

HRA-architektúra

Architektúra (aj) v Bibiane

Prečo?

Architektúra, dobrá i zlá, „ozajstná aj hračkárska“ je stále okolo nás. Takmer každé dievča má dnes domček pre bá(r)bi(e)ky a každý chlapec má koberec s cestičkami.

Architektúra je krásna hračka, pre deti i dospelých.

Dom však nie je neproporčný ružový domček pre Barbie (ozajstné aj hračkárske) a mesto (ani ozajstné ani hračkárske) nie je placatý koberec s opakujúcim sa vzorom. Architektúra nie je sériový výrobok ani spotrebný materiál.

Architektúra je nekonečná hra pri navrhovaní, stavaní a užívaní. Má svoj tvar, materiál, farbu, ale i svetlo, vôňu, genia loci . . . patria k nej ľudia, činnosti, . . . naša pamäť, kultúra a hodnoty. Architektúra je hľadaním fungujúcich a proporčných vzťahov, rovnováhy (priestoru, funkcie, konštrukcie, mierky človeka, správania človeka, ceny, túžby . . .) vždy v určitom kontexte.

Dnešné deti dostávajú všeličo ako „hotovú vec“.

Naším cieľom je „nabúrať“ túto pohodlnosť a podporiť radosť z tvorivosti a myslenia. Chceme, aby deti zažili dobrodružstvo stvania, keď spájaním jednoduchých základných prvkov vznikajú úžasné veci (v našom prípade mesto, dom, izba...). Chceme, aby deti vnímali a vytvárali súvislosti (v našom prípade napr. mesto-krajina, exteriér-interiér, konštrukcia–priestor, človek-proporcía...). Chceme, aby sa deti pozreli na veci z rôznych „strán“ a aby sa múdro pýtali, . . . a pochopili, že v prípade architektúry môže byť múdrych odpovedí viacero.

Chceli by sme deti uviesť do sveta architekta, ktorý je svojou hravosťou pre deti tak blízky a atraktívny. Chceli by sme deti zoznámiť so svetom, kde sa pracuje s mierkou, modulovou sieťou, proporciami, . . . pôdorysmi, modelmi, . . . so svetom, kde sa hľadá, objavuje a aj súťaží.

Deti sa musia tešiť.

Snáď každý z nás zažil ten zázrak, keď sa v strede obývačky z krabice stal dom, z ktorého sa dalo vykukovať na okolitý svet.

Aj o tento zážitok nám ide.

Deti sa musia učiť.

Architektúra je stále okolo nás. Stavba je dnes „in“. Investujú sa veľké peniaze a veľa energie.

Na kvalitnú architektúru treba nielen tvorivých architektov, ale aj rozumných investorov a kultúrnych užívateľov. Základný prehľad o myšlienkovom svete architektúry by mal byť preto súčasťou bežného vzdelania a rozhľadu. Inak sa na architektúru často pozeráme priveľmi pragmaticky (developersky) alebo naopak priveľmi vizuálne (imidžovo).

V školách priestor pre „záživné“ zoznámenie sa s architektúrou zatiaľ nie je.

Myslíme, že Bibiana by na to mohla byť dobrý priestor.

Pre koho?

Pre malých i veľkých,. . . pre každého to, čo si vyberie a čo mu odhalí jeho fantázia.

Téma sa môže prihovárať jazykom detí dvojročných, ale i štrnásť-pätnásťročných. A pekné by bolo pozorovať, ako sa budú deti vzájomne ovplyvňovať, ako budú komunikovať medzi sebou.

Niekomu fascinuje vytvoriť veľké mesto, iný sa rád ocitne priamo v ňom. Nieкто vzrušene a v tichu sedí za stolom a vymýšľa dom pre panáčika, iný túži postaviť si domček, kde by sa skryl. Nieкто je vnímavý pozorovateľ, iný netrpezlivý tvorca alebo praktický užívateľ.

Čo alebo ako asi na to?

Základom výstavy sú **HRY** (v priestore) doplnené množstvom **informácií** (na stenách). Pri každej téme sa deti budú hrať a učiť, a pre nás, dospelých (architektov), je dôležité, aby po deťoch zostala **stopa**.

V hrách deti hľadajú odpovede na otázky, ktoré im kladieme. Stopa vnáša do hry nový, individuálny a pre nás autorov nepredvídateľný rozmer. Často sa dá v hre využiť a robí ju bohatšou. Prináša nové uhly pohľadu a otázky, je zároveň odpoveďou na naše otázky...

Chceme sa zaoberať tým, čo je vlastne pre architektúru to základné: **DOM . . . a priestor**, v rôznych súvislostiach a mierkach.

Témy jednotlivých miestností na seba nadväzujú a postupne predstavujú otázky tvorby priestoru od urbanizmu až po interiér.

Približujú dom vo vzťahu k jeho okoliu, dom ako priestorový objekt a dom a jeho vnútro. Pochopenie jednej témy rozširuje obzory pre nazeranie na tému nasledujúcu,...a naopak. Výstava sa teda dá prezerat' obojsmerne, k jednotlivým témam sa dá postupne vracat', a to vždy o niečo múdrejší.

Dom a priestor môžeme skúmať z nadhľadu výšky letca, ale môžeme začať aj starostlivým skúmaním nášho tela, a to sú len dva z mnohých pohľadov, medzi ktorými je celé more malých krokov a zaostrení,...a okolo existuje ešte mnoho iných spôsobov nazerania a vnímania – prostredníctvom kontextov, potrieb, pocitov, ideálov krásy, tektoniky, technológie...

