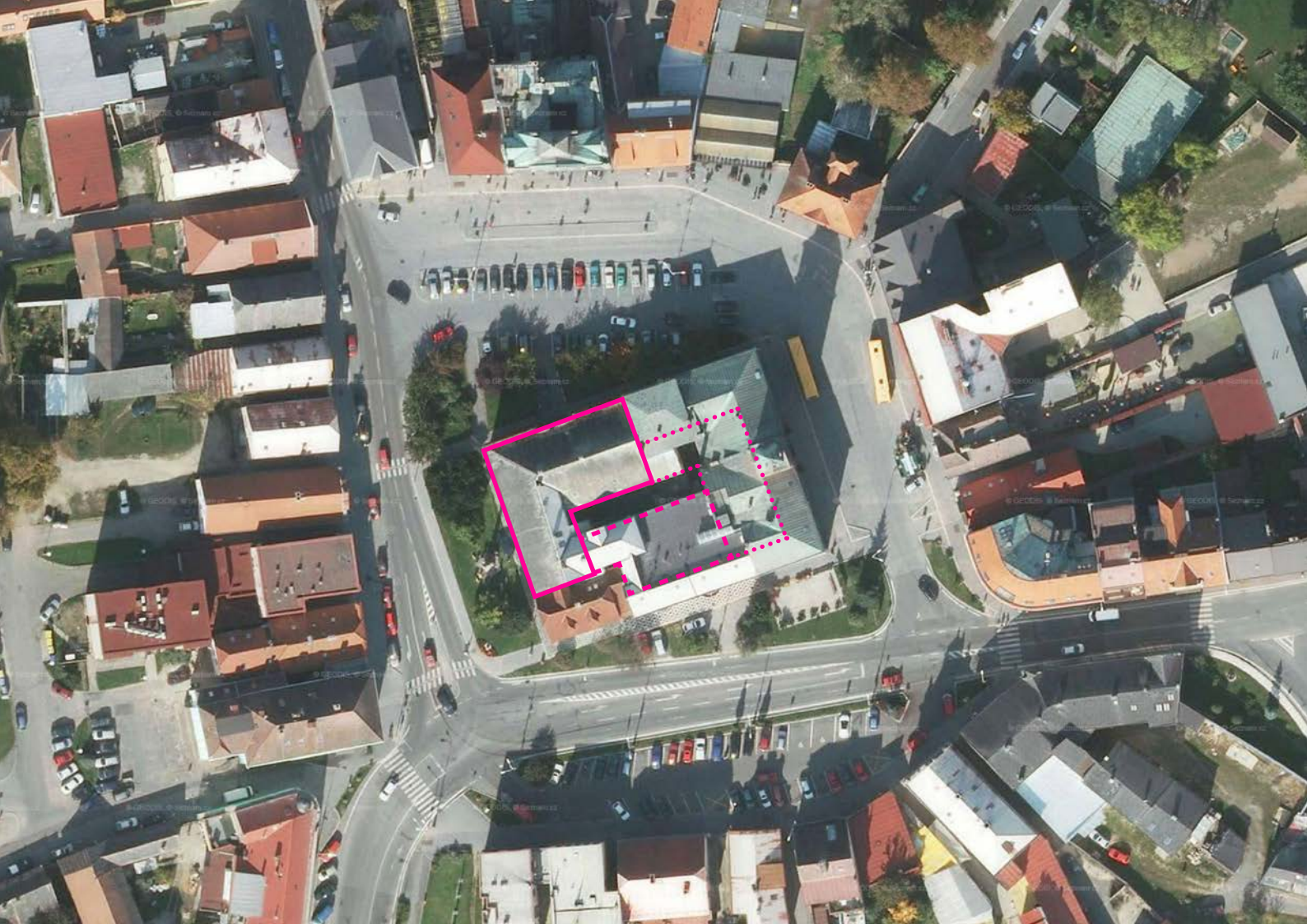


KLUB

Záměrem města je komplexní architektonická úprava objektu Klubu – výsadního nárožního domu, který tvoří čtvrtinu radničního špalíčku na hlavním, Masarykově náměstí v Mníchově Hradišti.

