

Ο ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ ΩΣ ΑΦΗΓΗΤΗΣ

ΝΕΕΣ ΤΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ

Άρθρο της ΒΑΝΕΣΣΑΣ ΤΣΑΚΑΛΙΔΟΥ, αναπληρώτριας καθηγήτριας τμ. Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Α.Π.Θ.

Τόσο η πράξη της αφήγησης όσο και η αρχιτεκτονική πράξη, σύμφωνα με τον Γάλλο φιλόσοφο Ricoeur¹, αντιπροσωπεύουν μια "προσωρινή νίκη επί του εφήμερου": η πρώτη αφαιρεί ένα γεγονός από τη ροή του χρόνου μετατρέποντάς το σε μνήμη, η δεύτερη ενσωματώνει τις ανάγκες και τις λειτουργίες της αν-

θρώπινης δραστηριότητας, προσαρμόζοντάς τις μέσω της κατασκευής. Κάθε κτισμένος χώρος αποτελεί μια ζωντανή ανάμνηση (και ιστορία) της κατασκευής του, που φανερώνει την ποιητική έκφραση του δημιουργού του –τον τρόπο με τον οποίο μετέφρασε την ιδέα για την ανθρώπινη ανάγκη σε σύνθεση

και εν τέλει σε κατασκευή. Φανερώνει τον τρόπο με τον οποίο η ιστορία που αφηγείται ο αρχιτέκτονας μέσω ενός κτιρίου φτιάχνει με τη σειρά της ιστορία. Κατά τη διάρκεια του εικοστού αιώνα, οι δομές, οι στρατηγικές και οι γλώσσες των διαφόρων αφηγηματικών μορφών εξελίχθη-



©Βανέσσα Τσακαλίδου



©Βανέσσα Τσακαλίδου

1. Κατάστημα Apple, Piazza Liberty, Μιλάνο, Foster + Partners.
2. Βιτρίνα καταστήματος Louis Vuitton, Βενετία.

καν, αποδομήθηκαν και επαναδομήθηκαν. Αυτό επέτρεψε στην πρακτική της αφήγησης ιστοριών να γίνει πειστική επικοινωνιακή στρατηγική στον πολιτικό, οικονομικό και επιχειρηματικό χώρο². Η συμβολική και αφηγηματική διάσταση της αρχιτεκτονικής έχει τονιστεί επίσης από τον περασμένο αιώνα, καθώς η ίδια η αρχιτεκτονική έχει περιγραφεί ως κείμενο ή ως επανεγγραφή μεταξύ προ-κείμενου και συν-κείμενου, ως τυπική δομή, ως σύστημα σημείων, ως κώδικας γλωσσών.

