

Λ: λύση

Digital topo_grafies

Κείμενο: Σπύρος Ι. Παπαδημητρίου

Φωτογραφία: Σπύρος Ι. Παπαδημητρίου,

Άρης Μ. Κλωνιζάκης

Αναρχιτεκτονική

Αρχιτεκτονική πρόταση που καταργεί την Ευκλείδεια γεωμετρία και διαχέει τα όρια του τόπου στον χώρο και τον χρόνο. Η εγκατάσταση «anima_ta» παρουσιάστηκε στη Θεσσαλονίκη, στο πλαίσιο της έκθεσης «ψηφιακές τοπο_γραφίες». Κοίτα το μέλλον.

Πώς θα ήταν άραγε, όπως επιλέγουμε τα προσωπικά μας ρούχα για να ντυθούμε, με τον ίδιο τρόπο να επιλέγουμε και να δημιουργούμε την προσωπική μας κατοικία; Ή να μπορούμε να αγοράσουμε την κατοικία μας, όπως αγοράζουμε ένα βιβλίο από το Amazon; Να επισκεπτόμαστε την κατάλληλα σχεδιασμένη ιστοσελίδα και, απαντώντας σε μια σειρά ερωτήσεων, να δίνουμε σταδιακά τη μορφή της δικής μας μελλοντικής κατοικίας; Αν μάλιστα στο μέλλον το μέγεθος του σπιτιού μας δε μας ικανοποιεί, να μπορούμε να χρησιμοποιούμε μέρος της κατοικίας του γείτονά μας, για να οργανώσουμε ένα πάρτι; Ακόμα να μπορούμε, αν θέλουμε, να μετατρέπουμε εύκολα μέρος της κατοικίας μας σε εκθεσιακό χώρο ή σε χώρο προβολής-σινεμά, για λόγους επαγγελματικούς ή ψυχαγωγικούς; Αυτό ήταν το πεδίο δράσης και η ανάπτυξη της έκθεσης «ψηφιακές τοπο_γραφίες»

Η πρωτοποριακή, τόσο για την Ελλάδα όσο και για το εξωτερικό, έκθεση «ψηφιακές τοπο_γραφίες» αναφέρεται στα ψηφιακά μέσα που χρησιμοποιούνται τόσο για την απεικόνιση του χώρου όσο και για τη γένεσή του μέσω νέων διαδικασιών σχεδιασμού. Η ψηφιακή αρχιτεκτονική δεν αφορά μόνο την αρχιτεκτονική του δυνητικού (virtual), αλλά κυρίως την αρχιτεκτονική που γεννάται και κατασκευάζεται μέσω νέων τεχνικών και διαδικασιών με τη χρήση του υπολογιστή. Οι ερευνητικές μελέτες, οι οποίες παρουσιάστηκαν από νέους αρχιτέκτονες που ζουν, εργάζονται και διδάσκουν στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό, ήταν αποτέλεσμα αυτόνομης ή ομαδικής έρευνας σε πέντε διεθνώς αναγνωρισμένα πανεπιστήμια στη Νέα Υόρκη, στο Λονδίνο και στο Ρότερνταμ.

