

SZAKDOLGOZAT

Tóth Eszter Flóra

2025



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Budai Campus

Tájépítészeti, Településtervezési és Díszkertészeti Intézet

alapképzési szak

**Isamu Noguchi tereprendezési művészete és alkalmazása
játszótéri környezetben**

Belső konzulens: Dr. Eplényi Anna

egyetemi docens

**Belső konzulens
intézete/tanszéke:** Tájépítészeti, Településtervezési és
Díszkertészeti Intézet,
Kertművészeti és Kertépítészeti
Tanszék

Készítette: **Tóth Eszter Flóra**

Budapest

2025

Tartalomjegyzék

I. Bevezető fejezetek

Bevezetés.....	4
Célkitűzés.....	5
Módszertan.....	7
Szakirodalmi áttekintés.....	10
Fogalomtár.....	11
Játszóterek rövid története.....	12

II. Isamu Noguchi életútja és téralakítása

Isamu Noguchit érő korai hatások.....	14
Utazások és énkeresés.....	15
Visszatérés és társadalmi felelősségvállalás.....	17
Noguchi filozófiája.....	18
Gondolatai a téralakításról.....	20

III. Noguchi játszóterei és a kortárs játszóterek összehasonlítása

Noguchi formanyelvének elemzése.....	23
Noguchi játszótereinek formai és térhasználati összehasonlítása.....	26
Két játszóter térszervezési összehasonlítása.....	32
Nemzetközi kortárs tereprendezett játszóterek elemzése.....	36
Magyar kortárs tereprendezett játszóterek elemzése.....	44

IV. Eredmények.....51

Irodalomjegyzék.....	55
----------------------	----

I. Bevezető fejezetek

Bevezetés

Szakedolgozatomban egy olyan alkotó munkásságát szeretném bemutatni, aki számomra a kísérletezésre való hajlamával és szakadatlan humanista ambícióival példát mutat mind a tájépítészeti koncepcióalkotásban, mind a tervezői hozzáállásában, noha ő mégsem tájépítész. Kerttörténeti tanulmányaim során különösen felkeltette az érdeklődésemet, akárcsak a modern idők többi alkotója is; mint Thomas Church, Lawrence Halprin vagy Garrett Eckbo. Mindannyiuk munkájának szemlélete, térformálása jellegzetes. Ebben a szakedolgozatban Isamu Noguchi szobrászati pályájával és tervezői megközelítésével foglalkozom. A japán-amerikai származású szobrászművész szenvedélyes módon tette a szobrászatot elérhetővé a mindennapi ember számára. Az 1920-as évektől egészen a '88-as haláláig aktívan alkotott. Az Amerikai Egyesült Államokban híres és kedvelt művész volt, akit előszeretettel kértek fel közterek, játszóterek, intézménykertek tervezésére. Az ő origója a szobrászati térformálás:



1. Isamu Noguchi:
Lunar landscape 1944

„Minden szobrászat. Bármilyen anyagot, bármilyen ötletet, ami a térbe született mindenféle gátlás nélkül szobrászatnak tekintek.”¹ Termékeny, sokszínű alkotó volt, aki több médiumban is kipróbálta magát- szobrok, közterek, játszóterek, kertek nevesíthetők számára, de mély tudásvágyának köszönhetően figyelemreméltó és elgondolkodtató esszéista is volt. Szabadtérépítészeti alkotásai valójában a mozgás által megtapasztalható nagy léptékű szobrok. A koncepciók mögötti szándék a játszóterek barátságossá tétele, a gazdag játékelmény megteremtése. Életművét áthatja modern és a

zen buddhista filozófiáról szerzett tudása és tapasztalata, amelynek egy központi témája az üresség, a megformálhatatlan, a leírhatatlan.² Ez a fogalom a téralkotásban negatív térként, átjárható térként képződik le, amely jelen esetben a játék, az emberi kapcsolatok és az elmélkedés színhelye. Véleményem szerint ez párhuzamba állítható az általa vallott humanista szemlélettel, ami alapján olyan játszótereket tervezett, amelyeken a gyerekek szabadon, a fantáziájukat bátran használva játszhattak. Élete végéig kutatott, hogy feltárja és megértse a művészet, az ember és a természet közötti viszonyokat.³ Ezen életmű megalkotása közben

¹ Noguchi, I. (2004): A Sculptor's world, Göttingen, Steidl, p.26

² D. T. Witcher (2013): Isamu Noguchi's Utopian Landscapes, New York, p.38

³ Uo., p. 85

számos könyv, publikáció jelent meg róla, a szobrászati és tájépítészeti munkáiról; foglalkoztak vele kurátorok, tájépítészek. Munkássága feldolgozott, önéletrajzi írásaiból pedig közelebbről megismerhetjük egy-egy munka menetét, a művész inspirációját és hozzáállását, nehézségeit és örömeit. A szakdolgozatban ismertetem Noguchi életútját, valamint játszótér terveit, és további jelentős tereprendezett játszótérek mutatok be külföldön és Magyarországon is. Megvizsgálom, mennyire hatott Noguchi tértervezése a tájépítészetre, mennyire életszerűek ma is az ő megoldásai, amelyek elsősorban a városok barátságosabbá tételére és a művészet elérhetőbbé tételére irányultak. Noguchi utópista világa összhangban áll a kortárs várostervezés céljaival, hiszen saját korában is olyan tereket hozott létre, amelyek az emberközpontúságot és a mentális jóllétet helyezik előtérbe. Tapasztalataink alapján tudjuk, hogy az urbanizáció sok olyan mellékhatással jár együtt, ami még ma is az életminőség csökkenésével jár (levegő, víz, talajminőség romlása, túlzott stressz, elszigetelődés stb.), azonban a mai várostervezések során szerintem elmondható, hogy az életminőség javítása, mentális jóllét és a stresszcsökkentés első helyen szerepel. Ehhez nagyban hozzájárulnak az urbanizmus jelen orientált megoldásai, a városi zöldfelületek, közparkok és a szakdolgozat témája, a fejlődő játszótérek, amelyek teret nyújtanak a szabadidő kellemes és szabályozatlan eltöltésére. Noguchi játszóterei tehát a funkcionálisan túl ma is érvényes válaszokat kínálnak a városi élet mentális és társadalmi kihívásaira. Ezekben a terekben a gyerekek kipróbálhatják magukat, már kiskorukban öntudatlanul találkozhatnak a modern művészettel. Emellett nem csak a legfiatalabbak, hanem a tinédzserek és a felnőttek találkozási színtere is. Ezek a játszótérek a funkcionálisan túl kulturális, társadalmi és művészeti felhívások egy kiegyensúlyozottabb társadalomért, melyek létezésükkel megtörik a város szigorú rendjét és értékkel töltik meg a városi életet.

Célkitűzések

Szakdolgozatom célja, hogy átfogó módon ismertessem és elemezzem Isamu Noguchi játszótéri tereprendezési munkásságát, különös tekintettel a filozófiai hátterére, formai jellegzetességeire téri élményre és a mai alkalmazhatóságára. A kutatás az alábbi gondolatok mellett rendeződik, célom:

1. Feltárni az életrajzi és filozófiai hátteret

Elsődleges célom feltárni Isamu Noguchi életrajzát, kiemelve azokat a jelentős eseményeket, amelyek befolyásolták humanista utópista filozófiáját és tervezői magatartását. Célom, hogy megállapítsam a legjelentősebb filozófiai elveit, majd ezek és a formai megvalósítás között párhuzamot vonjak le.

2. Elemezni a formáit és téralkotási koncepcióját

Második célkitűzésem a játszótérek formanyelvi és téralkotási elemzése. Részletesen vizsgállok hét játszótér koncepciót, melynek része egy formaleltár elkészítése, ami által szeretnék megállapítani Noguchira jellemző karakterjegyeket, valamint Noguchi tervein belül formanyelvi kategóriákat felállítani, melyhez egyéni szempontrendszert dolgoztam ki.

3. Összehasonlítani a kortárs játszótérek terepformáival

Szeretnék általánosan összehasonlítani egy eszköz alapú, hagyományos magyar játszóteret Noguchi egyik játszóterével, hogy bemutassam a konceptuális elvek közötti lényeges különbségeket. Majd a Noguchi játszótérekhez felállított formaleltár és szempontrendszer alapján nyolc kortárs játszóteret hasonlítok össze: négy külföldi és négy magyar helyszínt Noguchi játszótereivel. Céлом megfogalmazni az egyértelmű Noguchi hatásokat, az általános hasonlóságokat és a különbségeket, a terepformák jellegét és mozgásorientációját, ezen felül egy magyarországi játszótéren megfigyelésen alapuló használatelemzést végzek, hogy feltárjam a tereprendezett játszótérek működését.

4. Megfogalmazni a máig érvényes aktualitásokat

Negyedik célkitűzésem annak vizsgálata, hogy Noguchi filozófiai és térformálási elvei milyen módon adaptálhatók a mai magyarországi játszótertervezési gyakorlatba. Azt vizsgálom, hogy a játszótérek elemei közül melyek felelnek meg legjobban a mai igényeknek, melyek ismétlődnek.

Végül céлом, hogy a kutatás során megismert filozófia és formanyelv alapján összegzés képpen elkészítsek egy elméleti sablont a tervezéshez, amelyek elősegíthetik a tájépítészeti szemlélet frissítését és inspirációt nyújtanak az emberközpontú játszótérek tervezéséhez.

A szakdolgozatban vizsgált játszótérek, játszótér koncepciók			
	Noguchi játszóterei	Kortárs játszótérek (külföldi)	Kortárs játszótérek (hazai)
1	Play Mountain (1932)	Burghauseni játszótér (2004)	Pólós játszótér (2017)
2	Contoured Playground (1941)	Potgieterstraat (2010)	Gellért hegyi csúszdapark (2017)
3	UN Playground (1952)	Stadtpark(2016)	Tabán játszótér (2020)
4	Riverside Park játszótere (1960-65)	Play landscape, Beringen (2016)	Hajógyári sziget játszótere (2025)
5	Kodomo No Kuni (1965-66)		(Tokaj Bodrog parti játszótér)
6	Moere Numa park (1988)		
7	US Pavilon Expo '70 (1968)		

2. Vizsgált játszótérek táblázata, saját szerkesztés

Módszertan

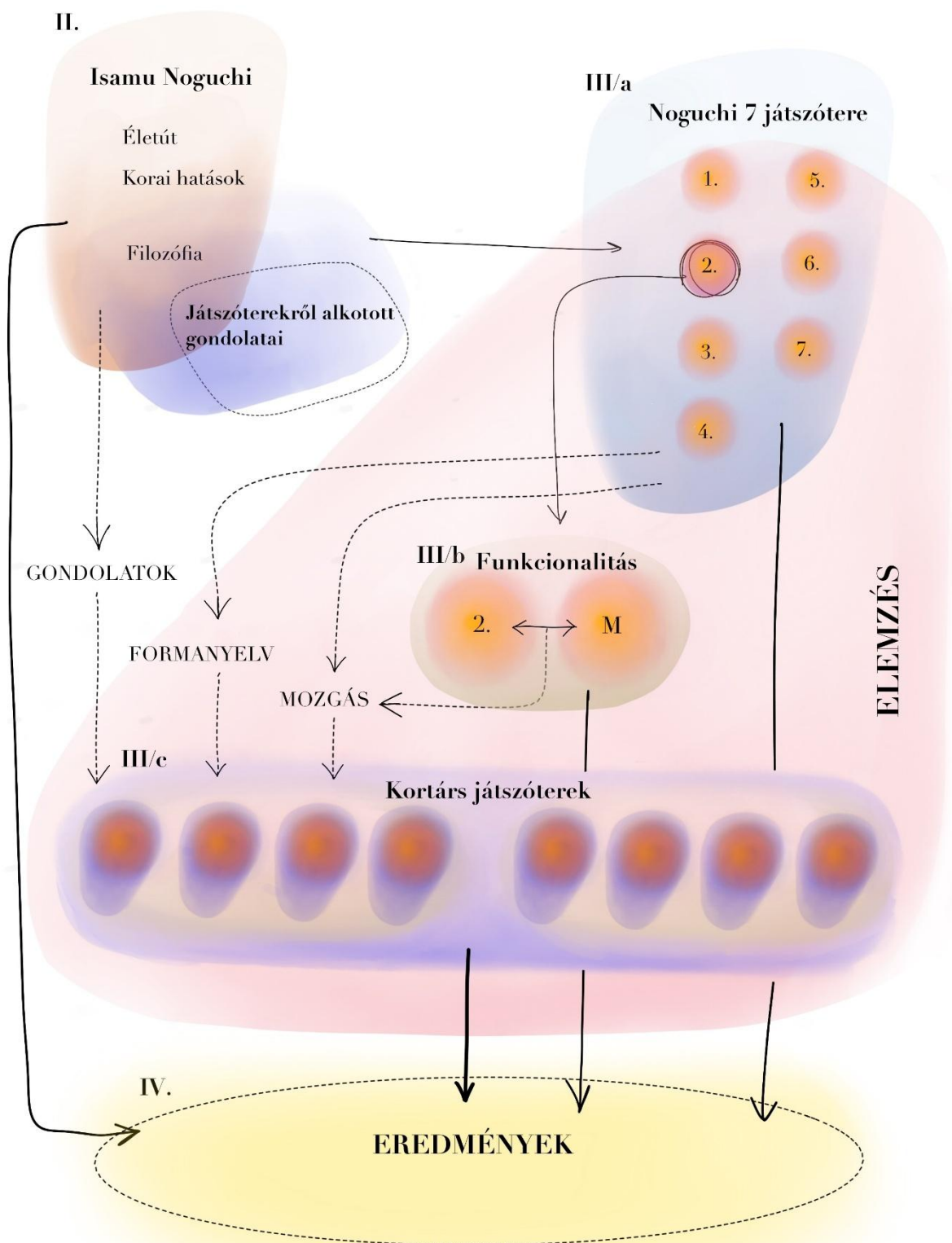
A szakdolgozat elkészítéséhez főként nemzetközi, amerikai irodalmi tanulmányokat, forrásokat használtam fel, mert magyarul még nincsenek hivatalos fordítások Isamu Noguchi munkásságáról. A szakirodalmi anyagokat átolvastam, fordítottam, önállóan feldolgoztam és kiemeltem, majd összekapcsoltam a dolgozat szempontjából lényeges információkat. Az életrajzi áttekintések mellett, Noguchival sok interjú készült még életében, melyek közvetlen források az egyéni filozófiája megismeréséhez. A játszótér elemzéseimhez terepi megfigyelés alatt szerzett tapasztalatokat használtam fel.

Noguchi játszótér terveit archív fotókon keresztül elemeztem, melyek a new yorki Noguchi Museum honlapjáról elérhetőek. Ezek alapján táblázatos formában formaleltárat készítettem, amelyben egyben össze is hasonlítottam Noguchi hét játszóterét. A formaleltár alapján megállapítottam az identitásképző visszatérő formanyelv(ek)et, melyeket saját készítésű rajzaimmal is szemléltettem. A fényképek alapján- szintén táblázatos formában felállítottam egy saját szempontrendszert, amelyben azt vizsgáltam, hogy a gondolati szinten megfogalmazott szándékai mennyire hatékonyan képződnek le a fizikai térben.

Koncepcionális és térhasználati szempontból összehasonlítottam egy magyar eszközalapú játszóteret és Noguchi egyik tervét, melyhez viselkedéstérképet készítettem, amin saját készítésű piktogramokkal jelöltem a lehetséges használatot, viselkedést. A két ábrát összehasonlítottam, majd szövegesen elemeztem, illetve SWOT analízis formájában összefoglaltam a két játszótér legmeghatározóbb tényezőit.

A kortárs játszótéreket a Noguchi játszóterei alapján felállított értékelési rendszerben vettem össze, majd összehasonlítottam Noguchi játszótereivel is. Kiválasztottam egy kortárs Magyarországi játszóteret, amelyen helyszíni megfigyelés alapján elvégeztem egy használatelemzést, ezt a szakdolgozatban egy viselkedés térkép formájában szemléltettem.

Végül megfogalmaztam az eredményeimet, kiemeltem a Noguchi- féle játszótérekből levonható tanulságokat és kiegészítettem azokkal a megoldásokkal, amire a kortárs játszótérek ezen felül valami többel szolgáltak. Ebben a fejezetben szintetizáltam a vizsgált játszótérek sikeres elemeit és készítettem egy posztert, ami elméleti segítséget nyújt a tereprendezett játszótérek tervezéséhez.

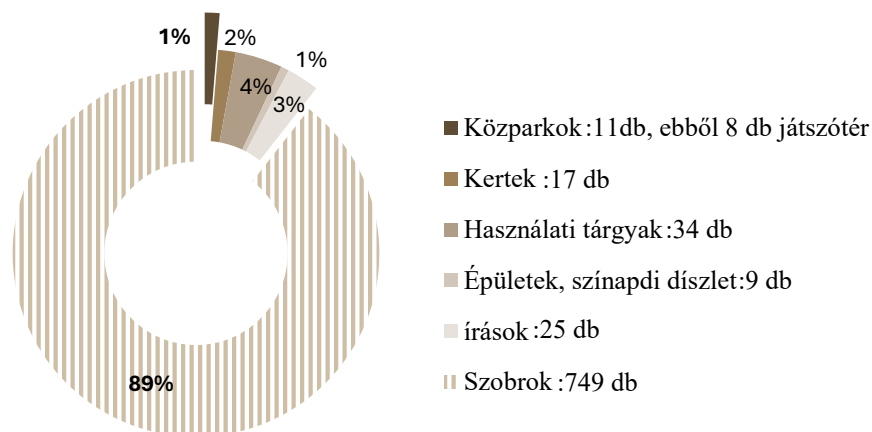


3. A szakdolgozat logikai felépítése, saját szerkesztés

Szakirodalmi áttekintés

A szakdolgozat elkészítéséhez kifejezetten Noguchi életére, munkásságára koncentráló forrásokból tájékoztam. Isamu Noguchi 'Essays and Conversations' és a 'Sculpture's world' című munkája a filozófiája megismerésében segített, a 'The Sculpture of Spaces' könyvből szemléletes archív fényképeket használtam fel. Legjelentősebb forrásom Diana T. Witcher 'Utopian Landscapes' című munkája volt, ami Noguchi tájépítészeti munkásságát tanulmányozza és feltárja a tэрalkotás filozófiai szintjét is. Ezek mellett a művészettörténeti fogalmak tisztázásához használtam E. H. Gombirch a Művészet története című könyvét, illetve zen filozófiáról szóló műveket. A játszótérek történetéhez Dr. Joe Frost 'An evolution of Playgrounds' munkáját, valamint Harry Shier: Adventure Playground. An introduction című kalandjátszóterekről szóló tömör összefoglalóját használtam fel. Az alábbi diagramot egy Noguchi műveit rendszerező katalógus adataiból készítettem. Ezek csak az ismert művek, a szerkesztők ennél többet becsülnék.⁴

Noguchi megszámlált alkotásai



4. Isamu Noguchi megszámlált művei, saját szerkesztés

⁴ Grove N, Botnick, D: The sculpture of Isamu Noguchi, 1924-1979, 1980, New York

Fogalomtár

archetipikus: görög eredetű szó⁵, jelentése ősi, eredeti. Ezek a képek, motívumok, élmények a kollektív tudattalan részét képezik.⁶ A szakdolgozatban az archetipikust azokban az esetekben használom, amikor a formák azonos és ösztönös viselkedést hívnak elő a gyerekekből.

avantgárd: a modern második szakaszában, a 20. században kialakult művészeti irányzat, mely az új, minden hagyománytól tudatosan eltérő alkotást tűzte ki céljául. Nem a látvány valamilyen visszaadása a cél, hanem a dolgok mögött rejlő gondolati tartalom, melyhez a művészet hagyományos eszköztára nem megfelelő. Eszközeik a hagyománybontás, a művészi formanyelv megújítása és a társadalom formálása.⁷

eszközalapú játszótér: azokra a játszóterekre értem, melyekben a terep nem képezi részét a játéknak, annak középpontjában a hagyományos előregyártott játszótéri eszközök (hinta, csúszda, mászóka stb.) állnak és a koncepció nem tartalmaz további filozófiai tartalmat. Ebbe a halmazba nem tartoznak bele az újító jellegű, komplex eszközökkel felszerelt játszóterek, mint például a Városligeti Nagyjátszótér.

kalandjátszótér: Lady Allen of Hurtwood átnevezése az ócska játszótereknek, a koncepció ezen a néven honosodott meg Angliában.⁸

modern: művészettörténeti fogalom, mely azokra az 1870-es évektől kibontakozó művészeti irányzatokra utal, melyek szándékosan eltértek az akadémiai, hagyományos művészeti technikáktól, szemlélettől. Stilisztikai jellemzői a dísztelenség, letisztult, egyszerű formák.⁹

ócska játszótér: 1940-ban egy dán építész, C. T. Sorensen nevéhez köthető fogalom, melynek lényege, hogy a gyerekek maguk építik a játszótereiket, ezzel teret adva a kreativitásuknak.¹⁰



5. Isamu Noguchi:
Kouros, 1945

⁵ Radó, A. (1942): Idegen szavak szótára, Budapest, Lamper R. p.26

⁶ int15

⁷ int13

⁸ int07

⁹ int16

¹⁰ Druker, E. (2019): Play Sculptures and Picturebooks. *Barnboken – Journal of Children's Literature Research*, 42(1), Paper 433, 10 p

tereprendezett játszótér: Általam bevezetett fogalom, azokra a játszótérekre értem, melyek játékélményét a hagyományos eszközök mellett vagy helyett művészi terepplasztikák szolgálják, ezzel természetes és komplex mozgást biztosítanak.

zen: A buddhizmus egyik irányzata, mely Indiából ered és Kínán, Vietnámon és Koreán keresztül jutott el Japánba, célja a megvilágosodott állapot elérése. A zen szó jelentése szemlélődés, meditáció.¹¹ A szakdolgozatban az elemzés egy pontját képi, Noguchi filozófiáját áthatotta a zenről szerzett tudása.¹²

Játszóterek rövid története¹³

Az első játszótérek

„A játék idősebb a kultúránál... és az állatok nem vártak az emberekre, hogy megtanítsák őket játszani” - írja Johan Huizinga a *Homo Ludens* (Játékos ember) című könyvében.¹⁴ A klasszikus értelemben vett első játszótér 1837-ben épült egy iskola keretében. Maga a játszótér koncepciója Németországból származik, Frederick Froebel német pedagógus nevéhez köthető, akit inspiráltak a kor filozófusai, Rousseau, Pestalozzi és Luther filozófiai írásai. Szerinte a



6. amerikai modell játszótér az 1900-as évek elején

játszóterek rendeltetése a gyermekek teljes fizikai, érzelmi, kognitív és szociális fejlődésének támogatása. Németországban a játszótérek létesítését a katonai és a nacionalista törekvések indítványozták, hogy a társadalmat egészséges és erős, katonának képezhető férfiak, egészséges anyák és gyerekek alkossák. Mindeközben az USA-ban és Angliában a gyerekeknek a játszótérek biztonságos helyet nyújtottak, messze a

veszélyes környékektől. 1891-re rengeteg változatos játszótér épült, melyek jellemző elemeit jól ismerjük: kerítés, hinta, mászóókák, libikóka, futópálya, csúszda és a homokozó, ahol a gyerekek medreket, hegyeket, alagutakat építhettek. Az első modern játszótér 1894-re datálják. Az 1929-es gazdasági világválságig a játszótérek egyenletesen fejlődtek, de a források hiánya és a két világháború miatt később azok elhagyatottá váltak.

