

**Skwer
Sportów
Miejskich**

**PROJEKT
SPŁĘCZNY
2012**

pracownia badań
i innowacji
społecznych

stocznia

Prototyp Skweru Sportów Miejskich ewaluacja – raport

Muzeum Sztuki Nowoczesnej

pawilon meblowy Emilia

02.02 – 03.03.2013 r.

Autorki opracowania

Aleksandra Goldys, Maria Szymborska, Justyna Witkowska (Uniwersytet Warszawski)

Kaja Dziarmakowska (Pracownia Badań i Innowacji Społecznych Stocznia)

Warszawa, marzec 2013

Wstęp.....	4
Główne wnioski.....	4
Historia i idea Skweru Sportów Miejskich	6
Projekty realizowane przez Zespół Skweru Sportów Miejskich	6
Stadion Siedmioletnia.....	6
Skwer na Bemowie.....	6
Skwer w Pawilonie	7
Idea	7
Miejska przestrzeń przyjazna dla ruchu.....	7
Przestrzeń otwarta na ludzi.....	9
Ładniej. Sport nie musi być obszarem estetycznym.....	10
Metodologia badania ewaluacyjnego.....	11
Pytania do odwiedzających.....	13
Emilia.....	15
Atrakcje wewnątrz Skweru	16
Recepcja przestrzeni. Odszyfrowanie Skweru przez użytkowników.....	19
Logiczna eksploracja.....	19
Wielofunkcyjna i umożliwiająca współobecność.....	21
Uniwersalna estetyka	22
Przestrzeń – schronienie.....	22
Obecność gospodarza przestrzeni	23
Przestrzeń samo-objaśnienie.....	25
Użytkownicy.....	26
Co ludzie robili?	26
Sztuka/Nie-sztuka	28

Profesjoniści vs. Amatorzy.....	30
Odpowiedzialni w grupie.....	32
Różni i równi.....	34
Rekomendacje.....	35
Prototyp.....	35
Lokalizacja.....	36
Strefowość. Idealne rozmieszczenie.....	37
Gospodarz, przewodnik, opiekun – kluczowy człowiek w przestrzeni.....	38
Wyprawa na Skwer.....	39
Skwer działa!.....	39
* ANEKS.....	40
Za Skwerem. Dlaczego warto?.....	40

Wstęp

W lutym 2013 w pawilonie Emilia, tymczasowej siedzibie Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, zrealizowano nietypowy projekt. Prototypowy Skwer Sportów Miejskich działał przez miesiąc. W tym czasie odwiedziło go ponad 8000 ludzi. Większość użytkowników była zachwycona możliwością spędzenia czasu w niecodziennej rekreacyjnej przestrzeni, a twórcy przekonali się, że ich pomysł naprawdę działa.

Oddajemy w Państwa ręce raport prezentujący wyniki unikalnego badania ewaluacyjnego – jego celem było socjologiczne zbadanie prototypowego projektu przestrzeni publicznej. Projekt ten to Skwer Sportów Miejskich, a jego prototyp funkcjonował przez miesiąc w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie.

Raport składa się z czterech części. Pierwsza z nich pozwala zapoznać się z ideą i historią Skweru. Druga opisuje metodologię przeprowadzonej ewaluacji. Trzecia prezentuje jej wyniki. Czwarta zawiera katalog rekomendacji adresowanych zarówno do autorów przedsięwzięcia (pomysłodawców, projektantów), jak i do potencjalnych inwestorów i wszystkich osób, które mają wpływ na podejmowanie decyzji dotyczących lokalnej przestrzeni publicznej – czyli do nas wszystkich.

Główne wnioski

- Znakomita większość użytkowników Skweru była nim zachwycona – czuli się swobodnie, zapraszali znajomych, zabierali rodziny, spędzali tam dużo czasu. Wyraźnie stwierdzali, że takich właśnie miejsc brakuje im w mieście.
- Na Skwer przychodzili głównie młodzi ludzie, ale wyraźną grupę stanowili również dorośli, w tym seniorzy. Co ważne, nie byli oni tylko obserwatorami (jak w przypadku placów zabaw). Większość próbowała niektórych urządzeń na skwerze. W przyszłości warto zadbać o skierowane do nich formy promocji, animacji i zajęć. W tej realizacji Skwer wydawał się za bardzo skierowany do młodych, a ma wielki potencjał wielopokoleniowości.

- Mimo niekonwencjonalnych urządzeń i dużego zagęszczenia sprzętów na skwerze okazało się bezpiecznie, nie zdarzył się żaden poważny wypadek. W wywiadach ludzie mówili, że sami opiekowali się sobą i innymi. Zasady bezpieczeństwa zostały zinternalizowane w ludziach, a nie narzucone przez system czy regulamin. Zdecydowanie warto ograniczyć zasady korzystania do podstawowego minimum i objaśnień, w szczególności liczbę zakazów i regulaminów w formie pełnotekstowych materiałów prawnych. Warto koncentrować się na przekazaniu jednego kluczowego komunikatu, czyli konieczności odpowiedzialnego zachowania i uświadomienia istnienia zasad i ich dostępności (np. na Skwerze: „Pełna treść regulaminu dostępna w recepcji”).
- Walory estetyczne, rozpoznawalność projektu architektonicznego i wielofunkcyjność Skweru miały korzystny wpływ na codzienne funkcjonowanie skweru oraz przyciągały twórców – na Skwerze odbywały się spontaniczne jak i profesjonalne sesje fotograficzne i nagrania wideo w wielu dyscyplinach sportowych.
- Najskuteczniejszym narzędziem promocji były informacje w prasie, na lokalnych stronach internetowych, ale znakomita większość zapytanych osób przychodziła za namową znajomych i rodziny. Skutecznie przyciągała również możliwość oglądania co się dzieje w środku (dzięki przeszklonym ścianom pawilonu Emilia).
- Skwer nie wykluczał: odwiedzali go mniej zamożni warszawiacy. Podkreślali, że wielką zaletą jest bezpłatny wstęp i godziny otwarcia (do 22:00).
- Niedoreprezentowana była na Skwerze grupa stałych gości Muzeum Sztuki Nowoczesnej. Skwer bardziej przyciągnął do Muzeum tych, którzy nigdy wcześniej go nie odwiedzali.
- Za słabo obecna w realizacji Skweru była część wystawowa – rzadko spontanicznie pojawiała się w wywiadach. Mało którzy użytkownicy zwracali uwagę na ekspozycje. Jeśli kontynuacje Skweru pragną dalej realizować ideę fuzji i współ-bycia sztuki i sportu muszą być one bardziej przemyślane i korzystać lepiej ze sposobów użytkowania tego miejsca przez ludzi.

Historia i idea Skweru Sportów Miejskich

Historia Skweru to historia grupy osób, którym bliska jest idea przyjaznej, dobrze zaprojektowanej przestrzeni publicznej. Są wśród nich architekci, sportowcy, socjologowie, artyści i wiele innych grup. Wszyscy oni postanowili połączyć siły, by stworzyć przestrzeń przyjazną dla sportu. Nie chodzi jednak o tradycyjne boiska, stadiony czy zwykłe skateparki. Celem kolektywu jest tworzenie skwerów i placów płynnie wkomponowanych w miejską tkankę, w której każdy niezależnie od wieku może czuć się swobodnie. Miejsc gdzie okazje do zakosztowania ruchu pojawiają się naturalnie, są z projektem przestrzeni zintegrowane i tym samym znoszą bariery związane z ruszaniem się.

Projekty realizowane przez Zespół Skweru Sportów Miejskich

Stadion Siedmiolecia

W Warszawie jest wiele niezagospodarowanej przestrzeni. W 2010 roku kolejny taki pusty plac pojawił się po wyburzeniu pawilonów przy zbiegu ulic Królewskiej i Marszałkowskiej. To wtedy powstał pierwszy projekt, designerskiego skweru, który przez siedem lat, jako celowo tymczasowy projekt mógłby służyć Warszawiakom i turystom. Entuzjazm twórców, wyjątkowość pomysłu i całego procesu, który uruchomił, sprawiły, że projektem interesowały się różne osoby, instytucje i środowiska. Stadion był m.in. szeroko prezentowany podczas organizowanego przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej festiwalu *Warszawa w budowie*. Prowadzone były też rozmowy z urzędnikami i władzami miasta. Obecnie Stadion ma postać wielobranżowej koncepcji, gotowej do wdrażania. Grupa cały czas poszukuje funduszy na realizację tego projektu.

Skwer na Bemowie

Do realizacji pierwszego Skweru Sportów Miejskich grupę twórców zaprosiła warszawska dzielnica Bemowo. Po typowych dla innowacyjnych przedsięwzięć miejskich perturbacjach, wśród których wymienić można choćby niespodziewaną zmianę lokalizacji, Skwer zostanie tam oddany do użytku wiosną 2014 roku. W projekcie znalazły się przestrzenie dla ludzi w każdym wieku, o różnych stylach życia i oczekiwaniach wobec nowo powstającego

miejsca. Funkcje Skweru na Bemowie, jego ramowa "oferta" przestrzenna, a wreszcie sam klimat i charakter powstały w wyniku konsultacji prowadzonych na terenie dzielnicy i specjalnych warsztatów koncepcyjnych, na których architekci współpracowali z kilkoma grupami przyszłych użytkowników. Obok przedstawicieli urzędu znaleźli się wśród nich zarówno sportowcy, jak i młodzi i dorośli mieszkańcy dzielnicy. Na bazie wypracowanych modeli powstał projekt architektoniczny. Prowadząca działania projektowe pracownia każde z rozwiązań konsultowała z reprezentantami przyszłych użytkowników, uznając ich kompetencje jako miejskich ekspertów.

Skwer w Pawilonie

W lutym 2013 roku twórcy Skweru po raz pierwszy mieli możliwość bardzo namacalnego przetestowania swoich pomysłów. W tym czasie Muzeum Sztuki Nowoczesnej, od początku zainteresowane i wspierające powstawanie Skwerów, zdecydowało się zamienić swoją przestrzeń muzealną na prototyp Skweru Sportów Miejskich. Od 2 lutego do 3 marca przeszklony pawilon w centrum miasta, dawniej sklep meblowy, a obecnie tymczasowy budynek MSN, zaaranżowano w nietypowy sposób. Architekci, designerzy i sportowcy, korzystając z wcześniejszego dorobku Skwerów, przygotowali w Emilii przestrzeń, która miała stać się otwartym, przyjaznym miejscem spędzania wolnego czasu.

Idea

Prototyp w Emilii zrealizowany został według wcześniej sformułowanych idei, które w założeniu Zespołu Skweru Sportów Miejskich mają przyświecać wszystkim ich projektom. Zamieszczone poniżej koncepcje zrekonstruowano na podstawie przeprowadzonych wywiadów i innych wypowiedzi twórców.

Miejska przestrzeń przyjazna dla ruchu

Aktywność ruchowa, by mogła spełniać wszystkie swoje pozytywne funkcje, powinna być istotną częścią naszej codzienności. Nawykiem, który łatwo zrealizować w czasie codziennych czynności. Do tego potrzebuje przyjaznej i bezpiecznej przestrzeni. Poszczególne dyscypliny sportowe mają odpowiednie dla siebie miejsca – boiska, hale, baseny i bieżnie. Sport to jednak nie tylko jazda na rowerze i piłka nożna.

Obok szerokiej bazy tradycyjnych dyscyplin istnieje cała gama różnorodnych aktywności, w której swoje odbicie znajduje równie szeroka gama ludzkich charakterów, osobowości i postaw wobec ruchu. Obecnie dla miłośników sportów miejskich niewiele jest legalnych bezpiecznych przestrzeni, gdzie mogą realizować swoją pasję. Jeszcze mniej jest tych bezpłatnych.

