

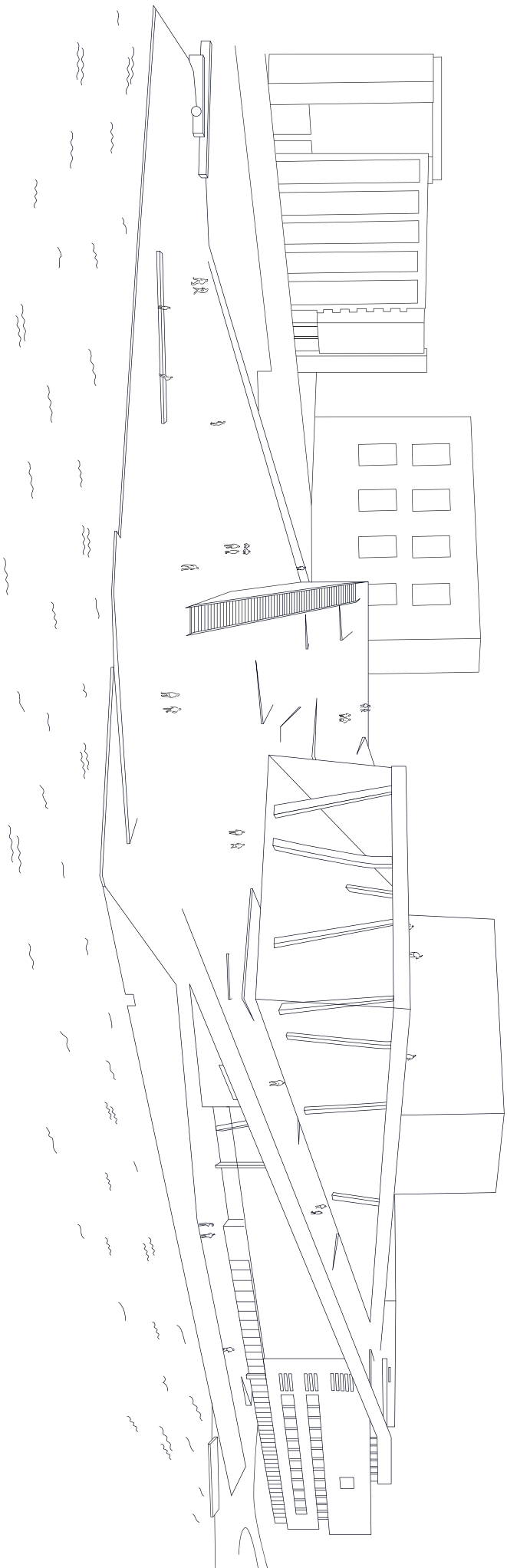
# **ARHITEKTUURINÄITUS LASTELE JA NOORTELE**

