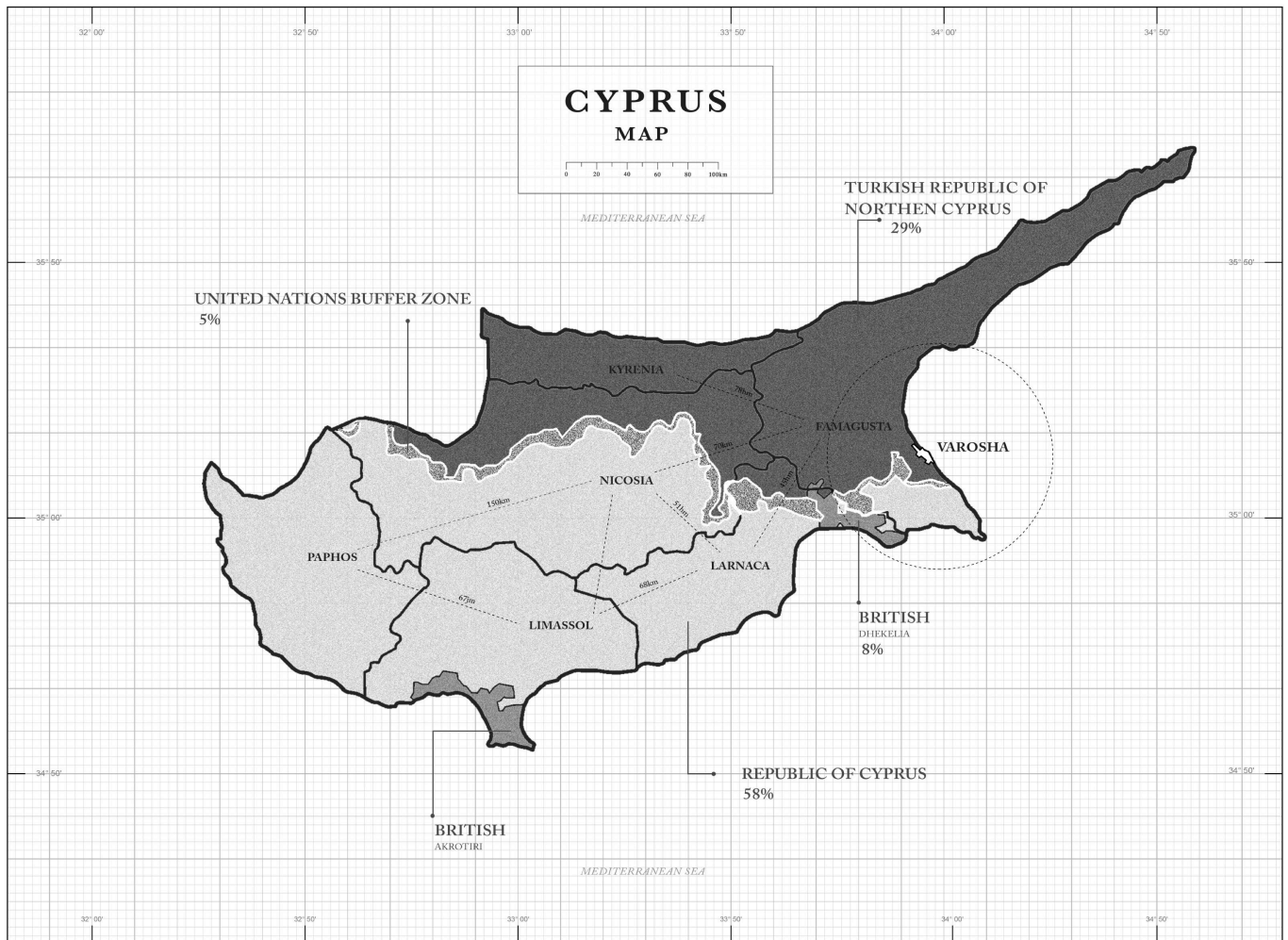




Βαρώσια1. Εγχειρίδιο Απομνημόνευσης μιας ξεχασμένης πόλης.

Θειακού Γεωργία - 26/08/2022

Διπλωματική Εργασία

Είδος: Διπλωματική Εργασία

Φοιτήτρια: Θειακού Γεωργία

Χρονολογία: Ιούλιος 2022

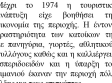
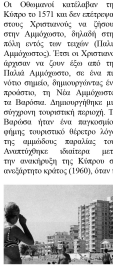
Ίδρυμα: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Επιβλέπων: Γουρδούκης Δημήτρης

WELCOME TO VAROSHA

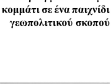


1971

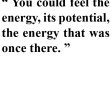


1974

"The picture that I had in my mind was of a kind of paradise."

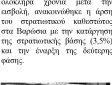
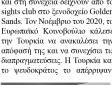
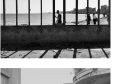


1984



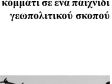
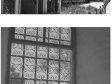
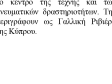
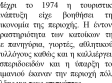
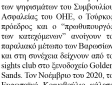
"You could feel the energy, its potential, the energy that was once there."

