

R/INOVACIJA

BLOK 19 – SCENARIJ II

PROJEKTANTSKI MODELI OBNOVE
ZAGREB, OŽUJAK 2021.

ZAGREB • LONDON • TOKYO

KREATIVNO REBRENDIRANJE
MEĐUNARODNA SURADNJA
KULTURNI TURIZAM



R INOVACIJA D.O.O. • JABLANOVAC 27 • 10000 ZAGREB
OIB 52576740256 • IBAN HR5723600001102562260
+385 95 3906 336 • HELLO@R-IN.CO • WWW.R-IN.CO

REVITALIZACIJA BLOKA 19

**POGLED TRIDESET GODINA UNATRAG DA
BISMO POKUŠALI RAZUMJETI TRIDESET
GODINA UNAPRIJED**



ŠTO BI SE MOGLO PROMIJENITI?
KOME SE OBRAĆAMO I NA KAKAV NAČIN?



BLOK 19 / 2050.

OSNOVNA TEZA

An aerial, isometric view of a city grid. A large, blue, 3D rectangular block is positioned in the center, representing a city block. The block has a white top surface and blue sides. The surrounding city is rendered in a light gray, semi-transparent style, showing the density of the urban environment.

DtZgApp

GRAD KAO APLIKACIJA

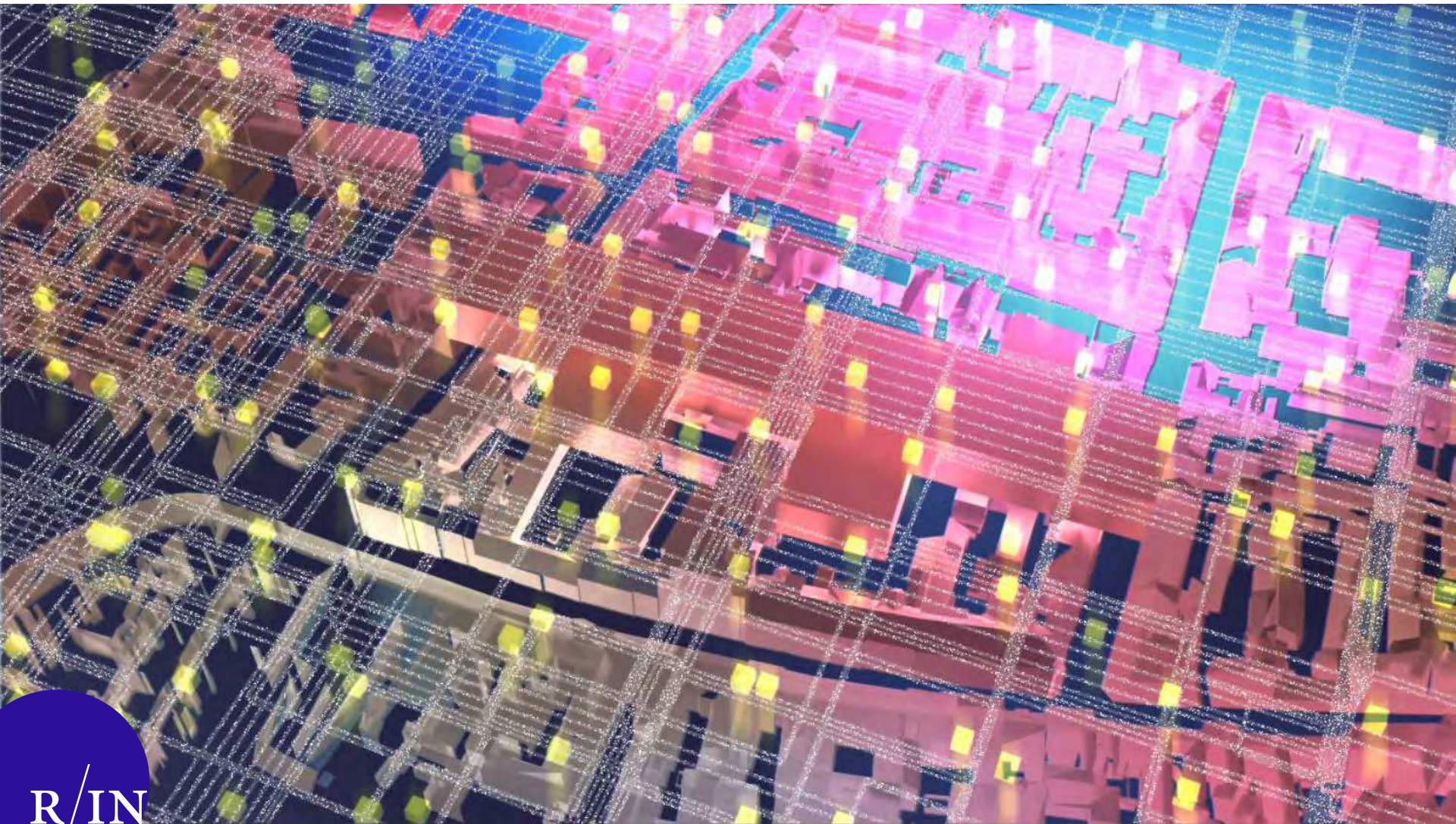
OSNOVNA TEZA

POOSOBLJAVANJEM POVIJESNE JEZGRE
UPOTREBOM JEDINSTVENOG APP-A
POSTIŽE SE EFEKT POJAVNJIVANJA
GRADSKOG PROSTORA, OTVARANJA I
DOSTUPNOSTI, SUPROTNO OD
OČEKIVANE PRIVATIZACIJE

OSNOVNA TEZA

**JEZGRA SE KORPUSKULARIZIRA U
SITNIJE PROSTORNE ČESTICE KOJE
DOBIVAJU NA DINAMICI I PRESPAJAJU SE
U NOVE PROSTORNE FORME
JEDNOSTAVNOM UPOTREBOM
JEDINSTVENOGA APP-A**

OSNOVNA TEZA



OSNOVNA TEZA

**APP-OM SE BILJEŽI ULAGANJE BAŠ KAO I
POTROŠNJA GRADA ČIME BI SE TREBALO
POSTIĆI DA UNOS POSTANE VEĆI OD
EKSPLOATACIJE I ISCRPLJIVANJA**

SOFTWARE BLOKA 19

METODOLOGIJA I CILJEVI

STUDIJOM SE PROVODI ISTRAŽIVANJE
GRADSKOGA SOFTWAREA ČIJA BI SE
REVITALIZACIJA, GENERIRANJE,
OBLIKOVANJE I PRESLAGIVANJE
TREBALO OSMIŠLJAVATI ISTOM
PAŽNJOM KAO I HARDWARE

SOFTWARE

**OD SAME DEFINICIJE DO VIZIJE NOVOG
IDENTITETA, ODNOSNO REBRENDIRANJA
POVIJESNE JEZGRE**



SOFTWARE

**PREKO VELIKE INFRASTRUKTURE 24/7 I
URBANOG GRADA, NJEGOVOG
MULTISENZORIJSKOG DOŽIVLJAVANJA I
ULASKA U MIKRO I NANO MJERILO**

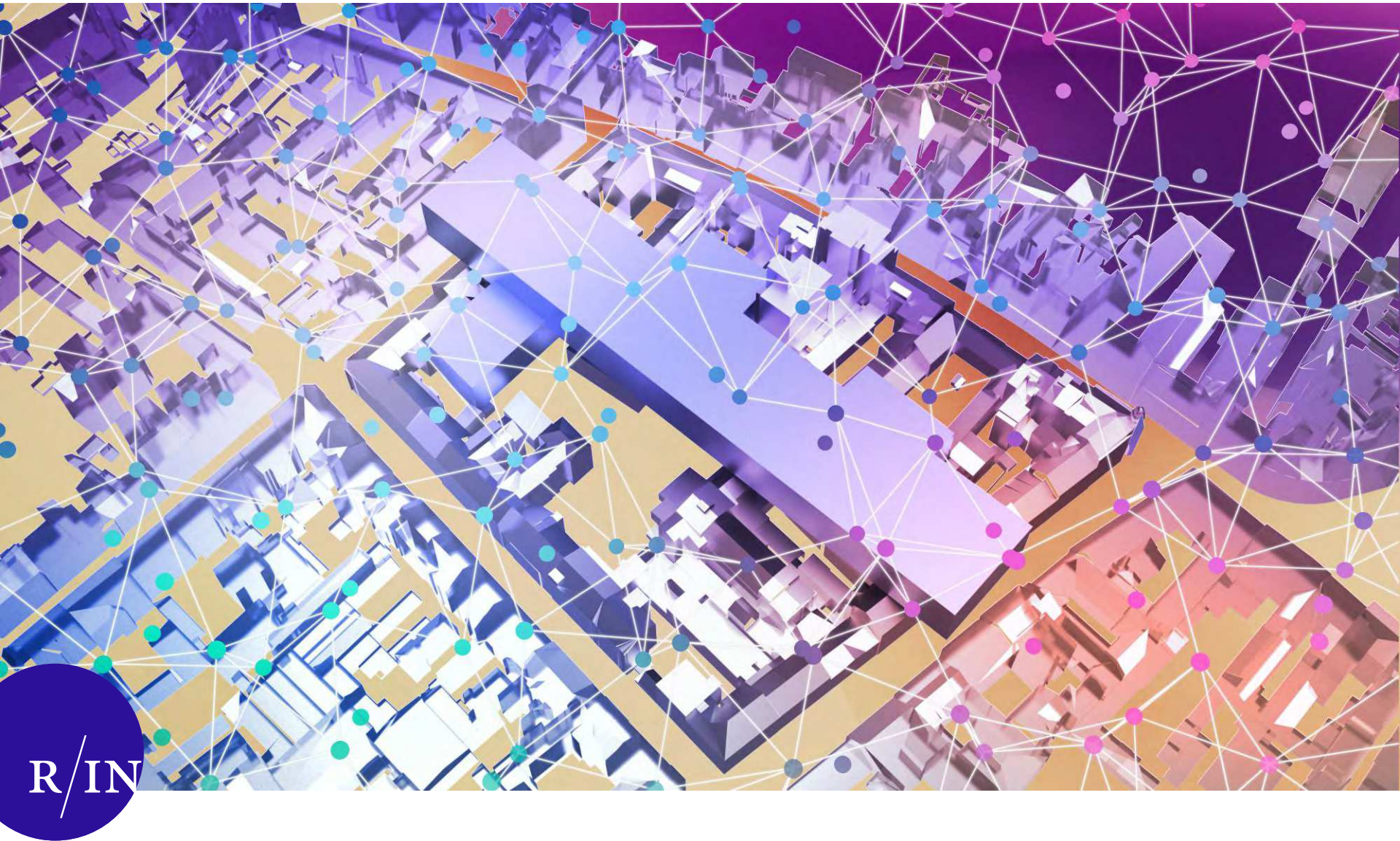


SOFTWARE

DO EMINENTNIH TEMA STANOVANJA I
TRANSPORTA TE ENERGIJE I OTPADA



SOFTWARE

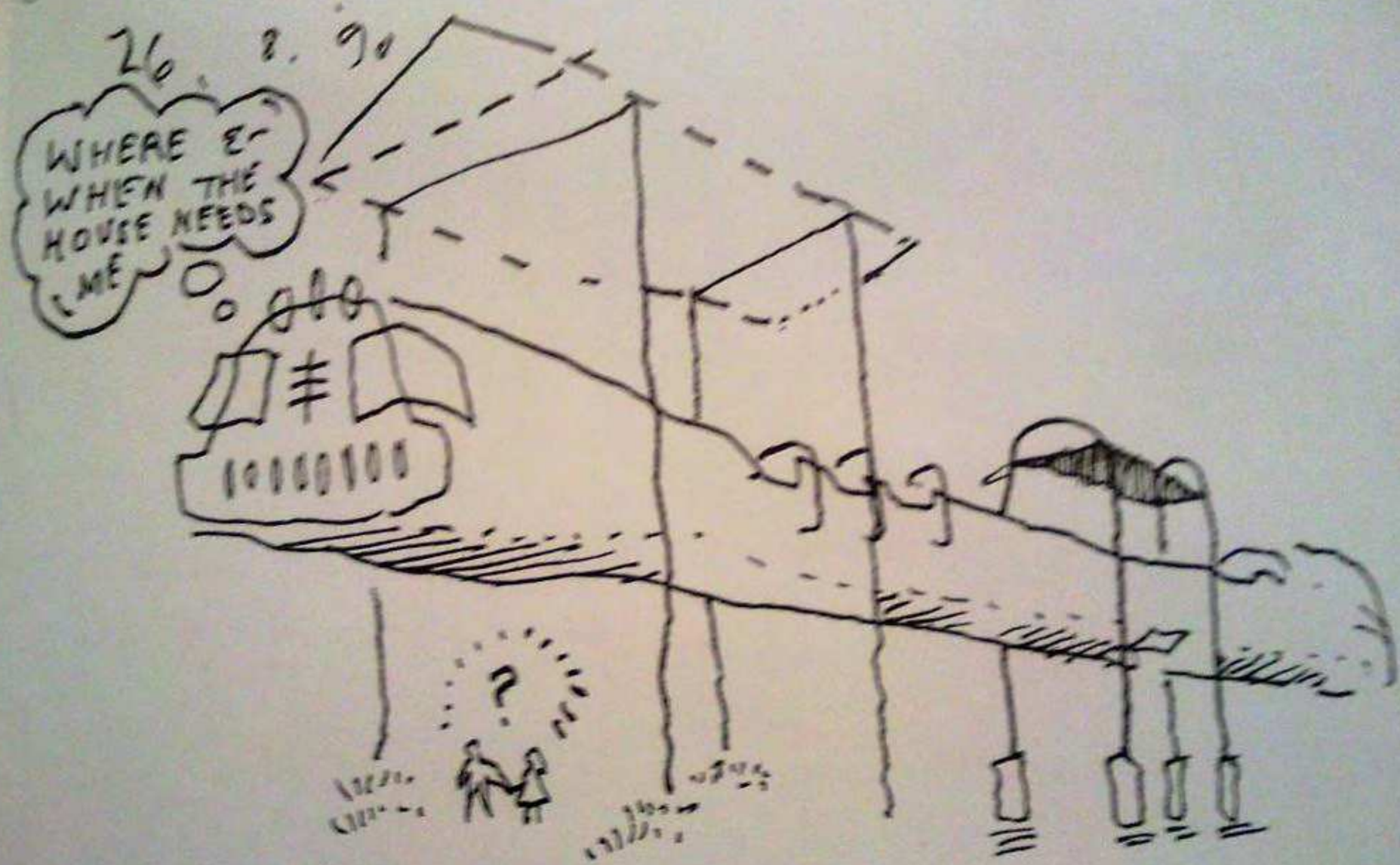


SOFTWARE

I DALJE, PREMA PROSTORNOM
BIHEVIORALIZMU, FLORI I FAUNI,
PONAŠANJU ČESTICA, TRANSPARENCIJI I
BOJI, ATMOSFERAMA PROPUHA,
SVJETLA/SJENE, VODE...



HARDWARE BLOKA 19



KLJUČNO PITANJE

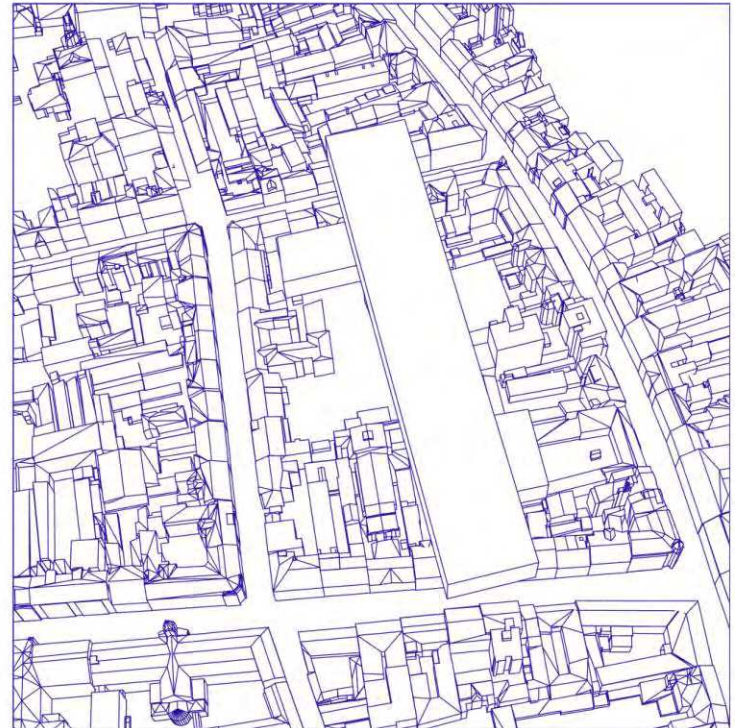
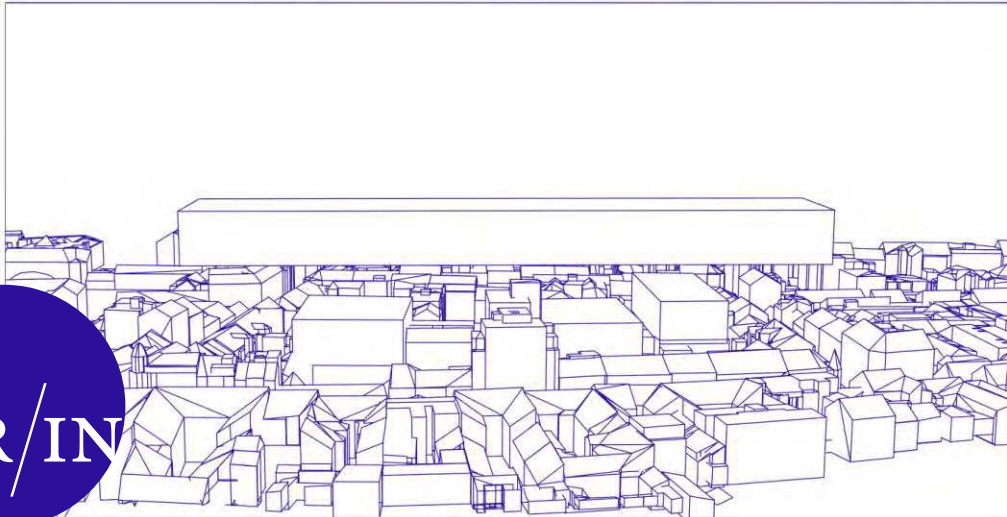
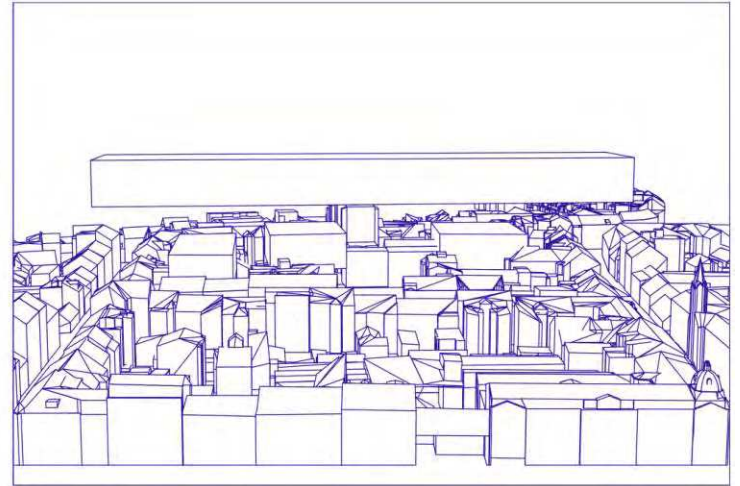
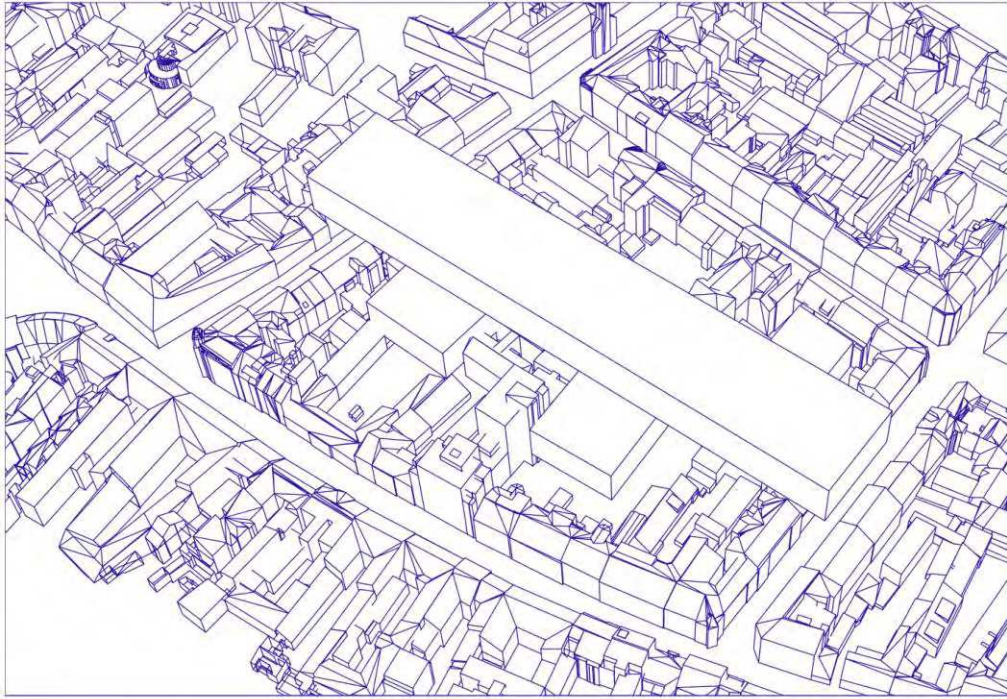
“KADA I GDJE KUĆA TREBA MENE?”

CECRIC PRICE, GROŽNJAN 1990.

NAZNAKA HARDWAREA

INDICIRANJE I INDUCIRANJE
PROSTORNIH IMPLIKACIJA KROZ TRI
HUBA I HORIZONTALNI NEBODER





HARDWARE

S NAGLASKOM NA PROSTORNO
PROGRAMSKOM STUDIRANJU CENTRA
DŽAMONJA KAO NOVOM GENERATORU
BLOKA 19



**KADA I GDJE BLOK 19 TREBA
MENE?**

DEFINICIJA GRADA

IZVOR	DEFINICIJA
enciklopedija.hr	veće, kompaktno izgrađeno naselje, organizirano u više ili manje povezanu, diferenciranu društvenu zajednicu – gradsku općinu, koju čine građani toga grada. Za pojam grada broj građana nije odlučan; u povijesnoj perspektivi on se penje od nekoliko stotina na više milijuna. Većina stanovnika u pravilu je zaposlena u nepoljoprivrednim djelatnostima. Prema Zakonu o građevinskom zemljištu gradsko je ono naselje koje je općinska skupština odlučila proglasiti takvim na temelju sljedećih uvjeta: – da ima najmanje 2000 stanovnika – da je u naselju 20% stanovnika zaposleno u privrednim djelatnostima, osim poljoprivredne, ili 5% u uslužnim djelatnostima – da ima školu, ambulantu, ljekarnu, dječji vrtić, poštu i trgovinu – da ima komunalnu infrastrukturu (vodovod, električnu mrežu, odvoz smeća) i pretežit dio ulica asfaltiran. Općinska skupština može proglasiti naselje gradom i onda kada ono ne udovoljava tim uvjetima, ako je to naselje povijesna, zaštićena urbana graditeljska cjelina ili ako je važno za razvoj turizma.
onlinerjecnik.com	gusto izgrađeno veće naselje u čijim sekundarnim, tercijarnim i kvartarnim djelatnostima radi veći dio djelatnogstanovništva, koje pruža usluge i stanovništvu šireg prostora
oxfordlearnersdictionaries.com	veliki i važan grad
cambridge.org	mjesto gdje živi mnogo ljudi, s mnogo kuća, trgovina, tvrtki itd. i koje je veće od grada
urbandictionary.com	Mjesto za život, obično s korumpiranim gradonačelnicima i puno zagađenja. Stvarni svijet postoji samo u gradu, a ne na Farmi Ole McD-a. Način da se nešto kaže izuzetno posjeduje prepoznatljiv atribut; da je samo više nego redovito Veliko urbano područje, s mnogo zgrada su ljudi. Područje s preko 100 000 ljudi naziva se gradom Događaji u velikom gradskom području ili u vezi s njim, kao na gradskim ulicama Pojam kojim se naglašava količina nečega sufiks bilo kojoj riječi za dodavanje dubine, ponekad bez značenja. podrijetlom od Jayara Fernandeza i L.A.Elizage iz Dance Unisual Suspects Dance Crewa

INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA 4.0

1. INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA



- parni stroj
- standard populacije prvi put u povijesti se počinje neprestano povećavati
- tekstil



3. INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA



- promjena mehaničke i analogne elektroničke tehnologije u digitalnu tehnologiju
- masovna proizvodnja
- široka upotreba digitalnih logičkih sklopova - tehnologije poput računala, mobitela i interneta

4. INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA



- spajanje fizičkog, digitalnog i biološkog svijeta
- potencijalno povezivanje milijardi ljudi s digitalnim mrežama
- uklanjanje šteta prouzročenih prethodnim industrijskim revolucijama

1790 1880 1810 1820 1830 1840 1850 1860 1870 1880 1890 1900 1910 1920 1930 1940 1950 1960 1970 1980 1990 2000 2010 2020 2030 2040 2050

2. INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA

- tehnološki i gospodarski napredak
- željeznice
- brodovi na parni pogon
- širenje kretanja ljudi i ideja koje je kulminiralo valom globalizacije



REVOLUCIJE DIGITALNIH MREŽA

- razvoj društvenih mreža i tehnologija pametnih telefona
- radikalna izmjena interakcije pojedinaca i tvrtki
- inovacije omogućene brzo padajućim tehnološkim troškovima



4.0

Četvrta industrijska revolucija označava planetarni prijelaz iz kolekcije "živih strojeva" u holističku "tvornicu života".

