

INTERNATIONAL

ATHENS *by* SOUND

11η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ
ΜΠΙΕΝΑΛΕ ΒΕΝΕΤΙΑΣ

11th INTERNATIONAL ARCHITECTURE EXHIBITION
LA BIENNALE DI VENEZIA

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ - HELLENIC MINISTRY OF CULTURE

11η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ
ΜΠΙΕΝΑΛΕ ΒΕΝΕΤΙΑΣ

11th INTERNATIONAL
ARCHITECTURE EXHIBITION
LA BIENNALE DI VENEZIA

Εκεί έξω.
Η αρχιτεκτονική πέραν
του κτισμένου.

Out there.
Architecture beyond
building.

Διευθυντής
Aaron Betsky

Director
Aaron Betsky

ΕΛΛΗΝΙΚΗ
ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

GREEK
PARTICIPATION

Διοργάνωση
Υπουργείο Πολιτισμού
Γενική Διεύθυνση Σύγχρονου Πολιτισμού
Διεύθυνση Εικαστικών Τεχνών
Τμήμα Προώθησης Σύγχρονης Τέχνης

Organised by
Hellenic Ministry of Culture
General Directorate of Modern Culture
Directorate of Visual Arts
Department for the Promotion
of Contemporary Art

Επιμελητές
Αναστασία Καρανδεινού
Χριστίνα Αχτύπη
Στυλιανός Γιαμαρέλος

Curators
Anastasia Karandinou
Christina Achtypi
Stylianos Giamarelos



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
MINISTRY OF CULTURE

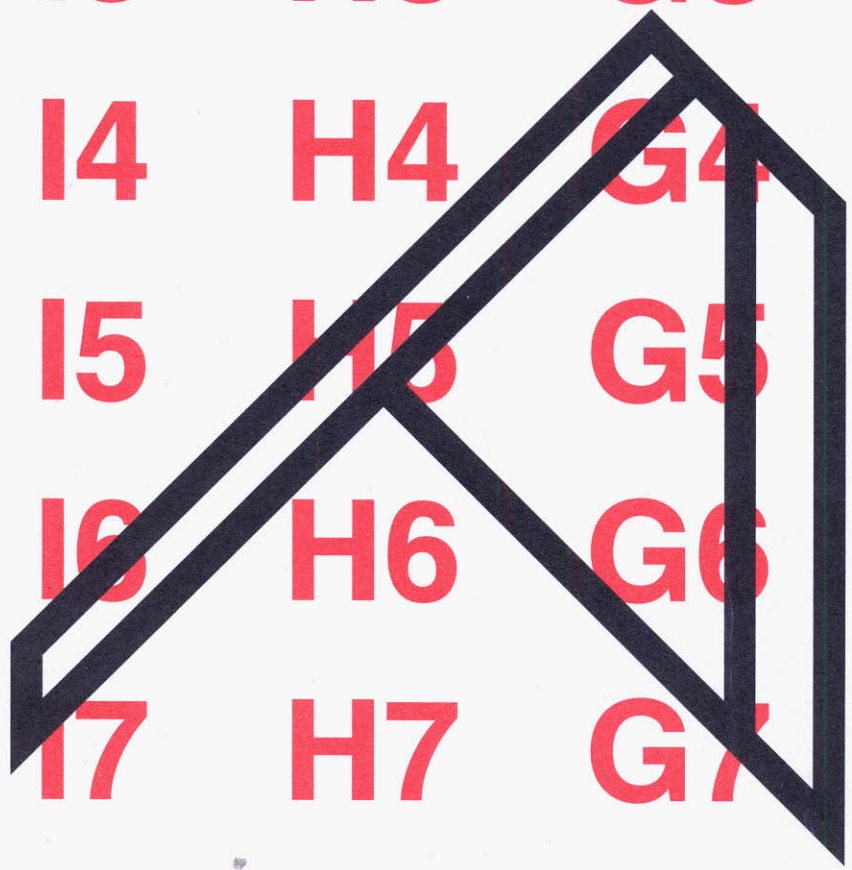


la Biennale di Venezia

11. Mostra
Internazionale
di Architettura

Partecipazioni nazionali

J1 I1 H1 G1 F1
J2 I2 H2 G2 F2
J3 I3 H3 G3 F3
J4 I4 H4 G4 F4
J5 I5 H5 G5 F5
J6 I6 H6 G6 F6
J7 I7 H7 G7 F7
J8 I8 H8 G8 F8
J9 I9 H9 G9 F9
J10 I10 H10 G10 F10



6. Πρόλογος

10. Εισαγωγή

20. Συζητήσεις με αφορμή το *Athens by Sound*

Σχετικά με το *Athens by Sound*

24. Intothe pill

Σημειώσεις από τις συζητήσεις σε σχέση με το έργο *Athens by Sound*

28. Katie Lloyd Thomas

(Απ)Ηχώντας τον κánaβο: Το άυλο και η κρυφή του υποστίλωση

32. Martin Parker

Το νερό δεν κυλά προς τα πάνω εκτός και αν δεχτεί ώθηση. Αποφθέγματα προς στοχασμό σχετικά με τον ήχο στα πλαίσια της αρχιτεκτονικής, της καλλιτεχνικής εγκατάστασης και της τεχνολογίας. Μία απάντηση στο *Athens by Sound*.

35. Παναγιώτης Τουρνικιώτης

Συνέντευξη

Θεωρητικό πλαίσιο - γενικότερες συζητήσεις

Υλικό - άυλο στην αρχιτεκτονική

42. Mark Wigley

Η Αρχιτεκτονική της Ατμόσφαιρας

48. Dorian Wiszniewski

Πέραν της Αρχιτεκτονικής:
Η Αρχιτεκτονική και το Άυλο

53. Leslie Kavanaugh

Ένα μέρος να σταθείς

58. Stephen Cairns

Η Δια-πλοκή της Αρχιτεκτονικής

61. Jonathan Hill

Μία απειρία ερμηνειών

64. Βασίλης Γκανιάτσας

Συνέντευξη

68. Αναστάσιος Κωτσιόπουλος

Η προς συζήτηση γοητεία της δομημένης ύλης στην αρχιτεκτονική

71. Constance Classen

Κόσμοι των Αισθήσεων:
Προσεγγίζοντας το αόρατο περιβάλλον

75. Σταύρος Σταυρίδης

Κατοικώντας ρυθμούς

78. Ole Bouman

Σχεδιάζοντας για κοινωνικότητες

Τεχνολογία - χώρος - αρχιτεκτονική

83. William Mitchell

Το ψηφιακό πορώδες

85. Richard Coyne

Συνέντευξη

6. Foreword

10. Introduction

20. Discussing *Athens by Sound*

Athens by Sound project-relevant

24. Intothe pill

Notes from the discussions related to the *Athens by Sound* project

28. Katie Lloyd Thomas

Sounding the grid: Immateriality and its hidden supports

32. Martin Parker

Water does not run uphill unless it is pushed. Maxims for thinking about sound in the context of architecture, installation art and technology. A response to *Athens by Sound*.

