

ΔΟΥΞΕΠ ΝΕΑ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

ΑΙΜΙΛΙΑ ΚΑΡΑΠΟΣΤΟΛΗ
Αρχιτεκτόνισσα ΑΠΘ/ΜΑ μετπτυχιακής ΑΠΘ/ΡΘΟ ΑΠΘ



ΔΟΞΕΠ ΝΕΑ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

ΑΙΜΙΛΙΑ ΚΑΡΑΠΟΣΤΟΛΗ

αρχιτεκτόνισσα ΑΠΘ/ΜΑ μουσειολογίας ΑΠΘ/PhD ΑΠΘ

1. εισαγωγή

CyberCulture, CyberSpace,
CyberPunk



What is Cyberculture?
asimov

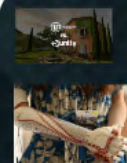
Hacking, Crypto



Art, Gaming,
Environments,
AI, AR, VR

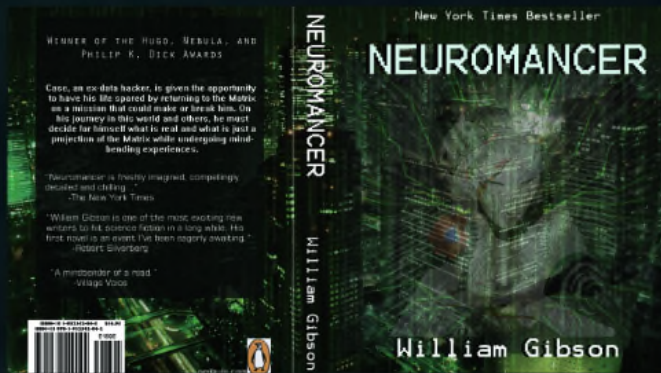


Ne
Deg



1. εισαγωγή

CyberCulture, CyberSpace, CyberPunk



“The future is here, it's just not widely distributed yet.”

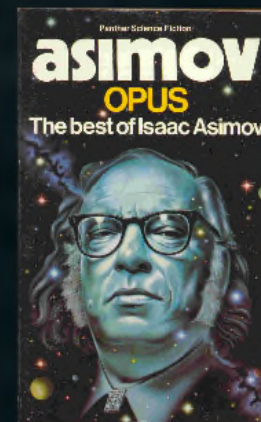
William Gibson (*1948)
Canadian science fiction author,
introduced the term "cyberspace"

What is cyberculture?



- *Cyberculture is the culture that has emerged, or is emerging, from the use of computer networks for communication, entertainment and business.*

▪ <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberculture>



What is cyberculture?



The screenshot shows the top portion of a Wikipedia page for the term "Cyberculture". On the left is the Wikipedia logo, a globe made of puzzle pieces, with the text "WIKIPEDIA The Free Encyclopedia" below it. To the right of the logo is a navigation bar with buttons for "article", "discussion", "edit this page", and "history". Above the navigation bar is a small text prompt: "Help us improve Wikipedia by supporting it financially." In the top right corner, there is a "Log in / create account" link. The main content area features the title "Cyberculture" in a large, bold font. Below the title is the text "From Wikipedia, the free encyclopedia". A note in italics reads: "For the cyber subculture, see *Cyber (subculture)*." The main definition follows: "Cyberculture is the **culture** that has emerged, or is emerging, from the use of **computer networks** for **communication**, **entertainment** and **business**."

- *Cyberculture is the culture that has emerged, or is emerging, from the use of computer networks for communication, entertainment and business.*
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberculture>

WINNER OF THE HUGO, NEBULA, AND
PHILIP K. DICK AWARDS

Case, an ex-data hacker, is given the opportunity to have his life spared by returning to the Matrix on a mission that could make or break him. On his journey in this world and others, he must decide for himself what is real and what is just a projection of the Matrix while undergoing mind-bending experiences.