**10. - 15. september 2012**

## AVALIK RUUM

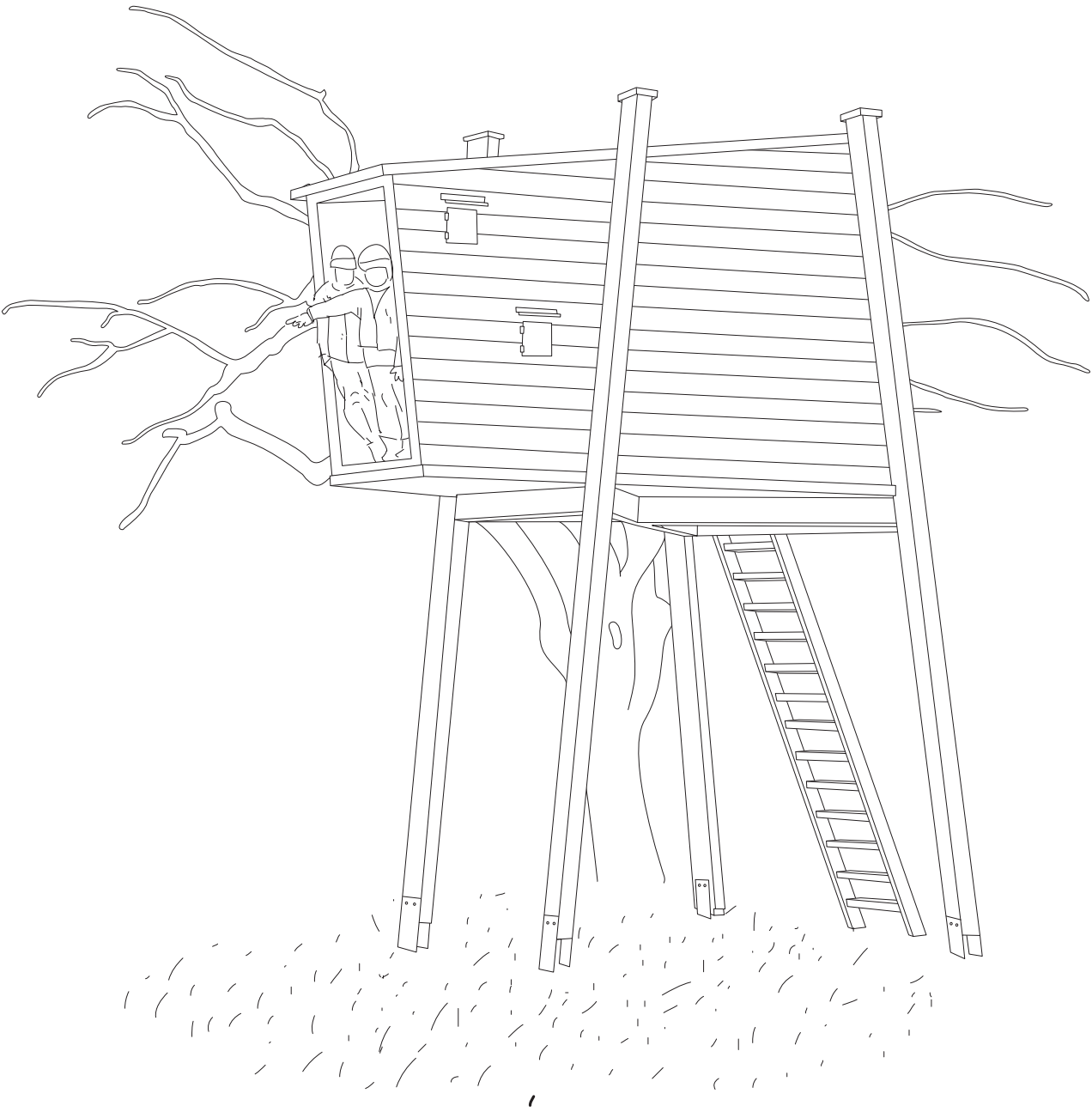
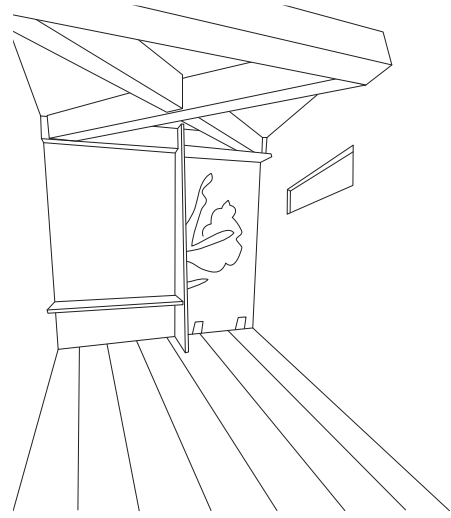
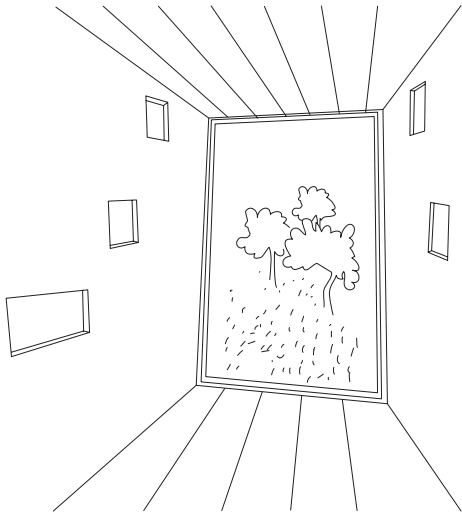
Arhitektuur on tehiskeskkond: keegi on selle välja mõelnud ja keegi ehitanud. Arhitektuuril on võim eraldada või lahutada ja ühendada või kokku tuua - seinad ja mahud määravad selle, kust me läbi ei pääse, ja tänavad ning tühimikud selle, kust pääseme. Arhitektuur otsustab, kust me liigume, kust möödume, kus kokku saame ja kuhu kauemaks jääme. Ala või ruumi, kuhu on kõigil ligipääs, nimetatakse avalikuks ruumiks. Need on tänavad, väljakud, hooned ja muud kohad, kus inimesed kokkulepitult või juhuslikult kohtuvad, koos aega veedavad ja teiste linlaste tegemistest osa saavad.

Maastiku moodi mahuna kujundatud Oslo ooperimaja, mis asub fjordi kaldal, võimaldab vee äärde pääseda nii ooperiküllastajatel kui neil, kes ooperimajja minna ei taha. Ooperimaja projekteeris Norra arhitektuuribüroo Snøhetta ja see valmis 2007. aastal.



