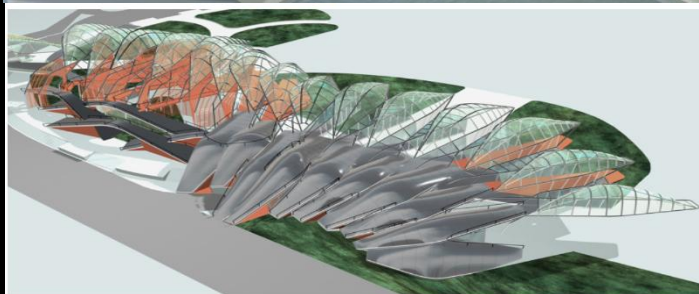
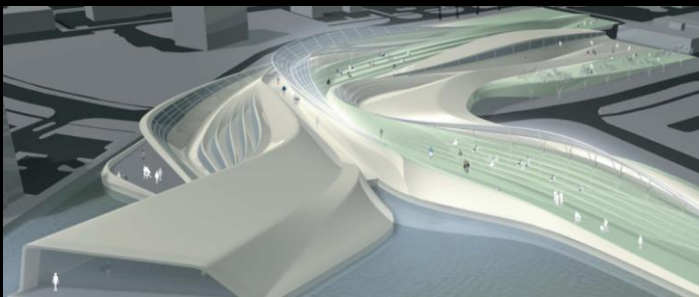


ΚΕΙΜΕΝΟ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

Το έργο μου βασίζεται σε μια πρωτότυπη φιλοσοφία κωδικοποίησης της έννοιας του «ρυθμού» στην αρχιτεκτονική των *Eric Goldemberg* και *Veronica Zalberg*: χρησιμοποιούν πετυχημένα το «τεχνικό» και επαναλαμβανόμενο για την παραγωγή του «φυσικού» και μη-επαναλαμβανόμενου, του τυχαίου.

Όταν βλέπουμε εικόνες από τις δομές τους αισθανόμαστε μια διττή φύση σε αυτά: από τη μία το όλο, που φαίνεται χαώδες, μπερδεμένο, μια τρισδιάστατη «μουντζούρα», ενώ από την άλλη τα μέρη του όλου, όπου το χάος εκφράζεται ως συσσωμάτωμα αλληλέλληλων επαναλήψεων που δεν εντοπίζουμε απαραίτητα αλλά κυρίως διαισθανόμαστε. Και αυτό διότι εδώ δεν μπορούμε να πούμε εάν κάτι είναι εντελώς τυχαίο ή αδιαμφισβήτητο επαναλαμβανόμενο, είναι κάτι ενδιάμεσο, επειδή οι σχέσεις μεταξύ του όλου, των μερών και των υπο-μερών είναι σίγουρα ρευστή. Αισθανόμαστε ότι οι ρυθμοί αλληλο-ενσωματώνονται και αλληλεξαρτώνται, δεν είναι ανεξάρτητοι: για παράδειγμα στο Memorial para las víctimas del Tsunami¹ μπορούμε να διακρίνουμε κάτι «φυλλώδη» συγκροτήματα στην άκρη των οποίων υπάρχουν αντικείμενα σαν λοφία. Δεν μπορούμε να αρθρώσουμε καν τι ακριβώς είναι τόσο η όλη δομή όσο και τα μέρη της – η πλέον ικανοποιητική περιγραφή στηρίζεται σε κάτι «σαν» και «αυτό μοιάζει με κάτι». Όπως η φύση φαίνεται απροσδιόριστη αλλά προσδιορίζεται από επιστημονικούς κανόνες, έτσι και τα αρχιτεκτονικά έργα των Goldemberg και Zalberg καθορίζονται από αναλυτικά διατυπωμένους κανόνες, των οποίων δύο χαρακτηριστικά ουσιαστικά δίνουν απροδιριστία στην εμφάνισή τους: είναι από τη μία τοπικοί, part-to-



whole κανόνες –όπως και στη μετεωρολογία- η διαδοχική εφαρμογή των οποίων δίνουν άπειρους πιθανούς συνδυασμούς από αποτελέσματα – από την άλλη διατυπώνονται με αφαιρετικές έννοιες και όχι με μαθηματική εξακρίβωση. Αυτή η αφαιρετικότητα φαίνεται σε ενδεικτικό κομμάτι ενός τέτοιου κανόνα: «Ομαλές και ραβδωτές γεωμετρίες πρέπει να αρθρώνουν τις τοπολογικές επιφάνειες εναλλάσσοντας τα περιοριστικά αποτελέσματα της συμπίεσης και της διαστολής κατά μήκος καμπυλόγραμμων τροχιών».

