

Moments
Full of
Soundbites

University of Thessaly
Department of Architecture

*months
full of
sundays*

Students Isabella Dimitra Karouti Androniki Strongioglou

Supervising professor Evelyn Gavrilou

The objective of this design project, is the establishment of game/play inside the city, for it to function as a break of time and space, for the dwellers of the urban landscape. Playing is a free of charge, free of time, free of space, unlimited probability and ability of every species. The existence of it inside the regimented urban grid amplifies its importance and the effect of its function.

We would like to stretch the fact that game does not equal children's game. It includes an extended age group. This is why we make use of the English term play-scape instead of playground.

We place our playscape on the road - on a carefully selected road inside the city. For this choice to be made an algorithm of logical steps was constructed. Steps that ask questions about the existence of hot spots of educational and cultural activity, road directionality, noise, building heights and other unique elements of street.

months full of sounddays

Στόχος είναι η εγκατάσταση του παιχνιδιού μέσα στην πόλη, με στόχο αυτή να αποτελέσει ένα "διάλλεμα" στο αστικό περιβάλλον. Το παιχνίδι είναι μία ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον "συνήθη" βίο. Σε αυτή τη βάση η διάσπαση της ρουτίνας ακόμη και της ίδιας της πόλης, γιγαντώνει την κλίμακα του παιχνιδιού σε ένα παιχνίδι μέσα στην ίδια την πόλη. Επισημαίνοντας ότι το παιχνίδι δεν πρόκειται αποκλειστικά για παιδικό πρόνομο, αλλά αφορά μία ευρύτερη ηλικιακή ομάδα, γίνεται η επιλογή του αγγλικού όρου play-scape, ώστε να χαρακτηρίσει το σύνολο των κατασκευών που συστήνονται και γκαθίζονται στην πόλη. Ως ενήλικες με παιχνιδιάρικη διάθεση βλέπουμε τους δρόμους της πόλης ως ένα

