

ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Παράνομος πωλητής προϊόντων

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Καροτσάκι με πραμάτεια

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Αστυνομία, άλλοι πωλητές, οχήματα, κοκ



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθάρη μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

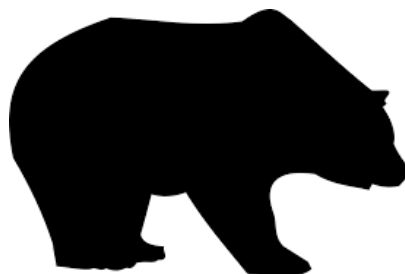
Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ
Αρκούδα

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Αρκουδάκι, μέλι

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ
Άνθρωποι, οχήματα, κοκ



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ
Ρομποτάκι

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Κινείται πάνω σε ροδάκια

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ
Άλλα ρομπότ, άνθρωποι, κοκ



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ
Thor (θεός)

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Σφυρί (πετάει)

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ
Άλλα θεοί



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ
Κοριτσάκι

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Παιχνίδι λούτρινο (δεν περπατάει ακόμα)

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ
Άνθρωποι, οχήματα, μηχανήματα, κοκ



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ
Γηραιά κυρία

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Μπαστούνι

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ
Οχήματα, μηχανήματα, κοκ



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ
Γοργόνα

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Ουρά ψαριού (μέσα στο νερό)

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ
Άλλες γοργόνες, μεγάλα ψάρια



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Πρόσφυγας

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Smartphone, μικρό σακίδιο (με οικογένεια)

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Φύλακες, ποτάμια, θάλασσα, κοκ



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Στρατός

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Όπλα (στο παρελθόν)

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Άλλος στρατός



ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

Τα videogames νοούνται ως τέχνη μόνο μέσα από την **δράση** και μπορούμε να δράσουμε σε αυτά μόνο μέσα από τον ρόλο της/του παίκτριας/παίκτη.

Σκεφτείτε: **Τι είναι ένα videogame; Και προσθέτοντας ένα πιο Deleuzian ερώτημα: Τι μπορούμε να κάνουμε μέσα από τα videogames;**

Ένα τέτοιο **αντικείμενο/παιχνίδι** είναι ο Mario (του Shigeru Miyamoto), ένα εταιρικό avatar, μια μηχανή χρημάτων που διεγείρει τις επιθυμίες των παιδιών, μια έκφραση videogame στην καθαρή μορφή του, μπορούμε να σκεφτούμε τον Mario, τόσο ως εικόνα όσο και επίδραση, ως ταυτότητα αλλά και ως δύναμη (κόκκινο καπέλο, μπλε φόρμα) - πηδώντας, τρέχοντας και προσπερνώντας σε συμφωνία πάντα με τις επιθυμητές της/του παίκτριας/παίκτη.

Cremin, C., 2015. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form*. Routledge.



Η **θεωρία** είναι το διάγραμμα του **μοναδικού αντικειμένου** στην αρχιτεκτονική.

Αυτή η νέα θεωρία δεν απαιτεί νέες ιδέες για τα κτίρια αλλά την διερεύνηση νέων τεχνικών για την επανεξέταση ζητημάτων απεικόνισης/αντιπροσώπευσης, υποκειμενικότητας, δομής και στολισμού, υλικότητας, κοκ. Η φιλοσοφία άρχισε να σκέφτεται τα προβλήματά της μέσω της **αρχιτεκτονικής** και όχι το αντίστροφο.

Οι δίδυμοι Πύργοι του World Trade Center, για παράδειγμα - ένα κτίριο που ήταν αντίγραφο του ιδίου - ήταν ήδη, στη δεκαετία του 1960, όταν χτίστηκαν οι πύργοι, ένα αντικείμενο της μηχανογραφημένης, διασυνδεδεμένης, επαναλαμβανόμενης κοινωνίας που αναδύονταν εκείνη την εποχή.

Baudrillard, J. and Nouvel, J., 2002. *The Singular Objects of Architecture*, trans. by R. Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ VIDEOGAME:

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Έντομα

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Φυλλαράκια (κεραιές, ποδαράκια)

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Άλλα έντομα

