



GAME|scaping LAND|scape

Συνθετική διαδικασία ανασχεδιασμού του μη υλοποιημένου κτηρίου MALL στον Ελαιώνα σε ροϊκές τοπιακές γεωμετρίες για παίζειιν.

Παναγόπουλος Στέφανος

Επιβλέπων διδάσκων | Παπαβασιλείου Ματθαίος
Σύμβουλος διδάσκων | Τσακανίκα Ελευθερία

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

Loading analysis.exe...

04 GAMING & ESPORTS

Με τον όρο **gaming**, έναν όρο που θα διαχέεται στην κοινωνία όλο και πιο πολύ για εμπορικούς λόγους αφού αυτό διεγείρει τις νέες γενιές, οι οποίες απομακρύνονται και θ' απομακρύνονται όλο και περισσότερο από τις ως τώρα καθιερωμένες μορφές διασκέδασης, θα εννοούμε την ενασχόληση με βιντεοπαιχνίδια (είτε σε υπολογιστή, παιχνιδιομηχανή ή κινητές συσκευές) τόσο σε προσωπικό επίπεδο όσο και επαγγελματικό).

Το φαινόμενο αυτό, όπως έχει διαμορφωθεί την τελευταία δεκαετία, και θα συνεχίσει να διαμορφώνεται στο μέλλον, εκτός απροόπτου, έχει φύγει πλέον από την περιοχή της προσωπικής διασκέδασης και ευχαρίστησης κατ' οίκον και αποτελεί ένα θέαμα, που αναζητεί χώρους έκφρασης αλλά και μεγαλύτερων συναθροίσεων.

Η βασική αφετηρία και κινητήριο δύναμη είναι όπως και στα περισσότερα αθλήματα και διαγωνισμούς, ο ανταγωνισμός, με τη διαφορά ότι διαδικτυακά είναι απρόσωπος τις περισσότερες φορές. Ωστόσο, η ανάγκη για εκμνηστεύση των αστάθμητων παραγόντων του διαδικτύου (ping, latency, διαφορετικές προδιαγραφές συστημάτων) αναγκάζει τους παίκτες να βρίσκονται σωματικά στον ίδιο χώρο και αυτό παράγει έναν πολύ ενδιαφέροντα δυϊσμό, όπου μία κουλτούρα αρκετά εσωστρεφής πλέον φτάνει στο σημείο να γίνεται εξωστρεφής.

Αυτή είναι η απαρχή των **ESPORTS**, των οργανωμένων δηλαδή τουρνουά και πρωταθλημάτων ηλεκτρονικού παιχνιδιού που πλέον γεμίζουν στάδια ανά τον κόσμο, ενώ ο τζίρος του χώρου ξεπερνά πλέον αυτόν των βιομηχανιών μουσικής και κινηματογράφου.

Ωστόσο, πρέπει να σημειωθεί ότι γύρω από τα τουρνουά αναπτύσσεται ένα ευρύτερο οικοσύστημα που περιλαμβάνει εκθέσεις προβολής και προώθησης προϊόντων από τις εταιρείες που κατασκευάζουν υπολογιστές, καλλιτέχνες που κατασκευάζουν κουστούμια και ντύνονται όπως οι ήρωες των παιχνιδιών και στήνουν τη δική τους παράσταση, και youtubers που ψυχαγωγούν τον κόσμο ή μιλούν για τα υπολογιστικά συστήματα που χρησιμοποιούν οι παίκτες.





GAMEATHLON

19-20 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ
ΦΑΛΗΡΟ - ΤΑΕ KWON DO



Περισσότερες πληροφορίες στο www.gameathlon.eu



Στην Ελλάδα γίνονται -αναμενόμενα- ήδη τα πρώτα βήματα, σε αρκετά μικρότερο βαθμό και κυρίως με events όπως το GAMEATHLON, που διοργανώνεται στο κλειστό στάδιο του Tae Kwon Do στο Φάληρο στην Αθήνα και άλλα στη Θεσσαλονίκη.

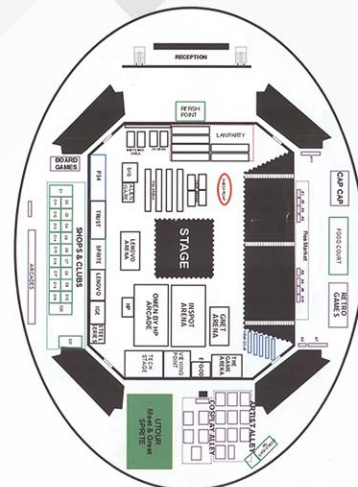
Είναι ακόμη μια underground κατάσταση, όπου η σύγκλιση όλων αυτών των διαφορετικών ομάδων που τροφοδοτούν αλλά και τροφοδοτούνται από τα esports είναι πολύ πιο έντονη. Η διαδικτυακή πραγματικότητα εξάλλου είναι πολυσχιδής σε αντίθεση με την κουλτούρα των αθλημάτων, για παράδειγμα, όπου επικεντρώνεται γύρω από ένα συγκεκριμένο κάθε φορά με αυστηρώς καθορισμένα χαρακτηριστικά.

Αυτή η σύγκλιση γύρω από τον πυρήνα ενός θεάματος και της έννοιας του παίξιν διαφορετικών ομάδων είναι από τα κύρια θέματα αυτής της διπλωματικής, όπου αξιοποιεί το θεάμα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού για να οργανώσει μία ευρύτερη περιοχή παιχνιδιού και θεαμάτων εντός του αστικού ιστού της Αθήνας.

Running analysis.exe...
PROGRESS: 24.87%

- | | |
|--|---|
| <p>ΓΡΟΦΟΣ 1ος (Upper Floor)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kallias • Ufou Meet & Greet by Sprite • Artist & Cosplay Alley • Καταστήματα • Retro Gaming • Cap Cap • Λίσες • BK ΔΕΛΤΑ | <p>ARENA (Είσοδος από τις κερκίδες)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Check Point (Εγγραφή, check-in τουρνουά) • Sprite Refresh Point • Apple PC Τουρνουά • Apple TV Τουρνουά • Trust Booth • PlayStation 4 Booth • Steel Series Booth • HP Drive Booth • Alienware Booth • iGE Booth • Lenovo Booth • Nintendo Tournament Area |
|--|---|

- | | |
|---|--|
| <p>ΤΟΥΡΝΟΥΑ</p> <p>Εγγραφές, check-in και πληροφορίες για όλα τα τουρνουά του Gameathlon Winter 2019 γίνονται στο Check Point, που βρίσκεται στον ARENA με το που κατεβείτε τις κερκίδες.</p> <p>ΤΑΒΛΑΤΟ</p> <ul style="list-style-type: none"> • LoL 1v1 • PUBG • KeyForge • FIFA 19 • Hearthstone • Tekken 7 • NBA 2K19 • SoulCalibur VI • Super Smash Bros • Fortnite #Skiller | <p>ΚΥΡΙΑΧΗ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rocket League 2v2 • WWE 2K19 • LoL 1v1 • CS:GO 1v1 • Fortnite #Skiller • Overwatch • DragonBall Fighter Z • Splatoon 2 • LoL 5v5 • Pie 19 • Fortnite 2v2 • CS:GO 5v5 • Nintendo Activities |
|---|--|



06 SPORTS vs ESPORTS

Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία αυτής της νέας «μετα-καταστάσης» είναι πως γίνεται συνειδητή προσπάθεια να αντλήσει στοιχεία και δομές από τα ήδη εγκαθιδρυμένα αθλήματα, όπως το μπάσκετ και το ποδόσφαιρο, αλλά και το ότι επιχειρεί να εδραιωθεί μέσω της συσχέτισης τόσο λεκτικά (sports - esports), όσο και χωρικά, μ' αυτά.

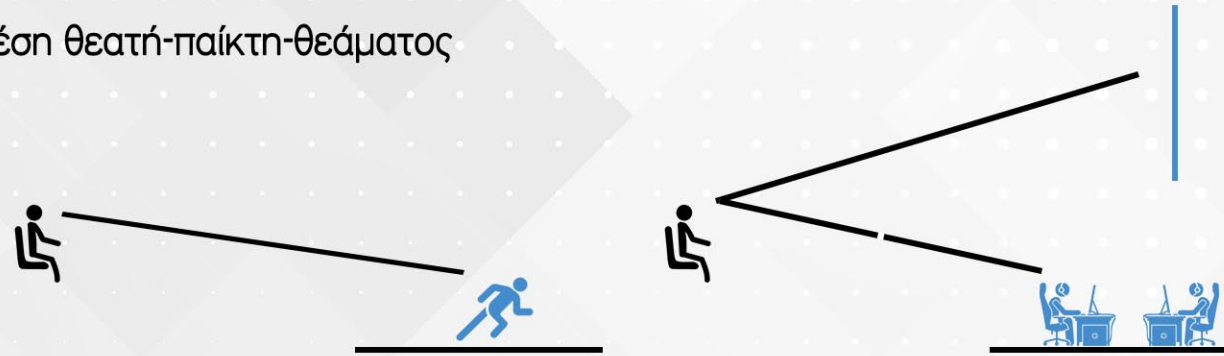
Αξιοποιούνται δηλαδή αθλητικοί χώροι, με δυνατότητα μετασχηματισμού όπως αρένες και στάδια όταν ο αριθμός των θεατών σκαρφαλώνει στις 10.000 και 15.000 ή και παραπάνω. Άλλες φορές έχουν χρησιμοποιηθεί χώροι θεάματος όπως θέατρα ή απλές αίθουσες, ή χώροι παραστάσεων και συναυλιών, όταν το κοινό είναι αρκετά μικρότερο.

Ήταν αναγκαίο, λοιπόν, να εξεταστεί η χωρική συνθήκη των χώρων που αξιοποιούν ήδη τα esports, δηλαδή των σταδίων και αρένων (αλλά και των θεάτρων/αιθουσών). Να εξεταστεί ο τρόπος που οι χώροι παράγονται με βάση το εκάστοτε άθλημα/θέαμα και οι σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ θεατών-παικτών, θεατών-θεαμάτων, παραγωγής χώρου-θεάματος.

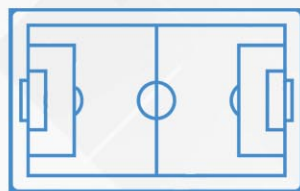
Η παραπάνω διερεύνηση, που ακολουθεί στη συνέχεια, απεκάλυψε πολύ περισσότερα για τη χωροθέτηση μιας τέτοιας χρήσης εντός του αστικού ιστού και την πολλαπλότητα αξιοποίησης που προσφέρει ένας τέτοιος χώρος σε σύγκριση με τους αθλητικούς χώρους και άλλες εγκαθιδρυμένες δομές θεάματος όταν συνδυαστεί και εμπλουτιστεί με άλλα στοιχεία όπως, για παράδειγμα, το υπαίθριο παιχνίδι.



σχέση θεατή-παίκτη-θεάματος



κέντρο ενδιαφέροντος

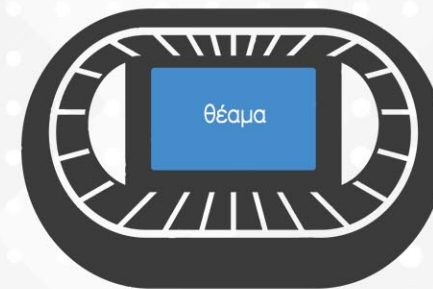


το στάδιο

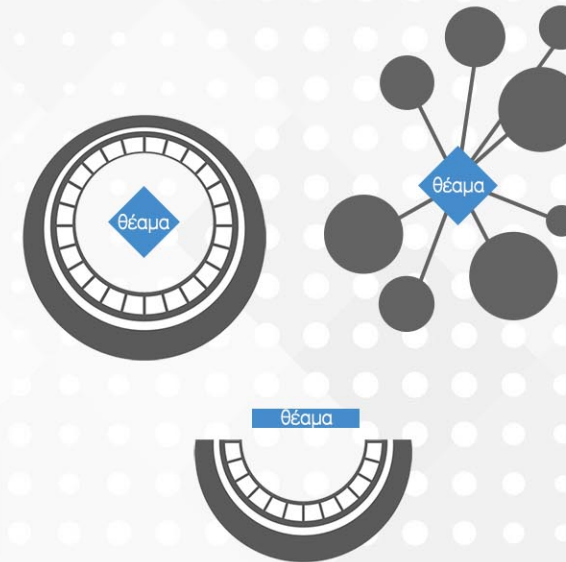


η οθόνη

ανάπτυξη χώρου



- περιμετρικά του χώρου θεάματος
- εξάρτηση στη σχέση θεατή-θεάματος
- διαφορετικό θέαμα εντός σταδίου και εκτός
- διαφορετικό θέαμα αναλόγως και τη θέση εντός του σταδίου



- ανεξαρτησία θέσης θεατή και θεάματος
- δύο θεάματα
- κυρίαρχη η σχέση με την οθόνη σε σχέση με τους παίκτες
- ίδιο θέαμα (σχεδόν) είτε σε περιβάλλον σταδίου είτε εξ αποστάσεως

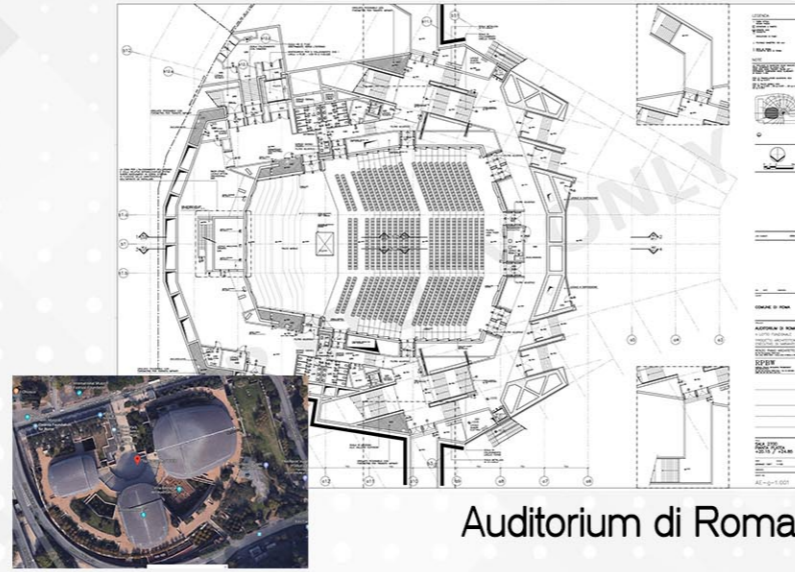
Η κύρια διαφοροποίηση των esports είναι ότι ο θεατής παρακολουθεί **δύο** θεάματα, το βασικό είναι στην οθόνη και το δευτερεύον είναι οι παίκτες και οι αντιδράσεις τους. Σε αντίθεση με τα αθλήματα, όπου οι κινήσεις των παικτών είναι αυτές καθαυτές το θέαμα.

Η δεύτερη διαφοροποίηση είναι πως το θέαμα **κατά 95% δεν αλλάζει** είτε το παρακολουθεί ο θεατής στο στάδιο, είτε το παρακολουθεί εξ αποστάσεως. Στα αθλήματα η εμπειρία θέασης εντός του σταδίου είναι ολοκληρωτικά διαφορετική από την εμπειρία θέασης σε μια οθόνη.

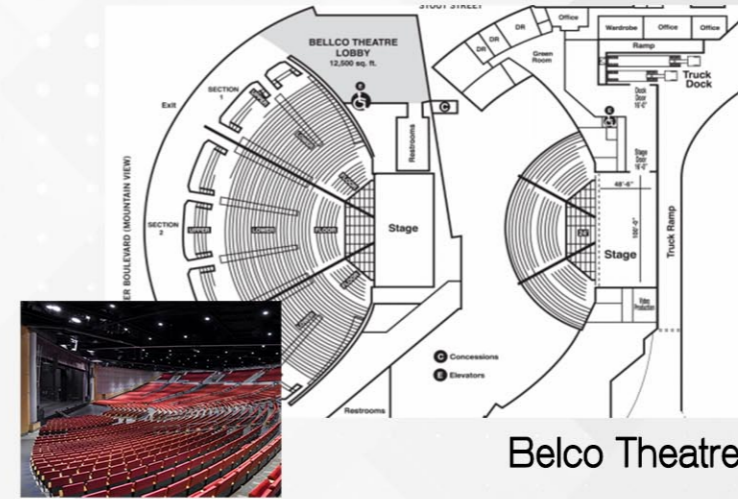
Αυτά τα δύο συνεπάγονται ότι **η χωρική συνθήκη ενός χώρου για τα esports είναι πιο πολύπλευρη σε σχέση μ' αυτήν των αθλημάτων επειδή μπορεί να ικανοποιηθεί με πληθώρα διατάξεων χώρων ή συστημάτων χώρων**, όπως θα δούμε στη συνέχεια. Άρα η επιλογή για τη συγκρότηση ενός αμφιθεάτρου ή ενός θεάτρου δεν είναι αυτονόητη.

Running analysis.exe...
PROGRESS: 49.35%

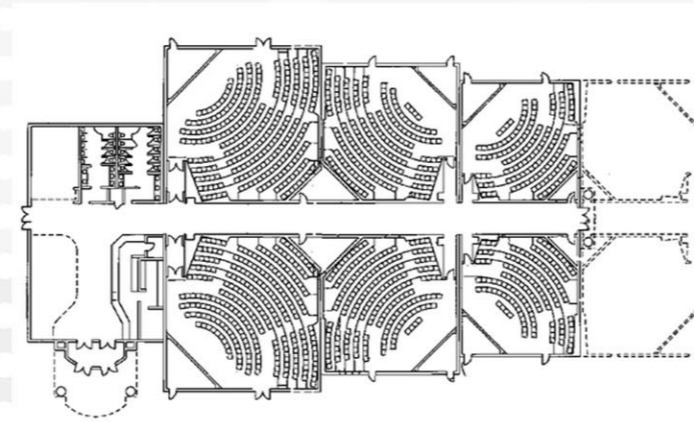
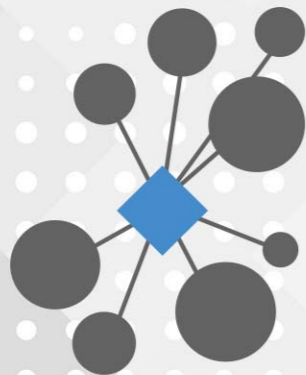




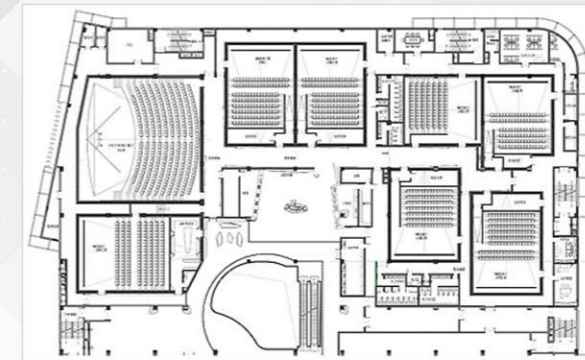
Auditorium di Roma



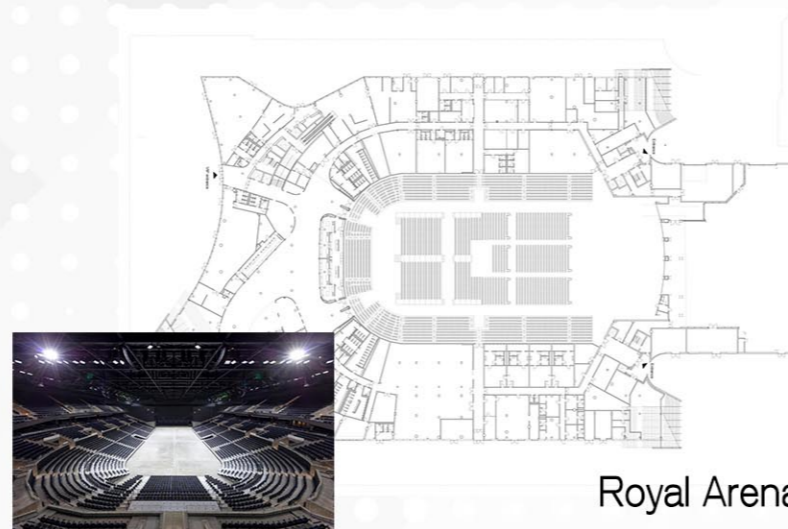
Belco Theatre



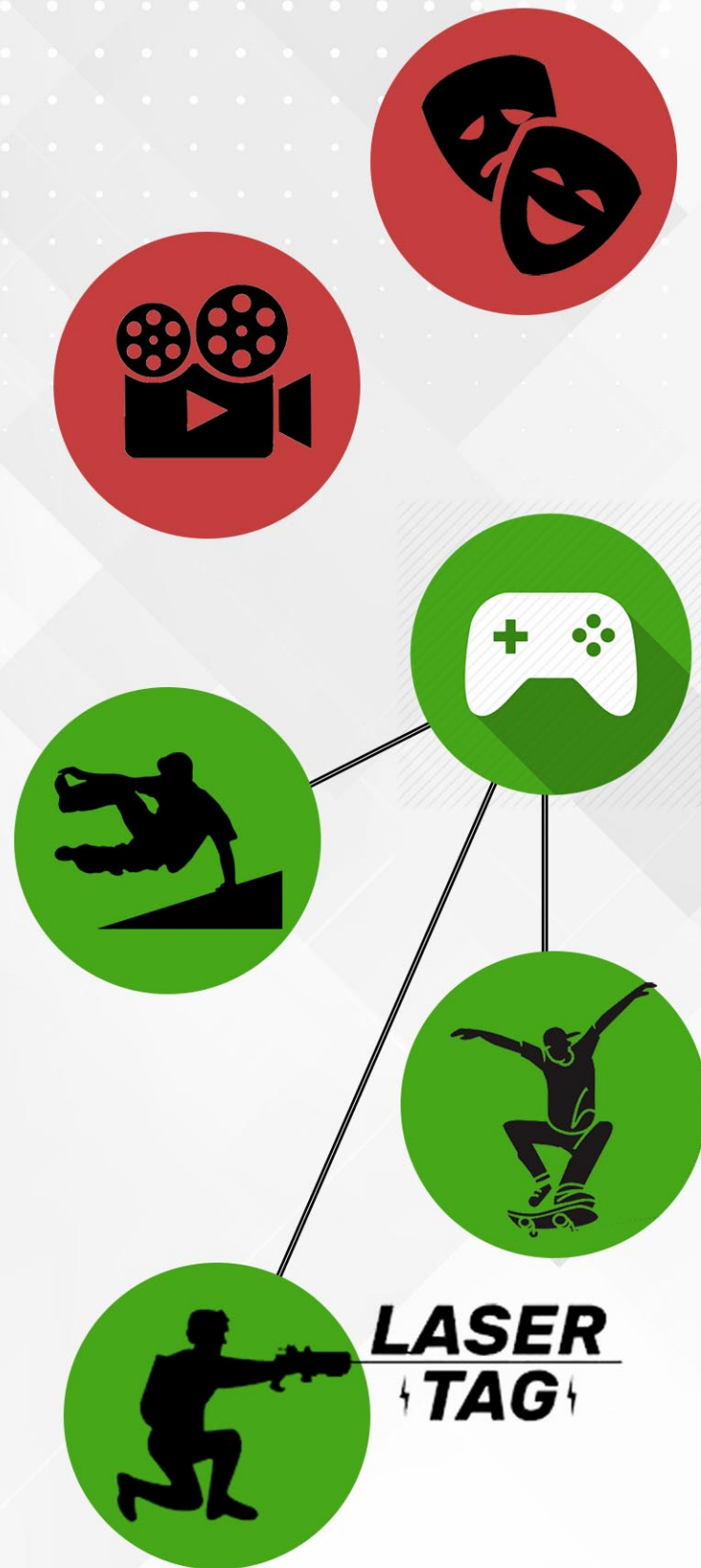
Kinepolis / Spain



Royal Arena



CSKA Ice Hockey Arena



Στα πλαίσια της μελέτης των χώρων που έχουν υποδεχθεί ή μπορούν να υποδεχθούν αυτού του είδους το θέαμα, μελετήθηκαν τόσο διατάξεις θεάτρων, αμφιθεάτρων (αρένων), όσο και συστήματα αιθουσών κινηματογράφου, όπου, όπως προαναφέρθηκε, διερευνήθηκε η δυνατότητα για δημιουργία ενός δικτύου χώρων θεάματος με διαφορετικά χαρακτηριστικά. Τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα ανάλυσης φαίνονται στην προηγούμενη σελίδα.

