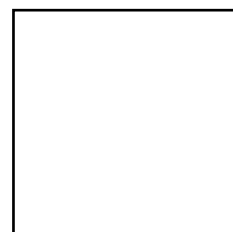


TEXTOVÁ ČÁST SOUTĚŽNÍHO NÁVRHU

Dům č. p. 48 – Stará lékárna, Sušice
architektonické řešení objektu



Sylabus

Objekt Staré lékárny se nachází ve středu historického města Sušice, v místě, které v sobě dnes snoubí dva světy. Na jedné straně je to drobné měřítko středověkých domů, stopa historické parcelace, prostupující domem až k někdejší hradbám, otisk historických slohů od gotiky až po současnost. Na straně druhé velkorysé měřítko Sušického náměstí, se všemi znaky života moderní doby, každodenního života lidí s jejich pracovními, volnočasovými, a kulturními aktivitami. Vzájemné napětí těchto dvou světů bychom chtěli vtisknout i do objektu reprezentujícího město, Městského muzea. Snažíme se o citlivý přístup k tomu, co vytvořily generace před námi, zachování či revitalizace toho, co objekt skrývá na straně jedné, na straně druhé vkládáme do objektu architektonické prvky a technologie odpovídající dnešní moderní době. Dlouho nevyužívaný objekt by měl být opět plný aktivního kulturního života. Vše v něm by mělo plynout přirozeně a jednoduše. Nechceme za každou cenu zanechat stopu tvůrčího úsilí. Chceme, aby se historie, ze které čerpáme, spojila s architekturou, kterou dnes prožíváme. V návrhu jsme se snažili o respekt a pokoru, ale ne strach z nedotknutelnosti.

Autorská zpráva

Návrh na využití, architektonické řešení

Stará lékárna by měla žít v budoucnu několik příběhů a životů. Ten první by měl připomenout život Města Sušice od jeho počátku do dnešních dnů. S ním bude provázán životní příběh objektu Staré lékárny, jejich obyvatel. Situovali jsme jej do hlavního objektu k náměstí. Druhý příběh navrhujeme spojit s tím, co k Bráně Šumavy neodmyslitelně patří – se Šumavskými lesy. Motto této výstavy „Bloudíte Šumavskými lesy - chcete se o stromech a dalších živých organismech v nich dozvědět více? Víte, jak spolu stromy komunikují? Jak si vzájemně pomáhají? Jak se brání bolesti a chorobám? Chcete znát příběh lesa?“ Vejděte do bývalých stájí a zadního dvora a ocitnete se uprostřed hlubokého lesa. Hospodářské objekty lemující zadní dvůr a táhnoucí se podél bývalých hradeb se promění v Café v lese. Prostor podkroví bude výraznými novotvary ve střešní krajině nasvětlen, v úrovni korun stromů zde budou pronajímatelné prostory kanceláří (co working). Děti najdou v nových prostorech truhlářskou a výtvarnou dílnu a starou apatyku, kde je možné připravit lék či mastičku. V bezprostřední návaznosti na náměstí situujeme informačně kulturní centrum. Suterén bude věnován únikové hře. Záměrem autorů je zaujmout návštěvníky z různých segmentů a nabídnout jim zábavnou formu poznání, mírnou formu edukace, netradiční zážitek, zábavu a informace, které se v čase proměňují. Je vždy proč navštívit objekt Staré lékárny znovu.

Důležitým aspektem architektonického návrhu v interiéru je hra s tvary, barvami a světlem, se střídáním prostorů, které jsou a nejsou přirozeně nasvětleny. Pracujeme s momentem překvapení, vnitřní náplň objektu by měla být hravá. Komplikovaný půdorys objektu je tak trochu bludištěm, který už sám o sobě je výzvou pro návštěvníka, musí si sám hledat cestu, chce-li objevovat. V některých místech úmyslně poodhalujeme návštěvníkovi pohled do útrob domu – chybějící klenba umožní průhled k historickým konstrukcím krovu, odhalená část stěny ukáže historický zdící materiál, freska z doby lékárny odkazuje na významné období v životním příběhu domu, nečekané prolomení stěny malého dvorku umožní sledování dění uvnitř apatyky. Historické konstrukční materiály neopustí objekt. Ty, které nelze na původních místech ponechat a restaurovat, najdou ve výstavních prostorech nové uplatnění – dřevěné trámy využíváme pro náhradu klenby a novou stropní konstrukci ve 2NP, jinde jako podstavu pro výstavní panely a zároveň prostor pro usednutí. Staré kameny se pohledově uplatní v objektu Café v lese a prostoru pro co working. Odhalíme tvary původních arkád v malém dvorku, využijeme původní cihelné dlažby a půdní topinky. Drobné řemeslné prvky - stará kování dveří a podobně, budou v maximální míře zachována. Tento trik, (krom toho, že je šetrný k životnímu prostředí) uchová mnohem více svědectví o starém domě pro další generace než snaha o užití soudobých materiálů za každou cenu.