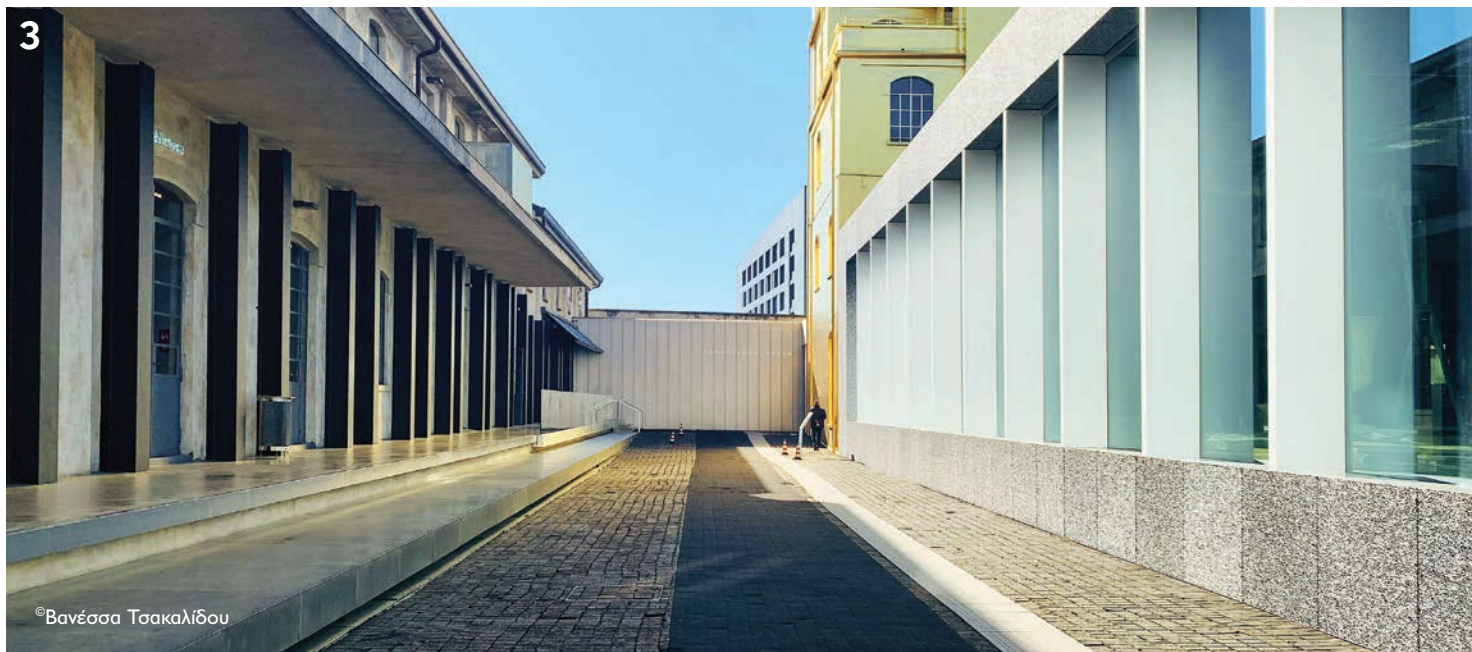
Μια ιστορία εμπεριέχει τις έννοιες της ερμηνείας και της επανεπεξεργασίας. Το ίδιο θα μπορούσε να ισχυριστεί κανείς και για την αρχιτεκτονική, καθώς μέσα από τις συνθετικές επιλογές ενός αρχιτέκτονα και τον μετασχηματισμό προϋπαρχουσών δομών, το έργο του επανεγγράφει την ιστορία και προσφέρει υλικό για τα επόμενα έργα.

Σήμερα, στην εποχή της επικοινωνίας και της ταχύτατης ανταλλαγής πληροφορίας που δι-

ανούμε και στην οποία συμμετέχουμε βαθιά, οι μορφές αφήγησης, που μπορεί κανείς να ανιχνεύσει στη δημιουργία γενικότερα, είναι πολυάριθμες. Η τεχνική της αφήγησης έρχεται να αποτελέσει ένα χρήσιμο εργαλείο για τον αρχιτέκτονα, ο οποίος θα πρέπει να είναι ικανός να αφηγείται –να επικοινωνεί, να μεταδίδει, να εξηγεί και να εμπορεύεται την ιδέα και το έργο του– και ταυτόχρονα να επικαιροποιεί τα πολλαπλά μέσα αφήγησης που του προσφέρει η τεχνολογία για τη διαχείριση της επικοινωνίας με όλους τους εμπλεκόμενους φορείς –είτε δημόσιους διαχειριστές είτε ιδιώτες πελάτες. Η διεύρυνση των αφηγηματικών μέσων και στρατηγικών επιτρέπει μια πολύπλευρη ανάγνωση ενός αρχιτεκτονικού έργου, γεγονός που αντικατοπτρίζει και την πολλαπλότητα της αρχιτεκτονικής ως ενός υβριδικού πεδίου τέχνης και επιστήμης μαζί. Επιπλέον, η αρχιτεκτονική είναι μια διαρκώς επεκτεινόμενη πρακτική σε ένα περιβάλλον

