

### **Πάνος Δραγώνας.**

Αρχιτέκτων, Καθηγητής αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού στο Πανεπιστήμιο Πατρών. Το 2001 δημιούργησε μαζί με τη Βαρβάρα Χριστοπούλου το γραφείο **dragonas christopoulou architects**. Σύμβουλος έκδοσης της ετήσιας επιθεώρησης Αρχιτεκτονικά Θέματα (2001-13). Εθνικός επίτροπος και συνεπιμελητής της έκθεσης "Made in Athens" που εκπροσώπησε την Ελλάδα στην 13η διεθνή έκθεση αρχιτεκτονικής -la biennale di Venezia (2012). Έχει επιμεληθεί τις εκθέσεις "Rethink Athens" (2013), "14F/21GR. Νέοι αρχιτέκτονες από τη Γαλλία και την Ελλάδα" (2012) και τη "2η Biennale νέων ελλήνων αρχιτεκτόνων" (1998). Συνεπιμελητής της έκθεσης "Adhocracy Αθήνα" στη Στέγη Γραμμάτων & Τεχνών (2015). Το τρέχον ερευνητικό και σχεδιαστικό έργο του επικεντρώνεται στους μετασχηματισμούς των ελληνικών πόλεων κατά τη διάρκεια της οικονομικής κρίσης.

### **Ethel Baraona Pohl**

Τεχνοκριτικός, συγγραφέας και επιμελήτρια εκθέσεων, είναι συνιδρύτρια του αρχιτεκτονικού γραφείου μελετών **dpr-barcelona**, στη Βαρκελώνη. Το έργο της αποτελεί έναν κόμβο που συνδέει διάφορες εκδόσεις και φορείς σχετικά με την αρχιτεκτονική και τη θεωρία. Είναι συνεδκότρια του περιοδικού *Quaderns* και σύμβουλος του περιοδικού *Archis*. Υπήρξε βοηθός επιμελήτρια της έκθεσης *Adhocracy*, που παρουσιάστηκε αρχικά στην Μπιενάλε Design της Κωνσταντινούπολης το 2012 και στη συνέχεια στο New Museum της Νέας Υόρκης (Μάιος 2013) και στο Lime Wharf του Λονδίνου (καλοκαίρι 2013). Είναι συνεπιμελήτρια του τρίτου προγράμματος Think Space, που έχει τη θεματική «Χρήμα»· αυτή την περίοδο επιμελείται την έκθεση *Adhocracy Athens* στη Στέγη Γραμμάτων & Τεχνών.

### **Αφροδίτη Ψαρρά**

Η Αφροδίτη Ψαρρά, PhD, είναι εικαστικός και διδάκτωρ του Πανεπιστημίου Complutense της Μαδρίτης στον τομέα της Εικόνας, της Τεχνολογίας και του Σχεδιασμού. Το εικαστικό της ενδιαφέρον εστιάζει στην ιδέα της χρήσης της χειρονομίας και του σώματος ως διεπαφές ελέγχου για τη δημιουργία επαυξημένων και διαδραστικών περιβαλλόντων. Τα έργα της περιλαμβάνουν ιδιοκατασκευές, ηλεκτρονικά κεντήματα, wearables, hacking και tinkering συσκευών, δημιουργικό προγραμματισμό και ψηφιακή σύνθεση ήχου μέσα από DIY τεχνικές. Τα τελευταία χρόνια εξερευνά τον κόσμο του physical computing και των ηλεκτρονικών υφασμάτων (e-textiles) ως προσκεκλημένη εκπαιδεύτρια σε πολυάριθμα ιδρύματα στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί σε μουσεία σύγχρονης τέχνης, όπως στο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (ΕΜΣΤ) στην Αθήνα και το Bozar στις Βρυξέλλες, καθώς και σε φεστιβάλ τέχνης νέων μέσων, όπως η Ars Electronica στο Λιντς, οι Transmediale και CTM στο Βερολίνο, το ISWC (International Symposium on Wearable Computers) στο Σιάτλ, η MakerFaire στη Ρώμη, το Piksel στο Μπέργκεν κ.ά. Έχει εργαστεί ως μαθητευόμενη στο ερευνητικό κέντρο Disney Research Zurich, σε συνεργασία με το Πολυτεχνείο της Ζυρίχης (ETH), στο τμήμα Wireless Networks and Mobile Computing, πάνω στη δημιουργία wearable technology, physical prototypes και toy hacking, ενώ συμμετείχε στο διεθνές

συνέριο νέων τεχνολογιών Siggraph στο Βανκούβερ. Ζει και εργάζεται στην Αθήνα.  
<http://afroditipsarra.com>