2020



διαπραγματεύσιμο κομμάτι σε ένα παιχνίδι γεωπολιτικού σκοπού

Greek: Βαρόσια.
From Turkish word "varış" – suburb – κροστύα



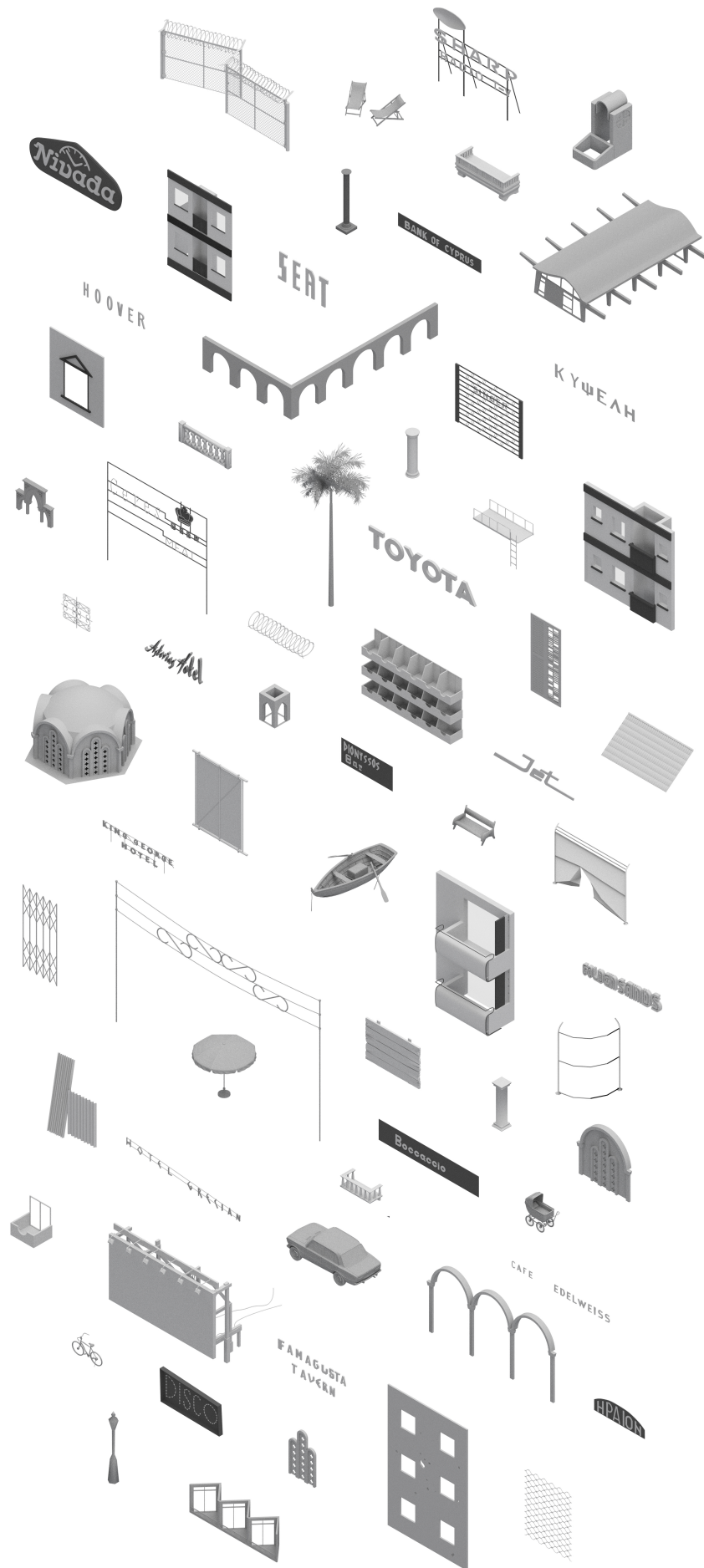
Το παρόντο όνομα από τον Γερμανό και τον Τούρκο Οστέφρο τον 2020 θεωρείται σημαντική στιγμή για την πύλη των Βαροσίων. Κατά παρόσημο των ημερών του Σερβικού Αποκλεισμού του ΟΗΕ, ο Τούρκος πρόεδρος και ο "προϊστάμενος των καταβύσεων" ανέβηκε το παλιό κτίριο του Βαροσίου και στη συνέχεια έδωσε από το sights club στο ξενοδοχείο Golden Sands. Στο Νέο κτίριο του 2020, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο κάλεσε την Τουρκία να ανακόψει την απειλή της και να αναβάλει τις διαπραγματεύσεις. Η Τουρκία και το φιλικό κράτος το κατέλαβε.

Στις 29 Ιουλίου 2021, 47 αλλοίως χρόνια μετά την αφαίμαξη, ανακοινώθηκε η άρση των στρατιωτικών κατευθύνσεων στα Βαρόσια με την κατεργασία της στρατιωτικής βάση (1,5%) και την έναρξη της κατασκευής νέας.

2021

Η παρούσα διπλωματική εργασία, μέσα από ένα εγχειρίδιο, αποσκοπεί στην εξερεύνηση της πόλης μέσα από αναμνήσεις ανθρώπων που έζησαν στην Αμμόχωστο πριν από 48 χρόνια, αναβιώνοντας ξανά την πόλη.

Θραύσματα



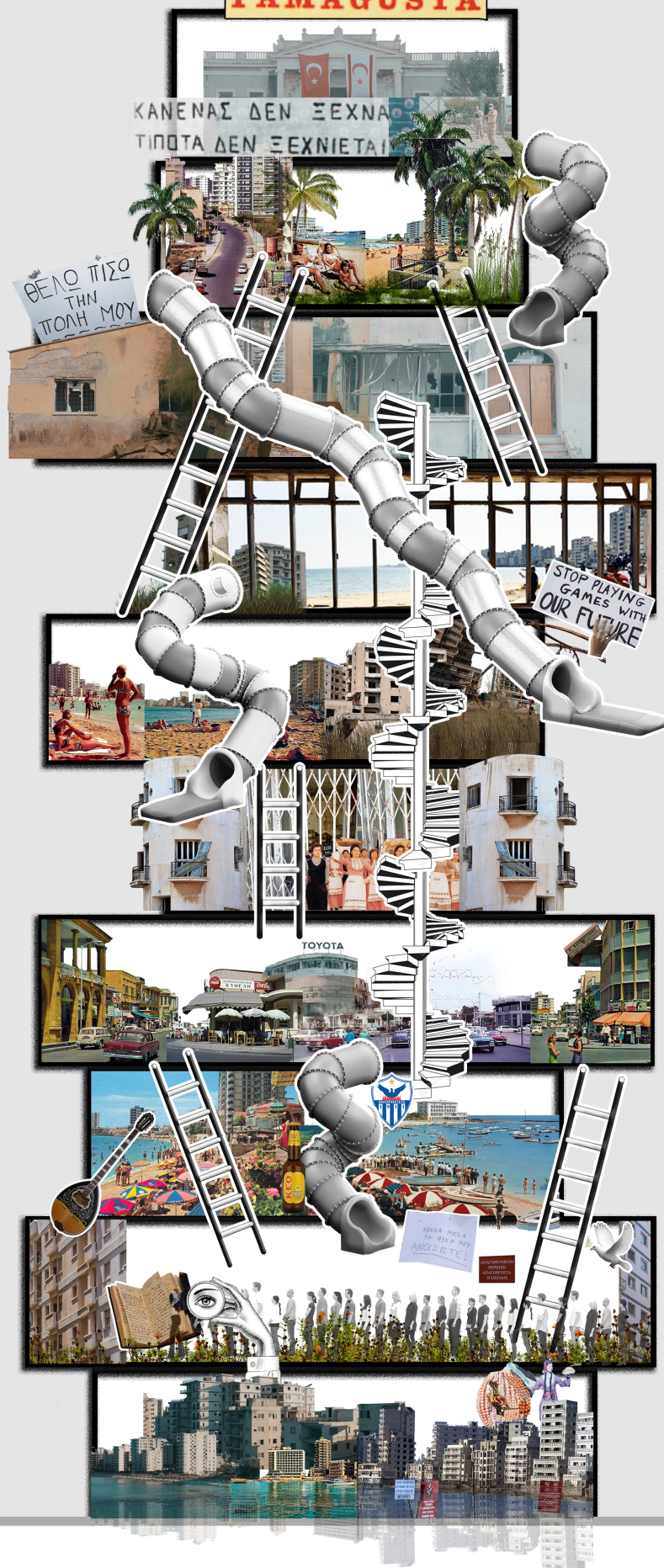
Το συγκεκριμένο εγχειρίδιο αποτελείται από 4 τεύχη, ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, μερικά τρισδιάστατα εκτυπωμένα αντικείμενα, 5 σουβενίρς, ένα κτίριο και σχέδια. Όλα τους για να βοηθήσουν στην απομνημόνευση αυτής της πόλης. Η εργασία αυτή φιλοδοξεί να αποτελέσει έναν τρόπο αναπαράστασης της μνήμης, προτείνοντας ουσιαστικά μια διαφορετική ανάγνωση της πόλης των Βαρωσιών, μέσω μιας άντλησης πληροφοριών και έπειτα αποθήκευσής τους, που βασίζεται στην αφήγηση και στη διάδραση, συνδυάζοντας τον ψηφιακό με τον αναλογικό χώρο.



