

Jan Haubelt
Zvěřinec

Návrh zvěřince je umístěn v druhé, odlehlejší a méně využívané části parku za pivovarem. Mohl by tuto část oživit a fungovat jako vděčný cíl k návštěvě nejen pro rodiny s dětmi. Osazenstvo zvěřince vychází z řad domácího zvířectva např.: koza, ovce, osel. Realizace předpokládá vytvoření zázemí pronávštěvníky v blízkosti zvěřince v podobě sezení, případně altánu.



orientační lokace vyznačená bíle



Městský park 2010

Umělecké a ideové návrhy



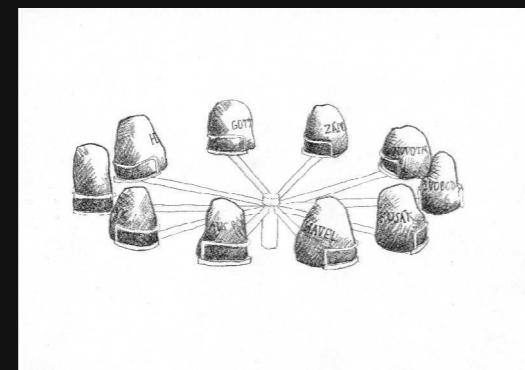
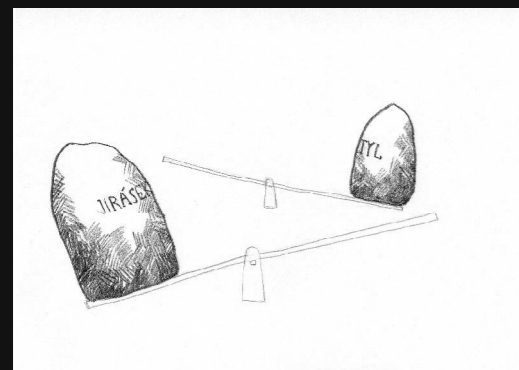
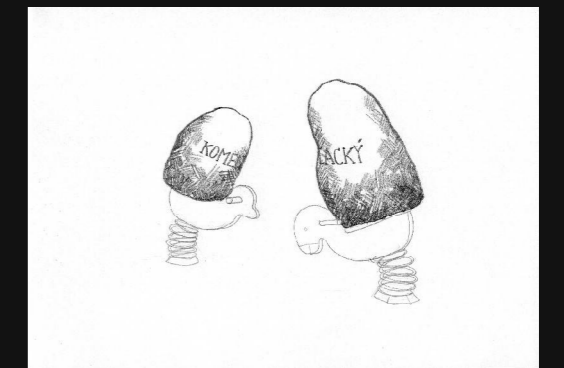
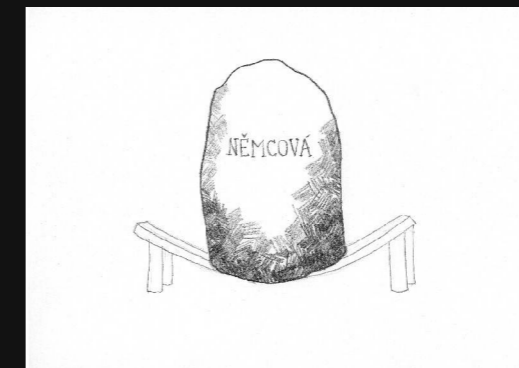
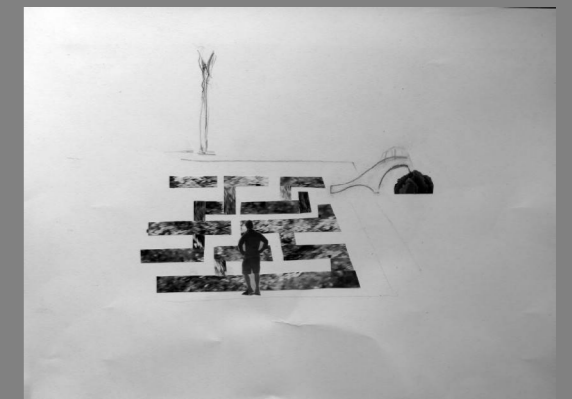
Stanislava Konvalinková

