

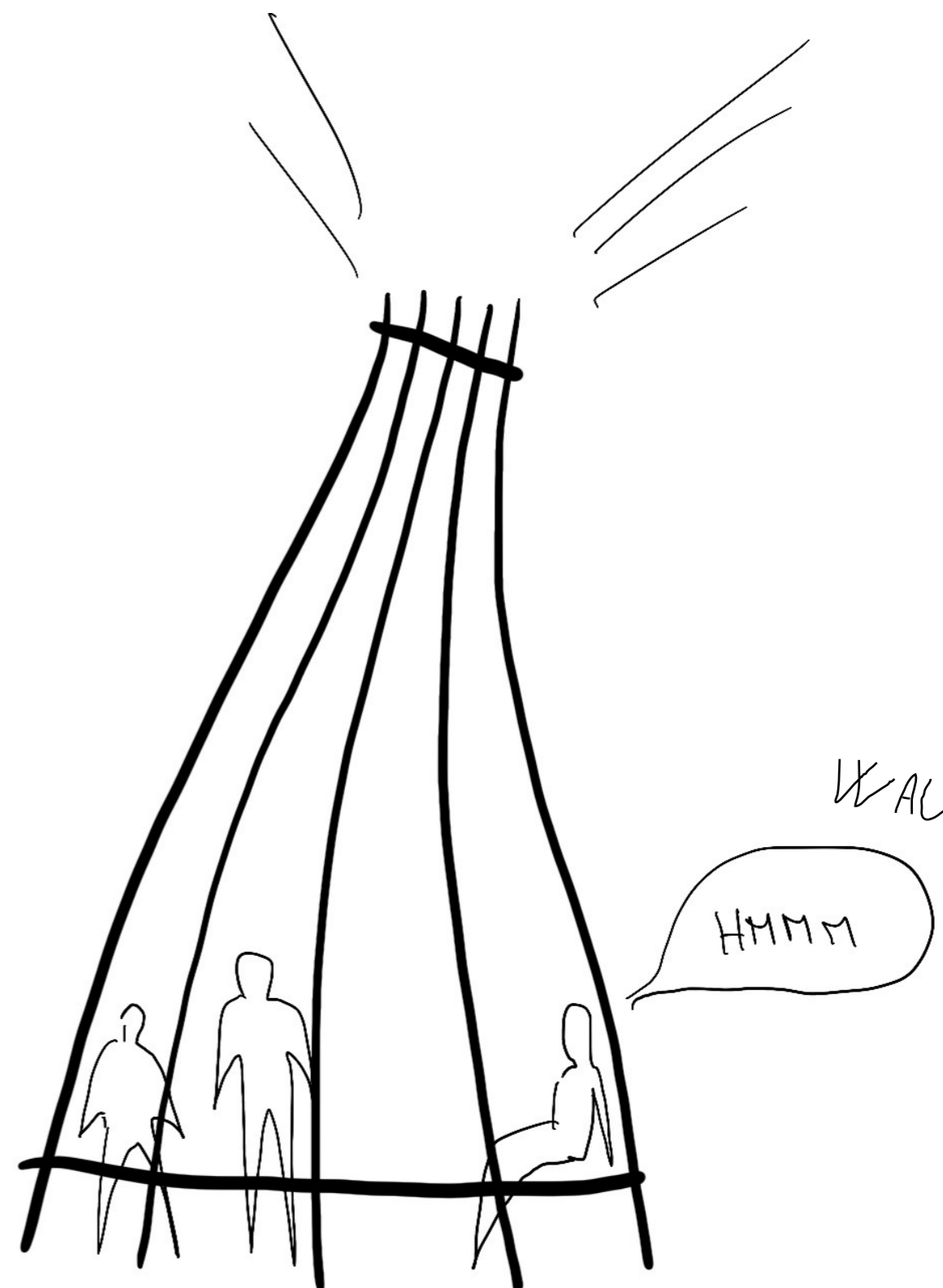
POHO pavilon  
ZVON



# Vize pavilonu Zvon

Pavilon Zvon pro město Karvinou je navržený tak, aby poskytoval jedinečný zážitek pro ty, kteří se chtějí spojit s pohornickou krajinou a architekturou a volnočavými aktivitami. Cílem je vytvořit prostor-pavilon, který je univerzálně srozumitelný, vizuální a zároveň baví ne pouze na pohled. Pavilon je součástí iniciativy Poho 2030, která vytváří plán, jak by pohornická krajina měla po uzavření dolů fungovat.

Pavilon Zvon je místem odpočinku, prostory pro různé aktivity, pořádání ritualů. Prostor uvnitř je určen pro vyprávění, sdílení okamžiků a nápadů, také pro expoziční a informativně vzdělávací obsah, a jako symbolický pavilon jako dokumentace minulosti a připomínka toho, proti čemu jsme bojovali. Konstrukce může být nasvícena, může se dovnitř zavěsit výtvarná instalace, nebo prorůst popínavou rostlinou.





