

# arhitekturna delavnica

mentor: Marjan Krebelj



Delo v arhitekturni delavnici (v nadaljevanju: delavnica) je potekalo po predvidevanjih. Ker slušatelji še niso študentje arhitekture, pač pa zgolj dijaki, smo se omejili na najosnovnejše strokovno znanje, ostalo pa prepustili ustvarjalnosti. Namesto, da bi obdelovali široka področja arhitekturnih ved, smo reševali zgolj tiste probleme, ki so se prikazali z delom. Na ta način smo prihranili veliko časa.

Naloga delavnice je bila ponuditi kvalitetne idejne rešitve za tri ankaranske lokacije; glavno krožišče, razgledna jasa ob Hotelu Adria in betonski pomol. Slušatelji, razdeljeni v pare, so se odločili le za obdelavo slednjih dveh lokacij.

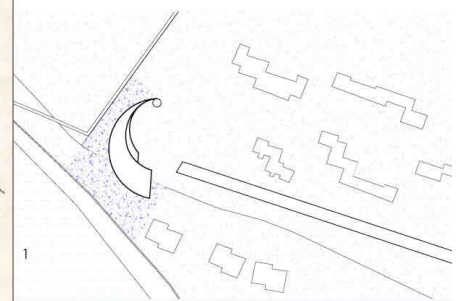
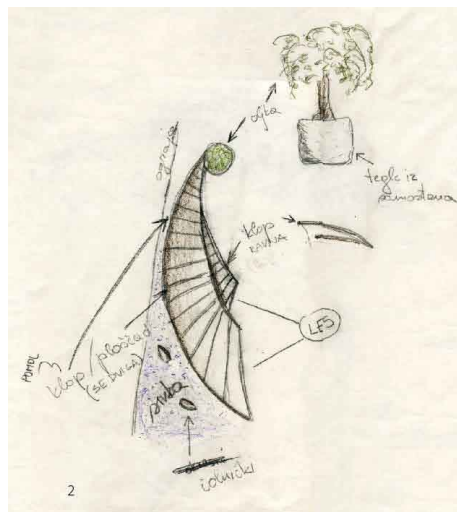
V prvih dveh dneh smo s pomočjo storitve e-občina Koper in Google Earth napravili geometrično podlogo (in zračni posnetek) področja, nato pa s skiciranjem poskušali analizirati kraj tudi na doživljajski način. V preostanku časa so slušatelji morali individualno predelati nekaj podpornih področij; zgodovino kraja, anatomijo človeka, psihologijo, sociologija (ipd) in o tem poročati kolegom.

Ko je bilo to delo opravljeno, se je začel lov za idejami. V tej fazi je pomembno, da se slušatelji naučijo "razmišljati s svinčnikom", se pravi skicirati svoje misli in v njih razpoznavati

kvalitetne nastavke za nadaljnji razvoj svoje ideje. Pomembno je, da ne obstanemo pri prvi ideji, pač pa da jo razvijamo, čistimo in nemara dopolnjujemo.

V sklepnem delu delavnice, ko so bile ideje že jasne in izčiščene, je sledil zadnji del procesa snovanja arhitekturne ideje; prezentacija. Slušatelji so morali izmed mnogih skic izbrati najbolj reprezentativne ali jih celo ponovno narisati zaradi nazornosti. Samodejno so se odločili za izdelavo preprostih glinenih maket. Tik pred koncem so napisali enostavnejša tehnična poročila in sestavili projekcijo za zaključni nastop.

Menim, da je delavnica zelo dobro uspela. Ponudila je nekaj dobrih idej za nadaljnje razmišljanje o tem prostoru, dijakom pa je dala pomembna znanja o tem, kako se lahko snuje veliko večje projekte. Posebej sem se trudil, da sem poudarjal svežino razmišljanja, iskane novih, še neslutnih idej. To pa se lahko zgodi samo tedaj, ko se človek pri svojem delu zabava.



1. Tloris - Ground plan - M 1 : 500  
 2. Opis objekta - Description of the design  
 3. Maketa - A scale model  
 4. Skica uporabe - Functionality sketch

