

WAYFINDING-PLAYFINDING

αναζητώντας την παιδική ταυτότητα της πόλης





WAYFINDING-PLAYFINDING

αναζητώντας την παιδική ταυτότητα της πόλης

ερευνητική εργασία
Αλτουβά Ουρανία

επιβλέπων: Κωνσταντίνος- Αλκέτας Ουγγρίνης

Αρχιτεκτονική Σχολή Πολυτεχνείου Κρήτης
Χανιά, Φεβρουάριος 2017

Μαζεύω
τα σύνεργά μου:
όραση, ακοή,
γεύση, όσφρηση,
αφή,
μυαλό...

ευχαριστώ
όσους μου έδειξαν τον τρόπο

περιεχόμενα

Εισαγωγή	5
01 Αφετηρία	9
1.1 το αστικό περιβάλλον	11
1.2 αισθητηριακή αντίληψη	15
1.3 αστική κλίμακα	19
02 Α' ΜΕΡΟΣ: το παιδί στην πόλη	23
2.1 η παιδική ηλικία	25
2.2 θεωρητικές προσεγγίσεις	27
2.3 οι χώροι του παιδιού	31
2.4 οι καθημερινές πρακτικές των παιδιών στο χώρο της πόλης	34
2.5 ψάχνοντας το παιχνίδι	37
03 Β' ΜΕΡΟΣ: wayfinding	41
3.1 επιλύοντας ένα χωρικό πρόβλημα	43
3.2 γιατί χανόμαστε _η ικανότητα προσανατολισμού	47
3.3 συνιστώσες πλοήγησης	49
3.4 στάδια επίλυσης	51
3.5 το περιβάλλον του wayfinding	55
3.6 το αστικό περιβάλλον του Kevin Lynch	59
3.7 παιδί και wayfinding	61
04 Επίλογος	65
Βιβλιογραφία	71

εκατό τρόπους να σκέφτεται
 να παίζει, να μιλά.
 Εκατό, πάντα εκατό
 τρόπους να ακούει
 να θαυμάζει, να αγαπά
 εκατό χαρές
 να τραγουδά και να καταλαβαίνει
 εκατό κόσμους
 να ανακαλύψει
 εκατό κόσμους
 να εφεύρει
 εκατό κόσμους
 να ονειρευτεί.
 Το παιδί έχει
 εκατό γλώσσες
 (και εκατό, εκατό, εκατό ακόμα)
 μα του πήραν τις ενενήντα εννέα
 Το σχολείο , η κουλτούρα
 χώρισαν το κεφάλι από το σώμα.

Λένε στο παιδί:
να σκέφτεται χωρίς χέρια
να δημιουργεί χωρίς κεφάλι
να ακούει χωρίς να μιλάει
να καταλαβαίνει χωρίς χαρά
να αγαπά και να θαυμάζει
μᾶλλον το Πάσχα και τα Χριστούγεν-
Λένε στο παιδί:
να ανακαλύψει τον κόσμο που ήδη
υπάρχει
και από τα εκατό
του παίρνουν τα ενενήντα εννέα.
Λένε στο παιδί:
ότι εργασία και παιχνίδι
πραγματικότητα και φαντασία
επιστήμη και φαντασία
ουρανός και γη
λογική και όνειρο
είναι πράγματα
που δεν πάνε μαζί.
Κι έτσι λένε στο παιδί
πως το εκατό δεν υπάρχει.
Το παιδί λειπει:
Κι όμως. Το εκατό υπάρχει.

LORIS MALAGUZZI

Ποίημα του Loris Malaguzzi 'Invece il cento c'è. μεταφρασμένο στην Αγγλική από Lella Gandini 'No way. The hundred is there. Μετάφραση στα Ελληνικά της γράφωντος.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ



«...Το παιδί έχει
εκατό γλώσσες
(και εκατό, εκατό,
εκατό ακόμα)
μα του πήραν τις
ενενήντα εννέα ...»

Με την αναφορά στο παραπάνω απόσπασμα από το ποίημα του Loris Malaguzzi, γίνεται κατανοητή η αναγκαιότητα του παιδιού να καταφέρει να κατακτήσει και να ξεπεράσει τις εκατό γλώσσες, μαθαίνοντας να «κινείται» σε ένα σύγχρονο αστικό περιβάλλον που έχει πνίξει τις υπόλοιπες ενενήντα εννέα. Έτσι προκύπτει το βασικό κίνητρο της έρευνας γύρω από τη σχέση που αναπτύσσει το παιδί με το ευρύτερο περιβάλλον της πόλης.

Η εργασία πραγματεύεται τις έννοιες: πόλη -παιδί- wayfinding , με την ιδιαιτερότητα να θεωρηθεί η καθεμία από αυτές ως μέσο κατανόησης των άλλων. Υπάρχει γραμμική παράθεση των εννοιών αυτών, ξεκινώντας από μια εισαγωγική ενότητα στην οποία μελετώνται όλες εκείνες οι χωρικές και δομικές αλλαγές στο αστικό τοπίο και ο τρόπος με τον οποίο έχουν αυτές επίπτωση στην αναπτυξιακή και χωρική συμπεριφορά των παιδιών.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας παρουσιάζεται λοιπόν, η σχέση παιδιού και δομημένου περιβάλλοντος και συγκεκριμένα η εξέλιξη της κίνησης του μέσα στο δομημένο περιβάλλον της πόλης, μέσω της κινητικής τους δραστηριότητας από ένα σημείο σε ένα άλλο, μέσω συγκεκριμένων διαδρομών και επιλογών. Σκοπός είναι να καταγραφούν όλες εκείνες οι παράμετροι που επηρεάζουν τη λήψη αποφάσεων και να προκύψουν οι προδιαγραφές για ένα περιβάλλον οικείο και ασφαλές για τα παιδιά να το εξερευνήσουν , να περιπλανηθούν σε αυτό και φυσικά να παίξουν, δημιουργώντας εμπειρίες μάθησης. Η ενότητα συμπληρώνεται με θεωρίες και παραδείγματα που θα βοηθήσουν στην καλύτερη καταγραφή της αντιληπτικής ικανότητας των παιδιών στο χώρο επισημαίνοντας τη σημαντικότητα της περιπλάνησης σε οικεία αστικά τοπία .

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας, ύστερα από τις παραπάνω διαπιστώσεις, αναφέρεται το βασικό εργαλείο για να γίνει κατανοητή και να καταγραφεί η εμπειρική δραστηριότητα των παιδιών, οι γνωστικές, κοινωνικές και χωρικές δεξιότητές τους και η καταλληλότητα των αστικών τοπίων, το wayfinding, μια διαδικασία προσανατολισμού και κατεύθυνσης, με αρχή, μέση και τέλος έναν προορισμό. Θα τεθούν ερωτήματα γύρω από στρατηγικές που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι (και τα παιδιά) για να πλοηγηθούν σε ένα άγνωστο περιβάλλον, πού σταματάνε για να αξιολογήσουν τη διαδρομή, ποια τα χωρικά χαρακτηριστικά και οι ποιότητες των σημείων αυτών, και πώς τα χαρακτηριστικά αυτά επηρεάζουν τη λήψη αποφάσεων. Βασικές παράμετροι αυτής της διαδικασίας είναι ο βαθμός εμπλοκής των παιδιών στο χώρο, η κλίμακα, η προσβασιμότητα και τα σημεία αναφοράς, ώστε το παιδί να μπορεί να έχει ευκαιρίες έκφρασης και συνδιαλλαγής με την πραγματικότητα, δημιουργώντας συμμετοχικά σημεία αναφοράς που τα προσαρμόζει στη δική του κλίμακα και φαντασία.

Η εργασία καταλήγει, μέσα από τη διαδικασία του wayfinding, να διαβάσει την παιδική ηλικία ως κίνηση από μια κατάσταση ισορροπίας σε μια επόμενη, κίνηση από το «εγώ» στο «άλλο», από το γνωστό στο άγνωστο, από το εδώ στο εκεί, μέσα στα ευρύτερα πλαίσια της αστικής δομής της πόλης, κρίνοντας τη διαδικασία αυτή για τη συμμετοχή της στην προσπάθεια αναζήτησης εργαλείων ενεργοποίησης του δημόσιου χώρου.

Τέλος, κρίνεται η ταυτότητα της πόλης, και γενικότερα του χώρου στον οποίο ζει και βιώνει το παιδί, όπως αυτή αποδίδεται από το παιδί με βάση την προϋπάρχουσα εμπειρία του, γνώση και προσωπικότητα, πως αποτελεί την υποδομή της ταυτότητας του ίδιου του εαυτού.

αφετηρία



01



1.1 Το αστικό περιβάλλον

Όπως γράφει και ο Ζωρζ Περέκ, « μην είσαι πολύ βιαστικός να βρεις έναν ορισμό της πόλης: είναι υπερβολικά μεγάλος και κατά πάσα πιθανότητα θα κάνεις λάθος.» Στην παρούσα μελέτη ο όρος πόλη θα χρησιμοποιείται για να περιγράψει τον αστικό τρόπο ζωής ως αποτέλεσμα συγκεκριμένων μεταβλητών .

«... μην είσαι πολύ βιαστικός να βρεις έναν ορισμό της πόλης: είναι υπερβολικά μεγάλος και κατά πάσα πιθανότητα θα κάνεις λάθος...»

Ζωρκ Περέκ

Η πόλη αποτελεί ένα πολύβουο σκηνικό με διαφορετικά χρώματα, υφές, ήχους, ετερόκλητες εικόνες, εμπειρίες ρουτίνας, χώροι όπου το κενό λειτουργεί ως αόρατος πρωταγωνιστής . Μέσα σε αυτό το σκηνικό καλούμαστε καθημερινά να πλοηγηθούμε περνώντας από διαφορετικά σκηνικά ,με μεγάλη ταχύτητα, κατευθυνόμενοι σε μεγάλα αστικά πολυώροφα κλουβιά . Το ποσοστό συμμετοχής των παιδιών σε αυτή τη πολυφωνική κινητική δραστηριότητα περιορίζεται σε μικρές διαδρομές ,με αφετηρία το οικείο περιβάλλον του σπιτιού και βασικό προορισμό άλλου κλειστούς χώρους όπου το παιδί καλείται να αναπτύξει τις δεξιότητες του με κανόνες και ρυθμούς που του επιβάλλουν οι ενήλικες.

Δίαιλος σε αυτές τις διαδρομές ο δρόμος υπήρξε ανέκαθεν ,ξεκινώντας από τις προ-μοντέρνες, παραδοσιακές πόλεις, ένας ανοιχτός χώρος πολυλειτουργικός για όλους τους χρήστες με έντονη δραστηριότητα και βασικό πρωταγωνιστή το παιδικό παιχνίδι. Τα τελευταία πενήντα χρόνια, οι ανθρώπινες δράσεις στον υπαίθριο- ανοιχτό χώρο της πόλης έχουν μειωθεί ,και πόσο μάλλον οι παιδικές ασχολίες που εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τις επιλογές των μεγάλων. Το φαινόμενο γίνεται πιο έντονο με τη βιομηχανική επανάσταση, τη μαζική ανοικοδόμηση με άναρχο τρόπο και εκμετάλλευση κάθε κενού οικοπέδου ,κήπου ή αυλής (Γερμανός,1993), γιγαντώνοντας το τοπίο και

ανεβαίνοντας κλίμακα στο δομημένο περιβάλλον και στις τρεις διαστάσεις, αφήνοντας περιορισμένους ελεύθερους χώρους, σχεδόν άφαντους στο μάτι και στο χάρτη, χώρους που θα είχε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει το παιδί (Lia Karsten, 2006).

Αν οι τεράστιες κλίμακες στην πόλη έχουν σχολιαστεί αρνητικά ως “μη ανθρώπινες” για τις επιπτώσεις τους σε ενήλικα άτομα, τότε οι επιδράσεις τους στην μικρή ηλικία αποκτούν ακόμα πιο ακραίες τιμές. Την ίδια εποχή είναι που εμφανίζονται όμως, “σχεδιασμένοι” κλειστοί χώροι για τα παιδιά ,παιδότοποι, σχολεία, ειδικά κέντρα αναψυχής κ.α. επιταχύνοντας την απομόνωση των παιδιών από τον κόσμο των ενηλίκων. Η μεγάλη αυτή διαφορά κλίμακας ανάμεσα σε περιβάλλον και χρήστη(πόλη-παιδί), έχει προκαλέσει η πόλη να βιώνεται ως ένα ασυνεχές επεισόδιο, ως ένας χώρος με πλήρη και κενά δραστηριοτήτων και κοινωνικών επαφών.

Επόμενη σημαντική αλλαγή που επιβαρύνει την παραπάνω κατάσταση ,αναφέρεται στην μετατροπή του δημόσιου χώρου σε δυσπρόσιτο για το παιδί πεδίο έκφρασης με πολλαπλούς κινδύνους ,που οφείλονται στην αύξηση του αριθμού των οχημάτων, αλλά και στην αυξανόμενη εγκληματικότητα ,το κίνδυνο επίθεσης, παρενόχλησης και απαγωγής. Στον ευρύτερο, λοιπόν, κύκλο του αστικού συστήματος ,έχουν εφαρμοστεί απαγορευτικοί κώδικες σχετικοί με την κίνηση και την χωρική συμπεριφορά των παιδιών, γεγονός που συντέλεσε στη μείωση της ανεξάρτητης κινητικότητας στον υπαίθριο δημόσιο χώρο της πόλης (Tranter, 1996). Η αναλογική σχέση που ενδεικτικά παρατηρείται είναι το μέγεθος της πόλης να συγκρίνεται με το μέγεθος των “απαγορεύσεων” που καλείται να “συμμορφωθεί” ένας μικρός πολίτης .

Άλλος παράγοντας, η αυξανόμενη τάση δημιουργίας εσωτερικών ιδιωτικών χώρων για αναψυχή μέσω

της τεχνολογίας και του διαδικτύου (ηλεκτρονικά παιχνίδια, chatrooms). Ο σύγχρονος εξάλλου τρόπος ζωής, με περιορισμένο ελεύθερο χρόνο (χώρες όπως η Ελλάδα) τόσο των παιδιών όσο και των γονέων τους, έχει οδηγήσει στην ανάπτυξη μεγάλων κέντρων που συνδυάζουν εμπορικές δραστηριότητες και αναψυχή. Τα κέντρα αυτά βρίσκονται και αναπτύσσονται σε μεγάλες αποστάσεις από τα αστικά κέντρα, οπότε και η πρόσβαση σε αυτά γίνεται με όχημα. Οπότε το παιχνίδι των παιδιών αλλάζει μορφή και απομακρύνεται από τον υπαίθριο και αστικό δημόσιο χώρο (Karsten, 2002).

Τελευταία αλλαγή, η έννοια της γειτονιάς παύει να λειτουργεί ως χώρος συγκέντρωσης και ζωτικό σημείο της πόλης, με την έννοια της τοπικής κοινότητας και της έντονης διαπροσωπικής επαφής. Ακόμα και στις μεσογειακές πόλεις που χαρακτηρίζονται από την έντονη χρήση των πλατειών, πάρκων και δρόμων, με την αύξηση της πυκνότητας και σε συνδυασμό με τη έλλειψη αυλών, ο δημόσιος χώρος έχει πλέον αλλάξει και η παραπάνω έννοια της γειτονιάς έχει εξασθενήσει.

