

MOVE

ASSEMBLE

DRIIFT

PLAY

HACK

DREAM

**«ΔΟΥΡΕΙΟΣ ΙΠΠΟΣ»:
ΜΕΤΑΚΙΝΟΥΜΕΝΗ
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ
ΣΕ ΞΕΧΑΣΜΕΝΕΣ
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΕΣ ΖΩΝΕΣ
TROJAN HORSE:
MOVING
ARCHITECTURE
IN FORGOTTEN
INDUSTRIAL
ZONES**

Διπλωματική Εργασία

**«ΔΟΥΡΕΙΟΣ ΙΠΠΟΣ»:
ΜΕΤΑΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΕ ΞΕΧΑΣΜΕΝΕΣ
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΕΣ ΖΩΝΕΣ**

Σπουδάστρια: Έλλη Ζιρώ
Επιβλέπων: Κωνσταντίνος Ντάφλος

Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ



Αθήνα
Σεπτέμβριος 2024

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

6-7

εισαγωγή/ abstract

8-9

**EXTRAORDINARY HAPPENINGS
BY ORDINARY PEOPLE**

θεωρία/έρευνα/ ιστορική αναζήτηση αναφορών και παραδειγμάτων

10-11

ON THE MOVE, EPHEMERAL, SPONTANEOUS, UNPLANNED

20-21

DIY, SOUNDSYSTEMS, RAVES

30

πρόλογος

32-33

ΑΥΤΗ Η ΠΟΛΗ ΘΑ ΜΕ ΣΚΟΤΩΣΕΙ

αφορμή/ παρατηρήσεις για την πόλη

38-39

Δούρειος ίππος

στόχοι / ιδιότητες

40-41

attack/ manifesto

42-45

εντοπισμός χώρων παρέμβασης/ενεργοποίησης

46-47

φιλοσοφία υλικών και κατασκευής

52-53

αρχιτεκτονική πρόταση

μετακινούμενη μονάδα

περιεχόμενα / plug in

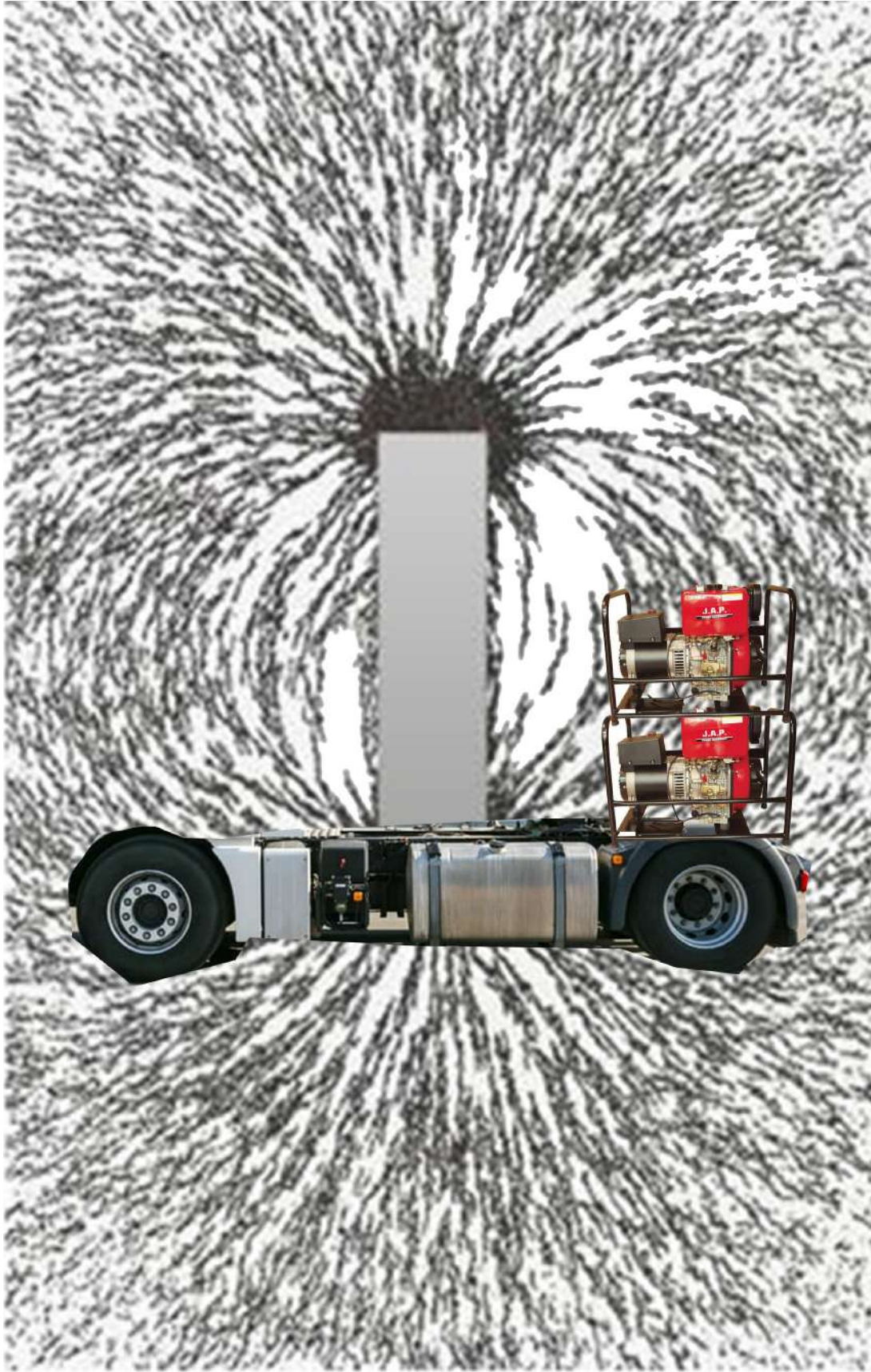
παραλλαγές / επεκτάσεις

εγχειρίδια

εφαρμογή / σχέδια

106-107

βιβλιογραφία



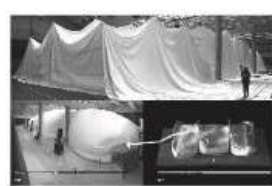
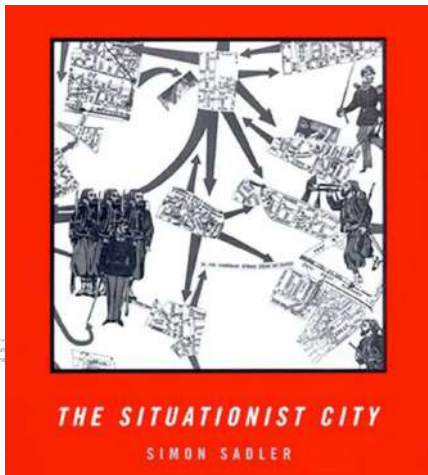
εισαγωγή abstract

Μια γεννητρια καταστάσεων παιχνιδιού, διασκέδασης, αυθορμητισμού, απρόβλεπτης και αναίτιας δράσης που τροφοδοτείται μέσω της διάδρασης χώρου, συσκευής και περαστικού- ενεργοποιητή. Μετακινείται και εδρώνεται εφήμερα σε τόπους με σκοπό την ενεργοποίηση τους και προκαλεί τους κατοίκους για συμμετοχή, εκτρέποντάς τους από την καθημερινή ρουτίνα.

Για να φτιάξουμε μια πραγματικότητα, όπου θα κινούμαστε και θα παίζουμε ελεύθερα, αφαιρώντας τα εμπόδια και τις δεσμεύσεις που μας αποκλείουν να φανταστούμε και να εκφράσουμε μια διαφορετική εκδοχή του κοινού τόπου πέρα από τις αναγκαιότητες και τους ρόλους που μας επιβάλλονται σε αυτόν.

A generator of situations of play, fun, spontaneity, unpredictability and unpredictable action powered by the interaction of space, device and passerby-activator. It moves and establishes itself ephemerally in places in order to activate them and challenges residents to participate, divert-

To create a reality where we can move and play freely, removing the barriers and constraints that prevent us from imagining and expressing a different version of the common place beyond the necessities and roles imposed on us in it.



Smijer Rads, Installation for Calais, Paris, 2017



situations

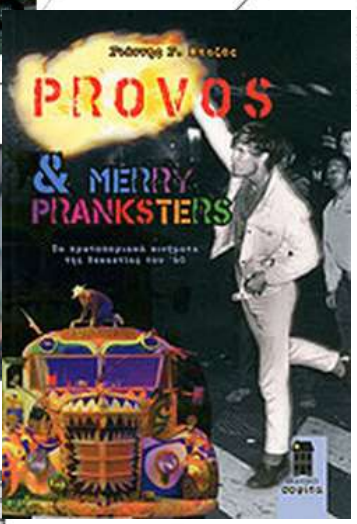
generator



ON THE MOVE



Further_wandering bus



Mad Max



How's Moving Castle
Hayao Miyazaki



TF Lab Core Class G2 Megatron Gun Barrel



Designed by TF Lab
Copyright © 2012 TF Lab



DIY

<https://909originals.com/2022/03/23/check-out-these-photos-of-the-legendary-diy-soundsystem-in-its-acid-house-days/>

The **acid** house scene owes a debt of gratitude to the **DIY Collective**, who emerged from Nottingham in the summer of 1989, and as one of the first house sound systems in the UK helped **soundtrack** a mountain of memories.

From **Castleorton** to **Café del Mar**, the **DIY sound** and DJs became internationally renowned and beneath their banners of **liberty**, **collectivism** and **untrammelled hedonism** achieved an underground cult status that endures to this day.

As the legendary **Tony Wilson** put it in 1997, in their pomp the **DIY collective** was **'cultural the most dangerous people in the country'**.

Having celebrated their 30th anniversary in 2019, **DIY** continue to challenge the idea that dance music is apolitical and to **celebrate the ideology of liberation through fun.**

EXTRA-ORDINARY HAPPENINGS BY ORDINARY PEOPLE

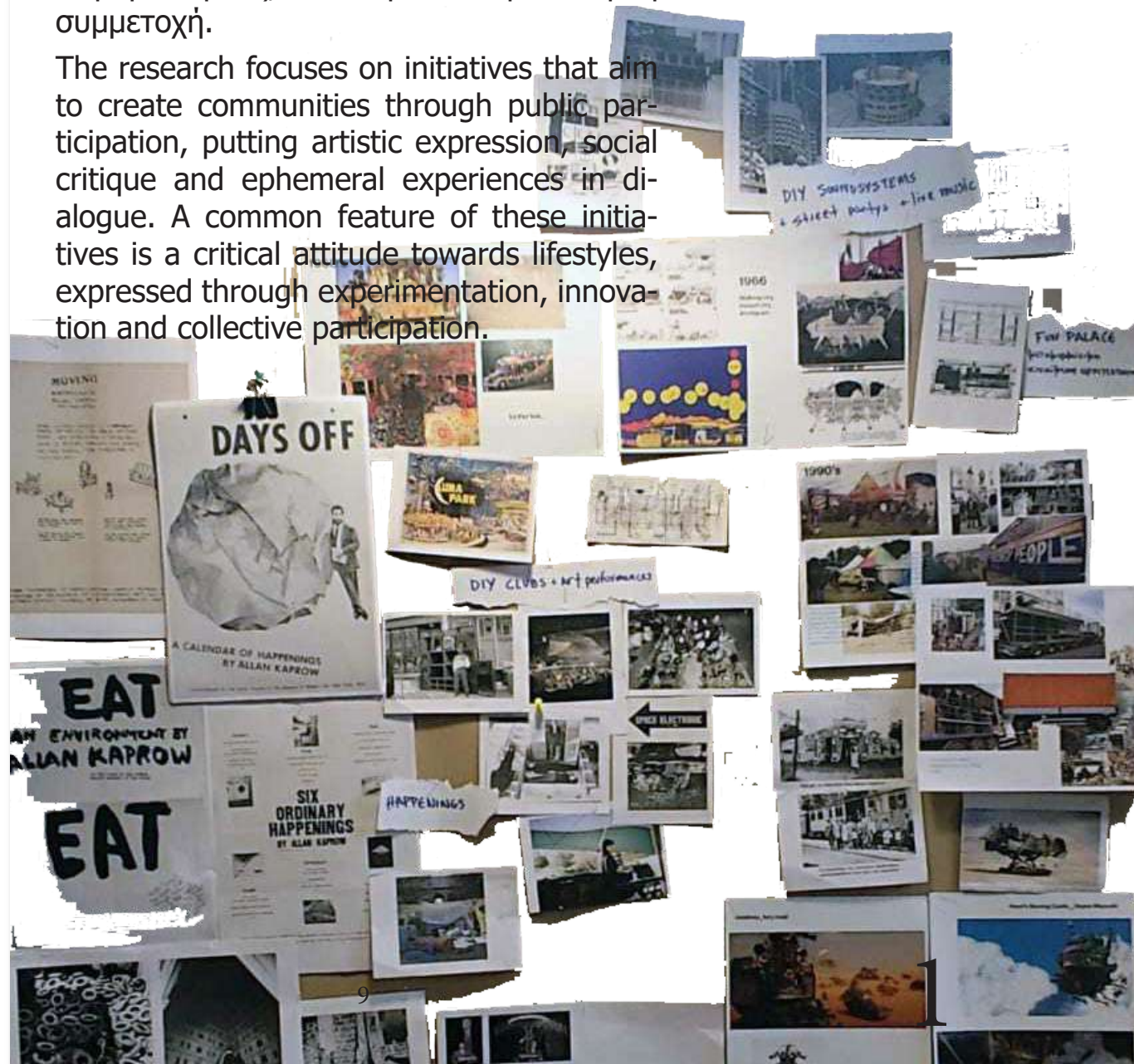
Η έρευνα επικεντρώνεται σε πρωτοβουλίες που στοχεύουν στη δημιουργία κοινοτήτων μέσω της συμμετοχής του κόσμου, θέτοντας σε διάλογο καλλιτεχνική έκφραση, κοινωνική κριτική και εφήμερες εμπειρίες. Κοινό χαρακτηριστικό αυτών των πρωτοβουλιών είναι η κριτική στάση απέναντι στον τρόπο ζωής, η οποία εκφράζεται μέσα από πειραματισμούς, καινοτομία και τη συλλογική συμμετοχή.

The research focuses on initiatives that aim to create communities through public participation, putting artistic expression, social critique and ephemeral experiences in dialogue. A common feature of these initiatives is a critical attitude towards lifestyles, expressed through experimentation, innovation and collective participation.

FREE
WILL

PLAY

FUN



**ON THE MOVE, EPHEMERAL,
SPONTANEOUS, UNPLANNED**



Howl's Moving Castle/Hayao Miyazaki/2004



“Yard” (1961): Μια εγκατάσταση σε μια γκαλερί γεμάτη με ελαστικά αυτοκινήτων, όπου οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονταν να κινηθούν μέσα στον χώρο και να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον.

“18 Happenings in 6 Parts” (1959): Ένα από τα πρώτα και πιο γνωστά Happenings, όπου οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε διαφορετικούς χώρους και συμμετείχαν σε δράσεις που περιλάμβαναν ήχους, κινήσεις και διάδραση. Ο Kaprow οργάνωσε προσεκτικά το πλαίσιο, αφήνοντας όμως χώρο για αυθορμητισμό.

1959

Happenings_ Allan Kaprow

Ο Allan Kaprow, μια από τις πιο σημαίνουσες φιγούρες της μεταπολεμικής καλλιτεχνικής σκηνής, εισήγαγε τα Happenings ως μια επαναστατική μορφή τέχνης που αμφισβήτησε τα παραδοσιακά όρια της δημιουργίας και της αντίληψης. Τα Happenings δεν ήταν απλώς καλλιτεχνικές εκδηλώσεις – ήταν δυναμικές, συμμετοχικές εμπειρίες που στόχευαν να επαναπροσδιορίσουν τη σχέση μεταξύ καλλιτέχνη, κοινού και περιβάλλοντος.

Κατά την άποψη του Kaprow, η τέχνη δεν έπρεπε να περιορίζεται σε γκαλερί και μουσεία. Αντίθετα, έπρεπε να ενσωματώνεται στην καθημερινή ζωή, παρασύροντας το κοινό σε έναν κόσμο όπου οι συμβατικοί κανόνες παραμερίζονταν. Ο ίδιος δήλωσε ότι “η τέχνη και η ζωή είναι ένα και το αυτό”, υπογραμμίζοντας τη ριζοσπαστική του άποψη για την τέχνη ως μια διαρκή εμπειρία.

Αυθορμητισμός και Απροβλεψιμότητα

Τα Happenings δεν είχαν σενάριο. Οι συμμετέχοντες καλούνταν να δράσουν ελεύθερα μέσα σε ένα γενικό πλαίσιο που καθόριζε ο καλλιτέχνης, δημιουργώντας μια μοναδική εμπειρία κάθε φορά.

Εφήμερη Φύση

Τα Happenings δεν άφηναν πίσω τους φυσικά έργα τέχνης. Η αξία τους βρισκόταν στη στιγμή και στη μνήμη αυτής της εμπειρίας.

Συμμετοχή του Κοινού

Οι συμμετέχοντες δεν ήταν παθητικοί θεατές, αλλά ενεργά μέλη της δράσης. Αυτό αναδείκνυε τη σημασία της συλλογικής δημιουργίας και αλληλεπίδρασης. Τα Happenings του Allan Kaprow αναδεικνύουν την τέχνη ως εμπειρία που συμβαίνει μέσα από τη συμμετοχή, παρά ως αντικείμενο προς παρατήρηση.

Χρήση του Χώρου

Τα Happenings συνήθως λάμβαναν χώρα σε μη παραδοσιακούς χώρους, όπως εργοστάσια, δρόμους ή ακόμη και φυσικά τοπία, ενσωματώνοντας τον περιβάλλοντα χώρο στη δράση.

Allan Kaprow How to Make a Happening

Το «How to Make a Happening» του Allan Kaprow είναι ένα θεμελιώδες εγχειρίδιο που απομυθοποιεί τη δημιουργία των Happenings, παρουσιάζοντας 11 κανόνες στη μορφή παιχνιδιού και οδηγίες.



Allan Kaprow, one of the most influential figures on the post-war art scene, introduced Happenings as a revolutionary art form that challenged the traditional boundaries of creation and perception. Happenings were not just artistic events - they were dynamic, participatory experiences that aimed to redefine the relationship between artist, audience and environment.

In Kaprow's view, art should not be confined to galleries and museums. Instead, it should be integrated into everyday life, drawing the public into a world where conventional rules were set aside. He declared that "art and life are one and the same," underscoring his radical view of art as an ongoing experience.

Spontaneity and Unpredictability

The Happenings had no script. Participants were invited to act freely within a general framework determined by the artist, creating a unique and unrepeatable experience each time.

Ephemeral Nature

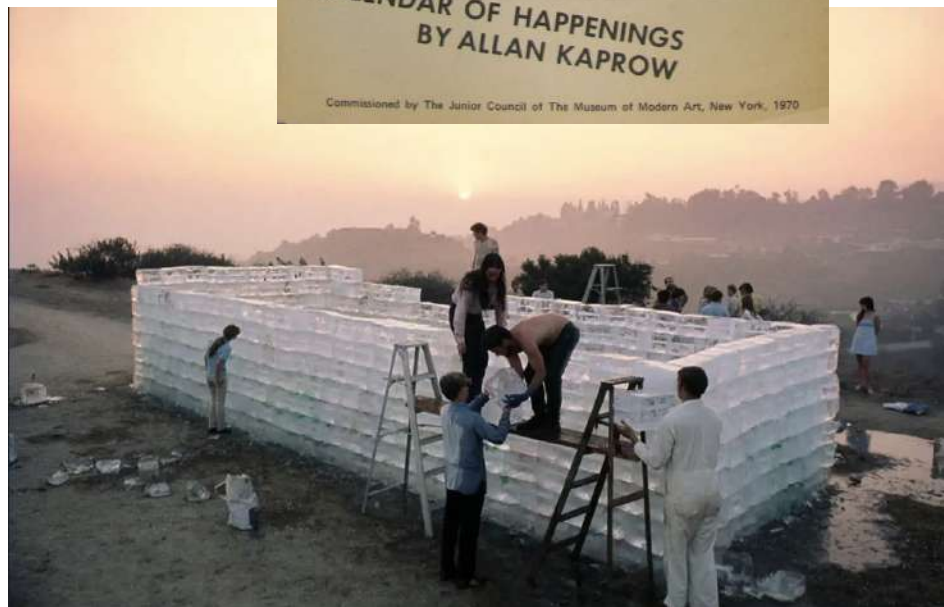
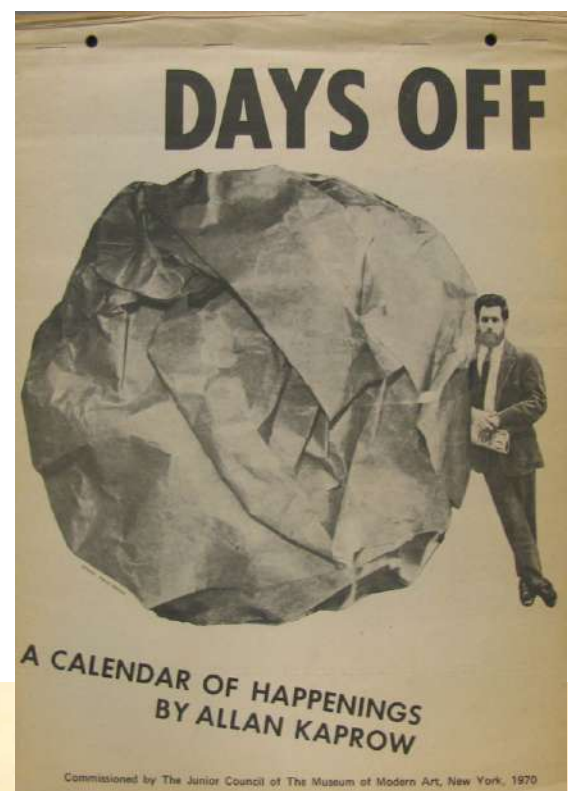
Happenings did not leave behind physical works of art. Their value lay in the moment and the memory of that experience.

Public Participation

Participants were not passive spectators, but active members of the action. This highlighted the importance of collective creation and interaction.

Use of space

Happenings usually took place in non-traditional spaces such as factories, streets or even natural landscapes, integrating the surrounding space into the action.



1960's



Furthur Bus and the Merry Pranksters

Το Furthur Bus, ένα σχολικό λεωφορείο βαμμένο με έντονα χρώματα και ψυχεδελικά μοτίβα, αποτελεί ένα από τα πιο εμβληματικά σύμβολα της αντικουλτούρας της δεκαετίας του 1960. Με επικεφαλής τον συγγραφέα Ken Kesey και την ομάδα του, τους Merry Pranksters, το λεωφορείο δεν ήταν απλώς ένα μεταφορικό μέσο. Ήταν μια κινούμενη κοινότητα, μια πλατφόρμα για πειραματισμό και μια ζωντανή έκφραση της ελευθερίας και της δημιουργικότητας.

Η Γέννηση του Furthur Bus

Το 1964, ο Ken Kesey, συγγραφέας του κλασικού βιβλίου "One Flew Over the Cuckoo's Nest", αγόρασε ένα σχολικό λεωφορείο, το οποίο βάφτηκε και μετατράπηκε σε κινούμενο έργο τέχνης. Το λεωφορείο πήρε το όνομα "Furthur" (με επιπλέον "U" στη λέξη "Further"), αντικατοπτρίζοντας την επιθυμία για αναζήτηση νέων εμπειριών και διάνοιξη νέων δρόμων στη συνείδηση και την κουλτούρα.

Οι Merry Pranksters

Η ομάδα των Merry Pranksters αποτελούταν από καλλιτέχνες, συγγραφείς, μουσικούς και άλλες δημιουργικές προσωπικότητες, που μοιράζονταν το όραμα του Kesey για έναν κόσμο απαλλαγμένο από τις κοινωνικές συμβάσεις. Οι Pranksters ήταν πρωτοπόροι της ψυχεδελικής κουλτούρας, με στόχο να ανακαλύψουν νέες μορφές έκφρασης και σύνδεσης. Στις δράσεις τους, συνδύαζαν πειραματισμούς με ναρκωτικά, όπως το LSD, με ζωντανές περφόρμανς, αυτοσχέδιες συναυλίες και ακουστικές εγκαταστάσεις.

Ταξίδι και Ψυχεδελική Περιπέτεια

Το Furthur Bus ξεκίνησε το του ταξίδι το 1964, με προορισμό τη Νέα Υόρκη, για την Παγκόσμια Έκθεση. Στη διάρκεια του ταξιδιού, οι Merry Pranksters δημιούργησαν ένα διαδραστικό ψυχεδελικό δρώμενο, όπου το λεωφορείο γινόταν ένας χώρος συνεχούς δράσης. Κάμερες και μικρόφωνα κατέγραφαν τις στιγμές, ενώ τα ψυχεδελικά φώτα και οι ζωγραφισμένοι τοίχοι του λεωφορείου πρόσφεραν ένα μοναδικό περιβάλλον για τους συμμετέχοντες.

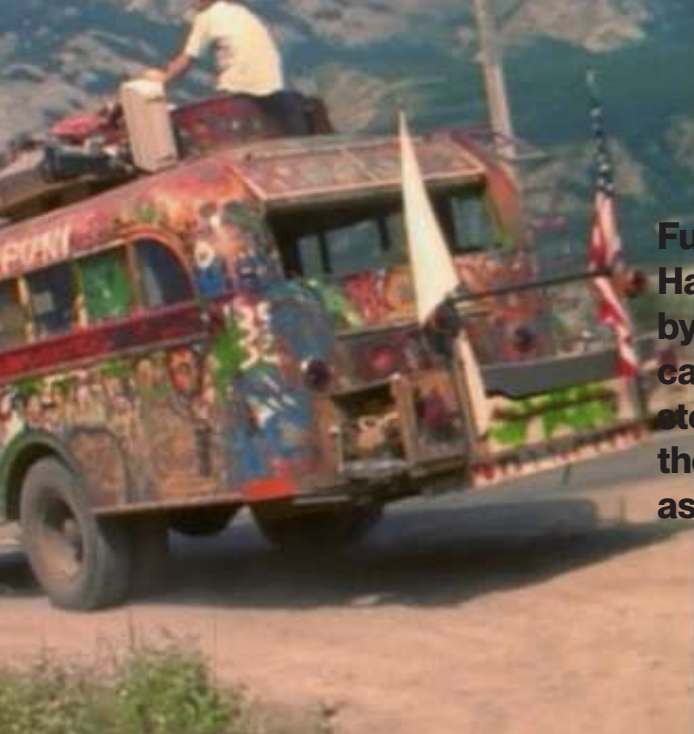
Η Κουλτούρα του "Περισσότερο" (Furthur)

Το όραμα του Furthur Bus ήταν η ανατροπή των κοινωνικών συμβάσεων και η προώθηση μιας ελεύθερης, δημιουργικής ζωής. Μέσα από το ταξίδι, οι Merry Pranksters πρότειναν έναν νέο τρόπο ύπαρξης, όπου η χαρά, η αυθορμητότητα και η κοινότητα βρίσκονταν στο επίκεντρο. Οι δράσεις τους ενέπνευσαν την κουλτούρα των χιπήδων και αποτέλεσαν προπομπό για τα μεγάλα μουσικά φεστιβάλ, όπως το Woodstock.

The Furthur Bus, a school bus painted in bright colours and psychedelic motifs, is one of the most iconic symbols of 1960s counterculture. Led by writer Ken Kesey and his team, the Merry Pranksters, the bus was more than just a mode of transportation. It was a moving community, a platform for experimentation and a living expression of freedom and creativity.

The Birth of the Furthur Bus

In 1964, Ken Kesey, author of the classic book One Flew Over the Cuckoo's Nest, purchased a school bus, which was painted and transformed into a moving work of art. The bus was named "Furthur" (with an extra "U" in the word "Further"), reflecting a desire to seek new experiences and break new ground in consciousness and culture.



Furthur is a 1939 International Harvester school bus purchased by author Ken Kesey in 1964 to carry his “Merry Band of Pranksters” cross-country, filming their counterculture adventures as they went.



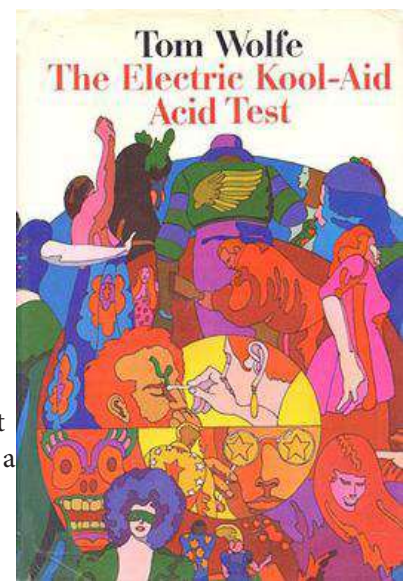
The Merry Pranksters
The Merry Pranksters was a group of artists, writers, musicians and other creative individuals who shared Kesey’s vision of a world free of social conventions. The Pranksters were pioneers of psychedelic culture, aiming to discover new forms of expression and connection. In their actions, they combined experimentation with drugs such as LSD with live performances, impromptu concerts and acoustic installations.

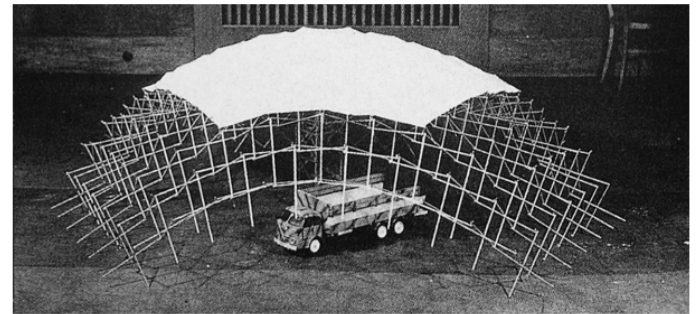
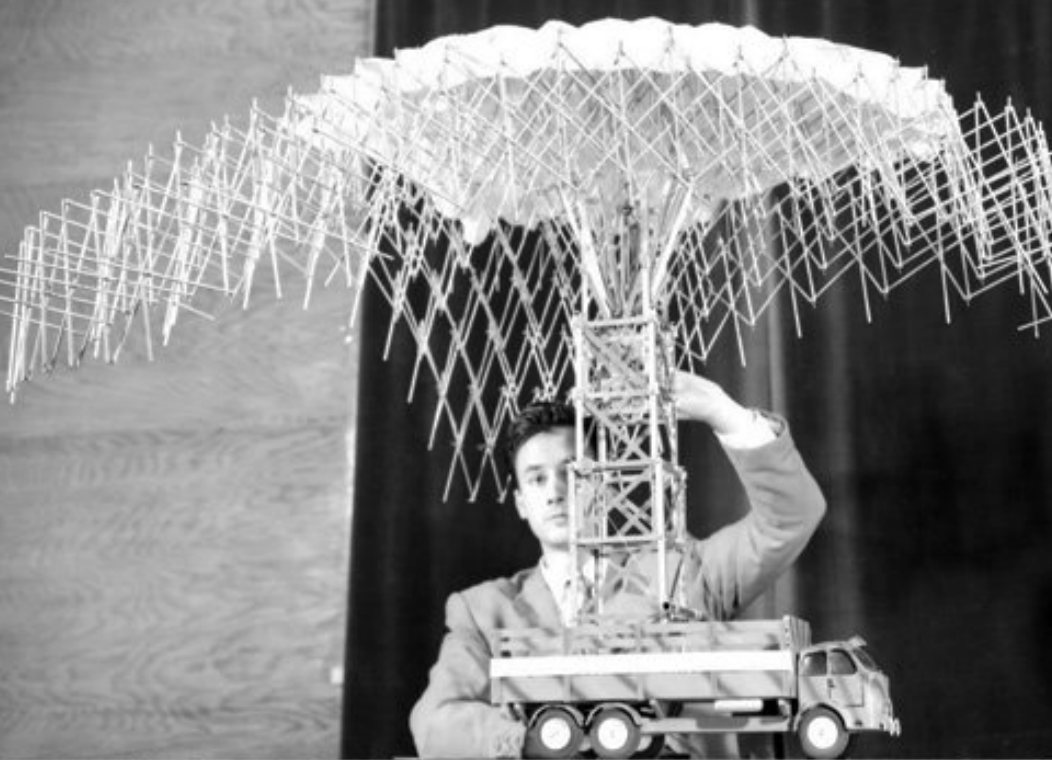
Journey and Psychedelic Adventure

The Furthur Bus began its legendary journey in 1964, bound for New York for the World’s Fair. During the journey, the Merry Pranksters created an interactive psychedelic event where the bus became a place of constant action. Cameras and microphones recorded the moments, while the psychedelic lights and painted walls of the bus provided a unique environment for the participants.

The Culture of “More” (Furthur)

The vision of the Furthur Bus was to overturn social conventions and promote a free, creative life. Through the journey, the Merry Pranksters proposed a new way of being, where joy, spontaneity and community were at the core. Their actions inspired hippie culture and were a precursor to major music festivals such as Woodstock.





Emilio Pérez Piñero's _Deployable Theatre

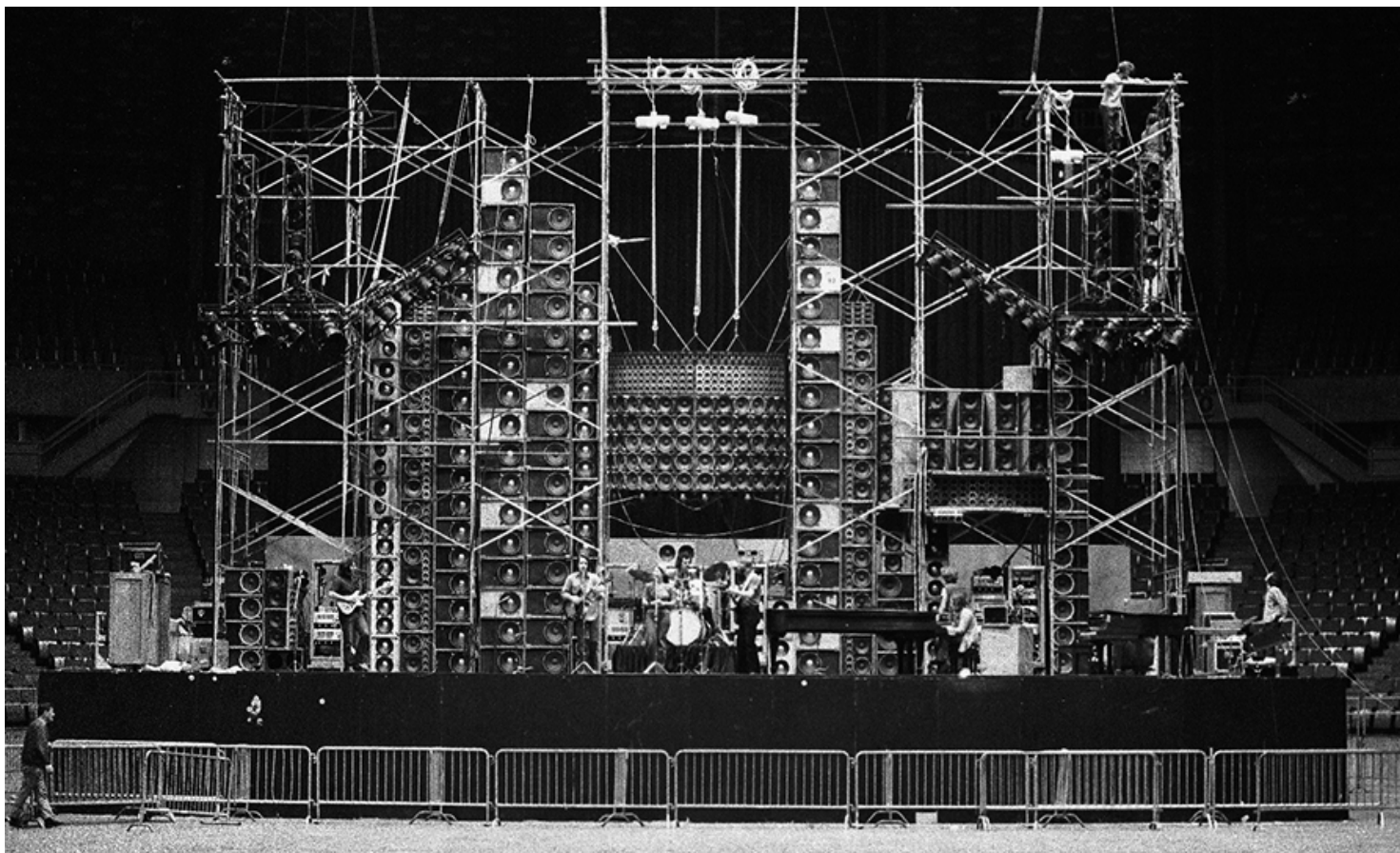
(Source: Piñero & Urgoiti, 1961)



μπουλούκια

Το ελληνικό μπουλούκι είναι είναι απόγονος του περιπλανώμενου διονυσιακού θιάσου, του ασιδού και του ραψωδού, των θιάσων της **κομέντια ντελ άρτε**. Το 19ο αιώνα γνωρίζουν μεγάλη άνθηση τα «θεατρικά μπουλούκια», όπως έχει καθιερωθεί να λέγονται οι περιφερόμενοι θιάσοι, που φτάνει η δράση τους μέχρι και τη δεκαετία του 1950. Τα μπουλούκια αποτελέσανε μικρό πανεπιστήμιο θεατρικής παιδείας των ανθρώπων τις υπαίθρου αλλά και των ίδιων των καλλιτεχνών που συμμετείχαν σ αυτά.

Τα μπουλούκια αποτελέσανε μικρό πανεπιστήμιο θεατρικής παιδείας των ανθρώπων τις υπαίθρου αλλά και των ίδιων των καλλιτεχνών που συμμετείχαν σ αυτά. Τα μπουλούκια αποτελέσανε μικρό πανεπιστήμιο θεατρικής παιδείας των ανθρώπων τις υπαίθρου αλλά και των ίδιων των καλλιτεχνών που συμμετείχαν σ αυτά.

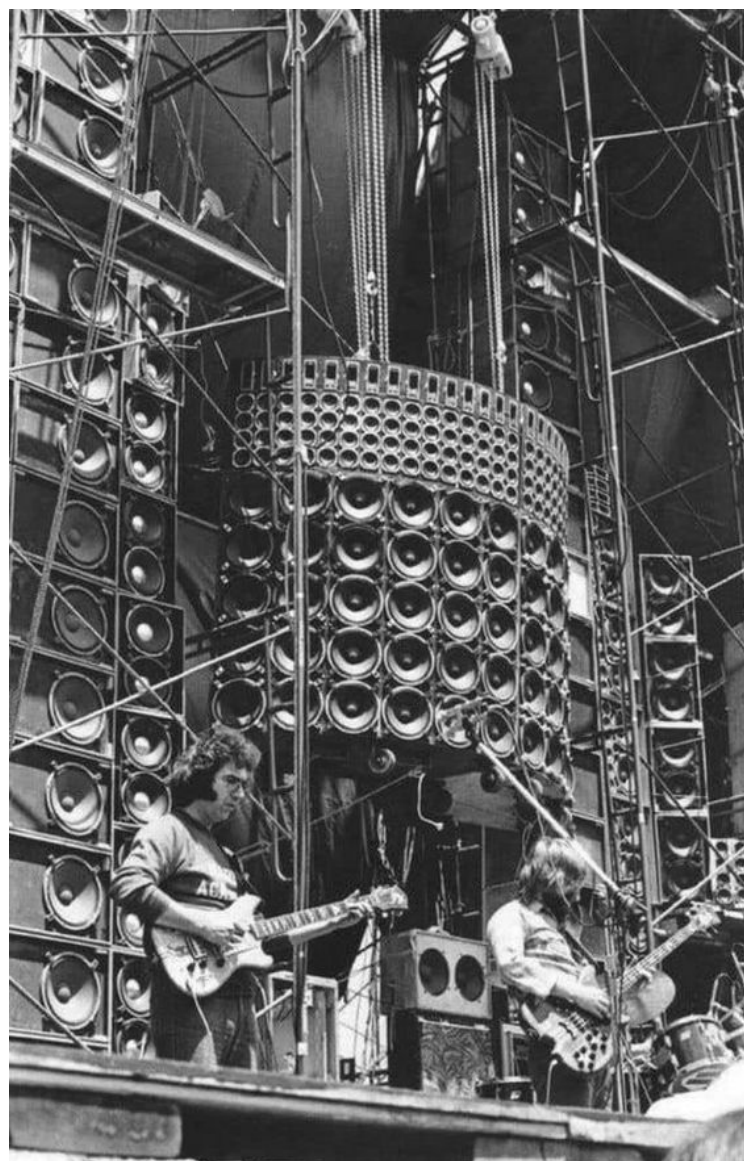


1970's

wall_of_sound_ greatful dead

Το Wall of Sound ήταν ένα τεράστιο σύστημα ηχητικής ενίσχυσης που σχεδιάστηκε το 1973 ειδικά για τις ζωντανές εμφανίσεις των Grateful Dead. Το μεγαλύτερο ηχοσύστημα συναυλιών που κατασκευάστηκε εκείνη την εποχή, το Wall of Sound ικανοποίησε την επιθυμία του επικεφαλής σχεδιαστή Owsley «Bear» Stanley για ένα ηχοσύστημα χωρίς παραμορφώσεις που θα μπορούσε επίσης να χρησιμεύσει ως το δικό του σύστημα παρακολούθησης.

The Wall of Sound was an enormous sound reinforcement system designed in 1973 specifically for the Grateful Dead's live performances. The largest concert sound system built at that time, the Wall of Sound fulfilled lead designer Owsley "Bear" Stanley's desire for a distortion-free sound system that could also serve as its own monitoring system.



1964

Fun Palace

Το Fun Palace, ένα φουτουριστικό όραμα του αρχιτέκτονα Cedric Price και της θεατρικής σκηνοθέτριας Joan Littlewood, προτάθηκε τη δεκαετία του 1960 ως ένας "χώρος παιχνιδιού" για τους ανθρώπους. Ήταν μια δομή που ενσωμάτωνε τεχνολογία και συμμετοχική σχεδίαση, επιτρέποντας στους επισκέπτες να διαμορφώνουν τον χώρο ανάλογα με τις ανάγκες τους. Το Fun Palace σχεδιάστηκε για να είναι απόλυτα προσαρμόσιμο, με κινητές πλατφόρμες, αφαιρούμενους τοίχους και διαδραστικά στοιχεία. Ο χώρος δεν είχε καθορισμένο σκοπό. Οι επισκέπτες καθόριζαν τη χρήση του, από εργαστήρια μέχρι θεατρικές παραστάσεις.

Για τους Archigram στα πρώτα τους χρόνια "οι καταστάσεις- τα δρώμενα μεταξύ των χώρων της πόλης... -είναι όσο σημαντικά, μάλλον πιο σημαντικά, από την χτισμένη οριοθέτηση του χώρου. Αυτό το χρονικό/κινητικό/καταστασιακό πράγμα είναι σημαντικό στον καθορισμό της μελλοντικής στάσης στην αναπαράσταση και την πραγμάτωση της πόλης. Στην μετα-πολεμική Βρετανία, λιγότερες ώρες εργασίας και αυτόματισμός της δουλειάς λόγω την προόδου της τεχνολογίας οδήγησαν σε μία leisure-based οικονομία. Συνεπώς, η αναψυχή έγινε μεγάλο πολιτικό, οικονομικό, κοινωνικό και αρχιτεκτονικό θέμα. Η πολιτική ασχολούταν με τον έλεγχο της εργατικής τάξης μακριά από παράνομες ή επαναστατικές δραστηριότητες και πιο κοντά σε νέους ψυχαγωγικούς, εκπαιδευτικούς και καταναλωτικούς αντιπερισπασμούς.