# Pavilon v krajině

Zvon má zároveň funkci informativní. Je to instalace pro klima - výtvarně-aktivistický krajinářský projekt zaměřený na ekologickou tematiku, především na těžbu a spalování uhlí a jeho dopady na celosvětové klima, na tematiku nové energetiky a využívání recyklátů. Připomíná, že pro zastavení změn klimatu je nevyhnutelná změna systému. Pavilon zviditelňuje otázku, která ve veřejném diskurzu v pohornické krajině chybí. Prostor má stimulovat naše vnímání a přemýšlení o světě. Uhlí i nadále tvoří podstatný zdroj energie pro naše domácnosti a průmysl, málokdo však tento zdroj vnímá pozitivně.





# Koncept

Elegantní forma pavilonu je inspirována kulturním dědictvím industrialní pohornické krajiny, stavba připomíná tvar zvonu, který je v pohybu aby zdůraznil dynamiku pohornické krajiny. Spodní část je spojená se zemí, forma se zužuje směrem nahoru zakončená zvonkohrou.



# Koncept

Název Zvon je symbolický. Zvon je prostředníkem mezi krajinou a člověkem. Pavilon Zvon má zviditelňovat otázku, která ve veřejném diskurzu v pohornické krajině chybí. Prostor má stimulovat naše vnímání a přemýšlení o světě.

Těžba uhlí měnila krajinu, osudy obcí i lidí. Uhlí bylo hybnou silou průmyslové revoluce, postupně však přestalo plnit svůj účel. Entuziasmus a víru ve šťastnou budoucnost dnes nahradily obavy o stav planety a ovzduší. Uhlí i nadále tvoří podstatný zdroj energie pro naše domácnosti a průmysl, málokdo však tento zdroj vnímá pozitivně.

Pavilon je nakloněný a z každé strany nabízí jiný zážitek.