Základní stavební úpravy spojené s realizací návrhu

Návrh počítá s maximálním uchováním a renovací vnějšího vzhledu hlavního objektu - bíle omítnuté vnější stěny Staré lékárny zdobí v šedesátých letech minulého století obnovená renesanční sgrafita, předtím po 200 let skrytá pod dalšími vrstvami omítky.

Do objektu vstupujeme z hlavního náměstí pozdně gotickým portálem, vedle něj navrhujeme odstranění parapetu výkladce (novodobě vložená výplň). Odkazujeme tak na pravděpodobnou podobu gotického členění spodních partií objektu v úrovni náměstí. Za dvojitým portálem vytváříme zádveř, kterým návštěvník vstoupí do prostorné zaklenuté vstupní síně. Do nárožní prostory, bývalé lékárny, dnes nově infocentra, lze vstoupit samostatně. U nárožního vstupu navrhujeme obnovu klasicistního portálu.

Hospodářské objekty v zadním dvoře podél hradeb ponecháváme, vyjma doplnění vestavby do krovu, v původním hmotovém řešení, mohutné zdivo někdejší hradby prolamujeme pouze okenními otvory v místě dnešních osmi slepých záklenků pro nasvětlení kavárny. Průjezd od hradeb využíváme jako druhý vstup do objektu. Z průjezdu je přístupná kavárna a prostory pro co working i mimo provozní dobu muzea. Průjezdem bude probíhat zásobování objektu.

Větší architektonické zásahy předpokládáme v obou dvorech. V malém dvorku navazujícím na hlavní budovu navrhujeme prosklenou otvíratelnou střechu. Proměnou dvorku v interiérový prostor výrazně zjednodušíme komunikační propojení hlavní budovy s budovami v zadním traktu. Umožníme také otevření někdejších arkád, navrátíme dvorku původní malebný vzhled. Novým otvorem v západní zdi umožňujeme návštěvníkovi nahlédnout do prostoru staré apatyky.

Do zadního dvora vkládáme výrazný novotvar. Prosklený kvádr vložený do střešní krajiny stodol umožňuje nasvětlení a rozšíření podkrovních prostor pro co working (kancelářské plochy).

Veškeré stavební úpravy jsou zváženy s ohledem na stavebně historický, stavebně technický a památkový průzkum objektu. Jejich doporučení jsou respektována. Většinou se jedná o odstranění nevhodných novodobých zásahů, které negativně ovlivňují tvář objektu. K výraznějším zásahům je přistupováno uváženě, odstraňované konstrukce nacházejí v objektu své nové uplatnění. Významnějšími zásahy jsou:

- Obnovený průchod klasicistním portálem
- Otevření původních arkád 1.NP malého dvorku, novotvar arkád ve 2.NP
- Doplnění části stropu nad 2.NP v hlavní výstavní prostoře, odstranění novodobého železobetonového stropu
- Instalace výtahu, šikmých ramp, maximální snaha o bezbariérové řešení objektu
- Nová prosklená otvíratelná střecha nad malým dvorkem
- Úprava hlavního schodiště z 2.NP do 3.NP
- Prohloubení podlahy místnosti s instalací Příběh lesa

