

## **“Hea avaliku ruumi” Maardu linnakeskuse arhitektuurivõistluse žürii protokoll**

Riigihanke viitenumber on 279221

VÕISTLUSE AEG 24.05.2024 kell 10.00 - 10.09.2024 kell 16.00.

ŽÜRII KOOSOLEKU TOIMUMISE AEG JA KOHT: 03.10.2024 Maardu Linnavalitsus

ŽÜRII KOOSSEIS:

Žürii esimees: Aurika Sin-Kerra, Maardu linnapea

Žürii liikmed:

- Tõnu Kirves, Maardu Linnavalitsuse planeerimis- ja majandusosakonna juhataja asetäitja;
- Annabel Mett, Maardu Linnavalitsuse planeerimis- ja majandusosakond, planeeringute peaspetsialist;
- Kalle Vellevoog, Eesti Arhitektide Liit, 8. taseme volitatud arhitekt-ekspert;
- Raul Järg, Eesti Arhitektide Liit, arhitekt;
- Grete Veski-Dubov, Eesti Arhitektide Liit, 7. taseme volitatud maastikuarhitekt;
- Maarja Gustavson, Eesti Maastikuarhitektide Liit, 7. taseme volitatud maastikuarhitekt.

Žürii sekretär: Liina Soosaar, MTÜ Eesti Arhitektide Liit

### **IDEEVÕISTLUSE EESMÄRK**

Arhitektuurivõistluse eesmärgiks oli leida terviklik ruumiline lahendus Maardu linnakeskusele kui Maardu esindusalale. Ümberehituse eesmärgiks on linnaruumi muutmise praegusest lahendusest inimsõbralikumaks ja mitmekesisemaks, tänapäevaseks ja esinduslikuks avalikuks ruumiks, mis pakub meeldivat ja turvalist olemist ning tegevusvõimalusi igas vanuses inimesele igal aastaajal. Linnakeskuse kaasajastamine peaks andma impulsi Maardu keskuse olemuse ümbermõtestamiseks ja atraktiivsemaks muutmiseks ning kohaliku ettevõtluse ja kultuuri arenguks.

Maardu linna keskus asub Kallavere elamupiirkonnas. Võistlusala suurus oli 7,5 ha ja see hõlmas Vaba Aja Keskuse esist ala, millest saab linna uus keskväljak, ning linna peatänavat – Keemikute tänavat – ja tänava äärde jäävaid munitsipaalkinnistute sopistusi. Kallavere asumii pikkus (Keemikute tn) on u 2 km. Võistlusala pikkuseks mööda Keemikute tänavat on u 1,6 km.

Kontaktalasse jäi Kellamäe park, kuhu oodati üldist visiooni ning mis on lähiajal plaanis ümber kujundada juba olemasoleva projekti järgi.

Edasine võistlusala projekteerimine ja ehitus toimub eeldatavalt etapiviisiliselt. Esimesena plaanitakse välja ehitada keskväljak Vaba Aja Keskuse ees.

Kõik võistlus- ja kontaktalas olevad kinnistud kuuluvad munitsipaalomandisse.

## HINDAMINE

Arhitektuurivõistluse tähtajaks, 10.09.2024 kell 16.00 laekus 7 ideekavandit, mis kõik tunnistati hanketingimustele vastavaks. Žürii liikmed töötasid läbi kõik kavandid. Enne ideekavandite hindamist arutas žürii läbi ootused võistlusele ja töödele.

Žürii selgitas auhinnavõitjad välja võistlustingimuste ja Eesti Arhitektide Liidu poolt koostatud „[Eesti arhitektuurivõistluste juhend 2013](#)” tingimuste alusel.

Žürii hindas ideekavandite arhitektuurilahendusi vastavalt järgmistele kriteeriumitele:

- terviklikkus ja avaliku ruumi sidusus;
- kogu lahenduse aastaringne toimivus ning funktsionaalsus;
- sobivus Maardu linna keskuseks ja linna eripärade tunnetamine;
- esinduslikkus ja arhitektuuri kvaliteet;
- inimsõbralikkus, arvestades erinevate inimeste ja liikumisvahenditega;
- ehitamise ja edasise ülalpidamise praktilisus.

Avalik link hindamisel olnud võistlustöödele:

<https://www.dropbox.com/scl/fo/0ldlbd9ogx4fs1sfh0jif/AL-12B4PSemmRuttBGZxzSY?rlkey=6cuvxfghn4wiyxlaidzgnjk&st=yn5ti1co&dl=0>

## ŽÜRII TÖÖST ÜLDISELT

Žürii suurim ootus oli, et tööde seast leitaks selline kvaliteetne ja kaasaegne tulevikku vaatav lahendus, mis seostuks linnaga ega oleks Maardu jaoks võõras. Esimesena teostatav keskväljak soovitakse siduda Maardu peatänavaga (Keemikute tänavaga) nii, et pikemas vaates saavutatakse ühtne üldmulje kogu linnas ja Maardu keskusala oleks selgelt identifitseeritav.

