

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'



Το παράδειγμα του Βρεφονηπιακού σταθμού του Δήμου Μαρκόπουλου: Το κτίριο ως καθημερινή διδακτική εμπειρία αρχιτεκτονικής για τους μικρούς χρήστες του

Τάσος Μπίρης (Tasos Biris)

doi: [10.12681/χπ.1446](https://doi.org/10.12681/χπ.1446)

**Το παράδειγμα του Βρεφονηπιακού σταθμού του Δήμου
Μαρκόπουλου: Το κτίριο ως καθημερινή διδακτική εμπειρία
αρχιτεκτονικής για τους μικρούς χρήστες του**
**A daycare unit for children in the town of Markopoulo: An
example of how a building can teach architecture to its young
inhabitants. And at the same time daily affect their lives**

Τάσος Μπίρης

Ομ. Καθηγητής, Σχολή Αρχιτεκτόνων ΕΜΠ

Περίληψη

Δεν επιχειρήσαμε να υποκαταστήσουμε με το έργο μας τον φανταστικό κόσμο των παιδιών. Αντιθέτως, σκεφτήκαμε να είναι ο χώρος τους μια προπαίδεια και ταυτοχρόνως ένα χρήσιμο (αλλά και διασκεδαστικό) διδακτικό παιχνίδι με την πραγματική αρχιτεκτονική. Ένα παιχνίδι που αναπτύσσεται καθημερινά πάνω στο ίχνος μιας απολύτως σύγχρονης ορθολογικής κτιριακής δομής, με ρίζες όμως σε βασικά –και γι’ αυτό διαχρονικά καταγεγραμμένα στο συλλογικό υποσυνείδητο–*αρχιτεκτονικά αρχέτυπα*:

Την *στοά*, το *αίθριο*, τον *πύργο*, τον *θόλο*, την *κρήνη*, τον *κήπο* και τον *χαμηλό γήλοφο* από φυσικό χώμα, τον *χτισμένο σε δόμους τοίχο* από εμφανή τούβλα (όπως «χτίζουν» τα παιδιά σπίτια και κάστρα με τους κύβους τους).

Έτσι, το *αρχέγονο ένστικτο της κατοίκησης του χώρου* τροφοδοτεί με ιδέες και ενεργοποιεί την παιδική φαντασία, που –εκ της φύσεώς της– ξέρει πως να «παιίζει» δημιουργικά με αυτό. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, πώς να πλέξει ελεύθερα το δικό της ατομικό και συλλογικό «αρχιτεκτονικό παραμύθι» πάνω στο *πρωτογενές κανονιστικό σύστημα της συνθετικής δομής* ενός σύγχρονου κτιρίου.

Και όλα αυτά, ενόσω οι μικροί πρωταγωνιστές (και σεναριογράφοι) του παραμυθιού βιώνουν τον *πραγματικό* αρχιτεκτονικό χώρο και –ταυτοχρόνως– διδάσκονται από αυτόν.

λέξεις-κλειδιά: διδακτικό παιχνίδι, αρχιτεκτονικά αρχέτυπα, κατοίκηση, πρωτογενές κανονιστικό σύστημα.

Tassos Biris

Emer. Professor, School of Architecture NTUA

Abstract

We did not try to design a building which –in a way– would reproduce a child’s phantasy, just by exploiting the ingenuity of architectural form and its esthetic appeal. (In other words we did not design a small «Disney Land»).

On the contrary, this functional daycare unit is also *an introductory lesson about space syntax*. And at the same time it is a friendly spatial game for its young inhabitants. It is the game of *playing* with architecture while living in it, in a special way that children know (and can) when architecture gives them the chance to do so.

It is the building itself that makes the game possible. In essence, its design constitutes a series of *basic architectural archetypes* which join together as a functional and aesthetic «whole».

As all archetypes, they are strongly embedded in the depth of human nature and thus strongly connected even to a child's subconscious knowledge and imagination:

The *arched corridor*, the *atrium*, the *tower*, *natural unpaved earth and a small hill* (as basic components of a small garden), *walls built by cement blocks* (in the same way that children build castles and houses while playing with their wooden cubes).

The primeval instinct of *inhabiting space* leads the young players to produce new and unexpected ideas about using it in their own way.

