

Manual

Manual de utilizare al trusei de design, realizată
în cadrul Oraşul ca Sală de Clasă

Braşov, Noiembrie 2023

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

Autori:

Irina Niculescu Belenyi (arh.)
Alexandru Belenyi (dr. arh.)
BAAB Arhitectură și urbanism
www.baab.ro

Realizat cu sprijinul:

Primăria Municipiului Braşov
ABMEE

User Manual for the Design Kit, created as part
of the City as a Classroom Program

Brasov, November 2023

The material was produced as part of the
HUB-IN project, funded through the Horizon
2020 program.

Authors:

Irina Niculescu Belenyi (architect)
Alexandru Belenyi (PhD architect)
BAAB Architecture and Urbanism
www.baab.ro

Produced with the support of:

Municipality of Braşov
ABMEE



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

Introducere

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 țintește totuși către o anumită grupă de vârstă. Este adecvat elevilor dar și oamenilor maturi, profesioniștilor, poate chiar arhitecților.

Deoarece este un manual, oferă mai multe 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.

Introduction

The manual for using the Design Kit could also be called "A Companion for a Teacherless Learning Experience". It is addressed primarily to participants in workshops or co-design activities based on the use of the design kit, but it does not target a specific age group. It is suitable for students as well as adults, professionals, and even architects.

As a manual, it presents more problems, enigmas, and partial truths that challenge the reader to understand the design kit in their own way. From this perspective, the manual does not offer precise instructions, as the authors believe that instructions are associated with right/wrong judgments and limit not only imagination but also the willingness of participants to engage and to make those necessary mistakes, fundamental to every trial and error design process. Those who have reached this point are encouraged to enjoy and take advantage of the manual's ambiguity and to use it as they see fit.

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. Piese 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 așadar, 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, experimentale, unde metoda de predare era jocul asistat și reprezintă o antologie a jocurilor de copii, din acea perioadă, jocuri cu conotație pozitivă.

Friedrich Froebel 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 experimentală 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 revărsa în afara zidurilor unei clădiri, către oraș, este școala încercării și greșelii, a democrației participative și a învățării de dragul învățării.

Iată deci trei străzi care preced exercițiile propuse în continuare.

In the Spirit of Play

User Manual for the Design Kit

We propose an exercise based on learning through play, but play taken seriously. The method's hallmark is composed of this manual, intentionally incomplete to leave room for the thoughts and intentions of the participants in the game. The elements are divided into four urban Design Kits, briefly presented below. The game board is the city itself.

The idea of learning through play is, in fact, very old, and you can use the examples below in discussions with anyone who demands unnecessary maturity.

Therefore, we introduce, in the first pages of the manual, Pieter Bruegel the Elder's painting "Children's Games", as it illustrates the importance of play and the wonder at its role in society and education in the Benelux countries during the 16th century. The painting was most likely made for one of the educators working in private, experimental kindergartens, where the teaching method was assisted play, and it represents an anthology of children's games from that period, games with positive connotations.

Friedrich Froebel invented several sets of games around 1880 through which children gradually discover the world. This marks the moment when learning is transferred to objects and occurs through interaction with them, through the experimental deciphering of the geometries and potentials each set of objects hides.

Another name for the pedagogical method we propose could be "learning by doing" – the method developed by American philosopher John Dewey. For Dewey, learning happens through the guided exposure of students to real situations with varying degrees of difficulty. Dewey's school extends beyond the walls of a building, into the city; it is the school of trial and error, participatory democracy, and learning for the sake of learning.

Thus, here are three examples that precede the exercises proposed below.



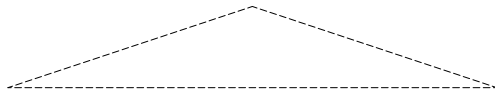
Jocuri de copii, Pieter Breugel cel Bătrân 1560
Children's Games, Pieter Breugel the Elder 1560



Jocul cu boabe, Friedrich Freubel, cca. 1880-1900
Beads game, Friedrich Freubel, cca. 1880-1900



Școala laborator, John Dewey cca. 1900
Laboratory school, John Dewey cca. 1900



Spațiu 1

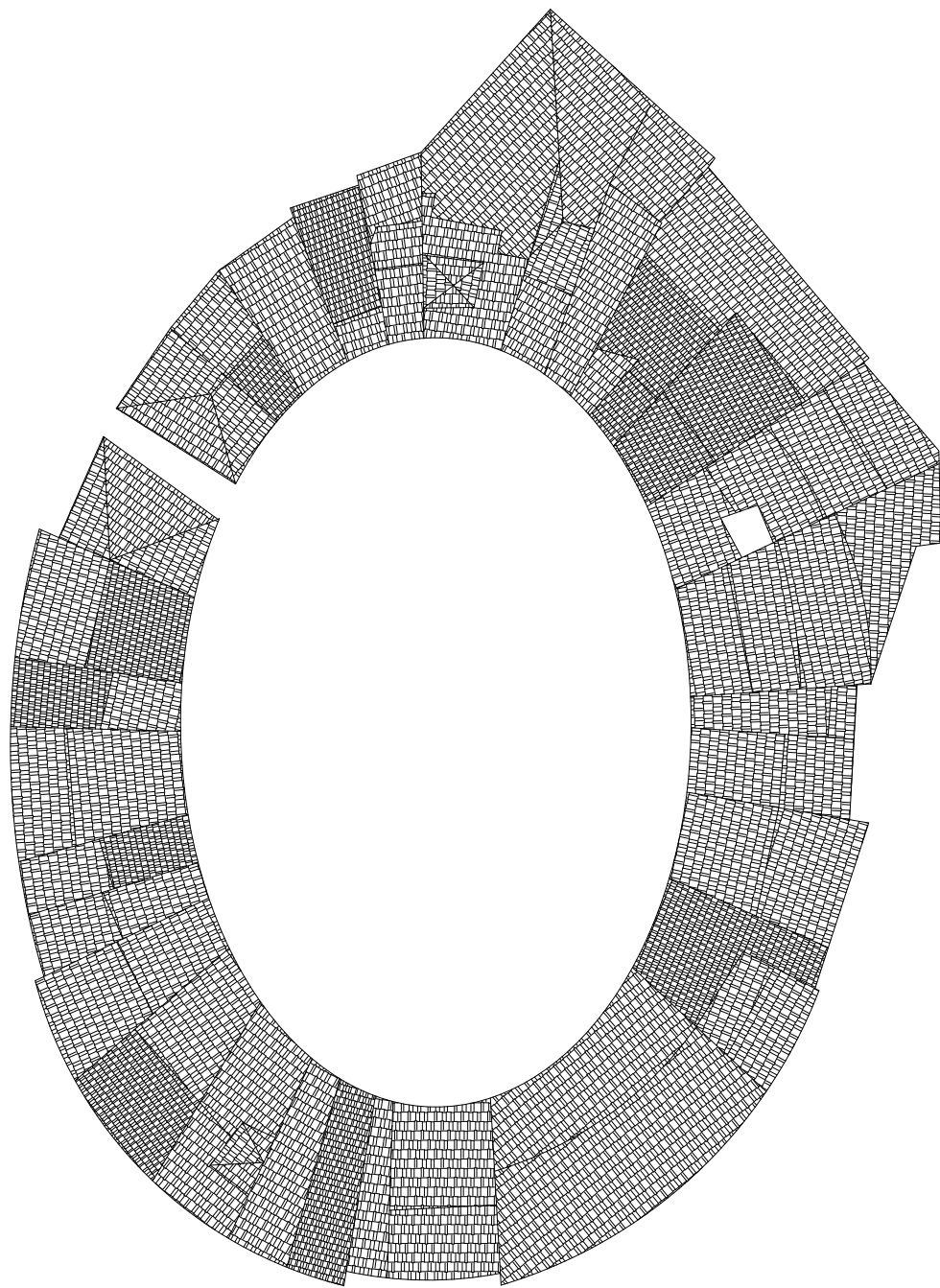
Dar ce persistă?

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 *ideea* 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?

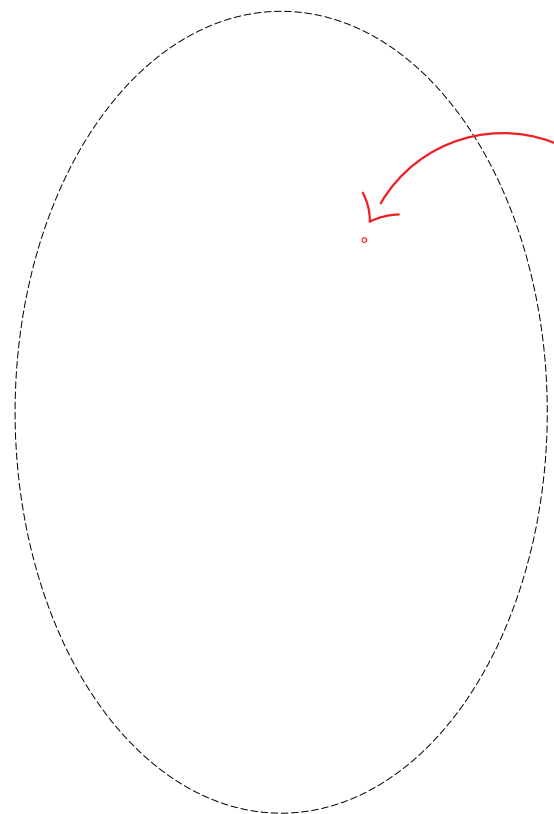
Sapce 1

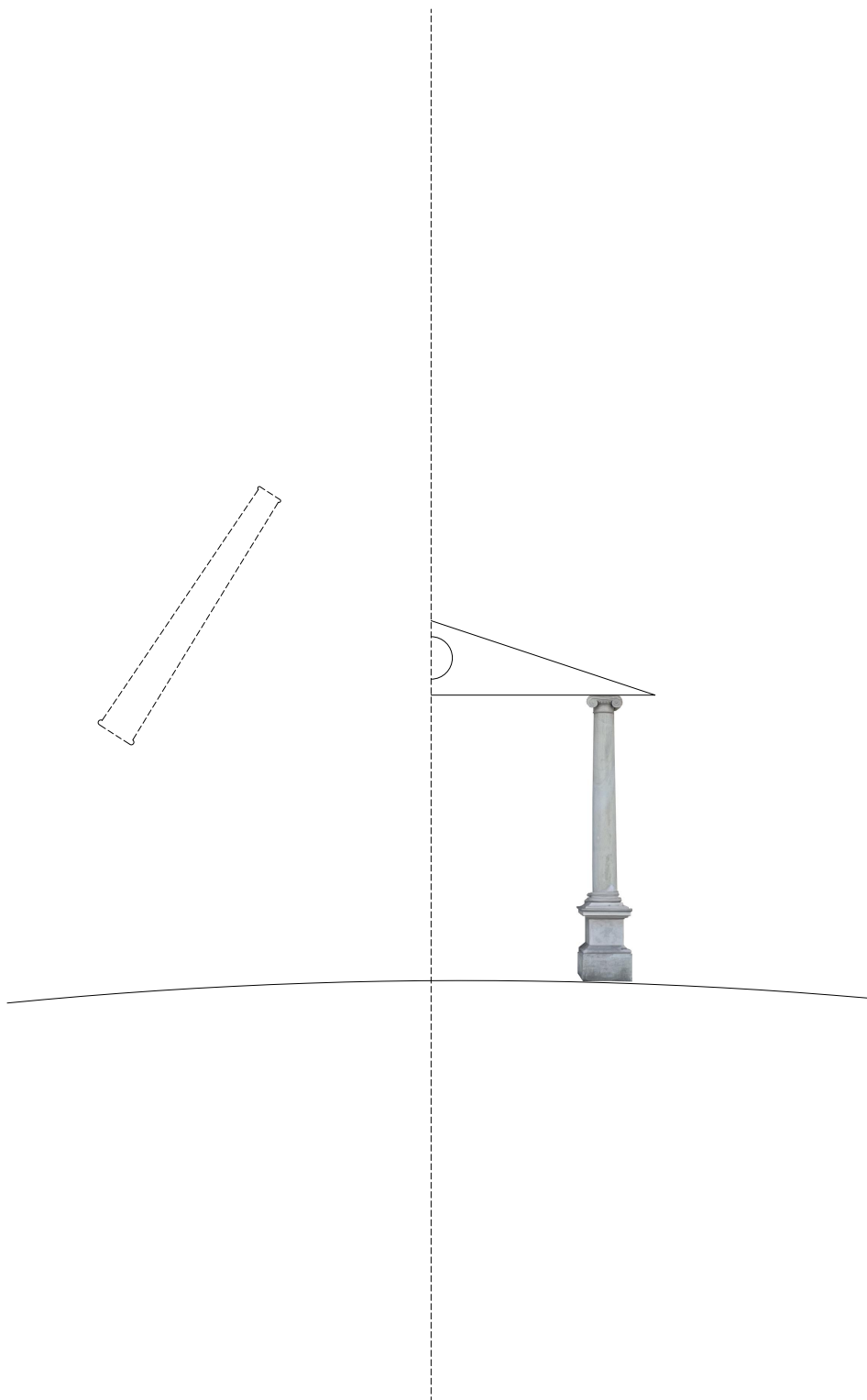
What is it that persists?

The central square of the city of Lucca is built on the site of the old amphitheater. The ruins of the amphitheater are now 3 meters underground, and the constructions on the surface were made from materials taken from the amphitheater. Gradually, the original building was partially dismantled to make way for new housing, but the shape, or rather the idea of the amphitheater, remained. So, what is form? Does it truly exist, and what exactly has persisted? What is the object that has remained intact over 2000 years of history, and can it be touched?



Lucca, Italia, piața centrală Lucca, Italy, central square





Spațiu 2

Forma orașului și elementele unei piețe

Mișcări în spațiu

Limită relativă,

Antespațiu,

Colț, alunecare, aruncătoare

Centru.

Ungher, ascunziș,

Retragere strategică.

Șlefuit 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.

Space 2

The shape of the city and the elements of a square

Movements in Space

Vague border,

Pre-space,

Corner, slipping, catapult

Center.

Nook, hide out,

Strategic withdrawal.

Only the corner of the city can be polished by use, and not that of the individual building.