Έτσι γεννιέται το ερώτημα γύρω από εκείνα τα χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει μια πόλη για να είναι φιλική προς το παιδί. Σύμφωνα με τους Moore (1991) και Ward (1978) αρχικά η πόλη πρέπει να είναι προσβάσιμη στο μεγαλύτερο μέρος της από τα παιδιά με ασφάλεια, ώστε να μπορούν αν εξερευνήσουν και να παίξουν «παντού και με οτιδήποτε». Ύστερα, προτείνουν η πόλη να συνδυάζει τη φύση με το τεχνητό περιβάλλον, καθώς τα παιδιά σε αντίθεση με τους ενήλικες επιδιώκουν τη άμεση επαφή με τη φύση (Chawla 1995). Τρίτο κριτήριο να προσφέρει πολλούς χώρους παιχνιδιού. Μια αληθινά φιλική πόλη για τα παιδιά είναι ολόκληρη μια παιδική χαρά, στην ενότητα αυτή δηλαδή να μπορούν να ενσωματώσουν το δρόμο στο παιχνίδι τους.



1.2 Αισθητηριακή αντίληψη

Ο δημόσιος χώρος λοιπόν, δεν είναι απλά το κενό μεταξύ του κτισμένου, αλλά ένας κοινός χώρος στον οποίο ζουν συμπεριφέρονται και αλληλεπιδρούν οι άνθρωποι. Παρέχει ερεθίσματα ,διεγείρει τις αισθήσεις και προκαλεί συναισθήματα. Επηρεάζει τη συμπεριφορά του ατόμου, σε άμεση όμως συσχέτιση και επιρροή με την ποιότητα και τη δομή του κάθε σκηνικού. Περπατώντας μυρίζεις ,ακούς, νιώθεις, αγγίζεις, αντιλαμβάνεσαι την πόλη και τη γνωρίζεις. Το περπάτημα είναι ένας σημαντικός λόγος που ένας χρήστης βρίσκεται στο δημόσιο χώρο, τόσο για την βασική μετακίνηση όσο και μια απλή αφορμή να βρεθεί έξω.

Συνεπώς οι διαστάσεις του χώρου στον οποίο περπατάς διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο για τις αισθήσεις .Το ελεύθερο περπάτημα χωρίς παρεμβολές,με ανέμελο ρυθμό και τους επιθυμητούς ελιγμούς προσφέρει ποικιλία εμπειριών ευχάριστων για τον χρήστη. Σύμφωνα με τον Gehl, τέτοιοι χώροι πρέπει αν είναι αρκετά στενοί και πλούσιοι σε εμπειρίες, αλλά την ίδια στιγμή και αρκετά πλατείς , ώστε να αφήνουν χώρο να εξελιχθεί.¹

Συμμετέχοντας σε αυτή τη βιωματική περιπλάνηση στην πόλη, συμμετέχουν όλες οι αισθήσεις. Κυρίαρχη είναι η όραση ,στα πλαίσια μιας οπτικοκεντρικής σύγχρονης κοινωνίας. Βέβαια δεν είναι η μοναδική, η έννοια της αντίληψης πέρα από την οπτική και εικονική της διάσταση περιλαμβάνει και την ηχητική, οσφρητική, απτική διάσταση, αλλά και ποιότητες όπως αυτή του αέρα και της θερμοκρασίας. Επεκτείνοντας, η αντίληψη όλων αυτών των επιμέρους παραμέτρων πλαισιώνονται από την κοινωνική και συμβολική a priori εμπειρία του εκάστοτε υποκειμένου.

¹ Jan Gehl, “Η ζωή ανάμεσα στα κτίρια” σελ.141



WALKING SPEED 5 KM/H (4 MPH)



EYE LEVEL 150 CM (5 FEET)



VIEWING ANGLE 72°



SMELLING



HEARING



TOUCHING

Όπως αναφέρεται, η κυριαρχία της εικονικής αντίληψης αποτέλεσε βασικό προβληματισμό για ένα σημαντικό αριθμό φιλοσόφων στο παρελθόν ενώ συνεχίζει να προβληματίζει και πολλούς μελετητές σήμερα.

Ο Rene Descartes(1596-1650), θεωρούσε την όραση ως την σημαντικότερη των αισθήσεων αλλά την εξίσωνε και με την αφή, την οποία θεωρούσε πιο βέβαιη και λιγότερο τρωπή σε λάθη σε σύγκριση με την όραση.

Ο Friedrich Nietzsche(1844-1900) κατηγορεί την στάση των φιλοσόφων υπέρ της όρασης αποκλειστικά, ότι παρουσιάζουν τυφλή εχθρότητα απέναντι των αισθήσεων. Ο Γάλλος φιλόσοφος Maurice Merleau-Ponty (1908-1961), με τη σειρά του, υποστηρίζει ότι η όραση είναι ένα σημαντικό στοιχείο της ανθρώπινης σάρκας που συντείνει στην αντίληψη του χώρου, αλλά τονίζει πως είναι μέρος του συνόλου των αισθήσεων.²

Ο Juhani Pallasmaa, συγγραφέας του βιβλίου 'The eyes of the skin: Architecture and the senses' επεκτείνεται στην σχέση των αισθήσεων με την αντίληψη της αρχιτεκτονικής και υποστηρίζει ότι η 'παθολογία της αρχιτεκτονικής σήμερα οφείλεται στην οπτική προκατάληψη που χαρακτηρίζει την κουλτούρα μας'.³

Ο Blesser τονίζει τη σημασία του ήχου συγκεκριμένα στην αντίληψη του χώρου. Εξηγεί ότι η σχέση χώρου και ανθρώπινου ήχου είναι δυναμική, αφού ο άνθρωπος παράγει ήχο και μεταλλάσσει τα χαρακτηριστικά του χώρου.

2 Maurice Merleau-Ponty. 'The film and the new philosophy'. In Sense and non Sense. Μετάφραση H.Dreyfus & P.A. Dreyfus. Northwestern University Press, Evanston. 1964,p.50

3 Juhani Pallasmaa. The eyes of the skin. Architecture and the senses. Wiley Press. 2005, p. 17

Αντίθετα, η σχέση ανθρώπινης εικόνας και χώρου είναι στατική, αφού ο άνθρωπος δεν παράγει φώς και κατά συνέπεια δεν μπορεί να επηρεάσει τα οπτικά χαρακτηριστικά του τόπου. Παράλληλα υποστηρίζει πως η αίσθηση εικόνας και ήχου είναι και οφείλουν να αντιμετωπίζονται ως συμπληρωματικές.⁴

Οι Rudolf Steiner και Albert Soesman αναφέρονται σε δώδεκα αισθήσεις: «την αφή, τη ζωή, την αυτοκίνηση/προσανατολισμός, την ισορροπία, την οσμή, την γεύση, την όραση, τη θερμοκρασία, την ακοή, τη γλώσσα, την εννοιολογική σκέψη και την αίσθηση του εγώ».⁵

Τελευταία η θεωρία του James J. Gibson, κάνει λόγο για πέντε αισθητηριακά συστήματα: το οπτικό, το απτικό, το οσφρητικό-γεύσης, και αυτό που μας ενδιαφέρει στην παρούσα μελέτη, το βασικό σύστημα προσανατολισμού.

⁴ B. Blesser & L.R. Salter. Auditory Spatial Awareness. Spaces Speak. Are you listening? Experiencing Aural Architecture. Cambridge, The MIT Press, 2006. p.16

⁵ Albert Soesman, *The twelve senses. Gates of the soul. Free mental life*, Stuttgart 1995



1.3 Αστική κλίμακα

Συνεχίζοντας με γνώμονα τις βασικές αισθητηριακές ιδιότητες του ατόμου, σημειώνεται ότι ο άνθρωπος είναι ένα ον που περπατάει σε μια ακτίνα 5 χιλιομέτρων, σε γραμμική κίνηση και με οριζόντια οπτική. Τα παιδιά αντιθέτως, αντιλαμβάνονται διαφορετικά από τους ενήλικες τη δομή της πόλης. Αν προσπαθήσει κάποιος να ανακαλέσει μνήμες του από τα παιδικά του χρόνια, αναφέρει ο Colin Ward θα περιοριστεί σε αναμνήσεις που αφορούν το δάπεδο, τους τοίχους, την επίπλωση ενός δωματίου, την είσοδο, μια σκάλα, την αυλή, το πάρκο, το δρόμο. Ο τρόπος με τον οποίο το παιδί αντιλαμβάνεται το χώρο διαφέρει λόγω της διαφοράς στην κλίμακα της κίνησης και εξοικείωσης με αυτόν.

Το καθαυτό ζήτημα της αλλαγής κλίμακας μπορεί επίσης να είναι μια δύσκολη διαδικασία για το παιδί. Τίποτε απ' αυτά τα προβλήματα δεν είναι αξεπέραστο: πρόκειται εξάλλου για θέματα επαρκώς αναλυμένα στη βιβλιογραφία για το παιδικό σχέδιο. Από τις πιο ενδιαφέρουσες είναι η εργασία του σημειολόγου Martin Krampen, ο οποίος επιδιώκοντας να ερευνήσει το πώς σχηματίζονται οι εικόνες του κτισμένου χώρου στο μυαλό των παιδιών, μελέτησε τα σχέδια παιδιών που απεικονίζουν κτήρια έξι «τύπων» (σπίτι, πολυκατοικία, σχολείο, εργοστάσιο, κτήριο γραφείων, εκκλησία / τζαμί). Στο βιβλίο του «Σχέδια παιδιών: εικονιστική κωδικοποίηση του περιβάλλοντος» [*Children's Drawings: Iconic coding of the environment*], γράφει ότι καμιά έρευνα που βασίζεται σε σχεδιαστική αναπαράσταση από τα παιδιά δεν μπορεί να μην λαμβάνει υπόψη της δύο θεμελιώδη ζητήματα: το πρώτο είναι, κατά πόσο η σχεδιαστική ικανότητα που έχουν τα παιδιά επαρκεί για να εκφράσει τις εικόνες που έχουν στο μυαλό τους πολλές και το δεύτερο είναι, ότι τα σημεία δεν γίνονται αντιληπτά χωρίς το πλαίσιο των άλλων σημείων και της χρήσης τους, δηλαδή εκτός μίας κατάστασης.

Σε μεταγενέστερες μελέτες τους, οι ίδιοι ερευνητές αποστασιοποιήθηκαν από την αναπτυξιακή προσέγγιση. Η μελέτη του Χαρτ με τίτλο «Η εμπειρία του τόπου στα παιδιά» (*Children's Experience of Place*), που εκδόθηκε το 1979, είναι και η πρώτη στην οποία εφαρμόστηκαν μέθοδοι «πραγματικού κόσμου» σε τέτοιας έκτασης έρευνα. Ο Χαρτ πέρασε δύο χρόνια κοντά στα θέματά του (παιδιά εννέα έως δωδεκα χρόνων που ζούσαν σε μια μικρή πόλη της βορειοανατολικής ακτής των Ηνωμένων Πολιτειών), τα ακολουθούσε σε σύντομες διαδρομές, τα παρατηρούσε ενώ έπαιζαν και κατέγραφε τα συναισθήματα και τη στάση τους για τους εξωτερικούς χώρους. Μαζί με την καθιέρωση μεθόδων ανοιχτού χώρου, η μελέτη σηματοδοτεί επίσης μια θεματολογική στροφή στη γεωγραφία: το ενδιαφέρον δεν επικεντρώνεται πια στους μηχανισμούς αντίληψης του χώρου (πώς

προσανατολίζεται το παιδί στο χώρο, ποια υλικά στοιχεία του το καθοδηγούν, ποιες χαρτογραφικές ικανότητες έχει το παιδί) αλλά στα κοινωνικά και πολιτισμικά γνωρίσματα του χώρου, και πώς τα παιδιά αλληλεπιδρούν με τα υλικά στοιχεία του δίνοντας νόημα σ' αυτά. Ο Χαρτ θα βρει πολλούς ακολουθητές, και ουσιαστικά θα εγκαθιδρύσει τη δεύτερη κατηγορία ερευνών, εκείνες που παρατηρούν τα παιδιά σε συνθήκες «πραγματικού κόσμου», ως το νέο παράδειγμα στη μελέτη της γεωγραφίας των παιδιών. Κλασική θεωρείται επίσης η έρευνα του Robin C. Moore, που διερεύννησε το «ποιοι είναι οι αγαπημένοι τόποι των παιδιών» σε τρία διαφορετικά περιβάλλοντα της Αγγλίας (κεντρική περιοχή αστικού κέντρου, παλιά εργατική πόλη, «νέα» πόλη) ζητώντας από τα παιδιά να τους ζωγραφίσουν ή να τους καταγράψουν λεκτικά αλλά και βασιζόμενος επίσης σε προφορικές συνεντεύξεις και παρατήρηση.

Παρόμοια, το 1959, στο Πανεπιστήμιο του Nottingham, φοιτητές αρχιτεκτονικής κατασκεύασαν μοντέλα δωματίων στα οποία όλες οι διαστάσεις είχαν μεγεθυνθεί κατά δυόμισυ φορές, ώστε ένας ενήλικος εισερχόμενος στο χώρο να έχει την αίσθηση που

έχει το παιδί με τα αντικείμενα που θεωρούμε εμείς ότι έχουν φυσιολογικές διαστάσεις. Οι επισκέπτες έμεναν άναυδοι μπροστά στη διαφορά της κλίμακας. Όπως παρατηρεί ο Colin Ward, «επειδή μεγαλώνουμε με τόσο αργό ρυθμό, έχουμε εντελώς ξεχάσει – παρότι βλέπουμε τα παιδιά μας να το κάνουν – πώς, ως μικρά παιδιά, κινούμαστε ανάμεσα σε σκαμπώ, κουτιά και αναποδογυρισμένους κουβάδες προκειμένου να φτάσουμε το διακόπτη, το πόμολο της πόρτας, ράφια, ντουλάπια ή περβάζια παραθύρων».

α' μέρος
το παιδί στην
πόλη

02



2.1 Η παιδική ηλικία

Κρίνεται αναγκαίο να περιγραφούν πιο αναλυτικά εκείνα τα χαρακτηριστικά που κάνουν το χρήστη, δηλαδή το παιδί το βασικό δέκτη όλης της πληροφορίας των πόλεων που αναφέρθηκαν παραπάνω. Αρχικά προσδιορίζεται η κατάλληλη ηλικία που το παιδί αρχίζει να επεξεργάζεται χωρικές πληροφορίες και ξεκινάει να αποκτά πρωτοβουλίες στο χώρο. Ενώ αναζητάται εκείνη η έκφραση μέσω της οποίας μπορεί να οικειοποιηθεί τη διαδικασία της περιπλάνησης – εξερεύνησης των πόλεων καλύτερα, περνώντας μέσα από τους πιθανούς χώρους που του αναλογούν.

