



Odiť bez toho aby človek opustil mesto. Vnoríť sa do samoty v priamom centre. Ostrov fyzický i mentálny. Ohraničiť nič. Vstúpiť, pobudnúť a vrátiť sa. Čerpať ticho v kontrolovanej samote. Intenzívne prežívať samotu napriek obklopeniu ľuďmi. Stihnúť to počas obednej pauzy, alebo si na to vyhradiť tri dni. Alebo si iba nezáväzne užiť park, posediť na lavičke s výhľadom a svať pivo.

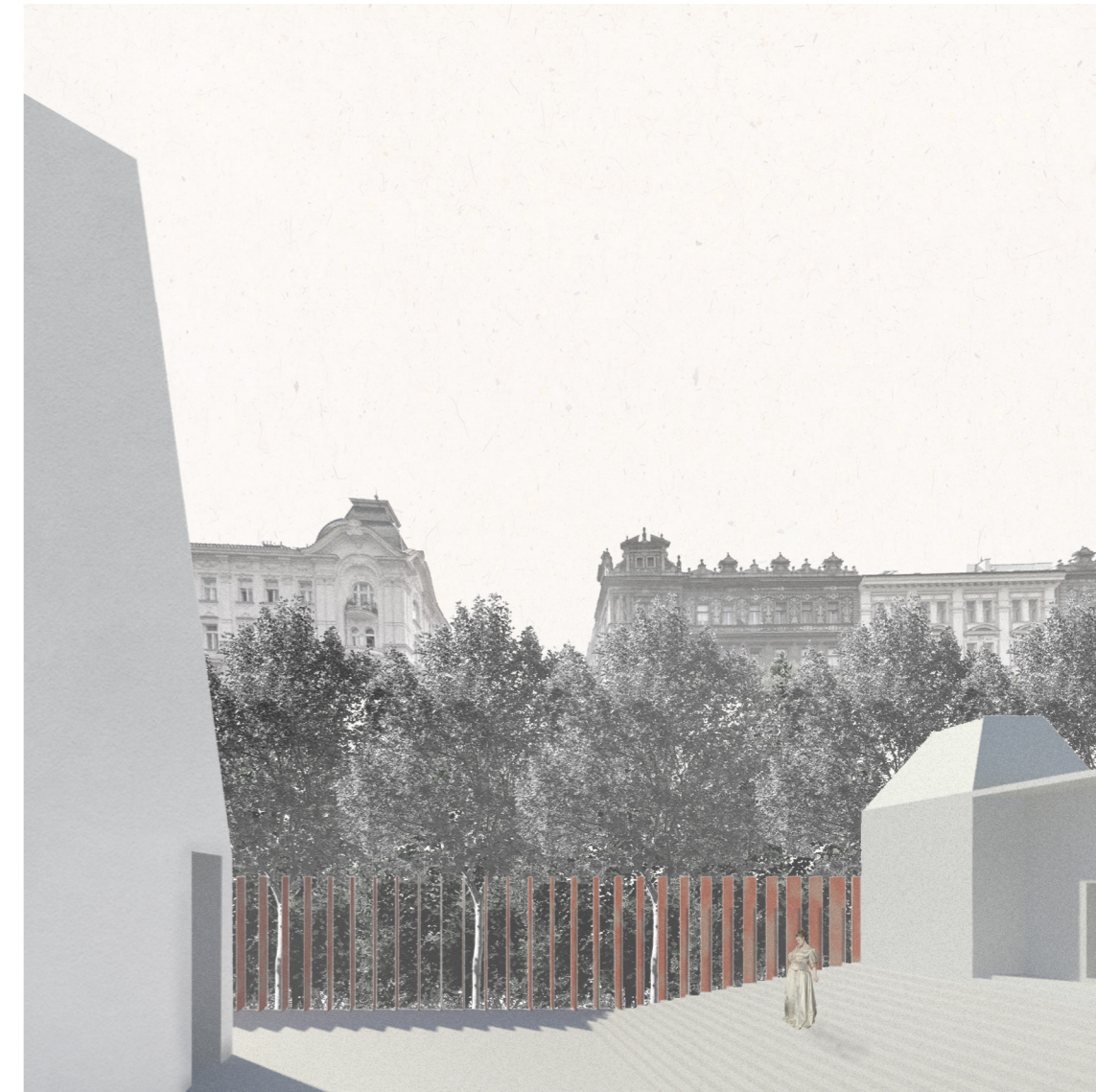
Samota bola dlho súčasťou ľudského života, ale vytráca sa. Keby bola samota zvieratom, bola by svetovo najohrozenejším druhom. Keďže je pre človeka životne dôležitá a ideálom mnohých architektov vrátane mňa sú čo najviac zahustené mestá, je najvyšší čas začať v návrhoch myslieť na miesta kde budeme môcť prežívať samotu kontrolovane, v rámci systému.

Moja diplomová práca predstavuje návrh vďaka ktorému sa môže jedno z posledných nevyužitých miest centra Prahy zmeniť na otvorené útočisko. Miesto kam v dobe nekonečného prepojenia s každým a všetkým môžeme venovať chvíľku svojmu vnútru. Architektúra navrhovaná skutočne pre človeka a jeho potreby.

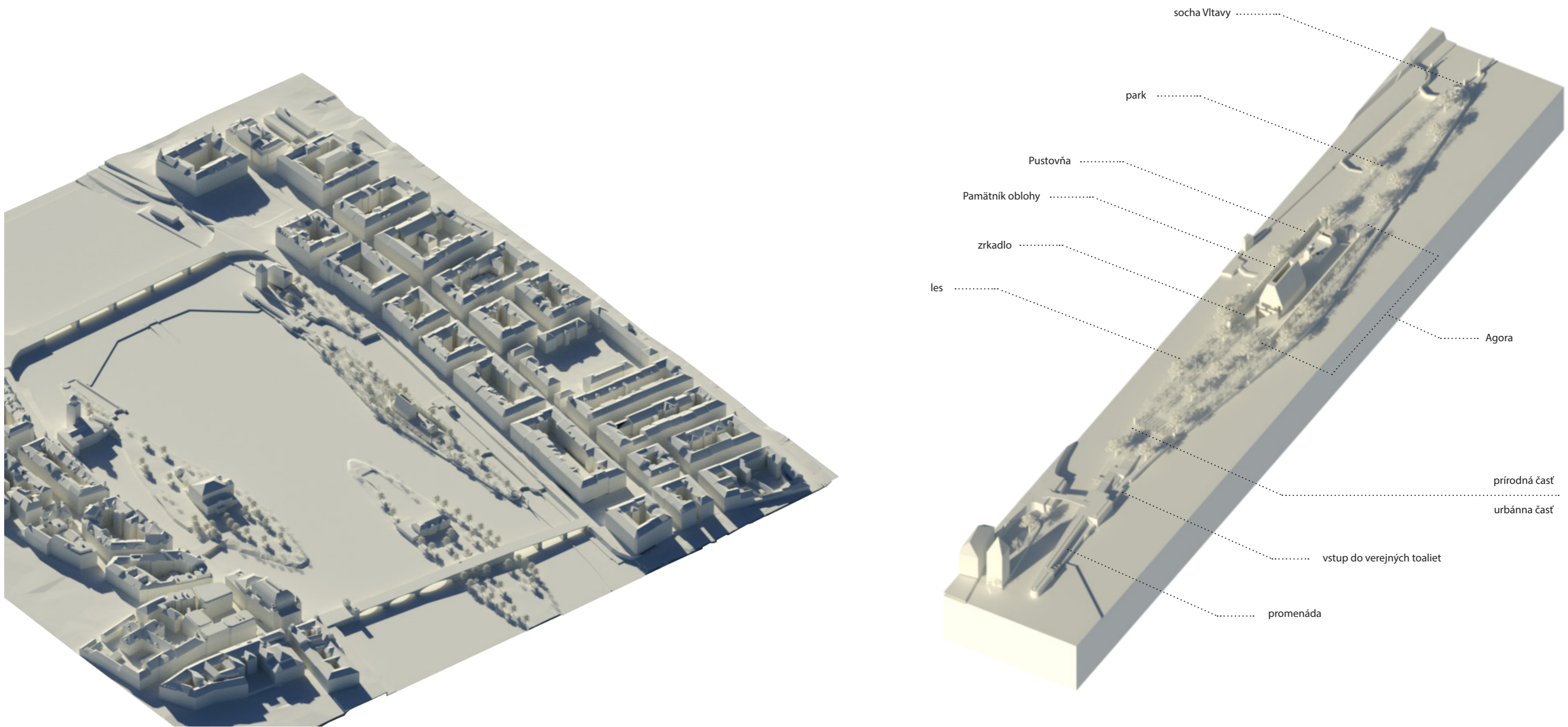
Ľudská mierka v inom ponímaní.