Võistlustingimustes oli kirjas, et võistlustöös tuleb arvestada planeeritud trammikoridoriga, kuna see on Maardu linna suund ja eesmärk tulevikuks – see osutus võistlejatele ehk keerulisimaks ülesandeks. Tööd pakkusid välja väga erinevaid võimalusi perspektiivse trammiliiklusega arvestamiseks, seejuures oli paljudes võistlustöödes see teema jäänud teisejärguliseks. Esitatud tööde põhjal võib eeldada, et perspektiivse trammiliikluse arvestamine on piisavalt keeruline ülesanne, mis tuleks kindlasti enne tänavadisaini üle otsustamist uuesti läbi töötada.

Võistlusele esitatud tööd ei andnud tänavaruumi lahendamiseks ühte selget eelistatud lahendust, mistõttu on Keemikute tänava uuendamisel tulevikus vajalik koostöö arhitektide, liikuvuseksperptide ja teedeinseneridega, et töötada välja tänava põhimõtteline liiklusskeem ja seejärel leida tänavaruumi disainile toimiv lahendus.

Ootused olid ka mitmekesisele haljastusele keskväljakul ja peatänaval, kuigi tuleb arvestada, et Maardus on juba praegu palju rohelist.

Maardu linna jaoks oli olulisim keskväljaku lahendus, kuna see on esimene etapp, mida plaanitakse ellu viia. Keemikute tänava lahendus realiseeritakse oluliselt hiljem.

Keskväljakut ei vaja linn traditsiooniliste rivistuste jaoks, vaid rahva kogunemiseks ürituste ajal. Maardu linna pidupäevad on tavapäraselt väiksemas skaalas – kõned ja lipuheiskamised, teejoomise ja kogukondliku õhkkonnaga üritused. Seepärast on ette nähtud lava, et oleks

võimalik vabaõhuetendusi korraldada. Tuli arvestada publiku kogunemise kohtadega, pinkide ja läbimõeldud (amfiteatri) lavaga.

Oodati, et lahenduses oleks mõeldud noorte vaba aja veetmise peale. Lähedal asuvad haridusasutused, seega võiks iga kool linnas tulla väljakule, kasutada seda väliõppekohana või selle ümbrust pikapäevarahmana. Ka igapäevast kasutust peeti oluliseks, et linna elanikel oleks koht lihtsalt hetke võtmiseks ja puhkamiseks.

## ŽÜRII ARUTELU JA OTSUS

Žürii viis hindamist läbi kahes voorus. Teise vooru jõudsid kavandid märgusõnadega (alfabeetilises järjekorras): FESTIVAL, KEEMIK, MAARDU KIVI, PULSS, REBASESABA.

Teises voorus keskendus žürii sellele, mis järjekorras plaanitakse projekti ellu viia ja kuidas sel juhul lahendused töötaksid. Esimeses etapis on linna eesmärk asuda ellu viima keskväljaku osa, teises etapis Keemikute tänavat ja kolmandas etapis Kellamäe pargi osa.

Pärast arutelu ja ideekavandite võrdlemist otsustas žürii konsensuslikult määrata preemiad järgnevalt:

- I preemia (9000 €) ideekavandile märgusõnaga “PULSS”,
- II preemia (7000 €) ideekavandile märgusõnaga “REBASESABA”,
- III preemia (5000 €) ideekavandile märgusõnaga “KEEMIK”,
- Ergutuspreemia (2000 €) ideekavandile märgusõnaga “FESTIVAL”
- Ergutuspreemia (2000 €) ideekavandile märgusõnaga “MAARDU KIVI”.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et üheski ideekavandis ei olnud kõiki lähteülesande komponente suurepäraselt lahendatud. Arutelu tulemusena valiti ühehäälselt võitjaks ideekavand märgusõnaga “PULSS”.

Žürii tõdes, et võidutööga ei saadud loodetud Kellamäe pargi poolset tänavat ega pargi ala lahendust. Kõik, mis puudutab Keemikute tänavat lahendust ja Kellamäe parki, lahendatakse järgnevates etappides, kus töötatakse lahendus läbi koostöös liikuvusekspertidega. Linnavalitsus täpsustab Keemikute tänavat lähteülesannet ja võidutöös tuleks liikluslahendust edasi arendada. Samas leidis žürii, et Keemikute tänav on peatänav ja see on oluline lahendada koos keskväljakuga. Keskväljaku-äärne liikluslahendus tuleb täpsemalt läbi mõelda. Võidutöös on parimad keskväljaku ja kergliikluse osa lahendused.

