



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
διπλωματική εργασία: Extreme Playground, Αθηνά Αργυροπούλου, Ανδρέας Πλάτης
επιβλέπουσα: Εβελύν Γαβρήλου



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
διπλωματική εργασία: Extreme Playground, Αθηνά Αργυροπούλου, Ανδρέας Πλάτης
επιβλέπουσα: Εβελύν Γαβρήλου



extreme playground

UNIVERSITY OF THESSALY ENGINEERING DEPARTMENT SCHOOL OF ARCHITECTURE

thesis: Extreme Playground, Athina Argyropoulou , Andreas Platis

supervisor: Evelyn Gavrilou

This paper presents a research and design approach of a leisure park and temporary residence, thematically oriented on extreme sports, named «Extreme Playground». The paper initially discusses the way of life and habitation of the subgroups who are potential visitors e.g. - bmx, skate, inline, parkour, watersports- and the implementation of the specialized design of this park..

At the second level further research sought in designing the parameters identified from the area of Pefkakia. To find data an unmanned flight vehicle (drone) was used for accurate recording of vegetation and relief. By examining the data of the theoretical research and the data from the region, basic principles for the design of the park were developed, citing the manifesto of Claude Parent and Paul Virilio about the "ramp", the terrain and produced by this grid.

Then, a number of diagrammatic approaches on loading the program to the plot, and The form of buildings with the use of basic three dimensional display tools were developed. Additionally, we created flowcharts of movements of groups on performance of the coverage of the plot.

After we have created the parameters of the investigation we proceeded in to the design of parks initially and then of to building sites. Our main goal was to bridge the individual programs and continuity of flow paths around the plot. The design of buildings was based on three typologies related to the terrain, the generated grid and program.

Finally, in the following chapters listed projects of buildings and residence points for each subgroup were studied, as well as shots from different points of the plot to understand the configuration of the new ground into the existing landscape.

Περίληψη

Η εργασία αυτή παρουσιάζει μία ερευνητική και σχεδιαστική προσέγγιση ενός πάρκου αναψυχής και προσωρινής κατοίκησης, προσανατολισμένη θεματικά σε extreme sports, δηλαδή το «Extreme Playground». Αρχικός προβληματισμός της εργασίας ήταν ο τρόπος ζωής και η κατοίκηση των υποομάδων που πρόκειται να το επισκεφτούν - bmx, skate, inline, parkour, watersports- και κατά συνέπεια η σχεδιαστική υλοποίηση του εξειδικευμένου αυτού πάρκου.

Στο δεύτερο επίπεδο έρευνας αναζητήθηκαν περαιτέρω οι παράμετροι στο σχεδιασμό που προσδιορίζονται από την ευρύτερη περιοχή των Πευκακίων. Για την ανεύρεση στοιχείων πραγματοποιήθηκε πτήση μη επανδρωμένου οχήματος (Dione) για την ακριβή καταγραφή της βλάστησης και του ανάγλυφου. Εξετάζοντας τα στοιχεία της θεωρητικής έρευνας και των στοιχείων της περιοχής καταλήξαμε στις βασικές αρχές για τον σχεδιασμό του πάρκου, επικαλούμενοι το μανιφέστο των Claude Parent και Paul Virilio για το «κεκλιμένο επίπεδο», το ανάγλυφο του εδάφους και τον παραγόμενο από αυτό κλίμακα.

Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκαν ορισμένες διαγραμματικές προσεγγίσεις σχετικά με την τοποθέτηση του προγράμματος στο οικοπέδο, καθώς και η μορφή των κτιρίων με βασικά εργαλεία την τρισδιάστατη απεικόνιση και τη χρήση τομών. Επιπροσθέτως, δημιουργήσαμε διαγράμματα ροής κινήσεων των ομάδων για την απόδοση της κάλυψης του οικοπέδου.