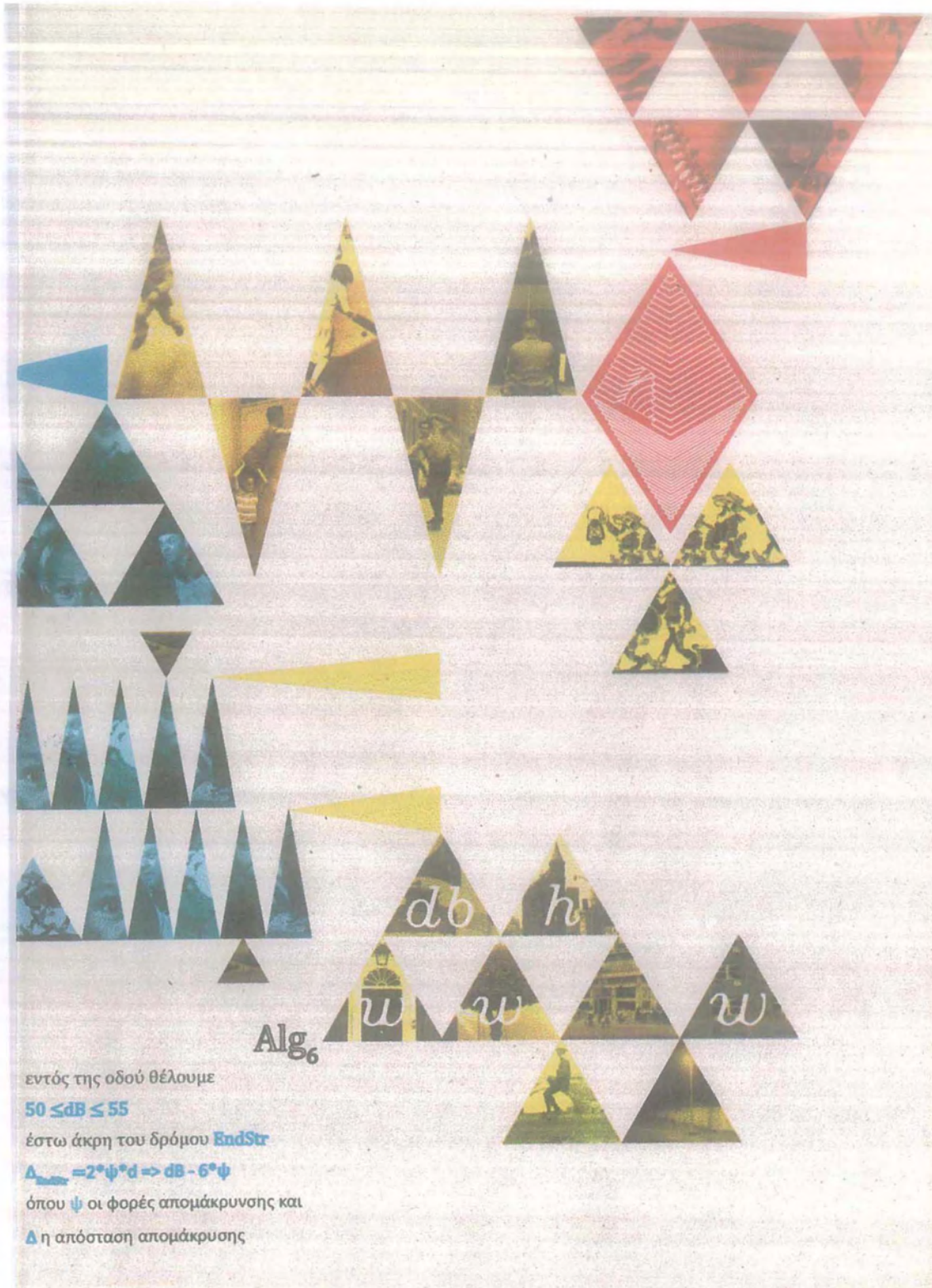
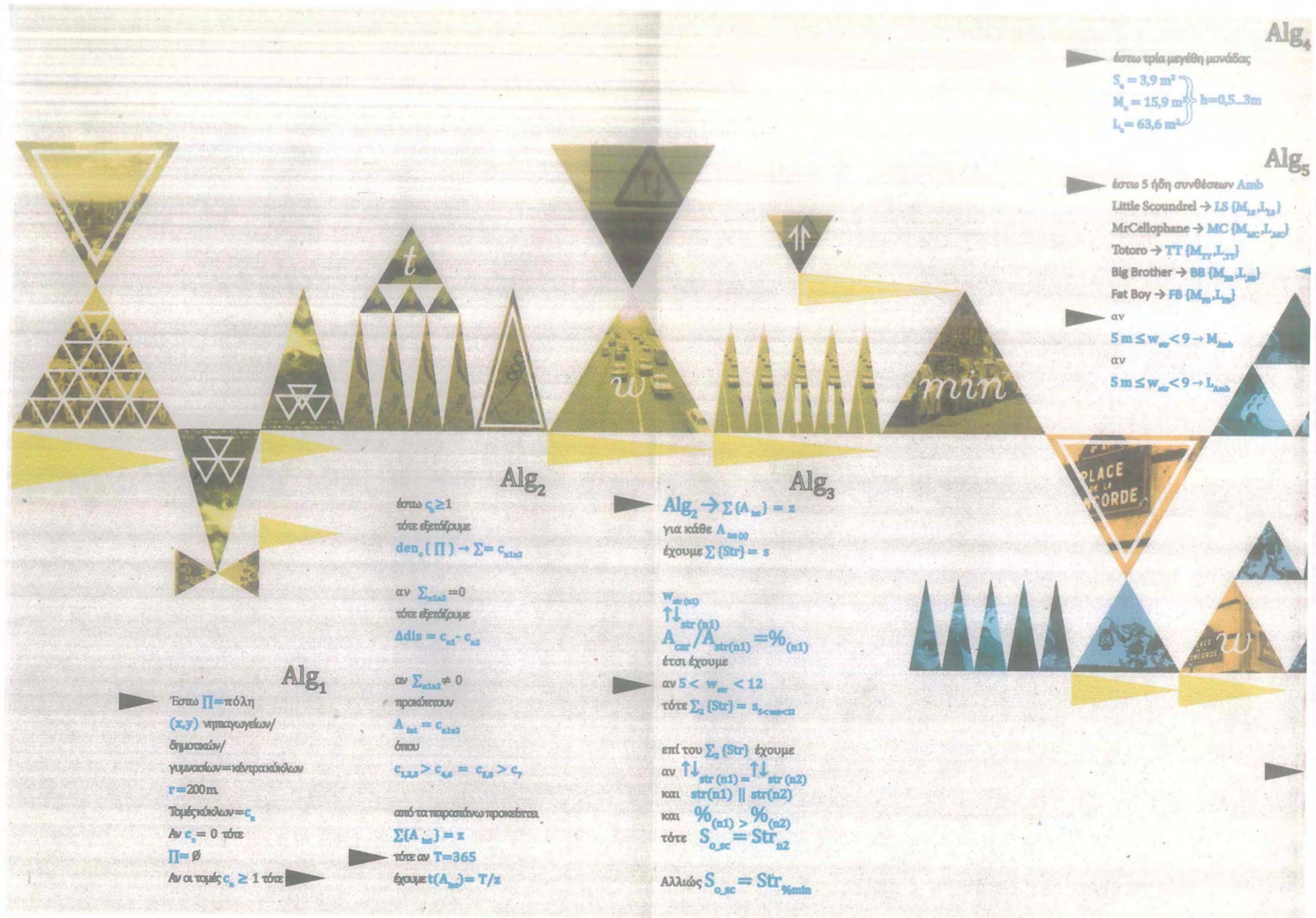
τεράστιο ελεύθερο πεδίο προς κατάληψη. Οι δρόμοι συνθέτουν το μεγαλύτερο μέρος του δημόσιου χώρου στην πόλη. Η ιδέα ότι οι δρόμοι στη σύγχρονη πόλη, και κυρίως οι δρόμοι εντός έντονα οικιστικών περιοχών, είναι απλά δρόμοι, χώροι όπου κινούνται και σταθμούνται τα αυτοκίνητα, έχει γίνει ένα αποδεκτό γεγονός. Με διάθεση ανάρτησης αυτής της αντίληψης και δημιουργίας μιας νέας πιθανής εικόνας για τους δρόμους, αυτοί επιλέγονται ως το "οικόπεδο" επέμβασης. Η τοποθέτηση του συνόλου των "παιχνιδιών" γίνεται έπειτα από συγκεκριμένες παραδοχές σχετικές με τα χαρακτηριστικά στοιχεία της κάθε πόλης. Έπειτα από ένα σύνολο περιορισμών και παραμέτρων προκύπτουν

