

Orașul ca sală de clasă
Manual

Brașov, Noiembrie 2023

Materialul a fost realizat în cadrul proiectului
HUB-IN, finanțat prin programul Orizont 2020.

Autori:

Irina Niculescu Belenyi (arh.)
Alexandru Belenyi (dr. arh.)

Realizat cu sprijinul:

Primăria Municipiului Brașov
ABMEE
BAAB Birou de Arhitectură



This project has received funding from
the European Union's Horizon 2020
research and innovation programme
under grant agreement No 869429

În spiritul jocului

Manual de utilizare al trusei de design

Vă propunem un exercițiu de învățare prin joacă, dar o joacă luată în serios. Apanajul metodei este alcătuit din acest manual, voit lacunar și incomplet pentru a lăsa loc de gândurile și intențiile participanților la joc. Piezele propriu-zise sunt împărțite în 4 truse de design urban, prezentate succint mai jos. Tabla de joc, este însuși orașul.

Ideea unei învățări prin joacă este, de fapt, foarte veche și puteți folosi exemplele de mai jos în discuție cu oricine vă va solicita mai multă maturitate decât e cazul.

Introducem aşadar, în primele pagini ale manualului, pictura lui Pieter Breugel cel Bătrân - *Jocuri ale copiilor*, deoarece ilustrează importanța jocului, dar și mirarea față de rolul său în societate și educație, în zona țărilor de jos, în secolul XVI. Pictura a fost cel mai probabil realizată pentru unul din pedagogii care lucrau în grădinițe private, experiențiale, unde metoda de predare era jocul asistat și reprezintă o antologie a jocurilor de copii, din acea perioadă, jocuri cu conotație pozitivă.

Friedrich Freubel a inventat în jurul anilor 1880 mai multe seturi de jocuri prin care copiii descoperă treptat lumea. Acesta este momentul când învățarea este transferată asupra unor obiecte și se face prin interacțiunea cu acestea, prin deslușirea experiențială a geometriilor și potențialului pe care fiecare set de obiecte îl ascunde.

O altă denumire a metodei pedagogice pe care o propunem ar putea fi *learning by doing* – metoda dezvoltată de filozoful american John Dewey. Pentru Dewey învățarea se face prin expunere îndrumată a elevilor la situații reale cu diferite grade de dificultate. Școala lui Dewey se revarsă în afara zidurilor unei clădiri, către oraș, este școala încercării și greșelii, a democrației participative și a învățării de dragul învățării.

Iată deci trei strategii care preced exercițiile propuse în continuare.



Jocuri de copii, Pieter Bruegel cel Bătrân, 1560



Darul jocului cu boabe, Friedrich Frébel, cca. 1880-1900



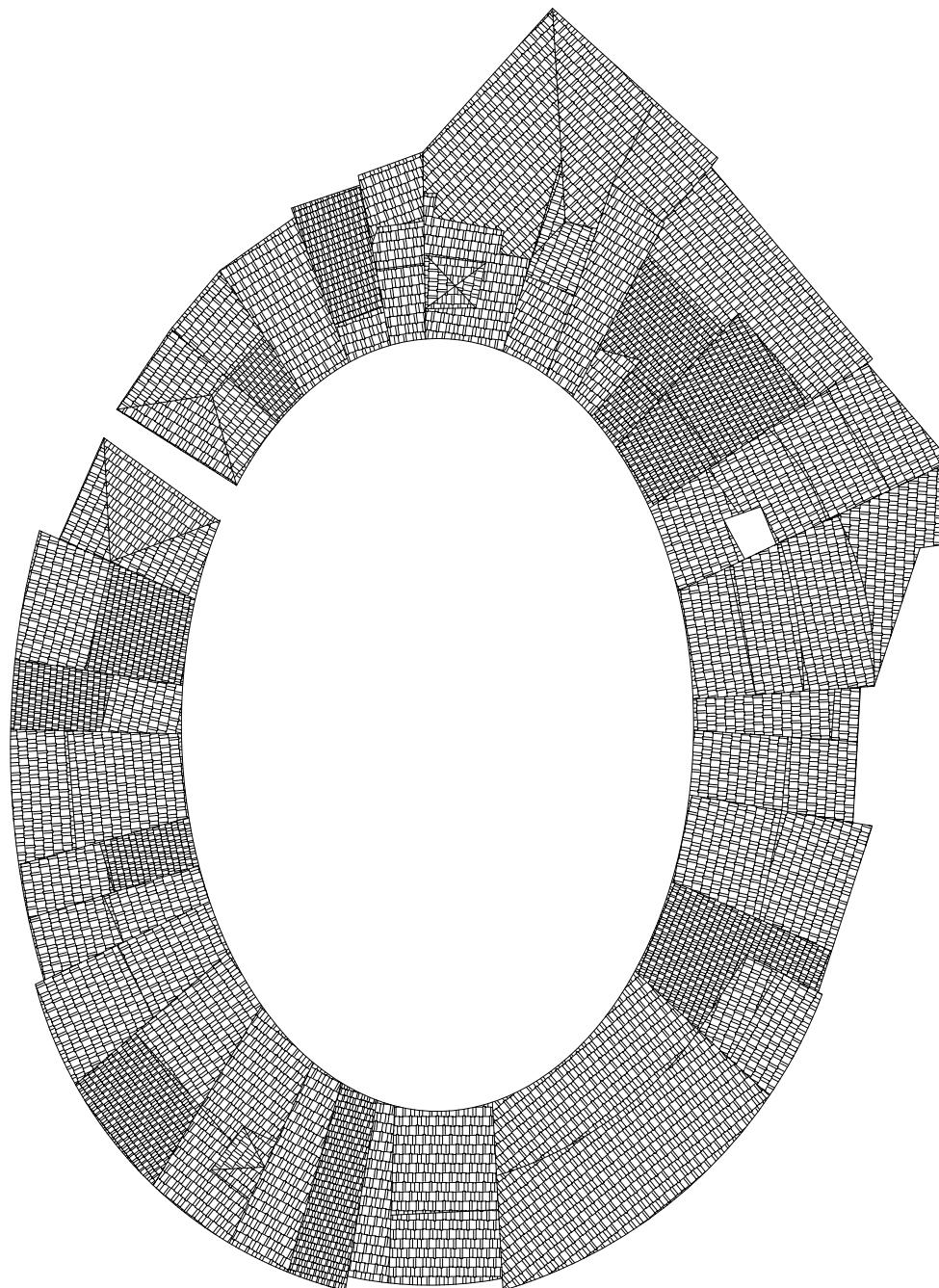
Școala laborator, John Dewey cca. 1900



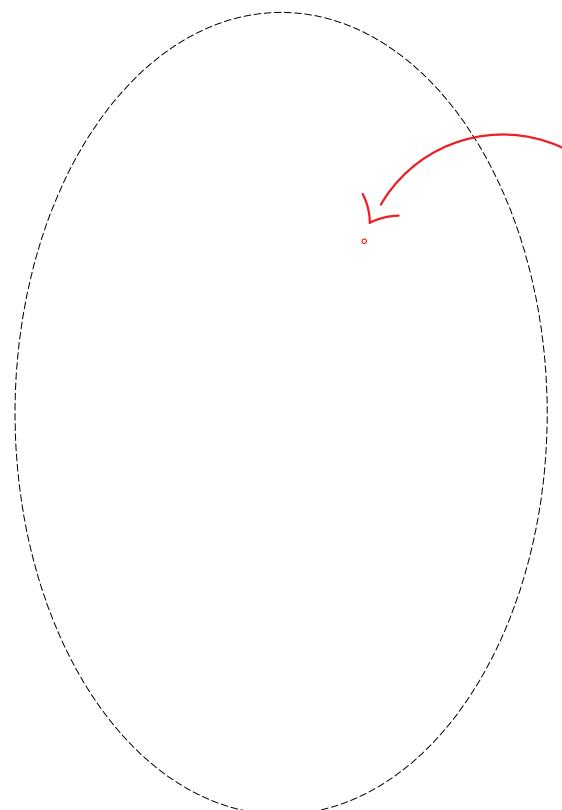
Spațiu 1

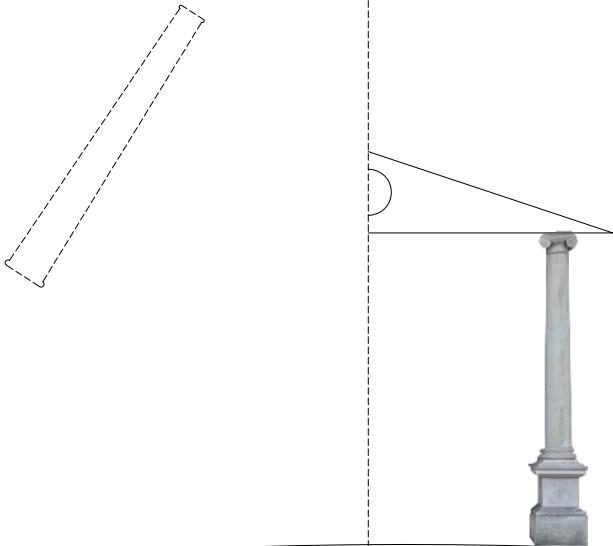
Dar ce persistă?

Piața din centrul orașului Lucca, este construită pe locul vechiului amfiteatru. Ruinele amfiteatrului sunt acum la 3 m, sub pământ, iar construcțiile de la suprafață au fost realizate din materialele scoase din amfiteatru. Încet, clădirea originală a fost parțial descompusă, și a făcut loc noilor locuințe, dar forma sau mai bine zis *idea* amfiteatrului a rămas. Prin urmare ce este forma, există cu adevărat, ce mai exact a persistat. Ce este obiectul care a traversat intact 2000 de ani de istorie, poate fi atins?



Lucca, Italia, piața centrală



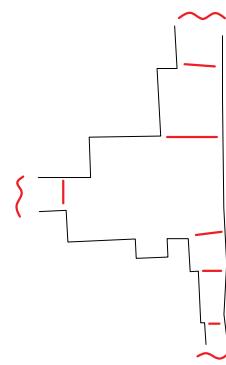
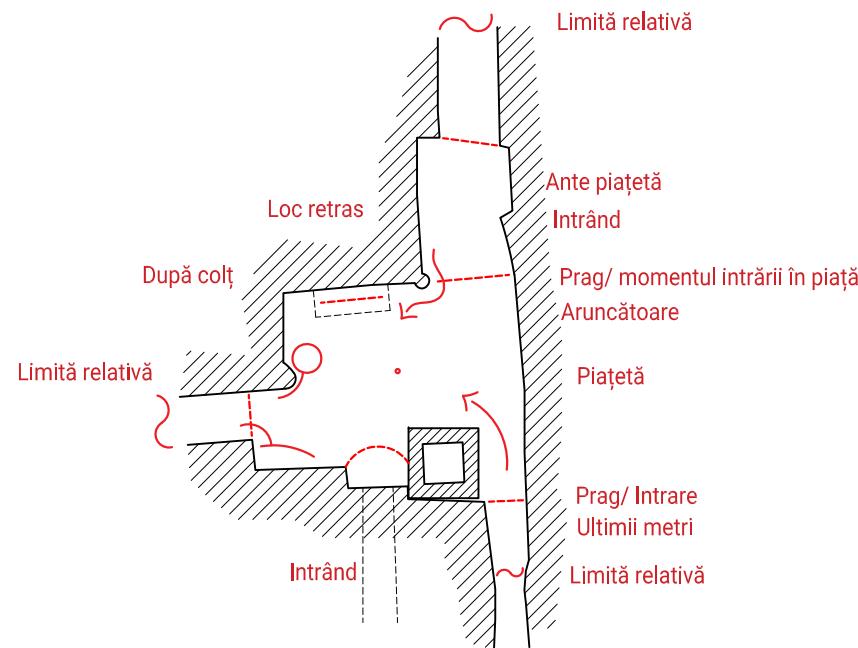


