

DETOUR

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩΝΤΑΣ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ
και δράσεις

των **Βασίλη Μπουρδάκη**, αρχιτεκτόνα, επίκ. καθηγητή Πανεπιστημίου Θεσσαλίας
και **Εβελίνας Γαβρήλου**, αρχιτέκτονα

Οι πόλεις, οι επικοινωνιακές δομές τους και σε ένα βαθμό η ίδια η λειτουργία τους, επαναπροσδιορίζονται μέσω σύγχρονων τεχνολογικών συστημάτων και δικτύων. Οι εξελίξεις στα πληροφοριακά και επικοινωνιακά περιβάλλοντα έχουν αρχίσει να αλλοιώνουν τις λειτουργικές δομές στα μεγάλα αστικά κέντρα και τον τρόπο που βιώνεται ο δημόσιος χώρος. Καλλιτέχνες αναγνωρίζουν σε αυτές τις εξελίξεις τις δυνατότητες επικοινωνίας στον δημόσιο χώρο, γεγονός που έχει οδηγήσει στη λεγόμενη δημόσια τέχνη «public art». Κύριο χαρακτηριστικό της είναι η απόπειρα

Ανδρέου). Χωροθετήθηκε στην οροφή της ανατολικής πλατφόρμας του σταθμού μετρό του Θηραίου. Ο τίτλος υπονοεί τη συνειδητή επιλογή μιας εναλλακτικής διαδρομής με ιδιαίτερες ποιότητες και την πρόθεση παροχής στον αστικό ιστό ενός διακριτού «χώρου-εγκατάστασης» που λειτουργεί σαν προορισμός παιχνιδιού «playscape» και επικοινωνίας. Η αστική «παράκαμψη» έχει ως σκοπό να λειτουργήσει σαν ενεργός μηχανισμός μετασχηματισμού της καθημερινής εμπειρίας των περαστικών, επιφέροντας την ενεργή αντίδρασή τους στο περιβάλλον. Η θεώρηση του DETOUR ως οργανισμού που προσκολλάται στον αστικό ιστό, όρισε τη διαπραγμάτευση της συμβιωτικής σχέσης μεταξύ φυσικού-τεχνητού, δομημένου-κενού, παλαιού-νέου, στατικού-διαδραστικού και τέλος απομονωμένου-ενσωματωμένου.

Ο σχεδιασμός του DETOUR αποτέλεσε το έναυσμα για την επανεξέταση της σχέσης χώρου-σώματος-κίνησης, την ιδέα της παράστασης (Goffman, 1959) που υποστηρίζεται από τον εμπρόθετα δομημένο χώρο και τη συνειδητή διαχείριση των σωματικών αισθήσεων (Johnson, 1987) προς την παραγωγή χώρου. Πρόθεση ήταν η κατασκευή μιας αίσθησης που αφυπνίζει το σώμα από τις μηχανιστικές αντιδράσεις του οικείου και επιφέρει τη συνειδητή δράση και επικοινωνία. Ο χώρος έπρεπε να λειτουργήσει σαν πυκνωτής κινήσεων και γεγονότων επιτρέποντας ελευθερία έκφρασης και ποικιλομορφία συμπεριφορών, αποτελώντας έτσι πεδίο δράσεων αλλά και παράλληλα θεμέλιο δράσης (Lefebvre, 1991, p.191).

Προτάθηκε η δημιουργία και εισαγωγή μιας πλατφόρμας στον τόπο επέμβασης. Η πλατφόρμα αυτή αποτελούσε το βασικό κατάστρωμα επικοινωνίας, τον τόπο με τη μεγαλύτερη ανοχή στη συσάρευση κόσμου αλλά παράλληλα και το χώρο όπου κάποιος μπορεί να περπατήσει, να σταθεί, να παρατηρήσει και να συμμετάσχει. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στα κατακόρυφα στοιχεία και στα μοτίβα της σωματικής κίνησης που η πλατφόρμα και τα αντικείμενα γεννούν ως σύνολο. Τα στοιχεία αλληλεπίδρασης έπρεπε να παρέχουν αναγνωρίσιμες δομές, που προκαλούν τον επισκέπτη σε μια ένα προς ένα σχέση. Ο παραπάνω συλλογισμός βασίζεται στο γεγονός ότι οι αφαιρετικές ιδιότητες των δομικών στοιχείων με την ενόαση και «in-situ» μνήμη διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη σύλληψη και οργάνωση του χωρικού νοήματος.

