



**ANALÜÜS:  
ÜMBRUSKOND:**

Antud projektist saab Tartu valla üks peamisi atraksioone, kuna sellest kujuneb ümbruskonna elanikkonna, eriti laste ja nende perede kõige aktiivsem aja veetmise ja sotsialiseerumise koht.

Planeeritav keskkond on lisandväärtus ümbritsevatele hoonetele, eriti elumajadele, mis asuvad alast lääne- ja põhjaküljel. Nende alade integreerimiseks tagatakse lihtne juurdepääs kogu pargile, samas ei blokeeri rajatavad hooned vaateid ega juurdepääsu pargile.

Põhilised juurdepääsuteed asuvad territooriumi põhja- ja lääneküljel, kuhu nähakse ette erinevad parkimiskohad, bussipeatused ja „Kiss and ride“ lühiajalise peatumise ala. Kogu territooriumit läbivad lõuna-põhja ja ida-lääne suunalised kergliikluse sihid (jalakäijatele ja ratturitele), mille keskel on tuumik. Rajatavad teed on piisavalt laiad, et tagada teenuste juurdepääs kõikjale hoonete ümber.

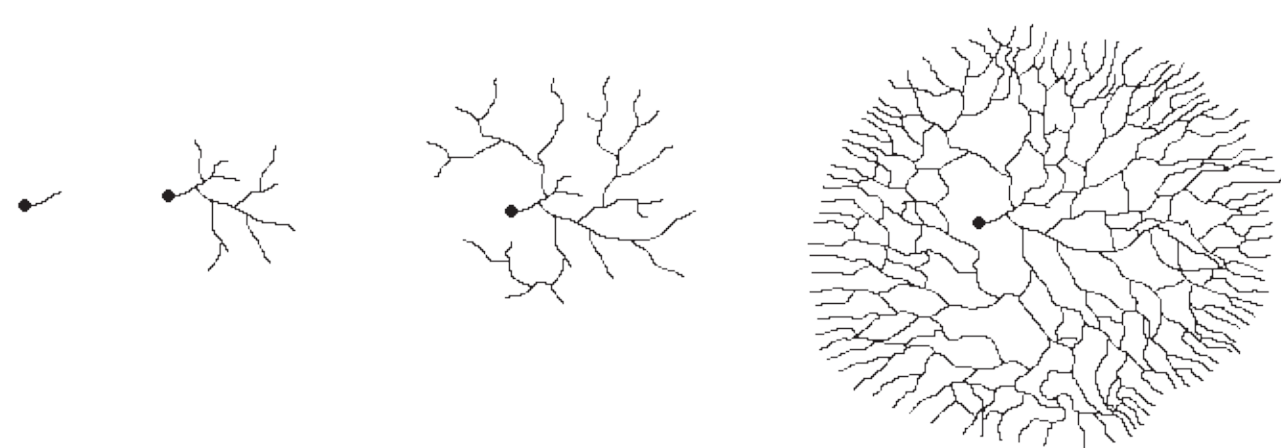
Hetkel on piirkonnale iseloomulik tasane maapind, hoonete puudumine ja vähene taimestik. Ala tegelikku geoloogiat võib iseloomustada ka niiske vööndina või mõnes osas lausa soona, mis on loodusteaduslikult huvitav. Olemasoleva kraavi saab vajadusel asendada maa-aluse toruga, kui pargi lõunaossa rajatavatest sademevee tiikidest jääb vaheseks.

**PIIRANGUD JA VÕIMALUSED:**

Antud projekti iseloomustab selle mastaapsus - sellest võib saada üks Euroopa suurimaid koole, mis koondab rohkem inimesi kui mõned terved külad. See on tõeline laste linn, mis koondab erinevas vanuses ja erinevate vajadustega lapsi. Selleks on vaja strateegiat, kuidas jagada ruumi, et pakkuda kohta kõigile vanuserühmadele ja erinevate võimekustega noortele. Rajatav park toimib nii kooli hoovina kui avaliku pargina. Seetõttu on selle projekti võtmepunktiks kooli arendamine pargi keskel ja nende kahe omavaheline suhestamine.