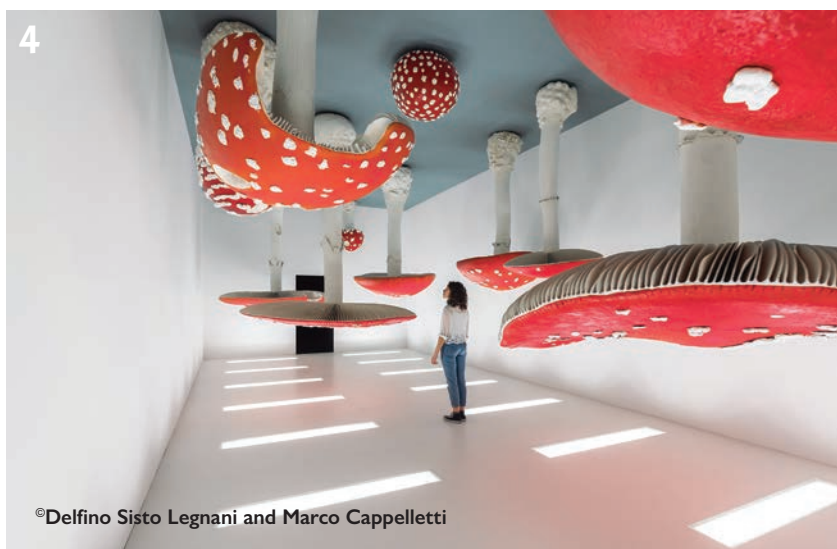
τεχνολογικής, οικονομικής και δημόσιας συναλλαγής. Τα τελευταία χρόνια εστιάζει το ενδιαφέρον της όχι τόσο στην απάντηση του ερωτήματος "για ποιον λόγο;" (what for?), όσο στον συλλογισμό ενός συνόλου δυνατοτήτων "τι θα συνέβαινε αν;" (what if?). Περιβάλλον, δεδομένα, πρόγραμμα και άνθρωπος συμπλέκονται και ερμηνεύονται σε ένα πεδίο πειραματισμού "ανοικτό", παράγοντας χώρους και τοπία δυναμικά, ωσμωτικά, υβριδικά και ταυτόχρονα οικεία, βιώσιμα, λειτουργικά, προσαρμοζόμενα στις συνθήκες της εποχής. Μια αφήγηση, που συνήθως θέτει ερωτήματα, καθιστά την αρχιτεκτονική μια δυναμικά κρίσιμη πρακτική απέναντι στις δεδομένες συνθήκες.

Ο πειραματισμός, η έρευνα, ο αναστοχασμός, η καινοτομία, η υψηλή ποιότητα, η εξατομίκευση, η ώσμωση μεταξύ των επιστημονικών κλάδων και των δημιουργικών φορέων βρίσκουν ολοένα και περισσότερο εύφορο έδαφος σε ένα συγκεκριμένο πεδίο της αρ-



3

©Βανέσσα Τσακαλίδου



4

©Delfino Sisto Legnani and Marco Cappelletti

3, 4. Fondazione Prada, Μιλάνο, OMA.

χιτεκτονικής, συχνά μικρότερης κλίμακας και περιορισμένης χρονικής διάρκειας, που ονομάζεται εκθεσιακός σχεδιασμός.

Ο εκθεσιακός σχεδιασμός αναφέρεται στον σχεδιασμό χώρων έκθεσης προϊόντων, στον σχεδιασμό μουσειακών χώρων έκθεσης έργων τέχνης και τεκμηρίων πολιτισμού, στον σχεδιασμό σκηνακών εγκαταστάσεων και χώρων θεάματος κ.ο.κ. Όταν κανείς σχεδιάζει έναν χώρο εφήμερο, που θα φιλοξενήσει ένα έκθεμα ή μια προσωρινή εγκατάσταση για ένα γεγονός, τότε οι έννοιες του χρόνου και της αφηγηματικής συνοχής επαναπροσδιορίζονται. Ο αρχιτέκτονας καλείται να αφηγηθεί ιστορίες μέσω του χώρου και να δημιουργήσει διαδραστικές και πολυαισθητηριακές εμπειρίες, διερευνώντας τη σωματική

εμπλοκή του επισκέπτη / θεατή με τα εκθέματα του χώρου και μεταμορφώνοντας κάθε έργο του σε μοναδική και αξιωματική επίλυση. Συνεργάζεται στενά με επιλεγμένους συνεργάτες και τεχνίτες, συνδυάζοντας τα πλεονεκτήματα και την τεχνογνωσία όλων, ώστε να οδηγηθεί σε ένα καινοτόμο, υψηλής ποιότητας και εξατομικευμένο τελικό προϊόν. Τα περισσότερα παραδείγματα σχεδιασμού και κατασκευής αφηγηματικών χώρων είναι αποτέλεσμα συνεργασίας διεπιστημονικών ομάδων με πολλαπλές γνώσεις, που συνδυάζουν τα δημιουργικά πεδία της αρχιτεκτονικής, της μηχανικής, του σχεδιασμού αντικειμένων, της γραφιστικής, της μουσειολογίας, του προγραμματισμού, της διαφήμισης, των τεχνικών πολυμέσων και της παραγωγής. Αυτά τα παρα-

