Πολυτεχνείο Κρήτης
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Γκολογκίνα Έλλη
επιβλέποντες: Ουγγρίνης Κωνσταντίνος-Αλκέτας_Τζομπανάκης Αλέξιος

«URBAN ENTERTAINMENT_σχεδιασμός απροσδόκητων τόπων παιχνιδιού στην πόλη»

“URBAN ENTERTAINMENT_ σχεδιασμός απροσδόκητων τόπων παιχνιδιού στην πόλη”
“URBAN ENTERTAINMENT_ designing spaces of play in the city.”

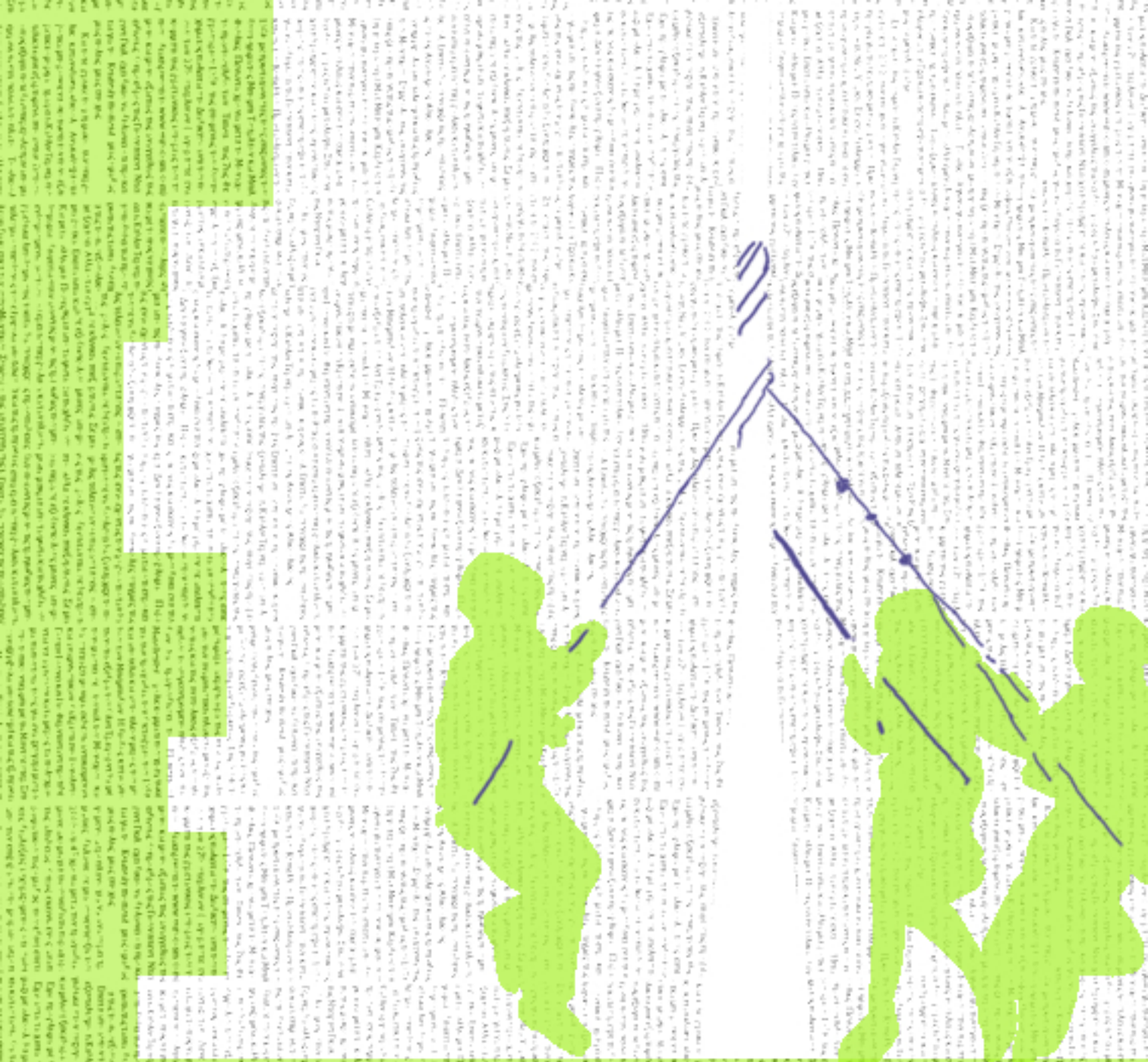
Εξεταστική Επιτροπή
Επ. Καθ. (υπό διορισμό) Ουγγρίνης Κωνσταντίνος Αλκέτας- Επ. Καθ. (υπό διορισμό) Τζομπανάκης Αλέξιος (επιβλέποντες)
Αν. Καθ. Βαρουδάκης Αριστομένης
Επ. Καθ. Ρήγος Ιάκωβος

Περίληψη

Οι ταχύτητες των σύγχρονων πόλεων πολλές φορές αποτρέπουν τους ανθρώπους να αναπτύξουν βιωματικές σχέσεις με το δημόσιο χώρο. Η κίνησή τους εμφανίζεται έντονη και αδιάσπαστη από εξωτερικά ερεθίσματα, καθώς στόχος της είναι αποκλειστικά ο τερματισμός. Η παρούσα εργασία στηρίχθηκε θεωρητικά σε έρευνα που έχει προηγηθεί, γύρω από τις πορείες που διαγράφουν στην πόλη τα παιδιά και οι καταστασιακοί. οι οποίες εμφανίζονται έντονα βιωματικές και ως στόχο έχουν την πρόσληψη νέων δεδομένων και τη δημιουργία. Η παραπάνω έρευνα ενισχύθηκε με νέα δεδομένα που αφορούν τις χωρικές δομές που επηρεάζουν την κίνηση και τη συμπεριφορά των πεζών και προτείνει μία μεθοδολογία σχεδιασμού-Urban Entertainment- προς ενδυνάμωση της σχέσης ατόμου και δημόσιου χώρου, μέσα από την έννοια του παιχνιδιού . Πιο συγκεκριμένα, **η έρευνα αυτή υποστηρίζει το αυθόρμητο και το απροσδόκητο στην καθημερινή κίνηση των ανθρώπων στην πόλη**. Στόχος της δημιουργίας της μεθοδολογίας Urban Entertainment, είναι η δημιουργία μίας βάσης δεδομένων για τη σημειακή εξομάλυνση της κίνησης των πεζών μέσω ενός **νέου περιβάλλοντος,** της **συμμετοχής** ή της **απορρόφησης** σε μία ενέργεια η οποία έχει συνδυαστεί περισσότερο με την παιδική ηλικία, το παιχνίδι. Το παιχνίδι εμφανίζεται ως ένα ρυθμιστικό μέσο της διαδραστικής σχέσης χώρου-ατόμου, λειτουργώντας ταυτόχρονα ως ένα μέσο ψυχαγωγίας, ικανό να απορροφήσει πλήρως τον παίκτη, δημιουργώντας νέα όρια χώρου και χρόνου.

Εφαρμογή της μεθοδολογίας γίνεται σε έναν δρόμο της πόλης των Χανιών, στην οδό Αποκορώνου, όπου εντοπίζονται προβληματικά σημεία ή σημεία προς ανάπτυξη και στη συνέχεια επιλύονται βάσει της μεθοδολογίας.

Έλλη Γκολογκίνα
για περισσότερες πληροφορίες
e-mail: elligkologkina@gmail.com



πολυτεχνείο κρήτης_γκολογκίνα έλλη_επιβλέποντες_ουγγρίνης κωνσταντίνος αλκέτας_τζομπανάκης αλέξιος

URBAN ENTERTAINMENT - homo urb.en

«Μπορείς να ανακαλύψεις περισσότερα για έναν άνθρωπο μέσα σε μια ώρα παιχνιδιού από ότι μέσα σε ένα χρόνο συζήτησης.»

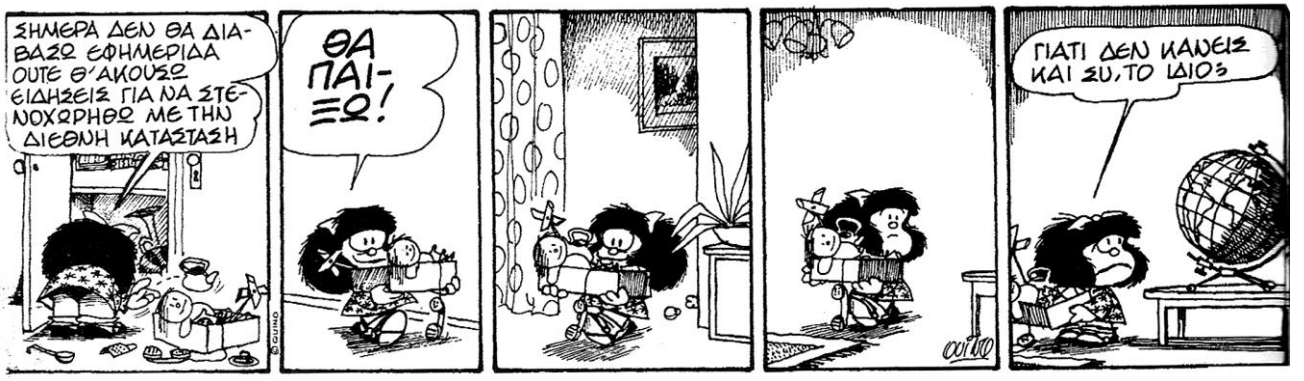
Πλάτωνας

Κάτι σαν εισαγωγή

Έλα κάνε πιο γρήγορα…Βιάζομαι σου λέω… μα καλά το λεωφορείο περνάει στις 7.20 σήμερα ήρθεστην ώρα του…. …Ωχ πρέπει να τρέξω να το προλάβω...κι αυτή τώρα βρέθηκε μπροστά μου;….είναι κάτι μέρες που όλα σου πάνε στραβά!.....Σταματήστε με τις κόρνες σας, μου πήρατε τα αυτιά…αααα περνάς και με κόκκινο…και εμείς βιαζόμαστε φίλε μου, αλλά δεν πεταγόμαστε μπροστά σου! …. Πω πω αν με ξανασπρώξουν... ηρέμησε ηρέμησε… Κόκκινο πάλι…(…)…χμ,τι καλά θα ήταν να ήμουν σαν και σένα τώρα..να μη με νοιάζει τίποτα, να μη τρέχω σαν τον παλαβό πάνω κάτω….

-γεια θου!
-γεια…..*(κόκκινο ακόμα)*….πώς σε λένε;
-νικολάκη…είδεθ που έχεται ο δλάκοθ και δε πλέπει να μαθ δει…έλα να του κλυφτούμε, έλα γύλνα…!!
-πού;ποιός δράκος;
-Νικολάκη πάμε!
-γειάααα θου!!

... ουπς άναψε το φανάρι.Τον δράκο,χαχαχα, να κάθομαι να γυρνάω μόνος μου γύρω από μία κολώνα…χμμμ…να την πάλι μπροστά μου!


ΣΗΜΕΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΙΑ-
ΒΑΖΩ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ
ΟΥΤΕ Θ'ΑΚΟΥΣΩ
ΕΙΔΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΤΕ-
ΝΟΧΩΡΗΘΩ ΜΕ ΤΗΝ
ΔΙΕΘΝΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
ΘΑ
ΠΑΙ-
ΞΩ!
ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΚΑΝΕΙΣ
ΚΑΙ ΣΥ,ΤΟ ΙΔΙΟ;

δομή

γενικά

αναφορές στην ερευνητική εργασία

για το παιχνίδι

παρατηρήσεις πάνω στην κίνηση του πεζού

σχέσεις που αναπτύσσονται

ποιότητα κίνησης

εξαγωγή τυπολογιών παιχνιδιού

μεθοδολογία

τυπολογίες γραμμικού παιχνιδιού

τυπολογίες σημειακού παιχνιδιού

κατάλογος δραστηριοτήτων

Επιρροές από την ερευνητική εργασία

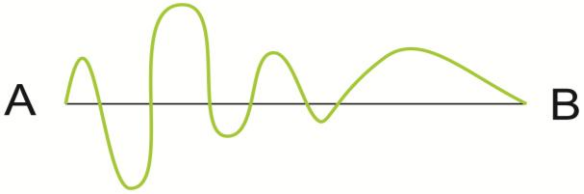
Ο **προβληματισμός** ο οποίος οδήγησε στη διαμόρφωση του θέματος, προκύπτει από τον τρόπο μετακίνησης των πεζών στις σύγχρονες πόλεις. Βασίζεται στην παρατήρηση της **γρήγορης και στοχευμένης μετακίνησης από ένα σημείο Α σε ένα σημείο Β** (ως σημείο αφετηρίας και τερματισμού αντίστοιχα), μέσω της οποίας ο δημόσιος χώρος τείνει να χρησιμοποιείται περισσότερο ως ένα απλό πέρασμα.

Το γεγονός αυτό εντείνεται μέσω της υψηλής ταχύτητας που αναπτύσσουν οι πεζοί, υποβιβάζοντας την ουσιαστική αξία του δημόσιου χώρου, δηλαδή αυτής που λειτουργεί ως **πεδίο αγωγής και δημιουργίας**. Πιο συγκεκριμένα, πέραν των λειτουργιών, που εξυπηρετεί τις ανάγκες της πόλης, ο δημόσιος χώρος αποτελεί ένα ζωντανό καμβά εναπόθεσης βιωμάτων-δεδομένων και προσδιορισμού μέσα από αυτά. Η διαδικασία αυτή είναι αμφίδρομη καθώς τόσο οι χρήστες του χώρου όσο και ο ίδιος ο χώρος μπορούν να προσφέρουν και να λαμβάνουν δεδομένα προσδιορίζοντας την ταυτότητά τους σε μεγάλο βαθμό (ερευνητική εργασία,2010).

Στα πλαίσια της ερευνητικής εργασίας προσδιορίστηκαν τα σχεδιαστικά εργαλεία-μέσα, τα οποία τείνουν να ενισχύσουν τη σχέση αστού και αστικού χώρου, μέσα από την δημιουργία εν δυνάμει τόπων. Στη διαδικασία αυτή αρχικά αναζητήθηκαν παραδείγματα αστών που βιώνουν και δρουν στο δημόσιο χώρο με έναν έντονο τρόπο μέσα από τις πορείες που διαγράφουν και τον τρόπο προσέγγισης και οικειοποίησής του. Για αυτόν τον λόγο δείγμα μελέτης αποτέλεσαν τα **παιδιά** και οι **καταστασιακοί**.