¹¹ T. T. An (1975) *Zen philosophy, Zen practice*, Emeryville, Dharma Pub, p. 2

¹² D. T. Witcher (2013): *Isamu Noguchi's Utopian Landscapes*, New York p. 39

¹³ Frost, J. L. (2012): *Evolution of American Playgrounds*. *Scholarpedia*, 7(6), Paper 30423, 7 p

¹⁴ Johan Huizinga (1950): *Homo Ludens*, New York p.1

Játszóterek újraértelmezése

1936-ban egy dán építész Sorensen alkotta meg a junk playground fogalmat. A két világháború között a gyerekek a lerombolt városok építési területein, szemétdombjain, roncstelepein és a vad természetben játszottak kifejezett felnőtt felügyelet nélkül. Sorensen koncepciójának lényege, hogy a gyerekek maguknak építsenek játszóteret, ezáltal használják a képzelőerejüket, motiválja őket a játékra, és ne a tervező képzelete vezérelje a gyerekeket.



7. kalandjátszóter Kopenhágában 2012-ben

A kreatív játszóterek idejében, amikor Noguchi is alkotott a modern művészet újító szemlélete vette át az irányítást a tervezésben. Megjelentek az alacsonyabb, tervezett- így kevésbé balesetveszélyes- beton játszóelemek, játszó- mászó szobrok. A játszóterek történeti, mese vagy futurisztikus tematikában épültek. Nem csak Noguchi gondolkodott formabontóan, Egon Moller-Nielsen dán építész organikus játszósobrokat tervezett, Jean Dubuffet francia festőművész pedig tereprendezett játszóteret.

A késő 90-es években rengeteg forrást adtak arra, hogy megértsék a tapasztalatszerzés és a játék jelentőségét az emberi fejlődésben. Ezek a tanulmányok és a korábbi játszóterekből levont tanulságok segítettek kialakítani azt a nézetet, hogy az egész játszótéri környezetre figyelmet fordítsanak: természeti elemekre, növényekre, állatokra, hegyekre, patakokra, mozdítható anyagokra, építőanyagokra, tartószerkezetekre,

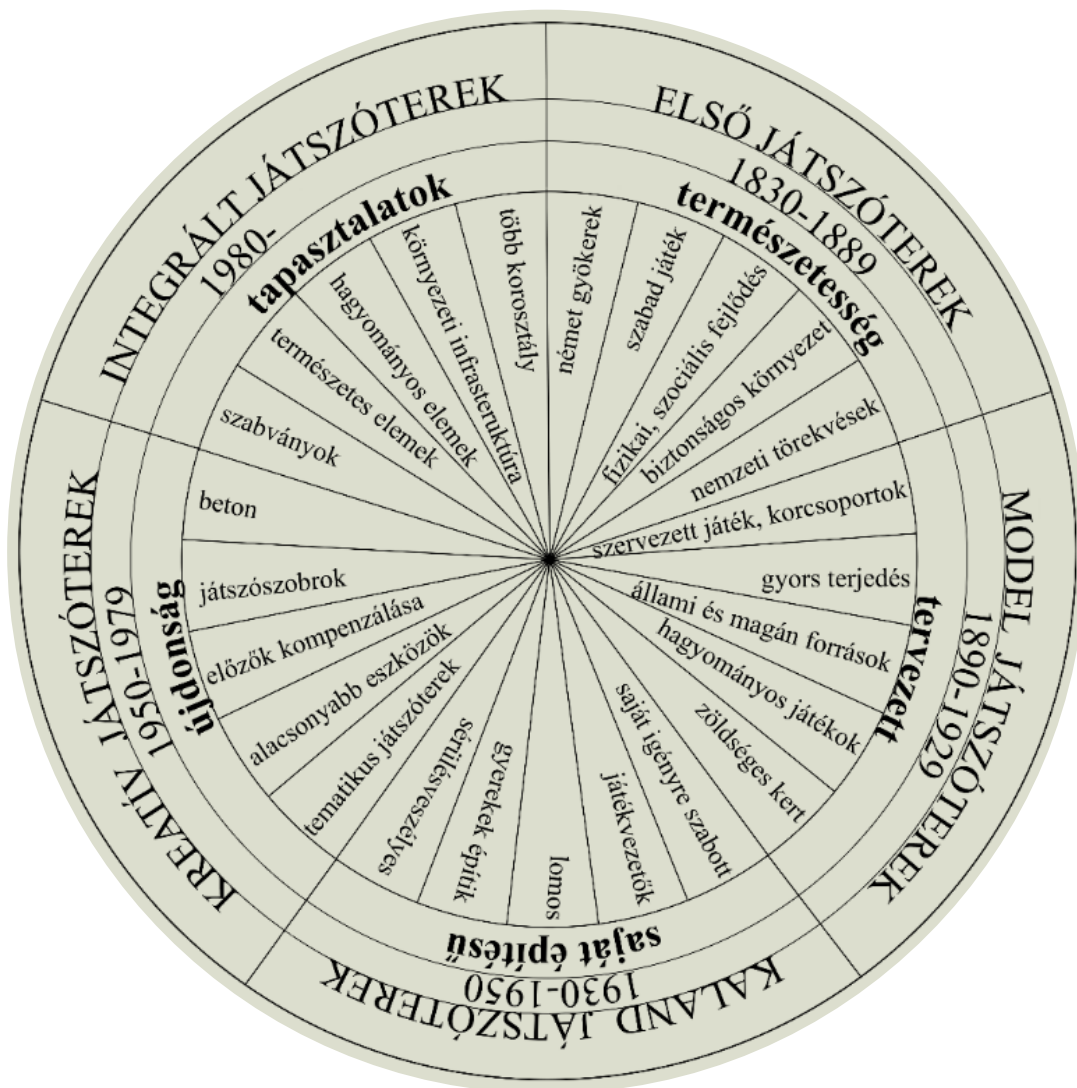


8. Egon Moller- Nielsen: Tufsen 1949, mászószobor

természetes árnyékre, búvóhelyre, útvonalakra, és a felnőtt életet utánozó kisebb eszközökre. Ezeket a játszótereket a megjelölt forrásban integrált játszótereknek nevezik, ami indokolt, hiszen több korosztálynak épültek, több korszak játszótereinek jellemzőit hordozzák. Ez volt a megoldás arra a problémára, hogy a gyerekeknek nincs szabadsága a kalandozásra, a képzelőerő esszenciája pedig a

gyerekekről a felnőttekre szállt.

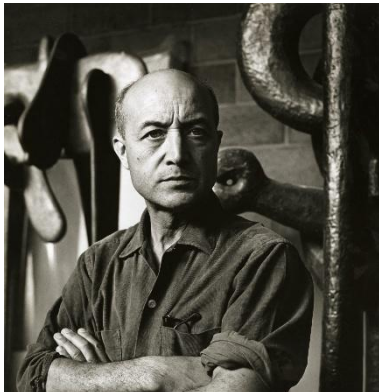
Dr. Joe Frost, a téma kutatója az alábbiakban fogalmazott a játszóterekről: „a jó játszó környezetnek varázslatos minőségei vannak, amelyek felülmúlják az >>itt és mostot<<, az egyhangúságot és a jellemzőt. Flow- minősége van, amely a gyerekeket más térbe és időbe vezeti. Áhítattal és csodával áthatottak, ritkák és figyelmet fordítanak a képzelőerő fontosságára. A rossz játszó környezetek kopárok, állandóak, felnőttek által kontrollált, rugalmatlanok és hiányzik belőlük a varázslat. Csak kevés álom szövődik és kevés ösztön fejeződik ki a játékban.” Számomra ez kifejezi a játszóterek lényegét és egyben Noguchi szemléletét is.



9. Játszóterek összehasonlító körtáblázata, saját szerkesztés

II. Isamu Noguchi életútja és téralakítása

Isamu Noguchit érő korai hatások

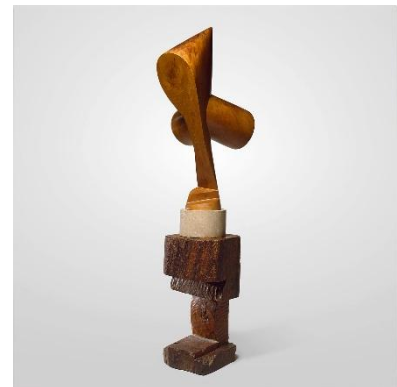


10. Isamu Noguchi portréja az '50-es évekből

Isamu Noguchi 1904. november 7-én született Los Angelesben. Édesanyja Léonie Gilmour író és tanár, édesapja Yonejiro Noguchi, elismert költő volt. Fialtal gyerekkorát Japánban töltötte, majd középiskoláját és főiskoláját már Amerikában végezte el. Egy Katharine Kuh interjúban Noguchi az egyik legmeghatározóbb benyomásaként említi a Japánban eltöltött gyerekkorát, az ottani közvetlen kapcsolatot a természet apró pillanataival, ami nagyban eltér az amerikai természetszemlélettől, mely a végtelen panorámát értékeli. A

legerősebb hatásnak mégis édesanyját tekinti, aki szerette volna, hogy fia művész legyen. A továbbiakban önéletrajzában ír egy fontos momentumról: „Megismertem egy olyan játszóteret, ami rossz előérzettel töltött el”¹⁵. Ez az egyszerű mondat későbbi munkáinak alapvető ösztönző ereje lesz.

Középiskolai tanulmányai alatt megismerkedett Blake, Emerson, Poe és Baudelaire irodalmi alkotásaival, akik a modern művészeti mozgalom jelentős alakjai voltak. Művészeti törekvése először kudarcba fulladt, de édesanyja meggyőzésére folytatta tanulmányait és 1926-ban meglátogatta az ikonikus román származású szobrász, Constantin Brâncuși kiállítását a manhattani Bummer Galériában, ami mély hatást gyakorolt rá. Ugyanebben az



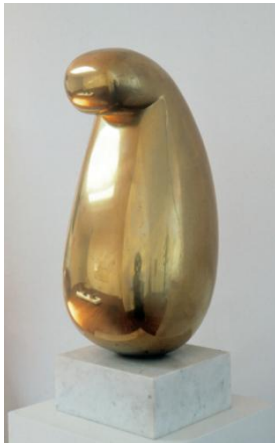
11. Constantin Brancusi: A varázslónő 1916-24

évben jelentkezett a John Simon Guggenheim Közösségbe, ahol elfogadták a csatlakozási szándékát. Noguchi elutazott Párizsba és hat hónapot töltött Brâncușinál, ahol reggelente szoboralapokat vágott és szobrokat csiszolt, délutánonként pedig rajzot gyakorolt a Grande Chaumière Akadémián.¹⁶ Noguchi egy interjújában arról beszél, hogy sok hasonlóságot talált Brâncuși és önmaga, illetve a japán kultúra között. Hasonló módon kedvelték a természetes anyagokat és mind a lényegiség megfogalmazására törekedtek, akár csak a költők. „ez az, amiben érdekelt vagyok- a költői fordítás” - fogalmazta meg Noguchi. A beszélgetés további

¹⁵ D. T. Witcher (2013): Isamu Noguchi's Utopian Landscapes, New York p.1.

¹⁶ Uo. p16

részében a művész a következőt idézi Brâncușitól: „Soha ne úgy alkoss egy tanulmányt, hogy azt később majd eldobod. Soha ne gondold, hogy előrébb leszel annál, mint ami vagy- mert annyira vagy jó, amennyire csak tudsz ebben a pillanatban. Amit készítesz, az már maga az alkotás.”¹⁷ Azt gondolom, hogy Brancusi



13. Isamu Noguchi:
Gömböly, 1928

hozzaállása közelít a zen művészeti megközelítéséhez,

ezért Noguchi könnyen tudott kapcsolódni hozzá. A művész életrajzát áttekintve úgy látom, hogy nyitott volt kortársai nézőpontjaira és a példaértékű tudásukat igyekezett beépíteni a művészetébe.

Ebben az időben még kisléptékű szobraiból és portréiból tartotta fenn magát és munkájának köszönhetően fontos kapcsolatokat is kötött. Mindezek ellenére Noguchi elégedetlen volt akkori helyzetével. Az elit kiszolgálásánál sokkal többre hivatottnak érezte magát. Witcherék erről így fogalmaztak: „Noguchi végtelenül elégedetlen volt az elit számára

készített dekoratív művekkel, a munkát korlátozóknak találta és helytelenítette a hiúságra való támaszkodást, és az egyénre való összpontosítást.”¹⁸ Azt gondolom, hogy fiatalkoráig szerzett tapasztalatai láthatóan ellentmondásosak, hiszen a gyermek Noguchi a japán életszemlélet szívta magába, ami ellentétes az európai és amerikai művészeti elit felsőbbrendűnek nevezett világlátásával. A szemléletének kiforrásához elengedhetetlen volt, hogy kiszakadjon a nyugati elitből és szélesítse látókörét.

Utazások és énkeresés

A művész 1930-ra elég pénzt gyűjtött ahhoz, hogy megkezdje utazásait. Berlinen és Moszkván át Kínába ment, onnan fél évvel később utazott Japánba, amiről így írt: „Egy árokásó birtokára költöztem és rávettem magamat arra, hogy terrakotta tárgyakat készítsék és hogy felfedezzem a kertek és a japán vidék szépségét. Azóta úgy gondolok magányos önmagam bebörtönzésére



12. Noguchi Párizsban 1927-ben

¹⁷ Noguchi, I. (1994): *Essays and conversations*, New York: H.N. Abrams in association with the Isamu Noguchi Foundation p. 131.

¹⁸ D. T. Witcher (2013): *Isamu Noguchi's Utopian Landscapes*, New York, p. 6

és a föld szoros ölelésére, mint a személyiségeken és javakon túli ősannyal való azonosságkeresésre.”¹⁹ Ez a gondolat jól példázza Noguchi transzcendens megközelítését. Munkásságának jellemző motívuma a művészet és az ember közötti határok felfedezése, vagy éppen annak feloldása. Úgy gondolom, hogy a későbbiekben tárgyalt Noguchi játszótereknek kulcsfontosságú sajátossága, hogy a gyerekek számára is lehetővé teszik az „ősannyal való azonosság” élményének megélését. 1932-ben Noguchi visszatért New Yorkba, majd 1933-ban édesanyja is, aki azonban nem sokkal később meghalt. Ezen időszak személyes veszteségei és a társadalmi helyzet hatásai megviselték Noguchit, de ez egyben új szintre is emelte művészetét.

A következő nagyszabású utazására 1949-ben indult, aminek az volt a célja, hogy újra felfedezze a szobrászat valódi jelentését, így meglátogatta Anglia őskori lelőhelyeit, köztük a Stonehenge-t és az Aylesbury- ősbárlangokat, majd Párizsba ment, aztán a Bretagne-i ősember bárlangokhoz és a titokzatos dolmenekhez. Ezután Olaszországba látogatott, hogy megismerje a kerteket és a városi tereket, majd Barcelonába, hogy Gaudí munkásságát tanulmányozza. Ezek után Görögország felé vette az irányt, majd a Níluson keresztül utazott Egyiptomba, Luxorba, hogy tanulmányozza a piramisokat. Később hat hónapot töltött Indiában, majd meglátogatta a kambodzsai Angkorvatot és Bali szigetét. „Ez a világkörüli út fokozta Noguchinak a már mélyreható globális perspektíváját és gazdagította a jövőbeli tájépítészeti terveinek mondanivalóját”²⁰, ezzel előkészítette későbbi munkáit.

A következő gondolatok egy Noguchival készült interjújából származnak, amelyben a művész arról beszél, milyen szempontok alapján vizsgálta a meglátogatott helyszíneket: *„Kitaláltam egy akciótervet, hogy rájőjsek, miről szól alapvetően a szobrászat, hogy meglássam az emberekkel és a hellyel való kapcsolatát és a múltbeli hasznosítását. Úgy éreztem, hogy a szobrászat a többi művészeti ághoz hasonlóan a zárt csoportosulások rabjává vált. Kell lennie valami nagyobb, magasztosabb és lényegibben szobrászati célja a szobrászatnak... Mindig a szobrászat esszenciáját keresem. A kutatásomat befolyásolta néhány ítéleti kritérium. Az egyik, hogy hogyan illeszkedik a természetbe, milyen kapcsolatban áll az emberekkel. Ez nem egy esztétikai kritérium, ez inkább egy gyakorlati. Az ember és szobor kapcsolatának lehetőségei az, ami igazán fontos, egyrészt a szobrászat azért létezik, hogy értelmet adjon a térnek. Amíg egy szoborról beszélünk, bizonyos értelemben láthatatlannak kell lennie, úgy, hogy nem is veszel róla tudomást, csak a tudatalattid. Nem veszed észre, de ott van, mint egy hang, ami*

¹⁹ Uo.

²⁰ Uo. p. 33.

olyan magas, hogy már nem is hallod; de attól még tudatában vagy, hatással van rád és ez az, ami nagyon érdekel, a jelentés vagy a kép, amelyet a szobor önmagán túl áraszt.”²¹

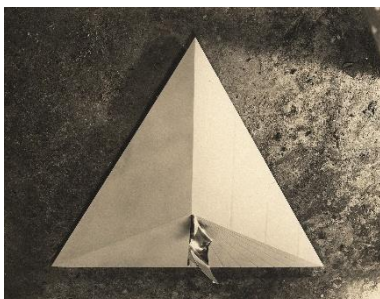
Értelmezésem szerint Noguchi alkotása során mindig a felszín alatti, mély és időtlen törvényszerűségeket kereste, amit integrált szobrászatába és tájépítészeti munkásságába. Művei nem csak funkcionális, hanem elgondolkodtató, szellemi élménnyel megtöltött terek melyek felélesztik a szobrászat valaha volt rituális és mágikus jelentőségét is.



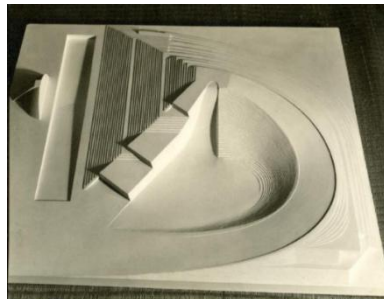
14. Isamu Noguchi Kertmúzeum

Visszatérés és társadalmi felelősségvállalás

A két utazás között 17 év telt el. Édesanyja elvesztésének fájdalma és az akkori gazdasági világválság, a „Nagy Depresszió” nem kerülte el Noguchit, ő is depresszióval küzdött. A korszak a komor hangulat ellenére nem volt terméketlen. Válaszul a társadalmi egyenlőtlenségekre, a világháború és a gazdasági helyzet hatásaira belefogott szabadtertervezői munkáiba. „Terveit lehetőségként fogta fel egy demokratikus utópisztikus szobrászati tér létrehozására, mely egy kreatív válasz volt a társadalmi egyenlőtlenségekre és a korlátozó művészeti közegre, amelyet New Yorkban tapasztalt. A legkorábbi és legkreatívabb tájépítészeti munkái fogalmi (konceptuális) modellekként kezdődtek táji és játszótéri közegben. Az általánosított négyszögletes domborművek ebbe a sorozatába tartozott a Monument to the Plow és a Play Mountain. Ezek az előzetes modellek epikus geometriai formákat határoztak meg, amelyeket földvárnak, játszótereknek vagy közösségi tereknek szántak.”²²



15. Isamu Noguchi: Monument to the plow 1933



16-17. Isamu Noguchi: Play Mountain 1933

²¹ int01

²² D. T. Witcher (2013): Isamu Noguchi's Utopian Landscapes, New York p. 7

Noguchi filozófiája

Noguchi filozófiájának megértéséhez szükséges volt megismernem az őt ért korai hatásokat, a kora társadalmi helyzetét és az ezekre adott válaszait. Filozófiájának alakulásában több hangsúlyos állomást azonosítottam, amelyeket az alábbi kulcsfogalmakkal foglaltam össze: kettős származás- megkérdőjelezés, határtalanság, kontraszt, modern művészek és a korszak szellemisége, utazások- ősi tudások, azonosságkeresés, liberalizmus, szabadság, utópizmus.