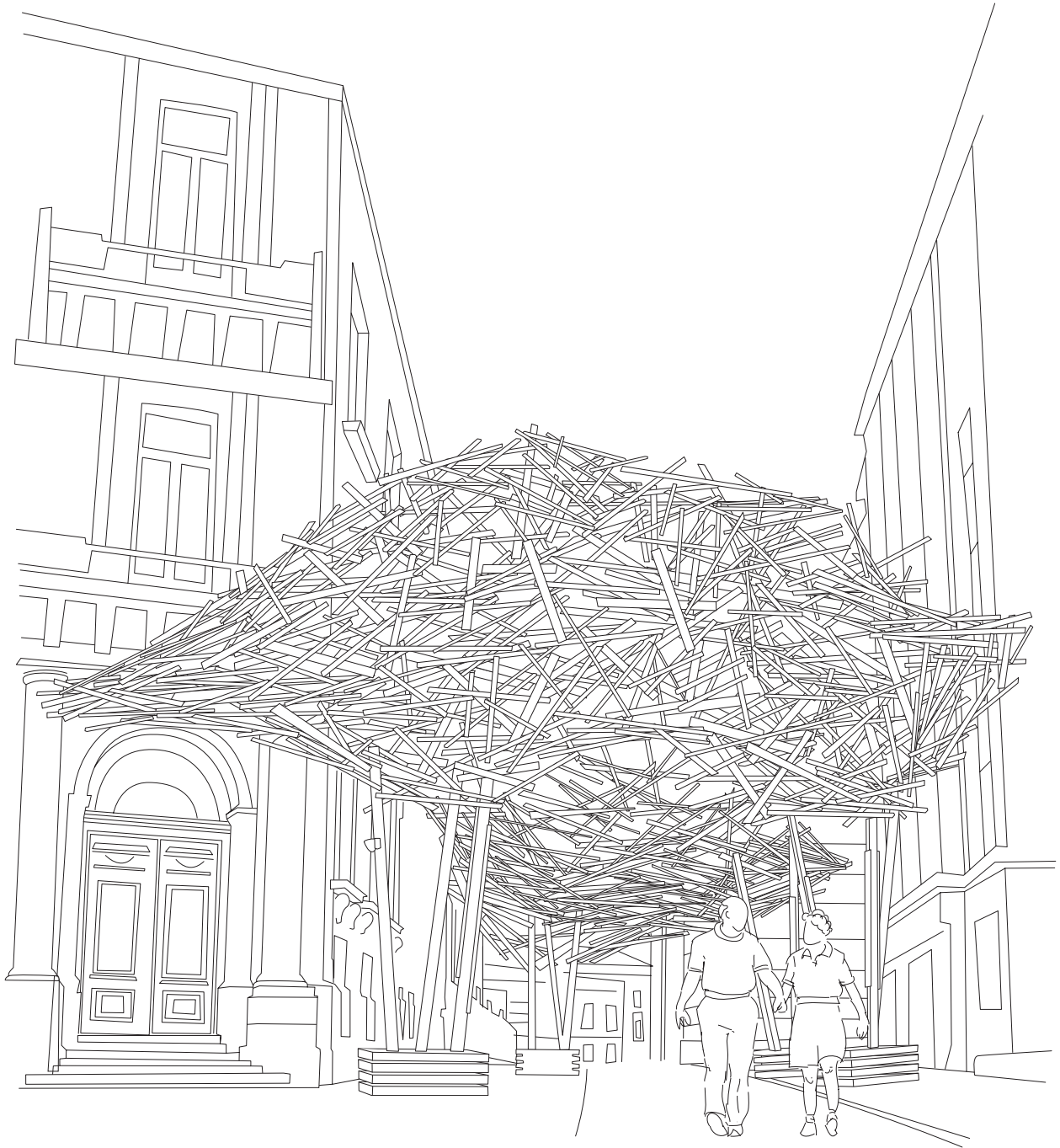
## PUUONN

Arhitektuuril on palju erinevaid vorme ja liike vastavalt ülesannetele, mida arhitektuur täitma peab: näiteks koolimajad, sillad, suvilad, staadionid, haiglad, kinod, kioskid ja veel arvukalt muid. Üks väga erilist liiki ehitis on puuonn, mis on või on olnud paljudele meist unistus või esimene projekt. Kuna iga puu on natuke isemoodi, on ka iga puuonn omanäoline ja kordumatu. Sloveenia arhitekt Robert Potokar mõistis, et puu, mille otsa ta onni tahtis ehitada, onni raskust ei kannaks, seepärast ehitas ta onni puu kõrvale. See onn valmis 2008. aastal.