Τα παιδιά μέσα από τη φυσική περιέργεια για τον κόσμο στον οποίο ζουν, αντιμετωπίζουν την πόλη ως μία πηγή νέων δεδομένων και ερεθισμάτων. Η πορεία τους στην πόλη μπορεί να είναι προδιαγεγραμμένη από κάποιον ενήλικα-συνοδό, παρόλο αυτά μπορεί να παρουσιάσει ενδεχόμενες εκτροπές, ανάλογα με το εκάστοτε δεδομένο που έρχεται να εξάψει τη φαντασία τους και την περιέργειά τους. Προσλαμβάνοντας

τα νέα δεδομένα, τα παιδιά αυθόρμητα μπορεί να επιχειρήσουν μία ενέργεια δημιουργίας. Αντίστοιχα οι καταστασιακοί προτείνουν, μέσα από την *ενωτική πολεοδομία,* μία πορεία περιπλάνησης, *dérive*, στην πόλη υποκινούμενη από την ατμόσφαιρα, *ambiance*, που αναδίνει η κάθε περιοχή, δημιουργώντας εκτροπές στην πορεία τους.



Κατά την μετακίνηση αυτή προτείνεται η δημιουργία καταστάσεων, οι οποίες μπορούν να αποτελέσουν ερέθισμα ή μία νέα ατμόσφαιρα για τον επόμενο χρήστη. Συνεπώς διαπιστώνεται μία πράξη πρόσληψης-απορρόφησης δεδομένων (“προσαρμογή” ή “accommodation” και “ambiance” αντίστοιχα), η οποία στην κίνηση φέρει ως αντίκτυπο, μείωση της ταχύτητας, στάση ή αλλαγή της προδιαγεγραμμένης πορείας και μία πράξη εναπόθεσης-δημιουργίας νέων δεδομένων (“αφομοίωση” ή “assimilation” και “situation” αντίστοιχα), η οποία θέτει τη μετακίνηση σε δεύτερο πλάνο καθώς στόχος γίνεται η ίδια η δημιουργία.

Από τη συγκριτική μελέτη της συμπεριφοράς των παιδιών στον τρόπο χρήσης του χώρου και των θεωριών των καταστασιακών, το ***παιχνίδι*** αποτελεί ένα μέσο που χρησιμοποιείται τόσο από τα παιδιά όσο και από τους καταστασιακούς, ως μία ψυχαγωγική δραστηριότητα η οποία έχει παράλληλα την ιδιότητα, μέσα από τα γνωρίσματά του, να λειτουργεί ως **μέσο σύλληψης δεδομένων** και **δημιουργίας νέων**. Τα παιδιά το χρησιμοποιούν ως ένα μέσο δημιουργίας αλλά και προσομοίωσης της πραγματικότητας. Παράλληλα και οι καταστασιακοί, επηρεασμένοι από την δράση του κατοίκου της πειραματικής πόλης “hacienda”, στην οποία αναφέρεται ο Ivan Chtcheglov, αντιλαμβάνονται και χρησιμοποιούν το παιχνίδι, ως μια διαδικασία όπου ο χώρος μεταβάλλεται από ερέθισμα, μέσω της βίωσής του, σε τόπο και έπειτα σε χώρο αναπαράστασης.

Για το παιχνίδι

Ορισμός παιχνιδιού

Ορίζεται *μια ελεύθερη πράξη, βιωμένη ως φανταστική, που βρίσκεται έξω από τα συνηθισμένα, αλλά παρόλα αυτά ικανή να απορροφήσει τελείως αυτόν που παίζει, μια δραστηριότητα απογυμνωμένη από κάθε υλικό συμφέρον και χρησιμότητα, που πραγματοποιείται σε σαφή, σταθερά όρια τόπου και χρόνου, αναπτύσσεται μια τάξη σύμφωνα με δεδομένους κανόνες και διαμορφώνει ομαδικές σχέσεις, οι οποίες περιβάλλονται από μυστήριο ή υπογραμμίζουν με μεταμφιέσεις τον παράδοξο χαρακτήρα ως προς τον συνηθισμένο κόσμο* (Johan Huizinga).

Βεβαίως, σύμφωνα με τον κοινωνιολόγο και φιλόσοφο Roger Caillois, κάθε παιχνίδι έχει διαφορετικό στόχο ως προς την παιδαγωγική του εμβέλεια και για αυτόν το λόγο προτείνει μία κατηγοριοποίηση σε παιχνίδια **ανταγωνισμού-τύχης-προσομοίωσης-ιλίγγου (agôn-alea-mimicry-ilinx)** ως έννοια (*play*). Ακόμα κάθε κατηγορία παιχνιδιού μπορεί να χωριστεί σε αυθόρμητο (paidia) και υπολογισμένο παιχνίδι (ludus), ως δραστηριότητα (*game*).

Πιο συγκεκριμένα τα *παιχνίδια ανταγωνισμού* στηρίζονται στον διαγωνισμό προσόντων, που έχουν να κάνουν με ταχύτητα-δύναμη-μνήμη-ικανότητα η οποία μπορεί να συγκριθεί με μία άλλη αντίστοιχη. Συνήθως χρειάζονται από δύο άτομα και πάνω ή ομάδες, οι οποίες αγωνίζονται ως προς αυτό. Το αποτέλεσμα είναι αβέβαιο καθώς ο κάθε παίκτης μπορεί να το επηρεάσει μέσα από την ίδια του την ικανότητα, δηλαδή ο παίκτης εμφανίζεται ενεργητικός ως προς το αποτέλεσμα. Τα *παιχνίδια τύχης* στηρίζονται σε εν δυνάμει προδιαγεγραμμένες πιθανότητες όπου ο παίκτης εμφανίζεται παθητικός ως προς το αποτέλεσμα. Τα παιχνίδια προσομοίωσης, αναφέρονται στην φαντασία και την μίμηση. Σε αυτήν την κατηγορία μπορούν να εμφανίζονται και πολλά παιχνίδια ανταγωνισμού όπου ο κάθε παίκτης ενσαρκώνει έναν ρόλο. Τα παιχνίδια ιλίγγου, είναι αυτά τα οποία μέσα από τη διάλυση της σταθερότητας ή αντίληψης ως σταθερό, προσφέρουν την έξαψη του παιχνιδιού μέσα από την αίσθηση του χασίμα-

τος-ζάλης, *ilinx*, λόγω εναλλαγών ταχύτητας υψών ή μίας άλλης προσέγγισης της κίνησης, όπως το στροβίλισμα. Οι κατηγορίες αυτές μπορούν να συνεργάζονται και μεταξύ τους.

Table I. Classification of Games

	AGÔN (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA Tumult Agitation Immoderate laughter	Racing, Wrestling, Etc. } not regulated Athletics	Counting-out rhymes Heads or tails	Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises	Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing
Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles	Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess	Betting Roulette		Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing
LUDUS	Contests, Sports in general	Simple, complex, and continuing lotteries*	Theater Spectacles in general	Tightrope walking

Ορίζει συνεπώς το παιχνίδι, ως *μία εκτόνωση-χάσιμο χρόνου ενέργειας, ευφυΐας, ικανοτήτων και συχνά χρημάτων (για αγορά εξοπλισμού-εγκατάστασης), η οποία αποσκοπεί στην ψυχαγωγία ή την απόδραση από τις ευθύνες και την ρουτίνα* (Roger Caillois).

Γενικά είναι μία πράξη ελεύθερη (όχι υποχρεωτική) ανεξάρτητη (νέα όρια χώρου χρόνου που τίθενται από κανόνες), αβέβαιη (ως προς το αποτέλεσμα), μη παραγωγική (δεν παράγει υλικά συμφέροντα), ρυθμιζόμενη (νέοι κανόνες) και εξομοίωσης της πραγματικότητας.

Το παιχνίδι λοιπόν αποτελεί τόσο μία πράξη ψυχαγωγίας αλλά ταυτόχρονα προσέγγισης-κατανόησης του πραγματικού κόσμου και δημιουργίας. Με τη δύναμη που έχει να απορροφά τον παίκτη, δημιουργούνται **νέα όρια χώρου και χρόνου**. Τα όρια αυτά είναι αντίστοιχα ο τόπος του παιχνιδιού και η περίοδος-διάρκειά του, αποδεσμευμένα από τις μετρικές έννοιες. Είτε ως παίκτης-θέαμα είτε ως παρατηρητής-θεατής, το παιχνίδι μπορεί να μεταθέσει τα πραγματικά όρια και να δημιουργήσει νέα. Ως μία αρχική προσέγγιση θα μπορούσε να ειπωθεί πως το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως ένα μέσο σημειακής εκτόνωσης και ψυχαγωγίας στο έντονο κλίμα που εμφανίζεται. Όσον αφορά στον προβληματισμό της πορείας ΑΒ που αναπτύσσεται, το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει το μέσο που μπορεί να επιφέρει μείωση ταχύτητας, τόπο και χρόνο σύλληψης ή και δημιουργίας νέων δεδομένων καθώς και αλλαγή πορείας, μέσα από το απροσδόκητο.

Urban Entertainment

homo urb.en.

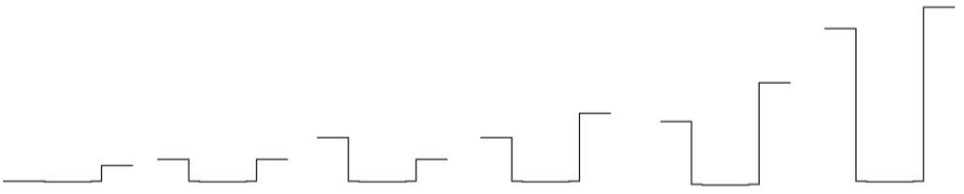
Παρατηρήσεις πάνω στην κίνηση του πεζού

Κατά την προσπάθεια ορισμού του θέματος, ως πεδίο μελέτης ορίστηκε το πεζοδρόμιο, λόγω του ότι εκεί εστιάζεται αυτή η έντονη (και κατά τη παρούσα εργασία προβληματική) μετακίνηση. Παράλληλα παρουσιάζει μεγαλύτερη ευκολία στην διαχείριση και εξαγωγή τυπολογιών, λόγω του ότι αναφέρεται σε μεγάλο βαθμό σε μία γενικευμένη λειτουργία, αυτή της μετάβασης και ο εξοπλισμός του εμφανίζει μία, εν δυνάμει, κοινή λογική. Γενικά θα πρέπει να προσδιορίζεται η ταυτότητα του δρόμου και τα ιδιαίτερα γνωρίσματα-προβληματικές καταστάσεις που ενδεχομένως φέρει.

Στόχος είναι η **εύρεση ενός νέου ρυθμού** που δεν θα είναι αντίστοιχος αυτού της μετακίνησης, αλλά θα λειτουργεί σημειακά ως επιβραδυντής-καταστολέας της κίνησης του πεζού, μέσα από το αναπάντεχο-μη αναμενόμενο. Το μέσο που προτείνεται για την επιβράδυνση αυτή στο ρυθμό της κίνησης, είναι το παιχνίδι.

Χωρικά γνωρίσματα

Η κίνηση του πεζού διαδραματίζεται στο "**δοχείο"** της πόλης. Κάθε δοχείο έχει διαφορετικές αναλογίες και η αίσθηση ύπαρξης και μετακίνησης στις αναλογίες αυτές διαφέρει. Ο πεζός, κατά την μετακίνησή του, αναπτύσσει σχέσεις με τη βάση και τα τοιχώματα του δοχείου.

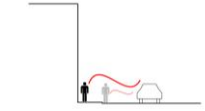


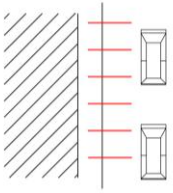
Πιο συγκεκριμένα αναπτύσσει μία **οριζόντια σχέση με τον δρόμο** και μία **κάθετη με τα κτίρια-περιβάλλον**. Το **πλάτος του πεζοδρομίου** παίζει σημαντικό ρόλο ως προς την άνεση και τις σχέσεις που αναπτύσσει ο πεζός κατά την μετακίνησή του. Ακόμα η κίνηση επηρεάζεται από το μόνιμο ή εφήμερο εξοπλισμό που φέρει το πεζοδρόμιο, καθώς η ροή της κίνησης παρουσιάζει πυκνώματα-αραιώματα και αλλαγές συσχετίσεων με το περιβάλλον.

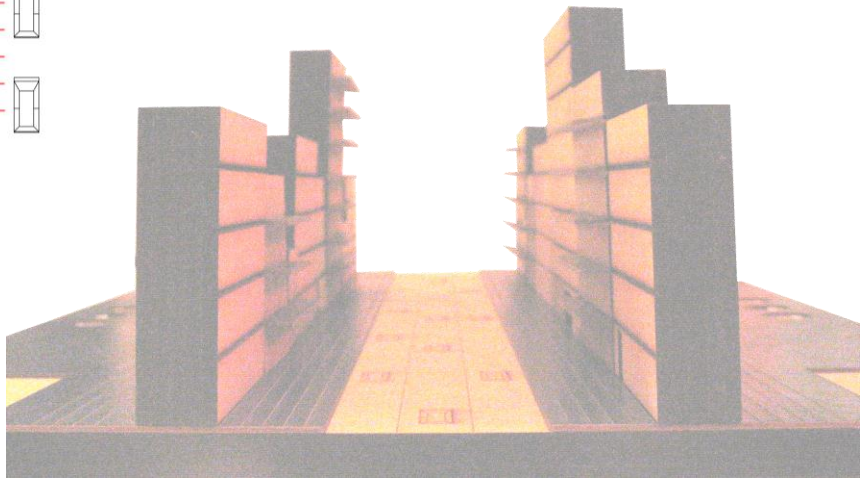
Οριζόντια σχέση

Άμεση

ο πεζός έχει άμεση σχέση με το δρόμο, καθώς εφόσον δεν υπάρχουν εμπόδια, μπορεί να μεταβαίνει σε αυτόν ανά πάσα στιγμή και να εμφανίζει μία κατά μήκος συσχέτιση με τα αυτοκίνητα. Όταν το πλάτος του πεζοδρομίου είναι μικρό τότε η σχέση αυτή εμφανίζεται ιδιαίτερα έντονη, καθώς η απόσταση πεζού και αυτοκινήτου είναι μικρή και οι ταχύτητες διαφορετικές. Όσο μεγαλώνει το πλάτος του δρόμου αυτή η σχέση εξομαλύνεται.