Noguchi kettős származása miatt mindkét kultúrában kívülállónak érezte magát. Úgy gondolom, hogy ebből gyökerezik az alkotó nyitott szemléletű, elnyomó korlátokat nem tűrő személyisége, aki tudatosan teremt hidat térben és időben, megteremtve a kapcsolatot kelet és nyugat, a múlt, jelen és jövő között. Ezt a szemléletét különösen jól érzékelteti az alábbi 1972-es vallomása, melyet különösen fontosnak tartottam kiemelni, mert jól szemlélteti Noguchi térről és időről alkotott szemléletét, mely egy szabad, oldott filozófiáról tesz tanúbizonyságot:

„Néha azt érzem, hogy része vagyok a mának, néha meg azt, hogy a történelmi, vagy a történelem előtti időszakhoz tartozom. Nincs olyan dolog, hogy idő; hogyha egy időszakhoz tartozol, akkor a lehetőségeid nagyon korlátozottak. Csak meghatározott dolgokat csinálhatsz, amelyek ténylegesen ahhoz az időszakhoz tartoznak. De ha ki akarsz szabadulni ebből az idő okozta kényszerből, akkor az egész világhoz- és ez nem csak a legiparosodottabb világot jelenti- akkor az egész világhoz tartozol”²³ Azt gondolom, hogy Noguchi gondolatai minden ember számára képesek megnyitni a kötöttségek nélküli gondolkodás és alkotás lehetőségét és ez a szemlélet hozzájárult ahhoz, hogy játszóterei formabontóak és időtlenek legyenek.



18. Isamu Noguchi: Riverside park játszótere 1961-62

Noguchi helyzete a nyugati társadalom elit művészeti közegeiben a művésznak feszültségeket okozott, mert elutasította a művészet kizárólagosságát és birtoklását, és vissza szeretne volna helyezni annak eredendő helyére, Ezt az elgondolását így fogalmazta meg:

„Az én vágyam, hogy figyelmen kívül hagyjam az embert, mint különleges tisztelet tárgyát. Kell, hogy legyenek a szépségnek elgondolatlan magasságai, amelyekre a szobrászat felemelkedhet a szemlélet megfordításával. Egy korlátlan tér az absztrakt szobrászati kifejezésre, melyben

²³ int06

virágok, fák, folyók és hegyek, valamint madarak, vadállatok és emberek kapnák meg méltó helyüket... Úgy hitte, hogy a sikeres művészeti alkotáshoz az ihletnek közvetlenül a természetből kell származnia. Így talán a leglenyűgözőbb művei az interaktív kertek, komplex természeti terek szobortárgyakkal benépesítve."²⁴

Véleményem szerint Noguchi művészetszemlélete az alkotás legmélyebb értelmét tárja fel. A lehetőségét annak, hogy a művészet által közelebb kerüljünk önmagunkhoz és a létezés lényegéhez. Ebben felfogásban a művészet nem a kiválasztottak kiváltsága, hanem minden ember alapvető joga. Ahogyan azt egy interjúban is mondja: „*Azt gondolom, hogy a művészet túlságosan a véleményvezérek, kereskedők, kritikusok kezében van, akinek valami elsőbbségi joga van az alkotáshoz; azonban szeretem azt gondolni, hogy a művészet talán valami olyasmiről, amit mindenkinek lehetőségében áll élvezni és elérhető is számára.*”²⁵ Noguchi az embert nemesnek, az alkotókedvet pedig az emberi lét örök természetének tekintette. Hitte, hogy az embernek a művészettel együtt kell élnie, mert ezáltal teljesebbé válhat és kapcsolódhat mélyen a környezetével.

Noguchi gondolkodását erőteljesen befolyásolták a 20. század társadalmi változásai: élete alatt lezajlott két világháború, egy gazdasági világválság és egy nemzeteket érintő, elhúzódo depressziós időszak, mely őt sem kerülte el. Ezek a történések és anyagi nehézségei politikai nézeteit a bal liberális irányba sodorták, és „*nem elégedett meg azzal, hogy megfigyelőként üljön a problémán, hanem művészetének átalakításával művészi módon válaszolt a problémára.*”²⁶

Későbbiekben is inspirálták a Japánban szerzett tapasztalatai. Az a felfogás, amely modern szemléletét tükrözte Amerikában, valójában a japán kultúra ősi tradíciója volt. Witcherék szerint „*Noguchi kerttervei a modernista idealizmus szemüvegén keresztül kommunikáltak a hagyományos keleti spirituális fogalmakkal. Egy zen szimbólum az Ensō, a kör, gyakran megismétlődik Noguchi szobrászati alkotásaiban. ...Egy forma, mely az egész univerzumot és annak részleteit szimbolizálja. Együtt, a hagyományos zen művészeteket >>a művészet nélküli művészetnek<<nevezik, és a természet megértésére és az igazság közlésére használják. Míg Noguchi szkeptikus volt, a tudása a zen buddhizmusról mélyen befolyásolta a munkáját. Az*

²⁴ Uo. p. 37.

²⁵ int01

²⁶ D. T. Witcher (2013): Isamu Noguchi's Utopian Landscapes, New York, p. 29

üresség fogalma, mely egy vitatott gondolat a zen buddhizmusban ismétlődő téma volt Noguchi szobrászatában.”²⁷

Gondolatai a téralakításról

Noguchi eltávolodása az elit kiszolgálásától egy magasabb rendű cél érdekében történt. A művész meggyőződése volt, hogy a harmonikusan megformált terek jó hatással vannak az emberek életminőségére. Az alábbi fejezetrészben a térről alkotott gondolatait ismertetem.

A nyugati és keleti gondolkodás szabadterépítészeti alkotásaiban kiegészítik egymást. Noguchi az embert a művészetben való aktív részvételre kívánta ösztönözni. Witcherék megfogalmazása szerint: *„Noguchi a tervezést olyan eszköznek tekintette, amely a művészetet és a funkciót valóban demokratikus módon egyesíti. Ezek a szabadterek hozzáférhető és mélyen befolyásoló médiumként szolgáltak. A tervezett terek nagy hatással lehetnek az egyénekre, közösségekre és a társadalom egészére... Noguchi olyan tereket hozott létre, amelyek képesek befogadni egy olyan közösséget, amely ünnepli a művészetet, a szabadságot és az egyéniséget. Azt akarta, hogy az emberek a mindennapi életükben is megtapasztalják a szobrászatot és a köztér tökéletes fórumként viseltettek ebben a helyzetben. Művészetének szándéka volt, hogy közvetlenül kommunikáljon az emberekkel és ennek érdekében szándékosan bővítette művészetének területét és definícióját.”²⁸*

Noguchi gondolatai a gyakorlatban jól kifejeződnek a játszótéren: Tevékenysége szabadteretervezéseiben öltött formát. Noguchi hitte a következőt: *„a játszótéren ahelyett, hogy megmondanánk a gyerekeknek, mit csináljon (itt hintázz, ott mássz), az valójában a végtelen felfedezés, a lehetőségek és a korlátlan képzelőerő színhelyévé válik. A modern művész ezt a szépséget a modern világ szépségének tartotta. A játék fogalmát a szabadság metaforájaként értelmezte és a megfigyelő szabad akaratának biztosítására törekedett. A játszótérek lehetőségként szolgáltak a demokratikus és utópisztikus tervek megszületéséhez.... Noguchi játszóterei hasonlítanak a tájépítészetben ismert >>kalandjátszótér<<konceptiójához, melynek lényege, hogy a gyerekek játékát hagyja egyedien kibontakozni, távol tartja magát attól, hogy a hagyományos játszóeszközök által (pl.: hinta, csúszda, homokozó) meghatározott >>szabványmozgást<<végeztesse a gyerekekkel.”²⁹*

²⁷ Uo. P. 39.

²⁸ D. T. Witcher (2013): Isamu Noguchi's Utopian Landscapes, New York, p. 17

²⁹ D. T. Witcher (2013): Isamu Noguchi's Utopian Landscapes, New York, p. 19

A második világháború romboló hatása miatt ezekre a terekre társadalom formáló feladat is hárult. A kertjei, terei, játszóterei egyben a rekreáció, az együttműködés és a szabadság megélésének színhelyévé váltak. Noguchi a művészetet nem díszítésre vagy gyönyörködtetésre használta, hanem a társadalmi aktivizmus egy formájaként művelte.

Witcherék értelmezésében: „*Noguchi kertjei olyan funkcionális terek voltak, amelyek meghívták a nézőt, hogy konceptuálisan foglalkozzanak a végső kérdésekkel, idővel, térrel és emberi léttel. Ez az átfogó cél Noguchi munkásságának jellegzetes aspektusa.*”³⁰ Ezeket a gondolatokat látva elmondható, hogy Noguchi folyamatosan kutatta a mély jelentéseket, az igazi tudást és nem elégedett meg a felszínes tartalommal. Alkotói életét elszánt küldetéstudatban élte, amellyel a végletekig szolgálta a környezetét. Witcherék az első olyan szobrászként említik, aki nagy léptékben „faragta” a szabadtereket.

Összegezve Noguchi térről alkotott koncepcióját, az alábbi gondolatokat emeltem ki:

1. a térben a funkció és a művészet demokratikusan egyesül
2. a tér szobrászati megfogalmazása
3. művészet, mint társadalmi aktivizmus
4. a végtelen, szabad mozgás és fantázia lehetősége
5. a szobrászat indirekt megélése
6. időtlenség, korokon átívelő ősi üzenetek
7. intuitív alkotás
8. tartózkodás a véglegesítéstől, befejezettségtől

Az olvasottak alapján azt gondolom, hogy szemlélete jól működött a társadalmi egyenlőtlenségek és a korabeli problémák leküzdésére is. Terveivel hozzájárult a közhangulat emeléséhez, a szabadság mindennapi megéléséhez és a jelentőségteljes pillanatok értékeléséhez. Művészetével a társadalom lelki gyógyulását és a kulturális fejlődését szolgálta.

³⁰ D. T. Witcher (2013): *Isamu Noguchi's Utopian Landscapes*, New York, p. 37-38.

III. Noguchi játszóterei és a kortárs játszóterek összehasonlítása

Mindenekelőtt az első célom az volt, hogy Isamu Noguchi játszótereit formailag, stilisztikailag, és térileg összehasonlítsam és megállapítsam ismétlődő gesztusokat, amelyek Noguchi sajátosságainak tekinthetők. A kutatás során Noguchi hét játszótér tervét vizsgáltam, melyeket a fejezetben a későbbiekben ismertetek. A vizsgálathoz készítettem egy gyűjteményt a játszótéri terepformákról, melyekhez hozzárendeltem a funkciót és a lehetséges asszociációkat, majd azt vizsgáltam, hogy ezek az elemek előfordulnak-e a játszótereken. Ezekből az adatokból kirajzolódott, hogy melyek a leggyakrabban és a legritkábban használt elemek, ezáltal meg tudtam határozni, hogy mely elemek számíthatóak Noguchi névjegyének. Emellett egy másik táblázatban összegyűjtöttem olyan gyakorlati állításokat, amelyek a megvalósítás minőségéről adnak információt és általuk feltérképezhető Noguchi filozófiájának térformálási és használati megjelenése. A kutatás folytatásaként felállítottam két értékelési rendszert, amiben elsősorban Noguchi játszótereit hasonlítom össze térszervezési és formai szempontból, majd azt vizsgálom, hogy az általa megfogalmazott tervezési elvei érvényesülnek-e az adott terveken. A továbbiakban a négy nemzetközi és négy magyar játszótéren azonos értékelést végeztem, mellyel szándékomban állt megismerni azok karakterét és Isamu Noguchi esetleges közvetlen inspirációját.

Noguchi formanyelvének elemzése

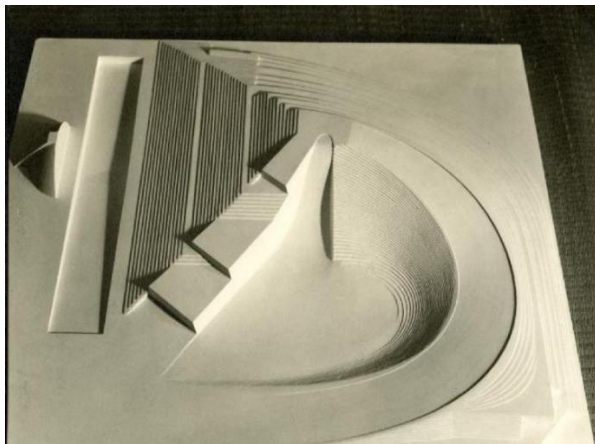
A vizsgálat során összegyűjtött és csoportosított terepformák, játszóelemek egyszerre több funkciót hordoznak és asszociatíván megfeleltethetők az archetipikus természeti elemeknek. A terepplasztika legmeghatározóbb tulajdonsága, hogy az éles, sziklaszerű, vagy lágy lankákat idéz. Ez a tulajdonság alapjaiban meghatározza a játszótér használatát, mivel a teraszos, lépcsős éles felszín egyensúlyozásra, ugrálásra, mászásra ösztönöz, a teraszokon egyéb statikusabb játékok is elhelyezhetők; míg a dombok, völgyek a mászás mellett gurulásra, pihenésre, szaladgálásra is inspirálnak. Az amfiteátrumok kör alakú síkja Noguchinál fogócskázó, korcsolyázó terek, vagy csúszdák érkezési pontjai, amelyek teret adnak a szabad, futkározós játékoknak. A játszóelemek fontos tulajdonságai, hogy egyszerre több funkciót is betöltenek, a fizikai forma nem korlátozza le a gyerekek mozgását. Az itt megjelenő dombok egyszerre adnak lehetőséget mászásra, csúszásra, gurulásra, egyedüli vagy közös megpihenésre. A boltívek, alagutak, fülkék kúszásra ösztönöznek az útvesztő a felfedezésre, de ezek egyben búvóhelyként is szolgálhatnak. A buckákon ugrálni, egyensúlyozni lehet, a vízgyűjtő mélyedések pedig egyszerre használhatók játszó pocsolyaként, megfigyelhetik benne a gyerekek a víz

természetét, vagy a visszatükröződő képet. Noguchi játszóterein vannak olyan történeti szimbólumok, mint a piramis és az amfiteátrum, ami több szinten is értelmezhető. A piramis mászható, el lehet mögötte bújni, az amfiteátrumban nagy csoportban lehet játszani. Ezek a történeti utalások tematizálhatják a játszóteret, elindíthatják a gyerekek fantáziáját és a megélés útján ismerteti meg őket a történelemmel, művészettel.

Forma	Funkció	Természeti vagy kulturális asszociáció
Téralakítás		
összefüggő sík terület	összekötés, térfoglalás	sík, nyílt terület
lágy terepplasztika	gurulás, pihenés, szaladgálás	lankás terület
éles terepplasztika	mászás, egyensúlyozás	hegytető, sziklák
teraszolt felszín	mászás, egyensúlyozás, kilátópont	hegymászás, fellegrvár
lépcsős felszín	mászás, egyensúlyozás	hegymászás
stilizált sziklás felszín	ugrálás, lépcsőzés, egyensúlyozás, hegymászás	hegyoldal
vízgyűjtő mélyedés	körbejárás, átugrás, megfigyelés	pocsolya
változó magasságú térfalak	védelem, határvonal, mászás	árok, sziklafal
terepalagút	kúszás, mászás	barlang
Játszóelemek		
mászódomb	mászás, pihenés, csúszás, gurulás	domb, szikla
terepecsúszda	átbújás, kúszás, mászás, lógás	domboldal, lejtő
összetett csúszda	csúszás, mászás	domboldal, lejtő
organikus boltív	átbújás, kúszás, mászás, lógás	barlang, faág
félgömb terepbucka	egyensúlyozás, ugrálás, megfigyelés	domb, kilátópont, tető
csepp alakú terepbucka	egyensúlyozás, ugrálás, megfigyelés	domb, kilátópont, tető
orsó	elmélkedés, fantázia, szaladgálás	különleges természeti elem: egy fa, szikla stb.
szánkópálya	szánkózás, biciklizés, futás, versenyzés	domboldal, lejtő
mászóka	mászás, lógás	faágak
útvesztő	útkeresés	kanyon, barlang
fülkék	védelem, odú, szeparáció	odú
egyéb játszó objektumok	mászás, hintázás, lógás, libikókázás, átbújás	faágak, barlang, hegy, szikla
történeti szimbólumok		
amfiteátrum	korcsolya, futkározás, fogócska, színpad	tisztás, magas térfalakkal határolt nyílt tér
piramis	pihenés, védettség, megérkezés	hegy, piramis

19. Noguchi játszótereinek téralakítása, játszóelemei és a rajtuk végezhető mozgások, saját szerkesztés

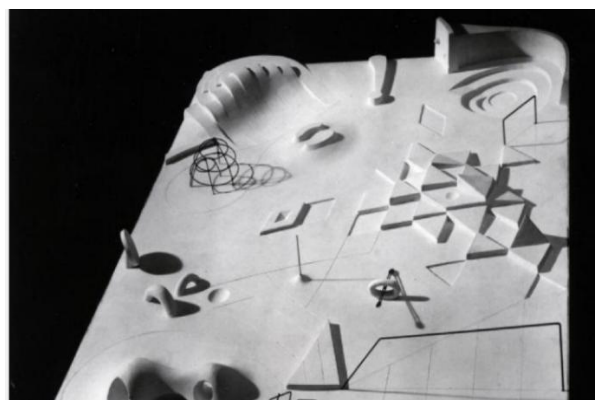
Összesítve az eddig tett megfigyeléseket megállapítható, hogy Noguchi játszóelemei több szinten értelmezhetők. Egyrészt absztrakt játszóelemek, melyek hagyják érvényesülni a különféle használati módokat, a gyerekek által kitalált tematikát. Másrészt szobrászati formák, melyek esztétikailag egységes kompozíciót alkotnak és formáikkal az üres teret is meghatározzák, ugyanakkor térélmények is, melyek felfedezni hívják a gyerekeket. Fejlesztik a szociális kapcsolatokat, mert a formák együttműködésre ösztönzik a gyerekeket, segítik egymást a mászásban, közösen találják ki a játékok témáját és emellett ősi élményeket is felidéznek, amelyekhez mindenki tud kapcsolódni, hiszen azok az emberiség legalapvetőbb tapasztalatai (domb, hegy, barlang, szabad tér). Mindemellett ma is használható megoldásokat nyújtanak a városok élhetőségének problémáira.



1. PLAY MOUNTAIN 1933



2. CONTOURED PLAYGROUND 1942



3. UN PLAYGROUND 1952



4. RIVERSIDE PARK PLAYGROUND
1960-1965



5. KODOMO NO KUNI 1965-1966



6. GARDEN OF THE MOON 1968



7. MOERE NUMA KOEN 1988-2005

20-26. A dolgozatban elemzett hét Noguchi játszótér

Noguchi játszótereinek formai és téri összehasonlítása

	Play Mountain	Contoured Playground	UN Playground	Riverside Park játszótére	Kodomo No Kuni	Moere Numa Park	US Pavilion Expo '70
Elhelyezkedés							
főváros/ város belvárosában	x		x				
főváros/ város parkjában				x			
kertvárosi környezetben							
külvárosban					x		
településhatár						x	
Lépték							
játszópark	x				x	x	
játszótér		x	x	x			x
Kiterjedés							
területe < 1ha		x	x				x
területe < 5ha	x				x		
területe < 10 ha							
területe > 10 ha				x		x	
Téralakítás							
összefüggő sík terület	x		x	x	x	x	x
lágy terepplasztika		x		x	x		x
éles terepplasztika	x					x	
terasztolt felszín	x					x	
lépcsős felszín	x	x		x	x	x	
stilizált sziklás felszín			x	x		x	x
vízgyűjtő mélyedés		x	x				x
változó magasságú térfalak				x			x
terepalagút			x				x
Játszóelemek							
mászódomb		x			x		
terepcsúszda	x	x		x			x
összetett csúszda			x				
terepre illesztett csúszda							
kapaszkodó elemek				x			
organikus boltív			x	x			
félgömb terepbucka		x					
csepp alakú terepbucka		x					
orsó		x					
szánkópálya	x					x	
mászóka			x	x	x	x	
útvesztő				x			
fülkék		x		x	x		
egyéb játszó objektumok		x	x	x	x	x	x
Történeti szimbólumok							
amfiteátrum	x		x	x	x		x
piramis	x		x	x		x	x
Anyaghasználat							
változatos anyaghasználat							

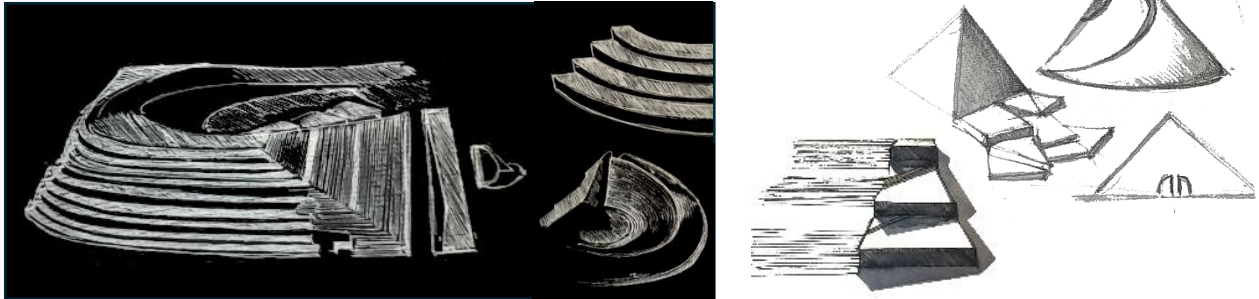
Ebben a fejezetben Noguchi játszótereit kétféle önállóan felállított értékelési rendszer alapján hasonlítom össze. Az egyik az előző táblázatban összeszedett terepformák meglétét vizsgálja, ezzel megállapítva a játszóterek karakterét, formai, térszerkezeti azonosságait és különbségeit. A másik értékelést a Noguchi munkásságával foglalkozó kutatók által megfogalmazott állítások alapján, egy- egy jelentőségteljes játszótér koncepció és a mai játszótéri igények alapján állítottam össze. Ezzel a módszertannal szándékozom igazolni a koncepció gyakorlati helytállását és feltérképezni az ismétlődő gesztusokat, kompozíciós elveket és fejlesztési lehetőségeket.