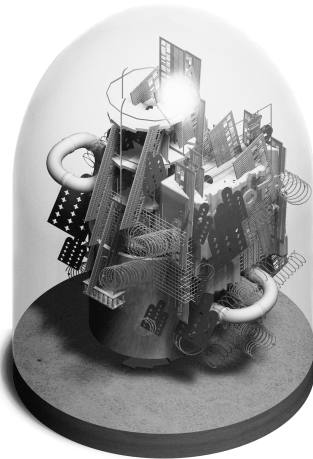
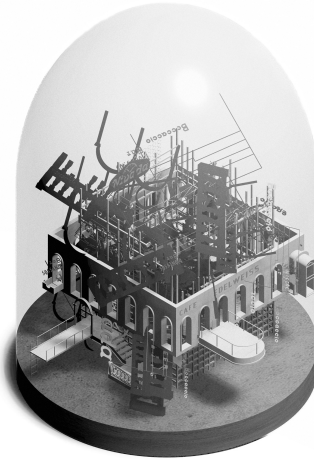
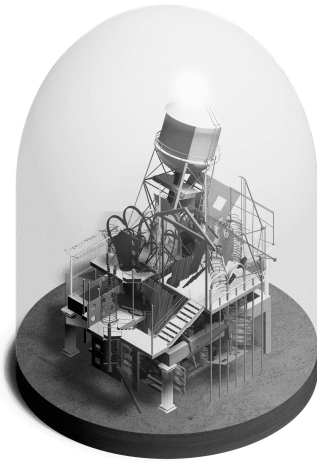
Welcome

to

FAMAGUSTA







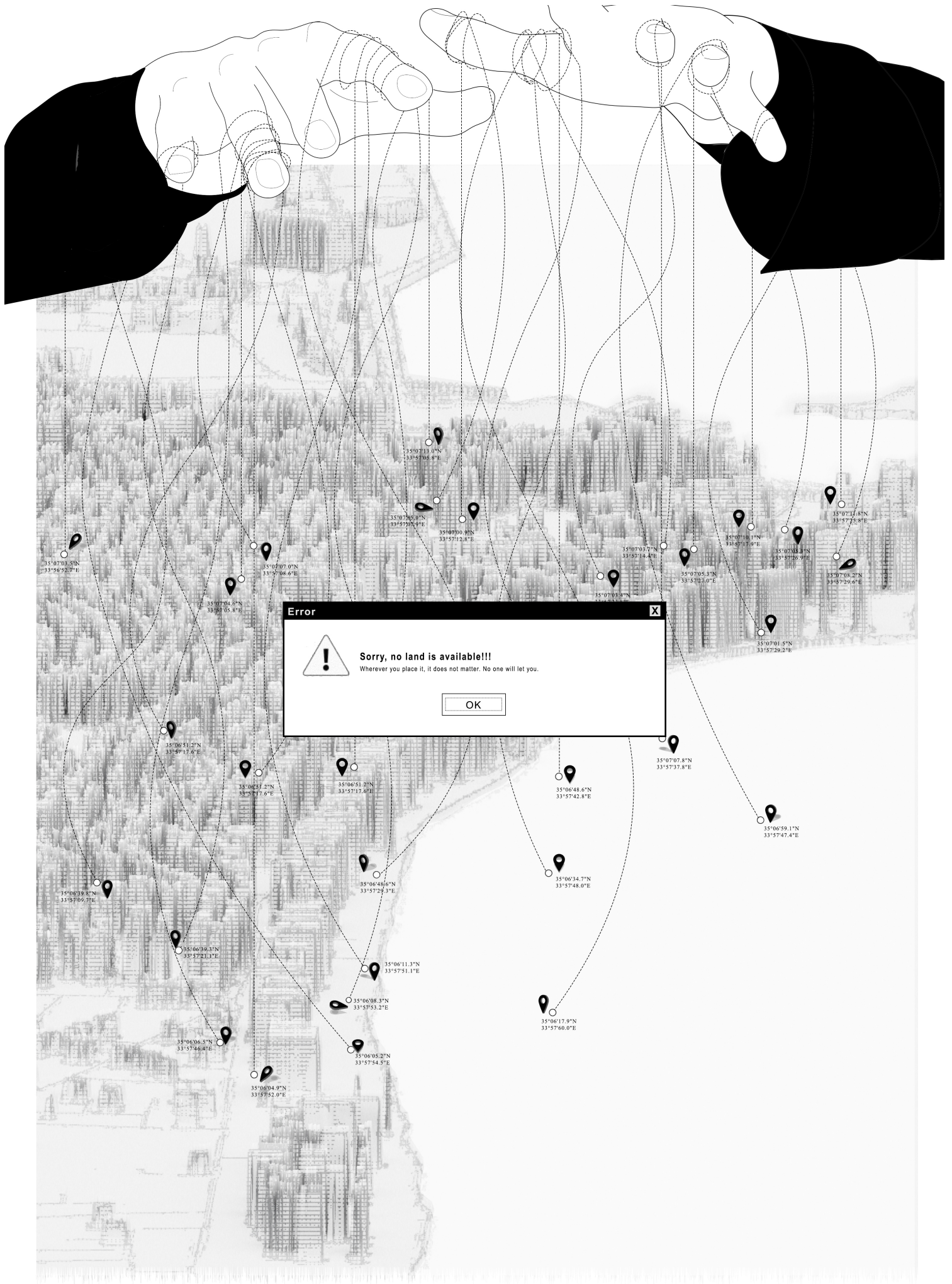
Επιχειρεί να διαμορφώσει έναν τρόπο αναγνώρισης της πόλης, που θα σχολιάζει τη σημερινή κατάστασή της μέσω της συλλογής δεδομένων. Θα λειτουργεί συνολικά ως σημείο αναφοράς του χαμένου κράτους, συγκεντρώνοντας τα θραύσματα του παρελθόντος, δημιουργώντας αναμνηστικά αλλά και εδραιώνοντας την ύπαρξη της πόλης μέσα από μια οντότητα, ένα κτίριο με σκοπό την αναβίωση του παρελθόντος.

Μπορούμε να πούμε πως η νοσταλγία είναι μια λέξη που αντανακλά τα συναισθήματα των κατοίκων της Αμμοχώστου, και μεγαλώνει με το πέρασμα του χρόνου. Η παιδική τους ηλικία, τα σπίτια και οι δουλειές τους, είναι πλέον μόνο μια διανοητική εικόνα που εκφράζεται μόνο με τη μορφή της αφήγησης.