Did you know that in the Citadel of Brașov there are only two buildings that stand alone,

detached from the city's built mass:

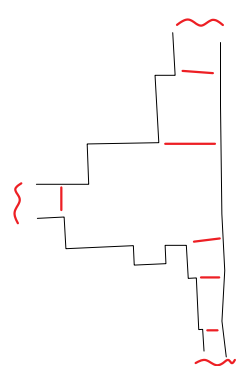
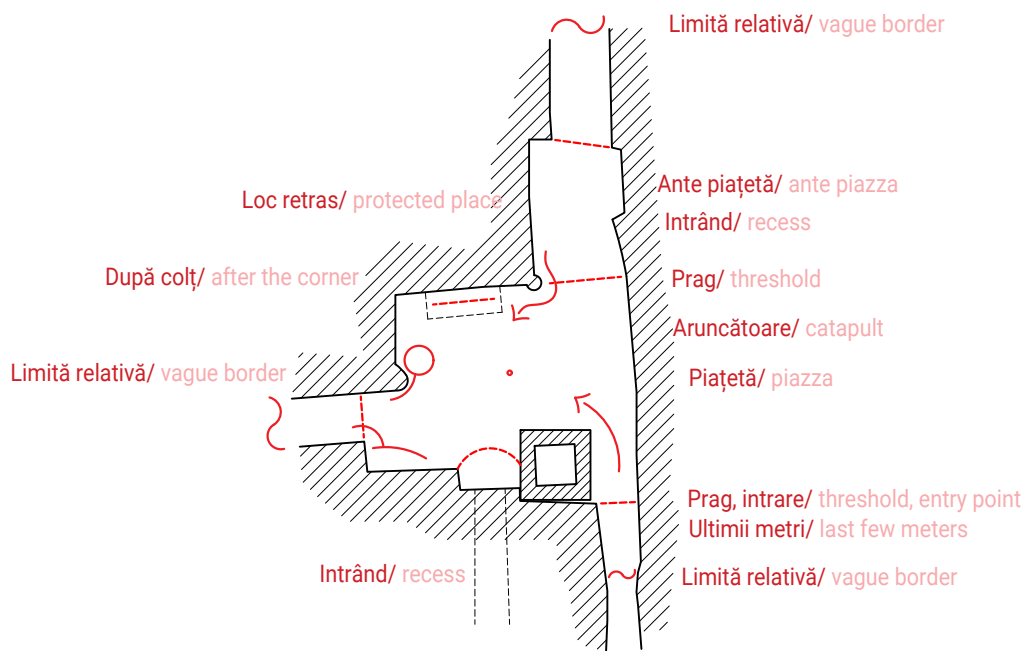
the Black Church and

the Council House?

Situație imaginară inspirată
de piațeta Paul Richter

Imaginary situation inspired
by Paul Richter square

Madrid
C. de Punonrostro

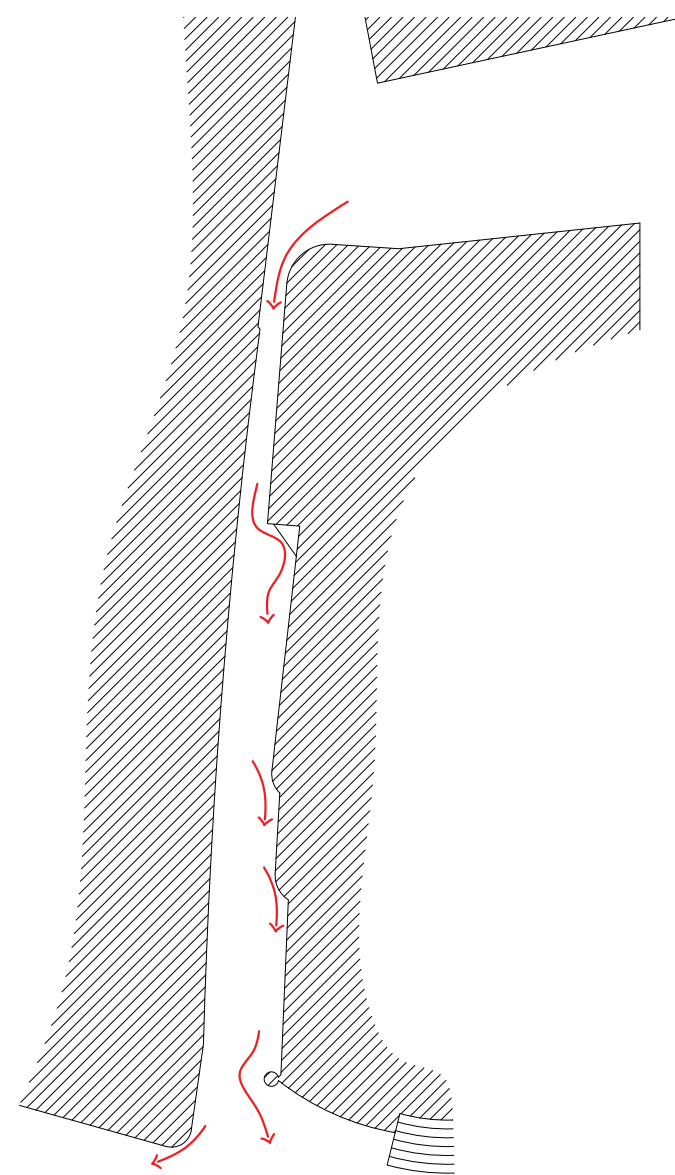


Alunecare/ sliding

Ricoșeu/ ricochet

Alunecare/ sliding

Aruncătoare/ catapult



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 apasăm 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 liniștit spectacolul pieței. Poți fi un observator. Cu cât înaintezi spre centru, devii disponibil pentru evenimente neprevăzute, întâlniri, discuții și alte gesturi asertive. Părăsești rolul de spectator și pășești 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 bănci, pierde sprijinul geometriei generale a pieței. Din acest motiv, obiectele plasate în câmpul spațiului ar trebui să își creeze propriul 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.

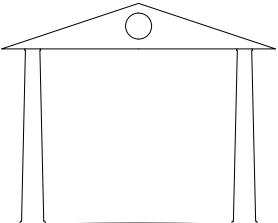
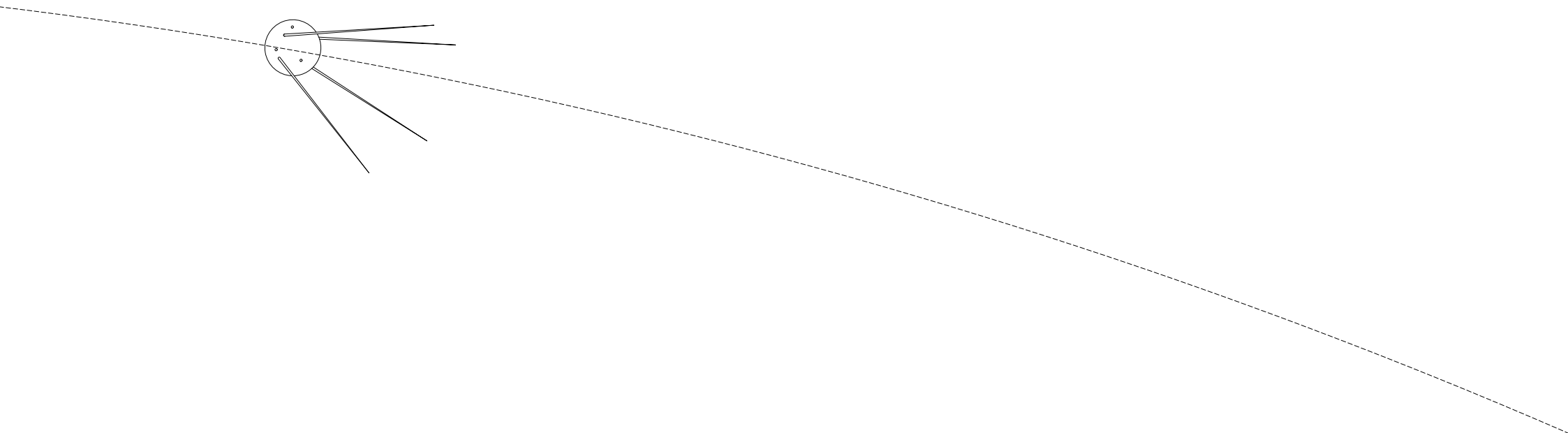
Object in space 1

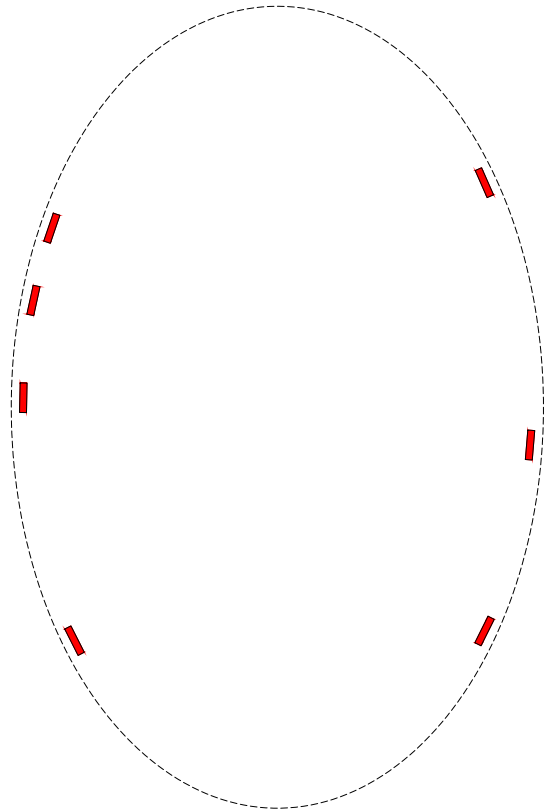
Protected, exposed

Where do you feel like sitting in a square? Where could a simple bench be placed?

We propose the following guidelines to discuss how to place an object in space:

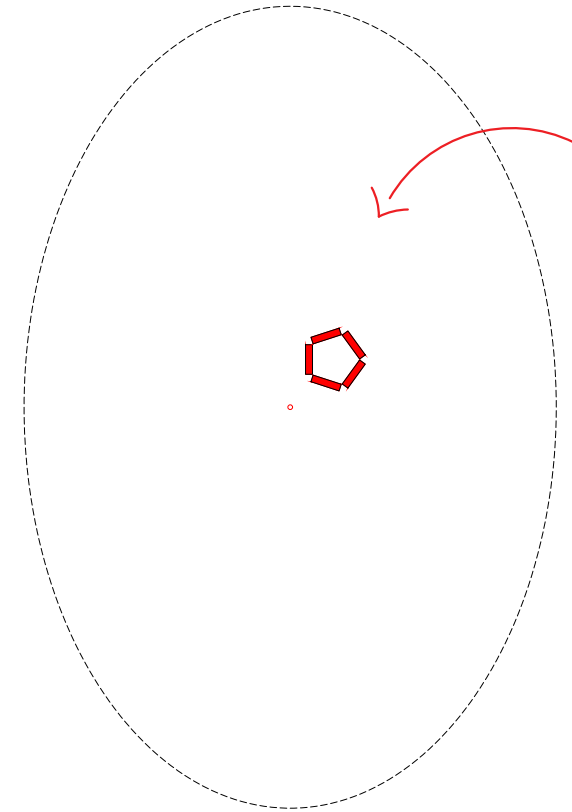
Naturally, you gravitate towards a wall, under a cover. That's where you would like to find a bench, a place to sit down. It's pleasant to have a wall behind you when you sit. From this position, you can quietly watch the spectacle of the square. You can be an observer. The further you move towards the center, the more available you become for unexpected events, meetings, discussions, and other assertive gestures. You leave the role of the spectator and step onto the stage. Thus, from the periphery to the center, you transition from protected to exposed, but also from objective to subjective. On the edge, the arrangement of objects is done with the help of the market's built boundary, which you can lean against. Towards the center, the help provided by the buildings disappears. The person placing benches loses the support provided by the general geometry of the square. For this reason, objects placed in the open space should create their own context, carving out a smaller, protected void within the larger void of the square. Except for the center point, where this support appears to return, but with a few new attributes. In a way, the center of the square is an edge.





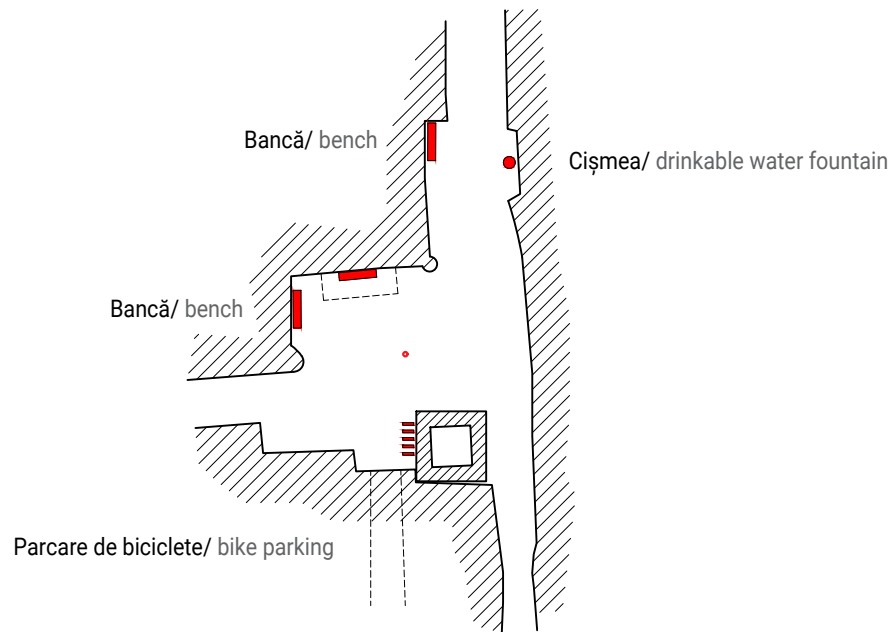
Obiectele se sprijină pe context,
amplasarea lor este o decalcare a
contextului.

Objects follow the physical border
of the space, they *stick* to it.



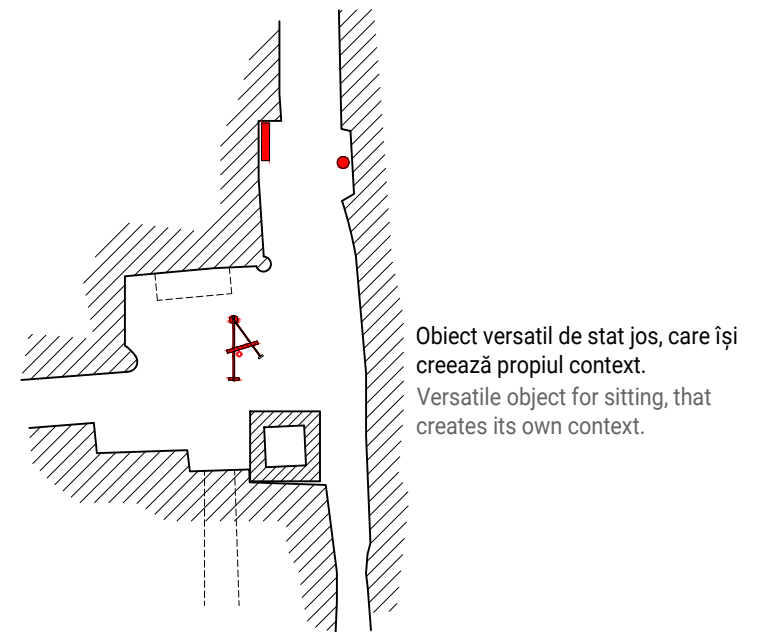
Obiectele își crează propriul
context, pierdute într-un spațiu gol.

Objects create their own context,
drifting in empty space.



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

Objects follow the physical border of the space, they *stick* to it.



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

Objects create their own context, drifting in empty space.

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, excavează un spațiu propriu, din marele spațiu al pieței.

