1. The Fun Theory

Το κίνημα Fun Theory είναι μια πρωτοβουλία της Volkswagen. Η «θεωρία» της συνοψίζεται σε μια πολύ σύντομη φράση: «*η διασκέδαση είναι ο καλύτερος τρόπος ν’ αλλάξουν οι συνήθειες προς το καλύτερο».* Στα λίγα λόγια που οι ιθύνοντες λένε για την πρωτοβουλία αναφέρουν πως «η Fun Theory αναγνωρίζει τις σκέψεις εκείνες, τις ιδέες και τις εφευρέσεις που συμβάλλουν στο ν’ αποδειχθεί η θεωρία της. Ότι δηλαδή η διασκέδαση είναι ο καλύτερος τρόπος ν’ αλλάξουν οι άνθρωποι συνήθειες προς το καλύτερο», «σημασία δεν έχει ο σκοπός, τα προσωπικά, περιβαλλοντολογικά ή οποιαδήποτε άλλα κίνητρα, αλλά το αποτέλεσμα, η αλλαγή».

Πίσω από τη μεγάλη επιτυχία της Fun Theory δεν κρύβεται κάποια ομάδα σχεδιαστών ή καλλιτεχνών, αλλά μια ιδέα που υποστηρίχθηκε από την VW, έχοντας πλέον γίνει θεσμός. Πρόκειται για έναν ετήσιο διαγωνισμό η συμμετοχή στον οποίο είναι ελεύθερη. Η πρωτοβουλία δεν εστιάζει σε θέματα σχεδιαστικά, κοινωνιολογικά ή άλλα, και είναι ανοιχτή σε ποικίλες προσεγγίσεις και αντιμετωπίσεις της πρόκλησης. Χαρακτηριστική της στάσης αυτής είναι και η σύνθεση της κριτικής επιτροπής, που κατά μια έννοια αντιπροσωπεύει την κίνηση.

Η τετραμελής επιτροπή αποτελείται από έναν συγγραφέα[[1]](#footnote-1), έναν υπεύθυνο προϊόντων εκ μέρους της VW[[2]](#footnote-2), μια υπεύθυνη εθελοντικής οργάνωσης[[3]](#footnote-3) και μια «αστεία» τηλεπαρουσιάστρια με περιβαλλοντολογικές ανησυχίες[[4]](#footnote-4), όλοι εκ των οποίων τυγχάνουν μεγάλης αναγνώρισης στην έδρα της πρωτοβουλίας Fun Theory, τη Σουηδία.

* 1. Οι εγκαταστάσεις
		1. The Piano Staircase

Αποτελεί το πιο γνωστό εγχείρημα του κινήματος. Στόχος του έργου ήταν η κινητοποίηση των ανθρώπων στη χρήση της απλής σκάλας σε αντίθεση με την κυλιόμενη. Η προτίμηση των ανθρώπων στη χρήση των κυλιόμενων σκαλών εντάσσεται μέσα στο γενικό κλίμα που επικρατεί προς αποφυγή οποιασδήποτε φυσικής προσπάθειας στην καθημερινότητα. Είναι εξάλλου μια κατανοητή και απόλυτα φυσική τάση του ανθρώπου.

Στόχος των σχεδιαστών στην συγκεκριμένη περίπτωση ήταν όχι να κάνουν την ανάβαση από την απλή σκάλα πιο εύκολη, αλλά η μετατροπή της διαδικασίας αυτής σε διασκέδαση, με τέτοιο τρόπο ώστε να υπερνικά την προτίμηση της «εύκολης λύσης».

Η βασική ιδέα είναι η παρομοίωση της σκάλας – πιάνο. Η εγκατάσταση στήθηκε σ’ ένα σταθμό μετρό στην πόλη Odenplan της Σουηδίας. Σε μια από τις εξόδους του σταθμού τα σκαλοπάτια της συμβατικής σκάλας επενδύονται με σύρμα το οποίο με την πίεση του ανθρώπινου βάρους ενεργοποιεί ένα σύστημα παραγωγής ήχων. Κάθε σκαλοπάτι αντιστοιχεί σε διαφορετική νότα, σχηματίζοντας οκτάβες καθώς ανεβοκατεβαίνει κανείς τη σκάλα. Τέλος τα σκαλοπάτια καλύπτονται με συνθετικό δάπεδο ώστε να θυμίζουν πιάνο και οπτικώς.

