

RELACION  
ARKITEKTONIK  
PARK INOVATIV  
REKREACIONI  
KOPSHTI KLOS

BASHKIA KLOS

## TABELA E PËRMBAJTJES

---

1. Gjendja ekzistuese .....	2
a) Prona .....	2
I. Gjendja ekzistuese- Foto .....	3
2. Mënyra e ndërhyrjes .....	4
3. PROJEKTI ARKITEKTONIK .....	5
b) Planvendosja .....	5
c) Plani I sistemimit .....	6
d) Prerje te objektit.....	7
e) Imazhe tre-dimensionale .....	8

## 1. GJENDJA EKZISTUESE

Aktualisht hyrja për në pronë mundësohet nëpërmjet rrugicës që lidhet direkt me rrugën kryesore nacionale . Kjo zonë karakterizohet nga ndërtime me funksione miks si pasojë e ndërhyrjes ndër vite dhe përshtatjes së ndryshimeve politike. Pra mund të themi se kemi një shpërndarje të funksioneve të banimit dhe shërbimeve të adaptuara me kohën. Dallojmë bllokun e pallateve të ndërtuar para viteve 1990 dhe objekte me lartësi deri në 3 dhe 4 kate të cilat ndërhyjnë në planin e vjetër duke krijuar arkitekturë vernakulare në zemër të qytetit.



Figure 1 Gjendja ekzistuese- Ortofoto

### a) Prona

Projekti zhvillohet në pronën me numër pasurie Nr 1/63 ZK 2121 Vol 2 Fq 26 me indeks harte MT-KL-1. Me sipërfaqe 1995 m<sup>2</sup>, lloji i pasurisë Truall me status juridik “Shtet” e regjistruar me date 14.12.2006.

Sipas rregullores në këtë zonë dallojmë objektet me funksion arsim dhe na lejohe të ndërhyjmë në hapësirat recreative me qëllim përmirësimin e tyre. Aksesit automobilistik arrihet direkt në rrugën nacionale . Prona në studim me sipërfaqe totale 670 m<sup>2</sup> ndodhet në një zonë të kategorizuar si arsim. Në veri-perëndim kufizohet nga Shkolla e Mesme. Në veri dhe jug brezi I gjelberuar dhe në lindje objekt ekzistues .

I. Gjendja ekzistuese- Foto



Figure 2 Gjendja ekzistuese



Figure 3Gjendja ekzistuese

## 2. MËNYRA E NDËRHYRJES

Ndërhyrja do të bëhet vetëm në oborrin e përmes të Kopshtit persa l'perket njolles se re te planvendosjes . Me poshte jepen treguesit e te dhenave per kete njolle:

TREGUESIT E ZHVILLIMIT

SIPËRFAQJA E PRONES QË ZHVILLOHET 650 m<sup>2</sup>

SIPËRFAQJA E PRONES E ZËNË NGA STRUKTURA 650 m<sup>2</sup>

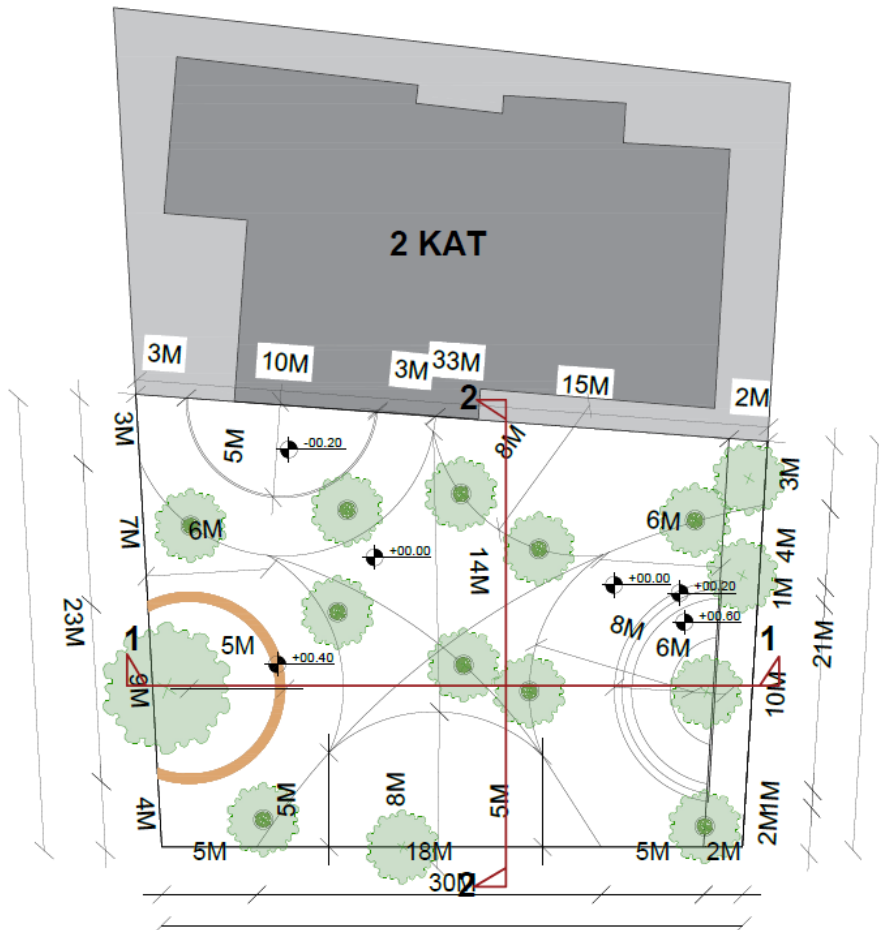


Figure 4 Menyra e nderhyrjes ne objekt

### 3. PROJEKTI ARKITEKTONIK

Sfida kryesore në projekt idenë finale ishte ruajtja e të dhënave visive ekzistuese por dhe shkrirja e metodave të ndërhyrjes në objekt duke bërë të mundur një unifikim të gjithë objektit pa lënë gjurmë estetiki të dukshme mbi ndërhyrjen. Do të ruhet struktura ekzistuese me rreptësi dhe do të kryhet përforcimi i saj ku është e nevojshme. Hyrja në oborr do të ruhet si drejtim duke u spostuar dhe rikonfiguruar. Parku i ri konsiston në rritjen e cilësisë së jetesës si dhe riorientimin drejt hapësirave komode dhe funksionale. Parku do të pajiset me sistemet e ujërave dhe ndriçimit si edhe do të përfitojë nga energjia passive duke shfrytëzuar metodat e arkitekturës së qëndrueshme lidhur me përfitimin e energjisë nëpërmjet rrezeve të diellit.

