

ARCHITEKTURA DLA DZIECI



dr inż. arch.
Agnieszka Starzyk
ORCID: 0000-0002-8704-5003
Wyższa Szkoła Ekologii
i Zarządzania w Warszawie

Środowisko przestrzeni kreatywnej wpływa na stan emocjonalny dziecka, a w konsekwencji na jego zachowanie, pozytywne bądź negatywne. Obiekty przedszkolne zaprojektowane przez japońską pracownię HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro to przykłady takich przestrzeni.

Kreatywność to twórczy proces umysłowy wiążący się z myśleniem kreatywnym prowadzącym do uzyskania oryginalnych rozwiązań (łac. *creatus* – „twórczy” [1]). Nie istnieje jedna spójna definicja kreatywności – jest to proces złożony i analizowany z perspektywy wielu nauk, w tym architektury. Przestrzeń kreatywna z jednej strony jest wynikiem twórczego procesu projektowego, z drugiej określa obszar pobudzający kreatywność użytkowników.

Piotr Biegański kontynuację twórczego procesu widzi w jego produkcji, czyli realizacji architektonicznej: „Najpierw powstaje zamysł w wyobraźni twórcy, następnie zamysł konkretyzuje się w rysunki i wreszcie zgodnie z projektem zostaje wykonany w naturze” [2]. Kreatywny proces twórczy, jakim jest projektowanie architektoniczne i jego produkt, czyli projekt, należy do grupy sektorów kreatywnych. Jest to stosunkowo nowy termin, pierwszy raz użyty na początku lat 90. XX wieku w Australii (*Creative Nation*) dla określenia sektora innowacji informatycznych. Podobnie jak termin kreatywność, nie posiada jednej spójnej definicji, organizacje i instytucje w swoich dokumentach przywołują własne określenia i klasyfikacje.

W Europie po raz pierwszy został użyty w 1998 r. w Wielkiej Brytanii, kiedy to Departament Kultury, Mediów i Sportu (DCMS) sektory kreatywne zdefiniował szerzej, jako „działalności, które mają swoje pochodzenie w indywidualnej kreatywności, umiejętności i talencie, mają potencjał do tworzenia bogactw i kreacji pracy poprzez pokolenia oraz eksplorację intelektualnej własności”.

Według DCMS architektura, ale i ogólnie projektowanie, należą do grupy trzynastu sektorów kreatywnych [3], gdzie głównym czynnikiem procesu twórczego/produkcji jest kreatywność, a cechą charakterystyczną jego rezultatu jest własność intelektualna [4].

Inną definicję i klasyfikację sektorów kreatywnych proponuje Konferencja Narodów Zjednoczonych ds. Handlu i Rozwoju (UNCTAD) – organ pomocniczy Organizacji Narodów Zjednoczonych utworzony w 1964 r. w Genewie. Według UNCTAD sektory kreatywne „to cykle kreacji, produkcji i dystrybucji dóbr oraz usług, które używają kreatywności i kapitału intelektualnego jako podstawowego nakładu. Tworzą zestaw działań opartych na wiedzy, skoncentrowanych, ale nieograniczonych do sztuki, potencjalnie generujących przychody z handlu i praw własności intelektualnej. Obejmują produkty namacalne oraz nienamacalne, artystyczne usługi zawierające kreatywną treść, wartość ekonomiczną i cele marketingowe”. Sektory kreatywne klasyfikuje w czterech grupach: kreacje funkcjonalne, media, sztuka i dziedzictwo. Architektura została włączona do pierwszej, to znaczy należy do grupy kreacji funkcjonalnych [5].