### **Μαρία Βαρελά**

Η Μαρία Βαρελά εργάζεται ως εικαστικός μέσων και σχεδιάζει εργαστήρια που επιδιώκουν να αναπτύξουν στρατηγικές της συλλογικής παραγωγής. Το 2010 ολοκλήρωσε τις μεταπτυχιακές της σπουδές στις Διαδραστικές Τέχνες, στο Goldsmiths College του Λονδίνου. Ως εικαστικός, έχει παρουσιάσει τη δουλειά της σε πολυάριθμες εκθέσεις στην Ελλάδα και το εξωτερικό, σε μουσεία σύγχρονης τέχνης όπως το ΕΜΣΤ στην Αθήνα και το Bozar στις Βρυξέλλες, καθώς και σε φεστιβάλ τέχνης όπως η Media Art Biennale στο Βρότσλαβ, το Siggraph στο Βανκούβερ, η Transmediale στο Βερολίνο, το ISWC (International Symposium on Wearable Computers) στο Σιάτλ, το Piksel στο Μπέργκεν, το Amber στην Κωνσταντινούπολη, οι Εικαστικοί Διάλογοι (Στέγη Γραμμάτων & Τεχνών) στην Αθήνα κ.ά. Από το 2010 είναι συνιδρυτικό μέλος και υπεύθυνη καλλιτεχνικού και εκπαιδευτικού προγράμματος της Frown, μιας πλατφόρμας που ασχολείται με την εμπειρική και διαδραστική επαφή του κοινού με το καλλιτεχνικό προϊόν, εστιάζοντας στις δημιουργικές εφαρμογές των νέων τεχνολογιών. Ζει και εργάζεται στην Αθήνα.

<http://mariavarela.net>

<http://frowntails.com>

### **“Urban Design Fiction” Hackathon**

Σύμφωνα με τον συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Bruce Sterling, «το Design Fiction είναι ένα είδος σχεδιασμού που κάνει χρήση αφηγηματικών πρωτοτύπων με σκοπό να δημιουργήσει μια κριτική ματιά γύρω από την αλλαγή». Με τον όρο *αφηγηματικό* (στα αγγλ. *diegetic*) ο Στέρλινγκ αναφέρεται σε ένα είδος φουτουριστικού σχεδιασμού, που μέσα από την κατασκευή αντικειμένων αποσκοπεί στην περιγραφή μιας «πιθανής» πραγματικότητας και όχι απλά στην αφήγηση ιστοριών. Η σημασία του Design Fiction έγκειται στην ικανότητά του να δημιουργήσει τους μηχανισμούς που θα επιτρέψουν να φανταστούμε τη μελλοντική πόλη και τα δίκτυα συνεργασίας και παραγωγής. Στην μετα-ψηφιακή εποχή, όπου η τεχνολογία εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς και τα όρια μεταξύ των φυσικών και των ψηφιακών αντικειμένων είναι ρευστά, η σχέση μας με το αστικό τοπίο βρίσκεται σε συνεχή εναλλαγή. Τεχνολογίες όπως οι Physical Computing, Internet of Things και Wearable Technology επαναπροσδιορίζουν τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον και τους γύρω μας. Στο πλαίσιο της έκθεσης *Adhocracy*, η επιμελητική ομάδα του Hackathon θέλησε να εστιάσει το θέμα του Design Fiction γύρω από το αστικό τοπίο για να δημιουργήσει μια πλατφόρμα συνεργασίας που βασίζεται στη χρήση των μεθοδολογιών *Κάν' το μόνος σου* (DIY - Do It Yourself) και *Κάν' το μαζί με άλλους* (DIWO - Do It With Others).

Μέσα από δύο 36ωρους μαραθωνίους σχεδιασμού και δημιουργίας, 50 συμμετέχοντες καλούνται να δουλέψουν σε διεπιστημονικές ομάδες και να δημιουργήσουν συνεργατικά έργα με σκοπό την επινόηση νέων ιδεών. Οι παράλληλες δράσεις του “Urban Design Fiction” Hackathon έχουν στόχο να

προωθήσουν την εμπειρική επαφή των συμμετεχόντων με το σχεδιαστικό προϊόν και, μέσω της βιωματικής μάθησης, να παροτρύνουν τους συμμετέχοντες σε μια διαδικασία διαλόγου και δικτύωσης, πυροδοτώντας τη δημιουργία νέων έργων. Στο Συμπόσιο Adhocracy θα παρουσιαστεί η δουλειά που πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια των δύο δράσεων, το Μάιο και τον Ιούνιο του 2015.

### **Thomas Lommée**

Ο Τομά Λομμέ (γενν. 1979) είναι ιδρυτής του Intrastructures, ενός ρεαλιστικού, ουτοπικού σχεδιαστικού γραφείου, που χρησιμοποιεί το σχεδιασμό προϊόντων, υπηρεσιών και συστημάτων ως εργαλείο αλλαγής. Είναι επίσης ο εμπνευστής του πρότζεκτ OpenStructures, ενός εφαρμοσμένου σχεδιαστικού πειράματος που διερευνά τη δυνατότητα δημιουργίας ενός μοντέλου σπονδυλωτής κατασκευής, όπου ο καθένας σχεδιάζει για όλους στη βάση ενός κοινού, γεωμετρικού πλέγματος. Παράλληλα με τη δραστηριότητά του ως σχεδιαστής και ερευνητής σχεδιασμού, ο Λομμέ έχει διδάξει στο μεταπτυχιακό τμήμα του ερευνητικού προγράμματος Κοινωνικού Design στην Ακαδημία Design του Αϊντχόβεν και είναι συνιδρυτής του ENSCImatique στην ENSCI (Ανωτάτη Εθνική Σχολή Βιομηχανικής Δημιουργίας) του Παρισιού. Ζει και εργάζεται στις Βρυξέλλες.

