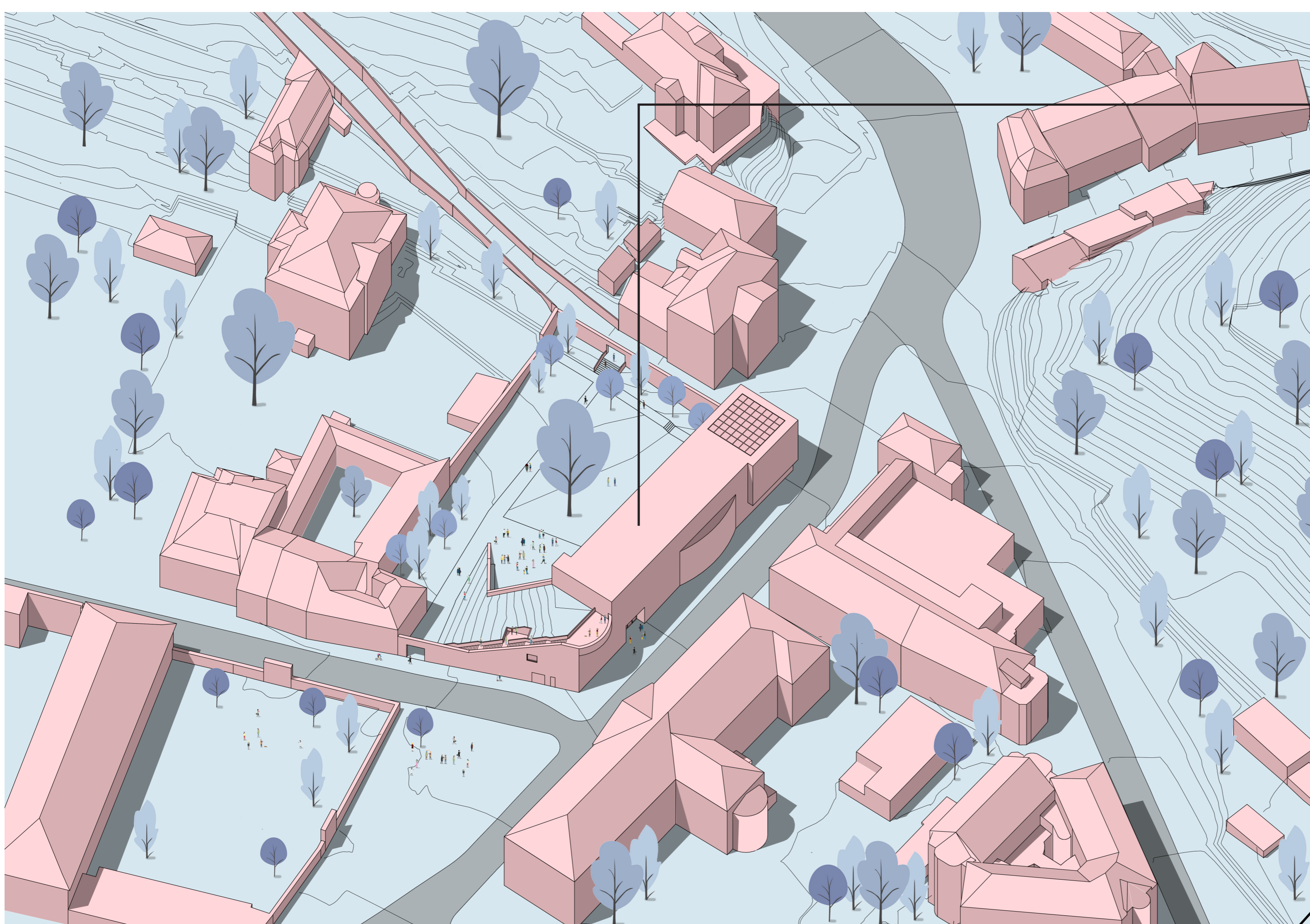


KLÁROV GALLERY



Parcela, na ktorej má stáť nová Galéria Klárov je momentálne využívaná ako park, avšak bez svojej charakteristickej funkcie: tržiska veľkého dachu. Park funguje ako spojka ku šarmantným zámkovým schodom. Využívajú ho turisti, ktorí prechádzajú od metra, resp. tramvajovej zastávky, cez zámkové schody k Pražskému hradu. Park nekľadá k zastaveniu sa, slúži teda len ako spojka.

Základom konceptu galérie bola urbanistická úvaha, ktorá vedie k prvým bodom návrhu. Nový objekt sa drží uličnej čiary a stavia na ju mestovský prvok – stenu, tak, ako je to prirodzene pre okolité budovy. Táto stena v rôznych charakteroch obklopuje celú parcelu a vytvára vstupy do jej vnútra.

Galéria je na pozemok umiestnená ako jedna hmotnosť, svoj objem nečlení. Reaguje na okolitú zástavbu a jej metriku, hlavne na Klárov ústav stĺpců naproti nej.

Je dôležitá reštrikcia parku v ktorom sa budova nachádza tak, aby ho budova zveľadila a nie potlačila. Vstup do parku smerom od hradu bol umiestnený na východnom konci parcely. Tento vstup je premiestnený bližšie a otvára park už na začiatku zámkových schodov. So vstupom z ulice Václavská je spojený jednou líniou prechádzajúcou celým parkom.

Dôležitým bodom konceptu pre mrhu bolo, aby sa budova stala súčasťou stávajúceho parku. Nový objekt má na jednej strane vyhradený štandard, na ktorú park dynamicky prechádza v podobe zabezpečenej strechy s rôznym porostom. Na tejto trávnej škvrine vedú schody, ako prvok novej budovy nás vyvedú na plošinu na treťom nadzemnom podlaží. Tu verejný priestor vychádza mestom pre rekreáciu okolití má nadobudnú výhľad juhovýchodným smerom na Prahu s Vltavou na jednej strane, tak na samotný Pražský hrad na druhej. Schody majú upravenú presličku v podobe kamienkovej. Tá funguje rozdielne od galérie, márne si tu cestou hore vstúpiť a pokračovať ďalej na výšňach, alebo si sednúť na schody a pozorovať park. Vzniká tak spoločné miesto verejného priestoru a novovytvoreného objektu.

V priestore celku sú vytvorené nové trasy, ktoré spájajú hlavné body nariadeného objektu. To ale neboli ľuďmi vychádzať si svoje vlastné trasy v priestore zelené medzi nimi. Tento priestor spolu s priestorom škvriny nie je umelo trávovou plochou na ktorú sa človek bojí vstúpiť, ale je to prirodzená plocha parku, na ktorej sú umožnené rôzne voľnočasové aktivity, napríklad v podobe premlatia filmov, spoločných cvičení, čítaní, alebo samotných hier.

