

MOVIE

museum of video games



Περσεφόνη Τερζή

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

MOVI G

museum of video games

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

διπλωματική εργασία
Περσεφόνη Τερζή

επιβλέπουσα καθηγήτρια:
Ι. Συμεωνίδου

Φεβρουάριος 2021

Περίληψη

Η Θεσσαλονίκη αποτελεί το πιο σημαντικό διοικητικό, πολιτιστικό και επιχειρηματικό κέντρο στη Βόρεια Ελλάδα και είναι η δεύτερη μεγαλύτερη πόλη σε όλη τη χώρα. Πολιτιστική πρωτεύουσα το 1997, η Θεσσαλονίκη ήταν και είναι μια πόλη με έντονη πολιτιστική δραστηριότητα, όπως μαρτυρούν τα μουσεία, τα θέατρα, το Μέγαρο Μουσικής, τα φεστιβάλ και η μουσική της κληρονομιά, η Θεσσαλονίκη παράγει συνεχώς πολιτισμό. Παρόλο που η μουσειακή εμπειρία της πόλης είναι πλούσια και αφορά κυρίως την ιστορία της, είναι σημαντικό να γίνεται αναφορά στα τεχνολογικά μέσα που αποτελούν το παρόν και το μέλλον της πόλης.

Η διάδοση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ζωή των ανθρώπων όλων των ηλικιών έχει ξεκινησει εδώ και αρκετές δεκαετίες. Πλέον αποτελούν κομμάτι του πολιτισμού και της ανθρώπινης εμπειρίας. Τα video games μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο διασκέδασης αλλά και ως μέσο έκφρασης ιδεών. Επομένως, είναι σημαντικό η Θεσσαλονίκη ως πολιτιστική πόλη να αναδείξει την ιστορία και την εικαστική αξία ενός μέσου, για το οποίο αρκετός κόσμος παραβλέπει και επιφυλάσσεται.

Για τη δημιουργία του μουσείου video games, επιλέχθηκε μια τοποθεσία στη δυτική μεριά της πόλης, καθώς αποτελεί μια από τις αναπτυσσόμενες περιοχές της Θεσσαλονίκης. Για να διατηρηθεί ο χαρακτήρας της περιοχής, βασική αρχή σχεδιασμού αποτελεί η δημιουργία ενός μουσείου με βιομηχανικά χαρακτηριστικά, καθώς γύρω του οικοπέδου βρίσκονται αρκετά βιομηχανικά διατηρητέα όπως το Φιξ και τα Σφαγεία.

Τέλος, η ύπαρξη του μουσείου video games θα αποτελέσει σημαντική προσθήκη στην πολιτιστική ταυτότητα της πόλης καθώς θα πάρει μέρος σε έναν διεθνή διάλογο για την αξία αυτού του μέσου και θα αποτελέσει τοπόσημο για την περιοχή.

Abstract

Thessaloniki is the most important administrative, cultural and business center in Northern Greece and is the second largest city in the country. Capital of culture in 1997, Thessaloniki was and is a city with intense cultural activity, as evidenced by museums, theaters, the Concert Hall, festivals and its musical heritage, Thessaloniki is constantly producing culture. Although the museum experience of the city is rich and mainly concerns its history, it is important to refer to the technological means that constitute the present and the future of the city.

The spread of video games in the lives of people of all ages has been going on for several decades. They are now part of culture and human experience. Video games can be used as a means of entertainment but also as a means of expressing ideas. Therefore, it is important for Thessaloniki as a cultural city to highlight the history and the artistic value of a medium, which many people overlook.

For the creation of the video games museum, a location was chosen on the west side of the city, as it is one of the developing areas of Thessaloniki. In order to preserve the character of the area, a basic design principle is the creation of a museum with industrial characteristics, as around the plot there are several industrial preserves such as Fix and Sfagia.

Finally, the existence of the video games museum will be a significant addition to the cultural identity of the city as it will take part in an international dialogue on the value of this medium and will be a landmark for the region.



00	Εισαγωγή	8
01	Ανάλυση Περιοχής	10
	1.1 Θεσσαλονίκη	11
	1.1.1 Φεστιβάλ της πόλης	11
	1.1.2 Κλίμα της πόλης	12
	1.2 Περιοχή μελέτης	14
02	Αρχές Σχεδιασμού	18
	2.1 Στοιχεία Έμπνευσης	19
	2.2 Μορφή	22
	2.3 Κτιριολογικό πρόγραμμα	24
03	Πρόταση	26
04	Κατασκευαστικές λεπτομέρειες	46
05	Φωτορεαλιστικές απεικονίσεις	54



εισαγωγή

Αντικείμενο της παρούσας διπλωματικής εργασίας αποτελεί η σύνθεση ενός μουσείου video games στην πόλη της Θεσσαλονίκης. Η διάδοση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ζωή των ανθρώπων όλων των ηλικιών έχει ξεκινήσει εδώ και αρκετές δεκαετίες. Πλέον αποτελούν κομμάτι του πολιτισμού και της ανθρώπινης εμπειρίας. Τα video games μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο διασκέδασης αλλά και ως μέσο έκφρασης ιδεών.

Ήδη από το 1989 το μουσείο κινούμενης εικόνας στην Νέα Υόρκη παρουσίασε την έκθεση "Hot Circuits: A Video Arcade", αφιερωμένη σε αυτό το μέσο. Αργότερα ακολούθησαν περισσότερες εκθέσεις σε διάφορα μουσεία στον κόσμο. Το μεγαλύτερο πλήθος αυτών των εκθέσεων είναι περιοδικές, δηλαδή τις δημιουργεί με μία πρωτοβουλία ένα μουσείο και στην συνέχεια μεταφέρονται σε άλλους χώρους. Παραδείγματα τέτοιων εκθέσεων είναι Game Masters του ACMI (Australian Center of the moving image) και The Art of Video Games του Smithsonian American Art Museum. Παρόλα αυτά, αν και λίγα, υπάρχουν μουσεία αφιερωμένα μόνο στα video games, όπως για παράδειγμα το National Videogame Museum στο Ντάλας των ΗΠ και το Vigamus στην Ρώμη στην Ιταλία. Επομένως, είναι σημαντική η δημιουργία ενός μουσείου στην Ελλάδα και ιδιαίτερα στη Θεσσαλονίκη, αφιερωμένο στα video games καθώς θα αποτελεί πηγή γνώσεων για τους/τις επισκέπτες/τριες ώστε να μαθαίνουν πληροφορίες για τα αγαπημένα τους παιχνίδια αλλά και για τους δημιουργούς και την διαδικασία σύνθεσης τους. Επιπλέον, η Θεσσαλονίκη αλλά και η Ελλάδα θα πάρει μέρος σε έναν διεθνή διάλογο που αφορά την αξία του μέσου αλλά και στην συστηματική καταγραφή παλιών και νέων παιχνιδιών, καθώς και στην εξοικείωση του πληθυσμού με τεχνολογίες που θα αποτελέσουν σημαντικό κομμάτι ανάπτυξης για το μέλλον.

Προσδοκώμενα αποτελέσματα από τη διπλωματική εργασία είναι να δημιουργηθεί ένα μουσείο το οποίο θα διατηρεί την ιστορία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών αλλά και θα αναδεικνύει σύγχρονες τεχνολογίες, όχι μόνο ως εκθέματα αλλά ως αντικείμενα τα οποία ο/η καθένας/μία θα μπορεί να παίξει αλλά και να εκπαιδευτεί σχετικά με αυτά σε χώρους σεμιναρίων.

Αναλυτικότερα, η μελέτη απαρτίζεται από τα εξής κεφάλαια: Στο πρώτο γίνεται ανάλυση της περιοχής στην οποία θα τοποθετηθεί το μουσείο. Μελετώντας τις δραστηριότητες και τις χρήσεις των κτιρίων της περιοχής γίνεται μια καλύτερη ανάγνωση γίνεται καλύτερα κατανοητή η επιλογή του οικοπέδου. Στην συνέχεια, μελετάται η σχέση της πόλης και της περιοχής με το οικόπεδο καθώς και η δυνατότητα πρόσβασης μέσω αυτοκινήτου ή μέσων μαζικής μεταφοράς.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, η εργασία επικεντρώνεται στην ανάλυση των συνθετικών αρχών σχεδιασμού, ξεκινώντας από τα μέσα που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για την αισθητική του κτιρίου. Έπειτα, αναλύονται οι επιμέρους χειρονομίες που διαμόρφωσαν την τελική μορφή του κτιρίου και τέλος, φαίνεται αναλυτικά το κτιριολογικό πρόγραμμα. Στα τελευταία κεφάλαια φαίνεται αναλυτικά η λύση σχεδιασμού του μουσείου με την ανάλυση των αρχιτεκτονικών σχεδίων και την βοήθεια διαγραμμάτων και φωτορεαλιστικών απεικονίσεων.

ανάλυση
περιοχής

1.1 Θεσσαλονίκη

Η Θεσσαλονίκη αποτελεί τη δεύτερη μεγαλύτερη πόλη στην Ελλάδα και το μεγαλύτερο αστικό κέντρο στην Βόρεια Ελλάδα. Ιδρύθηκε το 316/5 π.Χ. από το Μακεδόνα στρατηγό Κάσσανδρο, που της έδωσε το όνομα της συζύγου του και ετεροθαλούς αδελφής του Μεγάλου Αλεξάνδρου.¹

Από την ίδρυσή της μέχρι σήμερα στη Θεσσαλονίκη έχουν περάσει πολλοί και διαφορετικοί λαοί όπου ο κάθε ένας έχει αφήσει το στίγμα του, από τους Ρωμαίους μέχρι του Οθωμανούς. Αυτή η πολιτιστική ποικιλία είναι εμφανή στα κτίρια, στα μνημεία και προσθέτουν στην πόλη έναν ξεχωριστό χαρακτήρα.

Το 1997 η Θεσσαλονίκη ανακηρύσσεται ως πολιτιστική πρωτεύουσα της Ευρώπης. Ο αριθμός των μνημείων και των μουσείων είναι μεγάλος για μία πόλη ενός εκατομμυρίου ανθρώπων, δεκαπέντε (15) μνημεία UNESCO παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς και τριάντα (30) μουσεία αφιερωμένα από την αρχαιολογία ως και της σύγχρονης τεχνολογίας.²



εικ. 1. Λευκός Πύργος

1.1.1 Τα φεστιβάλ της πόλης

Η Θεσσαλονίκη εδώ και πολλά χρόνια φιλοξενεί και οργανώνει φεστιβάλ είτε από τον Δήμο είτε από ανεξάρτητους οργανωτές. Για παράδειγμα, τα Δημήτρια είναι ο πολιτιστικός θεσμός της Θεσσαλονίκης και είναι το δεύτερο μεγαλύτερο φεστιβάλ στην Ελλάδα. Ο θεσμός ξεκίνησε το 1966 και συνεχίζει μέχρι σήμερα³. Στο πρόγραμμά του συμπεριλαμβάνονται θεατρικές, μουσικές, χορευτικές εκδηλώσεις, εικαστικές εκθέσεις όπως επίσης και παράλληλες δράσεις διαφόρων τύπων.

Επίσης σημαντικό φεστιβάλ της πόλης, αποτελεί το Φεστιβάλ Κινηματογράφου, το οποίο διοργανώνεται εδώ και 64 χρόνια. Το φεστιβάλ Κινηματογράφου δίνει έμφαση στον ανεξάρτητο κινηματογράφο και τους ανερχόμενους δημιουργούς απ' όλο τον κόσμο.⁴ Οι χώροι που πραγματοποιείται είναι στον ιστορικό κινηματογράφο «Ολύμπιόν» στην πλατεία Αριστοτέλους και από το 1999 στο λιμάνι της Θεσσαλονίκης σε παλαιές αποθήκες του Οργανισμού Λιμένος Θεσσαλονίκης οι οποίες ανακατασκευάστηκαν. Οι ίδιοι οργανωτές του φεστιβάλ κινηματογράφου διοργανώνουν και το φεστιβάλ ντοκιμαντέρ.



εικ. 2. Λογότυπα φεστιβάλ

1. thessalonikiguide.gr/istoria/
2. thessaloniki.gr/

3. e-dimitria.gr/
4. www.filmfestival.gr/el/

Ιδρύθηκε το 1999 και συγκαταλέγεται στα σημαντικότερα φεστιβάλ ντοκιμαντέρ στον κόσμο.⁵

Εκτός των παραπάνω, τα οποία είναι δημοφιλέστερα φεστιβάλ και τα παρακολουθεί ένα μεγάλο κοινό, πραγματοποιούνται και φεστιβάλ που αφορούν αποκλειστικά τη μουσική. Ένα από αυτά είναι το φεστιβάλ The/Saloniki Sound, το οποίο επικεντρώνεται στις μουσικές του κόσμου. Ακόμα, μουσικό φεστιβάλ είναι και τα Reworks όπου έχουν στόχο να παρουσιάσουν το μεγάλο φάσμα της σύγχρονης μουσικής μέσα από το έργο Ελλήνων και ξένων καλλιτεχνών. Αυτά, είναι μόνο ένας μικρός αριθμός των φεστιβάλ που διοργανώνονται στην Θεσσαλονίκη.

1.1.2 Κλίμα της πόλης

Το κλίμα της Θεσσαλονίκης είναι μεσογειακό αλλά εμπεριέχει και ηπειρωτικά χαρακτηριστικά. Η θερμοκρασία παρουσιάζει τις μεγαλύτερες τιμές τον Ιούλιο ενώ τις χαμηλότερες τον Ιανουάριο. Το ετήσιο θερμικό εύρος δεν υπερβαίνει τους 20°C, ενώ τη ψυχρή περίοδο εισβάλουν απότομα ψυχρές αέριες μάζες και προκαλούν παγετό.⁶

Η μέση ετήσια θερμοκρασία του αέρα κυμαίνεται γύρω στους 16 °C, η χαμηλότερη μέση θερμοκρασία γύρω στους 5,5°C και η υψηλότερη γύρω στους 26,5°C. Η πιο μεγάλη θερμοκρασία που έχει καταγραφεί στο αεροδρόμιο Μακεδονία ήταν στις 25/07/07 και ήταν 44°C, ενώ η πιο χαμηλή στον ίδιο σταθμό ήταν -14°C στις 26/01/1963. Το χιόνι δεν είναι σπάνιο φαινόμενο στην Θεσσαλονίκη.⁶ Συνήθως μπορεί να σημειωθεί από τις αρχές Δεκεμβρίου μέχρι και τα μέσα Μαρτίου.

Στην Θεσσαλονίκη επικρατέστερος αέρας είναι ο Βαρδάρης (βορειοδυτικός). Παρ' όλα αυτά οι άνεμοι διαφέρουν ανάλογα

με τις εποχές του χρόνου. Το χειμώνα επικρατούν οι βόρειοι και βορειοδυτικοί που έρχονται από την κοιλάδα του Αξιού. Την άνοιξη γίνονται συχνότεροι οι νοτιοδυτικοί, ενώ το καλοκαίρι δεσπόζουν οι βόρειοι και νοτιοδυτικοί που οφείλονται οι πρώτοι στο ρεύμα των ετήσιων και οι δεύτεροι στη θαλάσσια αύρα. Το φθινόπωρο ελαττώνονται οι νοτιοδυτικοί, ενώ από τον Νοέμβριο κυριαρχούν και πάλι οι βόρειοι και οι δυτικοί. Ένας παράγοντας που έχει μεγάλη επίπτωση στο κλίμα της Θεσσαλονίκης είναι η υγρασία. Είναι χαρακτηριστικό που όντας η υγρασία βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα το καλοκαίρι τότε η αίσθηση της ζέστης είναι μεγαλύτερη. Αντιθέτως όταν είναι σε υψηλά επίπεδα των χειμώνων, κάνει την αίσθηση του κρύου ακόμα μεγαλύτερη. Οι περιοχές με περισσότερη υγρασία στην Θεσσαλονίκη είναι η Κρήνη, το κέντρο της πόλης, το λιμάνι, η περιοχή Ελαιώνες και η περιοχή Ντεπό.⁶