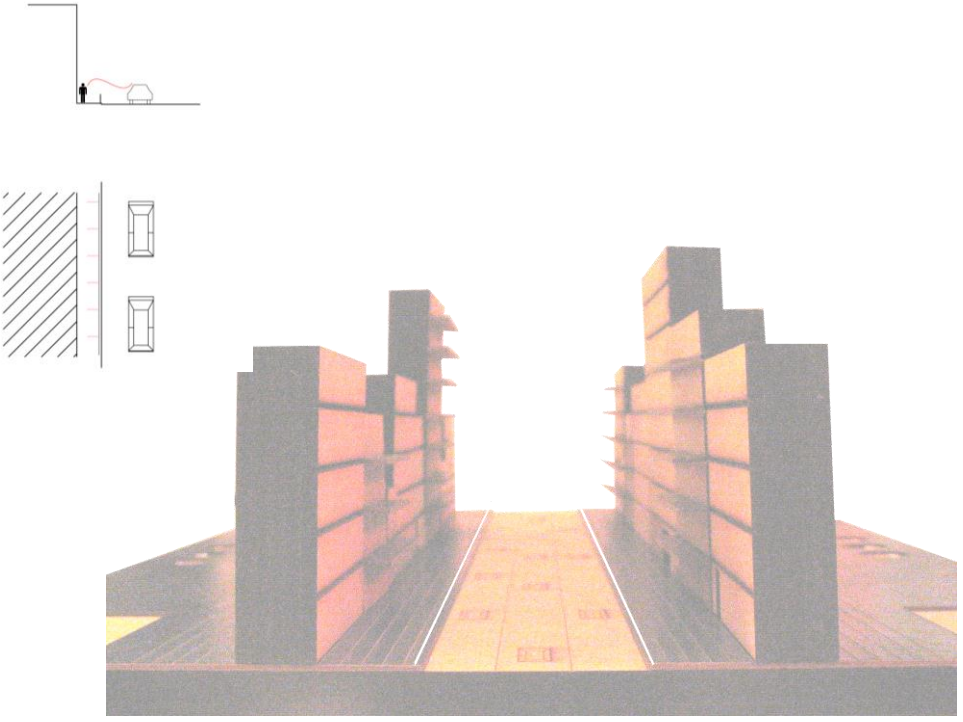






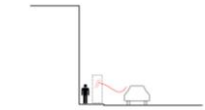
Οπτική

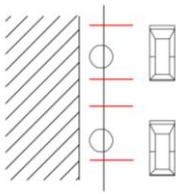
ο πεζός έχει οπτική σχέση με το δρόμο, καθώς κάποιο φίλτρο το οποίο είναι τοποθετημένο, δεν επιτρέπει τη μετάβαση σε αυτόν, αλλά εξακολουθεί να παρουσιάζει κατά μήκος την παράλληλη θέση του σε σχέση με τα αυτοκίνητα. Όταν το πλάτος του πεζοδρομίου είναι μικρό τότε η σχέση αυτή εμφανίζεται ιδιαίτερα έντονη, καθώς η απόσταση πεζού και αυτοκινήτου είναι μικρή και η ταχύτητες διαφορετικές. Όσο μεγαλώνει το πλάτος του δρόμου αυτή η σχέση εξομαλύνεται.

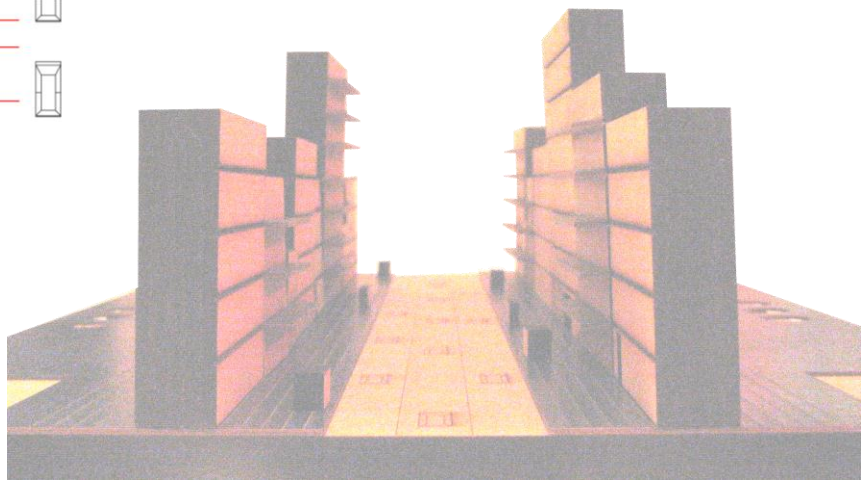


Διακοπτόμενη

ο πεζός έχει διακοπτόμενη σχέση με το δρόμο, καθώς κατά μήκος του πεζοδρομίου εμφανίζονται στοιχεία τα οποία διακόπτουν την άμεση ή οπτική σχέση που υφίσταται καθώς αυτή διακόπτεται σημειακά. Σε αυτήν την περίπτωση εμφανίζονται εναλλαγές ως προς την κλίμακα του πεζού κατά τη διάρκεια συσχέτισης με το περιβάλλον στο οποίο κινείται. Συγκεκριμένα, ενώ σε ένα τμήμα πριν τη σημειακή διακοπή, ο πεζός συσχετιζόμενος με το γενικότερο περιβάλλον της πόλης φαίνεται μικρός (μυρμήγκι) στο σημείο διακοπής προσδιορίζεται με τα καινούρια όρια που δημιουργούνται και φαίνεται μεγάλος (γίγαντας), όταν τα κτίρια είναι τοποθετημένα σε παράταξη.





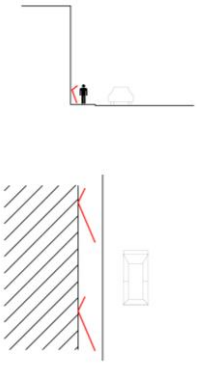


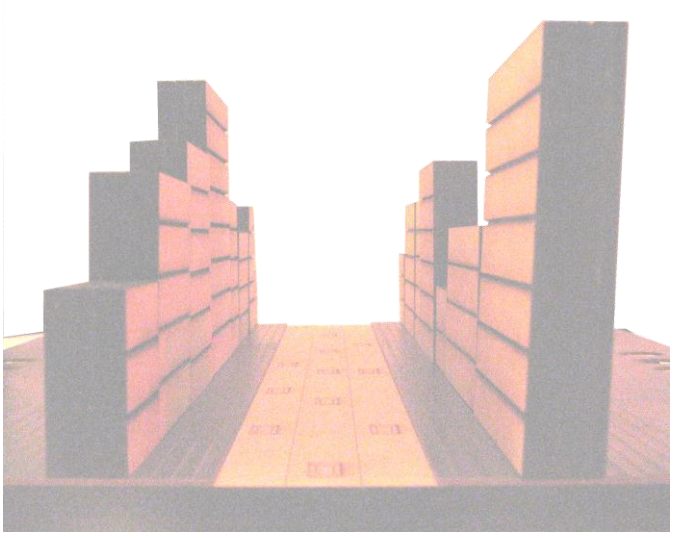
Κάθετη σχέση

Αρχικά η σχέση αυτή ορίζεται από τα ***ύψη*** των κτιρίων, καθώς ορίζεται διαφορετικά όταν υπάρχουν χαμηλά κτίρια σε σχέση με τα ψηλότερα. Ακόμα σημαντικό ρόλο παίζει και η ***χρήση*** των κτιρίων ως προς τον χαρακτηρισμό του δρόμου (π.χ. εμπορικός-κατοικίας) και ως προς τη χρήση τους (συχνή-περιοδική) σε σχέση με την κίνηση που εμφανίζουν οι πεζοί. Η παρακάτω κατηγοριοποίηση στηρίζεται στα μορφολογικά χαρακτηριστικά που εμφανίζει η κάθετη σχέση στο επίπεδο της κίνησης.

Επιφάνεια που δεν επιτρέπει την οπτική

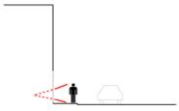
πρόκειται για κτίρια με επιφάνειες οι οποίες είναι τυφλές από το πεζοδρόμιο προς το εσωτερικό.

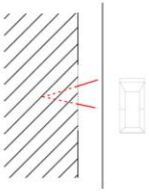


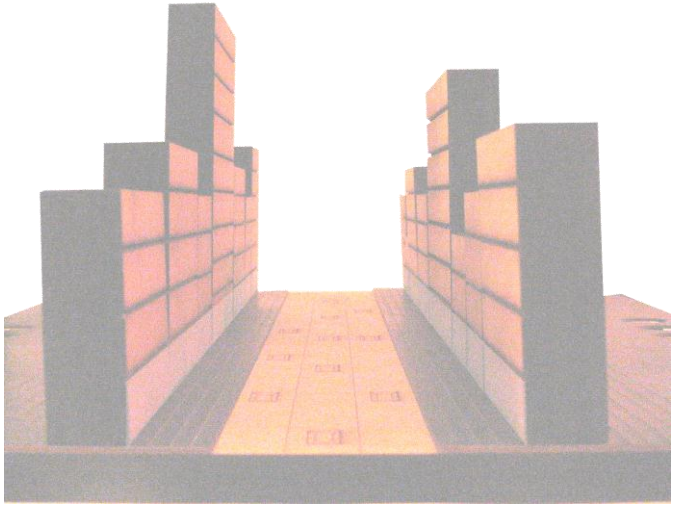


Επιφάνεια που επιτρέπει την οπτική

πρόκειται για κτίρια με επιφάνειες οι οποίες εμφανίζουν τμήμα του εσωτερικού τους προς το πεζοδρόμιο, όπως βιτρίνες, λόγω της διαφάνειας ή ημιδιαφάνειας που υπάρχει στην όψη τους. Τα σημεία αυτά μπορούν να αποτελέσουν σημείο πληροφορίας και ενδεχόμενη στάση πάνω στην πορεία.

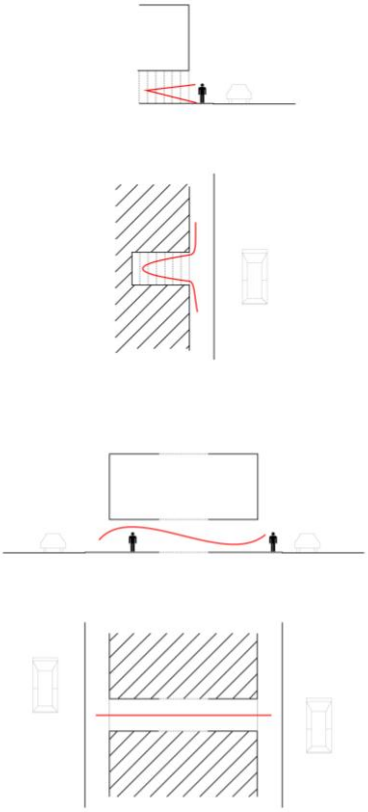


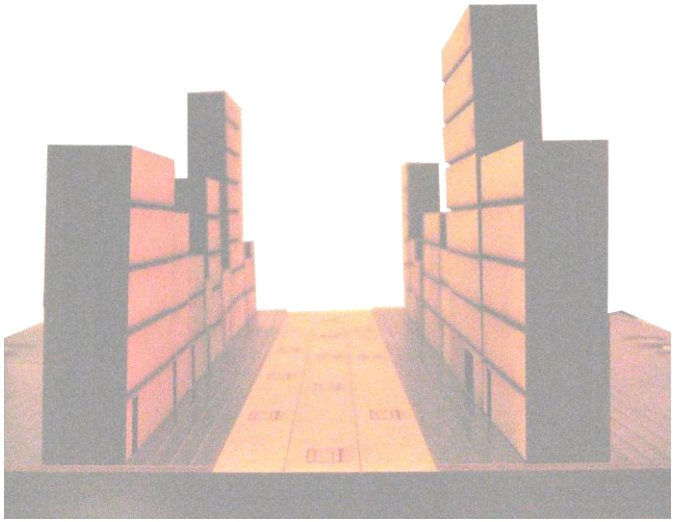




Εσοχή (υποκατηγορία στοά)

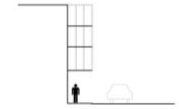
Σε αυτήν την κατηγορία το κτίριο εμφανίζει εσοχές. Οι εσοχές αυτές μπορούν να λειτουργούν ως τρύπες στο ενιαίο μέτωπο. Οι εσοχές αυτές μπορούν να σηματοδοτούν εισόδους. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν και οι στοές οι οποίες ενώνουν δρόμους οι οποίοι βρίσκονται σε παραλληλία. Τα συγκεκριμένα σημεία μπορούν να λειτουργήσουν ως εν δυνάμει σημεία εκτροπής.

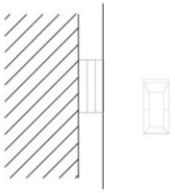


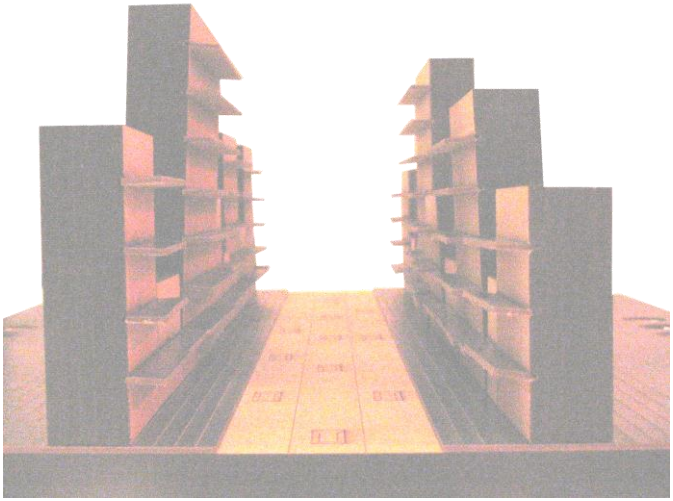


Εξοχή

Σε αυτήν την κατηγορία το κτίριο εμφανίζει εξοχές στον όροφο. Οι εξοχές αυτές λειτουργούν ως οριζόντιο στοιχείο στέγασης το οποίο περιορίζει σημειακά το πεδίο κίνησης του πεζού κατά άξονα y.