Thus, modern architecture lays a simple orthogonal grid (as a guide that “shows the way” beneath the surface of logic), on which imagination and natural improvising skill can weave each child's extraordinary fairytale.

keywords: introductory lesson about space syntax, basic architectural archetypes, inhabiting space.

Κείμενο ανακοίνωσης

Πρόκειται για ένα δημόσιο κτίριο κατασκευασμένο το 2007 και το αποκαλώ εδώ παιδικό και όχι βρεφονηπιακό γιατί δεν λειτουργεί ακόμα το τμήμα των νηπίων.

Δεν επιχειρήσαμε να υποκαταστήσουμε με το έργο μας τον φανταστικό κόσμο των παιδιών. Αντιθέτως, σκεφτήκαμε να είναι ο χώρος τους μια προπαίδεια και ταυτοχρόνως ένα χρήσιμο (αλλά και διασκεδαστικό) διδακτικό «παιχνίδι» με την πραγματική αρχιτεκτονική.

Ένα παιχνίδι που αναπτύσσεται καθημερινά πάνω στο ίχνος μιας απολύτως σύγχρονης ορθολογικής κτιριακής δομής, με ρίζες όμως σε βασικά –και γι' αυτό διαχρονικά καταγεγραμμένα στο συλλογικό υποσυνείδητο– *αρχιτεκτονικά αρχέτυπα*:

Την «στοιά», το «αίθριο», τον «πύργο», τον «θόλο», την «κρήνη», τον «κήπο» και τον χαμηλό «γήλοφο» από φυσικό χώμα, τον «χτισμένο σε δόμους τοίχο» από εμφανή τούβλα (όπως «χτίζουν» τα παιδιά σπίτια και κάστρα με τους κύβους τους).

Έτσι, το *αρχέγονο ένστικτο της κατοίκησης του χώρου* τροφοδοτεί με ιδέες και ενεργοποιεί την παιδική φαντασία, που –εκ της φύσεώς της– ξέρει πως να «παίξει» δημιουργικά με αυτό. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, πως να πλέξει ελεύθερα το δικό της ατομικό και συλλογικό «αρχιτεκτονικό παραμύθι» πάνω στο *πρωτογενές κανονιστικό σύστημα της συνθετικής δομής* ενός σύγχρονου κτιρίου.

Και όλα αυτά, ενόσω οι μικροί πρωταγωνιστές (και σεναριογράφοι) του παραμυθιού βιώνουν τον *πραγματικό* αρχιτεκτονικό χώρο και –ταυτοχρόνως– διδάσκονται από αυτόν.

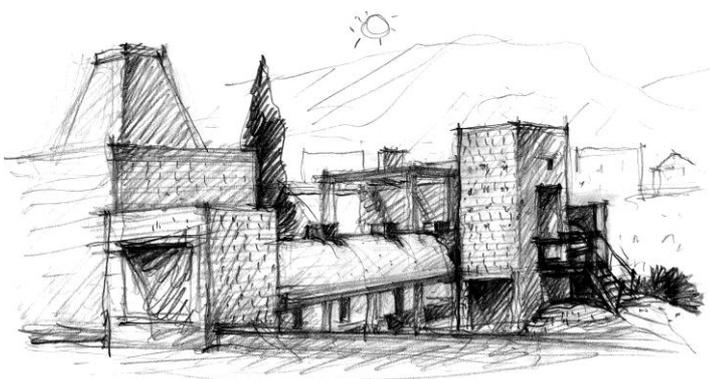
Ίσως δεν θα μάθουμε ποτέ επακριβώς εάν και τι διδάχθηκαν αυτά τα παιδάκια από το κτίριό μας. Δηλαδή, όχι από κάποια Αρχιτεκτονική Σχολή αλλά από την ίδια την αρχιτεκτονική κατά τη βίωσή της επί τόπου του έργου, σ' αυτόν τον παιδικό σταθμό. Αρχιτεκτονική διδακτική εμπειρία και γνώση, της οποίας η επίδραση συνήθως συνειδητοποιείται έτσι και αλλιώς από όποιον την απέκτησε, πολύ αργότερα.