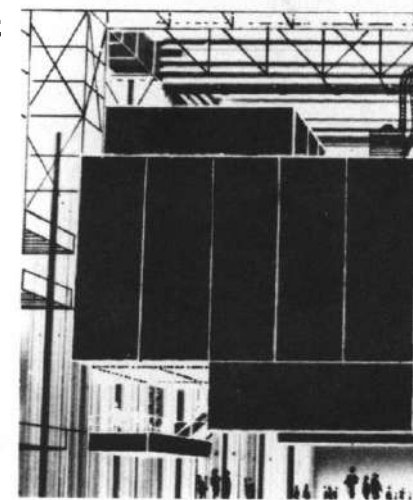
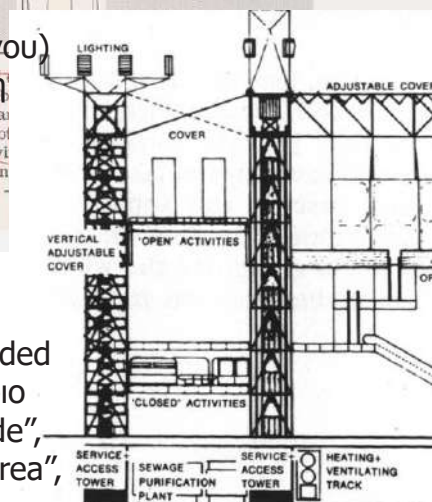
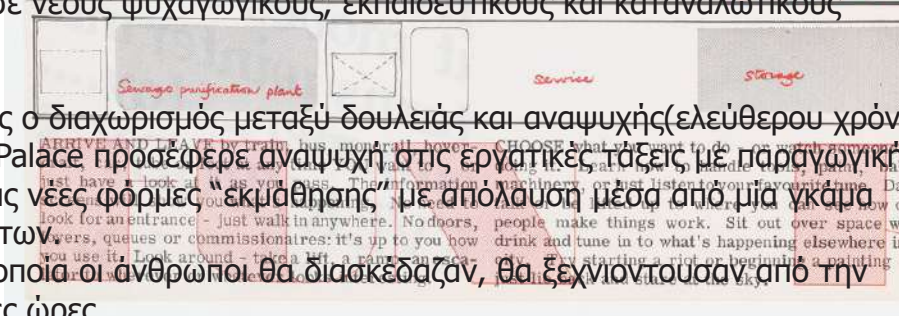
Ο Cedric Price αντιλήφθηκε πως ο διαχωρισμός μεταξύ δουλειάς και αναψυχής (ελεύθερου χρόνου) δεν ήταν πια σχετικός. Το Fun Palace προσέφερε αναψυχή στις εργατικές τάξεις με παραγωγική χρήση του χρόνου συνδιάζοντας νέες φόρμες "εκμάθησης" με απόλαυση μέσα από μία γκάμα "διασκεδαστικών" δραστηριοτήτων. Το μεγάλο κίτ από μέρη με τα οποία οι άνθρωποι θα διασκεδάζαν, θα ξεχνιόντουσαν από την μονότονη ρουτίνα τους για λίγες ώρες.

Ήταν σχεδιασμένο σαν ένα ενθουσιαστικό ταξίδι δημιουργικότητας, μάθησης και προσωπικής ανάπτυξης.

Η Joan Littlewood, συν σχεδιαστριά του Fun Palace, δούλεψε στον προσδιορισμό μιας open-ended λίστας πιθανών χώρων και δραστηριοτήτων που θα μπορούσαν να λάβουν χώρο στο εργαστήριο της διασκέδασης και μάθησης. Το ευέλικτο κέντρο θα φιλοξενούσε χώρους όπως, το "fun arcade", το "μουσικό δωμάτιο", την "επιστημονική παιδική χαρά" science playground... και την "plastic area", όλοι οι χώροι στόχευαν στην προσφορά εναλλακτικών απασχολήσεων σε μία κοινωνία αναψυχής. Επίσης στο Fun Palace, η απόλαυση δεν εκφράζεται μόνο ως ένα προϊόν αναψυχής αλλά επίσης και της αβεβαιότητας.

Η αβεβαιότητα παρουσιάζεται από την προσαρμόσιμη και ευέλικτη φύση του αντικτιρίου, που επιτρέπει στους ανθρώπους να αναπτύξουν νέες εμπειρίες για τους εαυτούς τους. Και μέσω της πολλαπλής επιλογής που προσφέρεται στους χρήστες. Για να επιτραπεί η ευελιξία, η "συσκευή" δεν είχε προσδιορισμένη λειτουργία; οτιδήποτε μπορούσε να συμβεί.

Η τεχνολογία έπαιξε μεγάλο ρόλο στη δημιουργία της αίσθησης της προσαρμοστικότητας και της τυχειότητας, που ο Price πίστευε πως θα ενέτεινε την απόλαυση. Ήταν ο πρώτος αρχιτέκτονας που πειραματίστηκε με τον τομέα των Cybernetics, που γέννησα συσκευές και συστήματα που θα δημιουργούσαν "συνομιλία" μεταξύ του χρήστη και της μηχανής μέσω feedback (ανατροφοδότηση) της πληροφορίας. Το Cybernetic Theatre που σχεδίασαν για το Fun Palace σε συνεργασία με τον cybernetician Gordon Pask είναι ένα παράδειγμα του πως το σύστημα θα μπορούσε να αυτοπροσαρμόζει τις δράσεις του. Καλώδια θα συνέδεαν τις θέσεις σε μία feedback loop που ήταν συνδεδεμένη μέσω υπολογιστών στους reformers, ώστε να επιτευχθεί η αλληλεπίδραση.

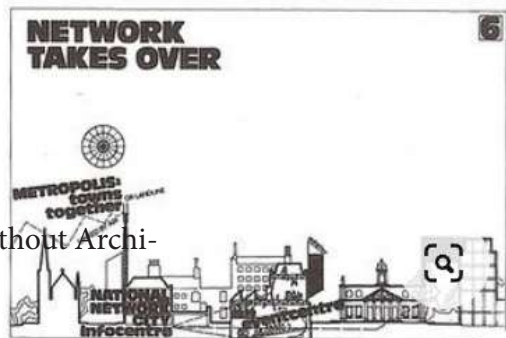
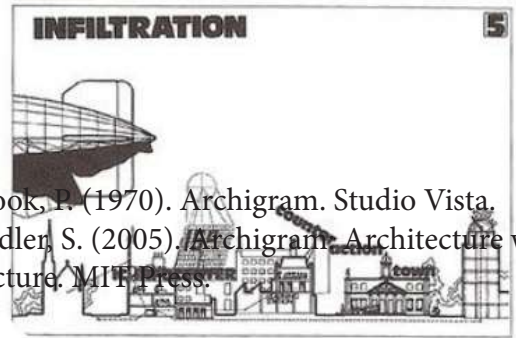
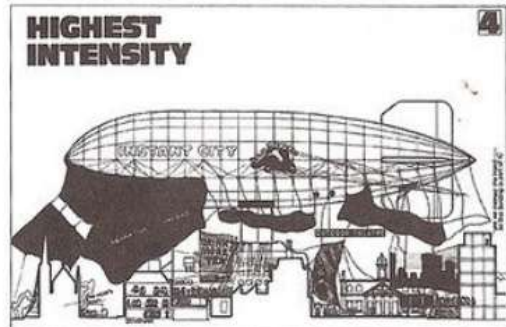
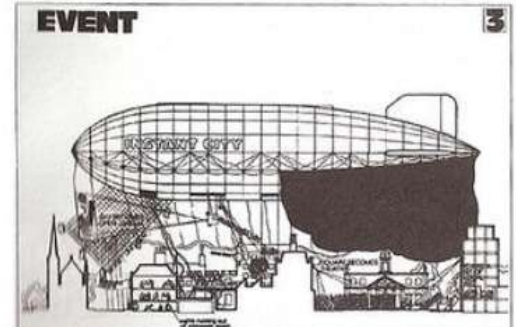
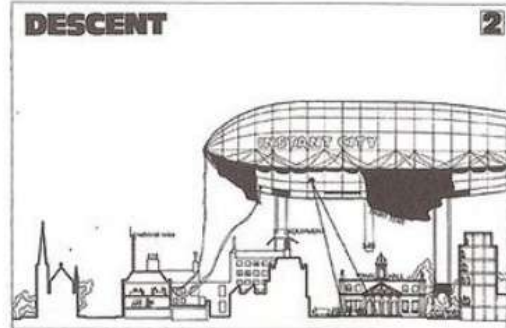
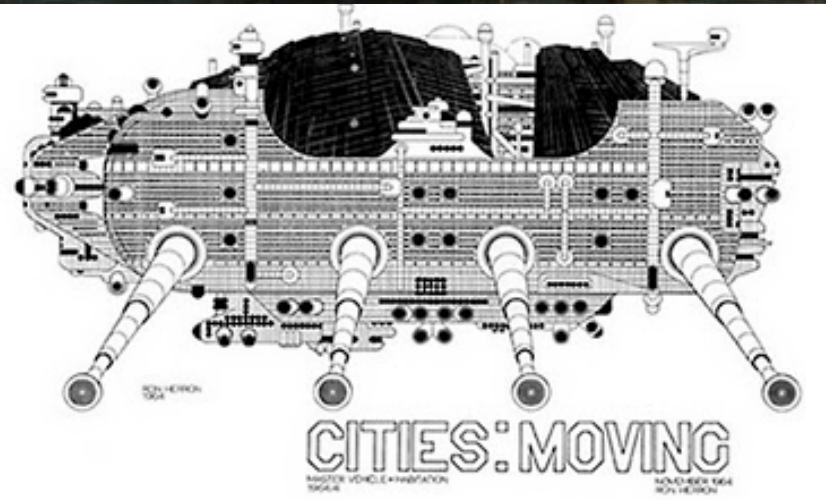
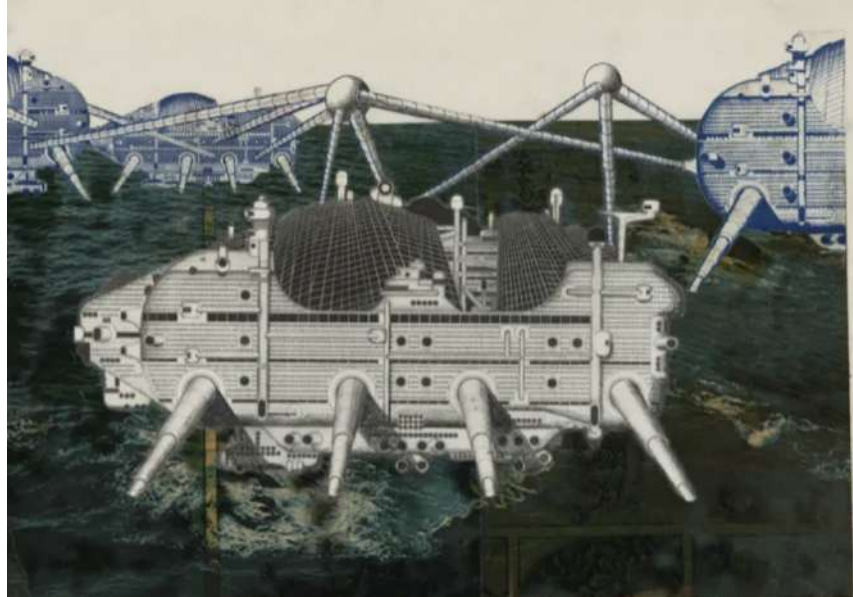
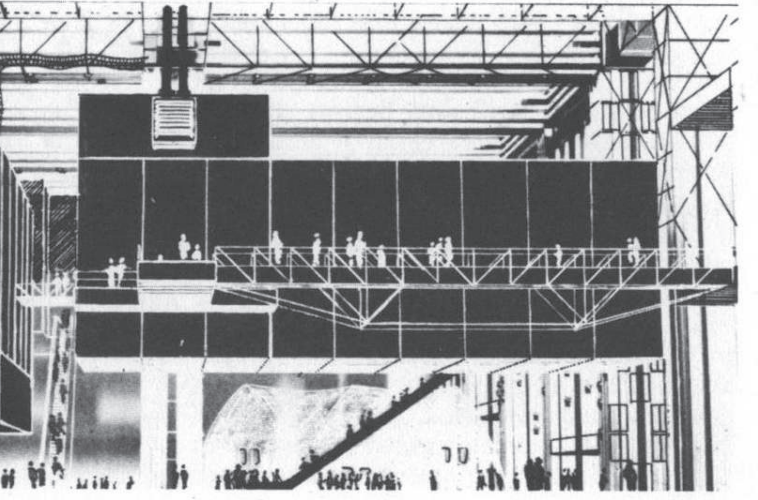
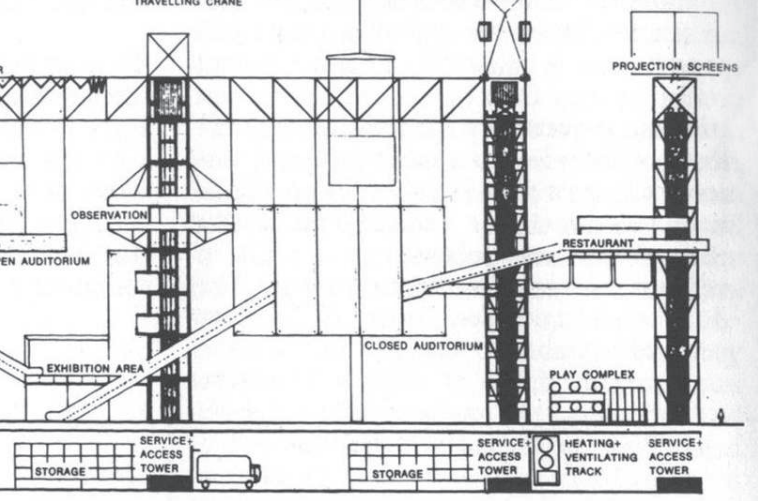


Walking city, Instant city_ Archigram

Η Walking City, ένα έργο της αρχιτεκτονικής ομάδας Archigram, παρουσιάστηκε ως ένα όραμα για κινητές πόλεις που περιπλανιούνται στον κόσμο.



Soft	Archi tec ture	Ma chines	Nicholas Negroponte



Cook, P. (1970). Archigram. Studio Vista.
Sadler, S. (2005). Archigram. Architecture without Architecture. MIT Press.

DIY, SOUND SYSTEMS, RAVES

“δεν είναι απλά το να είσαι κατά των κλαμπ... Το θέμα είναι θέμα ελέγχου: σε πολλούς από εμάς αρέσει να βγαίνουμε έξω και να χορεύουμε πολύ. Οπότε με ποιους όρους το κάνουμε αυτό; Αναμφίβολα ο λόγος που η αστυνομία και οι γενικές αρχές θέλουν να μας βάλουν όλους στα κλαμπ είναι επειδή αυτό είναι το πεδίο στο οποίο μπορούν να ελέγξουν καλύτερα τι κάνουμε. Η ουσία όλων αυτών είναι η εξής: ότι η κουλτούρα του χορού, στην καλύτερη περίπτωση, προσφέρει στους ανθρώπους μια φευγαλέα, άμεση εμπειρία ενός τρόπου συνύπαρξης που διαφέρει κατά πολύ από την πραγματικότητα της ζωής των περισσότερων ανθρώπων... Αυτοί οι διαφορετικοί τρόποι σχέσης μεταξύ τους είναι τόσο αιτία όσο και αποτέλεσμα των συγκεκριμένων πραγματικοτήτων με τις οποίες συνδέονται. Με τους περισσότερους από τους βασικότερους πόρους μας - γη, πληροφορίες, τον χώρο γύρω μας - να έχουν προσαρτηθεί από μια μειοψηφική κοινωνική τάξη, οι υπόλοιποι κοιτάμε ο ένας δίπλα στον άλλο στην προσπάθειά μας να ανταγωνιστούμε για ένα μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας. Φυσικά και νιώθουμε αποξενωμένοι ο ένας από τον άλλον - το μόνο που μοιραζόμαστε είναι η έλλειψη ελέγχου. Είτε το συνειδητοποιούμε είτε όχι, κάθε φορά που διοργανώνουμε ένα ελεύθερο πάρτι παίρνουμε πίσω έναν χώρο που κάνουμε δικό μας και δηλώνουμε την αυτονομία μας από το σύστημα της αγοράς.”

“it’s not simply about being anti-club;.. The issue is one of control: loads of us like to go out and dance a lot. So on who’s terms do we do this? Undoubtedly the reason the police and general authorities want to herd us all into clubs is because that is the arena in which they can best control what we do. The crux of it all is this: that dance culture, at its best, offers people a glimpse, immediate experience of a way of being together vastly different from the reality of most people’s lives... These different ways of relating to one another are both a cause and an effect of the concrete realities with which they are bound up. With most of our most basic resources – land, information, the space around us – annexed by a minority social class, the rest of us look past each other in our efforts to compete for a bigger slice of the cake. Of course we feel alienated from one another – all that we share is our lack of control. Whether or not we’re aware of it, each time we put on a free party we take back a space to make our own, and declare autonomy from the market system.”

<https://alanlodge.co.uk/OnTheRoad/systems/>

the electric circus, new york

Η δεκαετία του '60 γέννησε μια μποέμικη αντικουλτούρα αυτοσχέδιων χώρων και εφήμερων happenings. Στη Νέα Υόρκη αυτό εκδηλώθηκε σε χώρους όπως το εργοστάσιο του Andy Warhol. Το 1966 ο Γουόρχολ και ο καλτ κινηματογραφιστής Πολ Μόρισεϊ υπενοίκισαν την αίθουσα χορού του τότε εστιατορίου Dom και τη μετέτρεψαν σε νυχτερινό κέντρο διασκέδασης. Εδώ, φιλοξένησαν το Exploding Plastic Inevitable, μια εκδήλωση πολυμέσων με προβολές, ταινίες και μουσικές παραστάσεις. Και το 1967 ολόκληρο το κτίριο μετατράπηκε σε έναν ψυχεδελικά φορτισμένο χώρο, με μια «αίθουσα χορού με ήχο και φως», ένα μπαρ και ένα εστιατόριο γνωστό ως Think Tank, ακόμη και μια αίθουσα διαλογισμού.

The 60s gave rise to a bohemian counterculture of improvised spaces and ephemeral happenings. In New York this manifested in places like Andy Warhol's factory. In 1966 Warhol and cult filmmaker Paul Morrissey sublet the ballroom of what was then the Dom Restaurant and turned it into a nightclub. Here, they hosted the Exploding Plastic Inevitable, a multimedia event featuring projections, films and musical performances. And in 1967 the entire building was transformed into a psychedelic charged venue, featuring a "sound and light ballroom", a bar and diner known as the Think Tank, and even a meditation room.

Italian Radical Discos of the late 60s and early 70s

pipers club

-Harry Sword: Creating a kind of sensory overload.

-Catharine Rossi: That is exactly what they meant; you were immersed in the light show and the music and all of these people. The thinking was that you were all in one space at the same time and then you would go on and unleash this freedom of creativity. The clubs had overhead projectors and flashing images and discontinuous imagery;

Looking at the spaces, it's almost sad they missed disco and the later underground electronic movements.

Yeah, I definitely think that the radical discos we feature were ahead of their time in the sense of how they embraced new technologies; how they engaged with other art; theatre and fine art, for example. They were really ahead of their time in that sense of freedom. But although they were called discos, it was an earlier idea of what discos are, and it does seem to have been this explosion of creativity that – for whatever reason – did not build anything, partly because the architects of Radical Design rejected industry and everything else; a lot of them were purely conceptual.



pipers club,rome

Underused underground cinema

Σε ένα μη τελειωμένο σινεμά 3 επίπεδα κάτω από το έδαφος που ήταν άδειο για 15 χρόνια, με ελάχιστο προϋπολογισμό, οι αρχιτέκτονες Manlio Cavalli, Francesco Carolei και Giancarlo Carolei μεταμόρφωσαν το ογώδες υπόγειο κουτί σε ένα venue για πειραματική δημιουργία με πολυμέσα.

Καλλιεργούσαν την αίσθηση του συλλογικού, εμπιριέχοντας τους ανθρώπους σε μια συμμετοχική εμπειρία που θολώνει τα όρια μεταξύ ηθοποιού, ατόμου και πλήθους και χώρου και χρήστη. Σπάζοντας την παράδοση ενός κεντρικού stage, εγκατεστησαν μια σειρά από κινητές πλατφόρμες, σε διαφορετικά επίπεδα, ώστε να δημιουργούν ένα νέο τρόπο χορού.

Μια απογυμνωμένη βιομηχανική σκαλωσιά κρεμόταν πάνω από το dancefloor και στήριζε προβολείς και φωτιστικό εξοπλισμό. Οι κινητές πλατφόρμες επέτρεπαν στον χώρο να shapeshift σε σχέση με τις νυχτερινές δραστηριότητες.

pipers club,turin

Οι αρχιτέκτονες, Giorgio Ceretti, Pietro Derossi and Riccardo Rosso (gruppo Strum) εξέλιξαν την ιδέα ενός δυναμικού και συμμετοχικού βενιου.

Η σύλληψη κατασκευών για ενδεχόμενα, κινούμενες πλατφόρμες και καθίσματα επέτρεπν στο χώρο να επαναδιαμορφωθεί αέναα





space electronic_grupo 9999_1969

Gruppo 9999 ήταν μια αρχιτεκτονική κολεκτίβα που δημιουργήθηκε στη Φλωρεντία στα τέλη της δεκαετίας του 1960. Ως μέρος του ευρύτερου κινήματος της Ριζοσπαστικής Αρχιτεκτονικής (radical movement) στην Ιταλία, η ομάδα προσπάθησε να αμφισβητήσει τις συμβατικές ιδέες του αστικού σχεδιασμού και των χώρων διαβίωσης, προωθώντας πειραματικά περιβάλλοντα.

Space Electronic

Ένα νυχτερινό κέντρο διασκέδασης στη Φλωρεντία που έγινε κόμβος καλλιτεχνικών πειραματισμών και πολιτιστικών ανταλλαγών.

Στο Space Electronic, το Gruppo 9999 μεταμόρφωσε τον χώρο σε ένα δυναμικό, πολυμεσικό περιβάλλον όπου η αρχιτεκτονική αλληλεπιδρούσε με τη μουσική, τα light shows και τις παραστάσεις, ενσαρκώνοντας το όραμα της ομάδας για μια συμμετοχική και ρευστή αρχιτεκτονική εμπειρία. Αυτός ο χώρος έγινε ένα συμβολικό σημείο συνάντησης επαναστατικών ιδεών, συνδυάζοντας το πνεύμα της αντικουλτούρας της δεκαετίας του 1960 με φουτουριστικές φιλοδοξίες για κοινοτική διαβίωση και βιώσιμο σχεδιασμό.



Ηχοσύστημα καρναβαλιού Notting Hill, 1989.
Φωτογραφία ©Adrian Boot/Urbanimage

Το καρναβάλι του Notting Hill είναι ένα ετήσιο γεγονός της Καραϊβικής κοινότητας που λαμβάνει χώρα στο Λονδίνο από το 1966 στους δρόμους της περιοχής Notting Hill του Κένσιγκτον.

The Notting Hill Carnival is an annual Caribbean Carnival event that has taken place in London since 1966 on the streets of the Notting Hill area of Kensington, over the August Bank Holiday weekend.



London, UK



EventsMusicMagazineStore



Features How to

How to Build a Sound System

<https://ra.co/features/3979>



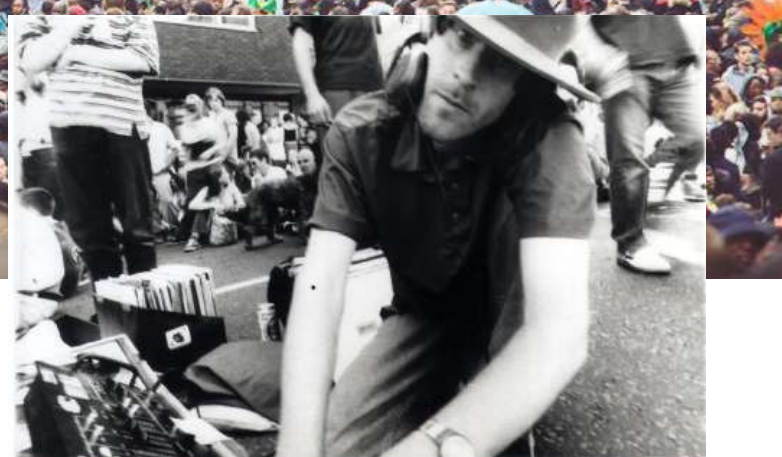
Στοιβα ηχείων από το Channel One Sound System που εμφανίζεται στο Notting Hill Carnival κάθε χρόνο από το 1983 (δεξιά->)

Μια στήλη ηχείων στο All Saints Road, Notting Hill, κατά τη διάρκεια του καρναβαλιού, Αύγουστος 1994





"Sound systems were outside because in Jamaica, everything was outside."



1990's

Τα DIY soundsystem free parties στην Αγγλία εμφανίστηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 1980 και στις αρχές της δεκαετίας του 1990, συνδυάζοντας μουσική, αντιπολιτισμικές αξίες και πολιτική πρόκληση. Οι εκδηλώσεις αυτές διαμορφώθηκαν από τις κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες της εποχής και αντιπροσώπευαν μια μοναδική μορφή πολιτιστικής αντίστασης.

Μουσικές ρίζες: Η κουλτούρα ήταν βαθιά επηρεασμένη από το πανκ, τα ηχοσυστήματα ρέγκε και τις σκηνές acid house/rave της δεκαετίας του 1980. Αυτές οι σκηνές έδιναν έμφαση στην αυτοδυναμία, τη μη εμπορευματοποίηση και την κοινοτική ανταλλαγή μουσικής.

Τεχνολογία: Ο προσιτός και φορητός εξοπλισμός ηχοσυστημάτων επέτρεψε σε μικρές, ανεξάρτητες ομάδες να διοργανώνουν μεγάλες υπαίθριες εκδηλώσεις χωρίς θεσμική υποστήριξη.

Χώροι: Αχρησιμοποίητες αποθήκες, λατομεία, χωράφια και εγκαταλελειμμένοι χώροι έγιναν τόποι διεξαγωγής αυτών των εκδηλώσεων, διεκδικώντας χώρους που είχαν εγκαταλειφθεί από την αποβιομηχανία.



DiY Sound System

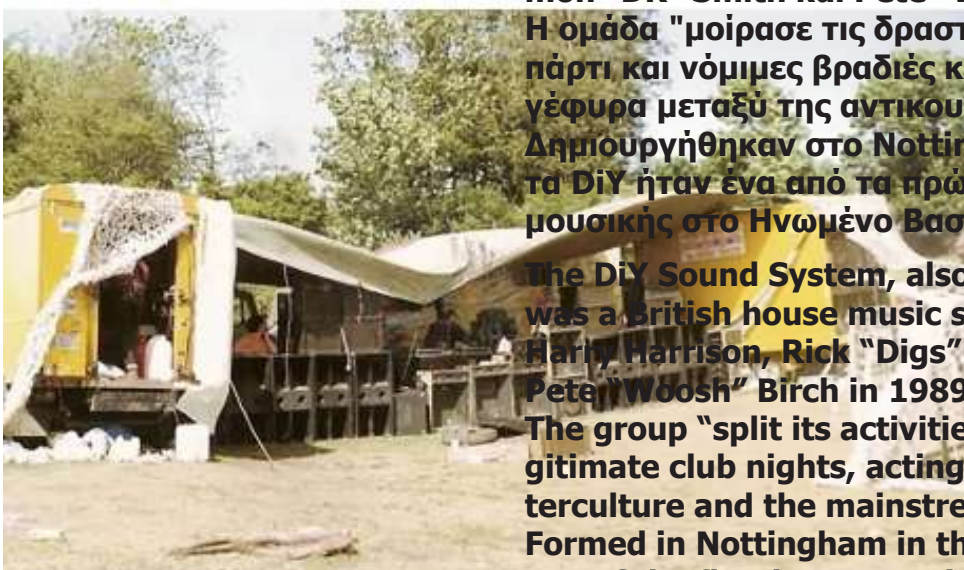
Το DiY Sound System, γνωστό και ως DiY Collective, ήταν ένα βρετανικό ηχοσύστημα house μουσικής, που συνιδρυτής ήταν οι Harry Harrison, Rick "Digs" Down, Simon "DK" Smith και Pete "Woosh" Birch, το 1989.

Η ομάδα "μοίρασε τις δραστηριότητές της σε ελεύθερα πάρτι και νόμιμες βραδιές κλαμπ, λειτουργώντας ως γέφυρα μεταξύ της αντικουλτούρας και του mainstream". Δημιουργήθηκαν στο Nottingham το καλοκαίρι του 1989, τα DiY ήταν ένα από τα πρώτα συστήματα ήχου house μουσικής στο Ηνωμένο Βασίλειο.

The DiY Sound System, also known as the DiY Collective, was a British house music sound system co-founded by Harry Harrison, Rick "Digs" Down, Simon "DK" Smith and Pete "Woosh" Birch in 1989.

The group "split its activities between free parties and legitimate club nights, acting as a bridge between the counterculture and the mainstream".

Formed in Nottingham in the summer of 1989, DiY was one of the first house music sound systems in the UK.



DIY soundsystem free parties in England emerged in the late 1980s and early 1990s, blending music, countercultural values, and political defiance. These events were shaped by social and political conditions of the time and represented a unique form of cultural resistance.

Musical Roots: The culture was deeply influenced by punk, reggae sound systems, and the acid house/rave scenes of the 1980s. These scenes emphasized self-reliance, non-commercialization, and community-based music sharing.

Technology: Affordable and portable sound system equipment allowed small, independent groups to host large outdoor events without institutional backing.

Spaces: Disused warehouses, quarries, fields, and abandoned spaces became venues for these events, reclaiming spaces left derelict by deindustrialization.



Spiral Tribe formed as a sound system in 1990, organising free parties in the UK. Between 1990 and 1992, the collective organised or were involved in over 30 free parties, raves, and festivals in indoor and outdoor locations.[1][2] The three founding members of Spiral Tribe/SP23 were Mark Harrison, Debbie Griffith and Simone Feeney.



diy κουλτούρα
ηχοσυστήματα
και free parties



MUTOID

WASTE

COMPANY

☼

Mutoid Waste Company

Οι Mutoid Waste Company είναι μια ομάδα καλλιτεχνικών παραστάσεων που ιδρύθηκε στο Λονδίνο από τον Joe Rush και τον Robin Cooke σε συνεργασία με τους Alan P Scott και Joshua Bowler. Ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του 1980, αναδυόμενη από την «Car Breaker Gallery» της Frestonia. Είναι ίσως πιο γνωστοί για τις ανακυκλωμένες καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις τους στο Φεστιβάλ Glastonbury και αναφέρονται στους εαυτούς τους ως Mutoids.

Επηρεασμένοι από την ταινία Mad Max και τα δημοφιλή κόμικς Judge Dredd, ειδικεύτηκαν στη διοργάνωση παράνομων ελεύθερων πάρτι στο Λονδίνο καθ' όλη τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980, με κινητήρια δύναμη αρχικά εκλεκτικά σύνολα περιθωριακής μουσικής, όπως το ψυχεδελικό ροκ και η dub reggae, αλλά στη συνέχεια αγκάλιασαν το εκκολαπτόμενο κίνημα της acid house μουσικής από τα τέλη της δεκαετίας του 1980.



Περιγράφονται ως «ενμέρει θέατρο δρόμου, εν μέρει παράσταση τέχνης και εν μέρει ταξιδιωτικό τσίρκο» στο ντοκιμαντέρ South of Watford. της LWT το 1986 η ομάδα έγινε διάσημη για την κατασκευή γιγαντιαίων συγκολλημένων γλυπτών από άχρηστα υλικά και για την προσαρμογή χαλασμένων αυτοκινήτων, καθώς και για την κατασκευή τοιχογραφιών μεγάλης κλίμακας στα εγκαταλελειμμένα κτίρια όπου διοργάνωναν τα πάρτι τους.



πρόλογος

Η πόλη αποτελεί έναν αδιάκοπο ιστό καθημερινών γεγονότων. Στην Αθήνα, οι δημόσιοι χώροι δεν είναι ήσυχα, πράσινα καταφύγια, αλλά σκληρά, αστικά τοπία, γεμάτα ένταση και δραστηριότητα. Μέσα σε αυτή τη δυναμική, παραμελημένες βιομηχανικές ζώνες παραμένουν σιωπηλές, κενοί χώροι χωρίς σκοπό, έτοιμοι όμως να μετατραπούν σε πεδία έκφρασης και δημιουργικότητας.

Ο δημόσιος χώρος, αποκρυσταλλωμένος από τις υπάρχουσες δομές και το νομικό του καθεστώς, συχνά επιβάλλει προκαθορισμένες χρήσεις και δραστηριότητες, περιορίζοντας την ελευθερία και την αυθόρμητη έκφραση. Αντί να προάγει την αλληλεπίδραση και τη δημιουργία, μετατρέπεται σε ένα πεδίο εμπορευματοποιημένο, όπου οι χρήσεις της εστίασης και του εμπορίου μονοπωλούν τους κοινόχρηστους χώρους. Αναδεικνύονται οι ανισορροπίες του σύγχρονου τρόπου κατοίκησης, όπου η απομόνωση και η παθητικότητα κυριαρχούν.

Αυτά αποτέλεσαν αφορμή για την αναζήτηση μορφών του δημόσιου και ιδιωτικού χώρου, που θα επανασυνδέσουν τους ανθρώπους με το περιβάλλον και τη συλλογική ζωή. Η λύση αναζητείται στην ανατροπή αυτής της συνθηκής μέσω παρεμβάσεων που επαναφέρουν την ανθρώπινη κλίμακα, τη δημιουργική έκφραση και τη βιωματική σχέση με τον χώρο.

Η πρόταση αντλεί έμπνευση από τις ιδέες της Καταστασιακής Διεθνούς (Situationist International), του Allan Kaprow και των happenings, καθώς και από τις πρακτικές των Merry Pranksters και το θρυλικό Furthur Bus.

Η Καταστασιακή Διεθνής αποτέλεσε σημείο αναφοράς για τη ριζοσπαστική κριτική του οργανωμένου και αλλοτριωμένου τρόπου ζωής. Απέναντι στη διχοτομία εργασία/ξεκούραση και την οργανωμένη διασκέδαση, πρότεινε τη μετατροπή της καθημερινότητας σε έργο τέχνης. Κεντρική επιδίωξη αυτής της πρωτοποριακής ομάδας ήταν η δημιουργία καταστάσεων – μοναδικών, αυθόρμητων στιγμών που ενισχύουν την αίσθηση της ελευθερίας και της συλλογικής εμπειρίας.

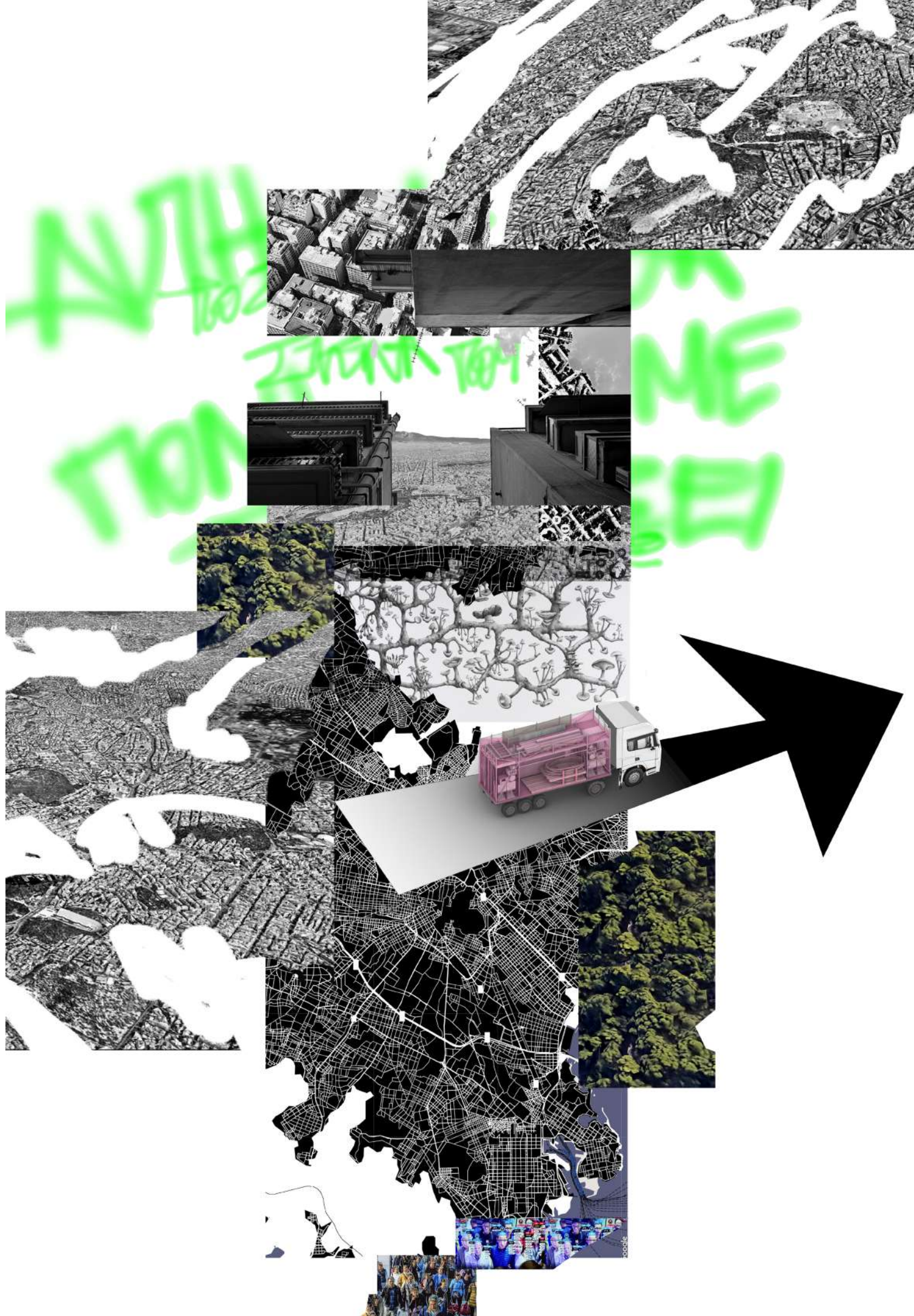
Μέσα από πρακτικές όπως η περιπλάνηση (dérive) και η εκτροπή (détournement), οι Καταστασιακοί έδωσαν νέα διάσταση στην έννοια του δημόσιου χώρου. Ο Guy Debord περιέγραψε την περιπλάνηση ως μια αυθόρμητη και πειραματική εξερεύνηση του αστικού περιβάλλοντος, καθοδηγούμενη από την επιθυμία και την τυχαιότητα, ανακαλύπτοντας νέες πτυχές της πόλης. Αντίστοιχα, η εκτροπή περιλάμβανε τη μετατροπή ήδη υπάρχοντων στοιχείων σε εργαλεία απελευθέρωσης, αποκαλύπτοντας την αλλοτριωμένη φύση του σύγχρονου αστικού τοπίου.

Παρόμοια, τα happenings του Kaprow έσπασαν τα όρια ανάμεσα στον καλλιτέχνη και το κοινό, προσκαλώντας τους θεατές να γίνουν συμμετέχοντες.

Με την ίδια διάθεση για ανατροπή, οι Merry Pranksters και το Furthur Bus εισήγαγαν την έννοια του ταξιδιού ως διαδραστική εμπειρία, όπου ο χώρος, ο χρόνος και η δημιουργία εναρμονίζονταν σε μια συνεχή γιορτή ελευθερίας.

Αυτές οι πρακτικές, που εστιάζουν στον αυθορμιτισμό, την ανακάλυψη και την αμφισβήτηση των κατεστημένων αξιών, αποτελούν τον πυρήνα της παρούσας πρότασης.

Ο «Δούρειος Ίππος» – μια μεταφερόμενη και εφήμερη δομή – καλείται να λειτουργήσει ως καταλύτης για την ενεργοποίηση των βιομηχανικών ζωνών της Αθήνας. Μετακινείται μέσα στον αστικό ιστό, εδραιώνεται προσωρινά σε ανενεργούς χώρους και προκαλεί τους κατοίκους να συμμετάσχουν, να αλληλεπιδράσουν και να δημιουργήσουν. Με αυτό τον τρόπο, η εργασία επιχειρεί να συνδυάσει την κριτική του αστικού περιβάλλοντος με μια πρακτική πρόταση για την ενεργοποίηση των ανενεργών βιομηχανικών ζωνών, καλώντας τους χρήστες να γίνουν παίκτες και όχι θεατές.



ΤΕΧΝΗΤΟ ΕΔΑΦΟΣ

Κοιμόμαστε στον αέρα, σε κάθετη ανάπτυξη προς τα πάνω.

Το δάπεδο των κατοικιών, δεν είναι στη Γη, αλλά σε τεχνητές επιφάνειες από μπετόν.

Η γείωση γίνεται μόνο στις μετακινήσεις και πάντα παρεμβάλλεται μία τεχνητή λεπτή επιφάνεια, για να κρατήσει τη φύση στη θέση της και την πόλη “καθαρή”.

ΠΟΛΥΣΥΣΚΕΥΕΣ ΚΑΤΟΙΚΗΣΗΣ

Παρανόηση μιας δομής που δανειζόμαστε απο το μοντέρνο κίνημα.

Εμμονική αναπαραγωγή του ίδιου προτύπου σε όλη την Αθήνα.

ΔΥΣΤΟΠΙΟ ΣΤΑ ΥΨΗ

Το ανώτερο επίπεδο των πολυκατοικιών δημιουργεί μία σκληρή, γεωμετρική τεχνο-τοπογραφία.

Οι κάτοικοι αυτού του ανθρωπογενούς τοπίου είναι ηλιακοί θερμοσίφωνες, κεραίες τηλ-επικοινωνίας και λαμαρίνες ή άλλα απομεινάρια οικοδομής.

ΣΥΝΩΣΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΠΟΜΟΝΩΣΗ

Πυκνοκατοίκηση, στενοί δρόμοι, ψηλά κτίρια, πολλοί γείτονες, λίγες σχέσεις.

Πολυπληθή σκεύη ανθρώπων αντικριστά το ένα από το άλλο.

Γιορτάζουμε την αστική πυκνότητα στην ενισχυμένη της μορφή.

ΘΕΑΤΡΟ ΠΑΘΗΤΙΚΗΣ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ

Γνωρίζουμε την καθημερινότητα των γειτόνων μας, τα μουσικά τους γούστα, τις ιδιοτροπίες τους, τα κατοικίδια τους και μπορεί να μην μιλάμε μαζί τους. Αυτός ο τρόπος ζωής μας φέρνει (αναγκαστικά) πιο κοντά ή πολύ μακριά;

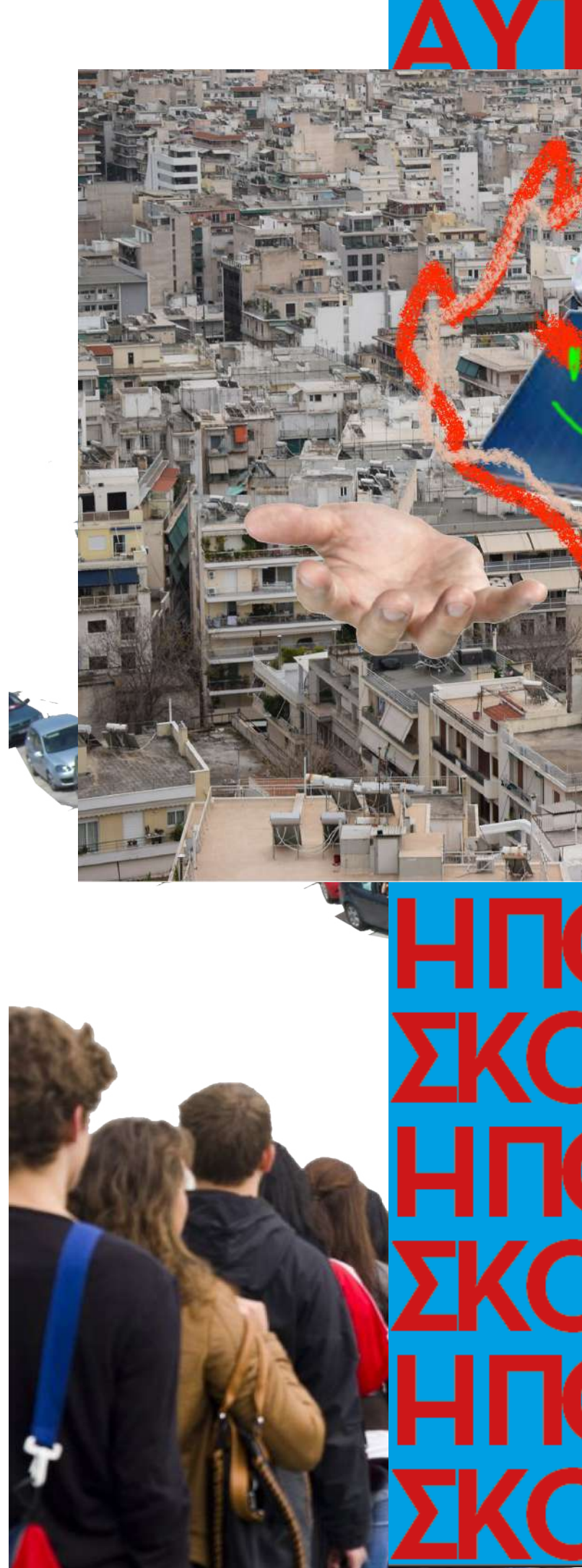
Συμμετέχουμε όλοι σε ένα θεατρικό παιχνίδι παθητικής παρακολούθησης όπου οι ρόλοι θεατή και ηθοποιού ταυτίζονται και εναλλάσσονται συνεχώς. Από τη θέση του παρατηρητή βρίσκεσαι ταυτόχρονα και στη θέση αυτού που παρακολουθείται. Δεν χρειάζεται να εκτεθείς για να παίξεις. Δεν απαιτείται η ενεργητική σου στάση-δράση για να παρακολουθείσαι. Απλά συμβαίνει.

ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΕΣ/ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΝΤΟΥ

Εκει που σώματα και μηχανές κινούνται μεταξύ προκαθορισμένων ορίων και με συγκεκριμένους τρόπους βρίσκεται ο κοινός τόπος.

Ο δημόσιος χώρος όπως είναι διαμορφωμένος παρουσιάζεται αποκρυσταλλωμένος και με το νομικό καθεστώς που τον διέπει, υπαγορεύει προκαθορισμένες χρήσεις και δραστηριότητες μην αφήνοντας χώρο για ελεύθερη δημιουργική έκφραση.

Οι ατομικές και συλλογικές δράσεις δεν βρίσκουν έδαφος να αναπτυχθούν, λόγω των χρήσεων της εστίασης και του εμπορίου που λειτουργικά και χωρικά καταλαμβάνουν μεγάλη επιφάνεια των κοινόχρηστων χώρων. Έτσι η κατάσταση δεν μπορεί ποτέ να ξεφύγει.

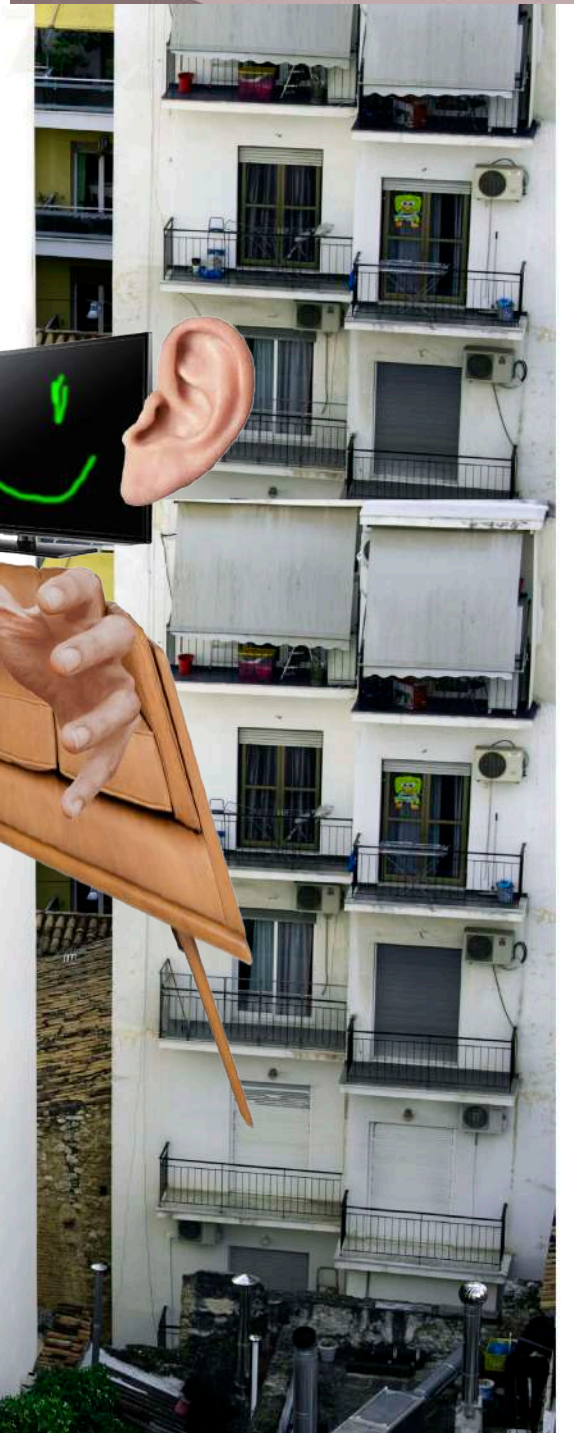


Η Η Ι Ο Λ Η Θ Α

Τ Η



Ο Λ Η Θ Α Μ Ε
 Ο Τ Ω Σ Ε Ι Α Υ Τ Η
 Ο Λ Η Θ Α Μ Ε
 Ο Τ Ω Σ Ε Ι Α Υ Τ Η
 Ο Λ Η Θ Α Μ Ε
 Ο Τ Ω Σ Ε Ι





θέλουμε να κοιμηθούμε...



ARTIFICIAL SURFACE

We sleep in the air, in vertical upward deployment.

The floor of dwellings, not on the Earth, but on artificial concrete surfaces.

The grounding is done only on the movements and always interspersed with an artificial thin

surface to keep nature in place and the city clean.

MULTI-DWELLING UNITS

Misunderstanding of a structure borrowed from the modern movement.

Monotonous reproduction of the same pattern throughout Athens.

DYSTOPIA IN HIGH PLACES

The upper level of the apartment buildings creates a hard, geometric techno-topography.

The inhabitants of this anthropogenic landscape are solar water heaters, telecommunication antennas and sheet metal or other building remnants.

OVERCROWDING AND ISOLATION

Overcrowding, narrow streets, tall buildings, many neighbours, few relationships.

Crowded contexts of people facing each other.

We celebrate urban density in its amplified form.

PASSIVE SURVEILLANCE THEATRE

We know our neighbors' daily lives, their musical tastes, their whims, their pets, and we may or may not talk to them. Does this lifestyle (necessarily) bring us closer or too far apart?

We all participate in a theatrical game of passive surveillance where the roles of spectator and actor are constantly identified and alternated. From the position of the observer you are simultaneously in the position of the one being watched. You don't need to be exposed in order to play. Your active posture-action is not required to be watched. It just happens.

BETWEEN THE BUILDINGS / CONFINEMENT EVERYWHERE

It is where bodies and machines move between predetermined boundaries and in certain ways that common ground is found. Public space as it is configured appears crystallized and with the legal regime that governs it, dictates predetermined uses and activities leaving no room for free creative expression.

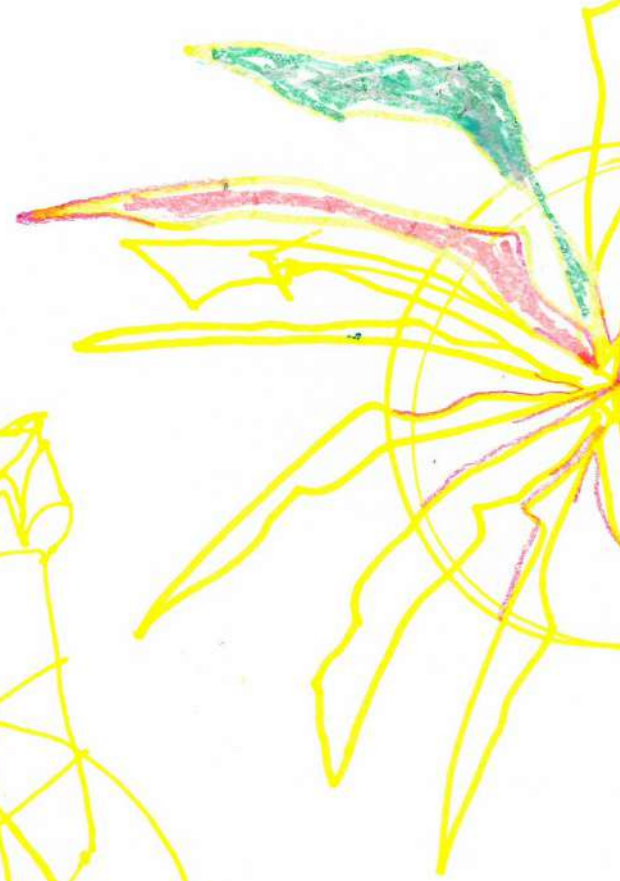
Individual and collective actions do not find a place to develop, due to the uses of catering and commerce that functionally and spatially occupy a large area of public spaces. Thus the situation can never be resolved.

THE DEVI

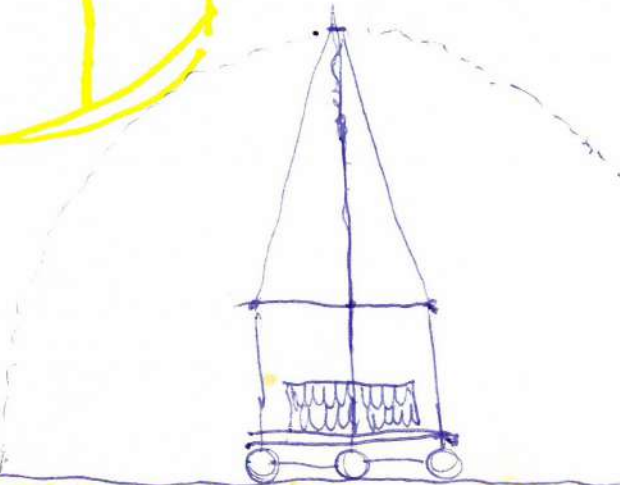
Η ιδέα ξεκινάει από την ανάγκη για μια αρχιτεκτονική της οποίας σκοπός είναι η δημιουργία καταστάσεων σε ξεχασμένους χώρους για την ενεργοποίηση αυτών.

Η δυναμική παρέμβαση σε αυτούς τους χώρους και η προσωρινή λειτουργική μετάλλαξη τους από αδρανείς, σε χώρους συσσωρευμένης ενέργειας και δράσης.

infrastructure



Emergent
Situations





The idea starts from the need for an architecture whose purpose is to create situations in forgotten spaces in order to activate them. The dynamic intervention in these spaces and their temporary functional transformation from inert to spaces of accumulated energy and action. A generator of situations that foster a sense of community and creativ-

Δούρειος ίππος

Η αρχιτεκτονική πρόταση βασίζεται στη δημιουργία μιας κινητής κατασκευής, ενός "Δούρειου Ίππου", που λειτουργεί ως γεννήτρια καταστάσεων παιχνιδιού, διασκέδασης, αυθορμητισμού και δημιουργικής δράσης.

Η κατασκευή αυτή σχεδιάζεται ως αυτοτροφοδοτούμενο σύστημα το οποίο προσαρμόζεται στις εκάστοτε ανάγκες, τον τόπο και τους ανθρώπους, ενώ μεταφέρεται και εγκαθίσταται προσωρινά σε διαφορετικούς χώρους, ενσωματώνοντας την έννοια της συμμετοχικής δράσης, της ανακύκλωσης υλικών και της πολιτιστικής διάδρασης.

Ο «Δούρειος Ίππος» κινείται συνεχώς, αλλάζει τόπο και σκοπό ανάλογα με τις ανάγκες, παραμένοντας πάντα σε κίνηση. Η ευελιξία του είναι το ισχυρότερο εργαλείο του. Όπως ένας κινούμενος στόχος που είναι δύσκολο να εντοπιστεί, εισβάλλει και φεύγει, μεταφέροντας δημιουργικότητα, έκφραση και δράση εκεί που προηγουμένως υπήρχε μόνο το κενό.

Συνδέεται προσωρινά με υφιστάμενες υποδομές (κολώνες, τοίχους, στοές). Καταλαμβάνει ελάχιστο χώρο, όπως μια θέση πάρκινγκ, ενώ προκαλεί την ενεργό συμμετοχή των κατοίκων για τη διαμόρφωση του σκηνικού.



Απελευθέρωση του Δημόσιου Χώρου

Η πρόταση επιδιώκει την κατάργηση των εμποδίων που περιορίζουν τη χρήση του δημόσιου χώρου. Φαντάζεται έναν νέου τύπου δημόσιο χώρο που στοχεύει στην απελευθέρωση, δημιουργώντας ανοιχτές πλατφόρμες έκφρασης, όπου όλοι μπορούν να συμμετάσχουν, συμβάλλοντας στην κοινωνική συνοχή και την πολιτιστική πολυμορφία.

Κοινωνική Συμμετοχή

Οι κάτοικοι εμπλέκονται ενεργά στη διαμόρφωση και χρήση των χώρων, καλλιεργώντας συλλογικότητα και ενισχύοντας την ταυτότητα της κοινότητας.

Υποστήριξη Δημιουργίας και Έκφρασης

Οι ενεργοποιημένοι χώροι μετατρέπονται σε εστίες έμπνευσης και έκφρασης, φιλοξενώντας ποικίλες καλλιτεχνικές και πολιτιστικές δράσεις, όπως θεατρικά δρώμενα, μουσικές παραστάσεις, εκθέσεις και εργαστήρια.

Ανατροπή της Προβλεψιμότητας

Η απρόβλεπτη και αναίτια φύση των δράσεων απομακρύνει τις προκαθορισμένες χρήσεις του χώρου, αφήνοντας χώρο για φαντασία και δημιουργία.

Δημιουργία Δικτύων

Μέσω της ενεργοποίησης πολλαπλών χώρων, σχηματίζεται ένα δίκτυο ανταλλαγής ιδεών, δράσεων και ανθρώπων.

Ευελιξία και Μεταβλητότητα

Η εφήμερη φύση των παρεμβάσεων εξασφαλίζει τη δυνατότητα προσαρμογής στις εκάστοτε ανάγκες και συνθήκες μίας συνεχώς μεταβαλλόμενης πόλης.

πάντα σε κίνηση

Μετακινείται μέσα στη πόλη και εδραιώνεται εφήμερα σε ένα τόπο με σκοπό την στιγμιαία μετάλλαξη του και τη δημιουργία δραστηριότητας.

ενεργοποίηση

Ενεργοποίηση αξιοποιήσιμων χώρων μέσω δράσεων που καλούν τους κατοίκους να εμπλακούν

συνύπαρξη

Της κατασκευής με τον τόπο και της κοινότητας που δημιουργείται.

συμμετοχή

Στιγμιαίες, συμμετοχικές πρακτικές δόμησης σε δημόσιο χώρο

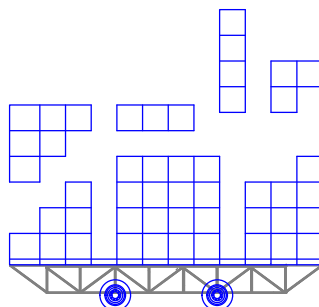
ευελιξία

Η δομή μπορεί να αλλάζει συνεχώς τοποθεσία και πρόγραμμα ανάλογα με τις ανάγκες της πόλης.

παροδικό

Εμφανίζεται για λίγο και μετά χάνεται

DIY και συμμετοχικότητα



ανακατασκευή

Σύνθεση ενός ευέλικτου συστήματος που μπορεί να συναρμολογείται και απο-συναρμολογείται εύκολα.

μετασχηματισμός

Συναρμολογείται με διαφορετικούς τρόπους ώστε να μπορεί να δεχτεί μεταλλάξεις μέσω παραμέτρων όπως η συμμετοχή των εμπλεκόμενων ή το πρόγραμμα.

Έτσι η αρχιτεκτονική μετατρέπεται σε μια κατάσταση παιχνιδιού που συνδιάζει την αύρα ενός προγράμματος που αλλάζει συνεχώς.

απλές κατασκευαστικές αρχές

Δίνει τη δυνατότητα να εμπλακούν περισσότερα άτομα με την κατασκευή και τη διαμόρφωση του χώρου.

μεταμόρφωση

Η συσκευή μεταμορφώνεται ανάλογα με τις ανάγκες, τους εμπλεκόμενους, τον τόπο. Έτσι γεννάει διαφορετικές εμπειρίες και ατμόσφαιρες από τόπο σε τόπο.



DRIFT

DREAM

ATTACK

Εισβάλλουμε στο σύστημα της πόλης μέσω των κοινοχρήστων οδών γιατί τον δρόμο τον αναγνωρίζουμε ως τον χώρο που διαδραματίζεται η αληθινή ζωή εκεί που άνθρωποι και μνήμες συνδέονται και αλληλεπιδρούν. Μέσω αυτών κινούμαστε μέχρι να βρούμε το σημείο της "ληλασίας".

Η ληλασία της μετέωρης κατάστασης του κενού και η μετάλλαξη του σε κοινό. Αρπάζουμε τον αόριστο κενό χώρο. Κινούμαστε παραπλανητικά. Δεν εμφανίζεται η ιδιότητα μας μέχρι τη στιγμή της δράσης.



HACK

PLAY



"The desire to play has returned to destroy the hierarchical society which banished it."

Vaneigen

URGSTERED ACTIVITY



κενός χώρος ή τ

terrain vague

αόριστοι/αφασείς χώροι

vague=

ακαθόριστος, ασαφής,
ανακριβής θολός, αβέβαιος

The French *vague* has Latin and Germanic origins. The German *Woge* refers to a sea swell, significantly alluding to movement, oscillation, instability, and fluctuation. Two Latin roots come together in the French *vague*. *Vague* descends from *vacuus*, giving us “vacant” and “vacuum” in English, which is to say “empty, unoccupied,” yet also “free, available, unengaged.”

SOLA-MORÁLES, Ignasi - Terrain Vague

ANYPLACE 119

The French *vague* has Latin and Germanic origins. The German *Woge* refers to a sea swell, significantly alluding to movement, oscillation, instability, and fluctuation. Two Latin roots come together in the French *vague*. *Vague* descends from *vacuus*, giving us “vacant” and “vacuum” in English, which is to say “empty, unoccupied,” yet also “free, available, unengaged.”

SOLA-MORÁLES, Ignasi - Terrain Vague

junkspace

υπολειμματικοί χώροι

junk= (worthless)

άχρηστος
για πέταμα, για τα σκουπίδια,
για τα μπάζα

κοινός χώρος;

THE TEMPORARY AUTONOMOUS ZONE

"...this time however I come as the victorious Dionysus, who will turn the world into a holiday...Not that I have much time..."

--Nietzsche (from his last "insane" letter to Cosima Wagner)

The TAZ is like an uprising which does not engage directly with the State, a guerilla operation which liberates an area (of land, of time, of imagination) and then dissolves itself to re-form elsewhere/elsewhen.... the TAZ can "occupy" these areas clandestinely and carry on its festal purposes for quite a while in relative peace. ... Getting the TAZ started may involve tactics of violence and defense, but its greatest strength lies in its invisibility... As soon as the TAZ is named (represented, mediated), it must vanish, it will vanish, leaving behind it an empty husk, only to spring up again somewhere else, once again invisible because undefinable....

...The TAZ is an encampment of guerilla ontologists: strike and run away. Keep moving the entire tribe, even if it's only data in the Web. The "nomadic war machine" conquers without being noticed and moves on before the map can be adjusted.

...For the time being we concentrate our force on temporary "power surges," avoiding all entanglements with "permanent solutions."

T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Hakim Bey.

ΠΟΥ



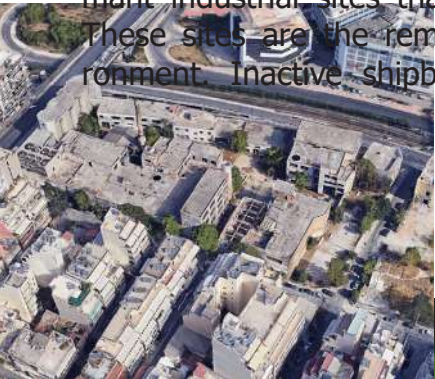
Η αναζήτηση ξεκίνησε στον πυκνοδομημένο πολεοδομικό ιστό, για τον εντοπισμό χώρων που δεν τους έχει δοθεί συγκεκριμένη χρήση και θα μπορούσαν να υποδεχτούν δράσεις εκτός των διαμορφωμένων και ήδη παγιωμένων. Χώροι αόριστοι και αδρανείς, σαν να βρίσκονται σε αναμονή. Υπολείμματα του δομημένου περιβάλλοντος, είτε υπολείμματα παλαιών χρήσεων.

Τέτοιοι χώροι είναι τα άκτιστα οικόπεδα που εντοπίζονται ανάμεσα από κτίρια στην πόλη και παραμένουν κενά και αδιαμόρφωτα, όπως επίσης και βιομηχανικά συγκροτήματα που διατηρούνται ανενεργά και παρακμάζουν μετά την διακοπή της λειτουργίας τους.

Η αναζήτηση επεκτάθηκε και εκτός πόλης στο πλαίσιο ανεύρεσης αδρανών βιομηχανικών περιοχών που θα μπορούσαν να δεχτούν υπερτοπικές δράσεις

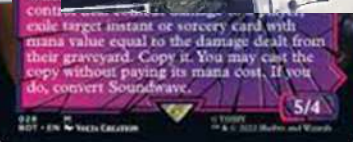
The search began in the densely built urban fabric, to identify spaces that have not been given a specific use and could host actions outside of those already established and consolidated. Spaces indefinite and inert, as if they were lying in wait. Remnants of the built environment, or remnants of old uses. Such spaces are the unbuilt plots of land located between buildings in the city that remain vacant and unformed, as well as industrial complexes that are kept inactive and decaying after they have ceased to operate. The search has been extended outside the city in the context of finding dormant industrial sites that could receive larger-scale supra-regional actions.

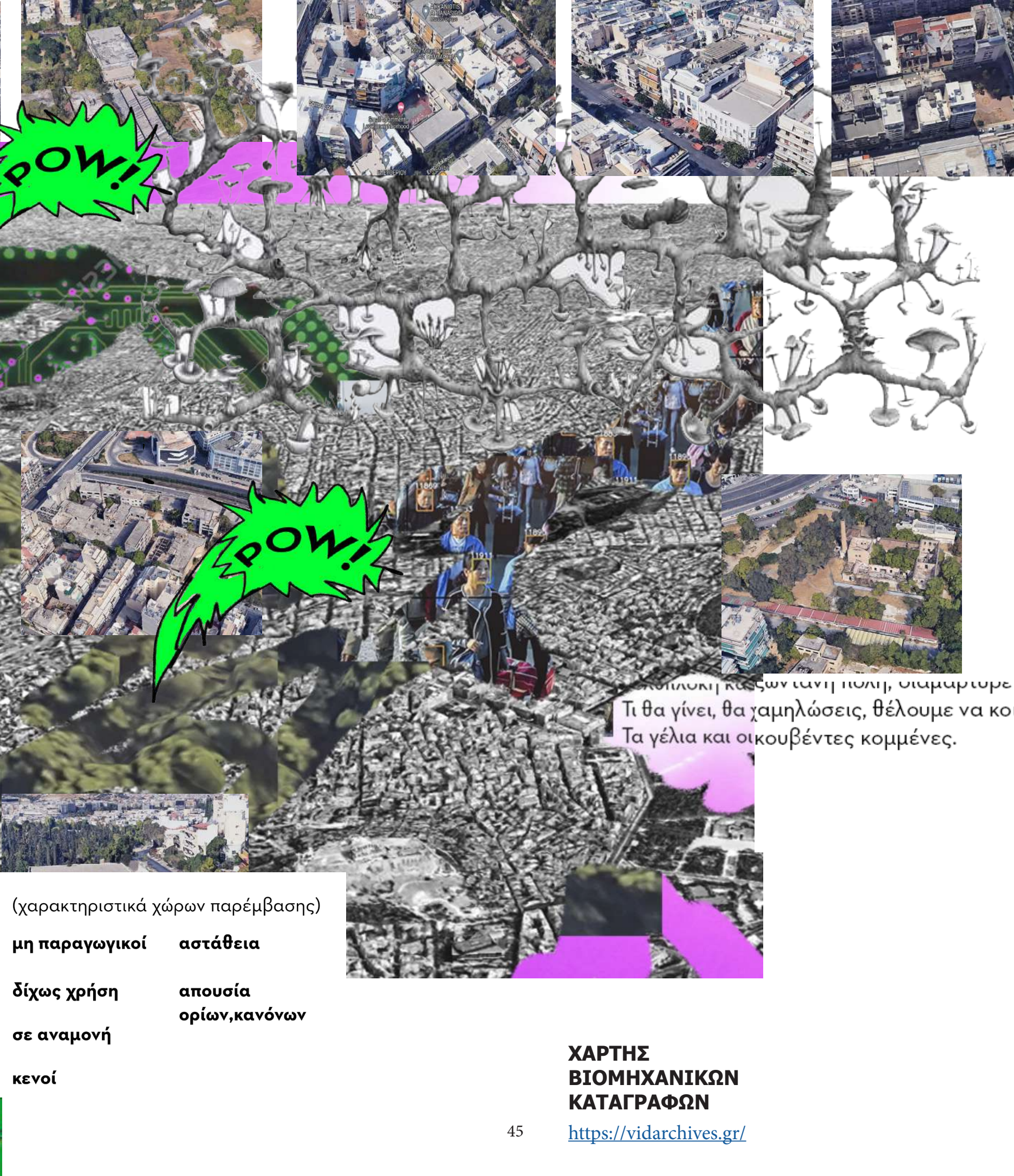
These sites are the remnants of human activity in the wider natural environment. Inactive shipbreakers, abandoned industrial sites, quarries, etc.



(τυπολογία χώρων παρέμβασης)

απομεινάρια βιομηχανίας
εγκαταλελειμμένα εργοστάσια
λατομεία
παλιά εμπορικά, αεροδρόμια
μεταβατικοί λεωφόροι





POW!

POW!

οικονομική κρίση των ιατρών, διαμαρτυρίες
Τι θα γίνει, θα χαμηλώσεις, θέλουμε να κο
Τα γέλια και οικουβέντες κομμένες.

(χαρακτηριστικά χώρων παρέμβασης)

μη παραγωγικοί αστάθεια

δίχως χρήση απουσία

σε αναμονή ορίων, κανόνων

κενοί

**ΧΑΡΤΗΣ
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΚΑΤΑΓΡΑΦΩΝ**



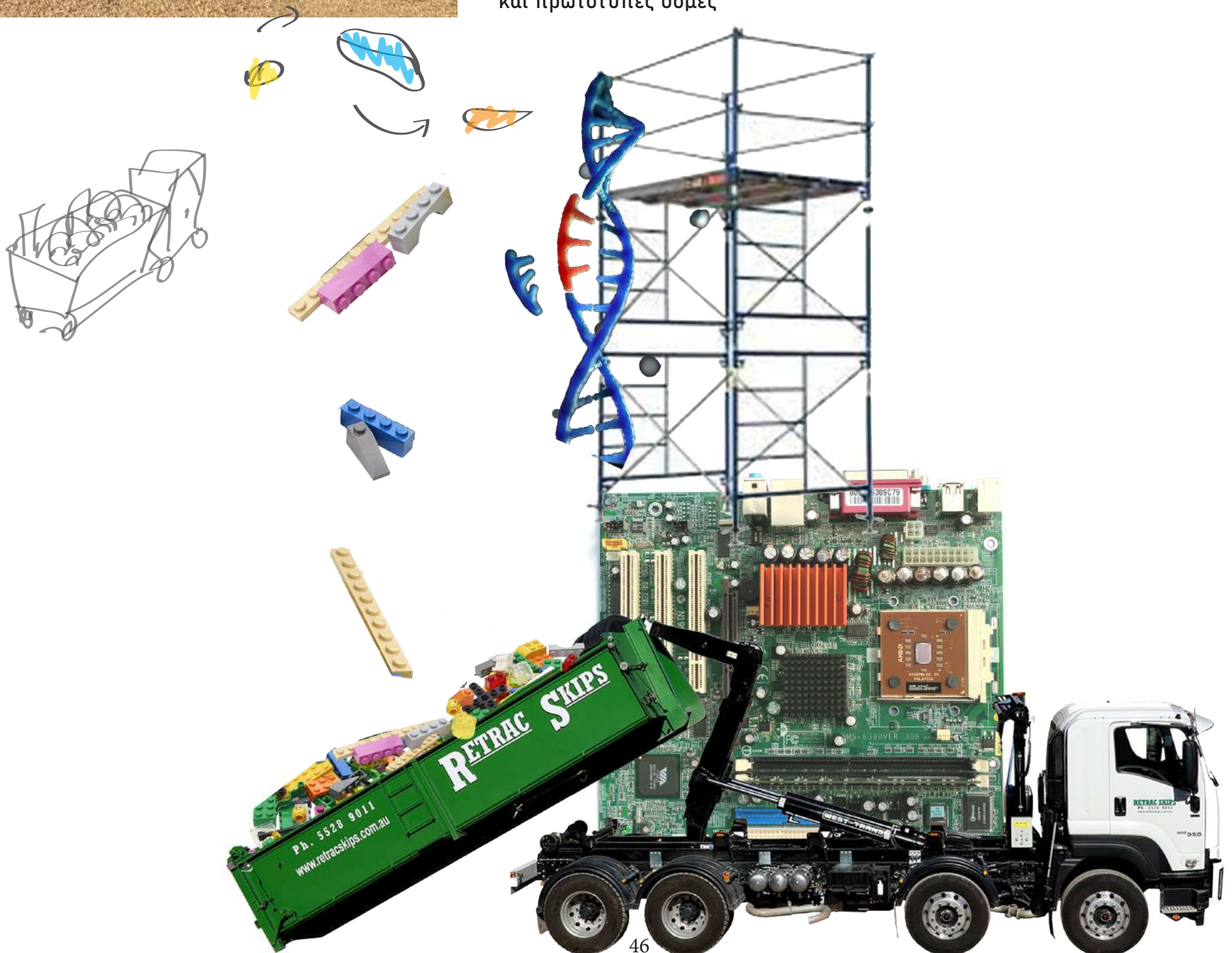
υλικά και κατασκευή

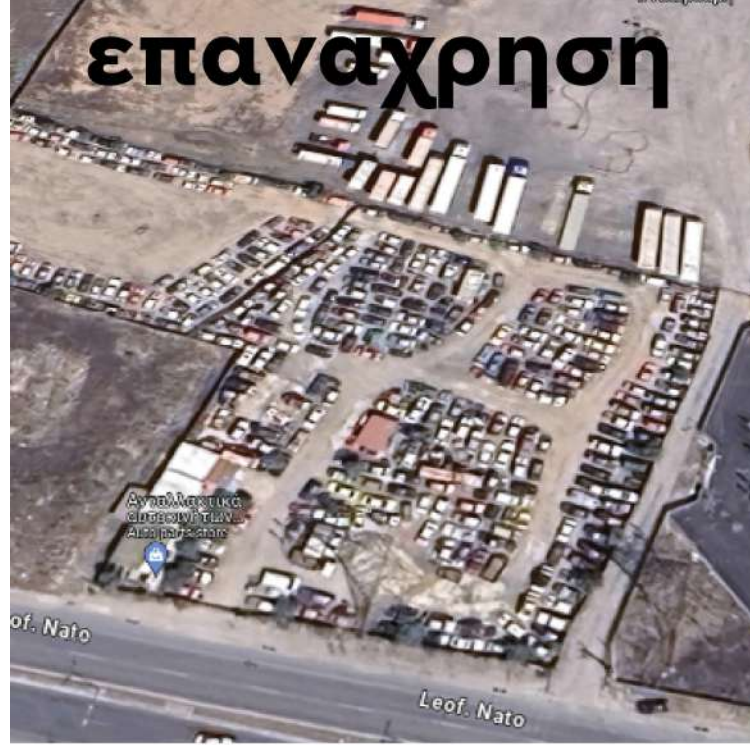
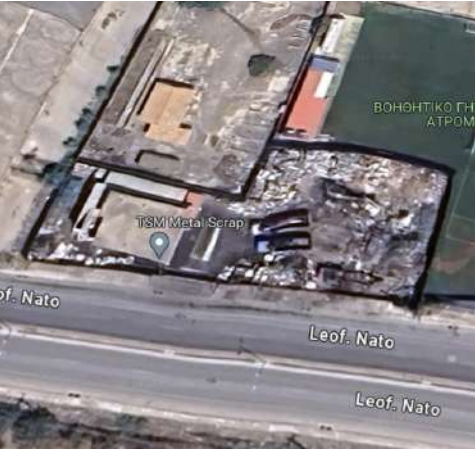
Υλικά σε δεύτερη χρήση

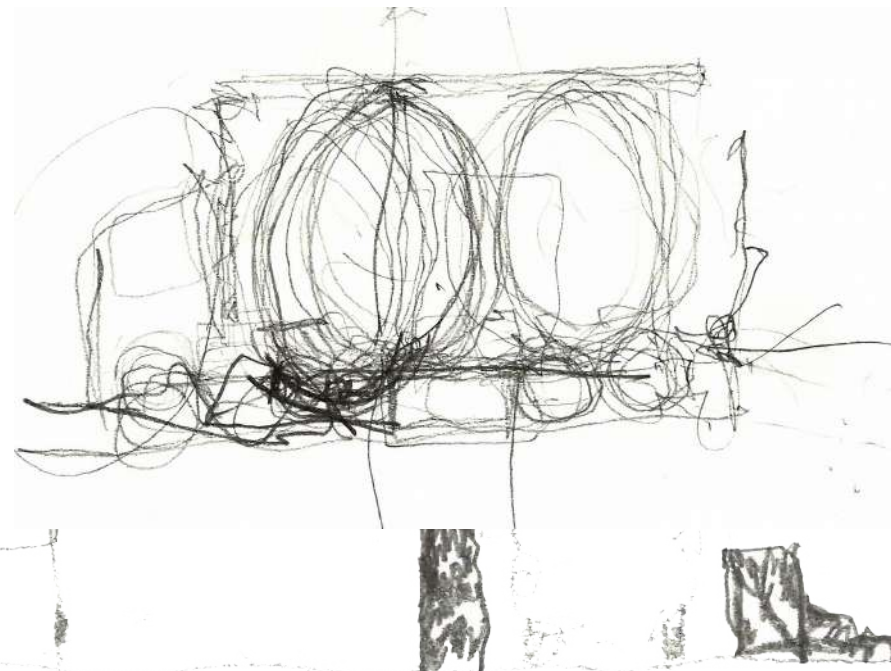
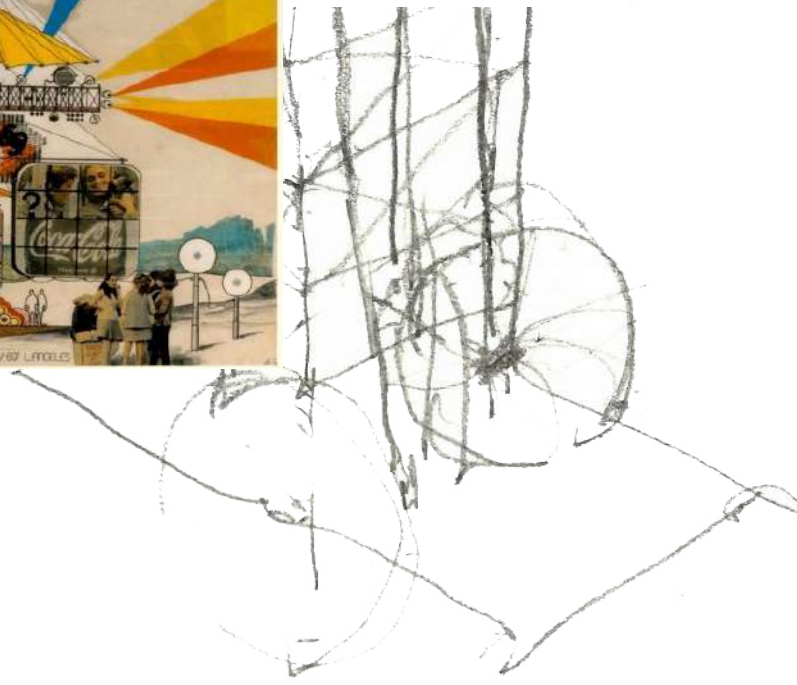
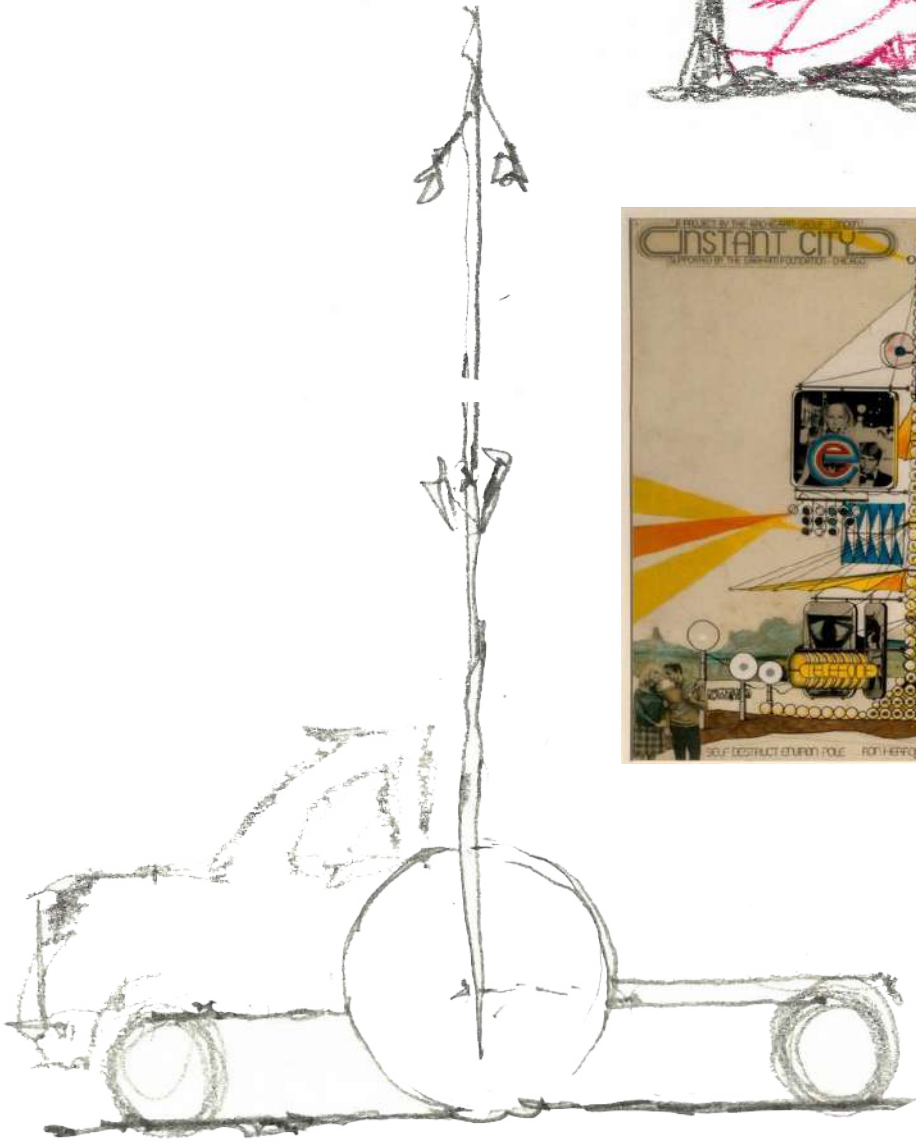
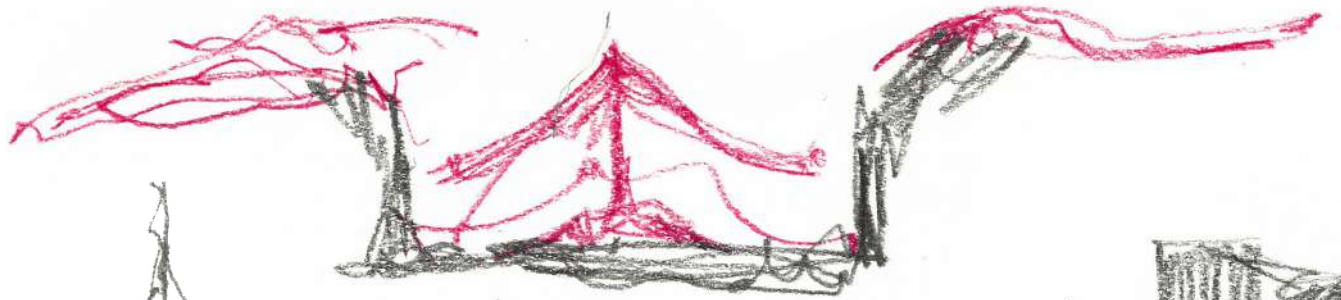
Υλικά που βρίσκουμε στο δρόμο ή συλλέγουμε από εγκαταλελειμμένα αποθετήρια βιομηχανικών εγκαταστάσεων και σε χώρους απόθεσης υλικών οικοδομής για ανακύκλωση

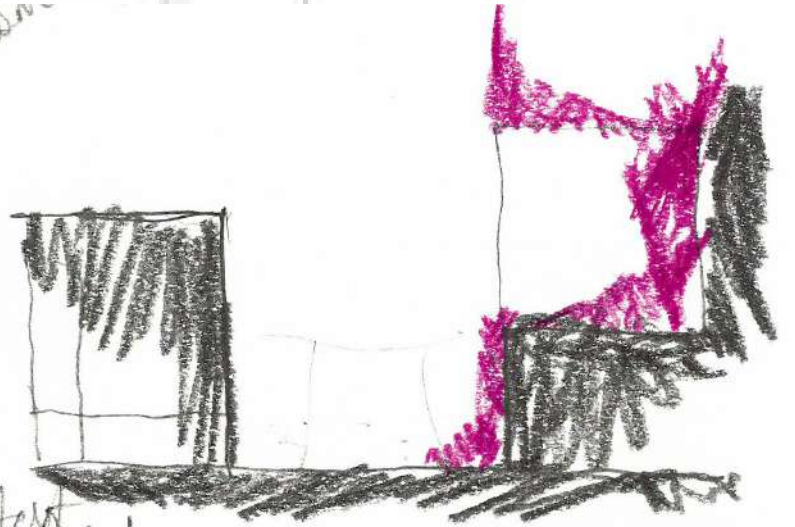
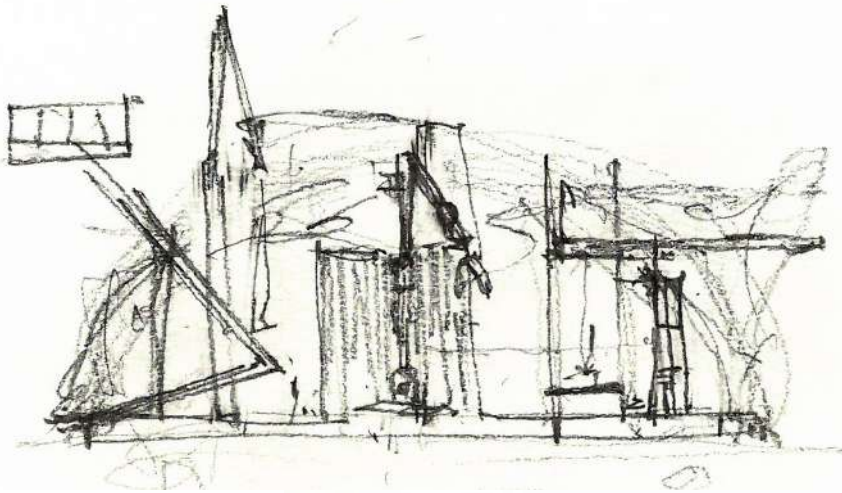
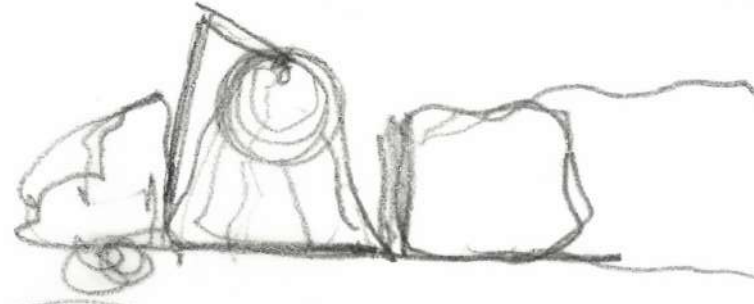
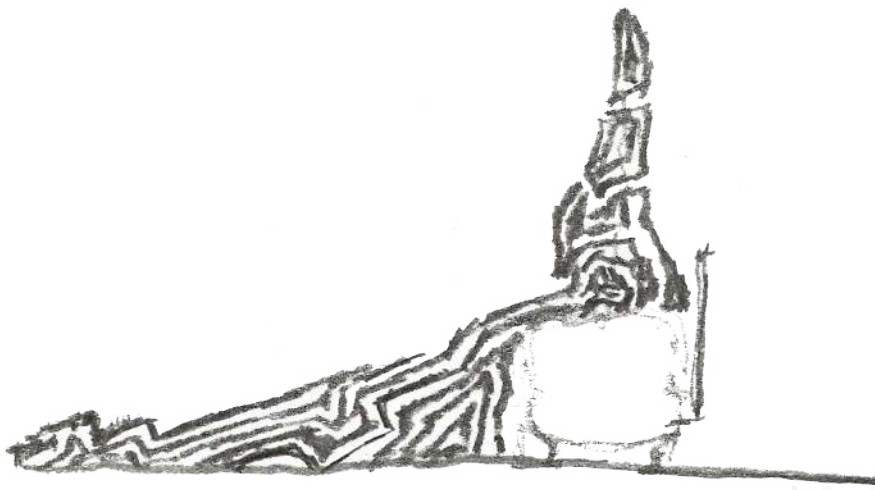
οτιδήποτε μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην κατασκευή ή στο δρώμενο συλλέγεται και αποθηκεύεται στη μετακινούμενη μονάδα

