

RJEŠENJE ZAGREBAČKOGA TIMA U FINALU MEĐUNARODNOGA NATJEČAJA

Projekt trga Taksim u Istanbulu

PRIPREMILA:
Anđela Bogdan

Početak 2020. organiziran je veliki međunarodni natječaj za kreativno rješenje trga Taksim u Istanbulu, koji je raspisan na svim ključnim svjetskim arhitektonskim mrežnim platformama od *Archdailya* do *Dezeena*

Trgovi Taksim i susjedni Gezi Park kapitalni su javni prostori u Istanbulu. Radi se o prostorima na kojima su se desetljećima izvodile različite nadogradnje, a danas ti trgovi imaju neusklađenu gradsku opremu i popločenja iz raznih epoha.

Natječaj kao festival ideja

Istanbul je zasigurno jedan od najvažnijih gradova u povijesti ljudske civilizacije. Smješten na tjesnacu Bosporu koji dijeli Europu i Aziju, u gotovo 27 stoljeća postojanja promijenio je tri naziva (Bizantion, Konstantinopol, Istanbul) i bio je prijestolnica dvaju carstava (Istočnog Rimskog Carstva i Osmanskog Carstva). Grad ima ukupnu površinu od 1540 km², a s 15 milijuna stanovnika najveći je europski grad te sedmi svjetski. Turski dragulj, koji oduševljava svojom kulturno-povijesnom baštinom, ljubaznim domaćinima te gradskim šušurorom, često se naziva i Drugim Rimom.



Izgled glavnog gradskog trga Taksim u Istanbulu 1880. godine



Panorama Istanbula

Ti su prostori dodatno fragmentirani sporadičnim intervencijama, što je problematično kada se radi o jednoj od posljednjih velikih slobodnih javnih zona u Istanbulu koju je kao takvu potrebno sačuvati, dijelove unaprijediti, a novoj cjelini dati novo značenje. Upravo u cilju njihova holističkog uređenja početkom 2020. organiziran je veliki međunarodni natječaj za kreativno rješenje *Taksim Urban Design Competition*, koji je raspisan na svim ključnim svjetskim arhitektonskim mrežnim platformama od *Archdailya* do *Dezeena*. Takav iskorak u sve manje liberalnoj Turskoj pokazao je veliku otvorenost i demokratičnost u graditeljskoj struci. Naime, umjesto da projekt izravno naruči od turskih arhitekata, grad Istanbul odlučio je pokrenuti međunarodni natječaj koji je dao



Današnji najčešći izgled trga

prilikom timovima inženjera iz cijeloga svijeta da svojim vizijama i prijedlozima pokušaju transformirati trenutačno kaotično stanje trgova Taksim i Gezi. Pozitivan pomak svakako označava i činjenica da je natječaj naslovljen kao *urban design competition*, što je iskorak već u nazivu onoga što se od natjecatelja očekuje. Umjesto isticanja urbanizma, arhitekture i krajobrazne arhitekture, koji se, nažalost, međusobno sve više udaljavaju, primijenjen je relativno recentan pojam koji je pedesetih godina prošloga stoljeća formiran na Harvardu kao smjer koji bi upravo sve tri spomenute grane trebao objediniti u jedan hibridni, ali složeni projektantski diskurs.

Natječaj je bio specifičan i po trajanju, odnosno zbog izrazite ekstenzivnosti od pet mjeseci rada isključivo na idejnome rješenju. Za razliku od većine domaćih natječaja bio je podijeljen u dva stupnja selekcije te je u drugi krug ušao samo odabrani, uski broj natjecatelja, koji su od žirija dobili povratne informacije i koji su prema tome razradili svoju ideju u sljedećih mjesec dana.

Od ukupno 146 prijavljenih radova iz cijeloga svijeta za finalnu fazu odabrano je samo 20 projekata, od kojih je jedan djelo hrvatskih autora, što je veliki uspjeh, po-

sebno s obzirom na to da je u tome za-grebačkome timu mladih inženjera pro-sjek godina bio samo 26!