Keď sa raz bude hovoriť o dobe ktorú žijeme, o antropocéne, chcem aby sa naň zhládlo ako na dobu kedy sme okrem globálneho ekosystému dokázali ovplyvňovať aj naše vlastné životy návrhom vhodného množstva diverzifikovaných priestorov, kde aj menej populárne ale životne dôležité ľudské potreby dostanú zastúpenie.

Nie v podobe filozofických teórií, nie ako výtvarný odkaz, nie ako experiment, ale ako konkrétna architektúra podriadená reálnym potrebám moderného človeka a najnovším odborným poznatkom z danej tematiky.







Hneď pri vstupe na ostrov je umiestnená urbánna časť presahujúca dve výškové úrovne hladiny Vltavy. Je určená ako pobytový priestor pre ľudí ktorý je ľahko prístupný, stále otvorený a neponúka priveľa aktivít. Ale ako vieme zo zahraničia, minimalistické návrhy sú populárne. Svoje by o tom mohol povedať Jeppe Aagaard Andersen ktorému zadávateľka stále vyčítajú premeršnosť návrhov a nakoniec tam nikdy nie je dostatok miesta pre všetkých záujemcov.

Hlavnou snahou pri návrhu priestoru bola okrem jednoduchosti riešenia a materiállovej striedmosti aj ľahkosť v udržiavaní. Rampa spĺňa normy pre pešcov, vozíčkarov a je i požadovaná pre autá správy zelene a pod vstupom na ostrov sú umiestnené verejné toalety.

Dnes je tam reštaurácia a navrhované toalety sú napojené na jej kanalizačný systém. Nie sú strážené a ich použitie nie je spolpatnené lebo pevne verím že nie sme o nič horší ako napríklad Dáni a zastávam názor že čo funguje vo svete musí aj u nás, bez akceptácie výhovoriek. Miesto ponúka zákutia na sedenie, na pozorovanie mesta, rieky či západu Slnka, matky tu môžu kočikovať deti a keďže je zatopiteľné, pri krajoch užívateľov nerušia základy na protipovodňovú ochranu.

Po zostúpení rampou sa človek ocitá na spodnej úrovni priestoru kde sa vie vrátiť pozdĺž rampy a užívať si riekku alebo sa vie vydať cez bránu do prírodného priestoru. Brána je tvorená otváracími ocelovými pásmi a pevným pásom plotu po stranách. To

stačí nato aby ju zo strany nikto neobliezol, pretože pri pokuse by daný človek padol do Vltavy. Zároveň to znamená že nemusíme ohradzovať celý ostrov. Rozmery otvorov sú rozdielne ale nachádzajú sa v nej miesta kadiaľ vie prejsť malé vozidlo správy zelene.

Po prejení lesom a podvedomom ukludnení sa človek prichádza do miesta zvaného Agora, kde sa nachádzajú tri objekty, z toho dva prístupné počas otváracích hodín. Prvým objektom z južnej strany je obrovské zrkadlo v izolácii okolitého priestoru. V psychológii sa cvičenia so zrkadlom používajú pri slabom sebavedomí alebo ak chceme aby si človek zlepšil vzťah sám so sebou. Druhý objekt som nazval Pamětník oblohy. Človek vchádza do tmy a vynára sa v priestore

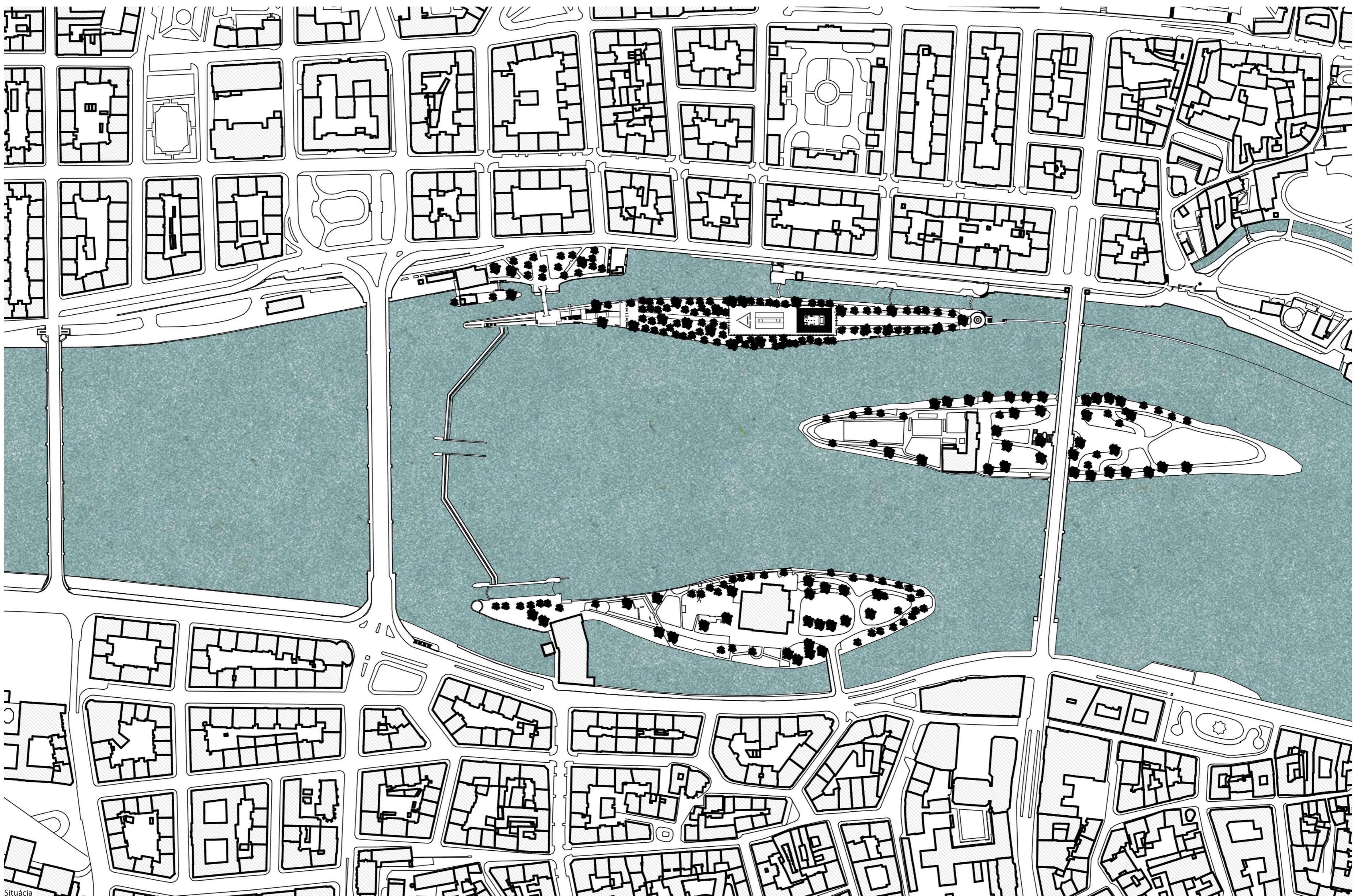
kde vidí iba oblohu. Nastáva uvedomenie si niečoho presahujúceho a v ideálnom prípade osoba prežíva numinózný zážitok. Niekedy máme krásne veci celý život pred očami a musíme na ne iba zamerať vedomie aby sme ich ocenili. Tak je to aj s oblohou. Vystavenie človeka do situácie keď z tmy vyjde do priestoru kde vzhľadne hore a uvidí oblohu je vítané. Ľudia majú oblohu k dispozícii celý život ale napriek tomu ju nevnímajú ako súčasť svojho života. Je to vlastne to isté čo robí celý svoj život Tadao Ando. Pamětník oblohy zachytáva svetlo, dážď, vietor, sneh a podobne.

