



PERLA MĚSTEM

Perla jako součást města

Areál Perly představuje území o velikosti několika městských bloků, větší než samotné historické jádro města. Aby mohlo dojít k úspěšné revitalizaci celé lokality, nesmí být toto území vnímáno jako „areál“, ale jako potenciální součást městské struktury. Jako část území, která doplní mozaiku okolního města, postupně se do něj začlení a stane se jeho nedílnou součástí. Návrh proto člení území na srozumitelné a uchopitelné jednotky – bloky a vytváří síť veřejných prostranství navazujících na strukturu ulic v okolí. Díky klíčové poloze v rámci města představuje lokalita potenciál pro vznik veřejných prostranství s významem pro celé město. Návrh proto předpokládá vznik několika veřejných prostranství ve škále od „kamenných“ po „zelené“.

Perla jako motor města

Dlouhých 150 let Perla představovala „hnací motor“ ekonomiky města, který vytvářel pracovní příležitosti a zdroje obživy pro velký počet obyvatel. Prázdný areál dnes představuje jen obtížně opakovatelnou příležitost pro opětovné nastartování ekonomických aktivit, byť v daleko subtilnější a sofistikovanější podobě. Jako jeden z možných potenciálů lze identifikovat tradici textilního návrhářství a řemeslné zručnosti navazující na kreativní obory, např. v souvislosti s místní umělecko-průmyslovou školou. Část stávajících hal by tak mohla najít využití pro aktivity na pomezí kreativních oborů (návrhářství, design) a řemesla, jednou z reálných možností je i přesunutí zmíněné školy do adaptovaných prostor.

Nadnesený termín „motor města“ však nelze tak vnímat jen v rovině ekonomické, ale možná ještě více v rovině společenské. Transformace tohoto území by měla přinést energii do všech oblastí městského života. Perla se musí stát plnohodnotnou částí města, která nabídne široký mix aktivit a programu. Měla by nabízet jak pracovní místa, tak veřejné služby, vybavenost a různé typy rezidenčního využití.