Το σχήμα και η μορφή των κατασκευών προέκυψε από την «αποδόμηση» του ξύλινου πλατώματος και την αναστήλωση επιλεγμένων σανίδων. Τα κατακόρυφα μέλη ονομάστηκαν «δέντρα» παρόλο που η πρόκληση ήταν η δημιουργία μιας μορφής τέτοιας, ώστε οι επισκέπτες να μπορούν ελεύθερα να την αναγνωρίσουν και κατονομάσουν κατά την υποκειμενική τους κρίση. Η μορφή είναι σχεδόν πρωτόλεια, αρχαιτική, απαλλαγμένη από πολύπλοκες



εγκαθίδρυσης μιας πραγματικής σχέσης με τον τόπο και το ευρύτερο πλαίσιο του, αντί της δημιουργίας «dior sculptures» που συνηθίζονται στο παρελθόν (Matzner, 2004, σ. 11).

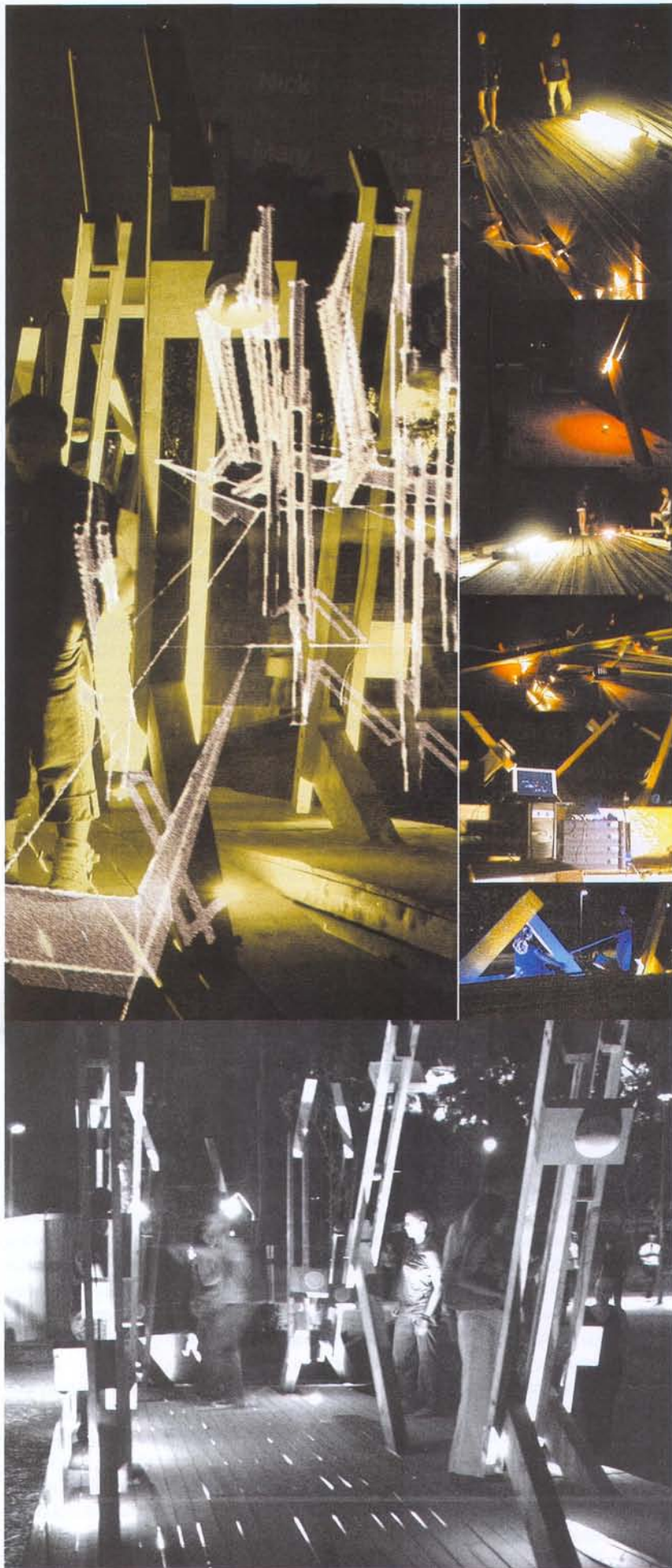
Στο παρόν άρθρο με αφορμή το τεχνολογικά ενισχυμένο περιβάλλον DETOUR (ΠΑΡΑΚΑΜΨΗ), αναπτύσσονται οι τρόποι που ο σχεδιασμός επικοινωνεί λειτουργίες και νοήματα στο περιβάλλον και στους χρήστες του. Εντοπίζονται δύο βασικά επίπεδα σύμφωνα με τους τρόπους που:

A. ο σχεδιασμός και η υλοποίηση επικοινωνούν τη συνθετική ιδέα, στην προκειμένη περίπτωση πώς ορίζεται μια παράκαμψη που διαχειρίζεται σώμα και αίσθηση,

B. οι χρήστες κατανοούν τη λειτουργία και νόημα του έργου μέσω της διαπροσωπικής επαφής και χρήσης των στοιχείων της εγκατάστασης.

Σχεδιασμός

Η εγκατάσταση υλοποιήθηκε στα πλαίσια της έκθεσης Athens by Art, το καλοκαίρι του 2004 από τη διεπιστημονική ομάδα VE_Design ((Ε. Γαβρήλου, Β. Μπουρδάκης, Δ. Χαρίτος, CotiK, Α. Τσαγκρασούλης, Δ. Σκούφης και Α.



κατασκευαστικές λεπτομέρειες. Τα κατακόρυφα μέλη προσομοιάζουν σε γερανούς, «μπράτσα» ενός διαμελισμένου τεχνητού σώματος. Παρέχουν απλές αλλά δυνατές εικόνες, λειτουργώντας με αυτόν τον τρόπο σαν σήμα κατατεθέν της εγκατάστασης, φέροντας παράλληλα τον εξοπλισμό αλληλεπίδρασης.

Επικοινωνιακός «εξοπλισμός»

Κατανοώντας την τυπική κίνηση πεζών στο χώρο την περίοδο λειτουργίας της εγκατάστασης (μικρές διακριτές ομάδες κυρίως τουριστών με μηδαμινή αλληλεπίδραση μεταξύ τους), ο κύριος σκοπός του *DETOUR* ήταν ο μετασχηματισμός της διαπροσωπικής δυναμικής μεταξύ των αγνώστων πάνω στο έργο, εισάγοντας τη διάσταση της επικοινωνίας κατ' αρχήν με το ίδιο το έργο και κατά δεύτερο μεταξύ των επισκεπτών του.

Για να την επιτυχία των παραπάνω χρειάστηκαν εξελιγμένα συστήματα καταγραφής, επεξεργασίας και απόδοσης των οπτικοακουστικών και συμπεριφορικών δεδομένων:

Εξοπλισμός διάδρασης/αισθητήρες: μικρόφωνα, κάμερες, καταγραφείς θέσης και κίνησης και σύστημα εξάχνωσης νερού. Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε στο σχεδιασμό των επιμέρους περιβλημάτων των συστημάτων διάδρασης (πολυεστερικές σφαιρικές κατασκευές, πρωτόλεια ξύλινα κουτιά, έντονα χρώματα στα πλήκτρα ενεργοποίησης καταγραφών).