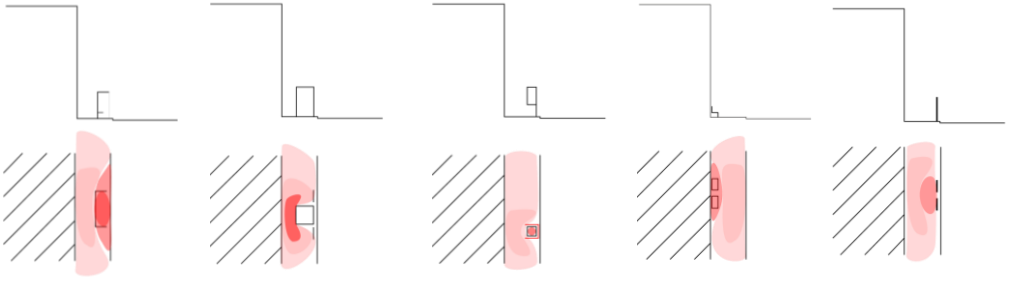






Πεζοδρόμιο-εμπόδια-αλλαγή ροής

Πάνω στο πεζοδρόμιο μπορούν να εντοπίζονται λειτουργίες οι οποίες προκαλούν εν δυνάμει συγκεντρώσεις ή στάσεις. Τέτοιες είναι η στάση λεωφορείου, το περίπτερο, πίνακες ανακοινώσεων, παγκάκια, τηλεφωνικοί θάλαμοι κλπ. Ακόμα οι κόμβοι των διαβάσεων μπορούν να λειτουργήσουν αντίστοιχα ως σημεία συγκέντρωσης και στάσης. Συγκεκριμένα εκεί μπορεί να εντοπιστεί και το ενδεχόμενο εκτροπής πορείας.



Τα παραπάνω έρχονται να συνθέσουν μία μορφολογική βάση, πάνω στην οποία εξελίσσεται η κίνηση των πεζών. Η κίνηση των πεζών δημιουργεί αραιώματα και πυκνώματα κατά μήκος του πεζοδρομίου ανάλογα με το πλήθος, τη χρήση, τις στάσεις και την ώρα της ημέρας. Κάτι το οποίο διαφέρει και προσδιορίζεται σε κάθε περιοχή μελέτης ξεχωριστά.

Ταχύτητες πεζών-τρόποι μετακίνησης

Γενικότερα παρατηρείται μία ενιαία κλιμάκωση της ταχύτητας και ως συμπέρασμα μπορούν να εξαχθούν τρεις κατηγορίες ταχύτητας των πεζών. Η **πρώτη** ανταποκρίνεται στην υψηλή ταχύτητα (***γρήγορο περπάτημα-έντονος βηματισμός***) που αναπτύσσει ο πεζός και ως στόχο έχει την μετάβαση στο σημείο Β και δεν επιτρέπει την απορρόφηση από κάποιο ερέθισμα το οποίο θα τον επιβραδύνει ή σταματήσει. Η **δεύτερη** στην μεσαία ταχύτητα (***ήπιο περπάτημα-περίπατος***) και ενώ εκτελείται η κίνηση, δηλαδή το σώμα είναι κατειλημμένο ως προς την ενέργεια που εκτελεί, ο πεζός μπορεί να αντιληφθεί κάποια ερεθίσματα τα οποία υπάρχουν χωρίς όμως να απορροφηθεί πλήρως από αυτά. Τέλος η **τρίτη** αναφέρεται σε αυτήν που τείνει ή καταλήγει στην ακινησία (***προς στάση-επιβράδυνση***). Σε αυτή τη κατηγορία υπάρχει ένας ενδιάμεσος χρόνος-αναμονής τις περισσότερες φορές- κατά τη διάρκεια του οποίου ο πεζός μπορεί να απορροφηθεί από κάποιο ερέθισμα.

Εξαγωγή τυπολογιών αστικού παιχνιδιού

Ανάπτυξη μεθοδολογίας

Στην προσπάθεια εξαγωγής παραμέτρων που θα βοηθήσουν στην διατύπωση των τυπολογιών παιχνιδιού στο πεζοδρόμιο, θα προσεγγιστούν οι ***γενικές προϋποθέσεις σχεδιασμού ενός παιχνιδιού*** όπως έχουν διατυπωθεί από τον Caillois. Σύμφωνα με αυτές θα πρέπει να καθορίζονται

α. αντικείμενα-εξοπλισμός-μέσα

β. προσόντα-ικανότητες-γνώσεις του παίκτη

γ. αριθμός παικτών-κλίμα (ομαδικό-ατομικό)

δ. χώρος-τόπος εξέλιξης του παιχνιδιού

Επιστρέφοντας στα δεδομένα της πόλης και της ένταξης του παιχνιδιού κατά την κίνηση του πεζού, προκειμένου να εξαχθούν οι τυπολογίες παιχνιδιού που αναζητούνται, εστιάζεται η παράμετρος β.

προσόντα-ικανότητες-γνώσεις του παίκτη-πεζού

Ξεκινώντας την προσέγγιση αυτή, θεωρείται ως δεδομένη η λειτουργία του πεζοδρομίου ως τόπος μετακίνησης-εξυπηρέτησης της κίνησης. Αρχικά λοιπόν, οι ικανότητες ως προς το παιχνίδι μπορούν να βασιστούν σε ικανότητες που το ίδιο το σώμα εκτελεί ή μπορεί να εκτελέσει με αφετηρία το σώμα (κιναισθητικός παίκτης).

Η επιλογή αυτή γίνεται βάση των ικανοτήτων που μπορεί να φέρει ο παίκτης. Ενδεχομένως όταν το παιχνίδι γίνεται ως επιλογή στον σχεδιασμό, μπορούν να λαμβάνονται και άλλες πτυχές του. Σε αυτό το σημείο γίνεται μία αναφορά στους τύπους παικτών που υπάρχουν: *κιναισθητικός παίκτης:* αυτός ο οποίος εντοπίζει τη χαρά του παιχνιδιού μέσα από τη κίνηση και

άσκηση των μερών του σώματός του, το αποτέλεσμα του παιχνιδιού έρχεται ως αποτέλεσμα από τις πιέσεις που δέχεται το σώμα, *ανταγωνιστής:* αυτός ο οποίος επιλέγει παιχνίδια ανάδειξης μέσα από διαγωνισμό ικανοτήτων-προσόντων-δύναμης, *γελωτοποιός*: διασκεδάζει μέσα από αστεία, *εξερευνητής*: εντοπίζει το παιχνίδι μέσα από τη περιέργεια της ανακάλυψης, προκαλώντας τη φαντασία, *σκηνοθέτης*: το παιχνίδι βρίσκεται μέσα από παραγωγή σκηνών και γεγονότων, *συλλέκτης*: το παιχνίδι εντοπίζεται στη διάθεση του ατόμου να συλλέγει αντικείμενα, ο *δημιουργός*: ασχολείται με ασχολίες δημιουργίας και ο story-teller: ο οποίος πλάθει και εξιστορεί παραμύθια-μύθους (Stuart Brown, M.D.).

Εν συνεχεία προσεγγίζεται η παράμετρος δ, **χώρος-τόπος εξέλιξης του παιχνιδιού.** Ουσιαστικά στον τρόπο εξέλιξης του παιχνιδιού σε σχέση με τον χώρο, πιο συγκεκριμένα ανταποκρινόμενοι στις ταχύτητες των πεζών που προαναφέρθηκαν, αναζητείται ένας τύπος παιχνιδιού ο οποίος μπορεί να συμβαίνει κατά την κίνηση, ταυτόχρονα με τη ροή της κίνησης, για τους πεζούς οι οποίοι εκτελούν την κίνηση της δεύτερης κατηγορίας και ένας άλλος ο οποίος συμβαίνει κατά την στάση, σημειακά, και ανταποκρίνεται σε αυτούς που εκτελούν την κίνηση της τρίτης κατηγορίας. Για τους πεζούς της πρώτης κατηγορίας δεν μπορεί να προταθεί, σε αυτή τη φάση, κάποιο παιχνίδι καθώς θα πρέπει να γίνει σεβαστό ότι ο χώρος του παιχνιδιού δεν θα πρέπει να καταλαμβάνει χώρο όπου εκτελείται η κίνηση αυτή.

Τα **αντικείμενα-εξοπλισμός-μέσα**, μπορούν να λειτουργήσουν ως παράμετροι σχεδιασμού του παιχνιδιού από τον κάθε σχεδιαστή και ενδεχομένως μπορεί να περικλείει και χρήση νέων τεχνολογικών μέσων-υλικών-μηχανισμών.

Ο **αριθμός παικτών-κλίμα (ομαδικό-ατομικό)** καθορίζεται από τον τύπο του παιχνιδιού και από τη συγκέντρωση των ατόμων σε ένα παιχνίδι ή από τον χρόνο αναμονής.

Συμπερασματικά διατυπώνονται δύο βασικοί τύποι πάνω στους οποίους δομούνται οι τυπολογίες παιχνιδιού και σχετίζονται άμεσα με την κίνηση των πεζών, το **γραμμικό** και το **σημειακό** παιχνίδι.

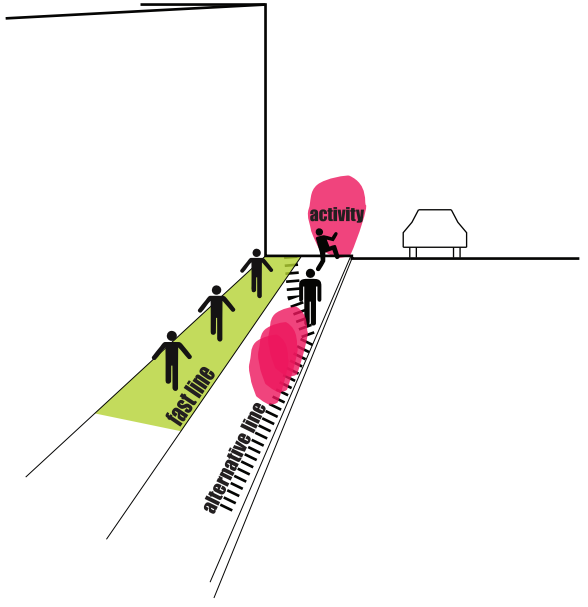
Επιλογή και τοποθέτηση παιχνιδιού

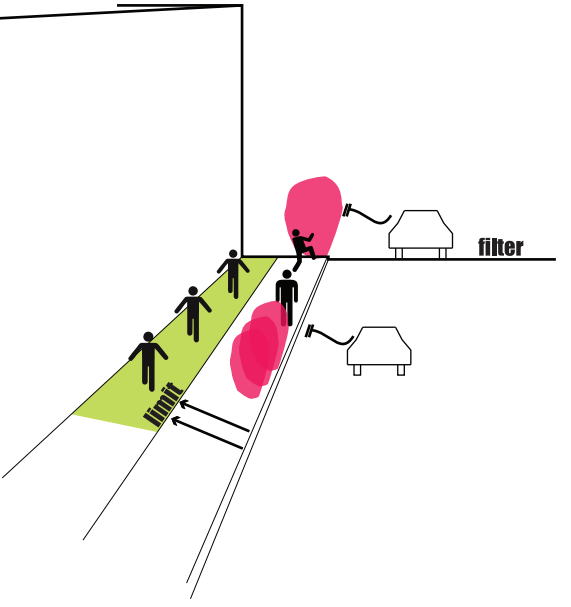
Η επιλογή των παιχνιδιών γίνεται σε σχέση με το αστικό υπόβαθρο. Πέρα από τη ψυχαγωγία την οποία μπορεί να προσφέρουν, θα πρέπει αρχικά να επιλύουν προβλήματα τα οποία διατυπώνονται από την ανάλυση του κάθε δρόμου. *Δηλαδή το παιχνίδι αποτελεί το μέσο και όχι τη λύση*. Μέσα από τα στοιχεία τα οποία συνθέτουν το πεζοδρόμιο και τις σχέσεις που αναπτύσσονται, θα πρέπει να εντοπίζονται **προβληματικά σημεία ή σημεία ενδυνάμωσης**, ως προς την **κίνηση του πεζού** και των **οριζόντιων-κάθετων σχέσεων** που αναπτύσσει κατά τη μετακίνησή του.

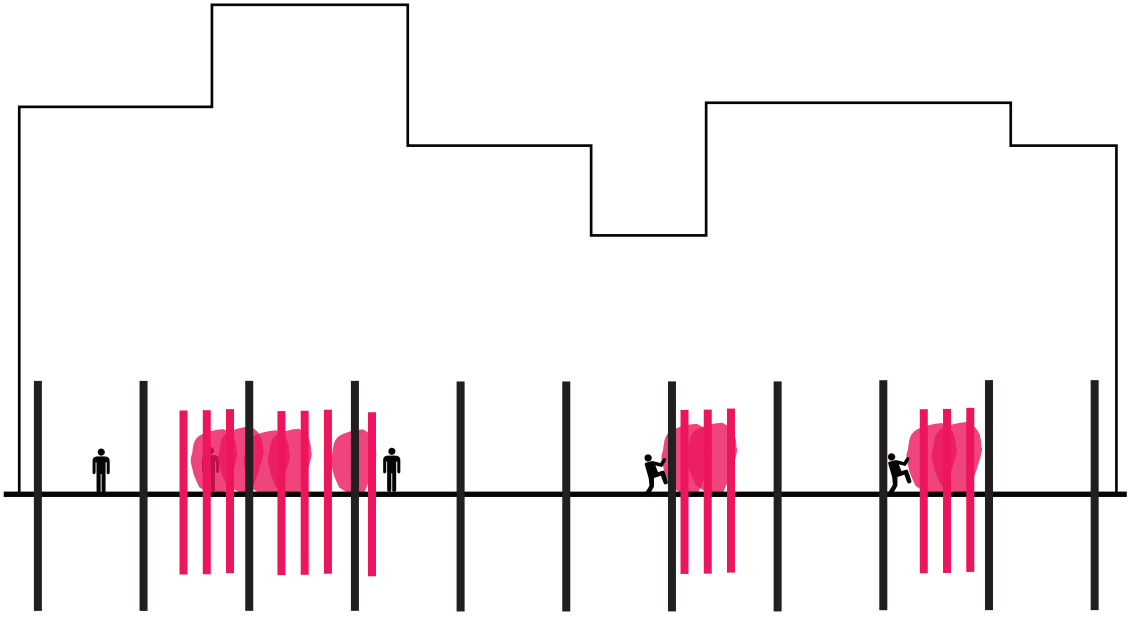
Πιο συγκεκριμένα, σε σχέση με την **κίνηση του πεζού**, προτείνεται ο εντοπισμός σημείων όπου κρίνεται σημαντική μία αλλαγή στον τρόπο κίνησης του πεζού, όπως μείωση ταχύτητας ή δημιουργία εναλλακτικής πορείας, ως εν δυνάμει εκτροπή. Ως προς τις σχέσεις που αναπτύσσει κατά την μετακίνηση του ο πεζός, προτείνεται ο εντοπισμός σημείων όπου αυτές κρίνονται έντονες. Δηλαδή όσον αφορά στην **οριζόντια σχέση** όπου αυτή είναι άμεση και κρίνεται σκόπιμη η δημιουργία διακοπής-απομόνωσης, μέσω κάποιου φίλτρου. Όσον αφορά στην **κάθετη σχέση** όπου υπάρχουν μεγάλες διαφορές υψών κτιρίων ή έντονες εναλλαγές που αφορούν τη χρήση, σε τέτοιο βαθμό σύγχυσης του πεζού, όπου προτείνεται κάποιου τύπου εξομάλυνση. Ακόμα θα πρέπει να εντοπίζονται τα σημεία του πεζοδρομίου όπου η κίνηση των πεζών παρουσιάζει κάποιο πρόβλημα όπως π.χ. σε σχέση με τις εκτονώσεις των λειτουργιών των ισογείων. Γενικά λόγω της ιδιαιτερότητας κάθε δρόμου κρίνεται σκόπιμος ο εντοπισμός των ιδιαίτερων προβλημάτων και καταστάσεων, που μπορούν να λειτουργήσουν στην συνέχεια σε μία γενίκευση και να προστεθεί στα πλαίσια της παρούσας μεθοδολογίας.