## KUNST

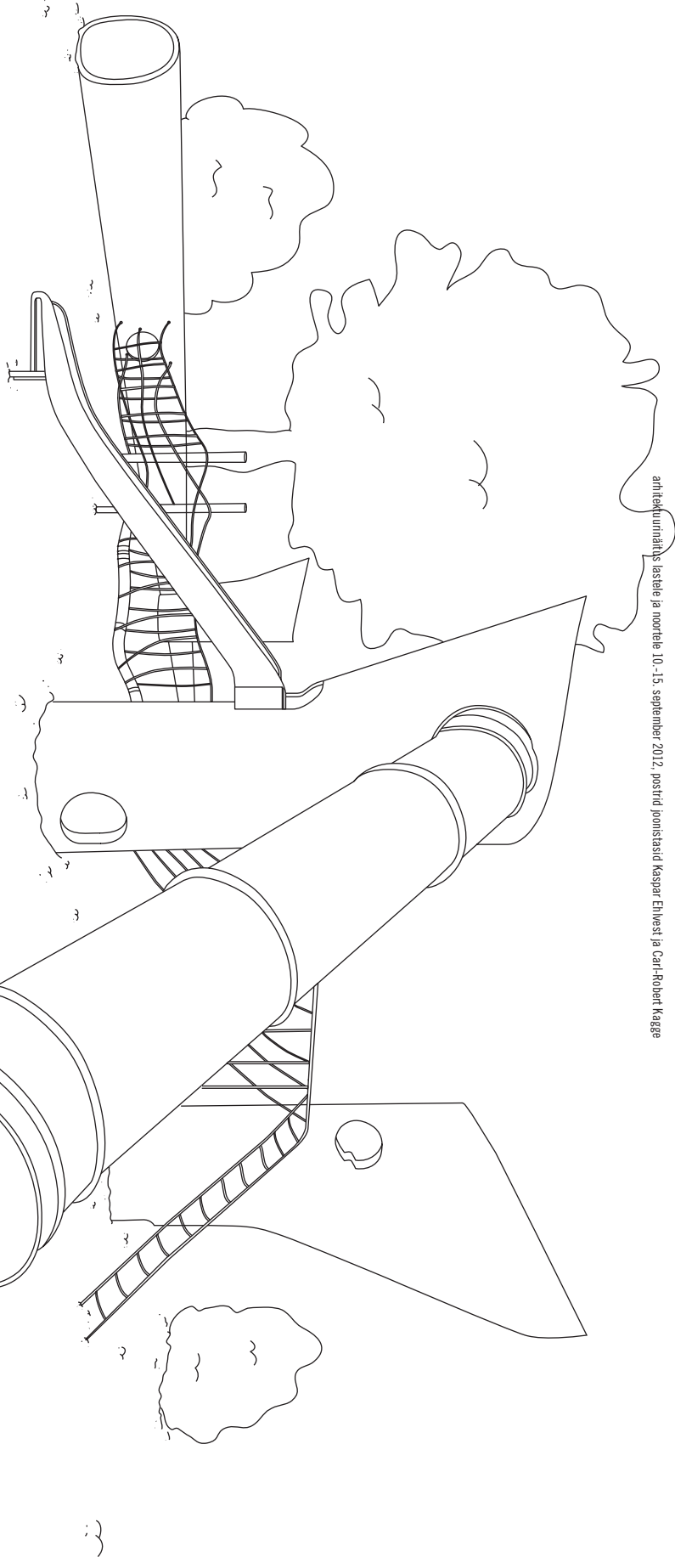
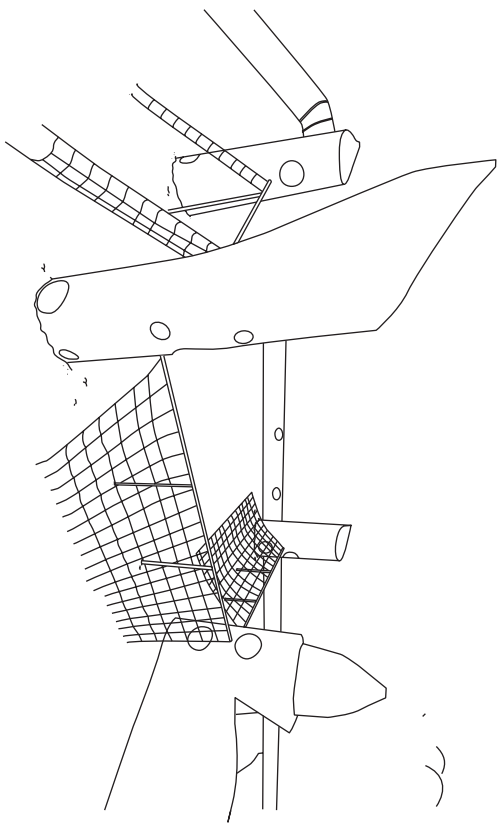
Mõnikord luuakse ruume, mis ei pea ühtki praktilist ülesannet täitma. Ruumiline kunst, näiteks installatsioon, edastab mõnda mõtet ning pakub elamusi, mida rangeid reegleid ja standardeid järgima pidav arhitektuur ei võimalda. Belgia kunstniku Arne Quinze'i installatsioon The Sequence asub Brüsselis Flaami parlamendi ja Flaami esindajate koja vahel. Kahte naaberhoonet ühendav installatsioon sümboliseerib naabritevahelisi suhteid. 2008. aastal valminud teost selgitab kunstnik sedamoodi: "Installatsioon toimib sillana inimestevahelises suhtluses ning tekitab linnaruumis liikumisi. Ma tahan inimesi taas kokku tuua, panna neid üksteisega suhtlema nii nagu see toimus kunagi linnaväljakutel. Tol ajal inimesed vähemalt rääkisid üksteisega!"



