

Zárójelentés

HOMO LUDENS - játszótér felnőtteknek Nemzetközi pályázat építészhallgatóknak

Bevezetés

Az EASA idei mottójával (köz:hely) összhangban a pályázat a Múgyetem közösségi tereivel foglalkozik, amelyek hasonló gondokkal küzdenek, mint a város közterei.

A közttereket csupán az épületek közeit kitöltő maradványtérként kezeljük, pusztán közlekedésre használjuk, és háttérbe szorulnak azok a funkciók, amelyekről valóban közösségi tér lesz a köztér: a találkozás, a szabad véleménynyilvánítás, a vita, a gondolatok cseréje, a pihenés, a közös emlékezet.

Az utóbbi néhány évben a közbeszéd középpontjába kerültek köztereink, egyrészt méltánytalanul elhanyagolt állapotuk miatt - pedig érdemes lenne törődni velük, hiszen a köztterek minősége jelentősen befolyásolja egy-egy terület imázsát és az életminőséget - másrészt a jogos és egyre növekvő igény miatt, hogy használhassuk, birtokba vehessük őket.

Hazai és külföldi köztérfejlesztési projekteket vizsgálva szembevető a játék, mint kulcselem alkalmazása. A művészek és építészek a játék segítségével próbálják a kortárs művészetet a városlakók számára érthetővé, élvezhetővé, a köztérhasználatot pedig vonzóvá, izgalmassá tenni.

Játékra, játszásra minden embernek szüksége van, elsősorban a számára ideális feszültségi szint beállításához (egyesek az izgalom, míg mások az ellazulás kedvéért játszanak). A játék önmagában örömforrás, maga az átélés, a játékélmény élvezetes; nagy teret, szabadságot és a következményektől való mentességet biztosít ahhoz, hogy számos helyzetben kipróbálhassuk magunkat. A realitástól időlegesen elszakadva fölébe kerekedhetünk a térnek, időnek, kötelezettségeknek...

Ugyanakkor a játéknak fontos társadalmi haszna is van, hiszen jelentős szerepet játszik a csoport-kapcsolatok kialakulásában, és a kultúra része, ahogy Johann Huizinga mondja: "az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki."

Célunk olyan közösségi tér létrehozása, amely

- nem egy csatorna, amelyen csak áthaladnak az emberek, hanem hely, ahová jó megérkezni, ahol jó eltölteni egy kis időt;
- önmagáért érdekes;
- egyidejűleg több személy számára teszi lehetővé a használatot és egyúttal elősegíti a kommunikációt a használók között;
- kreatív, játékos használatra ösztönöz illetve ad lehetőséget.

A kiírás során nem kívántuk ideológiailag vagy funkcionálisan pontosan behatárolni a mozgásteret, hiszen a pályázat elsődleges feladata éppen ez, a felnőtt-játszóter fogalmának építészeti eszközökkel történő megfogalmazása volt.

Tervezési helyszín

A tervezési helyszín az R és T épület közötti, 900 m² alapterületű, aszfalt burkolatú tenispálya, amely mára jelentősen leromlott állapota miatt gyakorlatilag használhatatlan.

A helyszínválasztásban fontos szerepet játszott, hogy néhány éve az R épület földszintjén hozták létre a Központi Tanulmányi Hivatalt, amely 15.000 diákot szolgál ki, valamint a közelben található a Goldmann menza is, miközben nincs a környéken használható közösségi tér.

A pályázat lebonyolítása

Kíró

EASA006 Pályázati csapat
Szabó Bernadett, Weninger Klára, Tóth Bálint

Titkár

Weninger Klára

Webmaster

Jávorszky Gábor

Pályázat nyelve

Angol

Részvétel feltételei

Részt vehet minden európai felsőoktatási intézmény építészetet vagy egyéb tervezést hallgató, érvényes diákigazolvánnyal rendelkező diákja.

