Franquin, *Les adventures de Tif et Tondou-Will*). Συνεχίζοντας, αναφέρεται το διάσημο *Yes is more, An Archicomic on Architectural Evolution* από το αρχιτεκτονικό γραφείο Bjarke Ingels Group work (BIG) της Κοπεγχάγης, με πρωταγωνιστή τον Bjarke Ingels. Το τεύχος των Herzog & DeMeuron για την αστική μελέτη του μετρό της Βασιλείας, η αναζήτηση του κόμιξ από τον Jean Nouvel για τη παρουσίαση των σχεδίων του μουσείου της Louisiana (2005), το ιαπωνικό γραφείο Bow Wow (το οποίο ενσωματώνει χαρακτήρες κόμιξ στα αρχιτεκτονικά του σχέδια), ο Rem Koolhaas με τη συλλογή του *Content*, ένα συνδυασμό βιβλίου και περιοδικού⁸.



εικόνα 30:
πρόταση του Rem Koolhaas για τη Eurolile 80

⁷ Gamboa M., *Architecture, Construction, and the Comics Reading Experience in Chris Ware's Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, Occidental College OxyScholar, 2009, σελ.1

⁸ Συνέντευξη του Francis Rambert στην Elena Sommariva, *The city in the Comics*, με αφορμή την έκθεση *Archi et BD, la ville dessinée*, Paris, 2010 <http://www.domusweb.it>

οι πόλεις στα κόμιξ

Οι πόλεις που απεικονίζονται στα κόμιξ είναι είτε μια εικαστική σκιαγράφηση πραγματικών τοποθεσιών, είτε ουτοπικές, δηλαδή αποτέλεσμα της φαντασίας των δημιουργών, είτε ένας συνδυασμός των παραπάνω.

Από τα τέλη της δεκαετίας του '60, με μια οραματιστική ματιά, γεννήθηκαν αμέτρητες εκδοχές και η φαντασία των δημιουργών κόμιξ οργίασε: οι Archigram και Yona Friedman φαντάστηκαν πόλεις υποβρύχιες, ιπτάμενες, πόλεις ανάμεσα στα σύννεφα, κινητές πόλεις ή κατακερματισμένες. Ο Enhri Bilal σχεδιάζει τη *Nikopol*, ο Moebius τις οριζόντιες πόλεις του *Inkal* και ο Requins Marteaux τη φανταστική πόλη *Villemolle*. Η *Gotham City* του *Batman* στην αρχή αποτελούσε απόρροια της φαντασίας του Alan Moore, αλλά στη συνέχεια πήρε τη μορφή της Νέας Υόρκης. Η *Metropolis* του *Superman*, είναι ένας συνδυασμός αστικών στοιχείων από το Τορόντο, Σικάγο, Λος Άντζελες, Ντιτρόιτ, Βανκούβερ, και στο χρόνο μετακινείται από τα κεντροδυτικά της Αμερικής προς την Ανατολική ακτή. Η *Transmetropolitan* του Hunter S. Thompson είναι μια φα-

ντασιακή εξέλιξη της Νέας Υόρκης ως η μεγαλύτερη μητρόπολη του κόσμου τον 23ο αιώνα.

Στο κόμιξ που η πόλη είναι ο απόλυτος πρωταγωνιστής, η κινητήριος δύναμη της δράσης και η βάση της πλοκής είναι το *Mister X* με δημιουργό τον Dean Motter να μελετά ουσιαστικά την ψυχογεωγραφία. Αφορά μια μοντέρνα, αυστηρή πόλη, εικαστικά επηρεασμένη από τα κινήματα του άρτ-ντεκό και του γερμανικού εξπρεσιονισμού που απώτερος σκοπός της είναι να οδηγήσει τους κατοίκους της στην αυτοκτονία μέσω του ελέγχου των συναισθημάτων και των σκέψεών τους. Ο γνήσιος αρχιτέκτονας, Mister X, κινείται στο σκοτάδι, σε κρυφά περάσματα και μονοπάτια και προσπαθεί να ανακαλύψει πως, γιατί και ποιος θέλει να του χαλάσει τα σχέδιά του⁹.



εικόνα 31:
Metropolis του Superman

⁹ Διαδικτυακή συνέντευξη του Dean Motter, *Tortured by his own work*, Dark Horse, 2009, <http://www.darkhorse.com>



εικόνα 32:
δείγμα του *The Brides of Mister X and other stories*, Dean Motter, Jeffrey Morgan, Peter Milligan, 2011



εικόνα 33:
δείγμα από τη
σειρά κόμικ *Cities
of the Fantastic* του
Francois Schuiten

παράρτημα Β

η εικόνα

Είναι δυνατόν μια εικόνα να ενισχυθεί είτε με συμβολισμούς (ένα χάρτη παραδείγματος χάριν, ή γραπτές οδηγίες ή gps), είτε εκπαιδεύοντας τον παρατηρητή, είτε αναδιαμορφώνοντας το περιβάλλον του.

Ο Brown για παράδειγμα, σημειώνει ένα πείραμα, κατά το οποίο έθεσαν σε ένα σύνολο ατόμων με καλυμμένα μάτια να μετακινήσουν αντικείμενα τα οποία συνιστούσαν μια μάζα. Στην αρχή ήταν αδύνατο αλλά μέσω της συνεχούς επανάληψης των τμημάτων του μοτίβου, ειδικά η αρχή και το τέλος του έγιναν ευκρινή και οικεία και οδήγησαν στο συμπέρασμα του χαρακτήρα της τοποθεσίας.

Ο Desilva παράλληλα, μιλά για ένα αγόρι το οποίο φαίνεται να έχει φυσικά πολύ ανεπτυγμένο τον προσανατολισμό του. Στο τέλος αποδείχτηκε πως αυτό έγινε μέσω της συνεχούς εκμάθησής του από μικρή ηλικία.

