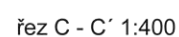
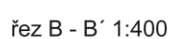
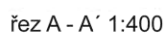
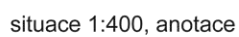
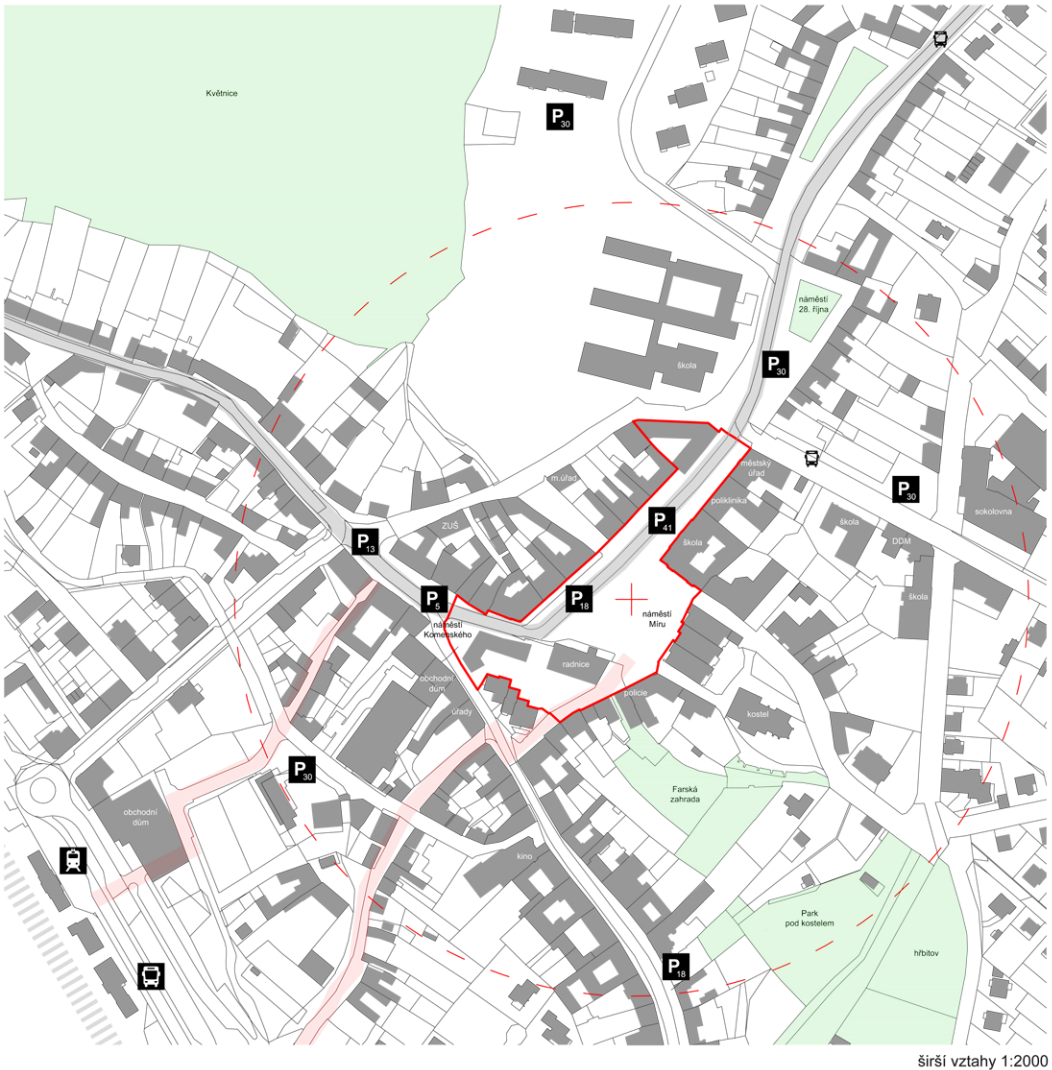


	počet parkovacích míst		pouliční lampy
	lavička		reflexní prvky
	stanok na kola		informační panely
	pltko		držáky na vlnky
	koš		

	okrová kostka žulová 10 x 10 cm		šedá mozaika žulová 6 x 8 cm
	dlážba hladká fezaná okrová žulová		šedá kostka žulová 10 x 10 cm
	dlážba hladká fezaná šedá žulová		travnatý povrch

	zeleň stávající		zeleň navrhovaná
--	-----------------	---	------------------





Současný stav náměstí Míru je značně ovlivněn komunikací vedoucí skrz náměstí a poměrně velkým množstvím parkovacích stání. Vyděba v centrální části náměstí neumožňuje komfortní pohyb a výškové rozdíly řešené pomocí travnatých pruhů vytváří bariéry v celkové průchodnosti náměstím. Chybějící zástavba přispívá k pocitu neuzavřenosti náměstí.