"Neuromancer is freshly imagined, compellingly detailed and chilling..."
-The New York Times

"William Gibson is one of the most exciting new writers to hit science fiction in a long while. His first novel is an event I've been eagerly awaiting."
-Robert Silverberg

"A mindbender of a read."
-Village Voice

ISBN-10 0-023043-04-3 \$16.95
ISBN-13 978-0-023043-04-3



NEUROMANCER

William Gibson

New York Times Bestseller

NEUROMANCER

William Gibson



“The future is here, it's just not widely distributed yet.”

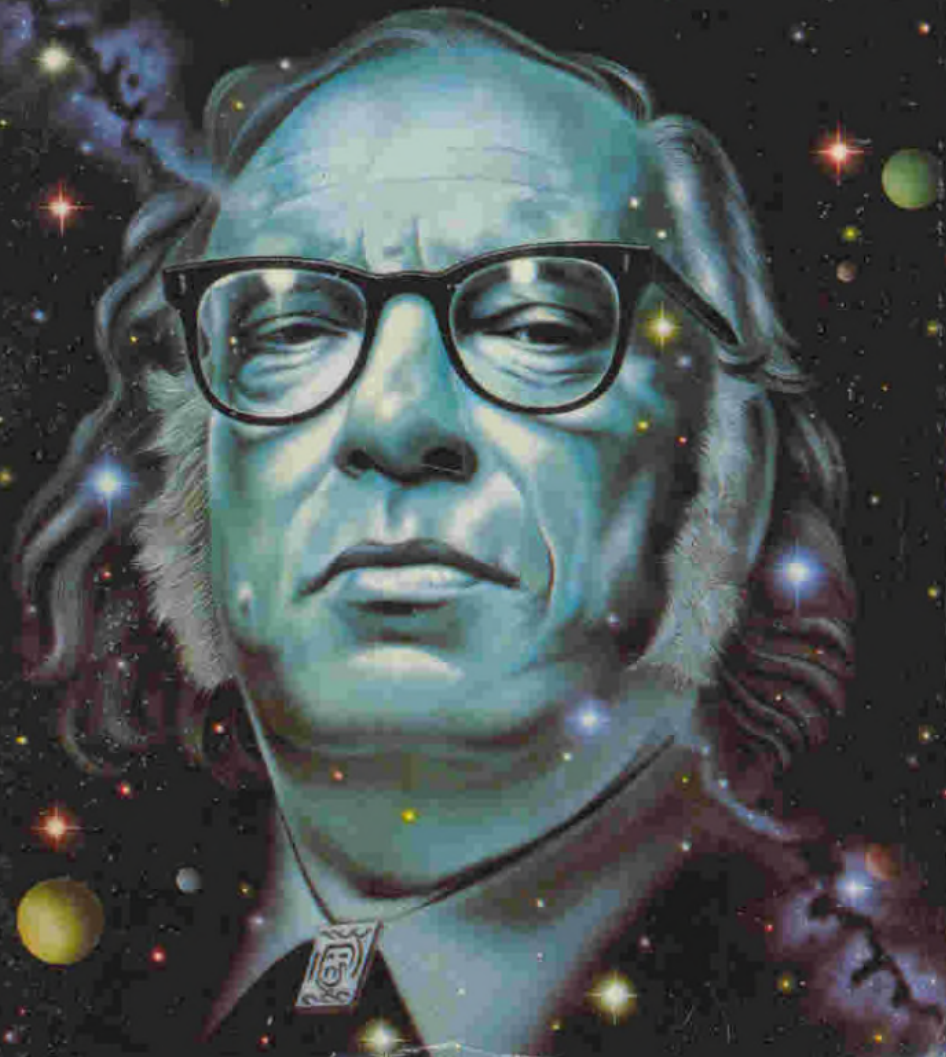
William Gibson (°1948)
Canadian science fiction author,
introduced the term "cyberspace"

Panther Science Fiction

ASIMOV

OPUS

The best of Isaac Asimov



create account

business.