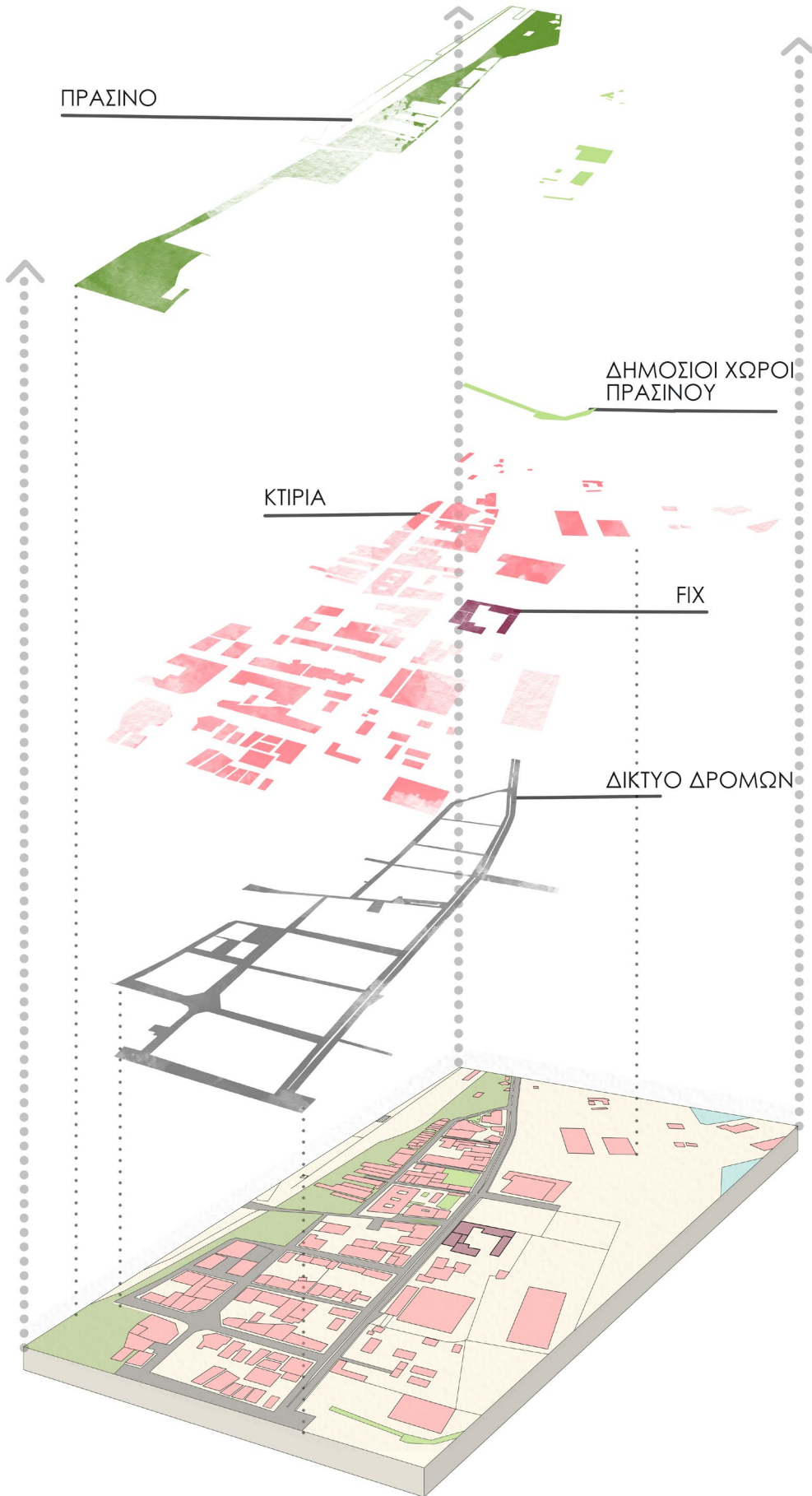
ΠΡΑΣΙΝΟ

ΔΗΜΟΣΙΟΙ ΧΩΡΟΙ
ΠΡΑΣΙΝΟΥ

ΚΤΙΡΙΑ

FIX

ΔΙΚΤΥΟ ΔΡΟΜΩΝ



1.2 Περιοχή μελέτης

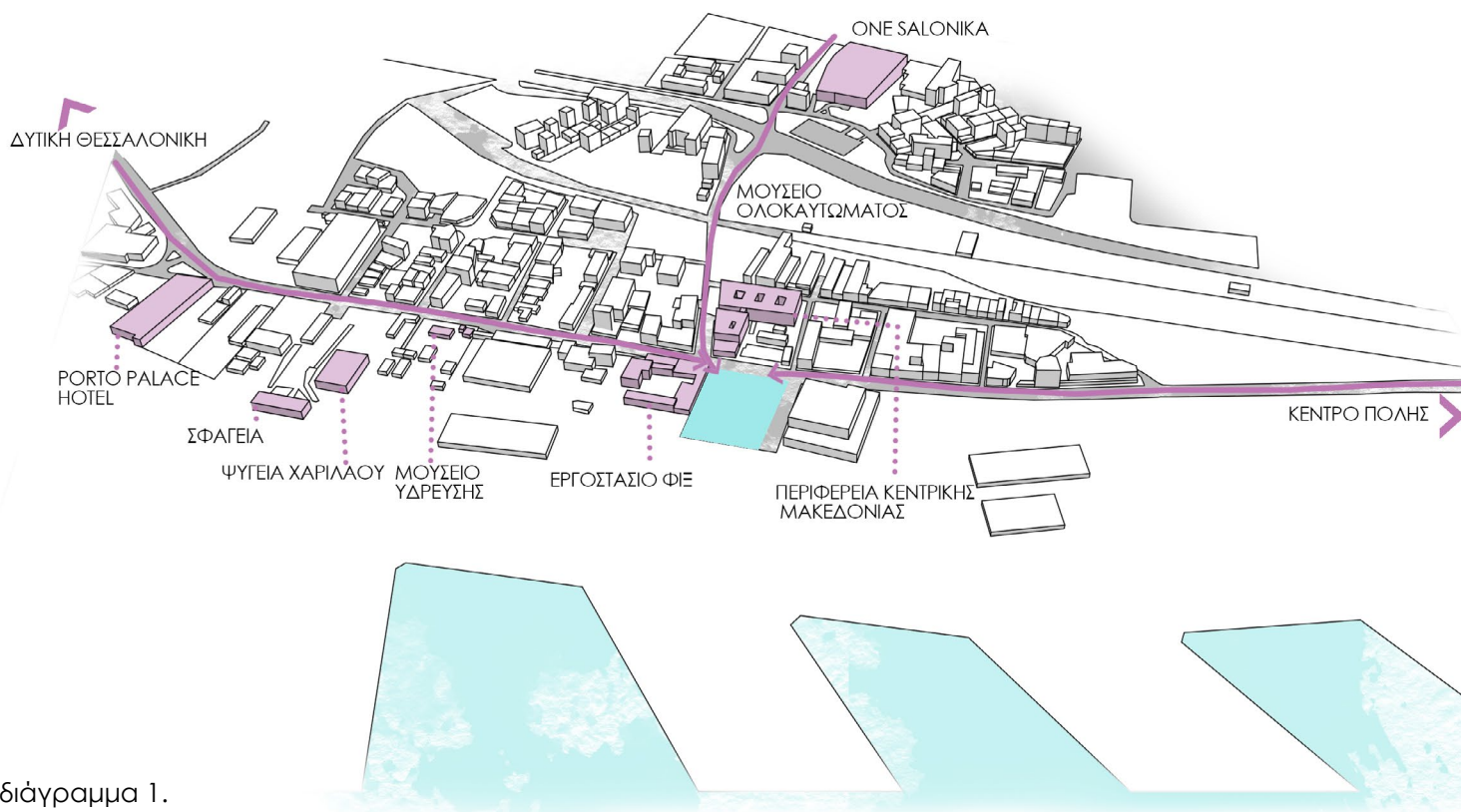
Το οικόπεδο το οποίο επιλέχθηκε για τη δημιουργία του μουσείου video games βρίσκεται στη δυτική μεριά της Θεσσαλονίκης. Η επιλογή αυτή έγινε διότι η περιοχή εκείνη αποτελεί την πλέον αναπτυσσόμενη μεριά της πόλης καθώς και το ότι αποτελεί σημείο αναφοράς για πολιτιστικά δρώμενα και χώρους διασκέδασης.

Τέτοιοι χώροι είναι το κτίριο των Σφαγείων, που μετατράπηκε σε ένα πολυχώρο πολιτισμού που ανήκει στο Δήμο Θεσσαλονίκης. Το Labattoir είναι ένας χώρος που φιλοξενεί δημιουργικά εργαστήρια, θεατρικές και χορευτικές παραστάσεις καθώς και άλλες δράσεις πολιτισμού όπως οι εκδηλώσεις των Δημητρίων. Χαρακτηριστικά στην ιστοσελίδα του Labattoir γράφει «είναι μία κοινωνικά διαδραστική μηχανή για την παραγωγή πολιτισμού, ένα εργαστήριο εφαρμοσμένης δημιουργικότητας που

απαντά στις ανάγκες και τα προβλήματα της κοινωνίας, προτείνοντας και εφαρμόζοντας λύσεις και εναλλακτικές στρατηγικές για το μέλλον, με την ενεργό συμβολή του καλλιτέχνη ως καταλύτη και του πολίτη ως συμπαραγωγού».⁷

Στο οικόπεδο μελέτης εφάπτεται το ιστορικό εργοστάσιο της Θεσσαλονίκης Φιξ. Σήμερα, το μεγαλύτερο μέρος του εργοστασίου είναι εγκαταλελειμμένο. Παρόλα αυτά, ένα μέρος του κτιρίου χρησιμοποιείται με το όνομα Fix in art. Στο χώρο αυτόν διοργανώνονται σεμινάρια χορού, χειροτεχνίας και ευεξίας καθώς και συναυλίες, εκδηλώσεις και θεατρικές παραστάσεις. Αναλυτικότερα στον χώρο υπάρχουν τρεις (3) αίθουσες χορού, δύο θέατρα, χώρους για σεμινάρια χειροτεχνίας και ένα θέατρο τριακοσίων θέσεων.⁸

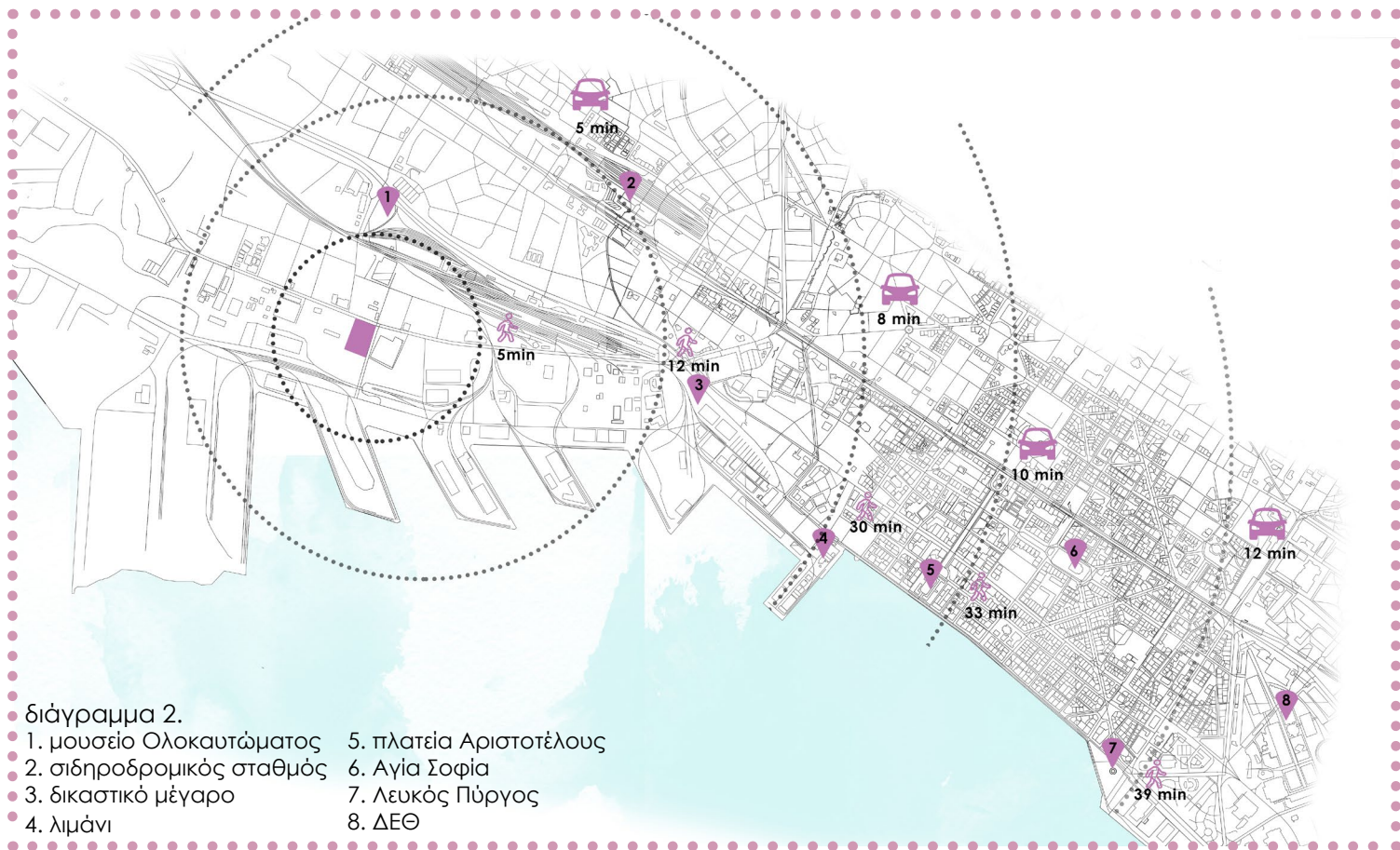
Επίσης, ο Μύλος είναι ένας ακόμα πολυχώρος σε κοντινή απόσταση από το οικόπεδο μελέτης, ο οποίος φιλοξενεί διάφορα δρώμενα. Την σημερινή του



διάγραμμα 1.

7. www.labattoir.org/

8. evstrimitere.files.wordpress.com/2016/11/fix-in-art.pd



μορφή πήρε στις αρχές της δεκαετίας του '90 όταν από εγκαταλελειμμένος αλευρόμυλος έγινε σημαντικό σημείο της πόλης καθώς διοργανώνονταν σεμινάρια κρασιών, μουσικές σκηνές και συναυλίες, καθώς και εκθεσιακοί χώροι. Ακόμα, ο Μύλος υπήρξε ο μόνος ιδιωτικός φορέας που συμπεριλήφθηκε στο φάκελο υποψηφιότητας για την ανάδειξη της Θεσσαλονίκης ως πολιτιστική πρωτεύουσα της Ευρώπης το 1997.⁹

Επομένως, παρατηρώντας τους χώρους και τις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στην περιοχή, γίνεται αντιληπτό ότι είναι ένα εναλλακτικό κέντρο πολιτισμού της πόλης που επικεντρώνεται σε διαφορετικούς τομείς και ενδιαφέροντα επαναχρησιμοποιώντας παλιά κτίρια και φέρνοντας τα στο παρόν ώστε να τονιστεί τόσο η ιστορικότητά τους όσο και η σημερινή πολιτιστική χρήση τους.

1.2.1 Σχέση οικοπέδου - πόλης

Οι αποστάσεις του οικοπέδου από το κέντρο της πόλης είναι μικρές καθώς με τα πόδια φτάνει κανείς από το λιμάνι σε τριάντα (30) λεπτά ενώ με το αυτοκίνητο σε δέκα (10). Από τον Λευκό Πύργο, το τοπόσημο της πόλης ένας πεζός κάνει περίπου σαράντα (40) λεπτά ενώ με αυτοκίνητο περίπου δεκαπέντε (15).

Το οικόπεδο είναι τοποθετημένο δίπλα στο παλιό εργοστάσιο φιξ, και σε κοντινή απόσταση βρίσκονται τα σφαγεία (κτίρια σφαγείων και κτίριο ψυγείων Χαριλάου) καθώς και το μουσείο ύδρευσης. Πιο συγκεκριμένα το οικόπεδο βρίσκεται επί της οδού 26ης Οκτωβρίου και Κεφαλληνίας.

Επιπλέον, σε μικρή ακτίνα υπάρχουν δημόσια κτίρια όπως το κτίριο της Περιφέρειας Κεντρικής Μακεδονίας και το εμπορικό κέντρο One Salonica.



διαγράμμα 3. Τα Μουσεία

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. μουσείο Ύδρευσης ΔΕΥΑΘ | 5. Εβραϊκό μουσείο |
| 2. μουσείο Ολοκαυτώματος | 6. μουσείο Μακεδονικού Αγώνα |
| 3. MOMUS μουσείο φωτογραφίας | 7. Μακεδονικό μουσείο Σύγχρονης Τέχνης |
| 4. μουσείο κινηματογράφου Θεσ/νίκης | 8. Αρχαιολογικό μουσείο Θεσ/νίκης |
| | 9. Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού |



διάγραμμα 4. Χώροι φεστιβάλ

1. MOMUS μουσείο φωτογραφίας
2. μουσείο κινηματογράφου Θεσ/νίκης
3. κινηματογράφος "Ολύμπιον"



Η πρόσβαση στο οικόπεδο, εκτός από την χρήση οχήματος ή με τα πόδια μπορεί να γίνει με την αστική συγκοινωνία Θεσσαλονίκης (ΟΑΣΘ) με τις γραμμές 31 και 41, καθώς η στάση βρίσκεται μόνο λίγα μέτρα μακριά.

Επομένως, οι γενικές παρατηρήσεις για το οικόπεδο που επιλέχθηκε είναι ότι βρίσκεται σε μικρή ακτίνα από το κέντρο της πόλης και η πρόσβαση είναι εύκολη. Ο γενικός χαρακτήρας της περιοχής είναι βιομηχανικός καθώς υπάρχουν αρκετά κτίρια βιομηχανικής αρχιτεκτονικής του προηγούμενου αιώνα. Οι χρήσεις γης είναι εμπορικές χωρίς να υπάρχουν κτίρια κατοίκησης σε κοντινή ακτίνα.

Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε και στη σχέση του οικοπέδου με τα μουσεία στο κέντρο της πόλης αλλά και στους χώρους που γίνονται οι προβολές των φεστιβάλ κινηματογράφου και ντοκιμαντέρ αφού το κτιριολογικό πρόγραμμα του κτιρίου περιλαμβάνει χώρο ώστε να φιλοξενεί προβολές των έργων των φεστιβάλ. Με αυτό τον τρόπο το μουσείο θα βρίσκεται σε συνεχή αλληλεπίδραση με τα πολιτιστικά δρώμενα της πόλης. Τέλος, η δημιουργία ενός μουσείου που θα φιλοξενεί δράσεις από τα φεστιβάλ της πόλης, έχει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της περιοχής καθώς πολίτες θα επισκέπτονται το μουσείο όχι μόνο για τις εκθέσεις αλλά για τα δρώμενα που θα συναντούσαν μόνο στο κέντρο της πόλης.



αρχές σχεδιασμού

Έχοντας μελετηθεί το οικόπεδο που επιλέχτηκε, η σχέση του με την πόλη αλλά και τη γύρω περιοχή, βασικό βήμα της μελέτης αυτής αποτελεί η ανάλυση των συνθετικών αρχών σχεδιασμού. Ξεκινώντας πρώτα με τα βασικά στοιχεία που επηρέασαν την αισθητική του κτιρίου. Τα στοιχεία αυτά μπορεί να είναι άλλες εκθέσεις αφιερωμένες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, καθώς και ταινίες, βιβλία και εικόνες. Στην συνέχεια, θα γίνει ανάλυση των βασικών μορφών του κτιρίου δίνοντας έμφαση στις επιμέρους χειρονομίες που πραγματοποιήθηκαν ώστε το κτίριο να φτάσει στην τελική του μορφή, και να γίνει αντιληπτή η συνολική διαδικασία σύνθεσης. Τέλος, θα γίνει καταγραφή του κτιριολογικού προγράμματος.

2.1 Στοιχεία Έμπνευσης

Έμπνευση για την μορφή του κτιρίου έδωσαν ταινίες όπως το *Bladerunner* (1982) και το *Akira* (1988) καθώς και το βιβλίο του William Gibson το *Neuromancer* (1984). Κτίρια με τεράστιες οθόνες που προβάλλουν διαφημίσεις, φουτουριστικά στοιχεία με τεχνολογίες που εισβάλλουν στον ανθρώπινο σώμα και ενισχύουν μια αισθητική που βασίζεται κυρίως στο εφέ των NEON φώτων.

Φυσικά αυτή η αισθητική αποσκοπεί στην αρνητική/δυστοπική πραγματικότητα που προσπαθούν να προβάλλουν οι παραπάνω ταινίες και βιβλίο. Στην εργασία γίνεται μια προσπάθεια ενσωμάτωσης των στοιχείων που δημιουργούν αυτή τη *Cyberpunk* αισθητική ώστε ο/η επισκέπτης/τρια να αισθάνεται ότι εισέρχεται σε έναν κόσμο που δεν συναντάει γύρω του αλλά μόνο σε μέσα όπως ταινίες και η αλληλεπίδραση που έχει με το μουσείο ή το workshop το μετατρέπει σε ζωντανό video game.

Το *Cyberpunk*, ως είδος, περιλαμβάνει μια μεγάλη ποικιλία οπτικής αισθητικής, αλλά αναγνωρίζεται από το βασικό θέμα



εικ. 3. retro arcade



«υψηλής τεχνολογίας, χαμηλής ζωής» (high tech, low life), που άρχισε να γίνεται δημοφιλής τη δεκαετία του 1980.¹⁰

Οι εικόνες στο είδος του cyberpunk κυμαίνονται από τις πλούσιες χρωματικές ζούγκλες του Akira, έως τις υπερφουτουριστικές αστικές σκηνές της ταινίας του Blade Runner 2049 (2017). Τα θέματα που χρησιμοποιούνται στα μέσα cyberpunk περιλαμβάνουν τη τεχνική νοημοσύνη, τη ταξική εξέγερση, την κυβερνητική και εταιρική διαφθορά, την αναρχία και τον υπερανθρωπισμό.¹⁰ Το εύρος είναι μεγάλο αλλά η αισθητική του χρησιμοποιείται συχνά μεταφέρει βαθύτερα νοήματα και να σχολιάσει την σύγχρονη κοινωνία.

Το μουσείο, παρόλο που αναδεικνύει τεχνολογίες και μέσα που πολλές φορές αποξενώνουν τους ανθρώπους, τελικά ενώνει και φέρνει κοντά τους/τις επισκέπτες/τριες συμμετέχοντας ως φυσικές παρουσίες σε παιχνίδια αλλά και γνωρίζοντας τα, συμμετέχοντας σε διαφορετικές δραστηριότητες.

Επιπλέον, σημαντικό ρόλο στις συνθετικές αρχές κυρίως των εσωτερικών χώρων είναι άλλες εκθέσεις video games. Τέτοιες εκθέσεις είναι η Game Master, η Game on και η The Art of Video Games. Βασικό στοιχείο και στις τρεις εκθέσεις είναι η χρήση έντονων χρωμάτων, χαμηλού φωτισμού, και η αλληλεπίδραση των εκθεμάτων με τους/τις επισκέπτες/τριες.

