

Cube 2 - Hypercube **Η Νοηματική Ανασυγκρότηση του Χώρου:** **Ο Επαναπροσδιορισμός των "Αρχιτεκτονικών** **Σταθερών" και των Πρωταρχικών Δομών** **"Σωματικής Εμπειρίας"**

Έβελυν Γαβρήλου

Διδάσκουσα (407/80), Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Βασίλης Μπουρδάκης

Επικουρος Καθηγητής, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Περίληψη

Με αφορμή τη συγκρότηση αίσθησης χώρου μέσω κινηματογραφικής αναπαράστασης και την ταινία *Cube 2: Hypercube*, το παρόν άρθρο εξετάζει τους τρόπους που η νοηματική ανασυγκρότηση του χώρου μπορεί να εμπλουτιστεί με σωματικές παραμέτρους. Επιχειρείται η σύσταση της συγχρονικής και ολοκληρωμένης εντύπωσης του χώρου από τη σκοπιά ενός σώματος που δρα ως ενεργός φορέας συλλογής ερεθισματάτων και συγκροτεί αφαιρετικές δομές σωματικής εμπειρίας προκειμένου να οργανώσει την αντίληψη και κατανόηση του χώρου σε ένα συνεκτικό σύνολο. Η χρήση "σχημάτων" όπως αυτά παρουσιάζονται από τον Mark Johnson (*The Body in the Mind*, 1987) αποτελούν τα μεθοδολογικά εργαλεία επεξεργασίας πληροφοριών. Τονίζεται η σημασία της μεταφορικής προέκτασης και της φαντασιακής ανασύνθεσης των αφαιρετικών δομών εμπειρίας. Αποδεικνύεται ότι η διάδραση της ενσωματωμένης εμπειρίας με τα χωρικά συστατικά είναι ικανή να εμπλουτίσει την αντίληψη και νοηματοδότηση του χώρου καθώς αποκαλύπτει τον τρόπο που αρχιτεκτονικές σταθερές αποσταθεροποιούνται νοηματικά και επαναπροσδιορίζονται μέσα από τέτοιες διαδικασίες. Η προσέγγιση αυτή αποσκοπεί στην ενεργή επαναφορά του συνειδητού σώματος κατά την ανάλυση και σχεδιασμό χώρου.

Λέξεις κλειδιά

"Σχήμα", ενσωματωμένη εμπειρία του χώρου, επαναπροσδιορισμός αρχιτεκτονικών σταθερών, νοηματικός εμπλουτισμός του χώρου, Κύβος 2: υπερκύβος.

Cube 2 - Hypercube

The Reconstruction of Spatial Meaning: The Redefinition of the "Architectural Elements" and the Primary Structures of "Embodied Experience"

This article, drawing on the synthesis of spatial sense through cinematic representation in the movie Cube 2: Hypercube, examines the ways through which the reconstruction of spatial meaning can be enriched with bodily parameters. The construction of an inclusive and synchronic bodily sense of space, actively collecting stimuli and forming abstract structures of embodied experience, is attempted in order to organize the spatial perception and understanding into a coherent whole. The use of "image – schemata" as defined and analyzed by Mark Johnson (The Body in the Mind, 1987) constitute the methodological tool for data processing. The metaphorical extensions and the imaginative elaborations of abstract embodied structures is stressed in order to highlight the ways they contribute to the formation of meaning. It is proved that the interaction between embodied experience and spatial elements is capable of enriching the conception and meaning of space as it unfolds ways that architectural elements can be destabilized and redefined. This approach aims at the reactivation of a conscious body during the process of spatial analysis and design.

Keywords

"Image – schemata", embodied spatial experience, redefinition of architectural primary elements, enrichment of spatial meaning, Cube 2: hypercube.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η κινηματογραφική αναπαράσταση του χώρου συχνά αποτελεί το έναυσμα για την επισήμανση και ανάδειξη προβληματισμών που απασχολούν τη σύγχρονη εποχή. Η τέχνη του κινηματογράφου ενώ κατ' αρχήν είναι οπτική, έχει την ικανότητα ν' αποκαλύπτει πτυχές που αφορούν στη σωματική εμπειρία και τη συγκρότηση αίσθησης χώρου μέσω τέτοιων εμπειριών. Στο παραπάνω πλαίσιο, το παρόν άρθρο, επιχειρεί να εγείρει ερωτήματα και σκέψεις βασισμένο στην ταινία επιστημονικής φαντασίας Cube 2 - Hypercube η οποία χρησιμοποιείται ως αφορμή για μια χωρική ανάγνωση που θέτει ως πρωταγωνιστή τη σωματική εμπειρία και τη φαντασιακή, νοηματική ανασυγκρότηση της εμπειρίας αυτής. Επιχειρείται μια προσέγγιση σύστασης της συγχρονικής και ολοκληρωμένης εντύπωσης του χώρου που δεν απορρέει από την οργάνωση και κατηγοριοποίηση χωρικών συστατικών σε διακριτά σύνολα, αλλά από τη θεώρηση του σώματος ως ενεργού φορέα που συλλέγει ερεθίσματα και συγκροτεί αφαιρετικές δομές σωματικής εμπειρίας προκειμένου να οργανώσει την αντίληψη και κατανόηση του χώρου σε ένα συνεκτικό σύνολο. Σκοπός μιας τέτοιας προσέγγισης είναι η συμπλήρωση της οπτικής αντίληψης και της ανασυγκρότησης δομής και σχήματος χώρου με σωμα-

τικές παραμέτρους προκειμένου να τονιστεί η σημασία της σωματικής εμπειρίας κατά την ανάλυση και νοηματική ανασυγκρότηση χώρου οποιασδήποτε κλίμακας.

Η ταινία διαπραγματεύεται την δράση μιας ομάδας ανθρώπων σε ένα περιβάλλον κατασκευασμένο σε τέσσερις διαστάσεις και έτσι εξ' αρχής κινείται σε ένα πλαίσιο που ξεφεύγει από τις καθημερινές συμβάσεις αναπαράστασης και νοηματοδότησης του χώρου. Οι τρόποι αναπαράστασης της τέταρτης διάστασης στο χώρο, είναι ένα ζήτημα που απασχολεί πεδία διαφορετικών ενδιαφερόντων. Οι διασταυρούμενες, σχετικές αναζητήσεις θετικών επιστημών και τεχνών αναδεικνύουν ένα πλούσιο υλικό που δεν έχουν αφήσει ανεπηρέαστο το πεδίο της αρχιτεκτονικής. Με αφορμή¹ την ταινία *Cube 2: Hypercube* (Κύβος 2) και τη συσχέτιση της με το πρώτο μέρος *Cube* (Κύβος), απομονώνονται και αναλύονται τεχνικές και στοιχεία που είναι ικανά να εμπλουτίσουν την αρχιτεκτονική σκέψη σε επίπεδο χωρικής αναπαράστασης, αλλά κυρίως σε ζητήματα θεωρίας για τη σχέση σώματος - χώρου.

Έχοντας ως αφετηρία την διατύπωση του Mark Johnson (1987: xix), ότι "η πραγματικότητα μας σχηματίζεται από τα μοντέλα σωματικής κίνησης, τα περιγράμματα του χωρικού και χρονικού προσανατολισμού μας και τις μορφές διάδρασης με τα αντικείμενα", η ανάλυση της ταινίας πραγματοποιείται σε τρία επίπεδα:

- A. Εντοπίζεται η λογική της κατασκευής στο σύνολο της
- B. Απομονώνεται και μελετάται η "δομική μονάδα" σύστασης της υπερκατασκευής που είναι ο κύβος
- Γ. Αναλύεται η δράση και κίνηση των σωμάτων στο χώρο

Σκοπός είναι η ανάδειξη ενός νέου τρόπου νοηματικής ανασυγκρότησης αρχιτεκτονημένου χώρου που απελευθερώνεται από τις συμβάσεις της γεωμετρίας, τονίζοντας το αμφίδρομο της σχέσης σώματος - χώρου.