d,

t

Hacking, Crypto







Chaos Computer Club



EDWARD SNOWDEN
Former NSA intelligence officer turned
whistleblower

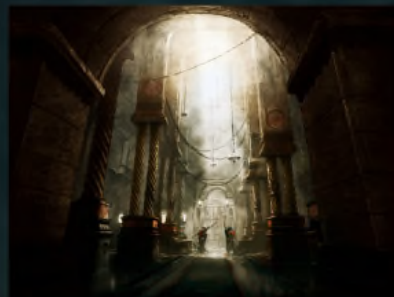
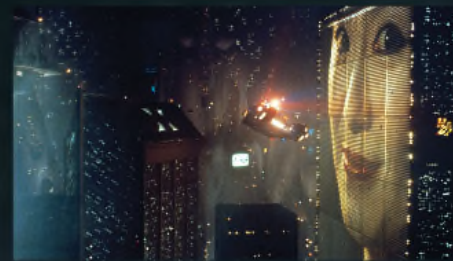


Alexandra Elbakyan

Anakata



Art, Gaming, Environments, AI, AR, VR





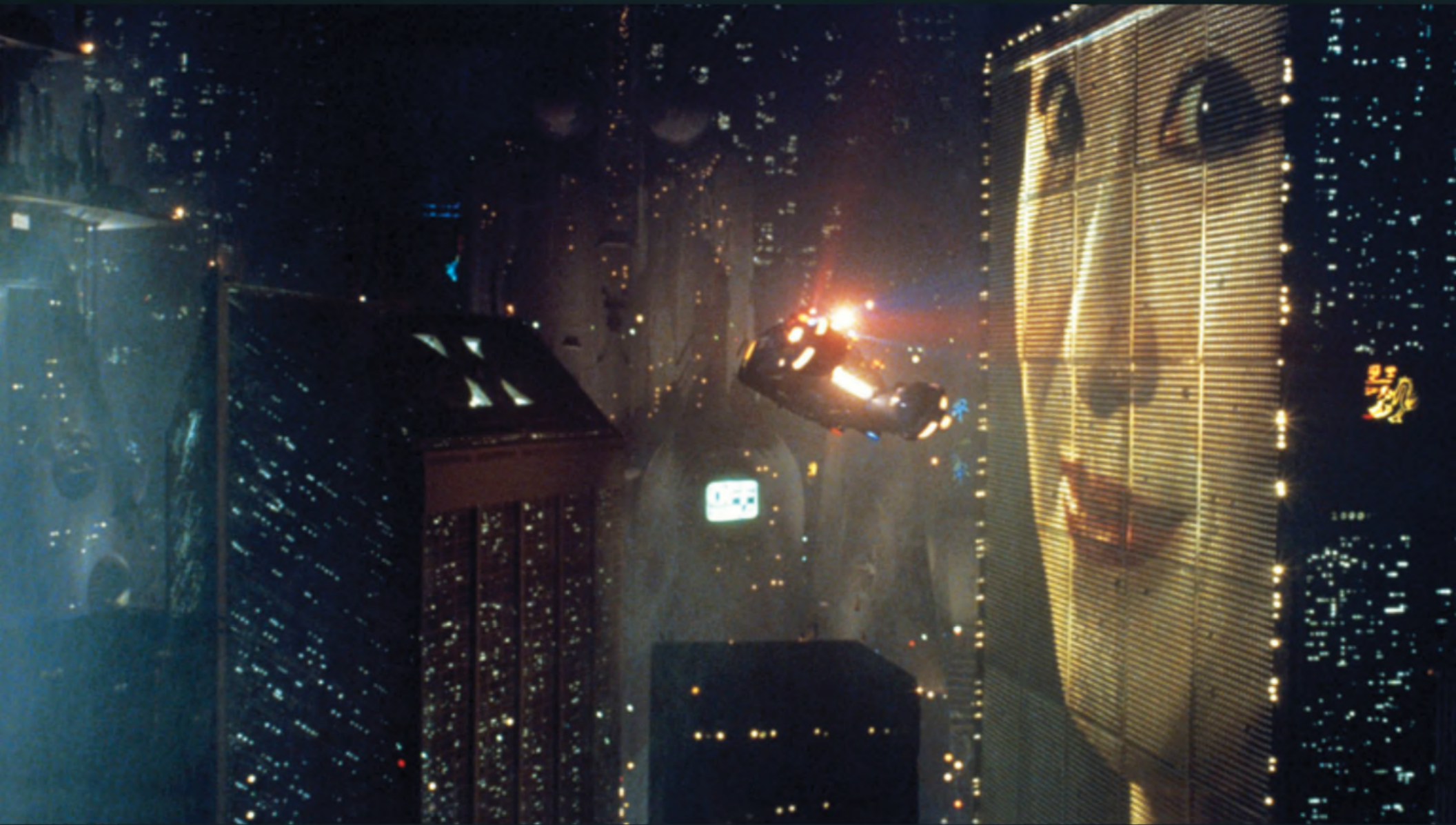