οι συγκεκριμένοι δρόμοι, και από αυτούς το τμήμα εκείνο που μπορεί να υποδεχθεί.

Η εικόνα μιας ομάδας ανθρώπων που επιχειρούν να παράγουν ήχο με κάποια ρυθμικότητα, ή μουσικότητα, παραπέμπει σε μία ομάδα παιχνιδιού. Η παραγωγή του ήχου λοιπόν μας δέλεασε ως προς τη δημιουργία μιας κατάστασης παιχνιδιού. Κάθε μέσο που μπορεί να παράγει ήχους μπορεί να χαρακτηριστεί ως μουσικό όργανο, είναι ο σκοπός της χρήσης του αντικειμένου που το καθιστά ένα μουσικό όργανο. Κατά αυτόν τον τρόπο προέκυψε μία αναζήτηση των ιδιοτήτων των μουσικών οργάνων και των τρόπων με τον οποίον μπορεί να παραχθεί ήχος. Το σύστημα των Sachs-Hornbostel διαχωρίζει τα μουσικά όργανα σε τέσσερις βασικές κατηγορίες ανάλογα με το τι είναι αυτό το οποίο πάλλεται ώστε να παραχθεί ο ήχος. Αυτές είναι οι εξής:

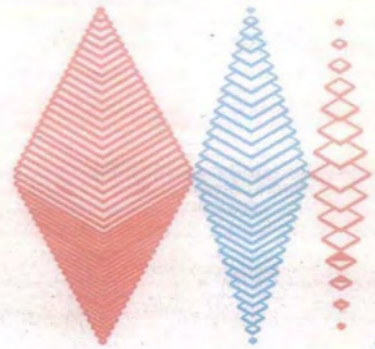
algorithm

οι οποίες προκαλούν τον ήχο, τα αερόφωνα, τα οποία παράγουν ήχο από τις δονήσεις του αέρα σε διάφορες στήλες. Στη συνέχεια προστέθηκε μία επιπλέον κατηγορία, αυτή των ηλεκτροφώνων, στα οποία ο ήχος παράγεται με ηλεκτρονικά μέσα. Με βάση την κατηγοριοποίηση των οργάνων από το σύστημα Sachs-Hornbostel, επιλέγεται η σύνδεση κάθε κατηγορίας με μία κατασκευή. Πέντε κατασκευές οι οποίες λειτουργούν ως πρεσβευτές του ήχου και του παιχνιδιού μέσα στην πόλη. Κάθε ένας αποτελείται από κοινές μονάδες οι οποίες σε διαφορετικές πυκνότητες συστήνουν και ένα διακριτό σύνολο. Υποδέχονται διαφορετικά στοιχεία ώστε να παράγουν μικρά ηχητικά τοπία έπειτα από την διάδρασή τους με τον επισκέπτη.

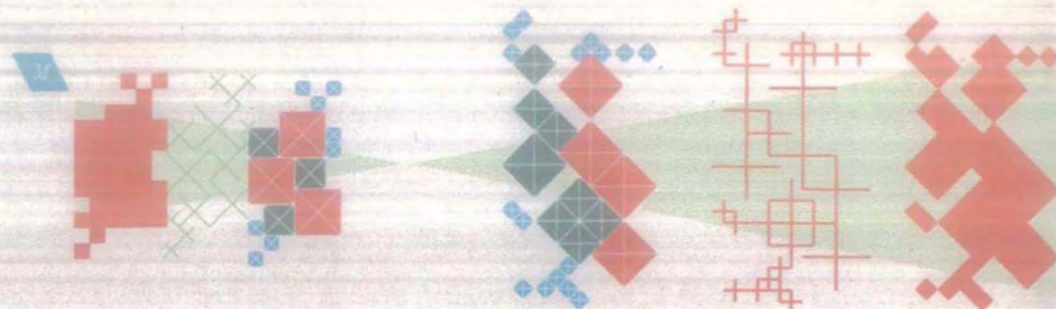
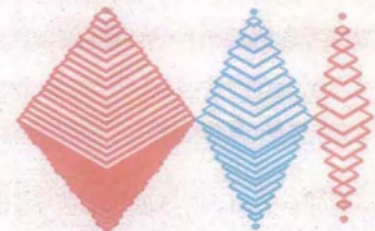
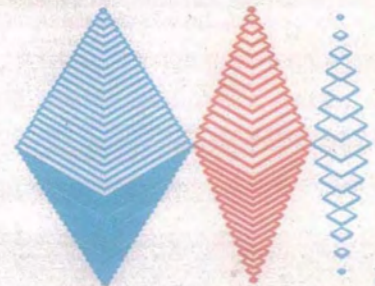


units and clusters

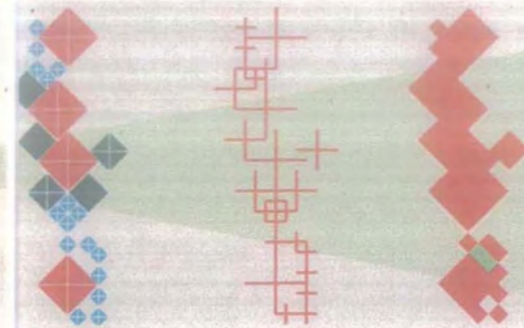
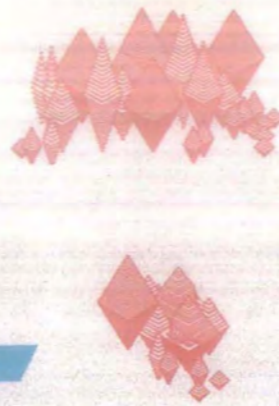
1,8x1,8>1,2x1,2>0,6x0,6



