

Joko konstruktiboa eta haren lotura arkitektura-proiektuarekin

XXI. mendeko tresna pedagogikoak

Laburpena:

Artikulu honetan proiektu arkitektonikoa disziplinaz kanpoko tresna pedagogiko gisa aurkeztuko da, gaur egungo irakaskuntza-sistemek duten aldaketa-beharraren aurrean. Hori lortzeko, joko konstruktiboen atalen definizioan eta multzoen eraketan oinarritzen diren proiektu-prozesuak erlazioan jartzea planteatu da.

Gako-hitzak: joko konstruktiboa, jostailua, taktika, pentsaera sistemikoa, muntaketa

Abstract:

The architectural project is proposed as a pedagogical tool to be used outside of the discipline facing the need of a change in our current educational systems. In order to approach this goal, the constructive play and its possible relation with the architectural design process based on the definition of parts and ensembles is set out as the means to develop a new pedagogical methodology.

Keywords: constructive play, play, tactice, systemic thinking, montage



Begoña de Abajo Castrillo

Arkitektoa Madrileko AGETren bitartez, Arkitekturaren Masterra Columbiako (New York) Unibertsitatearen bitartez eta doktordutza-ikaslea Madrileko AGETn.

Bidaltze data: 2016-04-01

Onartze data: 2016-05-04



Marraztearekin batera, eraikitzea haurtzaroko jardueratzat hartzen dute pedagogoek. Horregatik, eta XX. mende hasierako «eginez ikasi» pedagogiek hartu zuten garrantziagatik, eskuz maneiatzeko objektuen agerpen eta komertzializazioa asko areagotu da.¹ Baina, zer erlazio dago eraikuntzajokoaren eta pedagogiarene artean?² Erlazio hori arkitektura-proiektuarekin lotzerik badago?

1900ean hezkuntzaren planteamenduaren aldaketari erantzun zioten pedagogia berriak sortu ziren modu berean, saihetsezina dirudi gaur egungo hezkuntza-sistemek —zeintzuk informazioaren gizarte garaikideak sorturiko ziurgabetasun, pertsonalizazio eta aniztasunaren aurrean behin eta berriz zalantzan jarriak baitira— bide berriak bilatzea³. Testuinguru horretan, hezitzaile eta pedagogoek pentsamendu sistemiko eta dibergentea garatzen duten kompetentziak lortzearen garrantzia defendatzen dute. Behar horren aurrean, proiektu arkitektonikoa diziplinaz gaindiko tresna pedagogiko bat balitz bezala aurkez genezake. Hori lortzeko, joko konstruktiboa aipaturiko gaitasun arkitektonikoak eskuratu eta garatzeko bitarteko bilaka daiteke.

1 Jokoaren zeregina hezkuntzan beti garrantzitsua izan den arren, heziketa-jostailuen kontzeptuak hirurehun urte soilik dauzka. A. Ogata (2013) diotenaren arabera, jostailuak kontsumo-objektu bilakatu ziren gerraostean zehar, ondorioz, haien komertzializazio-eranda gogor bat gertatu zen.

2 Jokoaren indar kognitiboaren diskurtsoa oso konplexua da, kasu honetan joko kontzeptua prozesu bezala ulertuko da.

3 2012an MoMAk Century of the Child erakusketa antolatu zuen diseinuaren munduaren eta haurtzaroren inguruan, gai horri buruz ez erakusketarik ez eta ikerketa akademikorik egin ez zirela jabetzean. Erakusketako komisarioek aurreko mendearen hasieran agerturiko «eginez ikasi» pedagogietan eta gaur egungo testuinguruan etorkizuneko hezkuntzarekiko sortze-jokoek duten garrantzia nabarmendu zuten.