Současná architektonická podoba objektu je neuspokojivá, využití neefektivní a stavebně technický stav střechy havarijní. Město má k dispozici prováděcí dokumentaci stavebních úprav, zahrnujících: historizující fasádu a rekonstrukci střechy. Předmětem projektu však nebylo řešení vnitřní náplně. Cílem celkového návrhu úprav je kromě nalezení optimálního řešení nového využití domu také revize a případná úprava či doplnění existujícího projektu.





PŘEDMĚT ŘEŠENÍ

Nárožní objekt Klubu tvoří čtvrtinu radničního špalíčku na hlavním, Masarykově náměstí v Mnichově Hradišti. Objekt leží na parc.č. 95 a 96 a stejně jako parc. 92, na které stojí historická radnice s divadlem, Městský úřad a budova Městské policie, je v majetku města. Kromě malého nárožního objektu na parc.č. 94, který je v soukromém vlastnictví, tvoří výše zmíněné objekty radničního špalíčku provozně propojený a vzájemně se prorůstající celek. Zároveň však fungují samostatně.

Předmětem řešení je vlastní objekt Klubu (který je však z části využíván městským úřadem). Na základě posouzení stavebního programu a architektonických, stavebních či provozních možností navazujících městských objektů může být do předmětu řešení zahrnuto podkroví či další části sousedních domů. Předběžné vyjádření pracovníků památkové ochrany připouští možnost úpravy tvaru střech směrem do vnitrobloku.

KONTEXT

Vedení města připravuje celkovou revitalizaci Masarykova náměstí. Na začátku roku 2016 proto vyhlásilo architektonicko-urbanistickou soutěž, na základě jejíž výsledků bude po etapách úpravy realizovat. Jednou z hlavních změn umožňující zcela nové fungování prostranství před objektem Klubu je přemístění autobusového nádraží k vlakovému. Soutěžní návrhy rovněž různým způsobem reagovaly na požadavek intenzivnějšího a bezbariérového propojení objektu s náměstím (viz kapitolu PROPOJENÍ OBJEKTU S NÁMĚSTÍM str. X tohoto zadání).

LEGENDA

předmět řešení

již propojené podkrovní prostory

případné celkové řešení střešní krajiny s možností okružního propojení





Mnichovo Hradiště.

HISTORIE OBJEKTU

Požádat o stručný shrnující text paní Dumkovou,
pana Holase nebo pana Sosnovce....