Spațiu 2

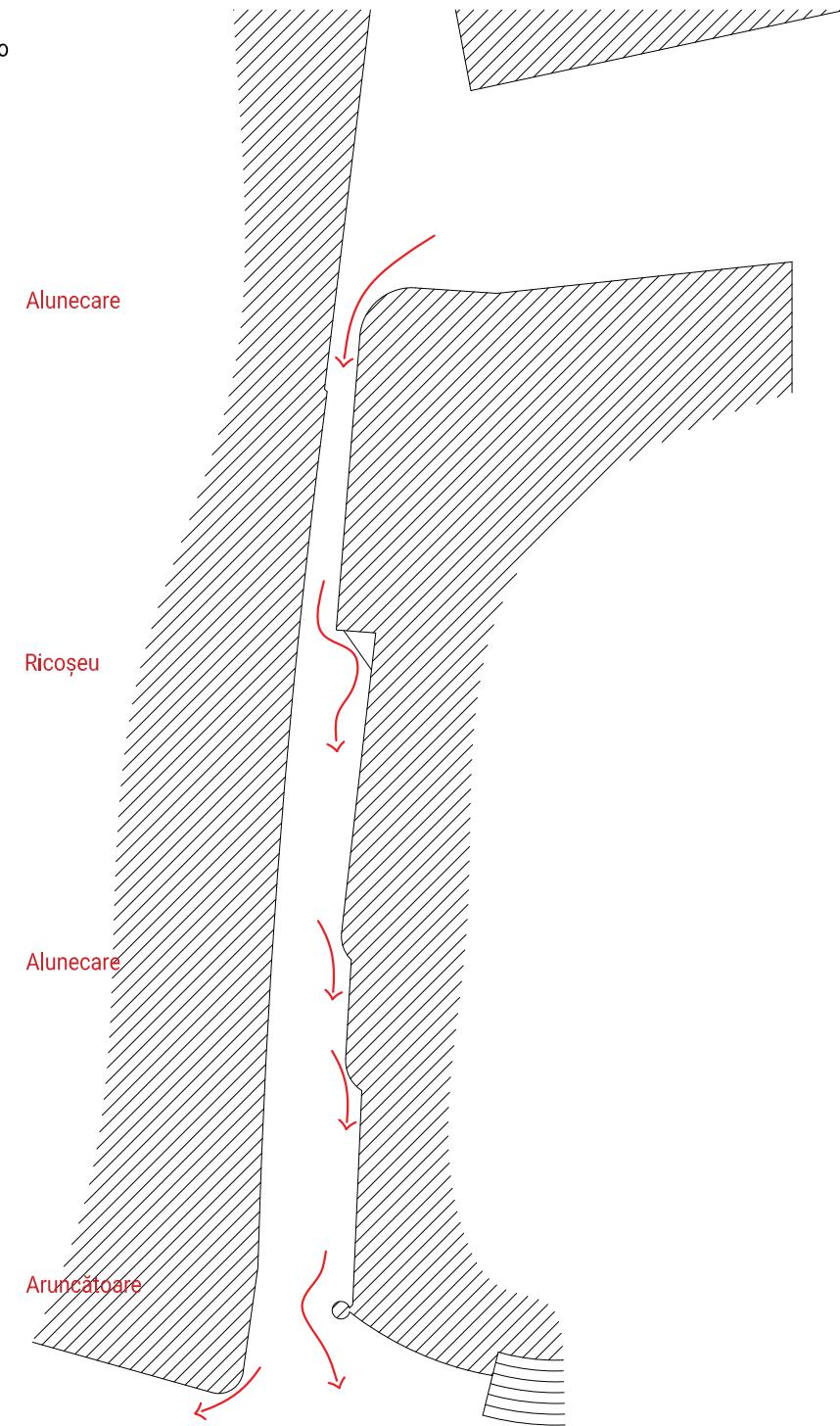
Forma orașului și elementele unei piețe

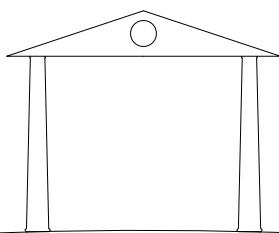
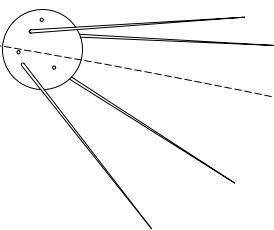
Mișcări în spațiu
Limită relativă,
Antespațiu,
Colț, alunecare, aruncătoare
Centru.
Ungher, ascunziș,
Retragere strategică.
Slefuit poate fi doar colțul orașului, și nu al clădirii
individuale.
Știați că în Cetatea Brașovului sunt doar două clădiri
care plutesc singure,
desprinse din masa orașului:
Biserica Neagră și
Casa Sfatului.

Situatie imaginara inspirata
de piata Paul Richter



Madrid
C. de Punonrostro



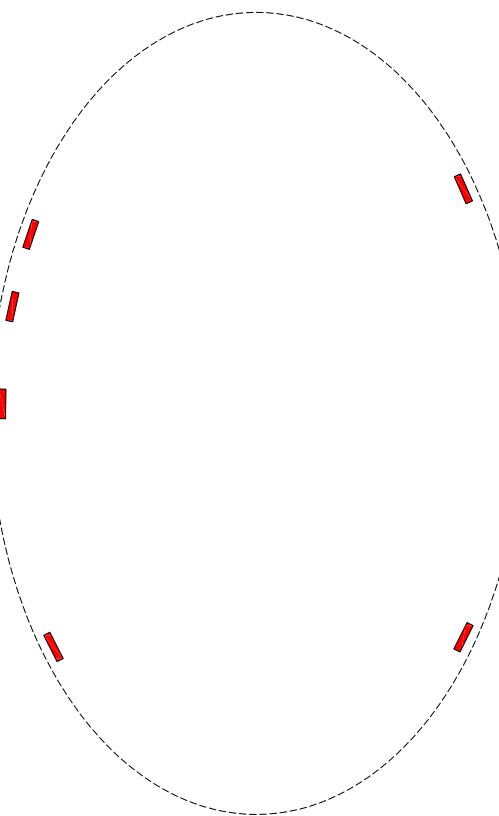


Obiect în spațiu 1

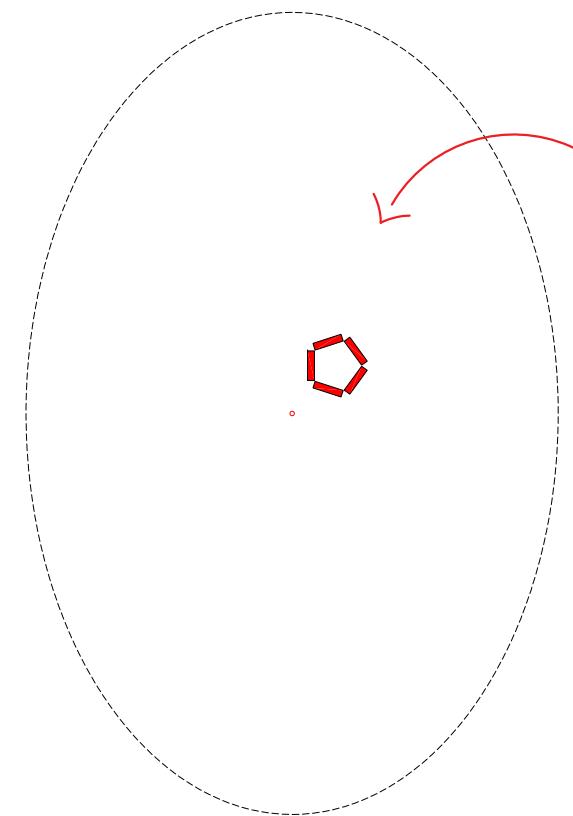
Loc ferit, loc expus

Unde îți vine să te așezi într-o piață? Unde ar putea fi amplasată o bancă simplă?

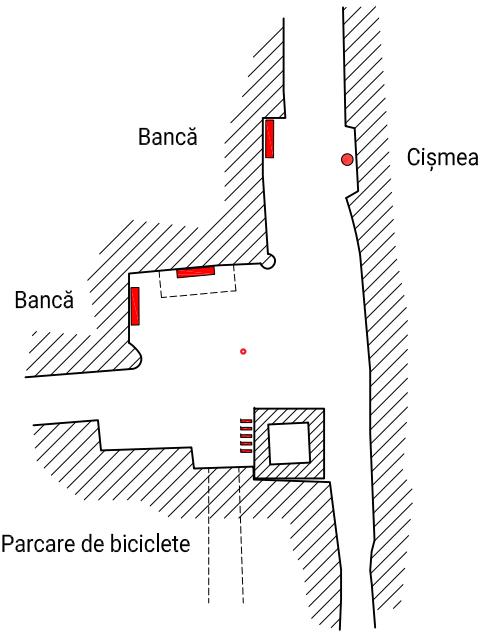
Vă propunem următoarele ghidaje pentru a discuta despre cum aplasăm un obiect în spațiu:
În mod natural te tragi la perete, sub o acoperire. Acolo ai vrea să găsești o bancă, un loc de stat jos. E plăcut ca atunci când stai jos, să ai în spate un zid. Din această poziție poți privi liniaștii spectacolul pieței. Poți fi un observator. Cu cât înaintezi spre centru, devii disponibil pentru evenimente neprevăzute, întâlniri, discuții și alte gesturi assertive. Părăsești rolul de spectator și păsești pe scenă. Deci dinspre periferie spre centru se trece de la protejat la expus, dar și de la obiectiv la subiectiv. Pe margine, aranjarea obiectelor este făcută cu ajutorul limitei pieței, pe care te poți sprijini. Spre centru acest sprijin dispare. Cel ce are de pus bânci, pierde sprijinul geometriei generale a pieței. Din acest motiv, obiectele plasate în câmpul spațiului ar trebui să își creeze propiul lor context, să decupeze din golul pieței un gol mai mic și protejat. Cu excepția centrului, unde acest sprijin revine, dar cu câteva atribute noi. Într-un fel și centrul pieței este o margine.



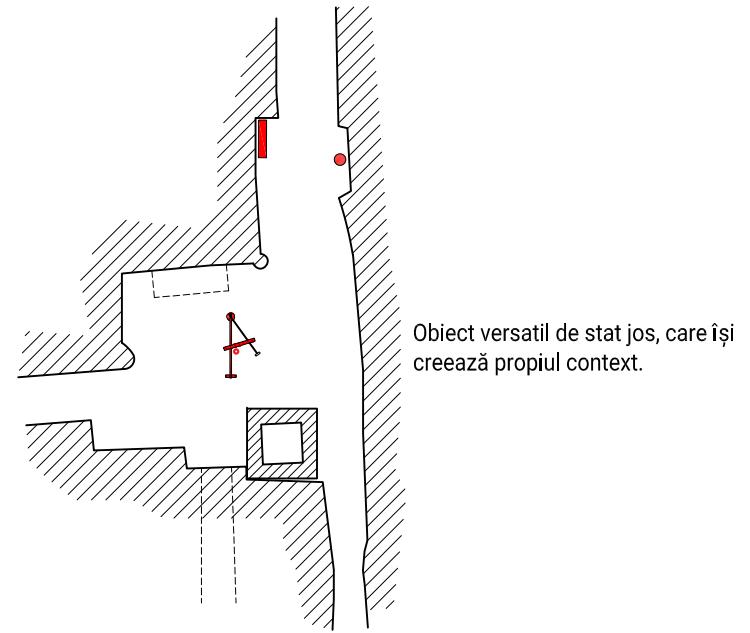
Obiectele se sprijină pe context,
amplasarea lor este o decalcare a
contextului.



Obiectele își crează propriul
context, pierdute într-un spațiu gol.



Obiectele se sprijină pe context,
amplasarea lor este o decalcare a
contextului.



Obiectele își creează propriul
context, pierdute într-un spațiu gol.

Obiect în spațiu 2

Un lucru mai mult inutil

Iată un obiect mare, pe care îl pot folosi un număr mic de oameni.

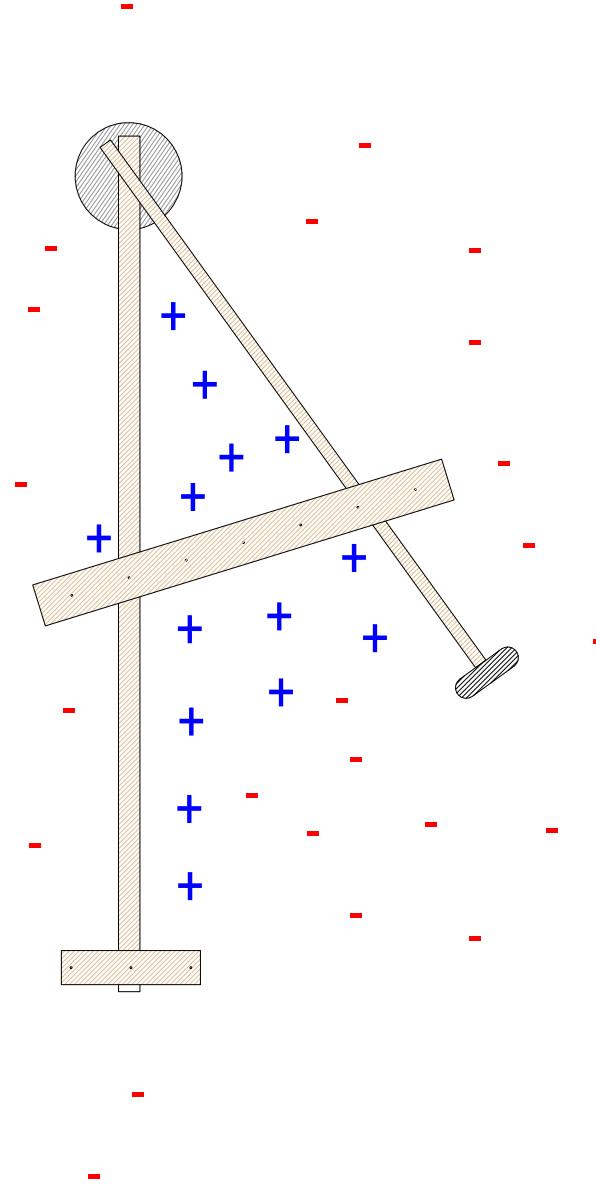
Aici, ideea eficienței obiectului este declinată, înmuiată: câteodată cel mai eficient lucru este ineficient dintr-o perspectivă generală (cost, material folosit etc.) Avem aici un obiect itinerariu, un lucru care mai întâi te pune să îl ocolești, unde locul de stat jos, mai mult decât utilitatea obiectului, este concluzia lui, deznodământul unei scurte dar semnificative coregrafii.

Are în același timp o flexibilitate îmbietoare, care te invită la joacă, dar și la asumare. Nu are o formă finală și lasă, prin urmare loc de interpretare.