Võitnud ideekavandite märgusõnad kuulutatakse välja hiljemalt 21. oktoobril 2024.

Võitjate avalikustamine toimub **12. novembril kell 17 Maardu Vaba Aja Keskuses** (Keemikute 12b, Maardu). Samas avatakse ka võistlustööde näitus.

## HINNANGUD IDEEKAVANDITELE

/preemiate järjekorras/

### “PULSS” – I preemia



See töö on suur samm edasi Maardu kaasaegsema linnaruumi tekkeks. Tulemus mõjub dünaamiliselt. Keskväljaku lahendus on strateegiliselt läbi mõeldud ja skeemidel ka selgelt kirjeldatud.

Töö tugevus ongi selge, meeldejääv ja toimiva lahendusega keskväljak. Tegemist on sümpaatse ja linna jaoks kõige olulisemates elementides läbi mõeldud ja läbi töötatud ideekavandiga.

Väljaku ringikujuline motiiv on lihtne, aga meeldejääv – ring on tänuväärne kujund, mis koondab funktsioonid hästi kokku. Töö loob linnale selge identiteediga keskväljaku, nii et kui külaline satub esimest korda Maardusse, saab ta kohe aru, et see on linna kese. Maardu saaks selle töö läbi ruumilise keskpunkti.

Haljastus ja väljak on seotud tervikuks, istumiskohtadele on piisavalt ruumi, kasutatud on varikatust, säilitatud mänguväljak. Selline keskväljak meelitab inimesi. Ka väljakuäärne parkimine on sümpaatselt lahendatud.

Väljaku proportsioonid on Maardule kohased, selle suurus ja haljastuse jaotus adekvaatselt tabatud, olemas on kõik vajalikud elemendid. Ei teki küsimust, et Maardu inimesed ei suudaks seda täita. Ka vihmase ilmaga on seal võimalik aega veeta.

Tehniliste lahendustega on kohati mindud isegi liiga keeruliseks ja vormid veidi üle pakutud (tugimüürid jms). Ringi sees on liiga palju elemente, seda ala peaks tegema selgemaks ja rahulikumaks.

Loodud on amfiteatrilik ala, kus saab istuda. Väljaku astmestiku mastaap on kohane, siia saab panna üles lava ja ruum on paindlikult korraldatav. Postid ja varikatused tõmbavad tähelepanu Vaba Aja Keskuselt ära ja piiritlevad ringikujulise väljakuruumi. Varikatused antud lahenduses ei tundu küll ilmastikule vastavad. Jäi kahtlus, kuidas katuseid on võimalik teisaldada. Töös see otseselt ei kajastunud, kuid liuväljaku võimalus oleks selle väljaku puhul samuti olemas ja tehtav. Erinevate rahvuste motiivid ei tulnud esile, kuid vastavaid ruutusid saaks terves tänava ulatuses edasi arendada ja kasutada.

Selle töö puhul on küsitav paraadide korraldamine, aga võib-olla pole siin seda ka vaja teha. Väljak võimaldab paindlikku kasutust, ruum ei ole ärilise otstarbega, siin võiks istuda ja lihtsalt olla, ruumi on kõigile kasutajagruppidele.

Väikevormid. Väljapakutud elemendid on positiivsed, leidub viiteid Maardu linnale ja keemiatööstusele (monument-skulptuur Mendelejevi tabeliga). Üksikobjektid on hästi lahendatud. Inventariks on liiga anonüümsed seeriatooted, aga neid saab edasi arendada.

Positiivne, et läbivalt on kasutatud mitmerindelise haljastust ning vihmavee kogumine on integreeritud disaini. Ebaselge on pidevalt voolava (ringleva) ja kogutava vihmavee süsteemi lahendus. Kui on mõeldud mõlemat süsteemi, siis seda mõtet oleks tahtnud selgemini näha. Pakutud vihmarenn tundub toimimiseks ilma haljastuseta liiga kitsas. Sademevee kogumise lahendust tuleks edasi arendada.

