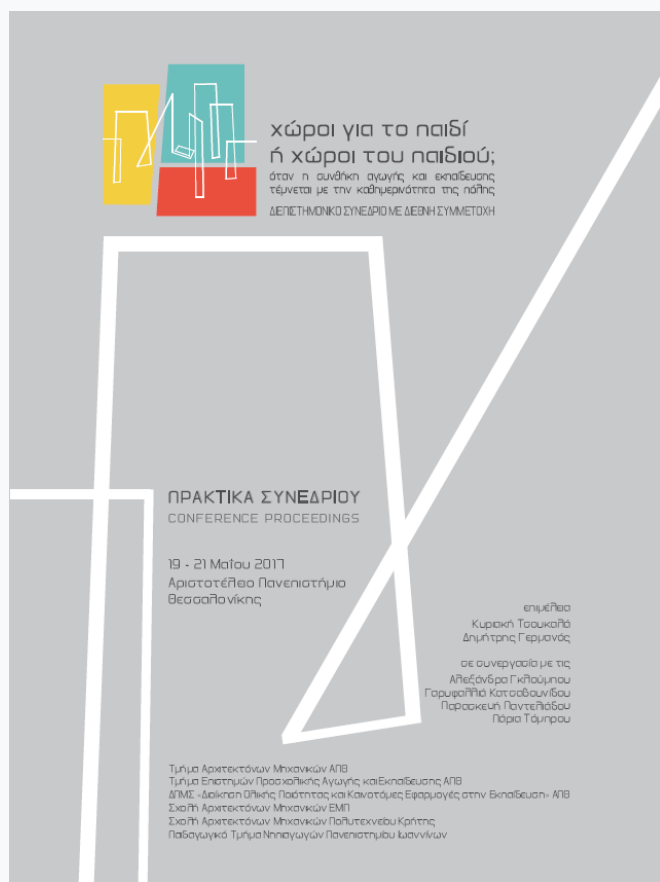


Χώροι για το Παιδί ή Χώροι του Παιδιού;

Τόμ. 1 (2018)

Πρακτικά Συνεδρίου 'Χώροι για το Παιδί ή Χώροι του Παιδιού; Όταν η συνθήκη αγωγής και εκπαίδευσης τέμνεται με την καθημερινότητα της πόλης'



Μυθολογικές Τομές στην πόλη της Αθήνας

Ναταλία Μπαζαίου (Natalia Bazaίου), Αναστασία Νουκάκη (Anastasia Noukaki)

doi: [10.12681/χπ.1435](https://doi.org/10.12681/χπ.1435)

Μυθολογικές Τομές στην πόλη της Αθήνας Mythological sections: an alternative mapping of the city of Athens

Ναταλία Μπαζαίου

Αρχιτέκτων Μηχανικός MSc ΑΠΘ, MA ΕΜΠ

Αναστασία Νουκάκη

Αρχιτέκτων Μηχανικός MSc ΕΜΠ, MA ΕΜΠ

Περίληψη

Η παρουσίαση αφορά πειραματικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για παιδιά δημοτικού σχολείου και αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης ενότητας εκπαιδευτικών προγραμμάτων που επεξεργαζόμαστε με στόχο τη διερεύνηση των εννοιών *παιδί και δημόσιος χώρος*, μέσα από βιωματικές δράσεις. Θεωρώντας ότι η διαδικασία της επεξεργασίας χωρικών σχέσεων ενισχύει τη δημιουργική σκέψη των παιδιών, τα καλούμε να χαρτογραφήσουν το κέντρο της Αθήνας χρησιμοποιώντας ένα οικείο σε αυτά εργαλείο, τη μυθολογία, και μέσω αυτής να διερευνήσουν χωρικές ποιότητες και να επεξεργαστούν χωρικές έννοιες. Απώτερος στόχος, η δημιουργία ενός εμπλουτισμένου τρόπου συσχετισμού τους με τον δημόσιο χώρο της πόλης.

Στη συγκεκριμένη δράση, χρησιμοποιούμε τους 12 θεούς του Ολύμπου σαν αφορμή και σαν βάση δημιουργίας μιας εναλλακτικής διαδρομής μέσα στην πόλη. Τα σημεία που συμβολίζουν τους 12 θεούς αποτελούν χωροχρονικές τομές που συμπυκνώνουν συμβολισμούς, ως ετεροτοπίες του χτες και του σήμερα. Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τις ιδιαίτερες χωρικές ποιότητες του κάθε τόπου που συνδέεται με την αντίστοιχη θεότητα και μέσα από πολλαπλά επίπεδα εργαλείων και συσχετισμών, να τις αναδημιουργήσουν στο σήμερα. Με τα παιδιά σε ρόλο ερευνητή, τα ιστορικά τοπόσημα επαναπροσδιορίζονται, παίρνουν ένα φανταστικό χαρακτήρα, ώστε να αντανακλούν τις σύγχρονες ανάγκες της πόλης, έτσι όπως ορίζονται από τα ίδια τα παιδιά.

λέξεις-κλειδιά: χαρτογράφηση, αστική διαστρωμάτωση, αστικό τοπίο, αρχαιολογία, μυθολογία, μνήμη, συμβολισμός.

Natalia Bazaïou

Architect MSc AUTH, MA NTUA

Anastasia Noukaki

Architect MSc NTUA, MA NTUA

Abstract

The presentation is about an experimental educational program for elementary school children which is part of a wider framework of educational programs that we run which point towards the exploration of the concept *children and public space*, through experiential activities. We take as granted that the process of editing spatial relations enhances the creative thinking of children. With that in mind, we challenge them to map the centre of Athens using as a tool the familiar to them Greek mythology. Through mythology they are asked to investigate spatial qualities and form spatial concepts in order to enrich the way they relate to the public space of the city of Athens.

The activity uses the 12 gods of Mt Olympus as a trigger and as a basis of the creation of an alternative route in the city of Athens. The points/*topoi* that symbolise the 12 gods form time-space sections that encapsulate symbolisms, like heterotopias of past and present. The children are asked to identify the particular spatial qualities of each place connected to a specific god and through multiple levels of correlations, recreate them in order to correspond to the contemporary era. With children in the role of a researcher, the historical landmarks are being reconsidered, they obtain an imaginary nature in order to illuminate contemporary needs of the city as perceived by the children.

keywords: mapping, urban layering, urban space, archaeology, mythology, memory, symbolism.

Η παρουσίασή μας αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης ενότητας εκπαιδευτικών προγραμμάτων αρχιτεκτονικής που επεξεργαζόμαστε, που αφορούν παιδιά δημοτικού σχολείου. Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα που αναλύουμε παρακάτω, χρησιμοποιούμε ως μέσο χαρτογράφησης και ερμηνείας του κέντρου της Αθήνας, ένα οικείο στα παιδιά δομικό σύστημα, την αρχαία ελληνική μυθολογία. Τα παιδιά καλούνται να διερευνήσουν χωρικές ποιότητες και να επεξεργαστούν χωρικές έννοιες με απώτερο στόχο τη δημιουργία ενός εμπλουτισμένου τρόπου συσχετισμού τους με το δημόσιο αστικό χώρο.

