Archetype

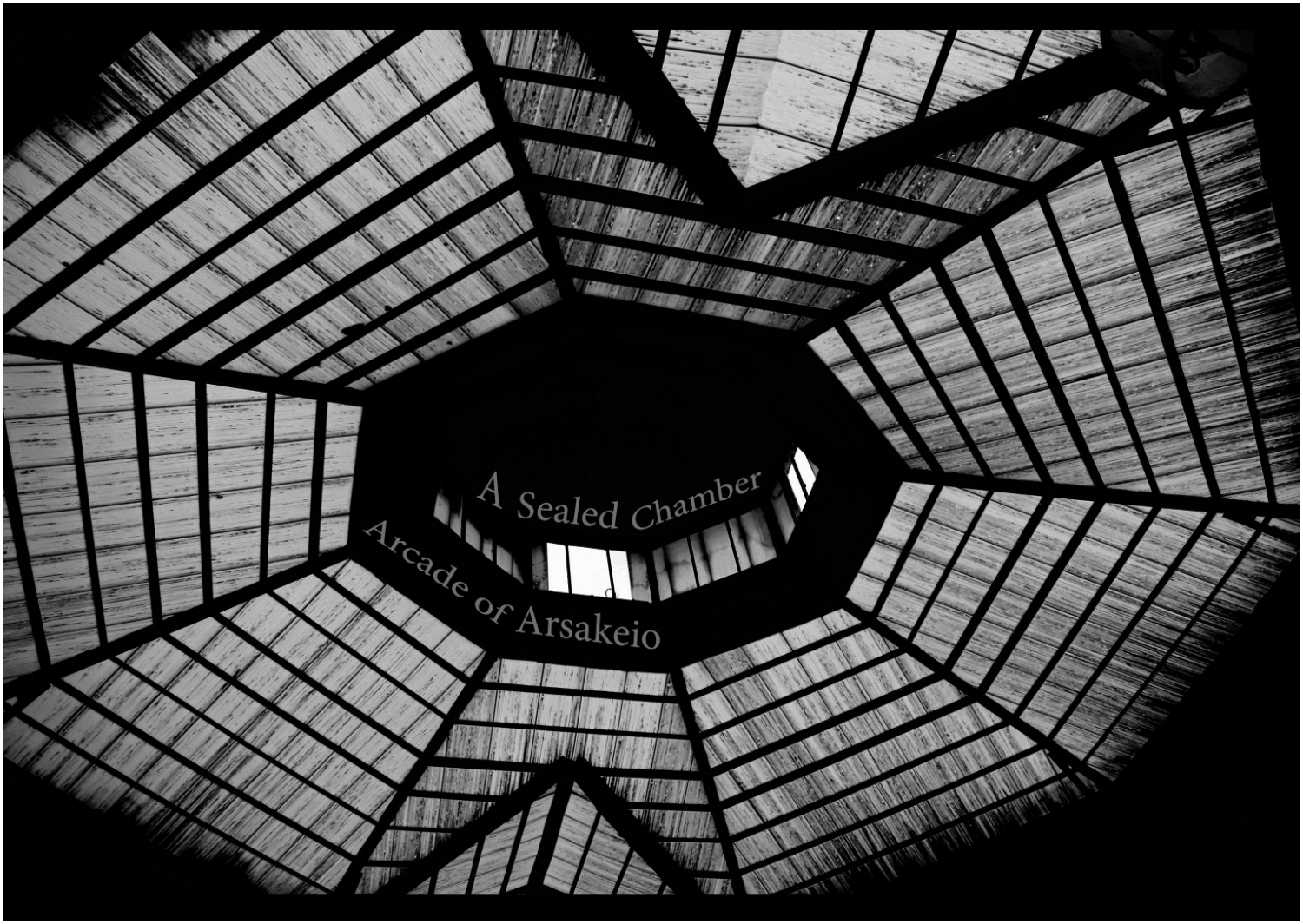


House of saliva and dust

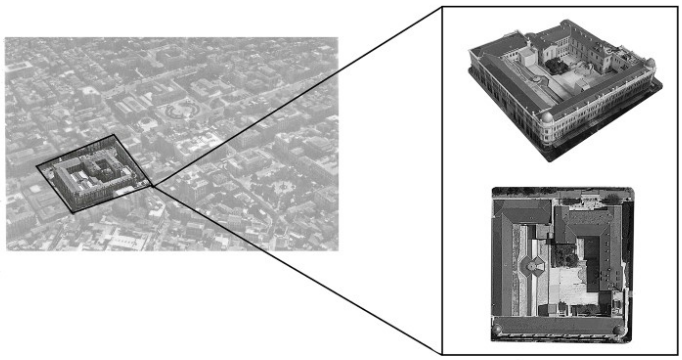
Γεώργιος Φυτάς - 12/05/2025

Διπλωματική Εργασία

Φοιτητής: Γεώργιος Φυτάς
Επιβλέπων Καθηγητής: Λουκία Μάρθα
Πανεπιστήμιο: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής | Τμήμα Εσωτερικής Αρχιτεκτονικής
Ημέρα παρουσίασης: 28/02/2022