Η έκθεση Game Masters πραγματοποιήθηκε από το ACMI (Australian Center for the Moving Image) το 2012 στην Μελβούρνη και στη συνέχεια έκανε περιοδεία σε μουσεία σε όλο τον κόσμο. Στόχος της έκθεσης είναι να παρουσιάσει τους σχεδιαστές (ή ομάδες σχεδιαστών) των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς και την διαδικασία του σχεδιασμού τους. Πιο συγκεκριμένα, αναφέρεται ότι ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γίνονται γνωστά, οι σχεδιαστές τους παραμένουν άγνωστοι στο ευρύ κοινό. Επομένως, η



εικ. 4. Daniele Gasparini



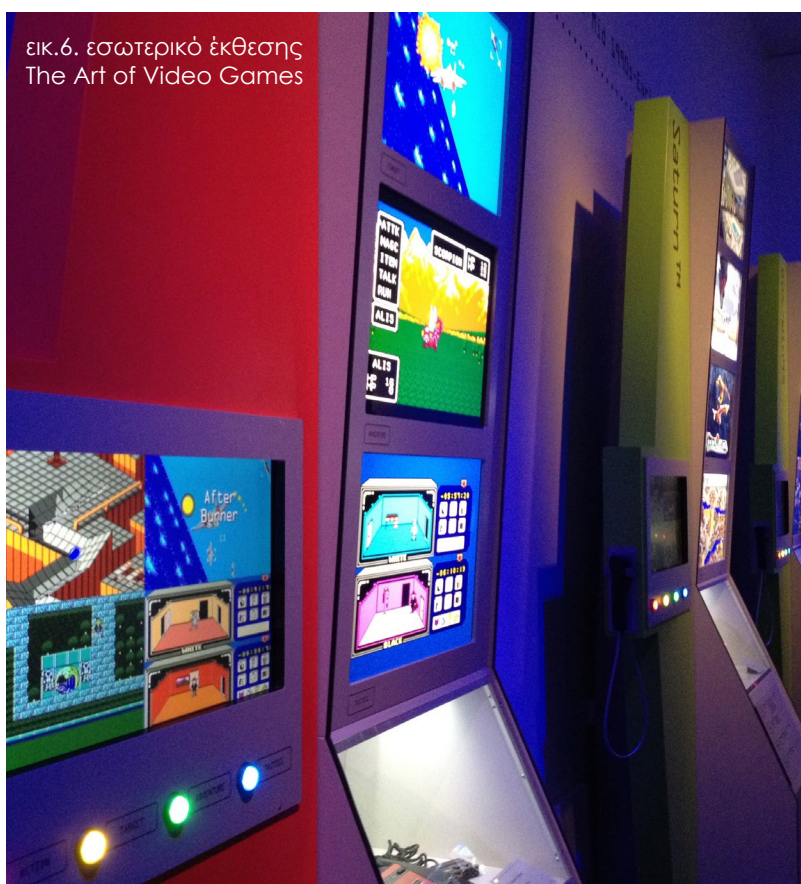
έκθεση επικεντρώνεται στην ανάπτυξη της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών με την παρουσίαση πάνω από 125 παιχνιδιών, σπάνια αρχικά σχέδια, και καινούριες συνεντεύξεις.¹¹

Η Game On αποτελεί την πρώτη σημαντική περιοδική έκθεση αφιερωμένη στην ιστορία και κουλτούρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η έκθεση παρουσιάστηκε πρώτα στο Barbican Centre στο Λονδίνο το 2002 και από τότε έχει επισκεφτεί πάνω από είκοσι χώρες. Ουσιαστικά, η έκθεση Game On εξερευνά την ιστορία των video games και περιλαμβάνει πάνω από 120 παιχνίδια, τα περισσότερα από τα οποία ο επισκέπτης μπορεί να παίξει.¹² Η έκθεση χωρίζεται σε διάφορα μέρη, που αποκαλούνται “στάδια”, τα οποία δείχνουν την εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.¹³

Η έκθεση The art of video games δημιουργήθηκε από το μουσείο Smithsonian American Art Museum και ήταν επισκέψιμη από 16 Μαρτίου 2012 μέχρι 30 Σεπτεμβρίου 2012.¹⁴ Αργότερα, η έκθεση επισκέφτηκε άλλες 10 τοποθεσίες στις Ηνωμένες Πολιτείες. Διευθυντής της έκθεσης είναι ο Chis Melissinos.¹⁵ Σκοπός της έκθεσης είναι να αναδείξει την εικαστική σημασία των video games, τα οποία συνδυάζουν παραδοσιακές μορφές τέχνης όπως ζωγραφική, γραφή, γλυπτική, μουσική, αφήγηση, κινηματογράφο. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρουν στους καλλιτέχνες μια ξεχωριστή μέθοδο επικοινωνίας με το κοινό.¹⁶ Η έκθεση επικεντρώνεται στην αλληλεπίδραση των γραφικών, της τεχνολογίας και της αφήγησης μέσω μερικών από τα καλύτερα παιχνίδια για είκοσι συστήματα παιχνιδιών, από το Atari VCS έως το PlayStation 3. Ογδόντα παιχνίδια, επιλεγμένα με τη βοήθεια του κοινού, αποδεικνύουν την εξέλιξη του μέσου. Τα παιχνίδια παρουσιάζονται μέσω φωτογραφιών και βίντεο. Επιπλέον, στην έκθεση περιλαμβάνονται συνεντεύξεις με είκοσι προγραμματιστές και καλλιτέχνες και ιστορικές κονσόλες παιχνιδιών.



εικ.5. εσωτερικό έκθεσης Game Masters



εικ.6. εσωτερικό έκθεσης The Art of Video Games

11. Education Resource - GAME MASTERS: THE EXHIBITION (2012)

12. www.barbican.org.uk/hire/exhibition-hire-bie/game-on-2-0

13. Game On & Game On 2.0 Tour Pack (Barbican)

14. www.artofvideogames.org/

15. ιδρυτής των Past Pixels και συλλέκτης βιντεοπαιχνιδιών και συστημάτων παιχνιδιών.

16. americanart.si.edu/exhibitions/games (2012)

Συμπερασματικά, η αισθητική που έγινε προσπάθεια να δοθεί στο κτίριο παίρνει έμπνευση από παλιά video games, δηλαδή μια retro digital αισθητική που έχει πηγή την δεκαετία του 1980 καθώς και την χρήση έντονων NEON φώτων.

2.2 Μορφή

Στόχος του σχεδιασμού είναι να δημιουργηθεί ένα μουσείο το οποίο θα συνδέεται με τα δρώμενα και τις δραστηριότητες της πόλης, και ταυτόχρονα να εκπαιδεύει και να διασκεδάζει τους/τις επισκέπτες/τριες πάνω στο αντικείμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όχι μόνο μέσω των εκθεμάτων αλλά και της συνολικής μουσειακής εμπειρίας.

Αρχικά, ο βασικός όγκος του κτιρίου τοποθετήθηκε κεντρικά του οικοπέδου ώστε να δημιουργηθούν εκατέρωθεν του κτιρίου δημόσιοι χώροι και πλατείες οι οποίες θα αποτελούν σημεία συνάντησης και δραστηριοτήτων. Στο πίσω μέρος του οικοπέδου τοποθετείται χώρος στάθμευσης. Στην συνέχεια, ο όγκος χωρίζεται σε δύο μέρη, το πρώτο είναι το κεντρικό και φιλοξενεί τις χρήσεις του μουσείου ενώ στο δεύτερο βρίσκονται οι χρήσεις του workshop και του καφέ στον τελευταίο όροφο.

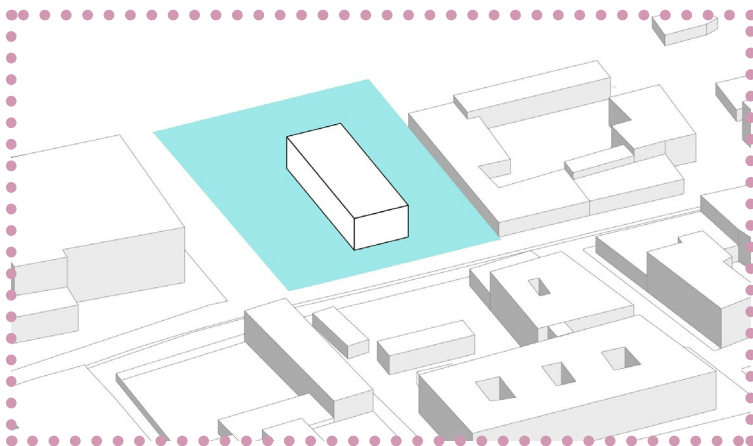
Έπειτα, και στους δύο όγκους, προστίθενται και αφαιρούνται όγκοι με σκοπό τη σύνθεση υπαίθριων χώρων στους τελευταίους ορόφους για να αξιοποιηθούν από το καφέ και τα φεστιβάλ της πόλης ώστε να έχουν θέα στο λιμάνι και στην πόλη. Επίσης, αυτή η χειρονομία βοηθάει στο να σηματοδοτηθούν οι εισοδοί στα δύο κτίρια. Τέλος, οι δύο όγκοι δεν είναι ανεξάρτητοι μεταξύ τους αλλά συνδέονται με τη βοήθεια μίας μεταλλικής γέφυρας που ενώνει τις εκθέσεις με το καφέ, ώστε να υπάρχει η δυνατότητα επικοινωνίας των χώρων.

Σημαντικό κομμάτι για το μουσείο αποτελεί η πλατφόρμα που βρίσκεται κεντρικά των εκθέσεων. Αυτή η πλατφόρμα βοηθάει στην κατακόρυφη κίνηση των επισκεπτών. Δίνει την αίσθηση την μετάβασης από το ένα επίπεδο στο άλλο όπως θα γινόταν και σε ένα παιχνίδι.

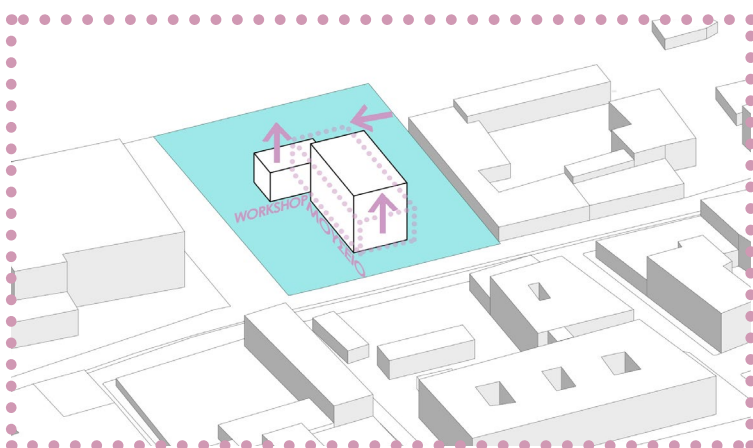
Οι όψεις των κτιρίων επιλέχθηκαν να είναι απλές, με την χρήση κατακόρυφων ανοιγμάτων. Στα σημεία που υπάρχουν μεγάλα ανοίγματα έχουν τοποθετηθεί στις όψεις σκίαστρα κατακόρυφα και οριζόντια ανάλογα με τον προσανατολισμό ώστε ο φυσικός φωτισμός να είναι ελεγχόμενος αλλά να υπάρχει ο μέγιστος δυνατός φυσικός αερισμός.

Η μορφή του κτιρίου είναι λιτή καθώς επιλέχθηκε να τονιστεί το φως στο εξωτερικό κέλυφος του κτιρίου με την χρήση neon φώτων και της media facade στην κεντρική είσοδο του μουσείου.

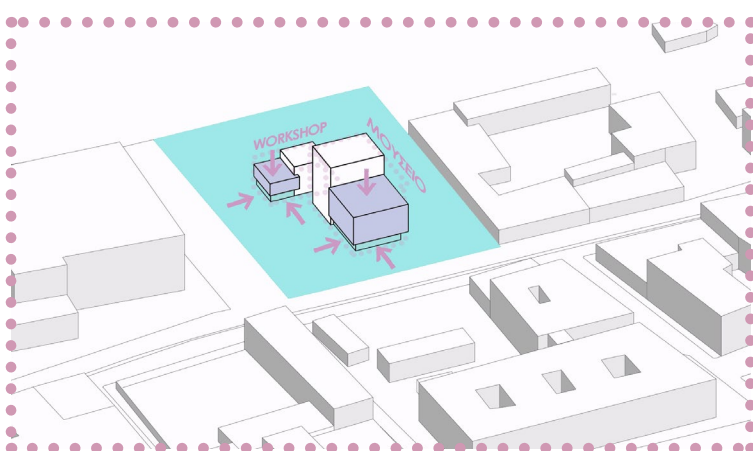
διάγραμμα 5.



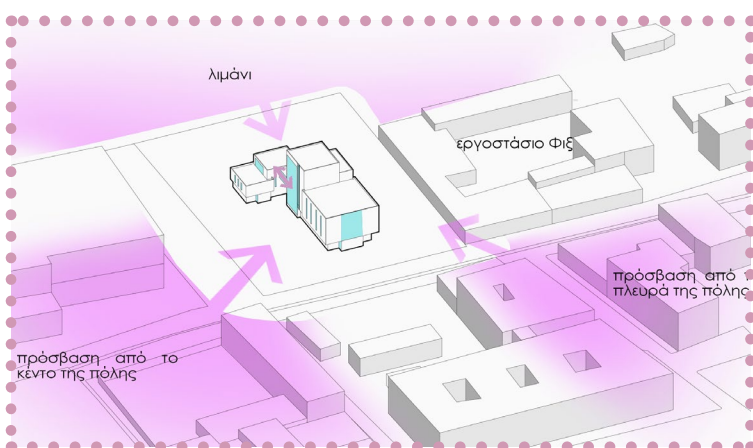
1. τοποθέτηση κτιρίου



2. διαχωρισμός όγκου σε δύο μέρη



3. πρόσθεση - αφαίρεση όγκων



4. σύνδεση των κτιρίων και προσθήκη ανοιγμάτων



2.3 Κτιριολογικό

Το κτιριολογικό πρόγραμμα δημιουργήθηκε βάση των αναγκών ενός μουσείου και της Θεσσαλονίκης για χώρους όπου οι κάτοικοι θα έχουν την δυνατότητα να εκπαιδευτούν αλλά και να παρακολουθήσουν τα δρώμενα της πόλης. Το πρόγραμμα καλύπτει τις χρήσεις του μουσείου καθώς και τις χρήσεις του κτιρίου των workshops, δηλαδή αίθουσες διδασκαλίας, χώρων αποθήκευσης, κτλ.

Το κτιριολογικό πρόγραμμα στην πρόταση διαμορφώθηκε ως εξής:

Μουσείο (3.335 τμ)

Χώρος εισόδου- έκδοση εισιτηρίων - πληροφορίες	135 τμ
Κατάστημα δώρων	40 τμ
Χώρος αναμονής	35 τμ
Χώρος περιοδικών εκθέσεων	125 τμ
Gallery I / The Arcades	420 τμ
Gallery II / The Creators	220 τμ
Gallery III / Consoles	200 τμ
VR Gallery	320 τμ
Αίθουσα προβολών Video Games	100 τμ
Αίθουσα προβολών φεστιβάλ – φουαγιέ	220 τμ
Βοηθητικοί χώροι (WC, Nursing Room, Lockers)	220 τμ

Κτίριο Workshop (753 τμ)

Είσοδος- πληροφορίες- αναμονή	100 τμ
Αίθουσες Workshop (x2)	200 τμ
Γραφεία διοίκησης	45 τμ
Καφέ – Μπαρ	75 τμ
Βοηθητικοί χώροι (WC, αποθήκες)	72 τμ

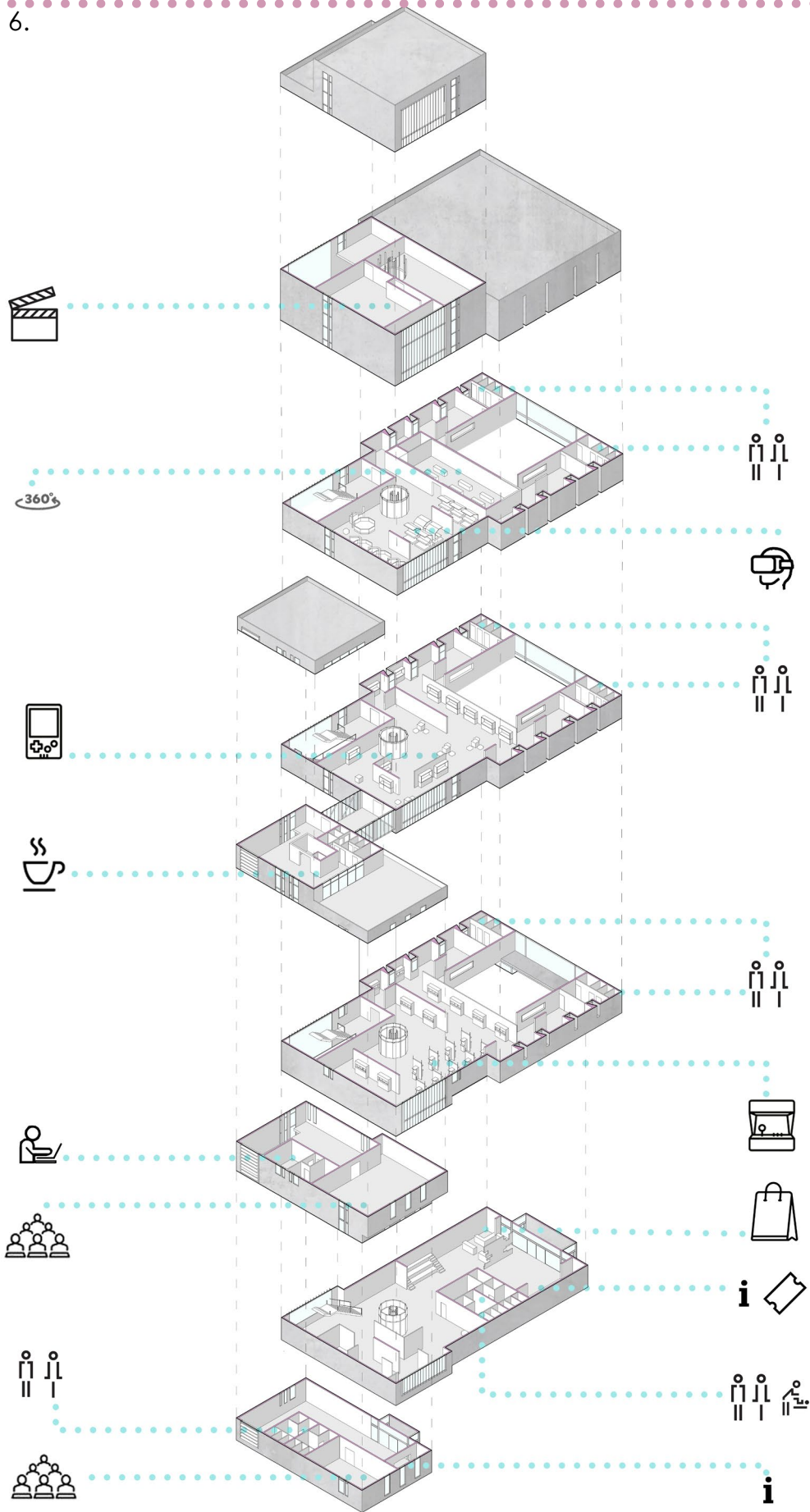
Χώροι υπογείου (476 τμ)

Αρχεία μουσείου	170 τμ
Χώρος Η/Μ εγκαταστάσεων	73 τμ
Μηχ. Πυρόσβεσης	40 τμ
Χώρος Δεξαμενής νερού	30 τμ

Χώροι Στάθμευσης – 965 τμ (29 θέσεις)



διάγραμμα 6.



