

**ΤΟ  
ΒΙΩΜΑ ΤΟΥ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ  
ΜΕΣΩ ΤΗΣ  
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ**

**ΣΤΙΣ  
ΔΕΚΑΕΤΙΕΣ 1960-'70\_**

**ΟΙΚΕΙΟΠΟΙΗΣΗ, ΔΙΑΔΡΑΣΗ, ΕΚΤΟΝΩΣΗ**

# ΤΟ ΒΙΩΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΣΤΙΣ ΔΕΚΑΕΤΙΕΣ 1960-'70\_ΟΙΚΕΙΟΠΟΙΗΣΗ, ΔΙΑΔΡΑΣΗ, ΕΚΤΟΝΩΣΗ

THE EXPERIENCE OF PLAY THROUGH ARCHITECTURE DURING THE  
1960s-'70s \_APPROPRIATION, INTERACTION, OUTLET

Ερευνητική Εργασία\_Δήμητρα Κουτή

Επιβλέπων Καθηγητής: Κάρολος Γαλανός

Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων\_Πολυτεχνική Σχολή\_Τμήμα Αρχιτεκτόνων  
Μηχανικών\_Ακαδημαϊκό έτος 2022-2023

Περιέχεται γλωσσάρι εννοιών, εικόνες με αρίθμηση και περιγραφές, ευρετήριο εικόνων και εννοιών και πηγές των εικόνων.

# Index Book

# Text Book

Περιέχεται το κείμενο της ερευνητικής εργασίας, οι υποσημειώσεις με τις αναφορές και η βιβλιογραφία.

# Γλωσσάρι

**Ανοικείωση:** Η φορμαλιστική ανοικείωση ή "Ostrenanie", διατυπώθηκε από τον Ρώσο φορμαλιστή Victor Shklovsky, στο δοκίμιο "Art as Technique", το 1917. Στα αγγλικά ο όρος μεταφράζεται ως defamiliarization ή making strange. Στα ελληνικά μπορεί να αποδοθεί και ως παραξένισμα. Πρόκειται για μια καλλιτεχνική τεχνική παρουσίασης συνηθισμένων πραγμάτων με έναν ασυνήθιστο ή παράξενο τρόπο, έτσι ώστε ο θεατής να αποκτήσει νέες οπτικές και να αντιληφθεί διαφορετικά την πραγματικότητα. Οι φορμαλιστές χρησιμοποίησαν τον όρο στην τέχνη και την λογοτεχνία. Η έννοια της ανοικείωσης έχει επηρεάσει την τέχνη και τις θεωρίες του 20<sup>ου</sup> αιώνα, με κινήματα και τάσεις όπως το Dada, ο μεταμοντερνισμός και η επιστημονική φαντασία. Χρησιμοποιείται ως τεχνική σε πιο σύγχρονα κινήματα, όπως το "culture jamming".

**Ανοίκειο:** Η έννοια ανοίκειο παίζει κεντρικό ρόλο στην αισθητική θεωρία της συγγενικής έννοιας της ανοικείωσης των φορμαλιστών. Οι δύο έννοιες παρουσιάζουν ομοιότητες στον τρόπο που προσεγγίζουν το φαινόμενο της τέχνης. Η έννοια του ανοίκειου, εκτός από το Ρωσικό Φορμαλιστικό

κίνημα, εμφανίζεται και στο δοκίμιο «Το ανοίκειο» ("Das unheimliche"), του Sigmund Freud, το 1919. Ο Freud, σε αντίθεση με τους φορμαλιστές και νεοφορμαλιστές, επισημαίνει την σύνδεση της έννοιας με το ασυνείδητο. Η έννοια του ανοίκειου του Freud, στα ελληνικά μπορεί να αποδοθεί και ως ξένο, παράξενο ή και ανησυχητικό παραξένισμα. Στα αγγλικά, μεταφράζεται ως "uncanny".

**Αβάντ-γκαρντ:** Το Αβάντ-γκαρντ είναι ένας γαλλικός όρος, που σημαίνει εμπροσθοφυλακή. Εμφανίστηκε αρχικά στην τέχνη το πρώτο μισό του 19<sup>ου</sup> αιώνα, και συνήθως αποδίδεται στον Henri de Saint-Simon. Η Αβάντ-γκαρντ τέχνη μπορεί να ειπωθεί ότι ξεκίνησε τη δεκαετία του 1850 με τον ρεαλισμό του Gustave Courbet. Αργότερα, έγινε σχεδόν συνώνυμος με το μοντέρνο κίνημα. Κάποια Αβάντ-γκαρντ κινήματα όπως ο Κυβισμός, επικεντρώθηκαν στην μορφολογική καινοτομία, ενώ άλλα όπως ο Φουτουρισμός, το De Stijl ή ο Σουρεαλισμός εφάρμοσαν την καινοτομία μέσα από κοινωνικά λειτουργικά προγράμματα.

**Ενωτική Πολεοδομία:** Ο όρος Ενωτική Πολεοδομία επινοήθηκε από τους Lettrist International και στη συνέχεια αναπτύχθηκε περαιτέρω από την ομάδα Καταστασιακή Διεθνής, μεταξύ του 1953 και του 1960. Στρατηγική της ήταν η διερεύνηση του πως η περιπλάνηση και η Ψυχογεωγραφία θα διαμόρφωναν έναν ενεργητικό σχεδιασμό που θα ενοποιούσε την πόλη όχι μόνο σε χωρικό αλλά και σε κοινωνικοπολιτικό επίπεδο. Η Ενωτική Πολεοδομία ήταν το αποτέλεσμα ενός νέου

## Περιεχόμενα

είδους συλλογικής διαδικασίας όπου η ανάπτυξη του δημιουργικού πνεύματος ήταν πρωταρχική προϋπόθεση.

**Ετεροτοπία:** Ο Foucault ορίζει την ετεροτοπία στην διάλεξη “*Des Espaces autres*”, το 1967. Ο Foucault διαχωρίζει τις ετεροτοπίες από τους φανταστικούς χώρους, τις ουτοπίες, και από τα τοπία της καθημερινότητας. Διατυπώνει ότι οι ετεροτοπίες ξεχωρίζουν με το να απορρίπτουν τις κοινοτοπίες της καθημερινής ύπαρξης.

**Θεωρία των μίντια:** Στο “*Understanding Media: The Extensions of Man*”, του 1964, ο Marshall McLuhan διατυπώνει τη φράση “*The medium is the message*”. Για τον McLuhan, τα μίντια είναι στοιχειώδη στην διαμόρφωση του ανθρώπινου πολιτισμού, και οι τεχνολογίες είναι επεκτάσεις των ανθρώπινων δυνατοτήτων. Επειδή οι τρόποι με τους οποίους επικοινωνούμε, και συνεπώς ο πολιτισμός μας, είναι ενσωματωμένοι μέσα στα τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιούμε, τα μίντια επηρεάζουν το τι και πως σκεφτόμαστε. Το έργο του διερεύνησε την θέση ότι οι τρόποι που οι κοινωνίες επικοινωνούν μεταξύ τους μέσα από τεχνολογικά μέσα μετασχηματίζει τόσο την κοινωνία, όσο και τα άτομα μέσα σε αυτή. Υποστήριξε ότι, η μορφή των μίντια διαμορφώνει το περιεχόμενο.

**Καταστασιακή Διεθνής:** Η Καταστασιακή Διεθνής ήταν ένα κίνημα ριζοσπαστών καλλιτεχνών και θεωρητικών που έδρασαν την περίοδο 1957-1972. Ήταν ακραίοι Μαρξιστές επαναστάτες οι οποίοι άσκησαν μεγάλη επιρροή και καθόρισαν το ιδεολογικό υπόβαθρο της εποχής τους. Από τα βασικά ιδρυτικά μέλη ήταν ο Guy Debord. Οι θέσεις τους διαδίδονταν μέσω του περιοδικού “*Situationist International*”. Μέλη της ομάδας ήταν οι Guy Debord, Asger Jorn, Constant Nieuwenhuys, Alexander Trocchi, Ralph Rumney, Attila Kotanyi, Michelle Bernstein και Raoul Vaneigem. Είχαν επηρεαστεί άμεσα από ομάδες όπως οι Lettrist International, Imaginist Bauhaus και London Psychological Association. Επίσης, δείχνουν να έχουν επηρεαστεί από σουρεαλιστικές ιδέες αναφορικά με την τέχνη.

**Κοινωνική πρακτική:** Η «κοινωνική πρακτική» (“social practice”), που συχνά αποκαλείται και πρακτική της «κοινωνικά εμπλεκόμενης τέχνης» (“socially engaged art”), στο παρελθόν έχει πάρει διάφορες ονομασίες [π.χ. «νέου τύπου δημόσια τέχνη» (“new genre public art”), «σχεσιακή αισθητική» (“relational aesthetics”), «κοινοτική τέχνη» (“community art”), «συμμετοχική», «συνεργατική», «διαλογική» τέχνη]. Ένα πρότζεκτ κοινωνικής πρακτικής δεν συνίσταται στην παραγωγή μιας εικόνας ή ενός αντικειμένου σχετικά με κάποιο κοινωνικό θέμα αλλά στην παραγωγή συγκεκριμένων σχέσεων μεταξύ των φορέων δράσης μιας κοινότητας. Ένα πρότζεκτ κοινωνικής πρακτικής δεν απεικονίζει, αλλά είναι το ίδιο μια «επικοινωνιακή πράξη» (“communication act”).

**Περίληψη/ Abstract.....10-17**

**Προβληματισμός.....18-21**

**Υπόθεση.....22-25**

**Μεθοδολογία.....26-31**

**Πλαίσιο.....32-37**

**Το παιχνίδι ως ανοίκειο αντικείμενο.....38-45**

Superonda Sofa\_Archizoom.....40-41

Pratone Chair\_Gruppo Strum.....41-42

Mind Expander Series\_Haus-Rucker-Co.....42-43

Misura Series\_Superstudio.....43-44

Stadtfussball\_Coop Himmelb(l)au.....44-45

**Το παιχνίδι ως κέλυφος\_Αναφορά στην Ετεροτοπία.....46-59**

The Wolke\_Coop Himmelb(l)au.....49-51

Yellow Heart\_Haus-Rucker-Co.....51-52

Inflatable Mobile Office\_Hans Hollein.....52-54

Oasis No. 7\_Haus-Rucker-Co.....54-55

Space Electronic\_Gruppo 9999.....56-57

Altre Cose Boutique-Bang Bang Discoteque\_Ugo la Pietra.....58

**Το παιχνίδι ως βίωμα Καθημερινότητας\_Πώς το New Babylon επηρέασε την αντίληψη του παιχνιδιού στο αστικό τοπίο.....60-65**

**Συμπεράσματα.....66-69**

**Βιβλιογραφία.....70-75**

**Δικτυογραφία.....76-79**

όπως αυτή ορίζεται από τον φιλόσοφο Jurgen Habermas.

**Μαγικός κύκλος:** Ο όρος χρησιμοποιείται για να περιγράψει την διαφορά μεταξύ του παιχνιδιού και του μη-παιχνιδιού. Η έννοια του μαγικού κύκλου αποδίδεται συνήθως στον Huizinga.

**Νεο-ντανταϊσμός:** Ο όρος neo-dada περιγράφει το έργο καλλιτεχνών που ήταν ενεργοί στην Αμερική τις δεκαετίες του 1950 και 1960, το οποίο θύμιζε το κίνημα Dada στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Έντονη επιρροή είχε το dada στα περιβάλλοντα και στα happenings των δεκαετιών 1950 και 1960. Το αντίστοιχο κίνημα του Neo-dada στην Ευρώπη ήταν ο Nouveau Réalisme.

**Ουτοπία:** Προέρχεται από το ελληνικό «ου-τόπος» που σημαίνει πουθενά. Είναι ένας όρος που επινοήθηκε από τον Thomas More, το 1516, στο ομώνυμο βιβλίο του. Η ουτοπία προσφέρει στους ανθρώπους την ψευδαίσθηση μιας τέλειας πραγματικότητας. Η ουτοπική αρχιτεκτονική επικεντρώνεται στην κοινωνική, οικονομική και πολιτική ανάταση της πόλης. Σε βάρος των καταναλωτικών και οικονομικών παραγόντων, οι ανάγκες και οι απαιτήσεις των χρηστών εκπληρώνονται.

**Ριζοσπαστική αρχιτεκτονική:** Μια ομάδα Ιταλών αρχιτεκτόνων και designers που έδρασαν από

τα τέλη της δεκαετίας του 1960 μέχρι και τη δεκαετία του 1970, σε μια περίοδο που χαρακτηρίστηκε από έντονο πολιτικό κλίμα, διαμαρτυρίες και επαναστάσεις. Αντιτάχθηκαν στον ρασιοναλισμό και τον φονξιοναλισμό του μοντερνισμού του 20<sup>ου</sup> αιώνα.

**Σουρεαλισμός:** Κίνημα στην τέχνη και τη λογοτεχνία. Γεννήθηκε στη Γαλλία, άνηψε κατά τη δεκαετία του 1920 και 1930 και χαρακτηρίζεται από το θαυμασμό για το παράδοξο, το αταίριαστο και το παράλογο. Η αρχική του σύλληψη που έμοιαζε πολύ με αυτή του Ντανταϊσμού ήταν ότι επρόκειτο για ένα επαναστατικό κίνημα σκέψης και δράσης, περισσότερο για έναν τρόπο ζωής παρά για ένα σύνολο υφολογικών στάσεων. Παρ' όλο που και τα δύο κινήματα ήταν αντιορθολογικά, ο Σουρεαλισμός διακρινόταν για το θετικό πνεύμα του ενώ ο Ντανταϊσμός για το μηδενιστικό του. Ο βασικός θεωρητικός του κινήματος, André Breton, είπε ότι ο σκοπός του ήταν «να διαχωρίσει τις προηγουμένως αντιφατικές καταστάσεις του ονείρου και της πραγματικότητας σε απόλυτη πραγματικότητα και υπερ-πραγματικότητα. Αυτός και άλλα μέλη του κινήματος χρησιμοποίησαν με το δικό τους τρόπο τις θεωρίες του Freud γύρω από το υποσυνείδητο και τη σχέση του με τα όνειρα.

**Φονξιοναλισμός:** Η φονξιοναλιστική αρχιτεκτονική σχεδιάζεται με πρωτόρημα το λειτουργικό πρόγραμμα. Η λειτουργία και η κατασκευή επιδιώκουν την πρακτικότητα. Η προέλευση των

# Περίληψη

φονξιοναλιστικών θεωριών εντοπίζονται στα τέλη του 19<sup>ου</sup> και τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα αλλά δεν καθιερώθηκαν επισήμως μέχρι τη δεκαετία του 1930.

**Ψυχογεωγραφία:** Ο όρος Ψυχογεωγραφία πρωτοεμφανίστηκε το 1955 από τον Γάλλο θεωρητικό και συγγραφέα Guy Debord. Είναι η μελέτη συγκεκριμένων κανόνων και επιρροών του γεωγραφικού περιβάλλοντος (συνειδητά οργανωμένων ή όχι) πάνω στα συναισθήματα και τη συμπεριφορά των ατόμων. Σύμφωνα με τον θεωρητικό της αρχιτεκτονικής Anthony Vidler, η Ψυχογεωγραφία είναι ένα περίπλοκο μείγμα μνήμης, εμπειρίας και χώρου που έγινε δράση από την πολιτικοκαλλιτεχνική ομάδα των Καταστασιακών την δεκαετία του 1950, ενώ το θεωρητικό του υπόβαθρο διαμορφώθηκε από τον κοινωνιολόγο και φιλόσοφο Henri Lefebvre.

**Anti-design:** Το Anti-design κίνημα εμφανίστηκε στην Ιταλία τη δεκαετία του 1960, ως κριτική στην καταναλωτική κουλτούρα που είχε επηρεάσει και το design. Το κίνημα απέρριψε τις φορμαλιστικές αξίες του neo-modern design στην Ιταλία και επιδίωξε να ανανεώσει τον πολιτισμικό και πολιτικό ρόλο του design. Αποτέλεσε μια μορφή διαμαρτυρίας κατά του φετιχισμού του καταναλωτισμού και των αντικειμένων, και των καθιερωμένων συμβατικών αρχών του μοντέρνου κινήματος, όπως ο φονξιοναλισμός.

Ο αντίκτυπος που είχε ο μοντέρνος τρόπος ζωής στην καθημερινότητα του ανθρώπου αποτέλεσε κύριο προβληματισμό των αρχιτεκτόνων από τα τέλη της δεκαετίας του '50. Η νέα γενιά αρχιτεκτόνων άρχισε να παρατηρεί πως αυτός ο τρόπος ζωής εγκλωβίζει το άτομο σε μια κατάσταση αναισθησίας απέναντι στο δομημένο χώρο, την οποία συνόδευε η ελλιπής διάδραση με αυτόν και με άλλα άτομα στον ίδιο χώρο. Οι ονομαζόμενοι Καταστασιακοί, εισήγαγαν την έννοια του παιχνιδιού στην πόλη, με στόχο να διεγείρουν και να ωθήσουν το άτομο να οικειοποιηθεί τον δομημένο χώρο. Αντιλαμβάνονταν το παιχνίδι ως τρόπο σκέψης και δράσης μέσα στην καθημερινότητα. Επηρεασμένοι από τους Καταστασιακούς και από τις συνθήκες της εποχής τους, παρατηρείται ότι οι αρχιτέκτονες στις δεκαετίες του '60 και του '70 αντιμετωπίζουν τον μοντέρνο χρήστη ως ένα "homo ludens", ο οποίος χρειάζεται να βιώσει την έννοια του παιχνιδιού, ώστε να αποκτήσει μια διάσταση ελευθερίας και ενθουσιασμού στη ζωή του, που εκλείπει σε μεγάλο βαθμό.

Στην εργασία αυτή διερευνώνται οι τρόποι με τους οποίους η αρχιτεκτονική στις δεκαετίες '60 και '70 επιδίωξε να απελευθερώσει το άτομο από τις μοντέρνες συνθήκες ζωής μέσα από το βίωμα της έννοιας του παιχνιδιού. Επιχειρείται να παρουσιαστεί μια άλλη αντίληψη σχεδιασμού του δομημένου χώρου, όπου ο χώρος βιώνεται ή θα μπορούσε να βιώνεται ως παιχνίδι, ανεξαρτήτου κλίμακα και λειτουργικού προγράμματος, τοποθετώντας στο επίκεντρο έννοιες όπως η οικειοποίηση, η διάδραση, και η εκτόνωση. Για τον σκοπό αυτό, αναλύονται παραδείγματα ριζοσπαστικών και αβάν-γκαρντ αρχιτεκτονικών προτάσεων της περιόδου, τα οποία κατηγοριοποιούνται με βάση την κλίμακα, από το αντικείμενο, στον χώρο, μέχρι την πόλη.

**Λέξεις Κλειδιά:** αρχιτεκτονική, παιχνίδι, Καταστασιασμός, αντικείμενο, χώρος, πόλη, βίωμα, εγκατάσταση, οικειοποίηση, ανοικείωση, διάδραση, εκτόνωση, αβάν-γκαρντ, ριζοσπαστική αρχιτεκτονική

**Blasé:** Στα ελληνικά, ο όρος "blasé" του Georg Simmel, συναντάται μεταφρασμένος ως «αδιάφορος» ή «κορεσμένος». Το να είσαι μπλαζέ συνεπάγεται την ανικανότητα να αντιδράς επαρκώς, με την δημιουργία ενός αμυντικού μηχανισμού συνείδησης απέναντι στον κίνδυνο υπερδιέγερσης που προκαλείται από τον βομβαρδισμό των αισθήσεων μέσα στην πόλη.

**COBRA:** Οι COBRA ήταν ένα καλλιτεχνικό κίνημα καλλιτεχνών που προκάλεσε μια επανάσταση στην μοντέρνα τέχνη, μεταπολεμικά. Τα μέλη του επιδίωξαν νέα μέσα έκφρασης, βασισμένα στον αυθορμητισμό και τον πειραματισμό. Σχηματίστηκαν 8 Νοεμβρίου του 1948, στο Παρίσι, από τους Karel Appel, Constant Nieuwenhuys, Corneille, Christian Dotremont, Asger Jorn και Joseph Noiret. Παρ' όλο που η ομάδα έδρασε μέχρι τον Νοέμβριο του 1951, είχε μεγάλη επιρροή στην τέχνη και συνέχιζε να υπάρχει ανεπίσημα.

**Dérive:** Το dérive ή drift είναι ένας όρος που διατυπώθηκε στο "*Theory of the Dérive*", το 1956, από τον Guy Debord. Ο Debord ορίζει το dérive ως μια κατάσταση πειραματικής συμπεριφοράς που συνδέεται με τις συνθήκες της αστικής κοινωνίας, μια τεχνική ταχείας περιπλάνησης μέσα από διάφορες ατμόσφαιρες. Είναι ένα μη προμελετημένο ταξίδι μέσα σε ένα τοπίο, συνθήτως αστικό, στο οποίο οι συμμετέχοντες αφήνουν τις καθημερινές συνήθειές τους και «αφήνουν τους εαυτούς τους να τραβηχτούν από τις έλξεις του τοπίου και αυτά που συναντάνε εκεί». Στόχοι του dérive

είναι η ανάγνωση του τοπίου της πόλης, με βάση την ψυχογεωγραφία, και ο συναισθηματικός αποπροσανατολισμός.

**Homo Ludens:** Ο όρος χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά από τον Johan Huizinga στο βιβλίο της ίδιας ονομασίας, με υπότιτλο “*A Study of the Element of Play in Culture*”. Ο Huizinga αναφέρεται στον όρο αυτό, που μεταφράζεται ως «ο άνθρωπος που παίζει», με συγκρατημένο τρόπο. Αυτή η διακριτικότητα στην χρήση του όρου μπορεί να εξηγηθεί από την φονξιοναλιστική σημασία που δίνει η κοινωνία στο παιχνίδι. Ο Homo Ludens έχει αποτελέσει μια σπανίως εκφρασμένη εκδοχή του Homo Sapiens, μια που, σε αντίθεση με τον Homo Faber, περνάει κατά κύριο λόγο απαρατήρητη. Στην ιστορική ανάλυση του όρου, ο Huizinga τοποθετεί τον Homo Ludens στις ανώτερες τάξεις της κοινωνίας, και πιο συγκεκριμένα στην τάξη του ελεύθερου χρόνου, και όχι στις εργατικές τάξεις.