Sport amatorski to zabawa i przyjemność, ale także cierpliwość potrzebna do ćwiczeń, zmęczenie. W przypadku sportów miejskich wysiłek treningu obudowany jest jeszcze specyficznymi niewygodami biorącymi się właśnie „z miasta”. To po pierwsze niewygodny fizyczne (przypadkowe miejscówki, nieprofesjonalne sprzęty do ćwiczeń i związane z tym większe ryzyko kontuzji), ale także masa barier natury prawnej i psychologicznej. Mamy tu m.in. balansowanie na granicy prawa, nadwyrężanie dobrych relacji sąsiedzkich, narażanie się na łatkę chuligana. To sprawia, że sporty miejskie przyciągają często tych najmłodszych (przestrzeni sportowych dla dzieci powstaje mimo wszystko najwięcej) i tych jeszcze młodych (bunt i sporty miejskie od zawsze szły w parze). Młodzież mniej śmiała, dorośli, starsi dorośli, uprawiają sport w zamknięciu, za pieniądze, natomiast typowych sportów miejskich nie uprawiają prawie w ogóle.

Twórcy Skweru postanowili stworzyć nową jakość, która zapełni tę ewidentną lukę. Są przekonani, że warto tworzyć w miastach przestrzeń także dla tych nietypowych sportów i zapraszając także te osoby, które dotychczas nie miały z nimi styczności. Nie chodzi im jednak o specjalnie wyznaczone, zamknięte place analogiczne do ogrodzonych boisk i hal sportowych. Ich zdaniem zamykanie sportu jedynie w obrębie *specjalnie wyznaczonych* przestrzeni, niepotrzebnie odcina go od życia.

**Jak często uprawia Pan/Pani sportową aktywność fizyczną,
(przy założeniu, że jest to przynajmniej 10 minut nieprzerwanego wysiłku/ćwiczeń)**

Odpowiedź	Procent	Łącznie AKTYWNI / NIEAKTYWNI
nigdy	38,3 %	58,5%
kilka razy w roku	8,4%	
1-2 razy w miesiącu	11,8 %	
1-2 razy na tydzień	18,3 %	41,5%
3-4 razy w tygodniu	13,5 %	
Codziennie	9,6 %	
Ogółem	100 %	100 %

Idea Skweru opiera się na przekonaniu, że sport przyczynia się do budowania kapitału społecznego. Aktywność ruchowa jest sferą naturalną, pozytywną i zrozumiałą dla każdego, dlatego może skutecznie łączyć ludzi o różnych zainteresowaniach i w różnym wieku. **Sport może stanowić przyjazny, prosty sposób animacji społecznego życia w mieście.** Zamykając, go w *gettach* nie wykorzystujemy w pełni jego więziotwórczego potencjału.

Zdaniem twórców Skweru włączenie sportu w życie miasta wymaga jedynie zmiany nastawienia i otwarcia na wielofunkcyjność w ramach jednej przestrzeni. Postulowaną zasadą byłoby więc projektowanie na tyle otwarte, by nie wykluczało, nie wymagało tłumaczenia, ale i nie było nazbyt oczywiste. By zakładało interpretację użytkowników, dopuszczało ingerencje w przestrzeń, oddolne, tymczasowe doprojektowywanie. Niestety często w wyniku kosztownych rewitalizacji tworzone są „zamrożone”, reprezentacyjne place, które nie skłaniają mieszkańców do wspólnego spędzania czasu i w rezultacie pozostają puste. Tymczasem zdrowa, tętniąca życiem przestrzeń to jeden ze wskaźników dobrej jakości życia.

Przestrzeń otwarta na ludzi

Dobrze zaprojektowana przestrzeń jest otwarta na różne interpretacje, na dowolności użytkowania i na zmiany proponowane przez tych, którzy z niej korzystają. Projektowanie jej wiąże się z zadaniem pytania, co konkretnie przedstawiciele poszczególnych grup społecznych mogliby tam robić. W celu znalezienia wyczerpujących odpowiedzi najlepiej zapytać samych potencjalnych zainteresowanych, czyli przeprowadzić

konsultacje, badania, obserwacje i rozmowy. Ciągłe konsultowanie, testowanie i modyfikowanie rozwiązań oferowanych użytkownikom jest unikalnym, konsekwentnym zamierzeniem twórców Skweru. U podstaw tej strategii leży przekonanie o wartości kompetencji płynących z doświadczenia użytkownika i brak lęku przed tymczasowością wdrażanych rozwiązań. Ludzie zaskakują kreatywnością, gdy tylko w odpowiedni sposób zaprosi się ich do rozmowy i da im możliwość nieustającej ewaluacji tworzonego miejsca. Zapytani o zdanie mieszkańcy czują się od razu bardziej odpowiedzialni za powstającą przestrzeń. Jest szansa, że będą bardziej o nią dbać, a przynajmniej - nie niszczyć. Poczucie współwłasności, lokalnej dumy, to z kolei najlepsze paliwo budowania obywatelskości, lokalnych więzi, chęci do angażowania się w działania na rzecz - choć brzmi to może górnolotnie - wspólnego dobra.

Ładniej. Sport nie musi być obszarem estetycznym

Dla Skwerowiczów włączenie sportu w żywą tkankę miejską nie oznacza rezygnacji z estetyki. Jednym z niezmiernie istotnych elementów wszystkich projektów Zespołu ma być „dobry design”. Oznaczający wsłuchanie, wczucie się w odbiorców i dostarczenie im dobrej jakościowo, funkcjonalnej i wartościowej estetycznie odpowiedzi projektowej. Cele jakie stawiają przed sobą twórcy Skweru nie pozwalają na tandetę i bylejakość. Choć zaangażowani w inicjatywę Skweru architekci na co dzień pracują w różnych pracowniach, mają odmienne sposoby pracy i charakter realizacji projektowych, to łączy ich z pewnością przekonanie o istotności perspektywy użytkownika – stanowiącej klucz do rozwiązania projektowego. Nie mniej ważne od kwestii użytkowych, co podkreślają odpowiedzialni za projekt Skweru w Pawilonie architekci skupieni w grupie Centrala są sprawy związane z wartością estetyczną. Realizując kolejne koncepcje przestrzeni sportowych, uważnie dopracowują oni każdy szczegół, a część prac zlecają designerom i artystom. Czerpiąc wzorce z licznych zagranicznych przykładów są przekonani, że przestrzeń sportowa może stanowić estetyczną wizytówkę miasta. Łączność swoich pomysłów ze sztuką Zespół chciał również pokazać poprzez umieszczenie Skweru w Muzeum Sztuki Nowoczesnej. W ten sposób postanowiono unaocznnić, że sport i kultura nie znajdują się na dwóch przeciwległych biegunach życia społecznego.

Metodologia badania ewaluacyjnego

Ewaluacja Skweru w Pawilonie od początku stanowiła jeden z głównych celów całego przedsięwzięcia. Skwer w Pawilonie miał pełnić funkcje społeczno-kulturalne, przy czym jego obecność w budynku Muzeum Sztuki Nowoczesnej (Pawilon Emilia) była równocześnie okazją do zrealizowania zamierzeń badawczych służących weryfikacji założeń i rozwojowi koncepcji. Skwer pełnił zatem funkcję prototypu, którego testowanie zostało w szczegółach zaplanowane i wpisane („wszyte”) w sam sposób realizacji przedsięwzięcia. Ewaluacja dokonywana była na bieżąco – zewnętrzny zespół badaczy był silnie wspierany przez samych realizatorów. Przykładem takiego partycypacyjnego podejścia do badania było takie opisanie zadań dla „opiekunów Skweru”, by wykonywanie codziennych obowiązków związanych z udostępnianiem przestrzeni i sprzętów dla użytkowników automatycznie łączyło się ze zbieraniem informacji istotnych dla ewaluacji. Innym takim elementem, którego obecność na Skwerze podyktowana była jednocześnie potrzebami związanymi z codziennym funkcjonowaniem i celami badawczymi było proste narzędzie w postaci tablicy (planszy badawczej) z pytaniem – prośbą o ocenę, opinię o miejscu i jego działaniu. Uwagi te pomagały realizatorom na bieżąco reagować na postulaty użytkowników, stały się też materiałem do analizy badawczej.

Przedstawiciele Skweru sformułowali precyzyjne oczekiwania związane z ewaluacją, test prototypu odpowiadał następującym celom:

Weryfikacja idei Skweru

- **Odszyfrowanie:** sprawdzenie czy idee są czytelne (dostrzegalne/ wyczuwalne) dla odbiorców przestrzeni;
- **Crash-test:** sprawdzenie, jak idee działają w rzeczywistości (a przy okazji: diagnoza oczekiwań wobec przeznaczonej rekreacji przestrzeni miejskiej);
- **Analiza interakcji na Skwerze:** sprawdzenie przebiegu interakcji różnorodnych grup użytkowników w jednej, wielofunkcyjnej przestrzeni;

Test systemu informacyjnego

Ewaluacja miała przynieść jak najpełniejszy obraz funkcjonowania Skweru, test prototypu prowadziliśmy wobec tego stale i różnorodnymi metodami, wśród których znalazły się:

- obserwacja (zachowań i interakcji w przestrzeni, swobodna, bez arkuszy obserwacyjnych)
- liczenie (zliczanie użytkowników o różnych porach dnia, próby klasyfikacji grup i długości odwiedzin)
- wywiady indywidualne (z twórcami Skweru, przedstawicielami MSN, sportowcami, architektami, użytkownikami z różnych grup społecznych, demograficznych)
- wywiady grupowe (grupy towarzyskie odwiedzających)
- analiza opinii zamieszczanych na planszy badawczej

Liczba wywiadów przeprowadzanych w ramach badania nie była z góry ustalona. Uzależnialiśmy ją od rozwoju wydarzeń związanych z funkcjonowaniem Skweru w Pawilonie, a naszym zamierzeniem było dotarcie do jak najszerszego grona reprezentantów różnych grup odwiedzających to miejsce -osób zaangażowanych w powstawanie koncepcji Skweru Sportów Miejskich, projektantów, realizatorów i innych osób, które miały okazję zetknąć się z prototypem.

Przeprowadziliśmy ponad 50 wywiadów:

- Zespół Skweru (pomysłodawcy Skweru Sportów Miejskich, autorzy skwerowych idei, działacze społeczni, architekci) – trzy wywiady;
- Opiekunowie-sportowcy (najczęściej sportowcy-wolontariusze, osoby służące pomocą odwiedzającym Skwer, odpowiedzialne za sprzęt i bezpieczeństwo) – cztery wywiady;
- Opiekunowie-przedstawiciele MSN (osoby odpowiedzialne za działanie Skweru w Pawilonie, pracownicy Muzeum Sztuki Nowoczesnej) – trzy wywiady;
- Odwiedzający Skwer w Pawilonie – wywiady indywidualne i grupowe, w których udział wzięło około 50 osób.

Wśród odwiedzających Skwer, w badaniu wzięły udział kobiety i mężczyźni, osoby w różnym wieku (w większości przypadków wiek określaliśmy na podstawie szacunków badacza, nie bezpośredniej deklaracji badanego, stąd pozostawiamy dość szerokie przedziały wiekowe):

- 25 osób do 30 roku życia (w większości osoby, które nie ukończyły jeszcze 20 lat, kilkoro małych dzieci, około 10 osób 2 wieku 20-30 lat)
- 11 osób między 30 a 50 rokiem życia
- 14 osób powyżej 50 roku życia

Dotarliśmy do różnorodnego grona sportowców:

- deskorolkarze
- rolkarze
- parkourowcy
- tancerze, breakdance'owcy
- cyrkowcy, kuglarze

a także osób niezwiązanych z konkretnymi dyscyplinami, wśród których można wskazać:

- babcie, dziadków
- matki i ojców
- dzieci do 7 roku życia
- uczniów
- studentów

oraz

- harcerzy
- fotografów
- architektów i designerów
- aktywnych senierek
- innych dorosłych mieszkańców Warszawy

Ze względu na mniej konwencjonalny charakter (rzadko wykorzystywany w tradycyjnych planach badawczych) na wyjaśnienie i odrębny komentarz zasługuje zastosowane narzędzie w postaci planszy badawczej.

Pytania do odwiedzających

Na ścianie ogłoszeń została umieszczona plansza badawcza, czyli zestaw zielonych i czerwonych samoprzylepnych karteczek, na których zwiedzający mogli zapisywać odpowiednio mocne i słabe strony Prototypu Skweru Sportów Miejskich w Emilii.