Κομβικό ζήτημα ήταν και ο τρόπος λειτουργίας αυτού του χώρου τις άλλες περιόδους, όταν δεν θα γίνονται τουρνουά ή εκδηλώσεις σχετικές με gaming.

Είναι προφανές ότι πρόκειται για ένα θέαμα που ακόμη διαμορφώνεται και λόγω της συνεχούς εξέλιξης της τεχνολογίας πάνω στην οποία βασίζεται, σε αντίθεση με άλλα θεάματα, δεν είναι βέβαιο ότι θα παγιωθεί στην κατάσταση που το γνωρίζουμε σήμερα. Συνεπώς, ένα δίκτυο κινηματογραφικών αιθουσών θα προσέφερε ίσως τον βέλτιστο τρόπο εκμετάλλευσης. Εξετάστηκε ακόμη η επιλογή ο χώρος αυτός να διασπάται σε δύο μικρότερους χώρους ώστε να λειτουργούν ως θέατρα. Εξετάστηκαν αρκετά διαφορετικά σενάρια χρήσης.

Η επιλογή του αμφιθεάτρου (αρένας), τελικά, οφείλεται κυρίως σε τρεις παράγοντες:

- α)** στη διατήρηση των δύο πόλων, των δύο αντίπαλων πλευρών που διαγωνίζονται,
- β)** στη μεγαλύτερη δυνατή συγκέντρωση θεατών σ' ένα χώρο, η οποία (όπως θα αναλυθεί παρακάτω) θα διοχετεύεται με τους κατάλληλους αρχιτεκτονικούς χειρισμούς και σε άλλους χώρους, ιδιαίτερως υπαίθριους, ώστε η εξωστρέφεια που παράγεται κατά τη διάρκεια ενός τουρνουά να οδηγήσει και στην επαφή με άλλες δραστηριότητες πιο ενεργητικές, και
- γ)** στην αξιοποίηση του χώρου για παρακολούθηση και άλλων θεαμάτων εξίσου σύγχρονων που απαιτούν προβολή σε οθόνη και σχετίζονται με την κουλτούρα του youtube κ.α.

Running analysis.exe...
PROGRESS: 75.27%

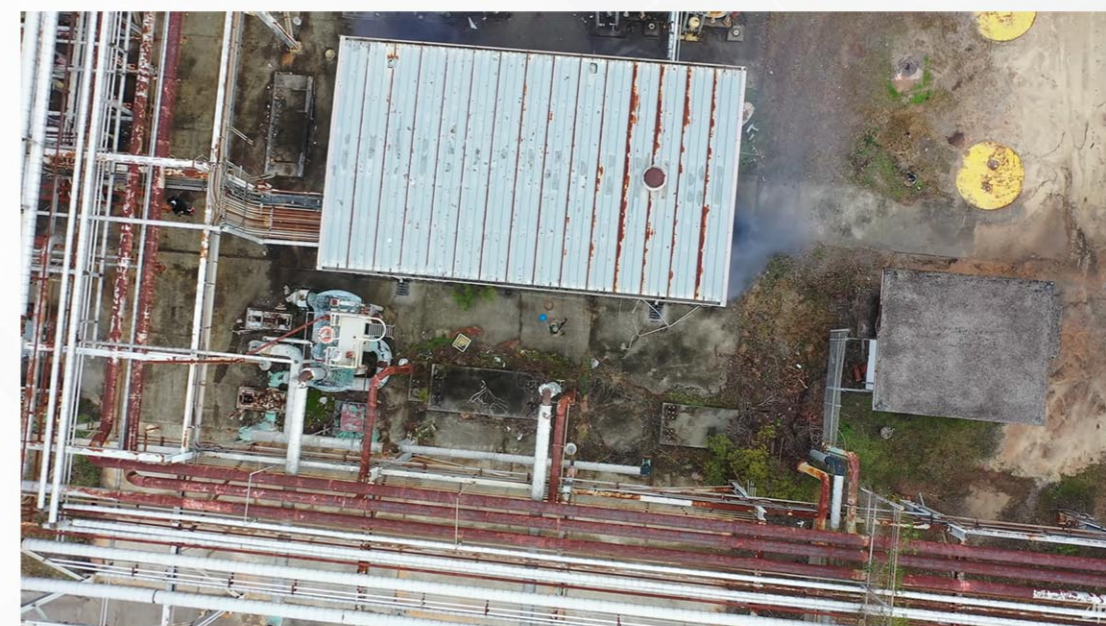


10 INSIDE-OUT

Η τελευταία ενότητα του θεωρητικού υποβάθρου, η οποία σε μεγάλο βαθμό καθορίζει και την επιλογή της χωροθέτησης της παρούσας διπλωματικής αφορά το γεγονός ότι με την πρόοδο της τεχνολογίας, και ιδιαίτερα τη μείωση του κόστους βιντεοσκόπησης ενός συμβάντος αλλά και την πολλαπλότητα των τρόπων (κάμερες σε drones, go pro cameras κολλημένες στο κεφάλι κ.α.), έχουμε φτάσει πλέον στο σημείο η ψηφιακή πραγματικότητα, που αντλεί στοιχεία από την υλική, να έρχεται εκ των υστέρων και να πραγματώνεται πολύ κοντά στην εμπειρία της οθόνης που βιώνει ο χρήστης του υπολογιστή αξιοποιώντας χώρους που θεωρούνταν «νεκροί» για την πόλη, όπως εγκαταλελειμμένα κτήρια βιοτεχνιών ή βιομηχανιών, ως χώρους παιχνιδιού κ.α..

Αυτή η παράδοση ανακατασκευή της πραγματικότητας μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια μάς ανοίγει νέους ορίζοντες όσον αφορά την αξιοποίηση τμημάτων του αστικού ιστού που έχουν περιπέσει σε αδράνεια ή είναι σε μια φάση μετάβασης. Ταυτόχρονα, καταδεικνύει ότι η εσωστρέφεια γίνεται εξωστρέφεια πολύ γρήγορα όταν υπάρχουν τα κατάλληλα εργαλεία, και η στάση μετατρέπεται σε κίνηση και δράση.

Είναι εξαιρετικά κρίσιμο να μελετηθεί αυτή η διαδικασία παραγωγής και αναπαραγωγής χώρου μέσα απ' αυτά τα συστήματα σ' αυτό το στάδιο, διότι η ταχύτητα των μεταπτώσεων στον ψηφιακό κόσμο είναι ανέφικτη στην υλική πραγματικότητα και αναμφίβολα πρέπει να υπάρχει ένας σχεδιασμός που να μπορεί να παραλάβει, να προβλέψει αλλά και να συγκεράσει τις δύο αυτές πραγματικότητες.



Συνεπώς, το ζητούμενο στα πλαίσια αυτής της διπλωματικής εργασίας είναι η παραγωγή ενός κτηριακού συνόλου το οποίο πραγματώνει αυτή τη σύνδεση και ώσμωση των δύο εκφάνσεων του gaming, τόσο του εσωτερικού και ηλεκτρονικού, όσο και του εξωτερικού και δραστήριου. Ενός κτηριακού συνόλου το οποίο έρχεται να αποτελέσει συνέχεια του υπαίθριου χώρου και να δημιουργήσει ένα συνεχές τοπίο με ποικίλες ποιότητες για «παίξιν» μέσα στην πόλη της Αθήνας.

Αυτή η συνθετική διαδικασία ονομάζεται Gamescaping Landscape,
όπου το γλυπτικό στοιχείο του χώρου και του τοπίου είναι το παιχνίδι.

Running analysis.exe...
PROGRESS: 100.00%





ΧΩΡΟΘΕΤΗΣΗ

Loading terrain data...



Αιγάλεω

Ο Σταθμός Αιγάλεω είναι σταθμός του μετρό της Αθήνας, επί της γραμμής 3.
Εγκαινιάστηκε στις 26 Μαΐου 2007. Είναι εξ ολοκλήρου υπόγειος και διαθέτει κεντρική αποβάθρα. Υπάρχει από τα εγκαινιά του μέχρι την επέκταση του δικτύου προς τον σταθμό Αγία Μερυτί, στις 14 Δεκεμβρίου 2012, ο προς διεύρυνση τερματικός σταθμός της γραμμής 3.

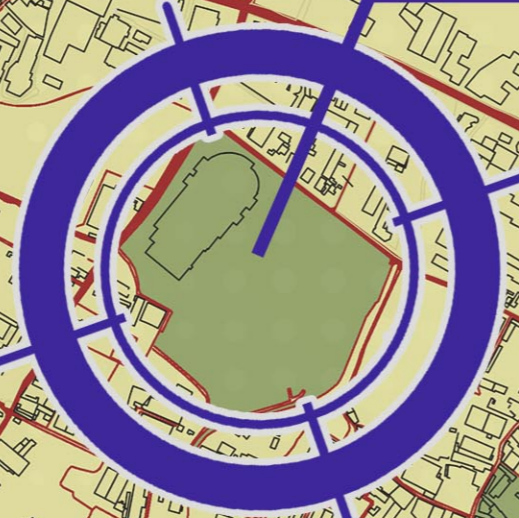


Ελαιώνας

Ο Σταθμός Ελαιώνας είναι σταθμός του μετρό της Αθήνας, επί της γραμμής 3.
Εγκαινιάστηκε στις 26 Μαΐου 2007. Είναι υπόγειος και διαθέτει δύο πλευρικές αποβάθρες, μία από το σταθμό Ελαιώνα, στην οδό Αγίας Άννης, κλάμα το αμαξοστάσιο του Ελαιώνα. Ο σταθμός έχει μειωμένη κίνηση καθώς η γύρω περιοχή είναι βιομηχανική και ιδιαίτερα αρασκοεική και κατοικουμένη κυρίως με την προοπτική μιας μελλοντικής αναδιάρθρωσης της περιοχής.



Ανάπλαση Παναθηναϊκού



Κεραμεικός

Ο Σταθμός Κεραμεικός είναι σταθμός του μετρό της Αθήνας, επί της γραμμής 3.
Εγκαινιάστηκε στις 26 Μαΐου 2007. Είναι υπόγειος και διαθέτει δύο πλευρικές αποβάθρες. Μελλοντικά προβλέπεται να αναπτυχθεί με τον προαστικό, εφόσον γίνει η υπογειοποίηση του τμήματος Ρουφ-Αθήνα.



Μοναστηράκι

Ο Σταθμός Μοναστηράκι είναι κομβικός σταθμός του μετρό της Αθήνας, επί της γραμμής 1 και επί της γραμμής 3.
Εγκαινιάστηκε στις 22 Απριλίου 2002. Είναι εξ ολοκλήρου υπόγειος. Βρίσκεται σε αρκετά χαμηλότερο επίπεδο από τις αποβάθρες της γραμμής 1 και διαθέτει κεντρική αποβάθρα και γραμμή ενσώθησης αμαξοστοιχιών.



Σύνταγμα

Ο Σταθμός Σύνταγμα είναι υπόγειος σταθμός του μετρό της Αθήνας, επί των γραμμών 2 και 3.
Εγκαινιάστηκε στις 28 Ιανουαρίου 2000. Είναι εξ ολοκλήρου υπόγειος τετραώροφος σταθμός με σταθρές και κυλιόμενες ηλεκτρικές κλίμακες και προσφέρει τη δυνατότητα μεταβίβασης μεταξύ των δύο γραμμών που εξυπηρετεί.





Η ΑΦΟΡΜΗ

ΒΑΣΙΚΟΙ ΛΟΓΟΙ

Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Ένα σύμπλεγμα λόγων οδήγησαν στην απόφαση της επιλογής της περιοχής του Ελαιώνα ως του χώρου που μπορεί να υποδεχθεί μία τέτοια χρήση με τα μέγιστα οφέλη για την πόλη της Αθήνας:

α) **Στην περιοχή υπήρχε ήδη ένα σχέδιο εγκατάστασης μιας χρήσης σχετικής με αθλήματα.** Πρόκειται για το σχέδιο της Διπλής Ανάπλασης, που περιλαμβάνει την ανέγερση του νέου γηπέδου του Παναθηναϊκού, με όλες τις υποστηρικτικές λειτουργίες του, και ενός κτηρίου Mall. Το σχέδιο αυτό μένει στάσιμο για περισσότερο από μία δεκαετία, και είναι άγνωστο αν θα υλοποιηθεί.

β) Λόγω του παραπάνω σχεδίου, αλλά και άλλων που έχουν προταθεί κατά καιρούς*, **κατασκευάστηκε ο σταθμός του Μετρό στον Ελαιώνα**, διασυνδέοντας την περιοχή αυτή όχι μόνο με τις γύρω περιοχές αλλά και με τα σημεία εισόδου στην Αθήνα (λιμάνια, Κ.Τ.Ε.Λ., αεροδρόμιο) διευκολύνοντας την πρόσβαση σ' αυτήν ατόμων προερχόμενων από την επαρχία ή το εξωτερικό.

γ) **Μία γενικευμένη απαίτηση για την αναβάθμιση αυτής της περιοχής είναι η δημιουργία μιας μεγάλης περιοχής πρασίνου** (είτε διαστάσεων μητροπολιτικού πάρκου, είτε μικρότερη).

δ) **Οι περισσότερες προτάσεις αναβάθμισης της περιοχής συνεπάγονται έναν αναγκαστικό εξευγενισμό της**, απαλείψευς του υφισταμένου χαρακτήρα της και του παρελθόντος της, διότι δεν μπορούν να συνυπάρξουν με το συνωθύλευμμα εγκαταλελειμμένων κτηρίων, χρήσεων μεταφορτώσεως προϊόντων (logistics), χρήσεων βιοτεχνίας και άλλων.

ε) **Η μεταβατική κατάσταση του Ελαιώνα αποτελεί μία πρόκληση από μόνη της**, όσον αφορά τους χειρισμούς που μπορεί να κάνει κάποιος ώστε να αναζωογονήσει την περιοχή, ποιους συσχετισμούς πρέπει να διατηρήσει και σε ποιο πλαίσιο συσχετισμών** πρέπει να υπαχθεί ώστε να προσφέρει κάτι νέο και ουσιαστικό σε ένα πλήθος διαφορετικών μεταξύ τους ομάδων χρηστών.

* Για μια σύντομη ανάλυση των προτάσεων για τον Ελαιώνα ως το 2014, βλ. διπλωματική εργασία Αριάννας Βλάχου, Σχολή Τοπογράφων, Σεπτέμβριος 2014.

** Για την ανάλυση της θεωρίας περί πολεοδομικών συσχετισμών, βλέπε διάλεξη στο αρχείο της Σχολής Αρχιτεκτόνων με τίτλο "Δυναμική Σχετικότητα" υπό Παναγοπούλου Στεφάνου, Ιούνιος 2016.



16 [RE]DEVELOPMENT

Σε αντίθεση με τις συνήθειες πρακτικές, όπου για την επιλογή της χωροθέτησης ακολουθείται η διαδικασία της επιλογής ενός συγκεκριμένου οικοπέδου ή μιας περιοχής μελέτης, ακολουθεί η ανάλυση της περιοχής και κατόπιν πλάθεται η πρόταση, σ' αυτήν τη διπλωματική εργασία στοχευμένα επιλέξαμε να μελετήσουμε κυρίως την μη υλοποιημένη πρόταση του Παναθηναϊκού στον Ελαιώνα και ιδιαίτερα το αποτύπωμα αυτής στην πόλη.

Αυτό οφείλεται στο ότι, όπως φάνηκε και στο πρώτο μέρος της ανάλυσης του θεωρητικού υποβάθρου, πρέπει να εξετάσουμε **α)** τόσο την ιδεολογική εξάρτηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από δομές των εδραιωμένων αθλημάτων, όπως το ποδόσφαιρο, και κατ' επέκτασιν των κτηριακών τους συγκροτημάτων, όσο και **β)** το πόσο μπορεί να διαφέρει η χωρική έκφραση εντέλει του ενός σε σχέση με το άλλο, σε μέγεθος, υπαίθρια διαμόρφωση, ένταξη στην πόλη κ.ο.κ..

Το πρώτο που διαπιστώνεται από την εξέταση της πρότασης του Παναθηναϊκού όπως αυτή κατατέθηκε το 2013 είναι πως συνεπάγεται γενναίες επεμβάσεις στην περιοχή όσον αφορά την ενοποίηση οικοπέδων και ιδιοκτησιών, την οδική κυκλοφορία, όπου δημιουργεί νέους κυκλοφοριακούς άξονες (δίπλα στο ρέμα του Προφήτου Ηλιού) αλλά και στον όγκο των προτεινόμενων κτισμάτων που εξυπακούεται ότι θα δεσπόζουν στην περιοχή.

Ασφαλώς γίνεται διευθέτηση του ρέματος του Προφήτου Ηλιού και υπάρχει μέριμνα για διαμορφώσεις πρασίνου που θα προσφέρουν μια ανάσα στην περιοχή. Επιπλέον, στα πλαίσια της ανάπλασης χωροθετείται και ένα εμπορικό κέντρο, τύπου Mall, που ανέλαβε να κατασκευάσει η κατασκευαστική ΒΩΒΟΣ Α.Ε., του οποίου ξεκίνησε η κατασκευή νωρίτερα από το υπόλοιπο σχέδιο και σταμάτησε, αφήνοντας ένα μισοτελειωμένο κτήριο.

Σε γενικές γραμμές, η κατασκευή και χωροθέτηση γηπέδων είναι μία διαδικασία που δεν αφήνει πολλά περιθώρια ομαλής ενσωμάτωσης. Παράγει αυστηρές τομές. Απαιτούνται μεγάλες εκτάσεις, το κτήριο έχει κάποιες ελάχιστες διαστάσεις που ορίζονται από τον αγωνιστικό χώρο, αλλά και το ύψος του κτηρίου ξεπερνά τα συνήθη ύψη κτηρίων στην Αθήνα εξ ανάγκης και με πολύ μικρή δυνατότητα προσαρμογής σε χαμηλότερα ύψη.