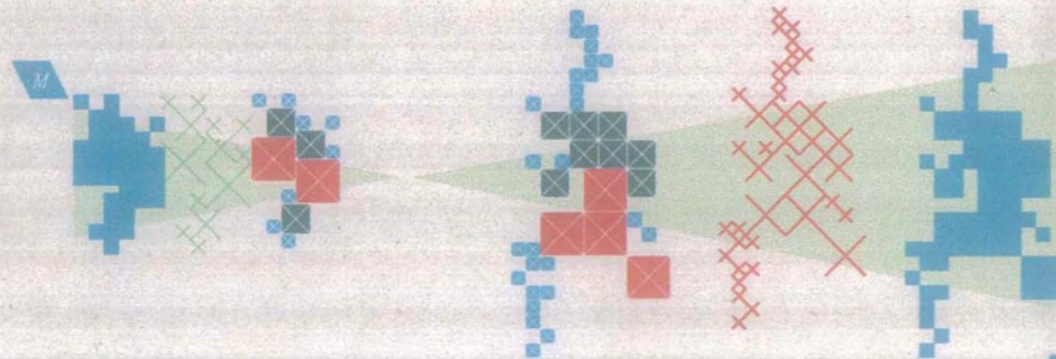
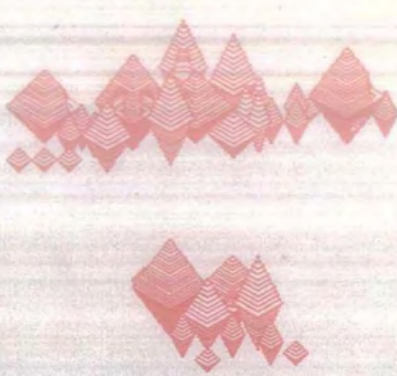
clusters



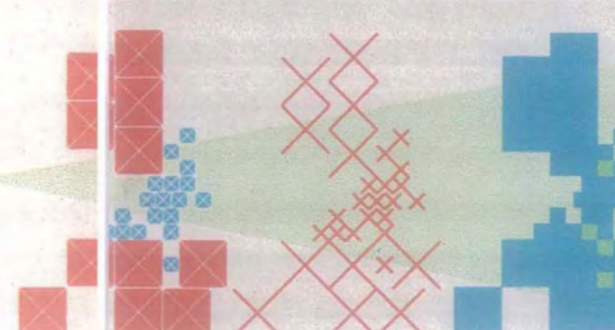
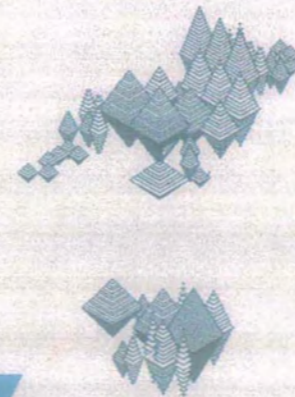
mr cellophane



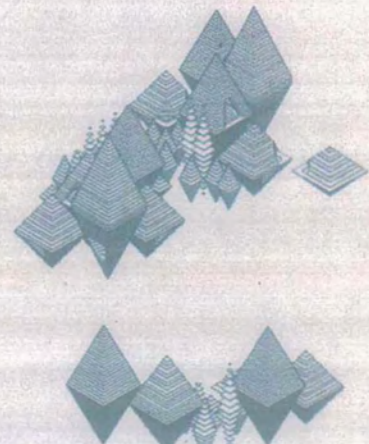
totoro



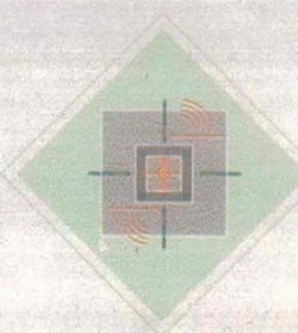
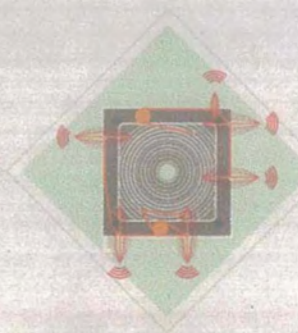
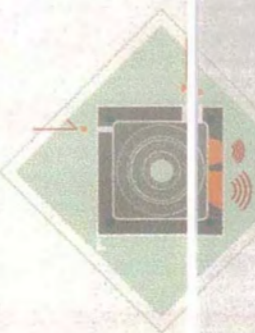
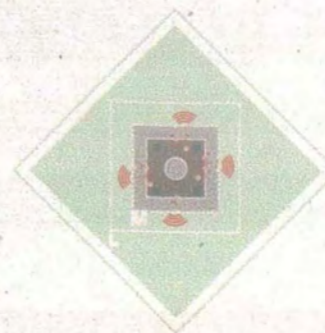
big brother