Przestrzeń kreatywna dla dzieci

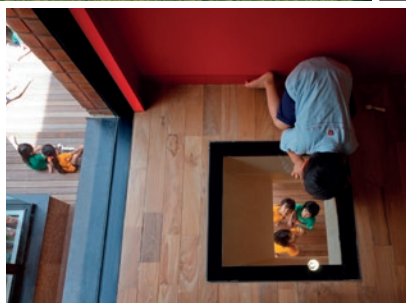
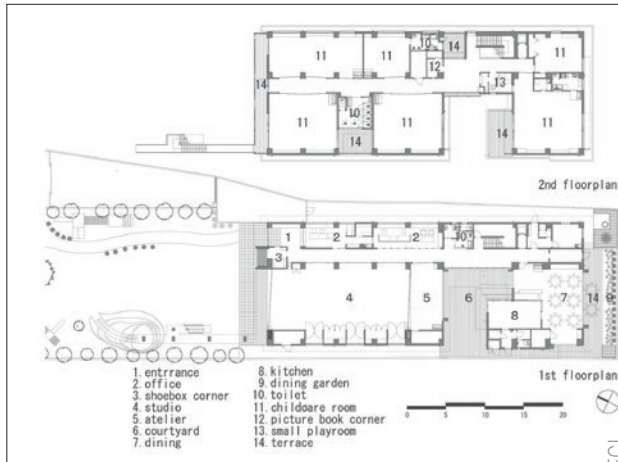
Wynikiem kreatywnego procesu twórczego jest dzieło, w tym architektura adresowana do dzieci. Współczesne projektowanie dla najmłodszych charakteryzuje się skupieniem uwagi, m.in. w badaniach przedprojektowych, na indywidualnych oczekiwaniach i potrzebach dziecka w zakresie sfer

poznawczej, społecznej oraz fizycznej. Większość rozważań o funkcjonalności przestrzeni dotyczy zaspokojenia potrzeb natury fizycznej, jednak równie istotne są potrzeby natury psychologicznej, emocjonalnej czy estetycznej [6]. Przestrzeń wpływa na stan emocjonalny dziecka, a w konsekwencji na jego zachowanie – pozytywne bądź negatywne. W kontekście tych zjawisk przyjazne, bezpieczne, ale i zindywidualizowane środowisko przedszkolne wydaje się ważnym elementem procesu opiekuńczo-wychowawczo-dydaktycznego. Takim środowiskiem jest przestrzeń kreatywna.

Kreatywność może mieć kontekst przestrzenny, zarówno fizyczny, jak i kulturowy czy wirtualny. Przestrzeń kreatywna charakteryzuje się zróżnicowanymi cechami, mogą one być: twarde – materialne lub miękkie – niematerialne, rzeczywiste – widzialne lub symboliczne – niewidzialne, policzalne – wymierne lub powiązane z wyobrażeniami i pojęciami [7]. Przestrzeń kreatywna łączy materialną funkcjonalność z niematerialną zmysłowością oraz pozytywnymi emocjami. Oddziałują na użytkowników, ale i użytkownicy oddziałują na przestrzeń, dostosowując je do swoich aktualnych potrzeb.

Kreatywność dziecka przejawia się w kontekście określonej przestrzeni fizycznej. Jej występowanie i potencjał ma związek z otaczającą przestrzenią oraz mającą miejsce interakcją dziecko–przestrzeń. Przestrzeń kreatywna dedykowana dzieciom jest przyjazna oraz bezpieczna, mobilizuje do aktywności zarówno fizycznej, jak i umysłowej, daje możliwość indywidualnej jej interpretacji.

Przedszkole w Miyakojima



Celem naukowym jest zbadanie wpływu przestrzeni kreatywnych na kształtowanie architektury adresowanej do dzieci na przykładzie realizacji japońskiej pracowni HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro.

Metodyka badań

W wyniku przeprowadzonych badań wstępnych [8] określono temat, terytorium i przedział czasowy, a następnie ustalono metodykę oraz koncepcję badań. Przedmiotem badań są przedszkola autorstwa japońskiej grupy projektowej HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro, z których do analizy szczegółowej wyselekcjonowano trzy, w ocenie autorki reprezentatywne w kontekście przestrzeni kreatywnych. Przedmioty badań zlokalizowane są w Japonii. Zakres czasowy ograniczono do XXI w., przy czym obiekty poddane szczegółowej analizie zrealizowano w latach 2015–2018.

Zastosowano metodę analizy i krytyki piśmiennictwa, metodę *case study*, metodę intuicyjną opartą na osobistych doświadczeniach projektowych autorki. Przyjęto kryteria formalne i kryteria merytoryczne wyboru obiektów do badań. Kryteria formalne – dostępność materiału badawczego w zakresie określenia lokalizacji i roku realizacji, dostępność materiału graficznego w zakresie rzutu kondygnacji przyziemia, ilustracji zewnętrznej i wnętrza. Materiał pobrano z domen publicznych: 1) autorskich – <https://e-ensha.com/youjino-shiro/> i https://hibinosekkei.com/company_en/, 2) portalu architektonicznego – <https://www.archdaily.com/>. Kryterium merytorycz-

ne – potencjalne występowanie przestrzeni kreatywnych.

