

# semi-topia



**ΗΥΒ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΣΤΗΝ  
ΙΕΡΑ ΟΔΟ**

**ΠΕΤΡΙΔΗ ΒΑΣΙΛΙΚΗ | ΚΑΡΑΝΤΑΝΑΣ ΑΛΕΞΗΣ**

**ΤΕΥΧΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ  
2018**

**semi-topia**  
**(noun)**

**A place, or state of things, which  
belongs both/neither to the physical  
and/nor the digital realms of reality.**

**THE IDEA OF  
CYBERSPACE POSED  
A LINE OF  
SEPERATION  
BETWEEN THE  
INTERNET AND THE  
REAL WORLD.**

**CYBERSPACE WOULD  
BE A SEPARATE  
UNIVERSE.**

**CREATED BY PEOPLE,  
ENABLED BY  
TECHNOLOGY, AND  
OCCUPIED BY  
INFORMATION.**

**GEOPOLITICALLY, IT  
WOULD BE LIKE THE  
SEA ONCE WAS.**

**AN UNREGULATED  
AND FLUID SPACE  
WHERE ORDINARY  
RULES NEED NOT  
APPLY.**

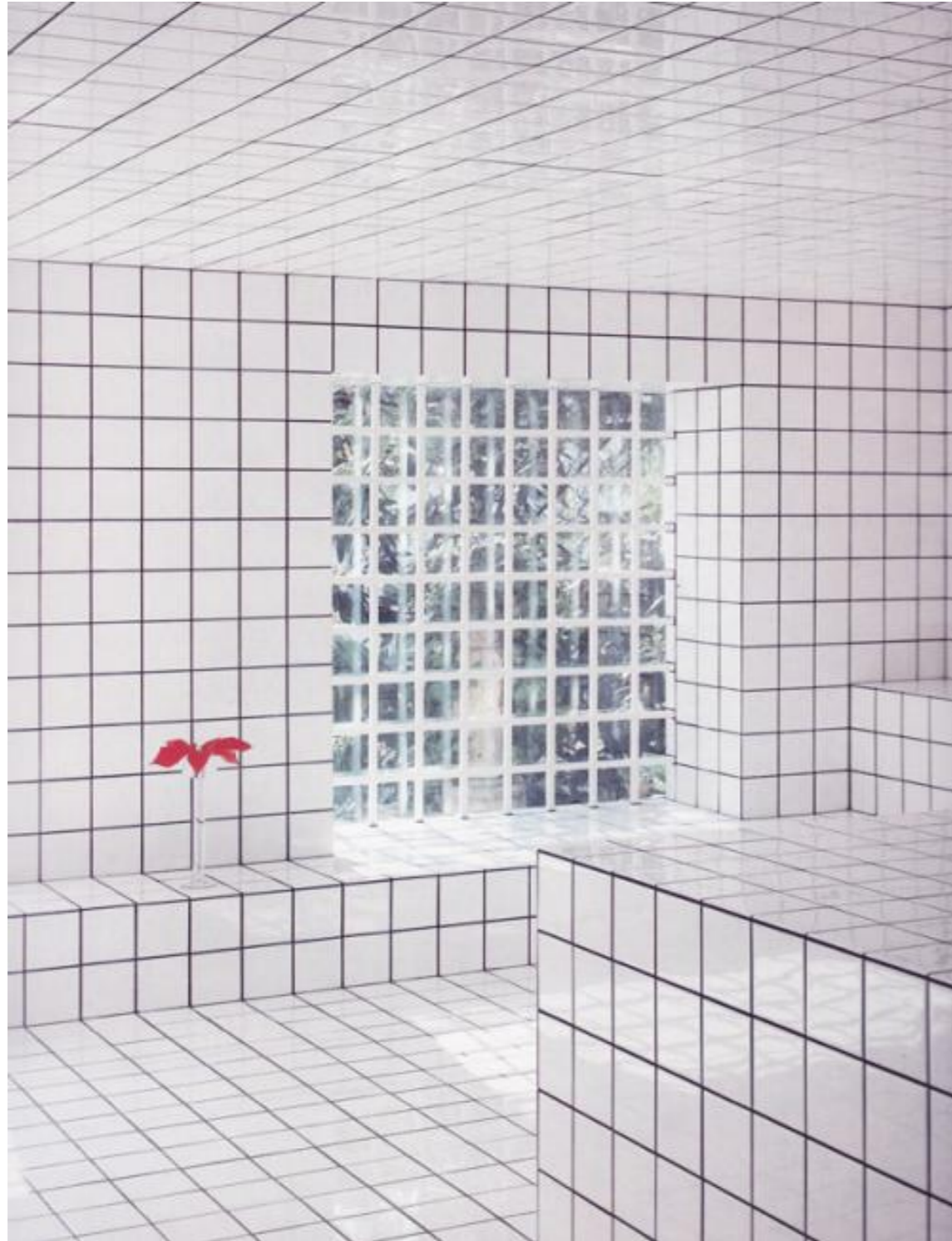
**THE INTERNET AND  
LIFE ARE ONE.**

**A HOT AND DRY  
DESERT WIND.**

**THIS IS OUR FAILED  
STATE.**

**ALL WE DO IS SHOW  
THAT WE STILL  
EXIST.**





## ΑΦΕΤΗΡΙΑ

Η θεωρητική διερεύνηση στα πλαίσια της διάλεξης κινήθηκε από την κατανόηση της νέας οργάνωσης της κοινωνίας σε παγκόσμια κλίμακα με άξονα την επίδραση των νέων πληροφοριακών τεχνολογιών, στις αλλαγές που υφίσταται το posthuman υποκείμενο σε προσωπικό και συλλογικό επίπεδο. Η έρευνα έγινε με άξονα το θεωρητικό έργο αρχιτεκτόνων, κοινωνιολόγων, καλλιτεχνών και φεμινιστριών, και δεν είχε ως στόχο τη συγκρότηση συγκεκριμένων απαντήσεων, αλλά μάλλον την ανάδειξη νέων ερωτημάτων που να μπορούν να αποτελέσουν βάση για μελλοντικές, αρχιτεκτονικές αναζητήσεις. Ερωτήματα όπως:

- Τι συμβαίνει όταν το ανθρώπινο υποκείμενο συνδέεται όλο και περισσότερο με την ύφανση της υλικής και ψηφιακής μετάπολης;
- Τι πιθανότητες για συλλογική σκέψη και δράση μπορούν να υπάρξουν σε ένα τόσο αποσπασματικό και ετερογενές περιβάλλον;
- Με ποιους τρόπους μπορεί να δημιουργηθεί μία πόλη που - αντί να δημιουργεί εμπόδια - να αγκαλιάζει την παράδοξη και ρευστή ταυτότητα του posthuman υποκειμένου; Μία πόλη που δεν γνωρίζουμε, που δεν καταλαβαίνουμε, που δεν έχουμε ακόμα συναντήσει;

Στόχος της διπλωματικής εργασίας είναι η ένταξη των θεωρητικών εργαλείων που αναπτύχθηκαν στην ερευνητική διαδικασία της διάλεξης, η εύρεση μίας site-specific απάντησης στα ερωτήματα αυτά, και τελικά η ανάδυση ενός υβριδικού αρχιτεκτονικού σχεδιασμού που να ικανοποιεί τις θεωρητικές βάσεις που έχουν τεθεί.

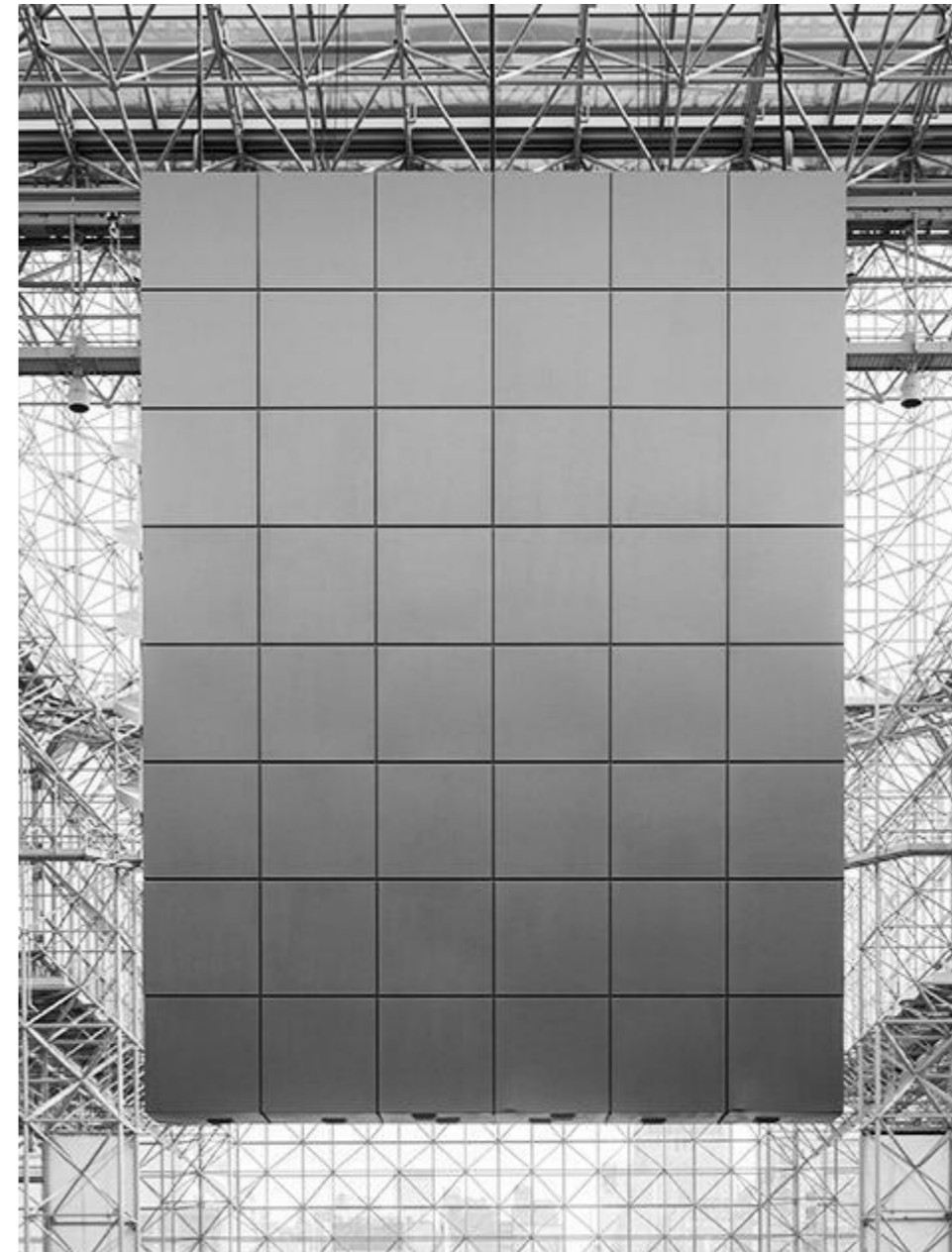
# ΓΕΦΥΡΑ

Η θεωρητική διερεύνηση που έγινε στα πλαίσια της διάλεξης θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μία διαδικασία συστηματικής αποδόμησης παγιωμένων απόψεων πάνω στις έννοιες της πόλης και του σώματος. Ωστόσο, όπως έχει πει ο Bruno Latour:

*«Πόλεμοι. Τόσοι πολλοί πόλεμοι. Πόλεμοι μέσα και πόλεμοι έξω. Πολιτισμικοί πόλεμοι, επιστημονικοί πόλεμοι και πόλεμοι ενάντια στην τρομοκρατία. Πόλεμοι ενάντια στη φτώχεια και πόλεμοι ενάντια στους φτωχούς. Πόλεμοι ενάντια στην άγνοια και πόλεμοι λόγω άγνοιας. Η ερώτησή μου είναι απλή: Πρέπει να είμαστε κι εμείς σε πόλεμο. εμείς, οι ακαδημαϊκοί; Είναι όντως καθήκον μας να προσθέσουμε νέα ερείπια σ' αυτόν τον σωρό ερειπίων; Είναι όντως καθήκον μας να προσθέσουμε αποδόμηση στην αποδόμηση; (...) Ο κριτικός δεν είναι αυτός που απομυθοποιεί, αλλά αυτός που συναρμολογεί. Ο κριτικός δεν είναι αυτός που τραβάει το χαλί κάτω από τα πόδια αφελών πιστών, αλλά αυτός που προσφέρει στους συμμετέχοντες έναν χώρο συγκέντρωσης». (1)*

Ενώ οι σκέψεις του Latour πάνω στο ζήτημα της συστηματικής αποδόμησης παγιωμένων θέσεων χαρακτηρίζονται από έντονο ρομαντισμό, ταυτόχρονα σηματοδοτούν μία κομβική ανάγκη στη διαδικασία που έχουμε ακολουθήσει μέχρι στιγμής - την ανάγκη μετάβασης από την αποδόμηση των προϋπάρχοντων μοντέλων οργάνωσης της πόλης και της αρχιτεκτονικής, στη σύνθεση μίας νέας συνθήκης που να ικανοποιεί τους προβληματισμούς και τα ερωτήματα που τέθηκαν στη διάλεξη.

1. Latour, B. (2004) 'Why has critique run out of steam? From matters of fact to matters of concern', *Critical Inquiry*, Vol. 30, No. 2. Available at: <http://www.bruno-latour.fr/articles/article/089.html>



**ENTUSIASM FOR THE  
DRONE LEADS TO  
ENTHUSIASM FOR THE  
DRONE THAT TAKES  
DECISIONS.**

**PATTERN  
RECOGNITION AND  
ALGORITHMS ARE  
REPLACING ETHICS.**

**THE CAPACITY OF  
OUR COMPUTERS TO  
STORE EVERYTHING  
MAKES US FORGET  
THE QUESTION OF  
WHETHER**

**ANYTHING SHOULD  
BE STORED AT ALL**

# ΜΕΘΟΔΟΣ | ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΝΕΩΝ ΣΥΝΘΕΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ | HACKING

Σε πρώτο στάδιο, οι αρχές και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουμε για την επίλυση της συγκεκριμένης αρχιτεκτονικής αναπαράστασης αποτελούν δάνειο από την επιστήμη της Κυβερνητικής. Θεωρούμε σκόπιμο η αρχιτεκτονική πρακτική να αποτελέσει ένα ανοιχτό πεδίο, συσχετιζόμενο με ένα ευρύ φάσμα διαφορετικών διαχειριστικών λογικών και επιστημονικών πρακτικών με στόχο την προσαρμογή της στις νέες αναδυόμενες συνθήκες. Η βασική έννοια που θα χρησιμοποιήσουμε για την επίτευξη αυτού του στόχου είναι αυτή του **hacking**:

*«Το hacking είναι έννοια παρόμοια με αυτή της εξατομίκευσης, αλλά την υπερβαίνει. Εκεί που η εξατομίκευση προσφέρει έναν περιορισμένο αριθμό επιλογών προσαρμογής ή αλλαγής, το χακάρισμα είναι – υπό αυτή την έννοια – η πρακτική του να «ζωγραφίζεις έξω από τις γραμμές». Είναι ο μετασχηματισμός ενός πράγματος πέρα από τα προκαθορισμένα όρια της αρχικής πρόθεσης του δημιουργού. Το χακάρισμα είναι η διαδικασία του να βρίσκεις τον δικό σου δρόμο, να ενθαρρύνεις την εξερεύνηση, να μετασχηματίζεις ένα σύνολο ερωτημάτων σε δράση».*

Παρότι η έννοια του hacking έχει συνδεθεί με τον κόσμο των υπολογιστών, αναφέρεται κυρίως σε μία κουλτούρα τροποποιήσεων (modifying) που έγινε διαδεδομένη πρώτη φορά στα 20's με την τροποποίηση ραδιοφώνων και αυτοκινήτων. Έχει τις ρίζες του στην κουλτούρα του DIY (Do It Yourself), αλλά μετεξελίχθηκε σε «hacking» με την εισαγωγή των υπολογιστών ως προϊόν μαζικής κατανάλωσης. Έτσι, το hacking προσδιορίζει μία δραστηριότητα που χρησιμοποιεί ένα τεχνολογικό προϊόν με έναν τρόπο διαφορετικό από αυτόν που είχε προγραμματιστεί αρχικά, αλλά μπορεί να επεκταθεί και σε δραστηριότητες εκτός της σφαίρας των υπολογιστών, προσδιορίζοντας οποιαδήποτε διαδικασία επιχειρεί να επανακτήσει τον έλεγχο ενός αυστηρά καθορισμένου συστήματος και να υπερβεί τους αυθαίρετους περιορισμούς που έχουν τεθεί από αυτό. Πρόκειται δηλαδή για τη **διερεύνηση των ορίων του τι είναι πιθανό, σε ένα πνεύμα παιχνιδιάρικης ευρηματικότητας.**

Σύμφωνα με την Anne Galloway, τα τέσσερα σημεία που ορίζουν την πρακτική του hacking είναι:

- 1. Πρόσβαση στην τεχνολογία και γνώση σχετικά με αυτή (διαφάνεια)**
- 2. Ενδυνάμωση των χρηστών**
- 3. Αποκέντρωση του ελέγχου**
- 4. Δημιουργία ομορφιάς και υπέρβαση των περιορισμών**

Σε αυτά, είναι απαραίτητο να προστεθεί η λογική της συνεργασίας (collaboration), της παραγωγής και του ελεύθερου διαμοιρασμού της πληροφορίας – τρία από χαρακτηριστικότερα στοιχεία της κουλτούρας του hacking.

Η έννοια του hacking μπορεί να αποτελέσει για εμάς την ιδανική γέφυρα για τη μετάβαση από τον «σωρό ερειπίων» που περιγράφει ο Latour, στη «συναρμολόγηση». Το hacking αποτελεί αποτελεσματικό εργαλείο, διότι μπορεί να συνδυάσει την αποδόμηση ιεραρχικών και εξουσιαστικών δομών (ή συστημάτων) με τη δημιουργική ανασύνθεση αυτών προς μία κατεύθυνση που να εξυπηρετεί νέες αρχές και αξίες.



## ΕΝΤΑΞΗ | ΤΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΝΕΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗΣ



Το αστικό περιβάλλον, όπως μας έγινε κατανοητό στα πλαίσια της διάλεξης, αποτελεί πεδίο σε συνθήκη διαρκούς μεταβολής, η οποία προσανατολίζεται κυρίως από τις εκάστοτε κοινωνικοοικονομικές και πολιτικές συνθήκες. Στην εποχή της πληροφορίας και της τεχνολογικής καινοτομίας, «αστικές» οθόνες, μηνύματα, αναπαραστάσεις, διαφημίσεις και μηχανισμοί αστικής καταγραφής συνθέτουν ένα νέο κείμενο (hypertext), το οποίο επικαλύπτει και μετασχηματίζει τόσο το κτισμένο περιβάλλον της πόλης, όσο και τις ανθρώπινες δραστηριότητες. Το νέο αυτό κείμενο στην ακραία του έκφραση συστήνει ένα διαφορετικό αστικό τοπίο, αυτό μιας **Mediacity**. Γίνεται αντιληπτό ότι στα πλαίσια αυτής της παγκόσμιας ψηφιακής αλλαγής, οι συμβατικοί τρόποι κατανόησης της πόλης μέσα από τα στοιχεία του κτισμένου περιβάλλοντος γίνονται ολοένα και περισσότερο ανεπαρκείς, ενώ ταυτόχρονα αναδύονται κρίσιμα ερωτήματα που αφορούν στην ένταξη της αρχιτεκτονικής παραγωγής σε αυτό το σύνθετο σχήμα. Στόχος για την παρούσα διπλωματική εργασία αποτελεί η εύρεση νέων όρων αρχιτεκτονική παραγωγής, ικανών να απαντήσουν στα ζητήματα ένταξης και περιήγησης σε ένα τέτοιο αστικό περιβάλλον, και παράλληλα ικανών να διαπραγματευτούν τις πιέσεις και τους αποκλεισμούς που αυτό δημιουργεί σε κοινωνικό επίπεδο.