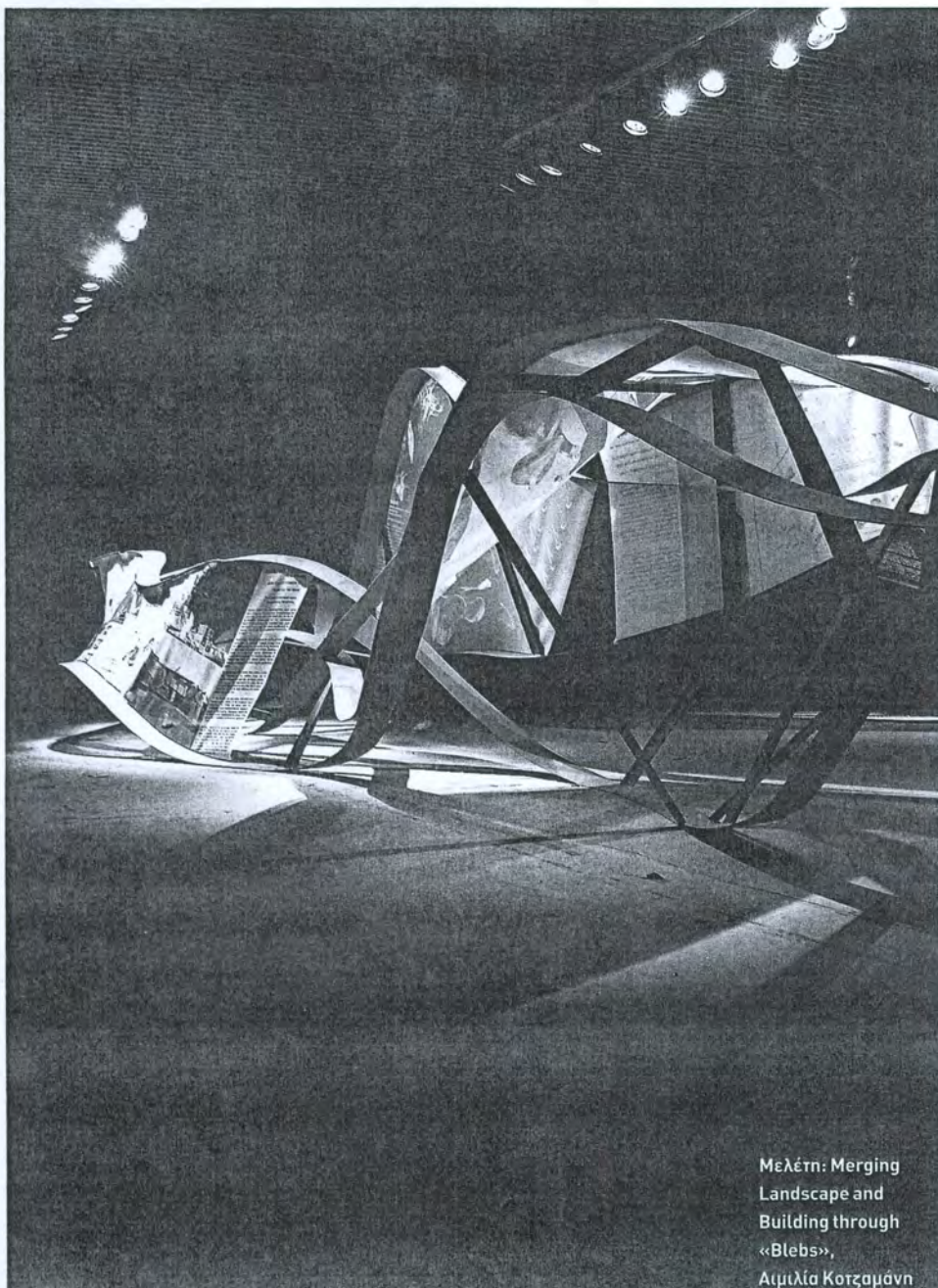
Εν αρχή ην αυτοτεκτονική

Στα σύγχρονα αυτοκίνητα πολύ εύκολα μπορούμε να αναπροσαρμόσουμε τη θέση του καθίσματος, το ύψος του τιμονιού, τους καθρέπτες, πετυχαίνοντας καλύτερη ορατότητα και άνετη οδήγηση. Μάλιστα, πολλές φορές οι ρυθμίσεις αυτές είναι δυνατόν να απομνημονευτούν από το κεντρικό ηλεκτρονικό σύστημα του αυτοκινήτου, ώστε την επόμενη φορά που θα χρησιμοποιηθεί από τον ίδιο οδηγό, με το πάτημα ενός κουμπιού, το κάθισμα, το τιμόνι και οι καθρέπτες να αυτορυθμίζονται αυτόματα. Στην ίδια λογική σχεδιασμού, το καντράν του αυτοκινήτου αναφέρεται σε ένα πεδίο κινήσεων και αναγκών του εκάστοτε οδηγού και όχι σε κάποιον συγκεκριμένο άνθρωπο, για παράδειγμα, με ύψος 1.78 μ., με μήκος χεριού 66 εκ. και μήκος ποδιού 1.05 μ. Δηλαδή με τον συγκεκριμένο σχεδιασμό επιτυγχάνεται δυνατότητα προσαρμογής στον εκάστοτε χρήστη-οδηγό με πολύ διαφορετικό σωματότυπο.