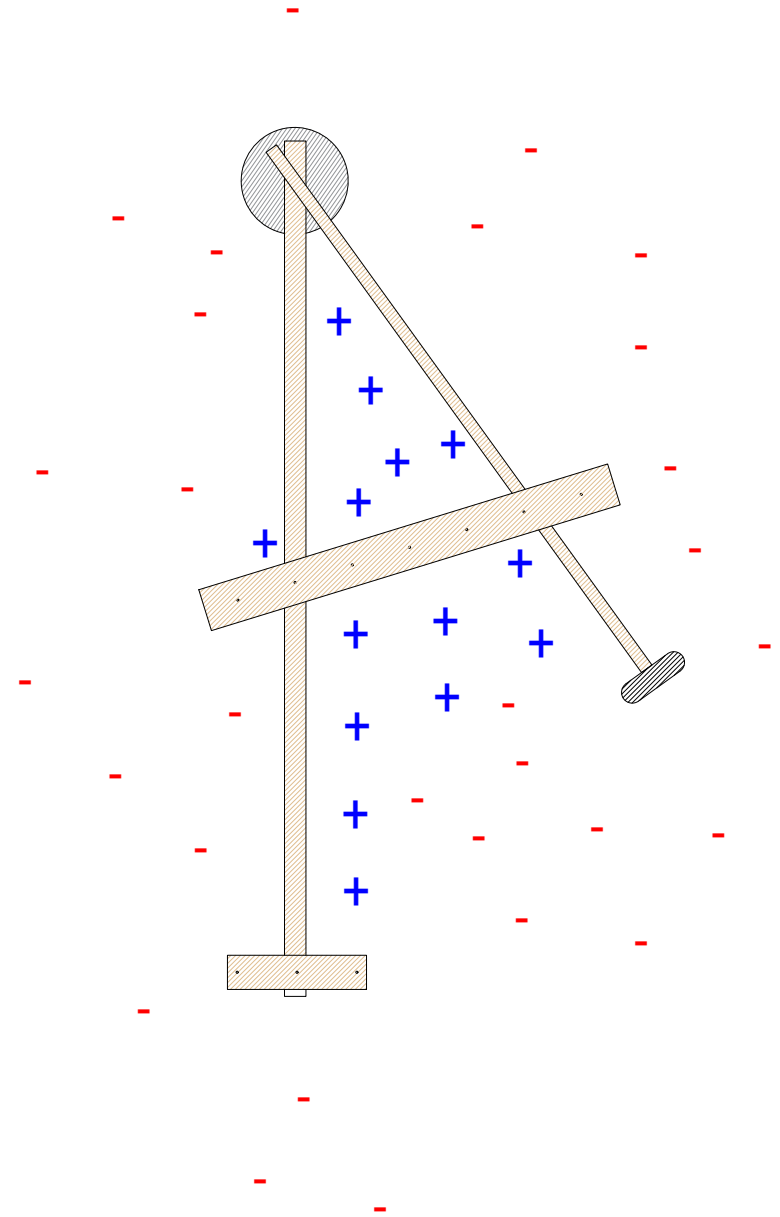
Object in space 2

A rather useless thing

Behold a *large* object, that can be used by a *small* number of people.

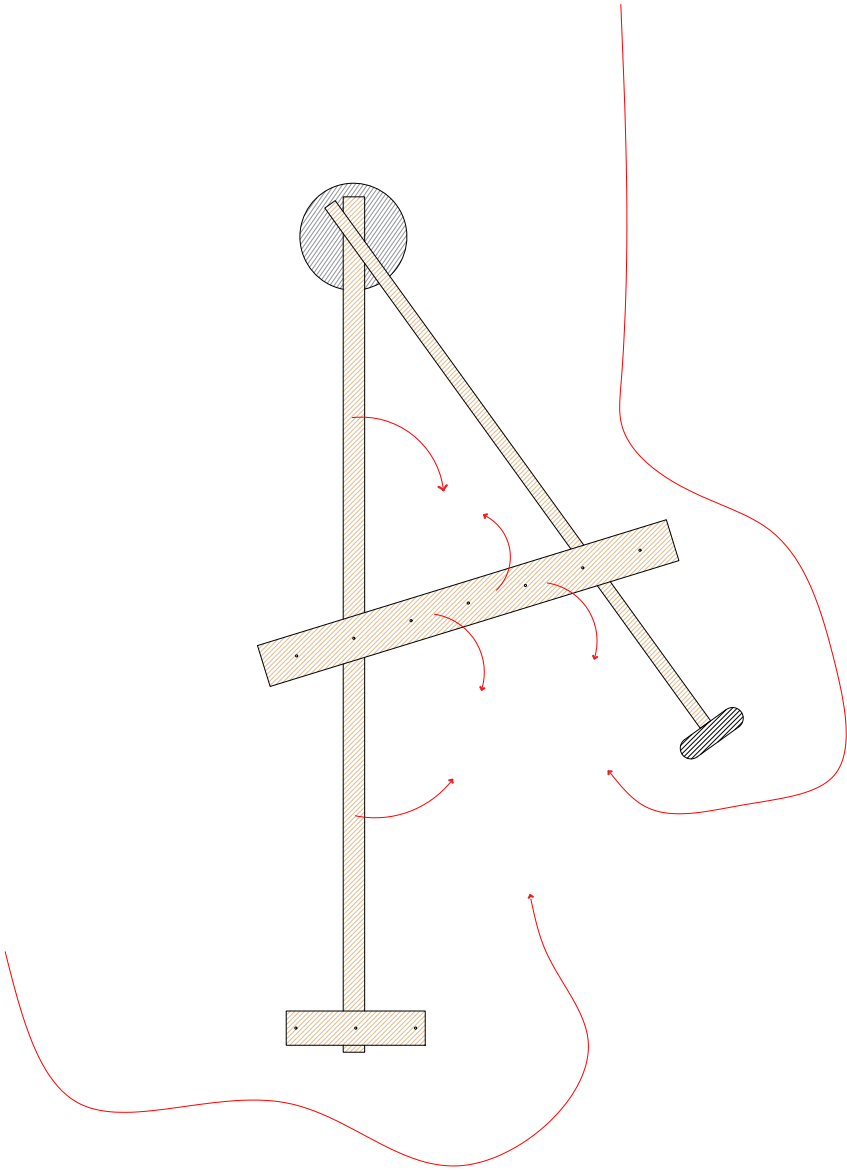
Here, the idea of the object's efficiency is softened: sometimes the most efficient thing is inefficient from a general perspective (cost, material used, etc.). This is an itinerary than an object, a thing that makes you go around it, where seating, more than the utility of the object, is the denouement of a short but significant choreography.

It has an inviting flexibility, which invites both play and commitment. It does not have a final form and therefore leaves room for interpretation. By dispersing the construction material, this object achieves a protected perimeter, excavating its own void from the larger void of the square.

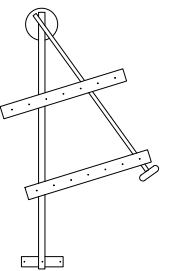
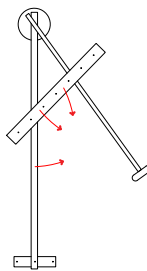
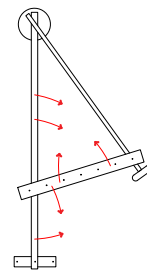
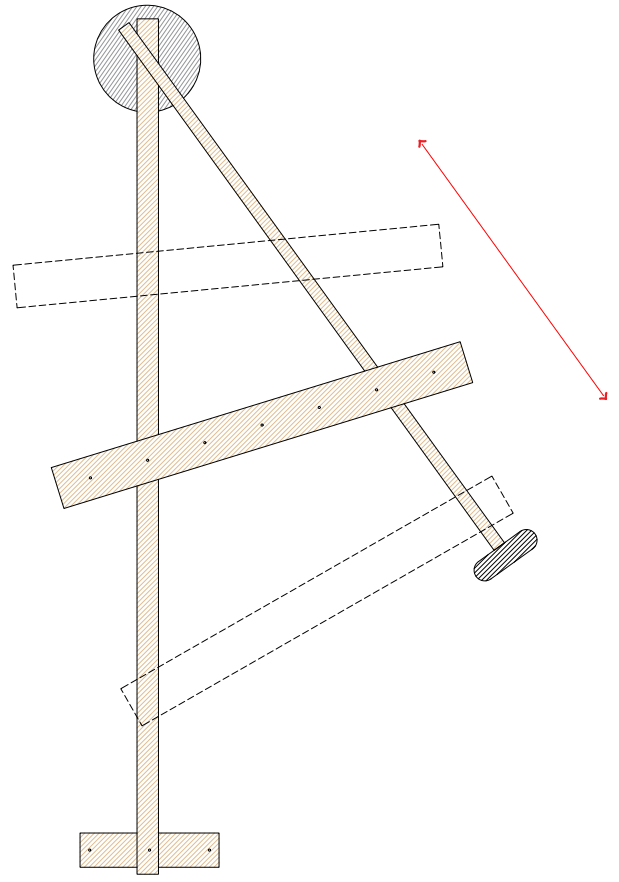


1:50

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 ofertantă, încercați să explorați diferitele ei nuanțe și declinări. Puteți să o:

stricați mai mult
sau mai puțin
rafi nați
îmbogățiți
încărcați
extindeți
multiplicați
...

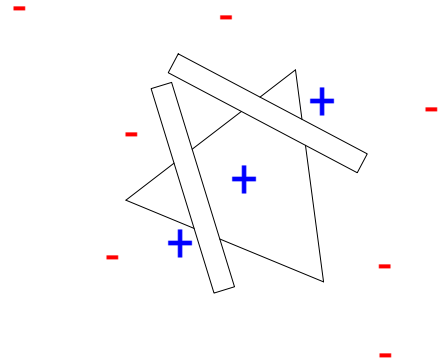
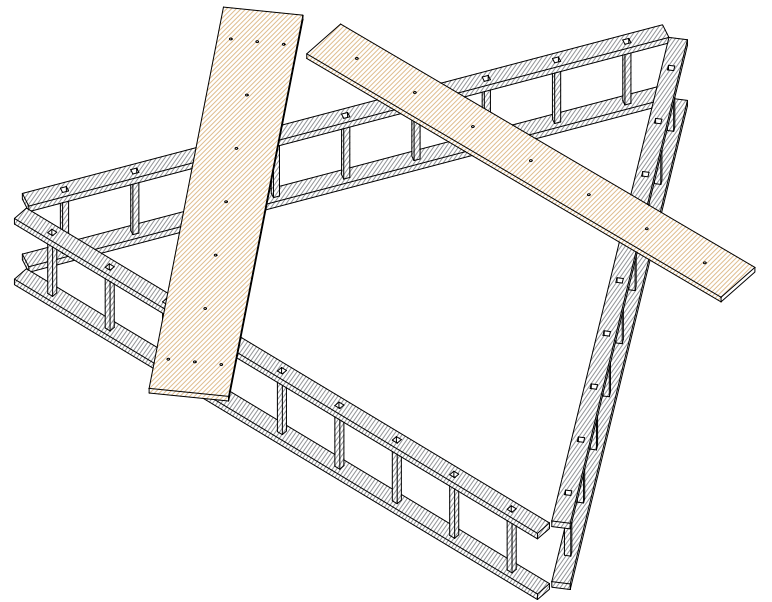
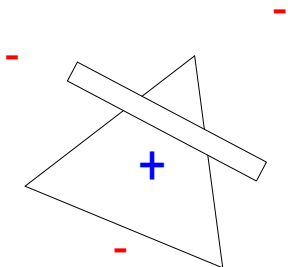
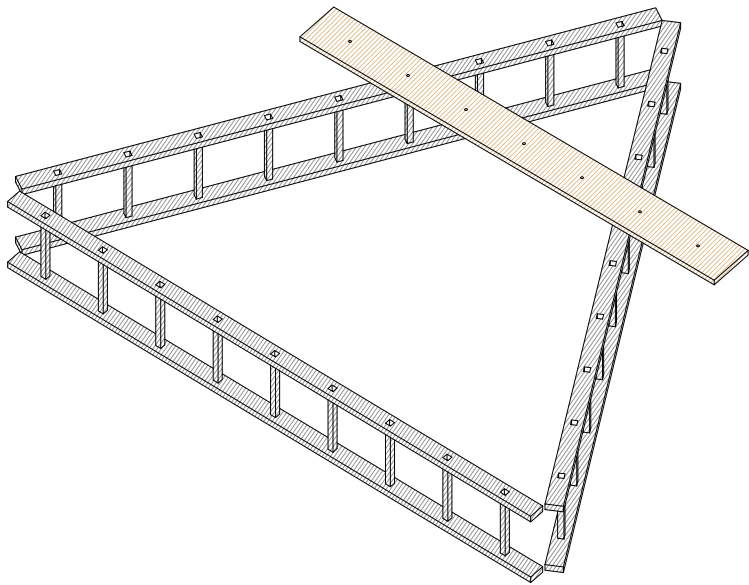
În paginile următoare aveți câteva exemple relevante pentru acest proces. Observați cum modificările obiectului afectează relația lui cu contextul, observați cum la fiecare iterație, lucrul pe care l-ați făcut creează un înăuntru (+) și un afară (-).