Időrend

Kiírás napja: 2006. március 20.

Beadási határidő: 2006. május 8.

Zsűrizés: 2006. május 21.

Pályaművek beadása

A pályaműveket elektronikus formában kellett beadni. A rendezvény honlapján (www.easa006.hu) a Submission (Beadás) menüpont alatt a regisztráció után a rendszer hatjegyű azonosítót generált. A pályaműveket ezen azonosítóval megjelölve kellett feltölteni a honlapra.

A pályázat titkára mindegyik beérkezett pályaművet egyformán kezelte, egyforma papírra egyforma minőségben nyomtatta. A pályázat titkosságát mindvégig megőrizte.

Követelmények

A meglévő épületek tiszteletben tartása, a beavatkozások azokat ne érintsék.

A koncepció ne legyen épület jellegű.

A létesítményre semmilyen formai követelmény nincsen.

A beépítés mértékére nézve nincsen korlátozás (a megadott kontúron belül).

Alacsony építési költség.

Alacsony fenntartási költség.

A használat ne járjon nagy zajjal (a szomszédos épületek részben oktatási célokat szolgálnak).

A magyar időjárási körülményeknek (szél, nap, hó, fagy) álljon ellen.

A szerkezetek lehetőleg ne igényeljenek alapozást.

10 nap alatt, kb. 20 fő hallgató által (szakember segítségével) megépíthető (nem számítva az előkészületi munkálatokat)

Az ötlettervnek javaslatot kell tennie a megvalósíthatóságra a megadott részletezettséggel.

Elbírálási szempontok

A beérkező pályaművek, melyek teljesítették a pályázati követelményeket, annak megfelelően kerülnek elbírálásra, hogy milyen mértékben felelnek meg az alábbi kritériumoknak:

- elősegíti a kommunikációt a használók között;
- egyidejűleg több személy számára teszi lehetővé a használatot;
- kreatív, játékos (homo ludens);
- ezen tulajdonságait hosszú ideig megőrzi;

A kritériumok az itt feltüntetett sorrendtől függetlenül azonos súllyal esnek latba az értékelésnél.

Zsúri

VÖRÖS Ferenc DLA HABIL (elnök)

a BME főépítésze, az Épületszerkezet-tani Tanszék oktatója

KLOBUSOVSKY Péter

építész, a Középülettervezési Tanszék oktatója

TIHANYI Dominika

tájépítész (Új Irány Csoport)

KHELL Zsolt

belsőépítész, díszlet- és látványtervező

DURBÁK Eszter

építész, EASA006 szervező

Díjazott tervek

Az első három helyezett pályamű szerzői (tervenként max. 2 fő) terítésmentesen részt vehetnek az EASA006 építésztaboron. A nyertes tervek megépül a tábor ideje alatt.

I. helyezés

94E4Yr

Eleni ANTONOPOULOU

Olga LINARDOU

II. helyezés

1o3PEd

Panagiotis SAKKAS

Ioannis SPANAKIS

Fotini SETAKIS

III. helyezés

90DgdV

Ioanna POLIMENEA

Christos SAZOS

Rangsorolás nélküli különdíjak

f7CR0U

Christoph RICHTER

8zmOhw

Chrysovalanto KARGA

oFVY4c

Chistina ALEXOPOULOU

Kosmas GAVRAS

Nikitas GAVOGIANNIS

A zsűrizés menete

A zsűri egyenként megvitatott minden beérkezett pályaművet, majd egyszerű többséggel döntött arról, az adott terv díjazható-e. A bennmaradt tervekről részletesebb vita következett, melynek végén a zsűri kiválasztotta a három legjobbnak ítélt tervet (94E4Yr, 1o3PEd, 90DgdV), és konszenzussal döntött a díjazásról. Konszenzus alapján különdíjat kapott két terv (f7CR0U, 8zmOhw).