οτιδήποτε μπορεί να μετακινηθεί, να μεταφερθεί, να κυληθεί, να ανυψωθεί, να συσσωρευτεί το ένα πάνω στο άλλο ή να συνδυαστεί για να δημιουργήσει ενδιαφέρουσες και πρωτότυπες δομές

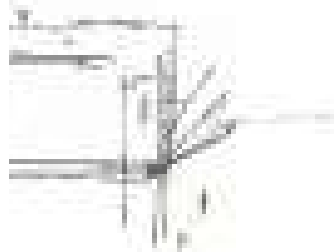
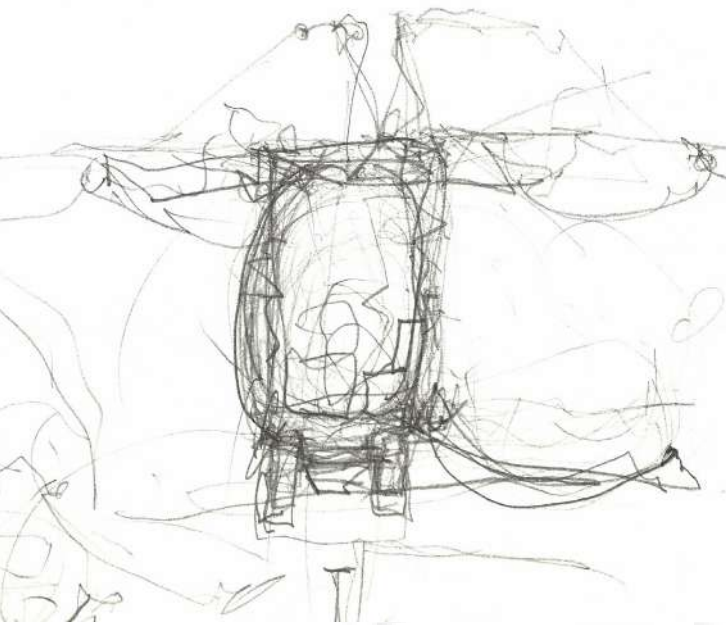


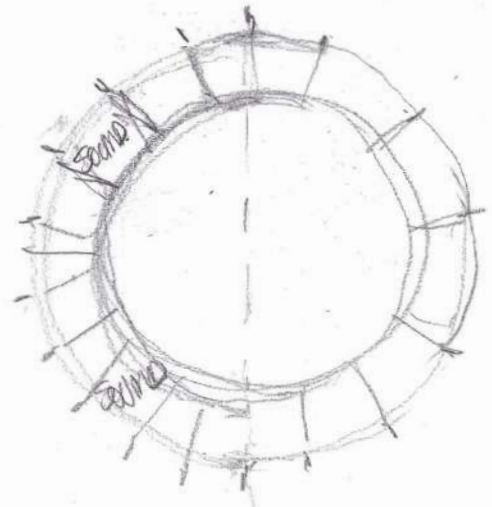
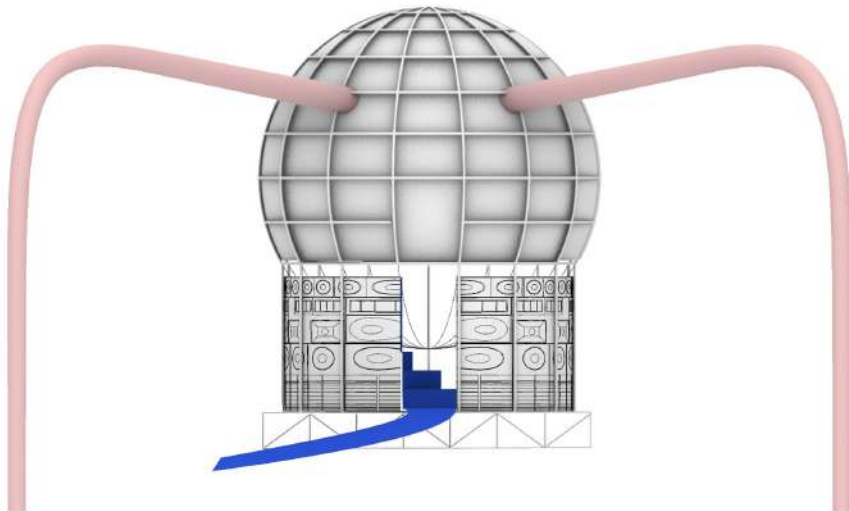
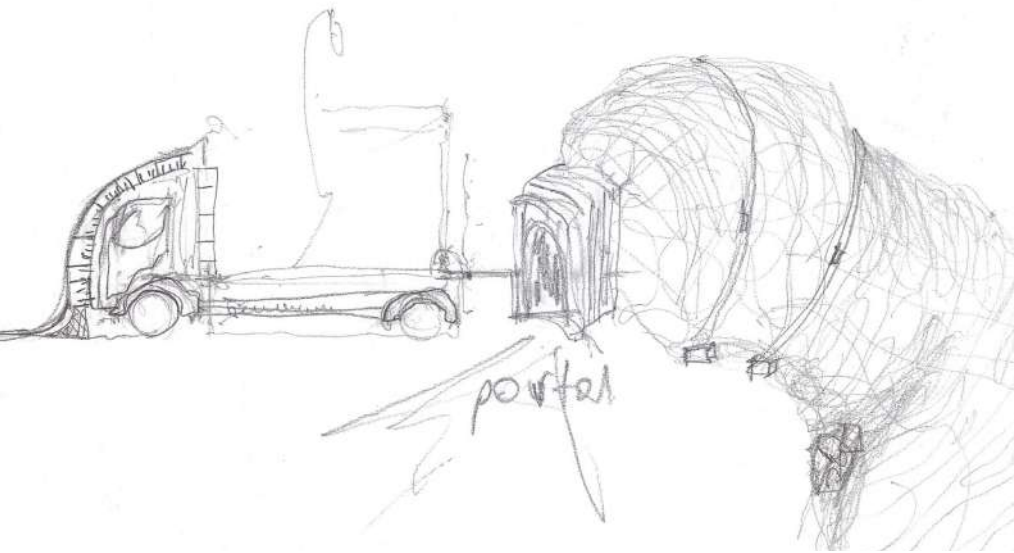
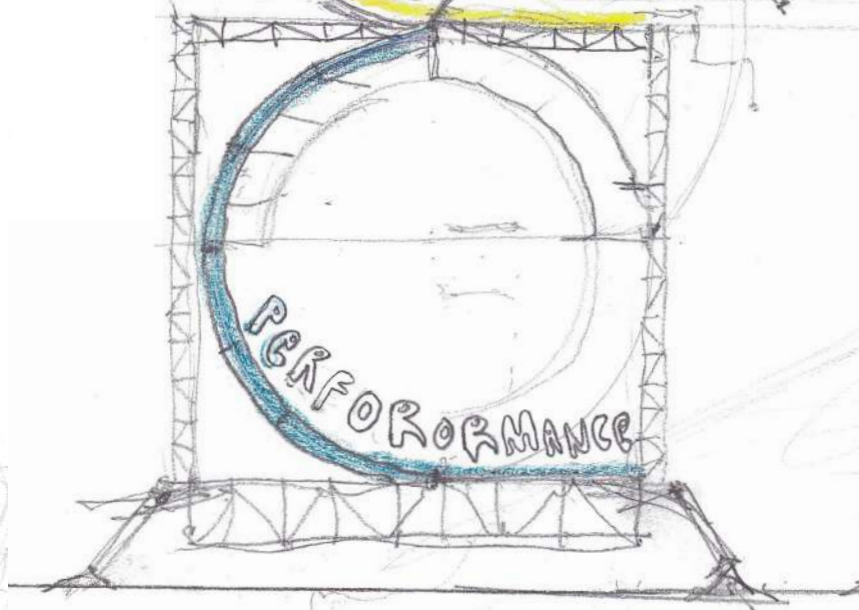
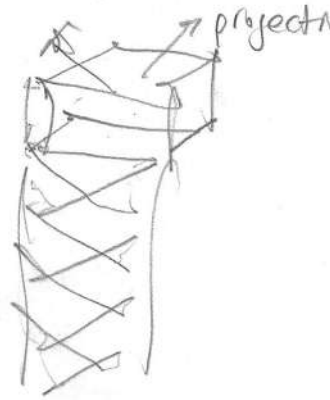
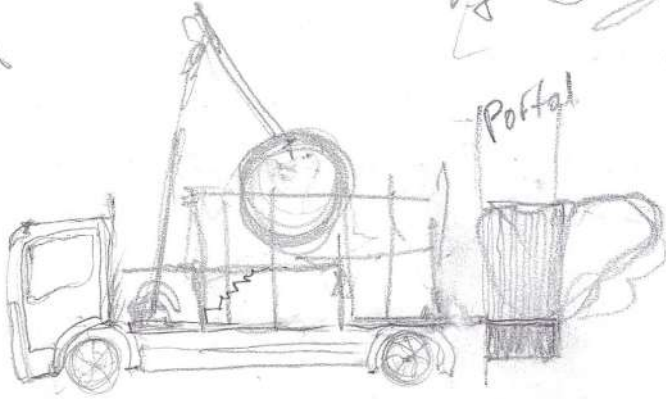
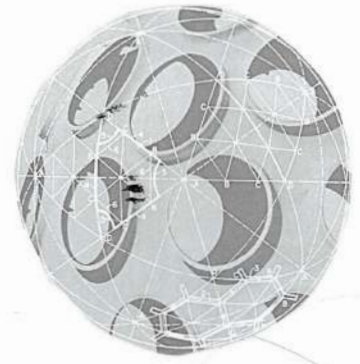


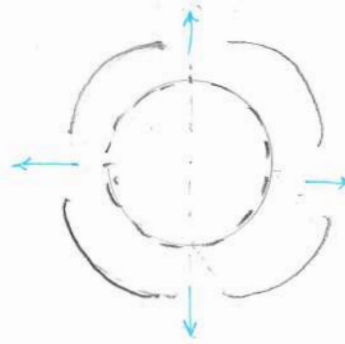
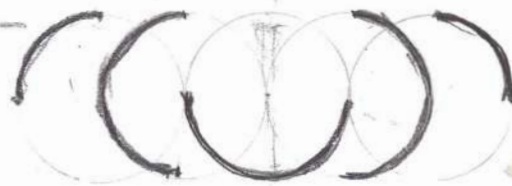
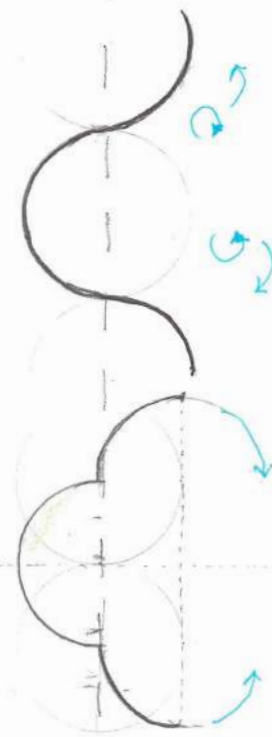
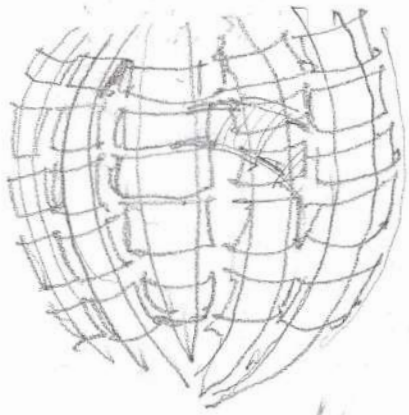




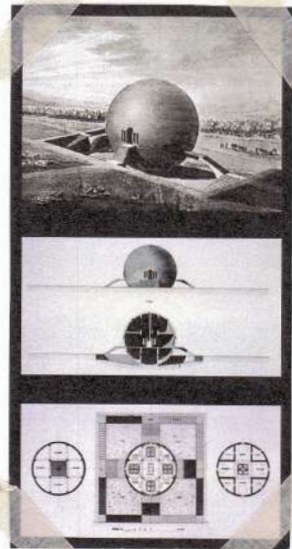
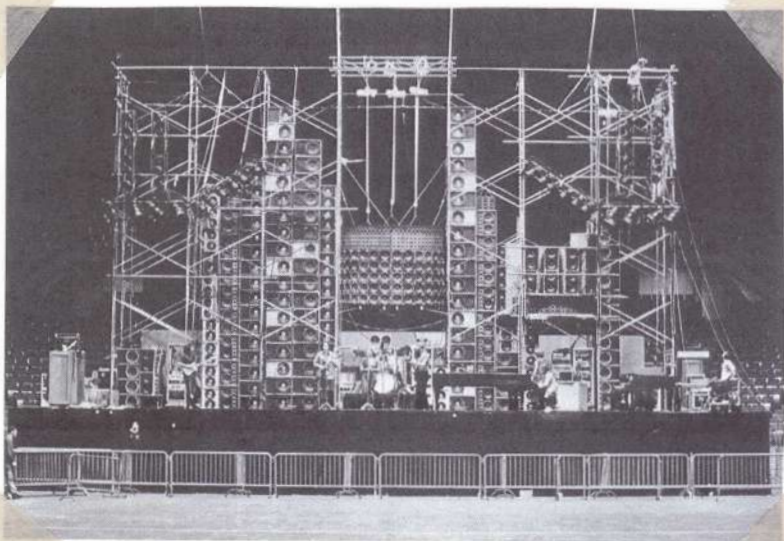
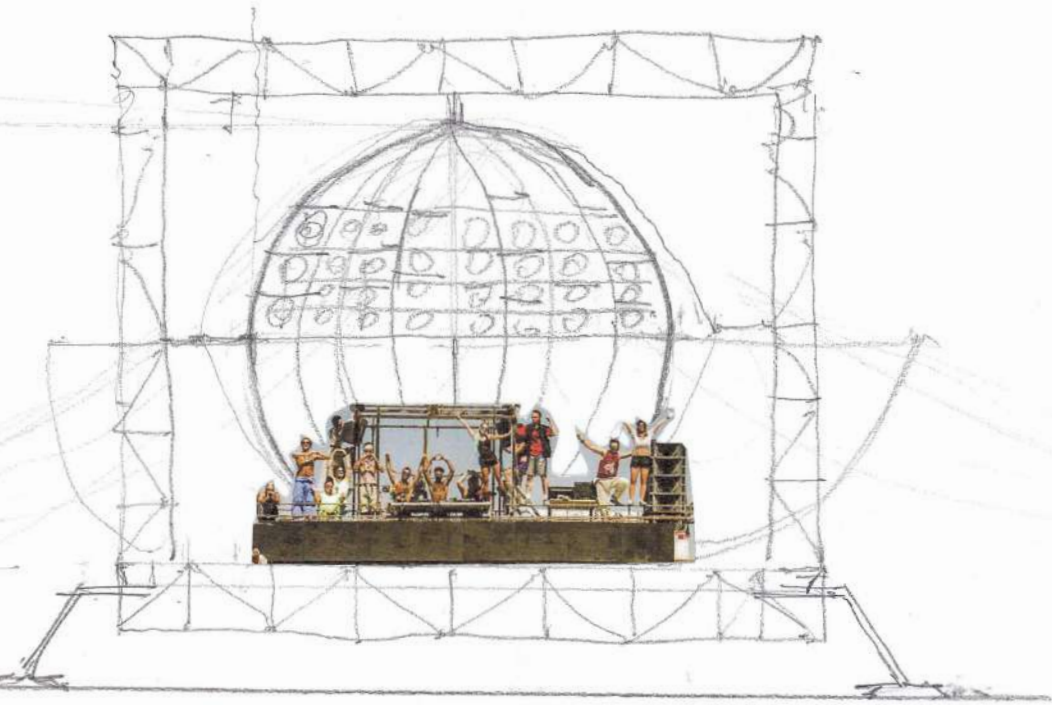
There
at
urban context
registered activity







1. massofono replaniffa



ΠΩΣ (Δούρειος ίππος)
/ η αρχιτεκτονική πρόταση





Η κατασκευή είναι ένα υβρίδιο που αποτελείται από την τροχήλατη βάση ενός τρέιλερ (σασί φορτηγού) και τον σκελετό που διαμορφώνεται από σύστημα ικριωμάτων.

Η χρήση των ικριωμάτων επιλέχθηκε, διότι είναι υλικά ευρέως διαθέσιμα και μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν.

Είναι ένα τυποποιημένο σύστημα που παρέχει ευελιξία στην συναρμολόγηση των στοιχείων του και ευκολία στην αποσυναρμολόγηση.

Η τυποποίηση αυτή μας δίνει την δυνατότητα να προσαρμόσουμε ιδιοκατασκευές με συμπληρωματικά στοιχεία που θα εξυπηρετούν τις εκάστοτε ανάγκες.

Τα παραπάνω στοιχεία δημιουργούν ένα μηχάνημα- συσκευή , που :

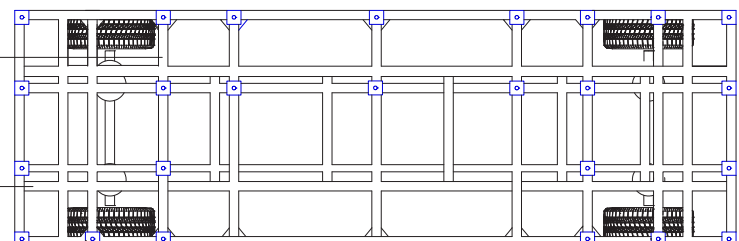
- ➔ Μπορεί να βρίσκεται διαρκώς σε κίνηση
- ➔ Να έχει ευέλικτη δομή ώστε να μετασχηματίζεται και να επεκτείνεται
- ➔ Να προσαρμόζονται διαφορετικές στοιχεία και αυτοσχέδιες κατασκευές



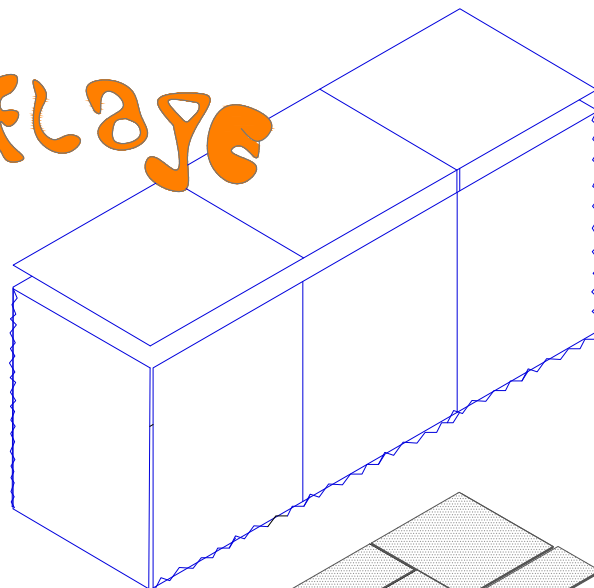
Για την κατασκευή επιλέγουμε την αφαίρεση αισθητικών στοιχείων ώστε να υποδέχεται τις εκάστοτε παραλλαγές και τις διαφορετικές ιδέες- παρεμβάσεις των συμμετεχόντων, δημιουργώντας μια ουδέτερη βάση ώστε να εκφραστεί πολυπλοκότητα.

□ ΚΟΙΛΟΔΟΚΟΣ
100X100X3

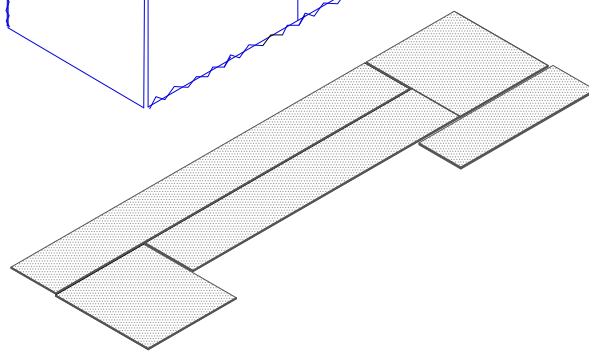
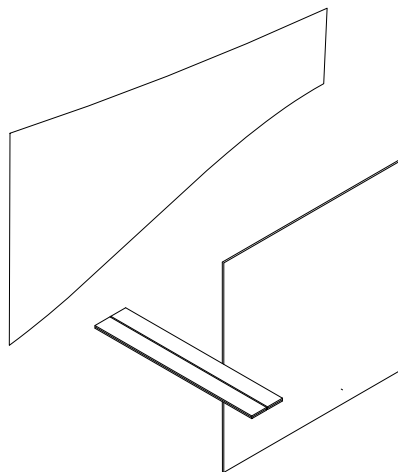
I IPE 200
100X200X5



CAMOUFLAGE

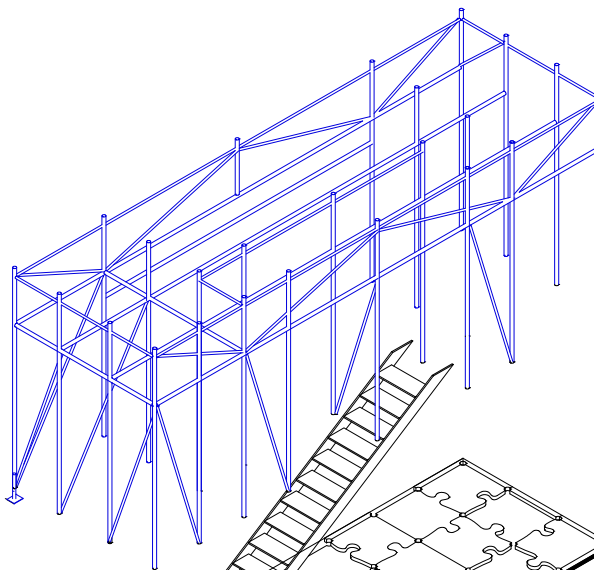
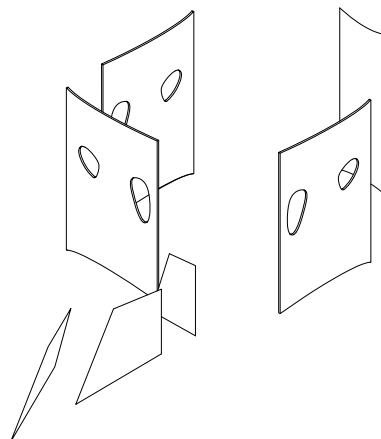


εξωτερική κάλυψη
καμβάς και σχοινιά
καμουφλάζ

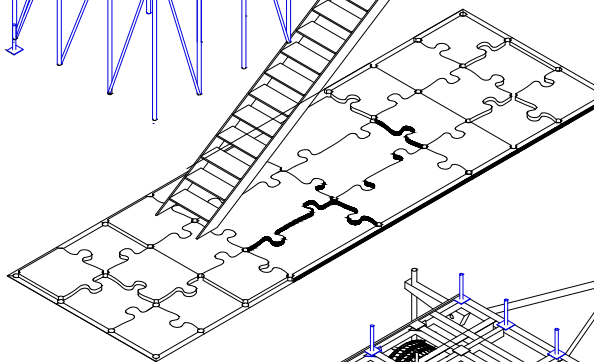


δάπεδο (2)
ξύλινα πάνελ
διάφορες διαστάσεις
λογική ruzzleκουμπωτά

Plug in



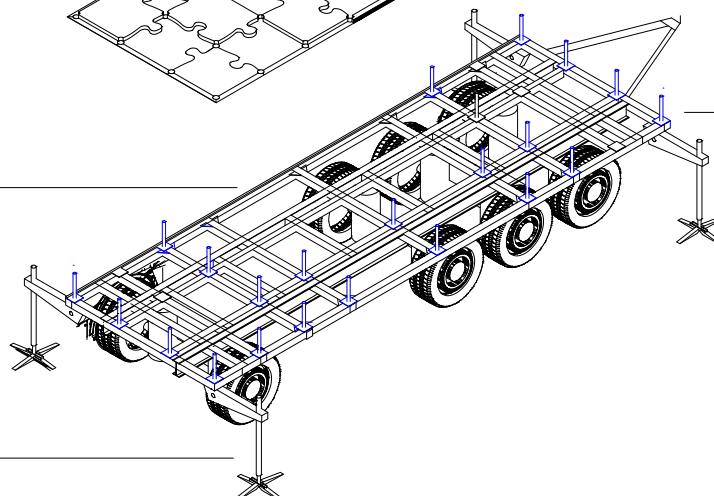
μεταλλικό κριώμα
h=3.4m
και δυνατότητα
επέκτασης



δάπεδο (1)
ξύλινα πάνελ
διάφορες διαστάσεις
(λογική
ruzzleκουμπωτά

σσι trailer (φορτηγού)

μήκος 7.65 μ.
πλάτος 2.5 μ.
άξονες 4

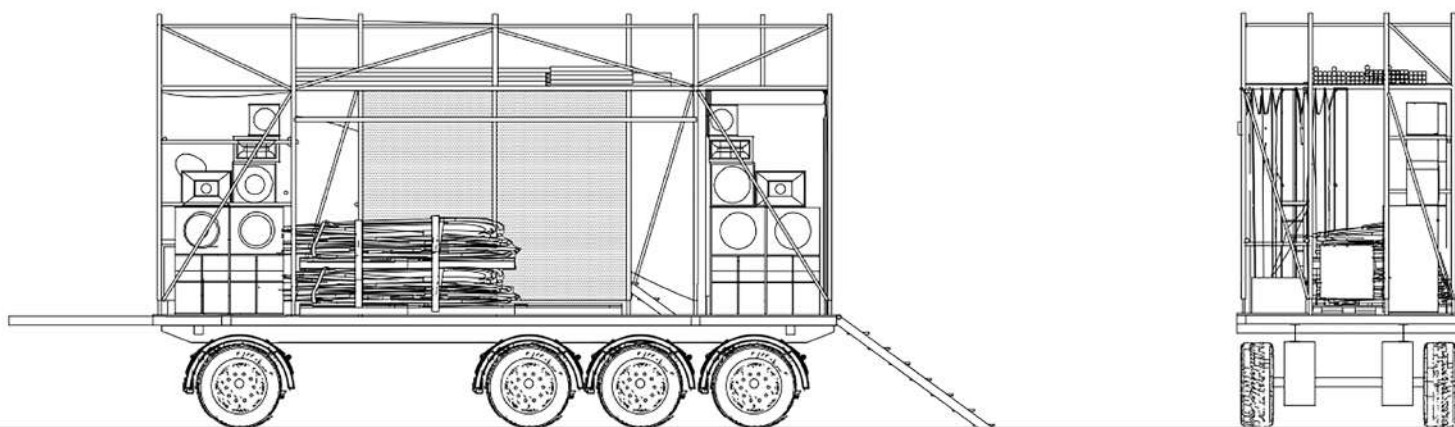


βάση μεταλλικού κριώματος
μεταλλική λαπάτσα με στέλεχος
ικριώματος 0.365μ

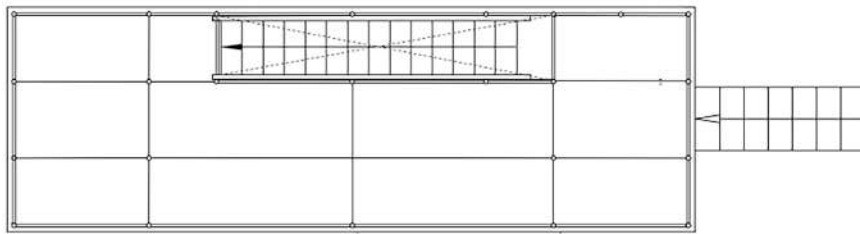
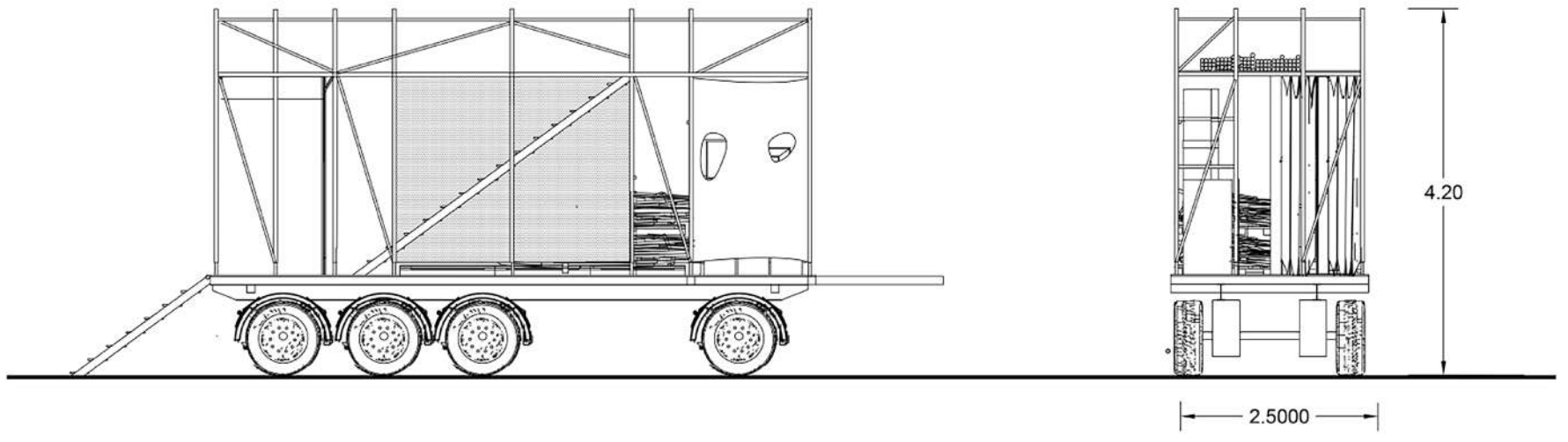
**υδραυλικό σύστημα σταθεροποίησης
trailer (φορτηγού)**



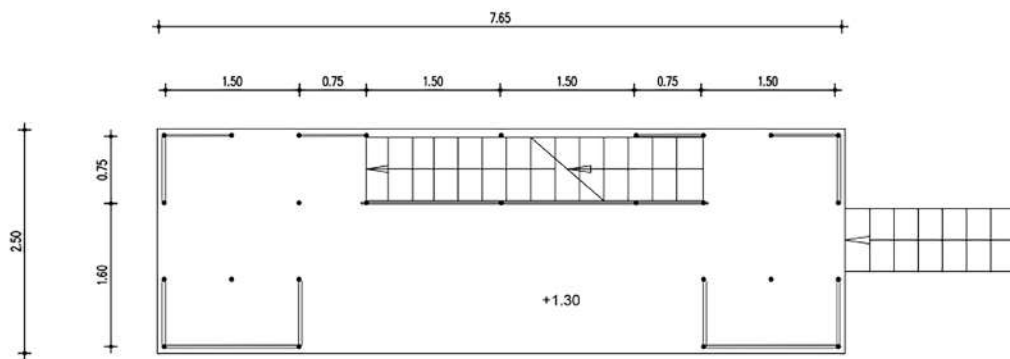
Όταν βρίσκεται σε κίνηση/περιπλάνηση δίνει την εντύπωση ενός trailer/φορτηγού.



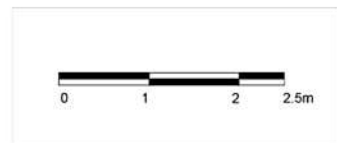
Όταν αφαιρεθεί το εξωτερικό κάλυμα τότε αποκαλύπεται το σύστημα ικριωμάτων και τα περιεχόμενα της.



κάτοψη 2ου επιπέδου



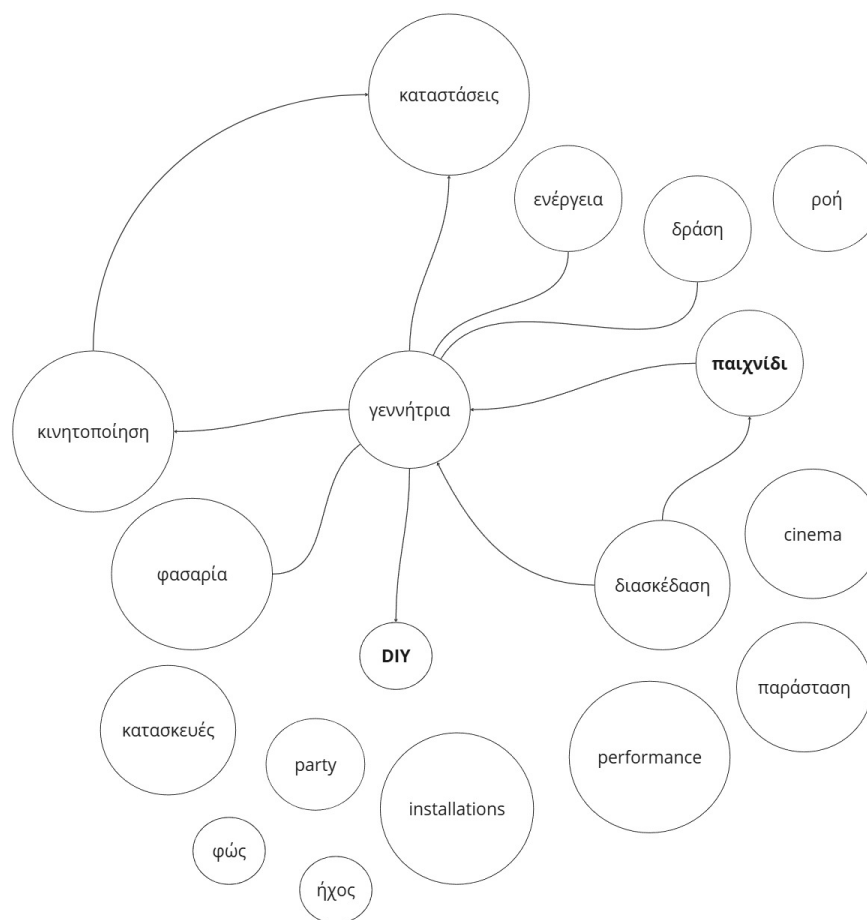
κάτοψη 1ου επιπέδου



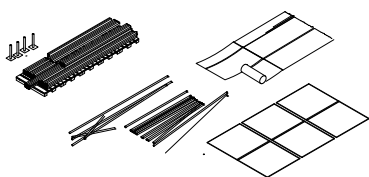
PLUG-IN περιεχόμενα

(ΚΤΙΡΙΟΛΟΓΙΚΟ)
ΡΕΥΣΤΟ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα περιεχόμενα επιτρέπουν την επέκταση της κατασκευής στο χώρο που αυτή εδραιώνεται και υποστηρίζουν τη διεξαγωγή των καταστάσεων/ δρώμενων. Εξοπλισμός, αντικείμενα, εξαρτήματα, δομικά υλικά και επιπλέον ικριώματα που συνθέτουν τα στοιχεία επέκτασης που κουμπώνουν στην κατασκευή. Οι λειτουργίες τους σχετίζονται με το φως, τον ήχο, τις παραστατικές τέχνες και το παιχνίδι.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ TRAILER



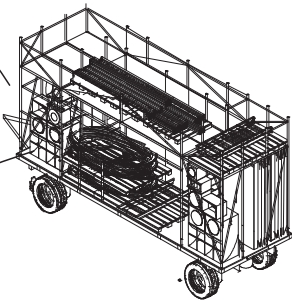
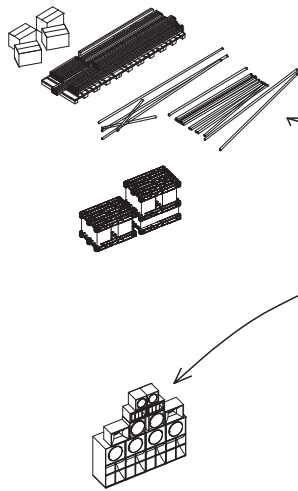
ΥΛΙΚΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

- ▶ ικριώματα
- ▶ στοιχεία πλήρωσης διαχωριστικά στοιχεία
 - ▶ υφάσματα
 - ▶ ξύλινες επιφάνειες
 - ▶ λαμαρίνες
 - ▶
- ▶ στοιχεία επέκτασης και σύνδεσης
 - ▶ χώροι
 - ▶ πλατφόρμες
 - ▶ σκάλες/ διάδρομώπεράσματα
 - ▶ καλώδια

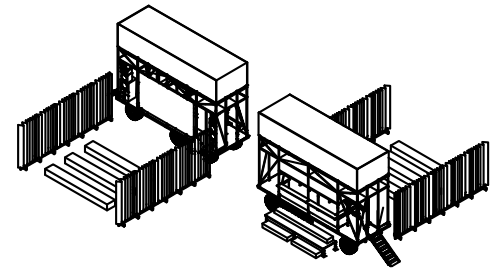
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

- ▶ εξοπλισμός ήχου φωτισμού και προβολών
 - ▶ ηχοσύστημα
 - ▶ προβολέας βιντεο
 - ▶ φωτιστικά σώματα
 - ▶ κονσόλες για ήχο και φως
 - ▶ εργαλεία
- ▶ κινητός εξοπλισμός
 - ▶ καθίσματα
 - ▶ τραπέζια
 - ▶ αποθήκευση

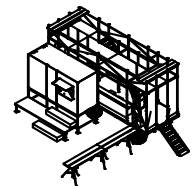
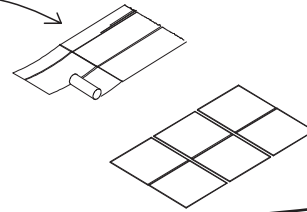




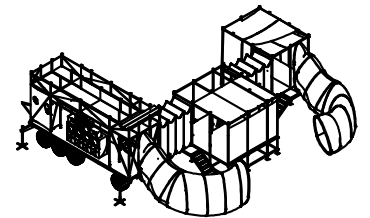
1



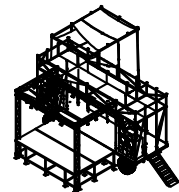
2



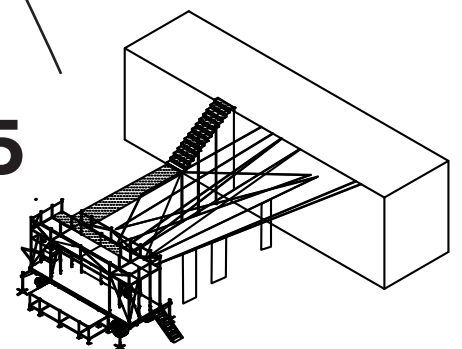
3



4



5



move/ trespass

ΡΟΗ
ΚΙΝΗΣΗ
ΠΑΡΑΚΑΜΨΗ
ΕΙΣΒΟΛΗ

ΣΥΝΔΕΣΗ
ΔΙΑΚΛΑΔΟΣΗ
ΑΓΚΥΡΩΣΗ
ΑΝΑΡΤΗΣΗ

portals

ΕΙΣΟΔΟΣ/ ΜΕΤΑΒΑΣΗ
ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ/ ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ
ΕΞΟΔΟΣ/ ΦΥΓΗ

ROOM ROOM ROOM ROOM ROOM

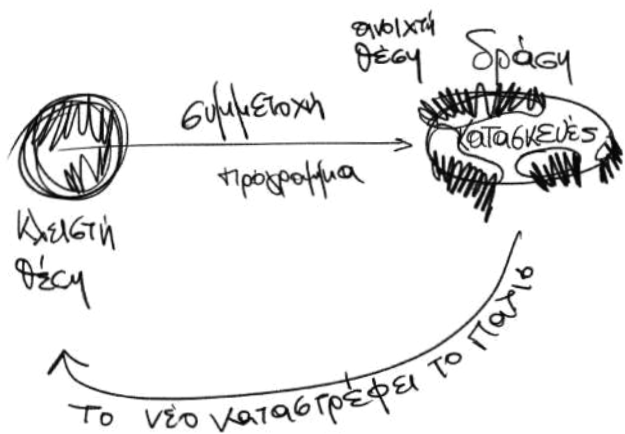
pause/ relax

ΣΤΑΣΗ/ ΠΑΥΣΗ/ ΘΩΡΑΞΗ/ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ/ ΓΝΩΡΙΜΙΑ
ΔΡΑΣΗ/ ΧΑΛΑΡΩΣΗ/ ΠΕΡΙΣΥΛΛΗΨΗ/ ΜΙΟΥΣΙΚΑ
ΘΕΑΣΗ/ ΑΚΡΟΑΣΗ

Φανταζόμαστε πέντε περιπτώσεις δρώμενων και παρουσιάζονται οι παραλλαγές που η κατασκευή μπορεί να δεχθεί μορφολογικά και λειτουργικά σε αυτές.

Οι παραλλαγές και οι μεταλλάξεις καθώς εξαρτώνται από τη συμμετοχή, τον τόπο και τα υλικά που έχουμε στα χέρια μας μπορούν να είναι άπειρες.