Nech tvoríme architektúru v akejkoľvek mierke, s akýmkoľvek prístupom, výsledok je vždy len časťou určitého celku, zároveň však i celkom zloženým z častí, malou súčiastkou i veľkou témou... architektúra je nekonečná a neobmedzená hra, príležitosť pre hru, spôsob hry, aký si zvolíme.

miestnosť 1	(dom) v KRAJINE	(urbanizmus a fyzický priestor, <i>dom v štruktúre a infraštruktúre</i>)
miestnosť 2	(dom) v MESTE	(urbanizmus a ľudia v priestore, <i>dom v sociálnom a kultúrnom kontexte</i>)
miestnosť 3	(dom) ako PROJEKT	(<i>dom ako intelektuálna hračka</i> , myšlienka a forma)
miestnosť 4	(dom) ako STAVBA	(<i>dom ako základný úkryt</i> , pocit a konštrukcia)
miestnosť 5	(dom) a ARCHITEKT	(<i>architekti a „ich“ domy</i>)
miestnosť 6	(dom) a JA	(<i>domy a „ich“ užívatelia</i> , vnútro domu, obývanie priestoru)

Niektoré témy prebiehajú po stenách postupne všetkými miestnosťami. Dajú sa sledovať samostatne, ale zároveň vždy dopĺňajú hlavné témy miestností. **Ukážky** približujú architektúru fotografiami reálnych stavieb a štruktúr zoradených podľa určitého kľúča. **Mierka** a **modré témy** predstavujú svet architekta, spôsob myslenia a vyjadrovania architekta. Zoznámenie sa so základnou geometriou a technikami, s ktorými architekt bežne pracuje, je potrebné nielen pri tvorbe, ale aj pri „čítaní“ a spoznávaní architektúry. Na „príbehu“ **okna** ukazujeme, na aké rozmanité otázky hľadá architekt odpoveď pri navrhovaní...

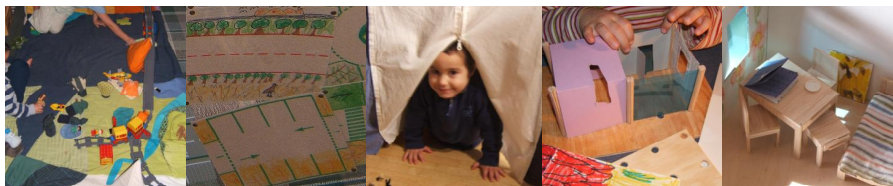
Pre dramaturgiu výstavy je dôležité striedanie mierky a charakteru hier.

Rozmýšľanie v *abstraktných mierkach* (1:200, 1:30, 1:10) sa strieda so zážitkom a poznávaním *simulovaného priestoru* (mierky blízke 1:1). Striedajú sa hry, pri ktorých sa „sedi“ a vyžadujú tiché sústredenie a hry „v pohybe“, ktoré sú ešte zábavnejšie, keď ich hrajú viacerí.

Hry sa dajú hrať v rôznych „leveloch“ - podľa veku, schopností, záujmu, nálady.

Nosné materiály výstavy by mali byť deťom blízke: mäkké *textílie*, poddajný a univerzálny *papier*, príjemné a dunivé *drevo*, magické *farebné sklíčka* (lexan a fólie). Dôležité je aj použitie *recyklovaných materiálov*, vecí, ktoré denne vyhadzujeme a pritom sú také zaujímavé, dajú sa tak výborne využiť! (krabíčky, kartóniky, časopisy, zbytky zo stavieb, drafty od architektov...)

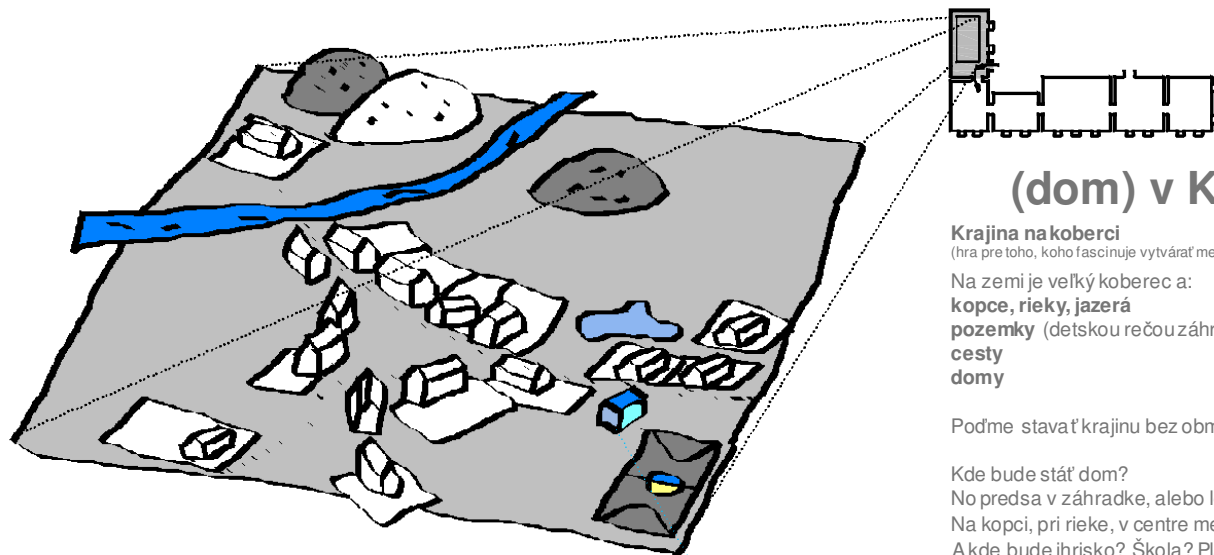
Všetky hry vychádzajú z nášho pozorovania detskej duše, fantázie, túžby a hravosti. Takmer všetky sme pôvodne vyrobili pre naše deti. Začalo to domčekom-leporelo (pre Kačenku). Tak ako deti rástli, hry sa menili a pribúdali ďalšie...



Kostra výstavy sa ďalej len ťažko vysvetľuje v ucelenom texte. Preto uvádzame nákresy a poznámky na priestore Bibiany.

1

(urbanizmus a fyzický priestor, *dom v štruktúre a infraštruktúre*)



(dom) v KRAJINE

Krajina nakoberci

(hra pre toho, koho fascinuje vytvárať mesto)

Na zemi je veľký koberec a:

- kopce, rieky, jazerá**
- pozemky** (detskou rečou záhradky)
- cesty**
- domy**

Podme stavať krajinu bez obmedzení!

Kde bude stáť dom?

No predsa v záhradke, alebo len tak, pri ceste?

Na kopci, pri rieke, v centre mesta, na samote?

A kde bude ihrisko? Škola? Plaváreň?