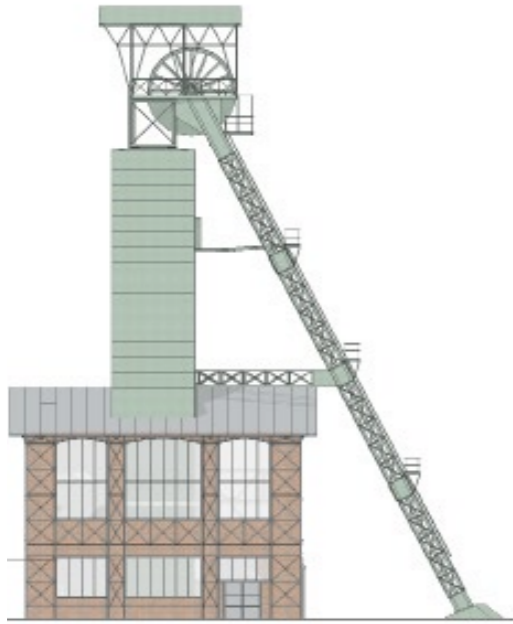








# Inspirace



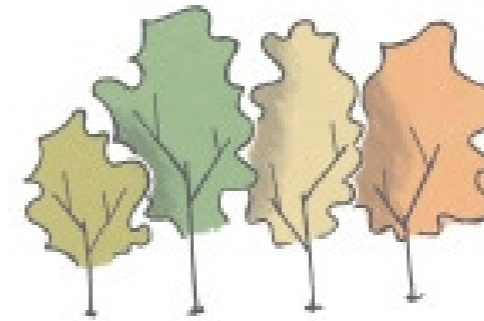
INDUSTRIÁLNÍ DĚICTVÍ



KULTURNÍ DĚICTVÍ



NEROSTNÉ BOHATSTVÍ



KRAJINA



SPOLEČNOST



# Lokace pilotního pavilonu

Městský bazén Karviná

Venkovní sportoviště Karviná



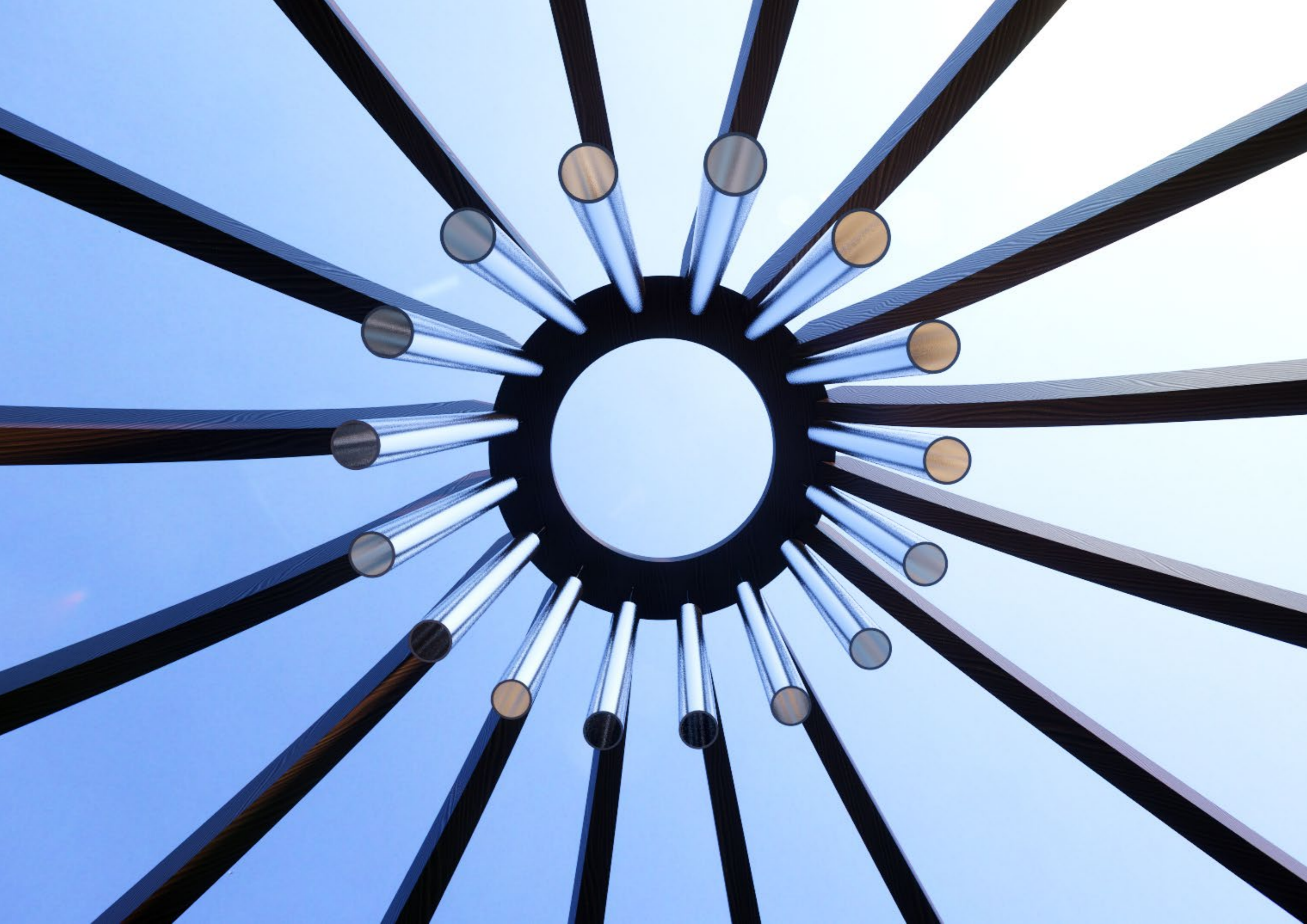


# Hudební prvek

Přidáním hudebního prvku do prostoru pavilonu nebo smyslového zvukového objektu návštěvníky hudebně nadchne a inspiruje, uchvátí a okouzlí celou rodinu a zvedne náladu – kreativní venkovní vícegenerační prostor pro celou komunitu. Když do zvonkohry zafouká vítr či se pustí průvan, trubky se rozezní do jedinečné uklidňující melodie, která harmonizuje lidskou duši a zaručí správné proudění pozitivní energie v prostoru.