Chcemy żeby Skwer działał jak najlepiej.
Żeby tak było, musimy wiedzieć

Jakie są Twoje wrażenia?

Pozytywne

kartka
do
pobrania

Negatywne

kartka
do
pobrania

Zapas kartek (jeśli się skończył) jest w recepcji

LATWO
DOSTĘPNY
DLUGOPIS!!!!

Dlaczego to jest ważne

Skwer Sportów Miejskich od początku współtworzy wiele różnych osób.

Jesteś wśród pierwszych użytkowników i Twoje obserwacje są niezwykle cenne.

Zwróć naszą uwagę na to, co dla Ciebie jest ważne, kiedy myślisz o swojej wizycie na Skwerze.

Dziękuję,
Zespół Skweru Sportów Miejskich

Na wszelki wypadek, nasz e-mail: skwer@skwer.eu

Makieta planszy umieszczonej w Muzeum

Wyników tego pogładowego badania nie warto rozważać procentowo. Warto jednak wskazać najważniejsze tendencje, które pojawiły się w spontanicznie umieszczanych odpowiedziach. W sumie zwiedzający wypełnili 308 karteczek, z czego 247 zielonych – pozytywnych i 53 czerwonych – teoretycznie negatywnych (i 8 „odjechanych”). Już sam rozkład kolorów wskazuje, że reakcje odwiedzających były zdecydowanie pozytywne. A przyjrzenie się poszczególnym notatkom utwierdza w przekonaniu, że zwiedzającym bardzo spodobała się idea Skweru.

Treść przytłaczającej większości zielonych karteczek ograniczała się do bardzo entuzjastycznych choć zdawkowych wyrazów zadowolenia z powstania przestrzeni sportów miejskich w Emilii. Powtarzające się określenia typu „świetny pomysł”, „świetna inicjatywa”, „jest super” mogą napawać twórców Skweru słusznym zadowoleniem. Szczególnie, że ponad 50 osób (zarówno na zielonych, jak i czerwonych karteczkach – stąd określenie

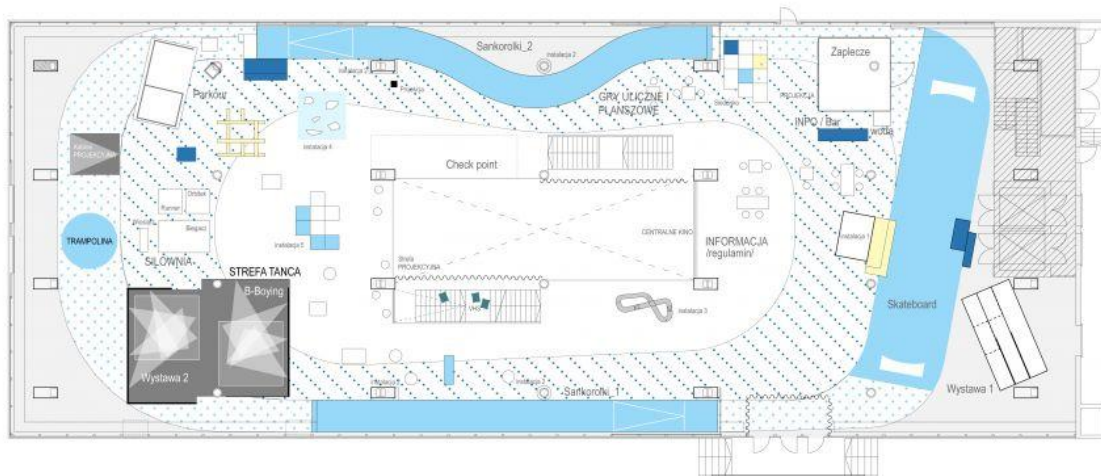
„teoretycznie” negatywnych) wyraziło dodatkowo swój żal z powodu tak krótkiego funkcjonowania Skweru. Odwiedzający zdecydowanie chcieliby, by takie inicjatywy były powtarzane lub obecne na stałe i to najlepiej w każdej dzielnicy miasta.

Wśród uwag pojawiały się sugestie dotyczące konieczności zwiększenia ilości atrakcji, czy włączenia do oferty Skweru dodatkowych dyscyplin sportowych (np. tenis stołowy). Sugerowano również konieczność powiększenia przestrzeni dla poszczególnych sportów, zwiększenia liczby szafek czy materacy i przewidzenie funkcji gastronomicznej. Wszystkie te uwagi nie podważały jednak samej idei Skweru i wiązały się przeważnie z ograniczeniami wynikającymi z układu przestrzennego budynku.

Istotne, choć były to tylko 3 głosy wydają się być uwagi dotyczące bezpieczeństwa - zwłaszcza dzieci poruszających się w szybkim tempie po całej powierzchni Skweru.

Emilia

Dawny Dom Meblowy Emilia to modernistyczny, trzy poziomowy, przeszklony budynek usytuowany między dwoma wieżowcami w centrum miasta. Obecnym zarządcą pawilonu jest Muzeum Sztuki Nowoczesnej.



© Zespół Skweru Sportów Miejskich, wykonanie Centrala designers' task force, 2013

Wnętrze budynku rozpisane jest na planie prostokąta z dużą otwartą klatką schodową po środku, która umożliwia śledzenie poszczególnych aktywności rozmieszczonych

na każdym z pięter budynku. Układ pawilonu pozwolił twórcom na szeroką inspirację koncepcją przygotowaną na potrzeby *Stadionu siedmiolecia*. Podobnie jak w poprzednim projekcie w Emilii można było umieścić krąg przestrzeni sportowych wzdłuż linii bocznych przeszklonego wnętrza. W środku pozostawał naturalny ciąg komunikacyjny i przestrzeń do siedzenia, która wraz z klatką schodową stanowiła naturalną widownię do podziwiania miejskiego spektaklu sportowych ewolucji. W ten sposób uzyskano efekt *odwróconego stadionu*, czyli przestrzeni, do której wejść można tylko przekraczając sferę aktywności sportowej.

„...bardzo nam się podobało od samego początku, że ta struktura pawilonu odzwierciedla strukturę Stadionu Siedmiolecia, czyli mamy trzon komunikacji w środku i widząc to rozłożyliśmy te sporty uliczne jak najbardziej przy ulicy, czyli po obwodzie przy przeszklonych fasadach.” (Architekci)

Pomysł *odwróconego stadionu* sprawia, że odwiedzający są od początku włączani w krąg wydarzeń, co naturalnie zwiększa wrażenie otwartości i inkluzywności miejsca, a jednocześnie daje możliwość korzystania ze swobody roli „obserwatora”, kogoś kto szykuje się do przejścia od roli patrzącego do działającego.

W aktywny sposób musisz przejść przez sporty, musisz przejść by znaleźć się w środku struktury przypominającej cebulę. (Architekci)

Szczegółowo zaplanowane było również rozmieszczenie poszczególnych aktywności Skweru, tak by już pierwsze napotymane atrakcje w nieinwazyjny sposób zachęcały do aktywnego spędzenia czasu.

To była pułapka, wciągająca ludzi do interakcji od samego wejścia, tak aby w naturalny sposób stawali się uczestnikami projektu. (Twórca Skweru)

Atrakcje wewnątrz Skweru

Wewnątrz prototypu skweru znalazło się kilkanaście atrakcji/sprzętów/mini-przestrzeni. Z jednej strony pełniły one rolę podobną do sprzętów na placach zabaw, z drugiej w przestrzeni Muzealnej można było je „czytać” jak interaktywne eksponaty.

Sankorolki – autorski projekt twórców Skweru powstały z połączenia sanek z kółkami od deskorolki. Pierwszy zbudowany ze sklejki tor – pochylnia usytuowany został

zaraz na lewo od wejścia, wzdłuż frontowej przeszklonej fasady budynku. Zabezpieczenia szyb zasłaniały okna w ten sposób, by przechodnie patrzący w stronę budynku nie widzieli całych sylwetek, a tylko poruszające się i znikające głowy zjeżdżających na sankorolkach osób. Intrygujący widok miał zachęcać do wejścia do środka.

Kapslodrom – autorski tor do gry w kasple w formie rzeźby zaprojektowany przez Michała Jońcę. Gra ma proste zasady i nie wymaga ruchu, który mógłby jakkolwiek krępować i zawstydząć uczestników. Specjalnie ustawiona przy wejściu, miała w nieinwazyjny sposób zapraszać odwiedzających do wspólnej zabawy.

Kra – instalacja przygotowana przez pracownię Beton, polegająca na przeskakiwaniu z jednego brzegu Wisły nad drugi na trudny do rozszyfrowania przez nowych użytkowników. Odwiedzający styropianowymi krami symbolicznie łączyli dwa brzegi Wisły.

Asfaltowe Ohydy – instalacja opracowana przez pracownię Beton. Oparta była na prostej zasadzie rzucania do celu przyczepnymi kulkami („śnieżkami”) do celu, którym były czarne stworki wykonane z rzepy.. Dwa wyznaczone koło siebie stanowiska umożliwiły równoległą zabawę dwóch lub więcej osób. Instalacja ustawiona była na wprost wejścia, ze względu na swoją łatwo czytelną formę i prostą obsługę miały pełnić funkcję swoistych oswojaczy z przestrzenią.

Zamek – kilkupoziomowa konstrukcja budynku-schowka, po którym swobodnie mogą się wspinać dzieci i dorośli. Zamek skwerowy różnił się od popularnych tego typu rozwiązań z placów zabaw zupełnie minimalistyczną estetyką nie nawiązującą wprost do baśniowo – dziecięcej stylistyki. Ze względu na swój rozmiar i usytuowanie konstrukcja stanowiła też rodzaj ściany, zasłaniającej część ławek.

Streetbox – przestrzeń do tańca ulicznego do stworzenia której wykorzystano istniejącą już w pawilonie podwieszoną abstrakcyjną konstrukcję, która częściowo zamyka przestrzeń od góry. Podwieszona ściany poprawiały akustykę i jednocześnie tworzyły pozorne poczucie prywatności z jednej strony wyraźnie odcinając przestrzeń taneczną od pozostałych elementów Skweru, z drugiej będąc powyżej poziomu wzroku nie przysłaniając jej przed publicznością.

Przestrzeń do tańca była pierwszym elementem ukazującym się przechodniom nadchodzącym od strony Alei Jerozolimskich. Pozostając za szybą tancerze mieli czuć się swobodnie, a jednocześnie swoim tańcem zapraszać nowych odwiedzających do środka.

Przy parkiecie umieszczona została nagrywarka tańca, czyli kamera połączona z autorskim oprogramowaniem informatycznym stworzonym przez twórców projektu. Dzięki niej każdy użytkownik mógł zarejestrować swój występ i następnie przesłać go sobie na skrzynkę e-mailową. Ten ostatni element działał tylko przez ostatnie dni funkcjonowania Skweru, jednak pokazał swój potencjał jako element przyciągający różne grupy osób (w krótkim czasie z nagrywarki skorzystali tancerze breakdance oraz baletnica).

Siłownia plenerowa – coraz bardziej popularna w Polsce forma dbania o powszechny dostęp do prostej infrastruktury sportowej, rodzaj placu zabaw dla dorosłych. Korzystanie z poszczególnych urządzeń jest bardzo intuicyjne i nie wymaga wcześniejszego przygotowania. Na Skwerze siłownia znajdowała się między przestrzenią tańca, a strefą parkour.

Batut – popularnie zwany trampoliną. Korzystały z niego głównie dzieci i młodzi dorośli.

Parkour – Metalowe rusztowania i drążki oraz skrzynie i materace stanowiły przestrzeń przygotowaną przez stowarzyszenie Parkour United dla miłośników parkouru. Ta strefa usytuowana została w narożniku przeszklonego wnętrza.

Strefa deskorolki – duża wyłożona sklejką przestrzeń zajmująca całą szerokość budynku na prawo od wejścia wyposażona w zestaw przeszkód deskorolkowych.