# THE MEDIA CITY | ΤΟ ΑΣΤΙΚΟ ΤΟΠΙΟ ΜΕΤΑΒΑΛΛΕΤΑΙ

«Η σύγχρονη πόλη έχει μετατραπεί σε ένα κράμα μέσων και αρχιτεκτονικής (media-architecture complex) στην οποία η μιντιακή παραγωγή του αστικού χώρου αποτελεί ένα κανονιστικό πλαίσιο για ένα νέο τύπο κοινωνικής εμπειρίας. Αυτή η εμπειρία χαρακτηρίζεται από αυτό που ονομάζω *σχεσιακό χώρο*: έναν χώρο από τον οποίο έχουν αφαιρεθεί οι εγγενείς του ιδιότητες, όπως σταθερές διαστάσεις και αναπαραστάσεις (και φυσικά σταθερές κοινωνικές σχέσεις), και ο οποίος βιώνεται ολοένα και περισσότερο ως μια μετατόπιση, μια μεταβλητή και μία ενδεχόμενη κατάσταση. [...] Η ετερογένεια του σχεσιακού χώρου αποτελεί μια βασική εμπειρία της σύγχρονης παγκοσμιοποίησης και απαιτεί νέους τρόπους σκέψης σχετικά με το πώς μπορούμε να μοιραζόμαστε το [δημόσιο] χώρο, προκειμένου να συγκροτηθεί μια συλλογική εμπειρία».

Ο δημόσιος χώρος των σύγχρονων πόλεων τείνει να αρθρώνεται γύρω από συγκεκριμένες μιντιακές πλατφόρμες και αστικές οθόνες, οι οποίες τον σηματοδοτούν και παράλληλα τον εμπειριέχουν, με την έννοια του ότι δίνουν σαφείς κατευθύνσεις για την παραγωγή, αλλά και για τον τρόπο λειτουργίας του δημόσιου χώρου. Το οπτικοακουστικό υλικό αποκτά έτσι αυξανόμενη σημασία για τη σύγχρονη χωρική εμπειρία. Οι βιομηχανίες της τεχνολογίας πληροφορίας και επικοινωνίας (ICT) σε συνδυασμό με τις βιομηχανίες των μέσων ενημέρωσης παράγουν εικόνες και ηχητικά τοπία που αποτελούν μέρος του αστικού τοπίου και συγχρόνως γίνονται το αστικό τοπίο. Ο Rem Koolhaas περιγράφει τα περιβάλλοντα που προκύπτουν από τις διαδικασίες της σύγχρονης αστικοποίησης ως "junk space" (χώρο σαβούρα), ένα χώρο στον οποίο η προηγούμενη χωρική ιεραρχία έχει αντικατασταθεί από τη συσσώρευση, την σύνθεση και την προσθήκη. Η περιήγηση σε αυτή τη μεταβαλλόμενη ατμόσφαιρα (ambience) αποκτά ποικίλες διαβαθμίσεις που προκύπτουν από την εμβάθυνση του περαστικού στις οθόνες, ηχητικά μηνύματα κλπ. Αυτή η αλλαγή της εμπειρίας του αστικού χώρου μας ωθεί να σκεφτόμαστε τα media και τις πλατφόρμες πληροφορίας όχι μόνο ως ένα μέσο, αλλά ως το περιβάλλον στο οποίο η σύγχρονη αρχιτεκτονική έρχεται να ενταχθεί.

Ένα πρώτο θεωρητικό σχήμα που απαντά στο ζήτημα της ένταξης είναι αυτό που ο Paul Virilio αποκαλεί "media building" (κτίριο-μέσο πληροφορίας): ένα κτίριο το οποίο στεγάζει περισσότερο πληροφορίες παρά τη δραστηριότητα της κατοίκησης. Ο Virilio θέτει το "media building" σε μια σειριακή σχέση με προηγούμενους τύπους δομών, όπως για παράδειγμα ο μεσαιωνικός καθεδρικός ναός, υποδεικνύοντας έτσι γραμμές τόσο συνέχειας όσο και ρήξης. Παρόλο που στο συγκεκριμένο παράδειγμα και οι δύο τύποι δομών (media building/καθεδρικός ναός) φέρουν πληροφορία, ο τρόπος μετάδοσης διαφέρει ριζικά λόγω της ταχύτητας με την οποία παρουσιάζονται οι πληροφορίες. Οι ηλεκτρονικές οθόνες ενός media building δεν αποτελούν μέρος της μνήμης ενός κτηρίου, όπως τα μέρη ενός καθεδρικού ναού. Αντίθετα, οι διαρκώς μεταβαλλόμενες εικόνες του "media building" συμβάλλουν στην αποσταθεροποίηση της αρχιτεκτονικής, στην αίσθηση του εφήμερου – μια εντύπωση που φαίνεται να συμβαδίζει με τις μεθόδους αστικοποίησης του 21ου αιώνα.

# BRANDSCAPES

*"We argue that the brandscape has come to represent a climax vision, a utopia of neo-liberal capitalism, which brings together hyper-consumption, personalisation, niche-marketing, lifestyle choice, Justin-time production processes, the ubiquitous computing revolution and surveillance practices".*

Η σύγχρονη τάση για την παραγωγή του αστικού χώρου σχετίζεται άμεσα με τις οικονομικές δομές και στρατηγικές σε συνδυασμό με τη διάχυση των νέων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας, αλλά και τις σύγχρονες πρακτικές επιτήρησης. Παρατηρείται ότι η νέα μορφή των μέσων ενημέρωσης και οι τεχνικές του σύγχρονου marketing έχουν συμβάλει στη διαμόρφωση νέων χωρικών περιβαλλόντων, νέων τρόπων οργάνωσης και ιεράρχησης, καθώς και νέων υποκειμενικοτήτων. Αναφερόμαστε στα brandscapes, τα οποία έρχονται συχνά σε αντιδιαστολή με τον δημόσιο χώρο και τις κοινωνικές διεργασίες. Το brandscape είναι ένας νεολογισμός στον τομέα του μάρκετινγκ, ο οποίος συνδυάζει την έννοια του brand (εμπορικό σήμα) με το landscape (τοπίο) και συστήνει την ιδέα της συνολικής θεώρησης ενός τόπου ως οικονομικό περιβάλλον. Με βάση την έννοια του brand, η οποία επιδιώκει να προσφέρει στους καταναλωτές μια αίσθηση ταυτοποίησης και εξοικείωσης με τις οπτικές κωδικοποιήσεις προϊόντων και παροχών, τα brandscapes ως χώροι έχουν ένα εγγενή βιωματικό χαρακτήρα, διαμορφώνοντας έτσι τη βάση για μια νέα συναισθηματική οικονομία (affective economy).

Στα πλαίσια του brandscape, τα υποκείμενα ως καταναλωτές, κωδικοποιούνται ως ένα δικτυωμένο σώμα με χωρική υπόσταση και επιθυμίες, το οποίο απορροφά και παράγει πληροφορίες για τις καταναλωτικές συνήθειες. Η κατασκευή αυτής της νέας κατηγορίας υποκειμενικότητας έρχεται να επεκτείνει την κατασκευή της έννοιας του «μέσου ανθρώπου» και να καταστήσει την διαχείριση των ατομικοτήτων ταχύτερη και αποτελεσματικότερη στα συμπεράσματα που αποδίδει. Η παραπάνω διαδικασία προαπαιτεί την διαχείριση των brandscapes ως «ασφαλείς» και επιτηρούμενες – τεχνολογικά πλέον – χωροχρονικές συνθήκες. Το περιβάλλον των brandscapes, τόσο στα όρια, όσο και στο εσωτερικό του, επιτηρείται έντονα και διαρκώς, προκειμένου το αίσθημα καταναλωτικής σιγουριάς και ασφάλειας να αποκτά φυσική υπόσταση και κυρίως να γίνεται δυνατή η καταγραφή και η συνεχής πρόβλεψη των επιθυμιών, συμπεριφορών και συνδέσεων του δικτυωμένου καταναλωτικού σώματος.



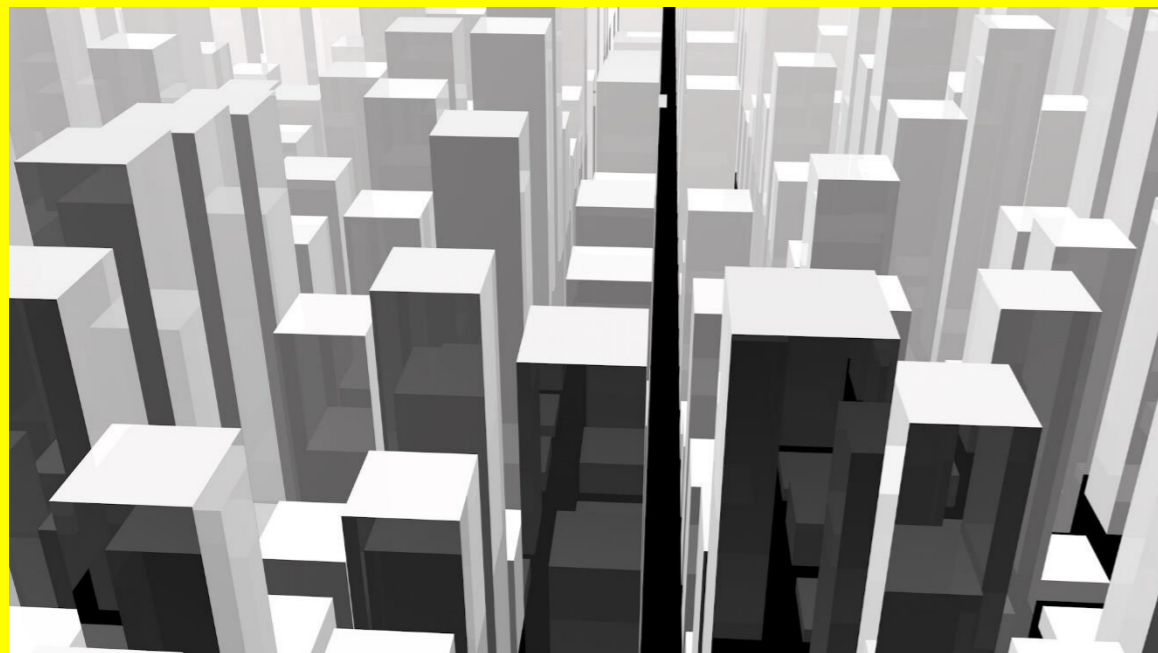
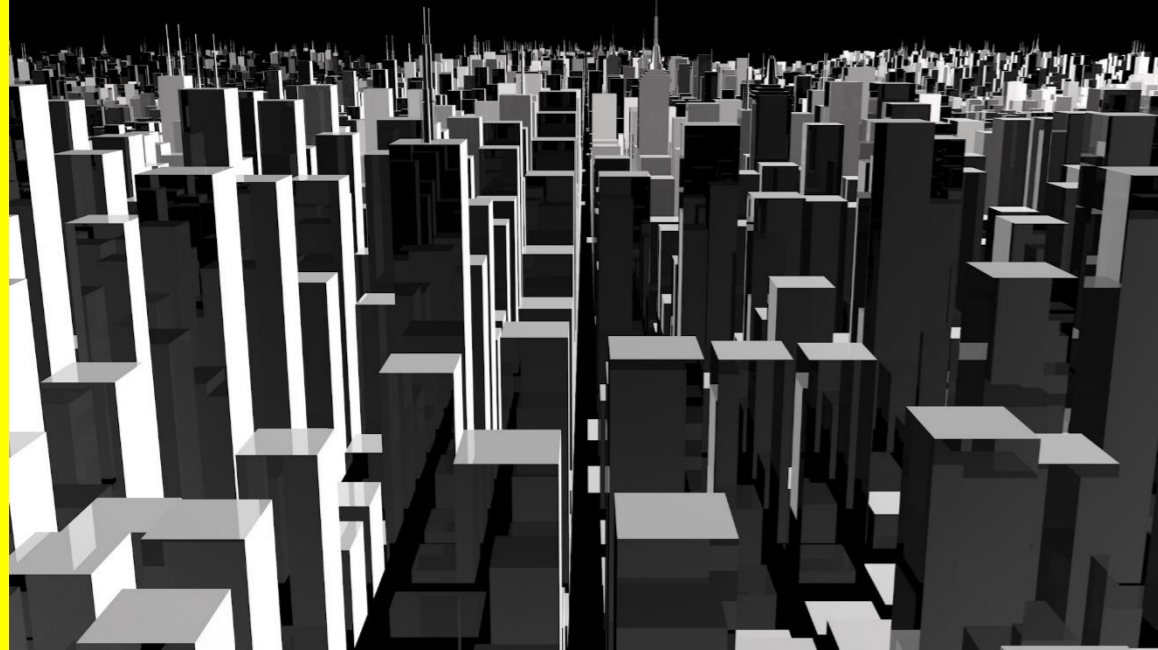
Συνοψίζοντας, τα 3 βασικά σημεία που μας ενδιαφέρουν είναι τα εξής:

1. Η σωματοποίηση της εμπορικής και καταναλωτικής δραστηριότητας | Τα brandscapes ως χωρικό περιβάλλον
2. Η κατασκευή ενός νέου μαζικού καταναλωτικού υποκειμένου | The spatialized networked body
3. Ο έλεγχος και η - τεχνολογική πλέον - επιτήρηση ως πληροφορία για την πρόβλεψη καταναλωτικών συνηθειών | Τα brandscapes ως securityscapes

Η χειραγώγηση των δεδομένων που παράγουν τα υποκείμενα επαναπροσδιορίζει την ταυτότητα τους στα brandscapes - και κατ' επέκταση στους δημόσιους χώρους στους οποίους αυτά σχηματίζονται, ως καταναλωτικά εικονικά προφίλ προς ταξινόμηση σε βάσεις δεδομένων. Με την συνεχή ανάπτυξη των brandscapes, οι κοινωνικές σχέσεις φαίνεται να χάνουν έδαφος και τείνουν να αντικατασταθούν από εμπορικές, μη-ανθρώπινες ροές πληροφορίας και ταυτόχρονα οι χωρικές διεργασίες και σχηματισμοί τείνουν να αυτοματοποιούνται. Γίνεται έτσι αισθητό ότι το brandscape, ως έννοια και λειτουργία, αντιπροσωπεύει το αποκορύφωμα της κατανάλωσης στον νεοφιλελεύθερο καπιταλισμό, ενώ ο συνδυασμός του με τις σύγχρονες τεχνικές επιτήρησης, την προσομοίωση, την ελκυστικότητα, την χωρικότητα και την υποκειμενικότητα, προειδοποιεί για δυσοίωνα μελλοντικά σενάρια.







**IF THE PANOPTICON EFFECT IS WHEN YOU DON'T KNOW IF YOU ARE BEING WATCHED OR NOT, AND SO YOU BEHAVE AS IF YOU ARE, THEN THE INVERSE PANOPTICON EFFECT IS WHEN YOU KNOW YOU ARE BEING WATCHED BUT ACT AS IF YOU AREN'T. THIS IS TODAY'S SURVEILLANCE CULTURE: EXHIBITIONISM IN BAD FAITH.**



# ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ | ΕΝΑΣ ΑΝΤΙΛΟΓΟΣ ΣΤΑ BRANDSCAPES

Όπως έγινε αντιληπτό στην προηγούμενη ενότητα, παρατηρούμε ότι οι εξελίξεις στην τεχνολογία και στην πληροφόρηση σχεδιαγραφούν ένα καταναλωτικής κατεύθυνσης δημόσιο χώρο και αντιστοίχως παράγουν ανάλογες σχέσεις μεταξύ των χρηστών-καταναλωτών. Ο επαναπροσδιορισμός του δημόσιου χώρου ως ένα μη καταναλωτικό προϊόν στα πλαίσια της υπάρχουσας συνθήκης αποτελεί, σίγουρα ένα από τα σημαντικότερα θέματα προς επίλυση. Αποτελεί ταυτόχρονα ζήτημα με πολλές πιθανές λύσεις και απαντήσεις. Στην παρούσα διπλωματική εργασία επιλέγουμε ως εργαλείο και μέσο την ψηφιακή τέχνη, καθώς σε συνδυασμό με έννοιες ανάλογες του media building και της αστικής οθόνης (urban screen) είναι ικανή να παράξει δρώμενα (events) και να αναδείξει νέους τρόπους δημόσιας διάδρασης, εκμεταλλευόμενη τα νέα τεχνολογικά μέσα.

Η ψηφιακή τέχνη, η οποία αποτελεί ένα πεδίο που προωθεί την ανταλλαγή και τη διαπραγμάτευση μεταξύ του ατομικού και του συλλογικού, θεωρούμε ότι μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο για την αμφισβήτηση της κυριαρχίας του δημόσιου χώρου από τα θεαματικά brandscapes και την εκτεταμένη επιτήρηση. Η κουλτούρα της ψηφιακής τέχνης αφορά τη δημιουργία σχέσεων και όχι τελικών έργων τέχνης. Σκοπός του έργου τέχνης δεν είναι η κατασκευή ενός αντικειμένου ή εικόνας, αλλά η δημιουργία ενός κοινωνικού βιώματος, μιας εμπειρίας, ενός μύθου.





## CASE STUDY

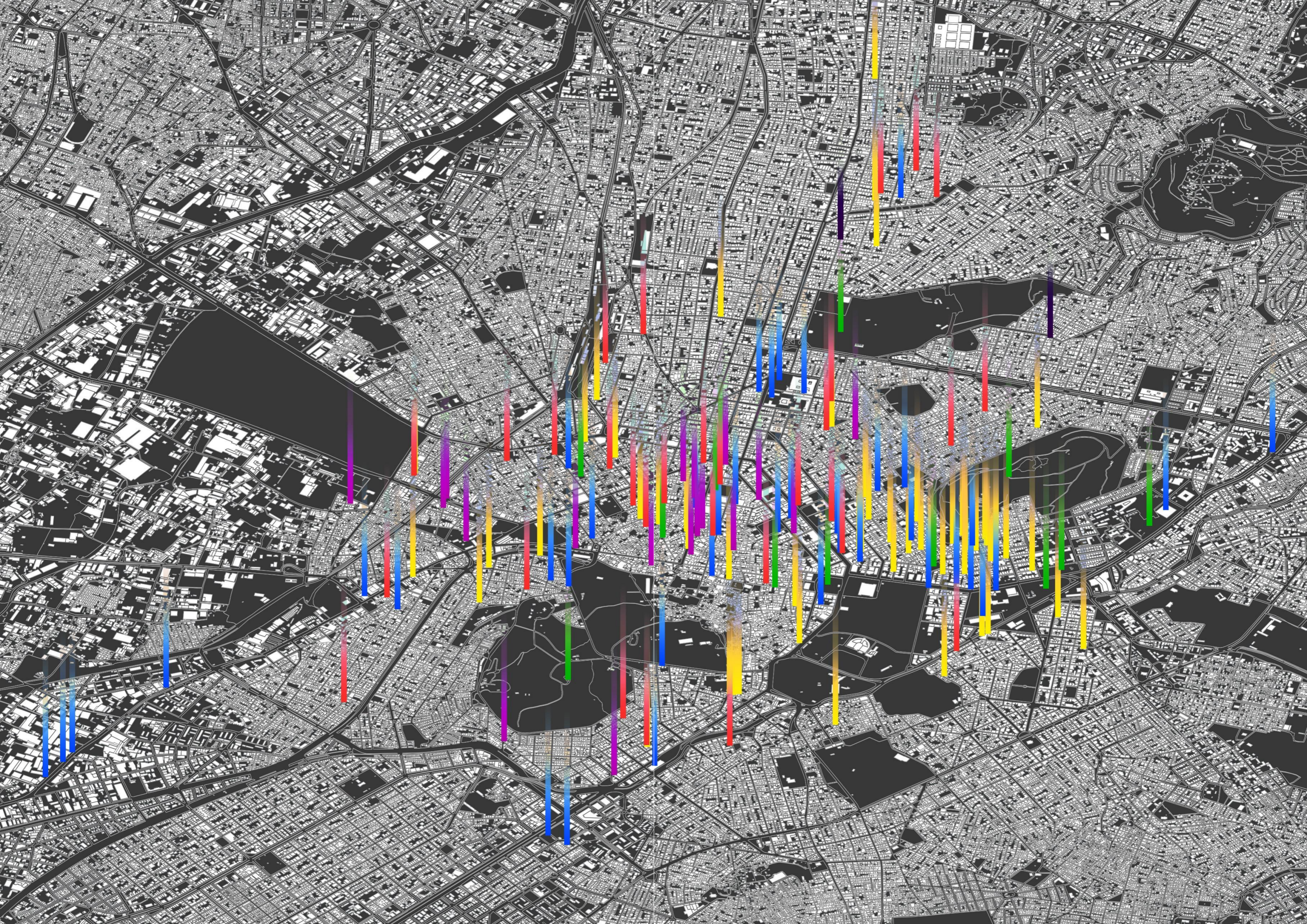
Μέσα στα πλαίσια της διπλωματικής εργασίας αποφασίσαμε να σχεδιάσουμε έναν χώρο ψηφιακής τέχνης στον κεντρικό τομέα Αθηνών. Ένα τέτοιο θέμα αποτελεί ιδανικό πεδίο πειραματισμού με άξονα τις έννοιες που προαναφέρθηκαν (hacking - εξατομίκευση - συνεργασία), για τους εξής λόγους:

- Η ψηφιακή τέχνη, ως άυλη (ή εν μέρει άυλη) μορφή τέχνης, εκφράζει σε μεγάλο βαθμό τους προβληματισμούς που έχουν τεθεί σε σχέση με τα δίπολα υλικό/άυλο, φυσικό/τεχνητό, πραγματικό/εικονικό. Λόγω αυτού, αποτελεί ένα απαιτητικό αρχιτεκτονικό πρόβλημα που χρήζει επίλυσης. Πώς σχεδιάζεται ένας (υλικός) χώρος με άξονα την έκθεση άυλων έργων; Γιατί σχεδιάζεται ένας τέτοιος χώρος; Τι αρχές διακατέχουν τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό αυτού του είδους; Τι λειτουργίες εντάσσονται στον χώρο αυτό;

- Λόγω της φύσης της ψηφιακής τέχνης και της ένταξής της σε μία κουλτούρα επαύξησης και πραγματικής εικονικότητας, αναδύεται η ανάγκη για hacking της συμβατικής κουλτούρας των μουσείων, και τη διερεύνηση ενός νέου τρόπου αλληλεπίδρασης του χρήστη/δράστη με τα έργα. Μία συνθήκη, δηλαδή, που δε θα περιορίζεται στο συμβατικό μοντέλο θέασης ενός έργου ή στην προσχεδιασμένη (από τον καλλιτέχνη) αλληλεπίδραση του χρήστη με αυτό, αλλά που θα εντάσσει τον χρήστη/δράστη σε όλα τα στάδια της διαδικασίας - από την αρχική σύλληψη της ιδέας μέχρι το τελικό έργο (αν αυτό αποδειχτεί ότι είναι θεμιτό στην πορεία). Η εγγενής στατικότητα του αρχιτεκτονικού χώρου σε συνδυασμό με τη δυναμική φύση των ψηφιακών τεχνών, επιτρέπουν την ανάδυση νέων υβριδικών μοντέλων χώρου.

- Η πόλη της Αθήνας βιώνει μία κατακόρυφη αύξηση ενδιαφέροντος για τις ψηφιακές και άλλου τύπου σύγχρονες, multimedia μορφές τέχνης. Σύνθετα δίκτυα μικρών, αυτοοργανωμένων χώρων ήδη αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο η ψηφιακή τέχνη έρχεται σε επαφή με την πόλη, ενώ ταυτόχρονα διάφορα φεστιβάλ (όπως το ADAF ή το Φεστιβάλ Μηδέν) διοργανώνουν δράσεις που δεν περιορίζονται από τα χωρικά όρια ενός μουσείου, αλλά αντίθετα διαχέονται με διάφορους τρόπους στον δημόσιο χώρο.







## ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ «ΜΟΥΣΕΙΟ» ΣΤΟ «ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ»

Σε πρόσφατη διάλεξή του στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, με θέμα το μουσείο του μέλλοντος, ο Chris Dercon, διευθυντής της Tate Modern και υπεύθυνος για την πρόσφατη επέκταση του μουσείου, ανέφερε πως «...τα μουσεία με κτίρια – ορόσημα ανήκουν στο παρελθόν [...] η εξέλιξη ενός μουσείου δεν αποτελεί απλά θέμα κτηριακών εγκαταστάσεων. Οφείλουμε να επαναπροσδιορίσουμε τι είδος μουσειακού χώρου μπορούμε και πρέπει να έχουμε...». Περιγράφοντας το νέο μουσείο, μίλησε για χώρους πιο δημοκρατικούς, χωρίς επιμελητές, με ελεύθερη πρόσβαση και χαρακτηριστικά "κοινών" (common), καθώς και για διασπασμένους χώρους μέσα σε μια πόλη που νοείται ως "αστικό εργοστάσιο". Μίλησε επίσης για μουσεία που θέτουν ερωτήματα στα οποία δεν μπορεί να απαντήσει η google. Συνέκρινε το μελλοντικό μουσείο με τις αυτοκινητοβιομηχανίες που έχουν μετατραπεί από κατασκευαστές αυτοκινήτων σε παρόχους κινητικότητας. Υποστήριξε ότι το μελλοντικό μουσείο χρησιμοποιεί τη ροϊκότητα των ψηφιακών μέσων για να διαμοιράσει περιεχόμενο, να ενισχύσει τη συνεργασία και την πολιτιστική συμμετοχή, να δημιουργήσει πλατφόρμες "κοινών" δράσεων. Κατά τον C. Dercon, το μουσείο θα πρέπει να αποτελέσει ένα χώρο δράσεων, να απευθύνεται σε ομάδες και όχι σε άτομα και να ξεφύγει από τα στενά όρια του κτιρίου.

Η ομιλία του Dercon σηματοδοτεί μία ευρύτερη τάση μετάβασης από τον όρο «μουσείο» στο «πολιτιστικό περιβάλλον» – έναν όρο που επιχειρεί να μείνει ανοιχτός σε ποικίλες διαφορετικές ερμηνείες και να ενσωματώσει ένα ευρύτερο φάσμα που αμφισβητεί παγιωμένες διακρίσεις ανάμεσα στο κλειστό – ανοιχτό (δημόσιο/προσβάσιμο/δωρεάν), φυσικό – ψηφιακό, άυλο – υλικό, πραγματικό – εικονικό. Επιχειρώντας ωστόσο να αναγνώσουμε την τάση αυτή με εργαλείο την έννοια του hacking, αντιλαμβανόμαστε πως ο προσδιορισμός ενός περιβάλλοντος ως «πολιτιστικό», υπό μία έννοια πέφτει στην παγίδα της διατήρησης του διπόλου πολιτιστικό/μη-πολιτιστικό (δηλαδή καθημερινό, λαϊκό, αδιάφορο). Στόχος μας δεν είναι η μερική τροποποίηση και επέκταση των ορίων που του θέτει η έννοια του «μουσείου», αλλά η κατάλυση των ορίων αυτών: το hacking της κουλτούρας της τέχνης, με τελικό στόχο την είσοδο καταστάσεων και λειτουργιών που δεν έχουμε συνηθίσει σε έναν χώρο που εστιάζει στην τέχνη. Η εξερεύνηση καταστάσεων και η διερεύνηση ερωτημάτων όπως:

-Τι συμβαίνει όταν η καθημερινή ζωή εισέρχεται σε έναν τέτοιο χώρο;

-Πώς δημιουργείται ένας χώρος που συνδυάζει την καθημερινή ζωή με όλα τα στάδια παραγωγής των ψηφιακών τεχνών;

-Ποια νέα βιώματα αναδύονται από μία συνθετότερη ανάμιξη λειτουργιών;



# Ο ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΑΣ -

# Ο ΧΡΗΣΤΗΣ - Ο ΧΑΚΕΡ

Η ένταξη της έννοιας του hacking στον αρχιτεκτονικό, αλλά και αστικό σχεδιασμό θα επιχειρήσουμε να διαπεράσει όλα τα στάδια της διαδικασίας. Για τον λόγο αυτόν, αναδύονται ερωτήματα όπως:

- Ποιος είναι ο hacker στην εκάστοτε κλίμακα/συνθήκη;

- Πώς εκφράζεται η λογική του hacking κάθε φορά;

- Σε ποιον αναφέρεται το εκάστοτε hack;

Μέσα από διερεύνηση σε κείμενα θεωρητικών και συζητήσεις πάνω στα ερωτήματα αυτά, έγινε αισθητό πως το hacking μπορεί να πραγματοποιηθεί σε (τουλάχιστον) δύο διακριτά επίπεδα:

## 1. Pre-Hack | Hacking the surface, the city

Η πρότασή μας για έναν σύγχρονο πολιτιστικό χώρο δεν θα μπορούσε να εγκλωβιστεί στα στενά πλαίσια της αρχιτεκτονικής πρακτικής. Η έννοια του hacking δεν αποτελεί για εμάς απλώς ένα νέο, σύγχρονο ή up-to-date εργαλείο σύνθεσης· πρόθεσή μας είναι η ένταξη της λογικής αυτής στα πλαίσια μιας συνολικής πολεοδομικής θεώρησης. Συγκεκριμένα, μιλώντας για την Αθήνα της κρίσης, νιώθουμε ότι η έννοια του hacking μπορεί να προσφέρει ένα αποτελεσματικό μέσο για την αντιμετώπιση διάφορων στεγανών και εμποδίων. Βασικό χαρακτηριστικό της διαδικασίας του hacking, όπως αναφέραμε, αποτελεί η παραγωγή ευρηματικών λύσεων συνδυάζοντας νέες ιδέες με προϋπάρχοντα και άμεσα διαθέσιμα υλικά, σε ένα σχήμα συνεργασίας, ανταλλαγής και ανοιχτής προσφοράς. Οι δυνατότητες της διαθέσιμης «πρώτης ύλης» στην διαδικασία αυτή μεγιστοποιούνται· τα ίδια τα συστήματα αποσυναρμολογούνται και επανασυναρμολογούνται προκειμένου να δημιουργηθούν νέες εναλλακτικές λύσεις και νέοι συνδυασμοί.

Η μεταφορά της λογικής του hacking στο πεδίο της πόλης αποτελεί ένα ζήτημα σε εξέλιξη. Το 2011, η Saskia Sassen μίλησε στο New York Lab για την έξυπνη αστικοποίηση, υποδηλώνοντας ότι ενώ οι τεχνολογίες καθίστανται διαρκώς παρωχημένες, οι πόλεις απαντούν «φυσικά» στα πρότυπα ζωής (patterns) των πολιτών με ευέλικτους τρόπους που μεταλλάσσονται για να αντιμετωπίσουν τις αλλαγές στη συμπεριφορά των πολιτών. Έτσι, πρότεινε ότι το κλειδί για το hacking στο πεδίο της πόλης (hacking the city) δεν έγκειται σε προηγμένα τεχνολογικά κτίρια και συστήματα που σύντομα θα ξεπεραστούν, αλλά σε open-source αστικά συστήματα που θα επιτρέψουν περισσότερο χώρο για τη λογική/πρακτική των πολιτών συγκριτικά με τη θεσμική πρακτική στον τομέα του αστικού σχεδιασμού. Παράλληλα με τις ακαδημαϊκές επεξηγήσεις για την έννοια του hacking the city, αναδύονται έννοιες και πρακτικές από την πλευρά των πολιτών, όπως αυτή του urban hacktivism (hacking - activism). Ο όρος αυτός βρίσκει τις καταβολές του στην έννοια του hacktivism, τη χρήση δηλαδή των τεχνολογιών πληροφορίας για την επίτευξη κάποιου πολιτικού ή κοινωνικού στόχου. Η έννοια του hacktivism αντικατοπτρίζει την αυξανόμενη απογοήτευση σε σχέση με τα παραδοσιακά θεσμικά όργανα, τον διάχυτο νεοφιλελευθερισμό και την κουλτούρα της κατανάλωσης. Η λογική του urban hacktivism αποσκοπεί στην αμφισβήτηση της τάση των κυβερνητικών οργάνων να υιοθετήσουν τη ρητορική της fast-track ανάπτυξης και του gentrification, αλλά και σε πρακτικό επίπεδο να δημιουργήσει εμπόδια στην ιδιωτικοποίηση των δημόσιων χώρων και στη διάβρωση των δημόσιων λειτουργιών προσφέροντας εναλλακτικές λύσεις.

