

JURYRAPPORT Reclaiming the Street

Studenten, kunstenaars, skateboarders en ontwerpers van over de hele wereld zonden in april en mei 2010 85 voorstellen in voor de ideeënwedstrijd 'Reclaiming the Street'. Voor 'Reclaiming the Street' vroeg MAMA om ideeën en ontwerpen voor een object of aanpassing van de stedelijke openbare ruimte dat uitnodigt tot een speelse manier van gebruik door skateboarders, maar ook andere gebruikers van de openbare ruimte.

De inzendingen werden gepresenteerd op locatie Rot(t)terdam (Meent 119-133, Rotterdam) van 13 juni tot en met 25 juli 2010. Een vakjury op het gebied van skateboarden, beeldende kunst en architectuur nomineerde vier inzendingen. Het publiek bepaalde de vijfde nominatie. Deze vijf genomineerde ideeën worden in de herfst van 2010 verder uitgewerkt tot een realiseerbaar ontwerp. Een tweede jury zal hieruit een (symbolisch) winnend ontwerp aanwijzen. De nominaties en de eervolle vermeldingen zullen worden opgenomen in een publicatie die in 2011 verschijnt. Een van de vijf genomineerde ontwerpen kan hopelijk gerealiseerd worden in Rotterdam, maar dit valt buiten de opzet van de wedstrijd.

Juryrapport

Op vrijdag 18 juni 2010 kwam de jury bij elkaar op locatie Rot(t)terdam.

De juryleden waren: Elger Blitz (medeoprichter van ontwerpbureau Carve, voormalig skateboarder), Elma van Boxel (ZUS – Zones Urbaines Sensibles), Dees Linders (Sculpture International Rotterdam), Florian Waldvogel (Kunstverein Hamburg, voormalig skateboarder), Louisa Menke (skateboardster, fotografe), Gyz la Rivière (kunstenaar, vormgever, voormalig skateboarder). De jury wees met meerderheid van stemmen vier nominaties aan en een vijfde reserve nominatie. Een aantal ontwerpen kreeg een eervolle vermelding.

Het publiek stemde voor de vijfde nominatie door middel van stembriefjes in de tentoonstelling. Mocht de publieksvoorkeur gelijk zijn geweest aan de keuze van de jury, dan zou de vijfde reservenominatie van de jury toegevoegd worden.

De jury heeft de volgende ontwerpen genomineerd:

The Car Crashset/ Fun is awesome (Marten Koster, Hassel Dekker, Bjorn Eulink, Renee Reijnders - Gouda, Nederland)

Twist And Shout (Romi Khosla Design Studio - New Delhi, India)

& Waterpool (Carlos Antonio Ruiz Tapia, San Juan Cuautlancingo - Puebla, Mexico)

Red Height Design (Tevfik Mehmet, Bahadır Altinkaynak - Ankara, Turkije)

De publieksstem was voor:

De Badkuip (Maurizio Scarciglia, Luis Oliva Andrad NAUTA architecture & research - Rotterdam)

De vijfde (reserve)nominatie van de jury was voor **The PLR System** (Mike Dix, Sandy Anderson, Dundee, Scotland), hierbij behorende tot de overige eervolle vermeldingen.

Ieder jurylid kreeg de mogelijkheid om een persoonlijke favoriet aan te wijzen vanwege specifieke kwaliteiten, die soms buiten de gestelde opgave viel en daardoor niet in aanmerking kwam voor een nominatie, maar een eervolle vermelding opleverde:

Equalizer (Koen Klok – Rotterdam)

Skate snake (Anne-Marie van Splunter – Amsterdam)

The Inteskated Environment (Van Plan vormgevers openbare ruimte – Amsterdam)

Super Surface (Philippe Brysse & Christina Perez Guillen – Beijing, China)

in{TER}clusion (Benjamin Ruswick – Reston, USA)

RoofTopLandSkate (Frank Timmers, Thijs Schokkenbroek, Robbert Fokker – Rotterdam)

Lords of Rotown (Rik den Heijer, Carolina Sumares – Rotterdam)

Het juryrapport

De jury was aangenaam verrast door het aantal inzendingen en de gemiddelde kwaliteit van de inzendingen. De wedstrijd is serieus genomen, de criteria zijn serieus genomen. Ruim de helft van de inzendingen kwam uit het buitenland, van Afrika tot China, wat een diversiteit aan gestelde plekken en contexten opleverde.