- 1) Sokolský bazén
Na dno a vnitřní stěny bazénu navrhuji stíny potápěčů. Výška nasprejovaných postav 2-3 m.
- 2) Cedule s origami (park)
Podél říčky Šembery, nejlépe v okolí stavidla, bych nainstalovala cedule s návodem, jak si složit vlastní papírovou loďku či parník. U jedné ze značek leží na břehu betonová loďka přichystaná k plavbě..
- 3) Medvědi (park)
Sedící, stylizované medvědi čeledi plyšovití v životní velikosti, by byli různě rozmístěni v parku mezi stromy a u rybníku.
Materiál - beton
- 4) Lavička
Pohovka z katalogu - Ikea 2010, betonový odlitek



Šárka Mikesková

- 1) schody: v prostoru parku ledabyle umístěná schodiště (átka), různých velikostí a rozličných typů. Určeno k vysedávání (na schodech).
- 2) koupaliště - labyrint: skluzavkou se dopravit do zeleného labyrintu na dně bazénu. Nebo se koukat na dění v bludišti z břehu koupaliště.
- 3) Lampička: jako velká bójka se na hladině pohupující lampička s kloboukem osázeným solárními panely-noční osvětlení vodní plochy (romantika u rybníka).
- 4) Stromová dělička lidí: v parku přes cestu umístěna překážka, kterou je možno zdolat průchodem přes siluetu stromu (vrba náhrobní, jedle obrovská, topol, zimoztráz, třešeň ptačí). Projít zvolenou (přiléhavou) možností a z druhé strany se nečekaně objevit vystupující z "divného lesíka".
- 5) Přechod pro "parkaře": do asfaltové cesty (u pivovaru) vyřezané obdélníkové pásy (zatravněné plochy) - zelený přechod.



Lenka Klodová

Hřiště zatížené historií

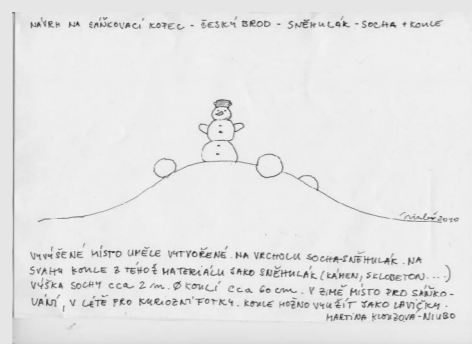
Historie je vážná věc, trochu nás tíží svou nezměnitelností. Zvláště v dětství učení se o národních velikánech dokáže ztrpčit čas původně plánovaný pro hru. Inspirovaná Šalounovým pomníkem Janu Husovi navrhuji objekt dětského hřiště, v němž jsou tradiční herní prvky /kolotoč, houpačka, houpadla, lavička/ zatíženy monolity se jmény závažných národních osobností.

Tradiční dětská hra je zdánlivě znemožněna, ale hřiště je funkční, certifikované podle norem.

Marek Rejent

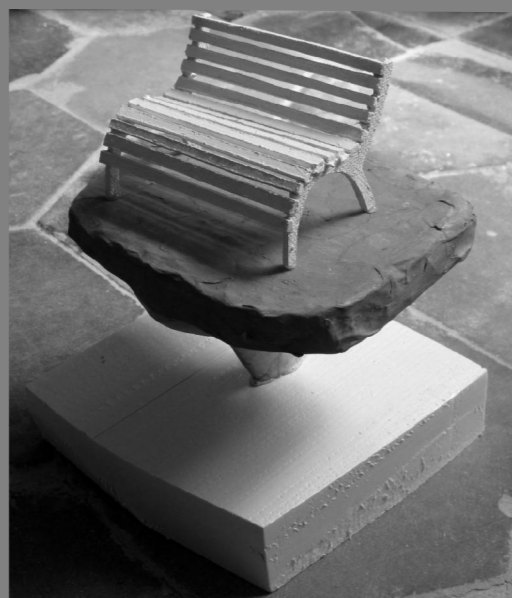
Instalování významně zvětšených drobných předmětů, které nosíme normálně při sobě v kapsách, batohách, kabelkách, dětských kočárkách při pobytu kdekoli mimo domov. Stejně normálně, jako se tyto věci nosí a používají se i ztrácejí, zapomínají, zůstanou ležet v trávě na místě drobné cyklonehody nebo z docela jiné příčiny. Zvětšením a umístěním do prostoru se tyto drobnosti stávají prostorovými objekty, měřítkový a materiálový posun by rád přinesl lehce humornou nadsázku. Je samozřejmě počítáno i také s praktickým využitím předmětů, které sice nejsou koncipovány jako např. prolézačky, v případě „Klíčů“ je podobné využití jasné. Ztracený mobilní „Telefon“ je objekt, který v každou celou hodinu teskně zapípá, případně se objeví nějaké světlo ve spárách (kolem displeje) kamenů, ze kterých je složen – pomáhá s časovou orientací s lehkým světelným doprovodem. Interaktivní dětský „Dudlík“ je trochu k lezení a sezení, „Brýle“ dosahují více monumentálních rozměrů a jsou navrženy jako lávka k přechodu řeky Šembery variabilně použitelná v různých místech. Projekt počítá použitím materiálů a povrchových úprav, které napodobují reálný vzhled předmětů (odlitky z kovu, sklolaminátu...). Objekt „Telefon“ je nakreslen v provedení z přírodního kamene – pískovce, který lze považovat za materiálovou variantu B.