Συμπερασματικά το παιχνίδι στο πεζοδρόμιο μπορεί να δημιουργήσει ένα ***νέο όριο***, το οποίο μπορεί να γίνει αντιληπτό από όλες τις κινήσεις που εκτελούνται, ένα ***νέο πέρασμα,*** ως μία εναλλακτική πορεία η οποία μπορεί να γίνει από τους πεζούς που εκτελούν την δεύτερη κατηγορία κίνησης και μία ***νέα δραστηριότητα*** από αυτούς που απορροφώνται από το ερέθισμα. Στην πόλη μεταφράζονται αντίστοιχα ως ένα νέο

όριο πεζοδρομίου, μία νέα σηματοδότηση η οποία μπορεί να διαβαστεί σε διάφορες ταχύτητες τόσο από τους πεζούς όσο και από τα αυτοκίνητα, λόγω του ότι μπορεί να επεκταθεί κατά μήκος μίας διαδρομής και ως μία νέα πληροφορία, αυτή της δραστηριότητας του παιχνιδιού.


activity
fast line
alternative line


filter
limit



Λόγω του ότι οι ικανότητες ως προς το παιχνίδι βασίζονται σε αυτές που το ίδιο το σώμα εκτελεί (κιναισθητικό) , παρακάτω παρατίθεται ένας κατάλογος δραστηριοτήτων, κατηγοριοποιημένες βάσει των παραπάνω τυπολογιών, του βαθμού δυσκολίας και του απαιτούμενου χώρου.

Συνολικά θα πρέπει να αναφερθεί πως κάθε παράδειγμα δρόμου έχει τα δικά της δεδομένα και τη δική της ταυτότητα. Κάθε δρόμος αποτελεί μία πραγματικότητα με τα δικά της ιδιαίτερα γνωρίσματα και χαρακτηριστικά. Για αυτό η συγκεκριμένη ανάλυση ενδεχομένως να μην καλύπτει κάποιες πτυχές του. Καλό θα ήταν να μπορούν να αντιστοιχηθούν με κάποιες από τις παραπάνω παραμέτρους, ειδάλλως να συμπληρωθούν ως ένα νέο στοιχείο στην έρευνα.

Βιβλιογραφία

Roger Caillois, *Man, play and games*, University of Illinois Press, 2001

Stuart Brown M.D., *play,* National institute for play

Johan Huizinga, *Homo ludens-a study of the play element in culture*, Routledge &Kegan Paul Ltd, London, 1949

Έλλη Γκολογκίνα, ερευνητική εργασία «Ο αστικός χώρος ως πεδίο αγωγής και δημιουργίας. Μία συγκριτική έρευνα συμπεριφοράς των παιδιών στον τρόπο χρήσης του χώρου και των θεωριών των σιτουασιονιστών»,2010

ΓΡΑΜΜΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το γραμμικό παιχνίδι εξελίσσεται κατά την διάρκεια της κίνησης του πεζού. Το σώμα είναι κατειλημμένο ως προς την κίνηση που εκτελεί και τα νέα στοιχεία είναι αυτά που διαμορφώνουν τις νέες προϋποθέσεις κίνησης. Τα οριζόντια στοιχεία τείνουν να επαναπροσδιορίσουν την κάθετη σχέση ενώ αντίστοιχα τα κάθετα την οριζόντια.

Τύπος παίκτη: κιναισθητικός

Αριθμός παικτών: 1-2 (ατομικό)

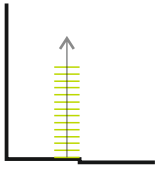
Βαθμός δυσκολίας: Χαμηλός-μεσαίος

τυπολογία

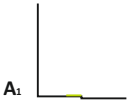
μέσο

ρυθμιστικοί παράμετροι

A

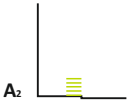


οριζόντια στοιχεία



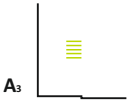
A_1

δάπεδο-πλακόστρωση



A_2

ανισόπεδο δάπεδο



A_3

ανισόπεδη στέγαση

υλικότητα

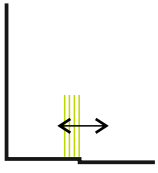
υφή

- μαλακό-σκληρό
- τραχύ-λείο
- ανοιχτό-διάτρητο-κλειστό
- φυσικό-τεχνητό

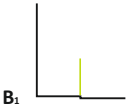
χρώμα

pattern

B

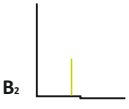


κάθετα στοιχεία



B_1

φίλτρο



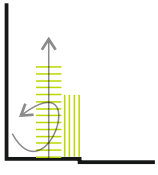
B_2

φίλτρο

μεταβλητότητα ως προς έναν εξωγενή παράγοντα

- αριθμός πεζών
- ημέρα-βράδυ
- κίνηση αυτοκινήτων
- ηλιοπροστασία
- κλπ

Γ



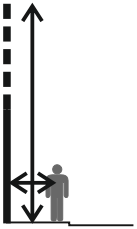
συνδυασμός

ΧΡΗΣΗ

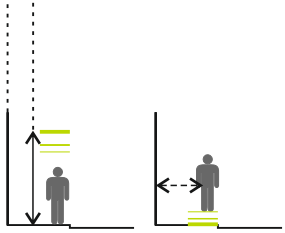
Το γραμμικό παιχνίδι, μπορεί να τοποθετηθεί σε τμήματα του πεζοδρομίου όπου κίνηση παρουσιάζεται μονότονη και έντονη λόγω του χαρακτήρα της περιοχής, της κάθετης ή της οριζόντιας σχέσης. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί χωρικά, πέρα από μία άλλη πορεία κίνησης, ως ένα μέσο επαναπροσδιορισμού των σχέσεων και μετατόπισης του ορίου του πεζοδρομίου με το δρόμο. Η επιλογή της εκάστοτε τυπολογίας γίνεται συναρτήσει του χαρακτήρα της περιοχής και του πλάτους του πεζοδρομίου.

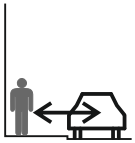
Γενικά, το γραμμικό παιχνίδι ορίζεται ως μία πορεία που θέτει νέες προϋποθέσεις μετακίνησης στο πεζοδρόμιο, μία εναλλακτική πορεία, και βασίζεται στις αισθήσεις του σώματος μέσω της κίνησής του. Ιδιαίτερο ρόλο παίζουν και οι σωματικές δυνατότητες και η ηλικία των πεζών. Για αυτόν τον λόγο σημαντικό είναι να ορίζεται εξαρχής και ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού.

Δεν χρησιμοποιείται σε τμήματα υπερπληροφόρησης-συγκέντρωσης ποικίλων ταχυτήτων, σε στάσεις, σε κόμβους, σε στοές.

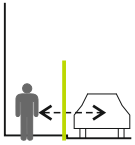


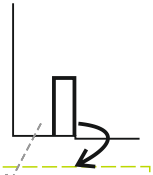
επαναπροσδιορισμός κάθετης σχέσης μέσω οριζόντιων στοιχείων στέγασης-δαπέδου



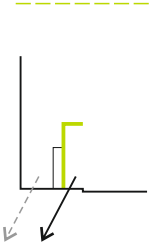


επαναπροσδιορισμός οριζόντιας σχέσης μέσω κάθετων στοιχείων-φίλτρων





δημιουργία νέου περάσματος-ορίου



ΣΗΜΕΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το σημειακό παιχνίδι, εξελίσσεται κατά τη στάση του πεζού με σκοπό τη διάδραση. Το σώμα έχει επιλεχθεί να συμμετάσχει στις καθορισμένες δραστηριότητες, λειτουργώντας ενεργητικά ως προς το παιχνίδι. Ο σκοπός του σημειακού παιχνιδιού είναι το «σκότωμα» του χρόνου μέσα από δραστηριότητες εκτόνωσης. Ταυτόχρονα, χωρικά οι οριζόντιες δραστηριότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να επαναπροσδιορίσουν την κάθετη σχέση ενώ αντίστοιχα οι κάθετες την οριζόντια.

Τύπος παίκτη: κιναισθητικός-ανταγωνιστής-δημιουργός

Αριθμός παικτών: 1-2+ (ατομικό-ομαδικό)

Βαθμός δυσκολίας: μεσαίος-μεγάλος

τυπολογία

μέσο

ρυθμιστικοί παράμετροι

πλοκή επιφάνειας-διάδραση

υφή
- μαλακό-σκληρό
- τραχύ-λείο
- ανοιχτό-διάτρητο-κλειστό
- φυσικό-τεχνητό

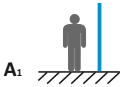
χρώμα

pattern

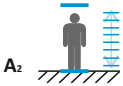
μεταβλητότητα μέσω της δραστηριότητας
- αριθμός παικτών
- αφή
- χρόνος παραμονής

A

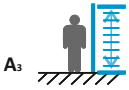
σημειακή-τοπική δραστηριότητα



A₁ κάθετη δραστηριότητα



A₂ οριζόντια δραστηριότητα

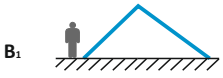


A₃ συνδυασμός

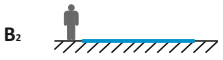
B

ανάπτυξη δραστηριότητας

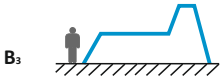
κατακόρυφη δραστηριότητα



B₁ οριζόντια δραστηριότητα



B₂ συνδυασμός



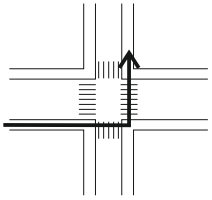
B₃

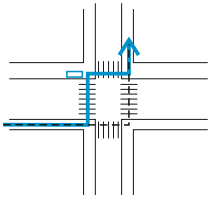
Γ object play

ΧΡΗΣΗ

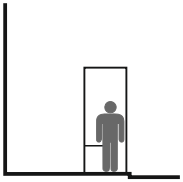
Το σημειακό παιχνίδι, μπορεί να τοποθετηθεί σε τμήματα του πεζοδρομίου όπου η ταχύτητα του πεζού παρουσιάζει ελάττωση ή στάση. Πιο συγκεκριμένα σε ήδη υπάρχουσες ή εν δυνάμει στάσεις και σε κόμβους πορειών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο ως μέσο εκτόνωσης πάνω σε μία προδιαγεγραμμένη πορεία όσο και ως πομπός σηματοδότησης ενδεχόμενων εκτροπών. Σε σημεία εκτόνωσης του αστικού ιστού (πλατεία - αστικό κενό), μπορεί το ίδιο παιχνίδι να χρησιμοποιείται με τέτοιο τρόπο ώστε να προκαλεί εναλλαγές στην εικόνα του αστικού τοπίου. Η επιλογή της εκάστοτε τυπολογίας γίνεται συναρτήσει του χαρακτήρα της περιοχής και του πλάτους του πεζοδρομίου.

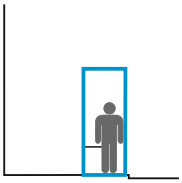
Γενικά, η επανάληψη μίας δραστηριότητας τείνει προς τη συνήθεια και στη θεώρησή της ως δεδομένο. Σημαντική είναι η εύρεση εναλλαγών των σημειακών παιχνιδιών ή ακόμα η απορρόφησή τους από τον ήδη υπάρχοντα εξοπλισμό. Ιδιαίτερο ρόλο παίζουν και οι σωματικές δυνατότητες και η ηλικία των πεζών. Για αυτόν τον λόγο σημαντικό είναι να ορίζεται εξαρχής και ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού.
Δεν χρησιμοποιείται σε τμήματα υπερπληροφόρησης-συγκέντρωσης ποικίλων ταχυτήτων.