 Οι περαστικοί, επιβάτες κατά κύριο λόγο, γρήγορα εντυπωσιάζονται από την *περίεργη σκάλα* και οι πιο τολμηροί αρχίζουν να πειραματίζονται πατώντας εδώ κι εκεί. Σύντομα ακολουθούν και οι υπόλοιποι με αποτέλεσμα ελάχιστοι πλέον επιβάτες να χρησιμοποιούν τις κυλιόμενες σκάλες. Συγκεκριμένα 66% περισσότεροι επιβάτες προτίμησαν τη συμβατική σκάλα – πιάνο σε σχέση με το συνήθη αριθμό. Εκτός από τους επιβάτες που είχαν την τύχη να δοκιμάσουν την Piano Staircase εξ’ ιδίου, η εγκατάσταση έχει δεχθεί θετικές κριτικές και σχόλια και από πολίτες στο διαδίκτυο, οι οποίοι μάλιστα εκφράζουν την άποψη πως κάτι αντίστοιχο θα έπρεπε να γίνουν αντίστοιχες προσπάθειες και σε άλλους σταθμούς.

Δεν είναι γνωστό κατά πόσο η συγκεκριμένη σκάλα παρέμεινε δημοφιλής στο πέρασμα του χρόνου, ή αν η επιτυχία της έληξε όταν οι τακτικοί επιβάτες συνήθισαν την ιδέα, πέτυχε πάντως τον αρχικό στόχο της Fun Theory, ν’ αποδείξει πως είναι δυνατόν να πεισθούν οι άνθρωποι να κάνουν κάτι, αν αυτό είναι διασκεδαστικό.

* + 1. Pinball Exercise Machine

Στο ίδιο πνεύμα με το Piano Staircase έχει σχεδιαστεί και το Pinball Exercise Machine, ένα φλιπεράκι για εξάσκηση κατά την αναμονή στη στάση του αστικού λεωφορείου. Η εγκατάσταση απευθύνεται κι αυτή σε επιβάτες Μέσων Μαζικής Μεταφοράς και έχει κι αυτή στόχο την κινητοποίηση των ανθρώπων ώστε να χρησιμοποιούν το σώμα τους.

Η ιδέα είναι η εκμετάλλευση του χρόνου αναμονής στις στάσεις των αστικών λεωφορείων για εξάσκηση και διασκέδαση. Στο διαφημιστικό πάνελ στην πλάτη του περιπτέρου αναμονής έχει εγκατασταθεί ένα φλιπεράκι, το οποίο είναι συνδεμένο μ’ ένα μηχάνημα βάδην (step). Αντί για χειρολαβές, ο παίκτης χρησιμοποιεί το step για να κινήσει τους βραχίονες και να παίξει.

Το Pinball Machine αποτελεί συμμετοχή στο διαγωνισμό Fun Theory Award (Omar Sotomayor Noel, Περού) και δεν έχει υλοποιηθεί προς το παρόν.

* + 1. The World’s Deepest Bin

Μια ακόμα εγκατάσταση από την Fun Theory που έχει υλοποιηθεί είναι το World’s Deepest Bin, *ο πιο βαθύς κάδος του κόσμου*. Σκοπός του εγχειρήματος είναι να προτρέψει τον κόσμο που κυκλοφορεί στο δημόσιο χώρο να χρησιμοποιεί τους κάδους σκουπιδιών, κάτι αυτονόητο σε όλους αλλά που πολύς κόσμος δεν ακολουθεί με αποτέλεσμα όχι μόνο τη ρύπανση του χώρου αλλά και ένα περιβάλλον αντιαισθητικό.

Η ιδέα βασίζεται στο ξάφνιασμα του κόσμου. Στόχος του συγκεκριμένου *κάδου απορριμμάτων* είναι να τραβήξει την προσοχή του κόσμου με τρόπο τέτοιο ώστε να τον χρησιμοποιήσουν ξανά και ξανά.