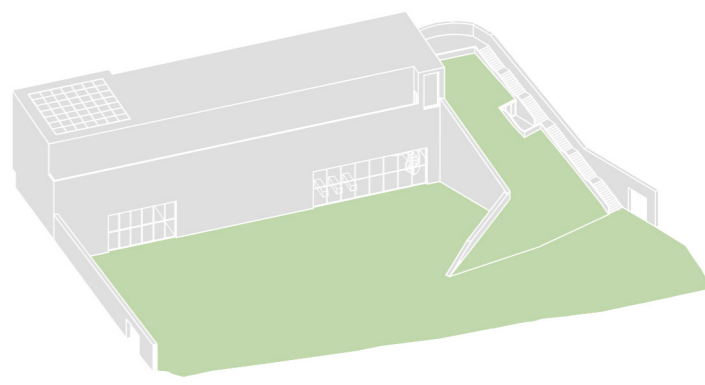
Priestor škvriny rozumie ako trávny verejný priestor s rôznym porostom. Ľudia prirodzene chodia, že revidujú napríklad na hore. Múžu sa valiť kápiť pri trávke, kde nebude poraz prírodný. Ak sa stane, že niekto bude trávnu plochu veľmi líkať, neváži, celá je obklopená prvými záhradami z oboch strán.

Týmto prvkom si budova vytvára osobitý vzhľad smerom od metra a tramvajových zastávok. Neopozorí ako príliš mohutný objekt, ale reaguje na susedné budovy na oboch stranách. Má šikmú intersektorovú jednu fasádu, za ktorou po jej výšňach môže vidieť dnu do parku v podobe ľudí vychádzajúcich po schodoch.

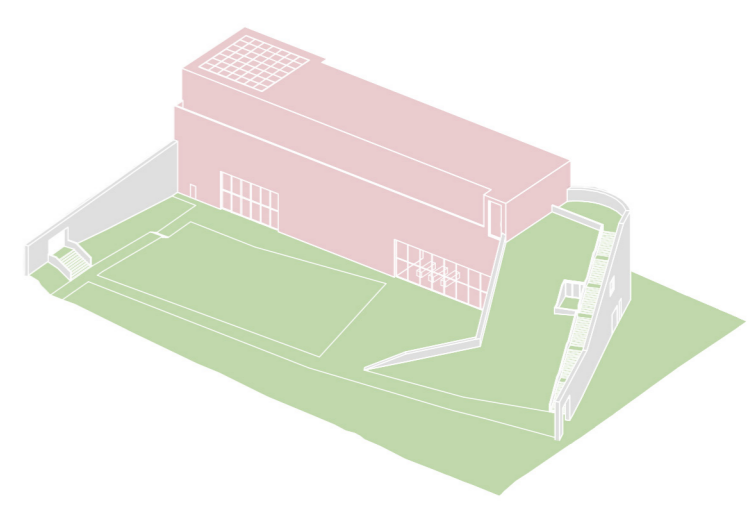
Za šikmou nájdeme samotný vstup do galérie s predpriestorom, ktorý posúdi ako miesto stretávania sa, zhromažďovania sa. Tu bude umiestnená exteriérová socha, ktorá sa bude vďaka susedným objektom meniť a lákať okolitých ľudí navštíviť.

Vstup do galérie je možný ako z parku, tak aj z ulice Pod Bruskou. Vytvára sa jedna prechodná vstupná hala, cez ktorú je už z ulice možné pozorovať dnu do parku.

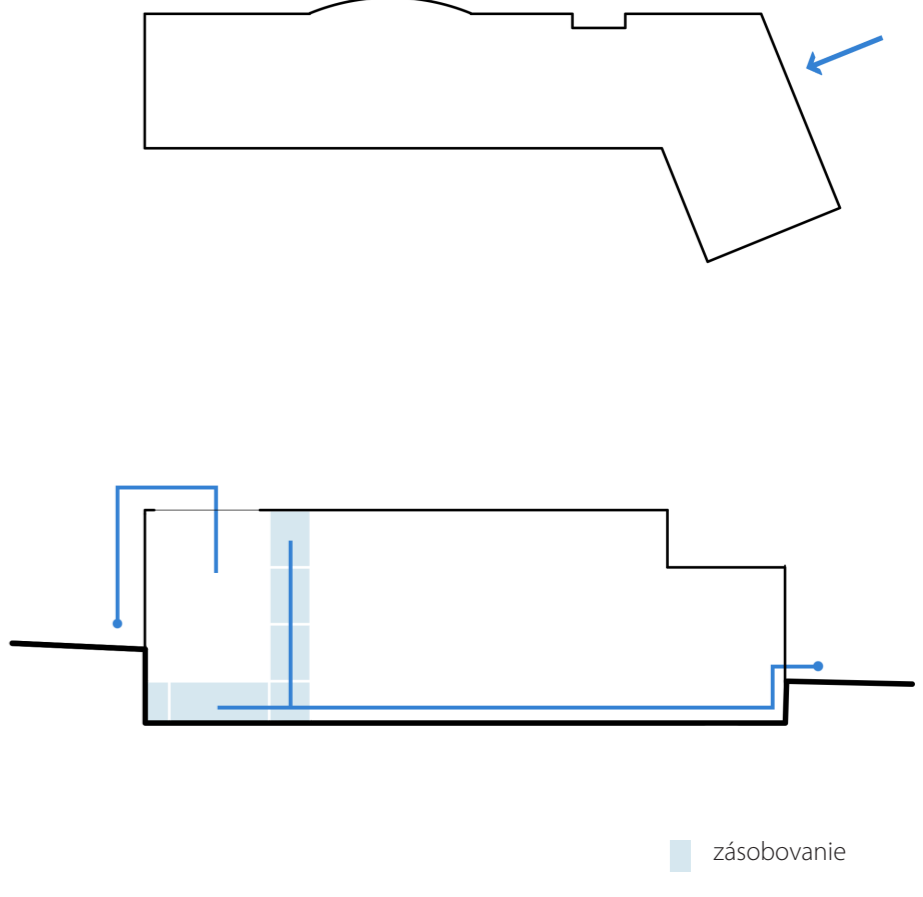
S exteriérom komunikuje aj priestor reštaurácie, ktorý má samostatný vstup. Jeho jediná časť je orientovaná do parku a prechádza aj do exteriéru v podobe reštaurácie terasy.