Το ενδιαφέρον εστιάζεται στον επαναπροσδιορισμό των αρχιτεκτονικών σταθερών και των πρωταρχικών δομών σωματικής εμπειρίας που συγκροτούν την αντίληψη, λόγω της ιδιαίτερης φύσης του χώρου. Παράλληλα τονίζεται η σημασία της "φαντασίας" στην οργάνωση της αντιληπτικής και κιναισθητικής πληροφορίας.

Μεθοδολογικά, αρχικός σκοπός ήταν η αναζήτηση διακριτών χωρικών συστατικών που θα μπορούσαν να οδηγήσουν στη νοηματική ανασυγκρότηση. Ως "νοηματική ανασυγκρότηση" ορίζουμε την συγχρονική τοποθέτηση των αποσπασματικών χωρικών στοιχείων, ενδείξεων, σωματικών εμπειριών και δράσεων που συλλέγονται κατά τη διάρκεια της ταινίας προκειμένου να οργανωθεί ένα ολοκληρωμένο σύνολο. Το σύνολο αυτό οφείλει ν' αναφέρεται σε χώρο όπως καταγράφηκε μέσα από τη σωματική εμπειρία του πρωταγωνιστή και όχι ως θέαση εξωτερικού παρατηρητή. Μια τέτοια πρόθεση θα καθιστούσε τη χρήση σχημά-

¹ Η ανάλυση που ακολουθεί δεν βασίζεται αυστηρά στη δομή της ταινίας και στις προθέσεις του σκηνοθέτη. Σημειώνονται και υιοθετούνται χειρισμοί που αφορούν στην συγκρότηση και αναπαράσταση της τέταρτης διάστασης που στην πορεία όμως εμπλουτίζονται προκειμένου να ενταχθούν σε ένα ευρύτερο θεωρητικό πλαίσιο που αφορά στη μελέτη σχέσεων σώματος - χώρου.

των ανάγνωσης, όπως για παράδειγμα αυτά που προτείνει ο Lynch στο βιβλίο του *The Image of the City* (1960), ελλιπή κατ' αρχήν λόγω της θέσης του μελετητή που εμφανίζεται ως εξωτερικός παρατηρητής. Επίσης, η φύση του χώρου καθώς και η συνεχώς μεταβαλλόμενη δομή του δεν θα επέτρεπαν την εξαγωγή γόνιμων συμπερασμάτων. Το ουδέτερο σκηνικό έδινε προτεραιότητα στη σωματική δράση και την εμπειρία που αποκόμιζαν οι πρωταγωνιστές.

Σαν συνέπεια, η ανάγνωση πραγματοποιήθηκε μέσω αναγνώρισης πρωταρχικών δομών σωματικής εμπειρίας όπως αυτές παρουσιάζονται από τον Mark Johnson. Οι δομές αυτές αναφέρονται ως "σχήματα"² ή αλλιώς "image-schemata", και ορίζονται ως "οποιοδήποτε επαναλαμβανόμενο, δυναμικό μοτίβο της αντιληπτικής μας διάδρασης και των κινησιακών αυτοματισμών που δίνουν συνοχή και δομή στην εμπειρία μας" (1987, xiv). Οι αφαιρετικές αυτές δομές δεν είναι αυστηρές και κλειστές, αλλά επιδέχονται εμπλουτισμό ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται. "Τα σχήματα και οι μεταφορικές προεκτάσεις τους, αποτελούν εμπειρικές δομές νοήματος που είναι βασικές για το μεγαλύτερο μέρος της αφαιρετικής μας ικανότητας κατανόησης και συλλογισμού" (1987, xvi).

Είναι ικανά λοιπόν να χρησιμοποιηθούν ως ένα αντικειμενικό κριτήριο για την αντίληψη και κατανόηση του χώρου. Μέσω της μεθόδου αυτής, σημειογραφήθηκε³ η πλοήγηση του σώματος μέσα στο χώρο και εντοπίστηκαν συμβάσεις και ανατροπές που συγκροτούν την τελική χωρική εντύπωση.

Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ "ΣΧΗΜΑΤΟΣ" ΚΑΙ ΤΗΣ "ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ" ΓΙΑ ΤΗ ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

Ο όρος "σχήμα" παρουσιάστηκε αρχικά από τον Κάντ στο βιβλίο του *Critique of Pure Reason* (1965). Ο ίδιος συνέλαβε τα "σχήματα" ως δομές φαντασίας που συνδέουν τις έννοιες (concepts) με τις αισθήσεις (percepts) και τα περιέγραψε ως διαδικασίες για την κατασκευή νοητικών εικόνων.

² Πιο συγκεκριμένα θα μπορούσαν να οριστούν ως "φαντασιακά σχήματα" ή "νοητικά σχήματα". Η αφετηρία του όρου απορρέει από το Καντιανό "σχήμα".

³ Ο όρος "σημειογραφία" χρησιμοποιείται προκειμένου να δηλωθεί η δημιουργία ενός προσωρινού λεξιλογίου αναπαράστασης της κίνησης του σώματος στο χώρο και των σχημάτων κίνησης που χρησιμοποιούνται ως μεθοδολογικά εργαλεία για την ανάλυση της ταινίας. Πρέπει να τονιστεί ότι απορρέει αλλά δεν αναφέρεται αυστηρά στον όρο που ο Nelson Goodman αποδίδει στο βιβλίο του *Languages of Art* (1976). Για να οριστεί ένα σύστημα καταγραφής και αναπαράστασης ως "σημειογραφικό" ή "σημειολογικό" (notational), πρέπει να πληροί αυστηρά κάποιες προϋποθέσεις. Σκοπός των προϋποθέσεων αυτών είναι η εξασφάλιση της συντακτικής και σημασιολογικής καθαρότητας του συστήματος, έτσι ώστε να μην προκύπτουν αμφισημίες, να είναι δηλαδή μονοσήμαντα καθορισμένο και η αναπαραγωγή να είναι κάθε φορά ακριβής.

Στο άρθρο, σκοπός είναι η δημιουργία ενός αφαιρετικού τρόπου καταγραφής των σχημάτων δράσης και της διαστάτης αναπαράστασης αίσθησης χώρου. Τα διαγράμματα έχουν μια εσωτερική λογική και συνέπεια, προκύπτουν όμως από υποκειμενικές επιλογές.

