

Situácia 1:400

*„Musíme nájsť silný zmysel pre iné vrstvy reality ako len materiál.“ Anarchist Gardener*

Projekt ideovo nadväzuje na utopické projekty 60. rokov, ako napr. Archigram, ako aj na prácu Yony Friedmana, Anna a Lawrence Halprin a z toho vyrastajúceho Diller Scofidio + Renfro s High Line parkom v NYC. V duchu Posthumánnej politiky a Posthumánneho urbanizmu Deby Benity Shaw sme preskúmavali „dark spaces“ tohoto miesta, teda priestory vymykajúce sa vedomej kontrole. Bolo realizovaných viacero performatívnych psychosomatických výskumov, kde sa priestor a povrch, čas a miesto, údaje a materiály prekonfiguruju a prehodnocujú úplne novými spôsobmi prostredníctvom „živej“ matice, ktorá neustále rozširuje naše skúsenosti, ako aj naše znalosti a chápanie spoločného prostredia. Ak chápeme architektúru ako fyzický prejav sociálnych vzťahov, má táto schopnosť podnietiť hlbšiu sociálnu transformáciu.

Holistický prístup, zameraný hlavne na vnem a cit vyústil k zadefinovaniu si vodného prvku v jeho rôznych podobách (od strateného Suchého potoka po pohyb ľudí) ako nosného a posvätného elementu. Voda v území v našom návrhu zohráva kľúčovú úlohu. Odzrkadľuje sa to ako v reminiscencii jej skrytej existencii v území, v pohybe ľudí, tak aj v premyslenom zachytávaní, kolektovaní a následkom distribuovaní. Fyzicky sa voda v území objavuje vo forme fontány, vodného detského ihriska či v podobe líniového povrchového kanála. Ďalším pripomenutím živlu je v podobe rastlínstva, ktoré buď ako stromy a tráva na rastlom teréne, tak aj ako tieniaci systém tvorený popínavé rastliny na konštrukcii lávky, pergolách na strechách pracuje s mikromanagementom vody.

Návrh pracuje s dvoma základnými pohybmi ľudí v území. Samotné Jurigovo nám. sme riešili v širokom kontexte celej lokality, kde je ťažiskovým problémom neexistencia pešieho tahu z Dlhých Dielov. Snažili sme sa preto vytvoriť možné najoptimálnejšie trasy, napojenia na cyklotrasu popri Dunaji, ktoré by prepájali rôzne ťažiskové body územia, medzi ktoré patrí aj Jurigovo nám. s najvyšším bezkolíznym premostením Karlovej radiaľy a logickým bezbariérovým napojením na novovznikajúci park, ktorý by tak „pretekol“ aj do riešeného územia. Nosným prvkom námestia je bezbariérový chodník, ktorý prirodzene prepája rôzne úrovne. Je to zviditeľnenie existencie rôznych aktérov, užívateľov územia, ktorý boli doposiaľ mimo pohľadu. Hovoríme o invalidoch, starých ľuďoch, o kočkoch a bicykloch, hmyze a vtácoch, vode a rastlinách.

Pochádzajúca pergola ako prestrešenie poskytuje tieň a ochranu pred dažďom, nadväzuje pohyb k jednotlivým objektom a priestorom. Priestory sú členené na základe ich funkcií na komunitné, poloverejné a verejné. V rámci verejných priestorov je navrhované multifunkčné ihrisko aj s odrážacou stenou pre rôzne športy. Stena ako element vo všeobecnosti v Bratislave začína chýbať. Transformácia existujúcej fontány na pochádznu, ako aj umiestnenie vodných hracích prvkov o úroveň nižšie zatriktívuje lokalitu najmä pre deti a zároveň zlepšuje mikroklimu.

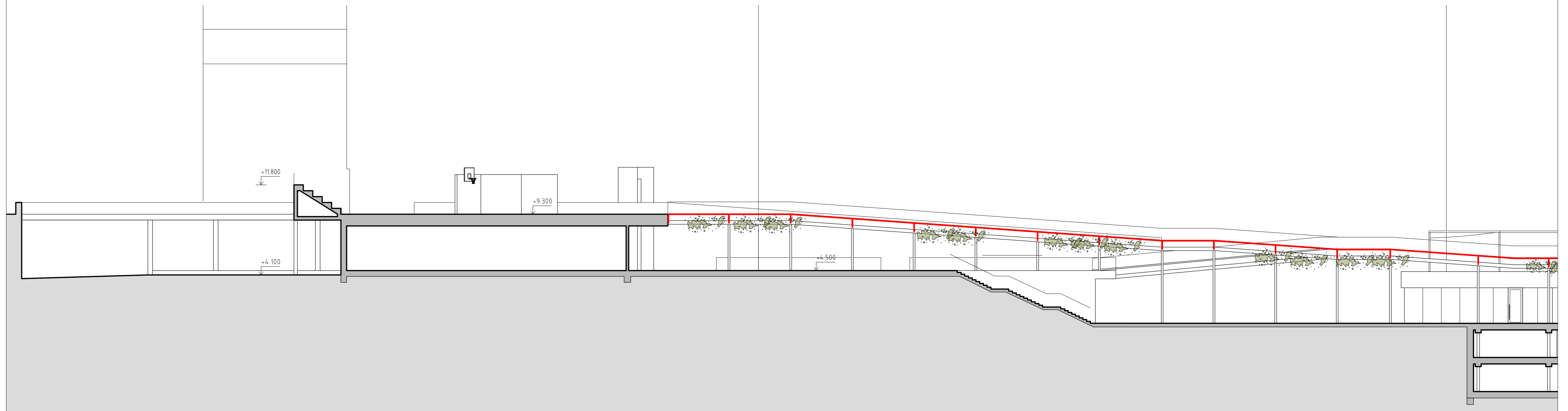
Existujúce priestranstvá sú určené na komerčné, ale aj na nekomerčné účely. Objekt A (OC Kotva) je dedikovaný pre komunitné aktivity, ktoré v sebe zahŕňajú starostlivosť a kooperáciu medzi deťmi a seniormi, miesto pre stretávanie a edukáciu, komunitnú záhradu, ktorá rozšíri zároveň biodiverzitu územia. Objekt B je určený umeleckej komunite, ktorá so svojim tvorivým potenciálom má schopnosť oživenia lokality (viditeľné na príkladoch z veľkých miest ako Chelsea v NYC alebo Kreuzberg v Berlíne, či Cvernovka) a dokáže generovať rôzne alternatívne programy pre miestnych obyvateľov, ako aj pôsobiť v širšom kontexte mesta. Na pochádznej streche je vytvorený multifunkčný priestor vymedzený jednoduchou oceľovou konštrukciou, s dopĺňajúcimi druhotnými funkciami, ktoré umožnia uchytanie osvetlenia, vytvorenie prirodzeného tieňa vďaka popínavkam a vodozadržnému systému, ktorý zachytáva dažďovú vodu a odvádza do kvetníc na streche. Konštrukcia umožňuje flexibilné inštalovanie plánovaných prezentácií. Takto sa vymedzené územie stáva relaxačným parkom s eventovým zázemím. Rovnaký systém je použitý na objekte A (OC Kotva).

