Συμμετοχικές Διαδικασίες και Ψηφιακή Κατασκευή

Μια μελέτη για τη διεκδίκηση του δημόσιου χώρου.

Συμμετοχικές Διαδικασίες και Ψηφιακή Κατασκευή:
Μια μελέτη για τη διεκδίκηση του δημόσιου χώρου.

Ερευνητική Εργασία

Επιμέλεια: Εύχαρις Γουρουντή, Χρήστος Ιβόπουλος

Επιβλέπων Καθηγητής: Κωσταντίνος Α. Ουγγρίνης

ΧΑΝΙΑ | ΚΡΗΤΗ, ΙΟΥΛΙΟΣ 2023

Αφιερωμένο, στην καλύτερη editor του κόσμου

// Abstract

Η ερευνητική εργασία ξεκινά με αφετηρία την ανάλυση των διαφορετικών ταυτοτήτων του δημόσιου χώρου και τη σημασία τους για τους κατοίκους. Επικεντρώνεται στην ανάλυση “τακτικών” συμμετοχικών μεθοδολογιών και εργαλείων που οδηγούν σε χωρικές επεμβάσεις· υποστηρίζοντας πως οι επεμβάσεις, που ενσωματώνουν σύγχρονες τεχνικές ψηφιακής σχεδίασης και κατασκευής μπορούν να εξελιχθούν σε βιώσιμες λύσεις σχεδιασμού και παραγωγής χώρου.

// Πρόλογος //

Η παρούσα ερευνητική εργασία εκπονήθηκε στη Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Πολυτεχνείου Κρήτης. Η συγκεκριμένη μελέτη, προκύπτει μέσα από την ερευνητική μας δραστηριότητα στο Εργαστήριο Μεταβαλλόμενων Ευφυών Περιβαλλόντων, το οποίο για πάνω από δύο χρόνια ήταν ο δημιουργικός πυρήνας των πειραμάτων και των δοκιμών μας.

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον κ. Κωνσταντίνο - Αλκέτα Ουγγρίνη και την κα. Μαριάνθη Λιάπη για την καθοδήγηση, την αδιάλειπτη ενθάρρυνση και υποστήριξη που μας παρείχαν.

Ευχαριστούμε επίσης όλα τα παιδιά που συμμετείχαν στα εργαστήρια από τις παρακάτω φοιτητικές ομάδες του Πολυτεχνείου:
Λογοτεχνική , **Θεατρική**, **SRE Society** , **Daedalus Bunker Studio** και κυρίως τα παιδιά από το **Ραδιοφωνικό Σταθμό "Ράδιο Ένταση 93,5"** που χάρη στη δημιουργική τους σκέψη και ενέργεια υπήρξαν αναπόσπαστο κομμάτι αυτής της εργασίας. Συγκεκριμένα στους φοιτητές που δεν έχασαν ούτε μια δράση (με αλφαβητική σειρά): Ευσταθία Ατματζίδου, Κωσταντίνος Βούλγαρης, Χρήστος Δήμας, Πάνος Μάρκου, Δημήτρης Μαρουλίδης, Γιάννης Μπου, Γιώργος Παπαδόπουλος, Στέργιος Χαΐτογλου.

Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειες μας και όλους τους δικούς μας ανθρώπους για την ανεξάντλητη υποστήριξη τους, που χωρίς αυτούς θα είχαμε σαλέψει.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

// Abstract
//Πρόλογος

[Εισαγωγή] 08-11

[Κεφάλαιο 1: Σχέση Ανθρώπου και Δημόσιου χώρου] 12-23

1.1 Σχεδιασμός και Παραγωγή του Χώρου
1.2 Ταυτότητες Δημόσιου χώρου
1.3 Δραστηριότητα στους ενεργούς δημόσιους χώρους
1.4 Δικαίωμα στη πόλη
1.5 Μορφές επέμβασης
Α.“Στρατηγικές” επεμβάσεις
Β.“Μεθοδικές” επεμβάσεις

[Κεφάλαιο 2: Το ερευνητικό πλαίσιο για τη Συν-δημιουργία] 24-37

2.1 Μεθοδολογία
2.2 Η σημασία των ρόλων μέσα στη διαδικασία τις συν-δημιουργίας
Ο ρόλος του συμμετέχοντα
Ο ρόλος του ερευνητή
Ο ρόλος ενός επαγγελματία σχεδιαστή
2.3 Αξιοποίηση της ατομικής δημιουργικότητας
2.4 Εργαλεία Συμμετοχικού Σχεδιασμού
Βασικές αρχές παραγωγικών εργαλείων
Κατασκευαστικά εργαλεία
2.5 Αξιολόγηση

[Κεφάλαιο 3: Μέσα από την έρευνα, η εφαρμογή] 38-51

3.1 Tactical Urbanism
3.2 [Α] Πρωτοβουλίες Πολιτών
Παράδειγμα: Στάσεις πρότζεκτ
Παράδειγμα: Guerrilla Crosswalks
3.3 [Β] Συλλογικές Δράσεις
Παράδειγμα: What Walworth Wants
3.4 [Γ] «Φάση 0»
Παράδειγμα: “Cutter Square”, MA
3.5 Σχόλια

[Κεφάλαιο 4: “Εργαλεία Design Thinking & Making”] 52-65

4.1 Βασικές αρχές “Design Thinking”
4.2 Εργαλεία Απεικόνισης & Εμβύθισης
Παράδειγμα: Εφαρμογές Εικονικής Πραγματικότητας
Παράδειγμα: Εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας
4.3 Εργαλεία Κατασκευής
Computational Design
Παραδείγματα
4.4 Maker Culture
Makerspaces & FabLabs

Συμπεράσματα 66-69

// Επίλογος 71

Σημειώσεις 72
Αναφορές 73-76
Κατάλογος εικόνων 77-79

Περίληψη

Η παρούσα ερευνητική εργασία ξεκινά με αφετηρία την ανάλυση των διαφορετικών ταυτοτήτων του δημόσιου χώρου, επιδιώκοντας να αποτυπώσει τη σημασία του για τη ζωή των κατοίκων. Έτσι, ο δημόσιος χώρος, αναγνωρίζεται ως ένας χώρος παραμονής, ατομικής, συλλογικής και πολιτικής δράσης, ανάπτυξης της προσωπικότητας, καθώς και δημιουργίας κοινωνικών σχέσεων.

Κατανοώντας τη ποικιλία δραστηριοτήτων που λαμβάνουν χώρα στη δημόσια σφαίρα, η εργασία εστιάζει σε αυτές που καταλήγουν σε χωρικές επεμβάσεις. Συγκεκριμένα, σε συμμετοχικές δράσεις που οργανώνουν "τακτικές" επεμβάσεις, δηλαδή: άμεσες, εφήμερες λύσεις που στόχο έχουν μακροπρόθεσμες αλλαγές.

Μέσω αυτής της ανάλυσης, η εργασία υποστηρίζει την υπόθεση ότι οι συμμετοχικές επεμβάσεις μπορούν να εξελιχθούν από πειραματικές ή εφήμερες δοκιμές σε βιώσιμες λύσεις, παρουσιάζοντας παράλληλα το ρόλο που μπορούν να έχουν οι σύγχρονες τεχνικές ψηφιακής σχεδίασης και κατασκευής σε αυτό.

Σε αυτό το πλαίσιο, η παρούσα εργασία εξετάζει πώς οι συμμετοχικές επεμβάσεις στο δημόσιο χώρο, βασισμένες σε μία «bottom-up design» προσέγγιση στη παραγωγή και διαχείριση του δημόσιου χώρου, μπορούν να συνεισφέρουν στην πραγμάτωση του δικαιώματος συμμετοχής και χρήσης του χώρου από τους πολίτες, δημιουργώντας πιο δραστήριες και βιώσιμες πόλεις.

Λέξεις Κλειδιά: **Στρατηγική Αστικότητα (Tactical Urbanism), Συν-δημιουργία, Συμμετοχικός Σχεδιασμός, Σχεδιαστική Σκέψη (Design Thinking), Maker Culture, Bottom-up design**

Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι να εξετάσει τη δυνατότητα ανάδειξης και εμπλουτισμού ανενεργών περιοχών στο δημόσιο χώρο, μέσα από Τακτικές Συμμετοχικές επεμβάσεις.

Υπόθεση της εργασίας είναι πως οι συμμετοχικές επεμβάσεις μπορούν να περάσουν από εφήμερες και πειραματικές δοκιμές σε βιώσιμες (sustainable) λύσεις, για τη παραγωγή χώρου· μέσα από μεθοδευμένες δράσεις που εστιάζουν στην ενσωμάτωση σύγχρονων τεχνικών ψηφιακής σχεδίασης και κατασκευής για την εκπαίδευση των συμμετεχόντων, στη δημιουργική επίλυση προβλημάτων σύμφωνα με τις αρχές της "Σχεδιαστικής Σκέψης".

> > Δομή Εργασίας < <

Στο **πρώτο** κεφάλαιο που λειτουργεί εισαγωγικά, ορίζονται οι ταυτότητες του δημόσιου χώρου και εξετάζονται οι μορφές παρέμβασης σε αυτόν αναλύοντας τους παράγοντες που οδηγούν το χρήστη σε αυτές.

Στο **δεύτερο** κεφάλαιο, εξετάζεται η έννοια της συμμετοχής στο σχεδιασμό, περιγράφεται ο ρόλος που ο αρχιτέκτονας/σχεδιαστής καλείται να αναλάβει σε σχέση με το ρόλο των εμπλεκόμενων ομάδων, και αναλύονται οι μέθοδοι και τα εργαλεία μιας συμμετοχικής διαδικασίας.

Στο **τρίτο** κεφάλαιο, ως πρότυπο μέσο παραγωγής και διαχείρισης του δημόσιου χώρου, αναλύονται εφαρμογές Tactical Urbanism,, μέσα από τη μελέτη παραδειγμάτων.

Στο **τέταρτο** κεφάλαιο, θα διερευνηθεί ο ρόλος των προηγμένων τεχνολογιών στην ανάπτυξη σύγχρονων συμμετοχικών εργαλείων, μέσα από παραδείγματα που τα θέτουν σε εφαρμογή

Τέλος, αναλύονται τα συμπεράσματα από το σύνολο της έρευνας

> > Εισαγωγή

Ο αστικός δημόσιος χώρος **διαμορφώνει και διαμορφώνεται** από την κοινωνία – τις δυναμικές εντός της, τις προτεραιότητες και τους φόβους της. Η σημασία της δημόσιας ζωής του ανθρώπου αντικατοπτρίζεται στις πολυάριθμες εξωστρεφείς του δραστηριότητες, όπου ο ρόλος και η μορφή του δημόσιου χώρου αλλάζουν για να τις εξυπηρετούν.

Ωστόσο, τις τελευταίες δεκαετίες, οι περισσότεροι συγγραφείς που ασχολούνται με την μελέτη του δημόσιου χώρου αναγνωρίζουν μια γενική παρακμή στη ποιότητα του σύγχρονου αστικού τοπίου. Ανάλογα το χρόνο και κυριότερα το τόπο, οι αιτίες και οι αντίστοιχες λύσεις για αυτή τη "παρακμή", είναι συχνά πολύ διαφορετικές. (Carmona 2010, σελ.123-148) Ο διάλογος γύρω από το ζήτημα συνηθέστερα φαίνεται να εστιάζει στις διαπραγματεύσεις για τη λειτουργία του δημόσιου ως "αναπαράσταση του δημοκρατικού ιδεατού" (Κουτρολίκου and Δημητρίου 2011, σελ.1-4), δηλαδή ως ο υπέρτατος και δικαιωματικός τόπος του "δήμου" και στην αντιπαράθεση του "δημόσιου" με το "ιδιωτικό".

Από τη παραπάνω συνθήκη, γίνεται κατανοητό πως το ζήτημα του ορισμού του "δημόσιου χώρου", δεν μπορεί να είναι ουδέτερο, καθώς από μόνο του σαν πράξη ενέχει πολιτική κοινωνική και χωρική σημασία. Στη παρούσα εργασία, λοιπόν, δεν προτείνεται κάποιος ορισμός· πέραν από "το δημόσιο είναι χώρος όπου η πρόσβαση είναι ισότιμη και απεριόριστη". Θα εξεταστούν, ωστόσο, οι "ενδιάμεσοι" χώροι που αφορούν τ**ο πεδίου των "κοινών" και των "συλλογικών"**, που αποτελούν ένα ρευστό όριο ανάμεσα στις πολλαπλότητες του ιδιωτικού και του δημοσίου ως **προνομιακοί χώροι έκφρασης.** (Κουτρολίκου and Δημητρίου 2011, σελ.1-4)

▲ Εικ. 52

[Κεφάλαιο 1]

Εικ1: Εξώφυλλο απο το βιβλίο Δημόσιος Χώρος Εν Αναμονή, εκδόσεις IANOS, 2018

Σχέση Ανθρώπου και Δημόσιου χώρου

1.1 Σχεδιασμός και Παραγωγή του Χώρου

Πριν αναλυθεί, η συμπεριφορά του ανθρώπου μέσα στο αστικό περιβάλλον, εισαγωγικά, έχει ενδιαφέρον να γίνει κατανοητός ο τρόπος που ο χώρος μέχρι τώρα σχεδιάζεται, αποκτά λειτουργίες, ρόλους και νοήματα. Παρότι καμία πόλη δεν είναι ίδια με κάποια άλλη, όσον αφορά το ιστορικό υπόβαθρο, τους διάφορους λόγους ανάπτυξης ή φθοράς, την κοινωνικοπολιτισμική δυναμική εντός της κλπ, όλες μοιράζονται κάποια κοινά που τις καθιστούν διακριτές αστικές οντότητες.

"Το όλο θέμα παρουσιάζεται μια στιγμή που χρειάζεται να ασχοληθούμε συστηματικά με το "σχεδιασμό των ανοιχτών χώρων", εν όψη φαινομένων που προκαλεί η επαναστικοποίηση των πόλεων κατά τη τελευταία δεκαετία."

- Γιώργος Σημαιοφορίδης, "Για το τοπίο και τους δημόσιους -ανοικτούς χώρους", 1993

Η "επαναστικοποίηση" στην οποία κάνει αναφορά ο Σημαιοφορίδης, αφορά τη δεκαετία του 1980, όπου το ενδιαφέρον των τότε σύγχρονων αρχιτεκτόνων, για τη βελτίωση του αστικού τοπίου, ήταν στραμμένο σε προγράμματα σχεδιασμού που προέρχονταν από κοινωνικές ανάγκες, βασισμένες στις έννοιες βιωσιμότητας και αποτελεσματικότητας. Αντιλαμβανόμενοι πως οι πόλεις βρίσκονται σε "κρίση", οι προτάσεις τους αφορούσαν το μετασχηματισμό των πόλεων, έναντι μιας στρατηγικής εξάπλωσης που επικρατούσε μέχρι τότε. (Σημαιοφορίδης 2005, σελ. 341-342)

Ωστόσο, οι πόλεις δε σταμάτησαν να αναπτύσσονται, με όλο και περισσότερο κόσμο να επιλέγει να συγκεντρώνεται στα αστικά κέντρα, λειτουργώντας μέσα σε ένα πολυπολιτισμικό πλαίσιο ραγδαίων μεταλλάξεων. Μέσα από αυτή τη συνθήκη, <u>είναι αντιληπτό πως προτεραιότητα δίνεται σε υποδομές που καθιστούν εφικτή την ζωή στη πόλη, αλλά όχι απαραίτητα ποιοτική.</u> Γεγονός αναμενόμενο, καθώς είναι σχεδόν αδύνατο, οι απαιτητικές ανάγκες για παροχές, στέγαση, περίθαλψη εκπαίδευση κλπ, να μπορέσουν να προκύψουν μέσα από οργανικά εξελισσόμενα δίκτυα, που προτεραιοποιούν την ανθρώπινη εμπειρία. Κατ' επέκταση, οι αστικοί δημόσιοι χώροι, εντός αυτού του συστήματος, προκύπτουν αποσπασματικοί και ετερογενής.

Αναζητώντας μία νέα προσέγγιση στον τρόπο διαχείρισης των περιοχών της πόλης, που έχουν καταλήξει μη παραγωγικοί και πιθανά ανοίκειοι ακόμα και στους κατοίκους που τους βιώνουν καθημερινά, στη συνέχεια θα ακολουθήσει μια πρώτη ομαδοποίηση των δημόσιων ανοικτών χώρων σε κατηγορίες.

1.2 Ταυτότητες Δημόσιου χώρου

Για την εύρεση και μετέπειτα το σχεδιασμό ανθρωπολογικών χώρων[1], γίνεται **ταυτοποίηση** του δημόσιου χώρου, με **βάση του πως φιλοξενείται η ανθρώπινη δραστηριότητα** σε αυτόν, σε σχέση με τη προσχεδιασμένη χρήση, αν αυτή υπάρχει. Στόχος αυτής της διαδικασίας είναι να θέσει τη βάση για τη μελέτη ενεργειών που μπορούν να μεταβάλλουν το δημόσιο χώρο από μια κατάσταση σε μια επόμενη.

Ανενεργοί δημόσιοι χώροι

"..the 'in-between' spaces—residual, underutilized and often deteriorating—that frequently divide physical and social worlds." [2]

- Loukaitou-Sideris, Cracks in the city, 2007

"Ανενεργοί δημόσιοι χώροι", είναι χώροι που έχουν σχεδιαστεί για κάποιο σκοπό, αλλά τη δεδομένη στιγμή βρίσκονται σε μια κατάσταση που υποχρησιμοποιούνται ή και υποβαθμίζονται. (Loukaitou-Sideris 2007, σελ.) Ενδεικτικά παραδείγματα είναι τα ερειπωμένα πάρκα και πλατείες, που έχουν αφεθεί να παρακμάσουν, ενώ η παρουσία τους θα μπορούσε να έχει μεγάλο αντίκτυπο σε τοπική κλίμακα.

Στην ίδια κατηγορία συμπεριλαμβάνονται και οι υποδομές που σχεδιάστηκαν με προτεραιότητα την εξυπηρέτηση του οχήματος. Δρόμοι, χώροι στάθμευσης, γέφυρες κλπ παρότι βρίσκονται ευνόητα στη σφαίρα του δημόσιου, ακριβώς επειδή πρωτίστως λειτουργούν αναφορικά στο όχημα και όχι στον άνθρωπο, λειτουργούν μόνο ως μεταβατικοί χώροι.

Η εμφάνιση αυτού του τύπου δημόσιων χώρων, μέσα στο δίκτυο της πόλης, δημιουργεί αισθητές διακοπές, κατακερματίζοντας την αστική συνέχεια.