Ηχητικό τοπίο: το κύριο επικοινωνιακό μέσο του *DETOUR*, με ακτίνα επιρροής τα 100 περίπου μέτρα που για τη μορφολογία εδάφους, υπερκαλύπτει την ακτίνα ορατότητας. Η υλοποίησή του έγινε μέσω 8 ηχείων τοποθετημένων στα περιφερειακά «δένδρα».

Προβολή βίντεο: σε παρακείμενο τοίχο του κελύφους ανελκυστήρα του σταθμού. Η προβολή λειτουργούσε συνοδευτικά προβάλλοντας εικόνες σε πραγματικό και παρελθόντα χρόνο.

Φωτισμός: λειτουργούσε υποστηρικτικά, βοηθώντας στον τονισμό των περιοχών κύριας δραστηριότητας στοιχείων της κατασκευής και χρησιμοποιώντας χρώμα για να οριστεί η κίνηση και η μορφή της κύριας πλατφόρμας.

Υπολογιστής/λογισμικό: υπεύθυνο για την καταχώρηση, επεξεργασία, επιλογή και χωροθέτηση των πολυαισθητηριακών δεδομένων.

Το *DETOUR* δεν περιελάμβανε προ-εγγεγραμμένη οπτικοακουστική πληροφορία, απλά το μηχανισμό επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών. Οι επισκέπτες αλληλεπιδρούν και καταχωρούν την ομιλία και τις εικόνες τους καθώς και τη γενικότερη κιναισθητική συμπεριφορά στο σύστημα, συμμετέχοντας στη δημιουργία της ευρύτερης βάσης δεδομένων. Η χρήση των αποθηκευμένων οπτικοακουστικών και συμπεριφορικών δεδομένων πραγματοποιείται συγχρονικά ή ασύγχρονα. Συγχρονικά, με την σε πραγματικό χρόνο επεξεργασία και αναπαραγωγή της οπτικοακουστικής πληροφορίας που συλλέγεται, επαναπροσδιορίζει κυρίως το ακουστικό τοπίο (μέσα από το οκτακάναλο σύστημα ήχου) και βοηθά στη δημιουργία του παιχνιδιού μεταξύ των δύο ή περισσότερων χρηστών.

Ασύγχρονα, με την ανάκληση από τη μνήμη του συστήματος επεξεργασμένων εικόνων και ήχων, σε τυχαίο χρόνο με τυχαίο τρόπο.

Δρώντας και αλληλεπιδρώντας με το *DETOUR*

Το κέντρο της ξύλινης εξέδρας που περιτριγυρίζεται από τα «δέντρα», σαν ξέφωτο, αποτέλεσε το βασικό σημείο

όπου οι επισκέπτες είχαν την ευκαιρία να μιλήσουν, να γελάσουν, ν' ανταλλάξουν ηχητικά και φωνητικά μηνύματα (φράσεις, φωνές, βρισιές, τραγούδια κ.ά.) ή να φλερτάρουν, να επιδείξουν/επιδειχθούν και να συζητήσουν την εμπειρία που βίωναν. Από τη στιγμή που οι χρήστες κατανοούσαν ότι το σύστημα με κάποιο τρόπο προέβαλλε τις φωνές και τις εικόνες τους στο ευρύτερο περιβάλλον, μέσα ή έξω από την εγκατάσταση, αντιδρούσαν εμπρόθετα, ξεπερνώντας το δισταγμό του πειραματισμού, δοκιμάζοντας τις αντιδράσεις των θεατών και περιμένοντας την ανάλογη ανταπόκριση. Στο σημείο αυτό επιβεβαιώθηκε η αρχική πρόθεση θεώρησης της εγκατάστασης σαν πολυχώρο εκφραστικών παραστάσεων.

