

***Jakub Mikulecký**

/Fakulta umění a architektury – vizuální komunikace – environmental design/

Bakalářská práce 2010

téma: **EXPOZICE V MÁRNICI V OBCI VIŠŇOVÁ**

*** Prohlášení**

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vytvořil samostatně a text byl napsán s použitím citovaných pramenů. Souhlasím se zapůjčováním a zveřejňováním práce. Děkuji vedení ateliéru za odbornou pomoc a směřování správným směrem.

*** Poděkování**

Velice děkuji panu děkanu Bořku Šípkovi za přízeň po celé 4 roky studia, odbornou pomoc a rady při tvorbě bakalářské práce. Děkuji také paní Mgr. Leoně Matějkové za vstřícnost a ochotu během studia.

Téma bakalářské práce : **Expozice v márnici v obci Višňová**

Autor: **Jakub Mikulecký**

Fakulta: **Fakulta umění a architektury**

Vedoucí bakalářské práce: **Prof.dr.Ing.arch. Bořek Šípek**

Theme of bachelor work: **Exposure in the Višňová's morgue**

Autor: **Jakub Mikulecký**

Faculty: **Faculty of Art and Architecture**

Supervisor: **Prof.dr.Ing.arch. Bořek Šípek**

*** Obsah}**

/ resumé	/05
/ úvod	/06
/ definice místa	/07
/ černý trojúhelník	/10
/ osada Višňová	/11
/ osada Poustka.....	/13
/ inspirace	/15
/ koncept	/18
/ vývoj a závěr	/24
/ inspirace a důležité zdroje	/25

***Resumé**

Prostředí, vztahy a okolí ve Višňové se nenávratně změnily. Všechny negativní faktory, které v současnosti ohrožují obec, byly vystupňovány k naprostým extrémům. Interaktivní animace zobrazuje možnou podobu místa po působení všech záporných vlivů, kterých je přímo v obci a okolí několik. Výsledná animace má tři hlavní části, na kterých je zřetelně popsán postup „apokalypsy“ a následné nové formování krajiny, s přihlédnutím na zachování dvou nejdůležitějších míst v obci a to prostoru hřbitova spolu s raně gotickým kostelem Sv. Ducha a márnici, na druhé straně Soukromé regionální muzeum obce Višňová spolu s přilehlými objekty. Výsledným prvkem je cesta. Ta spojuje v úplně nové krajině tato dvě místa, která byla pro obec z hlediska kulturně - sociálních nejdůležitější. Nová cesta v nové krajině vede v místě původní linie, která tyto místa spojuje, dostává však naprosto nový význam. Stává se novou „žílou, tepnou“ zaniklé vesnice spojující dva přeživší body. Je impulsem k růstu, k znovuoobnovení obce, k možnosti nového života, oživení, urbanismu.

* Úvod

Pro téma své bakalářské práce jsem se rozhodl víceméně intuitivně. Zaujalo mě především spojení zdánlivě dvou nesourodých elementů v zadání, a to márnice versus expozice. Aniž bych cokoliv tušil zprvu o samotné existenci pro mě neznámé vsky Višňová, cítil jsem, že toto téma ve mně budí pocit výzvy.

Samotný zlom a konečné rozhodnutí, že toto téma chci zpracovat jako svojí bakalářskou práci, byla exkurze do obce Višňová, kterou jsem podnikl na začátku semestru. V počátku mého uvažování jsem se soustředil pouze na místo, které zmiňuje zadání, a to místní márnice, o které se ještě zmíním. Po první krátké návštěvě obce a místního Obecního úřadu, kde jsem načerpal první informace týkající se nejen plánu zbudovat v márnici expozici týkající se převážně obce a okolí, ale také spoustu fascinujících informací o Višňové, mě zaujalo téma naplno.

Téma také po mém uvážení naplno splňovalo náplň oboru environmental design, protože (jak vysvětlím později) zejména prostředí a jeho podoba hraje v mé bakalářské práci velmi významnou, dalo by se říci klíčovou roli. Moje práce si s tématem prostředí/environment pohrává konceptuálním způsobem, který balancuje na hranici mezi realitou a fantazií.

