

Κωνσταντίνα Κολόμβου

Αρχιτέκτων εσωτερικού χώρου, Διακοσμήτρια

## Μια κατάδυση στον ερμητικό κόσμο των στοών: Βιοματικό Μουσείο στο Τεχνολογικό Πολιτιστικό Πάρκο Λαυρίου

ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ είναι η αποκατάσταση και η επανάχρηση ενός βιομηχανικού συγκροτήματος που εντάσσεται στις εγκαταστάσεις του Τεχνολογικού Πολιτιστικού Πάρκου Λαυρίου. Ως η πλέον κατάλληλη χρήση προτείνεται η μουσειακή, καθώς το Λαύριο αποτελεί έναν τόπο με πολλαπλή κοινωνικο-πολιτικο-οικονομικο-ιστορική και επιστημονική διάσταση. Πιο συγκεκριμένα, σχεδιάζεται ένα βιοματικό μουσείο, που ανατρέπει το κλασικό μουσείο, προσεγγίζοντας διαφορετικά τη μουσειακή γνώση και εκπαίδευση, καθώς αποτελεί ξεχωριστή εμπειρία για τον επισκέπτη. Η θεματική του εν λόγω μουσείου είναι οι ιδιαίτερες συνθήκες εργασίας των μεταλλωρύχων στα υπόγεια μεταλλεία Λαυρίου. Προτείνεται η δημιουργία ενός χώρου, ο οποίος λειτουργεί ως ένα μέσο διαλόγου του επισκέπτη με τους ανθρώπους και την ιστορία του τόπου. Πρόκειται για ένα Μουσείο που αποτελεί δοχείο αναμνήσεων και εμπειριών, αποφεύγει τη στεγνή παρουσίαση σειράς γνώσης, αλλά προσπαθεί να επικοινωνήσει τη θεματική του μέσω μιας συγκεκριμένης διαδικασίας. Το Μουσείο συνδέεται άμεσα με το θέμα του, καθώς τοποθετείται, για συγκεκριμένους λόγους, σε συγκεκριμένα κελύφη, που βρίσκονται σε συγκεκριμένη περιοχή. Ο μουσειακός χώρος δεν αποτελεί ασυνέχεια στο χωροχρονικό συνεχές της περιοχής, αλλά είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με την πόλη και τη φύση της Λαυρεωτικής και τους ανθρώπους που την κατοίκησαν, από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Από την αρχαιότητα γνωρίζουμε πως οι πολιτισμοί αντιμετώπιζαν τη φύση και τις εκφάνσεις αυτής με δέος. Το φυσικό υπόγειο ήταν ένας χώρος που τρομοκρατούσε και τους αρχαίους Έλληνες αφού ήταν ο κόσμος των νεκρών. Κι όμως, εκμεταλλευόμενοι τα προϊόντα του “Κάτω Κόσμου” της Λαυρεωτικής χερσονήσου, κατάφεραν τον 5ο αι. π.Χ. να φτιάξουν την Ακρόπολη. Η υπόγεια εκμετάλλευση

των μεταλλείων Λαυρίου οδήγησε σε οικονομική άνθηση την Αθήνα. Στα τέλη του 19ου αι. η ιστορία επαναλαμβάνεται στη Λαυρεωτική, με διαφορετικά πρόσωπα, αλλά παρόμοιους όρους. Το Λαύριο, ως βιομηχανική πόλη ιδρύεται από τον εργοστασιάρχη (Serpieri) και κάτοικοί της είναι οι βιομηχανικοί εργάτες. Οι νεότεροι εργάτες ζουν και εργάζονται κάτω από άθλιες συνθήκες. Τα μεταλλεία της Λαυρεωτικής γης λειτουργούν για έναν περίπου αιώνα και οι βιομηχανικοί εργάτες καταφέρνουν μέσα από πολλούς αγώνες να βελτιώσουν τις συνθήκες εργασίας και διαβίωσης. Παρ' όλα αυτά, πρόκειται για επικίνδυνο επάγγελμα με υψηλά ποσοστά θνησιμότητας.

Το Βιοματικό Μουσείο σχεδιάστηκε με στόχο να επικοινωνήσει, να γνωστοποιήσει και να τονίσει στους επισκέπτες την ιστορική σημασία του Λαυρίου. Ο σχεδιασμός του μουσείου επικεντρώνεται στη διαδικασία της εξόρυξης του μεταλλεύματος, διαδικασία που αποτελεί μορφή άμεσης σύνδεσης της αρχαιότητας με τη νεότερη εποχή του Λαυρίου, αλλά και με σύγχρονη εποχή και άλλες περιοχές-μεταλλεία. Σε αυτό το διαφορετικό μουσειακό πρότυπο ο επισκέπτης ενεργοποιείται και αναζητά τις πληροφορίες. Το έναυσμα θα δοθεί από το χώρο. Σχεδιαστικά, η επέμβαση στο κτήριο σέβεται την ιστορικότητα και το χαρακτήρα τόσο του κτηρίου όσο και εν γένει του κτηριακού συγκροτήματος (Τεχνολογικό Πολιτιστικό Πάρκο Λαυρίου/ ΤΠΠΛ). Οι σχεδιαστικές κινήσεις είναι σύγχρονες και αποφασιστικές, ενώ ταυτόχρονα επιτρέπουν, εμφανώς και αφανώς, τη διαρκή παρουσία του Λαυρίου μέσα στο χώρο.