Μια σύντομη επισκόπηση στις σύγχρονες θεωρίες είναι ικανή ν' αναδείξει πληθώρα ορισμών, που ξεφεύγουν από τον αρχικό, εμβαθύνοντας σε διαφορετικά σημεία εστίασης ενδιαφέροντος. Ο Rumelhart (1977: 165), ορίζει το "σχήμα" ως "τη γενικευμένη γνώση που αφορά σε μια σειρά γεγονότων". Οι Schank και Abelson (1977: 41) επιχειρηματολογούν ότι κατανοούμε πολλές περιστάσεις όταν τις τοποθετούμε σε δομημένα πλαίσια ή σχήματα, που τα ονομάζουν "σενάρια" (scripts) και περιλαμβάνουν χαρακτήρες, ένα ορισμένο περιβάλλον, σειρά γεγονότων, αιτιακές διασυνδέσεις, σκοπούς κ.ά., που είναι τα μέσα μέσω των οποίων οργανώνουμε τη γνώση μας για τον κόσμο. Ο Ulric Neisser (1976: 54), ώθησε τον ορισμό του ενσωματωμένου σχήματος σε περαιτέρω διασυνδέσεις με την αντίληψη και τους κινησιακούς αυτοματισμούς δηλώνοντας ότι "το σχήμα αποτελεί τμήμα του αντιληπτικού κύκλου που είναι εσωτερικευμένος στον παρατηρητή, μετασχηματίζεται από την εμπειρία και έχει συγκεκριμένες αναφορές στο ερέθισμα που γίνεται αντιληπτό. Το σχήμα δέχεται πληροφορία καθώς είναι διαθέσιμο στις αισθητηριακές επιφάνειες και μορφοποιείται από την πληροφορία αυτή. Κατευθύνει την κίνηση και τις εξερευνητικές δράσεις που καθιστούν τον αριθμό της διαθέσιμης πληροφορίας ολοένα μεγαλύτερο και επιφέρει νέους μετασχηματισμούς. Από βιολογικής σκοπιάς, το σχήμα είναι μέρος του νευρικού συστήματος. Περιλαμβάνει μια σειρά από ψυχολογικές διαδικασίες και δομές που δεν έχουν ως κέντρο τον εγκέφαλο, αλλά ένα ολοκληρωμένο σύστημα που περιλαμβάνει δέκτες, νευρομεταβιβαστές και νευρομυϊκές συνάψεις". Ο Neisser τονίζει τη σημασία της αντίληψης και της ικανότητας κίνησης για την ενεργή οργάνωση της εμπειρίας μας. Τα αντιληπτικά σχήματα είναι λοιπόν οι ποικίλες πιθανές δομές στις οποίες η εμπειρία μας πρέπει να ενταχθεί προκειμένου να είναι λογικά συνεπής και κατανοητή.

Το ενδιαφέρον του Mark Johnson (1987) εστιάζεται στον τρόπο που υποσυνείδητες, κοινές δομές εμπειρίας είναι ικανές να οργανώσουν την λογική. Τα σχήματα λειτουργούν σε ένα επίπεδο νοητικής οργάνωσης και κινούνται στο μεταίχμιο των αφαιρετικών διαλεκτικών δομών από τη μια και των συγκεκριμένων εικόνων από την άλλη. Η άποψη που προτείνει είναι ότι "προκειμένου να έχουμε συνεκτικές εμπειρίες που να μπορούμε να τις κατανοούμε και εκλογικεύουμε, πρέπει να υπάρχει ένα σχέδιο και μια οργάνωση στις πράξεις, την αντίληψη και εννόηση μας. Το σχήμα είναι μια επαναλαμβανόμενη σχηματοποίηση, μορφολόγηση και κανονικοποίηση στην/της συνεχούς οργάνωσης των δραστηριοτήτων. Τα μοτίβα αυτά εμφανίζονται ως δομές με νόημα κυρίως στο επίπεδο της σωματικής κίνησης στο χώρο, στη διαχείριση των αντικειμένων και στην αντιληπτική μας διάδραση" (Johnson, 1987: 28-29). Σε αντίθεση λοιπόν με τον Kant που όρισε τα σχήματα ως διαδικασίες παραγωγής εικόνων που εντάσσονται στις έννοιες, ο Johnson τα όρισε ως συνεχείς δομές μιας οργανωτικής διαδικασίας. Ως δυναμικά μοντέλα και όχι στατικές εικόνες όπως είναι οι δισδιάστατες αναπαραστάσεις τους.

Η παραγωγή και ο συνδυασμός όλων των παραπάνω δυναμικών μοντέλων πραγματοποιείται μέσω φαντασιακών διαδικασιών. Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημάνουμε ότι με

τον όρο φαντασία δεν αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε είδος εγκεφαλικής δημιουργικότητας ή ανακάλυψης, αλλά στην ικανότητα οργάνωσης των νοητικών αναπαραστάσεων σε συνεκτικές ομάδες" (Johnson, 1987: 140). Έτσι, εκτός από τον ρόλο της φαντασίας να ανακαλεί μεμονωμένες εικόνες και γνώση, παρουσιάζεται ένας δυναμικός ρόλος ενοποίησης των διαδοχικών σταδίων συνείδησης μιας πραγματικότητας. Η παραγωγική λειτουργία της φαντασίας είναι αυτή που καθιστά δυνατή την εμπειρία που όλοι μοιραζόμαστε στον κόσμο. Είναι οι ενοποιητικές δομές της συνείδησης μας που μας επιτρέπουν την συνειδητοποίηση οποιουδήποτε αντικειμένου. Δεν μπορεί να υπάρξει αντικειμενική εμπειρία χωρίς τις δομές αυτές. Επιπλέον, η δημιουργική πλευρά της επιτρέπει τη σύνθεση νέων εννοιών και τον εμπλουτισμό του νοήματος της εμπειρίας. Συνολικά λοιπόν, τα σχήματα οργανώνουν την εμπειρία μας σε αφαιρετικές δομές που είναι δυνατό ν' αποτελέσουν μια κοινή βάση για την επικοινωνία και τη μεταξύ μας κατανόηση. Η φαντασία, είναι εκείνος ο νοητικός μηχανισμός που τοποθετεί τα σχήματα της εμπειρίας με τέτοιο τρόπο που η σύνθεση της πραγματικότητας δεν αποτελεί παράταξη ερεθισμάτων, αλλά δημιουργικό σύνολο.

Τέτοια σχήματα και μηχανισμοί σύνδεσης θα χρησιμοποιηθούν στην ανάλυση της ταινίας προκειμένου να υλοποιηθεί η νοηματική ανασυγκρότηση του χώρου.

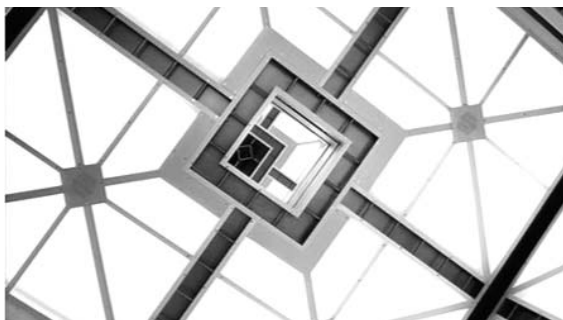
CUBE 2 - HYPERCUBE: ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Οι ταινίες Κύβος και Κύβος 2 στηρίζονται σε ένα κοινό μοτίβο: τη θεώρηση μιας υπερκατασκευής, συνεχώς μεταβαλλόμενης στο χώρο και το χρόνο. Μια ομάδα ανθρώπων βρίσκεται εγκλωβισμένη μέσα στην κατασκευή κάτω από άγνωστες συνθήκες και μοναδικός σκοπός τους είναι να διαφύγουν, αποφεύγοντας παράλληλα μια σειρά από παγίδες που θέτουν σε κίνδυνο τη ζωή τους. Οι πρωταγωνιστές, συνδέονται μεταξύ τους μέσω μιας ιδιότητας της καθημερινής τους ζωής, για παράδειγμα το επάγγελμα, που αποτελεί ένδειξη κλειδί για το λόγο ύπαρξης τους μέσα στην κατασκευή, καθώς και για τη διαφυγή τους. Οι ταινίες διαπραγματεύονται τη σταδιακή κατανόηση του χώρου μέσα από την εξερεύνηση και κίνηση των πρωταγωνιστών. Η ανάγκη σύλληψης της γεωμετρικής δομής είναι κάθε φορά απαραίτητη προκειμένου να βρεθεί ο χώρος και ο χρόνος εξόδου. Οι θεατές της ταινίας έχουν ελάχιστες ενδείξεις παραπάνω από τους πρωταγωνιστές και καλούνται να ιχνηλατήσουν με παρόμοιο τρόπο τον χώρο. Απαραίτητο λοιπόν στοιχείο για την εκκίνηση της δράσης αποτελεί η κίνηση των ηθοποιών.