Η πτυχιακή εργασία «House of saliva and dust» αποτελεί μια εικαστική εγκατάσταση (μακέτα διαστάσεων 3.00μΧ1,50μ) με θέμα τον επαναπροσδιορισμό της εγκαταλελειμμένης στοάς Αρσακείου, με βάση τη νέα κρυφή ζωή που απέκτησε ο χώρος λόγω της παρακμής του. Μέσα από τη χωρική αφήγηση ενός "εφιαλτικού παραμυθιού", παρουσιάζεται η παρασιτική κατοίκηση που εισβάλλει στον χώρο δημιουργώντας νέους υβριδικούς κόσμους. Η εγκατάσταση έχει σκοπό να αναδείξει τη σχέση ατόμου και κτιρίου ως ένα ίδιο πάσχον σώμα.



The building complex of Arsakeio



New Arsakeio



Arcade of Arsakeio

The arcade of Arsakeio is located in the historic center of Athens and is part of the new Arsakeio mansion.
The arcade is an emblematic part of the city. It was the center of the secular life of the city.
The financial crisis led the arcade to decline, turning the space into a parasitic subculture district.

The new reality of the arcade of Arsakeio after the financial crisis.



Abandonment



Darkness



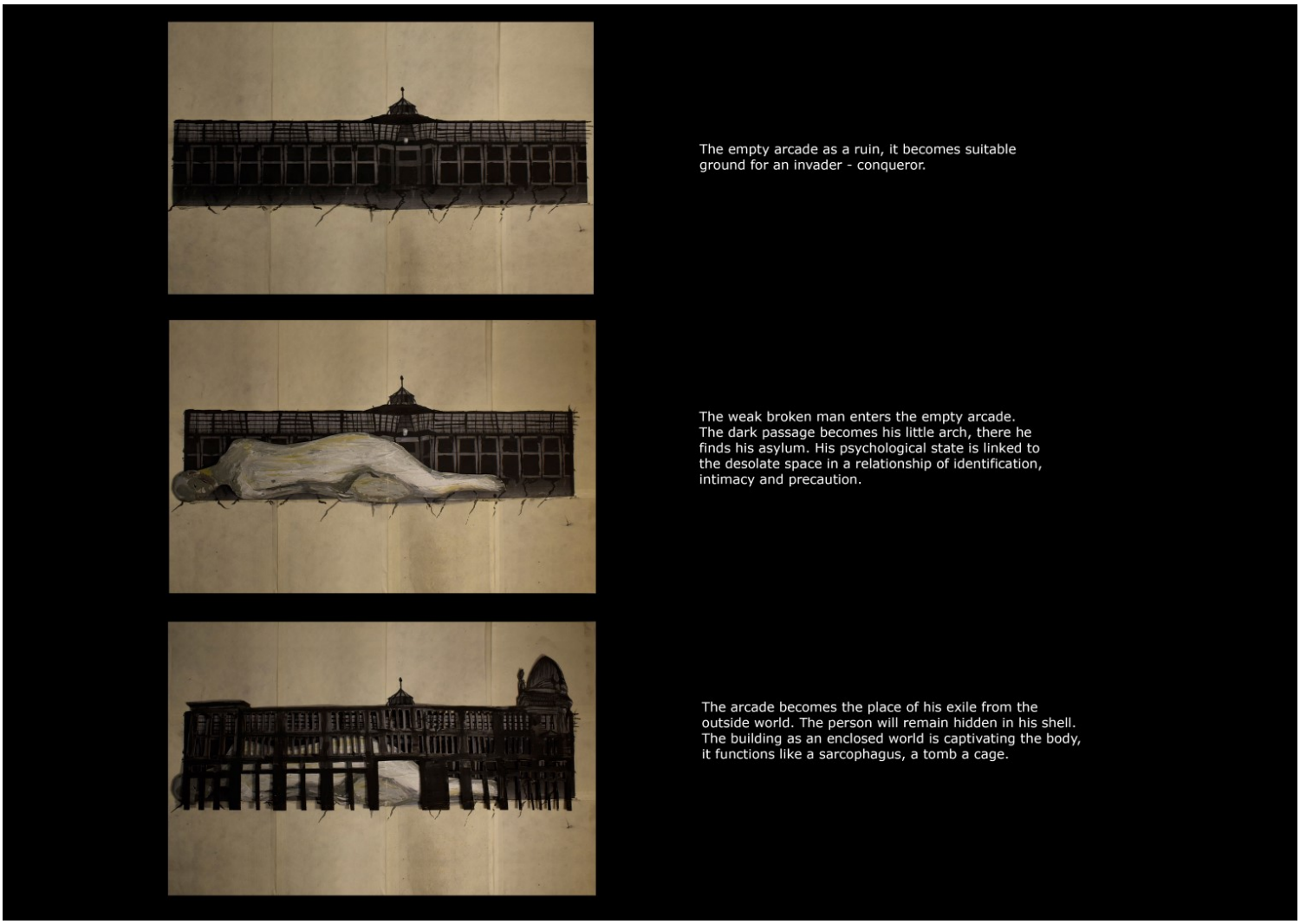
New users - Outcasts



The architectural parts of the space and the messages on the walls from today's users give the feeling of a grotesque environment.

Εισχωρώντας στη στοά σαν σε μια σφραγισμένη αίθουσα του αστικού παρελθόντος και ανιχνεύοντας τη σημερινή της πραγματικότητα -το genius loci του τόπου-, προκύπτει η ταυτόσημη σχέση ανάμεσα στις εικόνες εξαθλίωσής της, με τις φράσεις που αφήνουν στους τοίχους οι σημερινοί χρήστες. Με έμπνευση το συναισθηματικό φορτίο που αποπνέει ο χώρος συνδυαστικά με την υπαρξιακή διάσταση των φράσεων, ο χώρος συλλαμβάνεται σε σχέση με τον σημερινό του κάτοικο, ως το ίδιο πάσχον σώμα. Η εγκατάσταση παραπέμπει σε ένα βάναυσο επιστημονικό πείραμα, τόσο στη μορφή του ακρωτηριασμένου σώματος-κτιρίου όσο και στην πλοκή της ιστορίας με τη δημιουργία ενός τέρατος.