Kade pôjde autíčko?



Domy sú drevené, príjemné do ruky a stabilné. Zvolené sú domy ako z "malého mestečka", jedno a dvojpodlažné so šikmou strechou. Myslíme, že táto "veľkosť" je pre deti dobre uchopiteľná (myšlienkovy aj do rúk).

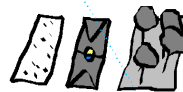
Zvolená by mohla byť napríklad **mierka 1:200**, domy by boli hranolčeky 3x6 cm výšky 5 cm alebo 3.5 cm.



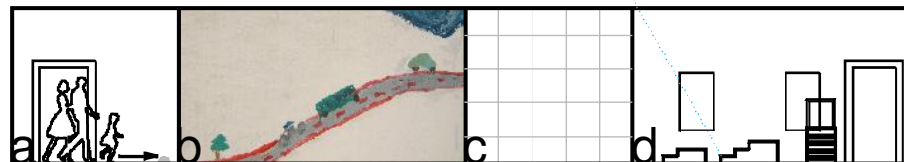
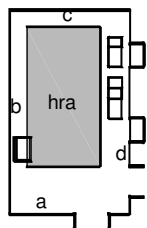
Kopce sú mäkké látkové vankúšiky, **rieka a jazero** látkové "obrásky".



Cesty znázorňujú malé šípky z kartónu.



Pozemky sú tiež ako "obrásky", súkromné z rôznych látok (kvetinkové, pásikavé ... podľa gusta), verejné sasnažia zobraziť reálnu štruktúru.



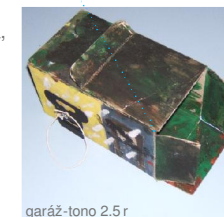
zobrazenie ľudí m 1:200

Stolčeky rôznej výšky umožnia deťom pohľad na krajinu z "vtáčej perspektívy" (a pomôžu pokresliť celú stenu b).

a: Vysvetlenie, hry **v mierke 1:200**. Niektoré témy urbanizmu v tejto mierke (vzťahy domy, stromy, autá, ľudia...). Ako postaviť domy, aby bol **v oknách** dostatok svetla? (presvetlenie je obj. merateľná veličina)
b: **Kreslenie mapy**, uvedenie si 2D zobrazenia základných priestorových a funkčných vzťahov. Postupne každý pridá na stenu kúsok cesty, dom, strom, autíčko... vznikne spoločná práca (tak, ako vzniká skutočné mesto).

c: **Ukážky** slávnych urbanistických a krajinných štruktúr z Google-Earth (ortofotomapy napr. Paríž, NY, Amsterdam, Tatry a chaty, Yosemite ...), *letecké zábery-fascinujúci analytický pohľad na priestor*

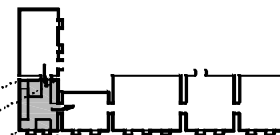
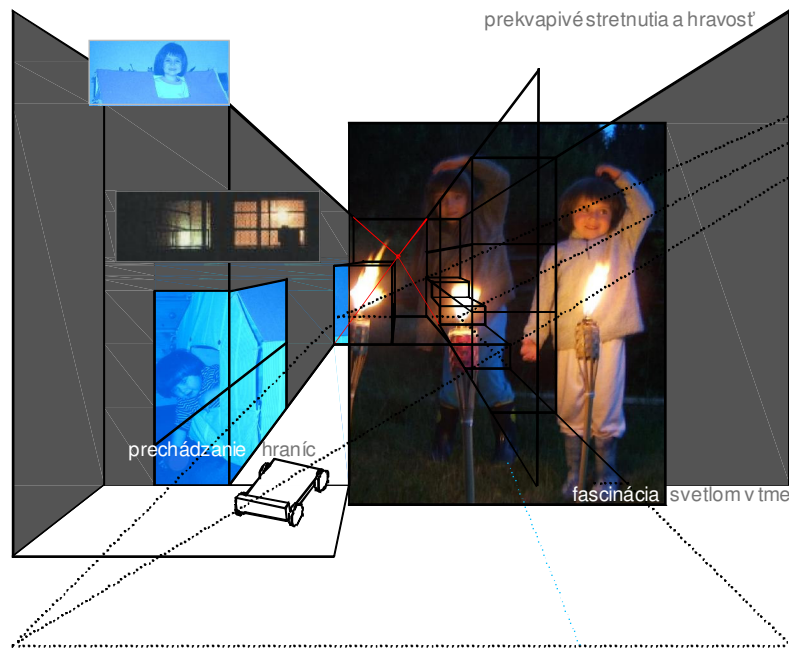
steny



garáž-tono 2.5 r

Súčasťou hry budú aj biele krabičky, ktoré môžu deti pomalovať ako domčeky. Vzniknú tak veže, školy, divadlá, supermarket... ktoré je možné vložiť do krajiny. **stopa**

2 (urbanizmus a ľudia v priestore, dom v sociálnom a kultúrnom kontexte)



(dom) v MESTE

Mesto v noci.

(hra pre toho, kto sa rád ocitne v meste, kde sa stále čosi deje)

V priestore je tma. Ztmy sa vynárajú obrysy domov, námestí, dvorov, prechodov

Svetlo v oknách domčekov láka dnu, vysvietené námestie zas von.

Deti sa v priestore skrývajú, odkrývajú, blúdia, prechádzajú, rozprávajú...

Hra je o vzťahoch ... medzi tým, čo je vo vnútri a čo je vonku, medzi "mojim" a "tým okolo", ... ale aj o vzťahoch nás ľudí v priestore.

Vytvárame prekážky alebo necháme veci plynúť?

Akú hranicu k svetu okolo si nastavíš?

Otvory domčekov sa dajú otvoriť, zatvoriť, vyklopiť, sklopiť, zasúvať... sú drevené, priehľadné, s farebnými sklíčkami, záclonkami, roletkami

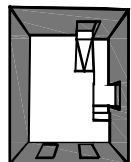


Biele rekvizity - psík, stolčeky, vozík, košík, ovocie - žiariace v ultrafialovom svetle prinesú "dej", činnosť, zámienku na komunikáciu. Stolček môže byť lavičkou na námestí, ale aj pultíkom v obchode ... niekto má psa, iný zase auto...