# MÄNGUVÄLJAK

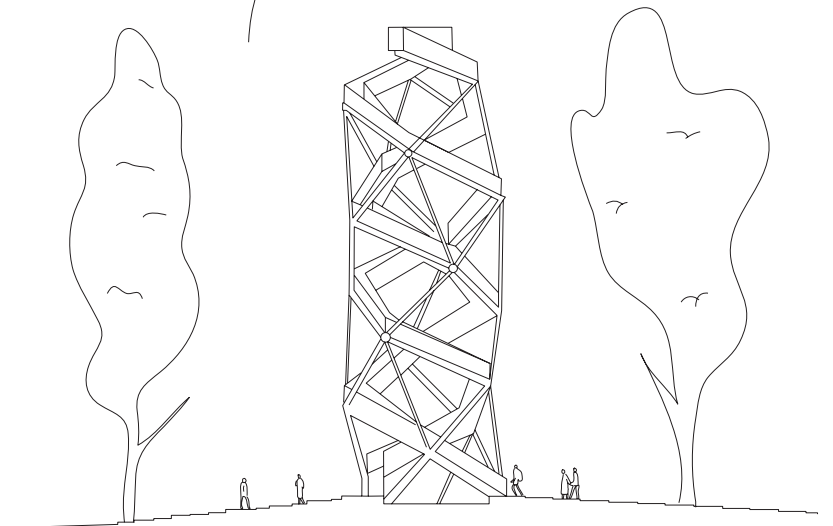
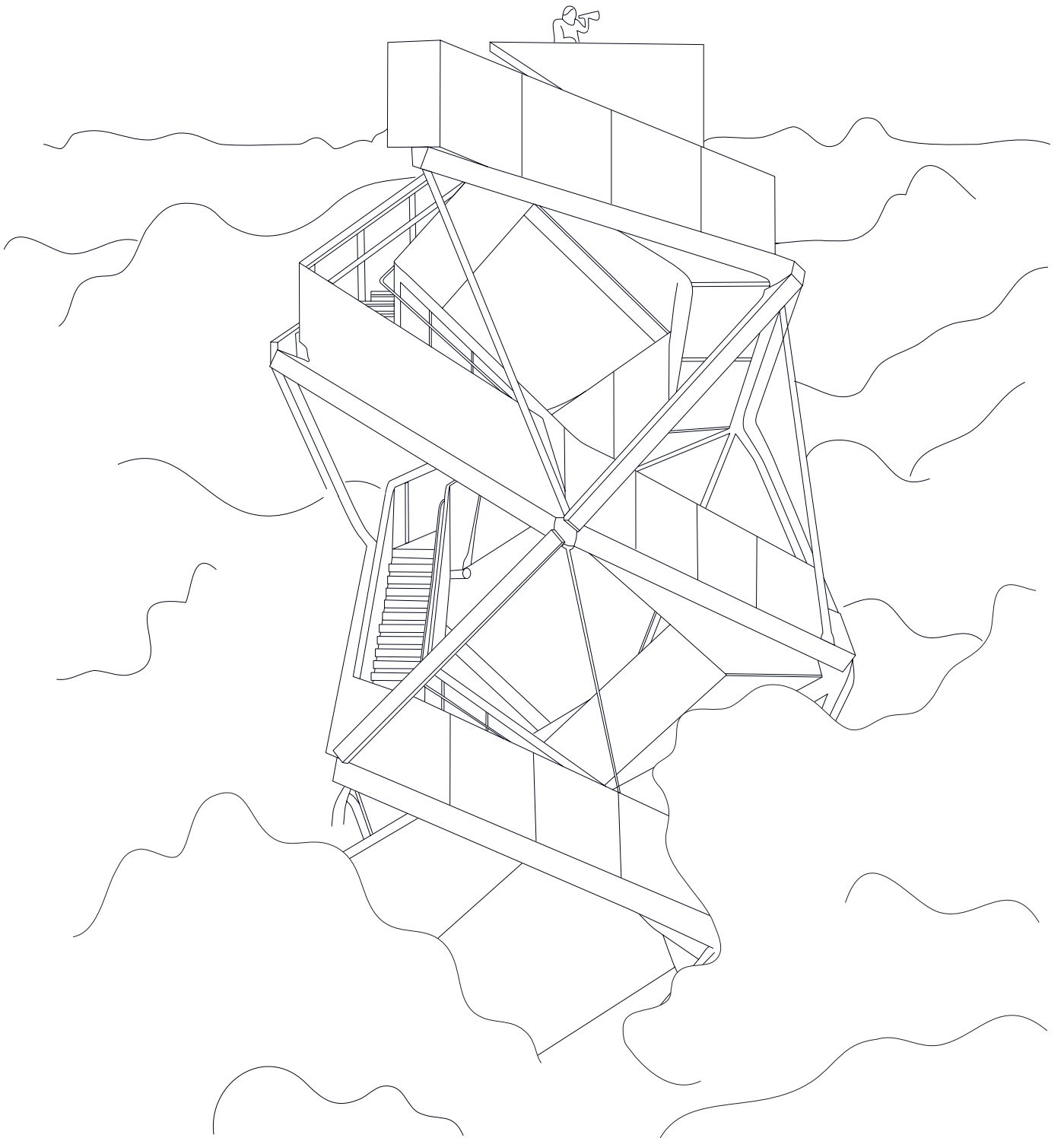
Mänguväljak on spetsiaalselt laste jaoks projekteeritud ruum. Mänguväljaku projekteerimine võib olla üsna keeruline ülesanne: arhitekt, kes seda välja mõtleb, ei pea suutma kujutleda mitte ainult endast erinevat mänguväljaku kasutajat - last -, vaid ka kujutletava lapse kujutlusi. Ehk arhitekt peab aimama, mida üks väljamõeldud laps võiks välja mõelda. Mänguväljak on küll kindel ruum, kuid mängu, mida seal mängida saab, on lõputult. Nii tuleb arhitektil näiteks otsustada, kas mänguväljakule ehitatakse mängulaev, kus saab mängida laevasõituseid, või ehitatakse hoopis midagi, mis võib paista nii laevana, kui ka kosmosesüstikuna, lennukina või teaduslaboratoriumina. Hollandi arhitektuuribüroo 2012Architecten kujundas Rotterdami linna Wikado mänguväljaku, mis valmistati vanade tuulegeneraatorite osadest. Mänguväljak valmis 2008. aastal.