Wystawy – cztery niezależne wystawy rozlokowane w różnych miejscach w przestrzeni pawilonu. Ekspozycja prac wideo Shauna Gladwella (australijskiego artysty i deskorolkowca) oraz wideoprojekcja pracy Rafaela Zarki. Wystawa „Dobra przestrzeń” pokazująca zdjęcia i opisy przestrzeni sportowych z Polski i Europy, które stanowiły punkt odniesienia i inspiracje dla Skweru oraz prezentują fakt rozwoju przestrzeni miejskich w Polsce i na świecie w kierunku wielofunkcyjności. „Galeria tanecznych unikatów”

prezentująca zbiór oryginalnych plakatów z pierwszych imprez na scenie tańca ulicznego w Polsce oraz sylwetki najważniejszych postaci światowej i polskiej sceny tańca ulicznego.

Punkt informacyjny – lada na wprost wejścia, w pobliżu której zawsze miał być obecny pracownik Skweru. Jego rolą miało być udzielanie informacji, wydawanie kluczyków do szafek i zbieranie deklaracji rodziców zezwalających na samodzielny pobyt w budynku osobom niepełnoletnim.

Tablice informacyjne– znajdował się tam opis idei Skweru, plan wydarzeń na dany tydzień i plansza badawcza, czyli zestaw zielonych i czerwonych samoprzylepnych karteczek, na których zwiedzający mogli zapisywać odpowiednio mocne i słabe strony Prototypu Skweru Sportów Miejskich w Emilii.

Recepcja przestrzeni.

Odszyfrowanie Skweru przez użytkowników

W tym podrozdziale zastanowimy się jak założenia, idea Skweru i filozofia jego twórców zostały zrealizowane w tej konkretnej przestrzeni. Jak z perspektywy ewaluacji została ta przestrzeń wykorzystana, jak zadziałała i co było w niej wyjątkowego. Opiszemy sposób zachowania i wrażenia użytkowników Skweru. Postaramy się opisać wzajemne oddziaływanie przestrzeni i jej użytkowników.

Logiczna eksploracja

„Moje pierwsze skojarzenie, to szczerze mówiąc był CHAOS, bo jest tyle różnych ludzi i każdy właściwie robi to, co chce – jedni jeżdżą na sankach, inni jeżdżą na rolkach, niektórzy tańczą, inni ćwiczą parkour, ja się dowiedziałem nawet, że jakos akrobatykę. Jest strasznie dużo zajęć. Na początku nie wiedziałem co się dzieje, ale po kilku minutach już wszystko ogarniałem.”
(użytkownik Skweru)

Urządzenie, zaprojektowanie, przemyślenie przestrzeni Skweru dla jednych było odczuwalne od razu, dla innych po chwili. Pierwsze wrażenie chaosu jeśli występowało, po chwili obserwacji zastępowane było przez intuicyjne rozumienie miejsca i jego funkcji. W relacjach użytkowników powtarzało się słowo „logika”. Dla odwiedzającego było jasne, że ktoś nad tą przestrzenią pomyślał, ale jednocześnie koncepcja tej przestrzeni nie zakładała podporządkowania się jakiemuś jednemu sposobowi użytkowania. Tym samym sposób organizowania Skweru stanowi dowód na to, że swoboda użytkowania wymaga porządnej pracy koncepcyjnej. To pomysł, porządek i logika miejsca otwiera przestrzeń na eksplorację – daje przebywającym w niej poczucie, że mogą ją testować. „Odczuwanie” logiki przestrzeni pojawia się od razu, mimo tego, że współwystępuje ze zdezorientowaniem – większość badanych znajdowała swój sposób na zachowanie po jakimś czasie. Skwer nie jest łatwy do rozszyfrowania, ale większości się to uda po chwili – obserwowania innych i testowania sprzętów.

Wydaje się nam, że z wiekiem niektórzy użytkownicy mają coraz większą potrzebę jasnych reguł i wprowadzania w zasady zachowania. Bez tego łatwiej zrażają się do miejsca niż młodszy, czują się nie na miejscu. Ta prawidłowość nie unieważnia istotnej dla skweru zasady eksploracji i dowolności. Wydaje się nam, że wystarczy zadbać o pierwsze wprowadzenie i zapewnienie przy zetknięciu ze skwerem jakiegoś rodzaju opieki i informacji pod kątem dorosłych/seniorów, a po chwili, gdy poczują się już swobodnie będą odważniej próbować i testować możliwości miejsca.

Projektowanie polegało na tym, że głównie robiliśmy selekcje negatywną złych rozwiązań tam i wydaje nam się, że w pewnym sensie był to dowód na to, czym jest architektura - nie chodzi o formę i piękno samych obiektów, tylko o prawidłowy rozkład funkcji. To nam się strasznie spodobało. Po tych paru dniach zauważyliśmy, że to rzeczywiście nie ma znaczenia, jak to wygląda, czy to jest niebieskie, zielone czy różowe, ale ważne jest to, że człowiek sobie nie zrywa rajstop przy pierwszej przewrotce i to, że funkcje są tak porozkładane w tym pawilonie, że nie konfliktują tych ludzi.

(Architekci)

Ze względu na tempo realizacji, twórcy częściowo (i tymczasowo) zawiesili przywiązanie do wartości estetycznej, koncentrując się na zapewnieniu przestrzeni odpowiedniej funkcjonalności. Pomimo tego Skwer był – także pod kątem wyglądu – uznawany

za przestrzeń wyjątkową. W przestrzeniach dedykowanych aktywności fizycznej spotykamy się w Polsce zwykle z projektowaniem nie zainteresowanym „cieszeniem oka”, skupionym na dostarczeniu użytkownikowi miejsca, sprzętów pozwalających na wykonanie odpowiedniej dla danego sportu sekwencji ruchów. Oddzielną, ciągle nową kwestią – łączoną bardziej z tematyką miejską niż sportową – jest dyskusja wokół estetyki stadionów powstałych na Euro 2012. Podobnie zaklasyfikować wypływający (nomen omen) temat stylistyki polskich pływalni – powstających w niewielkich polskich miasteczkach w ostatnich latach częściej niż bywało to kiedyś.

Przestrzeń Skweru wyróżniała się na tle obiektów o podobnym przeznaczeniu. Oprócz najdroższych sportowych obiektów, większość hal, sal czy boisk jest bowiem traktowana zupełnie jakby kwestia wyglądu ich nie dotyczyła. W przypadku Skweru projektowano inaczej, dlatego i tak było to bardzo znaczące przewartościowanie w projektowaniu dla ruchu/sportu/aktywności fizycznej.

Wielofunkcyjna i umożliwiająca współobecność

„Wszystko się łączy, nie ma tutaj czegoś takiego jak granice, to jest zabawne. Myślę, że dlatego tutaj jest taka luźna atmosfera, nie ma takiego po prostu spięcia, człowiek wchodzi, pierwsze co robi, stawia pierwsze kilka kroków i już widzi, że wszędzie coś się rusza, cały czas jest jakiś ruch, energia” (Użytkownik Skweru)

Skwer czerpie garściami z oczywistej i powszechnej koncepcji placu zabaw. Zabaw na placu jest zawsze kilka, dzieci mają w jednym miejscu kilka typów sprzętów i pod okiem rodziców mogą sobie między nimi krążyć aż do znudzenia. Skwer ma więc wiele funkcji, bo jest na nim wiele sprzętów. Wielofunkcyjność oznacza tu jednak także wielość zastosowań każdego z nich (na typowych placach zabaw jest to rzadko spotykane). Mamy więc wielofunkcyjność w dwóch wymiarach. Poszczególne sprzęty są obok siebie i mimo tego, że niektóre są używane w sposób bardzo dynamiczny (np. sanko-rolki, sprzęt do parkouru), żaden z nich nie jest ogrodzony. Tym samym ułożenie przestrzeni kreuje współobecność po pierwsze sprzętów, a dalej ludzi, z całą różnorodnością ich zachowań.

Uniwersalna estetyka

Przestrzeń Skweru w odróżnieniu od placu zabaw była z założenia dedykowana wszystkim grupom wiekowym. Choć swoboda, ruch, i wesoła atmosfera większości użytkowników zwykle kojarzy się z okresem dzieciństwa, każdy ze sprzętów (nawet zamek) był zaprojektowany w uniwersalnym rozmiarze. Dzięki temu nawet dorośli użytkownicy mogli przez chwilę poczuć się tam „jak dzieci” – czyli radośnie, swobodnie, beztrudnie, a przy tym bez konieczności dostosowywania się do dziecięcej skali czy estetyki (jak miałyby to miejsce na tradycyjnym placu zabaw).

Każdy musi uzewnętrznić jakieś rzeczy, które ma skrępowane w sobie, które siedzą w sobie, gdzieś głęboko, jakieś takie dziecko, które zawsze jest tłumione, gdzieś w pracy karzą nam być, nie wiem, dorośli, w ogóle wszystko robić tak kulturalnie...

(...)

Pokazać się wystawić na widok publiczny, na śmieszność jakąś pewną..., no nie wiadomo, czy ci wyjdzie, czy zjazd ci wyjdzie. Jest z tego duży fun naprawdę. (Kobieta 27 lat)

Przestrzeń – schronienie

Kluczowa różnica między prototypem Skweru w Emilii, a jego docelowymi realizacjami polegała na zadaszaniu. Emilia dawała użytkownikom schronienie przed zimą i znakomicie zrekompensowała zimowy deficyt publicznych przestrzeni. Zimą w Polsce, jeśli chce się pobyć z innymi ludźmi można co najwyżej pójść do centrum handlowego.

Tak wygląda przyszłość miasta, jest coraz bardziej zabudowane – są galerie handlowe i to jest taka galeria tylko do aktywnego wypoczynku. (Mężczyzna 30 -40 lat)

Mimo częstych opadów śniegu i braku obowiązku zdejmowania/zmieniaania obuwia w samym Skwerze nie było błota i wody na podłodze (mogło to wynikać z obecności wycieraczek, codziennego sprzątnięcia, automatycznego „trzepania” butów).

Oprócz ratunku przed zimą Skwer w Emilii dawał schronienie także na inne sposoby – ułożenie sprzętów, ścianek, pozwalało uciec przed spojrzeciami innych, a jednocześnie nie chować się i nie grodzić. Przy Zamku powstało naturalne „zagłębienie” dla rodziców

i karmiących matek. Przestrzeń ta stanowiła epicentrum zabaw użytkowników z małymi dziećmi. Inne zakamarki Skweru też dawały szansę na dyskrecję – stąd nie dziwi, że był miejscem rozmów i nastoletnich randek.

Intymność i anonimowość Skweru stwarzała też okazję do realizacji (trzeba zaznaczyć, że na niewielką skalę) innych nastoletnich wyskoków - aktywności, które zwykle podejmowane są na podwórkach, na ławkach, w parkach, potajemnie, bez udziału dorosłych. Kilkakrotnie na Skwerze doszło do prób korzystania przez grupy młodzieży z różnego rodzaju używek. W takich sytuacjach działała skwerowa społeczność reagowała brakiem akceptacji. Taki wzorzec akcji-reakcji świadczy niezwykle korzystnie o kapitale społecznym Skweru. Atrakcyjna dla młodych przestrzeń, do której jest swobodny dostęp, która w dodatku nie dostarcza poczucia zewnętrznej kontroli ze strony dorosłych rodzi zwykle poważne obawy dotyczące bezpieczeństwa, pojawiania się zachowań ryzykownych wśród młodzieży. Przykład Skweru w Pawilonie pokazuje, że oddanie części odpowiedzialności, jest motorem do wytworzenia się w społeczności użytkowników oddolnych mechanizmów regulacji. Dla wspólnego dobra nie naruszamy ogólnych norm, pilnujemy się nawzajem, dbamy o porządek. Na ile taki schemat zachowań był charakterystyczny jedynie dla prototypu – funkcjonującego w budynku, zamykanego na noc, nad którym czuwali opiekunowie i ochroniarze – trudno stwierdzić. Z pewnością otwarta przestrzeń miejska niesie ze sobą większe ryzyko „naruszeń”. Skwer w Pawilonie uczy jednak, że obawy mogą być przesadzone, a rozwiązań jest więcej niż jedno (rekomendacje dla przyszłych inwestycji opisujemy w końcowej części raportu).