OUR
DEMOCRACY
HAS BEEN
HACKED

MR. ROBOT

USA



COUNTER STRIKE
SOURCE



ЭТО БОЛЬШЕ НЕ ИГРА

Disney

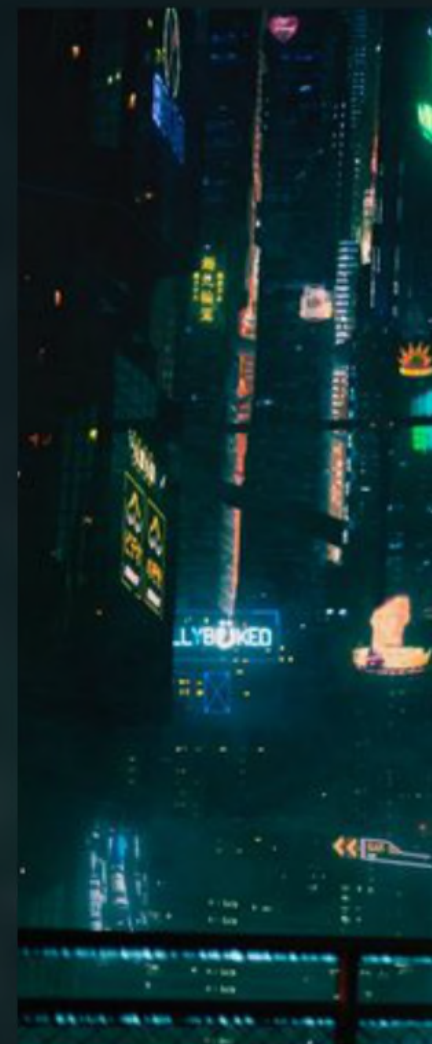
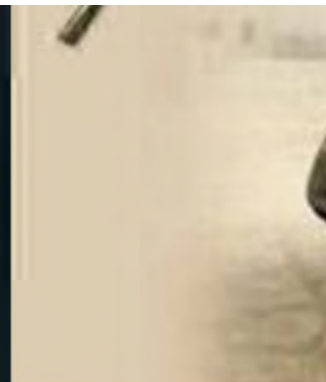
ТРОН

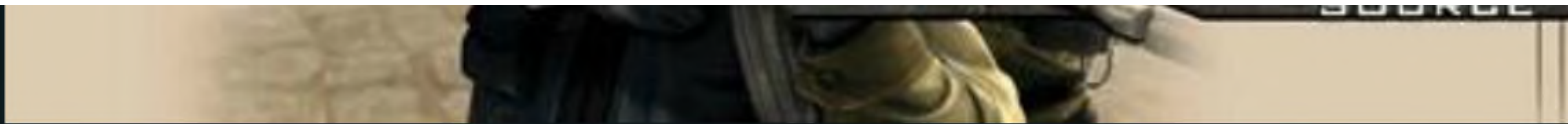
НАСЛЕДИЕ



С 16 ДЕКАБРЯ
В ФОРМАТЕ IMAX 3D

©Disney











vs.