Numinózný charakter zážitku je cieľom tohto pavilónu. Numinozita je výraz označujúci skúsenosť ktorá v nás vyvolá možno strach,

možno fascináciu, sme jej odcudzení ale zároveň nás priťahuje. Niekedy je spájaná s transcendentnom keďže si ju ľudia v návale úžasu nevedia logicky vysvetliť. Kto bude mať chuť stráviť so sebou trochu viac času, kto bude šaliť z chaosu mesta, ten si môže zájsť na úrad MČ Prahy 5 vzdialený niekoľko ulíc južne, vyplniť dotazník, zaplatiť poplatok ako za hotel a odobrať sa do Pustovne. Pustovňa je miesto totálnej izolácie bez toho aby človek opustil centrum mesta. Ste obklopení ľuďmi ale prežívate samotu. Pobyt v Pustovni je obmedzený na maximálne 3 dni. Človek má zásobu jedla a nesmie vyjsť von ani v noci keď je ostrov uzavretý. Ak tak učiní, musí zaplatiť pokutu vo výške tretiny sumy za pobyt. Ak tak učiní dvakrát, je vyhostený z Pustovne a má doživotný zákaz návratu.

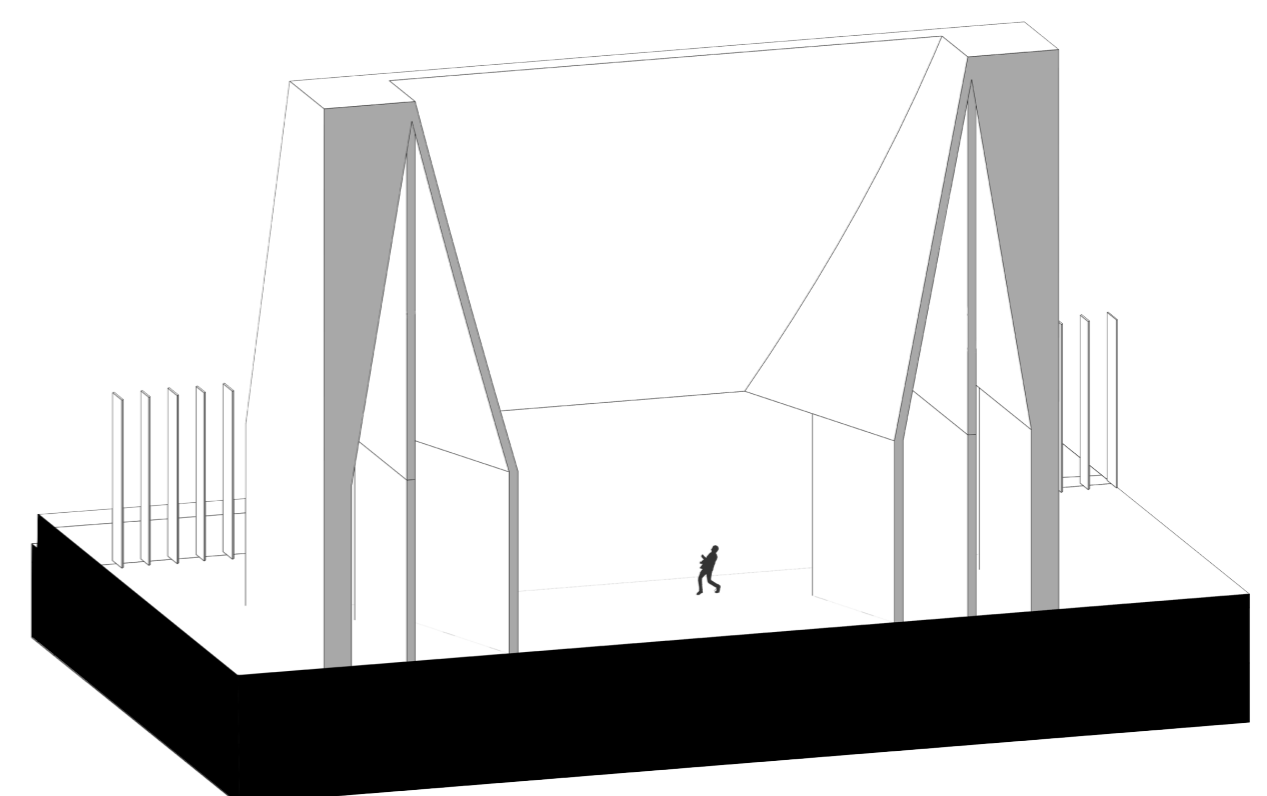
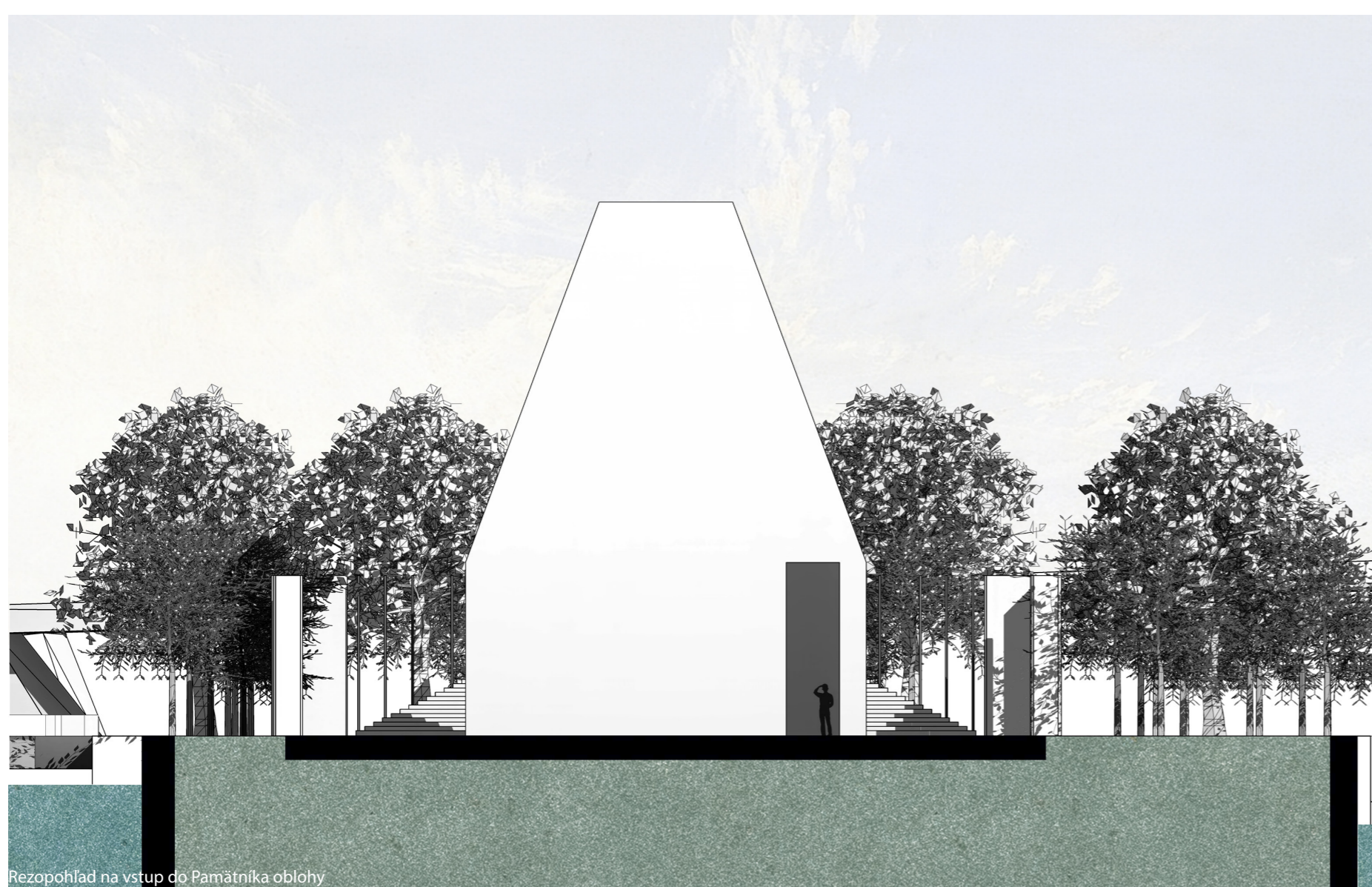
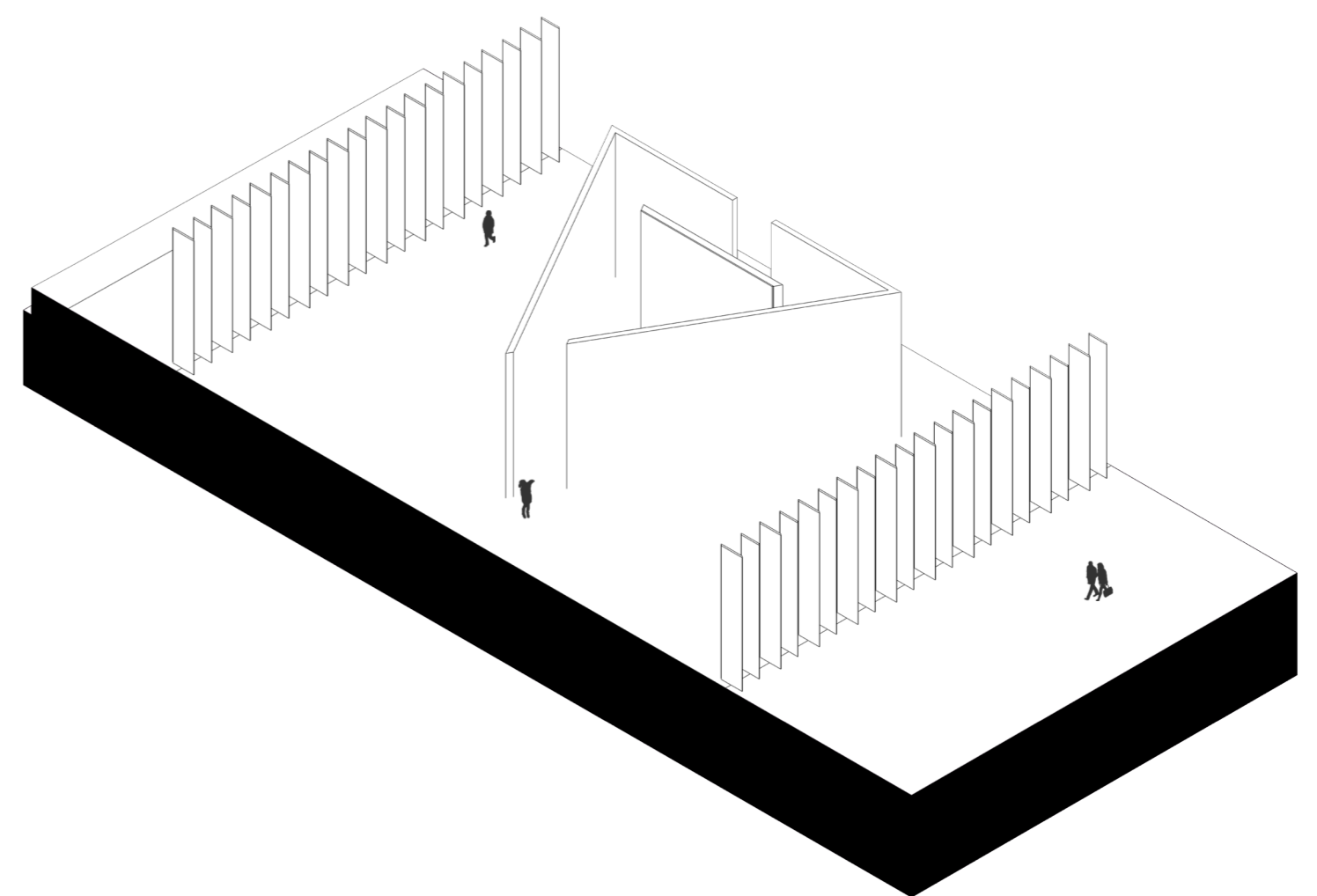