Skwer chronił przed niezwykle niewygodnym i separującym w miejscach publicznych uczuciem nieadekwatności. Duża ilość ławek (właściwie wszędzie można było „przysiąść”) sprawiała, że można było szybko uprawomocnić swoją obecność. Na ławkach siedzieli obserwatorzy, pilnujący dzieci rodzice, zmęczeni – spoceni, osoby starsze. Siadanie mogło być dobrym pierwszym sposobem „bycia” na Skwerze.

Obecność gospodarza przestrzeni

Skwer to miejsce, gdzie czuje się obecność gospodarza. Sama koncepcja i logika unaocznia, że ktoś czuł się za funkcjonowanie miejsca odpowiedzialny, że ktoś wykreował tę przestrzeń maksymalnie skupiając się na jej użyteczności i przyjazności. Oprócz nieuchwytniej

obecności gospodarza kreatora gospodarz miał twarz ochroniarzy, którzy w prototypie nie tylko pilnowali, ale przede wszystkim witali, doglądali i reagowali w sytuacjach, które nie mogły rozstrzygnąć się same (awaria, zagubiony maluch, zbita żarówka).

Ten ochroniarz był tak sympatyczny. Była godzina 19. Ja zapytałem go czy to jest otwarte. On mówi – tak. I on miał taki uśmiech, bo to dla niego też była niespodzianka – tak i też jest bezpłatne. (Mężczyzna 40-50)

Kolejnym dowodem na życzliwe zaopiekowanie była obecność trenerów/opiekunów (charakterystyczne żółte koszulki). Opiekunowie wywodzili się z grupy parkourowej co dodatkowo budowało wizerunek tej dyscypliny (użytkownicy często podkreślają, że czuli się przez nich zapraszani, że ich życzliwość była dla nich ważna). Gospodarz Skweru czuł się odpowiedzialny, ale miał też dużo zaufania do samych użytkowników. Dlatego nie było tam nigdzie zakazów i instrukcji obsługi, a jedynie generalne wskazania (np. „trzeba uważać na szyby”, „można się przebrać w szatniach na dole”). Dla wszystkich użytkowników, którzy brali udział w badaniu było to bardzo widoczne – brak zakazów, które królują w każdej przestrzeni, szczególnie tej, która ma służyć do ruchu był tutaj uderzający i odbierany bardzo pozytywnie.

Przestrzeń Skweru poprzez swoje otwarcie na wszystkich (brak udogodnień dla osób niepełnosprawnych wynikał jedynie z barier architektonicznych Emilii, w docelowych realizacjach włączenie osób niepełnosprawnych jest dla twórców priorytetem) pokazała kolosalną różnicę między życzliwym gospodarzeniem, a kontrolującym właścicielstwem. Właścicielami przestrzeni mogli poczuć się wszyscy użytkownicy, bo jej najpełniejsza forma miała miejsce w sytuacji użytkowania. To znacząca różnica w kraju, w którym właściciele miejsc najlepiej zdają się czuć, gdy ich przestrzeni się nie używa, a dalej nie niszczy i nie psuje. Gospodarz Skweru bierze pod uwagę zużywanie się sprzętów, bo naczelną ideą jest ruch. Dzięki temu, że ta koncepcja była ufundowana na zaufaniu, w naturalny sposób większość użytkowników zaczynała czuć się właścicielami i przez to użytkowała przestrzeń w sposób dla niej chroniący i chroniący dla innych (opiszemy to w rozdziale o użytkownikach).

Przestrzeń samo-objaśnienie

Przestrzeń Skweru i wszystko to, co w niej umieszczone było odsłonięte i widoczne. Dodatkowo budynek Emilii ma przeszkolone ściany, więc również z zewnątrz można było obserwować, co się na nim dzieje. To odtworzenie sytuacji placu zabaw (zwykle na świeżym powietrzu i rozłożonego tak, by rodzice z każdego miejsca widzieli swoje dzieci), a jednocześnie wykorzystanie naturalnych kątów, postawienie ławek (jest ich na Skwerze bardzo dużo) sprawiło, że można było patrzeć/obserwować, a jednocześnie ruszający się człowiek nie czuł się wyeksponowany. Idealny balans między bezpieczną widocznością a dyskretnym zasłonięciem. Tym samym przestrzeń Skweru ukazując się i swoich użytkowników stanowiła najlepsze objaśnienie swojej roli.

Praktycznie od wejścia wiedziałem, co kto robi – z obserwacji było od razu widać mniej więcej co do czego służy.

Można również powiedzieć, że ułożenie miejsca i jego sprzętów znosiło klasyczną opozycję między publicznością/kibicami a artystami/użytkownikami/sportowcami. Na klasycznej infrastrukturze wejście na boisko to zobligowanie do gry, bycie na widowni to przypisanie do roli widza. Tutaj użytkownicy mogli szybko zmieniać sobie te role, zjechać na sankorolkach (jak sportowiec), a potem popatrzeć na parkourowców w kolejce po sankorolki jako (widz/publiczność). To bardzo ważna funkcja znosząca podstawową barierę uczestnictwa w sporcie wynikającą z dużych oczekiwań wobec bycia na boisku. Tutaj można było przejść przez całość przestrzeni poniekąd próbując, testując siebie i sprzęt.

Tak innowacyjna, nietypowa przestrzeń wymaga udzielenia odpowiedzi na wiele wciąż pojawiających się pytań. Jednym z dylematów, na który natrafili twórcy Skweru, była kwestia podpisów – instrukcji umieszczanych przy każdej atrakcji. Projektantom zależało na tym, by przestrzeń i wszystko, co się w niej znajdowało było jak najbardziej intuicyjne i otwarte na różne sposoby użytkowania. Podstawowe reguły bezpieczeństwa i wspólnego użytkowania miały być jedynymi obowiązującymi zasadami.

Zgodnie z tą logiką przez pierwsze dni trwania projektu w pawilonie nie było żadnych instrukcji. Po pewnym czasie jednak organizatorzy umieścili przy poszczególnych stanowiskach krótkie opisy potencjalnych sposobów użytkowania. Ich potrzeba pojawiła się prawdopodobnie w wyniku nie przyzwyczajenia części odwiedzających do przestrzeni umożliwiających tak swobodną ekspresję. Na część odwiedzających pozorny chaos i szeroka dowolność użytkowania całego miejsca działały onieśmielająco. Wrażenie to było szczególnie odczuwane przez osoby, które zdecydowały się przyjść do pawilonu w pojedynkę.

Użytkownicy

Najciekawszym elementem ewaluacji Skweru było przyglądanie się na ile idea, zamysł i sposób konstruowania/ułożenia przestrzeni znajdował odzwierciedlenie w zachowaniach użytkowników. Na ile język architektury i designu tłumaczył się w języku „ruchu” i działań ludzi. Czy to wszystko, co powstało w głowach twórców, zakłete w przedmiotach i urządzeniach było przez ludzi odczytywane (również nieświadomie) i odbijało się w sposobach używania Skweru? Czy Skwer działał?

Co ludzie robili?

Zwykle zaczynało się od obserwowania z zewnątrz. Ponieważ, to co, jest w środku nie było standardowe, często za pierwszym razem się nie wchodziło, ale szykowało się na drugie przyjście. Bo Skwer intrygował – przestrzeń luźno wypełniona dziwnymi sprzętami, grupy bawiących się ludzi, trochę obserwatorów na ławkach, żadnych objaśnień, banerów, haseł. Zwykle jest odwrotnie – bardzo dużo narracji wokół pojedynczych czynności czy funkcji. Tutaj był ograniczony do minimum komentarz i po prostu „naszkicowana” funkcjonalność.

Wkroczenie do pawilonu zwykle uderzało dźwiękiem (szczególnie głośna grupa deskorolkarzy, tuż przy wejściu), ostre światło przypominające szkolne hale, trochę muzyki. Dzieci wkraczały na Skwer z impetem i bez zastanowienia, prosto do najbardziej rzucających się sprzętów, czy osób, które najżywiej się ruszały. Dorośli potrzebowali więcej czasu, zwykle najpierw oglądali, czasem szukali instrukcji, często pytali o pomoc instruktorów/ochroniarzy. Z wiekiem wzrasta nasza niesamodzielność, a dalej potrzeba bycia oprowadzanym, wyposażonym w instrukcje. Część odwiedzających nie była

przyzwyczajona do przestrzeni umożliwiających tak swobodną ekspresję. Pozorny chaos i szeroka dowolność użytkowania całego miejsca działały na nich onieśmielająco. Wrażenie to było szczególnie odczuwane przez osoby, które zdecydowały się przyjść do pawilonu w pojedynkę (takie osoby zdarzyły się na Skwerze jednak dość rzadko).

Seniorzy narzekali, że „repcja” jest za daleko. Dla nich przejście kilku metrów bez oprowadzenia była rzeczą niewygodną, krępującą, niektórzy twierdzili, że byli blisko rezygnacji i wyjścia, bo pierwsze minuty w niejasnej przestrzeni działały odstraszaająco. Inaczej dzieci, dla których eksplorowanie jest frajdą – one po prostu gapiły się i naśladowały. Warto zastanowić się jak zadbać o przytrzymanie uwagi najbardziej wymagających i najgorzej znoszących swobodną eksplorację dorosłych. Wiemy z relacji tych, którzy wytrwali, że po chwili i oni mieli pełną radość z korzystania z - coraz jaśniejszej dla nich – koncepcji przestrzeni¹. Trzeba jednak przyznać, że być może część możliwych do zażycia na Skwerze rozrywek była dla osób starszych mniej dostępna i/lub mniej dostosowana.

Na Skwer ludzie nie tylko przychodzili by pobyć chwilę, ale spędzali tam dużo czasu. Znakomita większość badanych była na Skwerze któryś z kolei raz i wybierała się po raz kolejny – czyli na Skwer się wraca. Mimo, że niektórzy byli rozczarowani za małą ilością rozrywek/atrakcji. Co z resztą ciekawe, takie głosy pojawiały się głównie wśród starszych użytkowników.

Wydaje się, że Skwer jest raczej potencjałem atrakcji które trzeba sobie samemu „wyeksplorować, poodkrywać, odkryć”. Im człowiek bardziej do tego skłonny tym mniej oczekiwać, że będzie po prostu „zabawiany” przez samo-bawiącą go przestrzeń.

Skwer traktowany jak zaproszenie do poszukiwania jego zastosowań przynosił ciekawe przykłady kreatywności – niektórzy odrabiali lekcje na sanko-rolkach, inni grali na rolkach w badmintona, jeszcze inni wykorzystywali obecne na Skwerze elementy, by stworzyć własne „tory przeszkód” – zmienne i wobec tego nienużące, pozwalające na wielokrotne

¹ Piszemy o tym we wcześniej w podrozdziale *Logiczna eksploracja* na str. 14

korzystanie z jednego scenariusza gry/ zabawy. Wszystko co nie było niebezpieczne dla innych mieściło się w pojemnej definicji funkcji Skweru.

Ludzie się na Skwer „wyprawiali” – zwykle dotyczyło to rodzin z dziećmi oraz profesjonalistów. Można powiedzieć, że te dwie grupy zdecydowanie spędzały na nim najwięcej czasu – jedno bo logistycznie spakować dzieci (z ich kapturkami, jedzeniem, wózkami) jest na tyle trudno, że na placu/Skwerze opłaca się być kilka godzin, drugie – bo porządny trening po prostu musi kilka godzin trwać. Skwer spełniał swoje funkcje również jako jednorazowa eksploracja – dla pewnego typu użytkowników, nie był atrakcyjny na tyle by wracać – byli to głównie wymagający seniorzy i dorośli – szczególnie z nastawieniem na sztukę, a nie sport. Wydaje się nam się, że były to osoby, który bardziej Skwer oglądały, a nie używały go do rekreacji, traktowały jak instalację, rodzaj sztuki, którą można po prostu raz zwiedzić.