Αφού δημιουργήσαμε τις παραμέτρους της έρευνας προχωρήσαμε στο σχεδιασμό αρχικά των πάρκων και στη συνέχεια των κτιριακών χώρων. Βασικός μας στόχος ήταν να γεφυρώσουμε τα επιμέρους προγράμματα και τη συνέχεια ροών των διαδρομών σε όλο το οικοπέδο. Ο σχεδιασμός των κτιρίων βασίζεται σε τρεις τυπολογίες οι οποίες σχετίζονται με το ανάγλυφο του εδάφους, τον δημιουργούμενο κλίμακα και το πρόγραμμα.

Τέλος, στα επόμενα κεφάλαια παρατίθενται σχέδια των κτιρίων αλλά και των μονάδων διαμονής της κάθε υποομάδας που μελετήσαμε, καθώς και λήψεις από διαφορετικές οπτικές του οικοπέδου για να γίνει κατανοητή η διαμόρφωση του υπάρχοντος τοπίου στο υπάρχον τοπίο.

1.Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στο σχεδιασμό ενός πάρκου αναψυχής και προσωρινής κατοίκησης, εξειδικευμένο σε ομάδες νέων που επιδιώκονται σε δραστηριότητες parkour, bmx, skate, inline, watersport. Έναυσμα έδωσε το ερώτημα, πως το πρόγραμμα μπορεί να συνυπάρξει με τη γεωμετρία που υποβάλλεται από τις δραστηριότητες και τον τρόπο ζωής των ομάδων αυτών ως ερευνητικό θέμα. Οι ομάδες αυτές κατά κανόνα χρησιμοποιούν αιρετικά τον αστικό ιστό στην καθημερινότητά τους, εκτός από ορισμένες περιπτώσεις που επιδιώκονται σε εξειδικευμένα πάρκα. Ο σχεδιασμός επομένως ενός συστήματος που εξειδικεύεται στις ομάδες αυτές απαιτεί διαφορετικό τρόπο προσέγγισης.

Κύρια χαρακτηριστικά τους είναι η ενεργοποίηση του σώματος, η ισορροπία, η κατάργηση των συμβατικών ορίων, η ροϊκότητα και η κινητικότητα. Δημιουργείται επομένως ένα νέο σύνολο κανόνων που υπαγορεύουν έναν ιδιότυπο σχεδιασμό. Στην αναζήτηση μιας γεωμετρίας η οποία να συσχετίζει το σώμα με το περιβάλλον και να λειτουργεί ως ένα σύστημα ενεργοποίησής του στραφήκαμε στη μελέτη του «Function of the Oblique» των Claude Parent και Paul Virilio. Οι Parent και Virilio υποστηρίζουν πως το «πλάγιο έδαφος» δημιουργεί μια νέα σχέση ανάμεσα στην αρχιτεκτονική και το

σώμα με σκοπό την ενδυνάμωση της σωματικής συνείδησης. Έτσι, προσπαθήσαμε να εντάξουμε στο σχεδιασμό κλίσεις, σε επίπεδο διαδρομών, πάρκων, κτιρίων με σκοπό τη δημιουργία ενός συνεχόμενου δικτύου. Το ενιαίο αυτό δίκτυο δίνει τη δυνατότητα «ενεργής» περιήγησης του οικοπέδου, αφού οι διαδρομές και τα κτίρια μετατρέπονται σε πίστες. Το σώμα έρχεται αντιμέτωπο με νέες χωρικές παραμέτρους κινήσεων που προτρέπουν σε ενεργοποίησή του.