 *Ο Πιο Βαθύς Κάδος του Κόσμου* είναι μια απλή παρέμβαση σ’ έναν κοινό κάδο απορριμμάτων. Στον πάτο του κάδου τοποθετείται ένας κρυφός δεύτερος πάτος ο οποίος κρύβει ένα απλό σύστημα παραγωγής ήχου αποτελούμενο από δυο απλά ηχεία, το οποίο ενεργοποιείται από μια μικρή κάμερα ανίχνευσης κίνησης στερεωμένη κάτω από το καπάκι του κάδου. Μόλις η κάμερα αντιληφθεί την εισαγωγή ενός νέου αντικειμένου μέσα στον κάδο ενεργοποιεί την αναπαραγωγή ήχου δημιουργώντας την ψευδαίσθηση πως τα σκουπίδια πέφτουν σε τεράστιο βάθος.

Πο περαστικοί που τυχαίνει να χρησιμοποιήσουν τον συγκεκριμένο κάδο παραξενεύονται όταν καθώς απομακρύνονται ήδη ακούν τα σκουπίδια τους να πέφτουν σε τεράστιο βάθος και επιστρέφουν να ελέγξουν τι συμβαίνει . τα παιδιά κυρίως, αλλά και πολλοί ενήλικες το βρίσκουν τόσο διασκεδαστικό ώστε προτείνουν και σε άλλους να τον χρησιμοποιήσουν ή ψάχνουν τριγύρω για σκουπίδια στο έδαφος προκειμένου να τα πετάξουν μέσα. Στη διάρκεια μιας ημέρας στον συγκεκριμένο κάδο συγκεντρώθηκαν 72 κιλά απορριμμάτων, δηλαδή 41 κιλά περισσότερα από του τριγύρω κάδους, επαληθεύοντας την φιλοσοφία της Fun Theory.

* 1. Αναφορές - Συμπεράσματα

Μέσα από το πλήθος των εγκαταστάσεων που έχει υλοποιήσει η ομάδα της Fun Theory, επιλέχθηκαν αυτά που σχεδιάστηκαν για δημόσιο χώρο, προκειμένου να εστιάσει η έρευνα στην αντίδραση και συμπεριφορά του κόσμου στο δημόσιο χώρο. Όπως φαίνεται και μέσα από τα παραδείγματα που προηγήθηκαν, στη φιλοσοφία της Fun Theory είναι η προσέγγιση του κόσμου και ο εντυπωσιασμός του όχι με τη χρήση εξελιγμένης τεχνολογίας και ακριβού εξοπλισμού, αλλά με τη χρήση ευφάνταστων κατασκευών και έξυπνων τεχνασμάτων. Στο σχεδιασμό των εγκαταστάσεων ακολουθούν την τακτική που ο Ben Saffer ονομάζει Action-orientated design (Saffler 2006). Σημείο εκκίνησης αλλά και κεντρικό άξονα σε κάθε φάση της σχεδίασης αποτελεί η δράση του χρήστη.

Το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού και των θαυμαστών της Fun Theory δεν έχει τύχει να συναντήσει στο δρόμο του κάποια από τις εγκαταστάσεις αλλά έχει δει κάποιο βίντεο από τα πολλά που κυκλοφορούν στο διαδίκτυο. Παρ’ όλα αυτά δεν γίνεται να μη ληφθούν υπ’ όψη και αυτές οι κριτικές για την επιτυχία του κινήματος.

1. Studio Roosegaarde

Το Studio Roosegaarde αποτελεί το εγχείρημα του Daan Roosegaarde, εικαστικού με μεταπτυχιακό στην αρχιτεκτονική, και έχει έδρα το Ρόττερνταμ στην Ολλανδία. Πρόκειται για ένα δημιουργικό στούντιο που ειδικεύεται στις διαδραστικές εγκαταστάσεις με ψηφιακά μέσα, που εξερευνούν τη δυναμική σχέση ανάμεσα στο *χώρο*, την *τεχνολογία* και τον *άνθρωπο*.

Το Studio R. υλοποιεί πρωτοποριακές ιδέες βασισμένες σε νέες τεχνολογίες οι οποίες αναπτύσσονται μέσα στην ίδια την ομάδα, που συνεργάζεται στενά με *ιδιοφυίες*, ενώ παράλληλα βασίζεται τόσο στο βιομηχανικό σχεδιασμό όσο και σε καλλιτεχνικά θεμέλια. Στόχος της ομάδας είναι «η δημιουργία αισθητικών και φουτουριστικών τοπίων που καθηλώνουν τον άνθρωπο». Στις εγκαταστάσεις τους, που συχνά χαρακτηρίζονται από τον τύπο και τους κριτικούς ως *διαδραστικά γλυπτά*, δημιουργούν *απτικές hi-tech* καταστάσεις, όπου οι επισκέπτες και ο χώρος γίνονται ένα.