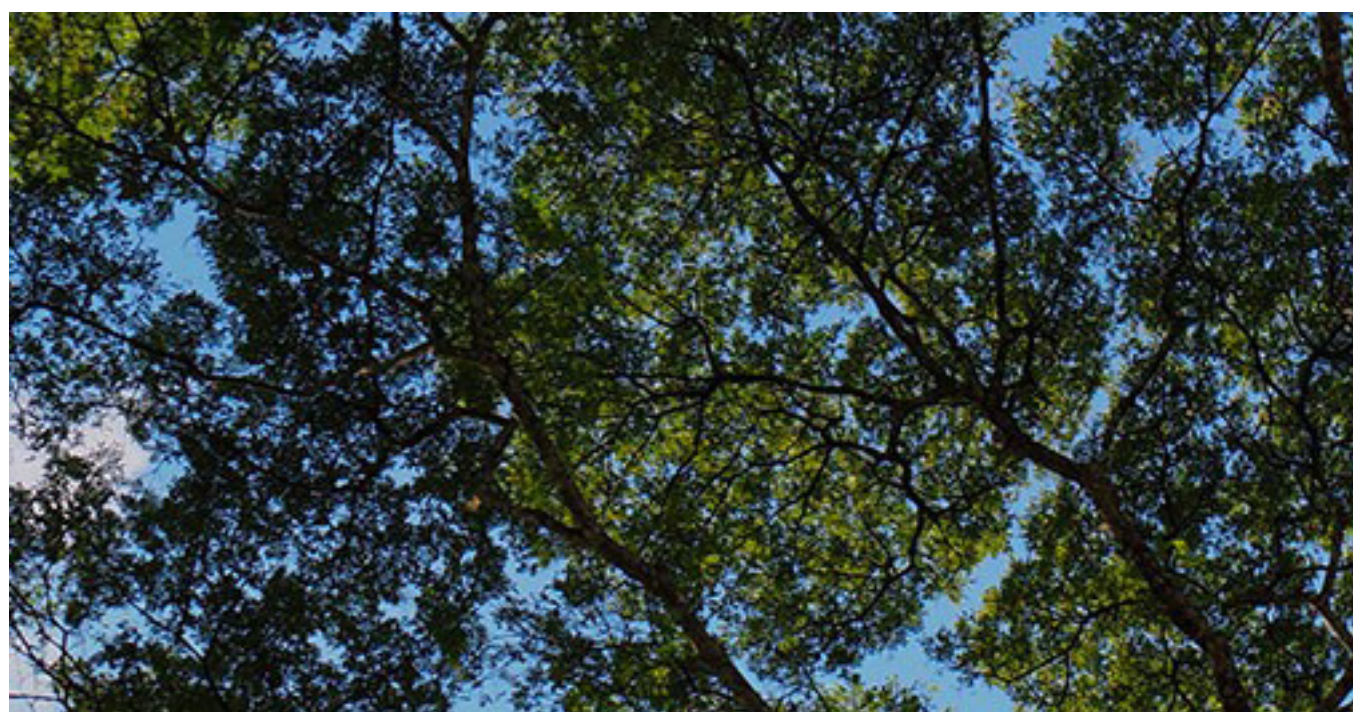
**PÕHIKONTSEPTSIOON:**

Eelmise sajandi arhitektuurile on omane niinimetatud rahvusvaheline stiil - minimalistlik ja mõneti isegi steriilne visuaal, mis peidab konstruktsioone ega kasuta dekoori või tekstuure. Kohati on see ka kontekstist ja üldse kõigest lahus. Ei miskit sellist, mis avaldaks tunnustust kohalikule kultuurile, mitte eriti lastesõbralik, raskesti isegi iseloomustatav. Seega - millised ideed võimaldaks uut arhitektuuri tänapäeval siduda kohaliku ruumilis-kultuurilise konteksti ja olla parimal moel kogukonna osa?



Projektala nõuab loomulikult hoone sidumist pargi ja loodusega, mis seostub hästi ka Tartu piirkonna kohaliku kontekstiga - romantiline ja roheline - ja üldisemalt ka eestlasliku paganliku kultuuriga, mis selgelt tõukub suurtest looduslikest aladest ja karmist kliimast. Selliste loodusnähtuste jälgimisest tuleb antud projekti mõte ja lähenemine eri skaaladel - vahel otseste kuju ja vormina, vahel metafoorilisema üldistusena.

Üks valdavaid kontseptsioone on taimsete organismide, näiteks juurte, mütseeli või okste kasvamine. Neil kõigil on võime levida vastavalt oma keskkonnale: seeneniidistik optimeerib kontaktala, puu maasse ankurdatavaid juuri ja oksa, mis levivad päikese poole ilma üksteist puudutamata.