- Novotvar ve střešní krajině ve stodolách podél hradeb
- Odstranění záklopu a vazných trámů objektů stodoly, jejich druhotné využití ve 2.NP hlavního objektu
- Úprava oken bývalých stájí ve fasádě do velkého dvora
- Posílení krovů, výměna střešní krytiny - šindel
- Odsolení zdiva, stavebně technická opatření k redukci vlhkosti zdiva a podlah ve sklepech a 1.NP (např. provětrávané podlahy)
- Instalace nezbytných prostupů pro technologie

Provázanost jednotlivých provozů

V návrhu se snažíme, v rámci komplikovaného dispozičního půdorysu původního objektu, o jednoduché komunikační schéma objektu s možností snadné orientace návštěvníka a přehledného prostředí pro zaměstnance s minimálním nárokem na pracovní síly. Dvěma původními gotickými oblouky z náměstí vstupujeme přes zádveří do hlavní vstupní síně. Je komunikačně propojena s infocentrem, které je umístěno v rohové místnosti, někdejší lékárně. Infocentrum je přístupné i obnoveným klasicistním portálem přímo z náměstí. Ze vstupní síně pokračuje návštěvník po hlavním renesančním schodišti k výstavním prostorám (Město Sušice) a do herních prostor interaktivní lékárny, nebo směrem dolů do sklepení (Úniková hra). Rovně prochází do malého dvorku. Navrhujeme jej uzavřít prosklenou střechou s otvíratelnými (či posuvnými) částmi. Do dvorku je vložen moderní výtah (kovová konstrukce lemovaná drátěnou krajkou, prosklená klec výtahu) propojující všechna tři nadzemní podlaží.

Pokračujeme – li přes dvorek v přímém směru, vejdemo do výstavy „Příběh lesa“, dále pak přes velký dvorek do kavárny, výtvarné a truhlářské dílny pro děti, a části co workingu. Kavárna a co working jsou situovány u průjezdu od bývalých hradeb tak, aby byly přístupné i samostatně, bude-li muzeum zavřené.

Popis inovativnosti řešení

Výstavy a aktivity v objektu jsou postaveny na moderní technologii **umožňující jejich variabilní proměny**. Exponáty jsou doplněny interaktivními prvky, výstava by měla být výzvou a hrou pro děti i dospělé. Využíváme technologie Smart-i-wall. Skleněné výstavní panely mohou být zcela průhledné a v prostoru nenápadné. V této podobě dávají možnost působení původních klenutých prostor v jejich celistvosti. Při projekci se proměňují v interaktivní dotykové obrazovky, návštěvník se seznamuje s tématem interaktivní edukativní formou. Průhledný skleněný panel je zabarven tekutými krystaly, budí dojem mléčného skla. Ze zadní strany probíhá projekce, přední strana se mění v dotykovou obrazovku, obraz je doprovázen zvukem vycházejícím z panelu. Obdobné technologie jsou využity pro simulaci na fyzickém modelu. V příběhu lesa využíváme moderní technologie pro vytvoření prostředí pro živé rostliny uvnitř objektu (tepelná technika a vlhkost, grow led diody). I uprostřed zimy se může návštěvník vnořit do zeleného tajemného lesa, skrz prolomená okna vidí ven do dvora na ten zasněžený.

Doporučujeme připravit cizojazyčné průvodce, které můžou zahraniční návštěvníci využít buď prostřednictvím QR kódů, které budou v rámci expozice, nebo zapůjčením audiopřehrávačů.

Popis splnění závazných požadavků vyhlašovatele

Informační centrum (funkce primární)

Je situováno v rohové místnosti se samostatným vstupem z náměstí. Rozšířeným otvorem je propojeno s hlavní vstupní síní. Informační pult s obsluhou je zároveň pokladnou pro prodej vstupenek do jednotlivých expozic.

Výstava Město Sušice (funkce primární, částečně funkce komerční)

Výstavním prostorám požadovaným zadavatelem je věnován hlavní objekt, 1. a 2. nadzemní podlaží. Tedy nejhodnotnější prostory, sklenuté původními klenbami. V největší výstavní prostoře došlo nevhodným novodobým zásahem k odstranění části klenby. Tuto klenbu doplňujeme stropem jen částečně. Domníváme se, že i zboření klenby je svědectvím o vývoji objektu. Strop zde tvoříme z dřevěných trámů, předpokládáme využití původních konstrukcí, které budou v jiných místech (v bývalých stodolách), odstraněny. Otvorem mezi trámy necháváme návštěvníka nahlédnout do krovových konstrukcí. Na trámech je ochoz, ze kterého je průhled dolů do výstavy ve 2NP.