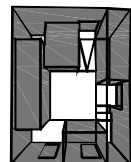
Deti sa ocitnú v akejsi "guliverovskej" mierke, z čoho môžu vzniknúť rôzne nečakané a komické situácie.

Zahrajme sa na mesto!

pódium



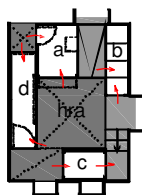
priestor



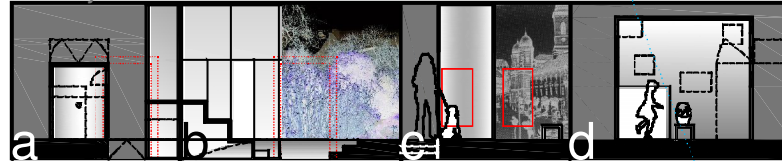
vysvietené štruktúry



niekdajšie a dnešné Rybné námestie



domčeky



dospelák 1,8 m

dieťa výšky 1,2 m

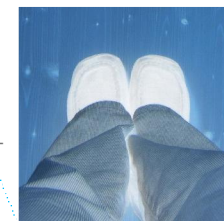
a: Čo by som chcel vidieť z okna môjho domčeka. (túžba a vizuál sú nemerateľné a subjektívne)

b: **Kreslenie perspektív**, 2D zobrazenie priestoru. Perspektíva ako dôležitý vyjadrovací prostriedok architektúry a urbanizmu, pohľad človeka. Zákonitosti perspektívy. Bloky na kreslenie.

c: **Ukážka**. Premena mesta v čase. Fotografie premien priestorov Bratislavy. Pôvodné Rybné námestie (napr. projekcia na plátno) a dnešný pohľad z okna.

d: **Ukážka**. Rôzne podoby života v meste v závislosti od kultúry krajiny, podnebia (napr.: Jardin du Luxembourg Paris, La Rambla Barcelona, Schouwburgplain Rotterdam...) fotografie z ciest, zážitky z priestorů.

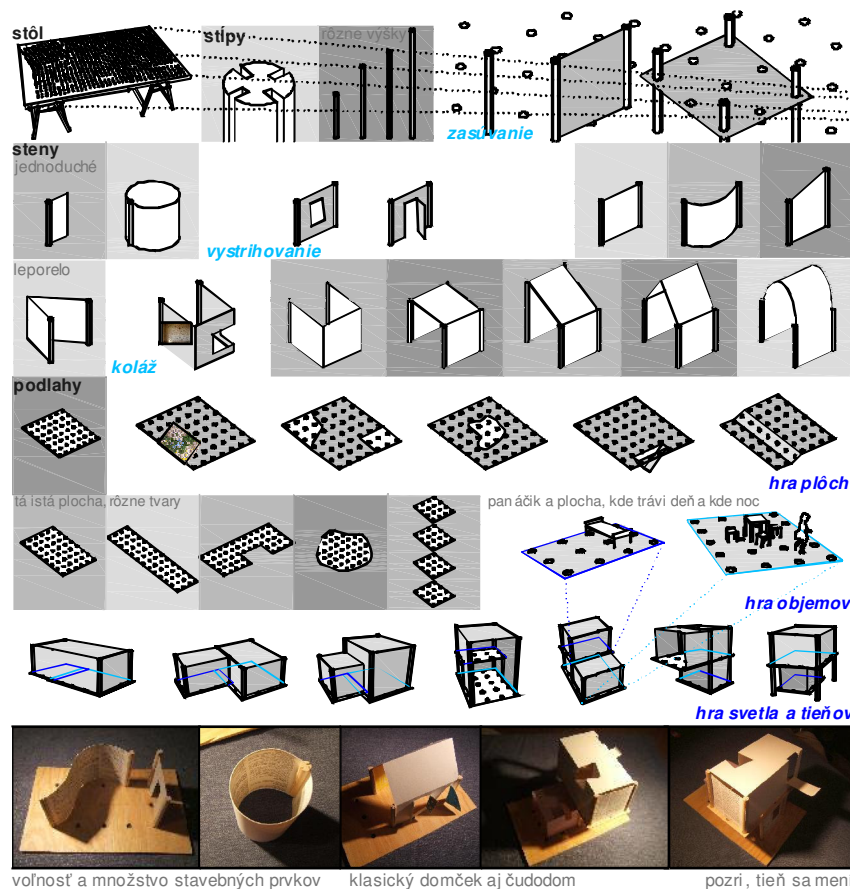
steny



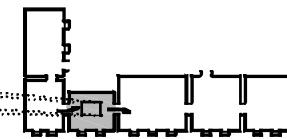
Obkresli svoju stopu tam, kde Ti je príjemne. (biela ceruzka)

stopa

3 (*dom ako intelektuálna hračka, myšlienka a forma*)



voľnosť a množstvo stavebných prvkov klasický domček aj čudodom pozri, tieň sa mení



(dom) ako PROJEKT

Hra plôch, objemov, svetla a tieňov
(hra pre toho, kto si chce postaviť dom pre panáčka)

Stôl ako veľká dierovaná podložka, do výšky vybiehajúce **stĺpy**, zasúvanie **plôch** zvislých a vodorovných.

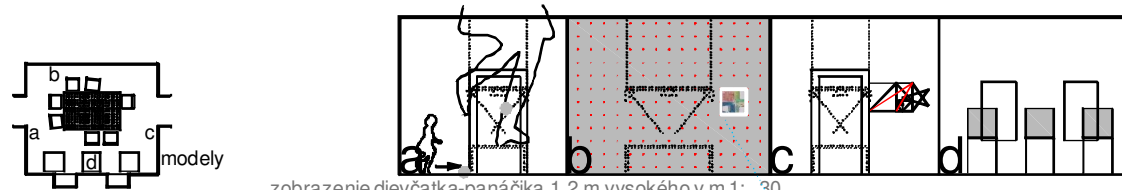
Svetlo nad stolom, sever, juh, západ, východ.

Stôl s modulovou sieťou určuje hru na ploche, stĺpy pridajú tretí rozmer, papierové steny a podlahy, ktoré si deti dotvoria sami, vymedzia priestor a určia jeho charakter. Svetlo vdýchne život a zmenu.