Određeni napredni alati za parametarski dizajn snažno utječu na estetiku arhitekture pri čemu je očigledno kako je grad transformiran digitalnim tehnologijama. Četvrta industrijska revolucija mijenjala kao ljude i u smislu, mijenjajući arhitekturu oko nas. Nova tema parametrizma mijenja se kako mi razumijemo grad u cjelini - ova nova metoda pomaže nam u analiziranju naših postojećih gradova i istraživanju na nove načine. Novi stil proslava je pronalaženja oblika i urbanih projekcija velikih razmjera. Moramo razmotriti mogućnost "razmnožavanja gradova" kako kaže Michael Batty i korištenje staničnih automata i računalnih podataka za ovaj novi razvoj.

U nedavnoj avangardnoj arhitekturi postoji globalna konvergencija koja opravdava parametrizam i ukazuje na urbani potencijal. Kao odgovor na sve heterogenije društvo parametarski dizajn postupak je koji se temelji na algoritamskom razmišljanju koje omogućuje izražavanje novih parametara i pravila koja redefinišu i kodiraju odnos između namjere dizajna i odgovora dizajna. Paradigma u dizajnu gdje se odnos između elemenata koristi za manipulaciju i informiranje o dizajnu složenih geometrija i struktura te računalna tehnologija stvorili su alate za analizu i simulaciju složenosti uočene u prirodi i primjenu na strukturne oblike zgrada i urbane organizacijske obrasce.

Razvoj arhitektonskih i urbanih scenarija koji su usmjereni na stvaranje složenih, policentričnih urbanih područja, koja su gusto slojevit i kontinuirano diferencirana proizlazi iz kreativnog iskorištavanja parametarskih dizajnerskih sustava tijekom artikuliranja sve složenijih društvenih procesa i institucija. Kasni modernistički arhitekti koriste parametarske alate koji rezultiraju modernističkom estetikom, koristeći parametarsko modeliranje kako bi apsorbirali složenost, dok parametrizam odlazi u suprotnom smjeru, težeći maksimalnom naglasku na uočljivoj diferencijaciji i logikama razlikovanja vizualnog unaprjeđenja. Cilj je duboka povezanost, potpuna integracija izgrađenog okoliša od urbane distribucije do arhitektonske morfologije, detaljne tektonske artikulacije i organizacije interijera.

Paralelno darwinizmu algoritmi i računalna analiza budućeg okvira života grada pokazuje predviđanja za preživljavanje pojedinih područja. S aspekta genetske analize preživljavaju samo oni organizmi koji se mogu relativno brzo prilagoditi svom okruženju, simultano tome promišljanja gradova stvorenih u digitalnom laboratoriju nisu neopravdana bez obzira što većina gradova još uvijek nije ni približno živom organizmu. Posljednje industrijske revolucije ostavile su gradove u relativno neorganiziranom obliku bez prevelike pažnje usmjerene na razmjere zgrada i definiciju prostorne strukture.

Gradski oblici nastali u digitalnim laboratorijima zahtijevaju jasna pravila. Postoje samo dva pravila koja digitalni gradovi moraju imati, jedno je da ljudi u gradovima uvijek moraju biti povezani jedni s drugima što je važno za poboljšanje ekonomije i komunikacije, dok je drugo da ljudi trebaju živjeti sa što više prostora oko sebe. Problem nastaje kada se ona počnu natjecati te se jedno pravilo suprotstavlja drugom. Prvo rješenje je centripetalni rast, a drugo centrifugalno. Generirana pravila odražavaju genetski kod koji objašnjava određeno mjesto.

S novom vrstom matematičkih cyber informacija stvorena je spoznaja o kodovima unutar našeg okruženja prepoznavajući obrasce ponašanja utemeljenih na skupu pravila. Prikupljanje algoritama iz prirodnog i izgrađenog okoliša postaje sve jednostavnije i brže. Forma slijedi funkciju pri čemu svaki oblik života nastaju kroz proces evolucijske samoorganizacije je teza preuzeta iz biološkog sustava. Principi morfogeneze postaju sve atraktivniji paradigma na polju arhitekture i urbanizma.

Iako smo na početku četvrte industrijske revolucije možemo prepoznati potencijalne rizike koji se odnose na nejednakost, sigurnost i identitet. U odnosu na dosadašnje industrijske revolucije koje su stvorile i uništile mnoga radna mjesta ne postoje dokazi koji impliciraju da će četvrta industrijska revolucija stvoriti nova radna mjesta. Rast u potražnji ukazuje samo na visoko obrazovni sektor pri čemu nastaje opasnost od fragmentacije, segregacije i socijalnih nemira. Posebno u biološkom području, nove tehnologije postavljaju nova pitanja o tome što znači biti čovjek. Četvrta industrijska revolucija je prvo razdoblje u kojem je moguće tehnološke alate doslovno integrirati u ljude pa čak i promijeniti kod genetskog sastava. Svjesni sve dinamičnijeg okruženja u kojem živimo možemo zaključiti da modernistički ortogonalni sustavi više ne funkcioniraju.

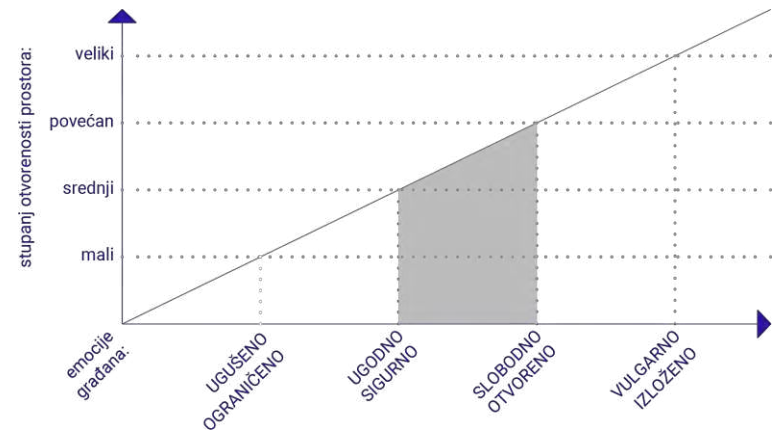
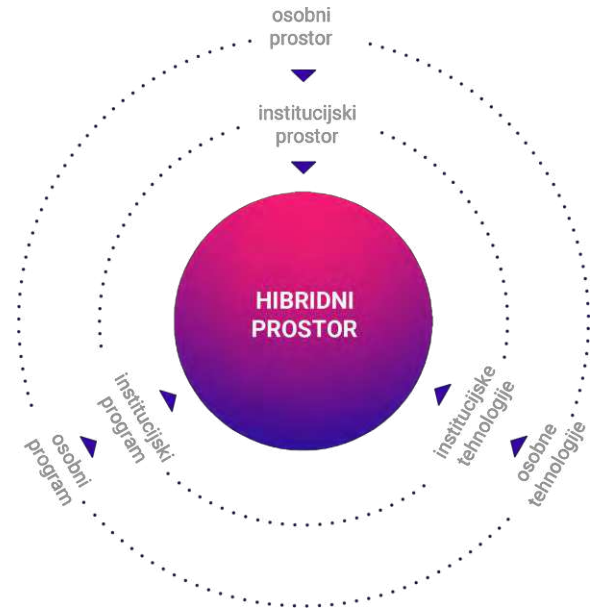
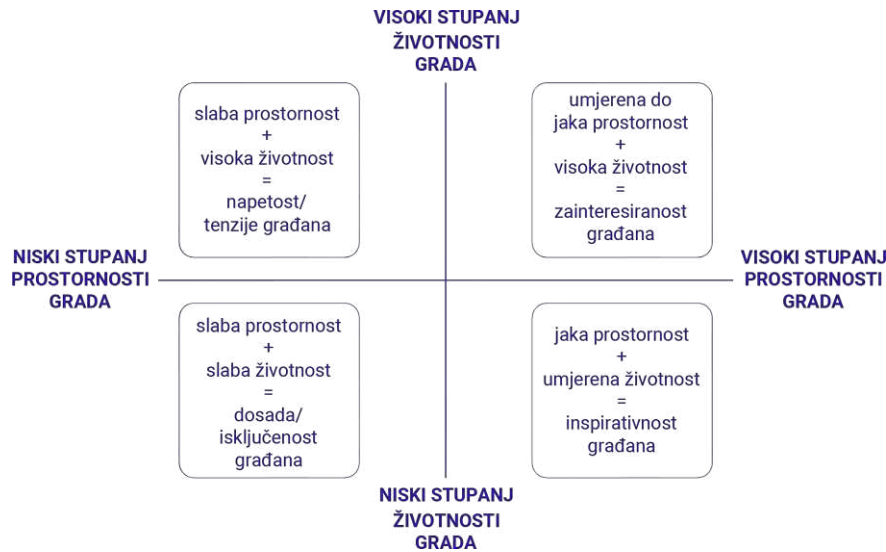
ZATEČENO STANJE



UNUTRAŠNJOŠT BLOKA

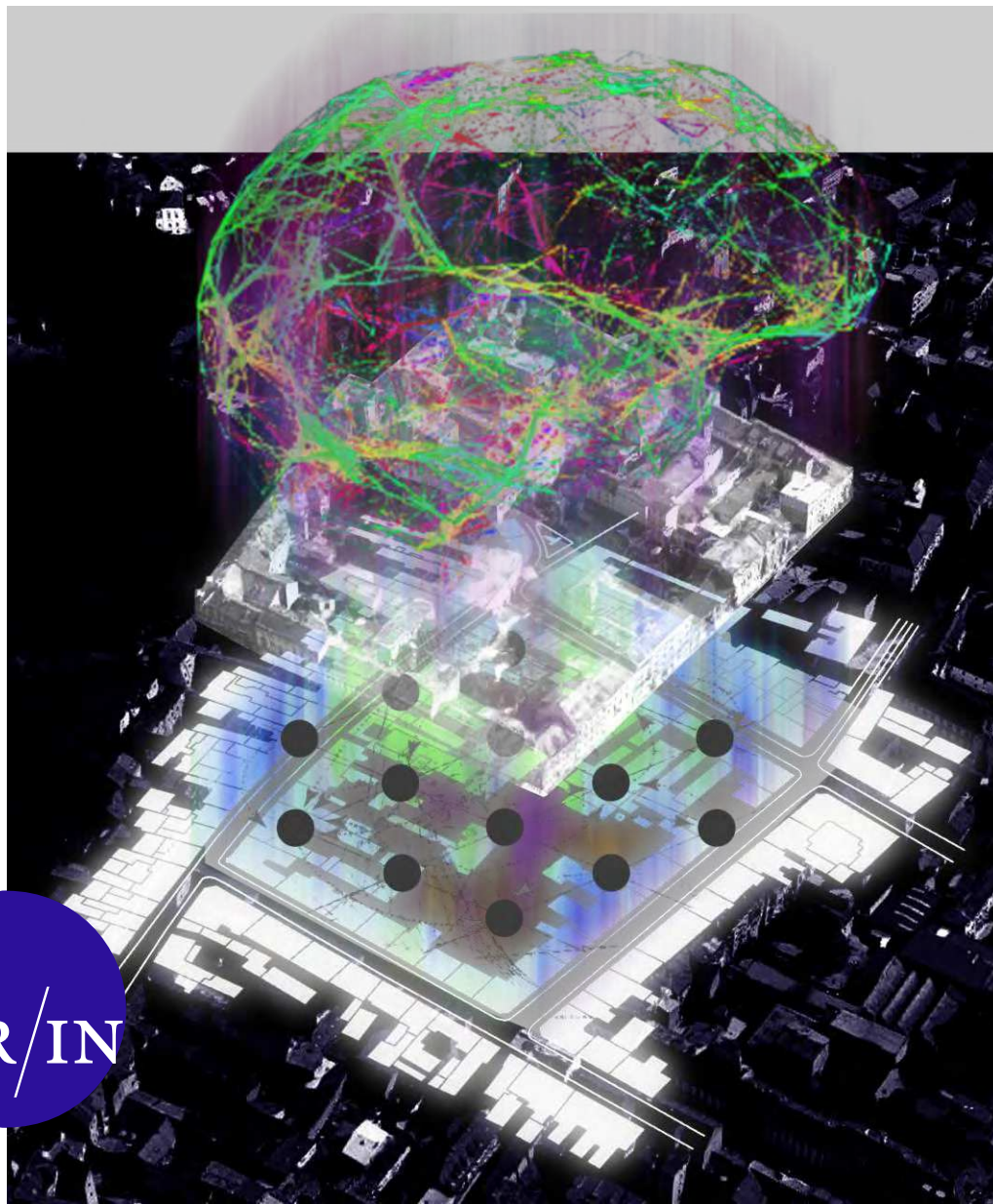


SOFTWARE



**ZAMAGLJENO, NUDEĆE,
S VREMENSKIM POMAKOM**

URBANI GRAD



Optimizacija prometa

Sustavi pametnog prometa koji koristi analitiku dostupnu s mreže (npr. usmjerivači, pristupne točke) kao i iz drugih izvora podataka za praćenje prometnih uvjeta u stvarnom vremenu koji omogućuju odluke u stvarnom vremenu: gradsku signalizaciju i signalizaciju; upotreba u dugoročnom urbanističkom planiranju

Laboratorij Zagreb Solutions

Provedba inovacija i pametnog razvoja grada u suradnji s institucijama i građanima, platforma koja se može koristiti kao zajednička infrastruktura za podršku pametnih usluga grada

Pametan promet u mirovanju

Pametna rješenja za parkiranje koja koriste senzore na parkirnim mjestima koji omogućuju vozačima da brzo identificiraju otvorena parkirna mjesta, smanjujući zagušenja u ključnim gradovima gradski WiFi

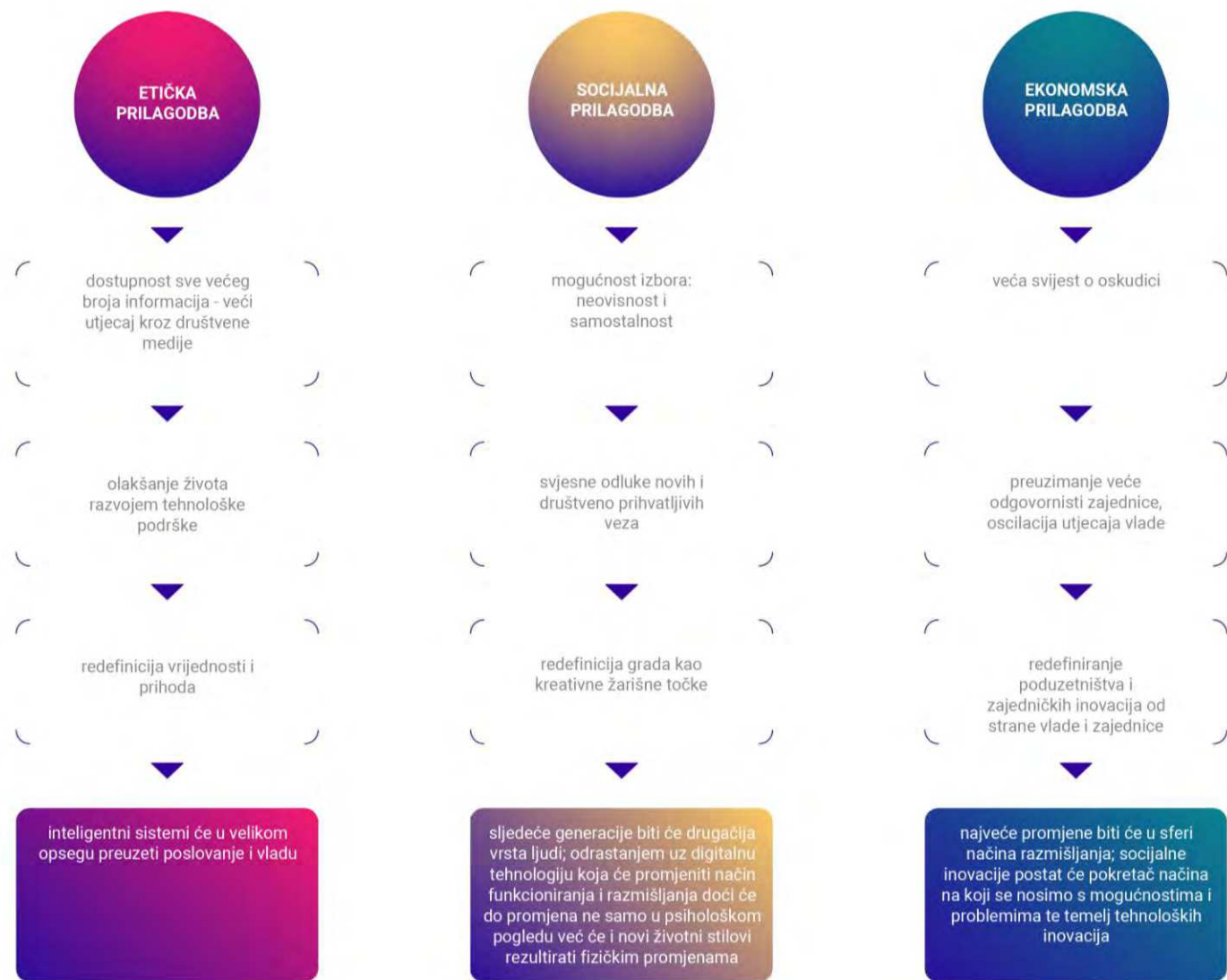
Smart Catastrophe Defense

Iskorištavanje infrastrukture grada: hibridna IoT gradska arhitektura, WiFi platforma koja koristi analizu podataka i distribucijske senzore kako bi se pojednostavilo uklanjanje šteta prouzročenih prirodnim katastrofama

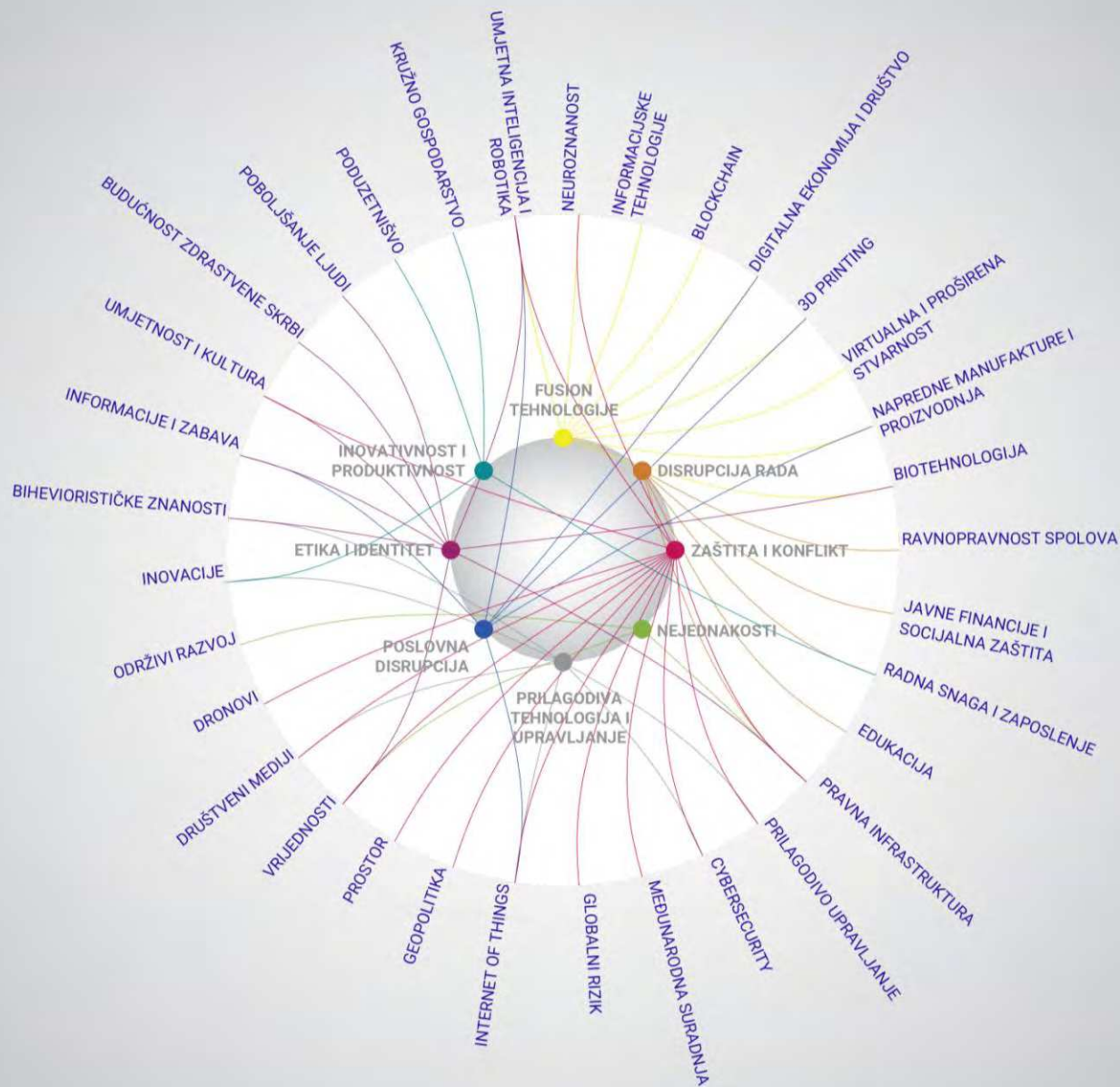
Pametan otpad

Korištenje senzora u kantama za smeće koji šalju informacije potrebne za otklanjanje mogućih nepravilnosti izazvanih otpadom