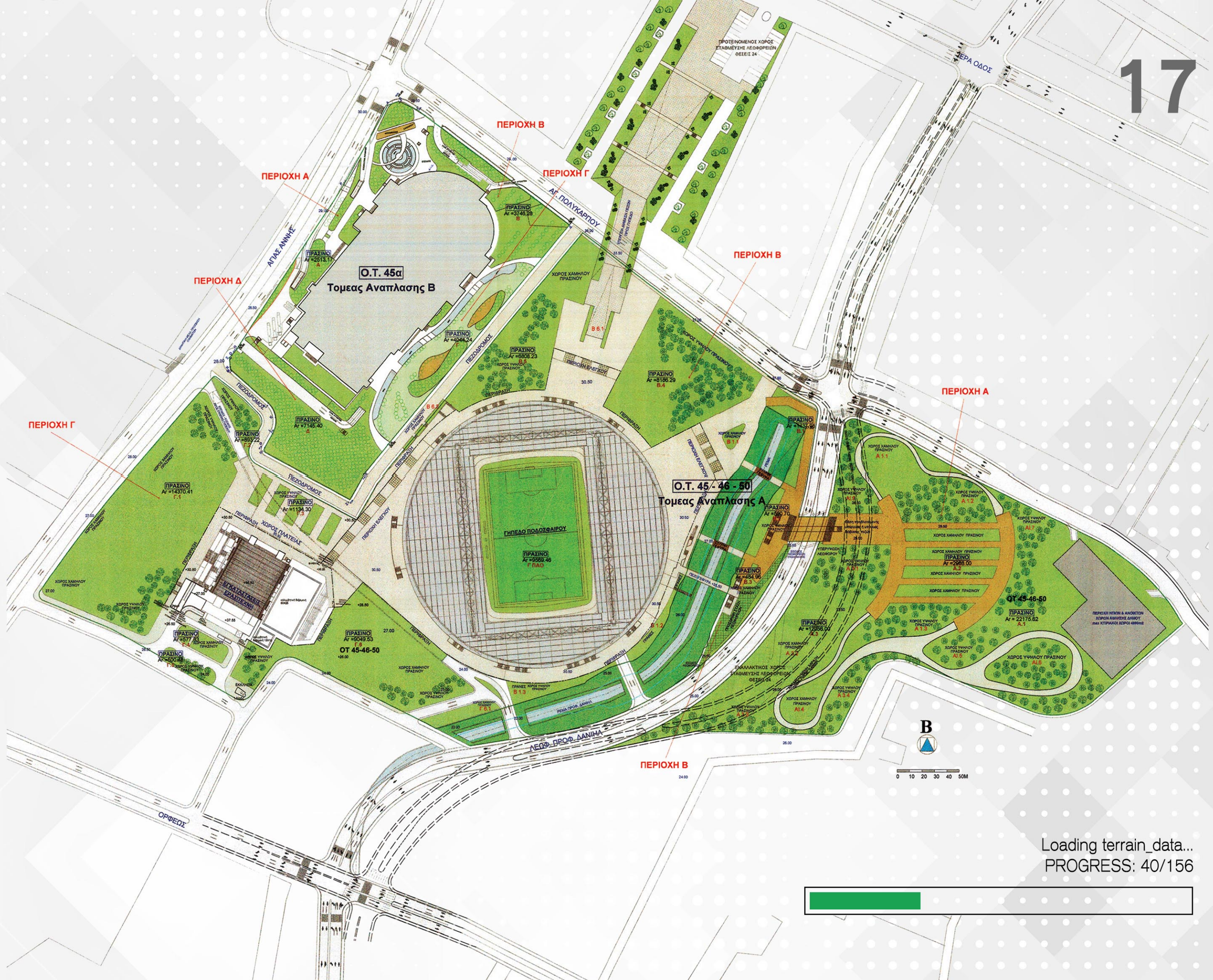
Στοιχεία Αναπλάσεως

Χωρητικότητα γηπέδου: **40.000 θέσεις**.
Μέγιστο ύψος γηπέδου: **35 μ.** με προσαύξηση 8 μ. για στέγαστρα κτλ.
Μέγιστο ύψος λοιπών εγκαταστάσεων: **18 μ.**

Εμβαδά

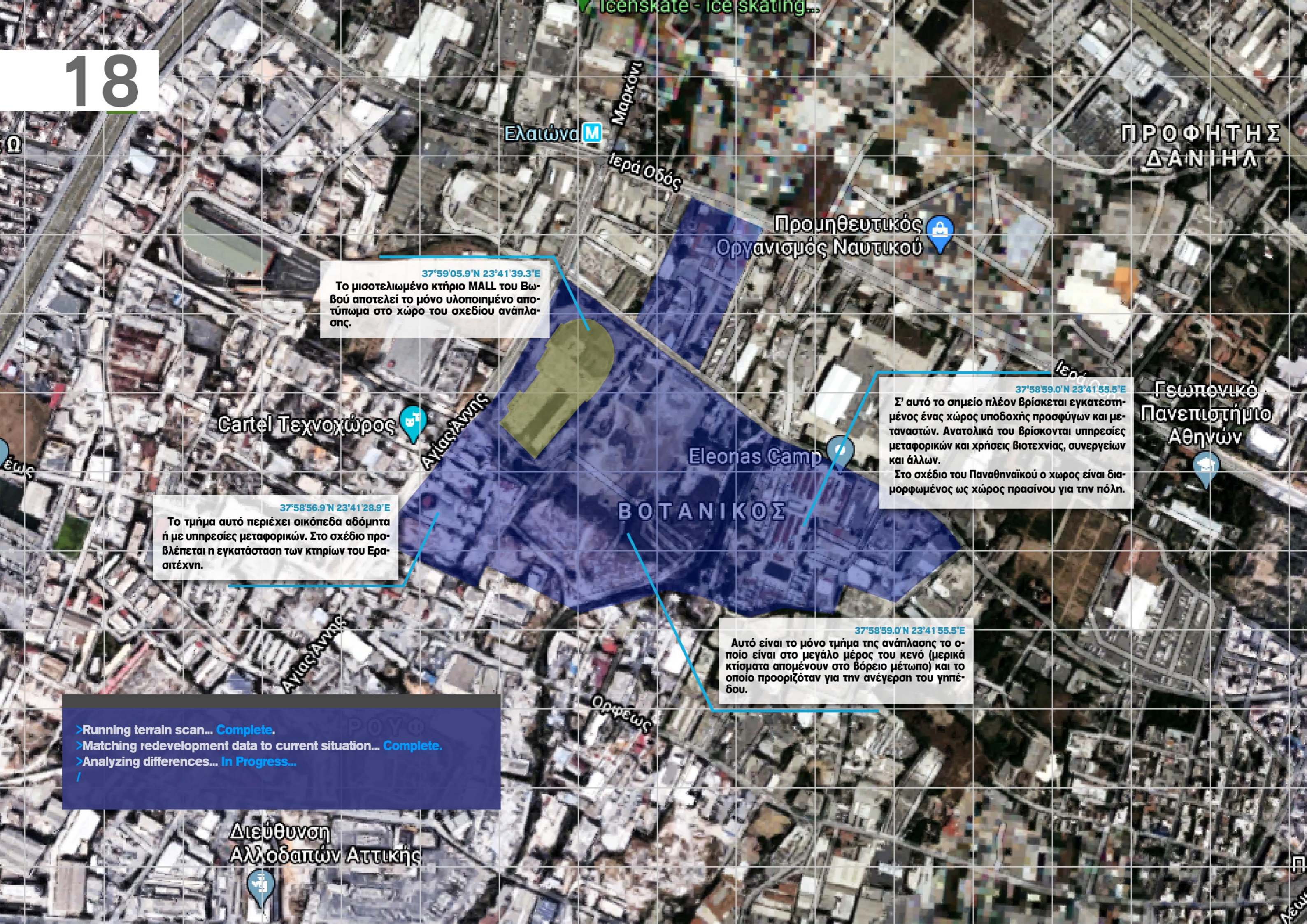
Εμβαδόν Οικοπέδου: **178.315,65 m²**
[Συντελεστής Κάλυψης: **30%** (53.494, 69 m²)]
Γήπεδο Ποδοσφαίρου: **34.700 m²**
Ερασιτέχνης ΠΑΟ: **7.500 m²**
Λοιπές εγκατ. δήμου Αθηναίων: **4.800 m²**
Εμπορικό Κέντρο: **51.854 m²**
Σύνολο χώρων πρασίνου: **100.191,53 m²**

Οι πληροφορίες και τα σχέδια της μελέτης έχουν ληφθεί από το ΦΕΚ Α.Α.Π.161 της 14ης Μαΐου 2013.



Loading terrain_data...
 PROGRESS: 40/156





37°59'05.9"N 23°41'39.3"E
 Το μισοτελιωμένο κτήριο MALL του Βωβού αποτελεί το μόνο υλοποιημένο αποτύπωμα στο χώρο του σχεδίου ανάπτυξης.

37°58'59.0"N 23°41'55.5"E
 Σ' αυτό το σημείο πλέον βρίσκεται εγκατεστημένος ένας χώρος υποδοχής προσφύγων και μεταναστών. Ανατολικά του βρίσκονται υπηρεσίες μεταφορικών και χρήσεις βιοτεχνίας, συνεργείων και άλλων.
 Στο σχέδιο του Παναθηναϊκού ο χώρος είναι διαμορφωμένος ως χώρος πρασίνου για την πόλη.

37°58'56.9"N 23°41'28.9"E
 Το τμήμα αυτό περιέχει οικόπεδα αδόμεντα ή με υπηρεσίες μεταφορικών. Στο σχέδιο προβλέπεται η εγκατάσταση των κτηρίων του Ερασιτέχνη.

37°58'59.0"N 23°41'55.5"E
 Αυτό είναι το μόνο τμήμα της ανάπτυξης το οποίο είναι στο μεγάλο μέρος του κενό (μερικά κτίσματα απομένουν στο βόρειο μέτωπο) και το οποίο προοριζόταν για την ανέγερση του γηπέδου.

>Running terrain scan... **Complete.**
 >Matching redevelopment data to current situation... **Complete.**
 >Analyzing differences... **In Progress...**

Διεύθυνση
 Αλλοδαπών Αττικής

FOOTPRINT_ANALYSIS 19

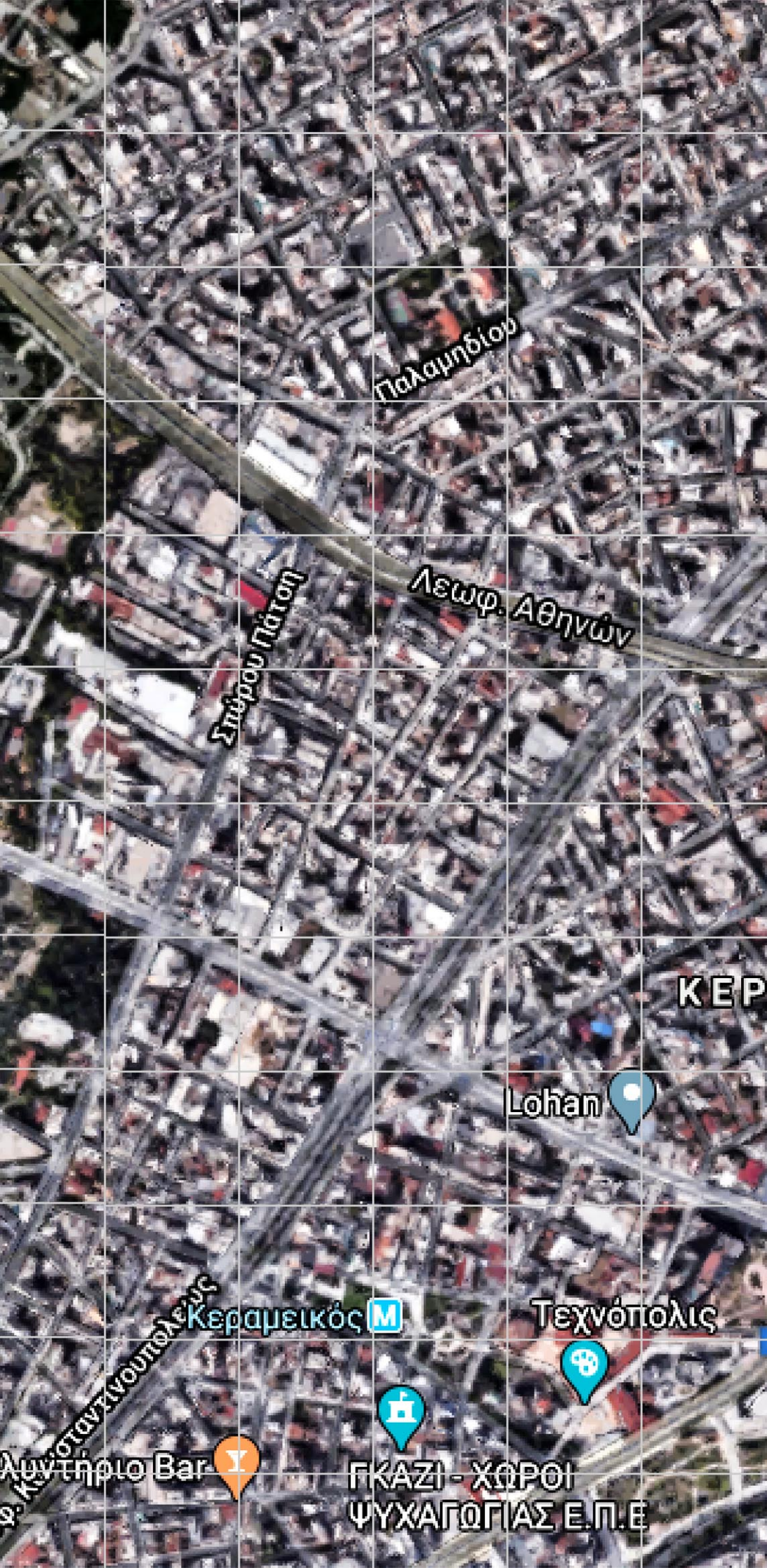
Το σχέδιο της Διπλής Ανάπλασης ξεκίνησε πάνω από μία δεκαετία πριν και στην προηγούμενη σελίδα φαίνονται καθαρά τα τμήματα που αποτελούν την ανάπλαση, όπως είναι σήμερα.

Παρατηρεί κανείς ότι το σχήμα της περιοχής ανάπλασης και οι χειρονομίες που προτείνονται στο επίσημο σχέδιο που κατατέθηκε, είναι κάπως ιδιομόρφες. Τα όρια δηλαδή της περιοχής, το πώς συνδέεται με τον σταθμό του Ελαιώνα, με τον οποίο έχει έμμεση σχέση αλλά και το πώς αναπτύσσεται γύρω από το ρέμα είναι ενδεικτικά μίας ευρύτερης ανάπλασης που θα συντελούταν και στην οποία θα εντασσόταν η ανέγερση του σταδίου. Στο ΦΕΚ Α.Α.Π. 236 της 18ης Ιουνίου 2010, βρίσκεται ένα σχέδιο ανασχεδιασμού του ρυμοτομικού της περιοχής και στην πρόταση έχει συμπεριληφθεί ο σχεδιασμός της Διπλής Ανάπλασης, που ακόμη δεν έχει υλοποιηθεί.

Κι αν, όμως, επρόκειτο να υλοποιηθεί στο επόμενο χρονικό διάστημα η ανάπλαση (παρότι πλέον τα δεδομένα έχουν αλλάξει και το κτήριο του Βωβού από «έργο πνοής» είναι πλέον ένα πρόβλημα προς επίλυση), η ασυνέχεια με την υπόλοιπη περιοχή, που εδώ και μια δεκαετία δεν έχει αλλάξει σημαντικά, θα είναι εμφανής και θα απαιτεί έναν άμεσο εξευγενισμό της. Επιπλέον όλων αυτών, η εγκαταστάση της δομής υποδοχής μεταναστών περιπλέκει ως ένα βαθμό το συγκεκριμένο σχέδιο.

Δεδομένων των παραπάνω, η αξιοποίηση τμήματος της περιοχής ανάπλασης για διαμόρφωση ενός χώρου ηλεκτρονικού και υπαίθριου παιχνιδιού (με τα χαρακτηριστικά που αναφέραμε στο πρώτο μέρος της ανάλυσης), **όπου όλα τα αρνητικά θα μετασχηματιστούν εντέλει σε θετικά, είναι μια ιδανική λύση.**

Loading terrain_data...
PROGRESS: 65/156



20

FOOTPRINT_ANALYSIS: MALL

- > Restricting area of analysis... **Complete.**
- > Generating model of area... **Complete.**
- > Loading land uses hatches... **Complete.**
- > Calibrating colors... **Complete.**

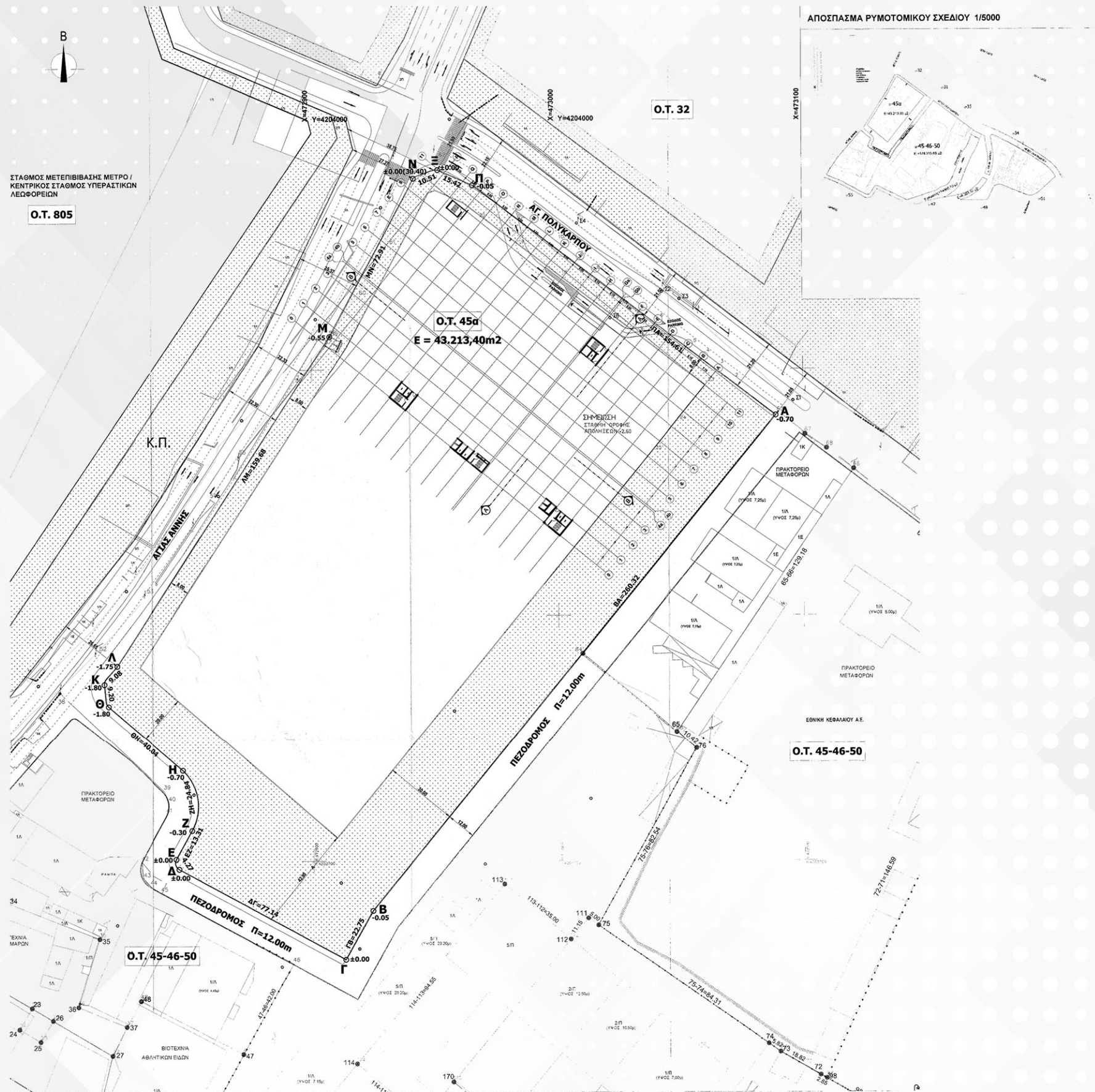
- Loading site data...
- > Downloading site and building plans... **In progress...**

Χάρτης υφισταμένης κατάστασης



> Generating Legend... **Complete.**

- Συνεργεία/Μεταφορές/Αποθήκες/Μάντρες
- Βιομηχανία/Βιοτεχνία/Παραγωγή
- Γραφεία/Υπηρεσίες
- Ψυχαγωγία/διασκέδαση
- Γενική κατοικία
- Λιανικό/Χρονδρικό Εμπόριο
- Κενά/Εγκαταλελειμμένα



Συνεχίζοντας την ανάλυση χωροθέτησης της χρήσης στο συγκεκριμένο περιβάλλον πλέον, το μισοτελειωμένο κτήριο Mall του Βωβού (το οποίο δεν μπορούμε να αγνοήσουμε και πρέπει να διαχειριστούμε), που για άλλους θα ήταν ένα μεγάλο αγκάθι και πρόβλημα τόσο σχεδιαστικό, όσο και τρόπου διαχείρισης, προσέφερε εύφορο έδαφος αλλά και μια πολύ ενδιαφέρουσα σχεδιαστικά πρόκληση.

Ένα Mall, αν και εμπορική χρήση, σχεδιάζεται με σκοπό να εξυπηρετήσει μεγάλο όγκο ανθρώπων. Ήδη, όπως θα φανεί στα σχέδια, προβλεπόταν να έχει **12 κινηματογραφικές αίθουσες, χωρητικότητας 3.263 θεατών** και τρία επίπεδα υπογείων χώρων στάθμευσης **2.307 θέσεων** συνολικά.

Συνεπώς, η επιλογή να σχεδιάσουμε εντός των ορίων του οικοπέδου του Βωβού, αξιοποιώντας τον τεράστιο υπόγειο χώρο στάθμευσης και θεραπεύοντας την ανοιχτή πληγή στην πόλη, δημιουργώντας μία νέα κατάσταση που έρχεται και χύνεται μέσα του και το ζωογονεί, ήταν η πλέον βέλτιστη.

Loading terrain_data...
PROGRESS: 90/156



FOOTPRINT_ANALYSIS: MALL 23



Το κτήριο Mall χωρίζεται σε δύο τμήματα, τόσο σε επίπεδο τομής όσο και σε κάτοψη. Κατάκρυφα χωρίζεται στους 3 υπόγειους χώρους στάθμευσης και 4 ορόφους με χρήσεις εμπορικές, εστίασης και αναψυχής. Οριζοντίως χωρίζεται στο εμπορικό κομμάτι που βρίσκεται στη βορεινή πλευρά του και στο κομμάτι της αναψυχής που βρίσκεται στη νότια. [Στο σχέδιο της κάτοψης στην προηγούμενη σελίδα είναι σημειωμένα με κίτρινο και μπλε χρώμα, αντίστοιχα.]

Πρόκειται για ένα κτήριο που ακολουθεί έναν αυστηρά ορθοκανονικό κάναβο και λόγω του τεραστίου μεγέθους του υποδιαιρείται σε μικρότερα τμήματα για αντισεισμικούς λόγους. Αυτή η διαίρεση είναι εμφανής στην πορεία κατασκευής και στην υπάρχουσα ημιτελή κατάσταση που φαίνεται στις φωτογραφίες και στα σχέδια που ακολουθούν. Το βόρειο τμήμα είχε προχωρήσει κατασκευαστικά πολύ περισσότερο από το νότιο τμήμα.

Κανένα επίπεδο, πλην του τελευταίου υπογείου χώρου στάθμευσης, του 3ου, δεν είναι πλήρως ολοκληρωμένο και άρα αξιοποιήσιμο συνολικά. Θα πρέπει να γίνουν έργα αποπεράτωσης ορισμένων εξ αυτών, που είναι κατά 90% ολοκληρωμένα για να είναι σε θέση να αξιοποιηθούν σε μια νέα πρόταση. Ιδιαίτερως, όμως, τα υπέργεια επιπεδα, πάνω από τη στάθμη του ισογείου παρουσιάζουν ποσοστά ολοκλήρωσης κάτω του 30%.