Podzemné garáže sú transformované na voľné parkovanie pre návštevníkov územia počas dňa a v noci slúžia pre rezidentov. Bezbariérový prístup je navrhovaný pomocou výťahov, ktoré sú prirúžené ku schodiskám. Ich poloha je presunutá do stredu dispozície, do polohy aby sa nimi prepjli aj existujúce objekty A a B. Vstup do parkoviska bude kontrolovaný pomocou parkovacích lístkov.

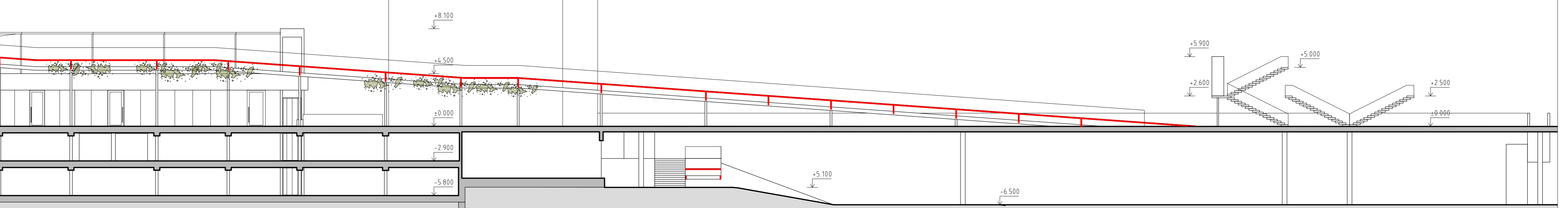
Novonavrhované konštrukcie vychádzajú z existujúceho nosného systému garáží a objektov, ktoré bude potrebné staticky spevniť - stĺpy ako aj prievlaky. Na spevnenie prievlakov bude použité riešenie spriahnutých oceľových L profilov spojených so zosilnenými stĺpmi. Premostenie ponad Karlovej radiaľu bude nutné tiež lokálne staticky spevniť. Akcentom premostenia sa stáva priestorová štruktúra v tvare písmen KV, ako symbol Karlovej Vsi a zároveň tvorí umelecký prvok s pobytovou funkciou. Umenie tak vstupuje iným spôsobom vnímania priestoru, ktorý poskytuje interakciu s užívateľom.

Existujúce spevnené plochy sú navrhované zameniť za vodoepriepustné akumulačné materiály, ako dlažby so širšími štrkovými špárkami, mlat, štrkotrávniky, ktoré zabezpečia v čo najväčšej miere vodozadržnú funkciu, prispievajú tak k malému kolobehu vody v rámci územia. V miestach, kde to dovoľuje statika, budú navrhované kompaktné plochy s travno - bylinnou výsadbou, ktorá zabezpečí atraktivitu a rozmanitosť takmer počas celého roka a je nenáročná na údržbu. Na miestach s rastlým terénom budú doplnené vraslé stromy, ktoré svojou korunou zabezpečia prirodzený tieň. Dažďová voda je zväzdaná do retenčných nádrží umiestnených v území. Voda je používaná na zavlažovanie zelene ako aj na účely hracích prvkov. Umiestnené sú v priestoroch garáží, ako aj pri objektoch odkiaľ sa kolektuje voda zo striech. Na objektoch sú umiestnené pergoly z ktorých je odvádzaná dažďová voda do kochlíkov popínavých rastlín.

Quickwin intervencia v území počíta s vytvorením alternatívneho bezbariérového prechodu územím (viď schéma 1.), zmenu garáží na verejné parkovanie ako aj transformáciu existujúcich objektov A a B, ktorá sa môže diať nezávisle od užívania uzemia. Medzi rýchle zatriktívnenie územia navrhujeme vybudovanie detského vodného ihriska. Toto ihrisko dokáže aktivovať veľmi rýchlo územie, vzhľadom na fakt, že podobná náplň hracej plochy v blízkom okolí neexistuje. Druhá etapa počíta s vytvorením bezbariérovej pochádznej pergoly územím. Tretia počíta s vybudovaním zeleného prepojenia na novovznikajúci park.