Ο Κρις Τζενκς, από τους πρωτοπόρους της κοινωνιολογίας της παιδικής ηλικίας, γράφει ότι η μελέτη της παιδικής ηλικίας καθυστέρησε να εμφανιστεί, παρότι σε αντιδιαστολή με τον καπιταλισμό, τη μετανάστευση ή την ταξική διαφορά, είναι απόλυτα αναγκαστική και διαχρονική και κοινή. Είναι αυτό που ο καθένας μας έχει περάσει σαν στάδιο στη ζωή του, ένας δεδομένος, περαστικός και μεταβατικός χαρακτήρας της παιδικότητας, βιολογικά είναι σαν στάδιο για την ενήλικη ζωή.

Σύμφωνα με τον Cobb (1969) η πρώιμη παιδική ηλικία εκφράζεται ως μια περίοδος φαντασίας, παιχνιδιού και περιπλάνησης, με ασταθείς ακόμα κινητικές δεξιότητες. Ενώ κατά τη μέση παιδική ηλικία (γενικά ορίζεται στο φάσμα από οκτώ έως δώδεκα ετών) μπορούν να αναπτύξουν δεσμούς με το περιβάλλον τους. Αυτή είναι και η χρονικά κατάλληλη περίοδος που απασχολεί την εργασία ενώ παράλληλα έχει μεγάλη ψυχολογική και κοινωνική σημασία. Ο πολεοδόμος Chris Cunningham και η γεωγράφος Margaret Jones, στη μελέτη τους για τα περιβάλλοντα παιχνιδιού στην πόλη Lismore της Αυστραλίας, τονίζουν πως η μέση παιδική ηλικία «σημαδεύει το πέρασμα από την εξάρτηση στην ανεξαρτησία».

Αν και, από πολύ μικρά, τα παιδιά είναι σε καθοριστική διαντίδραση με το περιβάλλον τους, όπως έχουν μελετήσει οι πρωτοπόροι της αντιληπτικής ψυχολογίας Κουρτ Λεβίν, Ζαν Πιαζέ, και ιδιαίτερα ο Λεβ Βυγκότσκι, ειδικά σε αυτήν την ηλικία, έχοντας αποκτήσει αυτονομία στην κίνηση και ελευθερία να εξερευνούν το περιβάλλον της πόλης μόνα τους και με φίλους, κάνουν ξαφνικά ένα μεγάλο άνοιγμα προς τον έξω κόσμο. Αυτό συμβαίνει συνήθως ταυτόχρονα με μια αλλαγή στο φέρσιμό τους: δείχνουν μεγαλύτερη υπευθυνότητα και ικανότητα προσοχής, ενώ μειώνεται ο παρορμητισμός που χαρακτηρίζει μικρότερες ηλικίες – αλλαγές που οι ενήλικοι (γονείς, δάσκαλοι) εκλαμβάνουν ως την επιθυμητή ωρίμανση. «Τα παιδιά σ' αυτήν την ηλικία είναι 'εύκολα', γράφουν χαρακτηριστικά οι Jones και Cunningham, «και καθώς αρχίζουν να μετέχουν στον ευρύτερο κόσμο, αυτό γίνεται τόσο ήσυχα που για πολλά παιδιά η παρουσία τους είναι σχεδόν αόρατη, και η επιρροή τους πάνω στον κόσμο φαινομενικά ασήμαντη. Για τα ίδια τα παιδιά, όμως, η διαδικασία δεν είναι καθόλου ασήμαντη».

Η συγχρονία που συμβαίνει σ' αυτήν την ηλικία, της σωματικής και ψυχολογικής ωρίμανσης των παιδιών με την επιθυμία τους να απομακρύνονται από το σπίτι και να επεκτείνουν τη σφαίρα ελεύθερης δράσης τους σε ολοένα μεγαλύτερη ακτίνα με κέντρο την κατοικία, είναι, σύμφωνα με τον κοινωνιολόγο Alan Prout, ένδειξη της σπουδαιότητας αυτής της ηλικιακής φάσης. Αυτή η ανάγκη για εξερεύνηση που εκδηλώνεται σε αυτή την φάση της ζωής, έχει για τον Prout βιολογικές καταβολές. Μόνο στον άνθρωπο και στα ανώτερα θηλαστικά αυτή η ηλικία μετάβασης από την παιδικότητα στην ενηλικιότητα, διαρκεί τόσο πολύ· συνοδεύεται από εξωστρέφεια, διάθεση για αυτονομία, τάση εξερεύνησης του περιβάλλοντος και οξυμένη παρατηρητικότητα. Είναι ένα είδος

βιολογικής προετοιμασίας για την ανεξαρτησία του ενήλικου που θα ήταν ανέφικτη χωρίς τη γνώση των δυνατοτήτων αλλά και των κινδύνων, και την αυτόβουλη «χαρτογράφηση» του περιβάλλοντος.

Οι ανθρωπολόγοι Malinowski και Thurber διαπίστωσαν μια ενδιαφέρουσα μετατόπιση ενδιαφέροντος που ακολουθεί τη βιογραφία του παιδιού: ενώ στην πρώτη παιδική ηλικία (πέντε ως δέκα χρόνων) τα παιδιά προτιμούν πολυσύχναστα κοινωνικά και εμπορικά μέρη, που τους προσφέρουν «άμεση ικανοποίηση», στη

μέση παιδική ηλικία (εννέα ως δεκατριών χρόνων), στρέφουν την προσοχή προς το σκοπό και τη χρήση των τόπων, επιθυμούν να έχουν σταθερά σημεία αναφοράς και οικείους, «δικούς» τους χώρους.

2.2 Θεωρητικές προσεγγίσεις

Το παιδί από τη στιγμή που γεννιέται, ζει και δραστηριοποιείται μέσα σε διαμορφωμένο περιβάλλον. Είτε πρόκειται για το σπίτι του είτε για αργότερα δημόσιους χώρους (κυρίως εκπαιδευτικούς) καλείται να ενταχθεί σε νέα περιβάλλοντα και να τα αφομοιώσει. Η διαδικασία αυτή όμως είναι πολύ σημαντική, γιατί το παιδί καθώς αντιλαμβάνεται το χώρο μαθαίνει και μέσα από αυτόν. Συνεπώς το περιβάλλον αποτελεί κυρίαρχο ρόλο στη ανάπτυξη και αγωγή του.

Η σχέση του παιδιού με την πόλη έχει γίνει αντικείμενο μελέτης δύο κλάδων επιστημονικών: α) της περιβαλλοντικής ψυχολογίας β) της γεωγραφίας των παιδιών

Οι περιβαλλοντικοί ψυχολόγοι αποδίδουν στην έννοια του περιβάλλοντος έναν ευρύ χαρακτήρα, περιλαμβάνοντας εκτός από το φυσικό τοπίο,

το κτισμένο, το κοινωνικό, το πληροφοριακό. Στον τομέα αυτό έχουν γίνει πολλές μελέτες και έρευνες για τη σχέση του παιδιού με τον χώρο και το περιβάλλον ζωής του. Μία συνοπτική αναφορά γίνεται από τους Spencer and Woolley (2000), ως απάντηση σε δηλώσεις ότι ο τομέας της περιβαλλοντικής ψυχολογίας δεν έχει ασχοληθεί σε μεγάλο βαθμό με τις ανάγκες των παιδιών (βλ. Hart 1979, Rapoport 1980, Moore 1986, Chawla 1995, Skanze 1995).

Οι πρώτες προσεγγίσεις στο πεδίο του αστικού και πολεοδομικού σχεδιασμού με επιρροές από την περιβαλλοντική ψυχολογία εμφανίστηκαν τη δεκαετία του '60.

Τέλος, η εμπλοκή της γεωγραφίας στη μελέτη των παιδιών έγινε με την προτροπή της Sarah James (1990) προς τους γεωγράφους ερευνητές να δουν την πραγματικότητα μέσα από τα μάτια των παιδιών. Αυτή ήταν και η αρχή για την δημιουργία ενός καινούριου τομέα της γεωγραφίας στα πλαίσια της 'ανθρώπινης' γεωγραφίας (human geography), που άρχισε να ασχολείται και να διερευνά τη σχέση του παιδιού με το χώρο. Η *γεωγραφία των παιδιών*, εκτός από τους χώρους που χρησιμοποιούν τα παιδιά, εξετάζει επίσης τους χώρους, που επιθυμούν και φαντάζονται τα παιδιά και τους χώρους από τους οποίους αποκλείονται (Sibley 1991, Matthews *et al.* 1998, Matthews and Limb 1999, Phillips 2001, Matthews 2003, Matthews 2005, Kraft *et al.* 2007).

Άλλη διαφορετική θεωρητική προσέγγιση είναι αυτή της ψυχογεωγραφίας: η μελέτη κανόνων και επιρροών του γεωγραφικού περιβάλλοντος (συνειδητά οργανωμένων ή όχι) πάνω στα συναισθήματα και τη συμπεριφορά των ατόμων.¹

¹ Guy Debord, Introduction to a Critique of Urban Geography, περιοδικό Les Levres Nues No6, 1955)

Σύμφωνα με τον JosephHart(*AnewWayofWalking, UtneReader,2004*), η ψυχογεωγραφία ορίζεται ως ένα κουτί παιχνιδιών γεμάτο από ευφάνταστες και δημιουργικές στρατηγικές διερεύνησης της πόλης, οτιδήποτε θα μπορούσε να αποσπάσει τους πεζούς από τα καθιερωμένα μονοπάτια και πορείες τους ώστε να τους εισάγει σε διαδικασία αναγνώρισης και βιωματικής εμπειρίας του χώρου.²

Ακολουθώντας τον Ρουσσώ, ο Πιαζέ θεωρούσε το παιδί ως έναν φιλόσοφο που αντιλαμβάνεται τον κόσμο μόνο όπως τον έχει βιώσει, εμπειρικά. Το παιδί δεν είναι καθόλου *tabula rasa*, όπως πίστευε ο Locke, αλλά ενεργό στην εξέλιξη του εαυτού του. Ο μηχανισμός με τον οποίο το παιδί εξελίσσεται μέσω των εμπειριών είναι για τον Πιαζέ ο εξής: αντιμέτωπο με ένα πρόβλημα που του τίθεται από το περιβάλλον, το παιδί προσπαθεί να το λύσει καταρχήν ανάγοντας το σε προηγούμενες εμπειρίες (*assimilation*): αν αυτό αποτύχει, δοκιμάζει κάτι καινούριο, μεταλλάσσει την πρακτική του ώστε να ταιριάζει στη νέα κατάσταση (*accommodation*). Η νέα αυτή εμπειρία θα του χρησιμεύσει στην αντιμετώπιση ενός επόμενου προβλήματος, κι έτσι δημιουργείται ο συνεχής κύκλος που ο Πιαζέ ονομάζει προσαρμογή. Το «σχήμα», από την άλλη, διαμεσολαβεί μεταξύ αισθήσεων και κατανόησης της πραγματικότητας: είναι ένα ερμηνευτικό μοτίβο, μια στοιχειώδης νοητική εικόνα, μια μορφή οργάνωσης της πληροφορίας. Η ερμηνεία της πραγματικότητας που αντιλαμβάνεται εμπειρικά το παιδί θα ήταν χαώδης αν από πολύ μικρό δεν είχε συγκροτήσει ένα μεγάλο σε αριθμό σύνολο σχημάτων.

2 Η μέθοδος της ψυχογεωγραφίας πρωτοεμφανίστηκε από την πολιτικο- καλλιτεχνική ομάδα των Λεττριστών στο Παρίσι, την περίοδο 1952- 1957 στην τεχνική αστικής εξερεύνησης. Κύριοι εκπρόσωποι ήταν ο GuyDebord και ο Ivan Chetglov οι οποίοι ανέπτυξαν την τεχνική της περιπλάνησης στο αστικό περιβάλλον του Παρισιού.



2.3 Οι χώροι του παιδιού

Σύμφωνα με τους Katz (1995), Valentine (1995), Ward (1978) η κυριαρχία του αυτοκινήτου σε συνδυασμό με τους κοινωνικούς κινδύνους μετέτρεψαν το αστικό περιβάλλον σε μέρος επικίνδυνο για παιδιά. Κατά συνέπεια τα παιδιά δεν παίζουν έξω το ίδιο συχνά με τα παλαιότερα χρόνια, και αν αυτό γίνεται θα είναι υπό την επίβλεψη κάποιου γονέα ή άλλου υπεύθυνου ατόμου. Για την Ντολτό¹, το παιδί πρέπει να θεωρείται πολίτης με πλήρη δικαιώματα στα οκτώ του χρόνια, ανεξάρτητο από τα δεκατρία. Στο κείμενό της *Το παιδί στην πόλη* τονίζει πως η πόλη είναι το καλύτερο σχολείο για την εκπαίδευση στην ανεξαρτησία, ότι το παιδί, π.χ., έχει δικαίωμα να πηγαίνει στο σχολείο μόνο του και είναι εγκληματικό εκ μέρους των γονιών να το μεταφέρουν παντού στην πόλη με το αυτοκίνητο, σαν να επρόκειτο για ένα αντικείμενο.

Παρόμοια η κατάσταση στην Ελλάδα, όπου ο σχεδιασμός εγκαταστάσεων για παιδιά περιορίζεται κυρίως σε ιδρυματικού χαρακτήρα και απέχει από το να επιδιώκει την ουσιαστική οικειοποίηση του χώρου από τα παιδιά. Στην κατηγορία αυτή μπορεί κανείς να εντάξει τα σχολεία, τους παιδικούς σταθμούς, τους ιδιωτικούς χώρους παιχνιδιού. Ακόμα και οι περισσότερες παιδικές χαρές υπακούουν στην τυποποιημένη ιδρυματική λογική των ενηλίκων. Η παιδική προσδοκία για χώρους ανάπτυξης και έκφρασης του φανταστικού κόσμου που τα παιδιά δημιουργούν αμελείται ή και αγνοείται.

Παλαιότερα οι εξωτερικοί ανοιχτοί και συνήθως γειτονικοί χώροι με τους οποίους το παιδί ερχόταν σε επαφή πέρα από το σπίτι, ήταν η αυλή, ο δρόμος και η γειτονιά. Σχετικά με τους χώρους του περιβάλλοντος του παιδιού, που σταδιακά

3 Φρανσουάζ Ντολτό (Françoise Dolto) (1908-1988). Γαλλίδα παιδίατρος και ψυχαναλύτρια παιδιών.

χρησιμοποιούνται ως χώροι παιχνιδιού, οι Harloff, *et al.* (1998) διακρίνουν τέσσερα επίπεδα: α) την κατοικία, β) το άμεσο περιβάλλον αυτής, γ) τη γειτονιά και δ) την πόλη ως σύνολο.

Η κατοικία θεωρείται το πρωταρχικό και συγχρόνως το πιο σημαντικό σκηνικό της ζωής του παιδιού, καθώς περνά σε αυτήν ένα πολύ μεγάλο μέρος της ημέρας, κυρίως μέχρι την ηλικία των πέντε ετών. Δεν λειτουργεί μόνο ως χώρος που το παιδί ανακαλύπτει τις φυσικές, αλλά και πνευματικές του ικανότητες, αλλά και ως μέρος που διαπλάθει την κοινωνική και χωρική ταυτότητά του. Επίσης, στην κατοικία το παιδί μαθαίνει να προσανατολίζεται και να αναγνωρίζει τους χώρους, αλλά και τις συνδέσεις τους, γεγονός που το προετοιμάζει για την ενσωμάτωση στο εξωτερικό περιβάλλον (Harloff *et al.*, 1998).