původní podoba objektu

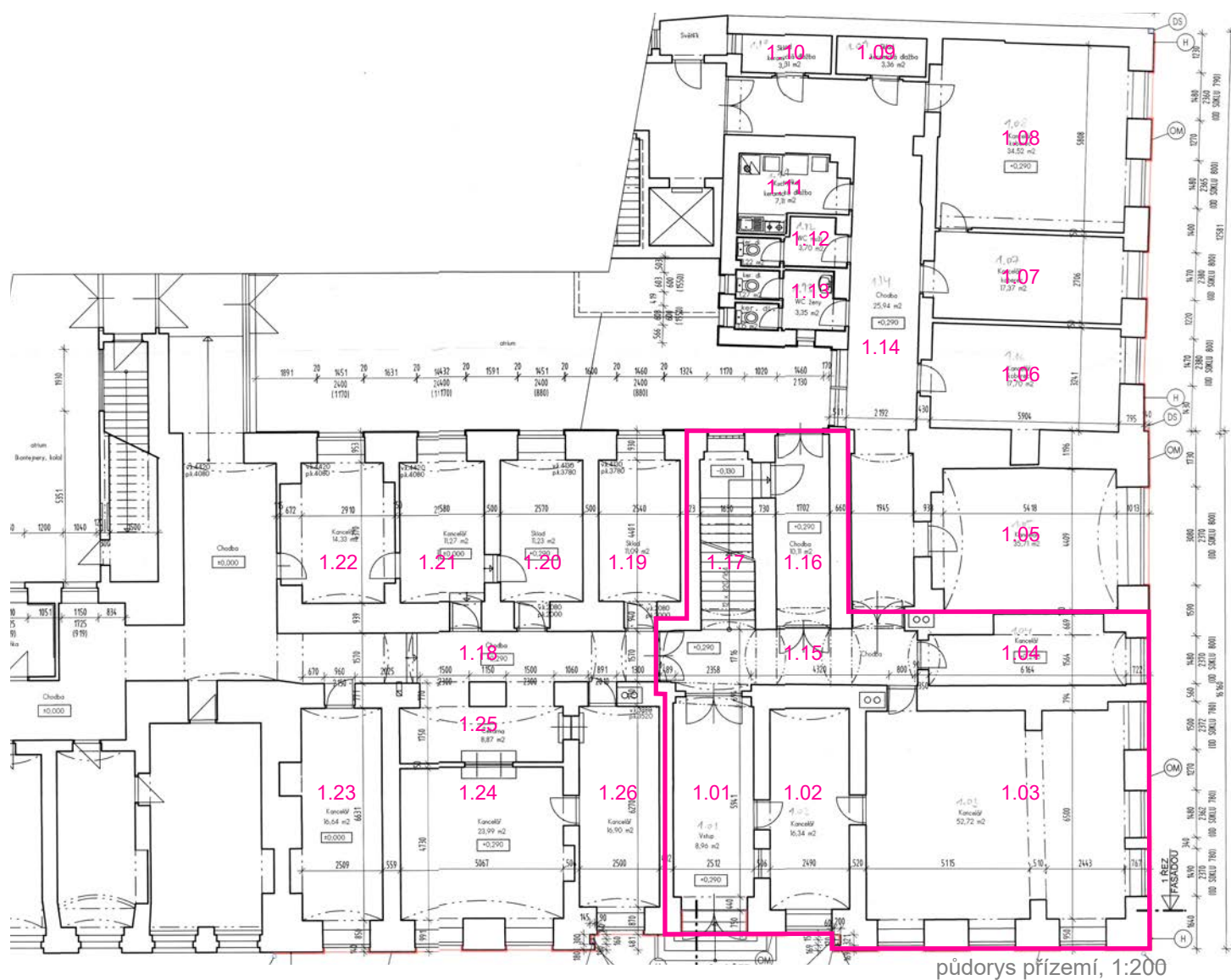


současná podoba objektu



navržená podoba objektu
dle prováděcí dokumentace
se souhlasem památkářů





půdorys přízemí, 1:200

SOUČASNÝ STAV

přízemí – část budovy v užívání Klub s.r.o.