Sztuka/Nie-sztuka

W realizacji Skweru najbardziej rzucał się w oczy jego sportowy wymiar, ale samo miejsce (tymczasowa siedziba Muzeum Sztuki Nowoczesnej) i rozmieszczone w jego przestrzeni wystawy stanowiły łącznik ze światem sztuki. Organizatorzy ubolewali nad tym, że zdecydowanie brakowało im obecności stałych gości Muzeum. Bardziej udało się przyciągnąć ludzi sportu i nowych użytkowników do Muzeum niż użytkowników Muzeum nakłonić do spróbowania sportu. To zresztą ciekawy paradoks dotyczący granic eksploracji – otwarte z założenia środowisko współczesnej kultury wydaje się mieć mniej zdolności, czy też mniej entuzjazmu dla nowych, nieznanych dotąd form spędzania czasu.

Innym powodem braku wyraźnego zainteresowania ludzi kultury przedsięwzięciem Skweru w pawilonie może być mnogość otwartych wydarzeń kulturalnych (wystaw, odczytów, debat, spotkań, wernisaży, koncertów itp.) alternatywnych do realizacji w MSN. Podobnie szerokiej alternatywy nie mieli prawdopodobnie (przede wszystkim ze względu na zimową porę roku) amatorzy aktywnego spędzania czasu w mieście.

W rozmowach z przedstawicielami środowiska kultury zaznaczało się z jednej strony zaciekawienie zjawiskiem, a z drugiej – krytyczne spojrzenie na kulturotwórczy potencjał obecności użytkowników na Skwerze. W refleksji tej pojawiają się pytania o świeżość

i naśladownictwo, kreację i komercję. Obecność w przestrzeni Skweru nie jest przejawem buntu, takim jak „zdobywanie miasta” przez deskorolkowców w latach '90 (w Polsce, czy '80 w USA), pozwala natomiast w bezpieczny i społecznie akceptowalny sposób realizować potrzeby związane z byciem wśród innych, doskonaleniem konkretnych umiejętności, aktywnym spędzaniem czasu. Czy w tej sytuacji powinno nas razić masowe noszenie identycznych czapek, masowe kupowanie napojów określonej marki i inne odtwórcze, a nawet i bezrefleksyjnie naśladowcze działania? Jeśli budują poczucie bezpieczeństwa, pozwalają na atrakcyjne zagospodarowanie czasu? Nie można także zapominać, że na swój sposób kultura dzieje się, powstaje dziś wszędzie – ze względu na wszechobecność urządzeń mobilnych, możliwość wymieniać się treściami. Edukacja medialna (a taka w naturalny sposób zachodzi na Skwerze, gdy kręci się filmiki, robi zdjęcia, wymienia muzyką) to dziś częsty temat projektów realizowanych przez instytucje kulturalne – muzea, domy kultury, biblioteki, wspierane przez specjalny program Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Obecność kultury na Skwerze zaznaczyła się zdaniem partnerów projektu z MSN w mniejszym niż zakładano stopniu. Jest to jeden z istotnych wniosków z ewaluacji, który pokazuje, że podczas gdy aktywność ruchowa, zabawa, swobodna rekreacja, to działania, które przestrzeń Skweru uruchamiała samoistnie. Aktywność kulturowa wymagałaby prawdopodobnie silniejszego wsparcia, stworzenia dodatkowej oferty działań (np. warsztatów fotograficznych, dyskusji o zjawiskach miejskich itp.) i animację zapewnioną odgórnie – być może jako wskazówka i impuls do oddolnego wytwarzania się podobnych inicjatyw wśród użytkowników.

Muzeum jest elementem przestrzeni publicznej normalnie, więc tego rodzaju skwer czy jakaś taka zabawa na świeżym powietrzu też jest elementem pozytywnym przestrzeni publicznej, więc z tego punktu widzenia zadania skweru i muzeum są podobne, ale treść jest inna. W jednym wypadku jest to sztuka, a w drugim przypadku inicjatywy społeczne.

(B: I sport?)

- Sport, sportu ja tu nie widzę. Ja tu widzę ludzi, którzy mają specyficzne umiejętności i specyficzne ubiory też.

Profesjoniści vs. Amatorzy

„Bardziej miałem takie spostrzeżenia, można powiedzieć, co jest tutaj dostępne, że na zasadzie: ja pokazuję koledze jakiś krok taneczny, a on mi pokazuje coś z parkouru”

Jedną z głównych idei było stworzenie miejsca dla wszystkich. Sami respondenci używali spontanicznie sformułowania „miejsce uniwersalne”, a obserwowane i liczone użytkowników pokazuje wyraźnie, że udało się przyciągnąć na Skwer grupy sportowo/ruchowo „nieoczywiste” (bo w Polsce często przy myśleniu o rekreacji pomijane). Na Skwer trafili więc seniorzy – za równo tacy, dla których bodźcem dla ruchu były wnuki, jak i w swoim własnym towarzystwie. Dalej widać było duże rodziny, dzieci w każdym wieku, dorosłych (np. grupy pracowników okolicznych firm). Wydawało się, że wśród użytkowników były osoby o bardzo różnym poziomie zamożności. Co ważne, Skwer przyciągnął grupy, które zazwyczaj nie są publicznością Muzeum Sztuki Nowoczesnej.

Skwer nie był ani bardziej męski/chłopięcy ani kobiecy/dziewczęcy (choć obsługa była czysto męska). Kobiety, dziewczyny równie chętnie korzystały ze Skweru i nie czuły, że jest to nienaturalne. To ważny sukces Skweru, bo wciąż w sporcie (nie tylko polskim) uczestnictwo kobiet/dziewczyn jest znacząco mniejsze.

Napięcie między pewnymi typami użytkowników zjawiało się gdzie indziej: między wyrazistymi grupami profesjonalnych grup o specyficznym sportowym działaniu (np. grupy skate'ów, parkourowcy, kuglarze, tancerze), a amatorami - eksploratorami. Ci drudzy niekiedy przebywając na Skwerze odnosili wrażenie, że jest on dedykowany profesjonalistom, a ich obecność jest poniekąd poboczna, drugorzędna. Nie można powiedzieć, że to poczucie jest problemem Skweru – większość amatorów potrafiła tą wyrazistość grup profesjonalnych i ich sposób użytkowania jakoś oswoić, ale warto wiedzieć, że amatorzy mają przed użytkowaniem więcej barier.

Obie grupy różniły się w sposobie używania Skweru. Amatorzy zdecydowanie bardziej Skwer eksplorowali, nawet jeśli mieli swoje ulubione sprzęty, chętniej próbowali, sprawdzali co, do czego służy. Profesjoniści przychodzili w jednym konkretnym celu – i częściej spędzali czas w jednym, zaanektowanym przez siebie wycinku Skweru. Jeśli korzystali z innych sprzętów to po to np. by się rozgrzać do swoich treningów.

Amatorzy przychodzili w mniejszych grupach – parami, z rodzinami, z chłopakiem, dziewczyną i naturalnie byli bardziej otwarci na mieszanie się z innymi użytkownikami. Lepiej zorganizowane i większe grupy „zajawkowiczów” wydają się mniej gotowe do integracji, ale nie jest to zasadą, a jedynie tendencją. Profesjonaliści również przychodzili pojedynczo, ale mieli więcej powodów i odwagi by przyłączyć się do obecnych na Skwerze.

Amatorzy trafiali na Skwer przez przypadek (przechodziłam/em obok i postanowiłam wejść, przyjść jutro) lub skusiły ich informacje w mediach (głównie wspominali TVN Warszawa, Gazetę Wyborczą i Fakt jako miejsce, w którym o Skwerze przeczytali/usłyszeli). Profesjonaliści bardziej przychodzili przez rekomendacje „wtajemniczonych” znajomych. Nie ma znaczących różnic w długości czasu spędzanego na Skwerze. I jednym i drugim zdarzało się „zabawić” tam wiele godzin – i to jest pierwsze z podobieństw. Skwer wciąga, nie jest miejscem, które się incydentalnie odwiedza, a raczej takim, w które się wsiąka.

Wśród amatorów było może nieco mniej osób, które mogły sobie pozwolić, żeby przychodzić tam codziennie, ale przez 4 tygodnie funkcjonowania Skweru stworzyły się grupy, można powiedzieć stałych użytkowników.

Parkourowcy i deskorolkarze byli od początku brani pod uwagę jako użytkownicy (specjalnie dla nich projektowano część sprzętów) – zaskoczyła obecność grupy cyrkowców/kuglarzy, którzy odnaleźli się na Skwerze sami anektując część wolnej przestrzeni i stając się naturalnym elementem klimatu miejsca. Pokazuje to jednak, że fundamentalna funkcjonalność Skweru to dla niektórych użytkowników po prostu przyjazna przestrzeń, w której można ćwiczyć.

Najciekawsze, co wydarzało się pomiędzy poszczególnymi grupami, to przenikanie się stylów użytkowania, podpatrywanie, wzajemne uczenie, zapraszanie do spróbowania – dla amatorów była to często wyjątkowa szansa na podglądanie z bliska niecodziennych treningów. Dla profesjonalistów/zajawkowiczów okazja by uczyć innych i patrzeć na reakcje. To, że to naturalne uczenie się mogło wystąpić, wynikało głównie ze sposobu ułożenia sprzętów i nie dzielenia przestrzeni. Użytkownicy amatorzy podkreślali, że grupa parkourowców była dla nich najbardziej otwarta, natomiast zwykle nie czuli się swobodnie w części dla skate'ów/deskorolkarzy.

Współobecność amatorów i profesjonalistów, przechodniów w płaszczach i przebranych do treningu profesjonalistów, stanowiła ciekawy mechanizm wymiany - Skwer udowodnił tym samym, że możliwe i inspirujące jest współbycie amatorów i wyczynowców, bo na styku tych dwóch światów zaczyna się zarażanie pasją, trenowanie, poszerzanie wyobraźni ruchowej. W poza-skwerowym świecie wciąż panują wyraźne opozycje i nieprzenikające się światy: sportu amatorskiego/rekreacji i sportu wyczynowego, który można oglądać w ograniczony sposób, który jest dla oczu przeciętnego widza zasłonięty.

W promowaniu ruchu absolutnie kluczowa jest możliwość „próbowania – doświadczania” i Skwer świetnie to doświadczanie ułatwił. Żadne mówienie, opowiadanie o ruchu nie jest tak skuteczne w promocji sportu jak umożliwienie człowiekowi patrzenia na ruch innych i nieprzymuszone próbowanie. Niski próg wejścia – szybko można się na Skwerze poczuć na tyle swobodnie, by ośmielić się zrobić coś niezwykłego. Szansa, że tak doświadczony ruch pozostawi ślad i chęć na powtórkę jest znacznie większa niż to, że po obejrzeniu reklamy rekreacji na kanapie pobiegniemy na okoliczne boisko.

Odpowiedzialni w grupie

Nie ma ram, zakazów, przekreślonych znaków, można wyjeżdżać poza linie i nikt nie ma o to pretensji. Trzeba tylko na siebie uważnie patrzeć, każdy to robi, żeby nic złego się nie stało. Tutaj jest inaczej, spada mi kapsel, gdzieś leci i w zasadzie nikogo to nie interesuje. To ja muszę się martwić, żeby ten kapsel znaleźć, przynieść na miejsce, robię to, choć nikt mi nie każe. Współodpowiedzialność.” (użytkownik)

„Co jest jeszcze wielkim plusem, to ta międzypokoleniowość. Tu może przyjść każdy. I dzieje się coś dziwnego, że ten wiek nie jest taki ważny. Wczoraj przyszedł tu, grałam w badminton. Podeszedł do mnie pięcioletni chłopiec i zapytał, czy bym z nim nie zagrała. To ekstra. To miejsce wyzwala super energię, która powoduje coś w rodzaju niszczenia bariery.” (użytkownik)

Logika przestrzeni Skweru, swoboda współobecności różnorodnych grup, dyskretna opieka gospodarza i zaufanie, na którym to wszystko jest ufundowane, sprawia, że użytkownicy Skweru stają się naturalnie odpowiedzialni. Odpowiedzialni za miejsce, za bezpieczeństwo

swoje i innych, bardziej uważni – starają się skoordynować z innymi. To bardzo ważna właściwość przestrzeni - zwykle instytucje czy systemy starają się nas wyręczyć, ubezwłasnowolniać czy narzucać sposób zachowania. Tutaj koordynacja wydarza się między ludźmi, nie jest narzucona, a przez to pozwala doświadczać kontaktu. Ludzie mają powód, żeby się do siebie odezwać, coś ustalić, a potem pilnować tych ustaleń. A wszystko to naprawdę – naturalnie, mimo chodem, przy okazji.

