



University of Cyprus
Department of Architecture

ARH 501: Στούντιο Προχωρημένου Σχεδιασμού
ARH 503: Στούντιο Προχωρημένου Σχεδιασμού

NOT SO HAPPILY EVER AFTER

[Πράγματα που ήδη υπάρχουν]

Ιωάννα Χειμώνα
2021-2022

Επιβλέπουσα επιτροπή

Δρ. Χρίστος Χατζηχρίστος - Αναπληρωτής Καθηγητής
Τμήμα Αρχιτεκτονικής / Πανεπιστημίου Κύπρου
1ος σύμβουλος

Δρ. Παναγιώτα Πύλα - Καθηγήτρια
Τμήμα Αρχιτεκτονικής / Πανεπιστημίου Κύπρου
1ος σύμβουλος

Δρ. Γιώργος Κυριαζής - Ειδικός Επιστήμονας
Τμήμα Αρχιτεκτονικής / Πανεπιστημίου Κύπρου
2ος σύμβουλος

Κύριοι Επιβλέποντες

Δρ. Χρίστος Χατζηχρίστος - Αναπληρωτής Καθηγητής
Τμήμα Αρχιτεκτονικής / Πανεπιστημίου Κύπρου

Υπογραφή

.....

Ιουνίος 2022

Δρ. Παναγιώτα Πύλα - Αναπληρώτρια Καθηγήτρια
Τμήμα Αρχιτεκτονικής / Πανεπιστημίου Κύπρου

Υπογραφή

.....

Ιουνίος 2022

NOT SO HAPPILY EVER AFTER

[We didn't realise we were making memories, we were just having fun]

-A.A Milne

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κα. Παναγιώτα Πύλα και τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Χρίστο Χατζηχρίστο για την υπέροχη συνεργασία και τη πολύτιμη καθοδήγηση τους για την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας.

Θα ήθελα επίσης να απευθύνω τις ευχαριστίες μου στους υπέροχους γονείς μου, τα αδέρφια μου και το σύντροφο μου που με στήριξαν καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

Εικόνα 1

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Ιωάννα Χειμώνα

ΜΝΗΜΗ

ΧΩΡΟΣ

ΝΟΣΤΑΛΓΙΑ

ΘΡΑΥΣΜΑΤΑ

ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

ΕΡΕΙΠΙΑ

ΑΦΗΓΗΣΗ

ΑΠΟΜΕΙΝΑΡΙΑ

ΣΕΝΑΡΙΟ

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ
(ΠΟΥ ΥΠΟΔΗΛΩΝΟΥΝ ΜΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΟΤΗΤΑ)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

ΑΤΕΛΕΙΩΤΟ

ΑΠΟΥΣΙΑ

ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

ΥΛΙΚΟΤΗΤΑ

ΑΛΛΟΙΩΣΗ

ΙΧΝΗ

ΧΡΟΝΟΣ

ΕΙΚΟΝΕΣ

ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ

ΑΠΟΤΥΠΩΜΑ

ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΝ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ABSTRACT.....	4
Μέρος 1: Εικόνες ενός τοπίου	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	19
Μέρος 2: Εικόνες ενός Λούνα Παρκ.....	21
Από το ωραίο στη ρύπανση	55
Περιοχή μελέτης.....	63
Ανάλυση Πράγματα που ήδη υπάρχουν.....	75
Ανάλυση Συστατικών Σύνθεσης.....	91
Προτεινόμενη Παρέμβαση.....	101
Βιβλιογραφία.....	128

Abstract**Not so happily ever after**

Η παρούσα διπλωματική εργασία αφορά την ερμηνεία και την επανερμηνεία στοιχείων και πραγμάτων που ήδη υπάρχουν και τη διαχείριση τους στο χώρο. Αυτή η εργασία καταπιάνεται και μας συστήνει με εικαστική προσέγγιση πτυχές αντιπαράθεσης, από το ωραίο στη ρύπανση. Είναι εκπληκτικό το πώς ένας χώρος σχεδιασμένος για χαρούμενα συναισθήματα καταλήγει σε μια βιομηχανική εξάπλωση/συνέχεια. Μέσα από αυτή την μελέτη, η πρόταση στοχεύει στη δημιουργία μιας προσωπικής ερμηνείας ενός υφιστάμενου περιβάλλοντος, επικαλύπτοντας το «βιομηχανικό» της τοπίο, όπου ο επισκέπτης μέσα από την εμπειρία του στο χώρο καταλήγει σε συμπεράσματα που θα μεταφέρει στη πραγματική του ζωή. Οι επισκέπτες, μέσα από την εμπειρία τους στο χώρο, μπορούν να είναι απλοί παρατηρητές υφιστάμενων καταστάσεων ή μέρος σε μια από τις πολλές οντότητες που συμμετέχουν σε ένα μοτίβο καταστάσεων του παρόντος.

Η περιοχή μελέτης είναι ένα Λούνα παρκ, ψυχαγωγικό πάρκο το οποίο έμεινε ξεχασμένο, όπου υπάρχει η φόρμα αλλά είναι παραμελειμένη, όπου μπορεί να υπάρχει μια ιστορία ή μια κατάσταση που παρέμεινε ατέλειωτη. Η μελέτη διερευνά με ποιο τρόπο και πώς διαχειριζόμαστε πράγματα τα οποία ήδη υπάρχουν σε ένα χώρο. Με ποιο τρόπο θα γίνουν όχημα που θα μας μεταφέρει αλλού, σε θέματα που κρύβονται πίσω από αυτά όπως η μόλυνση, τα χαμένα παιδικά παιχνίδια που δεν υπάρχουν πλέον και οι μνήμες.

Στο παραμυθένιο κόσμο, ο χώρος και ο χρόνος είναι πάντα κάτι το μακρινό, το φανταστικό και το μυθικό που ξεκινάει με την φράση «once upon a time» και εκτείνεται στην αιωνιότητα με το «they lived happily ever after». Η ιδέα του θραύσματος καθώς και οι χωροχρονικές εγγύτητες και αφηγήσεις αποτελούν σημαντικό κομμάτι στη παρούσα μελέτη, όπου εικόνες και τόποι επανέρχονται στο σήμερα. Η παρούσα εργασία αναδεικνύει μια σειρά εντάσεων, ανάμεσα σε αφηγήσεις και πραγματικότητες και ένα διάλογο μεταξύ του επισκέπτη και της κατάστασης με κοινό θέμα τα πράγματα που ήδη υπάρχουν, καθώς περιπλανιέται μέσα σε ένα τοπίο με αφηγήσεις από το παρελθόν.

Αυτά τα στοιχεία και αντικείμενα που κάποτε μιλούσαν για αυτόν το παραμυθένιο κόσμο και αυτά που παράμειναν στο χώρο, τοποθετούνται σαν εκθέματα. Η πρόταση αποτελείται από επιμέρους καταστάσεις, συμπυκνωμένες εμπειρίες. Μουσειοποιούνται πράγματα που συνήθως δεν αποτελούν έργα θαυμασμού και συλλογισμού, που είναι απομεινάρια, άχρηστα αντικείμενα και τενεκέδες αλλά γίνονται ένα ξεχωριστό έκθεμα.

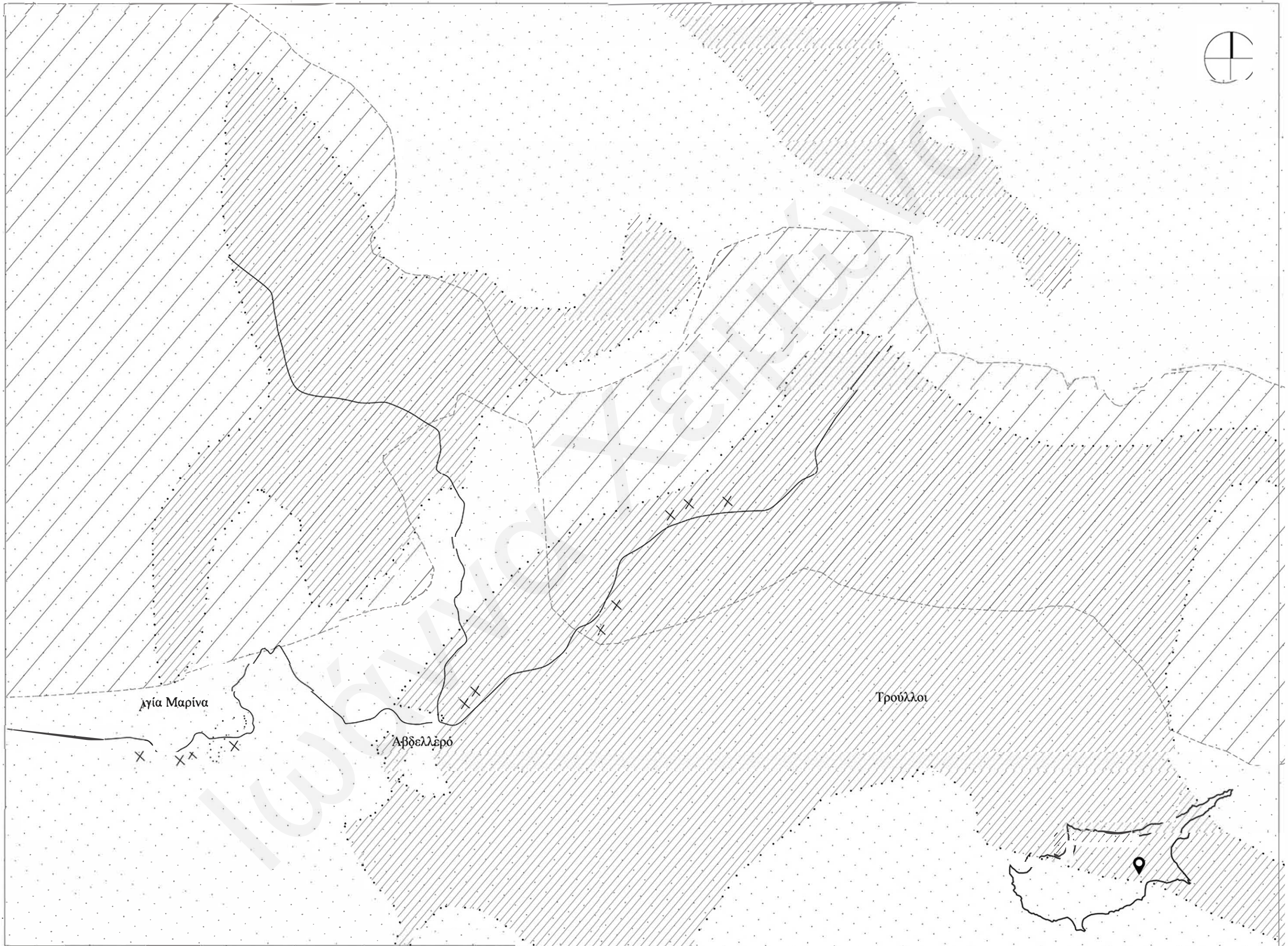
Οι επισκέπτες γίνονται παρατηρητές πραγμάτων που συνήθως δεν χρίζουν παρατήρησης και μέσω της πρότασης σχολιάζονται θέματα και επισημαίνεται η μεταίχμιακή σχέση ανάμεσα στο ωραίο και τη ρύπανση. Προτείνεται μια εμπειρία, όπου οι επισκέπτες περιπλανιόνται εν αγνοία στο χώρο και μέσω της εμπειρίας τους αντιλαμβάνονται ότι κάτι που φαίνεται αθώο ίσως τελικά να μην είναι.

Abstract

The project, 'Not so happily ever after', is based on research of interpretation and reinterpretation of things that already exist. The supporting thesis suggests and introduces with an artistic approach aspects of confrontation, from happiness to pollution. Through this study, the proposal aims to create a personal interpretation of an existing environment, covering its "industrial" landscape where the visitors become aware about subjects of happiness and pollution. Visitors, can be mere observers of existing situations or become part of one of the entities that are involved in a situation in the present moment.

The project focuses on a Luna Park which has been forgotten, where its form exists but is neglected, where there may be an unfinished or endless story and explores ways of manage things that already exist in a place. How they become a metaphor to issues that are hidden behind them such as pollution, lost childhood toys that no longer exist and memories. In the fairy tale world, space and time are always something distant, imaginary and mythical that begins with the phrase "once upon a time" and extends to eternity with "they lived happily ever after". The idea of the fragment as well as the space-time proximities and narratives are an important part of the present project, where images and places return in the present moment. The thesis proposal introduce a series of juxtapositions between narratives and realities and a dialogue between the visitors and the situation with common subject the things that already exist, as the visitors wanders through a landscape with narratives from the past.

Εικόνα2 **Εικόνες τοπίου (ή κομμάτια του περιβάλλοντος), περιοχή Λάρινα, 2022**



Αγία Μαρίνα

Αβδελλερό

Τρούλλοι

Εικόνα 3

Τοπίο (ή κομμάτια του περιβάλλοντος), περιοχή Τρούλλοι, Λάρνακα, 2022

Η έννοια του βάθους, το ότι απλώνεται μπροστά μας, το ότι είναι ήδη χώρος. Η έννοια του τοπίου και η ρευστότητα που υπάρχει μέχρις ότου επέμβει ο άνθρωπος το κομματιάσει και βάλει όρια σε αυτή τη ρευστότητα. Ένα αυλάκι που πιθανό να προέκυψε από το νερό της βροχής. Υπάρχει ο συνδυασμός της βροχής/ νερού με το έδαφος, κάποιες φυσικές διαδικασίες που δημιούργησαν αυτό το αποτύπωμα ενώ δίπλα εμφανίζεται το δομημένο περιβάλλον που δημιουργήθηκε από τον άνθρωπο.



[Landscape may be defined in many different ways, but all incorporate the notion of time passing.]

Εικόνα4

Τοπίο (ή κομμάτια του περιβάλλοντος), περιοχή Τρούλλοι, Λάρνακα, 2022

Μια αντιπαράθεση της φυσικής βλάστησης με της ανθρώπινης επέμβασης. Ένα δομημένο περιβάλλον που δημιουργήθηκε από τον άνθρωπο τα οποία και τα δύο ίσως να ακολουθούν τη μορφολογία του τοπίου, την κλίση του εδάφους ή τα όρια των τεμαχίων. Αρχίζει πλέον να υπάρχει μια διαφορετική σχέση μεταξύ του φυσικού και της ανθρώπινης επέμβασης .



[The idea of a pure, ideal nature.]

Εικόνα 5

Τοπίο (ή κομμάτια του περιβάλλοντος), περιοχή Αγία Μαρίνα Αβδελλερό, Λάρνακα, 2022

Διαδρομές και σημάδια ανθρώπινης επέμβασης. Ο άνθρωπος αφαίρεσε ένα στρώμα της φύσης και ο οργανισμός της φύσης εξακολουθεί να λειτουργεί. Δομές που είναι μεταξύ του φυσικού και του τεχνητού, παρατηρώντας τα αποτυπώματα του μηχανήματος στο έδαφος που ακολουθούν τη μορφολογία του τοπίου.



[Simple and intimate active of a man, the tool and the material.]

Εικόνα6

Τοπίο (ή κομμάτι του περιβάλλοντος), περιοχή Αβδελλερό, Λάρνακα, 2022

Τοπίο ή κομμάτι του περιβάλλοντος που κάποτε ήταν σκουπιδότοπος. Αφαιρέθηκαν τα σκουπίδια και έμεινε το αποτύπωμα τους σαν μια ουλή στην επιφάνεια του εδάφους. Τοπία που δεν ξέραμε ότι υπήρχαν και ξαφνικά γίνεται η αναγνώριση τους. [...] Ασημάδευτη γεωγραφία, τοπίο ακατοίκητο [...] (Δημήτρης Δημητριάδης, *Λήθη*, Σαιξπηρικών, Θεσσαλονίκη 2011, σ.76-77).



[The idea of a pure, ideal nature.]

Εικόνα7

Τοπίο (ή κομμάτια του περιβάλλοντος), περιοχή Αβδελλερό, Λάρνακα, 2022

Εικόνες που αναπαριστούν τη σχέση με το φυσικό και την ανθρώπινη επέμβαση. Μέσα από τις εικόνες αναγνωρίζεται μια αντιπαράθεση και ένα ερώτημα αν υπάρχει ακόμα κάτι φυσικό. Καθώς από ότι φαίνεται ο κόσμος μας δόθηκε “μεταχειρισμένος”.



Εικόνα8 **Τοπίο (ή κομμάτια του περιβάλλοντος), περιοχή Αβδελλερό, Λάρνακα, 2022**



[Παρεμβάσεις του ανθρώπου στο περιβάλλον.]

Εισαγωγή

Με ποιο τρόπο και πώς διαχειριζόμαστε τα πράγματα τα οποία ήδη υπάρχουν σε ένα χώρο χωρίς να καταλήξει να είναι ένα ακόμα θεματικό πάρκο; Η παρούσα διπλωματική εργασία αφορά την ερμηνεία και την επανερμηνεία στοιχείων και πραγμάτων που ήδη υπάρχουν και τη διαχείριση τους στο χώρο. Νομίζω πως αυτό που καθιστά ευχάριστη την παρούσα διπλωματική εργασία δεν είναι απλώς το γεγονός ότι η ερευνήτρια αποτελούσε μέρος του χώρου μελέτης με το οποίο καταπιάνεται. Είναι το ότι τα στοιχεία αυτά τα διαπερνά και τα υποκινεί η παιδική της ηλικία όπου με νοσταλγικό τρόπο προσπαθεί να επικοινωνήσει τις παιδικές τις μνήμες για την κατάληξη ενός αγαπημένου τόπου.

Η πρόταση στοχεύει στη δημιουργία μιας προσωπικής ερμηνείας ενός υφιστάμενου περιβάλλοντος, όπου οι επισκέπτες θα μπορούν να είναι απλοί παρατηρητές υφιστάμενων καταστάσεων ή μέρος σε μια από τις πολλές οντότητες που συμμετέχουν σε ένα μοτίβο καταστάσεων του παρόντος. Αυτό που ενδιαφέρει την ερευνήτρια είναι η μετατόπιση, η ταλάντευση του ευτυχισμένου και του ωραίου στο θλιβερό, τη ρύπανση, στο επικίνδυνο. Αυτή η περιοχή είναι ένα λούνα πάρκ, το οποίο έμεινε ξεχασμένο, όπου υπάρχει η φόρμα αλλά είναι παραμελειμένη, όπου μπορεί να υπάρχει μια ιστορία ή μια κατάσταση που παρέμεινε ατέλειωτη. Όπου ξαφνικά αυτός ο χώρος μετατρέπεται σε κάτι άλλο και γίνονται ορατά κομμάτια του περιβάλλοντος όπου η φύση προσπαθεί να διεκδικήσει πίσω τα κομμάτια της. Περαιτέρω υπάρχουν τα θραύσματα από το πάρκο, η ρύπανση και τα τοξικά στοιχεία που μεταφέρονται από τα παιχνίδια στο έδαφος, στα φυτά και ακολούθως στα ζώα και σε εμάς, όπου όλο αυτό οφείλεται στην ανθρώπινη επέμβαση. Κάτι που φαίνεται αθώο αλλά τελικά δεν είναι, όπως η ρύπανση που προκαλεί αυτός ο χώρος αλλά δεν είναι ορατή. Υπάρχει η ιδέα του θραύσματος και του απομειναριού καθώς και οι χωροχρονικές εγγύτητες και αφηγήσεις, όπου εικόνες και τόποι επανέρχονται στο σήμερα. Μια αντιπαράθεση δηλαδή, του παιχνιδότοπου με του μολυσμένου τοπίου, με μια αλυσίδα από συνέπειες και άνισες καταστάσεις.

Αυτή η εργασία είναι για το πώς ένας χώρος σχεδιασμένος για χαρούμενα συναισθήματα καταλήγει σε μια βιομηχανική εξάπλωση, συνέχεια. Η πρόθεση της προτεινόμενης παρέμβασης, είναι να ξεφύγουμε από τον παραμυθένιο κόσμο και να μας ταξιδέψει στις άλλες διαστάσεις του παιχνιδιού. Καθώς διαπιστώνεται πλέον πως οτιδήποτε φαινομενικά μοιάζει με παραμύθι δεν είναι αυτό που φαίνεται, υπάρχει πάντα η ανθρώπινη κίνηση που ακολουθείτε με μια αντίστοιχη συνέπεια.