**Inflatable αρχιτεκτονική:** Τα έτη 1966-1967, είναι αξιοσημείωτη η αναφορά στην “inflatable” αρχιτεκτονική, που εμφανίστηκε σε μια προσπάθεια διαφυγής από τις μαζικές τυποποιημένες κατασκευές. Αυτές οι φουσκωτές δομές χαρακτηρίζονταν από χαμηλό κόστος, ευελιξία και γρήγορη εγκατάσταση. Οι τεχνολογικές ουτοπίες όπως τα “climate dome” του Richard Buckminster Fuller για το Manhattan, σε συνδυασμό με την πρόταση του Frei Otto, “Arctic City”, σύμφωνα με

τον Reyner Banham αποτέλεσαν το υπόβαθρο και την τάση για μια γενιά πειραματιζόμενων αρχιτεκτόνων. Ένα μεγάλο μέρος της έκθεσης EXPO του 1970 στην Osaka, της Ιαπωνίας, επικεντρώθηκε στην ανάδειξη των τεχνολογικών δυνατοτήτων δομών πεπιεσμένου αέρα. Συνέδρια αφιερωμένα σε τέτοιες εγκαταστάσεις οργανώθηκαν το 1969 στη Stuttgart, στη Γερμανία, και το 1972 στο Delft, στην Ολλανδία.

**Interactive αρχιτεκτονική:** Η Interactive ή διαδραστική αρχιτεκτονική χρησιμοποιείται για να περιγράψει κτίρια, δομές, επιφάνειες και χώρους που σχεδιάζονται έτσι ώστε να μεταβάλλονται, να προσαρμόζονται και να επαναδιαμορφώνονται σε πραγματικό χρόνο ως αντίδραση στην διάδραση με τους χρήστες, ανάλογα με την δραστηριότητα, την συμπεριφορά ή τις κινήσεις τους. Αυτό επιτυγχάνεται συνήθως με την λειτουργία της αρχιτεκτονικής με τρόπο τέτοιο που η μορφή, η δομή, η ατμόσφαιρα ή το λειτουργικό πρόγραμμα ενός χώρου να μπορεί να μεταβληθεί σε πραγματικό χρόνο.

**Lettrist International:** Οι Lettrist International ήταν μια ομάδα ριζοσπαστών καλλιτεχνών και θεωρητικών που έδρασαν με έδρα το Παρίσι την περίοδο 1952-1957 και είχαν κύριους εκπροσώπους τους, τον Μαρξιστή θεωρητικό Guy Debord και τον Γάλλο θεωρητικό Ivan Chatcheglon. Η ομάδα αποτελούνταν από συγγραφείς, ποιητές, ζωγράφους και σκηνοθέτες, πολλές φορές

# Abstract



με περιθωριακό χαρακτήρα και εθισμό στο αλκοόλ και τις ουσίες. Οι Λετριστές ήταν οι πρώτοι που ανέπτυξαν την τεχνική της περιπλάνησης στο αστικό περιβάλλον του Παρισιού.

**Nouveau Realisme:** Το Nouveau réalisme ήταν ένα Γαλλικό καλλιτεχνικό κίνημα, το οποίο μπορεί να ειπωθεί ότι ήταν το ευρωπαϊκό αντίστοιχο του κινήματος της pop art. Ιδρύθηκε το 1960 από τον κριτικό Pierre Restany. Οι καλλιτέχνες του nouveau realism, που μεταφράζεται ως νέος ρεαλισμός, χρησιμοποιούσαν ως μέσα κυρίως collage, assemblage και ζωγραφική. Κάποιοι από τους καλλιτέχνες ενσωμάτωσαν αντικείμενα της καθημερινότητας στο έργο τους, φανερώνοντας την επιρροή που είχαν τα readymades του Marcel Duchamp.

**Performance:** Έργα τέχνης τα οποία δημιουργούνται μέσα από δράσεις που εκτελούνται από τον καλλιτέχνη ή άλλους συμμετέχοντες, οι οποίες μπορεί να έχουν γίνει σε πραγματικό χρόνο ή να έχουν καταγραφεί, αυθόρμητες ή σκηνοθετημένες. Ενώ οι όροι “performance” και “performance art” άρχισαν να χρησιμοποιούνται εκτενώς την δεκαετία του 1970, η ιστορία του performance στην τέχνη εντοπίζεται αρχικά στις φουτουριστικές παραγωγές και τα dada cabarets της δεκαετίας του 1910. Κατά την διάρκεια του 20<sup>ου</sup> αιώνα, το performance γινόταν αντιληπτό ως ένας μη συμβατικός τρόπος παραγωγής τέχνης. Την μεταπολεμική περίοδο, το performance συνδέθηκε με την εννοιολογική τέχνη, λόγω της άυλης φύσης του.

**Pop art:** Όρος που επινόησε ο Άγγλος κριτικός τέχνης Lawrence Alloway για να περιγράψει ένα μοντέρνο κίνημα τέχνης που βασίζεται στα εκφραστικά μέσα του καταναλωτισμού και της λαϊκής κουλτούρας. Άνθησε από τα τέλη της δεκαετίας του 1950 ως τις αρχές της δεκαετίας του 1970 κυρίως στις ΗΠΑ και στη Βρετανία. Κόμικς, διαφημίσεις, συσκευασίες και εικόνες από τον κινηματογράφο και την τηλεόραση αποτελούσαν την εικονογραφία του κινήματος, χαρακτηριστικό του οποίου ήταν ότι απέρριπτε κάθε διάκριση μεταξύ καλού και κακού γούστου.

**Ready-made:** Ο όρος χρησιμοποιήθηκε και καθιερώθηκε στην τέχνη από τον Γάλλο Ντανταϊστή καλλιτέχνη Marcel Duchamp, για να περιγράψει έργα τέχνης που δημιουργήθηκαν από έτοιμα αντικείμενα. Τα ready-made είναι καθημερινά αντικείμενα που με την ελάχιστη δυνατή επέμβαση εξυψώνονται στο επίπεδο του έργου τέχνης, απλώς και μόνο επειδή τα επέλεξε ο καλλιτέχνης. Σύμφωνα με τον Duchamp, η επιλογή «*βασίζόταν σε μια αντίδραση οπτικής αδιαφορίας συνδυασμένη ταυτόχρονα με την πλήρη απουσία καλού ή κακού γούστου*». Μέσα από τα ready made ο Duchamp επιδίωξε να ανατρέψει την ιεραρχία της τέχνης και στη συνέχεια να υποβιβάσει τα «αριστουργήματά της» στο επίπεδο των κοινών αντικειμένων, με χαρακτηριστικό παράδειγμα το έργο «Κρήνη», του 1917.

**Video art:** Πρόκειται για τέχνη που περιλαμβάνει την χρήση βίντεο ή/ και ηχητικών πληροφοριών

The impact of the modern conditions of living on the everyday life of humans constituted a main concern of architects from the late 1950s. The new generation of architects started observing that this way of living subdued the individual in a state of anaesthesia towards the built environment, which was accompanied by a lack of interaction with it and other individuals in the same space. The so called Situationists, introduced the concept of play to the city, in order to stimulate and urge the individual to appropriate the built space. They viewed play as a way of thinking and acting amidst daily existence. Influenced by the Situationists and the conditions of their time, it is observed that the architects of the '60s and '70s regard the modern user as a “homo ludens”, who needs to experience the concept of play, in order to achieve a dimension of freedom and excitement in his life, which it highly lacks.

This research explores the ways in which architecture during the '60s and '70s tried to free the individual from the modern conditions of living through the experience of the notion of play. It is attempted to present another perception of designing built space, where space is experienced or could be experienced as play, in spite of scale and function, putting in the forefront concepts like appropriation, interaction and outlet. For this purpose, case-studies of radical and avant-garde architectural proposals of the period are analyzed, which are categorized by scale, from object, to space, to city.

**Key Words:** architecture, play, Situationism, object, space, city, experience, installation, appropriation, defamiliarization, interaction, outlet, avant-garde, radical architecture

και βασίζεται στην κίνηση εικόνων. Η εισαγωγή του βίντεο στην δεκαετία του 1960 άλλαξε ριζικά την εξέλιξη της τέχνης. Το πιο σημαντικό πλεονέκτημα του βίντεο ήταν η χωρίς κόστος και εύκολη χρήση του, που επιτρέπει στους καλλιτέχνες να καταγράφουν τις performance τους. Η επιρροή του έδωσε την ελευθερία και το έναυσμα στην τέχνη να επεκταθεί έξω από τις γκαλερί.

**Wearable:** Στην τέχνη ο όρος αναφέρεται σε έργα τέχνης στην κλίμακα ρούχων ή κοσμημάτων. Ο όρος "wearable art" δηλώνει ότι το έργο προορίζεται να παρουσιαστεί ως μια καλλιτεχνική δημιουργία ή δήλωση. Ο όρος εμφανίστηκε περίπου το 1975 για να διακριθεί από την "body art". Η Wearable τέχνη έχει σκοπό να τραβήξει την προσοχή καθώς εκτίθεται, ή να χρησιμοποιηθεί σε performances. Επηρεάστηκε από το Arts and Crafts κίνημα, που επιδίωξε να ενσωματώσει την τέχνη στην καθημερινή ζωή και τα αντικείμενα. Η δημιουργία wearable τέχνης ευδοκίμησε την δεκαετία του 1960 και απέκτησε σημαντική θέση τη δεκαετία του 1970, πυροδοτημένη από τις hippie και mod υπο-κουλτούρες.

**Zatrudnienie:** Ο Shklovsky διατύπωσε αυτόν τον όρο, όπως και την ανοικείωση, στο "Art as Technique". Στα ελληνικά μπορεί να μεταφραστεί ως δυσκολεύοντας, και στα αγγλικά ως making difficult. Ο Shklovsky επισημαίνει ότι ο ρόλος της τέχνης είναι να κάνει τα αντικείμενα ανοίκεια και τις μορφές δύσκολες στην κατανόηση, ώστε να αυξηθεί η δυσκολία και η διάρκεια της

αντίληψης. Υποστηρίζει ότι η διαδικασία της αντίληψης είναι ένας αισθητικός σκοπός που πρέπει να παρατείνεται.

# Προβληματισμός



1. Berlin: Symphony of a Great City, Κολάζ της Ταινίας Ντοκιμαντέρ του 1927. Αναπαράσταση της υπερδιέγερσης που περιγράφει ο Georg Simmel, στο δοκίμιο "The Metropolis and Mental Life".

2. Berlin: Symphony of a Great City, Κολάζ της Ταινίας Ντοκιμαντέρ του 1927.

Σύμφωνα με διάφορους θεωρητικούς, όπως ο Georg Simmel, παρατηρείται ότι ο μοντέρνος άνθρωπος βρισκόταν συχνά εγκλωβισμένος σε μια κατάσταση αναισθησίας απέναντι στον εαυτό του και τον χώρο που τον περιβάλλει. Στο δοκίμιο "The Metropolis and Mental Life", του 1903, ο Simmel διατυπώνει πως η απαθής συμπεριφορά του αστού της μητρόπολης οφείλεται στον ραγδαίο βομβαρδισμό ερεθισμάτων που δέχεται από την πόλη.<sup>1</sup> Αυτή η απάθεια συνιστά ένα μηχανισμό άμυνας του αστού της μοντέρνας περιόδου, τον οποίο ο Simmel ονομάζει "blasé" συμπεριφορά.<sup>2</sup> Το φαινόμενο αυτό αρχίζει να εκτυλίσσεται ταυτόχρονα με την εμφάνιση της μοντέρνας μητρόπολης. Το δομημένο περιβάλλον των ιδιωτικών και των δημόσιων χώρων, η οργάνωση και η ύψη των πόλεων την περίοδο του μοντερνισμού, πιστεύεται ότι περισσότερο επιδεινώνουν παρά απαλύνουν τις παρενέργειες της συνθήκης της καθημερινότητάς του. Η υπερδιέγερση, η παθητικότητα και οι λοιπές επιδράσεις που προκάλεσαν οι μοντέρνες συνθήκες ζωής στον αστό, αποτυπώνονται λεπτομερώς, με μια χιουμοριστική διάθεση, στην ταινία Playtime, του Jacques Tati, του 1967. Σε όλη την διάρκειά της, επικρατεί η αίσθηση μιας πόλης σχεδιασμένης για την αισθητική της δύναμη, αλλά, ασυμβίβαστης με τους κατοίκους της.<sup>3</sup> Ο αντίκτυπος που είχε αυτός ο τρόπος ζωής στην καθημερινότητα του ανθρώπου και στην κοινωνία προβλημάτισε θεωρητικούς, καλλιτέχνες και αρχιτέκτονες από τα τέλη της δεκαετίας του '50. Μια ομάδα από αυτούς, οι ονομαζόμενοι Καταστασιακοί<sup>4</sup>, αντιλαμβάνονταν ότι η πόλη εκείνης της περιόδου χαρακτηρίζονταν από πλήξη και επιθυμούσαν να την μετατρέψουν σε μια πόλη

1 Neil Leach, *The Anaesthetics of Architecture*, (The MIT Press, 1999), 33.

2 Βλέπε Γλωσσάρι

Georg Simmel, *Περιπλάνηση στη Νεωτερικότητα: Κοινωνιολογικά, Φιλοσοφικά και Αισθητικά Κείμενα*, (Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, 2004), 36.

3 «Οι άνθρωποι περιορίζονται σε μικρά άτομα, παγιδευμένα σε έναν λαβύρινθο από cubicles, γυάλινους τοίχους, διαμερίσματα-κουτιά, ανελκυστήρες, πανομοιότυπους διαδρόμους και πεζοδρόμους. Σταδιακά, η ταινία τους δείχνει να ξεφεύγουν από τις συμπεριφορές και τα μοτίβα που τους υποδείκνυε το περιβάλλον τους, με αποκορύφωμα την σεκάνς "Royal Garden".»

<https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a7089-an-architectural-review-of-playtime-1967/>

4 Βλέπε Γλωσσάρι

που χαρακτηρίζεται από διέγερση και ενθουσιασμό.<sup>5</sup> Το κύριο μέσο που επιστρατεύτηκαν για να επιτύχουν τον στόχο τους ήταν η έννοια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι συνιστά μια έννοια με πολλούς ορισμούς και ερμηνείες.<sup>6</sup> Η ιδέα του παιχνιδιού των Καταστασιακών, στην οποία επικεντρώνεται αυτή η εργασία, στόχευε στον αυθορμητισμό, στην ενεργητικότητα, στην αντι-συμβατικότητα και στην κριτική κατά του καπιταλιστικού πλαισίου και ερχόταν σε πλήρη ρήξη με την μέχρι τότε καθιερωμένη υπόσταση της αναπυχής που θα μπορούσε να ειπωθεί πως χαρακτηρίζονταν από παθητική κατανάλωση, υπερδιέγερση και απάθεια. Η καθιέρωση της έννοιας του παιχνιδιού ως εργαλείο κριτικής και αναθεώρησης της συνθήκης του μοντερνισμού τις δεκαετίες του '60 και '70 θεωρείται πως άνοιξε ένα πεδίο πειραματισμού στην αρχιτεκτονική που εισήγαγε νέους παράγοντες και ιδέες αναφορικά με το βίωμα του χώρου. Παρατηρείται πως την περίοδο αυτή αναδύεται και κορυφώνεται μια αρχιτεκτονική της οποίας κύριο μέλημα δεν είναι η αισθητική και η κατασκευαστική υπόσταση αλλά το να δημιουργήσει ένα διάλογο μεταξύ του ανθρώπου και του χώρου.

5 <https://failedarchitecture.com/the-playful-city-from-the-1960s-strive-for-spontaneity-to-todays-space-of-entertainment/>

6 «...η λέξη παιχνίδι έχει περισσότερες από μια σημασίες: πράξη που τελείται για ψυχαγωγία, σε αντίθεση με το σοβαρό έργο, αντικείμενο με το οποίο παίζει κανείς, κάθε αντικείμενο που χρησιμεύει για τέρψη ή ψυχαγωγία, άθυρμα, πείραγμα, αστεϊσμός, χωρατό, αλλά και σπορ, όπως επίσης και ερωτικοί χαριεντισμοί, και τέλος επινόημα, μηχανέυμα προς εξαπάτηση.»

Σαράντης Γ.Ζ. Ζαφειρόπουλος, *Οριον: Τιμητικός Τόμος στον Καθηγητή Δ. Α. Φατούρο, Τεύχος Β*, (Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης Πολυτεχνική Σχολή Τμήμα Αρχιτεκτόνων, 1999), 459.

«Χαρακτηριστικά, στην ελληνική γλώσσα, το ρήμα «παίζω» προέρχεται ετυμολογικά από το ουσιαστικό «παιδί» (αρχαιοελληνικό παις). Παρατηρείται ότι η γλώσσα φανερώνει μια ισχυρή εννοιολογική συσχέτιση ανάμεσα στο παιδί και το παιχνίδι και ότι η πράξη που συντελείται με το «παιχνίδι» θεωρείται ιδιοσυγκρασιακή των παιδιών.»

Δημήτρης Γερμανός, *Κυριακή Τσουκαλά, Παιδική Χωρική Αφηγηματικότητα: Πόλη-Παιχνίδι-Εκπαίδευση*, (Εκδόσεις Επίκεντρο, 2020), 362.

Η παρούσα ερευνητική πραγματεύεται το παιχνίδι ως μια κιν-αισθητική ή και πνευματική δραστηριότητα ενός ατόμου σε οποιοδήποτε συγκείμενο. Η κατανόηση της έννοιας του παιχνιδιού γίνεται με βάση τις αντιλήψεις των Καταστασιακών.



3. Playtime, Στιγμιότυπο της Ταινίας του 1967. Ο Ηιολοι παρατηρεί τον κάρναβο από cubicles.



4. Playtime, Στιγμιότυπο της Ταινίας του 1967. Μοντέρνα διαμερίσματα με γυάλινη πρόσοψη.

# Υπόθεση



5. Playtime, Στιγμιότυπο της Ταινίας του 1967. Το σεντ της ταινίας, "Tataville".



6. Playtime, Στιγμιότυπο της Ταινίας του 1967. Η οσκάνας "Royal Garden".

Το θέμα αυτής της ερευνητικής εργασίας πραγματεύεται την αναπαράσταση του παιχνιδιού στον χώρο, ανεξαρτήτου μορφής και κλίμακας. Μέσα από την παρατήρηση του τρόπου με τον οποίο αυτή η προγραμματική λειτουργία δημιουργεί διαφορετικού τύπου αισθήσεις στο χρήστη, γίνεται η υπόθεση πως αυτού του είδους η αρχιτεκτονική προτρέπει σε διάφορες μορφές οικειοποίησης, διάδρασης και εκτόνωσης. Πρόκειται για μια προσπάθεια συλλογισμού αναφορικά με τον σχεδιασμό του χώρου, με αφορμή τις αντιλήψεις των Καταστασιακών, που στόχο έχει την ανατροπή του κατεστημένου της μοντέρνας περιόδου και την αλλαγή νοοτροπίας στην καθημερινότητα του χρήστη. Πρόθεση και δεδομένο για την ανάπτυξη της εργασίας μου είναι η αντίληψη του παιχνιδιού ως μέσο μιας νοητικής απελευθέρωσης του ανθρώπου της μοντέρνας μητρόπολης, από ενός είδους απαθούς συμπεριφοράς, στην οποία θα μπορούσε να πει κανείς ότι ήταν εγκλωβισμένος. Η αλλαγή της νοοτροπίας του ατόμου απέναντι στον τρόπο που αντιλαμβάνεται και χρησιμοποιεί το δομημένο χώρο θεωρείται πως είναι εφικτή μέσω των συναισθημάτων που νιώθει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Ο Michel Foucault, για να περιγράψει και να ορίσει την ιδέα της ετεροτοπίας<sup>7</sup>, που διατύπωσε την δεκαετία του '60, φέρνει ως παράδειγμα το παιχνίδι του παιδιού πάνω στο διπλό κρεβάτι των γονιών, και υπαινίσσεται πως το παιχνίδι δημιουργεί ετεροτοπίες.<sup>8</sup> Σύμφωνα με το σκεπτικό του Foucault ενισχύεται το επιχείρημα πως η ενέργεια και το βίωμα του παιχνιδιού μεταμορφώνει τον χώρο και την αντίληψή του. Στο δοκίμιο του Benjamin "Experience", του 1913, αντιπαραβάλλεται το βίωμα του ενήλικα, που γίνεται αντιληπτό ως ανέκφραστο, αδιαπέραστο και πάντα το ίδιο, χωρίς πνεύμα, με το βίωμα του παιδιού. Τα παιδιά σε αντίθεση με τους ενήλικες δεν προσελκύονται από την δύναμη της αισθητικής και τον φετιχισμό των αγαθών, αλλά από τα συντρίμια. Αυτή η διάκριση αποτελεί μια χαρακτηριστική θεματολογία

<sup>7</sup> Βλέπε Γλωσσάρι

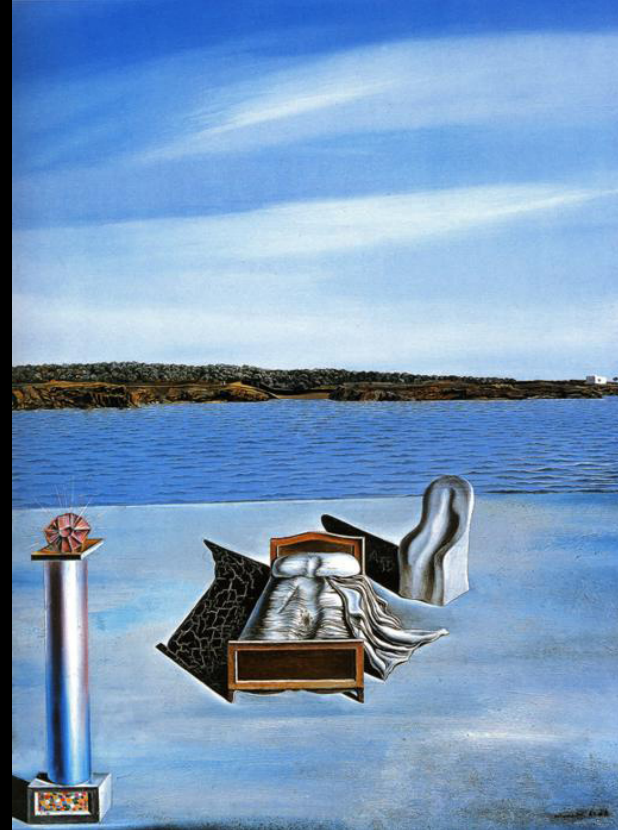
<sup>8</sup> «Και αυτό είναι -ένα απόγευμα Πέμπτης- το διπλό κρεβάτι των γονιών. Σε αυτό το κρεβάτι ανακαλύπτεις τον ωκεανό καθώς μπορείς να κολυμπήσεις ανάμεσα στα σκεπάσματα. Αλλά το κρεβάτι είναι επίσης ο ουρανός επειδή μπορείς να πηδήξεις στα ελατήρια. Είναι το δάσος επειδή μπορείς να κρυφτείς σε αυτό. Είναι η νύχτα επειδή μπορείς να γίνεις ένα φάντασμα κάτω από τα σεντόνια.»

