

Cím: Alakbánya

A szerző(k) és / vagy előadó(k) neve: Lizer Dorottya, Szakonyi Luca Zsófia

Intézmény, kar: Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Építészmérnöki Kar

Szak, specializáció, évfolyam: építészmérnök, 4. évfolyam

Témavezető(k) neve, tudományos fokozata, beosztása: Nagy Márton Kálmán DLA,
Lakóépülettervezési Tanszék

ELŐZMÉNYEK

Egy negyed kör, egy fél kör és egy boltív. Ez volt az a három motívum, amelynek megtalálása és az oda vezető út alapját adta TDK munkánknak. Az absztraktban már említett módon, hosszas rajzolás, próbálkozás után jutottunk csak el a végső formáig. Inspiráló volt, ahogy a végtelennek tűnő pauszból egyre több és több telt meg a mi rajzainkkal. Sokat segített, hogy láttuk a magunk mögött hagyott gondolatokat és a végére az egész gondolatmenet egy hosszú pauszon összegződött.

Arra lettünk figyelmesek, hogy az, ahogyan gondolkoztunk, hatással lett a végeredményre. Végére is, megalkottunk egy forma sorozatot, egy három elemből álló kompozíciót, amely az egymásból való következést és az elemek közötti kapcsolatot fejezte ki.

HELYSZÍNI TAPASZTALATOK

Első találkozásunk a térrel meghatározó élmény volt számunkra. Azzal a céllal mentünk oda, hogy megnézzük, körbejárjuk, lefényképezzük Tatabánya főterét. Azonban, ahogy ott voltunk a helyszínen, különös késztetést éreztünk arra, hogy valamilyen módon kapcsolatba kerüljünk az ottaniakkal, illetve magával a térrel is. Az ötlet spontaneitása révén azzal kellett dolgoznunk, amink volt. Egy tekercs pausz volt nálunk, így fogtuk, és teljes hosszában kiterítettük a térre. Ráírtunk kérdéseket a helyszínnel, illetve az arra járók szokásaival kapcsolatban. Időközben megfigyeltük, hogy van egy kitüntetett sáv, amit közlekedésre használnak az emberek, így igyekeztük ezzel párhuzamosan elhelyezni a pauszpapírt. Várakozáson felüli volt, amit ezzel az egyszerű módszerrel elértünk. Az elején sokan csak elhaladtak mellette, de ahogy egyre több rajz és felirat gyűlt össze a papíron, az emberek egyre bátrabbak és közlékenyebbek lettek. Felbátorította őket a tér léptékéhez illeszkedő méretű installáció. Egy hatalmas játék lett számunkra, amelynek köszönhetően könnyebb volt párbeszédet kezdeményezni velük.

Azt a benyomást, hogy ezen a téren valaminek történnie kell, megőriztük és munkánk alapjának vettük. A tér hatalmas mérete hatással van a használókra. Az ember aprónak érzi magát, amely egyszerre zavarba ejtő és felszabadító. Nálunk éppen volt egy nagy tekercs pausz, aminek

köszönhetően sikerült kezelnünk a helyzetet, nem veszünk el a téren. Azonban, ha valakinek nincs eszköz a kezében, annak ez a tér semleges marad és csak áthaladásra fogja használni, ahogy jelenleg is történik.

Ezek alapján tehát elsődleges feladatunknak éreztük, hogy megtaláljuk a legmegfelelőbb módot arra, hogy az emberek megszólítva érezzék magukat és be tudjanak szállni a tér alakításába.

Manapság egyre több példát látni participatív tervezési folyamatokra. Amennyiben egy építész iroda egy közösség számára tervez, gyakran bevonja a csoport tagjait is a gondolkodási szakaszba. Egy városléptékű projektnél, ráadásul a főtér tervezésénél kiemelten fontos a használók véleményének, ötleteinek figyelembevétele. Amint sajátjuknak érzik a tervet, könnyebben hozzászólnak, részt vesznek benne és a későbbiekben is sajátjukként fognak tekinteni rá. Ez pedig a tér jövője szempontjából elengedhetetlen.

Fontos azonban, hogy megfelelő módon legyenek megszólítva, az eszköz, amit a kezükbe adunk, alkalmas legyen a kitűzött cél eléréséhez. A legkönnyebb, legszórakoztatóbb és leghatékonyabb, ha ez a tervezési, beszélgetési, gondolkodási folyamat játékos keretek között mozog. Játék közben egy felnőttből óhatatlanul előbújik a gyerek, és könnyebbé válik a kommunikáció, az ötletelés egyaránt.