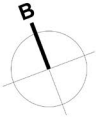
03

πρόταση



26ης Οκτωβρίου

Κεφαλληνίας



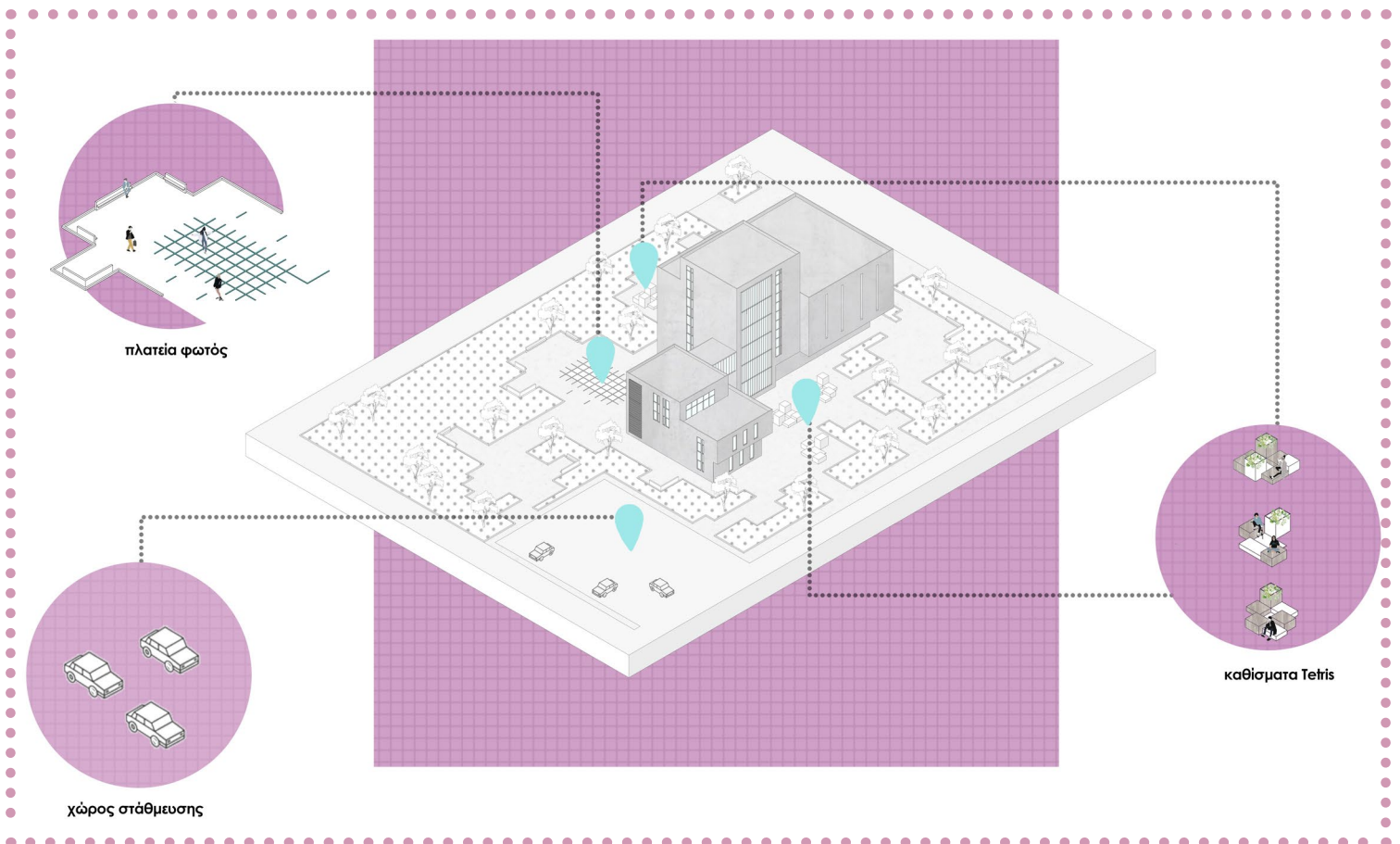
masterplan

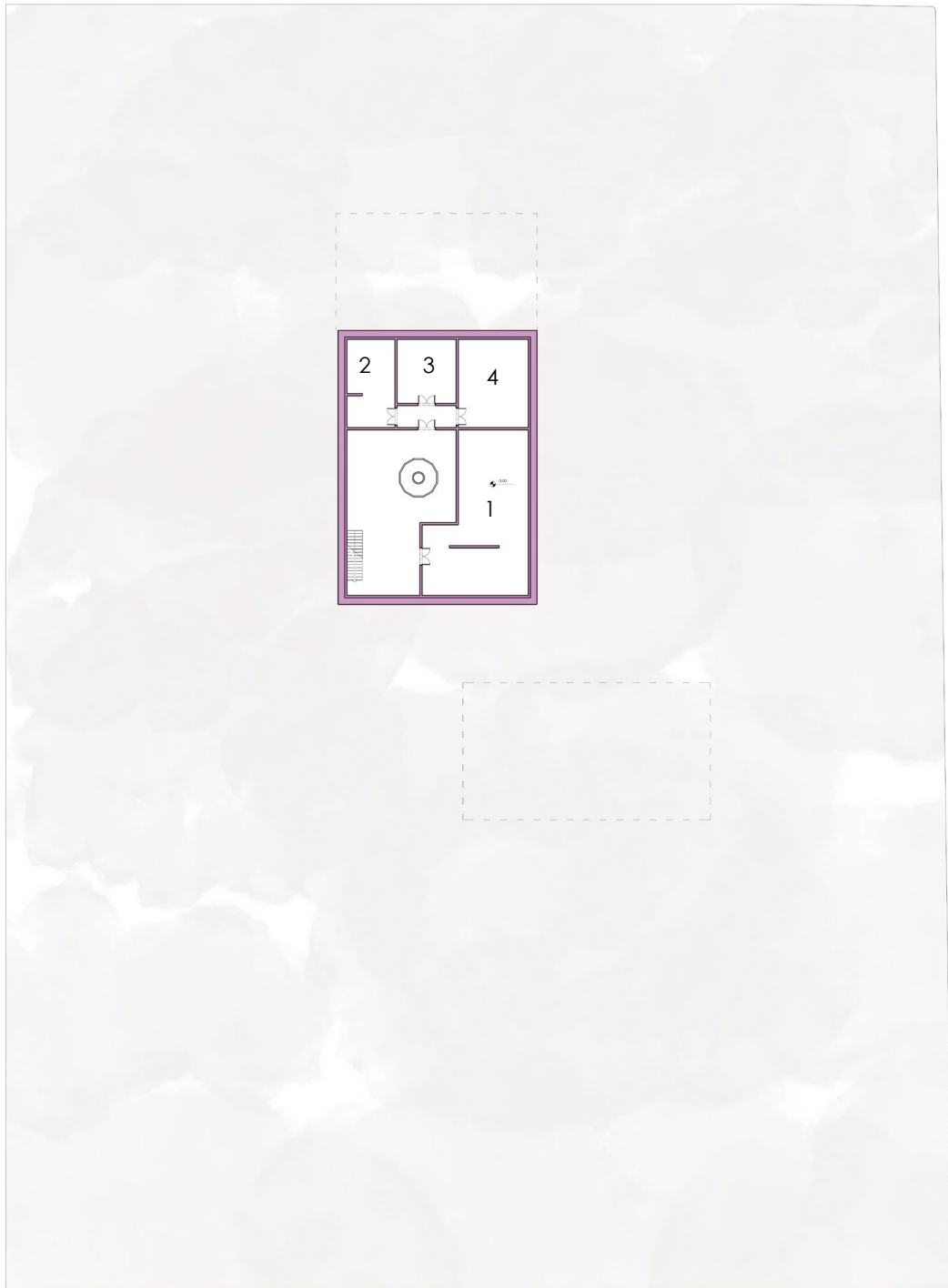


Στο master plan φαίνεται πως έχει γίνει η τελική διαμόρφωση του εξωτερικού χώρου αλλά και η τοποθέτηση των κτιρίων.

Αναλυτικότερα, στο νότιο μέρος του οικοπέδου έχει γίνει η τοποθέτηση των χώρων στάθμευσης. Η είσοδος των οχημάτων γίνεται από την οδό Κεφαλληνίας. Στο χώρο που δημιουργείται ανάμεσα από τα κτίρια υπάρχει η πλατεία φωτός που στο κέντρο της βρίσκονται επιδαπέδιοι φωτισμοί ώστε να γίνεται παιχνίδι με τα φώτα και τους/τις επισκέπτες/τριες. Εκατέρωθεν του μουσείου, υπάρχουν τα καθίσματα tetris, τα οποία εμπνευσμένα από το παιχνίδι, δημιουργούν διαφορετικά επίπεδα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως καθίσματα με τα πιο ψηλά να είναι χώροι φυτεύσεων.

Στο υπόγειο, βρίσκονται βοηθητικοί χώροι όπως τα αρχεία του μουσείου, καθώς και χώροι για την αποθήκευση έργων και εξοπλισμού των εκθέσεων. Οι υπόλοιποι είναι χώροι εγκαταστάσεων.



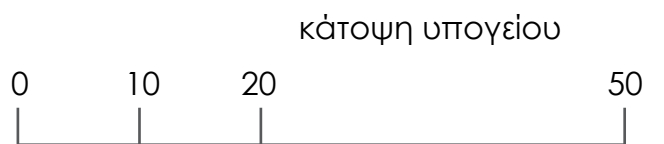
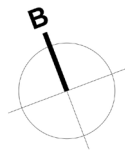


1. αρχεία μουσείου

2. χώρος Η/Μ εγκαταστάσεων

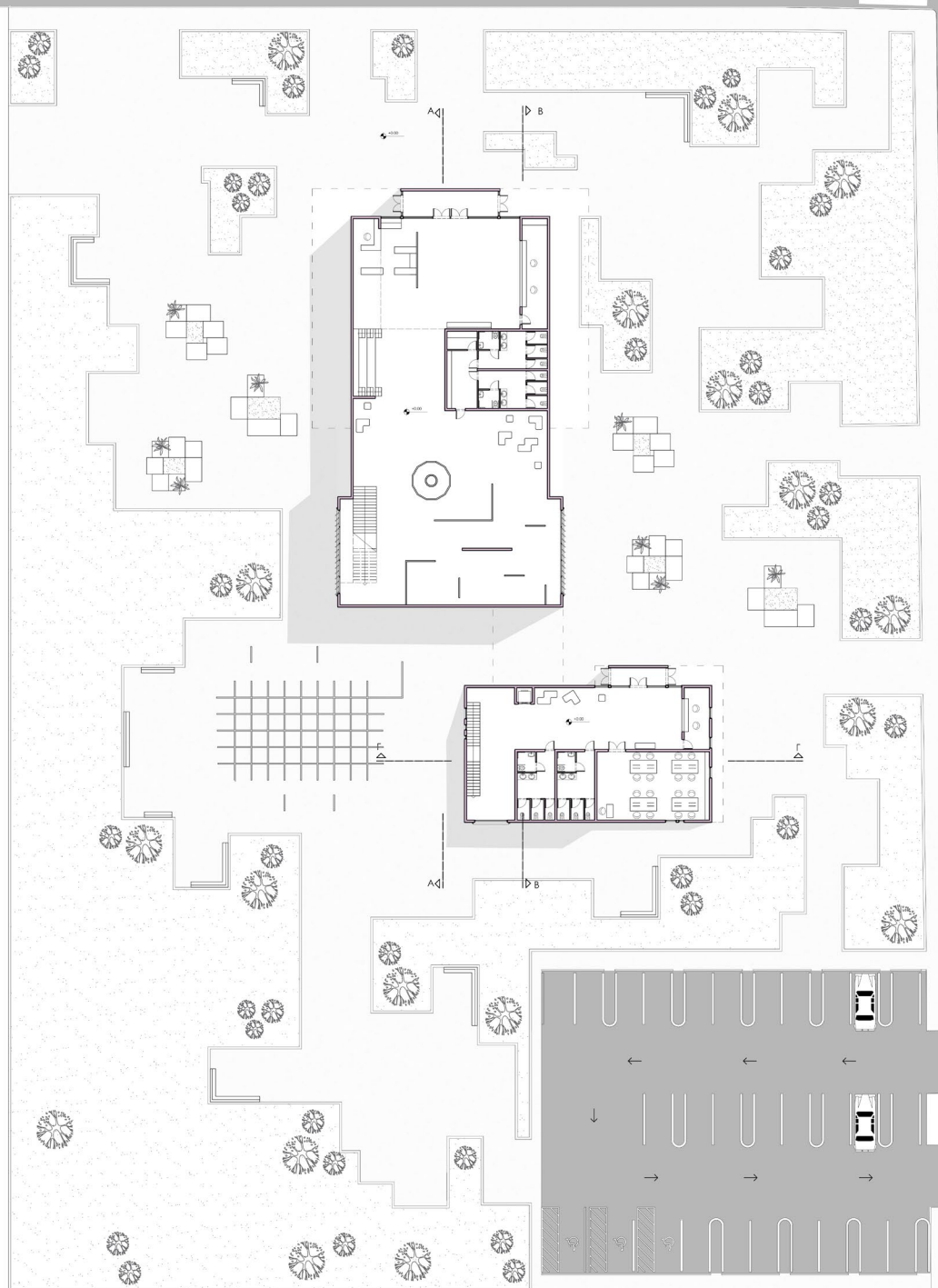
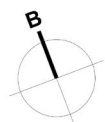
3. μηχ. πυρόσβεσης

4. χώρος δεξαμενής νερού



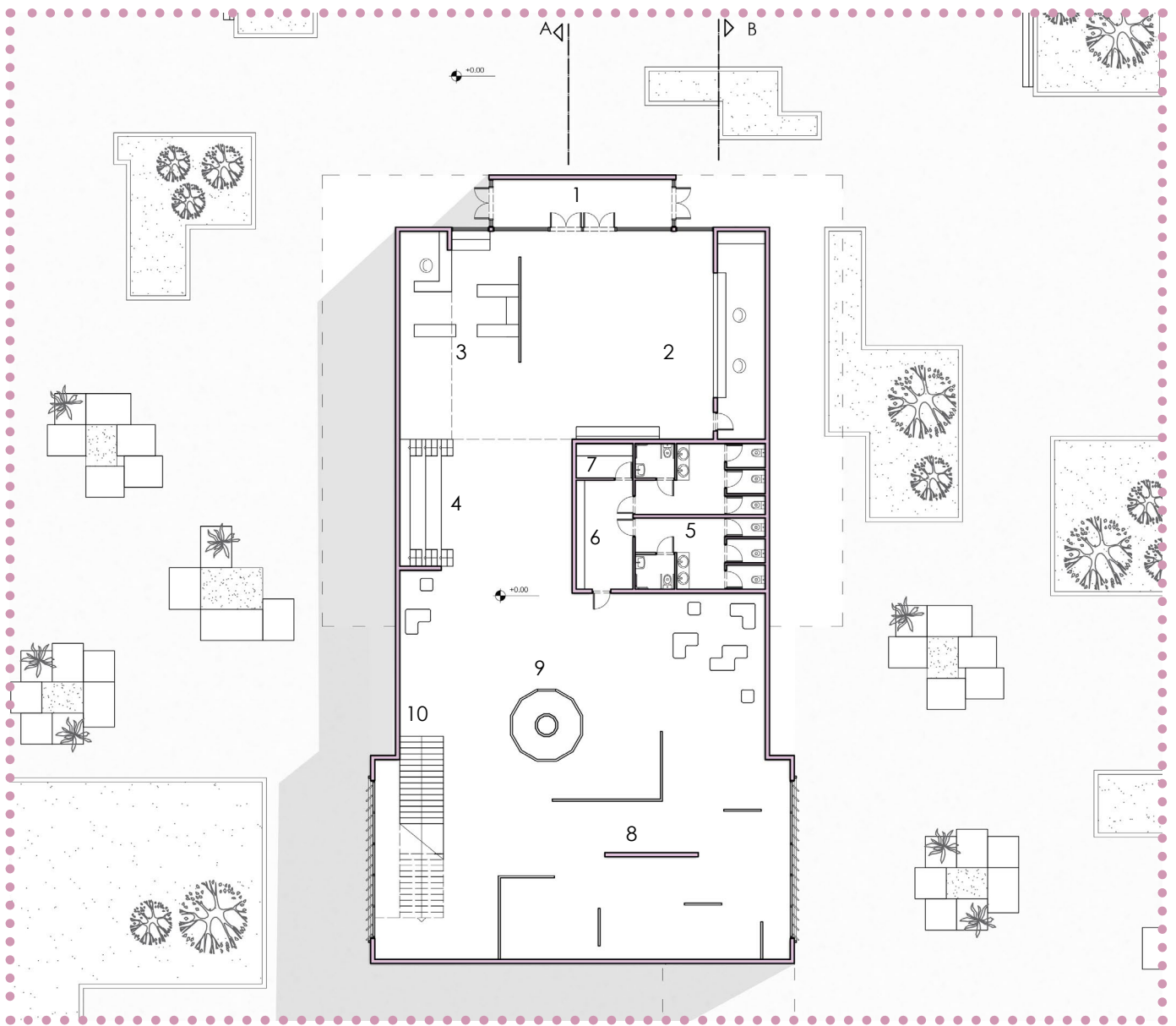
26ης Οκτωβρίου

Κεφαλληνίας

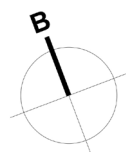


κατοψη ισογείου

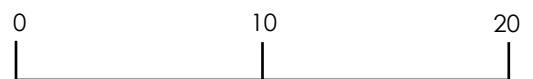




1. είσοδος
2. έκδοση εισιτηρίων
3. κατάστημα δώρων
4. θεατράκι
5. wc
6. lockers
7. nursing room
8. περιοδικές εκθέσεις
9. πλατφόρμα
10. κλιμακοστάσιο



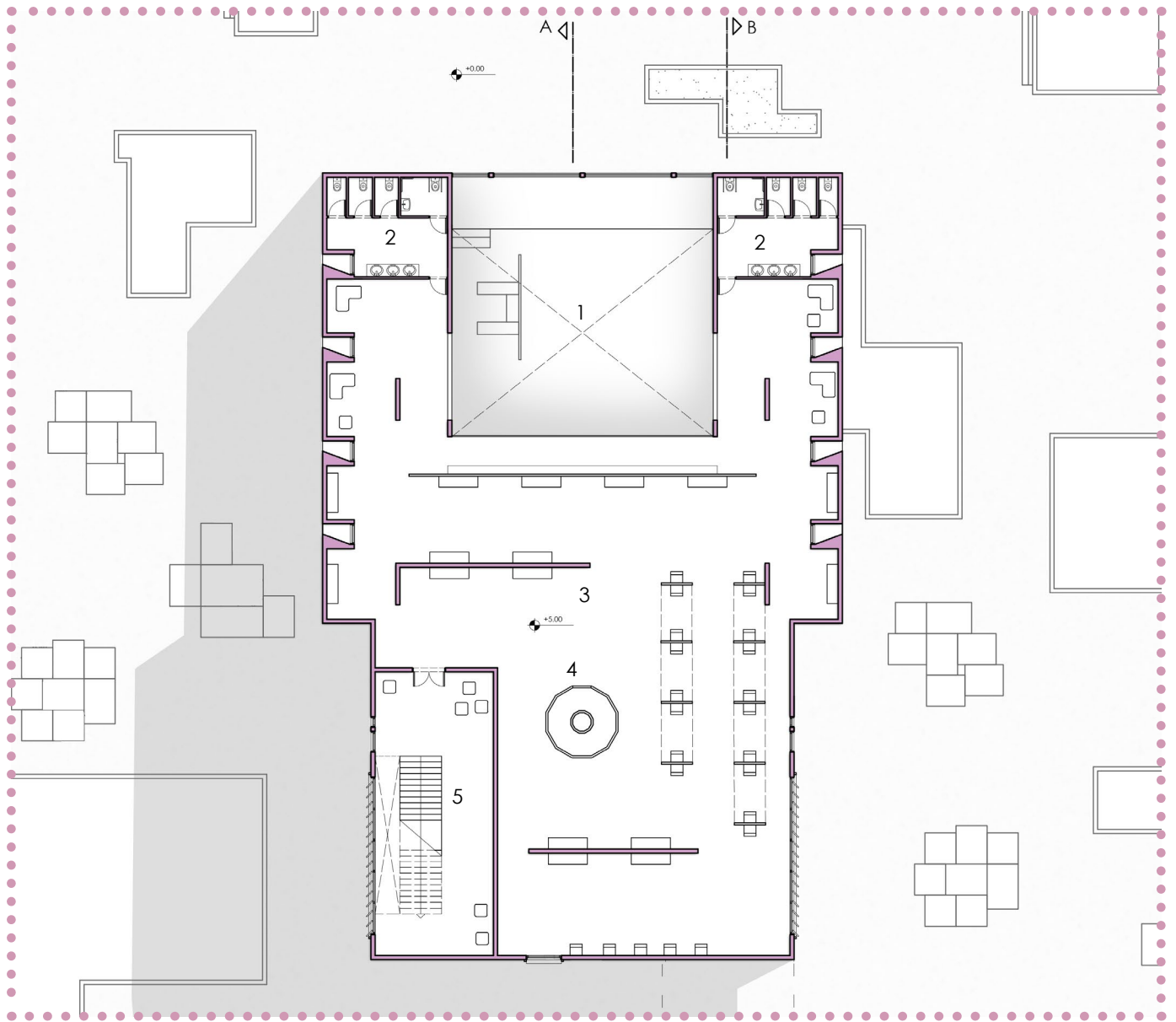
κάτοψη ισογείου μουσείου



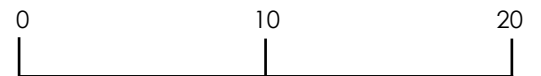
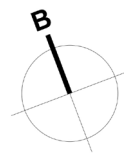
Στην είσοδο του μουσείου βρίσκεται ο χώρος έκδοσης των εισιτηρίων από τη μία μεριά και το κατάστημα δώρων από την άλλη. Η κατακόρυφη κίνηση στο κτίριο γίνεται με χρήση της κεντρικής πλατφόρμας και του κλιμακοστασίου.

Αντίστοιχα, στο κτίριο των σεμιναρίων στην είσοδο βρίσκεται ο χώρος αναμονής και η γραμματεία για τα μαθήματα που θα οργανώνονται.





κάτοψη α' ορόφου μουσείου



1. αίθριο

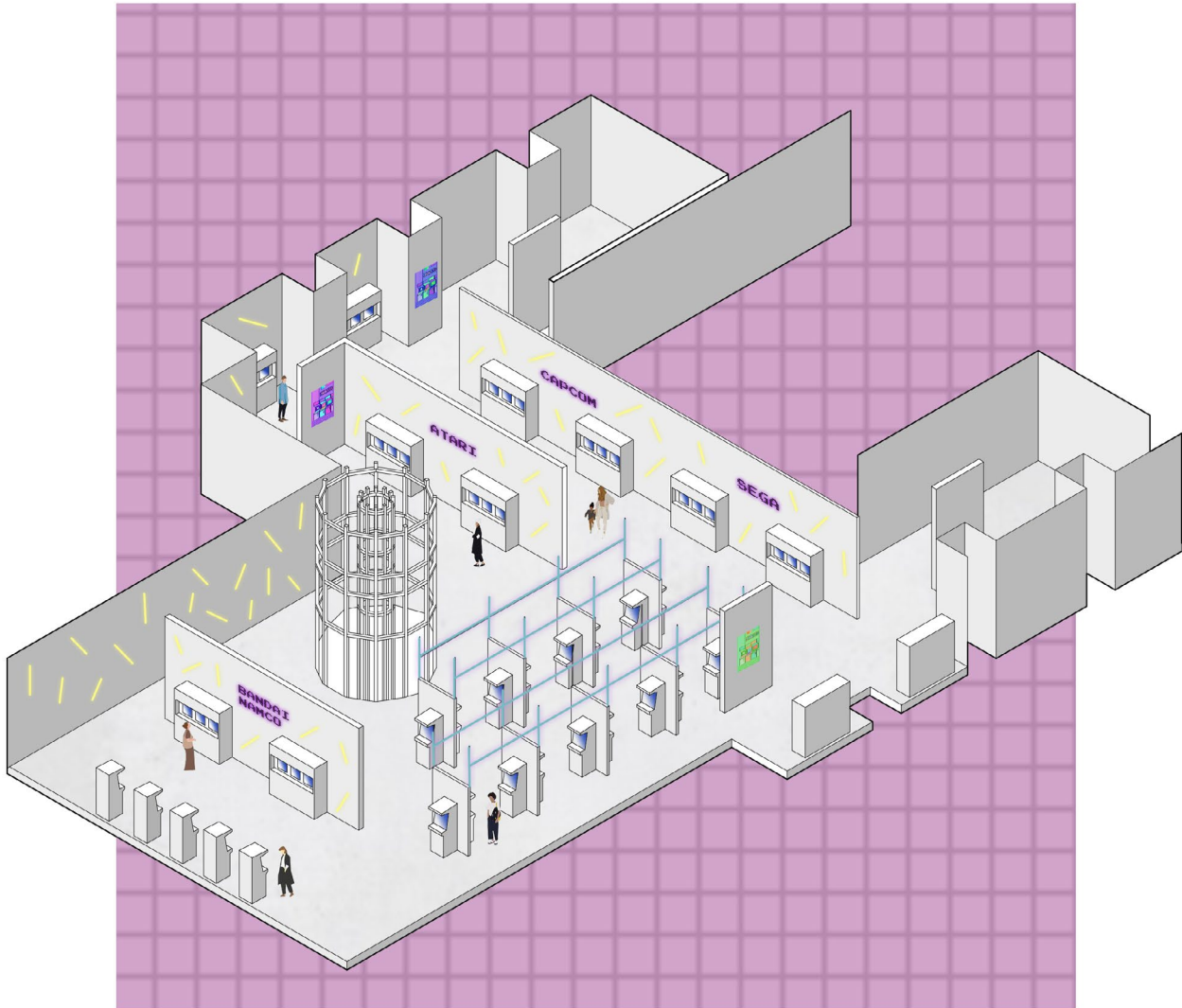
4. πλατφόρμα

2. wc

5. κλιμακοστάσιο

3. gallery I / the Arcades





Ο πρώτος όροφος των εκθέσεων φιλοξενεί την έκθεση the Arcades. Η έκθεση αυτή παρουσιάζει τα παιχνίδια της χρονικής περιόδου προς το τέλος της δεκαετίας του 1970 μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 1980, όπου έγινε γνωστή ως “η χρυσή περίοδος (golden age)” των arcade παιχνιδιών.