Το επόμενο στάδιο της επαφής του παιδιού με την πόλη είναι ο *άμεσος περίγυρος* της κατοικίας. Η περιοχή αυτή περιλαμβάνει το χώρο γύρω από την κατοικία, την είσοδο, το κλιμακοστάσιο, τον κήπο – εφόσον υπάρχει-, το πεζοδρόμιο κ.ά. Το μέρος αυτό αποτελεί έναν ημιδημόσιο χώρο, όπου το παιδί δεν ξεφεύγει από την άμεση επίβλεψη των ενηλίκων, αλλά έχει κάποια μορφή ανεξαρτησίας. Ο χώρος αυτός του προσφέρει την αίσθηση της ασφάλειας, αλλά συγχρόνως αναπτύσσει την ανεξαρτησία του. Σύμφωνα με τον Rivlin αλλά και τον Cooper, αποτελεί το χώρο στον οποίο αναπτύσσεται σε μεγάλο βαθμό η κοινωνική και χωρική ταυτότητα του παιδιού, καθώς επιτυγχάνεται η επαφή με ενήλικες και άλλα παιδιά .

Η *γειτονιά*, σύμφωνα με τους Harloff, *Et al.*, (1998), περιλαμβάνει τις περιοχές στις οποίες μπορεί να έχει πρόσβαση ο άνθρωπος με τα πόδια σε χρονικό διάστημα 20 λεπτών, ή με ποδήλατο σε 10 λεπτά. Τα παιδιά γνωρίζουν την περιοχή αυτή αρχικά με

τη συνοδεία ενήλικα, όπως για παράδειγμα κατά τη μετάβαση στο σχολείο, το εμπορικό κατάστημα, το πάρκο ή και αλλού. Σε αυτό το πεδίο μαθαίνει να ενσωματώνεται σε μεγαλύτερες κοινωνικές ομάδες και να εξερευνά την περιοχή που διαμένει, να έρχεται σε πρώτη επαφή με το δρόμο, ο οποίος για τα παιδιά λειτουργεί ως τη μετάβαση από τον προστατευόμενο χώρο της κατοικίας και του άμεσου περιγύρου αυτής, στο δημόσιο χώρο και την κοινωνική ζωή (Harloff *et al.*, 1998: 64).

Τέλος, η επαφή του παιδιού με το σύνολο της πόλης είναι επίσης σημαντική. Αυτή, όμως, εξαρτάται άμεσα από τις επιλογές των ενηλίκων, αφού αυτοί καθορίζουν τη δυνατότητα των παιδιών να κινούνται ελεύθερα και ανεξάρτητα, κάτι που παρέχεται κατά κανόνα μετά την ηλικία των 10 ετών (Harloff *et al.*, 1998: 65).

Επιπρόσθετα, μπορεί να σημειωθεί και η διάκριση που παρουσιάζεται από τον Derr (2002). Υποστηρίζει ότι η αντίληψη που έχουν τα παιδιά για το χώρο διαχωρίζεται σε τρεις διαφορετικές κλίμακες: την κλίμακα των παιδιών, όπου βιώνουν το χώρο μέσα από τις δραστηριότητές, όπως το παιχνίδι με φίλους, το σκαρφάλωμα δέντρων, την κατασκευή κάστρων κ.ά., την κλίμακα της οικογένειας, μέσα στην οποία αποκτούν εμπειρίες με ιστορικό και πολιτισμικό περιεχόμενο και τρίτον την κλίμακα της κοινωνίας, που βασίζεται σε πιο ευρείες πολιτισμικές αξίες.

Κάθε κλίμακα της αντίληψης του χώρου είναι σημαντική, καθώς το παιδί διδάσκεται από την καθημέριά διαφορετικά πράγματα και διαμορφώνει άλλου τύπου επαφή με το χώρο και τη φύση.

2.4 Καθημερινές πρακτικές των παιδιών στο χώρο της πόλης

Η δράση των παιδιών στους υπαίθριους χώρους της πόλης βασίζονται σε στιγμιαίες, αυθόρμητες αποκρίσεις σε «ευκαιρίες» που δημιουργούνται, στις ρωγμές των «στρατηγικών» των ενήλικων χρηστών. «Στρατηγικές» είναι οι περισσότερες από τις λειτουργικές διεκδικήσεις του χώρου από τους ενήλικους, που έχουν εξασφαλίσει τη δέσμευση χώρων της πόλης για δική τους χρήση.

Η εξέταση του 'καθημερινού' στην αρχιτεκτονική σκέψη έχει αποτελέσει ένα ελκυστικό και δύσκολο αντικείμενο μελέτης εκφρασμένο μέσω της ανώνυμης αρχιτεκτονικής. Ο κόσμος (μας) δεν είναι παρά οι δραστηριότητες και πρακτικές που συμβαίνουν καθημερινά· γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, περνούν απαρατήρητες, και τείνουν να θεωρούνται οντολογικά δεδομένες.

Θα ορίζαμε το «καθημερινό» ως το σύνολο των πρακτικών και των πραγμάτων που σχετίζονται με τη ζωή της κάθε μέρας: το «οικείο», το «σύννηθες», το «κοινότοπο» όσον αφορά πρόσωπα, πράγματα, τόπους.⁴ Στο έργο του «Η παραγωγή του χώρου» (*The production of space*) υποστηρίζει ότι όλες οι μορφές κοινωνικής εμπειρίας καθορίζονται μέσα και μέσω του χώρου. Ο Λεφέβρ αναλύει την εμπειρία του αστικού χώρου ως κοινωνικού περιβάλλοντος σε τρεις διακριτές όψεις: χωρικές πρακτικές, αναπαραστάσεις του χώρου, και χώροι

⁴ Φρανσουάζ Ντολτό (Françoise Dolto) (1908-1988). Γαλλίδα παιδίατρος και ψυχαναλύτρια παιδιών. Η λέξη οφείλει να μείνει εντός εισαγωγικών, καθώς στην ελληνική γλώσσα λείπει το ουσιαστικό που αντιστοιχεί στην καθαυτό έννοια του "the every day" ή του γαλλικού "le quotidien" ή του ιταλικού "il quotidiano". Το ουσιαστικό που αποδίδει πλησιέστερα την έννοια του "every day" της αγγλικής είναι η «καθημερινότητα», την οποία όμως οφείλουμε να αποκλείσουμε, διότι εμπεριέχει στη σημασία της μια (αρνητική) κριτική γι' αυτό που συμβαίνει κάθε μέρα, μια χροιά που λείπει από τις αντίστοιχες ξένες λέξεις: δηλώνει τη «μονότονη διαδοχή καταστάσεων κατά τον αναμενόμενο τρόπο, χωρίς το στοιχείο της έκπληξης, του απρόοπτου, του εξαιρετικού».



αναπαράστασης. Οι χωρικές πρακτικές είναι υλικές, σωματικές κοινωνικές διαντιδράσεις που συμβαίνουν μέσα στο χώρο, υποδηλώνουν «τι 'πραγματικά' συμβαίνει». Οι αναπαραστάσεις του χώρου είναι κώδικες μέσω των οποίων οι άνθρωποι κατανοούν τον υλικό χώρο και τις χωρικές πρακτικές, και μιλούν γι' αυτές. Πρόκειται δηλ. για συμβάσεις, που περιλαμβάνουν τα ονόματα και τις περιγραφές των χώρων. Έτσι οι αναπαραστάσεις του χώρου δρουν μεσολαβητικά: φιλτράρουν το πώς αντιλαμβάνονται οι άνθρωποι την 'πραγματικότητα' της κοινωνικής ζωής στο χώρο, ανάλογα με το τι «καταλαβαίνουν» ή «πιστεύουν», και από το πώς προέκυψε να το ξέρουν.

Οι χώροι αναπαράστασης, τέλος, μπορεί να έχουν υλική ύπαρξη ή να είναι απλώς νοήματα ή συμβολισμοί. Πολλές φορές, ένας «χώρος αναπαράστασης» «επικαλύπτει το φυσικό χώρο, κάνοντας συμβολική χρήση των αντικειμένων του». Επενδύουν πραγματικές τοποθεσίες με φαντασιώσεις καθώς και διανοητικές επινοήσεις για νέες πιθανότητες αλλά για χωρικές πρακτικές. Ο Λεφέβρ σημειώνει ότι οι τρεις αυτές όψεις είναι πάντοτε παρούσες και αλληλοσυνδεμένες σε κάθε χώρο που αναλύεται. Η αστική εμπειρία και οι κοινωνικές ανάγκες είναι κάτι περισσότερο από απλές νοητικές αφαιρέσεις: μπορούν να γίνουν κατανοητές κοιτάζοντας την καθημερινή ζωή στους δρόμους, με τις συγκεκριμένες και ποικίλες ιδιότητες, τα νοήματα που μπορούν να έχουν για εκείνους που τη ζουν, και πιο συγκεκριμένα τις περίπλοκες εντάσεις που προκύπτουν μεταξύ διαφορετικών αναγκών, διαφορετικών νοημάτων και διαφορετικών χρηστών στους χώρους.

Η ποικιλία, διαφορετικότητα, πυκνωση, συγκέντρωση που διακρίνει το «αστικό» δημιουργεί συνθήκες όπου, για τον Λεφέβρ, μια «τρίτη» λειτουργία μπορεί να αναπτυχθεί: να δημιουργηθεί

το πλαίσιο για ευκαιρίες για παιχνίδι. Γι' αυτό όμως χρειάζονται κάποιες προϋποθέσεις: τυχαίες συναντήσεις, κοινωνική ανάμιξη, εξερεύνηση του ανοίκειου και ρίσκο.

2.5 Ψάχνοντας το παιχνίδι

Ο Michel de Certeau στο τμήμα του κειμένου με τον τίτλο «Η μιλιά των χαμένων βημάτων», ο ντε Σερτώ αναλύει οντολογικά, θα λέγαμε, την έννοια του περπατήματος μέσα στον αστικό ιστό. Σε σχέση με τη διάκριση «τακτικής» και «στρατηγικής», η οδοιπορική περιπλάνηση στην πόλη αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα «τακτικής»: σε αντίθεση με τις τροχιές που επιβάλλουν τα μέσα μεταφοράς, ο άνθρωπος που περπατά στην πόλη δημιουργεί με την κίνησή του ένα μοναδιαίο, ατομικό «σύστημα βημάτων». Ιδιοποιείται, «χωρικοποιεί» πραγματικά την πόλη, μέσα από τη δράση: έχει την πλήρη πρόσληψή της, με όλες τις αισθήσεις, υφαίνοντας ένα σύστημα που ούτε μπορεί να προγραμματιστεί ούτε και να αναγνωστεί ως «ίχνος» σε ένα χάρτη, χωρίς να χάσει «το τι υπήρξε η διαδρομή αυτή: το ενέργημα ακριβώς του περνώ».

Στα πλαίσια, χαρακτηρισμού του 20^{ου} αιώνα ως ο αιώνας του παιδιού η αστικοποίηση εντείνεται με τέτοιο ρυθμό που επιδεινώνει τις συνθήκες αστικής ζωής του παιδιού στις δυτικές κοινωνίες .

Ο Λεφεβρ, στο δικαίωμα στην πόλη διατυπώνει ότι το παιχνίδι είναι η «αρχική πηγή» η οποία συγκεντρώνει τα στοιχεία της κουλτούρας της πόλης: το εκπαιδευτικό, το διαπλαστικό και το πληροφοριακό.

Για τα παιδιά, οι καθημερινές πρακτικές στο χώρο της πόλης ταυτίζονται με το παιχνίδι: κάθε χώρος

της, εφόσον δεν είναι κατευλημμένος, εμπεριέχει τη δυνατότητα του παιχνιδιού αρκεί να υπάρχουν οι προϋποθέσεις, δηλαδή άλλοι παίκτες. Από την άλλη, μέρος του παιχνιδιού είναι η φαντασία (παραγωγή του μύθου, των αφηγήσεων, που είναι αποτέλεσμα της οδοιπορικής περιπλάνησης, αγαπημένου ενεργήματος των παιδιών στη μέση παιδική ηλικία.)

Κλείνοντας αυτήν την ενότητα, οι Moure και Young (1978) υποστήριξαν ότι τα παιδιά αντιλαμβάνονται ενεργά το φυσικό περιβάλλον μέσα από το παιχνίδι.

Το παιχνίδι είναι μια κατεξοχήν δραστηριότητα κατά την οποία "επιδιώκεται κάτι" χωρίς αυτό να είναι χρήσιμο ή σκόπιμο. Το παιχνίδι είναι μια "καθαρή, αυτόνομη διευθέτηση της κίνησης", μια παρουσίαση κατά την οποία η κίνηση "μεταμορφώνεται σε δομή", αυτονομείται από τους παίκτες και αναδύεται ως κάτι ριζικά νέο, ανεξάρτητο ακόμη και από την πραγματικότητα. (φιλόσοφος Χανς Πγκέοργκ Γκάνταμερ). Όπως είπε ο Τζάννι Τότι, *ludo ergosum*, που σημαίνει παίζω άρα υπάρχω.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα, ήδη το 1953 ο Aldo Van Eyck, (1918-1999, ολλανδός αρχιτέκτονας, μέλος του CIAM) έχοντας αποκτήσει μια παιδοκεντρική θεώρηση της αρχιτεκτονικής, κατασκευάζει πάνω από 700 σχέδια για διαφορετικές παιδικές χαρές στο Άμστερνταμ, από το 1947-1978. Οι χώροι παιχνιδιού που σχεδίασε ο βαν Άικ, με λιτά μέσα, εφαρμόζοντας (θαρρείς από ένστικτο) τις θεωρίες της ψυχολογίας και παιδαγωγικής, σημάδεψαν την παιδική ηλικία των γενιών που μεγάλωσαν στο Άμστερνταμ, προσφέροντας χαρά και διασκέδαση σε μια πόλη που έβγαине τραυματισμένη από τον πόλεμο, ενεργοποιώντας τον δημόσιο χώρο αλλά και συμβάλλοντας στην ανάπτυξη της συνείδησης του πολίτη στα παιδιά, μια έννοια κεντρική στην ολλανδική κουλτούρα της παιδικής ηλικίας.

"Θα ανακαλύψεις ότι το παιχνίδι αξίζει για αυτό που εσύ του βάζεις μέσα, και όχι για εκείνο που υπάρχει σε αυτό εκ κατασκευής (...) θα πειστείς ότι η εξόντωση των εχθρών είναι ένα κανόνας παιχνιδιού σαν όλα τα άλλα και αυτό θα σου διδάξει ότι είναι μια πρακτική ξένη προς την πραγματικότητα, της οποίας τα όρια μαθαίνεις παίζοντας (...) θα έχεις υιοθετήσει μια κριτική στάση απέναντι στα παραμύθια και θα έχεις μάθει να κινείσαι κριτικά μέσα στην πραγματικότητα."