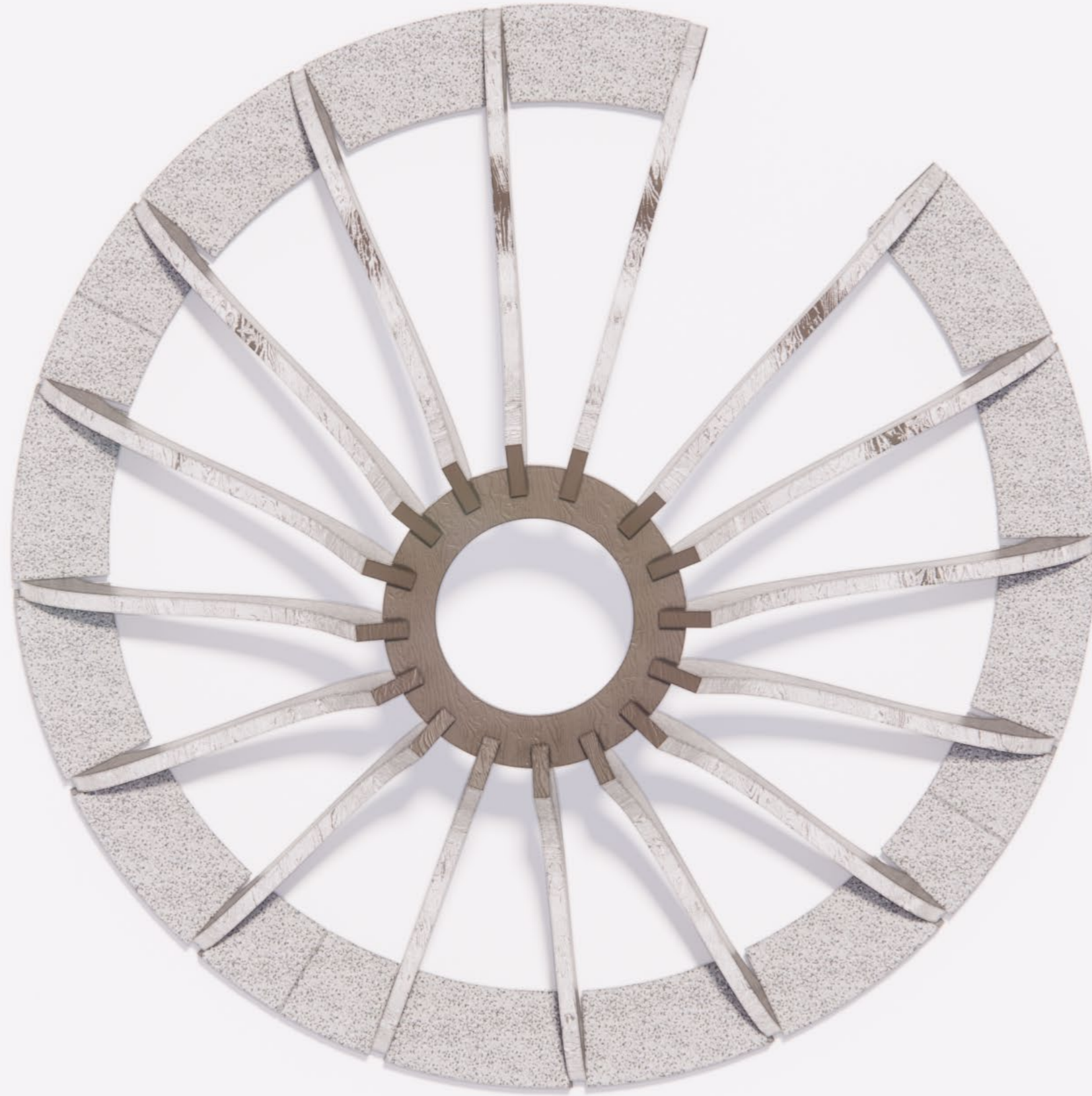






# Rozměry

Zastavěná plocha - 20m<sup>2</sup>



4480