Το Λαύριο αποτελεί ένα εξαιρετικό διεθνές δείγμα βιομηχανικής πόλης και η Γαλλική Εταιρεία ("Compagnie Française des Mines du Laurium" / ΓΕΜΛ) στον Κυπριανό θα μπορούσε να θεωρηθεί η καρδιά της πόλης αυτής. Το εν λόγω κέντρο παραγωγής, εκτός από μία από τις πρώτες βιομηχανίες, αποτέλεσε και τη μακροβιότερη, με χρόνο ζωής πάνω από έναν αιώνα. Η Εταιρεία αυτή είναι συνδεδεμένη με τη δημιουργία του Λαυρίου, την εντυπωσιακή ακμή του, αλλά και την παρακμή του στα τέλη της δεκαετίας του '80. Όμως, από τη δεκαετία του '90 και πριν τις εργασίες αποκατάστασης του ΕΜΠ, τα κελύφη του Κυπριανού, όπως και τα περισσότερα βιομηχανικά κτήρια, χαρακτηρίζονταν από υποβάθμιση, εγκατάλειψη και ερήμωση. Τα εγκαταλελειμμένα βιομηχανικά συγκροτήματα συχνά αποτελούν μεγάλα αναξιοποίητα αστικά κενά που συνιστούν χωρικές ασυνέχειες στον ασφυκτικό και άναρχο αστικό ιστό. Το σημαντικό όμως είναι πως η αξία του εν λόγω συγκροτήματος αναγνωρίστηκε και οι "βιομηχανικοί οργανισμοί" (κέρυφος και εξοπλισμός) περισώθηκαν, οι εγκαταστάσεις αγοράστηκαν από το Υπουργείο Πολιτισμού (1994) και παραχωρήθηκαν στο Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο (ΕΜΠ) για τη δημιουργία του πάρκου.

Στην παρούσα μελέτη έχουν χρησιμοποιηθεί τρία κτήρια του ΤΠΠΛ που συνδέονται μεταξύ τους: οι Θραυστήρες, το Σιλό και το Υπόγειο Επίπλευσης. Τα κελύφη

των μονόροφων κτισμάτων έχουν υποστεί εμφανείς διαδοχικές επεμβάσεις, καθώς μοιάζουν με “κολάζ” διαφορετικών υλικών και εποχών. Πιο συγκεκριμένα, οι Θραυστήρες (1876) ήδη έχει αποκατασταθεί από το ΕΜΠ ως ένας τύπος “ανοιχτού μουσείου” με βασικό έκθεμα τη στεγασμένη μηχανή. Αντίθετα με το προαναφερθέν σιβαρό κτίσμα, το Υπόγειο της Επίπλευσης δίνει περισσότερο την εντύπωση μιας πρόχειρης κατασκευής, προσαρτημένης πλησίον και σε άμεση επικοινωνία με το λιθόκτιστο κτήριο των Σιλό.