Αυτή η ανάμνηση είναι που πυροδοτεί το μυαλό των προσφύγων, κι όχι μόνο, και τους κάνει να νιώθουν άνετα και συναισθηματικά συνδεδεμένοι με το παρελθόν τους, καλλιεργώντας μ' αυτόν τον τρόπο την ταυτότητα του εαυτού τους και την αίσθηση του ανήκειν. Αυτό το εγχειρίδιο επιτρέπει τον εντοπισμό εκείνων των στοιχείων, που είναι αγκυροβολημένα στο μυαλό των ανθρώπων. Αυτά τα στοιχεία θα επανασυνδέσουν τους κατοίκους με την πόλη που γνώριζαν, και τους ξένους με την πόλη που μόλις γνώρισαν.

Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ότι οι αναμνήσεις είναι συχνά αναξιόπιστες, επειδή στολίζονται από αυτό που οι άνθρωποι θέλουν να θυμούνται, προσθέτοντας μ' αυτόν τον τρόπο εννοιολογική και τεχνική δυσκολία στη μετάφραση της πόλης. Ωστόσο, αν κάποιος επικαλύψει τα σχέδια, τα αντικείμενα, τα κείμενα και τα συγκρίνει, μπορεί να εξαγάγει στοιχεία ή τουλάχιστον κοινά μοτίβα που σχηματίζουν τη συλλογική μνήμη.

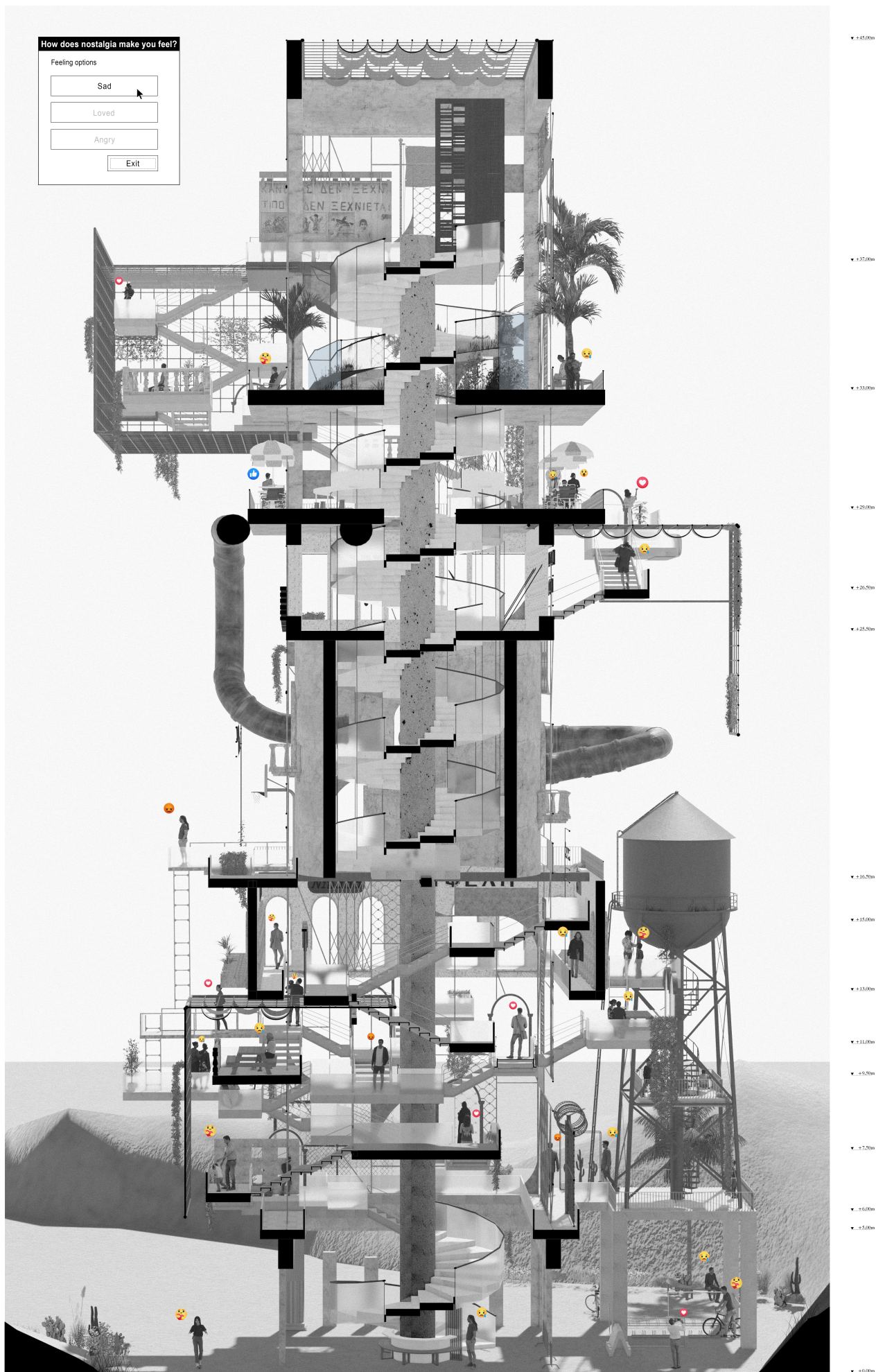
Ένας σύνδεσμος μεταξύ του παρελθόντος και του μέλλοντος, προκειμένου να διατηρηθούν ζωντανές αυτές οι αναμνήσεις ακόμη και μετά την απώλεια των ανθρώπων που τα έζησαν.



Error

! Sorry, no land is available!!!
Wherever you place it, it does not matter. No one will let you.

OK



SECTION A-A'
scale 1:50



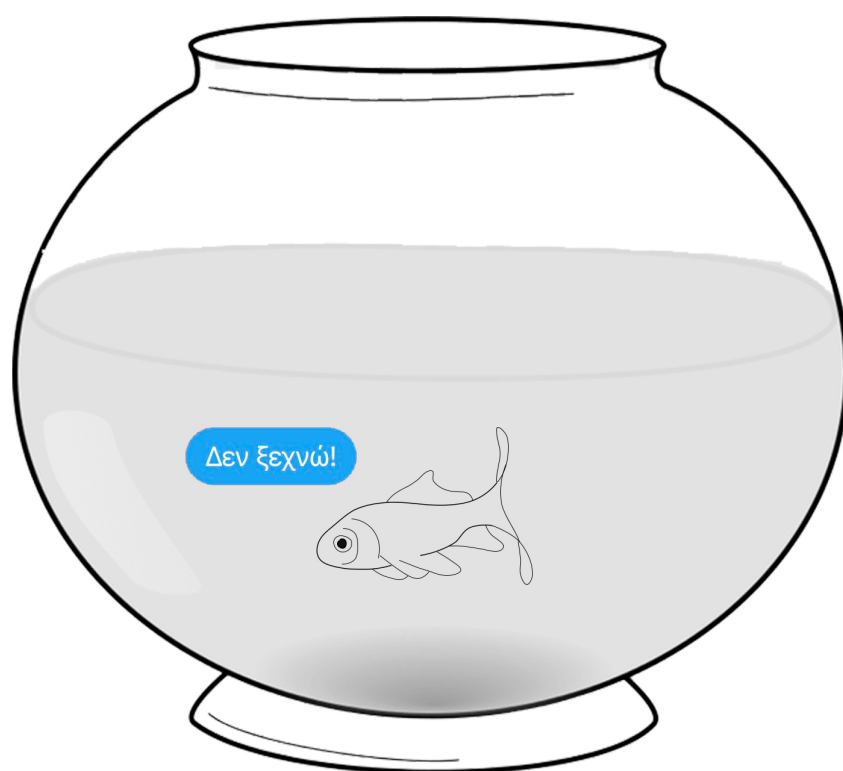








ΠΩΣ ΝΑ ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕ- ΥΣΕΤΕ ΜΙΑ ΞΕΧΑΣΜΕΝΗ ΠΟΛΗ



ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΤΗ

ΕΠΙΠΕΔΟ ΝΟΣΤΑΛΓΙΑΣ: ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ
#ΒΑΡΩΣΙΑ

ΒΑΡΩΣΙΑ

1 ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

ΣΥΜΛΕΚΤΗΣ

Θειακού Γεωργία - Φοιτήτρια

ΧΡΟΝΙΑ

2022

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Γουρδούκης Δημήτρης - Καθηγητής

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

2 ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

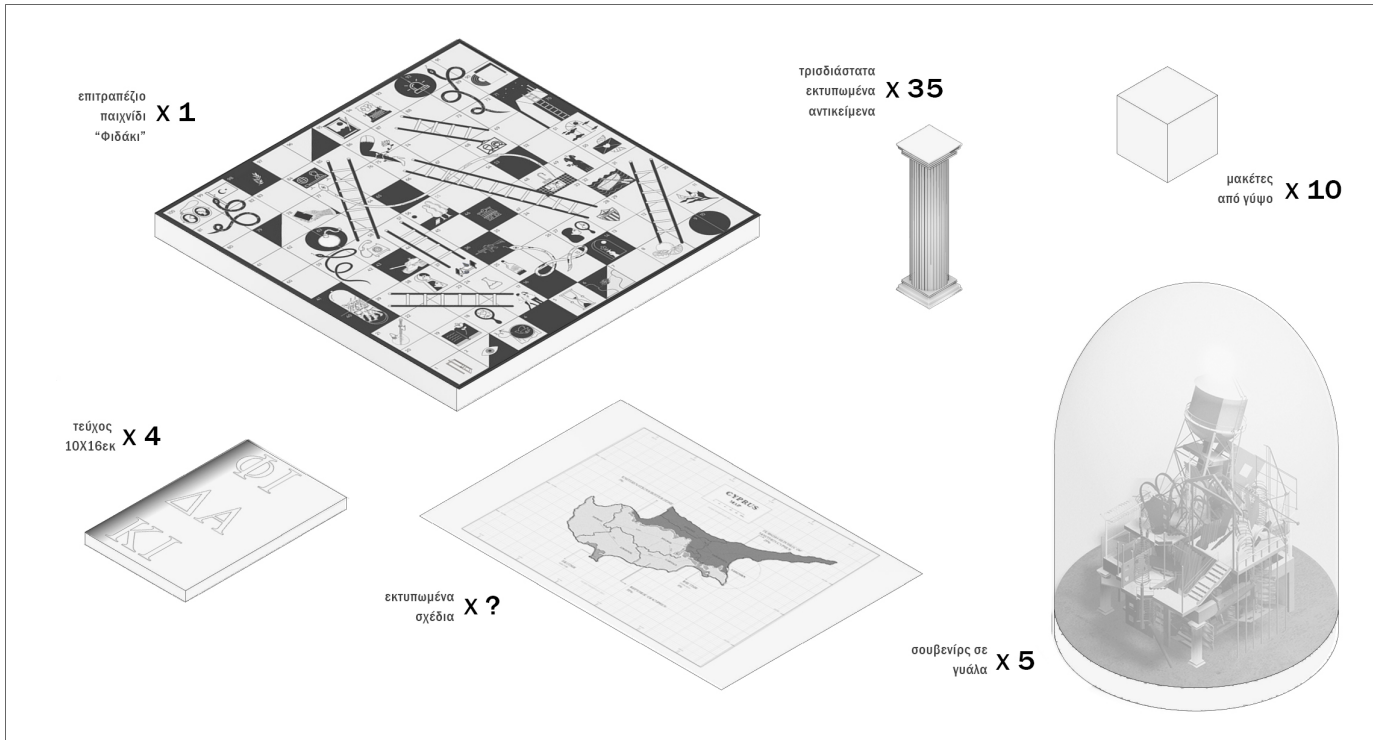
Το Βαρώσια είναι ένα εγχειρίδιο που σχεδιάστηκε από την Θειακού Γεωργία για τη Διπλωματική της Εργασία για το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, στον τομέα των Αρχιτεκτονικών της Σπουδών, με τη βοήθεια του Γουρδούκη Δημήτρη.

Το όνομα «Βαρώσα» βασίζεται στο όνομα της πόλης των Βαρωσίων στο νησί της Κύπρου. Μια πόλη-φάντασμα που έχει ξεχαστεί τα τελευταία χρόνια.

Αυτό το εγχειρίδιο έχει σκοπό να ξυπνήσει μνήμες αυτής της πόλης μέσω διαφόρων μέσων αναπαράστασης.

Αποτελείται από 4 τεύχη, 1 επιτραπέζιο παιχνίδι, μερικά τρισδιάστατα εκτυπωμένα μοντέλα, 5 σουβενίρς, 1 κτίριο και μια ποικιλία σχεδίων. Όλα τους για να βοηθήσουν στην απομνημόνευση αυτής της ξεχασμένης πόλης.

5 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΣΥΣΚΕΒΑΣΙΑΣ



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ
ΚΑΠΟΙΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΣΕ ΕΠΙΦΥΛΑΞΗ ΓΙΑΤΙ ΜΠΟΡΕΙ
ΝΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΟΥΝ ΚΑΠΟΙΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ

ΔΩΡΕΑΝ ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ*

* με την αγορά κάθε εγχειρίδιου

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΑΥΤΟ

ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

1. Τα αντικείμενα που συνοδεύουν το εγχειρίδιο χρειάζονται συχνό ξεσκόνισμα για να αποφευχθεί η σκουριά ή ακόμα και η απώλεια μνήμης.

2. Σε περίπτωση που σκονιστούν, καθαρίστε τα προσεκτικά και αφιερώστε λίγο χρόνο στη μέρα σας για να τα ξαναδιαβάσετε.

3. Σε περίπτωση που τα χάσετε, μην στεναχωριέσαι. Κάποιος εκεί έξω φάνηκε τυχερός που έμαθε για την ιστορία αυτής της πόλης.

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ

Όλα τα αντικείμενα και τα σχέδια που υπάρχουν στο εγχειρίδιο είναι σχεδιασμένα με αφορμή την πόλη των Βαρωσίων. Η ενεργοποίηση των αισθήσεων του χρήστη και στη συνέχεια η χρήση της φαντασίας του θα βοηθήσει στην κατάκτηση των αναμνήσεων του.