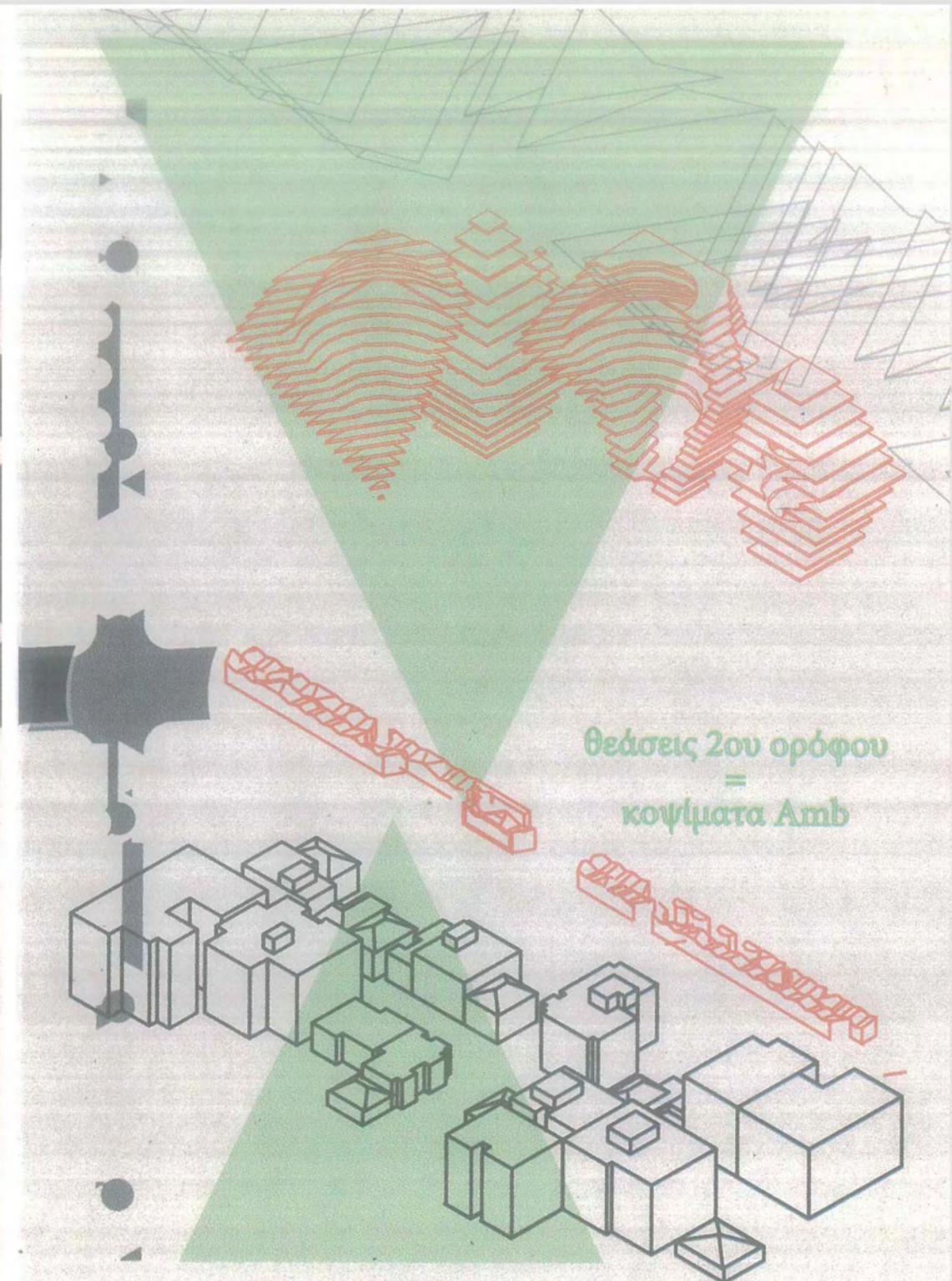
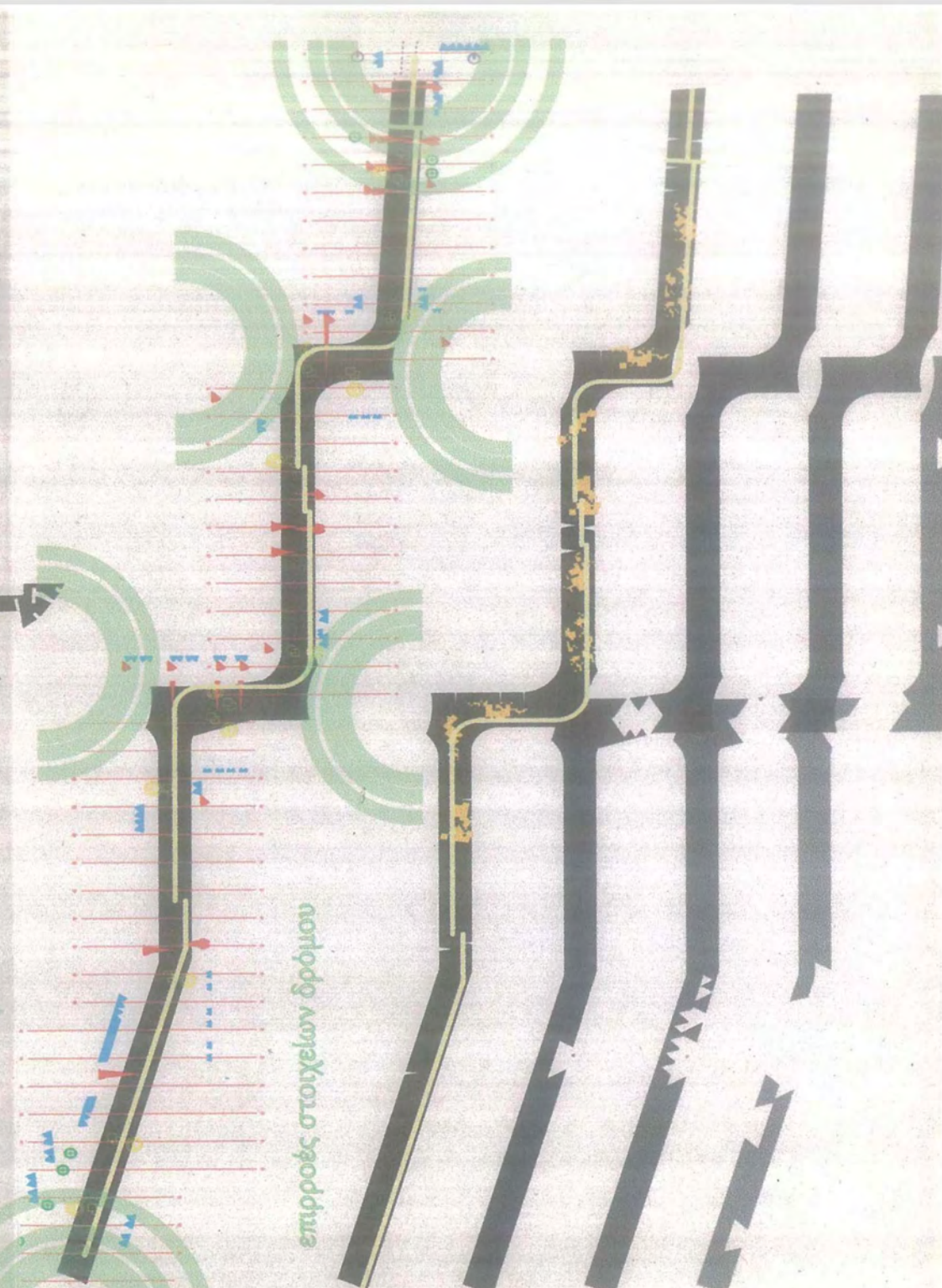