Pozn.: Nepodceňujeme ani didakticko-výchovný účinek těchto objektů, které vybízejí k větší pozornosti věnované věcem, které nosíme u sebe a snížit počet ztrát.



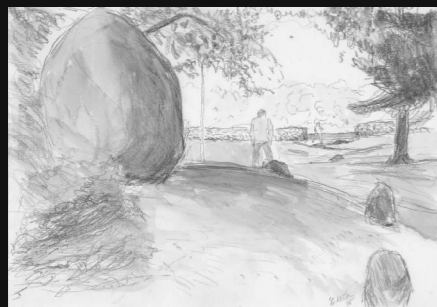
Jan Šnéberger

Veskučnosti si to představuji následovně: Lavičky budou zaparkované kolem mola jako šlapadla. Budou volně k použití pro návštěvníky parku. Materiál: Lavičky budou skutečné, tráva bude skutečná a laminátové plováky budou též skutečné. Systém šlapání jednoduchý jako na šlapacím šicím stroji.



Martina Niubo- Klouzová

Sáňkovací kopec se sochou věčného sněhuláka
Výtvarně sochařský objekt.
Návrh vychází jednak z nedostatku vhodného prostoru pro sáňkování a lyžování rodičů s dětmi, jednak z mé dlouholeté touhy vytvořit sochu sněhuláka. Zpracování tohoto tématu v materiálu a sochařské hmotě je pro mne výzva. Původně jsem si tento návrh schovávala pro sochařské symposium v Hořicích, kde jsem chtěla realizaci provést v pískovci s polychromií dle historických receptur. Po návštěvě Českého Brodu a rozhovory s jeho obyvateli se mi tento návrh spojil v jeden celek s vizí sáňkovacího kopce v Brodě. Socha Věčného sněhuláka o velikosti cca 2m by byla umístěna na vyvýšeném místě a v okolí by byly rozmístěné ještě cca tři až čtyři sněhové koule o velikosti cca 60-70cm, nahoře mírně zploštělé, které by sloužily jako lavičky a zároveň tvořily se sněhulákem zajímavou kompozici tvarů. V zimě by sněhulák dotvářel scénérii zimních radovánek a zároveň sloužil na opírání lidí, lyží a holí a věšení batůžků (proto bych zde volila jiný materiál, než kámen, např. odolnější sklobeton. V tom případě by mohla být socha i větší.) V létě by se pak sněhulák i sněhové koule proměnily v jedinečnou kuriozitu, setrvávající na rozkvetlém svahu. Sloužily by jako cíl vycházek a místo odpočinku s možností zhotovení ojedinelých fotografií. Předpokladem je nalezení vhodného místa anebo potřebné terénní úpravy. Kopec může být zcela uměle vytvořen např. na prostranství u křižovatky silnic na Kolín a Říčany. Nebo lze upravit svah louky při Tuchorazské silnici nedaleko pivovaru, kde by však bylo nutné řešení odstínění od přilehlé komunikace a překlenutí Šembery. Možnost nalezení jiného vhodného místa je otevřená.



Michal Sedlák Českobrodské plavení

Ideový návrh vychází z předpokladu, že město Český Brod vlastně dobře neznám a dívám se tedy na město očima cizince - turisty, který je zvědavý, co mu město nabídne. Upustil jsem tedy od objektového doplňování či umazávání či přesouvání na správné místo a soustředil se na motiv říčky Šembery, která je určujícím prvkem pro městský park a nejbližší okolí. Vzhledem k tomu, že podél vodoteče vede cesta, která je víceméně tranzitní komunikací skrze park a je vlastně určitou promenádou, nabízí se říčka stát se aktivnější součástí městského parku v souvislosti s pohybem návštěvníků kolem ní. Samotný vodní tok je poměrně hluboko zanořen pod úroveň okolního terénu a dává tušit velmi kolísavou hladinu v různých ročních dobách a při výkyvech počasí. Břehy jsou poměrně strmé a nedávají možnost volného pohybu návštěvníků parku a kontaktu s vodní hladinou. Není ani důvod. Vodní hladina je až na výjimky klidná, tvar toku je poměrně přímý, nepřitahuje pozornost kromě detailu jezu a mostů.