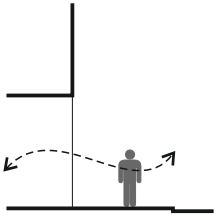


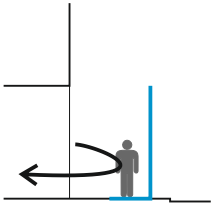
κόμβος πορειών



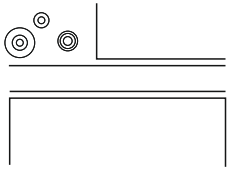


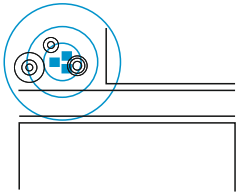
σημεία στάσης





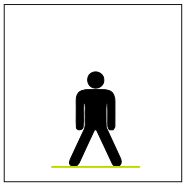
στοά-πέρασμα





άνοιγμα αστικού ιστού

Κατάλογος δραστηριοτήτων



γραμμικό A1-A2

δραστηριότητα: **αφή μέσω πέλματος**

βαθμός δυσκολίας: **1**

Στόχος παιχνιδιού

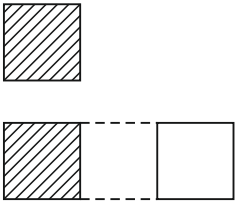
μεταβολή αίσθησης αφής κατά την κίνηση

εναλλαγές ποιοτήτων πλακόστρωσης

πιθανή μεταβολή διάθεσης

έκπληξη
ενθουσιασμός
αποφόρτιση μέσω αγχολυτικής ενέργειας

Απαιτούμενος χώρος

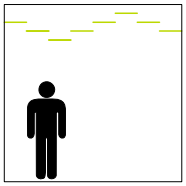


EXTRAS

χρήση διάφορων ποιότητων υλικότητας
μέσω ρυθμιστικών παραμέτρων

CAUTION

η επανάληψη της ενέργειας είναι θεμιτή παρόλα αυτά δεν είναι θεμιτό να λειτουργεί ως εμπόδιο, εκτός εαν τοποθετείται με τα κριτήρια του σημειακού παιχνιδιού



δραστηριότητα: **κίνηση μέσω ανισοϋψούς στέγασης**

βαθμός δυσκολίας: **1**

Στόχος παιχνιδιού

μεταβολή αίσθησης κλίμακας κατά την κίνηση

εναλλαγές υψών και υλικότητας στέγασης

πιθανή μεταβολή διάθεσης

άνεση κλίμακας
παθητική ευφορία

Απαιτούμενος χώρος

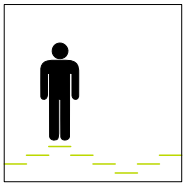
EXTRAS

διαφορετικές ποιότητες μέσω χρώματος
και μεταβλητότητας

μεταβλητότητα ως προς εξωγενή παράγοντα

CAUTION

η επανάληψη της ενέργειας είναι θεμιτή παρόλα αυτά
δεν είναι θεμιτό να λειτουργεί ως εμπόδιο, εκτός εαν
τοποθετείται με τα κριτήρια του σημειακού παιχνιδιού



γραμμικό A1-A2

δραστηριότητα: **κίνηση σε ανισόπεδο δάπεδο**

βαθμός δυσκολίας: **1-2**

Στόχος παιχνιδιού

μετατόπιση-διάλυση σταθερών ορίων κατά τη διάρκεια της κίνησης

νέες θέσεις οπτικής

εναλλαγές υψών των επιπέδων

πιθανή μεταβολή διάθεσης

εκτόνωση
αύξηση αδρεναλίνης

Απαιτούμενος χώρος

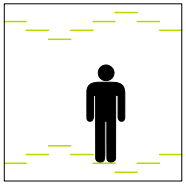
EXTRAS

εναλλαγές στο **πλάτος** του οριζόντιουστοιχείου προσανατολιζόμενοι στον «ίλιγγο» που ορίζει ο R.Caillois

CAUTION

η επανάληψη της ενέργειας είναι θεμιτή παρόλα αυτά δεν είναι θεμιτό να λειτουργεί ως εμπόδιο, εκτός εαν τοποθετείται με τα κριτήρια του σημειακού παιχνιδιού

γραμμικό Α2-Α3



δραστηριότητα: **περπάτημα διαμέσου ανισοϋψούς στέγασης και ανισόπεδου δαπέδου**

βαθμός δυσκολίας: **2**

Στόχος παιχνιδιού

μετατόπιση-διάλυση σταθερών ορίων κατά τη διάρκεια της κίνησης

μεταβολή της αίσθησης κλίμακας και προσδιορισμού του ατόμου

εναλλαγές υψών των επιπέδων και στέγασης

πιθανή μεταβολή διάθεσης

έκπληξη (αναμονή προς το τερματισμό)
εκτόνωση
αύξηση αδρεναλίνης
άνεση κλίμακας

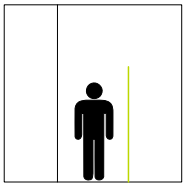
Απαιτούμενος χώρος

EXTRAS

εναλλαγές στο **πλάτος** του οριζόντιουστοιχείου προσανατολιζόμενοι στον «ίλιγγο» που ορίζει ο R.Caillois

CAUTION

η επανάληψη της ενέργειας είναι θεμιτή παρόλα αυτά δεν είναι θεμιτό να λειτουργεί ως εμπόδιο, εκτός εαν τοποθετείται με τα κριτήρια του σημειακού παιχνιδιού



γραμμικό Β2

δραστηριότητα: **συρρίκνωση πεδίου**

βαθμός δυσκολίας: **1**

Στόχος παιχνιδιού

μερική απομόνωση

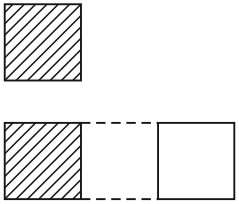
ξεκάθαρη πορεία

επιπρόσθετα κάθετα στοιχεία

πιθανή μεταβολή διάθεσης

άνεση κλίμακας-απομόνωση
παθητική ευφορία

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

χρήση ηχομονωτικών υλικών

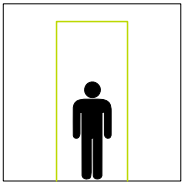
CAUTION

η επανάληψη της ενέργειας είναι θεμιτή παρόλα αυτά δεν είναι θεμιτό να λειτουργεί ως εμπόδιο, εκτός εαν τοποθετείται με τα κριτήρια του σημειακού παιχνιδιού

γραμμικό B1-B2

δραστηριότητα: **κρυψώνα**

βαθμός δυσκολίας: **1**



Στόχος παιχνιδιού

εναλλαγή κλίμακας

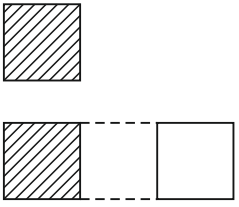
απομόνωση

επιπρόσθετα κάθετα στοιχεία εκατέρωθεν

πιθανή μεταβολή διάθεσης

εσωστρέφεια
ηρεμία

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

χρήση ηχομονωτικών υλικών

CAUTION

η επανάληψη της ενέργειας είναι θεμιτή παρόλα αυτά δεν είναι θεμιτό να λειτουργεί ως εμπόδιο, εκτός εαν τοποθετείται με τα κριτήρια του σημειακού παιχνιδιού

γραμμικό B1-B2

δραστηριότητα: **αφή**

βαθμός δυσκολίας: **1**

Στόχος παιχνιδιού

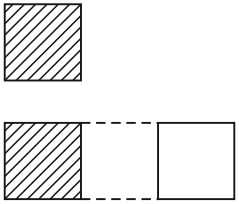
μεταβολή αίσθησης αφής

εναλλαγές ποιοτήτων φίλτρου

πιθανή μεταβολή διάθεσης

έκπληξη
ενθουσιασμός
αποφόρτιση μέσω αγχολυτικής ενέργειας

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

διαφορετικές ποιότητες μέσω χρώματος
και μεταβλητότητας

μεταβλητότητα ως προς εξωγενή παράγοντα

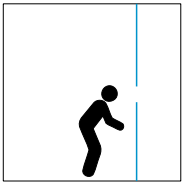
CAUTION

η επανάληψη της ενέργειας είναι θεμιτή παρόλα αυτά δεν είναι θεμιτό να λειτουργεί ως εμπόδιο, εκτός εαν τοποθετείται με τα κριτήρια του σημειακού παιχνιδιού

σημειακό A1-B1

δραστηριότητα: **see-through**

βαθμός δυσκολίας: **1**



Στόχος παιχνιδιού

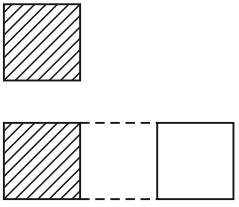
νέες οπτικές-φυγές

χρήση pattern

πιθανή μεταβολή διάθεσης

περιέργεια
έκπληξη

Απαιτούμενος χώρος

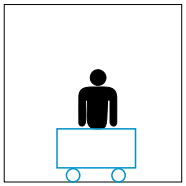


EXTRAS

η ύπαρξη οπών μπορεί να είναι μεταβλητή

CAUTION

να γίνεται έλεγχος ως προς τις νέες οπτικές που δημιουργούνται



σημειακό B2

δραστηριότητα: **τροχήλατο**

βαθμός δυσκολίας: **2**

Στόχος παιχνιδιού

μετατόπιση από ένα σημείο σε ένα άλλο με μία ταχύτητα που προσφέρει ένα τροχήλατο

επιτάχυνση

πιθανή μεταβολή διάθεσης

αύξηση αδρεναλίνης
αγχολυτικό

Απαιτούμενος χώρος

EXTRAS

τοποθέτηση safety-bars και μηχανισμού ελέγχου ταχύτητας

εξαγωγή παιχνιδιού με 2 ή και παραπάνω παίκτες

CAUTION

έλεγχος στην υπερβολική ταχύτητα

σημειακό Α1-Β1

δραστηριότητα: **ολίσθηση**

βαθμός δυσκολίας: **2**

Στόχος παιχνιδιού

μετάβαση από ένα υψηλό σημείο σε ένα χαμηλότερο μέσω της ολίσθησης

επιφάνεια που επιτρέπει την ολίσθηση

πιθανή μεταβολή διάθεσης

ενθουσιασμός
αύξηση αδρεναλίνης
hypnosis (Caillois)

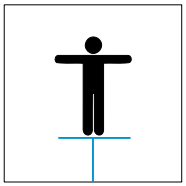
Απαιτούμενος χώρος

EXTRAS

ρύθμιση βαθμού δυσκολίας
μέσω υψηλότερου σημείου και υλικότητας

CAUTION

απαιτείται χώρος εκτόνωσης ενέργειας



σημειακό B2

δραστηριότητα: **ισορροπία**

βαθμός δυσκολίας: **3**

Στόχος παιχνιδιού

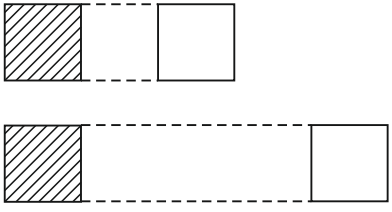
ισορροπία σώματος

στενό οριζόντιο στοιχείο σε ύψωμα

πιθανή μεταβολή διάθεσης

αγωνία ως προς το αποτέλεσμα
αύξηση αδρεναλίνης

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

αύξηση βαθμού δυσκολίας στενεύοντας το πλάτος της επιφάνειας

τοποθέτηση safety-bars

CAUTION

μαλακό υπέδαφος σε περίπτωση πτώσης

σημειακό A2-B2

δραστηριότητα: **άλμα**

βαθμός δυσκολίας: **3**

Στόχος παιχνιδιού

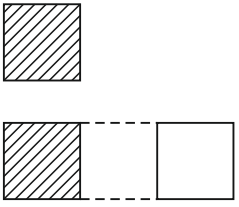
άλμα με κατακόρυφη πτώση στο αρχικό σημείο

οριζόντια επιφάνεια στο έδαφος που σηματοδοτεί το άλμα

πιθανή μεταβολή διάθεσης

εκτόνωση
αύξηση αδρεναλίνης
μεταβολή σταθερότητας

Απαιτούμενος χώρος

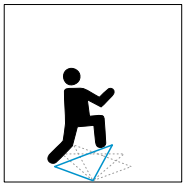


EXTRAS

χρήση διάφορων ποιότητων υλικότητας

CAUTION

μαλακό υπέδαφος σε περίπτωση πτώσης



σημειακό A2-B2

δραστηριότητα: **τραμπάλισμα**

βαθμός δυσκολίας: **3**

Στόχος παιχνιδιού

ισορροπία σώματος

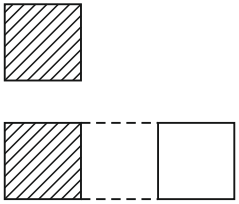
διάλυση σταθερότητας επιπέδου

συγκέντρωση στην ισορροπία του σώματος

πιθανή μεταβολή διάθεσης

αύξηση αδρεναλίνης
hypnosis (Caillois)
αγχολυτικό

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

τοποθέτηση safety-bars

εξαγωγή παιχνιδιού με 2 παίκτες

CAUTION

μαλακό υπέδαφος σε περίπτωση πτώσης

σημειακό Β1

δραστηριότητα: **σκαρφάλωμα**

βαθμός δυσκολίας: **4**

Στόχος παιχνιδιού

μετατόπιση σε ψηλότερο σημείο

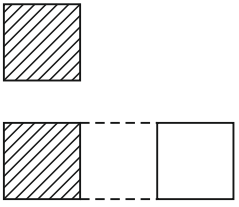
μεταβολή σταθερότητας

κάθετο στοιχείο αναρρίχησης

πιθανή μεταβολή διάθεσης

εκτόνωση
αύξηση αδρεναλίνης

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

δεν είναι απαραίτητη η πλήρης καθετότητα, η γωνία αναρρίχησης εξαρτάται από τις σωματικές ικανότητες των πεζών

CAUTION

μαλακό υπέδαφος σε περίπτωση πτώσης

σημειακό A2-B2

δραστηριότητα: **αιώρηση**

βαθμός δυσκολίας: **5**

Στόχος παιχνιδιού

ισορροπία σώματος

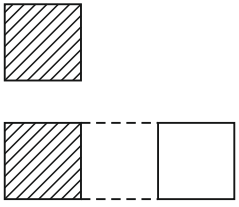
διάλυση σταθερότητας μέσω της ταλάντωσης

οριζόντιο στοιχείο επιτρέπει την ταλάντευση του σώματος

πιθανή μεταβολή διάθεσης

αύξηση αδρεναλίνης
hypnosis (Caillois)

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

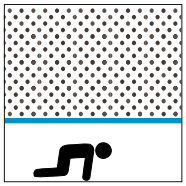
ο βαθμός δυσκολίας αλλάζει συγκριτικά
με το ύψος αιώρησης