ενδεχόμενα/ μεταλλάξεις/ επέκταση/ εξάπλωση

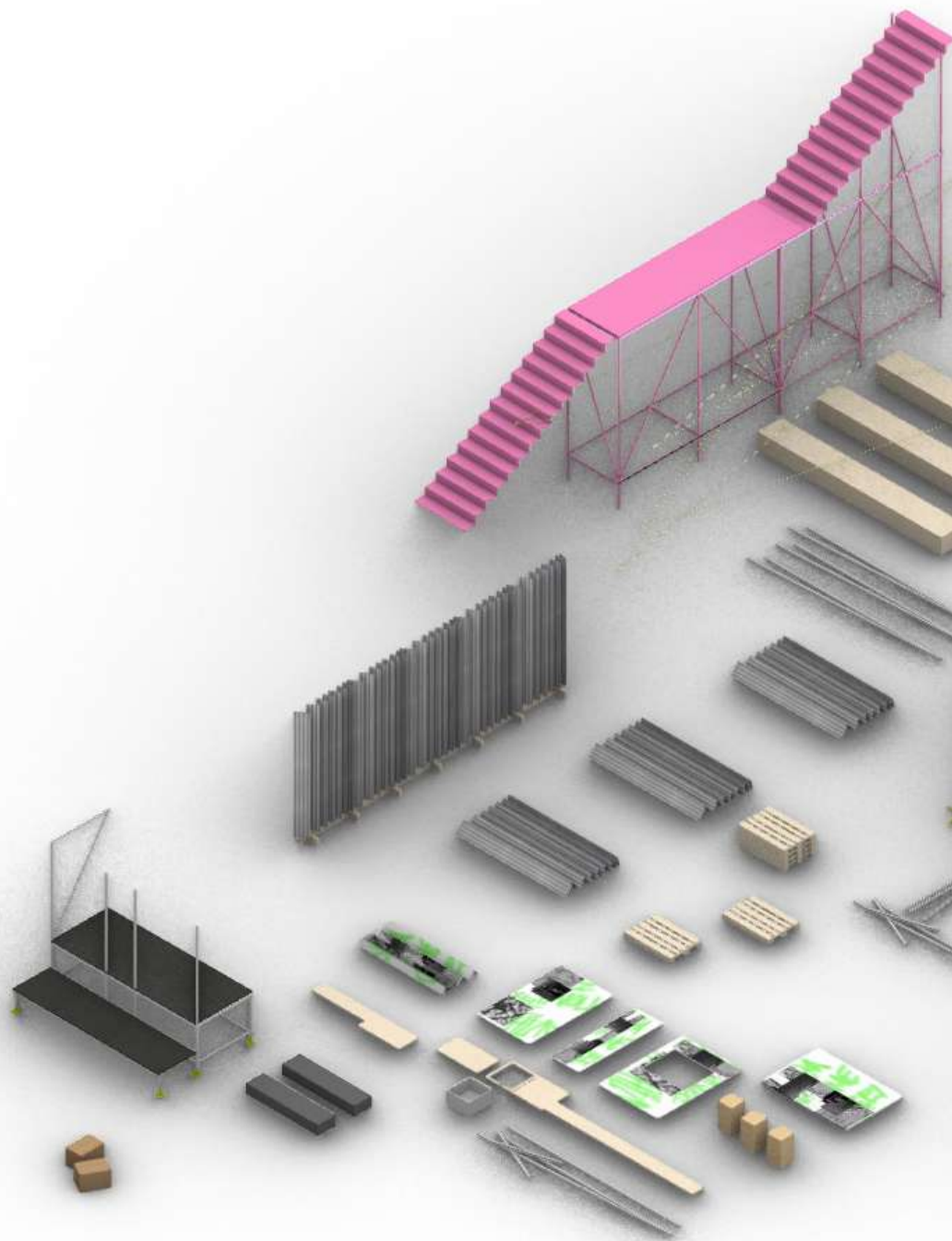


συναρμολόγηση

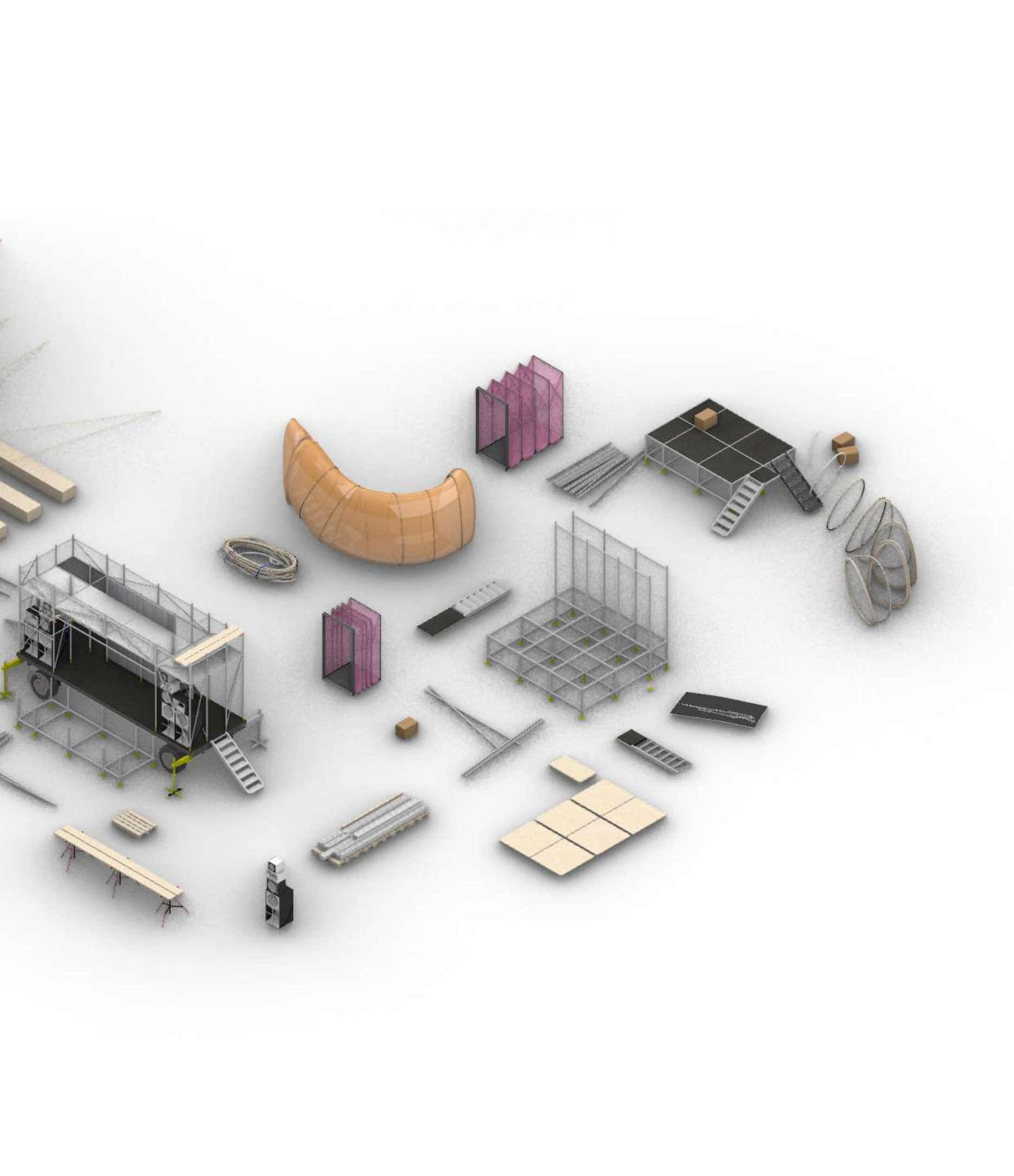
Όταν ο Δούρειος ίππος μεταβεί στο σημείο της δράσης ξεκινάει το στάδιο της συναρμολόγησης.

Η συσκευή ανοίγει/ αποκαλύπτεται και με τη συμμετοχή των εμπλεκόμενων ξεκινάει ένα παιχνίδι δημιουργίας κατασκευών και εφευρετικότητας.

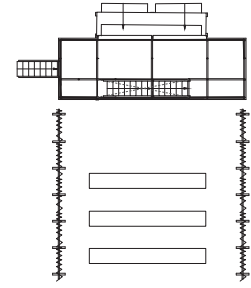
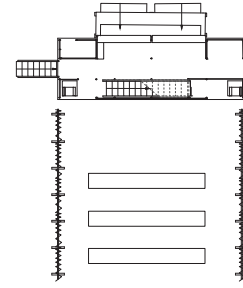
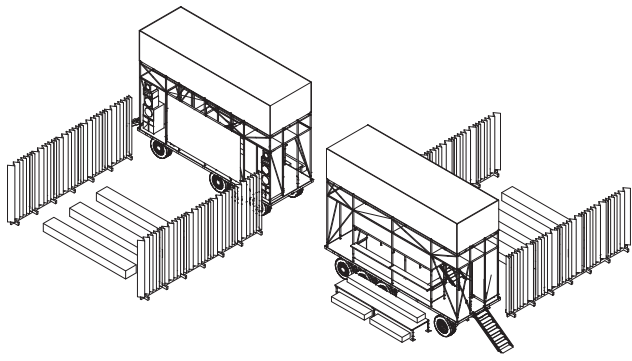
Οι επεκτάσεις "κουμπώνουν" και "γατζώνονται" από υπάρχοντες υποδομές και ξεδιπλώνονται στον χώρο με διαφορετικό τρόπο κάθε φορά, ανάλογα με τις παραμέτρους που την επηρεάζουν.



assembly



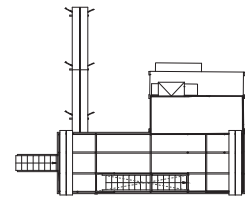
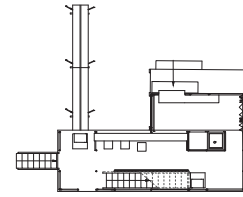
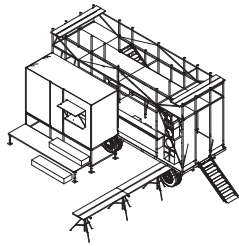
υπαίθριο σινεμά
καντίνα
προβολή
συζήτηση
φαγητό
ποτό



1



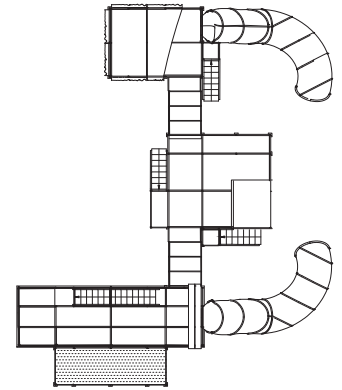
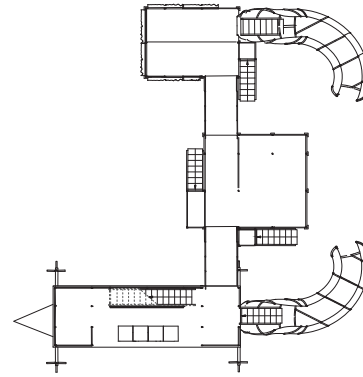
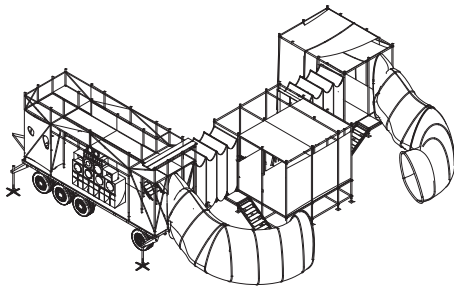
bar
διασκέδαση
συζήτηση
γνωριμία



2



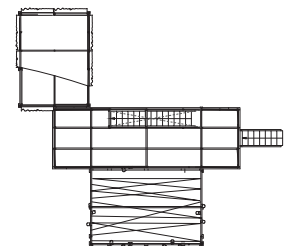
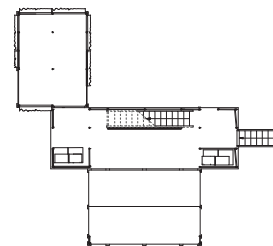
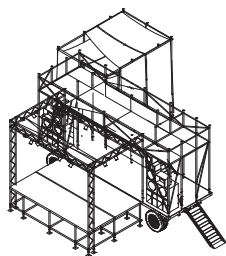
playground
πάρτυ
μουσική
χορός
απελευθέρωση
παιχνίδι
εξερεύνηση



3

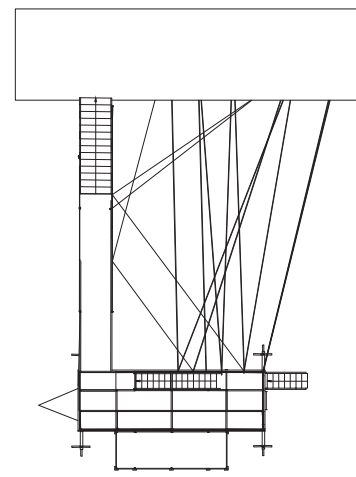
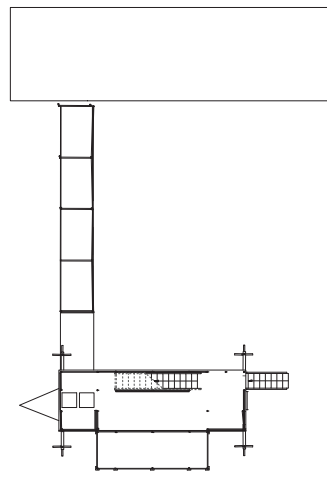
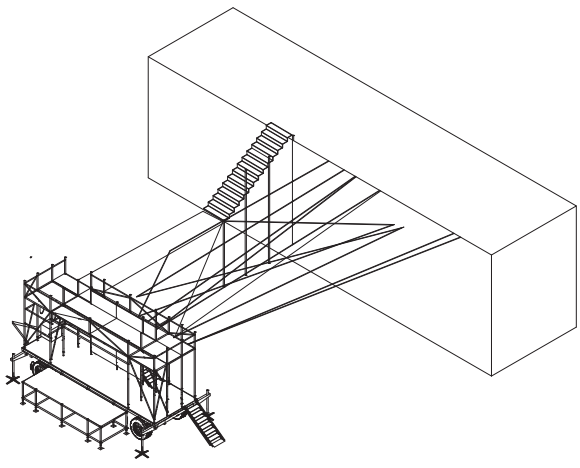


σκηνή
θέατρο
παράσταση
χορός
δρώμενα
συναυλία
μουσική

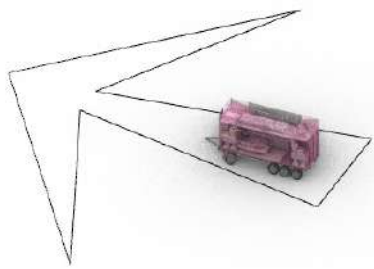
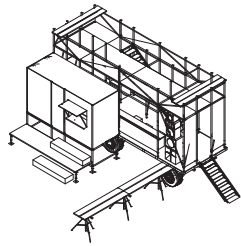


4

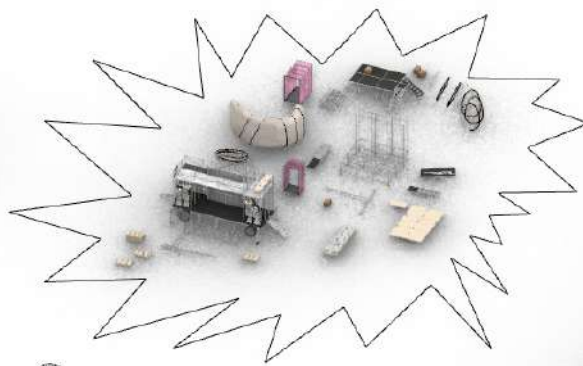




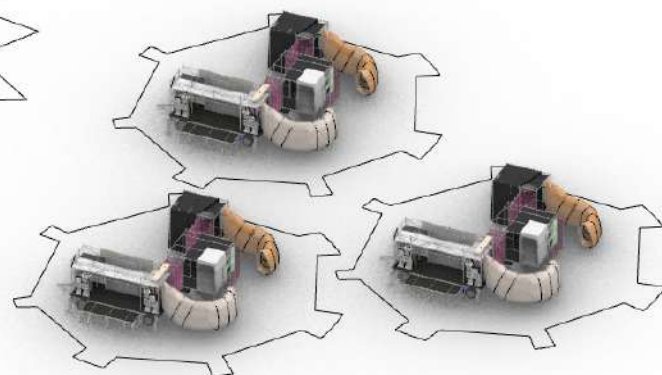
5



on the move

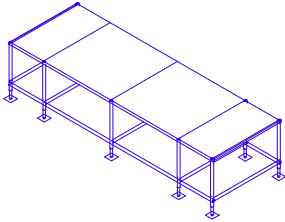


assembly

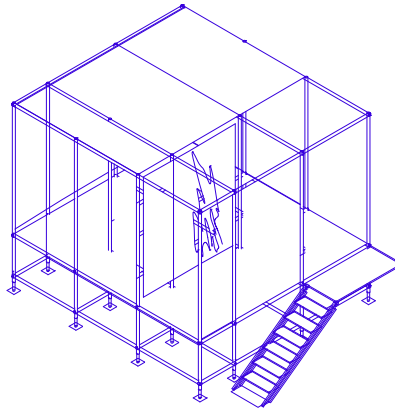


ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ_ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΩΝ

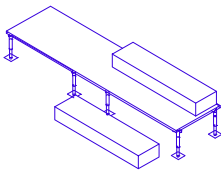
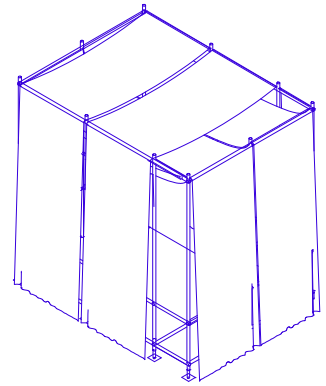
ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ



ΧΩΡΟΣ 1



ΧΩΡΟΣ 2



base unit

x16 1x16

horizontal ledgers

x12

x12

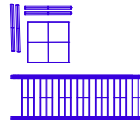
vertical ledgers

x16

x4

x6

floor panels



stairs (1lvl)

base unit

x16 1x16

horizontal ledgers

x12

x9

vertical ledgers

x10

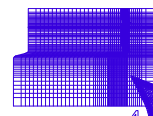
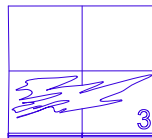
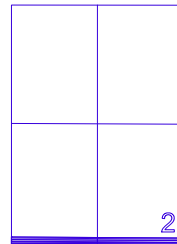
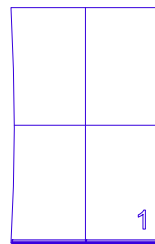
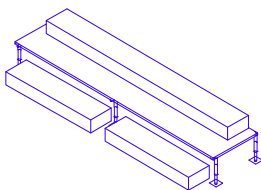
x4

x6

floor panels



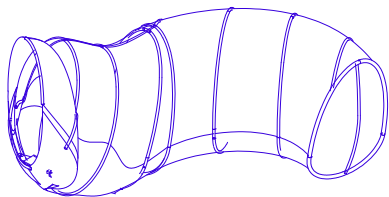
stairs (1lvl)



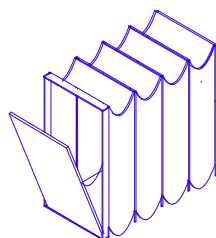
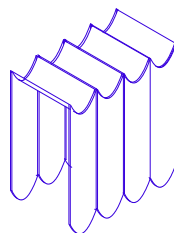
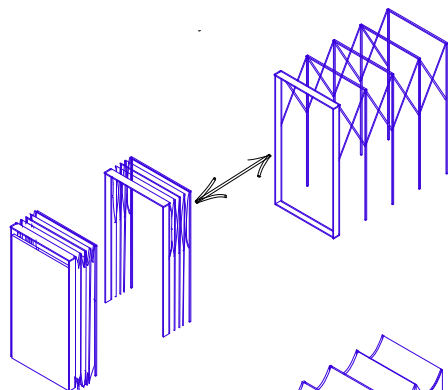
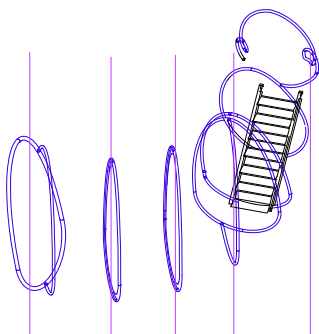
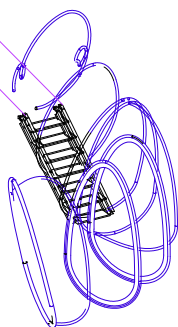
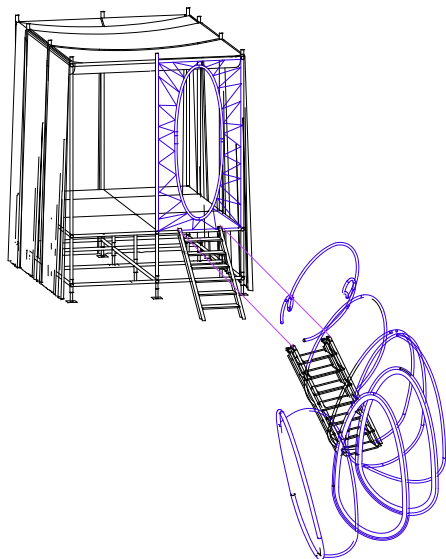
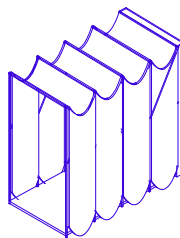
rolled up fabrics



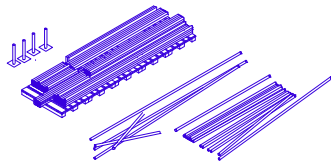
ΠΕΡΑΣΜΑ



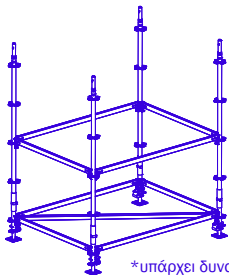
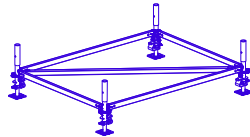
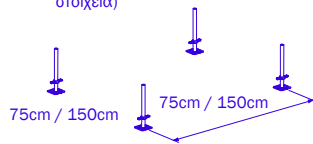
ΠΤΥΣΣΟΜΕΝΗ ΣΥΝΔΕΣΗ



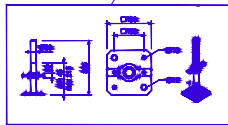
ΙΚΡΙΩΜΑΤΑ



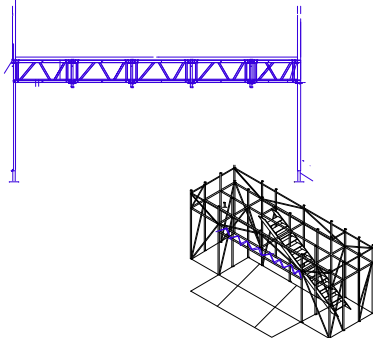
- 1_ βάση σκαλωσιάς
- 2_ οριζόντια σωληνωτά
- 3_ ορθοστάτες (κατακόρυφα σωληνωτά στοιχεία)



*υπάρχει δυνατότητα επέκτασης της κατασκευής καθ' ύψος και κατά πλάτος



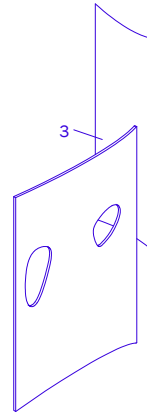
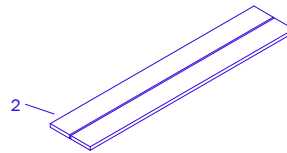
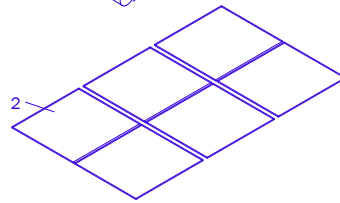
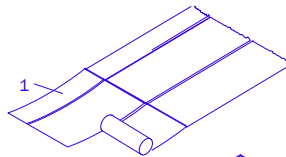
χρησιμοποιείται για τη γεφύρωση μεγάλων ανοιγμάτων και τη στήριξη ηλεκτρολογικού εξοπλισμού



ΥΛΙΚΑ ΚΑΛΥΨΗΣ

ΔΑΠΕΔΑ ΚΑΙ ΟΡΟΦΕΣ

2_ επιφάνειες από λαμαρίνα ή κόντρα πλακέ θαλάσσης ή

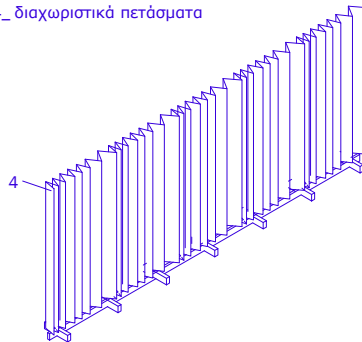


ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΕΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΕΣ

3_ ελαφρά στοιχεία κάλυψης που στηρίζονται στο μεταλλικό ικρίωμα

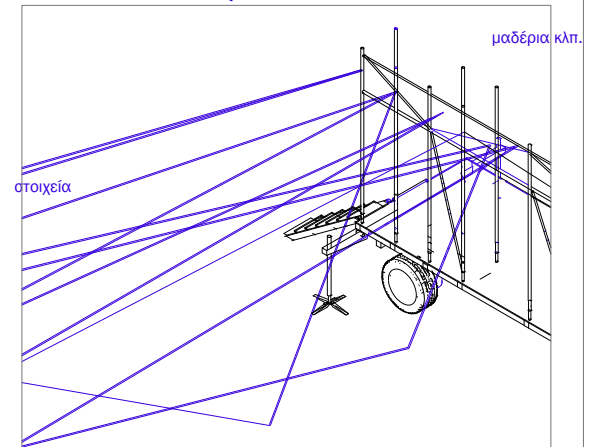
υφάσματα, οποιαδήποτε επιφάνεια, κομμάτια, ρετάλια

4_ διαχωριστικά πετάσματα

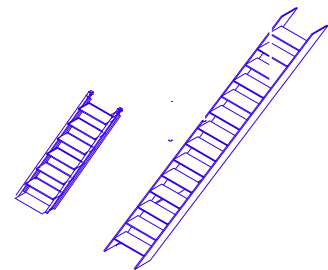


*τα στοιχεία επικάλυψης και πλήρωσης μπορεί να είναι υλικά από περισυλλογή σε επανάχρηση

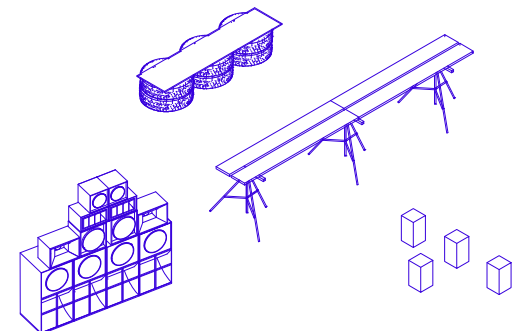
ΚΑΛΩΔΙΑ / ΣΧΟΙΝΙΑ/ ΣΥΡΜΑΤΟΣΧΟΙΝΑ/ ΕΝΤΑΤΗΡΕΣ

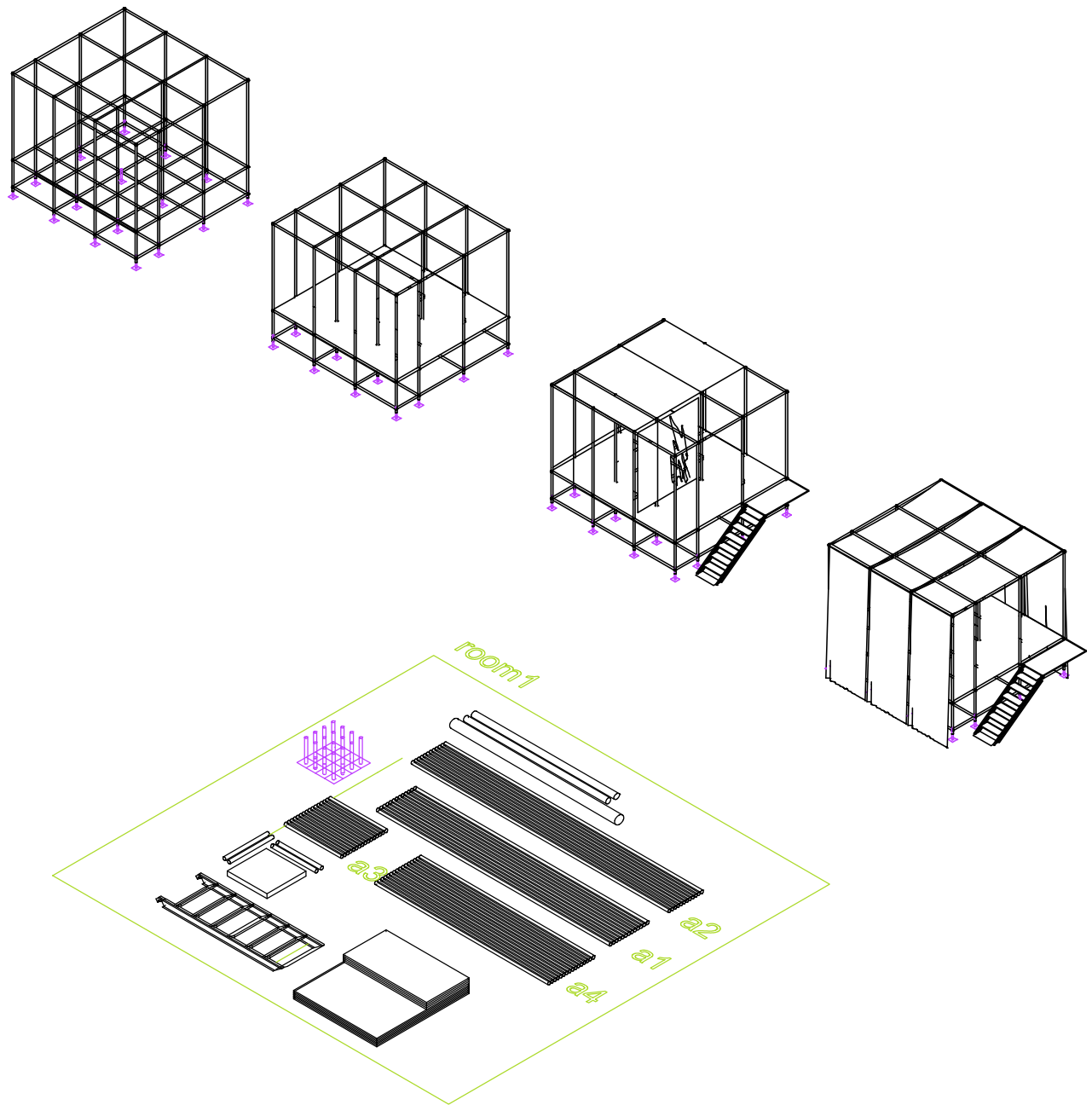


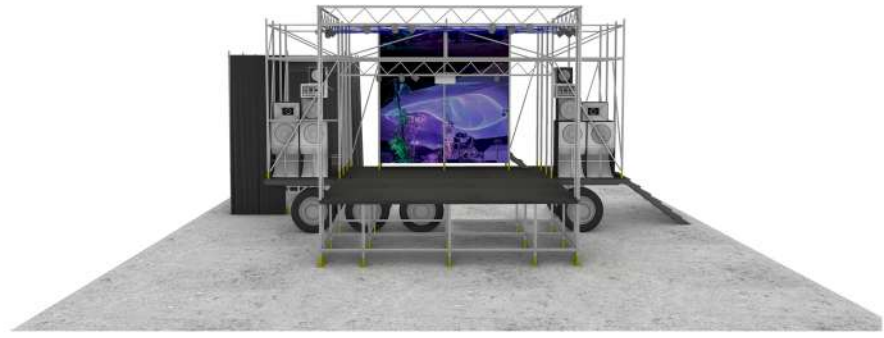
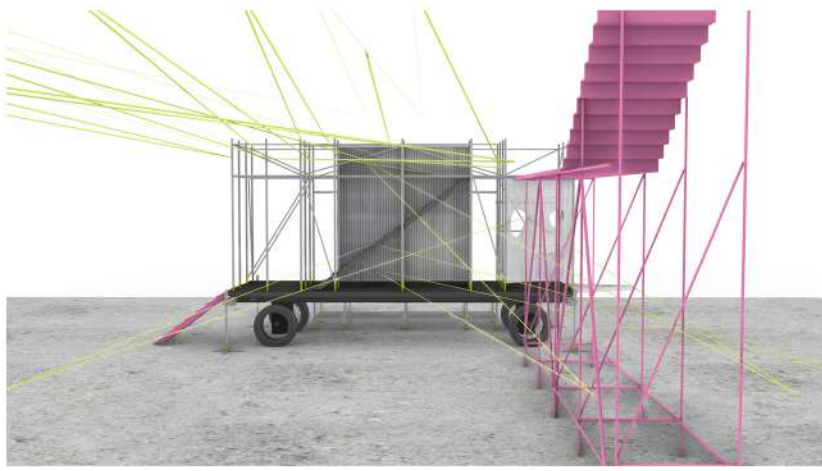
ΚΛΙΜΑΚΕΣ

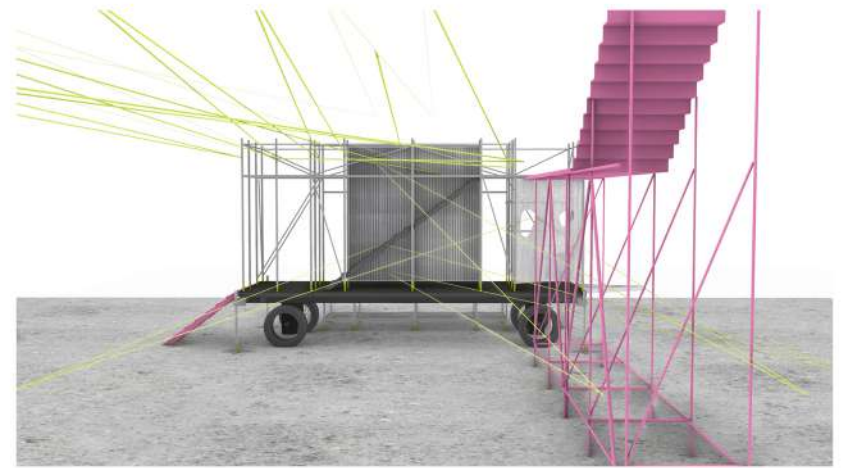


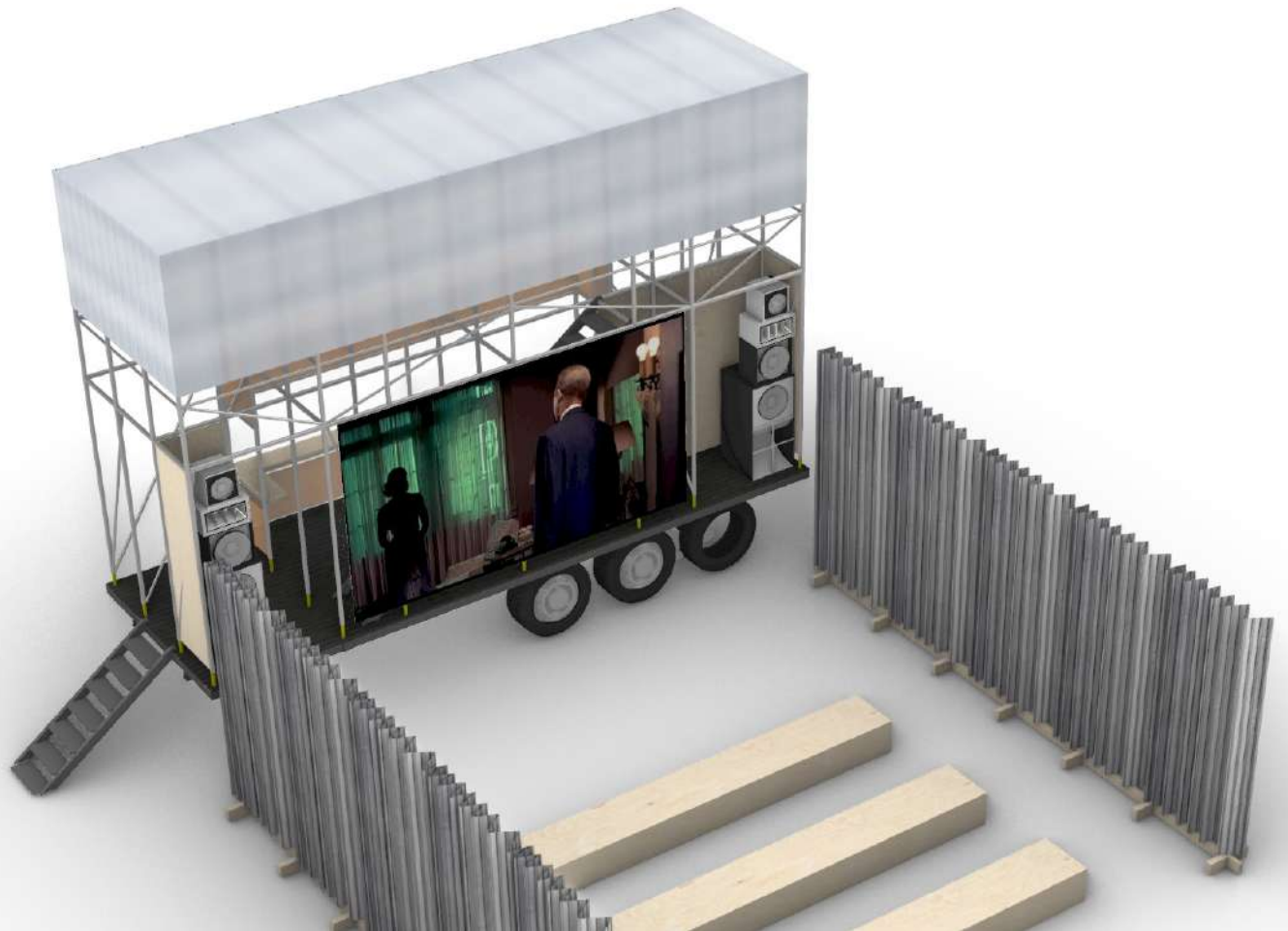
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

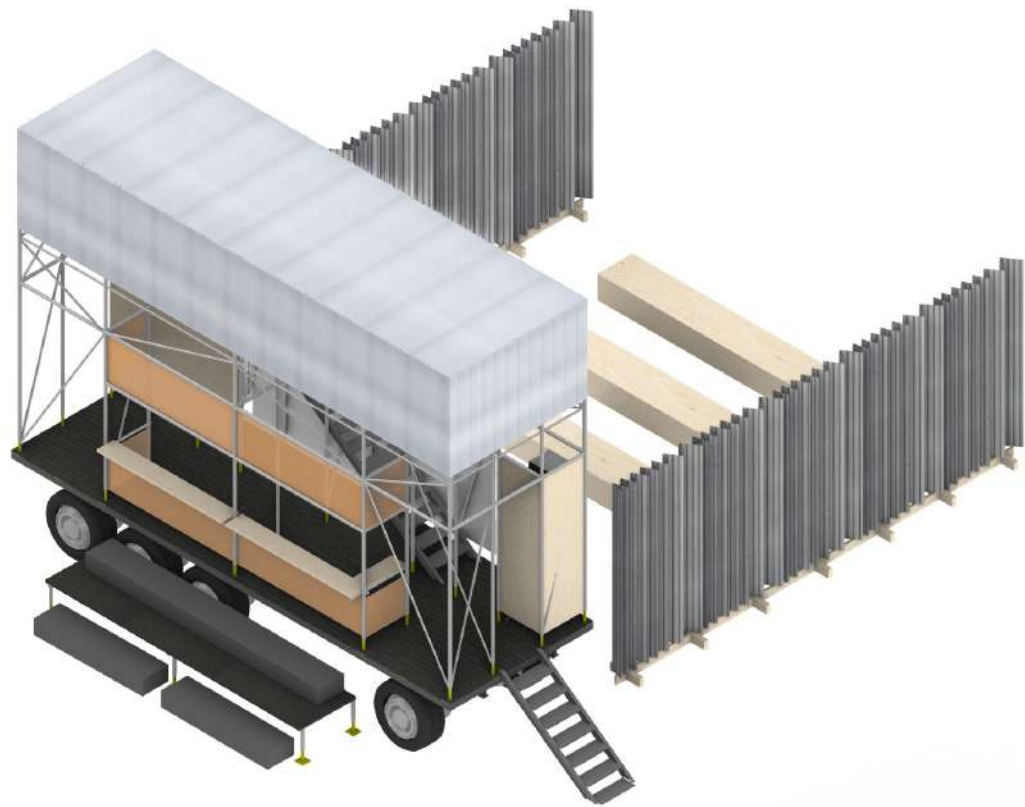
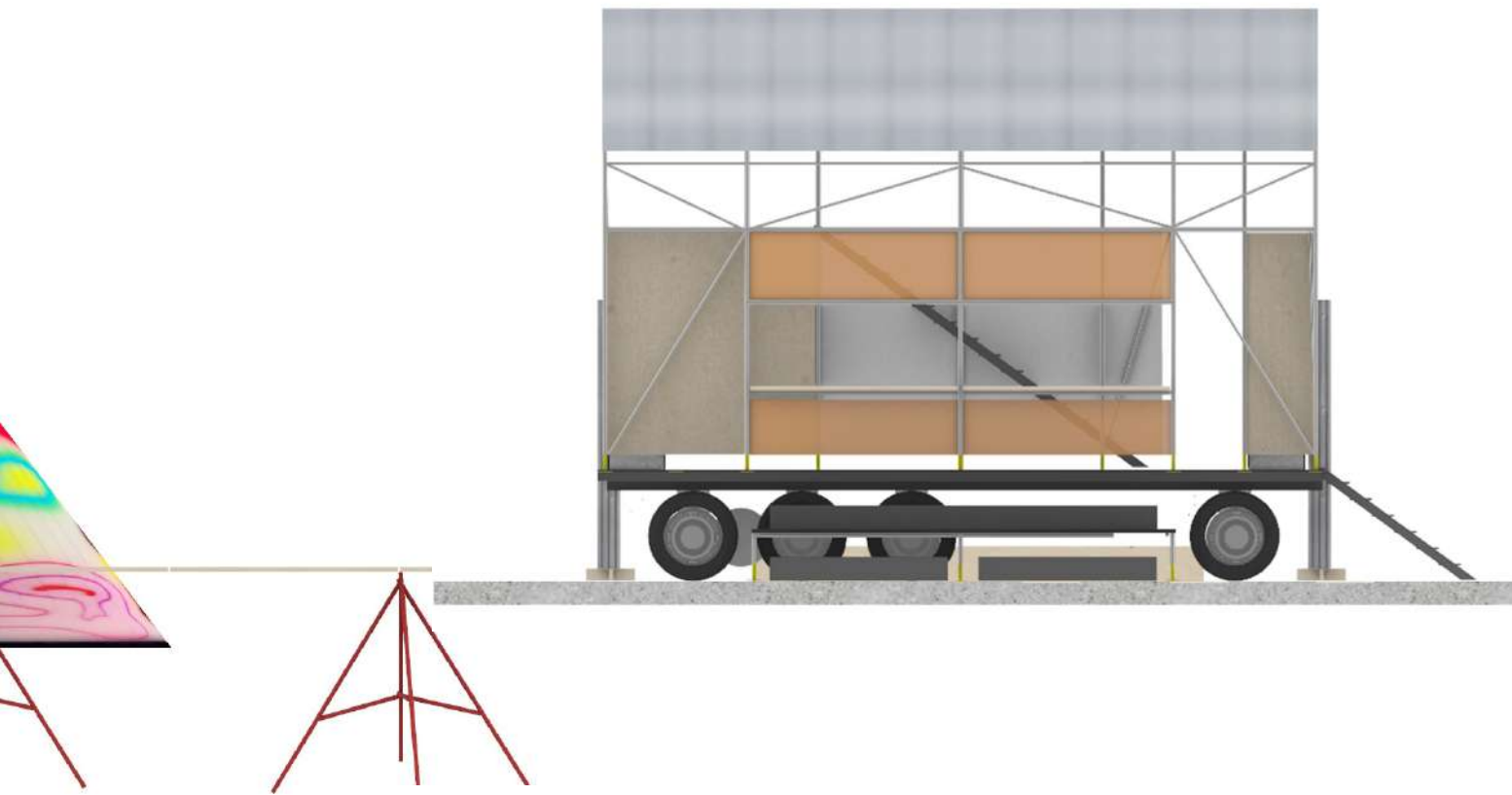