Ενεργοί δημόσιοι χώροι

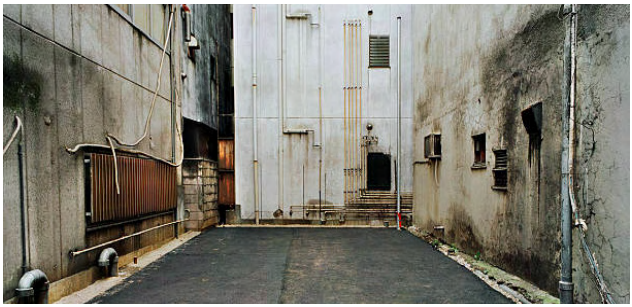
"Ενεργός ανοικτός δημόσιος χώρος" είναι ο δημόσιος χώρος ο οποίος χαρακτηριστικά φιλοξενεί την ανθρώπινη δραστηριότητα. Όταν εκείνη δεν εμφανίζεται σημαίνει ότι ο χώρος είναι ανενεργός και μη λειτουργικός. (Gehl 2010, σελ.22) Σε μια συνθήκη συνεχούς διαπραγμάτευσης ανάμεσα στην ιδιωτική και δημόσια σφαίρα ζωής του ατόμου, ο σχεδιασμός του δημόσιου χώρου, οφείλει να έχει ευέλικτα όρια, σαν "μεταβατικές ζώνες", με τέτοιο τρόπο, ώστε οι δραστηριότητες των κατοίκων να μπορούν να κινούνται ανάμεσα στο - ούτε εντελώς ιδιωτικό ούτε εντελώς δημόσιο - (Gehl 2011, σελ.113)

Για τη παρούσα έρευνα, η βέλτιστη εκδοχή του δημόσιου χώρου κρίνεται αυτή που προσκαλεί την ανθρώπινη κοινωνική δραστηριότητα. Καθώς η μελέτη εστιάζει στο πως ο δημόσιος χώρος μπορεί να παραμένει επίκαιρος στη καθημερινότητα του ανθρώπου, στη συνέχεια θα αναλυθούν οι τύποι δραστηριοτήτων σε αυτών, καθώς και οι προϋποθέσεις για την εμφάνιση τους.

Αστικά Κενά

Τα "Αστικά Κενά", αναφέρονται συχνά στη βιβλιογραφία και ως "εναπομείναντες χώροι", διότι περιγράφουν τους χώρους που προκύπτουν μεταξύ άλλων δομών, χωρίς κάποιο συγκεκριμένο σκοπό.

Μια από τις πιο διαδεδομένες περιγραφές για το φαινόμενο αυτό, έδωσε ο Rem Koolhaas μέσα από το «Junkspace», το 2002, στο οποίο καταλήγει πώς ο αστικός αυτός χώρος, κτισμένος ή μη, είναι ό,τι έχει απομείνει από έναν άλλο χώρο που έχει εκπληρώσει το σκοπό ύπαρξης του και επομένως λειτουργεί ως υπόλειμμα ή καθρέφτης μιας άλλης αστικής λειτουργίας. (Koolhaas 2002)



Εικ.2 Αστικό Κενο

Εικ.3 Ανενεργός Δημόσιος Χώρος

Εικ.4 Ενεργός Δημοσιος χώρος

1.3 Δραστηριότητα στους ενεργούς δημόσιους χώρους

Χρησιμοποιώντας την απλοποιημένη ανάλυση του Γιαν Γιελ (Gehl σελ.9-12) για τους τύπους της ανθρώπινης δραστηριότητας στο δημόσιο χώρο, διακρίνονται οι εξής τρεις κατηγορίες[3]:

> > **Απαραίτητες δραστηριότητες:** αφορούν την παρουσία του ανθρώπου στο δημόσιο χώρο για υποχρεώσεις, που πάνω κάτω απαιτούν τη παρουσία του εκεί.

πχ το να διασχίσει κανείς μια διαδρομή για να πάει στη δουλειά του.

▲ **Εικ.5** φωτ: David Solomons, 2015

> > **Προαιρετικές δραστηριότητες:** όταν οι συνθήκες είναι ευνοϊκές και το άτομο επιλέγει, να παρατείνει τη παρουσία του στο δημόσιο χώρο.

πχ το να καθίσει κανείς να απολαύσει τον ήλιο.

▲ **Εικ.6** φωτ: David Solomons, 2015

> > **“Στοχευμένες”/κοινωνικές δραστηριότητες:** εδώ περιγράφονται όλες οι δραστηριότητες που απαιτούν τη παρουσία και άλλων ανθρώπων στο δημόσιο χώρο.

πχ το να κανονίσει κανείς να είναι στο πάρκο με φίλους.

▸ **Εικ.7** φωτ: Nguan

Για τη παρούσα εργασία στη κατηγορία “Στοχευμένες/ Κοινωνικές δραστηριότητες” θα συμπεριληφθούν και οι θρησκευτικές δραστηριότητες που μπορεί να λαμβάνουν μέρος στο δημόσιο χώρο καθώς και κάθε μορφής καλλιτεχνική ή πολιτική έκφραση.

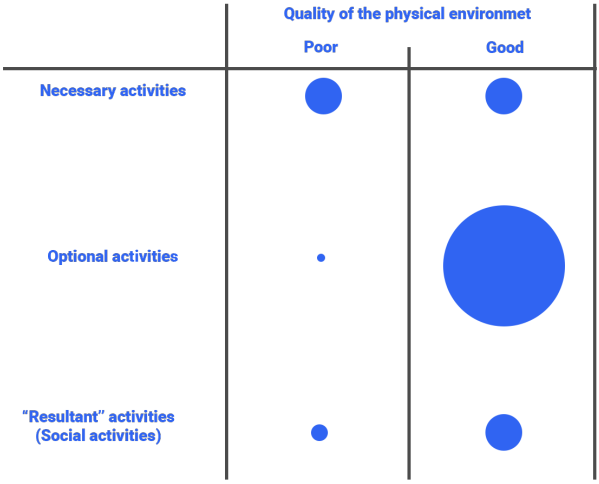
“Nothing is experienced by itself, but always in relation to its surroundings” [4]

- Kevin Lynch , The image of the city, 1960

Μεγάλο αντίκτυπο στην κοινωνική συμπεριφορά του ατόμου στο δημόσιο χώρο, δημιουργείται από το τρόπο που αντιλαμβάνεται το όριο ανάμεσα στις έννοιες "**δημόσιο**" και το "**ιδιωτικό**". Αυτό αντανακλάται στο πως δραστηριοποιείται στο δημόσιο χώρο και κατ' επέκταση καταλήγει να διαμορφώνει το "**χαρακτήρα**" του δημόσιου χώρου. Επαγωγικά, το εύρος χωρικών χαρακτήρων όπου μια κοινωνία παρουσιάζει, συμβάλλει στο να σχηματιστεί ένας δείκτης που αφορά τη πολιτισμική ιδιαιτερότητα της.

Αν οι δραστηριότητες επαναλαμβάνονται σε ορισμένες χρονικές περιόδους, τότε συμβάλουν ενεργά στο δεσμό του ανθρώπου με τον τόπο και η όσο η σχέση αυτή σταδιακά ωριμάζει αρχίζει και διαμορφώνεται η "**ταυτότητα**" ενός τόπου.

Οι δραστηριότητες που μπορούν να εξελιχθούν στο χρόνο και να επηρεάσουν πραγματικά το δημόσιο χώρο είναι οι κοινωνικές και οι προαιρετικές δραστηριότητες, καθώς ο άτυπος χαρακτήρας τους παρουσιάζει με ειλικρίνεια τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και του δομημένου περιβάλλοντος γύρω τους. Δηλαδή, όταν η φυσική ποιότητα του χώρου της πόλης είναι υψηλή, τότε υπάρχουν περισσότερες ευκαιρίες για να κάνει κανείς κάτι έξω, που με τη σειρά του προκαλεί αύξηση στις κοινωνικές δραστηριότητες. (Gehl 2010, σελ.21). Συμπερασματικά, ο χώρος δεν είναι παρεπόμενο των κοινωνικών σχέσεων αλλά αναγνωρίζεται ότι εμπλέκεται άμεσα στη κατασκευή τους.



Εικ. 8: Γραφική αναπαράσταση της σχέσης μεταξύ της ποιότητας των εξωτερικών χώρων και του ρυθμού εμφάνισης εξωτερικών δραστηριοτήτων.

Όταν η ποιότητα των εξωτερικών χώρων είναι καλή, οι προαιρετικές δραστηριότητες πραγματοποιούνται με αυξανόμενη συχνότητα. Επιπλέον, καθώς τα επίπεδα προαιρετικής δραστηριότητας αυξάνονται, ο αριθμός των κοινωνικών δραστηριοτήτων συνήθως αυξάνεται σημαντικά.

1.4 Δικαίωμα στη πόλη

"The right to the city is not merely a right of access to what already exists, but a right to change it after our heart's desire. We need to be sure we can live with our own creations." [5]

- David Harvey, The Right to the City, 2003

Κάθε κοινότητα έχει αναφορικό σε εκείνη, κάποιο είδος δημόσιου χώρου, ακόμα κι αν αυτό δεν είναι εμφανές αμέσως. Μερικές φορές είναι προφανές - ένα ήσυχο πάρκο με περιπάτους και παγκάκια, μια λεωφόρος με πεζοδρόμια κλπ. Ωστόσο, ένα παραμελημένο οικόπεδο, μια σειρά από σκαλοπάτια ή ένα αδιέξοδο στενό μπορούν δυνητικά να γίνουν ισάξια πολύτιμα στοιχεία ενός αστικού χώρου. Είναι στοιχεία του αστικού ιστού που επειδή ανήκουν σε όλους, μοιάζει ότι δεν ανήκουν σε κανέναν. Και όμως, αν κάποιος τα ανακτήσει, και διεκδικήσει να αναπτυχθούν με κάποιο τρόπο, μπορούν να λειτουργήσουν για να ενισχύσουν και να εμπλουτίσουν τις κοινότητες τους. ("Placemaking and the Future of Cities | Publications — Project for Public Spaces", n.d.)

Η "διεκδίκηση του δημόσιου χώρου" είναι μια φράση που τα τελευταία χρόνια ακούγεται όλο και πιο συχνά. Μέρος αυτών των εκκλήσεων, προέρχονται από ομάδες πολιτών που παρατηρούν μετασχηματισμούς στη ποιότητα των δημόσιων χώρων, παράλληλα με ένα σύγχρονο μοντέλο πολεοδόμησης, που αδυνατεί να συνδυάσει τη κατοίκηση και την "οικειότητα", δημιουργώντας περιοχές απροσδιόριστες και ανοίκειες προς αυτούς.

Υποκείμενη στην ιδέα της διεκδίκησης του δημόσιου χώρου, είναι η άποψη πως εφόσον οι άνθρωποι έχουν το δικαίωμα να βρίσκονται σε αυτόν και να τον χρησιμοποιούν, διαθέτουν και το δικαίωμα επέμβασης σε αυτόν. Για να μελετηθούν όμως οι μορφές επέμβασης στο δημόσιο χώρο, πρέπει πρώτα να έχει αποσαφηνιστεί η έννοια της "οικειοποίησης", που ουσιαστικά ωθεί τους πολίτες να συμμετέχουν στη παραγωγή αστικού χώρου, πέρα από την απλή χρήση του ήδη διαμορφωμένου περιβάλλοντος.

> Σύμφωνα με τους Lara-Hernandez, Melis και Caputo (2017) η οικειοποίηση του δημόσιου χώρου αφορά τη συνέργεια μεταξύ κατοίκων και αστικού τοπίου, που παρουσιάζεται μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες που συμβάλλουν στην οικοδόμηση του **κοινωνικού δημόσιου χώρου.**[6]

Πιο συγκεκριμένα, οικειοποίηση του χώρου σημαίνει ότι οι κάτοικοι έχουν προσωπικό ενδιαφέρον για τις γειτονιές τους. Αναλαμβάνοντας ευθύνη για την κοινότητά τους, συνεισφέρουν στην ανάπτυξή της, προασπίζοντας την ευημερία των δημόσιων χώρων τους. Μέσα από την ενεργό συμμετοχή στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων και την υποστήριξη των συμφερόντων της κοινότητας οι κάτοικοι μαθαίνουν να υπερασπίζονται τη ποιότητας ζωής που αναζητούν στις γειτονιές τους.

1.5 Μορφές επέμβασης

Όπως προαναφέρθηκε, την μορφή και την οργάνωση των πόλεων αναλαμβάνουν οι κλάδοι του Πολεοδομικού και Αστικού σχεδιασμού, μέσω ανάπτυξης στρατηγικών για την επίτευξη κοινωνικών, περιβαλλοντικών ή/ και οικονομικών στόχων. Η όποια στρατηγική, είναι πιθανό να περιλαμβάνει μια σειρά από νομικές μεταρρυθμίσεις και αντίστοιχες άδειες, από αρμόδιες αρχές, όπου ιδανικά καταλήγει να εφαρμόζεται και να επιτυγχάνει τους αρχικούς ορισμένους στόχους.

Αν και αυτή η προσέγγιση λειτουργεί σε ορισμένα πλαίσια, απαρχαιωμένες πολιτικές και κενά ηγεσίας αφήνουν τα καλά μελετημένα σχέδια και τις στρατηγικές τους, ως επί των πλείστων ανεφάρμοστα. Για το λόγο αυτό, **συμπληρωματικά σε αυτή την "από πάνω προς τα κάτω"** (top-down) διαδικασία σχεδιασμού, η οποία βασίζεται σε μια γενική αρχή για τη θέσπιση και εφαρμογή στόχων, **εφαρμόζουν οι "στρατηγικές" και μεθοδικές επεμβάσεις** που προωθούν μια "από κάτω προς τα πάνω" (bottom-up) συλλογική προσέγγιση στη λήψη αποφάσεων. Στη συνέχεια ακολουθεί μια σύντομη αναφορά στους τύπους των επεμβάσεων που θα αναλυθούν.

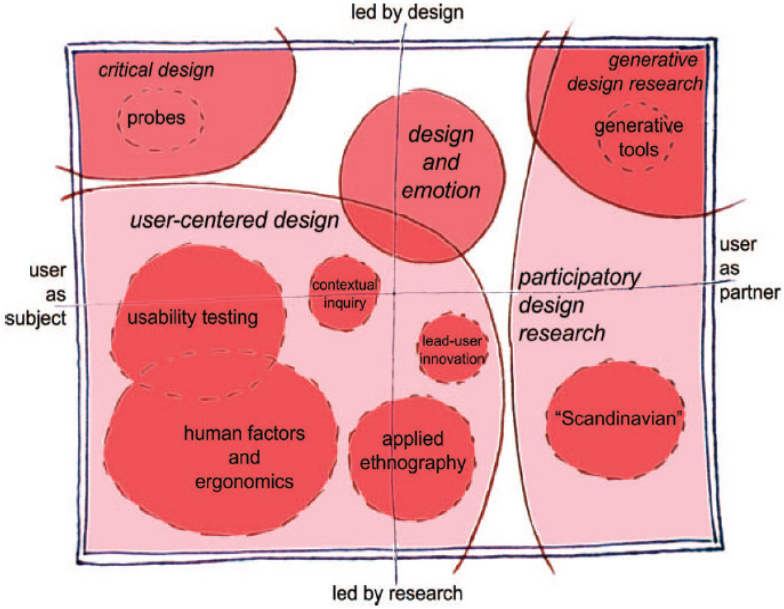
Α."Μεθοδικές" επεμβάσεις
πρωτοβουλία από ερευνητές + υλοποίηση μαζί με χρήστες

Οι μεθοδικές επεμβάσεις αφορούν στρατηγικές προσεγγίσεις επέμβασης στο δημόσιο χώρο που κατά κύριο λόγω ξεκινούν με τη **πρωτοβουλία ερευνητών** και στη πορεία συμπεριλαμβάνουν και τους **άμεσα ενδιαφερόμενους χρήστες.**

Ο "Συμμετοχικός Σχεδιασμός" είναι ο πιο γνωστός όρος, στο τομέα της αρχιτεκτονικής για να περιγράψει τη μεθοδολογική προσέγγιση της συμμετοχής του "μη- σχεδιαστή" στη σχεδιαστική διαδικασία. Πέρα όμως από την αρχιτεκτονική, σχεδόν όλοι οι κλάδοι του design, έχουν ενσωματώσει το χρήστη στα πλαίσια της δημιουργικής διερεύνησης.

Γενικά, η ιδέα της συμμετοχικής συν-σχεδίασης μελετάται πολλά χρόνια στο σχεδιαστικό κλάδο. Πρώτες αφορμές γύρω από αυτό το θέμα άρχισαν να εμφανίζονται με το πέρασμα από μια προσέγγιση με επίκεντρο το άτομο σαν "χρήστη" σε έρευνα γύρω από μεθόδους "μετατροπής" του χρήστη σε συν-σχεδιαστή. (Sanders and Stappers 2008, σελ.5)

Έχει ενδιαφέρον να γίνει μια σύντομη αναφορά στο έργο της Elizabeth B.N. Sanders, η οποία μέσα από την έρευνα της προσπάθησε να καταγράψει τις επικρατέστερες συμμετοχικές μεθόδους που είναι επίκαιρες και να τις ομαδοποιήσει.



▲**Εικ. 9:** Το τρέχον πλαίσιο ανθρωποκεντρικής έρευνας σχεδιασμού όπως εφαρμόζεται σε σχεδιαστικές διαδικασίες και την ανάπτυξη προϊόντων.

Αναλύοντας το έργο της στο παραπάνω σχεδιάγραμμα, όρισε δύο βασικούς άξονες που αποτελούν τις κεντρικές παραμέτρους της ανάλυσης. Η κάθετη διάσταση περιγράφει την ώθηση που έχει η σχεδιαστική προσέγγιση, εάν δηλαδή η αφετηρία είναι ερευνητική ή σχεδιαστική. Η οριζόντια διάσταση περιγράφει τη νοοτροπία εκείνων που διεξάγουν ή και διδάσκουν την έρευνα *γύρω από* σχεδιαστικά ζητήματα. . (Sanders 2006, σελ.5)

Στη παρούσα εργασία αυτή η ανάλυση ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη γιατί έκανε κατανοητή τη διάκριση ανάμεσα σε δύο κουλτούρες σχεδιαστικής έρευνας.
Κάνοντας αναφορά πάλι στο σχεδιάγραμμα βλέπουμε πως κάτω αριστερά βρίσκεται ο ερευνητής, ο "ειδικός". Οι ερευνητές μιλούν για τους ανθρώπους για τους οποίους κάνουν έρευνα ως «υποκείμενα», ή «χρήστες». Στην κορυφή της αριστερής πλευράς, ο σχεδιαστής είναι ο ειδικός που δημιουργεί πράγματα για να διερευνήσει ή να προκαλέσει ανταπόκριση από τους ανθρώπους που συχνά αναφέρονται ως «κοινό». (Sanders 2006, σελ.5)

Οι μεθοδολογίες που είναι πλησιέστερες στη δεξιά πλευρά, αποτελούν παράδειγμα της συμμετοχικής νοοτροπίας που θα χρησιμοποιηθεί ως υπόβαθρο για περαιτέρω ανάλυση, καθώς η εργασία επικεντρώνεται στην μελέτη παραδειγμάτων όπου, οι ερευνητές ή οι σχεδιαστές προσκαλούν τους ανθρώπους που θα ωφεληθούν από το σχεδιασμό στη διαδικασία σχεδιασμού **ως συνεργάτες.** Οι ερευνητές σέβονται την τεχνογνωσία των συμμετεχόντων και τους αντιμετωπίζουν σαν **συν-δημιουργούς** στη διαδικασία.