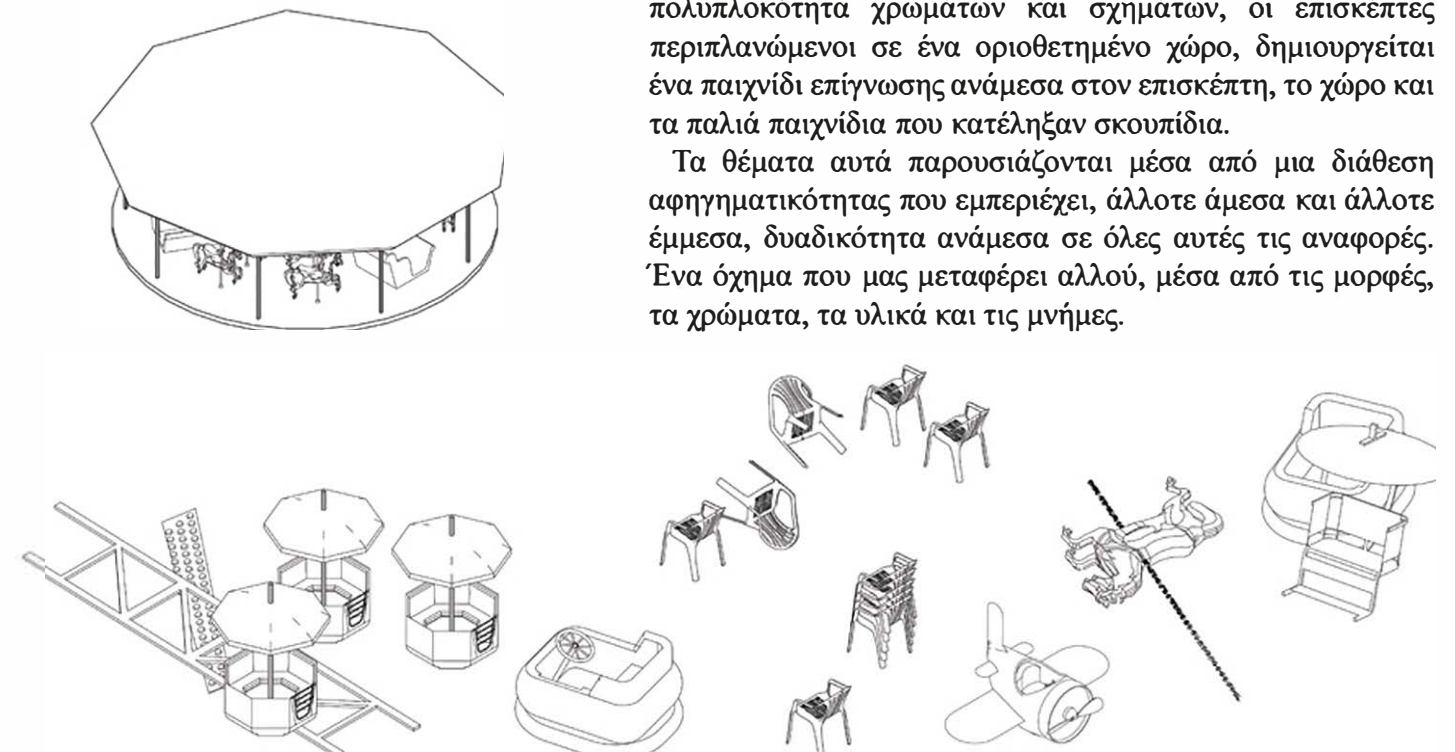
Η περιοχή μελέτης αναφέρεται στο Λούνα πάρκ Lucky Star, ένας χώρος που εμπλέκεται μια πολυπλοκότητα διαφόρων θεμάτων, μια πολυπλοκότητα με τα πράγματα τα οποία ήδη υπάρχουν και μια πολυπλοκότητα σε σχήματα, κλίμακες, χρώματα και σε χωροθέτηση. Η μελέτη διερευνά τρόπους για το πώς η προσέγγιση θα διαχειριστεί αυτά τα πράγματα, ποια είναι τα συστατικά που δίνει ο χώρος και ποια είναι η ταυτότητα τους. Αν θα αποσυναρμολογηθούν ή με ποιο τρόπο θα χρησιμοποιηθούν τα κομμάτια τους αλλά θα χρησιμοποιηθούν για κάτι άλλο. Αν θα κουβαλούν μαζί τους την προηγούμενη τους ταυτότητα αλλά τώρα με μια άλλη παρουσία. Πώς αυτά τα αντικείμενα θα χρησιμοποιηθούν ξανά με σκοπό να ενθαρρύνει τους επισκέπτες να περιπλανηθούν μεταξύ διαφόρων συστημάτων αναφορών και να ταξιδέψουν μεταξύ καταστάσεων. Με ποιο τρόπο τα πράγματα που ήδη υπάρχουν και έχουν εντοπιστεί στο χώρο, θα αποτυπωθούν προκειμένου να γίνει η αναγνώριση θεμάτων που κρύβονται πίσω από αυτά όπως είναι η μόλυνση, τα χαμένα παιδικά παιχνίδια που δεν υπάρχουν πλέον και οι μνήμες. Πώς η παρούσα μελέτη διαχειρίζεται αυτά τα πράγματα τα οποία ήδη υπάρχουν αντιστέκεται στο κίνδυνο να γίνει μέρος ενός θεματικού πάρκου, ή ίσως εάν ένα κομμάτι τελικά αποτελεί μέρος του θεματικού πάρκου μετά προτείνει κάτι άλλο. Ενναλακτικούς τρόπους για συνύπαρξη, ένα διάλογο μεταξύ του επισκέπτη και της κατάστασης με κοινό θέμα να είναι τα πράγματα που ήδη υπάρχουν.

Αυτά τα στοιχεία/ αντικείμενα που κάποτε μιλούσαν για τον παραμυθένιο κόσμο και αυτά που παράμειναν στο χώρο, τοποθετούνται σαν εκθέματα. Μέσω της πρότασης μουσειοποιούνται πράγματα που συνήθως δεν αποτελούν μέρος μιας απεικόνισης στοιχείων θαυμασμού και συλλογισμού, που είναι απομεινάρια, άχρηστα αντικείμενα και τενεκέδες αλλά γίνονται ένα ξεχωριστό έκθεμα. Σε μια κατάσταση όπου παράλληλα το έκθεμα δεν αποτελείται μόνο από αυτά τα στοιχεία αλλά και από το τι συμβαίνει γύρω τους. Μετατρέπεται ξανά σε τόπο για «παιχνίδι» αλλά με νέους όρους. Οι επισκέπτες γίνονται παρατηρητές πραγμάτων που συνήθως δεν χρίζουν παρατήρησης ή θαυμασμού, μέσω της πρότασης σχολιάζονται θέματα όπως η ρύπανση, το παιχνίδι και επισημαίνεται η μεταίχμιακή σχέση ανάμεσα στο ωραίο και τη ρύπανση. Επισημαίνεται η έννοια του παιχνιδιού μέχρι την ρύπανση, η έννοια του αχρήστου, του σκουπιδιού, του τοξικού και των παιχνιδιών που δεν λειτουργούν αλλά πλέον γίνονται σημαντικά, τη χαρά, το κίνδυνο και από το ωραίο στη ρύπανση.

Οι επισκέπτες καλούνται να επισκεφθούν το χώρο μέχρι, μέχρις ότου ο χώρος αλλοιωθεί, αλλοιωθεί κυριολεκτικά, ή ο τρόπος που θα τον αντιμετωπίσουν στην αντίληψη τους μέσω της εμπειρίας που θα βιώσουν. Η πρόταση αποτελείται από επιμέρους καταστάσεις, συμπυκνωμένες εμπειρίες όπου τοποθετεί τον επισκέπτη όχι σαν θεματικό πάρκο αλλά αναλόγως των πραγμάτων που υπάρχουν, σχολιάζονται όλα αυτά τα θέματα θέτοντας σε πλαίσιο μια συζήτηση.

Προτείνονται τρεις εισηγήσεις με στόχο τη δημιουργία καινούργιων χωρικών εμπειριών, μια περιήγηση ταξιδεύοντας στο χρόνο και χώρο με τα πράγματα που ήδη υπάρχουν (περιήγηση: η ενέργεια του περιηγούμαι· το να ταξιδεύει κάποιος σε τόπους, για να τους γνωρίσει, να δει και να θαυμάσει όσα ενδιαφέροντα έχουν). Πρώτη, η διαρκής αλλαγή. Δεύτερη, η αφήγηση μέσω της υλικότητας και η τρίτη εισήγηση, η συσχέτιση με ευρύτερο τοπίο. Στη πρώτη περίπτωση, οι επισκέπτες θα μπορούν να μετακινούν τις προτεινόμενες κατασκευές αναλόγως του προγράμματος. Γίνεται δηλαδή, μέσω αυτής της διαδικασίας κάποιου είδους απομυθοποίησης του θεματικού πάρκου. Υπάρχει αυτή η διαρκής αλλαγή, κάτι πέραν του παραμυθένιου κόσμου, όπου οι επισκέπτες γίνονται μέρος σε μια καινούργια συνθήκη. Στη δεύτερη περίπτωση, παρουσιάζεται μια νέα αφήγηση ή ανάγνωση των υφιστάμενων παιχνιδιών μέσω της υλικότητάς τους. Τα παιχνίδια σε μια άλλη μορφή, με τη σκουριά των ωραίων τους χρωμάτων και την αλλοιωμένη τους νέα παρουσία. Και στη τρίτη περίπτωση, ανάμεσα σε μια πολυπλοκότητα χρωμάτων και σχημάτων, οι επισκέπτες περιπλανώμενοι σε ένα οριοθετημένο χώρο, δημιουργείται ένα παιχνίδι επίγνωσης ανάμεσα στον επισκέπτη, το χώρο και τα παλιά παιχνίδια που κατέληξαν σκουπίδια.

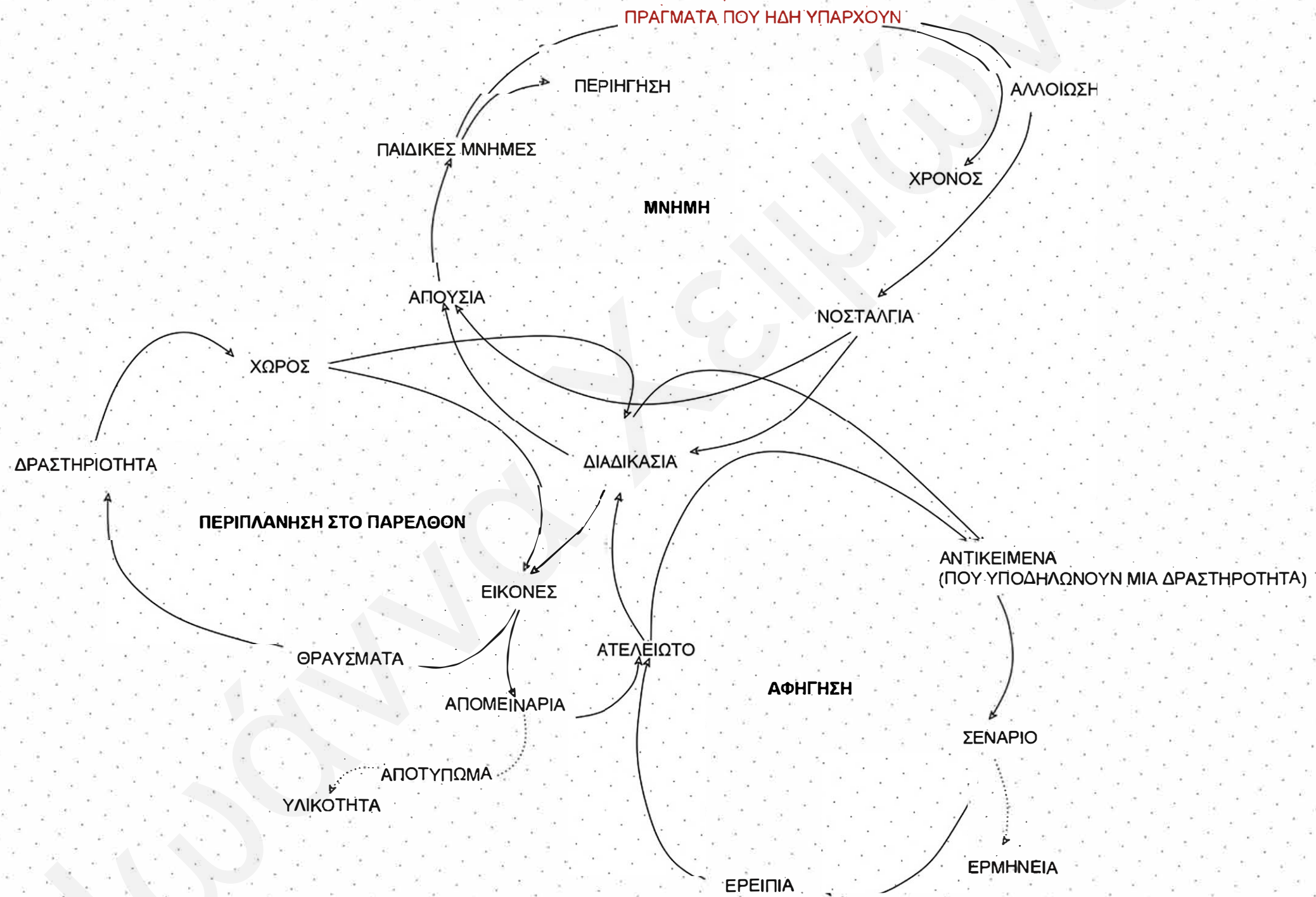
Τα θέματα αυτά παρουσιάζονται μέσα από μια διάθεση αφηγηματικότητας που εμπεριέχει, άλλοτε άμεσα και άλλοτε έμμεσα, δυαδικότητα ανάμεσα σε όλες αυτές τις αναφορές. Ένα όχημα που μας μεταφέρει αλλού, μέσα από τις μορφές, τα χρώματα, τα υλικά και τις μνήμες.



Εικόνα9

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Η παρούσα διπλωματική εργασία, όπως προαναφέρθηκε, αφορά την ερμηνεία και την επανερμηνεία στοιχείων και πραγμάτων που ήδη υπάρχουν και τη διαχείριση τους στο χώρο. Στοχεύει στη δημιουργία μιας προσωπικής ερμηνείας ενός υφιστάμενου περιβάλλοντος και καταπιάνεται με την έννοια της μετατόπισης, της ταλάντευσης του ευτυχισμένου και του ωραίου στο θλιβερό, τη ρύπανση, στο επικίνδυνο. Η μελέτη ξεκινά με μια ανάλυση των πραγμάτων που ήδη υπάρχουν, δημιουργώντας μια λίστα με «είδη ίχνους». Σε αυτή τη λίστα υπάρχουν άυλα «πράγματα» όπως είναι η μνήμη, οι παιδικές μνήμες, η απουσία, η περιήγηση, η νοσταλγία, η περιπλάνηση στο παρελθόν, η αφήγηση, μια ιστορία, μια δραστηριότητα, η ερμηνεία, ένα σενάριο, η αλλοίωση και ο χρόνος. Επίσης υπάρχουν και πράγματα με ύλη όπως είναι ο χώρος, θραύσματα, ερείπια, απομεινάρια, αντικείμενα (που υποδηλώνουν μια δραστηριότητα), υλικότητα, αποτύπωμα, εικόνες, ίχνη και κομμάτια του περιβάλλοντος τα οποία όλα αυτά συνδέονται και συνυπάρχουν.



Εικόνα10

Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.

Μια σειρά από φωτογραφίες της υφιστάμενης κατάστασης της περιοχής μελέτης η οποία είναι το Λούνα Παρκ *Lucky Star*.



Εικόνα11

Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.

Υλικότητα/ υφές, αφαιρέθηκαν τα πλακάκια αλλά παρέμεινε το αποτύπωμα τους στο δάπεδο.



Εικόνα12 **Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.**



Εικόνα13 **Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.**



Εικόνα14 Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.



Εικόνα15 **Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρνακα.**



Εικόνα16 Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.



[This world, it's just an illusion.]

Εικόνα17 Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.



Εικόνα18 Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.



Εικόνα19 Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.



Εικόνα20

Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.



Εικόνα21

Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.



Εικόνα22

Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρνακα.



[Let us go and fly a kite.]

Εικόνα23 Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρνακα.



Εικόνα24

Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρισα.

Συσχέτιση του παιχνιδιού με τις υποδομές της Βιομηχανικής περιοχής που φαίνονται στο φόντο πίσω. Δεν είναι ξεκάθαρο ποια είναι τα απομεινάρια παιχνιδιών του Λούνα Παρκ και ποιες οι Βιομηχανικές υποδομές. Η επέμβαση του ανθρώπου, η ρύπανση που προκαλούν τα μεταλλικά παιχνίδια στο έδαφος.



Εικόνα25

Λούνα Παρκ, Lucky Star Park - Go Karts, Λάρνακα.

Ένα Λούνα παρκ το οποίο έμεινε ξεχασμένο, όπου υπάρχει η φόρμα αλλά είναι παραμελειμένη, όπου μπορεί να υπάρχει μια ιστορία ή μια κατάσταση που παρέμεινε ατέλειωτη. Η ιδέα του θραύσματος και του απομειναριού καθώς και οι χωροχρονικές εγγύτητες και αφηγήσεις, όπου εικόνες και τόποι επανέρχονται στο σήμερα.

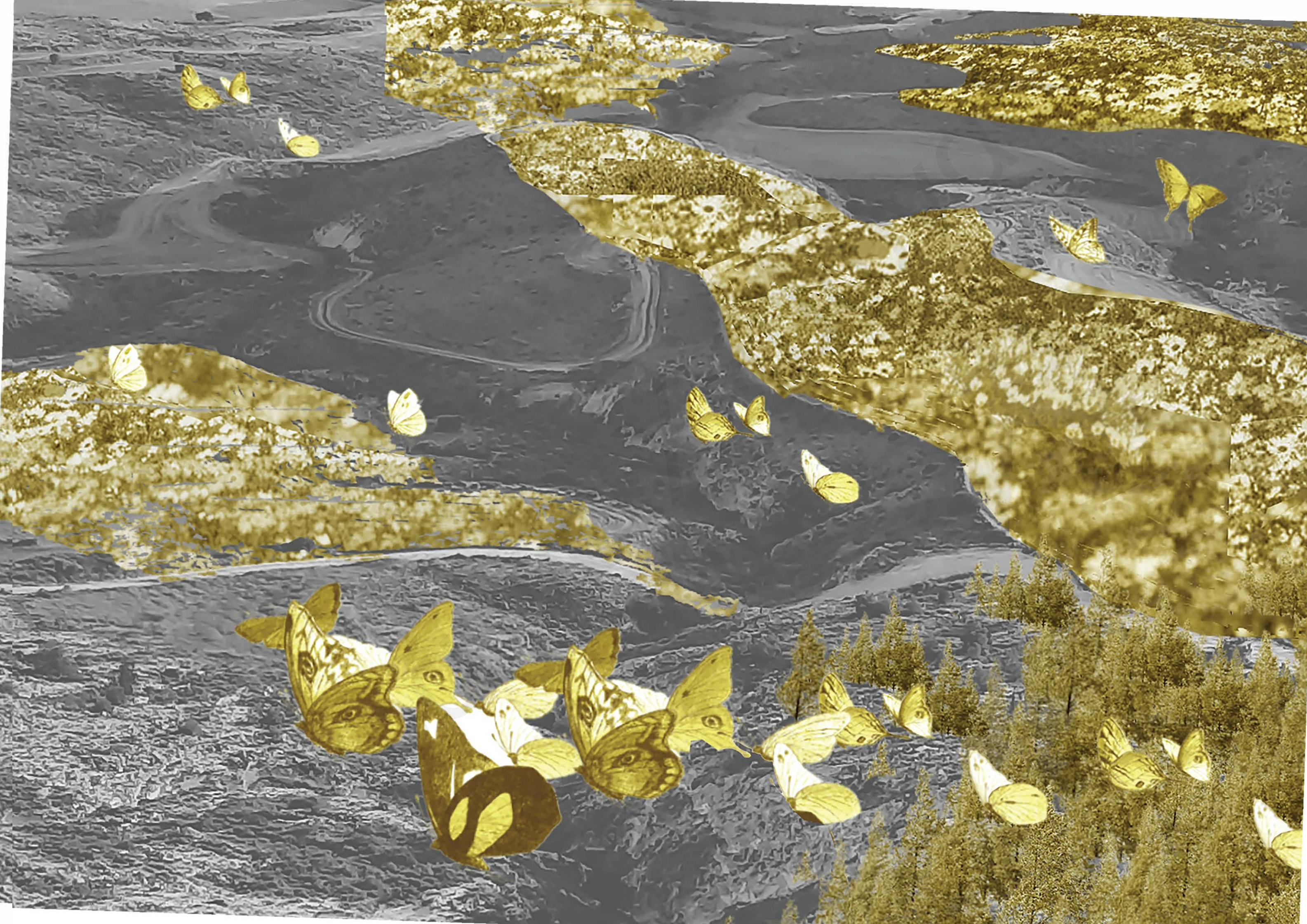


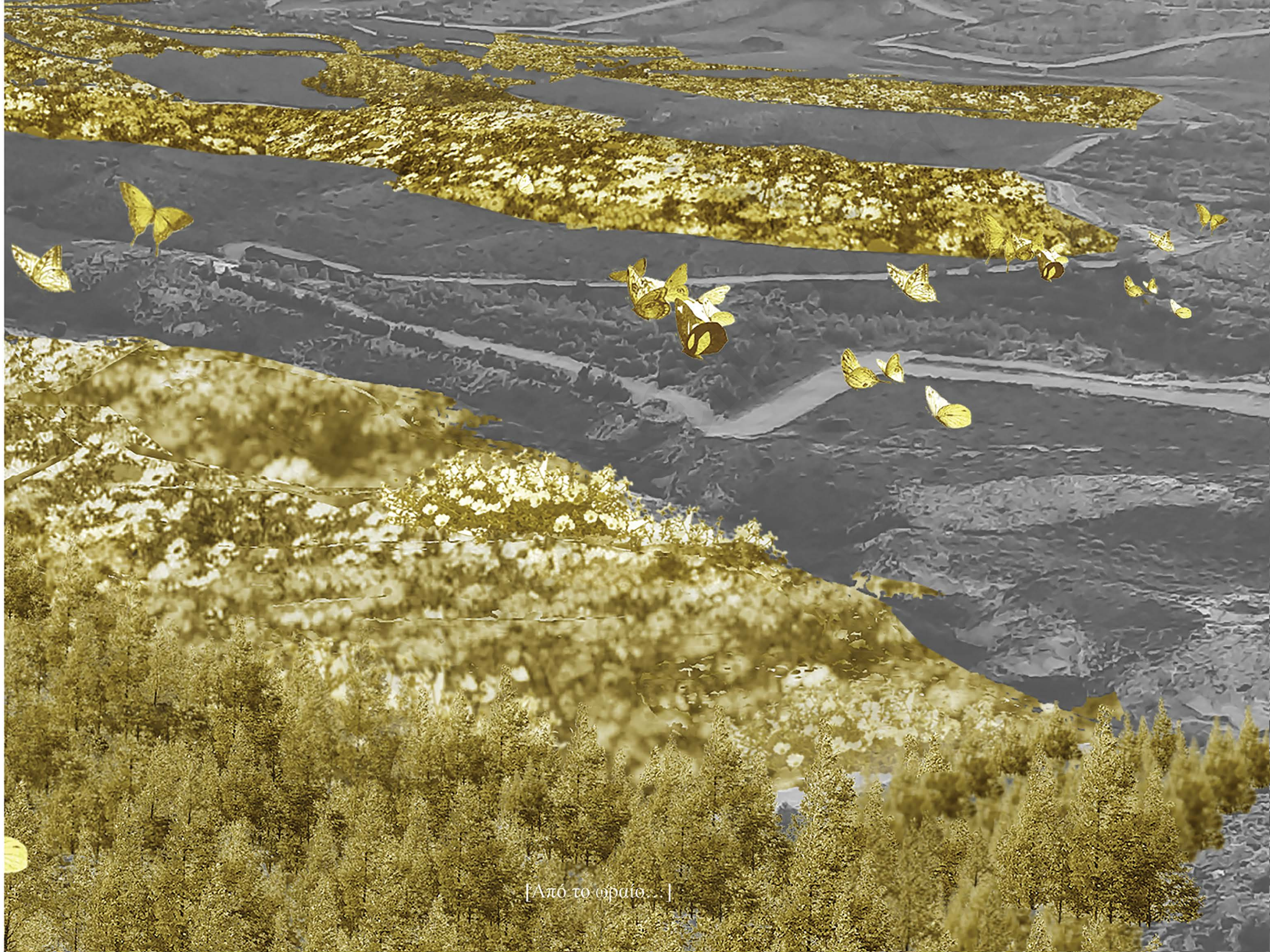
[Let's pretend...]