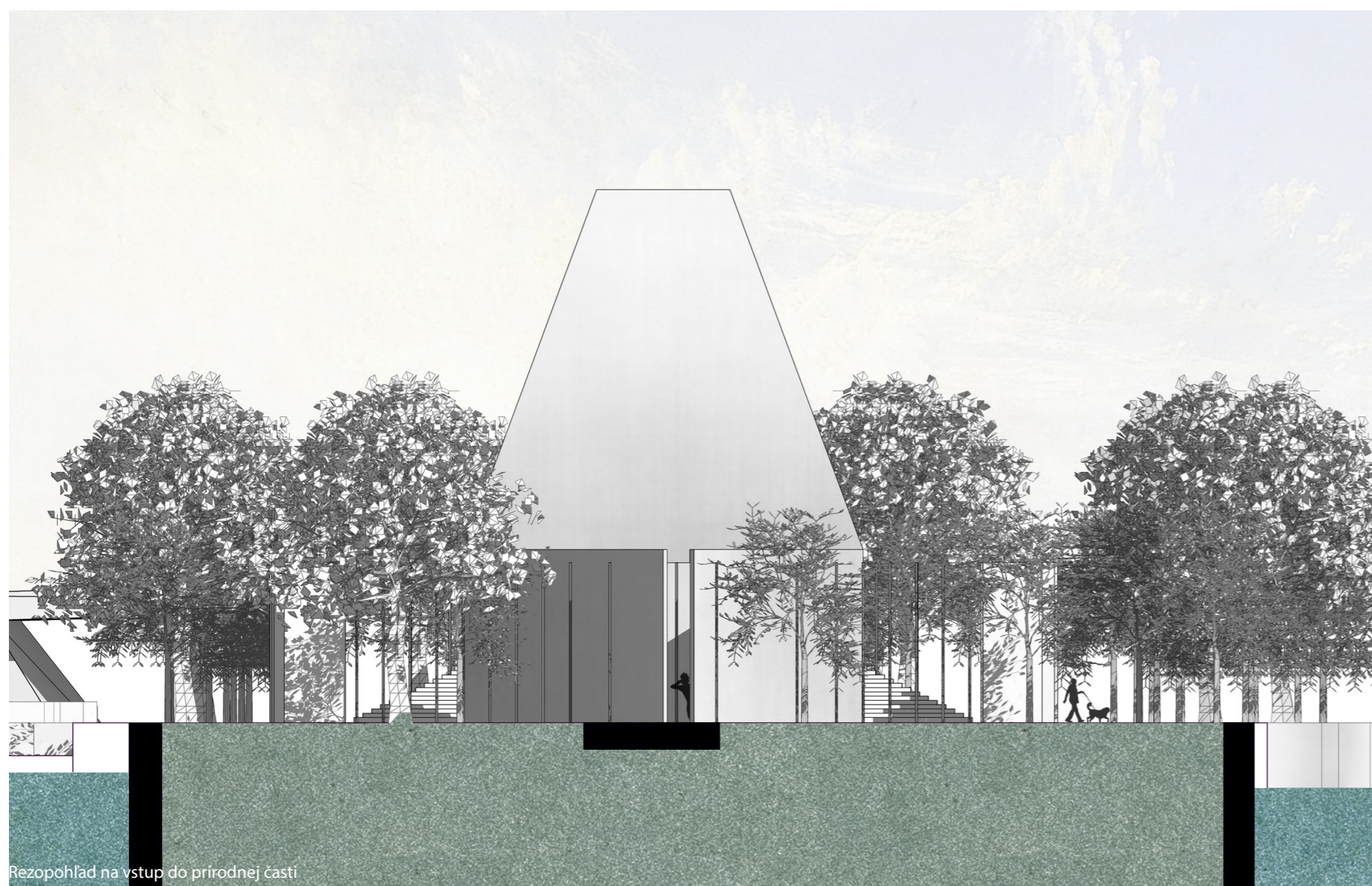
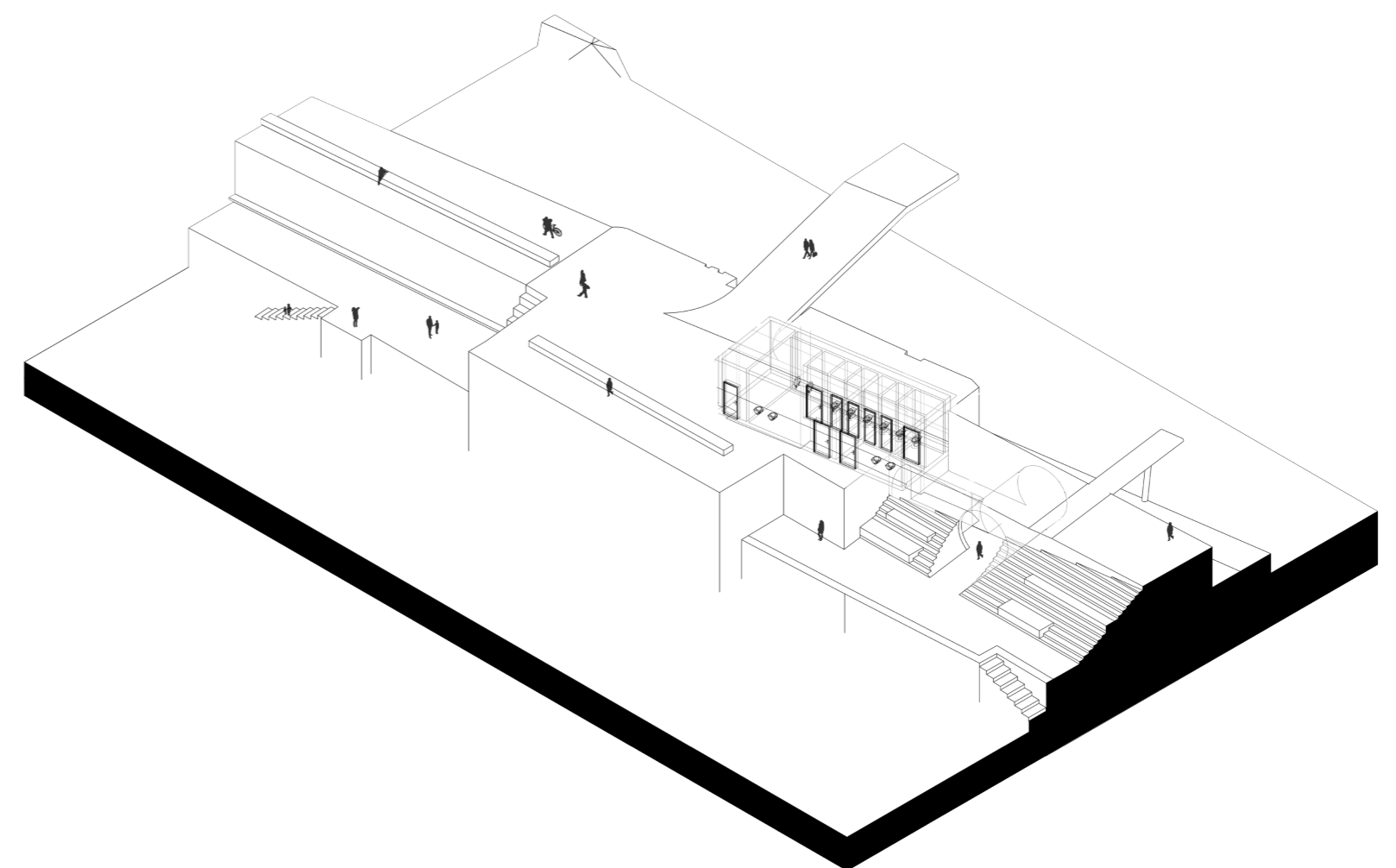
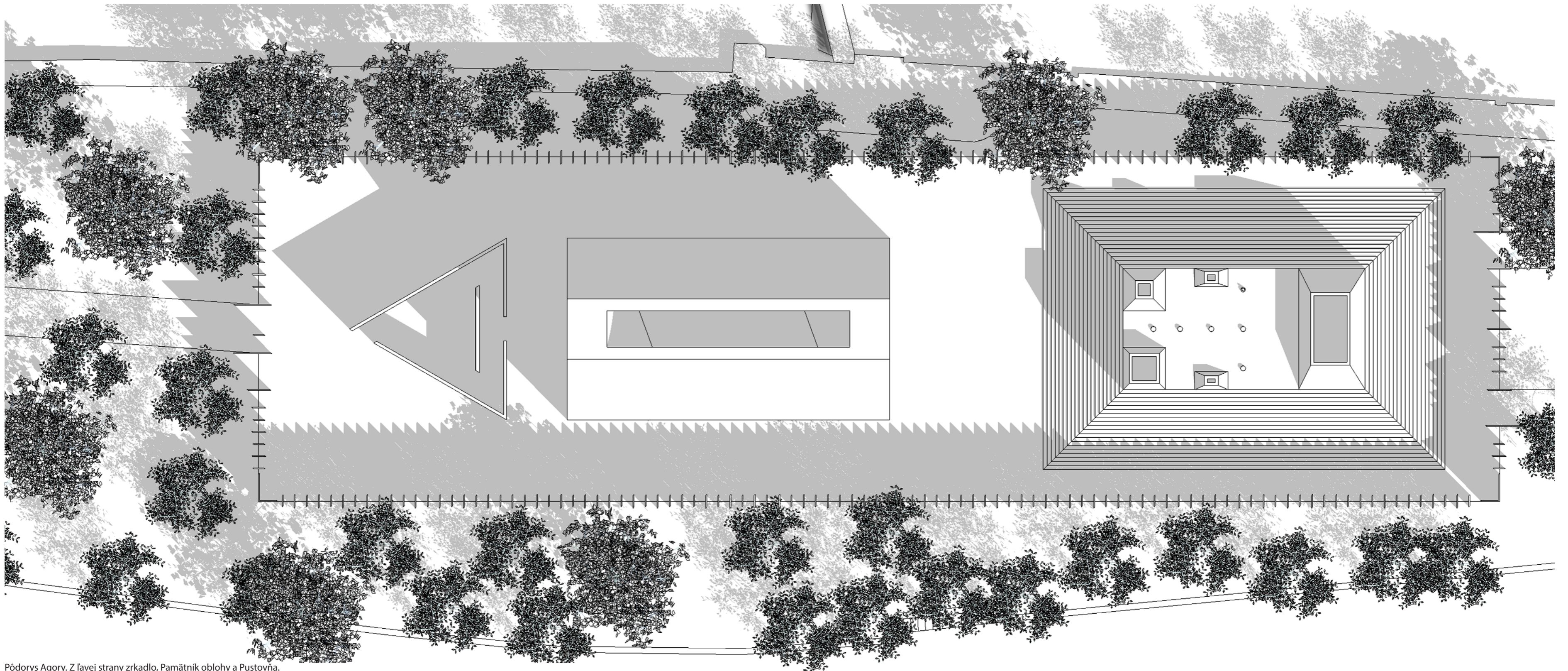
Pustovňa je extrémne nepraktickým domom. Už len schodisko ktoré do nej vedie porušuje všetky normy. Je to symbol toho, že s týmto domom nič nie je v poriadku. A skutočne: na regulérne bývanie je absolútne nepoužiteľný. Všetky priestory Pustovne boli navrhnuté tak aby poskytl dokonalú samotu, zároveň možnosť sledovať svet okolo ale nebyť s ním v interakcii a miestnosti boli navrhované s ohľadom na dobré premýšľanie.