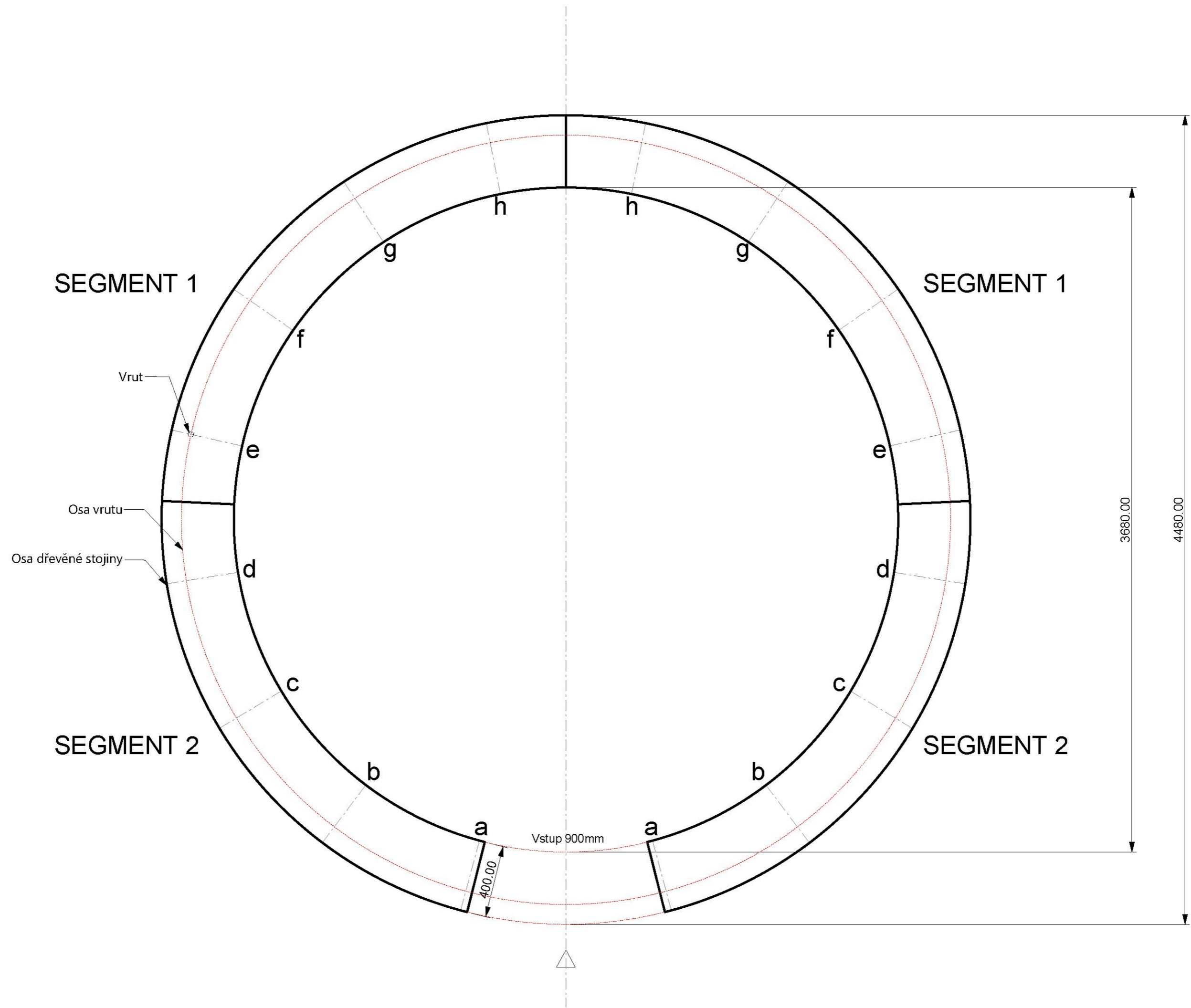


# Rozměry



4000





SEGMENT 1

SEGMENT 1

SEGMENT 2