[www.intrastructures.net](http://www.intrastructures.net)

[www.openstructures.net](http://www.openstructures.net)

### **Open Structures, σχετικά με τη δυνατότητα της ανοιχτής σπονδυλωτής κατασκευής**

Το OpenStructures (Ανοιχτές Δομές) διερευνά τη δυνατότητα δημιουργίας ενός μοντέλου σπονδυλωτής κατασκευής, όπου ο καθένας σχεδιάζει για όλους στη βάση ενός κοινού, γεωμετρικού πλέγματος. Εκκινεί ένα οικουμενικό και συνεργατικό παζλ στο οποίο ο καθένας –από θιασώτες του DIY έως πολυεθνικές επιχειρήσεις– μπορεί να προσθέτει εξαρτήματα, συστατικά ή πιο περίπλοκες δομές.

Λειτουργεί σύμφωνα με το μοντέλο της Wikipedia, όπου διάφοροι άνθρωποι συνεισφέρουν σε μια εγκυκλοπαίδεια. Αντί για άρθρα, όμως, ο καθένας μπορεί να ανεβάσει ή να επεξεργαστεί σπονδυλωτά σχέδια στην ιστοσελίδα του OpenStructures, μια διαρκώς επεκτεινόμενη βάση δεδομένων που επιτρέπει στο ευρύτερο δυνατό φάσμα ανθρώπων να σχεδιάσουν, να κατασκευάσουν και να ανταλλάξουν το ευρύτερο δυνατό φάσμα σπονδυλωτών συστατικών στοιχείων. Οραματίζεται ένα νέο πρότυπο για αειφόρο σχεδιασμό που θα διευκολύνει την επαναχρησιμοποίηση και θα ενθαρρύνει την κυκλική χρήση υλικών και αντικειμένων. Μας επιτρέπει να φτιάχνουμε πράγματα από κοινού, εισάγει την ποικιλία στη σπονδυλωτή κατασκευή και έχει ως αποτέλεσμα ένα πιο ευέλικτο και κλιμακωτό δομημένο περιβάλλον για όλους.

### **Γιώργος Τζιρτζιλιάκης**

Ο Γιώργος Τζιρτζιλιάκης είναι αναπληρωτής καθηγητής στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και καλλιτεχνικός σύμβουλος του Ιδρύματος ΔΕΣΤΕ.

Πρόσφατα κυκλοφόρησε το βιβλίο του *Υπο-νεωτερικότητα και εργασία του πένθους – Η επήρεια της κρίσης στη σύγχρονη ελληνική κουλτούρα*.

### **Για μια αρχαιολογία του αυτοσχέδιου**

Παρά τις πολυάριθμες μελέτες ανθρωπολόγων, φιλοσόφων, γλωσσολόγων, αρχιτεκτόνων και ιστορικών, μοιάζει να μη διαθέτουμε ακόμη μια γενική θεώρηση του αυτοσχέδιου στην κουλτούρα των αντικειμένων, η οποία μπορεί να κάνει αντιληπτό το ζωτικό και στρατηγικό ρόλο που διαδραματίζει η πρακτική αυτή στις πολύτροπες σχέσεις μας με τα αντικείμενα καθημερινής χρήσης. Τι είναι, λοιπόν, το αυτοσχέδιο, η ιδιοκατασκευή, η «σκοποκρατία» ή η «περιπτωσιοκρατία» και οι «ευέλικτες μορφές οργάνωσης» (όπως τις όρισε ο Alvin Toffler) και οι ad-hoc (επί τούτου) μορφές του σχεδιασμού; Από το ερώτημα αυτό αντλεί η σημασία της αρχαιολογίας του αυτοσχέδιου που εξετάζει η ομιλία. Σημείο εκκίνησης είναι η αρχαία έννοια της μήτιδας, η «πολύτροπη νόηση» και τα τεχνάσματα, δηλαδή εκείνο το είδος της πανούργας ευφυΐας, που ορισμένοι αποκαλούν «ευφυή φρόνηση» και η οποία χαρακτηρίζεται από μια σειρά ευμήχανους ελιγμούς και μορφές μαστορικής (bricolage). Μια τέτοια παράδοση παρεξηγήθηκε, περιθωριοποιήθηκε και, εντέλει, απωθήθηκε από τους ιστορικούς και τους μελετητές της αρχαίας ελληνικής σκέψης, οι οποίοι επέλεξαν έναν άλλο δρόμο, που κυριάρχησε στην πορεία του Δυτικού πολιτισμού.