35. Panayiotis Tournikiotis

Interview

Theoretical framework - broader discussions

Material - immaterial in architecture

42. Mark Wigley

The Architecture of Atmosphere

48. Dorian Wiszniewski

Beyond Architecture: Architecture and Immateriality

53. Leslie Kavanaugh

A place to stand

58. Stephen Cairns

Architecture's Intertwining

61. Jonathan Hill

An Infinity of Interpretations

64. Vassilis Ganiatsas

Interview

68. Anastasios Kotsiopoulos

The debatable appeal of structured matter in architecture

71. Constance Classen

Sensuous Worlds: Accessing the Invisible Environment

75. Stavros Stavrides

Inhabiting Rhythms

78. Ole Bouman

Designing to socialise

Technology - space - architecture

83. William Mitchell

Digital Porosity

85. Richard Coyne

Interview

87. Neil Spiller

Towards a Theory of the Post-Digital in Architecture

87. Neil Spiller
Για μια θεωρία του Μετα-ψηφιακού στην
αρχιτεκτονική

92. Kas Oosterhuis - Nora Schueler
Εναρμονίζοντας την πόλη

95. Ζήσης Κοτιώνης
Συνέντευξη

99. Stelarc
Το επιπρόσθετο αυτί: Σχεδιάζοντας
διαδικτυακά όργανα

106. Ανδρέας Αγγελιδάκης
Συνέντευξη

109. Αριστείδης Αντονάς
Συνέντευξη

Χαρτογράφηση - καταγραφή

114. Slavoj Žižek
Πάθη του Πραγματικού, Πάθη της Προσομοίωσης

117. Νικόλαος Λάσκαρης
Η απεικόνιση του δομημένου χώρου στη γλώσσα
της πλαστικής

120. Αργύρης Ρόκας
Συνέντευξη

124. Ανδρέας Κούρκουλας
Συνέντευξη

127. Γιάννης Πεπονής
Χαράξεις ανθρώπινης φωνής

130. Γιώργος Ιωάννου
Ομόνοια 1980

Ήχοι της πόλης

131. Γιώργος Τζιρτζιλάκης
Συνέντευξη: Η διάλυση της αρχιτεκτονικής
Λείος χώρος, χαρτογράφηση και ηχογραφία

136. Κωνσταντίνος Βήτα
Η συμφωνία του χώρου

138. Διονύσης Καψάλης
Συνέντευξη

142. United Visual Artists
Συνέντευξη

145. Πλάτων Ριβέλλης
Συνέντευξη

149. Δημήτρης Φιλιππίδης
Συνέντευξη

152. Καταγραφές

170. Βιογραφικά

172. Ευχαριστίες

174. Συντελεστές

92. Kas Oosterhuis, Nora Schueler
Fine-tuning the city

95. Zissis Kotionis
Interview

99. Stelarc
Extra Ear: Engineering Internet Organs

106. Andreas Angelidakis
Interview

109. Aristides Antonas
Interview

Mapping - recording

114. Slavoj Žižek
Passions of the Real, Passions of Semblance

117. Nikolaos Laskaris
The depiction of structured space in the language
of the plastic arts

120. Argyris Rokas
Interview

124. Andreas Kourkoulas
Interview

127. John Peponis
Plotting the human voice

130. Yorgos Ioannou
Ommonia 1980

Urban sounds

131. Yorgos Tzirtzilakis
Interview: The Dissolution of Architecture
Smooth space, mapping and soundgraphy

136. Konstantinos Vita
Symphony of Space

138. Dionyssis Kapsalis
Interview

142. United Visual Artists
Interview

145. Platon Rivellis
Interview

149. Dimitris Filippidis
Interview

152. Recordings

170. Biographies

172. Acknowledgements

174. Contributors

Εισαγωγή

ATHENS by SOUND

Αρχιτεκτονική δεν είναι μόνο το κτισμένο. Αρχιτεκτονική συγκροτούν όλες οι ποιότητες του χώρου - υλικές και άυλες. Η ατμόσφαιρα, οι ήχοι, οι μυρωδιές, η δυνατότητα διάδρασης μεταξύ σωμάτων κ.ο.κ. αποτελούν όλα πτυχές του χώρου που μελετά η επιστήμη της αρχιτεκτονικής σε διεθνές επίπεδο σε όλο και αυξανόμενο βαθμό. Σε αυτό το διερευνητικό πνεύμα σε σχέση με το «πέραν του κτισμένου» (Architecture beyond building), επλέγουμε να προσεγγίσουμε τον χώρο μέσα από μία μη υλική παράμετρο: τον ήχο.

Έτσι, λοιπόν, δημιουργούμε έναν ηχητικό διαδραστικό χάρτη της Αθήνας, ο οποίος παρουσιάζει θραύσματα της ατμόσφαιρας της πόλης με απροσδόκητους τρόπους.

Πώς θα φανταζόταν κανείς ένα μη-οπτικό χάρτη; Πώς θα βιώνονταν μία περιπλάνηση μέσα σε ένα δάσος από ακουστικά που παίζουν ήχους από σημεία της Αθήνας; Πώς θα ήταν αν βρισκόσουν ξαφνικά σε ένα «χάρτη» που θα εμφανιζόταν μόνο όταν εσύ περπατούσες μέσα του; Πώς θα ήταν αν αυτός ο χάρτης εμφανιζόταν μόνο αν καλούσες και κάποιον να σε ακολουθήσει;

Το περίπτερο της ελληνικής συμμετοχής αντιμετωπίζει τα παραπάνω ερωτήματα μέσω της μεταμόρφωσης του σε ένα ατμοσφαιρικό διαδραστικό «παιχνίδι», το οποίο παρουσιάζει θραύσματα ηχητικών (και οπτικών) ακολουθιών της Αθήνας. Ο επισκέπτης ανα-δημιουργεί τον χώρο γύρω του μέσω της ίδιας του της παρουσίας και κίνησης. Ο χάρτης αποκαλύπτεται μόνον εκεί που περπατά και/ή όταν καλεί ένα ακόμα άτομο να καθίσει κοντά του. Τα σώματα των επισκεπτών αλληλεπιδρούν τόσο μεταξύ τους όσο και με τον ίδιο τον χώρο, δημιουργώντας ένα δυναμικό μεταβαλλόμενο πεδίο. Αυτή η βόλτα μέσα στο περίπτερο σε μεταφέρει «εκεί έξω» σε μία «αόρατη» Αθήνα.

Το περίπτερο ουσιαστικά φέρνει στην επιφάνεια τις σχεδόν απρόσιτες και φευγαλέες πλευρές του χώρου. Διερευνά τον ήχο, τις μη-οπτικές αισθήσεις, την ατμόσφαιρα, χωρικές ποιότητες πέραν του υλικού, πέραν του κτισμένου. Προκαλεί έτσι όχι μόνο τα όρια της αρχιτεκτονικής, αλλά και τα όρια του τι μπορεί να καταγραφεί και να ανα-βιωθεί και τι όχι...

Ο χώρος του περιπτέρου

Θέτει ερωτήματα σε σχέση με το 'πέραν του υλικού' ως μέρος της συγκρότησης της εμπειρίας της πόλης και του χώρου γενικότερα.

Η επιλογή του ήχου: Ως κεντρικό στοιχείο μίας εναλλακτικής χαρτογράφησης της πόλης της Αθήνας, ο ήχος ακροβάται στο όριο μεταξύ της υλικότητας του κτισμένου και της μη-οπτικής. Αποτελώντας ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της ύλης (κάθε υλικό παράγει και τον δικό του ήχο), ο ήχος εξαρτάται ευθέως από την υλικότητα του κτισμένου περιβάλλοντος (το φαινόμενο της ηχούς αποκαλύπτει ότι ένας χώρος πληροί συγκεκριμένες μετρικές προϋποθέσεις). Από την άλλη πλευρά, φευγαλέες και δύσκολα αναπαραστήσιμες δράσεις αφήνουν, και εκείνες, αντίστοιχα ηχητικά αποτυπώματα. Έτσι, οι ήχοι της πόλης αποδίδουν

Introduction

ATHENS by SOUND

Architecture is not only that which is built. Architecture is made up of different aspects, both material and immaterial. The atmosphere, the sounds, the smells, the possibility of interaction between human bodies: these all constitute characteristics of space, characteristics that are assuming an increasing importance within architectural research worldwide. Within this field of thought about "Architecture Beyond Building", we focus on one particular non-material spatial phenomenon that lies 'beyond the built': sound.

We have created, thus, an interactive sonic map of Athens, which presents, in an unexpected way, fragments of the atmosphere of the city.