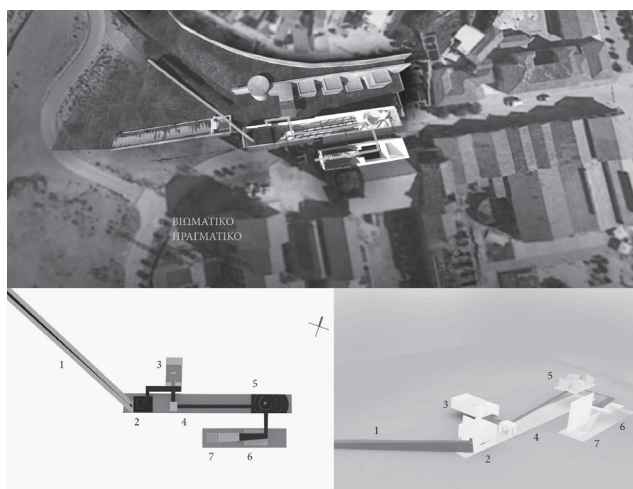


### ***Μουσειακή χρήση και θέμα μουσείου***

Η νέα χρήση οφείλει να σέβεται το μνημείο και να λαμβάνει υπ’ όψιν συγκεκριμένες παραμέτρους, προκειμένου να αναδεικνύει την ιστορική και αρχιτεκτονική αξία του κτίσματος, αλλά και να αναβαθμίζει αισθητικά τόσο το κέλυφος όσο και τον περιβάλλοντα χώρο. Η επαναχρησιμοποίηση παλαιών κελυφών δεν ακολουθεί κάποιον συγκεκριμένο κανόνα, καθώς οι νέες χρήσεις και οι ανάγκες του εκάστοτε τύπου ποικίλλουν. Κατά τη γνώμη μου, στόχος είναι η ενδυνάμωση της συλλογικής μνήμης και ο σεβασμός της πολιτιστικής σημασίας του κτηρίου, ενταγμένα συνετά σε ένα πλαίσιο διαλόγου με το περιβάλλον του κτηρίου-μνημείου. Ο χώρος του μουσείου εσιάζει στην εννοιολογική και όχι πιστή, φωτογραφική αναπαράσταση της καθόδου των μεταλλωρύχων στα έγκατα του Λαυρίου και την περιπλάνησή τους σε αυτή. Ο χώρος είναι το μέσο που “αφηγείται”, που “ξεδιπλώνεται” και “ρουφάει” τον επισκέπτη σε ένα ταξίδι στο χρόνο. Ο επισκέπτης καλείται να ζήσει την καθημερινότητα και την οπτική ενός μεταλλωρύχου.

### Το Μουσείο ως θέλγητρο

Το μουσείο δεν πρέπει να εμφανίζεται ως υποχρέωση, αλλά ως δώρο δημόσιου ενδιαφέροντος. Όσο μελετημένος και σωστός να είναι ο σχεδιασμός που διέπει το μουσειακό χώρο, ο εν λόγω “διάλογος” μεταξύ μουσείου και επισκέπτη δεν θα συμβεί αν και τα δύο μέρη δεν το επιθυμούν. Η μουσειακή εμπειρία πρέπει να αφορά, να απευθύνεται και να ευαισθητοποιεί όλους, πέρα από τα χαρακτηριστικά που τους διαφοροποιούν (καταγωγή, γλώσσα, επάγγελμα κτλ).



Πάνω σε αυτή τη λογική “χίστηκε” και η ιδέα του προτεινόμενου μουσείου που αποτελείται ουσιαστικά από δύο δυναμικά μέρη: το πρώτο είναι το Βιωματικό Μονοπάτι, στο σχεδιασμό του οποίου δόθηκε μεγαλύτερο βάρος, και το δεύτερο είναι η Πραγματική Πορεία. Το Μουσείο που αρχικά προβληματίζει και έπειτα προσφέρει την πληροφορία, ώστε να εκπληρώσει τον παιδευτικό του στόχο. Έτσι, σε καθέναν από τους άξονες της μουσειακής εμπειρίας, ο επισκέπτης αντιμετωπίζει διαφορετικές έννοιες, διαφορετικές χωρικές ποιότητες και εν τέλει αναπτύσσει διαφορετικές συμπεριφορές. Ο πρώτος, ο βιωματικός άξονας, συνεπαίρνει τον επισκέπτη και τον καλεί σε μια εννοιολογική εξερεύνηση της υπόγειας διαδρομής. Μέσω του χώρου, κατανοεί ο επισκέπτης έννοιες όπως “εγκλεισμός”, “εξερεύνηση” και “ανασφάλεια” και έρχεται αντιμέτωπος με κάποιες καταστάσεις ως άλλος μεταλλωρύχος. Η συγκεκριμένη διαδρομή στοχεύει στην ψυχολογία και τον ψυχισμό του επισκέπτη, ωθώντας τον υπό μία έννοια να ανακαλύψει τα όριά του. Στο σύνολο της βιωματικής διαδρομής ο επισκέπτης αντιμετωπίζει αντιφατικές καταστάσεις και διλήμματα, προβληματίζεται και δημιουργείται η διάθεση να ψάξει, να μάθει και να ενημερωθεί.

### ***Βιωματική πορεία***

Ο σχεδιασμός των τελευταίων δεκαετιών, αποθεώνει την οπτική αντίληψη και οδηγεί τις υπόλοιπες αισθήσεις σε ατροφία. Όμως, υπάρχουν άνθρωποι, αλλά και ολόκληροι πολιτισμοί που δεν θεωρούν τόσο βασική την όραση. Σύμφωνα με τον P. Rodaway, φυλές που έχουν συνηθίσει σε σκοτεινό περιβάλλον (Ινούι, Αρκτική Τούντρα), προκειμένου να προσανατολιστούν και να κινηθούν, βασίζονται στις υπόλοιπες αισθήσεις. Οι αισθήσεις είναι η πηγή όλων των γνώσεών μας για την υλική εξωτερική πραγματικότητα. Το ρήμα “βιώνω” σημαίνει ετυμολογικά ότι ζω έντονα, με ενσυνείδητο τρόπο. Ένας χώρος λέγεται “βιωματικός” όταν ενεργοποιεί τις αισθήσεις του ανθρώπου με τέτοιο τρόπο, ώστε να του θυμίζει προσωπικές του, παρελθοντικές εμπειρίες που παρουσίαζαν παρόμοια χαρακτηριστικά. Όταν ο άνθρωπος βιώνει ένα χώρο, ο χώρος αποτυπώνεται στη μνήμη του, όχι εγκεφαλικά, αλλά συναισθηματικά. Σε αυτό συμβάλλουν η αισθητήρια εμπειρία, καθώς και η κιναισθητική αντίληψη του χώρου (σωματική εμπειρία). Έχει σημασία η έντονη αίσθηση της φυσικής παρουσίας του σώματος του επισκέπτη στο Μουσείο. Ο χώρος ορίζει τις κινήσεις και τη συμπεριφορά του επισκέπτη, η ατμόσφαιρα τον υποβάλλει. Ως αποτέλεσμα δημιουργείται η προσωπική του νοητική πραγματικότητα.

