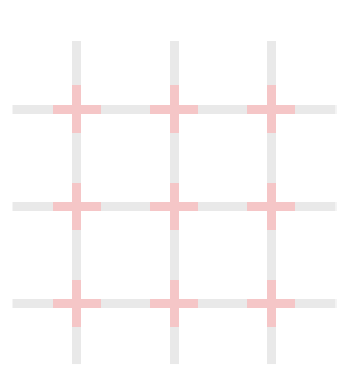


## Hlavní situace

- 1 Umělecká díla a vstupů
- 2 Vodní prvek – trysky, mlžička
- 3 Retenční nádrž na dešťovou vodu
- 4 Možnost popnutí zidky podesty
- 5 Pítka a mlžička
- 6 Stoly na ping-pong a posezení
- 7 Vsačovací záhony
- 8 Infopylon
- 9 Nová lávka
- 10 Svahovaný záhon
- 11 Prvky pro skating
- 12 Bistro a toalety
- 13 Tribuna a parkování
- 14 Prvky pro parkour
- 15 Pítka a mlžička
- 16 Minecraft prolézačka
- 17 Zavíratelní pískoviště
- 18 Pivní stůl na stání
- 19 Trasa pro koloběžky
- 20 Zelená tramvajová trať
- 21 Nový cyklo-přechod
- 22 Doplněné přechody
- 23 Předprostor Alexandre
- 24 Začátek Zóny 30
- 25 Bytový dům
- 26 Parkoviště
- 27 Vjezd pod tribunu
- 28 Polyfunkční dům

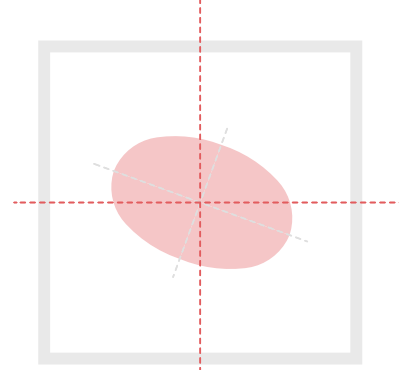
M 1:500

## Principy návrhu



### Rastr čtverců

Měřitko rastru vychází z rozměrů podesty kostela a tvoří pole o hraně 10x10m (symbol dokonalosti, desatero). Vážený rastr dodává náměstí měřítko kontrastu s neformálně umisťovanými stromy a mobiliárem. Rastr tvoří kamenná dlažba s křížem z červeného betonu. Čtverce v rastru se vyplňují dle náplně a funkce prostoru – betonovou velkoformátovou dlažbou, zatravňovací dlažbou, betonem nebo záhony. Kombinace betonu a kamene byla zvolena s ohledem na materialitu kostela i po ekonomické rozvaze celkového rozpočtu.



### Osy podesty

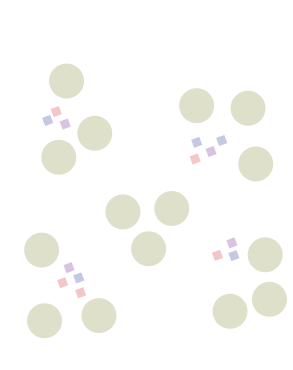
Vnímáme jako světské, osy elipsy jako svaté. Osy dělí náměstí na čtvrtiny, kterým určujeme různou náplň i charakter.

- 1/ Volný předprostor kostela s kašnou a stromofadím u Kotvy.
- 2/ Neformální bosket s posezením, pítkem a aktivitami.
- 3/ Plocha pro skating s bistroem a tribunou.
- 4/ Prvky pro méně děti a posezení pro rodiče.



### Barevnost

Prvky jsou probarvené do liturgické barvy ducha svatého (červená) a dalších základních liturgických barev (fialová, modrá), které se nachází i na uměleckých dílech v kostele. Celá plocha náměstí je šedá a zelená, barvné probarvené jsou betonové prvky a kříž v ploše. Teplé odstíny navazují na okolní barvy v sídlišti i předprostoru Luny a spolu se znakem plus odkazují na pozitivní náboj.