Jostailuak, arkitektura eta arkitektoak

Begi-bistakoa da pedagogia, eraikuntza-joko eta arkitekturaren artean existitzen den erlazioa, aurreko mendean zehar identifika daitekeen adibide mordoa ikusita. Erlazio hori norabide guztietan gertatzen da, bai haurtzaroan horrelako jokoek beraiengan izandako influentzia aitortu izan duten arkitektoen aldetik, baita joko eta diseinuaren artean erlazio zuzen bat aurkitu ondoren beren ibilbide profesionalean jokoetarako objektuak diseinatu izan dituztenen aldetik ere. Horrez gain, ez dugu ahaztu behar jokoaren eta diseinuaren erabilera zenbait hezkuntza-sistema esperimentaletan.

Frank Lloyd Wright-ek bere autobiografian (1932) kontatzen digu nola haurtzaroan zehar bere amak Estatu Batuetako I Erakusketa Internazionalen erositako Fröebelen jostailuekin jolastu zuen. Modu berean, Le Corbusierren biografia ofizialean bere karrera profesionalean Kindergarten-ek izandako eragina antzeman daiteke⁴.

1966ko Architectural Design aldizkariaren eamesdarrei buruzko ale monografikoan, Charles-ek azaltzen du jostailuen munduan diseinu-arazoetara gerturatzeko jarrera ezin egokiagoa ikusten zuela. Beatriz Colominak berak dio «Eamesdarren diseinu-kontzeptua pieza multzo mugatu baten

4 Fröebel eraikuntza-kaxak —izen bereko egileak diseinatuak XIX. mendean— Kindergartenetako hezkuntza-sisteman zeuden integratuta. Fröebelek «gorazko progresioan» zihoazen pieza multzo bat diseinatu zuen «objektuaren intuizio materialetik ideiarene abstrakzioa joateko» Espainian Fröebelen zabaltzailea izan zen Pedro de Alcántarak zioen bezala (Madrid, 1876). Juan Bordesek kaxa horien funtzionamendua, dohainen eta okupazioaren teoriak azaltzen ditu CBA erakusketako katalogorako idatzi zuen artikuluan (Bordes, 2016: 39), bai eta jostailuen historiari buruz berak idatzitako liburuan ere (Bordes, 2012).

antolaketa eta berrantolaketa datza. Sortu izan zuten ia guztia berrantolatu ahalko litzateke, antolamendu finko bat existitu gabe» (Colomina, 2014: 100) Proiektua horrela ulertuta, logikoa dirudi eamesdarrek zenbait eraikuntza-joko diseinatu izana, adibidez, House of Cards edo The Toy. (1. Irudia)

Azkenik, eraikuntza-jostailu, pedagogia eta arkitekturaren arteko erlazioaren inguruko ikuspegi ezberdinen deskribapen labur honetan, ezin genezake utzi aipatu gabe Bauhauseko pedagogian jokoak betetzen duen tokia, non 1919an Johannes Itten irakasleak jostailuen diseinua kurtso hasierako ariketa bezala proposatu zuen⁵. Geroago, Blackmountain College-n, besteak beste Anni eta Josef Albers-ek ideia horiek berreskuratu zituzten. Haien diziplina anitzeko planteamendua eta John Dewey-en akzioaren bidezko ikaskuntza kontzeptuarekin duten lotura direla-eta, adibide hauek gaur egun bereziki baliozkoak dira (Blume, Felix, Knapstein eta Nichols, 2015: 17).

Indefinituena dirudien erlazioa, baina hala ere potentzial pedagogiko handiena eskaintzen duena, prozesu biren artean sortzen dena da, proiektu arkitektonikoaren eta joko konstruktiboaren artean. Bietan, taktikaren eta teknikaren arteko oreka bat aurki genezake⁶, hau da, intentzio edo estrategiaren eta eskuragarri diren medio eta aukeren artean. Abstraktua kontsidera genezakeenean edo pentsamendu kontzeptualaren eta konkretuaren arteko oreka menperatzean datza proiektatzearen trebetasun eta pentsaera arkitektonikoa. Jokoa proiektu bezala ulertuz gero, jostailuek duten garrantzia ez dago soilik, hainbat haur-pedagogiak uste izan duten bezala, motrizitatearekin, pertzepzio formal eta espazialarekin edo konposizioarekin duten erlazioan, baizik eta egoerak aztertu eta proposamen anitz gauzatzeko prozedura eta pentsaera moduen garapenean.