* Definice místa

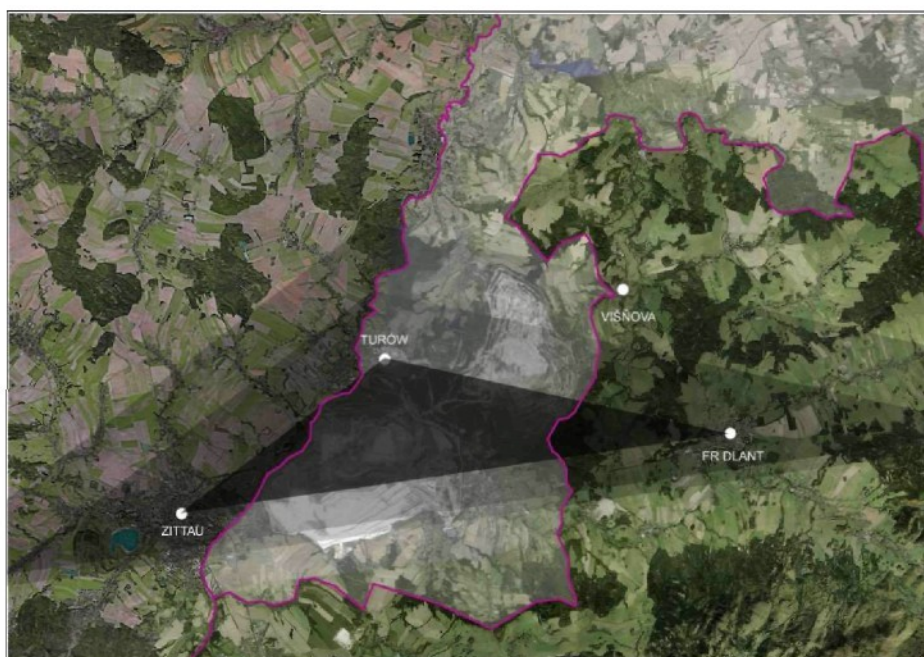
Višňová (německy Böhmisch Weigsdorf) je vesnice na severu Česka, v okrese Liberec ve Frýdlantském výběžku, v severní části Libereckého kraje. Je tvořena devíti osadami, z nichž nejstarší je Višňová, založená roku 1334, dále Andělka 1340, Předlánce 1373, Víška 1396, Poustka 1444, Saň 1457, Loučná 1457, Minkovice 1768 a Filipovka 1725. Část obcí získala své dnešní jméno až po druhé světové válce. Většinu obyvatel tvořili do konce II. světové války Němci. Po osídlení tu žijí lidé teprve ve třetí generaci. Přišli z vnitrozemí, Podkarpatské Ukrajiny, Jugoslávie, Řecka, Slovenska aj. Obec Višňová leží v nivě řeky Smědé se sklonem do Žitavské pánve, od které ji oddělují umělé hory vzniklé z výsypek povrchového dolu Turów v Polsku, protějškem je panoráma Jizerských hor.

Moje práce se týká především dvou z devíti osad a to právě **Višňové** a **Poustky**.

Višňová se nachází při polských hranicích v nadmořské výšce 228 metrů v údolí Smědé. První písemná zmínka o obci je z roku 1334, kdy byl uveden Petrus de Wicgnandisdorf. Pojmenování se změnilo v podobu Weigsdorf, úředně používanou až do roku 1948. Již od počátku se Višňová dělila na tři části - Horní, Střední a Dolní. Horní Višňová patřila k závidovskému panství, Střední Višňová náležela v roce 1396 k Žitavě. Dolní Višňová, též Česká Višňová, byla rozdělena na dvě části - dominikální (vrchnostenská) a lenní. Rozdělení Višňové na tři části bylo zrušeno v roce 1848 při úpravě zemských hranic. Tehdy vznikly dvě obce - česká Višňová a saská, ležící dnes na polském území a nazývající se Wigancice Żytavskie.

V **Poustce**, která sdílí osudy s Višňovou, s níž nakonec splynula, žilo v polovině třicátých let 394 občanů německé národnosti a pouze dva Češi. Vyučovalo se ve dvou třídní obecné škole. Ze spolku zde působil jen dobrovolný hasičský sbor. Na pivo se chodilo do dvou hostinců, zejména Na Rychtu. Pronikání nacistických myšlenek dokumentuje významný okresní sněm německého Svazu zemědělské mládeže, konaný v Poustce roku 1935, na němž se tato organizace přiklonila k SdP. Většina obcí v okolí získala po válce české názvy, tak i v roce 1948 se Wustung změnil na Poustku. V roce 1960 byla k Višňové a jejím osadám (Víška, Minkovice) připojena Poustka a Předlánce. Po roce 1991 došlo k rozdělení zdejších pozemků do dvou farem. Ke každoročnímu obrazu života obcí položených v mělké nivě řeky Smědé patří záplavy, k nimž někdy dochází až třikrát ročně.





* Černý trojúhelník

Višňová je součástí Frýdlantského výběžku, který leží v tzv. černém trojúhelníku. Černý trojúhelník je pojmenování nejvíce znečištěného prostředí v této lokalitě způsobenou tepelnou elektrárnou a dolu Turów, který leží těsně u hranic v sousedním Polsku. Pojmenování pochází z osmdesátých let minulého století, kdy toto místo patřilo k nejvíce znečištěným místům na zemi. Černý trojúhelník se nachází na spojnici Žitavy (něm. Zittau) v Německu, polském Turóvu a českém Frýdlantu.

Elektrárna Turów je hnědouhelná elektrárna na jihozápadě Polska v Dolnoslezském vojvodství na území obce Bogatynia, poblíž Turoszówa, na německo-polské hranici na pravém břehu Nisy, poblíž trojmezí hranic Německa, Polska a České republiky. Hnědé uhlí k zabezpečení provozu elektrárny pochází z velkolomu stejného jména. Velkolom má v současné době rozlohu 45 km². Hnědé uhlí k zásobování elektrárny má stačit do roku 2040. V současnosti má velkolom hloubku 225 metrů, v roce 2040 dosáhne hloubky až 300 metrů a bude mít rozlohu 55 km. Hnědouhelné elektrárny jsou hlavním zdrojem skleníkových plynů. Turówská elektrárna je jednou z největších na světě.

Právě obec Višňová je činností Turówa nejvíce postižena. Emise z elektrárny v osmdesátých letech minulého století zcela zničily Jizerské hory. Elektrárna vyrábí 30 procent energie celého Polska. Je také jednou z největších na světě, ročně vypouští 13 milionů tun oxidu uhličitého, devastuje krajinu a způsobuje lokální znečištění a kyselé deště. V závislosti na fungování elektrárny rapidně rostou emise oxidu siřičitého.