Β."Στρατηγικές" επεμβάσεις
πρωτοβουλία + υλοποίηση από χρήστες

Οι άτυπες δραστηριότητες στο δημόσιο χώρο ήταν και είναι ουσιαστικό στοιχείο της καθημερινότητας, για τη πλειοψηφία του πληθυσμού, καθώς στη δημόσια σφαίρα διεξάγεται μεγάλο μέρος της κοινωνικής, πολιτικής και θρησκευτικής ζωής του ατόμου· διαμορφώνοντας ως παγκόσμιο χαρακτηριστικό γνώρισμα, την **πολλαπλή αξιοποίηση** των **υπαίθριων χώρων** για αλληλοκαλυπτόμενες δραστηριότητες, σε διαφορετικές διακυμάνσεις ανάλογα τη τοπική κουλτούρα.

Οι "στρατηγικές" επεμβάσεις αφορούν πρωτοβουλίες από ομάδες πολιτών οι οποίες αυθόρμητα προσεγγίζουν το δημόσιο χώρο, τον οποίο καταλαμβάνουν για όσο διάστημα θεωρείται σκόπιμο. Με συνήθως εφήμερες, μικρής κλίμακας και χαμηλού κόστους επεμβάσεις διαμορφώνουν ευέλικτες λύσεις, με μεγάλο κοινωνικό αντίκτυπο σε τοπική σφαίρα επιρροής.

Αυτή η άμεση ανάκτηση και επανασχεδιασμός του δημόσιου χώρου, ορίζεται ως **"Tactical Urbanism"** (Τακτική Αστικότητα) και έχει χαρακτηριστεί από ερευνητές ως η ανταπόκριση των πολιτών, στην αργή και συμβατική οικοδόμηση των πόλεων· (Garcia and Lydon 2015, σελ.27) όπου η **πρωτοβουλία και η υλοποίηση** των επεμβάσεων γίνεται εξ' ολοκλήρου **από ομάδες κατοίκων** μιας περιοχής, με στόχο την βελτίωση της.

Ωστόσο, έχει σημασία να διευκρινιστεί η διαφορά ανάμεσα στο Tactical Urbanism και στις πολυάριθμες χωρικές εκφάνσεις της σύγχρονης αναβίωσης της DIY[7] κουλτούρας. Η DIY μορφή αστικών επεμβάσεων συνδυάζει ένα πνεύμα επιχειρηματικού ακτιβισμού με τη δημόσια τέχνη, το σχέδιο, την αρχιτεκτονική, τη μηχανική και την τεχνολογία. Η διαφορά ανάμεσα στις δύο πρακτικές είναι απλή**: δεν είναι όλες οι προσπάθειες DIY αστικότητας "τακτικές"**, ούτε όλες οι πρωτοβουλίες Τακτικής Αστικότητας είναι DIY. (Garcia and Lydon 2015, σελ.30)

Συγκεκριμένα, όταν χαρακτηρίζεται μια επέμβαση ως "τακτική" σημαίνει πως **μια εφήμερη δράση ενέχει το στόχο της εκκίνησης μακροπρόθεσμων αλλαγών**, όπως για παράδειγμα η αναθεώρηση μιας παρωχημένης πολιτικής ή την αντιμετώπιση μιας ανεπάρκειας σε υποδομές. (Garcia and Lydon 2015, σελ.30)Σε αντιπαράθεση, μπορεί να λειτουργήσει για παράδειγμα το " yarnbombing", μια πολύχρωμη DIY πρακτική "βομβαρδισμού" στοιχείων της γειτονιάς με νήματα, που ενδεχομένως αποτελεί στοιχείο έκφρασης για τους κατοίκους, αλλά δεν εξυπηρετεί κάποιο άλλο σκοπό. Οι πρακτικές αυτές, ίσως ανήκουν καλύτερα σε ένα πλαίσιο τέχνης του δρόμου ή ως ευκαιριακή "δημιουργία τόπου" (placemaking), αλλά όχι ως Τακτική Αστικότητα.

▲ φωτογραφία: Mike Lydon

▲ **Εικ. 10:** Μικρής κλίμακας επέμβαση και μεγάλης κλίμκας street art, πέτυχαν να αλλάξουν τελείως το χαρακτήρα του Rose Kennedy Greenway, στη Βοστώνη.

▲ **Εικ. 11:** Παράδειγμα Yarnbombing : *"Buttmunches"* απο τη Lorna and Jill Watt. Ολοκληρώθηκε: Απρίλιο 2014. San Francisco Ferry Plaza, CA

[Κεφάλαιο 2]

▼Εικ.12: Recycling Utopia, 2020

Το ερευνητικό πλαίσιο για τη Συν-δημιουργία

Εισαγωγή

Στο πρώτο κεφάλαιο έγιναν διακριτές οι διαφορετικές μεθοδευμένες προσεγγίσεις στη συμμετοχικότητα. Στη συνέχεια μελετώνται τα κοινά που εμφανίζονται στην οργάνωση αυτών των διαδικασιών, εστιάζοντας στην ανάλυση της έννοιας "μεθόδου" στο συμμετοχικό σχεδιασμό.

Μεγάλο μέρος της έρευνας στον Συμμετοχικό Σχεδιασμό απασχολεί η ανάπτυξη νέων διαδικασιών και εργαλείων. Ο λόγος που δίνεται μεγάλη βαρύτητα σε αυτό το θέμα είναι γιατί σε αντίθεση με το μοντερνιστικό πλαίσιο του σχεδιασμού ως "επίλυση προβλημάτων", η "συν-σχεδίαση" υποδηλώνει **τη δημιουργία δυνατοτήτων**, μέσω των οποίων οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει να ενθαρρύνονται να προτείνουν τις δικές τους λύσεις. (Smyth et al. 2018)

Οι συμμετέχοντες για να καταφέρουν να δουν τις δυνατότητες σε μια δεδομένη συνθήκη, πρέπει να δέχονται σταθερή υποστήριξη που να τους βοηθά, να μην αντιμετωπίζουν τη σχεδιαστική διαδικασία, σαν σειρά από αδιέξοδα προβλήματα. Και παράλληλα η ίδια διαδικασία να καλλιεργεί αυτοπεποίθηση στην ατομική τους δημιουργικότητα.

Είναι επίσης σημαντικό, στα στάδια που η συμμετοχική διαδικασία αφορά πλέον την υλοποίηση σχεδίων ή κατασκευαστικών ιδεών, να υπάρχουν εργαλεία που δεν δεσμεύουν τον "μη-σχεδιαστή" σε μια κατεύθυνση προαποφασισμένη από τον σχεδιαστή, αλλά να τον βοηθούν να βρει τη δική του λύση. Η συνθήκη αυτή θα διερευνηθεί περαιτέρω μέσα από τη μελέτη ενσωμάτωσης σύγχρονων τεχνικών ψηφιακής σχεδίασης και κατασκευής για την υποστήριξη των συμμετεχόντων στην δημιουργική διερεύνηση και στη λογική των "γρήγορων προτύπων"

2.1 Μεθοδολογία

Σε όσους είναι εξοικειωμένοι με δραστηριότητες του σχεδιαστικού κλάδου, τους είναι εύκολα αντιληπτό πως δεν υπάρχει μια ιδανική διαδικασία σχεδιασμού, που θα μπορούσε να καταγραφεί βήμα προς βήμα. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί μέθοδοι λήψης αποφάσεων, η καθεμία με ξεχωριστές ιδιορρυθμίες αλλά και με εκδηλώσεις κοινών χαρακτηριστικών. (Rowe 1987, σελ.2) Ωστόσο, η έννοια της συν-σχεδίασης για να είναι εφικτή, χρειάζεται να γίνει μια απόπειρα μετατροπής αυτής της ανοικτής διαδικασίας σε κάτι πιο ελεγχόμενο άρα και πιο εύκολα κατανοητό.

Η έννοια της μεθόδου στον Συμμετοχικό Σχεδιασμό αναφέρεται στο συνεκτικό σύνολο αρχών οργάνωσης και γενικών κατευθυντήριων γραμμών για τον τρόπο εκτέλεσης μιας διαδικασίας σχεδιασμού από την αρχή μέχρι το τέλος. (Simonsen and Robertson 2013, σελ.118) Η κύρια πηγή ενημέρωσης για την ανάπτυξη αυτών των μεθοδολογιών προέρχεται από εμπειρικά βασισμένες παρατηρήσεις.

> Ακολουθώντας τον ορισμό που έχουν δώσει οι Αντερσεν, Νιλς κ.α. (Simonsen and Robertson 2013, σελ.118-119), υποστηρίζεται πως οποιαδήποτε περιγραφή μιας συνεκτικής μεθόδου πρέπει να περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:
>
> - **Πλαίσιο εφαρμογής**
> - **Προοπτική**
> - **Κατευθυντήριες γραμμές**
> - Τεχνικές
> - Εργαλεία
> - Αρχές οργάνωσης

Το **πλαίσιο εφαρμογής**, αναφέρεται στη διερεύνηση πάνω στο είδος των δραστηριοτήτων για τις οποίες προορίζεται η μέθοδος να είναι κατάλληλη.

Η **προοπτική**, αφορά υποθέσεις σχετικά με την εκάστοτε σχεδιαστική προσέγγιση και το χρήστη. Συγκεκριμένα, οι συμμετοχικές μέθοδοι σχεδιασμού αναζητούν ποιές προσεγγίσεις ευνοούν τη καλύτερη συμμετοχή των χρηστών.

Οι **κατευθυντήριες γραμμές** είναι συστάσεις για τον τρόπο διεξαγωγής της διαδικασίας σχεδιασμού. Στα πλαίσια του Συμμετοχικού Σχεδιασμού, αυτό συνήθως περιλαμβάνει τύπο/αριθμό ενδιαφερόμενων χρηστών (stakeholders), πιθανούς τρόπους συμπερίληψης των χρηστών στις βασικές δραστηριότητες, και προτάσεις για επίλυση αντικρουόμενων απόψεων σχετικά με τη λειτουργικότητα ή/και μορφή των προϊόντων.

Οι **τεχνικές** εξηγούν τον τρόπο εκτέλεσης συγκεκριμένων δραστηριοτήτων, ενώ τα **εργαλεία** είναι συγκεκριμένα επικοινωνιακά εργαλεία που υποστηρίζουν τις τεχνικές.(Simonsen and Robertson 2013, σελ. 119) Και τέλος, οι **αρχές οργάνωσης**, αφορούν ζητήματα κατανομής και συντονισμού εργασιών κατά τη διάρκεια της σχεδιαστικής διαδικασίας, τη συνολική συνοχή όλων των επιμέρους δραστηριοτήτων κλπ.

Στη συνέχεια θα δοθεί έμφαση στα εργαλεία του συμμετοχικού σχεδιασμού, για την αξία που έχουν, όχι μόνο σαν εργαλεία επικοινωνίας ανάμεσα σε σχεδιαστές και ενδιαφερόμενους χρήστες, αλλα και για τη συμβολή τους στην αξιοποίηση της ατομικής δημιουργικότητας, μέσα από τη κατασκευή.

2.2 Η σημασία των ρόλων μέσα στη διαδικασία τις συν-δημιουργίας

Καθώς η παρούσα εργασία επικεντρώνεται σε μεθοδικές διαδικασίες με χωρικό αντίκτυπο, πρέπει να αναφερθεί πως υπάρχουν διαφορετικοί "τύποι" συμμετοχικότητας, ανάλογα με το πώς η μέθοδος προδιαγράφει να συμμετέχουν οι χρήστες εντός της.

Διευκρινίζεται παράλληλα, πως τα παραδείγματα με τα οποία ασχολείται η παρούσα έρευνα, **αφορούν τόσο πρωτοβουλίες ερευνητών ή σχεδιαστών, όσο και "μη-ειδικών".** Ο σχεδιαστής και ο ερευνητής μπορεί, στην πραγματικότητα, να είναι το ίδιο πρόσωπο, το οποίο συνήθως αναλαμβάνει να δώσει μορφή στις ιδέες της ομάδας και να οργανώνει το σύνολο της πρωτοβουλίας.

Έχει λοιπόν ενδιαφέρον να μελετηθούν οι **διαφορετικοί ρόλοι**, που μπορούν να αναλάβουν οι συμμετέχοντες - χρήστες. Για παράδειγμα σε ορισμένες συμμετοχικές μεθοδολογίες, οι ενδιαφερόμενοι χρήστες μπορούν να διαδραματίσουν ρόλους "συν-δημιουργού" καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας σχεδιασμού, δηλαδή να γίνουν συν-σχεδιαστές, ενώ σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να συμβάλλουν μόνο στο κομμάτι της υλοποίησης των αποφάσεων. Αυτό που έχει γενικά ενδιαφέρον, μέσα από την ανάθεση συγκειμένων ρόλων, είναι το πως μπορεί κανείς (και σε τι βαθμό) να περάσει από μια στάση αδράνειας απέναντι σε σχεδιαστικές πρωτοβουλίες στην ενεργητική συμμετοχή.

> > Ο ρόλος του συμμετέχοντα

Το πόσα καθήκοντα θα αναλαμβάνουν οι συμμετέχοντες όμοια με του σχεδιαστή/ερευνητή, εξαρτάται από το επίπεδο εμπειρογνωμοσύνης, όρεξης και δημιουργικότητας τους (Sanders and Stappers 2008, σελ.9). Αυτή η επιλογή κυρίως εξαρτάται με το πως επιλέγει ο ερευνητής να τους αντιμετωπίζει. Κατ΄επέκταση έτσι ορίζει και ο "τύπος συμμετοχικότητας" του εκάστοτε έργου. Αυτό σημαίνει, πως αναφερόμαστε σε δράσεις στις οποίες ήταν σαφές σε ποια σημεία της συνολικής σχεδιαστικής διαδικασίας ήταν αναγκαία η παρουσία των χρηστών. Και όταν, καλούνταν να συμμετάσχουν ήταν σαφές, τι ζητούνταν απο αυτους και πως αυτη η πληροφορία θα επεξεργάζεται αργότερα.

Συγκεκριμένα, οι χρήστες γίνονται μέλη της ομάδας σχεδιασμού ως **«ειδικοί των εμπειριών τους»** (Visser et al. 2007), αλλά για να αναλάβουν αυτόν τον ρόλο, πρέπει να τους δοθεί κατάλληλα εργαλεία για να εκφραστούν.

> > Ο ρόλος του ερευνητή: από μεταφραστής σε διαμεσολαβητής

Σε άλλα μοντέλα σχεδιαστικών διαδικασιών, ο ερευνητής λειτουργεί ως μεταφραστής μεταξύ των «χρηστών» και των σχεδιαστών (designers). Στο Συμμετοχικό Σχεδιασμό, ο ερευνητής (ο οποίος μπορεί να είναι σχεδιαστής) αναλαμβάνει το ρόλο ενός **διαμεσολαβητή**. (Sanders and Stappers 2008)

Είναι γνωστό πως υπάρχουν διαφορετικά επίπεδα στις εκφράσεις δημιουργικότητας. Σαφώς, σε μια συμμετοχική διαδικασία είναι απαραίτητη η προσπάθεια διευκόλυνσης αυτής της έκφρασης. Αυτό μπορεί να σημαίνει πως οι συντονιστές/ερευνητές της εκάστοτε δράσης, θα πρέπει να γνωρίζουν πότε οι ενδιαφερόμενοι χρήστες, βρίσκονται σε ένα στάδιο, που χρειάζονται αυστηρή καθοδήγηση, ή αν αρκεί ενεργή υποστήριξη και παρότρυνση. Για παράδειγμα, σε ορισμένες περιπτώσεις που οι συμμετέχοντες εκφράζονται δημιουργικά με άνεση, η θέση του ερευνητή μπορεί να είναι να τους δώσει ένα περιθώριο απόλυτης ανεξαρτησίας.

> > Ο ρόλος ενός επαγγελματία σχεδιαστή

Ο ρόλος των σχεδιαστών σε ομάδες συν-σχεδίασης, είναι η παροχή εξειδικευμένων γνώσεων που οι άλλοι ενδιαφερόμενοι συμμετέχοντες δεν έχουν. Συγκεκριμένα, οι περισσότεροι σχεδιαστές διαθέτουν την ικανότητα της "οπτικής σκέψης" (visual thinking) που εξυπηρετεί στη διεξαγωγή διαφόρων δημιουργικών διαδικασιών, με την ικανότητα να επιλύουν σύνθετα πολυπαραγοντικά προβλήματα, που σχετίζονται με τις δεξιότητες τους.

Είναι επίσης εντός του επαγγελματικού τους πλαισίου να παρακολουθούν υπάρχουσες, νέες και αναδυόμενες τεχνολογίες, καθώς και να διατηρούν καλές γνώσεις γύρω από θέματα που αφορούν διαδικασίες κατασκευής.

2.3 Αξιοποίηση της ατομικής δημιουργικότητας

Στη προηγούμενη παράγραφο αναφέρθηκε, πως οι σχεδιαστές, αναζητούν μεθόδους να συμπεριλάβουν τους ενδιαφερόμενους χρήστες σε μεγάλο μέρος της σχεδιαστικής διερεύνησης, αναγνωρίζοντας πως ο καθένας τους έχει διαφορετική δημιουργική/εκφραστική αφετηρία. Ωστόσο, εκτός αμιγώς ερευνητικού πλαισίου, οι χρήστες, για τους οποίους τα προϊόντα δημιουργούνται, σπάνια καλούνται να συμμετάσχουν στα ασαφή πρώτα στάδια του σχεδιασμού, καθώς θεωρούνται "μη δημιουργικοί". (Sanders and William 2002, σελ.1)

Υπάρχει εκτενέστατη έρευνα πάνω στο ζήτημα της ανθρώπινης δημιουργικότητας, και πως αυτή εμφανίζεται σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητας μας, ανεπιτήδευτα. (Kelley and Kelley 2013, Isaias and Nunes 2013, κ.α) Στη παρούσα μελέτη το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στο πώς τα κατάλληλα εργαλεία, ανταποκρίνονται σε διαφορετικούς τύπους σκέψης και έκφρασης.

Παραθέτοντας το θεωρητικό πλαίσιο που όρισαν μέσα από την έρευνα τους, οι Ε. Σαντερς και Κ. Γουιλιαμ (Sanders and William 2002), υπάρχουν τέσσερα βήματα για να μπορέσει το άτομο να εκφραστεί δημιουργικά εντός μιας μεθοδικής διαδικασίας:

- **Εκλιμάτιση/ Εμβύθιση** (immersion)
- **Ενεργοποίηση συναισθημάτων και αναμνήσεων**
- **Οραματισμός**
- **Συσχετισμός** (Bisociation) **και έκφραση**

Το πρώτο βήμα είναι η **εμβύθιση** του ατόμου στη διαδικασία, με τρόπο που να του επιτρέπει να παρατηρεί και να τεκμηριώνει την ίδια του τη συμπεριφορά, στη διάρκεια της μέρας του. Αυτό μπορεί να διαρκέσει μερικές εβδομάδες, και απαιτεί τακτική καθοδήγηση από τους συντονιστές. Τα επόμενα τρία βήματα συμβαίνουν σε συναντήσεις ή δημιουργικά εργαστήρια (workshops), όπου οι ενδιαφερόμενοι χρήστες συμμετέχουν σε δραστηριότητες χρησιμοποιώντας εργαλεία που έχουν σχεδιαστεί με στόχο να μπορούν να **ενεργοποιούν** σχετικές, με το εκάστοτε θέμα, **αναμνήσεις** και **συναισθήματα.**

Στο επόμενο βήμα παρουσιάζονται στους συμμετέχοντες εργαλειοθήκες που στόχο έχουν να τους βοηθήσουν να **οραματιστούν** ιδέες/ δραστηριότητες που θα ήθελαν να συμβούν στο μέλλον τους.