Μέσα από τα εργαστήρια αρχιτεκτονικής τα παιδιά εξοικειώνονται με βασικές έννοιες του χώρου, της αρχιτεκτονικής και της πόλης και ευαισθητοποιούνται απέναντί τους. Μαθαίνουν να παρατηρούν, να κατανοούν το αστικό περιβάλλον με περιέργεια, παρατηρητικότητα και κριτική ματιά. Εισάγουν τον πειραματισμό στην επίλυση προβλημάτων με νέους και αναπάντεχους τρόπους που δίνουν ισάξια έμφαση στο τελικό αποτέλεσμα αλλά και στην ίδια τη διαδικασία. Ασκοούνται στο να εντοπίζουν ζητήματα, να διερευνούν, να αξιολογούν και να εκφράζουν τις ιδέες τους σε 3 ή 4 διαστάσεις. Είναι μια διαδικασία με στόχο όχι την εκκόλαψη μελλοντικών αρχιτεκτόνων, αλλά τη δημιουργία υπεύθυνων πολιτών με ενεργό ενδιαφέρον για την σημασία του δημόσιου χώρου. Με επίγνωση του αστικού τοπίου και της πολιτιστικής κληρονομιάς του τόπου, ως αντίδοτο στην εμπειρία της απάθειας, της αδιαφορίας, της αποστροφής ή της άγνοιας που βιώνουμε σήμερα απέναντι στο κτισμένο περιβάλλον.

Στα εργαστήριά μας, η ολιστική προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας αποτελεί προϋπόθεση μιας και η σχέση με την αρχιτεκτονική επιβάλλει μια συνολική θεώρηση της πραγματικότητας. Η ανάγκη για μια μη αποσπασματική επεξεργασία του κόσμου που μας περιβάλλει έρχεται σε αντίθεση με την εξειδικευτική λογική του δυτικού μοντέλου εκπαίδευσης.

Η διατήρηση και διεύρυνση της δημιουργικότητας των παιδιών, ή αλλιώς της αποκλίνουσας σκέψης ως εργαλείο έκφρασης, αποτελεί στόχο των εργαστηρίων αρχιτεκτονικής.¹ Τα παιδιά, μπαίνοντας στο εκπαιδευτικό σύστημα, παύουν να είναι οι δημιουργοί των δικών τους κόσμων. Στόχος μας αντίθετα, είναι η ενίσχυση της ευκαμψίας της σκέψης, της ικανότητας να βλέπει κανείς πολλές διαφορετικές εκφάνσεις σε μια κατάσταση, διαφορετικούς τρόπους ερμηνείας και επίλυσης

¹ Η αποκλίνουσα σκέψη κατά τον Κεν Ρόμπινσον είναι κάτι που προϋπάρχει σε κάθε άνθρωπο από την παιδική του ηλικία, ενώ όσο μεγαλώνει, αυτή φθίνει, μηδενίζεται, ως αποτέλεσμα του εκπαιδευτικού συστήματος και του συμβατικού μοντέλου διδασκαλίας. Ο κατακερματισμός και η τυποποίηση της γνώσης δεν ενισχύει την ικανότητα της πλάγιας, μη συγκλίνουσας σκέψης. Περισσότερα στο: Ken Robinson (2011).

προβλημάτων, της ικανότητας επικοινωνίας και ομαδικού σχεδιασμού, της συνθετική σκέψης.

Μέσα από την άσκηση στην αποτελεσματική επικοινωνία των ιδεών των παιδιών, έρχεται και η σύνδεση με το κοινωνικό περιβάλλον. Η σύνδεση αυτή πηγάζει από τον αποτελεσματικό τρόπο συσχετισμού με την πόλη και την καλλιέργεια της έννοιας του *ανήκειν*. Τα παιδιά συνδέονται δημιουργικά με τα ζητήματα της πόλης που ζητούν επίλυση. Άλλωστε, η αληθινή φύση της αρχιτεκτονικής, σύμφωνα με τον Van Eyck στο δοκίμιό του *The child, the city and the artist*, βρίσκεται στα παιδιά, «γιατί μόνο αυτά έχουν γνήσια άποψη του κόσμου, που τους επιτρέπει να αναγνωρίζουν τα αληθινά προβλήματα και τις ανάγκες των ανθρώπων» (Κατσαβουνίδου 2012: 34). Είναι ένα σημαντικό βήμα για την διαμόρφωσή τους ως προσωπικότητες. Σύμφωνα εξάλλου με τον Adler, η ολοκλήρωση στον άνθρωπο έρχεται με την προσφορά στο κοινωνικό σύνολο. Είναι πρωτεύων στόχος να εμψυχήσουμε στα παιδιά την πεποίθηση πως οφείλουν να οραματίζονται με βλέμμα αισιοδοξίας, με τη σιγουριά πως έχουν τη δύναμη να ορίσουν την πραγματικότητα που τα αφορά, προς όφελος της κοινότητας, μιας κοινότητας τόσο ευρείας που μπορεί να αγκαλιάζει ολόκληρη την ανθρωπότητα.²

Η παιδαγωγική προσέγγιση

Στην προσέγγισή μας, η νοητική ανάπτυξη των παιδιών καλλιεργείται μέσω μιας συστηματικής εστίασης στη συμβολική αναπαράσταση και μέσω του παιχνιδιού. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να διερευνήσουν το περιβάλλον τους και να εκφραστούν ελεύθερα μέσα από πολλές «γλώσσες». Οι «εκατό γλώσσες των παιδιών» κατά τον εμπνευστή της παιδαγωγικής προσέγγισης Reggio Loris Malaguzzi, αποτελούν ένα σχήμα λόγου. Σκοπός είναι να δηλωθούν οι πολλαπλοί τρόποι και η πληθώρα των εκφραστικών μέσων με τα οποία ένα παιδί δύναται να αναπαραστήσει και να εκφράσει τις ιδέες και τα συναισθήματά του και να κατανοήσει τον κόσμο έχοντας ως τόπο έκφρασης την τέχνη³ και το παιχνίδι, που αποτελούν μέσα ιδιαίτερα ανεκτικά στα «λάθη». Κατά το Loris Malaguzzi «η έκφραση ιδεών με τη μορφή οπτικών αναπαραστάσεων επιτρέπει στα παιδιά να κατανοήσουν ότι οι πράξεις τους μπορούν να μεταδώσουν μηνύματα» (Malaguzzi 1998: 49-97). Το παιχνίδι, το δεύτερο βασικό όχημα μετάβασης των παιδιών από τον προσωπικό τους κόσμο στον κοινωνικό, είναι η περιοχή που κατά την J. Kristeva (1982) χρησιμεύει ως όριο που μας βοηθάει να καταλάβουμε τη σχέση με το «άλλο».⁴

Αναπαραστατικά μέσα

Για τον Νέλσον Γκούντμαν (2005: 23), «ο κόσμος υπάρχει με τόσους τρόπους, με όσους είναι δυνατόν να περιγραφεί». Τα όρια της αναπαραστατικής μας γλώσσας,

² Είναι ο λεγόμενος *Κοινωνικά χρήσιμος τύπος*: Χαρακτηρίζεται από δραστηριότητα και ενεργητικότητα, στοιχεία που βρίσκονται σε αρμονία με τις ανάγκες των άλλων και είναι θετικά - ευεργετικά γι' αυτούς. Περισσότερα: Άντλερ Α. (1990).