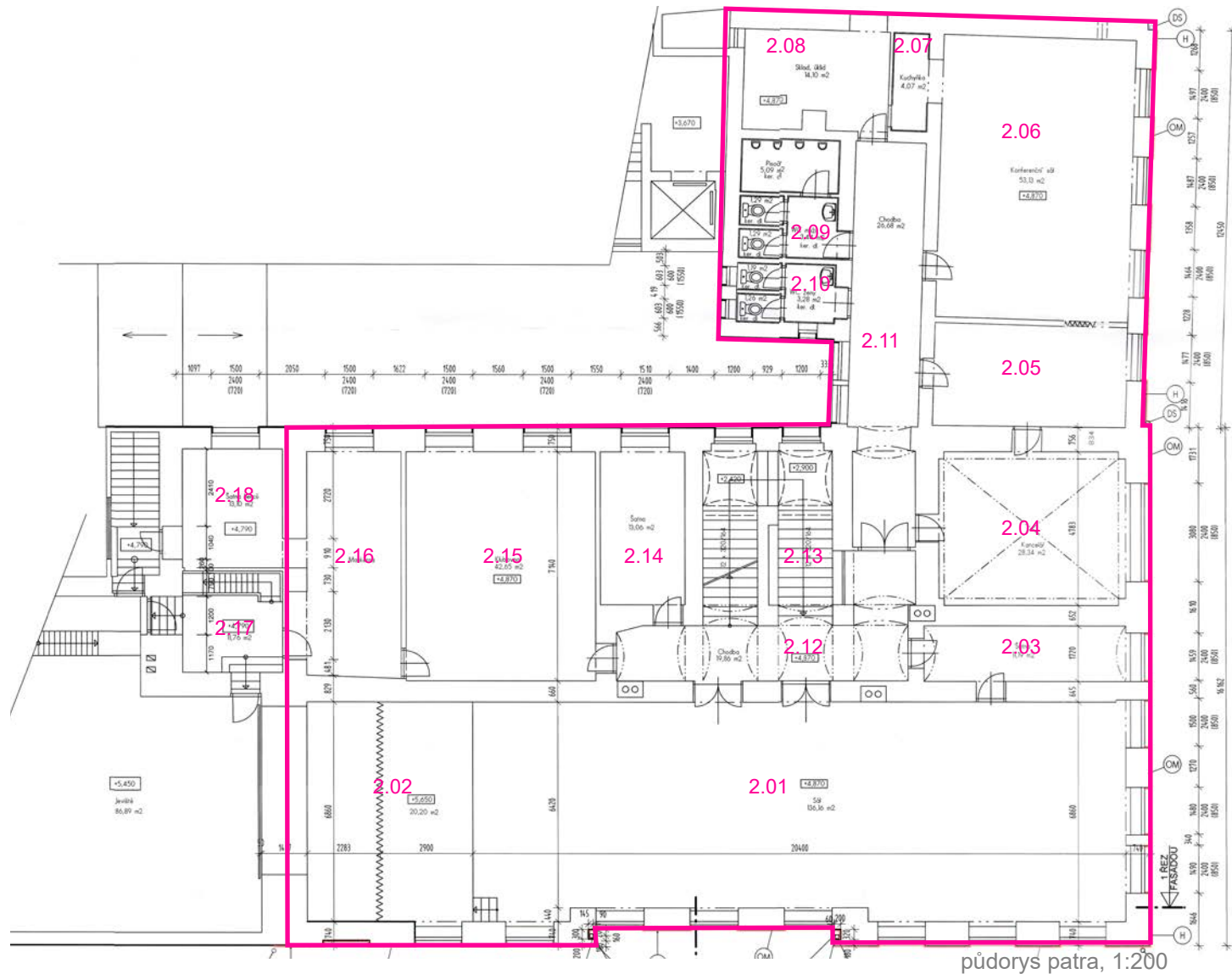
označení	místnost	komentář	plocha
1.01	vstup		9
1.02	kancelář	infocentrum	16
1.03	kancelář	infocentrum	53
1.04	kancelář		12
1.05	kancelář		36
1.06	kancelář		18
1.07	kancelář		17
1.08	kancelář		35
1.09	sklad		3
1.10	sklad		3
1.11	kuchyňka		7
1.12	wc muži		5
1.13	wc ženy		6
1.14	chodba		42
1.15	chodba	vstupní	15
1.16	chodba	do dvora	10
1.17	schodiště	do patra	20
přízemí	část Klub	celkem	306

přízemí - část budovy v užívání MěÚ

označení	místnost	komentář	plocha
1.18	chodba		20
1.19	sklad		11
1.20	sklad		11
1.21	kancelář		11
1.22	kancelář		14
1.23	kancelář		17
1.24	kancelář		24
1.25	čekárna		9
1.26	kancelář		17
přízemí	část MěÚ	celkem	134

