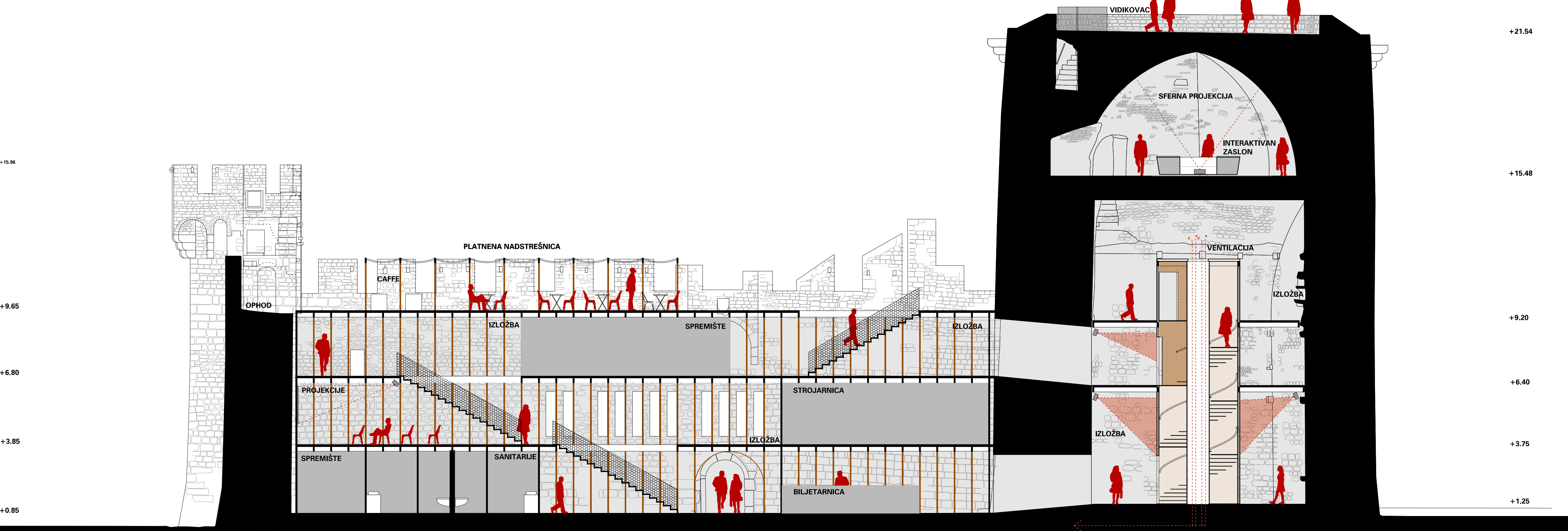
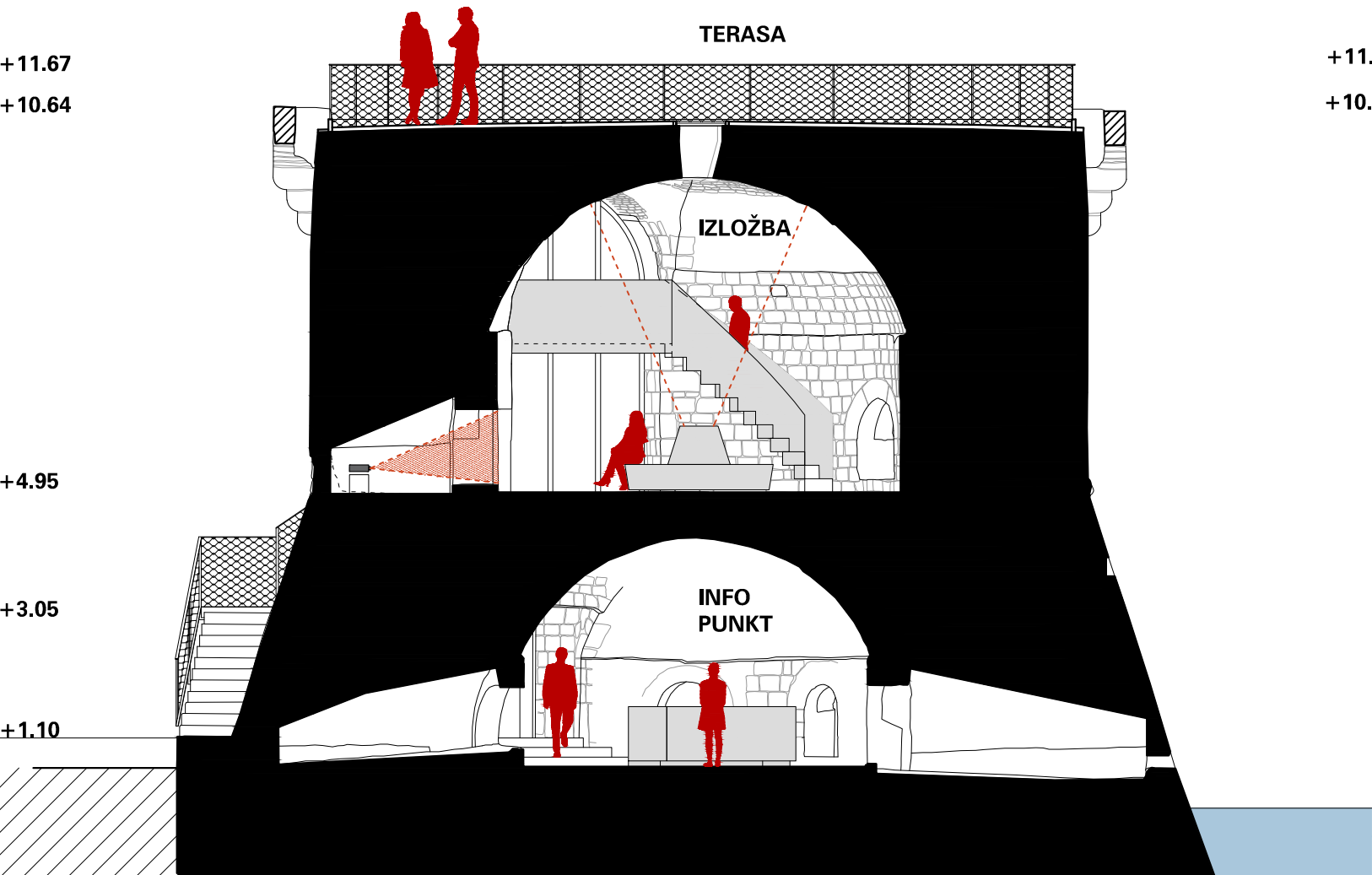