Το επιτραπέζιο παιχνίδι, η συναρμολόγηση των σουβενίρς στα βάζα αλλά και η συνολική ανάγνωση του εγχειριδίου, θα κάνουν πιο έντονη την εμπειρία του χρήστη με τις αναμνήσεις του.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Για να αποφύγετε στιγμές αδυναμίας ή έντονης νοσταλγίας, συνιστάται η χρήση του εγχειριδίου με έναν φίλο. Ο σχεδιαστής δεν ευθύνεται.

ΘΡΑΥΣΜΑΤΑ

Πέτρες, κοχύλια από παραλίες. Φωτογραφίες από ταξίδια. Αποκόμματα εισητηρίων από μουσεία, ταινίες και συγκοινωνίες. Δωρεάν στυλό από ξενοδοχεία. Αυτοκόλλητα από καφετέριες. Ευχετήριες κάρτες χριστουγέννων και γενεθλίων. Όλα αυτά μπορούμε να πούμε ότι είναι συλλογές θραυσμάτων. Τι σημαίνουν όλα αυτά για εμένα; Μαζεύω για να θυμάμαι; Φοβάμαι μη ξεχάσω;

Δεν ζούμε για να θυμόμαστε, θυμόμαστε για να ζούμε.

Η μνήμη είναι μία, αλλά οι αναμνήσεις αμέτρητες. Η μνήμη γράφει, ενώ η ανάμνηση ξαναδιαβάζει. Όπου το μέλλον εισπνέει, το παρόν εκπνέει. Η μνήμη δεν διηγείται, όλα τα κάνει η ανάμνηση. Ανατρέχουμε λοιπόν στο αρτιθαρές φάντασμα, το καδράρουμε, το φέρνουμε πιο κοντά μας, προτρέχοντας στην φυγή του. Η μνημονική εικόνα δεν είναι το ίδιο το πράγμα, αλλά η εντύπωση που μας άφησε μέσα μας το πράγμα. Αν δοκιμάσουμε να περάσουμε πίσω από την εικόνα, για να την δούμε τρισδιάστατα, διαπιστώνουμε ότι είναι σαν να θέλουμε να κινηθούμε στο αδιάστατο. Τι θα γίνει όμως αν καταφέρουμε να ζωντανέψουμε τις εικόνες δίνοντας τους τρεις διαστάσεις και έχοντας την δυνατότητα να τις αγγίζουμε;

Οι οπτικές αναμνήσεις είναι πιο ισχυρές. Μια αιφνίδια συγκίνηση που μας παραδίδει στο βάθος του χρόνου δραπετεύοντας έτσι από την περιφρουριμένη παροντικότητα. Συναισθήματα έντονης αμφιβολίας, φόβου, σύγχισης θα μετριάσουν στην μνήμη μου, ανοίγοντας δρόμο για την νοσταλγία. Η μνήμη μας είναι μήπως ένας τρόπος με τον οποίο επεξεργαζόμαστε και συσσωρεύουμε την εμπειρία; Φανταζόμαστε το παρελθόν. Ξεφεύγουμε από τον ορθολογισμό και την τάξη. Ο νους μας αφηγείται στιγμές με τρόπους που δεν είναι πάντα αληθινοί.

Αρχιτεκτονική ενός μυθιστορίματος. Σκεφτόμαστε ταυτόχρονα μέσα από λέξεις και μέσα από εικόνες. Μέσα από τις λέξεις, απεικονίζουμε μια συσσώρευση, μέσα από τις εικόνες μια ολότητα. **Τα θραύσματα είναι η αφετηρία των αρχιτεκτονικών μας σκέψεων.**

Ο άνθρωπος που θυμάται ουσιαστικά ανασύρει, συλλέγει τις αναμνήσεις του, συνδέει τα διάσπαρτα στοιχεία, συναρμολογεί τα σπαράγματα. Συλλογίζομαι είναι όταν συλλέγω τα δεδομένα της μνήμης μου. Το τώρα γίνεται πριν και το μέλλον γίνεται παρόν.

Γενικά θεωρείται δεδομένο ότι οι αναμνήσεις, που σχηματίζονται στο μυαλό, μπορούν να μεταφερθούν σε στερεά υλικά αντικείμενα, τα οποία μπορούν να αντιπροσωπεύουν μνήμες και, λόγω της αντοχής τους, είτε να τις παρατείνουν είτε να τις διατηρούν επ' αόριστον πέρα από την καθαρά νοητική τους ύπαρξη.

Αναγνωρίζω την αλήθεια και την πρόκληση σε αυτό, καθώς οι αναμνήσεις που ανακαλώ αλληλεπιδρώντας με προσωπικά αντικείμενα που έχω συλλέξει δεν θα συγκαλούσαν τις ίδιες αναμνήσεις για κάποιον άλλο. Επιπλέον, ένα αντικείμενο που ερμηνεύεται από μια συλλογικότητα προκαλεί μια πολλαπλότητα αναμνήσεων. Ωστόσο, αυτή η εργασία υποστηρίζει ότι η απώλεια του ατόμου που βίωσε αρχικά τη μνήμη, δεν αναγκάζει το αντικείμενο να ξεχάσει. Η συλλογή των θραυσμάτων φιλοξενεί αυτό το πολυσύμπαν μνήμης και δεν επιθυμεί να προνομίσει την ατομική μου μνήμη πάνω από την πολλαπλότητα της συλλογικότητας. Κατανοεί ότι οι γραπτές ιστορίες σε αυτή τη εργασία αντιπροσωπεύουν τις δικές μου ερμηνείες και αναμνήσεις που αποδίδονται στα θραύσματα και έπειτα σουβενίρς και ότι είναι μία από τις αμέτρητες ιστορίες που θα μπορούσαν να γραφτούν. Η εργασία βλέπει τα θραύσματα όχι ως εργαλεία για την κατάθεση και την λήθη των αναμνήσεων, αλλά ως ευκαιρίες για ανάλυση και κοινή χρήση αυτών.

ΚΥΠΡΟΣ

Η Κύπρος είναι ένα νησί που βρίσκεται ακριβώς κάτω από την Τουρκία, ακριβώς στα αριστερά του Λιβάνου και του Ισραήλ. Παρόλο που η χώρα είναι μέλος της ΕΕ και η σημαία της έχει κυριολεκτικά ένα νησί πάνω της, η Κυπριακή Δημοκρατία καταλαμβάνει μόνο το 60% του πραγματικού νησιού, κυρίως από άτομα που ταυτίζονται ως Έλληνες. Το υπόλοιπο 40% είναι περίπλοκο. Ένα μικρό τμήμα του νησιού ελέγχεται από Βρετανούς, χρησιμοποιώντας το κυρίως για στρατιωτικούς σκοπούς. Υπάρχει επίσης ένα κομμάτι που δεν ανήκει σε καμία χώρα και ελέγχεται από τα Ηνωμένα Έθνη. Είναι μια νεκρή ζώνη, μια γραμμή κατάπαυσης του πυρός που δημιουργήθηκε στις δεκαετίες του '60 και του '70 για να σταματήσει τις μάχες. Το υπόλοιπο μέρος του χάρτη ελέγχεται από την αυτοκηρυχθείσα Τούρκικη Δημοκρατία της Βόρειας Κύπρου. Σύμφωνα με τον ΟΗΕ και σχεδόν κάθε άλλη χώρα, αυτός ο τόπος δεν είναι χώρα. Είναι μια αυτοαποκαλούμενη χώρα που καταλαμβάνει σχεδόν το μισό αυτού του νησιού. Αυτή η γη είναι κατεχόμενη λόγω της εισβολής που έγινε τη δεκαετία του '70, όπου οι Έλληνες και Τούρκοι έπρεπε να χωριστούν και με την εισβολή, οι άνθρωποι τράπηκαν σε φυγή.

