

Zadanie pre architektonickú štúdiu

Projekt: Vodné dielo Žilina – Krajina nečasu

ZADANIE



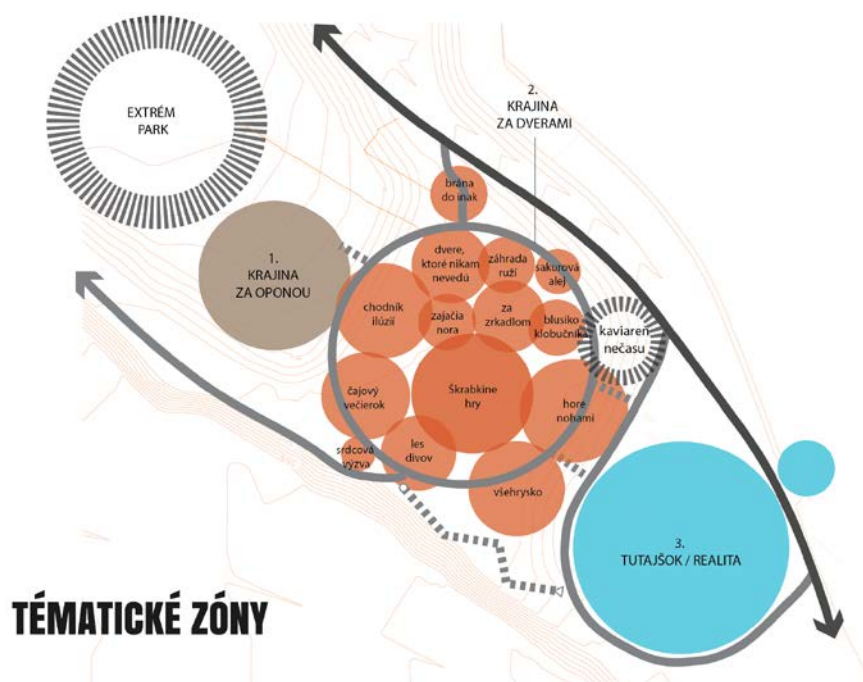
Vymedzenie riešeného územia

Hlavná idea

Navrhnuť architektonický objekt – „**Krajiny nečasu**“, ktorý sa stane **ústredným orientačným bodom** a zároveň prirodzeným prepojením dvoch úrovní verejného priestoru pri Vodnom diele Žilina:

- **spodná úroveň – Krajina za dverami** (herné prvky v štýle *zajačích nôr*, *šplhacích chodníkov*, *tajuplných prechodov* a hier so skrytými zákutiami, zakrivené chodníky, prekvapivé priehľady, zrkadlové steny) I. etapa
- **horná úroveň – Tutajšok** (molo, potenciálne kúpalisko na vode, nástupný priestor k vodným športom, lúka na opaľovanie, voľná plocha určená na športové podujatia) II. etapa

Celé územie je komponované v duchu rozprávky **Alica v krajine zázrakov**, a to nielen v názvosloví či herných prvkoch, ale aj v krajinárskych zásahoch a estetike. Objekt „Krajina nečasu“ má túto rozprávkovú atmosféru podčiarknuť a symbolicky uzatvárať.



Rozprávkový rámec

- **Celkový charakter:** priestor má pôsobiť ako „rozprávková krajina“, v ktorej sa prelína realita s fantáziou, hravosť s tichým nazeraním. Okrem rozprávkového motívu však musí byť objekt **plne praktický** – poskytovať pohodlné zázemie pre návštevníkov, funkčný systém pre obsluhu kaviarne, dostatočnú kapacitu na sedenie, hygienické zázemie, úložné priestory pre športové vybavenie a bezbariérový prístup z oboch úrovní.

Funkčné požiadavky na objekt „Krajiny nečasu“

1. **Kaviareň s vnútorným posedením** a prepojením na terasy – kapacita min. 40 -50 osôb.
2. **Terasové posedenie** – na oboch úrovniach (spodná aj horná terasa), s výhľadom na vodnú hladinu a ihrisko.
3. **Prepojenie úrovní** – prístup zo spodnej aj hornej časti (schodisko, rampa, prípadne výťah) riešený ako hravý, zážitkový prvok.
4. **Zázemie pre šport a rekreáciu:**
 - o uzamykateľné skrinky cca 50 -100 ks
 - o priestor na prezliekanie,
 - o sklad pre kajaky a športové vybavenie (min. vo veľkosti 2 x lodný kontajner)
 - o sprchy so zázemím a toalety
5. **Veža s hodinami** – symbolický a orientačný prvok, hodiny nastavené na „za päť dvanásť“, s prepojením na tému času a jeho plynutia. V priestore Krajiny nečasu sa čas zastavuje, otvára sa tu možnosť hry, rozjímania a prežívania prítomného okamihu mimo bežného rytmu každodennosti.
6. **Plávajúce kúpalisko** -
7. **Mólo – prístav pre malé vyhlídkové lode**
8. **Napojenia na molo/kúpalisko a existujúcu cestnú sieť**

Architektonicko-urbanistické požiadavky

- Objekt má byť **landmarkom**, ale zároveň harmonicky zapadnúť do prostredia vodného diela.
- Dizajn má reflektovať **rozprávkový charakter územia** – fantazijné tvary, hravosť detailu, prekvapivé prvky (napr. priehľady, optické ilúzie, kontrasty svetla a tieňa).
- Prírodné materiály: **drevo, kameň, betón, sklo**, prípadne farebné akcenty, ktoré pripomínajú rozprávkovú estetiku. **Možnosť zakomponovať objekt stavby Kreatívneho trhoviska, plánom je jeho premiestnenie z aktuálnej polohy.**
- Dôraz na **udržateľnosť** – prirodzené tienenie, vetranie, hospodárne nakladanie s energiou a vodou (energeticky nízko nákladový objekt)
- Objekt má fungovať ako **miesto stretávania, oddychu a zážitku**, ktoré spája rodiny, športovcov aj návštevníkov hľadajúcich vizuálnu atrakciu.

Výstupy štúdie

- Ideovo- architektonická štúdia bude obsahovať návrhovú časť, pozostávajúcej z textovej a grafickej časti
- Širšie vzťahy – napojenie na rozprávkový charakter celého riešeného územia, urbanisticko-architektonická koncepcia.
- Architektonické riešenie objektu – pôdorysy, rezy, pohľady, vizualizácie.
- Architektonické spracovanie móla a prírodného kúpaliska a celého vytýčeného územia
- Ideový popis konceptu s vysvetlením prepojenia na tému **Alica v krajine zázrakov** a symbol času „za päť dvanásť“.