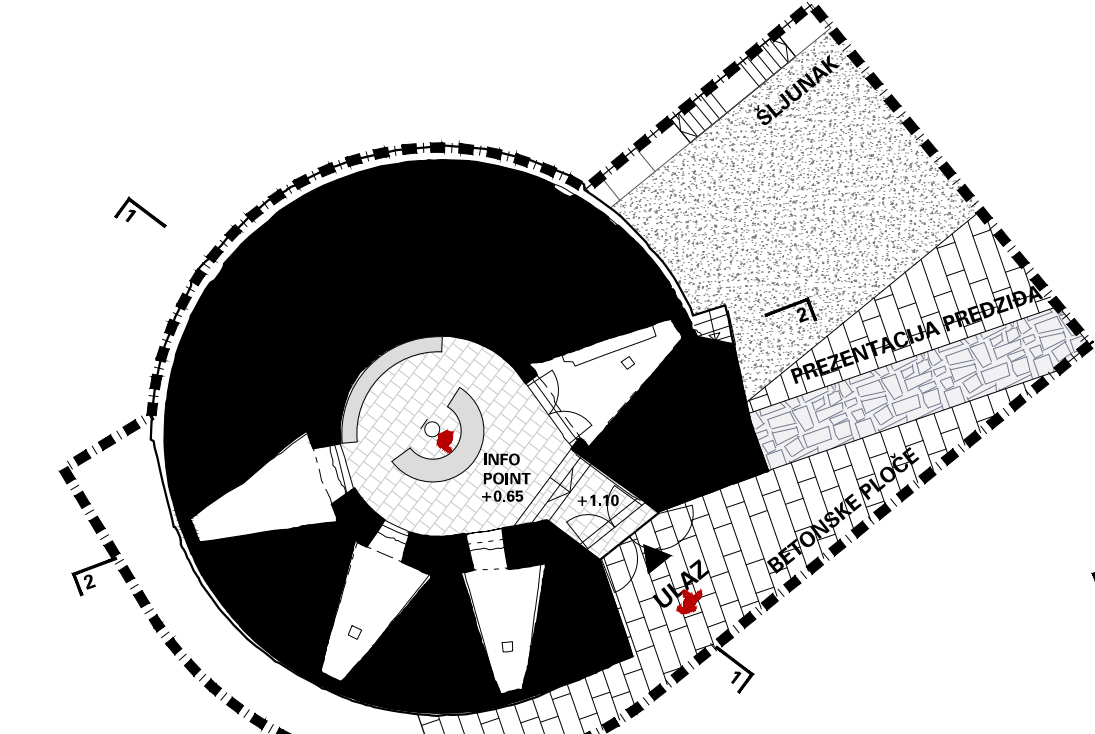