PRILAGODBE

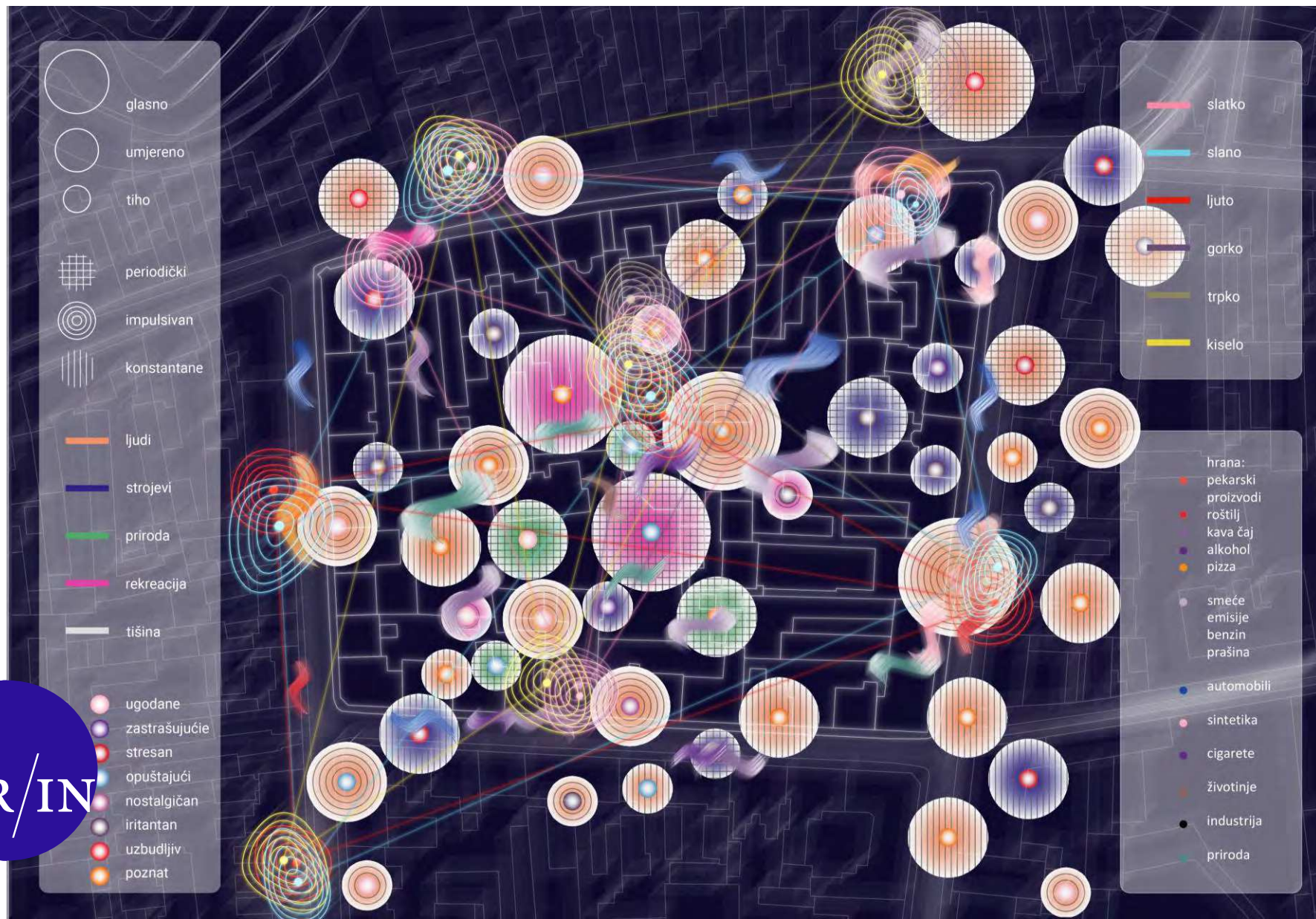


RAZVOJ INTERESA

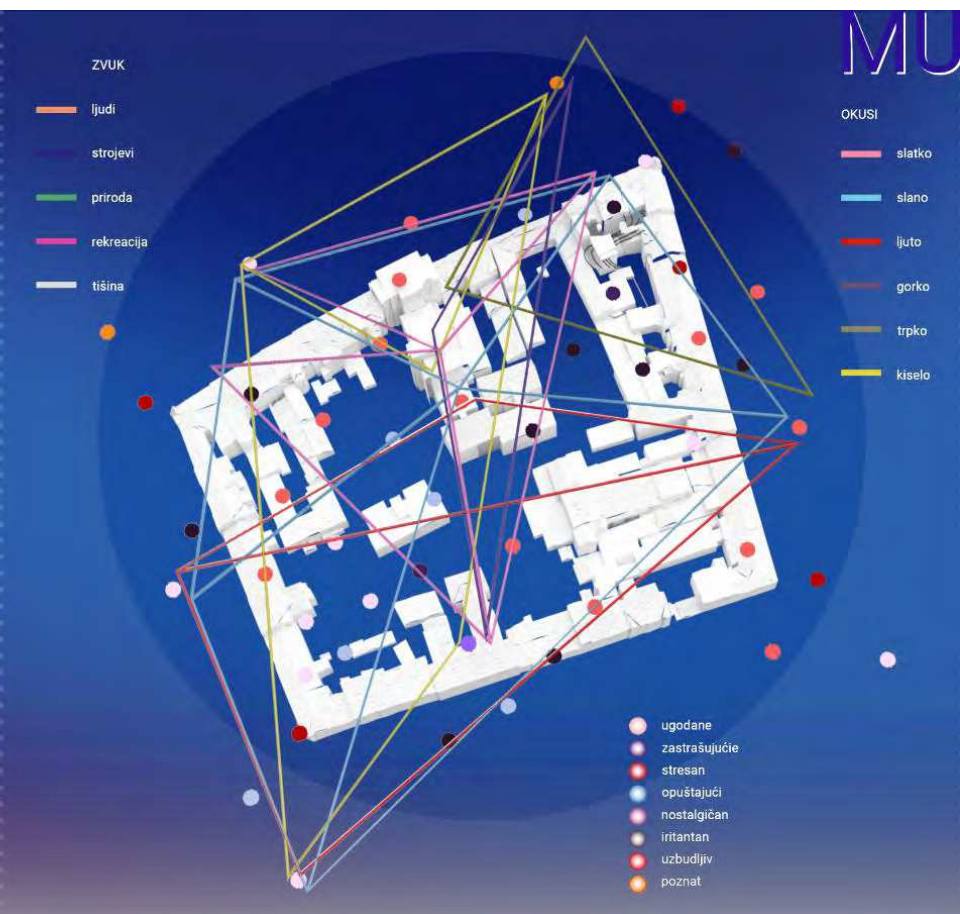
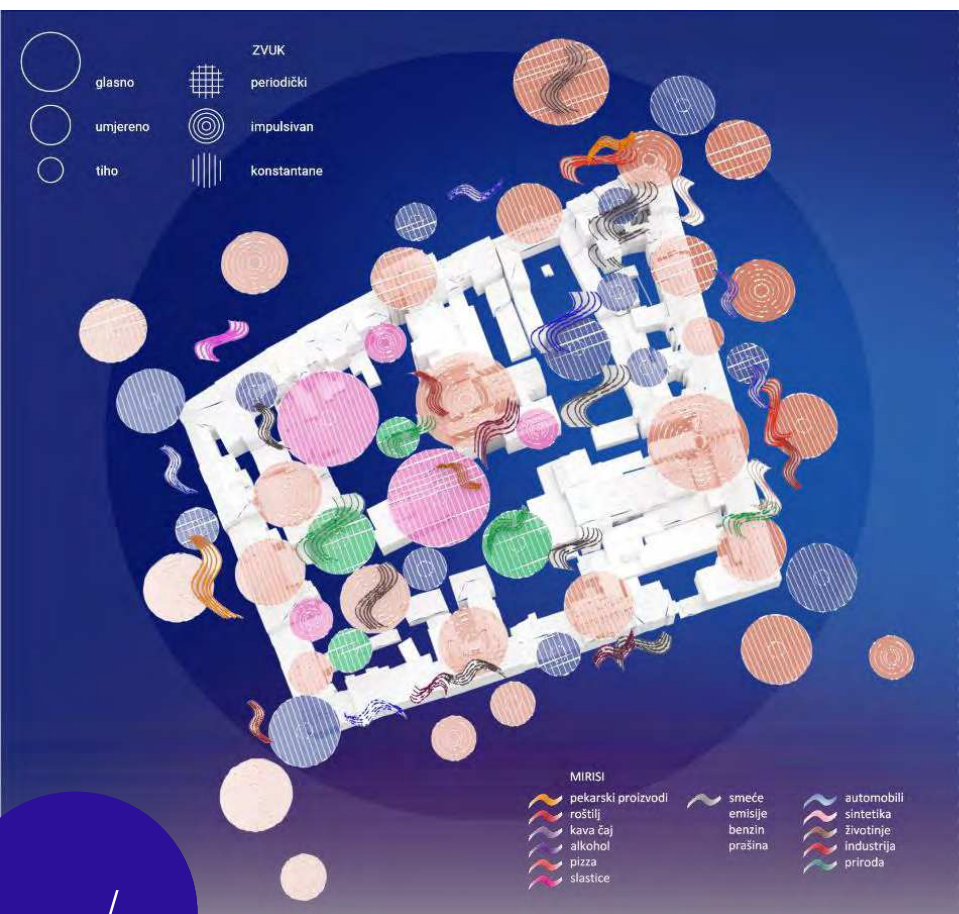


**ZAČUDNO, OKSIMORONIČNO,
NEPREDVIDIVO**

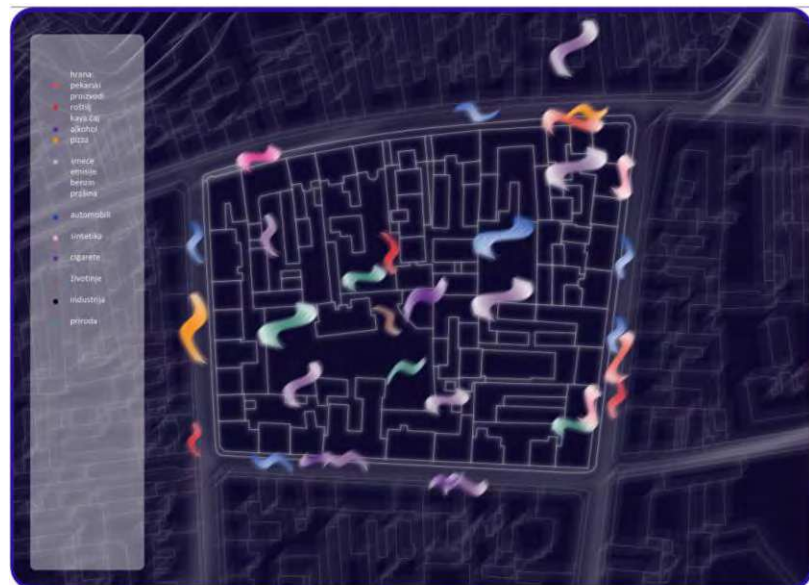
ŽARIŠTA



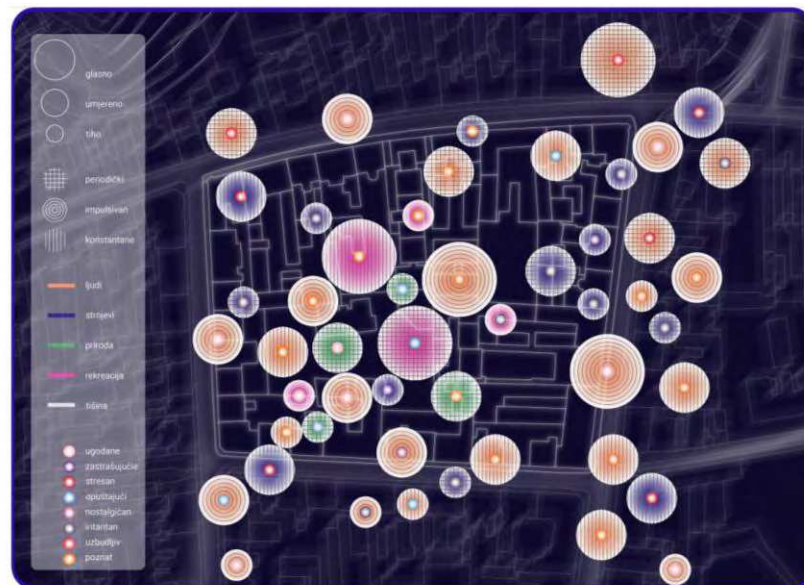
PREPLETI



OSJETI GRADA



MAPIRANJE MIRISA



MAPIRANJE ZVUKA



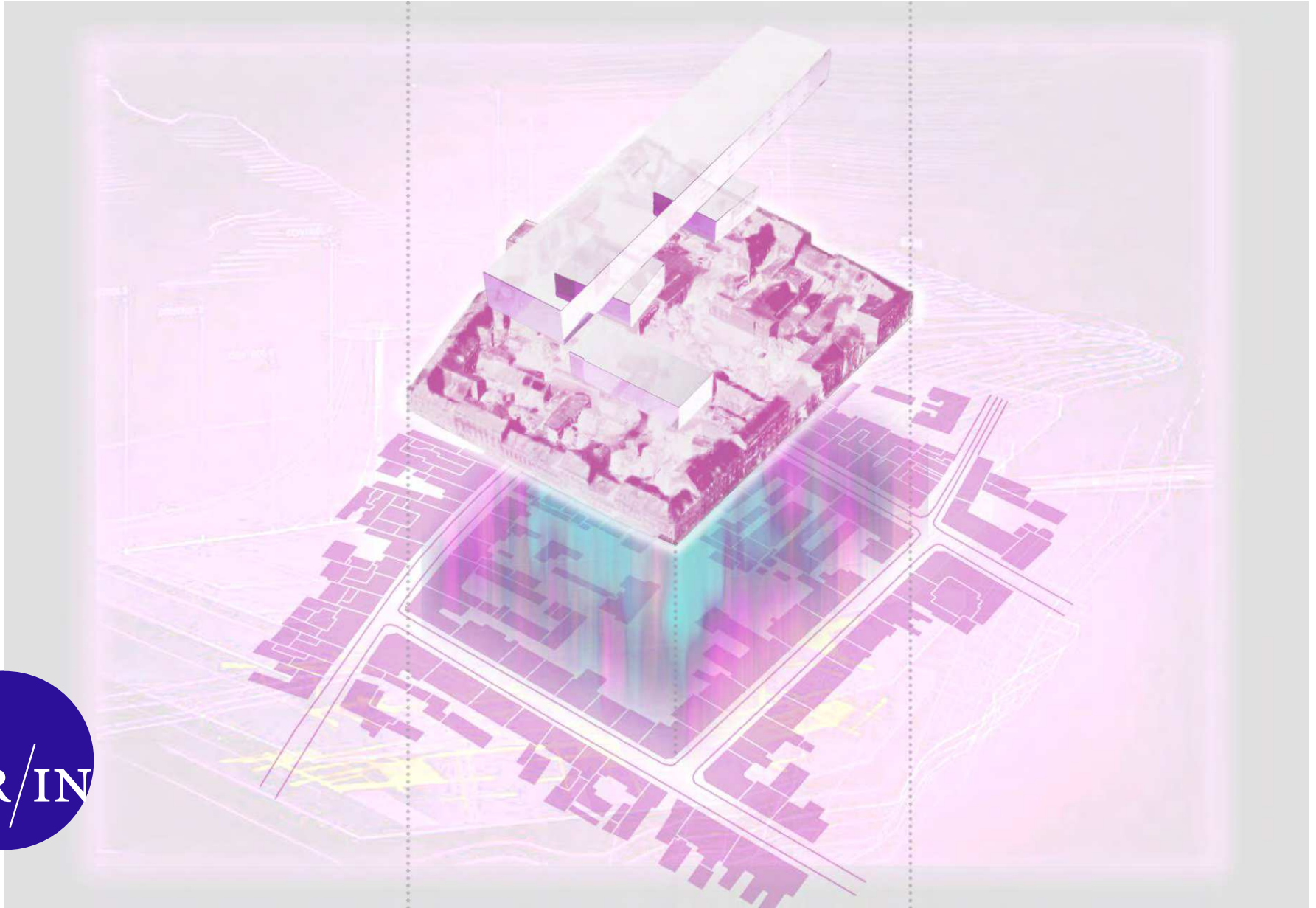
MAPIRANJE OKUSA



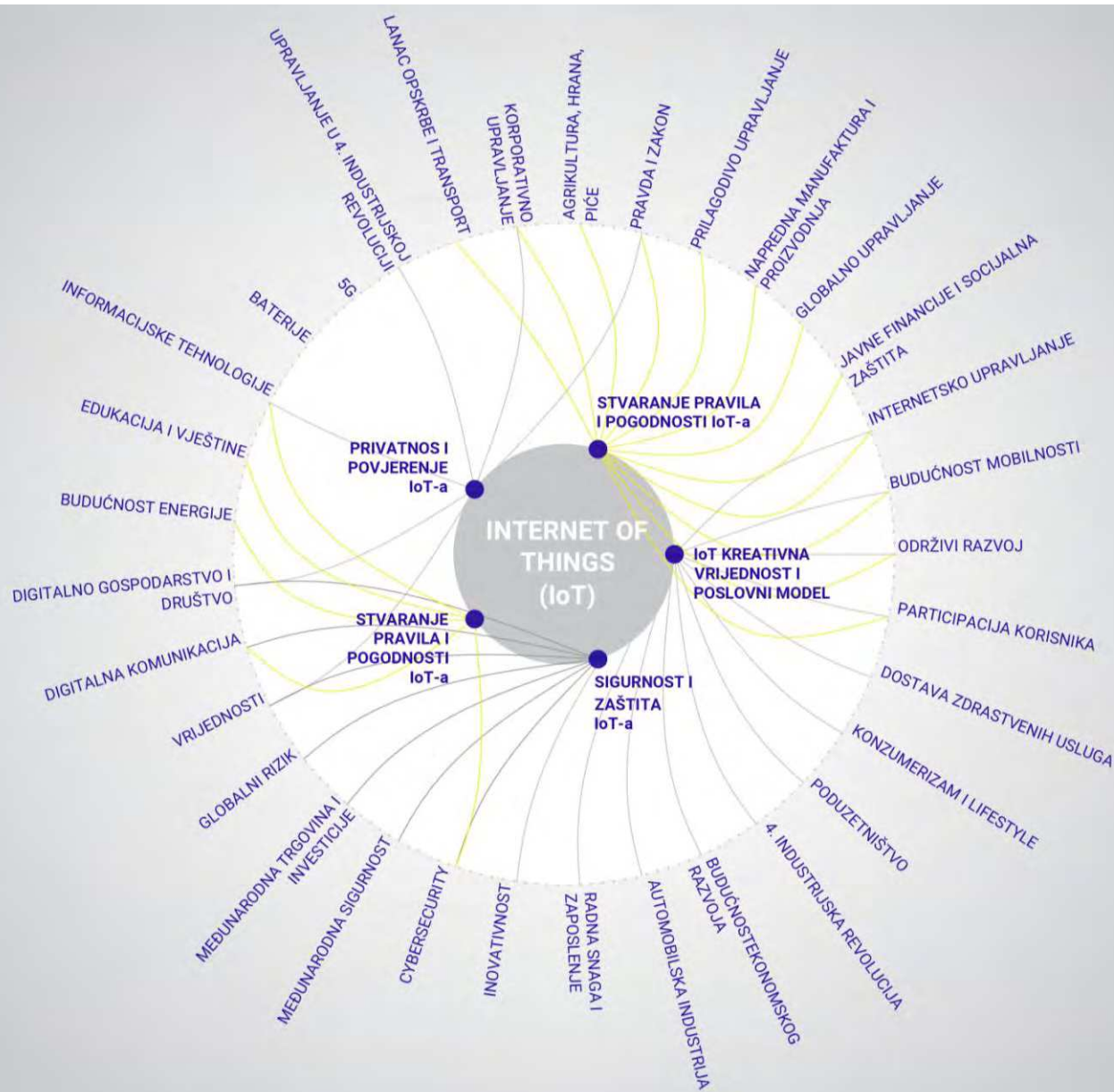
ELEMENTI GRADA

**VITALNO, PROMJENJIVO,
SLOJEVITO**

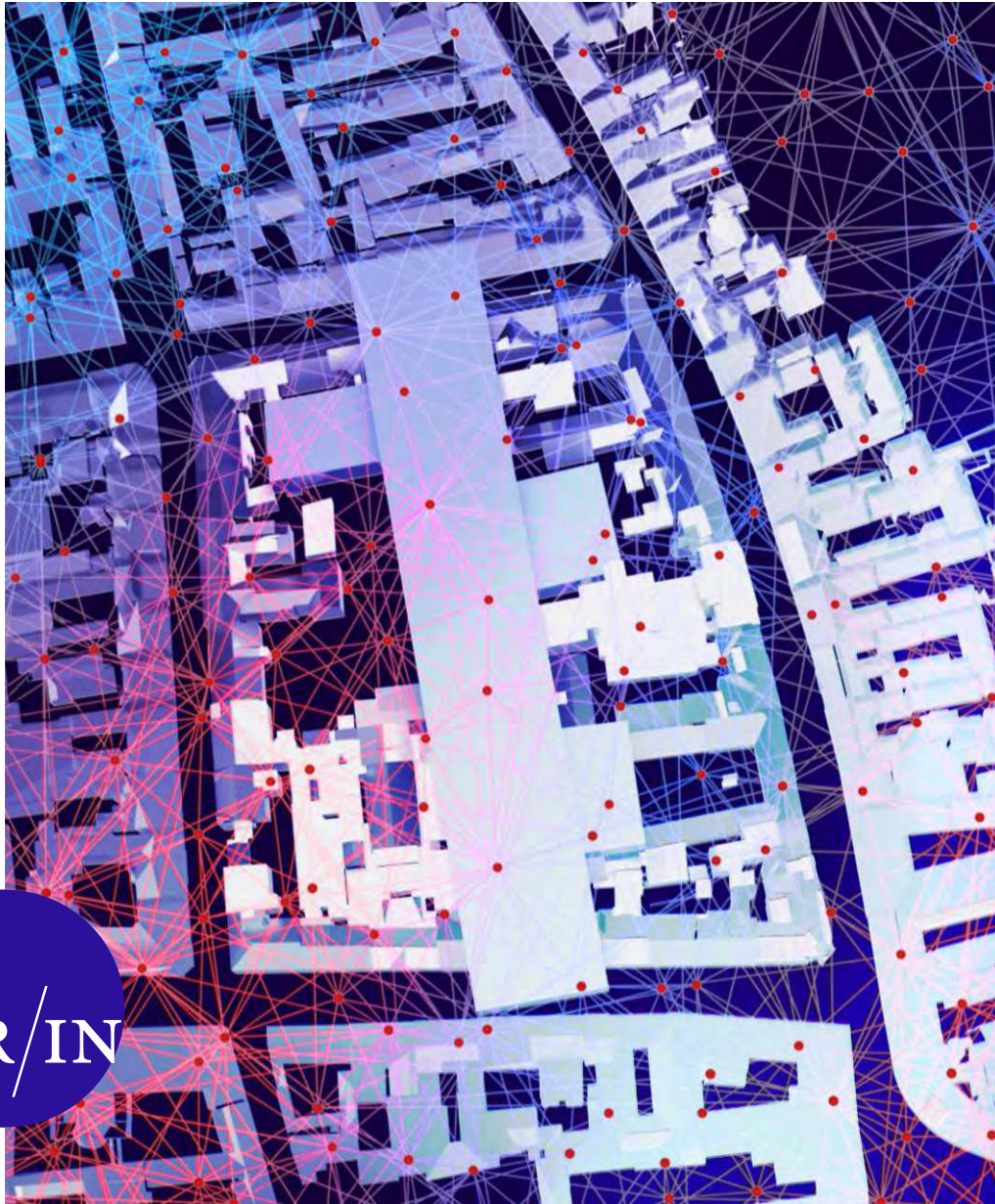
MODEL PROSTORNOG FLUKSA



IOT SVIJET



INTERNET OF THINGS



R/IN

Koncept "Interneta zgrada" koji integrira podatke iz višestrukih inteligentnih upravljačkih sustava, uključuje dijelove informacija pojedinačnih zgrada te postaje dio većeg informacijskog sustava.

Sustave koriste upravitelji objekata za balansiranje potrošnjom energije i njihovu opskrbu, kao i održavanje samih zgrada. Temelji se na infrastrukturi postojećeg interneta i stoga koristi iste standarde kao i ostali IT uređaji.

Smanjenje troškova i veća pouzdanost IoT aplikacija pomoću bežičnih tehnologija za nadzor i kontrolu transformiraju automatizaciju zgrada, čineći održavanje energetski efikasnih i produktivnih radnih prostora u zgradama sve ekonomičnijim.

IoT tehnologije i aplikacije koje se koriste u zgradama, baš kao i čitav sektor arhitekture, treba integrirati s aplikacijama u drugim sektorima. „Umrežene zgrade“ imaju veću vrijednost zbog mogućnosti prikupljanja, razmjene i obrađivanja podataka, pružajući bolju operativnost i integraciju s IoT platformama i aplikacijama u drugim sektorima.