Větší část východního svahu výsypky končí přímo na státní hranici s ČR v katastru obce Višňová a je odvodňována do povodí Smědé. Elektrárna je také příčinou častých povodní na české straně. Na vině jsou důlní výsypky - obrovské kopce dosahující až pěti set metrů výšky. Při prudkých lijácích voda stéká z kopců a zaplavuje české vesnice. Polsku však na takzvaném Bogatyňském výběžku příliš nezáleží. Mají zde pouze jakousi průmyslovou oblast, skládající se z elektrárny a nekonečného prostoru velkolomu a obřích výsypek. V současnosti se počítá s těžbou až do hloubky 80 metrů pod úrovní moře.

* Osada Višňová

V osadě Višňové se nachází při polské hranici Kostel sv. Ducha. Z počátku na místě dnešního kostela stávala kaple založená v roce 1160 a na jejím místě byl na sklonku 13. století postaven raně gotický kostel. V 18. st. prošel barokní přestavbou a další úpravy byly uskutečněny v roce 1804 a na počátku 20. století. Kostel utrpěl vážné škody za husitských válek, byl však v 90. letech 15. století obnoven a sloužil od 16. století protestantským bohoslužbám. Skutečnost, že se po třicetileté válce stala část vsi opět katolickou a lužická zůstala protestantskou, vyvolávala mezi obyvatelstvem hodně nesvárů ještě v 18. století. Vlastnímu kostelu sv. Ducha však ublížily více události po druhé světové válce, kdy se po vytyčení česko-polských hranic ocitl na čas na polském území a teprve později byl předán našemu státu. Toto vlastnické provizorium vedlo ke zchátrání objektu a zejména jeho vnitřního vybavení. V současné době je využívána pouze původní kaple. Kostel se nyní nachází v naprosto dezolátním stavu, na kterém se nejvíc projevilo období, kdy kostel náležel k polské straně, kdy byl kostel používán jako stáje pro koně a následně byl celý jeho interiér nenávratně zničen. Ne jinak tomu bylo po navrácení kostelu české straně.

Vedle kostela se nachází místní hřbitov. V současnosti je zde jen několik málo náhrobků patřící zesnulým obyvatelům Višňové. Avšak do roku 1988 zde byl rozlehlý hřbitov patřící původním sudetským obyvatelům. O tento prostor nebylo po odsunutí německého obyvatelstva nijak pečováno a ze hřbitova se stal postupně „neprodyšný prales“. Z hrobů vyrůstaly stromy a svými kořeny odkrývaly tajemství hrobek. V roce 1988 byl z popudu komunistického režimu celý hřbitov za pomoci těžké techniky srovnán se zemí. Ostatky nebožtíků se tak v několika případech dostali zpět na povrch a většina hrobek tak byla nenávratně zničena.

Na tomto místě hned vedle hřbitova se nachází místní márnice, která by měla podle zadání sloužit jako místo expozice materiálů týkající se historie a dění v obci. Nejedná se ani tak o márnici (tato funkce jí byla přiřazena později), ale spíše hrobníkův dům, posléze také jako součást kovošrotu, který zde vznikl. Po zdevastování hřbitova bylo v márnici zbudováno sociální zařízení, které mělo vývod do jedné z mnoha původních hrobek, které se nacházely v těsné blízkosti. Tímto aktem se ještě znásobila zlovůle a neúcta k obyvatelům, kteří zde byly pochováni a tvořili původní osídlení. Na všech místech obce je silně cítit, že za dobu co Višňová patří opět českým obyvatelům, si stále nevytvořili k vesnici takový vztah, který by vedl k jakýmkoliv pozitivním změnám či posunům.