Joko konstruktiboa

Ezinbestekoa da planteamendu hau ulertzeko joko konstruktibotzat zer ulertzen dugun zehaztea⁷. Horren definizioa eta potentzial pedagogikoaren inguruko eztabaidak anbiguoak dira. Anbiguotasun hori ingelesez PLAY eta GAME bezala bereizten diren bi kontzeptuei dagokie, hau da, joko ez-egituratuaren eta joko arautuaren artean dauden ezberdintasunei, hain zuzen ere.

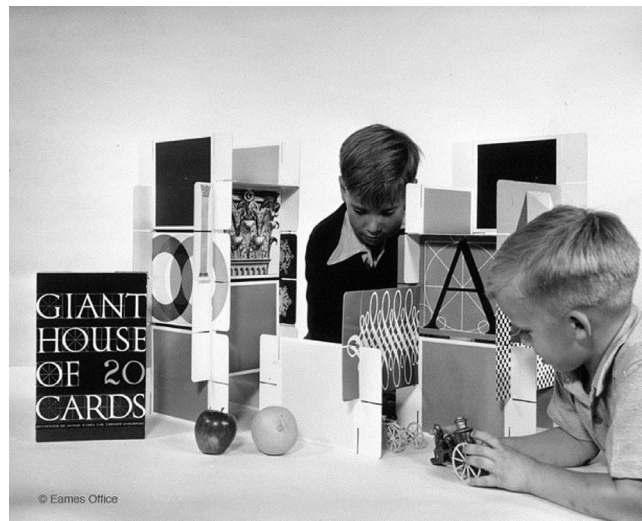
Alde batetik, aztergai dugun joko konstruktiboak ez dio soilik PLAY bezala identifikatzen den joko motari aipame-

⁵ Bere pieza desberdin guztiekin, 1920an Alma Buscherrek Bauhauseko ikasle bezala diseinaturiko Bauspiel jokoa izan zen garrantzitsuenetako bat (Bordes, 2012: 90).

⁶ Taktika: def.: gauzak ordenatzen irakasten duen artea.

Teknika: def.: zientzia edo arte batek erabiltzen dituen prozedimendu eta baliabideen multzoa.

⁷ Piaget-en etapetan garatutako jokoen teoriak maiz eztabaidatuak izan diren arren, aipagarria da nola horietan eraikuntza-jolasak joko sinbolikoaren eta joko arautuaren arteko orekatzat hartzen diren eta ez haur-jokoen eboluzioaren etapatzat.



1 irudia - Haurrak eamesdarren Giant House of Card jokorekin jolasten. Iturria - <http://www.eamesoffice.com>