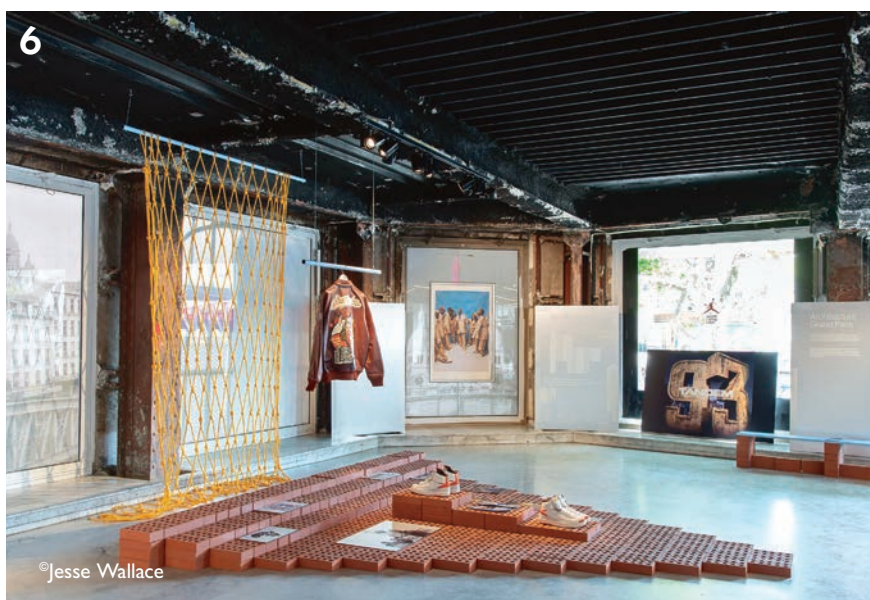
δείγματα προωθούν τη δημιουργικότητα και την καινοτομία, αξιοποιώντας και υποστηρίζοντας τη νεότερη γενιά αρχιτεκτόνων και ειδικών. Υιοθετούν μια υπεύθυνη, ηθική και βιώσιμη προσέγγιση, τόσο μέσω της επιλογής υλικών και τεχνικών κατασκευής, όσο και μέσω της εφαρμογής τοπικής τεχνογνωσίας. Από τον σχεδιασμό έως τη συναρμολόγηση (ή την κατασκευή) εφαρμόζονται τεχνικές συντονισμού, επαναχρησιμοποίησης και βελτιστοποίησης.

Εκθεσιακός σχεδιασμός εταιρικών χώρων

Πολλές επιχειρήσεις, όπως διάσημοι οίκοι μόδας και πολυεθνικές εταιρείες, έχουν επενδύσει στην εδραίωση της εταιρικής τους ταυτότητας, προσκαλώντας αρχιτέκτονες να σχεδιάσουν την έδρα της αλυσίδας τους ως ένα



5. E-running στους δρόμους του Παρισιού με τη δοκιμή αθλητικών υποδημάτων, Adidas, Παρίσι.
6. Atelier Delacroix, Παρίσι, Paf Atelier.
7. Βιτρίνα καταστήματος Zara Home, Αμβούργο.



πρωτοπόρο σύμβολο αρχιτεκτονικής που θα προβάλλει το κύρος της επιχείρησης, λειτουργώντας ως πόλος έλξης για τους επισκέπτες και καταναλωτές. Μικρότερες επιχειρήσεις αντιλαμβάνονται επίσης την προστιθέμενη αξία μιας υψηλής ποιότητας εταιρικής αρχιτεκτονικής. Πέρα από την ιδιαίτερη φυσιογνωμία και την πρωτοτυπία των κτιρίων "συμβόλων" ή την ενιαία λογική που χαρακτηρίζει μια εταιρική αλυσίδα και την καθιστά αναγνωρίσιμη, δεν είναι λίγες οι φορές που οι επιχειρήσεις επιστρατεύουν δημιουργικές ομάδες για να σχεδιάσουν χώρους, εκθεσιακά περίπτερα και περιβάλλοντα των εταιρειών τους, που θα διαδώσουν τα προϊόντα και την ιστορία της επωνυμίας τους.