**PROVOKATIVNO, NEMIRNO,
POTENCIJALNO**

NOVA UPOTREBA STAROG
NOVA UPOTREBA STAROG
NOVA UPOTREBA STAROG

ZAJEDNIČKI PROSTORI
ZAJEDNIČKI PROSTORI
ZAJEDNIČKI PROSTORI

ŽIVOT NA OTVORENOM
ŽIVOT NA OTVORENOM
ŽIVOT NA OTVORENOM

PAMETNE TEHNOLOGIJE
PAMETNE TEHNOLOGIJE
PAMETNE TEHNOLOGIJE

ODRŽIVOST
ODRŽIVOST
ODRŽIVOST

KLIMATSKE PROMJENE
KLIMATSKE PROMJENE
KLIMATSKE PROMJENE

VIŠEGENERACIJSKI ŽIVOT
VIŠEGENERACIJSKI ŽIVOT
VIŠEGENERACIJSKI ŽIVOT

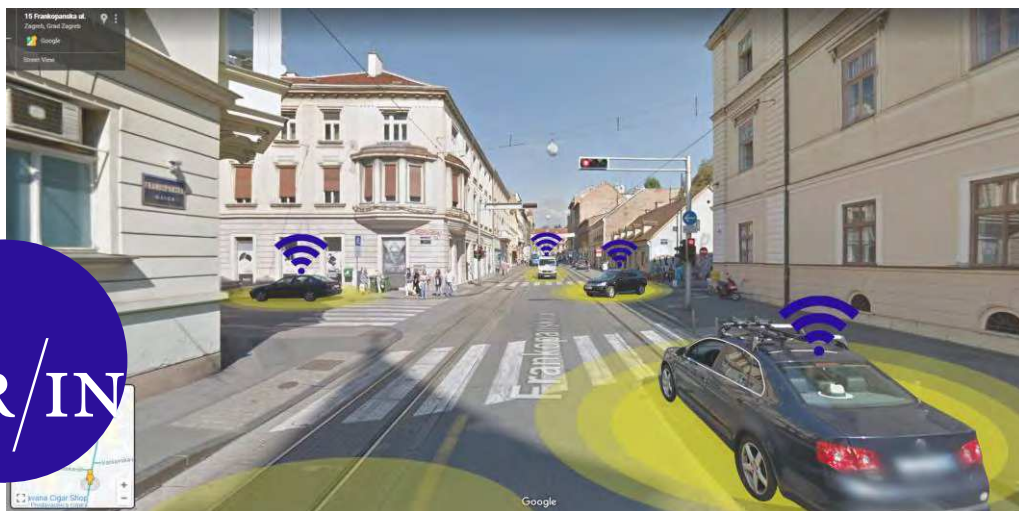
DUBOKI PODRUMLI
DUBOKI PODRUMLI
DUBOKI PODRUMLI

UŽIVANJE NA OTVORENOM
UŽIVANJE NA OTVORENOM
UŽIVANJE NA OTVORENOM

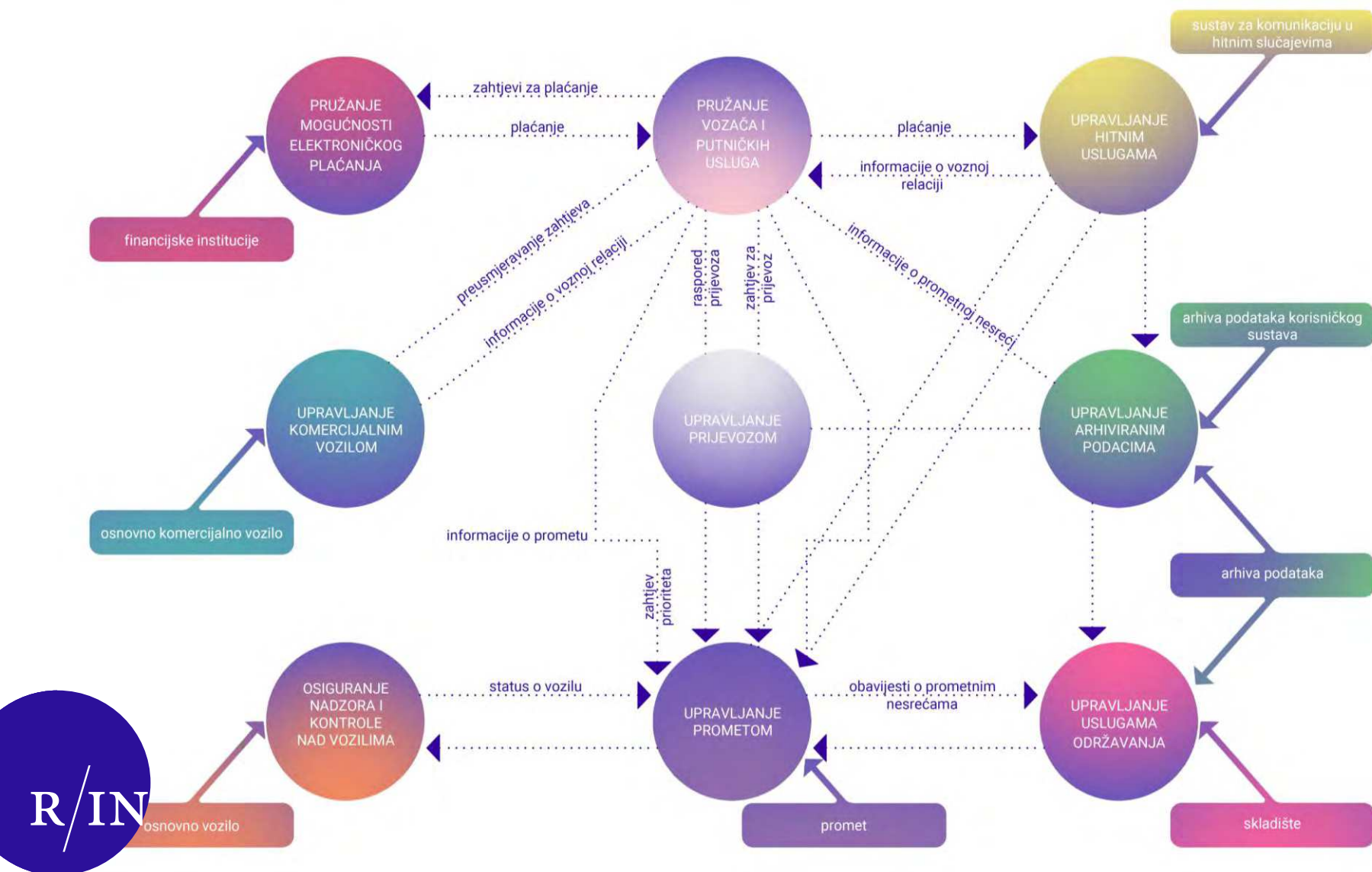
ENIGMA
ENIGMA
ENIGMA

TRANSPORT U GRADU

DIZAJN
TEHNOLOGIJA
PROŠIRENA STVARNOST
INTERAKCIJA
VIRTUALNA STVARNOST
ROBOTIKA
DRUŠTVENE MREŽE
VIRTUALNO ISKUSTVO
EKONOMIJA POSJETITELJA
IT SIGURNOST
DIGITALIZACIJA
MOBILNE APLIKACIJE
PAMETNI UREĐAJI
PERSONALIZACIJA
ZAJEDNICA

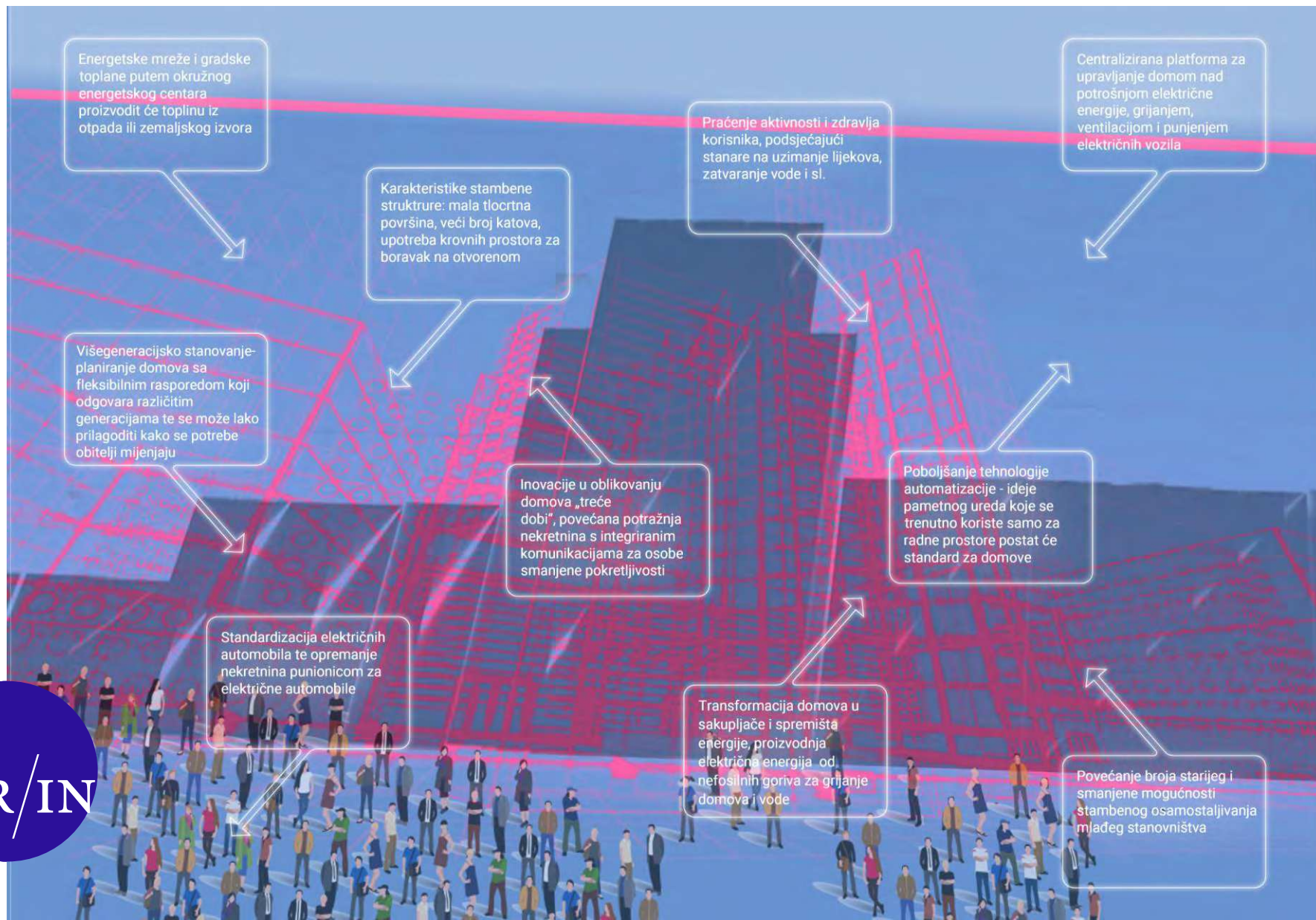


SUSTAV TRANSPORTA



**NEJEDNOZNAČNO,
SVEOBUH VATNO, ZADIVLJUJUĆE**

STANOVANJE



ODNOSI MJERILA



R/IN

MIKRO / NANO

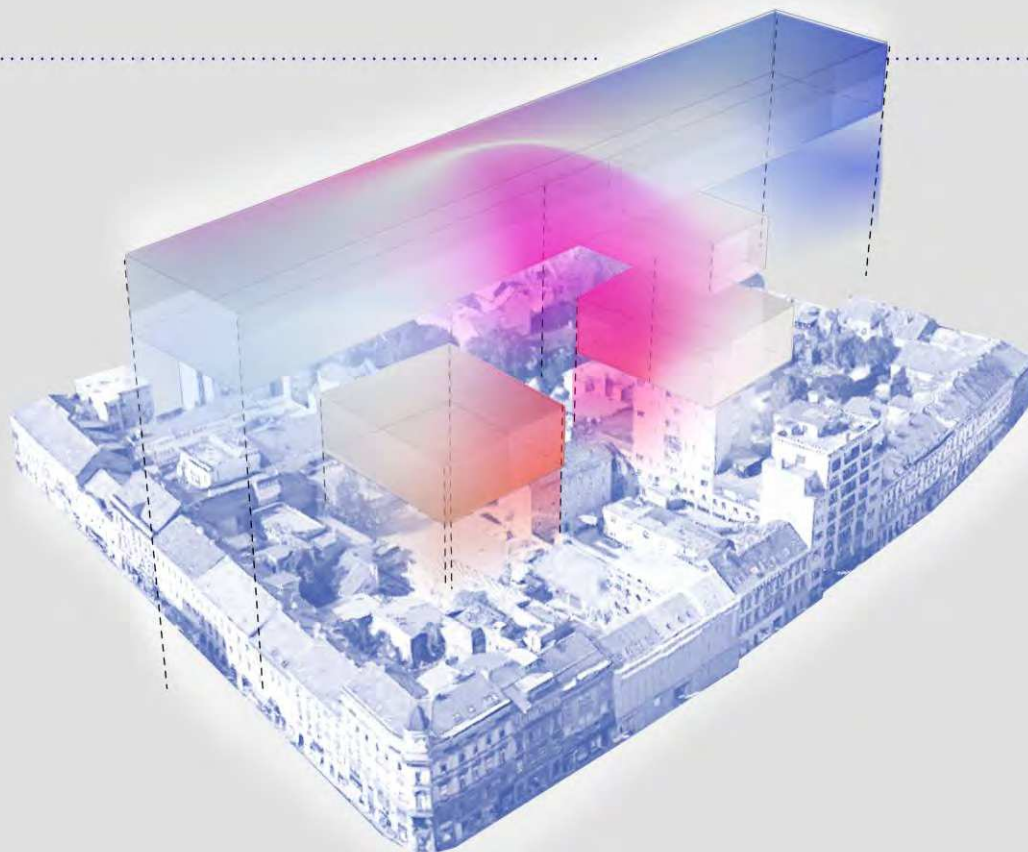
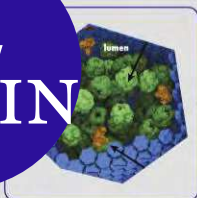
okoliš:
temperatura
CO₂
O₃
zračenje
voda
nutrienti



fotosinteza



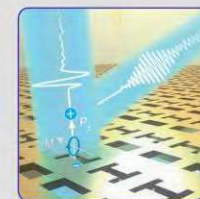
R/IN



multimaterijalni inkjetirani tisak

tehnika ispisa zasnovana na inkjetiranju živih bakterija i kontroliranju njihova ponašanja

HIBRIDNI ŽIVI
MATERIJALI:



Akustični metamaterijali



Organska bioelektronika-
konjugirani polimeri;
razvoj biosenzora
bioaktatora i njihovih
izvora energije



PROGRAMSKO PROSTORNE ANLAZIZE BLOKA 19

VOLUMENI I KOMUNIKACIJE



TLOCRT PRIZEMLJA

nova izgradnja:

- nadzemno
- nadzemno - poluotvoreno
- komunikacijske jezgre iz podzemne etaže

pješačka komunikacija:

- pješačka komunikacija kroz blok
- postojeći prolaz kroz blok
- planirani prolaz kroz blok

kolni promet:

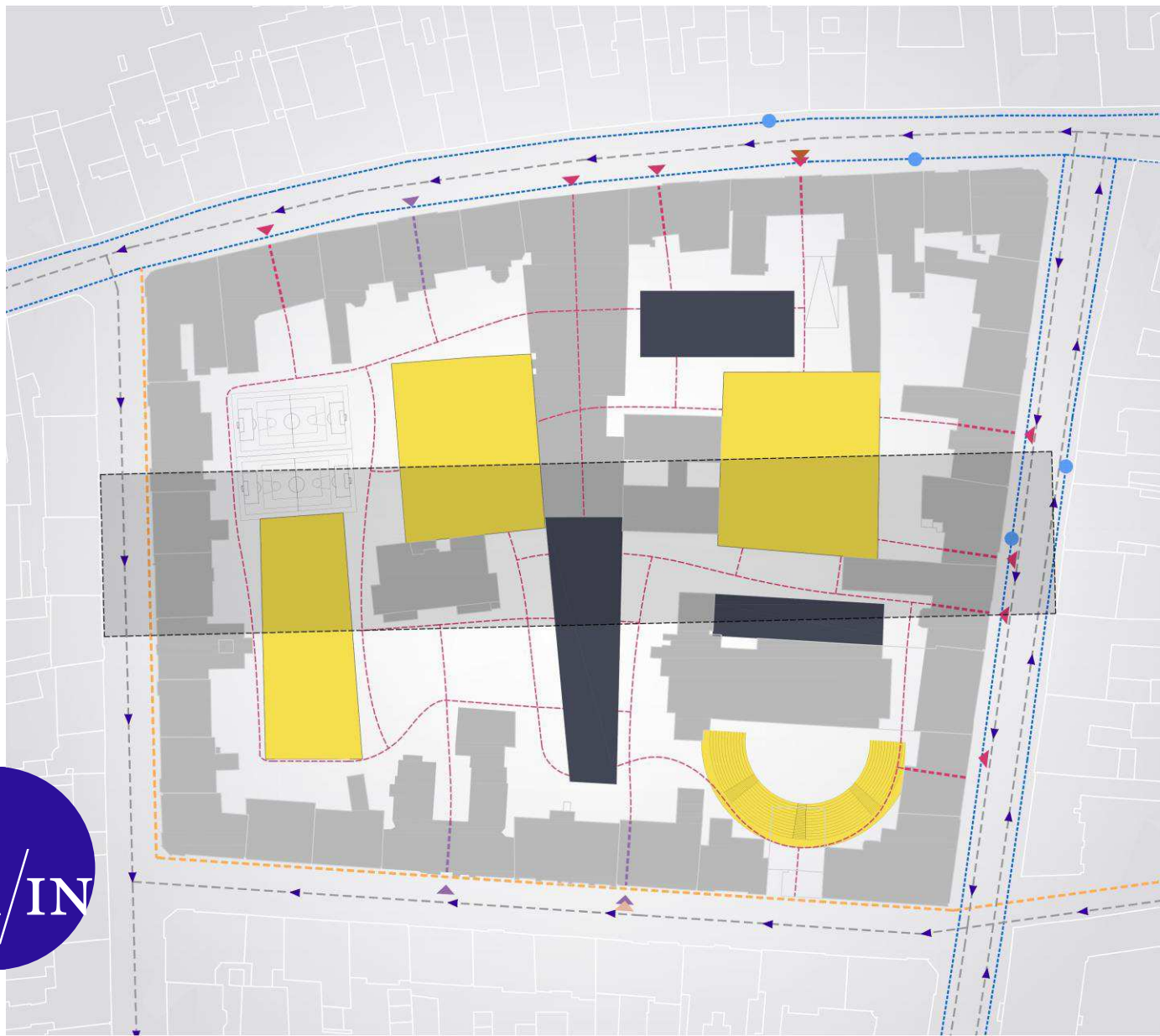
- postojeći promet
- postojeći kolni prolaz kroz blok
- planirani kolni prolaz kroz blok

smjer kretanja kolnog prometa

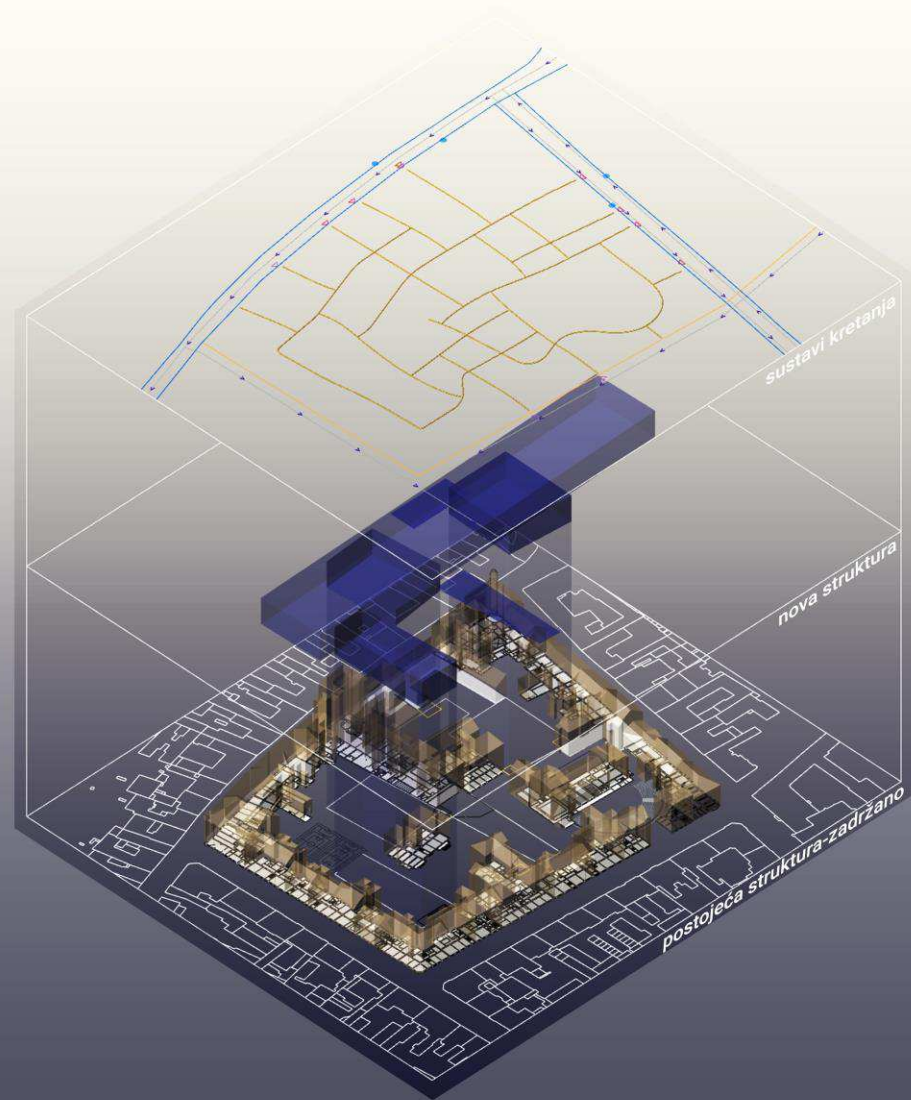
ostali promet:

- biciklistički promet
- tramvajska stanica
- tramvajska pruga

VOLUMENI I KOMUNIKACIJE

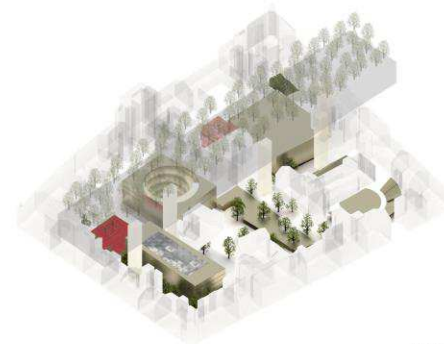
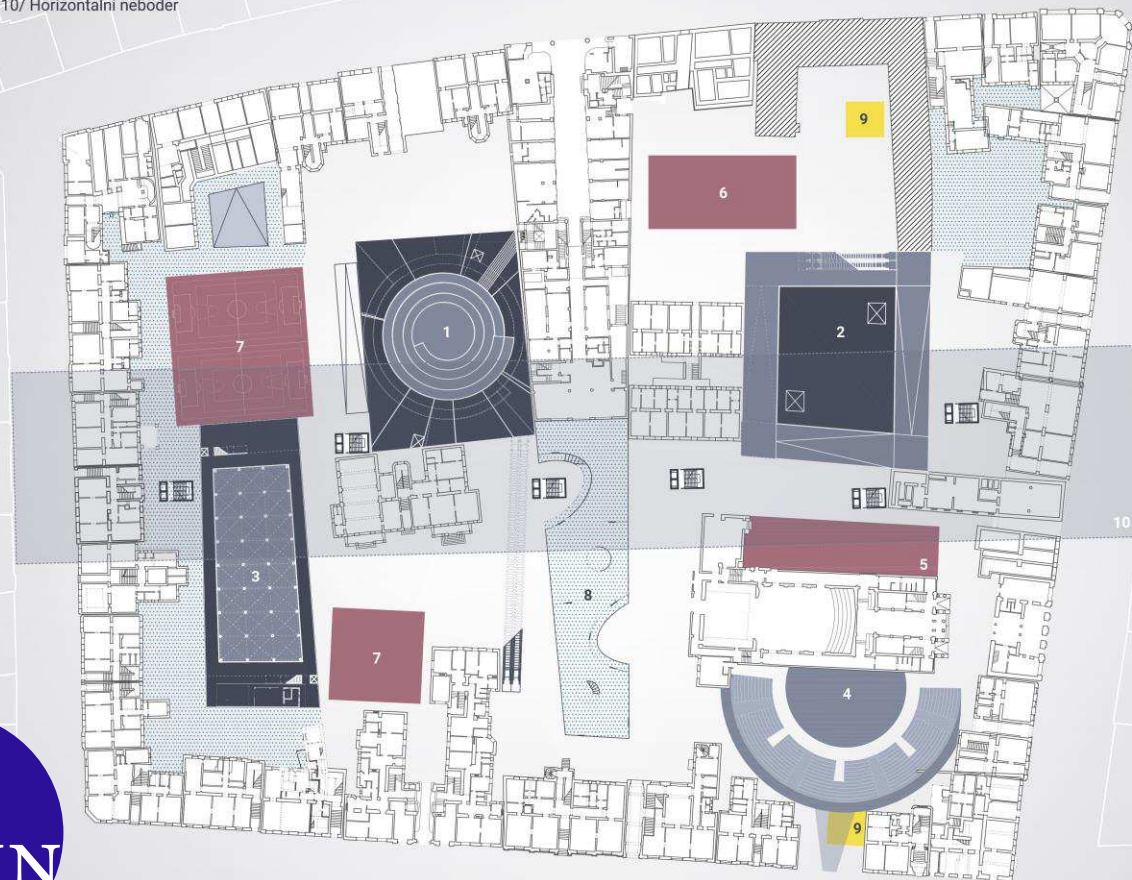


