

Arkitekto izatera jolastuz



Unai Requejo Mezo

Arte Ederretan doktorea eta artista plastikoa.

Laburpena: Arkitektura-jostailu eta -jokoak arkitektoentzat oinarri dira, eta edozeinentzat hainbat gaitasunetarako formakuntza egokia ekarri dute.

Abstract: About architecture toys and games, setting the basis for architects, and so for everyone an appropriate way for acquiring many skills.

Gako-hitzak: Jolasa, Jokoa, Jostailuak, Sormena, Haurrak.

Key-words: Playing, Game, Toys, Creativity, Kids.

Bidaltze data: 2016-04-11

Onartze data: 2016-05-04

Jolasa eta jokoa

Arkitekturarekin dugun esperientzia bizipen-esperientzia bat da. Arkitekto baten lanaren inguruko ideia, berriz, plano eta kalkulu zehatzetakoa da. Nonbait, lehena intuitiboa da, zentzuekin eta gorputzaren presentzia fisikoarekin erlazioan; bigarrena erabat analitikoa da, zenbait teknika menperatzea eskatzen duena. Alde batetik, jolasa, eta, bestetik, jokoa. Arkitektura-proiektu errealean batean ere bi faseak txandaka daitezke: jolas hutsean murgildu, eta bestalde, joko arautuan buru belarri sartu, neurtuz eta formulak aplikatuz.

Haurrek zail edo ezinezko izango dute jokoaren, analisiaren eta arkitektura-arauen aldetik gutxi egitea, baina jolasean adituak dira, intuitiboki eta arrisku ezarekin, baina era berean trinko aritzen dira. Hor txertatu nahi du artikulu honen bere muina.

Espazio ludikoak

Badira jolasera gonbidatzen duten espazioak, ludikoak, batzuk errealeak dira beste batzuk birtualak: mahai-joko baten euskarria, bideo-joko baten pantaila, jolas-parkea, lorategietako labirintoa, areazko gaztelua edota lurrean klarionaz egindako hainbat marrazki jolaserako marka direnak, kartozko kutxetan sartzearen jolasak barne. Espazio horietako batzuk umearen gorputzaren neurrira eginak daude, baina beste asko panpina, botila-txapa, puxtarrari edo bideo-joko pertsonaien neurrira egindakoak dira. Bertan igaro ditugu jolasaldiak txikitari, jolas-esparru barruan murgildurik geundela; bizitako espazioak dira beraz. Eta espazio horietako batzuk guk sortu izan ditugu ere: labirintoak, paisaiak, bideo-jokoaren pantailak, gure koadernoetan ere imajinatu eta

marrastu izan ditugu; eraikuntza-jostailuekin aritu gara eta era berean habitatu ditugu, akaso gu panpina bat ginelarik, jolasaren barruan.

Jostailuak, tokiak (naturalak eta eraikitakoak), bideo-jokoaren irudi zein marrazkiak... eta espazio ludiko horiek guztiek, orain daukagun gure kultura estetiko eta espazialaren oinarria garatu dutenak.

Etxea teilatutik hasi: intuizio eta material errazak

LEGO piezekin jolastu izan duenak badaki etxe bat teilatutik hasi behar duela, teiltatuak emango dio etxeari bere forma eta tamaina. Espresioa, gartzelaniaz, zentzugabekoa denaren adibide gisa erabiltzen da eta hala ere jolasean zentzugabekotasunak badu pisu garrantzitsua. LEGOrekin teiltatu egitean kalkuluekin ibili ordez eskuragarri dituen piezak bildu eta jarraian kokatuko ditu. Ez du kalkulua egin behar, muntatu besterik ez. Gero paretak eta beste zehaztasunak etorriko dira.

LEGOrekin eraikitzeke zaletasuna dugun pertsona helduok umeekin alderatuta oso emaitza ezberdinetara heltzen gara. Umeek eraikitzen dutenean oso esanguratsua da edozein kolore balio zaiela, eskura ditzuten piezak hartu eta forma ematen doaz; forma da hain zuzen garrantzia izaten duena, ez koloreen bateragarritasuna. Eskura dauzkaten piezak mugaketa bat diren modu berean, sormenarentzat positiboa da hori, arkitekto batek dituen muga edo funtzio-betebeharrak lagungarriak suerta daitezkeen bezala. Mugak abiapuntu egokiak dira. Egin daitezkeen aukerak apur bat murrizten dituzte eta aldaketak egitera bideratzen edo behartzen dute, jolasean sartzea.



Irudia ~ 1990eko hamarkadako *stop-motion* bideo baten *framea*.
Egilea ~ Unai Requejo.

Aldaketak egitera behartua, aurrekontua agortzera doala konturatuko balitz bezala, eraikinari piezak kentzen ibili beharko du umeak, eta dorre bat izango zena, adibidez, batek daki nola jarraituko duen, **etengabeko eboluzio** batean.