#### b) Planvendosja

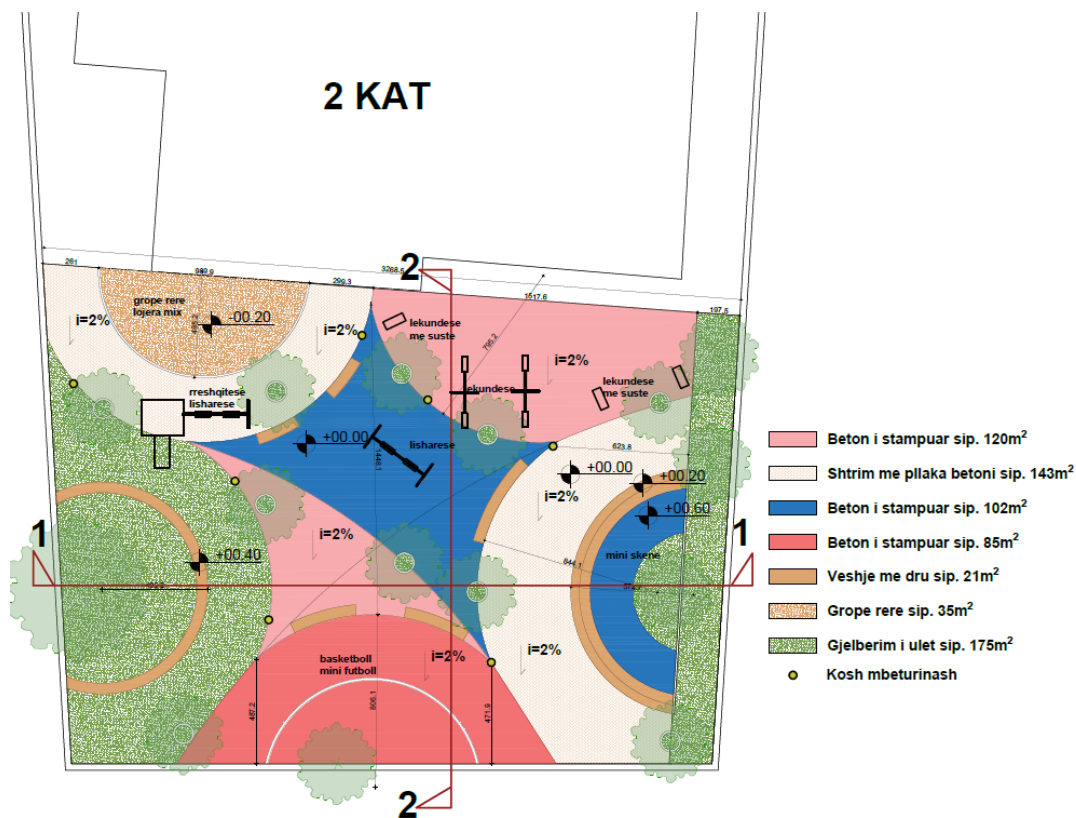


Figure 5 Planvendosje

Në planvendosje dallojmë që gjurma ekzistuese është prekur duke krijuar një concept të ri hapësinor. Në qëndër vendoset ylli si aspiratë e vendit tonë për në Bashkimin Europian dhe si shenjë falenderimi për donatorin. Hapësirat e hyrjes dhe gjelbërimit nuk preken dhe vazhdojnë të mbajnë të njëjtin funksion. Rrethimi mbahet ai aktual si dhe hyrja në objekt. Parku ka si synim të rritet në cilësi pa çënuar muret perimetrale dhe njollën ekzistuese.

