

Δελτίο Τύπου

**Προσεγγίζοντας το Ντόπιο**  
Μια Έκθεση Διπλωματικών Εργασιών Σχεδιασμού  
για το νησί των Παξών

**ALT; Approaching Local Territories**  
Exhibition of Design Diploma Thesis for the island of Paxos

Κάτια Πετσάλη | Σπύρος Ανεμογιάννης

23 - 30 Ιουλίου

Παλιό Σχολείο Λάκκας

Ώρες λειτουργίας: 11:00 – 14:00 | 18:00 – 22:00

Δύο διπλωματικές εργασίες με τόπο εκκίνησης των νησί των Παξών παρουσιάζονται στο ιστορικό παλιό σχολείο της Λάκκας. Οι Κάτια Πετσάλη και Σπύρος Ανεμογιάννης, γεννημένοι και μεγαλωμένοι στους Παξούς, επιστρέφουν και εκθέτουν στον τόπο τους τα αποτελέσματα της φοίτησής τους στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του ΑΠΘ. Δύο εργασίες που αφορούν ζητήματα τα οποία εμπειρεύουν και μία ντόπια ματιά και αυτή ενός επισκέπτη.

Οι διπλωματικές εργασίες

Θραυσμάτων Ανάδυσις – Κάτια Πετσάλη  
Επιβλέπων Καθηγητής: Αναστάσιος Τέλλιος

Η Διπλωματική μου εργασία τοποθετείται στον τόπο καταγωγής μου, τους Παξούς. Πηγή έμπνευσης αποτέλεσε η αγάπη μου για το νησί και τις ξεχωριστές εικόνες του που με τα χρόνια σμίλευσαν τον τρόπο που αντιλαμβάνομαι τον χώρο και τις ποιότητες του, και έγιναν κομμάτι δικό μου και της αρχιτεκτονικής μου.

Η εργασία έχει ως εφελτήριο τον μύθο που αφορά τη δημιουργία του νησιού των Παξών. Πιο συγκεκριμένα, ο μύθος πραγματεύεται τον χαμένο έρωτα του θεού Ποσειδώνα με την Νηριήδα Αμφιτρίτη, κόρη του Ωκεανού και βάση της κατάληξης αυτού του ρομαντικού ειδυλλίου, μας προτρέπει να πιστέψουμε ότι η θεραπεία για μια ραγισμένη καρδιά αρκετές φορές είναι το αλμυρό νερό: ο ιδρώτας, τα δάκρυα και η θάλασσα.

Με αυτή την σκέψη σαν οδηγό, ο μύθος προσεγγίζεται από μια άλλη προοπτική και ο σχεδιασμός ξεκινά με το στοιχείο του νερού να παίζει καταλυτικό ρόλο στη θεραπεία και αποκατάσταση αντίστοιχων, άσχημων εμπειριών που όλοι, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο έχουμε ζήσει και το βάρος τους είναι διαφορετικό για τον καθένα. Με τον ίδιο τρόπο που η

μυθοπλαστική προσέγγιση θέλει τον Ποσειδώνα να ανακτά την ψυχική του δύναμη και ηρεμία όντας κοντά στο νερό μετά από τον χωρισμό του, η αρχιτεκτονική πρόταση αποτελείται από 8 στάσεις-εμπειρίες που έχουν ως κύριο χαρακτηριστικό τους το υδάτινο στοιχείο. Η αρχιτεκτονική πρόταση αναπτύσσεται με τρόπο τέτοιο ώστε οι 8 στάσεις που προτείνονται να εφορμίζονται τόσο από τον ίδιο τον μύθο, όσο και από τα στοιχεία που συνδέονται άμεσα με την τοπογραφία του νησιού.

Έτσι, συνοψίζοντας, θα έλεγε κανείς ότι έχουμε ένα ταξίδι που εξελίσσεται σε 2 στάδια, αφού εκκινεί από την ανάγκη να δω τι υπάρχει στο νησί και να κινηθώ γύρω από αυτό, χρησιμοποιώντας, πρώτον, στοιχεία υπαρκτά και βιωμένα συνδυάζοντας τα με μια ανάγνωση μυθολογική. Καταλήγω σε έναν κόσμο που καταπιάνεται με το δίπολο ύπαρξης και φαντασίας. Οι προτάσεις στοχεύουν στο να αγκαλιάσουν τον χρήστη, να τον περιθάψουν, ενώ εκείνος αποκτά και αναπτύσσει μια ολοκληρωμένη σχέση με το νερό και το τοπίο