MITŐL LESZ JÓ EGY TÉR?

Ahhoz, hogy megtaláljuk a megfelelő eszközt és kitaláljuk a játékot, meg kellett vizsgálnunk, milyen elemekre van szükség a tér jobbá tételéhez. Az már a helyszíni beszélgetések során is kiderült, hogy hatalmas igény van árnyékolásra. Szinte mindenki megemlítette, hogy nyáron lehetetlenség a téren huzamosabb ideig tartózkodni. Ez lett tehát az első elemünk.

Továbbá az is kiderült, hogy ugyan a tér szélén találunk padokat, arra, hogy egy nagyobb csoport hangulatos, árnyas ülőhelyet találjon magának, nincs lehetőség. A szomszédságban elhelyezkedő régi fő tér, illetve az üzletekkel szegélyezett sétáló utca sokkal kellemesebb tartózkodási hely a jelenlegi fő térhez képest. Ezt ottlétünk alatt mi is megtapasztaltuk. Sokkal több volt az árnyék, sokkal kisebb és átláthatóbb volt, még egy hétköznapi délelőtt is nyüzsgött az emberektől.

William “Holly” Whyte szociológus egyik New York-i projektje szolgált előképként. A város közepén található Bryant Park hosszú idők óta gyanús alakok, drogdílerrek találkozóhelye volt, egy park hivatott funkcióját nem tudta betölteni. Felkérésre William H. Whyte összesen két gesztust tett a probléma megoldása érdekében. Először is elhelyezett 1000 db szabadon mozgatható széket a park egész területén, másodszor pedig megnövelte a tér átláthatóságát. A székeket nem ellopták, hanem használatba vették. A park hónapokon belül teljesen megváltozott, megjelentek babakocsis anyukák, kikapcsolódásra vágyó irodisták és beszélgető fiatalok¹. Ezek alapján biztosak lehettünk abban, hogy az ülőalkalmatosságok helye, mennyisége, nagymértékben befolyásolni fogja területet. Így a második elem az ülőfelület lett.

William H. Whyte második gesztusából kiindulva elgondolkodtunk a tér átláthatóságán. Míg a szomszédban található tér zegzugos, tagolt, addig ez a tér egy nagy összefüggő felület. Lehetetlen egy privát helyet találni. A Christo és Jeanne Claude házaspár 1972 és 76 között San Francisco északi részén 39,4 km hosszúságban emeltek egy 5,5 m magas kerítést. Kettévágták a tájat. Se ember, se állat nem látott át, nem tudott áthaladni, míg ez a kerítés állt.² Megtetszett nekünk, hogy egy ilyen egyszerű mozdulat, mekkora hatással bír. Ha nem is ennyire drasztikusan, de szeretnénk volna, ha a téren kialakulnak lehatárolt, privát helyek. Harmadik elemünk a teret tagoló tömegek lettek.

A Veronában található Fontana dell’Arsenale nevű tér, nyaranta a nagy hőségben egy hatalmas „szökőkúttá” alakul át. A tér nagy részét elárasztják vízzel, így a térből bokáig érő víztükör lesz. Ebben a gyerekek, de a felnőttek is nagy örömmel járkálnak, játszanak. Télen a nagy vízfelületből korcsolyapálya lesz. A spanyol Alhambra kertjeire, de a mediterrán kertekre általánosan is jellemző a víz jelenléte. Kis csobogók, csurgók csordogálnak végig a kerteken, néhol kis tavakká alakulva át. A víz jelenléte jó hatással van az emberre. Nem csak a hőségérzetet csökkenti, de interaktív felületként szolgál a tér használói számára. Ezen példákból kiindulva negyedik elemnek a vízfelületet - télen pedig jeget - választottuk.

¹ forrás: <https://epiteszforum.hu/a-kozter-ujrafelosztasanak-reformkiserletei-a-nyugati-vilagban#2>

² forrás: <https://christojeanneclaude.net/artworks/running-fence/>

William H. Whyte egy mondása szerint: „Ami az embereket a köztéren leginkább vonzza, az úgy tűnik, hogy a többi ember”.³ Egy tér tehát akkor lesz igazán jó, ha sokan használják, élettel töltik meg. A fenti elemek megteremtésével tehát az a célunk, hogy minél több embert idecsalogassunk és ezáltal életre keltsük Tatabánya főterét.