MyLaserAttractor

Visible Function Macro Graph

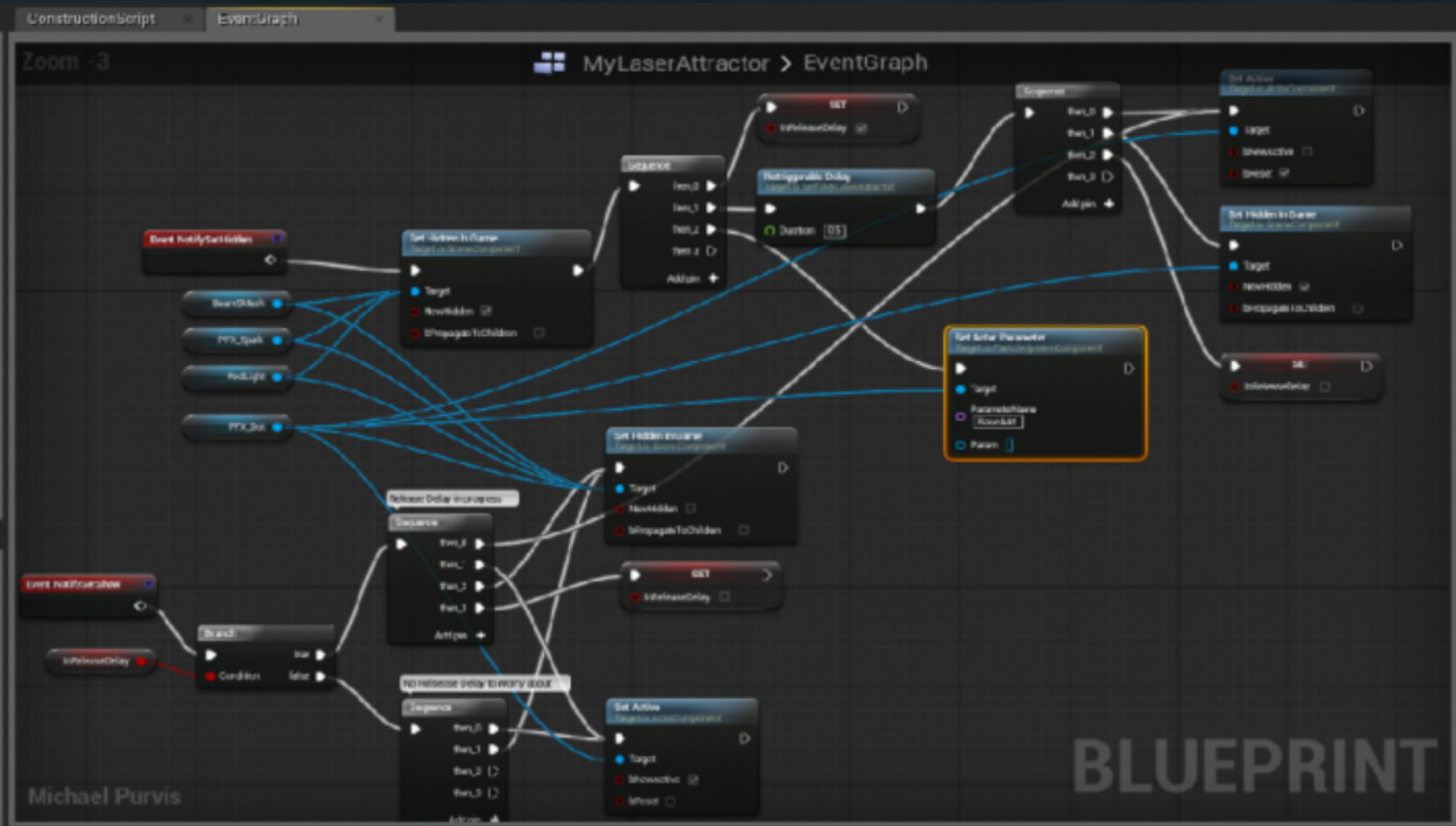
Search

ConstructionScript
EventGraph

Action
Rendering
Replication

- BeamSMesh
- IrReleaseDelay
- PFX_Dot
- PFX_Spark
- RedLight

Show user-created variables only



Palette

Class: All

SELECT

- Activation
- Add Component
- Add Event
- AI
- Animation
- Array
- Atmosphere
- Character: Movement
- Collision
- Controller
- Conversions
- Curve
- Debug Drawing
- Decal
- Default Pawn
- Delays
- Destroy
- Destruction Profile Blueprint
- Editor
- Flow Control
- Fog
- Functional Testing
- Game
- HULL
- Input
- Light
- Material Instance
- Math
- Matinee
- Mesh
- Misc
- Movement
- Name
- Nav Movement Control
- Navigation
- Object
- Particles
- Pawn
- Pawn Movement
- Physics
- Physics Handle
- Planar Movement
- Point Light
- Projectile
- Rendering
- Sequencer
- Shape
- Sound
- Text

