

1. Όνομα ομάδας: arch_shop

2. Μέλη: Δήμητρα Μαράντη, Ελένη Μήτακου, Στεργία Σαραντοπούλου, Αγγελική – Βασιλική Σιδέρη

3. Τίτλος πρότασης: ΘΗΣΑΥΡΟΣ / THESAURUS

4. Σύντομη περιγραφή της πρότασης

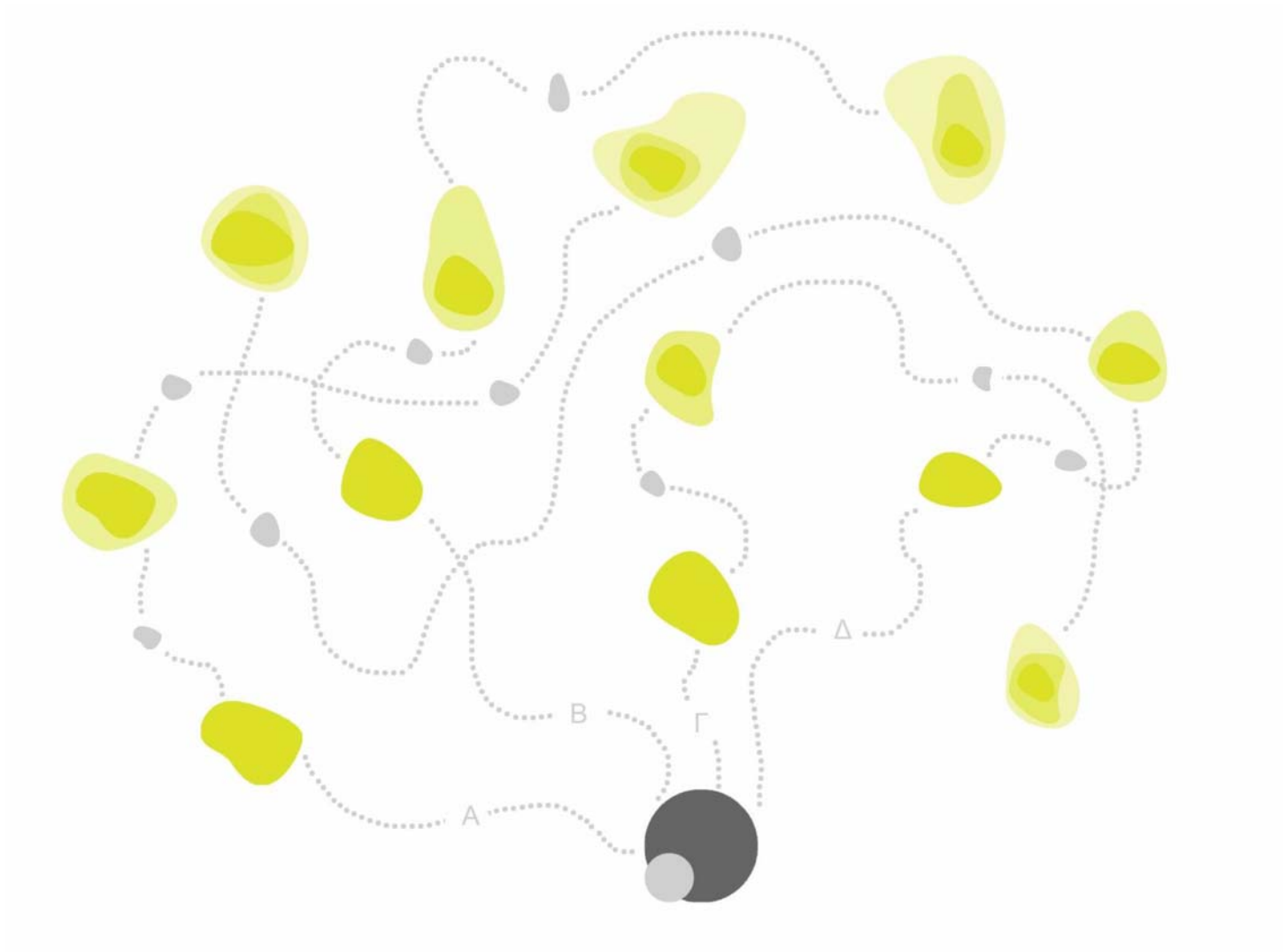
Θησαυρός: αναταράσσοντας το νεωτερικό αρχείο της ελληνικής αρχιτεκτονικής.

