

PARKOUR _ ΜΙΑ ΔΥΝΗΤΙΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Σπουδάστρια: Πιτσιλαδή Μαρία
Υπεύθυνος Καθηγητής: Παπαλεξόπουλος Δημήτρης

Ευχαριστώ για τη συμβολή του τον Prof. Dr. Kari Jormakka από το TU Vienna

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΤΟΧΟΣ	_ 5
ΠΡΟΣΕΓΓΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ PARKOUR	_ 6
Η ΑΡΧΗ	_ 6
ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ	_ 8
ΕΞΕΛΙΞΗ	_10
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΕΝΝΟΙΩΝ	_14
ΔΥΝΗΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ	_17
ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ	_20
ΑΠΟ ΤΗ ΡΕΥΣΤΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΜΑΖΑ ΣΤΗΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΜΟΝΑΔΑ	_25
ΚΑΤΑΚΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΕΙΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	_33
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΧΡΗΣΤΕΣ	_38
ΠΑΡΑΒΑΣΗ ΕΝΔΕΔΕΙΓΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΕΝΟΥ	_41
ΚΑΙ Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ EVENT...	_42
GENERATE AND TEST	_44
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	_47

PARKOUR:

ΜΙΑ ΔΥΝΗΤΙΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Φανταστείτε ότι ζείτε σε μια πόλη όπου δεν θα χρειάζεται να στηρίξετε στα συνωστισμένα δίκτυα δρόμων και πεζοδρομίων για να κινηθείτε. Φανταστείτε ότι έχετε υπεράνθρωπες δυνάμεις και μπορείτε να πηδάτε από τάρτασα σε τάρτασα και τίποτα να μην μπορεί να σας εμποδίσει, ούτε ακόμα και τα κτίρια. Αυτό είναι το parkour. Ένα νέο απείθαρχο αστικό άθλημα, που στοχεύει στην απόλυτη ελευθερία κίνησης.

Το parkour και το αστικό τοπίο, ως το κατεξοχήν πεδίο αναφοράς αυτής της νέας δραστηριότητας, έδωσαν αφορμή για να ξεκινήσει αυτή η διάλεξη. Ανάγοντας το σε ένα διαρκώς αναπτυσσόμενο φαινόμενο στους κύκλους των νέων και των διαδικτυακών τόπων παγκοσμίως δεν μπορούσε παρά να εγείρει την περιέργεια μας ώστε να το προσεγγίσουμε και να το αναλύσουμε, να το συνδέσουμε με ήδη γνωστές τάσεις και στα πλαίσια της αρχιτεκτονικής έρευνας να προσπαθήσουμε να βρούμε τον κατοπτρισμό του στο χώρο. Επιχειρήθηκε η μετατόπιση από μια καθαρά πειραματική αθλητική δραστηριότητα σε ένα εννοιολογικό σύμπλεγμα που σχετίζεται με την πόλη, τα δίκτυά της αλληλά και τους χρήστες της. Οι έννοιες αυτές δεν είναι ανεξάρτητες η μια από την άλλη. Πέρα από το συνειρμικό νήμα που τις ενώνει, ριζώνουν σε κοινούς τόπους και φωτογραφίζουν ίσως από μια άλλη οπτική τη σημειολογία του γύρω χώρου, την πολυπλοκότητα των αστικών δοχείων και την πολυαπλοότητα των χρηστών τους.

η αρχή

Γενέτειρα του αθλήματος είναι μια κωμόπολη της Γαλλίας, η Lisses, που βρίσκεται 40 χλμ νοτιοανατολικά του Παρισιού. Εκεί ξεκίνησε στα τέλη της δεκαετίας του '80, εξελίχθηκε και διαμορφώθηκε στην εικόνα που παρουσιάζει σήμερα. Εκμεταλλευόμενο τις δυνατότητες του διαδικτύου, κατάφερε με ιστοσελίδες που δημιουργήθηκαν από τα πρώτα μέλη της κοινότητας parkour¹ να εξαπλωθεί από τη Γαλλία, στην Αγγλία και σε άλλες ευρωπαϊκές και μη πόλεις. Σήμερα αποτελεί κομμάτι της νεανικής αστικής μόδας, απηχεί σε ένα ευρύ κοινό και πρωταγωνιστεί σε πλήθος ερασιτεχνικών video, ταινιών, video games, άρθρων σε εφημερίδες και περιοδικά, διαφημίσεις δημοφιλών εταιριών και Video Clip rap τραγουδιστών. Οι διαστάσεις που έχει πάρει αποτυπώνονται και στον υψηλό αριθμό ιστοσελίδων και forum που εμφανίζονται στις online αναζητήσεις. Όμως το parkour δεν ξεκίνησε από τα media. Προβλήθηκε μέσω αυτών και τους οφείλει το μεγαλύτερο μέρος του εντυπωσιασμού που έχει προκαλέσει καθώς και την αιφνιδιαστική αύξηση ασκούμενων και γνωστών αυτής της δραστηριότητας.

Ο όρος προήλθε από παραφθορά του ονόματος των στρατιωτικών ασκήσεων που είχε εισάγει στον στρατό ο Georges Hébert, γάλλος καθηγητής και θεωρητικός της φυσικής εκπαίδευσης, ο οποίος ξεκίνησε να δουλεύει πάνω σε ένα νέο τρόπο εκγύμνασης των μαθητών του στο κολλέγιο Reims. Την méthode naturelle². Κατά τη διάρκεια των δυο παγκοσμίων πολέμων η méthode naturelle συνέχισε να επεκτείνεται και συμπεριλήφθηκε στη βασική στρατιωτική εκπαίδευση όχι μόνο του γαλλικού στρατού αλλά και του αγγλοσαξονικού και γερμανικού. Μέσω αυτής θεμελιώθηκε η άσκηση à Parcours du combattant, ή αλλιώς διαδρομή του μαχητή και πιο απλά διαδρομή μετ' εμποδίων, η οποία στη συνέχεια εξελίχθηκε από ένα Σουηδό αρχιτέκτονα³ και κατόπιν από τις δυνάμεις πυρόσβεσης και τον στρατό της Γαλλίας.

1. Οι δυο επίσημες ιστοσελίδες: <http://parkour.net/>
<http://www.sportmediaconcept.com/parkour/>
2. Μετά από ένα ταξίδι στην Αφρική ο Georges Hébert επιστρέφει στη Γαλλία εντυπωσιασμένος από τις κινητικές ικανότητες και τη φυσική κατάσταση των ιθαγενών. Παρατηρεί ότι ήταν το αποτέλεσμα της καθημερινής ζωής και των δραστηριοτήτων τους στη φύση και προσπαθεί να δημιουργήσει μια νέα λογική εκγύμνασης.
Διαδικτυακή αναζήτηση: Μάιος 2007, <http://en.wikipedia.org/wiki/Parkour#_note-PAWA-Welcome>.
3. Alec, Wilkinson. "No obstacles. Navigating the world by leaps and bounds." The New Yorker, 16 Απριλίου 2007. Διαδικτυακή αναζήτηση: Οκτώβριος 2007, <http://www.newyorker.com/reporting/2007/04/16/070416fa_fact_wilkinson?currentPage=all>.

Ασκούμενοι στη Θεσσαλονίκη_ Άνοιξη 2007
ΠΗΓΗ: Κοινότητα Parkour

Ο David Belle που σήμερα θεωρείται ηγετική φυσιογνωμία στην κοινότητα του parkour, από μικρός είχε σχέσεις με αυτές τις στρατιωτικές ασκήσεις λόγω του πατέρα⁴ του, ο οποίος τον παρότρυνε να αθλείται και να είναι δραστήριος. Στους δρόμους της Lisses μαζί με μια παρέα 15χρονων έθετε σενάρια καταδίωξης και δημιουργούσαν parcours du combattant εντός του αστικού ιστού. Έπαιζαν κυνηγητό δηλαδή και στην προσπάθεια τους να ξεφύγουν πηδούσαν τρέχοντας τα εμπόδια και τα παγκάκια που βρίσκονταν στη διαδρομή τους. Με τον καιρό άρχισαν να αντιμετωπίζουν και άλλες προκλήσεις πέραν των εμποδίων που συναντά κανείς στο επίπεδο κίνησης, ανεβαίνοντας σε μεγαλύτερα ύψη και σκαρφαλώνοντας σε κτίρια. Κάπως έτσι ξεκίνησαν και τα μεγαλύτερα άλματα. Σταδιακά αυτή η παρά_αστική δραστηριότητα έγινε ο σκοπός της ζωής τους και δεν άργησε να βρεθεί και όνομα. Ο ορισμός δόθηκε το 1998 από τον Hubert Kounde ως παράφραση της parCourS, αντικαθιστώντας το c με k και εξαλείφοντας το τελικό s που ήταν άηχο. Οι δε ασκούμενοι ονομαστήκαν traceurs από παραφθορά του tracer που σημαίνει ακολουθώ, καταδιώκω, δίνω το παράδειγμα, χαράζω⁵.

Στην Ελλάδα έγινε γνωστό μετά την κυκλοφορία της ταινίας του Luc Beson, Ghetto - 13 καθώς και από τη διαφήμιση της Sprite. Από τότε μέχρι σήμερα έχουν δημιουργηθεί ομάδες νέων που ασκούνται, όχι μόνο στην Αθήνα αλλά και σε άλλες πόλεις. Έχει ήδη σχεδιαστεί επίσημο ελληνικό site πληροφόρησης για το parkour (<http://www.pkgr.org>) και η ελληνική κοινότητα, αν και σχετικά νέα (3-4 περίπου χρόνων) εντάσσεται στην διεθνή.

4. Ήταν βετεράνος του γαλλικού στρατού στο Βιετναμ και κατόπιν πυροσβέστης.

5. [Tracer] Le nouveau petit robot 2008: dictionnaire analogique de la langue française, paris



Γέννηση του David Belle. 1973

Ο David Belle κατατάσσεται στο τμήμα πυροσβεστών. Μετά από έναν τραυματισμό αποφασίζει να καταταγεί στους πεζοναύτες.

1993

Δημιουργείται η ομάδα yamakasi από τον Sebastian Foucan, και πραγματοποιείται η πρώτη επαφή του David Belle με τη τηλεόραση στο γαλλικό αθλητικό κανάλι Stade 2.

1997

Η ομάδα yamakasi πρωταγωνιστεί στη ταινία Yamakasi – μοντέρνοι Σαμουράι του Luc Besson και ο David Belle στο διαφημιστικό Spot Rush Hour του BBC1. Το Parkour γίνεται ευρέως γνωστό στη Γαλλία.

2001

Νέα ταινία του Luc Besson με βασικό άξονα το parkour αυτή τη φορά με πρωταγωνιστή τον David Belle και Cyril Raffaelli.

2004

Ο Sebastian Foucan πρωταγωνιστεί στο Casino Royal και το Video Clip της Madonna Jump. Σκηνές parkour και στο Breaking and Entering του A. Mingella.

2006

1987 Μετακομίζει στη Lisses όπου γνωρίζεται με τον Sebastian Foucan και μια ευρύτερη ομάδα νεαρών που μοιράζονταν το ίδιο πάθος για την άθληση και την καλή φυσική κατάσταση. Ασκούνται στους δημόσιους χώρους με σενάρια καταδίωξης και υπερπήδησης εμποδίων.

1995–
1997

Εξέλιξη του αθλήματος στους δρόμους της Lisses.

1998

Η ομάδα yamakasi διαλύεται και λίγους μήνες μετά επανασυγκροτείται με ελλείψεις. Τον ίδιο χρόνο εφευρίσκεται ο όρος Parkour από τον Hubert Kounde και γίνεται δεκτός από τον David Belle και τον S.Foucan.

2003

Γυρίζεται το Jump London - documenter για το parkour από το Channel 4. Ο Sebastian Foucan και δυο ακόμη traceurs αντιμετωπίζουν την πρόκληση του μητροπολιτικού Λονδίνου και το Parkour επεκτείνεται στην Αγγλία. Ο Foucan που είχε έρθει ήδη σε ρήξη με τον David Belle μετά από εσωτερικές διαφωνίες στην ιδεολογία του parkour και οικονομικές διαφορές δημιουργεί την ομάδα των Free Runners.

2005

Συγκροτείται η PAWA από τον David Belle, ένας οργανισμός με στόχο τη μετάδοση και εξέλιξη του parkour. Τον ίδιο χρόνο γυρίζεται το δεύτερο documenter για το Free Running στην Αγγλία, το Jump Britain με τον Sebastian Foucan και μέλη του 3flow.





Η αρχική παρέα των 15χρονων νεαρών από τη Lisses, που ξεκίνησε και θεμελίωσε αυτή τη νέα δραστηριότητα, διασπάστηκε λόγω εσωτερικών συγκρούσεων. Ο καθένας ακολούθησε το δικό του δρόμο και τις δικές τους επιλογές ως προς την ιδεολογία που θα υποστήριζαν. Δημιουργήθηκαν λοιπόν πολλές ομάδες με μικρότερες ή βασικότερες διαφοροποιήσεις. Οι free runners είναι η σημαντικότερη. Η θεμελιώδης τους διαφορά είναι ότι δίνουν μεγαλύτερη βαρύτητα στην καλαισθησία της κίνησης και την κομψότητα των αλμάτων. Αυτό τους οδηγεί πολλές φορές σε ακροβατικές και μη απαραίτητες κινήσεις⁶. Αντίθετα στο parkour η κίνηση πρέπει να παραμένει όσο το δυνατόν πιο απλή κρίνοντας ο traceur κάθε φορά ποιο είναι το απαραίτητο ελάχιστο. Για το parkour ισχύει δηλαδή το ρητό Less Is More, και στόχος είναι η ελάχιστη κατανάλωση ενέργειας, κόπου και δρόμου καθώς φυσικά και η αποφυγή τραυματισμών. Σε όλες τις περιπτώσεις η σωστή κινησιολογία⁷ είναι απαραίτητη ώστε να μην καταπονούνται σε βάθος χρόνου μέρη του σώματος (γόνατα, μέση, καρποί κτλ) και κατά την πλειονότητά της προέρχεται από την σύνθεση κινήσεων που ανήκουν σε άλλα αθλήματα και πολεμικές τέχνες⁸. Η ομάδα yamakasi είναι επίσης γνωστή αφού έδωσε το όνομα της στη ταινία του Luc Besson και οι 3flow είναι η αντίστοιχη αγγλική. Ο όρος Parkour είναι κοινά αποδεκτός και χρησιμοποιείται από όλες τις δορυφορικές ομάδες.