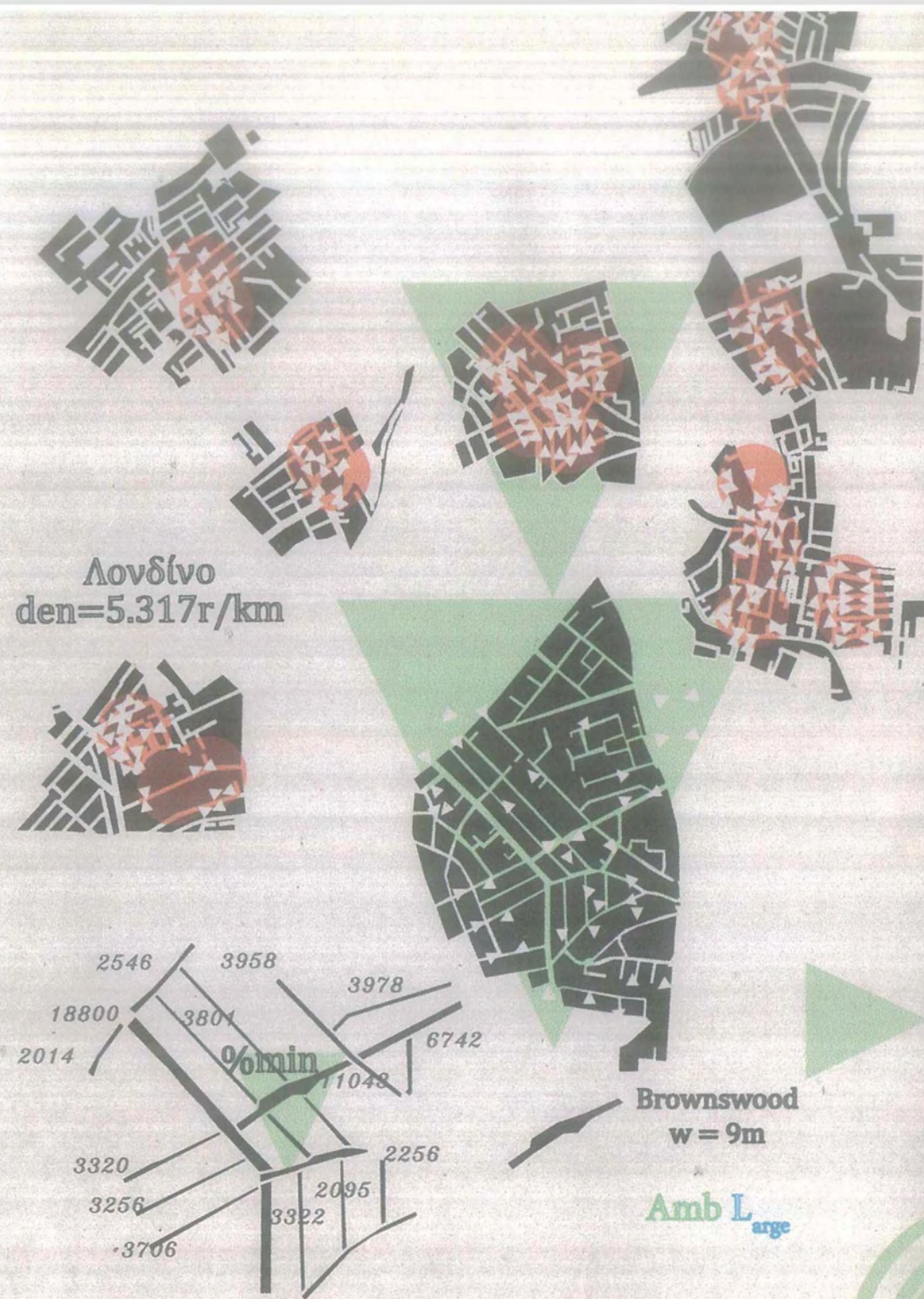
fat boy



little scoundrel



Case Study No 1



Case Study
No. 2