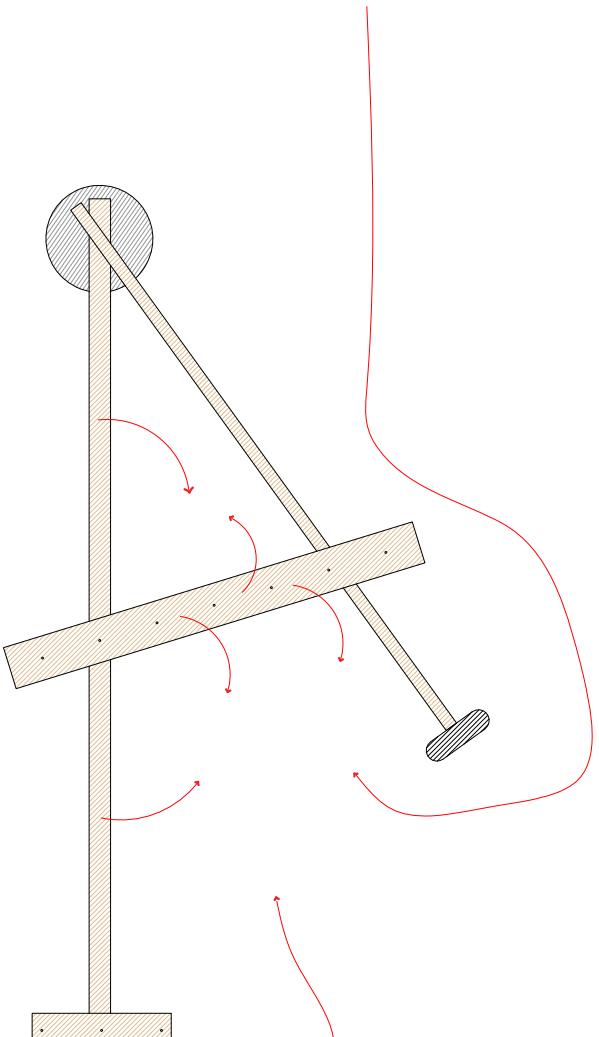
Prin risipirea materialului de construcție acest obiect obține un perimetru protejat, excavăază un spațiu propriu, din marele spațiu al pieței.



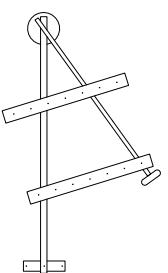
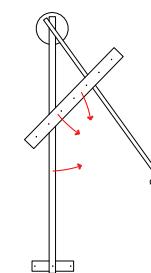
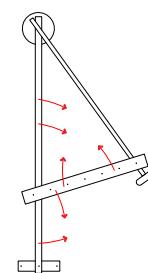
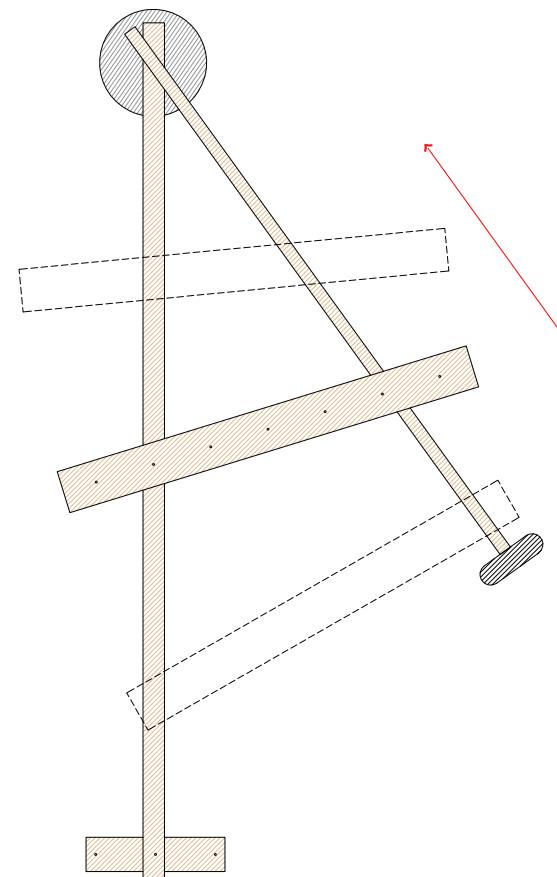
1:50



1:50



1:50

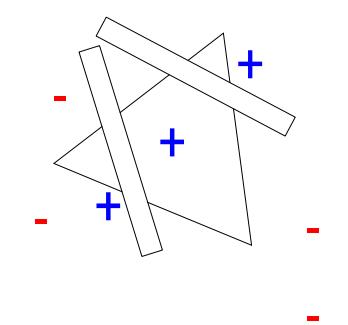
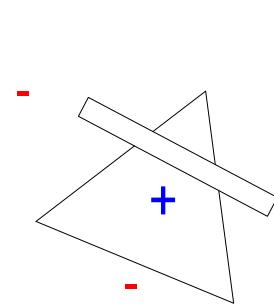
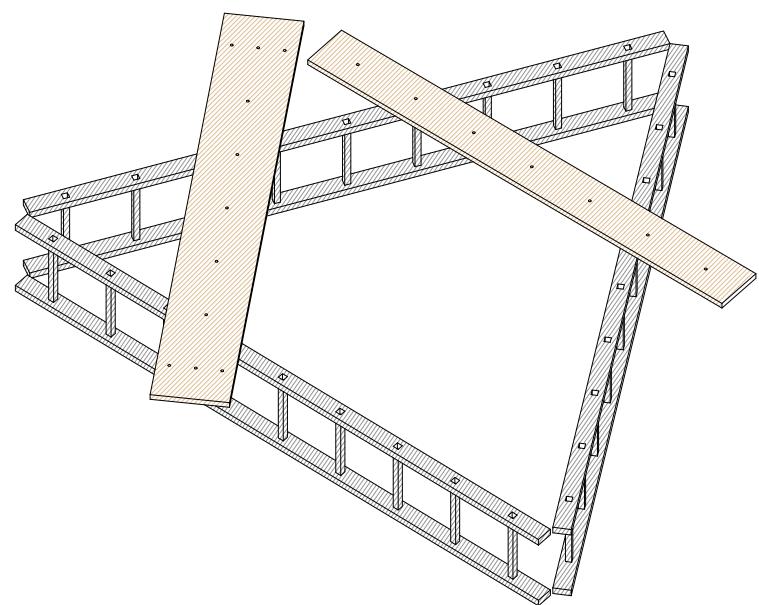
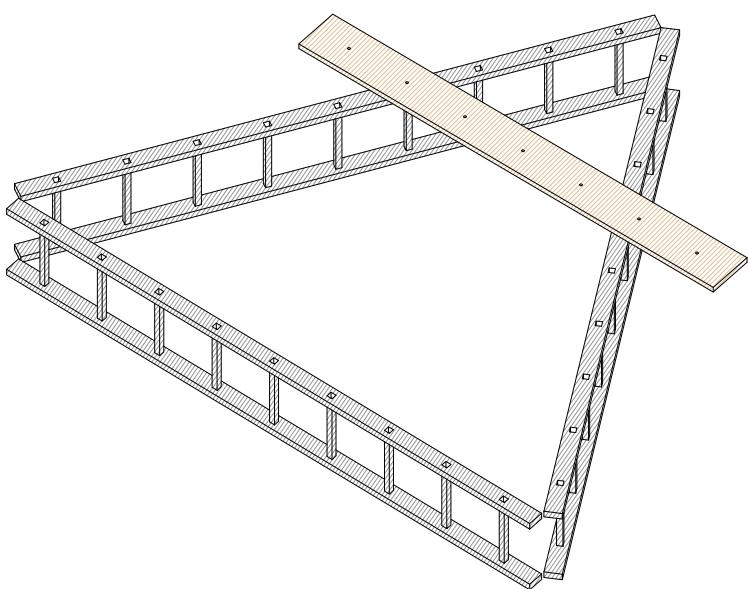


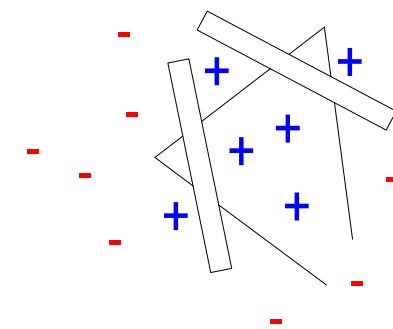
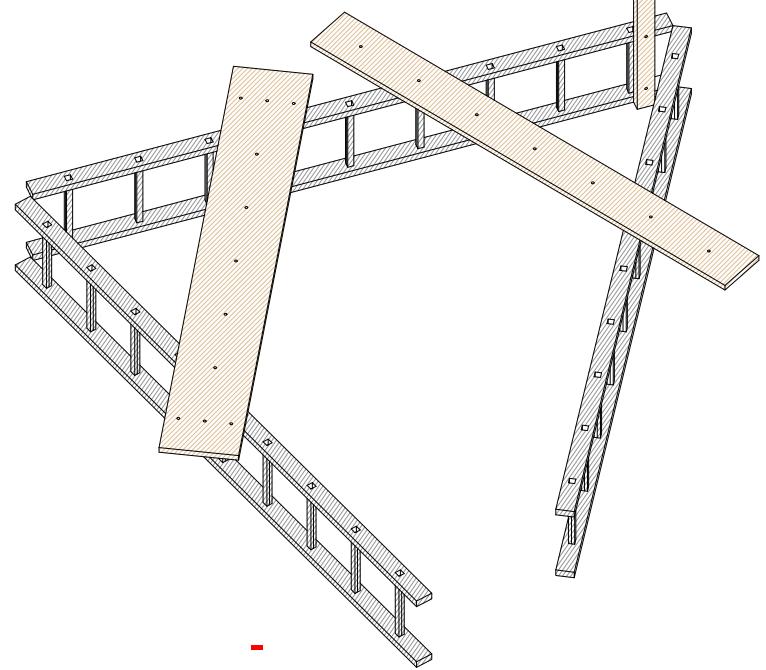
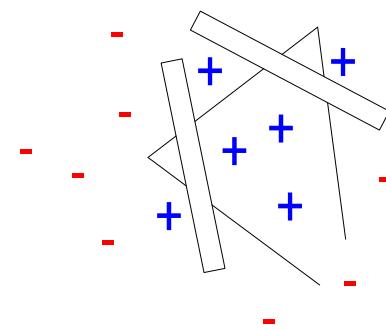
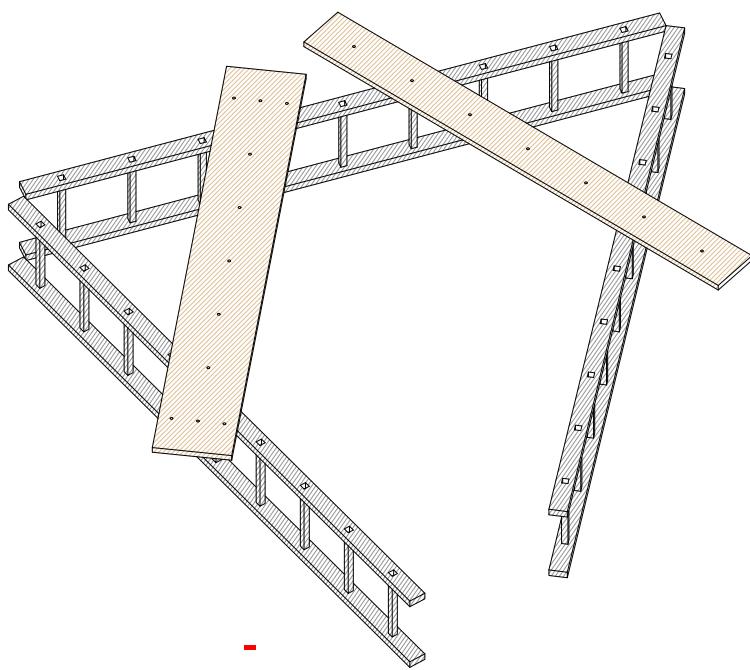
Încercați...

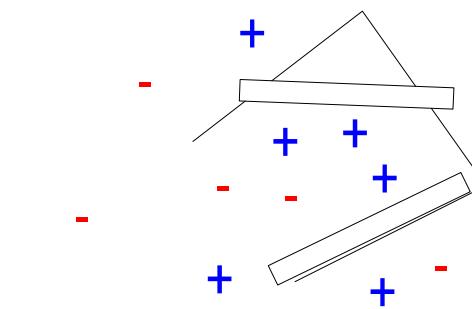
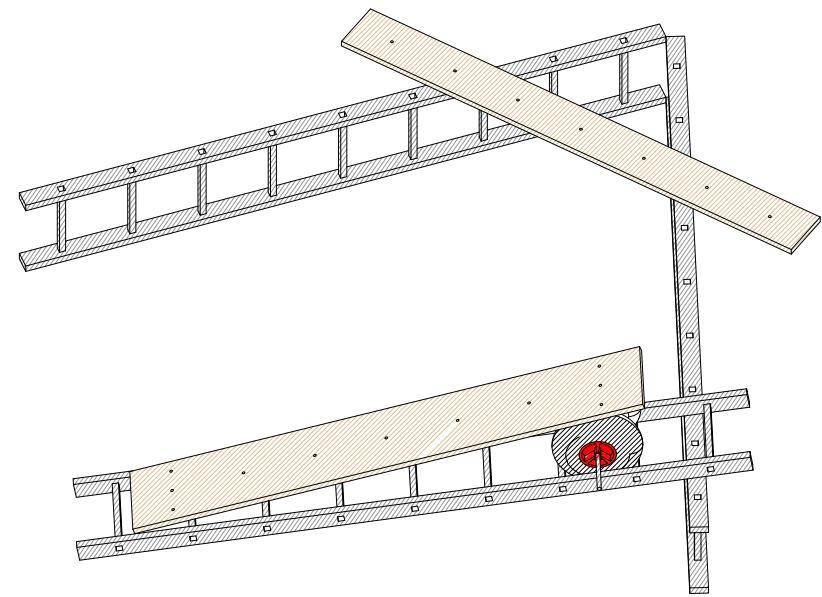
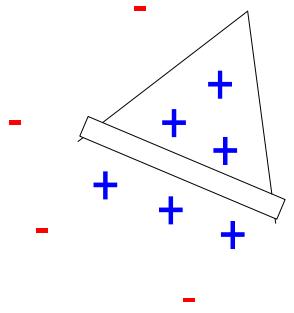
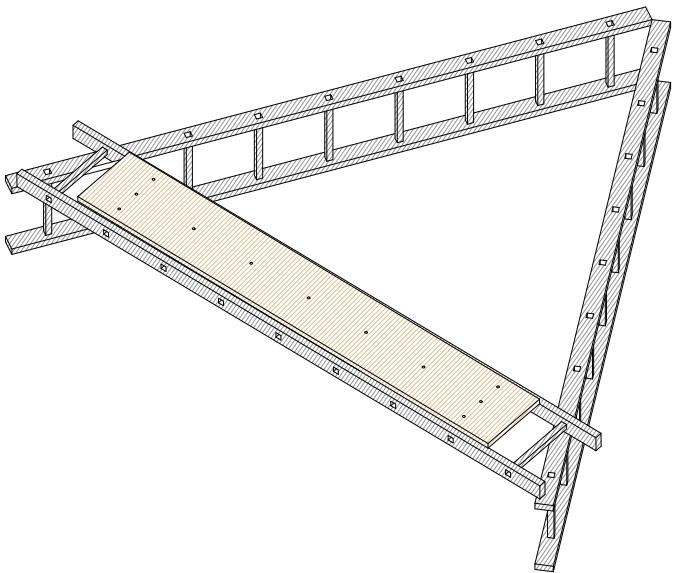
Trusa de design propune o anumită metodă de lucru, una în care poți să începi fără să știi unde vei ajunge sau ce vei face. Odată descoperit un principiu sau o alcătuire de elemente care pare oferită, încercați să explorați diferențele ei nuanțe și declinări. Puteți să o:

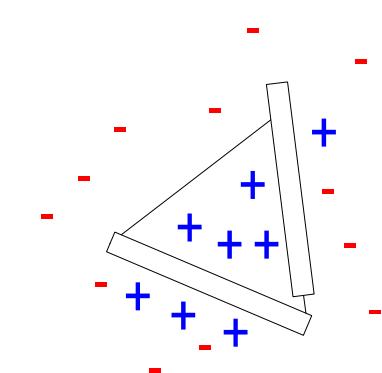
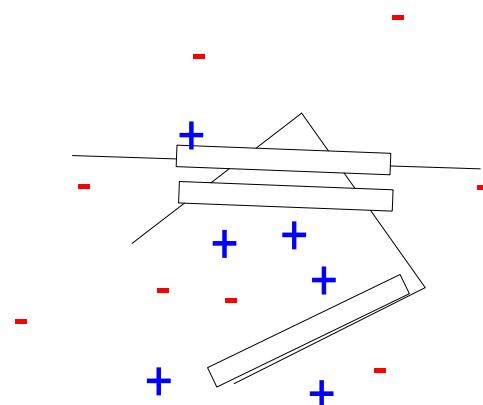
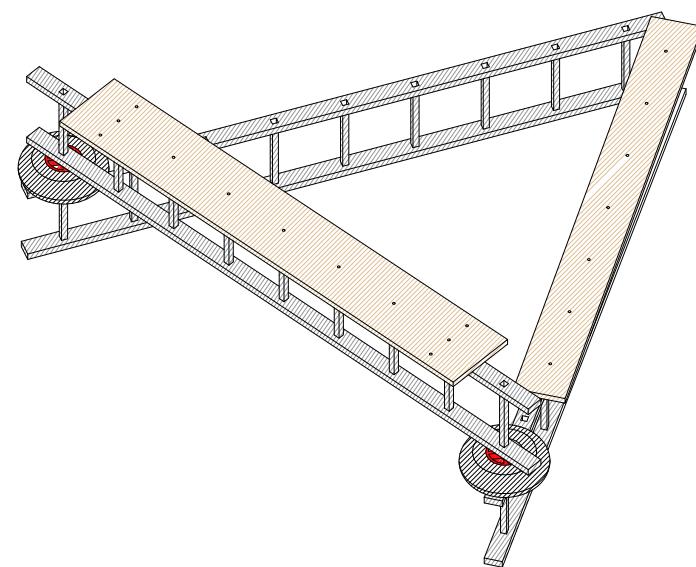
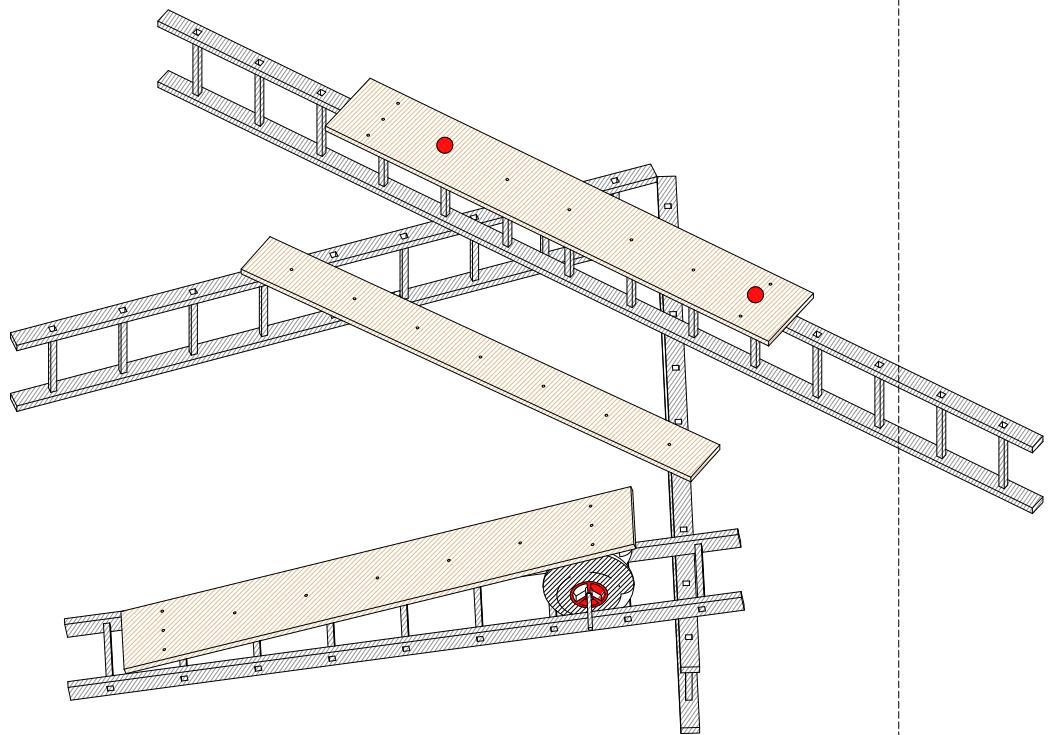
stricați mai mult
sau mai puțin
rafinăți
îmbogățiți
încărcați
extindeți
multiplicați
...

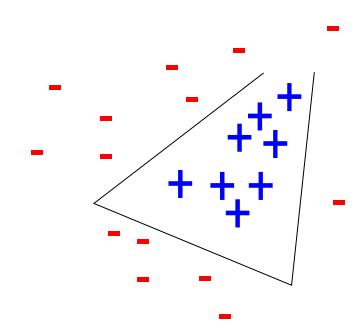
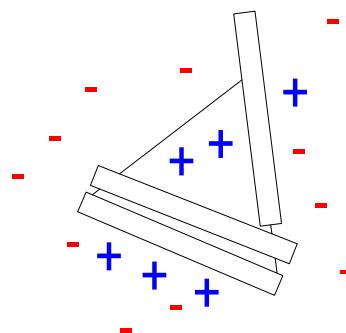
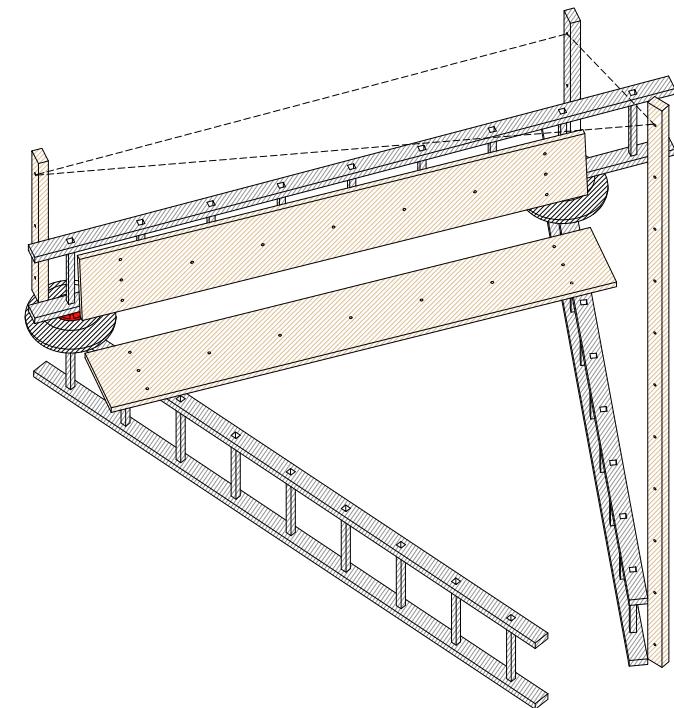
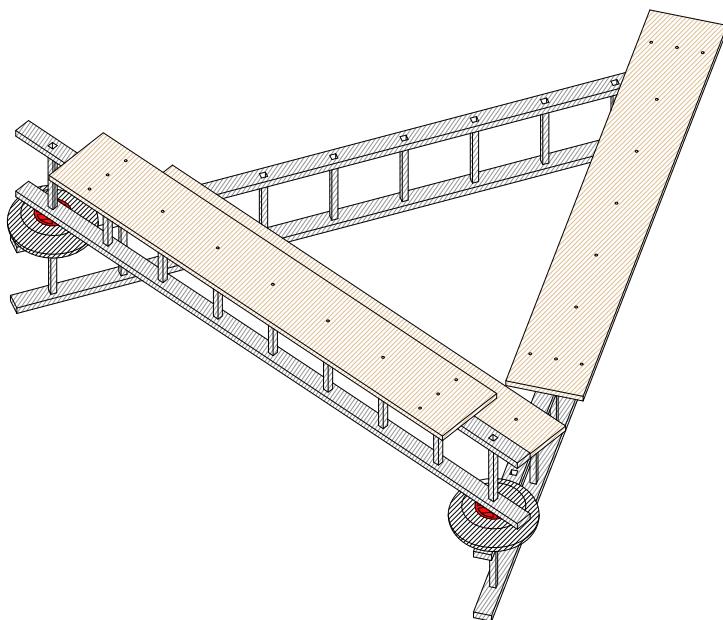
În paginile următoare aveți câteva exemple relevante pentru acest proces. Observați cum modificările obiectului afectează relația lui cu contextul, observați cum la fiecare iterație, lucrul pe care l-ați făcut creează un înăuntru (+) și un afară (-).



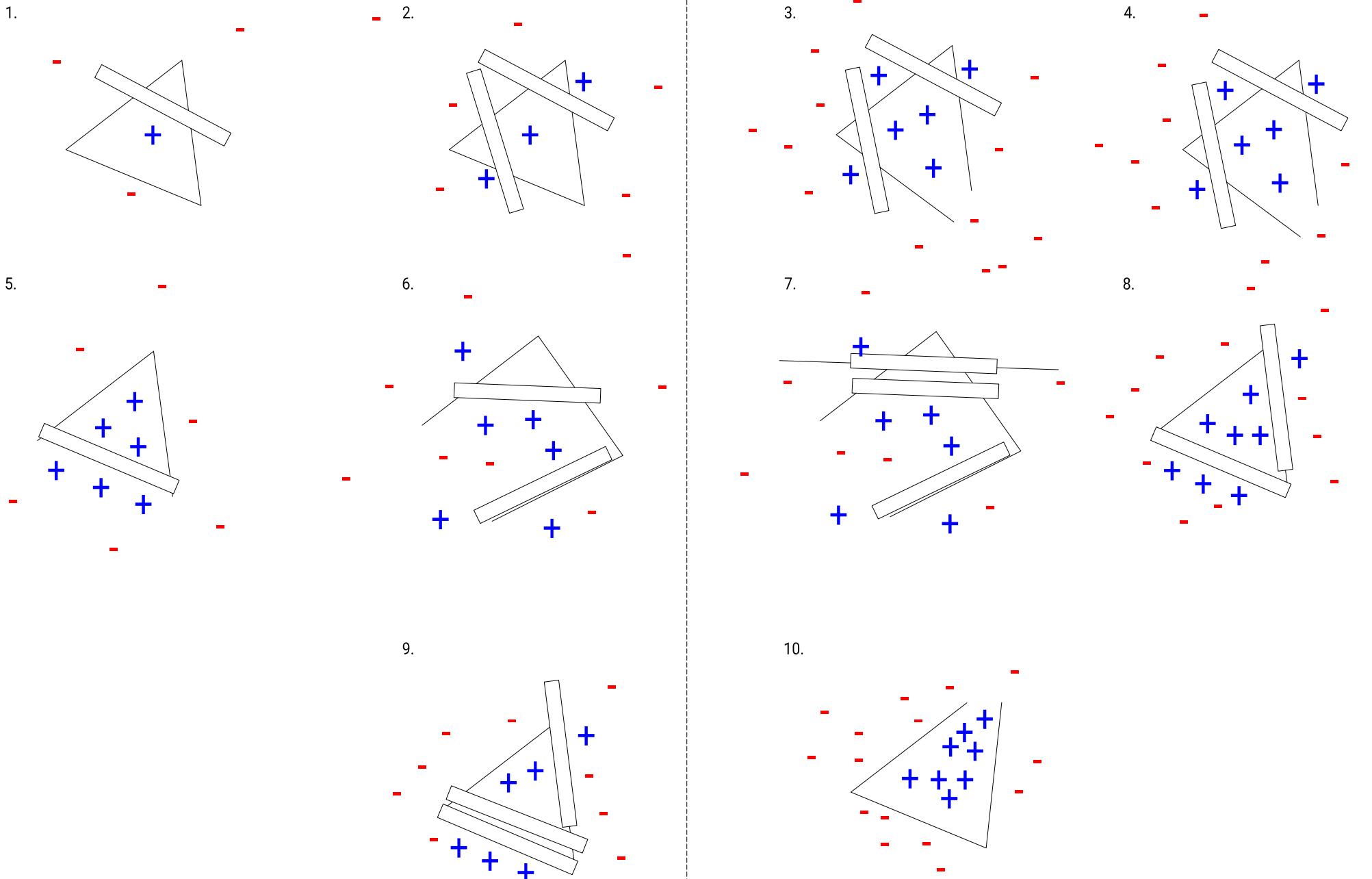






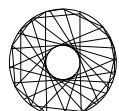


Înăuntru (+)/ afară(-)