Alvar Aalto arkitektoak «Amuarraina eta mendiko uharrak» (AALTO, 1948) izenburuko testuan, Viipuriko Udal Liburutegirako proiektuaren prozesua nolakoa izan zen deskribatzen du. Marrazki inozoak edo umeek egiten dituzten antzekoak egiten hasi zela aitortzen du, jolasean, ea zer topatzen zuen horrekin. Bost urteko epea zuen proiektua gauzatzeko eta horrek jai-denbora ez-kalkulatua erabiltzeko aukera ematen zion, halako askatasun bat, ausazkotasuna eta intuizioa agertzeko beharrezkoa dena. Lan-metodo baten aplikaziotzat du prozesu hau Aalto-k, beraz, beste proiektu batzuetan errepika daiteke eta arte abstraktuaren metodologekin alderatu egiten du. Laburbilduz: enkarguaren atmosfera barneratu, baita izan behar dituen betebeharrak ere eta subkontzientean finkatuta uzten ditu. Geroago arazoaren korapilo hori ahaztu egingo du: «*Senaz bakarrik gidatuta, sintesi arkitektonikoak alde batera utziaz, konposizioak marrazten ditut, batzuetan benetan umekeriak, eta era horretan azalarazten da, apurka-apurka, oinarri abstraktu betetik abiatuz, ideia nagusia, halako substantzia orokor bat, eta horrek elkarren artean partzial eta kontraesankorrak diren arazo ugariak harmonizatzen laguntzen du*» (AALTO, 1948).

Umeen LEGO bidezko eraikuntzak erabat kaotikoak izaten dira jolasean aritzen direlako, piezak jarri bai, baina era berean kentzen doaz, aurrera eta atzera etengabea eta operazio horretan datza sormena eta aukeraketa. Sortuz eta deseginez, era oso arinean, pieza lurretik jaso eta maketan kokatu, beste hura kendu, 10 segundoko istant batean; bat-batean aldaketa horien emaitzak angelu ezberdinetatik ikusten eta ukitzen diren bitartean. **Unean uneko tartetxo bat dago soilik aldaketa eta egiaztapenaren artean, eta hori intuizioan finkatzeko baliabide egokia da, intuizioari irakasteko.** Prozedura hauetan proiektatutakoa eta maketa-modoa gauza bera direlarik, ez da planorik, ezta boztorik ere.

Edozein eraikuntza-jostailu sistema material erraztat har

daiteke: era askotara elkar daitezke pieza ezberdinak, puntu askotan, eta elementuak kaltetu gabe (ez dira kola edo iltzeak ez eta mozketak erabiltzen) atzerapausoak eta aldaketan posibilitatea bermatuz. Era batera esateko: jolaserako prest daude. Adiera A. Calder eskultorearena da, eta harentzat alanbre-haria zen materialik errazena; alanbrearekin pentsu zezakeen. Eskuekin pentsatu, materiala eta haren forma jarrera jolasti batean manipulatu.

Azken finean, egitearen eginez ikasten da, eta ez du ematen ikasketa-prozesu bat denik ere, naturaltasun osoz trukoa harrapatzen zaio. Matematikak, konturatu gabe bada ere, landu egiten dira, aritmetika eta geometria barneratu eta ikasten dira; maiz, kalkulak egin behar dira, baina airean egiten dira, pieza bilatu edo kokatzerakoan, baita erabat intuitiboki ere. Proporzioak, eskalak, formak, angeluak, espazioak eta euskarriak era berean ikasten dira, klaserik gabe, bakarrik saiakera-errorearen bitartez: eraikuntza jausten bada, bagaude irakatsiak, eta hurrengorako zerk huts egin duen badakigu. **Jolasak ez du arriskurik, eraikuntzaren gainbeherak ez du panpina benetan zauritzen.**

Arkitektura-jostailuen historia, Juan Bordes-en liburua

Bada liburu interesgarri bat gai hauek beste ikuspegi bateatik jorratzen dituena eta erreferentzia garrantzitsua dena. Azken bi mendeetan sortu diren arkitektura-jostailu gehien katalogazio eta sailkapena egiten du, grafikoki bilduma zabal bat eskainiaz, eta horrek haiei buruzko hausnarketara garamatza. Juan Bordes-en analisisen arabera, hartu-eman bi norabidetan suertatzen da: alde batetik jostailuak arkitektoen formakuntzaren oinarri izanik, haurtzaroan erabiltako jostailuen estetikaren influentzia somatu egiten da eraikuntza modernoetan, eta, beste aldetik, arkitektura-joera ezberdinak, geroago, jostailu bilakatu direla erakusten du. Bigarren alde hori datozen belaunaldietarako dibulgazioa helburu izanik. Ezinbesteko dokumentazio-iturria da, pedagogia eta arkitektura uztartzen dituena jostailuak oinarritzat hartuta, beraz, aipatu beharrezkoa hemen.

Irudia ~ *Juega con la arquitectura*,
jatorrizko izenburua: *Fun with
architecture*.
Egilea ~ Unai Requejo, 2016.