Umberto Eco



β' μέρος wayfinding



03



Στην ενότητα αυτή, εξετάζεται η διαδικασία του wayfinding, όπως αυτή ερμηνεύεται σαν μια διαδικασία επίτευξης χωρικών στόχων για να απαντήσει σε ερωτήματα γύρω από τον τρόπο πλοήγησης και εξερεύνησης του παιδιού στην πόλη. Παρουσιάζεται η διαδικασία μια τέτοιας επεξεργασίας του άμεσου περιβάλλοντος από το παιδί και αναζητούνται οι δράσεις και εκείνα τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος που το οδηγούν στην επίλυση προβλημάτων μετάβασης μεταξύ δύο σημείων.

«Το wayfinding δεν είναι απλά μια νέα λέξη της μόδας για μια παλιά ιδέα. Αντικατοπτρίζει μια νέα προσέγγιση στην μελέτη των κινήσεων των ανθρώπων και τη σχέση τους με το χώρο. . Ακόμα, αυτή η νέα προσέγγιση ανοίγει νέους δρόμους στο σχεδιασμό για την χωρική συμπεριφορά των ανθρώπων.»

carpenter 1989

Έτσι, με αφετηρία την αστική κλίμακα του Kevin Lynch, μέχρι τις μελέτες του Romedi Passini, και πιο σύγχρονες μελέτες και πειράματα σε παιδιά θα γίνει μια προσπάθεια να φτάσουμε στο σημείο να τα ανάγουμε σε αρχιτεκτονικό λεξιλόγιο και να μπορέσει να συνδυαστεί και να εφαρμοστεί στην καθημερινή βιωματική περιήγηση των παιδιών στην πόλη.

3.1 Επιλύοντας ένα χωρικό πρόβλημα

Πρόκειται για μια έννοια σχεδόν ανύπαρκτη στην ελληνική βιβλιογραφία, χωρίς μετάφραση, δύσκολα κατανοητή και μερικώς διαδεδομένη. Επίσης ο όρος wayfinding συνηθίζεται να αναφέρεται σε βιβλιογραφίες με τη μορφή πινακίδων και άλλων συστημάτων σήμανσης, αγνοώντας τις επεκτάσεις που μπορεί να πάρει όταν εξεταστεί σε συνδυασμό με τις χωρικές και νοητικές διαδικασίες που βιώνει το σώμα και το πνεύμα καθώς πλοηγείται στο χώρο.

Σε μια πρώτη απόδοση του όρου, ο Lynch (1969), περιγράφει το wayfinding σαν μια συνεχόμενη αντίληψη του εξωτερικού περιβάλλοντος μέσω αισθητηριακών ερεθισμάτων. Ακολουθεί ο Carpenter (1989) αναφέροντας ότι αφορά το τι κάνει ο άνθρωπος για να βρει το δρόμο του κάπου.

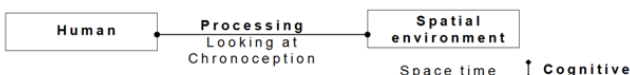
Σύμφωνα με τον Fewings (2004) το wayfinding είναι μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση για τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι παίρνουν αποφάσεις για να προσανατολιστούν και να βρουν τη σωστή κατεύθυνση μέσα σε ένα περιβάλλον για να φτάσουν από μια γνωστή αφετηρία σε έναν προορισμό επιλέγοντας μια διαδρομή. Μια επιτυχημένη τέτοια διαδικασία πλοήγησης επιτρέπει στο άτομο να προσδιορίσει με ακρίβεια την θέση του στο χώρο, τον προορισμό, να επινοήσει το πλάνο της πορείας που θα ακολουθήσει για να μεταβεί από το ένα στο άλλο, να το εκτελέσει και να μπορέσει να διαπραγματευτεί πιθανές αλλαγές. Συνολικά περιλαμβάνει την χωρική οργάνωση του σκηνικού, την άρθρωση των χαρακτηριστικών των δοσμένων στοιχείων, τόσο αρχιτεκτονικών και περιβαλλοντικών και την παροχή πληροφοριών.

Παράλληλα υπάρχουν τρεις υποκατηγορίες για τον όρο ως προς το σκοπό: 'recreational' ψυχαγωγικό, όταν η πλοήγηση αναπαριστά μια πηγή ικανοποίησης, 'resolute'/αποτελεσματικό, όταν η λήψη αποφάσεων προσπαθεί να είναι όσο πιο αποδοτική ενώ υπάρχει και ο παράγοντας του χρόνου, και τέλος 'emergency' επείγον όταν η ασφάλεια του ανθρώπου είναι ο πιο σημαντικός παράγοντας και η πλοήγηση προσπαθεί να είναι όσο πιο απλή γίνεται.

Ο Fewings υποστηρίζει ότι μπορεί να διαφοροποιηθεί το wayfinding σε δύο ακόμα κατηγορίες με βάση την οικειότητα του χρήστη στο περιβάλλον σε: πρόβλημα στατικής επιλογής (static choice problem), όταν ο χρήστης ήδη ξέρει το περιβάλλον μέσα στο οποίο θα κινηθεί, γνωρίζοντας τα πιθανά αποτελέσματα, και τη δυναμική επιλογή (dynamic choice), όταν ο χρήστης πρώτη φορά έρχεται σε επαφή με ένα ανοίκειο περιβάλλον.

Βασικός στόχος είναι ο χρήστης κάθε φορά να μπορέσει να ταυτιστεί με στοιχεία που θα

SPATIAL WAYFINDING

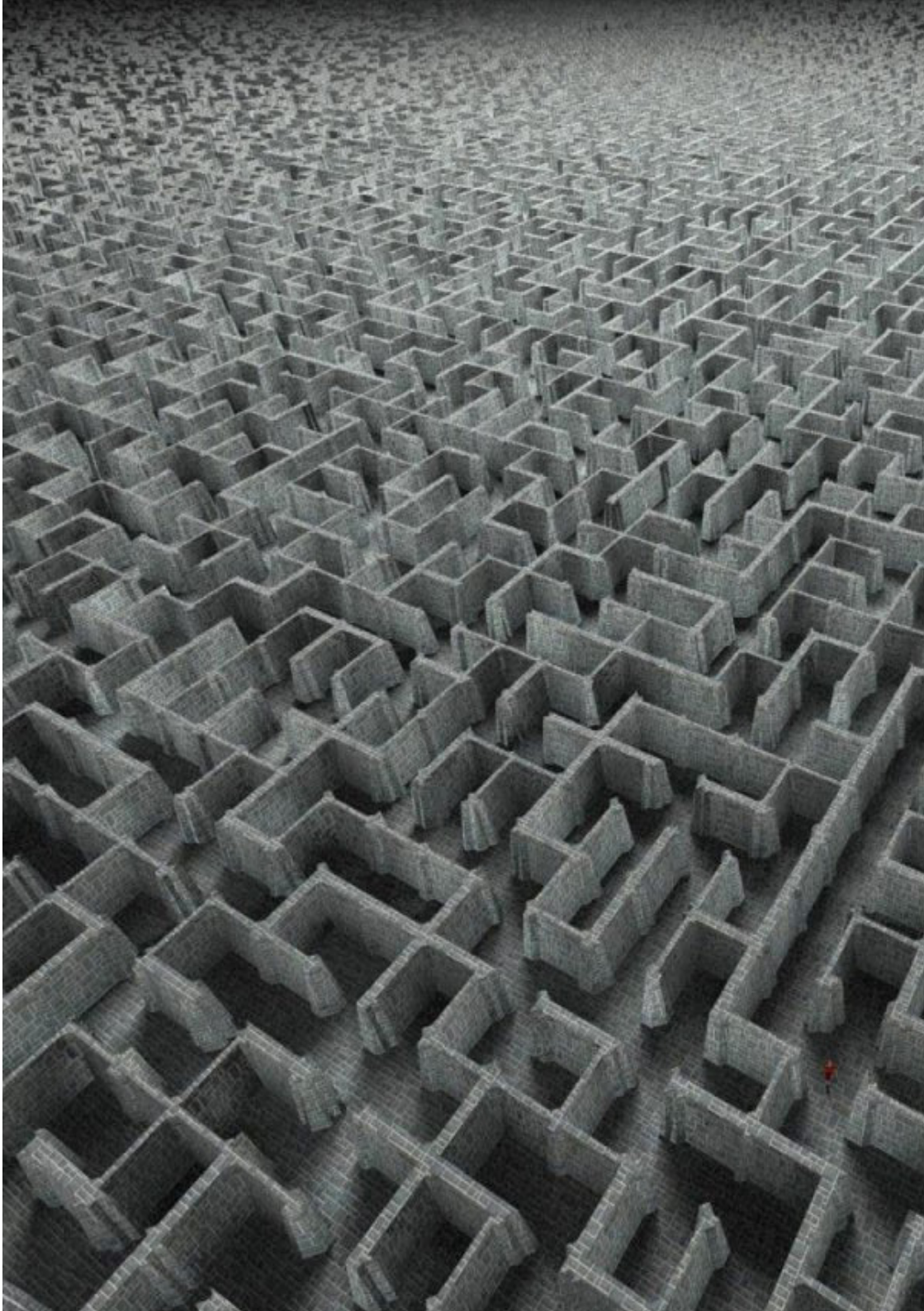


τον βοηθήσουν να διατηρήσει την αίσθηση προσανατολισμού του. Πιθανοί παράγοντες, οι κτιριακές δομές συμβάλλουν ουσιαστικά στην προσωπική ικανοποίηση και συχνότητα χρήσης του συγκεκριμένου δομημένου σκηνικού. (Golledge, 1999).

Σχεδιάζοντας μια τέτοια διαδικασία συνιστά το σχεδιασμό δομών και προϊόντων που διευκολύνουν την κίνηση του ατόμου μέσα από αστικά τοπία.

Διαφορετικά στοιχεία του περιβάλλοντος μπορούν να επηρεάσουν το wayfinding, σύμφωνα με τον Weisman (1981) υπάρχουν 4 χωρικοί παράγοντες: η σήμανση, η οπτική προσβασιμότητα η διαφοροποίηση στην αρχιτεκτονική μορφή και η κάτοψη. Στα αστικά τοπία, η παρουσία άλλων ατόμων μπορεί να είναι όσο ενεργή όσο ένας πομπός κίνησης (Πεπονής, 1990). Στα πλαίσια του αρχιτεκτονικού περιβάλλοντος συμβάλλουν και στοιχεία όπως σήματα, κείμενο, χρώματα, υφές, υλικά, μυρωδιές, ήχοι και άνθρωποι, και προκειμένου να προσανατολιστούν χρησιμοποιούν όλα τα πιθανά μέσα.

Βασική προϋπόθεση είναι η συμμετοχή όλων των αισθητηριακών συστημάτων του ατόμου για την καλύτερη κατανόηση και επίλυση ενός καινούργιου χωρικού στόχου. Ιδιαίτερα στις περιπτώσεις όπου ο χρήστης δεν έχει έρθει σε επαφή με το χωρικό σκηνικό που καλείται να διασχίσει, μπορεί να χρησιμοποιήσει σαν στοιχεία όχι μόνο το φως, αλλά και την οσμή, την αφή, τον ήχο, τη θερμοκρασία, το χρόνο.



3.2 Γιατί χανόμαστε_ ικανότητα προσανατολισμού

Καθημερινά , λοιπόν, καλούμαστε να επιλύσουμε χωρικά προβλήματα ,προσπαθώντας να προσανατολιστούμε μέσα στο ευρύτερο περιβάλλον της πόλης. Σε έναν παραλληλισμό με το μύθο για το Μίτο της Αριάδνης¹ , ο λαβύρινθος της πόλης, με την ευρύτερη έννοια μια δαιδαλώδους άγνωστης και ανεξερεύνητης έκτασης, με πολλές εκπλήξεις αλλά και κινδύνους που επιφυλάσσει για τον απλό χρήστη, συμβολίζει το φόβο να μην μπορέι κάποιος να βρει το δρόμο του. Ενώ σαν ένας σύγχρονος Μινώταυρος ,η αγωνία και ο τρόμος για τις συνέπειες του να χάνεις το δρόμο, προξενούν μεγάλο αίσθημα εκνευρισμού, άγχους και αναποτελεσματικότητας. Ακριβώς επειδή οι πόλεις στην πάροδο των χρόνων, και με την άναρχη και έντονη ανοικοδόμηση, έπαψαν να είναι ,σε κάποια σημεία τους, κατανοητές και οικείες. Ο προσανατολισμός λοιπόν, αποτέλεσε πεδίο επιστημονικής έρευνας των ψυχολόγων, που υπάγεται στον κλάδο της γνωστικής ψυχολογίας.²

1 Ιστορία μινώταυρου: Ο λαβύρινθος ,μυθικό κτίσμα που κατασκεύασε ο Δαίδαλος μετά από παραγγελία του βασιλιά της Κρήτης Μίνωα, για να κλείσει εκεί τον Μινώταυρο, ένα τέρας με ανθρώπινο σώμα και κεφάλι ταύρου, γιό της γυναίκας του Πασιφάης. Ο μύθος λέει ότι ο Θησέας ήταν εκείνος που με τη βοήθεια της κόρης του Μίνωα, Αριάδνης, , η οποία του έδωσε ένα κουβάρι κλωστή , ξετυλίγοντάς το να βρει το δρόμο της επιστροφής. Ο Μίτος της Αριάδνης ήταν αυτός που επέτρεψε στον Θησέα, αφού σκότωσε τον Μινώταυρο ,να βρει το δρόμο του προς την έξοδο του Λαβυρίνθου.

2 Η γνωστική ψυχολογία είναι επιστημονικό πεδίο της ψυχολογίας που προσπαθεί να ερμηνεύσει τα φαινόμενα της αντίληψης και των διανοητικών διεργασιών υποστηρίζοντας ότι έτσι μπορεί να εξηγηθεί η ανθρώπινη συμπεριφορά. Η περιοχή καλύπτει ένα ευρύ φάσμα περιοχών έρευνας, εξετάζοντας ερωτήματα λειτουργίας της μνήμης, προσοχής, αντίληψης, αναπαράστασης της γνώσης, σκέψης, δημιουργικότητας και επίλυσης προβλημάτων.

Θεμελιώδης απαίτηση πληροφόρησης του wayfinding είναι οι ταξιδιώτες να έχουν επίγνωση της θέσης τους σε σχέση με τον προορισμό τους, και σε σχέση με άλλα μέρη ή αντικείμενα (πχ. σημαντικά σημεία κατά μήκος της διαδρομής όπου πρέπει να ληφθεί μια απόφαση όπως να στρίψουν). Δηλαδή, πρέπει να είναι προσανατολισμένοι και να έχουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για να φτάσουν στον προορισμό τους. Θα πρέπει επίσης να είναι σίγουροι ότι έχουν αυτή τη γνώση, εν μέρει λόγω των αρνητικών συναισθημάτων που γεννά η αβεβαιότητα για το πού βρίσκονται. Ο γεωγραφικός αποπροσανατολισμός (η αίσθηση του ότι έχουν χαθεί) μπορεί να είναι μακράς διάρκειας με σοβαρές δυνητικά συνέπειες.

Ο γεωγραφικός αποπροσανατολισμός ενός ανηλίκου είναι συχνό φαινόμενο, ενώ κανένας ενήλικας δεν μπορεί να αρνηθεί ότι δεν έχει αποπροσανατολιστεί ποτέ.