/^{*} osada Višňová_kostel Sv.Ducha, hřbitov, márnice

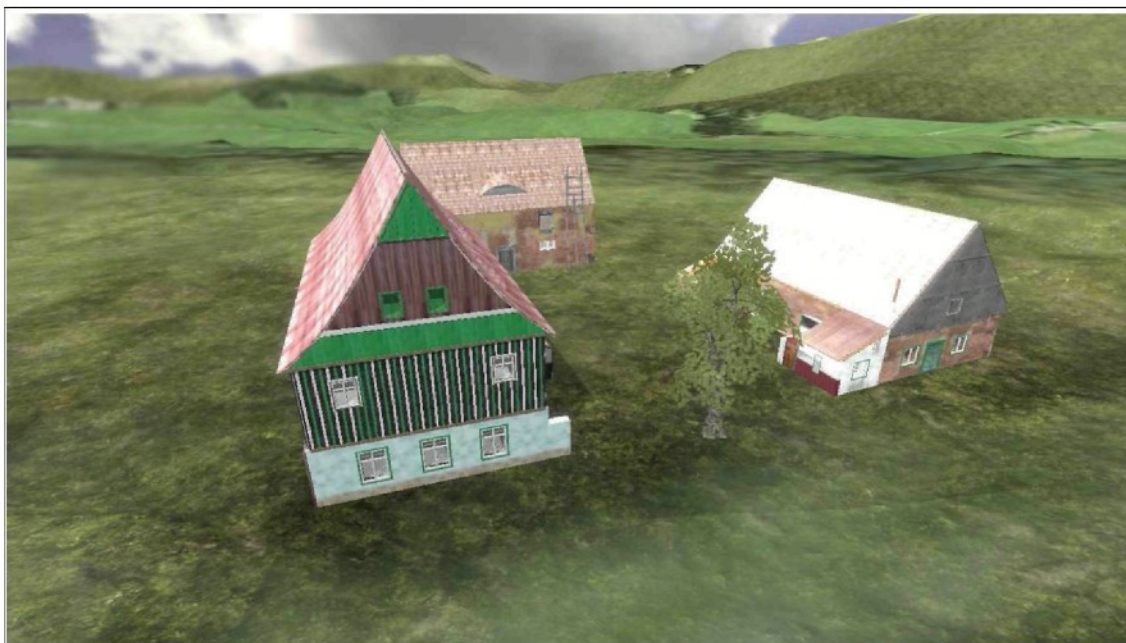


* Osada Poustka

V Poustce se nachází Soukromé regionální muzeum obce Višňová. Inženýr Vladimír Mlch otevřel v hrázděném domě č. p. 59 v Poustce MUZEUM (bývalá galerie Alfonse Muchy). Expozice uvnitř muzea obsahuje velké množství materiálů týkající se obce, od místních dějin přes fotbal, nejružnější nástroje, až po fotografie, pohlednice a plakáty. Všechny „exponáty“ z tohoto muzea mají být na popud starostky Višňové Marie Matuškové časem přemístěny do zmíněné márnice, která již dlouhou dobu nemá žádné smysluplné využití.

Exponáty v muzeu se skládají z neuvěřitelně pestré škály věcí sesbírané skoro výhradně místním obyvatelem a pamětníkem Vladimírem Mlchem. Tyto prostory nejsou muzeem v pravém slova smyslu. Jedná se vlastně o tři objekty ve vlastnictví pana Mlcha, které jsou jím současně obývány. Jednotlivé součásti jsou zde všemožně rozmístěny a to jak uvnitř různě instalovaných po místnostech povětšinou připevněných na polystyrénových deskách, tak také venku. Expozice obsahovala také některé z děl Alfonse Muchy, kterého pan Mlch věrně obdivuje, a které mu byly všechny zcizeny zloději. Pro zajímavost stojí za zmínku fotodokumentace z místa loupeže a policejní fotografie, které jsou také součástí expozice.