VOLUMEN I KOMUNIKACIJE

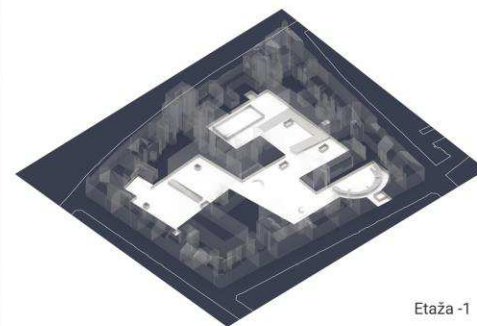


SLOJEVITOST BLOKA 19

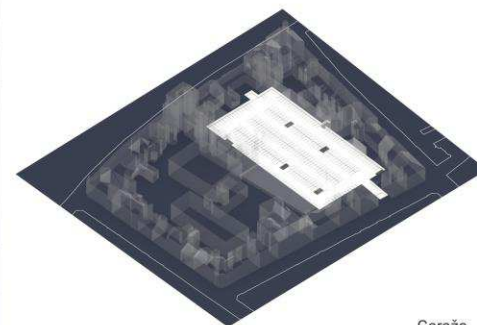
- 1/ Centar Džamonja
- 2/ Design kombinat
- 3/ Gradska oranžerija
- 4/ Dvostruki teatar
- 5/ Food court
- 6/ Zagrebački tepih
- 7/ Igrališta
- 8/ Ozelenjeni plato
- 9/ Auto lift
- 10/ Horizontalni neboder



Krov

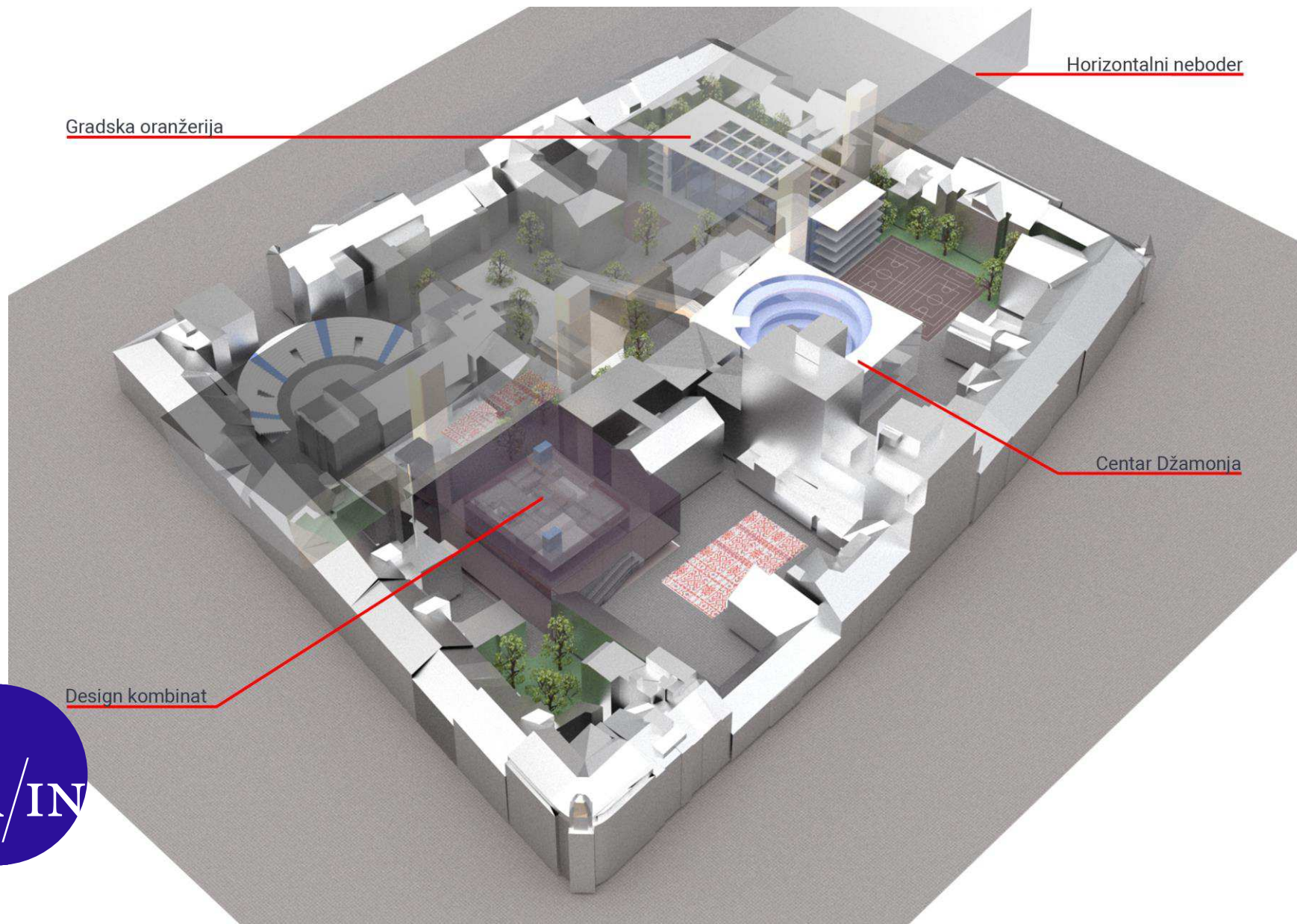


Etaža -1

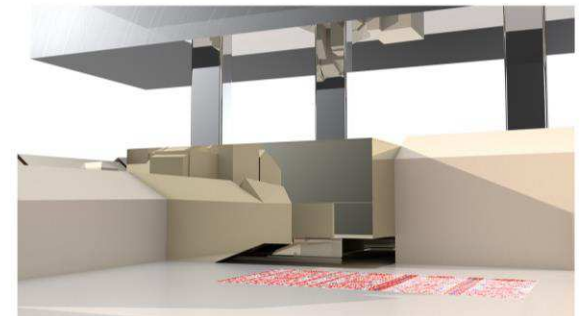
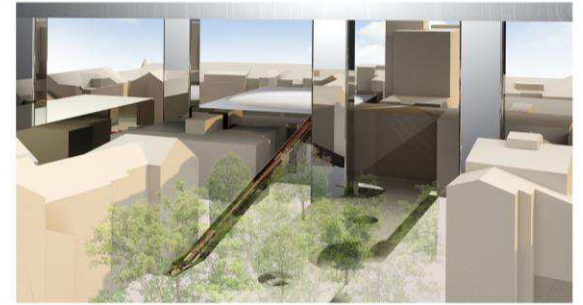


Garaža

SLOJEVITOST BLOKA 19

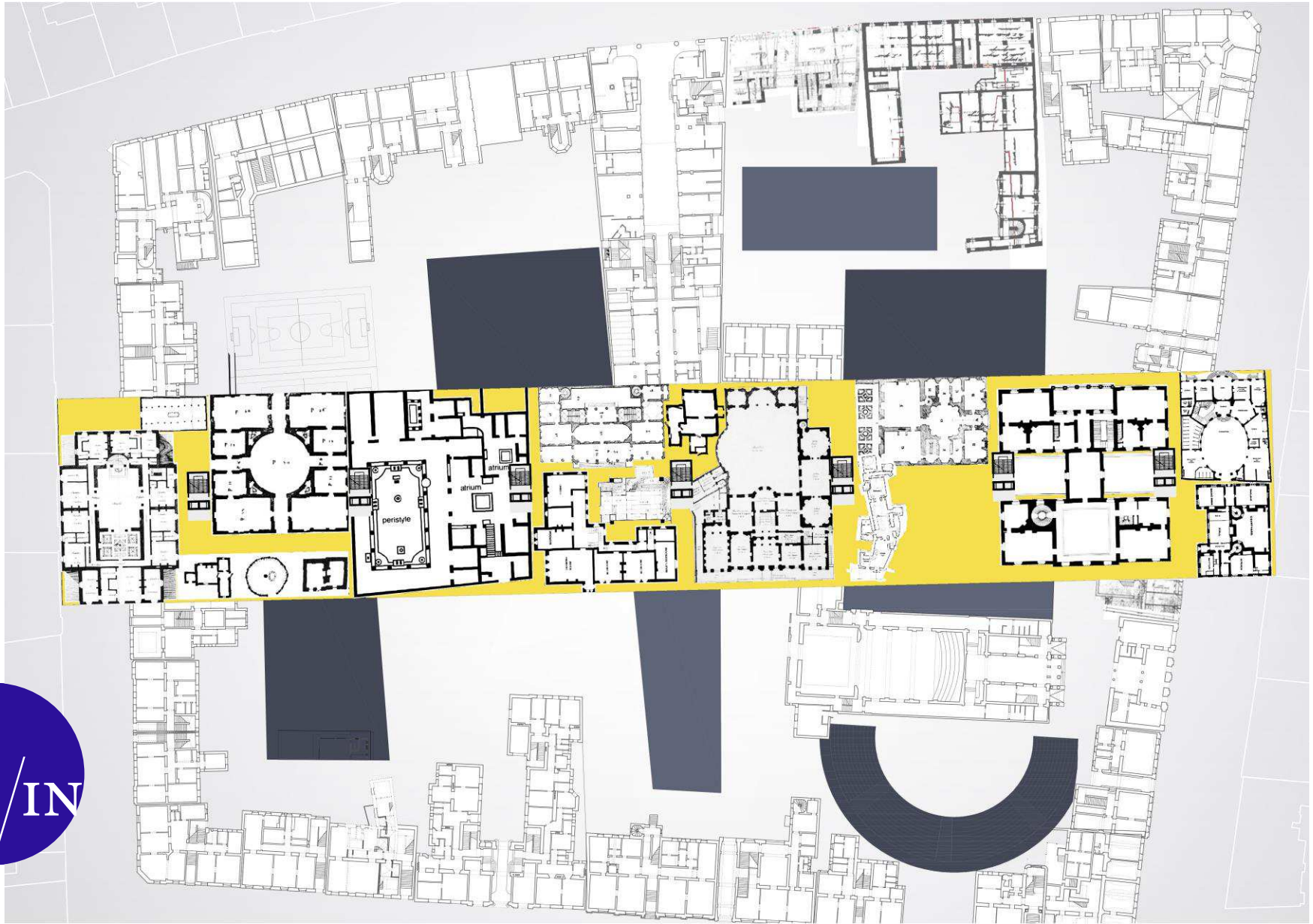


SLOJEVITOST BLOKA 19



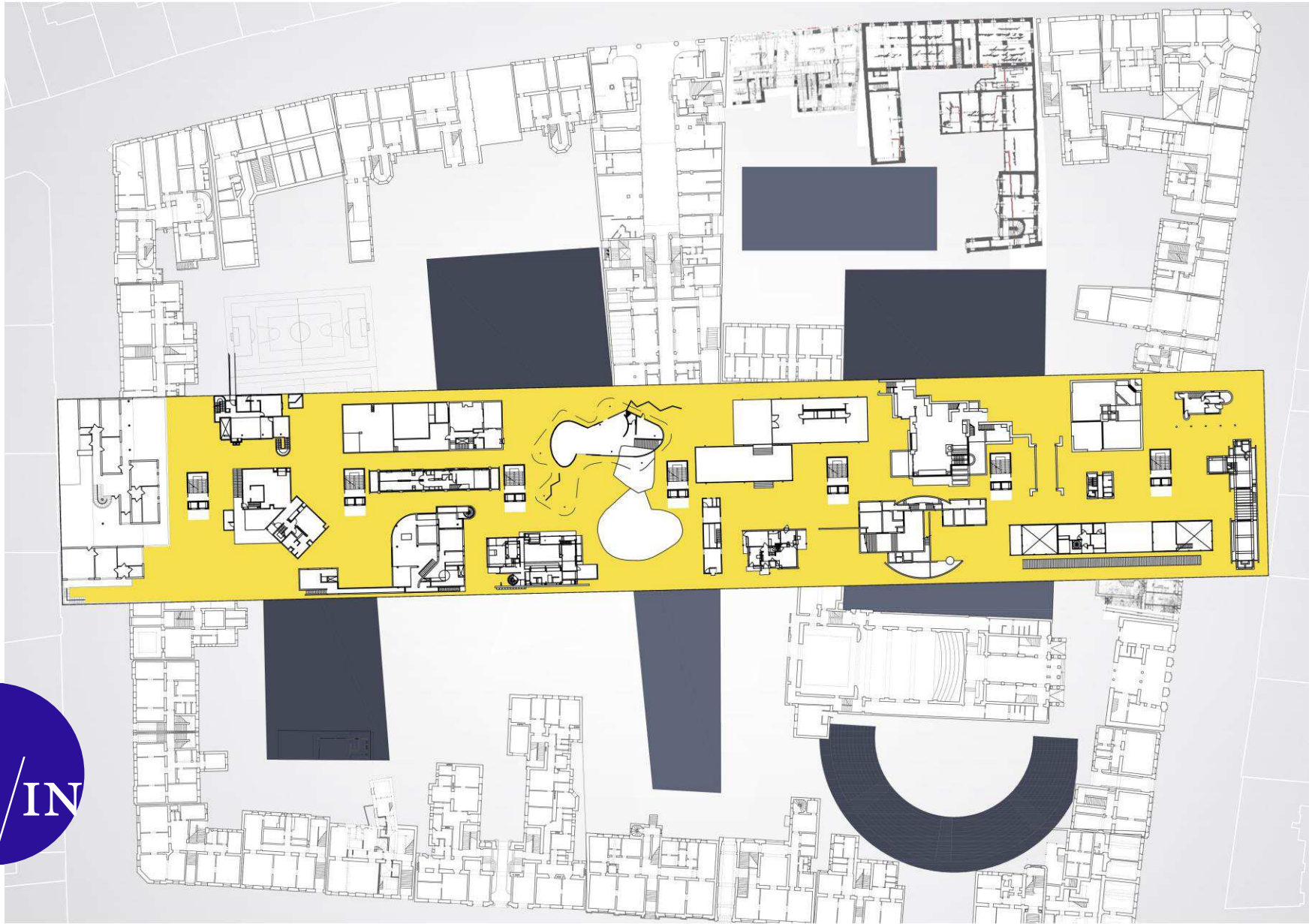
R/IN

HORIZONTALNI NEBODER



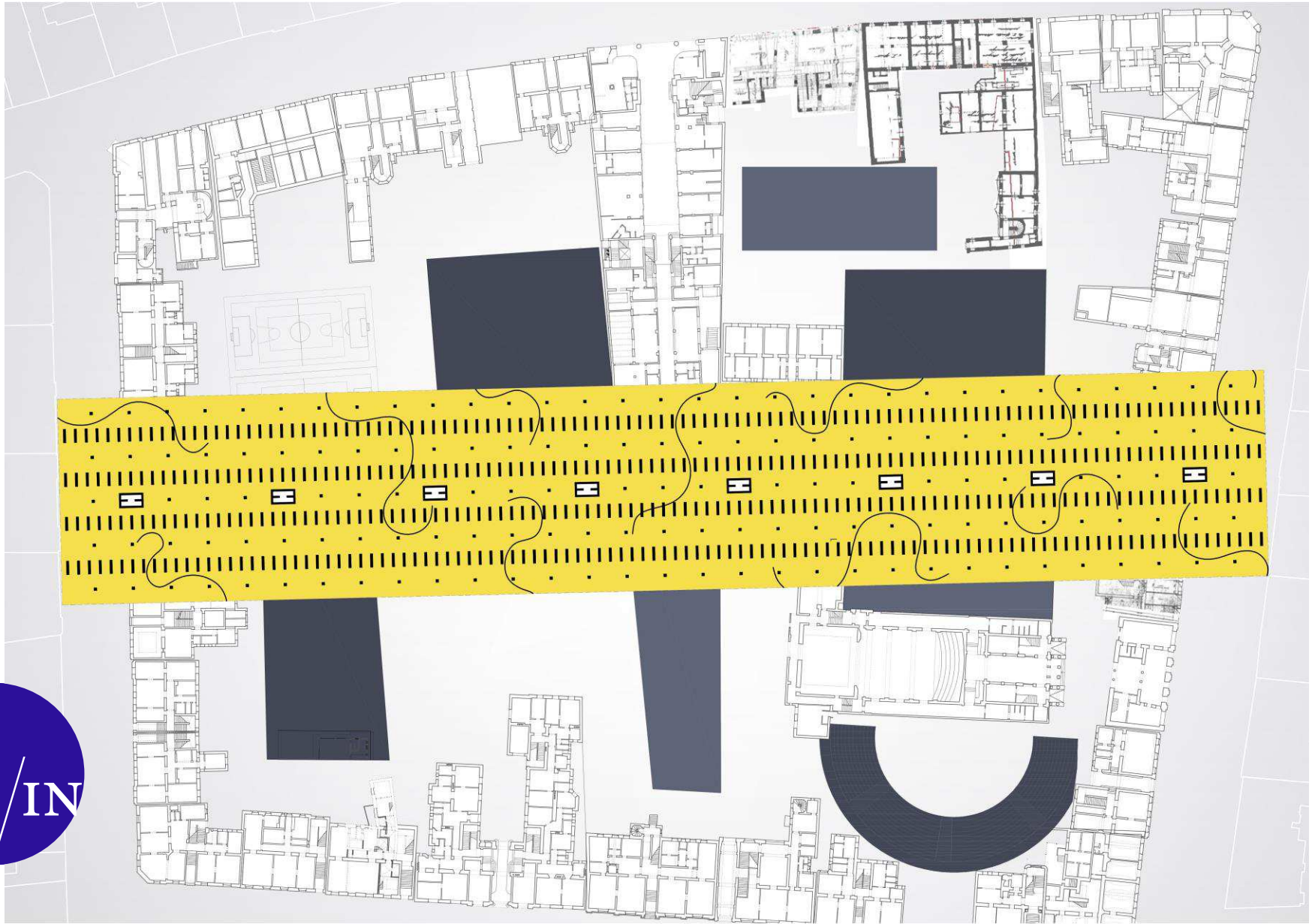
R/IN

HORIZONTALNI NEBODER



R/IN

HORIZONTALNI NEBODER



R/IN

**MISTIČNO, NEUHVATLJIVO,
PROBLEMATIZIRAJUĆE**

AUTENTIČNOST I AUTOHTONOST



R/IN

POSEBNOSTI, ODMACI OD NORME,
DISTORZIJE

IZNENAĐENJE – NEOČEKIVANOST,
NEIZVJESNOST

ZAČUDNOST, FASCINACIJA

PREMREŽENJA, PREPLITANJA,
PREKLAPANJA

KONSTANTNO PRESLAGIVANJE

SPECIFIČNE AROME

STRUKTURE I KONSTELACIJE KOJE JE
NEMOGUĆE NAĆI BILO GDJE DRUGDJE

POLJE MOGUĆNOSTI, NON-STOP USLUGA

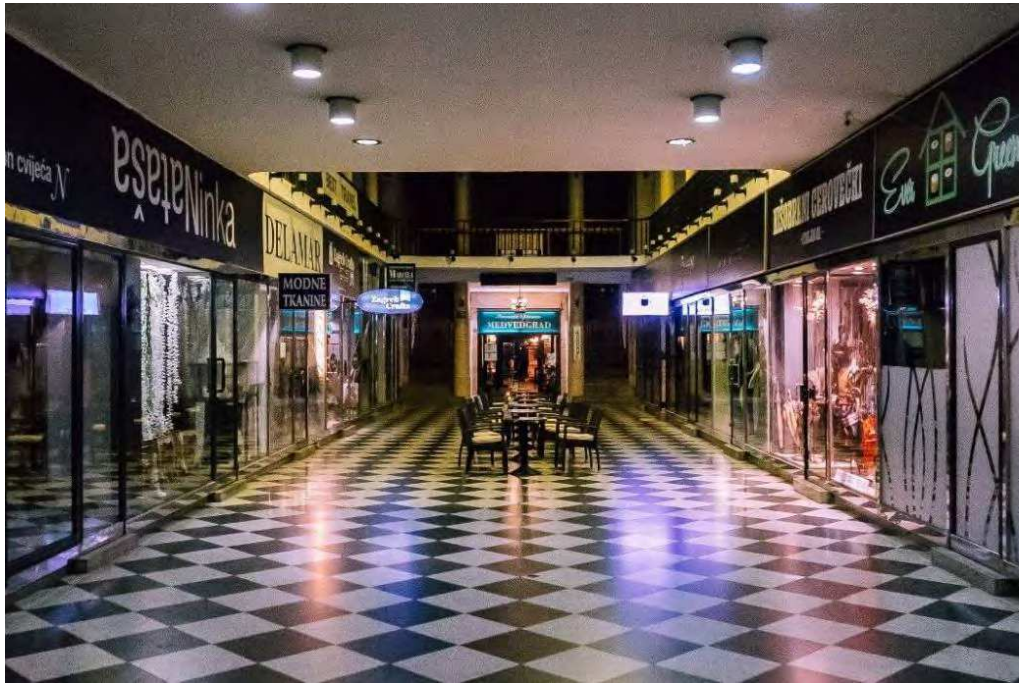
SINKOPIRANI SPEKTAKL I KONTINUIRANA
SENZACIJA

PERSONALIZACIJA I CUSTOMIZACIJA

IDENTIFIKACIJA I APROPRIJACIJA

DOGAĐAJNOST

IDENTITET I IZVORNOST



DT-ZG-APP

- Senzori koji nadgledaju sustave proizvodnje i mjerenje energije; grijanje, ventilacija i klimatizacija; rasvjeta; sigurnost; i ključni pokazatelji performansi za okoliš.
- Integriranje cyber-fizičkih sustava kako u zgradi, tako i u vanjskom okolišu (npr. električna mreža); održavanje sigurnosti - kritičan izazov za IoT aplikacije pametnih zgrada
- Mrežna radnja predviđa smanjenje internetskog usmjeravanja usluga ili mrežna reprodukcija, istovremeno postaje sredstvo za kontrolu funkcionalnosti uređaja preko mreže
- IoT platforme koje pružaju intuitivna sučelja, inteligenciju, sigurnost i modularnost omogućavajući autonomne operacije - automatizacija izgradnje, transformabilnost zgrada i objekta

hibridna IoT
gradska
arhitektura

WiFi
platforma

analiza
podataka

distribuirani
senzori

ISKORIŠTAVANJE INFRASTRUKTURE GRADA

**OTKRIVANJE, ČIŠĆENJE,
OTVARANJE**

I JOŠ...

NEUOBIČAJENO, ZASTRANJENO,

AMBIVLENTNO

DEKADENTNO, INSPIRATIVNO,

UZBUĐUJUĆE

OTVORENO, USISAVAJUĆE ,

S DRUGOG SVIJETA

KONTRADIKTORNO, RAZLISTAVAJUĆE...

**ANALIZA CENTRA DŽAMONJA
KAO SREDIŠNJEG SADRŽAJA
BLOKA 19**

**U SKLOPU PRVE FAZE IZRADE PROGRAMA
CJELOVITE OBNOVE POVIJESNE JEZGRE
GRADA ZAGREBA, PROJEKTANTSKI
MODELI OBNOVE, SCENARIJ II – RADNA
VERZIJA**



**SMJERNICE ZA INPOSTIRANJE,
BRENDIRANJE I OBLIKOVANJE CENTRA
DŽAMONJA KAO GENERATORA BLOKA 19**



SINOPSIS

Temeljni cilj “Zaklade Dušan Džamonja”, uz očuvanje postojećeg fundusa zbirke i rad na očuvanju i prezentaciji opusa velikog hrvatskog kipara današnjim i budućim generacijama te inozemnoj stručnoj i široj publici, jest i “Centar Džamonja”, koji bi obuhvaćao nekoliko ključnih segmenata. Najvažniji od njih je definitivno “Muzej Džamonja”, koji bi bio, kako stalna i otvorena izložbena, tako i edukativna institucija, sastavljena od stalnog postava zaklade i njenog fundusa skulptura, projekata, instalacija, crteža i ostalih likovnih radova, ali i malom dvoranom u kojoj bi se održavali domaći i inozemni znanstveni i stručni skupovi na osnovnu temu, samog velikog kipara, ali i na sve ostale srodne i povezane teme vezane za hrvatsku likovnu umjetnost, ali i šire.