SEGMENT 2

Vrut

Osa vrutu

Osa dřevěné stojiny

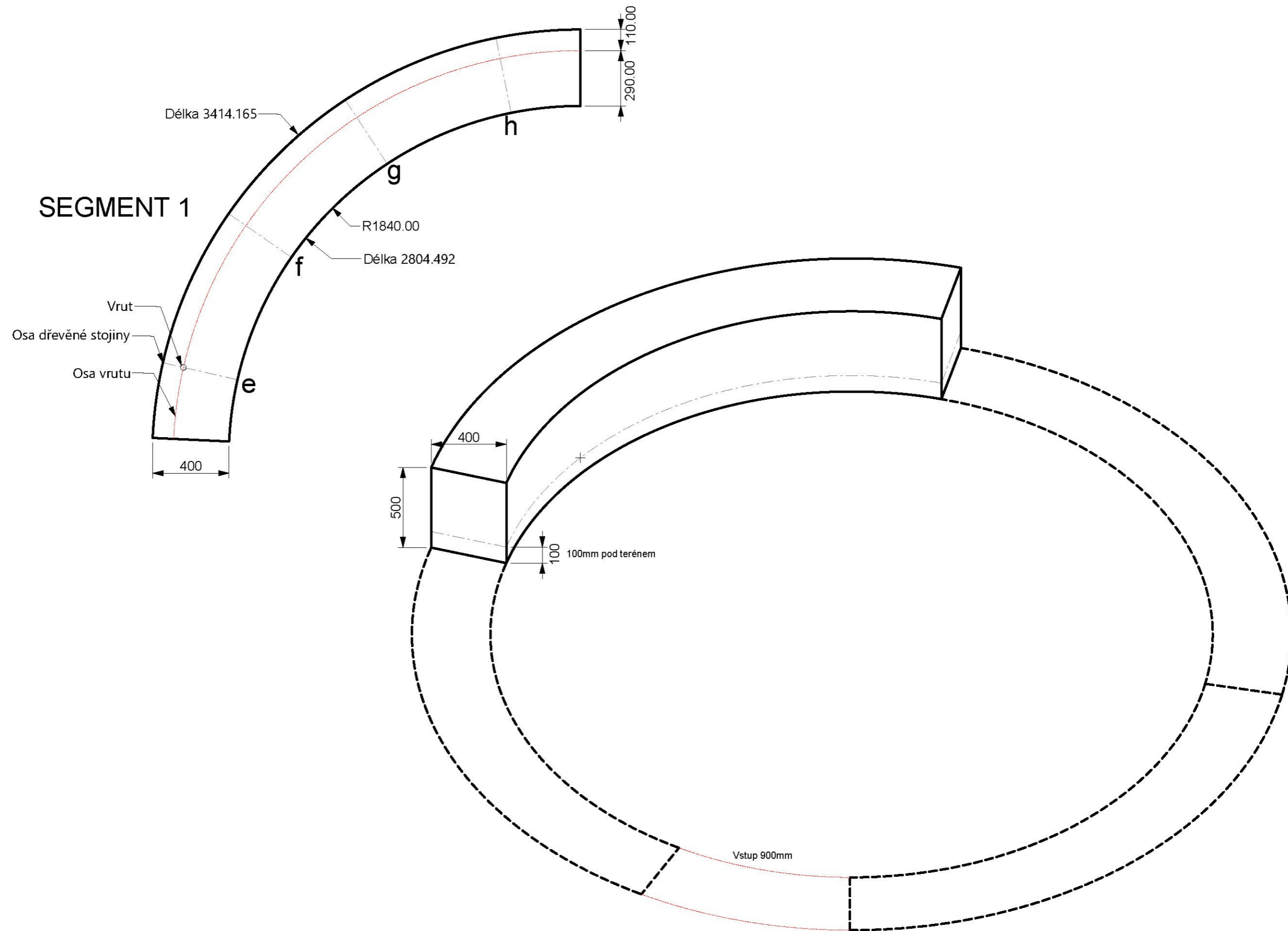
Vstup 900mm