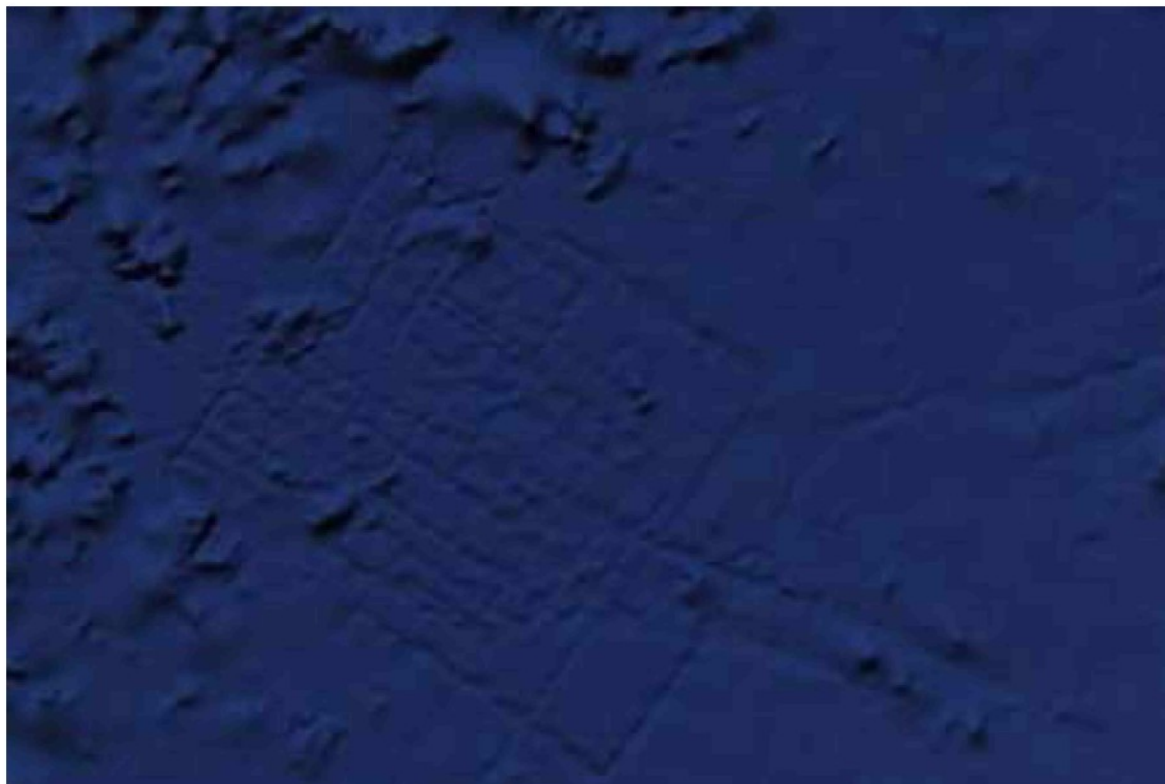


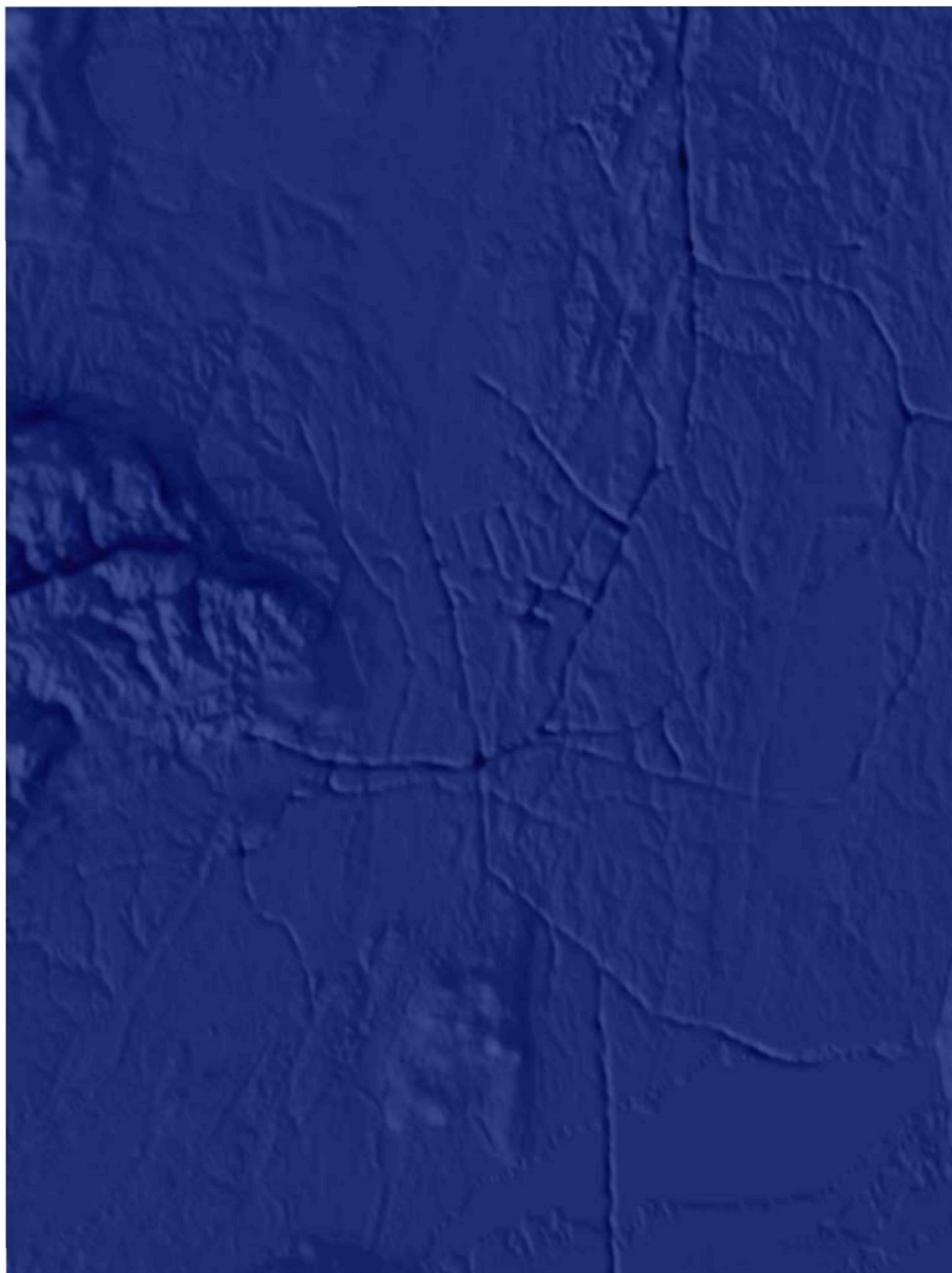
* Inspirace

Inspirací mi byla bájná i skutečná města, které z různých příčin byla navždy zničena nebo opuštěna. Jeden příklad za všechny je bájně město **Atlantida**, jehož objevení je již několik století tajným snem mnoho lidí. S vytvořením nového programu, který umožňuje virtuální zkoumání mořských hlubin Země - Google Ocean, byl nedávno zveřejněn na internetu obrázek, který údajně zobrazuje uliční síť starověkého města, o němž filozof Platón prohlásil, že zmizelo ve vlnách oceánu už devět tisíc let před Kristem. Síť vzájemně se křížících rýh připomínajících ulice se nachází přibližně 930 km od pobřeží severozápadní Afriky blízko Kanárských ostrovů na dně Atlantského oceánu. Na první pohled se jedná o mnoho křížujících se linií, které vypadají jako plán obrovského města a jsou uzavřeny jasnými hranicemi. Společnost Google toto tvrzení okamžitě vyvrátila. Údajná fotografie bájněho města mě vedla k počáteční myšlence vystavit Višňovou všem nepříznivým osudu.

Atlantida je legendární kontinent, na kterém měla sídlit vysoce vyvinutá civilizace, kterou zničila mohutná přírodní katastrofa přibližně v roce 9600 př. n. l. Přestože existence tohoto kontinentu nebyla nikdy přesvědčivě potvrzena, vedou se dodnes debaty o její existenci a možné poloze. Jediným zdrojem informací jsou Platónovy spisy, v nichž popisuje atlantskou kulturu, státní zřízení a polohu; měla ležet někde za Herkulovými sloupy (dnešní Gibraltarský průliv).