Uz muzej, u kojem bi bio postavljen više-manje trajan i nepromjenjiv postav fundusa, planira se i dodatan izložbeni prostor u vidu galerije za povremene i, nadamo se, česte izložbe vezane za muzej, ali i šire. Posebno se tu misli na izložbe suvremenih hrvatskih i inozemnih umjetnika te suradnika muzeja i zaklade. Uz slikarstvo i kiparstvo, svakako tu treba uvrstiti i kvalitetnu suvremenu fotografiju te konceptualne umjetnosti. Uz tradicionalniji pristup kojega bi obuhvatio muzej, u galeriji će naklonost biti usmjerena suvremenijem pristupu, otvorenosti prema novim idejama. Uz sam muzej i galeriju, u sklopu Centra Džamonja, planiraju se i ostali, popratni prostori nužni za funkci-

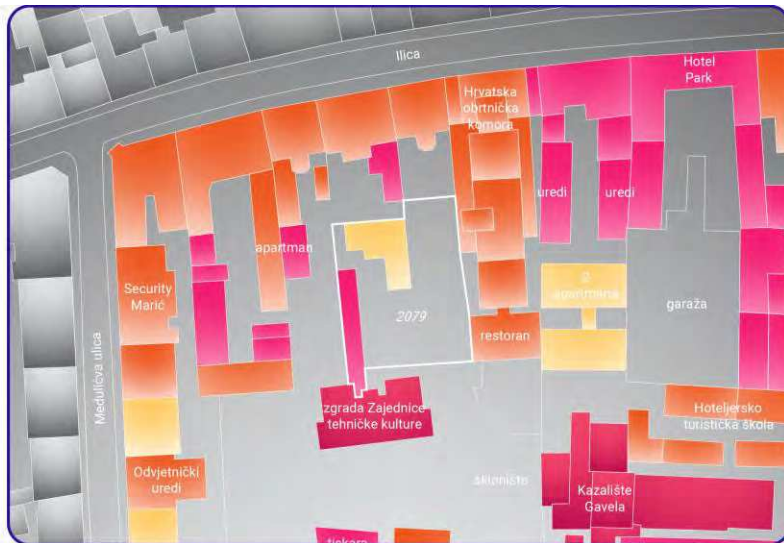
oniranje same zaklade, muzeja i galerije, tj. Centra kao takvog. Kako je predviđeno da adresa fundacije bude na adresi samog Centra, bit će potrebno na istom mjestu, u sklopu Centra, imati i urede, skladišni prostor, prostore za osoblje muzeja i zaklade itd.

Uz sve spomenuto, u sklopu Centra su u planu i mali prodajni dućan s monografijama, brošurama, katalogima, knjigama, suvenirima i promotivnim materijalom za posjetitelje te jedan manji ugostiteljski objekt za okrjepu prije i nakon posjeta muzeju. Zaklada Dušan Džamonja želi na našoj likovnoj sceni postati najbolji primjer kako bi te institucije trebale stvarno i izgledati, a vodi se primjerima istih ili sličnih takvih institucija u Europi i Svijetu. Centar Džamonja je svakako najvažniji segment zaklade, koji bi trebao biti i centar svih njenih aktivnosti. Nadamo se i jedan od centara likovnog i kulturnog života Grada Zagreba, Hrvatske, ali i šire.

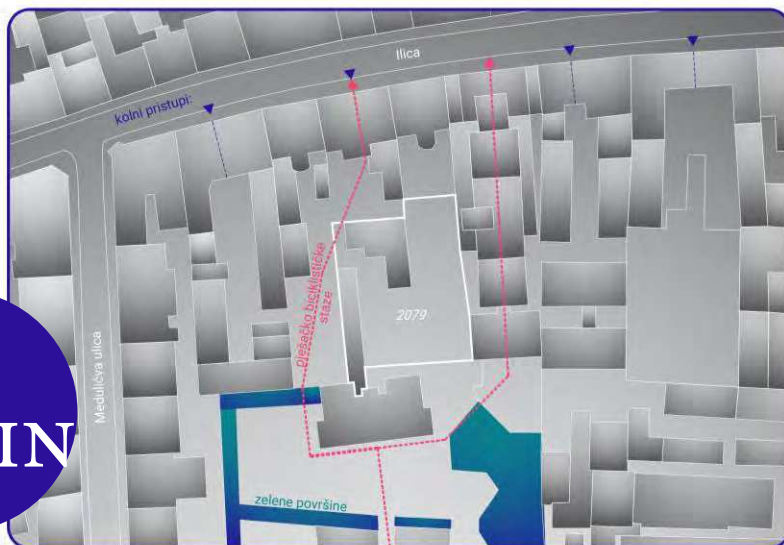
INPUTI



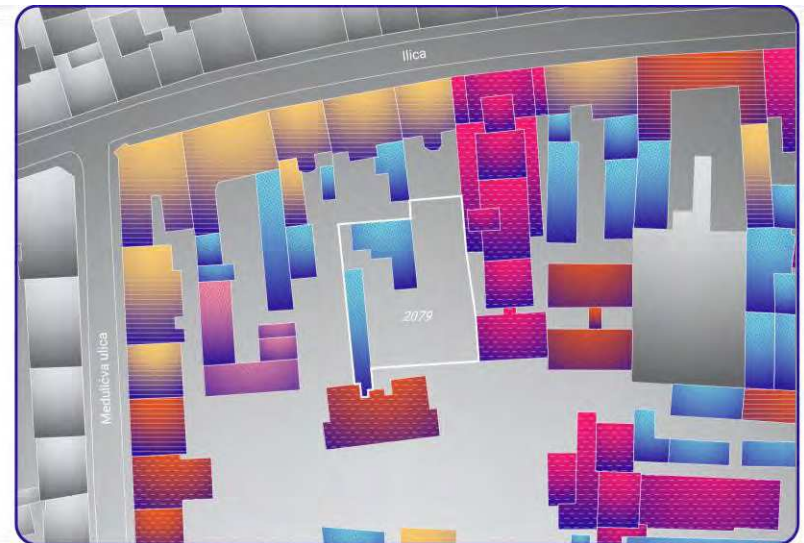
KONTEKST



POSTOJEĆE STANJE - NAMJENA



POSTOJEĆE STANJE - ZELENE POVRŠINE I ANALIZA KRETANJA



PRIKAZ VEDROVANJA/KATEGORIZACIJA/GRADEVINSKOG FONDA
1. VREDNOVANJE PREMA KONZERVATORSKOJ PODLOZI IZRADENOJ ZA GUP GRADA ZAGREBA, 2015.

- Povijesne građevine koje su pojedinačno zaštićena kulturna dobra i građevine za koje će se provesti postupak utvrđivanja svojstva pojedinačnog kulturnog dobra
- Povijesne građevine visoke arhitektonske kvalitete i stupnja očuvanosti izvornih obilježja, a koje u bitnome određuju povijesnu fizionomiju i sliku, te ambijentalne karakteristike neposredne okoline i grada u cjelini
- Povijesne građevine određene arhitektonske kvalitete i stupnja očuvanosti izvornih obilježja; građevine koje utječu na povijesnu fizionomiju ili ambijentalnost predjela i interpolaciju novijeg vremena koje su slijedile mjerilo i arhitektonsko - tipološke osobitosti pripadajuće sredine
- Povijesne građevine određene djelomičnog stupnja očuvanosti izvornih obilježja; povijesne građevine određenog povijesnog sloja gradnje koje u određenoj mjeri upotpunjavaju povijesnu fizionomiju prostora i tvore segmente specifične ambijentalnosti; građevine bez osobitih arhitektonskih vrijednosti
- Povijesne građevine kojima su bitno izmijenjena izvorna obilježja, bez osobitih su arhitektonsko-graditeljskih obilježja i vrijednosti, kasnije gradnje i dogradnje, odnosno gradnja koja ne posjeduje ambijentalno ili funkcionalno značenje u povijesnoj strukturi (Donjeg grada) i koja nije formativna komponenta cjeline

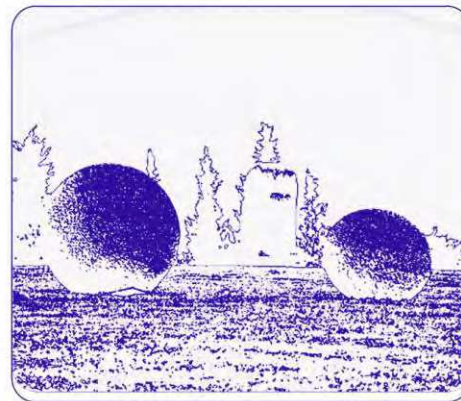
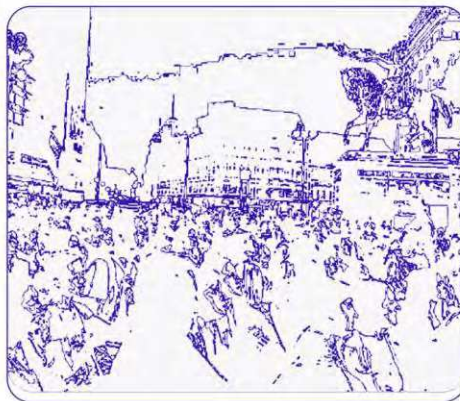
PRIKAZ VEDROVANJA/KATEGORIZACIJA/GRADEVINSKOG FONDA
2. VREDNOVANJE PREMA PUP-U DONJI GRAD, 1989. (REGIONALNI ZAVOD ZA ZAŠTITU SPOMENIKA KULTURE)

- zona zaštite - zadržavanje i uređivanje objekta
- zona uređivanja i preoblikovanja
- nekategorizirani objekti
- granica obuhvata

MIKROLOKACIJA



SINERGIJA



ZGRADA

POSJETITELJI

IZLOŽBA

BALANS

R/IN

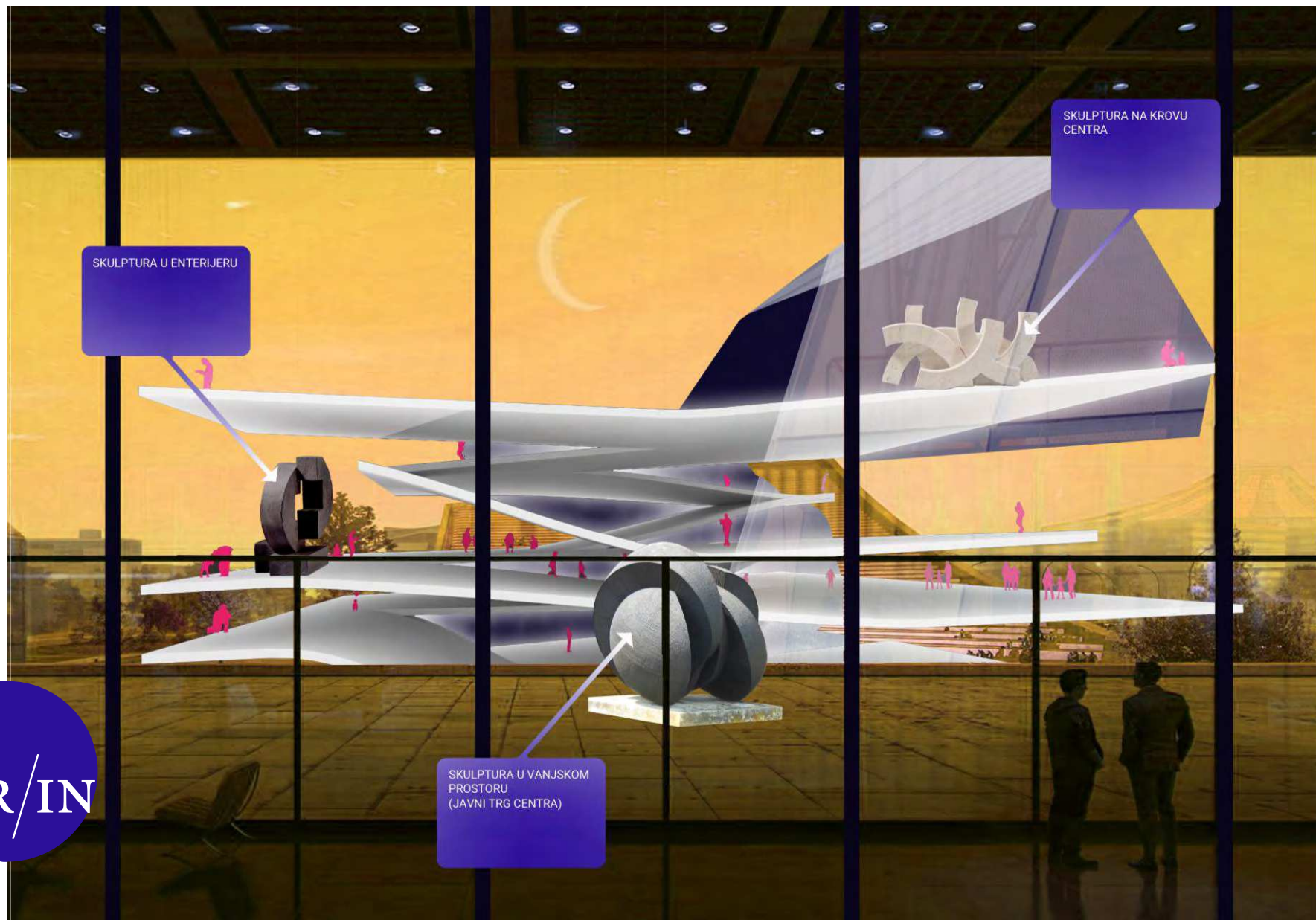
EPI/CENTAR

DIZAJN
TEHNOLOGIJA
PROŠIRENA STVARNOST
INTERAKCIJA
VIRTUALNA STVARNOST
ROBOTIKA
DRUŠTVENE MREŽE
VIRTUALNO ISKUSTVO
EKONOMIJA POSJETITELJA
IT SIGURNOST
DIGITALIZACIJA
MOBILNE APLIKACIJE
PAMETNI UREĐAJI
PERSONALIZACIJA
ZAJEDNICA

DIGITALIZIRANA STVARNOST



ISKUSTVO



**VITALNO, PROMJENJIVO,
SLOJEVITO**

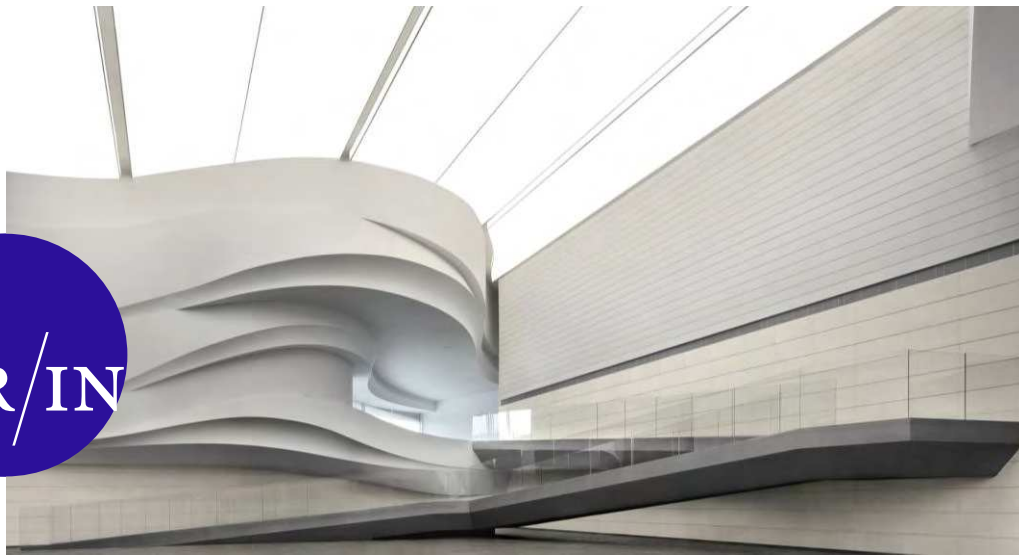
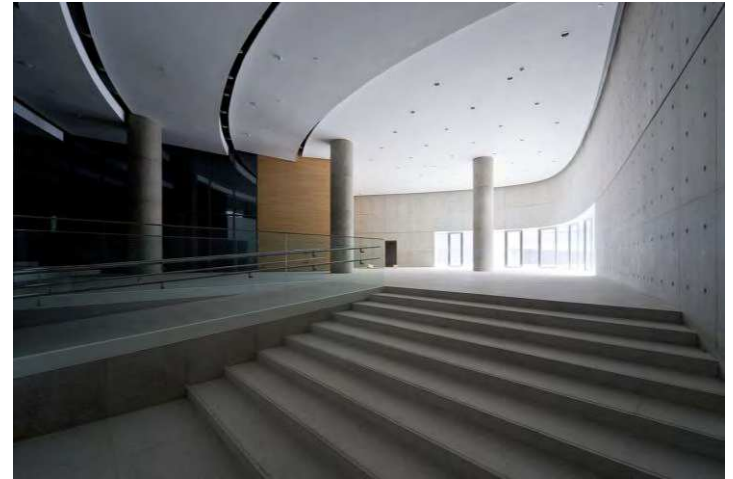
VANJSKO / UNUTARNJE



PROZRAČNOST



EKSPRESIVNOST



UDŽEPLJENJE



R/IN

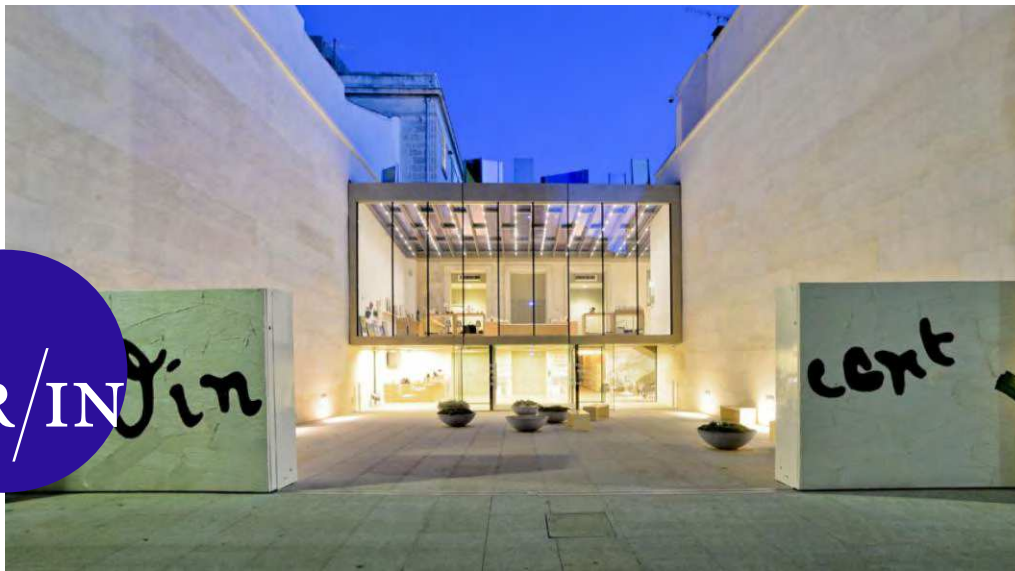
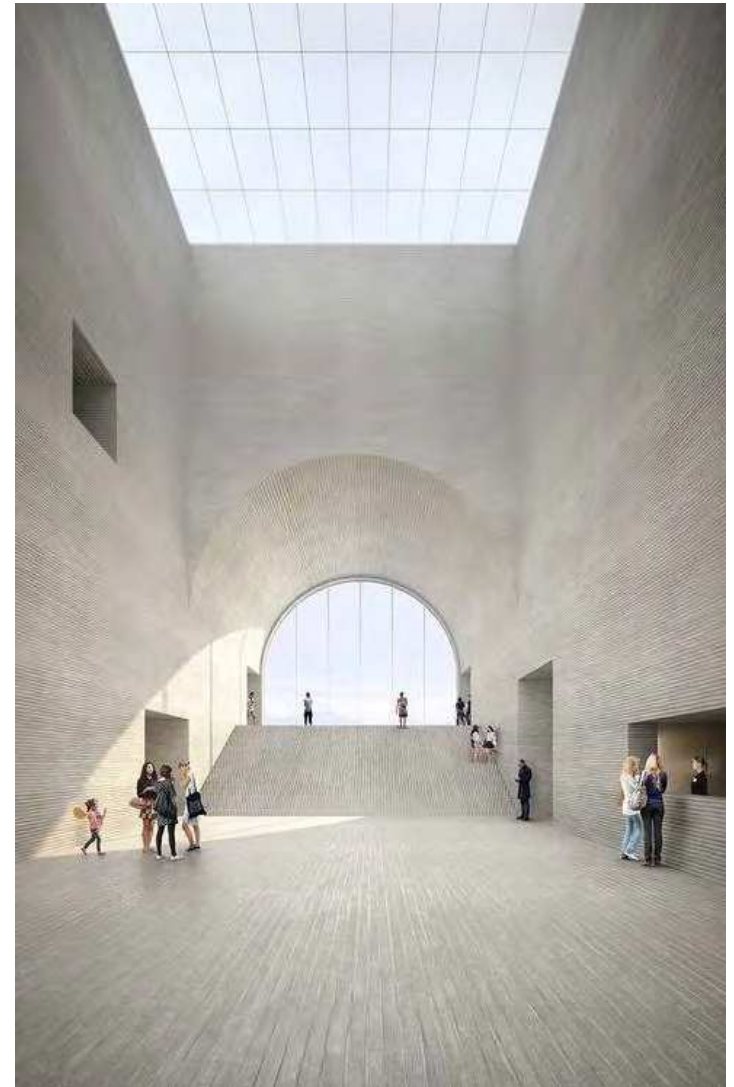
- **RAZNOLIKOST**
Prepoznavanje i afirmiranje svih oblika kulture na lokalnoj, regionalnoj i međunarodnoj razini.
- **SURADNJA I KOORDINACIJA**
Unaprjeđivanje profesionalnih razmjera kako bi se makisimizirali resursi i stručnost na regionalnoj i međunarodnoj razini.
- **IZGRADNJA MIRA I ZAJEDNICE**
Poticati osjećaj mjesta i identiteta kroz pokretna i nepokretna kulturna dobra.
- **INOVACIJA I INSPIRACIJA**
Poticati kreativnost i razvijati pristupe koji potiču inkluzivnu svijest o baštini i nasljeđu.
- **OSIGURADNJA KAPACITETA**
Stvoriti mogućnost za transformaciju i buduće promjene; izložbeni prostor koji je dio procesa a ne izdvojena institucija
- **KONKURENTNOST**
Maksimizirati pristupe koji će potaknuti raznolikost resursa u skladu s ekonomskim imperativima.
- **ODRŽIVOST I KLIMATSKE PROMJENE**
Postavljanje kulture unutar ekonomskih, socijalnih i održivih komponenti ne izostavljajući kreativnu dimenziju klimatskih promjena.
- **DIGITALNA DOMENA**
Stvaranje digitaliziranog pristupa za sve aktivnosti.

**NEJEDNOZNAČNO,
SVEOBUH VATNO, ZADIVLJUJUĆE**

JEDINSTVENOST



ČISTE FORME



PROSTORNOST



**ZAČUDNO, OKSIMORONIČNO,
NEPREDVIDIVO**

JEDNOSTAVNOST

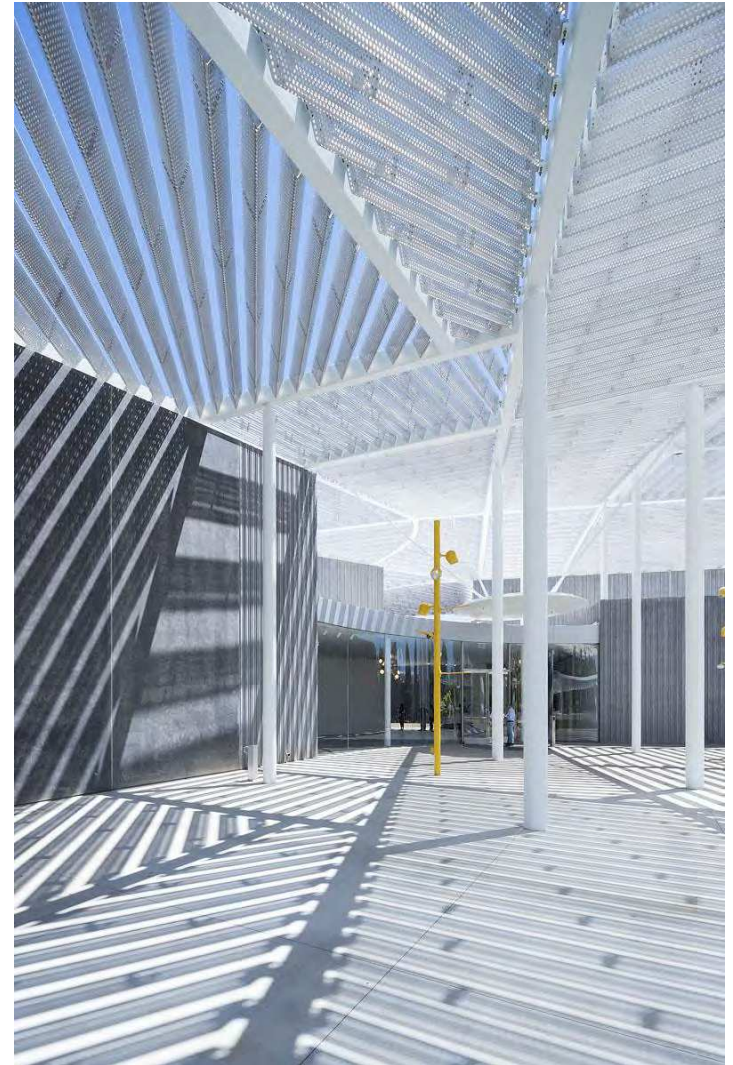


FOKUS NA SADRŽAJ



R/IN

SVJETLO



VIZURE



Izložbeni prostor koji postaje dio svakodnevnog života i koegzistira s transportnim sustavima koji tek trebaju biti izumljeni bi trebao odražavati konvergenciju današnjih raznolikih modela te postati mjesto okupljanja i izlaganja, obrazovanja i rasprava, individualnih i grupnih interakcija. Okruženi današnjim neodoljivim auditivnim i vizualnim podražajima u svakodnevnom životu, lako je zamisliti meditacijske dvorane u kojima posjetitelji mogu iskusiti prazninu i uroniti u bunar samospoznaje, samosvijesti, ponovnih uvjerenja i nadahnuća.