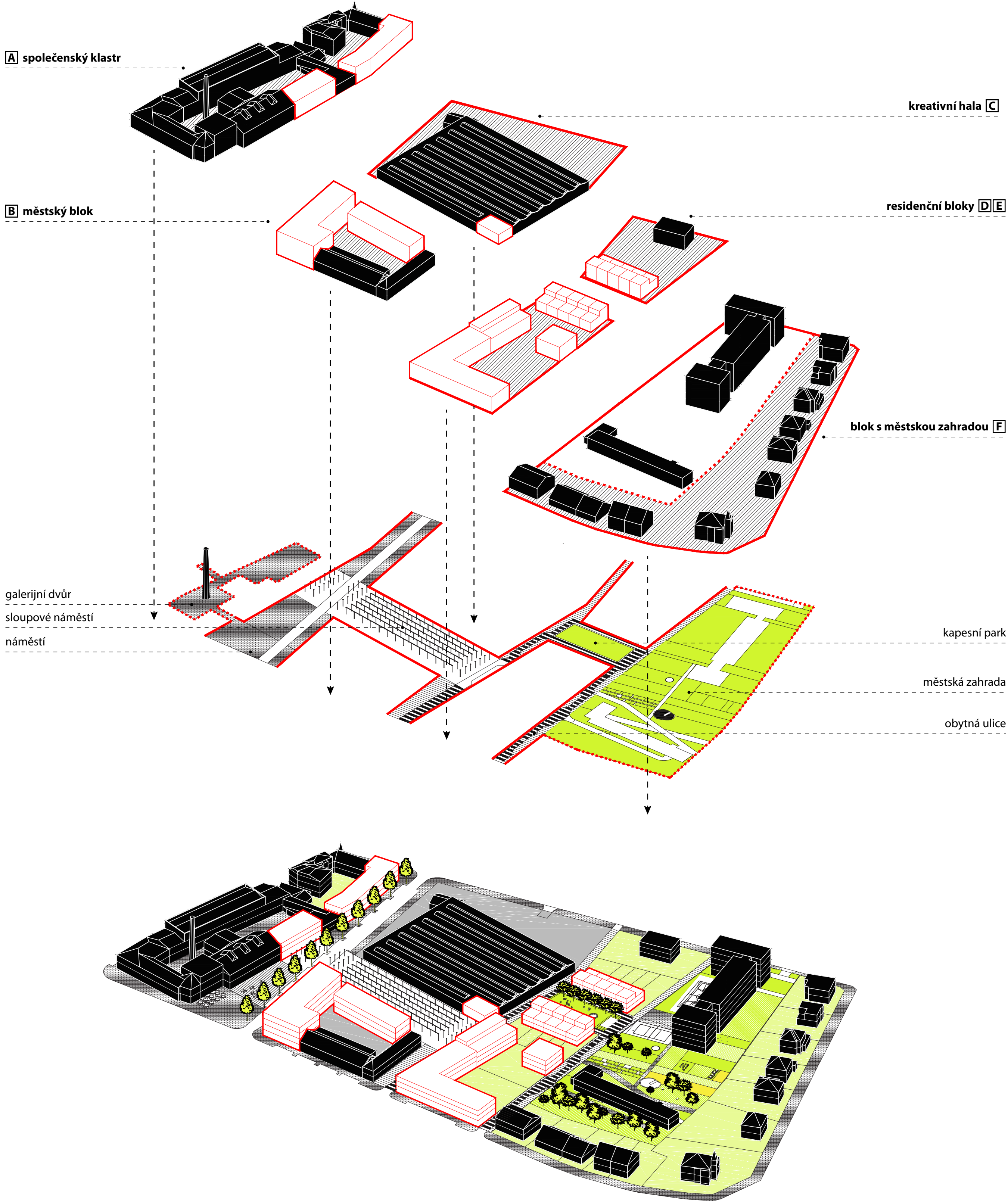
Perla jako proces postupné proměny

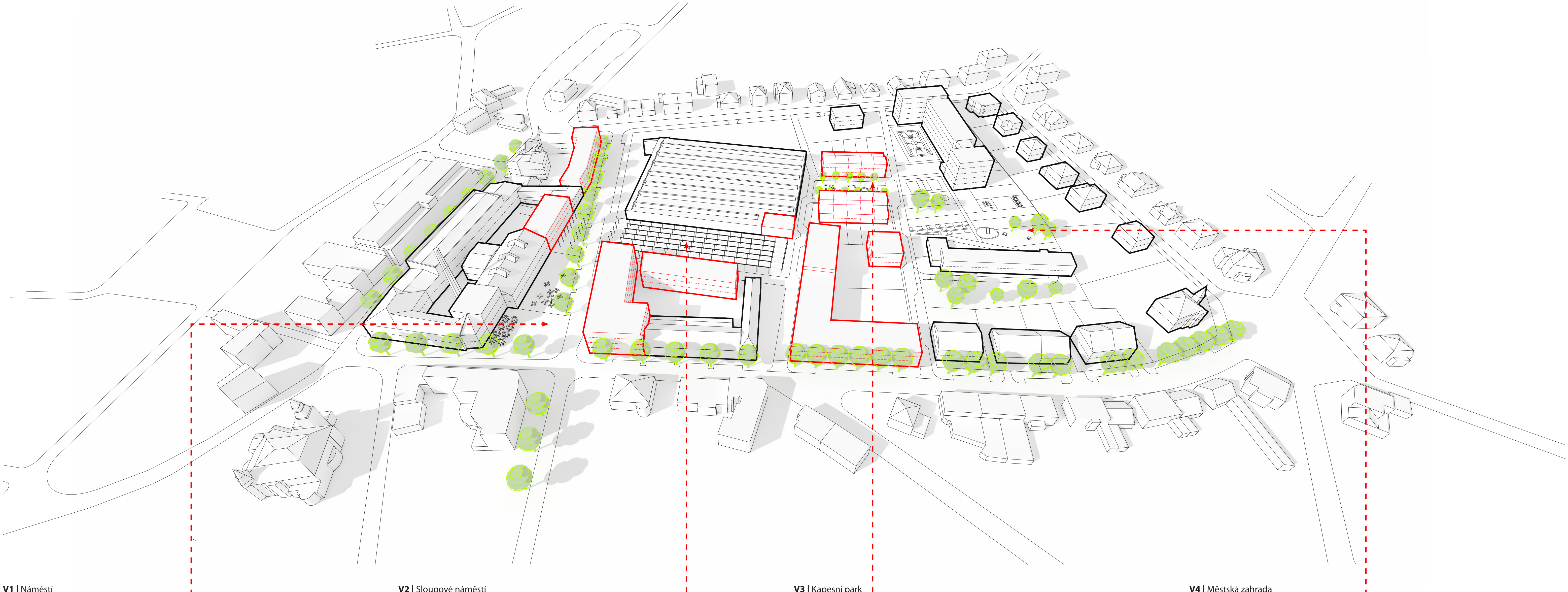
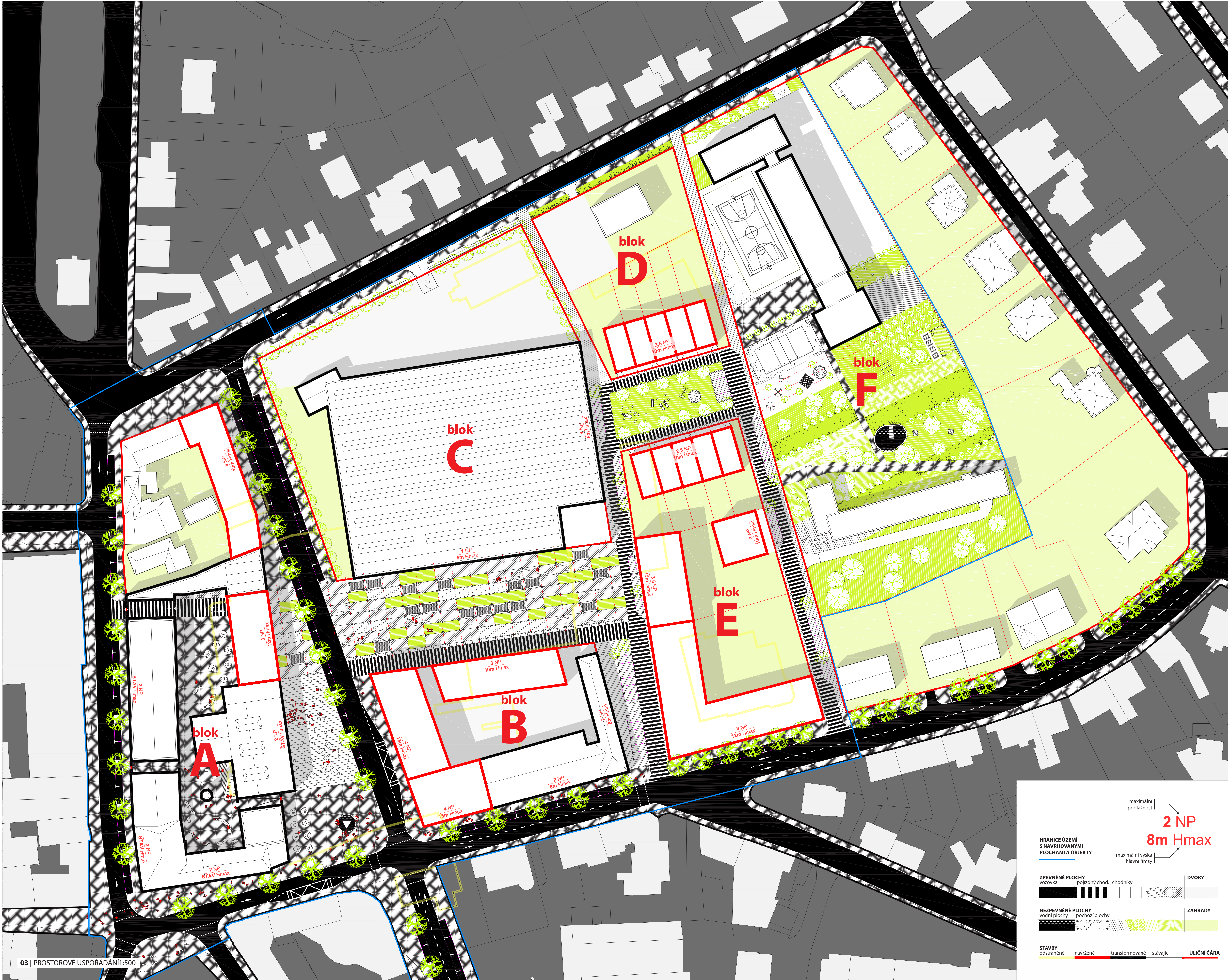
Areál Perly představuje relativně rozsáhlé území, které lze jen obtížně „naráz“ navrhnout a zrealizovat. V dnešní ekonomické situaci se jen těžko najde subjekt, který by byl schopen shromáždit finanční prostředky potřebné pro jednorázové řešení celého areálu. Aktuální nedostatek peněz a malý zájem investorů však paradoxně nemusí znamenat problém, ale naopak výhodu a příležitost pro město. V kontextu prominentní polohy v blízkosti centra města a jen obtížně opakovatelného potenciálu této lokality lze adekvátní způsob regenerace popsat spíše jako postupné otevírání území, „obydlování“ a srůstání s městem. Nová Perla bude vznikat po částech, relativně pomalu, a je nutné stále hledat správnou kombinaci potenciálů a potřeb města. Sílu, která Perlu oživí, je třeba vidět ve spolupráci zainteresovaných hráčů, tedy občanů, podnikatelů, samosprávy, škol, městských iniciativ a architektů a organizátorů projektu.