Zájmové území se nachází v oblasti od ulice Sokolská u mostku podél Šembery až po přemostění toku u ulice Podskalí. Návštěvníci zde mohou vytvořit vycházkový okruh či trajektorii bezprostředně související s parkem naplněným aktivitou. Zároveň se Šembera může stát cílovým místem, atrakcí. Tuto atrakci si průběžně mohou vytvářet občané sami vytvářením vlastních modelů nejrůznějších plavidel a jejich pouštěním na říčce při jejich sledování podél toku. Tato plavidla lidé mohou ukládat a zamykat do vytvořených schránek - vitrín na začátku a na konci parku, aby si je nemuseli nosit domů. Tím se uložené objekty spolu se schránkami stanou jakousi galerií pod širým nebem. Občané mohou sledovat výtvořky svých známých i neznámých. Vlastníci lodiček mohou mít například úložné prostory pronajaté od města s tím, že pokud své objekty za zálohu poskytnou jiným lidem, budou mít tyto vlastníci nájemné symbolické. Galerie lodí se tak bude neustále proměňovat podle zájmu. Atrakce může přerůst ve společenský rozměr zapojením různých subjektů do vytváření plavidel jako například místní ZUŠ či jiné školy. Událost „pouštění lodiček“, která nejrychleji propluje daný úsek s ambicí stát se další součástí bohatého ročního programu aktivit nejen pro občany Českého Brodu. „Českobrodské plavení“ je pracovní název takové akce.

Kromě kreativního vstupu místních občanů je však zapotřebí minimální úpravy bezprostředního okolí vodoteče. Pro pohodlnou chůzi úpravu povrchu hlavní cesty do mlatu v barvě, která upomíná na červené fragmenty hradeb i skalní prahy například za pivovarem. Z hlavní cesty v návrhu vybíhají a zase se připojují úzké neformální pěšiny, které sledují tok říčky. Na několika místech jsou navrženy krátké schůdky jdoucí až k vodní hladině umožňující styk s vodní hladinou. Poblíž přemostění ulice Tucharazské je malý jez, kde je navržena úprava v podobě jakési šlajсны pro modely lodiček. V úrovni Šalounova pomníku je zamýšlen prostup vegetací živého plotu a vytvoření komunikace přes Šemberu pomocí samostatných kamenných bloků zapuštěných do terénu. Došlo by tak k optickému i faktickému propojení části parku a oblasti pivovarského rybníku. Zároveň se tu také naskytne příležitost pozorování či odchytu plovoucích objektů.

Lucie Nepasická

Brod - město, které vyrostlo na místě přechodu přes řeku BROD - PŘÍVOZ - MOST je stále živé.

Nová stezka procházející Brodem vede podél řeky, symbolicky může propojovat minulost s budoucností. STEZKA PŘES MĚSTO podél Šembery, spojující relaxační místo zvané Divočina

s budoucím skate parkem (bývalým KOUPALIŠTĚM). Historické bohatství města a okolí lze stvrnit jako naučnou historickou cestu Brodem, od starověku Divočiny po budoucnost Skate parku.

Mezníky historie je možné zrealizovat na cestě jako výtvarné a zároveň užité objekty (př. pískoviště s kamennou obrubou ve tvaru erbu - založení města, padací lávka - husitské období atd.) Procházku je možné pojmout jako naučnou, návštěvník dostane virtuálního průvodce - převozníka, PŘEBRODNÍKA v podobě např. brožury, tento průvodce by se v reálné podobě (socha - objekt) tu a tam vyskytoval na trase. Jeho podoba může být tématem samostatné soutěže.

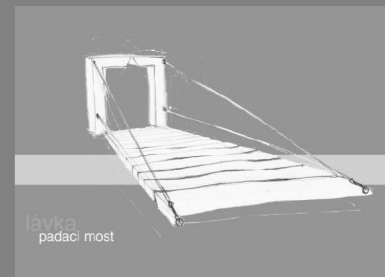
DIVOČINA: relaxace v přírodě s co nejmenšími zásahy. Příroda s určitým komfortem. (dřevěný stůl, lavice, průlezka pro děti ve tvaru chýše, praještěř) LÁVKY A MOSTY: umožňují komunikaci Brodem.