Mladi hrvatski autorski tim na međunarodnome natječaju

Autori projektnoga rješenja su doc.dr.sc. Alen Žunić, mag.ing.arch., voditelj tima, studenti Arhitektonskoga fakulteta Rea Mihelko, Karlo Lauc, Fran Polan i Bruna Krstičević te arhitekti Dora Ivančan, mag.ing.arch., Ines Jakopanec, mag.ing.arch., Antonija Šakoronja, mag.ing.arch. i Siniša Bjelica, dipl.ing.arch. Kao ravnopravni



Projektno rješenje novog izgleda trga u Istanbulu

članovi tima uključeni su i grafički dizaj-ner Nedjeljko Špoljar te krajobrazni arhi-tekt Marko Ursa, mag.ing.prosp.arch., a težište na interdisciplinarnosti u tome projektu nadopunjeno je izvrsnom su-radnjom s konzultantima i stručnjacima drugih srodnih struka, što je timu omo-gučilo dodatno eksperimentiranje, te-stiranje granica arhitekture, koja u tom projektu nije shvaćena samo kao estetsko prilagođavanje okoline vlastitim željama arhitekta-umjetnika, nego kao cjeloviti proces organizacije svakodnevice koji tre-ba sagledati sa svih aspekata. U drugoj su fazi u projekt bili uključeni i Ivana Zec, za područje upravljanja gradom (engl. *urban management*), Marin Ljuban, univ.bacc.ing.mech., kao stručnjak za održivost i ener-getiku, Marin Dokoza, mag.ing.traff., u ulozi konzultanta za promet, građevinski inženjer Janko Koščak, mag.ing.aedif., kao suradnik za ispitivanje i projektiranje no-sivih konstrukcija (posebno zahtjevnoga pješačkog mosta u parku), prof.dr.sc. Anka Mišetić kao stručnjakinja za urbanu socio-logiju i Slavko Šimunović, dipl.ing.k.t., za sustave odvodnje i javne infrastrukture. Dva člana toga tima, Rea Mihelko i Marin Ljuban, sudjelovala su i u EU-ovu projektu "Razvoj profesionalnih kompetencija za zelenu gradnju", u kojemu je partner bio Hrvatski savez građevinskih inženjera, a njihovo je projektno rješenje zelene infra-strukture grada Karlovca prikazano po-četkom ove godine u *Građevinaru 2/2020*. Posebno veseli činjenica da su mladi in-ženjeri nova znanja i vještine koje su stekli



Research design kao metoda projektiranja

tijekom svojega formalnoga i neformalnoga školovanja uspješno primijenili u izradi vrlo složenoga projektnog rješenja koje je predano na međunarodni natječaj u kojemu su se natjecali sa 146 drugih timova.

Research design kao metoda projektiranja

Posljednjih se godina u arhitektonsko-dizajnerskim krugovima intenzivno razvija *research design*, specifična metoda projektiranja. Umjesto ishitrenoga skiciranja i predlaganja intuitivnih vizija znatno veći dio projektantskoga procesa (u prosjeku 50 posto vremena) posvećuje se složenim istraživanjima. Upravo zbog naglašeno dugog perioda istraživanja projektantski dio proveden je brže i uspješnije jer su brojne odluke višestruko ispitane, a u konačnici to bitno skraćuje drugu dionicu efektivnoga projektiranja te dovodi do dodatnih nevjerojatnih saznanja o potrebama i rješenjima za koja ni raspisivači natječaja nisu znali da ih "trebaju" (od upravljanja gradom / engl. *urban management*/ do elemenata grafičkoga dizajna, osmišljavanja digitalne platforme i sličnog). Cilj je takvoga pristupa propitivati ustaljene hipoteze, testirati njihove krajnosti i granice i tek potom predložiti rješenja. Postoji jasna metodologija, gotovo znanstvena. Koraci i principi postavljeni su i slijeđeni, ali koliko god taj okvir zvučao "fiksno", on, paradoksalno, omogućuje velike slobode (gotovo kao

u kemijskome laboratoriju u kojemu se provode precizni i znanstveni procesi, ali i brojni eksperimenti i testiranja te u kojemu iz naizgled znanstvene rigidnosti izranja kreativno jedinstven rezultat). Kod takvog pristupa autorski tim prije nego što završi istraživanje nema unaprijed postavljene vizije, jer se propituje apsolutno sve kako se ne bi oslanjali na već ranije probana rješenja koja, u pravilu, nisu dovoljno prilagođena specifičnome zadatku ili korisnicima projekta.