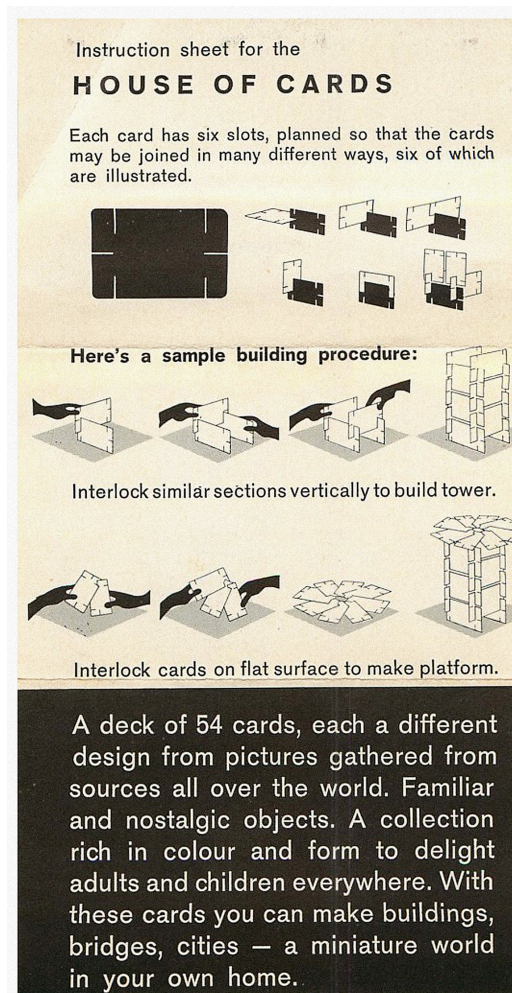
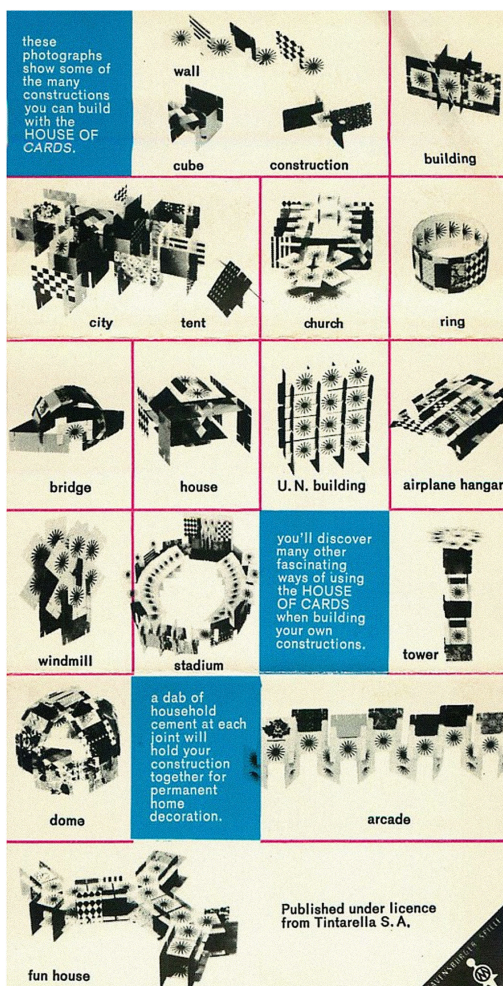
na egiten. Alderdi horretan xede determinaturik ez duten jokoak aurki genitzake; gorabeheratsuak dira eta entretenimenduen bitartez sortzen dira. Bestalde, joko konstruktiboa ez da GAMEtzat hartzen diren jokoetako bat. Mota horretako jokoak arautuak dira eta xede nagusia irabaztea da.

Hori dela-eta, joko konstruktiboa prozesu biren artean mugitzen den prozesu bat balitz bezala uler genezake (objektu, arau, egoera eta espazioen bidez sortzen dena⁸ (Sicart, 2014: 7)). Joko mota horietan ez dago aurrez ezarritako araurik, baizik eta inguruneko kondizio batzuk aurkezten dira, proiektu arkitektonikoan gertatzen den modu berean, eta osagai, atal edo gauza multzo bat. Haren helburua elementu horien artean erlazioak ezartzean datza. Arauen sorkuntza jokoa ezinbesteko alde bat da, hori dela-eta, atalak ulertu, manipulatu eta berrantolatzeak arauen etengabeko birdefinizioa dakar (Sicart, 2014: 9).