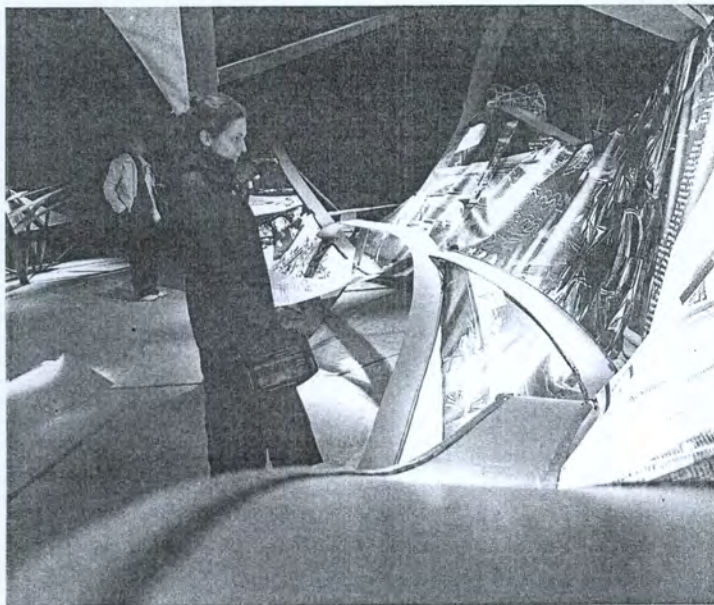
Πολλά μοντέλα αυτοκινήτου έχουν ηλεκτρονικό εγκέφαλο για την καλύτερη λειτουργία και έλεγχο της μηχανής. Στη νυκτερινή οδήγηση οι προβολείς στρέφονται για να φωτίσουν σε ανάλογη κατεύθυνση ακολουθώντας τις κινήσεις του τιμονιού. Για καλύτερη πρόσφυση σε ολισθηρό οδόστρωμα ή σε στροφές μετατρέπουν τη μετάδοση της κίνησης από τους δύο τροχούς στους τέσσερις. Κατά τη διάρκεια βροχόπτωσης μπορούν να μεταβάλλουν τη συχνότητα επανάληψης των υαλοκαθαριστήρων, αισθητήρες και κάμερες βοηθούν τον οδηγό στο παρκάρισμα κλπ. Το αυτοκίνητο με το ξεκίνημα της μηχανής λειτουργεί σχεδόν αυτόνομα. Διενεργεί μια μη ελεγχόμενη λειτουργία, καταναλώνει καύσιμα, έχει απόβλητα και, λαμβάνοντας υπόψη τα δεδομένα του οδοστρώματος ή τις καιρικές συνθήκες, παίρνει κάποιες «πρωτοβουλίες» για ασφαλέστερη οδήγηση. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι δηλαδή αρχίζει να αποκτά νοημοσύνη.

Σκέψου λοιπόν...