Ο Kilpatrick περιγράφει μια διαδικασία δια βίου μάθησης η οποία προκαλεί τον παρατηρητή μέσω νέων ερεθισμάτων τα οποία δεν μπορούν να ταιριάξουν σε προηγούμενες εικόνες. Ξεκινά με υποθετικές φόρμες οι οποίες εξηγούν τα ερεθίσματα εννοιολογικά, με τη παλιά εικόνα να παραμένει ως ανάμνηση. Η προσωπική εμπειρία θα είναι αυτή, η οποία θα ακυρώσει σταδιακά τη παλιά εικόνα και θα αντιληφθεί το καινούριο ερέθισμα εκ νέου. Μια επαναλαμβανόμενη καινούρια εμπειρία αλλάζει το οικείο, προσωπικό μοτίβο αντίδρασης του ατόμου και το άτομο αρχίζει να δημιουργεί νέες εικόνες και νέες εμπειρίες τις οποίες τελικά και νιώθει οικείες.

Τελικά λοιπόν ίσως δεν υπάρχει πάντοτε μια σύνδεση με ένα βασικό σκελετό. Παρόμοια στις πόλεις, η προσπάθεια σύνδεσης και επικοινωνίας μεταξύ όλων των στοιχείων

έχει μεγάλα ποσοστά αποτυχίας¹⁰.

Υπάρχουν 4 τρόποι να δομηθεί μια εικόνα και είναι οι ακόλουθοι:

Α) τα διάφορα στοιχεία της εικόνας είναι παρατεταγμένα στο χώρο χωρίς κάποια ουσιαστική σύνδεση μεταξύ τους με μεγάλα κενά και μοναδιαία κομμάτια. Δεν υπάρχει λογική πορεία κίνησης, ούτε εξωτερικό υποστηρικτικό δίκτυο οδηγιών εκτός και αν έχει προβλεφθεί μόνο γι' αυτό το σκοπό.

Β) εδώ η δομή της εικόνας έχει μια πρωτόλεια μορφή. Τα τμήματά της έχουν τοποθετηθεί σε γενικές γραμμές στις σωστές αποστάσεις και είναι κατηγοριοποιημένα σε ομάδες αλλά είναι ασύνδετα. Η κίνηση είναι αμφίβολη, με συνεχή βήματα μπρος και πίσω ψάχνοντας, υπολογίζοντας, μετρώντας κτλ.

Γ) πολύ συχνά, η δομή μιας εικόνας μπορεί να είναι διαχειρίσιμη και ευέλικτη. Τα τμήματά της είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους αλλά με χαλαρούς και εύκολα μεταποιήσιμους δεσμούς και σχέσεις. Η ακολουθία των γεγονότων είναι γνωστή αλλά ο νοητός χάρτης μπορεί να είναι διακεκομμένος με στοιχεία να παρεμβάλλονται από διαφορετικές χρονικές στιγμές. Με μια ευέλικτη οργάνωση, η κίνηση καθίσταται εύκολότερη αφού ο παρατηρητής κινείται μεταξύ γνωστών πορειών. Παρόλα αυτά, η κίνηση μεταξύ ασύνδετων ζευγών όπως επίσης και άγνωστων διαδρομών προκαλεί ακόμη σύγχυση.

Δ) όσο οι ενδιάμεσες σχέσεις σύνδεσης πολλαπλασιάζονται, η δομή στην εν λόγω εικόνα τείνει να γίνεται άκαμπτη. Τα τμήματά της είναι αυστηρά συνδεδεμένα προς όλες τις κατευθύνσεις και όποιες αλλαγές απορροφώνται

¹⁰ Lynch K., *The image of the City*, The MIT Press, USA, 1960, σελ. 11,12

σχετικά εύκολα. Καθώς η πυκνότητα του συστήματος χτίζεται, παίρνει τις διαστάσεις ενός μεγάλου γηπέδου όπου οποιαδήποτε διαδραστικότητα είναι δυνατή προς όλες τις κατευθύνσεις και σε όλες τις αποστάσεις.

Παράλληλα, οι τύποι της εξέλιξης των εικόνων είναι οι εξής¹¹:

Α) συχνά οι καινούριες εικόνες αναπτύχθηκαν κατά μήκος και στη συνέχεια προς τα έξω σε οικίες διαδρομές. Έτσι, το σκίτσο μπορεί να σχεδιαστεί σαν κλαδιά τα οποία ανοίγονται εκατέρωθεν μιας βασικής γραμμής.

Β) σε περιοχές οι οποίες ξεκίνησαν με ημικυκλι-

κό σχήμα, οι νέες εικόνες άρχισαν να οργανώνονται προς το κέντρο.

Γ) άλλες ξεκίνησαν από ένα βασικό επαναλαμβανόμενο μοτίβο ίσως και κάρναβο όπου στη συνέχεια προστέθηκαν οι λεπτομέρειες.

Δ) άλλες ξεκίνησαν σαν ένα σύνολο προσκείμενων, παρακείμενων γειτονιών οι οποίες μετά συνδέθηκαν στη λεπτομέρεια.

Ε) τέλος, άλλες ξεκίνησαν από ένα πυρήνα που περιλάμβανε κάποιο οικείο στοιχείο και άρχισαν να εξαπλώνονται περιμετρικά του πυρήνα αυτού.

το μοτίβο

Οι ευρωπαίοι ρασιοναλιστές του 19ου αιώνα πίστευαν πως μια πόλη μπορεί να διαχωριστεί σε επιμέρους τμήματα και αναλύοντάς τα να γίνει πιο κατανοητό το σύνολο. Όπως είπε και ο Choay *λειτουργούν σαν γιατροί ή εργαστηριακοί υπάλληλοι, αναλύοντας την υπάρχουσα βιομηχανική πόλη μέχρι και τη τελευταία της λεπτομέρεια*. Τη θεωρία αυτή εστερνίστηκαν και οι γερμανοί ρασιοναλιστές τις δεκαετίες του '70 και του '80.

Ο Robert Krier στο βιβλίο του *Urban Space* (1979) εμπεριείχε ένα διάγραμμα της πόλης που αποτελούνταν από τμήματα και επίπεδα τα οποία και μπορούσαν να συνδυαστούν (σαν τα γράμματα της γραφής) και να σχηματίσουν συμμετρικά ή και ασύμμετρα οικοδομικά τετράγωνα, δρόμους, χωριά κτλ.

Ο Leon Krier την ίδια εποχή έκανε κάτι τελείως πρωτοποριακό προχωρώντας ένα βήμα παραπέρα την εν λόγω ανάλυση, συνδυάζοντας ταυτόχρονα σε μια εικόνα παραπάνω από ένα στοιχεία (δρόμοι, οικοδομικά τετράγωνα κτλ).