Εικόνα26, 27 **Από το ωραίο...**

Αυτή η ταλάντευση που όλα φαίνονται χαρούμενα, αθώα και παιδικά. Στο παραμυθένιο κόσμο, ο χώρος και ο χρόνος είναι πάντα κάτι το μακρινό, το φανταστικό και το μυθικό που ξεκινάει με την φράση «once upon a time» και εκτείνεται στην αιωνιότητα με το «they lived happily ever after».







[Από το ωραίο...]

Εικόνα28

....στη ρύπανση.

Όπου ξαφνικά αυτός ο χώρος μετατρέπεται σε κάτι άλλο και γίνονται ορατά κομμάτια του περιβάλλοντος όπου η φύση προσπαθεί να διεκδικήσει πίσω το κομμάτι της. Περαιτέρω υπάρχουν τα θραύσματα από το θεματικό πάρκο, η ρύπανση και τα τοξικά στοιχεία που μεταφέρονται από τα παιχνίδια στο έδαφος, στα φυτά και ακολούθως στα ζώα και σε εμάς, όπου όλο αυτό οφείλεται στην ανθρώπινη επέμβαση. Κάτι που φαίνεται αθώο αλλά τελικά δεν είναι, όπως η ρύπανση που προκαλεί αυτός ο χώρος αλλά δεν είναι ορατή. Υπάρχει η ιδέα του θραύσματος και του απομειναριού καθώς και οι χωροχρονικές εγγύτητες και αφηγήσεις, όπου εικόνες και τόποι επανέρχονται στο σήμερα. Μια αντιπαράθεση, του παιχνιδότοπου με του μολυσμένου τοπίου, με μια αλυσίδα από συνέπειες και άνισες καταστάσεις. Καθώς διαπιστώνεται πλέον πως οτιδήποτε φαινομενικά μοιάζει με παραμύθι δεν είναι αυτό που φαίνεται, υπάρχει πάντα η ανθρώπινη κίνηση που ακολουθείτε με μια αντίστοιχη συνέπεια.

α Χειμώνα



[...στη ρύπανση.]

Εικόνα29στη ρύπανση.

Ιωάννα Χειμώνα

ΕΚΠΛΟΥΝΑ



ΛΑΤΩΠΕΤΕ ΤΟ ΑΓΡΟ ΚΑΒΑΡΟ
ΣΤΗ ΔΕΥΤΕΡΙΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΠΡΑΞΗΣ

Fe_2O_3

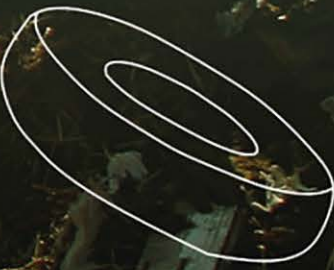
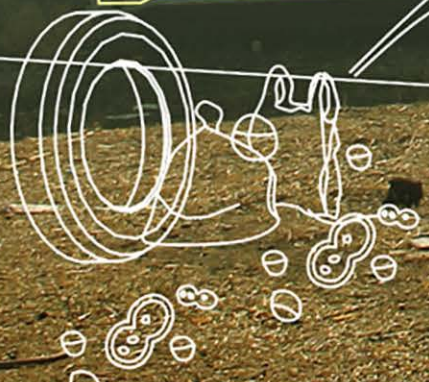
Zn

S_8

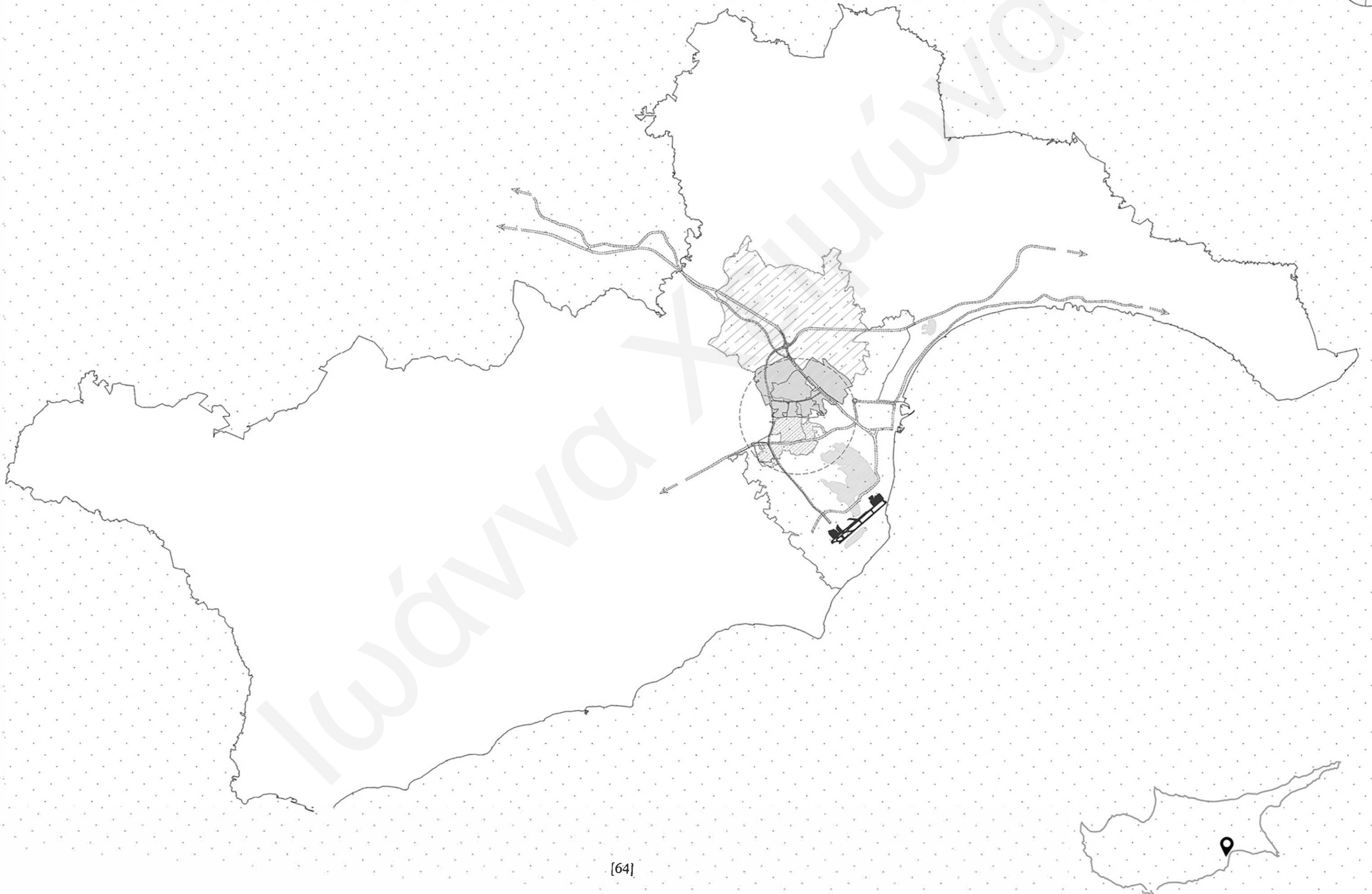
N

CO_2

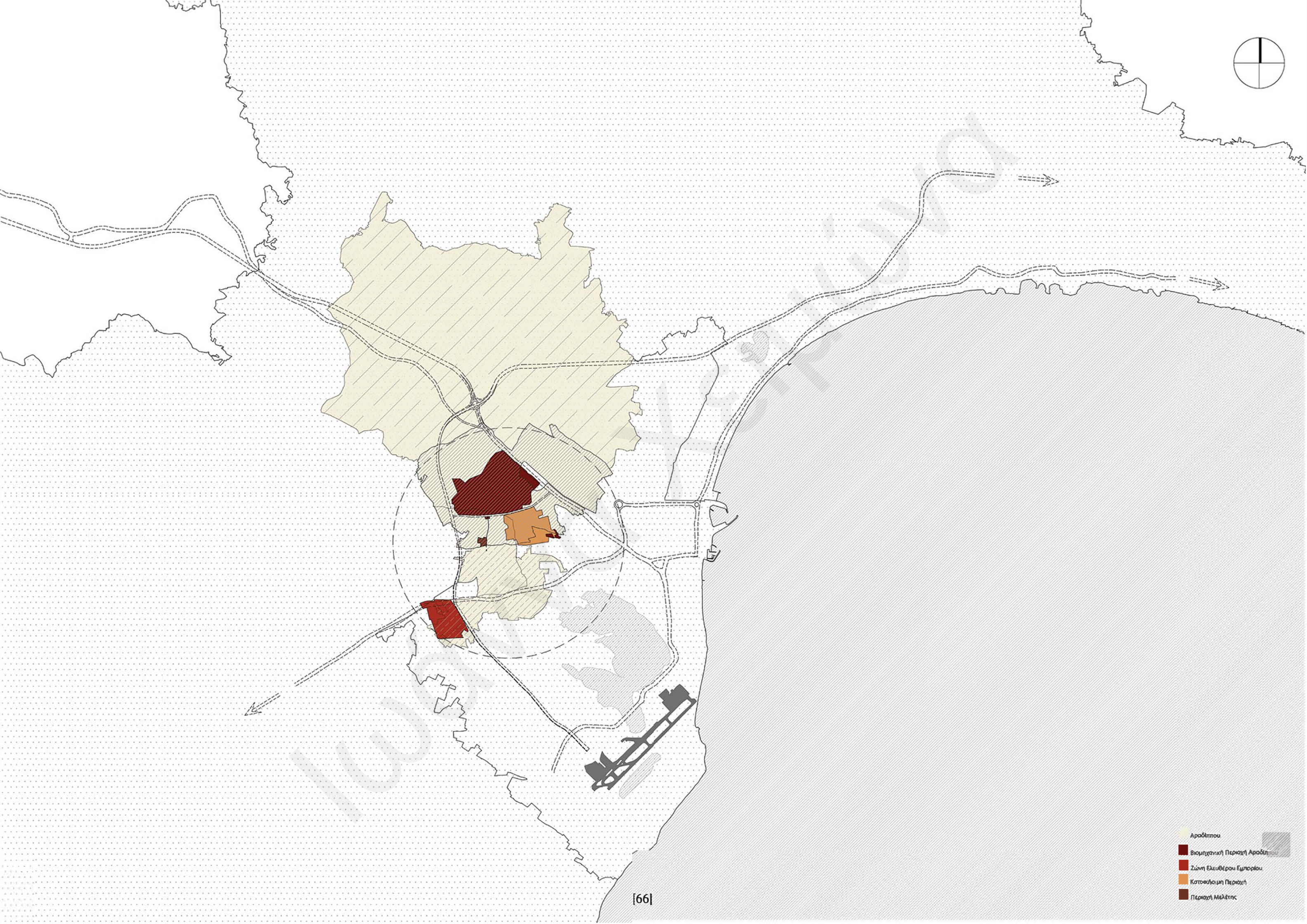
Pb



Εικόνα30 Περιοχή μελέτης Αγίου Σεργίου, Βάγκου Αραδίππου, Λάρνακα.



Εικόνα31 **Περιοχή μελέτης Αγίου Σεργίου, Βάγκου Αραδίππου, Λάρνακα.**

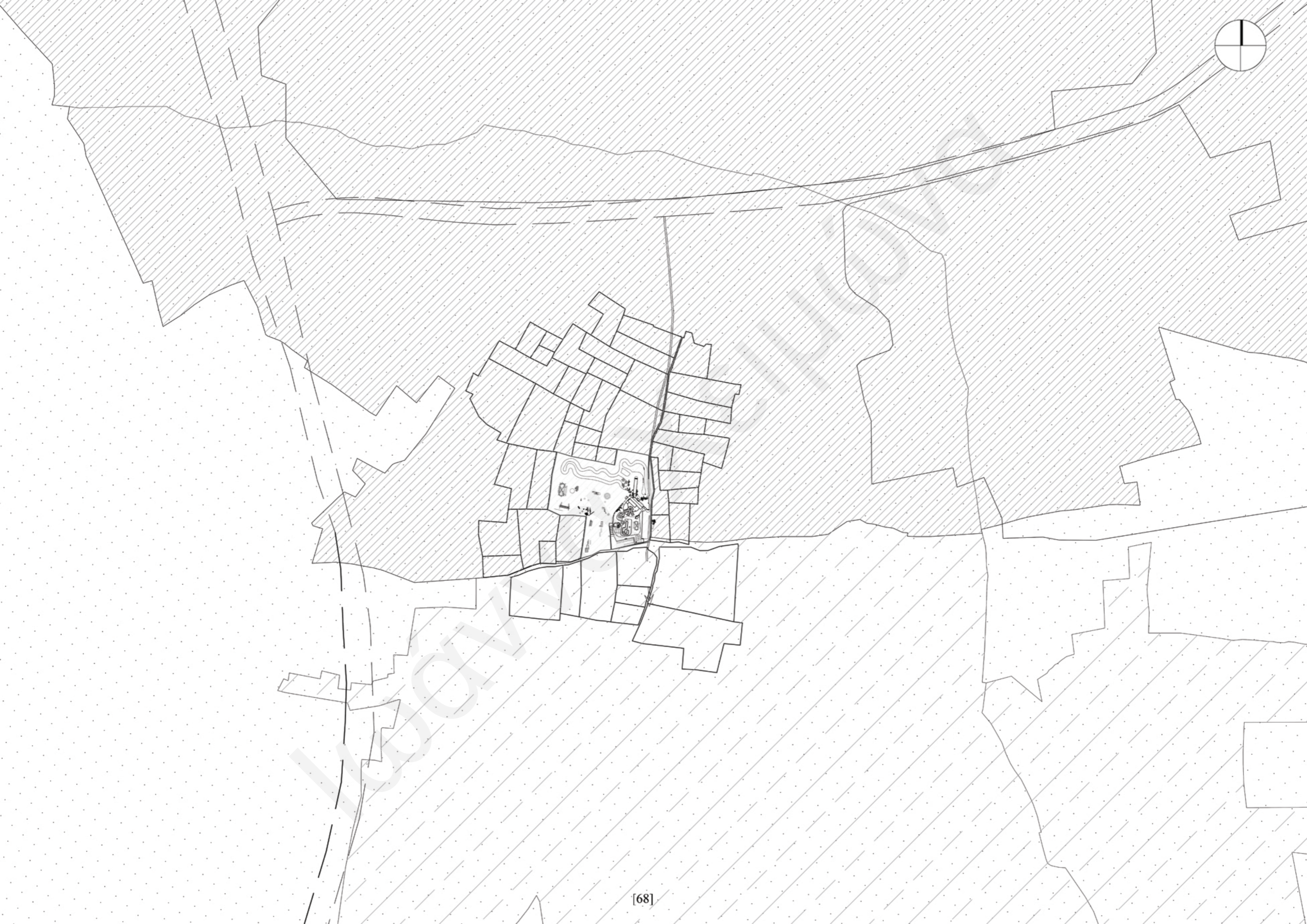


- Αρολίπου
- Βιομηχανική Περιοχή Αρολίπου
- Ζώνη Ελευθέρου Εμπορίου
- Κατοικιστική Περιοχή
- Περιοχή Μελέτης

Εικόνα32

Θεματικό Πάρκο, Lucky Star- Go Karts, Λάρισα.

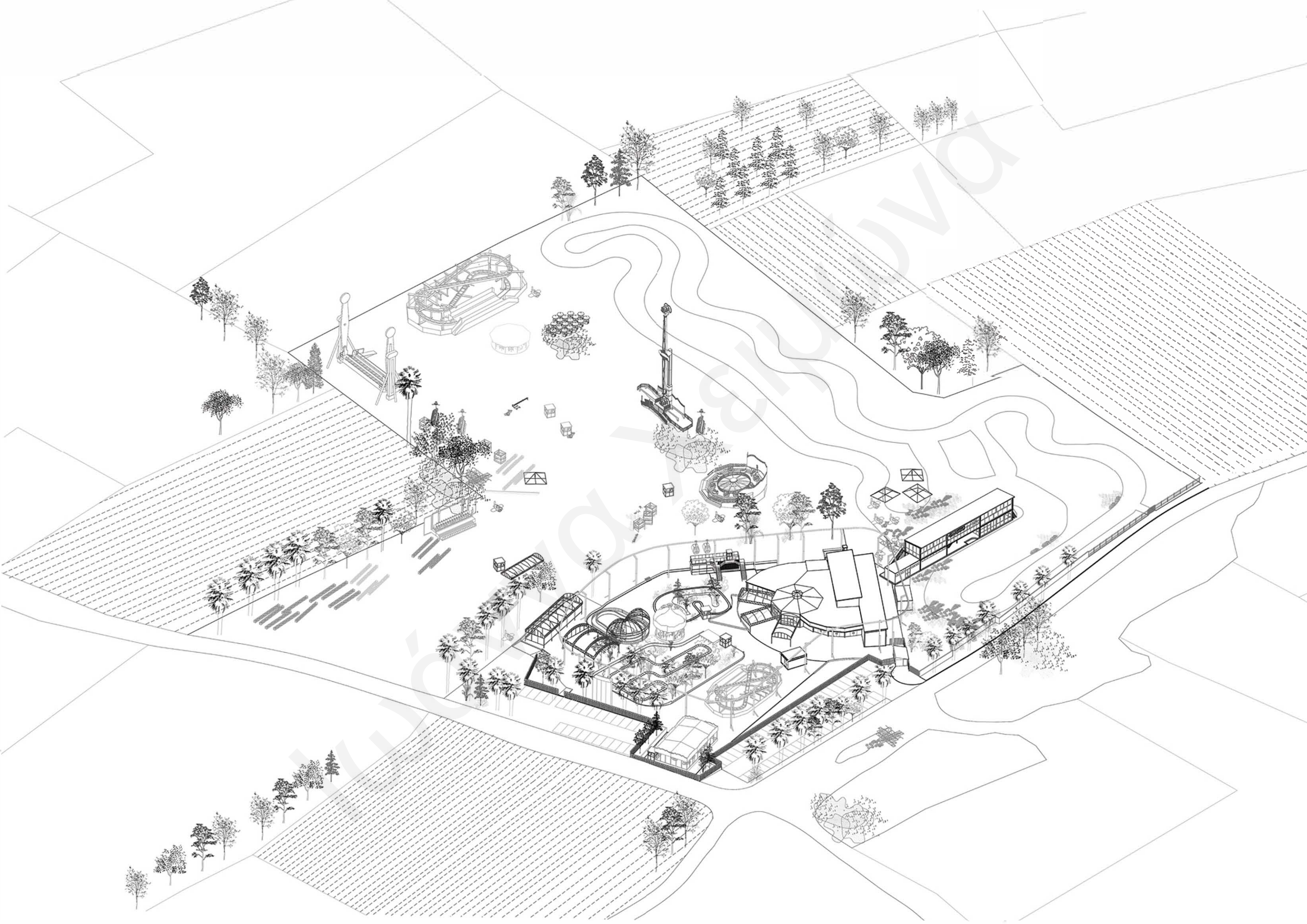
Ο χώρος μελέτης είναι κάτι απομονωμένο, αποτελεί δηλαδή ένα προορισμό.