Ο σχεδιασμός με διαδραστική προηγμένη

τεχνολογία, καινοτόμα υλικά και τεχνικές κατασκευής είναι ένας τρόπος για να συνδεθεί η επωνυμία με το καταναλωτικό κοινό. Ο σχεδιασμός πολυμέσων και αλληλεπίδρασης περιλαμβάνει οθόνες αφής, ρομποτικά στοιχεία, προγράμματα αντιδραστικού φωτισμού, συστήματα RFID αναγνώρισης χρήστη κ.ά. Σχεδιάζονται μοναδικά περιβάλλοντα, στα οποία ο χώρος και το περιεχόμενο συλλαμβάνονται ως μια ενιαία οντότητα. Οι χρήστες συμμετέχουν ενεργά σε ένα συναρπαστικό βίωμα, κατά το οποίο η εικόνα του εταιρικού σήματος και οι αξίες του μεταφράζονται σε μια δισκεδαστική και διαδραστική μορφή, που μπορεί ο χρήστης να αγγίξει, να αισθανθεί, απολαμβάνοντας μια εμπειρία πολυμέσων.

Εκθεσιακός σχεδιασμός μουσειακών χώρων

Ο επιτυχής σχεδιασμός μιας έκθεσης ενός μουσείου ή γενικότερα ενός χώρου πολιτισμού εξαρτάται από την εναρμόνιση τεσσάρων κυρίως παραμέτρων που λειτουργούν συμπληρωματικά μεταξύ τους: το ίδιο το έκθεμα/περιεχόμενο, το "κέλυφος"/περιβάλλον που το φιλοξενεί, την αφήγηση και τον επισκέπτη.

Σύμφωνα με τον καθηγητή αρχιτεκτονικής και μουσειολογίας Πάνο Τζώνο³, τόσο στον μουσειολογικό (νοηματικό) σχεδιασμό, όσο και στον αρχιτεκτονικό (εκθεσιακό) σχεδιασμό, όπως άλλωστε και στη λοιπή ανθρώπινη συμπεριφορά και δραστηριότητα, δεν μπορείς να κάνεις κάτι, χωρίς να είναι φορτισμένο



©Βανέσσα Τσακαλίδου



©VanGoghAlive



©Βανέσσα Τσακαλίδου

- 8. Κλιμακοστάσιο οίκου Dior, Παρίσι.
- 9. Διαδραστική έκθεση Van Gogh Alive, στο Μέγαρο Μουσικής, Αθήνα.
- 10. Sporal, Palais de Tokyo, Παρίσι, Mimosa Echard.

με νόημα. Ο αρχιτέκτονας - μουσειολόγος έρχεται να κάνει αντιληπτό για τις αισθήσεις το μήνυμα που έχει επιλέξει να προβάλει το μουσειολογικό σκεπτικό, μεταχειριζόμενος τα εργαλεία και τα τεχνάσματα της αρχιτεκτονικής (γεωμετρία, γεινίαση, ομαδοποίηση, φως, χρώμα, υφή, ήχο). Μόνιμες αλλά κυρίως προσωρινές και περιόδουσες εγκαταστάσεις στοχεύουν στο συνολικό μουσειακό βίωμα του επισκέπτη, με την εργονομία και την προσβασιμότητα να αποτελούν σημαντικό στοιχείο του σχεδιασμού. Η εμπειρία του χρήστη και η αμεσότητα της συναισθηματικής του διέγερσης αποτελούν τον πυρήνα της αφήγησης.

Στα σύγχρονα παραδείγματα εκθεσιακού σχεδιασμού χώρων πολιτισμού υπογραμμίζεται η σημασία της διεπιστημονικότητας και της συμπλοκής της αρχιτεκτονικής με άλλα πεδία, που μετατοπίζουν τα όρια της αρχιτεκτονικής γνώσης και ανταποκρίνονται στις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις των κοινωνικών, πολιτικών και περιβαλλοντικών προκλήσεων παγκοσμίως. Έτσι, η διεπιστημονικότητα των ομάδων επιμέλειας και σχεδιασμού αγκαλιάζει τους χώρους της τέχνης, της ιστορίας, της φυσικής, της θρησκείας, της γλωσσολογίας, της ρομποτικής, της μηχανικής, προσαρμόζοντας τη γλώσσα της αφήγησης στις αξίες κάθε έργου.