Na pierwszym etapie, uwzględniając zdefiniowany cel, wytypowano trzy przedmioty badań – przedszkola w Miyakojima, w Nagasaki i w Tottori. Na drugim etapie, na podstawie dostępnych materiałów autorskich, wykonano badania typu *case study*. Na kolejnym opracowano i poddano syntezie materiały zebrane w czasie badań.

Studium przypadku

Youji no Shiro to jedna z sekcji pracowni HIBINOSEKKEI założonej w 1972 r. przez Taku Hibino, z siedzibą w Kanagawa w Japonii. Sekcja o nazwie *Youji no Shiro*, co w języku japońskim oznacza „zamek dla dzieci”, została utworzona w 1991 r. i specjalizuje się w projektowaniu przestrzeni adresowanych do dzieci, głównie przedszkoli [9]. Prowadząc ciągłe badania przedprojektowe, odpowiadającymi rozwiązaniami formalnymi, estetycznymi i funkcjonalno-przestrzennymi na szybko zmieniającą się współcześnie sytuację społeczną. Projektują przedszkola, w których to dziecko jest miarą i skalą.

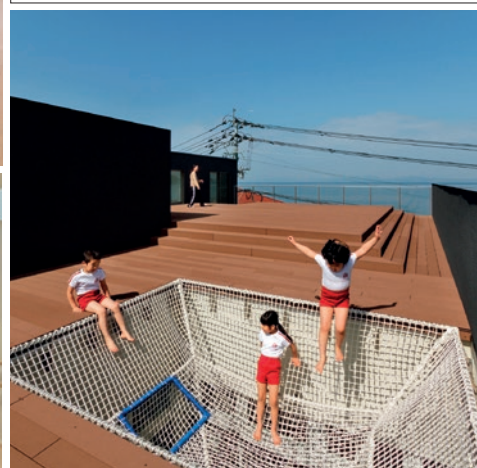
Przedszkole w Miyakojima (Japonia)

rok realizacji: 2015

Budynek przedszkolny zlokalizowany jest w strefie subtropikalnego klimatu oceanicznego, czyli w środowisku gorącym i wilgotnym, co miało znaczący wpływ na zaproponowane rozwiązania projektowe. W efekcie analiz zaprojektowano zwartą bryłę, generującą z jednej strony odpowiednie nasto-

neczniecie, a z drugiej pożądane zacienienie przestrzeni rekreacyjnych, jak również zapewniającą skuteczne przewietrzanie. Projektanci zaproponowali współczesną architekturę z poszanowaniem kontekstu miejsca poprzez zastosowanie na elewacjach czerwonych płytek ceramicznych nawiązujących do tradycyjnego koloru i materiału, czyli dominującej w otoczeniu czerwonej dachówki. Ze względu na gwałtowne zjawiska atmosferyczne, w tym regionie głównie tajfuny, zaprojektowano wzmocnioną konstrukcję z betonu zbrojonego stalą wytrzymałego inwazyjnie cyklonów tropikalnych.

Projektanci zaproponowali kreatywną przestrzeń dziecka, zarówno wewnętrzną, jak i zewnętrzną, zachęcającą do zróżnicowanej aktywności. Przestrzenie wewnętrzne przenikają się z zewnętrznymi poprzez duże przesuwne przeszklenia, całkowicie otwierane w pogodne dni, łączące sale zabaw z zewnętrzną przestrzenią zabaw. Czynności wewnętrzne, jak na przykład spożywanie posiłków czy inne zajęcia wychowawczo-edukacyjne, realizowane są w powiązaniu z naturą. Atrakcyjność przestrzeni zewnętrznej wynika głównie z wykorzystania czynnika przyrodniczego – zróżnicowane ukształtowanie terenu, zieleń, ogródki warzywne uprawiane przez dzieci, jak również takiego kształtowania architektury, żeby całość funkcjonowała jako kreatywna i przyjazna przestrzeń zachęcająca do wyjścia na zewnątrz. Wyposażenie placów zabaw, takie jak np. huśtawki, pełni funkcje drugoplanowe. Budynek oraz natura tworzą spójną całość, a czynniki atmosferyczne, takie jak natężenie promieniowania



słonecznego, prędkość i kierunek wiatru oraz wilgotność, miały znaczący wpływ na decyzje projektowe [10].