Στο άρθρο, το ενδιαφέρον εστιάζεται στη δεύτερη ταινία που διαπραγματεύεται τον υπερκύβο. Αν και το δεύτερο μέρος αποτέλεσε ουσιαστικά μίμηση του πρώτου, η ιδιαιτερότητα που παρουσιάζεται από αρχιτεκτονικής πλευράς εντοπίζεται στην χωρική αναπαραστάση της τέταρτης διάστασης με έναν τρόπο που υπερτονίζεται η σημασία της σωματικής δράσης προκειμένου να ξεπεραστούν δυσκολίες αναπαραστάσης χωρικής δομής. Φιλοσοφικά δεν παρουσιάζεται κάποιος νεωτερισμός καθώς το δίπολο σωματικής εμπειρίας και εγκεφαλικής

σκέψης είναι διακριτό καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Οι σωματικές δοκιμασίες συμπληρώνονται από επεξηγηματικούς διαλόγους προκειμένου να δοθεί μια συνολική ερμηνεία. Παρ' όλα αυτά, παρατηρούμε ότι η ταινία φαίνεται να παρουσιάζει μια ευριστική δομή περισσότερο σωματικού και λιγότερο χωρικού συντακτικού που υπονοεί χωρικές και χρονικές ποιότητες και μετασχηματισμούς. Η χρονικότητα και ιδιορρυθμία της κίνησης, η βαρύτητα που ανατρέπεται από δωμάτιο σε δωμάτιο και οι παράλληλες πραγματικότητες σωματικών καταστάσεων τονίζουν την διαφορετικότητα από τη συμβατική πραγματικότητα. Καταργείται το μοτίβο ενός λαβυρίνθου όπου κυριαρχεί η αίσθηση της ροϊκής, γραμμικής εξερεύνησης με την παράθεση στοιχείων που λειτουργούν ως τοπόσημα (Lynch, 1960). Κυριαρχεί ένας "λαβύρινθος", που ανατρέπει κάθε συμβατική αίσθηση σωματικής εμπειρίας τονίζοντας έτσι τη σημασία της και που αποκλείει κάθε ενίσχυση χωρικού προσανατολισμού λόγω της μορφολογίας και δομής του. Έτσι, ο Κύβος 2, κάνει ξεκάθαρη της διάκριση θέματος-φόντου, όπου το θέμα είναι τα σώματα και το φόντο η κατασκευή. Προκειμένου να μελετηθεί αναλυτικά η σχέση σώματος-φόντου, είναι απαραίτητη η μελέτη του "σκηνικού" και η εύρεση των πηγών που οδήγησαν στις τελικές επιλογές.

Συγκρίνοντας τα σκηνικά των δύο ταινιών, παρατηρούμε ότι στον Κύβο, υιοθετείται ένας εσωτερικός κánaβος που έχει άμεση αναφορά στους οριζόντιους και κατακόρυφους φορείς πάνω στους οποίους μοιάζει να κινείται και να μετασχηματίζεται η όλη κατασκευή. Μια σημαντική ένδειξη είναι αυτή της αλλαγής χρώματος που ουσιαστικά σηματοδοτεί και την αλλαγή δωματίου και δράσης. Το χρώμα και οι αριθμητικές χαράξεις που φέρουν οι τοίχοι αποτελούν τα ίχνη προσανατολισμού των πρωταγωνιστών και την λύση για την απόδρασή τους.



Εικ. 1. Σκηνικό Κύβου 2

Η βασική αντίθεση στον Κύβο 2 έγκειται στην ουδέτερη χρωματική επιλογή. Όλα τα δωμάτια είναι λευκά, εκτυφλωτικά, όμοια μεταξύ τους, αφανίζοντας κάθε αίσθηση χωρικής πλοήγησης. Τα πανέλα διατηρούν τους οριζόντιους και κάθετους άξονες ως άξονες συμμετρίας των πλευρών, παράλληλα όμως εμφανίζονται και οι διαγώνιες νευρώσεις της κατασκευής. Αριθμητικοί οδηγοί συντεταγμένων δεν υπάρχουν, μονάχα ενδείξεις που όπως αποδεικνύεται

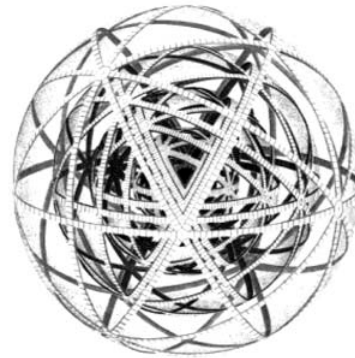
είναι χρονικές. Πολλαπλές μονάδες κύβων συνθέτουν θεωρητικά το σύνολο της κατασκευής του υπερκύβου⁴. Ενδείξεις για τη μορφή και δομή κατά την διάρκεια της ταινίας δεν παρου-

⁴ Το σκηνικό της ταινίας βασίζεται σε δύο δομικές μονάδες που επιτρέπουν τη σύνθεση του χώρου: έναν ολοκληρωμένο κύβο με έξι τοίχους και έναν ελλειπτή με τρεις τοίχους, χωρίς οροφή. Υπάρχουν συνολικά έξι τετράγωνα ανοιγ-

σιάζονται, μονάχα μια νύξη στο τέλος. Ο χειρισμός αυτός, επιτρέπει ελευθερία αναπαράστασης του εσωτερικού χώρου, με τρόπο ίσως αυθαίρετο.

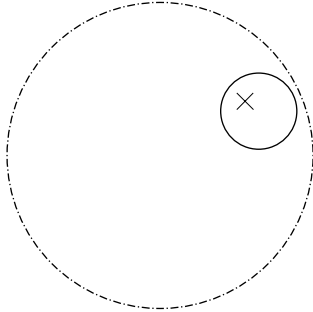
Η λογική της κατασκευής στο σύνολο της - Το εξωτερικό "περίβλημα"

Σύμφωνα με τον σκηνοθέτη, σημείο αφετηρίας για τη σύλληψη του χώρου και τη μορφολογία του εξωτερικού "περιβλήματος" αποτέλεσε το σκίτσο "Concentric Rinds" (1953) του M.C. Escher. Το σκίτσο αναπαριστά έναν πυρήνα που περιβάλλεται από επάλληλους δομικούς φλοιούς, δίνοντας έτσι την αίσθηση της συνεχούς κίνησης και μετασχηματισμού. Τα σκίτσα του Escher, εστιάζουν στην έννοια του μετασχηματισμού και της οφθαλμαπάτης, ενώ παράλληλα έχουν μαθηματική αφετηρία. Χαρακτηριστικά αναφέρονται τα "Study for Stars" (1948), "Gravity" (1952), "Tetrahedral Planetoid" (1954), ως μια σειρά από μελέτες που καταγράφουν και αναπαριστούν έννοιες και μετασχηματισμούς βασικών μαθηματικών και γεωμετρικών δομών αντίστοιχα. Στην πραγματικότητα η μορφή του υπερκύβου δεν έχει άμεση συσχέτιση με τα παραπάνω έργα. Ο κοινός παρανομαστής τους βρίσκεται στον τρόπο αντίληψης της εξωτερικής επιδερμίδας και στη σχέση με το εσωτερικό που διαμορφώνει. Η οπτική παρατήρηση δεν είναι αρκετή. Επιβάλλεται ένα είδος σωματικής εξερεύνησης προκειμένου ν' αποκρυπτογραφηθεί η λογική με την οποία έχουν παραχθεί οι μορφές αυτές. Στην ταινία οι πρωταγωνιστές καλούνται να συνθέσουν το εξωτερικό περίβλημα έχοντας μόνο πληροφορίες από την εσωτερική εξερεύνηση τους. Η αντιμετώπιση του χώρου από μέσα προς τα έξω ωθεί στην άμεση συσχέτιση και προσδιορισμό του συνόλου από τη μονάδα. Έτσι η συνολική χωρική εντύπωση είναι κατά βάση αυτή ενός συμπλέγματος κύβων που κινούνται ακατάπαυστα με τους κανόνες μιας αέναα μεταλλασσόμενης δομής. Οι πρωταγωνιστές, προβάλλουν νοητικές εικόνες του εσωτερικού χώρου και των ποιοτήτων του προκειμένου να συλλάβουν το σύνολο της κατασκευής στο οποίο εντάσσεται η μονάδα. Η έλλειψη εμπάθυνας στην αναπαράσταση των κανόνων αυτών μειώνει την νοηματική αντίληψη του υπερκύβου σε αφαιρετικό, ασταθές περίβλημα. Ο χώρος είναι ρευστός και αποκρυσταλλώνεται σε διακριτές γεωμετρικές μονάχα εκεί όπου υπάρχει δράση.