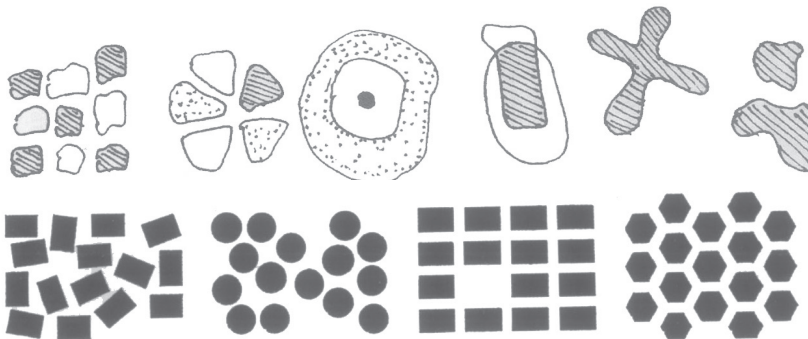
Η πολυπλοκότητα κατά τον 19ου αιώνα είναι δυσδιάκριτη έως ανύπαρκτη, με μια απλή παράθεση

απλουστευμένων στοιχείων η οποία αν και έχει μεγάλη απήχηση, δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Οι νέοι ουρμπανιστές κατά τη περίοδο 1980-1990 οργανώνουν, ταχτοποιούν και ιεραρχούν αυστηρά τα αστικά στοιχεία μέσα στα όρια της πόλης με αποτέλεσμα την αύξηση της εντροπίας στα περίχωρα

¹¹ Ibid, σελ. 86,87

Ο Christofer Alexander και οι συνάδελφοί του¹² για παράδειγμα, βγάζουν ένα δοκιμαστικό, εμπειρικό, μεθοδικό σύστημα για μορφογένεση. Με τη μελέτη της δραστηριότητας στην πόλη σε μικρά σύνολα, οι παγκόσμιοι αλγόριθμοι ή οι απλές φόρμουλες συνδέονται με ακριβή δίκτυα σχέσεων. Η λίστα των αστικών στοιχείων είναι αρκετά μεγάλη, όλα σε μικρή κλίμακα, από ένα παράθυρο μέχρι ένα δρόμο με κήπους. Αυτά τα στοιχεία μπορούν να συνδυαστούν με διάφορους κανόνες και κώδικες ώστε να δημιουργήσουν συγκεκριμένα τοπικά περιβάλλοντα. Η πόλη ως σύνολο είναι δομημένη με επιμέρους δίκτυα πολιτών τα οποία συνεργάζονται σε ένα ημιαυτόνομο σύστημα από διαδραστικές σχέσεις. Το αξιοσημείωτο που έκανε ο Alexander και οι συνάδελφοί του είναι πως δημιούργησαν απλούς, μικρούς, επανανατροφοδοούμενους πυρήνες, αλγόριθμους ή φόρμουλες που επέτρεψαν την επανατροφοδότηση σε μικρή κλίμακα μέσα σ' ένα ευρύτερο σύστημα. Τα *μοτίβα*

που δημιούργησε ο Alexander είναι τοπικοί αλγόριθμοι-φόρμουλες, οι οποίοι λειτουργούν με τοπικές αποφάσεις αλλά διαμέσου της συσσώρευσής τους, σχηματίζονται μεγαλύτερες δομές. Αυτές οι δομές, για παράδειγμα ο επιμερισμός, ειδικοί θύλακες, συσσώρευση, εξάπλωση κτλ, γίνονται αναγκαστικά λόγω της ταυτόχρονης αλλά διαφορετικής συμπεριφοράς των δραστών, ο καθένας από τους οποίους απομονώνεται και συνδέεται με τον γειτονικό σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες. Στη θεωρία του Alexander βασίζεται το ηλεκτρονικό παιχνίδι *sim city: the city simulator* (1989). Εδώ οι παίκτες δημιουργούν την προσωπική πόλη τους τμηματικά, ανά κύταρο, ανά παρτίδα, ξεκινώντας από τη μικρότερη κλίμακα φτάνοντας σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη. Η διαδικασία αυτή, οφείλεται στη θεωρία του Alexander για την ανάγκη ύπαρξης και γλώσσας του μοτίβου, την αυτονομία και την ικανότητα της αναγνώρισής του από τους αστικούς δραστές.



εικόνα 34:
διαγράμματα κολάζ, Kevin Lynch

εικόνα 35:
διαγράμματα με μεμονωμένα στοιχεία,
Christopher Tunnard and Boris Pushkarev, Man-Made America, 1963

¹² Στο βιβλίο *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*, 1977

Τα μοντέλα αντίθετα που δημιουργεί ο Lynch δεν θέλει να είναι ουδέτερα ή επιστημονικά. Τα θέλει ουτοπικά και φανταστικά, να επηρεάζονται κάθε φορά από προσωπικές αξίες, στερεότυπα και βλέψεις για μια ιδανική προσέγγιση μορφής της πόλης. Ο Lynch όχι μόνο μελετά την συμβατική, επιστημονική και ορθολογιστική άποψη των αστικών οικονομολόγων, γεωγράφων και σχεδιαστών, αλλά ζητά να ληφθεί υπόψη η ελάχιστη μετρήσιμη επιρροή του συλλογικού ασυνείδητου. Οι πληροφορίες αυτές, μπορούν να δημιουργήσουν νέα μοτίβα, τα οποία δοκιμάζονται προσωρινά και ανάλογα την αποτυχία ή την επιτυχία τους, αποσύρονται ή συντηρούνται αντιστοίχως. Τα συστήματα πληροφοριών που επιτρέπουν την ανατροφοδότηση, αποδέχονται το σύστημα διαταγής και ελέγχου το οποίο είχε αναπτυχθεί σε υψηλά κεντροελεγχόμενα μοντέρνα βιομηχανικά συστήματα όπως για παράδειγμα στον φορτισμό, με τη μοναδιαία, μαζική παραγωγή προκαθορισμένου προϊόντος. Με την κατάρρευση λοιπόν των Μοντέρνων ιεραρχιών, πολλοί είναι αυτοί που υποστήριξαν την άποψη του Lynch (για παράδειγμα οι Peter Hall, Cedric Price, Reyner Banham, Peter Barker στο βιβλίο *Non-Plan: An Experiment in Freedom*, 1969).