Όσο για εκείνους που την μετέδωσαν σε αυτούς (δηλαδή εμείς οι αρχιτέκτονες) χρειαζόμαστε υπομονή, επιμονή, πίστη και γνώση, σε αναφορά με το έργο μας και τον κοινωνικό και –έτσι κι αλλιώς– διδακτικό του ρόλο (καλό ή κακό).

Επειδή όμως παρακολουθούμε συνεχώς την πορεία των έργων μας, σαν να είναι «παιδιά» μας, κάτι πάντα υπάρχει (θετικό ή αρνητικό) που μπορούμε να καταλάβουμε από αυτήν την διδακτική επίδραση. Και αυτό –καλό ή κακό– συνήθως αποκαλύπτεται καθώς παρατηρούμε –χωρίς να τους ενοχλούμε με δικές μας παρεμβάσεις– από μακριά πως χρησιμοποιείται ο χώρος, φυσικά τω τρόπω, από τους χρήστες του (που στην περίπτωση αυτή είναι τα μικρά παιδιά).

Επίσης, πολλά έχουν ήδη μάθει για το θέμα αυτό από τους παιδαγωγούς τους, αυτές τις πραγματικές ηρωίδες που –κάτω από δύσκολες συνθήκες– λειτουργούν και έχουν αισθανθεί το κτίσμα ως κομμάτι και του δικού τους εαυτού. Και έτσι το σέβονται σαν να είναι σπίτι τους. Αυτές οι νέες γυναίκες λοιπόν, μας διαβεβαιώνουν ότι ο σταθμός είναι αγαπητός. Από τα παιδιά, από τους γονείς, από την γειτονιά αλλά και από τις ίδιες. Κάτι που μας αρκεί για την ώρα.

Στην συνέχεια, οι εικόνες που ακολουθούν «μιλούν» –νομίζουμε– καλύτερα και ευκρινέστερα από οποιοδήποτε άλλο κείμενο.



Εικόνα 1: Το παράδειγμα του βρεφονηπιακού σταθμού του Δήμου Μαρκόπουλου: Το κτίριο ως καθημερινή διδακτική εμπειρία αρχιτεκτονικής για τους μικρούς χρήστες του



Εικόνα 2 (α, β, γ, δ): Μια παιδική ιστορία σε 4 πράξεις για την αρχέτυπη αξία της κατοικησιμότητας του αρχιτεκτονικού χώρου, θεωρημένου ως «Δοχείου Ζωής»

Εικόνα 2α: Το παιδί και το εντυπωσιακό δώρο. Περιμένοντας το άνοιγμα του κουτιού και την αποκάλυψη του δώρου



Εικόνα 2β: Που είναι το δώρο;



Εικόνα 2γ: Το παιδί ξέρει ποιο είναι το πραγματικό δώρο. Παίζοντας με αυτό (δηλαδή το κουτί) ενεργοποιεί εν αγνοία του την αρχέτυπη ροπή του προς το «ΕΝΤΟΣ» του αρχιτεκτονικού χώρου, θεωρημένου ως κατοικήσιμου «Δοχείου Ζωής»



Εικόνα 2δ: Ανορθόδοξα παιχνίδια με τον χώρο



Εικόνα 3: Και πάλι η επιτόπου του έργου διαμόρφωση και βίωση του «ΕΝΤΟΣ» της αρχιτεκτονικής, ως δημιουργικό παιδικό παιχνίδι. Είναι το παιχνίδι με το αρχέτυπο της κατοικησιμότητας του αρχιτεκτονικού χώρου θεωρημένου ως «Δοχείου Ζωής»



Εικόνα 4: Η Disneyland. Η προσπάθεια των μεγάλων να υποκαταστήσουν με ένα δικό τους αφήγημα τον φανταστικό κόσμο των παιδιών. Κάτι που προσπαθήσαμε να αποφύγουμε στην περίπτωση του συγκεκριμένου παιδικού σταθμού