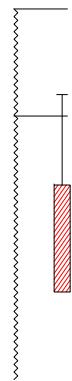


Trusă de design
număr/ **cantitate**

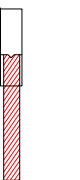
23/4
Macrame



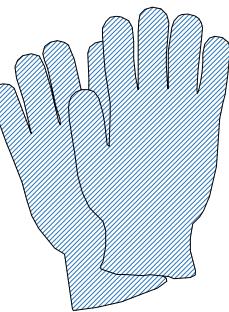
24/10
Menghină „coleg”



25/6
Şufă



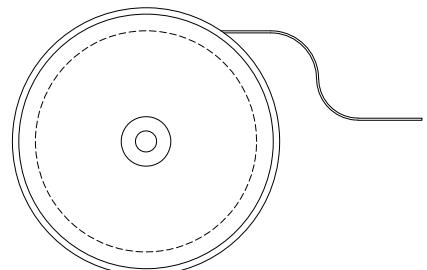
26/4
Mânuşi



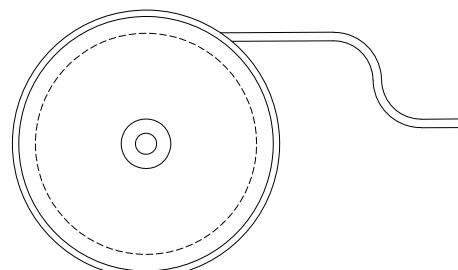
27/100
Şoricel mic
28/50
Şoricel mare



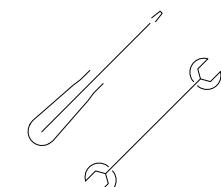
29/200
Cordelină



30/50
Cordelină



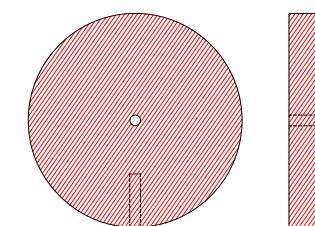
31/1
Diverse unele



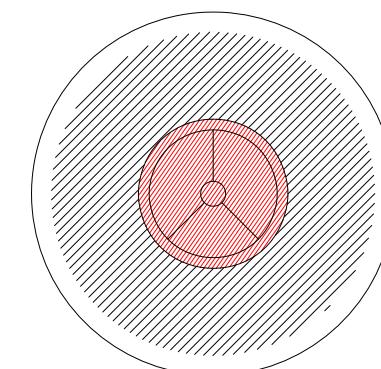
33/10
Bilă cu piuliță

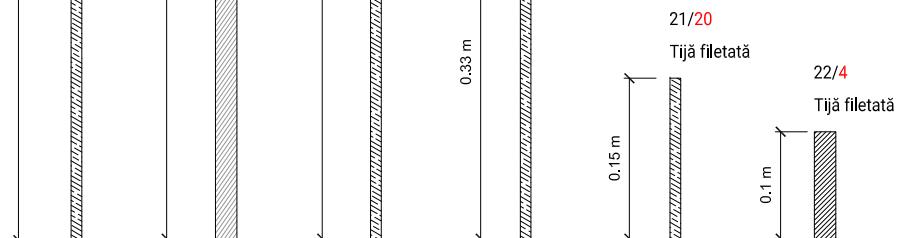
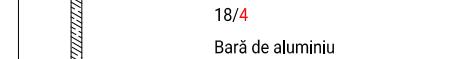
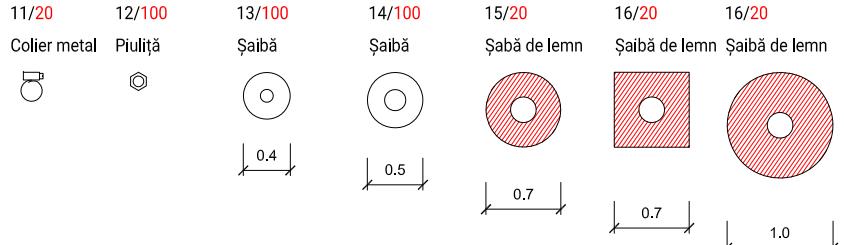
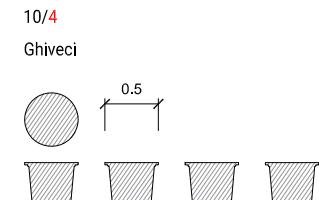
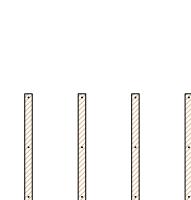
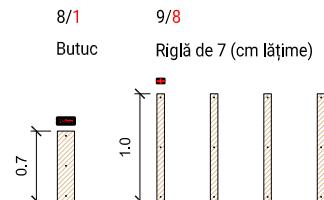
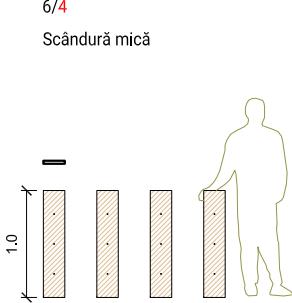
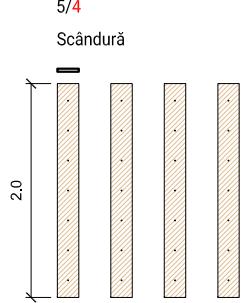
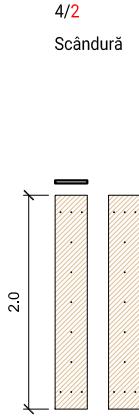
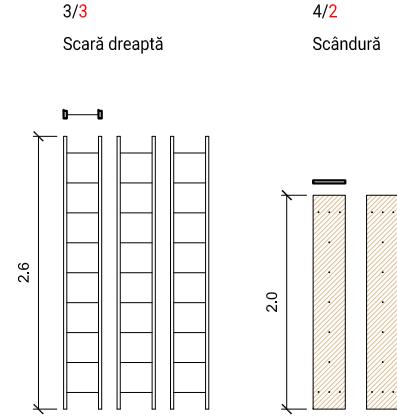
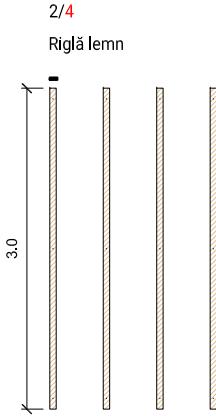
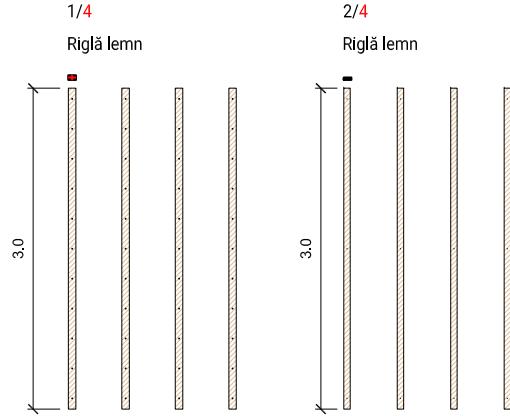


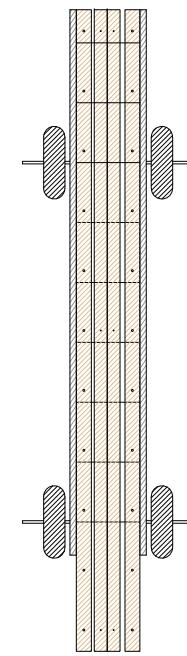
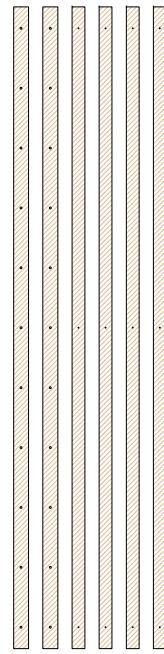
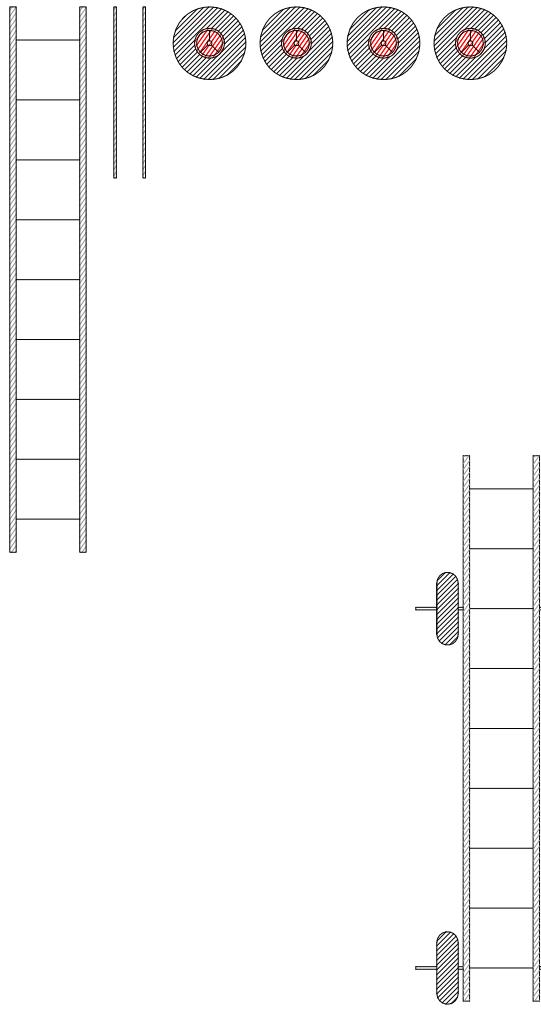
34/4
Distanţier de lemn

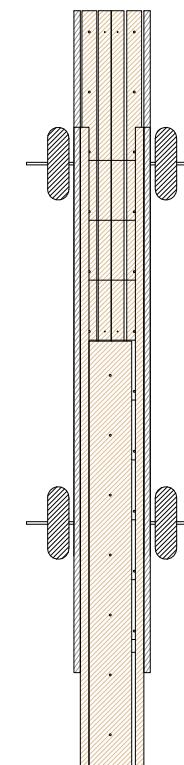
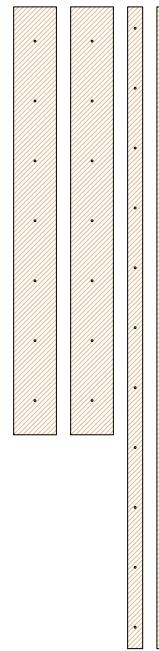
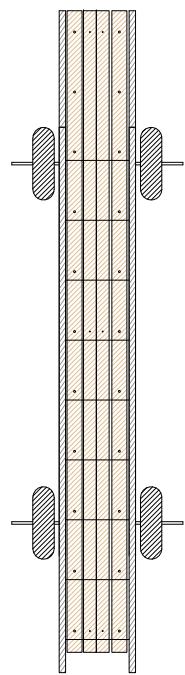
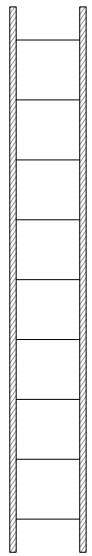


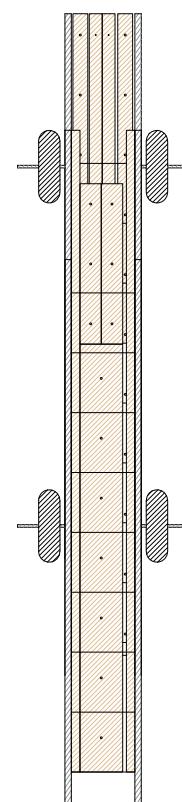
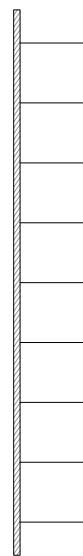
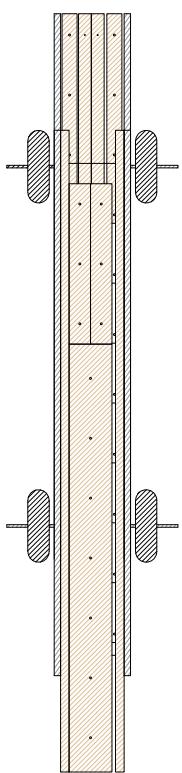
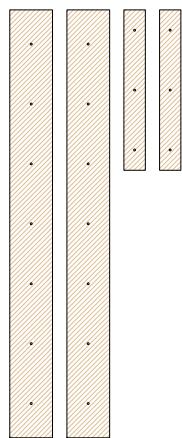
32/4
Roată cauciuc