De jury beoordeelde de inzendingen aan de hand van de criteria zoals gesteld in de opgave:

- In hoeverre is het ontwerp op meerdere locaties toe te passen?
- Levert het ontwerp een bijdrage aan een kwaliteitsverbetering (toegenomen gebruik, stedelijke dynamiek) van de gekozen plek(ken)?
- Stimuleert het ontwerp meervoudig gebruik en op welke manier?
- Is het ontwerp geschikt en aantrekkelijk voor skateboarders?
- Nodigt het ontwerp uit tot spelen, hoe speels is het ontwerp zelf?
- Zijn er voldoende realisatiemogelijkheden voor het ontwerp: is de keuze qua vorm en materiaal enigszins realistisch, uitvoerbaar en acceptabel?
- Hoe origineel is het idee, de creativiteit van de oplossing?

Een groot aantal inzendingen zou, met wat aanpassingen, in principe op verschillende locaties uitgevoerd kunnen worden. Een deel van de inzendingen voldeed naar het oordeel van de jury niet genoeg aan de eis van meervoudig of hybride gebruik (niet slechts interessant voor skateboarders). Daarnaast was het verbeteren van de plek door intensivering van gebruik, een belangrijk criterium in de ogen van de jury. Veel inzendingen toonden echter variaties op bestaande skateparken- of skatemeubels die weinig met de bestaande plek leken te doen en werden minder origineel en noodzakelijk gevonden. Het gegeven van inzicht in de praktische realisatie is een punt, maar was niet richtinggevend voor de benoeming van de beste 4+1 ideeën.

De jury was van mening dat de aanwezigheid van skaters in de openbare ruimte een bijdrage kan leveren aan de ervaring en kwaliteit van die plek. Juist het toestaan van een specifieke functie kan leiden tot nieuw meervoudig gebruik: dat dit hetzelfde bankje voor skaters en toeschouwers zou moeten zijn is echter een te beperkte gedachte.

De nominaties

The Car Crashset/Fun is Awesome (Van: Marten Koster, Hassel Dekker, Bjorn Eulink, Renee Reijnders - Gouda, Nederland) bestaat uit verschillende installaties van autowrakken, overgoten met een gekleurde kunststof die de auto's met het grondvlak verbindt en skaten mogelijk maakt. Dit levert een speels, opvallend, kleurige installatie op die zowel aantrekkelijk zal zijn voor de skaters als passanten en toeschouwers. Het ontwerp heeft sculpturale kwaliteiten en is goed skatebaar, mits de ondergrond in het ontwerp wordt betrokken en oppervlakten en hoeken goed worden uitgedacht. Het ontwerp is zowel qua schaal als locatie flexibel, kan aangepast worden aan verschillende ruimtelijke mogelijkheden, van klein tot groot, van één auto op locatie tot een heel autokerkhof.

In zijn monumentaliteit refereert het ontwerp ook aan de rol van de auto in de kunstgeschiedenis en de stedelijke cultuur, maar kan ook gezien worden als ecologische kritiek op het gebruik van de auto, met verwijzingen naar het begrip 'duurzaamheid'. Het dwingt tot slot door zijn aard een andere manier van skaten af: het object daagt de gebruiker uit om het al skatend te veroveren: al proberend wordt het een skate-object. Kritisch punt: is dit niet gewoon weer een skatepark? Aandachtspunt is de ondergrond, die die is essentieel voor succesvol gebruik door skaters.

Twist and Shout (Van: Romi Khosla Design Studio, New Delhi, India) is een simpele langwerpige gedraaide vorm vervaardigd uit hout, in drie verschillende formaten, met een hoge sculpturale kwaliteit. 'Vermomd' als kunstobject is het ook voor niet-skaters visueel aantrekkelijk. De jury vindt dit een origineel en fijnzinnig ontwerp: allen zouden dit graag in

de stad zien. Doordat het geen gangbaar skate-object is, daagt het de skater uit; het lijkt niet ontworpen te zijn vanuit de idee van skaten.

Punt van aandacht: Het moet wel de juiste lengte en hoogte hebben wil het skatebaar zijn. ook de aan- en afrijruimte en ondergrond moeten goed bekeken en berekend worden in de uiteindelijke uitwerking.

Red Height Design (Van: Tefik Mehmet, Bahadir Altinkaynak - Ankara, Turkije) is te beschrijven als gekleurde "blobs" beton die op bestaande objecten (stoepranden, bankjes, e.d.) in de stad worden gegoten. Deze blobs markeren een object als zijnde skatebaar, maar voegen er ook een extra skate-element aan toe of maken het object beter skatebaar door van randen vlakken te maken. In het ontwerp worden de plekken gemarkeerd door een verlichte markeringspaal.