6. Ενώ οι traceurs και traceuses ασκούν το parkour προκειμένου να βελτιωθεί η δυνατότητά τους να προσπερνούν τα εμπόδια γρήγορα και με τον αποδοτικότερο τρόπο, οι free runners υιοθετούν και εξασκούν μια ευρύτερη γκάμα κινήσεων που δεν είναι πάντα απαραίτητες προκειμένου να προσπεράσουν τα εμπόδια.
 Διαδικτυακή αναζήτηση: Μάιος 2007, <http://en.wikipedia.org/wiki/Parkour#_note-PAWA-Welcome>.
7. Θεμελιώδεις κινήσεις και κατηγορίες κινήσεων είναι οι εξής:
 Franchissement (Διασταύρωση): Πέρασμα ανάμεσα από δύο εμπόδια, συνήθως οριζόντια.
 Lâché (Απελευθέρωση): Απελευθέρωση των χεριών από (οριζόντιο) εμπόδιο, είτε για να πιαστεί ο traceur από κάποιο άλλο είτε για να προσγειωθεί στο έδαφος.
 Passe Muraille (Υπερπήδηση Τοίχου): Σκαρφάλωμα και ανάβαση ή υπερπήδηση ενός τοίχου.
 Passetment (Πέρασμα): Πέρασμα πάνω από εμπόδιο, συνήθως με τη βοήθεια των χεριών.
 Planche (Ανάβαση): Ανάβαση οριζοντίου εμποδίου με τη χρήση των χεριών μόνο.
 Roulade (Κυβίστηση): Κυβίστηση, η οποία χρησιμοποιείται για τη διατήρηση της οριζόντιας διανυσματικής ταχύτητας μετά από διαγώνια προσγείωση.
 Saut de Bras (Άλμα Χειρών): Άλμα όπου ο traceur πιάνεται από κάποιο (οριζόντιο) εμπόδιο, συνήθως την κορυφή ενός τοίχου, με τα πόδια ενάντια σε αυτό.
 Saut de Détente (Χαλαρό Άλμα): Άλμα απόστασης.
 Saut de Fond (Πτώση): Άλμα από υψηλότερο επίπεδο προς χαμηλότερο επίπεδο.
 Saut de Précision (Άλμα Ακρίβειας): Άλμα προς συγκεκριμένο σημείο, όπου ο traceur πρέπει να διατηρήσει την ισορροπία του μετά την προσγείωση.
 Tic-Tac (Τικ-Τακ): Άλμα όπου ένα αντικείμενο λειτουργεί ως πάτημα για την υπερπήδηση εμποδίου ή κάλυψη απόστασης.
 Άρθρο "Θεμελιώδεις τεχνικές." Διαδικτυακή αναζήτηση: Απρίλιος 2008, <<http://forum.pkgr.org/index.php?PHPSESSID=1629289efd0737579aef31117c2a0bcd&page=31>>.
 Αυτό βέβαια που επισημαίνουν πολλοί traceurs είναι ότι η αντιστοίχιση εμποδίων και τεχνικής υπερπήδησης κρύβει τον κίνδυνο της προσκόλλησης σε ένα πολύ συγκεκριμένο λεξιλόγιο κινήσεων και τη μη ανάπτυξη μιας προσωπικής πρότασης.
8. Judo, karate κτλ.

Η πρακτική του είναι δύσκολο να καταταγεί κάπου αφού κατά τους ασκούμενους δεν αποτελεί *extreme sport*⁹, αλλά τεχνική μετατόπισης. Η ιδεολογία που σταδιακά συγκρότησε βοήθησε στο να κατανοηθεί και να διακριθεί από άλλες αθλητικές αστικές δραστηριότητες και από ακροβασίες σε αληθινό σκηνικό περιβάλλον και κατά κάποιο τρόπο να οριστεί το περιεχόμενό του. Ο David Belle προσπαθώντας να δυναμώσει το αίσθημα ατομικής πρωτοβουλίας που συνδέεται με τη πρακτική του parkour, τάσσεται κατά της δημιουργίας ομάδων εκμάθησης όχι μόνο γιατί όπως υποστηρίζει δεν υπάρχει κάτι να μεταδοθεί αλλά και επειδή καταπνίγεται η υποκειμενική ερμηνεία του χώρου. Κάτι τέτοιο θα οδηγούσε με τον καιρό στη δημιουργία νέων αποδεκτών κανόνων, θα μείωνε την ικανότητα προσαρμογής στο χώρο και το parkour θα έχανε τμήμα του αυθορμητισμού με τον οποίο προσεγγίζει το αστικό περιβάλλον.

Η εναλλακτική αυτή προσέγγιση από τους εμπλεκόμενους με το parkour προϋποθέτει τη δημιουργία νέων συσχετισμών στο χώρο που μας περιβάλλει, αγνοημένων ως τώρα. Στηρίζεται στη λογική της μετατόπισης από ένα σημείο Α σε ένα Β, ακολουθώντας μια μη υπαρκτή – μη παραδειγματική διαδρομή, προσπερνώντας όλα τα πιθανά εμπόδια που θα βρεθούν, με ένα ρέοντα και συνεχή τρόπο, χωρίς παύσεις και διακοπές. Επίσης κοινή αρχή για τους ασκούμενους είναι η δυνατότητα η ίδια διαδρομή να μπορεί να εκτελεστεί και προς τα πίσω, δηλαδή από το Β στο Α.

Το σενάριο που τέθηκε από την αρχή στους traceurs, ήταν ότι προσπαθούν να κερδίσουν έδαφος έναντι κάποιου που τους κυνηγάει¹⁰. Ένα σενάριο πολύ κοντινό σε παιδικά παιχνίδια κυνηγητού, που σε συνδυασμό με τις σωματικές ικανότητές τους, τους επέτρεψε να τολμήσουν και στη συνέχεια να ονομάσουν τη δραστηριότητά τους. Για τους traceurs ο δρόμος δεν είναι μόνο ένας έρημος χώρος αποδιδόμενος στους βιαστικούς πεζούς και στα αυτοκίνητα, αλλά μια νέα παιδική χαρά. Ο τόπος όπου αναπτύσσεται μια ελεύθερη, μη οριοθετημένη αστική δραστηριότητα, ένα παιχνίδι ρυθμιζόμενο όχι από τους εξωτερικούς κοινωνικούς κανόνες αλλά από τους δικούς του, τους εσωτερικούς. Το αποτέλεσμα: η αντίληψη της πόλης αλλάζει, η σχέση δομημένου και χρήστη μεταβάλλεται.

9. Εκδορές και μελανιές είναι συνηθισμένες αλλά σοβαροί τραυματισμοί πχ σπασμένα κόκαλα και κακώσεις μυών σπανιότεροι. Αυτό οφείλεται στην αυτογνωσία των ασκούμενων, οι οποίοι γνωρίζουν τις δυνατότητες και τα όριά τους.

Όπως συνέβη κατά καιρούς και με άλλες αθλητικές δραστηριότητες αστικής κλίμακας, τέθηκε θέμα νομιμότητας πρακτικής του parkour, όχι μόνο γιατί σε πολλές περιπτώσεις οι νέες διαδρομές που εκτελούν οι traceurs διασχίζουν ιδιωτικούς χώρους, αλλά επίσης γιατί μια κακή εκτίμηση μπορεί να αποβεί επικίνδυνη για τον ασκούμενο και για τους ανθρώπους γύρω του.

10. Η φυσική οπτική του parkour είναι ότι διέρχεται κανείς των εμποδίων που θα βρεθούν σε μια πορεία όπως θα γινόταν σε μια επείγουσα περίπτωση. Στόχος είναι η μετακίνηση με τέτοιο τρόπο και τέτοια κινησιολογία, ώστε κανείς να κερδίσει έδαφος έναντι κάποιου ή κάτι, είτε επειδή προσπαθεί να το αποφύγει είτε γιατί το κυνηγάει. David Belle.

Άρθρο "Parkour." Διαδικτυακή αναζήτηση: Απρίλιος 2008, <http://en.wikipedia.org/wiki/Parkour#_note-PAWA-Welcome>.

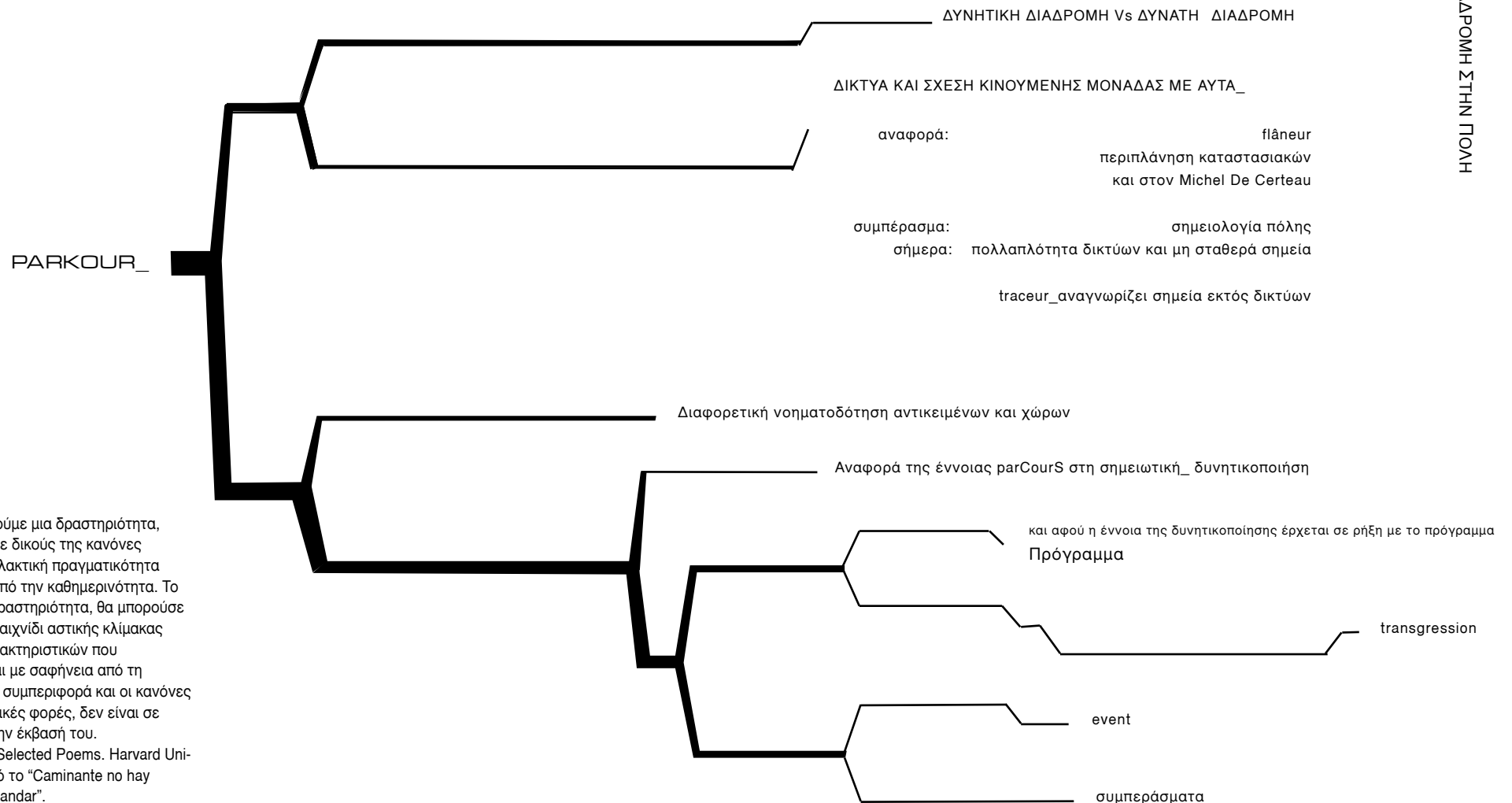
Το τοπίο της πόλης με τα κτιριακά κελύφη, τα δίκτυα, τα διαμορφωμένα όρια διαβάζεται ως ένα αστικό χαλί πολλαπλών δυνατών σταθμών κίνησης. Αν ο αστικός χώρος θεωρηθεί δεδομένος τότε θα βιωθεί με την κεκτημένη ταχύτητα του περαστικού, σαν το φόντο των καθημερινών πρακτικών. Όμως η πόλη, ως κομμάτι προσωπικών βιωμάτων, μεταμορφώνεται σε ένα quiz έτοιμο να δώσει απάντηση στις πολλαπλές υποκειμενικές αποκρυπτογραφήσεις των χρηστών της. Εν προκειμένω "σκανάρεται" και δίνει λύσεις σε ένα υποθετικό σενάριο δημιουργίας μιας βέλτιστης διαδρομής. Αυτή η διαδρομή ράβεται, όπως ένα patchwork βασικών κινήσεων, και ανασυντίθενται με τρομερή προσαρμογή, ανάλογα με το ανάγλυφο της πόλης παράγοντας μια εναλλακτική τρισδιάστατη διαδρομή, αφού ο κατακόρυφος άξονας λαμβάνει εξίσου μεγάλη σημασία όσο και ο οριζόντιος.



διάγραμμα εννοιών

Από αυτό το αυτοσχεδιαστικό παιχνίδι¹¹ θα συγκρατήσουμε δυο στοιχεία που συμπυκνώνουν το ενδιαφέρον και μας δίνουν αφορμές να ξετυλίξουμε αφηγήσεις εννοιών που σχετίζονται έμμεσα ή άμεσα με το χώρο και την αρχιτεκτονική, με τον τρόπο που το κάθε υποκείμενο αντιλαμβάνεται το χώρο, τον ερμηνεύει και τον οικειοποιείται. Το πρώτο είναι αυτό της διαμόρφωσης νέων διαδρομών εντός του αστικού ιστού. Ο Antonio Machado¹² είχε γράψει ότι το δρόμο τον φτιάχνεις προχωρώντας. Ως εκ τούτου η κίνηση των traceurs ορίζει στο χώρο ένα νέο δρόμο, άυλο, αφού δεν ανήκει στο σύνολο των ήδη διαμορφωμένων δικτύων της πόλης και ούτε θα ενταχθεί σε αυτό. Πρόκειται για ένα δίκτυο λίγων, που δημιουργεί συνδέσεις, των ήδη ίσως πολυσυνδεδεμένων σημείων της πόλης, με τρόπο που δεν υπάρχει.

Προκειμένου όμως να πραγματοποιηθεί κάτι τέτοιο ο traceur χρησιμοποιεί χώρους μη σημαντικούς για τη συλλογική ροή της πόλης, τα ξεχασμένα δώματα για παράδειγμα, αλλά και το σύνολο όλων αυτών των στοιχείων, που κατά άλλους οργανώνουν τις ροές στα δίκτυα, όπως τα πολλαπλού τύπου εμπόδια. Έτσι λοιπόν η πόλη συμμετέχει στην εκτέλεση της διαδρομής παρέχοντας στον traceur χώρους και στοιχεία, που δεν έχουν σχεδιαστεί για το λόγο που ο traceur τα χρησιμοποιεί. Η διαρκής αναζήτηση τέτοιων χώρων και αντικειμένων που θα γίνουν αφορμή για το ξεδίπλωμα μιας νέας εκδοχής μετακίνησης ανασύρει το συλλογικό τρόπο διαχείρισης στο προσκήνιο καθώς και τη θεσμοθέτηση της χρήσης από το σχεδιασμό. Αυτό λοιπόν είναι το δεύτερο στοιχείο: η επαναντίληψη των δεδομένων χρήσεων, η επαναδιαπραγμάτευση του πλαισίου του αποδεκτού.