³ Καπουλίτσα Θ. και Λαλούμη Ε. (2010: 1).

⁴ Ως αφετηρία της προσέγγισής μας, επιδράσεις δεχτήκαμε ακόμα και από τους M. Montessori, C. Freinet, A. Adler, A. Van Eyck, J. Piaget, L. S. Vygotsky, J. Bruner, C. Ward, J. Dewey, H. Gardner και πολλούς ακόμα άλλους.

θέτουν και τα όρια του κόσμου των ιδεών των παιδιών. Επομένως, με όσα περισσότερα μέσα μπορούμε να τον περιγράψουμε, τόσες περισσότερες πληροφορίες μας δίνει. Για τον λόγο αυτό, χρησιμοποιούμε πολλαπλούς γλωσσικούς κώδικες και σημασιοδοτικά συστήματα όπως αεροφωτογραφίες, φωτογραφίες, χάρτες, νοητικούς χάρτες, κολλάζ, ερωτηματολόγια, κείμενα, κατασκευές, εικονογράφηση και ενθαρρύνουμε τον αλληλοσυσχετισμό και την ερμηνεία του υλικού. Το κάθε γλωσσικό σύστημα αποκαλύπτει άλλη πτυχή της πόλης και του χώρου, προσφέροντας μια διευρυμένη αντίληψη της ήδη εγκατεστημένης γνώσης και επαναπροσδιορίζοντας κάθε φορά το είδος της επέμβασης των παιδιών στα πρότζεκτ. Η ευκαιρία εξοικείωσης με διαφορετικά εκφραστικά εργαλεία που ενδεχομένως αλληλοσυμπληρώνονται, έχουν ως αποτέλεσμα τελικά την αναίρεση της «αντίστασης του μέσου» (Λυκουριώτη 2006: 469), εννοώντας με τον όρο αυτό την απελευθερωτική αίσθηση της εναλλαγής εκφραστικών εργαλείων, όταν αυτά αποδεικνύονται ανεπαρκή ως προς τη μετάδοση της εμπειρίας.

η πόλη= το πεδίο

Η πόλη της Αθήνας αποτελεί ένα εν δυνάμει πλούσιο πεδίο δράσης, έναν περιέκτη ιχνών ιστορίας και σύγχρονων δομών που δημιουργούν πλέγματα ποιότητων και λειτουργιών. Ταυτόχρονα, η σύγχρονη πόλη είναι ένας τόπος ροών, μεταβολών, αναπάντεχων αλληλεπιδράσεων. Χαρακτηρίζεται από συνέχειες, επαναλήψεις και μια ομοιογένεια που κάνει την ερμηνεία του χώρου ιδιαίτερα δυσχερή. Τα στοιχεία που μπορούν να διαβαστούν ως σταθερά μέσα στην εξέλιξη της πόλης και να αποτελέσουν ένα έναυσμα για την κατανόηση και τη σταδιακή επανερμηνεία της είναι κυρίως οι φυσικοί όγκοι – το ανάγλυφο, ο ιστός και τα μνημεία της.

Από την άλλη μεριά, ο συσχετισμός του υποκειμένου με την πόλη είναι αλληλένδετος με τη διαδικασία δόμησης της προσωπικής ταυτότητας. Νοηματοδοτώντας το χώρο γύρω μας, βρίσκουμε τη θέση μας σε αυτόν. Για τα παιδιά όμως, η πόλη παραμένει ένα άγνωστο πεδίο. Η αίσθησή τους ότι δεν αποτελούν μέρος της πόλης και κατά συνέπεια δεν δικαιούνται να έχουν το λόγο σε ζητήματα που τα αφορούν, τα αποδυναμώνει και αντίθετα αυξάνει το βαθμό εξουσίας των ενηλίκων απέναντί τους. Κατά συνέπεια, ενδυναμώνοντας τη διαδικασία αλληλεπίδρασης των παιδιών με την πόλη, ενισχύουμε τη θέση τους σε αυτή.

ο μύθος = το πλαίσιο/το μέσο ερμηνείας

Από τα χρόνια της δημιουργίας του μέχρι σήμερα, ο αρχαιοελληνικός μύθος είναι ανοιχτός σε ερμηνείες και παραλλαγές, αποτελώντας ένα υλικό εύπλαστο, ικανό να προσφέρει άπειρους συσχετισμούς και προσαρμογές, ως μια ανοιχτή διαδικασία. Το γεγονός αυτό δεν μειώνει τον κλασικό χαρακτήρα και την αξία των μυθολογικών έργων, αφού σύμφωνα με τον Italo Calvino «κλασικό είναι ό, τι εξακολουθεί να υπάρχει ως μακρινός θόρυβος, ακόμα κι εκεί όπου κυριαρχεί μια τελείως παράταιρη πραγματικότητα» (Calvino 1999: 8).

Μέσα από αυτή την οπτική, κατανοούμε τα λόγια του Umberto Eco ότι ο μύθος αποτελεί «έργο ανοιχτό, ζει για να προδίδεται και καταντάει επικίνδυνο όταν εμπνέει δόγματα» (Eco 1989: 11). Γίνεται επίσης σαφές γιατί ο Roland Barthes (2007) δηλώνει ότι οι σχέσεις ανάμεσα στους ανθρώπους και στο μύθο, δεν είναι σχέσεις αλήθειας,

αλλά σχέσεις χρήσης. Ο μύθος διαμορφώνεται κάθε φορά ανάλογα με τις ανάγκες του εκάστοτε κοινωνικού πλαισίου. Μέσα από τον μύθο συνθέτουμε ερμηνείες του κόσμου, *κοσμοεικόνες*,⁵ κάτι που ενέχει μεγάλες δόσεις υποκειμενικότητας.

Η πόλη ως αντικείμενο παρατήρησης, ταυτόχρονα σταθερό αλλά και ασταθές, φαίνεται να προσφέρει ένα ιδανικό περιβάλλον υπονόμησης του μυθολογικού της πλαισίου. Στην αντιμετώπιση του μύθου ως εργαλείο κατανόησης της πόλης, μπορούμε να ανατρέξουμε στα λόγια του Καστοριάδη: «Η αρχαία Ελλάδα δεν είναι πρότυπο, ούτε μοντέλο προς μίμηση, όπως άλλωστε δεν μπορεί να είναι κανένα ιστορικό έργο σε οποιονδήποτε τομέα. Θεωρώ όμως ότι μπορεί να λειτουργήσει για μας σαν γονιμοποιό σπέρμα –δεδομένου ότι μας επιτρέπει να δούμε εν τη γενέσει τους πληθώρα στοιχείων πάντοτε επίκαιρων– μπορεί να πρέπει να είναι για μας κέντρισμα, έμπνευση και πηγή ιδεών» (Καστοριάδης 1999: 11).