De jury vindt dit een goed, simpel, en origineel concept, dat goed-skatebare plekken in de stad met elkaar verbindt zonder dat het nieuwe objecten toevoegt. Ook worden deze plekken zelf beter skatebaar door de ingreep. Het ontwerp is te gebruiken door zowel skaters als andere gebruikers, zoals fietsers, voetgangers, enzovoort. Met dit ontwerp worden skate-spots gecreëerd met materiaal i.p.v. van een extra object, waarmee het doet denken aan de Amerikaanse platte stoepranden. Er wordt een skate-map voor de stad gecreëerd. Skaters worden hierdoor bij de stad betrokken op een speelse manier en het brengt verschillende groepen bij elkaar.

Aandachtspunten: de jury vindt unaniem dat de "markeringspaal" afbreuk doet aan het ontwerp; deze wordt als overbodig gezien en zou moeten verdwijnen uit het definitief ontwerp. Positief maar controversieel vindt de jury het "guerrilla" idee dat besloten ligt in het ontwerp, "built your own skate obstacle". Roept dit concept op tot illegaliteit? Kritisch is de jury behalve t.a.v. de paal, ook t.a.v. de uitstraling: misschien iets te veel pop art.

& (Van: Carlos Antonio Ruiz Tapia - San Juan Cuautlancingo, Puebla, Mexico)

Dit ontwerp doet denken aan een zwembad binnenstebuiten: een lege zwembadvorm, gemonteerd in een drijvend vlot, geplaatst in water. De jury is positief over het feit dat water bij de publieke ruimte wordt getrokken en dat water als publieke ruimte wordt beschouwd: een origineel concept. Ook de verwijzing naar de origine van skating, in lege zwembaden, is een mooie vondst. Tegelijkertijd geven de skaters aan dat deze vorm ook heel problematisch kan zijn: vragen die opkomen: hoe kom je op het vlot? Hoe is het te gebruiken door andere gebruikers? Hoe zorg je ervoor dat je board niet in het water verdwijnt? Behalve de betrekking van water bij de publieke ruimte: wat is hier de toegevoegde waarde van?

Publieksstem:

De Badkuip (Van: Maurizio Scarciglia, Luis Oliva Andrade, NAUTA architecture & research, Rotterdam)

De winnaar van de publieksstem is een in Rotterdam gevestigd bureau. Omdat dit ontwerp niet genomineerd is door de jury, is er geen officieel jurycommentaar beschikbaar. Wel is er een aantal in de discussie genoemde opmerkingen genoteerd, en is er een selectie gemaakt van de publieksmotivaties.

De jury stelt de vraag naar de haalbaarheid van dit ontwerp vanwege zijn enorme afmetingen en nogal opzichtige aanwezigheid. Het ontwerp vormt geen interventie of een implementatie meer van een voorwerp in een bestaande ruimte, maar creëert een geheel nieuwe ruimte, meer vergelijkbaar met een voetbalstadion. De jury vraagt zich af of dit ontwerp overeind en toepasbaar is op kleinere schaal en op een bestaande locatie/plaats. Als de schaal wordt bijgesteld, is het ontwerp dan nog skatebaar: geschiktheid voor skateboarders is een belangrijk criterium voor de gebruikswaarde.

(Selectie) uit de publieksmotivaties:

Smart design, simple and ironic; Heel mooi en apart; Multifunctioneel en eigenzinnig;
Smart project; capable to combine skate with public social uses;
Combines in one simple gesture functionality with irony and iconic power, flexibility;
Can be placed in several locations; It reflects better than the other (design) the identity of Rotterdam, an out of scale city, with sky scrapers instead of single family houses;
Meerdere malen wordt genoemd: anders dan de andere. Origineel.

Eervolle vermeldingen**The PLR System** (Van: Mike Dix, Sandy Anderson, Dundee, Schotland)

De basis van het PLR systeem is een structuur van skatebanen die in leegstaande panden (huizen, kantoren e.d.) worden gemonteerd. Het geheel lijkt wat op een honingraat, mede afhankelijk van de schaal en het aantal verdiepingen/ruimtes.