400.00

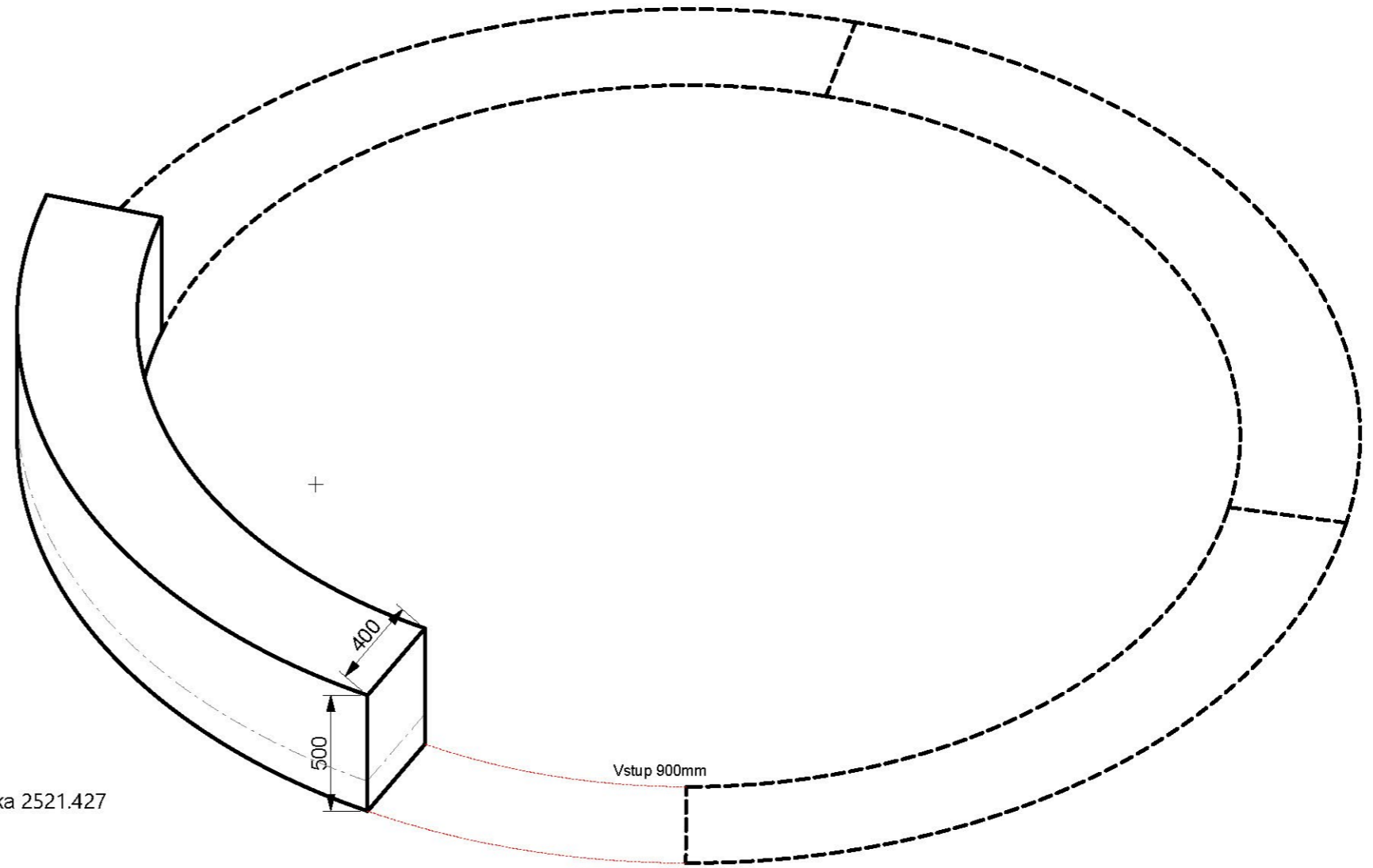
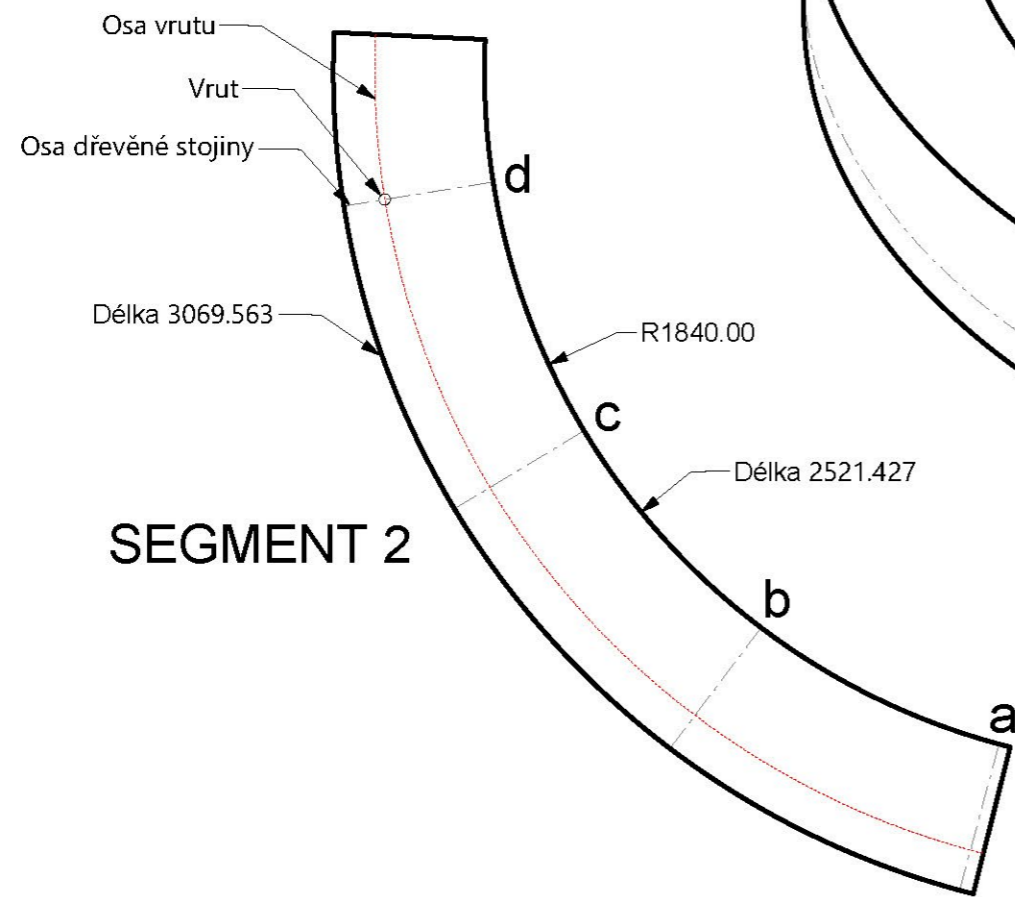
3680.00