PŘÍZEMÍ CELKEM	440
-----------------------	------------





SOUČASNÝ STAV

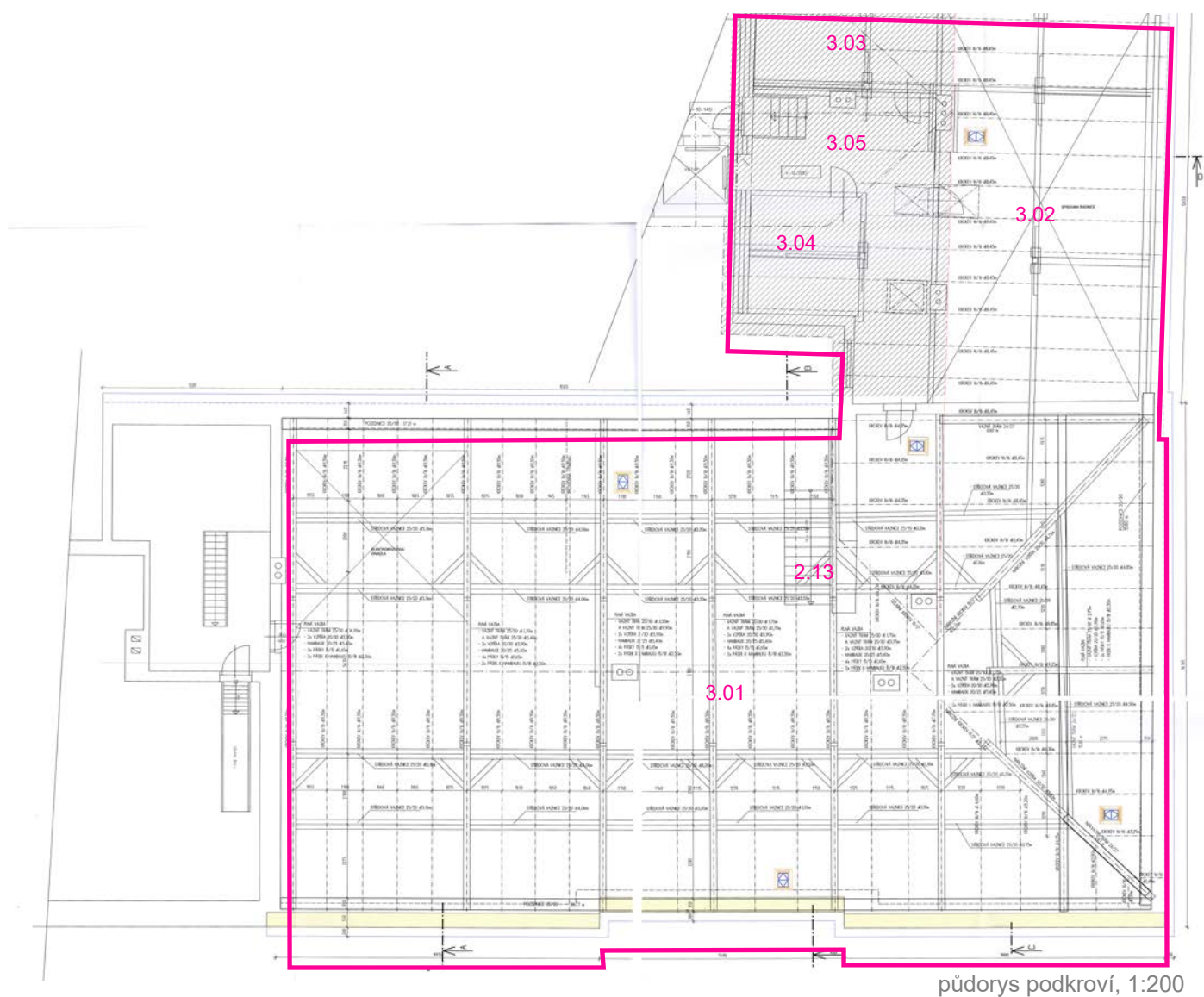
patro

označení	místnost	komentář	plocha
2.01	sál		136
2.02	pódium		20
2.03	šatna		11
2.04	kancelář		28
2.05	kancelář		19
2.06	malý sál		53
2.07	kuchyňka		4
2.08	sklad úklid		14
2.09	wc muži		11
2.10	wc ženy		6
2.11	chodba		27
2.12	chodba		20
2.13	schodiště	do podkroví	20
2.14	šatna		13
2.15	klubovna		43
2.16	maskérna		21
PATRO	CELKEM		446

navazující prostory v budově divadla

označení	místnost	komentář	plocha
2.17	chodba		12
2.18	šatna herců		13





půdorys podkroví, 1:200

SOUČASNÝ STAV

podkroví současný stav

označení	místnost	komentář	plocha
3.01	půda		200
3.02	archiv		35
3.03	sklad		13
3.04	sklad		12
3.05	chodba		31
CELKEM	PODKROVÍ		291

navazující prostory v budově MěÚ

označení	místnost	komentář	plocha
3.06	půda	cca	70



půdorys sklepení, 1:200

SOUČASNÝ STAV

sklep

označení	místnost	komentář	plocha
0.01		cca	150



POŽADAVKY - STAVEBNÍ PROGRAM

infocentrum

místnost	komentář / provozní vazba	orientační plocha
vstupní prostor	PULT 1 pracovník (prodává vstupenky, knihy, předměty...) MALÉ SEZENÍ 5 místnost HRAVÁ STÁLÁ EXPOZICE	60
veřejné wc muži		5
veřejné wc ženy		5
šatna veřejnost		10
wc personál		5
šatna pro personál		5
kuchyňka personál		5
sklad	prodejních předmětů	10
úklidová komora		2
infocentrum celkem		107