/ * údajný nález bájně Atlantidy v Atlantském oceánu





Dalším slavným městem, které se stalo spouštěcím impulzem pro tvorbu mé bakalářské práce byly **Pompeje** (italsky Pompei, latinsky Pompeii), italské město v provincii Napoli. Město je známé tím, že se stalo jedním ze tří starořímských měst v Neapolské zátocy v císařské provincii Italia (dnes region Kampánie, Itálie), která byla 24. srpna roku 79 našeho letopočtu zničena výbuchem sopky Vesuv. Spolu s Pompeji byla zničena města Herculaneum, Stabie, Oplontis a Boscoreale. Jejich znovuoživení způsobilo Evropě kulturní šok. Všudypřítomnost erotického umění doslova převrátila dosavadní pohled na antickou kulturu. Vulkanický popel, který města zasypal, dokonale zakonzervoval budovy a předměty a umožnil nám tak poznat vzhled starořímského města střední velikosti a život jeho obyvatel.

Zajímavým příkladem je italské město **Craco** a jeho příběh. První zmínka o městě Craco byla už v roce 1060, kdy město patřilo arcibiskupovi Arnaldovi. Bylo postaveno podobně jako mnoho jiných italských středověkých měst na skalnatém kopci se spoustou domů rozestých okolo. Na konci 19. století mělo Craco více než 2000 obyvatel, ale pak přišly problémy. Před první světovou válkou polovina z nich město opustila. Tento trend pokračoval až do roku 1963, kdy se zbývajících 1800 lidí přesunulo do sousední vesnice. Hlavními důvody byla četná zemětřesení, sesuvy půdy a špatné podmínky pro zemědělství.

Jako poslední bych chtěl zmínit další italské město s tragickým příběhem, jenž se mi stal inspirací a to **Balestrino**, jehož historie sahá až do 11. století. Tehdy zde žili většinou drobní zemědělci - kvůli úrodné půdě vhodné pro olivovníky. V roce 1860 mělo město téměř 800 obyvatel. O několik let později však byla většina severozápadních regionů Itálie zničena několika zemětřeseními. Ti, co přežili, už nechtěli zůstat v oblasti častých otřesů půdy, a tak město opustili. Trvalo téměř dalších 60 let, než roku 1953 opustili poslední obyvatelé toto nádherné město kvůli geologické nestabilitě.

/* zleva_Pompeje, Craco, Balestrino



* Koncept

Jak jsem již zmínil, pro téma jsem se rozhodl po první návštěvě Višňové. Atmosféra místa mě pohltila. Vše v obci je protkáno zvláštní, tajuplnou atmosférou, bizarním duchem místa.

Po hlubší analýze místa a vztahů z okolí, které jsou zde formujícím prvkem jsem dospěl k názoru, že mi zadání tématu nestačí a chci se zabývat celým místem jako takovým. Historie i současný neutěšený stav obce k tomu jenom vybízel. Shledal jsem, že obec a její okolí je plná bolavých ran, z nichž neutěšený stav márnice je pouhou kapkou v moři.

Zaujal mě především fakt, že obec nemá nic, co by se dalo definovat jako střed, náves. Vesnice má tak zcela neucelenou strukturu, což ještě podtrhuje fakt, že místní obyvatelé si ještě nevytvořili k obci ten pravý vztah po odsunu němců.

Místo hřbitova, kostela a márnice se tyčí nad vesnicí na svahu. Z hlediska historie a kulturně sociálních vazeb je pro vesnici velmi důležitým místem, které přes svůj zanedbaný stav nese v sobě vzpomínku na historii obce, ať již byla kolikrát převážně hořká. Z tohoto důvodu je podle mého soudu toto místo v jeho významu nenahraditelné a jedinečné.

Muzeum pana Mlcha v osadě Poustka má zcela jedinečnou atmosféru a genius loci, které je podle mého soudu nepřenositelné. Každý objekt expozice má své přesně definované místo a důvod již tím, že tyto exponáty jsou sbírány jejím majitelem dlouhá léta. Ne nepodstatným prvkem je fakt, že muzeum je současně jeho domovem. Při představě stěhování těchto věcí do prostoru márnice, která s těmito exponáty nemá nic společného až na ten fakt, že je nevyužitá, jsem tuto variantu ve svém projektu zavrhl. Jsem přesvědčen, že expozice bude fungovat a naplňovat ty správné představy tam, kde je právě teď. Přítomnost jejího majitele, který má k muzeu naprosto jedinečný osobní vztah tuto variantu jen uceluje.

Ve svém konceptu se pouštím do vizí, jak by mohla obec vypadat, kdyby se naplnily všechny katastrofické vize, které Višňovou v současnosti ohrožují. Pokládám si otázku, co by se stalo, kdyby obec nemohla ze sociálně kulturních, ekonomických a převážně přírodních hledisek fungovat aspoň tak jako doposud.

Kolem celého uhelného dolu v tomto výběžku vznikly podél hranic s naší zemí a současně s Německem obrovské výsypky, které zde začaly vytvářet nové „hranice, zdi“. V místech, kde byla přirozeně údolí nebo roviny se dnes tyčí hory, které dosahují až pětisetmetrových výšek. Tyto kopce při častém dešti, který je zde obvyklý, nestíhají pohltnout tyto srážky a stékají spolu s bahnem do Višňové. Ve svém konceptu se snažím simulovat situaci, kdy se tyto kopce rozpustí vlivem deště v krátké době a vesnice zůstane pohřbena pod návaly bahna.