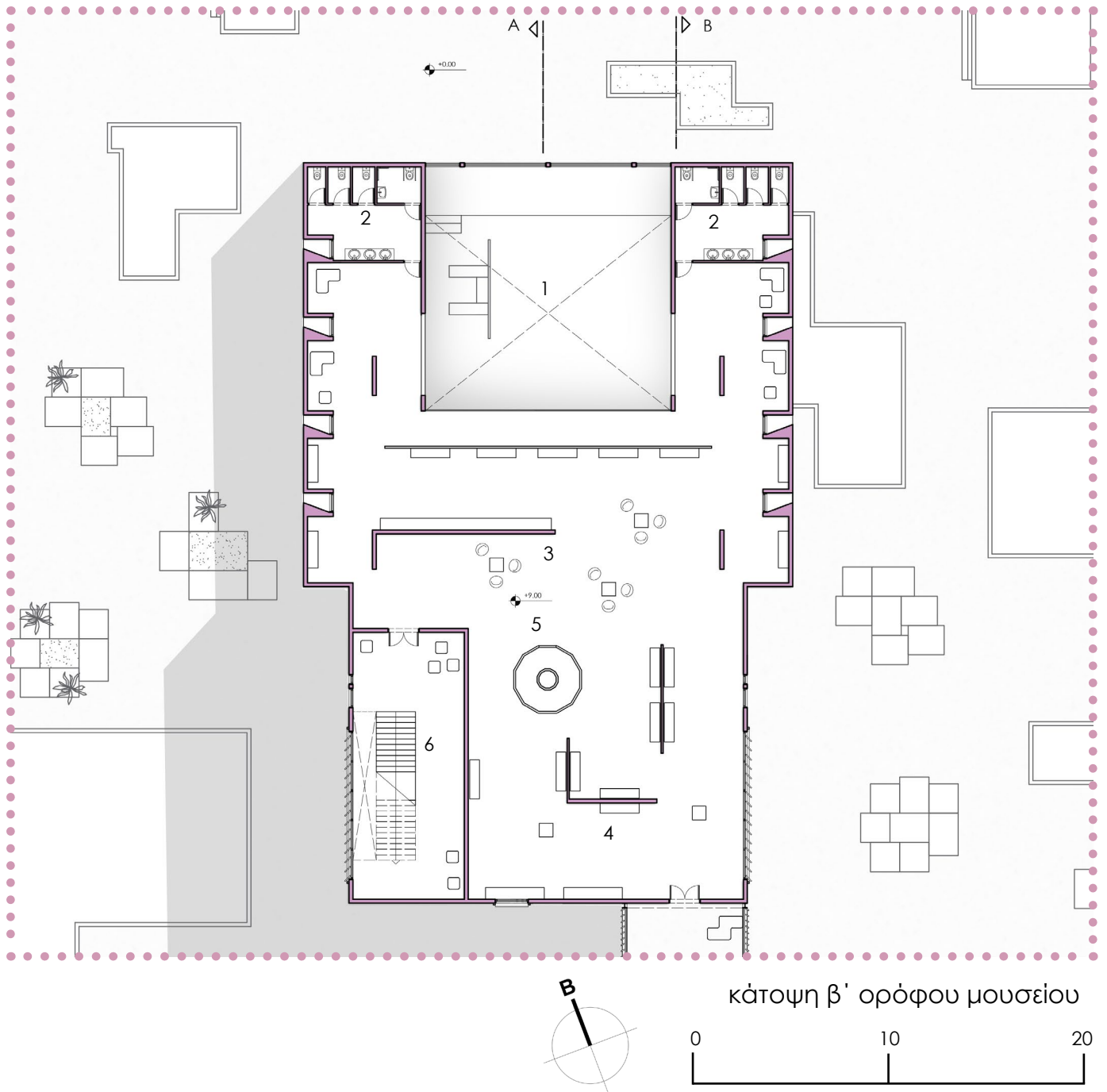
Η χρυσή εποχή των παιχνιδιών βιντεοπαιχνιδιών ήταν η εποχή που τα arcade video games μπήκαν στην ποπ κουλτούρα.

Τα arcade παιχνίδια σηματοδοτούν την μετάβαση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με κέρματα στα σύγχρονα video games. Σε αυτή την κατηγορία τα παιχνίδια χαρακτηρίζονται από καινοτόμες ιδέες,

μερικές από τις οποίες παραμένουν μένουν μέχρι σήμερα.

Σημαντικά παιχνίδια της περιόδου είναι :

- Space Invaders (1978)
- Asteroids (1979)
- Pac Man (1980)
- Donkey Kong (1981)
- Centipede (1981)



1. αίθριο

2. wc

3. gallery II / the Creators

4. gallery III / Consoles

5. πλατφόρμα

6. κλιμακοστάσιο



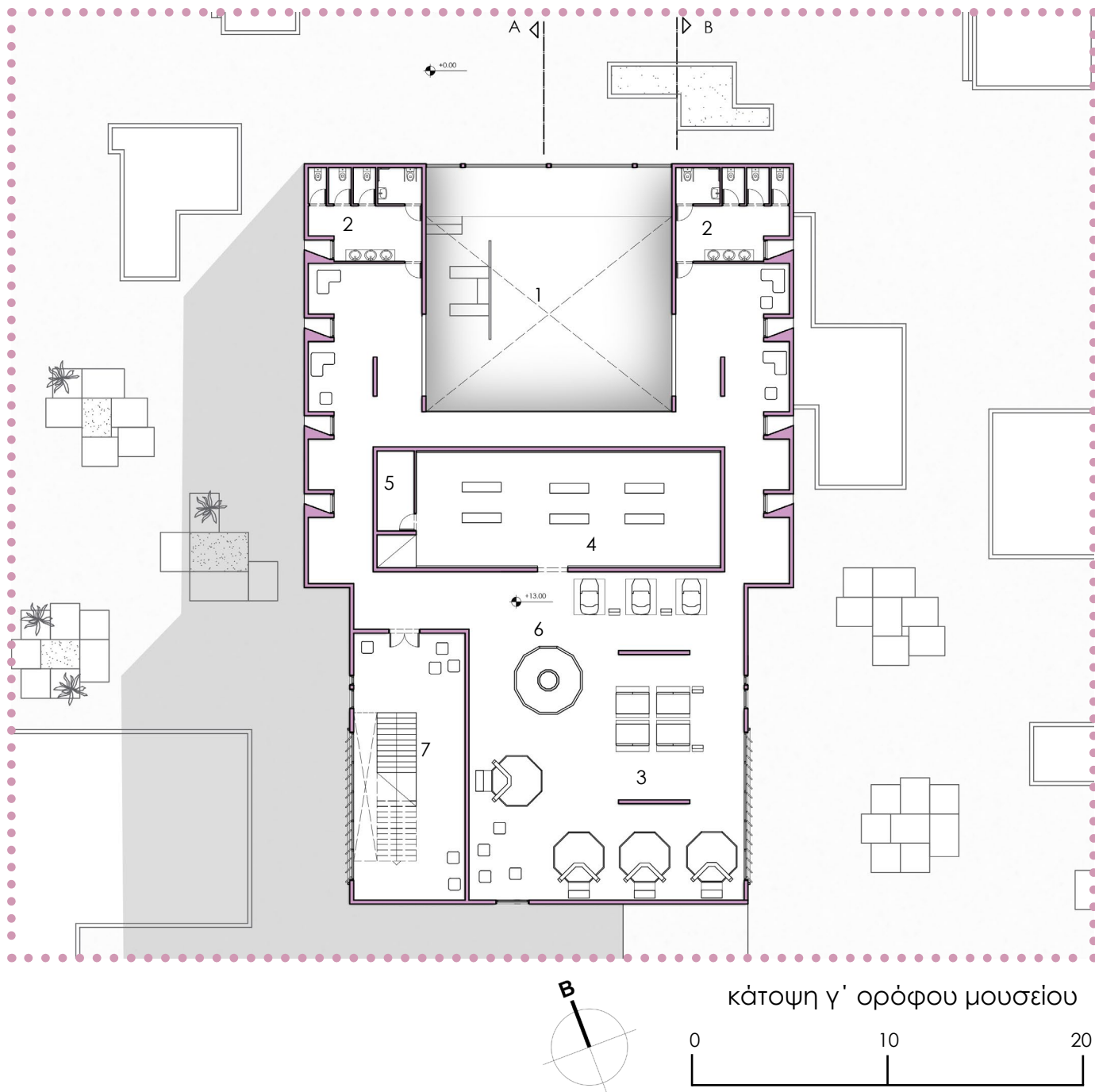
Το δεύτερο μέρος της έκθεσης, επικεντρώνεται σε σχεδιαστές παιχνιδιών (ομάδες και άτομα), οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για σημαντικές εξελίξεις στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών. Κάθε έκθεση περιέχει μια σειρά από διαδραστικά παιχνίδια και σχετικό υλικό, σχέδια, storyboard, σχέδια χαρακτήρων και κομμάτια από βίντεο. Σκοπός αυτού του μέρους της έκθεσης είναι να παρουσιαστούν παιχνίδια από τον κάθε σχεδιαστή (ή ομάδα) και να διερευνηθεί η ουσία της συνεισφοράς τους στον τομέα.

Η τρίτη έκθεση παρουσιάζει την εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο σπίτι, από την πρώτη κονσόλα Magnavox Odyssey (1972) μέχρι τις σύγχρονες κονσόλες. Σε

αυτό το μέρος της έκθεσης παρουσιάζονται χαρακτηριστικές κονσόλες μαζί με τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν γι' αυτές.

Μερικές σημαντικές κονσόλες είναι η Atari 2600 (1977), Sinclair Spectrum (1982), Nintendo Game Boy (1989) και Sony PlayStation (1994). Η ανάπτυξη αυτών είναι βαθιά συνδεδεμένη με πέντε σημαντικούς κατασκευαστές: Atari, Nintendo, Sega, Microsoft και Sony. Μέσο αυτής της εξέλιξης φαίνεται πως οι εταιρείες αυτές διαμόρφωσαν ολόκληρη την βιομηχανία των video games.





1. αίθριο

5. media room

2. wc

6. πλατφόρμα

3. vr gallery

7. κλιμακοστάσιο

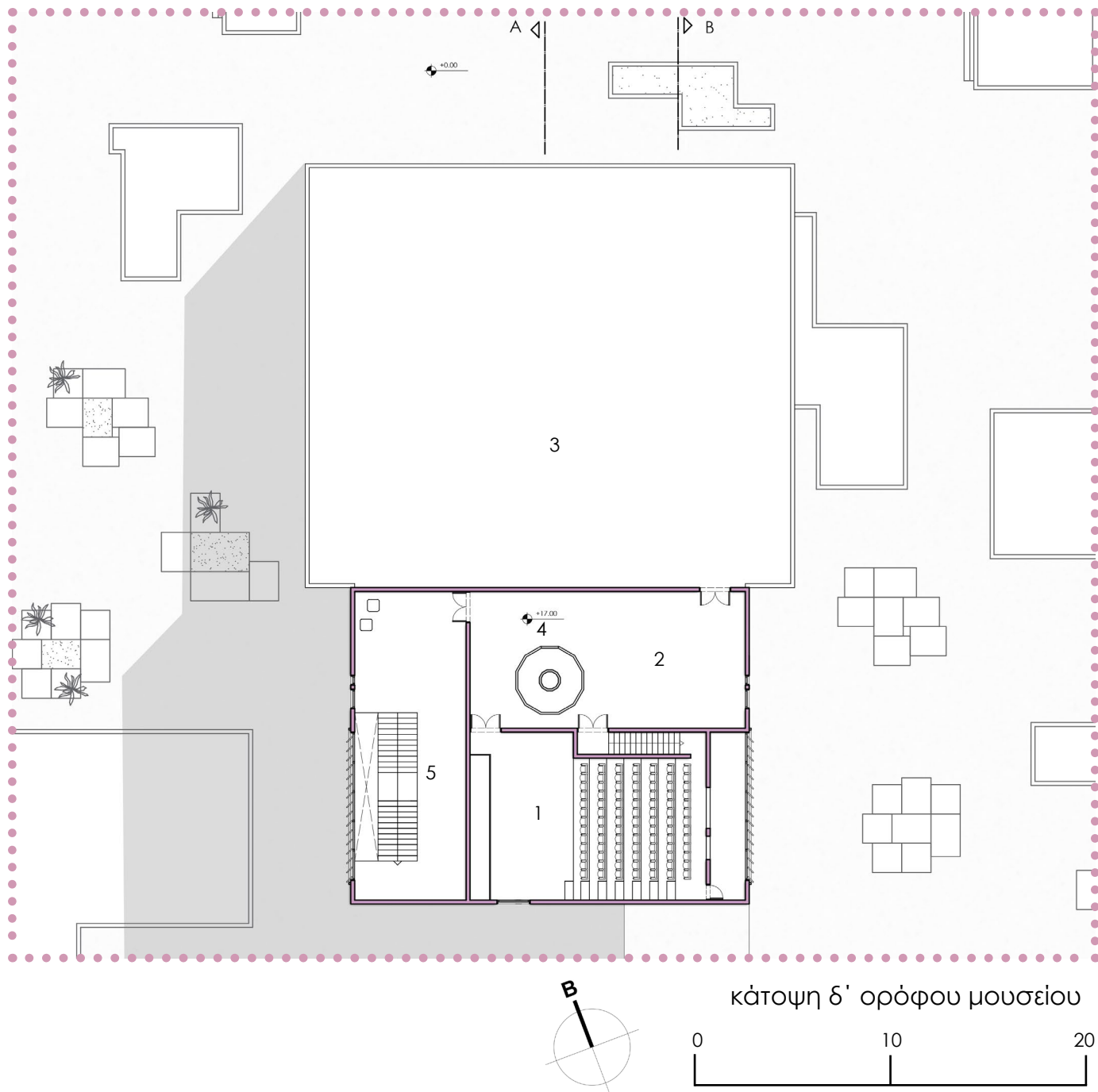
4. vision room





Στο τρίτο και τελευταίο όροφο των εκθέσεων, βρίσκεται εξοπλισμός και μηχανήματα ώστε ο/η επισκέπτης/τρια να έχει την δυνατότητα να παίξει με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (virtual reality).

Επίσης, η αίθουσα vision room, είναι ένας χώρος όπου πρατζέκτορες προβάλλουν εικόνες και σκηνές από αγαπημένα παιχνίδια, δημιουργώντας την αίσθηση ότι ο/η επισκέπτη/τρια εισέρχεται στο κάθε παιχνίδι.

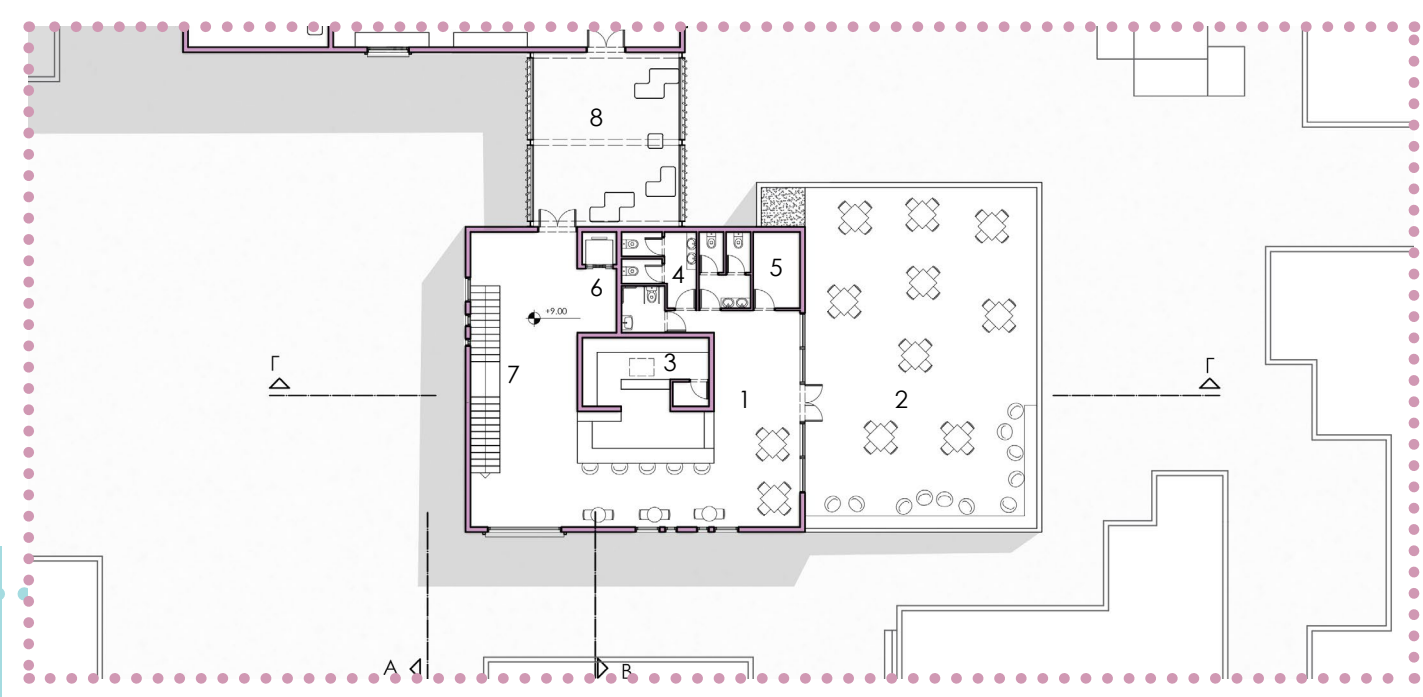
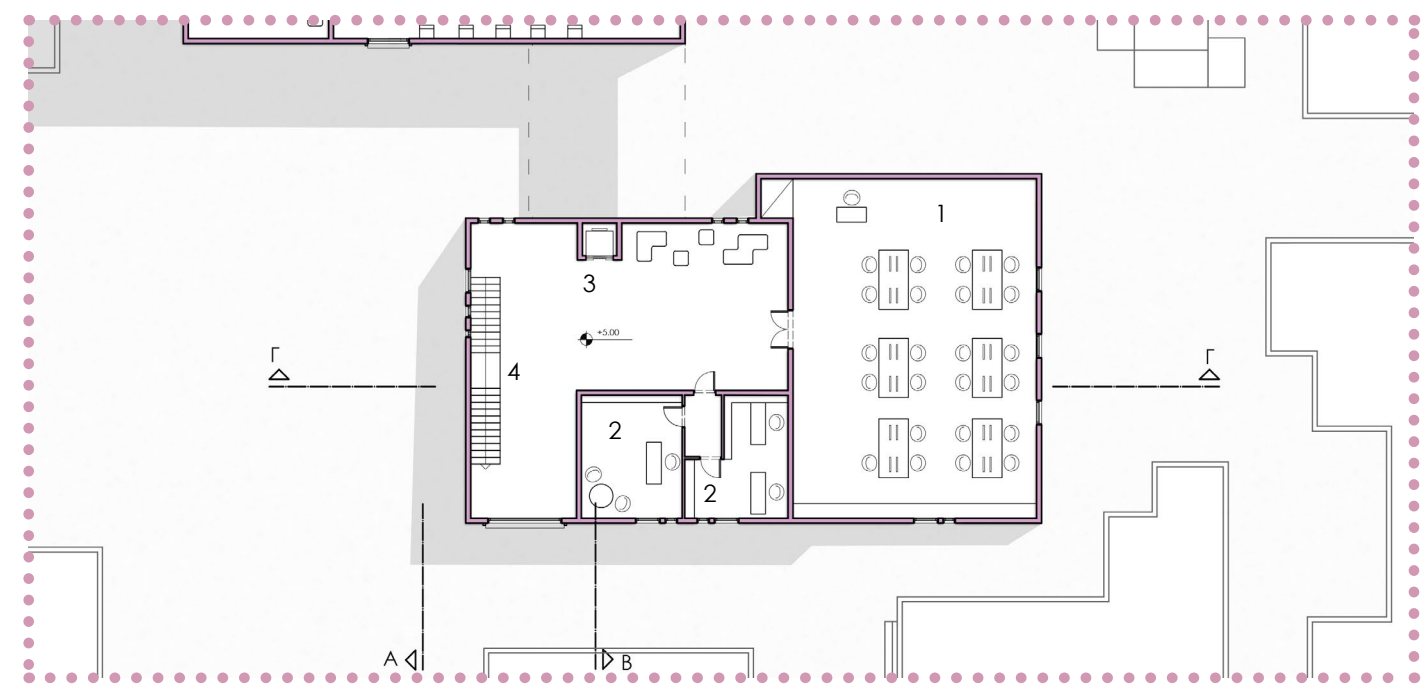
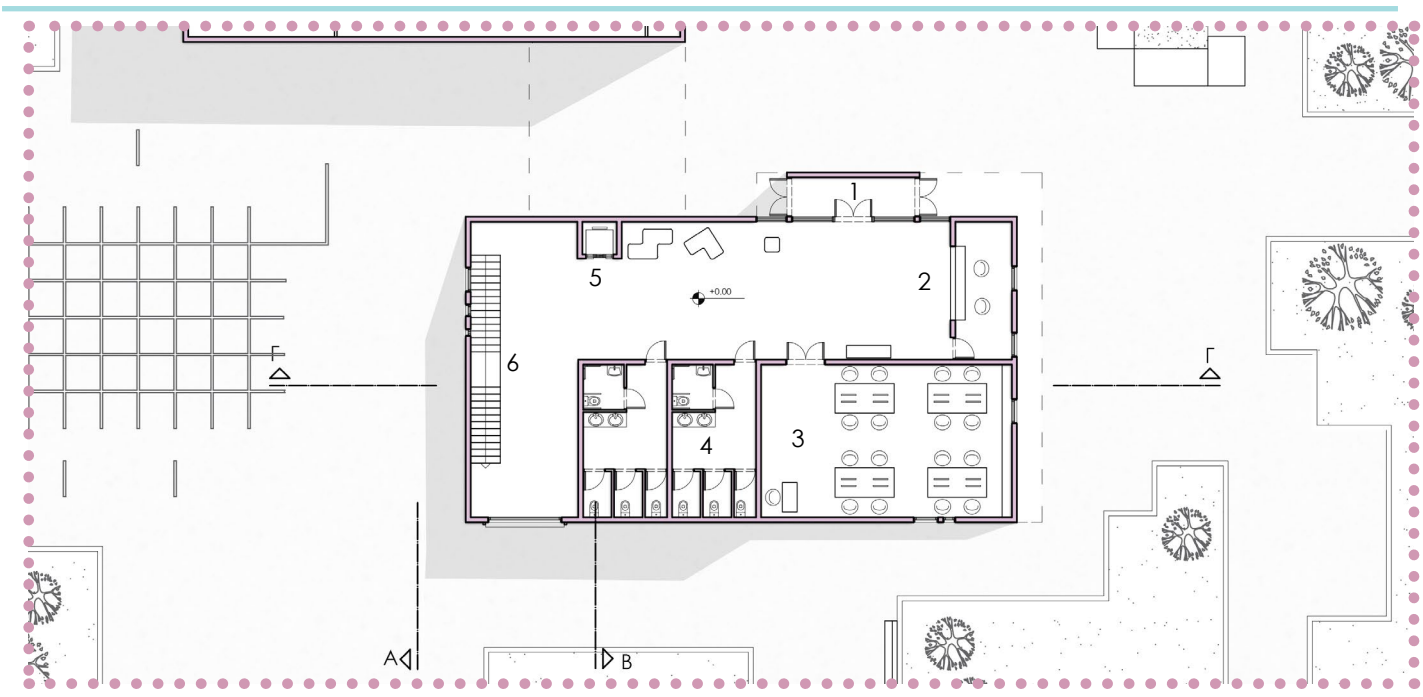