Dnes nezastavěnou plochu v jihozápadní a severní části náměstí znovu vyplňujeme hmotou domů, čímž dosahujeme velmi důležitých archetypálních principů uvození a definování hlavního prostoru navazujícími sevěřnými ulicemi. Novou zástavbou znovu ohraničujeme, tedy v podstatě znovu vytváříme i komorní náměstí Komenského s ústředním prvkem Mariánského sloupu.

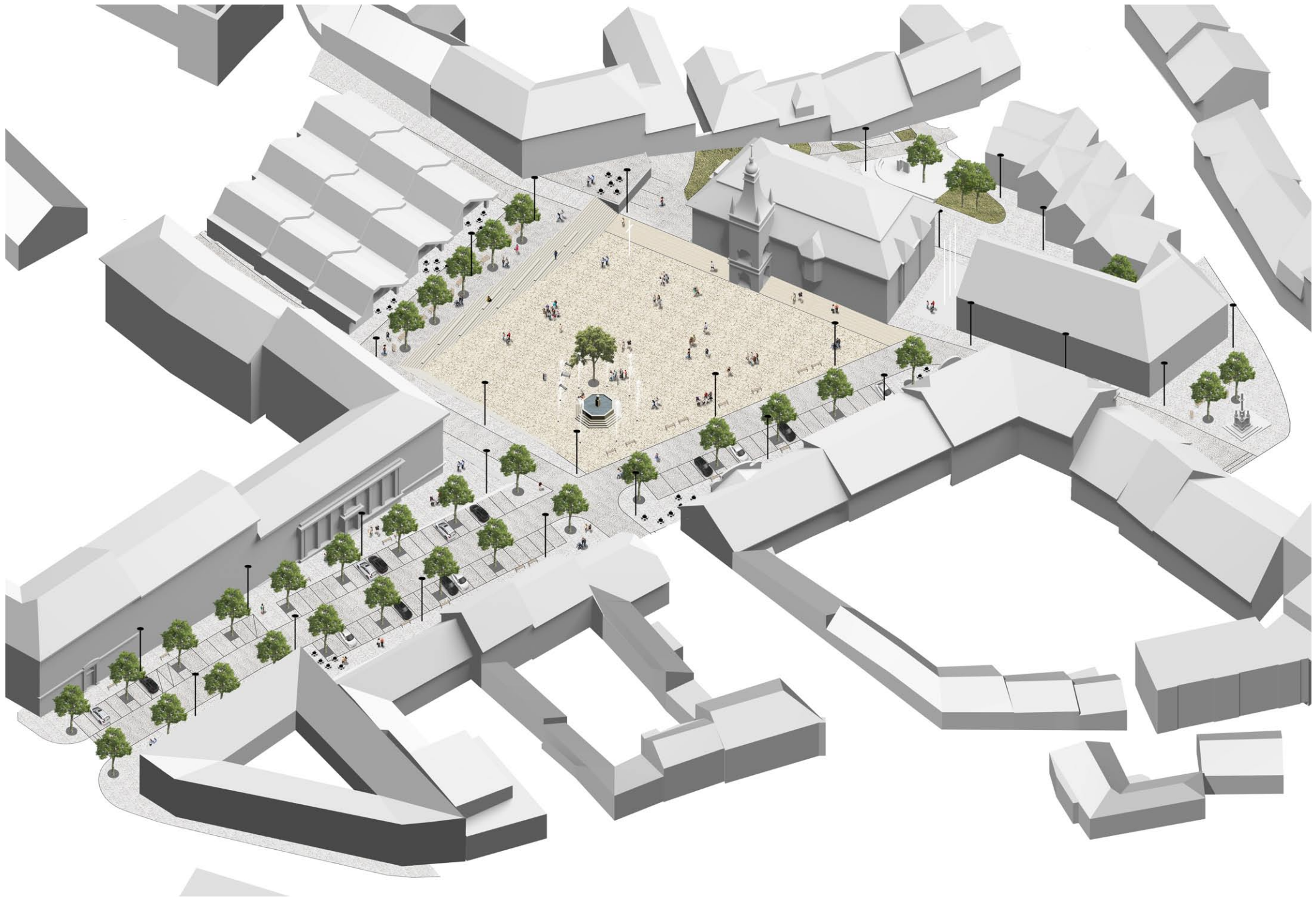
Neřídná, od náměstí odříznutá zákoutí předprostoru problematických „novodobých stodo“ na východní straně náměstí měníme zapojením parteru této části náměstí do celku. Značný výškový rozdíl využíváme pro návrh velkých pobytových schodů s exkluzivním výhledem na panorama náměstí a kopce Květnice. Koruny nově vysazených stromů vytvoří příjemné stinné místo pro trávení volného času a zároveň částečně opticky potlačí zmiňovanou nevhodnou zástavbu „novodobých stodo“.