Hra sa pohráva s najčarovnejšími otázkami architektúry. Tvoria dom steny, alebo priestor medzi nimi? Je krásna architektúra magickou hrou objemov vo svetle? ... dokonalou hrou proporcií? Nekonečné možnosti v priestore... dom a jeho pevná myšlienková kostra... práca s modulom.

Tichúčko si sadni k stolu a skúšaj.... Zpapiera sa dajú robiť úžasné veci!

Materiály hry: drevený stôl a stĺpy, rôznofarebné rýsy, fólie mnohých rozmerov, kartón iky a časopisy na koláž, nožnice, tyčinkové lepidlo.



Mierka hry je 1:30
-správna rovnováha medzi detailom a abstrakciou. Základný modul 3x3m má v tejto mierke 9x9cm, panáček 5,5 cm.

- a: Vysvetlenie hry **v mierke** 1:30. (filozofia tvorby priestoru, funkčné plochy...)
- b: Stena s modulovou sieťou: priestor pre "skladovanie" a vystavenie vytvorených stien.
- c: **Modul a proporcia** - *geometria ako spôsob myslenia*. **Zlatý rez** ako ideálna proporcia. Stavby a proporcie. *Je toto krásna proporcia okna v stene?*
- d: **Ukážky:** pri oknách príjemne osvetlené 2-3 modely domov pre inšpiráciu vytvorených zo stavebnice. Napr. dom na tému myšlienok revolučnej vily Savoy, vybraný súčasný rodinný dom slovenského a zahraničného architekta, *architektúra v kontexte konceptu priestoru a ideálu krásy*

steny



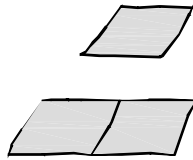
Moje steny.
Do pripravených kartónikov môžu deti vystrihnúť otvory, kolážovať ich a vrátiť do hry.

stopa

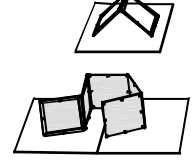
4

(dom ako základný úkryt, pocit a konštrukcia)

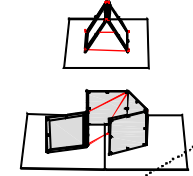
koberčeky



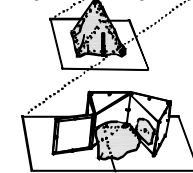
domček leporelo
steny



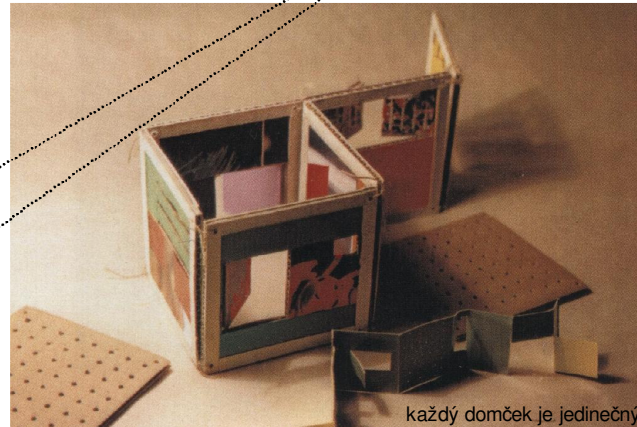
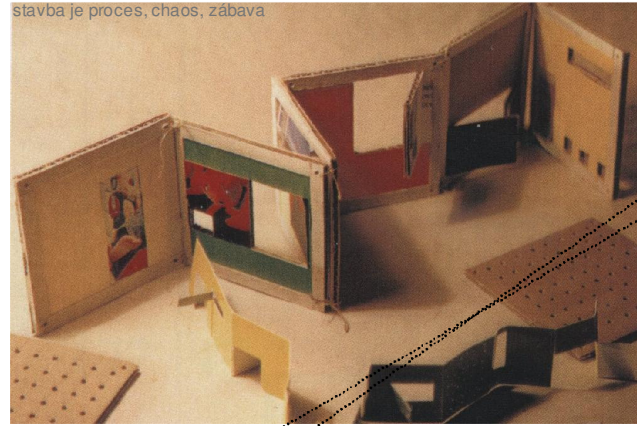
spojky, tiahla, rozperky



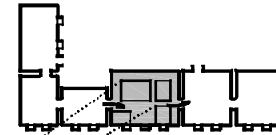
deky a vankúšiky



stavba je proces, chaos, zábava



každý domček je jedinečný



(dom) ako STAVBA

Domček leporelo

(hra pre toho, kto túži postaviť si dom, kde by sa skryl)

Koberčeky-teritória, domček-leporelo, deky a mäkké vankúšiky.

Vo veľkom priestore - svete si vymedzujeme naše mikropriestory - domčeky. Podľa potreby, nálady, počasia, hry si prispôbujeme jeho kvality.

level 1: Hurá, ide sa stavať skrýša!

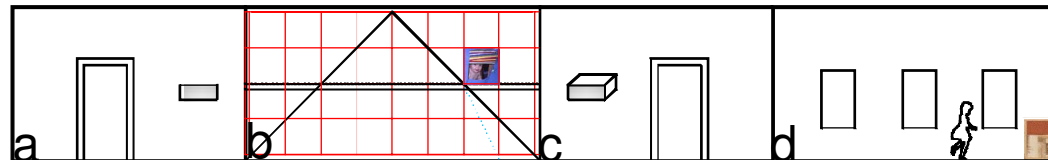
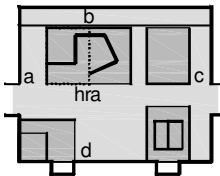
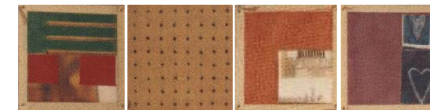
level 2: A ako spraviť domček, aby pevne stál?

level 3: Dom sa lepšie stavia dvom. Ak si v miestnosti postaví dom viacero skupiniek, hra iba začne!

Radosť v domčeku je v každom prípade veľká ...