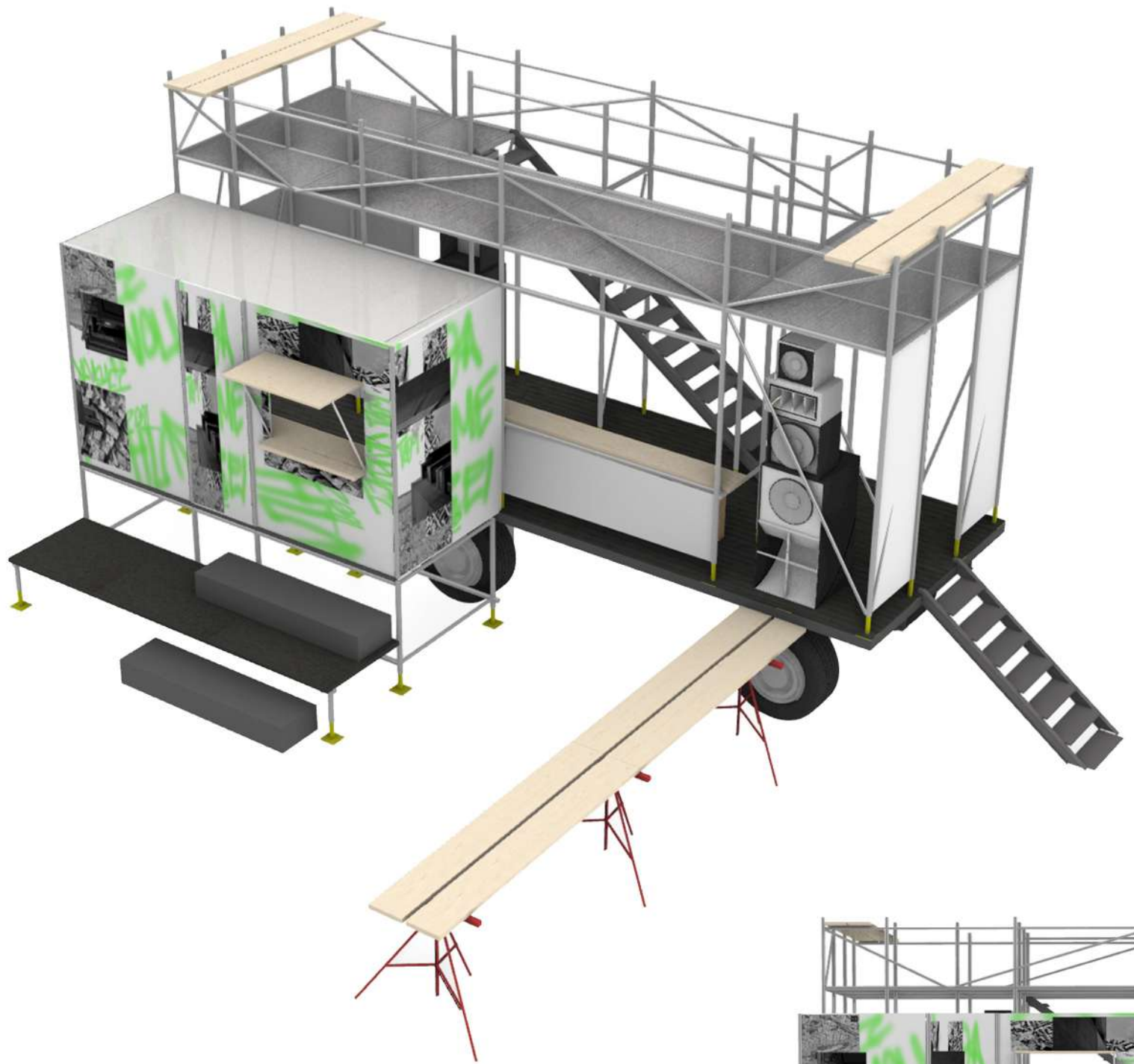


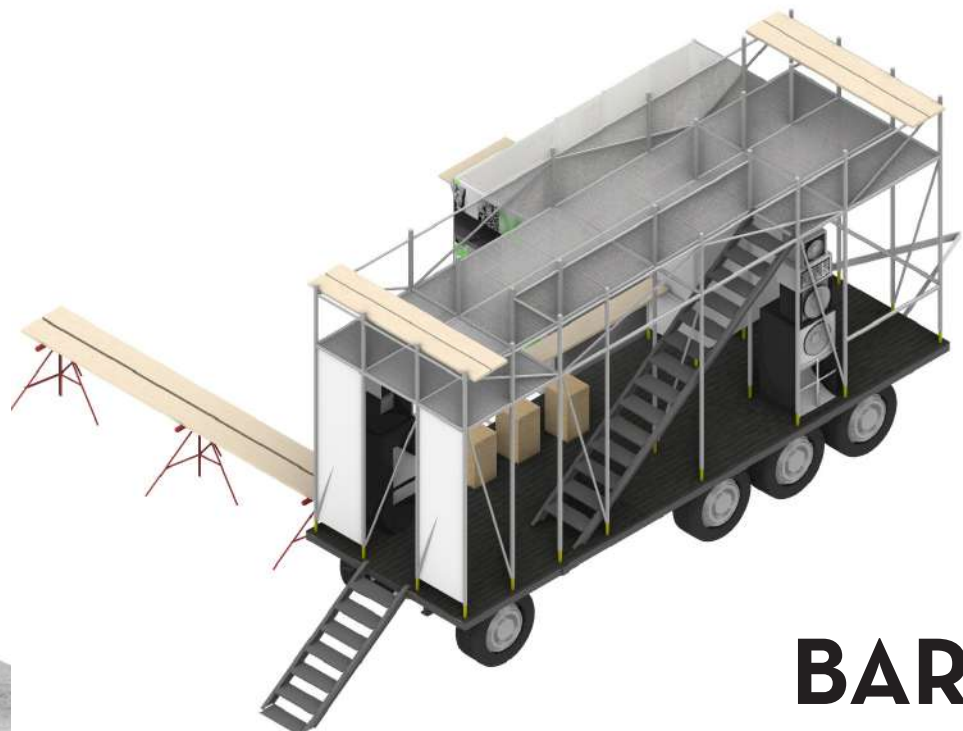
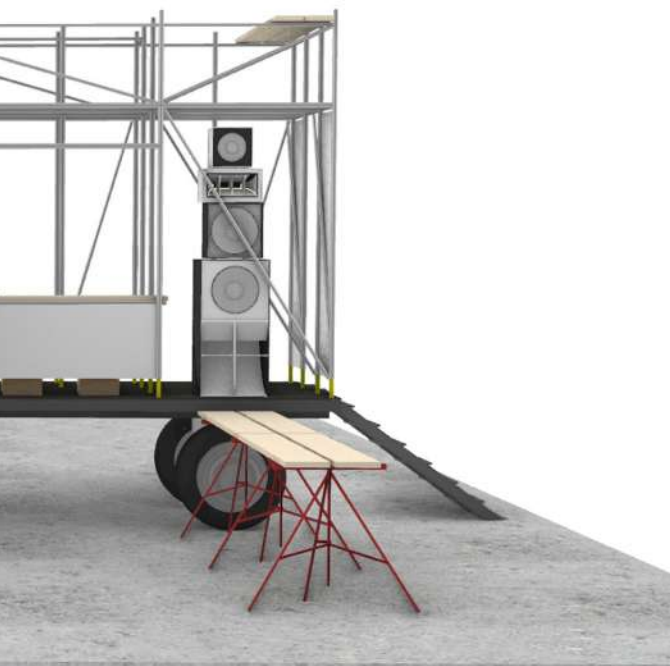
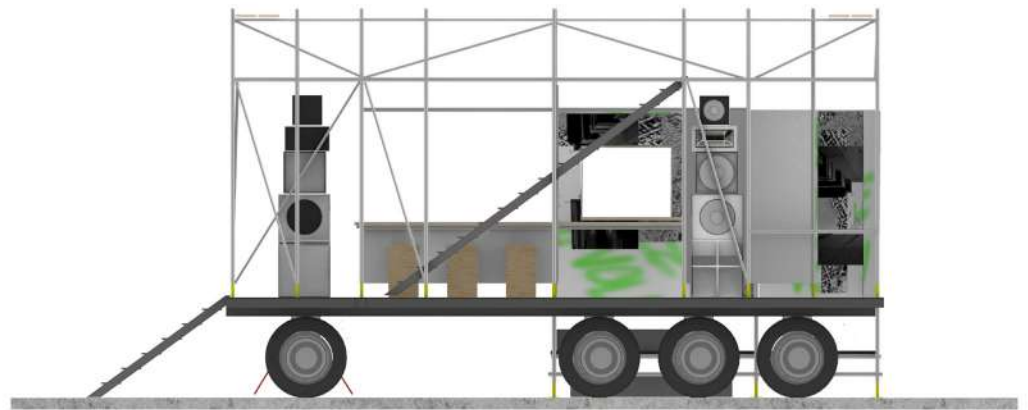


CINEMA 1

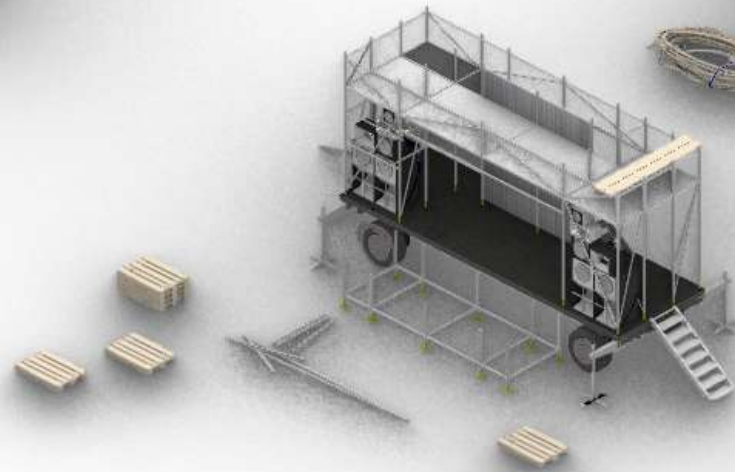
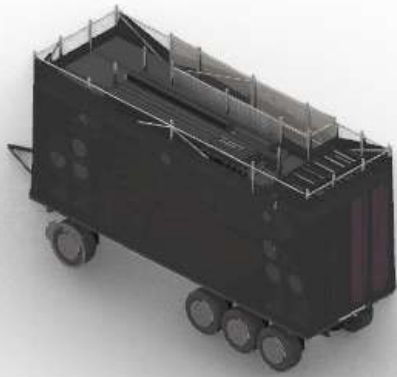


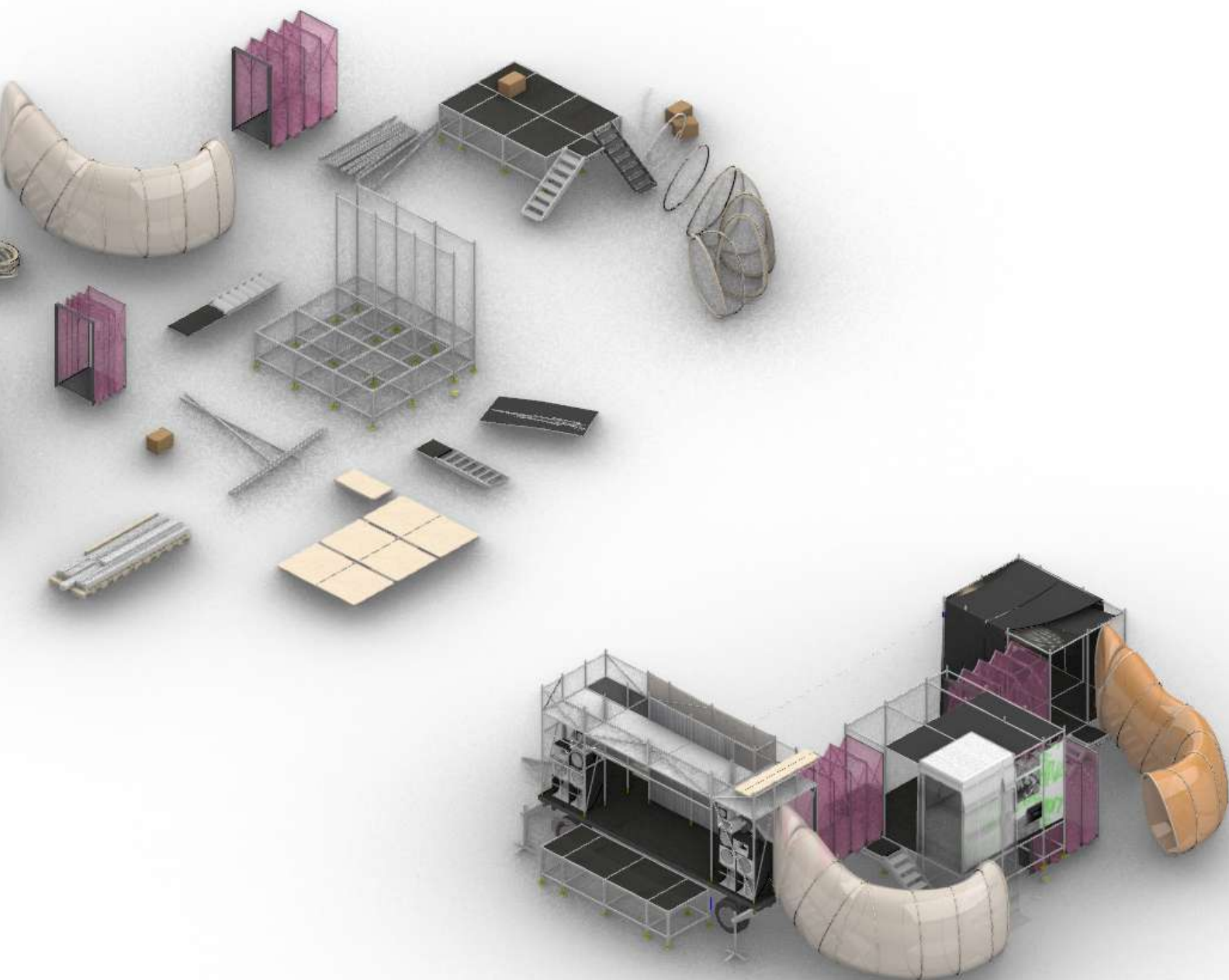




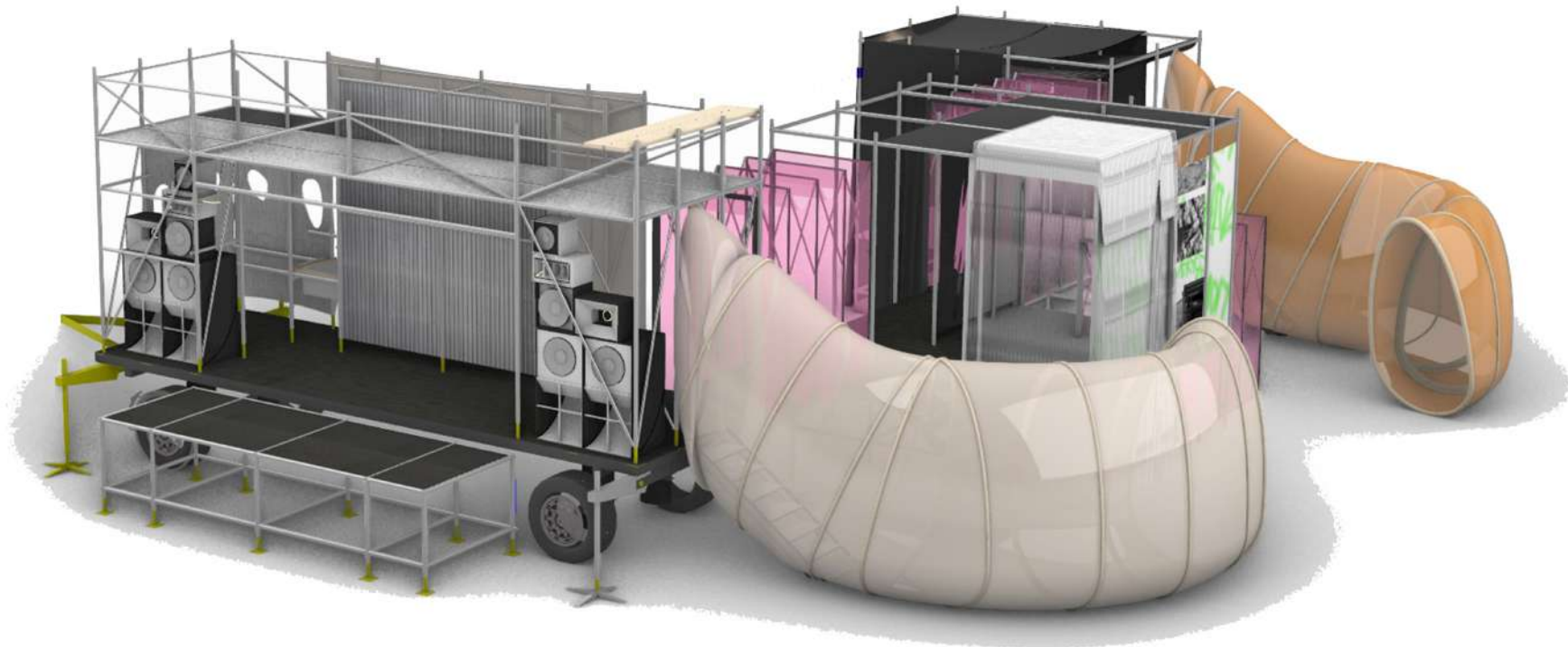


BAR 2

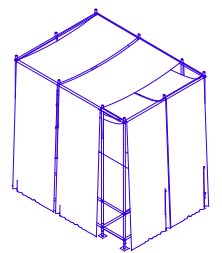




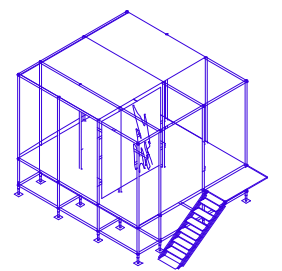
PLAYGROUND 3



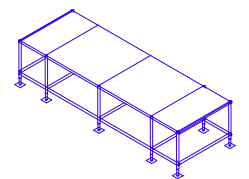
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



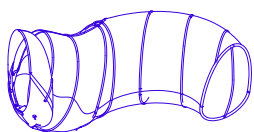
ROOM 1



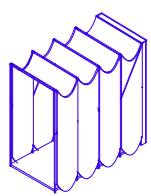
ROOM 2



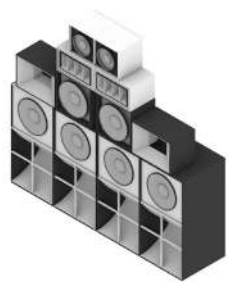
PLATFORM



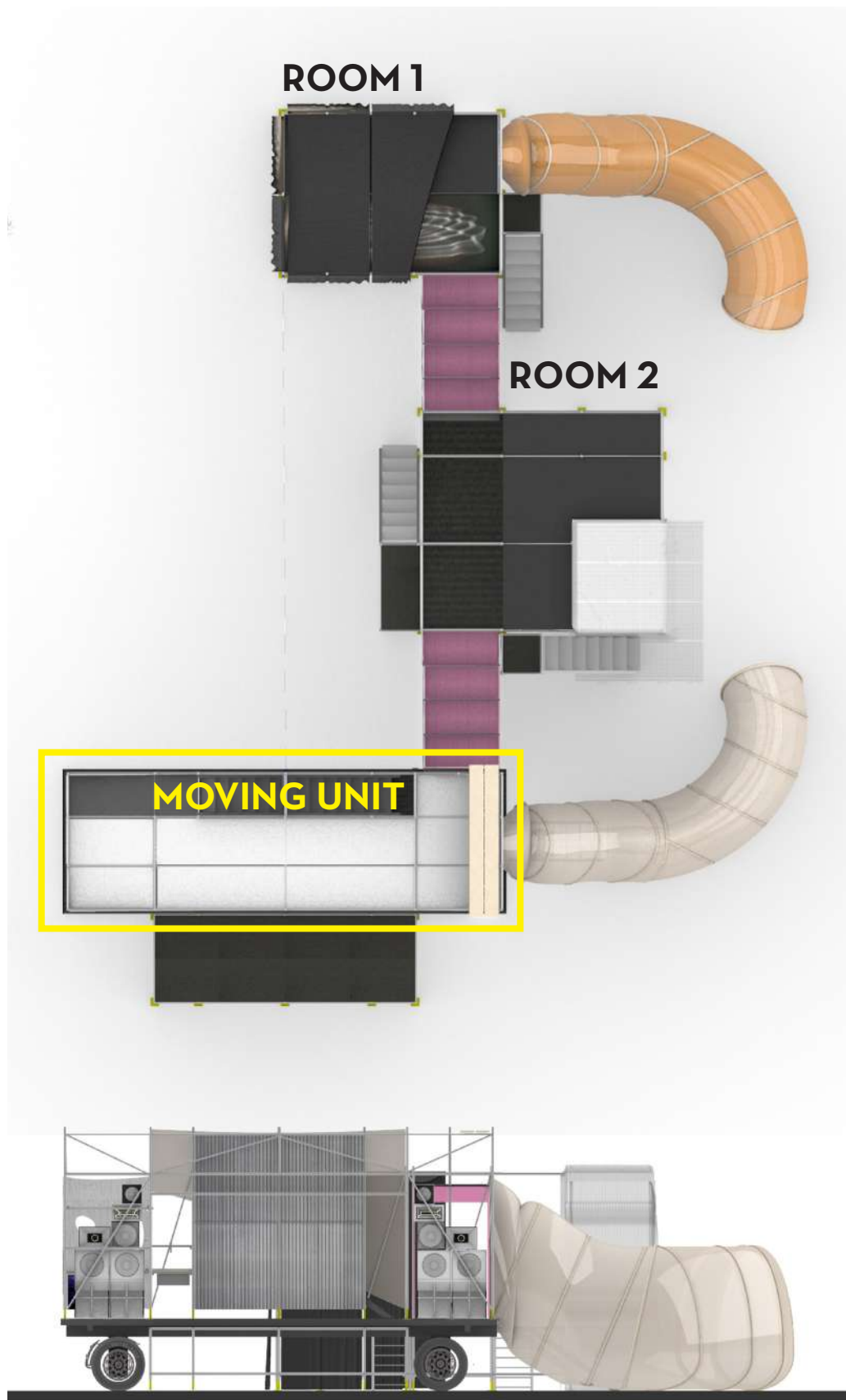
X2

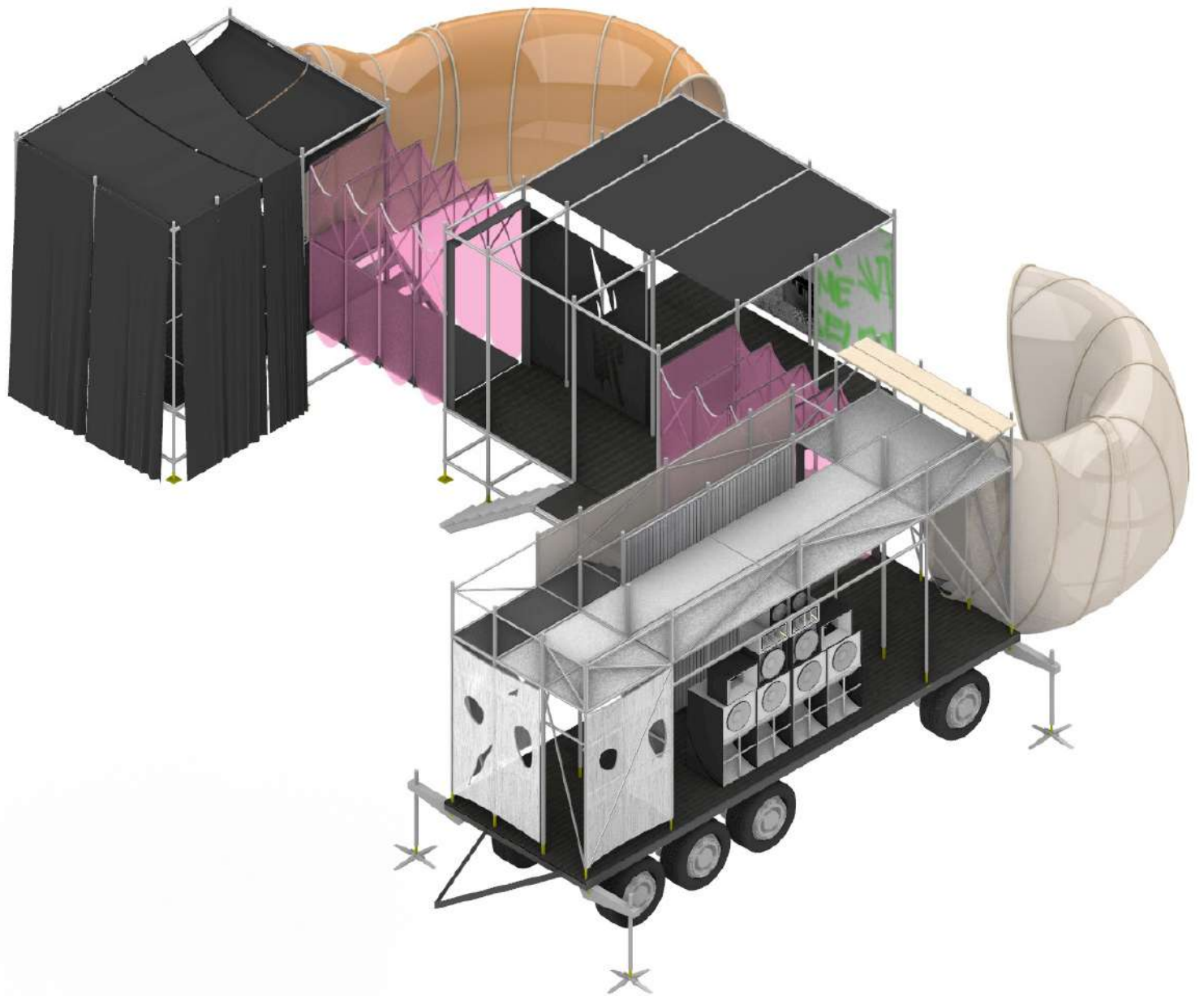
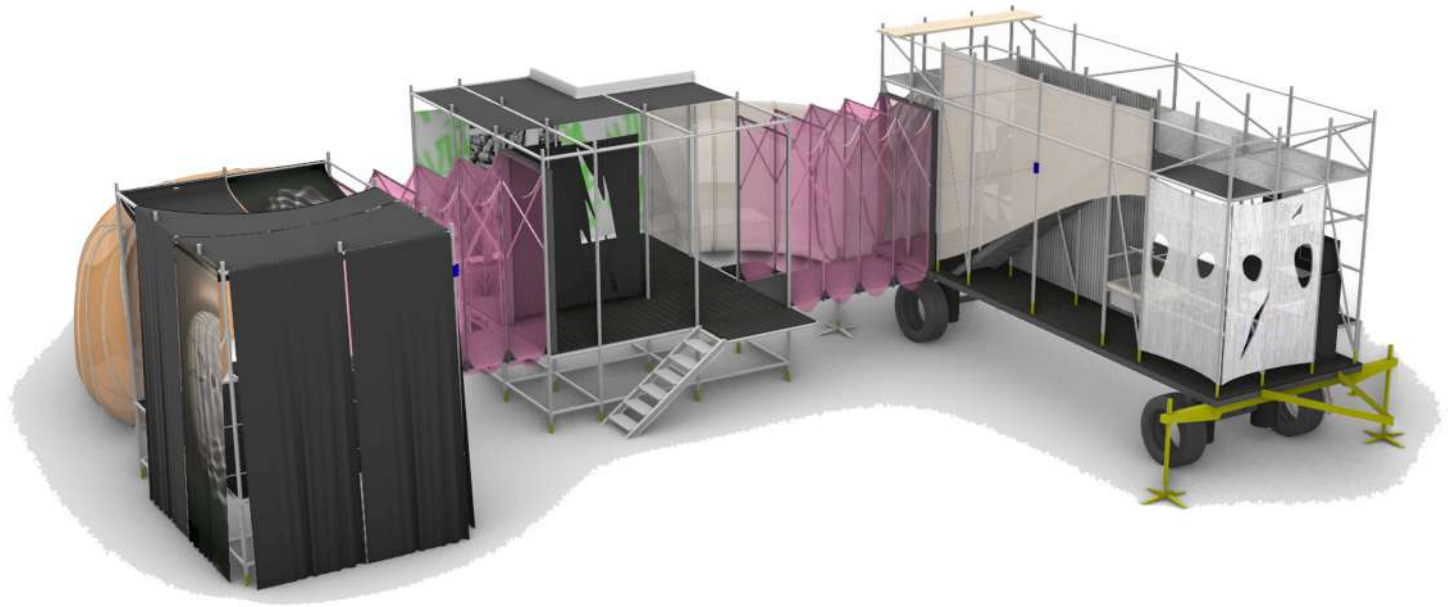


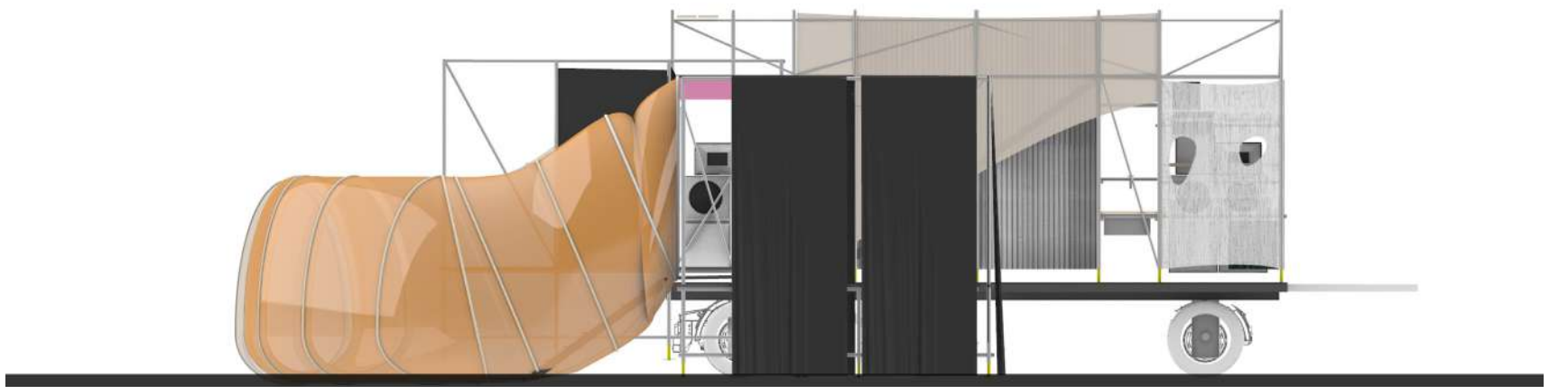
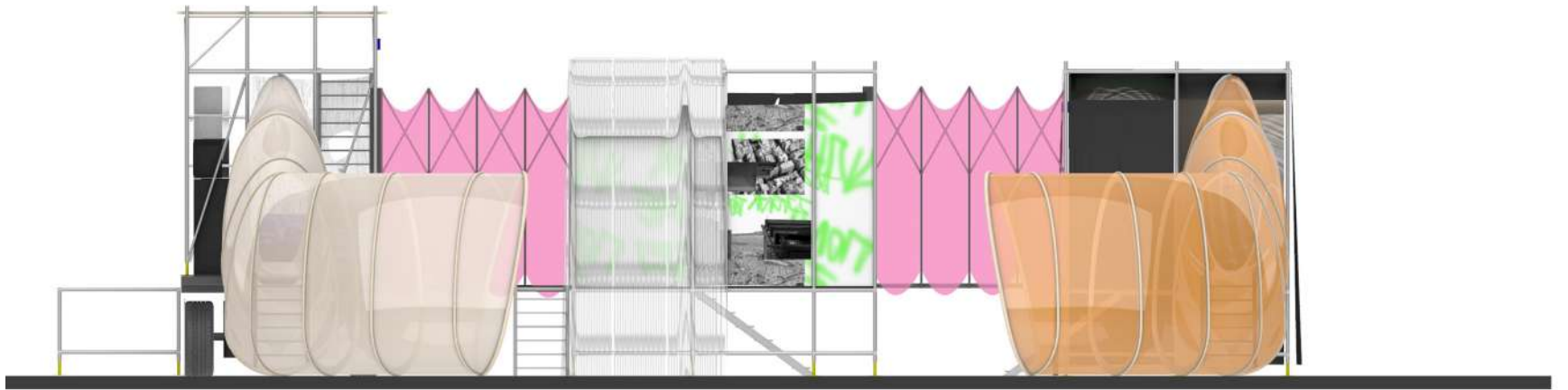
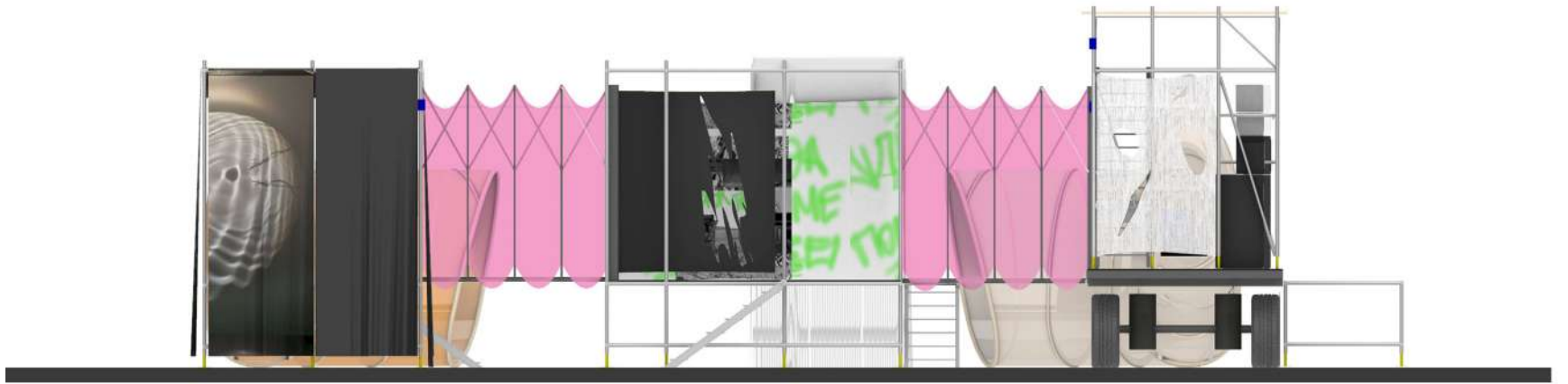
X2

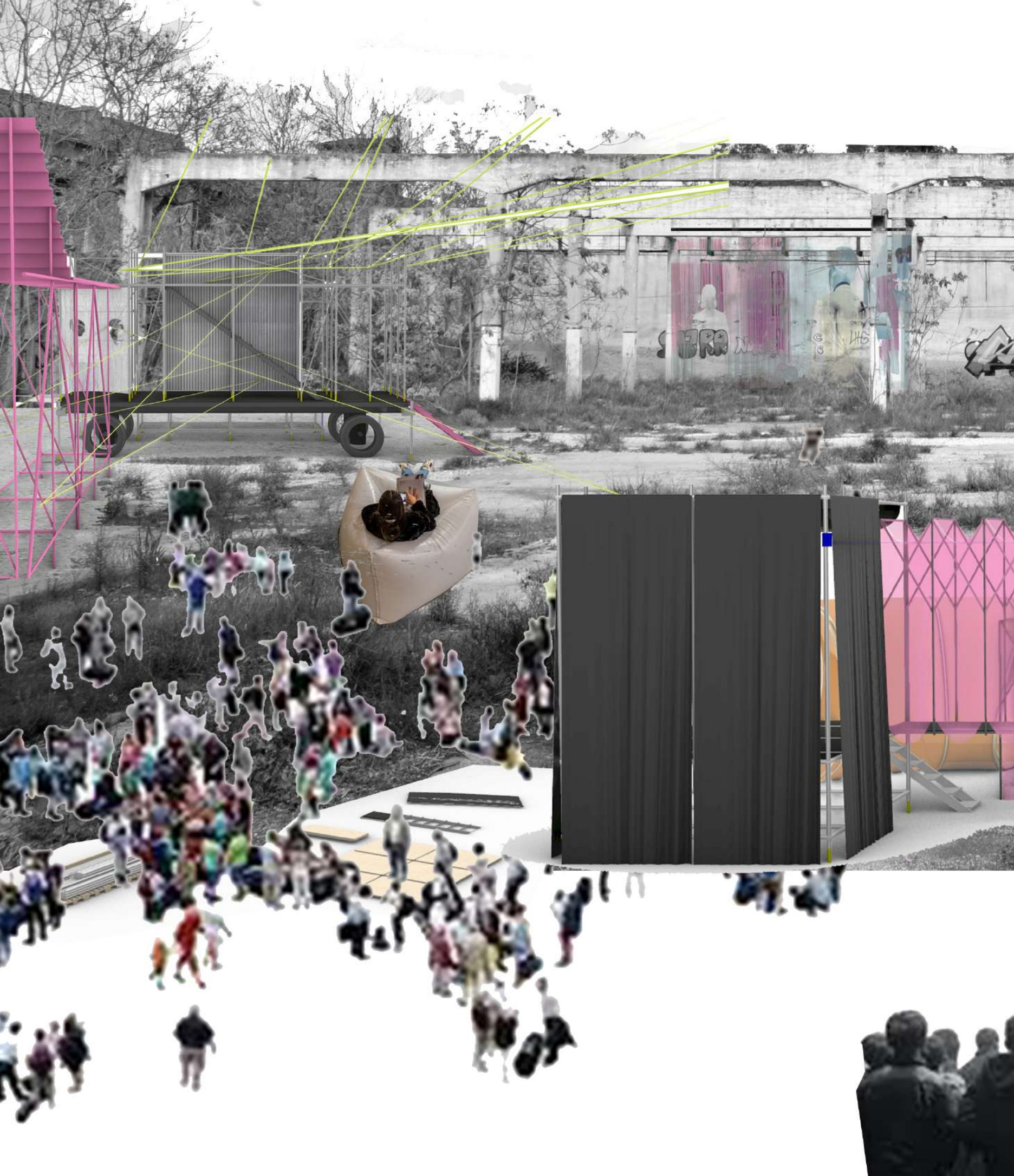


SOUNDSYSTEM

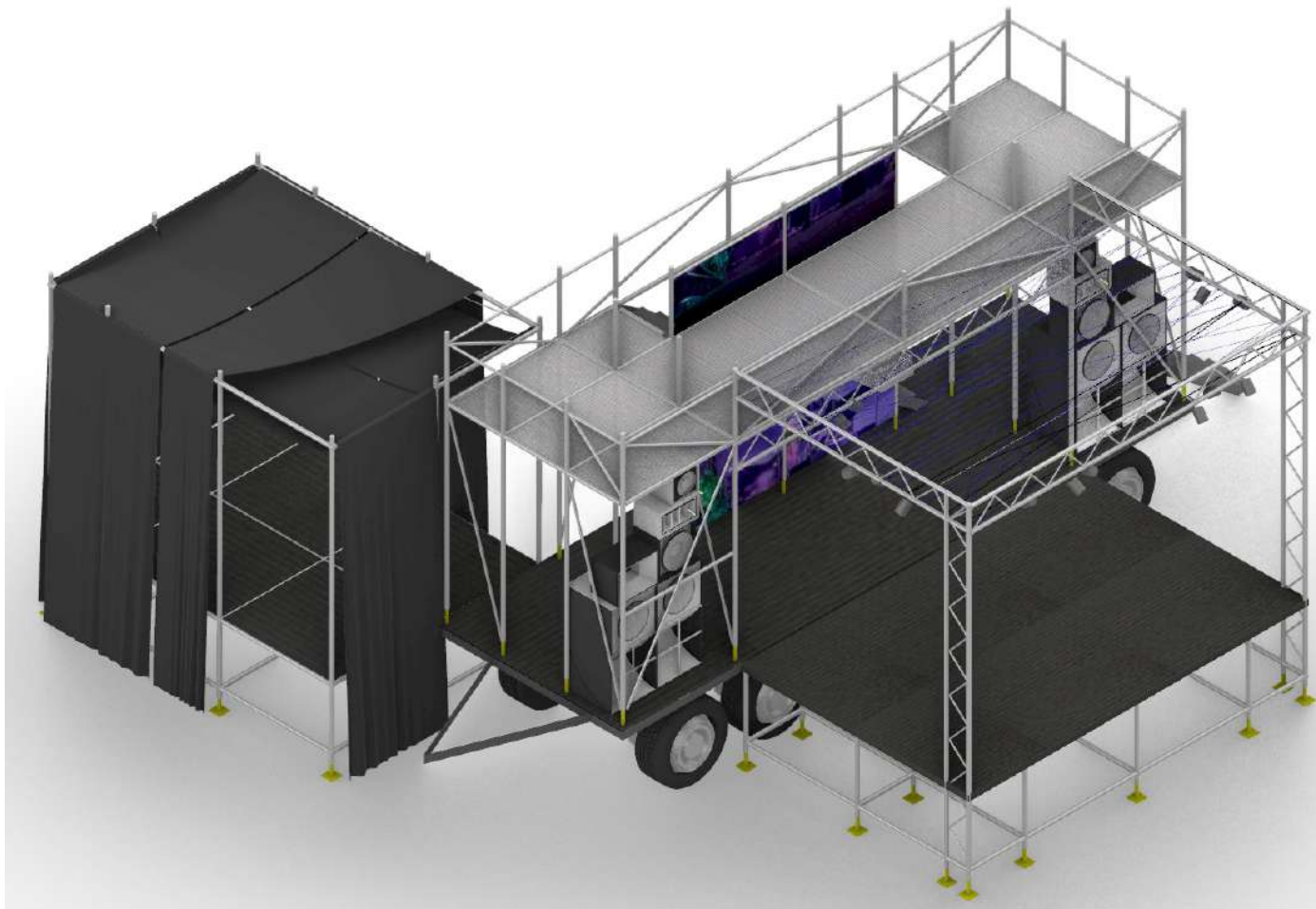


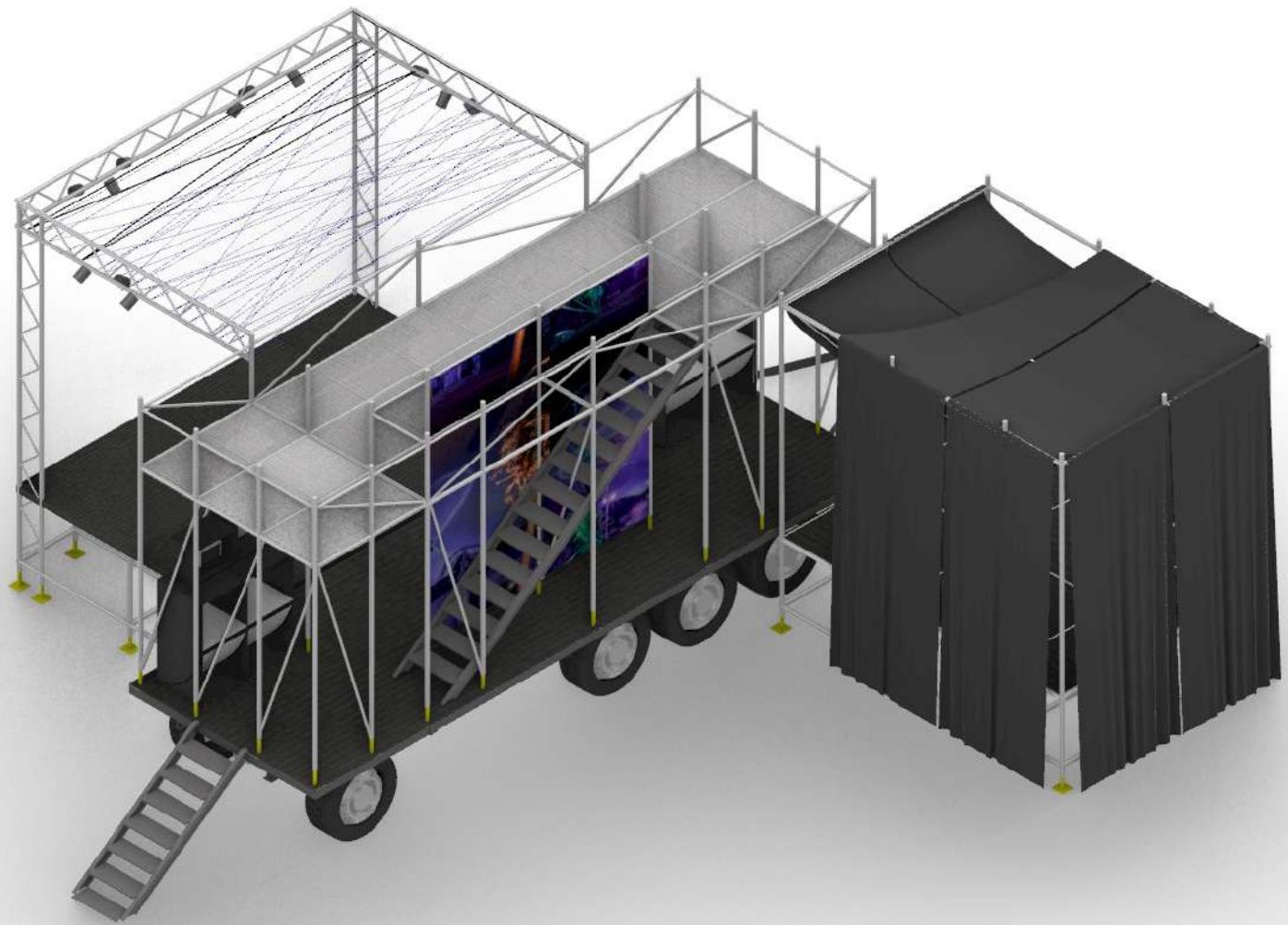












ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΚΗΝΗ

4





**Παρακάμπουμε τις προσβάσεις.
Η κατασκευή μεταμορφώνεται σε
κόμβο σύνδεσης με σημεία που η
πρόσβαση πριν δεν ήταν εφικτή ή
απαγορευόταν.**