Obyvatelé vesnice jsou nuceni urychleně opustit svoje domovy, což dále dokresluje pokračování mnohdy tragických událostí historie vesnice. Obyvatelé se však snaží zachránit alespoň to nejdůležitější z místa, které se snaží identifikovat jako svůj domov. Těmito zachraňovanými částmi se stávají mnou zmíněné dvě místa a to: hřbitov spolu s kostelem a márnici, také proto by tak bylo možné alespoň částečně odčinit křivdy, které se zde dopustil nejen minulý režim, jak na naší, tak polské straně. Druhým místem je muzeum pana Mlcha spolu s přílehlými objekty, které tvoří jakousi zlatou truhlu informací o obci a její dědictví spatřuji za klíčové.

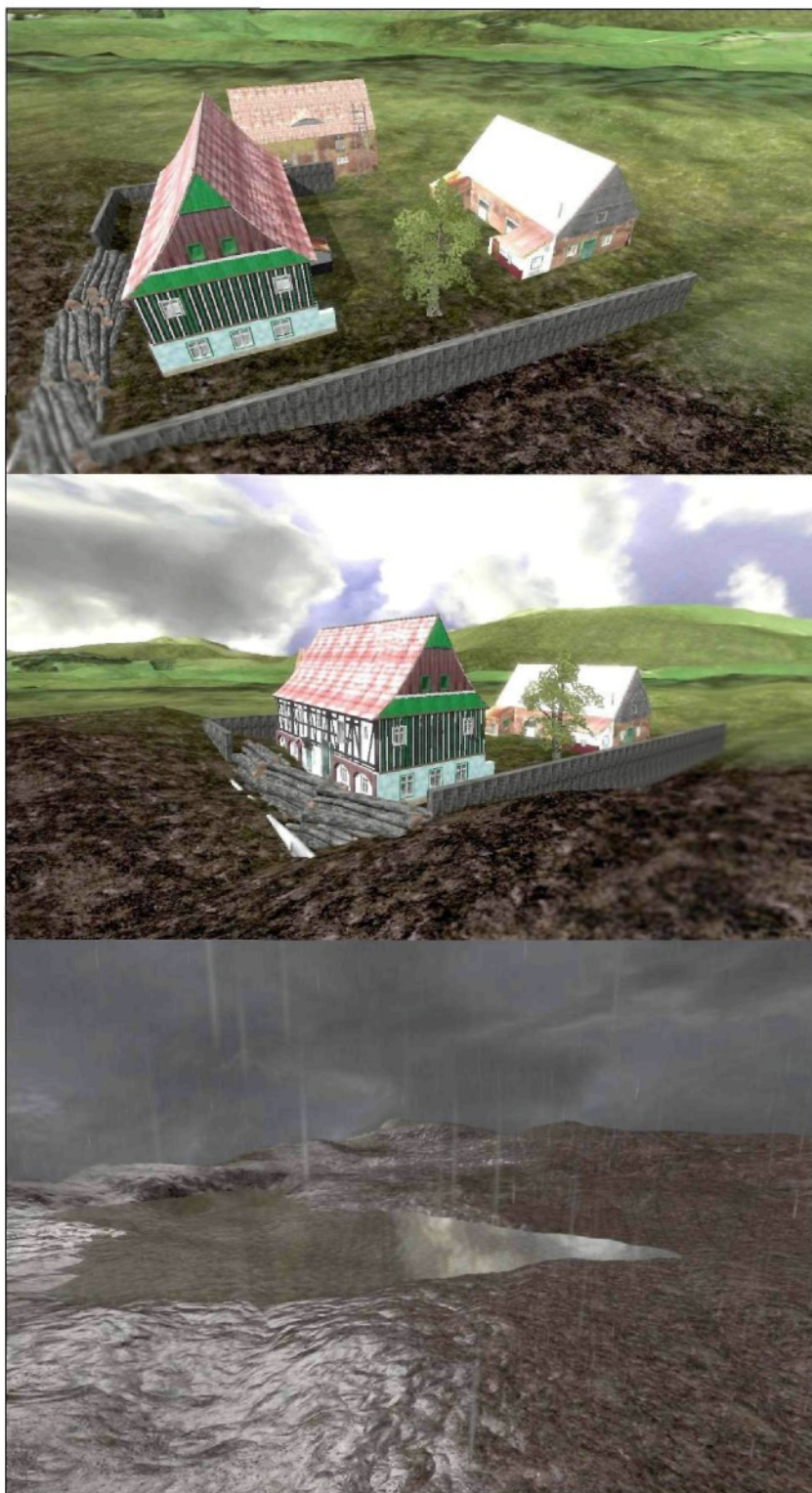
Obyvatelé začnou kolem těchto míst stavět záchranné barikády v podobě ochranných zdí a stěn poskládaných z všemožného materiálu, často částí jejich vlastních domovů, jejichž zkáze již nelze zamezit, jenom aby tyto místa zachránily před blížící se masou.