### ***Πραγματική πορεία***

Ακολουθεί ο δεύτερος, τυπικός μουσειακός άξονας που παρέχει πληροφορίες, ενημερώνει και εκθέτει. Εκεί, θα τοποθετηθούν φωτογραφίες και εκθέματα από τη μεταλλουργία. Πρόκειται για το τμήμα των κτιρίων ενδιαφέροντος, που αποτελεί ουσιαστικά ένα μουσείο με την κλασική έννοια.

### ***Ο ρόλος της αρχαίας τραγωδίας και του “μύθου” στον σχεδιασμό***

Στη λογική του προτεινόμενου σχεδιασμού σπουδαίο ρόλο έπαιξε η τραγωδία και ο τρόπος με τον οποίο επιδρά στο θεατή. Στόχος της βιωματικής διαδρομής είναι οι επισκέπτες να ταυτιστούν με τους μεταλλωρύχους. Ο αφηγηματικός χώρος εξελίσσεται ως εξής: Γιγάντωση και ενίσχυση του μύθου για το “φυσικό” υπόγειο, ανακάλυψη προσωπικής αλήθειας και εν τέλει “λύτρωση” μέσω της κάθαρσης. Το σκηνοθετημένο μονοπάτι του βιωματικού άξονα διακρίνεται από μία προγραμματισμένη αλληλουχία σταδίων, τα οποία ο δέκτης των μηνυμάτων καλείται να αποκωδικοποιήσει, προκειμένου να κατανοήσει τους χωρικούς συμβολισμούς. Ο “μύθος

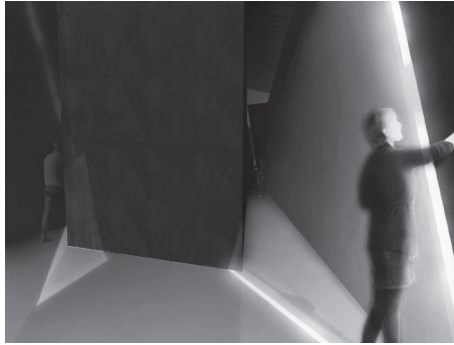
της καθόδου”, όπως κάθε μύθος, αποτελεί έκφραση της συλλογικής μνήμης ενός πολιτισμού. Φυσικό είναι, λοιπόν, να παρουσιάζει κάποια κοινά χαρακτηριστικά στο σύνολο των επισκεπτών. Ουσιαστικά, όμως, πλάθεται στη φαντασία και στο υποσυνείδητο του κάθε ατόμου.

Προκειμένου να σχεδιαστεί η διαδρομή, προσεγγίζοντας όσο το δυνατό καλύτερα την έννοια του “φυσικού” υπογείου, προηγήθηκε εκτενής μελέτη που βασίστηκε σε ντοκιμαντέρ, υλικό κειμένων, συνεντεύξεων με τώως εργαζομένους στα μεταλλεία του Λαυρίου, καθώς και επίσκεψη στις υπόγειες στοές του Λαυρίου.



### ***Κάθοδος***

Η αφετηρία της Βιωματικής Πορείας ταυτίζεται με την αφετηρία του Μουσείου. Στην “κάθοδο”, προσομοιάζεται η κατάβαση των μεταλλωρύχων στα υπόγεια τμήματα της Λαυρεωτικής γης. Σχεδιαστικά, αποδίδεται από έναν επιθετικό διάδρομο που εμβολίζει δυναμικά το κτήριο των θραυστήρων. Ο άνθρωπος μεταβαίνει από την επίγεια πραγματικότητα στο άγνωστο του υπογείου κόσμου, από το φως του ήλιου στο υγρό σκοτάδι, από το οικείο και το γνώριμο στο ανοίκειο και το μύθο. Ξεκινά το ταξίδι των ανοίκειων καταστάσεων. Η ατμόσφαιρα του απόκοσμου ενισχύεται, καθώς με κάθε του βήμα στο ανηφορικό πλέγμα (σχάρα) παράγει έναν ανατριχιαστικό μεταλλικό ήχο. Νιώθει την ανάγκη να κινηθεί γρήγορα και να περάσει στον επόμενο χώρο.