What would a non-visual map look like? What would it feel like if you wandered within a forest of headphones, playing sounds from different places in Athens? How would it feel if you found yourself in a 'map' that only appeared when you walked in it? What would it be like if the map only appeared when you invited one more person to be with you?

The Greek pavilion addresses these questions through an atmospheric interactive 'game', presenting fragments of sounds and visual sequences of Athens. The visitor re-creates the space around him through his own presence and movement. The map appears only where he walks, and/or when he invites one more person to sit next to him. The bodies of the visitors react with one another and with the space itself, creating a dynamic, changing field. This walk in the pavilion takes you "out there", through invisible Athens.

The pavilion brings forth the aspects of architecture that are 'beyond the material': the 'beyond the built', the almost unreachable, elusive aspects of space, such as sound, non-visual senses, atmosphere. It challenges, thus, the limits of architecture, the limits of what can be mapped and re-located and what cannot...

The pavilion space

This sets questions about space 'beyond the built', as part of what constitutes the experience of the city, and of space in general.

The choice of sound: Sound, as the main element of our non-conventional mapping of Athens, challenges the limits between the built and the immaterial. Being one of the fundamental characteristics of matter (every material creates its own sound), the sound is directly dependent upon the materiality of the built environment: for example, the echo depends on the materiality of, and distances between, material elements. On the other hand, elusive events, not easily represented, leave sonic traces. Thus, the sounds of the city describe events, behaviours, thoughts and narratives. Could these qualities of sound be employed as an alternative tool for interpreting, mapping, or even designing space?

Sense of space through sound

Within Western civilization, sight has been the dominant

δράσεις, συμπεριφορές, σκέψεις, μηνύματα, αφηγήσεις. Μπορούν όλες οι παραπάνω ιδιότητες του ήχου να αξιοποιηθούν ως εναλλακτικά εργαλεία ερμηνείας, χαρτογράφησης (ή ακόμα και σύνθεσης) του χώρου;

Αίσθηση χώρου μέσω ήχου

Ο Δυτικός πολιτισμός βασίζεται στην κυριαρχία της όρασης έναντι των άλλων αισθήσεων. Αναγνωρίζοντας το πλαίσιο αυτό, η πρότασή μας επιχειρεί να στρέψει για λίγο την προσοχή και σε μία άλλη από τις πέντε αισθήσεις. Προκρίνοντας την αίσθηση της ακοής, επαναδιαπραγματευόμαστε την κυρίαρχη θέση που καταλαμβάνει η όραση στο πεδίο της αρχιτεκτονικής και της αντίληψης του χώρου. Η διαδικασία αυτή θα μπορούσε να εμπλουτίσει την εμπειρία μας σε σχέση με τον χώρο, την ερμηνεία του και τον χειρισμό των ποιοτήτων του.

Εστίασεις αντι συνολικής εποπτείας

Ο χώρος μοιάζει με δάσος από κρεμασμένα ακουστικά, τα οποία μεταφέρουν ήχους της Αθήνας στο περίπτερο. Καθώς ο επισκέπτης κινείται ανάμεσά τους, πάνει και φοράει όποια ακουστικά επιθυμεί χωρίς να γνωρίζει τί πρόκειται να ακούσει. Αυτό που τελικά ακούει είναι ηχητικά θραύσματα της πόλης, που του αποκαλύπτουν τμήμα της ταυτότητάς της ή τον μεταφέρουν σε ορισμένη ατμόσφαιρά της. Ο συγκεκριμένος χάρτης δεν προσφέρει συνολική εποπτεία. Ποιότητες-θραύσματα της πόλης αποκαλύπτονται, βήμα-βήμα. Κατά την περιτλάνηση, επικρατεί το στοιχείο του απρόσμενου, της έκπληξης - όπως και στην πόλη. Μολονότι οι ήχοι οργανώνονται σε κανάβο, πολύ δύσκολα εντοπίζει κανείς τον ήχο που άκουσε προηγουμένως μέσα στο δάσος των ακουστικών.

Διάδραση 1

Ο χώρος είναι - ως ένα βαθμό - διαδραστικός: η παρουσία και η κίνηση του επισκέπτη ενεργοποιούν ήχους και εικόνες. Μέσα στον χώρο συναντά κανείς 25 διάσπαρτα πρίσματα με εγκιβωτισμένες οθόνες, οι οποίες ενεργοποιούνται με την ανθρώπινη παρουσία. Όταν ο επισκέπτης πλησιάσει σε ένα πρίσμα, εκείνο αρχίζει να παίζει βίντεο συνοδευόμενο από τον αντίστοιχο ήχο. Τα βίντεο αναφέρονται και αυτά στην Αθήνα μέσω του ήχου, χωρίς να στοχεύουν στην εικονική της αναπαράσταση.

Χάρτης στον τοίχο

Ο χάρτης-κλειδί της περιτλάνησης του επισκέπτη στον χώρο τροποποιείται ανάλογα με την ανθρώπινη παρουσία και κίνηση. Η περιοχή του χάρτη που φωτίζεται κάθε φορά, είναι εκείνη στην οποία αντιστοιχεί το/τα βίντεο που ενεργοποιούνται από την ανθρώπινη παρουσία. Τα 25 βίντεο που έχουν γυριστεί, αντιστοιχούν δηλαδή σε 25 περιοχές της Αθήνας. Οι 25 αυτές περιοχές ορίζονται από ένα τετραγωνικό κανάβο 5x5. Ο φωτεινός χάρτης δείχνει, λοιπόν, σε ποιά περιοχή της Αθήνας «κινούνται» οι επισκέπτες της έκθεσης την κάθε δεδομένη στιγμή.

Διάδραση 2

Όταν ο χώρος είναι κενός, όλα τα βίντεο είναι σβηστά. Όταν ένας άνθρωπος κινείται, ο ήχος και η εικόνα τον ακολουθούν. Όταν ο χώρος είναι γεμάτος ανθρώπους, τότε πολλά (ή όλα) τα βίντεο και οι ήχοι τους ενεργοποιούνται και ακούγονται ταυτόχρονα. Όπως και η ίδια η πόλη, ο χώρος χωρίς την ανθρώπινη παρουσία παραμένει κατά κάποιον τρόπο «ανεργός». Αντίθετα,

sense. Within this context, our proposal attempts to draw attention towards another sense. Bringing forth the aural sense, we challenge the dominance of seeing within architecture; this challenge can enrich our experience of space, our perception of it and the way in which we handle its qualities.

Focusing in

The space of the pavilion looks like a forest of hanging headphones, which transmit the sounds of Athens. As the visitor walks amongst them, he can put on whichever he likes, without being able to tell what he is going to listen to. What he actually hears will be a sonic fragment of the city, revealing aspects of its identity or of its atmosphere. This particular map does not provide a complete overview. Qualities-fragments of the city are explored step by step. As in the actual city, the sense of the unexpected, of the surprising, is part of the navigation process. Although the sounds are organised upon a grid, it is very difficult for someone to localise a sound that he has listened to earlier.

Interaction 1

The space is, to a certain extent, interactive: the presence and movement of the visitor activate sounds and images. Within the space there are twenty-five rectangular boxes enclosing screens, activated by the human presence. When the visitor gets close to one of these box-screens, it is automatically switched on and it plays video and sound. The videos refer to regions of Athens through sound, without aiming at its visual representation.