Tänava lahenduse puhul on tähelepanu pööratud eri kasutajagruppide turvalisuse küsimustele, mootorliikluse ruum on rahustatud. Tänava äärde on haljastust juurde planeeritud ja sellega samuti liiklust rahustatud. Liiklusskeem 1+1 autorida ja tramm eraldi koridoris tänava keskel pole siiski hea lahendus. Liikluslahenduse puhul meenutab tuleviku trammikoridor ja kaks autorada Tallinna Rävalla puisteed, kus tänava keskel asuv ala on kasutamata. Tänavaruumi graafiline lahendus ei sisalda kogu ala, mõlemad tänava otsa-alad on jäänud esitamata, Kellamäe pargi ja kiriku ümbruse osa ei ole näidatud. Skeemil on rohkem sekkumisi ja funktsioone, kui on näidatud asendiplaanil.

### **Žürii ettepanekud võidutöö edasiarendamiseks edasisel projekteerimisel:**

- Käsitleda väljakuala ja tänavaruumi eraldi projektidena. Tänavaosade lahendada terviklikult järgmises etapis kogu võistlusalas vastavalt Maardu linnavalitsuse täpsustatud lähteülesandele. Liiklusskeem (perspektiivse trammikoridori asukoht) vajab liikuvuseksperdi kaasamist ja eraldi läbi töötamist.
- Varjualused ringi peal on sümpaatsed, mahulisi vorme maapinnal tuleks lihtsustada.
- Veelahendused vajavad täpsemat edasiarendamist. Mõelda läbi vihmavee kogumine ja ringlev vesi (purskkaev ja rennides voolav vesi) – need on kaks erinevat süsteemi.

Sademevett koguva veerenni võiks laiendada, haljastada või kaaluda lahendamist vihmapeenrana.

- Sissepääs väljakule võiks olla lahendatud pollaritega, mis tuleks paigutada peatumistasku võrra sõiduteest eemale, et tekitada tänava äärde ajutise peatumise koht või kohad.
- Jalakäijate ülekäik võiks asuda väljaku keskosas kõrgendatud künnisena, mis jookseks kokku Stardi tänava poolse kõnniteega. Väljaku lahendusega koos peaks lahendama Keemikute tänava lõigu väljaku laiuses, et liiklust rahustada ja luua mugavad ülekäigud kergliiklejatele.
- Varikatused. Edasises projekteerimises mõelda läbi ja võib-olla proovida lahendada varikatused statsionaarsena, mitte teisaldatavatena. Kaaluda katuste kõrguse alandamist, et need kaitseks paremini sademete ja tuule eest. Konstruksioon ja kõrgus lahendada läbi edasise projekteerimise käigus.
- Ürituste korraldamine. Mõelda paremini läbi, kuidas see täpsemalt toimub. Proovida osa astmeid lahendada pigem istmetena, kui trepina, näiteks katta astmed puiduga vms.
- Haljastus. Vajalik on tellida alale dendroloogiline hinnang ja selle baasil proovida säilitada olemasolevat haljastust nii palju kui võimalik arvestades juurekaitsevööndeid.
- Leida hea asukoht lipumastidele, näiteks väljaku taga varikatuste katkestuse kohal.
- Lava. Mõelda läbi ja täpsustada lava stsenaariumid, erinevate ürituste korral: kuidas erinevate rahvahulkadega üritusi korraldada.
- Praegu tuuakse jõulukuusk igal aastal Kellamäe parki, kuid võiks kaaluda kuuse keskväljakule istutamist.

## „REBASESABA“ – II preemia



Tegemist on sümpaatse, läbimõeldud ja tugeva tööga, nii väljaku kui Kellamäe pargi lahenduse osas. Tööga on esitatud selged skeemid erinevatest tänavaliikidest. Töö pealkiri vihjab Maardu kurikuulsale keemiakombinaadile, millest levis Tallinnale väävlipilv. Kohalike seas on sellel mõistel aga pigem negatiivne maik.

Peaväljaku tsoonid on inimõõtmelised ja grupeeritud, võimalik on läbi viia nii intiimsemaid kui ka paraadi tüüpi tegevusi. On varjestust ja istumiskohti ja kliimastrateegiale mõtlemine on positiivne. Sündmuste jaoks peaks tooma juurde teiseldatavaid pinke.

Väljakul on mõtteline telg ja diagonaalsed suunad, et luua ühendav suund linnavalitsuse, haigla ja elamurajoonidega - ära on kasutatud loogilisi liikumissuundi. Küsitav on tee ületamine uhke diagonaaliga loode suunal, sest seda katkestab hoonestus. Pakutud diagonaal rahustab liiklust, kuid edasi ei kulge.