Pet identitetskih točaka novoga rješenja

Prije nego je osmišljena intervencija u prostoru i iznesen prijedlog promjena u

upravljanju gradom, postavljeno je pitanje kako bi ta gradska zona mogla biti identitetski posebna, inovativna, drugačija od ostalih trgova; koji bi to bili faktori diferencijacije globalno, ali i lokalno unutar Istanbula. Do sada su trg Taksim i Gezi Park bili tretirani kao dvije bliske, susjedne, ali odvojene površine. Imali su programski odvojene natječaje, uređenja, faze i urbanističke pristupe, dok je novo rješenje zagrebačkoga autorskog tima projektiralo jedinstveni prostor kao suživot parka i trga, brendiran kao prva *urban design* tipologija koja integrira oboje – *park + square = Parquare*. Najveći svjetski trgovi redovito imaju parkove kao odvojene izolirane zone (Trafalgar Square i Hyde Park, Times Square i NY Central



Projektno rješenje nudi integraciju gradskog trga i parka u jedinstven prostor



Novo rješenje Taksima kao prostor 2000 stabala, 200 puteva i 20 atrakcija

Park te drugi primjeri), no rješenje *Parquarea* nudi integraciju i međusobno nadopunjavanje.

Pet identitetskih točki projektnog rješenja

Također, kako bi se novi *Parquarea* pozicionirao u gradu u odnosu na drugi veliki trg, *Sultanahmet square*, težište je stavljeno na njegovu suvremenost, paralelno poštujući i zadržavajući neke moderne prostorne repere (fontana i spomenik). On postaje fokalna točka grada 21. stoljeća, ne pokušavajući se natjecati s ostalim povijesno istaknutijim zonama Istanbula. Jedna od ključnih točaka jest prijedlog projekta pod motom *Place as a Platform*, što znači da je predložen novoosmišljeni prostor s pročišćenim trgom koji omogućuje slobodna, velika okupljanja uz nove programe u parku i osvjetljenje koje doprinosi sigurnosti. *Parquarea* je otvorena fizička platforma za socijalizaciju i prakticiranje javnoga života, a paralelno je predložena i izrada digitalne aplikacije preko koje bi se dijelovi parka mogli rezervirati za druženja te preko koje bi se mogla organizirati nastava na otvorenom, miniteatri ili koncerti. Tako bi *Parquarea* postao i platforma za inkluzivni, demokratski i participatorni javni život. Prosječna dob u Istanbulu niža je od 25 godina, što znači da oni koji su odrasli u vrijeme intenzivne globalizacije i interneta neće imati poteškoća u korištenju aplikacije, niti u razumijevanju trga kao platforme za prakticiranje svojih građanskih prava i međusobne koordinacije kroz virtualni svijet.

U četvrtoj je točki projekta predloženo novo rješenje kao prostor *2000 stabala, 200 puteva, 20 atrakcija*. Ideja je da se zadrži maksimalan udio prirodnoga fundusa, ali i da se uvedu putevi i nove atraktivne točke koje bi privukle korisnike. Predloženo je to da se osim očuvanja prirode ona i kurira (*curate nature*). Istodobno se želi stvoriti osjećaj da građani zaista sudjeluju u rastu i razvitku *Parquarea*, da ga osjete kao svoj, da o njemu odlučuju uz geslo "grow, not build". Sugerira se ostavljanje zona (otoka) parka unutar kojih bi stanovnici Istanbula s vremenom mogli sami zasaditi svoje drvo. S jedne strane to znači sudjelovanje, s druge to da bi i sami građani donosili odluke o

tome koje stablo i kada zasaditi. Ne bi se sve temeljilo samo na odluci arhitekata ili gradskih vlasti. Također, u Istanbulu nedostaju zelene oaze, a u rješenju je predloženo stvaranje toliko željene prirodne oaze unutar gustoga središta grada.