Irudia (behean)~ *Lorenz Spiel Welt*, 1990.
Argazkia - Unai Requejo, 2016.



Paperezko jokoak

Ezagunak dira etxe eta auzuneak eraikitzeke ebakigarriak. Moztu eta tolestean papera planotik hiru dimentsiotara pasatzen diren horiek, marrazketa teknikoaren bista ezberdinak ikasteko oso egokiak.

Joko-liburu interesgarri bat, arkitektura eta arte grafikoa elkartuz: *Fun with architecture* (EISEN, 1992) David Eisen-ek prestatutakoa dugu. Kutxa batean, liburu batez lagunduta, tinta eta 35 zigilu datoz, bakoitzak forma sinple edo arkitekturako elementu bat dauka, eta konbinatuz beste batzuk sortzeko aukera ematen dute. Liburuak, betiere zigilu horiez baliatuz, ideiak eta moduluak eskaintzen ditu, arkitekturaren historiako estilorik esanguratsuenak errepetatu egiten ditu eta bukaeran, pauso bat harago eramanez, zigiluekin ebakigarriak nola presta daitezkeen adierazten du, benetako bolumena izan dezaten.

Hirigintza

Eraikuntza-jostailu hauekin eraikinak sortzeaz gain, hirigintza ere landu egiten da. «MICRO TENTE» seriea, adibidez, TENTE markak komertzialki horretara bideratutako kutxatxo baten puzzlea elkartuz, hiria osatu arte. Ildo horretatik doaz ere hirien goitiko bistak azaltzen dituzten alfonbra horiek.

Badira zuzenean etxeak baino hiriak edo herriak sortzeko bideratuta dauden jokoak, egurrezko hauen modukoak adibidez, «LORENZ SPIEL WELT» Alemaniako marka c.1990, egilearen bilduma (irudian ikusgai).

Hirien simulazioko bideo-jokoak baliabide egokiak dira hirigintzara jolasteko. Esaterako, *Sim city* (Maxis, 1989an lehen bertsioa) entzutetsua, eta berriagoa baina halaber ezaguna: *Cities: Skylines* (Paradox eta Colossal Order, 2015ean lehen bertsioa). Zuzenean bideo-joko hori plangintza urbanistikoaren laborategizat har genezake; errepide eta garraio publikoak, eraikinak, industria edo parkeak eta turismo-guneak nolakoak nahi ditugun eta non kokatu kontuan hartu behar dugu, hazi egiten dugun hiri baten diseinua eratzen goazen bitartean. Bi bideo-joko horietan hiriak ez dira material zein errepide multzoak. Hiri biziak dira, bizitza, birtuala noski, daukate barnean, mugimenduan dagoen populazio bat.

Hirigintzaren harira H.G. Wells-en *Floor Games* (WELLS, 1912) liburua aipatu nahi dut, idazle famatuaren joko-diseinatzailearen alderdi ezezaguna agertuz. Bertan zoruan

egiten diren jolas batzuei buruz aritzen da, familian, hark bere umeekin jolasean egindakoak. Etxeko lurrean jolastea defendatzen du, eta nolakoa izan behar duen aipatu: klario-na-markak jaso eta garbitzea posible duena da harentzat egokiena. Materialen gomendio moduan, zerrenda tekniko bat eskaintzen du. «Of the building of cities» atalean halako jolas batez aritzen da: Bi anaien artean hiri-bikoteak sortzen dituzte eta bakoitzak hiri horren ardura hartzen du, trenbide batek bi geltokiak konektatzen dituelarik. Jolas honen bilakaera, arestian aipatutako bideo-jokoaren modukoa da, jostailu fisiko eta hiritarren figuratxoekin, hiritarren komunitate, eta lege-sistema batekin.

Hau guztia ez dago batere aldentuta Miquel Navarro eskultoreak arte-testuinguruan sortutako joko arkitektonikoarekin. *Zure mundua, zure hiria* (2003) instalazioan, aluminiozko hainbat modulu errepikatzen ditu hiri bat eratzeko. Bilboko Guggenheim museoa erakutsi izan denean, pieza bizia zen; didaktikako departamentuak tailerrak antolatzen zituen, umeei elementu horiekin hiriak osatzea ahalbidetuz.

Bukatzeko

Jolasaren helburua ez da irakastea, ez dauka funtzio zehatzik; baina era berean, ongi pasatzearen murgilketan eginkizun baliotsua da, hain zuzen, irakatsi ezin dena baina ikas daitekeena geureganatzeko.

////

Bibliografia

Aalto, A (1948): «*Taimen ja tunturipuro*», *Domus, via Arkkitehti*, 7/10.

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

Eisen, D (1992): *Juega con la arquitectura*, The Metropolitan Museum of Art - Ediciones del Prado, New York-Madril [ISBN 84-7838-198-8].

Wells, H. G. (1912): *Floor Games*, Small, Maynard and Company, Boston