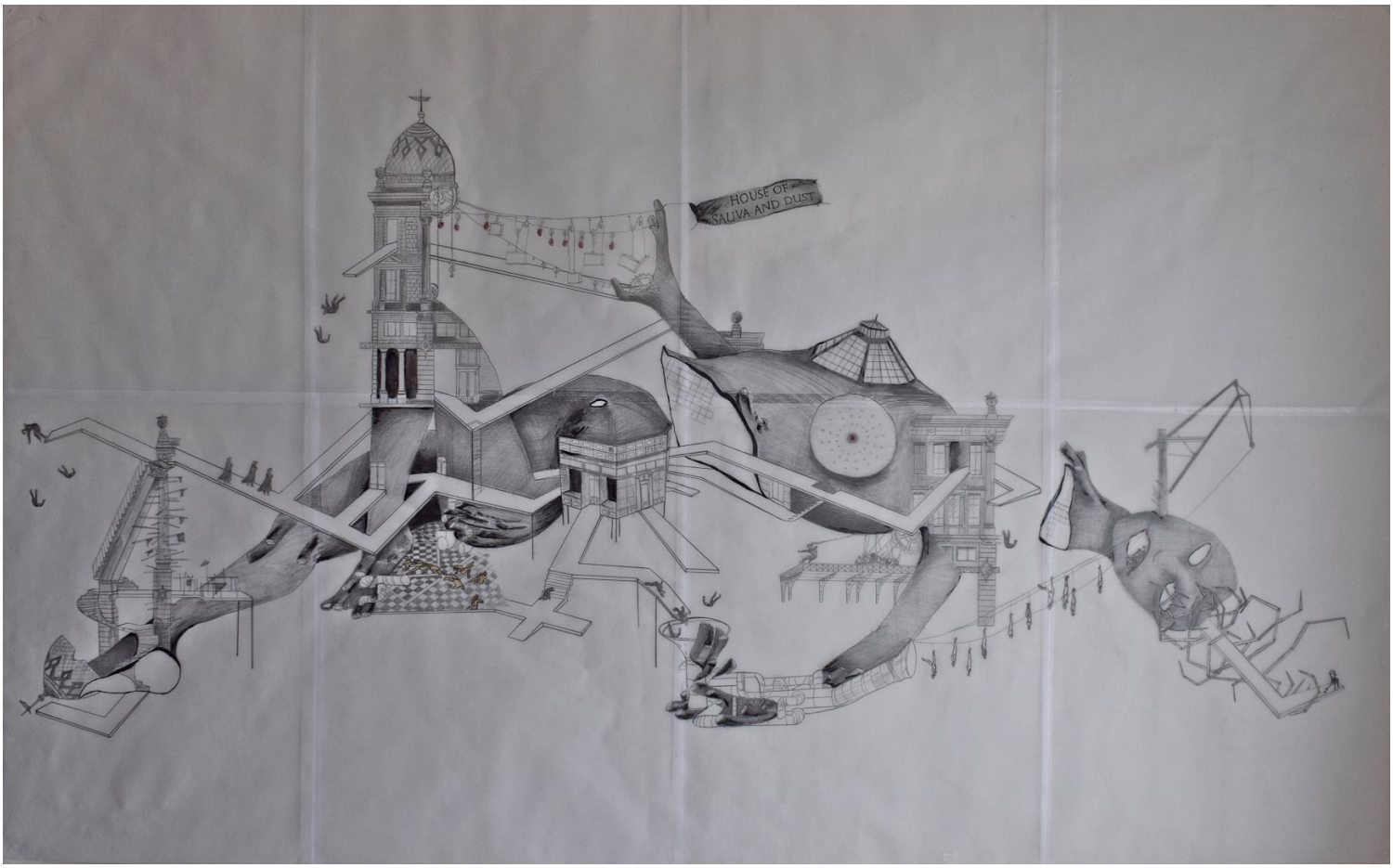




Κεντρική Ιδέα

Η νέα μορφή ζωής "ψευτό-ζωής" - "low–life" που έχει αποκτήσει ο χώρος αθόρυβα και παρασιτικά (άστεγοι, ναρκομανείς, ζητιάνοι, γύφτοι, πόρνες, εγκληματίες κλπ.), γίνεται η κεντρική ιδέα βάσει της οποίας το κτίριο

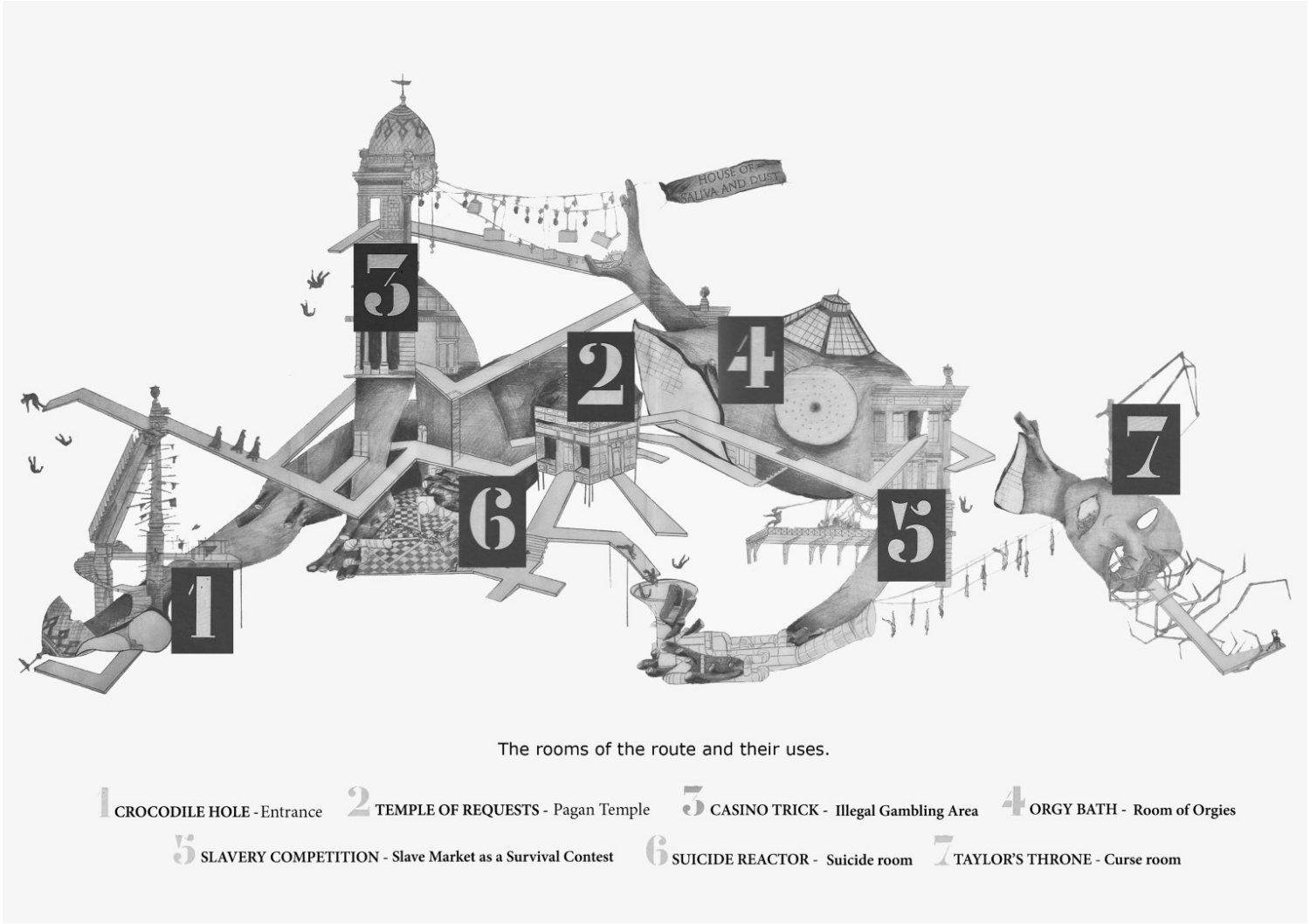
"ξαναχτίζεται" και επιστρέφει στον νέο του κάτοικο. Όλα διαλύονται και ανασχηματίζονται, με νέους όρους την ψυχολογική κατάσταση και τις χρήσεις που φέρουν οι παράνομοι χρήστες. Παρουσιάζεται το ακρωτηριασμένο σώμα αυτού του κατοίκου να γίνεται η νέα στοά–πόλη για τα πάθη του.