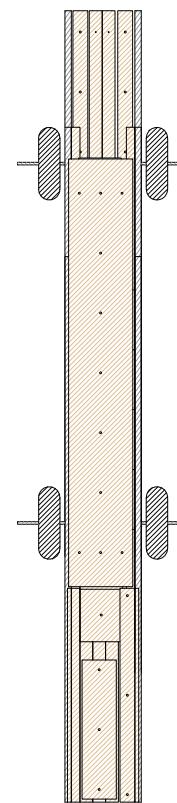
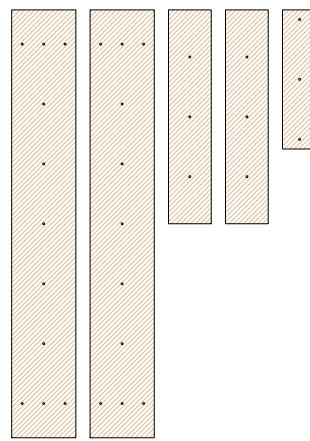
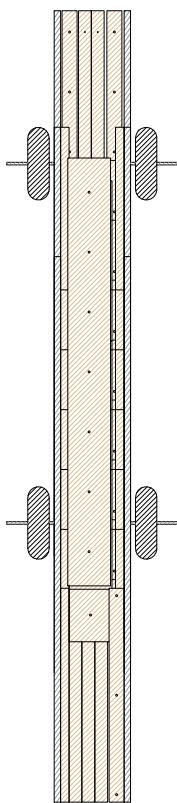
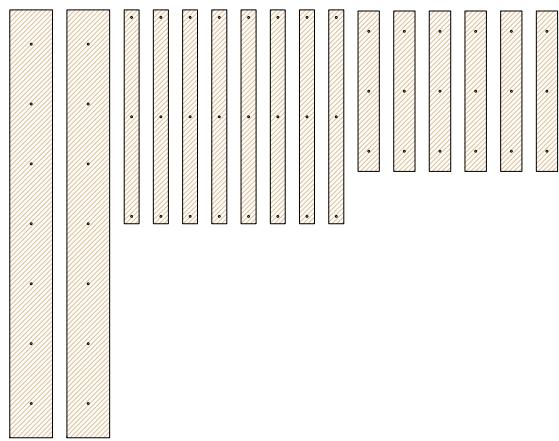


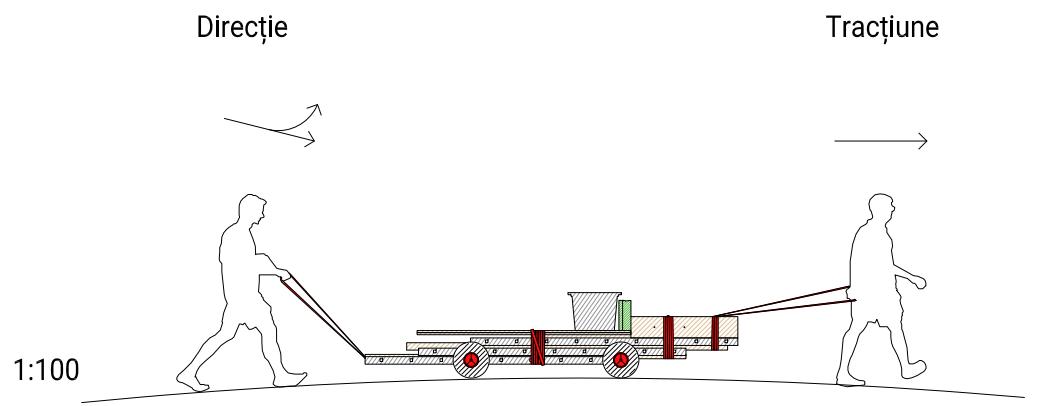
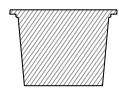
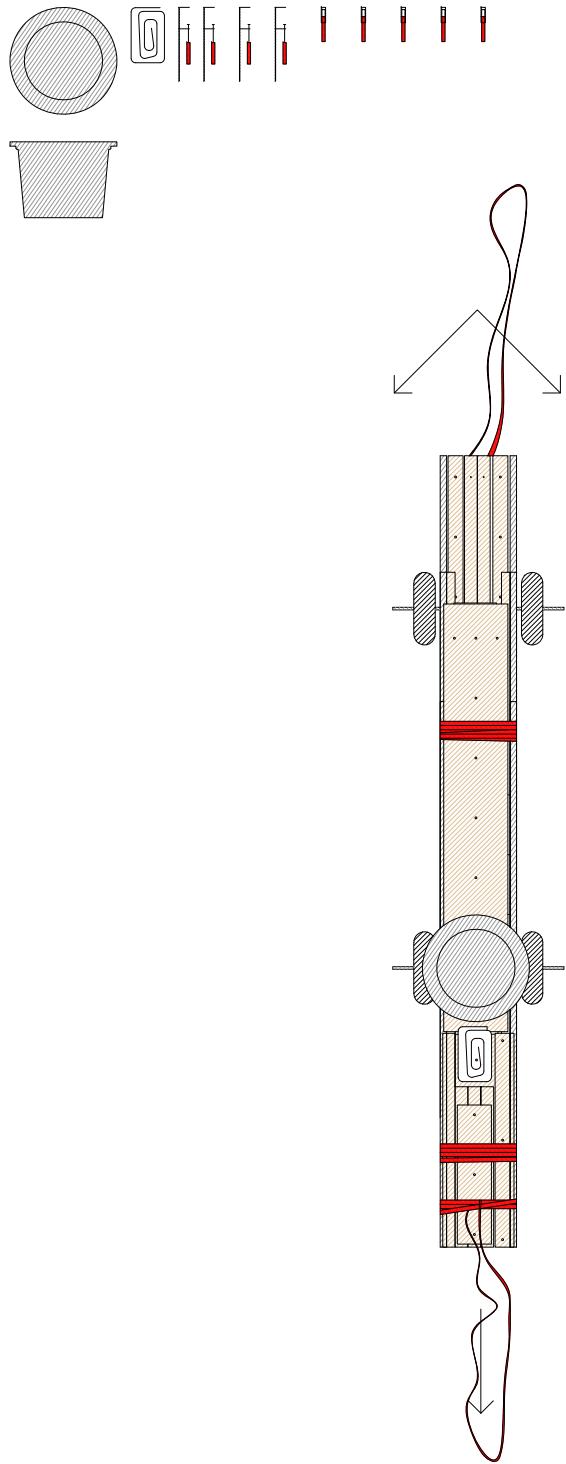