### c) Plani I sistemimit

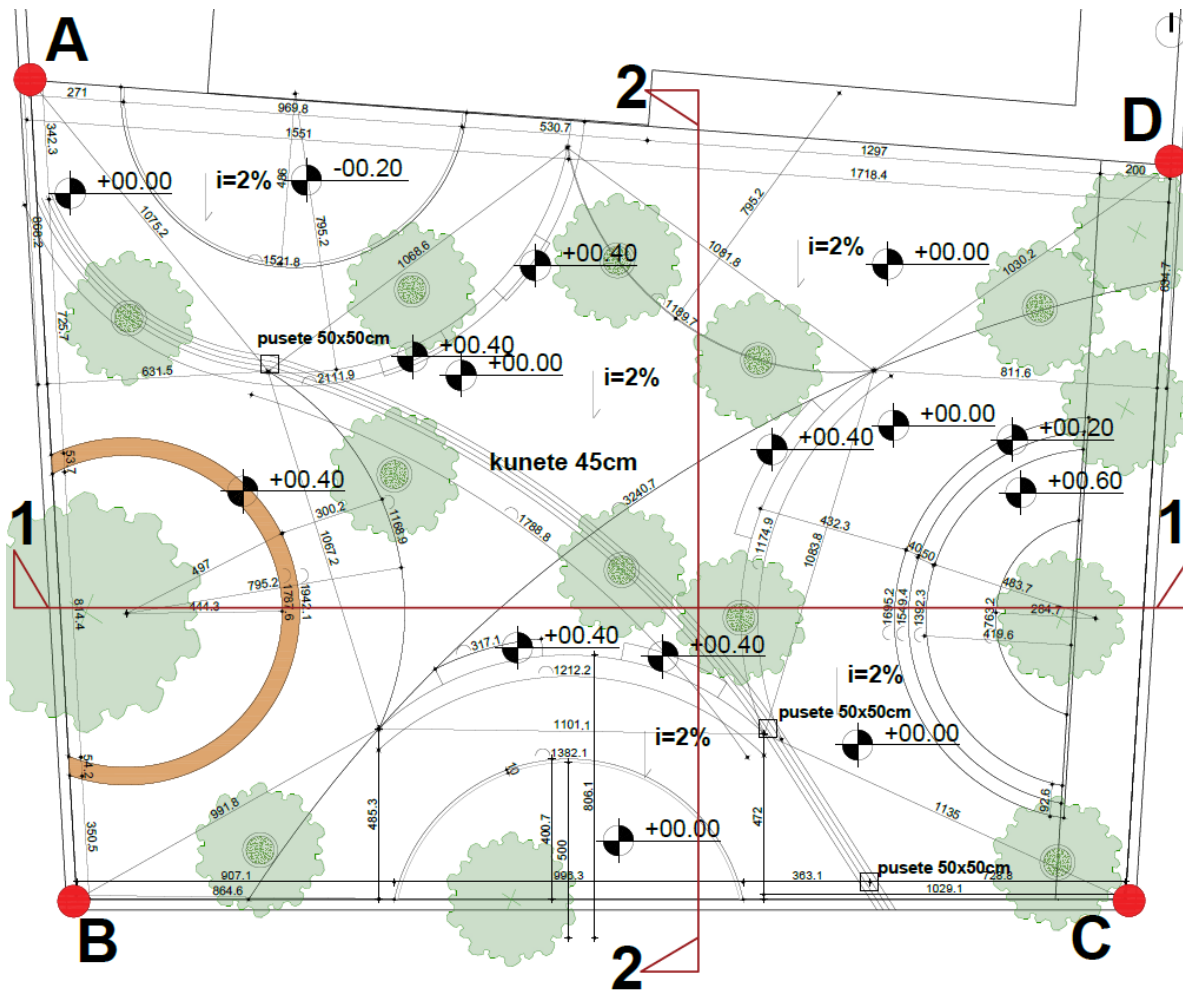


Figure 6 Plani i katit te pare

Projekti konsiston ne forma organike duke u rrotulluar rreth yllit në qendër dhe lindi si koncept nga vallëzimi I femijëve të kopshtit dorë për dorë. Do të synohet përdorimi I materialeve lokale për një efikasitet në realizim dhe kohë. Zëvendësimi I pllakave ekzistuese dhe ri orientimi I hapësirave të gjelbra. Një ndarje vizuale do të krijojë ambientin e lojërave dhe ambientin e rekreacionit përkatësisht një diagonale e ndan ne dy pjese . Synimi kryesor është krijimi I një ambjenti rekreativ dhe edukativ për brezat e rinj të cilët duhet të rriten duke u njohur me standardet e reja të jetësës që po shkojmë dhe të jenë të ndërgjegjshëm për burimet alternative të energjisë.

## d) Prerje te objektit

Në prerjet e objektit dallohet vazhdimësia e strukturës ekzistuese duke mos çënuar integritetin e saj si dhe qëndrueshmërinë. Kryesisht do të jetë hapësirë e sheshtë pa volumetri me përjashtim të stolave që vijnë sipas formës dhe konceptit të yllit dhe që janë të pozicionuar strategjikisht pranë ambienteve të lojërave. Gjelberimi dekorativ do të pozicionohet në pika ku nuk çënon fasadën aktuale të objektit. Dallojmë dhe ndriçuesit me panele foto voltaic që arrijnë deri në 6 metër.



Figure 7 Prerje te objektit



**e) Imazhe tre-dimensionale**







Figure 8 Pamje 3D

Ark: Erald HYSA