### **1-UP : Προσομοίωση μιας Φαντασίωσης (για ένα νησί που θα μπορούσε να είναι οι Παξοί) – Σπύρος Ανεμογιάννης Επιβλέπων Καθηγητής: Δημήτρης Φράγκος**

Σημείο εκκίνησης της εργασίας μου είναι μία περίφημη γεωγραφική έρευνα του 19ου αιώνα, στην οποία η φιλολογική μελέτη και η καλλιτεχνική σπουδή συνυφαίνονται με ιστοριογραφικά στοιχεία και περιηγητικές μαρτυρίες για τους Παξούς. Η εργασία εμπεριέχει, τον σχεδιασμό ενός βιντεοπαιχνιδιού που επιχειρεί να χαρτογραφήσει, να μεταγράψει, να αντιπαραθέσει διαλεκτικά και, εν τέλει, να αφομοιώσει και να ανασυνθέσει τον θραυσματικό και διυποκειμενικό χαρακτήρα, αλλά και το ασύγχρονο και το ετερόκλητο των πολλαπλών αναγνώσεων του νησιού. Σκοπός αυτής της έρευνας είναι η αναζήτηση ενός πρωτοκόλλου σχεδιασμού, όσο και η εύρεση ενός ερμηνευτικού σχήματος, μέσα από το οποίο θα ενεργοποιούνται οι μηχανισμοί συλλογικής και ατομικής μνήμης, και θα δύναται να συγκροτηθεί μία δυναμική αναπαράσταση των Παξών, στην οποία το γεωγραφικό θα εναλλάσσεται με το ανθρωπολογικό, το φανταστικό με το πραγματικό, το προσωπικό και το βιωματικό με το ιστορικό και το μυθολογικό.

Στο πρώτο μέρος, με τίτλο tokens, παρουσιάζονται τρία σύμβολα. Τα καθημερινά αυτά αντικείμενα από τους Παξούς αποτελούνται από ένα σουβενίρ τουριστικής τράπουλας, μια ανατύπωση του βιβλίου του Λουδοβίκου Σαλβατόρ και μια προσωπική φωτογραφία. Τα αντικείμενα αυτά, γίνονται οι αφορμές προκειμένου να τεθούν κάποια ερωτήματα που θα απασχολήσουν το σχεδιασμό.

Στο επόμενο στάδιο συμβαίνει ένα quest, μια αναζήτηση δηλαδή, η πορεία της οποίας δεν καθοδηγείται σύμφωνα με κάποιο προαποφασισμένο αποτέλεσμα. Μια τέτοια αναζήτηση θα περάσει από διαδοχικά στάδια, αναστοχασμούς και αδιέξοδα, με μερικά από τα βασικά στοιχεία που μελετώνται να είναι η εικόνα, το μοντέλο, ο χώρος κ.α. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας αυτής είναι να προκύψουν δέκα εννοιολογικά μοντέλα, μια σχεδιαστική βάση δηλαδή, η οποία γίνεται η αφετηρία για την κατασκευή.

Το τρίτο μέρος της εργασίας με τίτλο build, επεξεργάζεται τον τρόπο με τον οποίο τα μοντέλα που σχεδιάστηκαν, θα μπορούσαν να έρθουν πιο κοντά στην πραγματικότητα. Διερευνώνται έτσι, 10 κατασκευές, ή αλλιώς 10 μηχανισμοί θέασης. Στόχος αυτών, δεν είναι να τονίσουν μια επισταμένη θέαση, μια παθητική κατανάλωση του τοπίου, αλλά να συγκροτούν μια περιπέτεια. Οι 10 κατασκευές, διασκορπισμένες σε διάφορα σημεία, ενισχύουν την διάθεση για εξερεύνηση του μέρους, μετατρέποντας ολόκληρο το νησί σε ένα χωρικό παιχνίδι. Παράλληλα, γίνεται και μια επεξεργασία του τρόπου με τον οποίο θα μπορούσαν να χτιστούν οι κατασκευές αυτές, ο οποίος καταλήγει σε μια σειρά ερωτημάτων.