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, από τον αρχαιολογικό πλούτο της Αθήνας επιλέξαμε το παράδειγμα των Θεών του Ολύμπου, ως οικεία και κοινή γνωστική βάση των παιδιών Τρίτης δημοτικού και πάνω. Επρόκειτο για μια θρησκεία πολυσύνθετη και άμεσα συνδεδεμένη με μια ευφάνταστη μυθολογία, στην οποία κυρίαρχη θέση είχαν οι τόποι. Οι θεοί κατά την αρχαιότητα ήταν οι ίδιοι σύμβολα αλλά και προστάτες όλων των εκφάνσεων της ζωής. Είχαν ανθρώπινα στοιχεία, ελαττώματα και προτερήματα, και έτσι είναι εύκολες οι προσωπικές προβολές των παιδιών πάνω τους. Από την άλλη μεριά, η έντονη σχέση της ελληνικής μυθολογίας με τον τόπο, ο τρόπος που η μυθολογία πηγάζει από το ελληνικό τοπίο, την καθιστούν εν δυνάμει εργαλείο ερμηνείας του σύγχρονου τοπίου.

Αυτό που επιχειρούμε στο εργαστήριο είναι η εργαλειακή χρήση της Μυθολογίας ως οργανωτικό σχήμα και ως μια *διδακτική μετατόπιση* του γνωστικού αντικειμένου της. Συνδέουμε το παρόν της χωρικής εμπειρίας με το μυθικό πλέγμα καταγωγής του ανθρώπου και του τόπου, σε μια προσπάθεια να διαμορφώσουμε μια γέφυρα μνήμης που συγκροτεί την ευαισθησία του σύγχρονου ανθρώπου απέναντι στον τόπο και την σύγχρονη αστική κουλτούρα.

Το υλικό που χρησιμοποιούμε στη δράση μας προέρχεται σε μεγάλο βαθμό από τη ζωή των παιδιών, από στοιχεία οικεία στην καθημερινότητά τους και δεν σχετίζεται με έτοιμες πολιτισμικές κατασκευές. Το γεγονός αυτό κινητοποιεί στα παιδιά την προσωπική μνήμη, κάτι που έρχεται σε παιγνιώδη αντίθεση με την προβολή της συλλογικής μνήμης με την οποία παραδοσιακά συνδέεται η μυθολογία.

Τα παιδιά καλούνται να ανακαλύψουν συστήματα κανόνων που διέπουν την ύπαρξη των θεών του Ολύμπου μέσα από προσωπικές απόπειρες ερμηνείας συμβολισμών και όχι μέσα από παθητικές αναγνώσεις τους. Οι 12 θεοί του Ολύμπου μετατρέπονται σε ένα πεδίο αντίληψης νοημάτων και σημασιοδοτήσεων για το χτες και το σήμερα, σε μια ενοποιητική συνθήκη ανάμεσα σε διαφορετικές χρονικότητες και σε προσωπικά και συλλογικά στοιχεία. Οι τομές στον χρόνο φωτίζουν την μη-γραμμική εξέλιξη της ιστορίας και το πώς διάφορα ζητήματα του τόπου επανέρχονται και επαναπροσδιορίζονται, έστω και υπό άλλες οπτικές. Ο μυθολογικός χαρακτήρας απομακρύνεται από την αποστεωμένη μορφή του και αποκτά διαφορετική αξία στο *εδώ και τώρα*.

⁵ Περισσότερα στο Barthes, R. (2007). *Μυθολογίες. Μάθημα*. Μτφρ. Κ. Χατζηδήμου, Ι. Πάλλη. Αθήνα: Ράππα-Κέδρος.

το παιχνίδι= το εργαλείο αποδόμησης του μύθου

Μέσα από το παιχνίδι γεννιέται ο κόσμος για τα παιδιά, μέσα από το παιχνίδι δημιουργείται η σύνδεση με τον κόσμο και τις κοινωνικές διεργασίες, μια σχέση με την πόλη προσαρμοσμένη στα δικά τους μέτρα. Είναι το «καθοδηγητικό πρότυπο», όπως λέει ο Ντε Σερτώ για την επανάκτηση της πόλης: «η παιδική ηλικία που καθορίζει τις πρακτικές του χώρου αναπτύσσει τα αποτελέσματά της, φουντώνει, κατακλύζει τους ιδιωτικούς και δημόσιους χώρους, διαλύει τις αναγνώσιμες επιφάνειές τους και δημιουργεί μέσα στη σχεδιασμένη πόλη μια πόλη ‘μεταφορική’» (Ντε Σερτώ 1981: 53), ή μετατοπιζόμενη, όπως την ονειρευόταν ο Kandinsky: «μια μεγάλη πόλη, χτισμένη στέρεα σύμφωνα με όλους τους κανόνες της αρχιτεκτονικής, που σείεται ξαφνικά από μια ανυπολόγιστη δύναμη» (Kandinsky 1981: 53).

Η ανυπολόγιστη δύναμη της φαντασίας των παιδιών αποδομεί τις τρέχουσες απόψεις ερμηνείας του μυθολογικού πλέγματος της πόλης. Τις οικειοποιείται και τις ανασυστήνει, αντανakλώντας πάνω τους προσωπικές ιστορίες. Αλλά και η ίδια η πράξη του παιχνιδιού έχει μυθοπλαστικό χαρακτήρα, εφόσον δημιουργεί εναλλακτικές πραγματικότητες ή μη πραγματικότητες σε σχέση με αυτό που συνηθίζουμε να ορίζουμε ως συνείδηση του κόσμου. Για τη μυθοπλαστική διάσταση του παιχνιδιού, συμφωνεί και ο Χουϊζίνγκα: «Το παιχνίδι σχετίζεται με την έννοια του μύθου και τις λατρευτικές τελετές. Ο πολιτισμός γεννιέται στο και ως παιχνίδι, και ουδέποτε εγκαταλείπει τον χώρο του παιχνιδιού» (Χουϊζίνγκα 1989: 257).

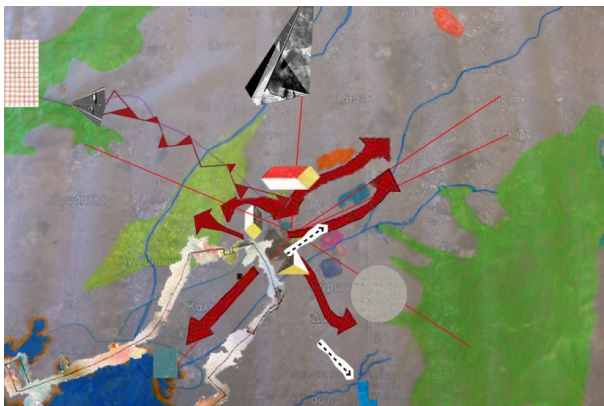
Τα βήματα της Δράσης

Τα βήματα που θα σας περιγράψουμε, αποτελούν μια εκδοχή των εργαστηρίων που οργανώνουμε με τον ίδιο πάντα στόχο, τον εμπλουτισμό της σχέσης των παιδιών με την πόλη μέσα από τη μυθολογία.

Η δράση, περιλαμβάνει τα εξής στάδια: παρατήρηση, ανταλλαγή ιδεών, επιλογή, επινόηση, ερμηνεία συμβόλων, δημιουργία μιας νέας πραγματικότητας, σχεδιασμός, κολλάζ, κατασκευή. Σε όλη αυτή τη διάρκεια, τα παιδιά περνάνε από διαφορετικούς ρόλους ως προς τον τρόπο λήψης αποφάσεων και δράσης για το παρόν και το μέλλον της πόλης τους.