11. Με τον όρο παιχνίδι εννοούμε μια δραστηριότητα, που λειτουργεί όχι μόνο με δικούς της κανόνες αλλά δημιουργεί μια εναλλακτική πραγματικότητα και συνειδητά μένει έξω από την καθημερινότητα. Το parkour, αν και αθλητική δραστηριότητα, θα μπορούσε να μελετηθεί και ως ένα παιχνίδι αστικής κλίμακας λόγω κάποιων κοινών χαρακτηριστικών που εμφανίζουν: διαχωρίζονται με σαφήνεια από τη θεσμοθετημένη κοινωνική συμπεριφορά και οι κανόνες τους, αν και αυστηροί μερικές φορές, δεν είναι σε θέση να προκαθορίσουν την έκβασή του.

12. Machado, Antonio, 1988. Selected Poems. Harvard University Press, Harvard. Από το "Caminante no hay camino, se hace camino al andar".

δυνητικές διαδρομές

Η νέα περιπλάνηση¹³, με όρους parkour, από τα δώματα και πάνω από τα εμπόδια, ξεδιπλώνει νέα μονοπάτια στον αστικό χώρο που όχι μόνο ανήκουν ένα layer πιο πάνω από αυτό των υπαρχόντων αλλά πολλές φορές συνδιαλέγονται με το ανώτατο όριο της πόλης, αυτό της κορυφογραμμής της. Τα μονοπάτια αυτά διαφέρουν από ανάλογες εκφάνσεις περιπλάνησης και περιπάτων εντός του αστικού λαβύρινθου, που μέσα στα δίκτυα ο πλάνητας_ flâneur, κατά τον Walter Benjamin, αλλά και κάθε υποθετικός χρήστης του δοχείου πόλης δημιουργεί μέσω της διαδικασίας της επιλογής και της σύνθεσης από το δεδομένο πλήθος των δυνατών διαδρομών.

Ως δυνατή διαδρομή εννοούμε την πλήρως συγκροτημένη¹⁴, διαμορφωμένη και προσχεδιασμένη επιλογή, που παραμένει ακόμη στην περιφέρεια της πραγματικότητας περιμένοντας κάποιον να την πραγματοποιήσει, δηλαδή να την επιλέξει. Έναν πεζό για παράδειγμα ή έναν πλάνητα, που φτάνοντας σε ένα σταυροδρόμι επιλέγει να πάει αριστερά αντί για πίσω, εμπρός, ή δεξιά. Κατά την πραγματοποίηση μιας δυνατής διαδρομής δεν αλλάζει τίποτα¹⁵, απλά περνάει στη σφαίρα της υλοποιημένης πραγματικότητας.

Ο Michel de Certeau στο *_The Practice of Everyday Life_* αναλύοντας τις διαδικασίες που πραγματοποιούνται¹⁶ εντός πόλης, ανάμεσα σε αυτές και αυτή της κίνησης, γράφει ότι ο πεζός ενεργοποιεί¹⁷ ένα μικρό κομμάτι των δυνατών επιλογών και ότι αυτή η ενεργοποίηση στην ουσία διαμορφώνει την πόλη μέσα από μια διαρκή δράση ξετυλίγματος των δικτυακών κουβαριών. Η πόλη λοιπόν ζωντανεύει, ή χρησιμοποιώντας το λεξιλόγιο του Certeau, προφέρεται από τις κινήσεις που αναπτύσσονται εντός της και που οριοθετούνται στο ανάμεσα των όψεων των κτιρίων της.

Με αφορμή το parkour εντοπίζουμε μια πρόθεση δράσης όχι μόνο εντός αλλά και εκτός του δικτυακού ιστού. Δημιουργεί μια δυνητική διαδρομή που αποστασιοποιείται από τη διαμορφωμένη και προσχεδιασμένη

13. Περιπλάνηση είναι η διαδικασία που δίνει τη θέση ενός σημείου στο χώρο του οποίου η χωρική εξέλιξη κυριαρχείται από το τυχαίο. Συνώνυμη της τυχαίας διαδικασίας.

Είναι η αιτία μιας προτεινόμενης σημασιολογικής περιπλάνησης. Στην οπτική γλώσσα η περιπλάνηση υποδεικνύει τον περίπατο που στερείται του ακριβή προορισμού ή του οποίου ο προορισμός όσο εξελίσσεται αλλάζει και άρα παραμένει απρόβλεπτος.

[Wandering] The Metapolis dictionary of advanced architecture. Εκδόσεις Actar.

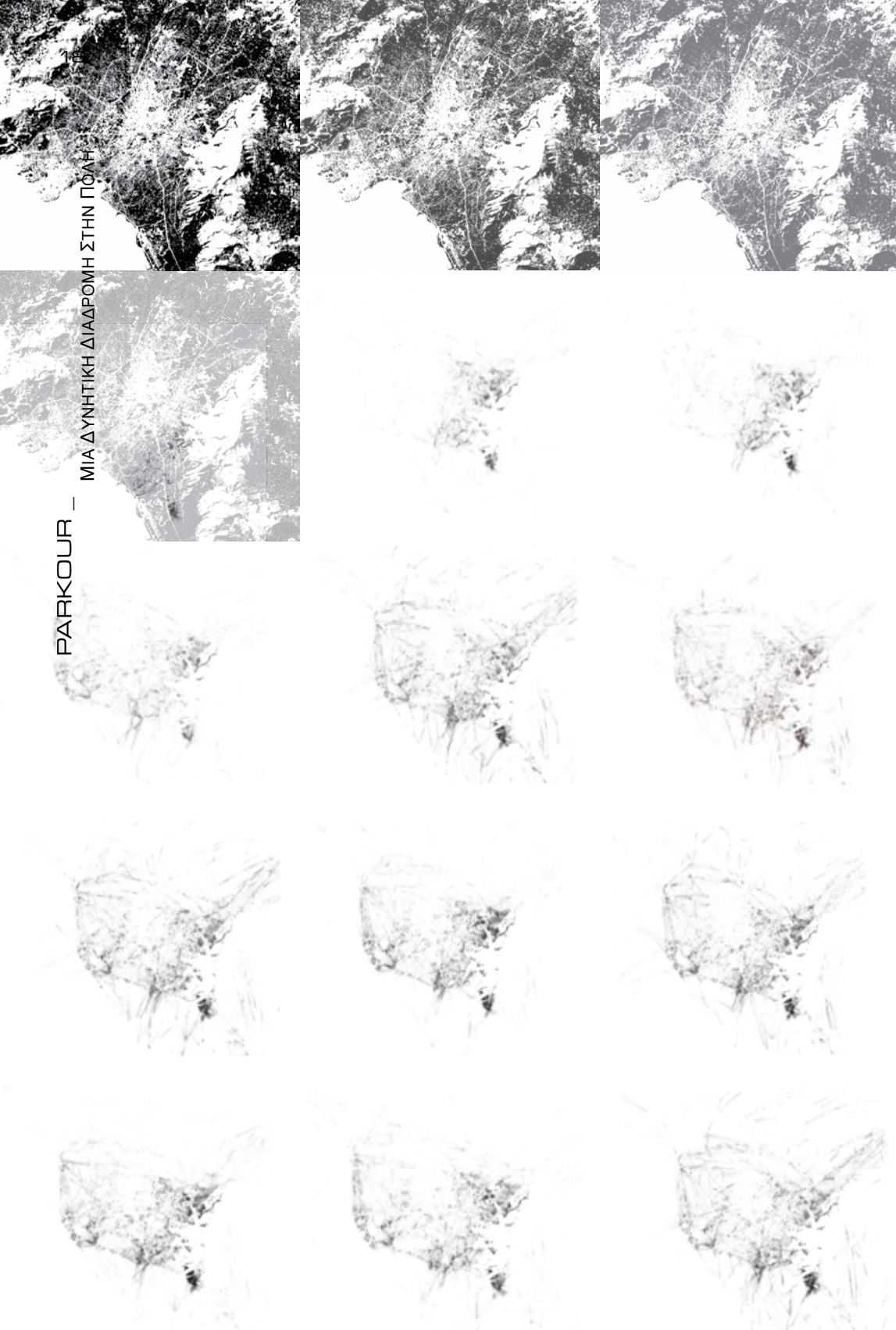
14. Κατά παράφραση του δυνητικού.

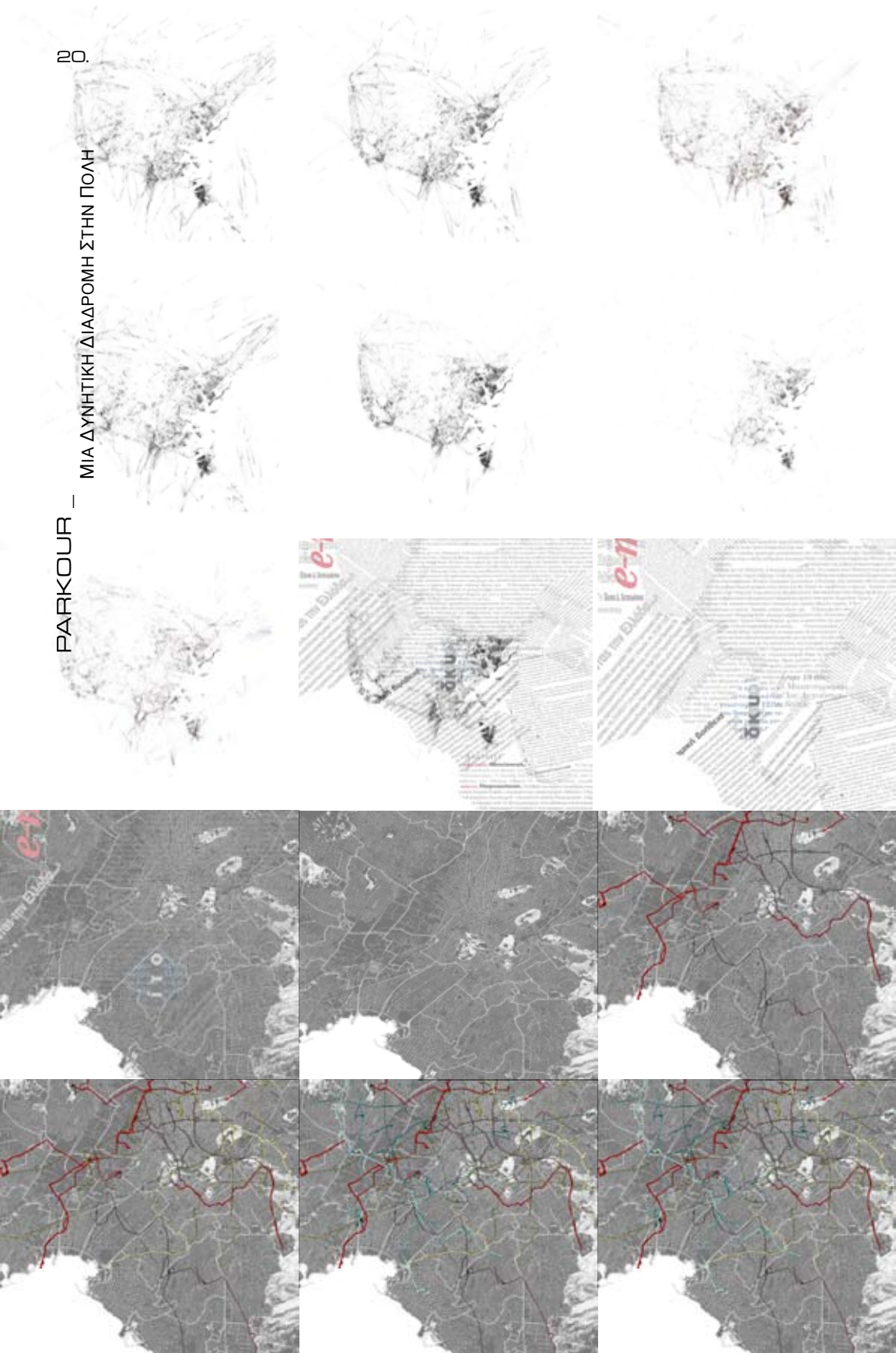
Lévy, Pierre, 1999. Δυνητική πραγματικότητα_ Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, Εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, σελ.22.

15. Στο ίδιο, σελ 22.

16. Ως πραγματοποίηση ορίζουμε την εκδήλωση μιας προκαθορισμένης δυνατότητας μέσω της απόρριψης των εναλλακτικών δυνατοτήτων.

17. Ως ενεργοποίηση ορίζουμε τη μετάβαση από ένα πρόβλημα προς μια λύση.





επιλογή δημιουργώντας νέες μη υπαρκτές συνέχειες στο χώρο. Ο Pierre Lévy υποστηρίζει ότι εξ ορισμού η έννοια του δυνητικού στηρίζεται σε μια υποκειμενική πορεία λύσης ενός πλέγματος προβλημάτων και σταδιακά οδηγεί σε μια διαδικασία επίλυσης του συνόλου, η οποία δεν είναι και η μοναδική.

Κατά αναλογία οι traceurs, με πρόθεση μετακίνησης από το Α στο Β δίνουν απάντηση σε ένα χωρικό πλέγμα προβλημάτων που αναγνωρίζουν, βάση των κανόνων που οι ίδιοι θέτουν: απλότητα, ασφάλεια, ταχύτητα και απόδοση, συναρτήσε πάντα των σωματικών τους ικανοτήτων, του περιβάλλοντος χώρου και φυσικά του βαρυτικού διανύσματος. Κάθε σημείο_ εμπόδιο στη διαδρομή 'επιλύεται' μέσω της υποκειμενικής επανερμηνείας του traceur, ως ένα πιθανώς εκμεταλλεύσιμο αντικείμενο, προκειμένου να πραγματοποιηθεί η επιδιωκόμενη ροϊκή κίνηση. Η τελική παραγόμενη γραμμή, που διέρχεται από αυτά τα σημεία_ εμπόδια και έχει ως αρχή το σημείο Α και τέλος το Β, ορίζει μια εν δυνάμει πραγματοποιήσιμη διαδρομή που ανήκει στο σύνολο των μη ορατών, αφού δεν πραγματοποιείται στα ήδη υπάρχοντα υλοποιημένα δίκτυα και εφευρίσκει καθοδόν. Πρόκειται λοιπόν για μια δυνητική διαδρομή μέσα στο αστικό περιβάλλον που ορίζεται από ένα αρχικό και ένα τελικό σημείο και παράγεται από τις περιστάσεις που συναντά και κάθε φορά οδεύει προς μια λύση μέσω του συνεχούς επαναπροσδιορισμού του αρχικού προβλήματος.