Νέα υλικά και διαφορετικά συστήματα κατασκευής και παραγωγής πρωτότυπων προσαρμόζονται κατά περίπτωση στον εκθεσιακό σχεδιασμό, με ιδιαίτερη φροντίδα όλων των λεπτομερειών εγκατάστασης και συναρμολόγησης του προϊόντος. Οι εκθέσεις περιλαμβάνουν εγκαταστάσεις πολυμέσων: προβολή βίντεο σε οθόνες τοίχου, βιντεοχαρτογράφηση, αντιδραστικούς τοίχους LED, συσκευές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, οθόνες αφής, αισθητήρες και κάθε είδους στοιχεία ανάδειξης του εκθέματος, επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης, αναλογικά ή ψηφιακά. Καθοδηγούμενοι από την ποιότητα και την ακρίβεια, οι δημιουργοί



©Βανέσσα Τσακαλίδου



©Βανέσσα Τσακαλίδου

11. Το ισπανικό περίπτερο στη 17η Μπιενάλε Αρχιτεκτονικής 2021, Uncertainty Team.

12. Μουσείο Ψευδαισθήσεων, Θεσσαλονίκη.

σχεδιάζουν τον χώρο των εκθεμάτων με τρόπο συνεκτικό, ώστε το τελικό αποτέλεσμα να αποτελεί μια καθηλωτική εμπειρία νοητικής και συναισθηματικής διέγερσης.

Εκθεσιακός σχεδιασμός εγκαταστάσεων εκδηλώσεων & θεάματος

Η δημιουργικότητα, η ποιότητα και η τεχνολογία συνδυάζονται και στο τρίτο είδος εκθεσιακού σχεδιασμού, που προορίζεται να φιλοξενήσει εγκαταστάσεις περιπτέρων για εκθέσεις, εκδηλώσεις και σκηνές θεάματος. Υπάρχουν πολυάριθμες δημιουργικές ομάδες, που παρέχουν ολοκληρωμένες προτάσεις για

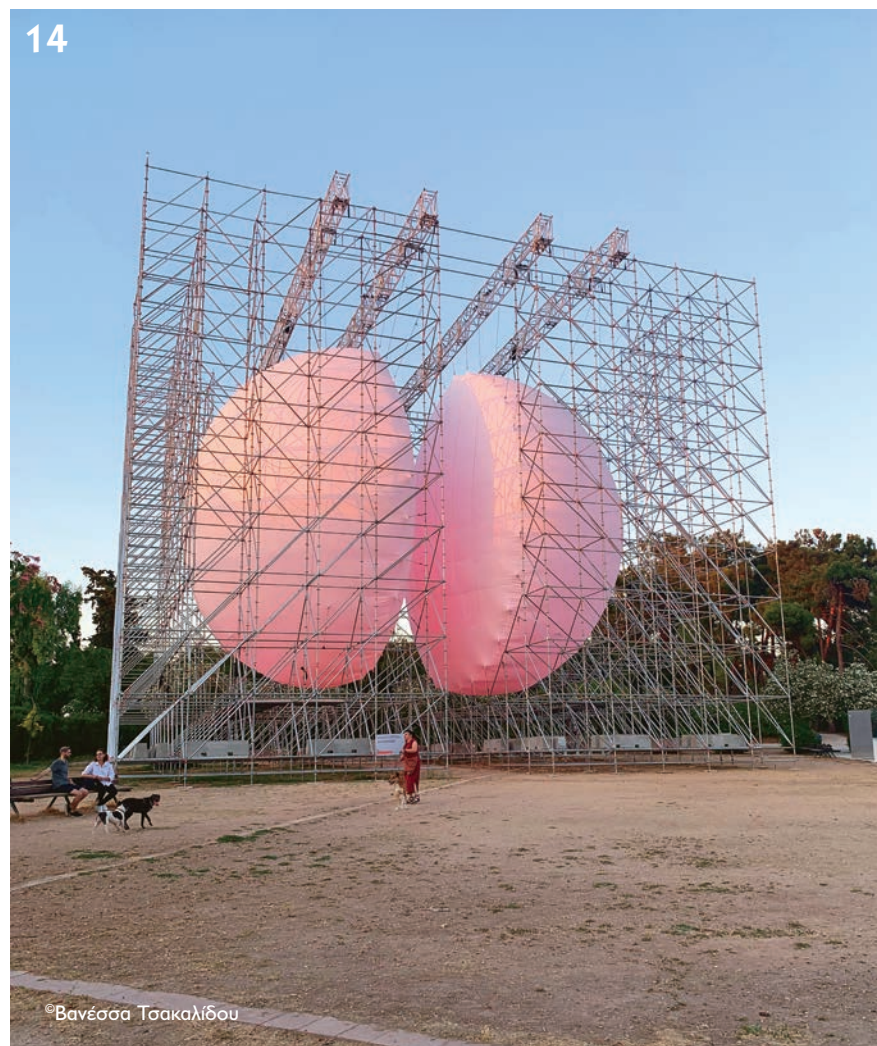
την πλήρη ανάπτυξη εκθεσιακών περιβαλλόντων, από την ιδέα έως τον εφοδιασμό της εγκατάστασης στην έκθεση και της συντήρησής της. Καινοτόμοι και τολμηρές ιδέες αρθρωτών εγκαταστάσεων και πτυσσόμενων περιπτέρων μεταφέρονται από το χαρτί και την εικονική πραγματικότητα σε πρωτότυπα μοντέλα δοκιμής, φροντίζοντας κάθε στοιχείο και κάθε λεπτομέρεια με επιμέλεια και προσοχή.