Με τη χρήση του δικτύου γίνεται προσπάθεια ενοποίησης και γεφύρωσης των διάσπαρτων προγραμμάτων με σκοπό να περιλάβει το «Extreme Playground». Η κατοίκηση, η ψυχαγωγία, η εξάσκηση των extreme sports αναμένεται να συνυπάρξουν στο οικόπεδο αυτό με νέους όρους, χωρίς συμβατικά χωρικά όρια. Η προγραμματική εξειδίκευση του πάρκου δεν αποσκοπεί στην ολική διαχείριση και χρήση του από τις ομάδες αυτές. Στο πρόγραμμα εντάσσονται δραστηριότητες εκμάθησης των extreme sports ακόμη και για παιδιά. Με τον τρόπο αυτό επιδιώκεται, αφενός η επαφή των νέων με τα αθλήματα αυτά και αφετέρου η σύνδεση του πάρκου με τον ιστό της περιοχής, αφού δεν αποκλείει οποιονδήποτε να το επισκεφτεί.

2.1. Αποτύπωση περιοχής -Πραγματοποίηση Πτήσης:

Η αποτύπωση της περιοχής έγινε φωτογραμμετρικά. Για την απόκτηση των εικόνων πραγματοποιήθηκε πτήση με μη επανδρωμένο εναέριο όχημα το οποίο έφερε κατάλληλη κάμερα υψηλής ανάλυσης. Ο προγραμματισμός της πτήσης έγινε σε κατάλληλο λογισμικό (ground station mission planner) με στόχο την επίτευξη χωρικής ανάλυσης 5 εκατοστών. Έτσι προέκυψε το ύψος πτήσης ~ 120 m. Συνολικά ελήφθησαν 147 εικόνες

Επίλυση φωτογραμμετρικού μοντέλου: Η ακρίβεια του σχετικού προσανατολισμού του μοντέλου που επετεύχθη είναι 0.6 pixel. Για τη γεωαναφορά (απόλυτο προσανατολισμό) του μοντέλου, δεδομένης της απουσίας εναλλακτικής λύσης, χρησιμοποιήθηκαν σημεία αναφοράς περιορισμένης ακρίβειας που μετρήθηκαν στο Google Earth, συνεπώς η γεωαναφορά του μοντέλου είναι 'φτωχή' (σφάλμα ~ 1.5 m). Σε μια προσπάθεια απλοποίησης των εννοιών, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι ο σχετικός προσανατολισμός αφορά στην ποιότητα της εσωτερικής συγκρότησης του μοντέλου, ενώ ο απόλυτος (γεωαναφορά) αφορά στην τοποθέτηση του μοντέλου στον ευρύτερο χώρο (Γη).

Στην παρούσα περίπτωση, επειδή όσα επρόκειτο να σχεδιαστούν εκ των υστέρων επί του μοντέλου της περιοχής δεν σχετίζονται γεωμετρικά με στοιχεία που βρίσκονται εκτός αυτού, η ακρίβεια της γεωαναφοράς (απόλυτου προσανατολισμού) είναι σχεδόν αδιάφορη ενώ αυτό που ενδιαφέρει κυρίως είναι η ακρίβεια του σχετικού προσανατολισμού, η οποία (0.6 pixel) κρίθηκε ως απολύτως ικανοποιητική.

Λίγα λόγια περί φωτογραμμετρίας: Η φωτογραμμετρία είναι η τεχνική εξαγωγής γεωμετρικής πληροφορίας από φωτογραφίες. Παραδοσιακά η φωτογραμμετρία ασχολούταν με αεροφωτογραφίες και αποσκοπούσε στη χαρτογράφηση περιοχών. Η φωτογραμμετρικές εργασίες πραγματοποιούνταν σε φωτογραμμετρικούς σταθμούς που αποτελούνταν από μεγάλα μηχανήματα, σε κατάλληλες πλάκες επί των οποίων τοποθετούταν ζεύγη αλληλεπικαλυπτόμενων εικόνων και στη συνέχεια με κοχλίες και κατάλληλα μηχανικά συστήματα επιδιώκονταν η αποκατάσταση του προσανατολισμού των εικόνων κατά τη στιγμή της λήψης ώστε να είναι δυνατή η στερεοσκοπική παρατήρηση και η μέτρηση συντεταγμένων σημείων που εντοπίζονταν στις δύο εικόνες. Η όλη διαδικασία ήταν εξαιρετικά κοπιαστική και επίπονη. Η εμφάνιση της ψηφιακής φωτογραμμετρίας διευκόλυνε σημαντικά τις εργασίες αυτές χωρίς να γίνει αλλαγή των αρχών πάνω στις οποίες βασιζόνταν η πραγματοποίηση των εν λόγω εργασιών.