### **Λαβύρινθος**

Ο διάδρομος της καθόδου οδηγεί στο λαβυρινθοειδές δωμάτιο, που βρίσκεται εντός του κτηρίου των Θραυστήρων. Η έννοια του λαβυρίνθου είναι ριζωμένη στη βάση των πολιτισμών αλλά και στον ανθρώπινο ψυχισμό. Σχεδιαστικά, στόχος του σταδίου είναι η ένταση της αναζήτησης, η απώλεια της ισορροπίας και της αίσθησης του χρόνου. Τα τοιχώματα είναι ψηλά και κάθε του βήμα αντηχεί σε όλο το λαβύρινθο. Το φως παραμένει λιγοστό και ψυχρό και έρχεται από την οροφή. Πλησιάζοντας τις σχισμές των μεταλλικών φύλλων, μπορεί να κρυφοκοιτάξει το υπόλοιπο του κτηρίου ή το απέναντι κτήριο. Όλες του οι αισθήσεις είναι σε εγρήγορη και, αν δώσει κανείς σημασία, θα αντιληφθεί πως υπάρχει ένα στοιχείο: ένας ήχος που υποδεικνύει το μονοπάτι που πρέπει να ακολουθήσει.



### **Υπόγειο δωμάτιο**

Μετά από κάποια δευτερόλεπτα διαδρομής ο επισκέπτης οδηγείται σε ένα υπόγειο δωμάτιο, το οποίο όμως φωτίζεται ελάχιστα από την οροφή. Ο χώρος είναι διπός: είναι μια υπόγεια παγίδα ή μήπως είναι “ξέφωτο”, είναι ένα κλειστοφοβικό κουτί ή διέξοδος προς την επιφάνεια της γης;



### *Διάδρομος μετάβασης*

Εξερχόμενος από το υπόγειο δωμάτιο, ο επισκέπτης μεταβαίνει στον κυρίως χώρο του κτηρίου των θραυστήρων, που χαρακτηρίζεται από “ανοιχτή” κάτοψη. Το στοιχείο του διαδρόμου ισορροπεί ανάμεσα σε αντίθετες έννοιες κι έτσι ο καθένας του αποδίδει άλλο χαρακτήρα. Ο διάδρομος είναι: κλειστός ή ανοικτός, ενοποιεί (διάτρητος) ή διακόπτει (οπτικό εμπόδιο) τον ενιαίο χώρο, ενώνει δύο σημεία ή κατευθύνει, προστατεύει ή περιορίζει τον αναβάτη. Εν τέλει πρόκειται για ελαφρύ στοιχείο ή επισφαλές και ετοιμόρροπο; Ξεπερνώντας τις αρχικές αμφιβολίες του, νιώθει ελεύθερος και πλησιάζει ολοένα την προσωπική του αλήθεια. Ενωσιολογικά, η διαδικασία της ανόδου εμπεριέχει την έννοια της απομόνωσης, απομάκρυνσης και απόσπασης από τη γη, και συνεπώς από την πραγματική-μουσειακή περιήγηση του χώρου.

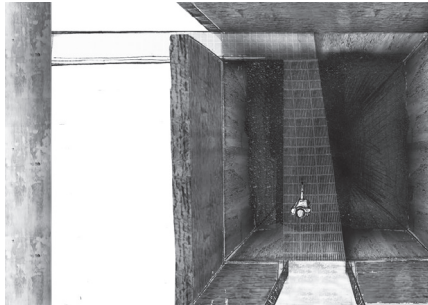


### *Αλήθεια*

Στο ψηλότερο σημείο του κτηρίου, στην κορύφωση της βιωματικής πορείας, τοποθετήθηκε το βασικότερο στάδιο όλων. Στο στάδιο 5, για πρώτη φορά, ο επισκέπτης βιώνει έναν πλήρως οικείο χώρο, που έχει επαρκή φωτισμό και οπτικές φυγές.



Παρατηρεί την εικόνα του ΤΠΠΛ, της θάλασσας και του Λαυρίου, είναι εκτεθειμένος στα ρεύματα αέρα και την αίσθηση της θάλασσας.



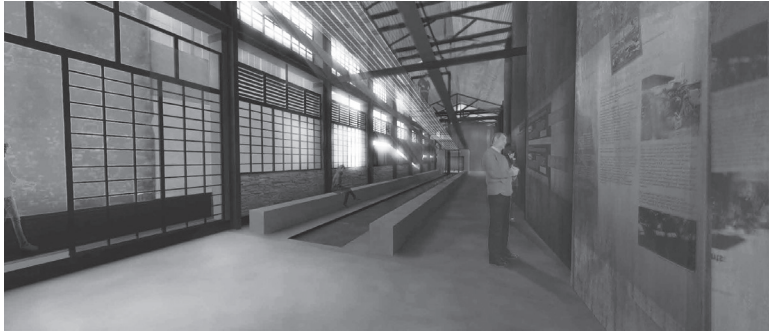
### **Σιλό**

Ο επισκέπτης διασχίζει τη γέφυρα που συνδέει τα δύο απέναντι κτήρια και παρατηρεί τη σχέση τους. Εισερχόμενος ο επισκέπτης στο δυτικό σιλό εξερευνά τη κρυμμένη μορφή του και τους “μυστικούς χώρους” της μεταλλουργίας. Η φόρμα του τείνει να μαγνητίζει ό,τι υπάρχει, προς τη γη. Όμως ο επισκέπτης, λόγω των προηγούμενων σταδίων, δεν νιώθει ανασφάλεια.