Συνεπώς, δίνεται μεγάλη ελευθερία κινήσεων όσον αφορά τη διαχείριση των όγκων, τι παραμένει και αξιοποιείται και τι αφαιρείται.

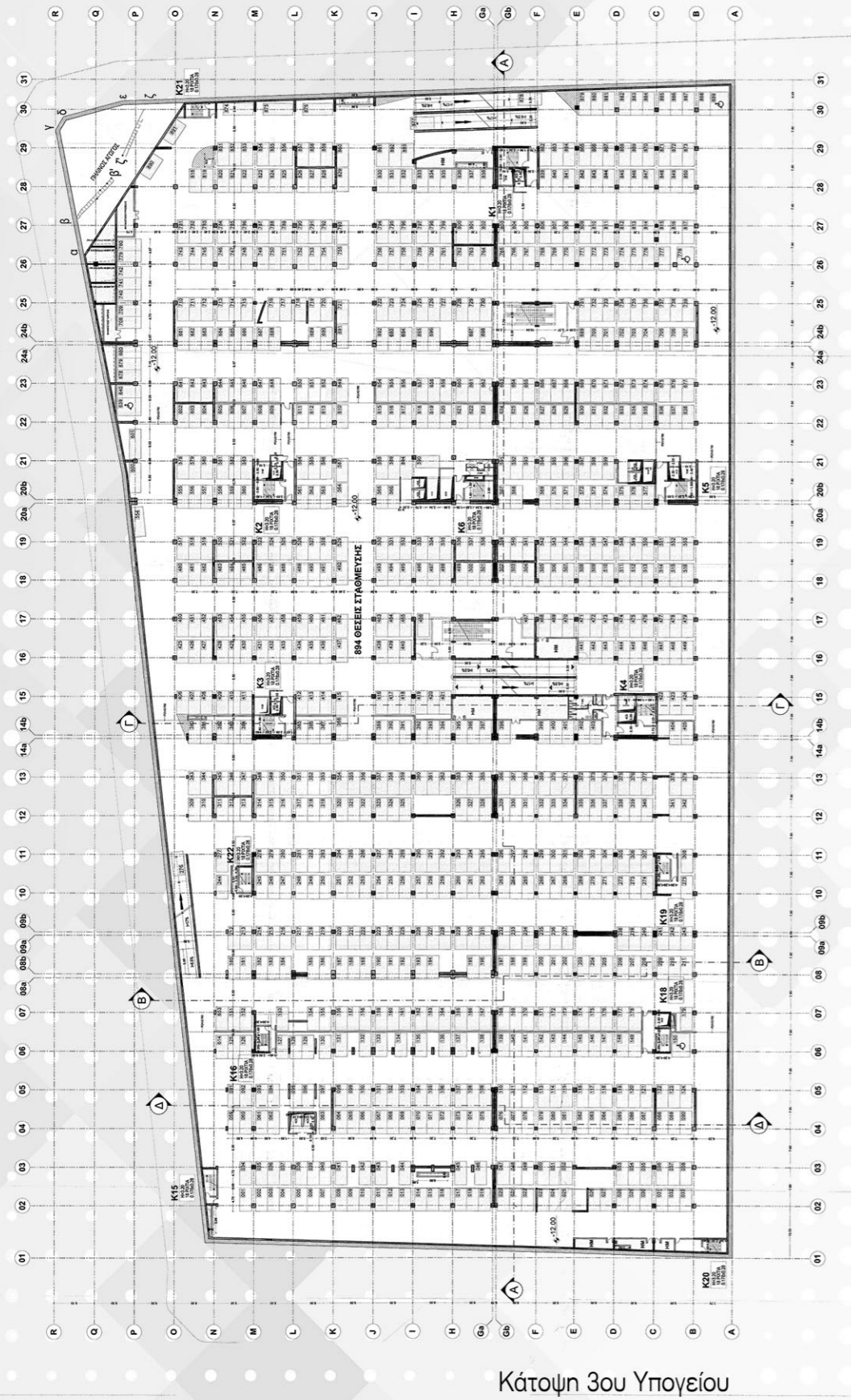
[Στην παρούσα πρόταση, όλα τα αφαιρούμενα κομμάτια πρόκειται να αξιοποιηθούν στη διαμόρφωση του υπαίθριου χώρου για μπαζώματα και ανυψώσεις και δεν θα μεταφερθούν αλλού.]

Loading terrain_data...
PROGRESS: 130/156

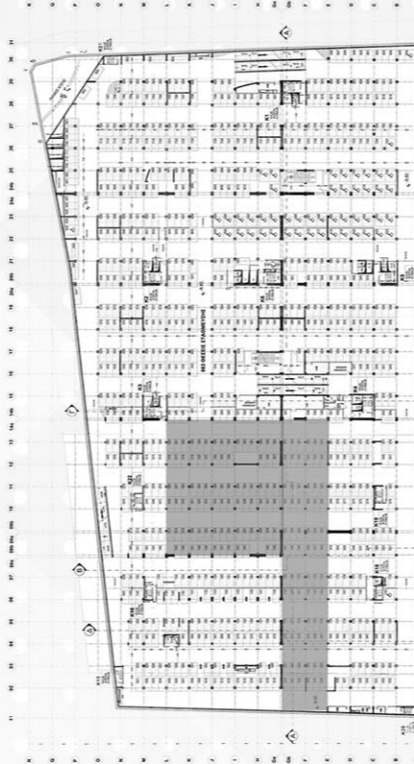


24 FOOTPRINT_ANALYSIS: MALL

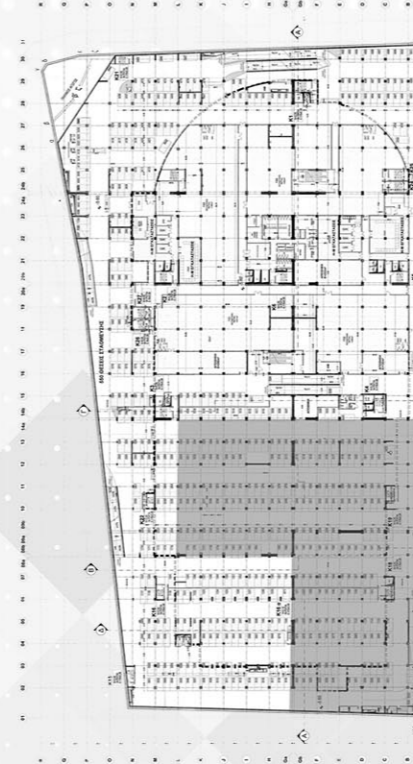
Με γκρι είναι σημειωμένα τα μη κατασκευασμένα τμήματα των επιπέδων.



Κάτοψη 3ου Υπογείου



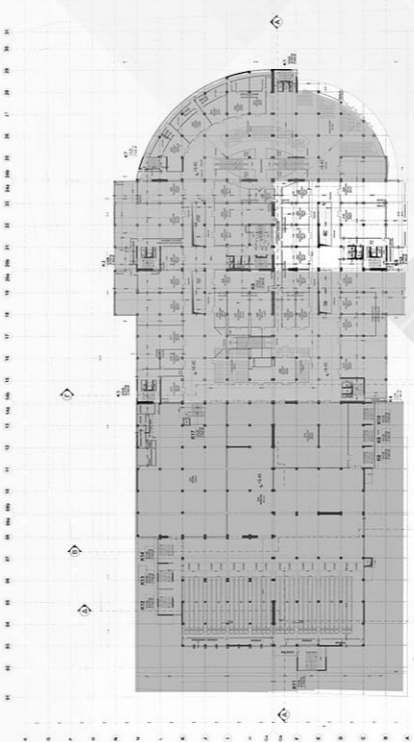
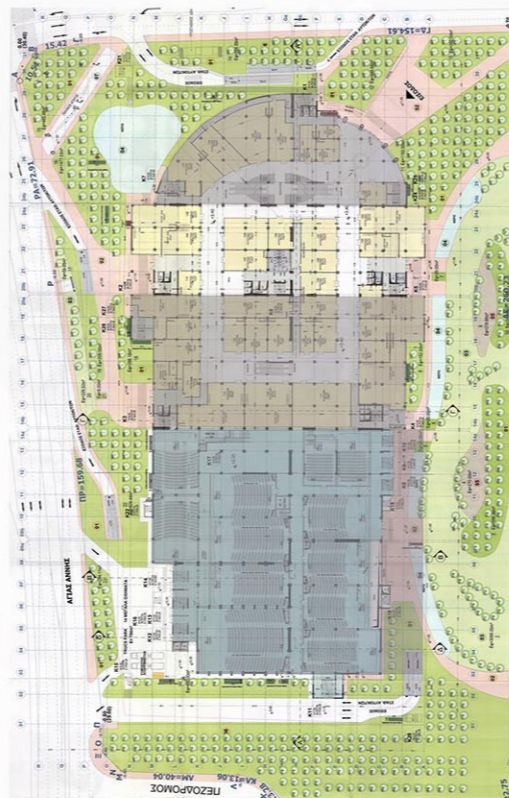
Κάτοψη 2ου Υπογείου
Κάτοψη 1ου Ορόφου



Κάτοψη 1ου Υπογείου
Κάτοψη 2ου Ορόφου



Κάτοψη Ισογείου





Loading terrain_data...
PROGRESS: 156/156





ΣΥΝΘΕΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Running gamescaping.exe...

28

PHASE_0: THE ORIGINS



Ο στόχος της διπλωματικής εξ αρχής ήταν να παράξει μια συνθήκη όπου το κτήριο θα έρθει να δημιουργήσει όχι απλώς ένα χώρο στεγασμένο για να υποδεχθεί τις δραστηριότητες τις σχετικές με το ηλεκτρονικό παιχνίδι και τις υποστηρικτικές λειτουργίες, αλλά και μια συνέχεια με τον περιβάλλοντα υπαίθριο χώρο, στον οποίον θα αναπτυχθούν δραστηριότητες υπαίθριου παιχνιδιού, με τελικό σκοπό το όλο σύνολο να λειτουργεί ως μία ενότητα και να επιτυγχάνει την ώσμωση των διαφόρων ομάδων χρηστών και να εμπλουτίζει την εμπειρία του ενός με στοιχεία της εμπειρίας του άλλου.

Αναμενόμενα, το στοιχείο που θα αναλάμβανε τον ενοποιητικό αυτόν ρόλο είναι η στέγαση, γι' αυτό και ήδη από τα πρώτα στάδια προσέγγισης του θέματος (όπως φαίνεται και στο στιγμιότυπο αριστερά) η προσέγγιση έγινε εν είδει λωρίδων, λοξών μάλιστα, με αφετηρία τη γωνία του οικοπέδου, (ως το σημείο εισόδου των περισσότερων λόγω του ότι από εκεί γίνεται η σύνδεση με τον σταθμό του Ελαιώνα).

Όμως, υπήρχε ένα ζήτημα που έπρεπε να διερευνηθεί και αυτό ήταν κατά πόσο η στέγαση θα ήταν απλώς το κάλυμμα του χώρου ή θα διαμόρφωνε ενεργά τόσο την τελική επιφάνεια του κτηρίου όσο και τους χώρους εντός.

Σ' αυτή τη διαδικασία διερεύνησης υπήρξαν πολλά στάδια, όπως θα φανεί στις επόμενες σελίδες, τα οποία σταδιακά έφεραν στην οριστικοποίηση της λογικής ανάπτυξης του κτηρίου. **Αυτά τα στάδια ήταν απαραίτητα ώστε το τελικό αποτέλεσμα να μην είναι απλώς το κινήγι μιας νοητικής μορφής αλλά η αναζήτηση της κτηριακής λογικής που θα ικανοποιήσουν στο μέγιστο δυνατό βαθμό τον προαναφερθέντα στόχο της διπλωματικής.**



Σκίτσο με τις πρώτες απόπειρες διευθέτησης των κινήσεων που συνδέουν τους κλειστούς και τους ημι-υπαίθριους χώρους με τον υπαίθριο χώρο.

Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 11.11%



30 PHASE_1: SPACES & MOVEMENT

Τα δύο βασικά στοιχεία της οργάνωσης του χώρου του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο κτήριο του Βωβού ήταν δύο χώροι, ο ένας, της αρένας και ο άλλος, ένας δεύτερος χώρος θεάματος υποστηρικτικός, που θα παραλάμβανε άλλου είδους θεάματα ή και θεάματα μικρότερων τουρνουά.

Αυτοί οι χώροι εξ αρχής απετέλεσαν τα δύο σημεία βαρύτητας γύρω από τα οποία δομήθηκε τόσο το σύστημα των κινήσεων εντός και εκτός κτηρίου, όσο και το σύστημα ανάπτυξης του κελύφους που θα τους στέγαζε.

Η λοξή τους τοποθέτηση ως προς τον ορθοκανονικό κάναβο του κτηρίου του Βωβού σχετίζεται αφ' ενός με την κίνηση από τα σημεία εισόδου στον χώρο προς το κέντρο αυτού και αφ' ετέρου με την εξασφάλιση του μέγιστου δυνατού χώρου για την αρένα, ώστε να υπάρχουν όσο, το δυνατόν, περισσότεροι θεατές.

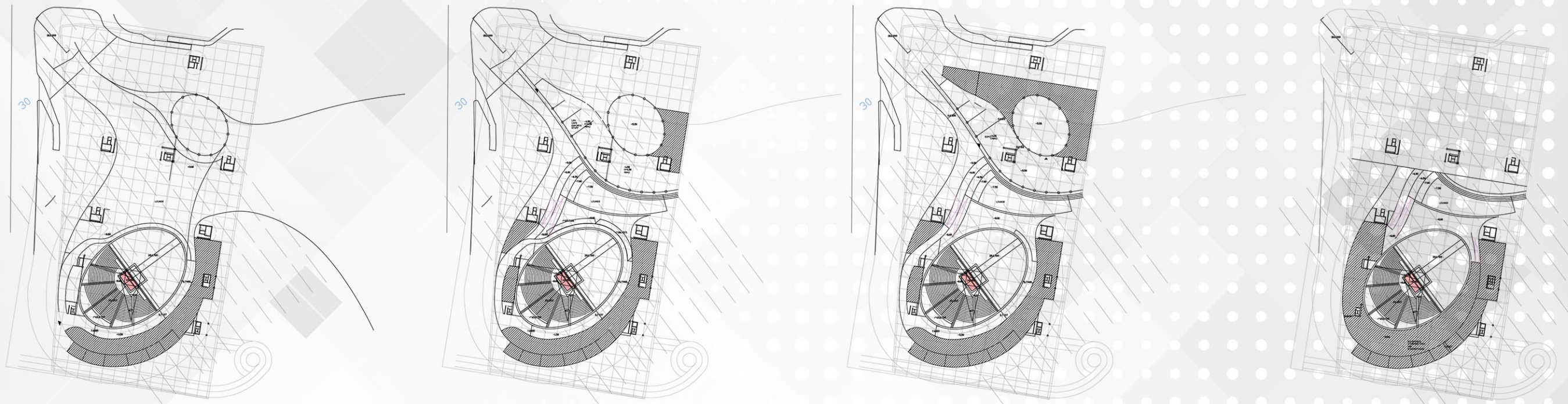
Ειδικότερα, η διευθέτηση του χώρου της αρένας και η επίλυση όλων των προβλημάτων που σχετίζονταν με την είσοδο σ' αυτήν, τις θέσεις και τις εξόδους διαφυγής ήταν τα πιο κρίσιμα ζητήματα.

Όπως φαίνεται και στο διαγραμματικό σκίτσο δεξιά, κρατήσαμε πέραν των υπόγειων χώρων στάθμευσης και κλιμακοστάσια (σημειωμένα ως κύκλοι) που αποτελούσαν εξόδους κινδύνου από τους χώρους αυτούς, τα οποία συμπεριλάβαμε ως δεδομένα στη διαδικασία σύνθεσης.





Οι πρώτες απόπειρες οργάνωσης της ιδέας με σχέδια και μακέτες.



Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 22.50%



32 PHASE_1 B: SPACES & MOVEMENT

Στο δεύτερο στάδιο της πρώτης φάσης, έγινε μια εστίαση στο θέμα των κινήσεων και ιδιαίτερα στα διαφορετικά χαρακτηριστικά της κάθε μίας ώστε να εμπλουτιστεί ο χώρος με πολλές διαφορετικές ποιότητες ροϊκών κινήσεων. Ο πλουραλισμός είναι ίδιον του «παίξιν», εξάλλου.

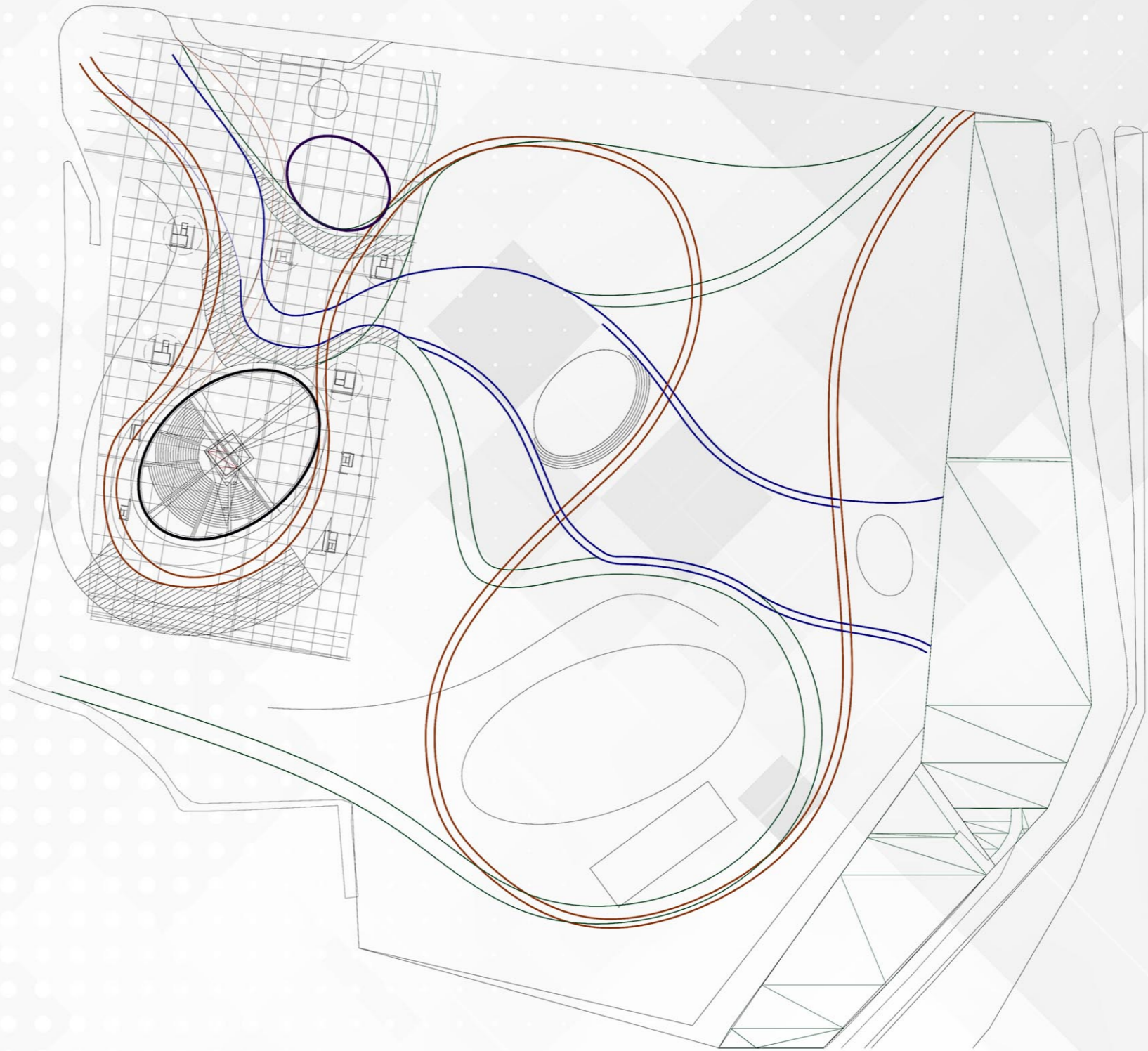
Πιο αναλυτικά:

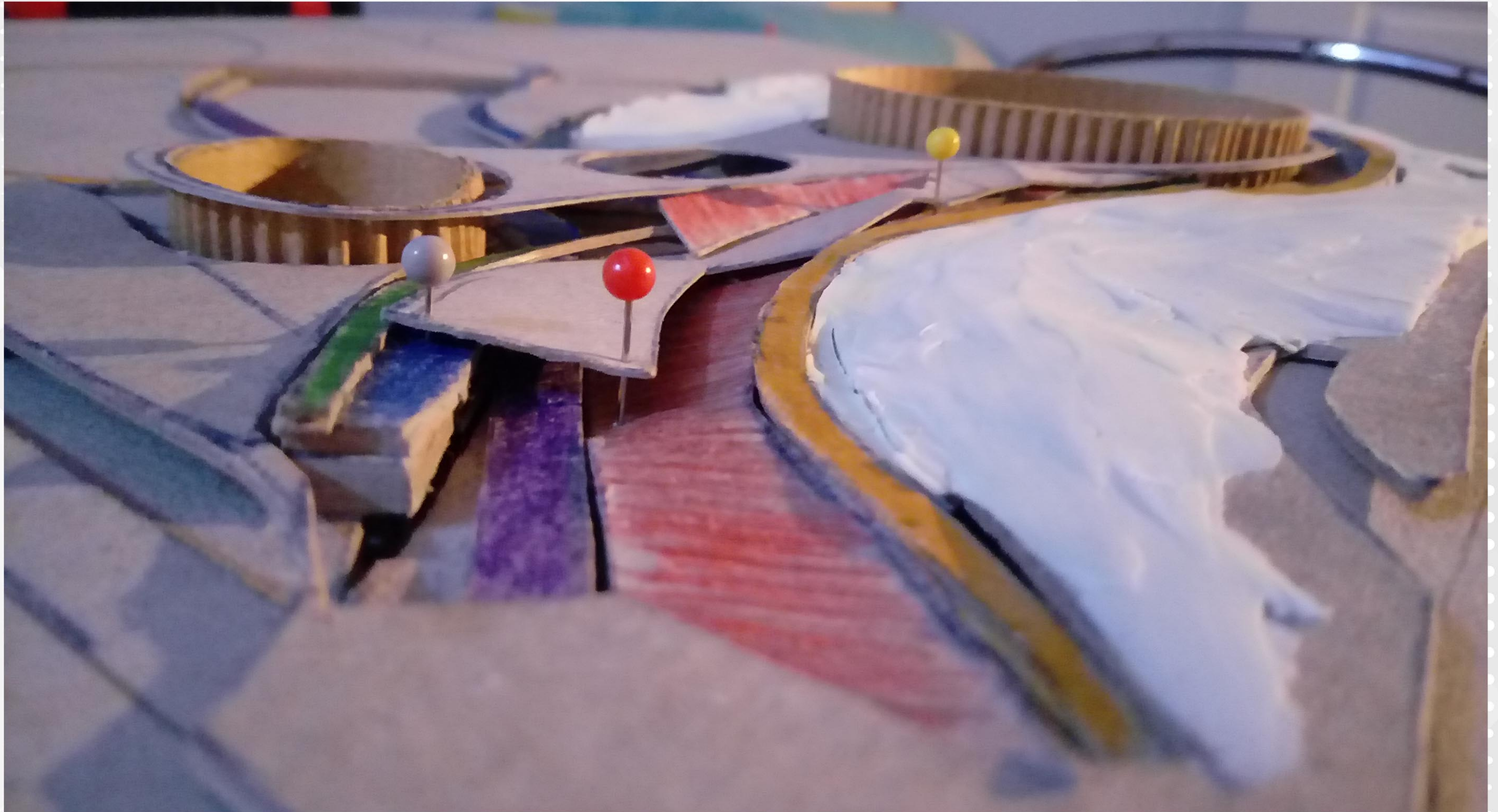
α) Η **πορτοκαλί** κίνηση αποτελεί τη μεγαλύτερη δυνατή κίνηση εντός του χώρου η οποία συνδέει όλους τους χώρους, εσωτερικούς και εξωτερικούς παραμένοντας εξωτερικά στο μεγαλύτερο μέρος της του κτηρίου. Μόνο σε ένα τμήμα γίνεται ημι-υπαίθρια.