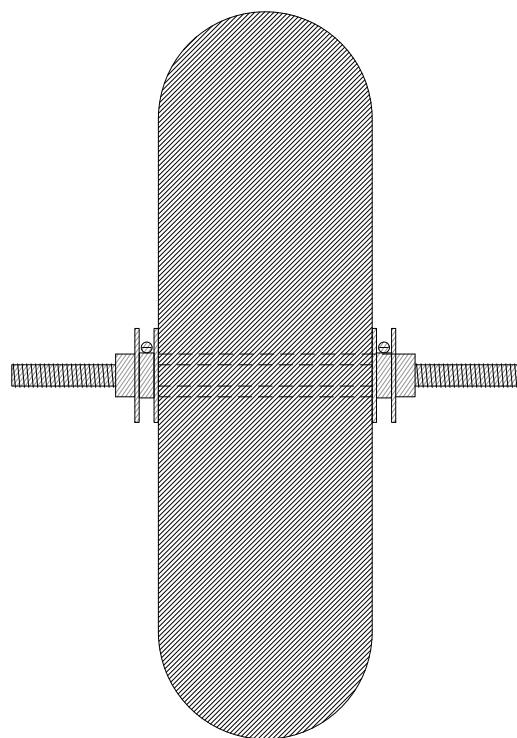




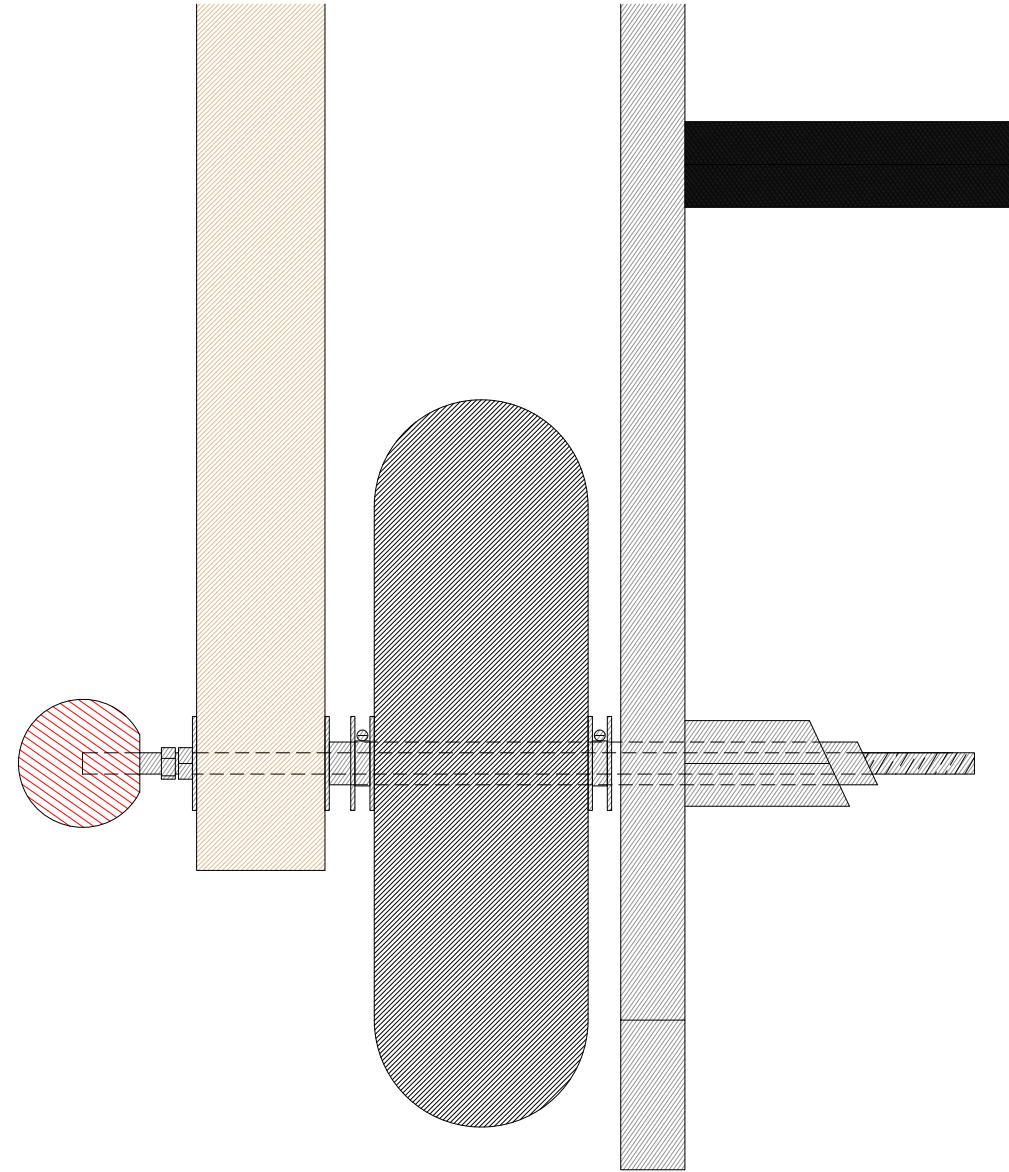




Subansambluri

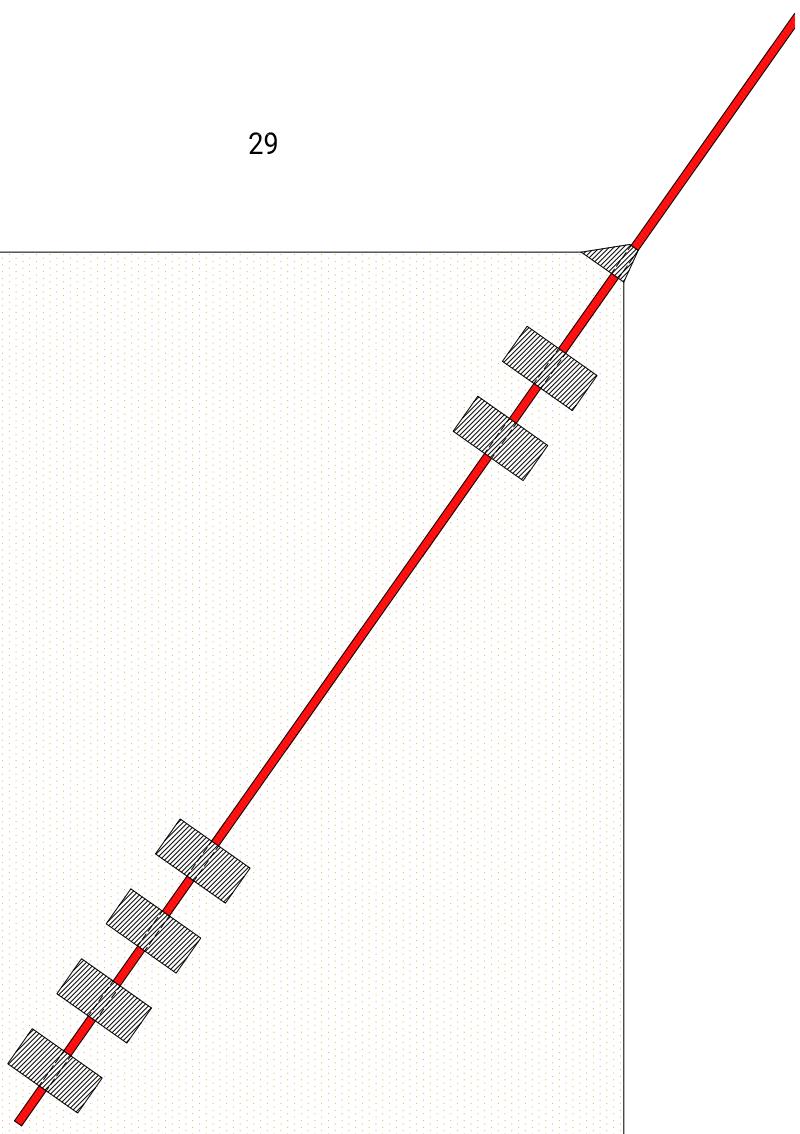


12-13-11-13-32-13-11-13-12

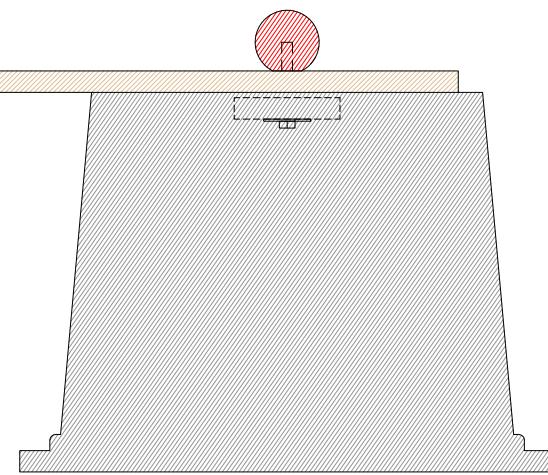


33-12-12-13-5-13-12-13-11-13-32-13-11-13-3

29



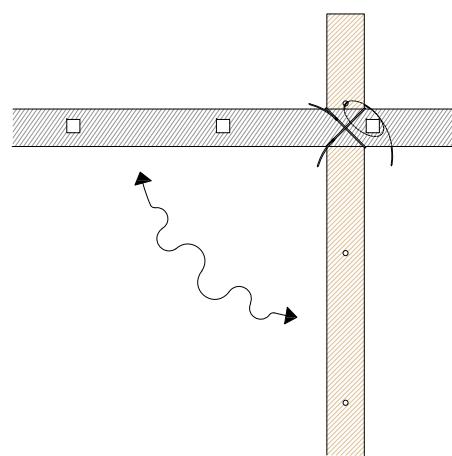
1:10



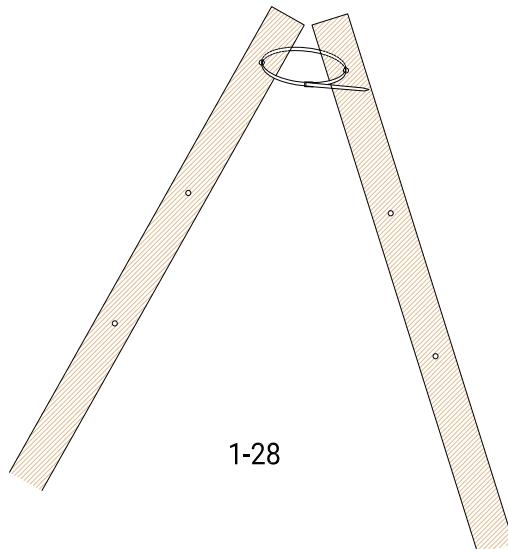
33-5-10-16

1:20

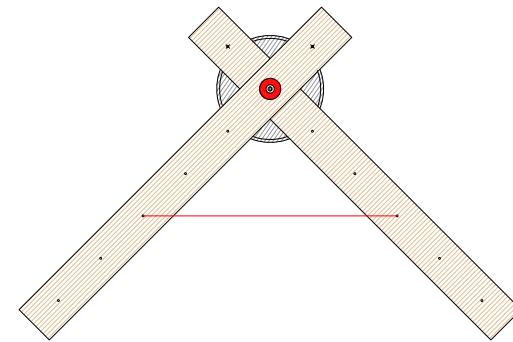
1-3-28



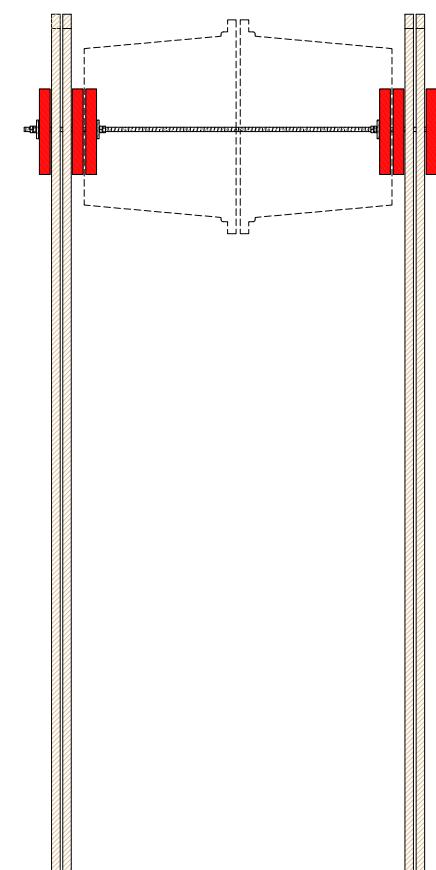
1:20

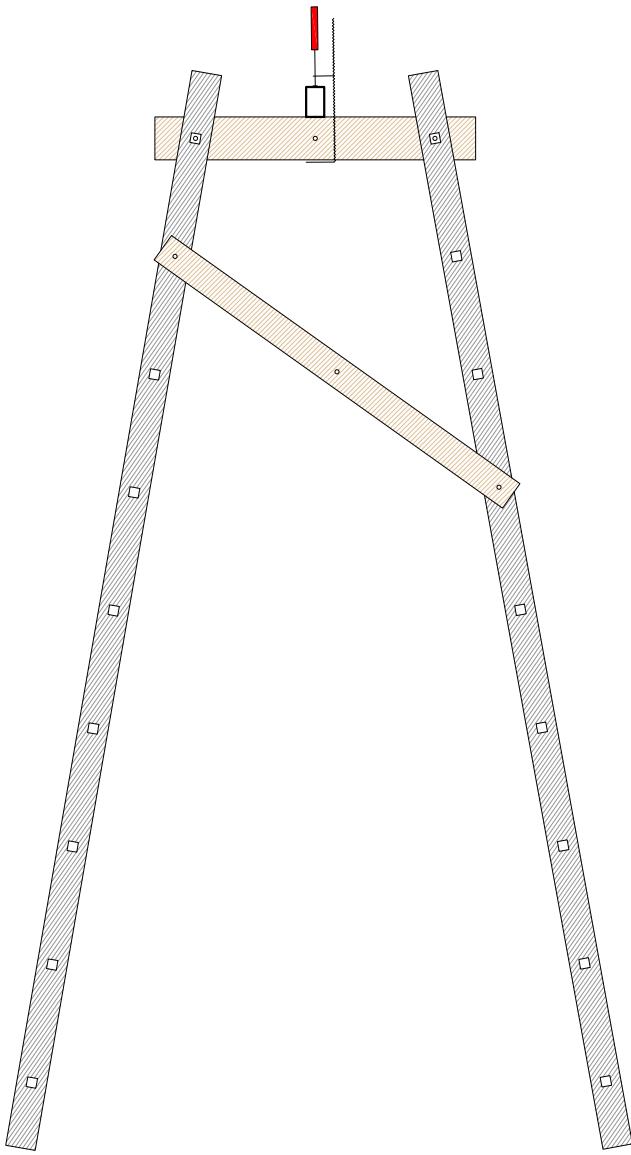
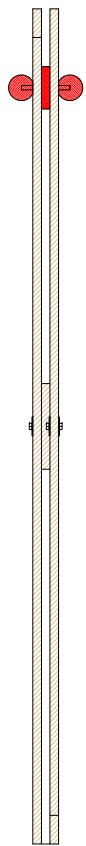
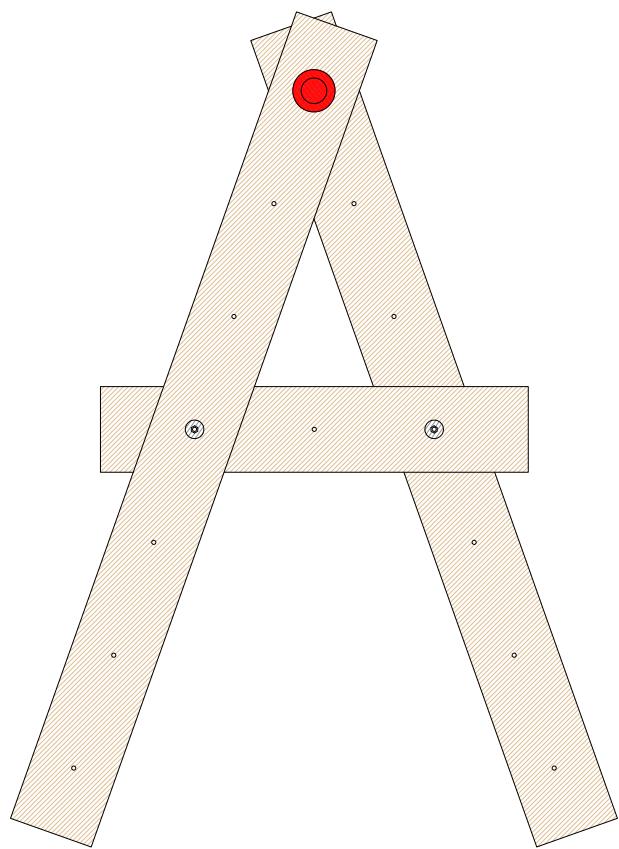


1:50



1:25

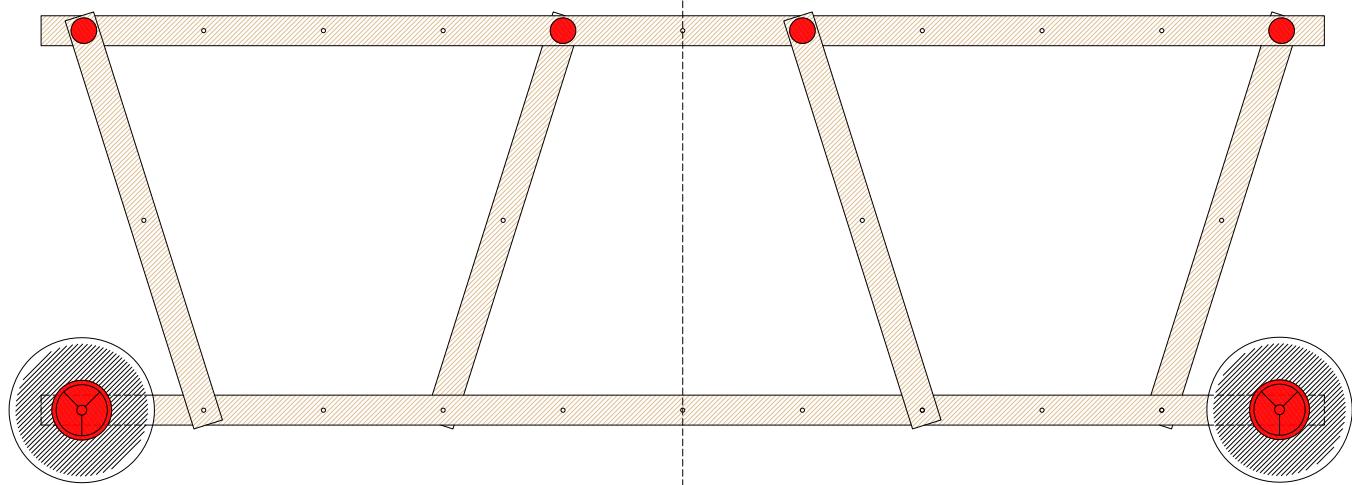




33-5-6-5-33

1:25

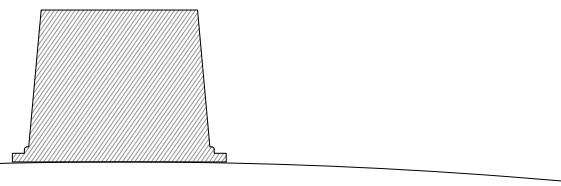
1:25



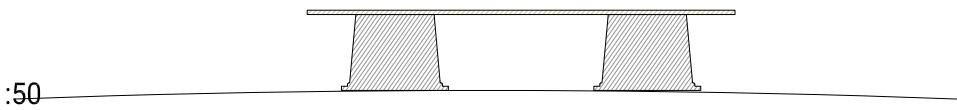


Câteva exemple de obiecte pe care le puteți construi ca să vă obișnuiți cu această unealtă de design.