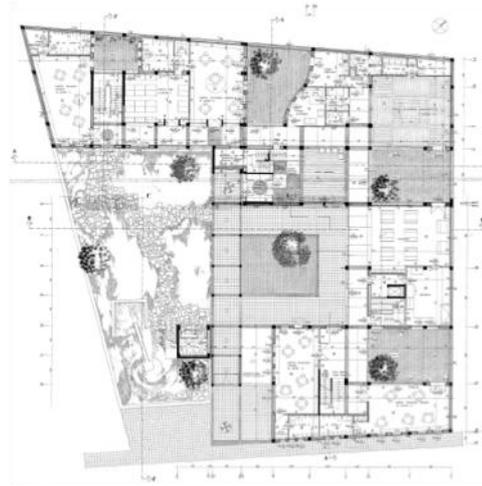
Εικόνα 5: Βρεφονηπιακός σταθμός στο Μαρκόπουλο (μελέτη 1993, κατασκευή 2007). Σκίτσο



Εικόνα 6α: Ένα κτίριο-μάθημα για τα παιδιά, ταυτοχρόνως και ένας διδακτικός περίπατος προς το «ΕΝΤΟΣ» της αρχιτεκτονικής
Α. Η «Είσοδος» ως εισαγωγικός χώρος προς το «ΕΝΤΟΣ»
Β. Το αρχέτυπο σύμβολο της «Πύλης» και του «Πύργου»
Γ. Το συνεχές πέρασμα από το «εκτός» στο «εντός» του χώρου και αντίστροφα. Ο περίπατος προς τα μέσα. Η θετική σχέση με αυτόν



Εικόνα 6β: Παρουσιάζεται στην κάτοψη η δυνατότητα συνεχούς μετάβασης κατά την κίνηση στον παιδικό σταθμό, από τους κλειστούς στους υπαίθριους χώρους και αντίστροφα. Δηλαδή, της μετάβασης από τον κήπο και το μεγάλο κεντρικό αίθριο στα μικρότερα τοπικά αίθρια και αντίστροφα. Με μπλέ χρώμα σημειώνονται τα γειτονικά κτίρια



Εικόνα 7: Το αρχέτυπο του γραμμικού χώρου κίνησης. Η θολωτή «Στοά» με τη ταυτόχρονη θέα στο αρχέτυπο του αιθρίου (δεξιά) και του κήπου (αριστερά)



Εικόνα 8: Το αρχέτυπο του διαμορφωμένου κοινωνικού υπαίθριου χώρου: το «Αίθριο» - «Αυλή»



Εικόνα 9: Η φιλική σχέση του Παιδικού Σταθμού με την πόλη. Το αντιστικτικό παιχνίδι με αυτήν. Το νέο κτίριο σέβεται (δεν αποστρέφεται) την αστική αρχιτεκτονική των τυπικών σπιτιών όπου κατοικούν τα παιδιά, αλλά την συμπληρώνει ως νέα δυνατότητα. Η «Στοά», ο «Πύργος» και η φυσική «Γη» (ο «Κήπος» και ο «Γήλοφος»). Μια νέα (φιλική) αρχιτεκτονική παρέμβαση μέσα στον πυκνό υφιστάμενο αστικό ιστό. Το αρχέτυπο του –χτισμένου με τούβλα- τοίχου. (Το παιχνίδι των κύβων που πάντα αγαπούν να παίζουν τα παιδιά)



Εικόνα 10: Η απόληξη του «Πύργου» στην κορυφή του «Γήλοφου» όπου βρίσκεται το μικρό γραφείο του Συλλόγου Γονέων



Εικόνα 11: Ο κεντρικός εσωτερικός «Χώρος Στάσης» για συλλογική επικοινωνία και παιχνίδι, σε άμεση επαφή με το «Αίθριο» και τους άλλους χώρους του Σταθμού



Εικόνα 12: Ο γραμμικός «Χώρος κίνησης (ο Διάδρομος)», επίσης σε άμεση επαφή με το «Αίθριο». Οι εμφανείς (μη κρυμμένες) μηχανολογικές εγκαταστάσεις (άλλη μια διδακτική έκφραση του τι περιλαμβάνει το «ΕΝΤΟΣ» της αρχιτεκτονικής)



Εικόνα 13: Το αρχέτυπο του «εκ των άνω φωτισμού». Μια ασυνήθιστη διδακτική εμπειρία για τους μικρούς κατοίκους