Με το πέρας των παραπάνω, οι συμμετέχοντες είναι πλέον έτοιμοι να περάσουν σε πιο ελεύθερους **συσχετισμούς** και να παρουσιάσουν με το προσωπικό εκφραστικό τους τρόπο τις ιδέες τους. Σε αυτό το βήμα, τα εργαλεία που δίνονται από τους συντονιστές, είναι εσκεμμένα, πολύ πιο αφαιρετικά από τα προηγούμενα, καθώς έτσι δίνουν περισσότερες ευκαιρίες για πρωτότυπη έκφραση και δημιουργία.

Έτσι, συνοψίζοντας υπάρχουν εργαλεία "προφορικά", που έχουν τις ρίζες τους στη λεκτική επικοινωνία. Εργαλεία "παρατήρησης" που εστιάζουν στο "πώς/γιατί" οι άνθρωποι κάνουν ορισμένα πράγματα (Εργαλεία διερεύνησης). Και τέλος υπάρχουν και τα εργαλεία "κατασκευής" *(make)* τα οποία έχουν αποκλειστικό στόχο να βοηθούν την ατομική δημιουργική έκφραση. (Sanders and William 2002)

2.4 Εργαλεία Συμμετοχικού Σχεδιασμού

Ο συμμετοχικός σχεδιασμός επιχειρεί να συμπεριλάβει τους ενδιαφερόμενους χρήστες, καθ'όλη τη διάρκεια της σχεδιαστικής διαδικασίας στο βαθμό που αυτό είναι δυνατό. Έτσι, διασφαλίζεται ότι το αποτέλεσμα του σχεδιασμού που θα προκύψει, είναι ταιριαστό στον τρόπο με τον οποίο θα το χρησιμοποιήσουν πραγματικά στη ζωή τους.

Μια από τις βασικές πρακτικές στα πλαίσια της συμπερίληψης, είναι η **ανάπτυξη επικοινωνιακών εργαλείων** που βοηθούν στην άμεση επεξεργασία ιδεών και στη καλύτερη επικοινωνία ανάμεσα στους συμμετέχοντες και των εργαλείων που μετέπειτα βοηθούν στην **ανάπτυξη γρήγορων προτύπων.** Αυτή η προσέγγιση συναντάται κυρίως σε συμμετοχικές μεθοδολογίες που καθοδηγούνται από την έρευνα. Χαρακτηριστικά, τα εργαλεία αυτά επιχειρούν να εισάγουν τους χρήστες στη λογική του **Design Thinking (Σχεδιαστική Σκέψη)** και να θέσουν τη βάση για ένα κοινό οπτικό κώδικα επικοινωνίας, ανάμεσα σε σχεδιαστές/ ερευνητές και ενδιαφερόμενους χρήστες (stakeholders).

Η σχεδιαστική γλώσσα που αναπτύσσεται για τα επικοινωνιακά εργαλεία αυτά είναι **παραγωγική (generative)** με την έννοια ότι με αυτήν, οι άνθρωποι μπορούν να εκφράσουν έναν <u>άπειρο αριθμό ιδεών</u> (π.χ. όνειρα, ιδέες, ευκαιρίες κ.λπ.) <u>μέσω ενός περιορισμένου συνόλου εργαλείων</u>. (Sanders 2006, σελ.6) Για τα "κατασκευαστικά εργαλεία", αναφερόμαστε κυρίως σε "εργαλειοθήκες" (toolkit), που αφορούν ένα σύνολο από αφαιρετικά αντικείμενα και μακέτες.

Με την ανάπτυξη αυτών των εργαλείων, οι σχεδιαστές/ ερευνητές αποκτούν από τα πρώτα κιόλας στάδια της σχεδιαστικής διερεύνησης, καλύτερη αντίληψη για τις και ανάγκες των ανθρώπων που πρόκειται να εξυπηρετηθούν μέσω του σχεδιασμού.

Εικ.13: Research on Participatory Design, Hong Kong University, *2019/20*
Μαθητές δημοτικού σχεδιάζουν το "ιδανικό σχολείο" τους, σε συνεργασία με φοιτητή.

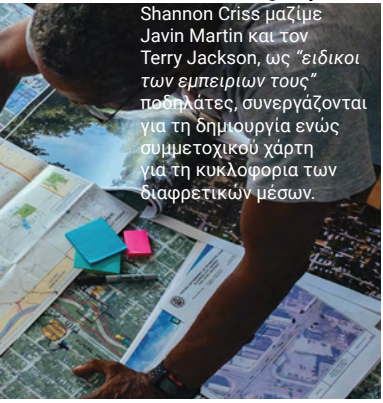
"The basic principle behind generative techniques is to let people make designerly artifacts and then tell a story about what they have made."[8]
- Visser et al. 2007, σελ. 122

Βασικές αρχές παραγωγικών εργαλείων

Ο τρόπος που παραδοσιακά εμπλεκόταν ο χρήστης στη συμμετοχική διερεύνηση ήταν **"αξιολογητικός"**. Δηλαδή, ο ενδιαφερόμενος χρήσης καλούνταν να δοκιμάσει/ αξιολογήσει υπάρχοντα προϊόντα ή πρωτότυπα ήδη ανεπτυγμένων ιδεών. (Visser et al. 2007, σελ.120) Σε αυτή την εργασία, όπως προαναφέρθηκε, τα εργαλεία που θα μελετηθούν, εστιάζουν σε πρακτικές στις οποίες ο χρήστης με τη συμμετοχή του εμπνέει και ενημερώνει τη σχεδιαστική ομάδα από τις αρχικές φάσεις της σχεδιαστικής διαδικασίας.

Μια από τις βασικές προθέσεις των παραγωγικών εργαλείων είναι να βοηθήσουν το άτομο στις πρώτες φάσεις της σχεδιαστικής διαδικασίας, για να αποκτήσει καλύτερη κατανόηση για το πλαίσιο εφαρμογής. Και αμέσως μετά να παρέχουν στο άτομο ένα λεξιλόγιο με το όποιο θα μπορέσει να εκφράσει πράγματα που ενώ εσωτερικά καταννοεί απόλυτα, δυσκολεύεται να εξωτερικεύσει. Για το σκοπό αυτό,το λεξιλόγιο περιέχει πάντα οπτικά στοιχεία/ερεθίσματα, τα οποία απελευθερώνουν τη δημιουργικότητα των ανθρώπων από τα όρια του του φόβου ότι δεν μπορούν να εκφράσουν αυτό που θέλουν.

▾Εικ.14: Dotte Agency, *2016*



Shannon Criss μαζίμε Javin Martin και τον Terry Jackson, ως *"ειδικοι των εμπειριων τους"* πολιτάτες, συνεργάζονται για τη δημιουργία ενώς συμμετοχικού χάρτη για τη κυκλοφορια των διαφρετικών μέσων.

▾Εικ.15:Tampines North Neighbourhood Renewal Programme

> > Προφορικά Εργαλεία: Role Play

Οι δράσεις που περιλαμβάνουν "παιχνίδι ρόλων" συνήθως δημιουργούν μια συνθήκη, όπου οι συμμετέχοντες πρέπει να προσπαθήσουν να αναλάβουν το ρόλο "κάποιου άλλου". Εντός του ρόλους τους καλούνται μετά να λάβουν αποφάσεις εντός αυτής της συνθήκης.

Μέσα σε αυτό το περιβάλλον οι δράσεις έχουν ως στόχο τη δημιουργία ενός πλαισίου, στο οποίο οι συμμετέχοντες πρέπει να εκφέρουν άποψη για τα ζητήματα που έχουν τεθεί σαν να είναι σχετικά στη κατάσταση τους, τεκμηριώνοντας πλήρως τις απαντήσεις τους. (Hornecker, Eden, and Scharff 2002, σελ.243)

> > Εργαλεία Διερεύνησης: Collage

Οι τεχνικές κολλάζ επιτρέπουν στους ανθρώπους να εκφράζουν εμπειρίες μέσα από εικόνες και λέξεις. Σκοπός ενός τέτοιου εργαλείου είναι να υποστηρίξει δράσεις που οι συμμετέχοντας ενθαρρύνονται να συμμετάσχουν απλά εκφράζοντας ιδέες και απόψεις.

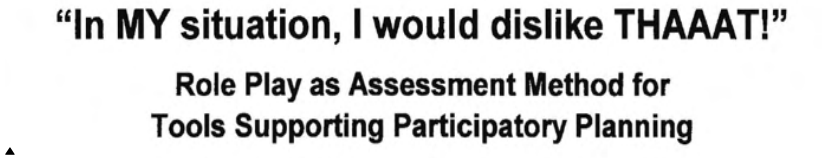
Το τελικό αποτέλεσμα από άποψή "κατασκευής" μπορεί να καταλήξει από το είναι τελείως ακατανόητο έξω από το πλαίσιο της δράσης μέχρι να μπορεί να χρησιμεύσει σαν μια ολοκληρωμένη απεικόνιση, αναφορική σε όλες τις ιδέες που ειπώθηκαν. (Sanders and William 2002, σελ. 5)

> Concept Mapping (Χαρτογράφηση ιδεών)

Ένα από τα πιο διαδεδομένα εισαγωγικά εργαλεία είναι η "Χαρτογράφηση ιδεών". Υπάρχουν πολλές παραλλαγές αυτής της ιδέας, καθώς είναι ένας πολύ καλός τρόπος, να προκύψει πλούσιο (οπτικό και εννοιολογικό) υλικό μέσα από μια απλή συζήτηση

Σε σύγκριση με τις τεχνικές κολλάζ, η "χαρτογράφηση ιδεών" απαιτεί σε μεγαλύτερο βαθμό συνδυαστική σκέψη από τους χρήστες, με το τελικό αποτέλεσμα να είναι χρήσιμο είτε σχεδιαστικά, ή και σαν αξιολογητικό εργαλείο σε μετέπειτα στάδιο (διαρκής έλεγχος αποτελέσματος σε σχέση με αρχικές προθέσεις). Γενικά όμως, οι χρήσεις του χάρτη περιορίζονται μόνο από τη δημιουργικότητα και τις προθέσεις της ομάδας συμμετοχής. (Trochim 1989, σελ.12)

▼ **Εικ.16:** Reykjavík Art Museum, Hafnarhús



▲

Εικ.17: Hornecker, Eden, and Scharff, *2002*

Στην επόμενη ενότητα εξετάζονται οι διαφορετικές προσεγγίσεις σε ερευνητικά εργαλεία που βασίζονται στη "κατασκευή". Η "κατασκευή", εδώ χρησιμοποιείται πιο ελεύθερα με τη γενικότερη έννοια του "δημιουργώ": παράγω κάτι, φτιάχνω (κατασκευάζω, υλοποιώ ιδέα / έμπνευση κ.λπ).

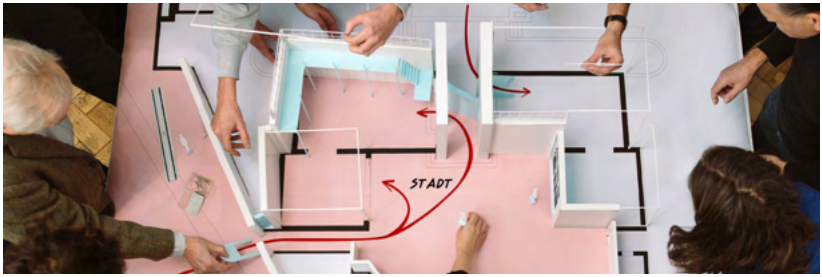
Έτσι, η παρακάτω παράθεση ενδεικτικών εργαλείων εξετάζει το βαθμό δημιουργικής σκέψης που απαιτείται από τους χρηστές για να κατασκευάσουν κάτι, σε σχέση με την "οπτική ασάφεια του εργαλείου" (ambiguous visual stimul), άρα και το βαθμό δυσκολίας από άποψη συνδυαστικής ικανότητας.

Σαν γενική παραδοχή, θεωρείται πως **όσο πιο συγκεκριμένο** είναι το εργαλείο επικοινωνίας, ως προς την όψη του, **τόσο πιο εύκολο** είναι για τους χρήστες να το αντιληφθούν και να το χρησιμοποιήσουν. Μέσα όμως από τακτικές δράσεις και ενασχόληση από τους συντονιστές, οι ενδιαφερόμενοι χρήστες μπορούν να οικειοποιηθούν όλο και πιο αφαιρετικά εργαλεία και να οδηγηθούν σε πιο γόνιμες σχεδιαστικές ιδέες.

Εικ.18-19 Research on Participatory Design, Hong Kong University, *2019/20*
Δοκιμές με μακέτες σε διάφορες κλίμακες

> Μακέτες

Η τυπικά αρχιτεκτονική προσέγγιση πάνω στις μακέτες, έχει να κάνει με τη κατασκευή γρήγορων προτύπων, που βοηθούν στην απεικόνιση μιας ιδέας πριν αποκτήσει τη τελική μορφή της. Όταν, όμως, γίνεται αναφορά στη κατασκευή μακέτας σαν εργαλείο επικοινωνίας, χρησιμοποιείται στα πλαίσια συλλογικής διερεύνησης, έκφρασης και δοκιμαστικών υποθέσεων



Εικ.20: Austrian Pavilion 2023 Pavilion, συμμετοχική μακέτα

φωτογραφία : Theresa Way

> Λογική Εργαλειοθήκης (Kit)

Στα πλαίσια της συλλογικής διερεύνησης, ορισμένοι σχεδιαστές-συντονιστές, αναπτύσσουν "εργαλειοθήκες" οι οποίες περιέχουν μια σειρά από "κομμάτια γενικού τύπου" (generic, abstract). Στόχος τους είναι οι συμμετέχοντες να μπορούν να παράγουν γρήγορα και εύκολα τρισδιάστατες μακέτες των ιδεών τους.

Αυτού του τύπου τα εργαλεία, θα μπορούσαν, εύκολα, να προκύπτουν και από καθημερινά αντικείμενα ή αναλώσιμα υλικά (χαρτόνι, μπάλσα, νάματα κλπ.) ανάλογα τη συγκεκριμένη χρήση τους εντός της δράσης. Αρκεί να μην παραπέμπουν σε κάτι συγκεκριμένο, οι συμμετέχοντες μπορούν να τα αξιοποιήσουν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους για να εκφράσουν τις ιδέες τους. (Sanders and William 2002)

Εικ.21 Velcro-modeling, μια εργαλειοθήκη για τη δημιουργική διερεύνηση διαφορετικών σενάριων λειτουργίας

φωτογραφία Elizabeth B.-N. Sanders

2.5 Αξιολόγηση

Πρωτίστως όταν η διαδικασία διεξάγεται για συγκεκριμένους ερευνητικούς στόχους είναι σύνηθες μετά την ολοκλήρωση κάθε δράσης, αλλά και στο κλείσιμο της όλης ερευνητικής διαδικασίας, να ακολουθεί αξιολόγηση. Σε μια ορθή διαδικασία αξιολόγησης, οι συμμετέχοντες έχουν το χρόνο και την απαραίτητη καθοδήγηση για να συμβάλλουν έμπρακτα μέσα στη διαδικασία και οι ερευνητές έχουν σαφείς δείκτες παρατήρησης για να αξιολογήσουν το αντίκτυπο των εργαλείων τους σε σχέση με τις αρχικές τους προθέσεις. (Hassenforder, Smajgl, and Ward 2015, σελ.1-12)

Είναι σαφές, πως η αξιολόγηση των προτύπων εργαλείων ή/και διαδικασιών **από τον χρήστη,** οφείλει να είναι κάτι παραπάνω από μια γρήγορη αντιπαράθεση ενός απροετοίμαστου χρήστη με ένα ολοκληρωμένο σχέδιο ιδέας, όπως συχνά συμβαίνει.

Στην παρούσα εργασία, σε σχέση με τις συμμετοχικές διαδικασίες διεξαγόμενες από ερευνητές, παρουσιάστηκαν μέθοδοι και εργαλεία που έχουν αξιολογηθεί από χρήστες που έχουν προετοιμαστεί και ευαισθητοποιηθεί για την συνολική έννοια του έργου και το αντίκτυπο που το τελικό προϊόν θα μπορούσε να έχει στη ζωή τους σε βάθος χρόνου. Έτσι η τεκμηριωμένη αξιολόγηση της συμμετοχής τους, **από την ερευνητική ομάδα**, είχε και αξιόλογο αντίκτυπο στην συνολική μελέτη.

Τεκμηριωμένη αξιολόγηση vs Εμπειρική

Η συμμετοχική διαδικασία, γενικά, θεωρείται επιτυχημένη, όταν ο βασικός σκοπός της επέμβασης έχει επιτευχθεί. Συνήθως αυτό διασφαλίζεται με επιμέρους στόχους που λειτουργούν ελεγκτικά, σαν checkpoints. Ειδικά στις δράσεις που σκοπό έχουν χωρικές επεμβάσεις είναι σύνηθες η διαδικασία να κρίνεται από το αποτέλεσμα. Αυτό που σπάνια σχολιάζεται από τις συντονιστικές ομάδες τέτοιων δράσεων, είναι η αξιολόγηση του βαθμού/ ποιότητας συμμετοχής, όπως γίνεται σε ερευνητικά περιβάλλοντα. Καθώς ο βαθμός "επιτυχίας" εύκολα μπορεί να είναι υποκειμενικός σύμφωνα με τη κρίση του σχεδιαστή/ συντονιστή κάνοντας τη συνολική αξιολόγηση της επέμβασης **υποκειμενική.**

Αυτό σαφώς δεν καθιστά αυτό το τύπο αξιολόγησης υποδεέστερο, απλά καθιστά πιο δύσκολη τη σύγκριση αυτών των δράσεων, με αυτές που διεξάγονται σε ερευνητικό πλαίσιο κάνοντας τες συνολικά πιο δύσκολο να επαναληφθούν με ακρίβεια.

Η διασταύρωση και σύγκριση παραδειγμάτων που αναλύουν το βαθμό "συμμετοχικότητας" προτείνεται για τη καλύτερη κατανόηση του πλαισίου και των αποτελεσμάτων των συμμετοχικών διαδικασιών. Πρόθεση αυτής της διαδικασίας είναι η μελλοντική διεύρυνση των συμμετοχικών πρακτικών, πέρα από τον ερευνητικό κλάδο, σε πιο συχνές εφαρμογές, εδραιώνοντας τες ανάμεσα στις διαδικασίες για το σχεδιασμό και τη παραγωγή χώρου

▼ Εικ.22 Σκίτσο: FreshSpectrum

[Κεφάλαιο 3]

Εικ.23: 72 Hour Urban Action Competition, "A Landmark for Change"

Μέσα από την έρευνα, η εφαρμογή.

Εισαγωγή

Η κοινότητα των ερευνητών που ασχολούνται με τη συνεχή επιστημονική βελτίωση των μεθοδολογιών και εργαλείων του Συμμετοχικού Σχεδιασμού, έχουν επιτύχει κατά το πέρασμα των χρόνων να μειώσουν αισθητά το χάσμα που υπάρχει ανάμεσα σε αυτούς που μπορούν να παράγουν δημιουργικά και σε αυτούς που περιορίζονται στο ρόλο των καταναλωτών.