Michel Foucault, "Les heterotopies", (Die Heterotopien/Der Utopische Körper, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2005), 40.

και σε επόμενα έργα του Benjamin, όπου η σχέση του ενήλικα με τα πράγματα είναι μια σχέση διαρκούς αποδοκιμασίας, ανωτερότητας και κυριαρχίας, ενώ, το παιδί αλληλεπιδρά με τον κόσμο γύρω του χωρίς υποκρισία, με μια οικειότητα που φανερώνει ένα ανώτερο επίπεδο γνώσης και εμπειρίας. Για αυτό, στο δοκίμιο "Marseilles", του 1929, και στο "Return of the Flaneur", γράφει ότι για να γνωρίζει κανείς την πόλη «πρέπει να έχει υπάρξει παιδί σε αυτήν». Για να αποκτηθεί αυτό το επίπεδο βιώματος, ο ενήλικας χρειάζεται να γίνει ξένος στην πόλη. Κλείνοντας με την υπόθεση της ερευνητικής, με βάση τις παραπάνω διατυπώσεις του Foucault και του Benjamin, γίνεται αντιληπτό ότι το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει την ετεροτοπία του κόσμου των ενηλίκων.



7. Οι ιδρυτές της Καταστασιακής Διεθνούς στο Cosio d'Arroschia, στην Ιταλία, τον Απρίλιο του 1957. Από αριστερά στα δεξιά: Guiseppe Pinot Gallizio, Piero Simondo, Elena Verrone, Michele Bernstein, Guy Debord, Asger Jorn, και Walter Olmo.



8. Surrealist Composition with Invisible Figures, Salvador Dalí, 1936  
Χρησιμοποιείται ως αναπαράσταση της ετεροτοπίας του κρεβατιού, του Foucault.

# Μεθοδολογία



9,10. Οι διαμαρτυρίες στο Παρίσι τον Μάιο του 1968.



Με βάση την παραπάνω υπόθεση στο πλαίσιο του μοντερνισμού, επιχειρείται να παρουσιαστεί μια άλλη αντίληψη σχεδιασμού του δομημένου χώρου, όπου ο χώρος βιώνεται ή θα μπορούσε να βιώνεται ως παιχνίδι. Η περίοδος κατά τη διάρκεια της οποίας κορυφώνεται αυτό το φαινόμενο αρχίζει από την δεκαετία του '60 και τελειώνει μέσα στην δεκαετία του '70. Μέσα από την έρευνα και την ανάλυση «ριζοσπαστικών»<sup>9</sup> και «αβάν-γκαρντ»<sup>10</sup> προτάσεων όπως αυτές των Archizoom, Gruppo Strum, Haus-Rucker-Co, Superstudio, Coop Himmelb(l)au, Hans Hollein, Gruppo 9999, Ugo la Pietra και Constant Nieuwenhuys γίνεται αντιληπτή η διάθεση τους να ενεργοποιήσουν την αντίληψη του χρήστη και να τον ενθαρρύνουν να αποκτήσει περισσότερη ελευθερία και δημιουργικότητα, δίνοντάς του τη δυνατότητα της οικειοποίησης του χώρου και της διάδρασης με αυτόν ή και με άλλους χρήστες στον ίδιο χώρο. Κατηγοριοποιώντας τα παραδείγματα της έρευνας από την κλίμακα του αντικειμένου, στην κλίμακα του χώρου, μέχρι την κλίμακα της πόλης, οι αρχιτεκτονικές προτάσεις που θα αναφερθούν, καταφέρνουν να μετατρέψουν τον άνθρωπο σε "homo ludens"<sup>11</sup>, σε κάθε πτυχή της καθημερινότητάς του. Στόχος της έρευνας είναι η ανάδειξη του τρόπου με τον οποίο μπορεί να βιώνεται η έννοια του παιχνιδιού μέσα στον χώρο, ανεξαρτήτου κλίμακας και λειτουργικού προγράμματος, τοποθετώντας στο επίκεντρο έννοιες όπως η οικειοποίηση, η διάδραση, και η εκτόνωση. Τα παραδείγματα που έχουν επιλεγεί θα αναλυθούν ως προς τους τρόπους με τους οποίους έχουν διαπραγματευτεί αυτές τις τρεις έννοιες. Σε αυτό το σημείο κρίνεται απαραίτητος ο ορισμός των παραπάνω εννοιών, όπως αυτές γίνονται αντιληπτές στην εργασία μου. Η λέξη οικειοποίηση χρησιμοποιείται εδώ για να περιγράψει την διαδικασία (επαν-) ιδιοποίησης του χώρου από τον χρήστη μέσω του αισθητικού μηχανισμού

9 Βλέπε Γλωσσάρι

10 Βλέπε Γλωσσάρι

11 Βλέπε Γλωσσάρι

Ο Johan Huizinga στο έργο του "Homo Ludens" του 1938, ορίζει τους ανθρώπους ως παιχνιδιάρικα όντα και υποστηρίζει πως το παιχνίδι είναι μια στοιχειώδης πτυχή κάθε ανθρώπινης έκφρασης.

Simona Livescu, "From Plato to Derrida and Theories of Play", (CLCWeb: Comparative Literature and Culture 5.4, <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1201>, 2003), 4.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*, (Boston: The Beacon Press, 1964).

της ανοικείωσης των φορμαλιστών<sup>12</sup>. Σύμφωνα με τον Victor Shklovsky που εισήγαγε τους όρους "ostrenanie", που σημαίνει ανοικείωση, και "zatrudnenie"<sup>13</sup>, που σημαίνει δυσκολία της μορφής, τα έργα τέχνης κατορθώνουν να ανανεώνουν τις διανοητικές μας διαδικασίες μέσω του αισθητικού παιχνιδιού της ανοικείωσης.<sup>14</sup> Στην εργασία αυτή θεωρείται ότι την δεκαετία του '60 οι αρχιτέκτονες υιοθέτησαν μια στρατηγική σχεδιασμού που επικαλείται τον μηχανισμό της ανοικείωσης για να ενεργοποιήσουν την αντίληψη του χρήστη και να τον ωθήσουν να οικειοποιηθεί τον χώρο. Η διάδραση πραγματεύεται την ανταλλαγή πληροφοριών και σωματικών δράσεων μεταξύ του δομημένου χώρου και του χρήστη, ενώ, παράλληλα θα μπορούσε να την κατανοήσει κανείς ως την αλληλεπίδραση μεταξύ χρηστών οι οποίοι βρίσκονται στον ίδιο χώρο με σκοπό να ικανοποιήσουν τις κοινές τους ανάγκες. Τέλος, με την λέξη εκτόνωση εννοούνται τα συναισθήματα που βιώνει ο χρήστης μέσω της νοητικής ή σωματικής αλληλεπίδρασης με τον χώρο ή και μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους χρήστες στον ίδιο χώρο. Σε ότι αφορά την δομή της εργασίας, στο πρώτο κεφάλαιο περιγράφεται συνοπτικά το πολιτισμικό<sup>15</sup> πλαίσιο στο οποίο αναπτύχθηκαν οι προτάσεις που θα αναλυθούν, και αναφέρονται κάποιες αρχιτεκτονικές θεωρίες και κινήματα που έδρασαν σε αυτό το πλαίσιο. Στο δεύτερο κεφάλαιο, ξεκινάει η ανάλυση παραδειγμάτων, με την παρουσίαση του παιχνιδιού ως ανοικείο<sup>16</sup> αντικείμενο. Στο τρίτο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά στην ετεροτοπία μέσα από παραδείγματα που διαχειρίζονται την έννοια του παιχνιδιού μέσα στα όρια του χώρου που ορίζει ένα κέλυφος. Στο τέταρτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται το βίωμα του παιχνιδιού ως καθημερινότητα, μέσα από την ουτοπική<sup>17</sup> πρόταση αστικής κλίμακας "New Bab-

12 Βλέπε Γλωσσάρι

13 Βλέπε Γλωσσάρι

14 Αντουανέττα Αγγελίδη, "Το παιχνίδι με το ανοικείο – Μια ποιητική του κινηματογράφου: Γραφές για τον Κινηματογράφο-Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις", (Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Σχολή Καλών Τεχνών, Τμήμα Κινηματογράφου, Αθήνα, 2005), 19.

15 Ο όρος αναφέρεται στο πολιτιστικό, κοινωνικό και οικονομικό πλαίσιο της δεκαετίας του '60, μέσα στο οποίο συλλήφθηκαν ή και υλοποιήθηκαν οι αρχιτεκτονικές προτάσεις που αναλύονται.

16 Βλέπε Γλωσσάρι

17 Βλέπε Γλωσσάρι



11. Ο Richie Havens στο Woodstock Music Festival, New York, 1969.



12. Woodstock Festival, 1969.

ylon", του Constant Nieuwenhuys. Παρ' όλο που υπάρχουν και άλλες αστικές προτάσεις που θα μπορούσαν να αναλυθούν σε αυτή την ενότητα επιλέγεται το New Babylon, καθώς μπορεί να θεωρηθεί η επιτομή του σχεδιασμού αστικής κλίμακας που εντάσσει το βίωμα του παιχνιδιού. Στο τέλος, αναλύονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν μέσα από την έρευνα, όσον αφορά το με ποιούς τρόπους κατάφεραν οι ριζοσπαστικές αρχιτεκτονικές προτάσεις των δεκαετιών '60-'70 να ενεργοποιήσουν τις συνθήκες οικειοποίησης, διάδρασης και εκτόνωσης και να επηρεάσουν την καθημερινότητα του χρήστη μέσα από τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Κλείνοντας, θέτονται ερωτήματα και προβληματισμοί αναφορικά με την αντίληψη και το βίωμα της έννοιας του παιχνιδιού στην σύγχρονη εποχή.



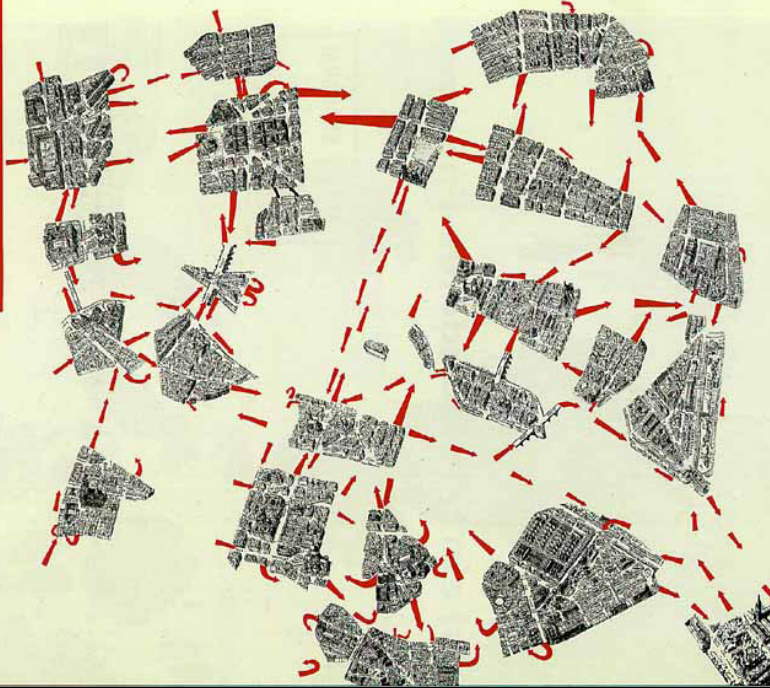


13. Just what was it that made yesterday's homes so different, so appealing?, Richard Hamilton, 1956.  
Χαρακτηριστικό έργο του Pop Art κινήματος.



14. Le Repas hongrois, Daniel Spoerri, 1963.  
Χαρακτηριστικό έργο του Nouveau-Realisme κινήματος.

# Πλαίσιο



15. Ψυχογεωγραφικός Χάρτης, Guide psychogéographique de Paris: discours sur les passions de l'amour, Guy Debord, Asger Jorn, 1956. Το κολάζ δημιουργήθηκε με βάση το Plan de Paris a vol d'oiseau. 1956.



16. New Babylon, Antwerp, Constant Nieuwenhuys, 1963. Παράδειγμα Ενωτικής Πολεοδομίας.

Οι κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές συνθήκες της δεκαετίας του 1960 χαρακτηρίζονται από έντονες αντιδράσεις στο κατεστημένο μέσα σε ένα έντονο κλίμα απελευθέρωσης, με γεγονότα όπως η εναντίωση στην εμπλοκή των Η.Π.Α. στον πόλεμο του Vietnam, τα συμβάντα του Μαΐου του 1968 στη Γαλλία, το κίνημα δικαιωμάτων των πολιτών στις Η.Π.Α. και η ανέγερση του κινήματος απελευθέρωσης των γυναικών. Ένα ακόμη γεγονός που σημάδεψε τη δεκαετία του '60 αποτέλεσε το φεστιβάλ Γούντστοκ που έγινε στη Νέα Υόρκη, το 1969. Το φεστιβάλ ταυτίστηκε με τον χιπισμό, την σεξουαλική απελευθέρωση και τη χρήση ναρκωτικών και προέβαλλε ιδέες υπέρ της ειρήνης, κατά του πολέμου και του ρατσισμού. Η οικονομική άνθιση που ακολούθησε μετά τον πόλεμο συνοδεύτηκε από την όξυνση των ταξικών διαφορών. Η παραγωγή μεταλλάσσεται σταδιακά από τις τεχνολογικές εξελίξεις και εξαπλώνεται παγκοσμίως.<sup>18</sup> Μέσα στην αναδυόμενη τεχνολογική κουλτούρα του '60 επικράτησαν συστήματα ηλεκτρονικής επικοινωνίας, η ταχεία μαζική παραγωγή με τον φαύλο κύκλο του καταναλωτικού καπιταλισμού, και ο αυξανόμενος νομαδισμός των αστικών πληθυσμών. Στην αρχιτεκτονική, η περίοδος που αναγνωρίζεται ως την δεκαετία του '60, διάρκεσε από τα τέλη του '50 μέχρι τα μέσα του '70. Την έναρξη της περιόδου θα μπορούσε να ειπωθεί πως σήμαναν οι ομάδες νέων αρχιτεκτόνων που αντιλήφθηκαν την απόσταση που διατηρούσε η μοντέρνα αρχιτεκτονική από τις νέες μεταβαλλόμενες συνθήκες και ανάγκες των τότε σύγχρονων κοινωνιών,<sup>19</sup> με την ομάδα των Καταστασιακών να πρωταγωνιστεί. Για το κίνημα του Καταστασιασμού, ο αυστηρός επαγγελματισμός της αρχιτεκτονικής και του design είχε οδηγήσει σε μια αποστείρωση του κόσμου, η οποία απειλούσε να αφανίσει κάθε αίσθηση αυθορμητισμού ή παιχνιδιού. Με την συνειδητοποίηση αυτή προκλήθηκε μια σειρά αντιδράσεων των νέων αρχιτεκτόνων ενάντια στις καθιερωμένες τάσεις του μοντερνισμού όπως είναι ο «φονξιοναλισμός»<sup>20</sup>. Η δεκαετία του '60 σηματοδοτεί μια μεταβολή, με τον όρο αβάν-γκαρντ

18 Lina Stergiou, "1960s, *Institution Architecture: Avant-Garde Roots and Function*", (στο *Cultural Production in the 20th and 21st Centuries: Art Collectives, Institutions and Culture Industry*, ed. Ana Varas Ibarra and David Murrieta Flores, special issue, *Re-bus - a journal of art history and theory* 2, no.8, Spring 2017, 1-34), 18.

19 Timothy Hyde, "Architecture in the Sixties and the Sixties in architecture, *The Sixties*", (Vol 2, No. 1, 97 — 105, 2005, DOI: 10.1080/17541320902909623), 98.

20 Βλέπε Γλωσσάρι

να αρχίζει να χρησιμοποιείται για να περιγράψει αρχιτέκτονες και το υλικό ή άυλο έργο τους.<sup>21</sup> Το αρχιτεκτονικό αβάν-γκαρντ και η θέση του σε σχέση με την καταναλωτική κουλτούρα, το καθίστησε ως ένα εργαλείο εύρεσης και ανάδειξης περιοχών «κοινωνικών πρακτικών»<sup>22</sup>, που δεν είχαν αξιοποιηθεί ακόμα. Από τα τέλη του '50, το ενδιαφέρον για την καθημερινή ζωή, τον χώρο, και την κουλτούρα της μάζας είχε κάνει την εμφάνισή του στην Βρετανική και Αμερικανική "Pop art"<sup>23</sup> και στον Γαλλικό "Nouveau Realisme".<sup>24</sup> Το ενδιαφέρον των Καταστασιακών στην μαζική κουλτούρα αντιπροσωπεύθηκε από μια "νέο-ντανταϊστική"<sup>25</sup> ευαισθησία για τα αντικείμενα της καθημερινότητας, τον ενθουσιασμό για τις διαφημίσεις και τα περιοδικά, την επιθυμία εμπλοκής με την μόδα, την αναγνώριση της pop μουσικής ως έγκυρο κομμάτι της κουλτούρας, και την προσοχή σε μη σχεδιασμένα μέρη, κτίρια από μη αρχιτέκτονες, και τον βιομηχανικό σχεδιασμό.<sup>26</sup> Σε πολεοδομικό επίπεδο, οι μεταπολεμικές συνθήκες των πόλεων ενέπνευσαν νέες υποθέσεις σχετικά με τον συσχετισμό των αστικών μορφών και των κοινωνικών δομών, που οδήγησαν σε θεωρίες όπως είναι το "dérive"<sup>27</sup>, η «Ψυχογεωγραφία»<sup>28</sup> και η «Ενωτική Πολεοδομία»<sup>29</sup>, που διατυπώθηκαν από τους Καταστασιακούς. Οι θεωρίες παιχνιδιού που διατυπώθηκαν από τον Johan Huizinga και τον Roger Callois άσκησαν σημαντική επιρροή σε αυτές τις διατυπώσεις. Ο Debord και οι Lettrist International<sup>30</sup> προώθησαν με αυτές τις θεωρίες την δημιουργία ενός ολοκληρωτικά

21 Lina Stergiou, "1960s, *Institution Architecture: Avant-Garde Roots and Function*", 9.

22 Βλέπε Γλωσσάρι

Γεώργιος Μπεκιράκης, «Κοινωνικές Πρακτικές και τα "Κοινά-Commons" στην Σύγχρονη Τέχνη: Το Παράδειγμα της Καλλιτεχνικής Καντίνας "Souzy Tros"», (Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας, Σχολή Διοίκησης και Οικονομίας, Πύργος, 2018), 5, 11-12.

23 Βλέπε Γλωσσάρι

24 Βλέπε Γλωσσάρι

25 Βλέπε Γλωσσάρι

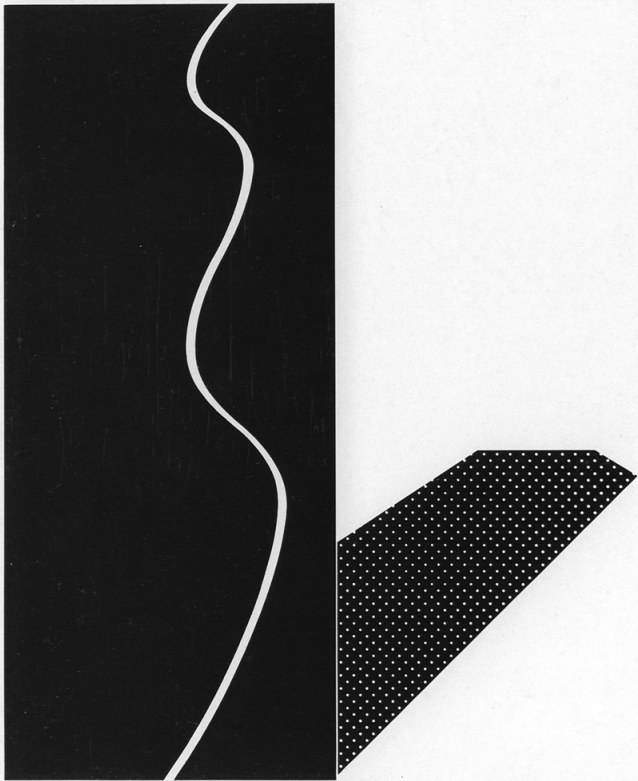
26 Simon Sadler, *The situationist city*, (The MIT Press, England, 1998), 11.

27 Βλέπε Γλωσσάρι

28 Βλέπε Γλωσσάρι

29 Βλέπε Γλωσσάρι

30 Βλέπε Γλωσσάρι



17. Superonda Sofa, Archizoom,  
240 x 38 x 100 cm, 34 kg,  
1967.



18. Superonda Sofa, Archizoom,  
1967.

επαναστατικού προγράμματος που πραγματεύεται την κουλτούρα της καθημερινής ζωής. Οι αστικές προτάσεις και παρεμβάσεις της περιόδου βασίστηκαν στην ευχέρεια και την δυνατότητα παιχνιδιού και επιλογής ως προς την οικειοποίηση, διάδραση στον χώρο και εκτόνωση του χρήστη. Τα περιβάλλοντα που προτάθηκαν παρουσίαζαν ένα όραμα κοινωνικής ελευθερίας, ποικιλίας, και ταχείας ανταπόκρισης που ήταν ανάλογο με τις νέες κοινωνικές τάξεις που φαίνονταν να αναδύονται από τις νέες πολιτισμικές εξελίξεις.

