



WYDZIAŁ
ARCHITEKTURY

Imię i nazwisko studenta: Paulina Bone
Nr albumu: 165007
Poziom kształcenia: Studia drugiego stopnia
Forma studiów: stacjonarne
Kierunek studiów: Architektura
Specjalność/profil: -

PRACA DYPLOMOWA MAGISTERSKA

Tytuł pracy w języku polskim: Wielofunkcyjna dzielnica kreatywna w Gdańsku - studium przekształceń zespołu dawnej Rzeźni Miejskiej

Tytuł pracy w języku angielskim: Multi-use creative district in Gdańsk - redevelopment study of the historic City Slaughterhouse

Opiekun pracy: prof. dr hab. inż. arch. Piotr Lorens

STRESZCZENIE

Tematem pracy dyplomowej jest rewitalizacja obszaru Dawnej Rzeźni Miejskiej w Gdańsku przy ulicy Angielskiej Grobli, a także stworzenie kompleksu budynków zgodnie z koncepcją Miasta Kreatywnego. Niniejsza praca przybliży tę koncepcję oraz ukazuje jak nowe spojrzenie na architekturę i jej funkcję, może być przełomowa dla ożywienia miejsca.

Opracowanie dotyczy rejonu atrakcyjnego lokalizacyjnie, z bardzo dużym potencjałem, jednak wymagającego uatrakcyjnienia. Obecnie jest on niedostrzegany i zaniedbany. Problematyka projektu opiera się na ożywieniu przestrzeni, wyeksponowaniu historycznej struktury materialnej, ale także na wprowadzeniu innowacyjnych rozwiązań funkcjonalnych.

Część projektowa jest propozycją spełnienia wszystkich tych aspektów, za sprawą uzupełnienia tkanki urbanistycznej, oraz wprowadzenia nowych funkcji. Sercem projektu jest centralnie położone Centrum Kreatywności, które zostało rozwiązane w części architektonicznej pracy. Budynek ten jest fuzją funkcji kreatywnych występujących w projekcie.

Słowa kluczowe: miasto kreatywne, tereny przemysłowe, rewitalizacja, dzielnica wielofunkcyjna

Dziedzina nauki i techniki zgodnie z OECD: Nauki inżynierskie i techniczne, inżynieria architektury

ABSTRACT

The subject of master's thesis is the revitalization of the area of the Old Slaughterhouse in Gdańsk at the Angielska Grobla street, and creating a complex of buildings in accordance with the concept of a Creative City. This work introduces this concept and shows how a new look at architecture and its function, can be a breakthrough in revitalizing a place.

The study concerns an attractive localization area, with great potential, but in need of making it more attractive functionally. It is currently overlooked and forgotten. The theme of the project is based on enlivening the space, exposing the historical material structure, but also introducing innovative functional solutions.

The design part is a proposal to meet all these aspects by supplementing the urban tissue and introducing new functions. The heart of the project is the centrally located Creativity Center, which has been solved in the architectural part of the work. This building is a fusion of the creative functions present in project.

Keywords: creative city, post-industrial areas, revitalization, multifunctional district

Spis treści

STRESZCZENIE.....	2
ABSTRACT.....	1
I CZĘŚĆ.....	4
1. Wstęp i cel pracy.....	4
1.1 Lokalizacja.....	4
1.1.1. Rys historyczny	4
1.1.2. Stan obecny	9
1.1.3. Strategia miasta i właścicieli.....	9
1.1.4. Wnioski.....	11
2. Studium problemu	11
2.1. Dzielnice kreatywne	11
2.1.1. Miasto kreatywne	11
2.1.2. Koncepcja miasta kreatywnego.....	11
2.1.3. Przykłady realizacji.....	13
2.1.4. Realizacje na terenach przemysłowych.....	16
2.1.5. Podsumowanie.....	23
2.2. Wytyczne do projektowania dzielnic kreatywnych na terenach przemysłowych	24
3. Analizy terenowe.....	25
3.1. Analiza funkcjonalna	25
3.2. Analiza dziedzictwa historycznego.....	26
3.3. Analiza rozwoju inwestycyjnego sąsiedztwa	26
3.4. Analiza występującej zieleni.....	27
3.5. Komunikacja.....	27
3.6. Kompozycja obszaru.....	28
3.7. Synteza analiz.....	28
II CZĘŚĆ.....	29
1. DANE OGÓLNE.....	29
1.1 Przedmiot i zakres opracowania	29
1.2 Opis projektu.....	29
2. OPIS TECHNICZNY PLANU ZAGOSPODAROWANIA TERENU.....	30
2.1 Istniejący stan zagospodarowania terenu	30
2.2. Projektowane zagospodarowanie terenu	30
2.2.1. Zgodność z miejscowym planem zagospodarowania przestrzennego.....	31
2.2.4. Bilans powierzchni terenu	32
2.2.5. Komunikacja.....	32