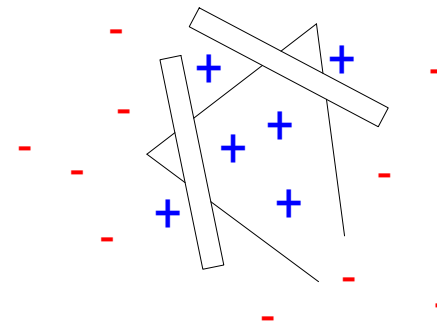
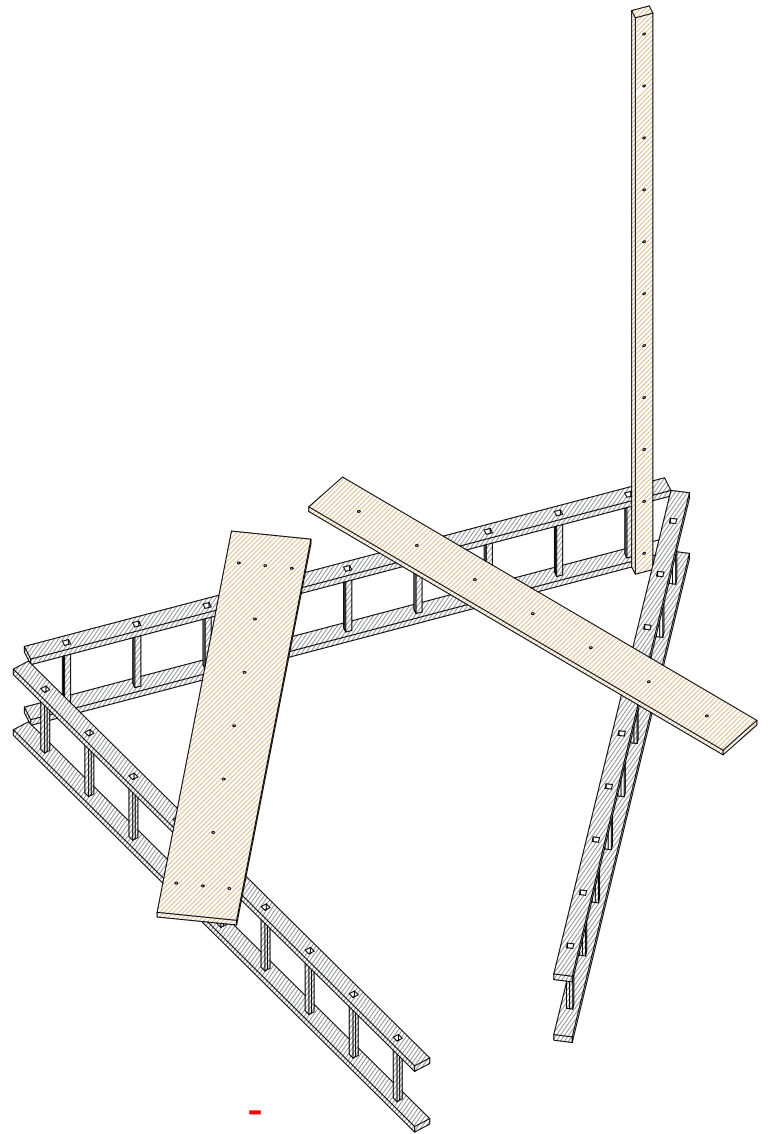
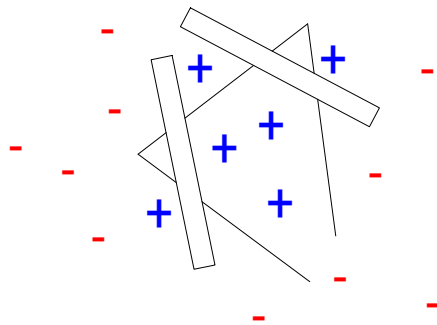
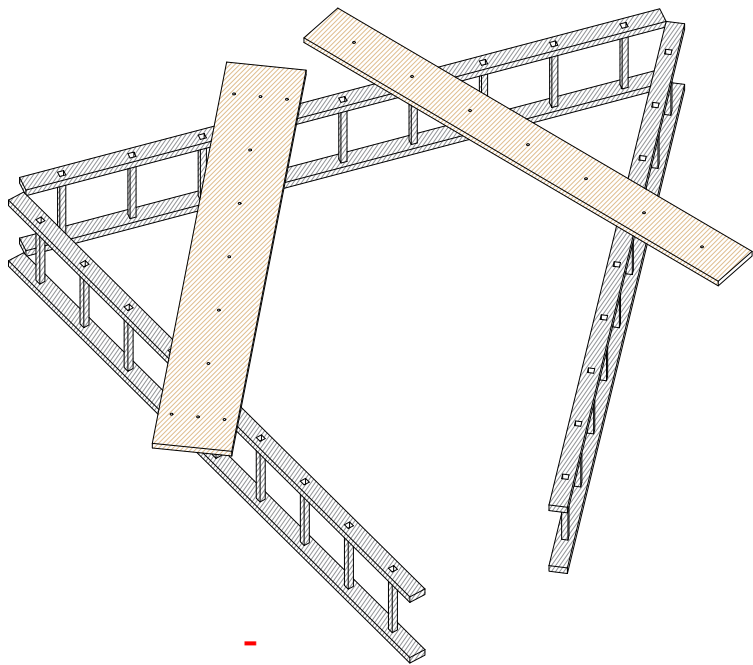
Dare...

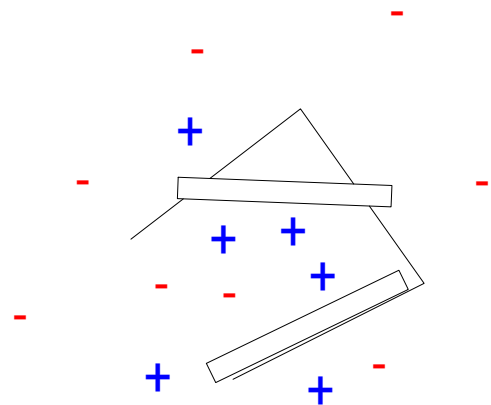
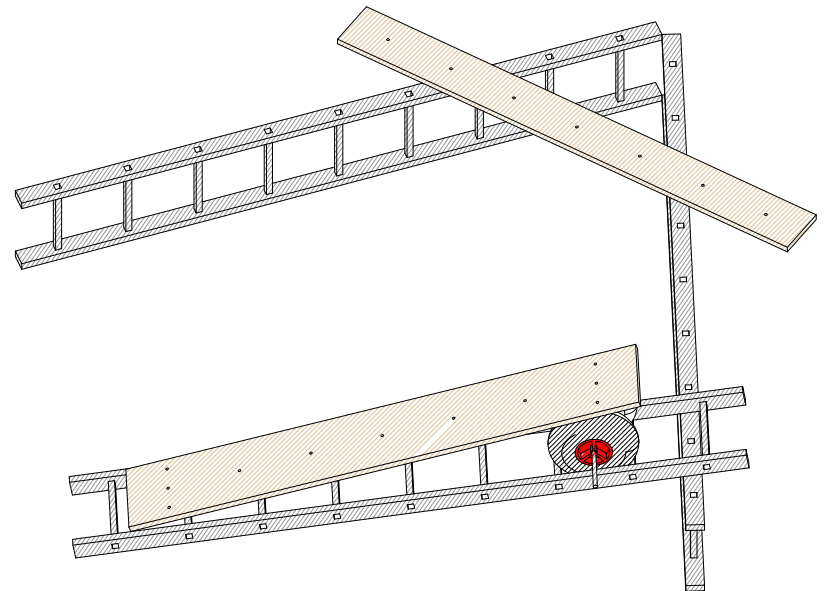
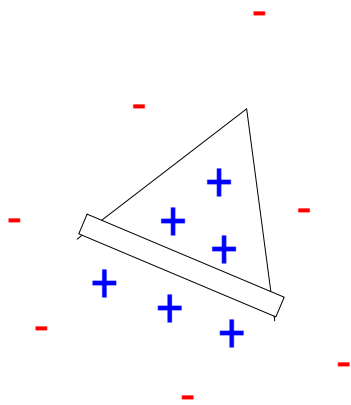
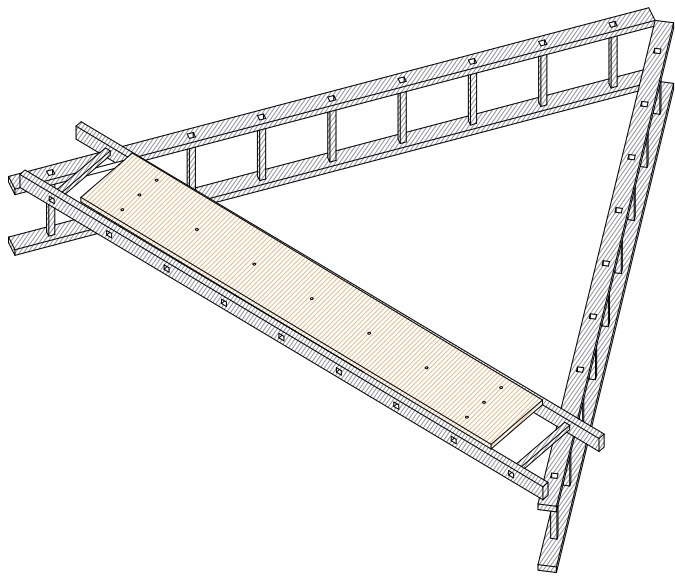
The Design Kit proposes a certain method of working, one where you can start without knowing where you'll end up or what you'll do. Once you discover a principle or a composition of elements that seems promising, try to explore its different nuances and variations. You can:

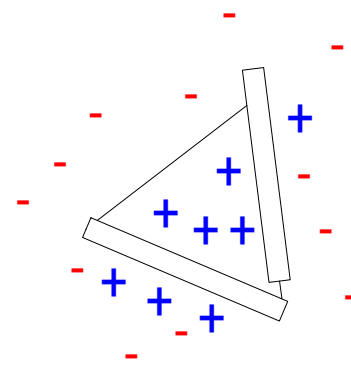
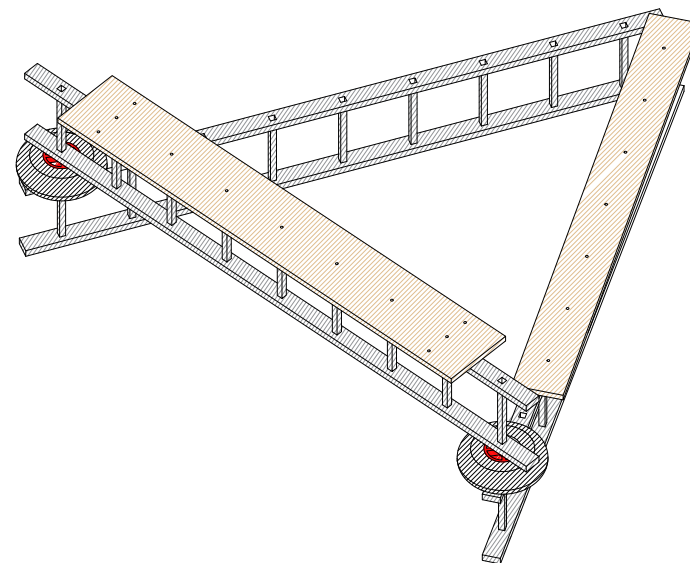
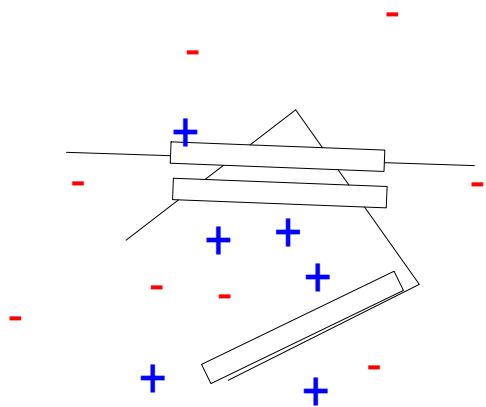
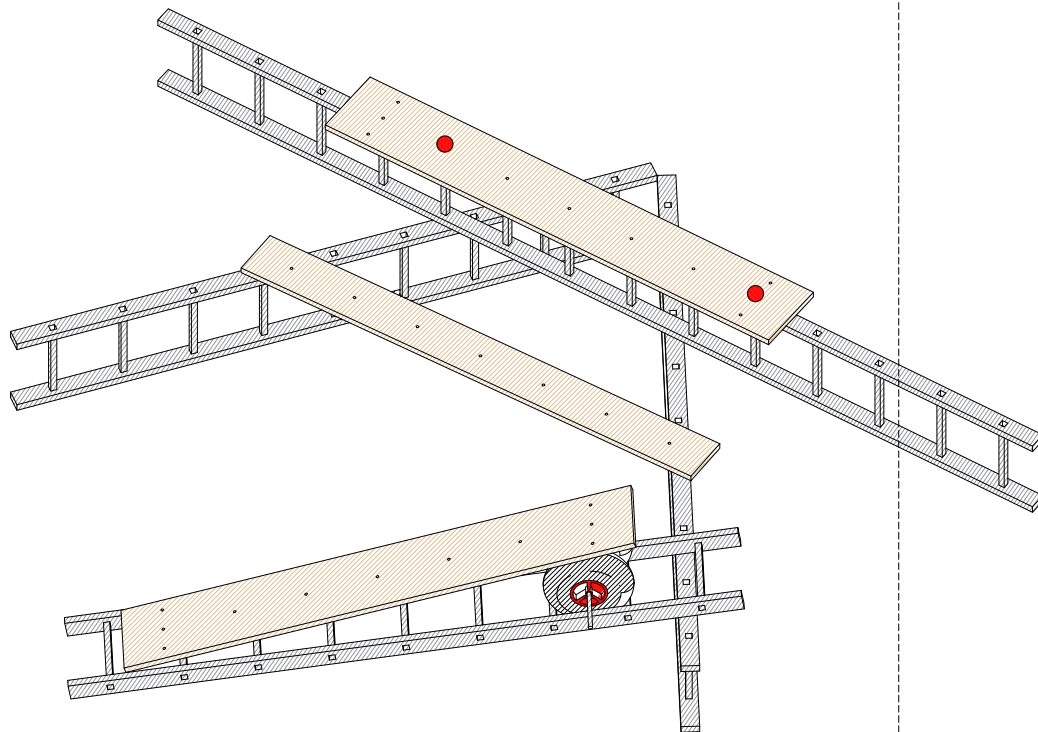
break it a little
or a little more
refine
develop
test
extend
multiply
...

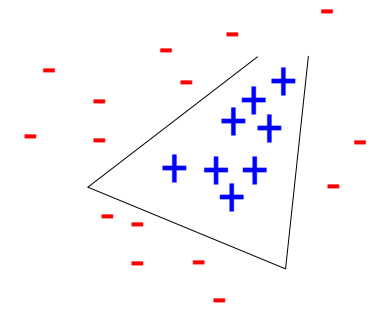
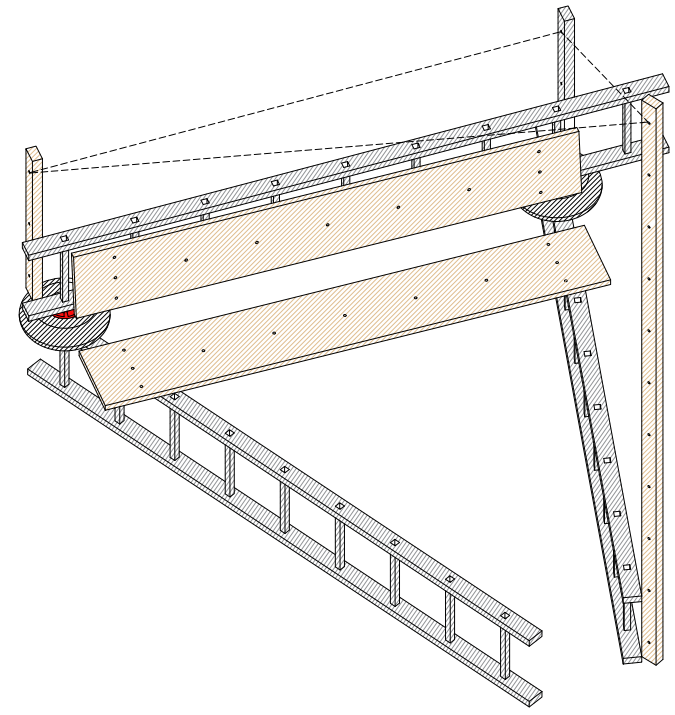
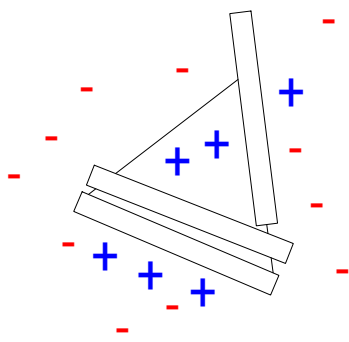
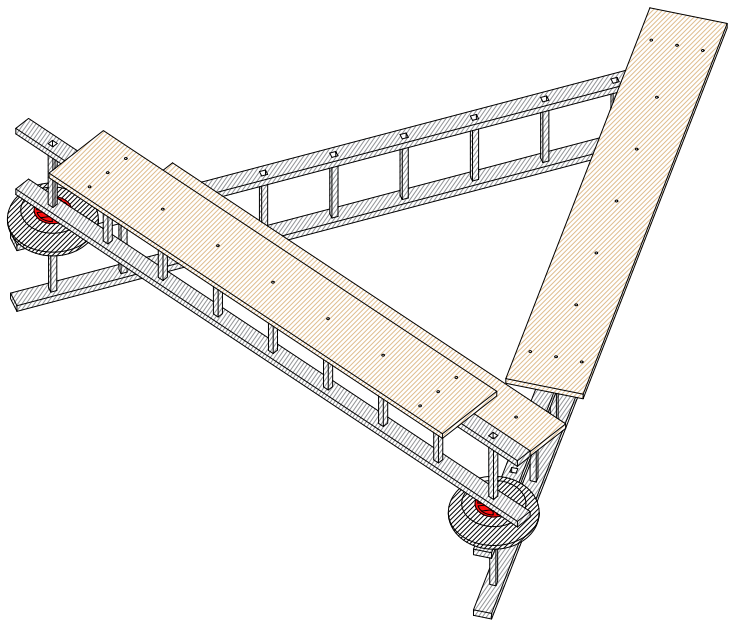
In the following pages, you have several relevant examples for this process. Observe how changes to the object affect its relationship with the context. Notice how, with each iteration, the work you have done creates an inside (+) and an outside (-).