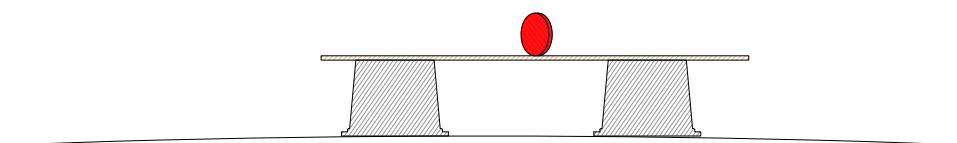
1:25



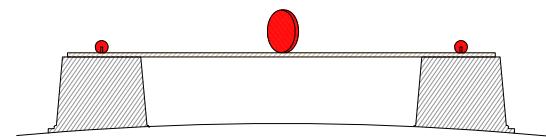
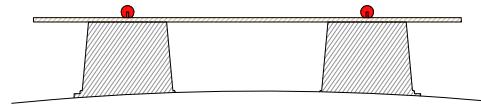
1:50



1:50

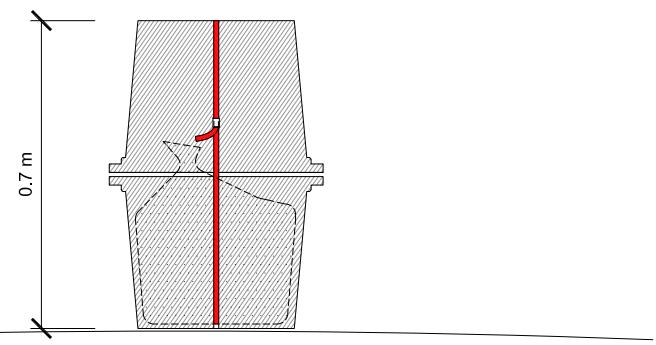


1:50

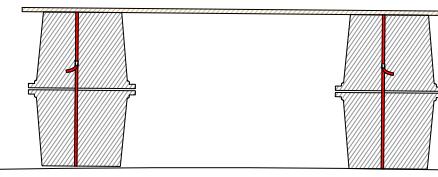


1:50

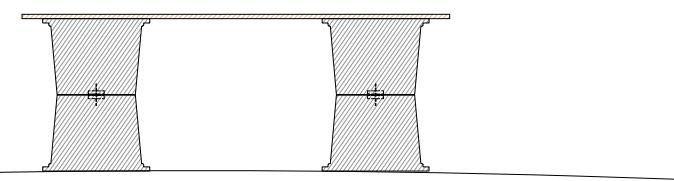
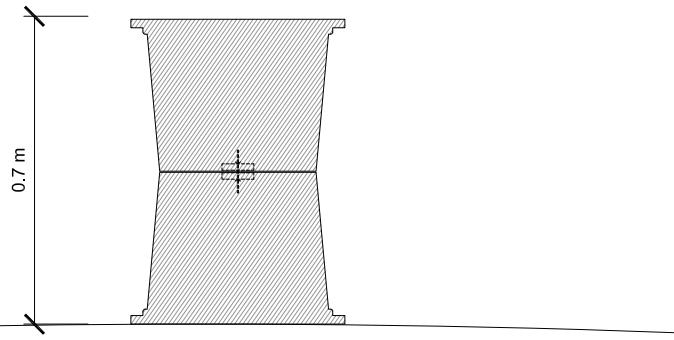
1:25



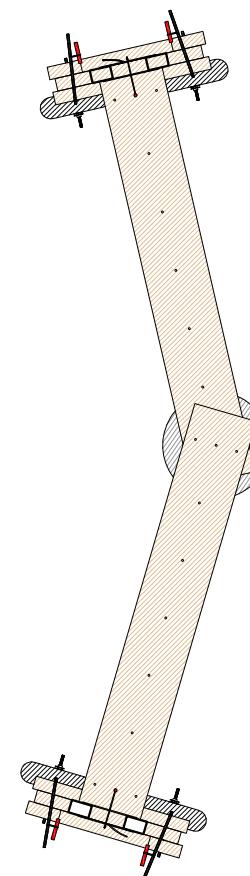
1:50



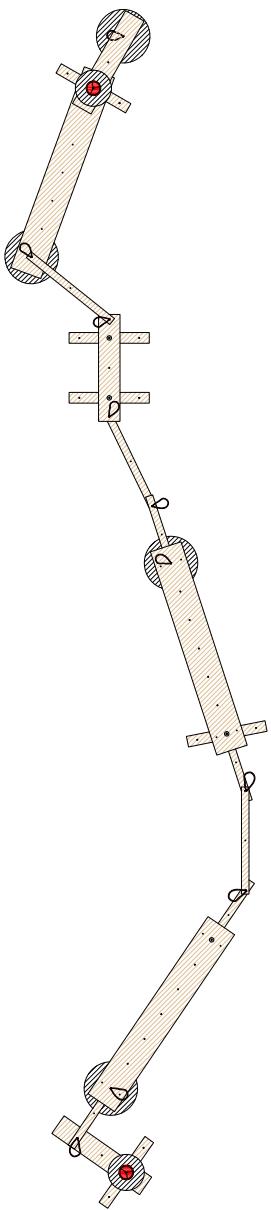
1:25



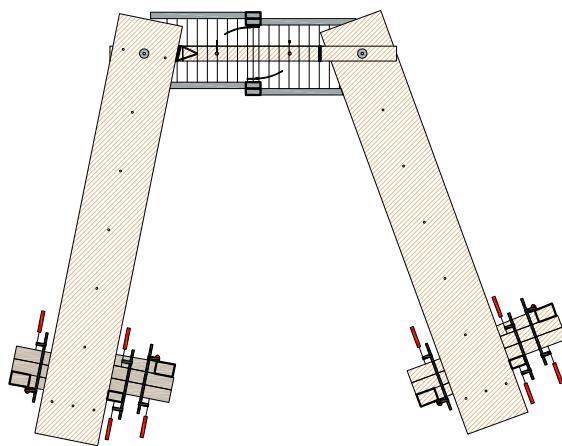
1:50



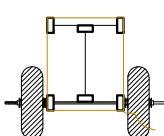
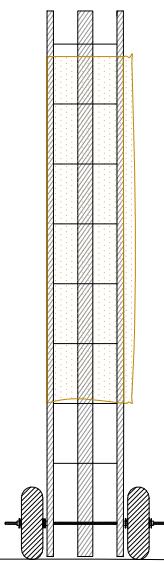
1:100



1:25

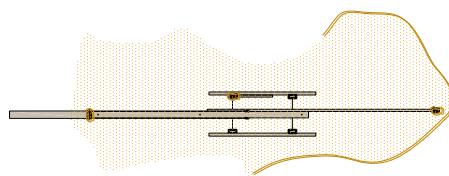
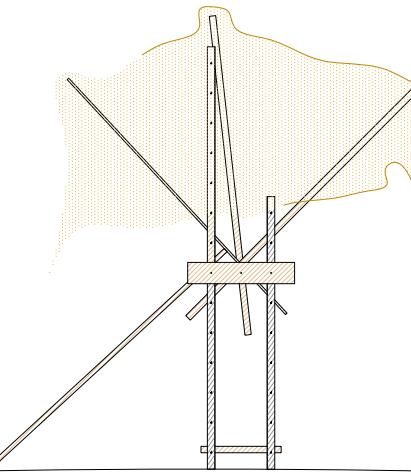


1:25



1:50

1:100



1:100

Exerciți

1

Creați cele mai simple cu puțință 5 obiecte de stat jos, folosind kitul de design.

Documentați procesul, în aşa fel încât să îl puteți prezenta în ordine cronologică.

2

Căutați locul cel mai potrivit pentru o bancă simplă. Încercați mai multe locuri și fotografiăți întregul demers. Argumentați pro și contra pentru fiecare poziție.

Exercițiu durează o zi.

3

3.1

Asamblați două bânci simple și poziționați-le față în față, la distanța de 30 cm, una de celalaltă. Începeți să le depărtați treptat și documentați felul în care schimbă spațiul pe care îl delimitizează, și mai ales felul în care distanța naște sau elimină scenarii de folosire a lor.

3.2

Repetați exercițiu făcând role playing. Cât de departe pot fi depărtate bâncile, înainte să vă opriți?

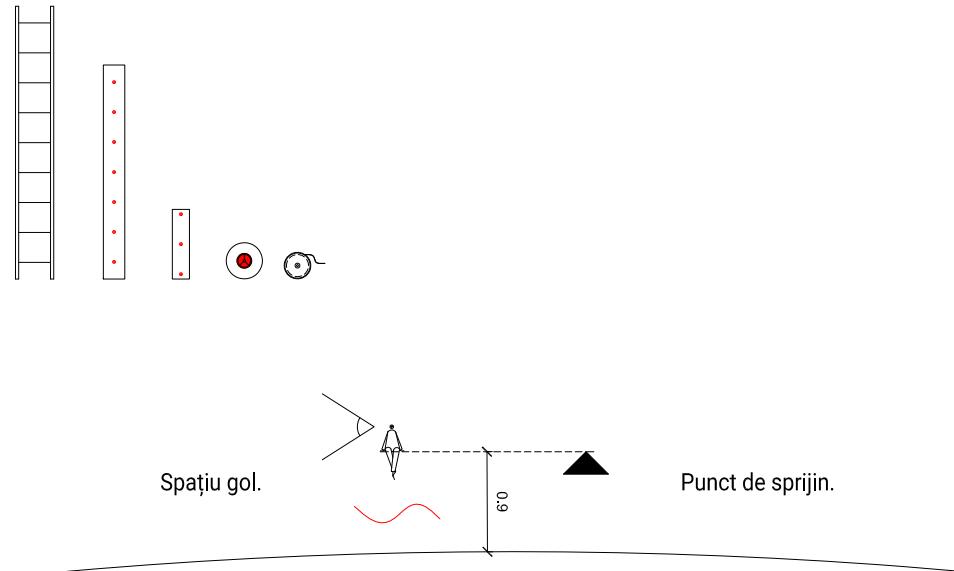
Documentați procesul în fotografii și descrieți succint fiecare ipostază încercată.

4

Selectați 1 obiect din cele realizate la exercițiu numărul 3 și încercați să îl îmbunătățiți, discutând în permanentă, dacă modelul propus este cu adevărat mai bun decât originalul. Căutați apoi locația cea mai potrivită pentru obiectul nou creat.

5

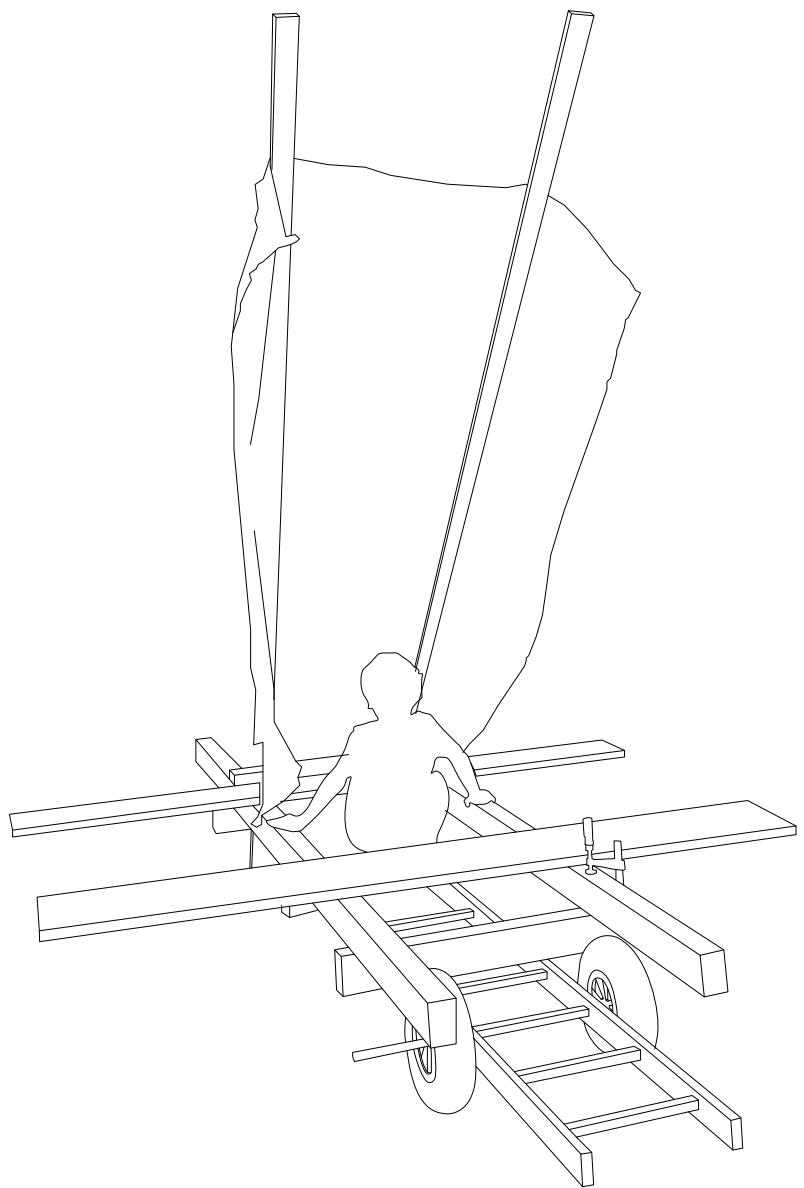
Pozitionați păpușa la 90 de cm deasupra pământului, respectând schița de mai jos și folosind doar elementele indicate în enunț.



Post scriptum

Manualul pentru utilizarea trusei de design s-ar mai putea numi și „Companion pentru o experiență de învățare fără profesor”. El se adresează în primul rând participanților la ateliere sau activități de co-design bazate pe utilizarea trusei de design, dar nu țineste totuși către o anumită grupă de vîrstă. Este adekvat elevilor dar și oamenilor maturi, profesioniștilor, poate chiar arhitecților.

Deoarece este un manual, oferă mai mult probleme, enigme și adevăruri parțiale care îl provoacă pe cititor să înțeleagă trusa de design într-o manieră proprie. Din acest punct de vedere manualul nu oferă instrucțiuni precise, deoarece autorii consideră că instrucțiunile sunt asociate cu judecăți de tip corect/greșit și limitează nu doar imaginația, dar și disponibilitatea participanților de a se implica și de a greși în mod corect. Cei care au ajuns până în acest punct, sunt încurajați să se bucure și să profite de ambiguitatea manualului și să îl folosească cum cred ei de cuviință.



Când bate vântul, simt că ceva important se petrece în cer,
Uriași gentili se răstogolesc pe-o parte ...