“Φυσήξτε, φυσήξτε! Ο σκονισμένος κόσμος των εννοιών,
των ιδεολογιών των συστημάτων να νοιώσει τον παγωμένο βοριά μας”
Μπρούνο Τάουτ.

Επίκεντρο της πρότασής μας για τη 14^η Bienalle Αρχιτεκτονικής της Βενετίας είναι η λέξη. Ως φορέας εννοιών, ιδεολογιών, πρακτικών, κοινωνικού και πολιτισμικού νοήματος, η λέξη λειτουργεί ως όχημα μετάγγισης του διεθνούς νεωτερικού πνεύματος στα ελληνικά αρχιτεκτονικά πράγματα. Με αυτόν τον τρόπο ανθίζει ένα τοπικό ιδίωμα αρχιτεκτονικού λόγου. Ανατρέχοντας σε βιβλία, στον περιοδικό τύπο, σε ακαδημαϊκές εκδόσεις, στα αρχιτεκτονικά αρχεία, ακολουθούμε λέξη προς λέξη την πορεία του ιδιώματος αυτού. Προσπαθούμε να ανασυστήσουμε αρχιτεκτονικές γενεαλογίες που ενοποιοούν, σε μοναδικές ακολουθίες, στοιχεία θεωρίας και ιδεολογίας με τον ίδιο τον αρχιτεκτονικό χώρο. Οι σειρές αυτές πρωτότυπες ή επαναδιατυπωμένες, αναμενόμενες ή αναπάντεχες, μπορούν τελικά να αποτελέσουν μικρογραφίες της τοπικής ιστορίας του μοντέρνου.

Με βάση αυτή την προβληματική οι “λέξεις” γίνονται το κλειδί για να αρχίσει το παιχνίδι του θησαυρού (thesaurus). Ο επισκέπτης με την είσοδο του στο χώρο του ελληνικού περιπτέρου παίρνει μια λέξη από το διεθνές νεωτερικό αρχιτεκτονικό λεξιλόγιο και την αντιστοιχεί με το ανάλογο της στην ελληνική αρχιτεκτονική βιβλιογραφία. Η ελληνική λέξη γίνεται το πρώτο “στοιχείο” για να κινηθεί στο χώρο και να βρει την επόμενη στάση. Λέξεις – βασικές έννοιες – όπως κέλυφος, κάρναβος, δομή, καθαρότητα, κλίμακα, ευελιξία, μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Σε κάθε στάση υπάρχει ένα παιχνίδι συνδεδεμένο με την αρχική έννοια και την ευρύτερη ελληνική αρχιτεκτονική δημιουργία και ένα καινούριο “στοιχείο” για να προχωρήσει και να συνεχιστεί η διαδρομή. Η διαδικασία αυτή μπορεί να επαναληφθεί και άλλες φορές με μια καινούρια κάθε φορά λέξη. Στο τέλος της διαδρομής ο επισκέπτης, αποθησαυρίζοντας τα στοιχεία που του προσφέρει η κάθε στάση, κρατά στα χέρια του ένα αναμνηστικό αποτύπωμα της γενεαλογικής σειράς που έτυχε να ακολουθήσει. Τα παιχνίδια κατά τη διάρκεια της διαδρομής θα στοιχειοθετηθούν από το υλικό (σχέδια, κείμενα, διαγράμματα, φωτογραφίες) που μας προσφέρει η αρχιτεκτονική παραγωγή στην Ελλάδα κατά τη διάρκεια των τελευταίων εκατό χρόνων. Η διαδρομή αυτή δεν ακολουθεί συγκεκριμένη χρονολογική σειρά αλλά αποτελείται από στιγμές ανάδυσης αρχιτεκτονικών συμβάντων, που ενσωματώνονται τελικά στην αρχιτεκτονική του σήμερα.

Η πρότασή μας φιλοδοξεί να αναδείξει τον πλούτο και τη γοητεία του αρχείου του μοντερνισμού στη διεθνή και τοπική του έκφραση, προσφέροντας στον επισκέπτη όχι τόσο έναν όγκο πληροφοριών όσο έναν παιγνιώδη τρόπο να το προσεγγίζει κάθε φορά, ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του. Κλειδί της διαδικασίας θα γίνει η λέξη. Στοιχειώδης, πρωταρχική, απομνημονεύσιμη, είναι αυτή που θα μνήσει το κοινό στο ατέλειωτο παιχνίδι της αρχιτεκτονικής του καιρού και του τόπου μας.



Σχεδιαγραμματική απεικόνιση της πρότασης