Συνοπτικά θα υποστηρίζαμε ότι αυτό που κάνει τη δυνητική διαδρομή να διαφέρει από τη δυνατή είναι το αν κατά τη δημιουργία της θέτει ή όχι αίτηση μεταλλαγής της ταυτότητας των στοιχείων που την ορίζουν, προτείνοντας ταυτόχρονα και την απομάκρυνση από τα προδιαγεγραμμένα δίκτυα με την παράλληλη δημιουργία νέων πολλαπλών, άυλων δικτύων.



▼ Για το Video χρησιμοποιήθηκαν καρέ από το:
Flight Patterns, 2005. Aaron Koblin (American, b. 1982).
< <http://www.moma.org/exhibitions/2008/elasticmind/#/86/> >.

ένα παράδειγμα

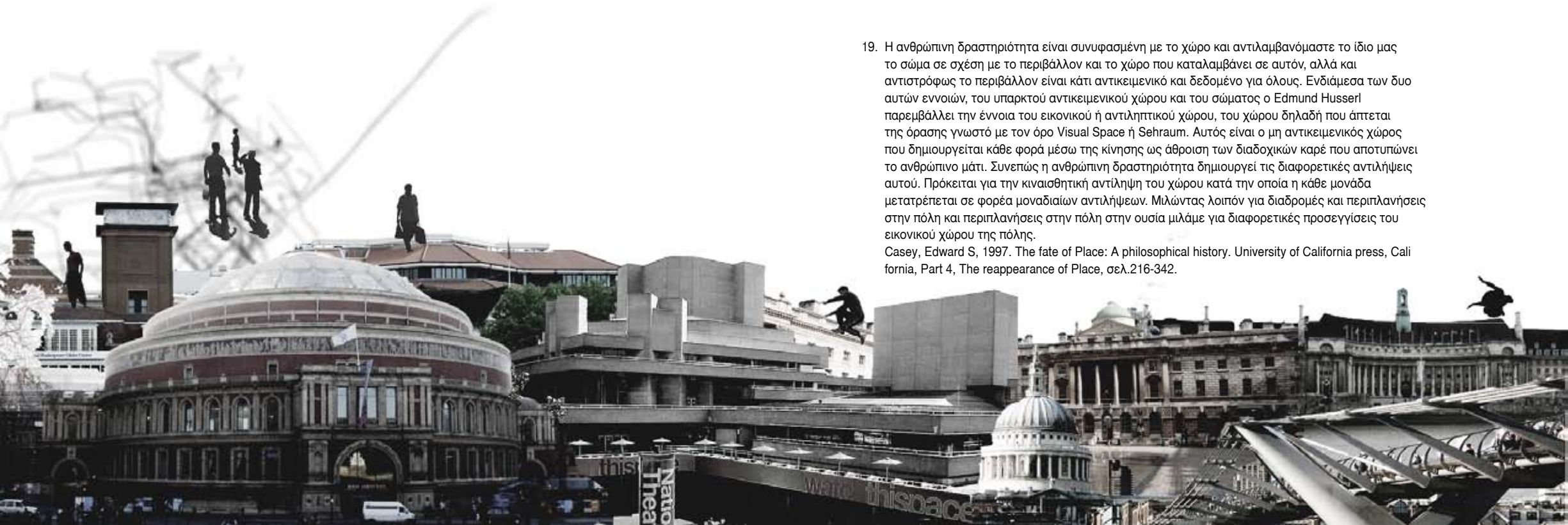
Το documenter Jump London γυρίστηκε για το parkour στο Λονδίνο το 2003 με πρωταγωνιστές τον Sebastian Foucan¹⁸ και δυο ακόμη traceurs.

Στόχος ήταν το κατεξοχήν γαλλικό άθλημα να αντιμετωπίσει την πρόκληση του μητροπολιτικού Λονδίνου στη δημιουργία μιας διαδρομής που θα περνούσε πάνω από τις ταράτσες και τους ελεύθερους χώρους δεκαεσσάρων διάσημων τοποσήμων, που έδωσαν άδεια, μεταξύ των οποίων the Royal Albert Hall, the Shakespeare's Globe Theater, the Summerset house, the millennium Bridge, the Saatchi gallery, the National Royal Theater κτλ.

18. Ακόμη δεν υπήρχε διαχωρισμός parkour _ free running παρόλο που οι διαφορές είχαν αρχίσει να γίνονται αντιληπτές. Εν τέλει σήμερα το παραπάνω documenter αποδίδεται σε free runners αφού οι πρωταγωνιστές μετά από εσωτερικές διαφωνίες αποχώρησαν και έδωσαν το όνομα free running στη δραστηριότητα τους.

Η δημιουργία μιας τέτοιας σύνδεσης δεν θα ήταν πρωτόγνωρη αν δεν παρουσιαζόταν υπό το πρίσμα του parkour. Ένα πλήθος τουριστών και επισκεπτών του Λονδίνου επαναλαμβάνει καθημερινά ανάλογες πορείες εντός του αστικού δικτύου προκειμένου να θαυμάσει τα μνημεία και τα μουσεία. Παράλληλα ένα μεγάλο μέρος των κατοίκων μετακινείται στους δρόμους της μητρόπολης καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας δουλεύοντας, ψωνίζοντας και περπατώντας. Κάνοντας μια γρήγορη κατηγοριοποίηση οι κάτοικοι είναι αυτοί που επιδιώκουν τις χρονικά και χωρικά βέλτιστες διαδρομές στον αστικό ιστό, λόγω των φορτικών καθημερινών δραστηριοτήτων τους. Οι ταξιδιώτες παραλληλίζονται με τους σύγχρονους περιπατητές, πλησιάζοντας την εικόνα ενός σύγχρονου flâneur που αρέσκεται να περιπλανιέται συνεπαρμένος από τη φαντασμαγορία του αστικού κέντρου με τελικούς προορισμούς την επίσκεψη των τοπόσημων. Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις μιλάμε για ένα σύνολο διαδρομών που εξελίσσονται μέσα στα δίκτυα, για ένα πληθυσμό επιλογών που προέρχονται από το σύνολο των προκαθορισμένων, δηλαδή των δυνατών. Δικαιολογημένα λοιπόν η προβαλλόμενη διαδρομή των traceurs είναι η δυνατική, που διέρχεται από τους ελεύθερους χώρους και κυριολεκτικά πάνω από τα δώματα και τις στέγες, απέχοντας κατά επιλογή από το δυνατό, ανοίγοντας ένα διαφορετικό πεδίο ερμηνείας του αστικού τοπίου. Πρόκειται για ένα παιχνίδι μεταξύ κινούμενων και αντιληπτικού χώρου¹⁹, σε τροχιές που παράγουν αναπάντεχους συνδυασμούς` ως τώρα ασύνδετων και ετερόκλητων στοιχείων.

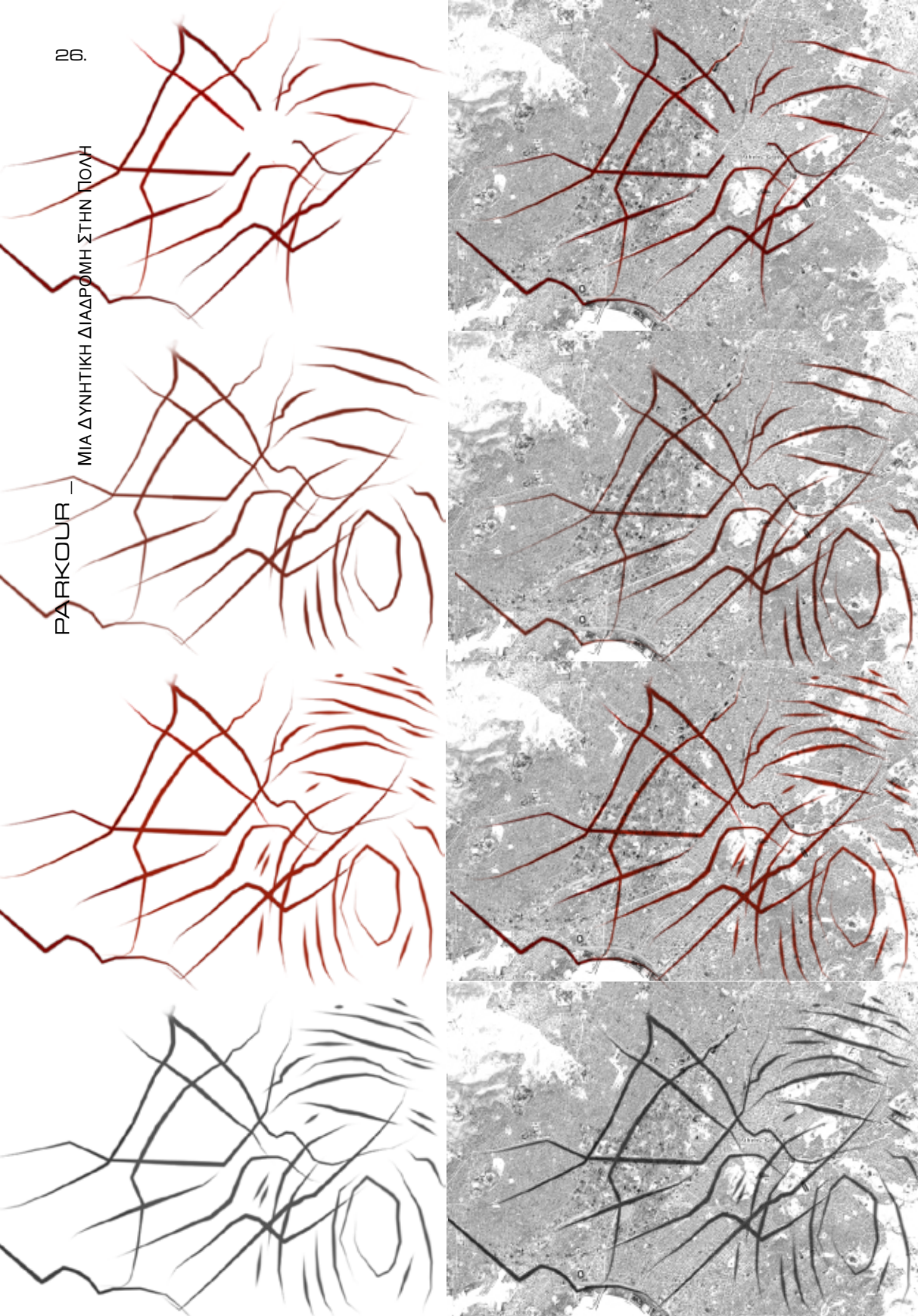
19. Η ανθρώπινη δραστηριότητα είναι συνυφασμένη με το χώρο και αντιλαμβανόμαστε το ίδιο μας το σώμα σε σχέση με το περιβάλλον και το χώρο που καταλαμβάνει σε αυτόν, αλλά και αντιστρόφως το περιβάλλον είναι κάτι αντικειμενικό και δεδομένο για όλους. Ενδιάμεσα των δυο αυτών εννοιών, του υπαρκτού αντικειμενικού χώρου και του σώματος ο Edmund Husserl παρεμβάλλει την έννοια του εικονικού ή αντιληπτικού χώρου, του χώρου δηλαδή που άπτεται της όρασης γνωστό με τον όρο Visual Space ή Sehraum. Αυτός είναι ο μη αντικειμενικός χώρος που δημιουργείται κάθε φορά μέσω της κίνησης ως άθροιση των διαδοχικών καρτέ που αποτυπώνει το ανθρώπινο μάτι. Συνεπώς η ανθρώπινη δραστηριότητα δημιουργεί τις διαφορετικές αντιλήψεις αυτού. Πρόκειται για την κιναισθητική αντίληψη του χώρου κατά την οποία η κάθε μονάδα μετατρέπεται σε φορέα μοναδιαίων αντιλήψεων. Μιλώντας λοιπόν για διαδρομές και περιπλανήσεις στην πόλη και περιπλανήσεις στην πόλη στην ουσία μιλάμε για διαφορετικές προσεγγίσεις του εικονικού χώρου της πόλης.
- Casey, Edward S, 1997. The fate of Place: A philosophical history. University of California press, California, Part 4, The reappearance of Place, σελ.216-342.





Πριν όμως εν γνώσει μας εξιδανικεύσουμε το parkour στην εικόνα ροϊκότητας και απόδοσης που επιθυμούν τα media και οι διαφημίσεις οφείλουμε να πούμε ότι το αποτέλεσμα που προβάλλουν είναι απόρροια montage (κινηματογραφικής συρραφής). Το ίδιο άλμα επαναλαμβάνεται πολλές φορές μέχρι να επιτευχθεί η καλύτερη λήψη και η χρονικότητα της όλης διαδρομής δεν αντιστοιχεί σε κανονικό χρόνο. Αυτό όμως δε μειώνει σε κάτι τη φιλοσοφία των traceurs και των ιδρυτών του αθλήματος αφού πρόκειται για την αναγκαία προσαρμογή της δραστηριότητας στον τηλεοπτικό φακό. Μια προσαρμογή που προσφέρει προβολή και αναγνώριση αλλά και αποκόβει από τις αιτίες που την δημιούργησαν και τους λόγους που συνεχίζει να υπάρχει. Πρόκειται για μια οπτική που απέχει από την πραγματικότητα των νέων που προπονούνται στις πλατείες και τα δώματα της πόλης, μια ελαφρώς ωραιοποιημένη κατάσταση με μια φαινομενική δόση απλότητας και ευκολίας.

Το στοιχείο στο οποίο όμως επικεντρωνόμαστε είναι ότι προκειμένου να πραγματοποιηθούν τέτοιου είδους διαδρομές, ενεργοποιείται μια λογική εκτός των αναμενόμενων και το μονοπάτι που παράγουν δεν συγκαταλέγεται στο πλήθος των δυνατών. Ακόμη και μετά την καταγραφή του εξακολουθεί να παραμένει στην σφαίρα των δυνατικών πορειών, μιας και δεν μπορεί να ενταχτεί στο σύνολο των δυνατών για τους περισσότερους από εμάς´ όχι μόνο λόγω μειωμένων φυσικών ικανοτήτων αλλά επίσης και λόγω της αδυναμίας μας να ορίσουμε μια τέτοια προβληματική στο χώρο. Λόγω της αδυναμίας να ξεπεράσουμε τα όρια του δεδομένου τρόπου κίνησης. Οι traceurs πιστεύουν ότι η μετακίνηση από το Α στο Β είναι δυνατή με ένα τρόπο εκτός του καθολικά αποδεκτού, των πολλαπλών δικτύων δηλαδή, οπότε ορίζουν μια νέα προβληματική και ταυτόχρονα επινοούν την επίλυσή της.