**Ταράτσες κτιρίων, δίοδοι, τρύπες
και στενά.**

**Ενεργοποιώντας αυτούς τους
χώρους δημιουργούνται νέες
σχέσεις στο δημόσιο χώρο.**



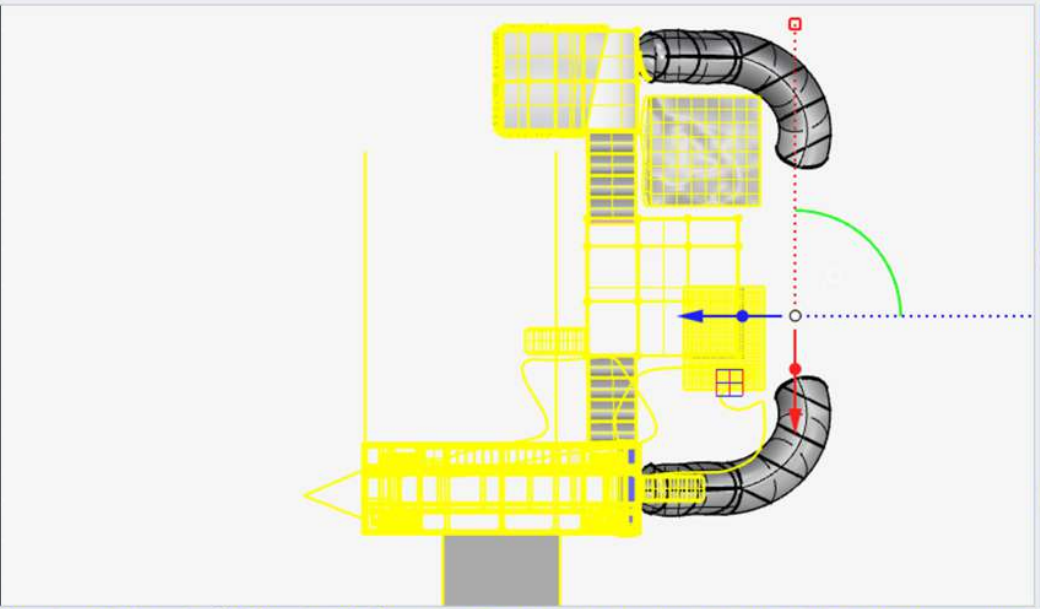
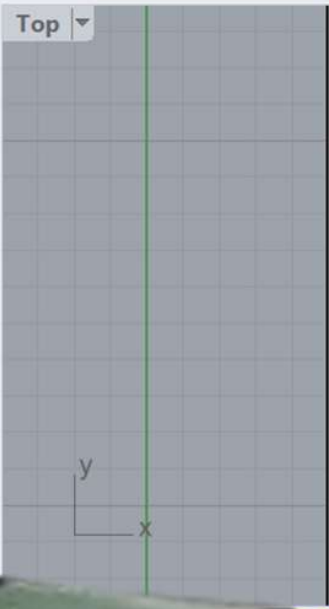
upgrade2 (39 MB) - Rhinoceros 7 Corporate

File Edit View Curve Surface SubD Solid Mesh Dimension Transform Tools Analyze Render Panels Help

Point to m
Point to m

Command:

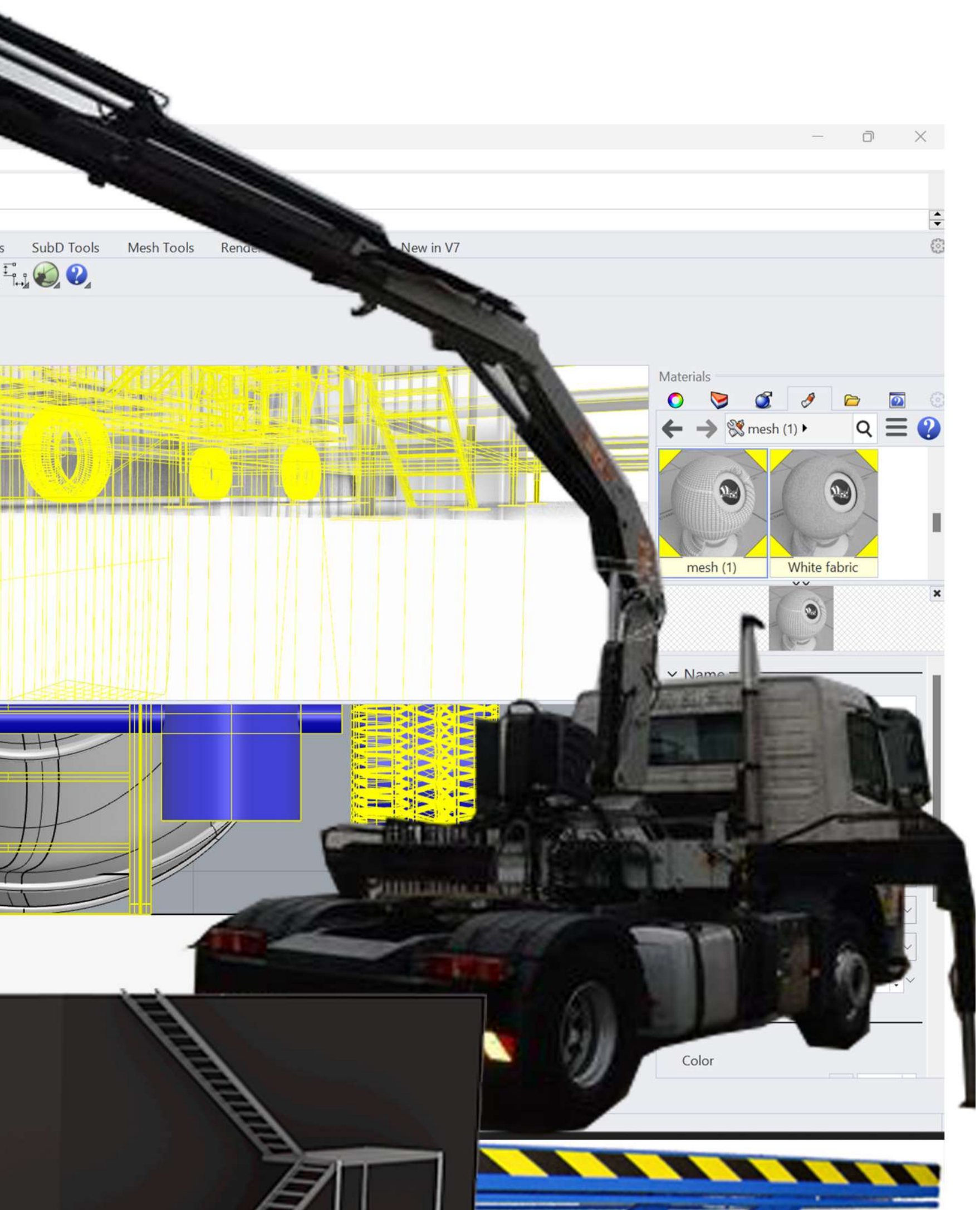
Standard CPlanes Curve Tools Set View Display Select Viewport Layout Visibility Transform Surface Tools Solid Tools



Perspective Top Right Left +

End Near Point Mid Cen Int Perp Tan Quad Knot Vertex Project

CPlane x 12.91 y 33.64 z 0.00 Meters Varies Grid



s SubD Tools Mesh Tools Render New in V7

Materials

← → mesh (1) ▶



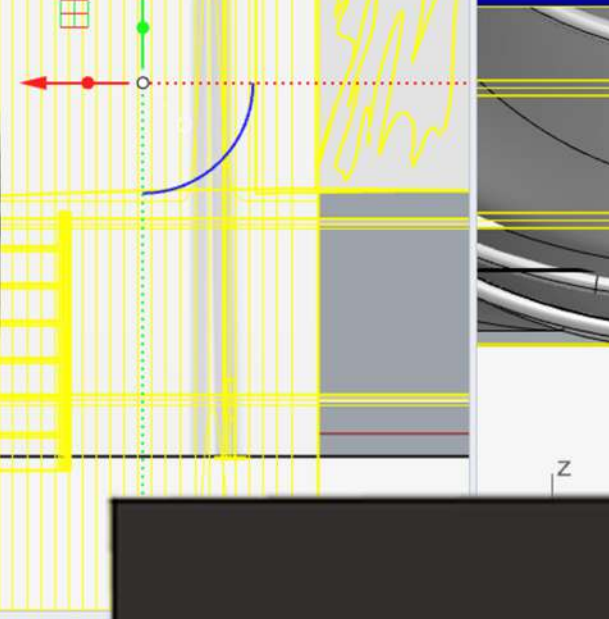
mesh (1)



White fabric

▼ Name

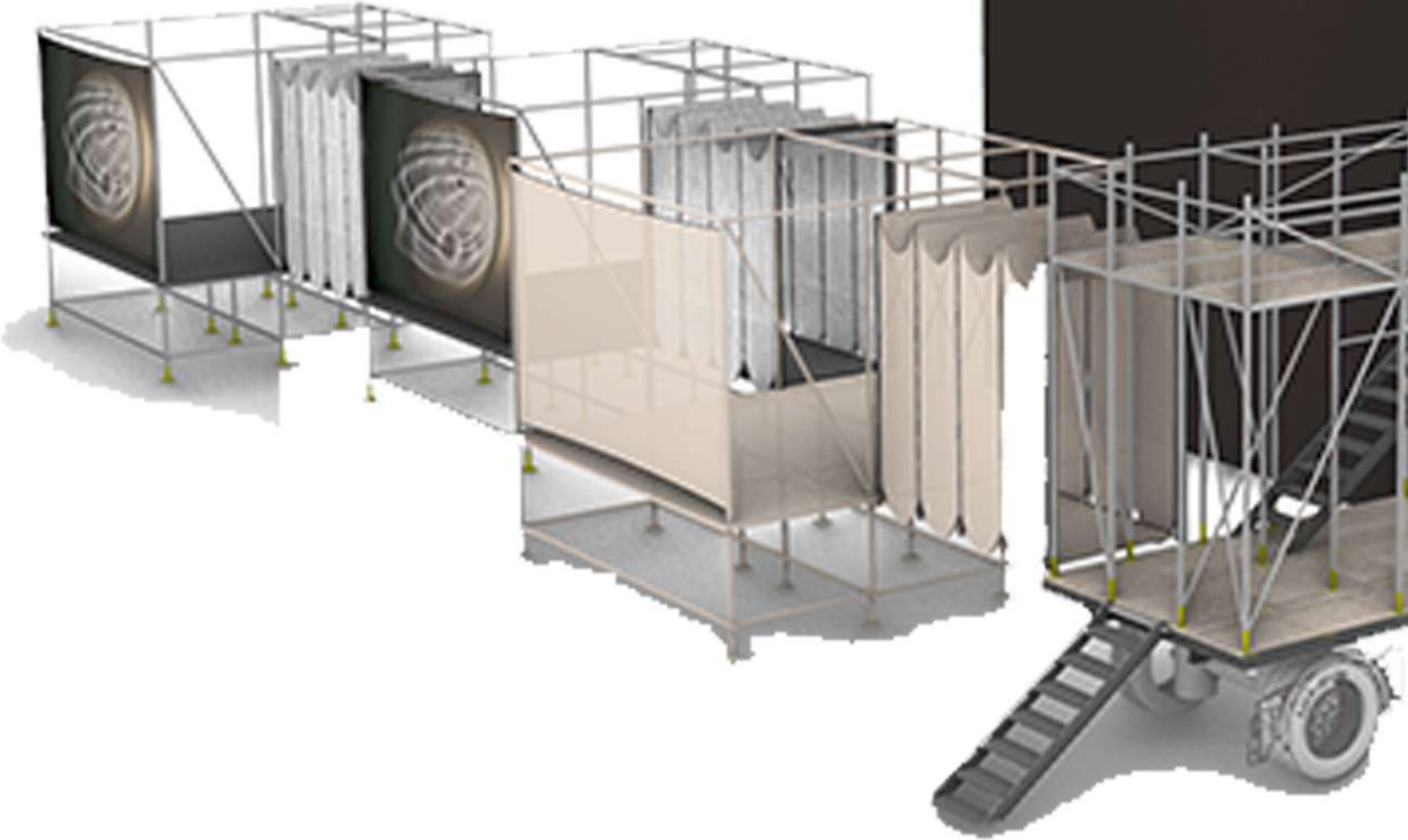
Color

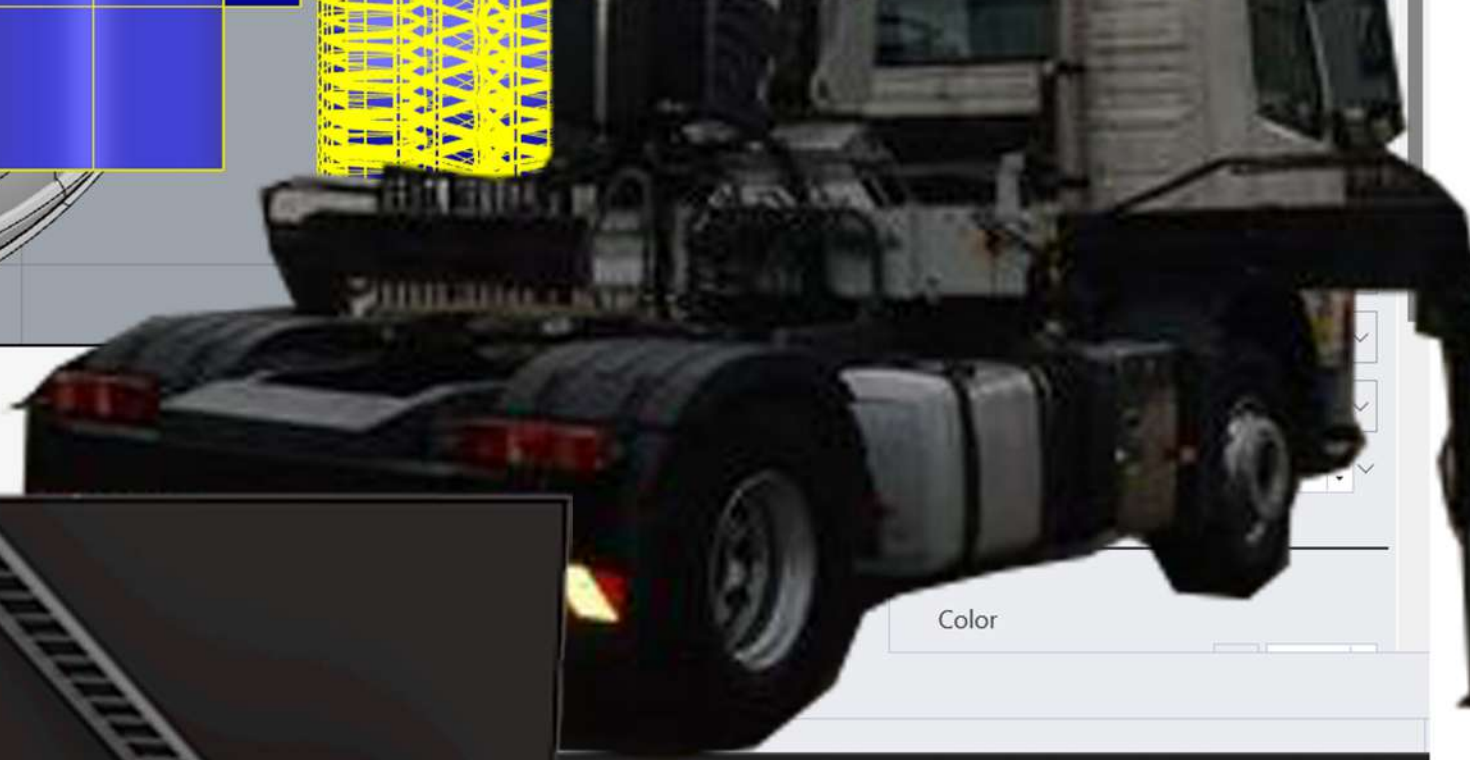
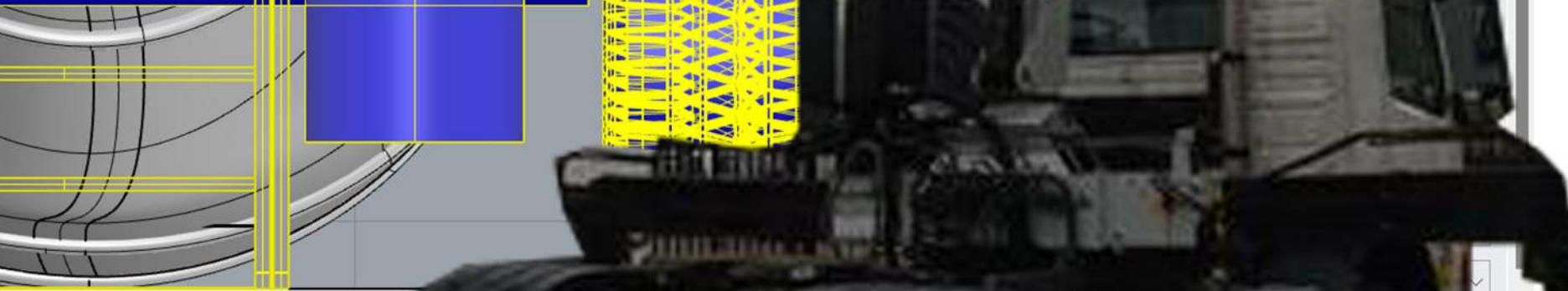


Perspective Top Right Left +

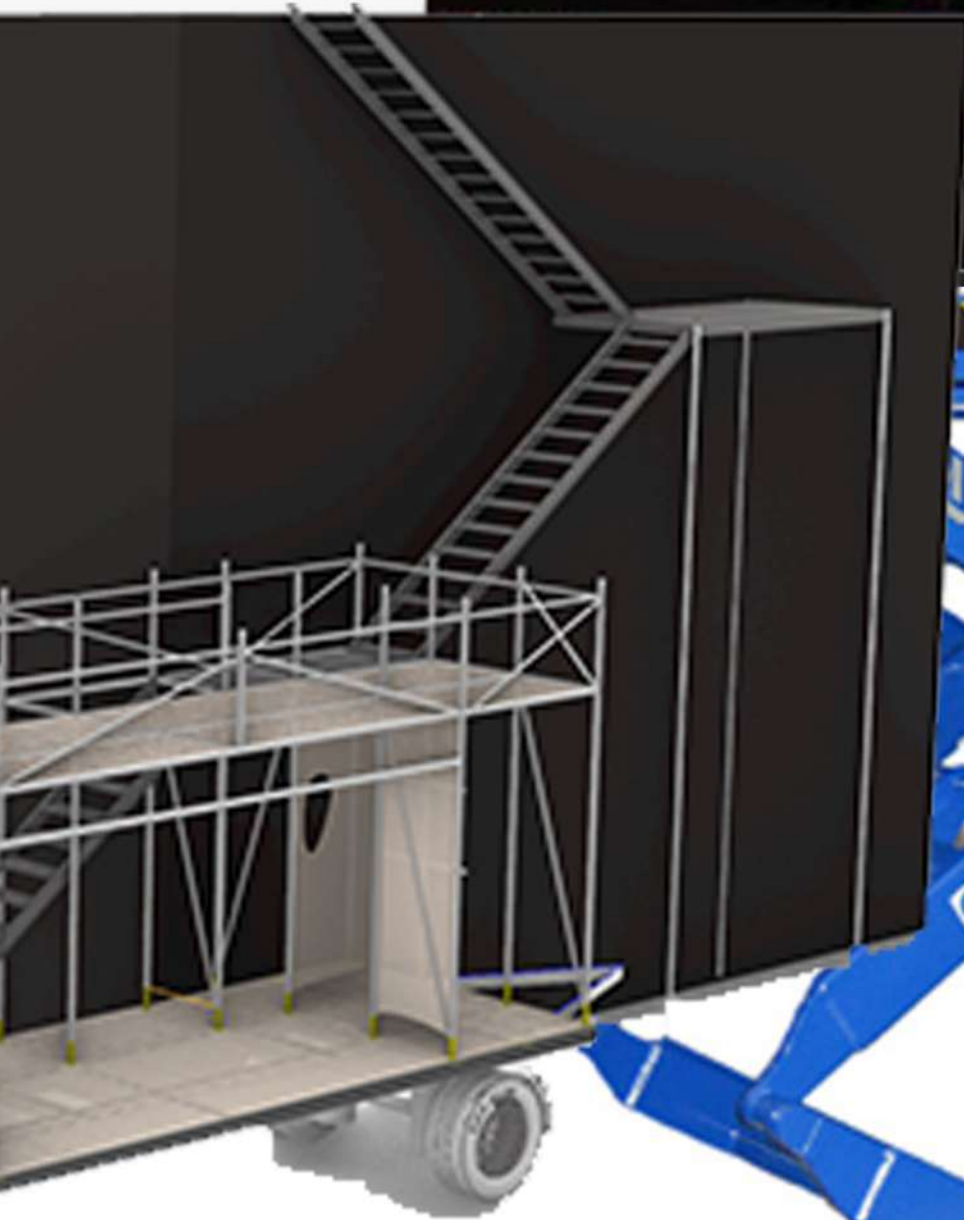
End Near Point Mid Cen Int Perp Tan Quad Knot Vertex Project

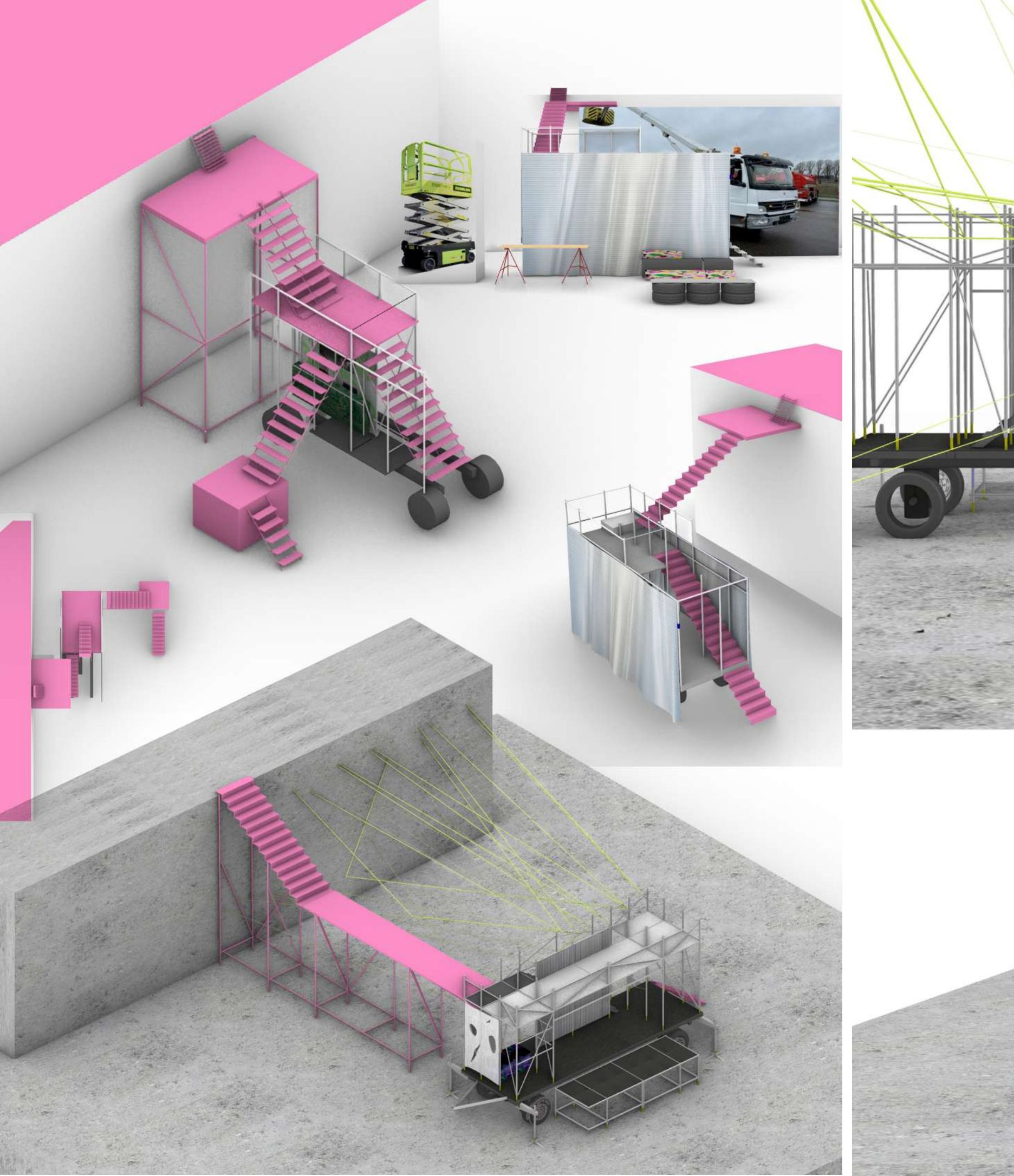
CPlane	x 12.91	y 33.64	z 0.00	Meters	Varies	Grid
--------	---------	---------	--------	--------	--------	------

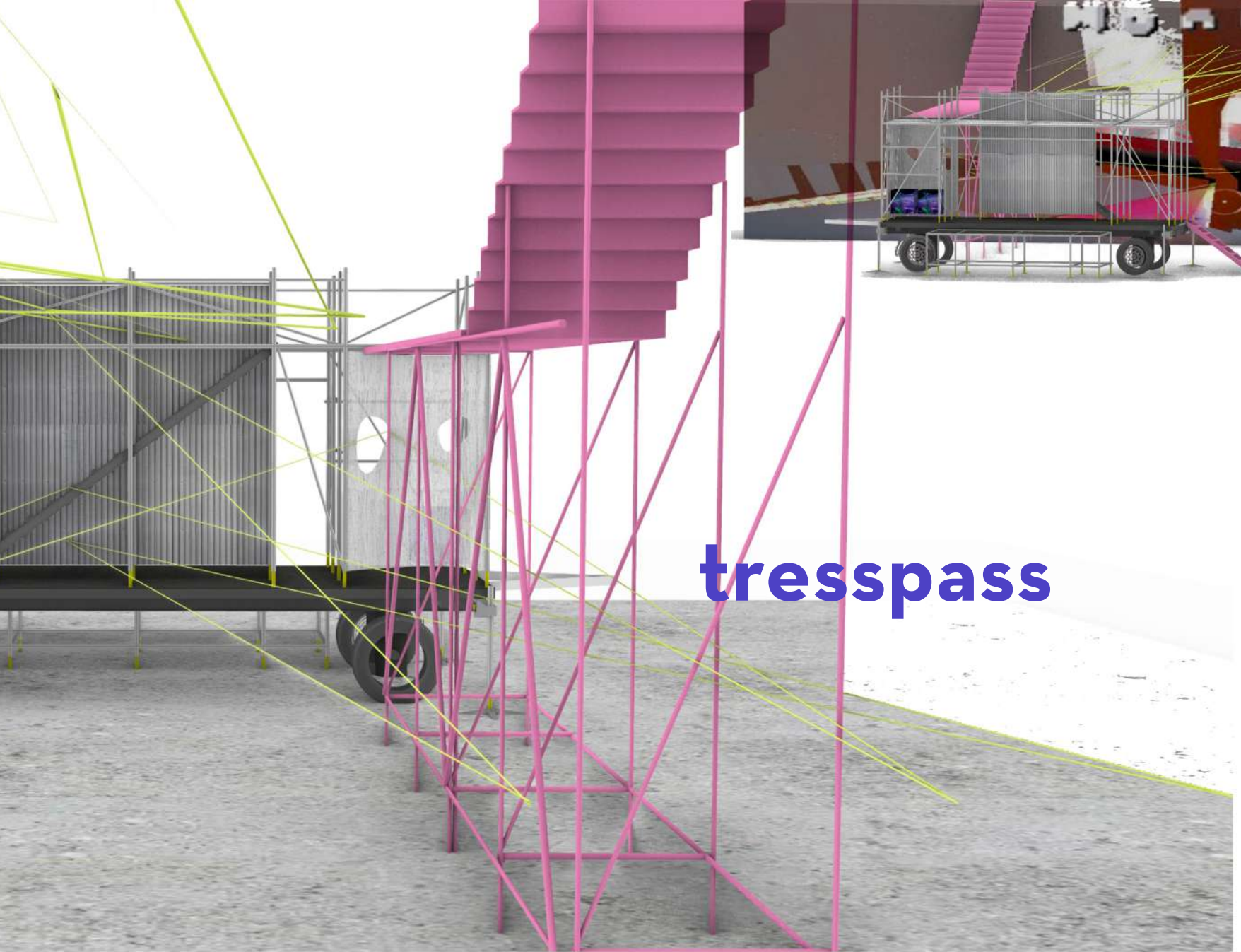




Color

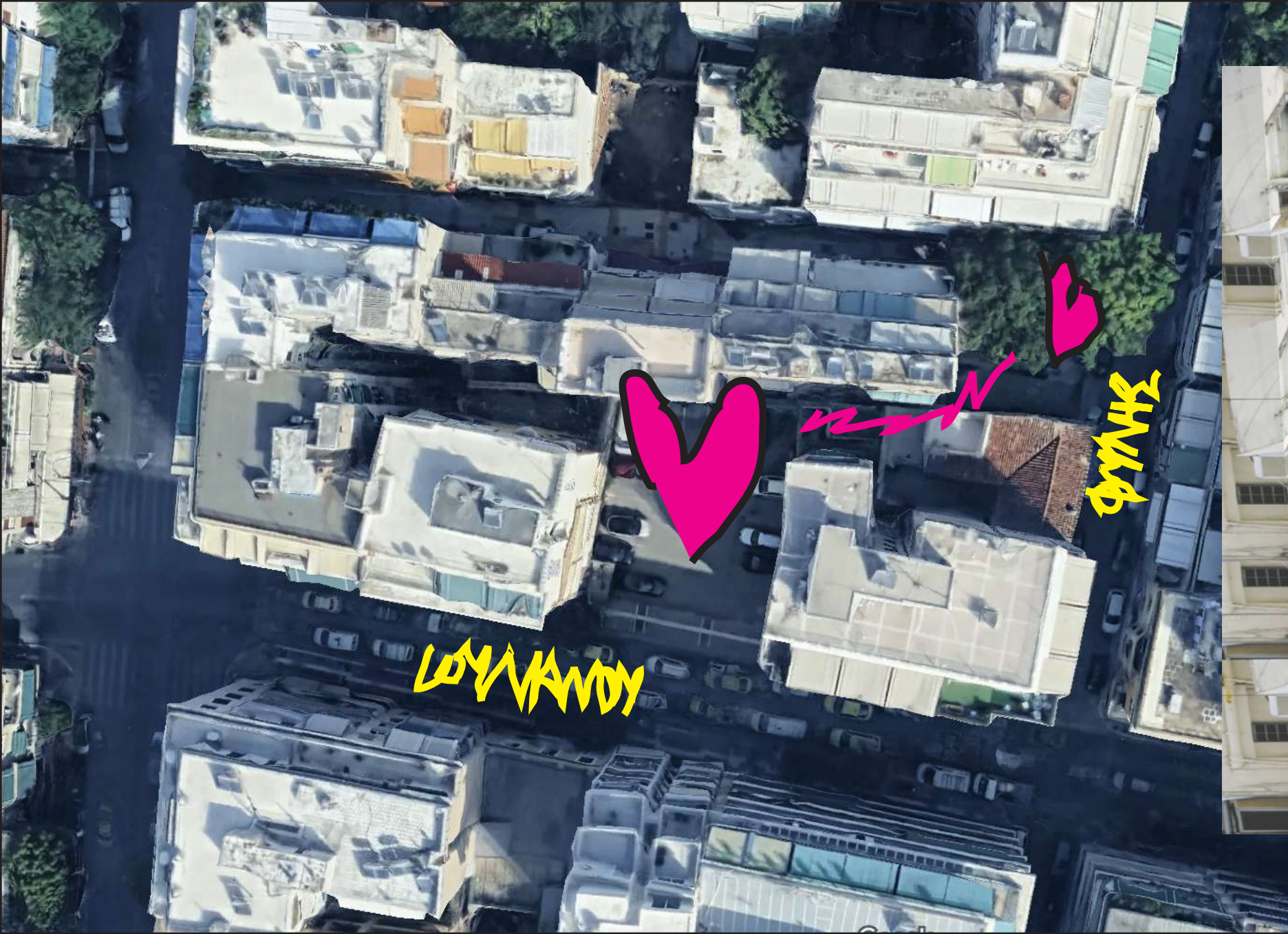




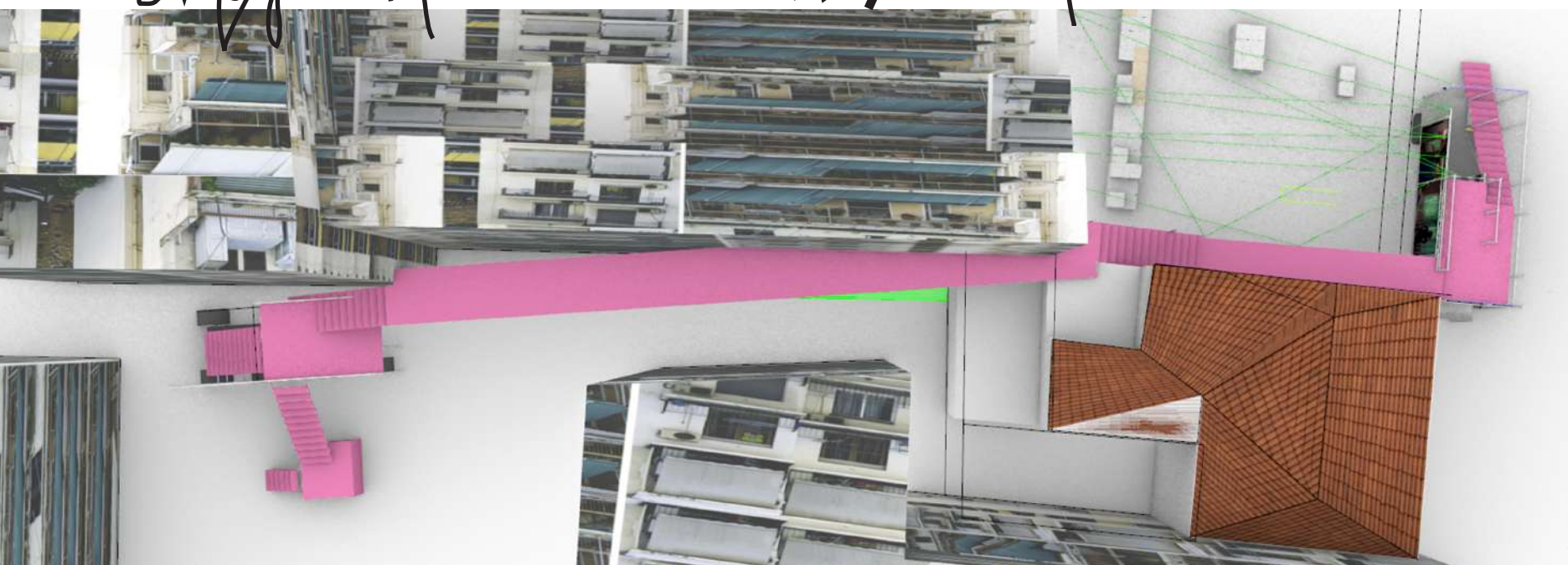


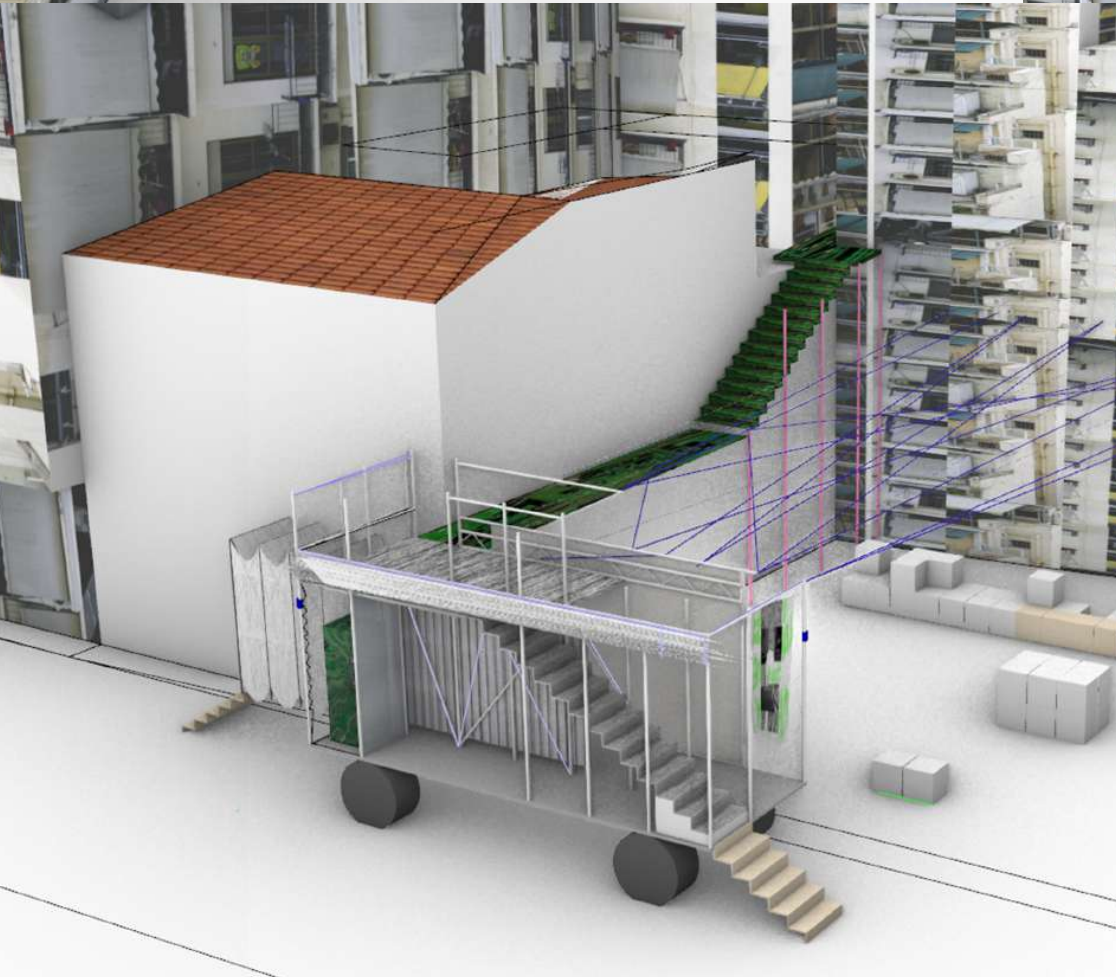
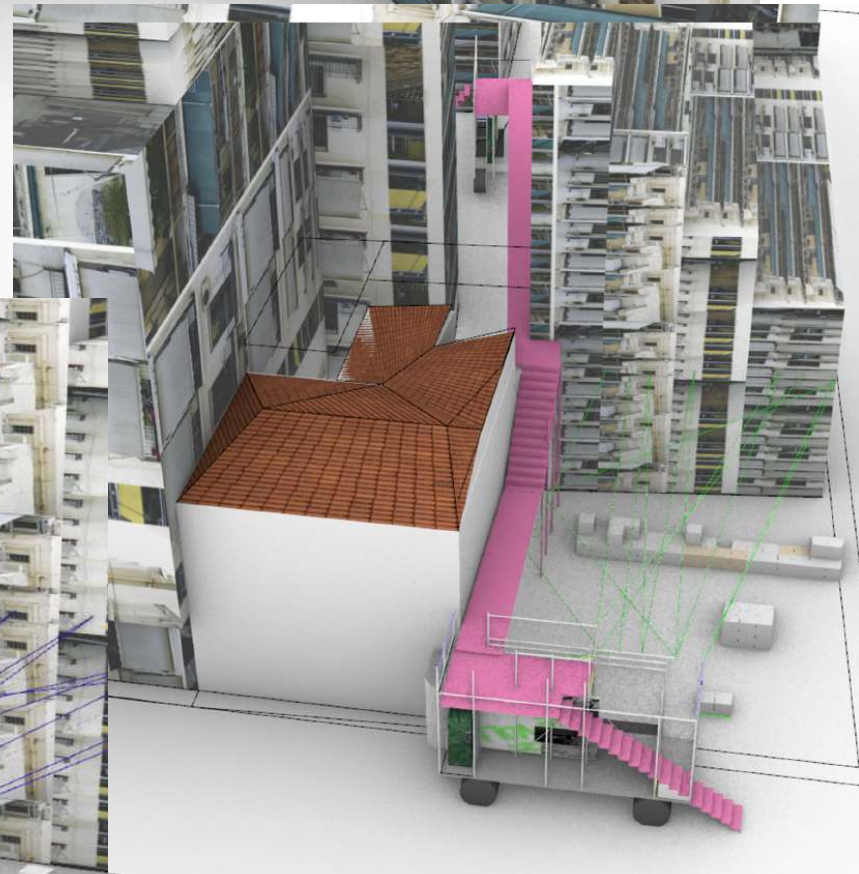
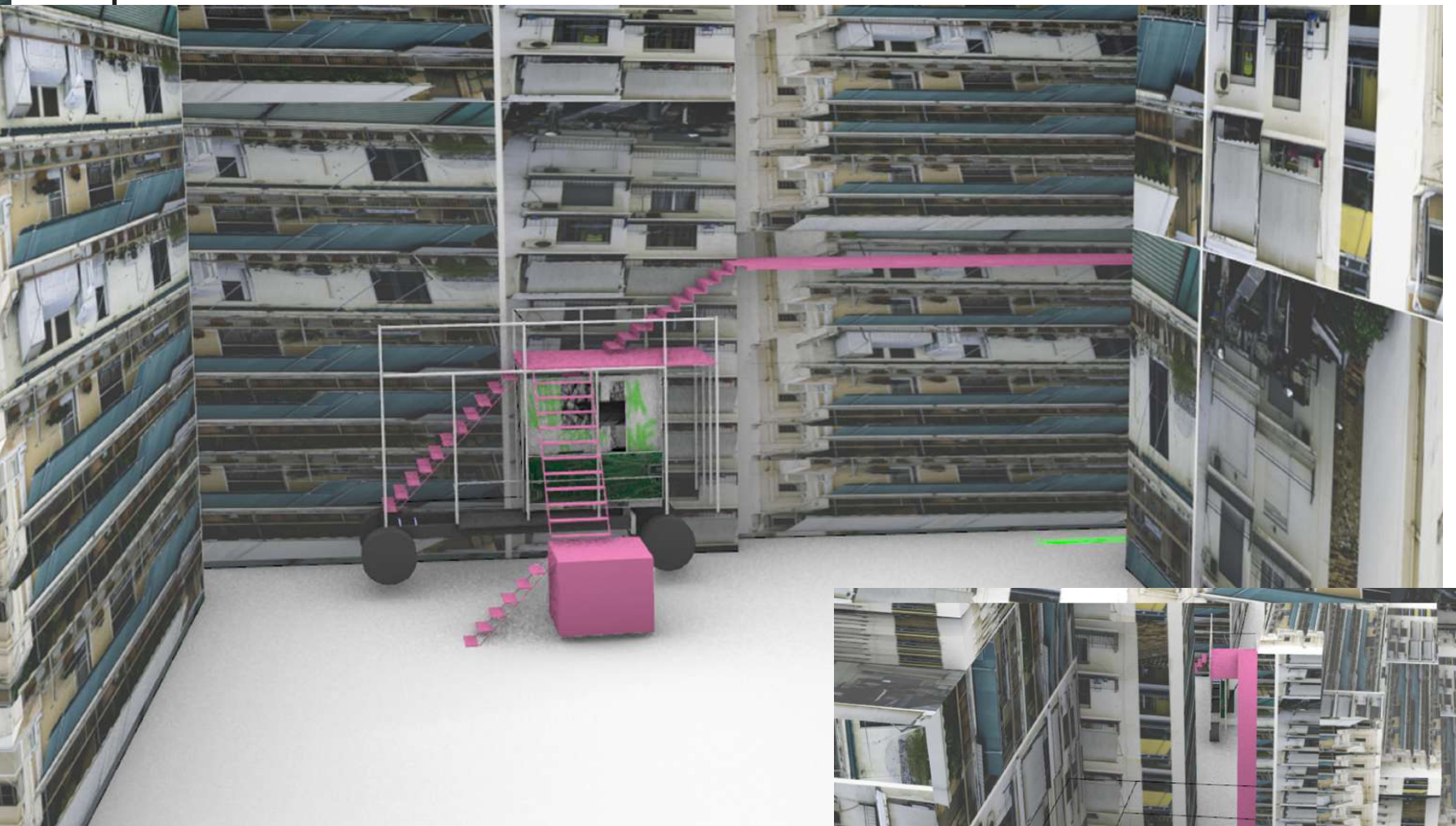
tresspass