Ο Lynch αναδιατυπώνει τη θεωρία του Gallion και βγάζει τα δικά του συστήματα μοντέλων κάνοντας έναν θεμελιώδη διαχωρισμό μεταξύ της κίνησης-ροής και της στάσης. Βγάζει λοιπόν μια ενδελεχώς συστηματική μελέτη από μοτίβα θέσης σε συνθήκες

α) κίνησης-ροής της ενέργειας, της πληροφορίας και του κόσμου και

β) στατικές, με σημεία θέσεων τα οποία καταναλώνουν ενέργεια και παράγουν χρήσιμα προϊόντα. Μελετά την ψυχολογική γεωγραφία ενός τέτοιου συστήματος, υποθέτοντας πως κάθε πολίτης φτιάχνει τον δικό του *mental city-map* ο οποίος περιέχει ένα καθαρά προσωπικό του σύστημα αναγνώρισης του περιβάλλοντος, ένα μικροκλίμα. Μιλά για μια *αστική καλλιέργεια* ώστε να περιγράψει την ποικιλομορφία των χρήσεων σε κάθε πλευρά της πόλης και περιγράφει την πόλη ως μια αλληλουχία από κολάζ (*patchwork*) με εναλλαγές έντασης και ισορροπίας όπου

κεντρικά μοτίβα και δίκτυα μεταφορών το συγκρατούν. Δημιουργεί έτσι κανάλια κίνησης και οριοθετημένους θύλακες στάσης και δραστηριότητας.

Στο εναλλασσόμενο σύστημα-μοντέλο το οποίο συντάσσει, επαναπροσδιορίζει και εισάγει τον χρόνο στο χώρο. Το σύστημα αυτό λειτουργεί με γρήγορο ή αργό ρυθμό ανάλογα το υποστηρικτικό δίκτυο. Προτείνει τελικά μια δημοκρατική πόλη η οποία ελέγχεται στη βάση της από τους πολίτες οι οποίοι επιλέγουν αν θα κινηθούν σε *γρήγορους* ή *αργούς* θύλακες είτε με απολυτότητα είτε διαλεκτικά. Το δίκτυο αυτό είναι ένας χαλαρός οριοθετημένος κάναβος με *γρήγορα* ή *αργά* κανάλια κίνησης που αναφέρονται σε ένα καρό μοτίβο. Στο μοτίβο αυτό, οι γρήγοροι θύλακες κίνησης βρίσκονται εκατέρωθεν του γρήγορου συστήματος κίνησης ενώ οι πιο αργοί, αγροτικοί κυρίως θύλακες αν και παράλληλοι με το γρήγορο σύστημα, συνδυάζουν πολλαπλές μικρότερες πορείες περιτρυγισμένες με δάση και μεγάλες εκτάσεις γης.

Τελικά, *η χωροθέτηση αυτή παραμένει ως μια μόνιμη κατάσταση κίνησης στον χώρο και θα μπορούσε να προσδιοριστεί ως πολλαπλά επίπεδα από αξιοσημείωτες κατασκευές οι οποίες ξεχωρίζουν από διαδοχικές περιόδους*¹³.

Ο Lynch μέσω εκτενούς παρατήρησης και καταγραφής πόλεων από διαδοχικές συνεντεύξεις πολιτών κατέληξε πως η φυσική κλίμακα της βιομηχανίας και η αυτοματοποίηση είναι εχθρική προς τη παλιά οικιστική και τοπική οργάνωση.

Στη περίπτωση της Βοστώνης την οποία και μελετά διεξοδικά, βρέθηκε μπροστά σε δύο αντίθετα μεταξύ τους μοντέλα σύμφωνα με τις θεωρίες του, το ένα *γρήγορο* και το άλλο *αργό* τα οποία συνυπάρχουν στο κέντρο της ανομοιομορφία και εις βάρος του ενός με το άλλο. Μετά τη σαφή αναγνώριση και ταυτοποίησή τους, σημειώνει: *Μια καλά ανεπτυγμένη αποθήκη μοντέλων η οποία ενσωματώνει την εξέλιξη και τη μορφή, θα ήταν εξαιρετικά χρήσιμη στον σχεδιασμό μιας πόλης. Αυτά τα μοντέλα και το θεωρητικό τους υπόβαθρο θα πρέπει να είναι ξεκάθαρα, ανεξάρτητα και απλά ώστε να επιτρέπουν τη συνεχή επανε-*

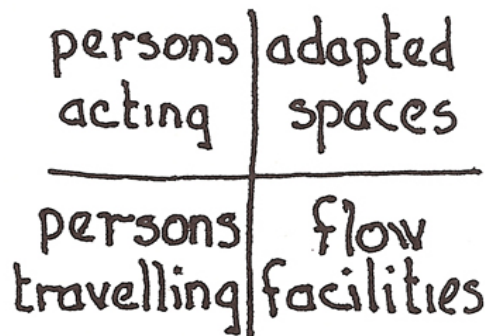
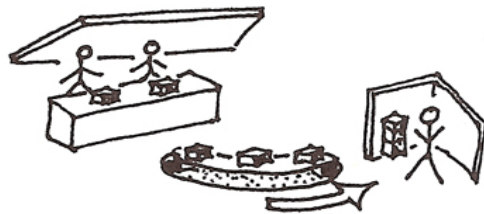
¹³ Shane D. Gr., *Recombinant Urbanism- Conceptual Modeling in Architecture, Urban Theory, and City Theory*, Wiley, West Sussex, England, 2005 σελ.34

ξέταση αιτίων, αναλύσεων και πιθανοτήτων οι οποίες είναι απαραίτητες για την αποπεράτωση του σχεδιασμού¹⁴.