Sümpaatne on Vaba Aja Keskuse ette planeeritud laste mänguväljak, mis kasutab ära reljeefist tekkivat kallakut. Võib-olla sobiks sinna ka varikatus/päiksevari. Ülejäänud osas olemasolevat reljeefi pole piisavalt tajutavalt ära kasutatud, kaldteed. Olemasolevat haljastust töö palju ei säilita, kuid samas on väljaku ala piisavalt liigendatud - seal on mitmeid tegevusi. Haljastust saab väljakule ja paviljoni taha juurde lisada.

Paviljon väljaku servas täidab oma eesmärgi ja seda saab ristkasutada nii lavana kui varjualusena. Vormilt meenutab ehk liialt raudteejaama ootepaviljoni. Varikatuse kuju on ilmselt inspireeritud Vaba Aja Keskuse katusest. Kaugemalt tulles jääb visuaalselt paistma paviljoni kinnine tagasein, mis samas kaitseb tuule eest. Väljak avaneb kahjuks vaid põhja poolt tulijale. Lõuna poolt tulles näeb paviljoni tagumist külge, mis ei rõhuta kuidagi väljaku pidulikkust ja

esinduslikkust. Pakutava keskväljaku lahenduse realiseerimisel tekiks küsimus, kas see pakuks Maardule piisavat kvalitatiivset hüpet.

Töö nõrk külg on lahendamata trammikoridoriga tänavaruum. Seletuskirjas on pakutud trammitee sõiduteega paralleelselt, kuid selgusetuks jääb, kuidas lahendatakse tulevikus trammipeatused. Kellamäe pargi kõnniteed on joonistatud sik-sakiliselt, mis näib formaalsena. Autoliikluse rahustavaid meetmeid leidub minimaalselt. Positiivne on, et tänava äärde on pakutud oaase ja saarekesi. Väljapakutud kiviaiad loovad priaatsemaid hoove, aga Maardus on just võluv see, et puuduvad piirded majade vahel. Müürid võivad hakata liikumist takistama.

Töö tugevus on Kellamäele pakutud linearpark, mis ühendab põhjapoolse linnaosa ja keskväljaku. See osa on hästi lahendatud ja on tervikuna sümpaatne jalakäijate ala. Positiivne on, et pargi juurde on loodud ka täiskasvanute võimlemis- ja kivilidel turnimise ala, mis oleksid kohalike seas kindlasti populaarsed.



## “KEEMIK” – III preemia



Ideekavandis valdavalt on kasutatud keemiliste ühendite geomeetrilist kujundit – heksagone, mille vormid kajastuvad lihtsustatult nii inventaris kui ka katendis. Heksagoni vorm ei mõju küll uudsena ega identiteeti loovana, kuid selle motiivi leidmine ja Maarduga sidumine on sümpaatne. Üldpilt, kuidas asjad on kokku sobitatud, on maardulik.

Liiklusskeemiga on siin tegeldud teistest töödest enim. Kogu tänava ulatuses on pakutud uusi elemente. Näidatud on tänava võimalikud ristlõiked, aga terviklik tulemus ei ole hea. Trammitee mõlemal pool haljasala on küsitav. Tähelepanu on pööratud jalakäijatele ja ratturitele, aga mootortranspordi koridori lahendus mõjub mehhaaniliselt ning puudu on liikluskorralduse turvalisusest. Liikluse rahustamiseks on kasutatud liiga vähe meetmeid. Pakutud ringristmike vajadus on küsitav.

Pargilik väljak on selle töö nõrkus ja tugevus üheaegselt. Peaväljak on haljastatud ja mõnus, samas disain ei ole ühest elemendist kantud, mis mõjub pudistatuna – selles ei leidu tervikuks siduvaid elemente. Olemasolevat reljeefi pole tajutatavalt kasutatud, kogu ala on lahendatud kaldpinnaga. Kandev idee elementidena on samas olemas ja sellega ka potentsiaal edasi arenduseks justkui on, samas disain ei ole terviklik ega meeldejääv.

Keskväljakule on toodud erinevaid tegevusi ja tundub, et selle lahenduse puhul väljakul rahvast puudu ei tule – laste mänguväljak toob alati inimesi kokku. Samas paraadväljak see ei ole ja suurte ürituste korraldamine sellise väljaku lahenduse juures on keeruline. Väljak on kaetud kõrghaljastusega, mis takistab selle kasutamist suuremate sündmuste korral. Väljaku

pargilikkus on probleem, sest pole võimalik elemente kokku lükata ega rahval koguneda, nagu eeldas lähteülesanne. Kogunemisruumi siit ei leia: lava- ja kogunemisalaks pole piisavalt ruumi. Pakutud lahendus oleks keskväljak ainult seetõttu, et asub linna keskel.