Výstava Město Sušice má seznámit návštěvníky atraktivní, avšak i edukativní formou se zajímavostmi a nejen suchou historií města Sušice. Přiblížit jim, co zajímavého se ve městě stalo, případně přiblížit jim lokality, které mohou dále navštívit. Fyzický model města umístěný ve velké vitríně v hlavní výstavní prostoře je propojen s moderní digitální technologií. Na modelu lze vizualizovat vývojové etapy města v různých historických obdobích, velké požáry Města, povodně a jiné významné proměny. Výstava je postavena na motivu splétání, tj. propojování tří příběhů. Slovo splétání může evokovat pavučinu, která je zásadním symbolem „Sušické pavučiny“. První příběh je příběh samotného města Sušice, od vzniku Královského města po dnešní období. Druhý příběh je zaměřen na historii rodiny Rozacínů, přesněji ústřední postavu *Adama Rozacína* z Karlšperka, který žil v objektu od konce 16. do poloviny 17. století, šlo o univerzitního pedagoga, radního a i příležitostného básníka. Třetí příběh se týká rodiny Firbasů, která od konce 18. do poloviny 20. století vedla v domě lékárnickou živnost. Z této rodiny je významným představitelem obzvláště František Firbas, lékárník a dlouholetý purkmistr města. Obě dvě rodiny mají zásadní význam nejen pro samotný objekt, ale i pro město. Výstava by fungovala na principu dvou interaktivních průvodců, kteří by na dotykových panelech v rámci expozice prováděli návštěvníky a upozorňovali nejen na příběh města, ale i svůj. Tito průvodci, i vzhledem ke svému profesnímu zaměření, by mohli obohatit návštěvníka o historické či literární informace nebo o znalost apatykářských pozoruhodností. Ty pak může návštěvník (především děti), využít v prostoru interaktivní dílny – staré apatyky, která je pro něj připravena u malého dvorku v prvním podlaží. Materiál pro přípravu léků a mastiček nasbírání v další části výstavy – V Příběhu lesa.

V samostatné části 2.NP je instalován **Sušický betlém**. Prostora je dostatečně velká pro větší počet návštěvníků. Měla by být zatemněna tak, aby nasvícený betlém byl výraznou dominantou prostoru. Je počítáno s ozvučením místnosti.

Víceúčelový prostor 3.NP je věnován **příležitostným výstavám (jde tedy o pronajimatelnou, komerční část)**. Využíváme část podkrovních prostor nad hlavním objektem, tedy tu část, která byla patrně využívána již v renesanci (soudě dle honosného schodiště i oken v renesančním štítu). Konstrukce krovu zůstanou viditelné v prostoru, v části proti hlavnímu schodišti bude ochoz s průhledem do 2.NP. Prostor krovu směrem do náměstí

Ize variabilně využít pro edukativní část výstavy – malý přednáškový sál s projekcí, případnou hudební produkcí, přednáškami, besedami, workshopy.... Ve snížené části krovu vedle schodiště, z malého výstavního prostoru, je průhled dolů do místnosti s Betlémem.

Výstava příběh lesa (funkce komerční) představí návštěvníkovi tajemství stromů, živých organismů a lesních biotopů, umožní mu porozumět jejich životu a komunikaci. Les je pro mnohé synonymem ticha a nedotčené přírody. Málokdo však přemýšlí o tom, že stromy mají paměť, předávají si informace, pociťují bolest a vzájemně si v nemoci a bolesti pomáhají. Příběh lesa nás seznámí se posledními poznatky vědy v této problematice. Ve velkém dvoře, ale i uvnitř výstavních prostor nás přivítá hluboký Šumavský les a poodhalí svá tajemství. Průhledné kontejnery nám dovolí nahlédnout ke kořenům, pod prosklenou podlahou uvidíme komunikační síť vláken hub, audiovizuální projekce ve vstupním tunelu nám umožní zaposlouchat se do rozhovoru lesních organismů. V návazné klenuté prostora bez oken uvnitř dispozice se návštěvník ocitá přímo uprostřed Šumavského hvozdu. Zrcadla umístěná na stěnách pod klenebními pasy tvoří vizuální efekt nekonečného lesa, ve kterém se člověk na dvanácti metrech čtverečních může „i ztratit.“ Pokud se ztiší, slyší zesílené zvuky lesa, které si při běžné procházce ani neuvědomuje.