Όλοι την ήθελαν. Η Κύπρος βρίσκεται τόσο τέλεια στη Μεσόγειο, στο σταυροδρόμι της Ευρώπης, της Μέσης Ανατολής και της Βόρειας Αφρικής. Είναι τόσο τέλεια στρατηγικά τοποθετημένη. Η Κύπρος ήταν απλώς μια στρατηγική λίμνη που κατακτήθηκε και κυβερνήθηκε από τη μια αυτοκρατορία μετά την άλλη για χιλιάδες χρόνια. Πριν από 500 χρόνια όμως, που είναι πιο κοντά στη ρίζα της σημερινής σύγκρουσης, ήρθε η αυτοκρατορία από την Τουρκία, η Οθωμανική Αυτοκρατορία. Οι Τούρκοι έφτασαν στο νησί και βρήκαν κυρίως Έλληνες. Έλληνες Χριστιανοί, Τούρκοι Μουσουλμάνοι, διαφορετικοί πολιτισμοί. Με τα χρόνια όμως, έφτιαξαν μια αρμονική κοινωνία μαζί όπου ζούσαν ο ένας δίπλα στον άλλο.

Στα τέλη του 1800, η Οθωμανική Αυτοκρατορία καταρρέει, αλλά οι Βρετανοί όχι. Υπήρχε συγκεκριμένα μια λωρίδα νερού που έκανε όλη την διαφορά. Το κανάλι του Σουέζ ήταν αυτό το νέο τεχνητό κανάλι που έκοψε το χρόνο από την Βρετανία στην Ινδία, στο μισό. Η Βρετανία ήθελε να το ελέγξει αυτό και η Κύπρος ήταν ακριβώς δίπλα της, οπότε ήταν τέλεια γη για να την κατακτήσει. Οι Βρετανοί κατείχαν την Κύπρο, όντας μια από τις αποικίες τους. **Οι άνθρωποι που ζουν χιλιάδες χρόνια στην Κύπρο και κατακτώνται από κάθε αυτοκρατορία, αρχίζουν να κουράζονται με όλα αυτά και ξεσπούν.**

Μέχρι την δεκαετία του 1950, οι Κύπριοι είχαν τελειώσει με την βρετανική κυριαρχία και είχαν ξεσηκωθεί σε βίαιες επιθέσεις, εναντίον των Βρετανών. Οι Βρετανοί συνειδητοποίησαν ότι ήταν καιρός να επιστρέψουν στα σπίτια τους και φαινόταν ότι οι Κύπριοι για πρώτη φορά θα μπορούσαν πραγματικά να αυτοκυβερνηθούν αντί να τους κυριαρχούν εξωτερικές δυνάμεις. Όμως οι Ελληνοκύπριοι δεν ήθελαν ανεξαρτησία, στην πραγματικότητα ήθελαν να ενταχθούν στην Ελλάδα. **Αυτό το πολιτικό κίνημα ονομάστηκε “Ενωση”.** Ταυτόχρονα, οι Τουρκοκύπριοι δεν ήθελαν να είναι μέρος της Ελλάδας, δεν ήθελαν να γίνουν ακόμη περισσότερο μειοψηφία. Αντίθετα, ήθελαν να χωριστούν το νησί σε δύο ανεξάρτητες χώρες, μια για τους Ελληνοκύπριους και μια για τους Τουρκοκύπριους. Δεν ήταν πια μόνοι Κύπριοι όπως ήταν εδώ και αιώνες. Τώρα έπρεπε να διαλέξουν ομάδα. Οι Βρετανοί συνειδητοποίησαν ότι αυτές οι διαίρεσεις, μεταξύ Τούρκων και Ελλήνων του νησιού, που είχαν βοηθήσει να δημιουργηθούν, είχαν πλέον ξεφύγει από τον έλεγχο. Το σχέδιο τους ήταν να συγκεντρωθούν στο Λονδίνο για λίγες μέρες, με λίγους ηγέτες και εξωτερικές δυνάμεις και να αποφασίσουν για τους Κύπριους και πως θα διοικούταν η χώρα τους. Και έτσι έγινε. Το 1960 η Κύπρος είχε τον πρώτο της πρόεδρο και αποκαλούνταν “ανεξάρτητη” χώρα. Όπως ήταν αναμενόμενο, ολόκληρο το σύνταγμα που γράφτηκε στο Λονδίνο, που έλεγε ότι όλα πρέπει να πάνε καλά, δεν λειτούργησε και οι εντάσεις μεταξύ Ελλήνων και Τούρκων που ήταν πάντα μειονότητα, τους οδήγησε να εγκαταλείψουν το σπίτι τους και άρχισαν να συγκεντρώνονται σε μικρούς θύλακες στη χώρα.

Στην Ελλάδα, η νέα στρατιωτική κυβέρνηση είδε αυτό να συμβαίνει και σκέφτηκε ότι αυτή θα ήταν μια στιγμή για να εισχωρήσει και να αναλάβει τη διακυβέρνηση της Κύπρου. Τότε ήταν που η Τουρκία θεώρησε ότι η Ελλάδα παραβίασε τη συμφωνία και δεν έπρεπε να εισχωρήσουν στο νησί, εκτός αν κάτι πραγματικά δεν πήγαινε καλά. Έτσι η Τουρκία μπήκε μέσα, γιατί τεχνικά στα χαρτιά μπορούσαν να μπουκνουν και να αποκαταστήσουν την ειρήνη. Έκαναν πολλά περισσότερα από την αποκατάσταση της ειρήνης. Η Τουρκία εισχωρεί και αρχίζει να καταλαμβάνει το βορρά σε μια πλήρη εισβολή και ο κόσμος αρχίζει να τρέπεται σε φυγή, οι Έλληνες δηλαδή, που κατάλαβαν ότι η Τουρκία ουσιαστικά εισβάλλει. **Αυτό συνέβη στις 20 Ιουλίου 1974.** Μετά από αυτό, οι Τούρκοι στο βορρά ανακήρυξαν μια νέα χώρα, την Τούρκικη Δημοκρατία της Βόρειας Κύπρου. Για να σταματήσουν τις μάχες, ο ΟΗΕ έκλεσε αυτές τις “δίδυμες” γραμμές που διασχίζουν την πρωτεύουσα της Λευκωσίας. Απλώθηκαν σε ολόκληρο το νησί και μια ζώνη ασφαλείας δημιουργήθηκε για να σταματήσει η βία. Η πράσινη γραμμή.