Οι τραγικές φιγούρες που κατοικούν αυτό το περιβάλλον του υποκόσμου, χαρακτηρίζονται ως εξόριστοι, καταδικασμένοι άνθρωποι που εισχωρούν στη στοά με σκοπό να αναζητήσουν ένα υποκατάστατο για το προσωπικό τους υλικό, πνευματικό, συναισθηματικό... και κάθε άλλο κενό. Στη μυθική απόδοση του χώρου, αυτή η αναζήτηση για υποκατάστατο παίρνει τη μορφή μιας διαδρομής δωματίων-αμαρτιών, με χρήσεις που αναφέρονται στις σημερινές παράνομες λειτουργίες της στοάς σε μια μίξη με το εμπορικό της παρελθόν.



Selection of the architectural parts of the arcade in the plan.



The rooms of the route and their uses.

1 **CROCODILE HOLE** - Entrance 2 **TEMPLE OF REQUESTS** - Pagan Temple 3 **CASINO TRICK** - Illegal Gambling Area 4 **ORGY BATH** - Room of Orgies

5 **SLAVERY COMPETITION** - Slave Market as a Survival Contest 6 **SUICIDE REACTOR** - Suicide room 7 **TAYLOR'S THRONE** - Curse room

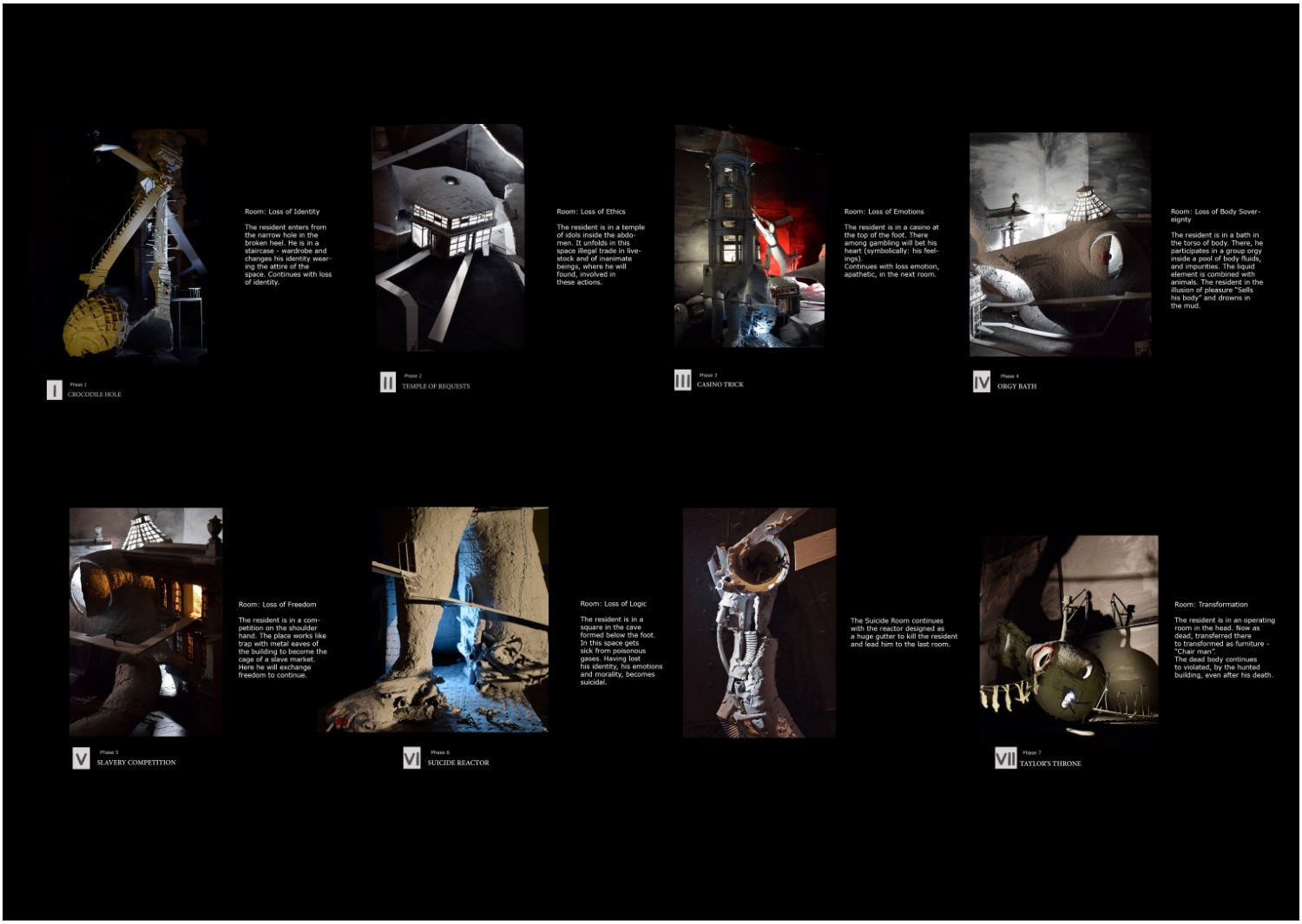


Πλοκή Ιστορίας