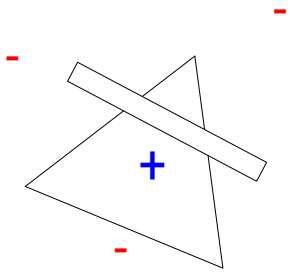




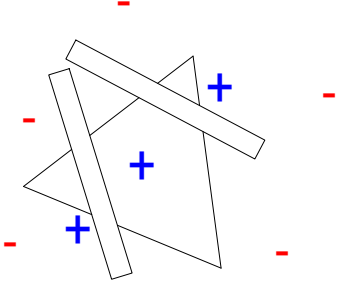


Înăuntru inside (+) / afară outside(-)

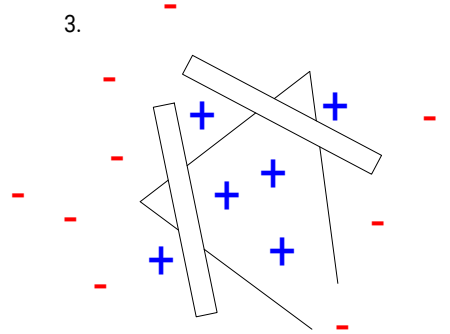
1.



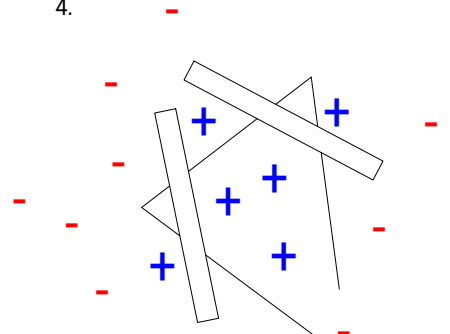
2.



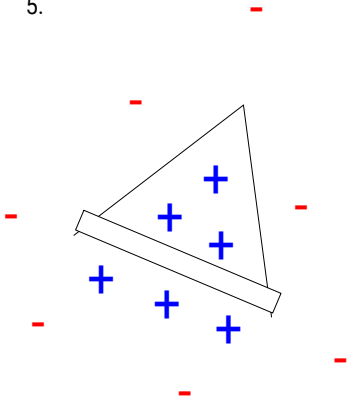
3.



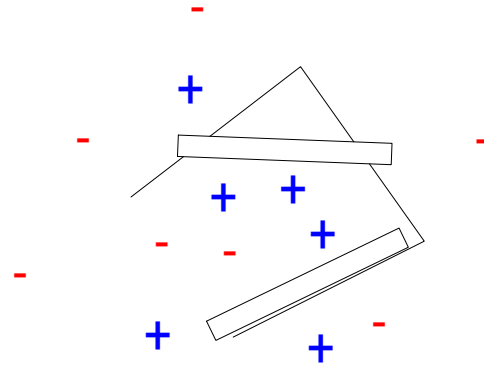
4.



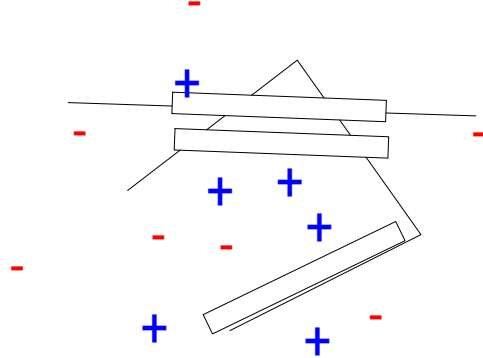
5.



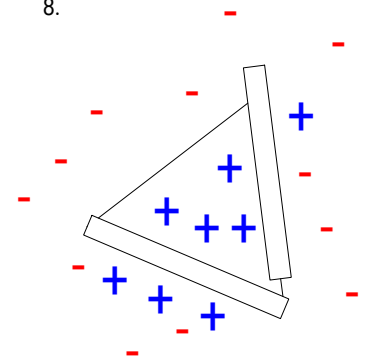
6.



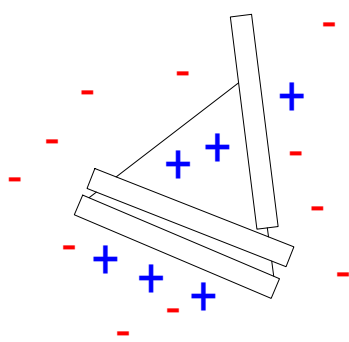
7.



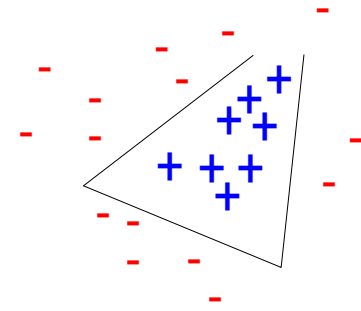
8.



9.

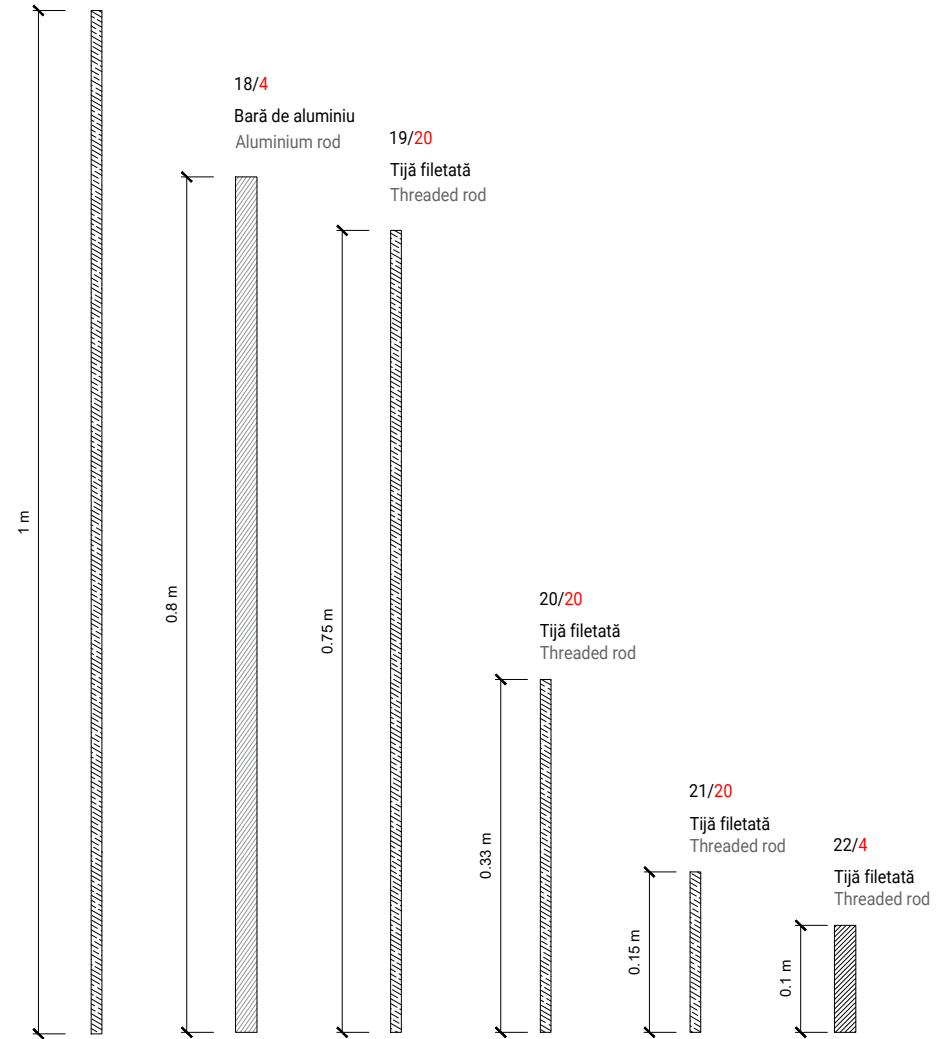
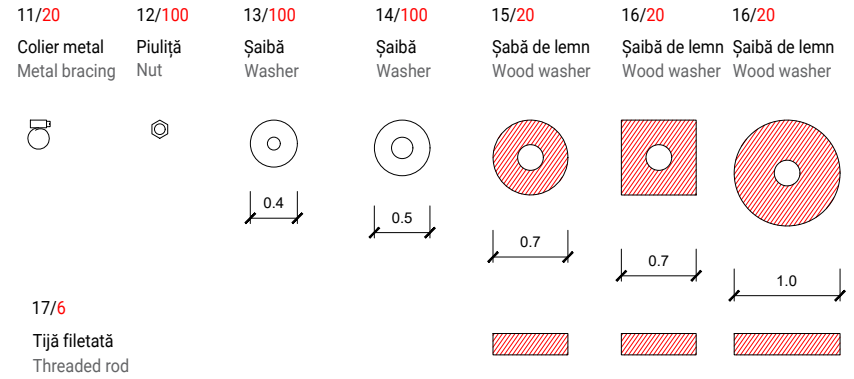
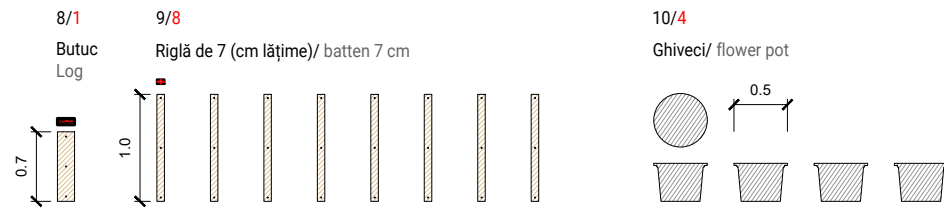
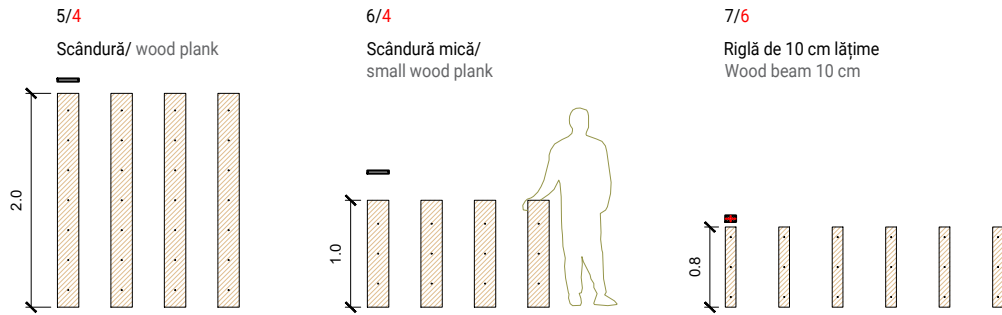
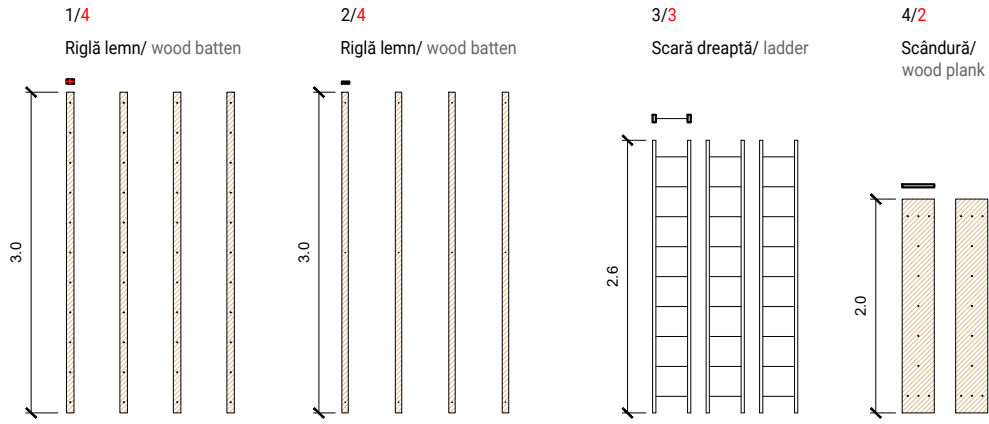


10.