Bałam się efektu muzeum – czasem ludzie zachowują się inaczej bo wiedzą, że są w muzeum – i bałam się, że ludzie będą się tak zachowywali jakby byli częścią performansu, jak w sztukach w których się włącza widownie, że to by nie było prawdziwe, że wszyscy się zachowują miło, bo są kamery. A tego nie było. Nawet kilka razy byłam zawiedziona, że ludzie całkowicie zapomnieli, że są w muzeum – śmiecenie, brak szacunku do wystaw. (Architektka)

Niektórzy opowiadali z zafascynowaniem jak ciekawie było negocjować z innymi zasady użytkowania - ponieważ sprzęty były dla wszystkich, a chętnych sporo, ludzie sami musieli ustalać kto, kiedy i ile czasu z nich korzysta. Nie dochodziło do żadnych konfliktów – zostawienie ludziom ustalania zasad objawiło ich społeczne kompetencje, ale też życzliwość, sprawiedliwość i poczucie przyzwoitości.

Jedno z kluczowych, wpisanych w prototyp Skweru ryzyk – związanych z niebezpieczeństwem wypadków czy kolizji nie wystąpiło – co jest chyba najlepszym dowodem na to, że zinternalizowanie (uwewnętrznienie) zasad i odpowiedzialności w użytkowniku jest najlepszą zasadą organizującą przestrzeń. Zasady zewnętrzne wobec użytkowników podlegają łamaniu, zasady zintegrowane z działaniem i psychiką organizują sposób działania. Przebywający na Skwerze sami pilnowali siebie i innych.

Bardzo ważne jest, że korzystanie ze Skweru jest zdecydowanie doświadczeniem grupowym – przychodzi się tutaj z kimś i dodatkowo większość sprzętów ułatwia jeszcze integrację z innymi. Czyli nie przychodzisz sam i jeszcze mniej sam wychodzisz. Element podpatrywania, uczenia się, inspirowania dodatkowo usensownia kontakt na Skwerze – podchodzisz, żeby skorzystać ze sprzętu, poprosić o ustąpienie miejsca,

wspólne pogranie, popilnowanie dziecka. Wydaje się to trywialne, ale współczesne miejsca urządzone są w sposób, który nie daje powodów do życzliwych kontaktów.

Obecność drugiego człowieka nie tylko daje tutaj poczucie bezpieczeństwa (przychodzę z kimś kogo znam, żeby nie być narażonym na obcych), ale też przynosi nowe pomysły, podekscytowanie, inspirację (przychodzę, żeby też trochę narazić się na kontakt z ludźmi, których nie znam). W ten sposób realizuje się integracja różnych kultur, podejść, pomysłów. Niektórzy amatorzy mówili o Skwerze jak o szansie na zostanie profesjonalistą, właśnie dzięki tej możliwości oglądania i próbowania co robią inni (którzy nam imponują).

Różni i równi

Bardzo ważna była różnorodność użytkowników i poczucie, że właściwie każdy był tam na miejscu. Żaden sposób bycia na Skwerze nie był gorszy, nie trzeba było niczego specjalnego umieć, jakoś specjalnie wyglądać, nie musiało być cię stać (bo na co?). Utopijna w idei równość działa się dzięki zrównaniu jakie daje ruch – wspinając się na zamek, schylając po śnieżkę – rzepę, zjeżdżając z górki na sankorolkach wszyscy mają takie same kompetencje, wyglądają podobnie, tyle samo umieją/lub nie (Skwer był łaskawy dla tych co umieją mniej, bo wyczuwa się tutaj przyzwolenie na próbowanie, w sumie nie wiadomo co to znaczy dobrze używać siłowni, czy kapsłodromu).

Nawet profesjonalści – mamy tu na myśli te grupy, które skupione były na konkretnym treningu, doskonaleniu się i dążeniu do mistrzostwa – przez to, że byli tylko jedną z równoprawnych grup, nie wyznaczali standardów. – Proponowane przez nich podejście do ruchu nie było tym jedynym słusznym, ale jednym z wielu. Jest to sytuacja różna od tej w kulturze czy sporcie pozaskwerowym, gdzie aktywność amatorów jest z reguły ceniona mniej, traktowana jako mniej ważna, przejściowa.

To skwerowe zrównanie stworzyło bardzo ciekawą wersję międzypokoleniowości, w wielu działaniach postulowanej, często prowokowanej, celowej – tutaj zdarzyła się ona „przy okazji” i dotyczyła wszystkich pokoleń. Nie tylko seniorzy mogli być traktowani jak pełnoprawni użytkownicy, ale i dzieci nie traktowano pobłaźliwie, z przymrużeniem oka. Można powiedzieć, że zasady organizujące Skwer włączyły wszystkich do pojemnej kategorii dorosłych, co znaczy tutaj świadomych, samodzielnych, godnych zaufania.

Sposób reagowania znakomitej większości użytkowników Skweru, bez względu na stopień ich ruchowego wyrobienia pokazuje jedno: jest wielki głód takich przestrzeni, wielka potrzeba by takie przestrzenie projektować i udostępniać. Jest również wielki deficyt takiego sposobu traktowania użytkowników – bo oni z całą pewnością zdali test z dojrzałego i odpowiedzialnego traktowania tego miejsca. W ich wypowiedziach jest wdzięczność, zrozumienie, a pod koniec trwania Skweru rozczarowanie: *Każdy dobrze wie, że ta miejscówka jest dla każdego, jest za darmo i trzeba się nią dzielić, raczej nie zdarzały się żadne problemy. Każdy szanuje to, że jest takie miejsce, tym bardziej, że słyszałem, że zostanie ono niedługo zlikwidowane*”

Rekomendacje

Prototyp

TESTUJMY. SPRAWDZAJMY. PYTAJMY.

Stworzenie prototypu przestrzeni miejskiej, oddanie go do użytku i testowanie na żywo - przez miesiąc stanowiło realizację przekonań i założeń twórców Skweru. Ich celem było oczywiście dostarczenie Warszawiakom sposobności do darmowego korzystania z dobrej, wyjątkowej przestrzeni do sportu i rekreacji, ale za kluczowe uznali skonfrontowanie swoich wyobrażeń o działaniu Skweru z rzeczywistością. Zadaniem prototypu było jak najwierniejsze odwzorowanie "założeń bazowych" i rozwiązań wypracowanych na drodze współpracy projektantów z potencjalnymi użytkownikami oraz przetestowanie ich w działaniu. Twórcy od początku zdawali sobie przy tym sprawę z ograniczeń wnioskowania na podstawie prototypu, jednak – oparta na rzeczywistym współtworzeniu miejsca przez użytkownika – filozofia twórców kazała uważnie patrzeć na reakcje użytkowników.

Choć niemożliwe, by prototyp był idealnym odwzorowaniem warunków docelowych realizacji, sam pomysł by na próbę sprawdzić sposób działania projektu jest znakomitym sposobem testowania i lepszego zrozumienia potrzeb/zachowań użytkowników. Przy każdej inwestycji mającej służyć mieszkańcom miasta zawsze warto zastanowić się czy przypadkiem nie jest możliwa jakaś próba czy test rozwiązań.

Lokalizacja

POPULARNE MIEJSCE. CENTRALNE. DOBRZE WIDOCZNE.

W przypadku Skweru w MSN możemy powiedzieć, że była to właściwie jedyna (ze względu na porę roku) tego rodzaju przestrzeń w mieście, zatem można przypuszczać, że nawet droga z przeszkodami nie zniechęciłaby chętnych do odwiedzin. Na pewno jednak centralne miejsce Warszawy, w którym zlokalizowane jest MSN, miało tę zaletę, że było reklamą samą w sobie, nie wymagało zaproszenia dodatkowymi kanałami, by w środku pojawili się goście. Z prowadzonych wywiadów wynika jednak, że grupa takich osób z przypadku, które wpadły przechodząc obok, była mniej liczna (choć nadal znacząca) niż ta, która na Skwer przyszła celowo z ciekawości wywołanej komunikatem prasowym, informacją na facebooku, w metrze czy zasłyszaną od znajomych.

Poza umiejscowieniem na mapie miasta, lokalizacje należałoby też rozpatrywać pod kątem kontekstu w jakim funkcjonuje - rodzaju przestrzeni w okolicy, funkcjach, które proponują użytkownikom i w związku z tym także tego, jacy użytkownicy się w tej przestrzeni pojawiają, w jakich celach i na jakich zasadach. W naturalnej, otwartej przestrzeni miejskiej rodzi to pytanie o potencjalne współdziałanie, synergię funkcji oraz o konflikty, które sąsiedztwo może wywoływać. Umiejscowienie prototypu nie pozwoliło na pełne przetestowanie koncepcji Skweru w tym obszarze problemowym. Lokalizacja prototypu miała bowiem istotną właściwość, obciążającą wnioskowanie o potencjale skwerowych rozwiązań na przyszłe miejskie realizacje - był to budynek, przeszklony, a więc pozwalający na obserwacje z zewnątrz, ale jednak ograniczony ścianami, eliminującymi hałas, zadaszony. Te okoliczności sprawiają, że pewne kwestie należy pozostawić jako pytania otwarte, o pewnych próbujemy wnioskować pośrednio.

Wśród niepozwalających na pełne rozstrzygnięcie pytań badawczych możemy wymienić:

- **Kwestię gospodarzenia** - zaznaczenia własności i kontroli vs otwartości, pełnego dostępu (bezpieczeństwo użytkowników, reguły korzystania, bezpieczeństwo sprzętów). W otwartej przestrzeni niektóre elementy będą wyglądały inaczej.

- **Wątek sezonowości** funkcjonowania, komfortu korzystania przy niesprzyjającej pogodzie – w realizacjach docelowych funkcjonowanie Skweru będzie zależne od pór roku i pogody, ograniczona będzie funkcja „schronienia” jakie daje Skwer.
- **Kwestię hałasu** – jeden z poważniejszych problemów – użytkownicy skarżyli się na hałas, który przy rozwiązaniu na otwartej przestrzeni będzie wyglądał zupełnie inaczej (pewnie mniej uciążliwie dla użytkowników, bardziej dla sąsiadów)

Ponieważ bardzo dużo użytkowników podkreślało, że to zimne miesiące w Polsce są najuboższe w ofertę sportową, warto poszukać takich rozwiązań, które maksymalnie wydłużą czas korzystania ze Skweru (jakaś część przestrzeni zadaszona) lub rozwinąć koncepcję rozwiązań skwerowych w przestrzeniach zamkniętych. Skwer w tymczasowej siedzibie muzeum udowodnił, że ma to wiele potencjałów.

Strefowość. Idealne rozmieszczenie

ZADBAJMY O LENIA, OGLĄDACZA, ALE I SKUPIONEGO TRENINGIEM PROFESJONALISTĘ.