### Stromy a mobiliář

Vždy reagují na daný charakter a náplň. Kultivary stromů jsou rozmanité, abychom předcházeli výpadkům v případě chorob, záhony jsou lehce zapuštěné pod terén a je k nim vyspádována plocha náměstí. Stromy i prvky mobiliáře jsou rozmístěny neformálně a kontrastují tak s pravidelnou mřížkou rastru čtverců. Do každého vstupu na náměstí umísťujeme umělecký prvek. U Kotvy (A) je to plastika Kormido.

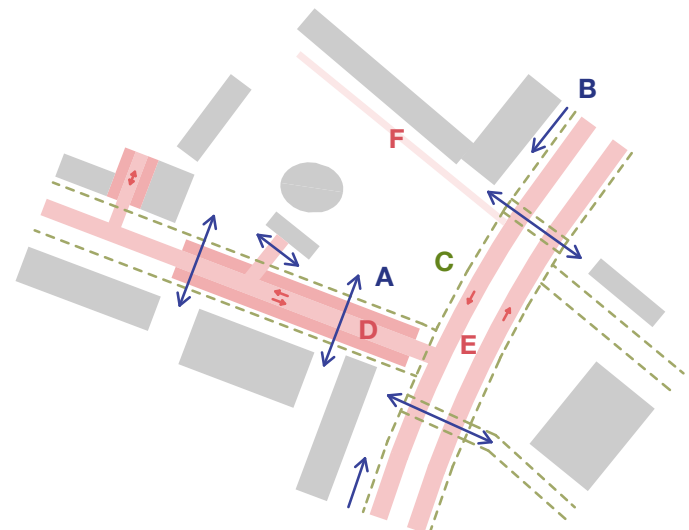
## Koncept

Oslavujeme každodenní život v okolí impozantního svatostánku. Duch svatý jako boží přítomnost v obcečnosti. Návrh hledá rovnováhu mezi svatým a světským. Za hranici podesty kostela držíme čtvercový půdorys a tvarově nijak neatakuje elipsu kostela. Neformálnost vnáší skupiny stromů se záhony a drobné prvky barvené do liturgických barev – červené, fialové a modré. Náměstí dělíme na čtvrtiny podle os podesty. Průnik rastru je zvýrazněn křížem a symbolem pozitivního náboje.



## Wyvážená doprava

V prostoru upřednostňujeme pěší dopravu (A) a uzerí prokrvujeme. Dominantní proud tvoří nástup od zastávky tramvaje (B). Následuje cyklo-doprava (C) spojující přírodní celky. Parkování (76 míst) navrhujeme kolem ulice Kotlářova (D), která je zónou 30. Dominantní zůstává Výškovická třída (E), kde navrhujeme instalaci semaforů. Přístavní uličku (F) navrhujeme jen pro zásobování, havání a obsluhu tluž nebo pódia. Zásobování Kotvy se odehrává z vnitrobloku.