Ο χάρτης - το ανάγλυφο

Έχοντας ως υπόβαθρο την αεροφωτογραφία του λεκανοπεδίου της Αθήνας, τα παιδιά μπαίνουν στη διαδικασία αναγνώρισης του ανάγλυφου και των βασικών φυσικών και ανθρωπογενών στοιχείων της πόλης. Σε αυτή τη φάση, μας ενδιαφέρει τα παιδιά να αποκτήσουν την εικόνα της πόλης ως ολότητα.

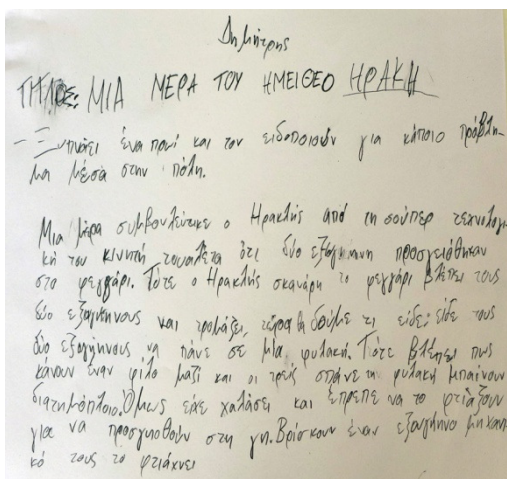


Σε δεύτερο επίπεδο, τα παιδιά καλούνται να ‘διαβάσουν’ το χάρτη χρησιμοποιώντας ως ‘εργαλείο’ την ήδη οικεία ελληνική μυθολογία. Οι θεοί βρίσκουν την αντιστοιχία τους πάνω στο χάρτη, βάσει των ιδιοτήτων τους και των στοιχείων που εκπροσωπούν. Αυτό αντιστοιχεί τόσο σε επίπεδο συμβόλου, δηλαδή φυσικά στοιχεία

αλλά και λειτουργίες της πόλης, όσο και σε 'επίσημα' ονομαστικά σημεία αναφοράς τους μέσα στον ιστό όπως μνημεία και δρόμοι (Εικόνα 1).

Οι θεοί

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και η κάθε ομάδα επιλέγει με ποιον θεό θα ασχοληθεί. Στη συνέχεια καλούνται να συγκεντρώσουν πληροφορίες και υλικό σε διάφορες μορφές (κείμενο, εικόνα, αντιπροσωπευτικά αντικείμενα) και να το φέρουν στην τάξη.



Εικόνα 2

Στην επόμενη φάση της δράσης, που περιλαμβάνει πιο σύνθετες ιδέες, φροντίζουμε να προηγηθεί ένα στάδιο λεκτικής έκφρασης, (Εικόνα 2) που στη συνέχεια μετασχηματίζεται σε μορφή – σχήμα και μετατρέπεται σε σύμβολο. Αυτό υλοποιείται μέσω ερωτηματολογίων υπό τη μορφή παιχνιδιού συμβολισμών, ξεκινώντας από ερωτήσεις συσχετισμού του θεού με τομείς και αντικείμενα της καθημερινότητας των παιδιών. Στη συνέχεια, οι ερωτήσεις σχετίζονται με τη ζωή στην πόλη, σε αρχιτεκτονική ή αστική κλίμακα. Συζητάμε τις ιδιότητες του κάθε θεού και τις αντιστοιχούμε σε χωρικές ποιότητες και υλικότητες.

Τοποθετούμε τους θεούς σε θέση παρατηρητή της πόλης. Ανιχνεύουμε τα προβλήματα της ζωής στην πόλη και τις πιθανές λύσεις τους σε σχέση με τις ιδιότητες των θεών.

Τα λεκτικά μέσα επικοινωνίας οδηγούν το παιδί στην ανάσυρση και αναβίωση προηγούμενων εμπειριών, γνωστικής και συναισθηματικής φύσεως. Έτσι προκύπτει η γέννηση μιας σειράς ελεύθερων συνειρμών, που οδηγούν αλυσιδωτά στο να ανοιχθούν νέες οπτικές προσέγγισης της μυθολογικής συνθήκης. Το γεγονός ότι στην παιδική ηλικία, το περιβάλλον ως βίωμα εμπεριέχει πολύ μεγαλύτερο βαθμό προσωπικής εμπλοκής από ό,τι στην ενηλικιότητα, ενισχύει την προσωπική αυτή ανάλυση των μύθων.

Τα παιδιά μπαίνουν σε διαδικασία ανάλυσης των χαρακτηριστικών και των ιδιοτήτων των θεών, με αποτέλεσμα την καταγραφή συσχετισμών που καταλήγουν σε αφηρημένες έννοιες και σε τελικό στάδιο σε έννοιες που εκφράζουν χωρικές σχέσεις. Στο τέλος, τα παιδιά μπαίνουν και συνειδητά σε ρόλο αρχιτέκτονα. Αναλαμβάνουν να οραματιστούν και να σχεδιάσουν την κατοικία που θα είχε ο θεός εάν ζούσε σήμερα. Στο στάδιο αυτό συμβολοποίησης, το παιδί επινοεί τα σχήματα εκείνα και τις γραμμές που επιθυμεί, για να προσεγγίσει κάτι αφηρημένο με δυσδιάστατη συγκεκριμένη μορφή, ως αρχιτεκτονικό σκίτσο.



Η επίσκεψη

Πραγματοποιείται επίσκεψη στον λόφο του Φιλοπάππου. Ο λόφος επιλέχθηκε ως κομβικό σημείο στο κέντρο της πόλης που επιτρέπει τόσο τη συνολική θεώρηση του αναγλύφου της όσο

Εικόνα 3

και την μετωπική σχέση με το Βράχο της Ακρόπολης που λειτουργεί απόλυτα ως τοπόσημο για τα παιδιά – κατεξοχήν σύμβολο της πόλης, συνδετικό στοιχείο ιστορικής και σύγχρονης πόλης. Η επίσκεψη λειτουργεί ως κορύφωση της διαδικασίας, αφού τα παιδιά βιώνουν την ιλιγγιώδη αίσθηση της θέασης του ανάγλυφου της πόλης από ψηλά, με το περικλειστο από ορεινούς όγκους λεκανοπέδιο και το άνοιγμα προς τη θάλασσα, να τους είναι ήδη οικείο μέσω των αεροφωτογραφιών που έχουν επεξεργαστεί στην τάξη. Ταυτόχρονα έχουν την ευκαιρία να προσθέσουν επιπλέον γλώσσες επεξεργασίας του υλικού. Τα παιδιά καθ' όλη τη διάρκεια της επίσκεψης, καλούνται σταδιακά να συμπληρώνουν ονομαστικά σε χάρτη που τους έχει δοθεί τα επιλεγμένα σημεία του λόφου που διαδοχικά επισκέπτονται.