Parquarea je istaknut kao višedimenzionalni prostor. Umjesto načina na koji je tema trga percipirana do sada – poput ravne plohe – *Parquarea* je zamišljen kao složeni prostor kroz nekoliko razina/etaža, što cjelini daje dodatnu složenost, veću gustoću korištenja i ravnopravno povezivanje do sada sakrivenih podzemnih dijelova s nadzemnim površinama. Uvođenjem novih razina i njihovim povezivanjem dobiva se stanovitva "vertikalnost" i gustoća programa kakva je primjerena gustoći naseljenosti u gradu kao što je Istanbul. Na taj se način postižu urbanost i dinamika interakcija te zanimljive vizure, upuštanja u teren i prijelazi s nižih razina na više naglašenim stubištima te gotovo levitirajućim mostom.

Pet prostornih strategija/taktika

Uz pretpostavku stvaranja *Parquarea* kao prostora jasnoga i usmjerenoga identiteta koji integrira park i trg potrebno je definirati strategije i taktike prostora koje mogu ponuditi principe po kojima se



Parquarea je zamišljen kao višedimenzionalni prostor



Pogled noću na novouređeni trg Taksim

fizički prostor organizira i prezentira gradu. U ovome se slučaju potezima stvara cjelina koja napokon objedinjuje prethodno fragmentiran prostor. Preko krakova mostova, pothodnika i ulica *Parquare* se nadovezuje na okolne zone. Definiraju se "otoci" kao prostori koji će podići razinu atraktivnosti novoga rješenja. Osim horizontalne organizacije brojnih programa provodi se i "vertikalizacija" koja ističe metropolitansku gustoću života te ozelenjivanje kako bi doista zanemarene istanbulske zelene zone napokon dobile reprezentativni zeleni krajolik integriran u gusto sagrađeno tkivo grada.

Strategija objedinjavanja i poteza sugerira to da se umjesto dosadašnje fragmentiranosti prostor počinje rješavati integralno na trgu i grupiranjem u linijske poteze unutar parka. Veliki nedefinirani prostor trga (dobiven nakon povijesnoga ukidanja prometa) riješen je jednim oblikovnim jezikom i oslobođen svih vertikalnih barijera. Ukinute su oštre granice prema zelenilu jer se park velikim zakosjenjima i dinamičnim kaskadama postupno spušta na razinu trga, a u parku su provedene četiri grupirane linije programa.

Taktika "hobotnice" fokusirana je na integraciju s kontekstom, odnosno *Parquare* svojim "krakovima", odnosno prijelazima u obliku mostova i pothodnika lako doseže okolne zone koji sada formiraju veliku integriranu mrežu javnih prostora i stvaraju kontinuitet. Tom se taktikom aktiviraju i svi dijelovi obuhvata kako ne

bi ostali zapušteni i postali zapostavljeni, nekorisni dio grada.

Strategija otoka ima dvojaku ulogu. Postojeće kvalitetne točke čuvaju se kao zeleni ili atrakcijski otoci, a novi elementi "arhipelaga" s ubačenim sadržajima uvode se kao krugovi, odnosno žarišne točke, što postaje dio aktivacije prostora i strategije očuvanja postojećega zelenila. Rješava se problem nedostatka sadržaja jer su novouvedeni programi ravnomjerno raspoređeni po cijelome prostoru, a promišljeni su tako da uključe sve dijelove društva i da se aktiviraju besadržajne zone koje se inače brzo počnu percipirati kao nesigurne.