Συνοπτικά η τεχνική έχει ως εξής: Αρχικά ένα εναέριο όχημα εξοπλισμένο με κατάλληλη κάμερα πετάει πάνω από μια περιοχή και τη φωτογραφίζει κατάλληλως (επικαλυπτόμενες εικόνες). Στη συνέχεια οι συντεταγμένες σημείων που είναι ορατές πάνω στις εικόνες μετριοούνται τόσο επάνω σε αυτές, όσο και στο έδαφος με τοπογραφικές μεθόδους. Με γνωστά τα χαρακτηριστικά της κάμερας (εστιακή απόσταση κ.α.) και τις συντεταγμένες των σημείων στο έδαφος και στην εικόνα, η επίλυση

κατάλληλου συστήματος εξισώσεων δίνει τη θέση (X,Y,Z) του εστιακού σημείου της κάμερας και τις γωνίες στροφής (Ω,Θ,K) του άξονα προβολής της εικόνας ο οποίος διέρχεται από το εστιακό σημείο και τέμνει κάθετα το επίπεδο προβολής της εικόνας –φιλμ–). Αυτός είναι ένας έμμεσος τρόπος προσδιορισμού των μεγεθών X,Y,Z και Ω,Θ,K . Όλη αυτή η διαδικασία χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα γιατί δεν είναι εφικτός ο άμεσος προσδιορισμός των εν λόγω μεγεθών με ικανοποιητική ακρίβεια ή αυτή είναι εξαιρετικά ακριβή. Με γνωστά αυτά τα μεγέθη, καθίσταται εφικτή η αποκατάσταση στο εργαστήριο του προσανατολισμού της κάμερας κατά τη στιγμή της λήψης της εικόνας. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται για όλες τις εικόνες του μπλοκ.

Γνωρίζοντας πλέον τις θέσεις και τους προσανατολισμούς όλων των εικόνων (καμερών) που απαρτίζουν το μπλοκ είναι δυνατό να εκτιμηθούν οι συντεταγμένες όλων των (θεωρητικά άπειρων) σημείων που εμφανίζονται σε τουλάχιστον δύο εικόνες του μπλοκ, αφού κάθε τέτοιο σημείο του εδάφους σχηματίζει με τα δύο γνωστά εστιακά σημεία των εικόνων, από τις οποίες το παρατηρούμε, ένα τρίγωνο του οποίου είναι γνωστές οι γωνίες και η μία πλευρά, οπότε μπορεί πλέον να προσδιοριστεί και η τρίτη του κορυφή, δηλαδή το εν λόγω σημείο του εδάφους. Με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών η όλη διαδικασία έχει αυτοματοποιηθεί σε μεγάλο βαθμό και εκεί που κάποτε ο φωτογραμμετρικός προσδιορισμός ενός σημείου ήταν μία επίπονη διαδικασία, σήμερα μπορούμε να αναθέσουμε σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή να πραγματοποιήσει μετρήσεις εκατομμυρίων σημείων σε χρόνο λίγων μόνο ωρών.

2.2. Ιδιαιτερότητες περιοχής

Σχετικά με το ιδιοκτησιακό καθεστώς του οικοπέδου στα Πευκάκια υπάρχουν 5 διαφορετικοί ιδιοκτήτες στην έκταση που επιλέξαμε, με την πλειονότητα των οικοπέδων να κατέχουν κληρονόμοι του Σέφελη. Το επιλεγμένο οικόπεδο περιβάλλεται από τμήματα που ανήκουν στην κτηματική υπηρεσία όπως και ο αιγιαλός. Επιλέξαμε να μην παρέμβουμε στα τμήματα αυτά διότι υπάρχει πυκνή βλάστηση και σε κάποια σημεία αρχαία ευρήματα.