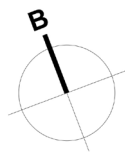
- 1. αίθουσα προβολών φεστιβάλ
- 2. φουαγιέ
- 3. ημιυπαίθριος χώρος προβολών

- 4. πλατφόρμα
- 5. κλιμακοστάσιο

Στον τελευταίο όροφο του μουσείου, συναντάει κανείς την αίθουσα προβολών που έχει δημιουργηθεί για την φιλοξενία φεστιβάλ όπως αυτό του κινηματογράφου και του ντοκιμαντέρ. Ο εξωτερικός χώρος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για προβολές τους καλοκαιρινούς μήνες του χρόνου είτε από δρώμενα που συμβαίνουν στην πόλη, είτε από το μουσείο για προβολές σχετικά με τα θέματα που το απασχολούν. Με αυτόν τον τρόπο το μουσείο παίρνει μια άλλη υπόσταση στην πόλη καθώς φιλοξενεί δραστηριότητες που αφορούν και πολίτες ανεξάρτητα από το ενδιαφέρον τους για το περιεχόμενο του μουσείου.



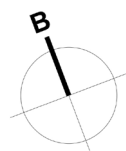




κάτοψη ισογείου workshop



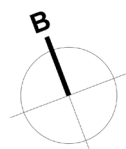
- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1. είσοδος | 4. wc |
| 2. γραμματεία | 5. ανελκυστήρας |
| 3. αίθουσα σεμιναρίων | 6. κλιμακοστάσιο |



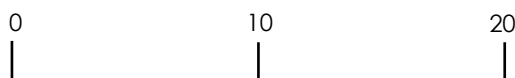
κάτοψη α' ορόφου workshop



- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1. αίθουσα σεμιναρίων | 3. ανελκυστήρας |
| 2. γραφεία διοίκησης | 4. κλιμακοστάσιο |

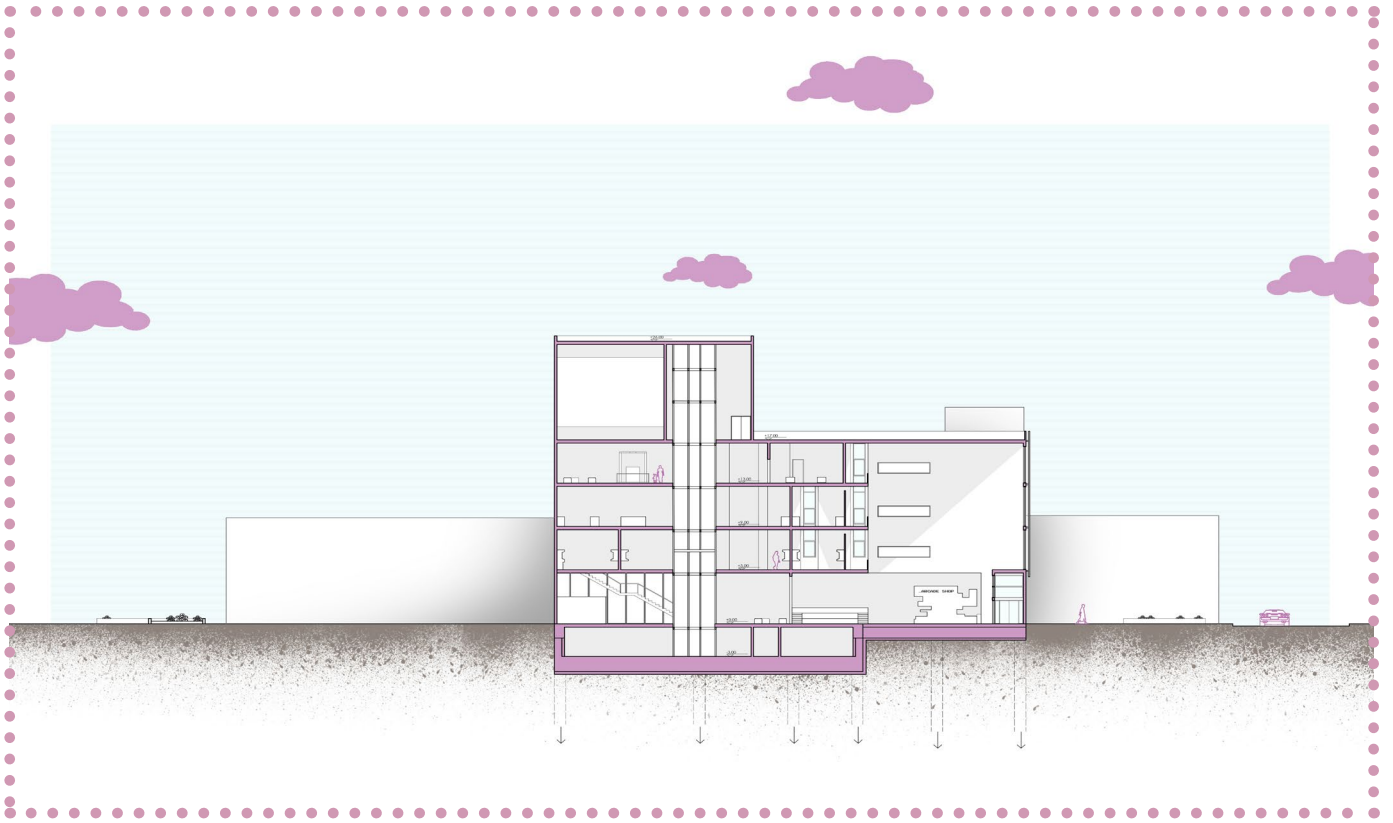


κάτοψη β' ορόφου workshop

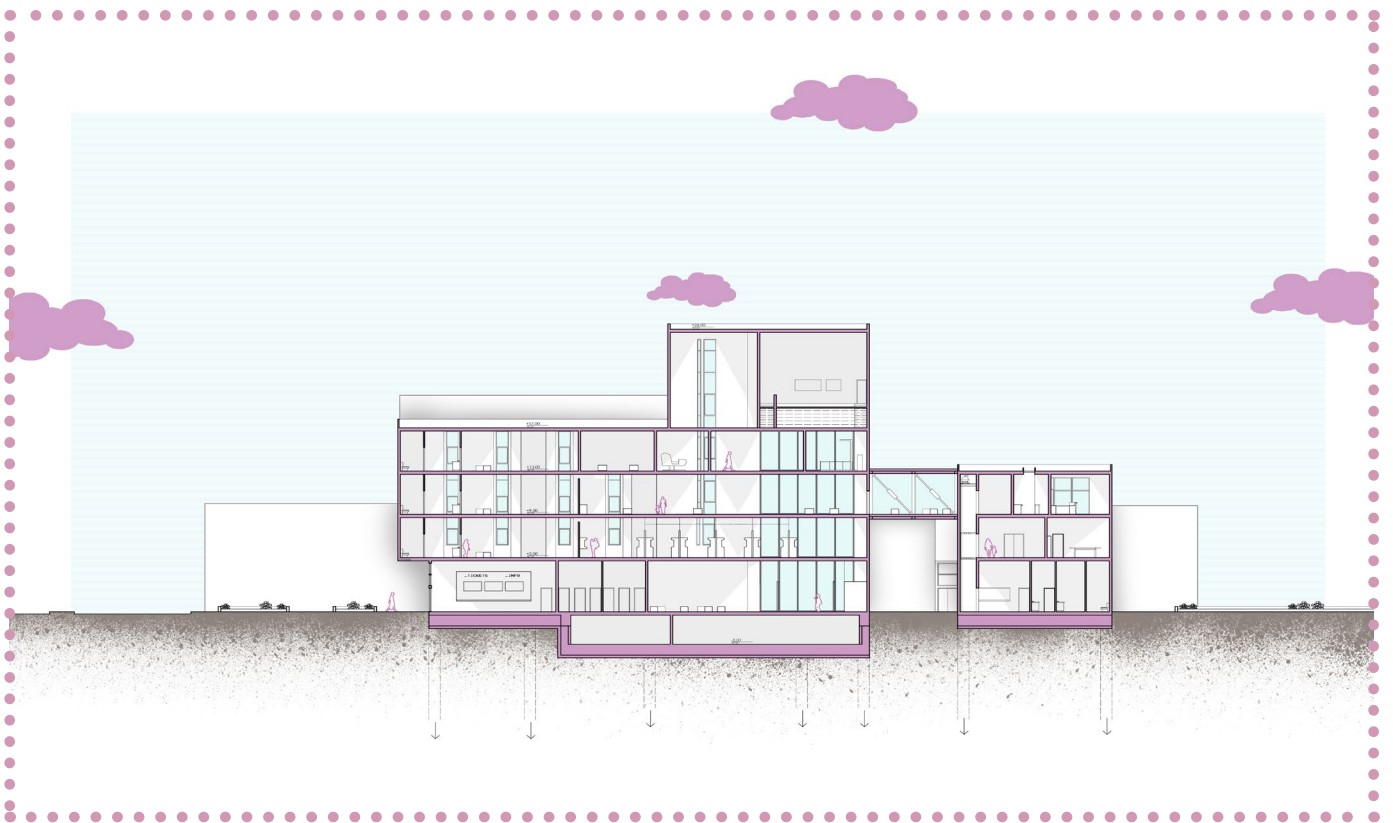


- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. καφέ | 5. αποθήκη |
| 2. εξωτερικός χώρος καφέ | 6. ανελκυστήρας |
| 3. κουζίνα | 7. κλιμακοστάσιο |
| 4. wc | 8. μεταλλική γέφυρα |