Ωστόσο, το μεγαλύτερο μέρος αυτής της έρευνας περιορίζεται σε ακαδημαϊκό πλαίσιο ή σε εφαρμογές πιο κοντά σε κλάδους που ασχολούνται με τη παραγωγή προϊόντων και νέων τεχνολογιών, παρά σε χωρικές επεμβάσεις.

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα συνεχιστεί η ανάλυση εφαρμογών συμμετοχικού σχεδιασμού, μέσα όμως από παραδείγματα τακτικών δράσεων, που αφορούν την συμμετοχική θέσπιση και επίτευξη στόχων για τη βελτίωση του αστικού τοπίου.

3.1 Tactical Urbanism

Έχουν ήδη αναφερθεί περιπτώσεις που μπορούν να επωφεληθούν από πρακτικές Tactical Urbanism (Τακτικής Αστικότητας) και ένα ευρύ φάσμα στόχων στους οποίους οι εν λόγω, παρεμβάσεις μπορούν να βοηθήσουν να επιτευχθούν. Οι ακόλουθες τρεις εφαρμογές, ωστόσο, είναι αυτές θεωρούνται οι πιο συνηθης. (Garcia and Lydon 2015, σελ.36)

[Α] Από πρωτοβουλίες πολιτών, που παρακάμπτοντας τη συμβατική διαδικασία παράδοσης έργων και τη σχετική γραφειοκρατία διαμαρτυρόμενοι, πρωτοτυπούν και παρουσιάζουν έμπρακτα τη δυνατότητα αλλαγής. Αυτές οι δραστηριότητες αντιπροσωπεύουν τους πολίτες που ασκούν το «δικαίωμά τους στην πόλη».

[Β] Ως συμμετοχικό εργαλείο, για την αλληλεπίδραση κατοίκων, σχεδιαστών και αρμόδιων τοπικών φορέων. Αυτή η συμμετοχική μέθοδος συλλογικής πρωτοβουλίας, καθιστά τον σχεδιαστή, μεσολαβητή/ μεταφραστή μεταξύ της κοινότητας και των δημοτικών θεσμών, με στόχο την από κοινού εύρεση και ανάδειξη τοπικών δυναμικών.

[Γ] Ως εργαλείο πρώιμης υλοποίησης «φάσης 0» που χρησιμοποιείται από δήμους ή σχεδιαστές για τη πιλοτική εφαρμογή έργων πριν από την πραγματοποίηση μιας μακροπρόθεσμης επένδυσης.

Αυτοί οι τρεις τρόποι χρήσης του Tactical Urbanism δεν αλληλοαποκλείονται.

Συχνά μάλιστα το πρώτο οδηγεί στο δεύτερο, το οποίο οδηγεί στο τρίτο. Η επόμενη ενότητα εμβαθύνει σε καθεμία από αυτές τις εφαρμογές και παρέχει παραδείγματα.

Εικ.24: "Οδηγός Tactical Επεμβάσεων. Μέσα από μια λίστα καθημερινών αντικειμένων ο οδηγός προτείνει γρήγορες λύσεις με μεγάλη εφαρμοστηκότητα σε προβλήματα κοινά για τους κατοίκους των πόλεων.

Εικ.25: 72 Hour Urban Action Competition

Από τους πολίτες, πρακτικές Tactical Urbanism χρησιμοποιούνται συχνά ως έκφραση δυσαρέσκειας ή ως πρόταση αντιμετώπισης αυτής της δυσαρέσκειας χωρίς την χρονική επιβάρυνση της δημόσιας διαδικασίας. Οι στόχοι των επεμβάσεων αφορούν συνήθως τη μεταβολή ανεπιθύμητων συνθηκών στο γύρω περιβάλλον ή αναθεώρηση παρωχημένων πολιτικών. Για τις περισσότερες σύγχρονες πόλεις οι παράγοντες που επιβαρύνουν τη διαβίωση σε αυτές είναι κοινοί και αφορούν: τη μειονεκτική θέση των πεζών έναντι των οχημάτων, την έλλειψη πράσινων και κοινόχρηστων χώρων.

Χαρακτηριστικό Παράδειγμα: Guerrilla Crosswalks

"Αυθαίρετες Διαβάσεις Πεζών" είναι ένας τύπος ακτιβιστικής επέμβασης, ο οποίος συνήθως παρουσιάζεται σε περιοχές, όπου η κίνηση του οχήματος έχει την απόλυτη προτεραιότητα στους δρόμους. Για αυτό το λόγο, καταλήγουν οι πολίτες να βάφουν μόνοι τους διαβάσεις στα σημεία με μεγάλη επικινδυνότητα για τη κίνηση του πεζού. (Garcia and Lydon 2015, σελ.13)

Εισηγητής: Pa'aluhi 'n Friends (ομάδα κατοίκων περιοχής)
Σκοπός Επέμβασης: Κοινωνικός: Μέριμνα σχολική διάβαση μαθητών
Διάρκεια Δράσεων: 2013- 2016
Κλίμακα: Τοπική

Το συγκεκριμένο παράδειγμα είναι από τη συνοικία Waianae στη Χονολουλου, όπου οι κάτοικοι παραποίησαν τα γράμματα της λέξης για να μοιάζει η λέξη "ALOHA" με γραμμές διάβασης για να αποφύγουν να καταγραφεί ως "παράνομη διάβαση".

Οι κάτοικοι προσπαθούσαν με διάφορους τύπους σημάνσεων να υποδείξουν στα αυτοκίνητα πως πρέπει να μειώσουν τη ταχύτητα τους, καθώς το συγκεκριμένο σημείο λειτουργούσε σα διάβαση μαθητών για το σχολείο της γειτονιάς. Ο δήμος ωστόσο για τη διάρκεια τριών χρόνων επέμενε να "διορθώνει" τις παράνομες σημάνσεις, σβήνοντας τες.Τέλος τοποθέτησε μια διάβαση στη περιοχή, αλλά σε σημείο που όπως επισήμαναν οι κάτοικοι δεν εξυπηρετούσε το σχολείο. (Borgobello 2012)

Εικ.26: φωτογραφία απο: Pa'aluhi 'n Friends

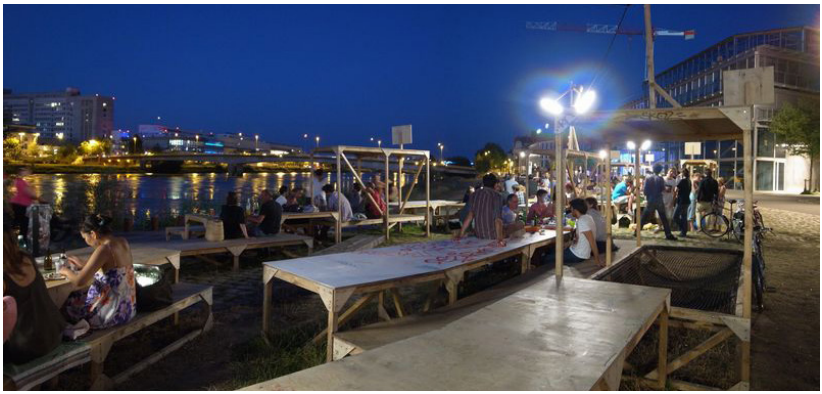
Εικ.27: "Στάσεις πρότζεκτ": Μια πρωτοβουλία απέναντι στην έλλειψη αστικού εξοπλισμού, στις περισσότερες στάσεις των γραμμών των ΜΜΜ.

Εισηγητής: Atenistas

Σκοπός Επέμβασης: Κοινωνικός: Μέριμνα για το επιβατικό κοινό του ΟΑΣΑ

Διάρκεια Δράσεων: 1 μήνας (Οκτώβριος 2014)

Κλίμακα: Πόλης



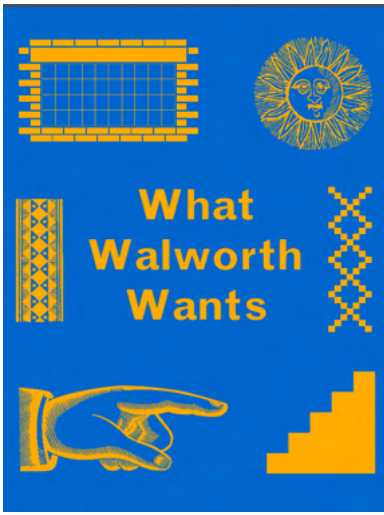
Εικ28."1000 Plateaux", 2012: Μια προσωρινή εγκατάσταση στο Quai François-Mitterrand, απο τη κολεκτίβα Fichtre, με σκοπό να μετατρέψει το δημόσιο χώρο "οικείο σαν το σπίτι", με μια σειρά απο αιώρες, τραπέζια και καθιστικά.

3.2 [B] Συλλογικές Δράσεις

Οι τακτικές επεμβάσεις δεν αφορούν μόνο προσωρινές κατασκευές και καλαίσθητες επεμβάσεις που εξαφανίζονται όσο γρήγορα, όσο εμφανίζονται. Περιλαμβάνοντας μια ευρεία γκάμα συμμετεχόντων και ενδιαφερομένων χρηστών, η γρήγορη σχεδιαστική επίλυση προβλημάτων που προτείνεται μέσα από τακτικές εφαρμογές μπορεί να δημιουργήσει τις απαραίτητες συνθήκες να αναδυθούν βαθύτερες κοινωνικές φιλοδοξίες, για κοινούς δημόσιους χώρους.

Αν οι σχεδιαστικές προσπάθειες δεν εστιάσουν σε μια συγκεκριμένη επέμβαση, σε βάθος χρόνου έχουν τη δυνατότητα να συνδυάσουν μικρότερες, σταδιακές αλλαγές, σε συνεργασία με προγράμματα και τοπικούς φορείς που αποσκοπούν στον εμπλουτισμό των τοπικών κοινοτήτων. (St Hill 2016, σελ.37-41)

Χαρακτηριστικό Παράδειγμα: What Walworth Wants



Εισηγητής: London Borough of Southwark, We Made That, Maddison Graphic, Stockdale

Σκοπός Επέμβασης: Κοινωνικός & Πολιτικός: Στρατηγική ενίσχυση της περιοχής, μέσα από ανάδειξη των ήδη υπαρχόντων πόρων και τη μετέπειτα σταδιακή διαμόρφωση επεμβάσεων.

Συμμετοχική Μέθοδος/ Εργαλεία: Συμμετοχικά Εργαστήρια
Διάρκεια Δράσεων: - παράδοση 2016
Κλίμακα: Πόλης

Το έργο "What Walworth Wants", διαμορφώθηκε στα πλαίσια του προγράμματος "Regeneration"- London Borough of Southwark, για την ενίσχυση της ιστορικής συνοικίας του Walworth.

Για το σχεδιασμό επεμβάσεων αρμονικών με το χαρακτήρα της περιοχής, η ομάδα (συντονιστής: We Made That) ανέπτυξε μια στρατηγική, βασικών και υποστηρικτών δράσεων, με έμφαση στην ανανέωση του εμπορικού δικτύου και την ενίσχυση του κοινωνικού χαρακτήρα της περιοχής, σχεδιασμένη με τρόπο που να διευκολύνει μακροπρόθεσμες αλλαγές. Η ανάπτυξη αυτής της στρατηγικής, προέκυψε μέσα από μια σειρά εργαστηρίων με μέλη της κοινότητας, από επιχειρηματίες και κατοίκους μέχρι προσωπικό από δημόσια ιδρύματα και καλλιτέχνες.

Τα προτεινόμενα έργα που προέκυψαν μέσα από τη διαδικασία, στόχευαν στη δημιουργική συνεργασία όλων των παραπάνω ενδιαφερόμενων, μέσα σε ένα πλαίσιο κοινής μάθησης, δημιουργικής αξιοποίησης πόρων και ανάπτυξης δραστηριοτήτων. Το πλαίσιο αυτό καταγράφηκε αναλυτικά στο εγχειρίδιο "What Walworth Wants".Το εγχειρίδιο περιλαμβάνει προτάσεις που κυμαίνονται από βελτιώσεις του δημόσιου χώρου έως υποστήριξη επιχειρήσεων, ενισχύοντας αναγνωρισμένες τοποθεσίες ανάπτυξης με προσωρινές χρήσεις. Κάνοντας το εγχειρίδιο προσβάσιμο και εύκολο στη κατανόηση η ομάδα ευελπιστεί πως θα μπορέσει να λειτουργήσει σαν εργαλείο για τις διάφορες ομάδες της κοινότητας (δημόσιες αρχές κλπ), να πάρουν πρωτοβουλία και να συνεργαστούν για την υλοποίηση περαιτέρω έργων.

Συνδυαστικά, αυτές οι προθέσεις ήταν που οδήγησαν στη δημιουργία μιας συνεκτικής στρατηγικής για τους δημόσιους χώρους στο Walworth, που σαν βασικό στοιχείο για τη μακροπρόθεσμη επιτυχία του έργου, θέτει τη συμμετοχή της τοπικής κοινότητας. Δίνοντας τους το ρόλο του συν-σχεδιαστή προτείνει σε αυτούς να αναλάβουν την ευθύνη για την συνεχή υλοποίηση δράσεων, τη διαφύλαξη των υφιστάμενων επεμβάσεων και το προγραμματισμό επόμενων

(We Made That 2016)

▲ **Εικ29 - 30: "What Walworth Wants",** *2016 (αριστερά) Όψη επέμβασης στο East Street Market και (δεξιά) εξώφυλλο συμμετοχικού οδηγού*

▼ **Εικ31: "What Walworth Wants",** *2016 Συμμετοχικός Οδηγός*

3.3 [Γ] «Φάση 0»

Οι προσδοκίες για τη μελλοντική επιτυχία ενός έργου είναι συχνά στο αποκορύφωμά τους όταν επίσημα ολοκληρώνεται και παρουσιάζεται η τελική μελέτη εφαρμογής. Πολλές φορές, αυτός ο δυναμισμός υποχωρεί καθώς το έργο περνά από τις διάφορες κανονιστικές διαδικασίες μέχρι τη παράδοση του. Οι εφαρμογές Tactical Urbanism μπορούν να μεσολαβήσουν σε αυτήν την κατάσταση μέσω αυτού που αποκαλούμε έργα εφαρμογής στην "φάση 0".

Ορισμένες φορές αυτά τα έργα αποκαλούνται "προσωρινά", καθώς ως επί το πλείστων εγκαθιστούν εφήμερες κατασκευές για να πετύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, μπορούν να υπάρξουν άμεσα οφέλη για τη περιοχή επέμβασης, παρέχοντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα συλλογής ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων για τη μετέπειτα ένταξή τους στον σχεδιασμό του έργου.

Αν το έργο δεν λειτουργήσει όπως προβλεπόταν, τότε δεν εξαντλείται ολόκληρος ο προϋπολογισμός του έργου και τα μελλοντικά σχέδια μπορούν να προσαρμοστούν για να απορροφήσουν τη πληροφορία που έχει αποκτηθεί. Αν γίνει σωστά, οι προσωρινές αλλαγές αποτελούν το πρώτο βήμα προς την υλοποίηση μόνιμων αλλαγών. Αυτή η επαναληπτική διαδικασία δημιουργεί όχι μόνο καλύτερα έργα, αλλά συνεχίζει και τον δυναμισμό που προέκυψε κατά την αρχική διαδικασία σχεδιασμού. (Garcia and Lydon 2015, σελ. 15-18)

▼ **Εικ32: "Cutter Square"**, *2013*
Πριν την επέμβαση

Χαρακτηριστικό Παράδειγμα: "Cutter Square", MA

Τριήμερη "pop-up" επέμβαση στο Σομερβιλ, Μασαχουσέτη

Εισηγητής: Δημοτική αρχή Σομερβιλ + Garcia & Lydon (Αρχιτεκτονικό γραφείο)

Σκοπός Επέμβασης: Κοινωνικός: η αντικατάσταση ενός ανεκμετάλλευτου τμήματος του δρόμου με ένα νέο πάρκο γειτονιάς.

Συμμετοχική Μέθοδος/ Εργαλεία: δημιουργικά εργαστήρια κατά τη διάρκεια των οποίων χρησιμοποιήθηκε σετ εξαρτημάτων/αντικειμένων που είχε εγκριθεί προηγουμένως από το τμήμα δημοσίων έργων της πόλης.

Διάρκεια Δράσεων: 3 μέρες (9.09-11.09.2013)

Κλίμακα: Τοπική

Εικ33: "Cutter Square", *2013 Κατά τη διάρκεια συμμετοχικής δράσης*

Πρόκειται για μια πρωτοβουλία της Δημοτικής Αρχής του Σομερβιλ, να προτείνουν την πειραματική δράση, μετά από μια σειρά από δημόσιες διαβουλεύσεις, στις οποίες μια συγκεκριμένη ομάδα κατοίκων συστηματικά απέρριπτε την ιδέα ανάπλασης δημόσιων χώρων, σύμφωνα με το σχέδιο που είχε συνταχθεί το 2012 για τη περιοχή Davis Square.

Η σύσταση που έγινε στο Δημοτικό Συμβούλιο, αφορούσε την προσωρινή εγκατάσταση ενός πάρκου γειτονιάς, με στόχο να παρουσιάσουν την ιδέα της ανάπλασης σε ένα μεγαλύτερο μέρος των κατοίκων της περιοχής και όχι μόνο σε αυτούς που παρακολουθούσαν τις ανοιχτές συναντήσεις του δήμου. Η πειραματική "Cutter Square" είναι ένας χαμηλής χρήσης χώρος στάθμευσης, που θα λειτουργούσε σα περιβάλλον για να εκφράσει η κοινότητα τις ιδέες της, και από αυτή τη δράση θα αφορμούνταν, μετέπειτα ο σχεδιαστικός χαρακτήρας των υπόλοιπων επεμβάσεων.

Για το σχεδιασμό του προσωρινού πάρκου, διεξήχθη ένα εντατικό εργαστήριο, όπου πολίτες, τοπικοί φορείς, επιχειρηματίες, φοιτητές αρχιτεκτονικής, μέλη της κοινότητας και υπάλληλοι της κυβέρνησης συνεργάστηκαν. Το αποτέλεσμα ήταν ο σχεδιασμός και η κατασκευή πρωτοτύπων επίπλων και η τοποθέτηση φορητών αναψυκτηρίων. Κατά τη διάρκεια των 3 ημερών, την εγκατάσταση συμπλήρωσαν καλλιτεχνικές εκδηλώσεις και σεμινάρια κατασκευής (fabrication workshops)

Μετά την πάροδο των 3 ημερών, τοποθετήθηκαν σε κάθε πλατεία κάρτες σχολίων και ακολούθησαν δημόσιες συναντήσεις για να καταγραφεί το αντίκτυπο της δράσης στη γειτονιά. Η αξιολόγηση επιβεβαίωσε τη σημαντική υποστήριξη του κοινό για τον μετασχηματισμό του χώρου στάθμευσης σε έναν δημόσιο χώρο, για τους κατοίκους.

Σήμερα, η πόλη του Σομερβιλ έχει ενσωματώσει την Τακτική Αστική Ανάπτυξη και σε άλλες διαδικασίες προγραμματισμού γειτονιάς που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα "Somerville by Design", τόσο ως στάδια δημόσιας συμμετοχής όσο και ως στάδια υλοποίησης των έργων.