Τα άτομα με κακή αίσθηση του προσανατολισμού (Hegarty et al., 2002) μπορεί να νιώθουν το συναίσθημα του ότι έχουν χαθεί αρκετά συχνά. Σε τέτοια άτομα, ακόμη και μικρά επεισόδια αποπροσανατολισμού μπορούν να δημιουργήσουν άγχος, εκνευρισμό, και αργοπορία. Αν πρόκειται και για διαδρομή με αυτοκίνητο, ο αποπροσανατολισμός θα συμβάλει στην σπατάλη καυσίμου, την περιβαλλοντική ρύπανση, την κυκλοφοριακή συμφόρηση και τη πιθανότητα για ατυχήματα.

Οι άνθρωποι διατηρούν/ ανανεώνουν τον προσανατολισμό καθώς κινούνται μέσω δύο διαδικασιών. Από τη μία, έχουμε την ενημέρωση βάσει σημείων αναφοράς (με τη βοήθεια της μνήμης). Από την άλλη, η ενημέρωση περιλαμβάνει την παρακολούθηση των στοιχείων της κίνησης, πχ. ταχύτητα, επιτάχυνση, διάρκεια ταξιδιού. Για την αρτιότερη ανανέωση του προσανατολισμού πρέπει

να συνδυάζονται οι δύο αυτές διαδικασίες.

Για ένα επιτυχημένο ταξίδι χρειάζεται να ξέρουμε τον προορισμό και τον τρόπο να φτάσουμε εκεί. Πρέπει επίσης να μπορούμε να κινηθούμε σε μια επιλεγμένη πορεία με τη σωστή κατεύθυνση χωρίς εμπόδια. Τα παραπάνω αποτελούν τις προϋποθέσεις της πλοήγησης(navigation): μια συντονισμένη και στοχοκατευθυνόμενη κίνηση στον περιβάλλοντα χώρο. Η πλοήγηση γίνεται μέσα σε ένα ευρύ φάσμα από κλίμακες του χώρου και του χρόνου.

Η επιτυχημένη πλοήγηση συνοδεύεται από τη χρήση της αντίληψης, της γνωστικής λειτουργίας και της κινητικής συμπεριφοράς, μέσα στα πλαίσια του φυσικού και κοινωνικού περιβάλλοντος, σε συνδυασμό με τεχνολογίες πληροφοριών και μεταφορών.

3.3 Συνιστώσες πλοήγησης

Υπάρχουν λοιπόν πολλοί ανθρώπινοι παράγοντες που σχετίζονται με την πλοήγηση. Δύο είναι οι βασικές συνιστώσες μια θεωρητική και μια πρακτική. Η θεωρητική δηλαδή το wayfinding, αναφέρεται στην απαίτηση μας για να ξέρουμε πού πάμε και πώς πάμε εκεί. Είναι το αποτελεσματικό μέρος της πλοήγησης που ασχολείται με την κατεύθυνση προς το στόχο και το σχεδιασμό. Το wayfinding απαιτεί έναν προορισμό-στόχο, ένα μέρος όπου θέλουμε να φτάσουμε, ο οποίος συνήθως δεν είναι το άμεσό μας περιβάλλον. Για αυτό το λόγο η μνήμη παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στον προσανατολισμό. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το wayfinding είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τη λήψη αποφάσεων όπως την επιλογή μιας διαδρομής, την περιπλάνηση σε χώρους άγνωστους, τη δημιουργία συντομότερων διαδρομών, και τον προγραμματισμό μικροδιαδρομών και ταξιδιών.

Η πρακτική συνιστώσα λέγεται locomotion και αναφέρεται στην πρακτική ανάγκη να κινηθούμε σε πραγματικό χρόνο με επιτυχία προς τον προορισμό-στόχο χωρίς να τραυματιστούμε ή να πέσουμε σε εμπόδια. Απαιτεί συντονισμό με το άμεσο περιβάλλον καθώς χρειάζεται να λύσουμε προβλήματα, όπως η αναγνώριση επιφανειών στήριξης, η αποφυγή εμποδίων, και η κατεύθυνση βάσει σημείων αναφοράς. Η μετακίνηση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, είτε με τη βοήθεια των μηχανημάτων (αυτοκίνητα, ποδήλατα, αεροπλάνα, και ούτω καθεξής) είτε όχι (περπάτημα, τρέξιμο κλπ).

Οι περισσότερες πράξεις πλοήγησης περιλαμβάνουν και τις δύο συνιστώσες, και την μετακίνηση στο χώρο και τον προσανατολισμό. Δεν είναι ωστόσο υποχρεωτικό να συμβαδίζουν τα δύο αυτά μέρη. Παράδειγμα : έχουμε μόνο τη μετακίνηση όταν ένας άνθρωπος βηματίζει σε ένα δωμάτιο νευρικά χωρίς να χτυπά σε τοίχους, και έχουμε μόνο τον προσανατολισμό όταν ένα άτομο σχεδιάζει ένα ταξίδι που δε θα κάνει την ίδια στιγμή.

Επιτυχές wayfinding σημαίνει ότι ο προορισμός-στόχος καλύπτει τις ανάγκες μας επαρκώς και ότι θα φτάσουμε σε αυτόν εύκολα και αποτελεσματικά. Για να επιτευχθεί αυτό, πρέπει να έχουμε πληροφορίες σχετικά με το τι υπάρχει σε εκείνο το περιβάλλον και πού είναι. Αυτό μπορεί να υπάρχει στη μνήμη μας ή να προέρχεται από εξωτερικές πληροφορίες. Το αποτελεσματικό wayfinding απαιτεί αυτές τις πληροφορίες να είναι προσβάσιμες, κατανοητές, ακριβείς, πλήρεις και πρόσφατες (χρονικά). Επιπλέον, οι πληροφορίες πρέπει να είναι επαρκείς χωρίς να είναι υπερβολικές, καθώς αυτό θα λειτουργήσει αποτρεπτικά στο να εστιάσουμε στα σημαντικά στοιχεία . Επίσης, η μορφή και ο τρόπος που μας έχει δοθεί η πληροφορία είναι σημαντικά για την επιτυχία του wayfinding.

3.4 Στάδια επίλυσης

Προσπαθώντας να εξηγηθεί η έννοια του όρου, με τη μορφή της επίλυσης χωρικών προβλημάτων, παραθέτονται τα τέσσερα γνωστικά στάδια του Pölya, όπου είναι η κατανόηση του προβλήματος, η επινόηση σχεδίου επίλυσης, η εκτέλεση του σχεδίου και τέλος η αξιολόγηση της διαδικασίας.

Ωστόσο, η μετακίνηση στο χώρο δεν είναι μια μαθηματική εξίσωση, αλλά μια δυναμική διαδικασία. Οι πληροφορίες που μας είναι απαραίτητες, δηλαδή τα δεδομένα που παίρνουμε από το περιβάλλον, δεν είναι εμφανή και διακριτά από την αρχή. Επίσης μπορεί να προκύψουν ή να δημιουργηθούν νέα στην εξέλιξη της κίνησης. Τα στάδια λοιπόν κατά το wayfinding είναι η επεξεργασία των πληροφοριών, έπειτα η λήψη αποφάσεων, διαδικασίες που μπορεί να επαναλαμβάνονται.

Οι πληροφορίες μπορεί να προέρχονται από προηγούμενες εμπειρίες, από άλλα άτομα, από χάρτες και οδηγίες. Η διαδικασία μπορεί να είναι άμεση –ενεργητική-απευθείας, είτε παθητική-έμμεση-μέσω περιγραφών και εικόνων, είτε συνδυαστική των δύο τρόπων.

Οι αποφάσεις έχουν δύο διακριτά τμήματα, το τμήμα δράσης(να πάω, να ανέβω κάπου)και το τμήμα εικόνας της περιβαλλοντικής οντότητας που συνοδεύει τη δράση (μια σκάλα, μια στάση του λεωφορείου). Για να μπορέσει κανείς να εκτελέσει μια απόφαση πρέπει να αναγνωρίσει στο περιβάλλον το τμήμα της εικόνας που αφορά την κίνηση. Εάν η νοητική εικόνα ταιριάζει με την αντίστοιχη εικόνα του περιβάλλοντος, τότε η δράση εκτελείται και προχωράει σταδιακά μέχρι τον προορισμό.

Τι γίνεται όμως όταν δεν καταφέρουμε να δούμε τη σκάλα, ή προσπεράσουμε τη στάση του λεωφορείου;

Τότε είναι που εμπλέκονται κατά τη διάρκεια της μετακίνησης περιβαλλοντικές ενδείξεις και νέα δεδομένα που ενδέχεται να προκύπτουν.

Ο χωρικός προσανατολισμός είναι μια διαδικασία που βασίζεται σε ενδείξεις από το περιβάλλον , φυσικό και τεχνητό, οι οποίες προσλαμβάνονται από τις αισθήσεις και κωδικοποιούνται από τον εγκέφαλο. Πιθανές αστοχίες στη διαδικασία αυτή μπορούν αν οδηγήσουν σε αποπροσανατολισμό , δυσκολία ή αποτυχία επίτευξης του χωρικού στόχου. Βασική παρατήρηση είναι ότι το ίδιο το άτομο είναι αυτό που ανάλογα την **ηλικία, το φύλο, το πολιτιστικό υπόβαθρο, προηγούμενες εμπειρίες, και άλλες χωρικές ή κοινωνικές συνθήκες**, μπορεί να επιλύει χωρικά προβλήματα, ενώ σε πιο σοβαρές καταστάσεις μπορεί να προσβληθεί από ασθένειες που επηρεάζουν τη χωρική μνήμη και τον προσανατολισμό.

Η **ηλικία** επηρεάζει την ικανότητα προσανατολισμού και επίτευξης χωρικών στόχων σε γνωστικό επίπεδο. Σε μικρή ηλικία, και πιο συγκεκριμένα παιδιά 7 χρονών είναι πολύ πιο αδύναμα να πλοηγηθούν στο χώρο μόνα τους, σε αντίθεση με έναν παιδί 12 χρονών, πόσο μάλλον από έναν ενήλικα.

Το **φύλο** έχει παρατηρηθεί σε πολλές μελέτες ότι επηρεάζει τη χωρική επίδοση. Οι γυναίκες έχουν κατηγορηθεί αλλά ταυτόχρονα και διαπιστωθεί από ερευνητές ότι έχουν χειρότερες γνωστικές επιδόσεις και κάνουν περισσότερα χωρικά σφάλματα από τους άντρες. Βέβαια στα πειράματα οι γυναίκες είχαν περισσότερο άγχος και λιγότερη αυτοπεποίθηση από τους άντρες, σε πράγματα που στην καθημερινή ζωή δεν παρουσιάζουν μεγάλη διαφορά. Αυτό μπορεί να οφείλεται ότι σε νεότερη ηλικία ,τα αγόρια έχουν μεγαλύτερη ελευθερία να κυκλοφορούν ασυνόδευτα ,έτσι αναπτύσσουν πολύ πιο γρήγορα χωρικές εμπειρίες προσανατολισμού.

Συνεπώς η εμπειρία και η συχνή επαναλαμβανόμενη απόκτηση γνώσης προκαλούν αντίστοιχες χωρικές δεξιότητες.

Υπάρχει η αλλοκεντρική: προσανατολιστική στρατηγική, πλησιάζουν το χώρο-στόχο έχοντας μια γενικότερη εικόνα της περιοχής και η ιδιοκεντρική προσέγγιση: επικεντρώνονται σε στρατηγικές πορείας, δηλαδή σε πληροφορίες σχετικές με αλλαγή κατεύθυνσης και σημεία αναφοράς. Αντιληπτικά προβλήματα (πχ αχρωματοψία) - χωρική αμνησία



3.5 Το περιβάλλον του wayfinding

Η πλοήγηση εμφανίζεται σε περιβάλλοντα όπου τα οπτικά και δομικά χαρακτηριστικά του τοπίου διευκολύνουν το wayfinding (Carpman and Grant 2002).

Το επίγειο περιβάλλον είναι διαφορετικό από το υδάτινο περιβάλλον ή το περιβάλλον του αέρα. Ένα σχετικά επίπεδο περιβάλλον είναι διαφορετικό από ένα περιβάλλον με βουνά ή ένα υπόγειο περιβάλλον. Τα περιβάλλοντα αυτά διαφέρουν ως προς τις πληροφορίες που διαθέτουν για wayfinding, τις πληροφορίες που απαιτούνται για αυτά για να επιτευχθεί το wayfinding, καθώς και τις πληροφορίες που παρέχουν για μια χαρτογράφηση ή λεκτική περιγραφή.

Πιο συγκεκριμένα, υπάρχει διαφορά μεταξύ ενός φυσικού τοπίου και ενός χτισμένου/δομημένου τοπίου. Ένα δομημένο/χτισμένο περιβάλλον έχει πιο «κανονικά» μοτίβα, όπως ευθείες γραμμές και ορθές γωνίες. Σε πολλά χτισμένα περιβάλλοντα, για παράδειγμα, το οδικό δίκτυο αποτελείται εξ ολοκλήρου από ευθύγραμμα τμήματα ή συμμετρικά ακτινικά μοτίβα.

Από την άλλη, η παρουσία περισσότερων καμπυλών, ακανόνιστων και ασύμμετρων σχημάτων στα φυσικά περιβάλλοντα τους δίνει μια μεγαλύτερη οπτική πολυπλοκότητα, ενώ θα μπορούσαμε να πούμε ότι αυτό δημιουργεί και μια οπτική ομοιογένεια σε σύγκριση με τον πιο μινιμαλιστικό χαρακτήρα του δομημένου περιβάλλοντος. Επίσης, οι δομές σε χτισμένα περιβάλλοντα μπορεί να διαφέρουν σημαντικά ως προς το χρώμα και το ύψος, ή μπορεί να στερούνται διακύμανση σε ακραίο βαθμό.

Μια σημαντική διαφορά μεταξύ του δομημένου και φυσικού περιβάλλοντος είναι ότι το πρώτο

συχνά είναι εξοπλισμένο με σημάνσεις/ σημεία πληροφοριών (πχ. ταμπέλες) που ενδεχομένως ενισχύουν το wayfinding.

Έχουν εντοπιστεί τρεις βασικοί περιβαλλοντικοί παράγοντες που επηρεάζουν την ευκολία του προσανατολισμού και wayfinding (Weisman 1981). Αυτοί είναι :

1. η διαφοροποίηση

Η διαφοροποίηση είναι ο βαθμός στον οποίο τα διάφορα μέρη ενός περιβάλλοντος φαίνονται ίδια ή διαφορετικά. Ένα περιβάλλον μπορεί να διαφοροποιείται ανάλογα με το μέγεθος, το σχήμα, το χρώμα, την αρχιτεκτονική, και ούτω καθεξής. Σε γενικές γραμμές, τα πιο διαφοροποιημένα περιβάλλοντα υποστηρίζουν το wayfinding καθώς τα επιμέρους τμήματά τους είναι διακριτά και αποτυπώνονται πιο εύκολα στη μνήμη. Προσοχή όμως η υπερβολική διαφοροποίηση μπορεί να αποπροσανατολίσει.