BLUEPRINT

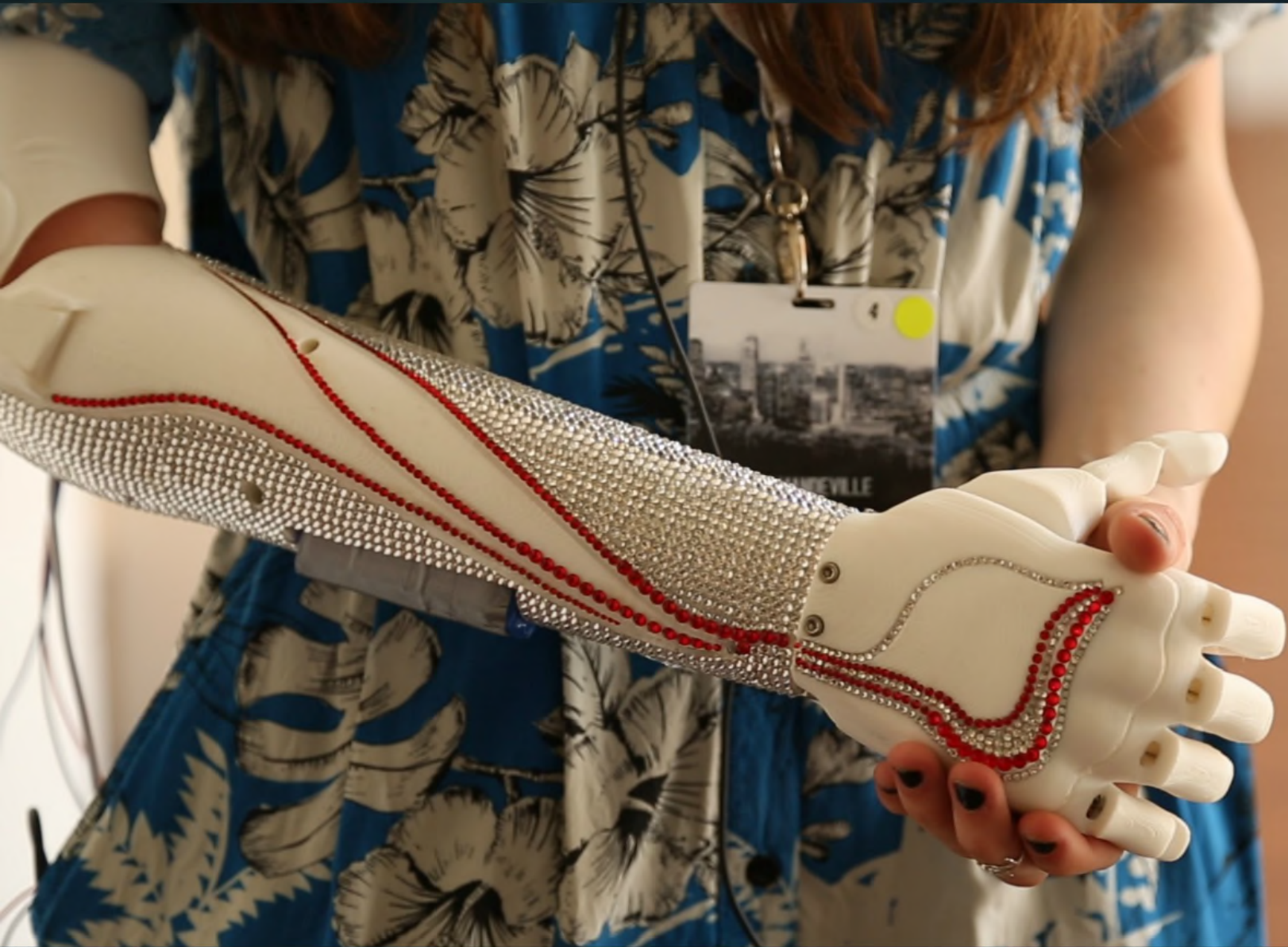
Compiler Results



C | E H

Certified Ethical Hacker

Become
Certified Ethical Hacker





αρχιτεκτονική;

- Τι συμβαίνει στην αρχιτεκτονική σήμερα; (ταυτότητα, αρχιτεκτονικό εγώ, πολυπλοκότητα, αναπαραστάσεις και πραγματικότητα, νέα μέσα, αρχιτεκτονική ≠/ κτίριο, high architecture, place vs space)
- Ποια κινήματα υπάρχουν;
- Ποιες θεωρίες;
- Ποιοι/ες αρχιτέκτονες κερδίζουν τα βραβεία και τους διαγωνισμούς;
- Ποιοι/ες αρχιτέκτονες είναι τα προτυπά;



2. το τέλος της θεωρίας ;

2.1 Υστερη νεωτερικότητα ή μετα νεωτερικότητα

The world of digital reality has always been post - alphabetic

1. πλαίσιο (context) και ψηφιακή πραγματικότητα
2. δημόσιο/ιδιωτικό, ήχος/οπτικότητα, κοινωνία/συνδεσιμότητα/έλεγχος, μετά το κείμενο τι;
(ο χώρος στη σκέψη του Marshall McLuhan)
3. οικολογία και φύση
(μέσα στο πλαίσιο της οντολογίας των Gilles Deleuze και Félix Guattari)
4. ταυτότητα και post human subjects