Το Studio Roosegaarde έχει δεχθεί πολλές διακρίσεις, μεταξύ των οποίων το βραβείο Dutch Design Award το 2009. Τα έργα τους εκτίθενται σε ολόκληρο τον κόσμο, τόσο κατά παραγγελία ιδιωτικών επιχειρήσεων, όσο και δημόσιων φορέων. Ενδεικτικά, κάποιους από τους πελάτες τους αποτελούν οι: *Rotterdam 2007 City of Architecture, Sustainable Dance Club, Absolut Vodka (USA), Ministry of Economic Affairs (NL),* Netherlands Media Art Institute Montevideo, Tate Modern London, YCAM Japan, National Art Center Tokyo, Venice Biennale 2009 and Victoria & Albert Museum London κ.ά.

* 1. Οι εγκαταστάσεις
		1. Sustainable Dance Floor

Το Sustainable Dance Floor είναι μια πρωτοβουλία του Sustainable Dance Club, μια ιδέα που ανατέθηκε στο Studio Roosegaarde και υλοποιήθηκε με επιτυχία. Το Sustainable Dance Floor είναι η πρώτη πίστα χορού που συλλέγει την ενέργεια του χορού. Η ενέργεια που παράγεται από την κίνηση αξιοποιείται για να κάνει την πίστα ν’ αλληλεπιδρά με τους χορευτές. Το δάπεδο, με τους διαφορετικούς βαθμούς και τύπους φωτισμού λειτουργεί σαν μέτρο ενέργειας, παροτρύνοντας τον κόσμο να συμμετάσχει στο χορό ανεβάζοντας τα επίπεδα ενέργειας.

Το δάπεδο είναι ένας συνδυασμός ηλεκτρονικής, λογισμικού και «έξυπνων», ανθεκτικών υλικών. Αποτελείται από ξεχωριστές πλάκες διαστάσεων 65x65 εκ., που συναρμολογούνται μεταξύ τους δίνοντας τη δυνατότητα να σχηματιστεί πίστα οποιουδήποτε μεγέθους. Κάθε πλάκα ταλαντώνεται κάθετα μέχρι και 1 εκ. καθώς κάποιος χορεύει πάνω τους, ταλαντώσεις οι οποίες μετατρέπονται σε ηλεκτρική ενέργεια. Κάθε άτομο μπορεί να παράγει από 2 έως 20 Watt ανάλογα με το βάρος του και την «δραστηριότητά» του πάνω στην πίστα. Η ενέργεια που παράγεται χρησιμοποιείται για να ενεργοποιήσει τα διαδραστικά στοιχεία του δαπέδου. Ενσωματωμένες στις πλάκες του δαπέδου είναι πολλές λάμπες LED, διαφόρων χρωμάτων, οι οποίες αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο με την ενέργεια των χορευτών πάνω στην πίστα, δημιουργώντας μια μοναδική οπτική εμπειρία.

Το SDF, αν και αρχικά σχεδιάστηκε φια εφαρμογή σε κλειστό χώρο μπορεί να τοποθετηθεί και σε εξωτερικούς, υπό την προϋπόθεση να είναι έστω και ελαφρώς στεγασμένο ώστε να προστατεύεται από πιθανή βροχή. Πέραν της χρήσης του ως δάπεδο χορού, οι ίδια η σχεδιαστική ομάδα προτείνει πολλαπλές άλλες χρήσεις που η ίδια τεχνολογία μπορεί να έχει, όπως για παράδειγμα σε γυμναστήρια. Μαζί με τα clubs αποτελούν χώρους όπου οι άνθρωποι έχουν την ανάγκη να βλέπουν την ενέργειά που καταναλώνουν να μετατρέπεται σε κάτι «απτό», ή απλώς ορατό και διεγερτικό, όπως το φωτεινό παιχνίδισμα των πλακών του SDF.