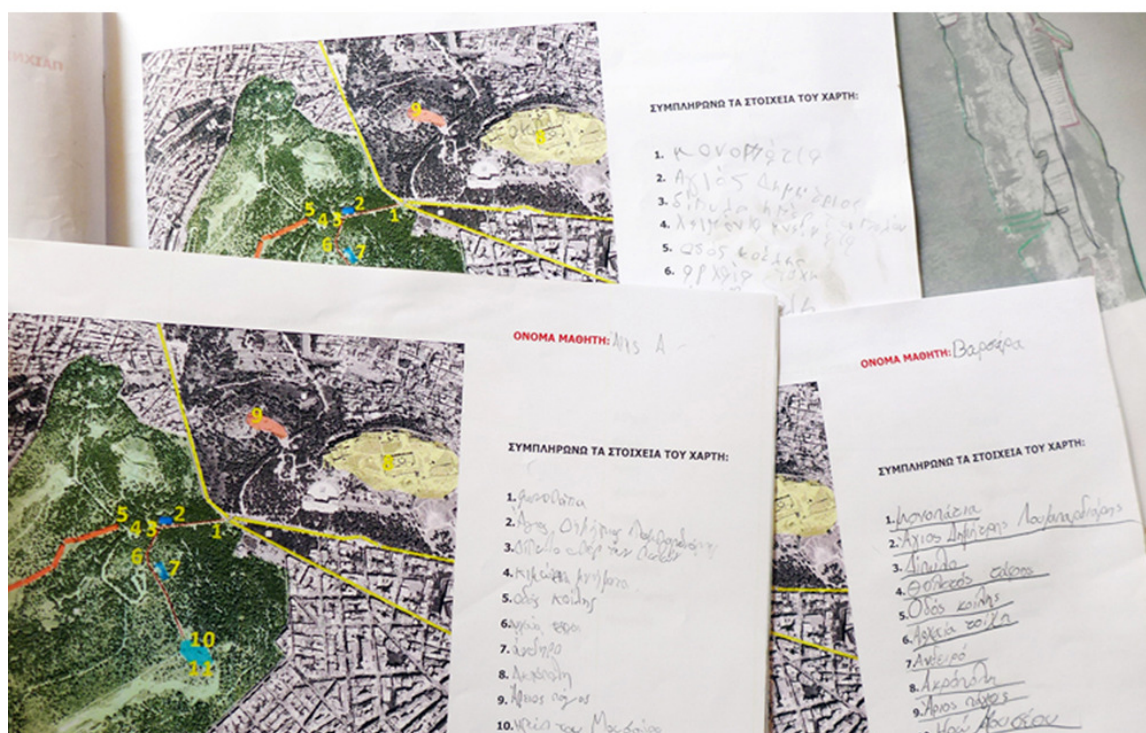
Εικόνα 4

Στα Άνδηρα του Δημήτρη Πικιώνη, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να παρατηρήσουν την πόλη και το ανάγλυφό της από ψηλά, να σκισάρουν τα διαφο-ρετικά επίπεδά της (Εικόνα 4) και να αναγνωρίσουν αντιστοιχίες με τους θεούς, όπως τις έχουν ήδη μελετήσει και χαρτογραφήσει στην τάξη.

Μετά την ολοκλήρωση του περιπάτου, δίνεται στα παιδιά κατάλογος των σημείων που επισκέφτηκαν, αναλυμένων σε χωρικές έννοιες. Τα παιδιά, με αφετηρία συμβολικούς κώδικες των σημείων, κάνουν την αντιστοιχία με τους θεούς του Ολύμπου (Εικόνα 5).

ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΩ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΑΡΤΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΠΕΞΗΓΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ
ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ, ΟΠΩΣ ΣΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

Τα μονοπάτια του Πικιώνη ως διαδρομή	→	κίνηση, μεταφορά, σύνδεση	Αθηνά
Οι κατασκευές του Πικιώνη	→	κατασκευή, σφυρί, αμόνι, τεχνίτης	Ερμής
Τα τείχη (το Δίπυλο και το Διατείχισμα)	→	προστασία, μέσα-έξω, όριο	Άρης
Ο Άρειος Πάγος	→	δικαιοσύνη, νόμος, τιμωρία, πόλεμος	Ήφαιστος
Το Ηρώο του Μουσαίου	→	τιμή, ηρωισμός, ανάθημα	Άδης
Το Μνημείο του Φιλοπάππου	→	επιβλητικότητα, μεγάλη κλίμακα	Δίας
Οι σπηλιές-τα Κιμώνεια Μνήματα	→	σκοτάδι, κρύο, χώμα, γη	Αφροδίτη
Η θέα στη θάλασσα	→	νερό, υγρό, ροή, αφρός	Ποσειδώνας
			Ηρακλής



Εικόνα 5

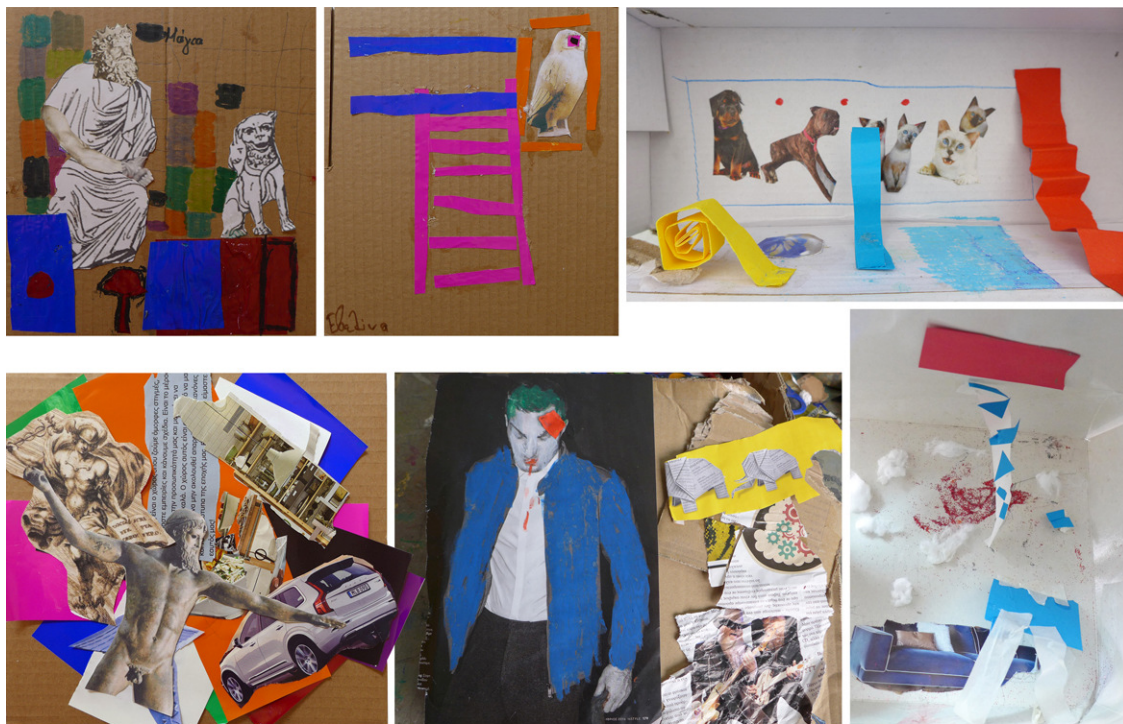
Η χωρική αναπαράσταση

Από τη στιγμή που η σχέση με τα σύμβολα έχει δημιουργηθεί, αποτελεί έναν οδηγό για μια τρισδιάστατη σύνθεση που ενσωματώνει το υλικό που συλλέχθηκε από τις προηγούμενες δράσεις. Έτσι, στο σχολείο, η κάθε ομάδα αναλύει το υλικό που έχει δημιουργήσει και στη συνέχεια μεταβαίνει σε κατασκευή στις τρεις διαστάσεις. Ο στόχος είναι η σύνθεση των στοιχείων και η παραγωγή μιας πρότασης που σχολιάζει τη σχέση της θεότητας με την πόλη.