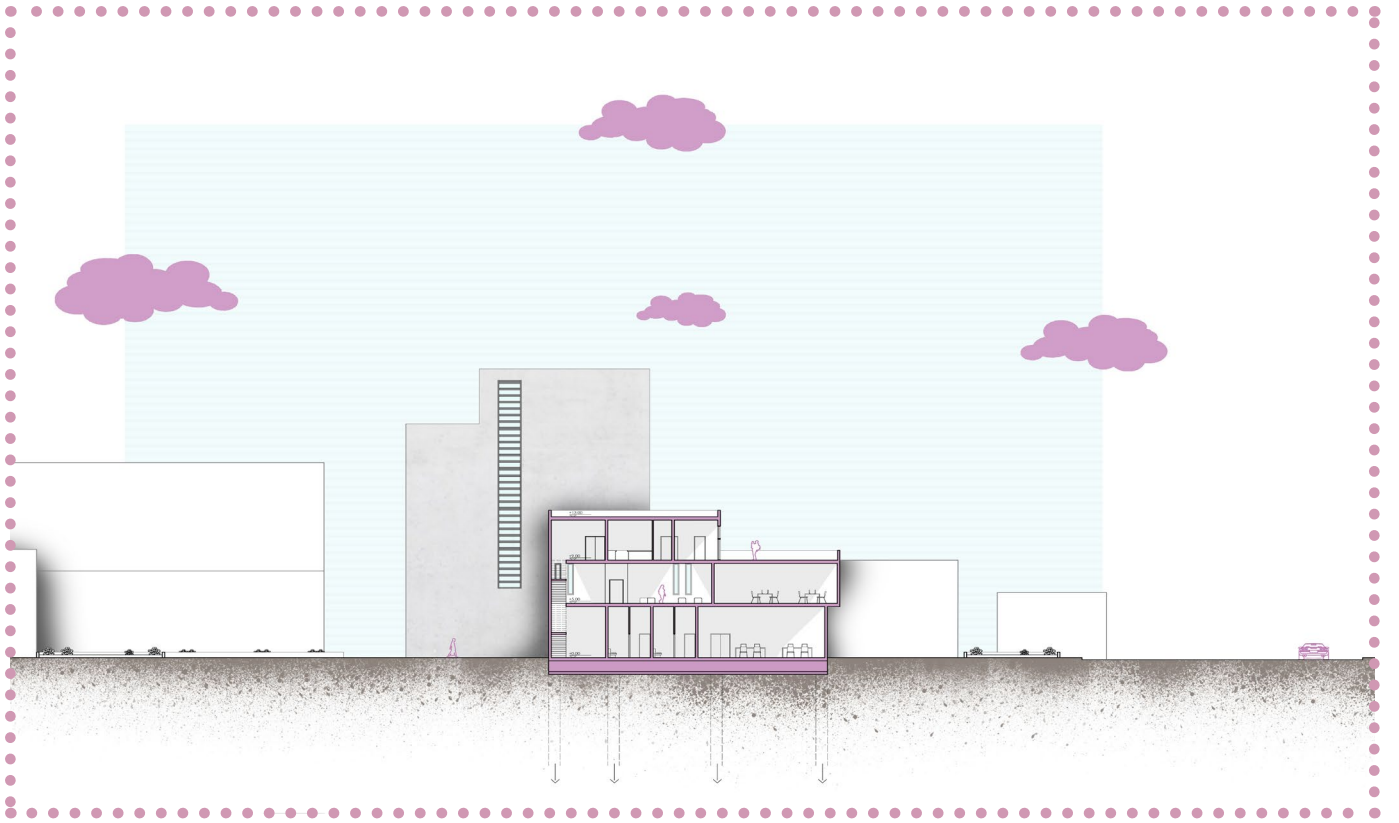


τομή α-α
0 10 20

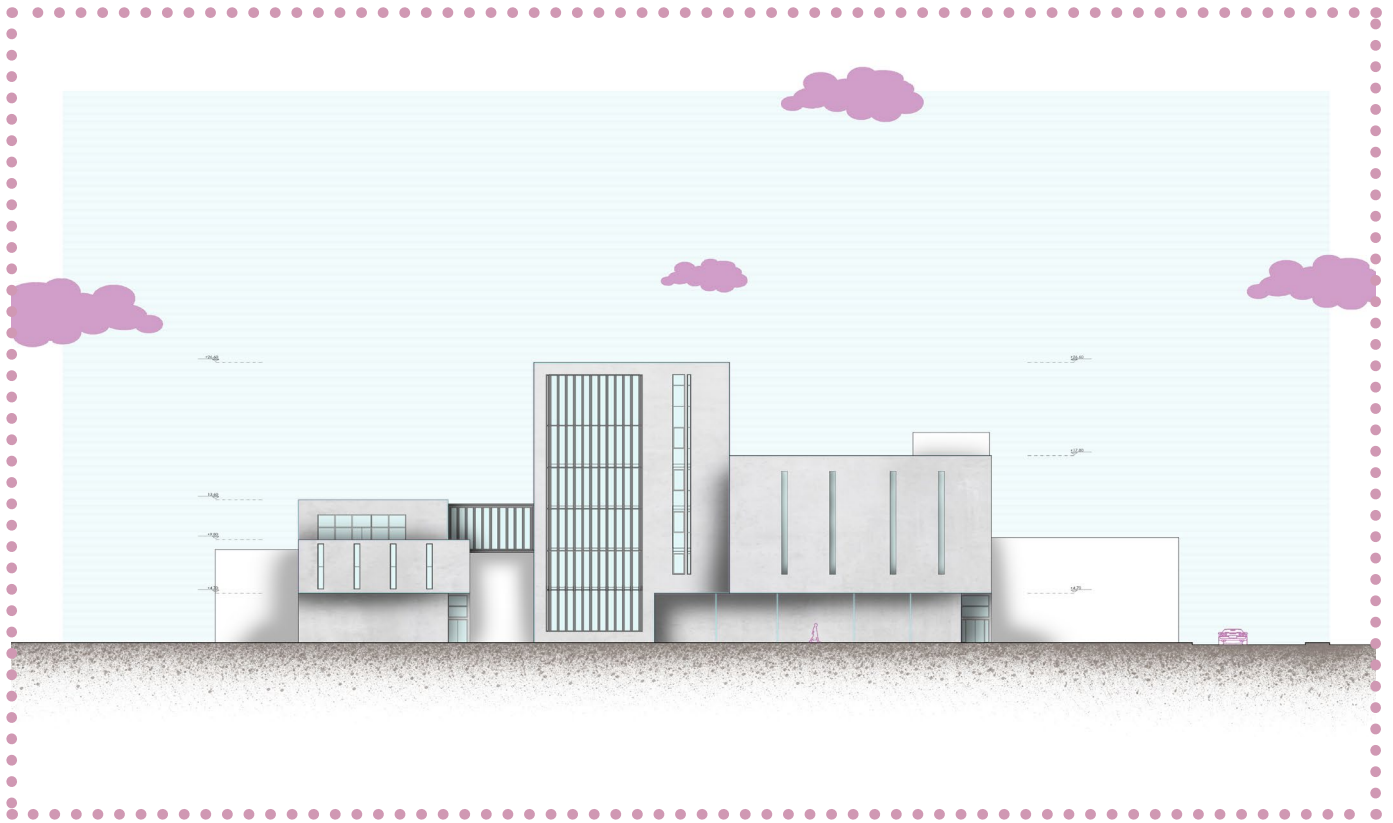


τομή β-β
0 10 20

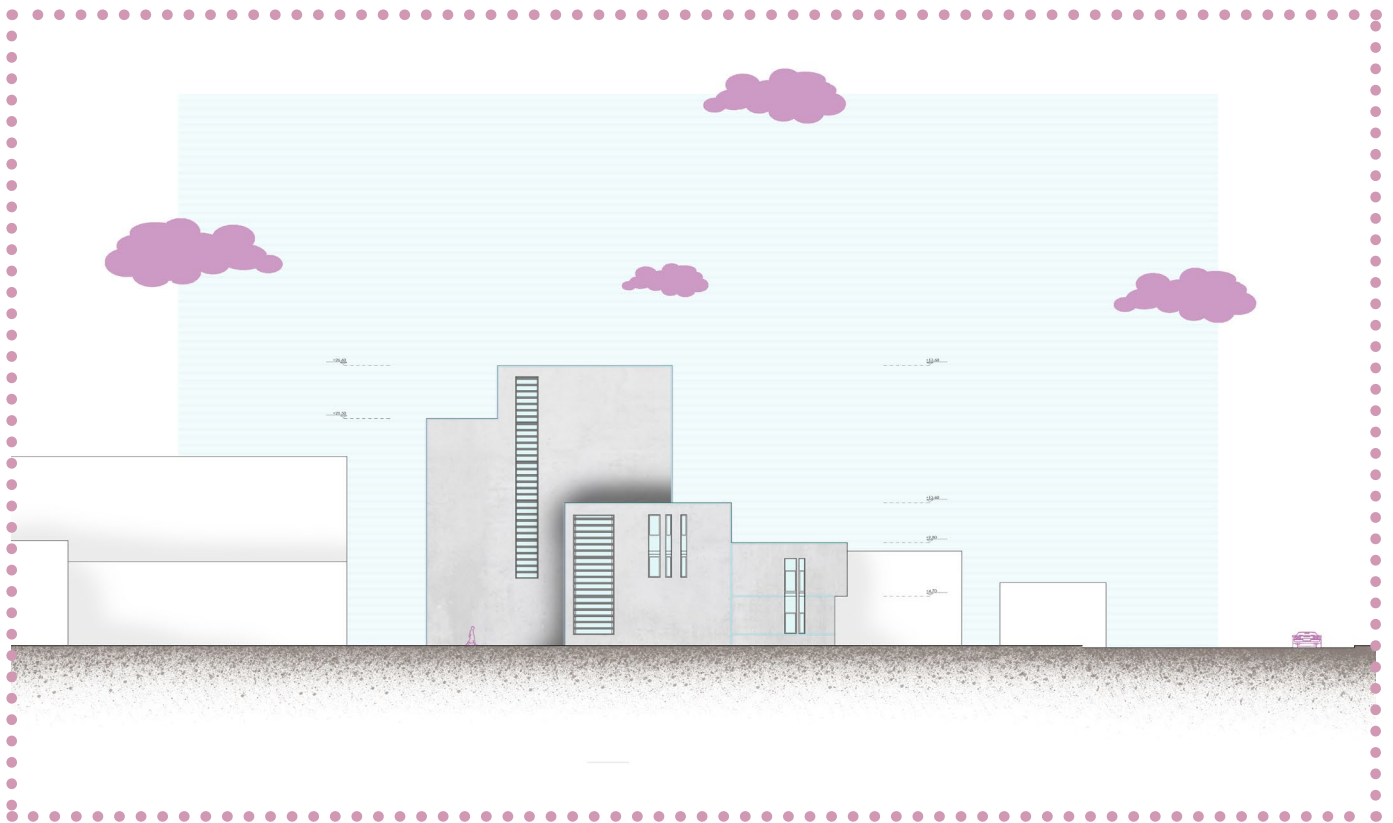
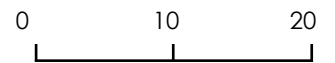




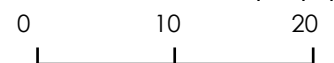
τομή γ-γ
0 10 20

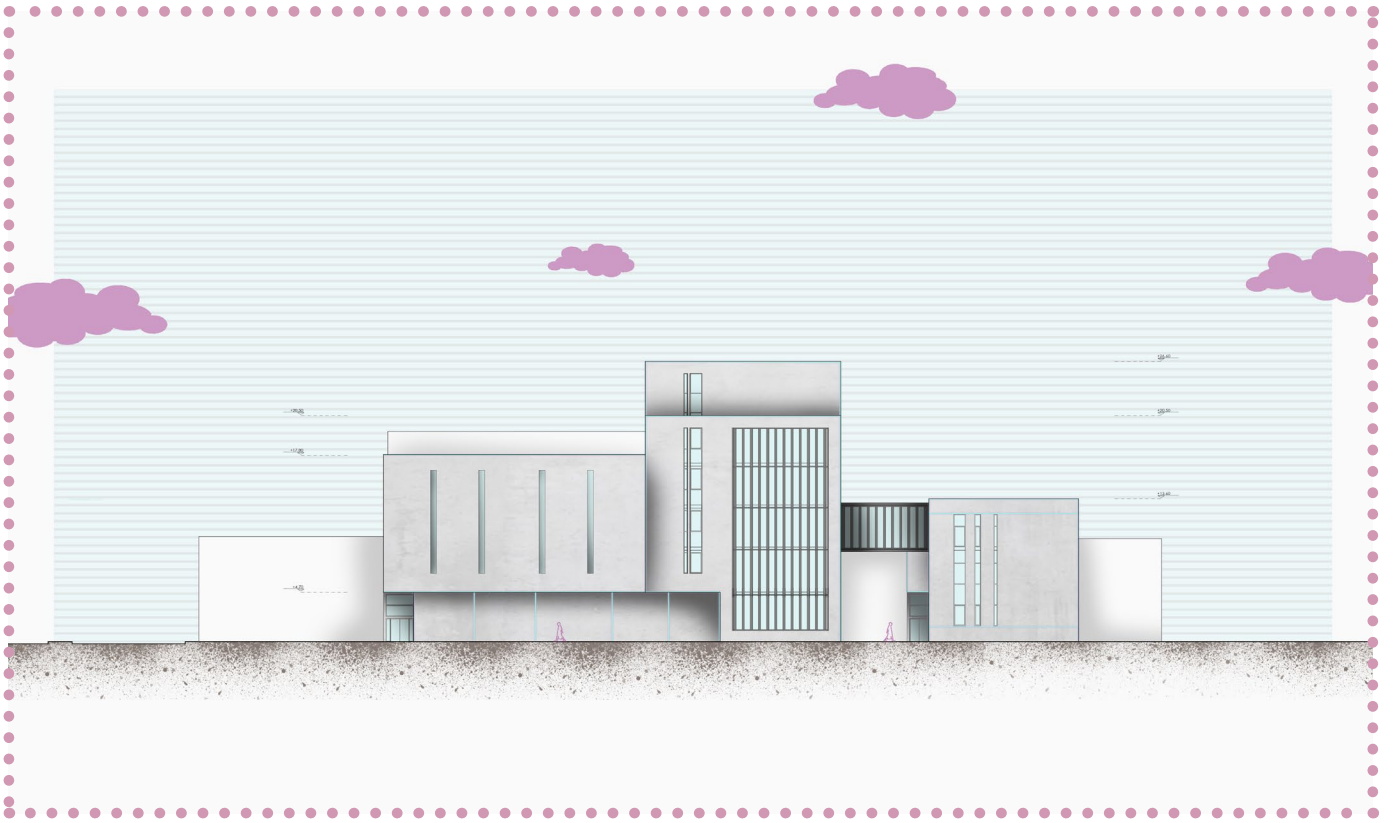


νοτιοανατολική όψη

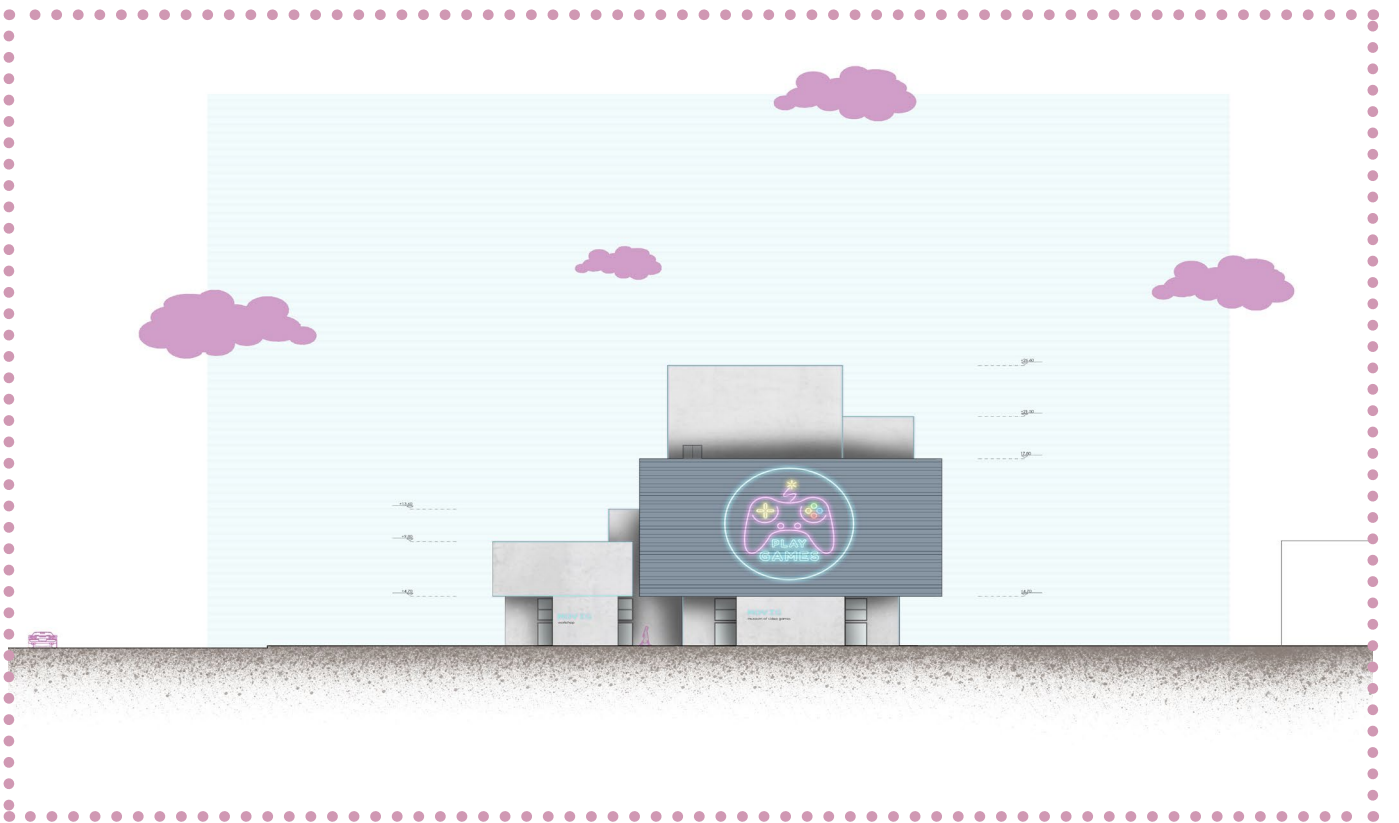


νοτιοδυτική όψη





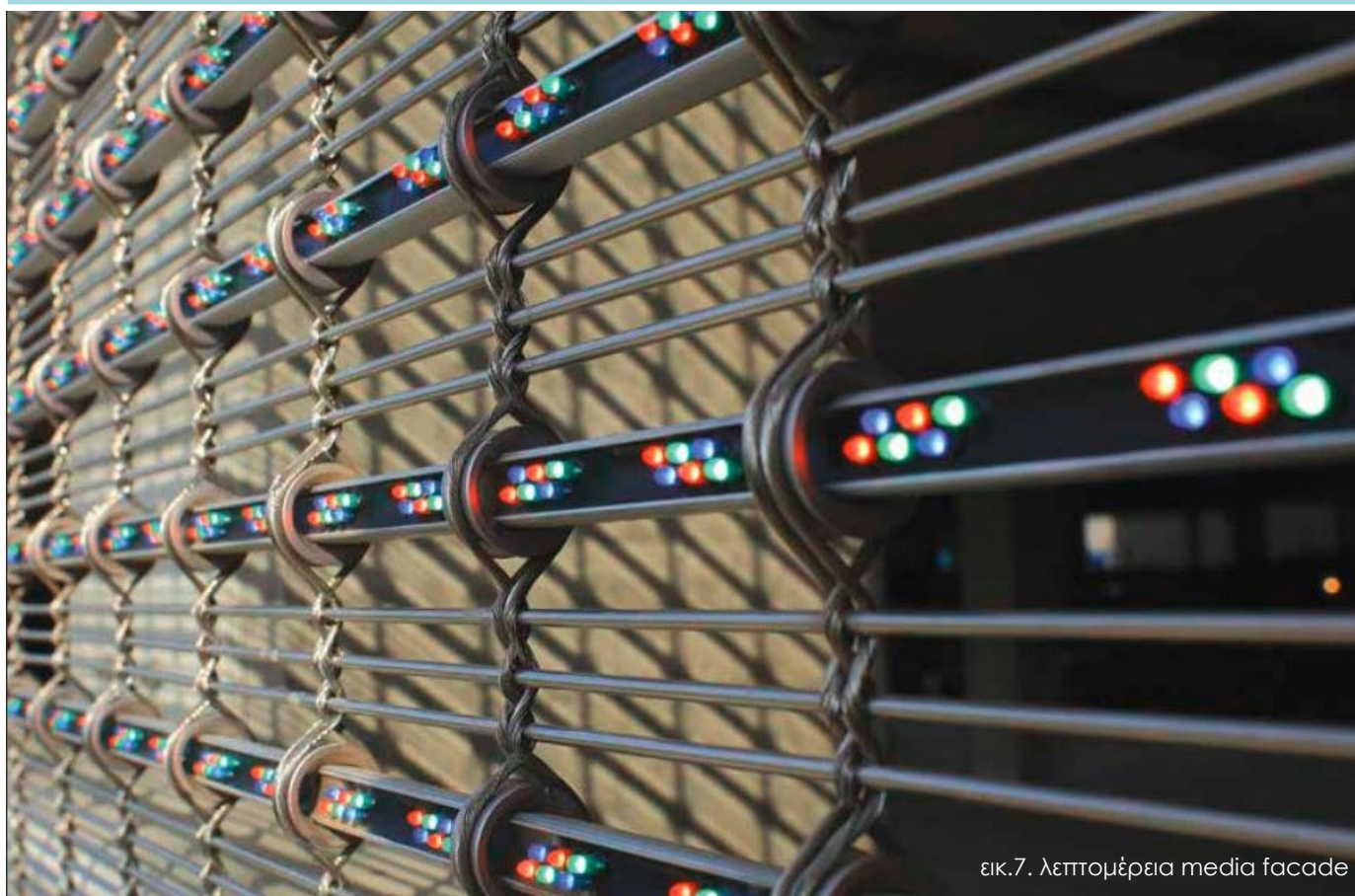
βορειοδυτική όψη
0 10 20



βορειοανατολική όψη
0 10 20



κατασκευαστικές λεπτομέρειες



εικ.7. λεπτομέρεια media facade

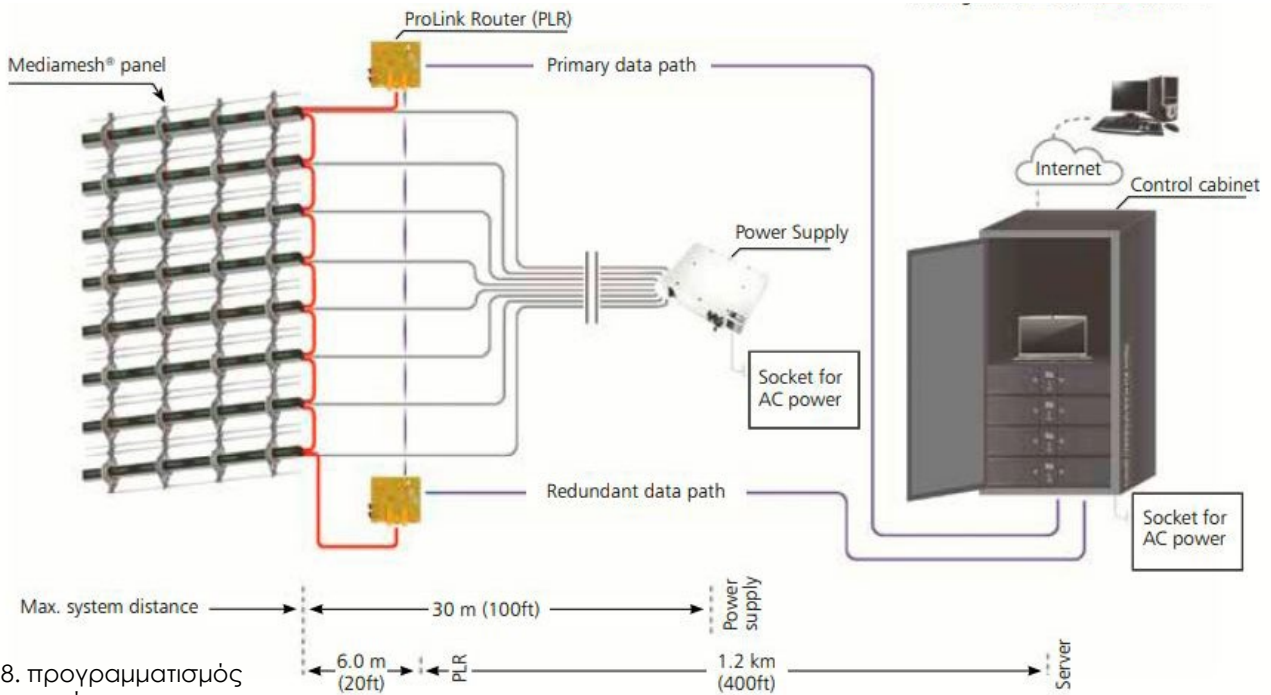
Media Facade

Σημαντικό στοιχείο της σύνθεσης αποτελεί η πρόσοψη media. Οι προσόψεις μέσω της εταιρίας GKD προσαρμόζονται στην όψη του κτιρίου και συγκεκριμένα στο κτίριο χρησιμοποιείται το σύστημα Mediamesh®. Οι παράγοντες που λαμβάνονται υπόψη κατά τον προγραμματισμό και την κατασκευή περιλαμβάνουν την απόσταση θέασης, το μέγεθος της πρόσοψης πολυμέσων, την απαιτούμενη φωτεινότητα και ανάλυση, τον προγραμματισμένο περιεχόμενο και τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Χάρη στην διαφάνεια του υλικού, το φυσικό φως συνεχίζει να διέρχεται από τα ανοίγματα που καλύπτονται καθώς επίσης και εσωτερικά δεν χάνεται η θέα στον εξωτερικό χώρο.