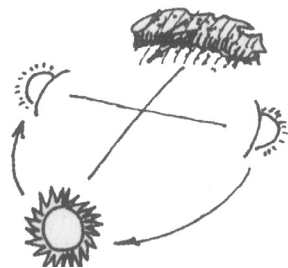
Οργανώνοντας μια λίστα με κάποια σταθερά μοτίβα γρήγορης και αργής κίνησης, οι κατηγοριοποιήσεις θα μπορούσαν να είναι οι εξής: τα γενικά μοτίβα και τα κεντρικά χωρικά μοτίβα που αφορούν γενικές σχέσεις οργάνωσης μεταξύ του σκελετού κίνησης-ροής (*flow*) και τους θύλακες στάσης. Τέτοια αναπτυσσόμενα μοτίβα αναγνωρίζει ως τους κεντρικούς πυρήνες συσσώρευσης, τα αστεροειδή σχήματα, τις ένθετες ιεραρχίες και τα μεγάλης κλίμακας μοτίβα κεντρικών περιοχών.

Στη συνέχεια, είναι τα μοντέλα της *υφής*, τα οποία αφορούν τη ποιότητα των θύλακων αυτών, συγκεκριμένα *patches*, χρήση τεμαχίων, είτε μεμονωμένη είτε σε συνδυασμό, και τοπικές τυπολογίες που μορφοποιούν την εικόνα της πόλης.

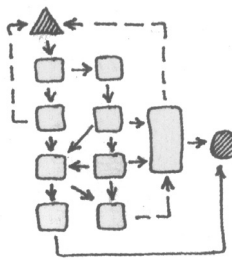
Οι τελευταίες τρεις κατηγοριοποιήσεις μοντέλων, η *κυκλοφορία*, τα *μοτίβα υπαίθριων χώρων* και η *προσωρινή οργάνωση* αφορούν σκελετούς οργάνωσης, γραμμικά μοτίβα ροής-κίνησης, διαδρόμους ανοιχτών χώρων σε οικολογικά συστήματα και διαχείριση διαδοχικών θεμάτων και αλληλουχιών όπως για παράδειγμα τον ρυθμό αλλαγής και χρόνου ανανέωσης.



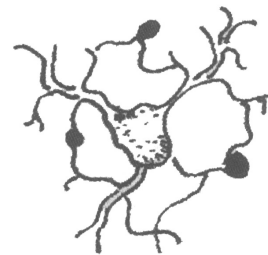
εικόνα 36:
διάγραμμα βασικής ιδέας του Kevin Lynch



εικόνα 37:
διάγραμμα *City of Faith*, Kevin Lynch



εικόνα 38:
διάγραμμα *City as a Machine*, Kevin Lynch



εικόνα 39:
διάγραμμα *City as an Organism*, Kevin Lynch

¹⁴ Lynch K., *Good City Form*, σελ. 291

Αναλυτικά τα γεωμετρικά αστικά στοιχεία, που εισάγει ο Lynch¹⁵:

Ο δρόμος (path): ορίζεται ως η κάθε πορεία που κινείται ο παρατηρητής. Μπορεί να είναι δρόμοι, πεζόδρομοι, γραμμές τραμ, κανάλια, σιδηροδρομικές γραμμές. Για πολλούς αυτή είναι η επικρατέστερη εικόνα για μια πόλη δεδομένου ότι τη βιώνουν και τη γνωρίζουν διασχίζοντάς την.

Η ακμή (edge): είναι τα ευθύγραμμα στοιχεία τα οποία καμία σχέση έχουν με τα paths αφού λειτουργούν σαν όρια μεταξύ δύο διαφορετικών φάσεων: μπορεί να είναι ακτές, σιδηροδρομικές εγκοπές, τοίχοι. Είναι ουσιαστικά κάποιες παραπομπές, μπορεί να είναι εμπόδια μεταξύ δύο περιοχών ή ο τρόπος με τον οποίο δύο περιοχές συνδέονται. Είναι εκείνα τα «γκρίζα σημεία» τα οποία προσθέτουν συνεκτικότητα στην πόλη.

Η γειτονιά (district): μεσαίας ή μεγάλης κλίμακας περιοχές μιας πόλης που θεωρητικά εσωκλείονται σε ένα σύστημα αξόνων x και y και αισθαντικά ο πολίτης «μπαίνει μέσα στη γειτονιά», θεωρώντας ότι στο συγκεκριμένο χώρο υπάρχουν κάποια κοινά στοιχεία, ένας ιδιαίτερος αναγνωρίσιμος χαρακτήρας. Μια διακριτή περιοχή τόσο από το εσωτερικό όσο και από το εξωτερικό της. Πολλές πόλεις οργανώνονται αναφορικά με τις γειτονιές και τις πορείες τους και ουσιαστικά η υπόλοιπη πόλη αποτελεί μια προέκταση αυτών.

Ο κόμβος (node): στρατηγικά σημεία, εστίες έντασης στις οποίες γίνεται διακριτό από πού έρχεται και πού πάει ο παρατηρητής. Μπορεί να είναι κόμβοι, ενδιάμεσοι χώροι μεταξύ μέσων μεταφοράς, το σημείο συνάντησης πολλαπλών πορειών, ο χώρος μεταξύ δύο κτιρίων. Ή κάτι καθαρά διαφανές, που αποκτά σημασία από κάποια χρήση ή το φυσικό του χαρακτήρα, για παράδειγμα μια γωνία δρόμου, ως σημείο συνάντησης ή ένα κλειστό οικο-

δομικό τετράγωνο. Σε μια περιοχή τα σημεία αυτά μπορεί να αποτελούν τον πυρήνα της και να θεωρούνται σύμβολα. Η σημασία των σημείων αυτών συνδέεται με αυτή των πορειών (path) αφού συμβαίνουν στην εξέλιξη τους. Επίσης συνδέονται και με τη «γειτονιά» ως πυρήνα της.

Το τοπόσημο (landmark): ένας τύπος σημείου αναφοράς μη προσβάσιμος εσωτερικά αλλά μόνο οπτικά. Συνήθως ο όρος «τοπόσημο» χαρακτηρίζει φυσικά αντικείμενα, ένα κτίριο, μια πινακίδα, ένα μαγαζί, ένα βουνό. Συχνά έχουν μεμονωμένη υπόσταση και ξεχωρίζουν από το σύνολο. Είναι φανερά από πολλές διαφορετικές γωνίες και αποστάσεις και χρησιμοποιούνται για προσανατολισμό. Μπορεί να είναι εκτός ή εντός πόλης και στιγματίζουν ορισμένες διευθύνσεις. Ακόμη και κάτι μεταβαλλόμενο όπως ο ήλιος του οποίου η κίνηση είναι αργή και συχνή μπορεί να χαρακτηριστεί ως τοπόσημο. Υπάρχουν και τοπόσημα μικρότερης κλίμακας, τοπικά, των οποίων η ακτίνα αντίληψής τους ελλατώνεται (παράδειγμα, ένα δέντρο, κάποιες προσόψεις, πόμολα ή άλλες αστικές λεπτομέρειες) και αποτελούν χρήσιμα στοιχεία αναγνώρισης μιας περιοχής και ίσως και δομής της.