Συμφώνα με την εφημερίδα της κυβερνήσεως (Φ.Ε.Κ), 5Δ 1970, 289Δ 1970, ο αιγιαλός στη συγκεκριμένη περιοχή ορίζεται στην τομή της ακτίνας 200 μέτρων με κέντρο τον φάρο και της υψομετρικής καμπύλης των 2 μέτρων. Το εμβαδόν του οικοπέδου είναι έκτασης 90.000 τ.μ. 21,2 στρέμματα. Συνδέεται με το κέντρο του Βόλου και με τις γύρω περιοχές μέσω της επαρχιακής οδού Βόλου Αθυκτών, η οποία είναι μονής κατεύθυνσης με ποδηλατοδρόμο. Εσωτερικά του οικοπέδου υπάρχουν χαραγμένοι δρόμοι από τσιμέντο, μέχρι ενός σημείου, ενώ έπειτα συνεχίζουν χωμάτινοι δρόμοι.

2.3. Βλάστηση οικοπέδου

Πρόκειται για μια περιοχή με πυκνή βλάστηση. Τα περισσότερα από αυτά τα δέντρα είναι πεύκα, εκτός από ένα τμήμα όπου υπάρχουν ελιές. Προσπαθήσαμε αρχικά να κωδικοποιήσουμε τις πυκνότητες της βλάστησης του οικοπέδου προκειμένου να αντιστοιχήσουμε προγράμματα που να μπορούν να συνυπάρξουν με αυτή. Βασική αρχή μας ήταν η ομαλή παρέμβαση χωρίς ιδιαίτερη επέμβαση στο φυσικό περιβάλλον και στη βλάστηση καθώς και η ανάλυση του ανάγλυφου του υπάρχοντος εδάφους.

3.1. Ανάγλυφο εδάφους Μέθοδος σχεδιασμού

Αφετηρία και κύριας σημασίας στο σχεδιασμό του οικοπέδου αποτέλεσε το ανάγλυφο του εδάφους ως επιφάνεια. Οι γεωμορφολογικές δυνατότητες του ανάγλυφου του ίδιου του εδάφους προσφέρει στον χρήστη πολλαπλές εμπειρίες κίνησης και χωρικής αντίληψης. Λόγω της ιδιαιτερότητας του οικοπέδου και της πυκνής βλάστησης σχεδιάσαμε ένα νέο τεχνητό έδαφος, που προσαρμόζεται στο φυσικό, δημιουργώντας πρόσθετες κλίσεις στις τεχνητές αυτές διαδρομές. Οι χρήστες με τον τρόπο αυτό μπορούν να βρίσκονται σε μια συνεχή κίνηση μεταξύ διαφορετικών επιπέδων. Μέσα από αυτή τη συνεχή αναπροσαρμογή της θέσης τους στο χώρο δημιουργείται μία δυναμική σχέση σώματος και

χώρου που παράγει χωρικές συνθήκες ανάμεσα σε υποδομές - πάρκα και κτιριακούς χώρους, είτε εσωτερικούς είτε εξωτερικούς του προγράμματος. Το νέο έδαφος συμβάλλει σε μία διαδικασία κατάργησης της αυστηρότητας των ορίων, με σκοπό το πάρκο να αποκτά μια σχέση ροής με το περιβάλλον και το πρόγραμμα.