Strategija metropolitanske vertikalnosti kritizira ustaljenu praksu da se na trgovima i parkovima obično stvaraju jednodimenzionalni otvoreni prostori

primjereniji povijesnim vremenima. Kako bi se postigla urbana i gusta složenost programa, događanja i interakcije kakvu taj trg kao jedno od središta grada od 15 milijuna stanovnika zaslužuje, uvodi se niz vertikalnih razina. Umjesto izgradnjom i privatnim objektima višeetažna složenost zgrada aplicira se na *Parquare*, ali s javnim karakterom korištenja, kao besplatna karakteristika koju rabi svaki građanin.

Na kraju taktika očuvanja i "proizvodnje" prirode predviđa kontinuirano ozelenjivanje u kojemu sudjeluju sami građani pod motom "save and manufacture nature". Dominantni zeleni dijelovi Istanbula koji su trenutno vidljivi iz zraka zapravo su groblja, a gradu nedostaje profano javno zelenilo pa su predviđene zone potencijalnih budućih stabala uz insertiranje urbanih modula zelenila na ostale vertikalne razine (-1 ili +1).

Pet slojeva novog ruha trga Taksim

Definira li se predloženo rješenje na konceptualnoj razini, ono se može prikazati kroz pet ključnih točaka urbane strukture Kevina Lyncha – područja, točke, putevi, granice i sjecišta. Svaki od slojeva rješava postojeće probleme trenutnoga trga i parka, nudi konkretne prostorne manifestacije predloženih strategija i u konačnici konkretizira sugerirane točke identiteta *Parquarea*.

Prvi sloj (tzv. *layer*) jesu "područja izgradnje"; zapadno od parka Gezi, uz

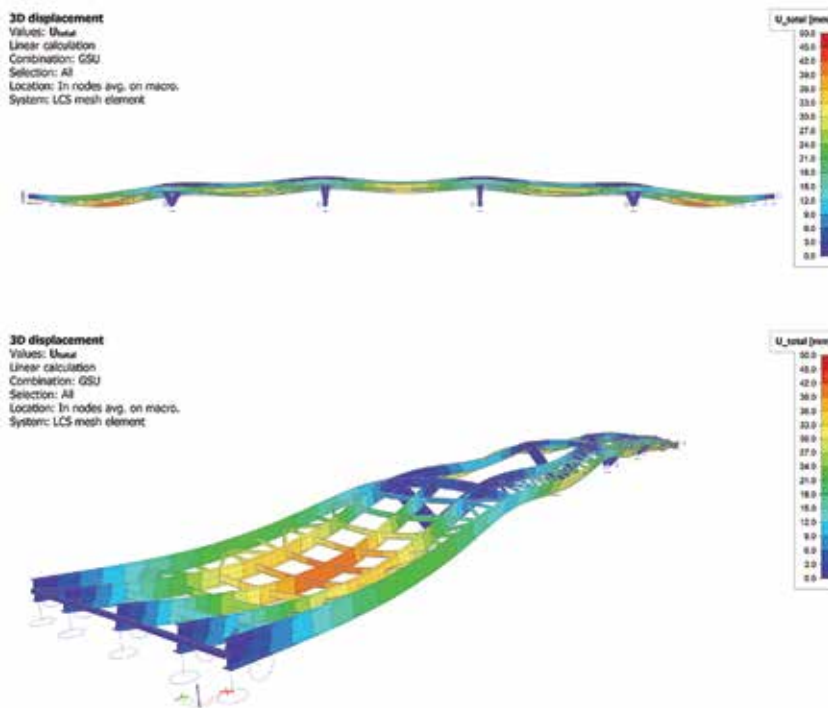


Pogled na izložbeni prostor

Cumhuriyet Street planira se jedina fiksna izgradnja na obuhvatu, ukopana u teren zelenila. Koncept je proizišao iz linije sadržaja i trgovina pored Aya Triada churcha, u Siraselviler Streetu, koja se u produžetku nastavlja upravo preko Taksima, pri čemu se umjesto kaotičnoga rasporeda lokala ujednačeno definira estetika pročelja. U stalnim zatvorenim prostorima nalaze se umjetničke galerije i *lifelong learning hub* te imaju inserirane i atrijske vrtove kako bi priroda bila prisutna i u podzemnim dijelovima. Prostorna organizacija cijeloga objekta temelji se na velikofORMATnim staklenim panelima koji su fleksibilni, zaokretnih su pozicija i omogućuju da se unutar istoga objekta, ovisno o kalendaru događanja, održavaju velika umjetnička događanja, manje izložbe, savjetovanja lokalnoga stanovništva, predavanja za građane treće dobi, studentske prezentacije ili izložbe studenata arhitekture i umjetnosti.