Εδώ μάλλον κάνουμε μια έξυπνη διαχείριση χώρου που πιστεύω καλό είναι να υιοθετήσουμε συχνότερα στο κοντινό μέλλον. Αυτό διότι εδώ συνδυάζουμε -σχεδόν πάντα ταυτόχρονα-



αρχιτεκτονικές πράξεις και ρυθμούς όπως συνενώσεις, συγχωνεύσεις, διαχωρισμοί, στροφές, ομαδοποιήσεις, διαχωρισμοί και μετατοπίσεις ή αλλαγές επιπέδων, ενώ όλο αυτό το επιτυγχάνουμε σε σχετικά μικρό χώρο. Η παρούσα λογική διαθέτει πολλά αντιθετικά ζεύγη: οι λεπτές-ψηλές γραμμές με τα παχιά επίπεδα, η εναλλαγή μεταξύ περιοχών με αδρομερή και λεπτομερή σχηματική απεικόνιση, τα «πυκνώματα» και «αραιώματα». Πρόκειται για οντότητα που διαχειρίζεται καλά τον χώρο με

τις οπές και τις εσοχές που ενέχει, άρα θεωρείται μια ευπροσάρμοστη δομή. Μπορούμε να την ενσωματώσουμε σε αστικές περιοχές ή ακόμα και σε απρόσμενα μέρη, όπως έγινε με το Monte Rosa Hut στην Ελβετία² ή το ξενοδοχείο Songjiang Hotel στην Κίνα³. Μια τέτοια αρχιτεκτονική λογική μπορεί να μας επιτρέψει και τη δόμηση σε δυσπρόσιτες, βραχώδεις περιοχές, όπως στο Casa do Penedo της Πορτογαλίας⁴ ή το Cliff Retreat στις Ιταλικές Άλπεις⁵.

Τέλος πάντων, τρία πράγματα που μου τράβηξαν την προσοχή ήταν η πολυσημία που επιδεχόταν οι δομές των *Eric* και *Veronica*, η «ανατριχιαστική» καθαρότητα της γεωμετρίας τους αλλά και το πώς τέτοιες ελεύθερες δομές φτιάχτηκαν σε υπολογιστή. Μία μέρα συναντήθηκα με φίλους και αναζητούσαμε φουτουριστικά κτήρια στο διαδίκτυο και, τυχαία, μια πρόταση πάρκου-προθηκών του Goldemberg – ένας το παρομοίωσε με ένα «τρεχούμενο ποταμάκι» άλλος το χαρακτήρισε ως «προσομοίωση της αίσθησης της αφής που έχουμε εάν ένα «γιγάντιο χέρι» ακουμπούσε τους λόφους» και παράλλως με «ηχητικά κύματα ή πιο συγκεκριμένα αυτά που δημιουργούνται αρμονικά σε ένα τέτοιο φυσικό τοπίο». Όπως παρατηρούμε, το παρόν έργο θέλει κάτι να μας «πει» και αυτό να προκαλέσει μια αίσθησή μας - «μία εικόνα χίλιες λέξεις». Δεν είναι αναγκαίο να ερμηνεύσουμε μόνο με την όραση – μπορεί να είναι η κίνηση, το «τρεχούμενο» νερό, ή η ακοή ή η αφή, που, όλα αυτά, προσομοιώνονται μέσω της όρασης – αυτό εννοούσαν οι φίλοι μου. Ένα τέτοιο έργο αυτού του αρχιτέκτονα δεν μπορεί να είναι παραλληλεπίπεδο, ούτε σφαίρα, μήτε ημισφαίριο, δεν μπορεί να οριστεί μονοσήμαντα εκτός κι αν δώσω μια αφαιρετική ερμηνεία: μια «καλλιτεχνική 3D μουντζούρα». Εδώ, παρόλο που υπάρχουν επίπεδα και πτυχώσεις που αλληλεπικαλύπτονται, στοιβάζονται και μπαίνουν το ένα μέσα στο άλλο σαν να «αγκαλιάζονται» διαφωτίζονται και ξεκαθαρίζονται από το ηλιακό φως. Ωστόσο, κάτι που δύσκολα θα φανταζόμουν ήταν το πώς δημιουργήθηκαν μέσω ψηφιακής τεχνολογίας τέτοια «ελεύθερα», «χειροποίητα» άρα σύνθετα (αλλά όχι αυθαίρετα) πλασίματα – θα το σύγκρινα με τη φυσιογνωμία του Guggenheim Museum στο Bilbao⁶ ή του Water Cube στο Πεκίνο⁷.