A játszóterek elemzése során elsősorban a kontextust és a léptéket vettem figyelembe. Noguchi a játszótereit kifejezetten városi környezetbe, várostömbökbe tervezte, célja a városi életminőség javítása és a vidéken szerzett élmények átadása volt. A hét tervből mindössze három valósult meg, mind közparki környezetben. Ezeket léptékükben játszóparkoknak minősítettem, mivel a méretükben több hektárt is meghaladnak. Noguchira a kezdetektől fogva jellemző volt a nagy léptékű tervezés, amelyet a belvárosi környezet nem tudott volna elviselni, de a városi nagy parkok jó helyszínül szolgálnak a játszótereknek.

28. Noguchi játszótereinek formai elemzése, szerző által

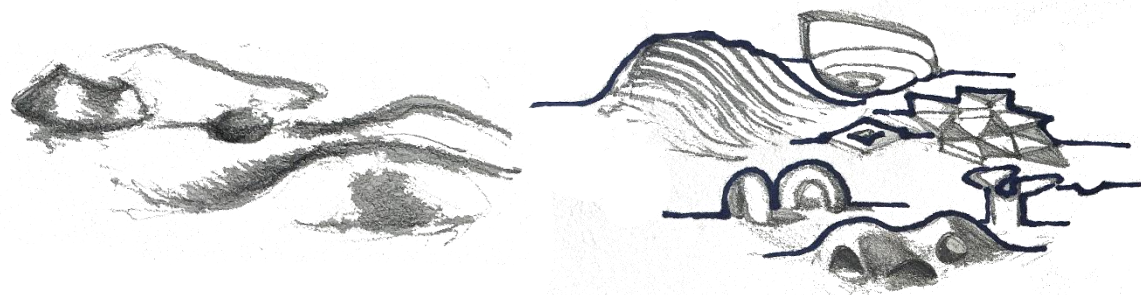
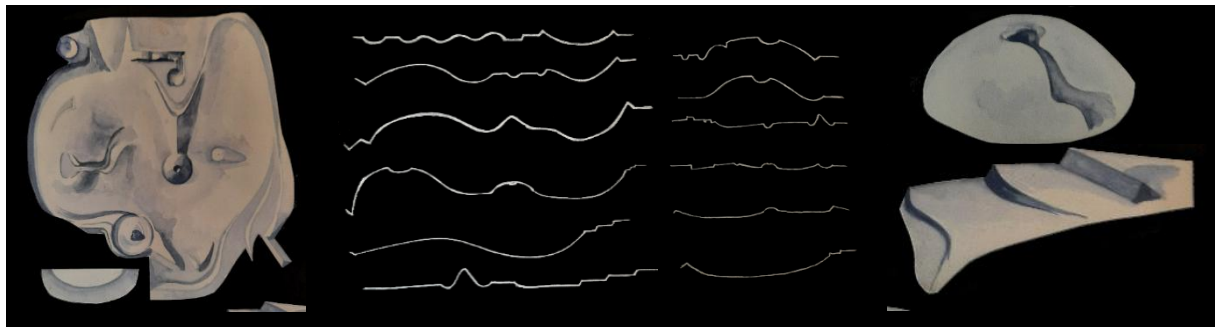
Az összegyűjtött térformálási módszerek közül az összefüggő sík terület hat esetben jelenik meg, ez alól a Contoured Playground kivétel, melynek egésze egyetlen hullámzó terepforma. Ehhez részben hasonlít a US Pavilion Expo-ra tervezett játszótér modell. Ilyen lágyan formált terepet négy esetben találtam, ezek leginkább a természetes lankás domboldalak stilizált változatát idézik.

A Play Mountain és a Moere Numa Park hatalmas piramisa egyenes, teraszos és lépcsős felszíneket tartalmaz. A Play Mountain és a Moere Numa park esetében a terepformák szoros fizikai kapcsolatban állnak egyetlen objektumból lettek „kifaragva”, zárt egységet képeznek az ellentmondásosnak tűnő elemek: piramis, lépcsők, teraszok, amfiteátrum, csúszda, szánkópálya.



29. A Play Mountain és Moere Numa park lépcsős piramis formái, saját rajz

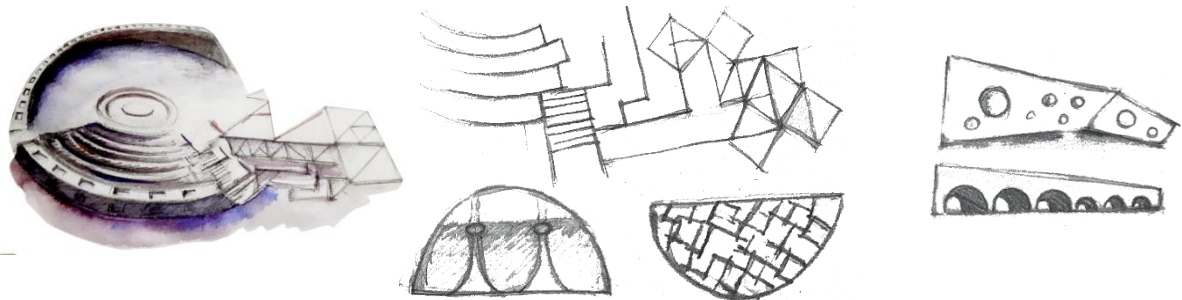
A Contoured Playgroundon a játszóelemek közti határokat szinte nem is lehet kijelölni, az egész forma olyan, mint egy képlékeny anyag pillanatfelvétele. A UN Playground játszóelemei a síkból szeparáltan emelkednek ki, de a határok itt is elmosódnak az egyébként kontrasztos elemek között. A szintkülönbségeket öt játszótéren lépcsővel hidalja át, a sík játszótérekre erre nincs szükség. A terepalakítás mellett ezeken a játszótérek kivétel nélkül megjelennek egyéb



30-31. A Contoured playground alaprajza, terepmetszetei, oldott formái a US Pavilion Expo '70-re tervezett játszótér lágy terepformái és a UN Playground felszínből kiemelkedő terepjátékai, saját rajz

játszóeszközök, mint mászóakák, csúszdák, egyensúlyozó játékok.

A new yorki Riverside Park játszótér, a szapporói Moere Numa Park és a jokahomai Kodomo No Kuni ezeknél nagyobb kiterjedésű és komplexebb kapcsolatokat tartalmaz, mivel ezek már valós helyszínre készültek. Itt az előbbieken említett kapcsolódási formák változatosak, megjelennek lágy dombok és csúszdák, sziklás, lépcsős piramishoz és amfiteátrumhoz vezető utak, több, egymástól messzebb lévő játéktér. Noguchi terepjátékai és a közöttük lévő kapcsolatoknak köszönhetően a játék természetesebb és komplexebb, mint azon a játszótéren, ahol egyetlen koncentrált mozgásforma végezhető játszóeszközként.



32. A Riverside park Playground absztrakt szerkesztése, saját rajz



33. A Kodomo no Kuni beton mászóelemei és organikus dombjai és a saját rajz

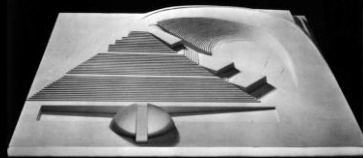
A játzóelemek elhelyezéséből és a terepformálásból megállapítható, hogy a kontrasztos és harmonikus elemek megférnek egymás mellett, ezzel változatos és váratlan környezetet hozott létre. A legtöbbször alkalmazott elemek a stilizált sziklás felszín és a terepcsúszda, ezek négy esetben fordulnak elő és meghatározó, karakterképző elemek.

Mászódomb, terepalagút, teraszok és boltívek a várt eredményekkel ellentétben igen kevészer, két esetben fordult elő, a terepbuckák, az orsó és az útvesztő csak egyszer, és talán éppen ezért erős karakterképző elemek.

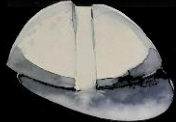
A szakirodalmi kutatás alapján tudjuk, hogy Noguchi elutasította az egyetlen korszakhoz vagy stílushoz való kötődést, a kutatók pedig a modern és az avantgárd művészek tartják. Noguchi öt játszótereiben a történeti elemeket szimbolikusan alkalmazza és azoknak a funkcióinak meghatározását a gyerekekre bízta. A piramis oldalán szánkózni, az amfiteátrum terében korszolyázni, fogócskázni lehet, így ezek egyben történeti utalások, elgondolkodtató formák és játékok. Ezt egy jó eszköznek tartom, mert így a gyerekek tudat alatt korlátok nélkül lépnek kapcsolatba a klasszikus és a modern művészettel is.

PLAY MOUNTAIN

NOGUCHI TEREPRENDEZÉSI MŰVÉSZETE
1933



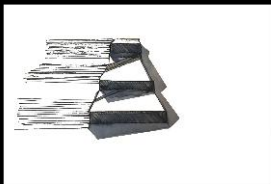
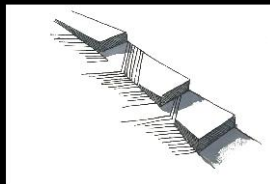
vízszola a terepen



amfiteátrum

korcsolyapálya

teraszoló lépcsők



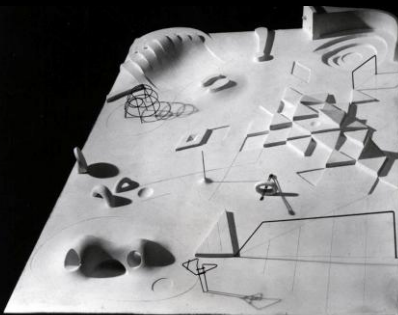
lépcsős felszín

ves seánpálya

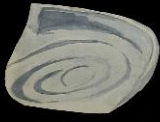
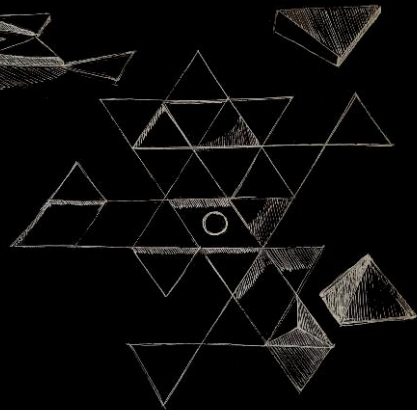
lépcsős piramis

UN PLAYGROUND

NOGUCHI TEREPRENDEZÉSI MŰVÉSZETE



terepeisida



geometrikus levezények



vízgyűjtő



Noguchi játszótereinek filozófiai és tervezésméleti értékelése

Az értékelés második részében a játszótereket filozófiai, művészi tartalmaik, társadalmi szerepük és funkcionalitásuk alapján elemeztem. A szellemi tartalommal kapcsolatos állítások Noguchi munkásságával foglalkozó szakértők átfogó megállapításaiból és Noguchi saját írásaiból származnak. Fontosnak tartottam, hogy ezekre az állításokra formai bizonyítékokat találjak, amik alátámasztják ezeket a megállapításokat.

	Play Mountain	Contoured Playground	UN Playground	Riverside Park játszótére	Kodomo No Kuni	Moere Numa Park	US Pavilion Expo '70
A játszótér minden társadalmi réteg számára elérhető.	x	x	x	x	x	x	x
A játszótéren a művészet és a funkció demokratikusan egyesül.	x	x	x	x	x	x	x
A játszótér sajátos művészeti, esztétikai értéket hordoz.	x	x	x	x	x	x	x
A játszótéren megjelenik terepplasztika, a terep szobrászi alakítása.	x	x	x	x	x	x	x
A játszótér időtlen, nem kötődik kizárólag egy korszakhoz.	x	x	x	x	x	x	x
Megjelennek ősi, történeti, szimbolikus elemek modern átírásban.	x			x	x	x	x
A játszótéren indirekten megérthető és tapasztalható szobrászati formák találhatóak.	x	x	x	x	x	x	x
A játszótér formai elemei befejezetlenek, a művész a fantáziára bízta a befejezést.	x	x	x	x			
A játszótér egészének kompozíciója befejezetlen, a művész a fantáziára bízta a befejezést.		x	x	x	x		x
A játszótér szabad, komplex mozgásra ösztönzi a gyerekeket.	x	x	x	x	x	x	x
A játszótér irányított mozgásra ösztönzi a gyerekeket.			x	x	x	x	x
A játszótér koncepciójában fellelhetőek a zen filozófiára utaló jelek.		x	x		x		
A játszótér megépült.				x	x	x	
A játszótér természeti előképekből merít inspirációt.	x	x					x
A játszótér történeti előképekből merít inspirációt.	x		x	x	x	x	x
A játszótér a modern művészetből merít inspirációt.			x	x	x	x	x
A játszótér komplex mozgásfejlődést biztosít.	x	x	x	x	x	x	x
A játszótér nem balesetveszélyes.		x	x		x	x	x
A játszótér fokozottan balesetveszélyes lehet.							
A játszótér beleolvad a környezetébe.				x	x	x	
A játszótér kontrasztot képez a környezetével.		x	x				x
A játszótérnek évszaktól függően változik a használata.	x			x			

36. Noguchi filozófiájának vizsgálata táblázatos formában

Noguchi munkáját a legátfogóbban a határok feloldásával jellemezném. Ebbe beletartozik az egyenlő hozzáférés lehetősége a játszóterekhez és művészetéhez. A játszótérrel használók

bármilyen direkt erőfeszítés nélkül tapasztalati, élményi úton találkoznak a modern művészettel, az élet univerzális kérdéseivel, a szobrászattal és a különleges térélményekkel. Nem az embereket viszi a múzeumba, hanem a múzeum tartalmát viszi az emberek közé. Minden játszótér egyedi és egységes alkotás, mely funkcionálisan és esztétikailag is kielégítő. A játszótérek értelmezhetőek a megélés, testmozgás által és passzívan is. Mindemellett találkozási pontok, több generációnak is élvezetes.

A játszótérek mindegyike szobrászati műként is értelmezhető, melyben szabadon keverednek az organikus és a geometrikus elemek. Művészeti formavilága egyszerre több korszakból merít, a megformálás modern, letisztult, szimbolikus, de klasszikus elemeket is tartalmaz- a játszótérek így valóban időn és téren átívelőek. A határvonalak sehol sem egyértelműek, az egymásba oldódott formák a befejezetlenség, vagy nyitottság érzetét keltik. Bár Noguchi a szabad játékot hirdette, játszóterein esetenként mégis megjelennek olyan elemek, amik irányított mozgásra ösztönöznek, ilyenek a csúszdák, ugrálók, hinták, de mindezek mellett mindig megjelenik a játékos terepplasztika, amin kötetlenül lehet játszani.

A legnehezebben megragadható szempont a zen filozófia jelenléte. Nincsenek direkt utalások, első ránézésre úgy tűnt, hogy nem jelenik meg, azonban a szemlélet mégis áthatja térszobrokat. Elsőként a művészet elérhetőségében, mert az zen filozófiában a művészet a mindennapok szentségét jelenti, így úgy gondolom, hogy van átfedés a 20. század társadalmi törekvései és a keleti több ezeréves szemlélet között. Azonban a térrel is lehet foglalkozni a zen megközelítéssel. A térszobrokban az üresség és az üresség által átjárható, tapasztalható negatív tér a szabadság lehetőségét adja. A legkönnyebben ez a domború és a homorú formák kontrasztjában, az alagutak, boltívek által közrefogott térben értelmezhetőek, illetve a negatív tér gondolatában, ami a kapcsolódást biztosítja a szobrokhoz.

Két játszótér térhasználati összehasonlítása

Ebben a fejezetben az a célom, hogy két térszervezési koncepció összehasonlításával bemutassam azokat a mintázatokat, téri elemeket, amelyek Noguchi terveiben újításnak tekinthetők. Szemléltetésképpen Noguchi Contoured Playground tervét és egy tokaji, Magyarországon átlagosnak mondható játszótérrel hasonlítottam össze. A vizsgálat során figyelembe vettem a térszervezést, a mögöttes szándékot, az esetleges szellemi tartalmat és az érzékszervi hatásokat.

Tokaji Bodrog parti játszótér térhasználatának elemzése

A vizsgált játszótér Tokajban, a Bodrog partján található lakó, illetve üdülő övezetben, mely alapvetően kedvező feltételeket biztosíthatna, azonban a megvalósítás több szempontból is korlátozó. A játszótér egy forgalmas út bicikliútja mellett alakították ki, melynek zaj, por- és légszennyezése ellen nincs semmi féle puffer zóna. Árnyékoló fa, napvitorla nincs, a játszótér ütéscsillapító gumiburkolattal fedett, környezete beton térkő. Az árnyék hiánya, a felhevült térkő és az említett károsítások a nyári hőségben lehetetlenné teszik, hogy a területet megfelelően használják.

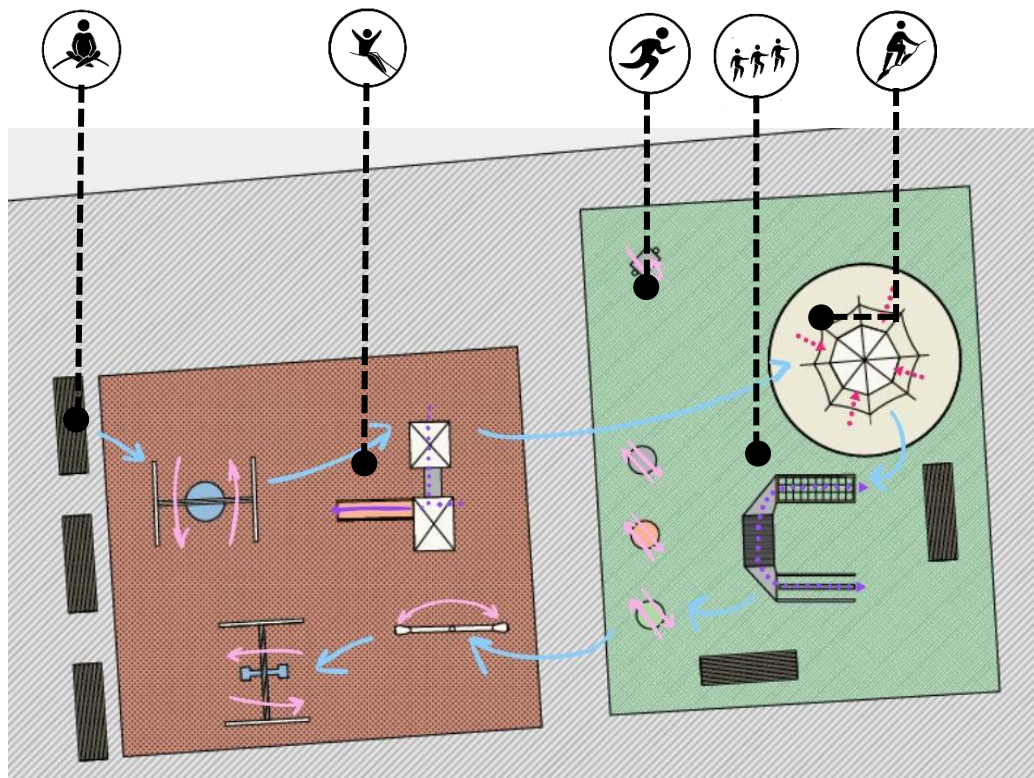
A játszótér két egymástól elkülönült részből áll, melyek sziget szerűen helyezkednek el a térkővel burkolt területen. A terep egésze sík, csak alapot ad a játékok elhelyezésére, nem része a játéknak. Feltételezésem, hogy a játszótér tervezésében a legfőbb cél az volt, hogy kielégítse a minimális testmozgási igényeket, és hogy a játék biztonságosan, kontrollált környezetben történjen. Figyelmen kívül hagyja a kreativitásra, spontaneitásra és felfedezésre irányuló pszichés igényeket.