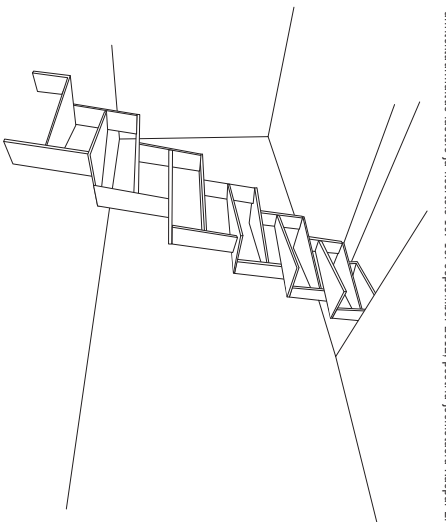
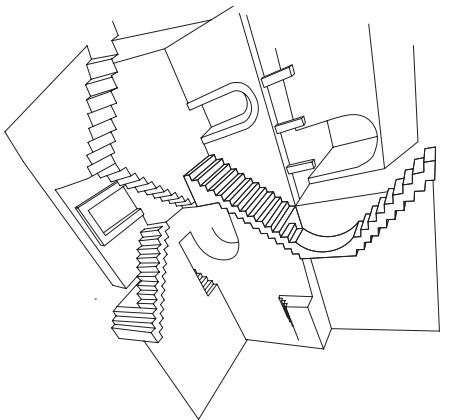
## VAATETORN

Mõnikord on nii, et põhjus või ülesanne, mille jaoks arhitektuur on loodud, ei asugi sealsamas, kus ehitatu ise. Koolimajad ehitatakse selleks, et seal sees toimuks õppimine, ja staadionid selleks, et seal toimuksid spordivõistlused. Vaatetornid ehitatakse aga selleks, et näha midagi, mis asub kuskil hoopis mujal. Kui koolimaja puhul võib öelda, et see lõppeb seinaga, siis vaatetorn ei oleks vaatetorn, kui tema juurde ei kuuluks ka vaade. Vaatetorn lõppeb silmapiiriga. Austrias Muri jõe ääres asuva vaatetorni projekteeris Saksa maastikuarhitektuuribüroo terrain: loenhardt&mayr. Torn valmis 2010. aastal.



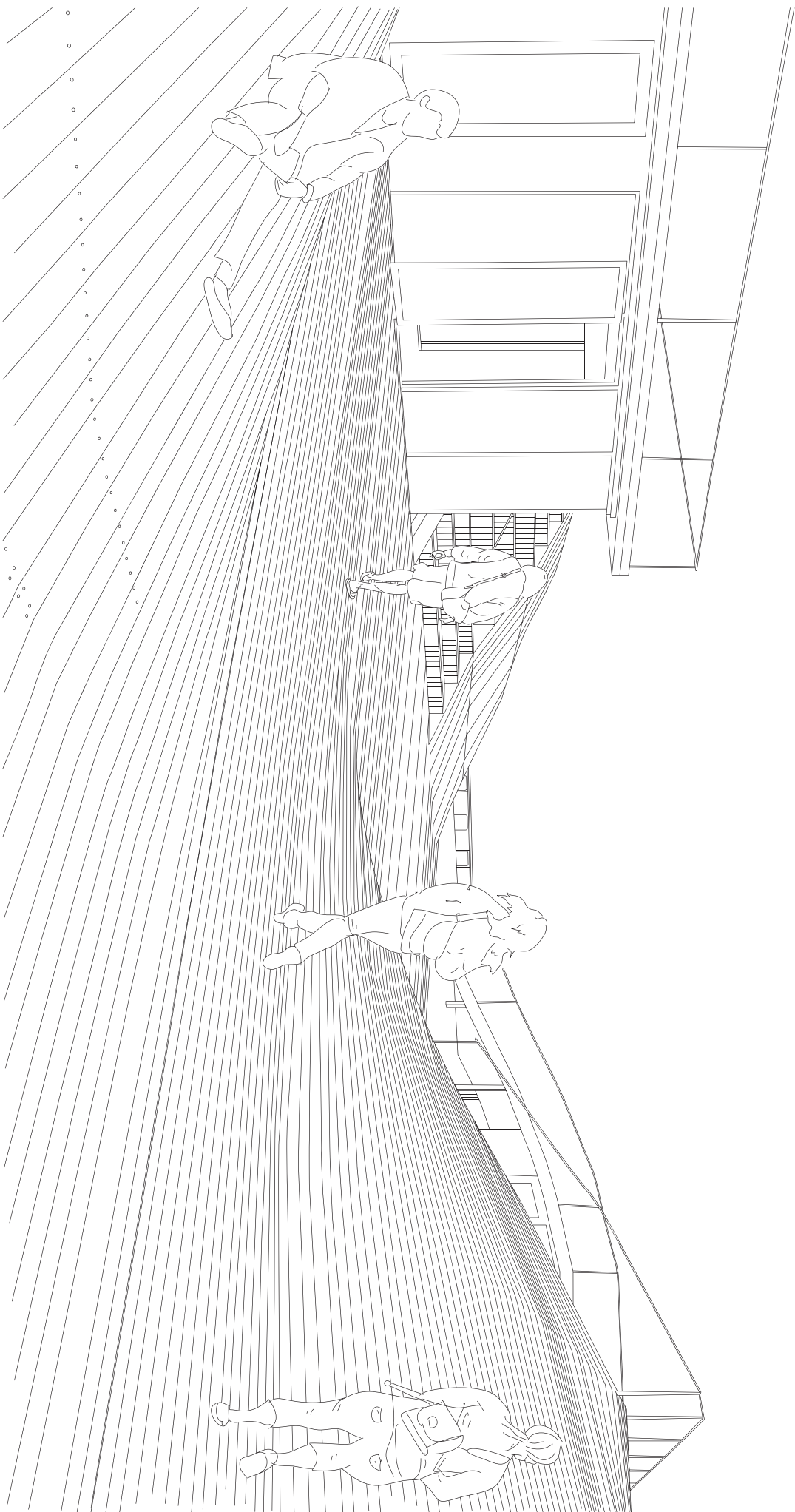
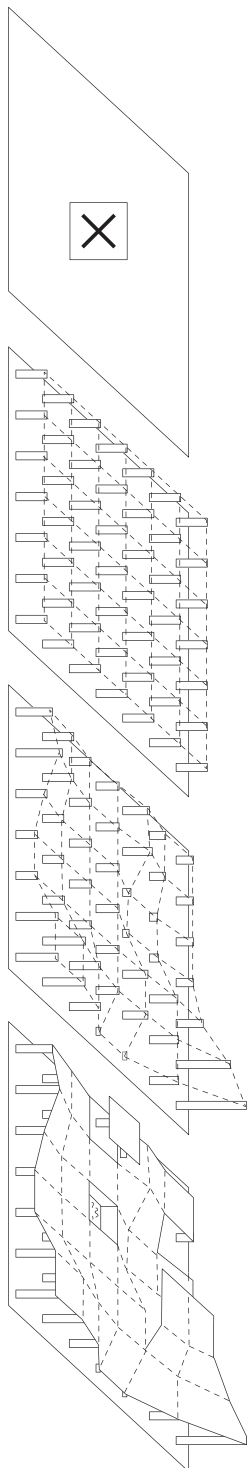
# TREPID