Positiivne on rahvamaja arhitektuuriga tegelemise ettepanek – pakutud on kaasaegne ilme. Diagonaalsed liikumised üle väljakuala on sujuvad ja pole takistatud.

Loovalt on lähenetud kontaktalale ja pakutud välja vahva teemaparkide idee: kunstikooli park ja sügispark, kus võistlusala reljeef on hästi ära kasutatud astendatud haljasalana. On tehtud taskupargid, kus saab istuda, ümbritsevat jälgida ja muid tegevusi ette võtta. On kasutatud Maardu linna paigavaimu ja merekarbi motiiv. Merekarbi betoon tundus armas mõte, mida võiks kasutada.

Küsimusi tekitas vihmapeenra ja trammitee lahendus, sest vahekasutuseks pakutud lahendus on kulukas ja ressursimahukas (alguses tuleks nii palju uut teha, mis hiljem omakorda vaja ümber teha). Siiski on tegemist kaasaegse ja nutika ideega ning positiivne, et teemaga on tegeletud. Haljastust on kasutatud väga erineval moel, isegi bussipeatuses rohekatusena.

## “FESTIVAL” – ergutuspreemia



Võistlustöö puhul on tunda nn suure pintsliga lähenemist, idee on selgelt tajutav, kuid jätab detailides läbitöötamata mulje.

Positiivne on, et trammitee on paigutatud sõidutee koridori ja valdavalt on see sõiduteega paralleelne. Kuna trammitee on kahekümne aasta perspektiiv, siis peab vahepealsel ajal saama seda ala kasutada. Läbi on mõeldud trammipeatused, mis on viidud sõidutee koridorist välja.

Töö tugevuseks on tänavaruum – ristmik ja liikluslahendus on hästi läbimõeldud. Arvestatud on erinevate kasutajagruppide ja nende vajadustega. Mõeldud on liikluse rahustamisele. Kuna trammitee teeb jõnkse, asudes kord sõiduteel, siis haljastatud koridoris, tekivad tänaval erineva iseloomuga lõigud. Trammitee ületab kaks korda Keemikute tänavat, mis aitab küll liiklust rahustada, kuid tähendab omakorda, et autojuhid peavad olema väga tähelepanelikud.

Väljakuosa lahendus ei ole kõige õnnestunud. Kuigi on lisatud disainielemente ja arvestatud turuplatsiga, ei jää väljak millegi erilisega meelde. Tehtud on pidulik väljak, aga olemasolevat maapinna reljeefi on käsitletud lihtsustatult ja liiga palju on ebavajalikku tühja ruumi.

Siin ei kujuta hästi ette toimumas ei kooli väliõppetunde ega inimesi niisama aega veetmas. Tegemist on pigem praktilise platsiga, mis muudes aspektides ei ole mõnus ega paku tavainimesele suurt midagi.

On küsitav, kas nii mitut kohvikut väljaku äärde on vaja. Lahendamata on jäänud ülesanne, kuidas kogukonnale rohkem tegevusi pakkuda. Väljaku vormikeel on tehniksistlik, ei väljenda väikelinnalikkude hubast meeleolu ja esteetikat. Kui ei soovi minna kohvikusse, siis kuidas sellele väljakule inimesi tuua, et see leiaks pidevat kasutust? Oleks tulnud välja pakkuda mittemaksustatud istumist ja luua argipäeva melu.

Väljaku identiteet on tekitatud väikevormidega, kuid samas on need universaalsed, mis võiksid sobituda ükskõik kuhu. Tulemuses pole tajutav Maardu identiteeti või unikaalset vormikeelt. Kaheldav on laineraja lahendus, pakutud ei ole laste mänguväljakut. Sümpaatsed on istumislehtlad ja väljapakutud nišid.

Haljastust on lisatud vähe ning selle poolest on töö minimalistlik ja natuke ka loopiv – tänava äärde on pakutud viljapuid ja eri liike, mis mõjub läbimõtle mata lahendusena. Haljastuse puhul kasutatud kaht tüüpi rinnet: muru ja kõrghaljastust, erinevat rindelisu st on pakutud vähe.

Ettevaatlikuks teevad sillutise heledad pinnad, mis võib tähendada kõrgeid hoolduskulusid.

### “MAARDU KIVI” – ergutuspreemia



Üldmulje on rahutu: joonised ja visuaalid on nagu täiesti erinevad maailmad ja see ajab vaataja segadusse. Töö tekitab kahetisi mõtteid – on raske nagu midagi ette heita, kuid samas koosneb töö erinevatest tükkidest, mis omavahel eriti hästi ei haaku.