LÁVKA vedoucí z parku K PIVOVARSKÉMU RYBNÍKU má bránu a připomíná padací most (boj s Husity) LÁVKA POD MOSTEM (pod silnicí) se v době zvýšené hladiny stává BRODEM (Brodění).

SKATE PARK: místo bývalého koupaliště se může stát místem pro TEENAGERY, betonová plocha přímo vybízí k dotvoření na skate park. Mladá generace tu má dost prostoru, který nezasahuje do hrací plochy pro malé děti a do odpočinkové oblasti.

BROD byl v minulosti důležitým místem na den cesty vzdáleném od Prahy, Kouřimi i Poděbrad, dnes je výchozím bodem pro historicky významné lokality.

ROZCESTNÍK jako KOLOTOČ ukazuje Brod coby STŘED těchto míst. Brod jako místo ROZCESTÍ i SPOJENÍ.



lávka
padací most



lavičky a stůl
divočina



divočina
rybí totemy a houpačka



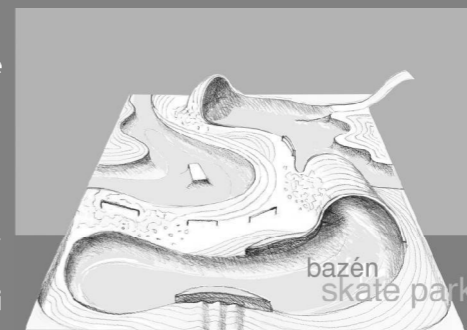
lavičky a stůl
divočina



rozcestník kolotoč
varianty umístění



rozcestník
kolotoč



bazén
skate park



surf park
skate park



skate park
bazén



divočina
rybí totemy



lávka
varianta umístění



rozcestník
varianty umístění

Jan Novotný



Martin Zet

Návrh sochařského dořešení
městského parku v Českém Brodě

Návrh má dvě fáze:

1)

Zrestaurování Šalounova pomníku -
včetně zhotovení a znovu osazení
odlitku existujícího Šalounova
reliéfu

Mistra Jana Husa:

- navrhuji odlitek zhotovit ze slitiny
cínu a olova a napatinovat stříbrnou
patinou

(povrch opticky nejbližší originálu) -
a zhotovení kalicha podle
historických fotografií

- z materiálu vážícího se k nově
navrhovaným sochám - tedy
pozinkovaného, nebo
poniklovaného železného masivu.

2)

Instalování 7 soch - citací Mistra
Jana Husa - v parku:

- materiál masivní, pozinkované,
nebo poniklované železo - výška
68 cm, hloubka 23 cm, šířka podle
délky citátu.



HLEDAT PRAVDU

SLYS PRAVDU

MLUV PRAVDU

MILUJ PRAVDU

PRAV PRAVDU

DRZ PRAVDU

BRÁNĚ PRAVDY AŽ DO SMRTI



Dagmar Šubrtová

Divoká řeka uprostřed města
Návrh předkládá obnovu
přirozenostoku řeky Šembery.
Po úpravě regulaci je sice její
tok poměrně bezpečný při
zvyšování hladiny řeky, ale
postrádá přirozená zákoutí a hlas
řeky s čeřící vodou.

Umístěním kamenů
do vybraného úseku koryta řeky
se stane vodadivočejší,
malebnější a opticky rychlejší.
Pomocí kamenů a kmenů stromů
se vytvoří přirozené přechody -
lávky.

Na velkých balvanech se bude
dát sedět a odpočívat.
Využije se tak potenciál řeky
uprostřed města, který některá
jiná města nemají.

U starých laviček
Vztah ke starým věcem se léty
mění.

Někdo z nás opatuje stůl
od babičky někdo židli
od dědečka. Máme rádi,
že věci mluví svou historií, že
mají své příběhy.

Umístění tzv. vysloužilých
zrenovovaných laviček na stejné
místovytvoří nostalgický dojem.
Nastane srovnávání kvality
designu z různých
období a vizuální asociace
vzpomínek.

Není vždycky dobré staré
nahrazovat novým.

Doporučuji, odstranit pískoviště,
které je ve špatném stavu.
Jiné, udržované je
v první části parku jako součást
dětského hřiště.