("'POP-UP PLAZA' COMING TO DAVIS SQUARE 9/9-9/11", n.d.)
("SomervillebyDesign", n.d.)
(Garcia and Lydon 2015, σελ.18-19)

▲ **Εικ.34** Συμμετοχικό Εργαστήρι "Issue Identification Workshop", 2023

" We want to hear from you! Your ideas can help shape the future of the Cross Bronx and your community!

The workshops will provide an opportunity for public input, questions, and comments. Spanish, Bengali, and American Sign language interpretation will be provided. Families are encouraged to participate. Activities for children will be provided throughout the issue identification process to ensure the youngest Bronxites have a chance to make their voices heard."

▲ **Το "Reimagine the Cross Bronx"**, είναι μια συλλογική προσπάθεια της Πολιτείας της Νέας Υόρκης με τοπικές κοινότητες, για την ανάπλαση της περιοχής Cross Bronx Expressway. Ο συνσχεδιασμός της περιοχής έχει στόχο την επανασύνδεση των κοινοτήτων που χωρίζονται από το οδικό δύκτιο και στη μείωση των αρνητικών επιπτώσεων που αυτό είχε στις γύρω γειτονιές. ("Reimagine the Cross Bronx")

έναρξη δράσεων: καλοκαίρι 2023

Reimagine the Cross Bronx

▲ **Εικ.35** Logo δομής

3.5 Σχόλια

Τα παρακάτω σχόλια προκύπτουν με αφορμή τα ενδεικτικά παραδείγματα που προαναφέρθηκαν, αλλά σε ένα βαθμό αφορούν το σύνολο των εφαρμογών τις οποίες η ομάδα μελέτησε και χρησιμοποίησε σαν πρότυπο.

Κοινό γνώρισμα στα έργα που αναλύθηκαν είναι η σαφής έμφαση στην αξία συμμετοχής της κοινότητας στη διαδικασία του αστικού σχεδιασμού και στη δημιουργία δημόσιων χώρων. Όπως παρουσιάστηκε μέσα από τα παραπάνω έργα, η ευκαιρία να εκφράσουν οι άνθρωποι τις ανάγκες, τις ιδέες και τις φιλοδοξίες τους για τις κοινότητές τους, μπορεί να δοθεί με διάφορους τρόπους. Από μια σειρά συζητήσεων που μεταδίδονται μέσω ραδιοφωνικού σταθμού μέχρι πρωτοβουλίες για την εκπαίδευση επιχειρηματικών δεξιοτήτων για τους καταστηματάρχες της αγοράς. Αντιμετωπίζοντας τους πολίτες ως ειδικούς των εμπειριών τους, και συμπεριλαμβάνοντας τους στην σχεδιαστική διαδικασία, οι σχεδιαστές μπορούν να δημιουργήσουν χώρους πραγματικά αναφορικούς στους ανθρώπους που θα τους κατοικήσουν.

Αναγνωρίζεται επίσης μια από τις βασικές αρχές του Tactical Urbanism, που αφορά την αξία του προσωρινού, πάντα στη σχέση του με το μακροπρόθεσμο. Όπως φαίνεται και μέσα από το παράδειγμα των συμμετοχικών δράσεων στο Walworth, οι εφήμερες επεμβάσεις, επιτρέπουν την άμεση εμπλοκή των κατοίκων στη δημιουργία αλλαγών μικρής κλίμακας που αργότερα φαίνεται να έχουν ιδιαίτερη σημασία στο πως οι ίδιοι αντιμετωπίζουν τους δημόσιους χώρους. Συγκεκριμένα το “What Walworth Wants”, λειτούργησε σα παράδειγμα για το πως οι εφήμερες δράσεις μπορούν να είναι αναπόσπαστο κομμάτι για τη βιωσιμότητα (sustainability) μιας επέμβασης. Η ομάδα πρότεινε ένα σχέδιο αστικού βελονισμού[9] που η καταλληλότητα του κάθε ενδεικτικού σημείου ανάπλασης, ήταν υπό αμφισβήτηση, μέχρι να δοκιμαστεί από τους κατοίκους σε πειραματικό στάδιο. Με αυτόν τον τρόπο η ομάδα πρότεινε μια μέθοδο σχεδιασμού, όπου οι κάτοικοι θα έχουν τα απαραίτητα εργαλεία να διαμορφώνουν στο μέλλον, αυτόνομα τη πόλη τους.

Παράλληλα, σε περιπτώσεις, όπως αυτή της “Cutter Square”, οι δημιουργικές, εξατομικευμένες λύσεις, έδειξαν πως, τέτοιου τύπου επεμβάσεις, μπορούν να βοηθήσουν στη μετατόπιση μιας μέχρι τότε αρνητικής στάσης απέναντι στην αλλαγή. Αντιμέτωποι με ένα μεγάλο δημόσιο εγχείρημα που νιώθουν εκτός ελέγχου τους, μια “bottom-up” επέμβαση που προκύπτει μέσα σε αυτό το πλαίσιο, αλλά θέτει σε προτεραιότητα τη δική τους συμμετοχή, μπορεί να θέσει τις βάσεις για ακόμα μεγαλύτερη σύνδεση των κατοίκων με την εκάστοτε περιοχή.

Ωστόσο, μια από τις βασικές παρατηρήσεις που προέκυψε από την παραπάνω ανάλυση, είναι το πως μπορεί μια tactical σειρά επεμβάσεων να πετύχει το πέρασμα από μεμονωμένη συνθήκη, σε εργαλείο που μπορεί να θεσπίσει αλλαγές στον τρόπο που σχεδιάζεται ο δημόσιος χώρος. Τα συμπεράσματα στα οποία κατέληξε η παρούσα εργασία είναι τα εξής:

- Τα έργα αυτά μπορούν να έχουν αισθητό χωρικό και κοινωνικό αντίκτυπο μόνο όταν προκύπτουν μέσα από τη συνεργασία τοπικών και κρατικών φορέων, κατοίκων και σχεδιαστών (ή όποιον εισηγείται το έργο).

- Καθώς, επεκτείνεται η φύση της εργασίας από τον αστικό σχεδιασμό, σε συντονισμό αστικών στρατηγικών μελετών, ο ρόλος του αρχιτέκτονα διευρύνεται. Χωρίς να περιορίζεται η σχεδιαστική εξειδίκευση της· η αρχιτεκτονική/ σχεδιαστική ομάδα καλείται να αναπτύξει επικοινωνιακές και συντονιστικές δεξιότητες.

- Τέλος, προκύπτει πως μέρος της επιτυχίας/βιωσιμότητας ενός έργου, κρίνεται από το βαθμό στον οποίο οι τελικοί χρήστες κατανόησαν και οικειοποιήθηκαν την επέμβαση. Με αυτό το τρόπο επανέρχεται το ζήτημα, των συμμετοχικών εργαλείων.

Εστιάζοντας στο τελευταίο σκέλος των συμπερασμάτων, υποστηρίζεται πως, για την ενεργή συνεισφορά του ατόμου σε μια συμμετοχική διαδικασία, θα πρέπει να έχει προηγηθεί η οικειοποίηση του με τα εργαλεία συμμετοχής. Μέσα από την εξοικείωση με τα εργαλεία, ο συμμετέχοντας έρχεται σε επαφή με βασικές αρχές του Design Thinking, που κατ' επέκταση μπορεί να γίνει αφορμή για περαιτέρω ανάπτυξη δεξιοτήτων και αυτοπεποίθησης στο ατομικό αίσθημα της δημιουργικότητας.

[Κεφάλαιο 4]

▾Εικ. 36

Εργαλεία Design Thinking & Making

Εισαγωγή

Από το πρίσμα του Design Thinking, σε αυτό το κεφάλαιο θα διερευνηθεί ο ρόλος των προηγμένων τεχνολογιών στην **ανάπτυξη σύγχρονων συμμετοχικών εργαλείων.** Στη συνέχεια, προτείνεται πως η ίδια η συμμετοχική διαδικασία μπορεί να λειτουργήσει σα περιβάλλον εξοικείωσης του χρήστη με τις εν λόγω τεχνολογίες, προωθώντας τις αρχές της κουλτούρας των Maker. Συνδυαστικά όλα τα παραπάνω έχουν στόχο την εύρεση των συνθηκών που μπορούν να ενισχύσουν την αλλαγή της στάσης του ατόμου απέναντι στη δημιουργία χώρου

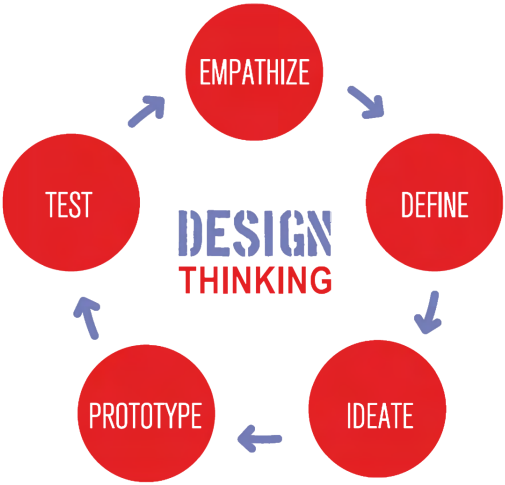
4.1 Βασικές αρχές “Design Thinking”

Design Thinking (Σχεδιαστική Σκέψη), μια σύντομη περιγραφή, από το βιβλίο Creative Confidence, 2013, των αδερφών Κέλλυ.

“Η “Σχεδιαστική Σκέψη” είναι μια μεθοδολογία. Εφαρμόζοντας την μπορούμε να διερευνήσουμε το εύρος των ανθρώπινων αναγκών, και να τις αντιμετωπίσουμε σα δημιουργικές προκλήσεις, χρησιμοποιώντας εργαλεία και μεθόδους από τα σχεδιαστικά επαγγέλματα...Η σχεδιαστική σκέψη βασίζεται στην έμφυτη ικανότητα του ανθρώπου να είναι διαισθητικός, να αναγνωρίζει μοτίβα και να δημιουργεί ιδέες που έχουν τόσο συναισθηματική αξία όσο και λειτουργική.”

Η έννοια της “Σχεδιαστικής Σκέψης”, είναι γενικά χρόνια γνώριμη στους διάφορους σχεδιαστικούς κλάδους. Ο Peter Rowe, καθηγητής αρχιτεκτονικής και αστικού σχεδιασμού στο Χάρβαρντ, προσάρμοσε την ιδέα στο πεδίο του 1987 στο βιβλίο Design Thinking. Αν και, οι έννοιες που παρουσιάζονται στο βιβλίο του Rowe δεν διείσδυσαν άμεσα σε επαγγελματικές εφαρμογές, τις τελευταίες δύο δεκαετίες, έχει δοθεί περισσότερη προσοχή στο πώς (και εάν) εφαρμόζεται η σύγχρονη Σχεδιαστική Σκέψη στο σχεδιασμό των πόλεων.(Garcia and Lydon 2015, σελ.172)

Σύμφωνα με τους Α. Γκαρσία και Μ. Λάιντον, στο βιβλίο τους Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change, η Σχεδιαστική Σκέψη, μπορεί να απλοποιηθεί σε μια διαδικασία πέντε βημάτων, για όποιον επιχειρήσει να την εφαρμόσει σε διαδικασίες διαμόρφωσης χώρου. Αναγνωρίζοντας ότι η δημιουργική επίλυση προβλημάτων ποτέ δεν είναι μια ευθύγραμμη συνθήκη αποτυπώνουν τα πέντε αυτά βήματα σαν μια κυκλική διαδικασία με τα βήματα να επαναλαμβάνονται και να αλληλοκαλύπτονται όσες φορές απαιτείται κατά περίπτωση. (Garcia and Lydon 2015, σελ.173)



Εικ. 37, Σχεδιάγρμμα με αφρομή το κεφάλαιο Design Thinking, του βιβλίου των Garcia and Lydon

- **Εμπάθεια:** Εις βάθος κατανόηση του σκοπού της επέμβασης, με κεντρικό στόχο να αντιπροσωπεύει “αυτό για τον οποίο σχεδιάστηκε”

- **Παρατήρηση:** Αναγνώριση συγκεκριμένων δυναμικών και δυνατοτήτων ενός χώρου, ξεκαθαρίζοντας ποια είναι τα προβλήματα, προς επίλυση για να τις πετύχει .

- **Έρευνα:** Αναλυτική ανάπτυξη προτάσεων για την αντιμετώπιση αναγνωρισμένων προβλημάτων.

- **Δημιουργία Πρωτοτύπου:** Υλοποίηση μιας πρωταρχικής ιδέας με γρήγορο και οικονομικό τρόπο.

- **Δοκιμή:** Χρήση του υλοποιημένου πρωτοτύπου για την άντληση συμπερασμάτων και πληροφοριών για τη βελτίωση του.

Στόχος της εργασίας είναι, εξετάζοντας τα παραπάνω βήματα, ως προς το ρόλο τους σε μια συμμετοχική μεθοδολογία, να παρουσιάσει πως και σε ποια από αυτά τα πέντε βήματα θα μπορούσε να λειτουργήσει ενισχυτικά η ένταξη σύγχρονων τεχνολογιών, εμπλουτίζοντας την αλληλεπίδραση σχεδιαστών και μη-σχεδιαστών.

4.2 Εργαλεία Απεικόνισης & Εμβύθισης

Η εμφάνιση εφαρμογών εικονικής, επαυξημένης και μικτής πραγματικότητας στο σχεδιαστικό κλάδο, έχει παρουσιάσει νέες προοπτικές αλληλεπίδρασης του σχεδιαστή με το χώρο. Καθώς η χρήση των αντίστοιχων εργαλείων γίνεται όλο και πιο προσιτή σε μη εξειδικευμένο κοινό, παρατηρείται η ευκαιρία ανάπτυξης δραστηριοτήτων/εφαρμογών, που διευκολύνουν την επικοινωνία σε περιβάλλοντα συν-σχεδίασης. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να επισημανθεί, πως ο ρόλος των ψηφιακών εργαλείων δεν είναι να αντικαταστήσουν τα υφιστάμενα αναλογικά. Η δράση του να επεξεργάζεται κάποιος 'κάτι' με τα χέρια του, έχει αναντικατάστατη αξία στην κατανόηση ορισμένων ζητημάτων και για αυτό μάλιστα η εργασία επιμένει να παρουσιάζει τη "διαδικασία κατασκευής" ως αναπόσπαστο κομμάτι της συμμετοχικής μεθοδολογίας. Υπάρχει ωστόσο μεγάλο περιθώριο για τον εμπλουτισμό και κατά περιπτώσεις εκσυγχρονισμό αυτών των μεθοδολογιών.

>> Παράδειγμα: Εφαρμογές Εικονικής Πραγματικότητας

Στο σχεδιαστικό κλάδο οι εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας (VR), χρησιμοποιούνται κυρίως σαν εργαλείο ρεαλιστικής απεικόνισης, δημιουργώντας προσομοιωτικά περιβάλλοντα τελικών μελετών. Ωστόσο, οι δυνατότητες μιας πολυαισθητηριακής, διαδραστικής εφαρμογής μπορούν να ξεπεράσουν τα όρια της απλής απεικόνισης. Σε ορισμένες περιπτώσεις η εικονική πραγματικότητα μπορεί να λειτουργήσει σαν πλούσιο αφηγηματικό μέσο, όπου η πλήρης εμβύθηση μέσα σε ένα περιβάλλον σε συνδυασμό με τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης εντός του έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει έντονες εντυπώσεις στο άτομο που το βιώνει καθώς και να μεταδώσει επιτυχώς αφηρημένες μαθησιακές έννοιες. (Zhang, Bowman, and Jones 2019)

▲ **Εικ.38 Bruno Granholm Square, Helsinki, 2019:** Οι Augmented Urbans παρουσίασαν σε μια ομάδα από ενδιαφερόμενους χρήστες, μια VR εφαρμογή, χωρισμένη σε 3 διαφορετικές σκηνές για την καταγραφή των εντυπώσεων ανάμεσε σε 3 σχεδιαστικές λύσεις για τη πλατεία Bruno Granholm.(Burcu Kaya Alpan and Çatak 2021, #)

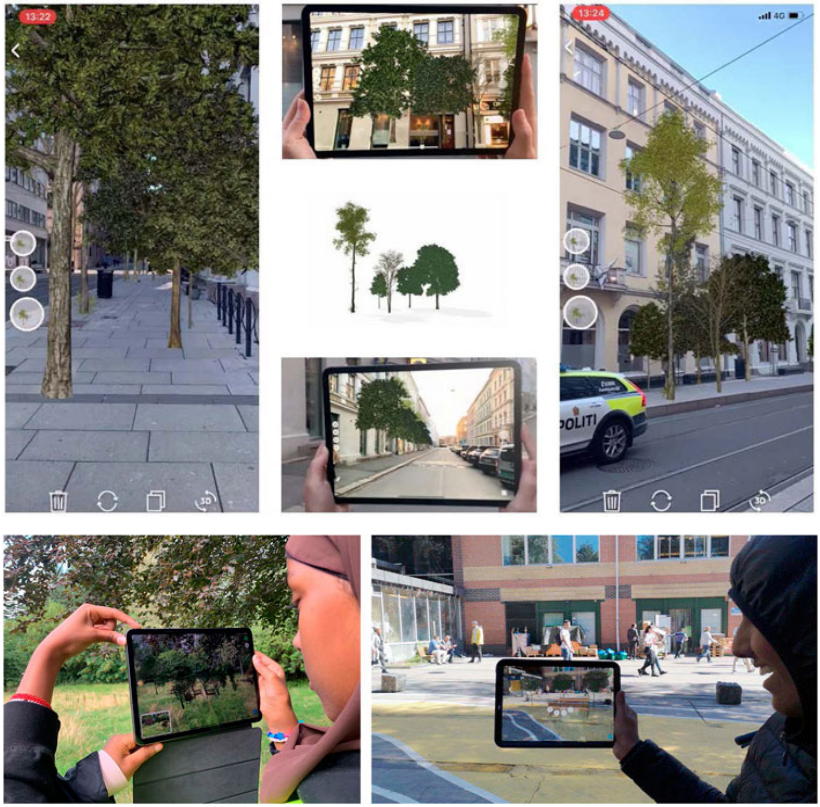
▲ **Εικ.39 Santiago, Chile, 2019:** Αποτελέσματα της παρούσας έρευνας έδειξαν πως το VR μπορεί να είναι ένα πολύ αποτελεσματικό εργαλείο αναπαράστασης χώρου σε συμμετοχικές διαδικασίες όπου οι συμμετέχοντες δεν είχαν καμία εξοικείωση με τη τεχνολογία. (Loyola et al. 2019)

>> Παράδειγμα: Εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας

Επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented reality (AR)) σημαίνει την επικάλυψη μιας πραγματικής υπάρχουσας κατάστασης με ψηφιακό περιεχόμενο. Ξεκινώντας από απλές πληροφορίες κειμένου, εικόνες, αρχεία ήχου και βίντεο έως τρισδιάστατα μοντέλα, υπάρχει πλέον πλήθος εφαρμογών, που λειτουργούν ενισχυτικά στη χωρική εμπειρία.