Έτσι, το τελευταίο στάδιο της εργασίας με τίτλο RPG (Role Play Game), η εργασία αμφιταλαντεύεται ανάμεσα στο πόσο πραγματικότητα τελικά θέλει, ή δεν θέλει να γίνει. Αναζητώντας απαντήσεις, παρατήρησα ότι ένα βιντεοπαιχνίδι αποτελεί το προνομιακότερο μέσο που μπορεί να παραλάβει τα επόμενα ερωτήματα. Το παιχνίδι τυπολογίας 8bit που δημιουργείται, προσπαθεί να επεξεργαστεί μεταγραφές των τοπίων των Παξών, με στόχο τη διερεύνηση του τρόπου ένταξης των κατασκευών στο περιβάλλον. Στο παιχνίδι, ο παίκτης παρασύρεται σε μια δαιδαλώδη περιπέτεια, στο πλαίσιο της οποίας ίσως φτάσει κάποια στιγμή να διαπιστώσει ότι η περιπέτεια έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε το τέλος του να μην είναι κατ' ανάγκην αυτοσκοπός. Το εύρημα του παιχνιδιού έγκειται στην ανακάλυψη 10 σχεδίων από το βιβλίο του Σαλβατώρ, φέρνοντάς τον περιηγητή σε επαφή με μία σειρά από προηγούμενες ερμηνείες, αφηγήσεις και αναπαραστάσεις των συγκεκριμένων τοποθεσιών του νησιού οι οποίες είτε θα διαστέλλουν τον ιστορικό χρόνο είτε θα διαρρηγνύουν καθεαυτή την έννοια της χρονικής συνέχειας.

#### Φωτογραφίες

<https://bit.ly/3rum0JH>

#### Αφίσα

<https://bit.ly/3XZMWgF>

#### Facebook event

<https://fb.me/e/2j7m1zPJc>

### Βιογραφικό Κάτιας Πετσάλη

Η Κάτια Πετσάλη γεννήθηκε το 1995 και μεγάλωσε στους Παξούς. Το 2017 ολοκλήρωσε τις προπτυχιακές σπουδές της στην αρχιτεκτονική στο Πανεπιστήμιο του Westminster στο Λονδίνο. Το 2023 αποφοίτησε από το τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης όπου εκπόνησε την διπλωματική της εργασία με θέμα το νησί καταγωγής της, τους Παξούς. Παράλληλα, τον Φεβρουάριο του 2023 ολοκλήρωσε το Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης με τίτλο "Σχεδιασμός Αιχμής: Καινοτομία και Διεπιστημονικότητα στον Σχεδιασμό". Έχοντας εργαστεί σε αρχιτεκτονικά γραφεία στο Λονδίνο και στην Κέρκυρα, πλέον δραστηριοποιείται στους Παξούς και στη Θεσσαλονίκη μέσα από το δικό της αρχιτεκτονικό γραφείο, Katia Petsali Studio, εστιάζοντας τόσο σε ιδιωτικά έργα κάθε κλίμακας όσο και σε αρχιτεκτονικούς διαγωνισμούς, διατηρώντας στενές σχέσεις με το ακαδημαϊκό γίνεσθαι και την αρχιτεκτονική έρευνα που αφορά την ψυχολογία του χώρου και τις χωρικές διερευνήσεις.

### Βιογραφικό Σπύρου Ανεμογιάννη

Ο Σπύρος Ανεμογιάννης γεννήθηκε και μεγάλωσε στο νησί των Παξών. Έχει αποφοιτήσει από το Τμήμα Αρχιτεκτονικής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, το 2023, αλλά και από το Τμήμα Πολιτικών Μηχανικών του Τ. Ε. Ι. Σερρών, το 2017. Ασχολείται με τις εικαστικές τέχνες και την αρχιτεκτονική, με έδρα τη Θεσσαλονίκη, την Αθήνα και τους Παξούς. Παράλληλα, το φθινόπωρο του 2019 έλαβε υποτροφία στο Ινστιτούτο Τεχνών της Σιένα, με χορηγό το Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος. Από τότε ξεκίνησε και η επαγγελματική του ενασχόληση με τα εικαστικά, έχοντας έρθει σε επαφή με διάφορα προγράμματα όπως η ανταλλαγή νέων AARGH!! και άλλα χρηματοδοτούμενα προγράμματα. Τέτοιου είδους εμπειρίες αποτελούν τη

βασική πρακτική που ακολουθεί, αφού κάθε φορά το έργο του επηρεάζεται σημαντικά από τις προσλαμβάνουσες της εκάστοτε συνθήκης και τίθενται τα θεμέλια για τις επόμενες αναζητήσεις που θα ακολουθήσει.