Trusă de design
număr/ cantitate

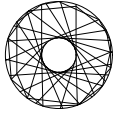
Design Kit
number/ quantity



23/4

Macrame

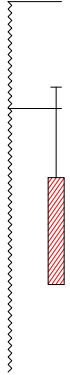
Macrame



24/10

Menghină „coleg”

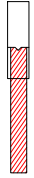
Vise „mate”



25/6

Șufă

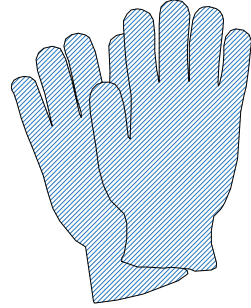
Rope



26/4

Mănuși

Gloves



27/100

Șoricel mic

Small zip tie



28/50

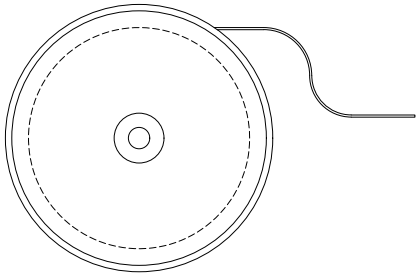
Șoricel mare

Large zip tie



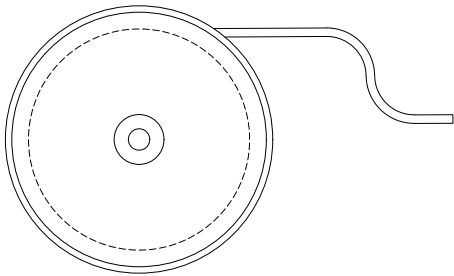
29/200

Cordelină
Twine



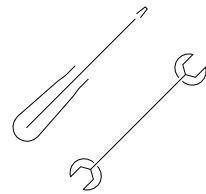
30/50

Cordelină
Twine



31/1

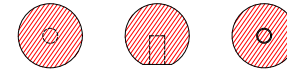
Diverse unelte
Various tools



33/10

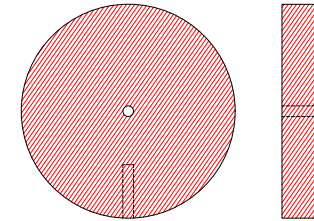
Bilă cu piuliță

Wood ball with nut



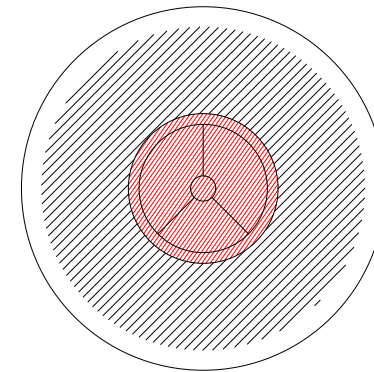
34/4

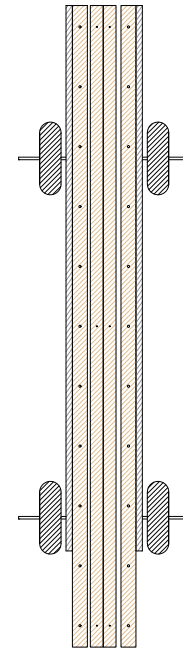
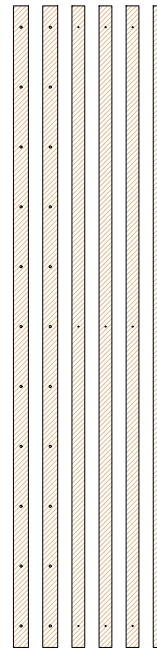
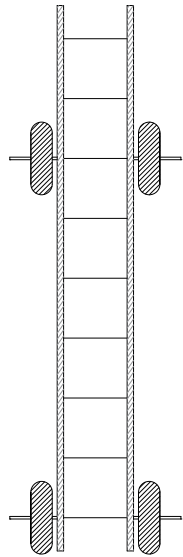
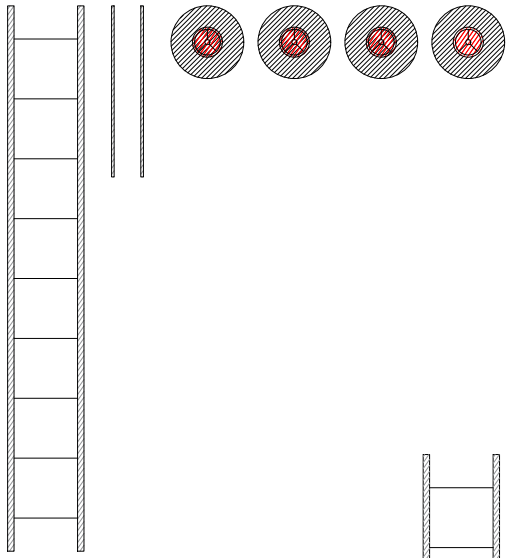
Distanțier de lemn
Wooden spacer

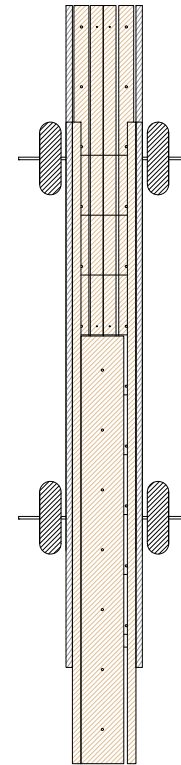
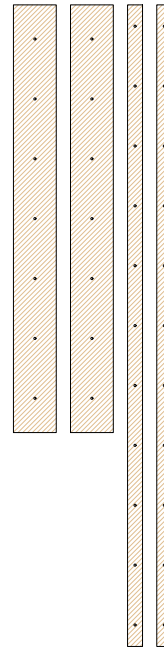
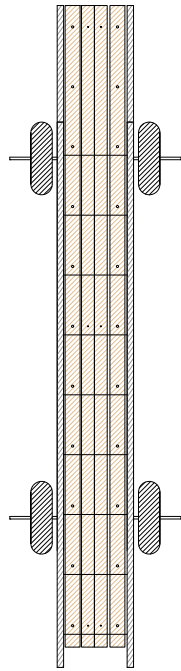
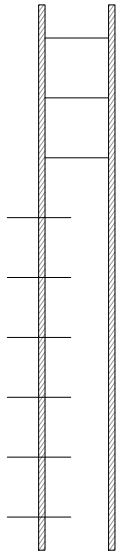


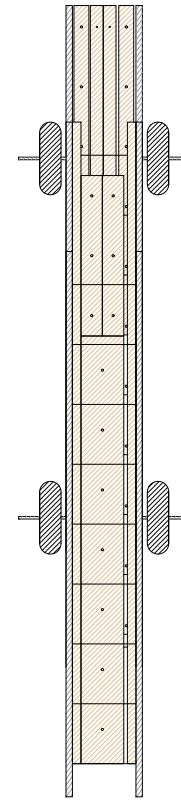
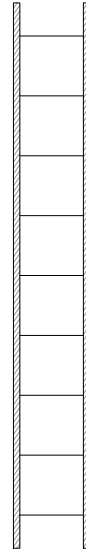
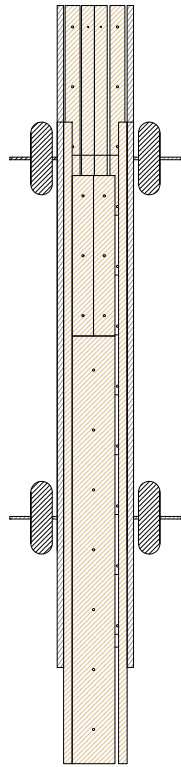
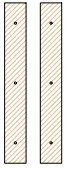
32/4

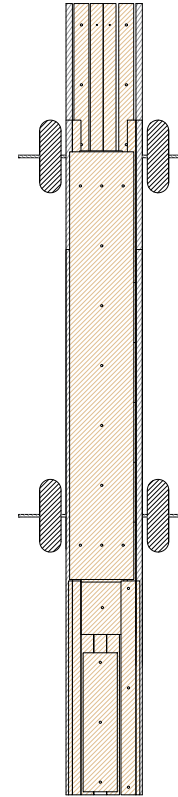
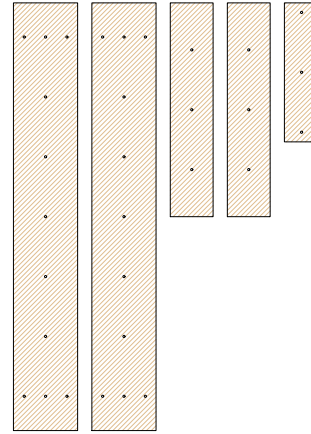
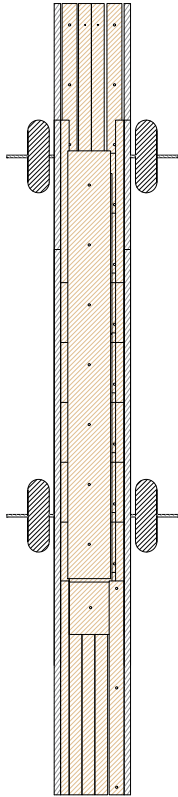
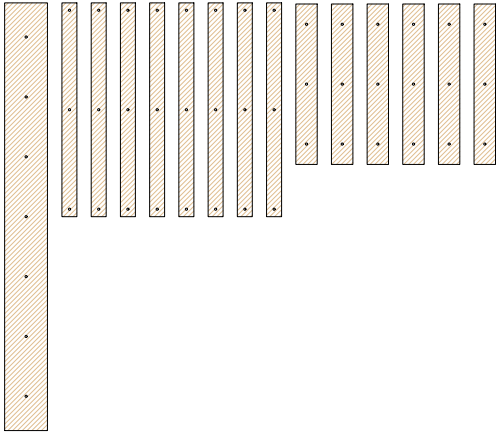
Roată cauciuc
Rubber wheel

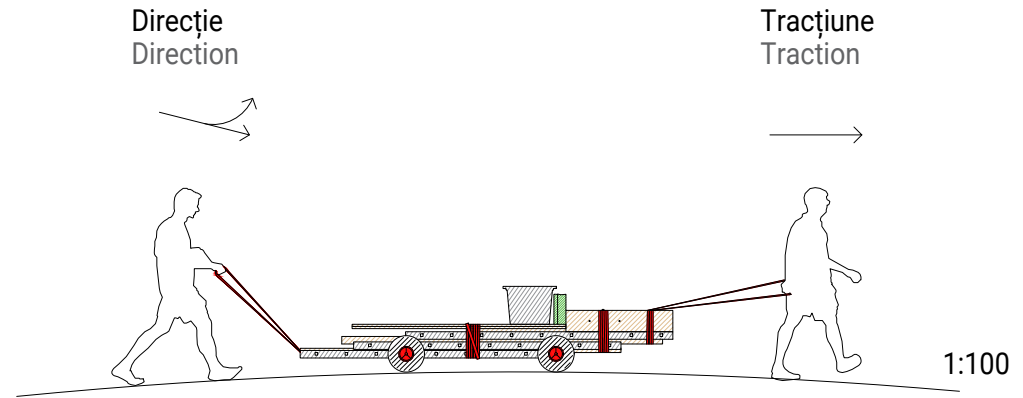
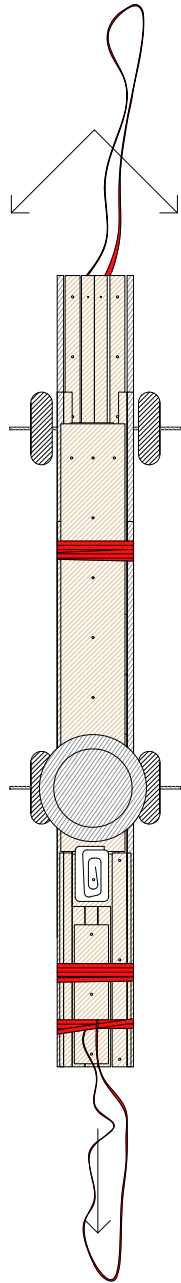
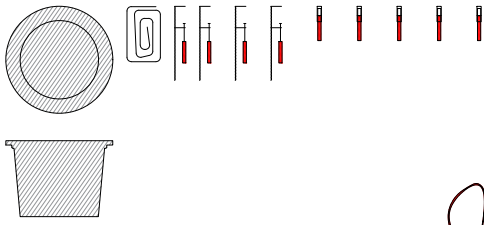