Η εξαθλιωμένη στοά Αρσακείου μετατρέπεται σε στέγη παρείσακτων, κάτω από την οποία οργανώνεται ένας λαβυρινθώδης κόσμος για σκοτεινά ένστικτα. Τα εφτά βασικά του δωμάτια γίνονται ένα στάδιο διαφθοράς και παγίδας. Το αποτέλεσμα αυτής της πορείας είναι η δημιουργία ενός τερατόμορφου, φρικτού πλάσματος, ανάμεσα σε οργανική και ανόργανη ύλη, ενός ‘’ανθρώπου’’ μεταμοσχευμένου σε έπιπλο.



Η τραγική κατάληξη της ιστορίας που δηλώνει την υπόσταση του νέου κατοίκου-χρήστη της Στοάς ως μια καταραμένη φύση, ένα αντικείμενο πεπερασμένης χρήσης όπως συμβαίνει και με το κτίριο.



Σκοπός

Η εγκατάσταση αναμόρφωσης της στοάς Αρσακείου έχει σκοπό να εγείρει τον προβληματισμό στη σχέση ατόμου και κτιρίου: "Η αρχιτεκτονική είναι συνώνυμη με το άτομο που την κατοικεί. Ο κάτοικός της είναι η ψυχή του κτιρίου. Αλλάζοντας τον κάτοικο τα κτίρια πεθαίνουν, αυτομάτως μπορούν να μετατραπούν σε τάφο. Τι συμβαίνει σε έναν χώρο που αλλάζει ο κάτοικος; Τι συνεχίζει;" Κατ’ επέκταση προκύπτει ως θέση σχολιασμού: "κοιτάς ένα όμορφο κτίσμα και μέσα του επικρατεί η ερήμωση, η αταξία...η κόλαση".



Title: House of saliva and dust
Student: Georgios Fytas
Supervisor: Loukia Martha
Institution: University of West Attica | Department of Interior Architecture
Day of Presentation: 28/02/2022