Granice između kina, arhitekture i književnosti kao i odvojenost vremenskih slojeva podijeljenih na prošlost, sadašnjost i budućnost u suvremenom modelu polako nestaju. Mogući cilj koje mu bi trebao težiti izložbeni prostor je stvaranje tvornice novih kulturnih artefakata koji omogućuju naraciju o društvenoj budućnosti nudeći pristup bezvremenoj ljudskoj kreativnosti i mašti o transcendentnoj ljepoti.

Buduće tehnologije i novi stilovi učenja budućih generacija kao i platforme za globalni dijalog zasigurno će u budućnosti posjetiteljima ponuditi potpuno nova iskustva koja mogu saživjeti samo pod uvjetom da inspiraciju crpe iz ideja koje određena umjetnost posjeduje.

**INKLUZIVNOST,
INTERAKTIVNOST,
INTERDISCIPLINARNOST,
INTERNACIONALNOST**

IKONIČNOST



R/IN

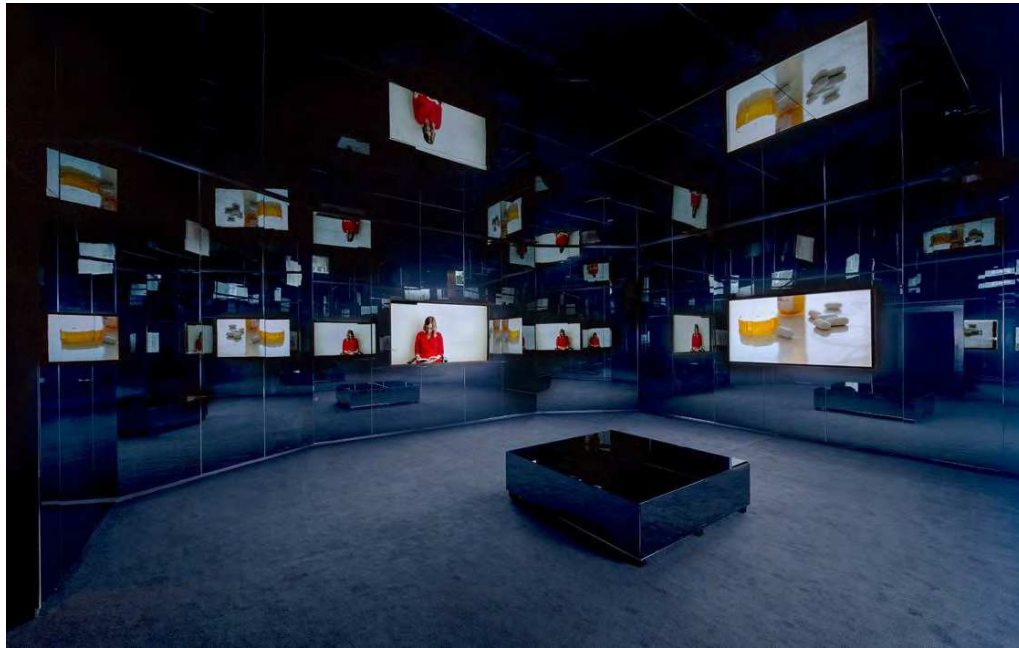
RAZLISTAVANJE



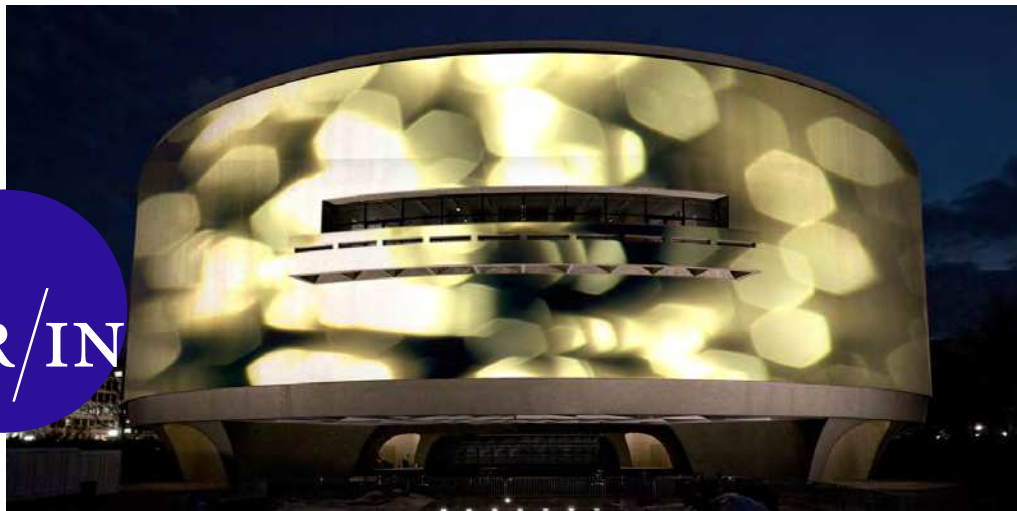
MULTIFUNKCIONALNOST



MULTISENZORIJALNOST



R/IN

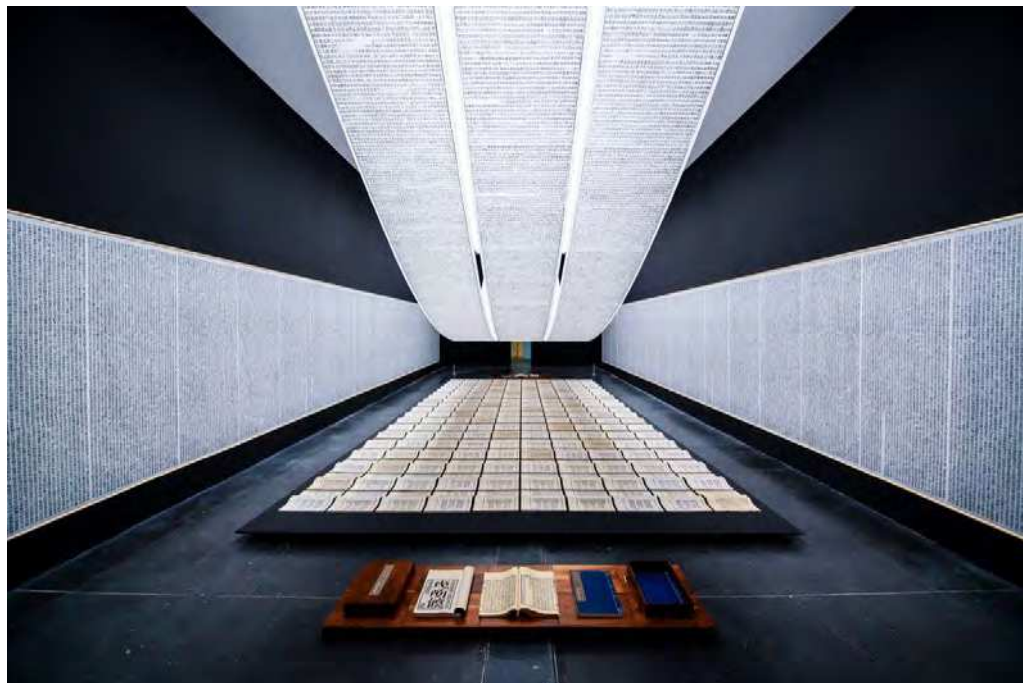


FLUIDNOST

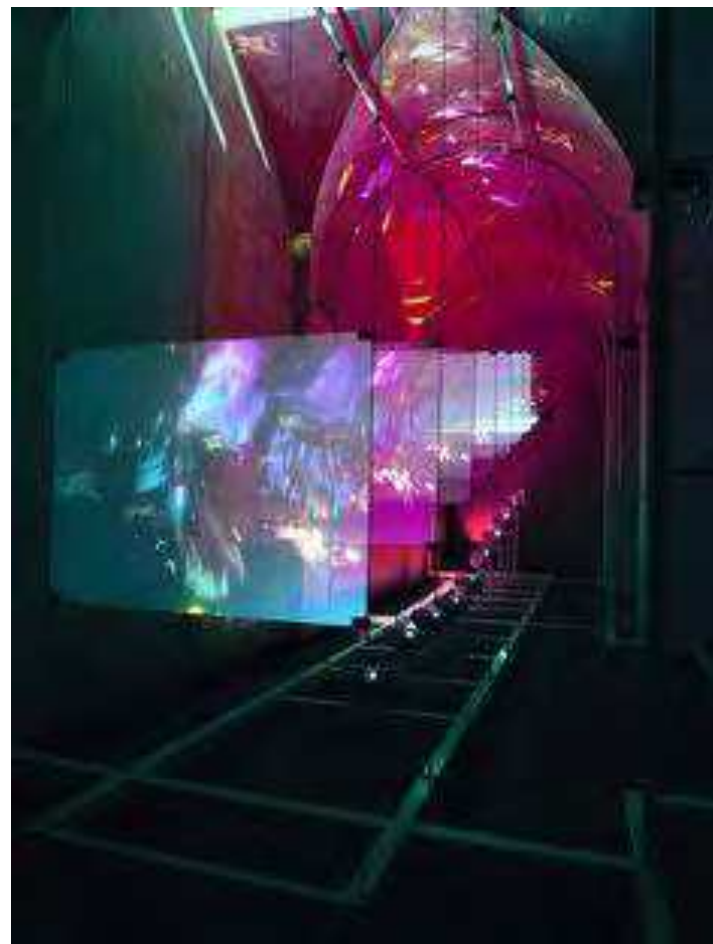


R/IN

RASVJETA

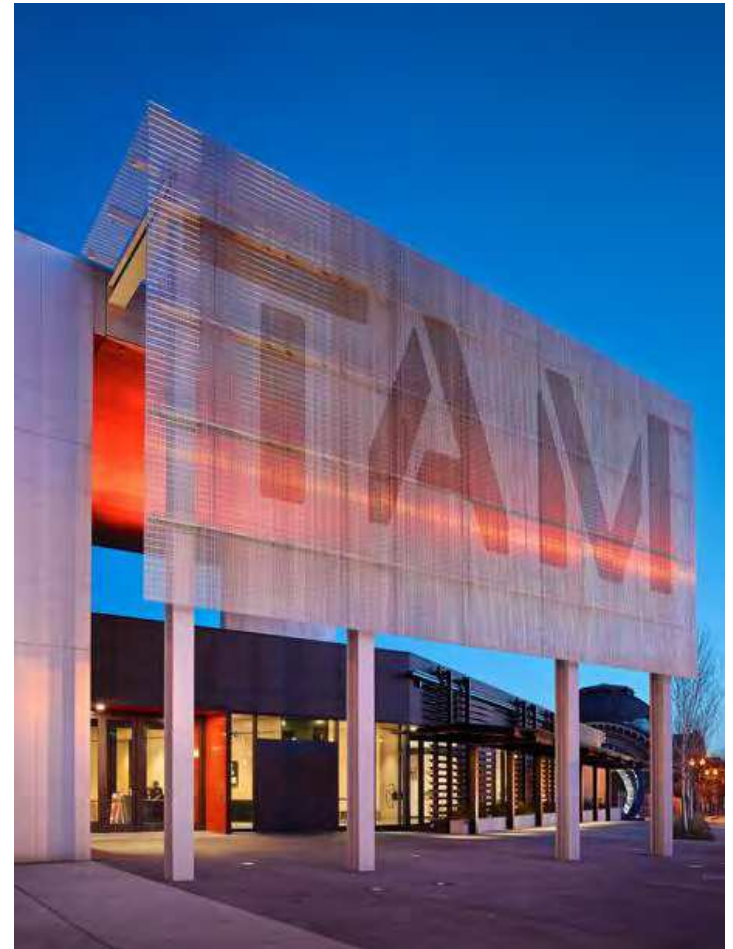


DIGITALIČNOST



R/IN

INTERAKTIVOST



R/IN

**AUTENTIČNOST I AUTOHTONOST
IDENTITET I IZVORNOST**

IZRAŽAJ



R/IN

IZRIČAJ

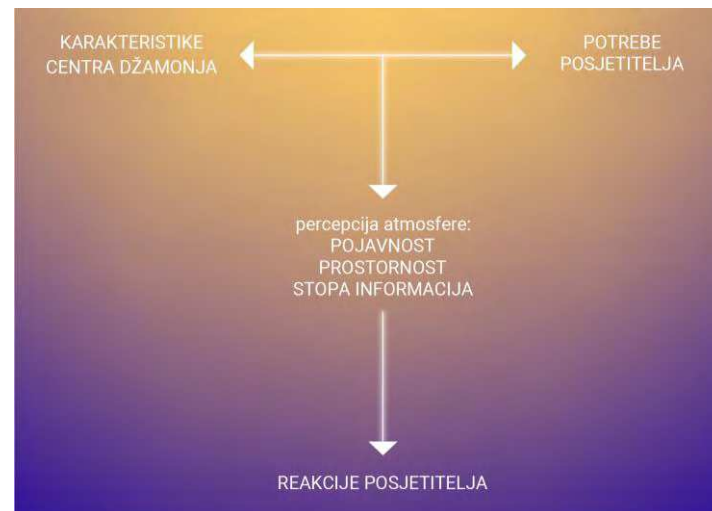
U teorije kategorizacije atmosfere i ambijenta u zatvorenom prostoru istaknutu ulogu imaju: stopa informacija, koherentnost, percepcija sigurnosti u ambijentu, artikuliranje novosti, tajnovitosti, složenosti, kompleksnosti, prostranosti i granice. Svjetlo i boja također doprinose vizualnoj procjeni scene, posebno u zatvorenom ambijentu.

Objedinjavanjem ovih varijabli stvara se potencijalna taksonomija atmosfersko ambijentalnih varijabli u izložbenim okruženjima:

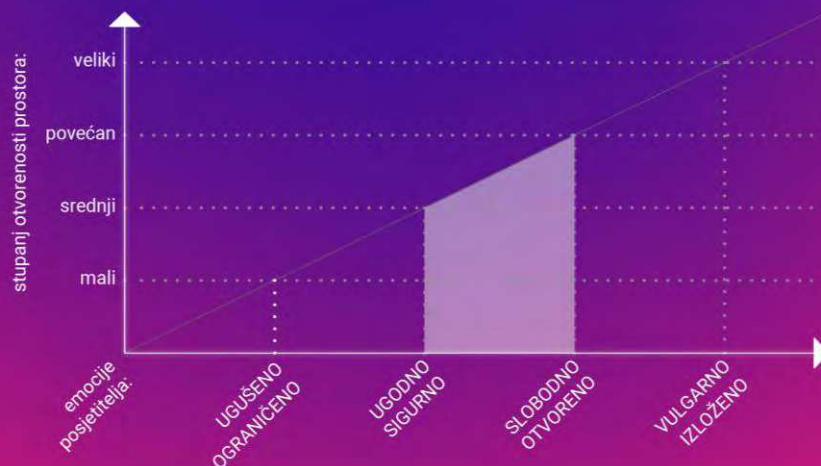
pojavnost - obuhvaćajući vizualne elemente koji se ne mogu artikulirati opipljivim prostornim elementima poput mjerila ili rasporeda: na primjer boja, osvjetljenje i cjelokupne emocija koje prenosi okolina

prostornost - varijable prostora i rasporeda koje se mogu izraziti u smislu arhitektonskih svojstava prostora, na primjer razina zatvorenosti i ukupna koherentnost prostora - uključujući koherentnost, prostranost i zatvorenost

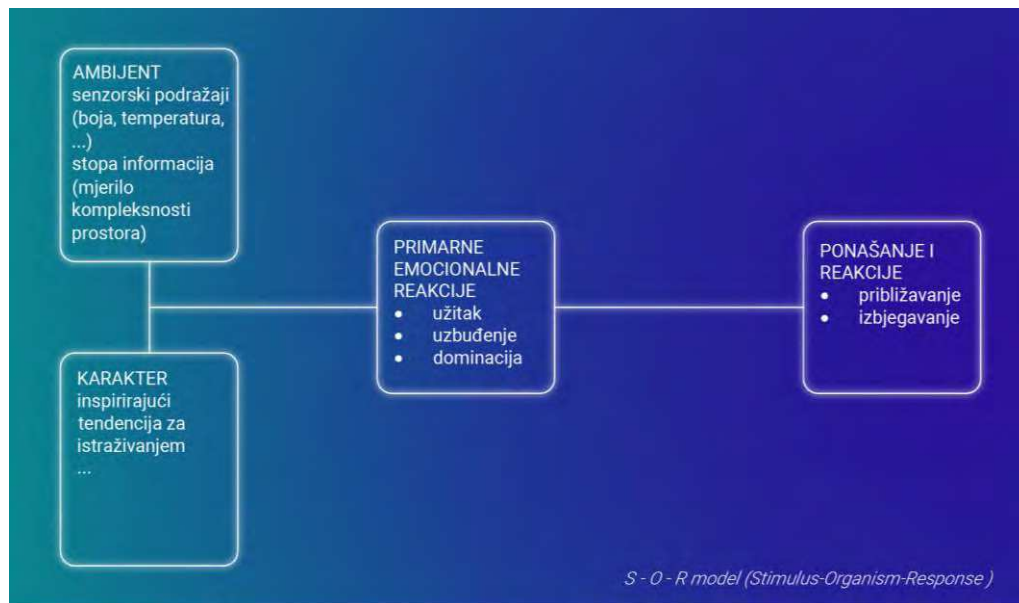
stopa informacija - svojstva okoliša koja ukazuju na ukupnu složenost okoliša i vjerojatne kognitivnih resursa koji će biti potrebni za kretanje takvim okolišem - uključuju novost, tajnovitost i složenost



U teoriji iskustva izložbenih prostora koja se temelji na konceptu povezivanja proizašlom iz lingvističke teorije kao ključan faktor navodi se osjećaj sigurnosti unutar prostora. O povezivanju prostornih cjelina unutar izložbenog prostora ovisi osjećaj posjetitelja unutar ambijenta. Pretjerano povezanost, odnosno niski stupanj otvorenosti prostora stvara klaustrofobičan osjećaj dok velik broj nepovezanih cjelina povećava nelagodu posjetitelja zbog osjećaj prevelike izloženosti i vulgarnosti. Primjer takvog prostora je otvoreni atrij kroz više etaža s visokim stropom s kojim se vrlo često susrećemo unutar izložbenih prostora. Srednje i povećano otvoreni prostori rezultiraju pozitivnim reakcijama posjetitelja te izazivaju osjećaj udobnosti, sigurnosti, slobode i zadovoljstva. Kod nekih posjetitelja isključivanjem prirodnog svjetla i vidika prostor postaje previše vezan i samim tim neprivlačan.



DOŽIVLJAJ



DIMENZIJE PERCIPIRANOG PEJZAŽA



Ambijentalna dimenzija

- Temperatura
- Kvaliteta zraka
- Buka
- Glazba
- Udobnost
- Vлага
- Ventilacija
- Čistoća



Prostorno - pojavnosna dimenzija

- Razmještaj
- Oprema
- Namještaj
- Signalizacija
- Osobni predmeti
- Stil
- Funkcionalnost
- Pojavnost
- Estetske komponente
- Arhitektura
- Boja
- Proporcije
- Materijali
- Teksture i uzorci
- Oblici
- Alati i aplikacije



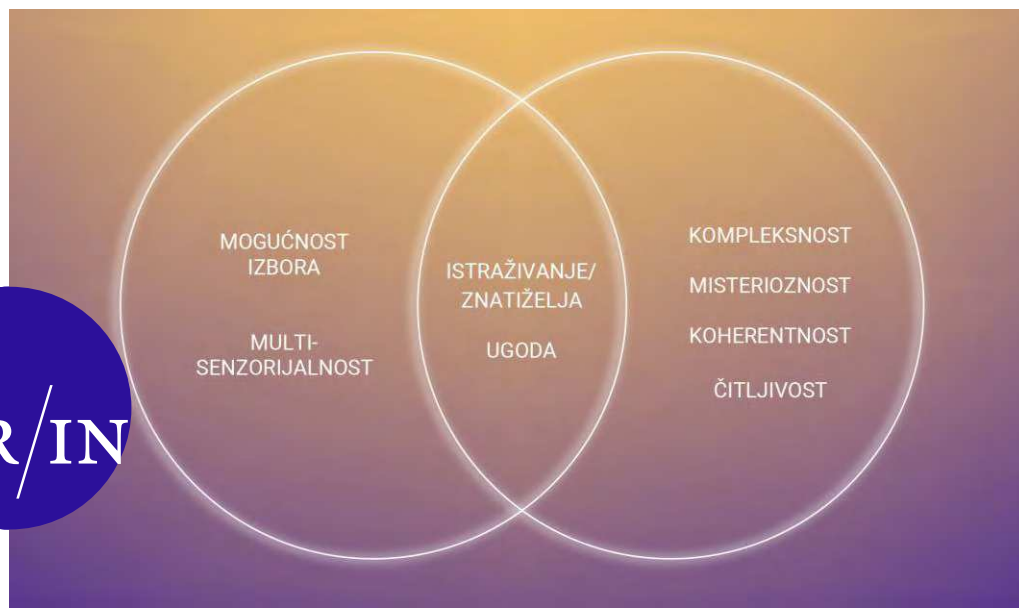
Socijalna dimenzija

Posjetitelji (publika)

- Broj
- Izgled
- Ponašanje

Osoblje

- Broj
- Izgled
- Ponašanje



FEEDBACK

Ukupni doživljaj ambijenta izložbenog prostora je posljedica dva osnovna faktora: fizičkih karakteristika prostora te ciljeva i očekivanja posjetitelja. Konkretno samoinicijativni interes za izložbeno okruženje povećava opažanje ambijenta i pojačava doživljaj u iskustvu posjetitelja.

Težnja ka uzbudljivom izložbenom prostoru se pokazala kao prednost u odnosu na prostore mirnija i predvidljivija karaktera. Nadalje, istraživanje je pokazalo da umjereno otvoreni prostori potiču znatiželju, prijemчивost za nova iskustva, stimuliraju estetsku osjetljivost, emocionalnu samosvijest i sklonost novostima. Od glavnih karakteristika u percepciji ambijenta (životnost, prostornost i organiziranost) istraživanje je pokazalo kako je samo životnost imala korelacije s bilo kojom od navedenih reakcija posjetitelja (afektivne, bihevioralne, kognitivne). Dokazano je kako će posjetitelji više vremena provesti u razgledavanju izloženog prostora, u interakciji sa izlošcima te se češće se vraćati pod uvjetom da postoji visok stupanj životnosti prostora. Dinamičan, energičan i upečatljiv karakter ambijenta je presudan za motiviranje, privlačenje i zadovoljavanje posjetitelja.