2. η οπτική πρόσβαση

Ο βαθμός στον οποίο μπορεί να δει κανείς τα διάφορα μέρη του περιβάλλοντος από διάφορες απόψεις. Από ποια σημεία μπορούν οι ταξιδιώτες να δουν τη θέση εκκίνησης, τον προορισμό τους, και διάφορα σημεία αναφοράς στην πορεία; Η μεγαλύτερη οπτική πρόσβαση καθιστά προφανώς τον προσανατολισμό πιο εύκολο.

3. Η πολυπλοκότητα στη διάταξη

Οι πιο σύνθετες διατάξεις συνήθως κάνουν το wayfinding πιο δύσκολο. Ωστόσο το τι ακριβώς θεωρείται «πολύπλοκη» διάταξη χρειάζεται ακόμη περισσότερη έρευνα.

Ένα μέρος πιο αρθρωτό, που χωρίζεται σε περισσότερα διαφορετικά τμήματα, είναι γενικά πιο πολύπλοκο, αν και ο τρόπος που τα

διάφορα μέρη είναι οργανωμένα είναι κρίσιμος. Για παράδειγμα, πλάγιες στροφές είναι πιο αποπροσανατολιστικές από τις ορθογώνια στροφές.

Τέλος, η σήμανση μπορεί να θεωρηθεί ως ένας τέταρτος παράγοντας που επηρεάζει το wayfinding. Οι επιγραφές (συμπεριλαμβανομένων των χαρτών) βοηθούν το wayfinding. Ο σχεδιασμός και η τοποθέτηση των σημάνσεων στο περιβάλλον σαφώς επηρεάζουν τον προσανατολισμό (ArthurandPassini 1992).

Για αυτό και η λανθασμένη τοποθέτηση ή ο λανθασμένος σχεδιασμός των σημάνσεων μπορεί να αποπροσανατολίσει. Πχ. ένα βέλος που δείχνει προς τα επάνω σημαίνει «πάμε μπροστά» ή «ανεβαίνουν έναν όροφο»;

Η αποτελεσματική σήμανση πρέπει να είναι ευανάγνωστη από απόσταση, πρέπει να είναι σαφής και απλή στο σχεδιασμό, πρέπει να έχει αρκετές αλλά όχι υπερβολικές πληροφορίες, και πρέπει να τοποθετείται σε μέρη όπου ο ταξιδιώτης χρειάζεται πληροφορίες (στα σημεία απόφασης, για παράδειγμα).

Η σήμανση, όσο σωστά σχεδιασμένη και τοποθετημένη να είναι, δεν μπορεί να αντικαταστήσει τους παραπάνω τρεις παράγοντες αν αυτοί δεν βοηθούν το wayfinding.

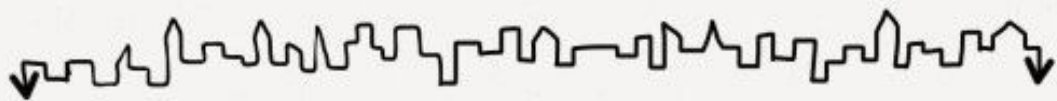


IMAGE OF THE CITY

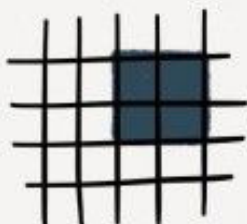
KEVIN LYNCH



PATH



EDGE



DISTRICT



NODE



LANDMARK

CREATED BY:

- BUILDINGS
- NATURAL FEATURES
- ROADS
- ETC



SITE PLANNING & BUILDING DESIGN

SHOULD RESPOND TO EXISTING IMAGE
ELEMENTS AND ENHANCE THEM IF POSSIBLE.

3.6 Το αστικό περιβάλλον του Kevin Lynch

Για τον Lynch, η κάθε διαδρομή στην πόλη νοηματοδοτείται βάσει χαρακτηριστικών χωρικών ποιοτήτων όπως η κλίμακα, οι αποστάσεις, το πλάτος των δρόμων, το ύψος των κτιρίων, τα τοπώσημα, τα αναπτύγματα των όψεων και οι υφές στα πεζοδρόμια. Οι άνθρωποι κατανοούν και προσανατολίζονται στην πόλη χρησιμοποιώντας νοητικές αναπαραστάσεις όλων των στοιχείων που περιέχει η πόλη. Οι νοητικές αναπαραστάσεις των αστικών στοιχείων ομαδοποιούνται σε πέντε κατηγορίες: γραμμικά στοιχεία, όρια, περιοχές, κόμβοι και ορόσημα.

Η «εικόνα της πόλης» : μια δομημένη νοητική κατασκευή κωδικοποίηση της πόλης. Η αξιοποίηση μιας τέτοιας εικόνας για τον προσανατολισμό είναι δυνατή εφόσον η τελευταία είναι αρκετά επαρκής και ρεαλιστική.

Η ταυτότητα μια χωρικής δομής ή αντικειμένου, ανεξάρτητα από τα επιμέρους χαρακτηριστικά, το κατατάσσει σε μι από τις 5 κατηγορίες που προτείνει ο Lynch. Μπορεί να καταχωρηθεί ως **πορεία, σημείο αναφοράς/τοπόσημο, όριο, κόμβος ή περιοχή**.

Πορεία είναι ένας δρόμος, ένα κανάλι κατά μήκος του οποίου μπορεί να κινείται ο παρατηρητής. Η διαδικασία της κίνησης είναι θεμελιώδης στον ορισμό της πορείας, γι αυτό και ένα μονοπάτι μπορεί αν έχει ποιότητες κατεύθυνσης. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να διαβάζεται διαφορετικά ανάλογα με την κατεύθυνση της κίνησης.

Τα **τοπόσημα** είναι μοναδικά εξέχοντα στοιχεία που μπορούν να λειτουργήσουν ως σημεία αναφοράς.

Τα **όρια** είναι γραμμικά στοιχεία που δημιουργούν οπτικά εμπόδια αλλά και χωρικά περιγράμματα χωρίς αν υπονοείται ότι είναι αδιαπέραστα αφού συνήθως λειτουργούν και σαν ενοποιητικά στοιχεία μεταξύ περιοχών και όχι περιοριστικά. Σαν όριο συνήθως μπορεί αν αναγνωστεί οποιοδήποτε, χωρικό ή οπτικό, εμπόδιο.

Οι **κόμβοι** μπορούν αν είναι στρατηγικά σημεία εστίασης, όπου ο παρατηρητής μπορεί να εισέλθει. Τυπικά εκδηλώνονται ως τα σημεία διασταύρωσης των μονοπατιών, ή μπορούν απλά να συγκεντρώσουν ορισμένα χαρακτηριστικά. Καθώς οι κόμβοι τείνουν να αποτελούν σημεία λήψης αποφάσεων, τα προσκείμενα στον κόμβο στοιχεία τείνουν να γίνουν αντιληπτά με διαύγεια μεγαλύτερη από τη συνηθισμένη. Αν και σε μι εικόνα ο αριθμός των κόμβων μπορεί να είναι περιορισμένος.

Σαν **περιοχή** ή συνοικία μπορεί να ταυτοποιηθεί μια έκταση που παρουσιάζει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, που τη διαμορφώνουν από άλλες. Ένα είδος περιοχής μπορεί ακόμα να δημιουργηθεί από έναν κόμβο, λόγω ακτινοβολίας σε μια ευρύτερη ομόγενη ζώνη.

Έτσι ο Lynch καταλήγει πως τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της φόρμας της πόλης είναι συγκεκριμένα: η μοναδικότητα, η διαύγεια της σιλουέτας της, η απλότητα της μορφής, η συνέχεια, η κυριαρχία ορισμένων στοιχείων, η καθαρότητα των συνδέσεων, η ευδιάκριτη αλλαγή στις κατευθύνσεις, το οπτικό πεδίο, η συνείδηση συνείδηση της κίνησης, οι χρονικές αλληλουχίες και τέλος τα ονόματα, οι σημασίες και οι συμβολισμοί.

3.7 Παιδί και wayfinding

Προσπαθώντας να εξετάσουμε τη διαδικασία αυτή της πλοήγησης στα παιδιά, αρχικά πρέπει να επισημανθεί, ότι στην πρώιμη παιδική ηλικία, δεν μπορεί να εφαρμοστεί, γιατί εκεί το παιδί είναι εξαρτημένο από έναν ενήλικα, ο οποίος τα ερεθίσματα τα χωρικά που χρειάζεται για να κινηθεί σε ένα περιβάλλον του επιβάλλονται, εξάλλου δυνάμει μικρές αποστάσεις. Η ανάπτυξη των ικανοτήτων προσανατολισμού των παιδιών ηλικίας έξι-δώδεκα υπήρξε το βασικό στοιχείο πολλαπλών ερευνών (Matthews 1992, Spencer 1995, Blates & Morsley 1989).

Η αναγνώριση μιας διαδρομής απαιτεί την αναγνώριση των χωρικών σχέσεων που δημιουργούνται ανάμεσα στη διαδρομή και το τοπίο. Με άλλα λόγια, τα παιδιά, για να βρουν την πορεία τους στο δρόμο, πρέπει να δημιουργήσουν μια απεικόνιση αυτού του δρόμου.

Ο Piaget έκανε πειράματα σε παιδιά με έμμεσους τρόπους (πχ. Χρήση ξύλου για να απεικονίσουν γέφυρες, ζωγραφιές στην άμμο) για να διεγείρει τη σκέψη των παιδιών (να σκεφτούν με διαφορετικούς τρόπους).

Οι Siegel και White (1975), βασιζόμενοι στις θεωρίες του Piaget, προτείνουν μια χρονική ακολουθία όπου τα παιδιά πρώτα μαθαίνουν συγκεκριμένα μέρη ή σημεία «αναφοράς» (πχ. φούρνος) και μετά τα συνδέουν με αντίστοιχες κινήσεις (πχ. Μετά το φούρνο στρίβω δεξιά).

Σε μελέτες γύρω από την εκμάθηση διαδρομών σε παιδιά, η επιτυχία της εκμάθησης εξαρτάται από το πώς η διαδρομή παρουσιάζεται (Cornell&Hay 1984). Αν ζητηθεί από τα παιδιά να μάθουν μια διαδρομή, είναι πιο άμεση η εκμάθησή της αν τα παιδιά δια-

νύσουν τη διαδρομή αυτή με τα πόδια παρά αν τη δουν από μια εικόνα.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα αποτελέσματα μιας έρευνας που έγιναν στην Ιταλία το 2000 στα πλαίσια ενός ευρωπαϊκού προγράμματος με τον τίτλο «Η πόλη των παιδιών», σύμφωνα με την οποία τα παιδιά του Νότου της Ιταλίας κυκλοφορούν στο δρόμο με μεγαλύτερη ελευθερία από ότι τα παιδιά του βορρά, πηγαίνουν στο σχολείο ασυνόδευτα, αφού δεν φοβούνται να μετακινηθούν μόνα τους, και παίζουν σε ανοιχτούς χώρους γήπεδα, χωρίς την επιτήρηση των μεγάλων. Για τους Ιταλούς ψυχολόγους, τα παιδιά που στερούνται αυτή τη δυνατότητα, δηλαδή τα παιδιά που μένουν στις πόλεις του ιταλικού Βορρά, γίνονται λιγότερο αυτόνομα, ανασφαλή εξαρτημένα από τους ενηλίκους, ζώντας σε ένα κλίμα ανύπαρκτης σχεδόν κοινωνικής αλληλεγγύης και φόβου, το οποίο καλλιεργείται από τους γονείς που κατοικούν σε πόλεις κλειστές και απρόσωπες, χωρίς ελεύθερους χώρους και χωρίς την αίσθηση της γειτονιάς.

Σε μια ίδια κατεύθυνση, ο Ρότζερ Χαρτ[Roger Hart]³ εφαρμόζοντας μεθοδολογία «πραγματικού κόσμου», πέρασε δύο χρόνια κοντά στα θέματά του, παιδιά που ζούσαν σε μια μικρή πόλη της ανατολικής ακτής των Ηνωμένων Πολιτειών: τα ακολουθούσε σε σύντομες διαδρομές, τα παρατηρούσε ενώ έπαιζαν και κατέγραφε τα συναισθήματα και τη στάση τους για τους εξωτερικούς χώρους.

3 Βρετανός γεωγράφος, καθηγητής περιβαλλοντικής ψυχολογίας στο CityUniversity της Νέας Υόρκης· η μελέτη του «Η αντίληψη του τόπου από τα παιδιά» [Children's Perception of Place] (1979) θεωρείται ορόσημο για τον κλάδο της γεωγραφίας των παιδιών (μία από τις πρώτες παρουσιάσεις της εργασίας του την έκανε ο ίδιος στην Αθήνα στο συνέδριο «Το παιδί στον κόσμο του αύριο» που είχε οργανωθεί για το Έτος Παιδιού το 1979 και δημοσιεύτηκε στο περιοδικό Οικιστική του Κωνσταντίνου Δοξιάδη).

Κατέληξε σε ενδιαφέροντα συμπεράσματα, όπως ότι οι άτυποι (μη σχεδιασμένοι) χώροι προσφέρουν ένα ευρύ φάσμα επιλογών στα παιδιά, μέσω της αυτόνομης εξερεύνησης και ότι, για τα παιδιά, τα αντικείμενα παίρνουν παιγνιώδη σημασία από τη χρήστη τους (ένα δέντρο μπορείς να το σκαρφαλώσεις, ένας θάμνος προσφέρεται για να κρυφτείς πίσω του). Αποκτώντας εμπειρία του κόσμου, τα παιδιά νιώθουν ολοκλήρωση, η οποία με τη σειρά της τα ενθαρρύνει για περισσότερη διάδραση.

Τέλος αξίζει να παρατεθεί και το παράδειγμα του κήπου που σχεδίασε η **Χέλλε Νέμπελονγκ** [Hel-leNebelong]⁴, ο οποίος κήπος εγκαινιάστηκε το 1996, στην Κοπεγχάγη και είναι μια λαβυρινθώδης διαδρομή, φτιαγμένη από φυσικά υλικά, κυρίως πέτρες, φυτά και λουλούδια, καθώς και συμπλέγματα γλυπτών που το καθένα είναι αφιερωμένο σε μια από τις αισθήσεις. Όλα είναι φτιαγμένα για να εξερευνούνται από τους επισκέπτες, μικρούς και μεγάλους – μέσα από την εξερεύνηση, τα παιδιά γνωρίζουν από κοντά τον πλούτο της φύσης και ταυτόχρονα, χωρίς να το συνειδητοποιούν, αναπτύσσουν ικανότητες κίνησης. Η ιδέα της Νέμπελονγκ για το σχεδιασμό των παιδικών χαρών είναι ότι οι τυποποιημένες κατασκευές παιχνιδιού αποτυγχάνουν τόσο στο να εκπαιδεύουν, να προωθούν τη σωματική και νοητική άσκηση του παιδιού, όσο και στο να του προσφέρουν μια ολοκληρωμένη εμπειρία, που μόνο η επαφή με τη φύση μπορεί να δώσει.