2.2 Νέες τεχνολογίες και αρχιτεκτονική

1. Μετάβαση από τις βιομηχανικές κοινωνίες στις μετα-βιομηχανίες, δηλαδή τις κοινωνίες των υπηρεσιών
2. Έννοιες και φύση των Νέων Μέσων, τα οποία περιλαμβάνουν όλες τις μορφές ηλεκτρονικής επικοινωνίας που έχουν εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια, και έχουν μεταβάλει τόσο το υποκείμενο όσο και την ίδια την αρχιτεκτονική πραγματικότητα.
3. Αρχιτεκτονική αναπαράσταση και προοπτική (Alberto Perez-Gomez)
4. Αρχιτεκτονικά λογισμικά και εργαλεία

**2.3 Αρχιτεκτονική εικόνα =
αρχιτεκτονικός σχεδιασμός =
αρχιτεκτονική
πραγματικότητα**

1. Η αρχιτεκτονική ως διαμεσολαβητής και ως σημείο επαφής (mediator και interface)
2. Από την αρχιτεκτονική δομή στην αρχιτεκτονική αναπαράσταση

2.4 Από τη θεωρία στο αφήγημα

1. Ατμόσφαιρες (Peter Zumthor), διηγήσεις και η γεωμετρία του συναισθήματος (Juhani Pallasmaa)
2. Event Cities (Bernard Tschumi)
3. Υβριδικοί χώροι