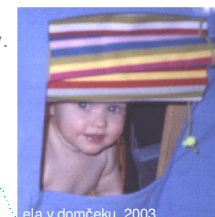
Steny budú rôzne...plné, priehľadné, s otvormi, ...tuhé, mäkké, pružné... jedno a viacmodulové, ...budú vyrobené z rôznych materiálov a rôznymi technológiami (ideálne rôznymi študentami architektúry)...určite však ľahké na prenášanie a ťažké na poškodenie.

Základný modul 75/75 cm - priestor ako pod bežným stolom, **mierka deťom dobre známa**.



- a: Pôdorys, rez, detail** - geometria ako dorozumievací jazyk. Čo je to projekt? Ako sa stavba kreslí, aby tomu rozumeli všetci?...napr. na jednoduchom domčeku-leporelo alebo na konkrétnom priestore Bibiany.
 - b:** Skús nejako zachytiť tvoju stavbu, stena s lešením je veľký papier pre všetkých.
 - c: Ukážka** ako vyzerá stavba - dom má základy, je napr. z tehál, sú v ňom skryté rozvody vody, elektriny...má strechu...(fotodokumentácia skutočnej stavby). Stavebné materiály - zbytky najrôznejšieho druhu - tehly, oceľový profil, drevený trám, farebné kachličky... architektúra v kontexte technológie a materiálu
- Z čoho je vlastne skutočné okno? (vzorky okien 1:1)

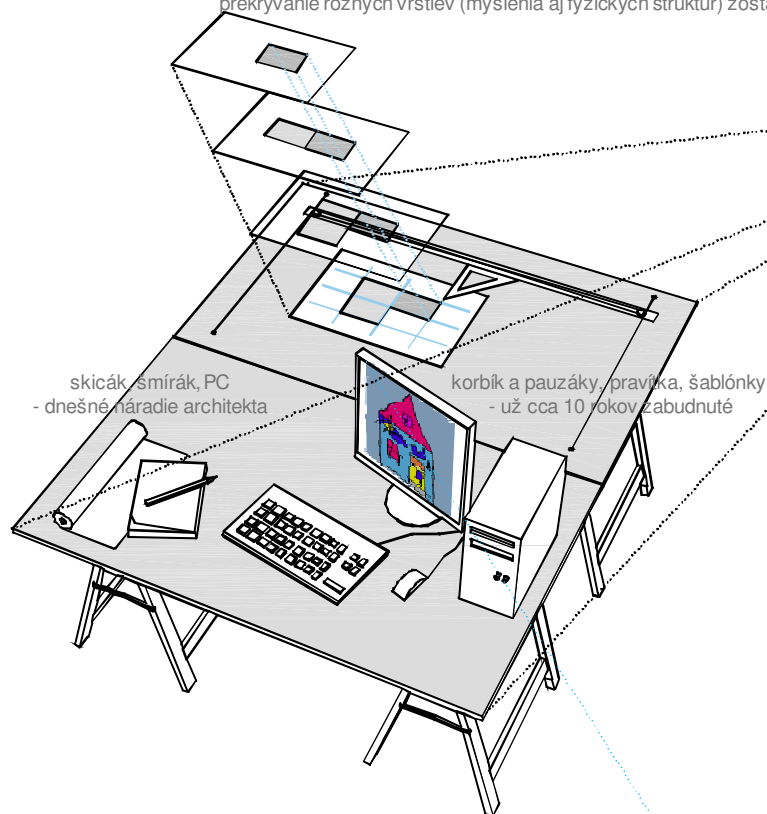
steny



ela v domčeku, 2003

Skús na papier nakresliť "plán" Tvojho domu. (hociako, škica, postup, pokus o projekt...). Možno si niekto postaví Tvoj dom ešte raz! Možno bude mať z neho radosť ako Ty! **stopa**

prekrývanie rôznych vrstiev (myslenia aj fyzických štruktúr) zostáva



(dom) a ARCHITEKT

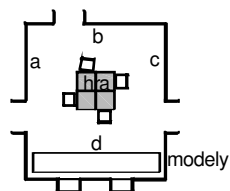
Svet architekta
(miestnosť viac na pozeranie a inšpiráciu)

V miestnosti bude vystavené, dúfame veľké, množstvo výkresov a modelov z rôznych architektonických ateliérov.
Z našich skúseností vieme, že deti sú očarené zmenšeným svetom modelov.

V strede je stôl s bežným "náradím" architekta: "skicák" a dobrá mäkká ceruzka "šmirák" (priesvitný papier, na ktorom sa rozrešujú rôzne vrstvy, napr. podlažia) "korbík" (pravítko na lankách, ktorým sa jednoducho kreslia rovnobežné čiary), pravítka, šablónky s písmenami, nábytkom . . . "počítač" napríklad s kresliacim programom paint (2D kreslenie) a sketch-up (veľmi jednoduché 3D modelovanie).

Na stole sú aj atraktívne výkresy, ktoré nakreslili architekti - pohľady, perspektívy, axonometrie...

Nakresli, prekresli alebo vyfarbuj. . . !



a: **hľadanie riešenia** - skice, varianty, ktorých sa robí často veľmi veľa, modely - viaceré názory jedného architekta na 1 tému

b: Odpovede na otázky. Domy - odkazy pre architektov.

c: **architektonická súťaž** - prezentácia vybranej architektonickej súťaže, názory viacerých architektov na 1 tému. Pomocou súťaže hľadá investor najvhodnejšie riešenie...

d: pri oknách **ukážky** v šeljakých modelov...