Κατασκευάζονται τεράστιες διαδραστικές γλυπτικές εγκαταστάσεις φωτός, εντυπωσιακές προτάσεις για περίπτερα διεθνών εμπορικών σημάτων, συστήματα αναγνώρισης χρηστών RFID, αλληλεπιδράσεις με

φωτογράφιση (photocall) και ζωντανή ροή σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Instagram), διαδραστικές ψηφιακές ή αναλογικές ενότητες, ρομποτική και αισθητήρες, φωτισμό LED, οθόνες προβολής και βιντεοχαρτογράφηση. Αυτός ο εκθεσιακός σχεδιασμός είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με υπηρεσίες σχεδιασμού λογισμικού, δημιουργικού φωτισμού, ήχου, γραφιστικής και σήμανσης. Χρησιμοποιούνται τα πιο σύγχρονα υλικά και κατασκευαστικές λεπτομέρειες που καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα αναγκών οι οποίες μπορεί να προκύψουν στην κατασκευή περιπτέρων, σταντ, κερκίδων και περιβαλλόντων εκθέσεων ή εκδηλώσεων. Η έννοια του πρωτοτύπου αποτελεί κλειδί στη



©Βανέσσα Τσακαλίδου



©Βανέσσα Τσακαλίδου

- 13. Quantum memories - probability, 2021, Plasmata, Αθήνα, Refik Anadol.
- 14. Divided, 2022, Plasmata, Αθήνα, SpY.

