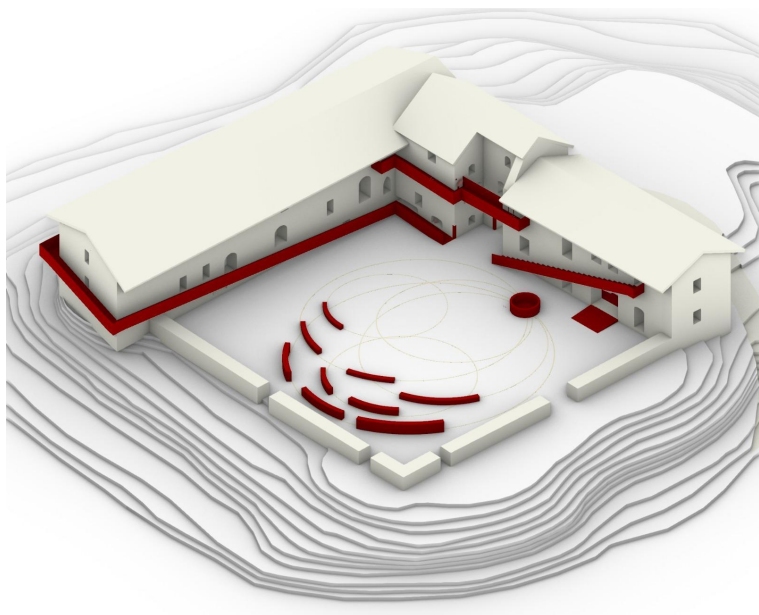


Aizputes Livonijas ordeņa pils dizaina attīstības koncepcija



Pasūtītājs
Dienvidkurzemes novada pašvaldībai

Projekta autors
Dizaina studija "H2E"
Vilandes iela 1-13, Rīga, LV 1010
M +371 223 088 90
info@h2e.lv / www.h2e.lv

H²E
DIZAINA BIROJS

© Projekts ir dizaina biroja „H2E” autoripaašums. Visas tiesības aizsargātas. Publicēšanas un pavairošanas gadījumā atsauce uz autoru obligāta. Projekta vai tā daļas izmantošana vai adaptācija pieļaujama tikai saskaņojot ar projekta autoru.

31.10.2024

Izaicinājums

Saglabāt Aizputes Livonijas ordeņa pili
nākamām paaudzēm un aktivizēt **unikālu**
valsts nozīmes arhitektūras pieminekli.

**Attīstības dizaina koncepcija ir pamats,
lai tālāk izstrādātu būvprojektu pils
saglabāšanai, mūru nostiprināšanai un
starpizmantošanai.**

Kamdēļ šis projekts ir nozīmīgs ikvienam?

Būtiski:

1. Novada un sociālais aspekts

Dienvidkurzemes novada attīstības aspekts un Aizputes pils ģeogrāfiskais novietojums ar augstas kvalitātes saturu, kas ir relevants ikkatram. Sociālais aspekts – sakārtojot un aktivizējot objektu, pieaugs cilvēku plūsma un sniegs pievienoto vērtību visam novadam. Projekta izstrādes laikā ir iespēja iesaistīt sabiedrību satura detalizēšanā, veidojot to kā atvērtu resursu, ņemot vērā jau patreiz esošās Aizputes iedzīvotāju kopienas aktivitātes – SERDE, Aizputes Renesanses biedrība u.c.

2. Kultūrmantojuma aspekts

Sagatavots projekts tālākai attīstībai iesniegšanai līdzfinansējumam Eiropas fondiem unikāla kultūrmantojuma saglabāšanai un aktivizēšanai. Dizaina koncepcija atbalsta pieejamības, iekļaušanas un drošības kultūru, kas saskan ar Jauno Eiropas Bauhaus iniciatīvu, LR Kultūras Ministrijas pamatnostādņem un Nacionālās kultūras mantojuma pārvaldes definētiem Eiropas Kultūras mantojuma pieejamības un drošības aspektiem.

3. Finansiālais aspekts un iespēja ieviest kārtās

Sagatavotais projekts var tikt īstenots soli pa solim posmos, definējot budžetus un laika nogriežņus. Objektu aktivizēt var jau ar nelieliem resursiem, izvēloties prioritātes.

Saturs

01 Izpēte

02 Dizaina vīzija

03 Dizaina koncepcija

04 Ieteikumi

01 Izpēte

Dati un fakti.

Aizputes Livonijas ordeņa pils raksturlielumi

Aizputes pilsētas vēsturiskais centrs ir Valsts nozīmes Pilsētbūvniecība Nr.7437

Aizputes viduslaiku pils ir Valsts nozīmes arheoloģijas piemineklis Nr.1277.

Aizputes pils ar nocietinājuma mūri ir Valsts nozīmes arhitektūras piemineklis Nr.6396.

Sienas dekoratīvā apdare ir Valsts nozīmes mākslas piemineklis Nr.3795

Pils celtniecība datējama ar XIII gs., ierindojojot to starp 1276.-1300. celtajām Ordeņa pilīm.

Kastellas tipa būve, kuras plāns pēc formas ir kvadrātam tuvs taisnstūris, plāna nospraušanā, kā mēra vienība, lietota ģermāņu pēda/28,0 cm/.

Nākošais, otrais, pils būvperiods datējams ar XIV gs., kad pie apkārtmūra austrumu sienas, dienvidu galā no ārpuses piebūvēts divstāvu dzīvojamais korpuss ar pagrabiem.

Trešajā būvperiodā – XV-XVI gs., pie apkārtmūra piebūvētais Austrumu korpuss, pagarināts ziemeļu virzienā.

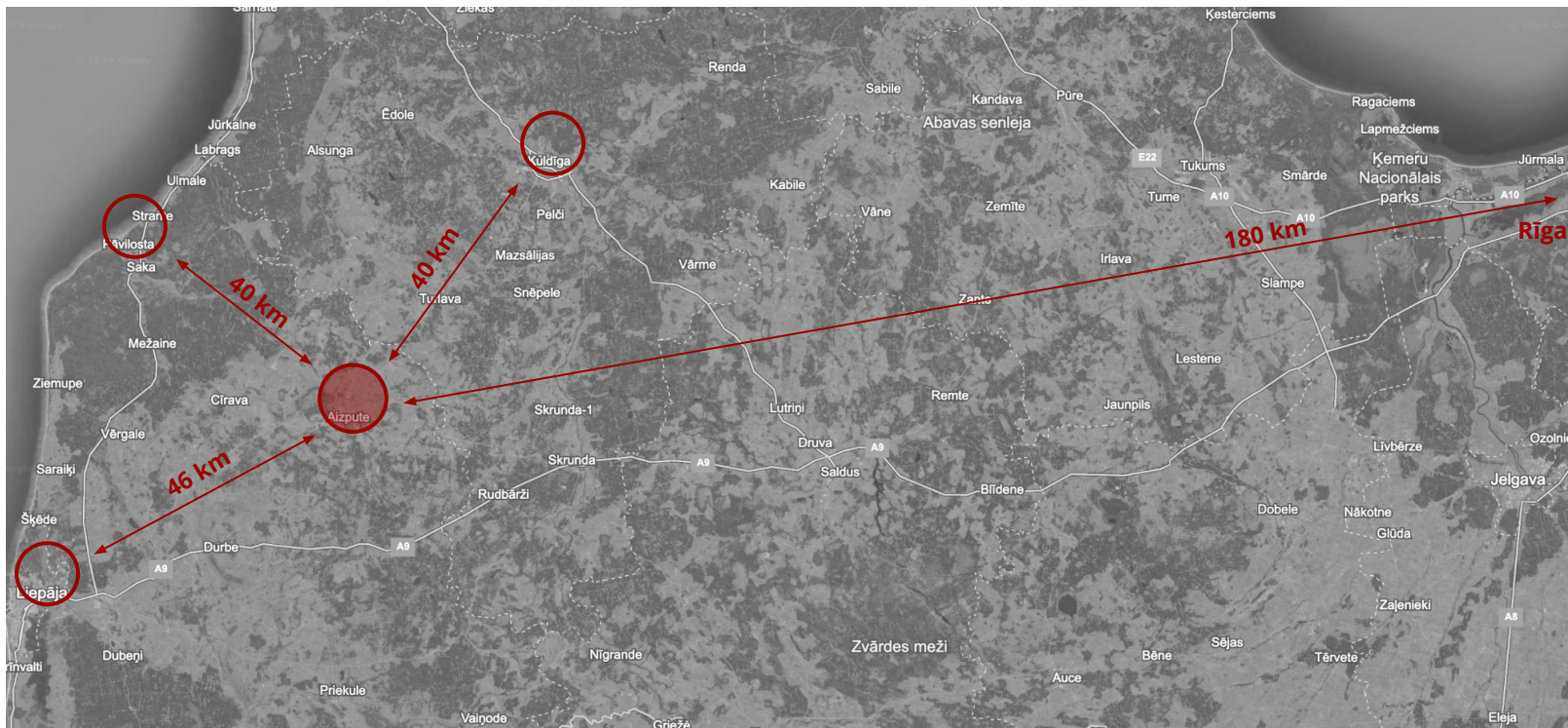
XVI.gs.beigās - XVII.gs. sākumā pili atjauno, un no tā laika pagalmā virs vārtiem saglabājies apmetums ar greznu un bagātīgu dekoratīvo apdari sgrafito tehnikā.

Kā beidzamais nozīmīgākais būvperiods minēts XVII gs. Pils apkārtmūra iekšpusē, izbūvēts jaunais – Dienvidu korpuss.

Aizputes pils novietojums

Dienvidkurzemes novadā, Aizputē, Aizputes vecpilsētā, dabiskā uzkalnā, Tebras upes krastā.

Kontekstam: Dienvidkurzemes novadā ir 32 977 iedzīvotāji (*Centrālā statistikas pārvalde, 2022*)



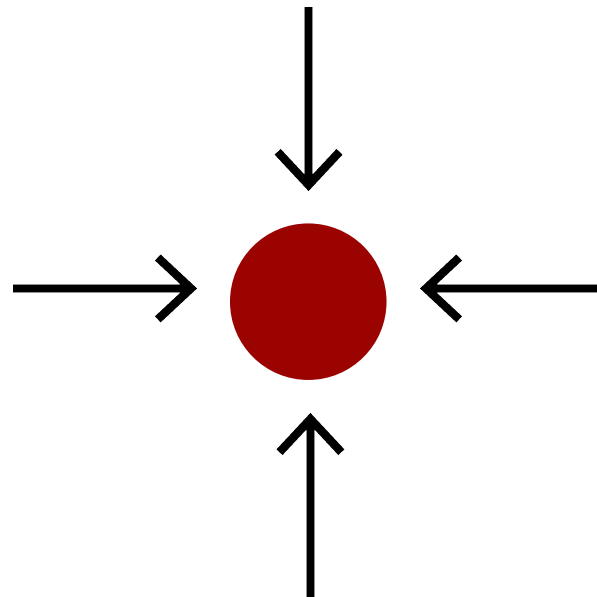
Dizaina koncepcijas izstrāde balstīta

2018. gadā veiktajā arhitektoniski mākslinieciskās izpētes sējumā, 2023. gadā Aizputes Renesanses biedrības izstrādāto plenēra apkopojuma Aizputes viduslaiku pils starpizmantošanai analīzē, pieejamajiem vēstures materiāliem un liecībām un Aizputes darba grupas norādījumiem.

Aizputes Livonijas ordeņa pili definējam kā tūrisma objekta **galamērķi**



Šodienas situācija, kurā pastāv mūru grūšanas bīstamības risks un trūkst mērķtiecīga satura pils kā tūrisma galamērķa iedzīvināšanai



Pils kā nākotnes potenciāls galamērķis gan Aizputes un Dienvidkurzemes novada kopienai, gan Latvijas un starptautiskam tūrismam

Esošo materiālu izpēte

Veiktie pasākumi pils atjaunošanai

2023

Aizputes pils plenērs, iesaistot arhitektūras studentus. Realizēts sadarbībā ar Dienvidkurzemes novadu, augstskolu RISEBA, Aizputes Renesanses biedrību. Plenēra laikā īstenota arī sabiedrības iesaiste viedokļu paušanā - aptauja Facebook "Balso! Ko Tu vēlies darīt pilī?"

2020

Konservācijas būvdarbu 1. kārtas pagrabu un sienu mūru nostiprināšanai

2019

Izstrādāta pils konservācijas būvprojekta dokumentācija

Pārskats par arheoloģiskās uzraudzības darbiem Aizputē, Aizputes viduslaiku pils aizsardzības zonā projekta "Gājēju un riteņbraucēju ceļiņa izbūve Liepājas ielā no Aizputes robežas līdz Akmens tiltam Aizputē" darbu laikā. Sagatavojis Armands Vijups.

2018

Pils arhitektoniski mākslinieciskā izpēte arhitekta Pētera Blūma vadībā

1997

Pētījums: Spārītis O. Renesanses arhitektūra Latvijas republikā. Pētījums mākslas zinātņu doktora grāda iegūšanai, Latvijas mākslas akadēmija

1980

Bēts Z., Erdmanis G. Aizputes ordeņa pils Pirmsprojekta izpēte

Plānošanas dokumenti

Aizputes novada attīstības programma

2019.-2025. gadam:

R2.5. Livonijas Ordeņa pils konservācija Būves mehāniskā stiprināšana un stabilizācija, lai uzlabotu drošību un vides pieejamību; **ilgtspējīga** pils izmantošana.

R3.2. Aizputes Livonijas ordeņa pils koncepcijas izstrāde un ieviešana Koncepcijas izstrāde tūrisma un uzņēmēju aktivitātes piesaistei, lai izmantotu iespējas, ko sniedz Livonijas ordeņa pils.

https://www.dkn.lv/lv/aizputes-novada-attistibas-planosanas-dokumenti?utm_source=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

Latvijas ilgtspējīgas attīstības stratēģija līdz

2030. gadam (Latvija 2030) un Latvijas

telpiskās attīstības perspektīva

<https://www.mk.gov.lv/lv/media/15129/download?attachment>

Kurzemes plānošanas reģiona teritorijas

plānojums 2006. – 2026.gadam

<https://www.kurzemesregions.lv/darbibas-nozares/arhivs/kpr-teritorijas-planojums/>

Aizputes novada ilgtspējīgas attīstības

stratēģija 2012-2030

https://geolatvija.lv/geo/tapis#document_7754%C2%A0

Aizputes Livonijas ordeņa pils laika līnija tālākam satura definēšanas darbam



Līdz XVIII gs. vidum pilī dzīvojuši Pilmuižas īpašnieki.



XVIII un XIX gs. mijā, kad īpašnieki pārcēlās uz jauno kungu māju Skolas ielā 1, kas atrodas netālu no pils. Vecā pils tika piemērota **muižas saimniecības un kalpu dzīvokļu vajadzībām**.



1915. gadā tajā bijis ierīkots **cietums**.



1920. gadā Pilmuiža pārgāja valsts īpašumā. Zeme tika sadalīta jaunsaimniecībām, bet Veco pili 1924. gadā piešķīra pilsētai (tas tika noformēts ar līgumu 1927. gada 7. maijā).



No 1927. līdz 1929. gadam pilī dzīvoja 14 cilvēki. 1926. gadā Aizputes Ordeņa pils tika iekļuva Valsts aizsargājamo pieminekļu aizsargājamo sarakstā.



1936. gadā pils daļēji atjaunota par Kultūras fonda un budžeta līdzekļiem.



Pilsētas valde **1938.-1939. gadā** nolēma ierīkot **mākslas un senatnes muzeju, kā arī tūristu mītņi**.



Ieceres sāka īstenot – muzeju iekārtoja, bet tālāko attīstību pārtrauca Otrais pasaules karš. Pēc kara pilī bija **īres dzīvokļi un Kūdras rūpnīcas kopmītne**.



Atjaunotais Novada pētīšanas muzejs un 40. gadu otrajā pusē iekārtotais Iekšlietu ministrijas Aizputes Valsts arhīvs. Līdz 70. gadu beigām visiem pils iedzīvotājiem bija iespējas pārcelties uz labākiem dzīvokļiem, un **pils palika tukša**.



1982. gadā pavasarī pamestās pils dienvidaustrumu spārnā izcēlās ugunsgrēks, kā rezultātā pils stipri cieta.



1984. gada vasarā Kultūras ministrijas restaurācijas projektēšanas arhitektūras izpētes grupa izpētīja dienvidu korpusa vārtu daļas pagalmu fasādi, atklājot ļoti grezno rotājumu, kas radīts XVI un XVII gs., Kurzemes hercogistes laikos. Ojāra Spārīša vārdi “Visā Baltijas teritorijā greznākais apmetuma rotājuma ansamblis, kas darināts sgraffito tehnikā”.



Aplūkojamie būvelementi, vēstures liecības

Pils vēsturiskā atrašanās vietas nozīmība:

Aizpute bija ordeņa Kuldīgas komturejas saimniecības pils, militārais atbalsta punkts starp Livoniju un Prūsiju. Tebra krastā, kas bija robežupe starp Livonijas ordeņa un Kurzemes bīskapijas zemēm:

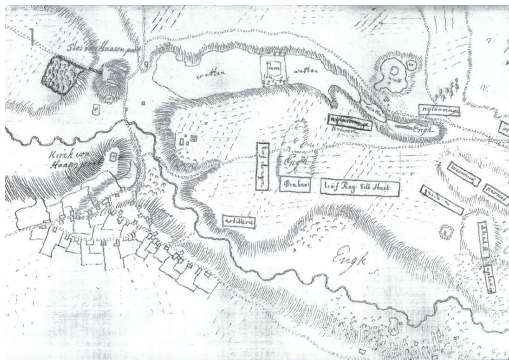
Tebras kreisajā pusē atradās Ordeņa Aizputes pilsnovada zemes; Tebras labajā krastā – Kurzemes bīskapijas zemes.

Gar ZR nogāzi aizvijas senais Rīgas-Grobiņas lielceļš.

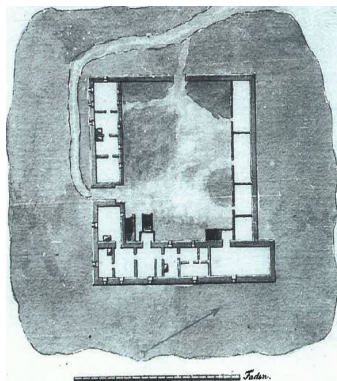
Aizputes vārds (*Aseputten*) pirmo reizi rakstītajos avotos minēts

1253. gada kuršu zemju dalīšanas dokumentos starp Vācu ordeni Livonijā un Kurzemes bīskapu. Robeža starp abiem valdījumiem tika nosprausta pa Tebras upi, – tās kreisais krasts pienācās ordenim, bet labais – bīskapijai. Kuršu pils *Aseboten* minēta arī Livonijas Atskaņu hronikā saistībā ar 1261. gada notikumiem, kad tās iemītnieki padodas Vācu ordeņa karaspēkam.

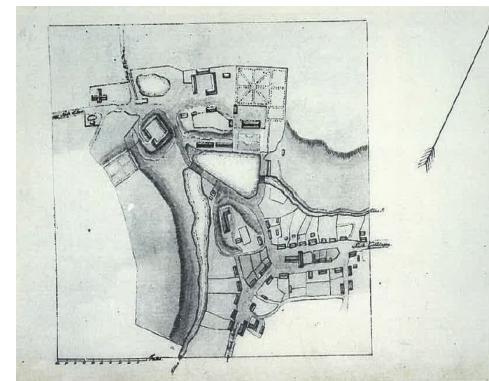
“Aizputes pilskalns”. Latvijas enciklopēdija: <https://enciklopedija.lv/skirklis/130700> (24.05.2024)



Vecākā zināmā karte, kur attēlota Aizputes pils un tās apkārtnē. Zviedrijas karaļa Kārļa XII karaspēka dislokācija Aizputē. 1701. Gads. Karte Zviedrijas Kara arhīvā



Aizputes pils senākais detalizētais plāns. Ose I. Livonijas piļu attēli no marķīza Paulučī albuma. Rīga: Latvijas Vēstures institūta apgāds, 2008.



Aizputes pils novietne 1827. gadā. Ose I. Livonijas piļu attēli no marķīza Paulučī albuma. Rīga: Latvijas Vēstures institūta apgāds, 2008.

Telpa pie pils ieejas vārtiem (DA "tornītis")

Iespējams, funkcija saistīta ar vārtu sardzi un drošību.

Atrasti ievērojami liela kamīna fragmenti, identificēta skursteņa vieta. Telpa, visticamāk, bijusi ar trūcīgu dabīgo gaismu, jo identificēts tikai viens mazs logs. Pēc P. Blūma secinājuma, ir iespējams izstrādāt teorētisku telpas interjera rekonstrukciju.

1985. gadā Arhitektoniskajā izpētē uz griestu sijām tika atklāts baroka laikmeta ornamentāli – florāls gleznojums, kas gāja bojā ugunsgrēkā.

Vienīgā vieta pilī, kur saglabājusies autentiska/origināla interjeru apmetumu apdare.

P. Blūms, AMI secinājums: **Par vienīgo, domājams, oriģinālo aili šobrīd iespējams atzīt esošo vārtu aili.**



Virš pils galvenajiem vārtiem:

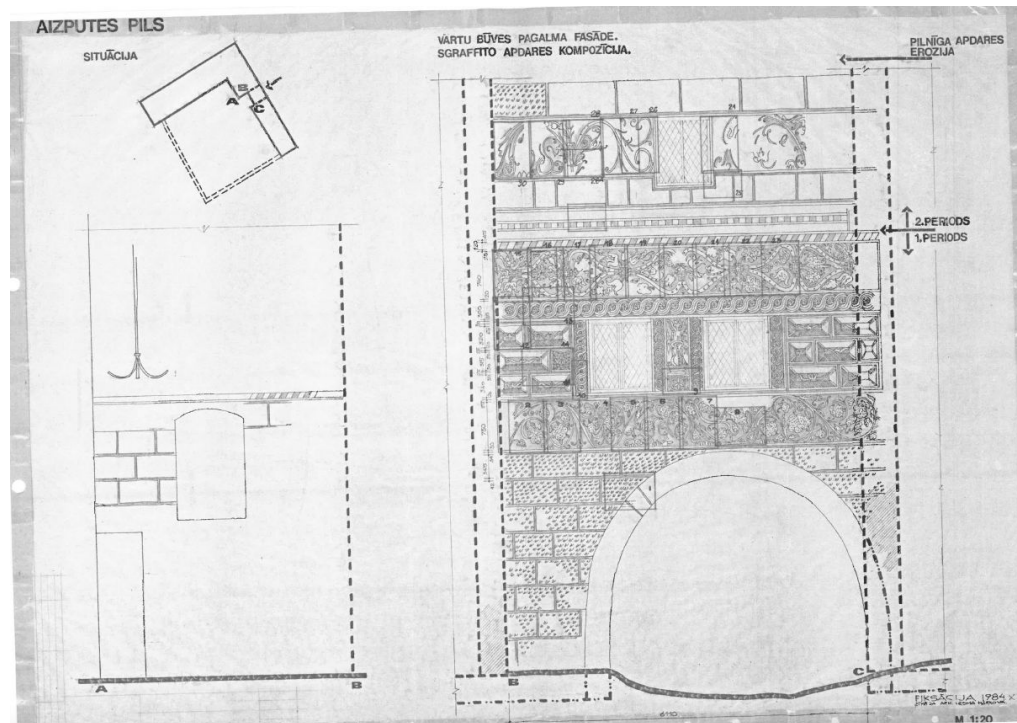
Sgrafito tehnikā veidotais divkrāsu apmetums,
17. gs.s.