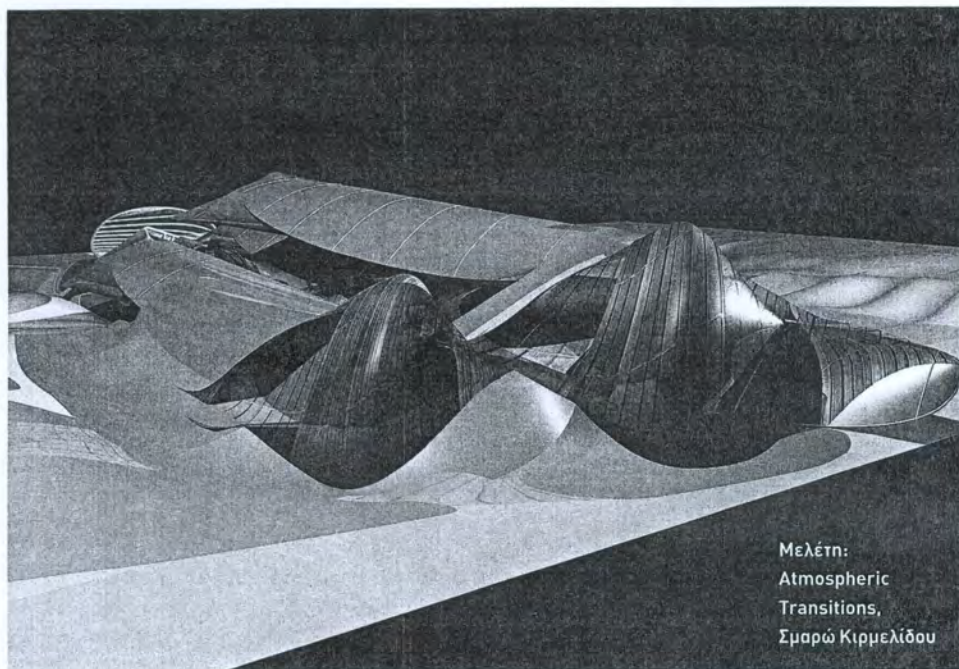
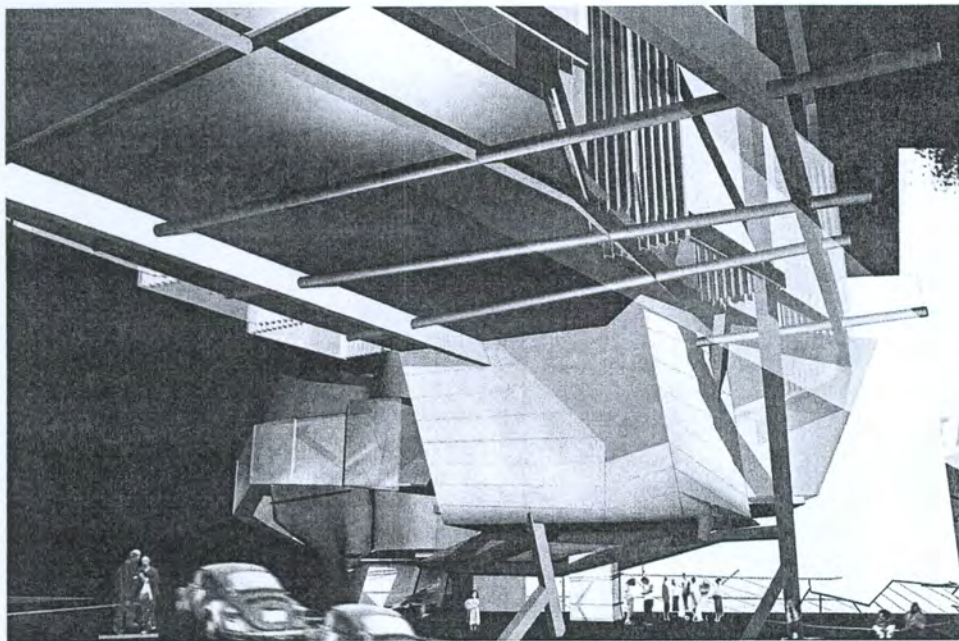
Πώς θα ήταν άραγε, αν αντίστοιχα τα κτίριά μας μπορούσαν εύκολα να μεταβάλλονται, να αλλάζουν και να αναπροσαρμόζονται, αντιδρώντας σε κλιματολογικές αλλαγές, διαφορετικές λειτουργικές ανάγκες, στις συναισθηματικές μας διαθέσεις ή ακόμα σε διαφορετικά πολιτισμικά και κοινωνικά μοντέλα οργάνωσης; Κτίρια δηλαδή τα οποία μπορούν να σκέφτονται, ικανά να συλλέγουν στοιχεία



Μελέτη: Merging Landscape and Building through «Blebs», Αιμιλία Κοτσαμάνη



Μελέτη GENOMATS:
Computational Monads,
Μαρία-Ελένη Κοσμίδου,
Stefano Luca Colombo



Μελέτη:
Atmospheric
Transitions,
Σμαρώ Κιρμελίδου

και δεδομένα από το περιβάλλον τους, να τα επεξεργάζονται και να «αντιδρούν» χρησιμοποιώντας τη νανο-τεχνολογία, την πληροφορική και τη ρομποτική. Χώροι και περιβάλλοντα ικανά να διαδρούν με τους χρήστες, να μπορούν να μεταβάλλονται, να αλλάζουν μέγεθος και ποιότητες.

Θα μπορούσαμε ακόμα να αναφερθούμε σε μία αρχιτεκτονική που αναπτύσσεται με ανάλογες αρχές γενετικής, όπου αυτο-εξελισσόμενα συστήματα οργανώνονται και αναπτύσσονται βάσει γενετικών αλγορίθμων, όπου δηλαδή μαθηματικοί τύποι καθορίζουν τον τρόπο «γένεσης» και ανάπτυξης της. Χρησιμοποιώντας επίσης τη λογική των Fractals θα μπορούσαμε να αναλογιστούμε την ανάπτυξη ενός κτιρίου ή μιας περιοχής πόλης, χρησιμοποιώντας παρόμοιες αρχές και κώδικες με αυτούς της ανάπτυξης ενός δέντρου, όπου ένα επαναλαμβανόμενο στοιχείο, διατηρώντας τις ιδιότητές του, σε ποικίλα μεγέθη, γεννά ένα πολύπλοκο δίκτυο χώρου.