Przedszkole w Nagasaki (Japonia)

rok realizacji: 2015

Budynek przedszkolny zlokalizowany jest w strefie wybrzeża riasowego, otwiera się na morze, będąc jednocześnie 12 m powyżej jego poziomu. Rzut budynku nawiązuje do linii brzegowej. Formę determinuje zarówno natura, jak i, zdaniem projektantów, kontakt z wzrokowy z morzem, stąd m.in. taras dachowy otwarty w kierunku morza, sprawiający wrażenie, jakby unosił się na wodzie. Całość zaprojektowana jest tak, że budynek większością pomieszczeń otwiera się na morze. Dla projektantów istotne było zastosowanie rozwiązań mobilizujących dzieci do aktywności fizycznej. W efekcie powstało wiele przestrzeni i elementów przestrzennych odpowiadających na tak zdefiniowane zapotrzebowanie, m.in. poprzez inną niż schodami lub windą komunikację pionową – schodzenie i zjeżdżanie kratami/linami wspinaczkowymi zlokalizowanymi w różnych miejscach przedszkola, np. na tarasie. Kreatywne przestrzenie stworzone przez zróżnicowanie poziomów w pomieszczeniu, wnętrza i za-

kamarki, ale również poprzez zróżnicowanie materiałowe i kolorystyczne, mobilizują dzieci do aktywności fizycznej oraz umysłowej. Przedszkole proponuje miejsca rozwoju artystycznego, jak również nauki prawidłowych nawyków żywieniowych, np. poprzez transparentność procesu przygotowania posiłków. Każde miejsce jest stworzone z myślą o dziecku, ale też innych użytkowników. Przykładem może być połączenie jadalni z kuchnią (miejscem wydawania posiłków) – poziom podłogi w jadalni jest wyższy, tak by kontakt dziecko – personel kuchenny był komfortowy dla wszystkich uczestników [11].

Przedszkole w Tottori (Japonia)

rok realizacji: 2018

Budynek przedszkolny zlokalizowany jest w kontekście przyrodniczym, w powiązaniu z górami i morzem. Ideą przewodnią projektu było „poczuj naturę, zwiększ wrażliwość”, co zostało zrealizowane poprzez rozwiązania formalne i materiałowe. W doborze materiałów szczególne znaczenie miały trzy jego cechy: możliwość zróżnicowania sensuualnej percepcji przestrzeni, lokalność produktu, maksymalna możliwość wykorzystania recyklingu.

Sensualna percepcja miejsca została zrealizowana poprzez zastosowanie z jednej

strony w większości materiałów naturalnych, z drugiej poprzez ich zróżnicowanie we wnętrzach – dotykaniem rękami i bosymi stopami (w przedszkolu dzieci chodzą najczęściej bez obuwia) stymuluje pracę mózgu, wzmacnia wrażliwość i ma pozytywny wpływ na całościowy rozwój. Drewniana podłoga w pomieszczeniach różni się gatunkiem drewna, kształtem, układem i wyglądem. Każda jest inna w dotyku stopą czy ręką. Dodatkowo podłoga została urozmaicona czterema rodzajami metali, spośród których każdy jest inaczej odczuwany przez zmysł dotyku.

Zastosowanie lokalnych materiałów miało na celu uwrażliwienie dzieci na przyrodniczy i kulturowy kontekst miejsca. W strefie wejścia zaprojektowano kamienną posadzkę, na co dzień pokrytą wodą, a w niektóre dni błotem, gdzie dzieci mogą brodzić, odbierając przestrzeń wieloma zmysłami (wzrok, słuch, węch, dotyk). We wnętrzach zastosowano lokalne drewno Chizu Cedar, a oznaczenia sal zajęciowych wykonano z tradycyjnej lokalnej tkaniny Yumihama-gasuri. Każda nazwa klasy nawiązuje do unikalnych lokalnych kwiatów, które są także motywem przewodnim symboli klasowych.

Budynek przedszkolny stanął w miejscu starego, niespełniającego współczesnych

oczekiwań społecznych. Projektantom zależało na maksymalnym wykorzystaniu materiałów z rozebranego przedszkola, jak również z innych okolicznych obiektów. Dla mieszkańców ma to znaczenie sentymentalne, a dla dzieci to istotny przekaz edukacyjny [12].