Εικ. 2. Concentric Rinds, M.C. Escher, 1953

ματα διαφυγής τοποθετημένα στο κέντρο της κάθε πλευράς. Η σύνθεση των δύο επιμέρους μονάδων, επιτρέπει την αίσθηση συνέχειας όταν μια από τις καταπακτές ανοίγει. Το εσωτερικό είναι πάντα κενό. Τα υλικά είναι μέταλλο και πανέλα από πλεξιγκλάς.



Εικ. 3. Σχήμα "μέρους - όλου"

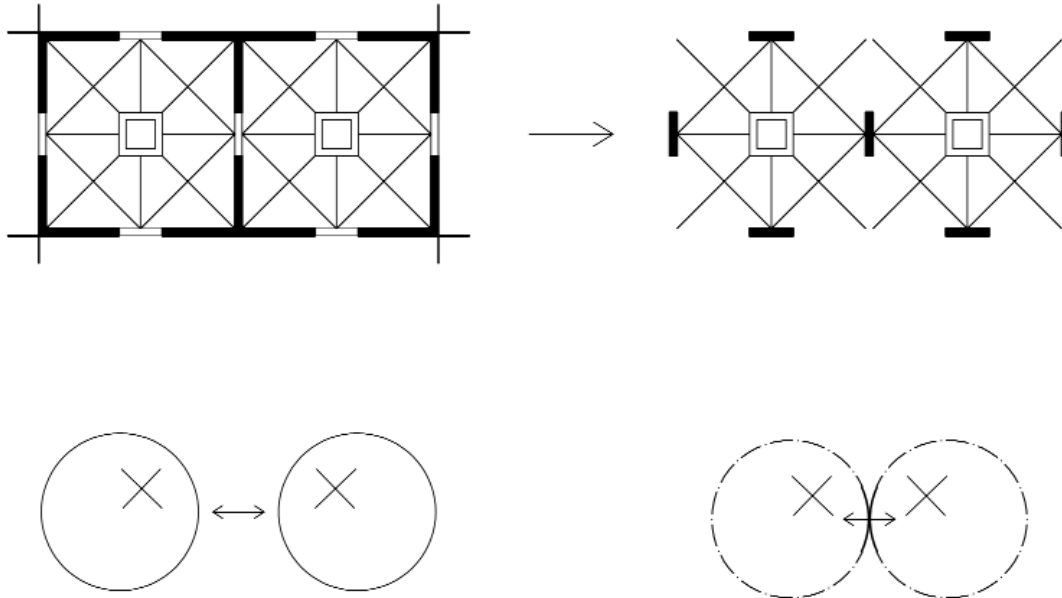
Συμπερασματικά, το σχήμα χωρικής αντίληψης και εμπειρίας που θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε για να ερμηνεύσουμε την κατασκευή είναι αυτό "του μέρους και του όλου". Τονίζεται δηλαδή η λογική ενός συνόλου μετασχηματιστικού που αποτελείται από διακριτές μονάδες. Το σώμα αποτελεί το μέσο για την αντίληψη και κατανόηση του μέρους, της βασικής συστατικής μονάδας και η κίνηση του είναι ο συνδετικός κρίκος των πολλών μερών. Η σωματική αίσθηση που κυριαρχεί είναι αυτή της "περιεκτικότητας" σε τμήματα ενός συνόλου που δύσκολα μπορεί να περιγραφεί.

Η "δομική μονάδα" σύστασης - Ο κύβος

Η δομική μονάδα είναι ένας κύβος 5.2x5.2 μέτρα. Το φόντο καθώς και οι συμμετρίες του κύβου δεν αφήνουν πολλά περιθώρια χωρικού προσανατολισμού. Τα όρια εξαυλώνονται και το μόνο στοιχείο μετάβασης, από τον ένα χώρο στον άλλο που απομένει είναι η αίσθηση της διάβασης της καταπακτής. Κάθε καταπακτή αποτελεί ένα κατώφλι, ένα μεταίχμιο από μια κατάσταση σωματική σε μια άλλη. Η επαναληπτική διάταξη του στερεού μοιάζει να επαναπροσδιορίζει βασικές αρχιτεκτονικές σταθερές αντίληψης του χώρου όπως αυτές του ορίου, της αίσθησης βάθους και της τοπολογίας. Η κίνηση και στάση της κάμερας, εντείνει τη διαδιάστατη αίσθηση του χώρου, σαν σε ζωγραφικό πίνακα του Van Doesburg από τη σειρά "counter - compositions"⁵.

Στην ταινία, η μονότονη επαναληπτικότητα και ο χειρισμός της διαγωνίου σε σχέση με τους κατακόρυφους και οριζώντιους άξονες της πλευράς τονίζουν ακριβώς την απαλοιφή των ορίων και την αντίληψη του χώρου ως όψη - φόντο. Το όριο συνεχώς παύει να υφίσταται ως υλική κατασκευή και υποδηλώνεται με δράσεις μετάβασης από μια σωματική κατάσταση σε μια άλλη. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το σχήμα "περιεκτικότητας" ανατρέπεται και τη θέση του αντικαθιστά αυτό της "μετάβασης".

⁵ Ο Yve - Alain - Bois (1981), θεωρεί τα αξονομετρικά του Van Doesburg, μαζί με αυτά του El Lissitzky, τις πρώτες ουσιαστικές απόπειρες να χρησιμοποιηθεί τέτοιου είδους προβολή για λόγους αισθητικής και όχι πρακτικής. Οι πίνακες αυτοί, κατέχοντας αρχιτεκτονικές φιλοδοξίες, έφεραν στο προσκήνιο μια νέα πρόκληση για το θεατή, αυτή της εξερεύνησης της οπτικής αμφισημίας. Ο Van Doesburg, σε μια απόπειρα να εντείνει την αίσθηση ρευστότητας και να αφαιρέσει κάθε ένδειξη προσανατολισμού ή εγκλεισμού στις "counter - compositions", έστρεψε τους πίνακες κατά 45 μοίρες και αφαιρέσε τα περιγράμματα. Το 1924, παρουσίασε το "Construction des couleurs dans la quatrième dimension de l' espace - temps", ενώ αργότερα παρουσίασε μια σειρά σχεδίων υπερκύβου προκειμένου να τονίσει την ιδέα του αναπτύγματος και της εξάπλωσης. Σχέδια υπερκύβων κυρίως ως αξονομετρικές και ισομετρικές προβολές ήταν γνωστά για πάνω από 40 χρόνια. Η επαναφορά του θέματος εξυπηρέτησε την εξάσκηση της φαντασίας και την αμφισβήτηση των συμβάσεων της εποχής (Evans, 2000).