19. Superonda Sofa,  
Archizoom, 1967.



20. Superonda Sofa,  
Archizoom, 1967.



# Το παιχνίδι ως ανοίκειο αντικείμενο



21, 22, 23. Pratone Chair, Gruppo Strum, 1966/1971.

Με βάση την υπόθεση της εργασίας και τον ορισμό της ετεροτοπίας του Foucault που προαναφέρθηκαν, μπορεί να διατυπωθεί ότι οποιοδήποτε αντικείμενο της καθημερινότητας μπορεί να μετατραπεί σε ένα αντικείμενο παιχνιδιού. Με αντίστοιχη λογική όπως το διπλό κρεβάτι των γονιών το οποίο, σύμφωνα με τον Foucault, μετατρέπεται σε διάφορα σκηνικά παιχνιδιού μέσα από την φαντασία του παιδιού που το χρησιμοποιεί, τα αντικείμενα της καθημερινότητας μπορούν να φιλοξενήσουν το παιχνίδι εφόσον το επιτρέπει η φαντασία και η δημιουργικότητα του χρήστη. Τα συμβατικά αντικείμενα με τον πρακτικό σχεδιασμό τους θα μπορούσε να ειπωθεί πως απαιτούν περισσότερη φαντασία από τον χρήστη για να λειτουργήσουν ως παιχνίδια. Το design και η αρχιτεκτονική της δεκαετίας του '60 και του '70, τις δεκαετίες της μαζικής παραγωγής και υπερκατανάλωσης, βασίζονταν κυρίως στη φιλοσοφία του φονξιοναλισμού. Τα έπιπλα σχεδιάζονταν για να είναι πρακτικά και άνετα και δεν ενθάρρυναν την δημιουργικότητα και την φαντασία του χρήστη. Η οικονομική άνθιση της περιόδου, η διάθεση της μάζας για κατανάλωση και το φονξιοναλιστικό design, οδήγησαν σε πανομοιότυπα εξοπλισμένους εσωτερικούς χώρους. Οι ριζοσπαστικοί αρχιτέκτονες του "anti-design"<sup>31</sup> κινήματος της δεκαετίας του '60 θέλησαν να αλλάξουν αυτή την τάση και να δημιουργήσουν έπιπλα και αντικείμενα που θα δώσουν το έναυσμα στον χρήστη να τα περιεργαστεί και να τα οικειοποιηθεί. Τα αντικείμενα που δημιούργησαν θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως ανοίγματα και αντι-συμβατικά. Μέσα από την επιστράτευση του αισθητικού μηχανισμού της ανοικειώσης και την δυνατότητα πολλαπλών χρήσεων που επιτρέπουν, ενεργοποιούν την δημιουργικότητα του χρήστη και ικανοποιούν τις συνθήκες παιχνιδιού σε μεγαλύτερο βαθμό από τα συμβατικά φονξιοναλιστικά αντικείμενα.

Το πρώτο παράδειγμα αυτού του κεφαλαίου που θα αναλυθεί συνιστά το "Superonda Sofa", των Archizoom<sup>32</sup>, ένα έπιπλο καθίσματος, χωρίς στηρίγματα πλάτης και χεριών. Απαρτίζεται από

31 Βλέπε Γλωσσάρι

32 Το Archizoom δημιουργήθηκε τη δεκαετία του '60 από τους Ιταλούς αρχιτέκτονες Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello και Massimo Morozzi, στην Φλωρεντία. Το στούντιο με το έργο του αναγνωρίστηκε ως μια

ένα μπλοκ πολυουρεθάνης κομμένο σε δύο μέρη, με εγκοπή σχήματος S, τα μέρη του οποίου μπορούν να ενωθούν ή να στακαριστούν για να παραχθούν διαφορετικές μορφές. Σε πρώτη ανάλυση, όσον αφορά τον μηχανισμό ανοικειώσης που επικαλείται το αντικείμενο, αυτό μπορεί να ειπωθεί πως εκ πρώτης όψεως δεν θυμίζει κάθισμα. Στην "default" μορφή του, ο χρήστης αντικρίζει έναν πλήρη όγκο που με το ουδέτερο, απλοϊκό σχήμα του δεν υποδεικνύει κάποια συγκεκριμένη χρήση. Σε επόμενο επίπεδο, όταν ο χρήστης προσπαθεί να αλληλεπιδράσει με το αντικείμενο σωματικά, συνειδητοποιεί πως η ελαφρότητα και η χρήση της λογικής των "module" του επιτρέπουν μια ποικιλία χρήσεων. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως καναπές, ως κρεβάτι, ή chaise longue.<sup>33</sup> Καταλήγοντας στον τρόπο συναισθηματικής εκτόνωσης που προσφέρει το Superonda Sofa, με την πολυμορφικότητα και την ελευθερία που δίνει στον χρήστη να επινοήσει διαφορετικούς τρόπους χρήσης, καταφέρνει να ερεθίσει την δημιουργικότητα και την φαντασία του.

Αντίστοιχης λογικής με το Superonda Sofa, το επόμενο παράδειγμα είναι το "Pratone Chair", το οποίο αποτελεί ένα από τα σύμβολα του anti-design κινήματος που επανέστησε στον σχεδιασμό επίπλων τη δεκαετία '60-'70 και σχεδιάστηκε το 1966 από τους Gruppo Strum.<sup>34</sup> Το έργο παρουσιάστηκε και βραβεύτηκε στον διαγωνισμό "Sintesis Idee 70" και βγήκε στην παραγωγή το 1971, από την εταιρία Gufram. Η σύλληψη της ιδέας του καθίσματος βασίστηκε στην λέξη "pratone", που σημαίνει γκαζόν, με το σχήμα του ίδιου του καθίσματος να αναπαριστά ακριβώς αυτό.<sup>35</sup> Η αισθητική του έργου κάνει μια εμφανή αναφορά στην Pop Art, με την χρήση της απλής και εμβληματικής εικόνας του γκαζόν. Η αισθητική του μπορεί να ειπωθεί πως παραπέμπει περισσότερο

anti-design ομάδα κατά του στείρου βιομηχανικού σχεδιασμού. Σχεδιαστική πρόθεσή τους αποτέλεσε η ποικιλία και η διαφορετικότητα μέσα από πολύχρωμα και απαλά σχήματα και μορφές.

<https://www.italiandesignclub.com/2021/11/08/archizoom-a-story-of-rebellion-shapes-and-provocations/>

33 <https://www.poltronova.it/superonda/>

34 Πρόκειται για μια ομάδα Ιταλών αρχιτεκτόνων: Pietro Derossi, Giorgio Ceretti και Riccardo Rosso. Οι Gruppo Strum εναντιώθηκαν ανοιχτά στον φονξιοναλισμό.

35 <http://craft-culturalheritage.eu/2019/06/21/gruppo-strum-pratone-chair/>



24. Mind Expander series, Haus-Rucker-Co, 1967-69, Flyhead, Viewatomizer και Drizzler.

25. Mind Expander series, Haus-Rucker-Co, 1967-69, Flyhead.

σε έργο τέχνης παρά σε έπιπλο, με την μορφή του να μπορεί να ειπωθεί πως αναπαράγει την συνθήκη του αισθητικού παιχνιδιού της ανοικείωσης των φορμαλιστών. Μορφολογικά, το προϊόν συντελούνταν από 42 φύλλα γρασιδιού από πολυουρεθάνη, τα οποία εγκαταστάθηκαν δια χειρός σε μια μεγάλη τετράγωνη βάση, κατασκευασμένη από το ίδιο υλικό.<sup>36</sup> Αναφορικά με την διάδραση, τα ευέλικτα φύλλα γρασιδιού από πολυουρεθάνη, βάζουν τον χρήστη στη διαδικασία αναζήτησης του πιο άνετου τρόπου καθίσματος, καθώς το σώμα ακολουθεί την ρευστή κίνησή τους και εφάπτεται σε αυτά με ελεύθερο τρόπο. Η ενέργεια του σώματος κατά το κάθισμα περιπλέκεται από τον σχεδιασμό, υπονοώντας πως το σώμα δεν μπορεί να βασιστεί στην συνηθισμένη κίνηση που κάνει για να επιτευχθεί το κάθισμα. Τα Pratone, ακολουθώντας την λογική των module, μπορούν να τοποθετηθούν το ένα δίπλα στο άλλο και να σχηματίσουν διάφορες εκδοχές ενός γιγαντιαίου τοπίου γκαζόν, μέσα στο οποίο ο χρήστης μπορεί να βιώσει την εκτόνωση στην μορφή του παιχνιδιού, με το ενδεχόμενο αλληλεπίδρασης με άλλους χρήστες.

Στο παράδειγμα του "Mind Expander Series", των Haus-Rucker-Co<sup>37</sup>, του 1967 με 1969, παρουσιάζεται το βίωμα της έννοιας του παιχνιδιού υπό την μορφή ανοικείων "wearable"<sup>38</sup> αντικειμένων. Οι διαφορετικές εκδοχές του πρότζεκτ αποτελούνταν από διάφορα κράνη που μπορούσαν να παραποιήσουν την αντίληψη αυτών που τα φορούσαν. Επηρεασμένοι από τις ιδέες των Καταστασιακών για το παιχνίδι ως μέσο παρακίνησης των πολιτών, οι Haus-Rucker-Co δημιουργούσαν "performances"<sup>39</sup> όπου οι θεατές γινόταν συμμετέχοντες που μπορούσαν να επηρεάσουν το περιβάλλον τους. Οι προσθετικές συσκευές τους δημιουργήθηκαν για να

36 <https://www.salvioniarredamenti.it/en/design-icons/chair-pratone-gufram/>

37 Οι Haus-Rucker-Co ήταν μια Βιεννέζικη ομάδα που ιδρύθηκε το 1967, από τους Laurids Ortner, Gunther Zamp Kelp και Klaus Pinter, και αργότερα εντάχθηκε μαζί τους και ο Manfred Ortner. Το έργο τους εξερεύνησε την "performative" δυνατότητα της αρχιτεκτονικής μέσα από εγκαταστάσεις και "happenings", χρησιμοποιώντας δομές πεπιεσμένου αέρα ή προσθετικές συσκευές που αλλοίωναν την αντίληψη του χώρου.

<https://architectuul.com/architect/haus-rucker-co>

38 Βλέπε Γλωσσάρι

39 Βλέπε Γλωσσάρι

ενισχύσουν το βίωμα των αισθήσεων και να τονίσουν την φύση τους η οποία θεωρείται δεδομένη. Τα επιμέρους κράνη του πρότζεκτ ονομάζονταν "Flyhead", "Viewatomizer" και "Drizzler", και κάθε ένα από αυτά λειτουργούσαν με το να υποβαθμίζουν ή να ενισχύουν ορισμένα αισθητηριακά ανατακλαστικά.<sup>40</sup> Για παράδειγμα, το "Fly Head" αποπροσανατόλιζε την όραση και την ακοή αυτού που το φορούσε για να δημιουργήσει μια εκ νέου κατανόηση της πραγματικότητας. Για την κατασκευή του χρησιμοποιήθηκε ένα πράσινης απόχρωσης κράνος πολυαιθυλενίου με ένα σετ από στερεο-ακουστικά και ένα εσωτερικό "split" πρίσμα στο επίπεδο του ματιού, που δημιουργεί ένα πολύ-εικονικό όραμα.<sup>41</sup> Η συναισθηματική επίδραση που είχαν τα κράνη θα μπορούσε να ειπωθεί πως έμοιαζε με μια κατάσταση ναρκοληψίας, κατά την οποία παραποιούνται η αντίληψη της πραγματικότητας. Πρόθεση του έργου ήταν να υπαινιχθεί ένα είδος διαφυγής από τον κόσμο, το οποίο προσφέρεται από την τεχνολογία.<sup>42</sup>

Στα τέλη της δεκαετίας του '60, η ομάδα Superstudio σχεδίασε μια σειρά επίπλων που ονομάστηκε "Misura"<sup>43</sup> Series", σε συνεργασία με την Ιταλική εταιρία Zanotta. Η σειρά αποτελούνταν από μια συλλογή απλουστευμένων τραπεζιών, γραφείων, ντουλαπιών και κρεβατιών που ήταν επενδυμένα με ένα άσπρο πλαστικό laminate, επικαλυμμένο από ένα μαύρο κάναβο. Με αυτά οι Superstudio προσπάθησαν να σχεδιάσουν αντικείμενα που θα περιορίζονταν στην ελάχιστη δυνατή μορφή. Η μορφή τους καθαυτή δεν θα μπορούσε να ειπωθεί πως μοιάζει εξ' ολοκλήρου ανοίκεια ή ξένη οπτικά στον χρήστη, καθώς η χρήση των επίπλων είναι φανερή. Όμως, η υπεραπλουστευμένη τους μορφή μπορεί να θεωρηθεί πως θέτει τον χρήστη σε μια νέα συνθήκη αλληλεπίδρασης με τα έπιπλα, αντίθετη με την μέχρι τώρα λογική των υπερσχεδιασμένων επίπλων. Η δημιουργία τέτοιων ουδέτερων αντικειμένων είχε σκοπό να εξαλείψει κάθε αίσθηση άγχους που οφείλεται στις κοινωνικές τάξεις ή σύμφωνα με την ορολογία του Baudrillard, «την πολιτική οικονομία του

40 Jane Pavitt, *Fear and Fashion in the Cold War*, (V&A Publishing, London, 2008), 90.

41 <https://walkerart.org/magazine/the-edible-playable-and-wearable-architecture-of-haus-rucker-co>

42 Jane Pavitt, *Fear and Fashion in the Cold War*, 92.

43 Η λέξη "Misura" στα Ιταλικά σημαίνει μεζούρα.



26, 27. Misura Series, Superstudio, 1969-1972.

συμβόλου».<sup>44</sup> Με την εξαφάνιση των συμβολικών σχέσεων που υπηρετούν αποκλειστικά τις υφιστάμενες δυναμικές της καπιταλιστικής κουλτούρας, ο αυτόνομος αστός ανακαλύπτει μια αδιαμεσολάβητη σύνδεση με την ουσία της καθημερινής ζωής. Τα αντικείμενα Misura, υποδεικνύουν μόνο την απώτερη χρήση τους, επιτρέποντας στον χρήστη την ελευθερία να αλληλεπιδράσει με αυτά άμεσα.<sup>45</sup> Συναφή με αυτή την σειρά επίπλων, αν και ξεχωριστό έργο, ήταν τα διαγράμματα των Superstudio που ονομάζονται “Histograms”. Με κάθε ένα από αυτά, προτείονταν ένα νέο αρχιτεκτονικό μοντέλο, χωρίς μια “a priori” λειτουργία. Όπως εξήγησαν οι Superstudio στο κείμενο που συνόδευε το έργο, αυτή η σειρά ήταν «ένας κατάλογος τρισδιάστατων, ασυνεχών διαγραμμάτων, ένας κατάλογος αρχιτεκτονικών “histograms” που αναφέρονται σε ένα κάρναβο που μπορεί να μεταβληθεί σε διαφορετικές περιοχές ή κλίμακες για την κατασκευή μιας γαλήνιας και ακίνητης φύσης μέσα στην οποία θα αναγνωρίσουμε τους εαυτούς μας»<sup>46</sup>. Πρόκειται για ένα κατάλογο μορφών, η χρήση των οποίων αποφασίζεται από τον χρήστη. Οι χρήστες ενθαρρύνονται να παίξουν με την κλίμακα των διαγραμματικών προϊόντων, διαταρράσσοντας την αντίληψη της λειτουργικότητας. Με μεγέθυνση, το αντικείμενο μπορεί να γίνει εργοστάσιο. Με σμίκρυνση, γίνεται ένα κρεβάτι. Με αυτό το έργο αποκηρύσσεται η λογική του μοντέρνου κινήματος ότι «η μορφή ακολουθεί την λειτουργία»<sup>47</sup>. Στην περίπτωση των Superstudio η μορφή ακολουθεί τις άμεσες επιθυμίες του καθένα. Ένα απροσδιόριστο και ανοικτό σύστημα σαν αυτό που προτείνουν οι Superstudio επιτρέπει το παιχνίδι, αλλά, απαιτεί έναν ενεργό και διατεθειμένο χρήστη να το ολοκληρώσει.

Το τελευταίο παράδειγμα της ενότητας, η εγκατάσταση των Coop Himmelb(l)au με ονομασία «Ποδόσφαιρο Πόλης», ή “Stadt Fussball”, αναπαράγει τον μηχανισμό της αισθητικής ανοικείωσης στον δημόσιο χώρο. Εγκαταστάθηκε ως ένα performance στους δύο κεντρικούς εμπορικούς

δρόμους μπροστά από τον ιστορικό καθεδρικό ναό του Αγίου Στέφανου, την ημέρα των εγκαινίων του πεζοδρόμου που άνοιξε στη Βιέννη, στις 27 Νοεμβρίου, του 1971.<sup>48</sup> Ριζοσπαστικές ιδέες όπως αυτές των Καταστασιακών έπαιξαν σημαντικό ρόλο για το άνοιγμα της ζώνης πεζών στη Βιέννη. Εκείνη την περίοδο η Βιέννη αποτέλεσε μέρος συνάθροισης για αρκετές ριζοσπαστικές αρχιτεκτονικές ομάδες, δύο από τις οποίες, οι Haus Rucker-Co και οι Coop Himmelb(l)au, παρουσίασαν τις performative εγκαταστάσεις τους στα εγκαίνια του πεζοδρόμου. Η εγκατάσταση των Coop Himmelb(l)au αποτελούνταν από τέσσερις υπερμεγέθους πορτοκαλί φουσκωτές μπάλες ποδοσφαίρου που αφέθηκαν στους δρόμους, με στόχο να παρακινήσουν τους πεζούς να συμμετάσχουν σε ένα αυθόρμητο, διαδραστικό αστικό παιχνίδι εκτόνωσης, με το να κλωτσάνε τις μπάλες μέσα στον δρόμο Kantnerstrasse. Οι μπάλες είχαν 4 μέτρα ύψος και έφταναν το ύψος δύο ορόφων καθώς αναπηδούσαν. Με 10.000 επισκέπτες την μέρα των εγκαινίων, η εγκατάσταση αυτή, είχε μεγάλη συμμετοχή. Ο κριτικός αρχιτεκτονικής της Αυστριακής εφημερίδας Kurier, περιέγραψε τα δρώμενα των εγκαινίων ως εξής: «Ο δρόμος ανακαλύπτεται ξανά ως χώρος παιχνιδιού, ένα φεστιβάλ απελευθέρωσης...»<sup>49</sup> Μέσα από αυτή την δράση παιχνιδιού, μπορεί να ειπωθεί πως οι πεζοί έφτασαν σε ένα ανώτερο επίπεδο οικειοποίησης του δρόμου, που ανακαλεί τον τρόπο που οικειοποιούνται τα παιδιά τον δρόμο την ώρα του παιχνιδιού. Η εκτόνωση που προσέφερε αυτή η δράση, μέσα από την χρήση αυτών των ασυνήθιστων, υπερμεγεθυνμένων αντικειμένων, εκδηλώνεται τόσο στην εκτόνωση ατομικά με την διάδραση με τα αντικείμενα, αλλά, και συλλογικά, με την αλληλοεπίδραση με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες αυτού του αστικού παιχνιδιού.

44 Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, (MI: The University of Michigan Press, 1981), 143–63.

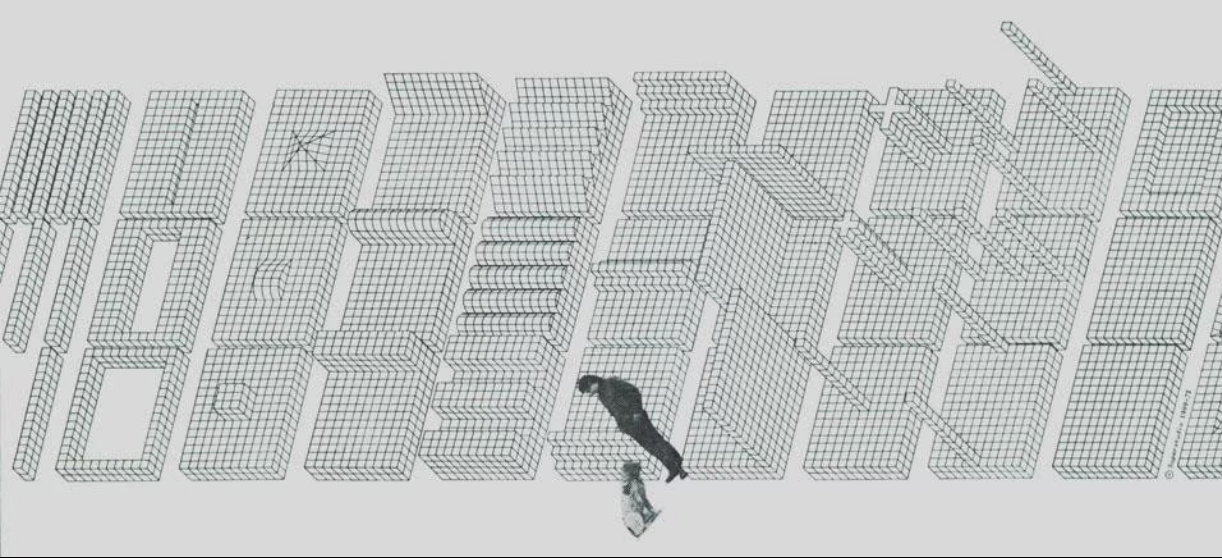
45 <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17547075.2016.1142343>

46 Peter Lang, William Menking, *Superstudio: Life without Objects*, (Milan, Skira, 2003), 114.

47 Louis H. Sullivan, “The Tall Office Building Artistically Considered”, (*Lippincott’s Magazine*, March 1896), 403–409.