Suures pildis mõjub tänavaruum ühekülgse lt ja monotoonselt, liikluse rahustamisel on kasutatud vähe meetodeid. Trammile on tehtud eraldi koridor ala idapoolsesse ossa ja kohe trammikoridori kõrvale allee, kuid tegelikkuses ei saa see nii olla. Trammitee pöörderaadius on samuti liige väike, kuigi tehniliselt parandatav. Lisaks on trammitee on pandud nõlva ehk reljeefi peale. Selle otstarbekus on küsitav, sest võib tähendada korraliku tugimüüri vajadust.

Töö nõrkuseks on tänava lahendus. Tänav on tõmmatud ühe jutiga ja disainiga pole väga tegeletud. Trammitee lahendus sõidutee koridoris võiks hästi töötada ja see on töö tugevus.

Keskväljak ei meelita, kuigi kõik tingimused on justkui täidetud. Tavainimese jaoks ei tundu väljak hubane ja siin ei ole eriti kohti niisama olemiseks. Teiste tööde puhul on praegu väljakul asuv purskkaev asendatud, selle töö puhul mitte. Tekib küsimus, kus istuda. Väljakul on trepistik, keskel on lava, midagi muud eriti ei ole. Tegevuste ala on teisel pool väljakut, kortermaja ees. Üritusi on siin hea läbi viia – väljak on selgelt piiritletud, mis on positiivne. Väljaku ääres on lahendatud ära mitu funktsiooni, kuid olulised diagonaalsed liikumised üle väljaku on takistatud.

Kasutatud on küll ruudu motiivi, kuid tulemusena tekivad suvalised murtud kujundid ja jätavad kokkuvõttes segase pildi. Tahukad on kunstlik motiiv – tekib küsimus, kuidas need reaalselt tänava tasapinda sobiks ning kas need liigendaks ruumi ka mõtteliselt. Sillutise erinevateks tükkideks jagamine ei tule ruumis kuidagi välja, samas ei sega see väljakul paraadi tegemist.

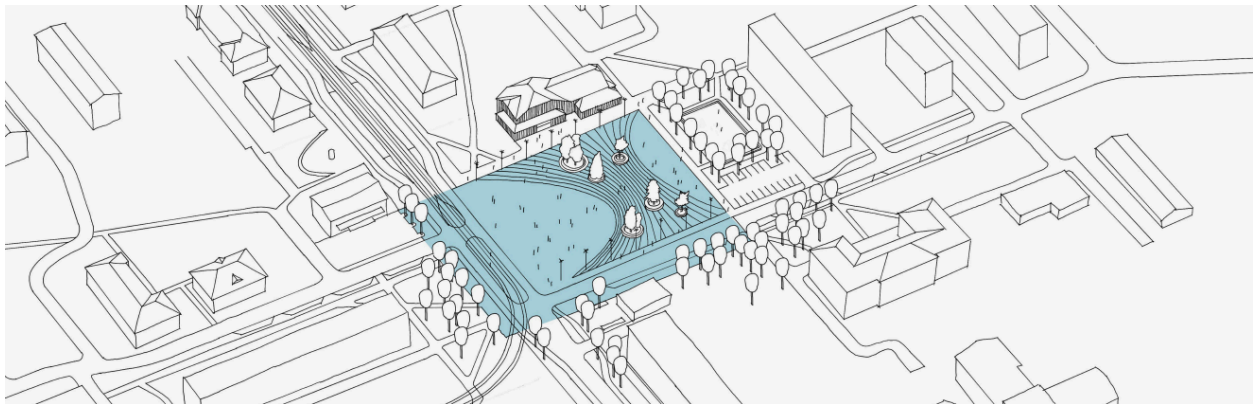
Istumiskohad asuvad päikese liikumist arvestades õiges suunas, kuid küsitav on, kas kõrguslikult annab reljeef need ikka välja. Raske on aru saada paviljonide paiknemisest väljakul – kaks paviljoni asuvad väljaku nurkades ja pole hästi aru saada, kas diagonaalselt liikuda ikka on võimalik. Väljakul on palju erineva disainiga elemente, mis ei moodusta ühtset tervikut. Paviljonide varikatusega kaetud ala on liiga mastaapne.

Töös on proovitud ühildada pargilikkust ja sündmusruumi, kuid väljak on siiski liiga suures mastaabis Maardu jaoks ja eeldab liiga suuri rahvahulki. Tundub, et on üritatud liiga palju elemente kokku panna, mille tulemusena ühist mõtet ja funktsiooni ei teki. Joonistelt on näha, et välja on pakutud ka taskuparke, mida aga visuaalidelt ja lõigetelt ei leia.