Ezen a berendezési tárgyak pontszerűen, helyezkednek el, melyek biztonsági előírásoknak megfelelő előregyártott standard játszó- és pihenőeszközök; szám szerint egy fészekhinta, egy páros hinta, egy libikóka, egy mászókéval felszerelt csúszda, három rugós játék, egy mókuserék, mely szinte kizáródik a térből, egy egyensúlyozópálya és egy komplex mozgást nyújtó mászófal, mely egy kilátótoronyba vezet. Ez tulajdonképpen újításnak számít, a többi említett játék azonban ismétlődő mozgást igényel és általában minden játszótéren megtalálható. Az eszközök túlnyomórészt egyféléképpen, egy időben csak kevés gyerek számára használhatóak, amik így unalmassá válnak. Az eszközök elhelyezése meghatározza a mozgás irányát a játszótéren belül, aminek szerkezete így hierarchikussá, célirányossá válik. A

térhasználat így előre meghatározott, az útvonal nem válik a játék részévé, ezáltal a gyerekek kapcsolata a környezetükhöz korlátozott, szabályokhoz kötött marad.

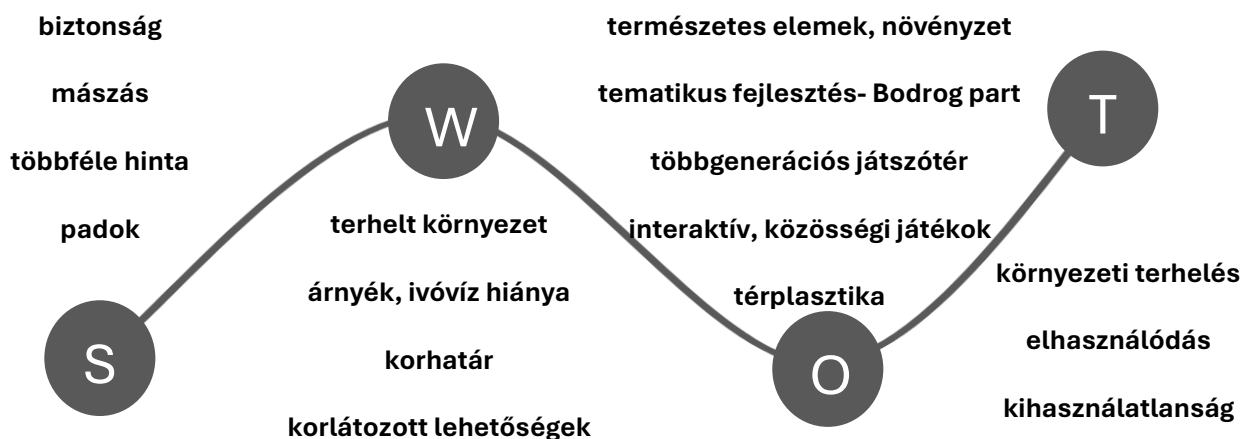
A játszótér előnye a folyóhoz közeli elhelyezkedés, a többféle hintalehetőség, mászási lehetőség, elégséges pihenő felület. A berendezések a szabványoknak köszönhetően biztonságosak, azonban ezeket minimális igényeknek tartom. A játszótér mellett közlekedő autós forgalom károsítja a levegő minőségét, az ez ellen tett intézkedések hiányosak. A játszóeszközök és a játékformák szeparáltak, egyetlen, vagy kevés mozgásformát támogatnak, így a gyerekek figyelme az elemekre irányul és nem a közös problémamegoldásra. A játszóeszközök korosztályhoz kötöttek, a felnőtt kísérők gyakran kirekednek az élményből. A játszótér nem támogatja a spontaneitásra és felfedezésre tett kezdeményezéseket, a kreatív és szociális és érzékszervi fejlődést.

Vizsgálatom során nem találtam a játszótér tervezési koncepciójában összetett, önálló filozófiát, a kialakítás inkább a funkcionalitást és a biztonsági előírásokat elégíti ki, és nem veszi figyelembe a dolgozat központjába állított élményeket.



37. A Tokaji Bodrog parti játszótér térhasználati elemzése, saját szerkesztés

az ikonok magyarázata balról jobbra: pihenés-ülés, csúszdázás, futás, sorjáték, mászás

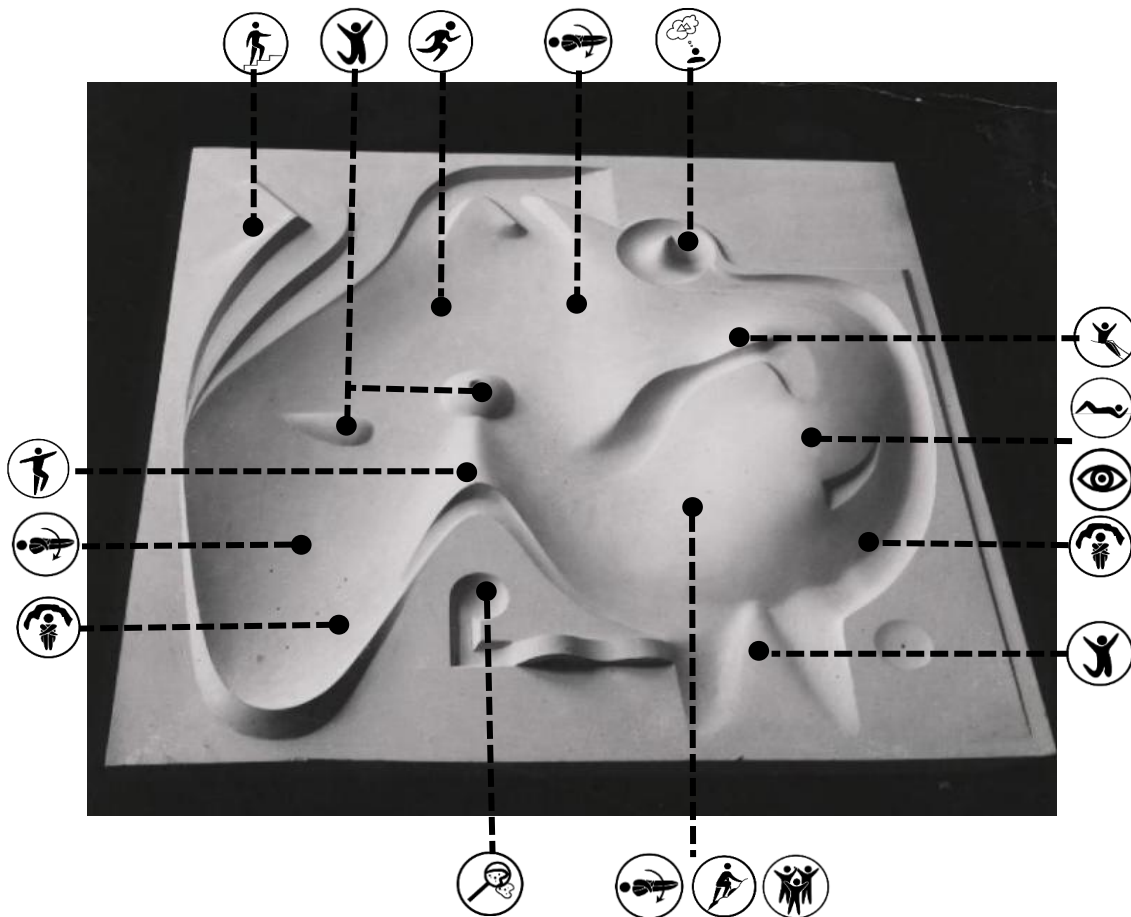


38. A Tokaji Bodrog parti játszótér SWOT elemzése

Contoured Playground térhasználatának elemzése

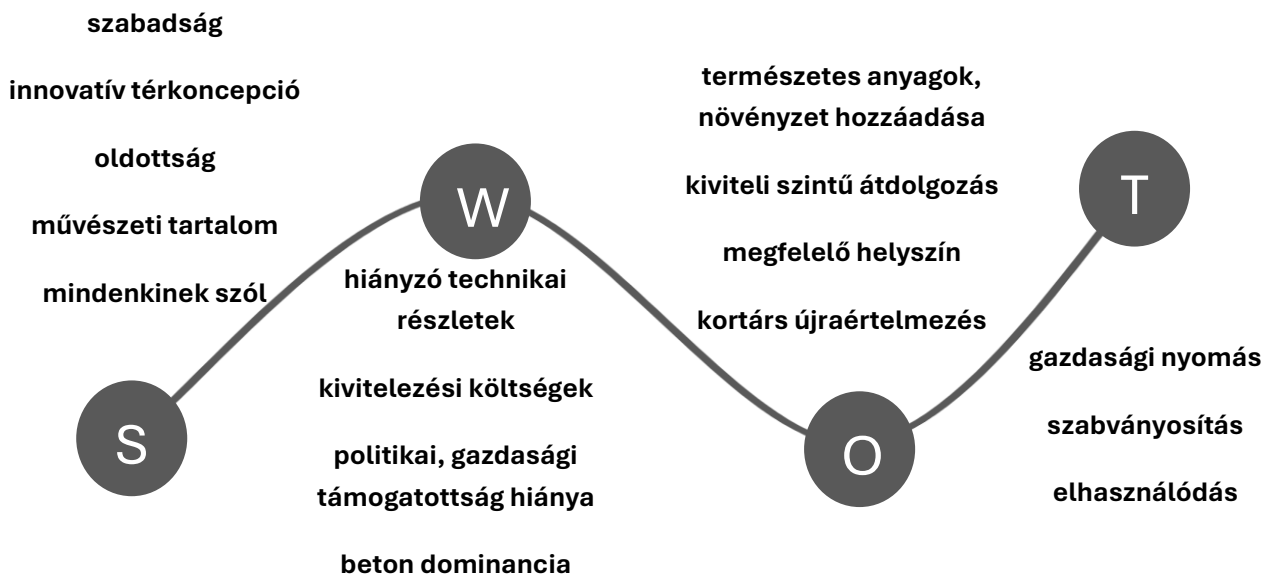
Az előző elemzésben egy előnytelen játszótérrel mutattam be, melynek felvetett problémái nem voltak ismeretlenek Isamu Noguchi számára sem. Míg a hagyományos játszótérek célja csupán a játzó környezet megteremtése volt, addig Noguchi törekvései ezen túlmutatnak. Célja volt, hogy a játszótér egyben művészeti alkotás legyen, jó érzéssel töltsse el a használókat, fejlessze a gyerekek kreativitását és a szociális kapcsolataikat. A játszótérei nem csupán az infrastruktúra részei, hanem térbeli alkotások, átélhető művészet, ahol feloldódnak a határok a korosztályok, társadalmi csoportok, funkciók és térbeli elemek között is.

Noguchi Contoured Playground koncepcióját az egyik legmeghatározóbb tervnek tartom, amely érthetően kifejezi a művész célkitűzéseit a játszótér tervezéssel kapcsolatban. A játszótér nem szabályos geometriai forma határozza meg, hanem organikus, spontán hatású vonalak és terepformák, melyek egyetlen anyagból képződnek, folytonosak és egymásba olvadnak, képlékenyek. Ezáltal a tér oldott, nincsenek előre kijelölt útvonalak. A terep maga is játszóeszközzé válik, ami felfedezésre, kísérletezésre hívja a gyerekeket. Egyetlen domb alkalmas csúszásra, mászásra, gurulásra, rejtekhelyként és védelemként funkcionálhat, pihenő, beszélgetőhelyként is működik. Ezeknek a játszótéreknek a térhasználata nyitott, minden pontja belépési pont lehet, a környezetéhez szervesen tud kapcsolódni. a gyerekek saját maguknak szabják meg a mozgás minőségét, irányát, a formák identitását. A befogadó alagút, átbújó formák, a dinamikus, ugró, mászó, csúszó mozgásra vagy megpihenésre használható dombok és völgyek a kicsiknek, a tinédzsereknek és a felnőtteknek is élmény, találkozási pont lehet. Egy ilyen játszótéren külön padokra sincs szükség, a formák magukhoz hívják a látogatókat, akik bárhol helyet foglalhatnak, a pihenés is a játék részévé válhat. A játszótér egyszerre invitál dinamikus játékokra, együttműködésre, elgondolkodásra, szemlélésre és megélésre.



39. Isamu Noguchi Contoured Playground tervének térhasználati elemzése, saját szerkesztés

az ikonok magyarázata az óramutató járásával megegyezően a bal felső sarokból: lépcsőzés, ugrálás, futás, gurulás, elmélkedés, csúszdázás, pihenés- fekvés, szemlélődés, védelem- elbújás, ugrálás, csoportos játék, mászás, gurulás, megfigyelés, védelem-elbújás, gurulás, egyensúlyozás



40. A Contoured Playground SWOT elemzése

Noguchi játszótereiből levont következtetések

Noguchi a játszóterekben társadalmilag előremutató lehetőségeket látott: a szabadtereket a közösség életminőségének emelése érdekében formálta, azok szobrászati értékű alkotások. Fontos volt számára, hogy a játszótéren azonos arányban jelenjen meg a művészet, az esztétikai élmény és a funkció. A művészetet ezzel demokratizálta és meglátásom szerint visszaemelte annak eredendő helyére, ahol minden ember kapcsolatba léphet a hordozott üzenetekkel és a teljesség élményével. Noguchi felfogásában a művészet velünk született, tőlünk elidegeníthetetlen igény. Ezeket a nézeteket Noguchi a határok feloldásával tette gyakorlattá. Játszóterei lehetőséget adnak az eltérő generációk és az eltérő igények találkozására.

Noguchi ötletei különösen fontos problémákra kínáltak megoldást. Terveit az aszfalt és sűrű beépítés uralta amerikai nagyvárosokba tervezte, ahonnan az érintetlen természetet nagyon nehéz volt elérni. Fontosnak tartom, az ebben a környezetben nevelkedő gyerekeknek helyettesíteni azokat az élményeket, amelyeket a természetben tudnának megélni. Noguchi művészi terepeivel ugyan ez nem természetes, de képesek lehetnek átadni azokat az archetipikus természeti élményeket, amelyet egy domb, völgy, barlang, vagy tisztás tud nyújtani. Ezzel a játszóterek nem csak rekreációs élményt nyújtanak, hanem kiegyensúlyozzák a városi élet túlszabályozottságát és stresszoldó hatással bírhatnak.

Noguchi játszótereinek erőssége, hogy több szempontból is fontos megoldásokat hordoznak. Játszóterekben ötvöződnek művészeti, humanista, társadalmi és utópisztikus törekvései, melyeket ma is érdemes elővenni, ha várostervezésről van szó. Noguchi játszótereiből levonható a konklúzió, hogy egy játszótér egy szobrászati alkotás, egységes arculattal. Szobrászati megközelítéséből eredően a játszótér egy anyagként kezeli, amelyből organikusan kiemelkedések és horpadások definiálják a formát, amit ezután a gyerekek fantáziájuk szerint látnak el funkcióval. A játszóterek erős filozófiai és művészeti tartalmat hordoznak, melyek a formaalkotás eszközével állnak ki a szabadság, a kreativitás és az egyenlőség mellett. A tervek egyik „hiányossága”, hogy nem tér ki a játszótér környezetére, a játszótéri klímára, növényzetre, anyaghasználatra, kapaszkodókra, de ezek a koncepció társadalmi üzenetének fontossága miatt ebben az esetben elhanyagolhatóak, kivitelezés szempontjából viszont elengedhetetlen elemek.

A játszótér üzenete valószínűleg egyénenként eltérő, számomra a következők:

- tervezői érzékenység az emberek mélyebb, ösztöni igényeire: archetipikus természeti elemek, az átélés fontossága
- tudatosság uralta város a város uralta tudat helyett- az ember képes megkérdőjelezni a városban kialakult automatizmusokat és szükség esetén önmaga igényeihez formálni annak működését
- mindennapi dolgokban megélhető művészet- a művészet szerves részét képezi az életnek, ezzel javít minden ember életminőségén
- kampány a művészetért, mint közösségi értékért: bármilyen társadalmi rétegből származó ember láthatja, kipróbálhatja, „bele mászhat” az alkotásba, az alkotás része lehet- értékes tartalommal tölti meg a publikus tereket.

Nemzetközi kortárs tereprendeztet játszóterek elemzése

Az összehasonlításhoz 4 kortárs külföldi játszóteret választottam ki. A kutatás során a szempont az volt, hogy olyan játszóteret találjak, ahol a művészi tereplasztika központi szerepet tölt be a játszótéren. Így jutottam el a a burghauseni játszótérhez, a waldkircheni Stadtparkhoz, Carve stúdió amszterdami Potgierterstraatjához és a Play Landscape-jéhez. A vizsgálat során ugyan azokat a kritériumokat vizsgáltam, amiket Noguchi játszótereinél is.



41-44. A vizsgált nemzetközi kortárs játszóterek



	Burghauseni játszótér	Stadtpark	Potgieterstraat	Play Landscape
Elhelyezkedés				
főváros/ város belvárosában			x	
főváros/ város parkjában		x		
kertvárosi környezetben	x			
külvárosban				x
településhatár				
Lépték				
játszópark				x
játszótér	x	x	x	
Kiterjedés				
területe < 1ha	x	x	x	
területe < 5ha				
területe < 10 ha				x
területe > 10 ha				
Téralakítás				
összefüggő sík terület	x	x		x
lágú terepplasztika	x	x	x	
éles terepplasztika				x
teraszolt felszín				x
lépcsős felszín				x
stilizált sziklás felszín				x
vízgyűjtő mélyedés	x			
változó magasságú térfalak	x			
terepalagút	x		x	x
Játszóelemek				
mászódomb	x		x	
terepcsúszda		x	x	x
összetett csúszda				
terepre illesztett csúszda				
kapaszkodó elemek	x	x		x
organikus boltív				
félgömb terepbucka				
csepp alakú terepbucka		x		
orsó				
szánkópálya				
mászóka	x	x		x
útvesztő				
fülkék				x
egyéb játszó objektumok	x		x	
Történelmi szimbólumok				
amfiteátrum				x
piramis				
Anyaghasználat				
változatos anyaghasználat	x	x		x

46. Nemzetközi játszóterek formai összehasonlítása, saját szerkesztés

A játszóterek esztétikájukban különböznek, azonban mégis sok hasonlóságot mutatnak a használat tekintetében. Léptékét tekintve a 4 játszótérből 3 játszótér méretű, ezek a terlepuslések belterületén, főként parkokban helyezkednek el, az egyetlen kivétel a Play Landscape, ami már játszópark léptékű, mely egy volt ipari- régészeti területen épült. Ezek a feltételek a méretből adódóan több lehetőséget nyújtanak. Ezeken a játszótérekén már tudatosan jelennek meg a legnépszerűbb játszóelemek, (játszódombok, alagutak, boltívek, fülkék, buckák) amik

Noguchinál még csak kísérleti formában fordultak elő. Ilyenek a A terepbe vájt csúszdát a gyakorlatban terepre illesztett csúszdával helyettesítik, ami hasonló élményt nyújt, ugyanakkor biztonságosabb és a szabványok szempontjából is egyszerűbbé teszi a tervezést.

A burghauseni játszótér és a waldkircheni Stadtpark

A két játszótér Németország délkeleti csücskében, Waldkirchenben és Burghausenben található. Mindkét játszótér a Bajorországi Gardenshowra készült, előbbi 2004-ben, utóbbi pedig 2007-ben. A két játszótérről az elemzésemet összegezve közlöm, mert sok szempontból nagyon hasonlóak, mindkettő az Alpok vonulatait idézi. A formák lágyak, organikusak. A burghauseni játszótér egyetlen nagy betonszobra alkalmas, csúszásra, egyensúlyozásra, bújócskázásra, kúszásra, mászásra, a Stadtpark játszótére pedig egy méretes rézsú, amely egésze egy csúszó-mászó felület. Ezeken a játszótereken nem jelenik meg egyetlen konkrét Noguchi koncepció sem, azonban a tér szobrászati megközelítése utalhat arra, hogy a tervezők tudatosan alkalmazták Noguchi elveit. A játszótér komplex, szabad mozgást biztosít a gyerekeknek, mindkét játszótér téralakítása művészi, esztétikailag egységes, A gyerekek játék



47-49. Burghauseni játszótér és a Stadtpark organikus formái

közben pedig közelebb kerülhetnek az építészethez és a környezetükhöz. Ezek a játszóterek minden korosztálynak izgalmasak és jó iránymutatók az élhető városokra való törekvésben.