Map on the wall

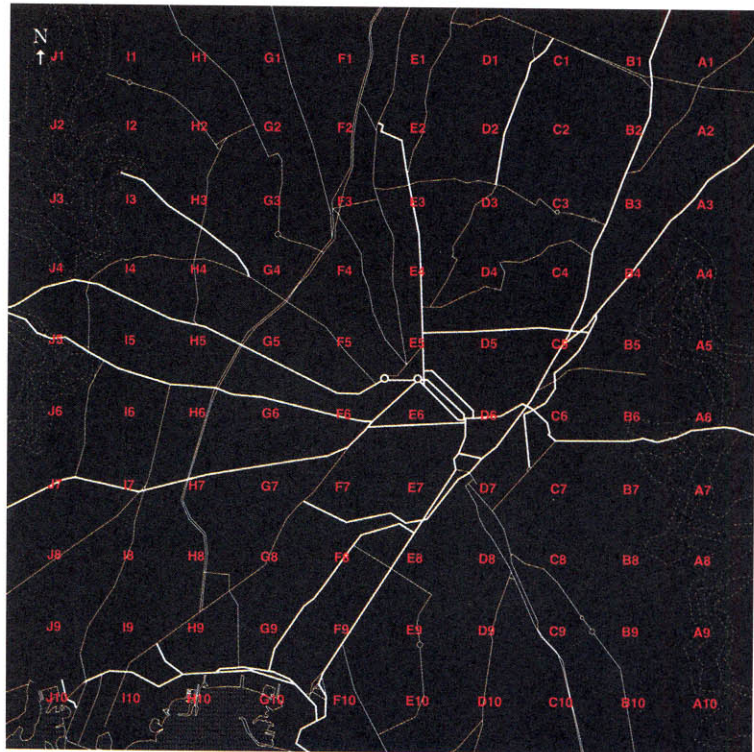
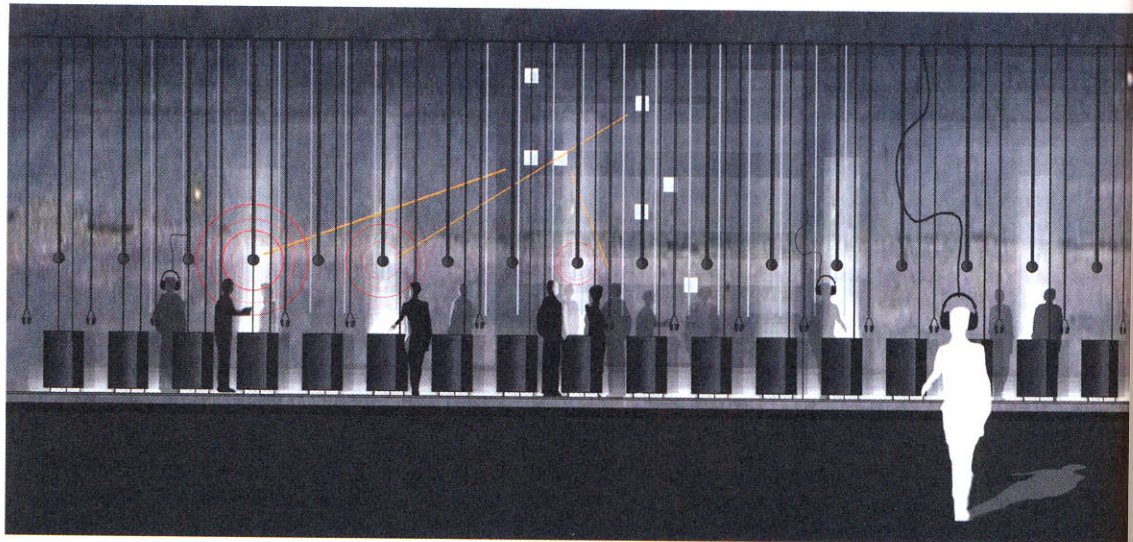
The key-map for the navigation of the visitor-flâneur is modified by human presence and movement. At each moment, the map is lit at the points that correspond to the videos being activated by a human presence. The twenty-five videos have been filmed in twenty-five different parts of Athens. These twenty-five regions are defined by a five-by-five grid. The light-map, thus, indicates the region of Athens where the visitors are 'walking', at each moment.

Interaction 2

When the space is empty, all the videos are off. When only one visitor is moving around, the sounds and images follow him. When the space is full of people, then many (or all) of the videos and sounds will be on, playing at the same time. The map does not merely register or reproduce certain moments of the sonic environment. It constitutes a comment on the relationship between the inhabitant of the city and the city's sound-scape. The interactive environment of the pavilion space produces multiple sonic qualities, intensities, layerings and densities, thus creating the sonic identity of the space; not in the sense of a representation, but rather in the sense of a dynamic relation between space and people. The visitor - like the inhabitant of the city - is responsible for the manner in which his sonic environment (amongst other aspects of his environment) is produced. The sonic environment of Athens is ultimately the outcome of a certain urban culture, the carrier of which is the visitor himself; each one of us, "out there".

Methodology of the sonic mapping:

In order to collect the required material, a sound mapping process was drawn up, based upon the rational and



καθ
πολ
κόσ
συγ
Αλε
με
χώρ
που
κα
του
χώρ
κιν
Ο ε
υλε
τελ
ηχη
συγ
είνε

Πρ
οργ
που
σχί
την
το λ
(βο

Στη
σημ
ένα
με
σημ
Ανα
εκτ
χωρ
km
του
χρα
καν
πρό
«γρ
τις

Οι
θρα
τον
από
επι
αισ
της

Οι
κατ
χάρ
ακό
καν
του
ολο
θα
καν
κιν

καθίσταται εξαιρετικά πολύβουος ή πολυποίκιλος και πολυσημαντος στις περιπτώσεις που υπερχειλίζει από κόσμο. Ο χάρτης δεν αποτυπώνει ούτε απλώς αναπαράγει συγκεκριμένες στιγμές του ηχητικού περιβάλλοντος. Αποτελεί ένα σχόλιο στη σχέση του κατοίκου της πόλης με το ηχητικό της τοπίο. Το διαδραστικό σύστημα του χώρου του περιπτέρου γεννά μία πολλαπλότητα ηχητικών ποιητών, εντάσεων, διαστρωματώσεων, πυκνωμάτων και αραιωμάτων, που δημιουργούν την ηχητική ταυτότητα του χώρου, όχι ως μεταφορά αλλά ως δυναμική σχέση χώρου-ανθρώπου: ως αποτέλεσμα συγκεκριμένων κινήσεων και δράσεων εντός του χώρου του περιπτέρου. Ο επισκέπτης - όπως και ο κάτοικος της πόλης - είναι υπεύθυνος για τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται τελικά το ηχητικό του (και όχι μόνο) περιβάλλον. Το ηχητικό περιβάλλον της Αθήνας είναι τελικά προϊόν ενός συγκεκριμένου αστικού πολιτισμού - φορέας του οποίου είναι ο ίδιος ο επισκέπτης: όλοι εμείς «εκεί έξω».

Μεθοδολογία ηχητικής χαρτογράφησης

Προκειμένου να συγκεντρωθεί το απαραίτητο υλικό, οργανώθηκε μία ηχητική χαρτογράφηση της Αθήνας που βασίστηκε στο απόλυτα ορθολογικό και ουδέτερο σχήμα του κανάβου. Ένας κανάβος 10x10 - με κέντρο την Ομόνοια - που «προσγειώθηκε» πάνω σε ολόκληρο το λεκανοπέδιο ώστε να το καλύψει από άκρη σε άκρη (βουνά και θάλασσα) όρισε 100 σημεία μέσα στην πόλη.

100 ήχοι στην Αθήνα

Στη συνέχεια, καταγράψαμε το γεωγραφικό στίγμα των σημείων αυτών και η πληροφορία αυτή τροφοδότησε ένα μηχάνημα GPS, το οποίο ανέλαβε να κατευθύνει με απόλυτη ακρίβεια την πορεία μας από σημείο σε σημείο. Καθώς τα σημεία κάλυπταν το λεκανοπέδιο από Ανατολή προς Δύση, αποφασίστηκε να αποκτήσουν αυτά εκτός από χωρικές και χρονικές συντεταγμένες. Έτσι, οι χωρικές μετρικές αποστάσεις τους - που προέκυψαν 1,5 km πάνω στον χάρτη στην αφηρημένη ευθεία γραμμή του κανάβου - μεταφράστηκαν και σε αντίστοιχες χρονικές αποστάσεις της 1,5 ώρας και η κάθε γραμμή του κανάβου αντιστοιχίστηκε σε μία διαφορετική μέρα. Έτσι, προέκυψαν 10 συνεχόμενες μέρες ηχογραφήσεων (οι 10 «γραμμές» του κανάβου) 10 συνεχόμενων σημείων από τις 9:00 έως τις 22:30 (οι 10 «στήλες» του κανάβου).