4480.00

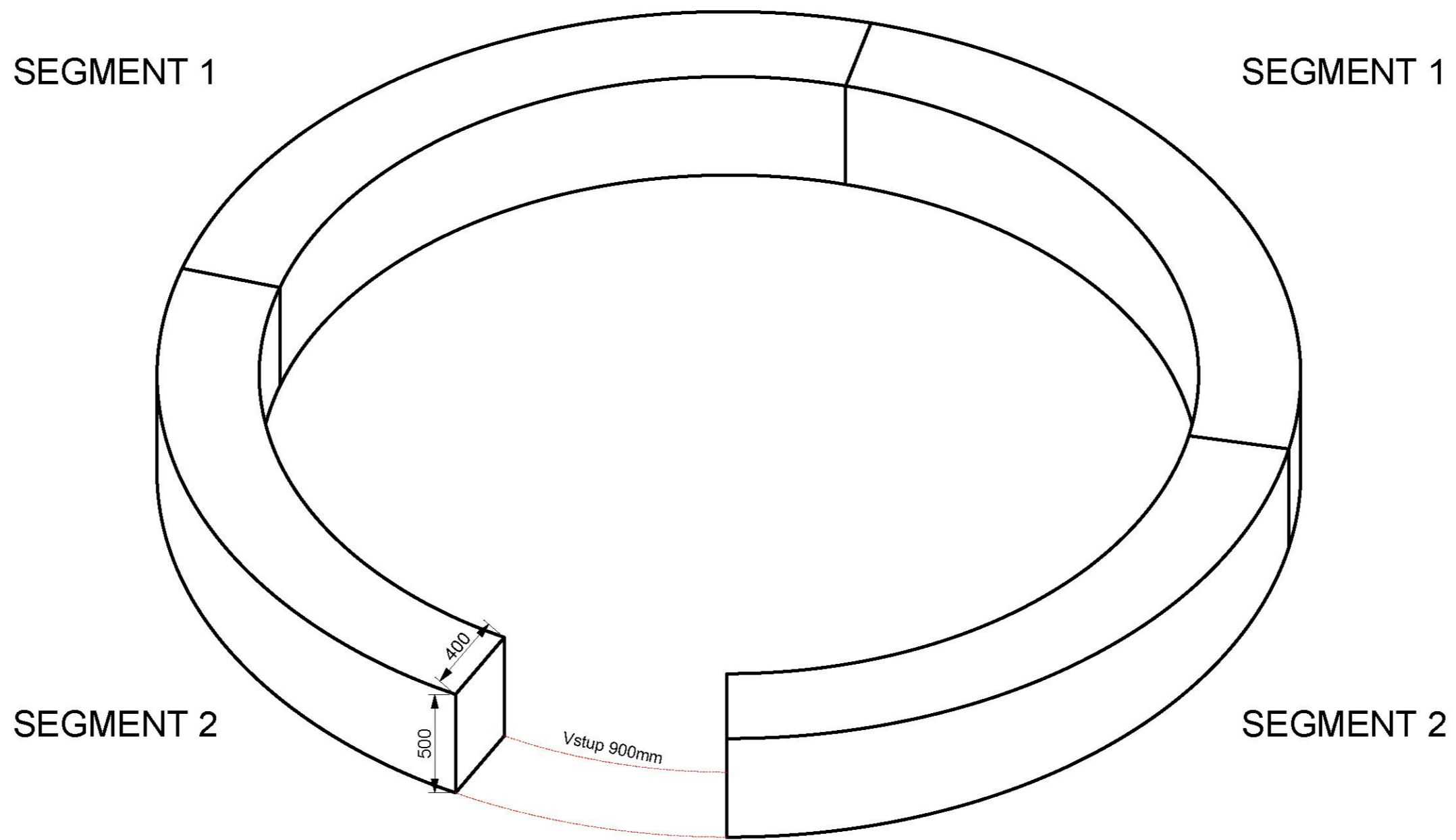














# Materiálové řešení

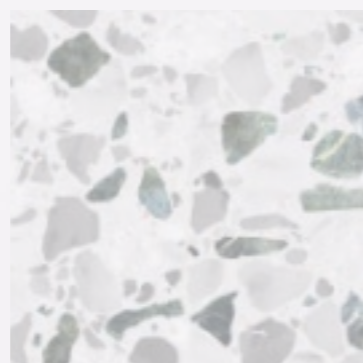
Hoblováno a naolejováno matným tvrdým voskovým olejem. Na rozdíl od stále oblíbenějších ohořelých fasádních prvků, Hranoly „Coal“ jsou frézovány stroje a poté v několika fázích ošetřena černou barvou a olejem. Výsledkem je jednoduchý, ale vzrušující vzhled, která se snadno dobře udržuje.

Součástí instalace je také hudební prvek zvonkohra, která vyzívá návštěvníky přistoupit blíže a paličkama zahrát melodii.

Betonový prstenec z recyklovatelného betonu



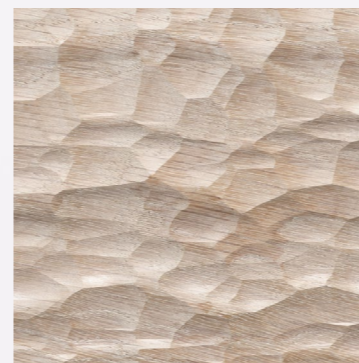
Recyklovatelný beton



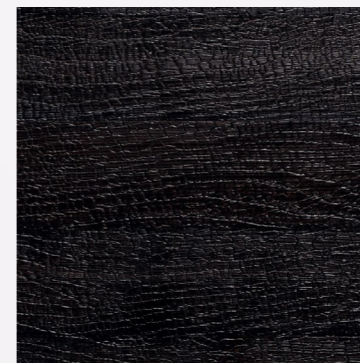
Hudební prvek



Přírodní odstín dřeva



Pálené Dřevo





# Alternativni odstíny