Nii nagu on erinevat tüüpi hooneid ja rajatisi, on ka erinevat tüüpi hooneosi. On uksi ja aknaid, luuke ja rõdusid, korstnaid ja astmeid, millel on lõputult erinevaid kujusid ja suuruseid. Arvukalt on ka viise, kuidas need avanevad, kinnituvad, eenduvad või toimivad. Trepid näiteks võivad olla nii osa hoonest kui omaette rajatis; need võivad olla astmed kõndimiseks või istumiseks; nende kõrgus ja laius muudab seda, mismoodi inimesed neil liiguvad. 1997. aastal ehitatud Amsterdami teaduskeskuse NEMO katuse kujundas arhitekt Renzo Piano astmestikuna, millel saab istuda või pikutada ja mille keskel jookseb veeastmestik, kus on tore palaval suvepäeval jalgu jahutada. Hollandi kunstnik M. C. Escher joonistas aga treppidest fantaasiapildi, mida võib toimiva ruumina vaadata nii üht- kui teistpidi. Kitsastesse ruumioludesse on võimalik mahutada trepp - nii nagu seda on teinud sloveenia arhitektuuribüroo Dekleva Gregori Arhitekti - millel on eraldi astmed parema ja vasaku jala jaoks ja kust saab ainult ühtmoodi astudes üles minna.



## LUGU

Aga enne veel, kui hoone saab oma vormi ja materjali ja ukсед ja aknad ja trepid, on tal kontekst ja lugu - see, miks ta üleüldse ehitatakse; kuhu ta ehitatakse ja kuidas ta oma asukohast tulenevatele piirangutele ja võimalustele vastab. Kui taani arhitektid tänaseks laiali läinud büroost PLOT said tellimuse projekteerida jahtklubi ja noortemaja tugevalt saastatud pinnasega krundile Kopenhaagenis, leidsid nad, et kui pinnasereostuse eemaldamise asemel rajada maapinna kohale uus puhas “maastik” ning kasutada reostuse eemaldamiseks ette nähtud raha hoopis ehitusel, saab kõigile kasutajatele parema ja põnevama ruumi. Selleks, et nii jahtklubi kui noortemaja külastajatele võimalikult palju tegutsemispinda tagada, kergitasid arhitektid laudismaastiku mõnes kohas kungasteks, mille alla paigutasid paatide hoidmise ruumid ja klubiruumid ning mille pealispind jäi õuetegevusteks ja noorte koosolemise ruumiks. Jahtklubi-noortemaja valmis 2004. aastal.