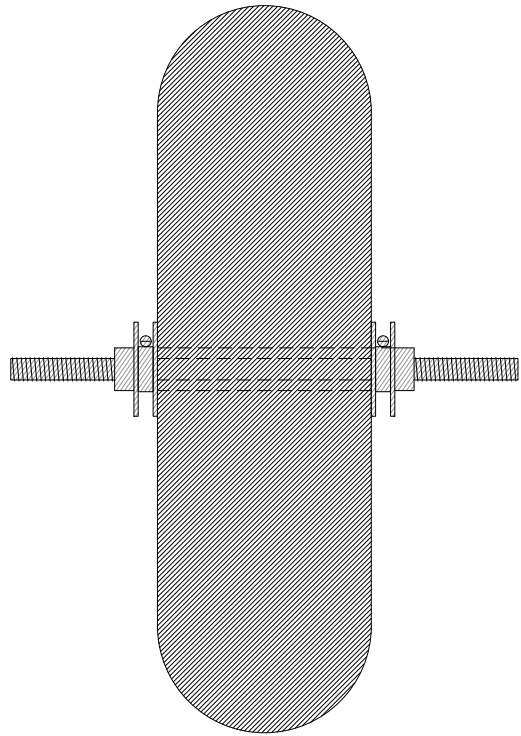




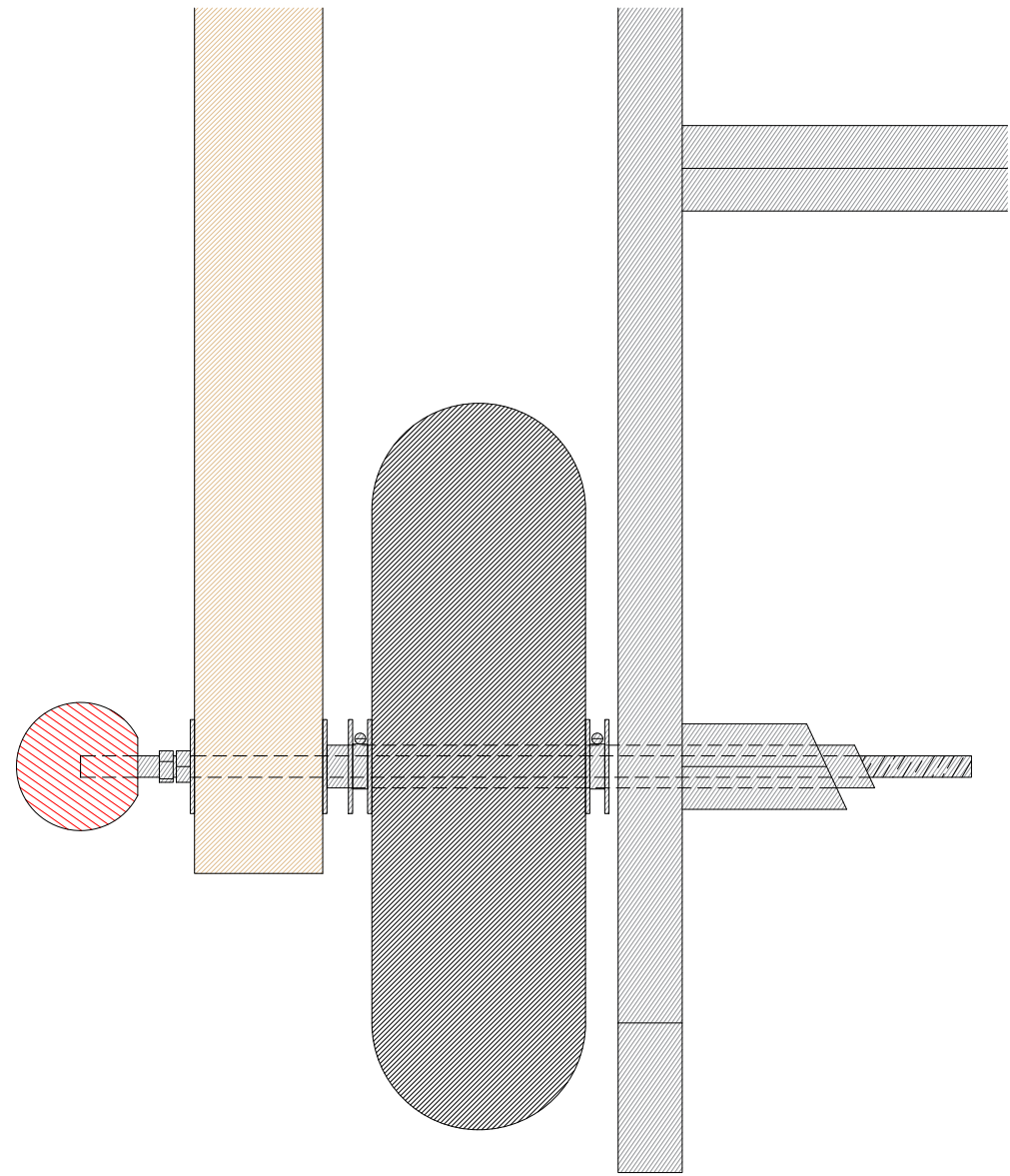




Subansamluri
Subassemblies

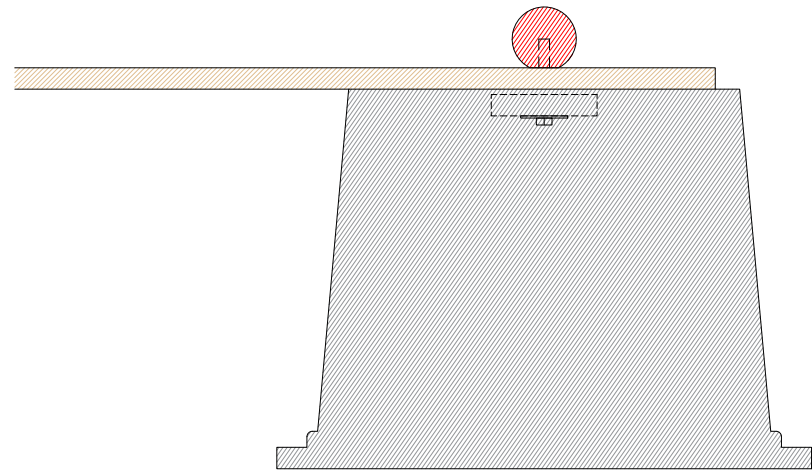
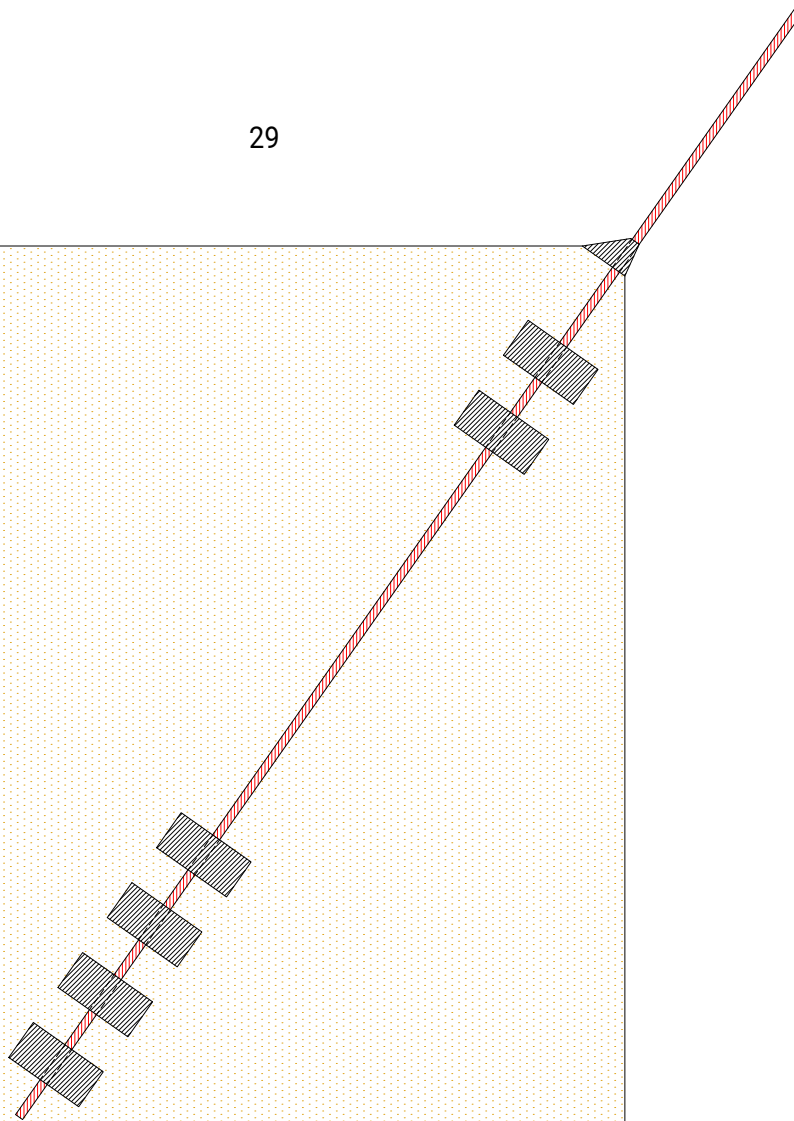


12-13-11-13-32-13-11-13-12



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

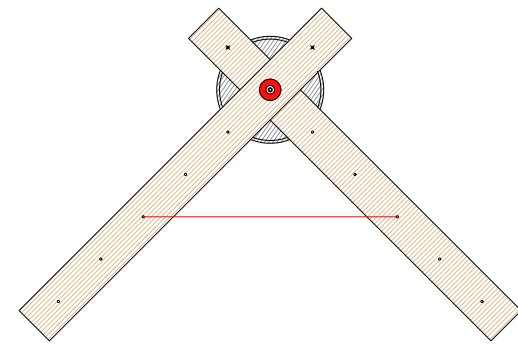
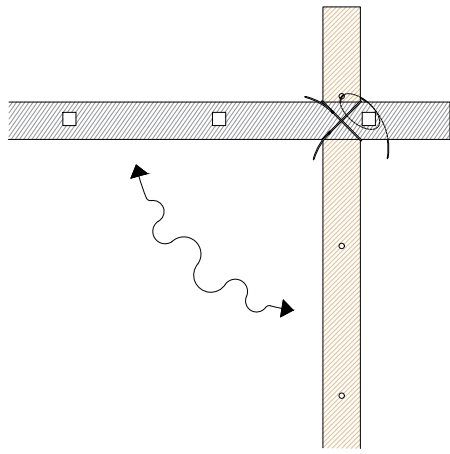
29



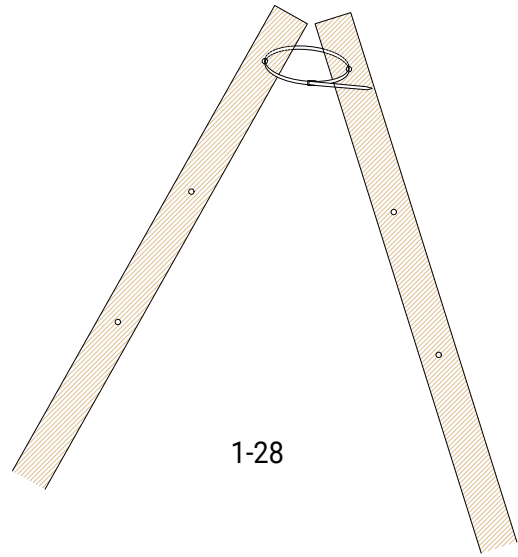
1:10

33-5-10-16

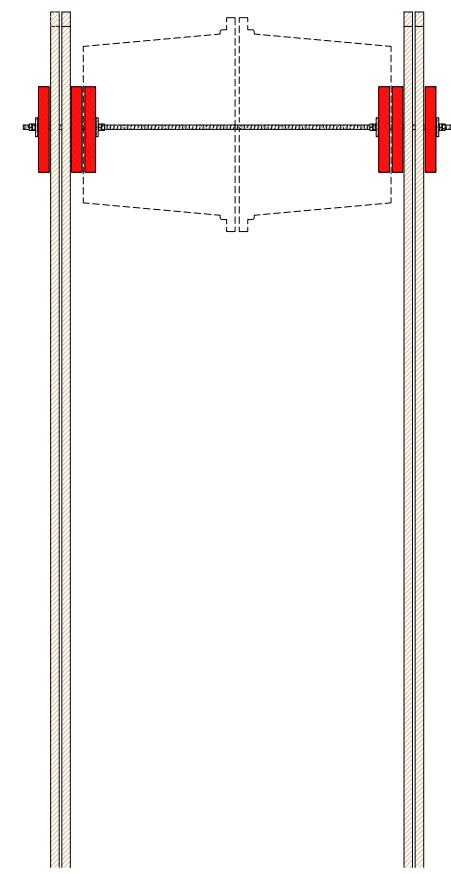
1-3-28

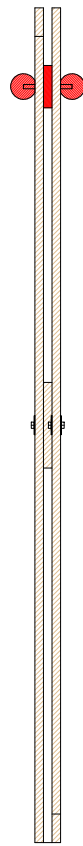
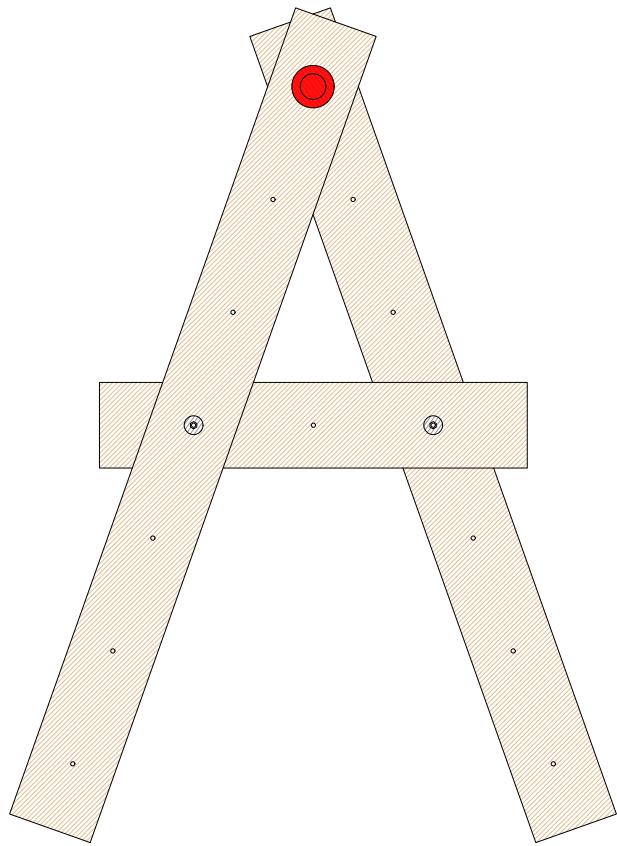


1-28

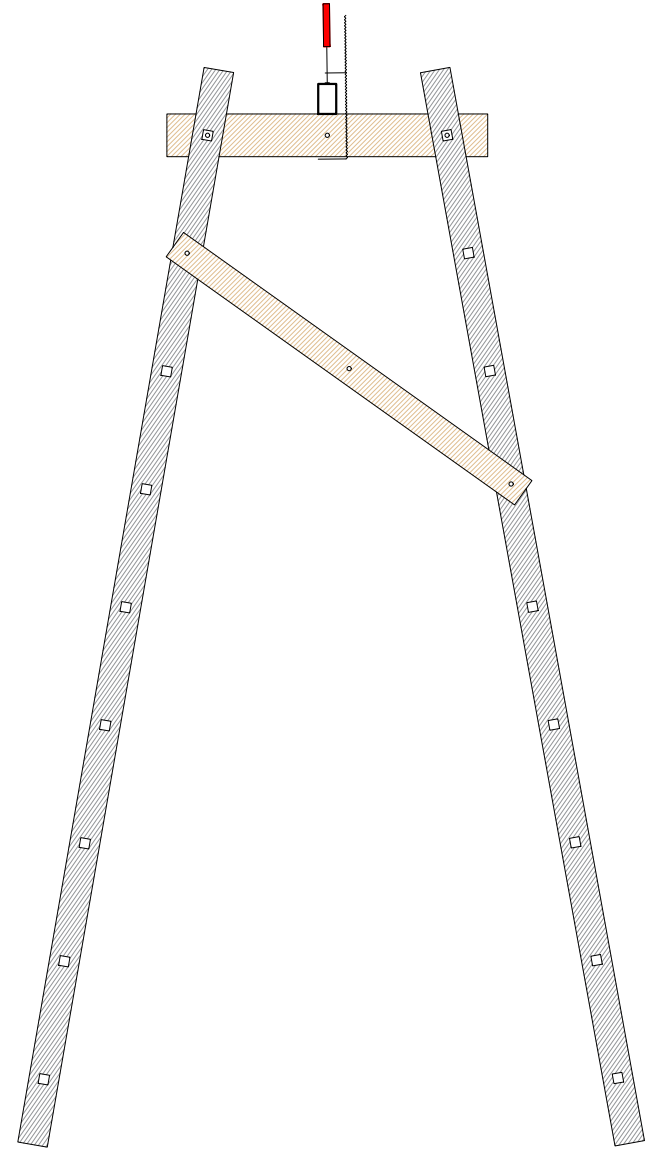


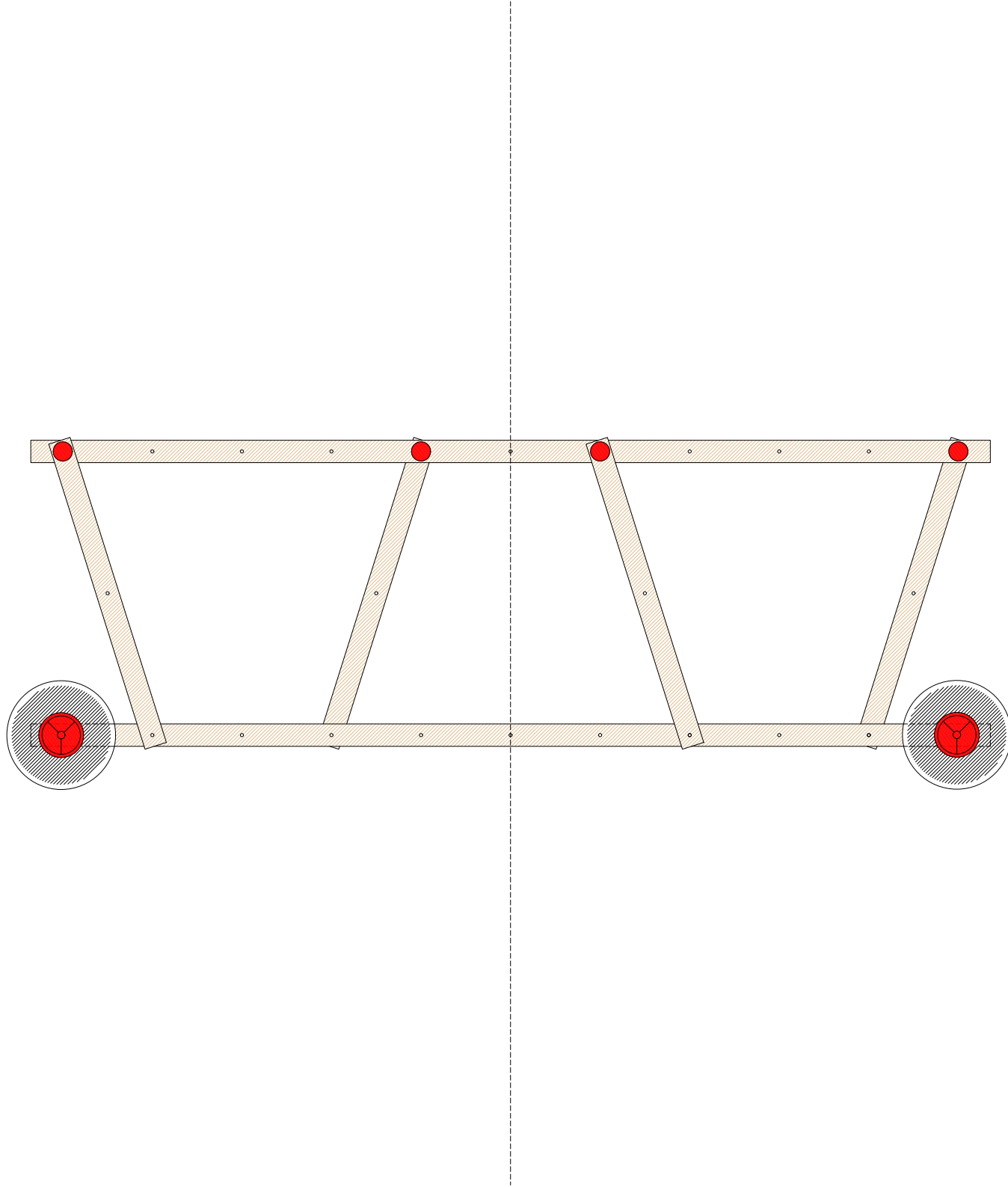
16-5-5-16-16-10-10-16-16-5-5-16





33-5-6-5-33

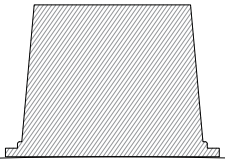




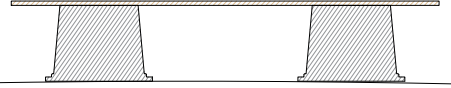
Câteva exemple de obiecte pe care le puteți construi ca să vă obișnuiți cu această unealtă de design.