Jokoaren kontzeptua horrela ulertzeak atalen antolakuntzan eta berrantolakuntzan oinarritzen den proiektatze-prozesu bati hobeto hurbiltzea ahalbidetzen digu. Prozesu hori itzulgarria da, non eraikitzea eta suntsitzea berriz konfiguratzeko «proiektatze-joko»aren parte den. (2. Irudia)

Hori dela-eta, eraikuntza-jostailua edozein objektu izan daiteke. Sicart-en arabera, giza gaitasun zoragarrienetako bat gure eskura dagoen ia edozein gauzarekin jolasteko dugun trebetasuna da (Sicart, 2014: 38). Beraz, eraikitzea haurtzarotik jasotzen den giza manifestazio espresibo bat baldin bada, desegitea edo bere barne-funtzionamendua hobeto ulertzeko multzo bat ataletan deskonposatzea ere hala kontsidera genitzake.

⁸ Miguel Sicart-en arabera, jokoak inguratzen gaituzten objektuen arabera diseinatzen dira: «It is important to understand that play, unlike other forms of expression, can be designed [...] designed as mediated by things created to facilitate the emergence of play» (Sicart, 2014: 7).



2 eta 3.irudiak – Eamesarren House of Cards argibide-panelak. Ezkerrean, jokariari hainbat konfigurazio aurki ditzakeela adierazten da: «You'll discover many other fascinating ways of using the House of Cards». Eskubian, piezaren definizioa eta konfigurazio posibleak.

Iturria – <http://www.eamesoffice.com>

Atalak eta multzoak

Ondorioz, osagai, muntatze-arau edo erlazio eta multzo osaturiko sistemak zenbait arkitektura-proiekturen eta eraikuntza-jokoaren arteko loturatzat har genitzake; biak arkitektoniko egiten dituen aldagaia multzo erresultantea proiektatzeko nahitasuna da.

Sistema horietan prozesua ez da norabide bakarrekoa, ezta itxia ere, konfigurazio posible asko izango ditu. Saio eta errore-prozedura horretan, jokoaren atalak ere birdefini daitezke, baldintza teknikoaren eskaeren arabera edo jokariaren nahitasun estrategikoen arabera. Garrantzitsuena atal zatiezina eta zatiketa-gradu posibleak antzematea izango da, edo beste modu batean esanda, sor daitezkeen konjuntio tipo ezberdinak identifikatzea. (3.irudia)

Play edo joko dionisiakoaren eta game edo joko arautuaren arteko igarotze horretan jasotzen da ikaskuntza, jostailu birlakatzeko diren konponente edo piezak ulertuz eta arauak edo erlazioak ezarriz. Beraz, ikuspuntu pedagogikotik diskretizazio- eta muntatze-prozesuak ikertzeak daukan interesa ez dago soilik prozesuak ulertzean, baizik eta norberak garaturiko konpetentziak argitzean eta atalak definitzeko orduan eragiten duten parametroetan.

///

Bibliografia

Blume, E.; Felix, M.; Knapstein, G. eta Nichols, C (2015): *Black Mountain. An interdisciplinary experiment 1933 1957*, Spector Books, Staatliche Museen zu Berlin [ISBN 978-3-95905-025-8].

Bordes, J. (2012): *Historia de los juguetes de construcción*, Cátedra, Madrid [ISBN 978-84-376-3065-6].

Bordes, J. (2016): «Construir una historia: Una colección sin protagonistas», hemen: C. Olmo, I. Salcedo, E. Iglesiaseta J. Abellán, *Juguetes de construcción. Escuela de Arquitectura Moderna*, CBA (Círculo de Bellas Artes), Madrid [ISBN 978-84-944615-2-1].

Colomina, B. (2014): «Guerra y Juego», *Playgrounds. Reinventar la plaza*, MNCARS (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía), Madrid [ISBN 978-84-8026-490-7].

Kinchin, J. eta O'Connor, A. (2012): *Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000*, The Museum of Modern Art, New York [ISBN 978-0-8707-0826-8].

Ogata, A.F. (2013): *Designing the Creative Child: playthings and places in midcentury America*, University of Minnesota Press, Minneapolis [ISBN 978-0-8166-7960-7].

Sicart, M. (2014): *Play Matters*, MIT Press, Cambridge [ISBN 978-0-262-02792-2].