Καθώς αυτού του τύπου οι εφαρμογές, λειτουργούν συμπληρωματικά/ενισχυτικά σε ένα υλοποιημένο υπόβαθρο, θα μπορούσαν να συνεισφέρουν σε μεγάλο βαθμό σε στάδια μιας συμμετοχικής μεθοδολογίας που αφορούν πρώιμες **σχεδιαστικές δοκιμές** και το αντίκτυπο τους στο χώρο. ("Augmented reality as a participation tool for youth in urban planning processes: Case study in Oslo, Norway" 2023) Όπως έχει προαναφερθεί, όσο πιο συγκεκριμένο είναι το εργαλείο επικοινωνίας, ως προς την όψη του, τόσο πιο εύκολο είναι για τους χρήστες να το αντιληφθούν και να το χρησιμοποιήσουν. Για τον ίδιο λόγο και οι εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας μπορούν να έχουν και αφηγηματικό χαρακτήρα ενισχύοντας για παράδειγμα το στάδιο της

▲ **Εικ.40-41 Uist Unearthed, Hebridean Way, Glasgow 2021**
Έρευνα πάνω στη ανάδειξη πολιτισμικής κληρονομιάς του Uist. Μέσα από μια σειρά αφηγηματικών περιηγήσεων, η εφαρμογή έχει στόχο να παρακινήσει τους χρήστες σε μια διαδραστική αναζήτηση "χαμένων ιστορικών μνημείων". Μέσα από τη συμμετοχή και τη κοινωνική αλληλεπίδραση οι συμμετέχοντες αποκτούσαν καλύτερη κατανόηση για τη περιοχή και την ιστορία της. (Panhale, Bryce, and Tsougkou 2023)



▲ **Εικ. 42- 43 Σειρά απο Συμμετοχικά Εργαστήρια 2020-2021** με τη προτοβουλία της Δημοτικής αρχής του Όσλο, για την ένταξη νέων σε διαδικασίες Συμμετοχικού Σχεδιασμού.

Η κάθε δράση είχε διάρκεια 40'-60' και τα συνολικά αποτελέσματα συγκεντρώθηκαν και αναλύθηκαν σε δημόσια διαβούλευση.

4.3 Εργαλεία Κατασκευής

Περνώντας στο στάδιο της γρήγορης υλοποίησης ενός έργου οι τεχνικές ψηφιακής σχεδίασης και κατασκευής μπορούν να προσφέρουν μεγάλη ταχύτητα και ευκολία στη δημιουργία πρωτοτύπων. Σε συνδυασμό με σύγχρονα εναλλακτικά υλικά έχει αποδειχθεί αποτελεσματική και ωφέλιμη επιλογή, υπερτερώντας άλλες μεθόδους κατασκευής σε ζητήματα: ταχύτητας, οικονομίας και βιωσιμότητας. (Halabi 2020, σελ 5-7)

Εργαλεία κατασκευής όπως 3d εκτυπωτές, CNC και Laser κοπτικά, είναι ήδη εδραιωμένες πρακτικές υλοποίησης μακετών και μικρής κλίμακας αντικειμένων. Αυτό που παρουσιάζει ενδιαφέρον είναι πως εξερευνώντας τις δυνατότητες αυτών των εργαλείων, μπορεί να αλλάξει η ίδια η μέθοδος σχεδιασμού και κατ' επέκταση το πώς μπορεί να αλλάξει με τρόπο που να ενσωματώνει και το στάδιο της συν-δημιουργίας.

Εικ44 παράδειγμα: House Block, Gilles Retsin, 2018–2019

Σχεδιασμός ενός πρωτότυπου component και η εφαρμογή του σε μια πρόταση για ένα νέο μοντέλο κατοίκησης. Τα όρια του σπιτιού δεν είναι προκαθορισμένα και απόλυτα, αλλά μεταβάλλονται μαζί με τις ανάγκες του χρήστη. Από οικονομικά υλικά και τμήματα εύκολα συναρμολογούμενα που δεν χρειάζονται μεγάλο βαθμό εξειδίκευσης στη κατασκευή.

>> Computational Design

Σε αυτό το σημείο γίνεται μια σύντομη αναφορά στο"Computational Design", καθώς περιγράφει μια σχεδιαστική μέθοδο η οποία αξιοποιεί αλγορίθμους και συγκεκριμένες παραμέτρους για να επιλύσει σύνθετα σχεδιαστικά προβλήματα. Συνδυάζοντας αυτή τη μεθοδολογία άμεσα με σύγχρονες μεθόδους ψηφιακής κατασκευής, προκύπτει η έννοια της "Discrete Αρχιτεκτονικής".

Η "Discrete Αρχιτεκτονική" περιγράφει, ένα σύνολο εργασιών. Με τον όρο "discrete" εννοείται αυτό το οποίο αποτελείται από διακριτά/ξεχωριστά κομμάτια. Αυτού του τύπου ο σχεδιασμός, επιδιώκει να επαναπροσδιορίσει την αλυσίδα παραγωγής μιας κατασκευής με το να εισάγει την έννοια της **"διακριτότητας"** τόσο **στο σχεδιασμό** όσο και στη φυσική **συναρμολόγηση** των κτιρίων. Παρουσιάζει μια λογική "ψηφιακής συναρμολόγησης", που βασίζεται σε εξαρτήματα/κομμάτια τα οποία λόγω της διαδικασίας σχεδίασης τους είναι εξαιρετικά προσιτά και ευέλικτα. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να παραχθεί σύνθετη, ανοιχτού τύπου (open- ended) αρχιτεκτονική. (Retsin 2019, σελ.8-9)

Οι αρχές που διέπουν σήμερα αυτού του τύπου τη κατασκευή δεν έχουν να κάνουν με τη μορφολογική ιδιαιτερότητα μιας οπτικά περίπλοκης σύνθεσης, αλλά εστιάζουν σε θέματα **ταχείας υλοποίησης και οικονομίας,** ενώ συνθετικά προτεραιότητα έχουν οι σχέσεις ανάμεσα στα κομμάτια και όχι τόσο η ίδια η μορφή του κομματιού.

Η αναφορά σε αυτή τη μέθοδο σχεδιασμού γίνεται καθώς μπορεί να συμβάλει άμεσα σε διαδικασίες συν-δημιουργίας. Όταν η υλοποίηση μιας κατασκευής απλοποιείται σε "συναρμολόγηση" γίνεται αμέσως προσιτή σε μη εξειδικευμένους χρήστες. Διαθέτοντας τον απαραίτητο χρόνο για την εξοικείωση των συμμετεχόντων με μια κατασκευαστική λογική, όχι μόνο τους δίνεται η δυνατότητα να εφαρμόσουν έμπρακτα τις ιδέες τους, αλλα παράλληλα προκύπτει και μια αφορμή, έχοντας "κατακτήσει" αυτη τη κατασκευαστική γνώση, να εμπνευστούν αρκετά ώστε να επαναλάβουν μετέπειτα παρόμοιες λύσεις.

Εικ45:House Block, Gilles Retsin, 2018–2019

Ανάλυση, συναρμολογούμενου component του "Block-House"

Τίτλος: WikiHouse: Get ready to design, “print” and construct your own home!

Εισηγητής: Συνεργασία ανάμεσα σε TT Professorship Digital Fabrication & TT Professorship Structural Design με τη startup εταιρεία incon.ai

Σκοπός Κατασκευής: Αυτονομία μη-εξειδικευμένων χρηστών στη σχεδίαση και υλοποίηση μικρών μονάδων κατοίκησης.

Το WikiHouse είναι ένα κατασκευαστικό σύστημα ελεύθερα προσβάσιμο (Open-source) σε κάθε ενδιαφερόμενο. Το συγκεκριμένο έργο θέλει να προσφέρει τη δυνατότητα σε οποιοδήποτε - ανεξαρτήτως επιπέδου των δεξιοτήτων του, να κατασκευάσει γρήγορα και οικονομικά μια μικρή μονάδα κατοίκησης.

Η σχεδιαστική λογική του WikiHouse βασίζεται σε “πτερύγια” από κόντρα πλακέ που συνδέονται μεταξύ τους για να σχηματίσουν ξύλινα πλαίσια. Για τον εξατομικευμένο σχεδιασμό της κάθε μονάδας, οι χρήστες έχουν πρόσβαση σε ένα πρόσθετο λογισμικό για το Google Sketchup, μέσα από το οποίο προκύπτουν και τα τελικά σχέδια των κομματιών της κατασκευής. Τα σχέδια που προκύπτουν είναι μετά έτοιμα για να κοπούν σε CNC κοπτικό μηχάνημα.

Για τη συναρμολόγηση των κομματιών δεν χρειάζονται άλλα εξειδικευμένα εργαλεία πέρα από ένα σφυρί για να διευκολύνει την αρθρωτή συναρμολόγηση, ενώ παράλληλα το κάθε σχέδιο συνοδεύεται και από σαφείς οδηγίες, ως προς τα βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν. Τέλος, όλη αυτή η διαδικασία καθώς και οι προοπτικές διεύρυνσης της σχεδιαστικής λύσης, υποστηρίζονται από την ιστοσελίδα της ομάδας, όπου γύρω της έχει ήδη αναπτυχθεί μια κοινότητα ενδιαφερόμενων χρηστών.

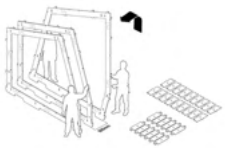
Το σύστημα κατασκευής αλλά και όλη η μεθοδολογία του WikiHouse παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια του Milan Design Week το 2012 και έχει μετέπειτα εξελιχθεί σε βελτιστοποιημένα κατασκευαστικά “μπλοκ” (building blocks

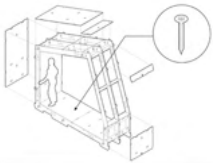
(WikiHouse, n.d.)
(Borgobello 2012)

▲ **Εικ46: WikiHouse, οδηγός συναρμολόγησης**

▼ **Εικ47: WikiHouse, MilanDesign Week**, *2012*

▲ **Εικ48: WikiHouse, οδηγός συναρμολόγησης**





Συνολικά, σε όλες τις διαδικασίες που προαναφέρθηκαν παρουσιάστηκαν εργαλεία, που ενώ η ανάπτυξη τους απαιτεί ιδιαίτερα εξειδικευμένες γνώσεις, η ίδια η χρήση τους κάνει τη σχεδιαστική/ κατασκευαστική διαδικασία πιο εύκολα προσβάσιμη σε μη εξειδικευμένους χρήστες. Υποστηρίζεται, λοιπόν, πως αντίστοιχα, μια συμμετοχική μέθοδος εντάσσοντας τέτοιου τύπου διεπιστημονικά εργαλεία (χωρίς να απαλείφονται τα υφιστάμενα αναλογικά εργαλεία) εντός του πλαισίου της, μπορεί επιτυχώς να συμπεριλάβει το συμμετέχοντα πέρα από "ειδικό των εμπειριών του". Πλέον σε ένα πιο ισορροπημένο, από άποψης γνώσεων-εργαλείων, περιβάλλον, ο συμμετέχοντας μπορεί να αναλάβει κι άλλους ακόμα πιο δημιουργικούς ρόλους, στο πλαίσιο της συν-σχεδίασης.

4.4 Maker Culture

Σήμερα, χάρη στη πρόοδο της τεχνολογίας, τη σχετική μείωση του κόστους σε εξειδικευμένο εξοπλισμό, την ευρύτερη διαθεσιμότητα υπολογιστικών (computational) στοιχείων και σχετικών πλατφορμών, παρατηρείται αυξανόμενο ενδιαφέρον σε θέματα γύρω από το "κινημάτων των κατασκευαστών" (maker movements) και της "κουλτούρας του DIY" (Do It Yourself). (Smyth et al. 2018) Ο συνδυασμός των παραπάνω έχει συμβάλει στο αίτημα για εκδημοκράτηση εξειδικευμένων τεχνολογιών και κατ' επέκταση δημιουργεί το πλαίσιο για την "εκδημοκράτηση της δημιουργικής διαδικασίας". Ο λόγος για τον οποίο αυτό παρουσιάζει ενδιαφέρον, είναι διότι μέσα σε αυτό το πλαίσιο αντανακλώνται οι στόχοι που θέτουν οι συμμετοχικές διαδικασίες που στο επίκεντρο έχουν την ενδυνάμωση του ατομικού αισθήματος δημιουργικής αυτοπεποίθησης.

Η ίδια η διαδικασία του να κατασκευάζει κανείς -κάτι - με τα χέρια του και η σταδιακή βελτίωση που μπορεί να παρατηρήσει στις κεκτημένες του δεξιότητες, προσφέρει ένα αυθόρμητο συναίσθημα ικανοποίησης για αυτήν την επίτευξη, που αν καλλιεργηθεί περαιτέρω είναι αυτό που μετά ωριμάζει σε δημιουργική αυτοπεποίθηση. Οι χώροι οι οποίοι προσφέρουν υποστήριξη σε τέτοιες διαδικασίες και προωθούν την βιωματική εκπαίδευση μέσα από πειραματισμό, είναι τα Makerspaces.

▲ **Εικ49: "INTENSIF MAROC"**,*2017*
Εργαστήριο με φοιτητές αρχιτεκτονικής 2ου κ' 3ου έτους.

▾ Εικ50: Makerspace IDEAStudio at Houston Community Col-

Makerspaces & FabLabs[7]

Τα Makerspaces και τα FabLabs μπορούν να θεωρηθούν οι χωρικές αναπαραστάσεις του Maker Movement (Κινήματος Κατασκευαστών). κάνοντας την τεχνολογία προσβάσιμη, προσιτή και χρήσιμη για όλους.

Τα “Makerspaces” είναι ένας τίτλος που άρχισε να χρησιμοποιείται για να περιγράψει οποιονδήποτε χώρο, προωθεί την ενεργό συμμετοχή, την ανταλλαγή γνώσεων και τη συνεργασία μεταξύ των ατόμων, μέσω της **βιωματικής μάθησης** και της **δημιουργικής χρήσης της τεχνολογίας**. (Rosa et al. 2017, σελ.7-8) Χωρίς να έχουν συγκεκριμένες προδιαγραφές εξοπλισμού, συνήθως μπορούν να παρέχουν δημόσια πρόσβαση σε εξειδικευμένα μηχανήματα, και σε χειρωνακτικά/ ψηφιακά εργαλεία για σχεδιασμό και υλοποίηση κατασκευών.

Συμπεράσματα

Από το σύνολο της παρούσας έρευνας, αντλήθηκαν τα ακόλουθα συμπεράσματα που υποστηρίζουν την αρχική υπόθεση εργασίας, για το πώς οι συμμετοχικές επεμβάσεις μπορούν να περάσουν από εφήμερες και πειραματικές δοκιμές σε βιώσιμες (sustainable) λύσεις, για τη παραγωγή χώρου· μέσα από μεθοδευμένες συμμετοχικές δράσεις.

Αρχικά, μέσα από όλα τα παραδείγματα συμμετοχικών δράσεων που είχαν μακροπρόθεσμο αντίκτυπο στο χώρο, έγινε ξεκάθαρο πως μεγάλο μέρος της επιτυχίας/βιωσιμότητας ενός έργου, κρίνεται από το βαθμό στον οποίο οι τελικοί χρήστες κατανόησαν και οικειοποιήθηκαν την επέμβαση.

Με το να διατίθεται επιπλέον χρόνος, ανάμεσα στα διάφορα βήματα μιας συμμετοχικής διαδικασίας, για αξιολόγηση (τεκμηριωμένη ή εμπειρική) διασφαλίζεται η σχέση ενεργούς κατανόησης και συμμετοχής του ατόμου.

Συμπληρωματικά ο ίδιος στόχος επιτυγχάνεται μέσα από τη χρήση διαφορετικού τύπου (προφορικών/κατασκευαστικών) συμμετοχικών εργαλείων, καθώς αναγνωρίζεται πως ο καθένας τους έχει διαφορετική δημιουργική έκφραση και κατανόηση.

Μέσα από ερευνητικές διαδικασίες που εξέτασαν μεθόδους και εργαλεία για την αξιοποίηση της ατομικής δημιουργικότητας στη συν-σχεδίαση, προέκυψε πως οι διαδικασίες που ζητούν από το συμμετέχοντα να ασχοληθεί με "κατασκευές" (να μη συμμετέχει μόνο με προφορικά τρόπο) μπορούν να οδηγηθούν σε πιο γόνιμες σχεδιαστικές ιδέες.

Με τη πρόθεση ενίσχυσης του ρόλου της κατασκευής (making) στη συν-σχεδίαση, η συμπερίληψη εργαστηριακών χώρων αφιερωμένων σε αυτή - makerspaces- μπορεί να προσφέρει την εξοικείωση του ατόμου τόσο με σύγχρονα εργαλεία κατασκευής, όσο και με τον εμπειρικό τρόπο μάθησης και επίλυσης προβλημάτων.

Τέλος, πέρα από τα σύγχρονα εργαλεία κατασκευής, η παρούσα έρευνα υποστηρίζει πως μια συμμετοχική διαδικασία μπορεί να εμπλουτιστεί από την ένταξη πολυαισθητηριακών, διαδραστικών εφαρμογών που ενισχύουν τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων, σύμφωνα με τις αρχές του design thinking.

Αξιοποιώντας τα παραπάνω συμπεράσματα σαν κατευθυντήριες γραμμές, παρουσιάζεται μια ενδεικτική ανάπτυξη συμμετοχικής μεθοδολογίας που στο επίκεντρο της έχει την εξοικείωση του χρήστη με το σχεδιαστικό τρόπο σκέψης.

Σημείωση: Τα παρακάτω χρώματα στο πίνακα λειτουργούν ενδεικτικά για πιθανούς τρόπους που:

- Δράσεις που μπορούν να ενισχυθούν απο σύγχρωνα εργαλεία
- Δράσεις που μπορούν να ενισχυθούν απο “κατασκευές” (making)

Στάδια Προτεινόμενης Συμμετοχικής Μεθοδολογίας

	Στόχοι
1 Συντονισμός & Οργάνωση	Γνωριμία και επεξήγηση συμμετοχικού πλαισίου Καταγραφή αρχικού ενδιαφέροντος Δημιουργία ομάδας Συν-σχεδίασης
2 Κατανόηση σκοπού	Καταγραφή εμπειριών και απόψεων των συμμετεχόντων
3 Παρατήρηση & Έρευνα	Διερεύνηση δυνατοτήτων χώρου Ομαδοποίηση των προτάσεων και από κοινού θέσπιση σχεδιαστικών προτεραιοτήτων Αναγνώριση ατομικών ικανοτήτων και εισαγωγή σχεδιαστικών εργαλείων ανάλογα με αυτές
4 Σχεδίαση & Έρευνα	Μετάβαση σε τρισδιάστατη εικονοποίηση των ιδεών Ένταξη της έννοιας της κλίμακας
5 Κατσκευαστικές Δοκιμές & Τελική Υλοποίηση	Ανάπτυξη συγκεκριμένων σχεδιαστικών ιδεών και υλοποίησης τους. Εκπαίδευση συμμετεχόντων πάνω στα κατάλληλα εργαλεία για τη δυνατότητα συμμετοχής τους στις τελικές κατασκευές

Εργαλεία

Εισαγωγικά δεν παρουσιάζονται συγκεκριμένα εργαλεία.