1984. gadā veikta fotofiksācija un sgrafito kompozīcijas kopēšana, izmantojot zīmuli grafiņa pūderi uz plāna papīra loksnēm. Veikta augstas izšķirtspējas skenēšana.

Dabīgā apgaismojumā sgrafito elementi tikpat kā nav saskatāmi, **vajadzīga virzīta gaisma aplūkošanai.**

Īpaša Aizputes pils odziņa ir sgrafito tehnikā darinātais Kurzemes hercogistes laika zīmējums. Mākslas darbs atrodas uz sienas, pagalmā virs pils galvenajiem vārtiem. **“Eksperti uzskata, ka šis ir Baltijā lepnākais šī stila zīmējums.** Diemžēl šis slapjā apmetumā veidotais ornaments kļūst **arvien nemanāmāks.** Mēs ceram, ka **kādu dienu arī tas tiks atjaunots.**”

Aizputes novada tūrisma speciāliste Signe Pucena
<https://www.historia.lv/jaunumi/ari-aizpute-notiek-pils-a-tjaunosanas-darbi>

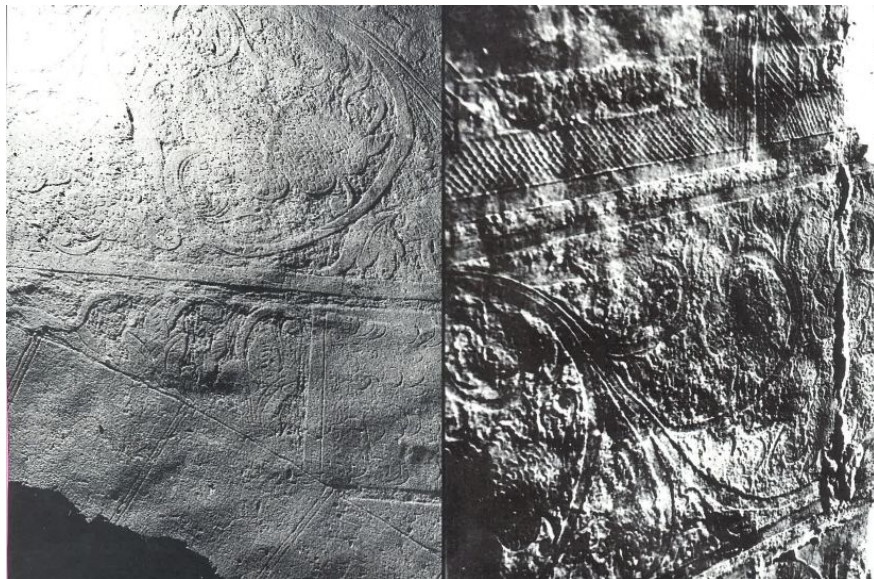


Attēls no: Pils arhitektoniski mākslinieciskā izpēte arhitekta Pēteru Blūma vadībā, 2018. gads

Sgrafito kompozīcijas

1985. g., foto Vilnis Auziņš

Motīvi: Briljantu rustojums, nelielu aplīšu kārtojumi, augu vijuma motīvi, vīnstīgu joslas, vāze ar ziediem, grāmatas attēlojums.



Attēli no: Pils arhitektoniski mākslinieciskā izpēte arhitekta Pētera Blūma vadībā, 2018. gads

Secinājumi no izpētes. Pils pagraba konservācijas nepieciešamība

Būvēs tehniskais stāvoklis (pēdējā būves tehniskā apsekošana veikta 2019. gada janvārī (apsekotājs būvinž. D. Šēlis):

Pils pagraba mūrētu ķieģeļu velvju pārseguma balstu stabi ir bīstami erodējuši;

Tehniskās Apsekošanas Atzinuma ieteikumi: izbūvēt pagaidu jumtu ēkas daļai, kurā ir pagrabs;

No tehniskās apsekošanas atzinuma, inž. D. Šēlis, 2019

4.6. Pagraba, starpstāvu, bēniņu pārsegumi

Saglabājies pils pagraba mūrētu ķieģeļu velvju pārsegums. Tā kā ēka virs pagraba daļas ir bez jumta un pakļauta pastāvīgai nokrišņu ietekmei un virs velvju pārseguma atrodas samirkušu būvgružu kārta, tad minētais pārsegums ir mitruma piesātināts un pārlogots. Par to liecina erodējušie ķieģeļi un šuvju materiāls.

Velvju mūrētais balsta stabs bīstami erodējis un zaudējis vairāk kā 30% šķērsgriezuma, kas var novest pie pārseguma iebrukšanas divos laidumos. Atsevišķās vietās pie velvēm redzamas lāstekas.

Ieteicams:

1. Izvest būvgružus- atslogot pārsegumu;
2. Izbūvēt pagaidu vieglbetona bloku mūri ap bīstamo stabu, tādējādi to pastiprinot;
3. Uzstādīt pagaidu jumtu ēkas daļā virs pagraba- pasargājot pārsegumu un sienas no samirkšanas.

No P. Blūma priekšlikumiem pils konservācijas darbiem (2019. gada dokuments, aprakstu sagatavoja arhitekte Ineta Butāne):

Nr. 5: Ap pagraba velvju stabiem paredzēts izbūvēt pagaidu vieglbetona bloku mūri tādējādi pastiprinot esošos balstus.



Bīstami erodējis velvju pārseguma balsts



Mitruma piesātināta ķieģeļu velve. Lāstekas.

Secinājumi no izpētes. Jumta rekonstrukcijas nepieciešamība

2006. gada atzinums par jumta rekonstrukcijas (būvēšanas no jauna) iespējām, izmantojot 1997. gadā izstrādāto projekta dokumentāciju (projektētājs SIA "M. un V. Brūzis")

2. Jumta konstrukcijas risinājums minētajā projekta austrumu korpusam visa tā garumā ir izmantojams atbilstoši projekta iecerei. Pirms realizācijas nepieciešams veikt realizētās daļas detalizētu gabarītu mērījumus, lai noskaidrotu to atbilstību projektam un, ja nepieciešams, ieviest lokālas korekcijas.

- a. Austrumu korpusa jumta izbūves laikā jāpārbauda augstumu atzīmes jumta daļai virs vārtu buves un dienvidu korpusa austrumu daļas.
- b. Vārtu būves sienu enkurojuma tērauda konstrukcijas jāattīra no rūsas un jāapstrādā ar pretkorozijas līdzekļiem, jākrāso ar pretkorozijas krāsu.

3. **Jumtu virs austrumu korpusa ieteicams realizēt kā pirmo glābšanas darbu etapu vairāku iemeslu dēļ:**

- a. izmantojams esošā projekta tehniskais risinājums;
- b. austrumu korpusā vēl saglabājušies velvītie pagrabu pārsegumi un daudz vērtīgu interjeru detaļu.

4. Jumta konstrukcijas risinājumu virs dienvidu korpusa pēc projekta piedāvātā risinājuma nav ieteicams realizēt. [...]

5. Iesakām izmantot analogu vēsturiskajai konstrukcijas principu, kurā jumta balstvieta un kore ir horizontālas. Nepieciešams norādīt, ka šī jumta konstrukcijas būvniecība būs sarežģītāka kā austrumu korpusam, bet iesegšana ar kārņiņiem būs visai darbietilpīga, īpaši tajā jumta plaknes mezglā, kur veidojas uzspāres un spāres sadura. Vienkāršs būtu iesegums ar jumta skaidām vai dēļiņiem.

No P. Blūma priekšlikumiem pils konservācijas darbiem (2019. gada dokuments, aprakstu sagatavoja arhitekte Ineta Butāne):

Nr. 1:

Lai pasargātu vēl saglabājušās pagraba pārseguma velvju konstrukcijas un pils korpusu sienas, **korpusus paredzēts pārsegt ar vieglas konstrukcijas skārda lokšņu jumtu.**

Jumta balstīšanai plānots uzstādīt atsevišķas, ar sienu nesaistītas koka konstrukcijas: Austrumu korpusam – koka naglplākšņu portālrāmjus, balstītus uz esoša pārseguma un mainīga garuma metāla statiem ar UPE 240 augšjoslu; Dienvidu korpusa nepārsegtaī daļai – koka naglplākšņu kopnes, balstītas uz esošās sienas dzelzbetona joslas.

Nr. 4:

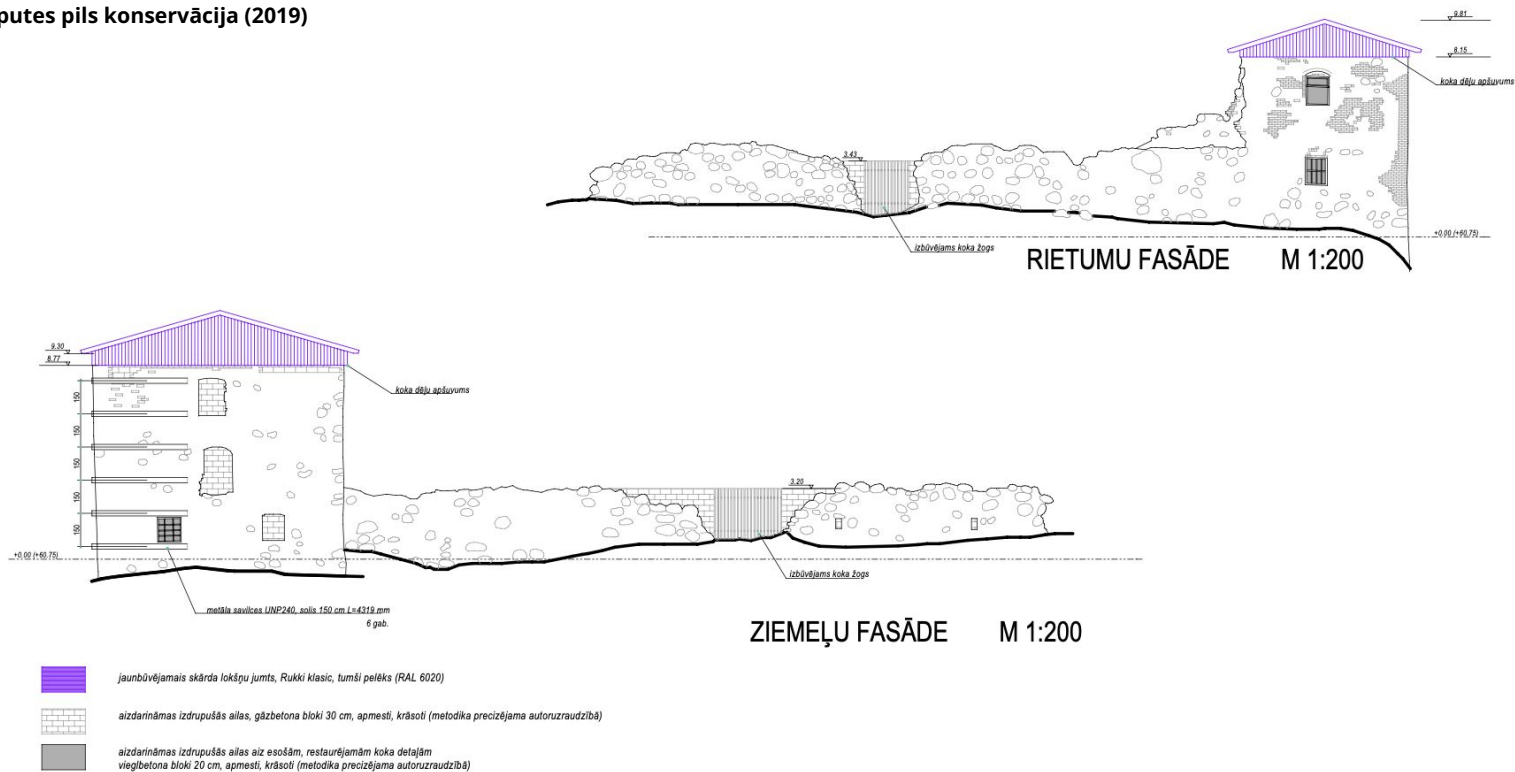
Izbūvējot Austrumu korpusa jumtu, paredzēts demontēt esošā skursteņa bīstamo nestabilo augšējo daļu, demontējot katru ķieģeli atsevišķi (izmantojot pacelāju).

Nr. 6:

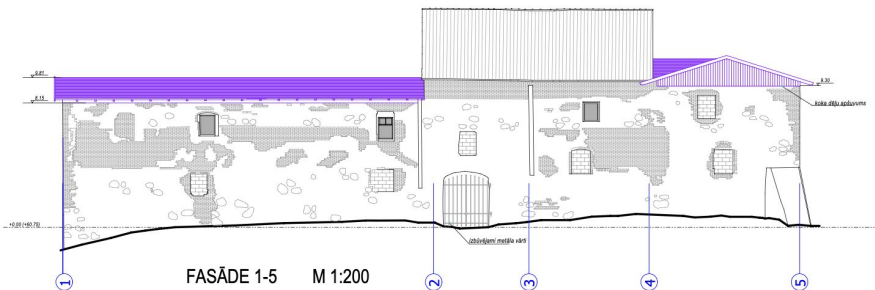
Kā jau minēts ieteikumu punktā 2, izbūvēt pagaidu jumtu ēkas daļai, kurā ir pagrabs. Vai minimālā programma- izbūvēt jumtiņus virs mūra sienām ar noteci uz ārpusi.

Secinājumi no izpētes. Jumta rekonstrukcija.

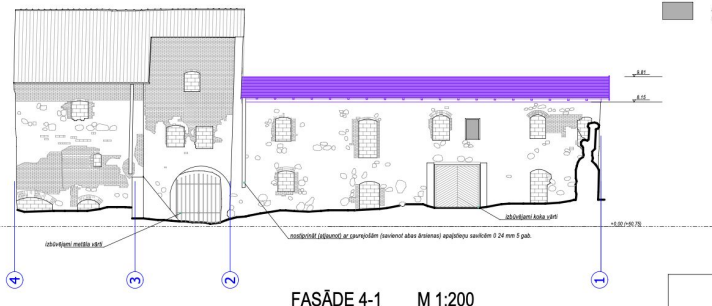
BP Aizputes pils konservācija (2019)



Secinājumi no izpētes. Jumta rekonstrukcijas koncepcijas skice



- jaunbūvējamais skārda lokšņu jumts, Riuki klasis, tumši pelēks (RAL 6020)
- aizderināmas izdruģušās aļus, glāzbetona bloki 30 cm, apmesti, krāsoti (metodika precizējama autorsauzdrēbā)
- aizderināmas izdruģušās aļus ar kvādām, resturkūjamām koka derīgām vieglbetona bloki 20 cm, apmesti, krāsoti (metodika precizējama autorsauzdrēbā)

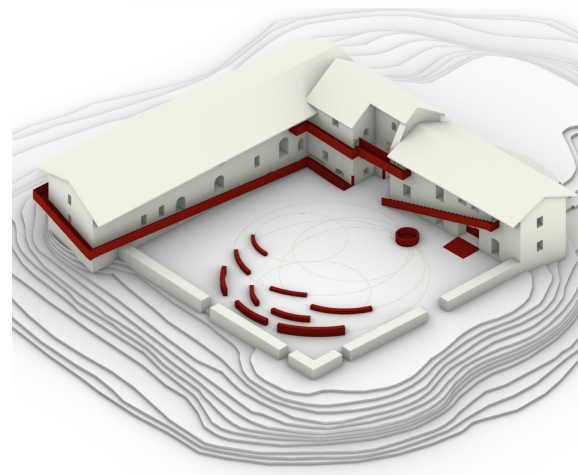


FASĀDE 4-1 M 1:200

- Visi izmēri ir doti centimetros, augstuma atzīmes - metros

Aizputes pils ar nocietinājuma mūri (valsts aizsardz.nr. 1277) konservācija. Liepājas 9, Aizputē, Aizputes novadā.			Stadija Būvprojekts	
PASŪTĪTĀJS	Aizputes novada pašvaldība	Lapas nosaukums	Mērogs	Lapa
BP vadītājs	D.Šēlis	FASĀDES 1-5 UN 4-1	1:200	AR-C
AR dājas vad. arhitekta	I. Butāne sertifikāta Nr.1-00463		AR	20

BP Aizputes pils konservācija (2019)



Skice jumta pārsegšanai saveinojumā ar izstrādāto dizaina koncepciju (2024)

02 Dizaina vīzija

Dizaina vīzija

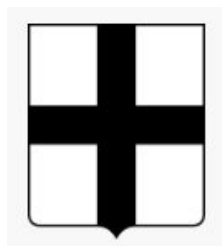
Robežas, kuras izzināt

Vēsturiski

Iespējams, Tebras upe bija kuršu zemju un pilsnovadu dabīgā robeža Kurzemes dalīšanas laikā 1253.g. vai arī pirms tam.

Robežas starp Kurzemes bīskapa un Livonijas ordeņa valsti dabā tika nospraustas ap 1338.g., un Aizputē šī robeža veda pa Tebras vidu.

Livonijas ordeņa valsts



Livonijas ordeņa ģerbonis

Kurzemes bīskapa valsts



Kurzemes bīskapijas ģerbonis
(E. F. Kerbers, 1838)

Dizaina vīzija

Robežas, kuras izzināt

**Sociāli, politiski, emocionāli, personiski,
juridiski, cilvēciski, ideoloģiski, ...**

Daudz un dažādi robežu veidi caur kurām
izstāstīt Aizputes pils stāstu, piemēram,
cilvēcības robežas – stāsts par ebreju
slēpšanu utt.

Iespējamie satura vadmotīvi:

Apzināties robežas

Saprast robežas

Izaicināt robežas

Robežām satikties

Bīdīt robežas

Nojaukt robežas

Novilkt robežas

Pārkāpt robežas

Atvērt robežas

Valstīm ir robežas

Cilvēcības robežas

Fiziskās robežas

utt.

Katrs robežu vadmotīvs var tik iestrādāts
konkrētā satura tēmā.

Vīzija un principi

Robežas

**Sakāmvārdi, tiecieni,
aforismi, kas izmantojami
tālākā pils apskates satura
izstrādē**

Gudrībai ir **robežas**,
muļķībai nau.

Rainis

Vārdam ir **robežas**,
domai robežu nav.

Viktors Igo

... daba, novilkusi sev **robežas**,
pārveido sevī visu, kas iekšēji šķiet
bojā ejošs, novecojis, nekam nederīgs,
bet pēc tam tieši no tā veido citu,
jauno

Marks Aurēlijs

Prātam **robežas**, bet
muļķībai nav **robežu**.

Latviešu sakāmvārds

Visur ir kāda **robeža**, kuru pārkāpt ir
bīstami, jo kaut reizi pārkāpjot ir
neiespējami atgriezties.

Dostojevskis

Atturība nav pretstats baudām,
bet notur tās zināmās **robežās**.

Sokrāts

Viduvējība parasti nosoda
visu, kas pārsniedz tās
saprāšanas **robežas**.

Larošfuko

Šaubas - cilvēku izziņas **robežas**, tām
pāri kāpj tikai svētā pārliecība.

Šamiso

Laime nozīmē zināt savas
robežas un tās mīlēt.
Romēns Rolāns

Vīzija un principi

Robežu iedalījumu principi tālākā satura izstrādē

Robežas

```
graph TD; A[Robežas] --- B[Atvērtās]; A --- C[Kontrolētās]; A --- D[Stiprinātās]
```

Atvērtās

- Apmeklētāju ceļš ar atvērtām skatu platformām
- Pils satura mentālās robežas

Kontrolētās

- Parkour elementi
- Permamentie pils laukuma elementi, piemēram solu labirints

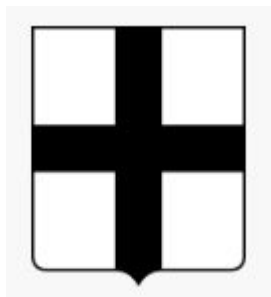
Stiprinātās

- Ēku stiprinošie elementi
- Apmeklētāju ceļš – pandusu sistēma

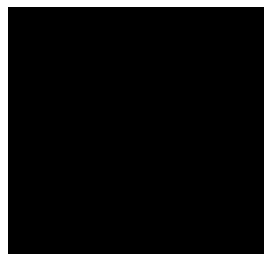
Krāsu koncepcija

Lietojama tālākā dizaina izstrādē konkrētām tēmām definējot konkrētu krāsu lietojumu no krāsu koncepta.

Livonijas ordenis
Laicīgā vara



Livonijas ordeņa ģerbonis



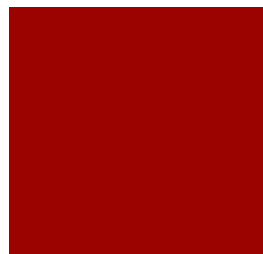
Melns

+



Vecrozā

=



Karmīns

Kurzemes bīskapija
Garīgā vara



Kurzemes bīskapijas ģerbonis
(E. F. Kerbers, 1838)

Krāsu koncepcija

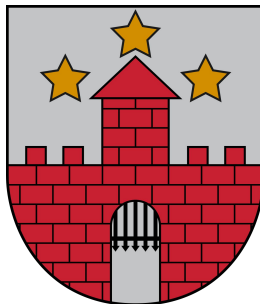
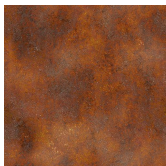


Karmīns

Vara, drosme

Sasaiste ar Aizputes
ģerboni.

Kortena krāsa simbolizē
karmīna krāsu.



Aizputes ģerbonis

Sarkanā ir asiņu krāsa, tāpēc tā ir cieši saistīta ar varu. [...] Plīnijs rakstījis, ka viens no sarkanās krāsas toņiem – karmīns – bijis paredzēts vienīgi Romas ģenerāļiem, un kopš tā laika šī krāsa, lai gan uzkrītoša un nepraktiska, nereti izmantota karavīru formām.