Rez A-A 1:200





Axonometria

Umelecké dielo

*Nech pre naše mestá vymyslia nové ihriská!*

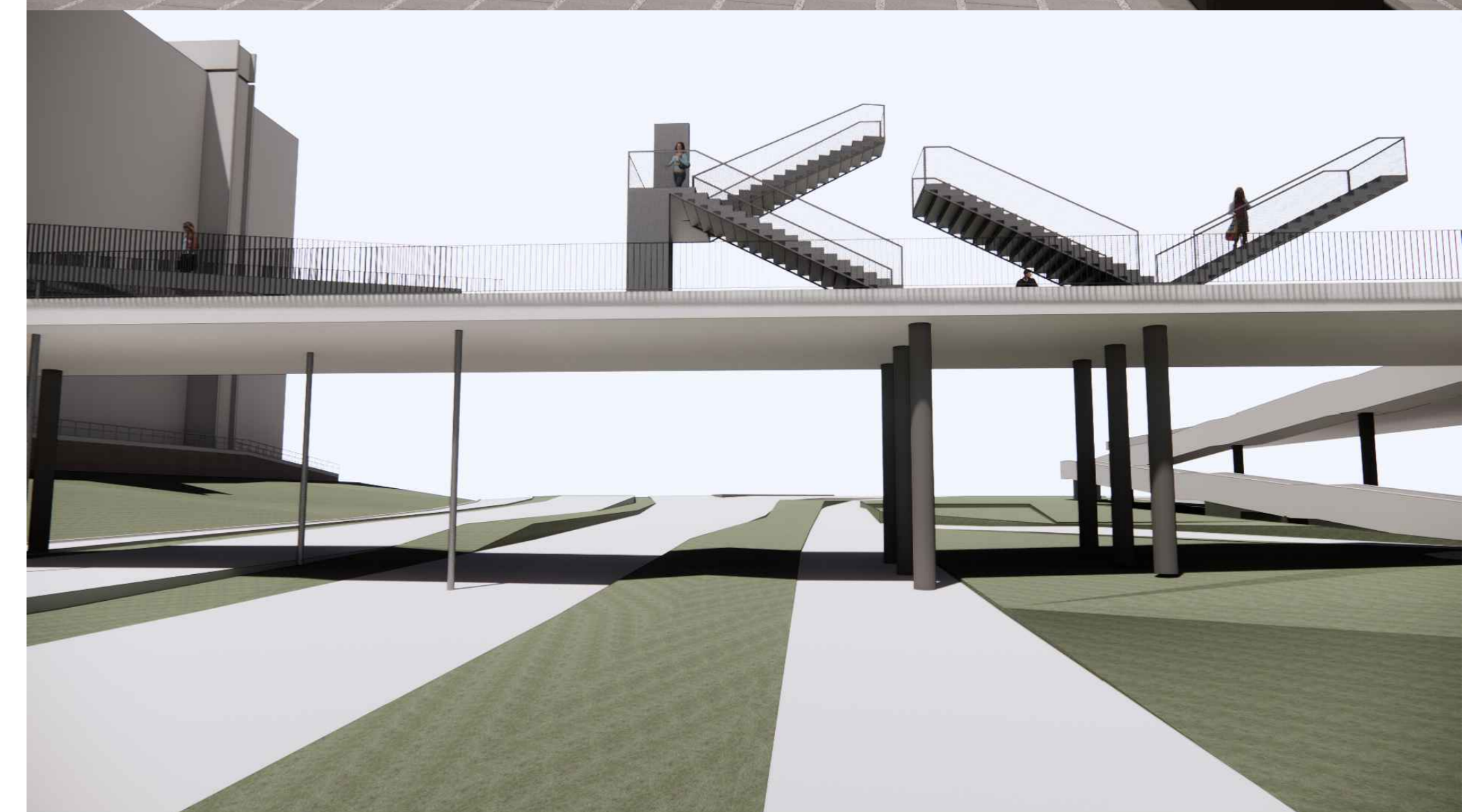
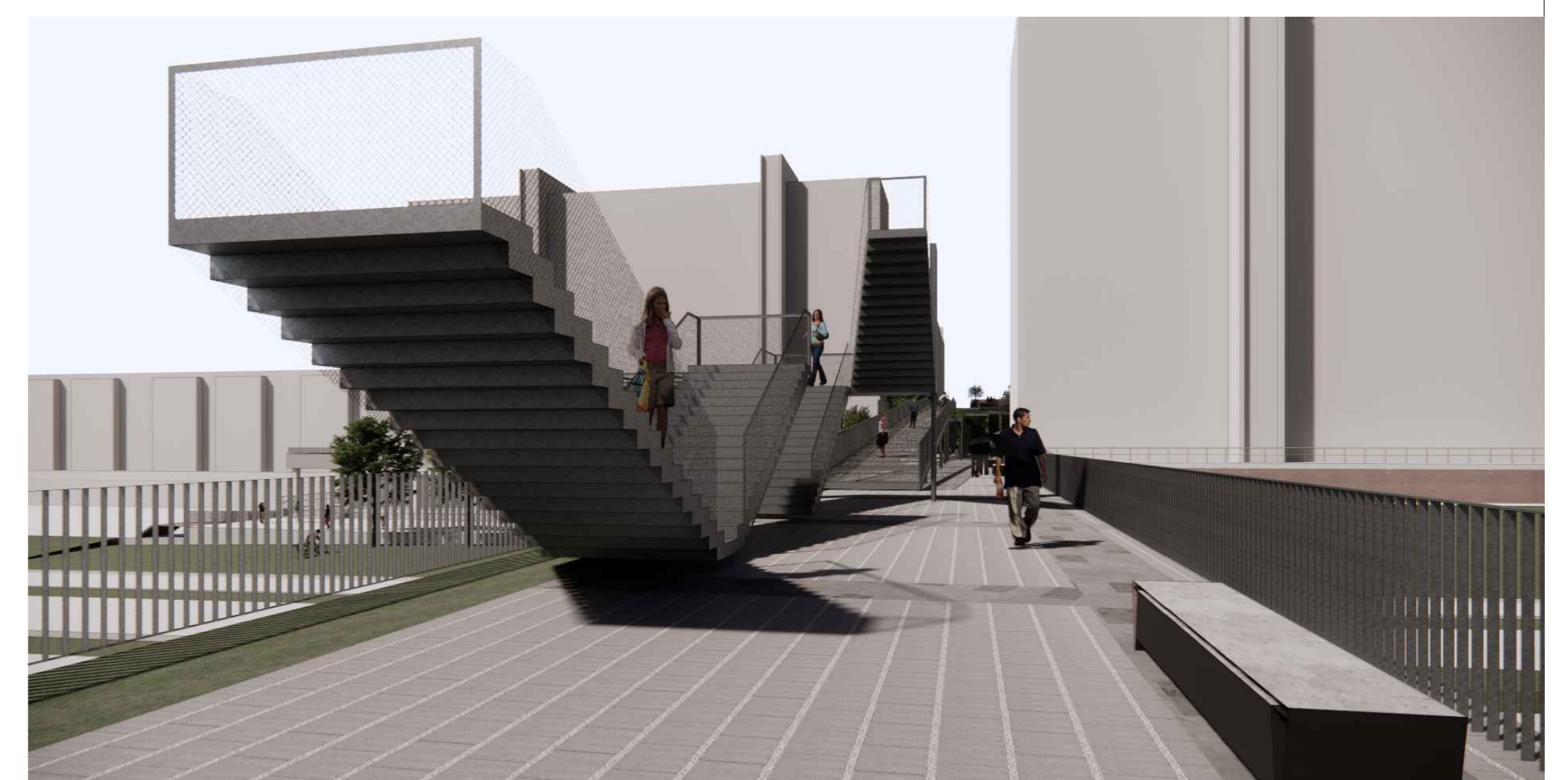
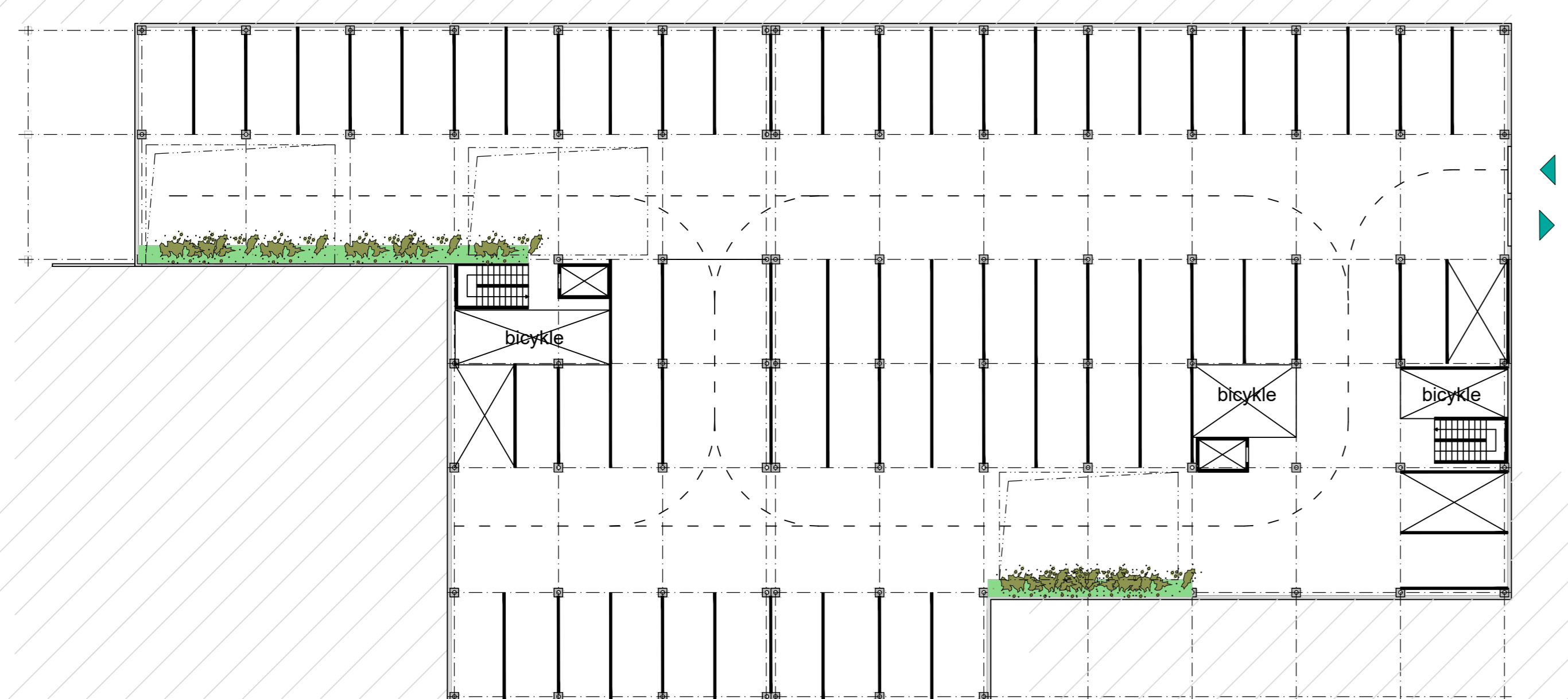
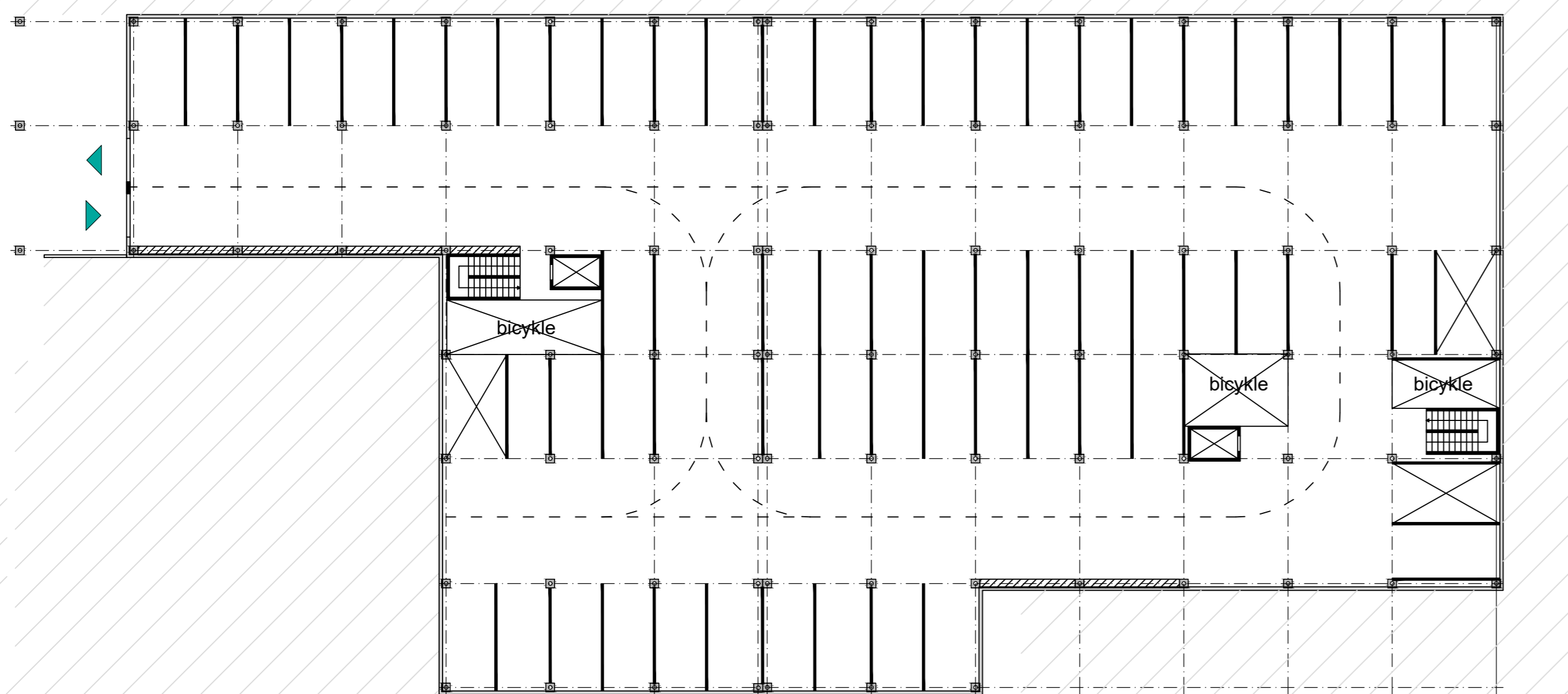
Do 80. rokov 20. storočia - a v ojedinelých prípadoch až dodnes - boli detské ihriská miestom sociálnych experimentov, riskantných projektov a veľkolepých sôch. Architekti, urbanisti, umelci, rodičia a deti boli vyzvaní, aby opustili svoju komfortnú zónu a odvádzili sa zakúšať niečo nové. (The Playground Project, kurátor Gabriela Burkhalter). Dnes už sú zabudnuté mnohé z týchto iniciatív či priekopníckych činov. Z toho dôvodu umelecké dielo navrhnuté pre súťaž na Jurigovo námestie je priestorom sociálnych interakcií, ihriskom, umelou krajinou, citáciou Minecraftu, urbánou akupunktúrou. Je nositeľom priamej identifikácie miesta, formovo letristickým objektom referujúcim k mestskej časti (KV aka Karlova ves). Je jej logom a značkou. Identifikátorom. Bodom stretnutia. Vidíme sa pri KáVéčku a dá si KáVeč!