A JÁTÉK

A négy legfontosabb elem megtalálása után már csak az maradt hátra, hogy kitaláljuk játékunkat. Annak érdekében, hogy koordinálni tudjuk a történéseket, mindenképp ki kellett találni egy játékszabályt. Meg szeretnénk volna határozni a kereteket, amin belül szabadon lehet alkotni. A szabályrendszer nem más, mint egy minta, egy “pálya”. A minta elemeit a már korábban közösen megtalált formákra alapoztuk. Szerettük volna összeszőni az ott elindított folyamatot ezzel a munkákkal is, kifejezve kettejük kapcsolatát. A minta rendszere párhuzamba állítható a játékkal is, ugyanis bizonyos keretek között szabályos, azonban ránézésre rendszertelennek, szabadon formálnak tűnik. Három elemre redukáltuk az eszközkészletet: egy félkör, egy negyedkör és egy boltív. Ezek elforgatásával jött létre a végleges minta. A minta tehát az ötödik, avagy nulladik elem.

A játékunk felfogható egy végleges terv előtanulmányának, amely a későbbiekben, ha nem is teljes valójában, de megvalósítható lesz. Ez egy kísérlet a tér “berendezésére”. Fontos része az alakíthatóság, a csapatmunka, illetve a folytonosság. A játékszabályok egyszerűek. Egy nagyméretű makett, terepasztal a játékfelület. A minta szolgál alapként, az található a “talajra” festve. A fent említett elemek nagy darabszámban, a mintához illeszkedő formában vannak elkészítve. A cél, hogy a mintát szem előtt tartva, a szabálynak megfelelően, illetve a tér adottságait, az emberek szokásait figyelembe véve le kell helyezni az egyes elemeket a maketten. Azáltal, hogy a játék kapcsán a résztvevők elkezdik átgondolni, hogy minek, hol van a helye, párbeszéd alakul ki a térről, ötletek merülnek fel. Ennek a játéknak rengeteg féle megoldása lehet, azonban mi magunk is játszottunk vele és kiválasztottunk egy lehetséges megoldást. A továbbiakban ezt dolgoztuk ki, azonban fontos hangsúlyozni, hogy ez nem egy végleges terv. Az volt a célunk, hogy ezzel a gesztussal is kifejezzük a projekt

³ forrás: <https://www.pps.org/article/wwhyte>

rugalmasságát, alakíthatóságát, illetve azt a felelősséget, feladatot, amit a játékosok kezébe adunk.

A “TERV”

A tervünk megvalósításának első lépése az általunk megtervezett minta felfestése lenne. Egyrésztől játékunk emlékét idézné, másrésztől pedig barátságos hangulatot teremtené a most még szigorú térnek. A festék anyagát úgy terveztük, hogy idővel kikopik, teljesen eltűnik. Ha a tér mostani használatát tekintjük, a festék biztos, hogy legelőször a középső sávban kopna ki, ott, ahol most a legtöbben közlekednek. Azonban nekünk az a célunk, hogy a tér “berendezése” után, ez a minta idővel mindenhol eltűnjön. Ezzel szimbolizálva a tér birtokbavételét.

Érdekes megfigyelés volt számunkra, hogy milyen hatással vannak egymásra az elemek. Eltérő eredmények jöttek ki, annak függvényében, hogy milyen sorrendben helyeztük le őket. Végül az első lépésnek az árnyékolást választottuk. Ezt találtuk a legmeghatározóbbnak, ugyanis ahova teszünk árnyékolót, ott nagyobb eséllyel fogunk tudni kialakítani ülőfelületet is. Első próbálkozásra egyenletesen osztottuk szét az árnyékolókat, nem téve különbséget egyes helyek között. Később rájöttünk, hogy fontos lenne, hogy az árnyékolók összefüggő felületek legyenek, amelyek ráerősítenek a mostani helyekre, illetve új területeket jelölnek ki.

A következő lépés az ülőkék lehelyezése volt. Igyekeztünk számításba venni a már meglévő áthaladási útvonalat, illetve a tér szélén elhelyezkedő padokat. Miután már volt hol leülni, szükségesnek éreztük, hogy egy-két elemmel tagoltabbá tegyünk a teret. Figyeltünk arra, hogy ne felaprózzuk kisebb terekre, hanem adjunk neki egy struktúrát. Végül pedig a megmaradt területekre befolyattuk a vizet. Szem előtt tartottuk, a mostani korcsolyapálya helyét és méretét. Így a vízfelület is egy nagy összefüggő terület lett.

Az egyes elemek kapcsolata, egymásra való ráfedése, illeszkedése egy szép, összetett mintát adott ki. Ez a grafikai harmónia azonban terveink szerint nem csak papíron, hanem a tér jövőbeli használatában is meg fog jelenni.