St Clair, K. (2016). *The Secret Lives of Colour*. Hachette UK.

03 Dizaina koncepcija

Aizputes Livonijas ordeņa pils kā

Robežpils

unikālā novietojuma dēļ un respektējot *Genius Loci* aspektu

(ceļa kastela, kura līdz mūsdienām ir vislabāk saglabājusies)

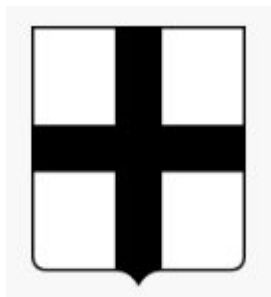
Robežas un piedzīvojums, veidojot unikālu ceļojuma gala punktu, vietu kurp tiekties, vietu, kura ir īpaša – robeža starp divām valstīm vēsturiski un izspēlējot **robežu** terminu no dažādiem aspektiem vēsturiski un mūsdienās – ideoloģiskiem, sociāliem, politiskiem, emocionāliem, personiskiem.

Dizaina koncepcija

Robežpils

Tebra kā robeža starp divām valstīm

Livonijas ordenis
Laicīgā vara



Livonijas ordeņa ģerbonis



Kurzemes bīskapija
Garīgā vara

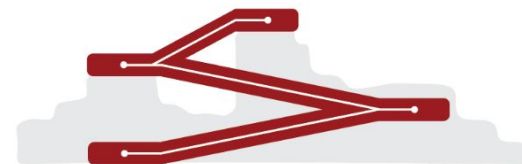


Kurzemes bīskapijas ģerbonis
(E. F. Kerbers, 1838)

Koncepcija

ROBEŽPILS

Aizputes Livonijas ordeņa pils kā ROBEŽPILS
starpizmantošanai, saglabāšanai nākamām
paaudzēm un pieejamai lietošanai



Pieeja – maksimāli neiejaukties esošajā pils
struktūrā, cienot vēsturisko unikālo mantojumu.

Pandusu sistēma kā nesošs konstruktīvs
elements.

Pandusu sistēma nodrošina iekļaujošu
pils apskati gan cilvēkiem ar kustību
traucējumiem, gan ģimenēm ar maziem
bērniem.

100% pieejamība pils ēkai.

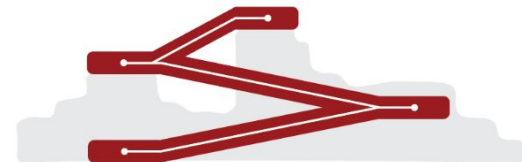
ROBEŽPILS kā iekļaujošs tūrisma galamērķis
un aktīva vieta vietējai kopienai, kas
izmantojama visu gadu.

Pandusu sistēma izstrādājama ņemot vērā
pandusu un trepju sistēmas būvnormatīvus
un vides pieejamības aspektus. Koncepta
skicēs tas ir ņemtsi vērā.

Koncepcija

ROBEŽPILS

Aizputes Livonijas ordeņa pils kā ROBEŽPILS
starpizmantošanai, saglabāšanai nākamām
paaudzēm un pieejamai lietošanai



Pieeja – maksimāli neiejaukties esošajā pils
struktūrā, cienot vēsturisko unikālo mantojumu.

Pandusu sistēma kā nesošs konstruktīvs
elements.

ROBEŽPILS kā iekļaujošs tūrisma galamērķis
un aktīva vieta vietējai kopienai, kas
izmantojama visu gadu.

Posmii

01. Ekspertīze.

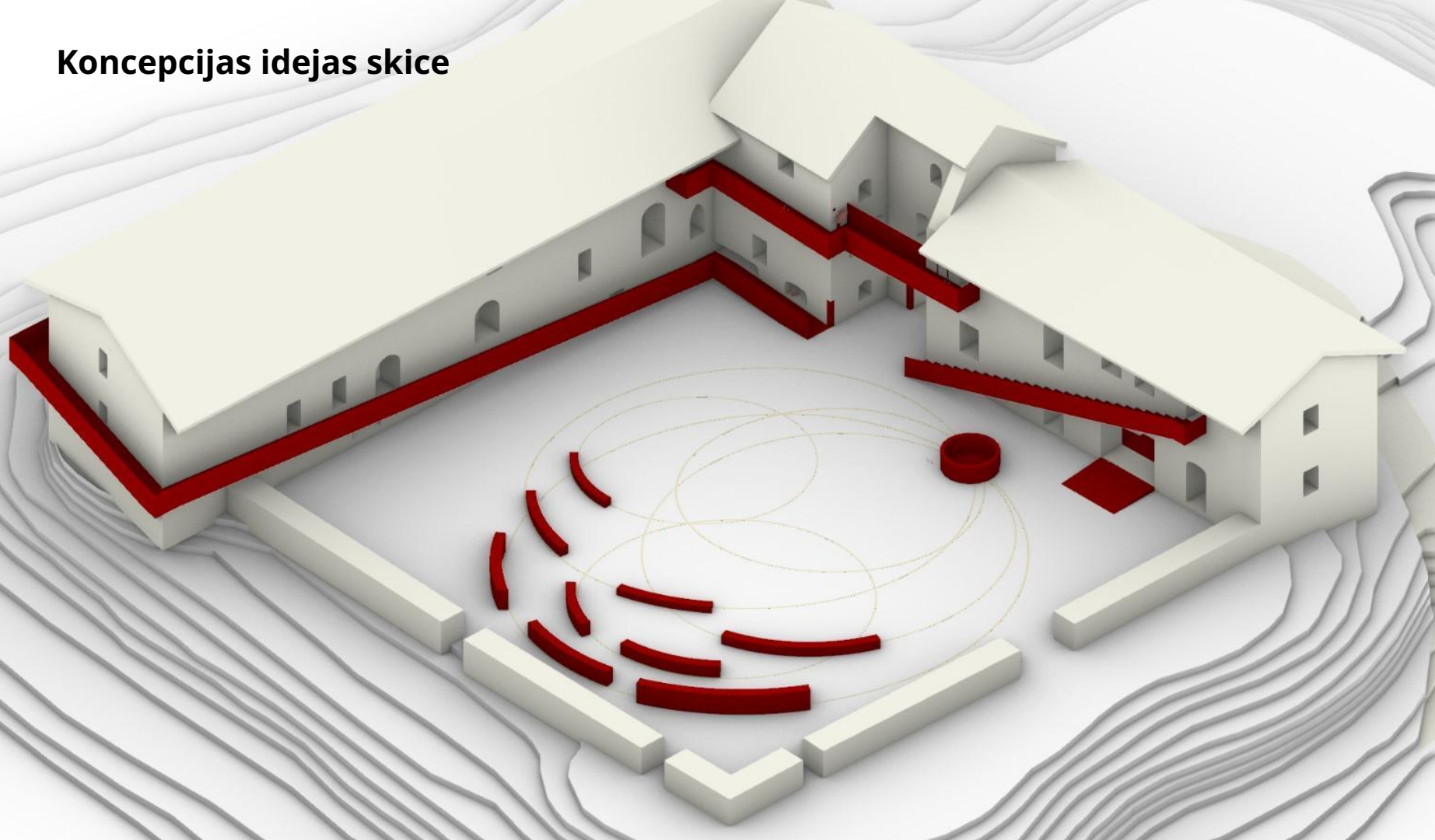
02. Mūra nestspējas pastiprināšana.

03. Hidroizolācijas atjaunošana.

04. Izstrādātā būvprojekta (2019, 2020) realizēšana,
sekojot ekspertu ieteikumiem mūru stiprināšanā
un jumta seguma uzlikšanā

05. Aizputes Livonijas ordeņa pils dizaina attīstības
konceptijas realizēšana posmos

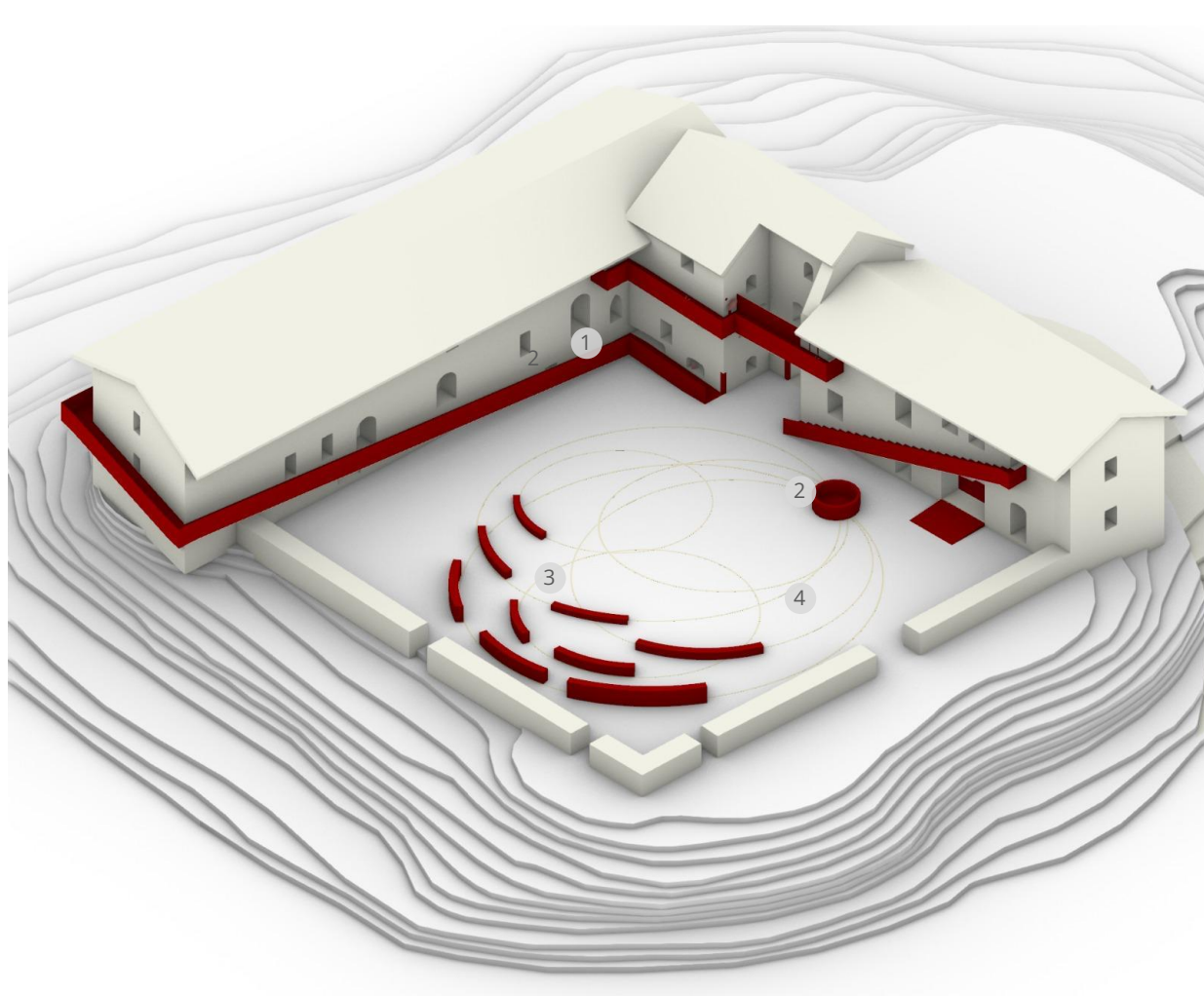
Koncepcijas idejas skice



Koncepcija ROBEŽPILS

Aizputes Livonijas ordeņa pils dizaina elementi:

1.
Pandusu sistēma ar
integrētiem stāsta
elementiem trijos satura
blokos
2.
Atjaunota akas vieta
3.
Solu labirints ar integrētu
saturu
4.
Laukuma pamatnes
izgaismojums koncentrētu
apļu veidā



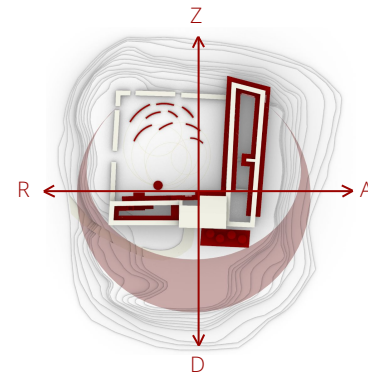
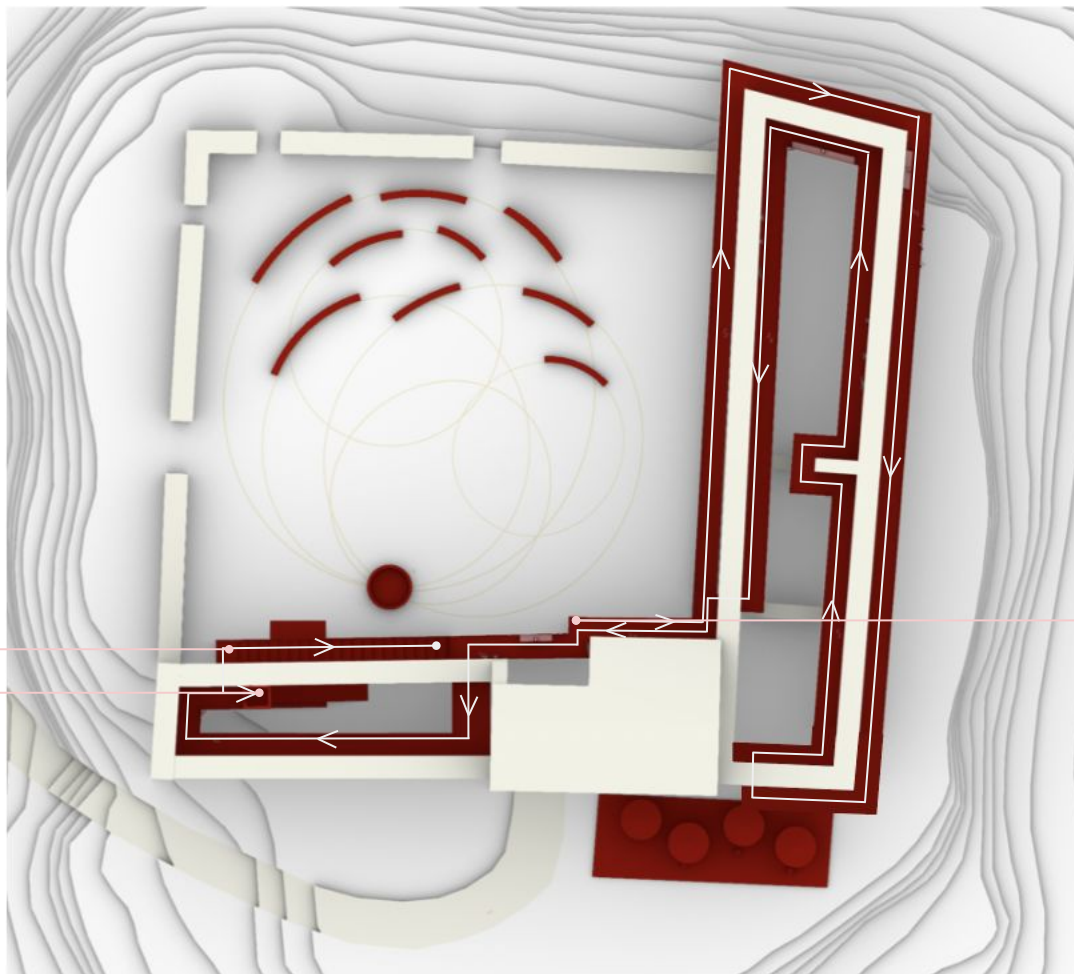
Nakts skats



Apmeklējuma ceļš

IEPAZĪTIES AR PILI
VAR IZEJOT CEĻU, KAS SĀKAS PIE
VĀRTIEM PA LABI UN BEIDZAS
PILS PAGALMĀ

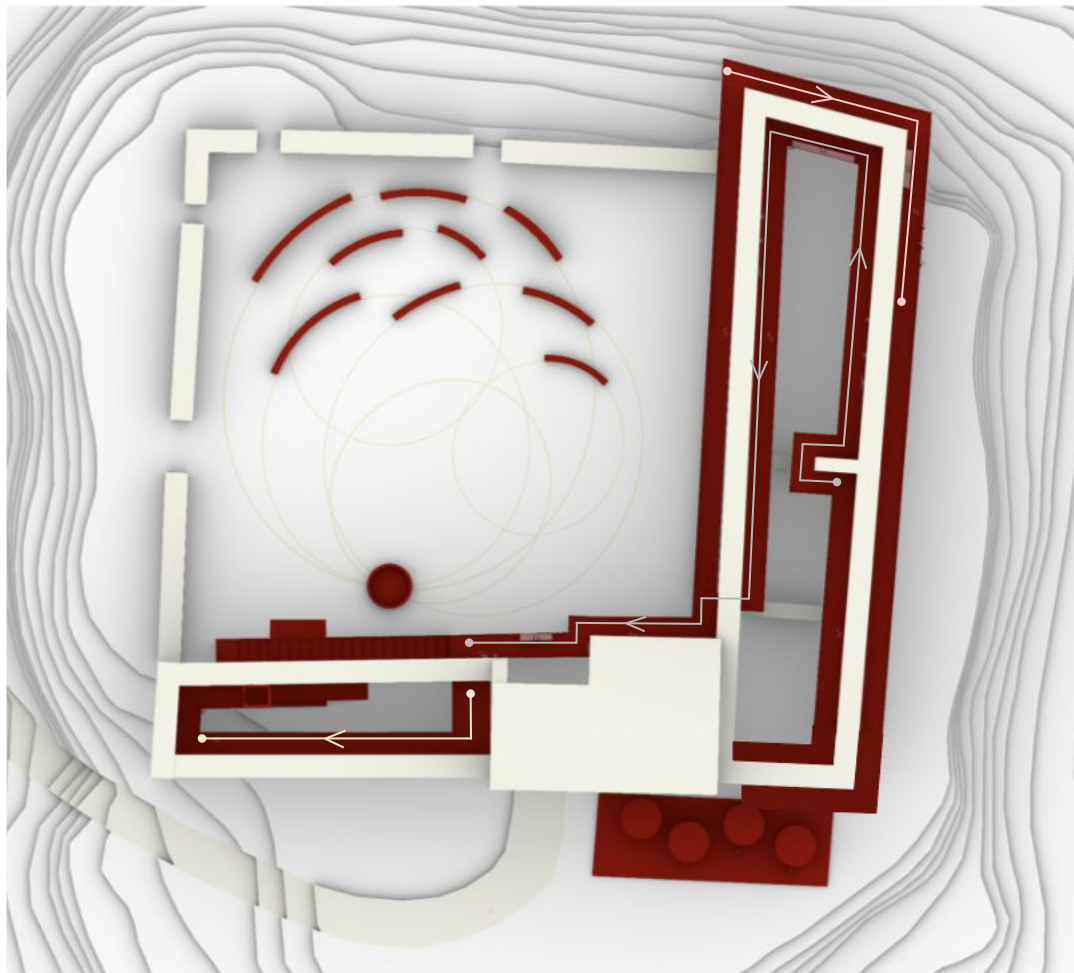
CEĻA BEIGAS
(kāpnes/lifts)



CEĻA SĀKUMS
(pandusu sistēma)

Ceļš ir sadalīts trijos pamata posmos- satūra blokos:

1. Stāsti par apkaimi
2. Stāsti par pils iemītniekiem
3. Stāsti par pils ēku



1

STĀSTI PAR APKAIMI

Apmeklētāji var izzināt stāstus par pils apkārtni, ar skatu uz Tebras pusi



2

STĀSTI PAR IEMĪTNIEKIEM

Stāsti par pils iemītniekiem ir otrajā posmā, kas atrodas pils iekšpusē. Stāsti no dažādiem pils vēstures periodiem



3

STĀSTI PAR PILS ĒKU

Trešajā posmā tiks stāstīts par pils ēkas vēsturi caur pilī atrastiem artefaktiem

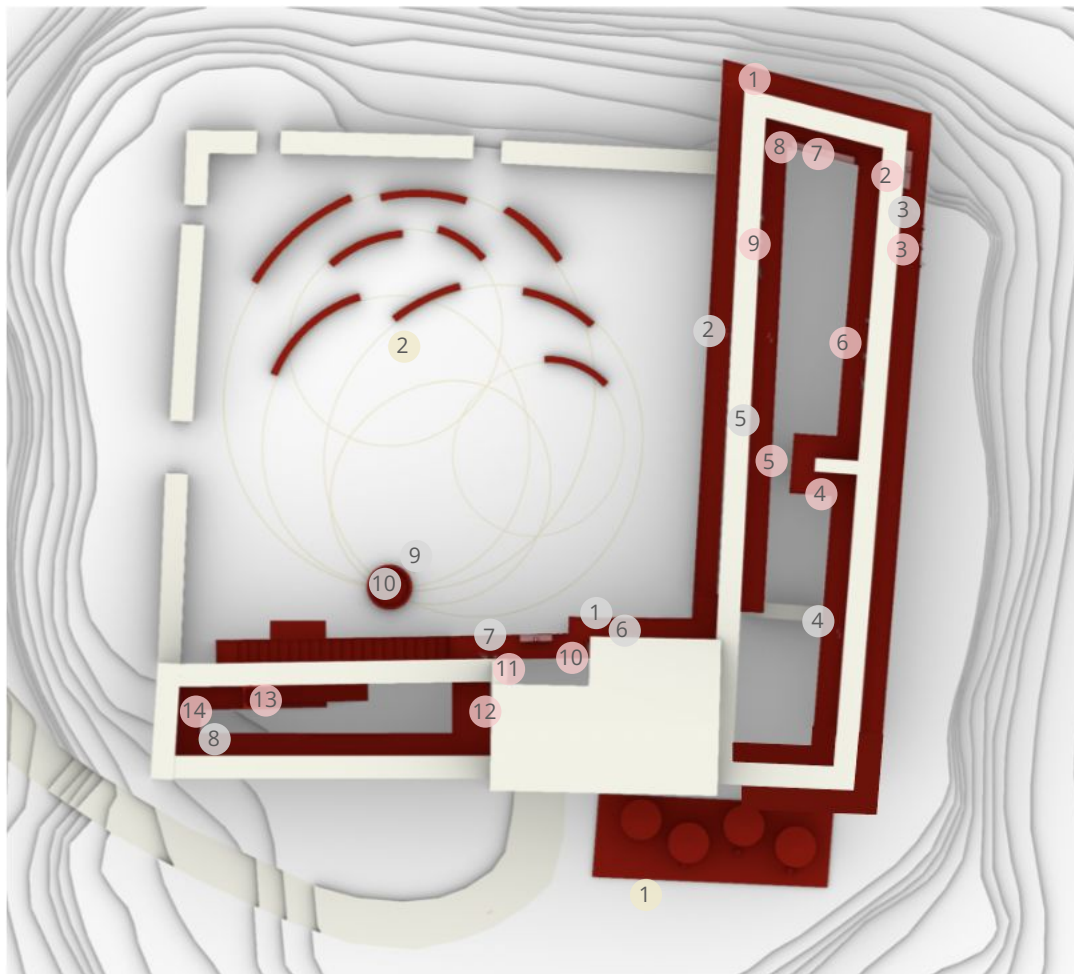


Stāsta elementi

INTERAKTĪVIE ELEMENTI*

* izvietoti tikai uz lēzeniem/taisniem posmiem

- 1, 13 - sakāmvārdi
- 2, 7, 11 - soliņi ar informācijas paneļiem par pils būvperiodiem
- 4, 8, 14 - spoguļu spēle
- 5 - stāsts par robežām kā kulminācija
- 6, 9 - atskaņotie stāsti
- 10 - stāsts par ebreju glābšanu
- 12 - pils arheoloģiskās izpētes artefakti