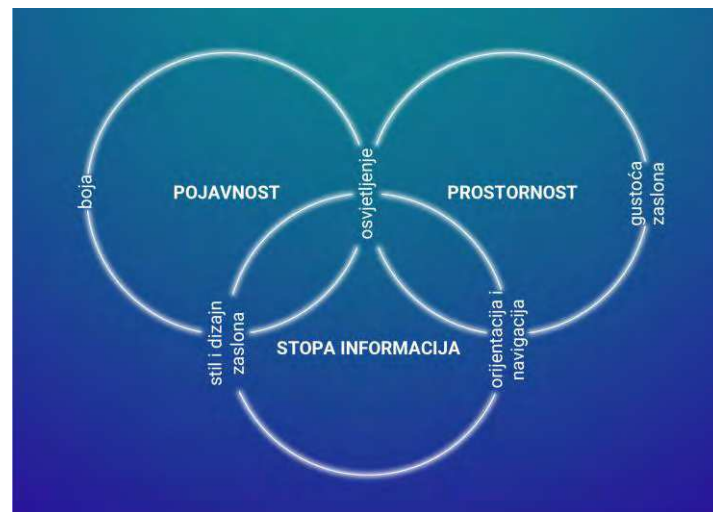
- Fokusiranje pozornosti i usmjerenje pažnje
- Smanjenje tjelesnog i mentalnog napora
- Olakšavanje snalaženja u prostoru i ograničavanje izbora na umjerenu razinu
- Smanjite kognitivnog opterećenja posjetitelja, izazivanje pitanja i znatiželje kod posjetitelja
- Poticanje stanki: integriranje kafića ili odmorišta u izložbeno iskustvo



EFEKTI

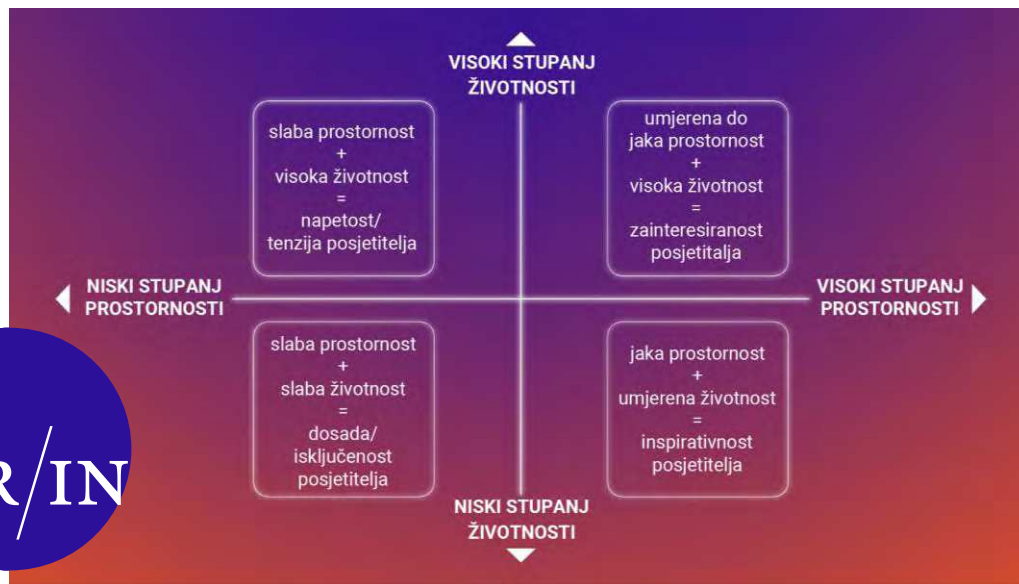
Izložbeno okruženje ima značaj utjecaj na iskustvo posjetitelja. Glavni elementi u doživljaju prostora su pojavnost, prostornost i stopa informacija. Istraživanjem je utvrđeno kako se ti elementi mogu povezati sa sekundarnim elementima kao što su boja, osvjetljenje, gustoća i oblikovanje zaslona, orijentacija i navigacija.

Osvjetljenje je aspekt pojavnosti izložbenog prostora, ali također može utjecati na doživljaj prostornosti; vizualna složenost različitog oblikovanja zaslona doprinosi pojavnosti izložbenog prostora te ubrzava protok informacija; navigacijske strategije daju informacije i o prostornosti i o stopi informacija. U pogledu interpretacije i reakcije na izloženo okruženje procesi koji se ističu u modelu izložbenog ambijenta su pažnja, poruke tj. sadržaj i afekti. Privlačenje pažnje izrazito je važan čimbenik kako kod orijentacije i kretanja kroz izložbeni prostor tako i kod selekcije elementa kod kojih će se posjetitelji duže zadržati. Promijene u izložbenim prostorima dobro su prihvaćene i protumačene i na razini afekta i na razini poruke, odnosno sadržaja, doprinoseći osjećaju osveženja.

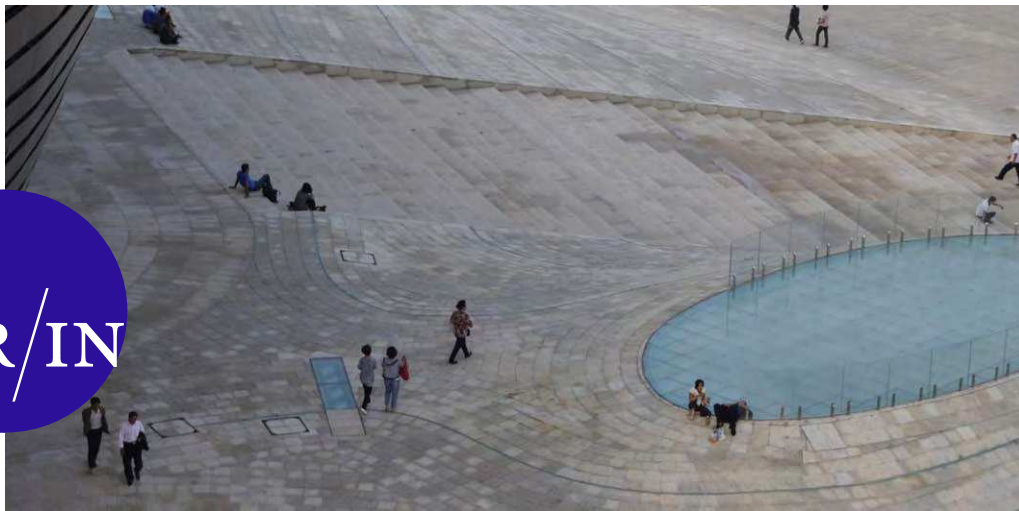
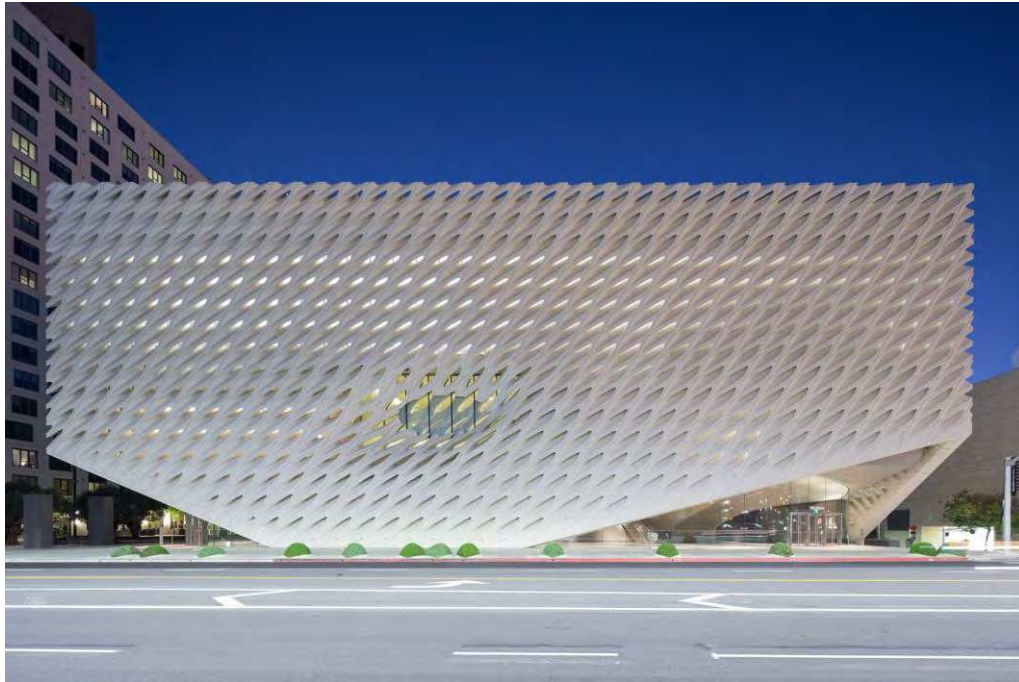


Rezultati kvalitativne i kvantitativne analize te uvid u literaturu kulturnog turizma, muzeoloških studija, psihologije okoliša i atmosferičnosti komercijalnog sektora pokazao je kako izložbeno okruženje igra značajnu ulogu u ukupnom doživljaju i povratku posjetitelja u izložbeni prostor.

Istraživanje koncentrirano na odnosu između percepcije atmosfere i reakcije posjetitelja u kognitivnom, afektivnom i bihevioralnom području pokazalo je da na percipirani ambijent u iskustvu posjetitelja najviše utječu životnost, prostornost i organizacija prostora. Životnost ima najjači utjecaj na iskustvo posjetitelja na afektivnoj i kognitivnoj razini ali je povezano i s budućim ponašanjem posjetitelja unutar izložbenog prostora.



DIZAJN



DOGAĐAJ

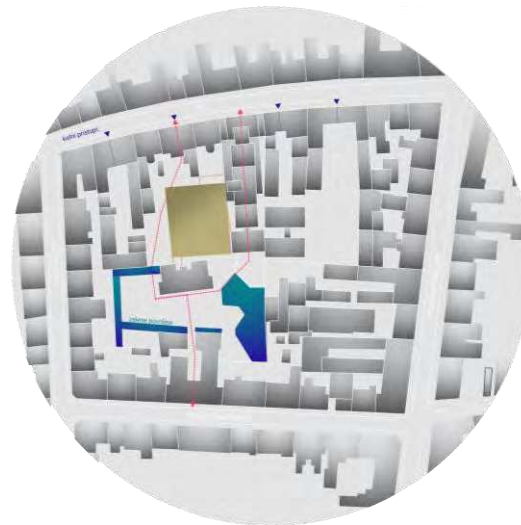
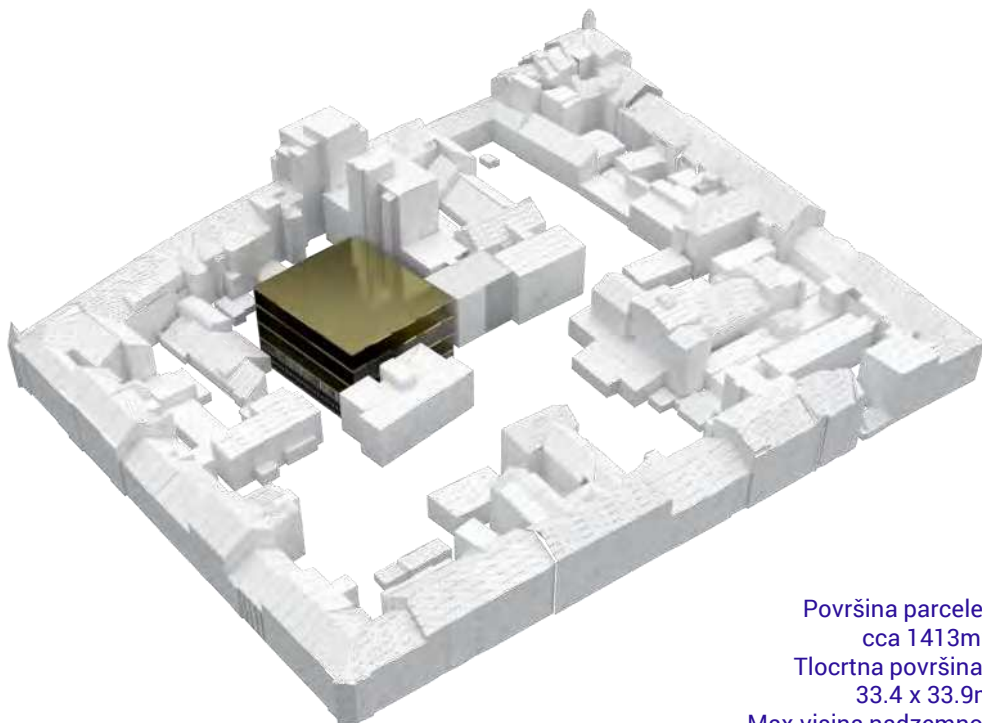


Komunikacijsko okruženje u kojem su slika, zvuk i riječ predstavljeni kroz jednaki element digitalnih uređaja pruža novi izazovi. Mutiliteracije digitalnog predstavljanja i novi mediji transformiraju čitatelje i gledatelje u sudionike procesa u kojem je ključno stvaranje paradoksalne univerzalne inkluzivnosti nadilaženjem podjela između visoke i popularne kulture, tehno-znanosti i svakodnevice, nacional-modernizma i etnografsko-tradicionalizma. U odnosu na tradicionalni model kod kojeg ograničenja nastaju zbog relativno konvencionalnih metoda prezentacije, ograničene dostupnosti (u vremenu i prostoru), statičnih i neinteraktivni posjeta često bez vodiča za objašnjenje, suvremeni model nudi novi način gledanja na prošlost, mrežni multimedijски sadržaj (sustav upravljanja interaktivnim bazama podataka (RDBMS) za stvaranje virtualnog muzeja), uranjajuće iskustvo korištenjem aplikacija za virtualnu stvarnost i 3D modeliranje u internetskim izložbenim okruženjima.

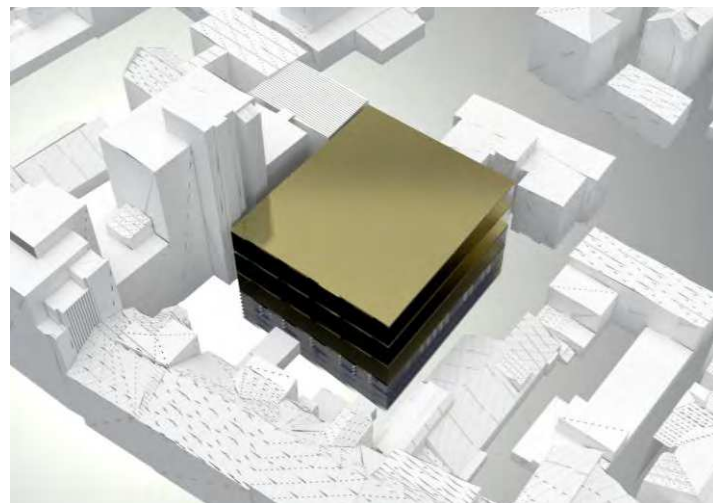
- **NARATIVNI PROSTOR**
Jukstapozicioniranje artefakta i prikaza na način da posjetitelji kretanjem otkrivaju rasprostranjenu naraciju i slojevitost priča.
- **PERFORMATIVNI PROSTOR**
Prostor u kojem je naglasak na akciji, a ne na promatranju, na primjer interaktivni eksponati.
- **SIMULIRANO OKRUŽENJE**
Evolucija i proširenje tradicionalnog izložbenog prostora kroz multimedijско iskustvo i scensku rekonstrukciju.

**DIZAJN KOJEG OŽIVLJAVA
PRISUTNOST I POKRET LJUDI**

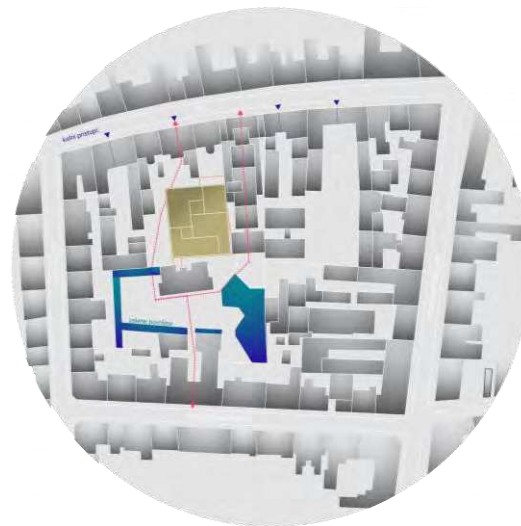
1/ UTILIZACIJA LOKACIJE



Površina parcele :
cca 1413m²
Tlocrtna površina :
33.4 x 33.9m
Max.visina nadzemno :
17m
Max.visina podzemno :
9m



2/ UTILIZACIJA LOKACIJE



Površina parcele :
cca 1413m²
Tlocrtna površina :
33.4 x 33.9m
Max.visina nadzemno :
33m
Max.visina podzemno :
9m



OBLIKOVANJE OSJEĆAJA

STVARANJE FLEKSIBILNOG PROGRAMA
KOJI JE MOGUĆE MIJENJATI KROZ
VRIJEME



OBLIKOVANJE OSJEĆAJA

SVEOBUHVAATNIJI, RAZNOLIKIJI I
DINAMIČNIJI PRISTUP TEMI BAŠTINE,
ZANIMLJIVOST I ZNATIŽELJA



OBLIKOVANJE OSJEĆAJA

“DIZAJN KOJI SE MOŽE POMIRISATI,
ČUTI I OSJETITI”



DT/ZG/APP
OPIŠ ZAHVATA

GRAD KAO APLIKACIJA

**STUDIJA POLAZI OD TEZE DA
JE ZAGREB GRAD
IZGUBLJENE URBANOSTI,
NEJASNOGA IDENTITETA I
ISCRPLJENIH RESURSA.**

Prati specifičnosti u razvitku, osvrtnjem trideset godina unatrag, kako bismo pokušali razumjeti ono nadolazeće, trideset godina unaprijed. Kroz pitanja, što bi se moglo promijeniti te kome se mi to obraćamo i na kakav način, pokušava osmisliti scenarije i narative revitalizacije Bloka 19 za nadolazeće doba, do 2050. godine. Osnovna postavka koncepta je da bismo, na isti način na koji generiramo hardware, trebali težiti fabuliranju njegova softwarea te da bi povijesna jezgra Grada Zagreba mogla biti prožeta aplikacijom. Poosobljavanjem povijesne jezgre upotrebom jedinstvenog App-a inicirao bi se proces pojavljivanja gradskog prostora, otvaranja i dostupnosti, suprotno od očekivane privatizacije.

GRAD KAO APLIKACIJA

**JEZGRA BI SE
KORPUSKULARIZIRALA U
SITNIJE PROSTORNE ČESTICE
KOJE BI TIME DOBIVALE NA
DINAMICI, PRESPAJAJUĆI SE
U NOVE PROSTORNE FORME
JEDNOSTAVNOM UPOTREBOM
JEDINSTVENOGA APP-A.**

Njime bi se bilježilo ulaganje, baš kao i potrošnja grada, čime se kani postići da unos postane veći od eksploatacije i iscrpljivanja. Studijom se stavlja naglasak na istraživanje gradskoga softwarea čija bi se revitalizacija, generiranje, oblikovanje i preslagivanje trebala osmišljavati istom pažnjom kao i obnova i nadopuna fizičke strukture. Analizi više-manje uvriježenih definicija urbaniteta pridodali smo svoje opservacije o tome kako se radi o nečemu što je začudno, oksimoronično, nepredvidivo; mistično, neuhvatljivo, problematično; neuobičajeno, zastranjeno, ambivalentno; dekadentno, inspirativno, uzbuđujuće; provokativno, nemirno, potencijalno; zamagljeno, nudeće, s vremenskim pomakom; vitalno, promjenjivo, slojevito; otvoreno, usisavajuće, s drugog svijeta; nejednoznačno, sveobuhvatno, zadivljujuće; kontradiktorno, razlistavajuće...

GRAD KAO APLIKACIJA

**OD SAME DEFINICIJE PA SVE
DO VIZIJE NOVOG
IDENTITETA, ODNOSNO
REBRENDIRANJA
ZAGREBAČKE POVIJESNE
JEZGRE, BLOK 19 SE
SLOJEVITO RAZGLABA KROZ
NIZ EMINENTNIH TEMA.**

Arhitektonsko pitanje svih pitanja Digitalne ere je ono koje je u našoj ljetnoj školi arhitekture u Grožnjanu 1990. godine postavio poznati engleski arhitekt i eksperimentator Cedric Price (1934-2003), projektom koji je osvojio nagradu u Tokiju i osvanuo na naslovnici njegove knjige Opera, a koje glasi: „Gdje i kada kuća treba mene?“, a ne obrnuto, kao što je još uvijek uvriježeno i dan danas. Tome pridodajemo i njegovu najpoznatiju tezu iz sredine šezdesetih godina prošloga stoljeća: „Tehnologija je odgovor, no što je bilo pitanje?“ Analize mogućnosti implementacija DtZgApp-a, kao jedinstvenog urbanog softwarea, vrše se kroz poglavlja koje će se detaljnije razrađivati u narednoj fazi studiranja: preko velike infrastrukture 24/7 i urbanog grada, njegovog multisenzorijskog doživljavanja i ulaska u mikro i nano mjerilo, do gorućih tema stanovanja i transporta te energije i otpada, pa i dalje, prema prostornom bihevizizmu, flori i fauni, ponašanju čestica, transparentiji i boji, atmosferama propuha, svjetla/sjene, vode...

GRAD KAO APLIKACIJA

**U KONAČNICI BISMO
TREBALI SAZNATI: „GDJE BI I
KADA BLOK 19 MOGAO
TREBATI NAS?“**

Također, kao što i svaki software ima svoje prostorne i fizičke implikacije, tako bi se i ovaj indicirao i inducirao kroz tri jedinstvena huba i horizontalni neboder, s posebnim naglaskom na prostorno programskom studiranju središnjeg, u funkciji Centra izučavanja i prezentacije opusa kipara Dušana Džamonje, kao novom generatoru Bloka 19. Otkrivanje, čišćenje i otvaranje bi težile postati njegovim osnovnim karakteristikama, a autentičnost i autohtonost te identitet i izvornost mjesta bi se postvarivali putem odmaka od norme, posebnostima i distorzijama, konstantnim preslagivanjima, specifičnim aromama, iznenađenjima kroz neočekivanosti i neizvjesnosti te začudnosti i fascinacije, sinkopiranim spektaklom i kontinuiranim senzacijama, premreženjima, preplitanjima i preklapanjima.



PROSTORNE IMPLIKACIJE

**IZVANA SU TO TRI
APSTRAKTNA, GOTOVO
NEVIDLJIVA KRISTALA, A
IZNUTRA TRI KOLOSALNA
GRADSKA PROSTORA,
KAKVIH ZAGREB IMA
RELATIVNO MALO.**

Središnji, Centar Džamonja, kao glavni generator reinvincije Bloka 19, ali i cijele povijesne donjogradske jezgre, kreativni je epicentar kojem djelo svjetski proslavljenog hrvatskog umjetnika predstavlja samo povod i uzor. Ne manje važan istočni, Design kombinat, sa vitalnim sadržajem Studija dizajna, oko kojeg orbitiraju sadržaji sličnog karaktera, posvećen je sadržajima koji se odnose prema nagradama ovjenčanom hrvatskom oblikovanju svakodnevice. Zapadni, Gradska oranžerija, donosi koloplet egzotičnih biljaka raspoređenih u voluminoznom prostoru zimskoga vrta, hipostilne dvorane koja ujedno služi i velikim urbanim manifestacijama. Svo troje je u funkciji 24/7.

PROSTORNE IMPLIKACIJE

PONAD SVEGA JE HORIZONTALNI NEBODER,

dinamično zonirano participativno stanovanje s radom od kuće i park šumom na samome vrhu. Do njega se, uz niz funkcionalnih vertikalna, dolazi još i Zagrebačkim tepihom, letećim ćilimom koji povezuje prvu podrumsku etažu i najvišu nebodera, urbanom senzacijom za stanovništvo i turiste. Tu su još i ozelenjeni plato, food court, sportsko i dječje igralište te dvostruki teatar uz kazalište Gavella.



DT/ZG/APP



DT/ZG/APP

NEISCRPNO POLJE MOGUĆNOSTI I NON-STOP USLUGA
KROZ PERSONALIZACIJU I CUSTOMIZACIJU TE
IDENTIFIKACIJU I APROPRIJACIJU, KAO I SVEPRISUTNU
DOGAĐAJNOST, INAUGURIRALE BI STRUKTURE I
KONSTELACIJE KOJE ĆE BITI NEMOGUĆE ISKUSITI BILO
GDJE DRUGDJE.





S VAMA!



PROF. KREŠIMIR ROGINA, CEO

STRUČNA SURADNJA:
BERNARDA IVANČAN, M.I.A.

WWW.R-IN.CO

R INOVACIJA D.O.O. • JABLANOVAC 27 • 10000 ZAGREB
OIB 52576740256 • IBAN HR5723600001102562260
+385 95 3906 336 • HELLO@R-IN.CO