από τη ρευστοποιημένη μάζα στην κινούμενη μονάδα

Τα δίκτυα²⁰ των πόλεων χαραγμένα στο έδαφος αποτελούν τη χωρική αναπαράσταση της διαδικασίας της ανταλλαγής προϊόντων και υπηρεσιών, δηλαδή οικονομικών συσχετίσεων, και σε δεύτερη μοίρα κοινωνικών συμβάσεων και πολιτικών δομών. Αποτελούν την υποδομή των μεταφορών και της επικοινωνίας και όχι μόνο ενώνουν κόμβους_ σημεία αλλά και χωρίζουν_ κατανέμουν. Ανάμεσα στις πολλαπλές γραμμές που ορίζουν βρίσκεται η μεταβαλλόμενη με το χρόνο μάζα της πόλης, που κτίζεται, γκρεμίζεται και ξανακτίζεται προκειμένου να ικανοποιεί τις ανάγκες μας. Τα δίκτυα δε, σπάνια καταστρέφονται, συνήθως απαρχαιώνονται και με τον καιρό εγκαταλείπονται αλλά συνηθέστερα αναπτύσσονται διαρκώς με μορφοκλασματική μορφή. Η πόλη μπορεί να διαβαστεί διττά ως προς την σχέση της με τα δίκτυα. Ως πόλη οριζόντων_ δικτύων αφού τα δίκτυα προσφέρουν τη διασύνδεση του συνόλου της πόλης με άλλες πόλεις του οριζοντα και ως πόλη ορίων_ πόλη δοχείο αφού οι ισχυροί οδικοί άξονες και άλλες δικτυακές γραμμές²¹ κατακερματίζουν την ενότητα της σε υποπεριοχές, οι οποίες επανασυνδέονται με τη μορφή τόπων ή αλλιώς κόμβων, σημείων δηλαδή ενδιαφέροντος. Αυτή η διπλή ανάγνωση στηρίζεται στην αυτομοιότητα που παρουσιάζει η ανάπτυξη των δικτύων υπό αλλαγή κλίμακας, με αποτέλεσμα να αναδιατάσσει και τη κλίμακα του δέκτη. Κατά συνέπεια τα όρια της κάθε πόλης προσδιορίζονται κάθε φορά όχι μόνο από τις συλλογικές συμβάσεις ορισμού της αλλά και από την αντιληπτική ικανότητα των κατοίκων της.

Η σχέση που αναπτύσσει με το περιβάλλον το πρωτογενές στοιχείο της ανομοιογενούς μάζας των δικτύων, η μετακινούμενη μονάδα δηλαδή, υπήρξε αντικείμενο μελέτης από θεωρητικούς στην προσπάθειά τους να προσεγγίσουν σταδιακά την αστική σημειολογία.

20. Δίκτυο είναι ένα σύστημα συνδέσμων και κόμβων που συνιστούν την πόλη σε πολλαπλές κλίμακες και διατάξεις. Η οργάνωση των δικτύων προέκυψε μέσα από παραμέτρους συνεκτικότητας που προσπαθούν να οργανώσουν έναν κανόνα, σε λειτουργικά layer, διαφορετικά προγράμματα και ροές. Πρόκειται για συστήματα μεταφοράς υποδομών, μετάδοσης στοιχείων και τηλεπικοινωνιακές γραμμές, συστήματα που εν γένει δομούν νέες προεκτάσεις ως προς τις αρχές κατασκευής νέων χώρων των οποίων πλέον στόχος είναι ο πολλαπλασιασμός της ανταλλαγής. Τα δίκτυα δεν λειτουργούν ούτε ομογενοποιημένα ούτε ιστροπικά...
[Network] The Metapolis dictionary of advanced architecture. Εκδόσεις Actar.

21. Άξονες στους οποίους η εγκάρσια προσπέλαση είναι δύσκολη.



Ο Walter Benjamin γράφει για τον πλάνητα που επιδιώκει να ανακαλύψει τη σύγχρονη πόλη. Η πόλη έχει ξεχειλίσει πλέον από τα όρια του οικείου και η περιπλάνηση τον βοηθά να ιδιοποιηθεί μέσω της μνημόνευσης τα νέα κομμάτια της. Ως ενέργεια κρίνεται άσκοπη και ακανόνιστη, που υπερβαίνει το προκαθορισμένο της χρησιμότητας των δικτύων με όρους που η εικόνα της πόλης ορίζει.

Αργότερα το κίνημα των καταστασιακών με εργαλεία τους την περιπλάνηση (dérive), τη μεταστροφή (detournement) και τους ψυχογεωγραφικούς χάρτες προτείνει τη σταδιακή απομάκρυνση από τα ήδη διαμορφωμένα δίκτυα θέλοντας να μετατρέψουν όλη τη πόλη σε μια συνεχή ροή θεάματος και δράσεων. Οι πλάνητες_ drifters, όχι μόνο ως κινούμενες μονάδες αλλά και ως φορείς των δράσεων μετατρέπονται σε ιχνηλάτες του αστικού τοπίου και εξερευνούν την πόλη που τους περιβάλλει, χωρίς φυσικά να την εξαντλούν διαμορφώνοντας διαδρομές που ξεφεύγουν από την ομοιόμορφη συντονισμένη κίνηση της καθημερινής ζωής. Αναφέρουν χαρακτηριστικά την αντικρουόμενη πραγματικότητα: το παράδειγμα της παριζιάνας μαθήτριας. Η μαθήτρια εκτελούσε διαδρομές εντός του αστικού ιστού που εγγράφονταν σε ένα τρίγωνο, με κορυφές το σπίτι της, το μάθημα πιάνου και τα μαθήματα πολιτικών επιστημών. Προσέγγισαν έτσι την έννοια της πόλης δοχείου και υποστήριξαν ότι πόλη είναι το κομμάτι αυτό που ζει και αντιλαμβάνεται η κάθε μονάδα. Δηλαδή η σύνθεση των δικτύων και των τόπων που είναι σε θέση να αναγνωρίσει ο κάθε κάτοικος χωρίζοντας την σε δυο σύνολα: το οικείο, αυτό που είναι εντός της αντιληπτικής ικανότητας και του πεδίου δράσης της κάθε μονάδας και το άγνωστο που παροτρύνει ταυτόχρονα τους κατοίκους να περιπλανηθούν.

Στην ουσία οι καταστασιακοί επιδίωξαν τη μετατόπιση του συστήματος αναφοράς από αυτό της οργανωμένης από τα δίκτυα ρευστής μάζας σε αυτό της πλανώμενης μονάδας, ορίζοντας μια νέα πολλαπλότητα. Η πόλη νοείται ως λαβύρινθος μιας πολυδιάστατης οντότητας: της σύνθεσης ανθρωπογενών χώρων και των διαδοχικών επαναπροσδιορισμών των ορίων της, που μέσω της εμπειρίας τους οι περιπατητές έχουν ανακαλύψει σε μια διαρκή διαδικασία αναιρέσης της δομής της²².

22. Ο Zaera Polo Alejandro, στο Metapolis dictionary of advanced architecture, στον όρο [City] or [multicity] σημειώνει ότι η αστική δομή μετατρέπεται σε μια ανεξέλεγκτη υπεραγωγίμη τοπογραφία ικανή να επαναπροσανατολίζεται διαρκώς σύμφωνα με τις μεταβαλλόμενες ροές που προσπαθεί να συλλάβει.

...από τις διάφορες καταστασιακές μεθόδους η περιπλάνηση (dérive) παρουσιάζεται ως μια τεχνική βιαστικού περάσματος μέσα από τις ποικίλες ατμόσφαιρες της πόλης...ένα η περισσότερα άτομα που ρίχνονται στην περιπλάνηση απαρνιούνται για κάποιο μεγαλύτερο η μικρότερο χρονικό διάστημα, τους λόγους για τους οποίους συνήθως μετακινούνται και δρουν, τις σχέσεις τους, τις δουλειές και τις συνηθισμένες διασκεδάσεις τους για να αφεθούν ελεύθερα όπου τα πάει ελεύθερα ο χώρος και οι συναντήσεις που αντιστοιχούν σε αυτόν. Σε αυτό το πείραμα το τυχαίο παίζει λιγότερο καθοριστικό ρόλο από όσο θα νόμιζε κανείς: από την σκοπιά της περιπλάνησης κάθε πόλη έχει ένα ψυχογεωγραφικό ανάγλυφο, έχει σταθερά σημεία ή στροβίλους που απαγορεύουν την πρόσβαση σε ορισμένες ζώνες ή την έξοδο απ' αυτές...²³

23. Knabb, Ken, 1995. Situationist International Anthology. Bureau of Public Secrets, Berkley, σελ. 50.

Αντίστοιχα ο Michel de Certeau, στο βιβλίο του *_The Practice of Everyday Life_* κάνει τον εξής διαχωρισμό: εντοπίζει την έννοια της στρατηγικής και τη διαχωρίζει από αυτή της τακτικής²⁴. Στρατηγική είναι το κανονιστικό αποτέλεσμα που προκύπτει από θέληση και επιβολή δύναμης, ορίζεται δηλαδή ως η οργάνωση που επιβάλλει η εξουσία, ενώ η τακτική ως ο τρόπος οικειοποίησης από τις μονάδες. Σε επίπεδο τακτικής εξετάζει και τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι οικειοποιούνται το δρόμο και εισάγει την έννοια της τροχιάς που τα σώματα διαγράφουν στα δίκτυα μετατρέποντας έτσι μια χρονικά εξελισσόμενη διαδικασία σε μια χωρική ακολουθία σημείων. Σε ένα γράφημα πάνω στο χάρτη που υπακούει αποκλειστικά στην ανθρώπινη συμπεριφορά. Οι γραμμές που σχεδιάζει συνδέουν ετερογενείς τόπους, οι οποίοι κάθε στιγμή γίνονται σημεία αναφοράς του περιπατητή. Ο M. de Certeau κάνει αναφορά στην αναγκαιότητα ανάλυσης των μικροβιακών πρακτικών που αναπτύσσονται εντός των δικτύων, τη πληθώρα δηλαδή των μοναδιαίων τακτικών που η στρατηγική του πολεοδομικού συστήματος δεν είναι σε θέση να διαχειριστεί και να καταστείλει, στις αποκλίσεις δηλαδή του συστήματος. Η περιπλάνηση ορίζεται ως τέτοια αφού υπερβαίνει το προκαθορισμένο.

24. Certeau, Michel de, 1984. *The practise of everyday life*. University of California press, California. General introduction, σελ xix.

Κοινός τόπος όλων των προηγούμενων ήταν ο σύγχρονος αστικός λαβύρινθος των συνεχώς αναπτυσσόμενων πόλεων και η κίνηση μέσα στα δίκτυα. Η μελέτη τους τούς οδήγησε στην προσθήκη νέων layers ανάγνωσης της υπάρχουσας πόλης που σχετίζονταν με την αντίληψη του αστικού χώρου από την κινούμενη μονάδα και τις σχέσεις των καθημερινών κατοίκων με τόπους_ σημεία και δράσεις σε μια χαοτική ακολουθία καταστάσεων και φαινομένων (συναντήσεις, συγκρούσεις, επιθυμίες, εικόνες κτλ). Κάθε ένας από αυτούς εντόπισε και υποστήριξε νέα σημεία²⁵_ δεσμούς που ενώνουν τους κατοίκους με τον αστικό ιστό και που διαφοροποιούμενα μεταβάλλουν την παραπάνω σχέση αφήνοντας κάθε φορά τις υπό διαμόρφωση διαδρομές ένα ανοιχτό επιλυόμενο πρόβλημα και όχι μια δεδομένη κίνηση. Μελέτησαν τις δυνάμεις συνάφειας που αναπτύσσει όχι μόνο η κινούμενη μάζα αλλά και η κινούμενη μονάδα με τον αστικό τόπο και κατέληξαν σε μια διαρκώς επαναπροσδιοριζόμενη σημειολογία που ο χώρος προσφέρει, σε ένα μεταβαλλόμενο ανάγλυφο δραστηριοτήτων. Η πόλη κομματιάστηκε στις υποκειμενικές αντιλήψεις των χρηστών της και τα σημεία της, σε σχέση με τα πολλαπλά δίκτυα, απέκτησαν κινητικότητα.

25. Ο όρος σημείο αναφέρεται σε οποιαδήποτε οντότητα, η οποία είναι αντιπροσωπευτική ενός συνόλου ή στην οποία αποδίδεται ένα συγκεκριμένο όνομα.

Σήμερα οι πόλεις τείνουν στην Καικιλία²⁶, πόλεις συνεχείς που έχουν αναμειχθεί με μη σαφή όρια σε ένα πολύπλοκο δίκτυο γραμμών. Όλα τα σημεία της είναι με κάποιο τρόπο συνδεδεμένα. Οι άλλοτε άμεσες χωρικές σχέσεις αντικαθίστανται από πυκνώσεις λειτουργιών, από υπερτοπικά σημεία συγκεντρωμένου ενδιαφέροντος, οι αποστάσεις μεταξύ σταθμού αφετηρίας και τέρματος πολλαπλασιάζονται και οι σύγχρονοι καταναλωτές της πόλης μετατρέπονται σε “μετανάστες”²⁷. Αυτό που ενδιαφέρει εντός των δικτύων είναι η αρχή και το τέλος της διαδρομής, οι κόμβοι δηλαδή, ενώ το ενδιάμεσο νοείται ως ο χαμένος χρόνος που μετριέται στις κλίμακες που επιβάλλει η ανθρώπινη κίνηση και οι ταχύτητες των νέων μέσων. Αξία πλέον έχει η προσβασιμότητα, η ταχύτητα και η ευκολία με την οποία θα φτάσεις στον προορισμό σου. Συνεπώς η κατασκευή κάθε νέου δικτύου αποσκοπεί στο πλησίασμα αστικών τόπων και όλα τα δίκτυα μαζί δημιουργούν ένα σύνολο απανωτών layers εγγύτητας στην πόλη που εσωκλείουν την κινούμενη μάζα, τη ροή της πόλης. Η μάζα αυτή των δικτύων ορίζεται από τους σύγχρονους περιπατητές, που για ένα χρονικό διάστημα εισέρχονται και μεταπηδούν από το ένα δίκτυο στο άλλο μεταφέροντας τα σημεία δεσμούς και τους τόπους που αναγνωρίζουν στην πόλη στα ανάλογα χωρικά επίπεδα.

26. Μορφή που δίνει στις διαρκώς αναπτυσσόμενες πόλεις ο Ιταλό Καλβίνο. Calvino, Italo, 2004. Αόρατες πόλεις. Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα. Κεφάλαιο: Οι συνεχόμενες πόλεις. 4. Σελ 185 - 186.
27. Certeau, Michel de, 1984. The practise of every day life. University of California press, California. General introduction, σελ 40.