Dílo zkázy se v mém konceptu brzy naplní a vesnice je navždy ztracena pod návaly bahna vyjma dvou zmíněných míst. Vzniká naprosto nová krajina nad zaplavenou vesnicí, která získává novou tvář za pomoci bahnitých jazyků a nových vodních ploch. Většina obydlí je nenávratně ztraceno, některé zbytky ční z nového povrchu. Zem je kontaminovaná obrovským množstvím škodlivých látek, které elektrárna všechny vyvrhne. Tyto emise kontaminují půdu a dokreslují její novou podobu.

Výsledkem je cesta, která spojuje tyto dvě zachráněná místa. Nová "spojnice" vede přesně v místě původní cesty, která tato místa spojuje. Dostává však díky novému reliéfu, který zde vznikl, novou podobu. Stává se tepnou, místem možného nového života, vzniku nebo obnovení vesnice znovu.

Projektem se snažím reagovat a poukázat na fakt, že naše chování vůči krajině je i v dnešní době mnohdy zarážející. Ta je totiž připravena nám naše počínání kdykoliv vrátit zpět stejnou silou, aniž bychom byli schopni se mnohdy jakkoliv bránit.





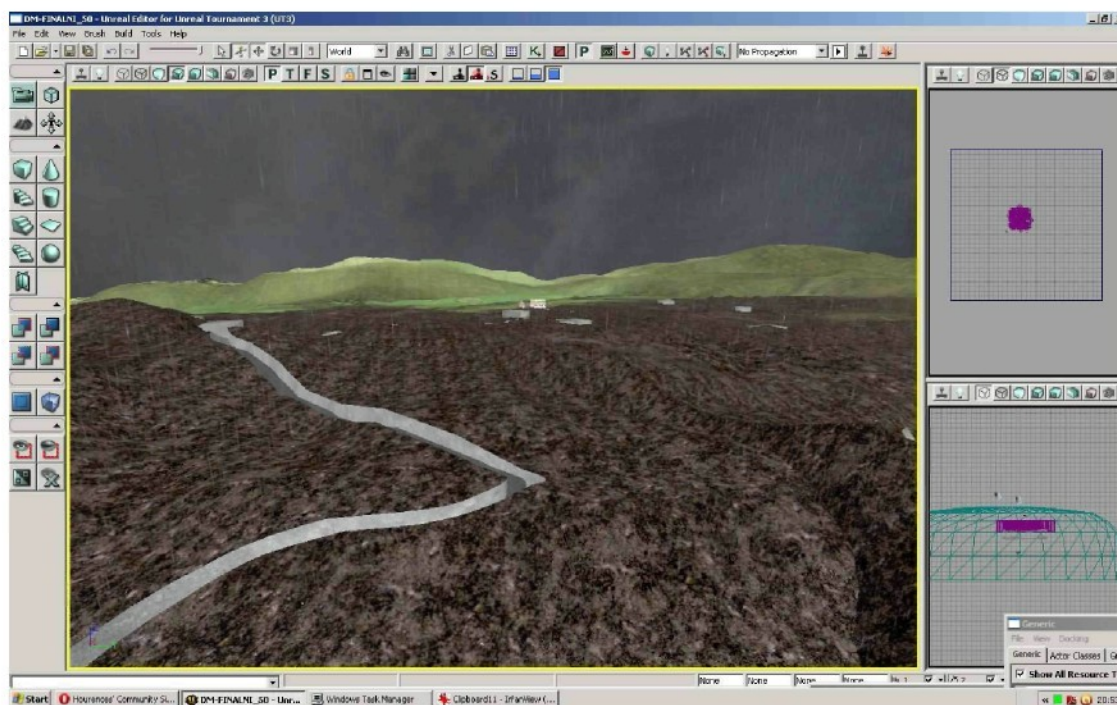




* Vývoj a závěr

Od začátku vysela ve vzduchu otázka, jak projekt takového charakteru prezentovat. Nechtěl jsem pasivně děj prezentovat pouze na obrázcích pořízených z některého z mnoha 3d grafických softwarů, i když Autodesk 3ds max se stal základním softwarem, ve kterém jsem vytvořil všechny potřebné materiály a podklady pro výslednou animaci

Rozhodl jsem se výslednou animaci vytvořit v programu Unreal Engine - UT3, což je široce používaný herní engine pro akční hry. Unreal Engine je napsán v programovacím jazyce C++, ale podporuje i svůj vlastní skriptovací jazyk UnrealScript, ve kterém se dají mnohé aspekty hry upravovat mnohem jednodušeji a rychleji, než přepisovat kód v C++. Pomocí tohoto enginu lze vytvořit interaktivní prostředí, kleté může fungovat jako počítačová hra. Mě zaujalo na tomto softwaru možnost vytvořit prezentaci, ve kterém se může divák „zapojit“ do hry tak, že se může v projektu pohybovat. Prezentovat svoji bakalářskou práci tímto způsobem se zdálo jako nejvhodnější řešení.



* Inspirace a použité zdroje

- * <http://cs.wikipedia.org>
- * <http://cs.wikipedia.org/wiki/Atlantida>
- * <http://cs.wikipedia.org/wiki/Pompeje>
- * kniha/ Cristiam Norberg- Shulz: *genius loci (K fenomenologii architektury)*
- * <http://www.ob-vis.net/>
- * <http://en.wikipedia.org/wiki/Craco>
- * <http://en.wikipedia.org/wiki/Balestrino>

*** Jakub Mikulecký**

/Fakulta umění a architektury – vizuální komunikace – environmental design/

Bakalářská práce 2010

Příloha