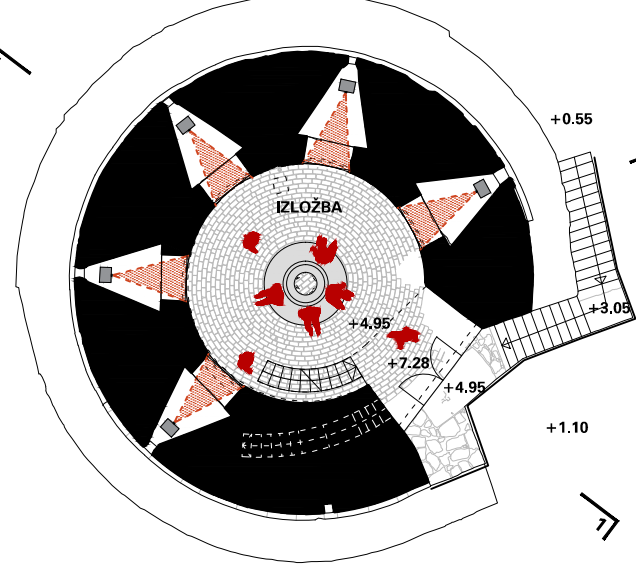
PRESJEK M 1:100



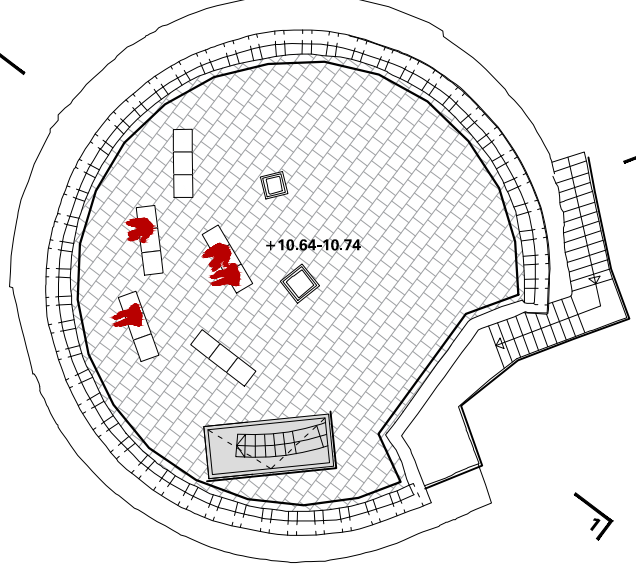
PRESJEK M 1:100



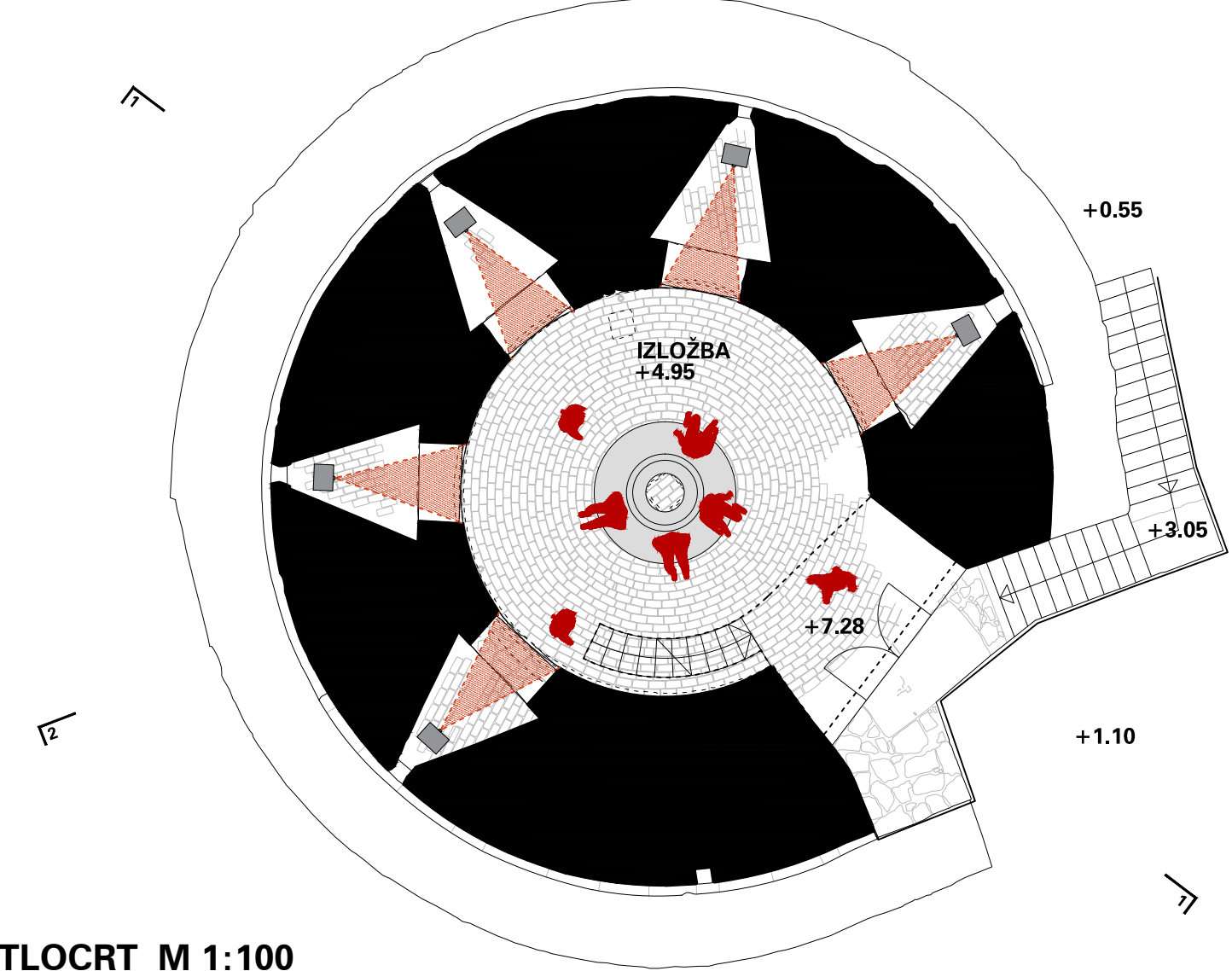
SITUACIJA S TLOCRTOM PRIZEMLJA M 1:200



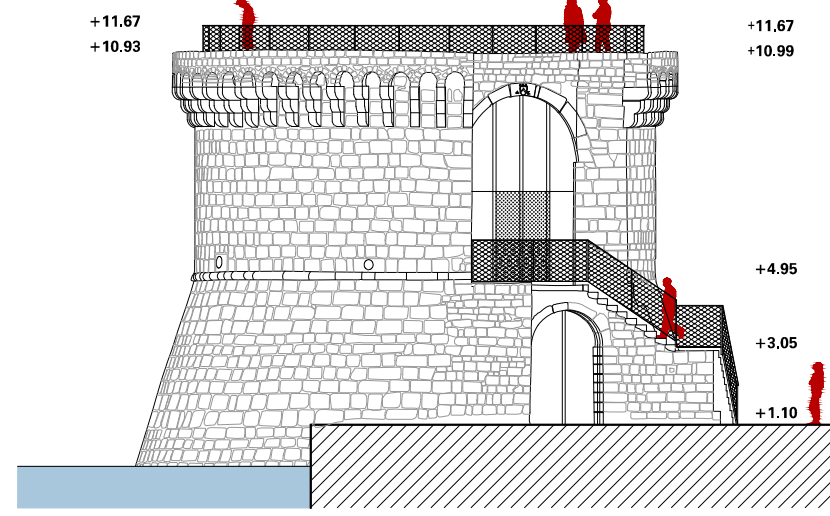
TLOCRT 1.KATA M 1:200



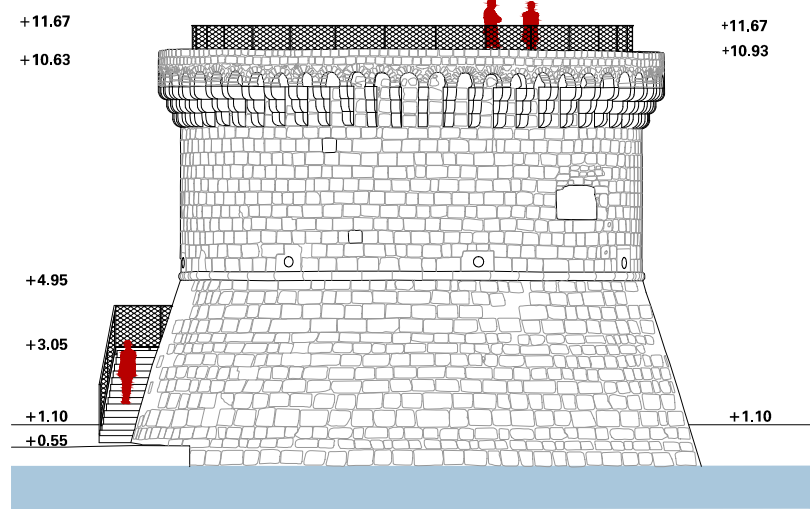