100 ήχοι στο περίπτερο

Οι σημειακές ηχογραφήσεις πετυχαίνουν να μεταδώσουν θραύσματα ηχητικής εμπειρίας. Ο ήχος αποσπάται από τον πραγματικό χώρο και τοποθετείται σε ένα δάσος από ακουστικά με σκοπό να εξερευνηθεί εκ νέου από τον επισκέπτη. Μπορεί σε ένα τέτοιο χώρο να αναπαράχθει η αίσθηση της περιπλάνησης στην πόλη και η ανακάλυψη της βήμα-βήμα;

Ο χάρτης ως κείμενο

Οι διαμήκεις διαστάσεις του χώρου προσφέρουν το κατάλληλο έδαφος για την αναδιάταξη του αρχικού χάρτη. Τα 100 σημεία εξαπλώνονται στον χώρο σε μία ακούλουθια που ξετυλίγει σαν κουβάρι τις γραμμές του κανάβου μία προς μία. Η ακολουθία των 100 σημείων του χάρτη μοιάζει τώρα να συγκροτεί ένα «κείμενο», το οποίο ξετυλίγεται στον χώρο με τον τρόπο ακριβώς που θα το διάβαζε κανείς αν ακολουθούσε τις γραμμές του κανάβου του χάρτη. Ο επισκέπτης «διαβάζει» την πόλη κινούμενος σε τυχαίες τροχιές της επιλογής του, ανάμεσα

supposedly neutral shape of a grid. A ten-by-ten grid was drawn above Athens, up to the limits of the sea and the mountains; the centre of the grid was placed on Ommonia Square. This is how the one hundred spots of Athens were determined.

100 sounds of Athens

These one hundred locations were imported on a GPS system, which led us from one spot to the next in an absolutely accurate way. We decided to assign them not only spatial, but also temporal coordinates, going from east to the west. The spatial distances from spot to spot, one and a half kilometers between each pair, were transcribed to one and a half hours on a scale of time. Each horizontal line, thus, was 'scanned' from east to west within one day. The sound recordings took place over ten consecutive days from 9 am to 10.30 pm.

100 sounds in the pavilion

The sound recordings of the spots transmit fragments of the aural experience of the original spaces. The sound has been detached from its real environment and has been transferred within a "forest" of cables and headphones, so as to be re-explored by the visitor. Is it possible in such a space to recreate the sense of navigation and of step-by-step exploration of the city?

The map as text

The linear dimensions of the space direct the rearrangement of the original map. The hundred spots have been spread in space in a sequence that 'unwraps' the horizontal lines of the map, one by one. The sequence of the hundred spots of the map becomes like a text that is spread in space, as if you were 'reading' the horizontal lines of the map in a temporal order. The visitor 'reads' the city, following random routes of his choice, between the determined lines of the city-text that are spread on the ground of the space.

50 headphones

There are fifty sounds - out of the original hundred - that have been chosen for the fifty headphones of the exhibition area. The other fifty sounds have been transcribed and written in words on the equivalent spot of the floor of the space. The visitor is expected to read them and possibly reproduce them mentally. All one hundred coordinates are printed on the ground, giving visitors the possibility of locating on the map the particular spot of Athens each fragment came from.

Multiple layers of reading the sound of the city

Within our own relationships with the sounds of the city we inhabit, we can focus on our immediate perceptions of our sonic environment; we can isolate ourselves in our own soundtracks through i-pod headphones; we can have the sonic experience of what is 'here', and also of what is 'there', through a discussion over a mobile phone; we can also consciously 'turn down' the intensity of the sound of the environment and focus on our own thoughts or on something that is far away. The multiple functions of the interactive (or augmented) environment of headphones and printed phrases of sounds have been chosen as the possible means of bringing forth such a "depth" of the sonic field.

στις ορισμένες γραμμές του «κειμένου» που απλώνεται κατακερματισμένο στο δάπεδο του χώρου.

50 ακουστικά

Από τους 100 απομαγνητοφωνημένους ήχους της χαρτογράφησης, επιλέγονται 50, που ακούγονται μέσα από τα 50 ακουστικά της εγκατάστασης. Οι άλλοι 50 αποδίδονται με τον λόγο και γράφονται στο δάπεδο. Ο επισκέπτης καλείται να τους διαβάσει και να τους αναπαράγει νοερά. Και στα 100 σημεία που ορίζονται στο δάπεδο αναγράφονται οι συντεταγμένες, οι οποίες του επιτρέπουν να αναζητήσει το αντίστοιχο σημείο της Αθήνας στον χάρτη στον τοίχο.

Τα πολλαπλά επίπεδα ανάγνωσης του ήχου της πόλης

Στην σχέση μου με τον ήχο της πόλης μπορεί να εστιάζω στην άμεση βιωματική αντίληψη του ηχητικού μου περιβάλλοντος: μπορεί να απομονώνομαι στον κόσμο ενός δικού μου soundtrack, μιας προσωπικής μου διαδρομής μέσα από τα ακουστικά του i-rod μου: μπορεί να έχω ηχητική εμπειρία του «εδώ», αλλά ίσως και πιο άμεσα του «εκεί», μέσα από την συνομιλία μου στο κινητό τηλέφωνο: μπορεί ακόμη και συνειδητά να κατεβάζω την ένταση του ήχου του περιβάλλοντός μου και να επικεντρώνομαι στην ένταση των σκέψεών μου ή σε κάτι που χωρικά βρίσκεται αλλού. Η πολλαπλή λειτουργία του διαδραστικού συστήματος, των ακουστικών και του γραπτού λόγου στο πάτωμα του περιττέρου επιλέγονται ως πιθανοί εναλλακτικοί τρόποι ανταπόκρισης στην πρόκληση της ανάδειξης αυτού ακριβώς του βάθους του ηχητικού τοπίου.

Επισκέπτης - δημιουργός

Το διαδραστικό σύστημα οργανώνεται στη βάση μιας υποδομής, πάνω στην οποία ο ίδιος ο επισκέπτης στήνει το δικό του «παιχνίδι». Ο επισκέπτης «γράφει» στον χώρο την κίνησή του, την περιπλάνηση του, μέσω των ήχων (και των κινούμενων εικόνων) που ενεργοποιεί. Δεν καταλαμβάνει απλά χώρο, αλλά τον δημιουργεί. Ενεργοποιεί εικόνα και ήχο, αποκαλύπτει, ανακαλύπτει και δημιουργεί θραύσματα της πόλης. Μέσα από ένα απλό διαδραστικό σύστημα, η ανθρώπινη κίνηση και δράση ενισχύεται, ερμηνεύεται, αφήνει ίχνη, θραύσματα. Το περίττερο γίνεται διαφορετικό και μοναδικό κάθε χρονική στιγμή - οι άπειρες διαφορετικές διατάξεις ανθρώπινων σωμάτων και κινήσεων το καθιστούν ένα συνεχώς μεταλλασσόμενο πεδίο ήχων (και δευτερευόντως εικόνων). Ο επισκέπτης αλληλεπιδρά με τον χώρο και με τους υπόλοιπους επισκέπτες, παράλληλα. Με την παρουσία, για παράδειγμα, ενός παραπάνω επισκέπτη, η «φωνή» του περιττέρου εμπλουτίζεται, αλλοιώνεται, δυναμώνει και διαμορφώνεται τελικά σε συνδυασμό και με τους ήχους που ενεργοποιούνται από τους υπόλοιπους επισκέπτες του χώρου. Εμείς (ως αρχιτέκτονες) δίνουμε τα εργαλεία και το κατάλληλο υπόβαθρο, ώστε ο ίδιος ο επισκέπτης - σε συσχετισμό και με τους γύρω του - να αναδημιουργήσει έναν δικό του χάρτη της Αθήνας. Η ερμηνεία του χάρτη αυτού εξαρτάται τόσο από τις αρχικές επιλογές των αρχιτεκτόνων - επιμελητών που θέτουν τους κανόνες, όσο και από τον βαθμό προσωπικής εμπλοκής του επισκέπτη. Ο θεατής παύει να μένει απάθης, αλλά εμπλέκεται στην κατασκευή του χώρου και της (χρονικά εξαρτώμενης) δυναμικής του. Όπως και στην ίδια την πόλη, οι κινήσεις, οι δράσεις και