Κατά τον Pierre Lévy αυτή η διαρκής μετατόπιση από το ένα σύστημα στο άλλο τους δίνει και τον χαρακτήρα ενός νέου είδους νομαδισμού²⁸ που απεγκλωβίζει το υποκείμενο από ένα κλειστό οργανωτικό δικτυακό σύστημα, αναγνωρίζοντας ταυτόχρονα και την πολλαπλότητα των αλληλεπίθετων δικτυακών συστημάτων. Η έννοια του νομαδισμού επικεντρώνεται σε ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό. Δεν αναφέρεται στον κάτοικο νομά που δεν διαθέτει έδαφος και κεφάλαιο, αλλά στην ιδιότητα της συνεχούς κινητικότητας και του ξένου που έχει αποκτήσει εφόσον δεν προέρχεται από καθορισμένο τόπο. Ο περιπατητής των δικτύων νοείται ως ξένος όχι μόνο επειδή δεν έχει δεδομένη θέση²⁹ μέσα στο δίκτυο, αλλά και επειδή διέρχεται από τόπους που δεν σχετίζονται με κάποια γνωστή του λειτουργία και συνεπώς δεν μπορεί να αναπτύξει σχέσεις συνάφειας με το περιβάλλον του. Το δίκτυο είναι το μέσο για να καταλήξει στον προορισμό του, ένας μεγάλος, αστικός, μεταβατικός χώρος.

29. Lévy, Pierre, 1999. Δυνητική πραγματικότητα_ Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, Εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, σελ.31.
Βέβαια η μεγαλύτερη διαφορά του νομά από τον μετακινούμενο αστό είναι η έλλειψη προκαθορισμένου προορισμού και ήδη διαμορφωμένων μονοπατιών.
30. Γνωρίζουμε κάθε στιγμή ότι βρίσκεται εντός του δικτύου, προσδιορίζοντας την θέση του χρονικά σε σχέση με κόμβους.



Ο κάθε χρήστης του αστικού δοχείου επιλέγει τα σημεία με τα οποία θα συσχετιστεί. Η αλυσίδα των σημείων όμως δεν είναι μια και μοναδική. Δεν υπάρχει μόνο μια σειρά διαδοχικών σημείων σε απάντηση προς το αίτημα της μετατόπισης. Κάθε φορά μπορεί να εφευρεθεί ένα διαφορετικό μονοπάτι, μια καινούρια τροχιά, σε μια διαρκή διαδικασία αποπραγματοποίησης³⁰ του χώρου, μετασχηματισμού δηλαδή της τρέχουσας πραγματικότητας σε πλήθος δυνατών και δυνητικών. Ο traceur ανήκει σε αυτή τη κατηγορία. Ξεπερνώντας τη προγραμματιστική μορφή ταυτότητας του χώρου μεταφέρει τα σημεία δεσμούς σε άλλα συστήματα προβολής (στην πέμπτη όψη της πόλης, στους κατακόρυφους τοίχους, στο ανάγλυφο του δομημένου). Απομακρύνεται σταδιακά από τα υλοποιημένα και πιθανόν κορεσμένα δίκτυα ή πολλαπλασιάζει την ενότητα του χώρου αναλύοντας τον σε άυλες δέσμες δικτύων. Τα νέα αυτά δίκτυα προκύπτουν από μια αλληλοδιαπλοκή πιθανοτήτων που ο σχεδιασμένος χώρος προσφέρει, από μια διαδικασία ανασύνθεσης νέων εγγραφών μαζί με θραύσματα υπαρκτών και δεδομένων. Μια παράλληλη δράση, που δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς τα χωρικά και αποδεκτά δίκτυα, χωρίς βέβαια να τα ακυρώνει ούτε να τα ωθεί σε κάποια αλλαγή. Πρόκειται απλά για την επιπλέον δυνατότητα επιλογής από ένα ευρύτερο και πολυπληθέστερο σύνολο επιλογών σημείων, από αυτό που εμείς διαβάζουμε στο χώρο.

30. Lévy, Pierre, 1999. Δυνητική πραγματικότητα_ Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, Εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, σελ.203.

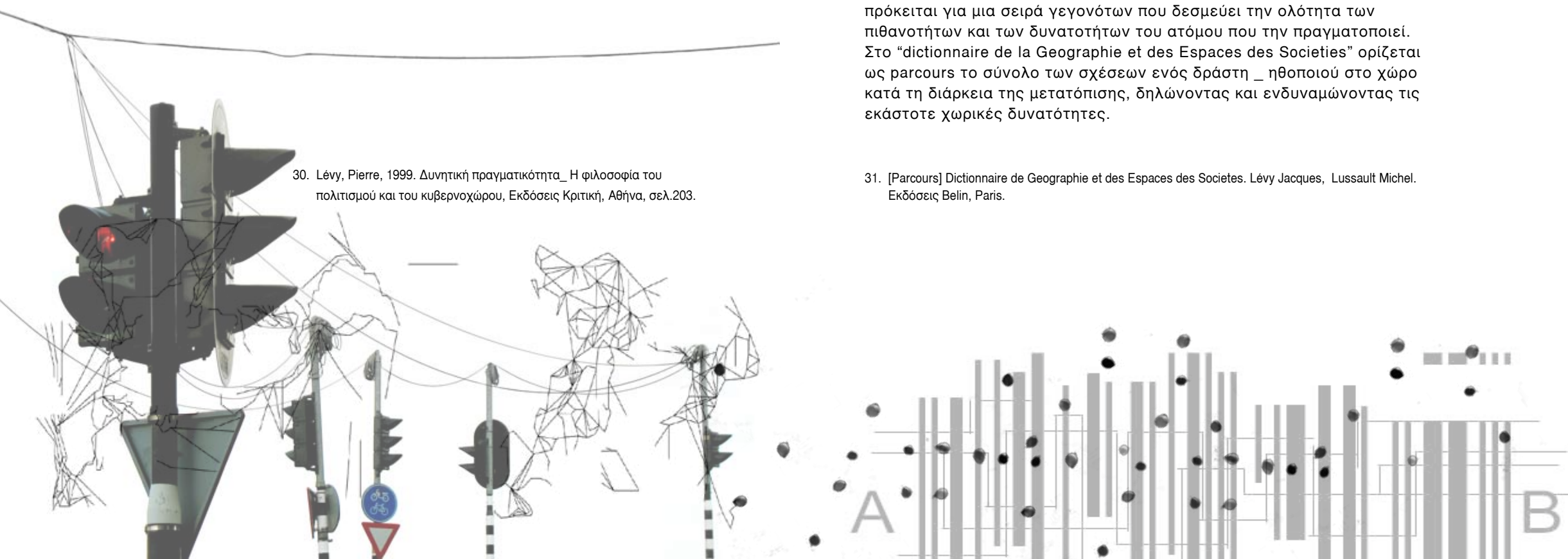
κατακερματισμός και χρήσεις αντικειμένων

Επανερχόμαστε στην έννοια της δυνητικής διαδρομής για να ασχοληθούμε με μια πολύ σημαντική ιδιότητά της, αυτή της αλλοίωσης του αρχικού προορισμού των αντικειμένων και της διαφορετικής από την αναμενόμενη νοηματοδότηση χρήσης χώρων.

Στην επεξεργασία της διαδρομής μεταξύ δυο σημείων Α και Β εμπεριέχεται ένα μεγάλο πλήθος δράσεων με τη λογική της διαιρετότητας. Φτάνοντας στο όριο, στο Β, και ισχυριζόμενοι ότι μια δυνητική διαδρομή ενεργοποιήθηκε, διαπιστώνουμε ότι προκειμένου να οδηγηθούμε στο τελικό αποτέλεσμα ενεργοποιείται και ένα πλήθος μεταλλαγών στους επιμέρους τόπους _ σημεία _ εμπόδια που αναγνωρίζει ο traceur.

Ανασύροντας την έννοια parcours από τη σημειωτική ανακαλύπτουμε ότι συμπίπτει με την ιδέα της δυνητικοποίησης. Αναλύεται ως διαδρομή ή διαδικασία και αποκτά την έννοια της αφηγηματικής διαδρομής μέσω της οποίας δεν υποδεικνύεται μόνο μια γραμμική διάθεση στη παράθεση των στοιχείων μεταξύ των οποίων πραγματοποιείται, αλλά και μια δυναμική προοπτική αυτών. Προτείνεται δηλαδή η εξέλιξη ενός σημείου ως προς άλλα καθώς τα σημεία της parcours δεν έχουν σταθερή έννοια, αλλά μεταβαλλόμενη συναρτήσε των υπολοίπων. Ομοίως και ο Michel de Certeau³¹ υποστηρίζει ότι δεν πρόκειται για μια απλή γραμμή διαδρομής που δίνει μια ικανοποιητική απάντηση σε μια στοιχειώδη ανάγκη, αλλά πρόκειται για μια σειρά γεγονότων που δεσμεύει την ολότητα των πιθανοτήτων και των δυνατοτήτων του ατόμου που την πραγματοποιεί. Στο “dictionnaire de la Geographie et des Espaces des Societes” ορίζεται ως parcours το σύνολο των σχέσεων ενός δράστη _ ηθοποιού στο χώρο κατά τη διάρκεια της μετατόπισης, δηλώνοντας και ενδυναμώνοντας τις εκάστοτε χωρικές δυνατότητες.

31. [Parcours] Dictionnaire de Geographie et des Espaces des Societes. Lévy Jacques, Lussault Michel. Εκδόσεις Belin, Paris.



Αναπτύσσεται ένας δυϊσμός εννοιών. Έννοιες που σχετίζονται με το ρίζωμα και την αναγωγή σε διακριτά συστήματα, με την αιτιότητα και τη σταθερότητα καθώς και έννοιες αποσταθεροποίησης των διακριτών αυτών συστημάτων, διακύμανσης των κανονιστικών προτύπων και παραλλαγής. Και ακόμη και αν φαίνονται συγκρουόμενες μάλλον δεν είναι, αλλά το κάθε σύνολο αποτελεί γενεσιουργό του άλλου, το οποίο και είναι αρκετά σύνθητες αφού οι έννοιες δεν είναι αυτεξούσιες. Ποιο θα ήταν εξάλλου το νόημα του ορισμού ενός συστήματος αν απουσιάζει το συμπληρωματικό του; Χωρίς την ύπαρξη της αντίθεσης η έννοια δεν λειτουργεί. Άλλωστε κάθε σύστημα προκειμένου να καταφέρει να ορίσει με μεγαλύτερη σαφήνεια τα όρια του, αναζητά τις ακραίες τιμές του συνόλου δεδομένων του και τις αποκλίσεις.

Πως όμως αυτές οι έννοιες εκφράστηκαν στο χώρο της αρχιτεκτονικής; Πριν από την αποσταθεροποίηση των χρήσεων στο χώρο που ο υποκειμενισμός των ανθρωπίνων δραστηριοτήτων επιφέρει, θέση έχει η σταθεροποίηση αυτών. Τουλάχιστον στο χώρο του σχεδιασμού αυτό το ρόλο τον έχει το πρόγραμμα.



το πρόγραμμα και οι χρήστες

Η δημιουργία προγραμμάτων είναι ο γενικός κανόνας που καθορίζει ποιο είναι το ζητούμενο και γύρω από αυτό αρθρώνεται ο σχεδιασμός. Από τη κλίμακα του κτιρίου έως τη κλίμακα του αντικειμένου το πρόγραμμα ορίζει το σύνολο των αναγκαιοτήτων που θα επιλύσει. Η λειτουργία, δηλαδή η προβλεπόμενη χρήση, είναι σημαντικό κομμάτι του προγράμματος αλλά δεν ταυτίζεται μόνο με αυτή. Δημιουργεί συσχετίσεις πολλαπλών σεναρίων μεταξύ των παραμέτρων τόπου και συνθηκών που του έχουν δοθεί. Οι παράμετροι είναι μεταβαλλόμενες συναρτήσεις των αξιών, της κουλτούρας και της οικονομίας της εκάστοτε εποχής και τόπου. Ως εκ τούτου κάθε εποχή παράγει τα δικά της προγράμματα τα οποία αντανakλώνται στον χώρο.

O B. Tschumi υποστηρίζει ότι η αρχιτεκτονική υλοποιεί στον χώρο μια θεωρία_ λύση οργάνωσης ανάλογα με τις χρήσεις που επιτρέπει³³, ή πιο απλά δίνει μορφή σε ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα το οποίο περιέχει το σύνολο των επιθυμητών χρήσεων και αποκλείει απαγορευτικά ένα άλλο. Το πρόγραμμα θα μπορούσε να παρομοιαστεί με ένα δοχείο που ορίζει δυο καταστάσεις, αυτό του περιεχόμενου του και το έξω από αυτό³⁴. Η επιλογή του τι θα περιέχει και του τι θα αποκλείσει παρέχει στον σχεδιαστή_ προγραμματιστή τη δύναμη κυριαρχίας επί των χρηστών. Δηλαδή η παραγόμενη μορφή κατοπτρίζει τις αιτίες σχεδιασμού της και δημιουργεί μια δεσμευτική σχέση χώρου_ λειτουργίας και ανθρώπινης δράσης, που κυμαίνεται μεταξύ της αναγκαιότητας, με μια τάση να βάλει σε τάξη την αταξία, έως του ολοκληρωτισμού. Κάθε χώρος υποδηλώνει και επιθυμεί την παρείσφρηση του ανθρώπινου σώματος με ένα συγκεκριμένο τρόπο. Κάθε πόρτα υποδηλώνει την κίνηση κάποιου που περνάει από το θύρωμα, κάθε διάδρομος ελέγχει τη σύνδεση αυτή, που μέσω του αποκλεισμού πολλών άλλων επιτυγχάνει.