2.5 Το μέλλον της αρχιτεκτονικής

1. Λίγη ιστορία, σχόλια πάνω στην σκέψη που διέπει την αρχιτεκτονική και την τέχνη του 20ου και 21ου αιώνα, μέσα από τον λόγο των ίδιων των θεωρητικών (Leach, 1997). Αναφέρονται πέντε βασικά ρεύματα του εικοστού αιώνα:
Μοντερνισμός,
Φαινομενολογία, Δομισμός, Μεταμοντέρνο,
Μεταδομισμός
2. Η σχέση Μέσων και Κοινωνικών αλλαγών: τα νέα μέσα προκάλεσαν ή επέφεραν τις αλλαγές αυτές (McLuhan), τα νέα μέσα είναι απόρροια των αλλαγών αυτών (Williams) και τα νέα μέσα συμπίπτουν με τις αλλαγές (Castells)



3. case studies

1. Εισαγωγή στη θεωρητική αρχιτεκτονική έρευνα

1. Βασικά εγχειρίδια αρχιτεκτονικής έρευνας (Groat and Wang, 2012), (Eco, 1994).
2. Βασικές αρχές για το πως γράφεται ένα θεωρητικό επιστημονικό κείμενο, άρθρο, ανακοίνωση, εργασία.
3. Παρουσίαση θεωρητικής και προαιρετικής άσκησης για το μάθημα

2. Αρχιτεκτονικοί διαγωνισμοί, βραβεία

3. Σχεδιάζοντας την ουτοπία

1. Πολιτισμικοί μετασχηματισμοί: η νεοκλασική αρχιτεκτονική 1750-1900
2. Η ουτοπική πόλη του Chaux από τον Viollet-le- Duc
3. Αναπαράσταση, η ουτοπία του sir Thomas More και του Βιτρούβιου.
4. Η αρχιτεκτονική γλώσσα του Boullée
5. Το κενοτάφιο του Isaac Newton του Boullée

**4. Εφαρμογές, παιχνίδια,
κινηματογραφικές ταινίες
και σχεδιαστικά
περιβάλλοντα (GIS, BIM,
Unreal engine)**

**5. Παραδείγματα από υβρίδια,
παλίμψηστα, ραβδωτούς και
ροϊκούς χώρους**

**6. Σύγχρονα ζητήματα, πολιτικές και
ηθικές ατζέντες**

1. Καταστασιακοί, Plateau Beaubourg και τα γεγονότα του Μάη του '68
2. Φεμινισμός, φύλο, μειονότητες, ρατσισμός, προσφυγική και ανθρωπιστική κρίση, οικολογία
3. Σχολιασμός πάνω στον νικητή του τελευταίου βραβείου Pritzker, Alejandro Aravena: My architectural philosophy? Bring the community into the process (2014) και τους επικριτές του Imanova, A., 2016. Patrik Schumacher says "the Pritzker Prize has mutated into a prize for humanitarian work", (Aravena, 2012)

4. επίλογος

1. Εγχειρίδια

- Μαντζου, Π., 2017. Aporia in Architecture: What Now?. Epikentro Publishers.
- Rattenbury, K. ed., 2002. This is not architecture: media constructions. Psychology Press.
- Lévy, P. and Bononno, R., 1998. Becoming virtual: Reality in the digital age. Da Capo Press, Incorporated.
- Bell, D., 2006. Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway. Routledge.

2. Ασκήσεις, εργασίες, εξετάσεις

3. Συζήτηση, ανακεφαλαίωση, συμπεράσματα

νική;

αρχιτεκτονική
α, αρχιτεκτονικό
τα,
αι πραγματικότητα,
ονική =/ κτίριο,
place vs space)

ΔΟΥΞΕΠ ΝΕΑ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

ΑΙΜΙΛΙΑ ΚΑΡΑΠΟΣΤΟΛΗ
Αρχιτεκτόνισσα ΑΠΘ/ΜΑ μεταπτυχιακής ΑΠΘ/ΡΘΟ ΑΠΘ