Νέο έδαφος ως δίκτυο δημοσίων χώρων

Πρόκειται για μία δομή η οποία έχει την τάση να εξαπλώνεται, να καλύπτει τα κενά και να γεφυρώνει τα διαφορετικά προγράμματα. Έχει τη δυνατότητα τόσο να συνδέει ως δίκτυο όσο και να διαχωρίζει ως όριο τις διαφορετικές λειτουργίες δημοσίου- ιδιωτικού, μέσα – έξω, έδαφος – στέγη. Ουσιαστικά δημιουργεί μια διαδρομή, ως μια ενδιάμεση χωρική συγκρότηση, που αναλαμβάνει τη διανομή των κινήσεων στο πάρκο. Έτσι, κατά μήκος του «νέου εδάφους» συναντάμε διασταυρώσεις, αλληλοπεριεβαλλόμενες κινήσεις, αντίθετες κατευθύνσεις, αλλά και τμήματα του δημοσίου χώρου και των πάρκων, όπως σκαλοπάτια, ράμπες, πεζούλια.

Κτίρια ως τμήμα του νέου εδάφους

Το νέο έδαφος είτε μετατρέπεται το ίδιο σε κτίριο είτε εισχωρεί μέσα σε αυτό. Με τον τρόπο αυτό προσαρμόζεται στις συνθήκες του περιβάλλοντος, λειτουργώντας ως προέκτασή του. Τα κτίρια έτσι αντιμετωπίζονται ως ένα μέρος του νέου εδάφους με αποτέλεσμα να ενσωματώνονται σε αυτό, ενώ μετατρέπονται σε μία διαδραστική πλατφόρμα ένωσης εσωτερικού και εξωτερικού, καθώς αποτελούν ανοιχτές δομές ως προς το περιβάλλον. Δημιουργείται επομένως μια χωρική συνοχή, δυναμικών μεταβάσεων και κινητικότητας.

3.2. Κανάβος

Αρχικά κόψαμε το οικοπέδο σε contour του x ανά 3 m και προσαρμόσαμε τον κανάβο στο περίγραμμα του οικοπέδου.

Θεωρούμε ότι δεν θα πρέπει να επεμβαίνουμε σε μεγάλο βαθμό σε περιοχές με βλάστηση γι' αυτό χρησιμοποιούμε σε αυτές τις περιοχές προγράμματα που μπορούν να συνυπάρξουν με δέντρα.

Με το Vertex paint ορίσαμε τις εκτάσεις που παρουσιάζουν μηδενική βλάστηση για να οριοθετήσουμε τον χώρο που θα είναι οι στεγασμένοι και κτιριακοί χώροι. Το ύψος μεγαλώνει βαθμιαία κατά την απομάκρυνση από τις περιοχές βλάστησης.

Διαδικασία παραγωγής κανάβου μέσω του προγράμματος.

Με τον τρόπο αυτό δημιουργήσαμε έναν αλγόριθμο που διαβάζει τη φύτευση του οικοπέδου, ώστε να χωροθετηθεί το πρόγραμμα, χωρίς να καταστρέφει την υπάρχουσα βλάστηση, κυρίως, σε ορισμένες περιπτώσεις να την αξιοποιεί.

4. Διαμόρφωση οικοπέδου

Το «Extreme Playground» αποτελεί ένα ιδιότυπο πάρκο αναψυχής και επίδοσης σε extreme sports, ενώ περιλαμβάνει και χώρους διαμονής εξειδικευμένους για τις ομάδες που επιθυμούν να το επισκεφτούν. Περιλαμβάνει επιπλέον χώρους στάθμευσης, καφετέρια, εστιατόριο, αμφιθέατρο προβολών, χώρο για κάμπινγκ, λουτρά και κατάστημα ανεφοδιασμού, για όσα άτομα θα διαμένουν εκεί, γυμναστήριο,

κατάστημα ενοικιάσεων εξοπλισμού και επιδιόρθωσής του, πρώτες βοήθειες καθώς και εξειδικευμένα πάρκα, υπαίθρια και στεγασμένα εντός των χώρων διαμονής.