CAUTION

μαλακό υπέδαφος σε περίπτωση πτώσης

δραστηριότητα: **μπουσούλημα**

βαθμός δυσκολίας: **5**



Στόχος παιχνιδιού

μετατόπιση μέσω χρήσης παλαμών και γονάτων

χαμηλή οριζόντια επιφάνεια

πιθανή μεταβολή διάθεσης

απομόνωση
έκπληξη-αναμονή για τον τερματισμό

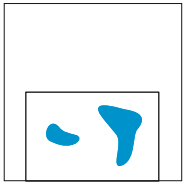
Απαιτούμενος χώρος

EXTRAS

χρήση διάφορων ποιότητων υλικότητας
μέσω ρυθμιστικών παραμέτρων

CAUTION

επικίνδυνο όταν δεν είναι ορατή η διεύλευση σε μεγάλο μήκος



object play

δραστηριότητα: **δημιουργία αποτυπώματος**

βαθμός δυσκολίας:κυμαινόμενος

Στόχος παιχνιδιού

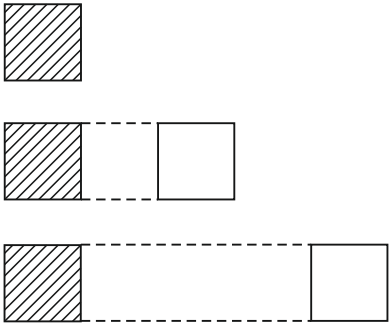
μεταβολή μίας κατάστασης μέσω της ενέργειας του ατόμου

μεταβλητή επιφάνεια

πιθανή μεταβολή διάθεσης

έκπληξη
περιέργεια

Απαιτούμενος χώρος

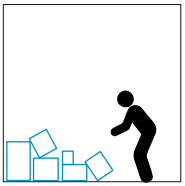


EXTRAS

το αποτέλεσμα μπορεί να προκύπτει και παθητικά

εξαγωγή παιχνιδιού με 2 ή και παραπάνω παίκτες

object play



δραστηριότητα:**δημιουργία κατασκευής**

βαθμός δυσκολίας: κυμαινόμενος

Στόχος παιχνιδιού

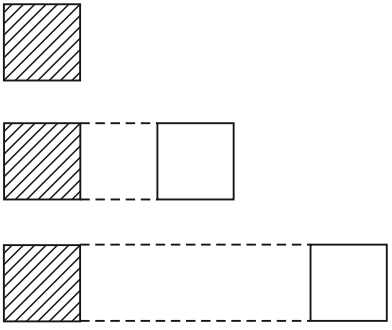
δημιουργία μίας νέας εικόνας μέσω της κατασκευής

στοιχεία προς ανασύνθεση

πιθανή μεταβολή διάθεσης

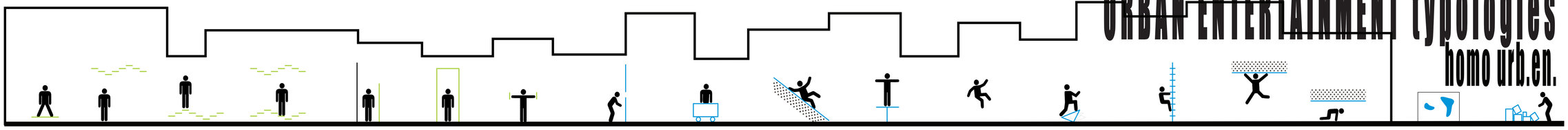
δημιουργία
περιέργεια
εκτόνωση

Απαιτούμενος χώρος



EXTRAS

εξαγωγή παιχνιδιού με 2 ή και παραπάνω παίκτες



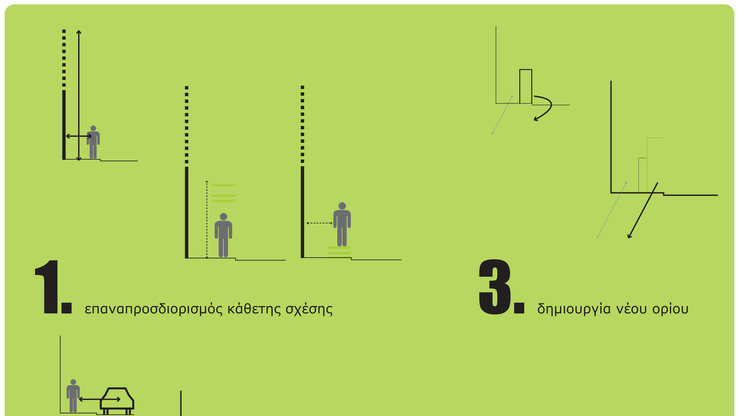
URBAN ENTERTAINMENT typologies
homo urb.en.

γραμμικό παιχνίδι

Το γραμμικό παιχνίδι συμβαίνει κατά την διάρκεια της κίνησης του πεζού. Το σώμα είναι κατειλημμένο ως προς την κίνηση που εκτελεί και τα νέα στοιχεία είναι αυτά τα οποία διαμορφώνουν τις νέες προϋποθέσεις κίνησης.
Τα οριζόντια στοιχεία τείνουν να επαναπροσδιορίσουν την κάθετη σχέση ενώ αντίστοιχα τα κάθετα την οριζόντια.

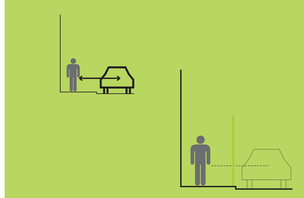
τύπος παίκτη: κιναισθητικός
αριθμός παικτών: 1-2+ (όχι ομαδικό)
βαθμός δυσκολίας: χαμηλός-μεσαίος

τυπολογία		μέσο	ρυθμιστικές παράμετροι
A οριζόντια στοιχεία	A_1	δάπεδο-πλακόστρωση	**υλικότητα** **υφή** μαλακό-σκληρό τραχύ-λείο ανοιχτό-διάτρητο-κλειστό φυσικό-τεχνητό **χρώμα** **pattern**
	A_2	ανισόπεδο δάπεδο	
	A_3	ανισόπεδη στέγαση	
B κάθετα στοιχεία	B_1	φίλτρο	**μεταβλητότητα ως προς έναν εξωγενή παράγοντα** αριθμός πεζών ημέρα-βράδυ κίνηση αυτοκινήτων ηλιοπροστασία
	B_2	φίλτρο	
Γ συνδυασμός			



1. επαναπροσδιορισμός κάθετης σχέσης

3. δημιουργία νέου ορίου



2. επαναπροσδιορισμός οριζόντιας σχέσης

EXTRAS

Το γραμμικό παιχνίδι ορίζεται ως μία πορεία που θέτει νέες προϋποθέσεις μετακίνησης στο πεζοδρόμιο, μία εναλλακτική πορεία, και βασίζεται στις αισθήσεις του σώματος μέσω της κίνησής του. Ιδιαίτερο ρόλο παίζουν και οι σωματικές δυνατότητες και η ηλικία των πεζών. Για αυτόν τον λόγο σημαντικό είναι να ορίζεται εξαρχής και ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού.

CAUTION

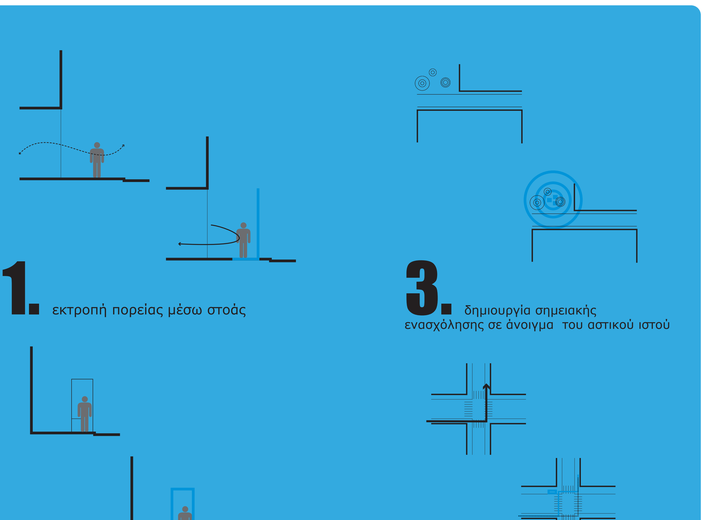
Δεν χρησιμοποιείται
σε τμήματα υπερπληροφόρησης-συγκέντρωσης ποικίλων ταχυτήτων
σε στάσεις
σε κόμβους
σε στοές

σημειακό παιχνίδι

Το σημειακό παιχνίδι, συμβαίνει κατά τη στάση του πεζού με σκοπό τη διάδραση. Το σώμα έχει επιλεχθεί να συμμετάσχει στις καθορισμένες δραστηριότητες, λειτουργώντας ενεργητικά ως προς το παιχνίδι.
Ο σκοπός του σημειακού παιχνιδιού είναι το «σκότωμα» του χρόνου μέσα από δραστηριότητες εκτόνωσης. Ταυτόχρονα, χωρικά οι οριζόντιες δραστηριότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να επαναπροσδιορίσουν την κάθετη σχέση ενώ αντίστοιχα οι κάθετες την οριζόντια.

τύπος παίκτη: κιναισθητικός-ανταγωνιστής-δημιουργός
αριθμός παικτών: 1-2+ (ατομικό-ομαδικό)
βαθμός δυσκολίας: μεσαίος-μεγάλος

τυπολογία		μέσο	ρυθμιστικές παράμετροι
A σημειακή-τοπική δραστηριότητα	A_1	κάθετη δραστηριότητα	**πλοκή επιφάνειας-διάδραση** **υφή** μαλακό-σκληρό τραχύ-λείο ανοιχτό-διάτρητο-κλειστό φυσικό-τεχνητό **χρώμα** **pattern**
	A_2	οριζόντια δραστηριότητα	
	A_3	συνδυασμός	
B ανάπτυξη δραστηριότητας	B_1	κατακόρυφη δραστηριότητα	**μεταβλητότητα μέσω της δραστηριότητας** αριθμός παικτών αφή χρόνος παραμονής
	B_2	οριζόντια δραστηριότητα	
	B_3	συνδυασμός	
Γ object play			



1. εκτροπή πορείας μέσω στοάς

3. δημιουργία σημειακής ενασχόλησης σε άνοιγμα του αστικού ιστού

2. δημιουργία σημειακής ενασχόλησης

4. εκτροπή πορείας σε κόμβο

EXTRAS

Η επανάληψη μίας δραστηριότητας τείνει προς τη συνήθεια και στη θεώρησή της ως δεδομένο. Σημαντική είναι η εύρεση εναλλαγών των σημειακών παιχνιδιών ή ακόμα η απορρόφησή τους από τον ήδη υπάρχοντα εξοπλισμό. Ιδιαίτερο ρόλο παίζουν και οι σωματικές δυνατότητες και η ηλικία των πεζών. Για αυτόν τον λόγο σημαντικό είναι να ορίζεται εξαρχής και ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού.

CAUTION

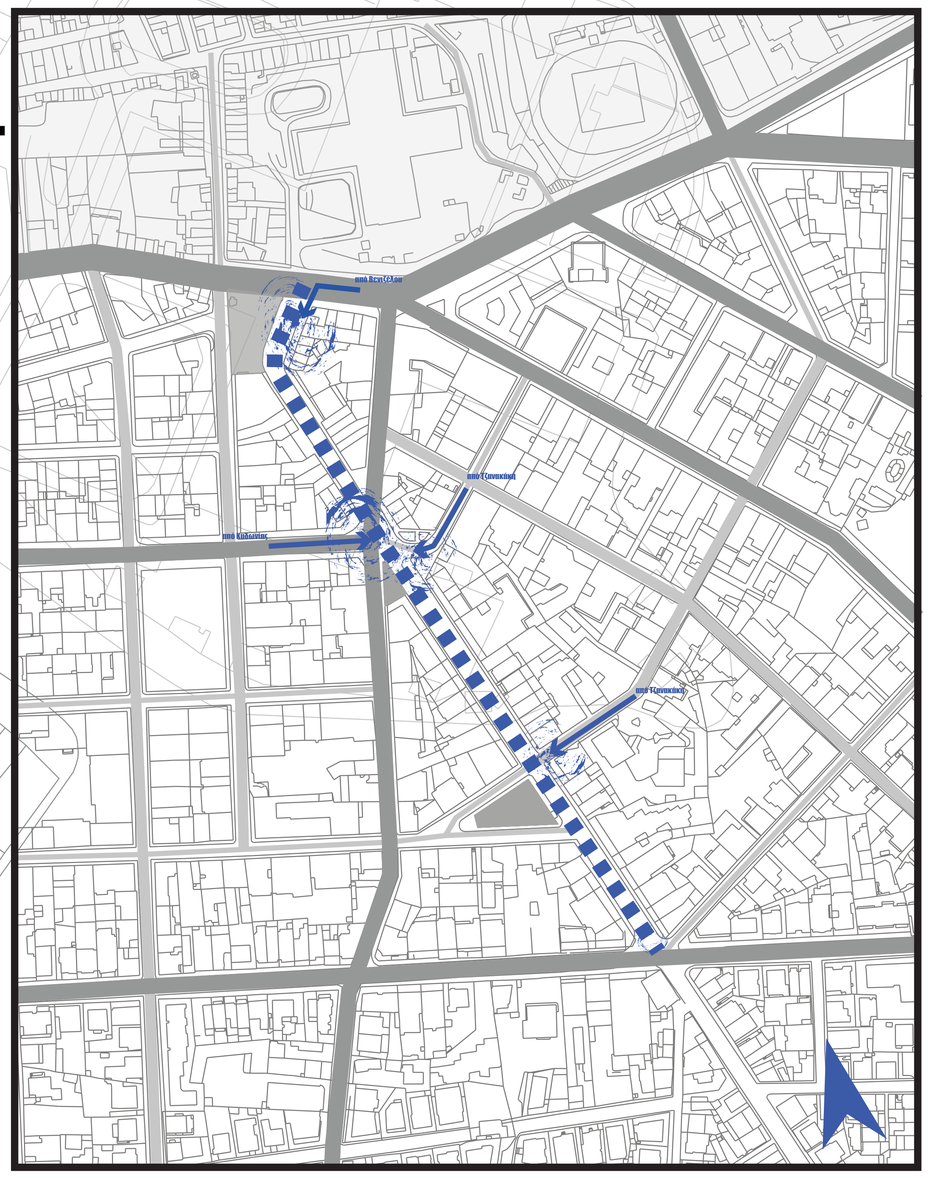
Δεν χρησιμοποιείται
σε τμήματα υπερπληροφόρησης-συγκέντρωσης ποικίλων ταχυτήτων