Výňatky z knihy Petra Wohllebena „Tajný život stromů“

...Jednalo se o sukovité zbytky obrovského prastarého pařezu. Zatímco vnitřek dávno shnil a proměnil se v humus – jasná známka toho, že kmen museli porazit před čtyřmi či pěti sty lety – základní okraj se částečně zachoval. Avšak jak se mohly živé pozůstatky tak dlouho udržet? Buňky přece potřebují výživu v podobě cukru, musí dýchat a alespoň trochu růst. Bez listů, tudíž bez fotosyntézy je to nicméně nemožné. Jak by mohl zbytek stromu, zvláště pak pařez několikasetletou hladovku? Tento exemplář to však zcela zjevně zvládnul. Dostávalo se mu podpory od sousedních stromů, a sice přes kořeny. Někdy jde pouze o volné spojení přes podhoubí, jež svými vlákny obaluje kořenové špičky a pomáhá jim při výměně živin, jindy jsou to přímé srůsty. Jak tomu bylo v tomto případě, jsem nedokázal zjistit. Nechtěl jsem kopáním do půdy starému pařezu uškodit. Jedno ale bylo jasné: okolní buky do něj pumpovaly cukrový roztok, aby jej udržely při životě.

...Důležitým mezičlánkem zjišťujícím rychlé šíření zpráv jsou totiž ve většině případů houby. Fungují podobně jako optická vlákna, jimiž vede internet. Tenké nitky pronikají půdou a protkávají jí tak hustě, že si to lze stěží představit. Lžička lesní zeminy tak obsahuje hned několik kilometrů těchto „spojů“. Jedna jediná houba se dokáže během staletí rozšířit v prostoru několika kilometrů a „zasíťovat“ tak celé lesy. Prostřednictvím svých vedení předává signály jednoho stromu dalšímu a pomáhá tak při výměně zpráv o hmyzu, suchu a dalších nebezpečích. Dokonce i věda toto protkání našich lesů někdy označuje jako „Wood-Wide-Web“. Jaké zprávy si stromy přihrávají a v jakém počtu, tam je výzkum teprve v počátcích.

Výstava je situována 1.NP do prostoru bývalých stájí. Využívá moderních technologií (vč.smart-i-wall), pro přírodní biotopy je počítáno se speciálním nasvícením (grow led diody) a úpravu prostředí (teplota, vlhkost). Technologie pro tyto i ostatní části objektu bude umístěna ve sníženém mezipatře objektu bývalých stájí (pozičně blízko výstavě lesa).

Café v lese (funkce komerční)

Odpočinek po probádání výstavních prostor skýtá kavárna situovaná do hospodářských stavení podél bývalých hradeb. Kavárna má velké okenní otvory v místě bývalých vrat, tyto ji vizuálně propojují s lesem ve velkém dvoře. V létě jsou velké otvory komunikačním propojením na terasu. Na ni navazuje mýtina se spoustou zajímavých bylin. Ty lze nasbírat a proměnit v lék či mastičku v prostorách interaktivní lékárny. Mýtina se proměňuje v hustší a hustší les, který vytváří přirozenou bariéru a clonu objektu v Kostelní ulici, parc. č. 33/5, 34, 2540, který má do dvora obráceny pobytové pavlače.

Na kavárnu i na Příběh lesa bezprostředně navazuje **truhlářská a výtvarná dílna** (funkce komerční) – ráj dětských návštěvníků, které posezení s rodiči v kavárně nebaví. **Herní prostory pro děti** doplňuje již zmíněná **stará apatyka**.

Úniková hra ve sklepení (funkce komerční)

Jde o únikovou hru s námětem příběhu rodiny Rozacínů, umístěnou ve sklepním prostoru hlavního objektu. S příběhem hry se mohou účastníci seznámit nejen na pokladně objektu při koupi vstupenky, ale i během prohlídky Expozice Města Sušice. Obsah hry lze po určitém časovém období změnit.