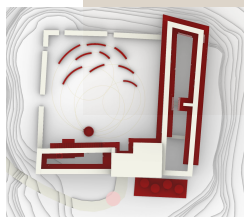
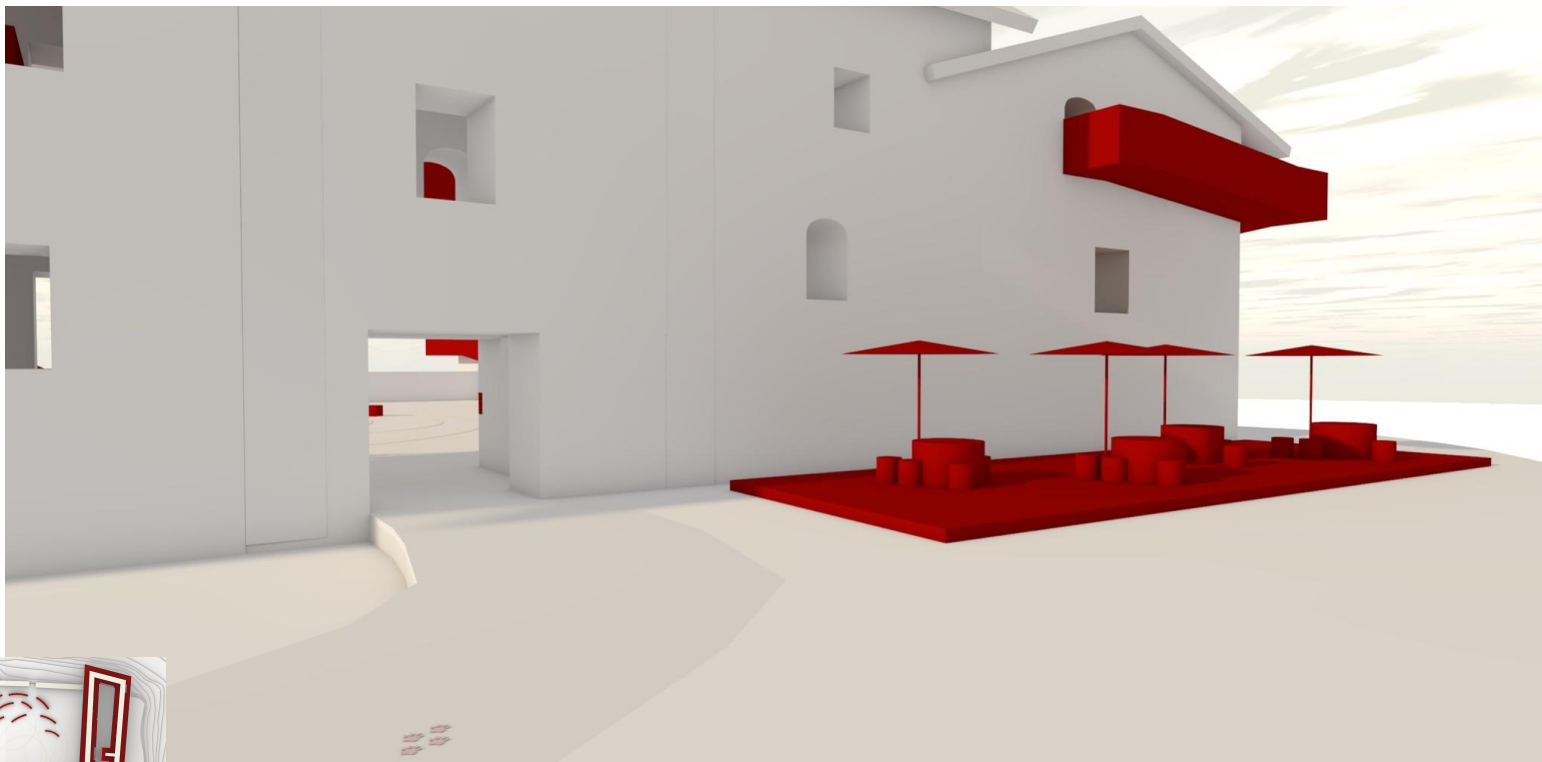
ELEMENTI CEĻA GARUMĀ

- 1-9 - ķepu nospiedumi, melnā suņa tēls bērna stāsta līnijai
- 10 - akas rekonstrukcija

NEATKARĪGIE ELEMENTI

- 1 - platforma kafejnīcai
- 2 - soliņu labirints orientēts pret potenciālo skatuves vietu

Idejas skice. Ieeja. Ceļa sākums

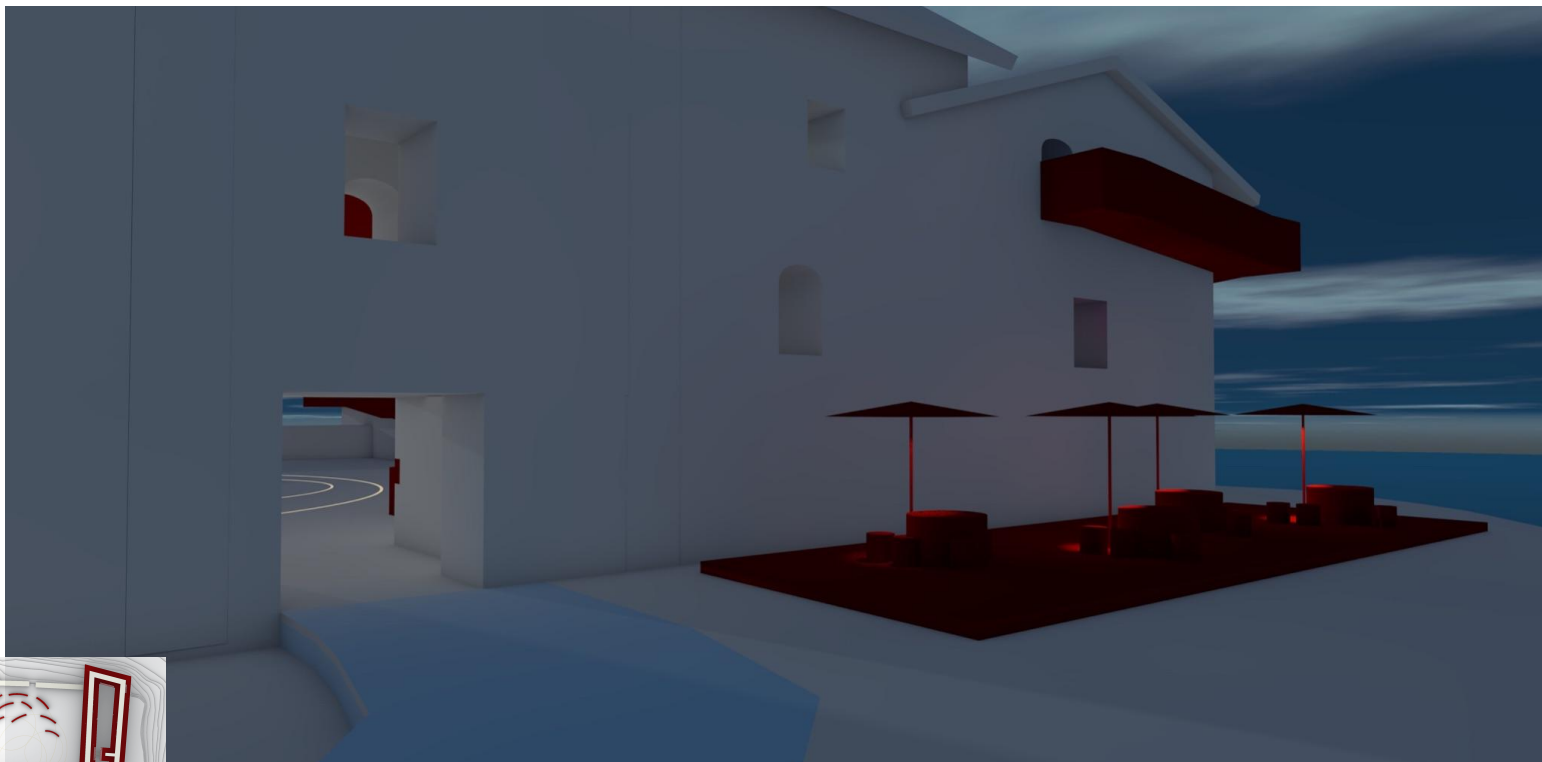


Pils ieeja.

Platforma āra kafejnīcai (īslaicīgai vai patstāvīgai) un skatu laukumam uz Tebras upi

1

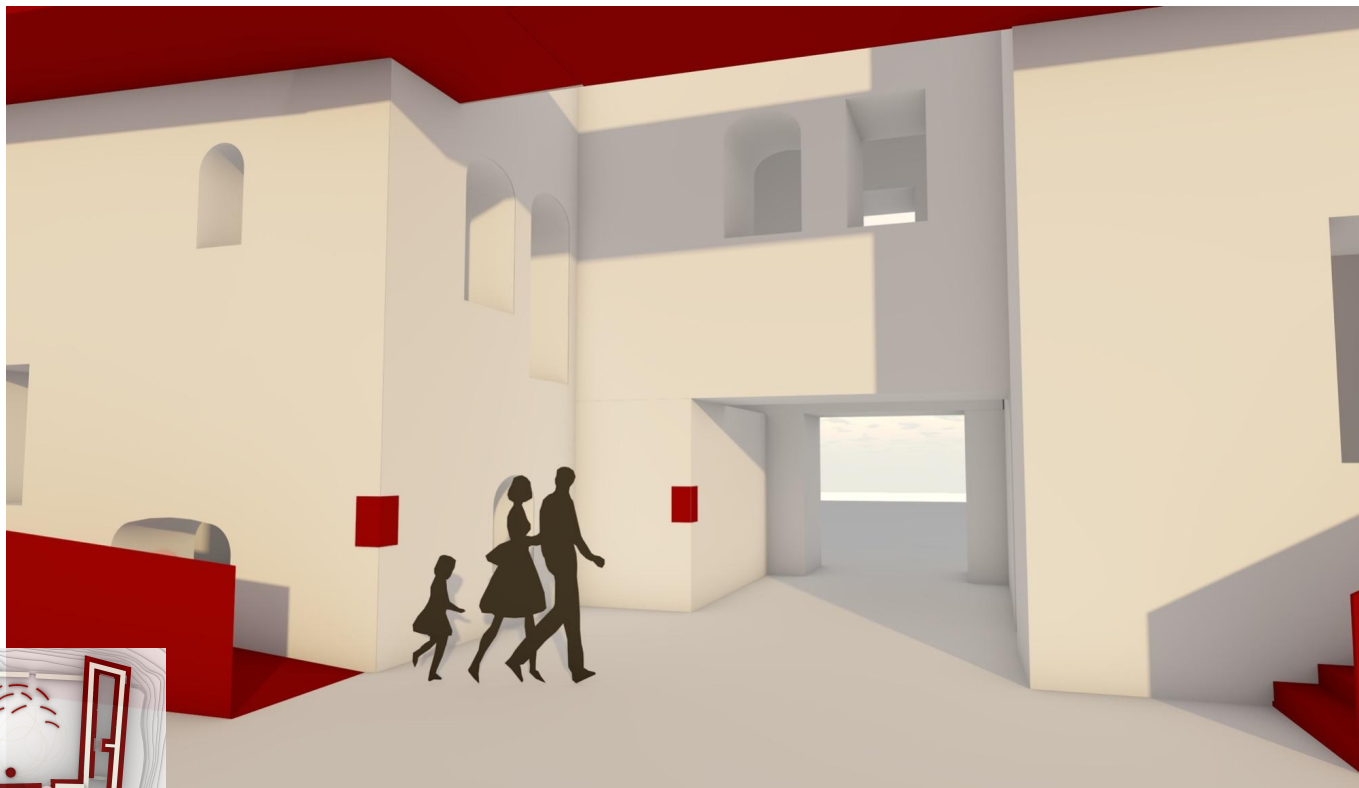
Idejas skice. Ieeja. Ceļa sākums nakts laikā



Pils ieeja

1

Idejas skice. Pandusa ceļa sākums un skats uz sgrafito kompozīciju



Sgrafito kompozīcija

Informācija par sgrafito tehnikā veidoto apmetumu ir izvietota uz stūra informācijas plāksnēm pie pils ieejas, kā arī norāde par pandusa ceļa sākumu.

1

Idejas skice. Skats uz izgaismotu sgrafito kompozīciju



Sgrafito kompozīcijas
Tumsā sgrafito kompozīcija tiks izgaismota

1

Idejas skice. Skats uz izgaismotu sgrafito kompozīciju

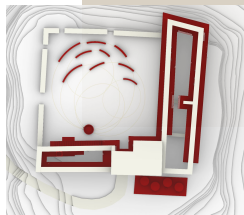
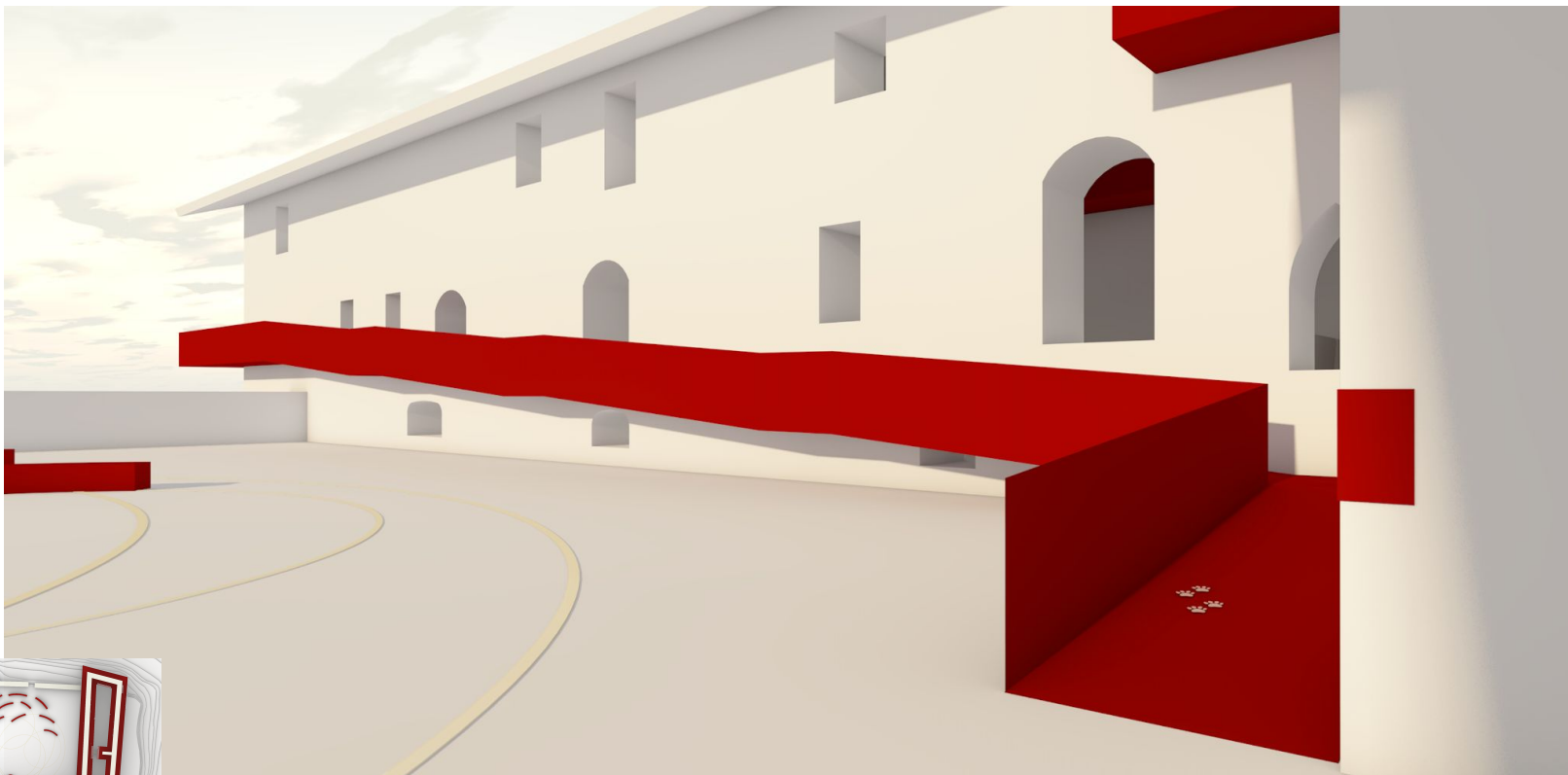


Sgrafito kompozīcija

Sgrafito arī var apskatīt tuvumā no pandusa tiltiņa, kas iet paralēli tā augšējai daļai

1

Idejas skice. Skats pandusa ceļa sākumam ar starplaukumiem



Ceļa sākums

Skicē attēlots pandusa ceļa sākums ar horizontāliem starplaukumiem vides pieejamībai.

Idejas skice. Skats uz integrētiem citātiem par robežām



Margās integrēti teksti par robežām

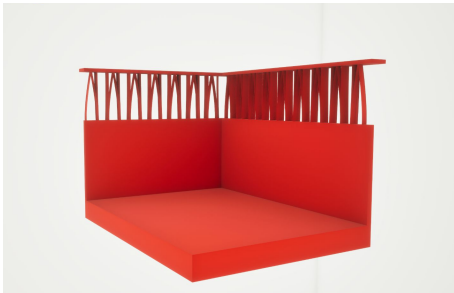
no dažādiem aspektiem – personīgiem, sabiedrības, ideoloģiju utt. Pandusa margu risinājums var būt dažāds – sākot no slēgtām malām kā skicē vai ažūrākiem risinājumiem kā nākamā lapā.

Idejas skice. Pandusa margu risinājuma varianti

Skats no ārpuses:



Skats no iekšpuses:



Margas

Minimālais margu augstums ir 1.1, tomēr, lai ceļa garumā visiem apmeklētājiem būtu vienāda iespēja apskatīt pili, pandusa sistēmas margu dizains var tikt modificēts.

Satura un teksta iestrāde jāizstrādā detalizētāk nākamajos projekta soļos.

Piedāvājums bērniem

Bērniem rekomendējam izstrādāt un integrēt atsevišķu “bērnu līniju”, atsaucoties uz **melnā suņa** tēlu no senas teikas.

Bērnu satura izstrādē rekomendējam ņemt vērā kultūras mantojuma interpretācijas metodes, kuras izstrādājis Freeman Tilden (1883 – 1980), piemēram, *“Bērniem adresētajai interpretācijai nevajadzētu būt prezentācijas vienkāršošanas pieaugušajiem, bet tai ir jāievēro fundamentāli atšķirīga pieeja. Dažādām vecuma grupām ir dažādas vajadzības un tām ir vajadzīgas dažādas interpretācijas programmas.”* un *“Interpretācija, kas kaut kādā veidā nav saistīta ar to, kas tiek rādīts vai aprakstīts apmeklētāja personības vai pieredzes ietvaros, būs sterila. Interpretācijai jābūt personiskai.”*

Melnā suņa tēls no teikas par Aizputes pilskalnu kā **bērnu gids un kompanjons** iepazīstot pils teritoriju, ekspozīciju un apskates punktus

Melns suns

Uzticīgs, draudzīgs, aktīvs



Teika

<https://teikas.lv/par-aizputes-pilskalnu>

Par Aizputes pilskalnu

Aizputes skolnieki nākuši mājās no skolas. Viņi bija dabūjuši zināt, ka apakš pilskalna ir nogrimusi pils un ka tur esot caurums. Sarunājuši, ka laidīsies iekšā un apskatīsies, kas tur ir. Norunājuši, ka vienu iesies virvē un nolaidīs lejā. Kad viņš gribēs tikt augšā, ka paliks bail vai kaut ko ieraudzīs, tad kustinās virvi un lai tad velk ārā. Iesējuši arī vienu un laiduši pa caurumu iekšā. Kādu laiciņu gaidījuši. Kad sāka apakšā kustināt, zēni vilkuši ārā. **Beidzot izrādījies, ka izvilkuši melnu suni.** Suns tūlīt pazudis. Zēni šausmīgi nobaidījušies un laiduši virvi atkal iekšā, bet nolaisto zēnu ārā nav nekad izvilkuši, tikai vecus. celmus un saknes. Zēni šausmīgi bijuši nobaidījušies, visi palikuši slimi, un viens pat nomiris.

1576, 6727. Dobelē pier. M. Jēger-mane 1936.