* + 1. Dune 4.2

Τον Δεκέμβριο του 2009 ολοκληρώθηκε στο Ρότερνταμ η νέα εγκατάσταση του Dan Roosegaarde Dune 4.0. «Είναι ένα ηλεκτρονικό τοπίο σχεδιασμένο να αλληλεπιδρά με τη συμπεριφορά των επισκεπτών, εξερευνώντας μια φουτουριστική και δυναμική σχέση ανάμεσα στους ανθρώπους, τον αστικό χώρο και τη φύση μέσα σ’ αυτόν. Εδώ οι κάτοικοι του Ρόττερνταμ έχουν έναν καθημερινό περίπατο φωτός, σ’ αυτή τη συλλογική εμπειρία ανθρώπων, τεχνολογίας και τοπίου. » *(Dan Roosegaarde, 2009)*

Η εγκατάσταση, συνολικού μήκους 60 μέτρων, στήθηκε στις όχθες του ποταμού Maas στο Ρόττερνταμ, είναι ένα συνθετικό τοπίο, το οποίο αντιδρά στην παρουσία των ανθρώπων. Πρόκειται για έναν *διάδρομο* πλαισιωμένο από *φωτεινό γρασίδι*, όπως έχει αποκαλεστεί, κατασκευασμένο από LEDs, ατσάλι, αισθητήρες, και ένα περίπλοκο λογισμικό που συνδέει όλα αυτά τα συστατικά.

Το *γρασίδι* αντιδρά στον θόρυβο και την κίνηση των περαστικών σαν να *ξυπνά από ύπνο,* αποκαλύπτοντας μια φωτεινή κεφαλή και φωτίζοντας το τοπίο, ενώ κατά τ’ άλλα παραμένει σκοτεινό, εξοικονομώντας ενέργεια. Όλη η εγκατάσταση καταναλώνει λιγότερα από 60 Watt κατά τη διάδρασή της με τους περαστικούς.

Το Dune 4.2 είναι η πρώτη έκδοση του project που στήνεται σε πραγματικό εξωτερικό φυσικό χώρο. Προηγούμενες εκδόσεις έχουν στηθεί σε εσωτερικούς αστικούς χώρους δημιουργώντας τοπία *αστικά φυσικά* , αλλά η 4.2 έκδοση της εγκατάστασης δημιουργεί μια τεράστια αντίφαση σε μια μοναδική εμπειρία με το φυσικό και το τεχνητό τοπίο να μπλέκονται μεταξύ τους, προκαλώντας τα όρια του αστικού χώρου.

* + 1. Flow 5.0

Στα ίδια πλαίσια με το Dune είναι και το Flow. Μια διαδραστική εγκατάσταση που αντιδρά στην παρουσία του κοινού δημιουργώντας ένα τοπίο αισθήσεων. Η τελευταία έκδοση, μια κατασκευή μήκους 10 μέτρων, δημιουργεί ένα περιβάλλον που συναρπάζει τους περαστικούς. Καθώς διασχίζει κανείς το χώρο της εγκατάστασης αντιλαμβάνεται τον εαυτό του, το σώμα του ως μέρος του συνόλου, νιώθει τη δυναμική σχέση με το χώρο και την τεχνολογία.

«Το Flow 5.0 είναι ένα διαδραστικό τοπίο αποτελούμενο από δεκάδες ανεμιστήρες οι οποίοι αντιδρούν στον ήχο και την κίνηση των περαστικών. Περνώντας μπροστά από την εγκατάσταση ο κόσμος δημιουργεί ένα απατηλό τοπίο διαφανειών και τεχνητού ανέμου » (Daan Roosegaarde). [[5]](#footnote-5)

Η εγκατάσταση αποτελείται από δεκάδες μικρούς ανεμιστήρες αναρτημένους σ’ ένα μεταλλικό κάνναβο, που ενεργοποιούνται με την κίνηση ή τον θόρυβο όσων περνάνε από κοντά, δημιουργώντας με την περιστροφή τους διαφάνειες στο μεταλλικό τοίχος και ριπές αέρα.