Khell Zsolt a oFVY4c számú pályaművet tartotta a legjobbnak, így az ő különvéleménye alapján a zsűri ennek a tervnek is különdíjat ítelt oda.

Általános értékelés

Az előző évekkel összehasonlítva kevés (20 db) pályamű érkezett be, talán a rendelkezésre álló terület nagysága, a feladat komplexitása riasztotta el a hallgatókat.

A zsűri egyetlen pályaművet sem zárt ki formai vagy tartalmi hiányosságok miatt.

A bírálat során a zsűri három fő szempontot tartott szem előtt:

- gondolatiság, koncepció;
- esztétika;
- objektív szempontok (racionális építési és fenntartási költség, ellenálljon az időjárás viszontagságainak, diákok által a tábor ideje alatt kivitelezhető legyen, mégpedig úgy, hogy élvezzék és tanuljanak belőle).

Kevés tervnek sikerült ügyesen definiálnia a felnőtt-játszótér fogalmát, viszont néhány erős gondolatiságot felmutató terv más pontokon bizonyult gyengének (esztétikai megjelenés, kivitelezhetőség).

A legtöbb terv a terület egészével foglalkozott (bár ez nem volt követelmény), kevesen merték a teret egyetlen, erős formaisággal bíró, stratégiai ponton elhelyezett objektummal arányos, kisebb terekre osztani, vagy azzal teret generálni.

A terület egészét lefedő tervek vagy különféle formákat és funkciókat rendeztek egymás mellé, vagy az egészre egy - a terület nagy méretéből és közel négyzetes alakjából logikusan levezethető - rasztert feszítettek, amelyet egyforma elemekkel alakítottak ki vagy rendeztek be. A sakktabla- vagy labirintusszerű tervek megítélésében fontos szerepet játszottak az arányok: mennyire sűrű a raszter (mekkora egy-egy egység), mekkora terek alakulnak ki az elemek között, hogy-e nagyobb, levegősebb tereket, mennyire tölti ki, mennyire nyomul be a két épület közötti légtérbe. A zsűri nem tartotta szerencsésnek azokat a javaslatokat, amelyek túlságosan felaprózzák, túlságosan megosztják ezt a - valamilyen mértékben - mind a négy oldalról lehatárolt teret, illetve amelyek nem elég levegősek, túlságosan rátapadnak a meglévő épületekre.

Nem minden terv találta meg a megfelelő egyensúlyt abban, hogy milyen mértékben definiálja a funkciókat illetve hagyjon lehetőséget szabad, kreatív használatra. A túl szabad, definiálatlan térhasználat mellett más tervek viszont éppen hogy túldefiniálták a használatot.

A bírálat során előnyben részesültek azok a tervek, amelyek egy központi elemet, egyetlen motívumot, egyetlen erős gondolatot dolgoztak ki, azokkal szemben, amelyek több elemet vonultattak fel, sok különböző ötletet pusztán egymás mellé pakolva, mindenfajta rendezőelv, vezérfonal nélkül.

Fontos szempont volt, hogy a nyertes egy friss, könnyed megjelenésű, modern, progresszív szellemiségű terv legyen, hogy összhangban legyen a pályázat kiíróinak építészetről vallott felfogásával, hiszen ez az építmény végső soron őket - az Építész Szakkollégiumot, az EASA-t, az építészhallgatókat, a fiatal építészeket fogja reprezentálni.

Részletes bírálat

94E4Yr (I. helyezett)

A nyertes terv mind elméleti, mind esztétikai értelemben friss, könnyed, progresszív, nagyvonalú.

A tervezési folyamat megkezdése előtt megvizsgálja a "felnőtt-játszótér" fogalmát. Első lépésként elemzi a "játszóteret" – játszani kezd a szóval, elemeire bontja és kettős jelentéssel magyarázza: "játszótér", azaz tér, ahol játszani lehet, és "játszó tér", azaz tér, amely játszik, amely játékos formával bír. És ez nem marad pusztán elméleti fejtegetés: mindkét jelentést beépíti a tervbe.