### **Κάθαρση**

Το στάδιο της Κάθαρσης, ακολουθεί σε πλήρη αντιστοιχία την τραγωδία και συμβολίζει την επίγνωση της αλήθειας και την αποδοχή της πραγματικότητας, το άνοιγμα στη φύση. Το τελευταίο στάδιο στεγάζεται στο Υπόγειο της Επίπλευσης, που ολοκληρώνει το κπριακό συγκρότημα που σχεδιάστηκε στην παρούσα εργασία. Με την είσοδο στο τελευταίο κτήριο, ο επισκέπτης βρίσκεται σε μία πλατιά καθοδική σκάλα, που συμβολίζει τη μετάβαση από το υπεράνθρωπο της αλήθειας στο ασφαλές, σταθερό και οικείο έδαφος, τη γήινη πραγματικότητα.



### ***Σχεδιασμός της ρεαλιστικής διαδρομής***

Ο επισκέπτης πλέον επιθυμεί να ενημερωθεί. Για το λόγο αυτό λειτουργεί συμπληρωματικά ο δεύτερος άξονας της μουσειακής εμπειρίας, το καθαρά μουσειακό κομμάτι, που αναπτύσσεται στο ισόγειο του κτηρίου των θραυστήρων. Ο χαρακτήρας του καθαρά μουσειακού τμήματος έρχεται σε αντιπαράθεση με το βιωματικό και αυτό φαίνεται και σχεδιαστικά. Ο επισκέπτης αφήνεται πλέον ελεύθερος να κινηθεί κατά βούληση και ακολουθεί το δικό του μονοπάτι, με στάσεις και διαδρομές που ορίζει εκείνος. Ο χαρακτήρας της κάτοψης του εν λόγω άξονα είναι ανοιχτός. Αυτό σημαίνει πως ο επισκέπτης έχει πλήρη ορατότητα, κάτι που μειώνει την έκπληξή του, αλλά συμβάλει στον εύκολο προσανατολισμό του (αντίθετα με ό,τι συμβαίνει στη βιωματική πορεία).



### ***Περιβάλλουσα διαμόρφωση***

Εν γένει, η λογική που προτείνεται στη διαμόρφωση της περιβάλλουσας φύσης είναι λιτή και μη επιτηδευμένη. Δεν υπάρχει ειδική φύτευση, αλλά αναδεικνύεται

η φυσική βλάστηση του Λαυρίου στο συγκεκριμένο έδαφος, που παρουσιάζει ένα είδος άγριας γοπτείας. Στον προτεινόμενο σχεδιασμό τα μονοπάτια κίνησης περιμετρικά των κτηρίων ακολουθούν την ίδια λογική πατημένου χώματος για να διευκολυνθούν οι κινήσεις των επισκεπτών. Σχεδιάστηκε σε συνέχεια της νότιας όψης των Θραυστήρων το μνημείο των μεταλλωρύχων, που αποτελείται από μεταλλικές κολώνες CorTen, όμοιων αναλογιών με τις μπετονένιες της όψης και συμβολίζει την ανθρώπινη φύση σε αντιπαράθεση με τη βιομηχανία.



### **Κατάργηση της μηχανής**

Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού με προβληματίσε αρκετά η κατάργηση ή μη της μηχανής των θραυστήρων. Πρόκειται για μια μηχανή, η οποία αποτελούταν από μηχανικά μέρη, όπως σπαστήρες, μύλους, ταινίες, μεταλλικούς τροχούς, κωνιά και άλλα που μόνο ένας καλά καταρτισμένος μηχανικός θα κατανοούσε πλήρως. Η σημερινή κατάσταση της μηχανής παραπέμπει σε ένα βιομηχανικό “χάος”, το οποίο ο επισκέπτης αδυνατεί να κατανοήσει. Αυτό που εν τέλει μένει από το κτήριο είναι η άναρχη εικόνα σαπισμένων ξύλων και σκόρπιων σκουριασμένων μετάρων με επικίνδυνες αιχμές. Το εναπομείναν σκηνώμα της μηχανής καταρρέει μέρα με τη μέρα, αφού τα μέλη του διαβρώνονται από τις καιρικές συνθήκες. Στη νέα προτεινόμενη διαμόρφωση η απόφαση της κατάργησης της μηχανής έμοιαζε μονόδρομος, ως αποτέλεσμα της μελέτης της εναπομείνουσας ζωής του εν λόγω εξοπλισμού. Αν και στην πρότασή μου η μηχανή δεν υπάρχει καθ’ εαυτή, η νέα διαμόρφωση σέβεται τη μηχανή. Αναγνωρίζοντας την αξία του μηχανολογικού εξοπλισμού, ο σχεδιασμός ακολουθεί γραμμικό χαρακτήρα και χρησιμοποιεί το ίχνος του άλλοτε “οργανισμού” — μηχανής του κτηρίου. Η μηχανή χαρακτηρίζεται από ακολουθία σταδίων που στόχο τους έχουν ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα. Ομοίως ο σχεδιασμός αναφέρεται σε ένα μονοπάτι με προκαθορισμένη πορεία, με ταινίες μεταφοράς (διαδρόμους) που συνδέουν τα σημεία στάσης (installations) μεταξύ τους. Επισημαίνεται ότι σημαντικό ρόλο στο σχεδιασμό έπαιξε το κτήριο. Ο συγκεκριμένος σχεδιασμός δεν μπορεί να αναπαραχθεί και να τοποθετηθεί σε