48 Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του ’60, η ιδέα διαμόρφωσης ζωνών για τους πεζούς στα κέντρα των πόλεων είχε εξαπλωθεί. Τα αστικά κέντρα και οι γειτονίες συνωστίζονταν όλο και περισσότερο καθώς περισσότεροι άνθρωποι μπορούσαν να αποκτήσουν αυτοκίνητο. Σύμφωνα με τους Καταστασιακούς, τα αυτοκίνητα κατέστρεφαν τον αστικό ιστό λόγω της επέκτασης των δρόμων και η απομόνωση που προκαλούσαν τα κλειστά οχήματα εμποδίζει τις δημόσιες και αισθητηριακές εμπειρίες στο αστικό περιβάλλον. Η εστίαση στον πεζό έγινε κατανοητή ως η επιμονή για μια πιο ευχάριστη και διεγερτική ζωή. Στην Ευρώπη οι γειτονίες ήδη άρχισαν να απαγορεύουν την είσοδο στα αυτοκίνητα και την επέτρεπαν στους πεζούς, προωθώντας την προσβασιμότητα της πόλης με τα μέσα μαζικής μεταφοράς.

49 <https://www.contemporaryartstavanger.no/when-architecture-took-to-the-streets-and-the-laboratory/>



28. Histograms, Superstudio, 1969-1970.



29. Street Football, Coop Himmelblau, 1971.

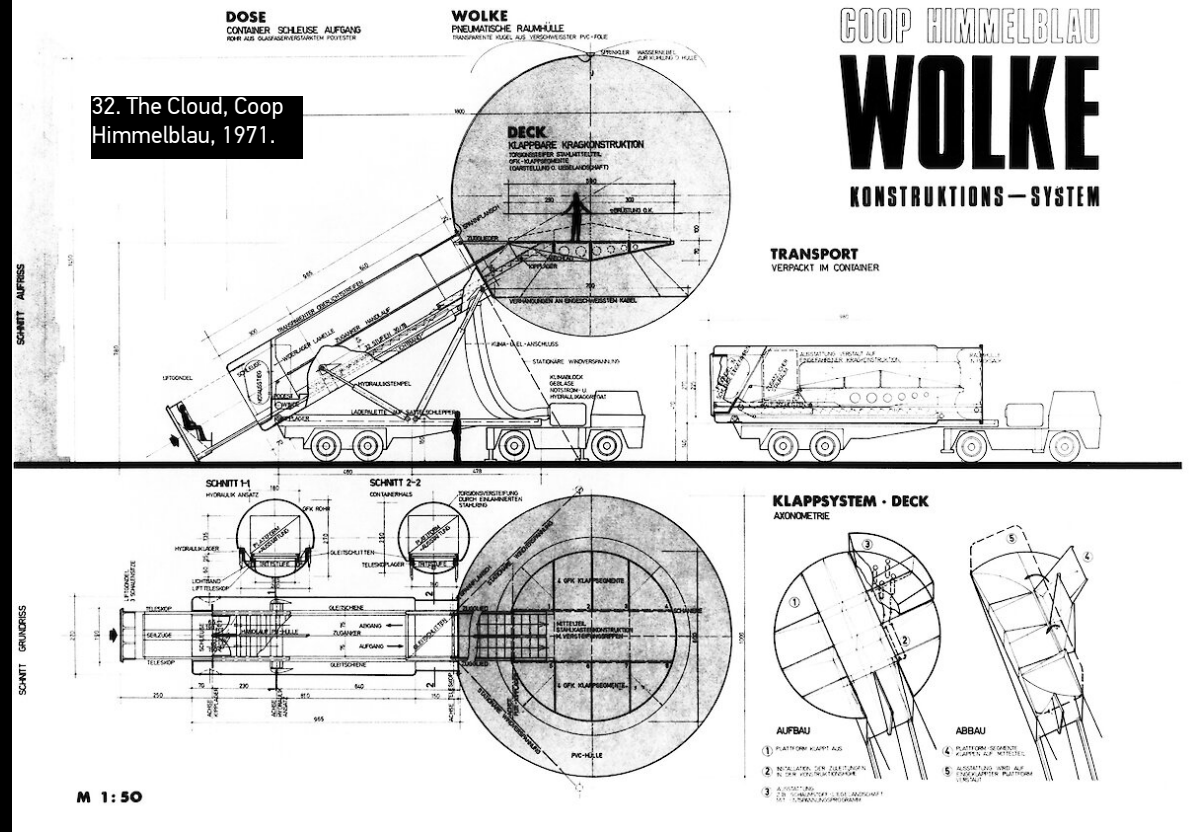
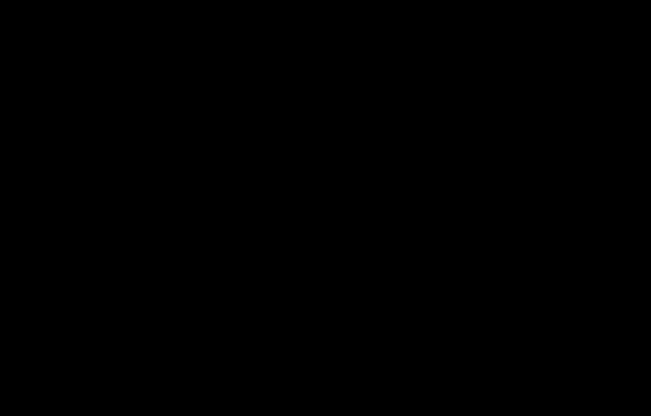
**Το παιχνίδι ως  
κέλυφος\_**

**\_Αναφορά στην  
Ετεροτοπία**





30, 31. Street Football, Coop Himmelblau, 1971.



Σε αυτό το κεφάλαιο, εισάγεται ο παράγοντας του υλικού ορίου στο βίωμα του παιχνιδιού. Σε αντίθεση με το βίωμα του παιχνιδιού μέσα από την διάδραση με κάποιο αντικείμενο, κατά την οποία δεν υπάρχουν προκαθορισμένα υλικά όρια που να την περιορίζουν, αναλύονται παραδείγματα τα οποία διαχειρίζονται την έννοια του παιχνιδιού μέσα στα όρια του χώρου που ορίζει ένα κέλυφος. Το κέλυφος μπορεί να ειπωθεί ότι διαχωρίζει δύο διαφορετικές καταστάσεις, το εξωτερικό, όπου επικρατεί η συνθήκη της καθημερινότητας και το εσωτερικό, όπου επικρατεί η συνθήκη του παιχνιδιού. Σύμφωνα με αυτή την παρατήρηση και τον ορισμό της ετεροτοπίας του Foucault, μπορεί να διατυπωθεί ότι ο χώρος παιχνιδιού συνιστά μια ετεροτοπία.<sup>50</sup> Η έννοια της ετεροτοπίας θα μπορούσε να παραλληλιστεί με την έννοια του «μαγικού κύκλου»<sup>51</sup> που διατυπώθηκε από τον Johan Huizinga, το 1938, στο *“Homo Ludens”*.<sup>52</sup> Ο Johan Huizinga περιγράφει το παιχνίδι ως μια νοηματοδοτημένη δραστηριότητα, ανεξάρτητης της υλικότητας, που δεσμεύεται μέσα σε μια φυσικά ή ιδανικά προκαθορισμένη χωρικότητα και παροδικότητα που διαχωρίζεται από τις συνηθισμένες απαιτήσεις της καθημερινής ζωής. Ο διαχωρισμός του παιχνιδιού από το συνηθισμένο επιτυγχάνεται από το όριο του μαγικού κύκλου. Τα παραδείγματα που αναλύονται σε αυτή την ενότητα πραγματεύονται δύο διαφορετικές υλικές μορφές των ορίων του μαγικού

κύκλου ή αλλιώς της ετεροτοπίας του παιχνιδιού. Στην πρώτη περίπτωση, το όριο εμφανίζεται υπό την μορφή της “inflatable” αρχιτεκτονικής<sup>53</sup>, η οποία αποτέλεσε μια δημοφιλή τάση των ριζοσπαστικών αρχιτεκτόνων της δεκαετίας του ‘60. Στην δεύτερη περίπτωση, το όριο συνιστά το συμβατικό κέλυφος των χώρων που ορίζουν τα «κτίρια-κουτιά» των μοντέρνων πόλεων, μέσα στα οποία διαμορφώνεται μια ατμόσφαιρα παιχνιδιού με την χρήση των νυχτερινών κλαμπ.

Ξεκινώντας την ανάλυση με τα παραδείγματα inflatable αρχιτεκτονικής, το πρώτο έργο που αναλύεται σε αυτή την ενότητα είναι το “The Wolke” των Coop Himmelbl(l)au, που μεταφράζεται ως «Το Σύννεφο».<sup>54</sup> Αποτελείται από μια σφαιρική δομή, που στερεώνεται στο έδαφος με ένα καμiónι το οποίο διαθέτει ένα βραχίονα κυκλοφορίας για να εξασφαλίσει ελεύθερη κίνηση στην αιωρούμενη δομή. Η πρόταση είχε ως αποτέλεσμα μια εγκατάσταση ιπτάμενης κατοίκησης που παρέχει ελεύθερη μετατόπιση του χρήστη σε απομόνωση από το εξωτερικό περιβάλλον, μέσω της αξιοποίησης του αέρα και της δυναμικής.<sup>55</sup> Όταν βρίσκεται σε λειτουργία, η εγκατάσταση έχει 15 μέτρα ύψος και 18 μέτρα μήκος. Για να επιτευχθεί η πρόσβαση στο χώρο, ο βραχίονας μετακινείται σε γωνία 30 μοιρών, μέσω της οποίας είναι εφικτή η ανάβαση στην πλατφόρμα του εσωτερικού χώρου. Η πλατφόρμα έχει χώρο για 20 έως 30 άτομα, αιωρούμενη σε ύψος 7.5 μέτρων πάνω από το έδαφος, περιβαλλόμενη από μια διαφανή σφαίρα πεπιεσμένου αέρα με διάμετρο 10 μέτρων. Το Σύννεφο είναι «ένας οργανισμός κατοίκησης, κινητός και μεταβαλλόμενος» όπως αναφέρεται από τον ιδρυτή του γραφείου Wolf dPrix. Μέσα από αυτή την πρόταση δοκιμάζονται και υπερβαίνονται τα όρια του τι μπορεί να αποτελεί μια μονάδα κατοίκησης. Η ανοικείωση επιχειρείται εδώ με την αντικατάσταση της συμβατικής σύλληψης της κατοικίας, με

50 «Ανάμεσα σε όλους αυτούς τους διαφορετικούς τόπους (μιας κοινωνίας) υπάρχουν αυτοί οι οποίοι – με κάποιο τρόπο – διαφέρουν ολοκληρωτικά από τους άλλους. Τόποι, που αντιτίθενται σε όλους τους άλλους και που με κάποιο τρόπο προορίζονται για να διαγράψουν, να αντικαταστήσουν, να αδρανοποιήσουν ή να εξαγνίσουν. Είναι με κάποιο τρόπο αντι-χώροι. Τα παιδιά γνωρίζουν αυτούς τους αντι-χώρους πολύ καλά, αυτές τις χωριοθετημένες ουτοπίες.»

Michel Foucault, “Les heterotopies”, 40. Στο <http://www.firstpersonscholar.com/heterotopia-play/>

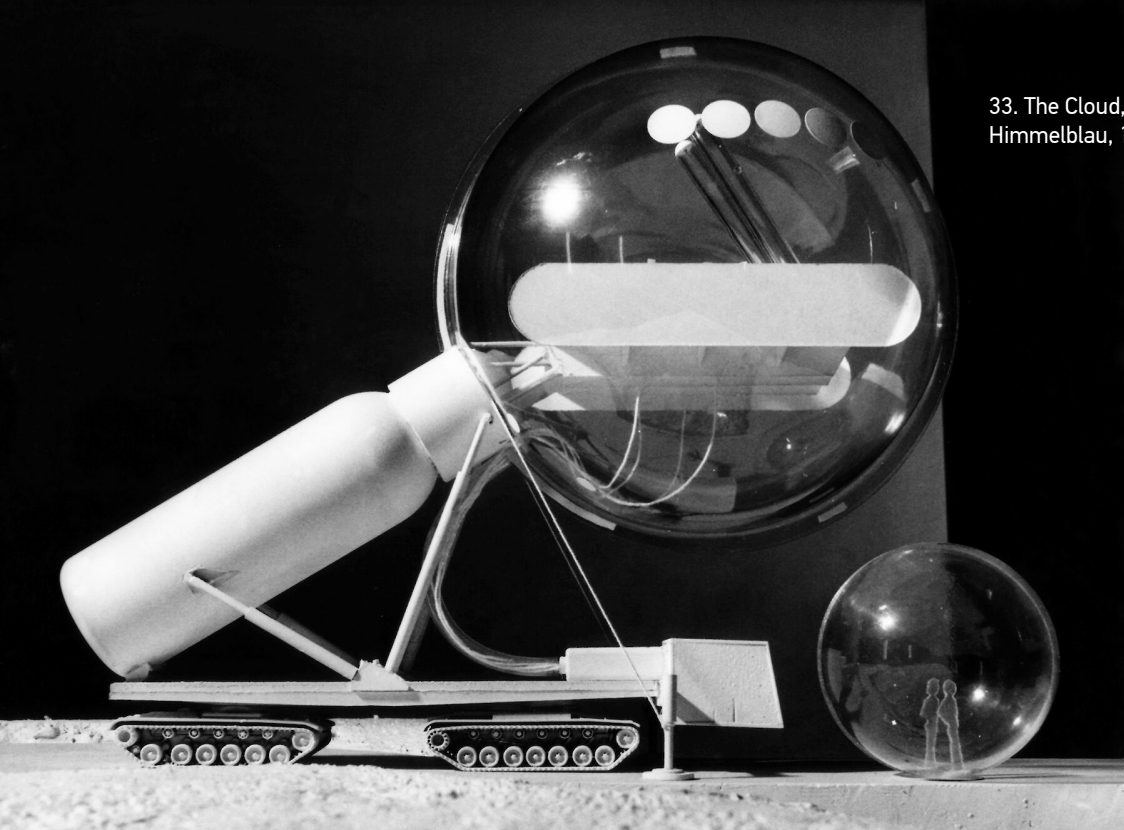
51 Βλέπε Γλωσσάρι

52 «Κάθε παιχνίδι κινείται και υφίσταται μέσα σε έναν παιχνιδό-τοπο οριοθετημένο εκ των προτέρων είτε υλικά είτε νοητά, προμελετημένα ή αυτομάτως. Όπως δεν υπάρχει επίσημη διαφορά μεταξύ παιχνιδιού και ιεροτελεστίας, έτσι ο “ιερός τόπος” δεν μπορεί επισήμως να διαφοροποιηθεί από τον παιχνιδό-τοπο. Η αρένα, το τραπέζι για χαρτοπαίγνιο, ο μαγικός κύκλος, ο ναός, η σκηνή, η οθόνη, το γήπεδο τένις, το δικαστήριο, κτλ., είναι όλα σε μορφή και λειτουργία παιχνιδότοποι, δηλαδή, απαγορευμένοι τόποι, απομονωμένοι, περιφραγμένοι, ιεροί, μέσα στους οποίους ειδικοί κανόνες κυριαρχούν. Όλοι είναι προσωρινοί κόσμοι μέσα στον συνηθισμένο κόσμο, αφιερωμένοι στην εκτέλεση ενός ξεχωριστού δρώμενου.» Johan Huizinga, *Homo Ludens*, (Boston: The Beacon Press, 1964), 10.

53 Βλέπε Γλωσσάρι

54 Η σύλληψη του The Wolke έγινε το 1968 ως μέρος μιας έρευνας, με τίτλο “Dwelling Forms of the Future” που πραγματεύονταν προτάσεις για τη βελτίωση της υφιστάμενης εμπειρίας της ζωής με την εφαρμογή μεταβλητών, κινητών χώρων. Το The Wolke υλοποιήθηκε και προοριζόταν να εκτεθεί στην έκθεση Documenta 5 στο Kassel. <https://coop-himmelblau.at/projects/the-cloud/>

55 Amira Ismahane Bedaida, Aysu Akalin, “Repetition for a different design to be born: D-Gene Pool of Coop Himmelbl(l)au”, (ISAS, Antalya, Turkey, 2018), 319.



33. The Cloud, Coop Himmelblau, 1971.



34. Yellow Heart, Haus-Rucker-Co, 1968.

μια σύλληψη κατοίκησης στην μορφή μιας κινητής σφαίρας που συναντάται περισσότερο στην ονειρική, φαντασική διάσταση του ασυνείδητου παρά στην πραγματικότητα. Η στιβαρότητα της παραδοσιακής κατοικίας αντικαθίσταται από μια λεπτή πλαστική μεμβράνη που διαχωρίζει το μέσα με το έξω.<sup>56</sup> Η κατοικία μετατρέπεται ολόκληρη σε ένα άνοιγμα, με όλη την περιφέρειά της να είναι διαφανής. Αυτό το ουτοπικό ιδανικό κατοίκησης σε μια διαφανή κατοικία αναφέρεται στο *“Experience and Poverty”* από τον Walter Benjamin, το 1933. Ο Benjamin υπερασπίζεται την γυάλινη κατοικία ως τον κατάλληλο τρόπο κατοίκησης για τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, απορρίπτοντας το ιδανικό άνετης κατοίκησης του 19<sup>ου</sup> αιώνα.<sup>57</sup> Η άνεση γίνεται αντιληπτή στον Benjamin ως μια αντι-κοινωνική σφαίρα, που με έναν αμυντικό τρόπο εντείνει τις διαφορές μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού κόσμου, μεταξύ του ατόμου και της κοινωνίας. Μέσα στην ιδιωτικότητα και την άνεση ενός υπερ-καθορισμένου εσωτερικού, το άτομο επικεντρώνεται στον εαυτό του. Με την διαφάνεια της ουτοπικής κατοίκησης καταρρίπτεται το κατεστημένο της ιδιωτικότητας των μεγαλοαστών.<sup>58</sup> Προτάσεις όπως είναι το Σύννεφο διαταράσσουν τις συμβατικές αντιλήψεις

56 « Η συνθετική κημεία ανέλαβε τον ρόλο της παροχής της πρωτόγονης καλύβας, του κύριου καταφυγίου που υποστηρίζει την ανθρώπινη ζωή.»

Mark Wigley, *Buckminster Fuller Inc. Architecture in the Age of Radio*, (Lars Müller Publishers, 2015), 134.

57 «Σύμφωνα με τον Benjamin, η ενδυμασία και το περιβλήμα κυριαρχούν στον εσωτερικό χώρο του 19<sup>ου</sup> αιώνα. Τον 19<sup>ο</sup> αιώνα, ο εσωτερικός χώρος συνιστά ένα είδος προστατευτικού κελύφους, που περικλείει και καλύπτει ολοκληρωτικά τον κάτοικο. Αυτός καλύπτει πατώματα, παράθυρα και τοίχους; Ακούραστα εφεύρει καλύμματα και θήκες για να αποθηκεύει «τις παντόφλες και τα ρολόγια του, τις κουβέρτες και τις ομπρέλες του». Δείχνει μια προτίμηση στα μαλακά υλικά, ..., που διατηρούν το αποτύπωμα κάθε επαφής.»

Hilde Heynen, Gülsüm Baydar, *Negotiating Domesticity Spatial productions of gender in modern architecture*, (Routledge, 2005), 125.

58 «Με την είσοδο σε ένα χώρο μεγαλοαστού του 1880, με την άνεση που εκπέμπει, η εντύπωση που μπορεί να λάβει κανείς είναι «Δεν έχεις καμία δουλειά εδώ». Και πράγματι δεν έχεις καμία δουλειά στον χώρο αυτό, καθώς δεν υπάρχει σημείο στο οποίο ο ιδιοκτήτης να μην έχει αφήσει το αποτύπωμά του...»

Hilde Heynen, Gülsüm Baydar, *Negotiating Domesticity Spatial productions of gender in modern architecture*, (Routledge, 2005), 126.

γύρω από την κατοίκηση με την εισαγωγή μιας νέας μορφής κατοίκησης στον αρχιτεκτονικό διάλογο που σχετίζεται με την διαφάνεια, την ανοιχτότητα και την κοινωνικοποίηση. Ο χρήστης απελευθερώνεται από την εσωστρέφεια του συμβατικού ιδιωτικού χώρου και έχει την δυνατότητα να διαδράσει με το εξωτερικό περιβάλλον και τους ανθρώπους που βρίσκονται σε αυτό από το εσωτερικό της κατοικίας του. Η εθελοντική απόρριψη της άνεσης υπέρ μιας ευάλωτης συνθήκης έκθεσης του ατόμου στο εξωτερικό περιβάλλον οδηγεί στην κατάρριψη των ορίων μεταξύ του μέσα και του έξω και τη συνειδητοποίηση ενός εαυτού που ενεργεί στη δημόσια σφαίρα, παρά μέσα στο πλαίσιο της κατοικίας, της οικογένειας και τον υλικό κόσμο. Το παιχνίδι βιώνεται με την μετατροπή της συνθήκης διαβίωσης σε μια πιο άβολη και δύσκολη συνθήκη μέσα στην οποία ο χρήστης εκτονώνεται μέσω της κοινωνικοποίησης.