Fokus je na sadržajima koji koriste zajednici, građanima, i koji su isključivo društvenoga karaktera. Spomenute staklene površine prema ulici i prema atrijima imaju ugrađenu tehnologiju kontrole transparentnosti. Pritiskom na gumb one postaju ili transparentne plohe ili mliječna stakla koja su samo translucenatna. Kao ekstenzija programa u interijeru na zapadnu fasadu postavljaju se i LED ekrani kako bi se omogućile prezentacije nove umjetnosti i interakcije s njom i bez ulaznja u objekt (tehnologija u skladu s 21. stoljećem). Aktivirana je i kompletna "peta fasada"; cijeli je krov platforma za sjedenje, odmor, kretanje, uživanje u prirodi i atraktivnim vizurama.

Sljedeći sloj čine "točke aktivacije / žarišta", odnosno krugovi kao prepoznati dominantni oblikovni emblem trenutnoga trga. Krugovi koji su oblikovni element memorije prostora daljnjim umnažanjem postaju epicentrima zbivanja unutar cijeloga *Parquarea*. Nova kružna žarišta ujedno su prostori vertikalnih komunikacija, ključnih fokusnih točaka za velika događanja i nove sadržaje, atrakcija za turiste ili natkriveni prostori za parkiranje bicikla. Te fokusne točke distribuirane su s obzirom na broj puteva, prolaznika i sjecišta te se smještaju u zonama gdje je



Statički model pješačkog mosta

predviđeno najintenzivnije korištenje. Također, one su dodatno osvijetljene i istaknute materijalnosti u odnosu na ostatak *Parquera*.

Kako bi se ostvario tok korisnika kroz prostor, projektirane su jasne linije kretanja. Trenutačno postoje staze unutar parka Gezi i pješačke zone na trgu, ali bez jasnih smjerova kretanja i s mnoštvom barijera. Predložena su snažna usmjerenja koja utječu na gustoću pješačkoga i biciklističkoga prometa, a time je istaknuta važnost kretanja korisnika trga. Uvode se nove linije biciklističkih staza, pješačkih puteva i mostnih poveznica. Osnovna podjela linija kretanja je na ravne snažne poteze, dijagonalni ravni akcent je u prostoru s mostovima (kao nastavak silnice Tarlabasi Blv.), a otvoreni prostori trga omogućuju slobodu kretanja i okupljanja. Kretanje kroz park i spuštanje na podzemne razine omogućeni su istaknutim rampama kako bi i osobe s invaliditetom ili osobe smanjene pokretljivosti s lakoćom koristile javni prostor.

Sljedeći sloj jest raster zelenila koji je formiran kao uređena nova inačica parkovne zone, no sa senzibilitetom prema memoriji prostora i izvornome dizajnu perivoja

uz maksimalno očuvanje povijesne matrice travnatih otoka. Geslo *Parquarea* je, kako je spomenuto, "grow, not build", što se odražava i kroz ranije spomenutu intenzivnu sadnju novih stabala unutar otoka zelenila. Umjesto zgrada drveće postaje katalizator urbanih atmosfera, a ono potom pruža i ključni identitet cijeloga obuhvata. Očuvanje zelenila i sadnja novoga drveća ujedno je financijski isplativiji pristup kreativnoj urbanizaciji, a u velikome gradu poput Istanbula kvalitetno brendira javni prostor koji postaje održivi ekosustav i izravno utječe na smanjenje emisije ugljikova dioksida. Posljednji prostorni sloj novoga rješenja su "granice" koje postaju zamagljene, isprepletene i manje jasne. Kombinacijom stabala s Gezija i trakova zelenila koji se šire prema jugu na Taksim brišu se granice između parka i trga, a obuhvat postaje prostorno objedinjena cjelina iskustva zelenila i prostranih površina. Također, granice više nemaju visinsku diferencijaciju, već se kroz spuštanje parkovnoga kaskadnog zelenila i rampi prema trgu stvara neprekinuta veza, kontinuitet. Prijelazi iz jedne u drugu prostornu cjelinu nisu riješeni samo kao funkcionalni