β) Η **μπλε** κίνηση είναι αυτή που εισάγει τον κύριο όγκο των χρηστών στο υπόγειο επίπεδο των χρήσεων, απ' όπου θα διαμοιραστούν στους υποχώρους, ενώ παράλληλα παραμένει η πιο σύντομη διαδρομή που ενώνει το μέσα με το έξω.

γ) Οι **πράσινες**, τέλος, διαδρομές είναι δευτερεύουσες διαδρομές που στόχο έχουν να πλέξουν τις δύο βασικές οργανωτικές πορείες και να λειτουργούν ως τρόποι μετάβασης από τη μία στην άλλη.

Ήδη μέσα από το πλέξιμο των διαδρομών, πρωτίστως στον υπαίθριο χώρο, διακρίνονται οι χώροι που θα αναπτυχθούν οι διάφορες δραστηριότητες.

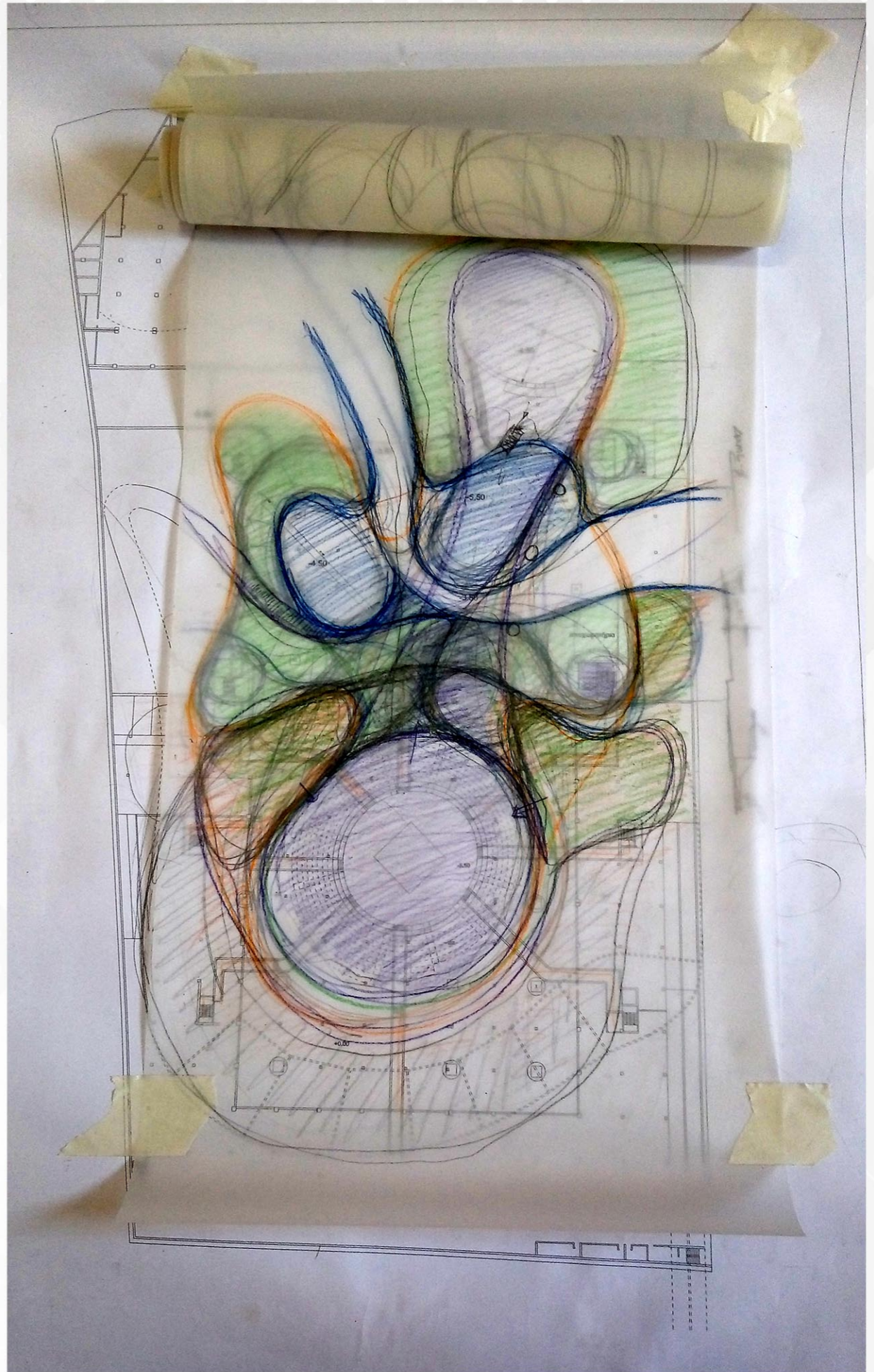
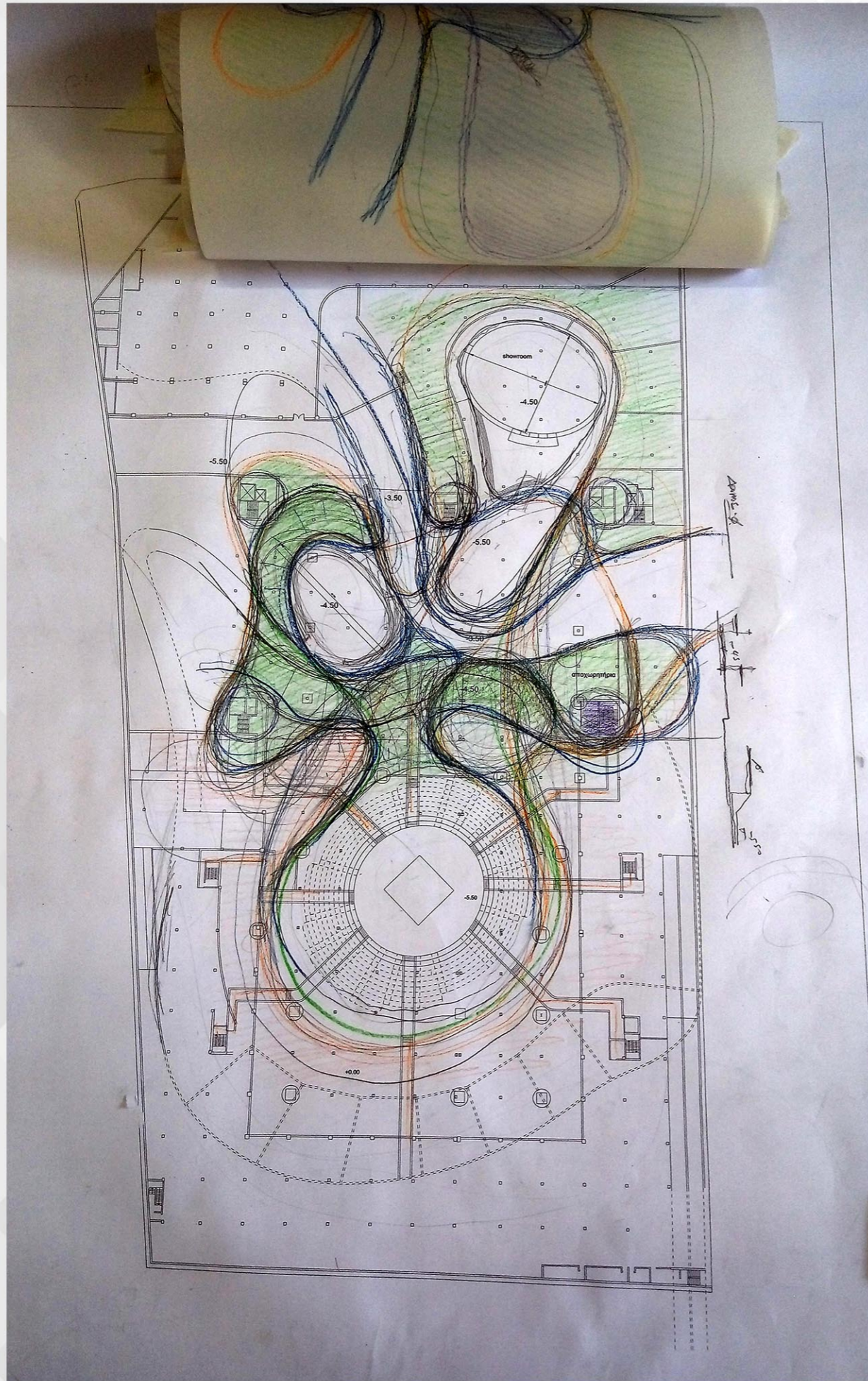


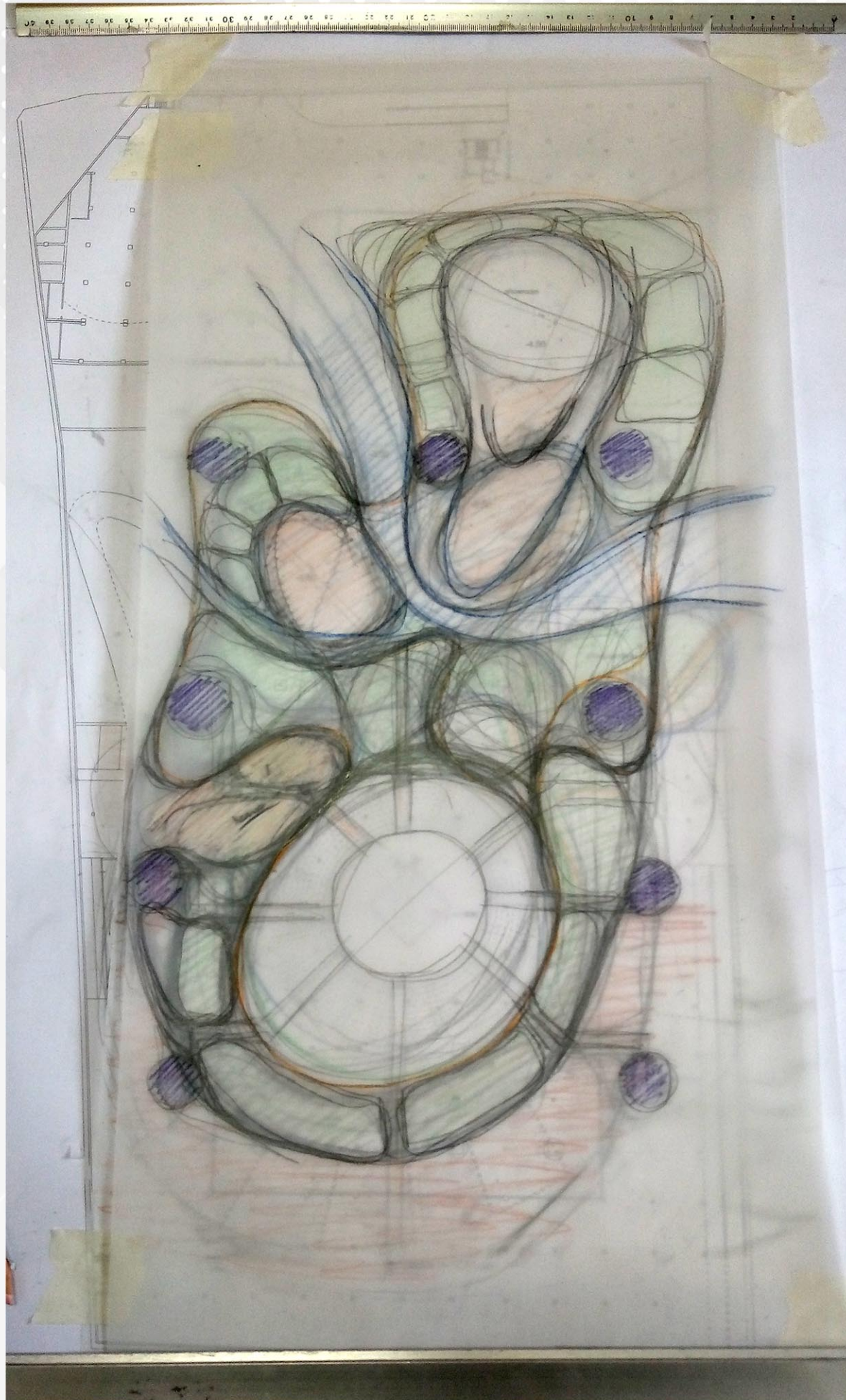


Παρουσίαση της 2ης φάσης επεξεργασίας της πρότασης σε μακέτα.

Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 31.80%







Η ροϊκότητα των κινήσεων δεν μένει μόνο στο επίπεδο της σύνδεσης εσωτερικών και εξωτερικών χώρων, αλλά διαπερνά όλη τη σύνθεση.

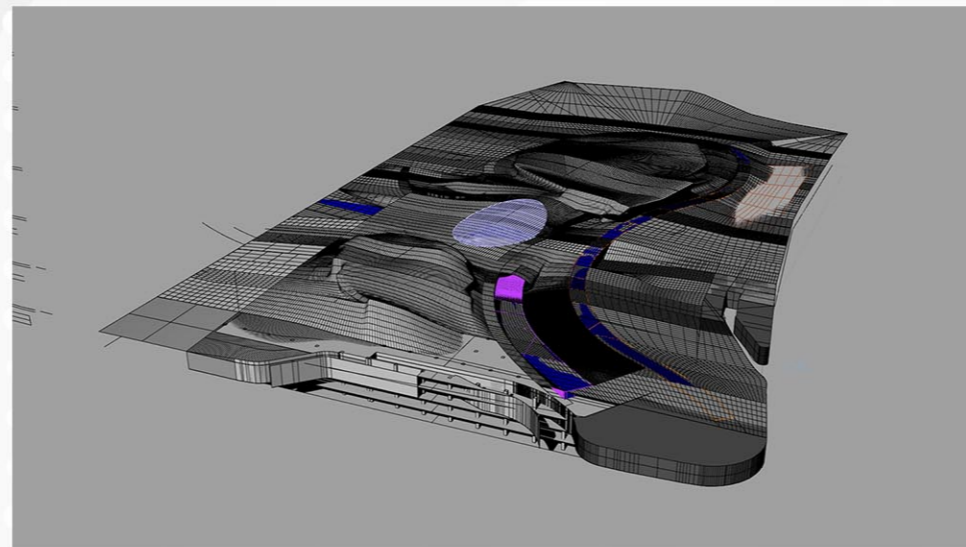
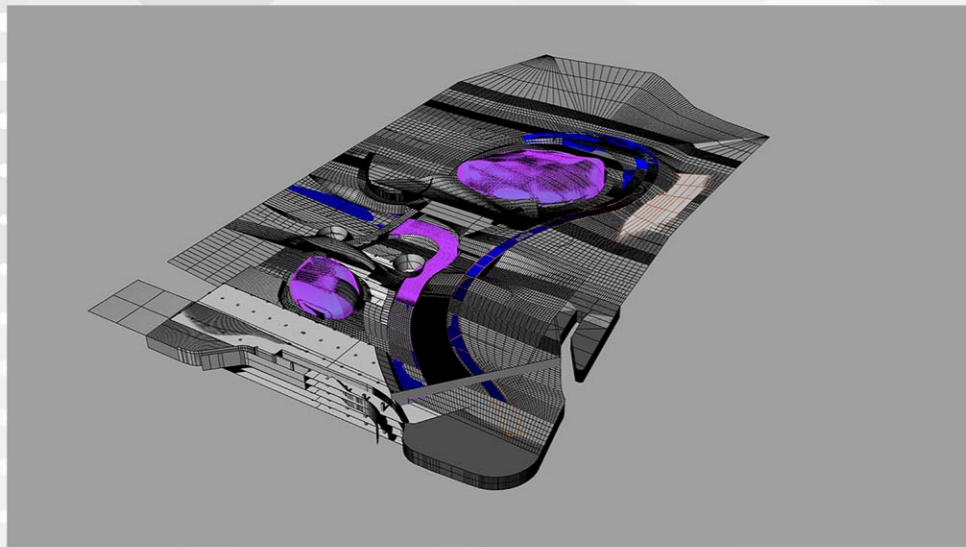
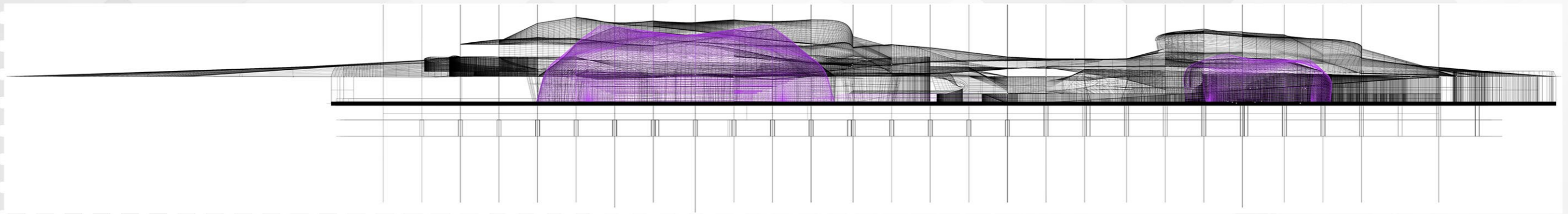
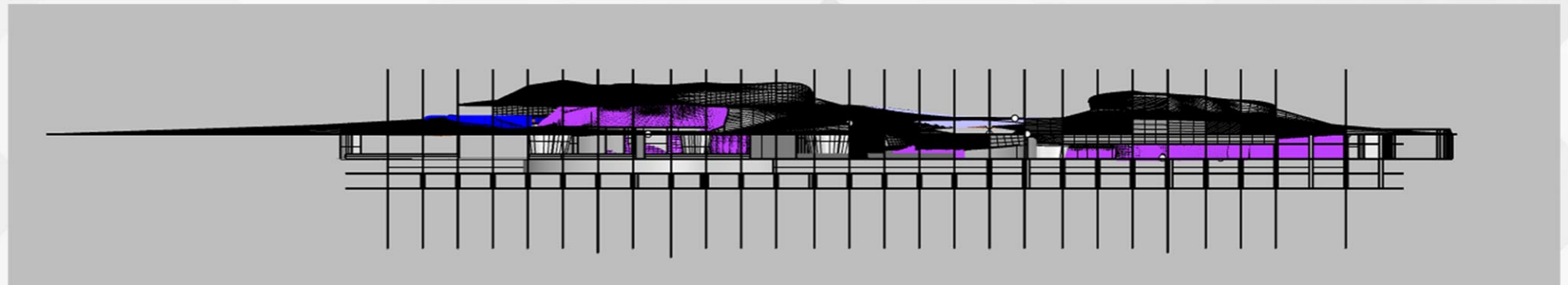
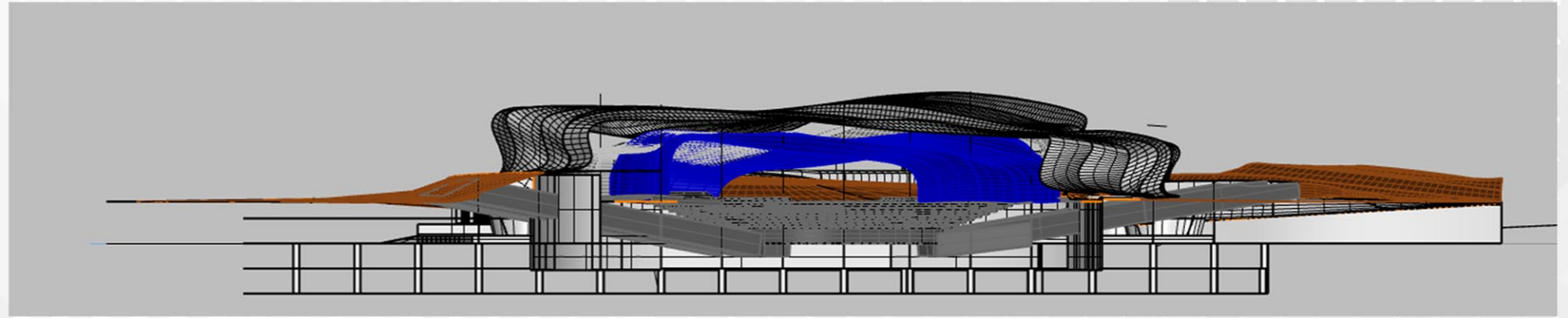
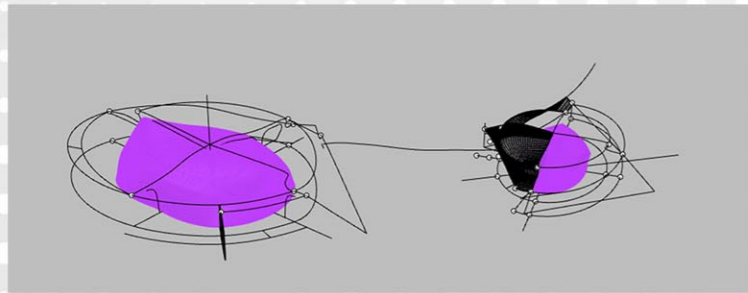
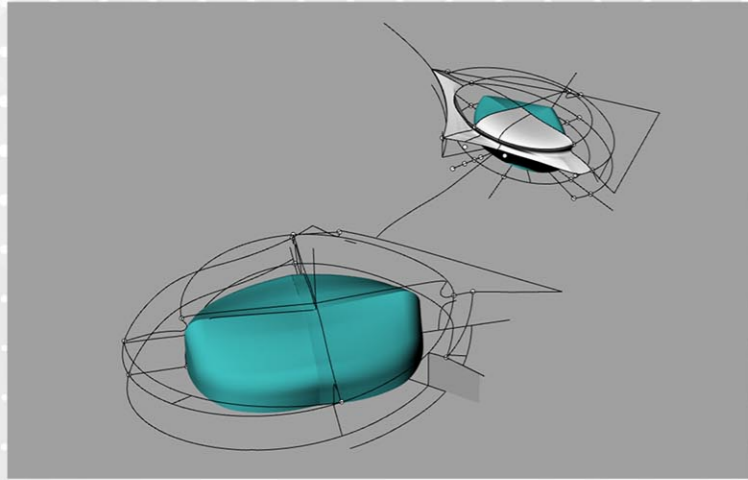
Όπως φαίνεται και στα διπλανά σκίτσα διερεύνησης της κινήσεως και των χώρων στο εσωτερικό του κτηρίου, η λογική διάρθρωσης είναι να περιβάλλονται οι χώροι, είτε εντελώς κλειστοί, είτε ημι-υπαίθριοι από ροϊκές κινήσεις που στόχο έχουν να δημιουργούν στον χρήστη την εντύπωση ότι βρίσκεται σε ένα συνεχή διάλογο του μέσα με το έξω.