Stávající páteří dopravní komunikaci zužujeme, posouváme dál od centrálního prvku kašny a navrhujeme ve stejné výškové úrovni navazující chodníky. Náměstí tak scelujeme do jedné kompaktní plochy bez bariér, čehož lze dosáhnout jediné změnou dopravního režimu. Průjezdnou komunikaci se zachovaným obousměrným provozem koncipujeme jako obytnou zónu, rovnocenně sdílený prostor chodců a aut, pohybujících se maximální rychlostí 20 km/h.

V úpravách pochozích a pojezdových povrchů předpokládáme zejména stávající a nové přírodní materiály, které budou v souladu s již použitými a historicky se vyskytujícími materiály na náměstí a to nejen s ohledem na historický a regionální kontext, ale také s ohledem na ekonomické hledisko. Převažující plochu náměstí scelujeme do jedné kompaktní plochy bez bariér, přístupné pouze chodci. Rozličným povrchem rozdělujeme náměstí z hlediska využití do několika zón: po obvodu (v parteru budov) navrhujeme kamennou žulovou dlažbu malého formátu (mozaika 6x6 cm), zaručující velmi pohodlnou chůzi. Plochu před radnicí jednoznačně vymezujeme hladkou fezanou dlažbou okrového odstínu, čímž ji dodáváme na významu, zvyšujeme důstojnost a posilujeme samu architekturu radničního bloku. Vnitřní plocha náměstí bude přelázněna z pojezdového materiálu, což umožní její využití pro nejrůznější příležitosti (přehlídka historických vozidel atd.), konkrétně z okrové kamenné kostky, jasně definující univerzální společenský prostor předurčený pro nejrůznější akce. Stejnou odstínu budou i široké pobytové kamenné schody lemující náměstí ze severní a východní části.

Atmosféru náměstí zpříjemní nový vodní prvek v podobě trysek chrlících vodu přímo z dlažby, umístěných okolo stávající kašny. Mezi tryskami se lidé mohou volně pohybovat, zejména v letních měsících výrazně osvěží okolní klima. Pociť vodní oázy uprostřed náměstí umožní slůž pod blízkým vzrostlým stromem.

V jihovýchodní části náměstí počítáme s obnovením kamenného kříže, důležitého prvku odkazujícího na minulost.



axonometrie



denní zákres



večerní zákres



žulová kostka 10 x 10 cm okrová



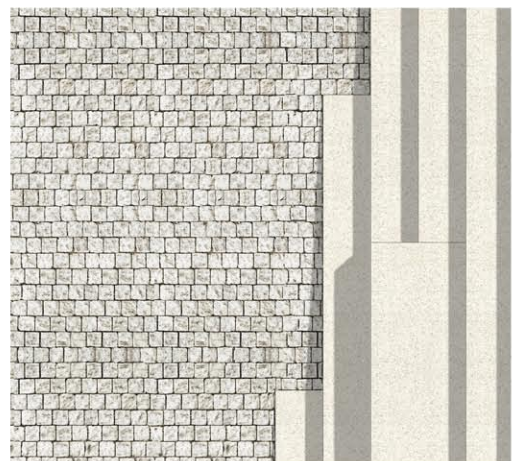
žulová dlažba hladká fezaná okrová



žulová kostka 10 x 10 cm šedá



žulová mozaika 6 x 6 cm šedá



detail 1 1:20



odpadkový koš



pitko



lavička (Preva Urbana)



lavička (Preva Urbana)



zahrazovací sloupek



stojan na kola Rex



lampa



zemní reflektor



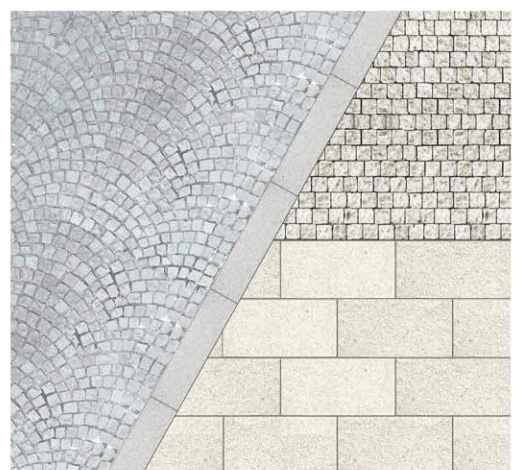
informační panely



rozcestník



detail 2 1:20



detail 3 1:20