De jury vindt het idee van een nieuwe publieke ruimte in bestaande, maar niet gebruikte ruimten, sterk. Het bestaande wordt getransformeerd tot iets nieuws. Het probleem leegstand krijgt een positieve draai. Veel typen gebouwen kunnen veranderd worden in een skate spot. Nog beter zou zijn wanneer de structuur open zou zijn, zichtbaar vanaf buitenkant. Jury heeft vraagtekens bij de skatebaarheid.

Equalizer (Van: Koen Klok, Rotterdam)

De basis van Equalizer bestaat uit simpele vierkante blokken, skate- en zitmeubel tegelijk, met een railsysteem waardoor ze te verplaatsen en draaien zijn. Het merendeel van de jury looft de eenvoudige, pretentieloze vorm: het krijgt hierdoor een hybride kwaliteit en nodigt uit tot meervoudig gebruik. Sterk in zijn simpelheid. Kan overal in de stad geplaatst worden. En blokken (oftewel curbs en wheellie-blokken) zijn altijd goed om op te skaten en vormen de essentie van street-skating.

Skate snake (Van: Anne-Marie van Splunter, Amsterdam)

Skate snake bestaat uit elementen die in een bepaalde vorm op locatie kunnen worden geplaatst en daarmee een skatebaar object vormen en tevens zit- en speelplek vormen. De elementen zijn in de vorm van een soort slang te leggen, maar ook in cirkel, of meerdere kleinere eilandjes.

De skaters in de jury zijn enthousiast; Skate snake vormt een puur, helder skate ontwerp. De niet skaters vinden het net te veel een versie van een 'skatepark' en te weinig iets anders.

The Inteskated Environment (Van: Van Plan vormgevers openbare ruimte, Amsterdam)

The Inteskated Environment bestaat uit ingrepen in bestaande stadsobjecten die met de ingreep (beter) skatebaar worden. Een fietshek wordt verlengd, een prullenbak krijgt een extra buis, een lantaarnpaal wordt omgebogen. Met name de omgebogen lantaarnpaal krijgt lof van de skaters in de jury. Het idee is simpel, maar grappig en betaalbaar. Goed skatebaar, simpel, snel ; en het werkt ook in het donker.

Super Surface (Van: Philippe Brysse & Christina Perez Guillen, Beijing, China)

Dit ontwerp bestaat uit gekleurde lijnen als routes uitgezet in de stad langs skatebare spots en objecten.

De jury vindt het positief dat het ontwerp gebaseerd is op wat reeds beschikbaar is in de stad. De interventie is de kleinst mogelijke. Het is gebaseerd op het idee van het onderzoeken van de stad, de essentie van het streetskaten. Het ontwerp kan gemakkelijk in tijd worden uitgebreid of worden veranderd. Het is ook betaalbaar. De skaters worden geïntegreerd in de textuur en de ervaringen van de stad. Deels is de jury ook uitgesproken kritisch: skaters gaan geen lijn volgen. Dat is het tegenovergestelde van het streetskaten en vrije exploreren van de stad.

in{TER}clusion (Van: Benjamin Ruswick, Reston, USA)

Interclusion is gebaseerd op een mechanisme waarmee twee verfspuitbussen onder het skateboard worden gemonteerd; de spuitmonden aan de voorkant van het wiel gericht. Wanneer een skateboarder links of rechts gaat of trucs uitvoert worden tekens op de grond achtergelaten daarmee de individuele skate stijl en route markerend, tot een collectief "interactief grondschilderij".

De jury is positief over het feit dat hier geen route wordt uitgezet, maar wordt gemaakt.

RoofTopLandSkate (Van: Frank Timmers, Thijs Schokkenbroek, Robbert Fokker, Rotterdam)

RoofTopLandSkate maakt gebruik van de daken van de (hoogste) gebouwen.

De jury is verdeeld. Een deel van de jury vindt dat dit ontwerp de ruimten niet ontsluit, je kan het niet zien, en je kan er niet komen. Daarom is er geen gedeeld gebruik mogelijk. Als echter gebruik zou worden gemaakt van minder hoge daken, tussen-ruimten, wordt het mogelijk een ander verhaal.

Lords of Rotown (Van: Rik den Heijer, Carolina Sumares, Rotterdam)

Lords of Rotown is een skate "kooi", bestaande uit meerdere verdiepingen, met een doorzicht view door de open constructie. De jury is verdeeld. Het maakt geen gebruik van een bestaand pand, het is een geheel nieuwe constructie. Ook wordt geen gedeeld gebruik gestimuleerd. Goed is de open constructie, zodat alles wat binnen gebeurt zichtbaar is.