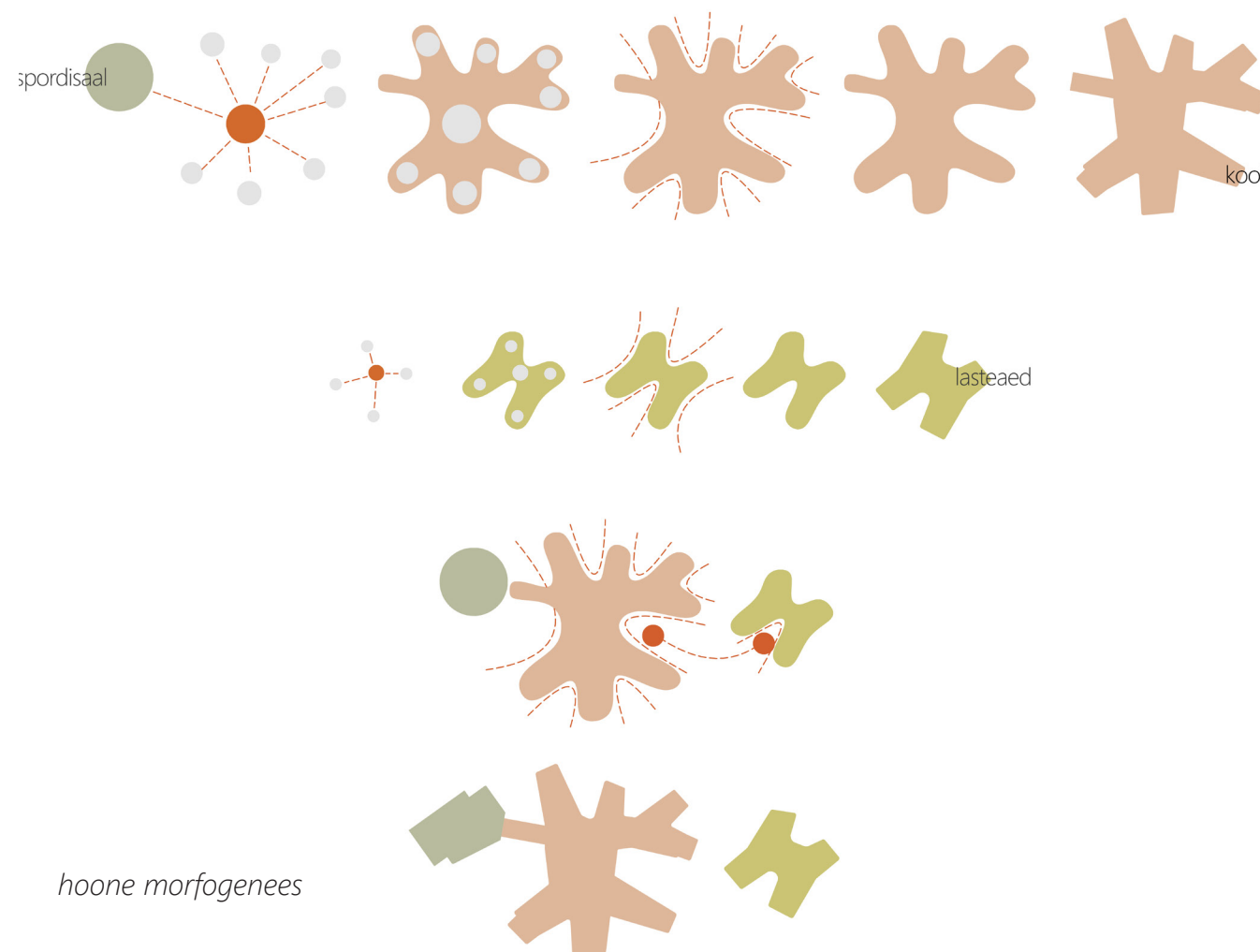


**ARHITEKTUURNE KONTSEPTSIOON:**

Jagamine, integreerimine ja järjepidevuse loomine: Koolihoone meenutab arenevat organismi, mis ulatub igas suunas nagu puujuured. Juured, mis kulgevad kindlalt mööda maapinda ja sulanduvad maastikuga. Hoone kese on aatrium ja oksad on sellest ulatuvad osad, mis täidavad erinevaid funktsioone ja sulanduvad pargi avarusse. Selline hoone kuju tagab maksimaalse suhestumise pargiga. Samuti tagab see erinevaid vaateid erinevatest klassiruumidest, ilma et hoone tiivad tekitaks vastastikku liigset varju.

