

BELGIE / GENT / ST. LUCAS – HOLANDSKO / ROTTERDAM / MVRDV
JURÁŠ LASOVSKÝ

Začátky, studium v zahraničí Jsem studentem liberecké architektury, FUA TUL. Na konci prvního ročníku jsem se rozhodl využít programu Erasmus a podnikl jsem studijní cestu do Belgie na Saint-Lucas Architecture v Gentu. Je to poměrně malá škola, kde panuje podobná atmosféra jako na architektuře v Liberci. Všichni se znají a rychle se seznámíte. Studenti jsou, na rozdíl od českých škol, běžně zvyklí pracovat ve větších skupinách. To pro mě byla velká novinka, na kterou jsem si ze začátku těžko zvykal. Musel jsem se naučit spolupracovat s mladšími studenty, respektovat jejich názory, znalosti a tempo. Dalším překvapením byla organizace času. Dostali jsem předem stanovený rozvrh, kde většina času byla věnována tvorbě konceptu. To vše byla ale skvělá příprava na budoucí práci v architektonické kanceláři v Holandsku.

Jak jsem se dostal k MVRDV S blížícím se koncem studijní stáže jsem si uvědomoval, že se mi ještě nechce zpět domů. Měl jsem chuť zůstat a pracovat nadále v cizině. Proto jsem se pustil do přípravy portfolia a webových stránek, které jsou elegantní i přesvědčivou formou, jak ukázat svoji práci uceleně a přehledně. Začal jsem portfolia rozesílat do architektonických kanceláří v Belgii a v Holandsku a měl jsem štěstí. MVRDV

dostává každý den desítky žádostí o práci z celého světa. Byl jsem překvapený, když mi odepsali, že se na mě těší v únoru v Rotterdamu.

Měl jsem za sebou mimo jiné i pracovní praxi ve větší české kanceláři Martina Kotíka (OMICRON – K) a tohle pro mě byla další výzva a možnost, jak si vyzkoušet pracovat v mezinárodním týmu světově známé kanceláře.

Později, po nástupu do kanceláře, jsem se dozvěděl, že se líbily projekty, jako je revitalizace smíchovského nádraží v Praze a také můj samostatný architektonický počín, design a realizace pítka pro Jedličkův ústav v Praze. Právě navrhování malých designů, tzv. aktivátorů veřejného prostoru, byl můj první zahřívací úkol v MVRDV. Pomocí europalet jsme vytvořili místo k sezení, které zpříjemnilo okolí jednoho rotterdamského kanálu. Tento malý úkol byl důležitý, protože mi pomohl rychle se rozkoukat v prostředí kanceláře.

MVRDV, struktura, pracovní den Samotná kancelář sídlí v bývalé tovární hale na okraji centra Rotterdamu. Pamatuji si svůj první dojem, když jsem poprvé vstoupil do kanceláře: Páni, hotová fabrika na architekturu! Hned po pozdravu jsem dostal několikastránkovou brožuru pravidel, jak se chovat v kanceláři. Pak následovala „uvítací



procházka“ kanceláří, kde jsem byl seznámen s budoucími kolegy a s mým prvním týmem.

Ve dvou velkých místnostech pracuje kolem šedesáti lidí. Většinou se pracuje v pětičlenných mezinárodních týmech. Každý tým má svého vedoucího projektu a projektového manažera, který se stará o jeho celkový chod.

V kanceláři dochází k neustálému koloběhu lidí, kteří opouští svůj tým a posilují nebo zakládají nový. Vše je důkladně organizováno a ke všemu je určitý rozvrh. To je pro MVRDV a snad i pro celé Holandsko typické.

Vše je soustředěno na vymýšlení architektonicky nosných konceptů a práci na architektonických soutěžích. Byl jsem překvapen, že nikde nevidím práci na prováděcích projektech. Ty jsou realizovány pomocí tzv. co-architektů, neboli týmů lokálních architektů a stavařů. Poslední slovo mají samozřejmě šéfové Winy Maas, Nathalie



de Vries a Jacob van Rijs, kteří jsou příjemní a respektují vás.

Pracovní den je docela nabitý. Začínáme v devět hodin. Dopoledne máme většinou krátkou poradou, na které se řeší, co, kdo a jak bude dělat v ten den. V poledne máme v kanceláři společný oběd, který je často doprovázený prezentacemi od různých dodavatelských firem. Je to také příjemná událost, kde máte možnost si odpočinout od počítače a popovídat si. Na konci pracovního dne se zpravidla scházíme se šéfy ke konzultacím, které jsou neformální, a každý se může ozvat a vyjádřit svůj názor na daný projekt. Výsledkem jsou pak zajímavé diskuse a nápady.

Pracovní den končí zpravidla kolem sedmé hodiny. To neplatí v době dokončování projektu zejména soutěží, kdy se pracuje o víkendech a je běžné pracovat až 100 hodin za týden. V těchto případech se projevuje stres a únava, která se ale v sehraném kolektivu dá zvládnout.

Pamatuji se, že první dva měsíce jsem žil vlastně jenom v kanceláři. Teprve až po odevzdání CCAM muzea jsem začal pomalu poznávat Rotterdam. Současný projekt není tak časově náročný, a proto se můžu více věnovat sportům a výletům po Holandsku.