Δεν υπάρχει αρχιτεκτονική χωρίς δράση, αρχιτεκτονική χωρίς events, αρχιτεκτονική χωρίς πρόγραμμα. Κατά συνέπεια δεν υπάρχει αρχιτεκτονική χωρίς βία.³⁵

33. Tschumi, Bernard, 1996. Architecture and disjunction. MIT press LTD, MIT. Σελ.132.

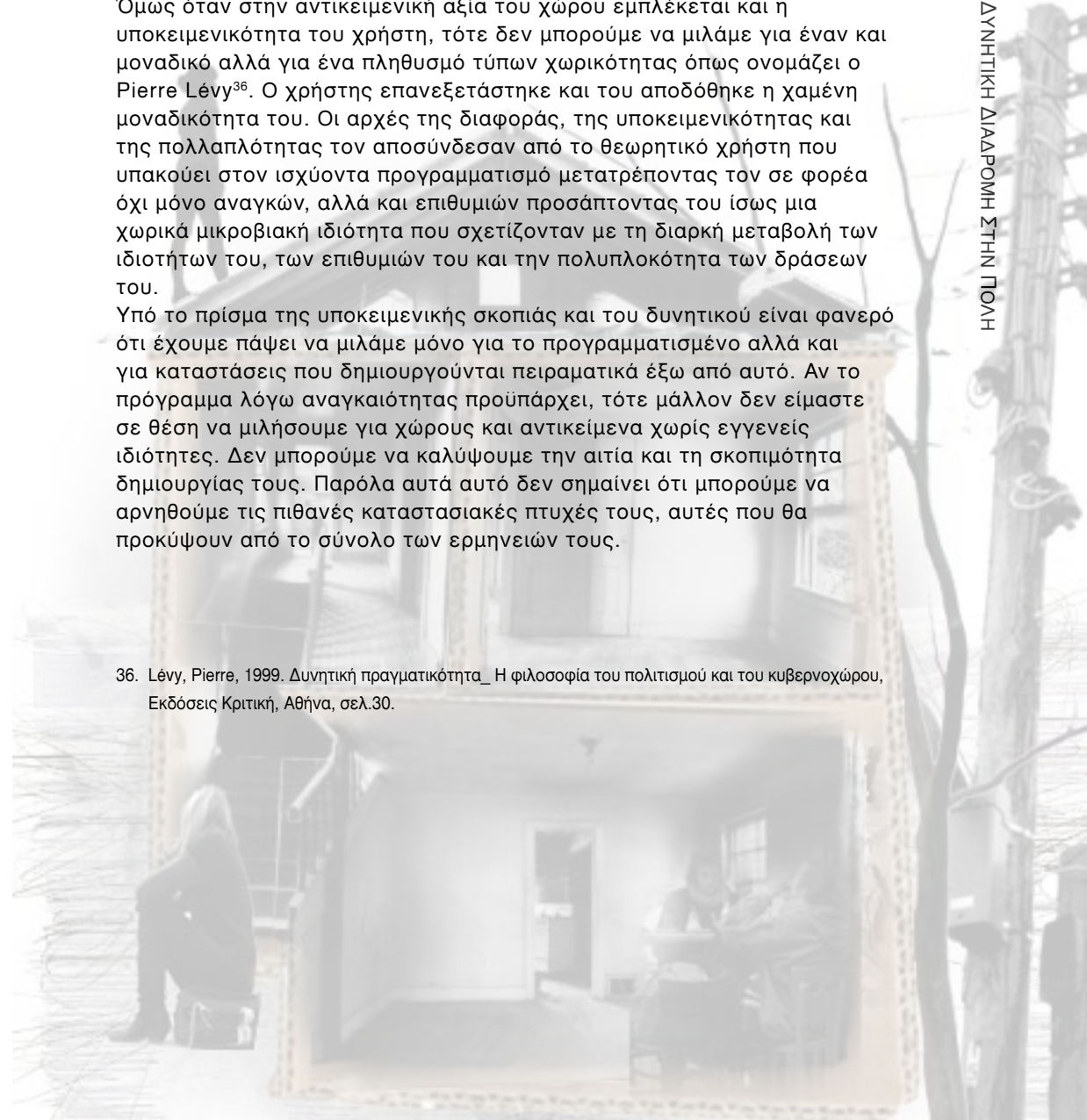
34. Ένα παράδειγμα αναγκαίας ακύρωσης άλλων προγραμμάτων: Η κατοικία αιτείται ως ένα περίβλημα που θα προφυλάξει τον χρήστη από τα καιρικά φαινόμενα και το φυσικό περιβάλλον, θα του παρέχει ένα σταθερής θερμοκρασίας χώρο γύρω στους 20oC, την απαιτούμενη ιδιωτικότητα κτλ. Η αναγκαιότητα των παραπάνω ορίζει ένα σύνολο συγκρουσιακών ή κατά άλλους συμπληρωματικών εννοιών, όπως δημόσιο – ιδιωτικό, φυσικό - τεχνητό, λειτουργία A – λειτουργία B, σχέσεις που δεν είναι δυνατόν να λειτουργήσουν ταυτόχρονα. Συνεπώς η ακύρωση των εναλλακτικών κρίνεται ως αναγκαία εξ ορισμού και εν τέλει η αρχιτεκτονική έρχεται να ορίσει τα όρια που οι παραπάνω σχέσεις υποβάλλουν στο χώρο κάνοντας τον βιώσιμο και κατάλληλο για τη ζωή του ανθρώπου. Ορίζει δηλαδή τα όρια εμβελείας των συγκρουσιακών σχέσεων, τα όρια του δοχείου που δημιουργεί. Η ενεργοποίηση των αποκλεισμένων χρήσεων και κατά επέκταση προγραμμάτων συνδυάζεται με καταστροφή των αρχικών και προσχεδιασμένων, μιας και η συν_ λειτουργία κρίνεται ως συγκρουσιακή άρα και μη συμβατή.

35. Tschumi, Bernard, 1996. Architecture and disjunction. MIT press LTD, MIT. Σελ.121.

Τέτοιες διαπιστώσεις κατά καιρούς συνέδεσαν το πρόγραμμα με έννοιες ιεραρχίας και απόδοσης συγκεκριμένης ταυτότητας, με τη λογική της πρόβλεψης και ελέγχου των δραστηριοτήτων των ανθρώπων οδηγώντας σε ομογενοποιημένες λύσεις, που στηρίζονταν στον ιδεατό χρήστη συγκεκριμένων αναγκών και ιδεατών διαστάσεων. Καλουπώθηκαν έτσι μαζικές λύσεις μοντέλα μιας ορθολογικής διατύπωσης αναγκών, αποκρυσταλλώνοντας στο χώρο μια σχέση αιτίας αιτιατού, δημιουργώντας μια κοινώς αποδεκτή σύμβαση και σταθεροποιώντας την ανθρώπινη συμπεριφορά έναντι αντικειμενικών χώρων και μορφών. Όμως όταν στην αντικειμενική αξία του χώρου εμπλέκεται και η υποκειμενικότητα του χρήστη, τότε δεν μπορούμε να μιλάμε για έναν και μοναδικό αλλά για ένα πληθυσμό τύπων χωρικότητας όπως ονομάζει ο Pierre Lévy³⁶. Ο χρήστης επανεξετάστηκε και του αποδόθηκε η χαμένη μοναδικότητα του. Οι αρχές της διαφοράς, της υποκειμενικότητας και της πολλαπλότητας τον αποσύνδεσαν από το θεωρητικό χρήστη που υπακούει στον ισχύοντα προγραμματισμό μετατρέποντας τον σε φορέα όχι μόνο αναγκών, αλλά και επιθυμιών προσάπτοντας του ίσως μια χωρικά μικροβιακή ιδιότητα που σχετίζονταν με τη διαρκή μεταβολή των ιδιοτήτων του, των επιθυμιών του και την πολυπλοκότητα των δράσεων του.

Υπό το πρίσμα της υποκειμενικής σκοπιάς και του δυναμικού είναι φανερό ότι έχουμε πάψει να μιλάμε μόνο για το προγραμματισμένο αλλά και για καταστάσεις που δημιουργούνται πειραματικά έξω από αυτό. Αν το πρόγραμμα λόγω αναγκαιότητας προϋπάρχει, τότε μάλλον δεν είμαστε σε θέση να μιλήσουμε για χώρους και αντικείμενα χωρίς εγγενείς ιδιότητες. Δεν μπορούμε να καλύψουμε την αιτία και τη σκοπιμότητα δημιουργίας τους. Παρόλα αυτά αυτό δεν σημαίνει ότι μπορούμε να αρνηθούμε τις πιθανές καταστασιακές πτυχές τους, αυτές που θα προκύψουν από το σύνολο των ερμηνειών τους.

36. Lévy, Pierre, 1999. Δυνητική πραγματικότητα_ Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, Εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, σελ.30.





Transgression opens the door into what lies beyond the limits usually observed but it maintains these limits just the same. Transgression is complementary to the profane word exceeding its limits but not destroying it.

Η παράβαση ανοίγει την πόρτα σε αυτό που βρίσκεται πέρα από τα συνήθως τηρούμενα όρια αλλά διατηρεί αυτά τα όρια ακριβώς ίδια. Η παράβαση συμπληρώνει τη βέβηλη λέξη που υπερβαίνει τα όριά της αλλά δεν τα καταστρέφει.

Georges Bataille

Tschumi, Bernard, 1996. Architecture and disjunction. MIT press LTD, MIT. Σελ.65.

παράβαση ενδεδειγμένου και προγραμματισμένου

Ο όρος transgression_ παράβαση, όπως τον διατυπώνει ο Georges Bataille στην ουσία έρχεται να διευρύνει τα όρια του αποδεκτού και δεδομένου. Η παράβαση οφείλεται στην απουσία ισχυρών ορίων αποτελεσματικού ελέγχου που θα διασφάλιζε τη τάξη. Ο B. Tschumi χρησιμοποιεί τον όρο του Bataille για να υποδείξει ότι οι χωρικές παραβάσεις των ενδεδειγμένων προγραμμάτων ταυτίζονται με τη μεταβολή των ορίων τους και νοείται ως η υποκειμενική δράση του χρήστη, η οποία μεταβαλλόμενη στο χρόνο προσπαθεί να οικειοποιηθεί τον ίδιο αντικειμενικό χώρο.

Η σχέση που δημιουργείται μεταξύ των νέων υπό ανάπτυξη χρήσεων και του υπάρχοντος προγράμματος δεν μπορεί παρά να οριστεί ως παρασιτική, αφού το νέο χρησιμοποιεί με επικερδή τρόπο πόρους του ξενιστή προγράμματος, δηλαδή ένα μέρος των φυσικών και υλοποιημένων τεχνικών χαρακτηριστικών του. Η νέα χρήση, η μη προβλεπόμενη, δρα με τρόπο αδιάφορο ή στα όρια της ανοχής³⁷ του γενεσιουργού. Δηλαδή οι χωρικές παραβάσεις του ενδεδειγμένου και παραδειγματικού τρόπου χρήσης αντικειμένων και χώρων δεν στοχεύουν στην καταστροφή του προγράμματος χρήσης που γέννησε την εκάστοτε μορφή, ούτε προσδοκούν σε κάποια αναδιτύπωση αυτής, αλλά κατά κάποιο τρόπο στην υπέρβαση και επέκταση των εκάστοτε ορίων. Πρόκειται για μια παράλληλη δράση που δεν συγκρούεται με τη θεσμοθετημένη, αφού ο όρος δεν εξετάζει τη συνδυαστικότητα ή την ασυνδυαστικότητα σχέσεων και προγραμμάτων. Το θέμα του ορισμού μάλλον γεννιέται από το σύνολο των στοιχείων που πλανώνται στα όρια των δεδομένων και της σχέσης που μπορούν να αναπτύξουν με αυτά.

Η αίτηση μεταλλαγής των αντικειμένων και χώρων, προκειμένου να ξεδιπλωθεί η ροϊκή κίνηση στο χώρο, βρίσκει απάντηση εκτός του προγράμματος που δημιούργησε τις μορφές αλλά όχι στο σύνολο των αποκλεισμένων όπως προαναφέρθηκε. Είναι μια πράξη χειρισμού που δίνει τη δυνατότητα στον traceur να εκμεταλλευτεί την αδυναμία του ισχύοντος λειτουργικού προγράμματος να ελέγξει τη πληθώρα των εναλλακτικών προγραμμάτων που εν δυνάμει μπορούν να υπάρξουν προκειμένου να χρησιμοποιηθεί ο χώρος για δικούς τους σκοπούς. Γενικεύοντας, οποιαδήποτε ανθρώπινη δράση ερμηνείας και οικειοποίησης του χώρου θα μπορούσε να μας δώσει παράδειγμα προς εξέταση, αφού η ανθρώπινη συμπεριφορά και εφευρετικότητα είναι απρόβλεπτη και απλώνεται έξω από τα όρια του προγραμματισμένου, έξω από την πολλές φορές διαμορφωμένη συλλογική υποκειμενικότητα της κοινωνίας, οικειοποιούμενη το χώρο με τον τρόπο που θεωρεί βολικότερο.

37. Όχι καταστροφικό αφού καταστρέφοντας το γενεσιουργό οδηγείται και το ίδιο στην αυτοκαταστροφή.

και η έννοια του event...

Συμπερασματικά το πρόγραμμα είναι ένας θεωρητικός μηχανισμός που προτείνει σχέσεις και διαδικασίες σε συνδυασμό με προθέσεις και καλουπώνει κάποια συγκεκριμένα μοντέλα συμπεριφοράς. Πρόκειται για μια σύνθεση δυνάμεων βάση των απαιτήσεων που θέτει η εκάστοτε χωροχρονική στιγμή και που υλοποιημένη στο χώρο θα συγκρουστεί μελλοντικά με την έννοια του χρόνου και τη βίωση του χώρου από τους χρήστες. Το μη προβλέψιμο και η αβεβαιότητα που προκύπτει από τη πολλαπλότητα των χρηστών και των χρονικοτήτων³⁸ που αυτοί εισάγουν, το αναγκάζει ή να επιβληθεί στο απρόβλεπτο ή να το αφήσει να εξελιχθεί προκειμένου να μην απαξιωθεί και καταστραφεί. Απλούστερα, το πρόγραμμα έρχεται να συμβάλει σε μια διαρκή αναπαραγωγή των ανθρωπίνων δραστηριοτήτων, με τρόπο που ήδη γνωρίζει από το παρελθόν και διατυπώνει ξανά μέσω της επανάληψης. Ή με μεγαλύτερη ευελιξία να επιτρέψει ή ακόμη και να διαχειριστεί μια πληθώρα εν δυνάμει δραστηριοτήτων που θα εμφανιστούν.

Ο Tschumi με αναφορά στον ορισμό του Georges Bataille, σημειώνει: *Transgression is the whole, architectural rules are one part*³⁹ και τη δεκαετία του '80 στο *spaces and events*⁴⁰ εντοπίζει τη δεύτερη περίπτωση, αυτή των πολλαπλών δραστηριοτήτων που δεν μπορεί να ελέγξει. Γράφει λοιπόν για την αποσύνδεση του προγράμματος, που δημιούργησε το χώρο, από τις δράσεις οικειοποίησης αυτού, ονοματίζοντας το σύνολο όλων αυτών των πιθανών δραστηριοτήτων *events_* συμβάντα. Η διαφορά ανάμεσα στην προγραμματισμένη λειτουργία και το συμβάν (*function Vs event*) έγκειται στην άρση της αντιστοίχισης δεδομένου χώρου με χρήση και στην προβλεψιμότητα που αυτή η αντιστοίχιση εμπεριέχει. Γι αυτό το *event* αντιμετωπίζεται ως ένα σημείο καμπής, στο οποίο ο χρήστης αμφισβητεί και "διαβρώνει" τις αρχικές υποθέσεις ρύθμισης και αναιρεί την αιτιατή σχέση δημιουργίας του. Ο χώρος, σε μια σχέση συνεχούς δοσοληψίας που αναπτύσσει με τους χρήστες, ενσωματώνει τις πιθανότητες της επιθυμίας και αποκτά ιδιότητες που ο προσαρμοζόμενος σε αυτόν δράστης αποδίδει, εισάγοντας νέες συσχετίσεις μεταξύ σεναρίου και βιώματος αγνοημένων ως τώρα. Αυτή η διαδικασία στηρίζεται σε μια νέα προβληματική από τη πλευρά του χρήστη, η οποία σταδιακά τον οδηγεί στη διαδικασία επίλυσής της.

38. Ο χρόνος επί του αρχιτεκτονικού έργου έχει δυο μορφές. Η πρώτη είναι η αντικειμενική μέτρηση του από τη στιγμή υλοποίησής του στο χώρο και η δεύτερη είναι αυτή που εισάγει η κίνηση του χρήστη.