Idejas skice. Bērnu līnija

1

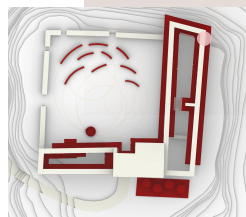
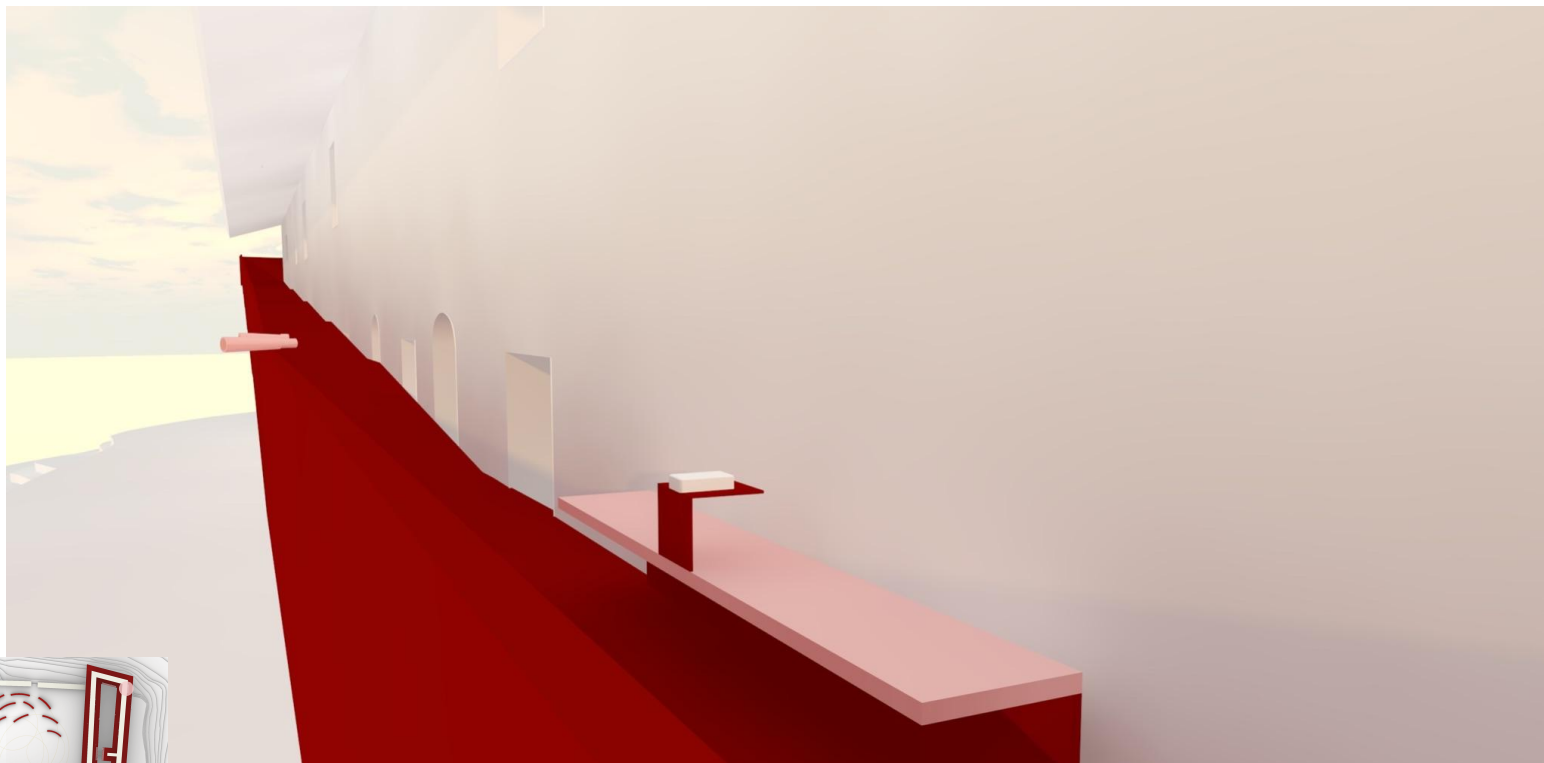


Tēls bērniem

Melnā suņa ķepu nospiedumi visa ceļa garumā. Suņa figūra pie ieejas izstāsta par tēla nozīmi pilī. Visa ceļa garumā ir integrētas aktivitātes bērniem, kas palīdz izziņāt stāstu atbilstoši viņu vecuma grupai.

Idejas skice. Satura integrācija

2

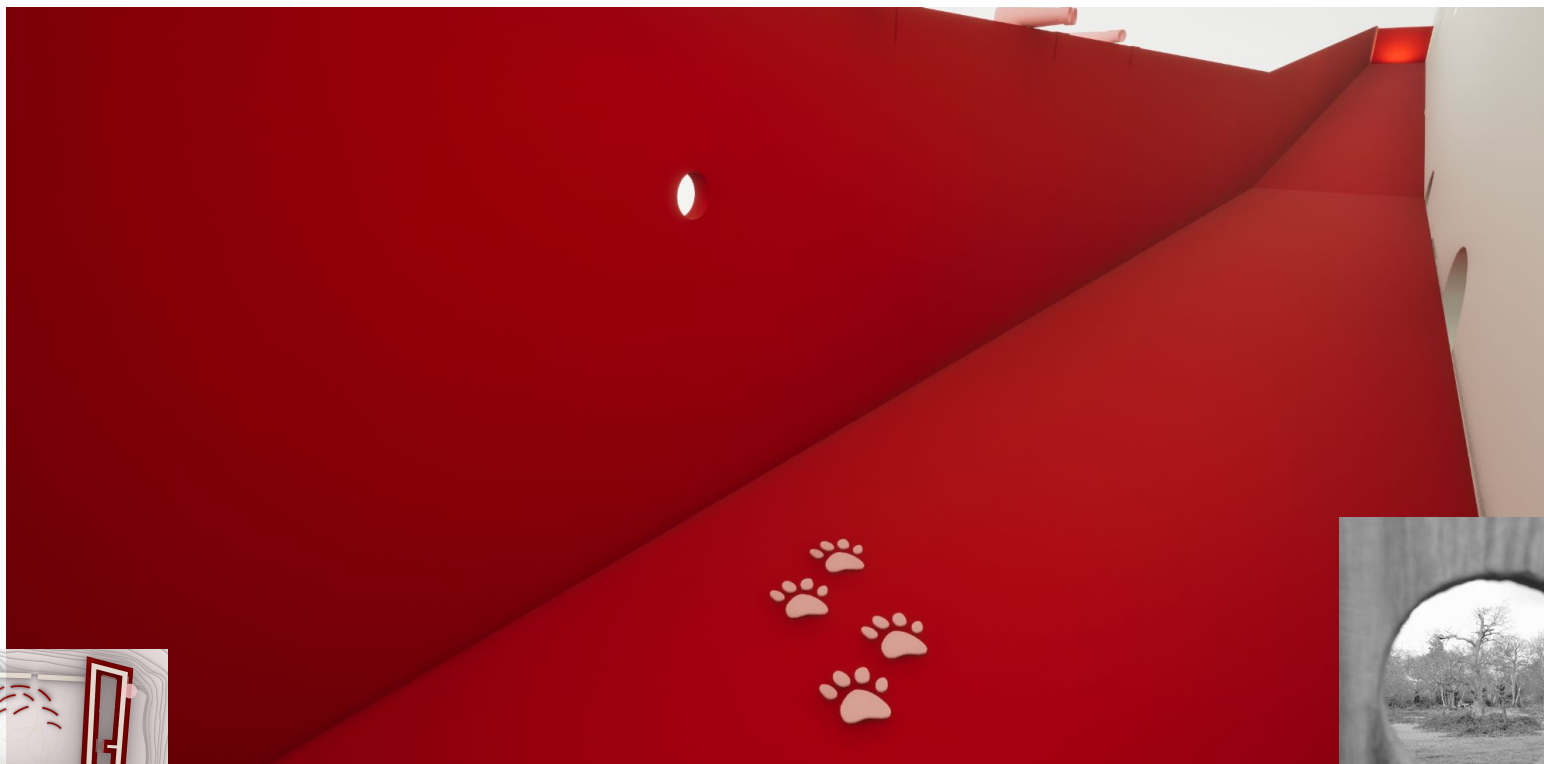


Atpūtas vieta un informācijas punkts

Soliņš ar informācijas paneli un telpisku maketu, kas informē par pils pirmo būvperiodu (13.gs.). Līdzīgi pieturas punkti ar dažādiem pils būvperiodiem paredzēti visā ceļa garumā taisnajās pandusa plaknēs .

Idejas skice. Satura integrācija bērniem

3



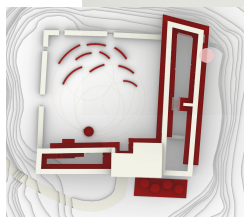
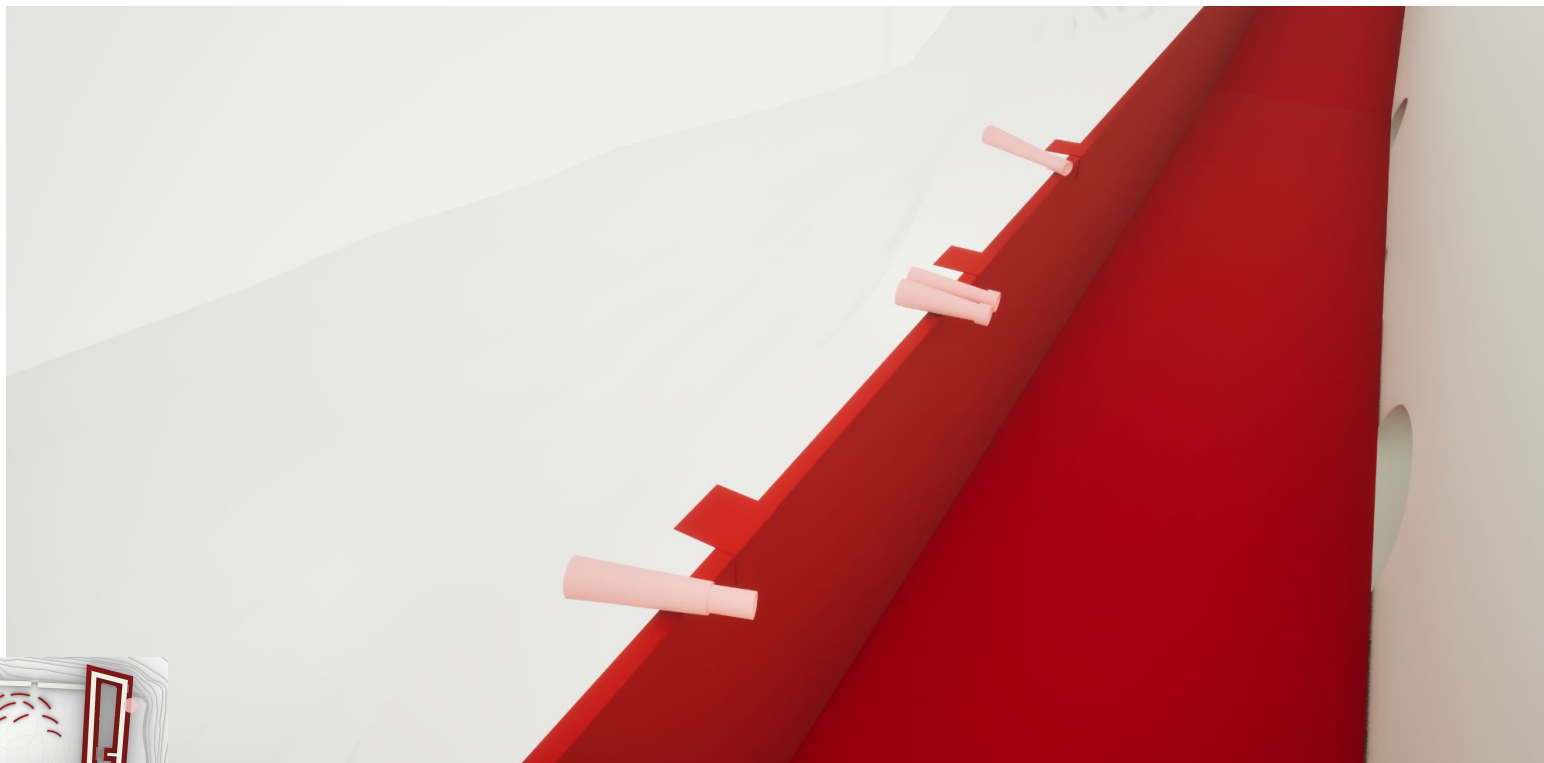
Stāsts bērniem

Melnā suņa ķepu nospiedumi visa ceļa garumā, kas pieved pie atsevišķiem apskates vai stāsta elementiem bērniem.



Idejas skice. Satura integrācija un interaktīvi objekti

3

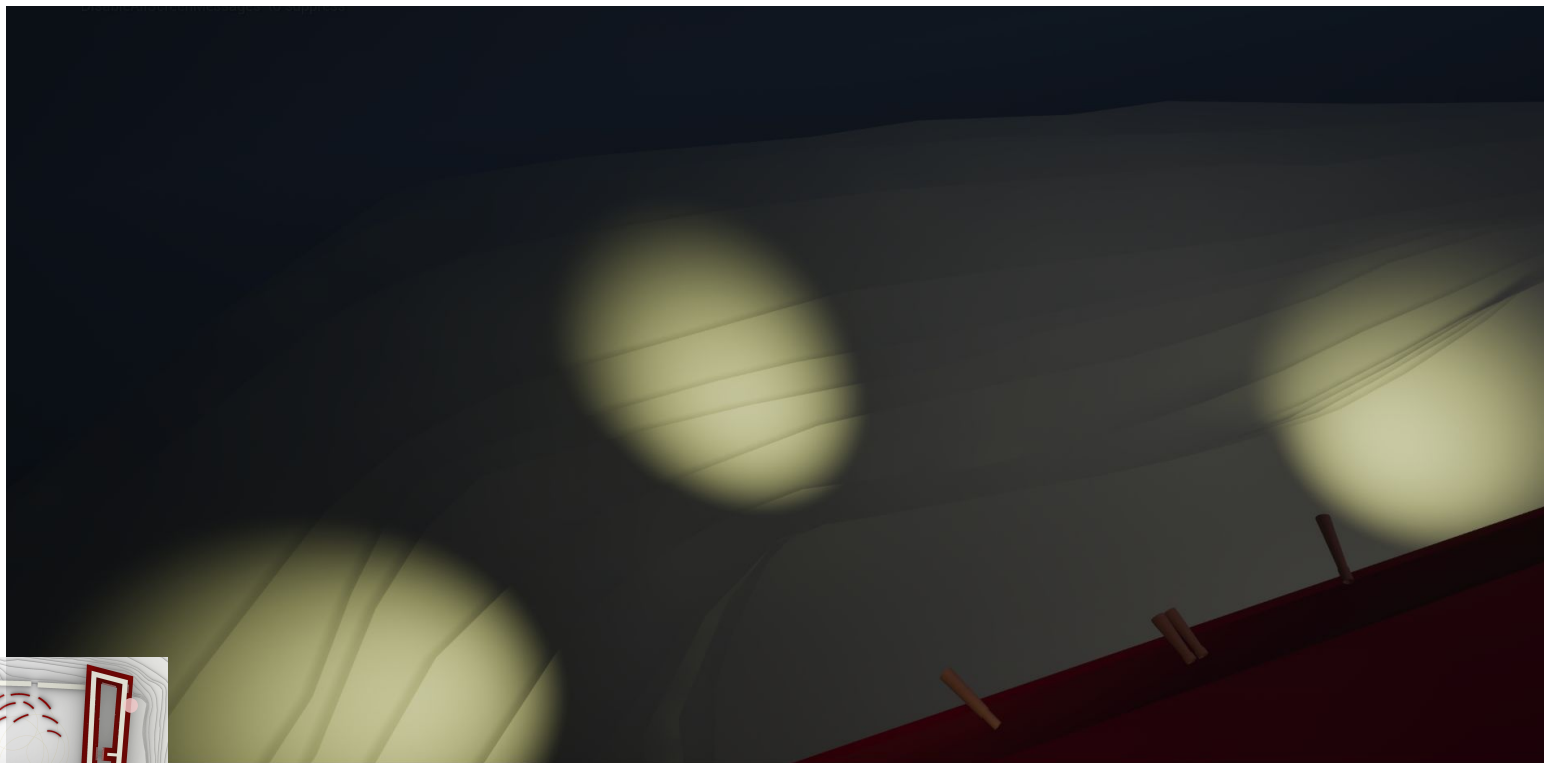


Tālskaši

Analogi vai digitāli, vērsti uz Tebras pusi, norādot uz apkaimes nozīmīgām vietām.
Digitālā tālskatī iespējams integrēt stāstu par sendienām noteiktā laika periodā un stāstus par apkaimi.

Idejas skice. Satura integrācija un interaktīvi objekti nakts skatā

3



Tālskaši

Tumsā tiek izgaismoti trīs skati, norādot uz apkaimes nozīmīgām vietām

Idejas skice. Satura integrācija stāstam par pils iedzīvotājiem

4

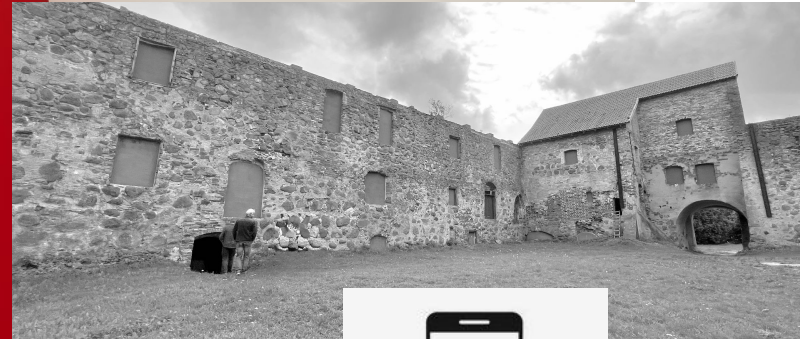


Piemēram, interaktīvais gids.

Aizputnieku stāsti par sadzīvi pilī iekārtotajos dzīvokļos

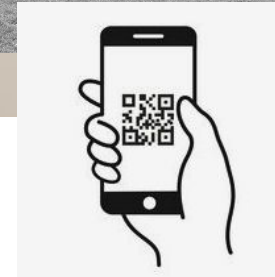
Bērnības atmiņas:

daudz bērnu kopā, pagalmā rosība. Ūdens nebija, to nesa ar spaiņiem no pilsētas, karstā vasarā, biežajos mūros patīkams patvērums, ziemā - neapkurinātā virtuvē ūdens bļodā sasala.

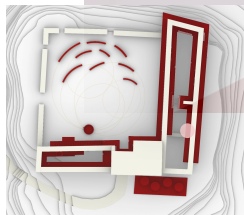


Pils iedzīvotāji

Pils iekštelpu apjomā ir integrēti stāsti par pils iedzīvotājiem dažādos laika posmos. Saturs detalizēti izstrādājams tālākajos projektu posmos.



Idejas skice. Satura integrācija stāstam par pils iedzīvotājiem



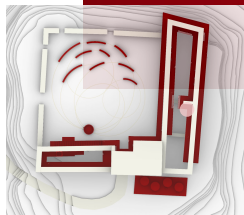
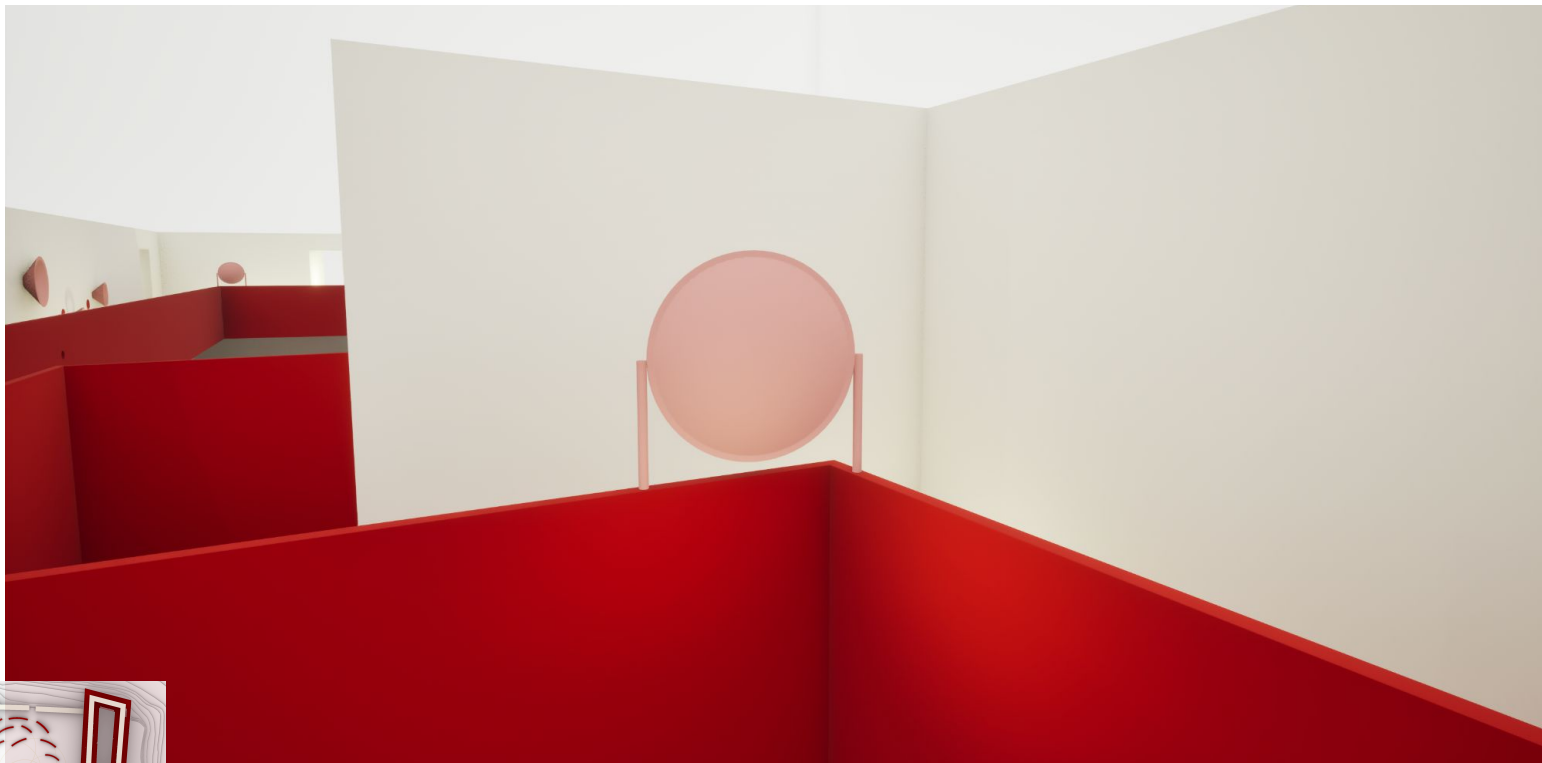
Stāsti par iedzīvotājiem

Šī posma garumā gaismas ir integrētas katrā loga ailē, izstrādājot atsevišķu pils apgaismojuma projektu.