Η σύνθεση αυτή περιλαμβάνει τρισδιάστατο κολλάζ πάνω σε χωρικές κατασκευές που αντιπροσωπεύουν τους θεούς. Οι κατασκευές αυτές τοποθετούνται πάνω σε χάρτη της Αθήνας και αφηγούνται τις ιστορίες των παιδιών σε σχέση με τη δράση των θεών στη σύγχρονη πόλη. Η εικονογράφηση και το κολλάζ, γλώσσες υποκειμενικές που δεν περιλαμβάνουν την έννοια του λάθους, χρησιμεύουν ως μέσα έκφρασης που δίνουν την

απαιτούμενη ελευθερία για την πραγματοποίηση των όσων έχουν περιγραφεί (Εικόνα 6).

Ένα παιχνίδι ερμηνειών



Εικόνα 6

Η αφαιρετική αναπαράσταση της πραγματικότητας αποτελεί το εκφραστικό εργαλείο των παιδιών κατά την προσχολική ηλικία. Παρόλα αυτά, με την εισαγωγή τους στο εκπαιδευτικό σύστημα, η μίμηση και η εκλογίκευση παίρνουν τη θέση του αυθόρμητου συνειρμού και της συμβολοποίησης, μετατρέποντας την αφαίρεση σε ανοίκειο γι' αυτά εργαλείο.

Επιχειρώντας να επαν-εισάγουμε τα παιδιά στη δύναμη της αναπαράστασης όχι ως μίμηση αλλά ως ερμηνευτικό εργαλείο, που είναι ακριβώς το πεδίο εκείνο στο οποίο προάγεται η νέα γνώση, επιλέγουμε να χρησιμοποιήσουμε σαν εισαγωγή και ως οικείο εργαλείο επεξεργασίας, τον λόγο και την επινόηση ιστοριών. Το πλούσιο υλικό που προκύπτει, φέρνει τα παιδιά ένα βήμα πιο κοντά στην αναπαραστατική αφαίρεση.

Τα παιδιά καλούνται να αντλήσουν κώδικες από τον κόσμο των συμβόλων για να ερμηνεύσουν το περιβάλλον της πόλης, ανοίγοντας ρωγμές στον κανονιστικό χαρακτήρα της. Τα στοιχεία του τοπίου μεταμορφώνονται στα μάτια τους σε αντικείμενα και έννοιες της καθημερινότητάς τους. Προχωρώντας ακόμα παραπέρα, καλούνται να μετατρέψουν τις έννοιες αυτές σε χώρο. Είναι μια ιδιαίτερα δημιουργική μετάβαση σε έναν σύνθετο τρόπο εικαστικής έκφρασης, με ματιές πίσω από την προφανή πραγματικότητα, γεγονός πολύτιμο για τη διεύρυνση της αντίληψής τους.

Οι ματιές αυτές σε λιγότερο ορατές αλλά σημαντικές πλευρές της πόλης, όπως είναι οι κοινωνικές σχέσεις, οι συμβολισμοί, τα γεγονότα, η καθημερινή ζωή, προβάλλουν την πόλη ως *τόπο δράσης*. Με τα λόγια του Colin Ward (1979: 180): «Υπάρχουν

σίγουρα πολλοί άλλοι τρόποι για να χρησιμοποιήσει κανείς την πόλη ως εκπαιδευτικό υλικό. Γιατί εκτός από την ‘σκληρή πόλη’ των κτηρίων των τόπων και των κατασκευών υπάρχει και η ‘μαλακή πόλη’ της ανθρώπινης επαφής και δραστηριότητας». Η διάστασή της αυτή είναι που την καθιστά μεταβαλλόμενο πεδίο και πρωταγωνιστή των ιστοριών των παιδιών.

Η πραγματικότητα της πόλης ερμηνεύεται μέσα από το δομικό πλαίσιο του μύθου. Ο παιγνιώδης τρόπος χρήσης και επεξεργασίας του μύθου με την ανάπτυξη των νέων εκφραστικών μέσων, διαρρηγνύει τη δομή του. Με τόπο έκφρασης την αναπαραστατική αφαίρεση, δημιουργούμε μια νέα σχέση ανάμεσα στο μυθολογικό παρελθόν, τη σύγχρονη αρχιτεκτονική και την πόλη ως ενέργημα.

Οι τομές στην ιστορία ενσωματώνουν την ατομική έρευνα κάθε παιδιού και στοιχεία της καθημερινότητάς τους. Ο διαχωρισμός της καθημερινής ζωής και της μυθολογίας ανατρέπεται και στοιχεία από διαφορετικά πεδία συνενώνονται. Η παρατήρηση χαρτών και εικόνων, ο περίπατος που γεφυρώνει την μυθολογική και την σύγχρονη αστική παρατήρηση, η επινόηση ιστοριών, ένας νέος χάρτης της Αθήνας ως μια ετεροτοπία του χθες και του σήμερα, που συμπυκνώνει διαδρομές, τρισδιάστατες κατασκευές και κολάζ, εντάσσονται σε ένα ενιαίο πλαίσιο. Αυτό που σε μια πρώτη ανάγνωση θα έμοιαζε αταίριαστο, ανοίκειο, στην ουσία αποτελεί μια πορεία προς την κατανόηση του τόπου με αφετηρία τον ίδιο μας τον εαυτό.

Η έμφαση, από το τελικό αποτέλεσμα μετατίθεται στη διαδικασία. Η δράση δεν αντιμετωπίζεται ως τελικό προϊόν, αλλά ως μια ανοιχτή διεργασία, ως ‘γίνεσθαι’. Είναι ένα πεδίο σύνθεσης και χειρισμού διαφορετικών γλωσσών, με ανοιχτά ενδεχόμενα έκβασης. Τα παιδιά αναπτύσσουν συνείδηση των αφηρημένων εννοιών που βρίσκονται πέρα από τα πράγματα και μπορούν να σκέφτονται δημιουργικά και επινοητικά, μια διαδικασία στην οποία το περιβάλλον ως βίωμα παίζει καθοριστικό ρόλο. Γοητεύονται από τις τυχαίες συσχετίσεις έξω από την τάξη και κάνοντας ακούσια χρήση ετεροχρονισμένων συμβόλων, παράγουν με το παιχνίδι τους νέες συγκροτήσεις της πραγματικότητας. Η πόλη φωτίζεται ως γόνιμο πεδίο κατανόησης της συμβολής που έχει το παρελθόν στη διαμόρφωση του τοπίου του παρόντος. Το τελικό αποτέλεσμα προκύπτει ως μια σειρά υποκειμενικών αναγνώσεων των μύθων που συνδράμει στην κατανόηση σύνθετων χωρικών εννοιών και της πολυπλοκότητας κάθε μορφής αναπαράστασης.