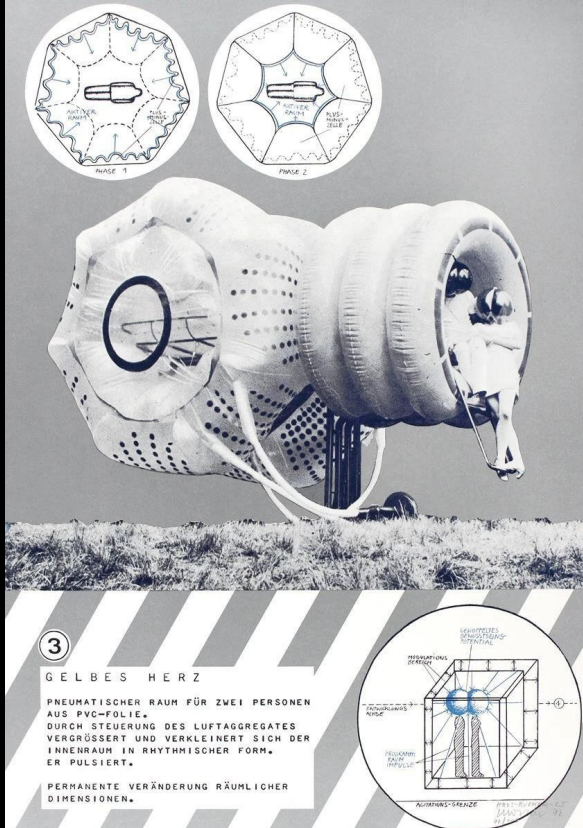
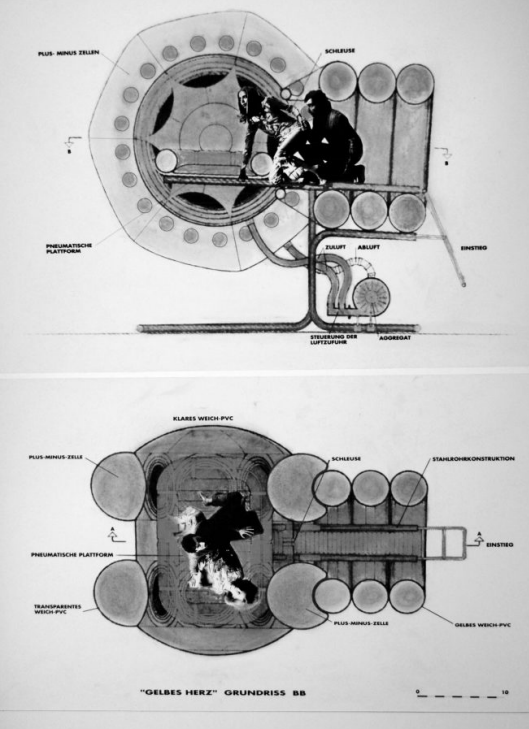
Το επόμενο παράδειγμα αρχιτεκτονικής αέρα, το *“Yellow Heart”*, ήταν ένα πειραματικό έργο σχεδιασμένο από τους Haus-Rucker-Co, το 1968.<sup>59</sup> Σε αισθητικό επίπεδο, η εξωτερική όψη της εγκατάστασης μοιάζει με ένα παιδικό, φουσκωτό παιχνίδι πεπιεσμένου αέρα με μια pop art διάθεση. Ο χρήστης διασχίζει ένα κατώφλι τριών κρίκων πεπιεσμένου αέρα για να φτάσει σε μια εσωτερική φουσκωτή κάψουλα ανάπαυσης, από μια διαφανή πλαστική επίστρωση. Εσωτερικά της διατίθεται χώρος για μόλις δυο άτομα. Το κέντρο του σφαιρικού χώρου συντίθεται από ένα θάλαμο γεμάτο αέρα. Ξαπλωμένοι μέσα στο θάλαμο οι χρήστες μπορούν να αισθανθούν τα γεμάτα αέρα «μαξιλάρια», όπου οι διογκούμενες πλευρές της κάψουλας οριακά τους αγγίζουν. Ο περιβάλλοντας εσωτερικός χώρος δίνει την αίσθηση ότι επεκτείνεται, και στην συνέχεια ξεφουσκώνει στην αντίθετη κατεύθυνση<sup>60</sup>, αναπαράγοντας μια κίνηση που θυμίζει αυτή της αναπνοής. Ο Reyner Banham επισημαίνει την διαδραστική, ανθρωπομορφική διάσταση της αρχιτεκτο-

59 Το 1968, το Museum of Contemporary Crafts οργάνωσε το *“Plastic as Plastic”*, μια έκθεση αντικειμένων από πλαστικά υλικά με ποικιλία στις υφές, κλίμακες, πυκνότητες, και χρώματα. Σκοπός της έκθεσης ήταν η ανάδειξη της χρήσης του πλαστικού ως υλικό από την οπτική του design. Οι Haus-Rucker-Co καλέστηκαν να προβάλλουν το Yellow Heart στο *“Plastic as Plastic”* ως ένα παράδειγμα πειραματισμού με το πλαστικό στην αρχιτεκτονική.

<https://www.craftcouncil.org/post/haus-rucker-cos-yellow-heart-two>

60 <https://architectuul.com/architecture/yellow-heart>

35, 36. Yellow Heart, Haus-Rucker-Co, 1968.



37. Inflatable Mobile Office, Hans Hollein, 1969.



νικής πεπεισμένου αέρα: «Η τάση να συμπεριφέρεται σαν ένας ζωντανός οργανισμός όταν εγειρείται είναι αυτό που θεωρώ πως εκλείπει χάρη στα περισσότερα παραδείγματα εμπειριών πεπεισμένου αέρα. Σε αντίθεση με την συμβατική αρχιτεκτονική η οποία αντιστέκεται σταθερά στην αντίληψη και αλλοιώνεται, [...] οι εγκαταστάσεις πεπεισμένου αέρα [...] κινούνται και είναι σχεδόν τόσο ζωντανές και αναπνεόμενες που δεν προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι χρειάζεται να τροφοδοτηθούν (με αμπέρ, αν όχι βρώμη)». <sup>61</sup> Ανακαλώντας τα διάφορα είδη ανοίκειου που εντοπίζει ο Freud στην λογοτεχνία, πιθανώς να μπορεί να εντοπιστεί ένας παραλληλισμός της χωρικής εμπειρίας του Yellow Heart, με το ανοίκειο της αμφιβολίας για το αν ένα ζωντανό πλάσμα είναι άψυχο αντικείμενο ή για το αν ένα αντικείμενο είναι ζωντανό. <sup>62</sup> Μια αρχιτεκτονική που αναπνέει, με τον παραπάνω συνειρμό, θεωρείται πως αγγίζει τη σφαίρα του ανοίκειου και προκαλεί ένα αίσθημα έκπληξης στον θεατή ή χρήστη που βρίσκεται στο εσωτερικό της. Η εγκατάσταση ενεργοποιεί μέσω της αναπνοής της μια συνθήκη διάδρασης με τους χρήστες στο εσωτερικό της που αισθάνονται τις κινήσεις της αναπνοής, αλλά και με τους εξωτερικούς θεατές, οι οποίοι την παρακολουθούν. Πέρα από την διάδραση μεταξύ χρήστη και χώρου, ενεργοποιείται και μια σχέση αλληλεπίδρασης μεταξύ των δύο χρηστών που μπορεί να βρίσκονται στο εσωτερικό του. Μέσα σε αυτή την φουσκωτή εγκατάσταση βιώνεται το παιχνίδι και οι χρήστες εκτονώνονται στην μορφή της χαλάρωσης <sup>63</sup>, σε μια διαφορετική ατμόσφαιρα από αυτή στο εξωτερικό.

Έχοντας διερευνήσει το βίωμα της έννοιας του παιχνιδιού παράλληλα με την χρήση κατοίκησης ή χαλάρωσης, σε αυτό το σημείο θα αναλυθεί ένα παράδειγμα που ενσωματώνει το παιχνίδι με

<sup>61</sup> Nigel Whiteley, *Reyner Banham, Historian of the Immediate Future*, (Cambridge, MA: MIT Press, 2003), 219.

<sup>62</sup> Αντουανέττα Αγγελίδη, «Το παιχνίδι με το ανοίκειο – Μια ποιητική του κινηματογράφου: Γραφές για τον Κινηματογράφο-Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις», (Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Σχολή Καλών Τεχνών, Τμήμα Κινηματογράφου, Αθήνα, 2005), 13.

<sup>63</sup> «Ο χρόνος που περνάμε μέσα στο Yellow Heart έχει τον δικό του ρυθμό, στον οποίο πρέπει να προσαρμοστούμε. Οι οπτικο-ακουστικές εντυπώσεις που δημιουργούνται μέσα στην καρδιά οδηγούν σε ένα νέο τρόπο χαλάρωσης.» (Haus-Rucker-Co, 1968)

<https://www.zamp-kelp.com/yellow-heart/>

την λειτουργία της εργασίας. Το 1969, ο Αυστριακός αρχιτέκτονας Hans Hollein κατασκεύασε ένα φουσκωτό κινητό γραφείο, το οποίο μπορούσε να μεταφερθεί και να στηθεί οπουδήποτε. Το έργο, με την ονομασία "Inflatable Mobile Office", αποτελούνταν από μια δομή πεπεισμένου αέρα, perfor-mance και video art <sup>64</sup>. Έχει αρχειοθετηθεί στους καταλόγους ως μια εγκατάσταση που συνίσταται από φύλλο PVC, μια ηλεκτρική σκούπα, μια γραφομηχανή, μια πινακίδα σχεδίου, ένα μολύβι, γόμα και πινέζες. Σύμφωνα με τον Andrew Benjamin, «με τα ready-made, αυτό που συμβαίνει είναι ότι η διακοπή του σημαινόμενου συστήματος στο οποίο το αντικείμενο ήταν αρχικά τοποθετημένο προκαλεί την δυσπιστία του χώρου στον οποίο έρχεται να τοποθετηθεί». <sup>65</sup> Όταν ένα "ready-made" <sup>66</sup> αντικείμενο επανατοποθετείται, υπερβαίνει την απλή χρησιμότητα και μετατρέπεται σε ένα έργο τέχνης. Όπως αναφέρει ο Victor Shklovsky: «Η εξοικείωση καταβροχθίζει την εργασία, [...] Και η τέχνη υπάρχει για να ξαναβρούμε την αίσθηση της ζωής, το αίσθημα των πραγμάτων». <sup>67</sup> Η perfor-mance, διάρκειας 2 λεπτών και 20 δευτερολέπτων, περιελάμβανε τον Hollein να προσγειώνεται με ένα μικρό αεροπλάνο στον διάδρομο και να στήνει το φορητό, πλαστικό χώρο, μέσα στον οποίο ο ίδιος φαινόταν να μιλάει στο τηλέφωνο και να δακτυλογραφεί. Με αυτή την performance ο Hollein επιχείρησε να διερευνήσει τις αρχιτεκτονικές πιθανότητες που επέφερε η ανάπτυξη νέων τεχνολογιών. Μπορεί να ειπωθεί πως προέβλεψε τις επιπτώσεις που θα είχαν στον μελλοντικό εργάτη και τον τρόπο που η εργασία θα επηρεαζόταν σε ένα νέο αυτοματοποιημένο περιβάλλον. Με την επίδειξη του ενδεχόμενου της εξαγωγής της εργασίας οπουδήποτε, η performance του Hollein αποτυπώνει τις μετατοπιζόμενες προθέσεις του μοντερνισμού από τη ζωή του ελεύθερου

<sup>64</sup> Βλέπε Γλωσσάρι

<sup>65</sup> Andrew Benjamin, "Matter and Meaning: On Installations", (AD, Art and Design Installation Art 30, 1993), 32-33. Στο Esen Gökçe Özdamar, "The (Un)Aesthetics of Radical Architectural Installations", (Studies in History and Theory of Architecture, 8, 279-294), 290.

<sup>66</sup> Βλέπε Γλωσσάρι

<sup>67</sup> Victor Shklovsky, *Art as Technique*, (Russian Formalist Criticism: Four Essays, University of Nebraska Press, 1965). Στο

Αντουανέττα Αγγελίδη, «Το παιχνίδι με το ανοίκειο – Μια ποιητική του κινηματογράφου: Γραφές για τον Κινηματογράφο-Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις», 20.

38. Inflatable Mobile Office, Hans Hollein, 1969.



39. Oasis No. 7, Haus-Rucker-Co, 1972.



χρόνου και της αναψυχής, σε μια ζωή επικεντρωμένη στην εργασία.<sup>68</sup> Ιστορικά, οι τόποι εργασίας και παιχνιδιού ανταποκρίνονταν στις συγκεκριμένες απαιτήσεις συγκεκριμένων δραστηριοτήτων, όπως είναι τα γραφεία και οι παιδότοποι<sup>69</sup>. Σύμφωνα με τις συμβατικές αντιλήψεις, αυτές οι δυο λειτουργίες δεν σχεδιάζονταν για να συνυπάρξουν στον ίδιο χώρο. Το παιχνίδι ως λειτουργία αντιπαράκειται στον ορθολογισμό μιας δραστηριότητας όπως είναι η εργασία. Μέσω του αισθητικού παιχνιδιού της ανοικείωσης που επικαλείται η αναπαράσταση της εργασίας μέσα σε μια διαφανή φουσκωτή κάψουλα που μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε, γίνεται εφικτή η αναπαράσταση της εργασίας ως παιχνίδι, και του παιχνιδιού ως οικονομικά παραγωγικού. Με την εξαγωγή της εργασίας στο επιθυμητό περιβάλλον, ο χρήστης έχει την δυνατότητα να διαδράσει με αυτό και μπορεί να βιώσει την εκτόνωση παράλληλα με την εργασία.

Το “Oasis No. 7”, των Haus-Rucker-Co, αποτελεί μια από την πληθώρα εφαρμογών αρχιτεκτονικής πεπιεσμένου αέρα κατά τις δεκαετίες του '60 και του '70. Δημιουργήθηκε και εκτέθηκε το 1972 κατά την διάρκεια της έκθεσης “Documenta” στο Kassel. Το έργο συνιστά μια σφαίρα πεπιεσμένου αέρα που εξέχει από την νεοκλασική πρόσοψη του μουσείου τέχνης της πόλης “Museum Fridericianum”. Εσωτερικά της φούσκας διαμέτρου 7 μέτρων, η πρόσβαση στην οποία επιτυγχάνεται αποκλειστικά από το υφιστάμενο κτίριο, οι επισκέπτες στέκονται σε μια μασίφ μεταλλική κατασκευή κοιτώντας μια αιώρα που προσκολλάται σε δυο τεχνητούς φοίνικες, αιωρούμενοι πάνω από την καθημερινή ζωή της μεταπολεμικής Γερμανίας. Το αίσθημα ανοικείου αναπαράγεται μέσω της σύγκρουσης δύο διαφορετικών πραγματικοτήτων. Η μια είναι η συνθήκη της καθημερινότητας, εξωτερικά της πλαστικής κάψουλας αέρα, και η άλλη είναι η κατασκευασμένη συνθήκη στο εσωτερικό της. Το έργο δίνει στον θεατή που βρίσκεται εξωτερικά την εντύπωση μιας φούσκας στα όρια να σπάσει. Μέσω της ευαίσθητης ισορροπίας μεταξύ της τάσης μιας λεπτής πλαστικής επιφάνειας και της πίεσης των μορίων αερίου που είναι παγιδευμένα μέσα σε αυτή, επιδεικνύεται μια συνθήκη επικείμενης καταστροφής. Η εκτόνωση μέσω της ευχαρίστησης αυτής της οριακής

κατάστασης θα μπορούσε να παρομοιαστεί με το παιδί που δημιουργεί σαπουνόφουσκες όσο μεγαλύτερες γίνεται μέχρι να σπάσουν. Μια άλλη εκδοχή της διάδρασης που ενεργοποιεί το Oasis No. 7, αφορά την συνθήκη απομόνωσης και την ατμόσφαιρα που δημιουργείται στο εσωτερικό του, με τον παγιδευμένο αέρα. Στο βιβλίο του “*Terror from the Air*”, ο Peter Sloterdijk, περιγράφει την τάση του 20<sup>ου</sup> αιώνα να χρησιμοποιεί ένα είδος μεταφορικής ερμηνείας του αέρα ως τεκμήριο και μέσο έκθεσης ή αποκάλυψης του πολιτισμικού κλίματος. Για να υποστηρίξει την παρατήρησή του, ο Sloterdijk φέρνει ως παράδειγμα μια performance του Σουρεαλιστή Salvador Dali, του 1936.<sup>70</sup> Σε αυτή, ο Dali εμφανίστηκε φορώντας έναν ολόκληρο εξοπλισμό κατάδυσης, συνοδευόμενο από το σκάφανδρο και τον μηχανισμό τροφοδοσίας αέρα, με σκοπό να επιδείξει την άρνησή του να εισπνεύσει τον αέρα των μεγαλοαστών της εποχής του. Η προκλητική performance του παραλίγο να τελειώσει άδοξα, καθώς δεν είχε ενεργοποιηθεί η τροφοδοσία αέρα, με τον Dali να παλεύει να βγάλει το σκάφανδρο για να αναπνεύσει. Το κέλυφος πλαστικής μεμβράνης του Oasis, όπως το σκάφανδρο του Dali, φανερώνει στη συνείδησή μας την ύπαρξη του εξωτερικού αέρα και την ύπαρξη ενός διαφορετικού αέρα εντός της κάψουλας, που προδίδεται από την έλλειψη της ατμόσφαιρας. Η εξιδανικευμένη φούσκα του Oasis βρίσκεται σε μια συνθήκη ακινητοποίησης και στο εσωτερικό της δεν μπορεί να μεταβληθεί κανένα στοιχείο. Ανάλογα την ερμηνεία, ο χρήστης βιώνει μια σουρεαλιστική<sup>71</sup> εμπειρία μέσα σε μια ετεροτοπική φούσκα, την οποία αντιλαμβάνεται είτε ως ένα προστατευόμενο μέρος χαλάρωσης και αλληλεπίδρασης με τους θεατές, είτε ως ένα διδακτικό εργαλείο που ενισχύει την αντίληψή του.

68 <https://www.vintag.es/2022/07/hollein-mobile-office.html>

69 Brian Lonsway, *Making Leisure Work: Architecture and the Experience Economy*, (Routledge, 2009), 12.

70 Wiltrud Simbürger, “*Utopia’s Bubbles: Pneumatic Architecture of the 1960s and 1970s as a Vehicle for Urban Exhibitionism*”, (*Architecture and Culture*, 3:2, 159-173, Ιούλιος 2015, DOI: 10.1080/20507828.2015.1067032), 162.

71 Βλέπε Γλωσσάρι



40. Performance με στολή Κατάδυσης, Salvador Dalí, 1936.



41. Oasis No. 7, Haus-Rucker-Co, 1972.

Παρ' όλο που η χρήση του πλαστικού κυριάρχησε ως υλικό μέσο για την διαμόρφωση του παιχνιδιού, παρατηρείται μια ακόμα τάση όπου το παιχνίδι μπορεί να βιωθεί μέσα σε ένα συμβατικό κέλυφος. Οι ομάδες των αρχιτεκτόνων της ριζοσπαστικής αρχιτεκτονικής στην Ιταλία, στην προσπάθειά τους να αντιταχθούν στους ορθοκανονικούς χώρους των αναδυόμενων πολυκατοικιών, αναζήτησαν έμπνευση από τη νέα σειρά "Piper Clubs" που εμφανίστηκαν στα αστικά κέντρα της Ιταλίας, από τα μέσα της δεκαετίας του '60. Τα Piper Clubs, ήταν χαμηλής κουλτούρας εγκαταστάσεις όπου κανείς μπορούσε να ενδώσει στην απόλαυση της pop μουσικής και της καταναλωτικής υπερβολής. Σε αυτά, οι ριζοσπαστικοί αρχιτέκτονες της Ιταλίας ανακάλυψαν χώρους στους οποίους ένα άτομο μπορούσε να πραγματοποιήσει μια μορφή σωματικής και ψυχολογικής απελευθέρωσης.<sup>72</sup> Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι το "Space Electronic". Σχεδιάστηκε από τους Gruppo 9999 που εμπνεύστηκαν από το "Electric Club" της Νέας Υόρκης και την θεωρία των μίντια<sup>73</sup> του Marshall McLuhan. Το 1971, οι Superstudio και οι Gruppo 9999 ίδρυσαν το "Mondial Festival", με την πρώτη έκθεση να ονομάζεται "Life, Death and Miracles in Architecture", για την οποία κατασκεύασαν ένα λαχανόκηπο από ανακυκλωμένα υλικά στην πίστα χορού του κλαμπ. Η κατασκευή ενός λαχανόκηπου μέσα σε ένα κλαμπ φανερώνει μια ονειρική, σουρεαλιστική διάθεση και αποκαλύπτει τις πολιτισμικές δυνατότητες που μπορούν να υλοποιηθούν μέσω της συλλογικής διασκέδασης και της ατομικής έκφρασης. Ο Andrea Branzi, ιδρυτικό μέλος των Archizoom, περιγράφει την εμφάνιση αυτών των νέων νυχτερινών κλαμπ, επισημαίνοντας ότι ο επισκέπτης τους δεν υποτάσσεται παθητικά στο περιβάλλον του. Αντιθέτως, ως ένας ενεργός συμμετέχων στην διαμόρφωση της ατμόσφαιρας μέσα στο κλαμπ, είναι ελεύθερος να φτάσει σε μια κατάσταση ριζικής χειραφέτη-

σης.<sup>74</sup> Ανακαλώντας τον παραλληλισμό της γιορτής και του παιχνιδιού του Caillois<sup>75</sup>, μπορεί να ειπωθεί πως μια κατάσταση παιχνιδιού επικρατεί σε τέτοιους χώρους. Για τους ριζοσπαστικούς αρχιτέκτονες, αυτή η νέα απελευθερωτική αρχιτεκτονική επιτυγχάνονταν όχι μέσα από καινοτόμες μορφολογικές μεταλλάξεις του κελύφους του κτιρίου, αλλά μέσα από την προσθήκη παλλόμενης μουσικής και φωτορυθμικού φωτός.<sup>76</sup> Τα κλαμπ, που εξαπλώθηκαν στην Ιταλία, και σχεδιάστηκαν από ριζοσπαστικούς αρχιτέκτονες αποτέλεσαν ένα νέο χώρο με δυνατότητες για διεπιστημονικά πειράματα, δημιουργική και κοινωνική απελευθέρωση.

72 Ross K. Elfine, "Discotheques, Magazines and Plexiglas: Superstudio and the Architecture of Mass Culture", (Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture, Spring 2011), 61.

73 Βλέπε Γλωσσάρι

74 «Το χωρικό μοντέλο των Pipers αποτελούνταν από ένα είδος βύθισης σε μια συνεχή ροή εικόνων, στροβοσκοπικού φωτισμού και πολύ δυνατής στερεοφωνικής μουσικής; ο στόχος ήταν η ολοκληρωτική αποξένωση του υποκειμένου, που σταδιακά χάνει τον έλεγχο της αυτοσυγκράτησής του στον χορό, μετακινούμενος προς μια μορφή ψυχοκινητικής απελευθέρωσης. Αυτό δεν σήμαινε για μας μια παθητική υπόταξη στην κατανάλωση ακουστικών και οπτικών ερεθισμάτων, αλλά μια απελευθέρωση της πλήρους δημιουργικής προοπτικής του ατόμου. Με αυτή τη λογική η πολιτική σημασία των Pipers είναι εμφανής επίσης.»