Σηματοδοτώντας, λοιπόν αυτές τις τάσεις, το πρώτο βήμα στην πρότασή μας είναι ο σχεδιασμός της «πλατφόρμας» διάδρασης, του χώρου στον οποίο αντίστοιχες διαδικασίες μπορούν να φιλοξενηθούν και όπου η ψηφιακή τέχνη έρχεται σε επαφή με τις ανάγκες των πολιτών. Θεωρούμε αυτό το βήμα ως το πρώτο hack (ή pre-hack) στο υπάρχον έδαφος, προκειμένου πάνω σε αυτό να οδηγηθούμε-οδηγηθούν (οι χρήστες) σε επιπρόσθετα hacks. Θα θέλαμε η λειτουργία αυτού του πολιτιστικού χώρου να έχει ως άξονα έννοιες όπως αυτή των κοινών, της συνδημιουργίας, του διαμοιρασμού κ.α., - όπως αυτά θα παρουσιαστούν στην συνέχεια - και παράλληλα να αποτελεί ένα περιβάλλον όπου τα συνήθη ζητήματα αποκλεισμού για συγκεκριμένες ομάδες έχουν αποτελέσει ζήτημα προς επίλυση μέσω του σχεδιασμού.

## 2. Re-contextualization of digital arts

Ένα δεύτερο επίπεδο δράσης του αρχιτέκτονα ως hacker είναι αυτό της τροποποίησης του αρχιτεκτονικού προγράμματος σε **αντιστοιχία** με τις ανάγκες της εποχής της ψηφιακότητας και σε **αντίθεση** με το συμβατικό λειτουργικό πρόγραμμα των μουσείων και των γκαλερί. Η διαδικασία αυτή θα είναι δύσκολη, όχι μόνο λόγω της συντριπτικής επικράτησης των μουσείων και των γκαλερί έναντι εναλλακτικών τρόπων άρθρωσης λειτουργικών προγραμμάτων, αλλά και διότι η διαχρονική εξοικείωση του κοινού με τον συμβατικό τρόπο λειτουργίας των χώρων τέχνης μπορεί να δημιουργήσει αισθήματα ανοικειότητας με ένα νέο, εναλλακτικό μοντέλο αντιμετώπισης της τέχνης. Για τον λόγο αυτό, ο αρχιτέκτονας δε δημιουργεί ένα εξολοκλήρου νέο σενάριο ζωής, αλλά χακάρει αυτό που ήδη υπάρχει, σε μία προσπάθεια επανανοηματοδότησης και επανοικειοποίησης του συμβατικού λειτουργικού προγράμματος χώρων τέχνης.

Σε αυτό το σημείο οφείλουμε να αναφέρουμε ότι το hacking ως εργαλείο σκέψης και αρχιτεκτονικής σύνθεσης δεν ανταγωνίζεται τον σχεδιασμό «πολιτιστικών περιβαλλόντων», αλλά αντίθετα τον συμπληρώνει, βάζοντας πρόσθετους προβληματισμούς και βοηθώντας τη διαδικασία εύρεσης συνθετότερων λύσεων που καλύπτουν μεγαλύτερο φάσμα αρχιτεκτονικών και κοινωνικών προβληματισμών. Η μετάβαση από τον κλασικό σχεδιασμό χώρων τέχνης – ο οποίος ασχολείται με τη λειτουργικότητα και τη μορφή του αρχιτεκτονικού αντικειμένου – στα πολιτιστικά περιβάλλοντα και την hacker culture σηματοδοτεί και τη μετάβαση στον **σχεδιασμό διάδρασης**· έναν σχεδιασμό που ασχολείται με τη μεταβολή της σχέσης χρήστη/αντικειμένου μέσα από την ανταλλαγή πληροφορίας. Έτσι, δεν σχεδιάζεται μόνο το αντικείμενο, αλλά ένα ολόκληρο δίκτυο υπηρεσιών που παρέχει και καταστάσεων που δημιουργεί. **Η βαρύτητα μετατοπίζεται από τη λειτουργία και τη μορφή, στην ανάπτυξη σεναρίων και αφηγήσεων για την εξέλιξη στον χρόνο της σχέσης επισκέπτη – αντικειμένου.**



# ΘΕΩΡΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Η επίτευξη των στόχων που προαναφέρθηκαν καθιστά απαραίτητη τη χρήση συγκεκριμένων εργαλείων που να επιτρέπουν την τροποποίηση της κουλτούρας της τέχνης, τη μετατροπή του επισκέπτη σε ενεργό κομμάτι της ζωής του κτιρίου, καθώς και την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνών ως εργαλείο για πειραματικές διερευνήσεις νέων μοντέλων χωρικής οργάνωσης. Τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουμε είναι τα εξής:

## \_ Συν-δημιουργία (co-creation)

Η συν-δημιουργία είναι πολύ ευρύς όρος. Για εμάς θα χρησιμοποιηθεί προκειμένου να γίνει η διάκριση από τον όρο της συνεργασίας· η συν-δημιουργία εκφράζει την πρόθεση να δημιουργηθεί συνεργατικά κάτι που δεν είναι γνωστό εκ των προτέρων. Εισάγοντας τον όρο αυτό στο σενάριο ζωής του χώρου που σχεδιάζεται, κάνουμε αισθητό ότι αντιλαμβανόμαστε τα υποκείμενα που θα κινούνται εντός του χώρου ως ενεργούς συμμετέχοντες στη διαδικασία του τι συμβαίνει, και όχι ως απλούς συνεργάτες σε ένα προκαθορισμένο πλάνο εργασίας/εξερεύνησης.

## \_ Πληθοπορισμός (crowdsourcing)

Ο πληθοπορισμός, όπως αυτή ορίζεται από τον Jeff Howe, αφορά την ανάθεση μίας εργασίας – η οποία συνήθως αναλαμβάνεται από έναν υπάλληλο – σε ένα απροσδιόριστο, και γενικά μεγάλο αριθμό ανθρώπων, με τη μέθοδο του open call. Πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα μέθοδο επίλυσης προβλημάτων, καθότι δε γίνεται ανάθεση εργασίας, αλλά αντίθετα πρωτοβουλιακά τα άτομα επιλέγουν να ασχοληθούν (ή όχι) με κάτι, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητές τους. Παρότι έχει ασκηθεί πολλή κριτική στο crowdsourcing λόγω του τρόπου με το οποίο το έχουν αφομοιώσει μεγάλες εταιρίες για να μειώσουν τα κόστη και τις ευθύνες απέναντι στους εργαζόμενους, η ένταξή του στο σενάριο ζωής ενός non-profit χώρου σαν αυτόν που επιχειρούμε να σχεδιάσουμε μας δίνει τη δυνατότητα να διερευνήσουμε νέους τρόπους κατανομής της δημιουργικής διαδικασίας και εμπλοκής των υποκειμένων με έναν χώρο τέχνης.

## \_ Διαμοιρασμός (sharing)

Ο **διαμοιρασμός** μπορεί να οριστεί γενικά ως μια πράξη διαμοιράσματος προσωπικών, καλλιτεχνικών και άλλων εκφράσεων. Ειδικότερα για τα ψηφιακά δεδομένα, σύμφωνα με τον ορισμό της Wikipedia, η κοινή χρήση αρχείων (file sharing) αποτελεί πρακτική κατανομής ή παροχής πρόσβασης σε ψηφιακούς πόρους, υπολογιστικά προγράμματα και πολυμέσα (ήχος, εικόνα, κινούμενη εικόνα), έγγραφα ή ηλεκτρονικά βιβλία. Τεχνικά, η κοινή χρήση αρχείων μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους: Κοινές μέθοδοι αποθήκευσης, μεταφοράς και διανομής περιλαμβάνουν μη αυτοματοποιημένο μοίρασμα χρησιμοποιώντας αφαιρούμενα μέσα, κεντρικούς εξυπηρετητές σε δίκτυα υπολογιστών, διαδικτυακά υπερκείμενα, και ομότιμα κατανεμημένα δίκτυα.

Εντός του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, οι αρχές του διαμοιρασμού της πληροφορίας και της καλλιτεχνικής συνδημιουργίας, καθορίζουν με άμεσο τρόπο τόσο το σενάριο ζωής, όσο και την παραγωγή του χώρου. Επιλέγονται χωρικές οργανώσεις που επιτρέπουν την ταυτόχρονη ύπαρξη πολλών υποκειμένων, ενώ ταυτόχρονα κρίνεται απαραίτητη η μετάβαση από αυστηρά καθορισμένους χώρους σε **ρευστά πεδία ύπαρξης**· πεδία δηλαδή που δεν καθορίζονται από μία συγκεκριμένη λειτουργία, αλλά αντίθετα από τις παροχές που δίνουν στους mediators και τις ανάγκες της εκάστοτε χρήσης τους.