muzeum

Výstavní prostory pro stálé expozice		350
Výstavní prostory pro dočasné expozice		150
sklad fundusu		80
Pracovna / čistá dílna / badatelna	příprava expozice	15
depozitář	- regály pro archiválie (v krabicích) - prostor pro objemnější předměty - kartotéka (fotoarchiv) sucho, stálá teplota	160
kancelář		11
kancelář		11
knihovna	asi 6000 svazků	60
muzeum celkem		837

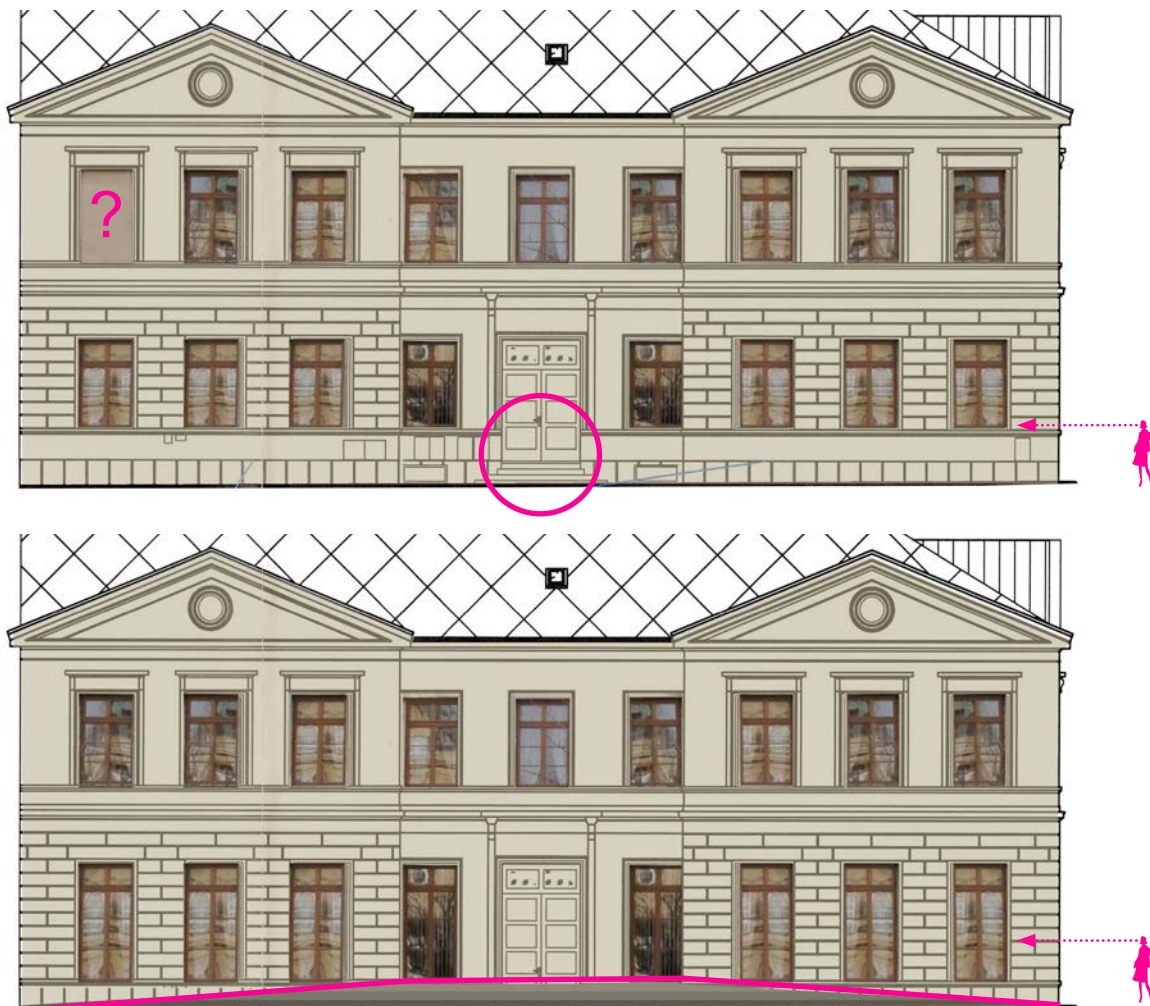
Klub

zasedačka		25
kancelář		11
kancelář		11
sklad		35
Šatna	pro ochotnické herce – v současnosti již v objektu divadla	20
zkušebna		30
rekvizitárna		20
Klub celkem		152

sdílené zázemí Muzeum + Klub

kuchyňka personál		5
Úklidová místnost		2
wc personál		5
sdílené celkem		12





VZTAH OBJEKTU K NÁMĚSTÍ

bezbariérový přístup

Veřejná budova by měla mít důstojný bezbariérový přístup. Bezbariérovost není jen podmínkou možného užívání objektu imobilními občany, ale je důležitá i pro rodiče s kočárky a svou vstřícností výrazně rozšiřuje potenciální skladbu návštěvníků.

V rámci architektonicko-urbanistické soutěže o návrh revitalizace Masarykova náměstí bylo na základě jednoho z požadavků zadání předloženo několik způsobů zpřístupnění objektu; od vnitřních stavebních úprav, přes vnější rampu až po terénní úpravu prostranství. Je zřejmé, že výsledná podoba bezbariérového vstupu musí vzniknout ve vzájemné koordinaci zpracovatele rekonstrukce objektu a revitalizace náměstí.

vizuální propojení domu s náměstím

Zvýšené přízemí objektu nevytváří jen provozní, ale i vizuální bariéru. Pro zamýšlenou veřejnou funkci objektu je klíčové, aby kolemjdoucí viděl do objektu; byl pohledem lákán k návštěvě a snadno se orientoval.

Navržená podoba historizující fasády pracuje se stávající pozicí a velikostí oken. Součástí návrhu a revize projektu by mělo být navržení způsobu vizuálního propojení vnitřního dění v objektu a přilehlého prostranství. Nabízí se např. snížení parapetů...