# VALGUS

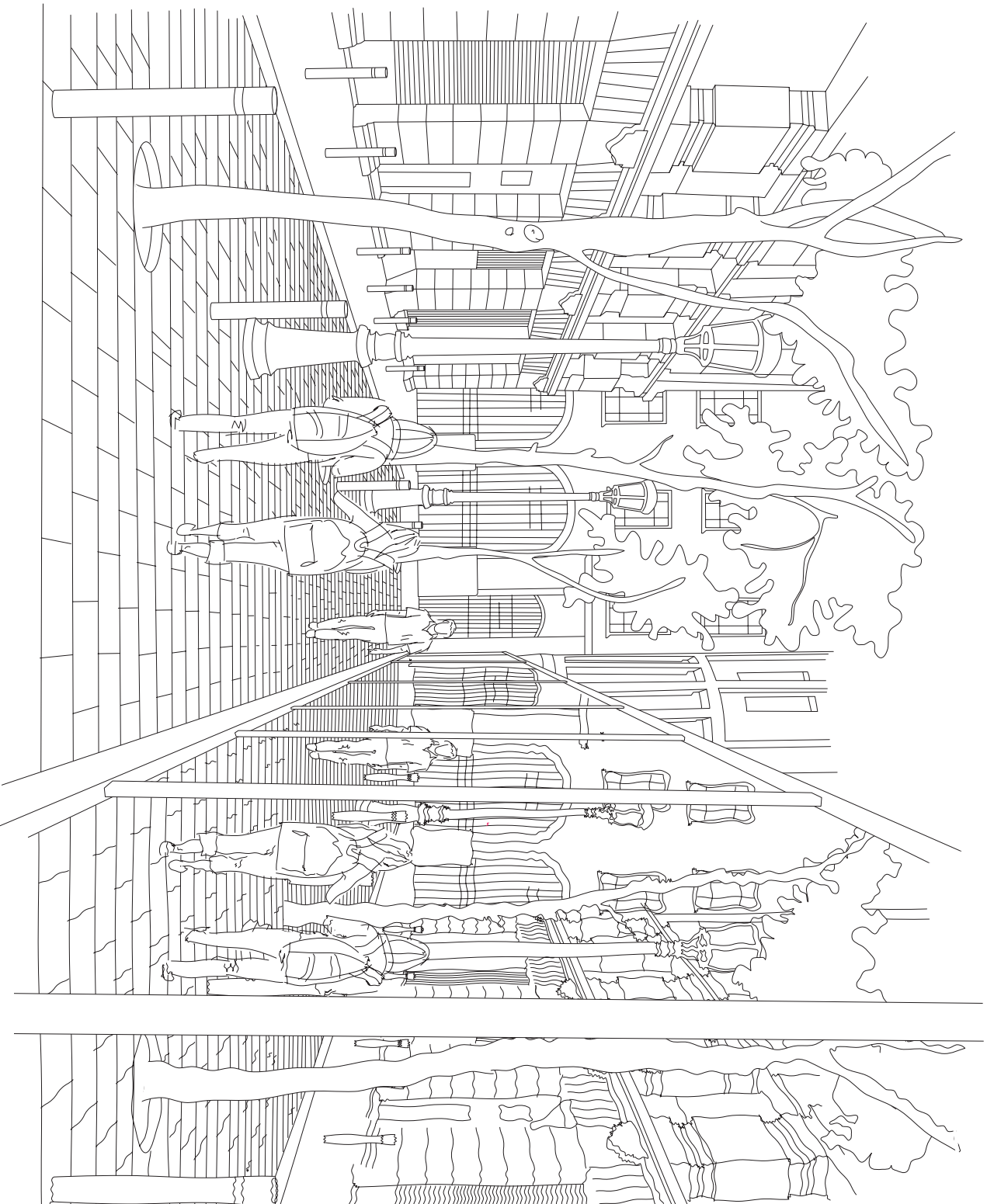
Arhitektuur ei ole tehtud ainult käega katsutavast ja silmaga nähtavast. Seda, kuidas mingi ruum paistab ja mõjub, määravad ka näiteks valgus, varjud, heli ja ruumi teised kasutajad. 2001. aastal valminud Berliini Juudi muuseumis, mille projekteeris ameerika-iisraeli arhitekt Daniel Libeskind, moodustub akendest ja neist langevatest valguselaikudest ühtne muster, milles vaid pooled elemendid on tõelised (aknad) ja ülejäänud vaid näilised (valguslaigud).





## PEEGELDUS

Mõnikord paistab mõni ruum palju avaram, kui see tegelikult on. See võib olla niimoodi plaanitud, kuid see võib ka üsna juhuslikult juhtuda - näiteks kui tänava äärde ehitatakse uus klaasfassaadiga hoone. Ka jõe- või merevee peeglist saab linnaruum täiendust. Klaasi peegelpind muudab kitsa Barcelona tänava kaks korda laiemaks.



# LOODUS

Kuigi arhitektuur on tehiskeskkond, on väga paljud materjalid pärit loodusest ning tehislikkus tähistab alles seda, mida inimene loodusega teha on otsustanud: kuidas seda enda jaoks muutnud, mugandanud, kohandanud, korrastanud. Arhitektuur võib olla niivõrd kaugel loodusest, et seda võib pidada peaaegu looduse vastandiks. Kuid on ka sellist arhitektuuri, mis ei ole ehitatud - mille puhul inimkäsi on loodust vaid suunanud. Näiteks ameerika skulptor Patrick Dougherty põimib onne elavatest, kasvavatest taimedest.