4.1.2. Διαγραμματική προσέγγιση κτιρίων

Σε επίπεδο διαγράμματος ως συνέχεια του κανάβου, θεωρήσαμε τα σημεία που υψώνονται ως κτιριακούς χώρους και δουλέψαμε σε επίπεδο τομών. Τοποθετήσαμε το πρόγραμμα της κατοίκησης στο κέλυφος της επιφάνειας του κανάβου ενώ στο εσωτερικό που δημιουργείται προσθέσαμε θέσεις στάθμευσης και δημόσιους χώρους αντίστοιχους των ομάδων που κατοικούν κατά περίπτωση.

4.3. Προσανατολισμός κτιρίων

Βασική στρατηγική για τον προσανατολισμό των κτιρίων αποτέλεσε η χωροθέτηση των πάρκων και η υπάρχουσα θέα. Τα δωμάτια καθώς και οι δημόσιοι χώροι, εσωτερικά των κτιρίων είναι προσανατολισμένα με τέτοιο ώστε να επιτυγχάνεται η οπτική επαφή με τα πάρκα που χρησιμοποιεί περισσότερο η κάθε ομάδα.

5. Τυπολογίες κτιρίων

Αφετηρία στο σχεδιασμό των κτιρίων αποτέλεσε η αρχική ιδέα των διαγραμμάτων για αυτά, δηλαδή, η ύπαρξη ενός φλοιού που κατοικείται και αποτελεί συνέχεια του νέου εδάφους, όπως και το εσωτερικό αυτού, τα οποία αποτελούν δημόσιους χώρους και επιμέρους πάρκα.

Πρόκειται για τρεις τύπους κτιρίων:

A. Κτίριο με Parking Είναι ο πρώτος τύπος κτιρίου, ο οποίος συνδυάζει την κατοίκηση εντός του φλοιού του κτιρίου καθώς και τη στάθμευση των οχημάτων στο εσωτερικό του. Η συνύπαρξη των δυο αυτών προγραμμάτων συμπληρώνεται με δημόσιους χώρους και εμβόλιμα προγράμματα κατά περίπτωση (Family: ενοικιάσεις εξοπλισμού, υποδοχή, αγορά προϊόντων, Parkour: γυμναστήριο, αποδυτήρια).

Στη κατηγορία αυτή ανήκουν δυο βασικά κτίρια του οικοπέδου: το Family και το Parkour. Τα κτίρια αυτά συνδέονται με περιφερειακό αυτοκινητόδρομο εκτός του οικοπέδου, με σκοπό την αποφυγή κυκλοφορίας εντός του οικοπέδου.

B. Κτίριο με στεγασμένα προγράμματα:

Στη τυπολογία αυτή συνδυάζεται η κατοίκηση με δημόσια προγράμματα και στεγασμένα πάρκα, ενώ επιδιώκεται μια ρευστή σχέση εσωτερικού – εξωτερικού δημιουργώντας μια ροή σε όλο το δίκτυο του οικοπέδου. Και σε αυτή την τυπολογία η κατοίκηση περιορίζεται στο κέλυφος του κτιρίου. Στο εσωτερικό του υπάρχει δημόσιος χώρος με σημειακές παρεμβάσεις και τμήματα πάρκων αντίστοιχα με τις ομάδες που κατοικούν κατά περίπτωση. Στην τυπολογία αυτή ανήκουν τα κτίρια inline-watersport και bmx- skate.

Γ. Κτίριο ως συνέχεια εδάφους:

Στην τυπολογία αυτή ανήκουν προγράμματα που δεν έχουν σχέση με κατοίκηση. Πρόκειται για κτίρια στα οποία δεν υπάρχει ο εσωτερικός αυτός θύλακας όπως συνέβη στις δυο προηγούμενες περιπτώσεις. Η συνέχεια με το εξωτερικό επιδιώκεται μέσω της μορφολογίας του κτιρίου ως συνέχεια της επιφάνειας του εδάφους. Ορισμένα από αυτά είναι η καφετέρια, το αμφιθέατρο, η αγορά προϊόντων και τα αποδυτήρια του camping.