Potgieterstraat

A Potgieterstraat játszótére szintén a Carve alkotása, amely engem leginkább a Contoured Playgroundra emlékeztetett. Amszterdam belvárosának egy forgalmas utcáján található. Az előző példával ellentétben nem kapcsolódik egyetlen létező tájhoz sem, az elemek



50-52. A Carve játszótére a Potgieterstraaton és Noguchi Contoured Playground terve nagyjából 4 négyzetméteren

szimbolikusak, egyszerűek, egy elképzelt táj részei. A terepformák dinamikusak és lágyak, kontrasztot képeznek az egyenesek, tömbök által uralt egyhangú városban. A lekerekített formák hívogatóak és kevésbé balesetveszélyesek. A játszótéren terepbe illesztett csúszdán, alagutakon, dombokon és horpadásokon lehet játszani. A téralakítási és játszóelemek 26 pontja közül 19 pont egyezik. A Contoured Playgroundhoz képest különbség, hogy ezen a játszótéren nincsenek lépcsők, fülkék, buckák orsó ellenben itt van terepalagút, ami a gyerekek egyik kedvence és jól illeszkedik az organikus formákhoz. Véleményem szerint ez egy nagyon jó megoldás a sűrűn beépített városokban, mert így a gyerekek is lehetőséget kapnak kihasználni a szabadtereket. Így az utca nem csak funkcionálisan, szabályok szerint használható, hanem az a szabad játék tere is lehet. Kontrasztos, mégis jól integrálható a város esztétikájába, mert formái művészi igényel tervezettek, így nem csak játszótér, hanem térszobor, amely megmozgatja a felnőttek és a gyerekek fantáziáját is. Magyarországon is találtam egy hasonlóan



53-54. A pécsi Millenium Emlékkút-szobron kisgyerekek csúszdáznak, másznak saját rajz

működő alkotást Pécsen, a Jókai téren található a Milleniumi Emlékkút-szobrot. Bár ez nem játszótér, mégis egyből magára vonja a kisgyerekek figyelmét, felmásznak rá, csúszdáznak rajta, a gyűrött felületet kíváncsian körbejárják. A játék nagyjából 10 percig tart, viszont megszakítja a városi séta monotonitását, ami így a gyerekek számára is élményteljes, és egy ideig kielégíti a szabad tevékenységről szóló igényeket, ugyanakkor kapcsolatba kerülnek a szobrászattal is. Azt gondolom, hogy ezek a térélmények meghatározó emlékek lesznek felnőtt korukban, aminek társadalmi következménye lehet a kreatívabb, szabadabb gondolkodásmód.

Play Landscape

A Play landscape a belgiumi Beringen településen, egy régi szénbánya területén épült. A játszópark egy regeneratív és kulturális projekt része, melyben az ország legnagyobb ipari-és régészeti területét szerették volna közelebb hozni az emberekhez a játék eszközével. A vizsgálatban szereplő rész egy nagyjából 7 hektáros terület másfél hektáros része, ahova a Carve stúdió tervezett egy teraszolt játszóhegyet, melyre lépcsőkön vagy egy mászófalon, kötelek,

mászófogások, korlátok segítségével lehet feljutni. Tipológiáját tekintve itt uralkodnak az éles formák, A lejtő egyben egy hatalmas csúszda, amelyet felnőttek és gyerekek is használhatnak,



55-57. Isamu Noguchi: Play Mountain (1933) és a Carve Play Landscape (2016) hasonlóságai

az objektum tetején pedig egy kör alakú tér kapott helyet. Több egyértelmű utalást is felfedeztem Noguchi Play Mountain-ja és a Play Landscape között.

A név hasonló, mindkettő egy nagy léptékű, alapvetően természeti előképre ruhazza rá a játszó funkciót, a koncepció és a lépték szinte azonos. Az értékelésben 26 téralakítási és játszóelem pont közül 19 egyezést találtam. Ahogyan a Play Mountain esetében, úgy a Play Landscape esetében is a domb részben egy lépcsőzött, teraszolt piramis forma és egy hatalmas csúszda is egyben. A két koncepció téralkotása egy kicsit eltérő. A hét különbség a stilizált sziklákban, fülkékben, terepalagutakban, kapaszkodó elemekben és az anyagok változatosságában jelenik meg, illetve Noguchinál megjelenik egy szánkópálya és mászókákat is tervezett a teraszokra, ezek a Play Lanscapenél hiányoznak. Mindemellett a teraszok formája, a kidolgozottság és az amfiteátrum helye is eltéréseket mutatnak. Noguchi sík teraszokat tervezett, amire játszóeszközöket helyezett volna el, ebben az esetben azonban a nagy teraszok nem része a játéknak, helyette a középben kialakított, sziklafalat imitáló mászófal önmagában a játék. Ezen a fülkék, alagutak újítások Noguchi koncepciójához képest. Az amfiteátrum vagy kör alakú tér kilátópontként szolgál. A koncepció kiegészül egy nagyobb kiterjedésű, teraszolt mountain-bike pályával, ami egy intenzívebb használata a területnek. A másik a filozófiai háttérre és társadalmi szerepre összpontosító értékelés 22 pontjából 15 egyezik, ezáltal megállapíthatom, hogy a Play Landscape Noguchi Play Mountain koncepciójának mai újraértelmezése, mely adaptálódik a helyszínhez, a helyi kulturális törekvésekhez, a mai játszótéri igényekhez. A játszópark a játék mellett emlékezetes téri élmény, művészeti alkotás és helytörténeti utalás mely így kielégíti a fizikai, emocionális és szellemi igényeket is.

A nemzetközi játszóterek filozófiai és tervezésméleti értékelése

Az értékelési rendszer azonos a Noguchi játszótereinél alkalmazottal. Az eredmények azt mutatják, hogy ezekben az esetekben is érvényesülnek a leghangsúlyosabb szempontok, miszerint a játszóterek mindenki számára szólnak, a tér egyszerre funkcionális és művészi is és sajátos karaktert hordoznak. A játszótéri tematikák szintén időtlenek, hiszen mindegyik inspirációja a természet egy-egy megnyilvánulási formája. A természet és táj karaktere alapvető hatással van a vizsgált kortárs játszóterek térszervezésére és esztétikájára.

Jelentős különbség, hogy bár Noguchi felhasználta a természetből nyert inspirációkat, mégis szoborként tekintett alkotásaira, ezeknél a játszótereknél viszont a természet a központi téma, ami művészi szinten valósult meg. Közös tulajdonság azonban, hogy a játszóterek mindegyikének központjában a mozgás szabadsága áll, melyeket a térbeli formákkal fogalmazzák meg.

	Burghauseni játszótér	Stadtpark	Potgieterstraat	Play Landscape
A játszótér minden társadalmi réteg számára elérhető.	x	x	x	x
A játszótéren a művészet és a funkció demokratikusan egyesül.	x	x	x	x
A játszótér sajátos művészeti, esztétikai értéket hordoz.	x	x	x	x
A játszótéren megjelenik terepplasztika, a terep szobrászi alakítása.	x	x	x	x
A játszótér időtlen, nem kötődik kizárólag egy korszakhoz.	x	x	x	x
Megjelennek ősi, történeti, szimbolikus elemek modern átírásban.				
A játszótéren indirekten megérthető és tapasztalható szobrászati formák találhatóak.	x	x	x	x
A játszótér formai elemei befejezetlenek, a művész a fantáziára bízta a befejezést.			x	
A játszótér egészének kompozíciója befejezetlen, a művész a fantáziára bízta a befejezést.	x		x	x
A játszótér szabad, komplex mozgásra ösztönzi a gyerekeket.	x	x	x	x
A játszótér irányított mozgásra ösztönzi a gyerekeket.		x		
A játszótér koncepciójában fellelhetők a zen filozófiára utaló jelek.				
A játszótér megépült.	x	x	x	x
A játszótér természeti előképekből merít inspirációt.	x	x	x	x
A játszótér történeti előképekből merít inspirációt.				
A játszótér a modern művészetből merít inspirációt.				
A játszótér komplex mozgásfejlődést biztosít.	x	x	x	x
A játszótér nem balesetveszélyes.		x	x	x
A játszótér fokozottan balesetveszélyes lehet.	x			
A játszótér beleolvad a környezetébe.				x
A játszótér kontrasztot képez a környezetével.	x		x	
A játszótérnek évszaktól függően változik a használata.				

58. Nemzetközi játszóterek filozófiai elemzése, saját szerkesztés

Konkrét utalást Noguchi terveire két esetben találtam, a már említett Potgieterstraat és a Play Landscape esetében. Mindkét projekt megtartotta a tervek szellemi tartalmát, a Play Landscape teraszos szintjei viszont nem a piramisokra, hanem az ipai jellegre és az emberi tevékenységre utalnak.

Ezek a játszóterek nagyban különböznek Noguchi játszótereitől abban, hogy mind megvalósult projektek, ezért ezek esetében a biztonsági tervezés is része a projekteknek. Minden esetben megjelennek mászást segítő kötelek, kapaszkodó fogások, megfelelő ütéscsillapítás.

Kortárs magyar tereprendezett játszóterek elemzése

A Magyarországon vizsgált négy játszótér mindegyike a fővárosban található. Ezek a város sűrűn látogatott pontjain vannak, melyek mindegyike régóta játszótérként funkcionál, azonban az elmúlt évtizedre elavultak. A megújítás mind a négy esetben a mai játszótértervezés irányainak megfelelően, európai szinten lett kivitelezve. A játszóterek a FŐKERT Nonprofit Zrt. kivitelezésében készültek.



5. PÓLÓS JÁTSZÓTÉR 2017



6. GELLÉRTHEGYI CSÚSZDAPARK 2017



7. TABÁN JÁTSZÓTÉR 2020



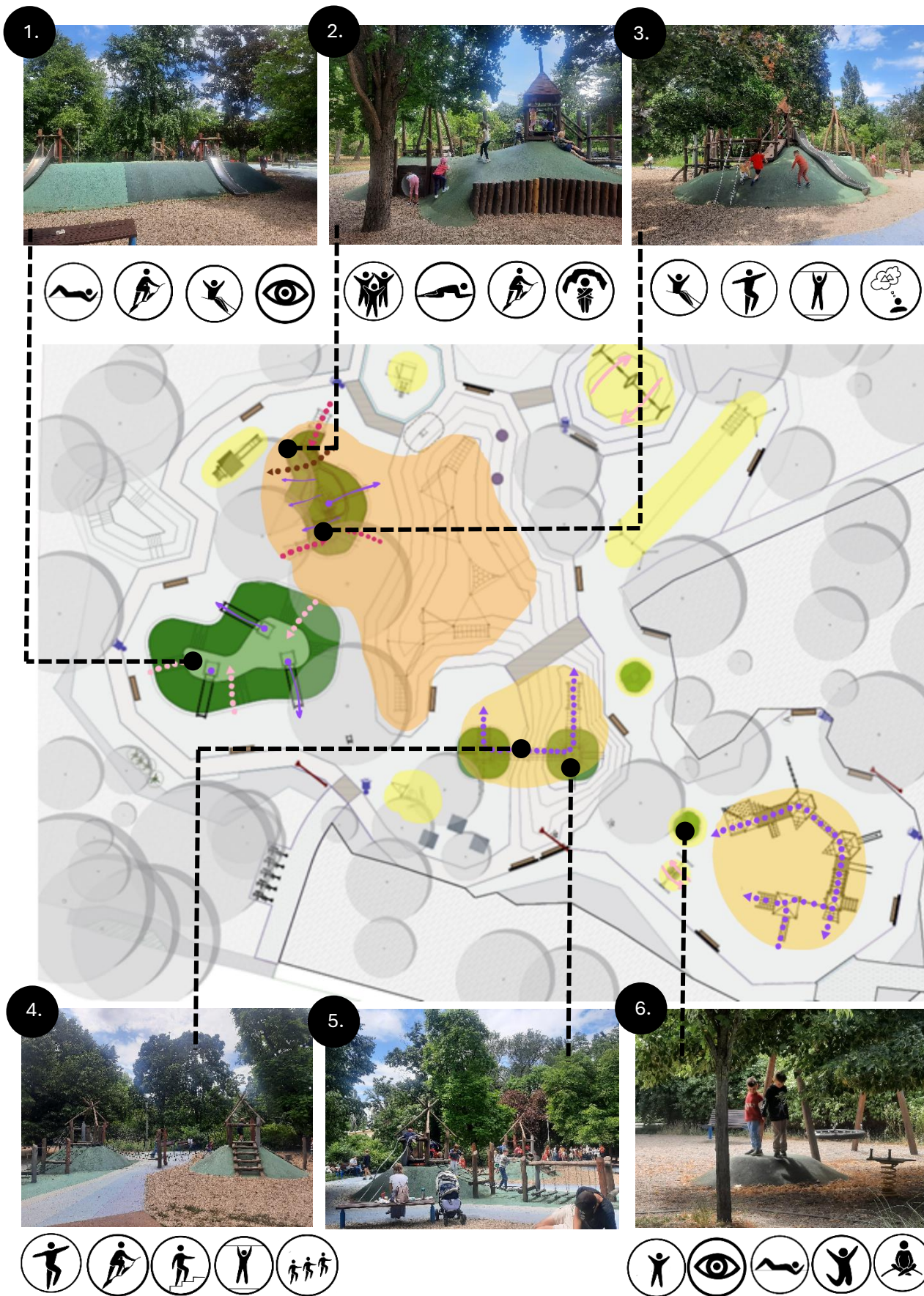
8. HAJÓGYÁRI SZIGET JÁTSZÓTERE 2025

59-62. Magyar kortárs tereprendezett játszóterek

Pólós játszótér

A margitszigeti Pólós játszótér a Hajós Alfréd Sportuszodától északra található, a Hajós Alfréd sétány választja el a Dunától. A játszótér karakterét a folyó és a sziget kapcsolata inspirálhatta. 2017-ben építették, helyén előtte egy lepusztult játszótér volt. A helyszíni megfigyelésem alapján levontam olyan következtetéseket, amelyek a játszóelemek használatáról egy általános képet nyújtanak, ami alapján modellezhető, hogy az előforduló formák milyen viselkedést hívnak elő a játszó gyerekekből. A játszótérre érkezve nagy zsivaly vett körbe, a gyerekek játszótér teljes területét kitöltötték mozgásukkal. A játszótéri sűrű faállomány kellemes klímát biztosítanak nyáron, hűvösebb időben pedig a szél ellen védenek. A leghangosabb, legfeltűnőbb része a játszótérnek a nagy játszódombokkal és a mászóhálókkal felszerelt, változatos játékformákat kínáló terület. A középpontban magas fa oszlopok állnak, amelyekhez rögzített köteleken lehet mászni. Ez a terület fényes, zsúfolt. Mellette nem sokkal, szinte egységet képezve áll egy komplex mászódomb, amelynek kontrasztos formái végtelen lehetőséget nyújtanak a játékhoz. A domború oldalán a gyerekek egyensúlyozva igyekeznek felmászni, segítenek egymást felhúzni, hogy feljussanak a dombon álló favárba, de ezt a felületet csúszdázásra is használják. A horpadások pihenőpontok, ahol egyedül, vagy társaságban is el lehet különülni a hangos játszótértől. A domb alatt húzódik egy rövid alagút is, amin mindig van, aki éppen átbújik. A domb körül ütéscsillapító homok. A mellette lévő domb egyszerűbb, irányítottabb és megfigyelésem szerint csoportos játék szempontjából nem előnyös. Bár minden oldalán fel lehet mászni és nem csak a kijelölt csúszdán lehet lecsúszni, a játék mégis inkább magányos, a csúszás egyéni élményére irányul, ellenben jó magaslati megfigyelőpont.

A műdombokat lehet kizárólag funkcionálisan használni, mint a következő oldal ábrájának 4-5. példájában. Ebben az esetben a dombok önmagukban nem megközelíthetőek, csak a szintkülönbség biztosítására szolgálnak, azokra mászóvárat telepítettek. A 6. számú esetben ezek a műdombok a játszótér középpontjából kiesnek, a kisebb korosztály számára épültek. Ezek a dombok 2-4 éves korosztálynak megfelelőek, de a nagyobb gyerekek nem tudtak mit kezdeni ezzel a magányos pontszerű objektummal. Megfigyelésem alapján a 6-12 éves gyerekeknél a pontszerű dombok akkor töltötték be a szerepüket, ha azok kapaszkodóelemként funkcionáltak, vagy sorba rendezve átugorhatták őket.



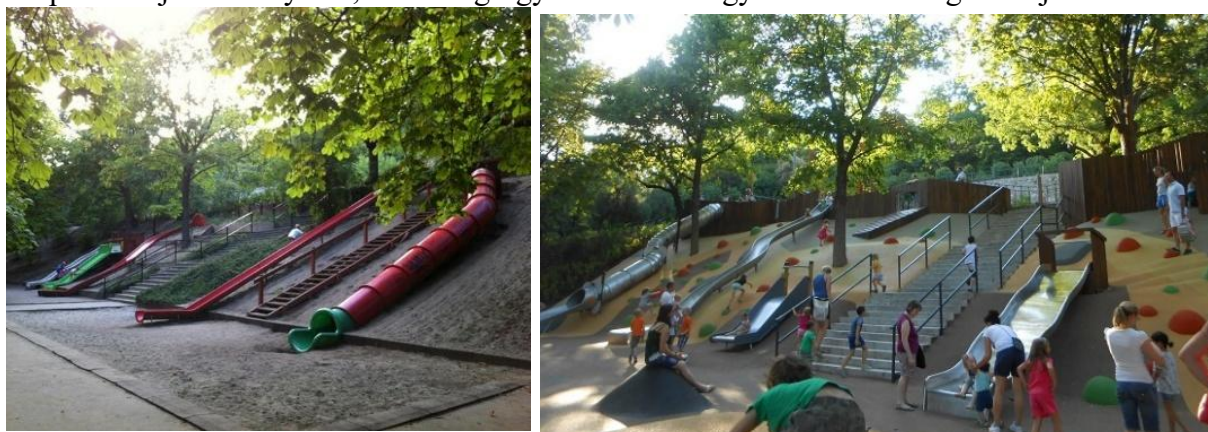
64. A margitszigeti Pólós játszótér használati elemzése

Jelmagyarázat két sorban balról jobbra. Felső sor: *pihenés, mászás, csúszás, szemlélődés, csoportos játék, kúszás, mászás, elbújás, csúszás, egyensúlyozás, lógás, kreativitás*

Alsó sor: *egyensúlyozás, mászás, lépcsőzés, lógás, sorjáték, egyéni játék, szemlélődés, pihenés, ugrálás, ülés*

Gellérthegyi csúszdapark

A Gellérthegyi csúszdaparkról készült régebbi fotón jól láthatóak a lehetőségek és a konfliktusok. A sok, változatos csúszda izgalmas és különleges, viszont a rézsún csak a kijelölt lépcsőn lehet közlekedni, mellette az erodált talajt vagy talajtakarók borítják, vagy teljesen csupasz. A játék irányított, kizárólag egyenesen fel vagy le lehet mozogni. A játszótér nem



65-66. Gellérthegyi csúszdapark 2017 előtt és után

szakad ki a város szabályozott rendjéből, a természetes környezettől elidegenedik a derékszögekkel, kijelölt útvonalakkal. 2017-ben azonban jelentős változásokon ment keresztül. A csúszdapark funkció nem változott, viszont a terep maximálisan kihasználható, az egésze járható, mászható. Nem csak fel és le lehet közlekedni, a mozgás iránya és tempója teljesen szabad. A félgömb buckák egyben vidámságot, játékosságot kölcsönöznek a területnek, segítenek a mászásban és egyensúlyozó játékként is működnek. Megszűnt az ütécscillapító homokos meder a csúszdák előtt és játszótér egésze biztonságos gumiburkolatot kapott. További játszóeszközöket telepítettek, mint a mászótorony, terepalagút és a műsziklák, amik természetesebb hatást kölcsönöznek és ülőfelületként és játszóeszköként is használható.

Hajógyári sziget játszótere

A Hajógyári-sziget játszótere a gellérthegyhez hasonlóan szintén egy csúszdapark. Az idei évben, 2025-ben adták át a megújított játszótérét, mert a korábbi már elavult, életveszélyessé



67-69. Hajógyári sziget játszótere a '80-as, 2010-es években és 2025-ben

vált.³¹Ez a funkció ma sem változott, viszont a csúszdák megközelítése igen. A régi fotókon megfigyelhető, hogy a rézsűk csak a feljutás lehetőségét biztosítják, külön figyelmet nem fordítottak az élményszerűsége, a felújítást követően viszont a rézsűket teraszolták és mászófogásokkal szerelték fel. Ezek színei tematikusak, a Hajógyári-szigeten is élő jégmadár színeit használták fel.³²

Tabán játszótere

Ez a játszótér is hasonló változásokon esett át. A játszótér új ütécscillapító gumiburkolatot kapott, a kisgyerekeknek pedig sziklás dombokat idéző rézsűk biztosítják a szabad játékot.



70-72. Tabán játszótere 2007-ben és a 2020-as felújítás után

A magyarországi játszótérek vizsgálata során nem találtam közvetlen Noguchi inspirációt. Bár a gyerekközpontúság, a játék szabadsága, az esztétikai igény és az utópista megközelítés azonos, Noguchi modern, avantgard karakterjegyei itt nem jelennek meg. A játszótérek szorosan kapcsolódnak a helyi természetes geológiai formákhoz, azok stilizált, játékra alakított másai. A szobrászat itt nem központi szerepű, a megközelítés sokkal inkább tájépítészeti

³¹ int05

³² int14

problémák megoldására koncentrálnak: rézsűk játszhatóvá, élvezhetővé tétele, európai szintű, korszerű játszóeszközök elhelyezése, környezetbe való illeszkedés. A terepi adottságokhoz csak a Pólós játszótér nem igazodik. A játszótérekben rejlő edukációs lehetőségek a természettudományokkal ismertetheti meg a gyerekeket a jellemző földrajzi tulajdonságok kiemelésével, vagy a helyi élővilág integrációjával.