Οι χώροι και οι κινήσεις χύνονται κυριολεκτικά μέσα στον ορθοκανονικό κάναβο, αλλάζοντας τελείως την όλη αίσθηση που έχει ο χρήστης, σεβόμενοι και σεβόμενες, ωστόσο, στοιχεία όπως τις κατακόρυφες συνδέσεις των υπογείων χώρων στάθμευσης με το επίπεδο του εδάφους.

Το παραγόμενο αποτέλεσμα αποτελεί αναμφισβήτητα μια «ελεγεία στην καμπύλη επάνω σε καρτεσιανή δομή».

(Ωστόσο, σε ένα δισδιάστατο σχέδιο είναι πολύ δύσκολο να αντιληφθεί ο αναγνώστης το πλέξιμο των διαφόρων επιπέδων, κάτι το οποίο θα κατανοήσει πλήρως δια μακετών που θα παρουσιαστούν στη συνέχεια.)





PHASE_2: LAYERING 37

Στη δεύτερη φάση της συνθετικής αυτής διαδικασίας, διερευνήθηκε ο τρόπος με τον οποίον το κέλυφος θα ερχόταν να ενοποιήσει το όλο σύνολο, να αποτελέσει μία «φυσική» συνέχεια του υπαίθριου χώρου και να δημιουργήσει ένα θέαμα, δρώντας ως πόλος έλξης ενδιαφέροντος τόσο σε τοπικό, υπερτοπικό όσο και παγκόσμιο επίπεδο.

Κρίσιμο ζήτημα στο σημείο αυτό, που μπήκε από την πρώτη κιόλας στιγμή που αποφασίστηκε το κέλυφος να συμμετέχει ενεργά στον σχεδιασμό, είναι το πώς κατασκευαστικά θα συνδυαστεί με την υποκείμενη μπετονένια κατασκευή του Βωβού, αλλά και πώς θα μπορούσαμε εμείς να το διαχειριστούμε συνθετικά και μορφολογικά.

Στα στιγμιότυπα της διαδικασίας παραγωγής του κελύφους στις σελίδες 36 & 37 φαίνεται αρκετά καθαρά η όλη διαδικασία. Ξεκινώντας από τα δύο σταθερά σημεία, τους δύο χώρους θεάματος, γίνεται η προσπάθεια να παραχθεί ένα κέλυφος στο οποίο έχουμε συνυπολογίσει τα ύψη που χρειάζονται οι χώροι αυτοί, αλλά και τις πορείες που έχουμε σχεδιάσει γύρω από αυτούς. Αυτά είναι τα δύο βασικά χαρακτηριστικά διαμόρφωσης του κελύφους.

Κατόπιν, ακολουθεί ο τεμαχισμός της επιφάνειας με τομές παράλληλες προς τη στενή πλευρά του κτηρίου, πατώντας ακριβώς επάνω στις χαράξεις του ορθοκανονικού κανάβου των χώρων στάθμευσης ώστε να επιτευχθεί η συνεργασία των δύο συστημάτων και στο τέλος γίνεται ανασύνθεση της επιφάνειας με NURBS οι οποίες παράγονται όπως αναφέραμε βάσει των υψών και των πορειών.

Στις επόμενες σελίδες θα παρουσιαστεί πιο αναλυτικά η κατασκευαστική διερεύνηση του κτηρίου, η οποία αποτέλεσε και το πιο νευραλγικό κομμάτι της συνθετικής αυτής διαδικασίας.

Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 55.00%



Phase_0

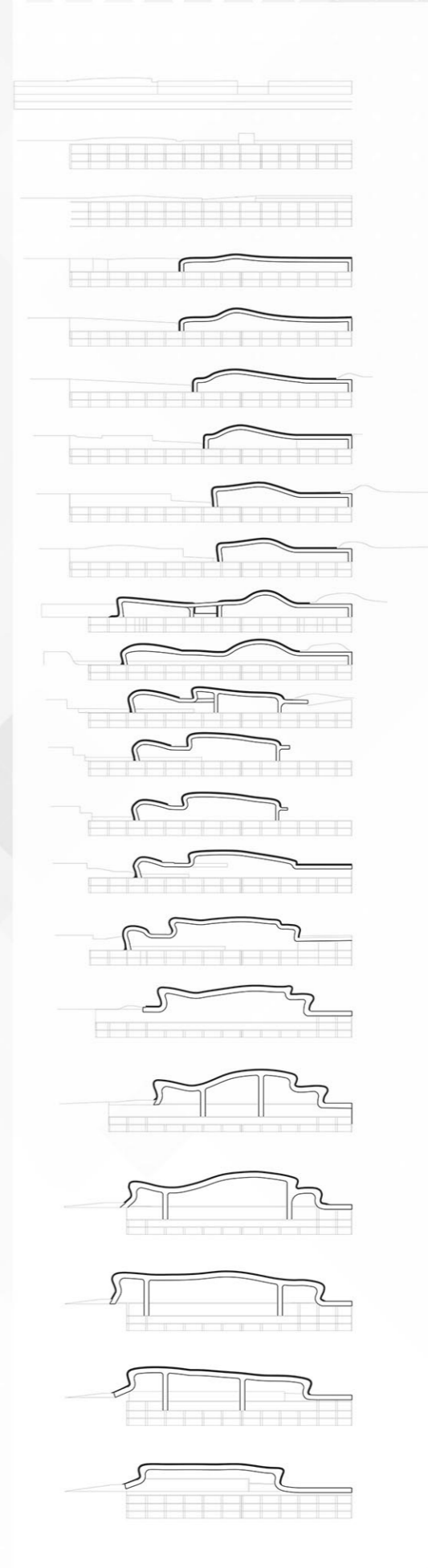
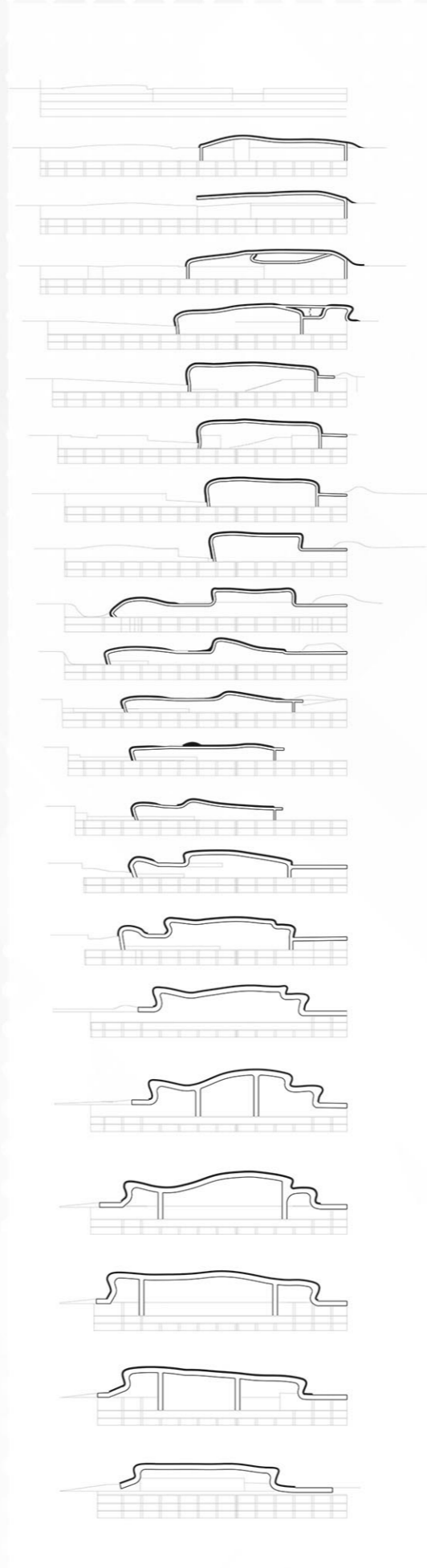
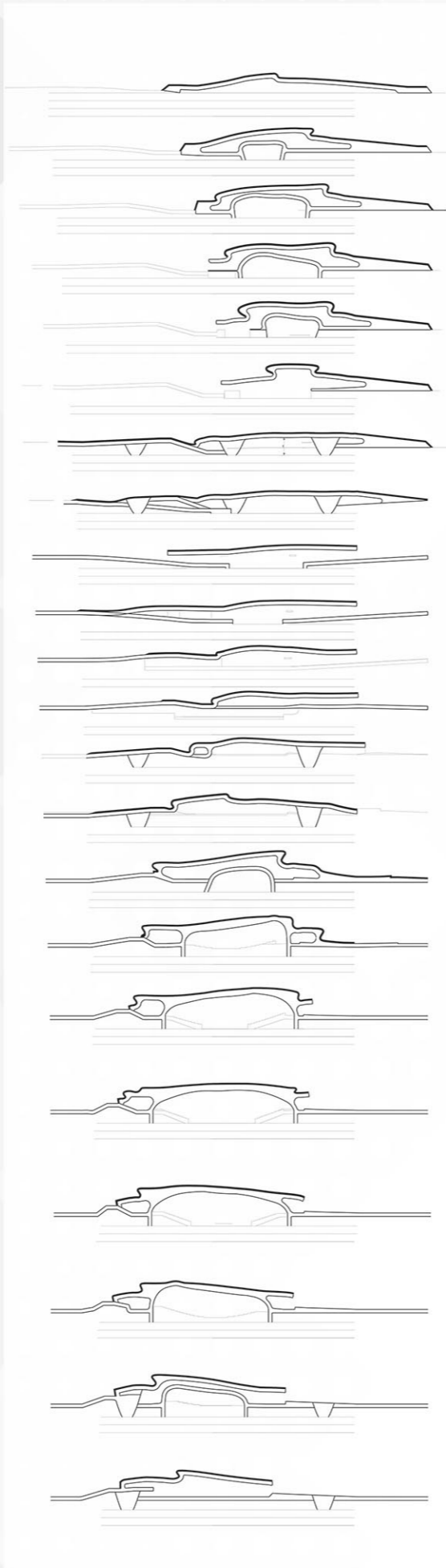
Το κελύφος παράγεται αρχικά βάσει των υψών των χώρων, των πορειών οργανώσεως του χώρου και των κατακόρυφων κινήσεων. Οι πρώτες τομές.

Phase_1

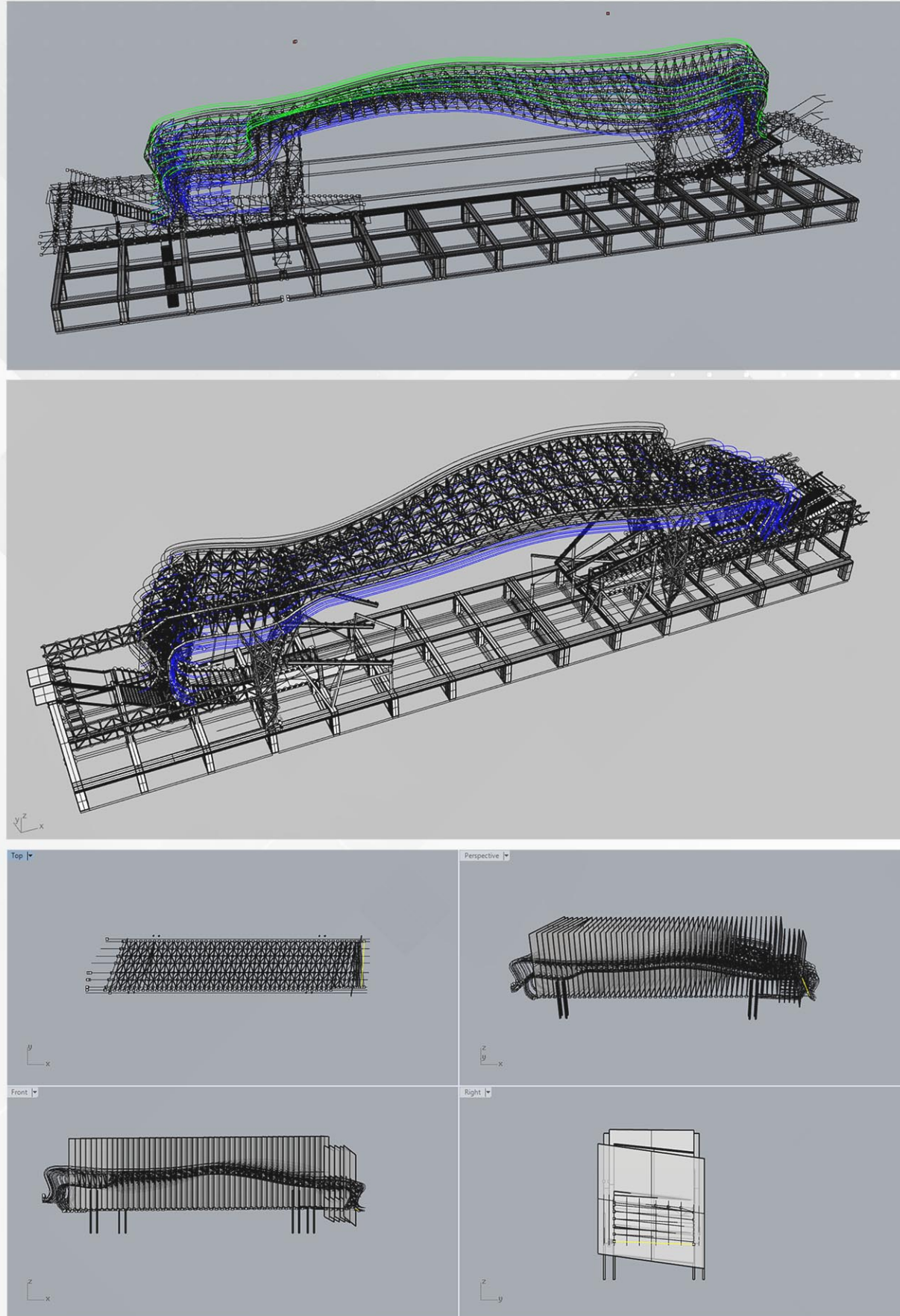
Ανασύνθεση του κελύφους με άξονα το κατασκευαστικό σύστημα και την τοπική μορφολογία. Οι τομές παράγονται με τη λογική των NURBS.

Phase_2

Περαιτέρω διερεύνηση της τελικής μορφής. Στόχος η ομαλότητα της μορφής.



PHASE_3: CONSTRUCTION MODULES 39



Στην τρίτη φάση παρουσιάζεται πιο αναλυτικά και εξειδικευμένα ο τρόπος μελέτης και παραγωγής των κατασκευαστικών μοντέλων τόσο του κωροδικτυώματος του κελύφους, όσο και της στήριξης της αρένας, του πιο σημαντικού και απαιτητικού χώρου του κτηρίου.

Στη σελίδα 40, παρουσιάζεται ο τρόπος προσαρμογής της λύσης έλλειψης της αρένας κατασκευαστικά στο προϋπάρχον δομικό σύστημα. Στόχος ήταν τα υποστηλώματα των κερκίδων να πατούν ακριβώς επάνω σε υποστηλώματα των υπογείων χώρων στάθμευσης ώστε να μεταβιβάζονται απευθείας τα φορτία. Εντέλει, αυτό που παράγεται είναι ένα είδος μεταλλικού κωροκανάβου επάνω στον μπετονένιο.

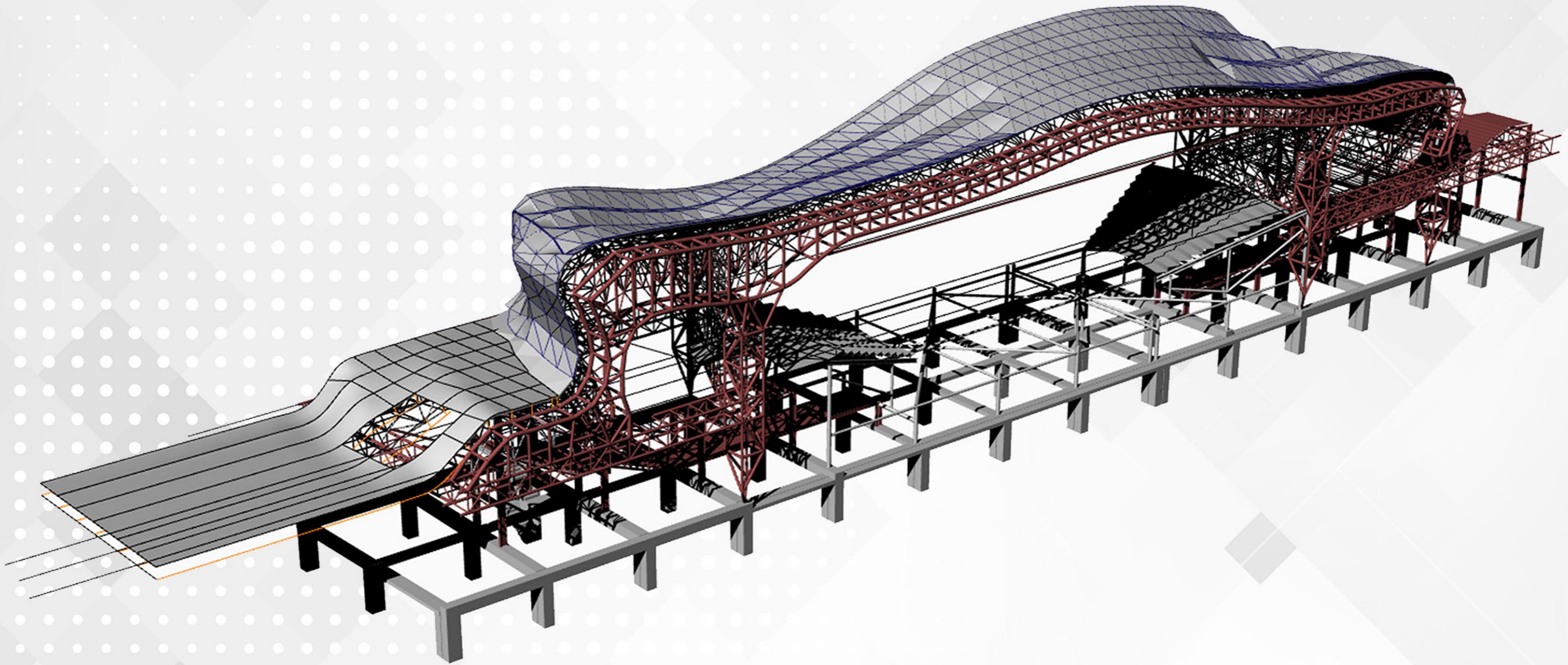
Σ' αυτήν και στις επόμενες σελίδες παρουσιάζονται στιγμιότυπα από την παραγωγή της λογικής στήριξης του κελύφους.