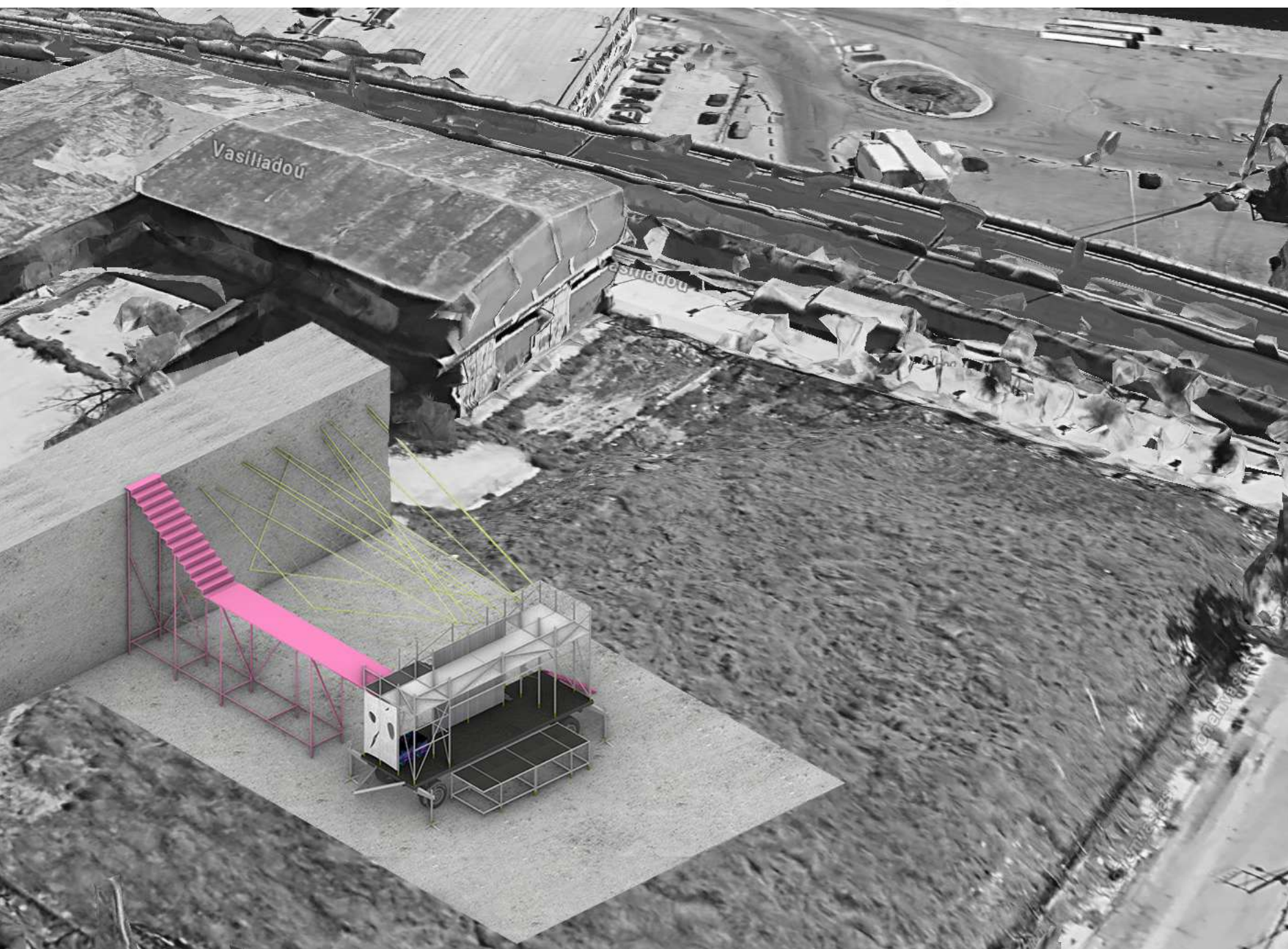


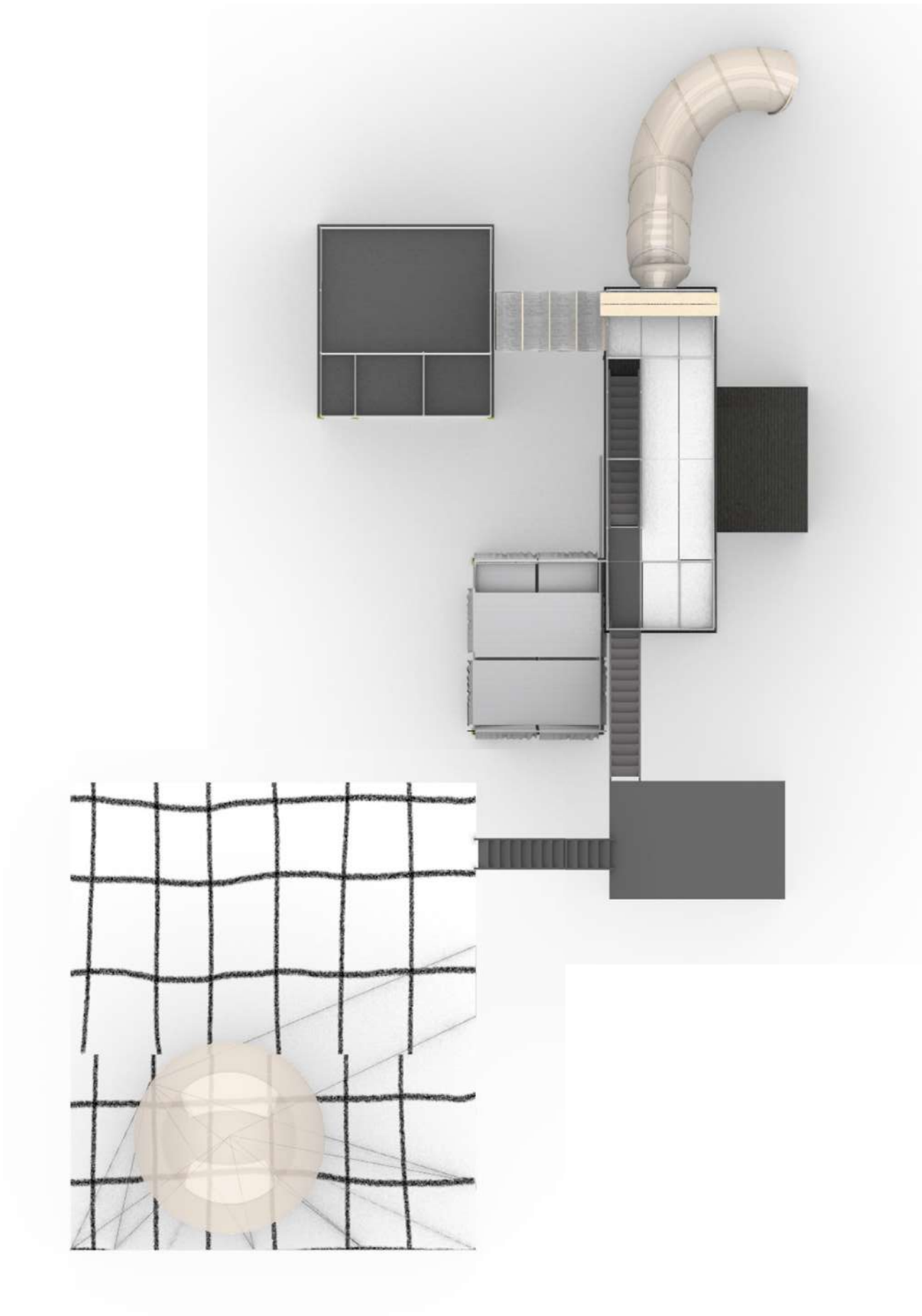
everyday in early morning / sunrise

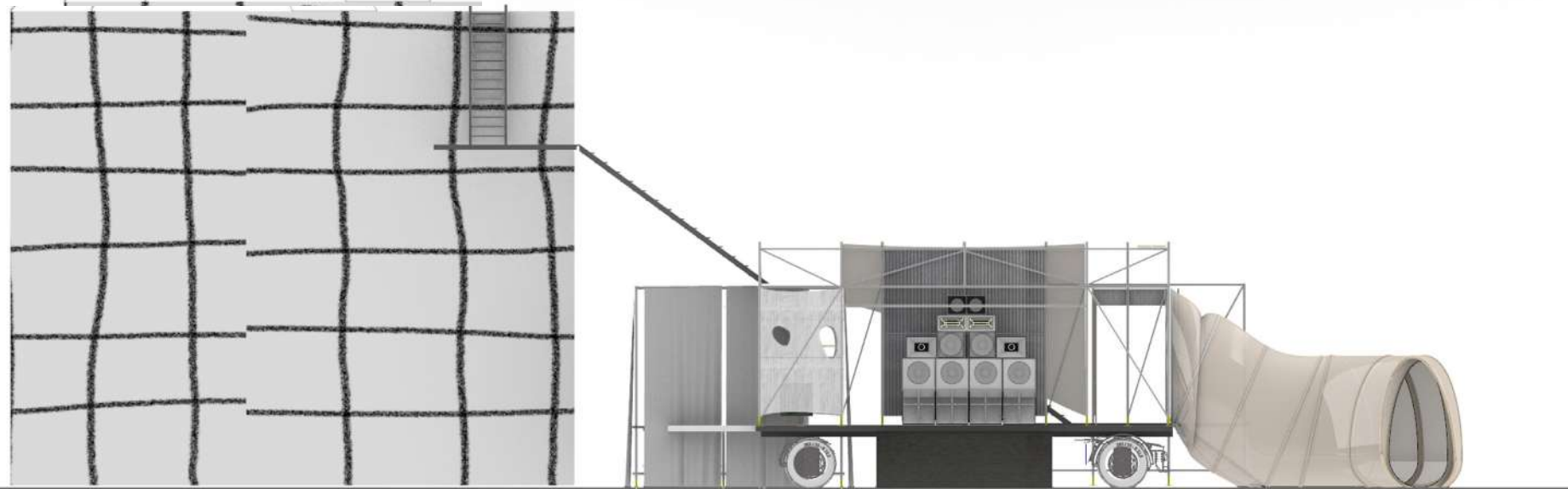
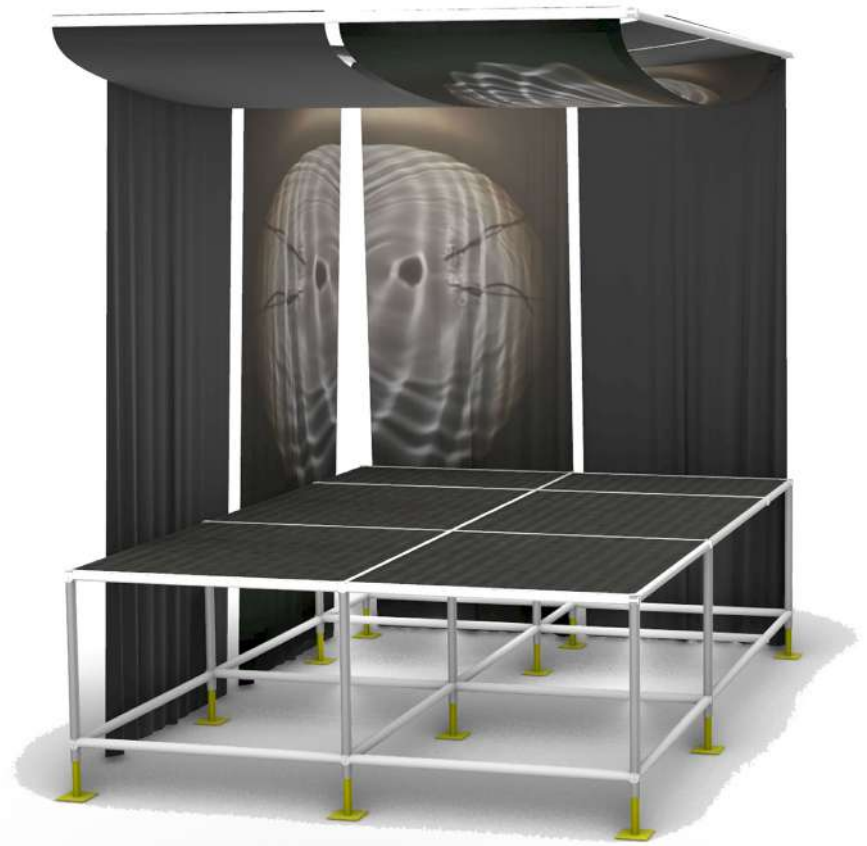


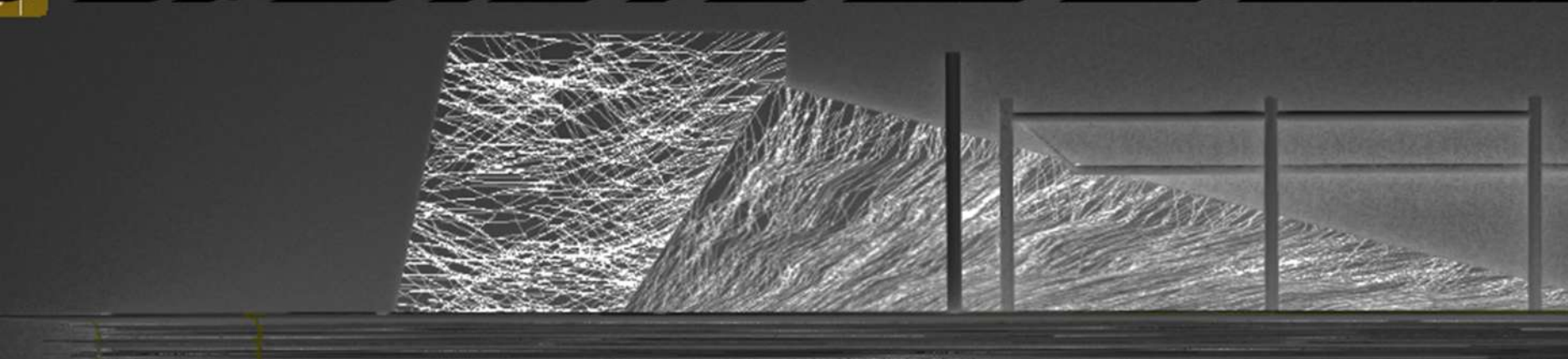
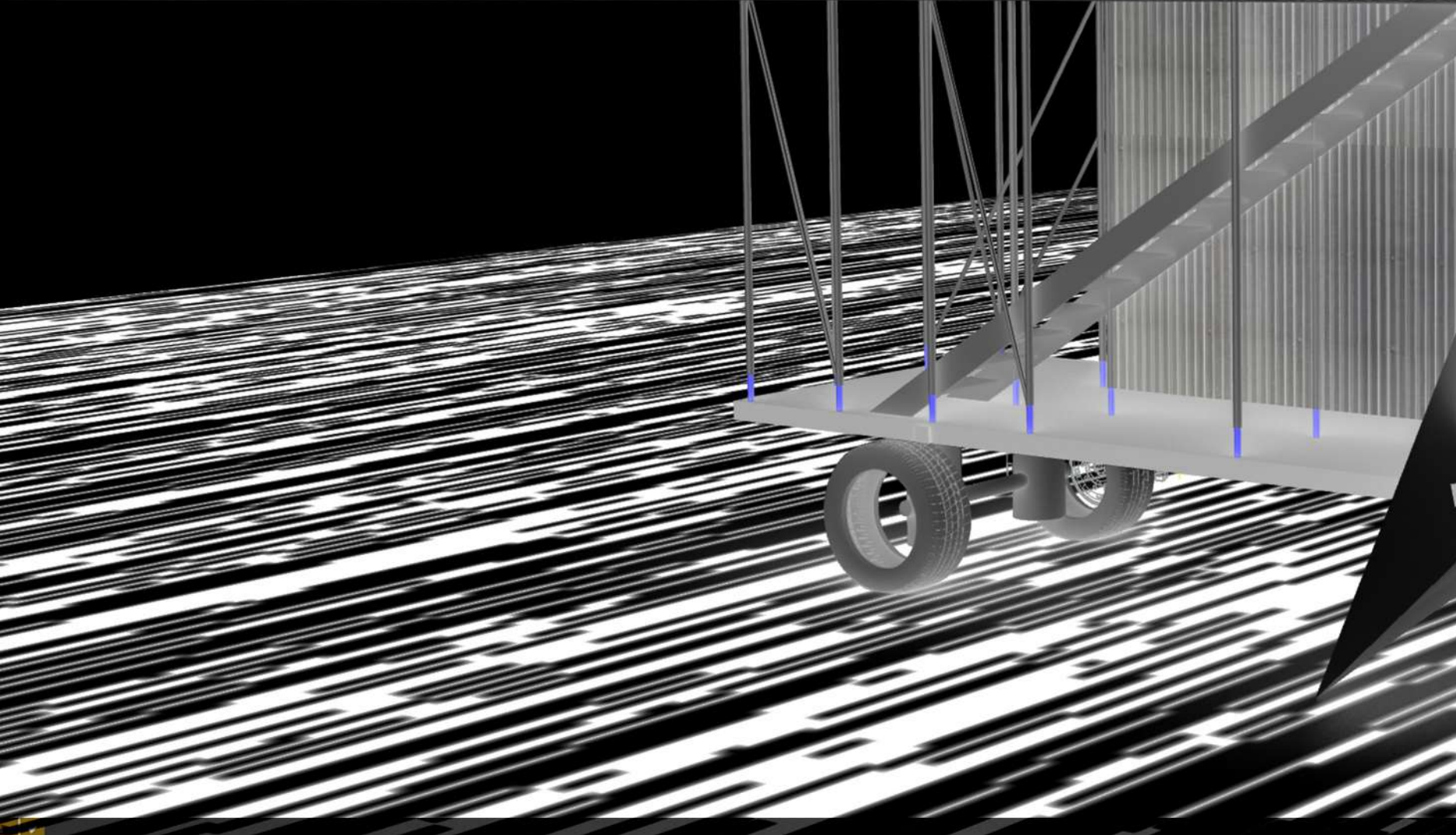
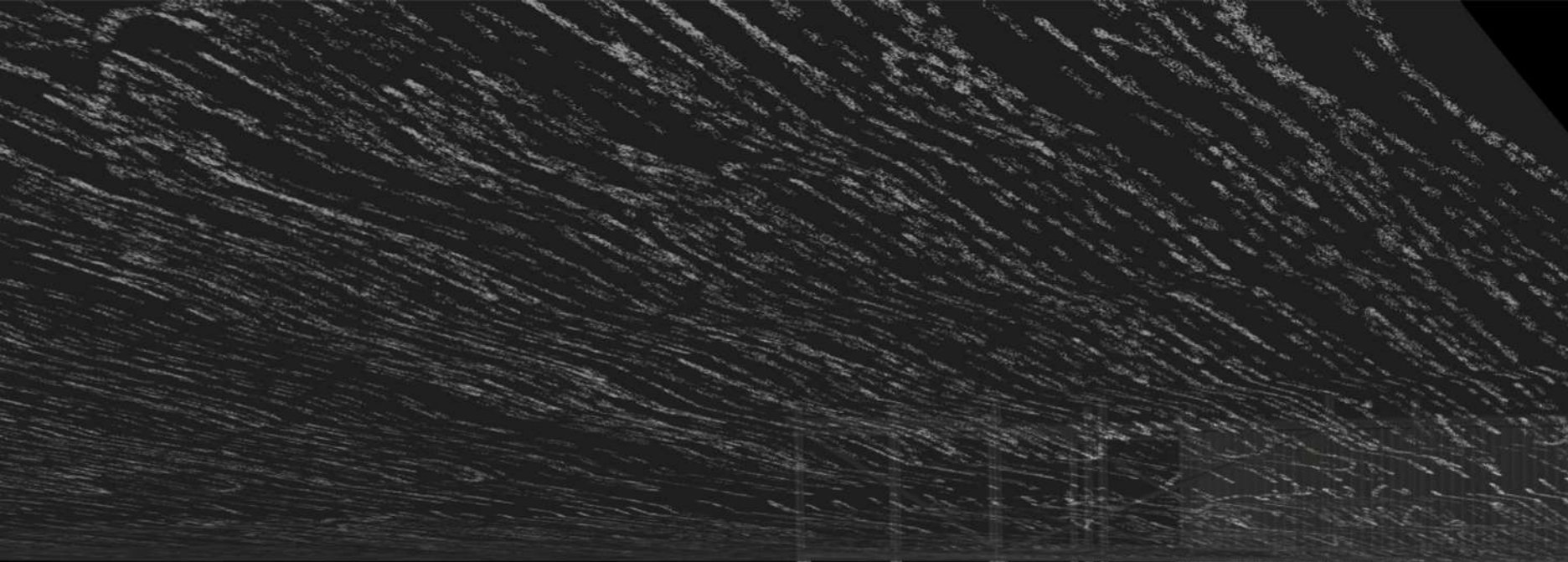


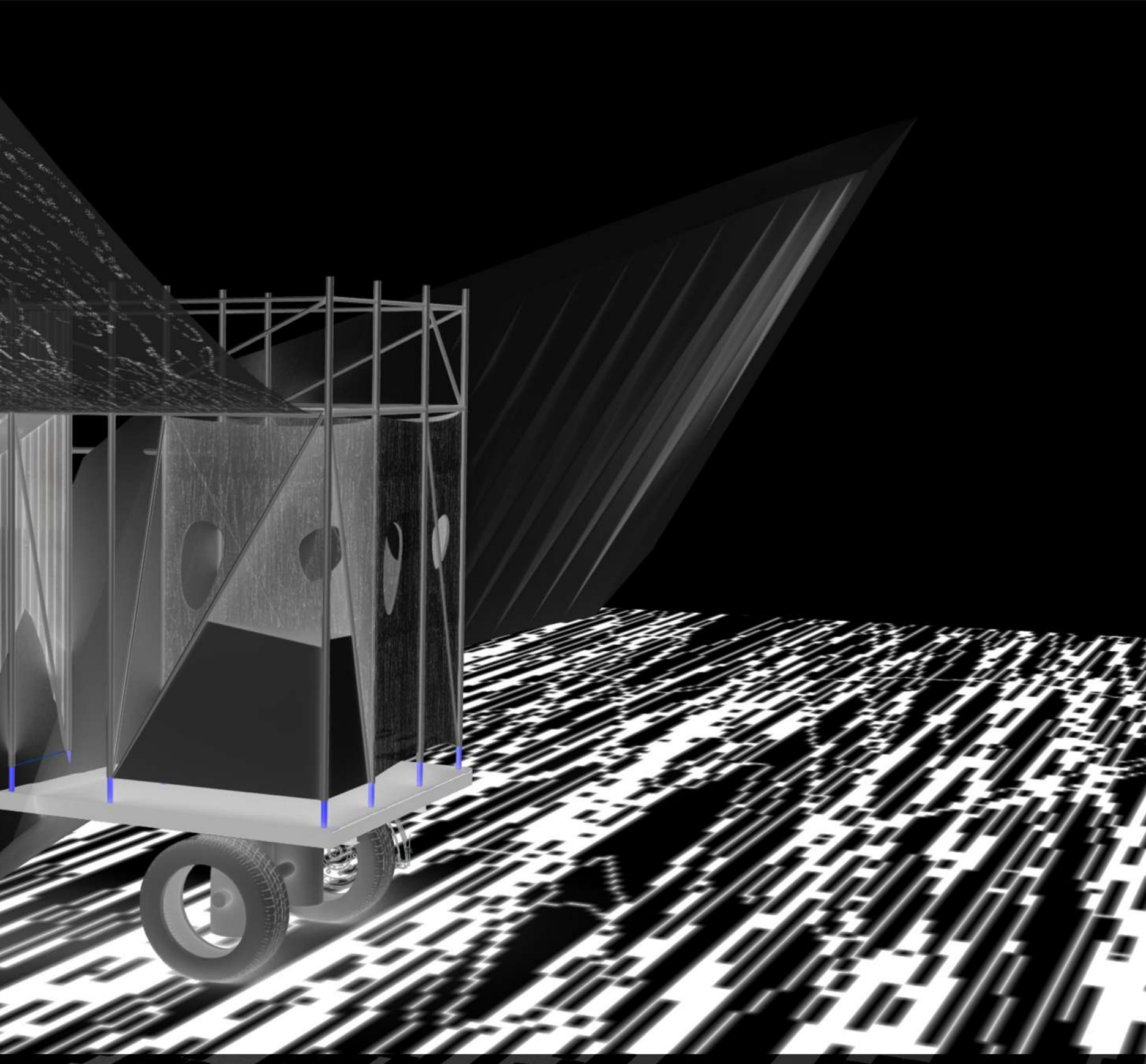


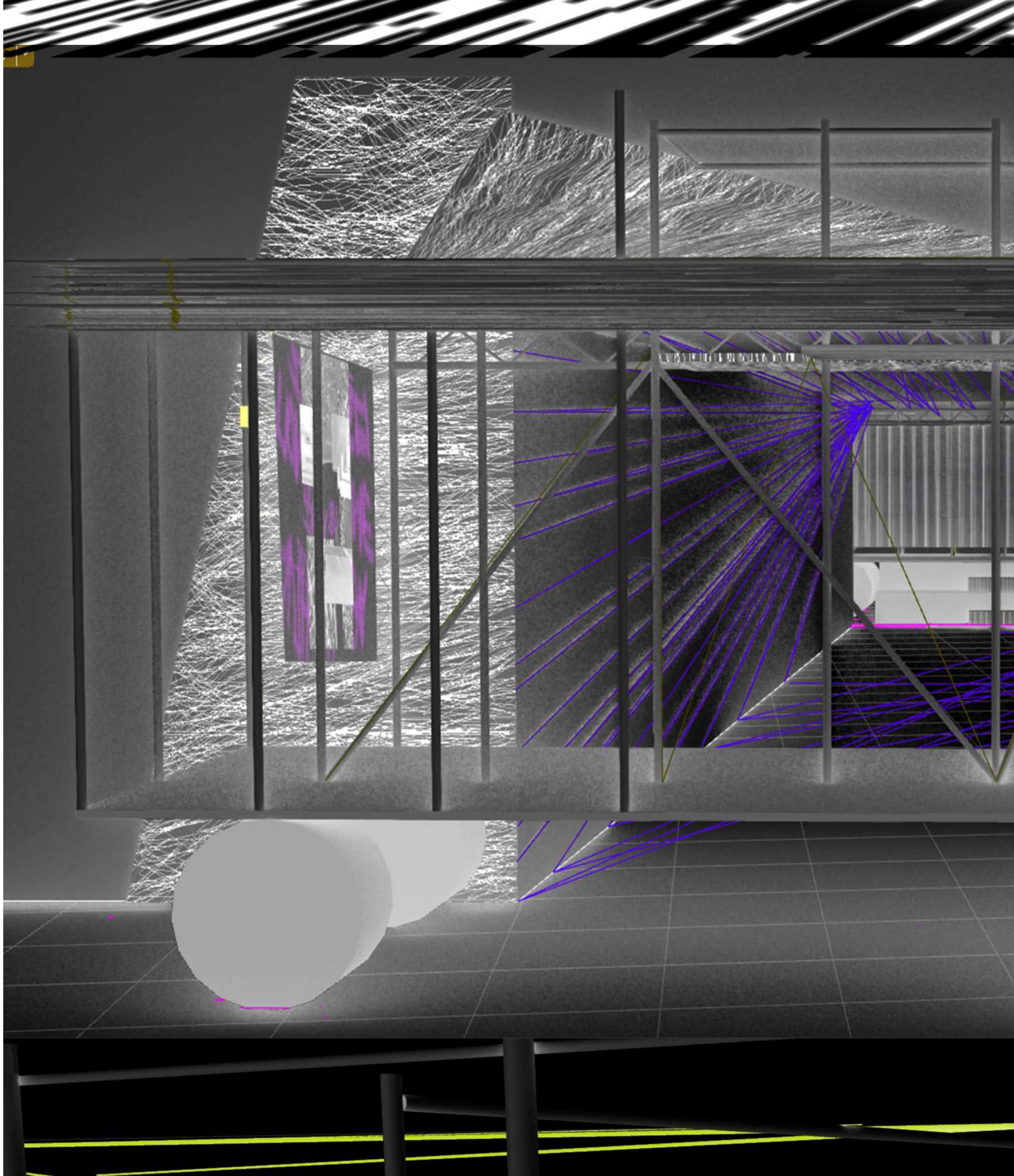


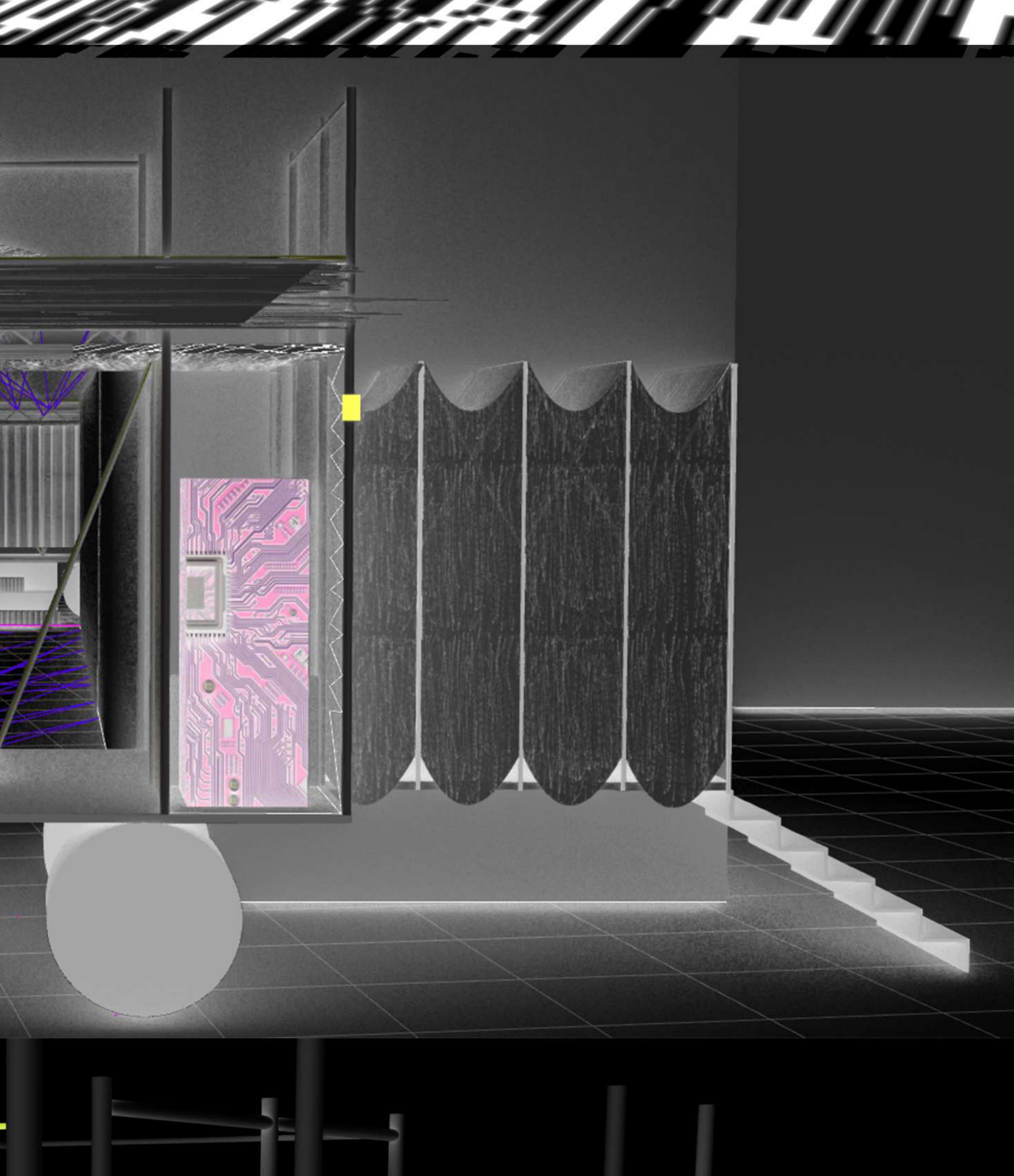


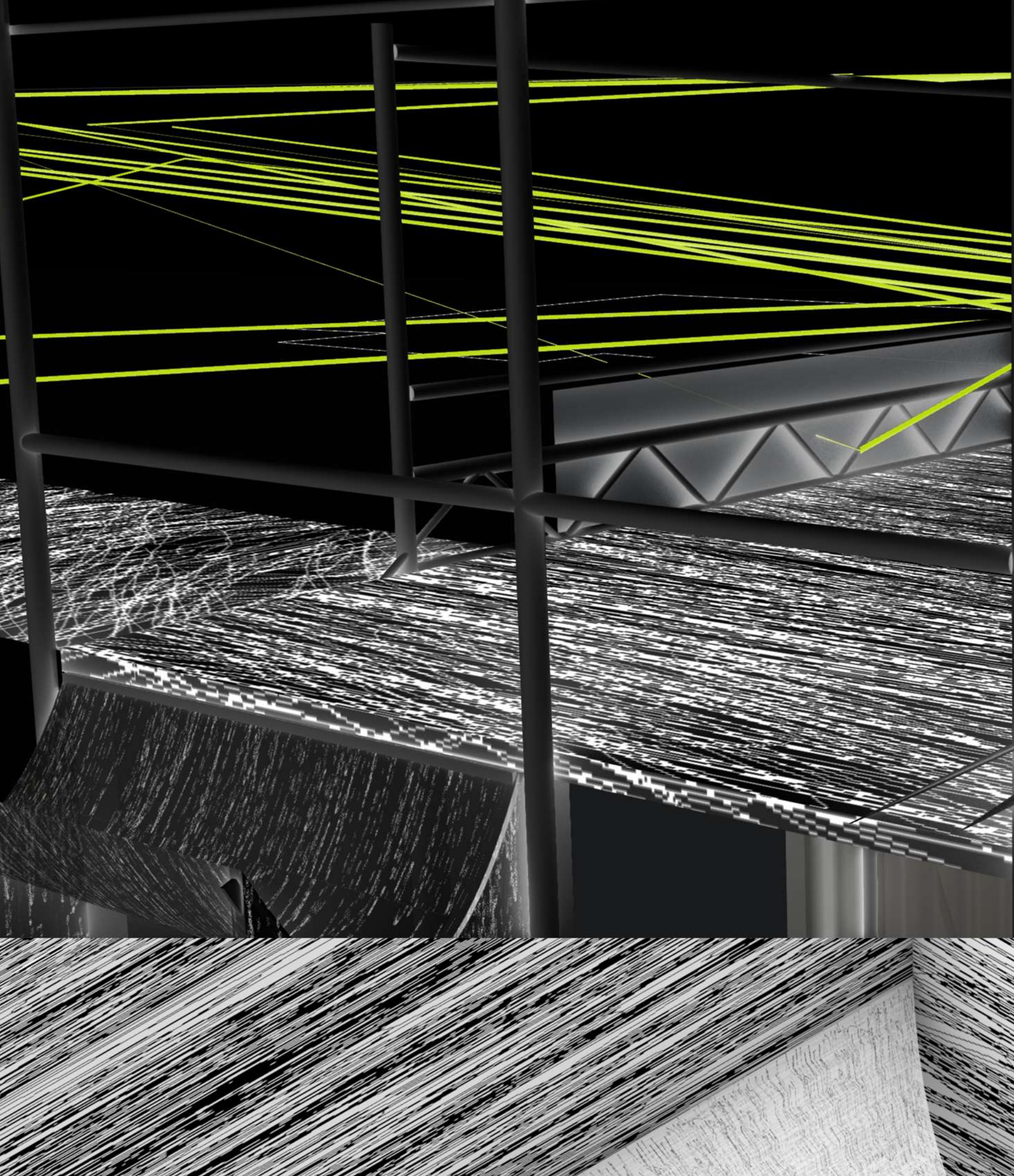


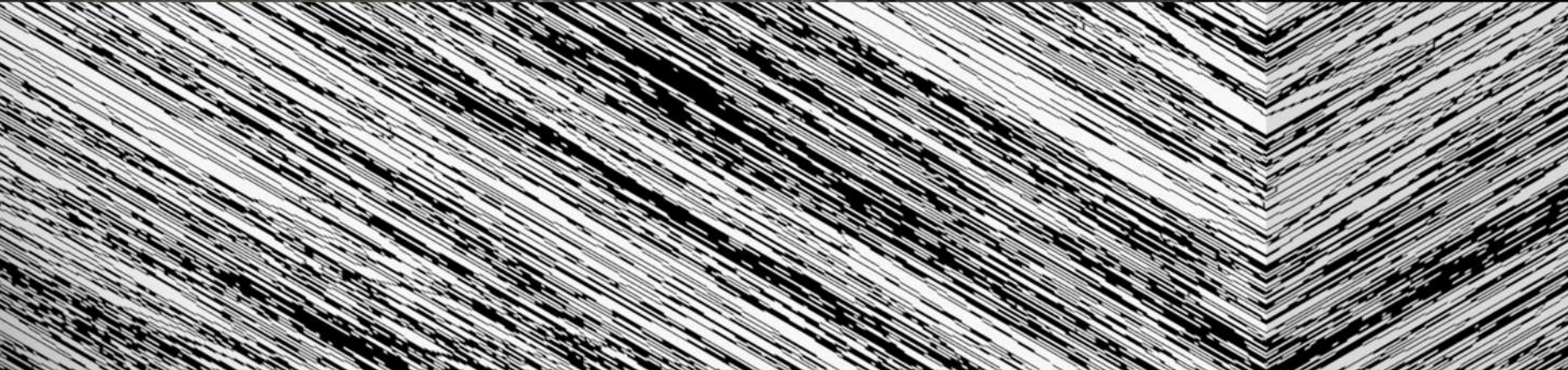
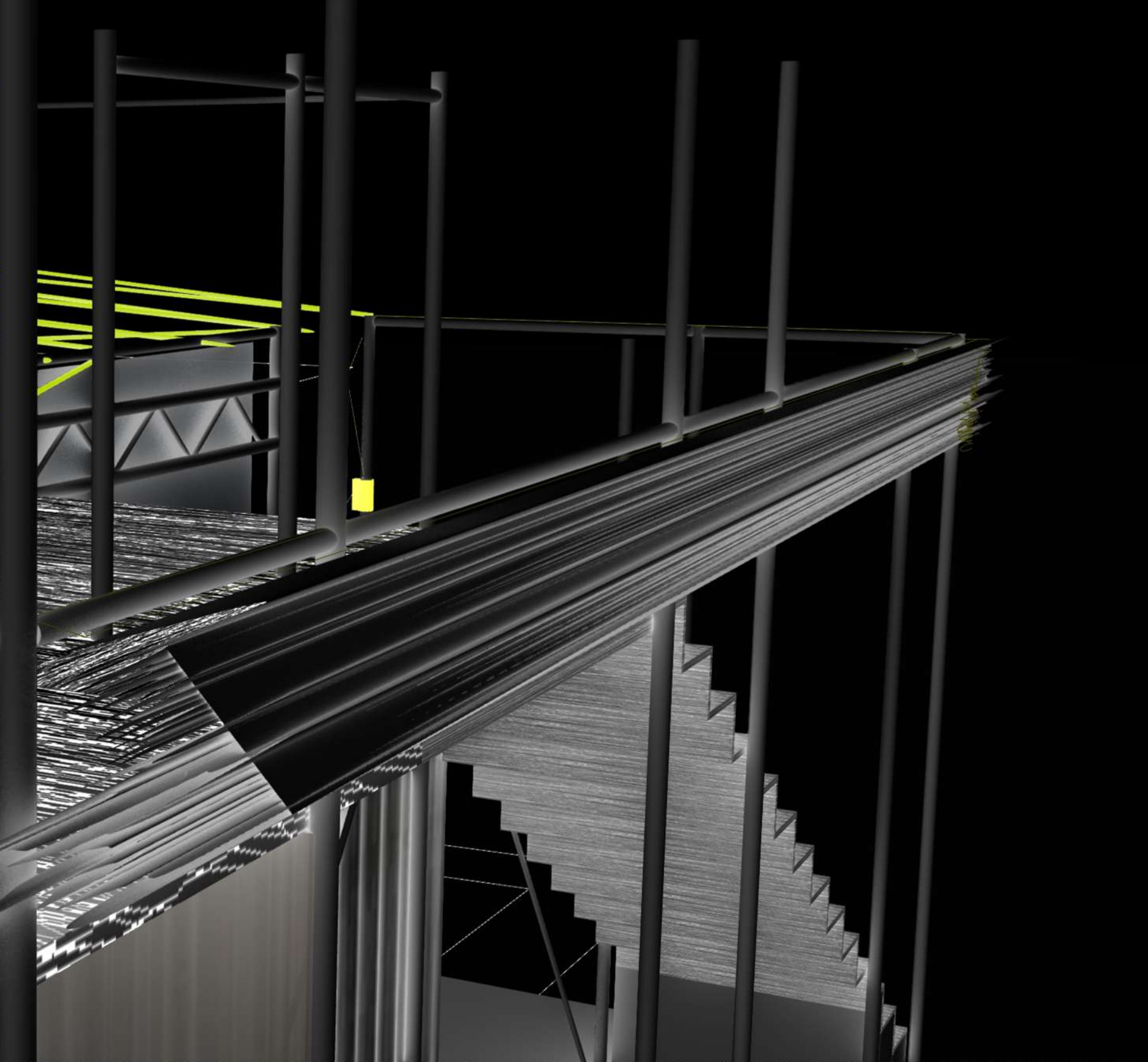












βιβλιογραφία

PROVOS AND MERRY PRANKSTERS

Τα πρωτοποριακά κινήματα της δεκαετίας του 60 , ΜΠΑΖΟΣ Γ.ΓΙΑΝΝΗΣ

The Situationist City, Simon Sadler

How to Make a Happening, Allan Kaprow

T.A.Z-the-temporary-autonomous-zone, Hakim-Bey

Terrain Vague, Ignasi de sola Morales, Anyplace, 118-123, Cambridge MIT Press

Dreaming in Yellow, Harry Harrison

Temporary Pleasure: Nightclub Architecture, Design and Culture from the 1960s to Today, John Leo Gillen

Archigram: Architecture Without Architecture, Simon Sadler

Soft architecture machines, Nicholas Negroponte

Urban acupuncture, Lerner Jaime