	Pólós játszótér	Gellérthegy csúszdapark	Tabán játszótér	Hajógyári-sziget játszótér
Elhelyezkedés				
főváros/ város belvárosában				
főváros/ város parkjában	x	x	x	x
kertvárosi környezetben				
külvárosban				
településhatár				
Lépték				
játszópark				
játszótér	x	x	x	x
Kiterjedés				
területe < 1ha	x	x	x	x
területe < 5ha				
területe < 10 ha				
területe > 10 ha				
Téralakítás				
összefüggő sík terület	x	x	x	x
lágyművelés	x	x	x	x
éles terepművelés				
teraszolt felszín			x	x
lépcsős felszín				x
stilizált sziklás felszín		x	x	x
vízgyűjtő mélyedés				
változó magasságú térfalak				
terepalagút	x	x		
Játszóelemek				
mászódomb	x	x	x	x
terepcsúszda				
összetett csúszda				
terepre illesztett csúszda	x	x	x	x
kapaszkodó elemek		x	x	x
organikus boltív				
félgömb terepbucka		x		
csepp alakú terepbucka				
orsó				
szánkópálya				
mászóka	x	x		x
útvesztő				
fülkék				
egyéb játszó objektumok	x	x	x	x
Történelmi szimbólumok				
amfiteátrum				
piramis				
Anyaghasználat				
változatos anyaghasználat	x	x	x	x

73. Magyar játszótérek formai elemzése, saját szerkesztés

A filozófiai elemzés során hasonló eredményere jutottam, mint a nemzetközi játszótérek vizsgálatában. A magyar koncepciók leginkább a korábbi burghauseni játszótérhez és a Stadtparkhoz hasonlítanak. Mindegyikük a helyi geológiából inspirálódik. Nem használnak ókori utalásokat, a történelmi utaláshoz a legközelebb a várak, faszerkezetek állnak. A játszótérek egyikében sincs a zenre, vagy a szobrászatra utaló üzenet, bár a játszótérek esztétikja egységes. A magyar játszótérek esetében valószínű, hogy a külföldi helyszínek szolgáltak előképként, így Noguchi filozófiája itthon csak áttételesen és részletetiben jelenhetett meg.

	Pólós játszótér	Gellérthegy csúszdapark	Tabán játszótér	Hajógyári- sziget játszótérene
A játszótér minden társadalmi réteg számára elérhető.	x	x	x	x
A játszótéren a művészet és a funkció demokratikusan egyesül.	x	x	x	x
A játszótér sajátos művészeti, esztétikai értéket hordoz.	x	x	x	x
A játszótéren megjelenik terepplasztika, a terep szobrászi alakítása.	x	x	x	x
A játszótér időtlen, nem kötődik kizárólag egy korszakhoz.	x	x	x	x
Megjelennek ősi, történelmi, szimbolikus elemek modern átírásban.				
A játszótéren indirekten megérthető és tapasztalható szobrászati formák találhatóak.	x	x	x	x
A játszótér formai elemei befejezetlenek, a művész a fantáziára bízta a befejezést.		x	x	x
A játszótér egészének kompozíciója befejezetlen, a művész a fantáziára bízta a befejezést.	x		x	
A játszótér szabad, komplex mozgásra ösztönzi a gyerekeket.	x	x	x	x
A játszótér irányított mozgásra ösztönzi a gyerekeket.	x	x		
A játszótér koncepciójában fellelhetőek a zen filozófiára utaló jelek.				
A játszótér megépült.	x	x	x	x
A játszótér természeti előképekből merít inspirációt.	x	x	x	x
A játszótér történelmi előképekből merít inspirációt.				
A játszótér a modern művészetből merít inspirációt.				
A játszótér komplex mozgásfejlődést biztosít.	x	x		
A játszótér nem balesetveszélyes.		x	x	x
A játszótér fokozottan balesetveszélyes lehet.				
A játszótér beleolvad a környezetébe.	x	x	x	x
A játszótér kontrasztot képez a környezetével.				
A játszótérnek évszaktól függően változik a használata.				

74. Magyar kortárs játszótérek filozófiai elemzése

Eredmények

Noguchi életútjából és filozófiájának eredményei

Isamu Noguchi életét és tájépítészeti tevékenységét tanulmányozva kiemeltem a legfontosabb alakító tényezőket. A művész nagyon **érzékenyen volt a térélményre**, a környezete megváltoztatásával szerette volna másoknak **is emelni az életminőségét**. **Térszobrászatával szellemi élménnyel** töltötte meg a tereket, beolvasztotta az amerikai mindennapokba a **szobrászat rituális, mágikus jelentőségét, a jelen pillanat értékelését**. Tereiben a **szabadság, felfedezés, környezethez és művészetéhez való közvetlenebb kapcsolódás** lehetőségét látta.

Noguchi játszótereinek eredményei

Noguchi játszótereinek vizsgálata során kiderült számomra, hogy az alkotó nem ragaszkodott egyetlen stílushoz, játszótereiben mindig valami **újjal kísérletezett**. A koncepciók **változatosak**, egy-egy elem visszatérő, de arculatukat nem egyféle tipológia határozza meg. **Többféle karakterű** terep is megjelenik az **élesebb, robosztusabb** mászható piramistól (Play Mountain) a **lágylankás** kisebb méretű játszótérig. (Contoured Playground). **A játszóterein a szintkülönbség nem természeti adottság, hanem a művész tudatos tervezői döntéseként** jelenik meg, amelyek a gyerekeket mozgásra és felfedezésre ösztönzik, azaz a szintjátékokat szándékosan hozza létre.

Noguchi terepplasztikai **szimbolikusak és gesztushordozók, egy elképzelt világ tájelemei**. Ebben az **új kontextusban megjelennek történeti elemek**, de azok nem határozzák meg a játszótér tematikáját. Formanyelve tehát keveri a **modern és az organikus elemeket** és ez az **oldott szerkesztés spontán benyomást kelt**. A játszóterek a szobrászati térformálás révén önmagukban is **térbeli élmények, játszható szobrok**. Ezek a térbeli, szociális és kreatív terek **meghaladták a kizárólagos funkcionalitást** és fontos **művészet-, filozófia-és tudásközvetítő** szerepet töltenek be.

Szinte minden tervében szimbolikusan megjelennek modern szemmel **újraértelmezett ókori elemek**, mint a **piramis, vagy az amfiteátrum**, amik így egyben történeti utalások és téri játékok. Ehhez hasonló elemeket a kortárs játszóterek vizsgálata során nem találtam, ezért ezekre **Noguchi egyedi pecsétjeként** tekintek.

Munkásságát tanulmányozva úgy gondolom, hogy Noguchi **jelentőségteljes alak a tájépítészetben**, hiszen olyan nemzetközileg ismert helyszínekre tervezett, mint **new yorki Riverside Park**, az **UNESCO székház**, vagy **Japán** nagyvárosainak hatalmas **parkjai**. Ezek a nagyszabású projektek azt bizonyítják, hogy a szakma és a közvélemény egyaránt **elismerte** és szimpatizált a Noguchi által közvetített értékrenddel.

Nemzetközi és magyar kortárs játszóterek terepvizsgálatának eredményei

A kortárs játszóterek elemzése során megállapítottam, hogy ezeken a játszótereken szintén megjelennek **stilizált, letisztult formák**, amelyek a **modern** téralkotás tulajdonságait hordozzák, de azok **előképei a helyi geológiából, természetből inspirálódtak**, például szénbányák, az Alpok, a folyami szigetek vagy a Budai-hegység formavilágából. **A természet és táj karaktere tehát alapvető hatással van** a vizsgált kortárs játszóterek térszervezésére és esztétikájára.

Noguchi közvetlen hatását mindössze két esetben fedeztem fel, a **Carve stúdió** két projektjénél, A Play Landscape-nél és a Potgieterstraatnál, melyből az előbbi a PlayMountain az utóbbi a Contoured Playground koncepcióját idézi. Bár a többi koncepció szándékában is megjelennek azonos elemek, például a szabad játék lehetősége, az esztétika és a művészi igényesség fontossága vagy az elérhetőség, a **formavilág nem utal Noguchi projektjeire**.

A kortárs játszóterek térformálása inkább **tájépítészeti**, mint szobrászati. Sokkal **közvetlenebbül utánozzák a természeti elemeket**, mint Noguchi terveit, és **alkalmazkodnak** az eredeti rézsűs, teraszos terepadottságokhoz. A formák így elsősorban a **műszaki problémamegoldás** eszközei nem pedig a filozófiai üzenet hordozói. Ez alól kivételt képez a Potgieterstraat, melynek előképe nem a helyi természet, hanem a **művészi átírás, ezzel autonóm téralkotássá** válik. A formák megsűrtek, szabadak és kifejezőek, egy képzeletbeli tájat idéznek, amelyek játékra, felfedezésre **ösztönzik** a gyerekeket.

A kortárs játszótereken már **tudatosan jelennek meg** a legnépszerűbb játszóelemek, amik **Noguchinál még csak kísérleti formában** fordultak elő. Ilyenek a **játszódombok, alagutak, boltívek, fülkék, buckák**. A terepre vájt csúszdát a gyakorlatban terepre illesztett csúszdával helyettesítik, ami hasonló élményt nyújt, ugyanakkor biztonságosabb és a szabványok szempontjából is egyszerűbbé teszi a tervezést. A műbuckák, lágy lépcsők és terepalagutak esetében feltételezhető, **hogy nemzetközi példák szolgáltak előképként. Ezáltal Noguchi**

tértervezése áttételesen érvényesülhetett a magyar játszótértervezésében, de nem egészében és nem tudatos módon.

A megfigyeléseim alátámasztják azt a megállapítást, hogy a vizsgált játszótérek kedvező hatással vannak a gyerekekre, mert biztosítják a szükséges szabad mozgást, közös játékra, problémamegoldásra ösztönöznek, hagyják szabadon játszani és fantáziálni a gyerekeket és súlytól, magasságtól, életkortól függetlenül **bárki számára szabadon megélhető.**

Játszóterekről átfogóan megállapított eredmények

A kutatásom és terepi megfigyeléseim összegzéseként megállapítottam, hogy **a játszótérek fejlődése szoros kapcsolatban áll a 20. század társadalmi változásaival.** A világháborúk pusztításai után erősödött az igény az **emberi léptékű,** közösségi használatú, rekreációs városi terekre. Ebben a kontextusban a tereprendezett játszótérek megjelenése **természetes eredmény,** mert megoldást nyújt a standard, eszközalapú játszótérek korlátaira. Véleményem szerint ez a folyamat párhuzamba állítható a barokk kertek szigorú rendje után megjelenő szabad tájképi kertformálással, vagy a modern művészet kísérletező törekvéseivel a klasszikus művészet szabályaival szemben. Bár kétség kívül jelentős, **a tereprendezett és szobrászati játszótérek ötlete tehát nem kizárólag Isamu Noguchi sajátja,** hasonló elvek alapján tervezett játszóteret Jean Dubuffet francia festőművész és játszósobrot Egon Moller-Nielsen dán építész is.

A játszótérek használatának vizsgálata alapján megállapíthatom, hogy a **tér minősége, anyaghasználata és formavilága befolyásolja a közösségi élményt.** Az **eszközközalapú** játszótérek a gyerekek mozgása **célirányos, szabályozott,** általában **gyorsabban végigpróbálják az eszközöket** és kevésbé használják a fantáziájukat, valamint csak a meghatározott kor- vagy súlycsoportra tervezték őket. Ezzel ellenben a terepi elemek feloldják a határokat a különböző csoportok között, azok testsúlytól, magasságtól, kortól függetlenül bárki számára, még a felnőtteknek is élvezhetően használhatók. **A változatos terepplasztika** (dombok, mélyedések, átjárók) **ösztönzi a téri interakciót, felfedezésre hívja** a gyerekeket, nem határozzák meg a mozgás irányát és időtartamát. **Nincs szükség definiált eszközökre,** a gyerekek az **absztrakt formákat** képesek felruházni a nekik szükséges jelentéssel. Ezzel a gyerekeknek is lehetősége van hozzátenni a játszótérhez a „saját részüket”, átvitt értelemben az **alkotóval együtt alkotnak.** Például egy műsziklát használhatnak padként, kilátópontként, csúszdaként, sziklaként, vagy bármilyen elképzelt játékszereplőként, objektumként. A pécsi

Millenium Emlékkút- szobor példája jól mutatja, hogy a gyerekek **ösztönösen** reagálnak azokra a formákra, amelyek a térbe simulnak.

A tereprendezett játszóterek nem csak játszó, **hanem társadalmi, pszichológiai és edukációs** funkciót is betöltenek. Egy sűrűn beépített városi környezetben, mint például Amszterdamban a Potgieterstraat játszótere olyan „vad” tér a gyerekek számára, ami biztosítja azokat a téri élményeket, amik alapvetően a természetben érné a gyerekeket. Itt a játszótér egyben **művészeti installáció** és szabad mozgásra ösztönző forrópont. Azok a játszóterek, amelyek a helyi táji adottságokra építenek vagy inspiációjukat a művészetből szerzik mindezen edukációs jelentőséggel is bírnak. A gyerekek így játék közben **közvetett módon** a formákon, színeken keresztül tanulhatnak **a természetről, művészetről és a hely szelleméről**.

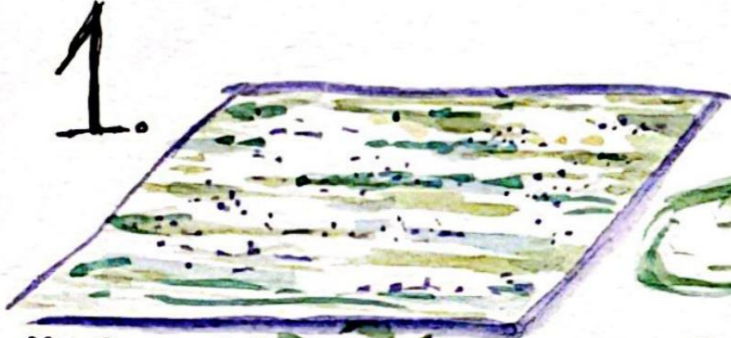
A fentiek alapján láthatjuk, hogy a tereprendezett játszóterek **több rétegű jelentőséggel bírnak:**

- **funkcionális szint:** biztosítják a komplex, szabad mozgás lehetőségét
- **társadalmi szint:** szabad, együttműködő, kreatív gyerekek
- **edukációs szint:** ismeretek a minket körülvevő világról
- **várostervezési szint:** mentális jóllét

Összegezve minden eredményt, azt gondolom, hogy a játszótértervezések során érdemes átgondolni, hogy az milyen egyéb funkciót láthat el a játék mellett. Egy olyan művészi igényű tér, amelyen játszani, tanulni, találkozni lehet fontos identitásképző elemmé válhat, amely árulkodik a helyi közösség igényeiről, szemléletéről. A formák által megszerzett ismeretek és megélt élmények lehetőséget nyújtanak, hogy a gyerekek szorosabb kapcsolatot alakítsanak ki a környezetükkel.

IRÁNYVONALAK

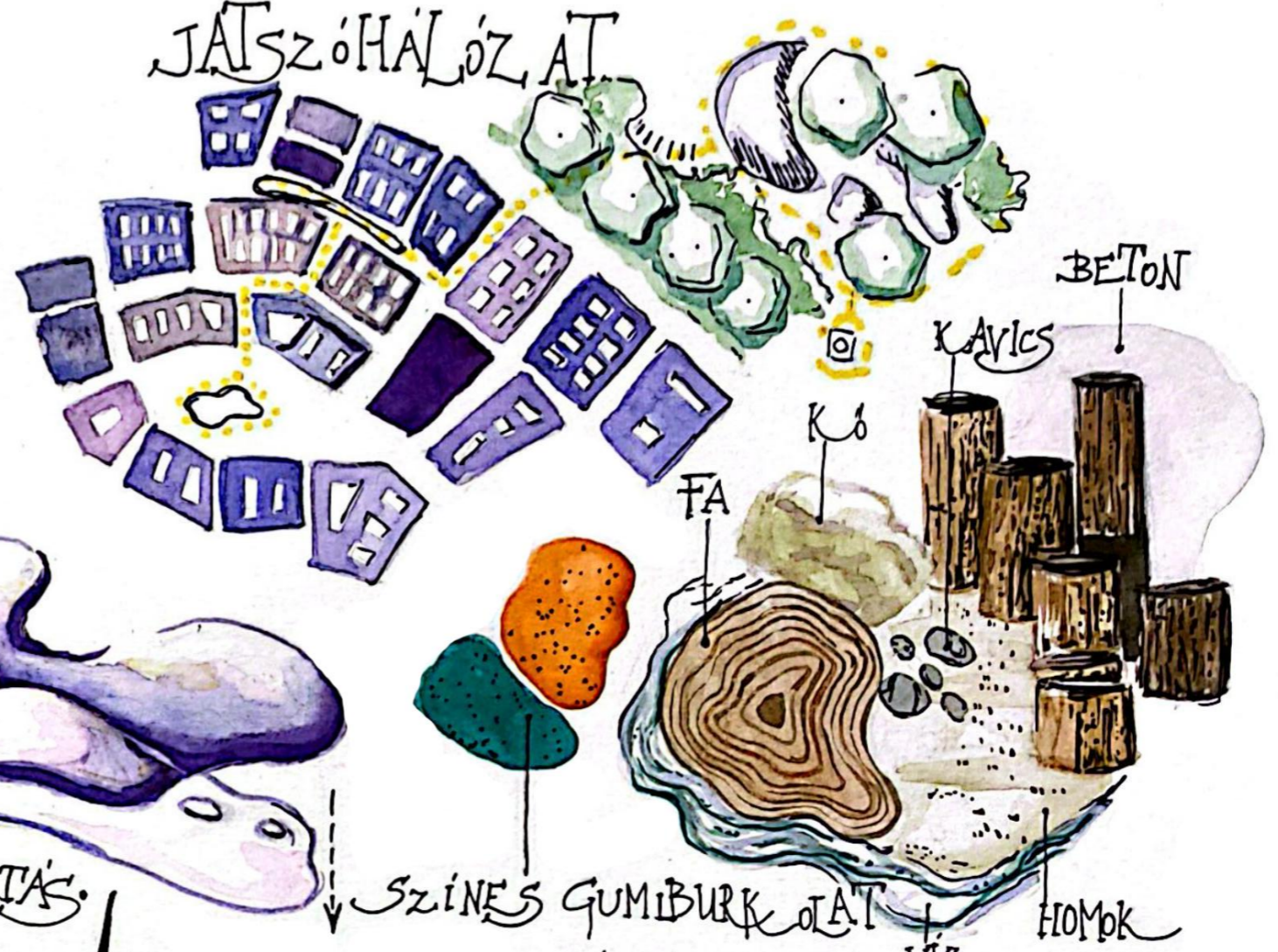
TÖBBGENERÁCIÓS
MŰVÉSZETKÖZVETÍTŐ
REKREÁCIÓS PONT
INTUITÍVAN TERVEZHETŐ



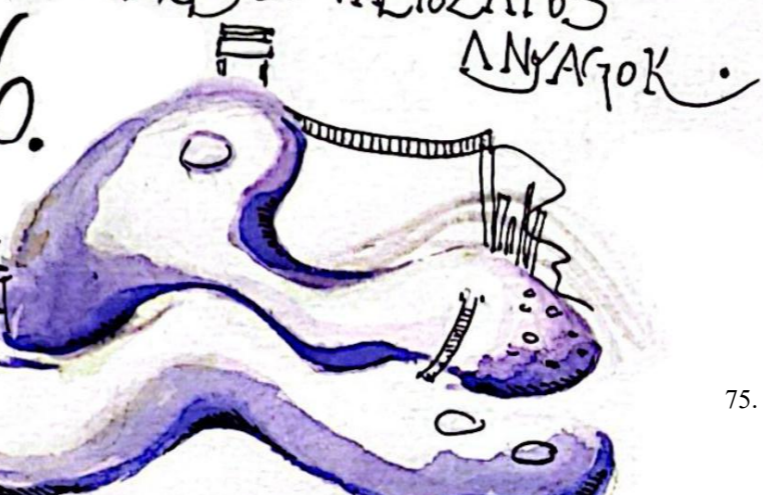
• HELYSZÍN KIFEJLŐDÉSE • HATÁROK FELOLDÁSA



• TEREP MOZGATÁS •



• SZÍNES GUMIBURKÓTAT • VÁLTOZATOS ANYAGOK



• FRAGMENTÁLÁS & VÁLTOZATOS ANYAGOK •



• JÁT SZÉSZKÖZÖK •

Irodalomjegyzék

Könyvek:

Drove, N. Botnick D., (1980), *The sculpture of Isamu Noguchi, 1924-1979*, New York: Garland Pub

Gombrich, E. H. (2002): *A művészet története*, Budapest, Glória Kiadó

Herrigel, E. (1964): *Zen*, New York: McGraw- Hill

<https://archive.org/details/zen0000herr/page/n15/mode/2u>

Huizinga, J. (1950): *Homo ludens*, New York: Roy Publishers

<https://archive.org/details/homoludensstudyo1950huiz/page/n3/mode/2up>

Noguchi, I. (2004): *A Sculptor's world*, Göttingen, Steidl

Noguchi, I. (1994): *Essays and conversations*, New York: H.N. Abrams in association with the Isamu Noguchi Foundation

<https://archive.org/details/isamunoguchiessa0000nogu/page/36/mode/2up>

Noguchi, I. (1980): *The sculpture of spaces*, New York: Whitney Museum of American Art

<https://archive.org/details/isamunoguc00nogu/page/n1/mode/2up>

Radó, A. (1942): *Idegen szavak szótára*, Budapest, Lamper R.