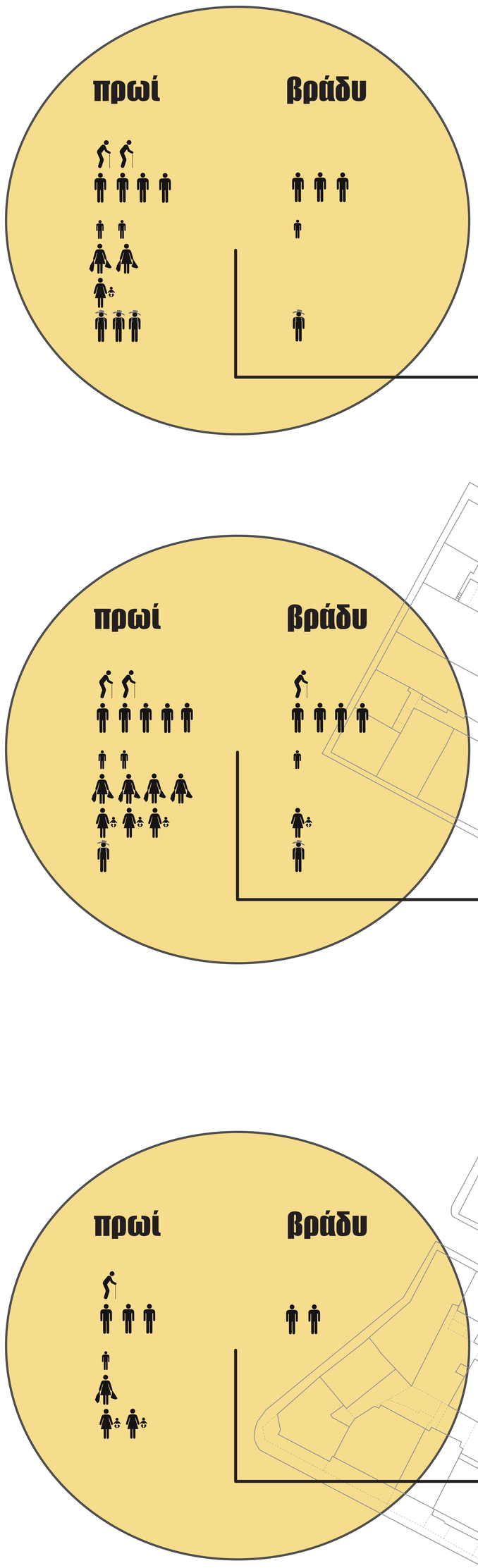
land_uses_final.pdf 11/3/2011 11:17:21 AM

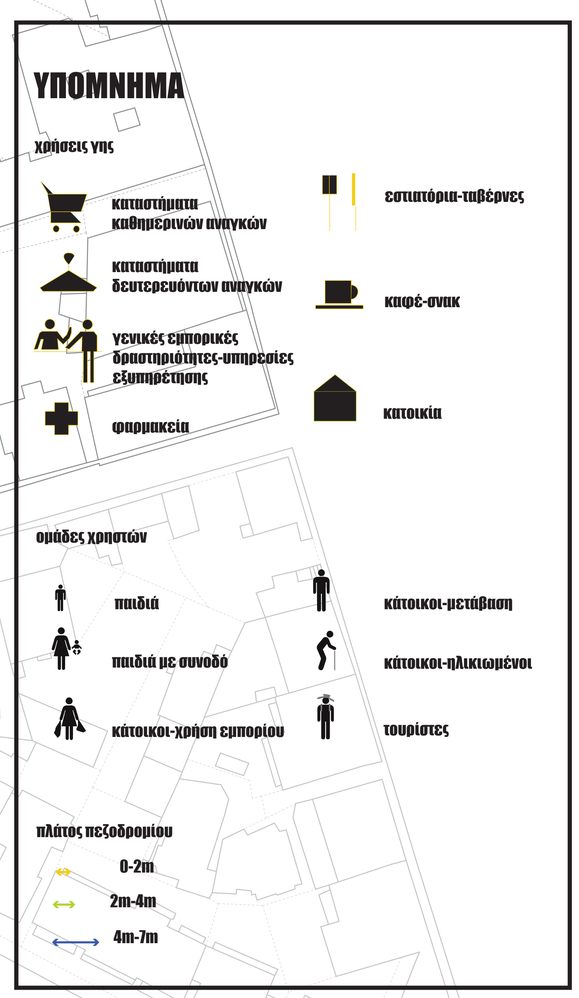
CASE STUDY: ΟΔΟΣ ΑΠΟΚΟΡΩΝΟΥ

χαρακτήρας δρόμου: εμπορικός

ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ
ΧΡΗΣΕΙΣ ΓΗΣ



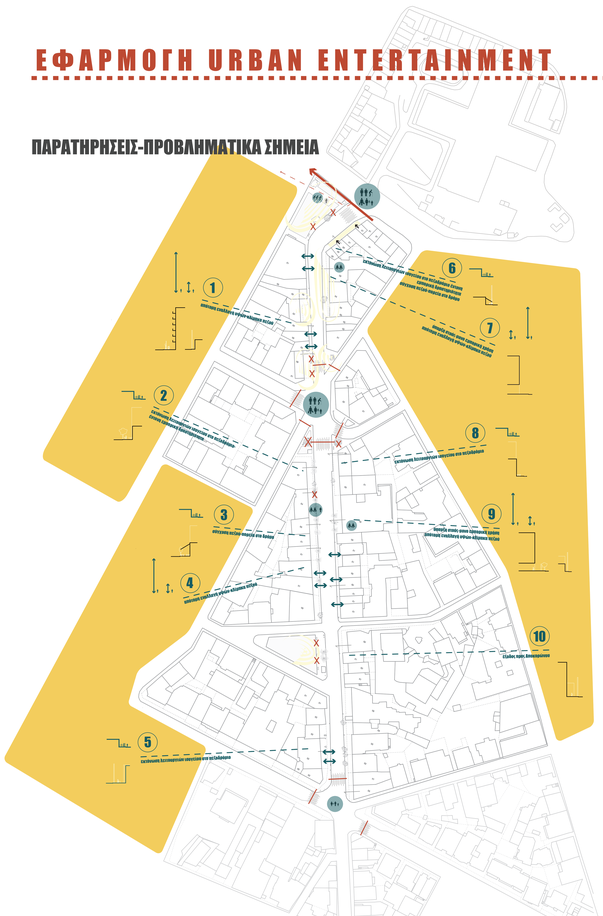




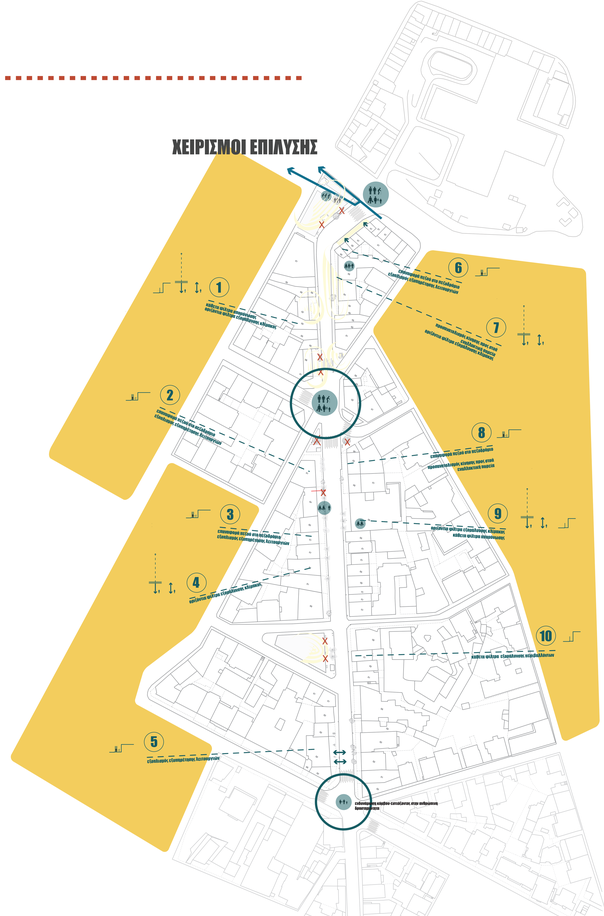
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:500

ΕΦΑΡΜΟΓΗ URBAN ENTERTAINMENT

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ-ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ



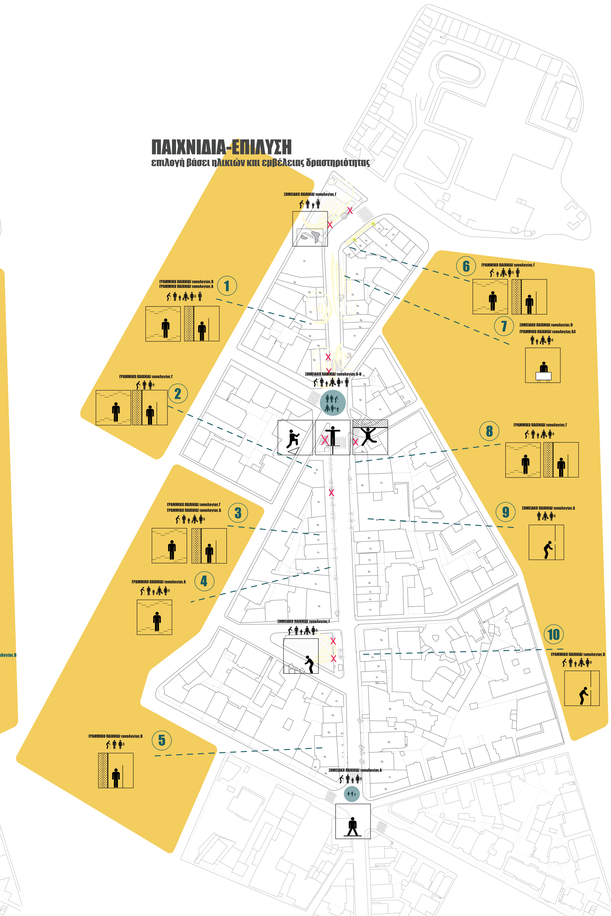
ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ ΕΠΙΛΥΣΗΣ



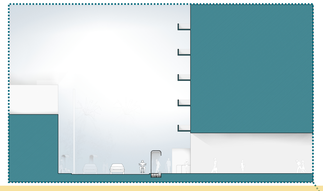
URBAN ENTERTAINMENT

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ-ΕΠΙΛΥΣΗ

επιλογή βάσει ηλικιών και εμβέλειας δραστηριότητας



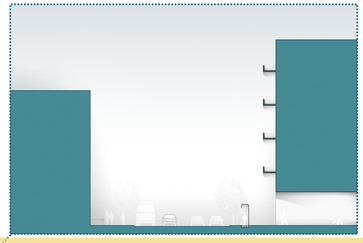
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:1000



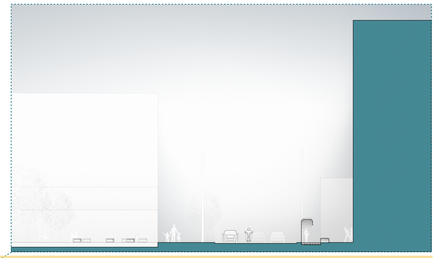
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΟΛΙΣΘΗΣΗΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΡΑΜΠΑΛΑΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΝΙΣΟΠΕΔΗΣ ΣΤΕΓΑΣΗΣ

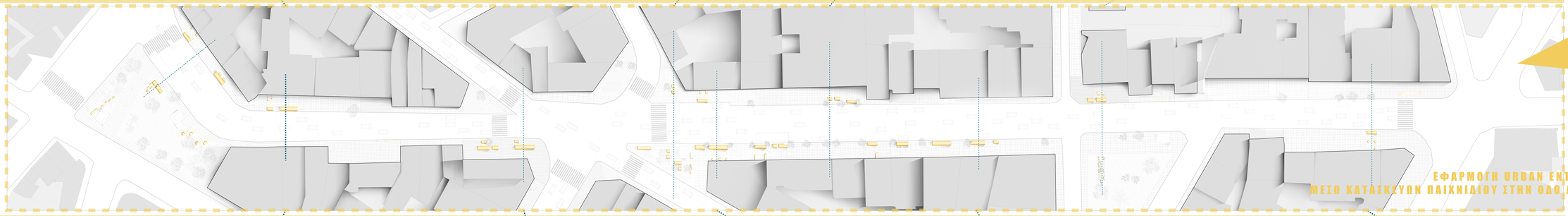


ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΕ ΟΘΕΣ



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΜΕ ΟΘΕΣ

OBJECT PLAY

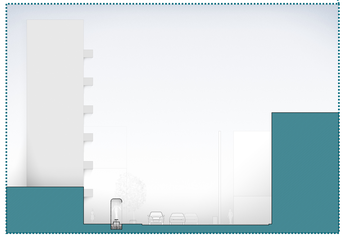


ΕΦΑΡΜΟΓΗ URBAN ENTERTAINMENT
ΜΕΣΩ ΚΑΤΑΣΚΕΥΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΟΔΟ ΑΠΟΚΟΡΩΝΟΥ
ΚΛΙΜΑΚΑ 1:200

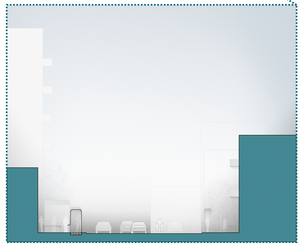
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΝΙΣΟΠΕΔΗΣ ΣΤΕΓΑΣΗΣ

OBJECT PLAY

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑΣ

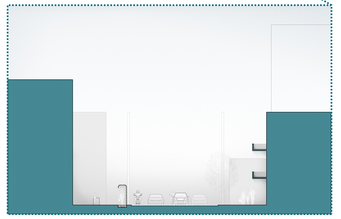


ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΝΙΣΟΠΕΔΗΣ ΣΤΕΓΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΑΠΕΔΟΥ



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΝΙΣΟΠΕΔΗΣ ΣΤΕΓΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΑΠΕΔΟΥ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΑΘΕΤΩΝ ΦΙΑΤΡΩΝ



module.pdf 11/2/2011 8:19:09 PM

ΜΟΝΑΔΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

ΚΑΤΣΚΕΥΑΣΤΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ & ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΜΟΝΑΔΩΝ

ΚΛΙΜΑΚΑ ΣΧΕΔΙΩΝ 1:10