39. Tschumi, Bernard, 1996. *Architecture and disjunction*. MIT press LTD, MIT. Σελ.66.

40. Tschumi, Bernard, 1996. *Architecture and disjunction*. MIT press LTD, MIT. Σελ. 139.

Ο G. Deleuze γράφει:

The mode of the event is problematic. One should not say that there are problematic events, but rather that events exclusively concern problems and define their conditions.⁴¹

Ο τρόπος του event είναι προβληματικός. Δεν θα έπρεπε κανείς να πει ότι υπάρχουν προβληματικά events αλλά μάλλον ότι τα events αφορούν αποκλειστικά προβλήματα και οριοθετούν τις συνθήκες τους.

Το συμβάν παίρνει σχήμα από το περιβάλλον του, δεν είναι αυτονόητο, αποκομμένο από το χώρο και επαναπροσδιορίζει τη θέση του χρήστη σε αυτόν. Από την άλλη δίνει το δικαίωμα στον χρήστη να εισβάλει σε μια επιβεβλημένη τάξη, αυτή της αρχιτεκτονικής και να σμιλεύσει το χώρο, να πειραματιστεί. Συμβάν και χώρος είναι άρρηκτα συνδεδεμένα, βρισκόμενα σε μια κατάσταση αλληλεπίδρασης, από τη στιγμή που οι δράσεις των χρηστών είναι απόλυτα συνυφασμένες με τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό και όχι μόνο δεν καταστρέφουν την αρχική του δομή, αλλά λειτουργούν παράλληλα με αυτή, σαν μια δυσάρεστη ή ενοχλητική αναγκαιότητα της οικειοποίησης του χώρου. Σημασία φαίνεται να αποκτά ο χώρος που δίνει την δυνατότητα ανάπτυξης πολλαπλών φαινομένων, που επιτρέπει τη δημιουργία και αναπαραγωγή ενός πλήθους δραστηριοτήτων εκτός των προγραμματισμένων και είναι σε θέση να δώσει διαφορετικές απαντήσεις στο ίδιο αίτημα, ή αντίθετα μπορεί να δώσει μια κατάλληλη απάντηση σε ένα πλήθος διαφορετικών απαιτήσεων. Σε έναν τέτοιο χώρο γενικεύεται η έλλειψη μιας κοινής αντικειμενικής αντίληψης και το υποκείμενο αποκτά τον κυρίαρχο ρόλο. Για να προσαρμοστεί στο χώρο τον ανασυνθέτει βάσει των δικών του δεδομένων και με φαντασία χρησιμοποιώντας μια βάση πολλαπλών σημειακών θραυσμάτων.

41. [Event] *The Metapolis dictionary of advanced architecture*. Εκδόσεις Actar.



generate and test⁴²

Ο σύγχρονος αστικός χώρος, μάλλον λόγω κλίμακας, αφήνει χώρο για την ανάδειξη μιας πολλαπλότητας ερμηνειών. Ή τουλάχιστον αυτό αναγνωρίζουμε με αφορμή το parkour. Οι πόλεις αφηγούνται μια ιστορία, η οποία κατακερματίζεται σε υποκειμενικές προσλήψεις και ερμηνείες, που δεν μπορούν φυσικά να υπάρξουν ανεξάρτητα από το υποκείμενο που τις δημιουργεί και ανεξάρτητα από τη μάζα που τις αθροίζει. Μια διαρκής μετατόπιση από τη μάζα στη μονάδα και ανάποδα. Ο σχεδιασμός έρχεται να λειτουργήσει ως ενδιάμεσο στοιχείο των αναγκών που αυτή η αμφίδρομη σχέση δημιουργεί και να αποτρέψει τις συγκρούσεις, να δημιουργήσει συσχετίσεις, να οργανώσει συνθήκες και μέσω της επανάληψης ή της διαφοράς να αναπαράγει ή να δημιουργήσει νέα πρότυπα.

Φαίνεται όμως ότι ο χώρος δεν μπορεί να προβάλει εξαρχής τη σχέση που θα αναπτύξει με το χρήστη. Επειδή προϋπάρχει του περιεχομένου του, δεν μπορεί να το προβλέψει. Μπορεί να σχεδιαστεί στηριζόμενος στο πρόγραμμα ενός λογικού αιτιατού συστήματος λειτουργιών, αναγκών και σχέσεων που προσδοκά, αλλά μάλλον θα πρόκειται για μια μερική ανάκλαση ενός πολυπληθέστερου συνόλου που θα εμφανιστεί με το πέρασμα του χρόνου.

Το υπερασχεδιασμένο ευέλικτο σύστημα, ως απάντηση στο αίτημα οικειοποίησης του χώρου από μια πολλαπλότητα διαφορετικών χρηστών, ή ο μη επαρκώς οριοθετημένος χώρος στον οποίο ο χρήστης τοποθετεί τη ζωή του και ορίζει αναλόγως, ίσως να μην είναι τα μόνα σίγουρα μοντέλα που μπορούν να ανταποκριθούν στη διαρκή μεταβολή του χρήστη. Το event απαντά σε θεωρητικό επίπεδο στο πλήθος των λειτουργιών που ο χώρος καλείται να απορροφήσει κατά τη διαδικασία της οικειοποίησης του και εν τέλει μας οδηγεί σε μια πολυσήμαντη αντιστοίχιση δράσεων και χώρου επαναφέροντας τους συλλογικούς μηχανισμούς μετάφρασης στο προσκήνιο. Επαναπροσδιορίζει τη θέση του ανθρώπου στο χώρο, τη σχέση του με το προδιαγεγραμμένο, αναδιοργανώνοντας τη προβληματική κατασκευής του σε προβληματική επίλυσης.

Το event εξελίσσεται χωρίς κάποιο οργανωτικό νήμα να το καθοδηγεί και γι αυτό δεν μπορεί να σχεδιαστεί. Έχει το χαρακτήρα της υπέρβασης. Όμως ο τρόπος με τον οποίο θα λειτουργήσει ο σχεδιασμός θα επιτρέψει ή θα απαγορεύσει την εμφάνισή του. Η οικειοποίηση εμπεριέχει την αμφίδρομη σχέση χώρου και χρήστη καθώς και την προσαρμογή σε νέα δεδομένα, τον προβληματισμό πάνω στο δεδομένο και στη νομιμότητα της οργανωσης που αυτό παρέχει, την πορεία προς το δυναμικό.

42. Generate and test είναι η απουσία κανονιστικού λειτουργικού προτύπου και ο έλεγχος των ορίων μέσω της δοκιμασίας.

Αν λοιπόν ο αρχιτεκτονημένος χώρος διατυπώνει τα όρια και τις οργανωτικές αρχές που τον διέπουν τότε ορίζουμε ως οικειοποίηση αυτού ένα “παιχνίδι⁴³” υπερβολής αυτών των αρχών και όχι φυσικά έλλειψης. Η δομή του χώρου μένει άκαμπτη σε αυτές τις μεταβολές. Το νόημα αλλάζει. Τίθεται υπό διαπραγματεύση. Μια διαπραγμάτευση που στηρίζεται στην εφευρετικότητα και την επινόηση, στο διαρκή μετασχηματισμό του δεδομένου από το υποκείμενο και κάθε φορά βρίσκεται στα όρια των συλλογικών συναινέσεων, δίνει λύσεις, ικανοποιεί ανάγκες, συνθέτει καινοτομίες.

43. Παίζουμε καθ' υπερβολή και όχι κατ' έλλειψη αρχών, το παιχνίδι είναι το παιχνίδι των ίδιων των αρχών, της επινόησης των αρχών.

Deleuze, Gilles, 2006. Η πτύχωση. Εκδόσεις: Πλέθρον, Αθήνα, σελ.146.

Βιβλιογραφία

- Auge, Marc, 2005. Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity. Έκδόσεις: Verso, London.
<http://books.google.gr/books?id=LMr8_pXJgdwC&pg=PT1&dq=nonplace+marc+auge&ei=pBVvSIL3C6fSigHa-vQY&client=firefox-a&sig=ACfU3U2d56dpZ25j3oidNIXFWMPQbHsnxw#PPP1,M1>
- Ballantyne, Andrew, 2007. Deleuze & Guattari for architects. Εκδόσεις: Routledge, Londn and new York.
- Calvino, Italo, 2004. Αόρατες πόλεις. Εκδόσεις: Καστανιώτη, Αθήνα.
- Casey, Edward S, 1997. The fate of Place: A philosophical history. Εκδόσεις: University of California press, California.
- Certeau, Michel de, 1984. The practise of every day life. Έκδόσεις: University of California press, California.
- Deleuze, Gilles, 1976. Ο Προυστ και τα σημεία. Εκδόσεις: Ράππα, Αθήνα.
- Deleuze, Gilles, 1995. Εμπειρισμός και υποκειμενικότητα_Δοκίμιο για την ανθρώπινη φύση κατά τον Χιουμ. Εκδόσεις: Ολκός, Αθήνα.
- Deleuze, Gilles, 2006. Η πτύχωση. Εκδόσεις: Πλέθρον, Αθήνα.
- Deport, Guy. Η κοινωνία του θεάματος. Εκδόσεις: Ελεύθερος τύπος, Αθήνα.
- Jormakka, Kari. Basics_Design Methods. Εκδόσεις: Birkhaeuser, Basel, Boston, Berlin.
- Jormakka, Kari, 2005. Genius locomotions. Εκδόσεις: Selene, Vienna.
- Hughes, Jonathan & Sadler, Simon, 2007. Non - Plan_ Essays on freedo participation and change in modern architecture and urbanism. Εκδόσεις: Architectural Press, Oxford.
- Knabb, Ken, 1995. Situationist International Anthology. Bureau of Public Secrets, Berkley
- Koolhaas, Rem, Boeri, Stefano, Kwinter Sanford & Tazi Nantia. Mutation. Εκδόσεις: Actar, Βαρκελώνη.
- Koutoulas, Sotirios, 2005. Space out. Εκδόσεις: Springer Verlag/Wien and RIEAeuropa, Austria.
- Lefebvre, Henry, 1991. The production of space. Εκδόσεις: Donalts Nicholsons - Smiths, Oxford.
- Lévy, Pierre, 1999. Δυνητική πραγματικότητα_ Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου,

Εκδόσεις Κριτική, Αθήνα.

Mical, Thomas, 2005. Surrealism and architecture. Routledge, London and New York.

Sadler, Simon, 1998. The situationist City. Εκδόσεις: MIT Pressnet, MIT.

Schoenhammer, Rainer, 1991. In bewegung. Quintessenz Verlags-GmbH, Muenchen.

Tschumi, Bernard, 1996. Architecture and disjunction. Εκδόσεις: MIT press LTD, MIT.

10. Internationale Architektur Biennale, 2008. Stadt: Form, Raum, Netz. Εκδόσεις: Springer Verlag/Wien and RIEAeuropa, Austria.

Ιωσηφιδης, Κυριάκος, 2008. Στο δρόμο. Εκδόσεις: Μεταίχμιο, Αθήνα.

Σταυριδης, Σταυρος, 2002. Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή. Εκδόσεις: Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα

Λεξικά

Dictionnaire de Geographie et des Espaces des Societes. Lévy Jacques, Lussault Michel. Εκδόσεις Belin, Paris.

The Metapolis dictionary of advanced architecture. Causa, Manuel, Guallart, Vicente, Mueller, Willy, Soriano, Federico, Porras, Fernand & Morales, Jose. Εκδόσεις Actar, Βαρκελώνη.

Άρθρα

Alexander, Christofer & Poyner, Barry, 1984. The Atoms of Environmental Structure in developments in design methodology, Nigel Cross.

Kipnis, Jeffrey. Recent Koolhaas. OMA / Rem Koolhaas – El Croquis 1987-1998 no 53 + 79.

Zaera Polo, Alejandro, 1991. Finding Freedoms: Conversations with Rem Koolhaas. OMA / Rem Koolhaas – El Croquis 1987-1998 no 53 + 79.

Παπαλεξόπουλος, Δημήτρης, Σημειώσεις ΔΠΜΣ 2005, Σχεδιασμός_ Χώρος_ Πολιτισμός
<<http://www.ntua.gr/archtech/>>.

Παπαλεξόπουλος, Δημήτρης, 2007. Περίπου Αντικείμενο_ Quasi object. Σημειώσεις ΔΠΜΣ: Σχεδιασμός_ Χώρος_ Πολιτισμός.

<<http://www.ntua.gr/archtech/>>.

Παπαλεξόπουλος, Δημήτρης, 2007. Ο επαναπροσδιορισμός της τοπικότητας και τα δίκτυα. Σημειώσεις ΔΠΜΣ: Σχεδιασμός_ Χώρος_ Πολιτισμός.

<<http://www.ntua.gr/archtech/>>.

Διαλέξεις_ Διπλωματικές_ Εργασίες

Schoen-Pigish, Cristoph, 2005. Dis_ Cross_ Transprogramming. Diplom Arbeit TUWien.

Μιχαλάτος, Παναγιώτης, 2001. Το μετατοπιζόμενο κέντρο. Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.

Κομνηνός, Αριστόδημος & Κρεκουκιώτης, Χαράλαμπος, 2005. Parkour και αρχιτεκτονική. Ιστορία και Θεωρία 6.

Ενδεικτικές πηγες διαδικτύου:

<http://parkour.net/> _ Ιστοσελίδα για το Parkour.

<http://www.sportmediaconcept.com/parkour/> _ Ιστοσελίδα για το Parkour.

<http://www.pkgr.org/> _ Ελληνική ιστοσελίδα για το Parkour.

<http://www.leparkour-austria.at/> _ Αυστριακή ιστοσελίδα για το Parkour.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Parkour>" \t "_blank _ Άρθρο διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας για το Parkour.

<http://www.arch.auth.gr/magaziner/files/moras.pdf> _ Άρθρο για τη δράση των Καταστασιακών.

<http://www.cddc.vt.edu/sionline/chronology/chronology.html> _ Επίσημη ιστοσελίδα για τους καταστασιακούς.

<http://www.tom-carden.co.uk/tag/visualisation/> _ Γραφήματα δικτύων.

<http://www.formfollowsbehavior.com/2007/03/31/compression-of-time/> _ Γραφήματα δικτύων.

Video:

<http://www.youtube.com>

<http://users.design.ucla.edu/~akoblin/work/faa/Documentation12.html>

<http://www.moma.org/exhibitions/2008/elasticmind/#/86/>

Από το Jump London _ 2003 documenter για το parkour από το Channel 4.

Εικόνες:

Το πρωτογενές υλικό των colaz προέρχεται από προσωπικό αρχείο και τις εξής διαδικτυακές πηγές:

<http://www.davidzwirner.com/> _ Το αρχικό colaz στη σελ.41 ανήκει στον Gordon Matta Clark 1943 - 1978.

<http://www.deviantart.com/>

καθώς και τις διαδικτυακές πηγές.