## Kontext

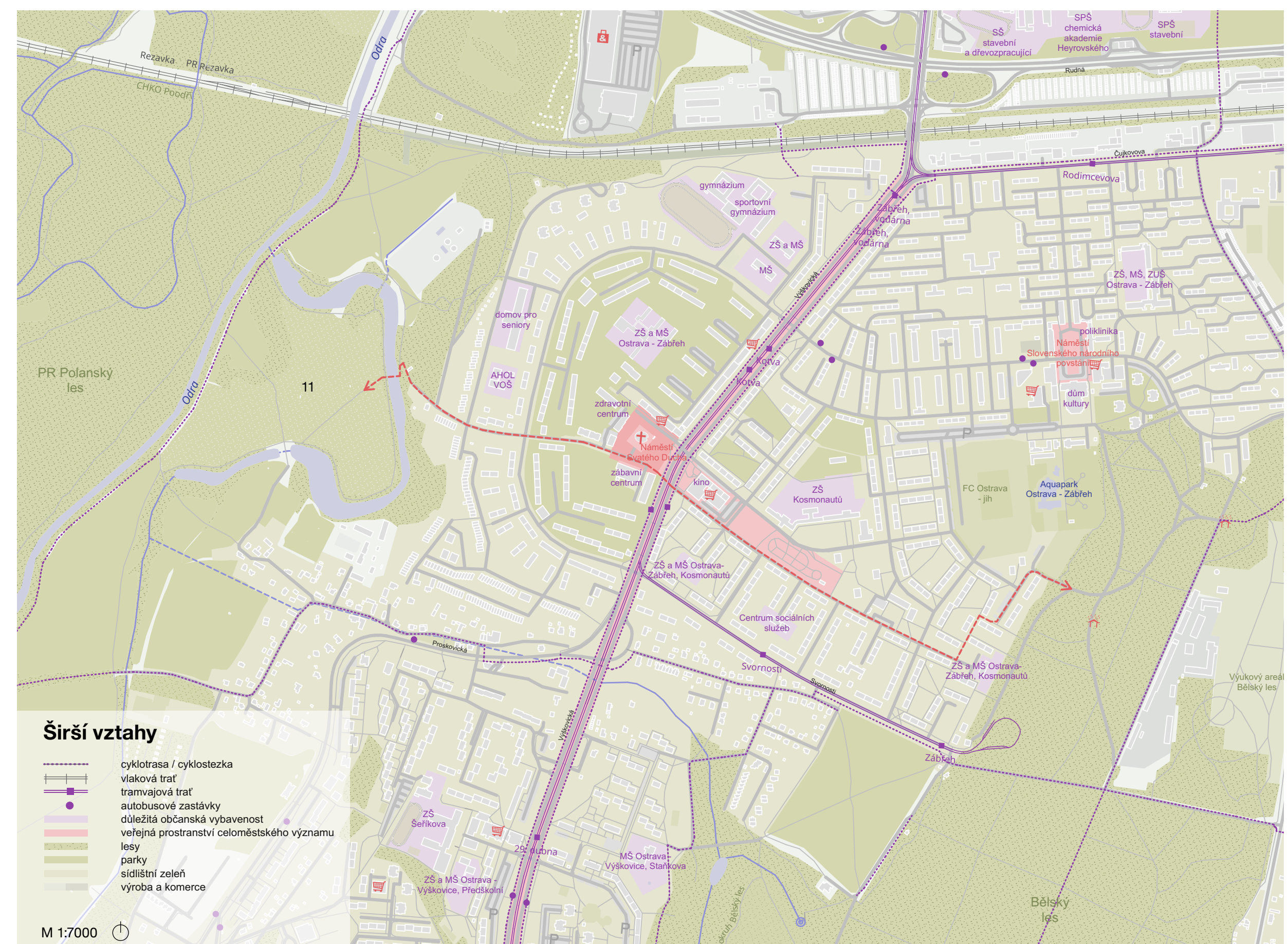
Určujícím urbanistickým prvkem je Výškovická třída, kterou vnímáme jako prospekt. Samotné okolí napojujeme na předprostor Luny pro pěší, cyklisty iaut, ale nechceme prospekt přepřátovat, přerušit. Usazujeme pozici a trasování ulice Kotlářova (zóna 30) tak, aby vedla nejkratším místem, dobře obsloužila podzemní parkování i okolní objekty. Podél ni umísťujeme dostatečně oblužné kapacity parkování. Ulici vnímáme jako důležité napojení na krajinu kolem Odry. Pokračujeme tu s cyklostezkou, skupinami stromů podél komunikace, které jsou pro sídliště typické a dostatkem přechodů.

Třetím charakterem je Přístavní ulička podél Kotvy, kterou vnímáme jako food-court, pěší zónu určenou k napojení sídliště, školky a předprostoru podniků.

Tyto tři charaktery nám definují samotnou plochu pěší zóny náměstí. Každý charakter pracuje specificky s mobiliárem, povrchy i zelení tak, aby byl posílen. Z hlediska nových objektů počítáme s výstavbou bytového domu u ulice Kotlářova, uzavřením nároží, objektem fary a polyfunkčním objektem u školky, který naváže na Kotvu.



Nadhledová perspektiva – zákras do fotografie



### Širší vztahy

- cyklostezka / cyklostezka
- vlaková trať
- tramvajová trať
- autobusové zastávky
- důležitá občanská vybavenost
- veliká prostornost celoměstského významu
- lesy
- parky
- sídlištní zelen
- výroba a komerce

M 1:7000



Vizualizace – pohled na předprostor kostela

## Různorodé aktivity

Cílem návrhu je poskytnout aktivity pro nejmenší děti, adolescenty, seniory i běžnou populaci tak, aby každý měl svou zónu a zároveň aby se tyto zóny míchaly přirozeným pohybem. Náměstí umožňuje **pestrou škálu aktivit**, které lze dělat při každém počasí. Kostel vnímáme jako komunitní centrum a pro méně formální a menší akce je možné použít i vnitřní část **bistra**.