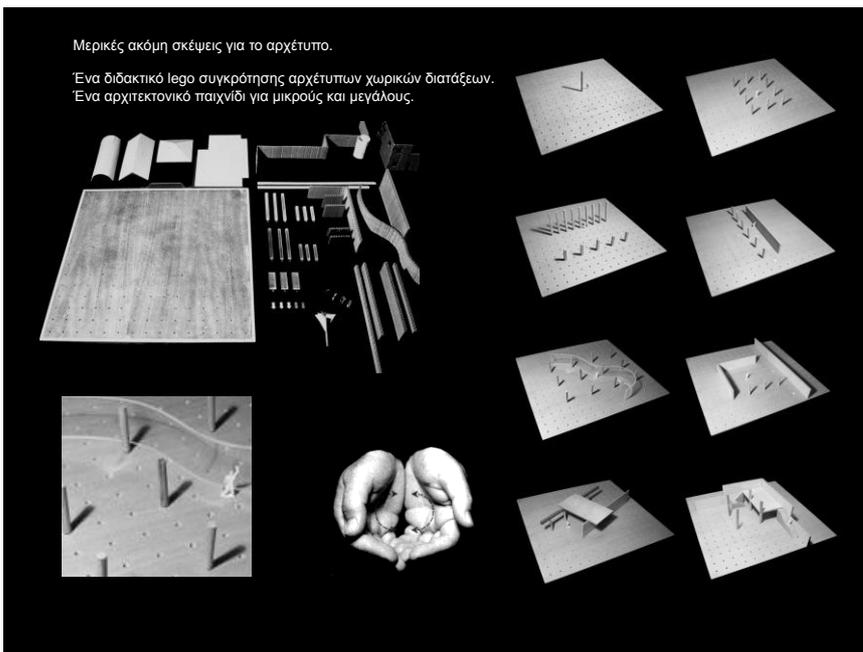
Εικόνα 14: Φως και σκιά στο όριο του «ΕΝΤΟΣ» και του «ΕΚΤΟΣ»



Εικόνες 15, 16: Φως και σκιά

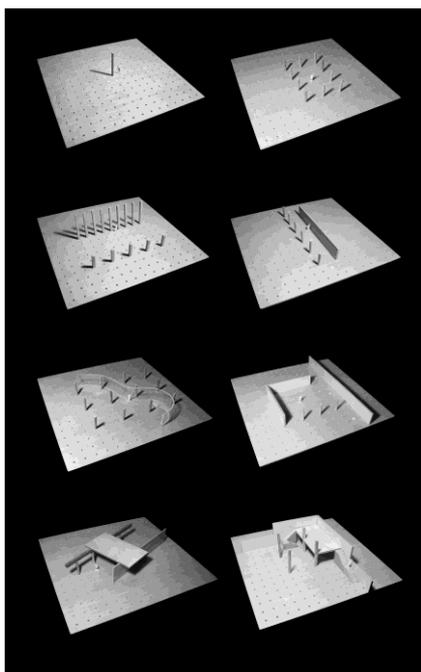


Εικόνα 17: Το κλείσιμο του περιπάτου από εκεί που ξεκίνησε



Εικόνα 18: Μερικές ακόμη σκέψεις για το αρχέτυπο
Ένα διδακτικό lego συγκρότησης αρχέτυπων χωρικών διατάξεων
Ένα αρχιτεκτονικό παιχνίδι για μικρούς και μεγάλους

Με αυτό γίνεται η εισαγωγή στην Αρχιτεκτονική Σύνοψη στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων του ΔΠΘ και μέσω παραδειγματικών εφαρμογών, στην Σχολή Αρχιτεκτόνων ΕΜΠ. Μια διδακτική ιδέα και εφαρμογή από τον Τάσο Μπίρη σε συνεργασία με την Καθηγήτρια ΔΠΘ Ελένη Αμερικάνου και τον Επίκουρο Καθηγητή ΔΠΘ Πάνο Εξαρχόπουλο



Εικόνα 19: Ένα μάθημα εισαγωγής στην αρχιτεκτονική από τον Τάσο Μπίρη.
 Έγινε στα αρχεία αρχιτεκτονικής του Μουσείου Μπενάκη σε μια τάξη νηπιαγωγείου, από τον Τ. Μπίρη και την Μ. Αδάμη.
 Ο Ovelix λειτουργεί ως «γέφυρα» για να κατανοήσουν τα παιδιά την σχέση των υποστηλωμάτων με το προϊστορικό “Menhir”