<https://mek.oszk.hu/13600/13648/13648.pdf>

Shier, H. (1984): *Adventure Playground. An introduction*, Egyesült királyság: Fields in Trust

<https://www.harryshier.net/docs/Shier-AdventurePlaygrounds.pdf>

Thien An., T. (1975) *Zen philosophy, Zen practice*, Emeryville, Dharma Pub

<https://archive.org/details/zenphilosophyzen00thie/mode/2up>

Witcher, D. T., DeArmond A., Williams Dr. A. (2013): *Isamu Noguchi's Utopian Landscapes*, Minneapolis, New York, Tokyo: Unitas Press

<https://dianawitcher.com/pdfs/noguchi-utopian-landscapes.pdf>

Elektronikus folyóiratok:

Druker, E. (2019): Play Sculptures and Picturebooks. *Barnboken – Journal of Children’s Literature Research*, 42(1), Paper 433, 10 p.
Letöltés dátuma: 2025. 11. 03. DOI: 10.14811/clr.v42i0.433
Forrás: <https://www.barnboken.net/index.php/clr/article/view/433/1487>

Frost, J. L. (2012): *Evolution of American Playgrounds*. *Scholarpedia*, 7(6), Paper 30423, 7 p.
DOI: 10.4249/scholarpedia.30423
Forrás: http://www.scholarpedia.org/article/Evolution_of_American_Playgrounds

Kinard, T. A. (2015): *Playgrounds: A Historical Context*. *YC Young Children*, 70(4), 92–95.
Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.
Forrás: <https://www.jstor.org/stable/pdf/yctyoungchildren.70.4.92.pdf>

Elektronikus források:

int02: Weilacher, U. (1996): Isamu Noguchi: Space as Sculpture.- *Between Landscape Architecture and Land Art* 1996 Basel: Birkhäuser. p.43-54
Letöltés dátuma: 2025. 11. 04.
Forrás:
https://www.researchgate.net/publication/341070879_Isamu_Noguchi_Space_as_sculpture

Közlemények internetes oldalról:

int01: Barbican Centre, Noguchi In His Own Words [rövid dokumentumfilm]. *YouTube*.
Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.
Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=IbcleKnGEMU>

int02: Designing for Play (2010): Isamu Noguchi Playscapes.
Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.
Forrás: <https://designingforplay.blogspot.com/2010/06/isamu-noguchi-playscapes.html>

int03: Egon Møller-Nielsen – The Playground Project (n. é.): Architektur für Kinder.
Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.
Forrás: <https://afilii.com/en/crater-lake-urban-play-sculpture-by-24-studio/>

int04: Grimshaw Foundation (n. é.): Noguchi’s Playscapes.
Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.
Forrás: <https://www.grimshaw.foundation/stories/noguchi-s-playscapes>

int05: Magyar Nemzet (2024): Elhanyagolta az önkormányzat: életveszélyessé vált Óbuda közkedvelt játszótere.
Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.
Forrás: <https://magyarnemzet.hu/belfold/2024/01/elhanyagolta-az-onkormanyzat-életveszelyesse-valt-obuda-kozkedvelt-jatszotere>

int06: Michael Blackwood Productions (1972): *Isamu Noguchi: There's No Such Thing as Time.*

Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.

Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=7Y05dzPTnq8>

int07: Adventure Play (2020): *Pioneers of adventure play*, Letöltés dátuma: 2025. 11. 04.

Forrás: <https://londonadventureplaygrounds.org.uk/about-adventure-playgrounds/pioneers-of-adventure-play/>

int08: PestBuda (2020): *Áadták a Tabáni Sport és Szabadidőparkot.*

Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.

Forrás: https://pestbuda.hu/cikk/20200826_atadtak_a_tabani_sport_es_szabadidoparkot

int09: Tandfonline (2011): *A játszótérek története.*

Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.

Forrás: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21502552.2011.536711>

int10: Tolley, D. (n. é.): *Play Sculpture. Arts ACT – Public Art.*

Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.

Forrás: <https://www.arts.act.gov.au/public-art/play-sculpture>

int11: Skerl, U. (2024): *Wild Playgrounds. LANDEZINE.*

Letöltés dátuma: 2025. 11. 03.

Forrás: <https://www.landezine.com/wild-playgrounds>

int12: Timothy A. Kinard(2015): *Playgrounds: A historical context*, *YC Young Children*, 70.

évfolyam 4. szám, 92-95. oldal

https://www.jstor.org/stable/pdf/yctyoungchildren.70.4.92.pdf?casa_token=bbTNdiM2bLwA

[A](#)

Hivatkozott weboldal:

int13: Fazekas a hálón. Letöltés dátuma: 2025. 11.

03. <http://enciklopedia.fazekas.hu/tarsmuvt/avantgard.htm>

int14: FacebookA BKM Nonprofit Zrt. FŐKERT Kertészeti Divíziójának hivatalos

oldala: Letöltés dátuma: 2025. 11. 04. https://www.facebook.com/fokertbp?locale=hu_HU,

FŐKERT 2025. január 31- bejegyzés

int15: Idegen szavak szótára. 2025. 11. 04. <https://idegen-szavak-szotara.hu/kapcsolat>

int16: Britannica. Letöltés dátuma: 2025. 11.04.

<https://www.britannica.com/art/modern-art-to-1945-2080464>

Képek forrása

Borítókép: A pécsi Millenium emlékkút-szobron játszó gyerekeket ábrázolja

1. Isamu Noguchi: Lunar landscape 1944:
https://www.si.edu/object/lunar-landscape%3Ahmsg_66.3867
2. Vizsgált játszóterek táblázata saját szerkesztés
3. A szakdolgozat logikai felépítése saját szerkesztés
4. Noguchi alkotásai, kördiagram, saját szerkesztés
adatok forrása:
<https://archive.org/details/sculptureofisamu0000grov/page/n5/mode/2up>
5. Isamu Noguchi: Kouros 1945:
<https://www.metmuseum.org/perspectives/artist-statements-archive>
6. amerikai model játszótér az 1900-as évek elején:
http://www.scholarpedia.org/article/File:Dallas_1900.jpg
7. kalandjátszótér Koppenhágában 2012-ben:
<http://www.scholarpedia.org/article/File:Adventure.jpg>
8. Egon Moller- Nielsen: Tufsen, 1949, mászószobor
<https://kunstkritikk.com/art-is-for-everyone/> fotó: Sune Sundahl
9. Játszóterek összehasonlító körtáblázata: szerző által
adatok forrása:
http://www.scholarpedia.org/article/Evolution_of_American_Playgrounds
10. Isamu Noguchi portréja az '50-es évekből:
<https://champ-magazine.com/art/isamu-noguchi-sculpture-body-garden/>
11. Constantin Brancusi: A varázslónő 1916-24:
12. Noguchi Párizsban 1927-ben:
<https://www.noguchi.org/isamu-noguchi/biography/chronology/>
<https://www.guggenheim.org/artwork/662>
13. Isamu Noguchi: Gömböly 1928
14. Isamu Noguchi Kertmúzeum
<https://www.noguchi.org/museum/visit/building-garden/>
Photo: Elizabeth Felicella. ©INFGM / ARS
15. Isamu Noguchi: Monument to the plow, 1933:
<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/151>
16. Isamu Noguchi: Play Mountain 1933:
<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/8147>
17. Isamu Noguchi: Play Mountain 1933:
<https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEiMq6o-3LXQk-xP11PIM643WYfg2ZiFVb3opgyX9PDoey12EvHOFPyRh6dFRmMvKVQKQcwfFA>

[8nawriOLmFnACa0W2LkEv93raDHLdMLSK8PJnm1yEpKRgo9BWpXCSAVIMZ
QWd1eeK7wse/s1600/noguchi-play-6.jpg](http://8nawriOLmFnACa0W2LkEv93raDHLdMLSK8PJnm1yEpKRgo9BWpXCSAVIMZQWd1eeK7wse/s1600/noguchi-play-6.jpg)

18. Isamu Noguchi: Riverside park játszótère 1961-62

<https://www.noguchi.org/artworks/collection/view/riverside-playground-2/>

19. Noguchi játszótèreinek téralakítása, játszóelemei és a rajtuk végezhető mozgások, saját szerkesztés

20. Play Mountain 1933:

<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/8147>

21. Contoured Playground 1942:

<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/8165> ©INFGM

22. UN Playground 1952

<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/8216> ©INFGM

23. Riverside park játszótère 1960-62

<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/8254>

24. Kodomo No Kuni 1965-66:

<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/8292>

25. Garden of the Moon 1968:

<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/998>

26. Moere Numa Koen 1988-2005:

<https://archive.noguchi.org/detail/archival/53578> ©INFG

27. Noguchi hangulatlap, saját szerkesztés

28. Noguchi játszótèreinek formai elemzése- saját szerkesztés

29. A Play Mountain és Moere Numa park lépcsős piramis formái, forrás: saját rajz

30. A Contoured playground alaprajza, terepmetszetei, oldott formái a US Pavilion Expo '70-re tervezett játszótér lágy terepformái és a UN Playground felszínből kiemelkedő terepjátékai, saját rajz

31. A Contoured playground alaprajza, terepmetszetei, oldott formái a US Pavilion Expo '70-re tervezett játszótér lágy terepformái és a UN Playground felszínből kiemelkedő terepjátékai, saját rajz

32. A Riverside park Playground avantgard szerkesztése, forrás: saját rajz

33. A Kodomo no Kuni organikus dombjai és a beton mászóelemek, forrás: saját rajz

34. . Noguchi filozófiájának vizsgálata táblázatos formában, forrás: saját rajz

35. Noguchi két játszóterének formanyelve, Play Mountain, saját rajz

36. Noguchi két játszóterének formanyelve, UN Playground, saját rajz

37. A Tokaji Bodrog parti játszótér térhasználati elemzése- saját szerkesztés

38. A Tokaji Bodrog parti játszótér SWOT elemzése, saját szerkesztés

39. Isamu Noguchi Contoured Playgroundjának térhasználati elemzése- saját szerkesztés
fénykép:<https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/8165> ©INFGM

40. A Contoured Playground SWOT analízise

41. Burghauseni játszótér 2004:

- <https://rehwaldt.de/en/projekt.php?proj=BUG-Spielgebirge>
42. Stadtpark 2007: <https://meinwaldkirchen.de/der-stadtpark-die-gruene-lunge/>
43. Potgieterstraat 2010:
<https://landezine.com/potgieterstraat-by-carve-landscape-architecture/>
44. Play Landscape 2016:
<https://www.archdaily.com/796396/play-landscape-be-mine-carve-plus-omgeving/57edc69ae58ece3d8200004f-play-landscape-be-mine-carve-plus-omgeving-image>
45. Nemzetközi játszóterek hangulatlap, saját szerkesztés
46. Nemzetközi játszóterek formai összehasonlítása saját szerkesztés
47. Burghauseni játszótér és a Stadtpark organikus formái
<https://landezine.com/urban-park-playground-by-rehwaldt-landscape-architecture>
48. Burghauseni játszótér és a Stadtpark organikus formái
<https://rehwaldt.de/en/projekt.php?proj=BUG-Spielgebirge>
49. Burghauseni játszótér és a Stadtpark organikus formái
<https://www.rehwaldt.de/projekt.php?proj=WAL-Hangrutsche>
50. A Carve játszótere a Potgieterstraaton és Noguchi Contoured Playground terve nagyjából 4 négyzetméteren
<https://afilii.com/en/urban-play-ground-at-potgieterstraat-amsterdam-by-carve-netherlands>
51. A Carve játszótere a Potgieterstraaton és Noguchi Contoured Playground terve nagyjából 4 négyzetméteren
<https://www.wallpaper.com/design/isamu-noguchi-in-search-of-contoured-playground-and-models-for-space-the-noguchi-museum-new-york>
52. A Carve játszótere a Potgieterstraaton és Noguchi Contoured Playground terve nagyjából 4 négyzetméteren
<https://www.wallpaper.com/design/isamu-noguchi-in-search-of-contoured-playground-and-models-for-space-the-noguchi-museum-new-york>
53. A pécsi Millenium Emlékkút-szobron kisgyerekek csúszdázhatnak, másznak
forrás: saját rajz
54. A pécsi Millenium Emlékkút-szobron kisgyerekek csúszdázhatnak, másznak
forrás: saját rajz
55. Isamu Noguchi: Play Mountain (1933) és a Carve Play Landscape (2016) hasonlóságai
<https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEiMq6o-3LXQk-xP11PIM643WYfg2ZiFVb3opgyX9PDoeY12EvHOFPyRh6dFRmMvKVQKQcwfFA8nawriOLmFnACa0W2LkEv93raDHLdMLSK8PJnrn1yEpKRgo9BWpXCSAVIMZQWd1eeK7wse/s1600/noguchi-play-6.jpg>
56. Isamu Noguchi: Play Mountain (1933) és a Carve Play Landscape (2016) hasonlóságai
<https://www.archdaily.com/796396/play-landscape-be-mine-carve-plus-omgeving/57edc60be58ece4fa8000023-play-landscape-be-mine-carve-plus-omgeving-image>

57. Isamu Noguchi: Play Mountain (1933) és a Carve Play Landscape (2016) hasonlóságai
<https://www.archdaily.com/796396/play-landscape-be-mine-carve-plus-omgeving/57edc600e58ece3d82000048-play-landscape-be-mine-carve-plus-omgeving-photo>
58. A nemzetközi kortárs játszótérek filozófiai elemzése saját szerkesztés
59. Pólós játszótér 2017:
forrás: saját kép
60. Gellért- hegyi csúszdapark 2017:
<https://minimatine.hu/ilyen-lett-a-gellert-hegyi-csuszdapark/>
61. Tabán játszótér 2020:
forrás: saját kép
62. Hajógyári sziget játszótérek 2025:
<https://enbudapestem.hu/2025/02/02/megnyitott-a-felujitott-csuszdas-jatszoter-az-obudai-szigeten>, Merész Márton
63. Magyar játszótérek hangulatlap, saját szerkesztés
64. A margitszigeti Pólós játszótér használati elemzése
helyszínrajz: BKM Nonprofit Zrt. FŐKERT Kertészeti Divízió, Zöldfelület-fenntartási Főosztály, Tervezési Osztály
fényképek forrása: saját kép
65. Gellérthegyi csúszdapark 2017 előtt és után
<https://assets.4cdn.hu/kraken/71XgT00FtuSnCG99s.jpeg>
66. Gellérthegyi csúszdapark 2017 előtt és után
[https://www.csaladinet.hu/hirek/szabadido/programajanlo_\(csaladdal_gyerekekkel\)/24649/ilyen_volt_-_ilyen_lett_vidam_gyereksivaj_a_felujitott_gellert-hegyi_csuszdaparkban](https://www.csaladinet.hu/hirek/szabadido/programajanlo_(csaladdal_gyerekekkel)/24649/ilyen_volt_-_ilyen_lett_vidam_gyereksivaj_a_felujitott_gellert-hegyi_csuszdaparkban)
67. Hajógyári sziget játszótérek a '80-as, 2010-es években és 2025-ben
<https://fortepan.hu/hu/photos/?id=141224>
68. Hajógyári sziget játszótérek a '80-as, 2010-es években és 2025-ben
<https://3.kerulet.itlakunk.hu/holmi/sport-szabadido/obudai-szigeti-hajogyari-szigeti-jatszoter>
69. Hajógyári sziget játszótérek a '80-as, 2010-es években és 2025-ben
<https://minimatine.hu/hajogyari-sziget-csuszdas-jatszotere-meguult>
70. Tabán játszótérek 2007-ben és a 2020-as felújítás után
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b2/Tab%C3%A1n-Jatszoter.jpg>
71. Tabán játszótérek 2007-ben és a 2020-as felújítás után
https://pestbuda.hu/cikk/20200826_atadtak_a_tabani_sport_es_szabadidoparkot
72. Tabán játszótérek 2007-ben és a 2020-as felújítás után
forrás: saját kép
73. Magyar kortárs játszótérek formai elemzése, saját szerkesztés
74. Magyar kortárs játszótérek filozófiai elemzése, saját szerkesztés
75. Irányvonalak a tereprendezett játszótértervezéshez, saját rajz

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függelék: A MATE egységes szakdolgozat / diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója

4.2. sz. melléklete: Nyilatkozat a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió nyilvános hozzáféréséről és eredetiségéről (módosítva: 2025. október 16.)

NYILATKOZAT

szakdolgozat nyilvános hozzáféréséről és eredetiségéről

A hallgató neve: Tóth Eszter Flóra
A Hallgató Neptun kódja: HNSZJX
A dolgozat címe: Isamu Noguchi tereprendezési művészete és alkalmazása játszóterei környezetben
A konzulens intézetének neve: Tájépítészeti, Településtervezési és Diszkertészeti Intézet
A konzulens tanszékének a neve: Kertművészeti és Kertépítészeti Tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem. Továbbá kijelentem, hogy a dolgozat elkészítése során alkalmazott mesterséges intelligencia-eszközök (pl. szöveggenerálás, nyelvi javítás, fordítás, adatelemzés) használata nem helyettesítette a saját kutatási és alkotói munkámat, azok alkalmazását a források között vagy a módszertani részben feltüntettem, és a szakmai-etikai elvárásoknak megfelelően jártam el.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.


A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkori szellemi tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelté után nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitori rendszerében.

Kelt: 2025 év november hó 3 nap


Hallgató aláírása

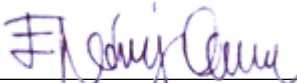
NYILATKOZAT

Tóth Eszter Flóra (név) (hallgató Neptun azonosítója: HNSZJX) konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a szakdolgozatot áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő védeésre **javaslom** / **nem javaslom**¹.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem^{*2}

Kelt:2025 év november hó 3 nap


belső konzulens

¹ A megfelelő aláhúzendó.

² A megfelelő aláhúzendó.

Hallgatók, doktoranduszok nyilatkozata mesterséges intelligencia (MI) alkalmazásáról

1. Általános adatok

Hallgató neve:	Tóth Eszter Flóra
Neptun-kódja:	HNSZJX
Képzési szint (a megfelelőt jelölje X-szel):	<input checked="" type="checkbox"/> BSc/BA <input type="checkbox"/> MSc/MA <input type="checkbox"/> Doktori (PhD) <input type="checkbox"/> Egyéb: TDK
Tantárgy neve/kódja*:	Szakdolgozat
A munka címe:	Isamu Noguchi tereprendezési művészete és alkalmazása játszótéri környezetben

* doktori értekezés esetén nem kitöltendő

2. Nyilatkozat az MI használatáról

Alulírott, etikai felelősségem teljes tudatában az alábbi nyilatkozatot teszem:

(Kérjük, válasszon egyet az alábbi lehetőségek közül!)

A) Nem alkalmaztam mesterséges intelligencia rendszert vagy szolgáltatást.

(Amennyiben ezt jelölte, a további táblázatok kitöltése nem szükséges.)

B) Alkalmaztam mesterséges intelligencia rendszert vagy szolgáltatást.

(Kérjük, töltsse ki a vonatkozó táblázatokat!)

3. A mesterséges intelligencia használatának részletezése

I. TÁBLÁZAT: Asszisztensi vagy kisebb mértékű felhasználás (pl. fordítás, nyelvi korrekció, ötletelés stb.)

(Ezen felhasználások esetében a konkrét promptok és válaszok csatolása nem szükséges.)

A felhasználás célja	Alkalmazott MI-eszköz neve és verziója	Érintett rész (ha nem a szöveg egészére vonatkozik)
nyelvi korrekció	Chat GPT	-

II. TÁBLÁZAT: Jelentős tartalmi hozzájárulás (pl. egy teljes ábra vagy egy hosszabb szövegrész generálása)

(Ezekben az esetekben a felhasznált kulcsfontosságú promptok és az MI által adott nyers válaszok dokumentálása és a munka mellékletében való csatolása szükséges.)

A felhasználás célja	Alkalmazott eszköz verziója, elérhetősége	MI-neve,	Az érintett fejezet / ábra / táblázat pontos sorszáma	A prompt-naplót tartalmazó melléklet bejegyzésének sorszáma
-	-	-	-	-

3/A. Oktató által előírt kiegészítő szabályok (ha vannak)

Amennyiben az adott tantárgy oktatója vagy témavezetője az MI-eszközök használatára vonatkozóan külön szabályokat vagy elvárásokat határozott meg, kérjük, az alábbi mezőben foglalja össze ezeket:

Pl. az MI használatának tilalma bizonyos feladattípusokra; csak konkrét eszköz használata engedélyezett; eltérő hivatkozási elvárások; dokumentációs forma stb.

Oktató vagy témavezető által előírt szabályok:

.....

.....

.....

.....

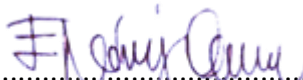
4. Minden hallgatóra vonatkozó nyilatkozat:

Kijelentem, hogy az MI által esetlegesen generált tartalmakat minden esetben kritikailag felülvizsgáltam, szerkesztettem és a munkába illesztettem. A leadott munka minden eleméért, annak eredetiségéért és tudományos helytállóságáért teljes körű felelősséget vállalok. Tudomásul veszem, hogy a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem a benyújtott munkát mesterséges intelligencia detektorral ellenőrizheti, és eljárást kezdeményezhet, amennyiben a nyilatkozatom valótlan vagy hiányos.

Kelt: Budapest, 2025. október hó 28 nap

.....


Hallgató aláírása

.....


Konzulens/Témavezető aláírása