Objekt v tvare písmena V je zas miestom diskusií a konfrontácií, amfiteátrom, pódium a hľadiskom. Je to hojdačka, kde jednotlivé tela vo vzájomnej interakcii spolu navzájom komunikujú, pohybujú sa a tým spochybňujú súkromnú alebo sociálnu krajinu, pôsobia ako metafory pre rovnováhu a kompatibilitu. Re-konceptualizácia architektonického priestoru zdôrazňuje každodenné činnosti prirodzene zapisované do zastavaného prostredia, ktoré obývame. Performatívny rámec sa objavuje aj v spojitosti s objektom K. Táto forma je definovaná vertikálnym pohybom, stáva sa tak vyhladávkou vežou, rozhladňou, miestom spočinutia nad bežným dňom.

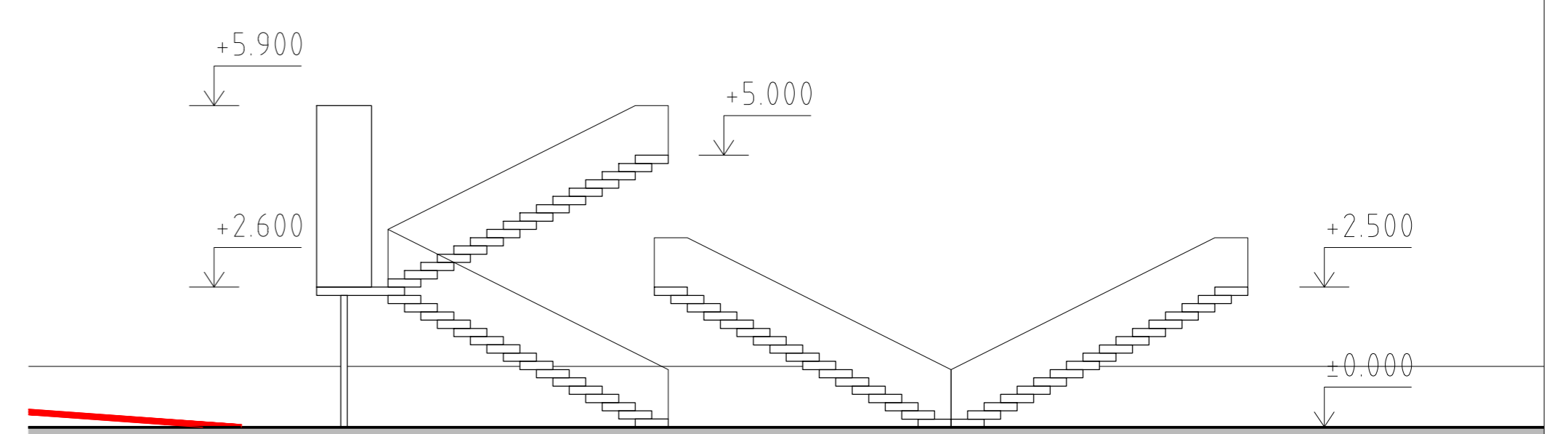
Konštrukčné sú objekty tvorené z plných nosných bočníc v rovnakom materiálovom riešení ako navrhovaná pochádzna pergola. Schodnice sú vytvorené z piného protišmykového plechu, ktorým je okapovaná nosná oceľová konštrukcia. Zábradlie je podobne riešené ako pri pergole. Staticky je objekt v tvare písmena V osadený na hojdacom mechanizme, zabezpečujúci len malý kyv do strán. Forma v tvare K je pevne osadená do lávky, vo vykonzultovaných miestach staticky podporených stĺpmi.

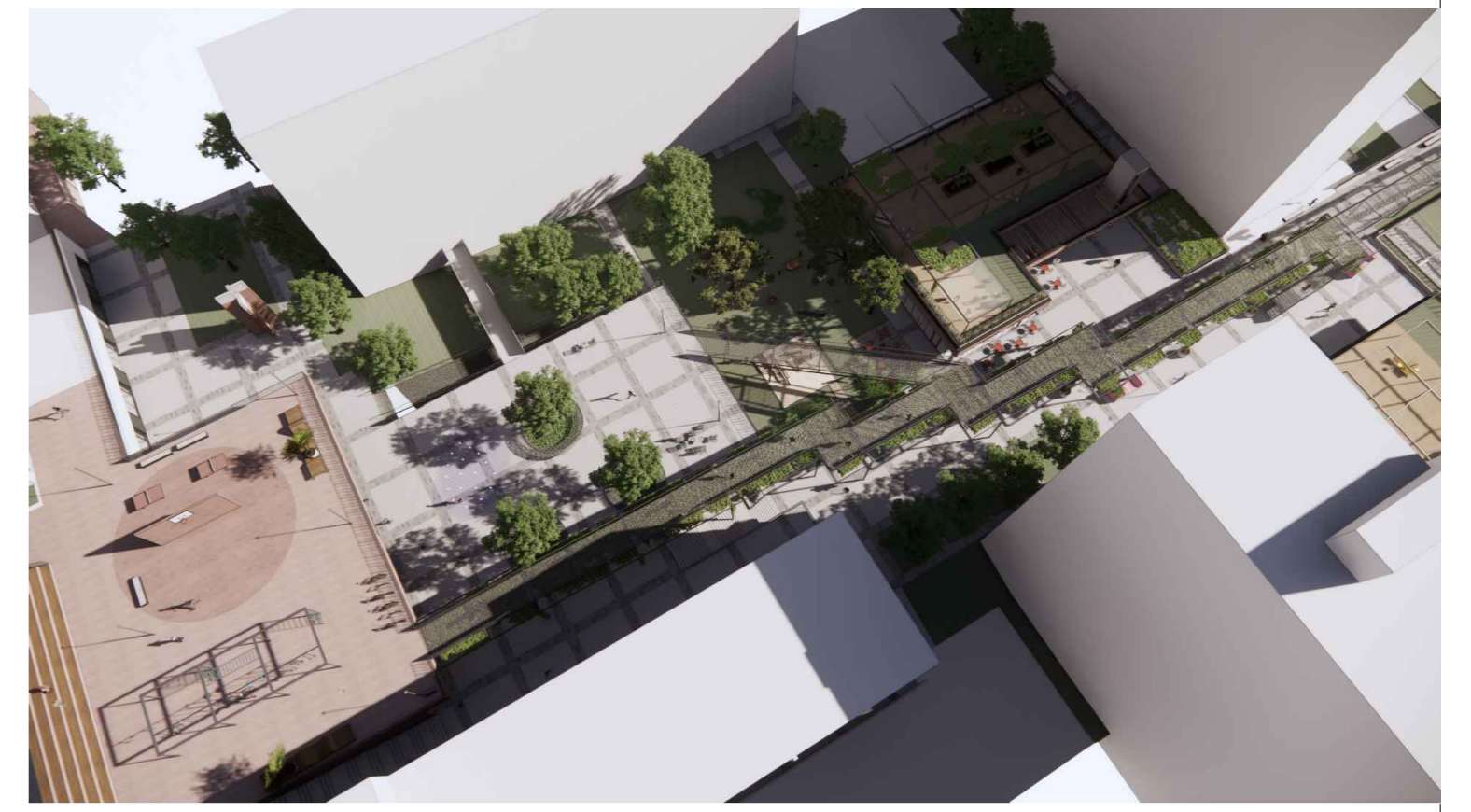
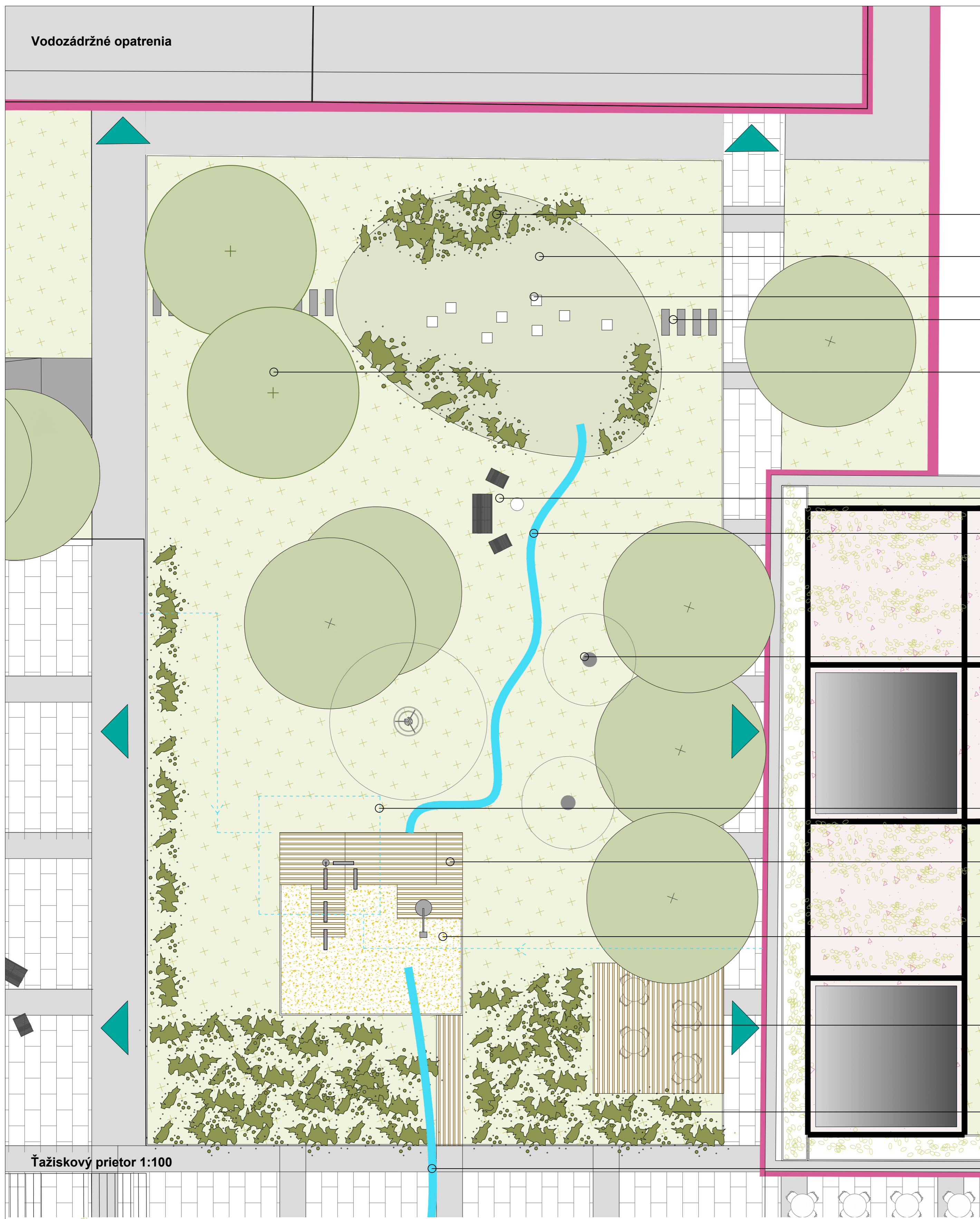
Miesto osadenia je vybrané nad nosnou konštrukciou lávky, nad stĺpmi, ktoré bude potrebné staticky zosilniť.