TLOCRT KROVA M 1:200



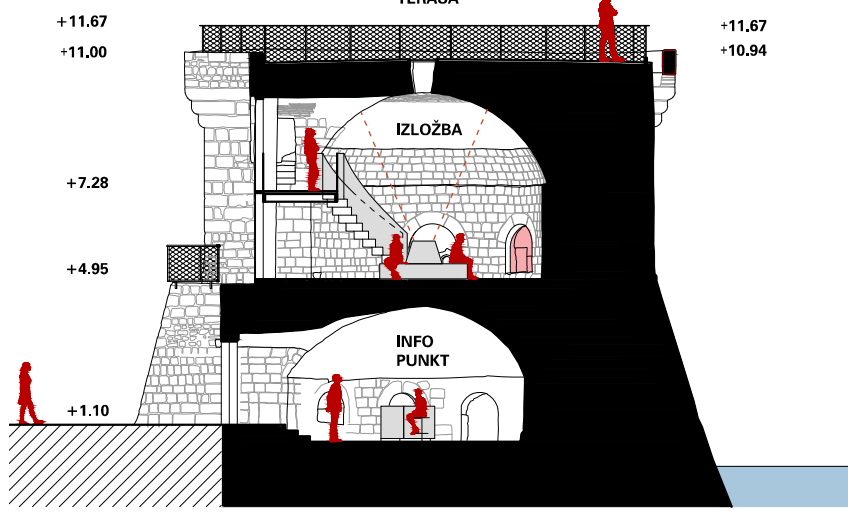
TLOCRT M 1:100



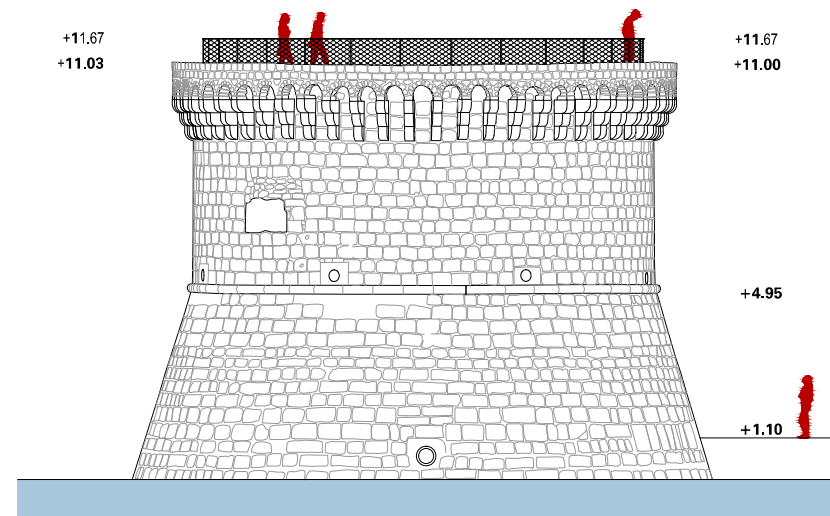
JUŽNO PROČELJE



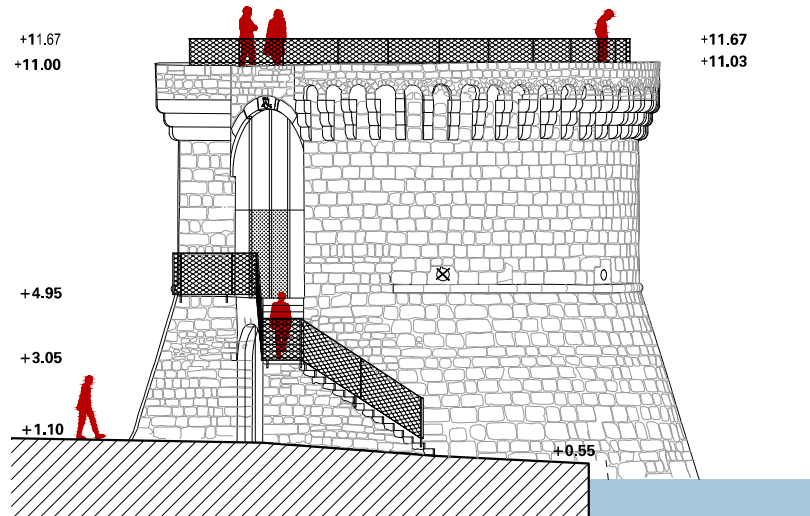
SJEVERNO PROČELJE



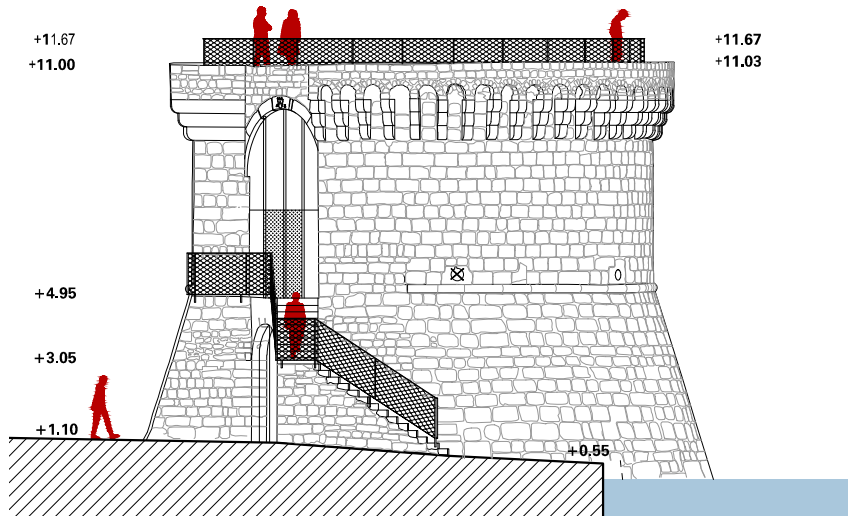
PRESJEK 1-1 M 1:200



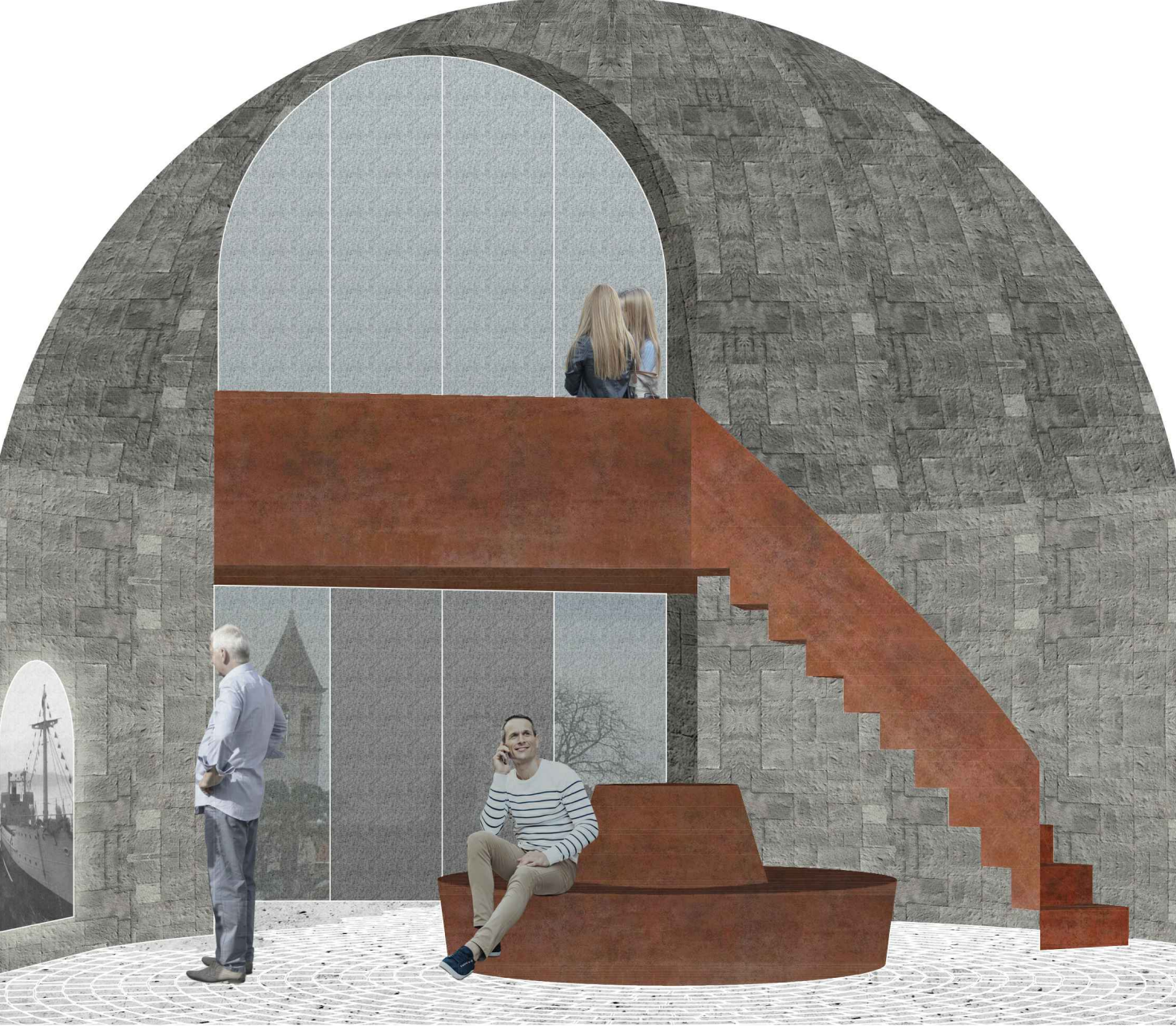
ZAPADNO PROČELJE



ISTOČNO PROČELJE



PRESJEK 2-2 M 1:200



PRIKAZ INTERIJERA

Kula Sv. Marka
opis prostorne organizacije, funkcionalnih specific nosti/materijala i oblikovanja

U sadržajnom smislu, i ova kula je prvenstveno izložak za sebe a prostorima unutar nje daju se namjene koje samo ističu tu činjenicu. U prizemlju se predlaže izvedba info-punkta kao dio šire koncepcije u kojoj prostor ispred kule postaje uvod za prihvati posjetitelja cijelog kompleksa. Pod ovog prostora nivoira se na povijesnu razinu i oprema projekiranim mobilijarom reducirano oblikovnog vokabulara.