Priestor končí parkovou úpravou ústiacou k soche Vltavy a jej povodí ktorá je symbolickým spojením starého a nového sveta. Tento priestor charakterizuje náš život keď veci ktoré máme často pred sebou vôbec nevnímame a niekedy sa stačí iba zastaviť a byť.



Situácia







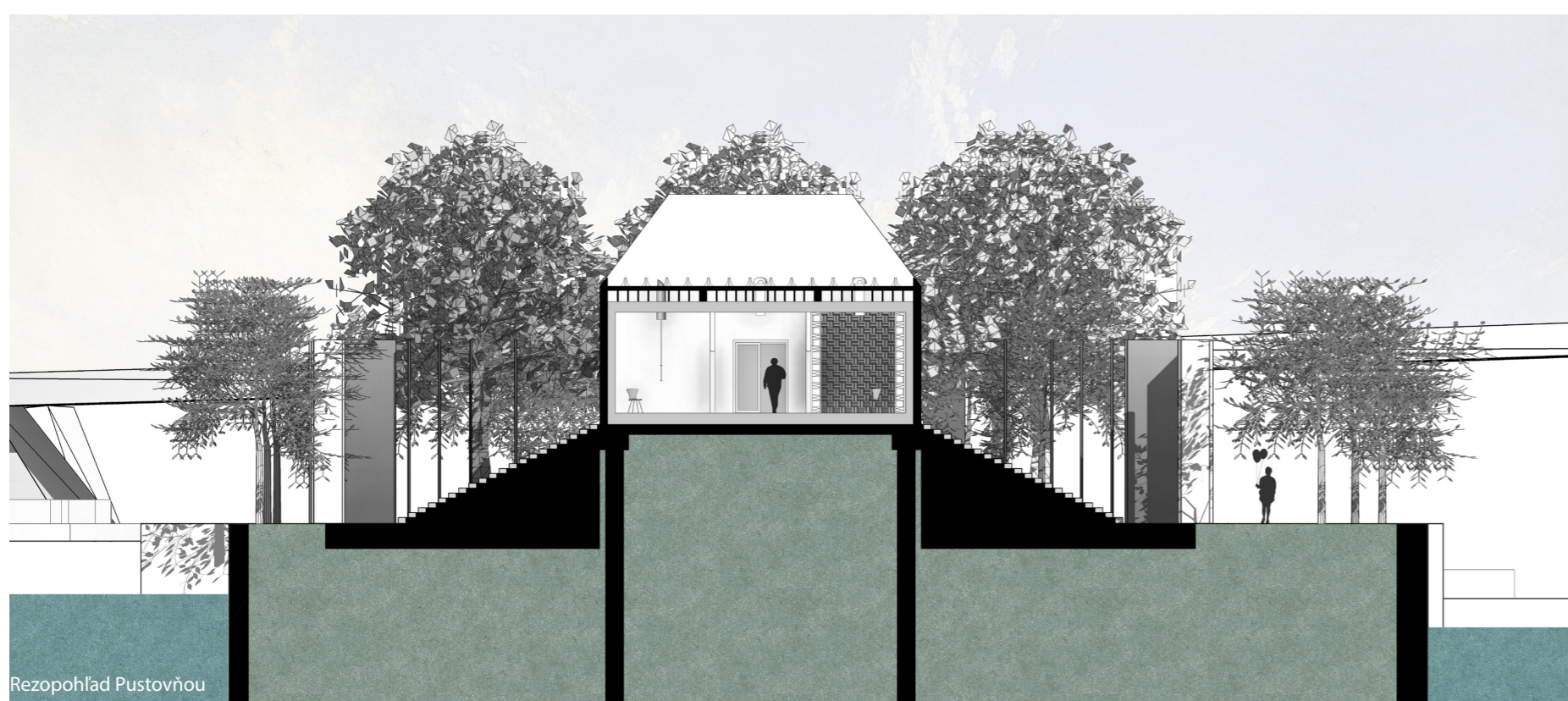
Pustovňa má úplne utilitárne zariadenie pre život. Z prevádzkových miestností je stále pohľad do exteriéru, ktorý ale v tomto prípade končí veľmi rýchlo na obvodovej stene, ktorá je zároveň plotom. V prednej časti od vstupu sa nachádza spálňa a kúpeľňa, v strede je kuchyňa s jedálňou a v zadnej časti domu sú dve miestnosti. Jedna má zabudovanú kameru obscuru. Systém ktorý využívam je rovnaký ako využíva fotograf ABERALDO MORELL. Kamera obscura je namontovaná na strope periskopovým systémom. Obyvatel domu ju vie otáčať a rozhodovať o priemietanom obraze. Napriek tomu nevie sledovať svet

pretože mu nepremiata okolie domu ale oblohu a strechy okolitých budov na pevnine. Pociť odcudzenia a izolácie sa tým znásobuje. Ďalšou špeciálne na premýšľanie určenou miestnosťou je tichá anechoická komora. Jej podstatou je dopriať človeku ticho. Keby som postupoval ako sa správne má, mohol by som užívateľa dostať do života nebezpečnej situácie. Ľudia ktorí v takej komore strávili istý čas mali halucinácie, pocity nevoľnosti, zvracali či mali pocit že odpadnú. Človek tam bude zatvorený sám a ja som musel vytvoriť kompromis medzi tichou miestnosťou a bezpečným prostredím pre užívateľa.

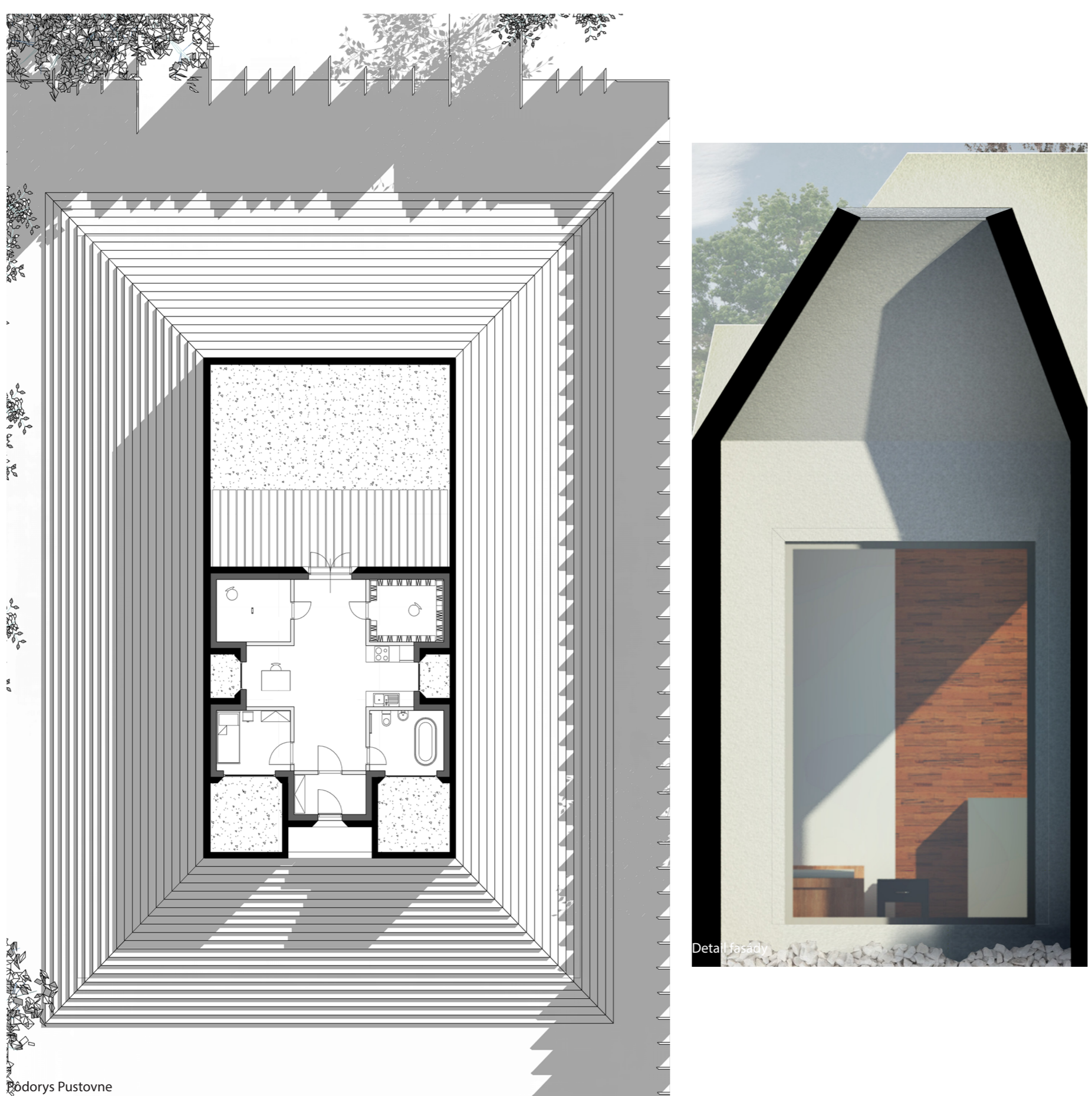
Posledným priestorom je exteriér v zadnej časti domu kde sa nachádza malý súkromný pamätník oblohy. Keďže obvod domu je zároveň plot, dom je riešený ako betónová škrupina ktorá má v sebe vstavanú drevenú stavbu s vlastným zateplením z vnútra. Kanalizácia na ostrove v tomto mieste nie je a je riešená žumpou ktorá je umiestnená pod domom. Dom je vydvihnutý oproti terénu a je tam dostatok miesta na to aby nebolo potrebné robiť dodatočné výkopy. Tak ako všetko na Agore, aj dom je postavený na pilótach aby mohla spodná voda nerušené pretekať okolo.