Pogled sa zapadne strane na trg Taksim

putevi, već su kaskade osmišljene kao programske zone koje omogućuju promatranje događanja bilo u parku bilo na trgu. One postaju otvorenom zonom vizualne međupovezanosti.

Urbani menadžment – planirani život trga kao platforme

Za praćenje procesa urbane revitalizacije uvest će se nadograđeni model upravljanja. Glavni cilj novoosnovane neprofitne organizacije *PARQUARE korporacija* bit će privlačenje dugoročnih investicija radi postizanja financijske održivosti, nadogradnje ponude trenutnih događaja, uključivanja u aktivnosti razvitka zajednice i stvaranja mjesta

za volontiranje građana unutar organizacijske piramide parka. Uz nekoliko razina javno-privatnih partnerstava i brojne izvore financiranja uprava će moći planirati godišnji kalendar događanja provodeći obrazovne, zabavne i komercijalne projekte na tjednoj bazi. Težište će biti na organizaciji sadržaja namijenjenih svim društvenim skupinama radi stvaranja višenamjenskoga, socijalno raznolikoga i pristupačnoga javnog prostora. Osjećaj zajedništva planira se ostvariti uključivanjem građana, organizacija i tvrtki u proces donošenja odluka, u provedbu i održavanje projekata. Krajnji je cilj prevladati fiskalne izazove rada javnih prostora, a zajednici ponuditi razne kulturne i obrazovne programe.

Kao dio upravljanja gradom u projektu je predviđeno umjetničko djelovanje koje bi kroz *Parquare* podržalo viziju Istanbula kao grada umjetnosti, okupljajući domaće i međunarodne umjetnike, kulturne organizacije, obrazovne institucije, privatni sektor i društvo kroz svoj drugi identitet *ParquArt*. S rastom zanimanja turske javnosti za umjetnost i sve većim doprinosima privatnoga sektora u tome području razvila se velika prilika za udruživanje s ljubiteljima umjetnosti radi financiranja cjelogodišnjih aktivnosti. Kako bi trg postao svojevrsni dom kulture, dijelovi trenutne bogate umjetničke ponude u Istanbulu kao i novi projekti mogu se preraspodijeliti u središtu okruga Beyoğlu uz podršku mnogih nacionalnih i globalnih kulturnih organizacija. Osim što će umjetnost postati dio svakodnevice *Parquarea* kroz kontinuirane edukativne radionice, predavanja i izložbe, umjetnost će trajno biti prisutna i u podzemnim prolazima i na LED zaslonima, čineći Taksim i Gezi oplemenjujućim, kreativnim i živopisnim dijelom grada. Veliki fokus bio bi stavljen na stvaranje čvrste veze s nadolazećim naraštajima, posebno mladim umjetnicima koji bi potaknuli buduće projekte i umjetnička događanja pod motom "Mogućnosti uvođenja umjetnosti u gradski krajolik su neograničene!".



U sklopu projektnog rješenja, predviđene su kontinuirane edukativne radionice, predavanja i izložbe



Osmišljena da poveže fizički svijet sa virtualnim, pametna aplikacija Parquare App platforma je za participativni javni život na trgu Taksim