Το κέλυφος είναι το κάστρο μου

Αν ξεφεύγαμε από την Ευκλείδεια γεωμετρία και αντιμετωπίσαμε το κτίριο ως έδαφος, ως μία συνεχόμενη επιφάνεια, η οποία μεταβάλλεται και λειτουργεί ταυτόχρονα ως πάτωμα, τοίχος και οροφή, τότε όλα θα γίνονταν ένα. Τα όρια, οι μεταβάσεις, οι μετακινήσεις, οι χρήσεις θα παραλαμβάνονταν από την ίδια την επιφάνεια-κέλυφος. Θα είχαμε μια συνεχόμενη επιφάνεια, η οποία «αγκαλιάζει» αλλά και αποδίδει ταυτόχρονα τη χρήση του κτιρίου. Στην εποχή της πληροφορικής και των δικτύων, η τεχνολογία έχει αυξανόμενο κυρίαρχο ρόλο στην καθημερινή μας ζωή. Ο υπολογιστής και τα νέα λογισμικά δεν αποτελούν μόνο τα νέα μέσα απεικόνισης του χώρου, αλλά και τις νέες πρακτικές και φιλοσοφίες σχεδιασμού, οι οποίες προσφέρουν τα εργαλεία για να σκεφτόμαστε διαφορετικά.

Η πειραματική εγκατάσταση «anima_ta» που πραγματοποιήθηκε στη Θεσσαλονίκη, στο πλαίσιο της έκθεσης «ψηφιακές τοπο_γραφίες», με σκοπό να φιλοξενήσει τις αρχιτεκτονικές μελέτες, πρότεινε έναν διαφορετικό και πρωτότυπο τρόπο έκθεσης αλλά και κατασκευής. Η πολύπλοκη ψηφιακά γενόμενη εγκατάσταση σε συνδυασμό με το μεταβλητό φωτισμό και την ηλεκτρονική μουσική δημιουργούσε ένα μεταβλητό εκθεσιακό περιβάλλον πρωτόγνωρης εμπειρίας. Με την παράθεση διαφορετικών μεταβαλλόμενων φωτιστικών σκηνών και τις ψηφιακές προβολές ο θεατής βρισκόταν σε ένα περιβάλλον όπου είχε τη δυνατότητα να επικεντρώνεται στις μελέτες-εκθέματα είτε να αναγνωρίζει και να «διαβάσει» τη μορφή των κατασκευών «anima_ta» είτε να εξετάζει τον εκθεσιακό χώρο στο σύνολό του. ♦

Μαύρο Κουτί:

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε την ιστοσελίδα digitaltopographies.net, λίγο πριν η έκθεση κατεβεί και στην Αθήνα. 9 με 22 Μαΐου, Ινστιτούτο Μείζονος Ελληνισμού, ΙΜΕ.

anima/ta

Συμμετέχοντες: Γιώτα Αθληνίδου, Σμαρώ Κιρμελίδου, Μαρία Ελένη Κοσμίδου, Stefano Luca Colombo, Έμιλη Κοτσαράνη, Ρουμίνη Μακρίδου, Χριστίνα Σπηλιώτη, Τάσος Τέλλιος, Άγγελος Φλώρος, Λήδα Χοροούλη, Yass Mostashari, D_RIVE: Michael Davis, Steve Hatzellis, Anat Stern, NA: Masato Ashiya, Markus Bergerheim, Jean Santelises, Theodore Spyrgoroulos, Stephen Spyrgoroulos, συνεργάτες, RAMTV: Aljosa Dekleva, Manuela Gatto, Tina Gregoric, Robert Sedlak, Βασίλης Στρουμπάκος, T_4: Niraj Doshi, Vladimir Kalinowski, Abraham Koshy, Σπύρος Ι. Παπαδημητρίου Σύλληψη, σχεδιασμός αρχιτεκτονικής εγκατάστασης: Γιώτα Αθληνίδου, Σπύρος Ι. Παπαδημητρίου Σχεδιασμός φωτισμού αρχιτεκτονικής εγκατάστασης: Άρης Μ. Κλωντζάκης Μουσική: Κώστας Γιαζλάς, Δημήτρης Καραδής Σχεδιασμός ιστοσελίδας: Βασίλης Στρουμπάκος Επιμέλεια υλικού επικοινωνίας: Τάσος Τέλλιος Κατασκευή αρχιτεκτονικής εγκατάστασης: EXPOSYSTEM