Majd különböző dolgokat, fogalmakat gyűjt össze, amelyek a játszótér szó asszociációs mezőjébe tartoznak, és ezen elemekből építi fel egy rendszert.

Megpróbálja megtalálni azokat a lehetőségeket, módokat, ahogyan a felnőttek játszanak illetve ahogyan rá lehet őket venni arra, hogy játsszanak, hiszen a felnőttek jellemzően nem játszanak játékokkal.

Nem definiálja pontosan a funkciókat, ezt a használókra bízta - érdekes, inspiratív környezetet kínál az órák közti szabadidő eltöltésére, változatos, kreatív használatot tesz lehetővé.

A tervezési területet egységes, koherens egészként kezeli. Új tájat hoz létre azáltal, hogy a terület fölé egy lebegő felületet feszít. A felületet folding (hajtogatás) eljárással alakítja ki, amely magában rejti a spontaneitás és a meglepetés lehetőségét.

A felületet derékszögű raszter oszja mezőkre, és minden mező más irányban és más hajlásszögben billen a vízszinteshez képest - de egységes, összefüggő felületet adnak ki. Rendkívül egyszerű rendszer, és pontosan ezért tud ennyire nyitott és rugalmas lenni.

Beérkezett néhány más olyan tervjavaslat is, amely tájként kezelte a területet, és elkezdte hajtogatni, mozgatni a felszínt, játszani a magasságokkal, de mind közül egyértelműen ezen tervnek a legesztétikusabb, leginkább kortárs a formavilága.

Szabadon, könnyeden formált, játékosan, dinamikusan megmozgatott felület. Ugyanakkor olyannyira harmonikus, tiszta a megjelenése, hogy akár térplasztikaként is megállja helyét.

A zsűri tisztában van vele, hogy a megvalósítás sértheti a forma könnyedségét és nagyvonalúságát, hogy amint szerkezet kerül a hajtogatott felület alá, nem látszik lebegni többé.

A terv egy kissé túldimenzionált (elsősorban túl magas), csak néhány változtatással valósítható meg. A terv részletei a továbbiakban kidolgozandók, konkrét anyagok, szerkezet tekintetében, különösen tekintettel a biztonsági szempontokra (pl. védőkorlát).

Minden hiányossága ellenére a zsűri ebben a pályaműben látja a legtöbb lehetőséget, és ezt tartja a legesztétikusabb tervnek. A pályamű kielégítő választ ad a "felnőtt-játszótér" kérdésre, mind mentális, mind fizikai értelemben.

1o3PEd (II. helyezett)

Ez volt az egyetlen olyan beérkezett pályamű, amely valódi, izgalmas interakciót generál, kapcsolatot teremt a használók között.

Tájként kezeli a területet és a szó szoros értelmében megmozgatja azt: mozgó tájat alakít ki.

Ez a mozgó táj párhuzamos sávokból áll, a sávokat pedig a végeiken zsanérokkal összekapcsolt faanyagú panelek alkotják. Mindegyik panelt egy-egy vízszintes rúd támasztja alá a közepén, a rudak pedig síneken mozognak.

Így a rendszer úgy épül föl, mintha libikókákat kapcsolnánk sorba, amelyek a végeiken egymáshoz vannak erősítve. Ha valaki rálép, -ül, vagy -fekszik, és így lenyomja az egyik végét egy elemnek, a másik vége felemelkedik, és az egész rendszert mozgásba lendíti, beleértve a már ott tartózkodó embereket is. Valahányszor egy-egy új használó lép be, új formát vesz fel a rendszer - azaz "a forma követi az akciót". Minél többen használják, annál több a lehetőség az interakcióra, a kommunikációra, annál több kapcsolat, annál érdekesebb variációk alakulhatnak ki. A működés bizonyos fokú együttműködést feltételez.