Vizualni identitet i aplikacija *Parquarea*

Umjesto izgradnje lažnoga povijesnoga vizualnog identiteta predložen je onaj suvremeni, koji se temelji na prostornim karakteristikama novoga rješenja odnosno na simbiozi parka i trga. *Parquarea* je fizički ostvariva i prisutna platforma za druženja, okupljanja i za prakticiranje prava na javni život, a podržana je digitalnom aplikacijom kao platformom socijalizacije i povezivanja u 21. stoljeću. Urbani identitet *Parquarea* dobiva svoj prepoznatljiv znak, logo koji je u skraćenoj varijanti prikazan samo kao "Q". Kako bi se ostvario holistički pristup prezentaciji rješenja, grafički je detaljno razrađen i vizualni identitet, koji se osim za prikaze prostornoga koncepta i aplikacije koristi kao komunikacijsko sredstvo koje promovira novu sliku Taksima i Gezija kroz razne aspekte brendiranja. Dizajnirani vizual *Parquarea* aplicira se na brojne pametne uređaje, promotivne materijale i prodajne artikle od majica za volontere preko akreditacija za zaposlenike i volontere na događanjima, *roll-upova* i *bannera*, šalica, kapa, notesa, platnenih vrećica, kemijskih olovaka, boca za vodu, USB *stickova* ili posjetnica do prepoznatljivoga besplatnog *Parquarea* magazina za turiste, lokalno stanovništvo i studente.

Osmišljena da poveže fizički svijet s virtualnim, pametna aplikacija *Parquarea App* platforma je za participativni javni život koja građanima omogućuje da zajedno razvijaju prostor parka i trga. Kroz njezine brojne opcije građani ili turisti, mladi ili stari, studenti ili biznismeni, mogu jednostavno istraživati povijest parka (skeniranjem QR koda ili dijelova *Parquarea* koji odmah izlistava podatke), organizirati vlastito događanje (odabrati lokaciju, rezervirati ju i utvrditi je li slobodna) ili se prijaviti na postojeće događanje. Također postoji mogućnost volontiranja u održavanju *Parquarea*, a volonteri se mogu prijaviti kao pojedinci, kao škola ili tvrtka (za potrebe *team buildinga*). Uz to aplikacija skeniranjem može prepoznati umjetnička djela privremeno izložena u parku ili galeriji, a i korisnici platforme mogu na digitalnim LED ekranima (*wall art*) sami stvarati sadržaj koji se generira s obzirom na popularnost *hashtagova* i *lajkova* na društvenim mrežama *Parquarea*. Ideja je ta da je umjetnost u 21. stoljeću zajednička, a da su korisnici umjetnici. Kroz aplikaciju građani mogu sudjelovati u rastu parka, sami donositi odluke koja će stabla saditi i kada. Aplikacija ima mapu na kojoj je moguće vidjeti gdje su i kada posađena nova stabla te kojoj je osobi koje drvo posvećeno. Na taj način građani stvarno sudjeluju u rastu i razvoju *Parquarea* i osjećaju

ga svojim (trenutačno raste 1300 stabala, a moguće ih je zasaditi još 700). Osim prostornih odluka građani mogu postati "članovi aplikacije" i komunicirati s ostalim članovima zajednice. Mogu razgovarati o važnim temama vezanima uz *Parquarea* i glasati. Aplikacija nudi i mogućnost dijeljenja bicikala; građani mogu skenirati QR kôd i unajmiti bicikl.

Zaključne napomene

Tim vrlo složenim projektom koji potpisuje mladi zagrebački, interdisciplinarni tim, postignut je zapažen iskorak na međunarodno tržište ideja, što je rezultirao doista respektabilnim plasmanom u snažnoj međunarodnoj konkurenciji (ulazak u top 20). Nažalost, nemotivirajuću poruku za buduće slične kompeticije autori nalaze u činjenici da je natječaj raspisan kao međunarodni, a na kraju su prve nagrade, a bilo ih je nekoliko, dodijeljene samo turskim timovima. Teško je znati je li to slučajnost, no jedno je sigurno: zahvaljujući multidisciplinarnome pristupu, volji, trudu i želji za učenjem s kojima se uhvatio u koštac s tim izazovnim međunarodnim projektom mladi hrvatski tim studenata i inženjera zasigurno ima velik potencijal, a njihovo vrijeme, nadamo se, tek dolazi.



Parquarea kao nova prostorno neprekinuta cjelina s ekstenzijom zelenila na trg