Hooneharud jagavad ka pargi erinevateks aladeks või soppideks, et võimaldada erinevat kasutust, harjumusi ja õhkkonda, mis vastavad kogukonna erinevatele vajadustele üksteist häirimata. Näiteks ei ole spordiala otseselt koolihooviga kontaktis, et tagada väiksematele koolilastele rahulik keskkond.

Hoone põhiliseks iseloomustavaks elemendiks on ümarate nurkadega fassaadid ja nendest üleulatuv katus. See kaitseb inimesi ja fassaadi päikese, vihma ja lume eest. See kutsus ühest soppist teise liikuma ja avastama erinevaid maastikke.

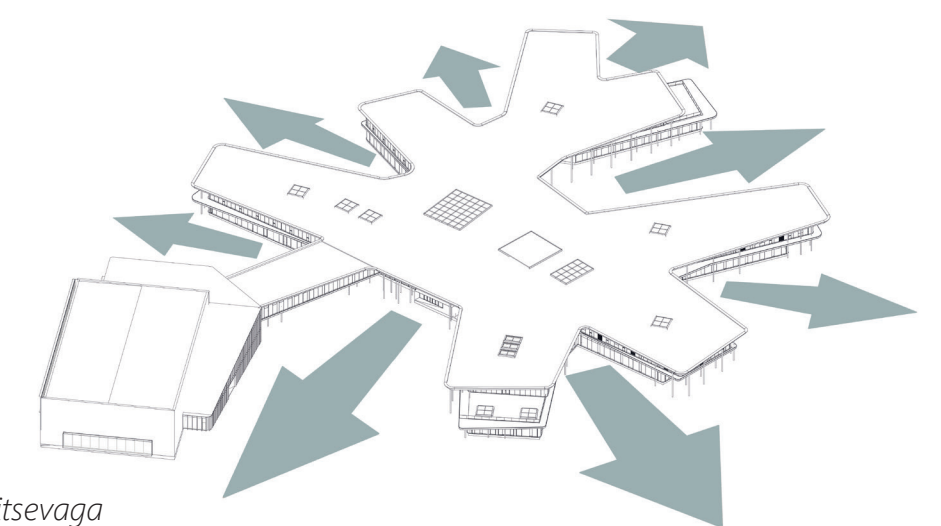


**MÄNGULINE ARHITEKTUUR:**

Hoonele annab huvitava ja pehme karakteri asümmeetriline katus. See on midagi ekstravertset ja ekstravagantset, mis sulandub samas maastikku ja rõhutab liikumisvabadust.

Nagu ka looduses, võivad kasvupõhimõtted jääda samaks isegi erineval skaalal, kuid ilmneb teatav juhuslikkuse aste ja miski pole tegelikult identne. Mida lähemalt vaadata, seda rohkem üksikasju paljastub. Sama on ka hoone fassaadiga, mis annab jälgimiseks erinevaid huvitavaid vaatenurki nii lähedalt kui kaugelt. Kaugemast vaatepunktist on

fassaad peamiselt harmooniline puitpaneelide ja akende vaheldumine. Veidi lähemalt vaadeldes märgad peent värvivariatsiooni, mis loob visuaalse navigeerimiskoodi. Täitsa fassaadi lähedal saab valdavaks väike väriline muster mis, koosneb puidule trükitud sümbolitest. Iga vaatepunkt pakub fassaadist erinevat ettekujutust ja arusaamist, kuid alati rõhutab kooli funktsiooni. See kõik loob "kõrge eraldusvõimega" arhitektuuri, mis erineb jäigast minimalismist. See muudab arhitektuuri mänguliseks.