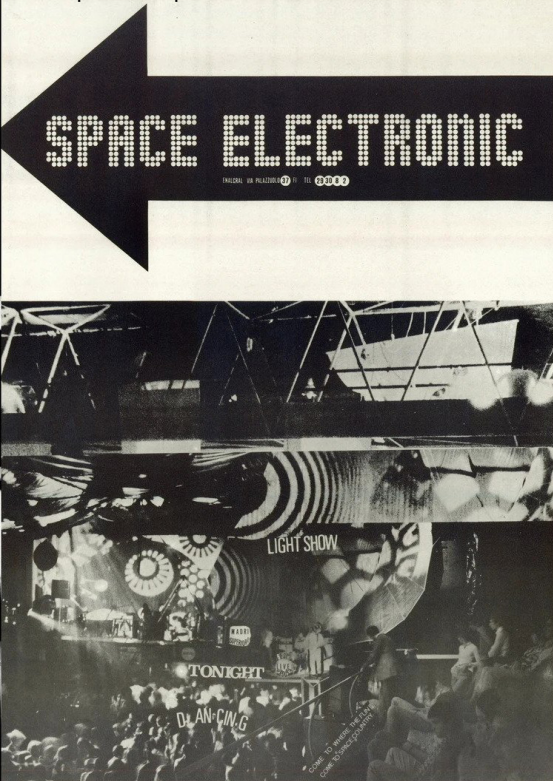
Superstudio, 'Design d'invenzione e design d'evasione: Superstudio', (Domus 475, June, 1969), 28. Republished as 'Evasion Design and Invention Design', in Superstudio: Life Without Objects, 117.

75 «Η γιορτή και το παιχνίδι έχουν πολλά κοινά: την αναστολή της καθημερινής ζωής, τον περιορισμό σε τόπο και χρόνο, τον συνδυασμό αυστηρών κανόνων αυθεντικής ελευθερίας, αλλά και τη σύνδεση με τον χορό. Το παιχνίδι συνδυάζει την ιδέα των ορίων ανάμεσα στον καταναγκασμό και την ελευθερία, την μονοτονία και την εφευρετικότητα.»

Roger Caillois, *Man, Play, and Games*, (University of Illinois Press, 2001).

76 Ross K. Elfine, "Discotheques, Magazines and Plexiglas: Superstudio and the Architecture of Mass Culture", 62.

42. Αφίσα του Space Electronic.



43. Performance στο Space Electronic.



44. Ο Λαχανόκηπος του Space Electronic.



Το τελευταίο παράδειγμα της ενότητας συνιστά ένας υβριδικός χώρος. Το 1969, ο Ιταλός αρχιτέκτονας Ugo la Pietra άνοιξε το “Altre Cose” (“Other Things”), μια μπουτίκ στο κέντρο του Μιλάνου. Μέσα από την μπουτίκ υπήρχε η πρόσβαση και στο κλαμπ που σχεδίασε ο Ugo La Pietra, το “Bang Bang”, στο οποίο κύλινδροι από Perspex που περιείχαν δείγματα ρούχων της μπουτίκ έπεφταν περιστασιακά στην πίστα χορού.<sup>77</sup> Ο υβριδικός χώρος με τις δυο παράλληλες χρήσεις, της μπουτίκ και του κλαμπ, προσέφερε στους επισκέπτες την ευκαιρία να ψωνίσουν σε ένα πρωτόγνωρο περιβάλλον. Η κοινωνική και η εμπορική λειτουργία συμβίωναν στον ίδιο χώρο, με το εμπορικό κατάστημα στο πάνω επίπεδο, και τη νυχτερινή διασκέδαση στο χαμηλό επίπεδο. Ο χώρος πωλήσεων ήταν ελεύθερος από προϊόντα, με τα ρούχα και τα αξεσουάρ να εκθέτονται στους ακρυλικούς κυλίνδρους που κρέμονταν από την οροφή και ήταν ορατοί στο χαμηλό επίπεδο. Ο χώρος ενισχύονταν με καθρέφτες, με τις αντανακλάσεις τους και τις διαφάνειες των σωληνοειδών δοχείων να μεταλλάσσουν το περιβάλλον κατά την διάρκεια της ημέρας. Εάν ένας επισκέπτης ήθελε να ανακτήσει ένα ένδυμα, μπορούσε να πατήσει ένα κουμπί και να κατεβάσει έναν κύλινδρο, μεταβάλλοντας την ογκοπλασία του χώρου. Σε αυτόν τον υβριδικό χώρο, ο χρήστης διαδρά τόσο, σωματικά, με τον χώρο, όσο και νοητικά, μέσα από αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες στο κλαμπ. Η οικειοποίηση του χώρου εκδηλώνεται μέσω της ογκοπλασίας, με κάθε επιλογή του κάθε χρήστη να την μεταβάλλει. Η απλή ενέργεια της κατανάλωσης μετατρέπεται σε μια ιδιαίτερη, συμμετοχική εμπειρία.

77 <http://www.ballroomblitzclub.com/billie.php>



45, 46. Altre Cose (Other Things) boutique-Bang Bang Discoteque, Ugo la Pietra, 1969.

**Το παιχνίδι  
ως βίωμα  
Καθημερινότητας\_**

**\_Πώς το New  
Babylon επηρέασε  
την αντίληψη του  
παιχνιδιού στο  
αστικό τοπίο**



Έχοντας εντοπίσει και διερευνήσει το βίωμα του παιχνιδιού μέσα από την αλληλεπίδραση με αντικείμενα και μέσα σε έναν περικλειστο χώρο που διαχωρίζει το μέσα με το έξω, στο κεφάλαιο αυτό θα συζητηθεί η ιδέα και η χωρική σύλληψη του παιχνιδιού ως καθημερινότητα μέσω της αναφοράς στο ουτοπικό πρότυπο ζωής που οραματίζεται ο Constant με το New Babylon. Θεωρίες για την έννοια της καθημερινότητας άρχισαν να διατυπώνονται από την στιγμή που έγινε αντιληπτό ότι το μοντέρνο άτομο βρίσκεται μέσα σε ένα όλο και περισσότερο καταναλωτικό κόσμο. Η ακαδημαϊκά ορισμένη καθημερινότητα επινοήθηκε κυρίως ως ένα αστικό φαινόμενο, χαρακτηρίζοντας την ζωή του περιπλανητή της πόλης του 20<sup>ου</sup> αιώνα, που αναγκάζεται να διαπραγματευτεί έναν χώρο γεμάτο νέα βιομηχανικά προϊόντα, νέες μορφές εμπορίου και νέα πολιτισμικά βιώματα.<sup>78</sup> Ο Lefebvre αντιλαμβάνεται την έννοια της καθημερινότητας ως ένα κατάλοιπο, επισμαίνοντας ότι η καθημερινότητα ορίζεται από αυτό που απομένει όταν όλες οι διακριτές, εξειδικευμένες και δομημένες δραστηριότητες απομακρύνονται. Παραδείγματα τέτοιων δραστηριοτήτων συνιστούν τα διάφορα παρακλάδια του κρατικού μηχανισμού. Για τον Lefebvre, με την αφαίρεση αυτών των οργανώσεων, αυτό που απομένει είναι η ουσία της καθημερινής ζωής.<sup>79</sup> Η αντίληψη της έννοιας της καθημερινότητας του Lefebvre περιγράφει την καθημερινή ζωή ως αποτελούμενη από φιλία, αγάπη, χιούμορ, φαγητό, ποτό, επικοινωνία, εξερεύνηση και παιχνίδι και πλησιάζει εννοιολογικά την ουτοπική καθημερινότητα παιχνιδιού, στην οποία στοχεύει το New Babylon.

Ο Constant για να παρουσιάσει το New Babylon, το 1960, ένα πρότζεκτ που αναπτύσσει με βάση

<sup>78</sup> «Από την κριτική της καταναλωτικής καθημερινότητας ως μη αυθεντική του György Lukács (1911), στις αντιλήψεις του Georg Simmel (1903) και του Henri Lefebvre (1947) για την κοινωνικά παραγωγική καθημερινότητα, ..., η αξία μιας προσωπικά ενδυναμωμένης καθημερινότητας σχηματίστηκε ως αντίδραση στις επιδράσεις της εκβιομηχάνησης, της μοντερνοποίησης, και της διαφήμισης.»

Brian Lonsway, *Making Leisure Work: Architecture and the Experience Economy*, (Routledge, 2009), 21.

<sup>79</sup> «Η σύλληψη της έννοιας της καθημερινότητας του Lefebvre, παρουσιάζει πιθανώς ομοιότητες με την ιδέα του "flânerie", με τη διαφορά ότι η δεύτερη αναγνωρίζεται ως έκφραση μιας συνειδητής επιλογής τρόπου ζωής, ενώ, η καθημερινή ζωή είναι σαν συμπτωματική και τυχαία και είναι απλώς οι αναπόφευκτες πτυχές της μοντέρνας ύπαρξης.»

Chris Rojek, *Decentering Leisure, Rethinking Leisure Theory*, (SAGE Publications Ltd, London, 1999), 105.

τις αρχές της Ενωτικής Πολεοδομίας διατυπώνει τα εξής:

*«Η ατομικιστική κουλτούρα βρίσκεται στο τέλος της, οι θεσμοί της έχουν εξαντληθεί. Το New Babylon δεν είναι κατά βάση μια πρόταση αστικής κλίμακας. Ομοίως, δεν προορίζεται ως ένα έργο τέχνης με την συμβατική αντίληψη ούτε ως ένα παράδειγμα αρχιτεκτονικής δομής. Η μοντέρνα πόλη είναι νεκρή; έγινε θύμα της πρακτικότητας. Το New Babylon είναι μια πρόταση για μια πόλη στην οποία είναι εφικτό να ζήσεις. Και το να ζεις σημαίνει να είσαι δημιουργικός.»<sup>80</sup>*

Ο Constant ήταν ένα από τα ηγετικά μέλη της ομάδας COBRA<sup>81</sup>, ένα αβάν-γκαρντ καλλιτεχνικό κίνημα, επηρεασμένο από τον σουρεαλισμό και το Dada, πριν ακολουθήσει τον Guy Debord κατά την επίσημη ίδρυση της Καταστασιακής Διεθνούς, το 1957. Το New Babylon αρχικά ονομάστηκε "Dériville", που μετεφράζεται ως «Πόλη Dérive» ή «Πόλη Περιπλάνησης», μια ονομασία δανεισμένη από την ιδέα του Dérive των Καταστασιακών.<sup>82</sup> Ασχολήθηκε με την αναπαράσταση αυτής της ιδανικής μετα-καπιταλιστικής πόλης για περίπου 15 χρόνια, από το 1959 μέχρι το 1974. Ως αναπαραστατικά μέσα χρησιμοποίησε πίνακες ζωγραφικής, σκίτσα, κείμενα, και αρχιτεκτονικά μοντέλα. Το έργο "New Babylon" παρουσιάστηκε αρχικά σε μια έκθεση γλυπτών του Constant, στο Stedelijk Museum, στο Amsterdam, τον Μάιο του 1959, ως μια σειρά από μεγάλα, επιτηδευμένα αρχιτεκτονικά μοντέλα. Καθένα από αυτά αναπαριστούσε ένα διαφορετικό τομέα μιας πόλης του μέλλοντος, όπου αυτοματοποιημένες μηχανές κρυμμένες υπόγεια αναλαμβάνουν όλη την εργασία και οι άνθρωποι περνούν όλο τον χρόνο τους περιπλανώμενοι μέσα σε αχανείς εσωτερικούς χώρους αναρτημένους στον αέρα. Οι χώροι είναι συνδεδεμένοι σε ένα λαβυρινθώδες δίκτυο που

<sup>80</sup> Constant, 'New Babylon' (1960) in the exhibition catalogue of the Städtische Kunstgalerie Bochum, 1961. Στο Conrads, Ulrich, ed., *Programs and Manifestos*, 177. Στο

Lina Stergiou, "1960s, *Institution Architecture: Avant-Garde Roots and Function*" ("Cultural Production in the 20th and 21st Centuries: Art Collectives, Institutions and Culture Industry," ed. Ana Varas Ibarra and David Murrieta Flores, special issue, *Re-bus - a journal of art history and theory* 2, no.8, Spring 2017, 1-34)

<sup>81</sup> Βλέπε Γλωσσάρι

<sup>82</sup> <https://www.postwarcultureatbeinecke.org/constant-and-new-babylon>





50. New Babylon,  
Mobile Ladder Maze,  
1967

49. New Babylon  
Nord, Plan, 1958.

50. New Babylon,  
Mobile Ladder Maze,  
1967.

επεκτείνεται σε ολόκληρη την επιφάνεια της γης ως ένα απέραντο κτίριο.<sup>83</sup> Το New Babylon είναι ένας φαινομενικά απεριόριστος χώρος παιχνιδιού. Οι κάτοικοί του αναδιαμορφώνουν διαρκώς το περιβάλλον τους, επαναπροσδιορίζοντας κάθε μονάδα χώρου σύμφωνα με τις επιθυμίες τους. Μέσα σε μια κοινωνία ατέρμονου ελεύθερου χρόνου, οι εργάτες γίνονται παίκτες, με παιχνίδι τους την αρχιτεκτονική. Το New Babylon είναι μια απέραντη μηχανή, ένας μηχανισμός που επαναλαμβάνεται αυτόματα, επ' άπειρον, και επιτρέπει στους ανθρώπους να πραγματοποιήσουν συλλογικά τις διαρκώς εξελισσόμενες φαντασιώσεις τους. Οργανωτική αρχή για το New Babylon και μέσο για την κοινωνική απελευθέρωση, στην οποία αποσκοπούσε, ήταν το παιχνίδι του παιδιού. Η δημιουργικότητα των παιδιών αποτελούσε πρότυπο για το έργο του Constant, χωρίς όμως αυτό να συνεπάγεται την μίμηση αυτής. Πρόθεση του ήταν η δημιουργία χώρων για το παιχνίδι παρά η αναπαραγωγή μοτίβων παιχνιδιού. Η αναρχική δημιουργικότητα που προωθούσε η ομάδα COBRA, θα εφαρμόζονταν από τους κατοίκους του New Babylon αντί για τον καλλιτέχνη που το οραματίστηκε. Η πειθαρχία έδωσε την θέση της στις επιθυμίες της καθημερινότητας. Το New Babylon αναπαριστά περισσότερο από οτιδήποτε άλλο έναν τόπο παιχνιδιού για ενήλικες που δεν χρειάζεται πια να καταπιέζουν την επιθυμία τους για παιχνίδι.

Από τις αρχές του 1970, ο Constant αντιλήφθηκε ότι η παιγνιώδης πόλη όπου οι New Babylonians θα ήταν ελεύθεροι να πραγματοποιήσουν κάθε τους επιθυμία, αναδιαμορφώνοντας την πόλη, δεν θα οδηγούσε στη σύσταση μιας παραδεισένιας καθημερινότητας. Δυο δεκαετίες μετά την αρχή οραματισμού της πρότασης, συνειδητοποίησε τις αρνητικές πτυχές του. Πριν εγκαταλείψει το έργο, δημιούργησε μια τελευταία σειρά μαύρων και κόκκινων σκίτσων που αναπαριστούσαν τις δυστοπικές επιπτώσεις του New Babylon, όπως η παραφροσύνη, η απανθρωποποίηση και η ακόρεστη επιθυμία.<sup>84</sup> Το New Babylon συνιστά μια ουτοπία που, όμως, αποτέλεσε ένα χαρακτηριστικό υπόδειγμα συγχώνευσης της τέχνης με την καθημερινή

ζωή και πιθανών τρόπων επανάστασης μέσα στο αστικό τοπίο για την μεταμοντέρνα και σύγχρονη πραγματικότητα. Οι επιφάνειες του αστικού τοπίου μετατράπηκαν σε άξονες δημιουργικής εκτόνωσης των περιπλανητών της πόλης. Σε μια λογική New Babylon, το αστικό τοπίο της πραγματικότητας, χαρακτηρίζεται από διαρκείς μεταβολές και πιθανές καταστάσεις. Λειτουργεί σαν μια performative αρχιτεκτονική, που ενσωματώνει το βίωμα ενός είδους παιχνιδιού στην καθημερινότητα του ανθρώπου. Οι εικόνες μέσα στο τοπίο της πόλης σήμερα, συμπεριλαμβανομένων των πιο μόνιμων εικόνων διαφήμισης, ψηφιακών μέσων και σημάτων, παράλληλα με τις πιο εφήμερες αφίσες event, ζωγραφίες, γκράφιτι και πόστερ ενοικίασης ή χαμμένων κατοικιδίων, εκδηλώνουν τις ίδιες προθέσεις με αυτές που προέβαλλε ο Constant στο New Babylon.<sup>85</sup> Με την διαρκή μεταβολή των αστικών επιστρώσεων, ανάλογα με τις επιθυμίες τους, οι περιπλανητές της πόλης καταφέρνουν να οικειοποιηθούν τον δημόσιο χώρο της και να εκτονωθούν δημιουργικά. Αν και όχι σε ολόκληρη την κλίμακα της πόλης ή σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητας, ο μεταμοντέρνος και σύγχρονος άνθρωπος μπορεί και λειτουργεί ως ένας homo ludens στο συνηθισμένο αστικό τοπίο της καθημερινότητας.

83 Catherine de Zegher, Mark Wigley, *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*, (The MIT Press, England, 2001), 27.  
84 <https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/constant/new-babylon>

85 Mallorie Chase, "Revisiting Constant's New Babylon: City Surfaces and Saturation", (University of California, Santa Barbara, Urban Imaginaries, Issue 5, Fall 2015), 11.

**Deze mens zal kunnen spelen, want**

want hij zal om zijn kinderen leven.  
want geen anders-zijn heeft hij langer geboden voor hem te verbergen.  
want hij zal niet meer knien op de ogen moeders, met meer kunnen lachen om zijn middelen.

Deze mens, die nu zijn gezicht nog niet heeft gevonden, en zijn heranen nog slechts halverwege gebruikt.  
Deze mens die zich loed voort en leeg is, die nog tekort schiet in zijn zinspelen en een derde van zijn leven verlaat.  
Deze mens is nog ongeboren.

**De New-Babylonier is anders, want**

want alles zal anders zijn, alles zal mogelijk zijn  
want alles is anders alles is mogelijk  
want het staat nog te gebeuren  
want het gebeurt, irakli, nu.  
want het is gebeurd.  
(Het is gebeurd met u, en de mensen, hier in New-Babylon, gezicht door Constant, 1958 - nu.)

**Richtlijnen voor het nu**

Zie met de handen  
Voel met de ogen  
Hoor met de neus  
Ruik met de tong en  
Proef met de oren

Druk met de ingewanden  
Leef met het lichaam  
Weest met allen

**Verplaats u in het nu**

Nu. Biedt, onderg, hande, die niet achterom, leef vooruit. Maak plaats voor alle weten, alle kunnen, alle mijnen zinnen waarvan de energie nog niet wordt gebruikt, de onschbare krachten die in liggen, nog niet ontploerd.

**U leeft in het leven**

Nu kunt u kiezen: de psychologie waarbij, de ruimte veroverd, effectief ontbeld, tussen nu en niets, gadeaf, de eerste generatie, mens, stad, werkelijkheid.

**Er is maar één werkelijkheid**

Droom en daad vallen samen, alle verschillen opgeheven, actief loont bij passief, positief bij negatief, geven bij nemen. De nacht even dichter dan de dag, licht even verblindend als blindheid, koude even versterkend als hitte.

**Er is maar één wereld: de deze**

Erotiek - herenpoelingen - hypnose - de roos - de wetenschap - het isolement - de rust - de natuur - radio-communicatie - veldpauze  
overname - het normedendoom - de khalidsoep - een dier van alles en niets - het toeval - spanning en ontspanning - het labyrint het labyrinte het labyrint - een wereld zonder angst - het leven een spel

zonder is met

**Leven is spelen. Bouwen is leven**

Wederen worden ontdakt, wereldén waar, uitvindingen ongedaan, spelregels versagen, niets staat vast en ook dezelfde niet. Een nieuw evenwicht gaat groeien, nieuwe ledenaren, nieuwe lichten, functionele machines zonder machinerieën, apparaturen zonder aanwijsbaar nut, goed zonder mooi, waar zonder vaststaand.

met en zonder zijn één

**De dood overwinnen**

Slijpge-dagen - veiligheids - controle - geduldswritten - ruisinhalatoire velen - sluisbedelingen - taakbarrières - incidenten en ongelukken - loogachtigen - organische aandeningen

**Opgaven**

Geef een gedachte vast lozen - geef u aan het spel over - speel parren - laat het nu gebeuren - bereid u voor.



51. New Babylon, 1963.



52. New Babylon, 1963.

# Συμπεράσματα



53, 54. Her, Ταινία του Spike Jonze, 2013.

Αναπαριστά την συνθήκη της καθημερινότητας του μελλοντικού ανθρώπου και την οικειότητα που μπορεί αυτός να αναπτύξει με τα τεχνολογικά μέσα.