Na vrhu postojećeg vanjskog stubišta, unutar polukružnog luka/portala, uklanja se dio vanjskog zida koji je dodan u 19. stoljeću i zamjenjuje velikom ostakljenom površinom s punim čeličnim vratima. Time se prostor prvog kata približava otvorenom karakteru koji je imao u ranijoj povijesti.

Glavna etaža kule (1. kat) je izložbeni prostor koncipiran kao cjelovita interaktivna instalacija u kojoj se topovske niše koriste za smještaj projektoru i zatvaraju staklenom površinom za projiciranje. Ovak koncept izlaganja je fleksibilan i podesean za prezentiranje nematerijalne kulturne baštine ali i niza drugih mogućih tema. U središtu prostora je klupa kružnog točnog oblika u čijem središnjem naslonu su skrivena rasvjetna tijela koja osvjetljavaju strop prostorije. Postojeće čelične stube koje vode prema zidnim stepenicama i krovu kule zamjenjuju se novim, cjelovitim rješenjem od punih čeličnih ploča koje formiraju i manji galerijski podest / portal iznad ulaza.

Koncept izlaganja u kuli sv. Marka
Interaktivna instalacija koja koristi 5 niša kao projekcijsku površinu. Svih pet niša su povezane u jednu cjelinu i čine cjelovitu sinkroniziranu ambijentalnu sliku. Pozadinska projekcija omogućuje da se projektori sakriju u niše, a projekcija se zaustavlja na površini pametnog stakla. Pametno staklo omogućuje dvojak funkciju, jedna je netransparentna površina za projekciju, dok druga omogućuje transparentni pogled u nišu. Prostor kule ispunjava ambijentalni zvuk koji prati scenarij povezane slike. Prilikom sjedenja na klupu posjetitelj pokreće priču u niši prema kojoj je okrenut. Na sjedećoj poziciji nalazi se pet senzora unutar klupe koji služe za detekciju i pokretanje scenarija. Ujedno je svaka pozicija opremljena audio slušalicama. Zvučni zapis prati pojedini scenarij koji traje do 2 minute. Posjetitelj se kroz pet pozicija putem animiranih priča upoznaje s tenom.