Rezopohľad na vstup do Pustovne



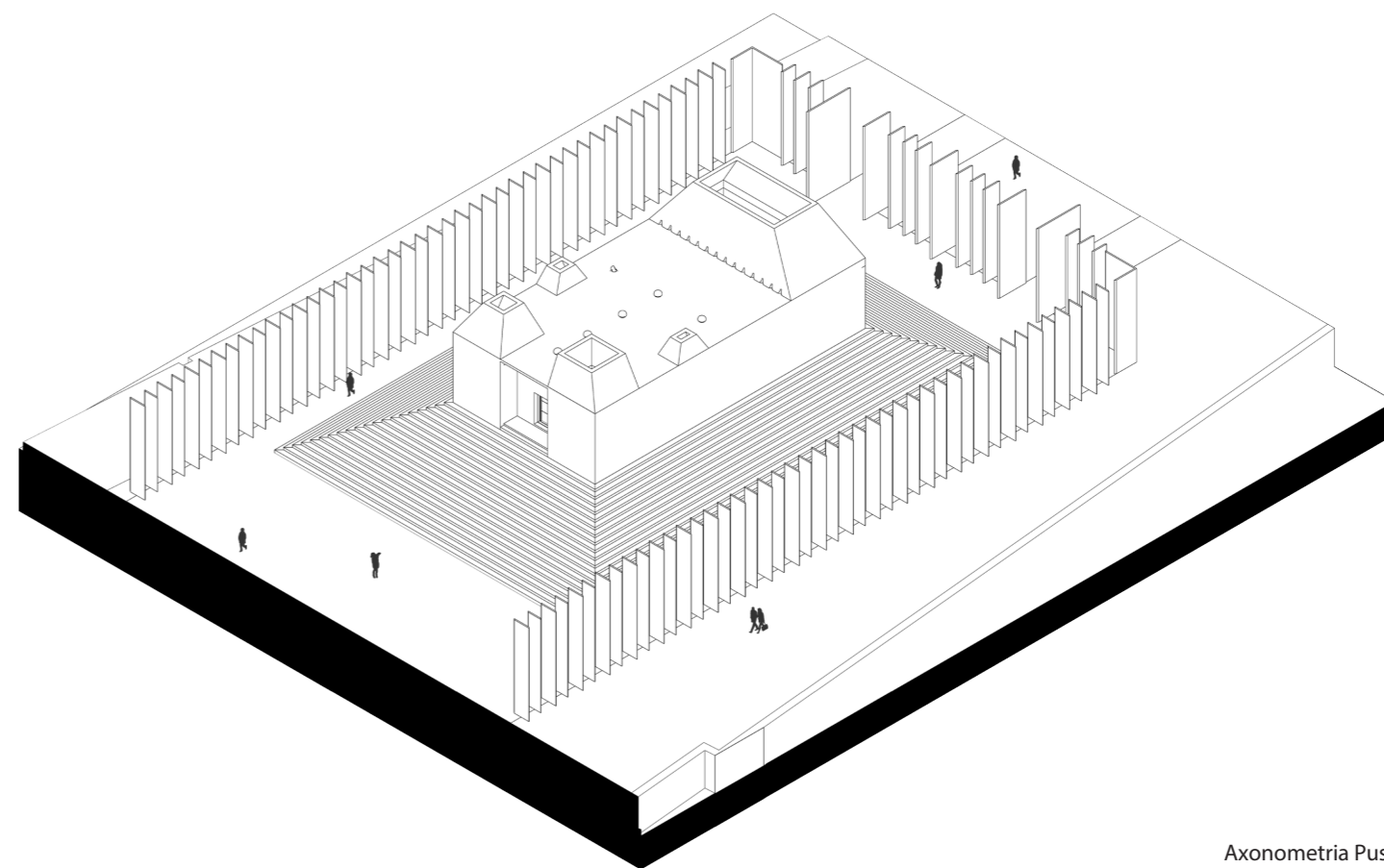
Rezopohľad Pustovniou



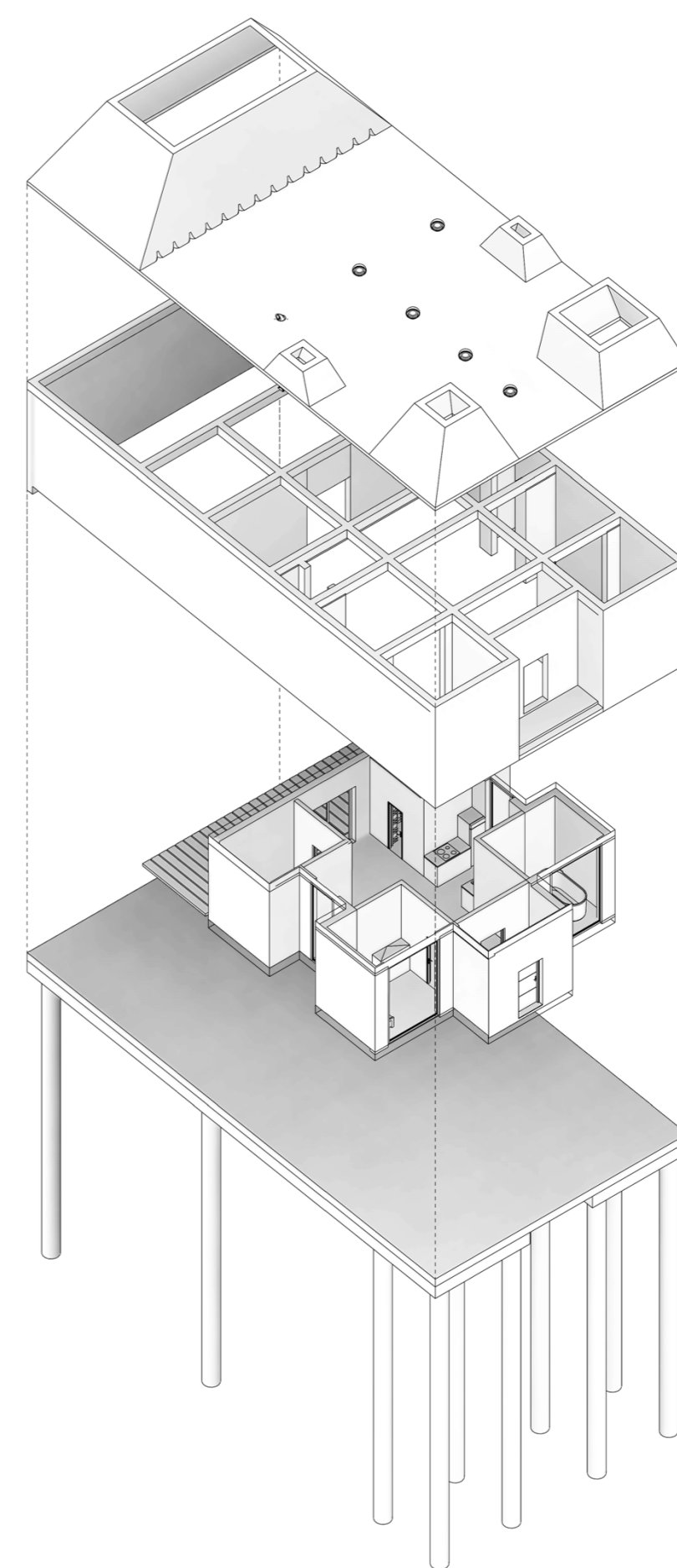
Podorys Pustovne



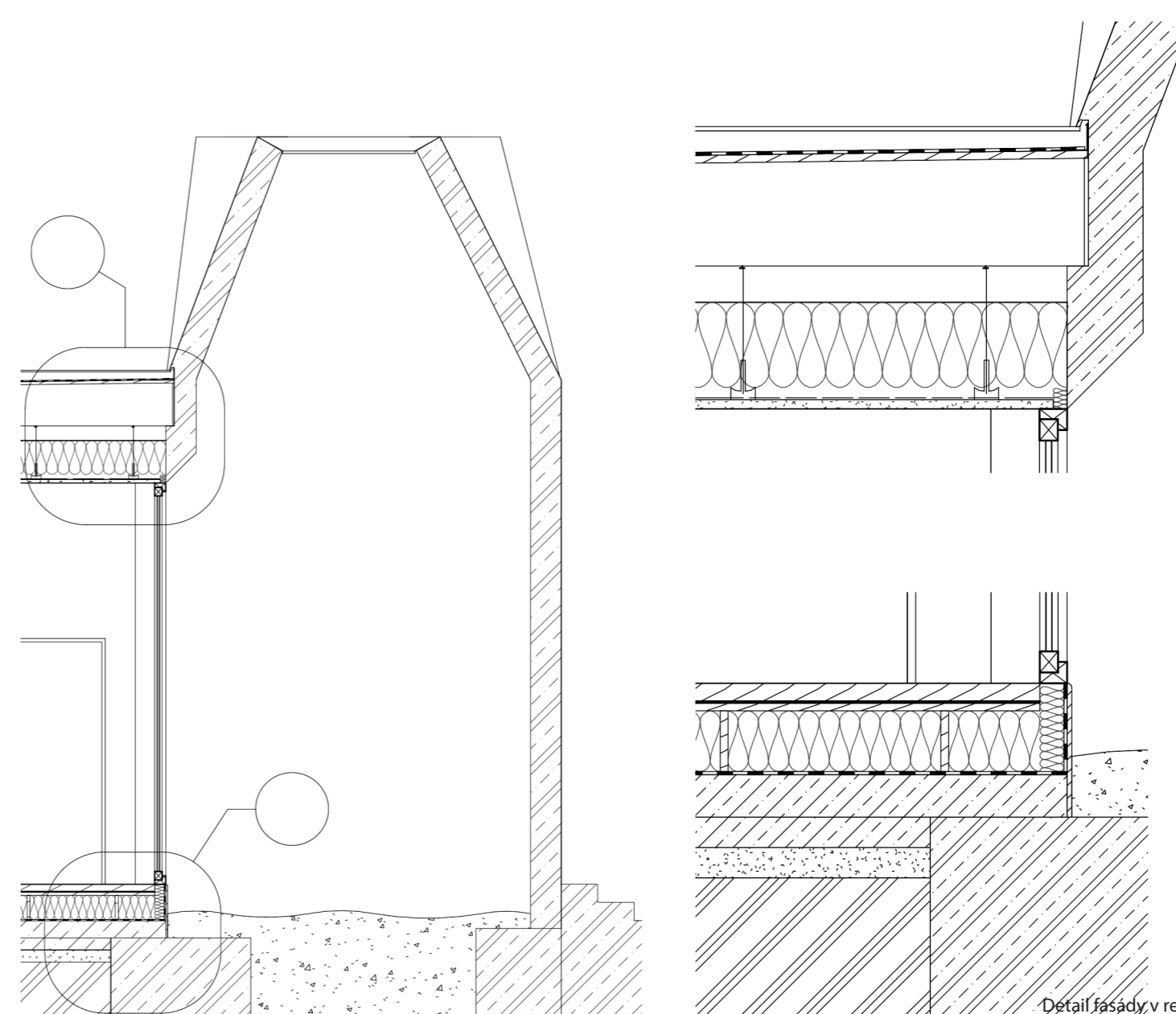