venkovní krytý prostor

Na základě jednoho z požadavků zadání soutěže na náměstí přednesl jeden z návrhů možnost přístavby soudobého portiku, který umožňoval bezbariérový vstup, vytvářel prostor pro venkovní výstavy a další veřejné aktivity související s budovou a zároveň nabízel trvalé pódium pro městské slavnosti. Návrh nebyl z více důvodů oceněn, typologický námět portiku je však nyní, při návrhu rekonstrukce k diskuzi.



MOŽNOSTI NÁSTAVBY

KLUB – severní křídlo

Prostorově atraktivní možností umístění hlavních částí muzea je podkroví. Pro rozšíření užité plochy, prosvětlení interiéru a rozšíření způsobů instalace výstav se nabízí zvýšení dvorní části střechy, ať už formou vikýře či celé pultové resp. asymetrické části sedlové střechy.

KLUB – západní křídlo

V západní části podkroví Klubu je dnes situován archiv úřadu. Tato vestavba je tvořena sádkartonovou konstrukcí a sníženým podhledem. Vrchní část krovu není využívána. V návaznosti na výstavní prostory by zde mohl být situován depozitář muzea.

MěÚ – schodiště

Podkroví nad částí městského úřadu je nízké a nevyužívané. Dvorní nástavba by mohla vytvořit prostor pro archiv úřadu.

MěÚ – plochá střecha a budova steré radnice

Část střechy městského úřadu je plochá, přibližně v úrovni římsy navazujících objektů. V rámci úvah o střešních nástavbách je vhodné umožnit budoucí doplnění nástavby a úrovně propojení celého radničního bloku, včetně zahrnutí krovu historické radnice.

▲ ILUSTRAČNÍ KOLÁŽ

(s použitím nástavby paláce Langhans od architekta Ladislava Lábuse) dokládá možnosti nástavby propojující celý radniční blok a umožňující uzavřený výstavní okruh.

LEGENDA

aktuální etapa

možné budoucí propojení

▼ SOUČASNÝ STAV