Όσο για το έργο μου, πρόκειται για ένα παιχνίδι -και όχι μία αρχιτεκτονική δομή- όπου κυριαρχεί το στοιχείο του «ρυθμού» ως κάτι «τυχαίο» και ταυτόχρονα «επαναλαμβανόμενο». Βέβαια ένα δίκτυο από απομονωμένα και ομαδοποιημένα αιωρούμενα γεωμετρικά αντικείμενα προς εξερεύνηση που δεν «αγκαλιάζονται», δεν «ενσωματώνονται» το ένα στο άλλο όπως στον Goldemberg, δεν αποτελούν ομοιογενές συσσωμάτωμα. Πάντως ενέχουν ρυθμούς που μπορούν να ερμηνευτούν μέσω παραμέτρων όπως η κίνηση, η δόνηση (ή pulsation), η στατική θέση, η εμφάνιση -μέγεθος, σχήμα, ή η μεταβολή αυτής.

Κάποιοι από αυτούς, τόσο σε ατομικό όσο και ομαδικό επίπεδο, διέπονται κάπως από τους τρεις βασικούς κανόνες ρυθμού που περιγράφει η MONAD STUDIO*⁸. Για λόγους που αναφέραμε δεν υιοθετούμε



τους ρυθμούς αναστόμωσης (Anastomosis Rhythms) -που καθορίζουν τις συγχωνεύσεις και διακλαδώσεις των επιμέρους σχημάτων μεταξύ τους ώστε να οικοδομηθεί μια «ρευστή, συνεκτική» φυσιογνωμία συσσωματώματος. Όπως μπορούμε να παρατηρήσουμε παραπάνω μπορούμε να «ομαδοποιήσουμε», να διακρίνουμε κάποιες «χαλαρές» ομάδες κάποιων οντοτήτων (κίτρινο = λοφία, πορτοκαλί = προεξοχές, πράσινο = επίπεδες περιοχές, «οροπέδια», τρκουάζ = κατώφλια). Όμως μπορούμε να πούμε πως στο παιχνίδι χρησιμοποιούμε την πράξη της ομαδοποίησης -όχι συγχώνευσης- για να δημιουργήσουμε μοντέλα «σημνών» που κινούνται «ελεύθερα» στον χώρο. Στην πραγματικότητα δεν είναι «ελεύθερα» διότι η κίνησή τους διέπεται από τους απλούς κανόνες που διέτύπωσε ο Craig Reynolds. Επιπλέον κυριαρχεί η λογική του ρυθμικού τρεμοπαίγματος (Flicker Rhythms), δηλαδή η ιδέα τοποθέτησης επαναλαμβανόμενων μετεικονικών στοιχείων αλλά όχι κατά μήκος κυρτών/καμπύλων στοιχείων όπως κάνει το MONAD STUDIO. Στο δικό μας παιχνίδι τα αντικείμενα όλα μαζί -όσα μάς είναι ορατά- μπορούν δυνητικά να θεωρηθούν δίκτυο σχετικά έντονων μετεικόνων που ωστόσο δεν αρθρώνονται «βαθμωτά» (gradient modularity) ή δεν εξαρτώνται από τη μεταβολή κλίμακας/μορφής ή τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ επιμέρους στοιχείων και συνολικών επιφανειών. Αυτό που αποτελεί καινούργιο είναι ότι μετείκονα μπορεί να αποτελεί η σχετική στατική τους τοποθέτηση στον χώρο ως δίκτυο ή η διαλοιπόμενη αλλαγή της μορφολογίας τους ή η προσωρινή διάδοση μιας μορφολογικής αλλαγής σε μορφή επεκτεινόμενου «σφαιρικού κύματος», της οποίας τα ίχνη που άφησε μένουν εντυπωμένα σε εμάς. Παράλληλα, το παιχνίδι διαθέτει ρυθμούς ραβδώσεων (striation rhythms) που παράγουν αισθησιακά και χωρικά ερέθισματα από αυστηρές και όχι χαλαρές/διακυμαινόμενες ραβδωτές γεωμετρίες παράλληλες μεταξύ τους ανά ομάδες που δεν εντάσσονται μέσα σε άλλες οντότητες όπως κάνει η MONAD studio. Εδώ το καινούργιο στοιχείο είναι η μεταφορική κίνησή τους.