Συντονισμός & Οργάνωση

Δημιουργικής Έκφρασης
πχ Collage

Αφήγησης και Καταγραφής
πχ φωτογραφίες και Concept Map

Ενίσχυση της παραπάνω διαδικασίας, με συμμετοχικές επισκέψεις στο χώρο επέμβασης για από κοινού σχολιασμό και διασταύρωση απόψεων

Κατανόηση Σκοπού

Δημιουργικής Έκφρασης
πχ Συμμετοχική Μακέτα

Ενίσχυση της παραπάνω διαδικασίας με κάποιες σύντομές δράσεις στο χώρο μελέτης, σύμφωνα με τις προτεινόμενες νέες λειτουργίες

πχ Υλοποίηση εφήμερων κατασκευών για τις ανάγκες της δράσης

Παρατήρηση & Έρευνα

Κατασκευής
πχ 3d εκτυπώσεις

Ενίσχυση της παραπάνω διαδικασίας με AR εφαρμογές για συνθέσεις με απλοποιημένους όγκους προβαλλόμενους στο πραγματικό χώρο επέμβασης

Σχεδίαση & Έρευνα

Κατασκευής
πχ CNC κοπτικό για υλοποίηση και μετέπειτα συναρμολόγηση κομματιών

Ενίσχυση της παραπάνω διαδικασίας με VR εφαρμογές για παρουσίαση λύσης και διορθώσεις πριν τη τελική κατασκευή.

Κατασκευαστικές Δοκίμες
Τελική Υλοποίηση

Επίλογος

Ιστορικά, ο δημόσιος χώρος της πόλης είναι στενά συνυφασμένος με τη ζωή, την οποία οφείλει να υποστηρίζει. Οι συμμετοχικές “bottom-up” διαδικασίες για το σχεδιασμό και τη παραγωγή χώρου, παρέχουν το κατάλληλο πλαίσιο τόσο για την ανάκτηση του δημόσιου χώρου, ως χώρου που προτεραιοποιεί την ανθρώπινη κοινωνική δραστηριότητα, όσο και για την πραγματική ενδυνάμωση των κατοίκων σε θέματα πρωτοβουλίας και διαμόρφωσης του χώρου που βιώνουν καθημερινά.

Για να επιτευχθεί αυτό, η παρούσα εργασία καταλήγει στη πρόταση επαναπροσδιορισμού του τρόπου σχεδιασμού του αστικού δημόσιου χώρου, μέσα από συμμετοχικές διαδικασίες που στο επίκεντρο τους έχουν σύγχρονα εργαλεία επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ των ενδιαφερόμενων συμμετεχόντων. Όταν αυτά τα εργαλεία αναπτύσσονται με τη πρόθεση να υποστηρίζουν τη βιωματική εξοικείωση του ατόμου με την εκάστοτε σχεδιαστική λύση, δημιουργείται ένα περιβάλλον που προωθώντας ένα “σχεδιαστικό” τρόπο σκέψης, γίνεται αφορμή για ανάπτυξη δεξιοτήτων και ενίσχυσης του ατομικού αισθήματος δημιουργικότητας.

Χρησιμοποιώντας σαν κεκτημένο εφόδιο αυτές τις γνώσεις, το άτομο ίσως αρχίσει να αντιμετωπίζει το χώρο που τον περιβάλλει καθημερινά με κριτική διάθεση, κινώντας δράσης μετασχηματισμού του όταν αυτός πάψει να είναι χρήσιμος σε αυτόν και τη κοινότητα του.Έτσι, μέσα από τη διαμόρφωση πυρήνων δραστηριότητας μέσα στο δημόσιο αστικό τοπίο, μπορούν να προκύψουν πιο δραστήριες και βιώσιμες πόλεις.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Ο ανθρωπολογικός χώρος, σύμφωνα με τον Marc Augé, είναι ένας χώρος που έχει συλληφθεί και καθοριστεί από τις ανθρώπινες δραστηριότητες και τις κοινωνικές σχέσεις. Αυτός ο χώρος διαμορφώνεται από τις πρακτικές και τις αλληλεπιδράσεις των ανθρώπων και αποκτά έννοιες, συμβολισμούς και σημασίες μέσα από την κοινωνική δράση.

2. Μετάφραση: "...οι "ενδιάμεσοι" χώροι - υπολειπόμενοι, ανεκμετάλλευτοι και ραγδαία υποβαθμιζόμενοι- συχνά δημιουργούν ένα χάσμα ανάμεσα στο φυσικό και το κοινωνικό χώρο"

3. Από τη λίστα αυτή λείπει η αξιοποίηση του δημόσιου χώρου για οικονομικές δραστηριότητες (διαφήμιση/ πώληση προϊόντων), διότι η παρούσα διερεύνηση προσπαθεί να εντοπίσει τη σχέση ανθρώπου - δημόσιου χώρου όταν δεν μεσολαβεί όφελος.

4. Μετάφραση: " Τίποτα δεν μπορούμε να το βιώσουμε ανεξάρτητα από τις σχέσεις του με αυτά που το περιβάλλουν."

5. Μετάφραση: " Το "δικαίωμα στη πόλη", δεν αφορά μόνο το δικαίωμα πρόσβασης στο ήδη υπάρχον περιβάλλον, αλλά αφορά και το δικαίωμα του ατόμου να αλλάξει αυτό το περιβάλλον σύμφωνα με τις επιθυμίες του. Πρέπει να είμαστε βέβαιοι ότι μπορούμε να ζήσουμε με αυτά που οι ίδιοι έχουμε δημιουργήσει."

6. Κοινωνικοί δημόσιοι χώροι (social urban landscape): αναφέρεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ του φυσικού περιβάλλοντος των πόλεων και των κοινωνικών, συμπεριφορών και σχέσεων που συμβαίνουν εντός αυτού του περιβάλλοντος. Καλύπτει τις κοινωνικές, πολιτισμικές και οικονομικές διαστάσεις της αστικής ζωής και τον τρόπο με τον οποίο εκδηλώνονται στο χτισμένο περιβάλλον.

7. DIY (Do It Yourself) culture: Αναφέρεται σε ανθρώπους που κάνουν πράγματα (κυρίως αναφέρεται σε κατασκευές), ερασιτεχνικά.

8. Μετάφραση: "Η βασική αρχή των παραγωγικών τεχνικών, είναι να παρέχουν τη δυνατότητα στους ανθρώπους να φτιάξουν -κάτι- το οποίο θα τους επιτρέψει, μετά να πλάσουν μια αφήγηση, γύρω του."

9. Αστικός Βελονισμός: πολλές, μικρές, διάσπαρτες επεμβάσεις στον αστικό ιστό με στόχο τη βελτίωση του μικροκλίματος μιας περιοχής.

10. Συντόμευση του Fabrication Lab, είναι χώροι όμοιοι με τα Makerspace, με τη διαφορά πως τα FabLab, διαθέτουν την ίδια βασική δομή μεταξύ τους, με κοινό εξοπλισμό και λογισμικό. (Rosa et al. 2017, σελ.8)

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Σημαιοφορίδης, Γιώργος. 2005. *Διελεύσεις: Κείμενα για την αρχιτεκτονική και τη μετάπολη.* Αθήνα: METAPOLIS Press.

Κουτρολίκου, Πέννυ Π., Ούρσουλα Δημητρίου. 2011. "*Περί δημόσιου και ιδιωτικού κοινού και συλλογικού.*" Συνέδριο: Δημόσιος χώρος αναζητείται, (Οκτώβριος), 1-4.

Burcu Kaya Alpan, Zeynep, and Güven Çatak. 2021. "Use of Virtual Reality in Participatory Urban Design." Game + Design Education. Springer Series in Design and Innovation. doi:10.1007/978-3-030-65060-5.

Carmona, Matthew. 2010. "Contemporary Public Space: Critique and Classfication, Part One: Critique." Journal of Urban Design Vol.15 (Φεβρουάριος): 123–148. doi.org/10.1080/13574800903435651.

El Khateeb, Samah, and Indjy M. Shawket. 2023. "A new perception; generating well-being urban public spaces after the era of pandemics." Developments in the Built Environment 16:9. doi.org/10.1016/j.dibe.2021.100065

Garcia, Anthony, and Mike Lydon. 2015. Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change. Ουάσιγκτον: Island Press.

Gehl, Jan. 2010. Cities for People. Λονδίνο: Island Press.

Gehl, Jan. 2011. Life Between Buildings: Using Public Space. Translated by Jo Koch. Λονδίνο: Island Press.

Halabi, Marwan. 2020. "The Digital Fabrication Lab Contribution to the Sustainable Development Goals: Exploring Waste Materials and Fabrication Techniques." BAU Journal - Creative Sustainable Development, (Μαίος). doi.org/10.54729/2789-8334.1016.

Hassenforder, Emeline, Alex Smajgl, and John Ward. 2015. "Towards un derstanding participatory processes: Framework, application and results." Elsevier Journal of Environmental Management 157 (Απρίλιος): 84-95. doi10.1016/j.jenvman.2015.04.012.

Hornecker, Eva, Hal Eden, and Eric Scharff. 2002. "Role Play as Assessment Method for Tools Supporting Participatory Planning." In PDC 2002: Proceedings of the Participatory Design Conference, Held in Malmö, Sweden, 23-25 June, 2002,

Isaias, Pedro, and Miguel B. Nunes, eds. 2013. Information Systems Re search and Exploring Social Artifacts: Approaches and Methodologies. N.p.: Information Science Reference.

Kelley, David, and Tom Kelley. 2013. Creative Confidence. Νέα Υόρκη: Crown.

Koolhaas, Rem. 2002. “Junkspace.” October, MIT Press 100:175-190.

Lara-Hernandez, J.A., A. Melis, and S. Caputo. 2017. “Understanding Spatial Configuration and Temporary Appropriation of the Street in Latin American cities: the case of Mexico City Centre.” Urban Planning and Architectural Design for Sustainable Development, 153-173.

Lefebvre, Henri, and David Harvey. 1991. The Production of Space. Translated by Donald Nicholson-Smith. Οξφόρδη: Wiley.

Loukaitou-Sideris, Anastasia. 2007. “Cracks in the city: Addressing the constraints and potentials of urban design.” Journal of Urban Design, (Απρίλιος), 91 - 103. doi:10.1080/13574809608724372.

Loyola, Mauricio, Bruno Rossi, Constanza Montiel, and Max Daiber. 2019. “Use of Virtual Reality in Participatory Design.”

Panhale, Tanvi, Derek Bryce, and Eleni Tsougkou. 2023. “Augmented reality and experience co-creation in heritage settings.” JOURNAL OF MARKETING MANAGEMENT. oi.org/10.1080/0267257X.2022.2120061.

Retsin, Gilles. 2019. “DISCRETE ARCHITECTURE IN THE AGE OF AUTOMATION.” Architectural Design 89, no. Special Issue:Discrete: Reappraising the Digital in Architecture (Μρτίου): 1-144. doi.org/10.1002/ad.2406.

Rogers, Richard. 1997. Cities for a small planet. 1st ed. Λονδίνο: Faber and Faber.

Rosa, Paulo, Federico Ferretti, ngela G. Pereira, Francesco Panella, and Maximilian Wanner. 2017. “Overview of the Maker Movement in the European Union.” In Technical report by the Joint Research, 62. N.p.: Publications Office.

Rowe, Peter G. 1987. Design thinking. Λονδίνο: MIT Press.

Sanders, Elizabeth, and Pieter J. Stappers. 2008. “Co-creation and the new landscapes of design.” International Journal of CoCreation in Design and the Arts 4 (June). doi.org/10.1080/15710880701875068.

Sanders, Elizabeth B.-N. 2006. “‘Design Research in 2006.” Design Research Quarterly 1 (Σεμπτέμβριος): 25. https://humanfactors.typepad.com/idsa/files/design_research_quarterly_1.1%20.pdf

Sanders, Elizabeth B., and Colin T. William. 2002. “Harnessing People’s Creativity: Ideation and Expression through Visual Communication.” In Focus Groups: Supporting Effective Product Development, edited by Deana McDonagh and Joseph D. Langford, 240. N.p.: Taylor & Francis Group.

Simonsen, Jesper, and Toni Robertson, eds. 2013. Routledge International Handbook of Participatory Design. Νέα Υόρκη: Routledge.

Smyth, Michael, Ingi Helgason, Frank Kresin, Mara Balestrini, Andreas B. Unteidig, Shaun Lawson, Mark Gaved, et al. 2018. “Maker Movements, Do-It-Yourself Cultures and Participatory Design: Implications for HCI Research.” Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Απρίλιος): 7. doi:10.1145/3170427.3170604.

St Hill, Cate, ed. 2016. This is Temporary: How Transient Projects are Rede fining Architecture. Νιούκαστλ: Riba Publishing.

Trochim, William M. 1989. “An Introduction to Concept Mapping for Planning and Evaluation.” Evaluation and Program Planning Vol.12:1-16.

Visser, Froukje S., Pieter J. Stappers, Remko Van der Lugt, and Elizabeth B. Sanders. 2007. “Contextmapping: experiences from practice.” International Journal of CoCreation in Design and the Arts Vol. 1, No. 2 (Φβρουαρίου): 119-149. doi.org/10.1080/15710880500135987.

Zhang, Lei, Doug A. Bowman, and Caroline N. Jones. 2019. “Exploring Effects of Interactivity on Learning with Interactive Storytelling in Immersive Virtual Reality.” 11th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games). doi:10.1109/vs-games.2019.8864531.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

"Augmented reality as a participation tool for youth in urban planning processes: Case study in Oslo, Norway." 2023. Frontiers. https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2023.1055930/full.

Boon, Katie. 2018. "City Has No Aloha For A Waianae School Crosswalk." Civil Beat. https://www.civilbeat.org/2018/04/city-has-no-aloha-for-a-waianae-school-crosswalk/.

Borgobello, Bridget. 2012. "WikiHouse: Get ready to design, "print" and construct your own home!" New Atlas. https://newatlas.com/wikihouse-print-your-own-home-project/22548/.

"'POP-UP PLAZA' COMING TO DAVIS SQUARE 9/9-9/11." n.d. City of Somerville. Accessed June 13, 2023. https://www.somervillema.gov/news/%25E2%2580%2598pop-plaza-coming-davis-square-99-911.

"Placemaking and the Future of Cities | Publications — Project for Public Spaces." n.d. Project for Public Spaces. Accessed June 11, 2023. https://www.pps.org/product/placemaking-and-the-future-of-cities.

"PUBLIC SPACE." 2020. UN-Habitat. https://unhabitat.org/sites/default/files/2020/07/indicator_11.7.1_training_module_public_space.pdf.

"Reimagine the Cross Bronx." n.d. Home | Reimagine the Cross Bronx Expressway. Accessed June 20, 2023. https://www.crossbronx.info/.

"SomervillebyDesign." n.d. SomervillebyDesign – Somerville || Neighborhood || Planning || Urban Design. Accessed June 13, 2023. https://www.somervillebydesign.com/neighborhoods/davis/.

We Made That. 2016. "What Walworth Wants - London." We Made That. https://www.wemadethat.co.uk/projects/what-walworth-wants.

WikiHouse. n.d. "WikiHouse." WikiHouse. Accessed June 18, 2023. https://www.wikihouse.cc/.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ *

Εικ.1 Εξώφυλλο απο το βιβλίο Δημόσιος Χώρος Εν Αναμονή, εκδόσεις IANOS, 2018 (πηγή: https://www.ianos.gr/p/post/dimosios-xoros-en-anamoni/) φωτογράφος: -

Εικ.2 (πηγή: https://www.istockphoto.com/)

Εικ.3(πηγή:https://www.tharrosnews.gr/2022/11/paramelimeni-i-paidiki-chara-stin-plateia-eleftherias/)

Εικ.4 (πηγή: https://the-decorators.net/)

Εικ.5 (πηγή:https://www.lensculture.com/david-solomons) φωτογράφος: David Solomons

Εικ.6 (πηγή:https://www.lensculture.com/david-solomons) φωτογράφος: David Solomons

Εικ.7 (πηγή: http://www.nguan.tv/) φωτογράφος: Nguan

Εικ.8 (πηγή: Gehl, Jan. 2010)

Εικ.9 (πηγή: Sanders and Stappers 2008)

Εικ.10 (πηγή: (Garcia and Lydon 2015)

Εικ.11 (πηγή: https://knitsforlife.com/yarn-bombs/)

Εικ.12(πηγή:https://www.archdaily.com/979182/new-european-architecture-platform-lina-supporting-emerging-professionals-launches-in-june)

Εικ.13(πηγή:https://rosalialeung.com/research-on-participatory-design-in-architecture

Εικ.14(πηγή:https://www.theplanjournal.com/article/dotte-agency-participatory-design-model-community-health)

Εικ.15(πηγή:https://participateindesign.org/studio-tampines-north-nrp)

Εικ.16 (πηγή: https://listasafnreykjavikur.is/en/events/clip-and-collage-workshop)

Εικ.17 (πηγή: (Hornecker, Eden, and Scharff 2002)

Εικ.18(πηγή:https://rosalialeung.com/research-on-participatory-design-in-architecture

Εικ.19(πηγή:https://rosalialeung.com/research-on-participatory-design-in-architecture

Εικ.20(πηγή:https://www.archdaily.com/977454/austrian-pavilion-at-the-2023-venice-biennale-creates-an-exchange-between-city-residents-and-exhibition-visitors)

Εικ.21(πηγή: Sanders and William 2002)

Εικ.22 (πηγή: https://freshspectrum.com/participatory-evaluation/)

Εικ.23(πηγή: https://www.flickr.com/photos/72hua/albums/72157710418030806)

Εικ.24 (πηγή: http://tacticalurbanismguide.com/materials/)

Εικ.25(πηγή: https://www.flickr.com/photos/72hua/albums/72157710418030806)

Εικ.26(πηγή: https://www.civilbeat.org/2018/04/city-has-no-aloha-for-a-waianae-school-crosswalk/)

Εικ.27(πηγή: https://atenistas.wordpress.com/2014/10/21/staseisproject/)

Εικ.28(πηγή:http://www.fichtre.org/chronologie/2012/2012%20Mille%20plateaux/2012-MILLE-PLATEAUX.html)

Εικ.[29-31] (πηγή: https://www.wemadethat.co.uk/projects/what-walworth-wants)

Εικ.[32-33] (πηγή: https://www.wemadethat.co.uk/projects/what-walworth-wants)

Εικ.[34-35] (πηγή:https://www.crossbronx.info/events)

Εικ.36(πηγή:https://www.makerspaces.com/makerspace-projects/page/4/

Εικ.37

Εικ.38 (πηγή: Burcu Kaya Alpan and Çatak 2021)

Εικ.39 (πηγή: Loyola et al. 2019)

Εικ.[40-41] (πηγή: Panhale, Bryce, and Tsougkou 2023)

Εικ.[42-43] (πηγή: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2023.1055930/full

Εικ.[44-45] (https://gillesretsin.tumblr.com/post/648561259320688640/house-block-stairs-house-block-our-new)

Εικ.[46-48] (https://gillesretsin.tumblr.com/post/648561259320688640/

house-block-stairs-house-block-our-new)

Εικ.49 (πηγή: https://www.collectifparenthese.com/project/show/32)

Εικ.50 (πηγή: https://www.digitalrhetoriccollaborative.org/2020/03/25/makerspaces-and-writing-ecosystems-in-a-two-year-college-1-2/)

Εικ. 51

Εικ. 52

* Οι εικόνες για τις οποίες δεν αναφέρεται πηγή είναι σχεδιαγράμματα της ομάδας