A terv nagyon magas gondolati nívóval rendelkezik. Aktív, azaz mozgó és passzív, azaz fix részekből áll össze, amelyek egyszersmind aktív és passzív használatot jelentenek. A változtatható forma kreatív használatra ösztönöz.

Ám az izgalmas rendszer (elsősorban a mozgó részek miatt) egyszersmind bonyolult szerkezetet is jelent, amely nem kivitelezhető a rendelkezésre álló idő alatt. Önmagában egy prototípus kikísérletezése hónapokig tartana. Valamint biztonsági szempontokat is figyelembe kell venni: a mozgó-csúszó részek közé könnyen beszorulhat valakinek az ujja, keze, lába.

90DgdV (III. helyezett)

Ez a pályamű különféle ötletek, lehetőségek gyűjteménye, amelyek sajnálatos módon inkább gyengítik egymás hatását, mintsem kiegészítik egymást.

A hullámszó, faborítású "terasz" a pihenés és az emberi kapcsolatok színtere.

A fém oszlopokra vízszintes rudak, vagy egyéb dolgok függeszthetők, amelyek megváltoztatják a hely hangulatát.

Az aszfaltfelületet diagonálisan futó, egymással párhuzamos, színes festett csíkok teszik érdekessé. Ezek mentén mozgatható panelek csúsznak, amelyekre ülni, feküdni lehet.

Ugyanezt az irányt veszi fel a többi elem is (a hullámszó terasz, valamint függesztett, csúszatható táblák), amely irány azonban teljesen esetlegesnek, véletlenszerűen kiválasztottnak hat, és inkább akadályozza, mint segíti az R épület bejárata felé való közlekedést (amely szinte kizárólagosnak mondható ezen a területen).

Az interakciót, együttműködést különféle játékok hivatottak elősegíteni, amelyek a területen elszórva helyezkednek el, mint egy gyermek-játszóterén: egy gyűjtögetős és egy egysúlyozós játék, valamint a csúszó panelek.

A terv sokféle használatra ad lehetőséget - és úgy tűnik, ez maga a koncepció. Bár mint koncepció ez nem túl erős, a zsűri értékelte a pihenés és a rekreáció hangsúlyozását.

Kellemes, levegős, átlátható teret hoz létre, jól eltalálva a beépített és a beépítetlen részek egyensúlyát.

Nyitott, rugalmas, befogadó jellegű terv, amelybe adott esetben más ötletek, elemek is integrálhatóak.

f7CROU (rangsorolás nélküli különdíj)

Játszóterként - játéktérként tekint a területre, ahol térjátékot hoz létre. Tér, ahol játszani lehet, és tér, amivel játszani lehet. A játékhoz hatalmas építőkockákat ad.

Hálót fest a területre, amely teljes egészében kitölthető a rendelkezésre álló "építőkockákkal". Az elemek azonos méretű, olcsón beszerezhető, könnyű polisztirol hőszigetelő táblák.

Egy-egy elem egy ember által könnyen mozgatható, és egy ember fér el rajta kényelmesen. Az elemekből végtelen számú elrendezés valósítható meg - interaktív felület jön létre, amelyet minden használó a maga kedve szerint alakíthat. Tulajdonképpen installáció, amely az anonim építészeti és az interaktivitást helyezi előtérbe - hiszen az interaktivitás révén a használók is anonim tervezőkké és építőkké válnak.

Vállalja, hogy nem hosszú távra tervez, és számol a könnyen mozgatható és könnyen megmunkálható anyag adta hátrányokkal - fogyóeszköznek tekinti az "építőkockákat", ezért használ nagy számú és olcsó elemet.

A minimalista elemekből épített széria vagy raszter gondolata hasonlóságot mutat kortárs építészeti, művészeti törekvésekkel.

Ebből a koncepcióból azonban hátrány is adódik - sematikus, jelentés nélküli mű jön létre, amely nem tud kapcsolatba lépni a hellyel.