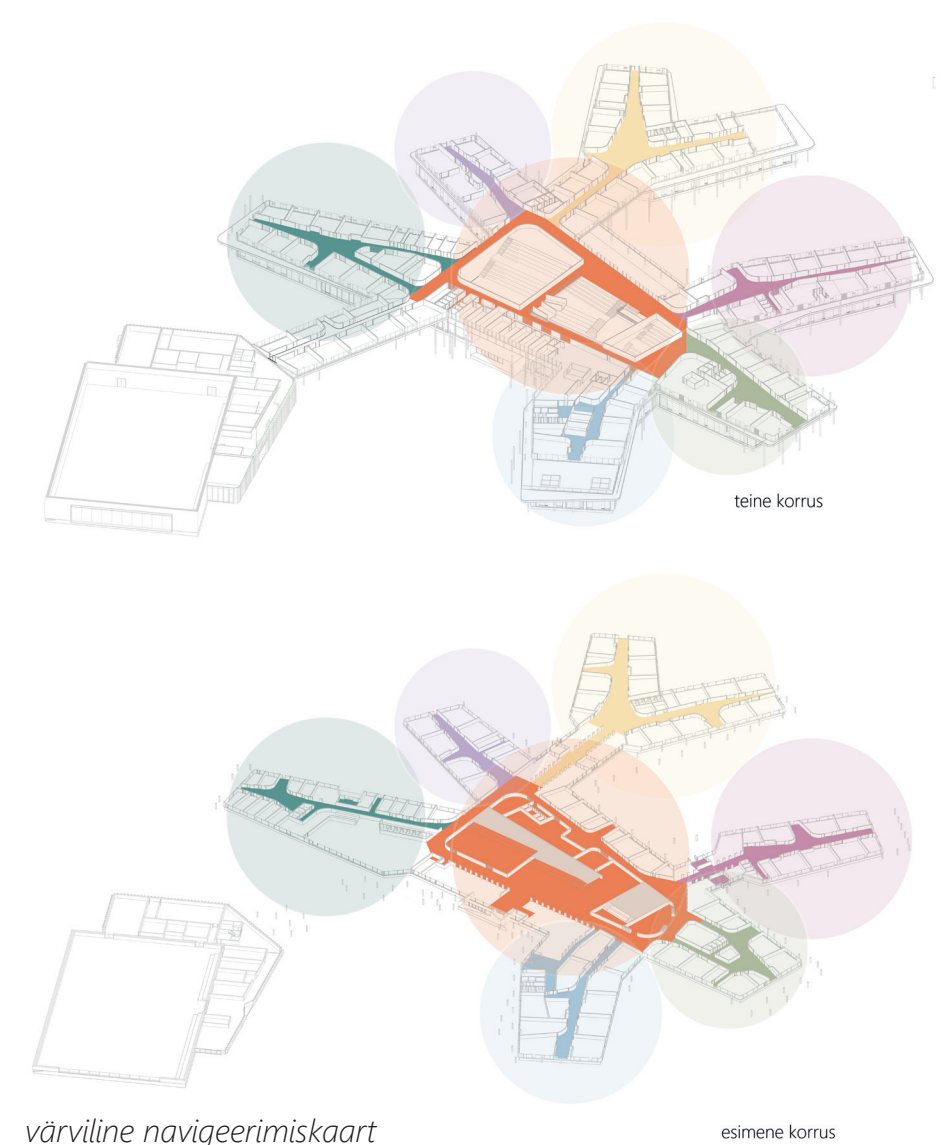


ühendus ümbritsevaga

**KOGUKONNA OSALUS:**

Nagu varem öeldud, on Eesti kultuurile omane teatav loodust hingestav ja paganlik kultuur, kus sümbolid tähistavad erinevaid looduslikke või kultuurilisi elemente või ideid, mille ajalugu ulatub maade ja sajandite taha. See oli ja on jätkuvalt omamoodi keel, mis on kohalikele mõistetav ja sisukas - ühiskonna ühisväärtuste hääli ja edasikandja. Siiski ei ole meie ülesanne otsustada, mis nende uute mustrite tähendus võiks olla, ja oluline ei ole mitte varasemate ideede kordamine, vaid uute ideede ja nägemuste loomine. Selle läbi taandub arhitekti roll ning asemele tõuseb kohaliku kogukonna osalus ja arusaam. Soovimegi välja pakkuda idee ühiskonda kaasavast kunstist. Me leiame, et Tartu kohalike ajaloolaste, pedagoogide, keeleteadlaste, kunstnike ja Eesti Rahva Muuseumi osalusega on võimalik tekitada projekt elanikkonna kaasamiseks selliste sümbolite leidmiseks, kus iga soovija saaks ennast kõnetavad sümbolid esitada ja sellega kaasneva loo jagada. Neid oleks võimalik koguda ja esitleda virtuaalses keskkonnas, kus rahvahääletuse läbi valitaks välja 2000 eelistatud sümbolit, mille saab siis paneelidele trükkiseks kombineerida. Iga fassaadipaneel oleks puitplaadile kantud ainulaadse visuaaliga ajas kestev trükk, mis läbi saaks kõigist fassaadidest eriline tähendusväli kogukonna kohta ja kogukonna jaoks; mängude ja töötgemise koht, uus jõuline jälg ajaloo.

**KOOLI PLANEERING:**



väriline navigeerimiskaart

esimene korrus