Εικ. 4. Επαναπροσδιορισμός αρχιτεκτονικών σταθερών - Η περίπτωση του ορίου. Αντικατάσταση σχήματος "περιεκτικότητας" με σχήμα "μετάβασης"

Ο εσωτερικός χώρος, δεν "απορροφά" δομικές και μορφολογικές ιδιότητες που να φανερώνουν την ύπαρξη της τέταρτης διάστασης. Σε μια αντιπαράθεση με το σχέδιο του Lissitzky, "Axonometric of the Proun Room" (1923) από το Kestner Portfolio, θα λέγαμε ότι η ταυτόχρονη χωρική αντίληψη διαφορετικών οπτικών καταργείται και παρουσιάζεται μια πολύπλοκη σωματική αντίληψη του ίδιου υποκειμένου σε διαφορετικές πραγματικότητες και καταστάσεις. Στο εσωτερικό των υπο-μονάδων της κατασκευής, δεν υφίστανται διαφοροποιήσεις, παρά μόνο σωματικής δράσης ενώ το στοιχείο του χρόνου μοιάζει να ενσωματώνεται στην κίνηση των πρωταγωνιστών και στην πολλαπλή τους εμφάνιση. Κάθε σωματική δράση, κάθε μετάβαση υποδηλώνει χρονικές αλλαγές. Το σχήμα της "περιεκτικότητας" είναι στατικό σε αντίθεση με αυτό της "μετάβασης" που υποδηλώνει δράση χωρική και χρονική. Επιστρέφοντας στη συσχέτιση της μονάδας με το σύνολο θα λέγαμε πως κάθε κύβος δεν αποτελεί ένα μεμονωμένο χώρο αλλά τμήμα ενός "μήτρου" που οι πρωταγωνιστές δημιουργούν προκειμένου να φτάσουν στην έξοδο. Το "μέρος" επαναπροσδιορίζεται συνεχώς με την εξερεύνηση προκειμένου να συγκεντρωθούν πληροφορίες για το "όλο". Ο επαναπροσδιορισμός αυτός απορρέει από τις διαφορετικές ποιότητες σωματικής δράσης όπως αυτές εντοπίζονται και αναλύονται παρακάτω.

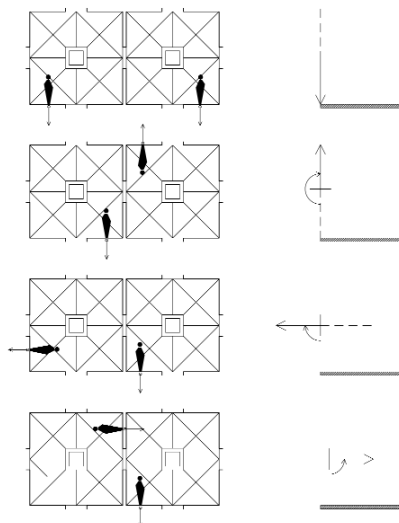
Η Κίνηση των Σωμάτων στο Χώρο

Καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας έγινε μια απόπειρα σημειογράφησης του κινησιολογικού ρεπερτορίου που υποδηλώνει αλλαγές χωρικής και χρονικής ποιότητας. Καταγράφηκαν τέσσερις κατηγορίες που εμφανίζουν πληθώρα παραλλαγών. Αυτές είναι:

1. Η συμβατική κίνηση που πραγματοποιείται στον χώρο της Ευκλείδειας γεωμετρίας
2. Η μετατόπιση του κέντρου ισορροπίας λόγω αλλαγής διεύθυνσης της δύναμης της βαρύτητας
3. Η ροϊκή ή αποσπασματική⁶ κίνηση λόγω διαφορετικών χρονικοτήτων
4. Η συνύπαρξη δράσεων και αντικατοπτρισμών του ίδιου σώματος, λόγω της ύπαρξης παράλληλης πραγματικότητας

Οι αλλαγές αυτές που αφορούν στη σωματική αίσθηση του χώρου, είναι τα κεντρικά στοιχεία που αποδεικνύουν την ύπαρξη της τέταρτης διάστασης, παράλληλα όμως αποτελούν και τη βάση πάνω στην οποία χτίζεται η σύλληψη και νοηματική ανασυγκρότηση του χώρου για πρωταγωνιστές και θεατές.

Η συμβατική, καθημερινή κίνηση αποτελεί υπενθύμιση και μέτρο σύγκρισης για τις κινησιολογικές παραλλαγές που παρουσιάζονται.



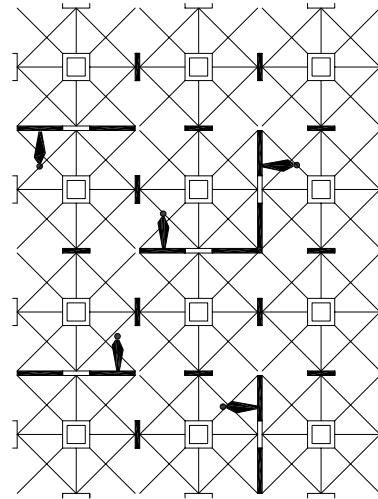
Ειχ. 5. Παραλλαγές σχήματος "ισορροπίας".

Ο σημαντικότερος χειρισμός που σηματοδοτεί άμεσα τη διαφορετική φύση του χώρου είναι αυτός της αλλαγής της βαρύτητας και του άξονα ισορροπίας του σώματος. Η μετάβαση από ένα δωμάτιο σε ένα άλλο με διαφορετική διεύθυνση βαρύτητας ή ακόμα και ολοκληρωτική έλλειψη της σημαίνει τον συνεχή επαναπροσδιορισμό του σχήματος "ισορροπίας"⁷ και "κατακορυφότητας"⁸ και ταυτόχρονα το χωρικό αποπροσανατολισμό. Έννοιες όπως πάνω, κάτω, εμπρός, πίσω κ.ά. που απορρέουν από τη φύση του σώματος και προσδίδουν νόημα στην χωρική αντίληψη του συνόλου και στον προσανατολισμό και τοποθέτηση του μέρους ως προς το όλο ανατρέπονται λόγω της συνεχούς μεταβολής των παραπάνω σχημάτων.

⁶ Ως ροϊκή, με όρους κινησιολογίας, αναφέρεται η κίνηση που χαρακτηρίζεται από μια συνέχεια σωματικής δράσης, χωρίς παύσεις και απότομες μεταβολές κινησιολογικού ρεπερτορίου. Στην προκειμένη περίπτωση γίνεται διάκριση μεταξύ ροϊκής και αποσπασματικής κίνησης προκειμένου να τονιστούν στοιχεία χρονικότητας. Ως αποσπασματική, χαρακτηρίζεται η κίνηση που παρουσιάζει ως διακριτά τμήματα τις διαφορετικές φάσεις της.

⁷ Το σχήμα "ισορροπίας" έχει ως αφετηρία το νόημα της ισορροπίας που απορρέει από τις δράσεις του σώματος

Ως φορείς συντεταγμένων προσανατολισμού, τα δωμάτια δεν λειτουργούν ομοιότροπα. Η ανατροπή του σχήματος "ισορροπίας" οδηγεί σε νοηματική ανασυγκρότηση ενός χώρου που τοποθετεί διαφορετικές σωματικές δράσεις σε συγχρονία, ενώ χωρικά σημασία μοιάζει να έχει η θέση του σώματος ως προς το δάπεδο και τις καταπακτές που είναι οι εν δυνάμει "χώροι" μετάβασης. Επαναπροσδιορίζονται δηλαδή τα σημεία αναφοράς. Η συνεχής μετατόπιση του άξονα ισορροπίας εμπλουτίζεται κινησιολογικά με διαφορετικές ποιότητες και χρονικότητες κίνησης. Χαρακτηριστικά αναπαρίστανται κινήσεις στις οποίες το σώμα είτε εμφανίζεται να αναλύεται σε καρέ, είτε να λειτουργεί σε γρήγορη δράση. Οι κινησιολογικές παραλλαγές τονίζουν το στοιχείο του χρόνου και τις συνέπειες του τετραδιάστατου περιβάλλοντος στη σωματική εμπειρία.