* 1. Αναφορές – Συμπεράσματα

Αναφερόμενη στα έργα του Studio Roosegaarde, η Lucy Bullivant γράφει στο περιοδικό 4dsocial για τις διαδραστικές εγκαταστάσεις και την αρχιτεκτονική: « Διαδραστικά περιβάλλοντα όπως το Dune 4.0 προάγουν την εξατομίκευση και παραμετροποίηση όχι μόνο της αρχιτεκτονικής, αλλά και του ευρύτερου φυσικού κοινωνικού περιεχομένου της. Υποστηρίζουν μια αρχιτεκτονική κοινωνικών συσχετίσεων η οποία καλεί τον επισκέπτη να συμπεριφερθεί αυθόρμητα και να σχηματίσει μ’ αυτό τον τρόπο εναλλακτικά φυσικά, αρχιτεκτονικά, αστικά και κοινωνικά νοήματα».

Η φιλοσοφία πίσω από τις εγκαταστάσεις του S.R. δεν είναι η δημιουργία ενός έργου αυτοτελούς, αλλά η συμμετοχή του στο χώρο, γι’ αυτό και όπως αναφέρεται πιο πάνω στα λόγια της Bullivant ,μετέχουν στη δημιουργία αρχιτεκτονικής. Οι εγκαταστάσεις τους βρίσκονται σ’ ένα διάλογο με το κοινό, αντιδρούν στην παρουσία του και τη στάση του στο χώρο, δημιουργώντας μ’ αυτό τον τρόπο ένα χώρο «ζωντανό», υπερφυσικό, που ξεπερνά την τρισδιάστατη φύση του και γίνεται κάτι άλλο.

1. …

Πηγές

<http://www.thefuntheory.com/>

<http://www.studioroosegaarde.net/>

<http://sustainabledanceclub.com/>

<http://www.telegraaf.nl/stopdecrisis/4757824/__People__planet__party__duurzaam_dansen_is_hot__.html>

<http://plusmood.com/2009/12/dune-4-2-daan-roosegaarde/>

<http://www.dailytonic.com/flow-50-by-daan-roosegaarde/>

Βιβλιογραφία

Bullivant, Lucy. 4dsocial: Alice in Technoland. http://www.studioroosegaarde.net/articles/AD\_Bullivant-Dune4.0.jpg.

Saffler, Dan. 2006. *Designing for Interaction: Creating Innovating Applications and Devices (2nd edition)*. New Riders.

1. Johan Tell. Είναι ο άνθρωπος που έχει κάνει όσα κανένας άλλος για ν’ αλλάξει η Σουηδία της περιβαλλοντολογικές της επιλογές. Με τα βιβλία του “100 Ways to Save the World” και “Trees Can Save the World”, που έγιναν best seller υποδεικνύει τρόπους με τους οποίους ο καθένας μπορεί ν’ αλλάξει τον τρόπο ζωής του προς μια λιγότερο επιβαρυντική πορεία. [↑](#footnote-ref-1)
2. Stefan Dahlin. Υπεύθυνος προϊόντων για την VW Σουηδίας. Έχει συνολική ευθύνη για τα μοντέλα και τις τεχνολογίες που διατίθενται στην αγορά της χώρας. Είναι μεγάλος θαυμαστής της VW, ακόμα και εκτός δουλειάς. [↑](#footnote-ref-2)
3. Amelie Silferstolpe. Ιδρύτρια και διευθύντρια πρακτορείου εθελοντισμού, έχει φέρει σε επαφή πάνω από 19.000 εθελοντές και οργανώσεις στη Σουηδία. Βοηθάει τους εθελοντές να περνάνε καλά, να νιώθουν χρήσιμοι και να συνεισφέρουν σε κάτι που έχει σημασία. Έχει κερδίσει το βραβείο Veckans Affarers το 2009. [↑](#footnote-ref-3)
4. Petra Mede. Πνευματώδης τηλεπαρουσιάστρια και πρόσφατα ψηφισμένη ως η πιο αστεία γυναίκα της Σουηδίας, έχει επίσης μεγάλο ενδιαφέρον για τα μεγάλα περιβαλλοντολογικά προβλήματα που αντιμετωπίζουμε [↑](#footnote-ref-4)
5. Με το Flow 5.0 ο Daan Roosegaarde κέρδισε το 2009 το βραβείο Best Autonomous Spatial Design στα Dutch Design Awards. [↑](#footnote-ref-5)