Idejas skice. Satura integrācija stāstam par pils iedzīvotājiem

4

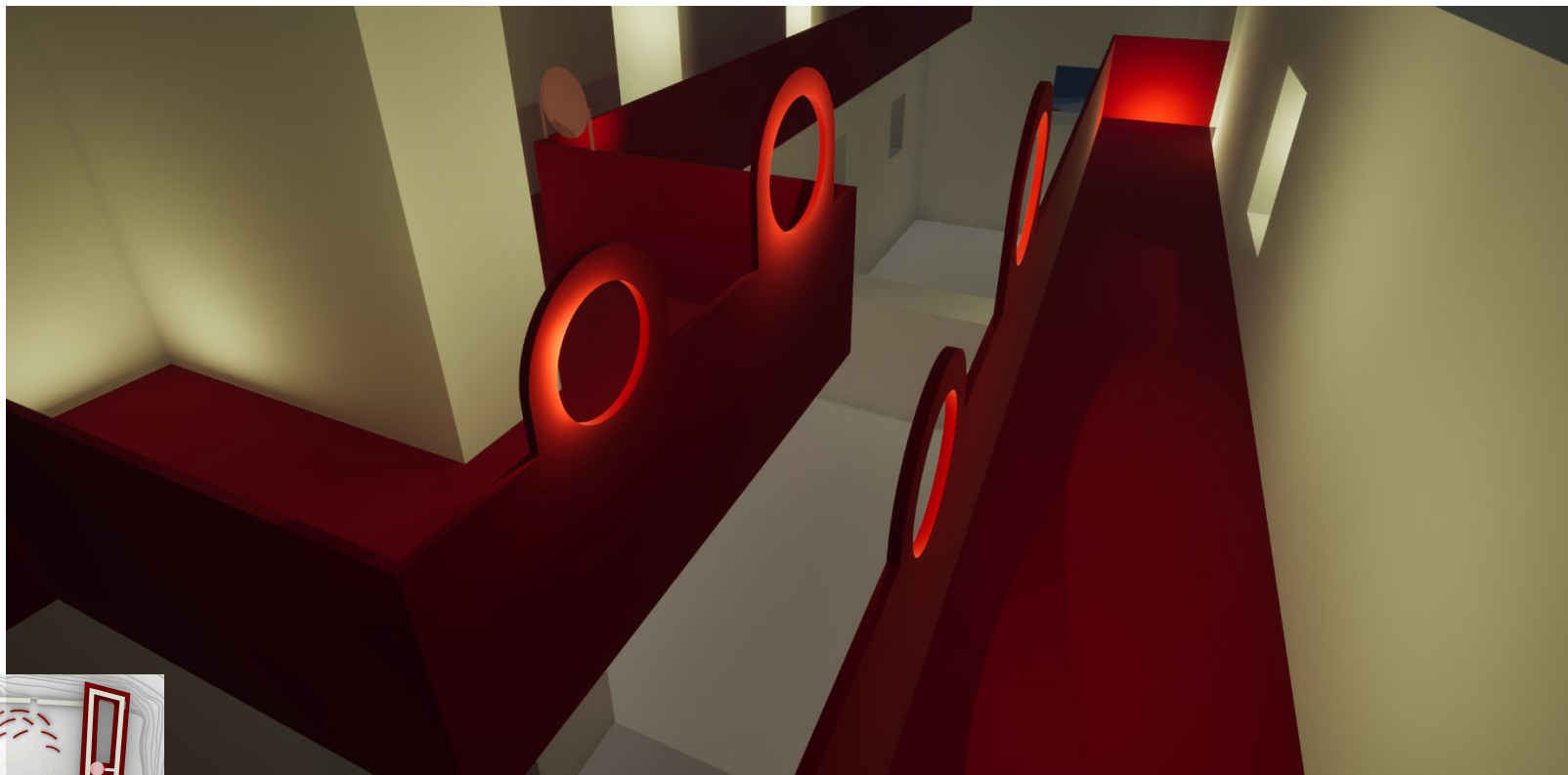


Spoguļu spēle pils arhitektonisko detaļu apskatei

Lai saskatītu no pandusiem neredzamās pils daļas, tiek izvietoti pulēti nerusējoša tērauda grozāmie spoguļi

Idejas skice. Satura integrācija stāstam par robežām

5

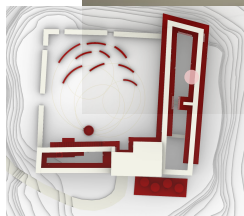
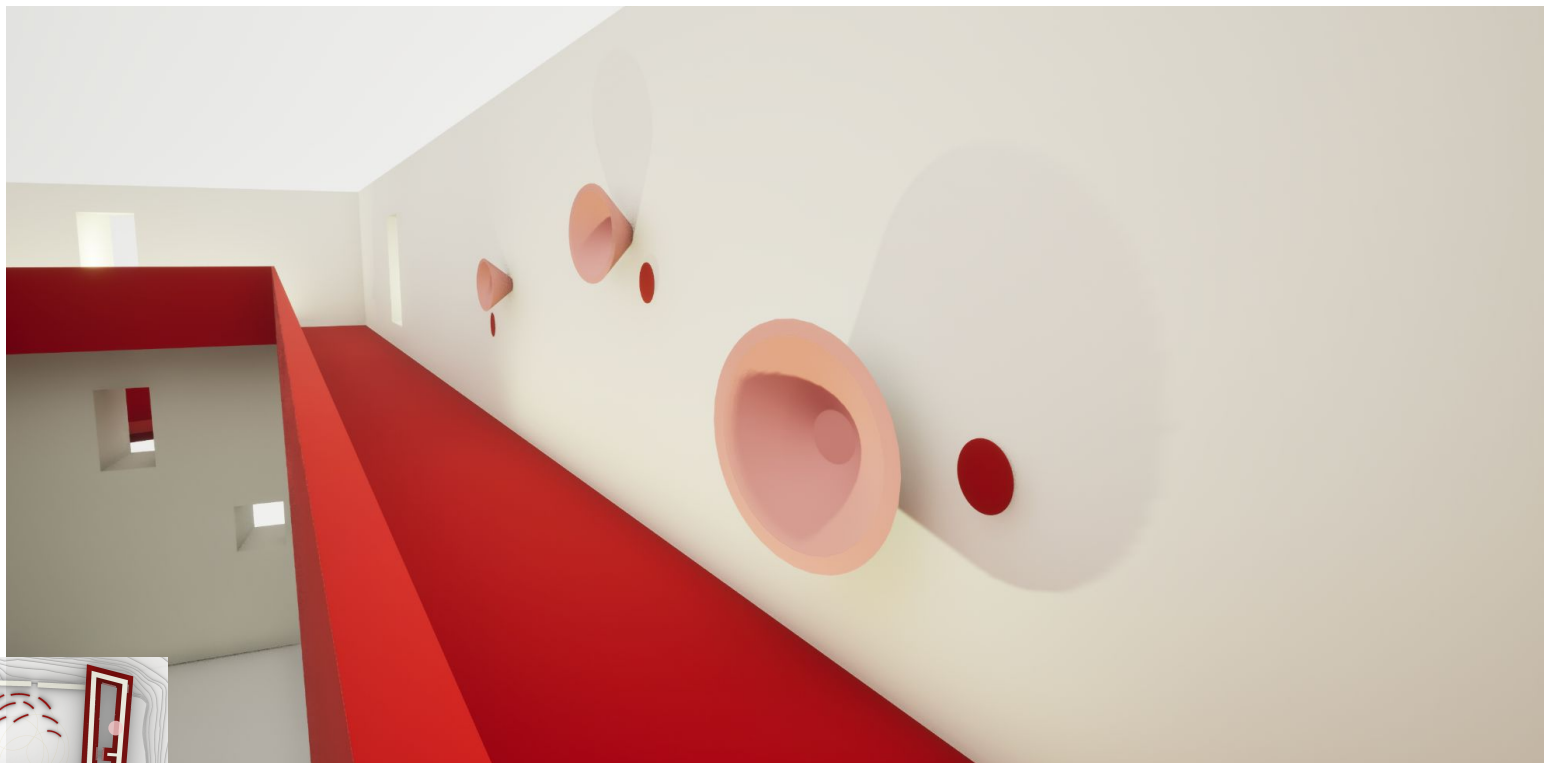


Robežu satikšanās

Vieta stāstam par robežām – apzināties, izprast robežas, piedzīvot robežas un satikt tās. Pils iekštelpa arī kā stāsta kulminācijas punkts un iespēja sadzirdēt Aizputē dzimušā komponista Pētera Vaska skaņdarbu.

Idejas skice. Satura integrācija par pils iemītniekiem

6



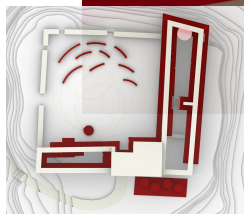
Audio siena

Iespēja integrēt stāstus par pils iemītniekiem dažādos laika periodos, sadzīvi pili iekārtotajos dzīvokļos, utt. Atkārtotiem apmeklējumiem, skaņu instalācijas noteiktās gada stundās, piemēram, pavasara (20/21.03) un rudens ekvinokcija (22/23.09), kad saules centrs šķērso debess ekvatoru

Idejas skice. Satura integrācija

7

8



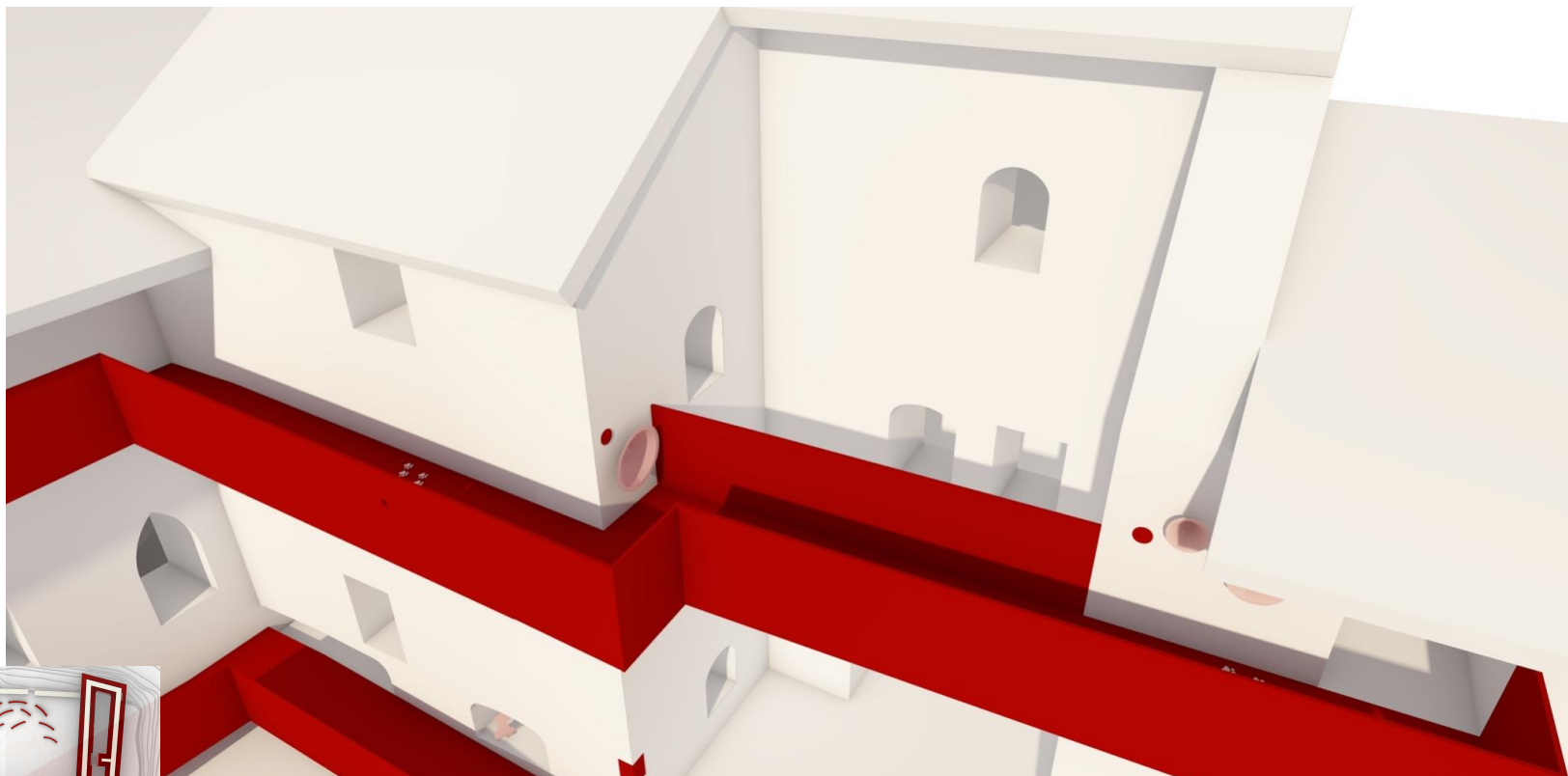
Atpūtas vieta

Pandusa sitēmā integrētas sēdvietas ar informācijas paneli par pils otro (15.gs.) un trešo (15.gs.) būvperiodu

Idejas skice. Satura integrācija stāstam par cilvēces robežām

10

11



Stāsts par ebreju glābšanu

Stāsti atskaņoti caur audio sienu un atpūtas vieta ar informācijas paneli par pils ceturto būvperiodu (17.gs.)

Idejas skice. Satura integrācija stāstam par robežām

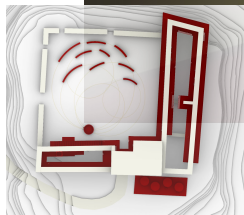
10

11



Stāsts par ebreju glābšanu
Izgaismoti pils bēniņi (slēpšanas vieta) naktī

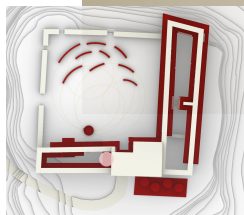
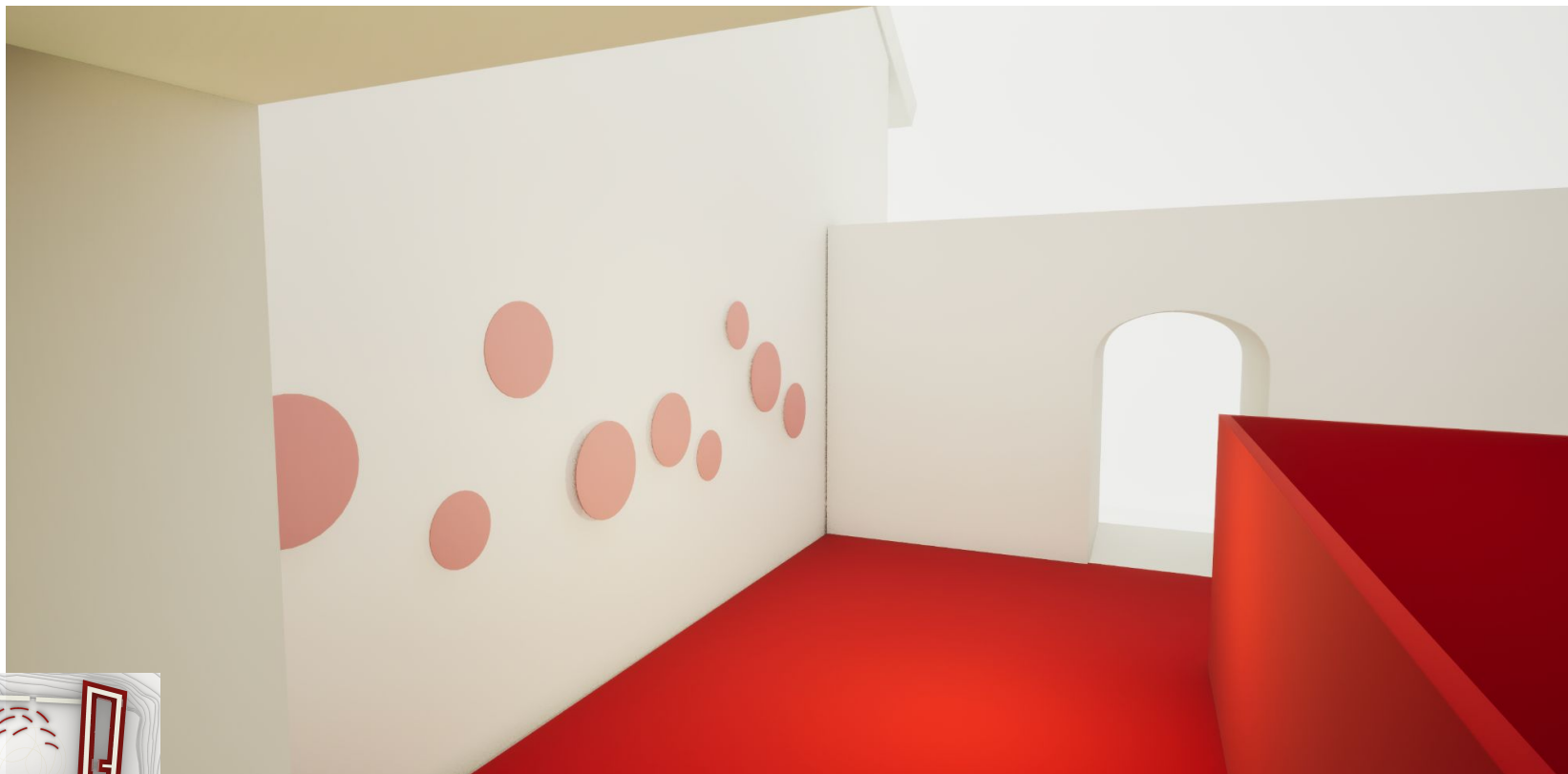
Idejas skice. Satura integrācija



Pandusa ceļa noslēgums pils iekšpagalma pusē
Izgaismots diennakts tumšajās stundās

Idejas skice. Satura integrācija

12



Artefaktu siena

Vieta stāstiem par pils ēku caur atrastiem arheoloģiskās izpētes artefaktiem grafisku ārtelpas paneļu veidā.

Idejas skice. Ceļa noslēguma varianti



IDEJA 1



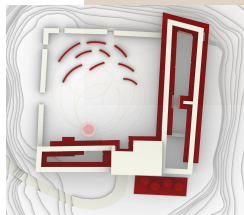
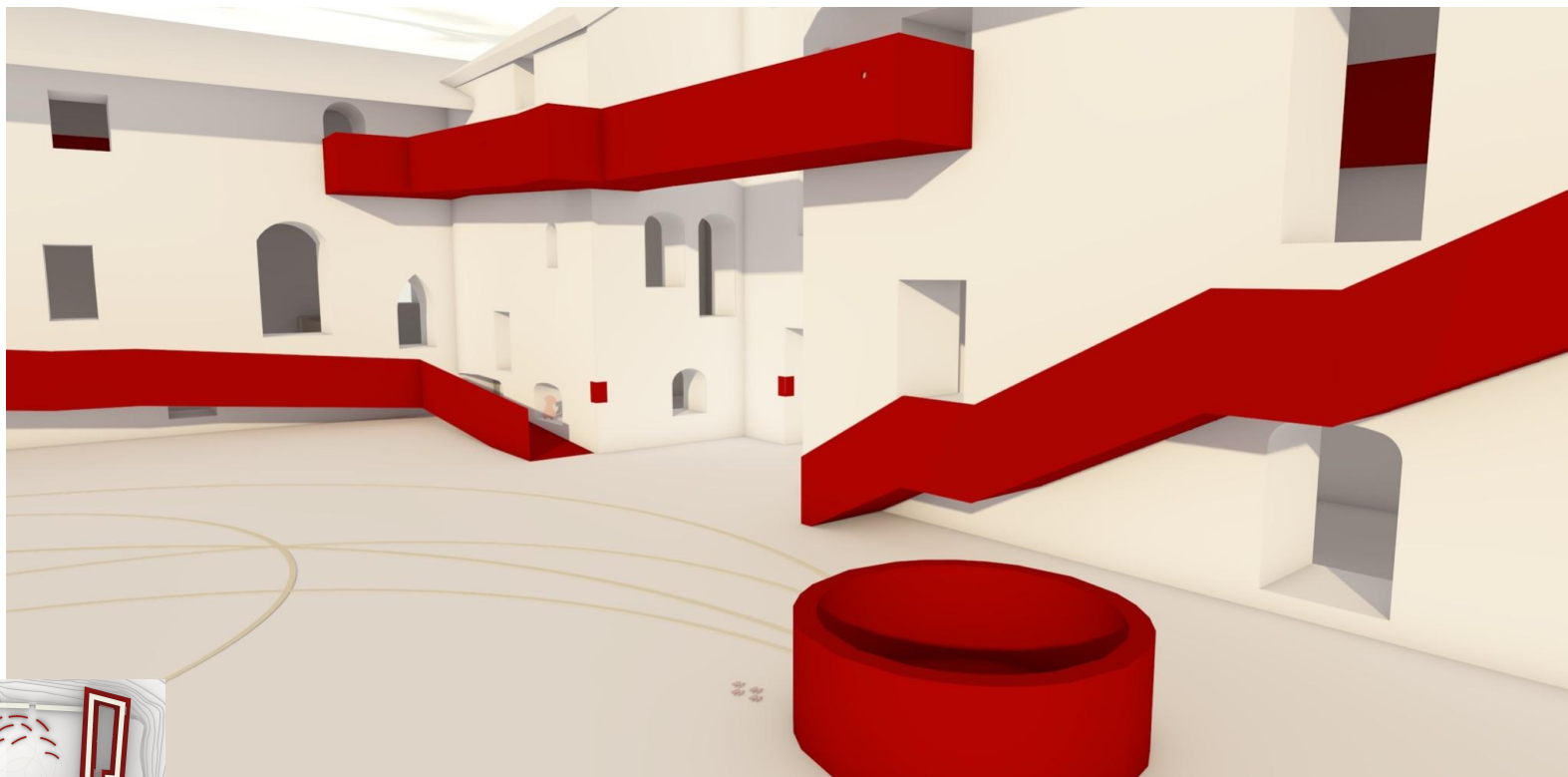
IDEJA 2

Ceļa noslēguma alternatīvas

Šīs pils daļas kopējā garuma dēļ, nav iespējams nodrošināt pandusu sistēmu uz leju, tāpēc tiek izskatītas divas opcijas – kāpnis un lifts/pacēlājs uz leju vai kāpnis un apgriešanās punkts, no kura ceļu var iziet vēlreiz. Nākamajos projekta posmos šis jautājums jārisina detalizēti.