Schéma garáží 1:250

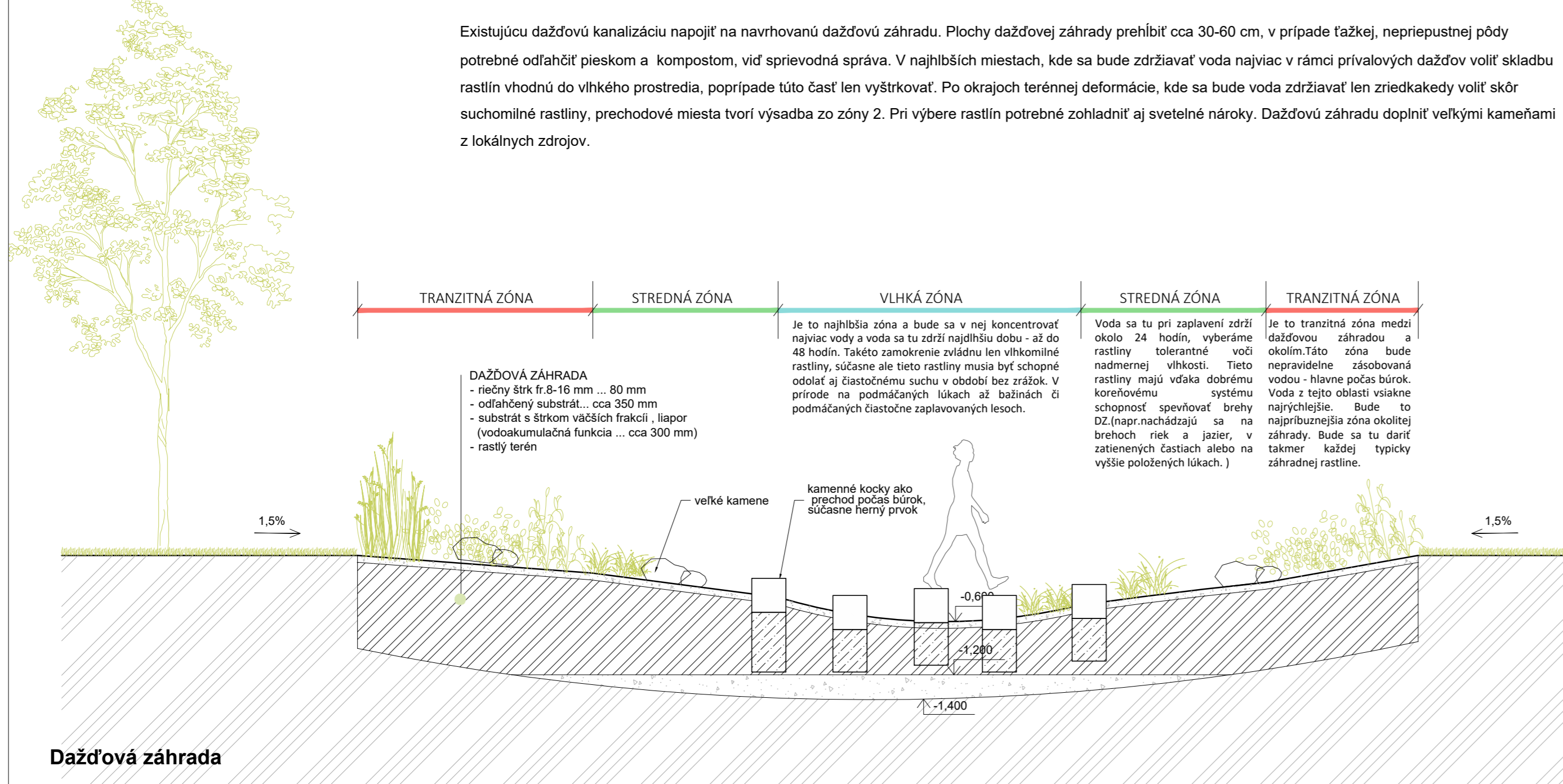


Pohľad na umelecké dielo 1:100



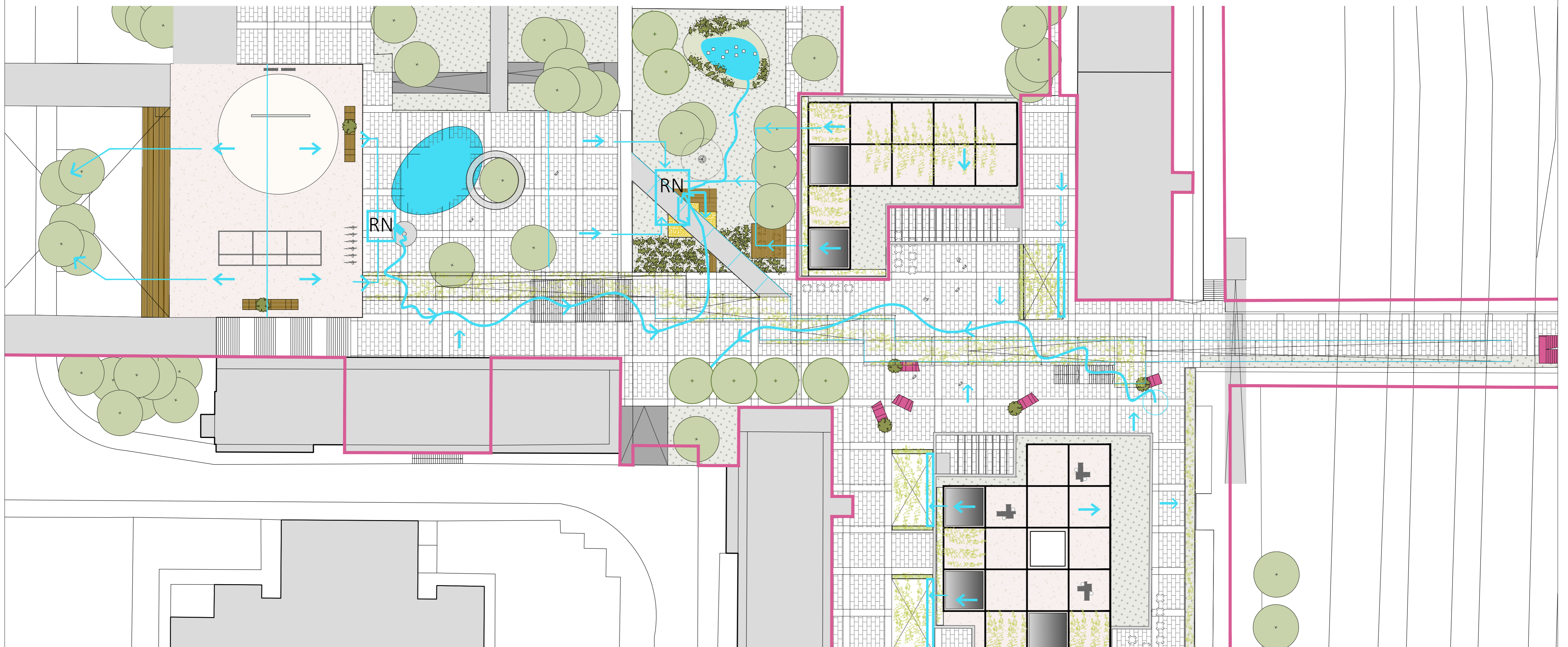


Existujúcu dažďovú kanalizáciu napojiť na navrhovanú dažďovú záhradu. Plochy dažďovej záhrady prehĺbiť cca 30-60 cm, v prípade ťažkej, nepriepustnej pôdy potrebné odľahčiť pieskom a kompostom, vid' sprievodná správa. V najhlbších miestach, kde sa bude zdržiavať voda najviac v rámci prívaleových dažďov voliť skladbu rastlín vhodnú do