Ειγ. 6. Νοηματική ανασυγκρότηση του χώρου: Διάγραμμα συγχρονικής τοποθέτησης διαφορετικών σωματικών δράσεων - Η σημασία του εδάφους και του κατοφλιού μετάβασης.

Τελευταίο συστατικό όπως προαναφέρθηκε για την ανασυγκρότηση του χώρου είναι αυτό της παρουσίασης παράλληλων κόσμων στους οποίους οι πραγματικότητες συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Δανειζόμενοι τον όρο του Foucault, θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για "Ετεροτοπίες" (Heterotopia). Τέσσερα από τα βασικά συστατικά του όρου, όπως τα κατονομάζει ο ίδιος, μοιάζουν να υπεισέρχονται στην ταινία.

- A. Η ικανότητα αντιπαραβολής και ενσωμάτωσης σε ένα μοναδικό πραγματικό τόπο διαφορετικών χώρων οι οποίοι είναι μη συμβατοί.
- B. Η Ετεροχρονία. Οι "Ετεροτοπίες" συνδέονται άμεσα με τμήματα χρόνου και η εκκίνηση της λειτουργίας τους ξεκινά όταν οι άνθρωποι έρχονται σε ρήξη με τον παραδοσιακό χρόνο.
- Γ. Η ύπαρξη ενός συστήματος χωρικού ή νοητικού, το οποίο είναι ικανό ν' απομονώνει και να καθιστά διακριτή την ύπαρξη και την επισκεψιμότητα των διαφορετικών χώρων.

και τη σωματική εμπειρία διαδικασιών και καταστάσεων του εσωτερικού του σώματος. Ο Arnheim (1999) προτείνει την ύπαρξη μιας "υποβόσκουσας δομής" εντάσεων και δυνάμεων ισορροπίας στην οπτική αντίληψη παράλληλα με τη σωματική.

⁸ Το σχήμα της κατακορυφότητας, για παράδειγμα, απορρέει από την τάση της χρήσης ενός προσανατολισμού πάνω - κάτω, για την εύρεση και συγκρότηση νοηματικών δομών της εμπειρίας μας. Το σχήμα της κατακορυφότητας, είναι η αφαιρετική δομή, των κατακόρυφων εμπειριών, εικόνων και αντιλήψεων μας.

Δ. Η προσωρινή απαλλαγή του εαυτού από συγκεκριμένη ταυτότητα και η θεώρηση του σ' ένα μεταβατικό στάδιο επαναπροσδιορισμού.

Ο όρος Ετεροτοπία χρησιμοποιείται εξαιτίας της αμφισβητούμενης ύπαρξης και της αίσθησης του προσωρινού του τόπου δράσης. Οι πρωταγωνιστές έρχονται αντιμέτωποι με παράλληλες καταστάσεις στις οποίες ο ίδιος τους ο εαυτός αντικατοπτρίζεται σε διαφορετικές στιγμές, ή ακόμα επιδιώκει την επαφή και την επικοινωνία. Έτσι, είτε παρουσιάζονται συμμετρικές και συγχρονισμένες πραγματικότητες του παρόντος, είτε θραυσματικές και αποδομημένες στιγμές του παρελθόντος και μέλλοντος που θέτουν την παρούσα κατάσταση σε αμφισβήτηση. Συνολικά, το σώμα έρχεται αντιμέτωπο με αυτόνομα και εξωτερικευμένα ομοιώματα του σ' ένα χώρο που άλλοτε συνιστά την παράλληλη πραγματικότητα μιας άλλης διάστασης και άλλοτε αποτελεί τον τόπο εκκίνησης της περιγραφής, τον κόσμο δηλαδή του παρόντος.

Συνειδητοποιούμε ότι η κατανόηση του χρόνου είναι άμεσα συνδεδεμένη με έννοιες όπως αυτή της κίνησης, του χώρου και των γεγονότων. Η αυτόνομη παρατήρηση του χρόνου δεν είναι δυνατή παρά μόνο με την σύγκριση χωρικών και σωματικών αλλαγών. Σύμφωνα με τους Lakoff και Johnson (1999) η σύλληψη του χρόνου είναι αδύνατη χωρίς κάποιου είδους μεταφορά. "Η πραγματική εμπειρία του χρόνου είναι πάντα σχετική με την πραγματική εμπειρία των γεγονότων. Αυτό σημαίνει ότι η εμπειρία του χρόνου εξαρτάται από την ενσωματωμένη σύλληψη του χρόνου με όρους γεγονότων. Αυτό είναι ένα ιδιαίτερα σημαντικό σημείο: Η εμπειρία δεν προϋπάρχει πάντα από την έννοια, γιατί η έννοια η ίδια είναι ενσωματωμένη (embodied). Επιπλέον, σημαίνει ότι η εμπειρία μας για τον χρόνο βασίζεται σε άλλες εμπειρίες όπως αυτές των γεγονότων" (Lakoff and Johnson, 1999:139). Το μεγαλύτερο μέρος της κατανόησης του χρόνου είναι μια μεταφορική παραλλαγή της κατανόησης της κίνησης στο χώρο. Οι Lakoff και Johnson (1999) παρουσίασαν μια σειρά τέτοιων παραλλαγών όπως "τη μεταφορά του κινούμενου χρόνου", "την παραλλαγή του χρόνου-ύλη", "τον κινούμενο παρατηρητή ή το τοπίο του χρόνου" κ.ά.. Στη συγκεκριμένη ανάλυση θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχουμε μια εμπλουτισμένη παραλλαγή του "κινούμενου παρατηρητή". Ο παρατηρητής, δηλαδή οι πρωταγωνιστές, δεν παραμένουν ακίνητοι σε μια θέση αλλά κινούνται. Η θέση του παρατηρητή υποδηλώνει το παρόν. Η κίνηση δηλώνει το "πέρασμα" του χρόνου, η απόσταση που διανύθηκε δηλώνει την ποσότητα του χρόνου που "πέρασε" κ.ά. (Lakoff και Johnson, 1999: 139-161). Παράλληλα το παρόν, το παρελθόν και το μέλλον εμφανίζονται ως χώροι που βρίσκονται εμπρός, πίσω, πάνω και κάτω από τον παρατηρητή. Η εμφάνιση των Ετεροτοπιών καθιστά την τοπολογία του χρόνου ακόμα πιο πολύπλοκη, ενώ οι κινησιολογικές παραλλαγές δίνουν έμφαση στο μετασχηματισμό του χρόνου.

Η τρίτη ενότητα αποκαλύπτει την πρόθεση έκφρασης της τέταρτης διάστασης του χώρου με τον τονισμό και την αποσταθεροποίηση βασικών δομών σωματικής εμπειρίας. Η μεταφορική σύλληψη του χρόνου ως χώρου μεταλλασσόμενου που προσδίδει στο σώμα διαφο-