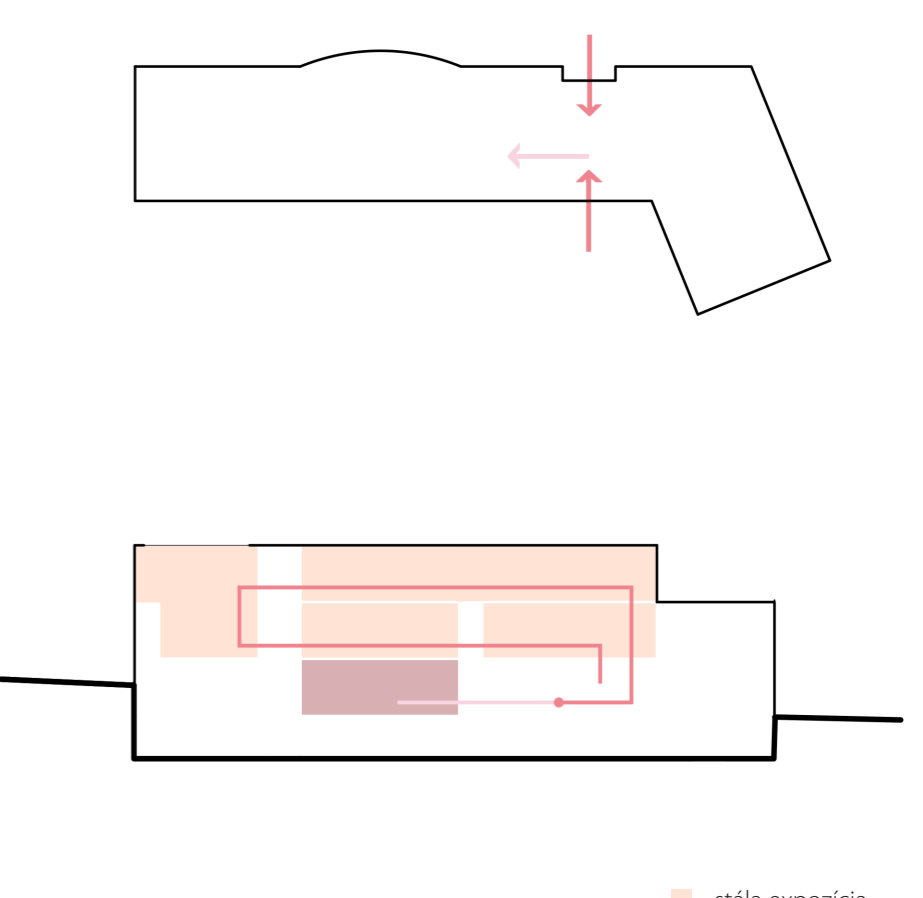
park so stĺstov budovy



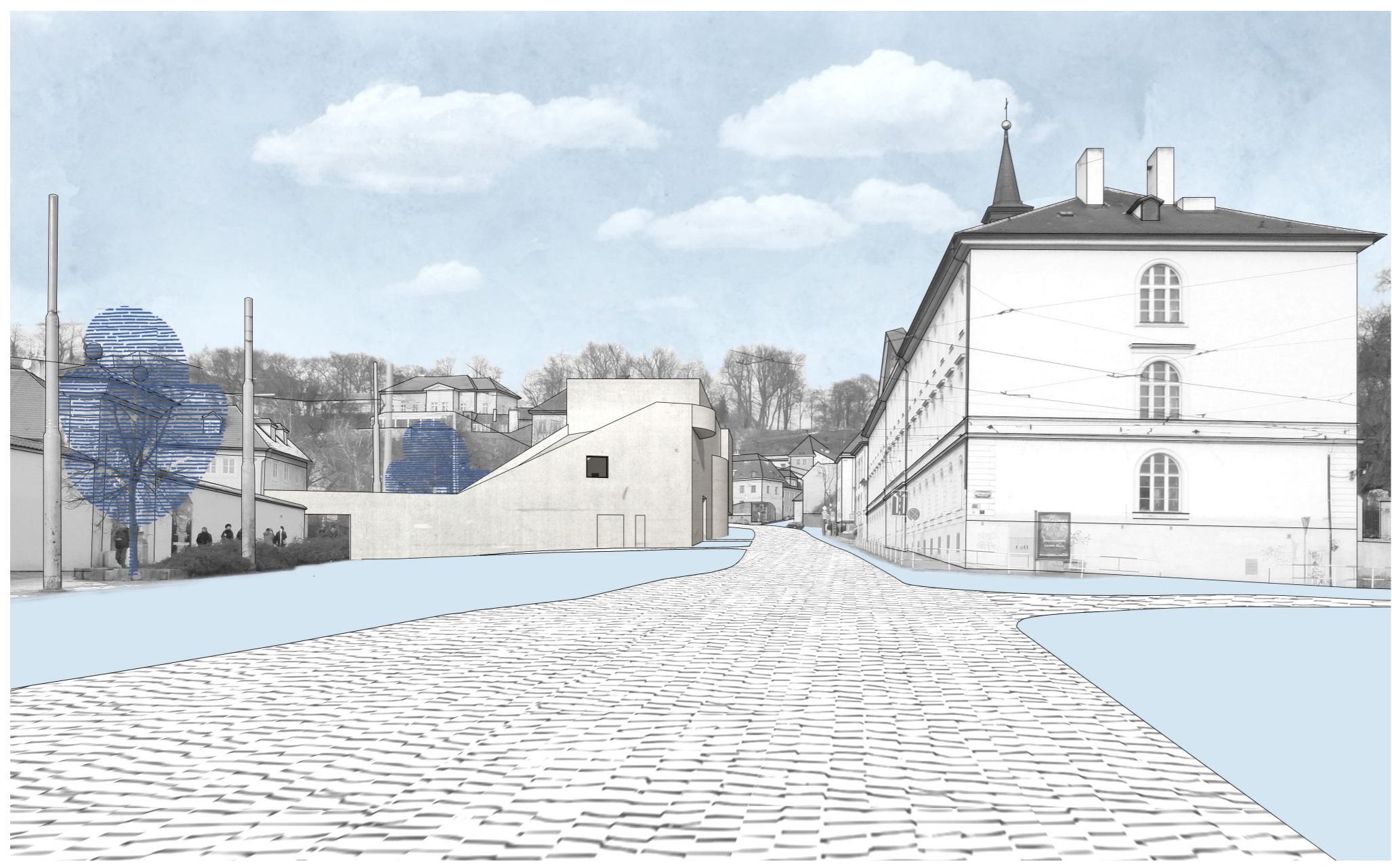