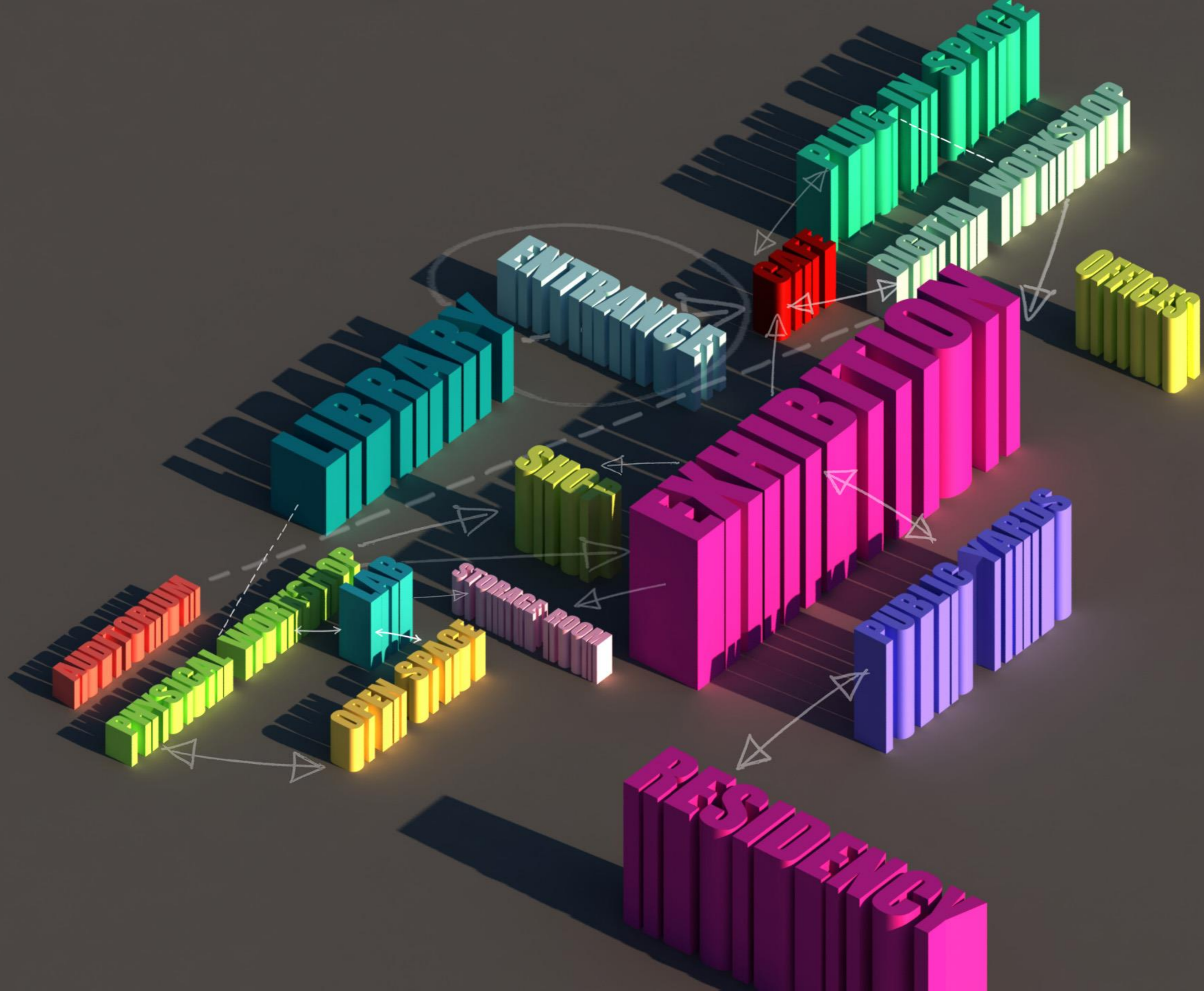
## \_ Μοντέλο των κοινών (commons)

Αν η αρχή της συν-δημιουργίας καθορίζει το σενάριο ζωής του χώρου, και ο διαμοιρασμός με τον πληθοπορισμό τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη του σεναρίου αυτού, τα commons είναι η εννοιολογική ομπρέλα κάτω από την οποία η αλλαγή παραδείγματος που προτείνουμε αποκτά συγκεκριμένα πολιτικά χαρακτηριστικά. Εκφράζουν την ύπαρξη ενός **κοινού στόχου**, την ανάγκη για **κοινή εργασία**, και κυρίως την ανάγκη της **επιστροφής των αποτελεσμάτων της κοινής εργασίας**, στα υποκείμενα που αποτέλεσαν κομμάτι της διαδικασίας αυτής.

**There is rather a fundamental conflict over the geometry of political geography itself, with one side bound by the territorial integrity of the state, and the other by the gossamer threads of the world's information demanding to be "organised and made usefull". This is a clash between two logics of governance, two geometries of territory:**

**one a subdivision of the horizontal, the other a stacking of vertical layers; one a state, the other a para-state; one superimposed on top of the other at any point on the map, and never resolving into some consensual cosmopolitanism, but rather continuing to grind against the grain of one another's planes.**





# 1. INTERACTION | EDUCATION

Ως βασικό κομμάτι της δημιουργικής διαδικασίας και της καλλιτεχνικής παραγωγής, αντιλαμβανόμαστε αυτό της αλληλεπίδρασης των υποκειμένων, δηλαδή της ανταλλαγής απόψεων, ιδεών και ερεθισμάτων. Ως προς τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, η ενότητα αυτή περιλαμβάνει όλες τις λειτουργίες που φέρνουν σε επαφή τον επισκέπτη με εξωτερικά ερεθίσματα, νέες εμπειρίες ή βιώματα, και φυσικά νέες υποκειμενικότητες με αντίστοιχα (ή και εντελώς διαφορετικά) ενδιαφέροντα. Την οραματιζόμαστε ως μία αρκετά ανοιχτή (ως προς την πόλη) ενότητα, αντιλαμβανόμενοι όμως πως θα πρέπει να εκφράζεται ολόκληρο το φάσμα ανάμεσα στο δημόσιο και το ιδιωτικό. Οργανικά κομμάτια αυτής της αρχιτεκτονικής ενότητας – χωρίς αυτό να σημαίνει απαραίτητα ότι τα φανταζόμαστε αποκομμένα το ένα από το άλλο – αποτελούν:

Όπως επισημάνθηκε προηγουμένως, η ψηφιακή τέχνη γίνεται αντιληπτή ως ιδανικό case study για τον πειραματισμό και το hack της έννοιας του πολιτιστικού περιβάλλοντος. Η κουλτούρα της δημιουργίας σχέσεων – σε αντίθεση με την κουλτούρα του τελικού έργου τέχνης – μας επιτρέπει να διερευνήσουμε νέα όρια και νέες αρχιτεκτονικές συνθήκες, οι οποίες αποσκοπούν στο βίωμα και στο συμβάν.

Η βασική μέθοδος που θα ακολουθήσουμε, είναι αυτή της αναπαράστασης ολόκληρης της «γραμμής παραγωγής» που οδηγεί από την αρχική ιδέα στο έργο τέχνης. Η γραμμή παραγωγής αναπαρίσταται από 5 αυτόνομες ενότητες ζωής εντός του κτηρίου. Κάθε στάδιο της διαδικασίας έχει τις δικές του ανάγκες και τα δικά του όρια ανάμεσα στο δημόσιο και το ιδιωτικό.

1. Η βιβλιοθήκη, ως ένας χώρος για επαφή των υποκειμένων με το έργο και τις ιδέες άλλων καλλιτεχνών, σχετικών ή μη με τις ψηφιακές τέχνες. Η βιβλιοθήκη θα συνοδεύεται από μία ψηφιακή εφαρμογή ελεύθερου διαμοιρασμού του υλικού που θα υπάρχει σε φυσική μορφή εντός του κτιρίου και καθοδήγησης των υποκειμένων στο παρεχόμενο υλικό.
2. Το αμφιθέατρο, ως ένας χώρος για υποδοχή καλλιτεχνών, ακαδημαϊκών, μουσικών, αρχιτεκτόνων, φεμινιστριών κ.ο.κ., παροχή υποδομών για παρουσίαση διαλέξεων ή έργων, και πρόβλεψη για ενεργή ανταλλαγή απόψεων afk.
3. Η καφετέρια (the power source), ως ένας χώρος για αποφόρτιση ανάμεσα σε άλλες λειτουργίες, casual συναντήσεις, κοινωνικές ζυμώσεις, και το σημαντικότερο, παροχή καφέ.

## 2. PRODUCTION

### Κατασκευή | Digital Design | Το πρακτικό επίπεδο

Η δεύτερη αρχιτεκτονική ενότητα συμπεριλαμβάνει τις διαδικασίες που μεσολαβούν ανάμεσα στη σύλληψη μίας ιδέας και τη μετατροπή της σε κάτι (έργο, βίντεο, συμβάν, κενό κτλ) το οποίο μπορεί να γίνει αντιληπτό από άλλα υποκείμενα, καθώς και τις διεργασίες πειραματισμού με υλικά, αντικείμενα, προγράμματα κτλ. Λόγω της υβριδικότητας των ψηφιακών τεχνών, θα επιχειρήσουμε να καλύψουμε ένα ευρύ φάσμα ενδεχόμενων αναγκών, αποφεύγοντας τη χωρική δέσμευση κομματιών του οικοπέδου για ανάγκες που θα προκύπτουν περιστασιακά. Ταυτόχρονα, λόγω του ότι αντιλαμβανόμαστε την φάση αυτή ως εργασία, μας είναι σημαντική η μέγιστη δυνατή εξασφάλιση της ιδιωτικότητας των ατόμων που θα συμμετέχουν – τουλάχιστον όταν αυτά το χρειάζονται. Κομμάτια της ενότητας αυτής αποτελούν:

1. Χώροι για workshops, οι οποίοι θα χαρακτηρίζονται από τις θορυβώδεις φάσεις της δημιουργικής διαδικασίας και θα εξασφαλίζουν τη δυνατότητα τόσο για ατομική, όσο και συλλογική εργασία/μάθηση/κατασκευή κτλ. Υποστηρικτικά ως προς τα workshops κρίνουμε απαραίτητο έναν χώρο για την άμεση παροχή απαιτούμενων υλικών και ένα εργαστήριο με μηχανήματα κοπής, εκτύπωσης (2D/3D/4D), ψησίματος κτλ.
2. Χώροι εργασίας με ιδιωτικό χαρακτήρα, για την επεξεργασία υλικών που δεν ενδύκνυνται για συμβατικούς εσωτερικούς χώρους ή την κατασκευή εγκαταστάσεων μεγάλου μεγέθους.
3. **The plug-in spaces.** Πρόκειται για χώρους προορισμένους για την ψηφιακή εργασία, οπότε οι βασικές ανάγκες είναι ελεύθερα γραφεία, ελεγχόμενος φωτισμός και γρήγορη πρόσβαση στο διαδίκτυο. Μέσα στις βασικές υποδομές των Plug-in space είναι η άμεση πρόσβαση σε μία βάση δεδομένων και η παροχή open-source (ή και συνδρομητικών) προγραμμάτων σχετικών με όλες τις μορφές ψηφιακής τέχνης· από την επεξεργασία βίντεο, μέχρι την παραγωγή ηλεκτρονικής μουσικής. Συμπληρωματικά ως προς τα plug-in space μπορεί να χρειαστούν στούντιο επεξεργασίας εικόνας και ήχου, τα οποία θα παρέχονται σε content creators έναντι ενός αντιτίμου για την συντήρηση του χώρου.
4. Χώροι για **digital workshops**, δηλαδή χώροι για συλλογική εργασία ή μάθηση πάνω σε προγράμματα, συζητήσεις και ψηφιακές προβολές. Επιπρόσθετα, κρίνεται απαραίτητο ένα εργαστήριο με εστίαση στην εικονική πραγματικότητα (4D Lab), με τον απαραίτητο εξοπλισμό για την εμπύθιση αλλά και την καταγραφή κίνησης με σένσορες, για την ύστερη μετατροπή τους σε ψηφιακά δεδομένα. Εξίσου σημαντικό κρίνεται το 3D Lab, το οποίο θα εστιάζει στον τρισδιάστατο μοντελισμό, αλλά και στην άμεση μετατροπή αντικειμένων σε ψηφιακά αρχεία με εξοπλισμό 3D Scanning. Αυτή η ενότητα θα χαρακτηρίζεται από οπτική ηρεμία και αποσύνδεση από τη θορυβώδη ζωή του κτιρίου.