Introduction

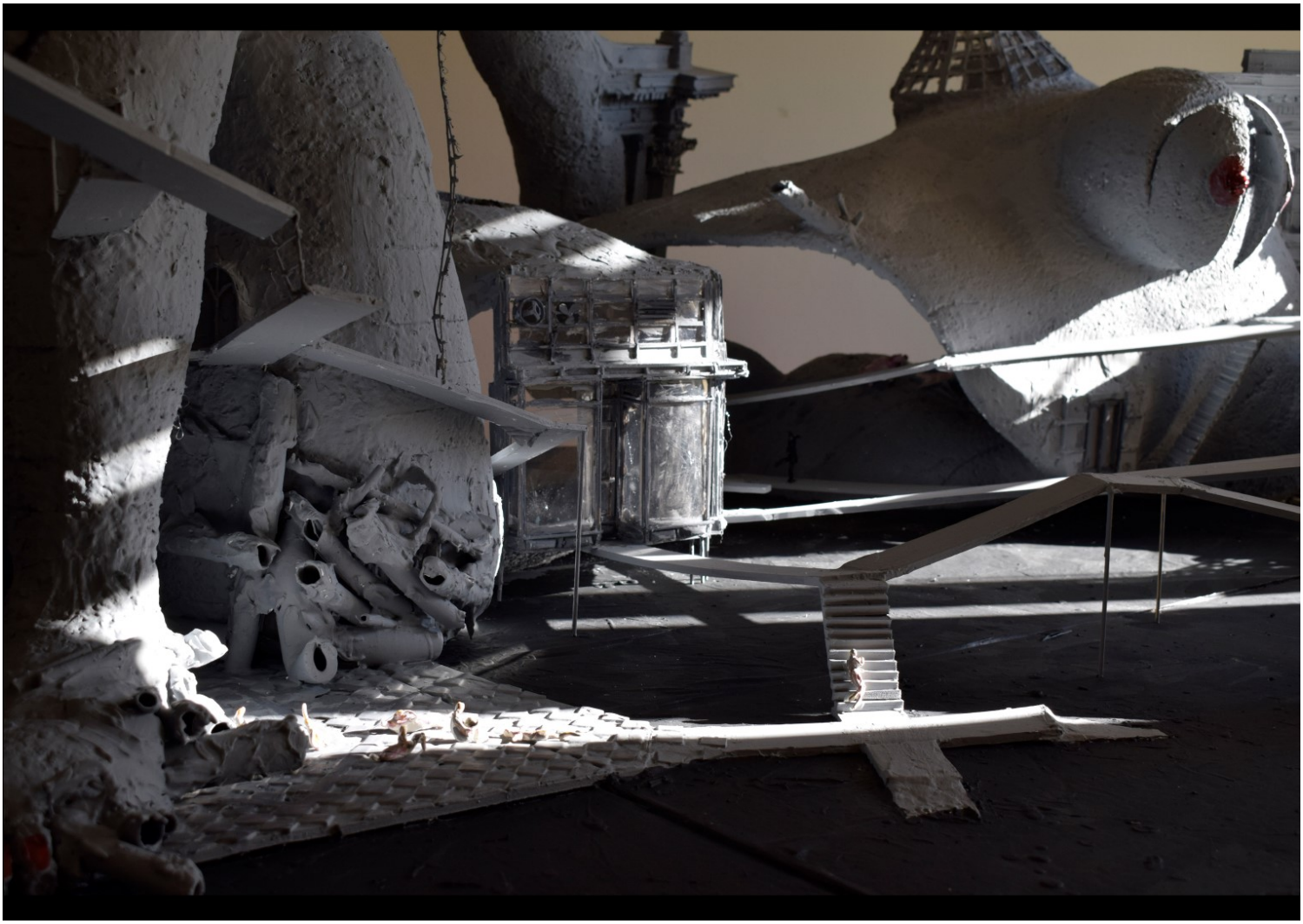
My diploma design thesis "House of saliva and dust" is an art installation (model dimensions 3.00mx1.50m) on the redefinition of the abandoned arcade of Arsakeio in Athens. It is based on the hidden new life that the space acquired due to its decline. Through the spatial narration of a "nightmare tale" the parasitic habitation that invades the space is presented, creating new hybrid worlds. The installation aims to highlight the relationship between person and building as one suffering body.

Entering the gallery as if in a sealed hall of the city of the past and tracing its present reality - the genius loci of the place emerges the identical relationship between the images of misery, with the phrases left on the walls by current users. Inspired by the emotional charge that the space exudes in combination with their existential dimension phrases, the space is captured in relation to its current inhabitant, as the same suffering body. The installation refers as a brutal scientific experiment as well in the form of the mutilated body and building as well as in its plot story by creating a monster.