Μέσα από την παραπάνω ανάλυση, επιβεβαιώνεται η υπόθεση της εργασίας πως το βίωμα του παιχνιδιού, μέσα από τις ριζοσπαστικές αρχιτεκτονικές συλλήψεις των δεκαετιών '60 και '70, λειτούργησε ως ένα μέσο οικειοποίησης του χώρου από τον χρήστη, ένα μέσο διάδρασης με αυτόν ή με χρήστες μέσα σε αυτόν και ένα μέσο εκτόνωσης. Στην κλίμακα του αντικειμένου, αυτό επιτυγχάθηκε μέσω της πολυμορφικότητας που επιτρέπει δημιουργική ελευθερία ως προς την χρήση, της δυσκολίας της μορφής, η οποία συνεπάγεται την δυσκολία της χρήσης, της δημιουργίας μιας άλλης αντίληψης της πραγματικότητας, της απλότητας ή ουδετερότητας της μορφής, χωρίς την υπόδειξη συγκεκριμένης χρήσης και της κατασκευής μιας εμπειρίας παιχνιδιού μέσα στην πόλη. Στην κλίμακα του χώρου, οι συνθήκες οικειοποίησης, διάδρασης και εκτόνωσης ενεργοποιήθηκαν μέσω της διαφάνειας του κελύφους, της διαδραστικής υλικότητας και αρχιτεκτονικής, της δυνατότητας μετακίνησης του χώρου, της ιδιότητας του εφήμερου και της διαμόρφωσης μιας άλλης ατμόσφαιρας από αυτή της καθημερινότητας. Στην κλίμακα της πόλης, το New Babylon και το ιδανικό μιας ζωής, όπου ζούμε παίζοντας, δεν μπορεί παρά να αποτελέσει μια ουτοπία. Η σύλληψη ιδεών, όπως το New Babylon, όμως, έχει καταφέρει να επηρεάσει το σημερινό αστικό τοπίο, στην μορφή της αστικής τέχνης και της οικειοποίησης του δρόμου και των δημόσιων χώρων.

Μπορεί να διατυπωθεί το γενικό συμπέρασμα πως, στην περίοδο που μελετήθηκε, ο χρήστης μετατράπηκε σε έναν homo ludens. Το βίωμα του παιχνιδιού μέσω της αρχιτεκτονικής στις δεκαετίες '60 και '70, κατάφερε να φέρει την τέχνη έξω από τα μουσεία και να την ενσωματώσει στην καθημερινότητα του χρήστη. Αντί για το μουσείο, η τέχνη εγκαταστάθηκε στην κατοικία του, με την μορφή αντι-συμβατικών επίπλων, στο σώμα του με την μορφή ενός wearable αντικειμένου, ή στον δημόσιο χώρο, με την μορφή αρχιτεκτονικών εγκαταστάσεων, που θέτουν τον χρήστη ως έναν ενεργό συμμετέχοντα μιας performance. Το άτομο, ερχόμενο αντιμέτωπο με ένα έργο τέχνης σε ένα μουσείο, εκεί που είναι αναμενόμενο, δεν θα αντιδράσει στο έπακρο. Με την ενσωμάτωση ενός έργου τέχνης, στο συνηθισμένο τοπίο της καθημερινότητας, εκεί που είναι απρόβλεπτο, μέσω της αρχιτεκτονικής ως εργαλείο, ο χρήστης εκπλήσσεται. Η αντίληψη του

χώρου από αυτόν ενεργοποιείται και νιώθει την ανάγκη να τον περιεργαστεί, να διαδράσει με την ανοίκεια χωρικότητα και να την οικειοποιηθεί.

Οι αντιλήψεις για την έννοια του παιχνιδιού σήμερα, πλησιάζουν περισσότερο, κατά την γνώμη μου, σε μια εποχή προ Καταστασιακών. Η παράδοση σχέση μεταξύ εργασίας και παιχνιδιού, επιμένει μέχρι και σήμερα. Το παιχνίδι γίνεται αντιληπτό κυρίως ως μια δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου. Η κοινωνία θα μπορούσε να ειπωθεί πως περισσότερο από ποτέ είναι επικεντρωμένη στην εργασία. Το παιχνίδι συχνά γίνεται σήμερα αντιληπτό ως μια δραστηριότητα που αποπροσανατολίζει από τον κύριο στόχο που είναι η εργασία. Κάποιες φορές μπορεί ακόμα και να ταυτιστεί με χαρακτηρισμούς όπως η τεμπελιά ή η άγνοια. Έχει διαμορφωθεί μια κατανόηση του παιχνιδιού ως δραστηριότητα κατάλληλη για συνθήκες μη εργασίας, στον ελεύθερο χρόνο. Σήμερα, η εισαγωγή της κινητής τεχνολογίας και των social media εισάγει μια νέα σύλληψη της έννοιας του παιχνιδιού. Το βίωμα του παιχνιδιού γίνεται στιγμιαία υπό την μορφή κατανάλωσης ψηφιακών μέσων και πληροφοριών. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι χαρακτηριστικά αυτής της σύγχρονης ανάγνωσης του παιχνιδιού ως κατανάλωση ψηφιακής πληροφορίας είναι η διακοπή κάποιος δραστηριότητας υπέρ της ψηφιακής κατανάλωσης, και η σποραδική ή μειωμένη διάρκεια προσοχής. Το παιχνίδι υπό αυτή την σύλληψη δεν ξεχωρίζει χωρικά ως λειτουργία, αλλά χρησιμοποιείται για να διαπραγματευτούμε ορισμένες καταστάσεις ή τοποθεσίες. «Παίζουμε» για να γεμίσουμε τον χρόνο, καθώς περιμένουμε σε ουρές, για αντιπερισπασμό κατά την διάρκεια μιας διάλεξης, ή κατά την διάρκεια στιγμιαίων διαλειμμάτων την ώρα κάποιος ενασχόλησης. Ο χρήστης, σήμερα, είναι εγκλωβισμένος σε μια απαθή συμπεριφορά που οφείλεται στην χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης ή άλλων τεχνολογιών. Η ίδια η αντίληψη που έχει για το παιχνίδι, τον έχει εγκλωβίσει σε αυτή την συνθήκη. Ολοκληρώνοντας, με τον παραπάνω συλλογισμό, τίθεται το ερώτημα του αν υπάρχει κάτι που θα μπορούσε να απελευθερώσει τον σύγχρονο άνθρωπο από την συνθήκη της εποχής του. Αν ακολουθεί κάτι μετά τον homo ludens.

# Ευρετήριο Εικόνων

1. 20	15. 35	29. 44, 45	43. 56
2. 20	16. 35	30. 44, 45	44. 56
3. 20	17. 40, 41	31. 44, 45	45. 57, 58
4. 20	18. 40, 41	32. 49, 50, 51	46. 57, 58
5. 20	19. 40, 41	33. 49, 50, 51	47. 62, 63, 64, 65
6. 20	20. 40, 41	34. 51, 52	48. 62, 63, 64, 65
7. 20	21. 41, 42	35. 51, 52	49. 62, 63, 64, 65
8. 24	22. 41, 42	36. 51, 52	50. 62, 63, 64, 65
9. 34	23. 41, 42	37. 52, 53, 54	51. 64
10. 34	24. 42, 43	38. 52, 53, 54	52. 64
11. 34	25. 42, 43	39. 54, 55	53. 69
12. 34	26. 43, 44	40. 55	54. 69
13. 35	27. 43, 44	41. 54, 55	
14. 35	28. 44	42. 56	

## Βιβλιογραφία

# Ευρετήριο Εννοιών

## A

**Ανοικείωση** 29, 40, 41, 42, 44, 50

**Ανοίκειο** 29, 40, 43, 52, 54

**Αβάντ-γκαρντ** 28, 35, 63

## E

**Ενωτική Πολεοδομία** 35, 63

**Ετεροτοπία** 24, 48, 55

## Θ

**Θεωρία των μίντια** 56

## K

**Καταστασιακή Διεθνής** 20, 21, 34, 35, 42, 63, 69

**Κοινωνική πρακτική** 35

## M

**Μαγικός κύκλος** 48

## N

**Νεο-ντανταϊσμός** 35, 63

## O

**Ουτοπία** 29, 50, 64, 68

## P

**Ριζοσπαστική αρχιτεκτονική** 28, 56, 68

## Σ

**Σουρεαλισμός** 55, 56, 63

## Φ

**Φονξιοναλισμός** 34, 40

## Ψ

**Ψυχογεωγραφία** 35

## A

**Anti-design** 40, 41

## B

**Blasé** 20

## C

**COBRA** 63, 64

## D

**Dérive** 35, 63

## H

**Homo Ludens** 28, 48, 65, 69

1. Αγγελίδου, Αντουανέττα. «Το παιχνίδι με το ανοίκειο – Μια ποιητική του κινηματογράφου: Γραφές για τον Κινηματογράφο–Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις». Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Σχολή Καλών Τεχνών, Τμήμα Κινηματογράφου, Αθήνα, 2005.
2. Γερμανός, Δημήτρης, Τσουκαλά, Κυριακή. *Παιδική Χωρική Αφηγηματικότητα: Πόλη-Παιχνίδι-Εκπαίδευση*, Εκδόσεις Επίκεντρο, 2020.
3. Λιονουδάκη, Χριστίνα. «Ψυχογεωγραφία, Το αστικό μέλλον μέσα από την ανάγνωση της Πόλης Εμπειρίας». Πολυτεχνείο Κρήτης, Ιούλιος, 2011.
4. Μπεκιράκης, Γεώργιος. «Κοινωνικές Πρακτικές και τα “Κοινά-Commons” στην Σύγχρονη Τέχνη: Το Παράδειγμα της Καλλιτεχνικής Καντίνας “Souzy Tros”». Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας, Σχολή Διοίκησης και Οικονομίας, Πύργος, 2018. (Διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teiwest.gr/xmlui/handle/123456789/6635>)
5. Χαραλαμπίδης, Άλκης. *Η Τέχνη του Εικοστού Αιώνα*. University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 2018.
6. Ζαφειρόπουλος Γ.Ζ., Σαράντης. *Οριον: Τιμητικός Τόμος στον Καθηγητή Δ. Α. Φατούρο, Τεύχος Β*, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης Πολυτεχνική Σχολή Τμήμα Αρχιτεκτόνων, Θεσσαλονίκη, 1999.
7. Φρουζάκη, Κατερίνα. *Λεξικό Τέχνης και Καλλιτεχνών, Τόμος Δεύτερος*. Εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα, 1998.
8. Agrest, Diana, Conway, Patricia, Weisman, K. Leslie. *The sex of architecture*. Harry N. Abrams, New York, 1996.
9. Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. MI: The University of Michigan Press, 1981.
10. Bedaida, Amira Ismahane, Akalin, Aysu. “Repetition for a different design to be born: D-Genie Pool of Coop Himmelb(l)au”. ISAS, Antalya, Turkey, 2018.
11. Benjamin, Andrew. “Matter and Meaning: On Installations”. AD, Art and Design Installation Art, 1993.
12. Branzi, Andrea. *The Hot House: Italian New Wave Design*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1984.
13. Elflin, Ross K. “Discotheques, Magazines and Plexiglas: Superstudio and the Architecture of Mass Culture”. *Defying the Avant-Garde Logic: Architecture, Populism, and Mass Culture*, Spring 2011.
14. Caillois, Roger. *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press, 2001.
15. Chase, Mallorie. “Revisiting Constant’s New Babylon: City Surfaces and Saturation”. University of California, Santa Barbara, Urban Imaginaries, Issue 5, Fall 2015.
16. Flew, Terry. “The ‘Theory’ in Media Theory: The ‘Media-Centrism’ Debate”. Queensland University of Technology, Australia, Media Theory, Vol. 1, No. 1, 2017. <http://mediatheory-journal.org/>
17. Foucault, Michel. “Les heterotopies”. *Die Heterotopien/Der Utopische Körper*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2005.
18. Gilloch, Graeme. *Walter Benjamin: Critical Constellations*. Polity press, 2002.
19. Heynen, Hilde, Baydar, Gülsüm. *Negotiating Domesticity Spatial productions of gender in modern architecture*. Routledge, 2005.
20. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Boston: The Beacon Press, 1964.
21. Hyde, Timothy. “Architecture in the Sixties and the Sixties in architecture”, *The Sixties*. Vol 2, No. 1, 97 — 105, 2005. (DOI: 10.1080/17541320902909623)
22. Pavitt, Jane. *Fear and Fashion in the Cold War*. V&A Publishing, London, 2008.
23. Rojek, Chris. *Decentring Leisure, Rethinking Leisure Theory*. SAGE Publications Ltd, London, 1999.
24. Sadler, Simon. *The Situationist City*. The MIT Press, England, 1998.
25. Salzani, Carlo. *Experience and Play: Walter Benjamin and the Prelapsarian Child*. Australia, 2009.
26. Shklovsky, Victor. *Art as Technique, Russian Formalist Criticism: Four Essays*. University of Nebraska Press, 1965.
27. Simbürger, Wiltrud. “Utopia’s Bubbles: Pneumatic Architecture of the 1960s and 1970s as a Vehicle for Urban Exhibitionism”. *Architecture and Culture*, 3:2, 159-173, July 2015. DOI:

**I**  
**Inflatable αρχιτεκτονική** 49  
**Interactive (διαδραστική)**  
**αρχιτεκτονική** 59, 68

**L**  
**Lettrist International** 36

**N**  
**Nouveau Realisme** 35

**P**  
**Performance** 42, 44, 53, 55, 65, 68  
**Pop art** 35, 41

**R**  
**Ready-made** 53

**V**  
**Video art** 53

**W**  
**Wearable** 42, 48

**Z**  
**Zatrudnenie** 29

# Πηγές Εικόνων

1. <https://www.filmportal.de/node/51535/gallery>
2. <https://www.filmportal.de/node/51535/gallery>
3. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a7089-an-architectural-review-of-playtime-1967/>
4. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a7089-an-architectural-review-of-playtime-1967/>
5. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a7089-an-architectural-review-of-playtime-1967/>
6. <https://ksamaarchvis.wordpress.com/2016/12/06/absurdities-of-modernity-playtime/>
7. <https://www.notbored.org/group-shots.html>
8. <http://www.alfredhitchcockgeek.com/2009/11/salvador-dali-makes-impression-on.html>
9. <https://www.architectural-review.com/essays/utopia/troubles-in-theory-vi-from-utopia-to-heterotopia>

- 10.1080/20507828.2015.1067032
28. Simmel, Georg. *Περιπλάνηση στη Νεωτερικότητα: Κοινωνιολογικά, Φιλοσοφικά και Αισθητικά Κείμενα*. Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, 2004.
29. Sloterdijk, Peter. *Terror from the Air*. Semiotext(e) / Foreign Agents, 2001.
30. Stenros, Jaakko. "In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play". *Transactions of the Digital Games Research Association*, Vol 1, No 2, ISSN 2328-9422, March 2014.
31. Stergiou, Lina. "1960s, Institution Architecture: Avant-Garde Roots and Function", στο "Cultural Production in the 20th and 21st Centuries: Art Collectives, Institutions and Culture Industry", ed. Ana Varas Ibarra and David Murrieta Flores, special issue, *Re-bus - a journal of art history and theory* 2, no.8 (Spring 2017): 1-34.
32. Sullivan, Louis H. "The Tall Office Building Artistically Considered". *Lippincott's Magazine*, March 1896.
33. Lang, Peter, Menking, William. *Superstudio: Life without Objects*. Milan, Skira, 2003.
34. Leach, Neil. *The Anaesthetics of Architecture*. The MIT Press, England, 1999.
35. Livescu, Simona. "From Plato to Derrida and Theories of Play". *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 5.4, 2003. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1201>
36. Lonsway, Brian. *Making Leisure Work: Architecture and the Experience Economy*. Routledge, 2009.
37. Özdamar, E.G. «(Un)Aesthetics of Radical Architectural Installations». *siTA (studies in History and Theory of Architecture)*, 8, 279-294, ISSN: 2344-6544 (AHCI), 2020.
38. Vieira, Monteiro. *The Dimensions of Childhood in Modern Architecture: From Urban Scales to Domestic Spaces*. Portugal, 2016.
39. Violeau, Jean-Louis. *Artists and Architects in May 1968: An Aesthetics of Disappearance*. 2011. DOI:10.1057/9780230319561\_19
40. Whiteley, Nigel. *Reyner Banham, Historian of the Immediate Future*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

41. Wigley, Mark. *Buckminster Fuller Inc. Architecture in the Age of Radio*. Lars Müller Publishers, 2015.
42. Zegher, Catherine, Wigley, Mark. *The Activist Drawing: Retracing Situationist Architectures from Constant's New Babylon to Beyond*. The MIT Press, England, 2001.

10. <https://www.architectural-review.com/essays/utopia/troubles-in-theory-vi-from-utopia-to-heterotopia>  
11. <https://www.billboard.com/culture/events/woodstock-originally-reported-1969-8527413/>  
12. <https://popaganda.gr/art/woodstock/>  
13. © Richard Hamilton\_ <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hamilton-just-what-was-it-that-made-yesterdays-homes-so-different-so-appealing-upgrade-p20271>  
14. © Philippe Migeat - Centre Pompidou, MNAM-CCI /Dist. RMN-GP\_ <https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/coXyynA>  
15. <https://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>  
16. [https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant.\\_ingl\\_\\_s](https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant._ingl__s)  
17. <https://www.poltronova.it/1967/10/16/superonda/>  
18. <https://www.poltronova.it/1967/10/16/superonda/>  
19. <https://www.poltronova.it/1967/10/16/superonda/>  
20. <https://www.poltronova.it/1967/10/16/superonda/>  
21. <https://www.salvioniarredamenti.it/en/design-icons/chair-pratone-gufram/>  
22. <https://www.mfah.org/blogs/inside-mfah/radical-concept-fall-into-pratone>  
23. <https://www.mohd.it/en/magazine/gufram-50-years-pratone/>  
24. [\[approach-the-city\]\(#\)  
25. <https://www.fgideas.org/haus-rucker-co/>  
26. <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2011/07/21/-superstudio-misura-series.html>  
27. <https://architectureaward.bigmat.com/sk/superstudio-migrazioni-exhibition-at-civa-brussels-6/>  
28. <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2011/07/21/-superstudio-misura-series.html>  
29. <https://www.contemporaryartstavanger.no/when-architecture-took-to-the-streets-and-the-laboratory/>  
30. <https://www.contemporaryartstavanger.no/when-architecture-took-to-the-streets-and-the-laboratory/>  
31. <https://www.contemporaryartstavanger.no/when-architecture-took-to-the-streets-and-the-laboratory/>  
32. <https://coop-himmelblau.at/projects/the-cloud/>  
33. <https://coop-himmelblau.at/projects/the-cloud/>  
34. <https://www.zamp-kelp.com/yellow-heart/>  
35. <https://www.zamp-kelp.com/yellow-heart/>](https://www.anniversary-magazine.com/all/haus-rucker-co-thinking-about-new-ways-to-</a></p></div><div data-bbox=)

# Δικτυογραφία

36. <https://www.mutualart.com/Artwork/Gelbes-Herz/B3B923082716D868>
37. <https://www.vintag.es/2022/07/hollein-mobile-office.html>
38. <https://www.vintag.es/2022/07/hollein-mobile-office.html>
39. <https://www.fourwall.com/blog/2017/1/18/haus-rucker-co-oase-no-7-1972>
40. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/jun/01/dali-exhibition-surreal-encounters-edinburgh>
41. Carl Eberth/©documenta Archives  
<https://walkerart.org/magazine/the-edible-playable-and-wearable-architecture-of-haus-rucker-co>
42. [https://garage.vice.com/en\\_us/article/evexb7/italian-futurist-nightclubs](https://garage.vice.com/en_us/article/evexb7/italian-futurist-nightclubs)
43. [https://garage.vice.com/en\\_us/article/evexb7/italian-futurist-nightclubs](https://garage.vice.com/en_us/article/evexb7/italian-futurist-nightclubs)
44. <http://9999group.blogspot.com/2011/10/vegetable-garden-house.html>
45. <https://ugolapietra.com/portfolio/items/negozio-altre-cose/>
46. <https://ugolapietra.com/portfolio/items/negozio-altre-cose/>
47. <https://ivc.lib.rochester.edu/the-utopian-failure-of-constants-new-babylon/>
48. <https://medium.com/@jcheung/constants-new-babylon-485e6a6592f9>
49. [https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant.\\_ingl\\_\\_s](https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant._ingl__s)
50. [https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant.\\_ingl\\_\\_s](https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant._ingl__s)

51. <https://www.postwarcultureatbeinecke.org/constant-and-new-babylon>
52. <https://www.postwarcultureatbeinecke.org/constant-and-new-babylon>
53. <https://film-grab.com/2014/05/06/her/#>
54. <https://screenmusings.org/movie/blu-ray/Her/most-viewed-stills.htm>

43. <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a7089-an-architectural-review-of-playtime-1967/>
44. <http://www.firstpersonscholar.com/heterotopia-play/>
45. <https://www.italiandesignclub.com/2021/11/08/archizoom-a-story-of-rebellion-shapes-and-provocations/>
46. <https://www.poltronova.it/superonda/>
47. <http://craft-culturalheritage.eu/2019/06/21/gruppo-strum-pratone-chair/>
48. <https://www.salvioniarredamenti.it/en/design-icons/chair-pratone-gufram/>
49. <https://architectuul.com/architect/haus-rucker-co>
50. <https://walkerart.org/magazine/the-edible-playable-and-wearable-architecture-of-haus-rucker-co>
51. <https://www.contemporaryartstavanger.no/when-architecture-took-to-the-streets-and-the-laboratory/>
52. <https://coop-himmelblau.at/projects/the-cloud/>
53. <https://architectuul.com/architecture/yellow-heart>
54. <https://www.craftcouncil.org/post/haus-rucker-cos-yellow-heart-two>
55. <https://www.vintag.es/2022/07/hollein-mobile-office.html>
56. <https://architectuul.com/architect/ant-farm>
57. <http://www.ballroomblitzclub.com/billie.php>
58. <https://failedarchitecture.com/the-playful-city-from-the-1960s-strive-for-spontaneity-to-todays-space-of-entertainment/>
59. <https://www.zamp-kelp.com/yellow-heart/>
60. <https://www.postwarcultureatbeinecke.org/constant-and-new-babylon>
61. <https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/constant/new-babylon>
62. <https://magazine.artland.com/art-movement-cobra/>
63. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/avant-garde>
64. <https://www.widewalls.ch/magazine/anti-design-italian-movement>

65. <https://www.moma.org/collection/terms/radical-architecture>



ΤΟ ΒΙΩΜΑ  
ΤΟΥ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ  
ΜΕΣΩ ΤΗΣ  
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ



ΣΤΙΣ  
ΔΕΚΑΕΤΙΕΣ 1960-'70\_

ΟΙΚΕΙΟΠΟΙΗΣΗ, ΔΙΑΔΡΑΣΗ, ΕΚΤΟΝΩΣΗ