Deti, môžu odpovedať na otázky:

Čo je na architektúre, práci architekta **zábavné?**

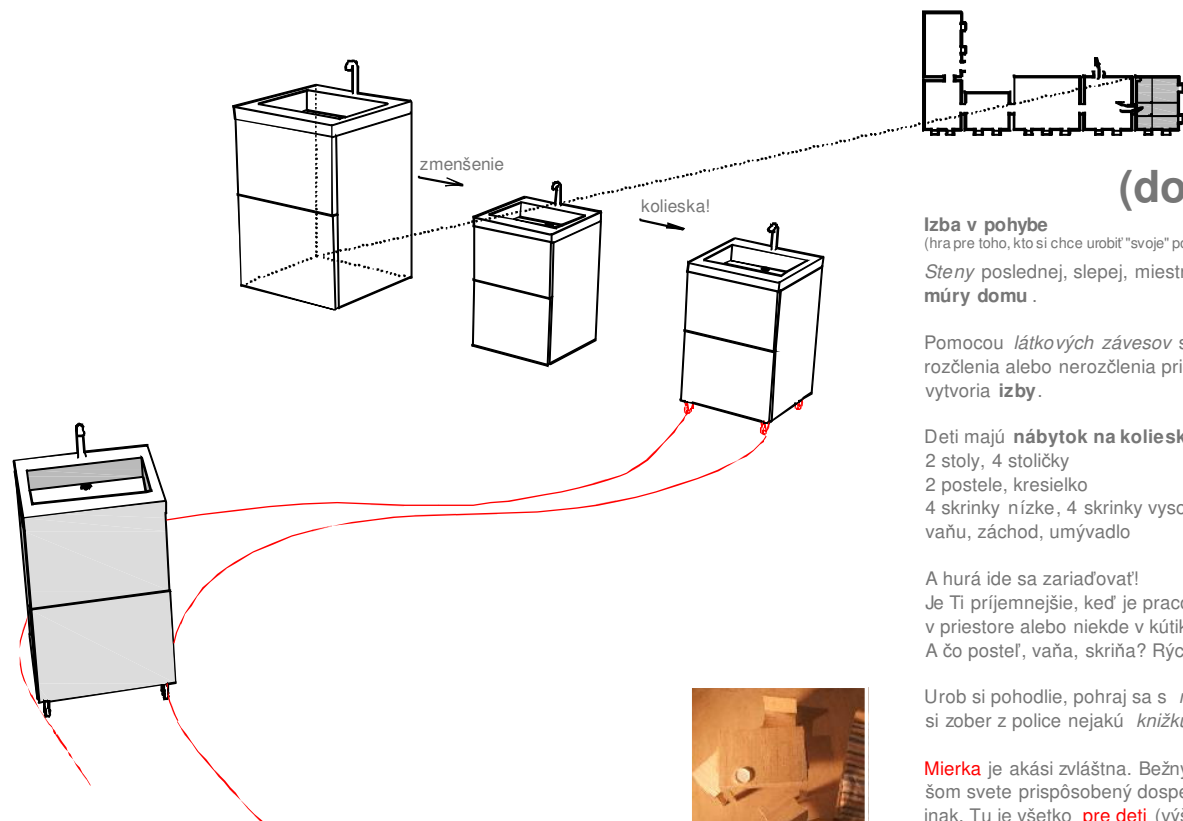
Čo je na architektúre, práci architekta **dôležité?**

stopa

steny

6

(domy a "ich" užívatelia, vnútro domu, obývanie priestoru)



Je veľmi veľa spôsobov, ako sa dá "upratať" nábytok v dome!

(dom) a JA

Izba v pohybe

(hra pre toho, kto si chce urobiť "svoje" pohodlie)

Steny poslednej, slepej, miestnosti vytvoria múry domu.

Pomocou *látkových závesov* si deti jednoducho rozčlenia alebo nerozčlenia priestor, vytvoria *izby*.

Deti majú **nábytok na kolieskach**, napr:

2 stoly, 4 stoličky
2 postele, kresielko
4 skrinky nízke, 4 skrinky vysoké
vaňa, záchod, umývadlo

A hurá ide sa zariaďovať!

Je Ti príjemnejšie, keď je pracovný stôl v priestore alebo niekde v kútiku?

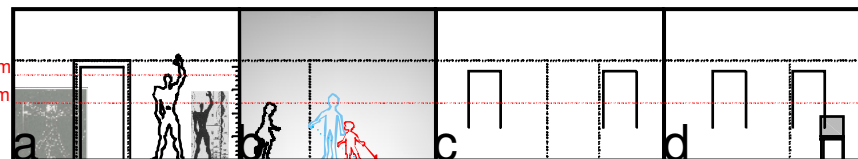
A čo posteľ, vaňa, skriňa? Rýchle to vyskúšaj!

Urob si pohodlie, pohraj sa s *modelom*, alebo si zober z police nejakú *knižku o architektúre* ...

Mierka je akási zvláštna. Bežný nábytok je v našom svete prispôsobený dospelým. Tu je všetko inak. Tu je všetko **pre deti** (výšky napr. 120 cm). To znamená, že **je všetko o tretinu menšie** ako v skutočnosti.



182,9 cm
121,0 cm



Corbusierov modulor má výšku 182,9 cm

Metre zvané "colštok", pásma, tesárske, krajčírsky ... pomôžu deťom poznávať samých seba, predmety, a priestor okolo.

a: Mierka modulora. Modulor ako človek ideálnych rozmerov a proporcie. Le Corbusierov modulor a zlatý rez. Modulor Leonarda Da Vinci, kruh a štvorec.

b: Pohľad ako cez veľkú presklenú stenu - do mesta, do krajiny (fotografia) a obrisy detí.

c: Čo postavíš k oknu? Okno a zariadenie vnútorného priestoru.

d: na jednom zo stolov bude pevne uchytený **model** miestnosti a nábytku napr. v m 1: 10 - návod na to, ako sa pripraviť na zariaďovanie. *Vzťah medzi modelom a skutočnosťou. Model ako najväčší pomocník architekta - najpresnejšie priblíženie sa k realite.*

steny



Je dôležité uvedomiť si rozmer vlastného tela. Deti sa obkreslia na stenu a potom si zmerajú nielen výšku, ale aj šírku, dĺžku rúk, proporcie. Môžu sa porovnávať, aj s modulorom. **stopa**

Čo budeme považovať za úspech...

V prvom rade bude úspech, ak sa každé dieťa na výstave schuti zahrá aspoň jednu z hier, zanechá aspoň jednu stopu. Ved' hrať sa a vytvoriť *niečo sám* je také úžasné! Detská fantázia, originalita a nespútanosť nás dospelých určite prekvapí...

Poteší nás, ak deti strávia čas na výstave naplno, sústredene, radostne...