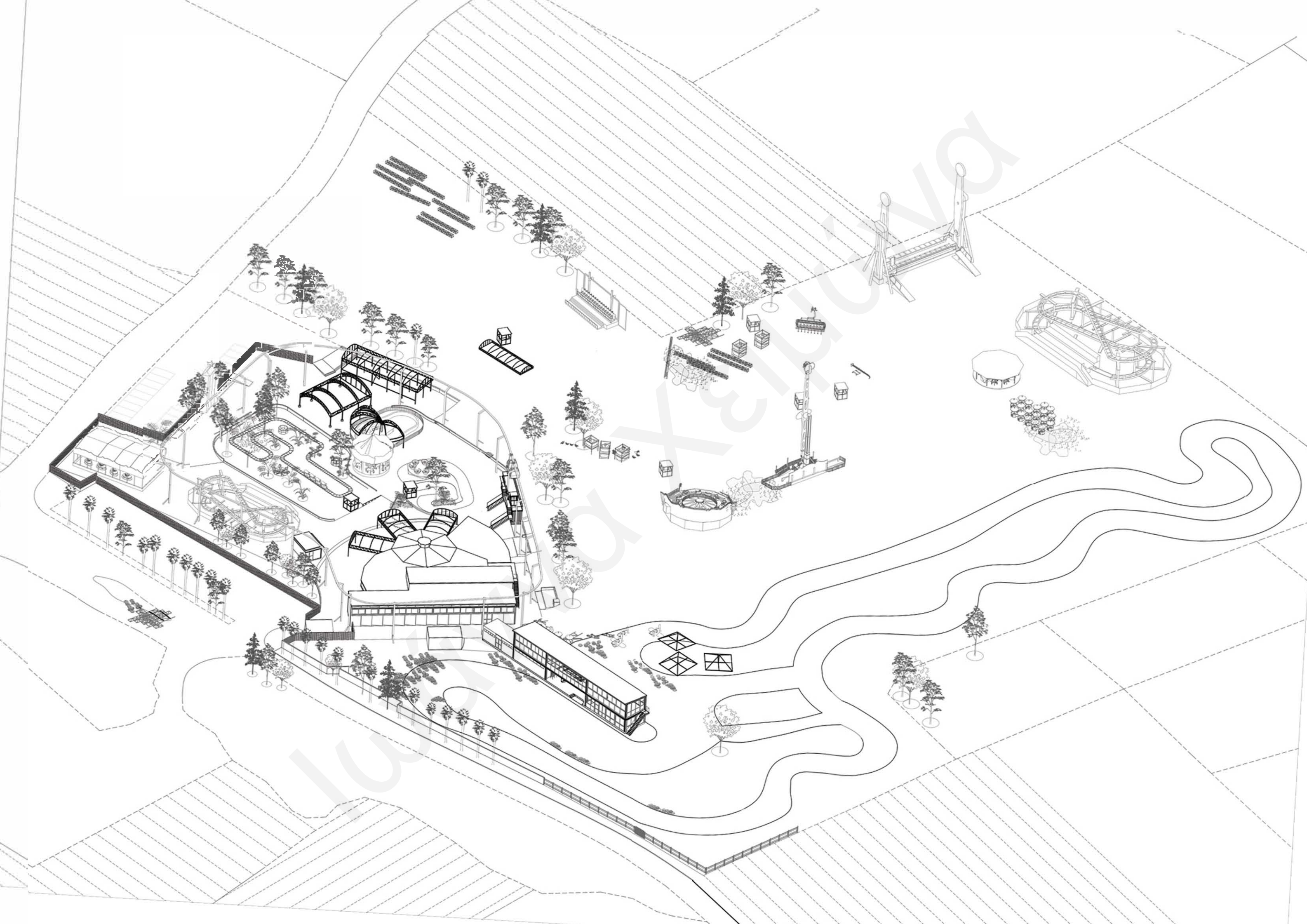
Εικόνα33

Θεματικό Πάρκο, Lucky Star- Go Karts, Λάρισα.

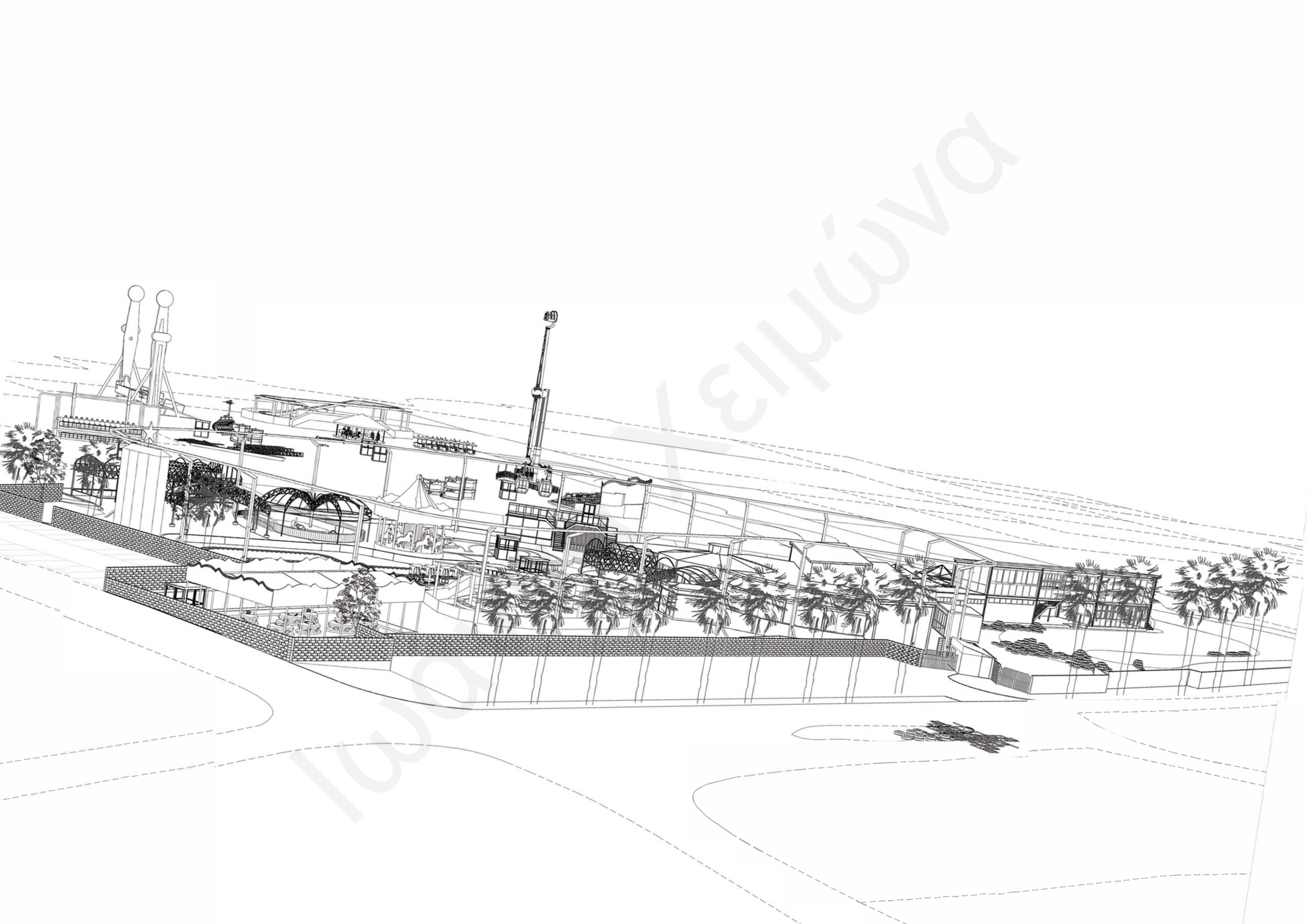
Ένας χώρος που εμπλέκεται μια πολυπλοκότητα διαφόρων θεμάτων, μια πολυπλοκότητα με τα πράγματα τα οποία ήδη υπάρχουν και μια πολυπλοκότητα σε σχήματα, κλίμακες, χρώματα και σε χωροθέτηση. Νοτιοδυτική πλευρά του πάρκου.



Εικόνα34 **Θεματικό Πάρκο, Lucky Star- Go Karts, Λάρισα.**
Βορειοδυτική πλευρά του πάρκου.



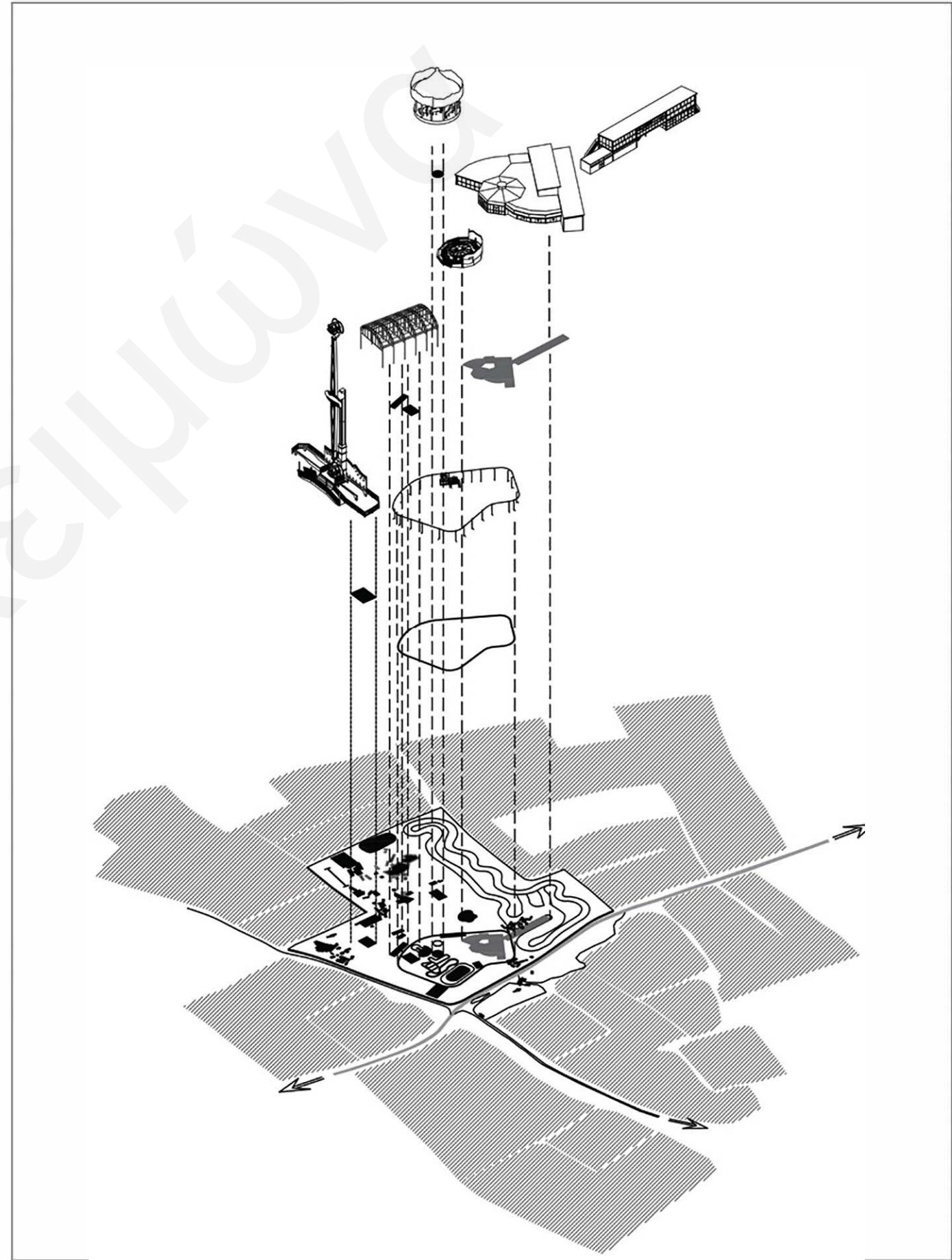
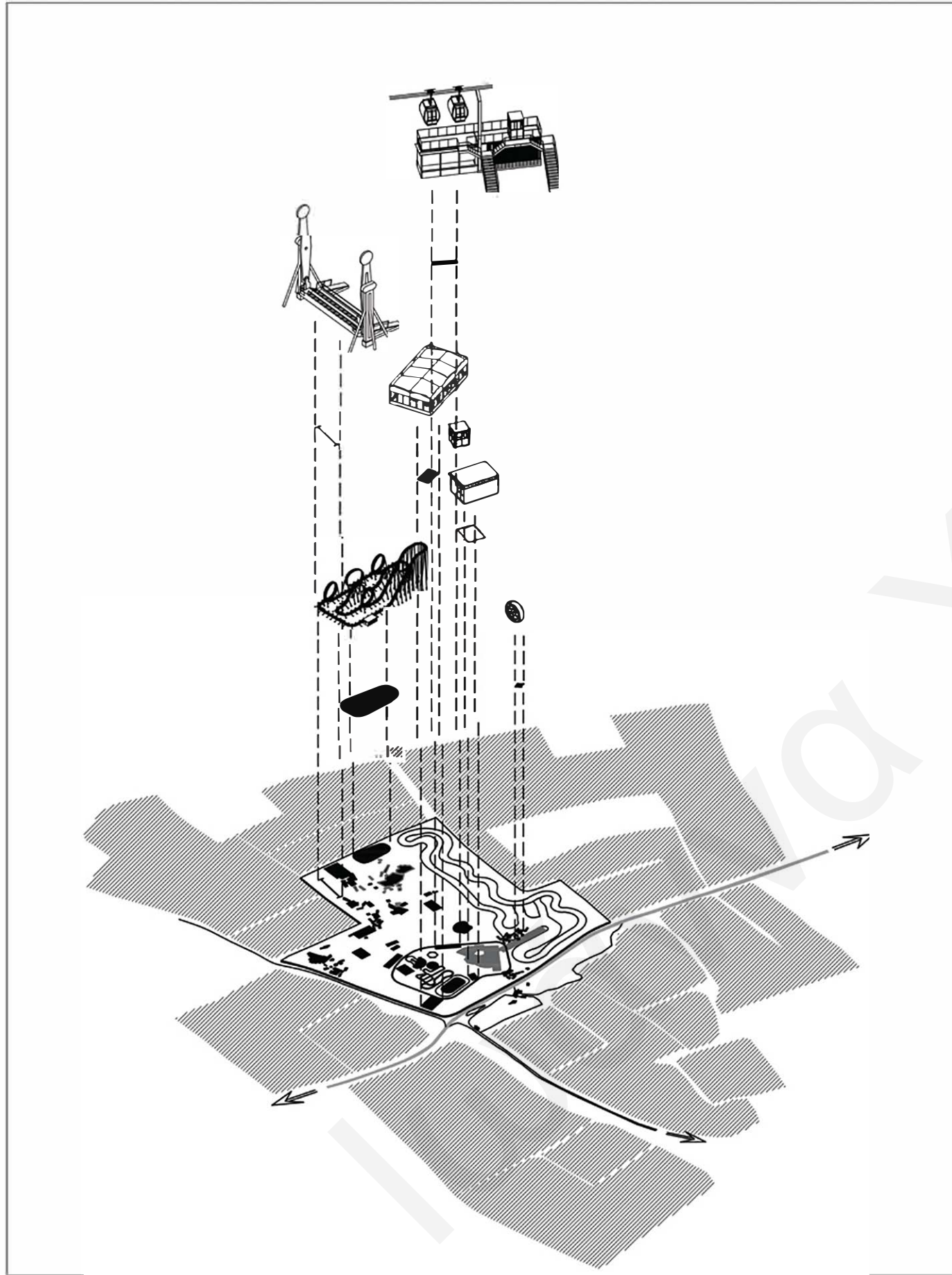
Εικόνα35 **Θεματικό Πάρκο, Lucky Star- Go Karts, Λάρισα.**



Εικόνα36

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

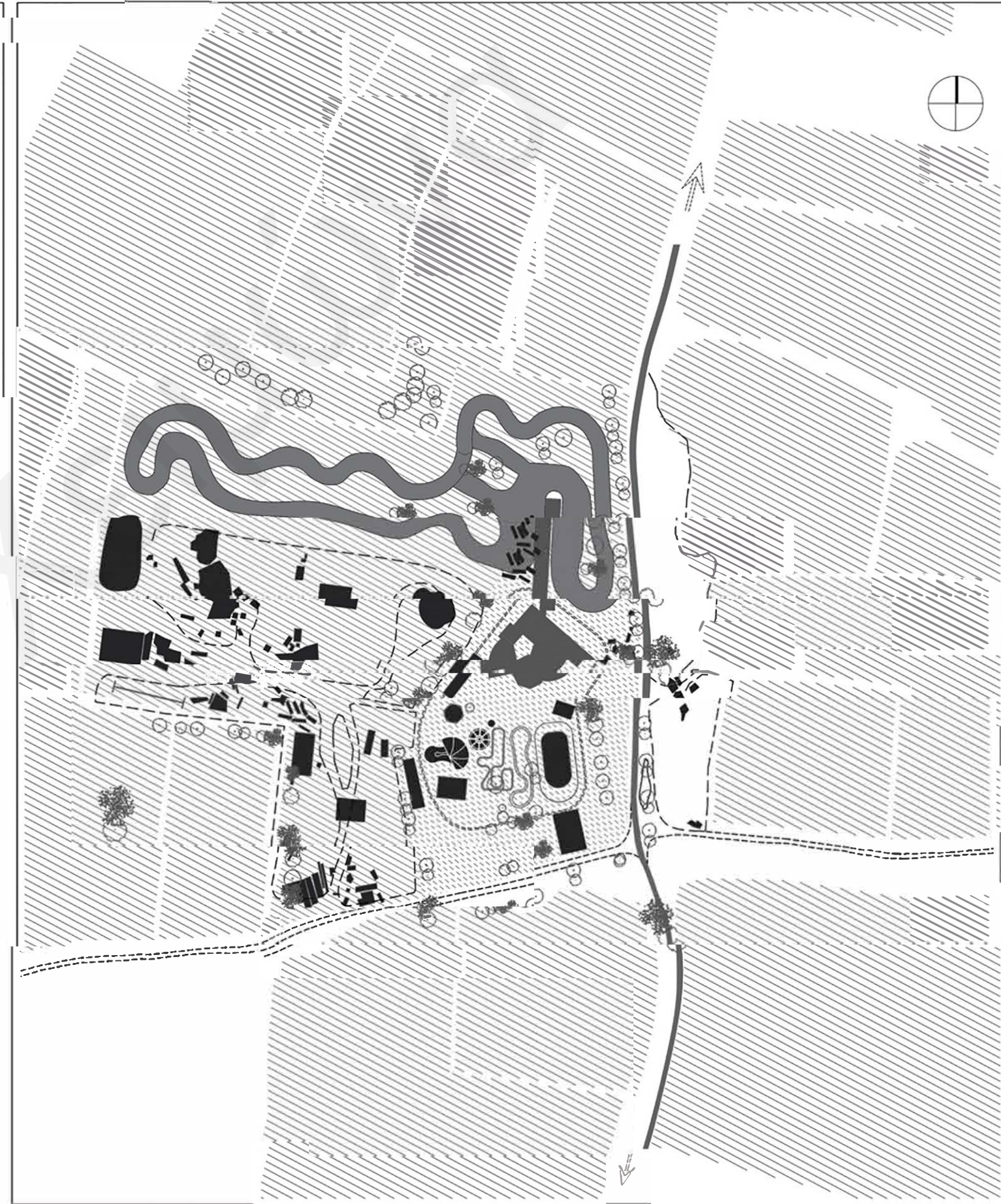
Όπως προαναφέρθηκε, είναι ένας χώρος που εμπλέκεται μια πολυπλοκότητα με τα πράγματα που ήδη υπάρχουν σε σχήματα, κλίμακες, χρώματα και χωροθέτηση. Έτσι, εστιάζοντας στα συστατικά που δίνει ο χώρος και στη ταυτότητα τους, γίνεται ένας εντοπισμός και μια κατηγοριοποίηση των διαφόρων αντικείμενων που υπάρχουν στο χώρο.



Εικόνα37

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Με μαύρο χρώμα αναγράφονται τα παιχνίδια (όπως ήταν τοποθετημένα όταν λειτουργούσε το πάρκο) και διάφορα άλλα σπασμένα και πεταμένα αντικείμενα που υπάρχουν στο χώρο.



Εικόνα38

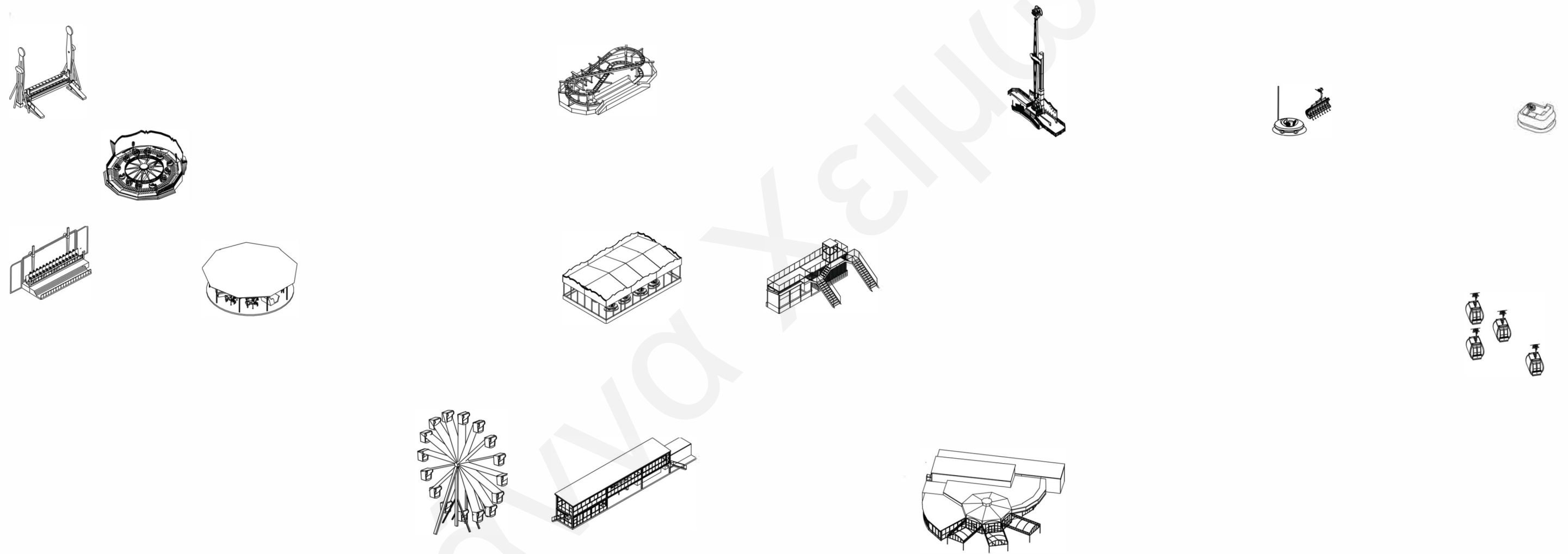
Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Κατάλογος των ήδη υπαρχόντων αντικειμένων/ παιχνιδιών που δίνει ο χώρος.