Idejas skice. Pils apskates ceļa noslēgums un aka

10

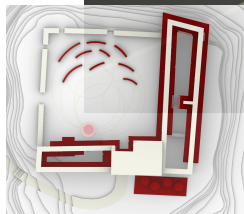
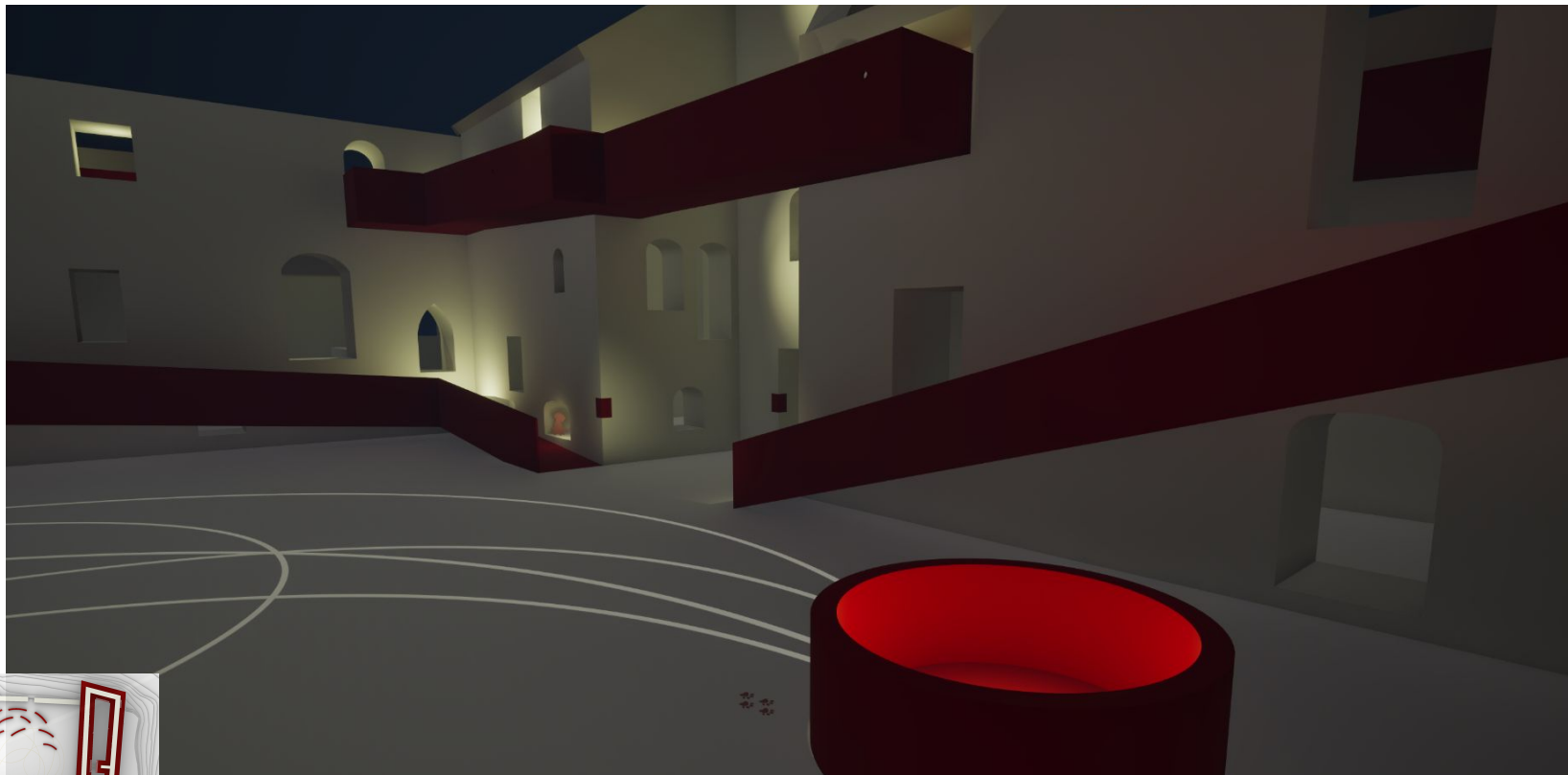


Akas rekonstrukcija

Aka kā atsevišķi interpretējams objekts. Melnā suņa ķepu nospiedumi visa ceļa garumā, kas ved pie akas (atsaucoties uz stāstu)

Idejas skice. Pils apskates ceļa noslēgums un aka tumšajā laika periodā

10



Akas rekonstrukcija

Aka, risināma kā atsevišķs objekts, izgaismota no iekšpuses dienas tumšajā laikā, integrējot tajā attiecīgo saturu un stāstu.

Idejas skice. Pils iekšlaukuma kopskats

2



Soliņu labirints

Soliņu labirints veidots kā patstāvīga un pašpietiekama ārtelpas elementu sistēma, kas izmantojama gan kā sēdvietas pasākumu laikā, gan kā spēles elements bērniem, gan kā informācijas plaknes, iestrādājot tajās saturu, gan kā parkūra elementi.

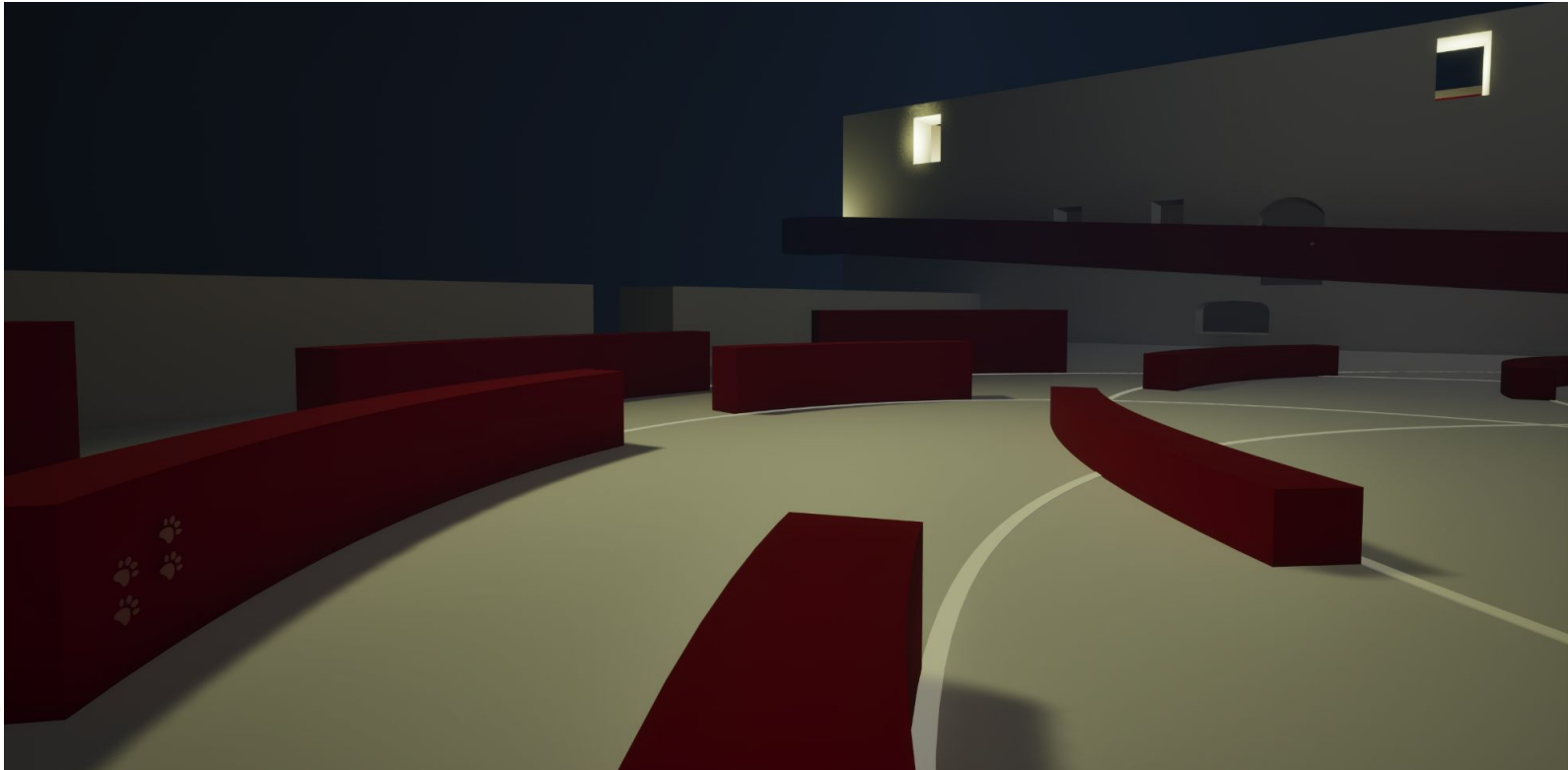
Idejas skice. Pils iekšlaukuma izgaismojums

2



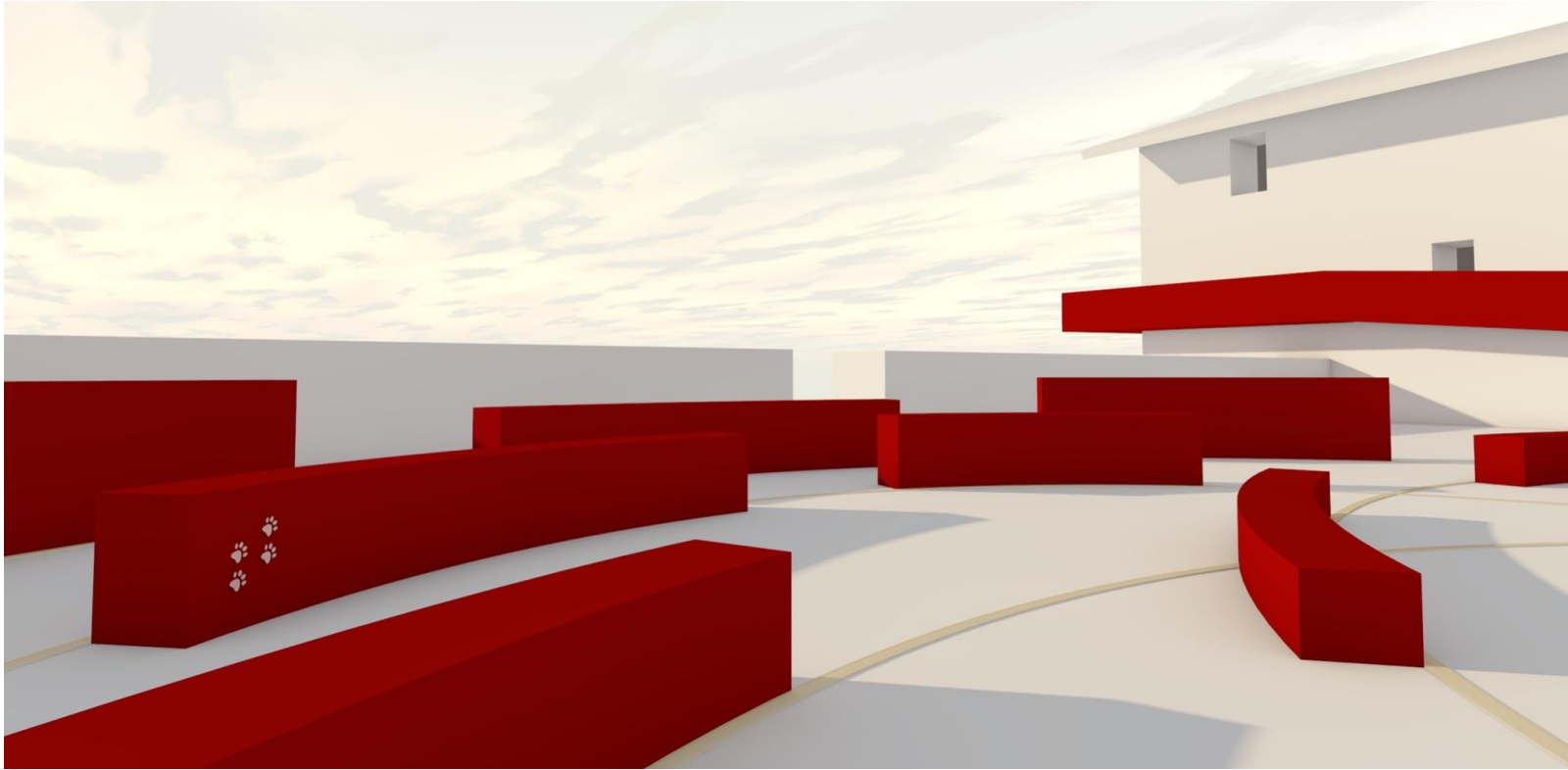
Izgaismojums,
integrēts laukuma segumā un veido koncentrētus apļus, kuru sākuma
punkts ir pils aka.

Idejas skice. Soliņu labirints



Soliņu labirints ar integrētu informāciju
Segums tiek izgaismots tumsā

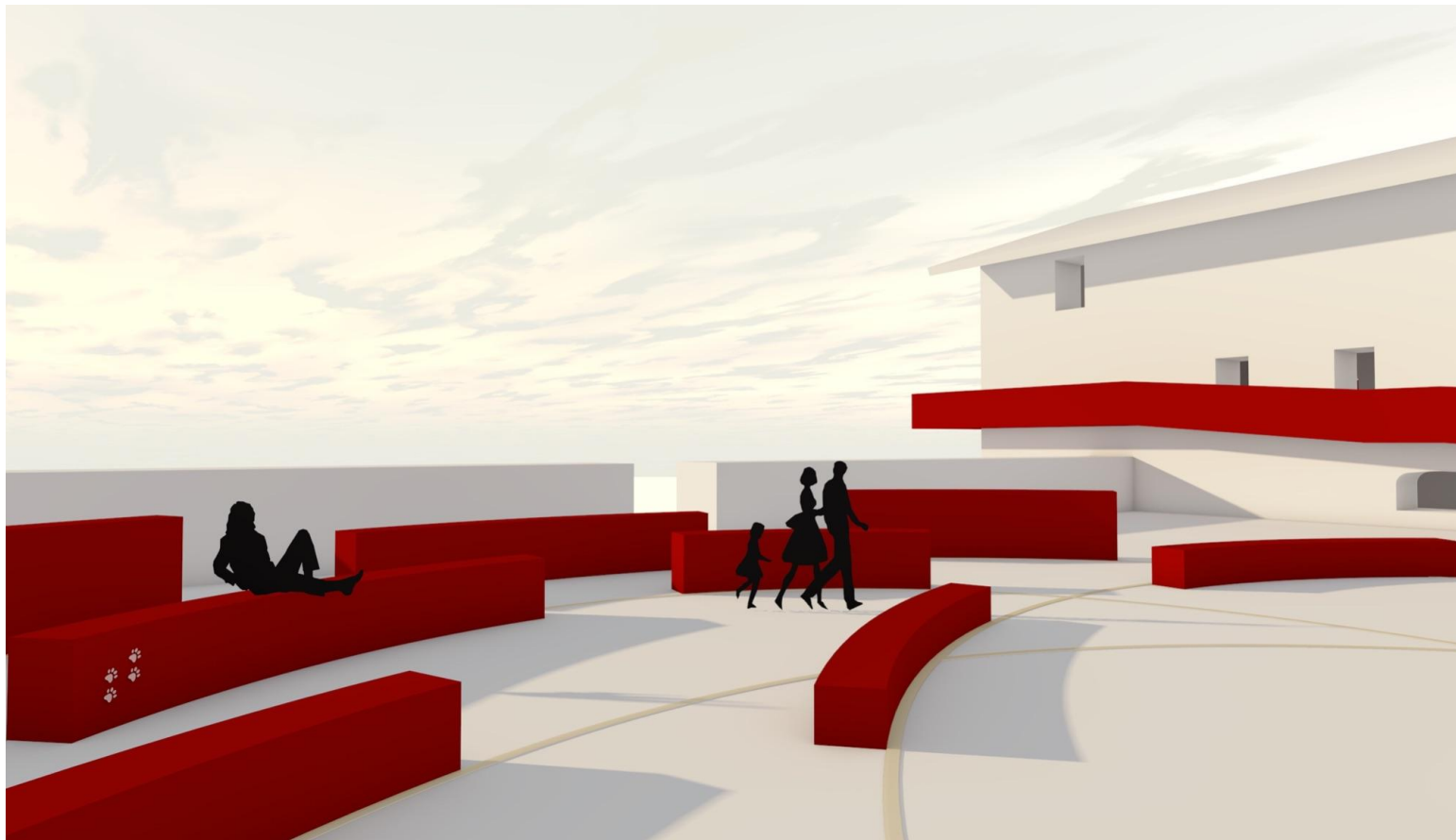
Idejas skice. Soliņu labirints



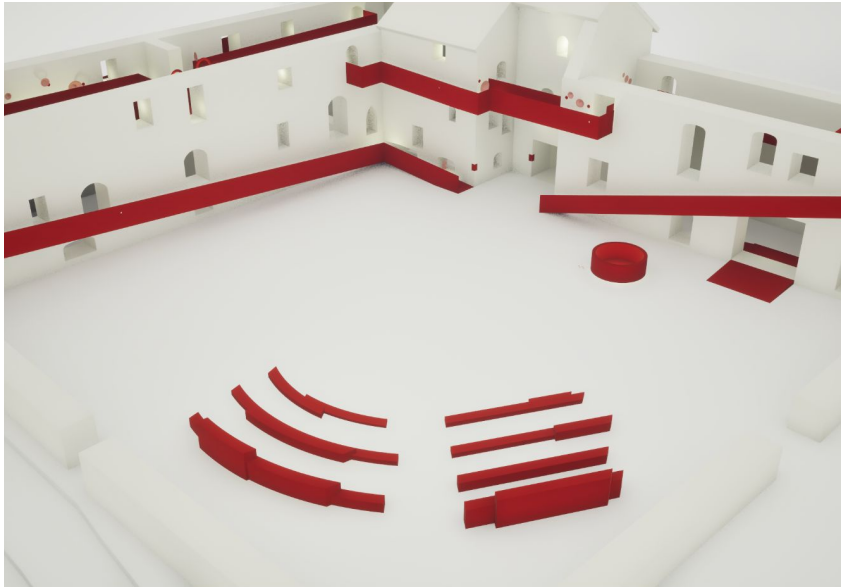
Soliņu labirints no polibetona

Dažāda augstuma sēdvietas, vērstas uz akas vai plānotās pasākumu skatuves pusi

Idejas skice. Soliņu labirints

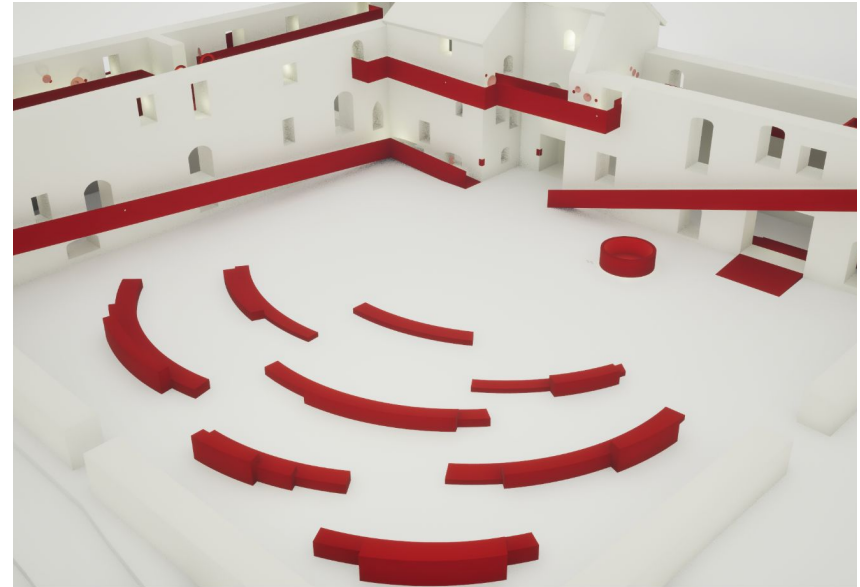


Idejas skice. Soliņu labirinta variācijas



Soliņu labirints

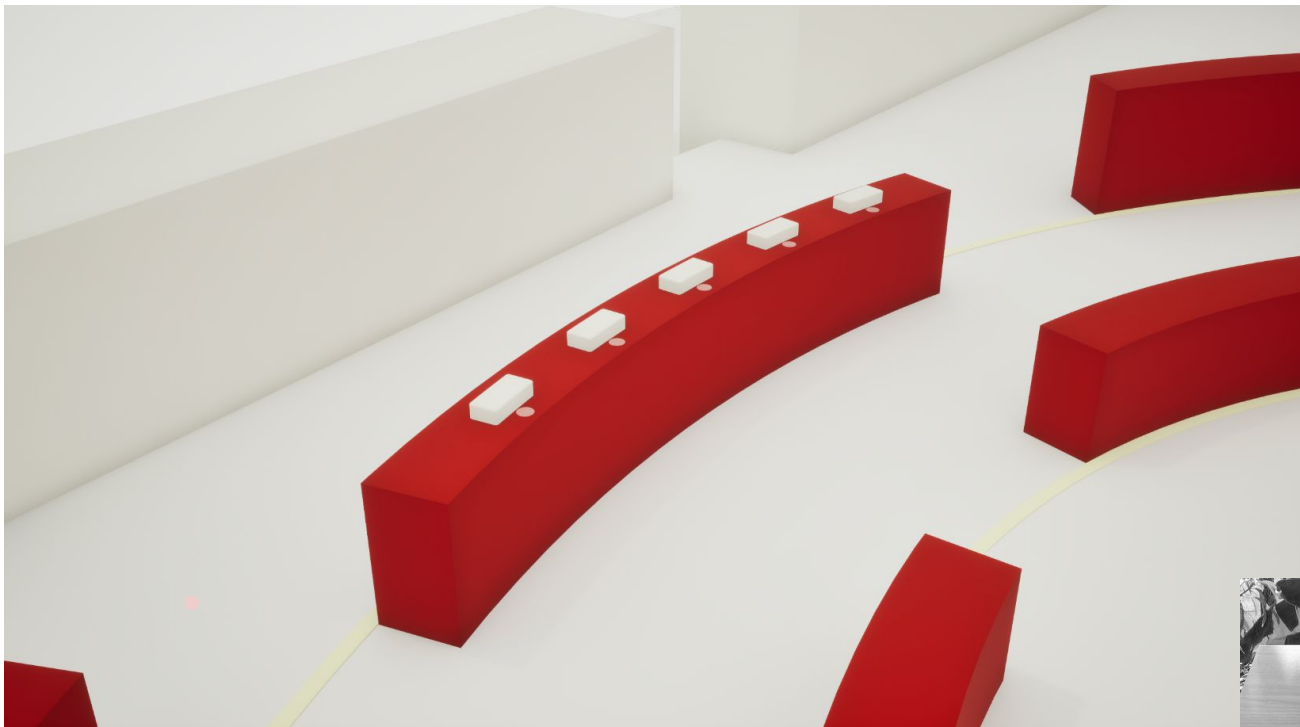
IDEJA 1 - soliņi vērsti uz DA, koncentrēti vienā vietā



IDEJA 2 - izretoti soliņi, kas vērsti uz akas pusi

Idejas skice. Soliņu labirint un iespējamais saturs

2



Piemēram.
Arheoloģiskā izpēte
Izzināt materiālus,
būvniecības laika posmus

Pils būvperiodi

artefakti no katra būvperioda ir izvietoti daļā uz labirinta soliņiem, pieejami ikvienam apmeklētājam, piemēram, par arheoloģisko izpēti un uzdevumi ieraudzīt materiālus pils sienās utt.