A few examples of objects you can construct to get acquainted with this design tool.

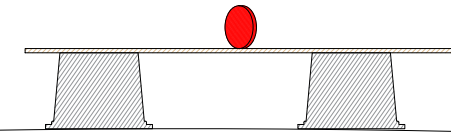
1:25



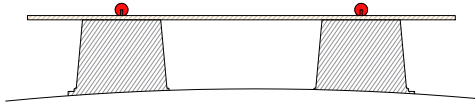
1:50



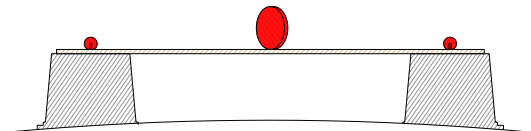
1:50



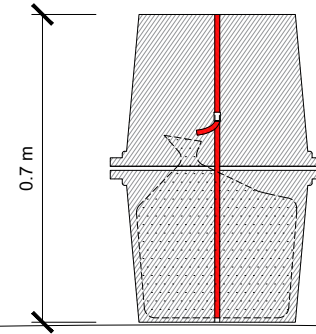
1:50



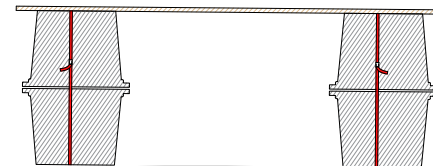
1:50

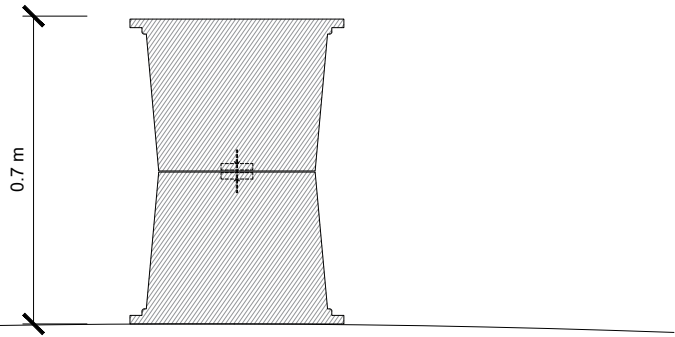


1:25

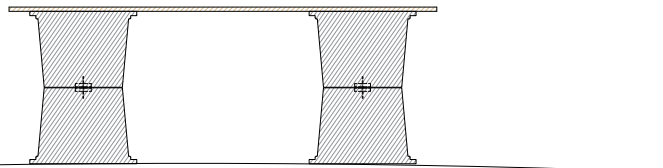


1:50

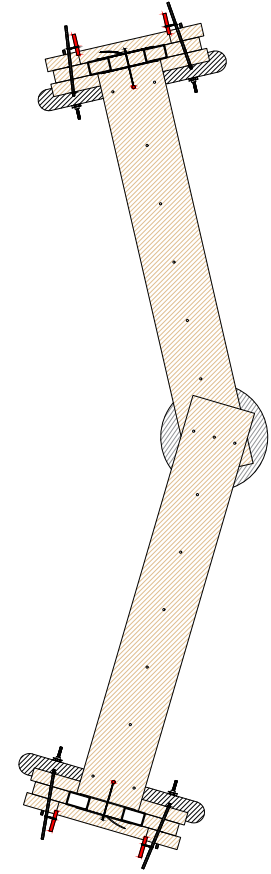




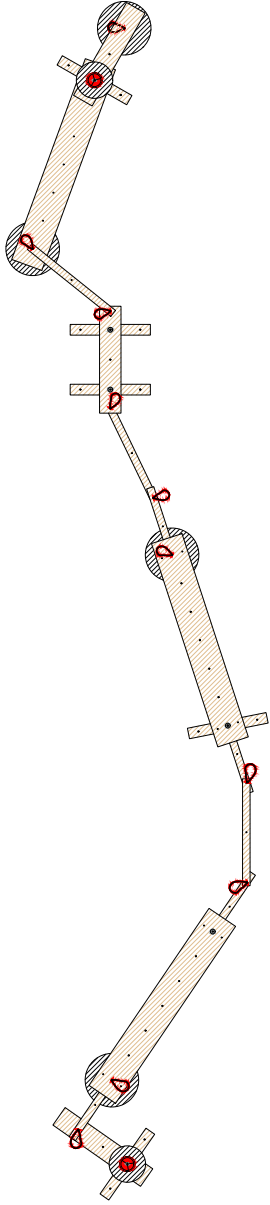
1:25



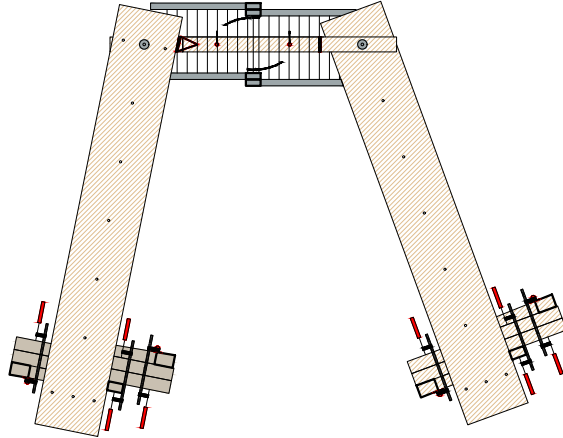
1:50



1:50

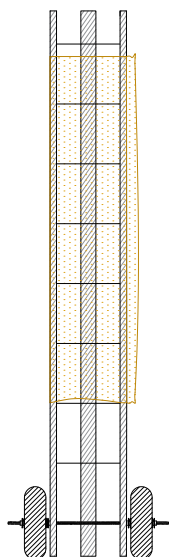


1:100

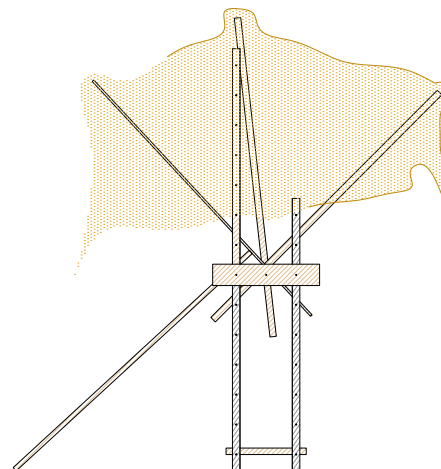


1:25

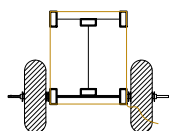
1:25



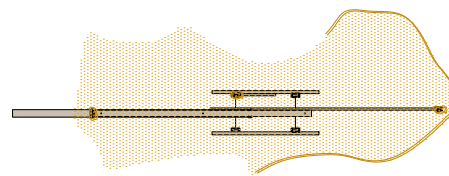
1:100



1:50



1:100



Exerciții

Exercises

1

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

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

2

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

Exercițiul durează o zi.

3

3.1

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

3.2

Repetati exercițiul făcând role playing. Cât de departe pot fi depărtate băncile, înainte să vă opriți?

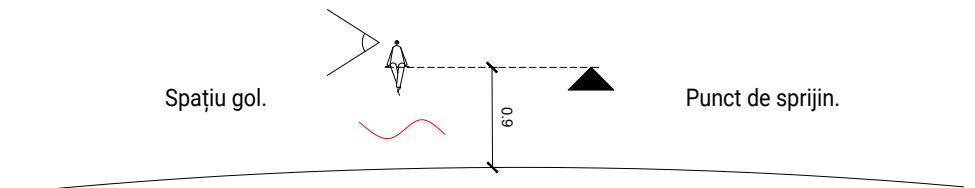
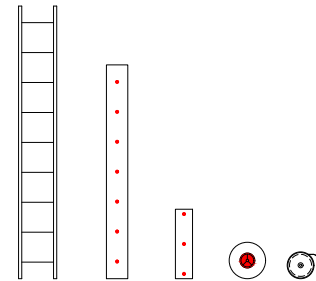
Documentați procesul în fotografii și descrieți succint fiecare ipostază încercată.

4

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

5

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



1

Create the simplest possible 5 objects to sit on, using the Design Kit.

Document the process in such a way that you can present it in chronological order.

2

Find the most suitable place for a simple bench. Try several locations and photograph the entire process. Argue the pros and cons for each position.

The exercise lasts one day.

3

3.1

Assemble two simple benches and position them facing each other, 30 cm apart. Gradually start moving them apart and document how this changes the space they delimit, particularly how the distance creates or eliminates scenarios for their use.

3.2

Repeat the exercise by role-playing. How far apart can the benches be moved before you stop?

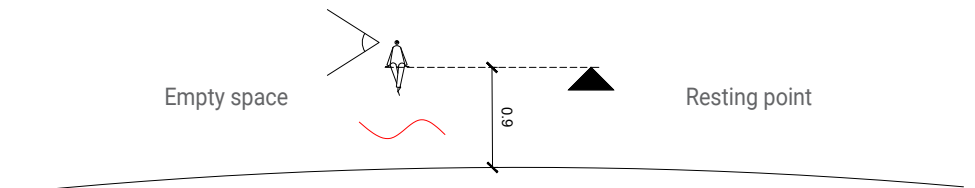
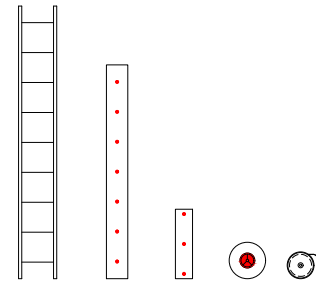
Document the process with photographs and briefly describe each scenario attempted.

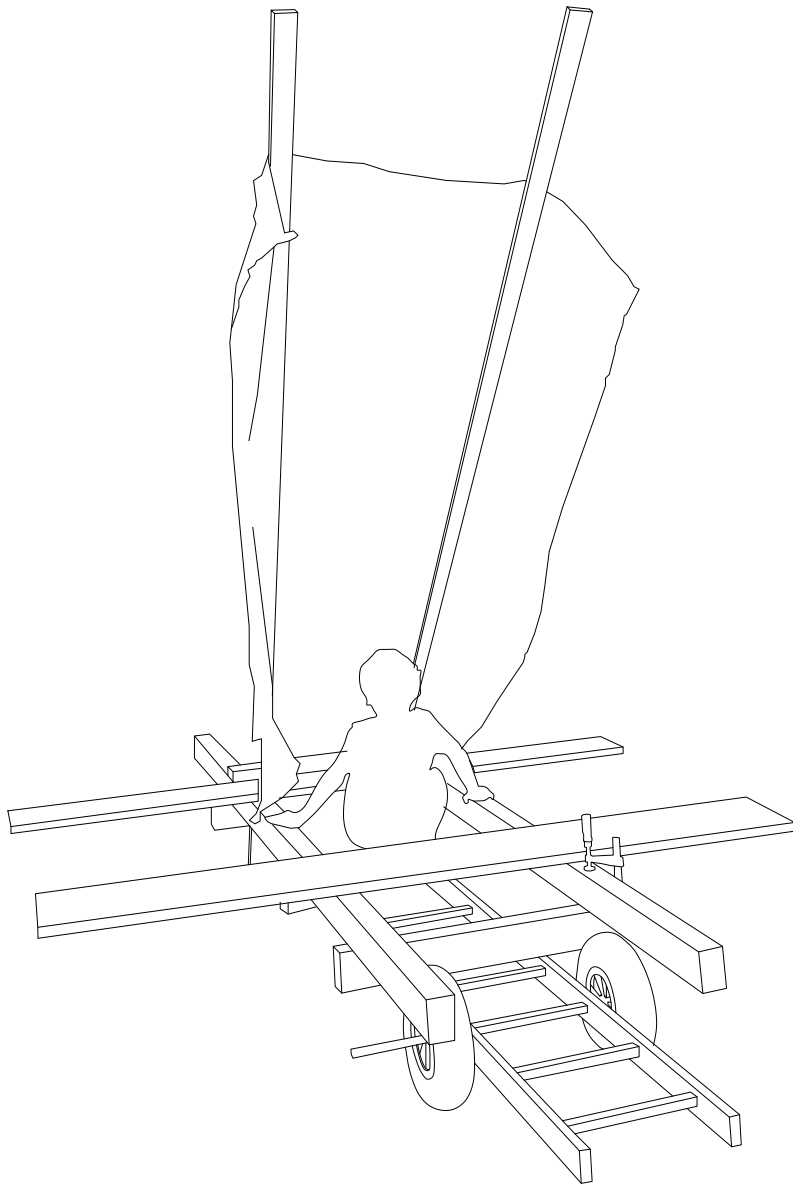
4

Select one object from those created in exercise number 3 and try to improve it, continually discussing whether the proposed model is truly better than the original. Then, find the most suitable location for the newly created object.

5

Position the doll 90 cm above the ground, following the sketch below and using only the elements indicated in the drawing below.





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

When the wind blows, I feel that something important is
happening in the sky,
Gentle giants roll over on their sides...