¹⁵ Lynch K., *The image of the City*, The MIT Press, USA, 1960, σελ. 46-49

πραγματικό-φανταστικό

Ένας μύθος κρατάει την αίσθηση μέσα στην εμφάνιση, ένα μυθολογικό φαινόμενο δεν είναι μια αναπαράσταση αλλά μια γνήσια παρουσία. Κάθε οπτασία (*Erscheinung*) είναι σε αυτή τη περίπτωση μια ενσάρκωση¹⁶ και κάθε σύνολο χαρακτηρίζεται περισσότερο από φυσιογνωμία και λιγότερο από ιδιότητες¹⁷.

Αυτό που φέρουν οι παραισθήσεις και η μυθολογία είναι μια συρρίκνωση του άμεσα αντιλαμβανόμενου χώρου, μια σειρά ριζωμένων καταστάσεων στο σώμα μας, μια αφόρητη εγγύτητα του αντικειμένου, η μοναδικότητα του ανθρώπου στον κόσμο, φαινόμενα τα οποία έχουν κατασταλεί από την καθημερινή αντίληψη και την αντικειμενική σκέψη.

Η μυθολογική συνείδηση ανοίγει τους ορίζοντες προς μια πιθανή αντικειμενικότητα. Ένας μύθος, αν και θολός, έχει μια χρήση αναγνώρισης στον πρωτόγονο άνθρωπο, επειδή πολύ απλά δίνει μορφή στον κόσμο του, έναν κόσμο του οποίου τα στοιχεία τελικά δημιουργούν σημαντικές σχέσεις. Το να τον καταλάβω δεν σημαίνει ότι τον πιστεύω και αν πράγματι είναι αληθινός, μπορεί να ενταχθεί στην φαινομενολογία του νου.

Με κοινό τρόπο αναλύονται τα όνειρα: Ο ονειρικός κόσμος διαχωρίζεται από αυτόν του καθαρού μυαλού, αλλά χρησιμοποιεί τη διάρθρωσή του: ο κόσμος στοιχειώνει εμάς και τον ύπνο μας. Η σχέση αυτή που δημιουργείται, μεταξύ υποκειμενικότητας και αντικειμενικότητας είναι αυτή που μου επιτρέπει να κινούμαι μεταξύ ενός ανθρώπινου και εξωπραγματικού χώρου. Μπορούμε να μιλάμε για έναν πνευματικό χώρο και έναν *γεμάτο από νοήματα, συμβολισμούς και αντικείμενα της σκέψης τα οποία ορίζονται με όρους των ιδίων νοημάτων*¹⁸.

¹⁶ Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, trans. Smith C., Routledge Classics, New York, 2002, σελ. 338

¹⁷ Μοιάζει ουσιαστικά με τα πρώτα στάδια του ανιμισμού, κατά τον οποίο, τα μικρά παιδιά και ο πρωτόγονος άνθρωπος αντιλαμβάνονται τα αντικείμενα, όπως λέει ο Comte, ως προθέσεις και μορφές συνείδησης, δίνοντας βάρος στη σημασία τους και στο τι εκφράζουν παρά στο τι αντικειμενικά παρουσιάζουν και εννοούν.

¹⁸ L.Binswanger, *Das Raumproblem in der Psychopathologie*, p.617

Organizational Structure	Enclave Typology	Armature Typology	Heterotopia Typology	Heterotopic Processes
Water-supply system <i>Energy sources:</i> <i>human labor,</i> <i>animals, wind,</i> <i>water, gravity</i>	Reservoirs Fountains Administrative/ maintenance works	Pipes Sluices Aqueducts	Pumps Water wheels Windmills	Solid- and liquid-waste disposal systems, dumps, incinerators, waste treatment plants, etc.
Land cultivation and subdivision system	Building lots and fields	Plowing, farming, road to market	Barn, silo systems Record system Court system	Waste products from agriculture (needed for fertilizer) Communication system Law enforcement (property)
Food-supply system Alcohol-supply system	Markets Granaries	Street market Vendors	Specialized market Bars/restaurants	Transport- and supply- systems Places of cultural entertainment

εικόνα 40:
πίνακας κατηγοριοποίησης
βασικών ωφέλιμων αστικών
στοιχείων στην αγροτική πόλη

Organizational Structure	Enclave Typology	Armature Typology	Heterotopia Typology	Heterotopic Processes
Greek city-states	Agora Grid colony	Approach street Walls	Temple, theater Meeting house Courthouse Gates Ports	Ritual cleansing, sacrifices Slave labor, warfare, public games, fleets, tombs Religion Rubbish dumps Theater, art, literature
Roman Empire	Forum Walls	Imperial armature Grid colony	Bath house, public toilets, fountains, gymnasia Granaries Gates Reservoirs Aqueducts Walls	Ritual cleansing, sacrifices Slave labor, warfare, public games, fleets, tombs Religion Rubbish dumps Theater, art, literature
Viking settlements Islamic cities Medieval Europe	Market-square gates Mosque Cathedral	Main-street armature Souk Beach walls	Castle Mosque, cathedral Market admin. School, monastery, hospital	Prayer, ritual cleansing Slave labor, warfare, trade, religious art and literature, morality plays Burial grounds, dumps

εικόνα 41:
πίνακας κατηγοριοποίησης
steady state κλασικών και
postimperial αστικών στοι-
χείων

εικόνα 42:
πίνακας κατηγοριοποίησης
steady state αναγεννησι-
ακών και μπαρόκ αστικών
στοιχείων