Idejas skice. Pils iekšlaukuma gaismojuma un tektonikas varianti

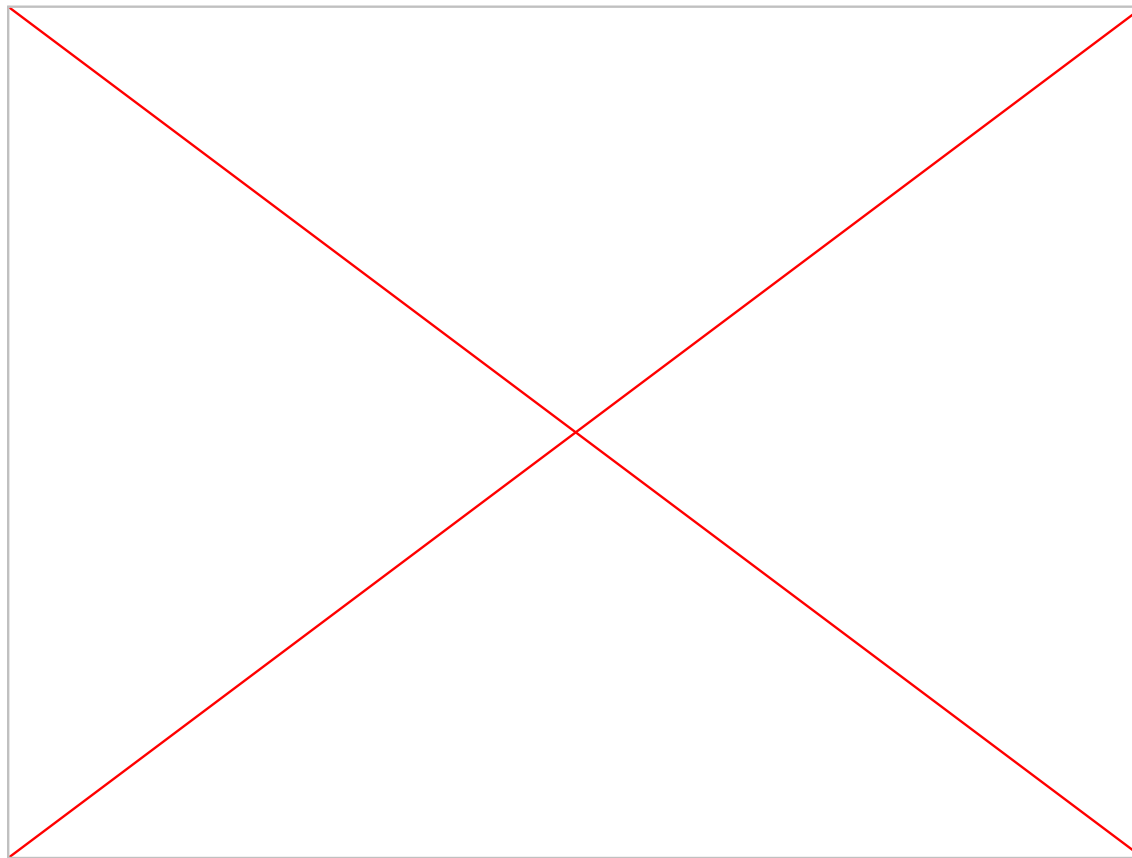


IDEJA 1 - izgaismots labirints no akas centra

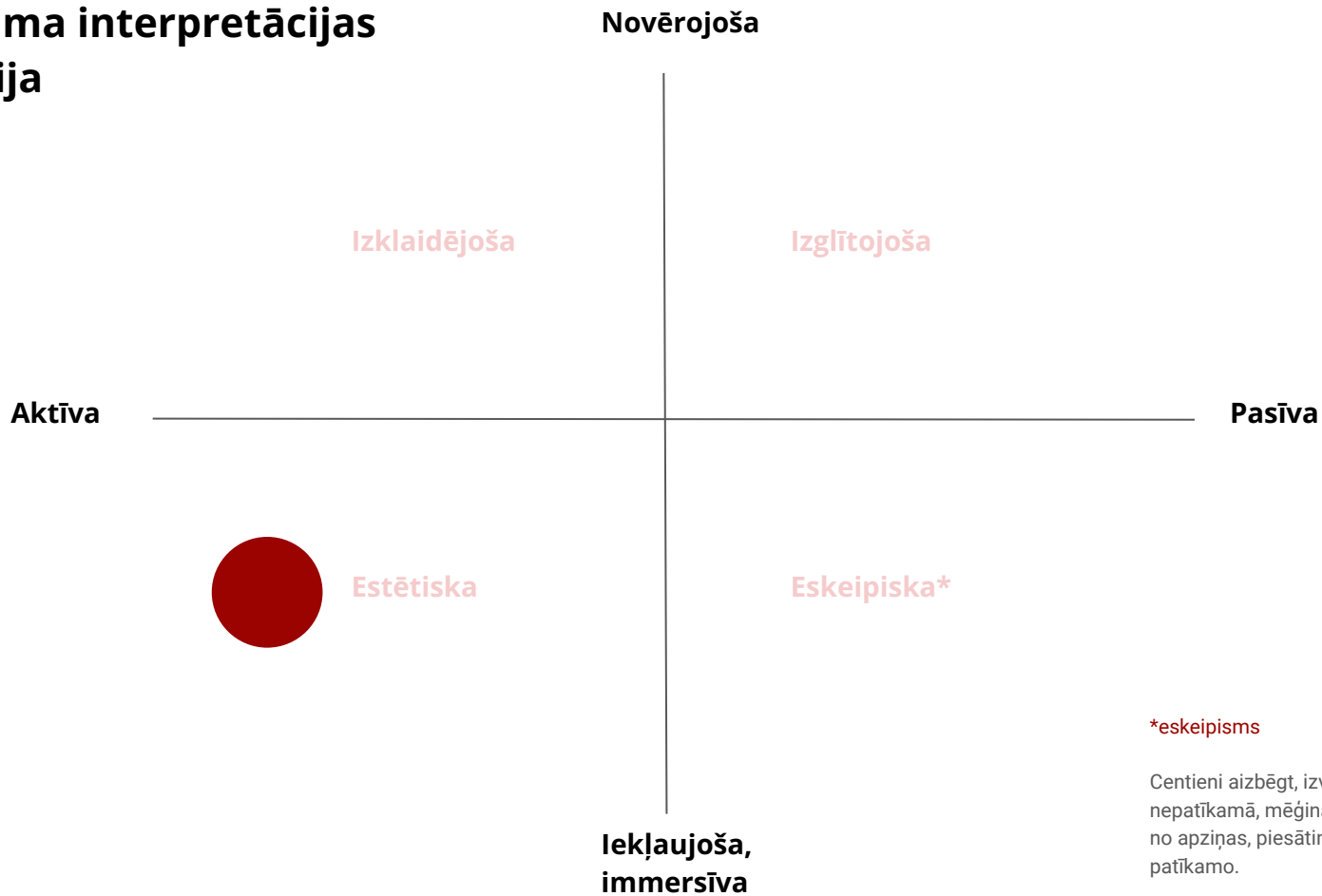


IDEJA 2 - izgaismots labirints no akas centra ar dažāda augstuma sēdvietām

Video. Idejas skice



Stāstījuma interpretācijas stratēģija



*eskeipisms

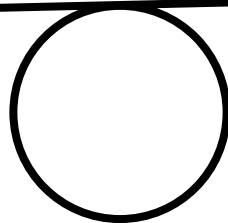
Centieni aizbēgt, izvairīties no nepatīkamā, mēģinājumi izstumt to no apziņas, piesātinot apziņu ar patīkamo.

Vizuālās valodas koncepcija

Vizuālā valoda veidojama balansējot starp skaidru informācijas pasniegšanu un pils noslēpumainības un visu robežu iespējamības aspektu.

Skaidrība

Skaidri un saprotami definēts saturs un apskates secība. Labi lasāms burtveidols, tekstu un grafikas struktūra un hierarhija. Apmeklējums ir saturiski skaidri strukturēts un apmeklētājs ir ieguvis jaunu, izzinošu informāciju un pieredzi par Aizputi, tās apkaimi, iedzīvotājiem un pili.



Noslēpumainība

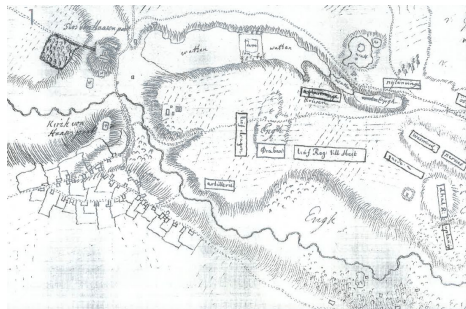
Vizuālā valoda balstas pils vēstures mantojumā. Stāstu dramaturģija interperētē robežu jēdzienu no dažādiem aspektiem. Apmeklētāja pieredze ir ikkatra personīgās pieredzes mijiedarbība ar Aizputes pils stāstu saturu.

Dizaina koncepcijas radītās iespējas

- Tiek radīta pastaigu taku sistēma pandusa veidā, kurā **stratēģiski veidoti skatu punkti** – gan par celtni, atklājot dažādus ar ēkas vēstures izpēti saistītus punktus, gan skatus, kas paveras uz apkārtni.
- Potenciālie materiāli – metāls, koks, polibetons
- Vēsturiskā mantojuma papildināšana ar **mūsdienīgiem, laikmetīgiem** vides elementiem (aka, soliņu sistēma, utt.)
- Vēstījuma un stāstu integrācija, izmantojot gan analogus, gan digitālus medijus, kas izstrādājami atbilstoši iespējām un noteiktajiem budžetiem
- Stāsta interaktivitātes daudzveidīgās iespējas (mazs budžets nav attaisnojums vājam risinājumam, jāizvēlas atbilstoši mediji)
- Pieeja: **senais + jaunais labi pamanāms**
- **Potenciāls būt centram, no kura tiek veidota saikne ar citiem novada apskates un izziņas objektiem**

04 Ieteikumi

Saglabāt + pievienot vērtību



/ Stāsti par apkaimi



/ Vieta, kur satikties un atpūsties



/ Stāsti par pils iemītniekiem



/ Stāsti par pils ēku

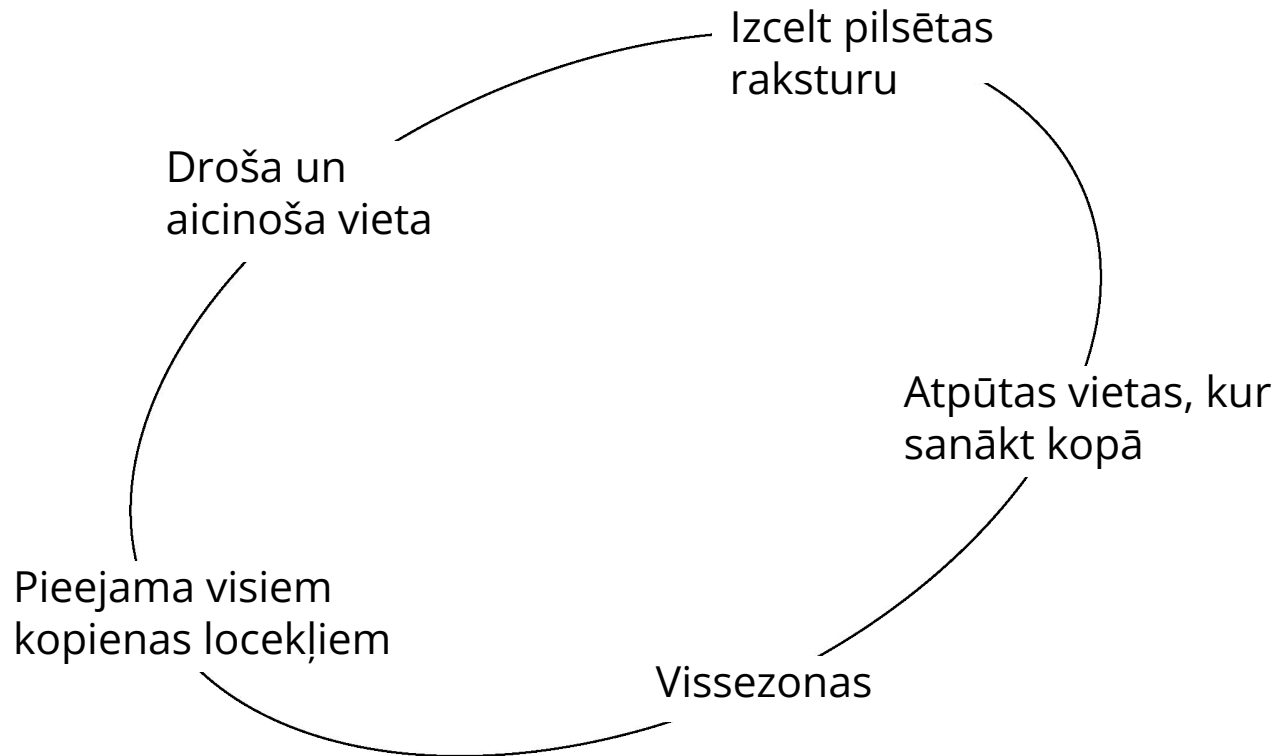


/ Vieta, kur aizvest tūristus ar iespēju izzināt



/ Vieta, kur notiek kultūras pasākumi

Publiskās telpas mērķis



Starpizmanošanas iespējas pa sezonām

VASARA

Skatuve + Koncerti, izrādes
Privāti/publiski pasākumi un svētki
Pikniki, atpūtas vieta
Rotaļu laukums
Parkūra elementi
Brīvdabas kino
Brīvdabas izstādes
Vietas stāsti (apkaime, pils iemītnieki un ēka) analogi un audiāli
Arheoloģijas vasaras skola
Bērnu nometnes
...

RUDENS

Koncerti, izrādes
Privāti/publiski pasākumi un svētki
Pikniki, atpūtas vieta
Rotaļu laukumi/parkūra vieta
Brīvdabas kino
Vietas stāsti (apkaime, pils iemītnieki un ēka)
...

PAVASARIS

Rotaļu laukumi/parkūra vieta
Brīvdabas izstādes
Vietas stāsti (apkaime, pils iemītnieki un ēka)
Privāti/publiski pasākumi un svētki
Koncerti, izrādes
Pikniki, atpūtas vieta
...

ZIEMA

Vietas stāsti (apkaime, pils iemītnieki un ēka)
Gaismu instalācijas
Projekcijas uz pils fona tumsā
Skatu punkti
Slidotava
...

“Ko darīt” un “Ko nedarīt”

Jā

Dialogam

Spēlei un apmeklētāja iesaistei

Stāsta emocionālai rezonansei. Emocionāli iesaistīt, sniedzot apmeklētājam iespēju izjust pieredzi

Nodrošināt kvalitatīvu apmeklējuma pieredzi

Lai apmeklētājs no “skatītāja” vai “klausītāja” kļūst par “dalībnieku”

Pils kā sākums pastaigām un izziņai pa Aizputi un Dienvidkurzemes novadu

Open call:man ir vieta...

Faktus pārvērst stāstos, stāstus idejās, idejas pieredzē

Rādīt/stāstīt personiskus stāstus

Veidot idejā bāzētu apmeklējumu

Nē

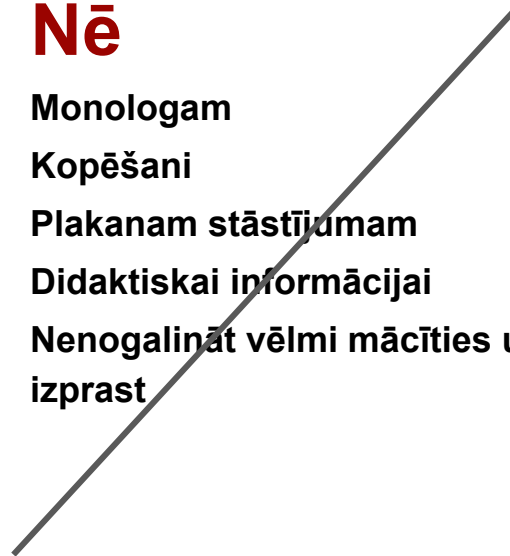
Monologam

Kopēšani

Plakanam stāstījumam

Didaktiskai informācijai

Nenogalināt vēlmi mācīties un izprast



Izstrādātā Aizputes pils dizaina koncepcija tika prezentētā Nacionālās kultūras mantojuma pārvaldē, Rīgā, konsultatīvās tikšanās laikā 2024. gada 5. septembrī

Konsultācijas secinājumi

Risinājums tiek konceptuāli atbalstīts un rekomendēts tālāko projektu posmos detalizēti attīstīt.

Tiek uzteikts projekta konceptā pieteiktais pieejamības, iekļaušanas un drošības aspekts, kas saskan ar Jauno Eiropas Bauhaus iniciatīvu, LR Kultūras Ministrijas pamatnostādnēm un Nacionālās kultūras mantojuma pārvaldes definētiem Eiropas Kultūras mantojuma pieejamības un drošības aspektiem.

Konsultācijas dalībnieki:

Anna Ancāne, Dr. art.
Nacionālās kultūras mantojuma pārvaldes
Arhitektūras un mākslas daļas vadītāja

Nauris Piļāns
Vadītājas vietnieks

Juris Dambis
Dr. Arch., arhitekts, Nacionālās kultūras mantojuma pārvaldes vadītājs

Dizaina studijas H2E pārstāvji Ingūna Elere, Holgers Elers un Aizputes
Renesanses biedrības pārstāvis Andris Tauriņš

Tālākie posmi un iespēja realizēt kārtās

Posmi

01. Ekspertīze

02. Mūra nestspējas pastiprināšana

03. Hidroizolācijas atjaunošana

04. Izstrādātā būvprojekta (2019, 2020) realizēšana, sekojot ekspertu ieteikumiem mūru stiprināšanā un jumta seguma uzlikšanā, ņemot vērā izstrādāto dizaina attīstības koncepciju par pandusa sistēmu vai izstrādājot jaunu būvprojektu iekļaujot pandusu sistēmas un pils izgaismojuma koncepciju.

05. Aizputes Livonijas ordeņa pils dizaina attīstības koncepcijas realizēšana posmos:

05.1 Stāsta un satura detalizēta izstrāde pēc dizaina attīstības projektā definētās pieejas vēstījumam (3 mēneši)*

05.2 Apmeklētāju ceļa interakciju projekta izstrāde pēc dizaina attīstības projektā definētās audio vizuālo tehnoloģiju un multimediju koncepcijas (3 mēneši)

Var tik izdalīti un paralēli risināti:

05.3 Akas vieta kā patstāvīgs objekts (multimediāls vai analogs) (1,5 mēnesis)

05.4 Solu labirinta ar integrētu saturu dizaina projekts (1,5 mēnesis)

Nākmie soļi:

Realizācija pēc izstrādātiem projektiem.

*prioritāri pirms pārējiem posmiem.

Posmi pieredzes dizaina (XD) izstrādei

Darba plāns / XD uzdevumu josla balstoties uz RIBA standartiem

XD uzdevumi & fāzes	IZSTRĀDĀTAIS							
	Idejas fāze	Koncepcijas attīstīšana (Concept Development)	Koncepcijas dizains (Concept Design)	Izstrādāts dizains (Developed Design) (preliminary/scheme design)	Fināla dizains (Final Design) (detailed design)	Ražošana (Production)	Nodošana (Handover)	Darbība (Operation)
	0	1	2	3	4	5	6	7
Storytelling	sākuma projekta apraksts	synopsis & interpretācijas stratēģija	stāstījuma attīstīšana & kolekcijas izlase	darbs pie sižetiem & kolekcijas plāna	satura & kolekcijas diagrammas, AV & MM scenāriji	teksti, AV/MM izgatavošana	piegāde visiem AV/MM medijiem un tekstiem	atjauninājumi
Dizains	radošā vīzija	apmeklētāja ceļojums & dizaina principi	galveno scēnu skices, vizuāli & telpiskā identitāte	telpas, displeju, eksponātu un mediju dizains	detalizēti rasējumi ražošanai un prototipi	ražošana un uzstādīšana	vietas pieņemšanas testi	atjauninājumi
Plānošana	atvēršanas datums	fāzes	starpposmu plānošana	detalizēta plānošana	ražošanas plānošana	instalēšanas plānošana	aizķeršanās saraksti	serviss un apkope
Izmaksu kontrole	noteikt budžeta klasi	budžeta sadalījums	paredzamais elementu saraksts	aprēķinātais elementu saraksts	vērtības inženierija, kontrakti ar piegādātājiem	līgumu izpilde, neparedzēti gadījumi	elementu piegāde	ekspozīcijas nolietojums

@H2E / www.h2e.lv

Ieteikumi

Izvirzīt Aizputes pils koncepcijas ieviešanu kā prioritāti unikāla vēstures pieminekļa saglabāšanai un aktivizēšanai.

Realizēt soli pa solim jau izstrādātos, iesāktos projektus Aizputes pils saglabāšanai un plānot resursus pa kārtām nākamo soļu ieviešanai pils saglabāšanai nākamām paaudzēm un aktivizēšanai šodienas lietotājiem.



Aizputes Livonijas ordeņa pils attīstības dizaina koncepcija ir pamats, lai izstrādātu būvprojektu pils saglabāšanai, mūru nostiprināšanai un projektētu detalizētas aktivitātes pils starpizmantošanai.



© Projekts ir dizaina biroja „H2E”
autoripāšums. Visas tiesības aizsargātas.
Publicēšanas un pavairošanas
gadījumā atsauce uz autoru obligāta.
Projekta vai tā daļas izmantošana
vai adaptācija pieļaujama tikai
saskaņojot ar projekta autoru.