Díky různým charakterům ploch náměstí je možné místa pro aktivity volit adekvátně k situaci i strídat liniové či centrální uspořádání tržní, stejně jako umístit větší či menšího počtu. **Tribunu** je možné použít jako hlediště, platformu kostela jako balkonové lóže. Předprostory Kofky a Alexandrie poskytují dostatečně široké chodníky pro umístění zahradek restaurací i tržní a jsou ponechány na iniciativě přílehlých podniků.

**Volná plocha předprostoru** umožňuje vyplnit kašny a umístění kluziště, písečné pláže na beach volebal nebo umístění vánočního stromu – případně cokoliv jiného co bude třeba.



### Jaro/léto

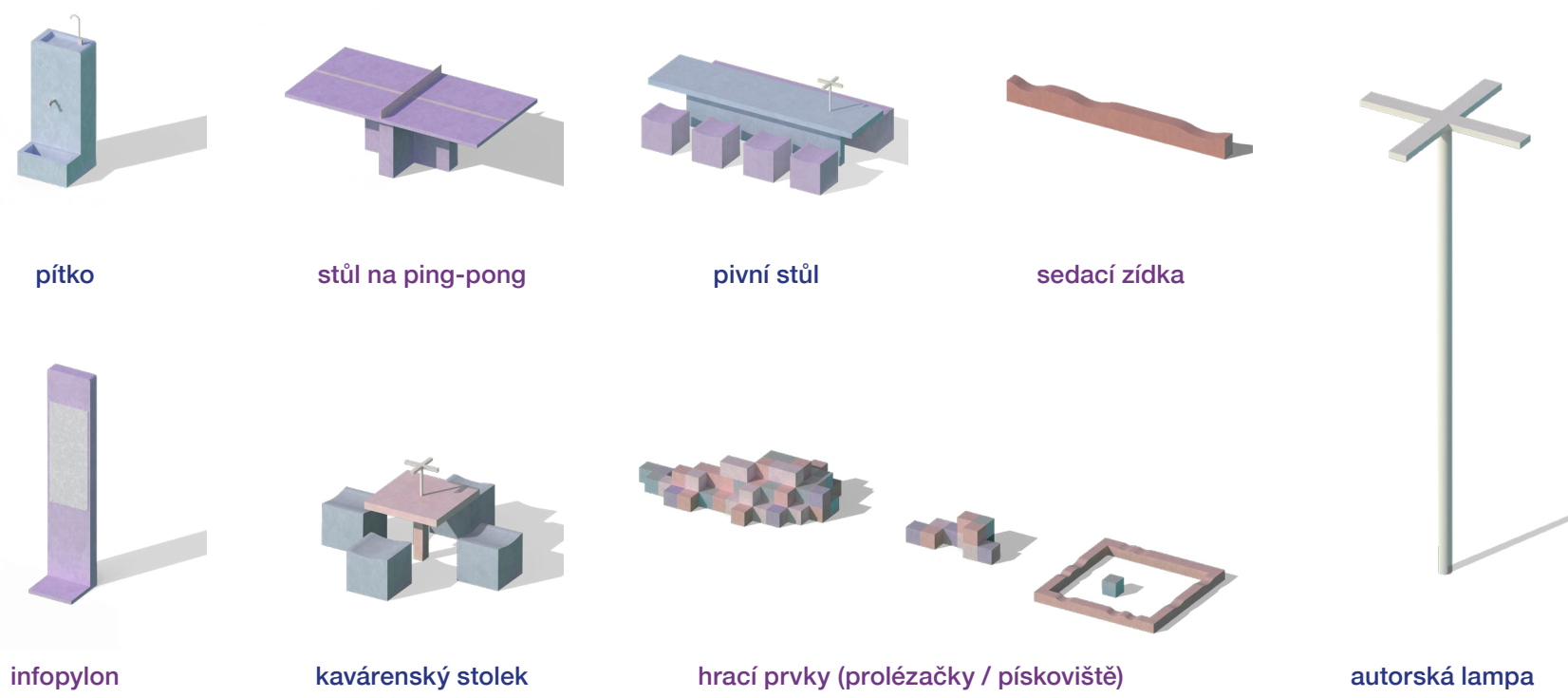
- 1 Tribuna jako hlediště | 2 Okruh pro koloběžky | 3 Minecraft hřiště
- 4 Pivní festival v Přístavní | 5 Jarmark | 6 Koupací kašna
- 7 Letní koncerty, divadlo, venkovní mše