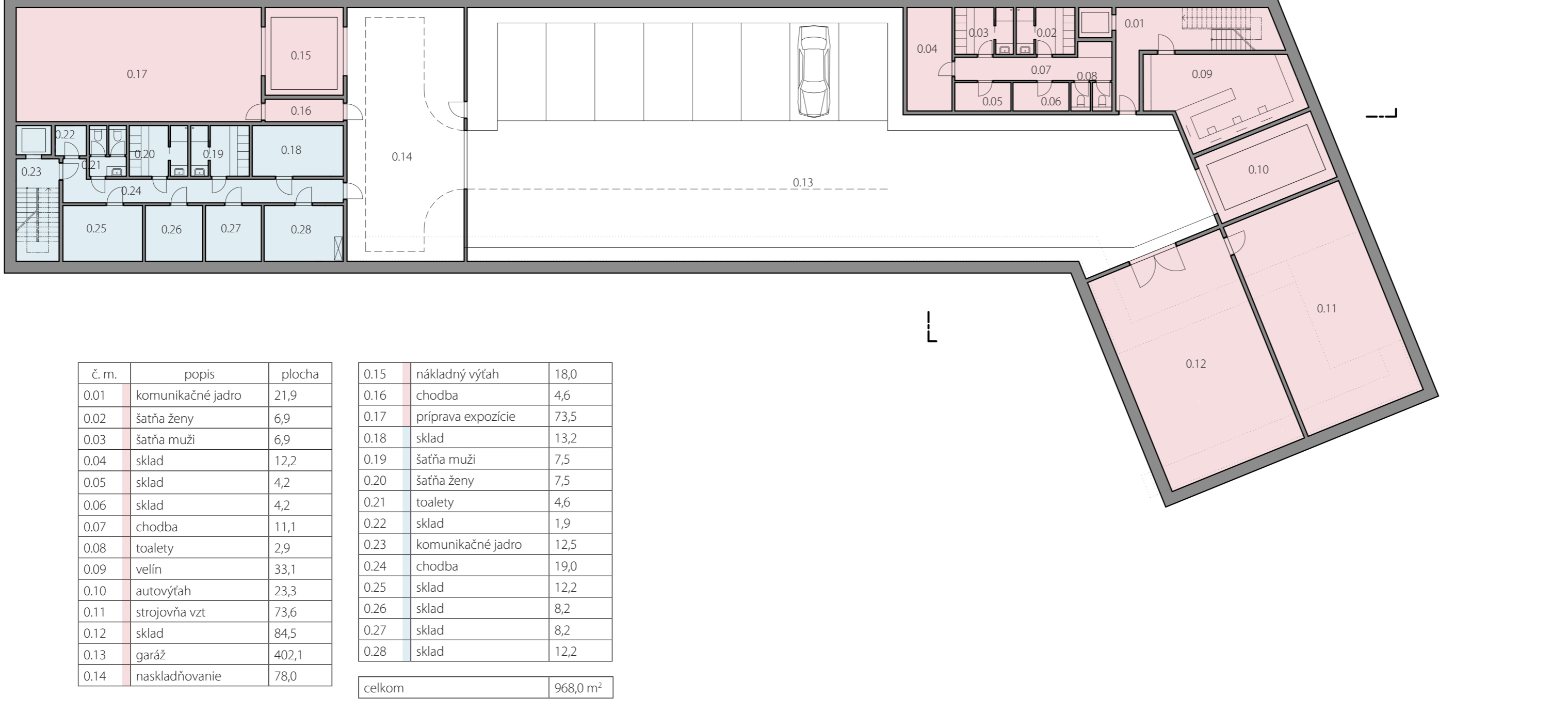
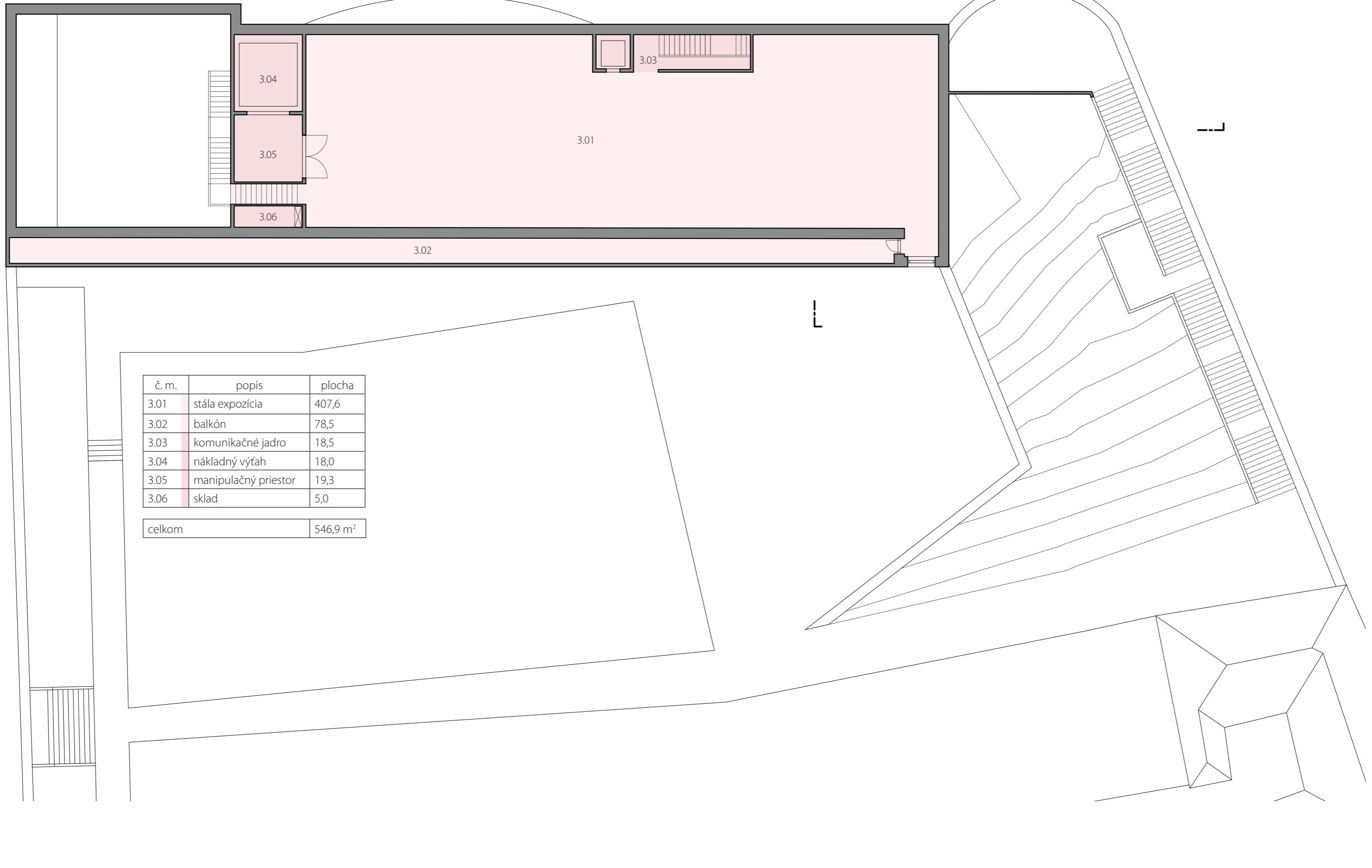
