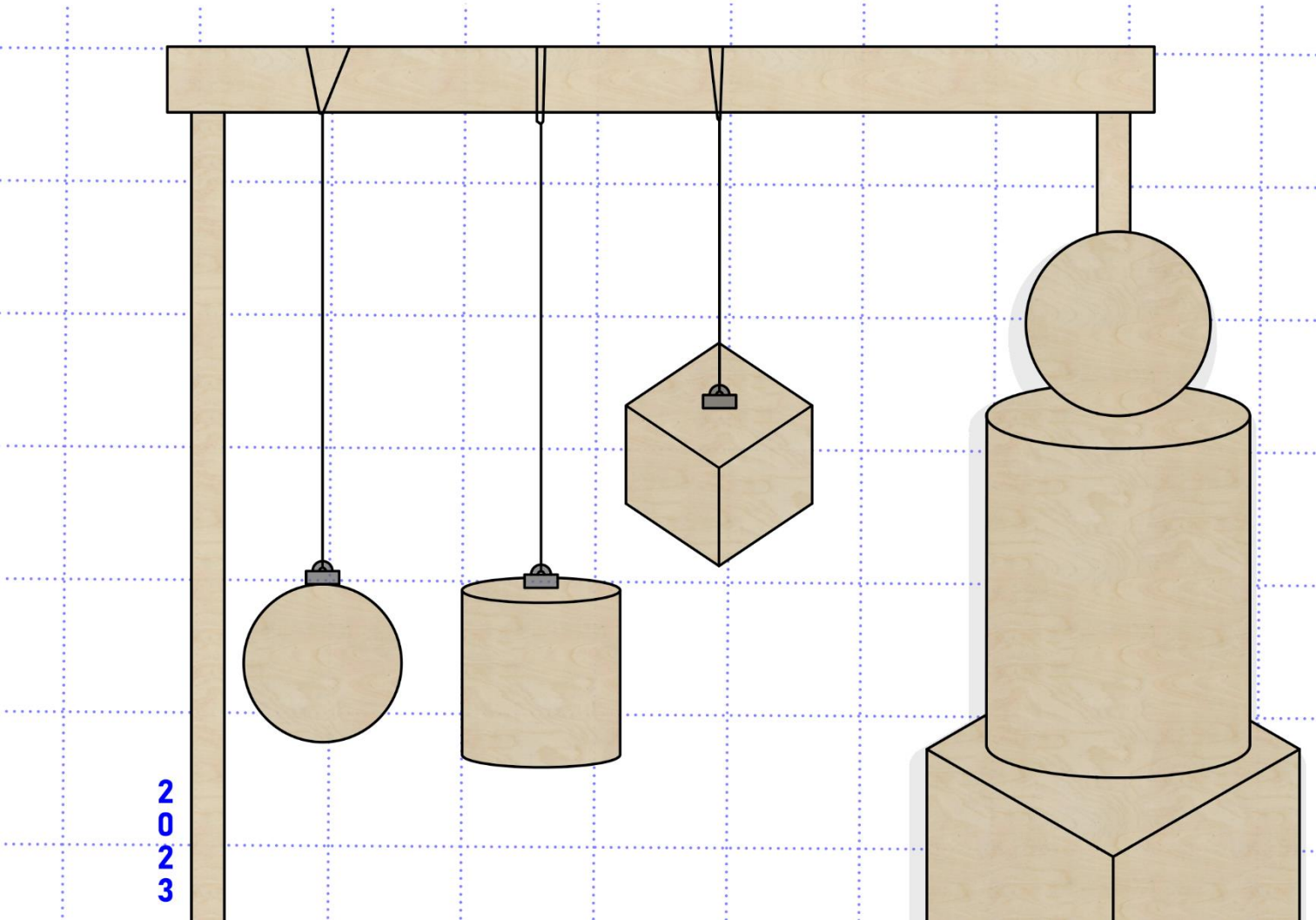
Η θέση του παιχνιδιού στην αρχιτεκτονική αντίληψη

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ | ΔΙΑΛΕΞΗ

τριμελής επιτροπή: Μαρία Γρηγοριάδου, Δημήτρης Πολυχρονόπουλος, Παναγιώτης Γούλιαρης
ομάδα φοιτητών: Χρυσούλα Μανωλαράκη | ΑΜ 602103, Δέσποινα Μουρμουρή - Αλεξανδρή | ΑΜ 602090