Το πρόγραμμα λειτούργησε ως αφετηρία μιας ευρύτερης διαδικασίας παρατήρησης της πόλης και σύλληψής της ως ολότητας. Ενέργησε ως ένα βήμα πέρα από την αποσπασματικότητα που επιβάλλει η ανεξέλεγκτη επέκταση της πόλης με την *απόλυτη έλλειψη* δικτύων φιλικών προς το παιδί.⁶ Η βιωματική προσέγγιση στην ιστορικότητα του τόπου και η γέφυρα, υπό τη μορφή παιχνιδιού ανάμεσα σε παρελθόν και μέλλον, εντείνουν την αίσθηση του *ανήκειν*, βοηθούν τα παιδιά να νιώσουν ότι αποτελούν τμήμα της πόλης. Η λειτουργία της πόλης ως ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο δυναμικό πεδίο που μας αφορά όλους, υποδεικνύει στα παιδιά ότι μπορούν ατομικά και συλλογικά να αναπτύξουν κριτική ματιά, λόγο και δράση.

⁶ Σε μια συνέχεια της εξοικείωσης με την πόλη και σε συνδυασμό με ύλη που προγραμματικά καλύπτεται από άλλα μαθήματα (ιστορία, γεωγραφία, λογοτεχνία), θα υπάρξει σε επόμενες τάξεις στρατηγική εμβάθυνσης στο αστικό τοπίο.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- Barthes, R. (2007). *Μυθολογίες. Μάθημα*. Μτφρ. Κ. Χατζηδήμου και Ι. Ράλλη. Αθήνα: Ράππα-Κέδρος.
- Eco, U. (1989). *Η αποκάλυψη του Ιωάννη. Παλίμψηστο στον Beato της Liebana*. Απόδ. Θ. Ιωαννίδη. Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός Οργανισμός Θεσσαλονίκης.
- Norberg – Schulz, C. (2009). *Genius Loci: Το πνεύμα του τόπου – Για μια φαινομενολογία της αρχιτεκτονικής*. Αθήνα: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις ΕΜΠ.
- Simmel, G. (1993). *Πόλη και ψυχή*. Αθήνα: Έρασμος.
- Αντλερ, Α. (1961). *Ανθρωπογνωσία*. Αθήνα: Μπουκουμάνης.
- Αντλερ, Α. (1990). *Το κοινωνικό ενδιαφέρον*. Αθήνα: Μπουκουμάνης.
- Γκούντμαν, Ν. (2005). *Οι γλώσσες της τέχνης*. Αθήνα: Εκκρεμές.
- Καντίνσκυ, Β. (1981). *Για το πνευματικό στην τέχνη*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Καπουλίτσα, Θ. και Λαλούμη, Ε. (2010). Ο ρόλος της απεικόνισης (σχέδιο) στη μέθοδο της προσέγγισης του Reggio Emilia. Στο Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης, 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω». Αθήνα: ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.
- Καστοριάδης, Κ. (1999). *Η αρχαία Ελληνική Δημοκρατία και η σημασία της για μας σήμερα*. Αθήνα: Ύψιλον.
- Κατσαβουνίδου Γ. (2012). *Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι. Μια πολυφωνική βιογραφία*. Διδακτορική Διατριβή. Βόλος: Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πολυτεχνικής Σχολής Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.
- Λε Γκόφ, Ζ. (1998). *Ιστορία και μνήμη*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Λυκουριώτη, Ι. (2006). Διαχείριση της Αντίστασης του Μέσου και Διατροπισμός (Cross Modality): Το υλικό της παρέκκλισης από το Στερεότυπο. Στο Β. Τροβά, Κ. Μανωλίδης, Γ. Παπακωνσταντίνου (επιμ.), *Η αναπαράσταση ως όχημα αρχιτεκτονικής σκέψης*. Βόλος: Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Futura.
- Μπαζαίου Ν. (2012). Η χωρική εμπειρία στις ταινίες του Jacques Tati. Στο Ν.-Ι. Τερζόγλου (επιμ.), *Έρευνα στην αρχιτεκτονική*, τ. 2. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Μπαζαίου, Ν., Δήμας, Κ. (2001). *Ψυχολογικές προσεγγίσεις της κατοικίας* (ερευνητική εργασία, επιμ. Κ. Τσουκαλά), Θεσσαλονίκη.
- Νουκάκη Α. (2016). *Παιχνίδι και υπαίθριος χώρος* (εισήγηση στο συνέδριο Play_Public), Χανιά.

Ξενόγλωσση

- Calvino, I. (1999). *Why read the classics?* New York: Mariner Books.
- Donald, J. (1999). *Imagining the modern city*. London: The Athlone Press.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horrors*. New York: Columbia University Press.
- Leach, N. (2002). *Hieroglyphics of space*. London: Routledge.
- Lefebvre, H. (1991). *Critique of Everyday Life*. Volume I: Introduction. London: Verso.
- Lefebvre, H. (1997). *Writings on cities*. London: Blackwell.
- Lefebvre, H. (2000). *The Production of Space*. Oxford, UK και Cambridge, USA: Blackwell.
- Lynch, K. (1960). *The image of the City*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Malaguzzi, L. (1998). History, ideas and basic philosophy: An interview with Lella Gandini. Στο C. Edwards, L. Gandini, και G. Forman (επιμ.), *The hundred languages of*

- children: The Reggio Emilia approach-advanced reflections* (second edition), σ. 49-97. Greenwich, CT: Ablex.
- Robinson, K. (2011). *Out of our Minds, Learning to be creative*. Chichester: Capstone Publishing Ltd.
- Sadler, S. (2005). *Archigram: Architecture without Architecture*. Massachusetts: MIT Press.
- Sadler, S. (1999). *Situationist City*. Massachusetts: MIT Press.
- Scully, V. Jr. (1979). *The Earth, the Temple, and the Gods: Greek Sacred Architecture*. Connecticut: Yale University Press.
- Ward, C. (1990). *The Child in the City*. London: Bedford Square Press.
- Νουκάκη Α. (2001). *Αφορμές για σύνθεση: από τον Χάρτη στο Γυαλί* (διάλεξη, επιμ. Γ. Πεπονής), Αθήνα.
- Νουκάκη, Α. (2015). *Διαπλεκόμενες ετεροτοπίες: αρχαιολογικά ίχνη στον υπόγειο σιδηρόδρομο της Αθήνας* (διπλωματική εργασία ΔΠΜΣ Σχεδιασμός-Χώρος-Πολιτισμός, επιμ. Β. Ξένου), Αθήνα.
- Τσάτσος Κ., Κακριδής Ι. Θ., Schefold, K., Κυριακίδου-Νέστορος, Α., Παπαχατζής, Ν. (1986). *Ελληνική Μυθολογία*, τόμοι 1-5. Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Χουϊζινγκα, Γ. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*. Μτφρ. Γ. Λυκιαρδόπουλου και Στ. Ροζάνη. Αθήνα: Γνώση.

Πηγές Εικόνων

Εικόνες 1-6: Προσωπικό αρχείο Ν. Μπαζαίου, Α. Νουκάκη.