Koncept regenerace je proto postaven na dvou základních principech:

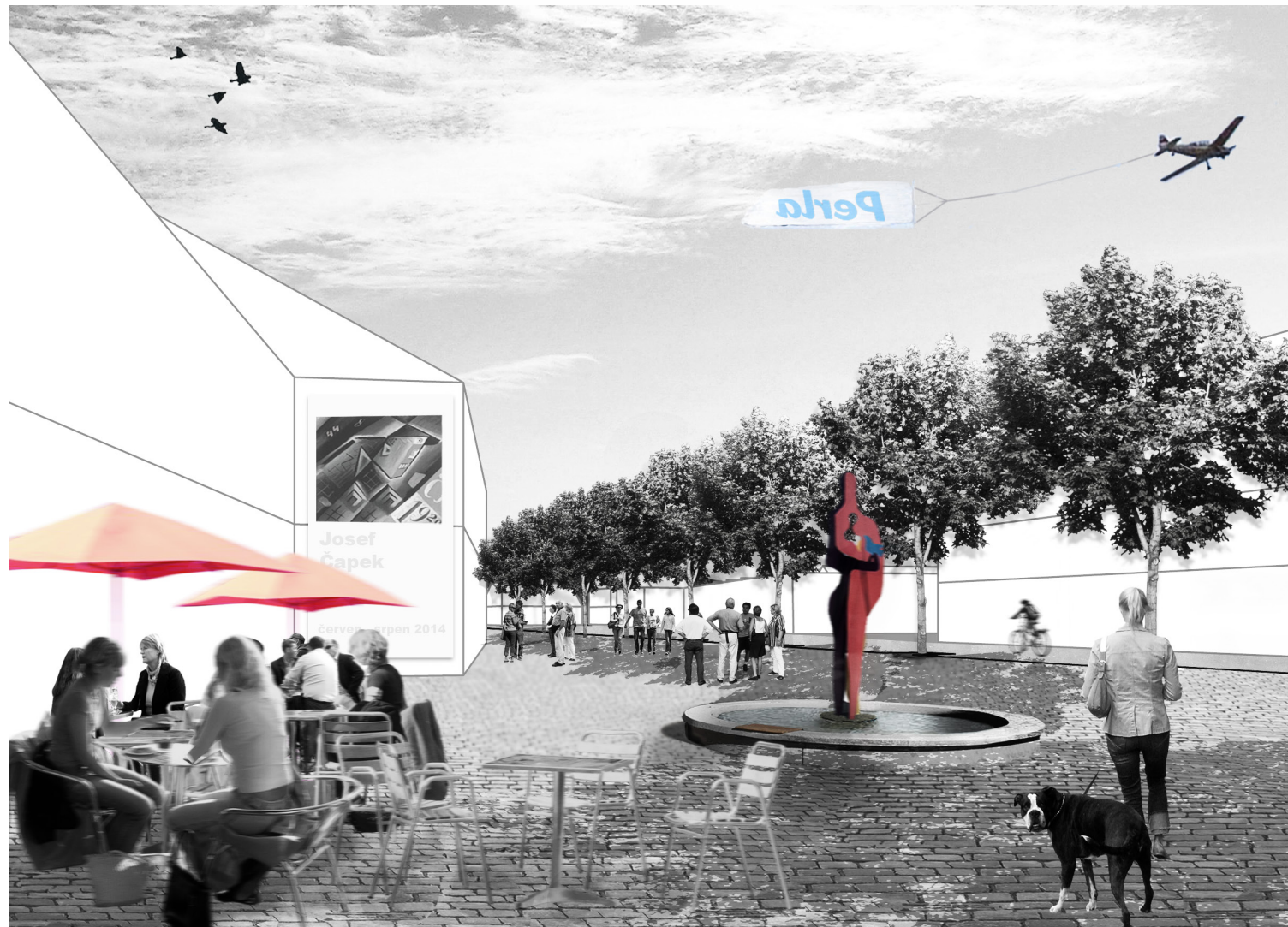
1/ Členění území na uchopitelné a samostatně realizovatelné jednotky. Návrh člení území na jednoznačně vymezené bloky, z nichž každý může vzniknout samostatně a relativně nezávisle na svém okolí. Každý z bloků je v přímém kontaktu s veřejným prostranstvím, ze kterého je zároveň obslužen dopravou i technickou infrastrukturou. I v rámci bloků lze pak jednotlivé domy realizovat postupně.

2/ Postupná proměna území, která co nejvíce využívá potenciál existujících staveb. Návrh nepředstavuje jen výsledný „ideální“ obraz území bývalé Perly, ale počítá se sérií kroků postupně otevírajících území životu, a to jak z hlediska realizace veřejných prostranství, tak ve využití jednotlivých staveb. Předpokládá v počátku provizorní využití existujících budov tak, aby si území co nejrychleji našlo své místo v životě města, a následně jejich postupnou transformaci. I proto se návrh snaží hledat potenciál v existujících stavbách areálu Perly, které z velké části zachovává a hledá pro ně nové využití.





V1 | Náměstí



V2 | Sloupové náměstí



V3 | Kapesní park



V4 | Městská zahrada