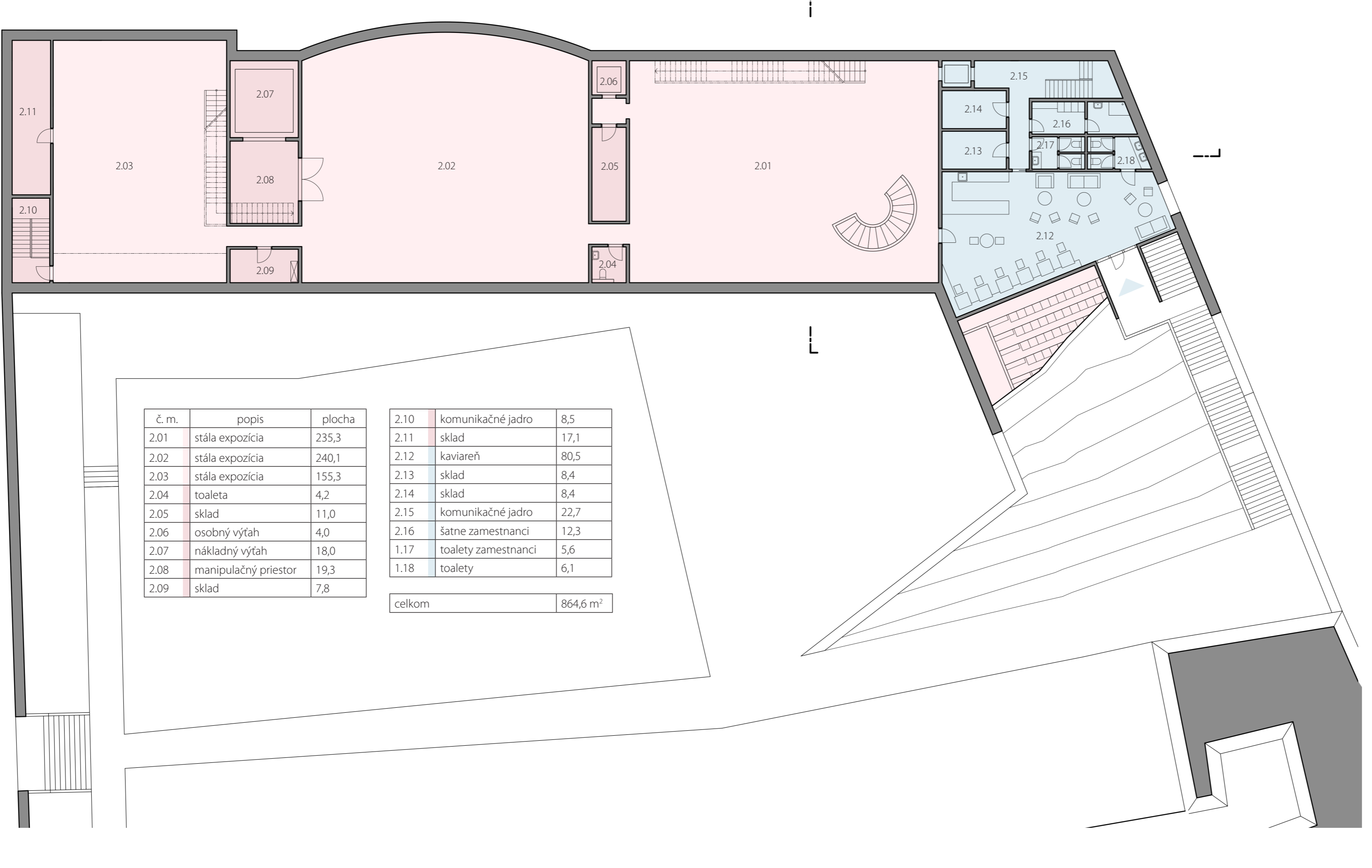
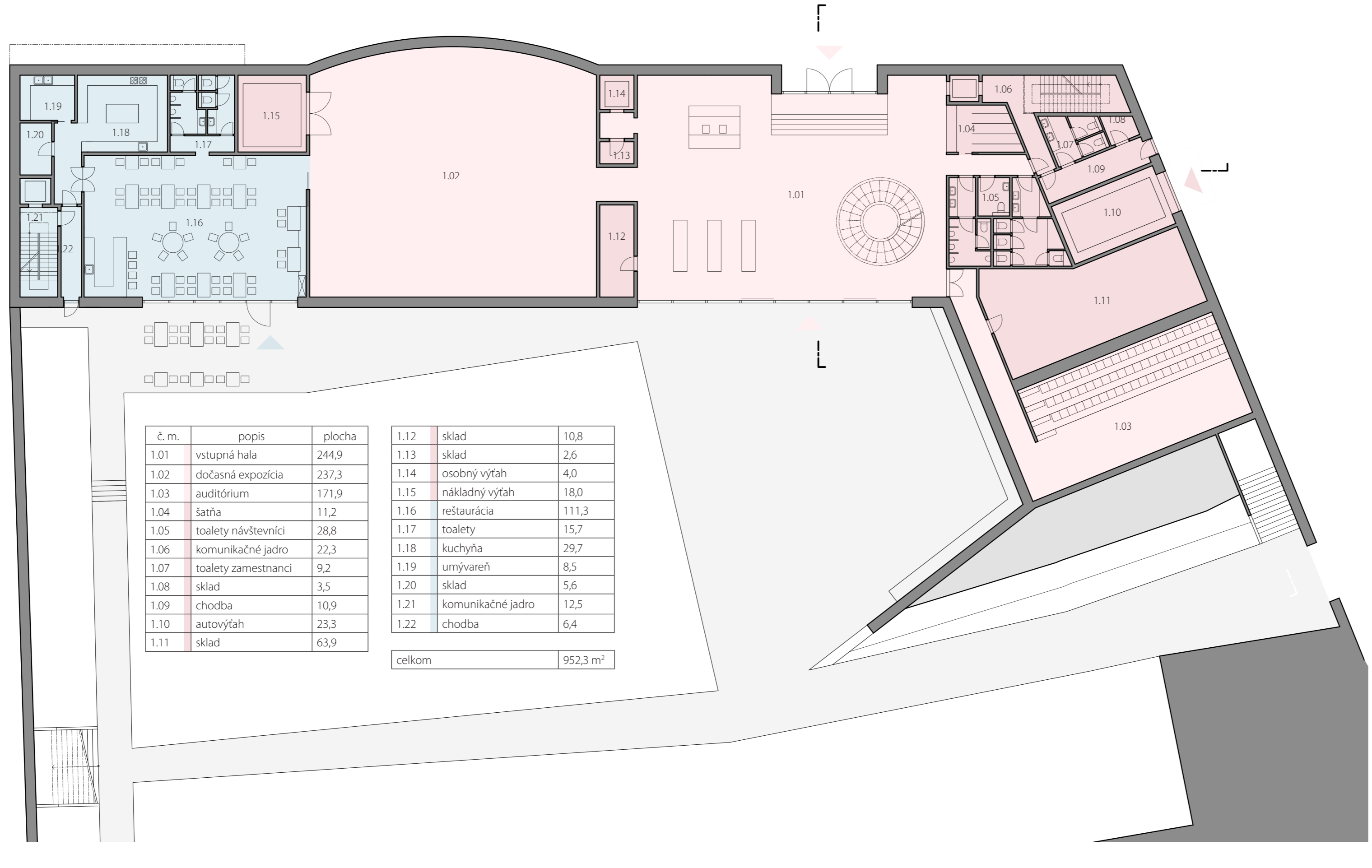
verejný x neverejný priestor