2023

Περίληψη

Ο στόχος της εργασίας είναι να εξετάσει την σχέση του παιχνιδιού και της αρχιτεκτονικής. Ξεκινώντας, αποφασίσαμε να μελετήσουμε τον όρο του παιχνιδιού, ως ένα αντικείμενο σχεδιασμένο με κάποιον σκοπό, αλλά και ως μία δραστηριότητα που πέρα από την διασκέδαση που προσφέρει στα μικρά παιδιά, αποτελεί μέσο έκφρασης και μπορεί να επιφορτιστεί με γνωσιακούς παράγοντες, αποτελώντας ένα αντικείμενο που θα εξάψει την περιέργεια των παιδιών ενώ παράλληλα θα γίνει ένα αντικείμενο μελέτης ενός πεδίου. Έτσι, αποδίδοντας τον όρο μέσα από τις ποικίλες οπτικές του εκάστοτε μελετητή, αλλά και το επιστημονικού πεδίου που εκείνος ενεργεί. Σκοπός αυτής της την ενέργειας είναι να παρατηρήσουμε το φάσμα που περικλείει ο όρος, ώστε να συσχετίσουμε τις αξίες του με εκείνες της αρχιτεκτονικής. Μέσα από την μελέτη μας, διαπιστώσαμε πως το παιχνίδι αποτελεί αντικείμενο μελέτης της παιδαγωγικής, η οποία το αξιοποιεί ως ένα εκπαιδευτικό μέσο και γνωρίσαμε το «Νηπιαγωγείο» του Fröbel. Οι επιρροές της ζωής του τον οδήγησαν στον σχεδιασμό και την κατασκευή ενός συνόλου «εκπαιδευτικών παιχνιδιών», τα οποία μπορούν να θεωρηθούν προάγγελοι των «κατασκευαστικών παιχνιδιών» (π.χ. τα τουβλάκια). Ακόμη, η πασίγνωστη παιδαγωγός Maria Montessori, εισάγει το παιχνίδι στο εκπαιδευτικό της σύστημα προσδίδοντας του κι άλλες αξίες, όπως αυτή της αισθητικής.

Έπειτα μελετήσαμε τα παιχνίδια που παρήχθησαν στην σχολή Bauhaus, την θέση των «εκπαιδευτικών παιχνιδιών» του Fröbel στην ζωή σπουδαίων αρχιτεκτόνων αλλά και την παρουσία του παιχνιδιού στην τέχνη.

Στην συνέχεια, παρουσιάζουμε το έργο των Charles και Ray Eams, που πέρα από έργα στην αρχιτεκτονική, τον σχεδιασμό και τον κινηματογράφο, εμπεριέχει και τον σχεδιασμό παιχνιδιών. Παράλληλα, η στάση του ζεύγους προς την μέθοδο εργασίας τους αποτελεί ένα ζήτημα προς ανάλυση.

Τέλος, καταλήγουμε σε τρία παραδείγματα σύγχρονων παιχνιδιών που σχετίζονται με έννοιες που συναντάμε στην αρχιτεκτονική και απαντάμε στο ερώτημα του αν υπάρχει ή όχι, σύνδεση των όρων.

Abstract

The aim of the project is to examine the relationship between the game and architecture. To begin with, we decided to study the term game, as an object (toy) designed with a purpose, but also as an activity (game) that, in addition to the fun that it offers to young children, is a means of expression and can be charged with cognitive factors, an object that will arouse children's curiosity while becoming an object of study of a field. Thus, through the varied perspectives of each scholar, and the scientific field in which he operates, the wide range of interpretations of the term is rendered. The purpose of this action is to observe the spectrum encompassed by the term in order to relate its values to those of architecture. Through our study, we found that the game is an object of study in pedagogy, which utilizes it as an educational tool, and we got to know Fröbel's "Kindergarten". The influences in his life led him to design and build a set of "educational toys", which can be considered as precursors of "construction toys" (e.g. blocks). Furthermore, the famous pedagogue Maria Montessori introduced play into her educational system, giving it other values, such as that of aesthetics.

We then studied the toys produced in the Bauhaus school, the place of Fröbel's "educational toys" in the lives of great architects and the presence of play in art.

Next, we present the work of Charles and Ray Eams, which, in addition to works in architecture, design and film, also includes toy design. At the same time, the couple's attitude towards their working method is an issue to be analyzed.

Finally, we conclude with three examples of contemporary games related to concepts found in architecture and answer the question of whether there is, or is not, a connection between the terms.