The Vertical Village / T?F V současnosti pracuji na projektu, který se jmenuje Vertical Village (Vertikální vesnice). Jak už samotný název napovídá, jedná se o vesnici nastojato. Tato vesnice je součástí města, ale snaží se zachovat kvalitu bydlení na vesnici. Jde vlastně o takový výzkumný urbanistický projekt zaměřený na hustotu osídlení a kvalitu života v přeplněných asijských městech. Výsledkem by pak měla být struktura, která bude opakem všudypřítomných monotónních městských bloků. Tato struktura by měla poskytnout prostor pro individuální vyjádření identity a osobní architektury.

Je možné, že v budoucnosti si tyto vertikální vesnice budou lidé navrhovat sami. Třeba pomocí počítačových programů. Ty jako virtuální průvodci vás budou doprovázet při navrhování vašeho vysněného domu. Dojde tak možná ke změně v komunikaci mezi architektem a klientem. Architekti pak možná

budou jakými vývojáři softwaru, který lidskou fantazii bude krotit, anebo naopak podněcovat skrze rady vyskakující na obrazovce počítače při modelování domu. Toto jistě bude i zajímavou interaktivní hrou, která přinese větší zájem o architekturu. Může to být i reakce na jakousi apatii lidí, které dnešní architektura neuspokojuje. Baví nás vybírat si auto, elektroniku a jsme schopni strávit hledáním a porovnáváním spoustu času. Při navrhování domu bychom se měli chovat podobně, měli bychom se u toho bavit a strávit co nejvíce času hledáním vhodné varianty. Auto a elektronika brzo zestárnou, ale v domě budeme žít několik desítek let nebo celý život.

Na projektu se stále pracuje a proto nemůžu prozradit více podrobností. První představení bude letos na podzim, výstavou v Tchaj-pej, a pak bude následovat i knižní podoba.

Projekt Vertical Village je vyvíjen i ve spolupráci s tzv. T?F, The Why Factory, výzkumným institutem univerzity v Delftu. Je to zajímavé spojení školy a kanceláře, kde společným fenoménem je Winy Maas. Tento institut se zaměřuje zejména na otázky budoucích měst.

Atmosféra Práce v MVRDV je pestrá a s veškerým nutným servisem. Máte šanci se podílet na řadě projektů po celém světě v mladém a prima kolektivu. Na denním pořádku jsou živé konzultace a diskuse, které mi připomínají spíše atmosféru školy než renomovaného ateliéru. Přesto je v kanceláři relativně rychlá obměna lidí, kterým většinou nevyhovuje časté střídání projektů nebo celkem běžné přesčasy. Stážisté jsou vítanou plnohodnotnou součástí týmů a většinou přicházejí na šestiměsíční období. Lidé MVRDV mají chuť zkoušet a vymýšlet nové věci, hrát si, tato nálada je všudypřítomná a pro mě velmi inspirativní.

Kontakt: www.lasovsky.cz/juras
www.MVRDV.nl
www.thewhyfactory.com



CHINA COMICS AND ANIMATION MUSEUM / MVRDV

Pracoval jsem na vyzvané mezinárodní soutěži do Číny. Šlo o Muzeum komiksu a animace do města Hangzhou (česky Chang-čou) ležícího asi 180 kilometrů západně od Šanghaje. Je to město rychle se rozvíjející a s velkými ambicemi zvláště v zábavním průmyslu. Předmětem soutěže bylo nejenom muzeum, ale také plaza a přilehlý ostrov, který bude sloužit jako zábavní park. Tyto dvě obrovské plochy muzeum spojuje a tvoří tak most do světa komiksu. Samotné muzeum má 30 000 m², které budou využity zejména pro čínské, ale také pro světové sbírky komiksu a animace.

Na výtvarný koncept komiksových „speech bubbles“ se přišlo až nečekaně rychle. O to bylo horší nalézt celkovou

kompozici architektonicko-stavebního řešení, s vymýšlením a propojením interiérů a hledáním vhodné fasády a konstrukce, se kterou nám pomáhala i firma Arup. Jde v zásadě o první organickou studii z dílny MVRDV. Bubliny obrovských rozměrů mají fantastické vnitřní prostory. Nejprve vyjždíte po eskalátorech do lobby. Pak pomocí spirál procházíte bublinu po bublině a objevujete komiksový ráj. Návštěvník má možnost vytvořit si svůj vlastní komiks nebo animaci a tak poznává prostředí, ve kterém tento fenomén vzniká. K tomu budou sloužit dvě výukové bubliny (interaction, education). V největší bublině pak budou kina a restaurace s výhledem jezero na White Horse.

V této soutěži byly vyzvané kanceláře

ze Španělska, Číny, Japonska a Holandska.

Do užšího výběru jsme nakonec postoupili my a ateliér Bow Wow. Měli jsme obrovskou radost, když jsme se dozvěděli o výhře našich bublin a poprvé jsme viděli naši práci na informačních webech celého světa. Byla to pro mě fantastická zkušenost, projít celou fází přípravy tohoto projektu od prvních bláznivých nápadů, přes první skici a modely, až k výslednému tisku prezentací a posterů. Na projektu jsem začínali tři, ale v posledních dnech před termínem se náš tým ztrojnásobil. Šlo zejména o interiérové a grafické designéry, se kterými jsme spolupracovali na vývoji vzoru pro fasádu. Ta má být odkazem na tradiční čínský porcelán a zároveň by měla tvořit prostor pro projekci.