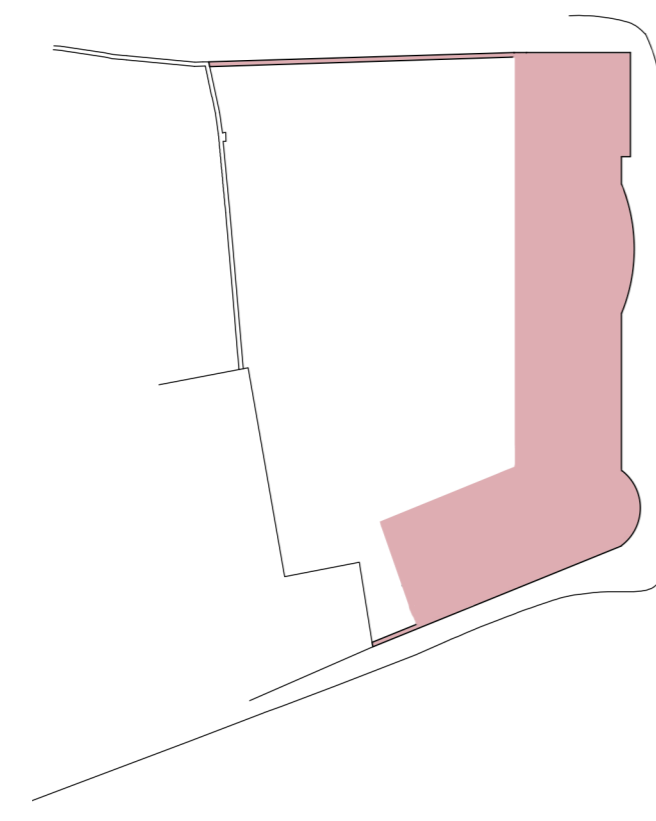
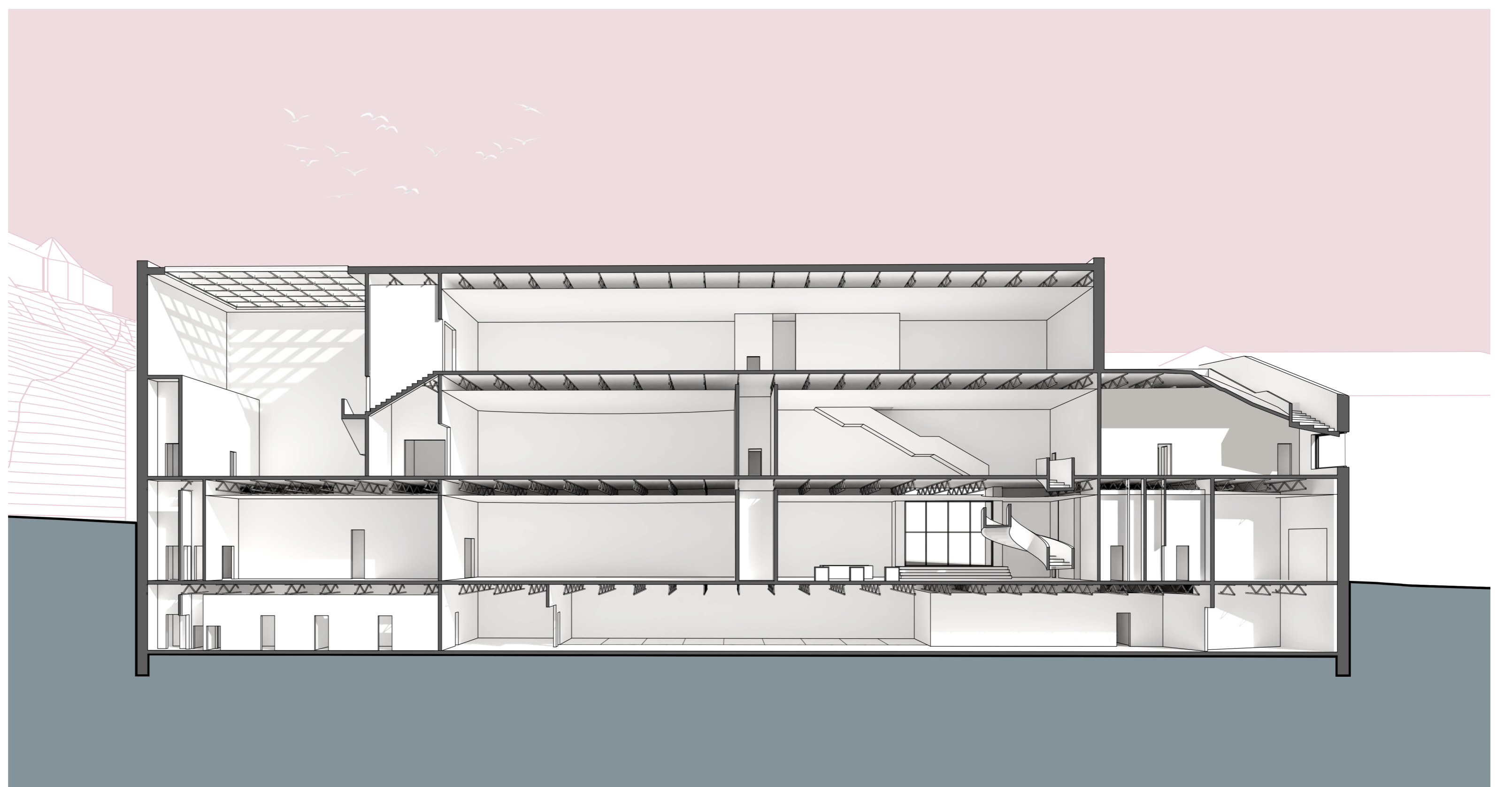
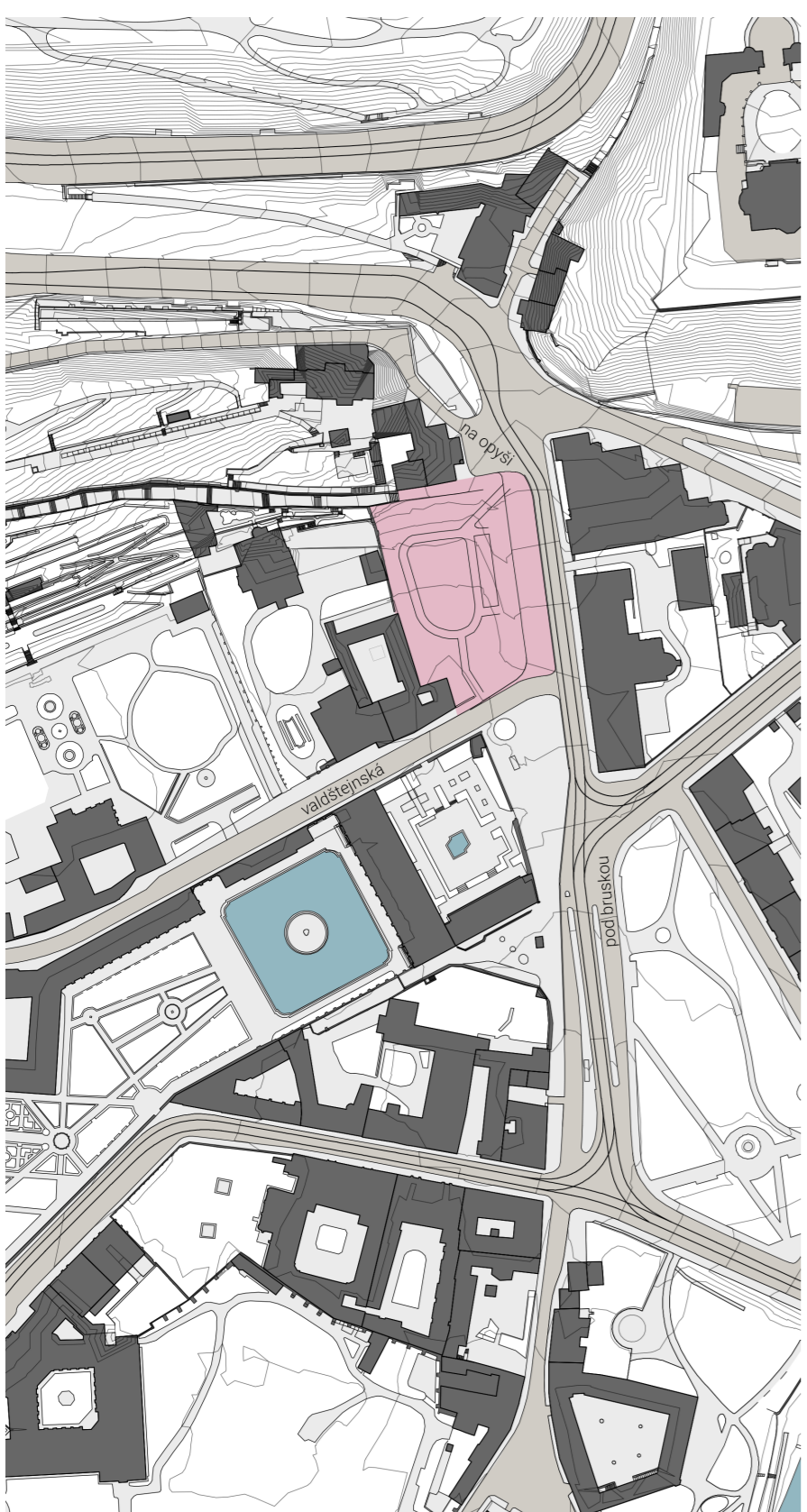