Väikevormide puhul on toredalt välja toodud istumiskohad ja tänavavalgustus, kuigi väikevormidest valgustid mõjuvad rustikaalselt ja mitte just sõbralikult. Sümpaatne on kunstipaviljon, mis hiljem muutub trammipeatuseks.

Olemasolevat haljastust on ühes väljaku nurgas ära kasutatud. Tekib siiski küsimus, kas olemasolevat haljastust on võimalik säilitada, kuna väljak on horisontaalne – väljak lõikab sel juhul maapinna sisse ja seepärast on nõlv järsem.

## “PÄRLIKEE”



Töö on raskesti mõistetav. Tehniliselt on see püüdlik, aga sisulises mõttes pinnapealne. Illustratsioonid on skemaatilised – vaataja peaks suutma ise ette kujutada ja visualiseerida ja see on töö märkimisväärne puudus. Autor on teinud julge valiku lahendada idee skemaatiliselt, kuid mis see idee täpsemalt on, seda on raske mõista. Julge graafiline töö, kuid detailid on läbi lahendamata. Keskväljaku lahendus ei vasta linna ootustele – tundub, et on esitatud poolik töö.

Arvestatud pole Maardu väikelinnalikkude mastaapi, kohatunnetus puudub. Trammiliiklus tänava keskel eraldi koridoris ja peatuste kohtades veel laiemalt on üle dimensioneeritud. Positiivne on Maardu kui rongi lõpp-peatuse idee – linnalähirongi ühendusest on küll räägitud, kuid seda pole kuskile arendatud.

Seletuskirjast tulevad välja häirivad aspektid, millega ei saa nõustuda. Näiteks, kuidas suured ringristmikud loovad Maardule identiteedi. Tänava alleel esinevad selged katkestused – see läheb vastuollu lähteülesandega.

Väljakule on antud kaare motiiv, millest on tekitatud väikevormid, kuid ei ole lahendatud funktsioone, mida on küsitud.

Töö ei käsitle kasutatavaid materjale, näiteks maapind on kaetud sinise materjaliga, mis tundub arusaamatu ja formaalne. Tehniliselt ei ole võimalik teha paraboolidest astmestikuga väljakut ja säilitada samas sellel olemasolevaid puid.

Kokkuvõttes on tegemist tööga, mis tekitab rohkem küsimusi kui vastuseid. Ka lahendused on selles ebamäärased. Positiivne turu funktsiooni pakkumine kiriku lähedusse, kuid ka see mõte on jäänud poolikuks. Žürii tunnustab julget otsust anda idee edasi skemaatiliselt. Kahjuks on see jäänud skitsi tasemele.

## „TUIKSOON“



Kahjuks on selle töö mõned visuaalid väga ebaõnnestunud, osades kohtades ei ole midagi ette võetud ega uut lahendust pakutud. Töö mõjub depressiivselt, ühtset kandvat ideed ei ole. Kellamäe park on asju täis pillutatud, aga keskkonda pole loodud. Selle töö idee jääb ebaselgeks.

Lineaarpark trammitee koridoris ei ole veenev lahendus. Trammitee koridori kasutus on julge mõte, kuid tänav kaotaks hea ruumi elemendi, kui 20 aasta pärast tehtaks pargi asemele trammitee. Töös on üritatud rakendada jagatud ruumi ideed, kuid kahjuks ebaõnnestunult.

Vaba Aja Keskuse topelfassaadid mõjuvad põhjendamatult ja kummaliselt. Ilmselt on mõte tulnud sellest, et soovitakse päästa Vaba Aja Keskuse fassaadi.

Keskväljaku ruumilahendus tõusvate astmetega meenutab memoriaali. Paistab, et astmestike abil on proovitud reljeefiga hakkama saada, kuid see ei loo head keskkonda ja näeb õnnetu välja. Ei kujuta ette, mida sellel väljakul teha saaks, ilmselt pole see tegevusi ligitõmbav. Turvalisusele pole siin samuti mõeldud. Plats on ebaproportsionaalne ja seetõttu kannatab väljaku terviklikkus. Piir väljaku ja sõidutee vahel on küsitav, varjualused puuduvad ning lava on planeeritud otse tänava äärde – see lahendus ei tööta. Kuna Keemikute tänav on Maardu peatänav ja selle kasutustihedus on väga suur, pole mõeldav lava selle äärde paigutada. Trammikoridor on välja joonistamata.

Protokoll on allkirjastatud digitaalselt.

Aurika Sin-Kerra

Tõnu Kirves

Annabel Mett

Kalle Vellevoog

Raul Järg

Grete Veski-Vali-Dubov

Maarja Gustavson