vlhkeho prostredia, poprípade túto časť len vystrkovať. Po okrajoch terénnej deformácie, kde sa bude voda zdržiavať len zriedkakedy voliť skôr suchomilné rastliny, prechodové miesta tvorí výsadba zo zóny 2. Pri výbere rastlín potrebné zohľadniť aj svetelné nároky. Dažďovú záhradu doplniť veľkými kameňami z lokálnych zdrojov.



Dažďová záhrada

Schéma vodozádržných opatrení



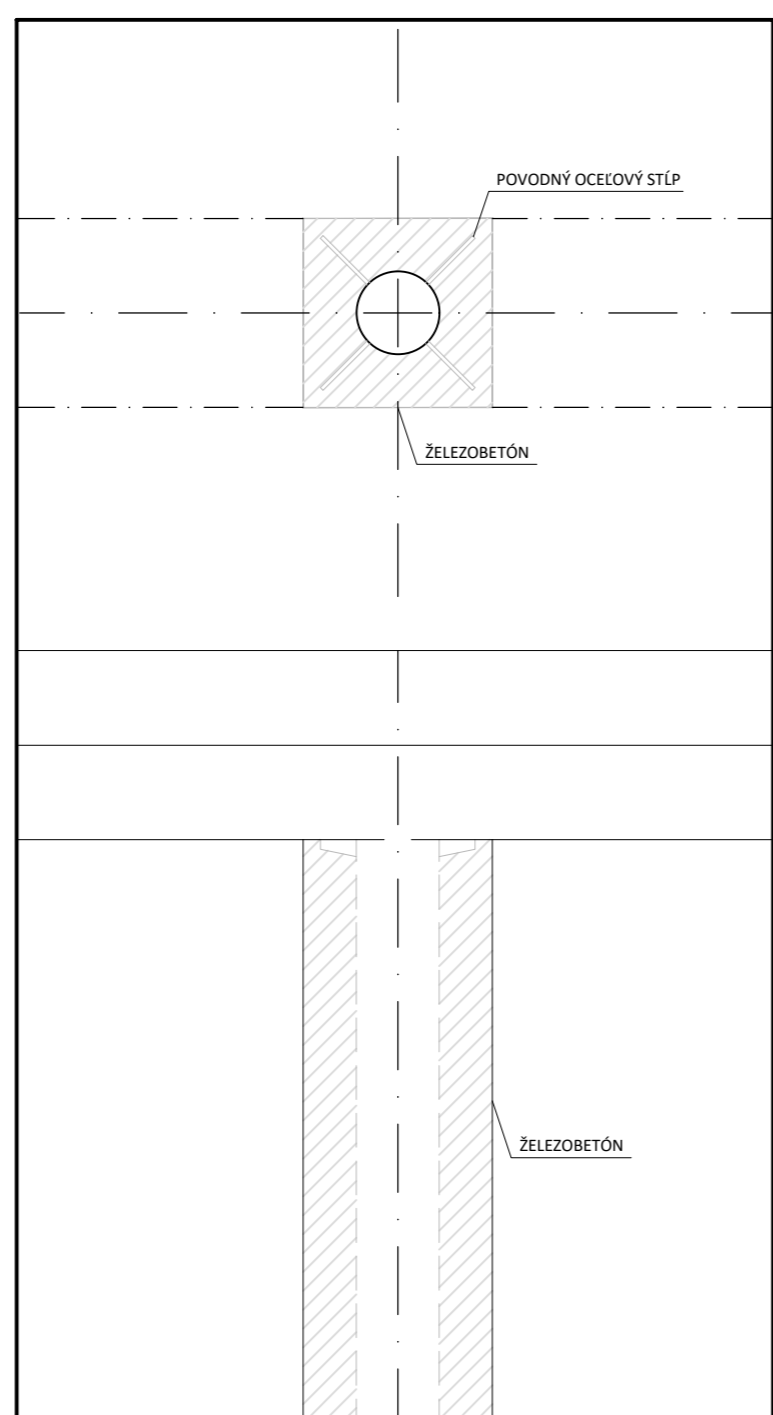
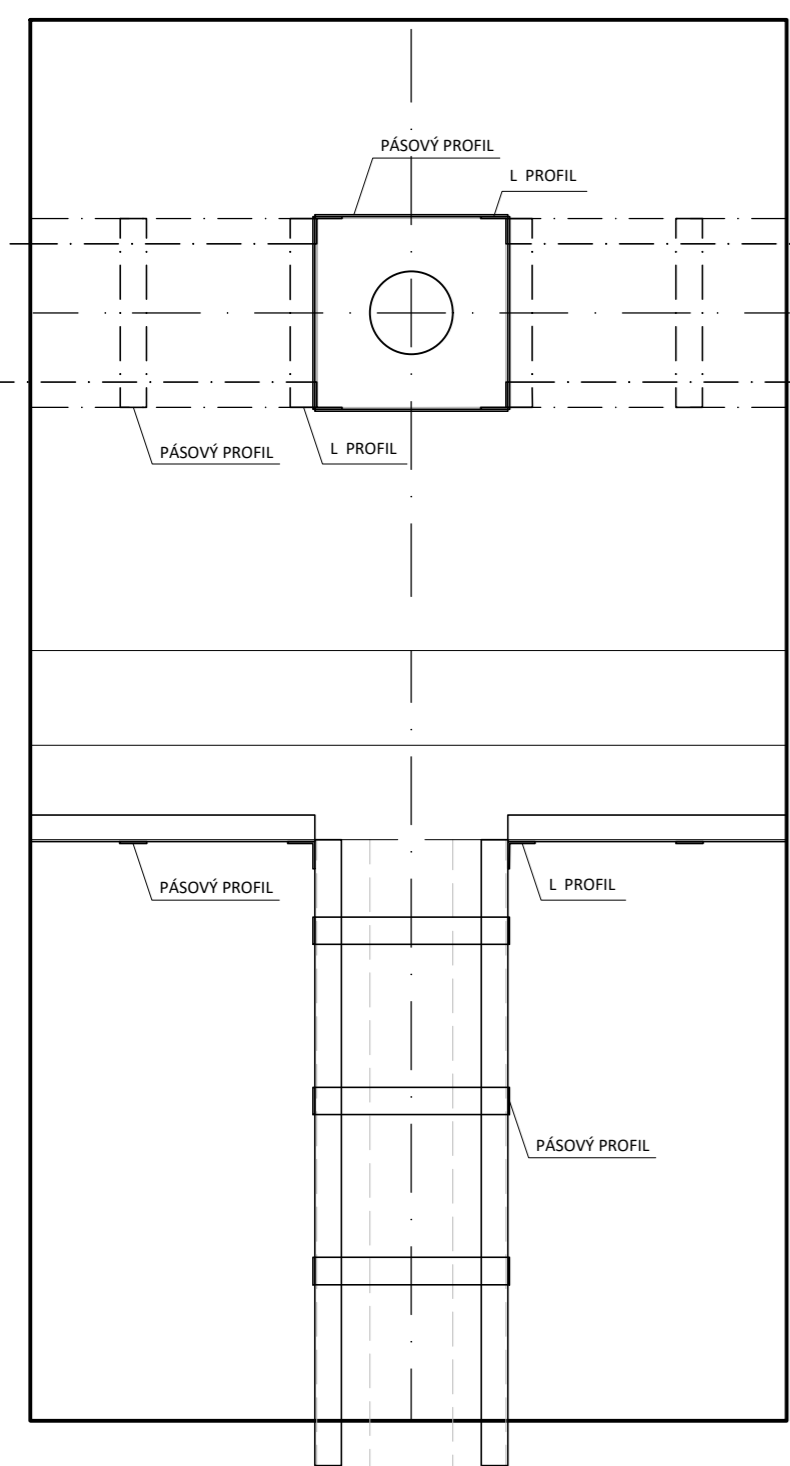
Jurigovo námestie