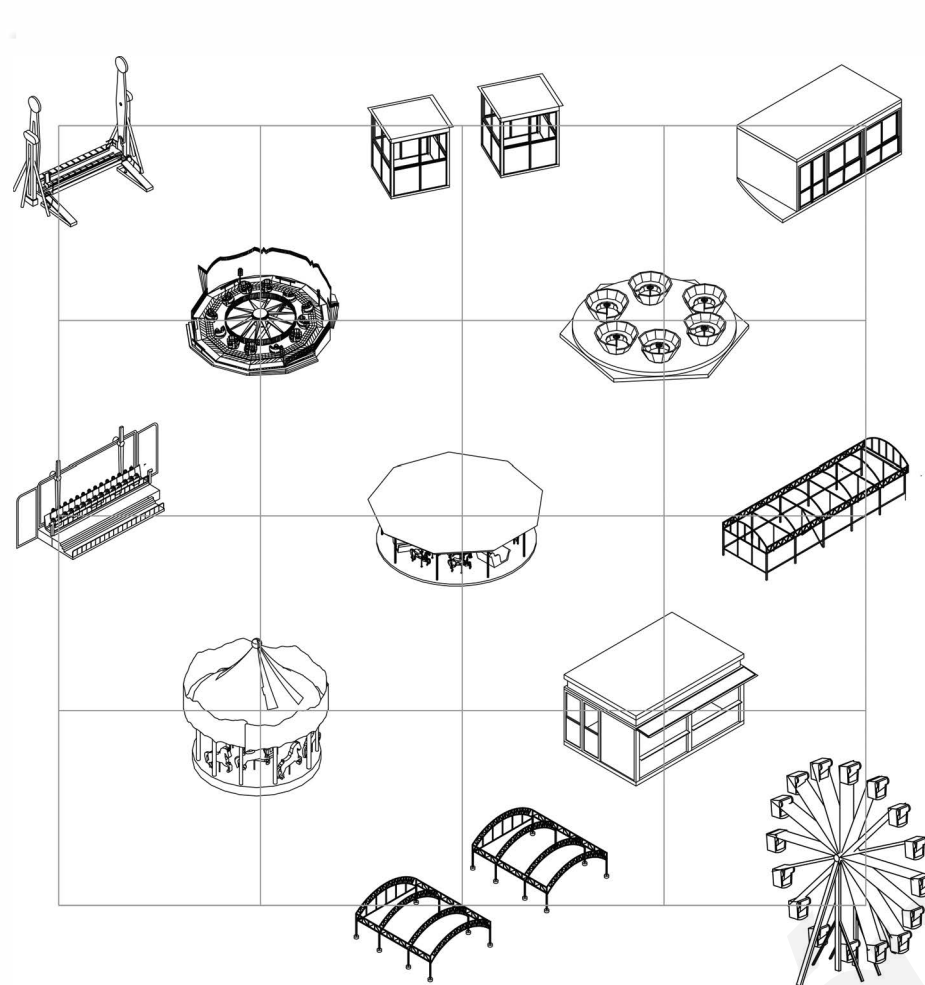
Εικόνα39

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

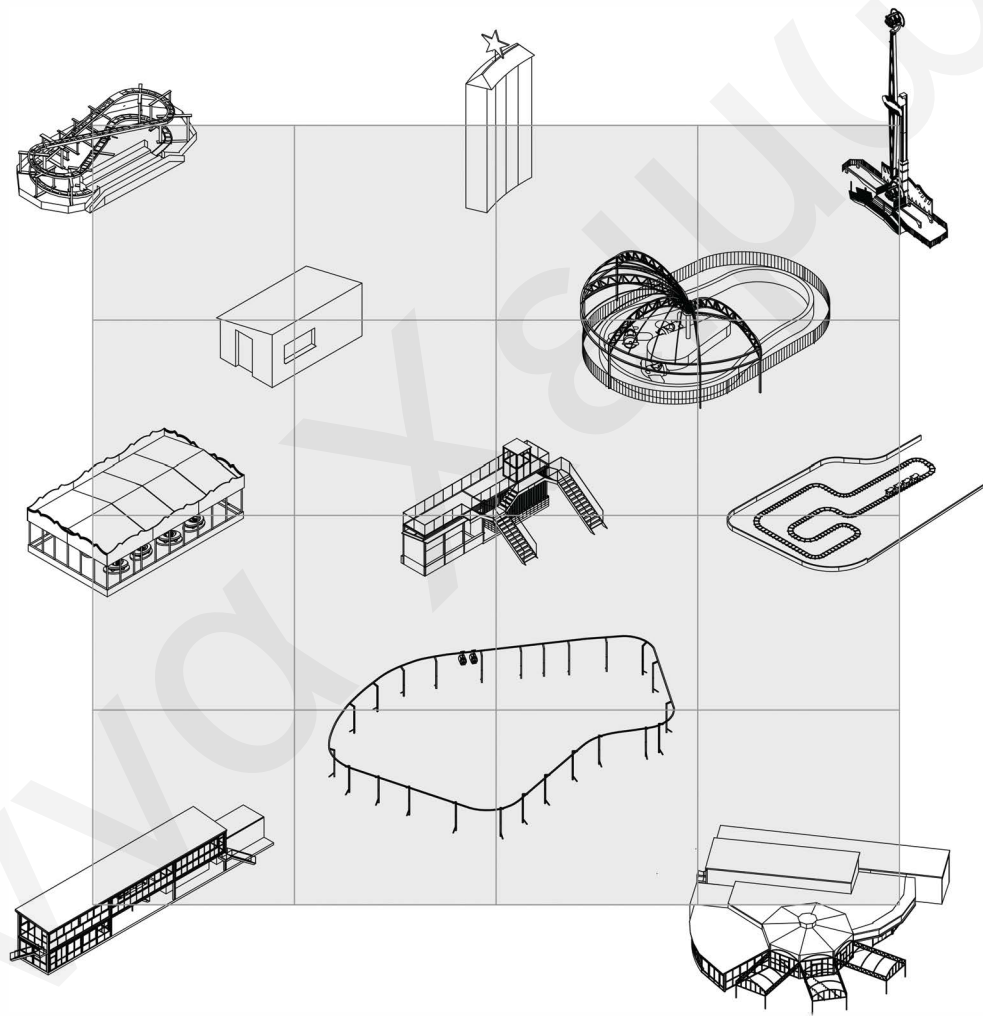
Κατηγοριοποίηση αντικείμενων και παιχνιδιών. Παιχνίδια και αντικείμενα με τοξικά βαρέα μέταλλα μηχανισμούς και μπαταρίες. Παιχνίδια που μπορούν να μετακινηθούν, παιχνίδια που δεν μπορούν να μετακινηθούν και διάφορα σπασμένα και πεταμένα αντικείμενα που υπάρχουν στο χώρο.



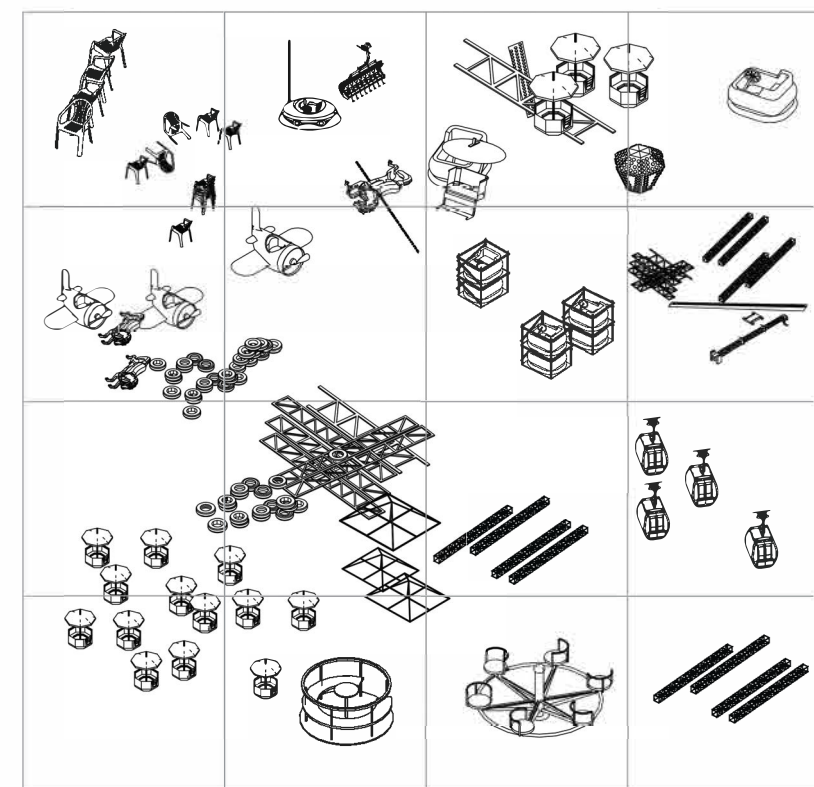
Πράγματα με τοξικά βαρέα μέταλλα, μηχανισμούς και μπαταρίες.



Πράγματα που μπορούν να μετακινηθούν.



Πράγματα που δεν μπορούν να μετακινηθούν.



Διάφορα σπασμένα και πεταμένα αντικείμενα που υπάρχουν στο χώρο.

Εικόνα40

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Επιχειρώντας τρόπους για το πώς η προσέγγιση θα διαχειριστεί αυτά τα πράγματα, ποια είναι τα συστατικά που δίνει ο χώρος και ποια είναι η ταυτότητα τους. Αν θα αποσυναρμολογηθούν ή με ποιο τρόπο θα χρησιμοποιηθούν τα κομμάτια τους αλλά θα χρησιμοποιηθούν για κάτι άλλο. Αν θα κουβαλούν μαζί τους την προηγούμενη τους ταυτότητα αλλά τώρα με μια άλλη παρουσία.



Εικόνα41

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

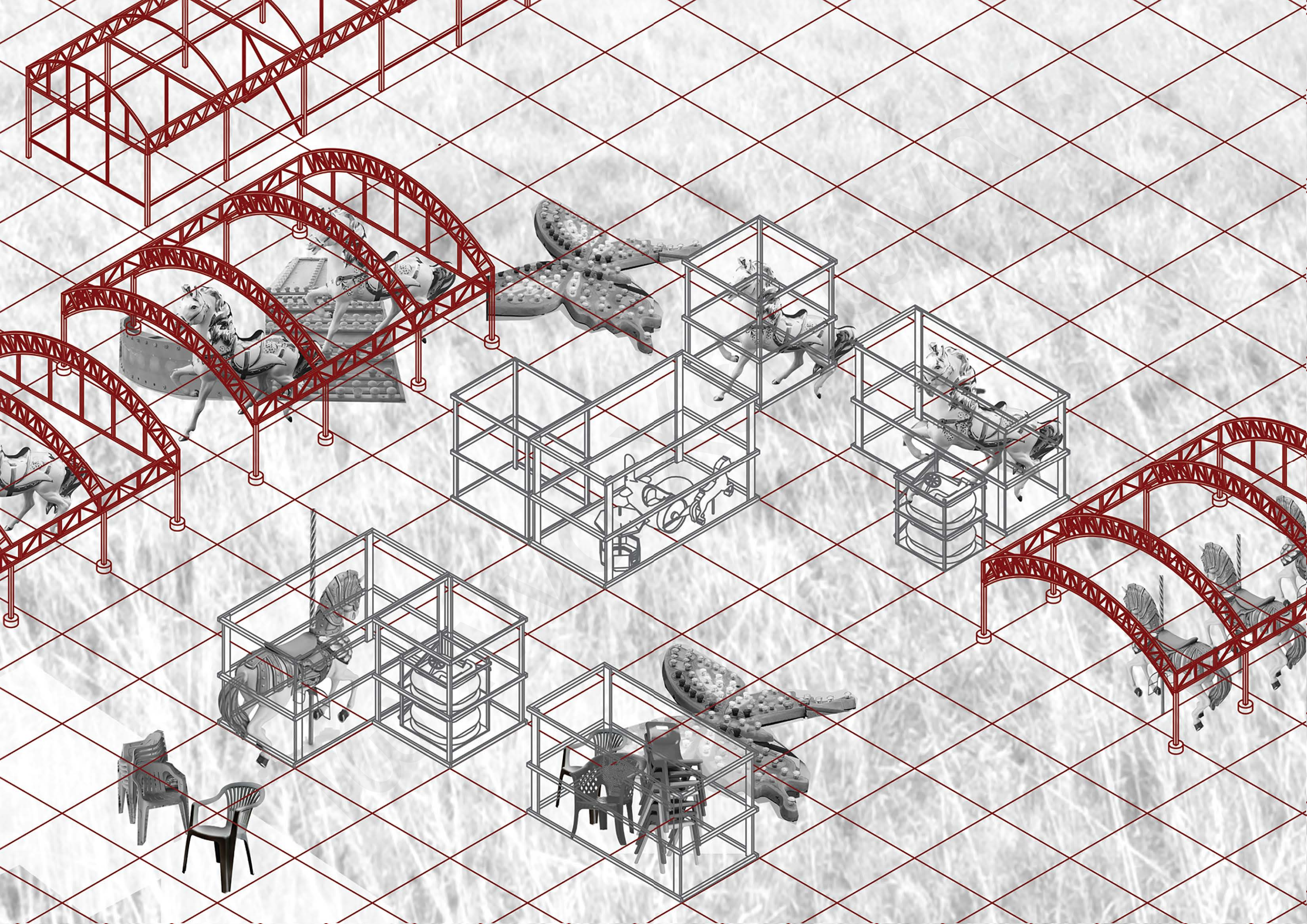
Πώς αυτά τα αντικείμενα θα χρησιμοποιηθούν ξανά με σκοπό να ενθαρρύνει τους επισκέπτες να περιπλανηθούν μεταξύ διαφόρων συστημάτων αναφορών και να ταξιδεύουν με αυτά τα πράγματα που ήδη υπάρχουν. Με ποιο τρόπο τα πράγματα που έχουν εντοπιστεί στο χώρο θα αποτυπωθούν προκειμένου να γίνει η αναγνώριση θεμάτων που κρύβονται πίσω από αυτά όπως είναι η μόλυνση, τα χαμένα παιδικά παιχνίδια που δεν υπάρχουν πλέον και οι μνήμες. Πώς η παρούσα μελέτη διαχειρίζεται αυτά τα πράγματα τα οποία ήδη υπάρχουν αντιστέκεται στο κίνδυνο να γίνει μέρος ενός θεματικού πάρκου, ή ίσως εάν ένα κομμάτι τελικά αποτελεί μέρος του θεματικού πάρκου μετά προτείνει κάτι άλλο. Εναλλακτικούς τρόπους για συνύπαρξη, ένα διάλογο μεταξύ του επισκέπτη και μιας προτεινόμενης κατάστασης με κοινό θέμα να είναι τα πράγματα που ήδη υπάρχουν.



Εικόνα42

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Αυτά τα στοιχεία/ αντικείμενα που κάποτε μιλούσαν για τον παραμυθένιο κόσμο και αυτά που παράμειναν στο χώρο, τοποθετούνται σαν εκθέματα. Μέσω της πρότασης μουσειοποιούνται πράγματα που συνήθως δεν αποτελούν μέρος μιας απεικόνισης στοιχείων θαυμασμού και συλλογισμού, που είναι απομεινάρια, άχρηστα αντικείμενα και τενεκέδες αλλά γίνονται ένα ξεχωριστό έκθεμα. Σε μια κατάσταση όπου παράλληλα το έκθεμα δεν αποτελείται μόνο από αυτά τα στοιχεία αλλά και από το τι συμβαίνει γύρω τους. Μετατρέπεται ξανά σε τόπο για «παιχνίδι» αλλά με νέους όρους. Οι επισκέπτες γίνονται παρατηρητές πραγμάτων που συνήθως δεν χρίζουν παρατήρησης ή θαυμασμού, μέσω της πρότασης σχολιάζονται θέματα όπως η ρύπανση, το παιχνίδι και επισημαίνεται η μεταίχμιακή σχέση ανάμεσα στο ωραίο και τη ρύπανση. Επισημαίνεται η έννοια του παιχνιδιού μέχρι την ρύπανση, η έννοια του αχρήστου, του σκουπιδιού, του τοξικού και των παιχνιδιών που δεν λειτουργούν αλλά πλέον γίνονται σημαντικά, τη χαρά, το κίνδυνο και από το ωραίο στη ρύπανση.



Εικόνα43

Πράγματα που ήδη υπάρχουν

Καλούνται να επισκεφθούν το χώρο διάφορες ομάδες ατόμων, όπως το κίνημα οικολόγων περιβαλλοντιστών, οι πολίτες της περιοχής, ο Δήμος της περιοχής και φορείς από το Δημόσιο και Ιδιωτικό τομέα για μια περιήγηση/ ένα ταξίδι με τα πράγματα που ήδη υπάρχουν μέχρι... Μέχρις ότου ο χώρος αλλοιωθεί, αλλοιωθεί κυριολεκτικά, ή ο τρόπος που οι επισκέπτες θα τον αντιμετωπίσουν στην αντίληψη τους μέσω της χωρικής εμπειρίας που θα βιώσουν.



ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΗΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΝ

18/07/2022

Lucky Star Park - Go Karts- Theme Park
At 17:00 PM | FREE Admission



Στις 20 Μαΐου καλείστε να επισκεφτείτε το χώρο του θεματικού πάρκου Lucky Star Park για μια περιήγηση/ ένα ταξίδι με τα πράγματα που ήδη υπάρχουν μέχρι ...

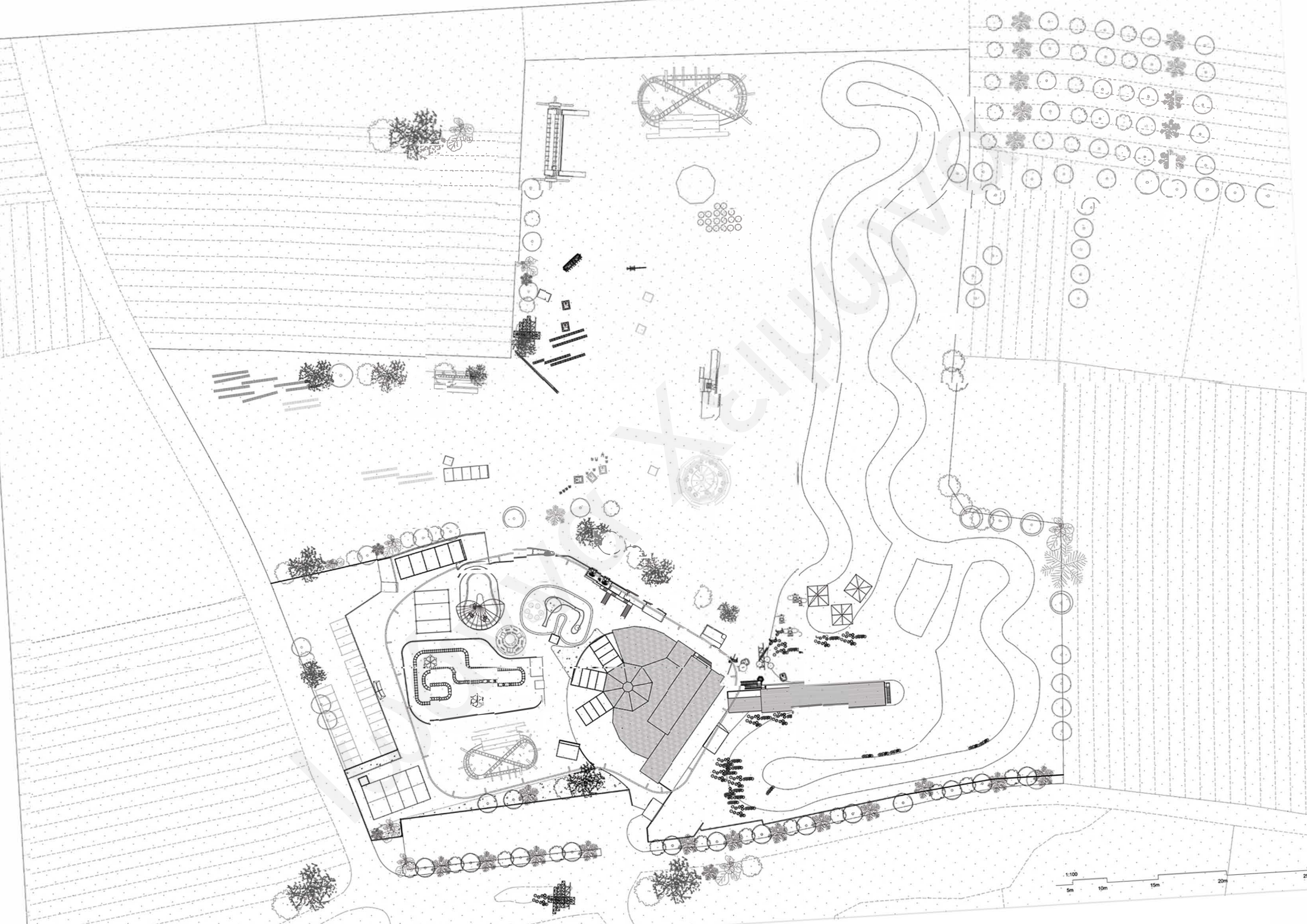
Διεύθυνση: 50 Αγίου Sergiou & Vanchou,
Αγαθίφρου, Λάρνακα 7103

... ένας χώρος χωρίς τέλος ή και με τέλος ...