Εικόνα 20: Το μάθημα



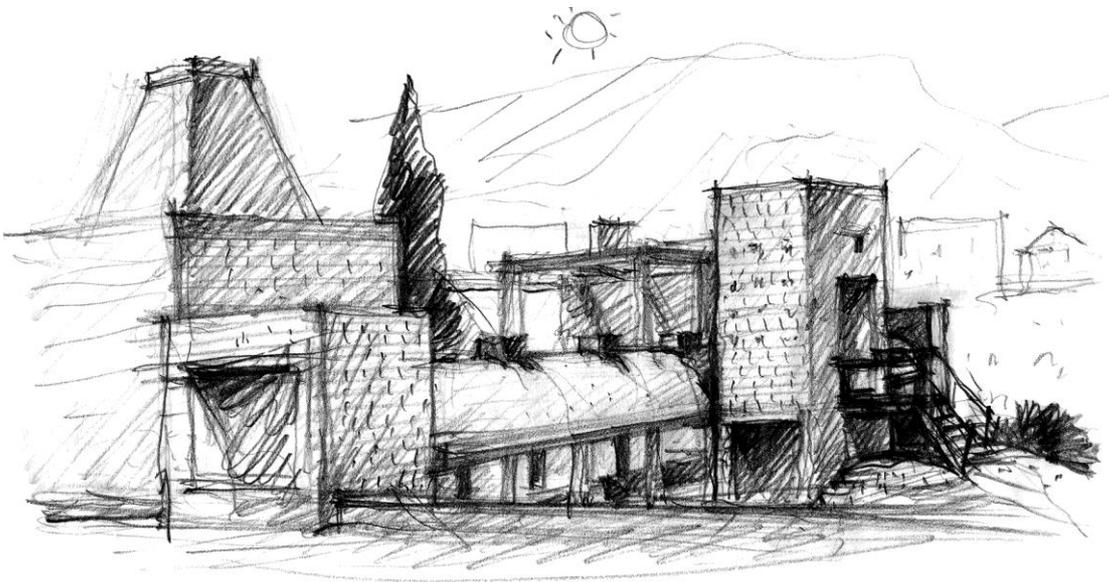
Εικόνα 21: Το μάθημα και ο «ερωτευμένος»!
(Διακρίνεται κάτω από το χέρι του δασκάλου). Είναι ο μόνος που δεν προσέχει τι δείχνει αυτό το χέρι, καθώς είναι απόλυτα μαγεμένος από το κοριτσάκι που κάθεται απέναντί του και καλά κάνει....



Εικόνα 22: Η συνεργασία δύο δασκάλων: Τάσος Μπίρης και Μάρω Αδάμη (Καθηγήτρια αρχιτεκτονικής Σχολής ΕΜΠ, και διευθύντρια των «Αρχείων Ελληνικής Αρχιτεκτονικής» του Μουσείου Μπενάκη)



Εικόνα 23: Το μάθημα. Σε όλα τα χωρικά παραδείγματα συμμετέχει μια ή περισσότερες ανθρώπινες φιγούρες. Έτσι, προσδίδεται στην αρχιτεκτονική ανθρώπινη κλίμακα και υποδηλώνεται η ιδιότητά της ως «Δοχείο ανθρώπινης Ζωής»



Εικόνα 24: Το χειροποίητο σκίτσο ως ύψιστο διδακτικό εργαλείο

Στοιχεία Έργου

Βρεφονηπιακός Σταθμός Δήμου Μαρκόπουλου

Υπεύθυνος μελέτης: Τάσος Μπίρης

Συνεργάτες αρχιτέκτονες: Έφη Βιτζηλαίου, Κέλλυ Βρεττού

Στατική μελέτη: Θόδωρος Βουδικλάρης, Νίκος Ζιρήλειος

Η/Μ μελέτη: Γιώργος Κοντορούπης, Γιώργος Χριστοφίλης

Υπεύθυνος εργοταξίου: Μάριος Τριανταφυλλίδης, πολιτικός μηχανικός

Μελέτη: 1993, **Κατασκευή:** 2007.

Πηγές Εικόνων

Εικόνες 1-24: Προσωπικό αρχείο Τ. Μπίρη.