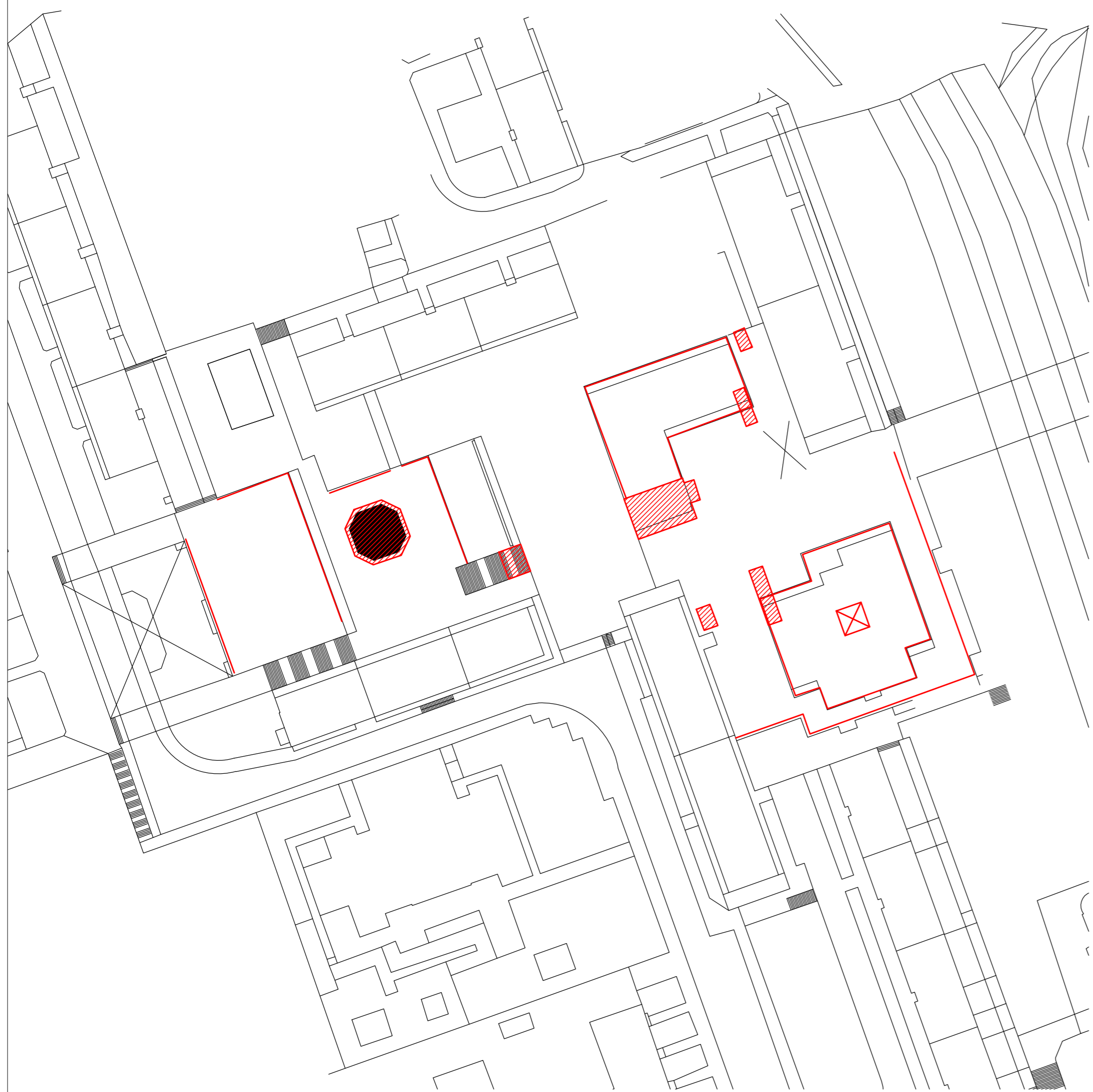
Vizualizácia

Stavebno - konštrukčné riešenie - 2.NP a 1.NP  
1:20

Stavebno - konštrukčné riešenie - 1.NP 1:20



Búracie práce



Jurigovo námestie