### Podzim/zima

- 1 Workshop vyrábění před bistroem | 2 Soutěž ve skatingu
- 3 Parkour hřiště | 4 Mint Market | 5 Vánoční trhy | 6 Veřejné kluziště
- 7 Vánoční koncerty | 8 Venkovní ping-pong a posezení

## Mobiliář

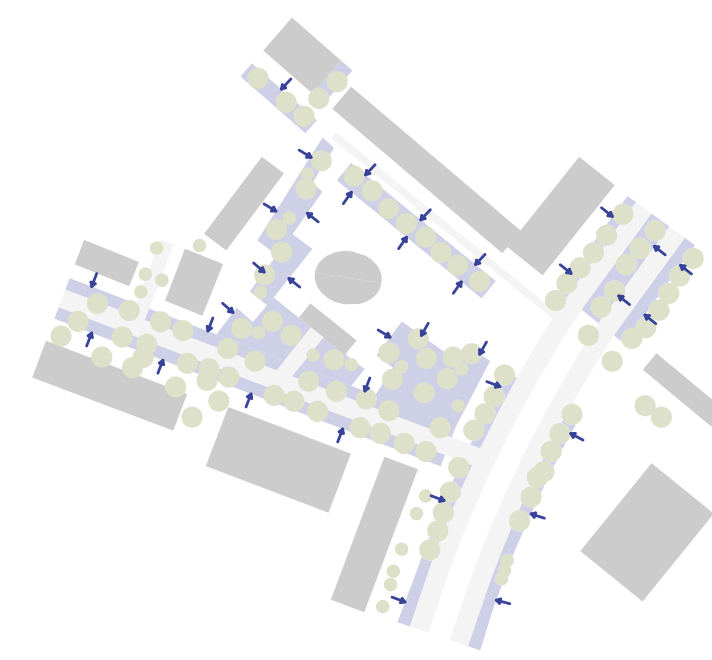
Na náměstí umísťujeme několik typů mobiliáře. Hlavním typem jsou pevně usazené prvky z probarveného betonu. Mezi hlavní patří stoly se stoličkami a lavičky, pinpongové stoly, pítko nebo infoplyny. Vedle pevných hlavních prvků mobiliáře existují prvky doplňkové, kterými jsou skládací stoly se židlemi a typizované lavičky. Barevnosti ladíme navrhované prvky do odstínů barev červené, fialové a modré. Typizované prvky a lampy jsou ze dřeva a matného béžového kovu. Navrhujeme také vlastní prvky osvětlení, které se objevují po celé ploše. Velké lampy jsou doplněné drobnějšími osvětleními v podobě lamp umístěných na mobilních stolech a podsvícením jednotlivých prvků LED páskami. Jednotlivé prvky mobiliáře umísťujeme podle charakteru jednotlivých zón náměstí.