Βασικά χαρακτηριστικά των διαφανών προσόψεων media είναι:¹⁷

- Η πρόσοψη του κτιρίου παραμένει ορατή
- Οι εσωτερικοί χώροι μπορούν να συνεχίσουν να χρησιμοποιούνται χωρίς περιορισμούς - απεριόριστη εξωτερική θέα, ελεύθερη φυσική μετάδοση φωτός
- Απεριόριστη κυκλοφορία αέρα χάρη στο διάτρητο υλικό
- Έως 60% διαφάνεια υλικού





εικ.8. προγραμματισμός και εγκατάσταση

Κύριο λόγο για τη χρήση της διαφανής πρόσοψης media είναι τα ενεργειακά οφέλη καθώς καταναλώνει 80% χαμηλότερη ενέργεια από τις συμβατικές οθόνες LED. Ο αυτόματος έλεγχος έντασης φωτός LED δίνει την καλύτερη δυνατή προβολή, εξοικονομώντας παράλληλα ενέργεια. Η διαφανής ηλιακή προστασία βοηθάει στην φυσική μετάδοση του φωτός της ημέρας και η κυκλοφορία αέρα μειώνει την κατανάλωση ενέργειας που σχετίζεται με τον φωτισμό δωματίου, τον κλιματισμό και τα συστήματα εξαερισμού. Τέλος, είναι ανθεκτικό, επαναχρησιμοποιήσιμο ανοξείδωτο υλικό, που μόνο τα LED θα χρειαστεί να αντικατασταθούν στο τέλος της ωφέλιμης ζωής τους.¹⁷

Με το σύστημα Mediamesh®, οι μονάδες LED είναι ενσωματωμένες στα μανίκια από ανοξείδωτο ατσάλι. Τα LED εκπέμπουν φως προς τον θεατή. Η υψηλή ένταση φωτός σε συνδυασμό με την υψηλή πυκνότητα pixels παρέχει μια πλούσια και λεπτομερή προβολή βίντεο. Το περιεχόμενο είναι ορατό τόσο κατά τη διάρκεια της ημέρας όσο και κατά τη νύχτα.¹⁷

Παράμετροι συστήματος:¹⁷

- Χρησιμοποιείται κατά τη διάρκεια της ημέρας και της νύχτας
- Λεπτομερή παρουσίαση ενός μεγάλου εύρους περιεχομένου
- Υψηλή φωτεινότητα, υψηλή πυκνότητα pixels
- Διαφανές ύφασμα από ανοξείδωτο ατσάλι
- Χαμηλό βάρος
- Ελάχιστο κόστος συντήρησης
- Ανθεκτικό στον καιρό και τη θερμοκρασία
- Βιώσιμο, χάρη στη χρήση ανοξείδωτου χάλυβα ως υλικό φορέα και αντικαταστάσιμες μονάδες LED
- Χαμηλότερη κατανάλωση ενέργειας σε σχέση με τους συμβατικούς πίνακες διαφημίσεων

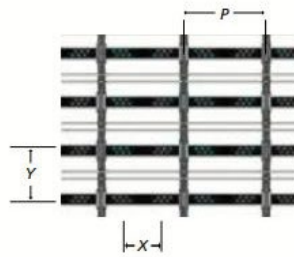




Fabric: Mediamesh®
 Material: Stainless steel
 Total fabric thickness: 25 mm
 Maximum fabric width: 4 m

Specifications	V4xH5.0	V5xH5.0	V6xH5.0
Vertical LED pitch	40 mm	50 mm	60 mm
Horizontal LED pitch	50 mm	50 mm	50 mm
NITs	8750 NITs	7000 NITs	5833 NITs
Open area	56.2 %	58.1 %	59.4 %
Viewing distance	35 m/115 ft	35 m/115 ft	42 m/138 ft
Kg per square meter	ca. 11.3 Kg/m ²	ca. 10.3 g/m ²	ca. 9.7 Kg/m ²
Rods between Tubes	1	2	3

Table data (as of November 2013)



P= Cable spacing
 X= Horizontal pixel pitch
 Y= Vertical pixel pitch

εικ.9. προγραμματισμός και εγκατάσταση

- Φωτεινότητα, προσαρμόζεται αυτόματα στον αντίστοιχο φωτισμό χάρη στο σύστημα φωτοκυττάρων

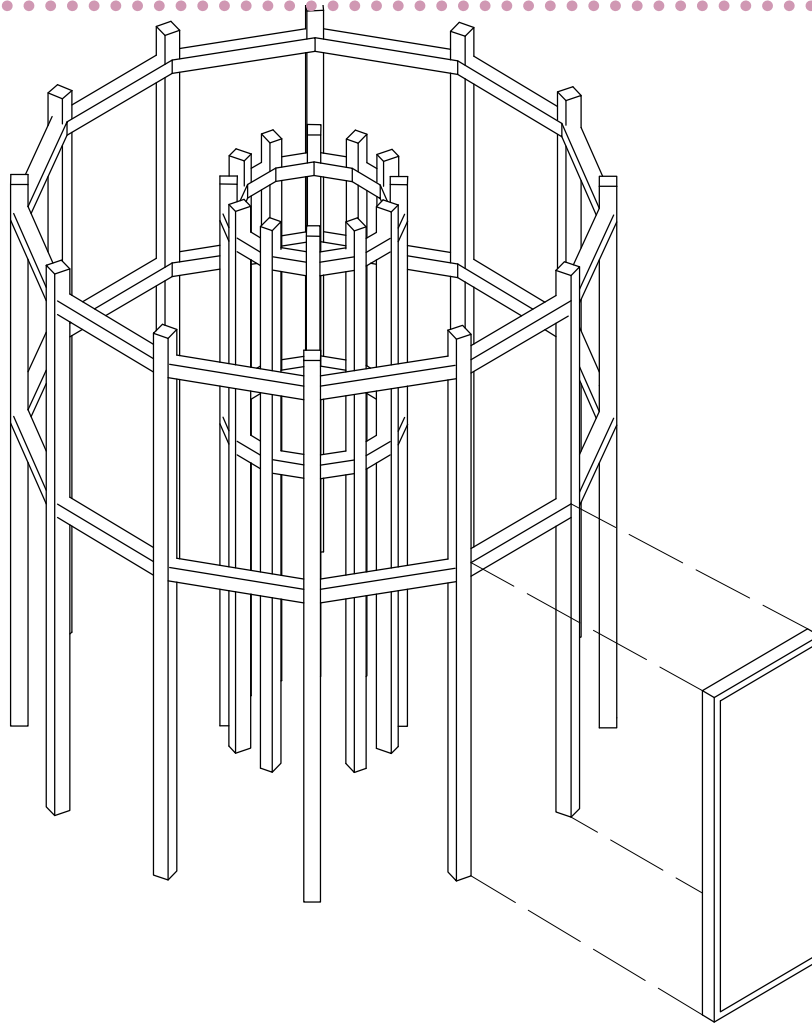
Τέσσερις βασικές παράμετροι καθορίζουν τη τεχνική διαμόρφωση και την επακόλουθη εφαρμογή¹⁷. Αυτές είναι: η απόσταση προβολής, το μέγεθος της πρόσοψης media, η φωτεινότητα και η ανάλυση. Η απόσταση προβολής έχει βασική επίδραση στην απαιτούμενη ανάλυση. Όσο μικρότερη είναι η απόσταση μεταξύ του/της θεατή/τριας και της πρόσοψης media, τόσο πιο σφιχτά είναι τοποθετημένα τα pixels. Τα κτίρια σε ανοιχτούς χώρους απαιτούν γενικά προσόψεις media με χαμηλότερη ανάλυση από τα κτίρια σε πυκνά αστικά περιβάλλοντα, στα οποία η απόσταση θέασης είναι συνήθως μικρότερη.

Οι μονάδες ελέγχου από τη τροφοδοσία και τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα είναι υπεύθυνα για την τροφοδότηση ενέργειας και δεδομένων. Μπορούν, για παράδειγμα, να ενσωματωθούν στο πάτωμα και σε κατασκευές οροφής και να συνδέονται στον κεντρικό server του κτιρίου.¹⁷

εικ.10: Zara, Tokyo Ιαπωνία



Πλατφόρμα ανάβασης

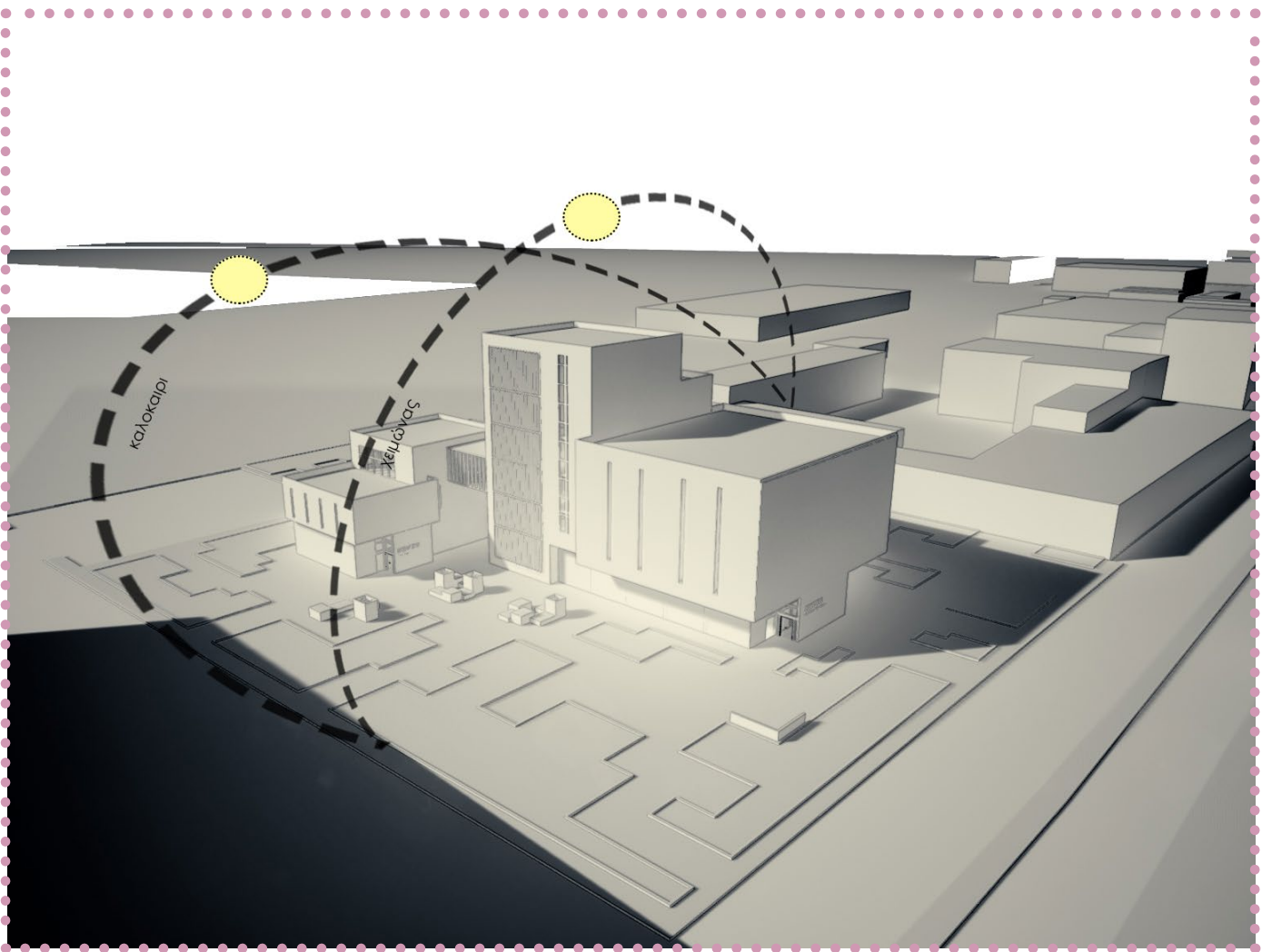


Βασικό στοιχείο της εσωτερικής διαμόρφωσης του μουσείου αποτελεί η πλατφόρμα ανάβασης. Σκοπός αυτής της πλατφόρμας είναι να δημιουργήσει την αίσθηση της μετάβασης του/της επισκέπτη/τριας από το ένα επίπεδο στο άλλο όπως συμβαίνει και στα video games.

Όσον αφορά το σχεδιασμό της πλατφόρμας, πρόκειται για μεταλλικές κολώνες που είναι τοποθετημένες σε σχήμα δωδεκάγωνου με τα οριζόντια δοκάρια να κρατάνε σταθερά τις κολώνες. Ομόκεντρα, βρίσκεται ένα ακόμα δωδεκάγωνο το οποίο παραμένει κενό ώστε να μπορεί ο εξοπλισμός του μηχανισμού ανάβασης καθώς και τα καλώδια του, να περνάνε σε όλους τους ορόφους.

Εξωτερικά η πλατφόρμα είναι επενδυμένη με γυαλί. Η είσοδος στην πλατφόρμα γίνεται με τη βοήθεια γυάλινης πόρτας η οποία ανοίγει κατακόρυφα. Εσωτερικά βρίσκεται ένα γυάλινο κουβούκλιο του οποίου ο μηχανισμός ανάβασης μεταφέρει σε διαφορετικά επίπεδα τον/την επισκέπτη/τρια δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο ασφάλεια για αυτούς.





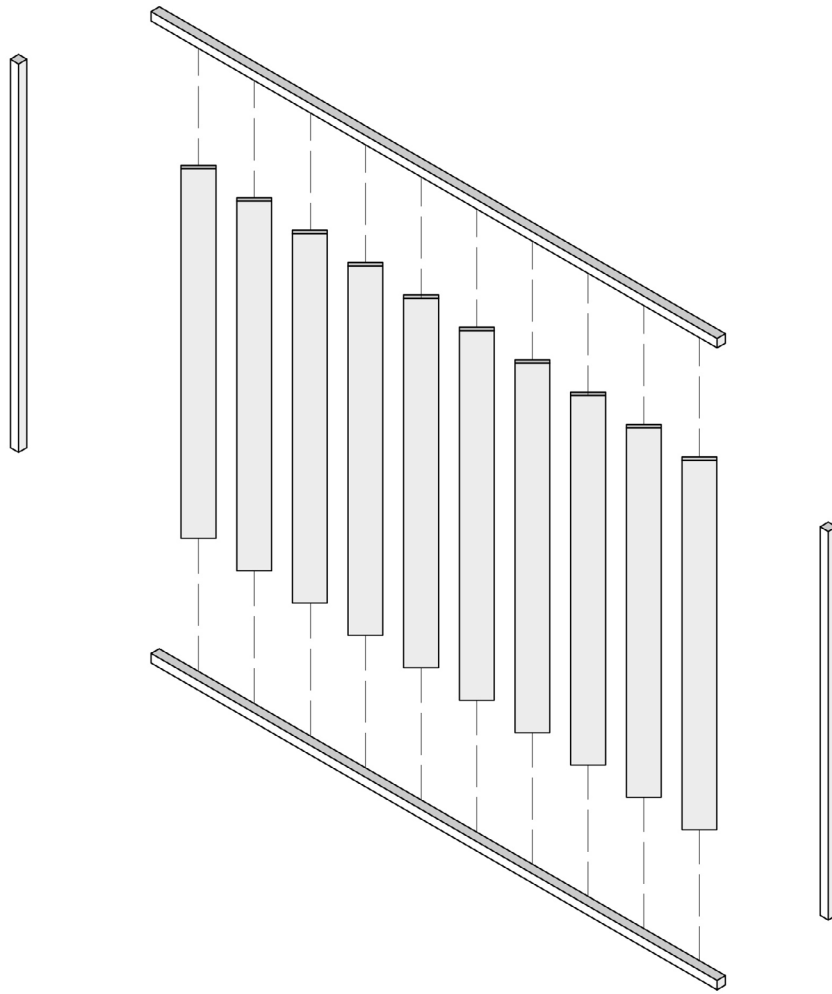
Σήμερα ο σχεδιασμός των κτιρίων περνάει από πολλά στάδια. Τα κτίρια θα πρέπει όχι μόνο να παρέχουν ικανοποιητικές συνθήκες θερμικής και οπτικής άνεσης αλλά θα πρέπει να επιτυγχάνουν αυτές τις συνθήκες με τη μικρότερη κατανάλωση ενέργειας.

Η επίδραση του φυσικού φωτισμού παίζει σημαντικό ρόλο στην ποιότητα ζωής στο εσωτερικό των κτιρίων καθώς και στην ενεργειακή κατανάλωση των κτιρίων μιας και η σωστή χρήση του οδηγεί στην μείωση της ενέργειας που χρησιμοποιείται για το τεχνητό φωτισμό. Καθοριστική σημασία στη σωστή εκμετάλλευση του φυσικού φωτισμού παίζει ο προσανατολισμός του κτιρίου και ο σχεδιασμός της κάτοψης. Οι παράγοντες αυτοί όπως και η χρήση του κτιρίου έπαιξαν σημαντικό ρόλο στη μελέτη

που έγινε και για τη σκίαση του κτιρίου. Η επίδραση της σκίασης γνωρίζουμε ότι συμβάλλει στην ενεργειακή κατανάλωση και έπαιξε σημαντικό ρόλο στη μελέτη που έγινε και για τη σκίαση του κτιρίου.

Στο κτίριο σχεδιάστηκαν οριζόντια σχήματος ανοίγματα ώστε να συμβάλλουν στην ομοιομορφία του φυσικού φωτισμού.¹⁸ Επίσης, οι πλευρικοί τοίχοι των ανοιγμάτων στους χώρους των εκθέσεων έχουν σχεδιαστεί με κλίση για να επιτυγχάνεται καλύτερη διαχείριση του φωτός και της θέασης. Με βάση τον προσανατολισμό, τα νότια ανοίγματα δέχονται περισσότερη φωτεινή ροή από τα αντίστοιχα βορινά. Συνεπώς, οι χώροι με νότιο προσανατολισμό δέχονται υψηλά επίπεδα φωτισμού με αποτέλεσμα να χρειάζονται κάποιο σύστημα σκίασης. Γι' αυτό το λόγο λοιπόν, για τη

18. "Κτίρια, ενέργεια και περιβάλλον" με επιμέλεια του Πάνου Κοσμόπουλου



σκίαση χρησιμοποιήθηκε ένα σύστημα που εμφανίζει γωνιακή επιλεκτικότητα. Ο τύπος αυτός σκίασης επιτρέπει την είσοδο της ηλιακής ακτινοβολίας κατά τη χειμερινή περίοδο, ενώ την εμποδίζει κατά τη θερινή περίοδο.¹⁸

Ειδικότερα προστέθηκε εξωτερική σκίαση στο κτίριο με κάθετες και οριζόντιες περσίδες ανάλογα τον προσανατολισμό των όψεων, η οποία αποτελεί τον πιο αποτελεσματικό τρόπο ηλιοπροστασίας, διότι εμποδίζει την ηλιακή ακτινοβολία πριν αυτή φτάσει το κέλυφος του κτιρίου. Στο νότιο προσανατολισμό το χειμώνα η κίνηση του ήλιου είναι σε χαμηλότερη τροχιά και σαν αποτέλεσμα έχει καθετότερη πρόσπτωση της ακτινοβολίας στη νότια όψη επομένως δέχεται το μεγαλύτερο ποσό της ηλιακής ενέργειας.

Κατά τη θερινή περίοδο δέχεται ελάχιστη ακτινοβολία επειδή η γωνία πρόσπτωσης είναι μικρή λόγω της υψηλότερης τροχιάς του ήλιου.¹⁹ Στις όψεις λοιπόν με νότιο προσανατολισμό έχουν προσαρμοστεί οριζόντια σκίαστρα, ενώ στον ανατολικό και δυτικό προσανατολισμό τοποθετούνται διαγώνια τα σκίαστρα για καλύτερη σκίαση και ελεγχόμενο φωτισμό.

Οι διαστάσεις του συστήματος σκίασης που χρησιμοποιήθηκαν συμβάλλουν στην καλύτερη ομοιομορφία του φυσικού φωτισμού και δεν αποτελούν οπτικό εμπόδιο για τους επισκέπτες. Η οπτική επαφή με το εξωτερικό περιβάλλον μέσω των ανοιγμάτων στο κέλυφος επηρεάζει την διάθεση των επισκεπτών και για το λόγο αυτό δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στο σχεδιασμό τους.¹⁸



φωτορεαλιστικές απεικονίσεις







εσωτερικό gallery II & III



εσωτερικό gallery I



εσωτερικό vision room



εσωτερικό ισογείου





βιβλιογραφία/ εικόνες

Βιβλιογραφία

1. thessalonikiguide.gr/istoria/
2. thessaloniki.gr/
3. e-dimitria.gr/
4. www.filmfestival.gr/el/
5. www.raindance.org/, από Raindance, 1/5/2013
6. www.tsokani.gr/
7. www.labattoir.org/
8. evstrimitere.files.wordpress.com/2016/11/fix-in-art.pdf
9. www.mylos.gr/
10. www.neondystopia.com/
11. Education Resource - GAME MASTERS: THE EXHIBITION (2012)
12. www.barbican.org.uk/hire/exhibition-hire-bie/game-on-game-on-2-0
13. Game On & Game On 2.0 Tour Pack (Barbican)
14. www.artofvideogames.org/
15. ιδρυτής των Past Pixels και συλλέκτης βιντεοπαιχνιδιών και συστημάτων παιχνιδιών.
16. americanart.si.edu/exhibitions/games (2012)
17. www.gkd-group.com/
18. "Κτίρια, ενέργεια και περιβάλλον" με επιμέλεια του Πάνου Κοσμόπουλου. Κείμενο από το κεφάλαιο «Φυσικός φωτισμός», Άρης Τσαγκρασούλης σελ. 301-344. , Θεσσ/νικη 2008
19. "Κτίρια μηδενικής κατανάλωσης ενέργειας" Πάνος Κοσμόπουλος, Άγγελος Περιβολάρης, Θεσσ/νικη 2017



Εικόνες

εικ. 1 Λευκός Πύργος : thessaloniki.gr/

εικ. 2 λογότυπα φεστιβάλ: www.filmfestival.gr/el/, www.allaboutfestivals.gr/

εικ. 3 retro arcade

εικ. 4 Daniele Gasparini: www.fubiz.net/, (Cyberpunk Vision by Daniele Gasparini, από Ameline, 18/10/ 2019)

εικ.5,6: εσωτερικό της έκθεσης Game Masters:Game Masters, 2015.[acmi.net.au/exhibitions/touring-exhibitions-folder/ game-masters-the-exhibition/](http://acmi.net.au/exhibitions/touring-exhibitions-folder/game-masters-the-exhibition/)

εικ.7,8,9: www.gkd-group.com/

εικ.10: Zara, Tokyo,Ιαπωνία: www.spainjapanfoundation.com/