Rezopohľad na sochu Vitavy



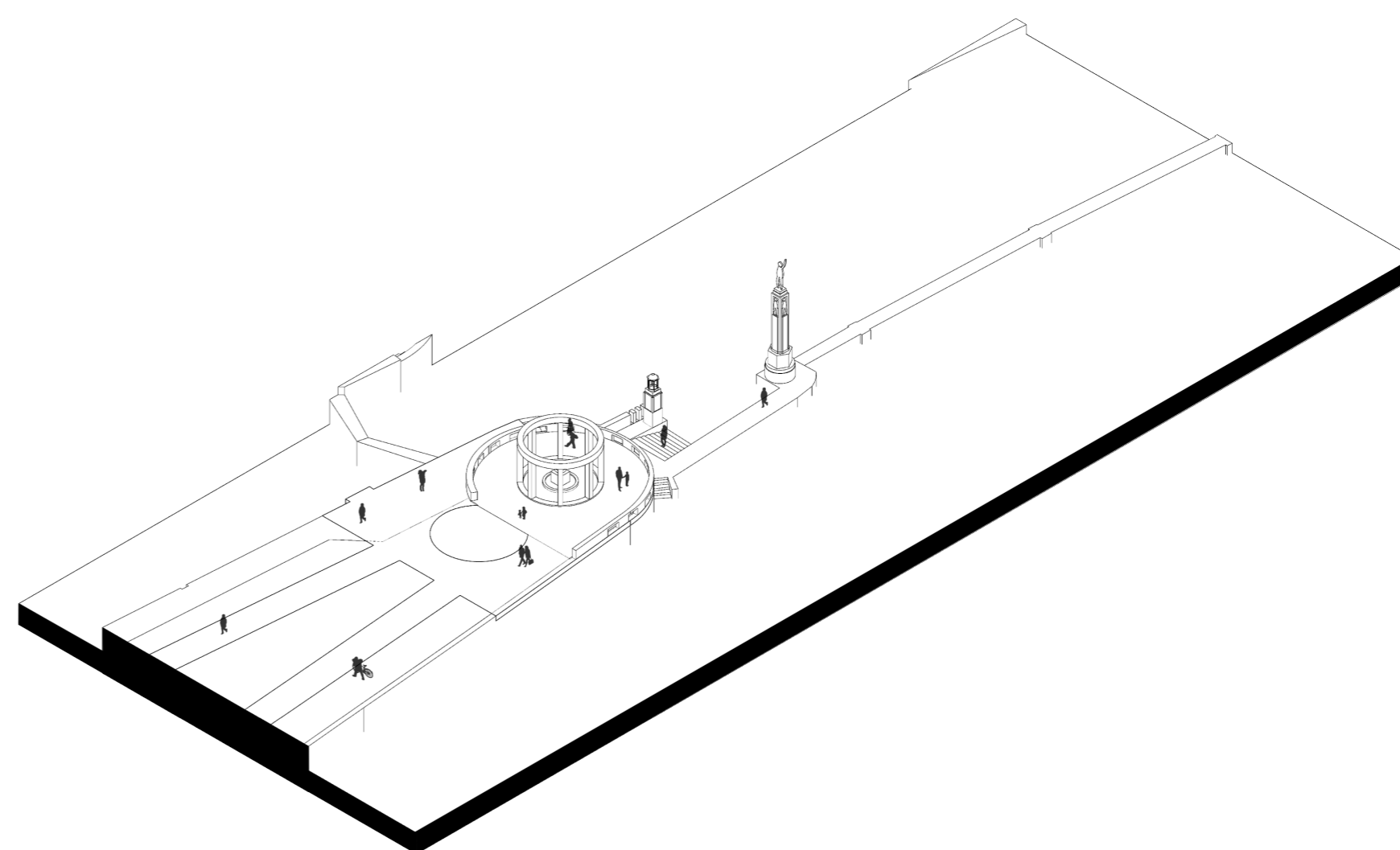
Axonometria Pustovne bez vegetácie



Konstruktívne riešenie Pustovne



Detail štruktúry v reze



Axonometria ukončenia ostrova bez vegetácie