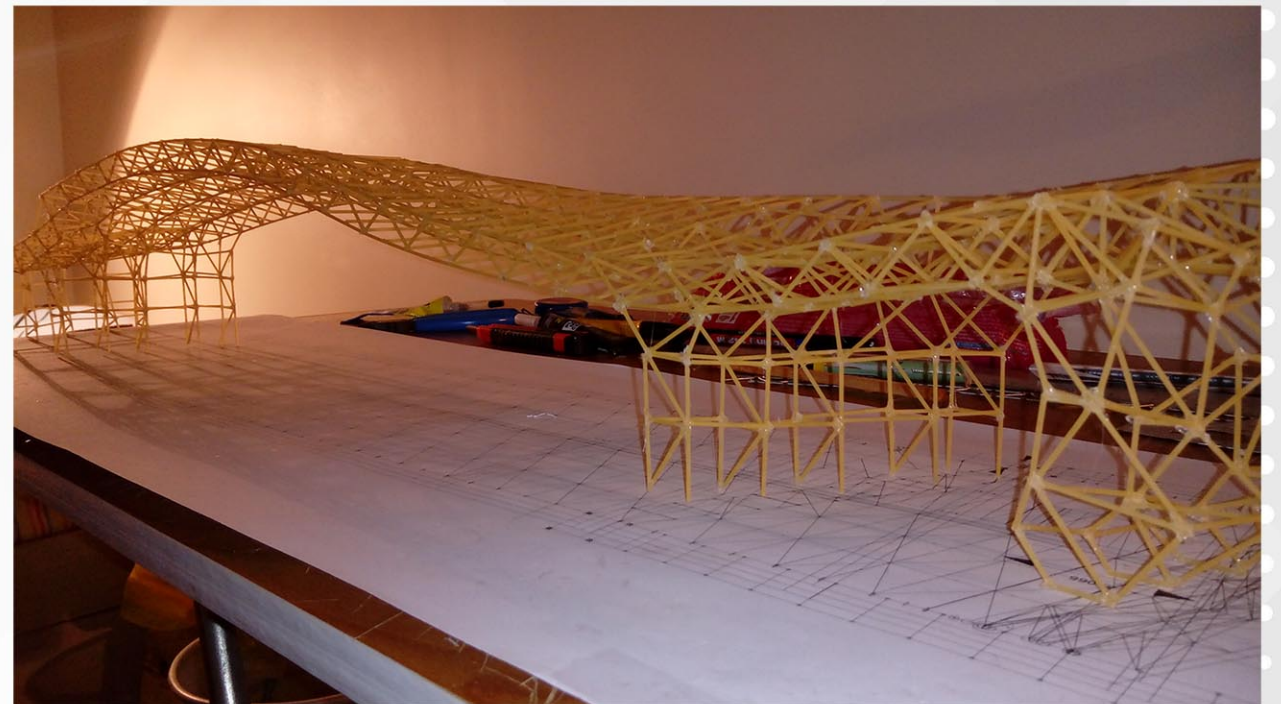
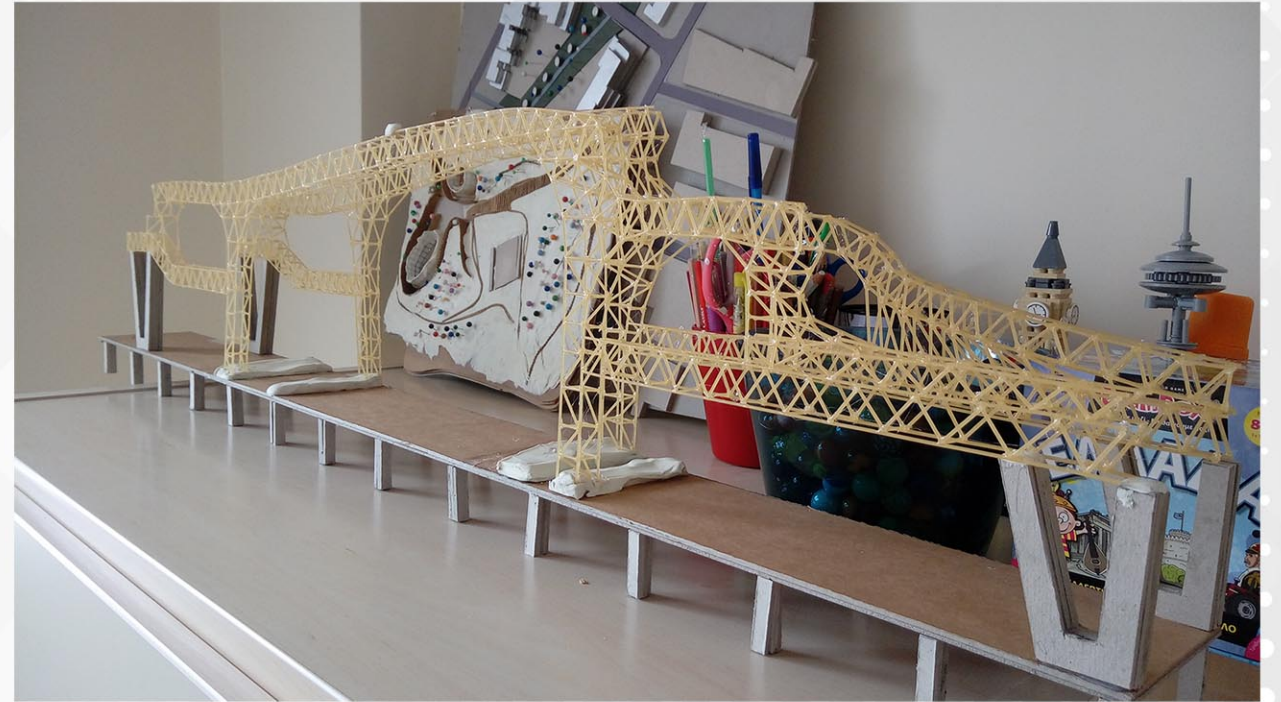
Παρότι ενδέχεται το όλο κέλυφος, εφόσον μελετηθεί καταλλήλως, να είναι τελείως αυτοφερόμενο, στην παρούσα διπλωματική, λόγω του αστάθμητου αυτού παράγοντα, προτιμήσαμε μια συμβιβαστική λύση όπου ανά 16 μέτρα (κατά τη μεγάλη πλευρά) υπάρχουν κατακόρυφα στοιχεία στήριξης, τα οποία εδράζονται πάνω σε υπάρχοντα υποστηλώματα. Μ' αυτόν τον τρόπο εξασφαλίζουμε ότι το κέλυφος μπορεί να στηριχθεί πλήρως και να παραλάβει αν απαιτηθεί και μεγαλύτερα φορτία.

Η όλη λογική, κατόπιν προσαρμογών και διορθώσεων, με βάση τις μακέτες που εκπονήθηκαν για να την προσεγγίσουν, έγινε παραμετροποιήσιμη μέσω του προγράμματος Grasshopper.

Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 67.33%



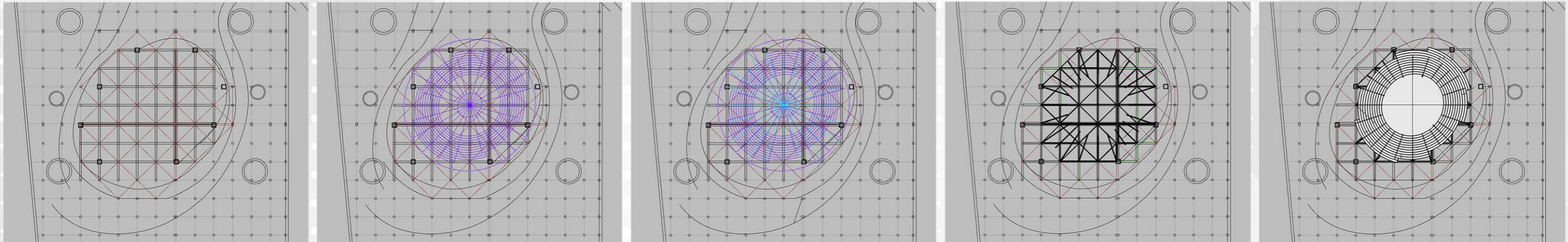




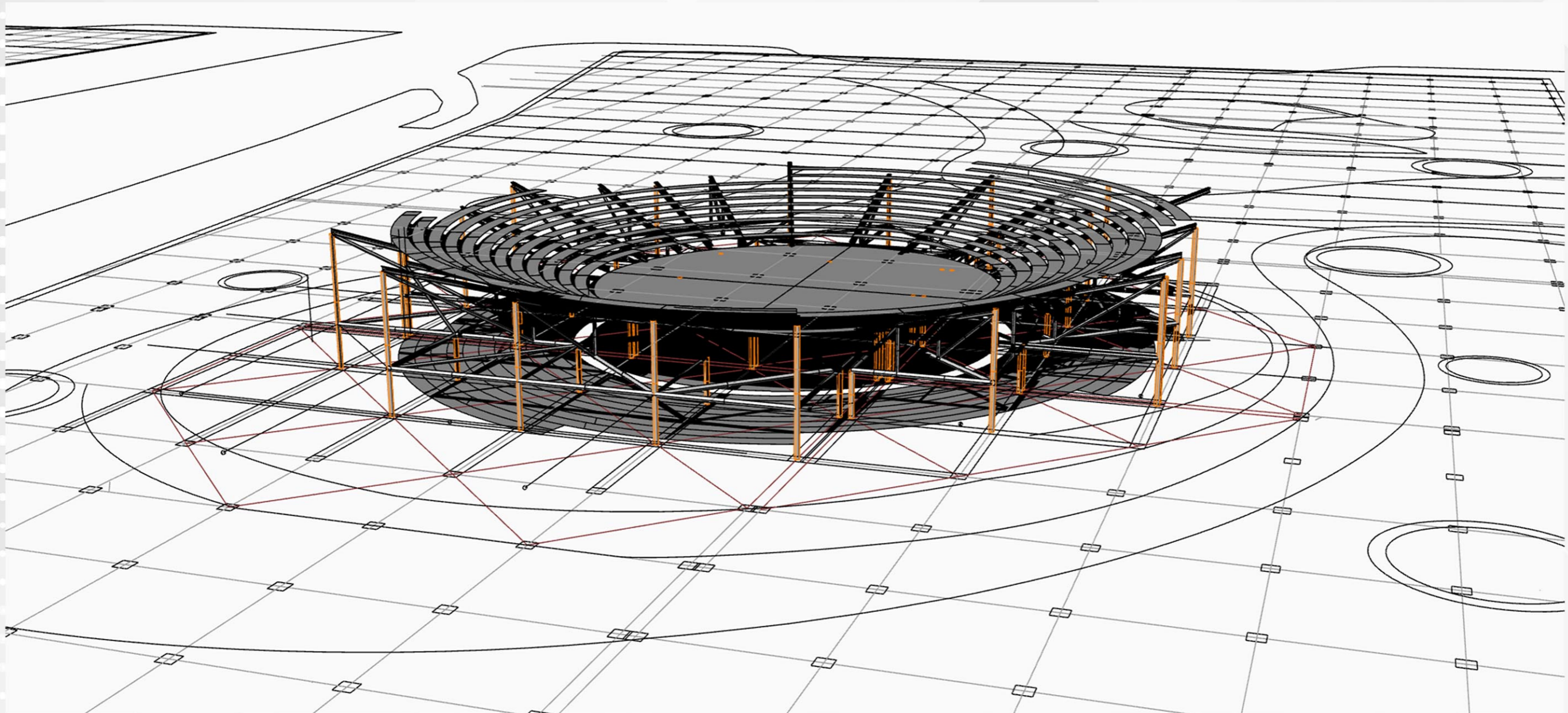
Μακέτες εργασίας και μελέτης του κατασκευαστικού μοντέλου.

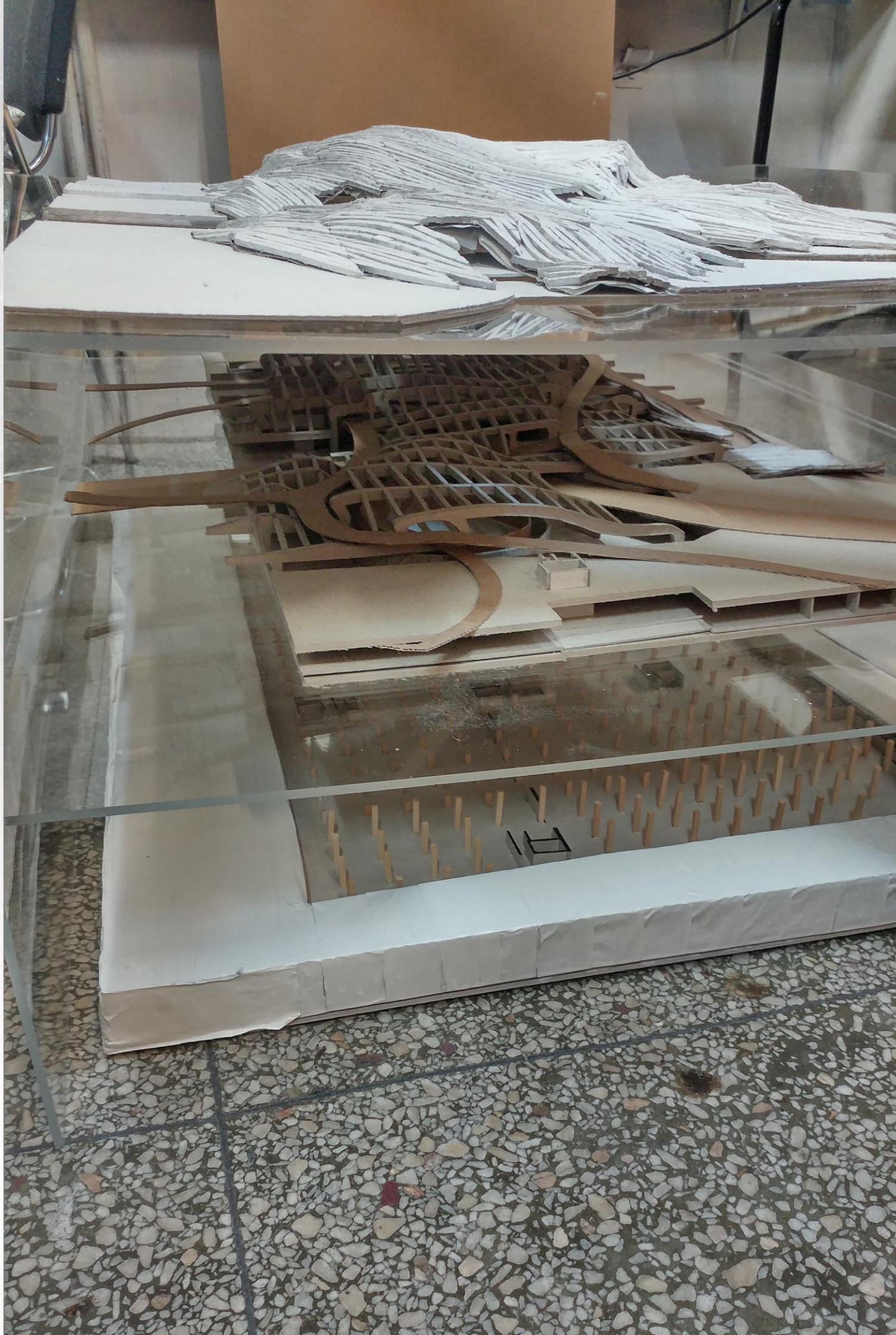
Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 77.89%





Διαδικασία προσαρμογής της λοξής έλλειψης της αρένας στην καρτεσιανή δομή του κτηρίου και σύζευξη των συστημάτων στήριξης των δύο.





PHASE_4: COMPOSING SYSTEMS 43

Στην τελευταία φάση της συνθετικής διαδικασίας με το όνομα **Land-scaped Gamescaping**, έγινε η σύνθεση των διαφόρων συστημάτων και η επεξεργασία τους στο σύνολο πλέον του κτηρίου.

Κρίθηκε σκόπιμο σχετικά νωρίς αυτή η σύνθεση να γίνει με το εργαλείο της μακέτας, ως το πλέον κατάλληλο να αποδώσει την χωρική έκφραση αυτής της συνθετικής διαδικασίας και όχι τόσο με λεπτομερή σχέδια ή renders, παρότι μια τέτοια συνθετική διαδικασία αξιοποιεί στο έπακρο τις σύγχρονες υπολογιστικές δυνατότητες.

Το τελευταίο στοιχείο που έπρεπε να κλειδώσει στη συνθετική αυτή διαδικασία ήταν η λογική που θα ακολουθούσε η τελική επικάλυψη, η επικάλυψη. Αν δηλαδή θα ακολουθούσε αυστηρά το περίγραμμα των NURBS, της κατασκευαστικής λογικής του φέροντος οργανισμού, ή θα μπορούσε να ακολουθήσει ένα δικό της σύστημα. Διερευνήθηκαν και οι δύο επιλογές με δύο ξεχωριστές μακέτες.

Τελικά, προτιμήθηκε η επικάλυψη να ακολουθήσει το δικό της σύστημα, χάρις στην ελευθερία και την ασφάλεια που παρέχει η επιλογή το κέλυφος να μην είναι αυτοφερόμενο και άρα να μπορεί να πατήσει επάνω του ένα επιπλέον σύστημα με δικό του σκελετό, δίνοντας μια άλλη δυναμική, που ακολουθεί τη λογική των χαρτοταινιών που δείξαμε στην πρώτη-πρώτη προσέγγιση του θέματος.

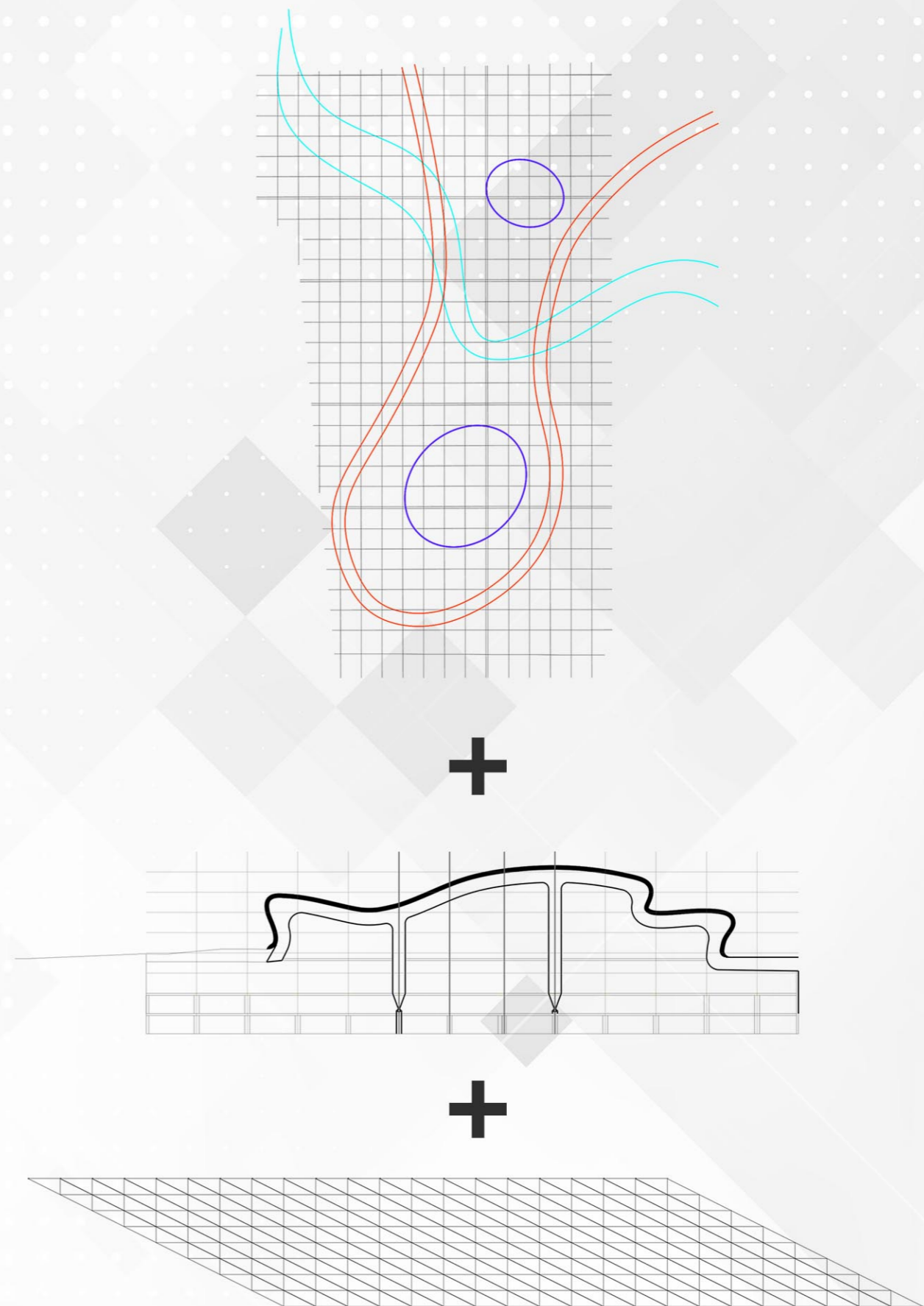
Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 89.17%

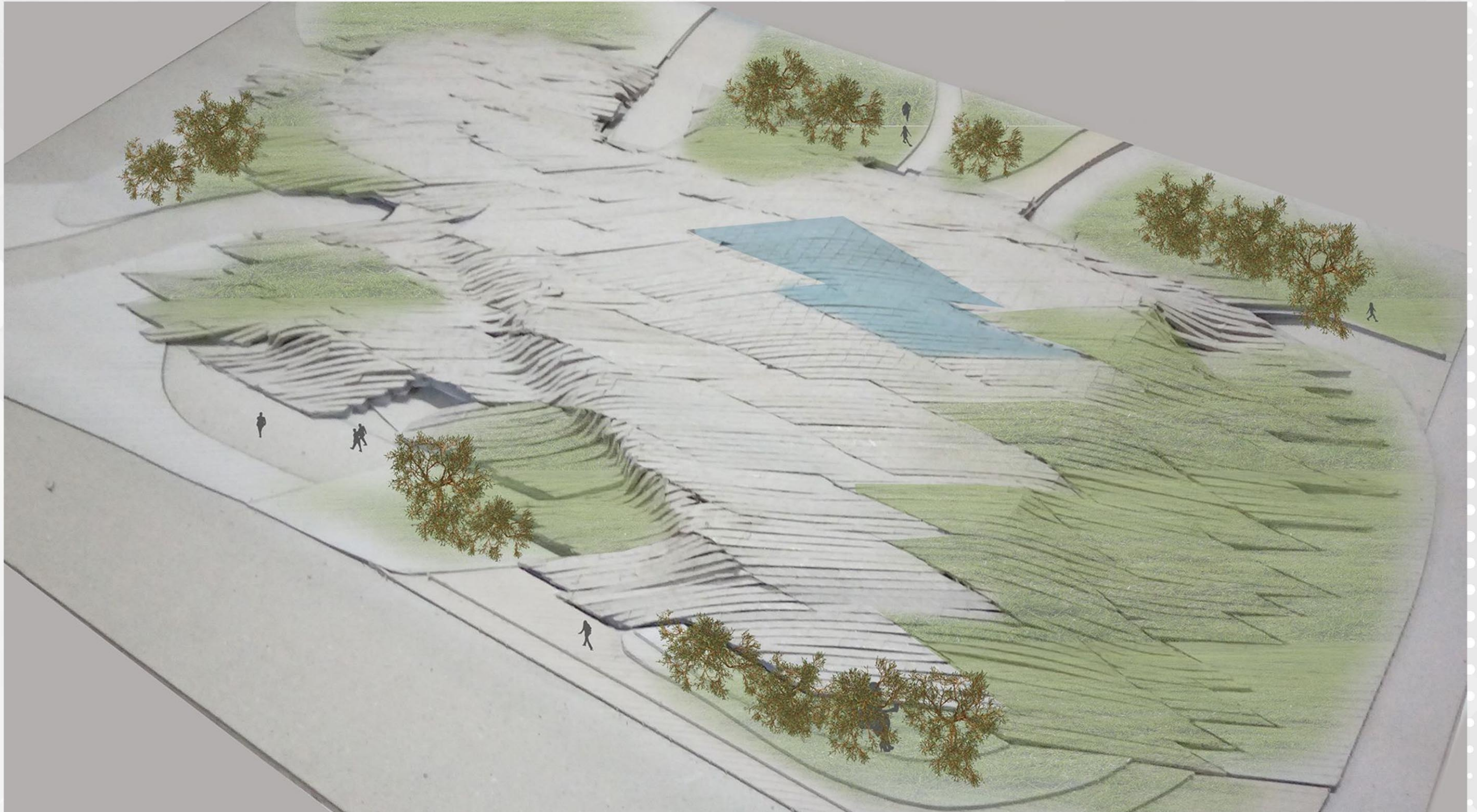


Εντέλει, τα συστήματα που δομούν αυτήν τη συνθετική διαδικασία παραγωγής ενός χώρου που σμιλεύεται από την έννοια της ροϊκότητας του παίξιν, την προσπάθεια ώσμωσης του εσωτερικού παιχνιδιού με το εξωτερικό παιχνίδι, αλλά και την παραγωγή ενός κτηρίου που αυτό καθαυτό αποτελεί ένα θέαμα για την πόλη και ένα αστικό τοπίο, είναι τρία:

- α)** ρέοντες χώροι και ροϊκές κινήσεις εντός μιας καρτεσιανής δομής,
- β)** ο φέρων σκελετός που δομείται με NURBS και διαμορφώνει τόσο την εσωτερική οροφή των χώρων, όσο και σε σημεία το ίδιο το δάπεδο της κίνησης,
- γ)** η τελική επιφάνεια, η επικάλυψη, που έρχεται, ως λοξές γλώσσες, να ξεδιπλωθεί από την γωνία του οικοπέδου προς το εσωτερικό αυτού, κατευθύνοντας δυναμικά το βλέμμα του περαστικού αλλά και παράγοντας μια δυναμική ώθηση να κινηθεί επάνω σ' αυτήν, από κάτω, ή δίπλα της.