Cieľom výstavy nie je naučiť deti „tvoriť architektúru“ (to by ani nebolo možné...). Deti sú veľmi vnímavé a učentlivé. Naším cieľom je využiť tieto výborné vlastnosti a prebudiť v deťoch *zvedavosť a záujem o priestor a domy, v ktorých žijú, kde sa pohybujú*. Budeme veľmi radi, keď sa naučia spoznávať rozmanité kvality prostredia a stanú sa citlivejšími... Budeme radi, keď pochopia, že krásne prostredie (podobne ako hračka) nemusí byť drahé, predstavuje nielen hmotné, ale aj nehmotné hodnoty...

Kvality a reality, ktoré sa nás dotknú v detsve, často určujú naše „normy“ (vnímania, myslenia, správania...) v dospelosti. V tomto zmysle sú čas a energia venované deťom nenahraditeľné. Bude fajn, keď v deťoch ostane aspoň kúsok toho, čo sme výstavou chceli prerozprávať...

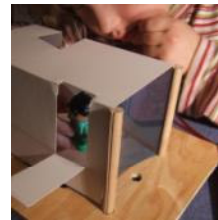
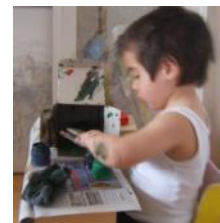
Dúfame, že na konci výstavy nebude pre deti *architektúra* iba zložitým slovom, ale budú si pod ním vedieť *niečo* predstaviť. Ak budú vedieť sformulovať nejakú odpoveď na otázku: „Čo je na architektúre / práci architekta zábavné, dôležité...?“, aj to bude veľký úspech.

Kto by mohol byť oslovený na spoluprácu pri realizácií?

Náš koncept je zatiaľ len nezrealizovanou ideou. Zatiaľ sme sa nezaoberali financovaním nášho projektu. Máme však predstavu, koho by sme mohli osloviť pri realizácií. Sú to:

- v prvom rade Bibiana so svojim jedinečným priestorom, skúsenosťami a možnosťami realizácie detských výstav
- tvoriví architekti (architekti, ktorým sme doteraz načrtli koncept, prisľúbili sponzorstvo vo forme finančnej a zapožičania modelov...)
- stavebné dodávateľské firmy
- Slovenská komora architektov, v ktorej súčasných programových prioritách je propagácia architektúry verejnosti
- VŠVU v rámci študentských prác
- (mnohí úspešní tatovia z nášho okolia, ktorí investujú do svojich detí menej času, ako by chceli . . .)

apríl 2008



Mgr. arch. Lucia Marušicová

štúdium: Slovenská technická univerzita , Fakulta architektúry (1990– 1993)
absolventka VŠVU, ateliér Doc. Ing. arch. Akad. arch. J. Bahnu (1996)

architektonická prax: Ateliér Moravčík a Šujan (1997-1998, 2003), vlastná prax



ocenené realizácie: CE.ZA.AR 2002 s P. Moravčíkom, J. Šujanom, K. Stasselom,
kategória bytové domy, Obytný komplex 130 bytových jednotiek v Bratislave, Kramáre

ocenené súťažné návrhy: Cena V. Karfíka , súťaž študentských projektov, hlavná cena (1991)
Cena V. Karfíka , odmena (1992)

2. miesto Riešenie Hlavného námestia a pešej zóny v Rimavskej Sobote, spolupráca arch. P. Žalman (1993)

1. miesto Námestie Míru v Zlíne, medzinárodná urbanisticko-architektonická súťaž, spolupráca doc. J. Bahna (1995)

1. miesto Pomník obetiam Holocaustu, architektonická súťaž, spolupráca arch. P. Žalman (1995)

EUROPAN 4 , Vydrica - Bratislava, medzinárodná urbanisticko-architektonická súťaž, finálne kolo 6 návrhov (1996)

odmena Riešenie hlavného námestia a pešej zóny v Novom meste nad Váhom, urbanisticko-architektonická súťaž (1996)

práca s deťmi v spolupráci s miestnymi občianskymi združeniami vo Svätom Jure-svojpomocná obnova Scheidlinovej záhrady
(divadelná scéna, ihrisko)

každoročná výstava a výtvarný workshop pre deti v rámci Svätajurských hodov, Svätajurské adventné dni...

3 deti, Kačenka 9 r, Jurko 7 r, Anina 3 r

Mgr. art. Helena Vojtková

štúdium: absolventka VŠVU, ateliér Doc. Ing. arch. Akad. arch. J. Bahnu (1997)

študijný pobyt The Berlage institute Amsterdam (1995)

študijný pobyt The Royal Danish Academy of Arts, Kodaň (1998)

architektonická prax: Ateliér Moravčík a Šujan (1997), Projekt-Team (1998-2002), vlastná prax



ocenené realizácie: nominácia na CE.ZA.AR 2002 s J. Hermannom, P. Pavláskom, B. Brtkovou,
kategória rekonštrukcia a obnova, Administratívna budova Mérius Šoltésovej 12 Bratislava,
nominácia na CE.ZA.AR 2007 s J. Hermannom, B. Hermannovou, A. Havlíčkom, D. Mikundom, P. Pavláskom,
J. Valachovičovou, kategória rekonštrukcia a obnova, Adaptácia objektov na Štefánikovej ul. Bratislava,

ocenené súťažné návrhy: 1. odmena EUROPAN 6 Košice Ťahanovce, spolu s K. Stasselom, N. Vranovou, M. Vranom (1998)

1. miesto Internáty VŠVU Drotárska cesta Bratislava, spolu s I. Palčom, M. Hraškom, P. Danišom (2001)

2. miesto Kňazský seminár a katedra CMBF Bratislava, spolu s J. Hermannom, D. Mikundom, P. Pavláskom, D. Ružičkom, M. Smolcom, a P. Srpoňom (2001)

práca s deťmi: s deťmi z Hlaváčikovej ulice a s podporou Komunitnej nadácie Maľované ihrisko (2003) a Deti na múre (2004)

2 deti, Ela 5.5 r, Tono 3.5 r



kontakt:

Helena Vojtková

Hlaváčkova 23, BA
helka33@gmail.com

02/6531 6745
0907 095 504



Stretneme sa aj
v Bibiane?