Organizational Structure	Enclave Typology	Armature Typology	Heterotopia Typology	Heterotopic processes
State capitals Sedentary systems	State offices Public square	Parade streets Boulevards Road systems	State palaces Churches Almshouses Hospitals Prisons	Public institutions Carriage systems, repair shops and factories, justice system and “transportation” of convicts, armies
Trading ports Nomad systems	Docks and warehouses	Sea lanes Canals	Shop/houses Hotels, markets Factory mines	Shipping systems, repair yards, transfer points, communication systems, navigation systems
Colonial installations Agrarian systems	Walls/forts Central square Docks	Promenade street Grids	State palace, cathedral, prison, market	Import/ export flows Mining camps, raw- materials- extraction systems

εικόνα 43:
πίνακας κατηγοριοποίησης
των *binary* αστικών στοιχείων
στα βιομηχανικά συστή-
ματα

Organizational Structure	Enclave Typology	Armature Typology	Heterotopia Typology	Heterotopic Processes
Industrial systems SPLIT Sedentary systems Consumption Production	Factory, office, housing Mass housing	Railway, Wall St., etc. Boulevards Alleyways	Arcades/ department stores Theaters, cinema, museums Stock market and commodity market	Mass communications Photography, biography, film studios Vaudeville circuits
Trading ports Nomad systems SPLIT	Stations, docks and warehouses	Railway, streetcars, telegraph	World's Fair Grand hotels Bordellos	Consumption/production Advertising/press/comm. Travel, shipping, tourism
Sedentary systems SPLIT Colonial installations Agrarian systems	European city Central square Vernaculars Plantation	Promenade street Grids Road /railway	State palace Court, prison, school, hospital Opera, theater “Native” camps	Import/export flows, docks Mining camps, raw- materials-extraction systems Monoculture crops

Organizational Structure	Enclave Typology	Armature Typology	Heterotopia Typology	Heterotopic processes
Modern industrial systems Dual-centered	Housing Work Admin./industry Leisure	Transport Communications Vertical compression Horizontal stretch	Hospitals, schools, asylum Housing block	"Sorting machines" Banking Mass communications: photography, film studios, television and radio
Industrial systems Dual-centered	Factory Department store Office	Production Lines/strip malls Disney	Skyscrapers Superblocks Megastructures	Consumption/production Advertising/press/communications Central planning/banking
Colonial installations Agrarian systems Dual-centered	Airport, port Central square New towns Suburbs	Promenade-street grids Neighborhood center Highways	Governor's palace, courts, prison, Markets, Malls	Import/export-flows control Mechanical farming Mining camps, raw-materials extraction-systems

εικόνα 44:
πίνακας κατηγοριοποίησης μοντέρνων αστικών στοιχείων (CIAM)

Organizational Structure	Enclave Typology	Armature Typology	Heterotopia Typology	Heterotopic processes
Postmodern systems (multicenter net)	Gated enclave Big-box retail Special district Festival market Atrium	Las Vegas Strip Miracle mile LA City Walk Strip malls Galleria	Theme parks Entertainment district Megamalls Hybrid homes/offices Vast barrios	Splintering urbanism Mass tourism Mass entertainment Shopping/leisure Self-built housing
Modern industrial (binary system)	Housing Work Administration/industry Leisure	Transport Communications Vertical stretch Horizontal stretch	Hospital, prison, school, asylum Housing block Rural urbanization	"Sorting machines" Mass communications: photography, film studios, television, and radio
Neocolonial Installations Agrarian system (single-center system)	Gated enclaves Airport, port Central square Precincts	Malls Promenades Street grids Highways	Theme parks State palace, courts, prison Plantations	Tourist attractions Import/export flows Mining camps, raw-materials-extraction systems

εικόνα 45:
πίνακας κατηγοριοποίησης μεταμοντέρνων αστικών στοιχείων

Βιβλιογραφία

Άρθρα

Θεοδωρίδης Μ. & Χαλκιά Κρ., *Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμιξ, Εικόνα και Παιδί*, Cannot not design publications, Αθήνα, 2005, σελ. 317-327, διαδικτυακά: <http://www.karposontheweb.org>

Gamboa M., *Architecture, Construction, and the Comics Reading Experience in Chris Ware's Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, Occidental College OxyScholar, 2009

Bartual R., *Architecture and Comics: Jimenez Lai's Citizens of No place*, 2011, <http://blog.comicsgrid.com/>

Συνέντευξη του Francis Rambert στην Elena Sommariva, *The city in the Comics*, με αφορμή την έκθεση *Archi et BD, la ville dessinee*, Paris, 2010 <http://www.domusweb.it/en/architecture/2010/06/16/the-city-in-the-comics.html>

Fram M., *Comic-book settings and architectural nostalgia*, Ephemeral landscapes: in the page..., <http://homes.chass.utoronto.ca/~mfram/Pages/407-nostalgia.html>

Collins St., Yalcinkaya C., *Reading Between the panels (part I)*, <https://www.academia.edu/>

Press kit από την έκθεση *Archi et BD, la ville dessinee, Cite de l' architecture et du patrimoine*, Paris, 2010

Bindi V., *In the shadow of leaves: comic-the city-heterotopia*, Roma, <https://www.academia.edu/>

Διαδικτυακή συνέντευξη του Dean Motter, *Tortured by his own work*, Dark Horse, 2009, <http://www.darkhorse.com/Interviews/1694/Tortured-By-His-Own-Work-Interview-with-Dean-Motter-03-12-09>

Ahrens J. and Meteling Ar. (ed.), *Comics and the City-Urban space in Print, Picture and Sequence, continuum*, New York, 2010, σελ. 32-39, 231-244

Holl St., Pallasmaa Jun., Al. Perez-Gomez, *Questions of Perception-Phenomenology of Architecture*, A+U Publishing Co., Japan, 2008

Lynch K., *The image of the City*, The MIT Press, USA, 1960

Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, trans. Smith C., Routledge Classics, New York, 2002

Portugali J., *Understanding Complex Systems: Complexity, Cognition and the City*, Springer-Verlag,

Heidelberg Berlin, 2011

Portugali J. (ed.), *Complex Artificial Environments: Simulation, Cognition and VR in the Study and Planning of Cities*, Springer-Verlag, Heidelberg-Berlin 2006

Sabin R., *Comics, Comix & Graphic Novels-a history of comic art*, PHAIDON, New York, 1996