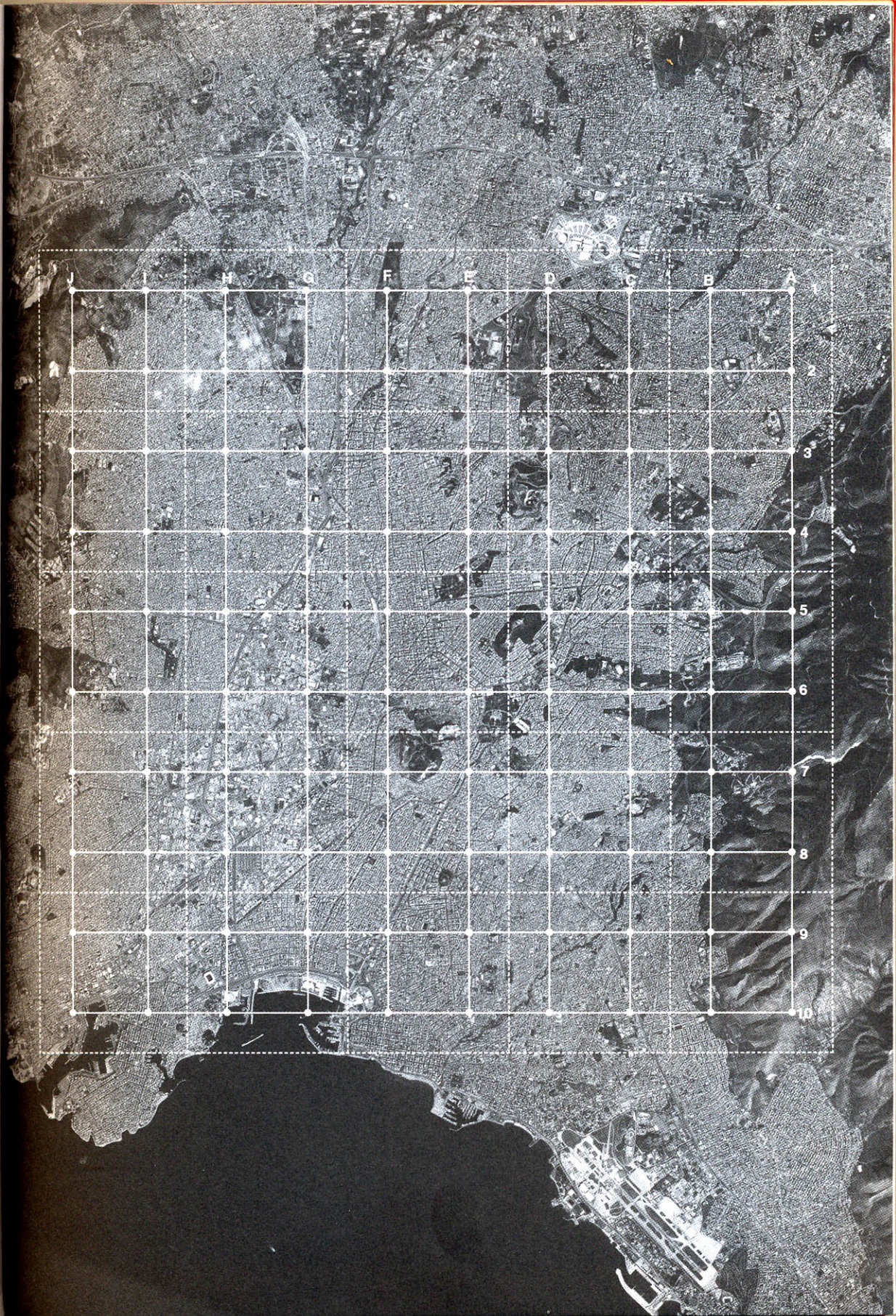
Visitor - designer

The interactive system has been organized upon a framework, within which the visitor can create his own "game". The visitor "draws" his movement in space through the sounds (and images) that he activates. He does not only occupy space; he creates it. He activates image and sound, un-conceals, discovers and re-creates fragments of the city. Through a simple interactive system, human movement is enhanced and interpreted, leaving traces behind it. The pavilion is continuously transformed by the constantly-shifting permutations of human bodies. The visitor interacts with the space and also with the other visitors. The presence of one more visitor, for example, enriches, transforms and intensifies the sound of the pavilion; the overall sound is a spatial and temporal combination of the sounds made and activated by the moving visitors. We, as architects, give the 'tools' and an adequate background, with which the visitor - in correlation with those around him - re-creates another map of Athens. The interpretation of this map depends upon the choices of the curator-architects who set the 'rules', and also on the personal involvement of each particular visitor. The visitor is not passive; he becomes involved in the creation of the space and in its time-dependant dynamic. As in the actual city, movement, events, and the complexities of the human presence are elements that constitute significant spatial qualities, in parallel with the material, built environment. The built environment - in our case the cables and the screens - forms the necessary backdrop for human movements and functions. These last - human functions and movement - are actually what ultimately constitutes urban space. It seems that an attempt to negotiate the non-representability of the urban space (as Lefebvre would argue) is being formed. Thus, if we cannot actually represent the city (of Athens), can we negotiate, or re-create through equivalent means, the production of spatial qualities?

The immaterial - beyond the built

Our investigation deals with the broader issue of space 'beyond the material' in various ways - in reference to the sensuous and the senses 'beyond the visual', in reference to new technologies, in reference to human interaction, in reference to the non-representable, and so forth. It thus negotiates the Biennale's theme "Out there". The debates around "Architecture Beyond Building", related to the investigation of that which is 'beyond-the-matter', seem to be emerging from our critical negotiation of the formal or of the tectonic within architectural thought. We must mention, though, that the term 'immaterial' does not always refer to the same things or conditions. It is rather used to discuss a range of issues related to architectural thought and production. For example, the notion of architecture 'beyond the built' has been employed in order to describe non-conventional materials (such as fluid, transformable or reactive materials), or to discuss changing shape or qualities (density, colour, transparency). Within this broad definition, then, new or unusual materials, or even well known materials used in an unpredictable way, can be described as 'beyond the built'. A characteristic example is Diller and Scofidio's *Blur project*: a space made of vaporising water; that is, a cloud. [J.Hill, O.Bouman, L.Spuybreek]

s
s
es
t.
y
al
e
n





οι συσ
διαμορ
ποιότη
υπόβο
πρότα
αναγκ
δρασ
τελικό
από
αναστ
την π
των π
Αθήν
να αν
και σ