Γενικότερα, η φιλοσοφία «Rhythm as Code» χαρακτηρίζεται από στατικότητα που δίνει αίσθηση κίνησης, ενώ στο παιχνίδι υπάρχουν και στατικές και κινούμενες (μεταφορικά ή περιστροφικά) δομές. Μοναδικό είναι ότι αυτές είναι προπάντων διαδραστικές όσον αφορά διάφορες μορφολογικές παραμέτρους όπως χρώμα, μέγεθος, ταχύτητα και επιτάχυνση. Ωστόσο, και τα δύο είναι χαώδεις δομές, μόνο που στην πρώτη περίπτωση υπάρχουν συνθετότερα σχήματα συμμαζεμένα, περιορισμένα σε συσσωμάτωμα, ενώ σε αυτήν του παιχνιδιού υπάρχουν απλά γεωμετρικά στερεά διασκορπισμένα στον χώρο.



Τέλος, το παιχνίδι αποτελεί μια «προσομοίωση» των «ρυθμών» της σύγχρονης κοινωνίας που νομίζω πως είναι κατάλληλο να συνδεθούν με τους κωδικοποιημένους ρυθμούς της MONAD studio, που με τη σειρά τους θα εφαρμοστούν στη μορφολογία και κίνηση των σχημάτων του παιχνιδιού. Αυτό διότι η μη προβλεψιμότητα των μεταβολών που προξενούν καθιστά δυνητικά την εμπειρία του παιχνιδιού τόσο ενδιαφέρουσα όσο και η εξερεύνηση της ίδιας της κοινωνίας.

**Το βραβευμένο αρχιτεκτονικό εργαστήριο των Αργεντίνων αρχιτεκτόνων Eric Goldemberg και Veronica Zalcborg*

***μετέικονα = είδος εικόνας/αναπαράστασης/όντος που όταν το βλέπουμε επίμονα για λίγο χρόνο και μετά κλείσουμε τα μάτια τότε εξακολουθούμε να βλέπουμε τα ίχνη του εντυπωμένα στο οπτικό πεδίο μας για λίγα δευτέρα ενώ εξαφανίζεται ξεθωριζόμενο.*

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

0. <https://drive.google.com/drive/folders/1XHGgcXj-datdvgVHYtHMFbqW5I8J8ovh>
1. <https://arqa.com/arquitectura/proyectos/memorial-para-las-victimas-del-tsunami-tailandia.html#>
2. <https://www.ddesignare.com/diaries/architectural-history-of-monte-rosa-hut>
3. <https://www.archdaily.com/910409/the-worlds-first-quarry-hotel-opens-in-china-designed-by-jade-plus-qa>
4. <https://pioniraproject.com/casa-do-penedo/>
5. <https://visualizingarchitecture.com/cliff-retreat-section-spread/>
6. <https://en.wikiarquitectura.com/building/guggenheim-bilbao/>
7. <https://www.arup.com/projects/national-aquatics-center-water-cube/>
8. <https://monadstudio.com/>