Podział na nieodgrozione strefy dedykowane konkretnemu sprzętowi czy typowi aktywności wydaje się spełniać swoją rolę. Być może w innych realizacjach warto zadbać o nieco większe odległości pomiędzy „stacjami” (tutaj bliskość wynikała z ograniczeń architektonicznych), tak by użytkownicy czuli więcej swobody (np. przy rozpędzaniu się na sanko-rolkach). Z drugiej strony, zagęszczenie prowokowało do próbowania: będąc na tyle blisko w zasadzie nie dało się nie spróbować!, wyzwalało pokłady wewnętrznej koordynacji użytkowników. Pomysłem na wytworzenie buforów pomiędzy poszczególnymi „stacjami” może być zorganizowanie większej liczby „punktów widokowych” czy też stref odpoczynku. Mogłoby one stanowić dobre przyczółki dla zmęczonych, niezdecydowanych na ruch, mniej śmiałych. Twórcy w prototypie operowali świadomie stopniami natężenia poszczególnych sprzętów (np. umieścili na rozgrzewkę tuż przy wejściu uliczne potwory) i zdecydowanie ten sposób organizowania Skweru trzeba wykorzystać.

Warto zadbać o harmonijne wkomponowanie ścieżek dla spacerowiczów/rowerzystów w koncepcję Skweru, tak by dać im możliwość oglądania go z różnych stron. Takie oswojenie

może być dla „satelitów” naturalnym sposobem na próbowanie bardziej zaangażowanych sposobów korzystania ze Skweru.

Gospodarz, przewodnik, opiekun – kluczowy człowiek w przestrzeni

BEZ INWESTYCJI W OBSŁUGĘ SKWER NIE POKAŻE PEŁNI SWOICH MOŻLIWOŚCI

Jak każda przestrzeń Skwer potrzebuje ludzi, którzy ułatwiają innym znalezienie się w przestrzeni, poczucie komfortowo i bezpiecznie. W przypadku Skweru taką rolę pełnili:

- Inni użytkownicy, którzy choć anonimowi swoim zachowaniem i sposobem działania oswojali ze Skwerem i pokazywali (mimowolnie) jak z niego korzystać
- Znajomi użytkownicy (najczęściej na Skwer przychodzono w grupach, parach)
- Opiekunowie/obsługa – osoby, które pełniły rolę instruktorów, dbały o bezpieczeństwo, harmonijne użytkowanie
- Ochrona – niezwykle kompetentna i chwalona – ich rolą było objaśnienie ogólnych zasad, witanie przychodzących, pomoc w nagłych przypadkach.

Wszystkie te typy relacji wydają się dla działania Skweru bardzo ważne. Sama przestrzeń nie wystarczy, by umożliwić ludziom pełne z niej korzystanie.

Ważne dla kolejnych realizacji Skweru jest wykorzystanie wszystkich czterech typów relacji, które pojawiły się na Skwerze. Zapewnienie tak licznie obecnej jak w przestrzeni MSN ochrony i animatorów będzie zapewne na docelowych Skwerach trudne (i drogie), ale projektując przestrzeń trzeba dbać o obecność obsługi.

Kwestia obecności animatorów jest szczególnie ważna w przypadku zamierzeń mających na celu zaznaczenie na Skwerze obecności „pierwiastka kulturotwórczego”. Dostosowana do charakteru Skweru, bardzo miejska, powiązana z podejmowanymi na Skwerze aktywnościami, dynamiczna (rotacyjna?) oferta z zakresu działań kulturalnych przygotowana i obsługiwana przez animatorów kultury, to najpewniejszy sposób na zainicjowanie dalszych, już oddolnych aktywności kulturalnych.

Projektując przestrzeń zawsze trzeba wyobrazić sobie pierwszy typ relacji (inni, anonimowi użytkownicy), tak by maksymalnie ułatwić interakcje (np. ławki, kątki, nie za duża odległość między sprzętami, możliwość obserwowania siebie nawzajem). Natomiast drugi typ relacji (znajomi użytkownicy) są ważni w sposobach komunikowania skweru i promocji – zapraszamy grupy ludzi i dążymy do tego by przychodzili razem.

Wyprawa na Skwer

PROJEKTUJĄC KOLEJNE WERSJE SKWERU MYŚLMY O UŻYTKOWNIKACH, KTÓRZY CHCĄ NA NIM SPĘDZIĆ WIĘCEJ CZASU

Aktywne i pełne korzystanie z możliwości skweru jest możliwe, gdy spędzimy tam więcej czasu. Skwer zyskuje przy bliższym poznaniu. Dodatkowo najlepiej zabrać ze sobą swoją grupę (rodzinę lub znajomych). Skwer musi więc dawać warunki do dłuższego i grupowego (rodzinnego) przebywania: trzeba myśleć o darmowej wodzie (tu była), jedzeniu, łazienkach, miejscach do przewijania dzieci, karmienia, zostawienia rzeczy, schowania, przypięcia rowerów itd.

Skwer działa!

LUDZIE POTRZEBUJĄ SKWERU.

Wszystkie obserwacje i dane zebrane podczas ewaluacji pokazują niezbicie, że tak zaprojektowane i zorganizowane przestrzenie są w Polsce bardzo potrzebne. Skwer jest z jednej strony czymś prostym i oczywistym – podobnym do placu zabaw, podwórek, skate-parków i jednocześnie czymś rewolucyjnym, bo zaplanowanym, skupionym na estetyce, nastawionym na interakcje ludzi i międzypokoleniowość. Niezwykłość realizuje się w czasie używania skweru – okazuje się, że można stworzyć przestrzeń, która zrównuje wszystkich w poczuciu swobody, niezobowiązującej zabawy i luzu. Dodatkowo pozwala się ludziom od siebie uczyć i doskonalić ruchowo, jeśli mają na to ochotę. Realizacja prototypu skweru jest dowodem na to, że warto myśleć koncepcyjnie o przestrzeni, oferować ludziom pomysły i zaufanie. Bo zwrotnie otrzymamy życzliwość i wdzięczność.

Pojedyncze rekomendacje użytkowników:

- Więcej zajęć za równo skierowanych do konkretnych grup, jak i dotyczących poszczególnych dyscyplin czy zdrowia (w kolejnych realizacjach mogłoby to być ciekawe zadanie dla lokalnych NGO i instytucji)
- Kącik dla dzieci – najmłodsi potrzebują innego typu nawierzchni i w jednym miejscu można by ją zapewnić
- Lepiej pomyślane i zaangażowane stanowisko z grami (?)
- Więcej zieleni (to tyczy się tylko prototypu)
- „Recepcja” bliżej drzwi (uwaga seniorów)

*** ANEKS**

Za Skwerem. Dlaczego warto?

W Skwerze Sportów Miejskich tkwi także niesamowity potencjał wizerunkowy. Realizacja takiego projektu np. w określonej dzielnicy miasta nadaje jej szczególny status miejsca prospołecznego, kreatywnego i innowacyjnego. Skwer może podwyższać wartość ekonomiczną i estetyczną miejsca, przyciągać zarówno inwestorów, jak i turystów. Jest atrakcyjny, bo daje innym wyraźny sygnał, że samorząd miejski działa z określoną wizją, że ma zaplanowaną długofalową strategię działania, że wie jak gospodarować wspólną przestrzenią. Wzmacnia w ten sposób zaufanie i do lokalnych władz, i do sąsiadów-rezydentów tego miejsca. W sposób tworzenia, realizowania i prowadzenia tej przestrzeni można bardzo dobrze wbudować element partycypacji.

W ramach zauważalnego procesu standaryzacji estetycznej wspólnej przestrzeni, warto pomyśleć o stworzeniu Skweru w obrębie swojego obszaru administracyjnego. Dobrze zaprojektowany Skwer wzbogaca bowiem ikonosferę danego miejsca, podwyższa jego estetyczną wartość. Jedną z możliwości nadających temu moc prawną, jest włączenie punktu „budowa Skweru” do programu rewitalizacyjnego obszaru. Na przykładzie projektu Skweru Sportów Miejskich na Bemowie widać zresztą, że może się on także doskonale

wpisywać w cały system społeczno-urbanistyczny, stanowić integralny element „natury miejskiej”, a nawet ją kształtować.

Faktem przemawiającym za zbudowaniem Skweru również w Śródmieściu jest m.in. pewna coraz bardziej zauważalna tendencja urbanistyczna. Ludzie, którzy wyemigrowali kiedyś na obrzeża miast, zaczynają powracać do jej centralnych, śródmiejskich obszarów. To tu z powrotem oswiają i udomawiają przestrzeń; poszukują miejsc, w których mogliby wypoczywać, uprawiać sport, spotykać się ze znajomymi, oglądać ciekawe wystawy, urządzać pikniki.

Wciąż projektowana wizja działalności Skweru zaczyna powoli ujawniać swój podstawowy atut. Wpisuje się ona w dość dobrze znany i opisany mechanizm delegowania przez podmioty publiczne zadań i obowiązków na podmioty zewnętrzne. Tym drugim łatwiej jest realizować swoje działania, gdyż nie mają obowiązku podporządkowania się zbiorowości - istnieją poza sztywnymi i sformalizowanymi procedurami ogólnymi, dotyczącymi miasta jako całości. Dają w zamian coś bardzo cennego - skuteczność. Skwer ma zatem szansę pomóc władzom miejskim w kształtowaniu ładu przestrzennego i społecznego, a nawet w pewnym sensie przejąć ich rolę, przyczyniając się tym samym do poprawy efektywności działania. Trzeba przy tym podkreślić, że logika Skweru krzyżuje się w najważniejszym punkcie z logiką Urzędu - liczy się przede wszystkim dobro wspólne, bezpieczeństwo, aktywizacja i rozwój. Skwer to jednym słowem: ultra-dobry-plan-miejski.

Jednym z najcenniejszych, ale i najbardziej zagrażających elementów tego, co kryje się pod szyldem „Skwer” jest wizja. Wizja zawsze ma swoich autorów. Autorzy zawsze kochają swoją wizję. Przez to jest im czasem trudno spojrzeć na nią krytycznym okiem, co jest zresztą rzeczą naturalną. Dlatego tak ważne jest ciągłe renegotjowanie wizji, wchodzenie w dialog, ewaluowanie, by uniknąć niepożądanego zjawiska zawłaszczania przestrzeni, jej tzw. gettoizacji. Przykładowym niepożądanym efektem nadmiernego zakorzenienia autorów w wizji danego miejsca może być zahamowanie jego potencjału, unieruchomienie ofert. *De facto* stoi to w sprzeczności z postulowaną otwartością i tym samym dewaluuje zasadę przechodniości funkcji przestrzeni miejskiej. Skwer jako fenomen społeczno-kulturowy jest tym bardziej wart tego, by poddać

go systematycznym badaniom. Skwer jest wart tego, by go wciąż partycypacyjnie kształtować i udoskonalać.

Skwer okazał się być prawdziwą, „profesjonalną” wspólnotą, w której możliwa jest dyskusja. Udało mu się wywołać oraz zramować rozmowę na temat miejskich spraw. Uświadomił nam wszystkim przez miesiąc unaocznionej obecności, że miasto to tak naprawdę miejsce, że miasto to przestrzeń zbiorowego aktora, w której następuje kumulacja doświadczeń. Zapoczątkował coś, co można by określić mianem uspołeczniania miasta, czy też uspołecznianiem w mieście. Wytworzył przy tym namacalne, produktywne efekty swojej działalności – dostarczył chociażby przykładów alternatywnych stylów życia/bycia czy zbudował/odkrył tkwiący w nas ogromny potencjał więziotwórczy.

Skwer to też z pewnością katalizator postaw społecznych i generator kreatywności. Hasło „eksploracja” przyświecało nie tylko pomysłodawcom, ale i samym Skwerowiczom, którzy wspólnie stworzyli cały ten fenomenalny ładunek spontanicznej, oddolnej innowacyjności. W socjologii miasta zjawisko to określa się mianem „codziennego urbanizmu”, czyli wytwarzania miasta podczas codziennych praktyk. Stanowi ono swego rodzaju laboratorium wiedzy i o mieście, i o nas samych, będących jednocześnie integralną jego częścią. Tym, co charakteryzuje „codzienny urbanizm” i co zaobserwowaliśmy też w Skwerze, to oddolne wyłanianie się porządku zbiorowego. Brak jasno określonych ram, sfer czy granic wcale nie przyczynił się do destrukcji i chaosu, a wręcz przeciwnie - sprowokował samoistne tworzenie się ładu społecznego – co można uznać za jeden z największych sukcesów „organicznej polityki” Skweru.

Skwer, to działa!