Coworking – sdílené kancelářské plochy (funkce komerční).

Podkrovní prostor hospodářských budov nad kavárnou je věnován moderním pronajímatelným prostorům pro co-working, tedy sdílení pracovního prostředí. Proskleným novotvarem vsazeným do stávající střešní krajiny je tento prostor propojen s korunami stromů. Prosklená stěna je situována severním směrem, nebude tedy docházet k přehřívání prostoru. Prostory pro coworking jsou variabilní, mobilními příčkami nebo paravány jej lze libovolně rozčlenit a pronajímat jednotlivé buňky – kancelářské prostory. Celý prostor má samostatný přístup po schodišti z průjezdu od bývalých hradeb, stejně jako kavárna má vstup nezávislý na provozní době muzea a výstavních prostor.

Provozní a technické zázemí (funkce terciální)

Návrh obsahuje veškeré potřebné plochy zázemí, jak pro návštěvníky (sociální zázemí, šatní úložné skříňky), tak pro zaměstnance (kanceláře ve 2.NP, šatny a sociální zázemí v 1.NP) a odbornou veřejnost (badatelna ve 2.NP). Celý objekt je koncipován s co největším ohledem na bezbariérovost (výtah v malém dvorku, rampy vyrovnávající několik menších výškových rozdílů, případně schodlezy na doplňkových schodištích – do suterénu a v podkroví). Technologie a hospodářské zázemí je umístěno do vestavěného mezipatra s nižší světloú výškou. Úklidové komory jsou umístěny ve dvou hlavních objektech. Prostory pro údržbu přírodních ploch jsou situovány pod balkony v západní části dvora, v podkrovním prostoru nad truhlářskou dílnou.

Popis naplnění nároků vyhlášovatele – nároky na udržitelný ekonomický provoz, provozní náklady, šetrnost k životnímu prostředí (ostatní body této kapitoly jsou již popsány výše v textu).

Zásadním předpokladem udržitelného ekonomického provozu je návrh prostor, které mohou být zdrojem příjmu, tedy komerční plochy – příležitostné výstavy s přílehlým sálem, kavárna, kancelářské plochy (co-working), interaktivní dílny.

Pro udržitelný ekonomický provoz je nutné řešit problém personálního zabezpečení celého projektu. V našem návrhu je zamýšlen následovně:

Expozice muzea: díky interaktivním průvodcům na panelech a směrovému značení, případně doprovodným materiálům nevzniknou personální náklady na zvýšení počtu zaměstnanců. Předpokládáme, že budou zaměstnanci informačního centra pracovat jako pokladní vstupného do expozice. Je však nutné počítat s možnými výkyvy návštěvnosti, a to zejména v hlavní sezóně, kdy návštěvnost může mít za následek potřebu přijmout další pracovníky, například externí brigádníky.

Komerční prostory: nároky na zvyšování počtu zaměstnanců se v případě komerčních prostorů budou odvíjet od skutečnosti, zda bude zadavatel zařízení pronajímat nebo ho bude sám provozovat.

Úniková a příběhová hra: tento typ využití při vhodném nastavení obsahu nebude potřebovat zaměstnance starající se o chod služby. Předpokládáme, že vstupenky na hry se budou prodávat u zaměstnanců informačního centra, kteří již budou prodávat vstupenky do Expozice muzea.

Výtvarná a truhlářská dílna, interaktivní lékárna: zde předpokládáme pouze dozor zaměstnance (děti sem přicházejí s rodiči), v případech menšího počtu návštěvníků provoz těchto zařízení může být provozován v různých časech. Zaměstnanec dohlížející v těchto prostorech by zároveň mohl udržovat plochy lesa, i zde je možné počítat s aktivním zapojením návštěvníků.

Pro trvale udržitelný provoz jsou důležité provozní náklady objektu. V návrhu technologického vybavení objektu počítáme s moderními technologiemi – napojení na kogenerační zdroje, rekuperací tepla, smysluplné systémy Měření a regulace, jímání dešťových vod (v rámci biotopu lesa na dvoře) pro zalévání přírodních ploch.