ένα διαφορετικό υπόβαθρο. Η συγκεκριμένη πορεία έχει σχεδιαστεί για το συγκεκριμένο κτήριο και συνδέονται με μία άρρηκτη εξαρτώμενη σχέση.

Εν γένει η σχεδιαστική γλώσσα που επέλεξα να χρησιμοποιήσω εστιάζει στις αντιθέσεις (“πραγματικότητας-μύθου”, “οικείου-ανοίκειου”, “φιλόξενου-εχθρικού”, “επίγειου-υπόγειου”, “κενού-πλήρους”, “φωτός-σκότους”, “ανθρώπινου-δαιμονικού”, “ανθρώπου-φύσης”), στα ανοίγματα του κτηρίου και των επιμέρους χώρων και πώς αυτά αναδεικνύουν την κεντρική ιδέα καλύτερα και τέλος στα υλικά που ήδη υπάρχουν στο χώρο (σκυρόδεμα και LitraCon, μέταλλο και CorTen, οπτόπλινθοι και υαλοπίνακες).

### **Συμπέρασμα**

Στόχος της ερευνητικής εργασίας ήταν η επαναχρησιμοποίηση και επαναλειτουργία των βιομηχανικών κελυφών, ως μια διαδικασία που παρατείνει το χρόνο ζωής τους και εγγυάται τη συνέχεια αυτών στο χρόνο. Η ιστορία τους δεν σταματά στο χρόνο κατασκευής τους και λειτουργίας τους. Η ύπαρξή τους ορίζεται από τη συνολική τους πορεία στην ιστορία μέχρι σήμερα. Αναφερόμαστε σε “υπεραιωνόβια” κτήρια, στα οποία κάθε εποχή εγγράφεται στο κτιριακό τους δέρμα και την κτηριακή τους δομή. Μπορούμε λοιπόν εμείς “να παγώσουμε” την ηλικία τους και να τα δεσμεύσουμε στη σημερινή τους κατάσταση; Ο χαρακτήρας της σχεδιαστικής πρότασης αντανάκλα την εποχή του, αποτελώντας μια σύγχρονη λύση. Η απόλυτα ορισμένη ιδέα (concept) οδήγησε σε ξεκάθαρους αρχιτεκτονικές κινήσεις, από τις οποίες προέκυψαν συγκεκριμένες δυναμικές δομές που συνδέονται άρρηκτα με κάθε στάδιο. Κάθε στάδιο εγκλείει μια διαφορετική έννοια και ορίζεται από διαφορετική ατμόσφαιρα, χρησιμοποιώντας όμως δεδομένα που προκύπτουν από το κτήριο. Στην παρούσα του μορφή, το κτηριακό συγκρότημα εμφανίζεται ως διατηρητέο και αποκατεστημένο, ενώ λειτουργεί ως ανοικτό μουσείο, εκθέτοντας τη μηχανή που υπήρχε και κρατώντας το χώρο, κατά βάση απαράλλακτο από την αρχική του μορφή. Ωστόσο, η κατάσταση δεν είναι πλέον η ίδια, οι μεταλλευτικές εργασίες έχουν παύσει και έχει μείνει μόνο ο χώρος, χωρίς το λόγο ύπαρξής του, δηλαδή τη λειτουργία της μηχανής.