Shane D. Gr., *Recombinant Urbanism- Conceptual Modeling in Architecture, Urban Theory, and City Theory*, Wiley, West Sussex, England, 2005

πηγές εικονογράφησης

εξώφυλο, εικόνα 1: <http://blog.antivj.com>

εικόνα 2: <http://hiconsumption.com>

εικόνα 3: The Eagle, Hulton Press, 1959

εικόνα 4: http://batman.wikia.com/wiki/Gotham_City

εικόνα 5,6: www.comicstriplibrary.org

εικόνα 7,8: Mathieu Marc-Antoine, *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, L'Origine*. Delcourt, France, 1991, σελ. 2,3,10,11

εικόνα 9: www.bassedef.com

εικόνα 10: Moneo, R., 1978, *On Typology, Oppositions*, MIT Press Cambridge, Massachusetts, σελ. 22

εικόνα 11,12,13,14,15: Lynch K., *The image of the City*, The MIT Press, USA, 1960,

σελ. 18,19,86,87

εικόνα 16,34,35,40,41,42,43,44,45: Shane D. Gr., *Recombinant Urbanism-Conceptual Modeling in Architecture, Urban Theory, and City Theory*, Wiley, West Sussex, England, 2005 σελ.35, 41,166-173

εικόνα 17: Lynch K., *Good City Form*, The MIT Press, 1981, σελ.113

εικόνα 18,19,20,21,23: Portugali J., *Understanding Complex Systems: Complexity, Cognition and the City*, Springer-Verlag, Heidelberg Berlin, 2011

εικόνα 22: <http://www.kidsmathgamesonline.com>

εικόνα 24: <http://flickrhivemind.net>

εικόνα 25,26,27: <http://www.archdaily.com>

εικόνα 28: <http://www.mascontext.com>

εικόνα 29: <http://architecturewithoutarchitecture.blogspot.gr>

εικόνα 30: <http://traac.info>

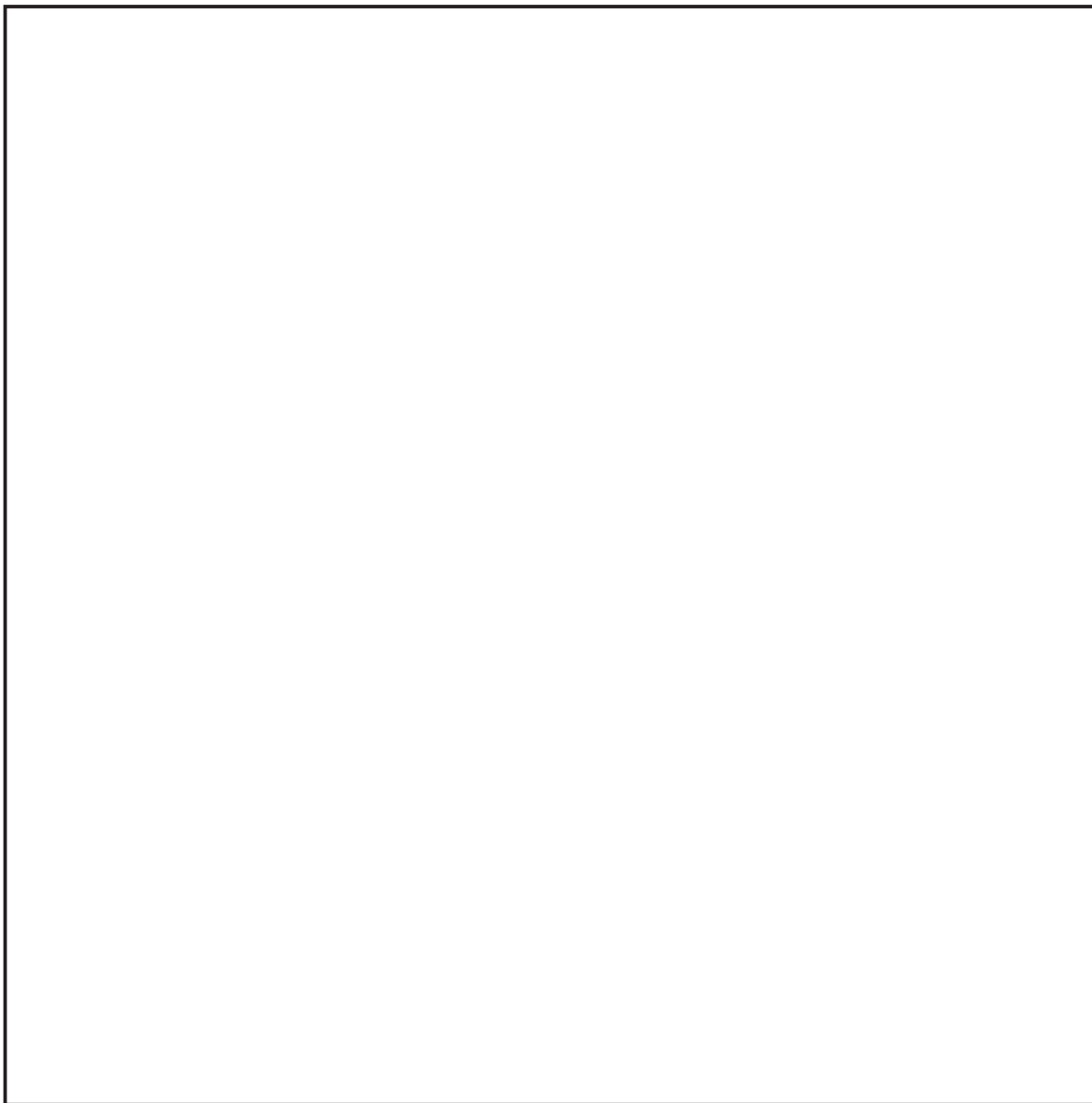
εικόνα 31: <http://www.eliotrbrown.com>

εικόνα 32: <http://comicsalliance.com>

εικόνα 33: <http://www.core77.com>

εικόνα 36,37,38,39: Lynch, K. *Good City Form*, MIT Press, Cambridge, 1984

εικόνα 46: Sabin R., *Comics, Comix & Graphic Novels-a history of comic art*, PHAIDON, New York, 1996





εικόνα 45:
δείγμα από
Superman, DC
Comics, 1941