ρετικές εμπειρίες εντάσσεται στην απόπειρα χωρικής και νοηματικής ανασυγκρότησης του υπερκύβου. Ο συνεχής μετασχηματισμός του χρόνου και συνεπώς της κατασκευής καθιστά τη συνειδητή πλοήγηση του σώματος σχεδόν αδύνατη ενώ επαληθεύεται η ρευστότητα και η μεταλλαξιμότητα του χώρου μέσα στον οποίο το σώμα κινείται.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Με αφορμή την αναπαράσταση της τέταρτης διάστασης στην ταινία Κύβος 2 που αποτελεί μια ακραία και μεμονωμένη εκδοχή φανταστικού περιβάλλοντος, έγινε μια απόπειρα εντοπισμού εκείνων των κρίσιμων στοιχείων που συστήνουν και ανασυγκροτούν το χώρο νοηματικά. Ενώ φιλοσοφικά το δίπολο σκέψης και εμπειρίας παραμένει, παρουσιάζεται ένας καινοτομικός χειρισμός του χώρου και της πλοήγησης του σώματος σε σχέση με αυτόν. Μέσω της ανάλυσης συγκεκριμένων χωρικών και κινησιολογικών χειρισμών, μοιάζει να τονίζεται με έναν ιδιαίτερο τρόπο, η αντίληψη ότι πρωταρχικές δομές σωματικής εμπειρίας, αποτελούν τη βάση για την αντίληψη και νοηματοδότηση του αρχιτεκτονημένου χώρου. Στην ταινία προβάλλονται σχήματα όπως αυτά της κατακορυφότητας, της ισορροπίας, της περιεκτικότητας, της μετάβασης, του μέρους και του όλου. Μέσω του τονισμού ή/και της ανατροπής των σχημάτων αυτών, το σώμα αντιλαμβάνεται ότι η συνεχώς μεταβαλλόμενη εμπειρία προέρχεται από ένα χώρο που βρίσκεται ανά πάσα στιγμή σε πλήρη συσχέτιση και επαναπροσδιορισμό με αυτό. Η εσωτερική μορφολογία του χώρου παραμένει σταθερή. Το σύνολο είναι μεταβλητό και ακαθόριστο. Οι αρχιτεκτονικές σταθερές αμφισβητούνται και επανανοηματοδοτούνται, ανάλογα με το σχήμα εμπειρίας. Συνολικά, χώρος ανασυγκροτείται νοηματικά μέσω "βιωματικών εικόνων και εμπειριών" που το σώμα συλλέγει ως ενεργός φορέας και τις οποίες η δημιουργική φαντασία ανασυνθέτει σε ένα συνεκτικό και λογικό σύνολο. Τα σωματικά σχήματα αποτελούν την αντικειμενική βάση πάνω στην οποία χτίζεται και επικοινωνείται η χωρική εμπειρία των πρωταγωνιστών, ενώ η φαντασία είναι το μέσο διασύνδεσης της εμπειρίας αυτής.

Η παρατήρηση αυτή μας οδηγεί σε περαιτέρω προβληματισμούς που αφορούν στην αρχιτεκτονική ανάλυση και το σχεδιασμό χώρου. Πιο συγκεκριμένα τα "σχήματα" της σωματικής εμπειρίας θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως μεθοδολογικό εργαλείο για τη συλλογή πληροφοριών. Ο συνδυασμός της σωματικής εμπειρίας με τα χωρικά συστατικά είναι ικανός να εμπλουτίσει την αντίληψη και νοηματοδότηση του χώρου καθώς αποκαλύπτει τον τρόπο που αρχιτεκτονικές σταθερές επαναπροσδιορίζονται μέσα από την οικειοποίηση και την περαιτέρω σωματική επεξεργασία τους. Παράλληλα οι μεταφορικές προβολές των σωματικών σχημάτων αποτελούν τη βάση εκλογίκευσης, κατανόησης και εμπλουτισμού χωρικών δομών. Μια τέτοια προσέγγιση τείνει να καταργήσει τη διάκριση σώματος - νου που η Δυτική σκέψη έχει εγκαθιδρύσει. Το σώμα και η εμπειρία του δεν παρουσιάζονται αποκομμένα από

τον κόσμο αλλά σε άμεση συσχέτιση και επαναπροσδιορισμό με αυτόν (Merleau - Ponty, 1962). Η θεώρηση ενός σώματος ως ενεργού φορέα και συλλέκτη ερεθισμάτων είναι ικανή να οδηγήσει στην αποκάλυψη νέων νοημάτων κατά την ανάλυση του χώρου που βιώνουμε καθημερινά. Μια τέτοια αντίληψη δε θα άφηνε ανεπηρέαστο τον τομέα του σχεδιασμού. Η σύλληψη και συγκρότηση του χώρου, έχουν άμεση επίπτωση σε σωματικά σχήματα όπως τα παραπάνω. Ο ισχυρισμός ότι ο εμπρόθετος και συνειδητός χειρισμός της σωματικής εμπειρίας κατά το σχεδιασμό είναι εφικτός, αποδεικνύεται με την υιοθέτηση και ενσωμάτωση κριτηρίων, που να είναι ικανά ν' αναπαριστούν και να καταγράψουν αφαιρετικά, ποιότητες και δράσεις τους σώματος μέσα στο χώρο. Η υιοθέτηση μιας τέτοιας αρχιτεκτονικής αντιμετώπισης οδηγεί σε σχεδιασμό και νοηματοδότηση του χώρου όπου η σωματική εμπειρία διαδραματίζει συνειδητά πρωταγωνιστικό ρόλο.

Βιβλιογραφία

- Arnheim, R. (1999) *Τέχνη και Οπτική Αντίληψη - Η Ψυχολογία της Δημιουργικής Όρασης*, Αθήνα: Εκδόσεις Θεμέλιο.
- Bois, Y. A. (1981) *Metamorphosis of Axonometry*, Daidalos 1, 40-58
- Escher, M.C. et al. (2000) *The Magic of M.C. Escher*, New York: Abrams.
- Escher, M. C. (1990) *M.C. Escher - The Graphic Work*, Cologne: Benedict Taschen.
- Evans, R. (2000) *The Projective Cast, Architecture and Its Three Geometries*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Foucault, M. (1967) "*Des Espace Autres*", δημοσιεύτηκε στο γαλλικό περιοδικό *Architecture /Mouvement/ Continuïte*, Οκτώβρης 1984.
(Το άρθρο αυτό αποτέλεσε τη βάση διάλεξης που υλοποιήθηκε από τον Michel Foucault τον Μάρτη του 1967)
- Goodman, N. (1976) *Languages of Art*, Hackett Publishing Company, Indianapolis Indiana.
- Johnson M. (1987) *The Body in the Mind, The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*, The University of Chicago Press.
- Kant, I. (1965) *Critique of Pure Reason*, Trans. Norman Kemp Smith, New York: St Martin' s.
- Lakoff, G. and Johnson, M. (1999) *Philosophy in the Flesh, The embodied mind and its challenge to Western Thought*, New York: Basic Books.
- Lynch, K. (1960) *The Image of the City*, Cambridge, Massachusetts and London, England: The M.I.T. Press.
- Merleau - Ponty, M. (1962) *Phenomenology of Perception*, London: Routledge & Kegan Paul.
- Neiser, U. (1976) *Cognition and Reality*, San Francisco: W.H. Freeman.
- Rumelhart, D. (1977) *Introduction to Human Information Processing*, New York: John Wiley and Sons.

Schank R. and Abelson R. (1977) *Scripts, Plans, Goals and Understanding*, Hillsdale, N.J.:
Lawrence Erlbaum.

Οπτικό Υλικό

1. Cube, 1997
Σκηνοθεσία: Vincenzo Natali
Διάρκεια: 90 λεπτά

Κυκλοφορεί σε Video και DVD με Ελληνικούς υπότιτλους. Ωστόσο, η πλέον ενδιαφέρουσα έκδοση είναι η Γαλλική (Αγγλική και Γαλλική γλώσσα, Γαλλικοί υπότιτλοι) σε 2 DVDs με πολλές πρόσθετες παροχές.

2. Cube II: Hypercube, 2002
Σκηνοθεσία: Andrej Sekula
Διάρκεια: 95 λεπτά

Κυκλοφορεί σε Video και DVD με Ελληνικούς υπότιτλους

Δικτυακοί ιστοχώροι (URLS)

www.cube2themovie.com/

Έβελυν Γαβρήλου
Δεινοκράτους 20, 106 75, Αθήνα, e-mail: evelynnga@otenet.gr

Βασίλης Μπουρδάκης
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης, Πεδίο Άρεως, 38334, Βόλος, e-mail: vas@prd.uth.gr