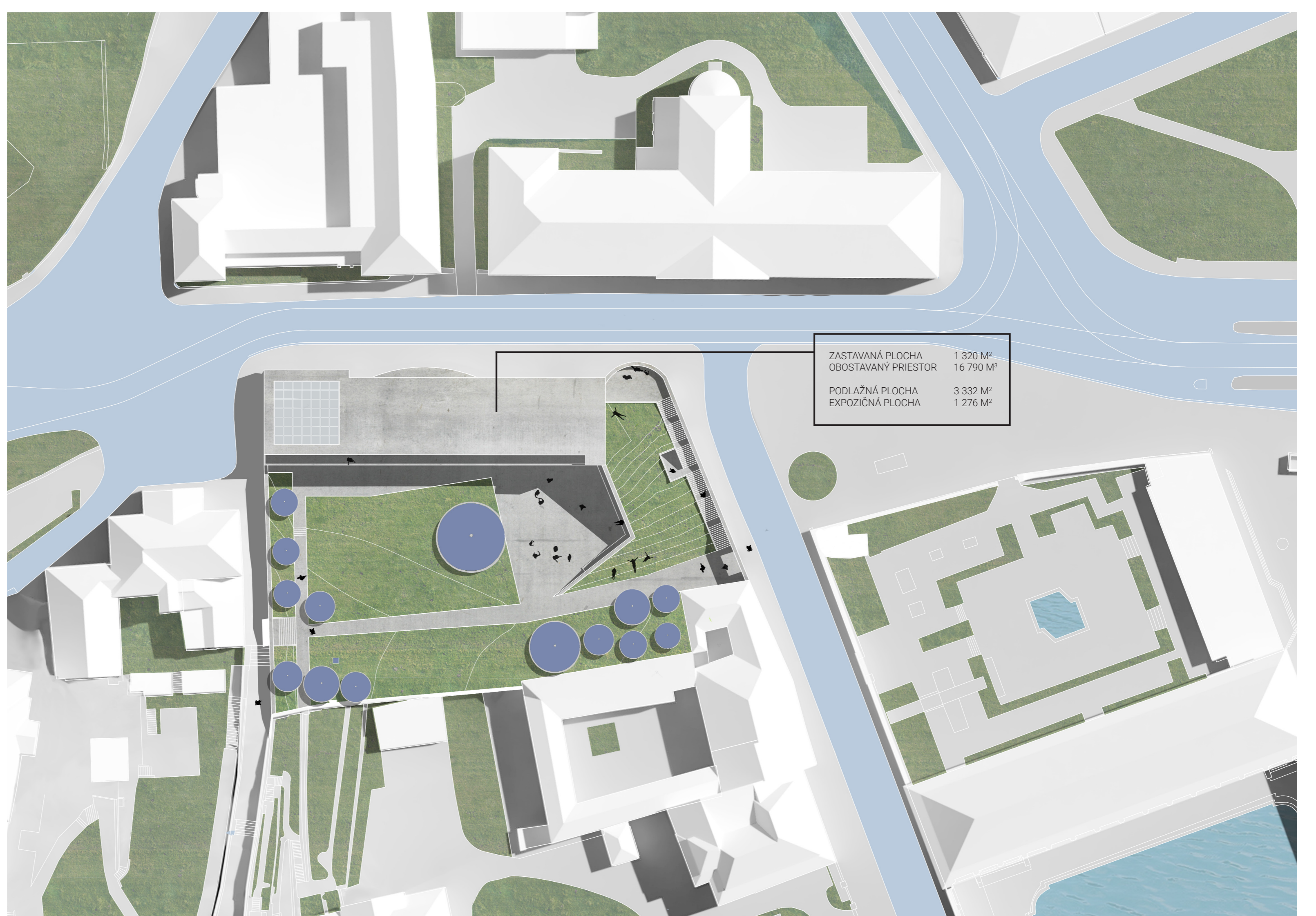
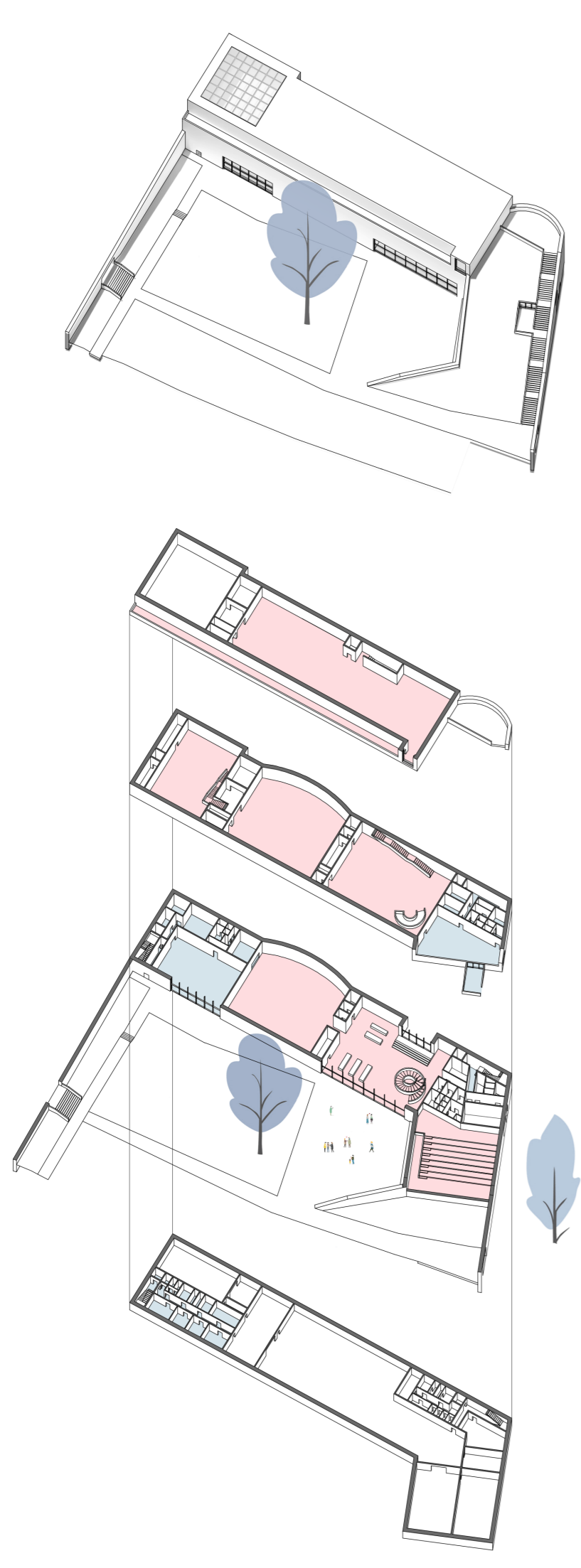