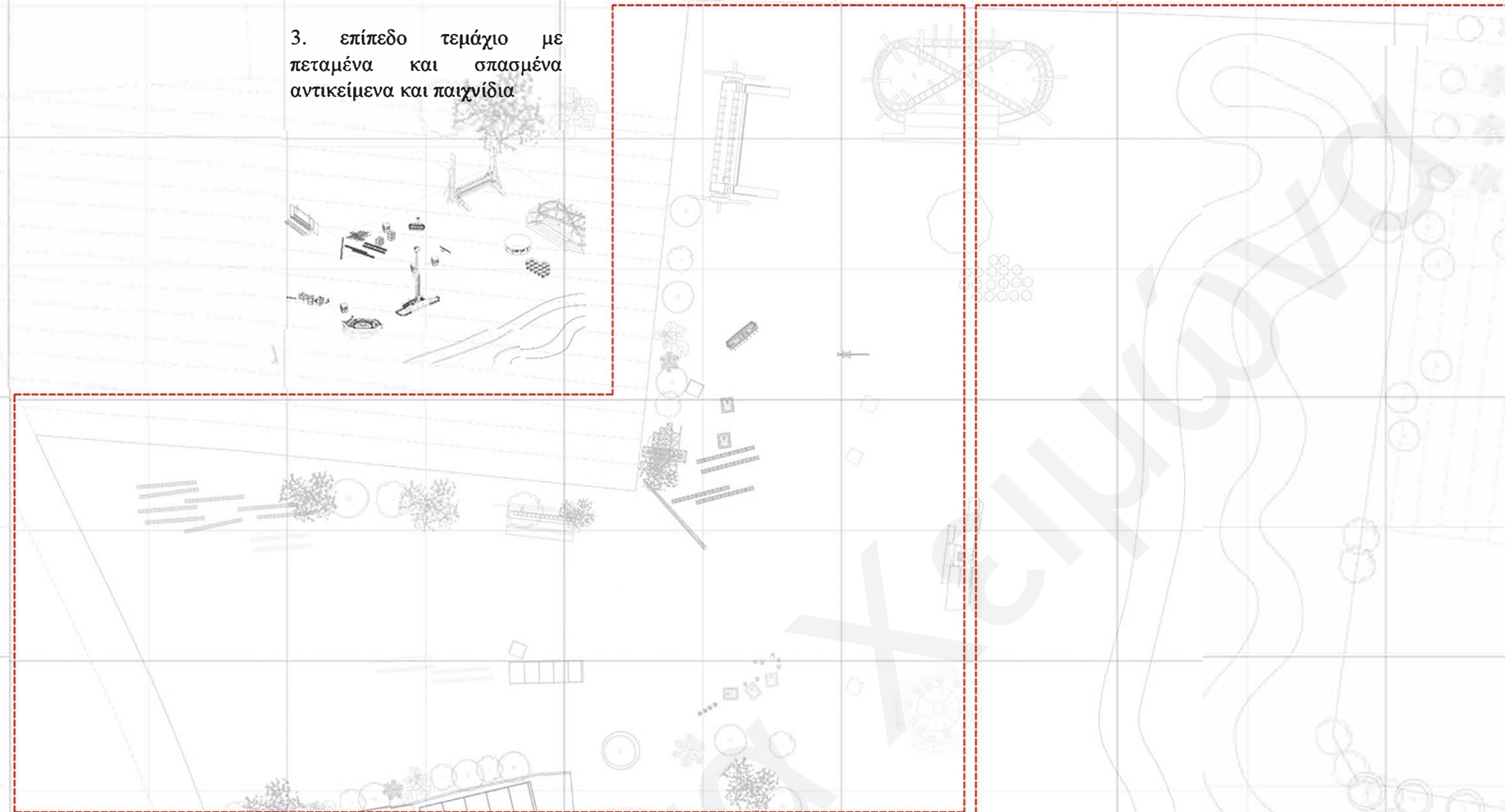
Εικόνα44

Συστατικά σύνθεσης

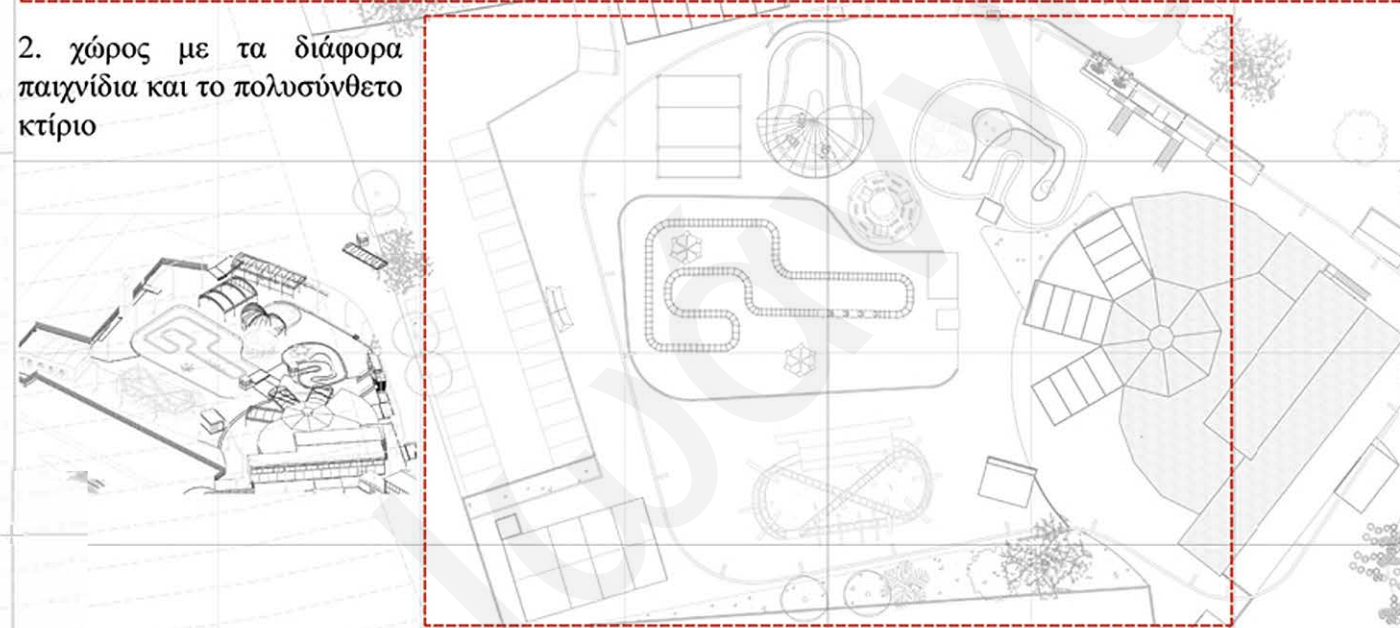
Το πάρκο είναι χωρισμένο σε τρεις διαφορετικές χωρικές ποιότητες. Ο χώρος με τη πίστα για Go- Karts με οργανικό σχήμα που περιβάλλει το κτίριο, ο χώρος με τα διάφορα παιχνίδια και το πολυσύνθετο κτίριο και ένα επίπεδο τεμάχιο με πεταμένα και σπασμένα αντικείμενα και παιχνίδια.



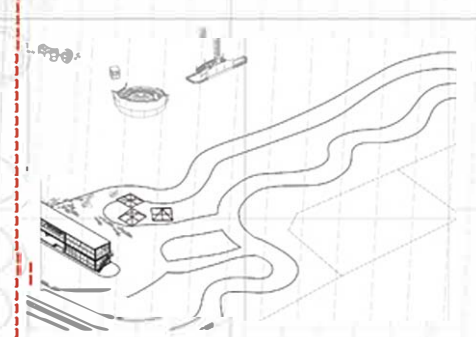
3. επίπεδο τεμάχιο με πεταμένα και σπασμένα αντικείμενα και παιχνίδια



2. χώρος με τα διάφορα παιχνίδια και το πολυσύνθετο κτίριο



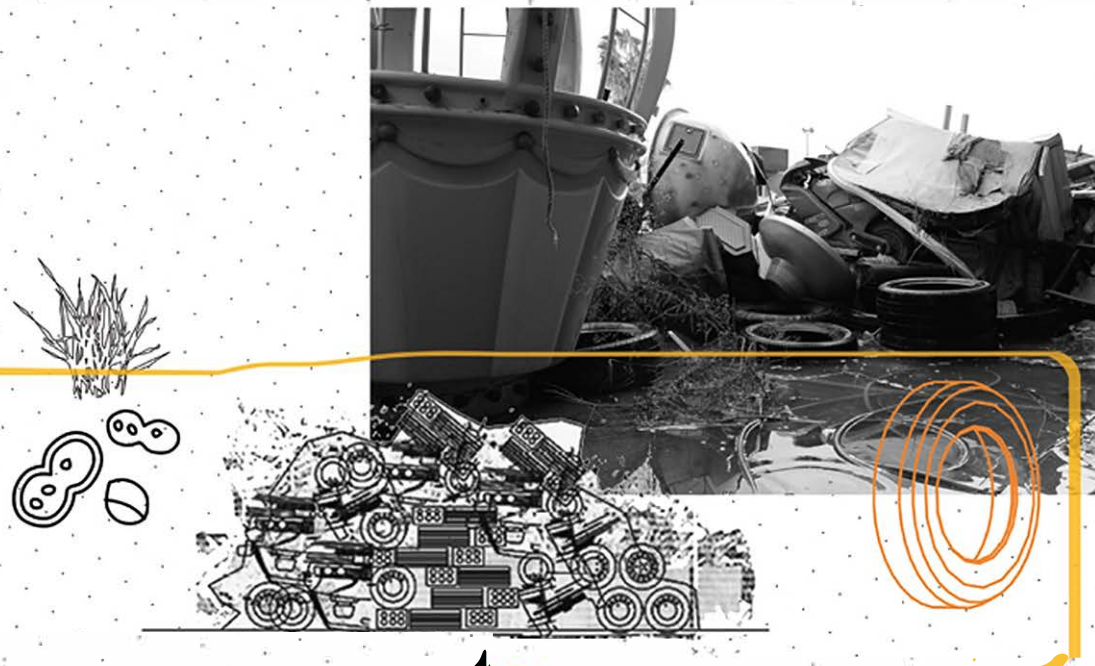
1. χώρος με τη πίστα για Go-Karts



Εικόνα45

Συστατικά σύνθεσης

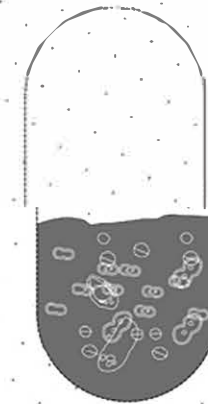
Το πάρκο καθαρίζεται από τα σκουπίδια και όσα παιχνίδια δεν μπορούν να μετακινηθούν παραμένουν στο χώρο. Γίνεται εξυγίανση του εδάφους με τεχνική βιοεπεξεργασίας και όσα παιχνίδια μπορούν μετακινηθούν χρησιμοποιούνται για να δημιουργηθούν τεχνητά αναχώματα. Μικροβιακή αποκατάσταση: Διαφορετικά μικροβιακά συστήματα όπως βακτηρίδια, μύκητες, ζυμομύκητες και ακτινομύκητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εξυγίανση μολυσμένου εδάφους.



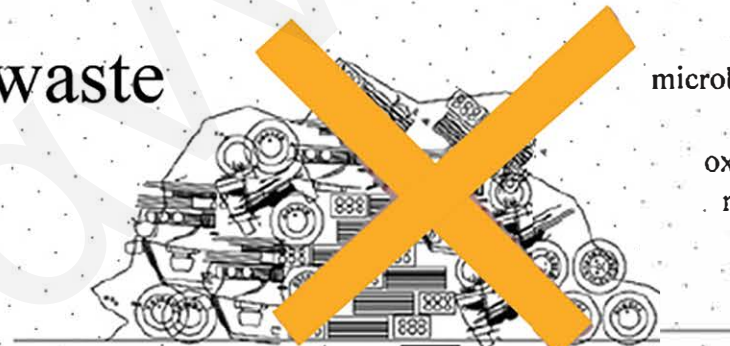
waste



injection (microbes)



waste

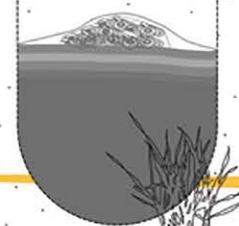


waste

microbes

oxygen and nutrients

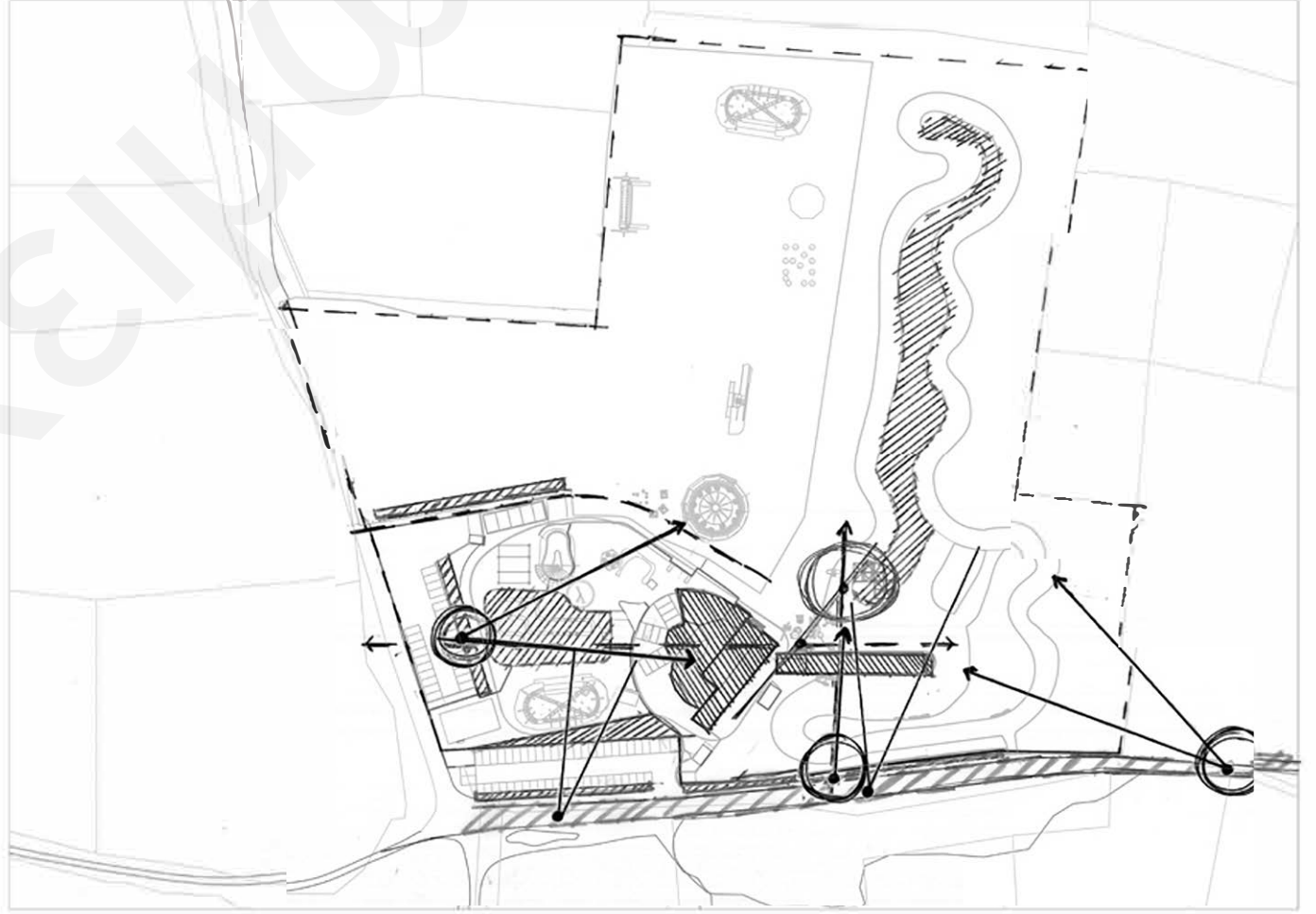
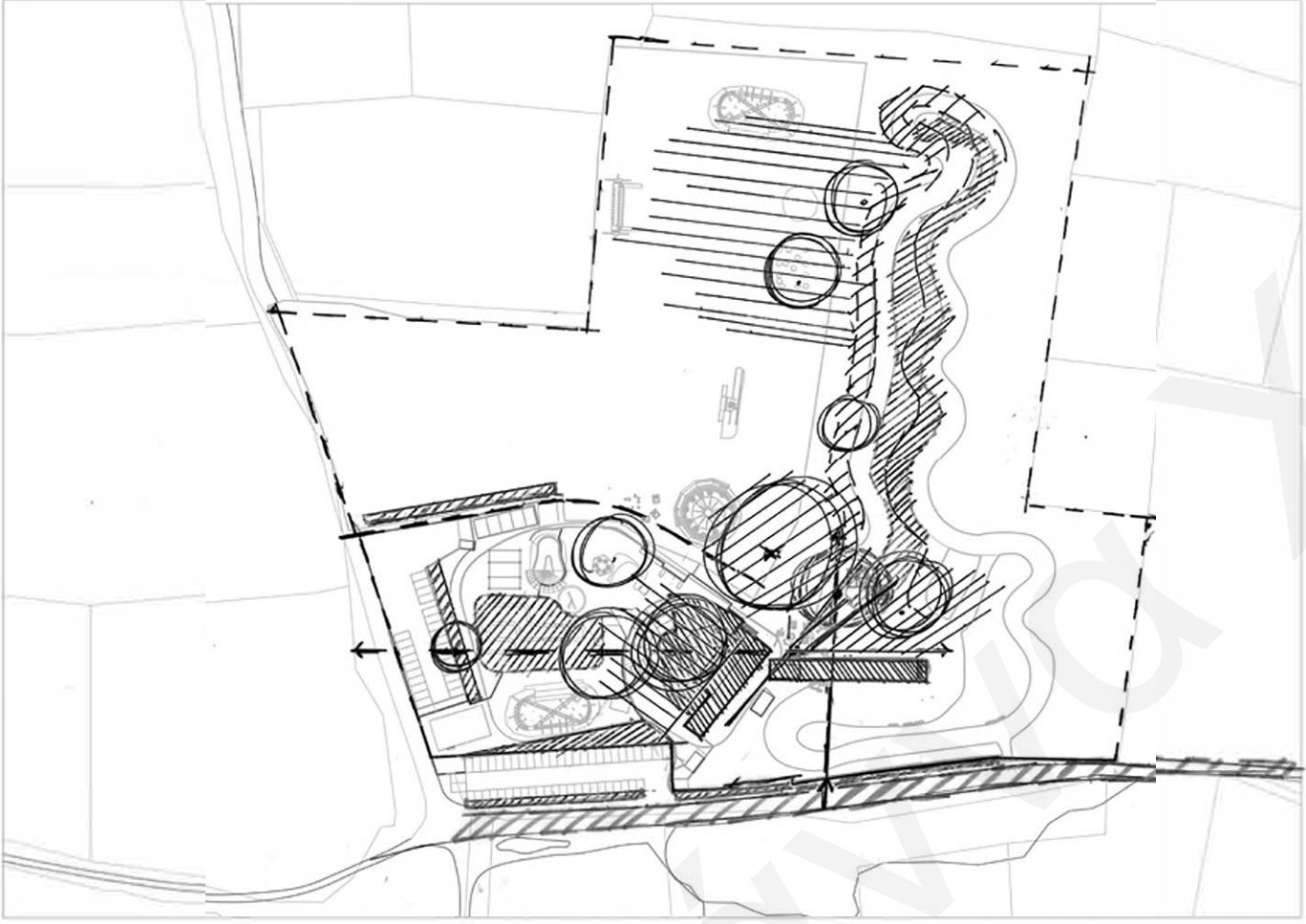
carbon dioxide



Εικόνα46

Συστατικά σύνθεσης

Διαγράμματα σχεδιασμού επέμβασης.



Εικόνα47 **Συστατικά σύνθεσης**
Διαγράμματα σχεδιασμού επέμβασης.