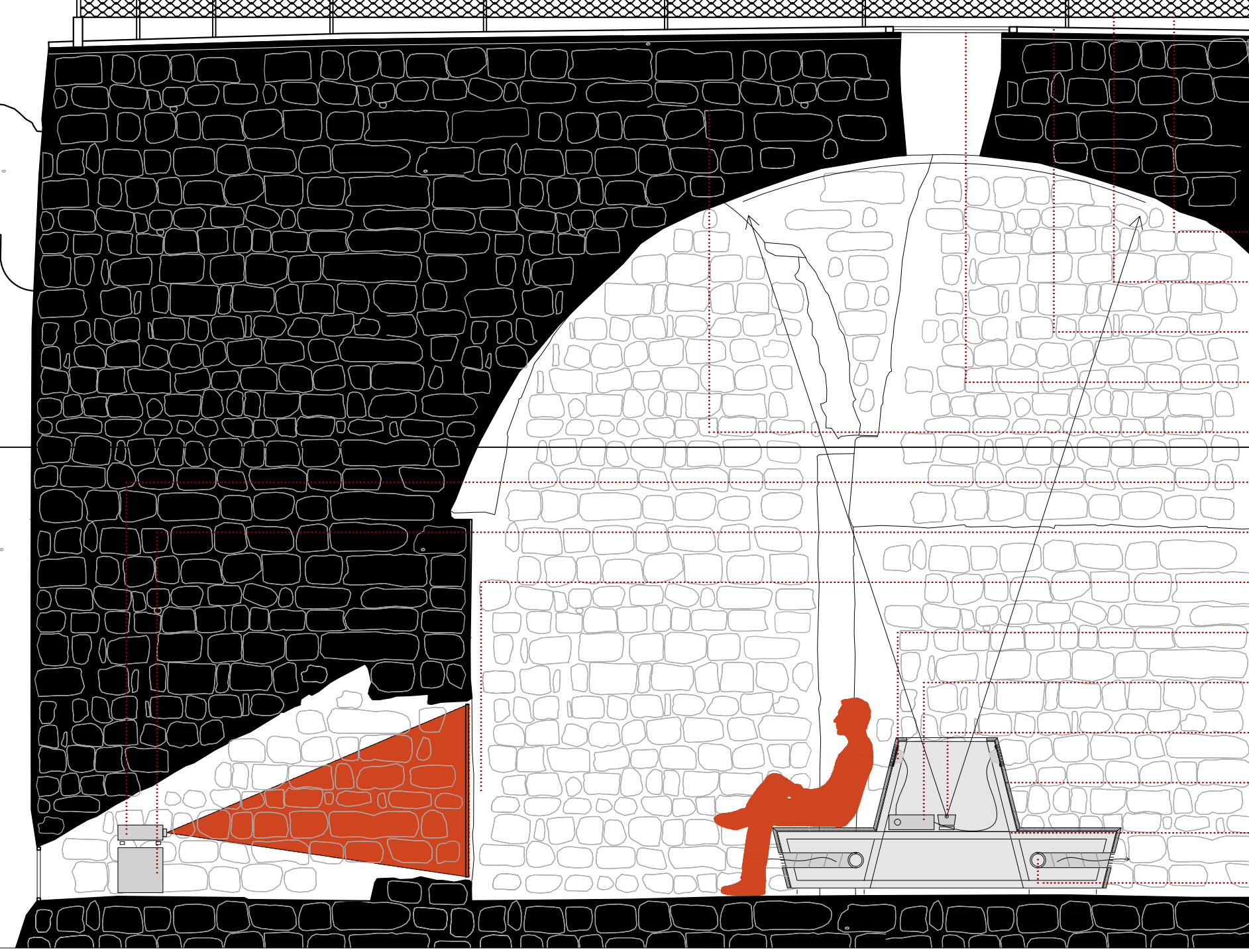
PRIKAZ INTERIJERA

Koncept izlaganja u kuli Kamerlengo
Valjak
Tamna vanjska obloga valjka služi kao podloga za mozaik prikaz tematske cjeline. Projektori postavljeni u pravilnim razmacima te povezani na zajednički izvor video signala, okomito na plohu, projiciraju animiranu sliku. Animacija je linijaska tako da se ne može jasno razaznati "rub" projekcije. Posjetitelji imaju osjećaj da elementi animacije neprekidno plovo po vanjskoj oblozi. Ambijentalni zvuk prati projekciju u surround modu, tako da prate elemente projekcije oko oboda valjka i posjetitelji imaju osjećaj da se zvuk kreće po prostoru. Projekcija je ujedno vizualna instalacija u prostoru te omogućava igru posjetitelja oko valjka.

Kupola
Predlaže se hemisferična projekcija na svod kupole iz centralne pozicije prema stropu. Projektor je skriven iza reflektivne staklene plohe na način da izvor projekcije nije vidljiv. Završna obrada kupole omogućuje kvalitetni prikaz projekcije. Sustav senzora pokreta detektira posjetitelja prilikom ulaska u prostor kupole te pokreće scenarij prigušujući ambijentalno svjetlo i pokretanjem projekcije koja prikazuje animaciju od nekoliko minuta. Projekciju prati ambijentalni zvuk koji naglašava scenarij animacije. Završetkom scenarija animacije, interakcija se vraća u početno stanje, gasi zvuk i projekciju, pojačavajući ambijentalnu rasvjetu i naznačavajući pritom posjetiteljima kraj scenarija. Svi elementi potrebni za tehničku izvedbu skriveni su u elementu stola.

Oblikovanje i prostorni doprinosi zaštiti i upravljanju zaštić enim građevinama
Predloženo rješenje valorizira zatečene povijesne slojeve i elemente identiteta, ističe ih i interpretira suvremenim vokabularom. Nove intervencije polaze od prezentacije cjelovitog fortifikacijskog sustava Trogira s kraja 15. stoljeća ali istovremeno, uvažavajući autentičnost urbanog tkiva i vrijednosti cjeline i ambijenta, redefiniiraju i osuvremenjuju zatečeni kontekst. Na ovaj način nastavlja se urbani kontinuitet Trogira a zaštićena izgrađnja značajnije integrira u gradsko tkivo.

Oblikovanjem Parka-otoka i Male foše jasno se definira povijesni obris grada, odnosno zaštitna (tampun) zona i granica osnovne zone zaštite UNESCO-a. Valja naglasiti da su svi novi sadržaji (Park-otok, Gradska arkada, Valovita tratinja te nova struktura unutar Kaštela Kamerlengo) projektirani kao infrastruktura otporna na plavljenje.



DETALJNI PRESJEK KROZ KULU SV. MARKA M 1:33



DETALJNI PRESJEK KROZ KULU KAMERLENGO M 1:33