Hátránya még, hogy kivitelezése sem túl sok örömet, sem kihívást, sem tanulási lehetőséget nem jelentene a résztvevők számára.

A tervet grafikai kvalitásai kiemelik a többi közül.

8zmOhw (rangsorolás nélküli különdíj)

A tájjal, az alapsík megmozgatásával játszik. Szabadon variálható tájképet épít, íves felületű, színes ülő-fekvő alkalmatosságokból.

Négyzethálós raszter osztja a területet, amelyekbe négyzetes modulok illeszkednek. Egy-egy modul öt darab műanyag vagy műgyanta anyagú, üreges, ezáltal könnyű idom egymás mellé illesztésével alakul ki. Az öt idom közös fémvázra van szerelve. Az idomok négyszögletes alaprajzúak, de íves felületük kellemes, pihenésre csábít. Az összesen 245 darab idom 35 különböző formát jelent, és az eltérő vonalvezetésű és magasságú ívek véletlenszerű egymás mellé kerülése formailag zavaró.

A koncepció a mobilitást és az interaktivitást hangsúlyozza: mind az idomok, mind a modulok cserélhetőek, átrendezhetőek. Mivel egy modul megmozdításához legalább két ember szükséges, együtt kell működjének: a segítségkérés és segítségnyújtás az emberi kommunikáció egyik legszebb formája. Ám ugyanez a vonás, hogy viszonylag nagy és stabilnak látszó elemekből áll a rendszer, jelenti a terv egyik hátrányát is: nem ösztönöz, nem bátorít az interaktivitásra, a rendszerbe való belenyúlásra.

Ahhoz képest, hogy elve az átrendezhetőség és variálhatóság, túlságosan kötött és nehézkes rendszer.

Jelen esetben hátrányt jelent az is, hogy az elemeket előre kell gyártani, a helyszínen csak az elhelyezésük zajlana, amely nem egy izgalmas, vonzó feladat a résztvevők számára.

A terv előnyei közé tartozik, hogy megfelelő arányokat talál a az elemek száma és mérete, az udvar léptéke és a beépítettség mértéke között.

oFVY4c (rangsorolás nélküli különdíj)

Azon kevés terv egyike, amelyek figyelembe veszik a területen áthaladó legfőbb közlekedés irányát. Ez a terv kifejezetten épít is erre, a területet az átlósan keresztülfutó út osztja két, különböző karakterrel kialakított háromszögre.

Az utca felé anyaghasználatában szigorúbb, használatát tekintve publikusabb kiállítótér kerül, fix és mozgatható kiállítási felületekkel. A mozgó elemek útja az aszfaltra van festve, és átrendezésükkel más-más térhatás alakítható ki.

Az egyetem felé eső részen barátságosabb anyagokat, kavicsot, földet, fát használ, és egy hosszú pad is hívogat, hogy töltsünk el ott egy kis időt. Itt van a fő építmény is, egy könnyed, áttört faszerkezet, egy U alaprajzú rámpa, amely egy emelet magasságig fut fel, és ez a kilátószerű vége a Duna felé fordul.

Fogalmi szerint a játszótér olyan köztér, amely képes a változásra, alkalmas különböző minőségek és funkciók befogadására. Flexibilis tere remek helyszínül szolgálhatna különböző szabadtéri egyetemi rendezvényeknek (már ha lennének ilyenek...): ki lehet benne alakítani büfét, lehet kirakodásra, ülésre, fekvésre használni.

Elegáns, esztétikus a megjelenése, karakteres a formája, és jó arányban osztja az udvar terét. Nem határoz meg konkrét funkciókat, inkább provokál - mind formai, mind funkcionális értelemben, amely pozitívan hathat a megítélésére, élénk érdeklődést, aktív használatot generálhat.

Dimenziói miatt kérdéses, megépíthető-e hallgatók által két hét alatt.