Η δια
του «
με τ
σε σ
ανθρ
ανα
της ο
build
του
ανα
«πέ
από
ή τε
βέβ
ανα
τάσ

Για
περ
χρη
υλι
και
χρ
χαρ
και
με
απ
σύ

Το
ή α
αι
μλ
σχ
στ
πο
α
όσ
ω
α
τα
Α

Τ
χ
α
ό

οι συσχετισμοί των ανθρώπων είναι τα στοιχεία που διαμορφώνουν ίσως τις χαρακτηριστικότερες χωρικές ποιότητες, παράλληλα βέβαια με το υλικό, κτισμένο υπόβαθρο. Αυτό - όπως και στην περίπτωση της πρόταξής μας τα καλώδια και τα πρίσματα - αποτελεί αναγκαίο υπόβαθρο για τις ανθρώπινες κινήσεις και δραστηριότητες, οι οποίες στην ουσία συγκροτούν τελικά τον χώρο. Φαίνεται να επιτελείται εδώ μία απόπειρα ερμηνείας και διαπραγμάτευσης της μη-αναπαραστασιμότητας του χώρου της πόλης, όπως την πρόσβλεπε ο Lefebvite. Αν λοιπόν δεν μπορούμε - εκ των πραγμάτων - να αναπαραστήσουμε την πόλη (της Αθήνας), μπορούμε τουλάχιστον να διαπραγματευτούμε ή να αναδημιουργήσουμε αντίστοιχους τρόπους παραγωγής και συγκρότησης χωρικών ποιότητων;

Το άυλο - πέραν του κτισμένου

Η διερεύνησή μας διαπραγματεύεται το ευρύτερο θέμα του «πέραν του υλικού» σε διάφορα επίπεδα - σε σχέση με την αισθαντικότητα και το «πέραν του οπτικού», σε σχέση με τις νέες τεχνολογίες, σε σχέση με την ανθρώπινη δράση και αλληλεπίδραση, σε σχέση με το μη-αναπαραστήσιμο, κλπ. Διαπραγματεύεται δηλαδή το θέμα της φετινής Biennale «Out there. Architecture beyond building» θέτοντας ως εννοιολογική της βάση την έννοια του «μη υλικού». Οι τοποθετήσεις και οι προβληματισμοί αναφορικά με τις έννοιες που σχετίζονται με το πεδίο «πέραν της ύλης», φαίνεται να πηγάζουν από μία απόπειρα κριτικής απέναντι σε αυστηρά μορφολογικές ή τεκτονικές αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις. Πρέπει, βέβαια, να σημειωθεί ότι η έννοια του «πέραν του υλικού» αναφέρεται σε ένα ευρύ πεδίο ετερόκλητων ερευνητικών τάσεων και προβληματισμών.

Για παράδειγμα, αντιλήψεις που αναφέρονται στην περιοχή «πέραν του υλικού» έχουν ως σήμερα χρησιμοποιηθεί για να περιγράψουν μη-συμβατικά υλικά (όπως, για παράδειγμα, ρευστά, μεταβαλλόμενα και δι-αντιδρώντα) ή υλικά μεταβλητού σχήματος και ιδιοτήτων (όπως, για παράδειγμα, πυκνότητας, χρώματος, διαφάνειας). Ως «μη-υλικά», λοιπόν, συχνά χαρακτηρίζονται νέα ή μη συνηθισμένα υλικά, ή ακόμη και γνωστά υλικά τα οποία, όμως, χρησιμοποιούνται ξανά με εναλλακτικούς τρόπους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το *Blur project* των Diller και Scofidio: το σύννεφο [J.Hill, O.Bouman, L.Spruybroek] κτήριο.

Το «μη-υλικό» ερμηνεύεται επίσης ως το μη-ορατό, ή αλλιώς το αντιληπτό με άλλες (εκτός της οπτικής) αισθήσεις. Η ακοή, η μυρωδιά, η γεύση, η αφή, θα μπορούσαν - όπως και η όραση - να κατευθύνουν τον σχεδιασμό και να αποτελέσουν κεντρικό άξονα στο στήσιμο της σύνθεσης ενός χώρου. Τα στοιχεία του χώρου που αναφέρονται σε αισθήσεις εκτός της όρασης, δεν αποτυπώνονται και δεν αναπαριστώνται τόσο εύκολα όσο τα οπτικά ερεθίσματα. Γι' αυτό και δεν κυριαρχούν ως σχεδιαστικά μέσα και εργαλεία. Ωστόσο, συντελούν αδιαμφισβήτητα σε πολύ μεγάλο βαθμό στη διαμόρφωση των ποιότητων και της εμπειρίας του χώρου. [B.Colomina, A.Barbara, C.Classen, M.Jay]

Το «μη-υλικό» έχει ερμηνευθεί και ως η ατμόσφαιρα ενός χώρου - το άπιαστο, αυτό προς το οποίο πάντα τείνει η αρχιτεκτονική, και το οποίο πάντα της ξεφεύγει. Μήπως, όμως, η ατμόσφαιρα είναι εξ ορισμού πέραν του άμεσα

The immaterial has also been posited as the non-visual, or alternatively as that which is perceived by senses other than the visual. Design may be led by sound, smell, taste or texture, rather than simply by sight. The elements of space that refer to something other than the visual senses cannot be mapped or represented as easily as the visual ones can. They do however create spatial qualities, and can be handled by the architect as a designing element or 'tool'. [B.Colomina, A.Barbara, C.Classen, M.Jay]

The immaterial has also been interpreted as the 'atmosphere' of a space: the unreachable, the thing that architecture always tends towards, but always escapes. But is 'atmosphere', by default, beyond immediate perception? Beyond the describable? Is atmosphere to be found in those aspects of space that attention and consciousness cannot grasp? [M.Wigley, M.Heidegger]

Other studies consider the immaterial as the 'idea' of a building, the 'concept' related to the form rather than to the materiality of a building, while still other texts break the dipole of form versus matter, and interpret the things or buildings as a result of exchanging forces. [G.Deleuze, B.Massumi]

The immaterial has also been suggested to be the processes involved in the creation of a building. In this sense, the political and economic networks, activated by the making of a building, are strongly related to its tectonics or materiality, but remain invisible in the built outcome. The building is not only the activities it 'choreographs' or implies, as a finished object. It is also the procedures and events that it causes, or supports, implies or uses, in order to be created. For example, the places its materials come from, the way they are produced, the groups of people that are involved in their production and transportation: these things are also part of the building. The whole network of procedures involves events that are activated, (or at least re-enforced or promoted) by the design of the building. [J.Derrida, K.L.Thomas, D.Harvey]

New technologies, the hybrid conditions between virtual and physical, and the electronics embedded into physical environments have also been considered as non-material elements of architecture. Mobile phones, GPS systems, portable computers, digital cameras and wireless networks: all of these technologies record, map, 'save', 'remember' and transfer spaces, actions, connections and experiences. Although these new media are parts of the space, their particular materiality keeps them away from the traditional field of architectural research. The question is, how should the architect respond and design within the contemporary world, where space is constituted equally by conventional materials and by wireless networks and new-technology-gadgets? [R.Coyne, G.Flachbart, P.Weibel, R.VanToorn, W.Mitchell]

Within this broader field of inquiries about the 'immaterial', we are developing questions about the limits of architecture, of representation, of design and of the conscious or unconscious perception of particular elements of space. In this particular design experiment we have focused in the issues of sound and of the sensuous, although other aspects of the 'immaterial' - almost invisibly - enter the game...