Στα κτήρια ενδιαφέροντος δίνεται μια χρήση διαφορετική από την αρχική τους, αλλά σε άμεση σχέση με αυτή. Το σημαντικό είναι πως το Βιοματικό Μουσείο επιχειρεί να “συν-κινήσει” ακόμα και τους επισκέπτες που δεν έχουν διάθεση να ενδιαφερθούν. Αυτή είναι και η μεγαλύτερη πρόκληση. Η βιοματική διαδρομή, ως μια νέα μηχανή, παραλαμβάνει τον αποξενωμένο από το φυσικό του περιβάλλον άνθρωπο (input) και τον “μετατρέπει” σε κάτι άλλο (output), χρησιμοποιώντας τη λογική της ακολουθίας. Ο άνθρωπος που μέχρι τώρα στηριζόταν σε μύθους,

προκειμένου να γνωρίσει, ανακαλύπτει και σχηματίζει εμπειρικά τη δική του προσωπική γνώμη. Η αλήθεια τον απελευθερώνει και, μέσω της επίγνωσης της γης, ο επισκέπτης συνδέεται με την καθολική ιστορία του τόπου (αρχαιότητα – νεότερη ιστορία), την επηρεασμένη από τη μεταλλουργία.

Με τον τρόπο αυτόν τα κελύφη, που μέχρι τώρα αποτελούν βιομηχανικά “φαινόματα”, επανεπιδείκνται λειτουργικά στον αστικό ιστό του Λαυρίου, δημιουργώντας παράλληλα γέφυρες επικοινωνίας τόσο με την Αθήνα όσο και με άλλες περιοχές της Ελλάδας. Σε συνδυασμό με το ήδη υπάρχον ΤΠΠΑ και τις ποικίλες χρήσεις που αυτό φιλοξενεί, το Λαύριο δεν αποτελεί τη βιομηχανικά εξαρτώμενη πόλη του παρελθόντος. Πλέον ο τόπος είναι ικανός να προβάλλει την ιστορία του και προσελκύει μακρινούς επισκέπτες. Η πόλη “επανασυστήνεται” στους επισκέπτες της, αλλά και στους νεότερους κατοίκους της που ίσως αγνοούν την έντονη ιστορική της αξία και κάποιες άγνωστες πτυχές της μακροχρόνιας πορείας της. Είναι μια προσπάθεια επανασύνδεσης του Λαυρίου με την ιστορία του και όχι με εξορμήσεις διασκέδασης και φαγοποσίας.

Όπως δηλώνει και ο Casale Monferrato: “Η έννοια του ζωντανού ή ενεργού ή ανοικτού μουσείου συνίσταται στη λειτουργία του ίδιου του κτηρίου ως αντικείμενο το οποίο εκτίθεται αντί να φυλάσσεται, σε άμεση οπτική και λειτουργική επαφή με τον ανοικτό δημόσιο χώρο. ‘Στις σημερινές μεταβιομηχανικές κοινωνίες μας, η υλοποιημένη ιστορία, η αποτυπωμένη στο χώρο, προορίζεται για βίωση, βαθύτερη μάθηση και κατανόηση και αποτελεί τον καλύτερό μας ξεναγό στην τόσο πρόσφατη και παρόλα αυτά ξεχασμένη ιστορία μας.\*” [1].

Τα βιομηχανικά μνημεία δεν είναι αντικείμενα μόνο οπτικής παρατήρησης, αλλά οργανισμοί που εξελίσσονται, προσαρμόζονται και βιώνονται. Αντί να εμμένουμε σε μία λογική “προγονολατρίας” και να διακόπτουμε τη μέχρι τώρα εξέλιξή τους στους αιώνες, πρέπει να τα μετατρέψουμε από “δοχεία ιστορίας” σε χώρους δράσης. Με αυτόν τον τρόπο οι επισκέπτες τα προσεγγίζουν και τα βιώνουν και τα μνημεία καθιστώνται ικανά να προβάλλουν την ιστορία τους. Η απόσταση του Λαυρίου από την Αθήνα και τα άλλα αστικά κέντρα ξαφνικά μειώνεται, αφού πλέον υπάρχουν ισχυρά κίνητρα που λειτουργούν ως πόλος έλξης για τους επισκέπτες του.

[1] Απόσπασμα από τη διάλεξη του ΕΜΠ, “Κατασκευαστική ανάλυση και σύγκριση των βιομηχανικών κτηρίων του Λαυρίου και του Casale Monferrato”, Σ. Κιτσάκη, Σ. Ξεΐνη. Έχει χρησιμοποιηθεί επίσης απόσπασμα από το βιβλίο *Τα μνημεία και η πόλη*, Δ. Ζήβα, εκδόσεις Libro.

## SUMMARY

The goal of this research is to examine the prospects of restoration and revival of an industrial complex, included in the facilities of the Technological and Cultural Park, in Lavrion, Greece. A Museum, has been selected as the most appropriate utilization, as Lavrion is an area with a multiple social, political, economical, historical and scientific dimensions. More specifically, the proposed Experiential Museum redefines the concept of a typical museum. The space is used as a medium that unfolds and draws the visitor into a journey through spacetime. The main subject of the museum is the first and most important stage of metallurgy: the extraction of ore. Through this Museum the visitor comes in contact with the history of Lavrion and its people and he becomes part of the dark side of nature. How does it feel to work underground? The interior of the museum concentrates on the semantic interpretation of the miners' descent into the bowels of the land of Lavrion and their exploration of its underground passages.