Main idea

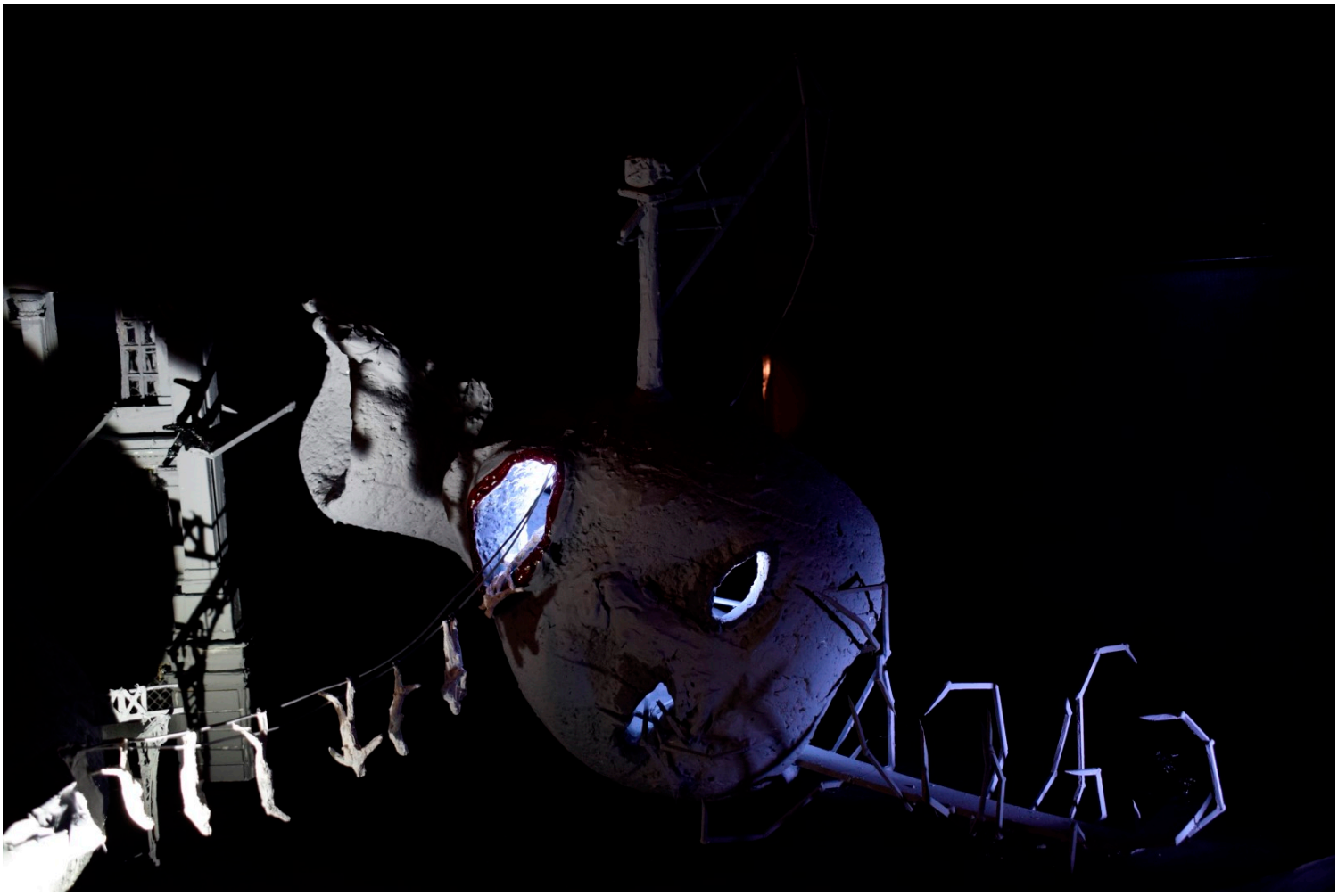
The new form of life ‘‘pseudo-life’’ – ’’ low – life’’ acquired by space parasitically,(homeless, drug addicts, beggars, gypsies, prostitutes, criminals, etc.), becomes the central idea on the basis of which the building “rebuilt” and returns to its new occupant. All dissolved and reshaped based on the parasitic life of the new user of the space. The mutilated body of this resident is presented to become the new city for his passions. The tragic figures that inhabit this environment underworld, are characterized as exiled, doomed people who enter the gallery in order to look for a substitute, for their psychological void. In the mythical rendering of space, this search for a substitute, takes the form of a room-sin route with uses that refer to the current illegal functions of the arcade.



Plot

The impoverished portico of Arsakeio is transformed into a roof for intruders, under which a labyrinthine world is organized for dark instincts. Its seven rooms become a stadium for corruption and trap. The result of this course is creating a monstrous creature, between organic and inorganic matter, a “human” transplanted into furniture. The tragic end of the story is to declare the nature of the character as a cursed nature, one object of finite use as is the case with the building.







Purpose

The installation is intended to raises concerns about the relationship between person and building: Architecture is synonymous with the person who inhabits it. Its inhabitant is the soul of the building. Changing the resident, buildings die, can automatically be turned into a grave. What happens in a place where the resident changes? what goes on? It therefore emerges as a position commentary … you look at a beautiful building and inside it prevails the desolation, the disorder… the hell.