## Pestrá vegetace

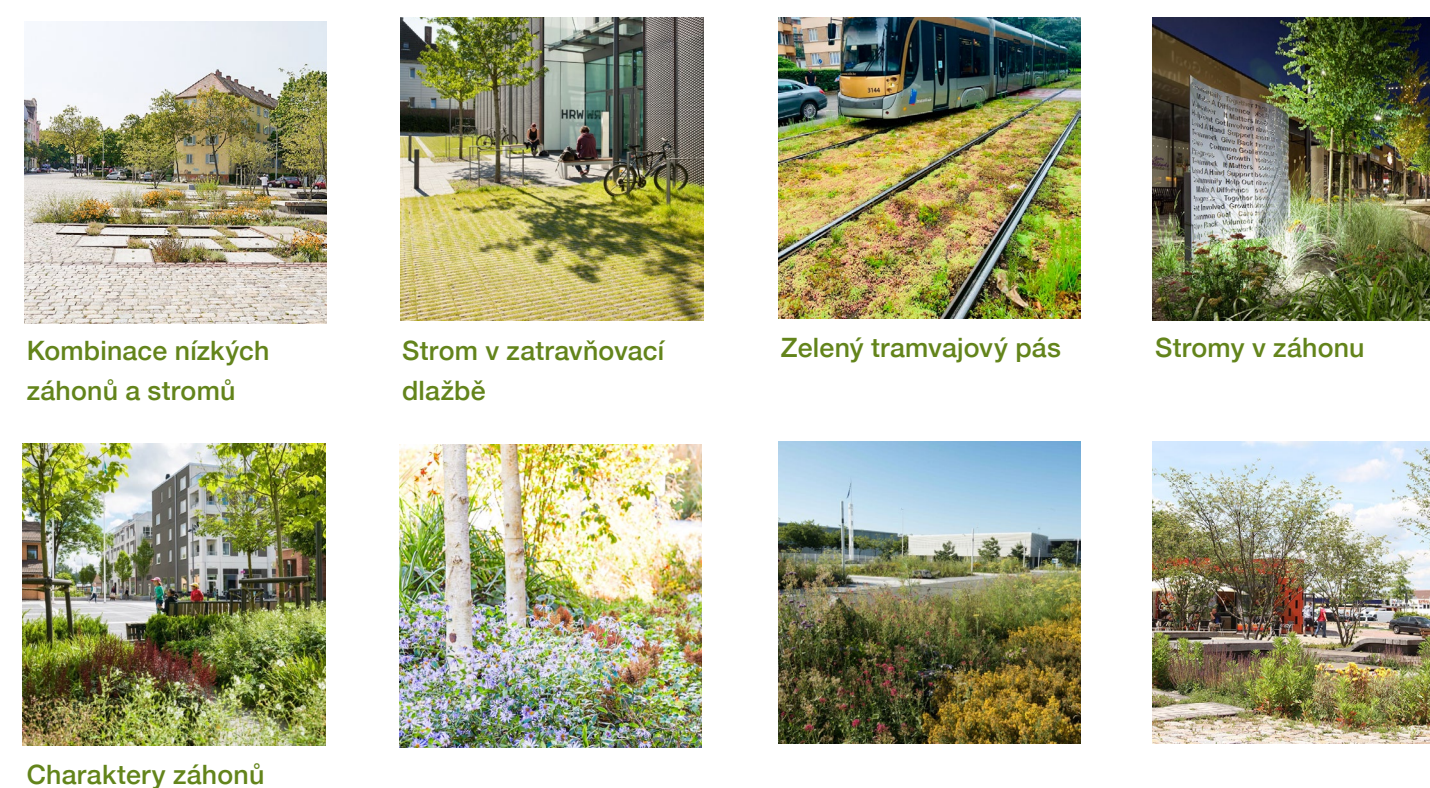
Základní téma při krajinářském řešení území je **vtáhnout** přírodu do města. Město jako převážně zpevněná plocha, kde vegetace prorůstá a dere se na povrch skrz dlažbu. Ta místy ustupuje a objevují se větší či menší plochy, ze kterých vyrůstají travky a stromy různých druhů a věkového složení. Vzniká tak náměstí zdánlivě pomalu pohlcované rostlinami. Vegetační dlažba vytváří prostor pro **rozzrůstání** drobných rostlin ve spárách. Tam kde je menší pohyb lidí může zarůst docela a změnit se v kompaktní zelený pokryv. V místech větší koncentrace pohybu jsou rostliny regulovány sešlapem. Vzniká tak flexibilní prostor, bez jasně daných hranic kam vstoupit můžete a kam už ne. Výsady **trvalek** extenzivního charakteru v několika typech podle umístění v území a nároků na péči nahrazují travnaté plochy, které jsou například pod stromy

obtěžné udržitelné v odpovídající kvalitě. Při kombinaci s cibulovinami a druhy atraktivními i v zimním období strukturou odkvetlých květů nebo olistěním, vzniká zajímavý a proměnlivý celoroční efekt těchto výsad. U **stromového patra** je kladen důraz na zastoupení jak rychle rostoucích dřevin tak také dlouhověkých stromů, aby bylo dosaženo potřebného efektu v co nejkratším čase a zároveň byla zajištěna dlouhodobá stabilita vegetačních prvků do budoucna. Velký důraz je kladen na druhovou **rozmanitost** a zvýšení biodiverzity v městském prostředí. Širší sortiment rostlin napomáhá větší odolnosti celého vegetačního patra proti chorobám nebo škůdcům a může být domovem pro různé druhy drobného hmyzu.