⁴ Δανή αρχιτέκτονα, διάσημη στη χώρα της για τις παιδικές χαρές και τα πάρκα που σχεδίασε καταρχήν ως υπάλληλος στο Δήμο της Κοπεγχάγης μεταξύ 1994 και 2005 και από το 2005 και μετά, ως ελεύθερη επαγγελματίας. Το γραφείο της λέγεται «Κήπος των αισθήσεων» [Sansehaven], καθώς το πιο γνωστό της έργο είναι ο ομώνυμος κήπος, που βρίσκεται στο πιο πολυσύχναστο δημόσιο πάρκο της πόλης, το Fælledparken.



επίλογος

04



Επίλογος

Η εργασία πραγματεύεται τις έννοιες πόλη-παιδί-wayfinding με στόχο την περαιτέρω κατανόηση του wayfinding ως μια χωρική και αντιληπτική διαδικασία κατά την οποία το παιδί καλείται να μεταβεί, με ασφάλεια και σε εύλογο χρονικό διάστημα από ένα σημείο σε ένα άλλο, συλλέγοντας πληροφορίες και λαμβάνοντας αποφάσεις για να ορίσει και να οριστεί στον χώρο. Στόχος λοιπόν η μετάφρασή του σε σχεδιαστικές προσεγγίσεις της πόλης, όχι μόνο για τη σωστή και ασφαλή μετάβαση του μέσα από διακοπτόμενα επεισόδια της πόλης, αλλά για μια βιωματική εμπειρία που θα αποκτήσει στο διάστημα αυτό.

Χωρικά σημεία αναφοράς, εργαλεία στάσης και εργαλεία πορείας, καλείται ένας σχεδιαστής να σκεφτεί και να συνθέσει. Αυτά λειτουργούν ως ερεθίσματα στο χώρο, που για κάποιον ενήλικα απλά λειτουργούν ως δείκτες αναφοράς και κατεύθυνσης, ενώ για τα παιδιά λειτουργούν ως ερεθίσματα για φαντασία, παιχνίδι και ελευθερία. Έτσι η κατεύθυνση του παιδιού αρχίζει να ταυτίζεται με την λαχτάρα του να ανακαλύψει διαφορετικού τύπου παιχνίδι, μη συμβατικού, έξω από τα όρια μιας καθορισμένης παιδικής χαράς, οριοθετημένης από ένα ασφαλές περιτύλιγμα για την ανακουφιστική βόλτα των γονέων. Άλλωστε το παιδί, σαν ένας σύγχρονος κοντορεβυθούλης, πάντα θα βρίσκει “βοτσαλάκια” να προσαρμόζει στα δικά του μεγέθη και φαντασία. Εκεί ακριβώς το wayfinding μετατρέπεται σε playfinding.

Επαναπροσδιορίζοντας τους χώρους στους οποίους το παιδί μπορεί να αναζητήσει το παιχνίδι μέσα στην πόλη, ο σύγχρονος αρχιτέκτονας καλείται να αποκαταστήσει τη συνέχεια και τη συνοχή των βιωματικών και νοηματικών διαστάσεων του αστικού αυτού περιβάλλοντος.

Σύμφωνα με τον Δ.Φατούρο, “η αρχιτεκτονική προσδιορίζει όρια στο χώρο. Με τα όρια, δημιουργεί, λύνει ή προκαλεί χωρικά γεγονότα. Προσδιορίζει διάφορες κατηγορίες ορίων με τις οποίες όχι μόνο περικλείεται αλλά περιγράφεται, προσδιορίζεται, ο χώρος. Τα όρια αυτών των προσδιορισμών άλλοτε είναι σαφή, άλλοτε όχι, άλλοτε άμεσα και ασφυκτικά και άλλοτε τόσο έμμεσα που δεν γίνονται εύκολα αντιληπτά. Τα όρια αυτά κατανέμουν ή συνδέουν περιοχές, δίνουν προτεραιότητες, επιτρέπουν συνέχειες και ασυνέχειες.” Έτσι η πόλη δε βιώνεται πια ως χωρική, ψυχοκοινωνική και σημειωτική συνέχεια, αλλά κατακερματίζεται λειτουργικά σε χώρους «θετικών», πλήρεις δραστηριοτήτων και κοινωνικών επαφών, και σε χώρους «αρνητικών», κενούς από δραστηριότητες και συλλογικές δομές.

Με αυτές τις χωρικές αστικές ασυνέχειες καλείται το παιδί να αναμετρηθεί και να μπορέσει να αδράξει πληροφορίες, να τις επεξεργαστεί και σταδιακά να εξελιχθεί. Για να εκφραστεί όμως ελεύθερα πρέπει να μπορεί να κατευθυνθεί και να αυτό-οριστεί στο περιβάλλον του. Έτσι, το επιτυχημένο wayfinding δεν σημαίνει ότι πρέπει να ακολουθεί ρητά και αυστηρά κανόνες σχεδιασμού, αλλά να ενσωματώνει τη σήμανση στην κατανόηση των βασικών αισθητηριακών και γνωστικών λειτουργιών.

Με την κυριολεκτική έννοια του ορίου στην αστική κλίμακα, τα ίδια όρια (κάγκελα, τοίχοι, κτιριακές δομές, ασυνέχειες στο δάπεδο) αποκλείουν το παιδί όταν θεωρούνται κλειστά και αναλόγως την κλίμακα που εμφανίζονται. Ένας τοίχος με παράθυρα σε σχέση με έναν τυφλό τοίχο τριών μέτρων στο επίπεδο του δρόμου, δεν προσφέρει τις ίδιες επιλογές για έναν παρατηρητή, πόσο μάλλον για το παιδί με την αφέλεια και την περιέργεια που το διακατέχει. Απόρροια τέτοιων σχεδιαστικών εφαρμογών είναι η αποξένωση του παιδιού από το περιβάλλον της πόλης.

1 Φατούρος Δ., Ένα Συντακτικό της Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης. Επίκεντρο, Θεσσαλονίκη, 2006, σ. 84

Αντίθετα, η προσέγγιση των ορίων σε μεταφορικό επίπεδο, δηλαδή το θόλωμα των αυστηρών ορίων αίρει τις απαγορεύσεις που έχουν επιβληθεί στο παιδί και επιτρέπει την ανάπτυξη υβριδικών εμπειριών. Η βιωματική αυτή διαδικασία, μέσω του παιχνιδιού δίνει στο παιδί το δικαίωμα να συμμετέχει ενεργά στην πόλη.

Άρα, το αίτημα του παιδιού στην πόλη, δεν μεταφράζεται απλά σε αίτημα για ειδικές συνθήκες για κάθε ξεχωριστή ομάδα πληθυσμού. Επισημαίνει μόνο την αξία συμμετοχής όλων στη διαμόρφωση των συνθηκών διαβίωσής της πόλης.

Είναι αναγκαίο να έχουν τα παιδιά τη δυνατότητα επιλογών αλλά και τη δυνατότητα άσκησης του δικαιώματος της επιλογής στη σχέση τους με το χώρο, ώστε να αποκτήσουν ευρύτερη γνώση του κόσμου και του εαυτού τους. Από μια περίπτωση διαδραστικής σχέσης συνάγεται ότι ακόμα και το μικρότερο υποσύστημα έχει επιρροή στο συνολικό υπερσύστημα.

Κλείνοντας με τον πρωτοπόρο Kevin Lynch, στη μελέτη και στη εμφάνιση του όρου του wayfinding, «σε δημοκρατικές κοινωνίες, όπου θεωρητικά εναντιωνόμαστε στην απομόνωση και τον ατομικισμό και επιδιώκουμε την επικοινωνία των ομάδων, η επαφή των ανθρώπων μέσω της αναζήτησης και της περιπλάνησης γίνεται πολύ πιο εύκολη όταν το περιβάλλον που τη στεγάζει είναι καθαρό και εύληπτο, με ισχυρό οπτικό πλαίσιο και σημαντικά κομβικά σημεία.»

Η αληθινή φύση της αρχιτεκτονικής βρίσκεται στα παιδιά, γιατί μόνο αυτά έχουν γνήσια άποψη του κόσμου, που τους επιτρέπει να αναγνωρίζουν τα αληθινά προβλήματα και τις ανάγκες των ανθρώπων.

Aldo van Eyck- "The child, the city and the artist"

Βιβλιογραφία

1. Τσουκαλά Κ., 2006, *Παιδική αστική εντοπία _ αρχιτεκτονική και νοητικές αναπαραστάσεις του χώρου*, Αθήνα, εκδόσεις Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδάνος
2. Τσουκαλά Κ., Παντελίδου Χ. (επιμ.), 2012, *νεολαία.www.δημόσιος χώρος _ άτακτες συναθροίσεις + λοξές διελεύσεις*, Θεσσαλονίκη, εκδόσεις Επίκεντρο
3. Pellegrino P. (μετάφραση και επιμέλεια Τσουκαλά Κ.), 2006, *Το Νόημα του Χώρου _ Η εποχή και ο τόπος*, Βιβλίο Ι, Αθήνα, εκδόσεις Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδάνος
4. Gehl J. (μετάφραση Κατσαβουνίδου Γ., Τaráνη Π.), 2013, *Η ζωή ανάμεσα στα κτήρια _ χρησιμοποιώντας το δημόσιο χώρο*, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Θεσσαλίας
5. Καΐσαρη Β. (διδακτορική διατριβή), 2005, *Το παιδί και ο αστικός χώρος*, Αθήνα, Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο _ Σχολή Αρχιτεκτόνων, Τομέας Πολεοδομίας -Χωροταξίας, Εργαστήριο Πολεοδομικής Σύνθεσης
6. Κατσαβουνίδου Γαρυφαλλιά,(διδακτορική διατριβή) `` *Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι, μια πολυφωνική βιογραφία* `` ,Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Πολυτεχνική Σχολή Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Βολος 2012
7. Φλουρή Ελένη, (ερευνητική εργασία), *Η παράμετρος του ορίου στην αρχιτεκτονική προσχολικής ηλικίας .Εκπαιδευτικές θεωρήσεις και οι χωρικές προεκτάσεις τους.*, Πανεπιστήμιο Frederich, τμήμα αρχιτεκτονικής, Λευκωσία, Ιανουάριος 2013
8. Τσουκαλά Κ. (επιμ.), 2000, *Αρχιτεκτονική Παιδί και Αγωγή*, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης - Πολυτεχνική Σχολή-Τμήμα Αρχιτεκτόνων, εκδόσεις Παρατηρητής

9. Τσουκαλά Κ., 2001, *L'image de la ville chez l'enfant*, Παρίσι, εκδόσεις Anthropos
10. Λέφας Π., Siebel W., BindeJ., 2003, *Αύριο οι πόλεις*, Αθήνα, εκδόσεις Πλέθρον
11. Ντολτό Φ. (μετάφραση Κούκη Ε.), 2000, *Το παιδί στην πόλη*, Αθήνα, εκδόσεις Πατάκη
12. Golledge R., Stimson RJ., 1997, *Spatial Behavior _ a geographic perspective*, New York, editions The Guildford Press
13. Golledge R., 1999, *Wayfinding Behavior _ cognitive mapping and other spatial processes*, editions The Johns Hopkins University Press
14. Foreman N., Gillett R., 1997, *Handbook of Spatial Research Paradigms and Methodologies _ Vol.1 spatial cognition in the child and adult*, editions Psychology Press
15. Gehl J., Svarre B., 2013, *How to study public life*, editions Island Press
16. Lynch K., 1960, *The Image of the City*, Cambridge Massachusetts, MIT Press

Άρθρα:

1. Said I., *Architecture for Children: Understanding Children Perception towards Built Environment*. In: Proceedings of International Conference Challenges and Experiences in Developing Architectural education in Asia, Islamic University of Indonesia, 2007 (open access article available from :http://eprints.utm.my/3575/1/Architectural_EDU2.pdf)
1. Acar H., 2013, *Landscape Design for Children and Their Environments in Urban Context*, *Advances in Landscape Architecture*, Dr. Murat Ozyavuz (Ed.), InTech, DOI: 10.5772/55751. Available from: <http://www.intechopen.com/books/advances-in-landscape-architecture/landscape-design-for-children-and-their-environments-in-urban-context>
1. Huelat B., 2007, *Wayfinding: Design for Understanding_ A Position Paper for The Center for Health Design's Environmental Standards Council* (open access article available from : <https://www.healthdesign.org/chd/research/wayfinding-design-understanding>)
1. Montello DR., Sas C., 2006, *Human Factors of Wayfinding in Navigation*, International Encyclopedia of Ergonomics and Human Factors (2nd edition by W. Karwowski), CRC Press/ Taylor & Francis Ltd., p. 2003-2008 (open access available from : <http://www.crcnetbase.com/doi/abs/10.1201/9780849375477.ch394>)
2. Cornell E., Heth D., Alberts D., 1994, *Place recognition and wayfinding by children and adults*, *Memory & Cognition*, 22(6): 633-643
3. Spencer C., Woolley H., 2000, *Children and the City : a summary of recent environmental psychology research*, *Child: Care, Health and Development*, 26(3): 181-198

4. Fjørtoft I., 2004, *Landscape as Playscape: The Effects of Natural Environments on Children's Play and Motor Development*, Children, Youth and Environments, 14(2): 21-44
5. Zacharias J., 2001, *Pedestrian Behavior and Perception in Urban Walking Environments*, Journal of Planning Literature, 16 (1) : 3-18
6. Worth N., 2013, *Visual Impairment in the City: Young People's Social Strategies for Independent Mobility*, Urban Studies, 50(3): 574 – 586
7. Karsten L., 2003, *Children's use of Public Space : the gendered world of the playground*, Children, 10(4):457-473
8. Koohsari M., Karakiewicz J., Kaczynski A., 2012, *Public Open Space and Walking : The Role of Proximity , Perceptual Qualities of the Surrounding Building Environment, and Street Configuration, Environment and Behavior*, 45(6):706-736
9. Paquot T., 2005, *Les enfants dans la ville*, Diversitévilleécole-integration, vol.141: 59-63
10. Woolley H., Dunn J., Spencer C., Short T.& Rowley G. ,1999, *Children describe their experiences of the city centre: A qualitative study of the fears and concerns which may limit their full participation*, Landscape Research, 24(3): 287-301
11. Orellana Nicolas, "On spatial wayfinding: agent and human navigation patterns in virtual and real worlds", September 2012, Bartlett school of Graduate Studies, University College London (A Dissertation submitted in partial fulfilment of the Degree of Master of Science Built Environment Advanced Architectural Studies)

12. Karsten Lia, *"Children's use of public space, the gendered world of the playground"*, University of Amsterdam, SAGE Publications, London ,2003

Διαδικτυακές πηγές:

1. <http://lameva.barcelona.cat/barcelonablog/unknown-city/children-walking-the-city?lang=en>
2. <http://www.childinthecity.eu/2016/04/28/walking-laboratories-young-childrens-experience-of-the-street/>
3. <https://www.utoronto.ca/news/kid-friendly-cities-importance-walking-school>
4. <http://issuu.com/greekarchitects3/docs/139.14.10>
5. https://issuu.com/stipoteam/docs/ebook_the.city.at.eye.level_english

... “Φτάσε όπου δεν μπορείς”

N.Καζαντάκης