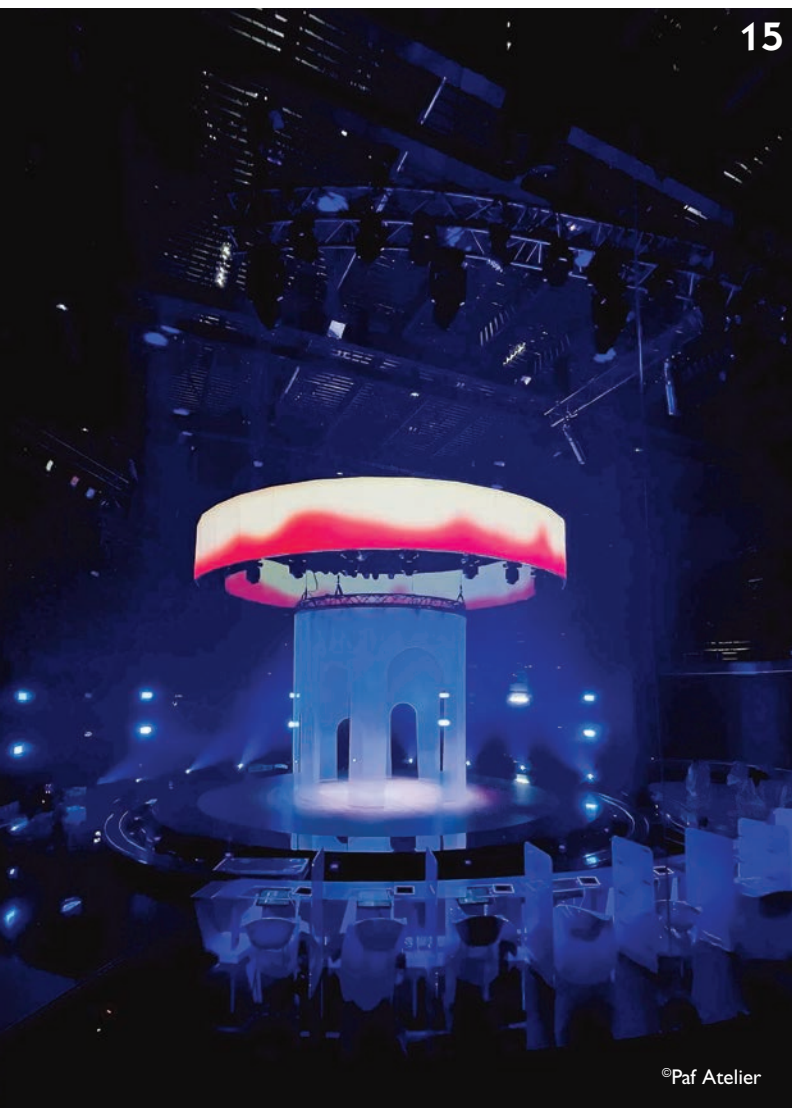
δημιουργική διαδικασία και η μέθοδος της δοκιμής και επαλήθευσης μπορεί να οδηγήσει κάθε φορά σε ένα πρωτόγνωρο μοναδικό αποτέλεσμα. Σημαντικό ρόλο, βέβαια, αποκτούν τα συστήματα διαχείρισης αυτών των έργων με τεχνολογίες λογισμικού, που επιτρέπουν τον καλύτερο χρονικό προγραμματισμό και τον έλεγχο του προϋπολογισμού.

Στο σύνολο των παραδειγμάτων εκθεσιακού σχεδιασμού, με κύριους πελάτες μουσεία, γκαλερί, οίκους μόδας και εταιρείες, η αφήγηση έχει ως κύριο στόχο τη βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη / επισκέπτη. Ο δημι-

ουργός ή καλύτερα η ομάδα δημιουργών ανακαλεί μνήμες και βιώματα, πειραματίζεται, φλερτάρει, ερμηνεύει, ανασυνθέτει, χρησιμοποιώντας τα δικά της εργαλεία αφήγησης. Από την ιδέα μέχρι την τελική υλοποίηση, η όλη συνθετική διαδικασία δεν είναι γραμμική. Δοκιμάζεται διαρκώς, διερευνώντας καινοτόμα φυσικά και ψηφιακά πρωτότυπα με τη βοήθεια της τεχνολογίας και της τεχνογνωσίας της διεπιστημονικής ομάδας, αγγίζοντας όλες τις επί μέρους ειδικότητες που συνεργάζονται στενά, έτσι ώστε τα όρια της κάθε μιας να είναι πλέον ασαφή.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΠΗΓΕΣ

1. Paul Ricoeur, **Architettura e narratività**, in *Identità e differenze*, Milan: Electa, 1996, vol. I
2. Giuseppina Scavuzzo, **Architecture and narration: the architect as storyteller?** FAMagazine. Research and projects on architecture and the city, Publisher: Festival Architettura Edizioni, Parma, Italia
3. Πάνος Τζώνος, **Πότε ένα μουσείο είναι καλό;** Η διάλεξη δόθηκε, μετά από πρόσκληση της Ελληνικής Επιτροπής του ICOM, τον Νοέμβριο του 2009.



15. Eurovision_Γαλλία, σκηνική εγκατάσταση, Paf Atelier.
16. Σκηνογραφία επίδειξης μόδας Lecavalier, Παρίσι, Paf Atelier.
17. Σκηνογραφία εκθεσιακού χώρου της εταιρείας Adidas, Paf Atelier.