αντιληπτού και προσδιορισμού; Μήπως η ατμόσφαιρα ενός χώρου είναι τα χαρακτηριστικά του εκείνα, τα οποία δε γίνονται αντιληπτά από την συνειδητή προσοχή και σκέψη; [M.Wigley, M.Heidegger]

Άλλες μελέτες εντοπίζουν το «μη-υλικό» στην ίδια την «ιδέα» ενός κτηρίου, σε ένα εννοιολογικό πλαίσιο δηλαδή, που σχετίζεται περισσότερο με την μορφή παρά με την υλικότητα του κτηρίου, ενώ άλλες διαρρηγνύουν το δίπολο μορφής-ύλης, καταργώντας οποιαδήποτε τέτοια δυϊστική αντίληψη και ερμηνεύοντας τα κτήρια ως αποτελέσματα αλληλεπίδρασης δυνάμεων. [G.Deleuze, B.Massumi]

Το «μη-υλικό» συσχετίζεται ως έννοια και με τις ίδιες τις διαδικασίες παραγωγής του κτηρίου. Τα πολιτικά και οικονομικά δίκτυα που ενεργοποιούνται ακριβώς από τη διαδικασία της κατασκευής ενός κτηρίου διατηρούν αναπόφευκτα μία στενή σχέση με την πράξη της οικοδόμησης - ή αλλιώς την υλικότητα του κτηρίου - αλλά παραμένουν κατά κάποιο τρόπο «αόρατα» στο κτισμένο τελικό αποτέλεσμα. Οι άνθρωποι που εργάζονται στην κατασκευή του κτηρίου, ο τόπος καταγωγής τους, όσοι κατασκεύασαν τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν και όσοι τα μετέφεραν εκεί, εμπλέκονται σε δίκτυα που τροφοδοτούνται από την παραγωγή ενός κτισμένου χώρου, αλλά μένουν τελικά μη-ορατά. Ερωτήματα που τίθενται σχετίζονται με τον ρόλο του αρχιτέκτονα και την σχέση ανάμεσα στα δίκτυα παραγωγής και την ίδια την σύνθεση - τόσο σε πρακτικό όσο και σε φιλοσοφικό επίπεδο. [J.Derrida, K.L.Thomas, D.Harvey]

Οι νέες τεχνολογίες, είτε ως εξαρτήματα - φορητά αντικείμενα, είτε ενσωματωμένες στον κτισμένο χώρο, καθορίζουν χωρικές ποιότητες, δημιουργούν συνδέσεις, νέους «τόπους», πεδία και όρια. Κινητά τηλέφωνα, συστήματα GPS, φορητοί υπολογιστές, ψηφιακές κάμερες, ασύρματα δίκτυα internet, αποτυπώνουν, «αποθηκεύουν», «θυμούνται» και μεταφέρουν τόπους, δράσεις, συνδέσεις και εμπειρίες. Μολονότι τα νέα αυτά μέσα αποτελούν στοιχεία του χώρου, η ιδιαιτερότητα της υλικότητάς τους τα καθιστά ξένα στο συμβατικό πεδίο έρευνας του αρχιτέκτονα. Το ερώτημα που τίθεται, λοιπόν, είναι: ποιός είναι ο ρόλος του αρχιτέκτονα στην εποχή που ο χώρος δημιουργείται τόσο από συμβατικά υλικά όσο και από ασύρματα πεδία και τεχνολογικά gadgets; Τι αλλάζει - μέσα στον υβριδικό σημερινό χώρο - τον τρόπο με τον οποίο εκείνος σχεδιάζει; [R.Coyne, G.Flachbart, P.Weibel, R.VanToorn, W.Mitchell]

Μέσα σε αυτό τον ευρύτερο προβληματισμό σε σχέση με το «μη-υλικό», αναπτύσσουμε ερωτήματα σε σχέση με τα όρια της αρχιτεκτονικής, της αναπαράστασης, του σχεδιασμού και της συνειδητής ή μη αντίληψης μεμονωμένων στοιχείων του χώρου από τον χρήστη. Στον συγκεκριμένο σχεδιαστικό πειραματισμό επικεντρώνουμε το ενδιαφέρον μας στο θέμα του ήχου και της αισθαντικότητας, αλλά σχεδόν αδιόρατα και οι υπόλοιπες εκφάνσεις του «ά-υλου» έρχονται να μπουν στο παιχνίδι...

Αντί επιλόγου

Η σχέση ανάμεσα στην ιδέα, το σώμα, τον χώρο και τη σύνθεση επαναπροσδιορίζεται. Ο δημιουργός κρίνεται μέσα από τη διαχείριση της σχέσης αυτής. Το μη-υλικό γίνεται το νέο «υλικό». Οι αισθήσεις πέραν του οπτικού κρίνονται απαραίτητες πλέον για το λεξικό

Instead of a conclusion

The relations between the idea, the body, the space and the design are being re-negotiated. The architect is judged through the way he deals with these relations. The non-material turns into the new 'material'. The 'beyond the visual' senses are necessary now for the new 'vocabulary' of architecture. The creator is being 'translated', 'repositioned', 're-orientated'; he is being de-materialised through his design proposal. He draws the draft lines for the exploration and then he is seen through his absence. The architect faces the visitor not as an observer but as the one who is situated within the space and co-creates it with his presence, providing a continuously changing space.

Our proposal, finally, negotiates the notion of the 'beyond the material', the 'beyond the built', the new kinds of materiality. It also engages with the issue of the human presence, through its action, movement and interaction, as one of the main elements constituting space and its qualities. A space formed in this manner is by nature fluid and changing; it is constantly reformed through the actions and the configuration of the human bodies. This happens anyway in the actual space we live in. In the space of the installation, though, the new technologies and the interactive system 'exaggerate' and magnify the effects of human movement in space, bringing forth anew questions about the creation and the interpretation of space.

The visitor himself is invited not only to re-create the space of the pavilion, but also to re-create and re-consider the possible synthesis of meanings and questions regarding human presence, the role of the architect and of the user, and the limits of architecture within the contemporary, changing, and electronically augmented inter-connected world.

The curators

της αρχιτεκτονικής. Ο δημιουργός «μεταφράζεται», «επανατοποθετείται», «επαναπροσανατολίζεται», εξαυλώνεται μέσα από την πρότασή του. Χαράζει τις κατευθυντήριες γραμμές για την εξερεύνηση και στη συνέχεια κρίνεται μέσα από την απουσία του, παρουσία του έργου του. Ο επισκέπτης αποκτά πρόσβαση στο μη-υλικό. Ο δημιουργός τον αντιμετωπίζει όχι ως παρατηρητή αλλά ως αυτόν που βρίσκεται μέσα στον χώρο και τον διαμορφώνει με την παρουσία του κάθε στιγμή, παράγοντας ένα ανοιχτό και ατέρμονα μεταβαλλόμενο έργο.

Η πρότασή μας τελικά διαπραγματεύεται την έννοια του «πέραν του υλικού», του «πέραν του κτισμένου», τις νέες μορφές υλικότητας. Διαπραγματεύεται επίσης το θέμα της ανθρώπινης παρουσίας, δράσης, αλληλεπίδρασης και κίνησης ως βασικό στοιχείο της συγκρότησης του χώρου και των ποιοτήτων του. Ένας χώρος που διαμορφώνεται κατά αυτό τον τρόπο, αναπόφευκτα καθίσταται μεταβλητός, ρευστός – μετασχηματίζεται και αναδιαμορφώνεται κάθε στιγμή ανάλογα με τις δράσεις και τους συσχετισμούς των ανθρώπινων σωμάτων. Αυτό συμβαίνει ούτως ή άλλως στον πραγματικό χώρο στον οποίο ζούμε. Στον χώρο της εγκατάστασης – όμως – οι νέες τεχνολογίες και το διαδραστικό σύστημα «υπερβάλλουν» την επίδραση (και τον τρόπο και είδος της επίδρασης) των ανθρώπινων κινήσεων στον χώρο, επαναφέροντας με νέο τρόπο το ερώτημα περί της συγκρότησης και ερμηνείας του χώρου.

Ο ίδιος ο επισκέπτης καλείται όχι μόνο να ανα-δημιουργήσει τον χώρο του περιπτέρου, αλλά και τις ενδεχόμενες συνθέσεις νοημάτων και προβληματισμών σε σχέση με την ανθρώπινη παρουσία, τον ρόλο του αρχιτέκτονα και του χρήστη, τα όρια της αρχιτεκτονικής στον σύγχρονο, μεταβαλλόμενο, ηλεκτρονικά ενισχυμένο και δια-δικτυωμένο κόσμο.

Οι επιμελητές