Αυτό είναι και το νησί που χωρίζεται στα τέσσερα. Η Κύπρος.

ΣΟΥΒΕΝΙΡΣ

Σουβενίρ μπορεί να είναι οποιοδήποτε αντικείμενο που μπορεί να συλλέξει ή να αγοράσει και να μεταφέρει στο σπίτι του ο ταξιδιώτης ως ενθύμιο μιας επίσκεψης. Το ίδιο το αντικείμενο μπορεί να έχει εγγενή αξία ή να είναι σύμβολο εμπειρίας. Χωρίς τη συμβολή του ιδιοκτήτη, το συμβολικό νόημα χάνεται και δεν μπορεί να διατυπωθεί. Η τουριστική βιομηχανία χαρακτηρίζει τα τουριστικά αναμνηστικά ως αναμνηστικά εμπορεύματα που σχετίζονται με μια τοποθεσία. Συχνά περιλαμβάνουν γεωγραφικές πληροφορίες και συνήθως παράγονται με τρόπο που προωθεί τη συλλογή σουβενίρς. Ως σύγχρονη μορφή εμπορευματοποιημένης νοσταλγίας, τα σουβενίρ είναι το απόλυτο κλισέ στην αναπαράσταση μιας πόλης. Σε τσέπες, ράφια και ψυγεία κατοικούν σε τοποθεσίες παντού στον κόσμο με μια πατίνα αθωότητας.

Στην προκειμένη περίπτωση παράγονται πέντε σουβενίρς όχι από την επιστροφή αλλά από μια επίσκεψη στο Βαρώσι. **Πέντε σουβενίρς που αποτελούνται από πέντε αναπαραστάσεις και ιστορίες αντίστοιχα, καλούν τους αναγνώστες να φανταστούν την αισθητηριακή εμπειρία της περιήγησης στην μνήμη τους και έμμεσα στην πόλη του Βαρωσιού.** Δεν γίνεται προσπάθεια απεικόνισης του Βαρωσιού όπως είναι στην πραγματικότητα, αλλά την πόλη που φανταζόμαστε. Οι αρχικές εικόνες αρχίζουν να μεταμορφώνονται.

Η μνήμη μεταφράζεται σε διάφορα μέσα. Σχέδια, αντικείμενα και κείμενα. Η ανάγκη του τρισδιάστατου αντικειμένου είναι μεγάλη, εφόσον όταν πρόκειται να αγοράσω κάτι, το σκέφτομαι περισσότερο, στην διαδικασία να το καταλάβω, σε αντίθεση με μια εικόνα, φωτογραφία που βρίσκεται στο διαδίκτυο. Έτσι με την αγορά, ο καθένας δημιουργεί μια δική του ιστορία και ανάμνηση βλέποντας το, αποκτώντας το. Λειτουργεί σαν παράσιτο. Όπως ένα σπίτι που κατοικείται, ο καθένας όπως θέλει το διαμορφώνει έτσι και το αντικείμενο υπενθυμίζει και αναπολεί αυτά που ορίζει ο κάθε ένας με την δύναμη της μνήμης και της φαντασίας του.

Η γοητεία βρίσκεται στο ότι κάθε “έυρημα” ως κομμάτι κάποιας αρχαιολογίας, κρύβοντας πίσω του μια ιστορία, επηρεάζοντας τη μνήμη με αξιοπερίεργους τρόπους. Η μνήμη κοινή ή ατομική, είναι ικανή να σε εγκλωβίσει, επηρεάζοντας το νόημα του χώρου, την εμπειρία μέσα σε αυτόν αλλά και την διαχείριση του.

Παρακολουθούμε οικείες σκηνές χωρίς ιδιαίτερο ειρμό, αλλά αναγνωρίσιμες και σαφείς. Δεν μας δίνεται η ίδια η ζωή, έχει απομείνει όμως η εικόνα και η κίνηση της. Οι παραστάσεις μας, παρότι πτυχές ασύγαστης ζωής, ούτε ζουν ούτε κινούνται. Μόνο στιγμιότυπα μας δίνονται, ακαριαίες παραστάσεις. Άρα η μνήμη μνημονεύει μεν αλλά δεν αφηγείται. Για να έχουμε ρέουσα διάρκεια, θα πρέπει να στήσουμε και πάλι την αφήγηση στο παρόν, να αναπλάσουμε, με άλλα λόγια, το παγιωμένο και να το εμβαπτίσουμε και πάλι στη ζωή.

Τίποτα όμως δεν επανέρχεται ακάλεστο. Απαιτείται παρόν ερέθισμα και τωρινή πρόθεση. Παράγονται νέες μνήμες μέσα από γνώριμα ερεθίσματα. Από μόνη της η μνήμη δεν στρώνεται στην αφήγηση. **Οι συνειρμοί τελιωμό δεν έχουν.** Άλλος έζησε το συμβάν, άλλος το θυμάται. Είναι πολύ συχνό το φαινόμενο να επινοούμε ιστορίες που δεν έχουμε ζήσει ή να αναπολούμε παλιά βιώματα με τρόπο που δεν τα ζήσαμε. Η φαντασία καταργεί κάθε κανόνα πιστότητας και αναλογίας.

Μέσα από τις πέντε ιστορίες, “η είσοδος”, “η λεωφόρος”, “το σπίτι”, “το ξενοδοχείο” και “η γιορτή”, γίνεται προσπάθεια της αφύπνισης της μνήμης μας με την βοήθεια της φαντασίας μας, ώστε να ξαναζωντανέψουν οι εικόνες και οι ιστορίες από αυτήν την σκονισμένη πόλη.

This thesis, through a manual, aims to explore the city through the memories of people who lived in Famagusta 48 years ago, reviving the city again. This particular manual consists of 4 issues, a board game, some 3D printed items, 5 souvenirs, a building and drawings. All of them to help remember this city. This work aspires to be a way of representing memory, essentially proposing a different reading of the city of Varosi, through a retrieval of information and then its storage, based on narrative and interaction, combining the digital with the analog space.

It attempts to formulate a way of recognising the city that will comment on its current state, through the collection of data. It will function as a reference point of the lost state, gathering the fragments of the past, creating souvenirs but also consolidating the existence of the city through an entity, a building with the purpose of reviving the past.

We can say that nostalgia is a word that reflects the feelings of the residents of Famagusta and grows with the passage of time. Their childhoods, their homes and jobs, are now only a mental image expressed only in the form of narrative.

This memory is what sparks the mind of the refugees, and not only that, and makes them feel comfortable and emotionally connected to their past, thus cultivating their self-identity and sense of belonging. This manual allows identifying those elements, which are anchored in people's minds. These elements will reconnect residents with the city they knew, and outsiders with the city they just met.

It is important to know that memories are often unreliable because they are embellished by what people want to remember, thus adding conceptual and technical difficulty to translating the city. However, if one overlays the drawings, objects, texts and compares them, one can extract elements or at least common patterns that form the collective memory.

A link between the past and the future in order to keep those memories alive even after the people who lived them are gone.