**Συμπληρωματικά** ως προς τις τρεις βασικές ενότητες του κτιρίου, κομμάτι του κτιριολογικού προγράμματος αποτελούν:

### 3. EXHIBITION

Η τρίτη αρχιτεκτονική ενότητα περιλαμβάνει τις πιο εξωστρεφείς δραστηριότητες του κτιρίου, και αφορά στην παρουσίαση των έργων και των συμβάντων που προκύπτουν από τη ζωή του Hub. Είναι σημαντικό να σημειώσουμε πως – ακολουθώντας τα μαθήματα του Manuel Castells – το εκθεσιακό κομμάτι δε γίνεται αντιληπτό ως ένα αποκρυσταλλωμένο τμήμα – αυτοσκοπός της δημιουργικής διαδικασίας, αλλά αντίστροφα το αντιμετωπίζουμε ως δυνητικά νέο input στις άλλες δύο ενότητες του κτιρίου. Στα πλαίσια της ενότητας αυτής σχεδιάζονται:

1. Ένας εκθεσιακός χώρος μεγάλης κλίμακας με πρόβλεψη για πολλαπλότητα επιδιωκόμενων καταστάσεων και μεγιστοποίηση της ανοιχτότητας ως προς τη ζωή του κτιρίου, αλλά και ως προς τη σχέση του με την πόλη.
2. Χώροι προβολών μικρής κλίμακας, διασκορπισμένοι εντός του κτιρίου, και με κύριο στόχο τη δημιουργία ενός συμπληρωματικού δικτύου ζωής εντός του οικοπέδου, με δική του σηματοδότηση και νοηματοδότηση.
3. Ένα κατάστημα με έργα των καλλιτεχνών που έχουν περάσει από το κτίριο, για την οικονομική υποστήριξη τόσο των ίδιων, όσο και του χώρου.
4. Urban Screens, ή αλλιώς ο τρόπος με τον οποίο η παρέμβασή μας αντιτίθεται στη συνθήκη του brandscape και επιχειρεί έναν νέο τύπο διαλόγου ανάμεσα στο κτίριο και τον κάτοικο της Αθήνας.

### 4. ARTIST RESIDENCIES,

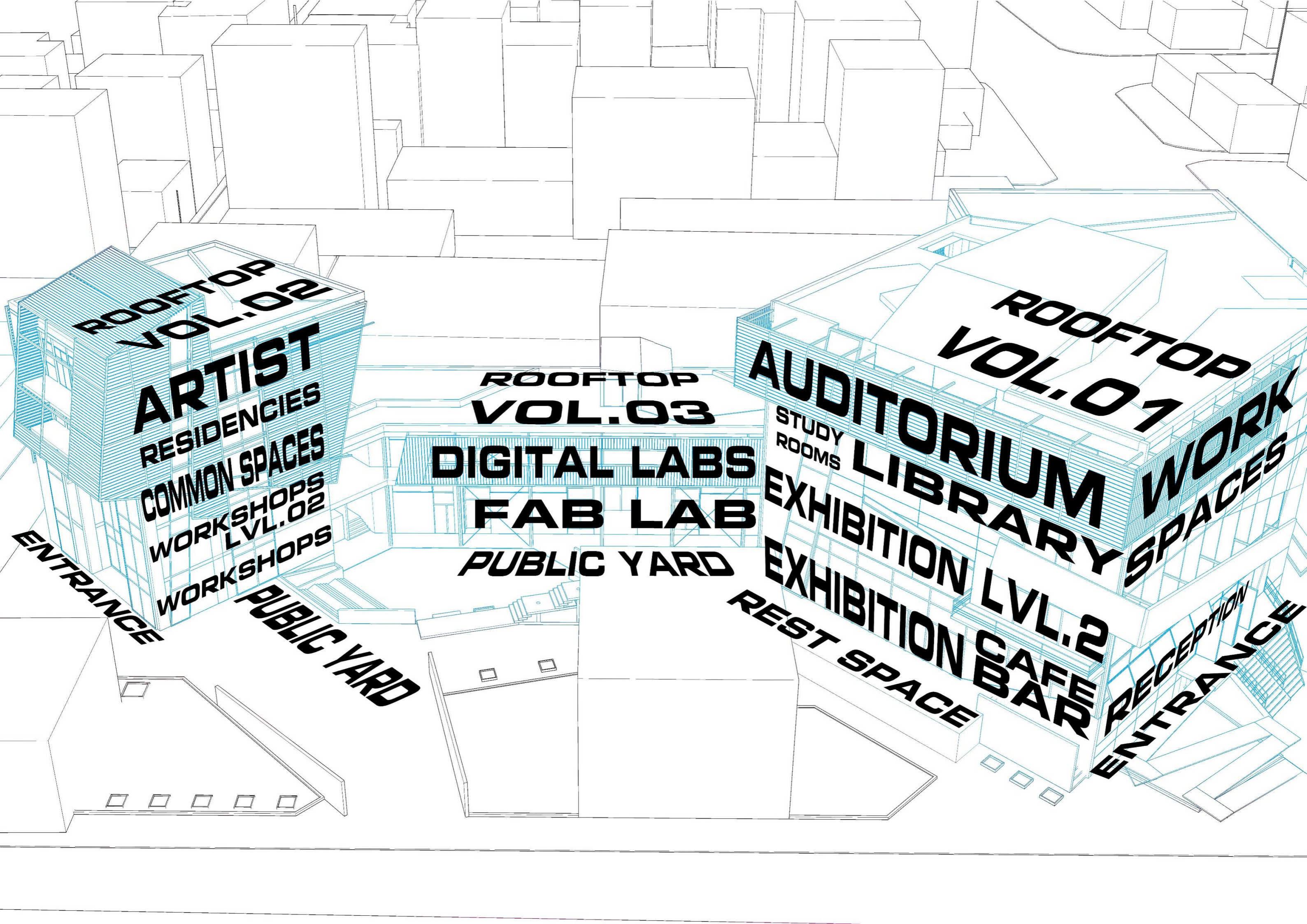
δηλαδή χώροι κατοικίας για την ολιγόμηνη φιλοξενία και την εργασία καλλιτεχνών απ' όλο τον κόσμο. Οι χώροι αυτοί θα χαρακτηρίζονται από μέγιστη εξασφάλιση της ιδιωτικότητας των καλλιτεχνών, αλλά δίνοντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα για συλλογικές δράσεις σε συνεργασία με τους επισκέπτες του κτιρίου, όταν οι καλλιτέχνες το επιλέγουν.

Η φιλοξενία καλλιτεχνών αποσκοπεί στην άμεση επαφή του Hub με το έργο υποκειμένων που υπό άλλες συνθήκες ενδεχομένως να μην είχαν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με την καλλιτεχνική σκηνή της Αθήνας. Ταυτόχρονα, αποτελεί ένα σημαντικό βήμα για τη μετατόπιση του κτιρίου σε μία υπερτοπική σφαίρα αντιμετώπισης των ψηφιακών τεχνών ως κάτι που ρέει ανάμεσα σε φυσικούς χώρους και φέρνει σε επαφή ανθρώπους ανεξάρτητα από την καταγωγή, τον χώρο κατοικίας ή το πεδίο δράσης.

### 5. PUBLIC YARDS

Πρόκειται για ένα δίκτυο υπαίθριων χώρων που δρα αντιστικτικά ως προς τη ζωή του κτιρίου, αποσυμφορίζει αλλά και νοηματοδοτεί τις εσωτερικές λειτουργίες. Οι υπαίθριοι χώροι αρθρώνονται σε τρία επίπεδα (-2m/±0m/+2m) και συμπληρώνονται από διάσπαρτους ημιυπαίθριους χώρους στους κτιριακούς όγκους, με στόχο τη δημιουργία πολλαπλών θεάσεων της ζωής του κτιρίου, σύνθετων ημιυπαίθριων διαδρομών μετάβασης από τη μία ενότητα στην άλλη, αλλά και χώρων στάσης με την απαραίτητη προστασία από τις καιρικές συνθήκες.





ROOFTOP  
VOL.02

ARTIST  
RESIDENCIES  
COMMON SPACES  
WORKSHOPS  
LVL.02  
WORKSHOPS

ENTRANCE

PUBLIC YARD

ROOFTOP  
VOL.03

DIGITAL LABS  
FAB LAB

PUBLIC YARD

ROOFTOP  
VOL.01

AUDITORIUM  
STUDY  
ROOMS  
LIBRARY  
EXHIBITION LVL.2  
EXHIBITION  
REST SPACE  
CAFETERIA  
RECEPTION  
ENTRANCE



**“Every morning when I open my emails, there’s a part of my that feels like I’m scratching a lottery ticket, except, instead of just winning things, I can also lose things, too. Money. Friends. Status. Work. Love.”**

**Will the internet ultimately turn us into cats or will it turn us into dogs?**

**“Sometimes I look at those lonely dutiful dogs people tether to posts outside the local grocery store, those dutiful dogs waiting for their masters to complete their canine pack animal sense of self. Cats must walk past those dogs, look at them and think, man, what losers.”**