Το γεγονός, μάλιστα, ότι διαμέσου αυτής της συνθετικής διαδικασίας ε-πουλώνεται μια ανοικτή πληγή της πόλης, αποκτά η περιοχή εκ των έσω μια νέα δυναμική να προσελκύσει νέους ανθρώπους, όσο και ανθρώπους που επιζητούν απλώς ένα χώρο πρασίνου στην πόλη, (παρότι η όλη μελέτη εξ ανάγκης και περιορισμού χρόνου παρέμεινε σε φάση προσχεδιασμού), μπορεί να αποτελέσει μια αφετηρία συνθετικής σκέψης για παρόμοια έργα και επεμβάσεις στο μέλλον, όπου μέσα από την αξιοποίηση τόσο των νέων κατασκευαστικών τεχνολογιών, όσο και την αξιοποίηση νέων φαινομένων (όπως το gaming) κτήρια και περιοχές με χαρακτήρα όπως του Βοτανικού, αναζωογονούνται και επανεπεντάσσονται στο αστικό γίγνεσθαι.



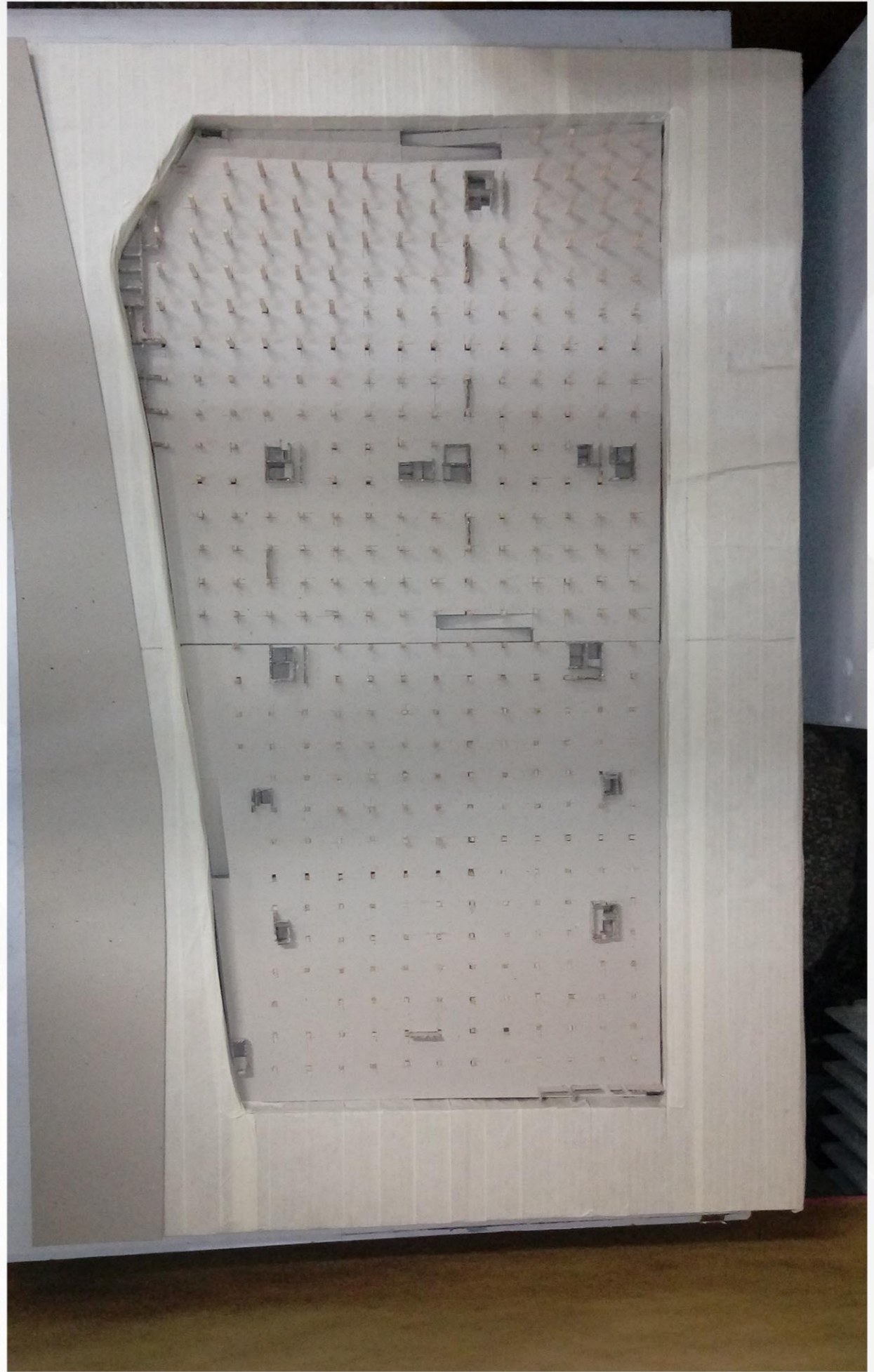
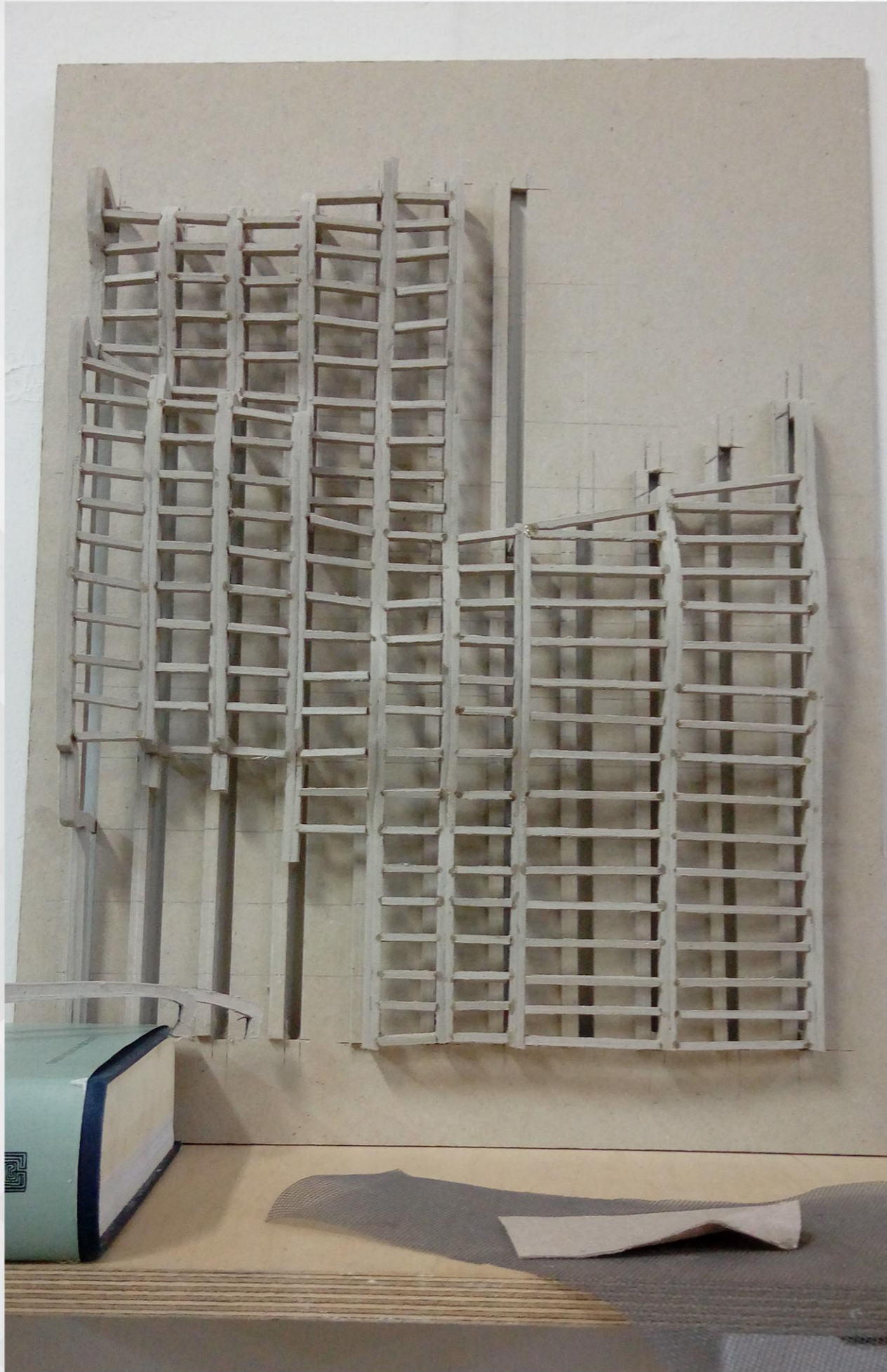


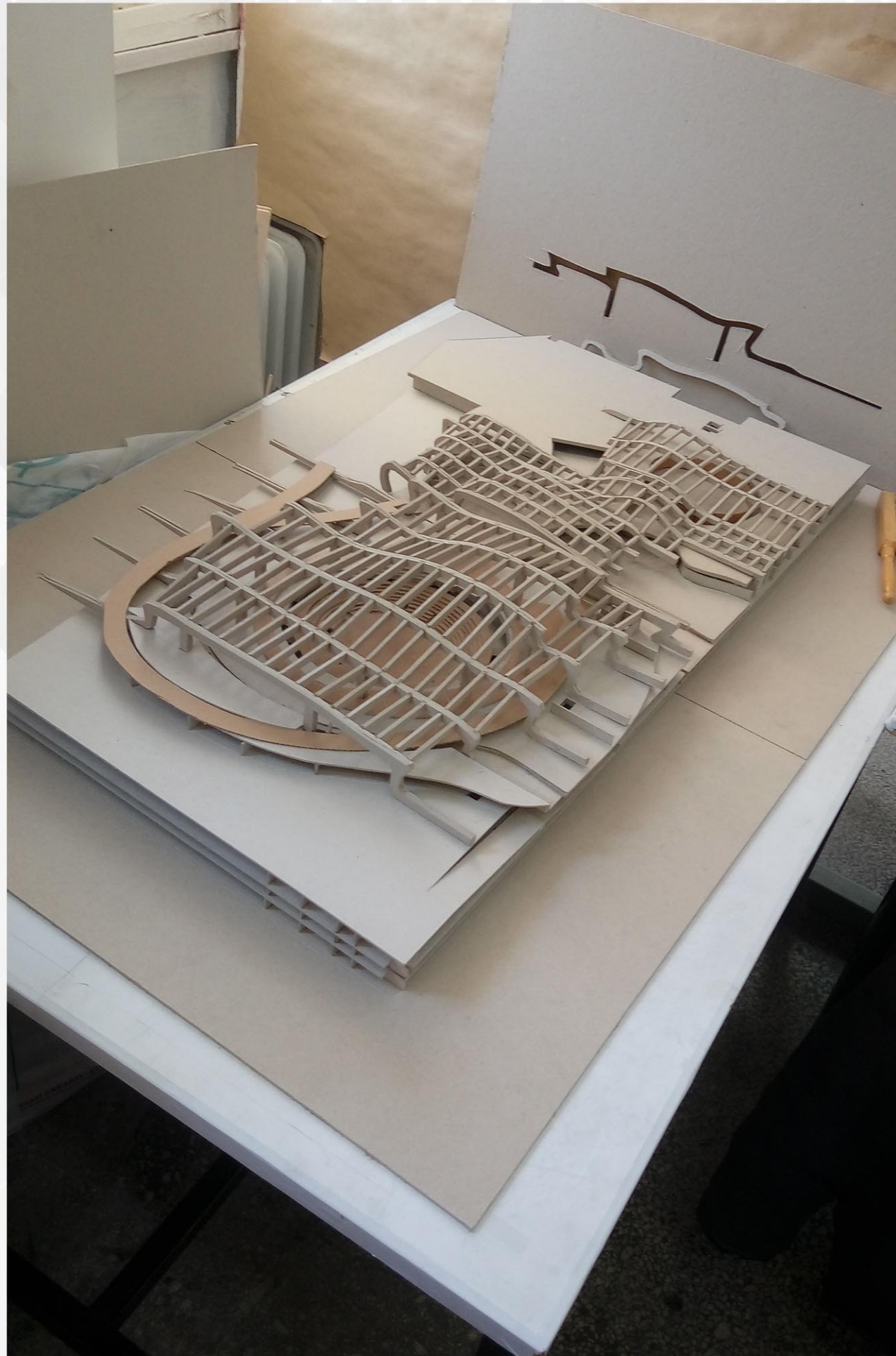
Αφαιρετική οπτικοποίηση της τελικής μορφής του κτηρίου.

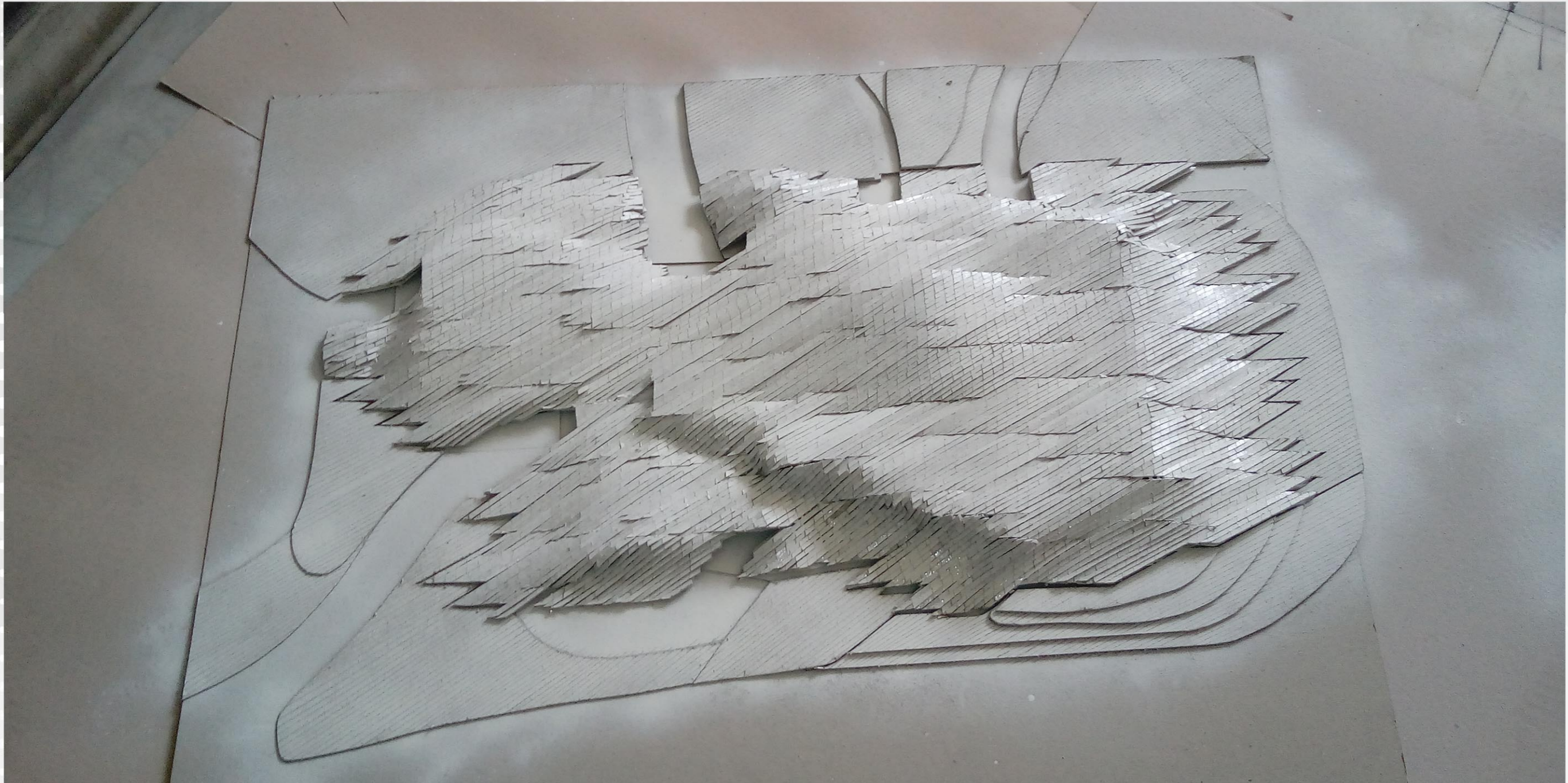
Running gamescaping.exe...
PROGRESS: 100%



46



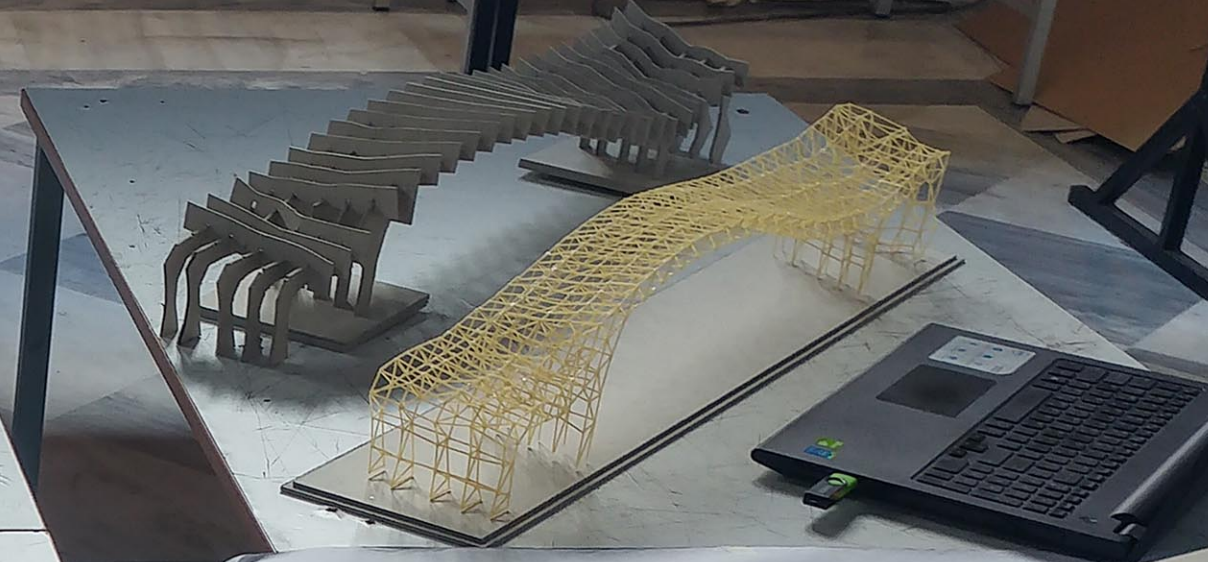






Η μακέτα παρουσίασης, δομημένη έτσι ώστε να διακρίνονται τα απαρτίζοντα τη συνθετική διαδικασία συστήματα, αλλά και η μεταξύ τους σύνδεση.





Η παρούσα διπλωματική εργασία είναι
αφιερωμένη εις τον **Αρχιμ. Νικόδημον Αεράκην**,
προτροπή και παραινέσει του οποίου εκπονήθηκε
και στον **Τριαδικόν Θεόν**,
τον Μόνον Αληθινόν και Ζώντα Θεόν,
Χάριτι και Δυνάμει του Οποίου
ολοκληρώθηκε επιτυχώς.

ΤΕΛΟΣ
ΚΑΙ ΤΩ ΘΕΩ
ΔΟΣΑ