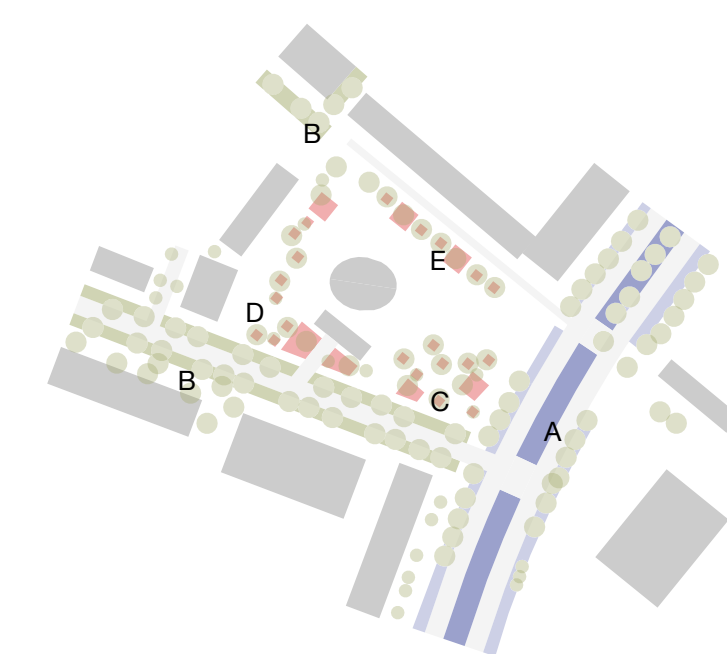


### Zeleno-modrá infrastruktura

Pro správný vývoj vegetace je nezbytné vytvořit odpovídající podmínky pro její růst. Ve městě trpí většina stromů suchem, nedostatkem vzduchu v půdě a příliš malým prostorem pro rozvoj kořenového systému. Díky realizaci opatření zeleno-modré infrastruktury můžeme připravit pro dřeviny, ty nejlepší podmínky a výsledkem budou vitální, dobře rostoucí stromy s dlouhodobou perspektivou. Součástí řešení systému zeleno-modré infrastruktury je i zachytávání vody ze střechy kostela a stávající zpevněné plochy kolem něho do akumulační nádrže. Tato voda následně slouží k závlivě výsadby na náměstí.



Charaktery záhonů

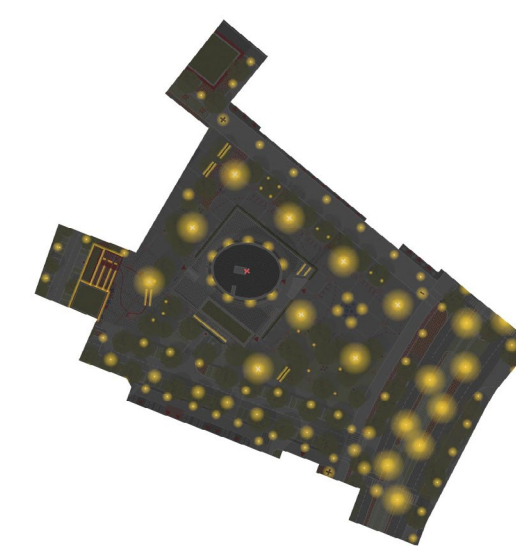


### Schéma vegetačních ploch a charakterů záhonů

- A – Výškovická
- B – Kottářova a prostor kolem školky
- C – Předprostor kostela
- D – Hřiště za kostelem
- E – Přístavní ulička

## Osvětlení

Navrhujeme decentní osvětlení, které eliminuje světelný smog. Pracujeme s teplým bílým světlem na náměstí a ulicích a studenějším odstínem na komunikacích a přechodech. **Výrazné křídlové lampy** jsou doplněné typovými nenápadnými svítidly. Návrh dbá na dostatečné osvětlení všech zákoutí i prostorů pod stromy pomocí mobiliáře, nasvícení tribuny a bistra.



Vizualizace – pohled na bistro s tribunou a prvky pro skating



Detail – princip výplně rastru čtverců