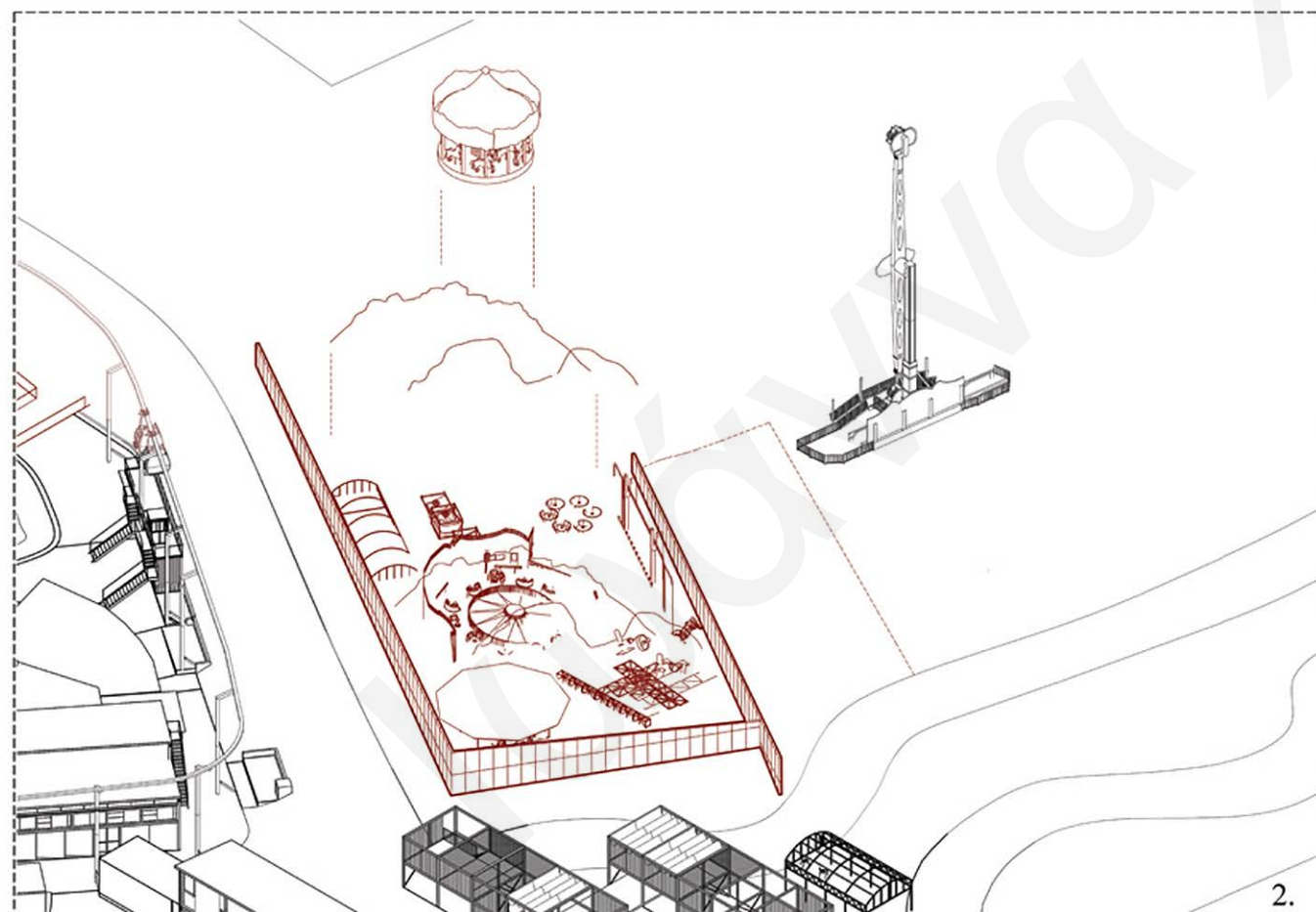
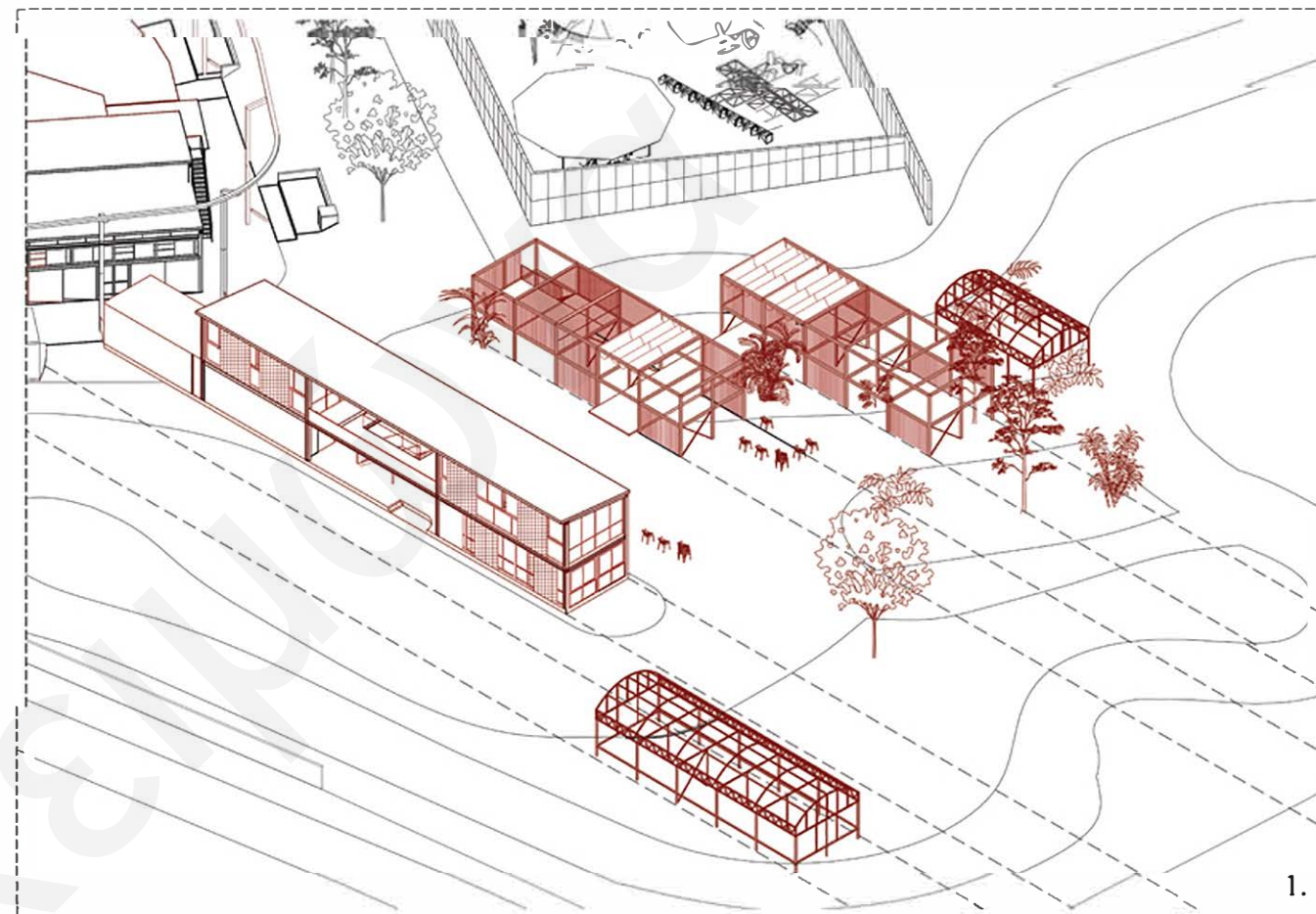
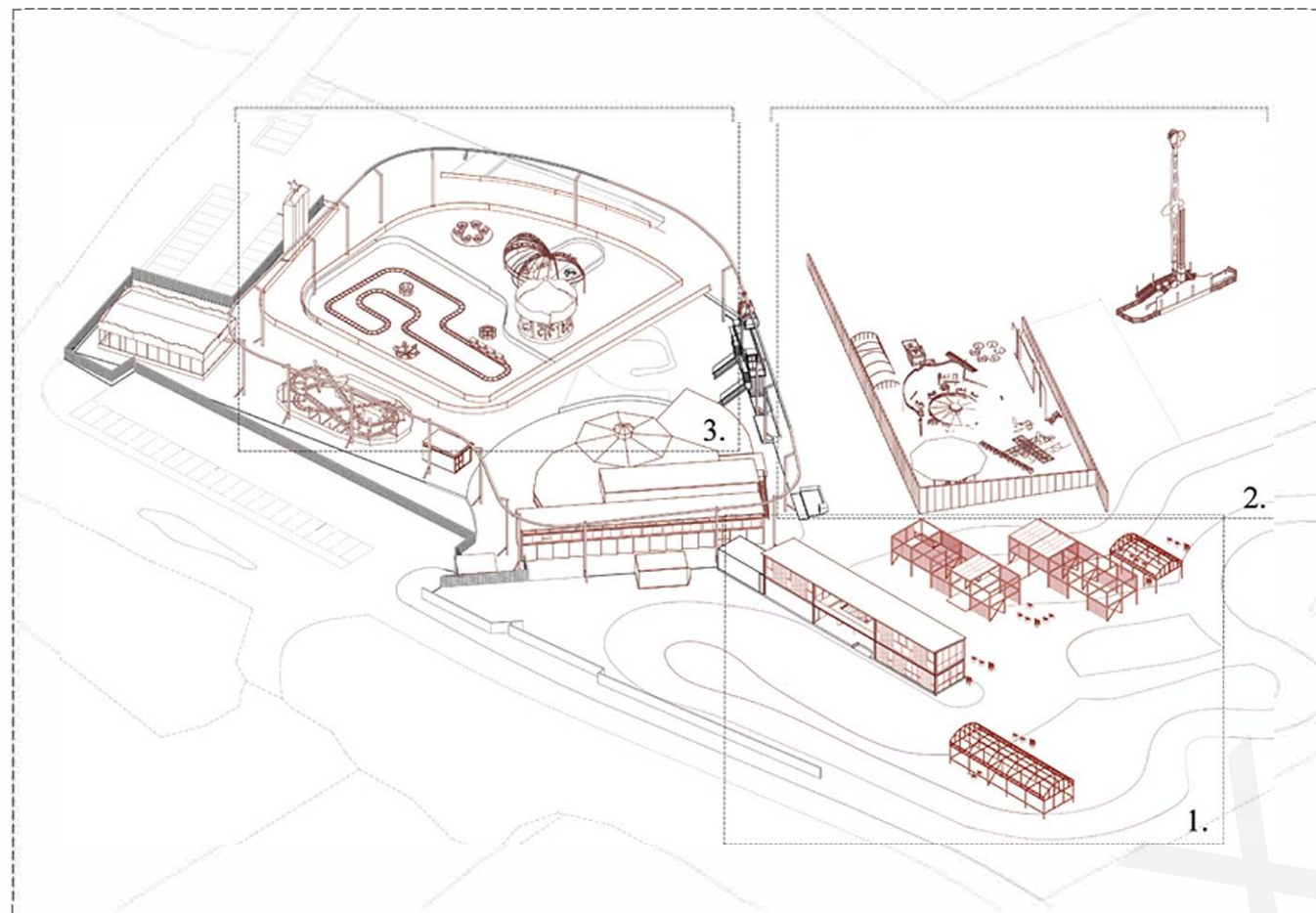


Εικόνα48

Συστατικά σύνθεσης

Προτείνονται τρεις εισηγήσεις με στόχο τη δημιουργία καινούργιων χωρικών εμπειριών, μια περιήγηση ταξιδεύοντας στο χρόνο και χώρο με τα πράγματα που ήδη υπάρχουν. Πρώτη, η διαρκής αλλαγή. Δεύτερη, η αφήγηση μέσω της υλικότητας και η τρίτη εισήγηση, η συσχέτιση με ευρύτερο τοπίο. Στη πρώτη περίπτωση, χρησιμοποιούνται υφιστάμενες μεταλλικές κατασκευές και τοποθετούνται στη πίστα για Go- Karts με σκοπό να δημιουργηθεί ένας ειδυλλιακός κήπος. Παρ' όλα αυτά, τόσο η γεωμετρία του όσο και η παράδοση μεταξύ τους συνύπαρξη δεν συντελούν στη δημιουργία ενός ειδυλλιακού κήπου. Το υφιστάμενο κτίριο γίνεται μέρος αυτού και οι επισκέπτες μπορούν να μετακινούν αυτές τις προτεινόμενες κατασκευές αναλόγως του προγράμματος.

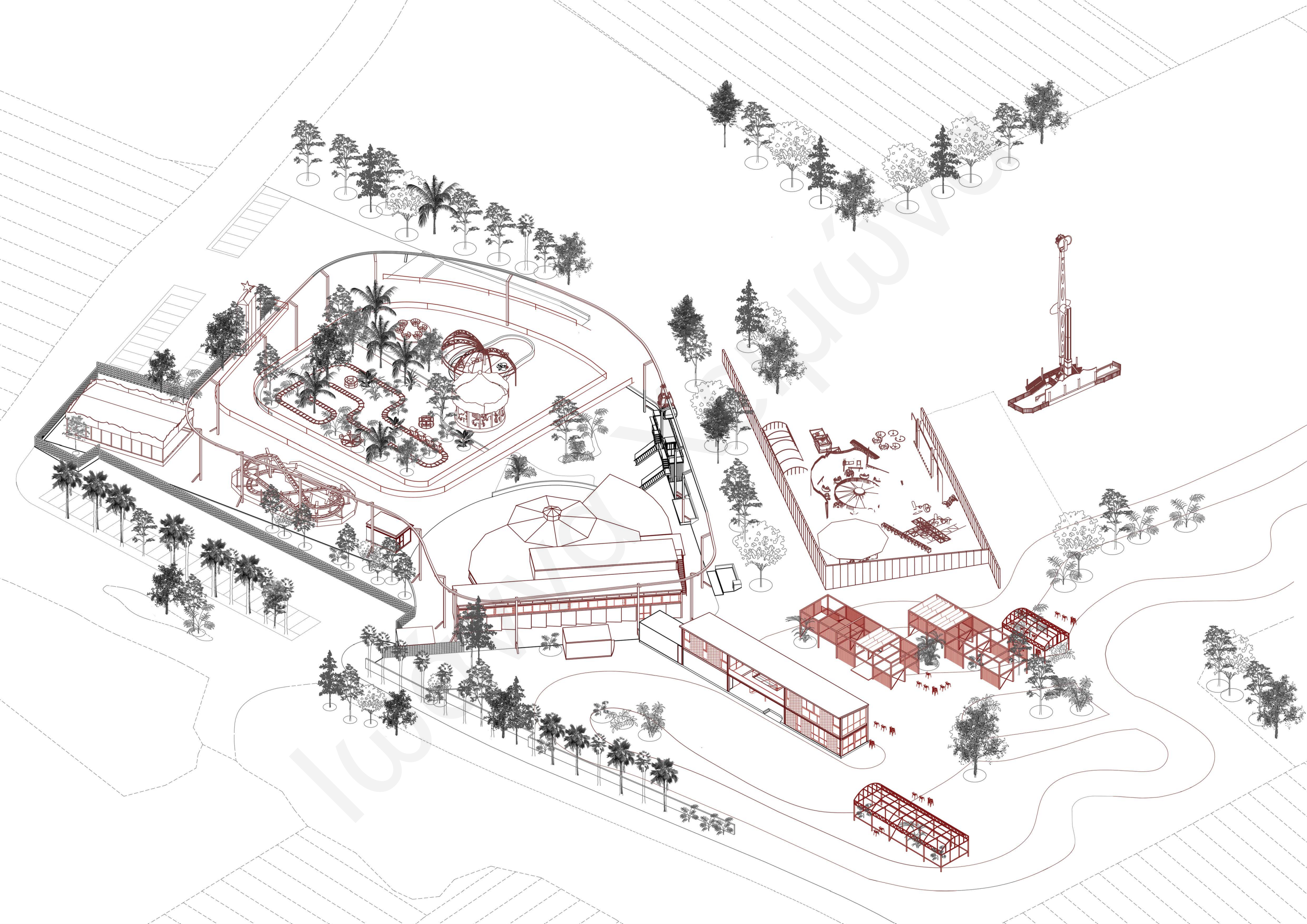
Υπάρχει αυτή η διαρκής αλλαγή, κάτι πέραν του παραμυθένιου κόσμου, όπου οι επισκέπτες γίνονται μέρος σε μια καινούργια συνθήκη. Στη δεύτερη περίπτωση, παρουσιάζεται μια νέα αφήγηση ή ανάγνωση των υφιστάμενων παιχνιδιών μέσω της υλικότητας τους. Τα παιχνίδια σε μια άλλη τους μορφή, με τη σκουριά των ωραίων τους χρωμάτων και την αλλοιωμένη τους νέα παρουσία, δημιουργώντας τεχνητά αναχώματα πλαισιώνοντας τα με τρεις ψηλούς τοίχους. Τα απομεινάρια του πάρκου γίνονται κομμάτι του υφιστάμενου τοπίου, ένα τοπίο που είναι από τη μια μεριά χώμα και από την άλλη τα απομεινάρια του πάρκου. Και στη τρίτη περίπτωση, ανάμεσα σε μια πολυπλοκότητα χρωμάτων και σχημάτων, οι επισκέπτες περιπλανώμενοι σε ένα οριοθετημένο χώρο, δημιουργείται ένα παιχνίδι επίγνωσης ανάμεσα στον επισκέπτη, το χώρο και τα παλιά παιχνίδια που κατέληξαν σκουπίδια.



Εικόνα49

Προτεινόμενη παρέμβαση

Με κόκκινο χρώμα είναι η παρέμβαση, στο κτίριο γίνεται αποκατάσταση και χρησιμοποιείται από τους επισκέπτες για κοινωνικές εκδηλώσεις και άλλες χρήσεις. Το πολυσύνθετο κτίριο στα αριστερά που ορίζει τους χώρους γύρω, παραμένει κλειστό για την ώρα.



Εικόνα 50

Προτεινόμενη παρέμβαση

Κάτοψη προτεινόμενης παρέμβασης.



Κάθε σημείο χάρτητος 1:100



Εικόνα 51

Προτεινόμενη παρέμβαση

Κάτοψη ορόφου προτεινόμενης παρέμβασης.



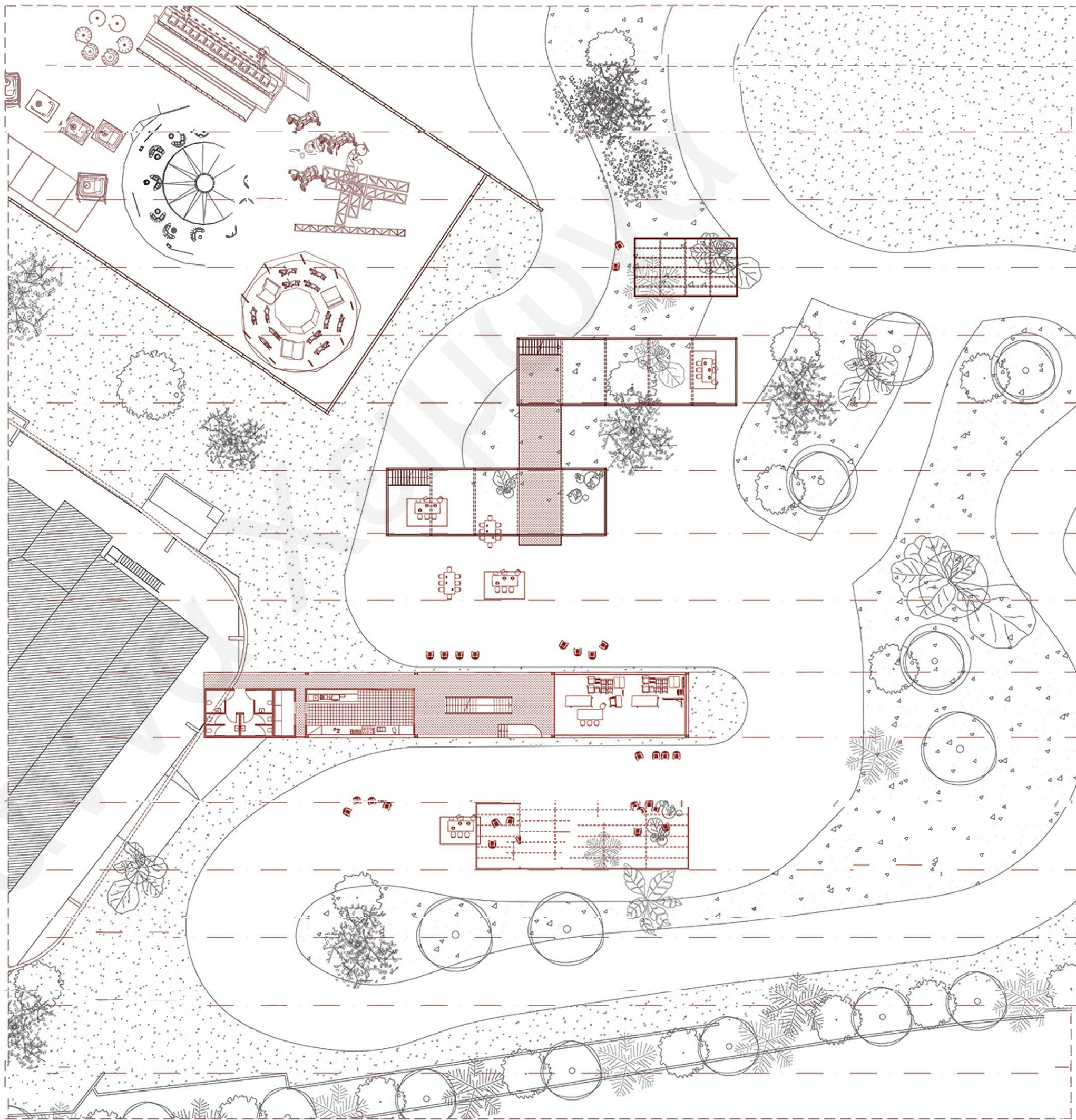
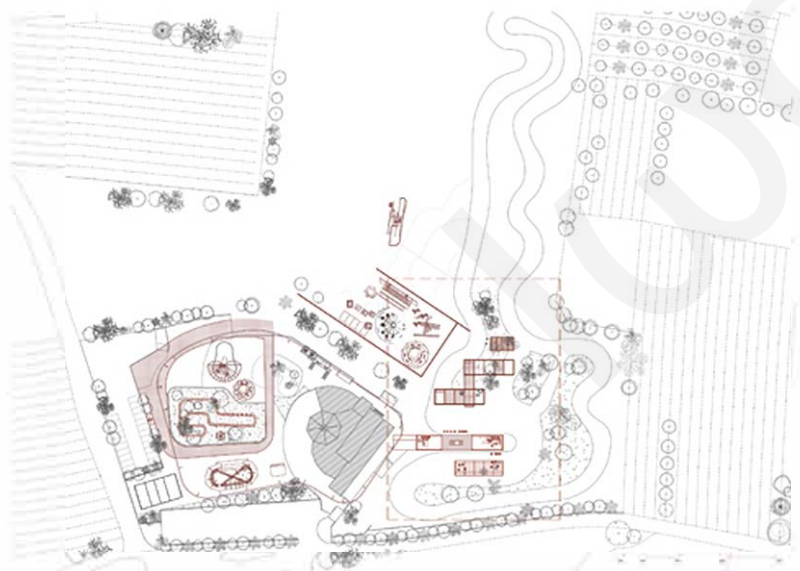
Κατόψη ορόσου 1:

5m 10m 15m 20m

Εικόνα 52

Προτεινόμενη παρέμβαση

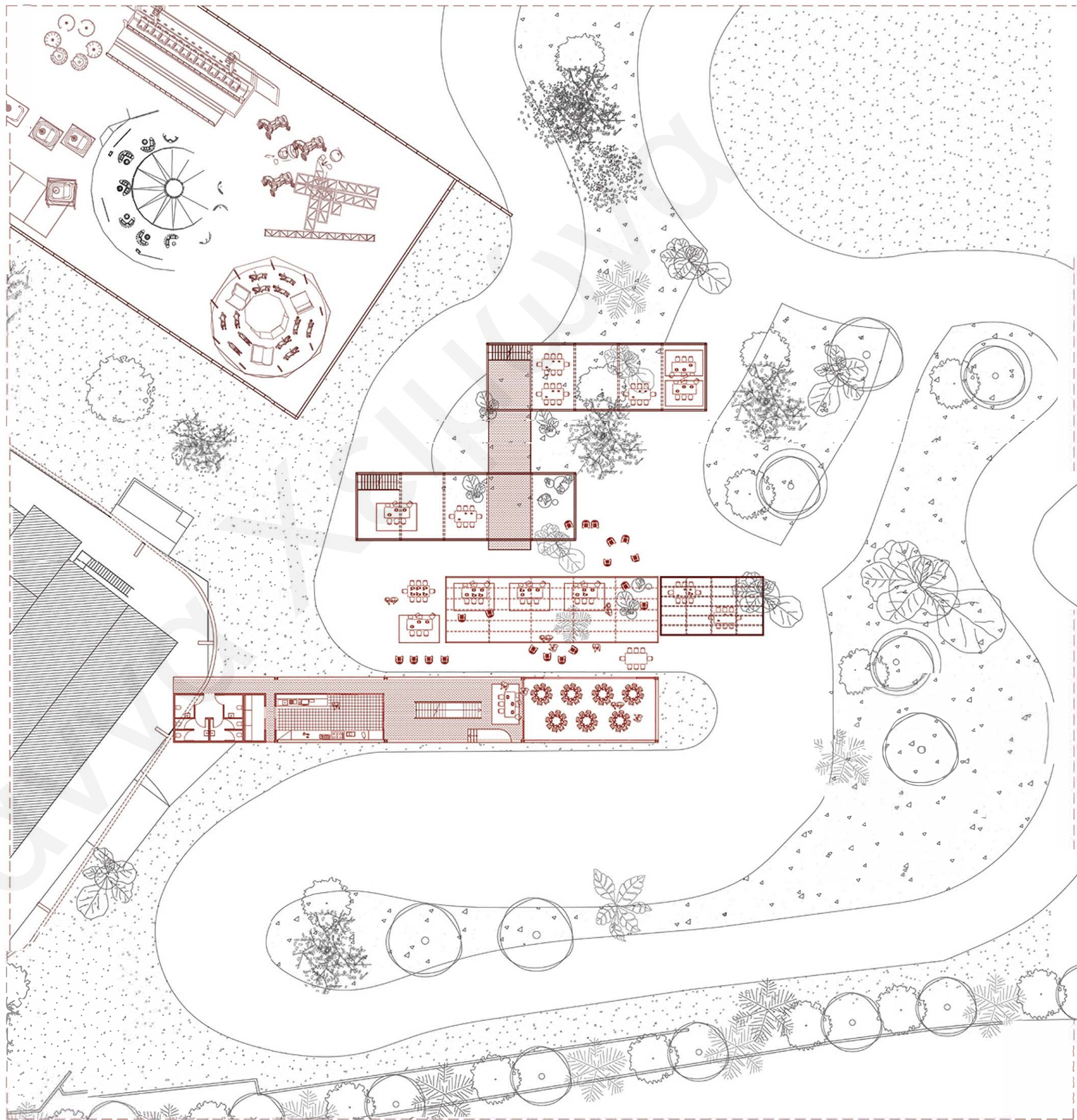
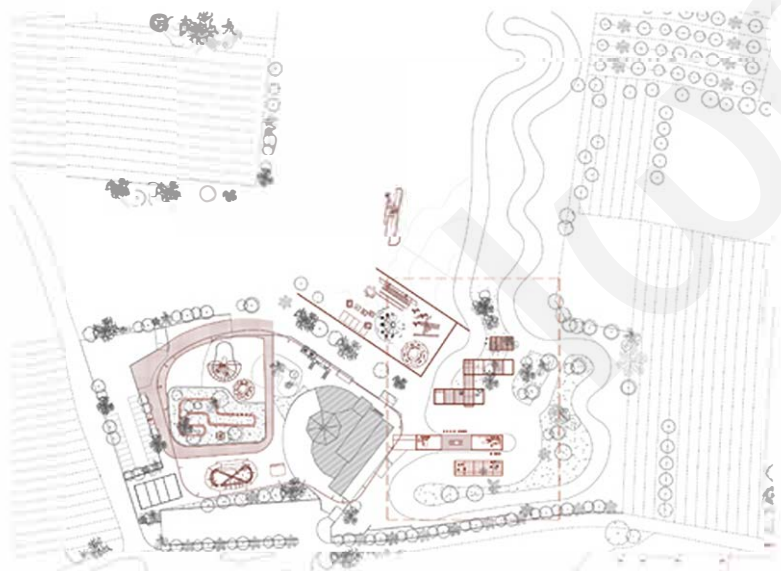
Δίνεται στους επισκέπτες ένας σκελετός, οι προτεινόμενες μεταλλικές κατασκευές μπορούν να μετακινούνται και να ανακυκλώνονται κάθε φορά με μια καινούργια εκδήλωση/ χρήση. Το κτίριο μπορεί να μετατραπεί σε σκελετό με χωρικούς όρους, η διαμόρφωση του είναι ευέλικτη με ανοιγόμενα υαλοπετάσματα τα οποία συνδέουν το μέσα με το έξω. Υπάρχουν βοηθητικοί χώροι και χώρος κουζίνας/ καφετέριας.



Εικόνα 53

Προτεινόμενη παρέμβαση

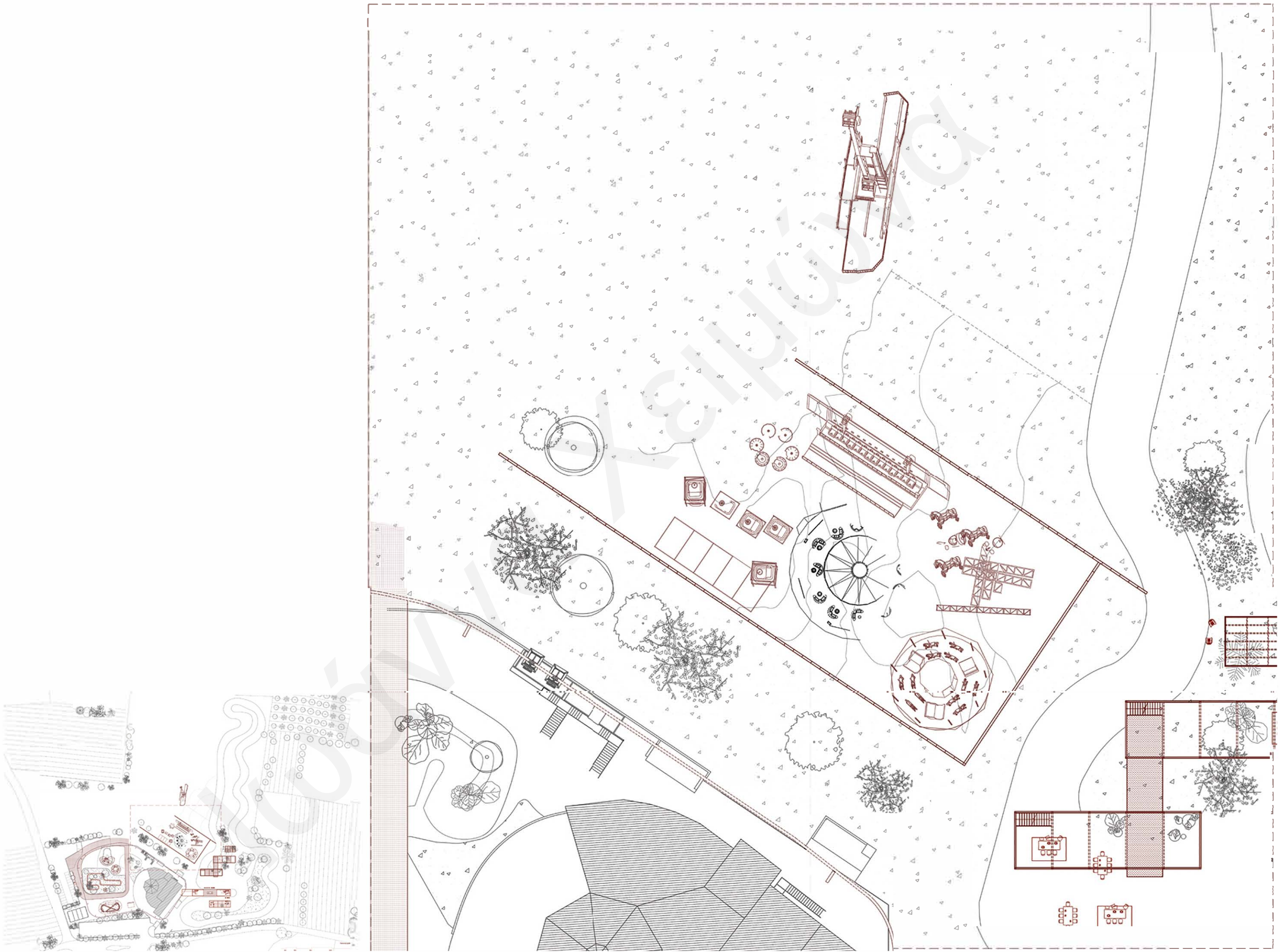
Υπάρχει αυτή η διαρκής αλλαγή, κάτι πέραν του παραμυθένιου κόσμου, όπου οι επισκέπτες γίνονται μέρος σε μια καινούργια συνθήκη.



Εικόνα54

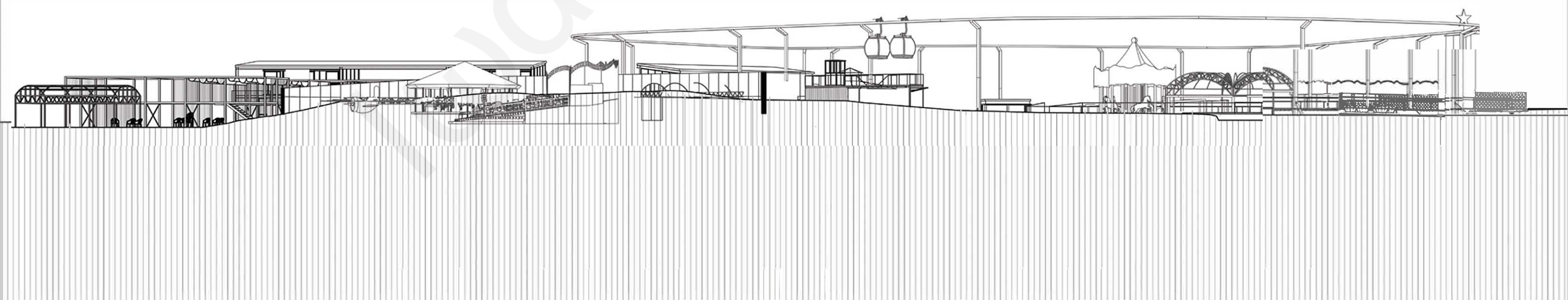
Προτεινόμενη παρέμβαση

Παρουσιάζεται μια νέα αφήγηση ή ανάγνωση των υφιστάμενων παιχνιδιών μέσω της υλικότητας τους. Τα παιχνίδια σε μια άλλη μορφή, με τη σκουριά των ωραίων τους χρωμάτων και την αλλοιωμένη τους νέα παρουσία όπου ο επισκέπτης μπορεί να περιπλανηθεί γύρω από αυτά.



Εικόνα 55 **Προτεινόμενη παρέμβαση**
Ανάπτυγμα όψης.

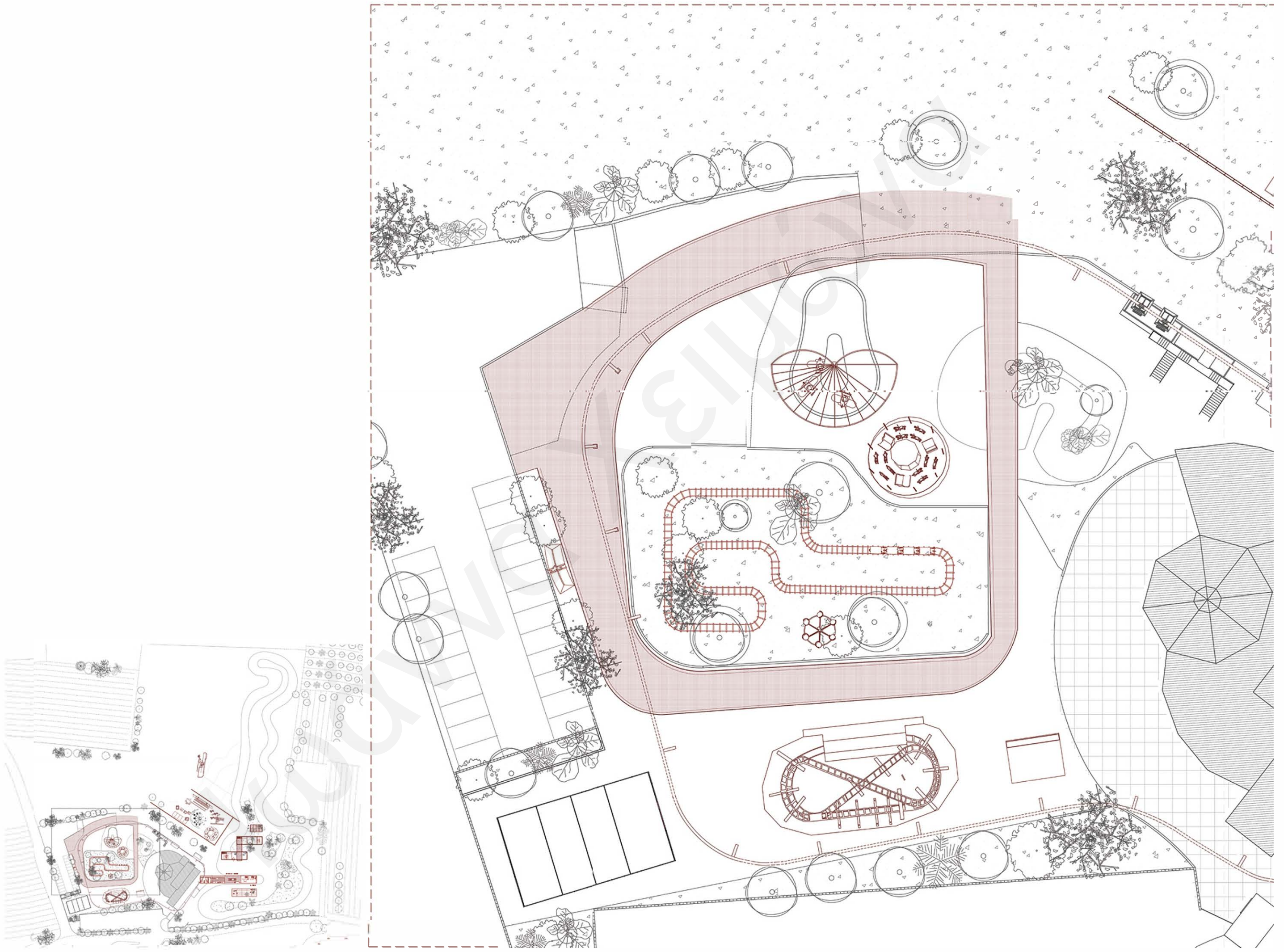
ΚΑΛΩΝΑ ΧΕΙΜΩΝΑ



Εικόνα.56

Προτεινόμενη παρέμβαση

Ανάμεσα σε μια πολυπλοκότητα χρωμάτων και σχημάτων, οι επισκέπτες περιπλανώμενοι σε ένα οριοθετημένο χώρο, δημιουργείται ένα παιχνίδι επίγνωσης ανάμεσα στον επισκέπτη, το χώρο και τα παλιά παιχνίδια που κατέληξαν σκουπίδια. Τα πράγματα που υπάρχουν περιβάλλουν τον επισκέπτη.



Εικόνα57

Προτεινόμενη παρέμβαση

Χρησιμοποιούνται υφιστάμενες μεταλλικές κατασκευές και τοποθετούνται στη πίστα για Go- Karts σε αντίθεση με το οργανικό της σχήμα η οποία περιβάλλει το κτίριο. Το κτίριο γίνεται μέρος αυτού και οι επισκέπτες μπορούν να μετακινούν αυτές τις προτεινόμενες κατασκευές αναλόγως του προγράμματος.



Εικόνα 58

Προτεινόμενη παρέμβαση

Για τον τοίχο που πλαισιώνει τα αναχώματα με τα θαμμένα παιχνίδια, προτείνεται ένα υλικό που υπάρχει αντανάκλαση στην επιφάνεια του. Με αυτό το υλικό εμφανίζονται στην επιφάνεια των τοιχωμάτων τα πράγματα τα οποία υπάρχουν στο χώρο και πραγματεύεται το πρότζεκτ. Η μορφή του επισκέπτη εμφανίζεται στην επιφάνεια των τοιχωμάτων και γίνεται με αυτό το τρόπο μέρος αυτής της κατάστασης ή μέρος σε μια από τις πολλές οντότητες.



Εικόνα.59

Προτεινόμενη παρέμβαση

Σημείο παρέμβασης με τα τεχνητά αναχώματα το οποίο πάλι δίνει μια άλλη οπτική και σε φέρνει κοντά σε αυτά τα θέματα της μόλυνσης που πραγματεύεται η παρούσα διπλωματική. Τα παιχνίδια σε μια άλλη τους μορφή, με τη σκουριά των ωραίων τους χρωμάτων και την αλλοιωμένη τους νέα παρουσία. Τα θέματα αυτά παρουσιάζονται μέσα από μια διάθεση αφηγηματικότητας που εμπεριέχει, άλλοτε άμεσα και άλλοτε έμμεσα, δυαδικότητα ανάμεσα σε όλες αυτές τις αναφορές. Ένα όχημα που μας μεταφέρει αλλού, μέσα από τις μορφές, τα χρώματα, τα υλικά και τις μνήμες.



Εικόνα60 Προτεινόμενη παρέμβαση



-Shall we dance?

Εικόνα 61 Προτεινόμενη παρέμβαση



- What sort of awful place is this?
- It's reality.

Εικόνα62 **Προτεινόμενη παρέμβαση**



-If you look the right way, you can see that the whole world is a garden.

-Is this a kart racing?

-What was it like?

-This place is too calm.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Rem Koolhaas, 2002: *Junkspace, October*, Vol. 100, Obsolescence, pp. 175-190.
Μαρία Μαντουβάλου, 2005: *Βία και πόλη*, Απόσπασμα "Σύγχρονοι μηχανισμοί βίας και καταπίεσης".
Chang T.C., 2000: *Theming Cities, Taming Places: Insights From Singapore*. Geogr. Ann., 82 B (1): 35-54.
Μίχα Ειρήνη, 2007: *Θεματικές παρεμβάσεις στην πόλη: Χαρακτηριστικά και συνέπειες*. Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών, 123, 3-29.
Fernando Savater, 1982: *Childhood Regained (cloth): The Art of the Storyteller*.
Richard Mistrach and Kate Orff, 2014: *Petrochemical America*, New York : Aperture.

Σχεδιαστικές αναφορές

- Αρχιτεκτονικές αναφορές: Restoration of the Vall d'en Joan Deposit, El Garraf - Batlle i Roig | Arquitectura Viva
Play Landscape be-MINE by Carve Landscape Architecture /OMGEVING Landscape Architecture
Valdefierro Park by Héctor Fernández Elorza and Manuel Fernández Ramírez
Garden of the Future, Atelier Partero
Aldo Van Eyck: The Playgrounds and the City
Άλλες αναφορές: Julie Mehretu, What does it mean to paint a landscape in this Political Moment?
Tree Mountain - A Living Time Capsule, Agnes Denes, 1992-96
Road Stone Line, China, Richard Long, 2010.