Kreatywne wykorzystanie przyrodniczego i kulturowego kontekstu miejsca w procesie projektowym, jak również zastosowanie zróżnicowanych przestrzeni i tekstur, czyni przedszkole miejscem kreatywnym oraz pobudzającym kreatywność u dzieci.

Podsumowanie

Zaprojektowane przez pracownię projektową HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro przestrzenie kreatywne, zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne, wymuszają ruch poprzez zabawę i zachęcają do samodzielności oraz do wyjścia i bycia aktywnym na zewnątrz. Charakterystyczne jest takie kształtowanie przestrzeni wewnętrznych, żeby dziecko poruszało się nie tylko po płaszczyznach poziomych, ale również góra – dół, m.in. poprzez liny, ścianki wspinaczkowe i zjeżdżalnie. Projektanci tworzą architekturę dla dzieci zróżnicowaną oraz kreatywną, nowoczesną, ale z poszanowaniem kontekstu miejsca, zarówno przyrodniczego, jak i historycznego, otwartą na rozmaite działania dzieci związane zarówno z aktywnością fizyczną, jak i umysłową czy artystyczną. ■

DOI: 10.5604/01.3001.0013.5553

PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA
 Starzyk Agnieszka, 2019, Architektura dla dzieci, Builder 269 (12).
 DOI: 10.5604/01.3001.0013.5553

Literatura

- [1] Według Słownika Języka Polskiego PWN.
- [2] Biegański P., Architektura. Sztuka kształtowania przestrzeni, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1974.
- [3] Sektory kreatywne według DCMS: reklama, architektura, sztuka i antyki, gry komputerowe, rękodzieło, projektowanie, projektowanie mody, film i wideo, muzyka, sztuka teatralna, publikacje, oprogramowanie, telewizja i radio; Mackiewicz M., Michorowska B., Śliwka A., Analiza potrzeb i rozwoju przemysłów kreatywnych, Ministerstwo Gospodarki, Warszawa 2009.
- [4] Investing in creative industries – a guide for local authorities, UK Government, Department of Culture, Media and Sport (DCMS), London 2009.
- [5] Creative Economy Report, UNCTAD 2008; Mackiewicz, Michorowska, Śliwka, Analiza potrzeb i rozwoju... dz. cyt.
- [6] Kuryłowicz E., Projektowanie uniwersalne, SPI, Warszawa 2005.
- [7] Landry Ch., Kreatywne miasto, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2013.
- [8] Podjęty temat jest wynikiem wieloletnich autorskich badań obiektów przedszkolnych i ogólnie przestrzeni adresowanych do dzieci.
- [9] https://e-ensha.com/english_company_profile/ (dostęp: 21.12.2018).
- [10] Opis na podstawie materiałów dostępnych pracowni HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro oraz analiz własnych.
- [11] Opis na podstawie materiałów dostępnych pracowni HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro oraz analiz własnych.
- [12] Opis na podstawie materiałów dostępnych pracowni HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro oraz analiz własnych.

Streszczenie: ARCHITEKTURA DLA DZIECI HIBINOSEKKEI + YOUJI NO SHIRO – PRZESTRZENIE KREATYWNE. Celem na-

ukowym jest zbadanie wpływu przestrzeni kreatywnych na kształtowanie architektury adresowanej do dzieci na przykładzie realizacji japońskiej pracowni HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro. Studium przypadku trzech wyselekcjonowanych przedszkoli, reprezentatywnych w ocenie autorki w kontekście przestrzeni kreatywnych, pozwoliło na wyciągnięcie wniosków dotyczących pozytywnego wpływu tak kształtowanych przestrzeni na wieloaspektowy rozwój dziecka.

Słowa kluczowe: architektura przedszkolna, architektura japońska, przestrzenie kreatywne

Abstract: HIBINOSEKKEI + YOUJI NO SHIRO ARCHITECTURE FOR CHILDREN – CREATIVE SPACES. For the following study, the scientific goal adopted is to investigate the impact creative space exerts on shaping architecture addressed to children. The study is based on the example of the project implementation of the Japanese HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro studio. A case study of three selected pre-schools that, according to the author, are representative in the context of creative spaces, made it possible to draw conclusions regarding the positive impact that spaces shaped in such a way have on the multifaceted development of the child.

Keywords: pre-school architecture, Japanese architecture, creative spaces