zšobovanie



stála expozícia
dočasná expozícia

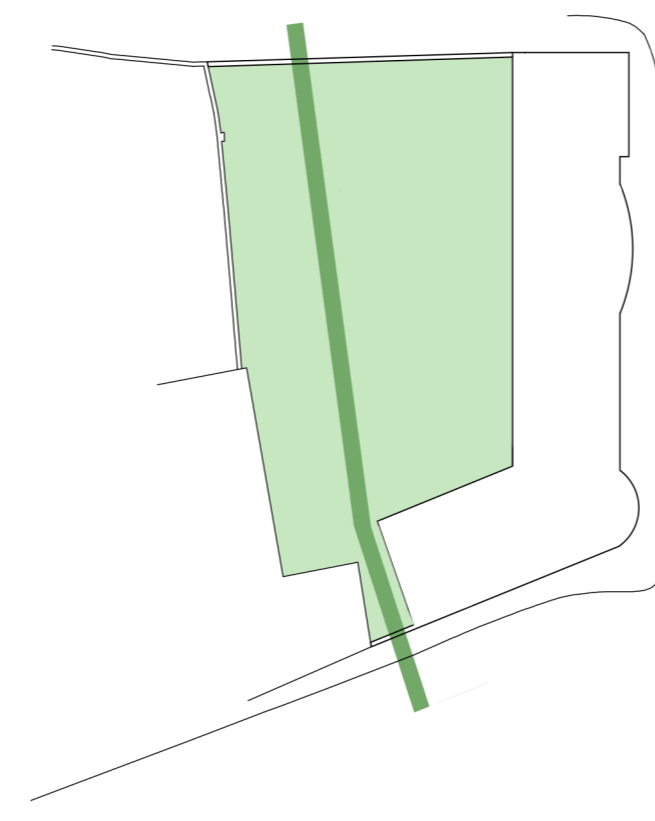




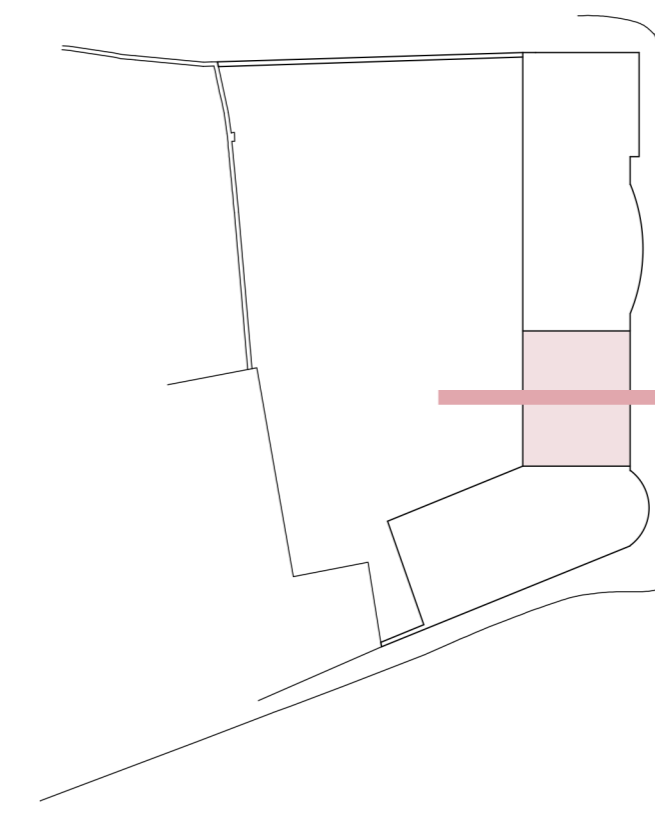
kompaktná hmota



dobíranie uličnej čiar



prechod paríom



prechodný vstup