Σύμφωνα με τις αντιδράσεις τους στην εμπειρία που βίωσαν, οι επισκέπτες κατηγοριοποιούνται ως:

- *περαστικοί*, απλοί θεατές των δρώμενων
- *εξερευνητές* που αλληλεπίδρασαν με το σύστημα διερευνώντας τη λειτουργία του
- *performers* που προέβαλλαν απροκάλυπτα τη φωνή και εικόνα τους
- *ξεναγοί νέων* χρηστών στη λειτουργία της προσφερόμενης εμπειρίας
- *επιθετικοί* με διάθεση βανδαλισμού σαν αντίδραση στα δημόσια δρώμενα ή σαν πρόθεση συλλογής «ενθυμίων».

Επιδράσεις της εγκατάστασης

Σε ερωτήσεις που πραγματοποιήθηκαν σχετικά με την εμπειρία, οι περισσότεροι χρήστες ανέφεραν την αίσθηση ευχαρίστησης, έκπληξης, περιέργειας, ελευθερίας, ενθουσιασμού, έκστασης και την παιγνιώδη και ίσως αιγυπτιακή διάθεση. Τόνισαν την πρόθεση για κοινωνικοποίηση και διασκέδαση. Τα συναισθήματά τους τα απέδωσαν στην ευκαιρία εξερεύνησης, στη συμμετοχή, στην ικανότητα ελέγχου του αποτελέσματος, στο δυναμικό και ανοίκειο περιεχόμενο του χώρου, καθώς επίσης και στα ίδια τα κατασκευαστικά χαρακτηριστικά όπως το υλικό του ξύλου και το νερό. Λιγότεροι επισκέπτες ανέφεραν το αίσθημα του στρες, εξαιτίας της πολυκοσμίας και του απόκοσμου ηχητικού περιβάλλοντος.

Τέλος χαρακτηριστική ήταν η αναφορά τους στη μορφή

του έργου και στα «δέντρα» στα οποία απέδωσαν πληθώρα χαρακτηρισμών (πόδια, ρομπότ, μπράτσα, κ.ά.), στο σύστημα ψύξης με εξάχνωση νερού που συχνά αποκαλούσαν καπνό, και στην ελευθερία διαχείρισης και εξερεύνησης όλων των παραπάνω.

Ακολουθώντας τη διαδικασία σύλληψης, σχεδιασμού, κατασκευής και παρατήρησης συνειδητοποιούμε την ανάγκη δημιουργίας σημείων «κλειδώματος» της αντίληψης σε όλα τα επίπεδα, που να επιτρέπουν την κατανόηση της μετάβασης από την ιδέα στην υλοποίηση καθώς και την αποκωδικοποίηση και νοηματοδότηση του έργου από το δέκτη. Συμπερασματικά, η εγκατάσταση λειτούργησε ικανοποιητικά, παρέχοντας ευανάγνωστες δομές προς χρήση και δυνατές εικόνες και εμπειρίες για ανάμνηση.

Βιβλιογραφία

Benjamin, A. (2002), Parasitism in Architecture, στο Competition Programme for the International Competition of the Design of Ephemeral structures. «URL: <http://www.cultural-olympiad.gr/ephemeralcompetition/index.html>, επίσκεψη, Μάιος 2005»

Charitos, D., Gavrilou, E. and Bourdakis, V. (2005), Instigating interpersonal mediated communication within the context of an interactive installation in urban space in R. Ascott (ed) *Altered States: Transformations of perception, place, and performance*, The Planetary Collegium, Univ. of Plymouth (proceedings published in DVD format).

Gavrilou, E. Bourdakis, V. and Charitos, D. (2005), Documenting the Spatial Design of an Interactive Multisensory Urban Installation in «Digital Design: the Quest for New Paradigms», eCAADe 2005 Proceedings, Lisbon.

Goffman, E. (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday, Anchor Books.

Johnson, M. (1987), *The Body in the Mind: the Bodily Bases of Meaning, Imagination and Reason*, The University of Chicago Press.

Lefebvre, H. (1991), *The Production of Space*, trans. Nicholson-Smith, D., Blackwell Publishing Ltd, UK.

Matzner, F. (2004), *Public Art: A Reader*, Hatje Cantz Verlag.