2.2.6. Zacienianie	32
2.2.7. Odległość usytuowania elementów zagospodarowania terenu	32
2.2.8. Ochrona przeciwpożarowa	32
2.3. Część architektoniczna – Gdańskie Centrum Kreatywności	33
2.3.1. Koncepcja architektoniczna	33
2.3.2. Program funkcjonalno-przestrzenny	33
2.3.2.1. Wykaz pomieszczeń	34
2.3.3. Materiały	36
2.3.4. Parametry techniczne	36
4. PODSUMOWANIE	37
ŹRÓDŁA ONLINE	39
WYKAZ ZDJĘĆ I RYSUNKÓW	39

I CZĘŚĆ

1. Wstęp i cel pracy

Głównym celem projektu jest adaptacja terenu Dawnej Rzeźni Miejskiej w Gdańsku na nowe funkcje i możliwości oraz stworzenie przestrzeni budującej świadomość urbanistyczną, a także ukazanie jak można tworzyć i rozumieć architekturę w sposób kreatywny i zachęcić do użytkowania.

1.1 Lokalizacja

Teren znajduje się w Gdańsku, stolicy województwa pomorskiego, znajdującego się nad Morzem Bałtyckim u ujścia Motławy do Wisły nad Zatoką Gdańską. Gdańsk razem z Sopotem oraz Gdynią tworzy Trójmiasto, czyli policentryczny ośrodek metropolitalny.

Granice opracowania terenu stanowią: ulica Sienna Grobla, ulica Długa Grobla, ulica Angielska Grobla, ulica Pułkownika Jana Dziewanowskiego oraz ulica na Stępcie, znajdująca się nad kanałem o tej samej nazwie. Obszar opracowania znajduje się przy ulicy Angielska Grobla 19.



Rys. 1. Mapa z oznaczonym terenem projektowym [maps.google.com, 2021]

Obszar projektowy obejmuje 8,6 ha.

1.1.1. Rys historyczny

Ulica Angielska Grobla w średniowieczu znajdowała się poza murami Głównego Miasta, a swoją nazwę (ów. *Agger anglicorum*) wzięła od kupców oraz kolonii angielskich, osadzonych na tym terenie w XV wieku, ze względu na wrogość ówczesnych gdańszczan. Teren jeszcze w 1764 roku służył składowaniu drewna przez browarników i nosił nazwę Brauer Holzraum. Po roku 1840 powstały tutaj dwa spichlerze wojskowe Urzędu

Prowiantowego (obecnie wypalone). Na wschód od tych obiektów znajdowała się tzw. Łąka Klepek (niem. *Kalpperwiese* – od *Klappholz* – pol. *drewno dla klepki*). Było to miejsce na zapleczu bastionu Jednorożec [Rys. 2.] (niem. *Eichhorn*), powstałym w latach 1627-1628, równocześnie z bastionami: Gniady Koń (niem. *Braun Ross*), Lew (niem. *Löwe*) i Wół (niem. *Ochs*), oraz budową fosy wewnętrznej oraz tzw. płaszcza (zewewnętrzny wał położony przed fosą na całej jej długości) [gdanskstrefa.com, 2017].

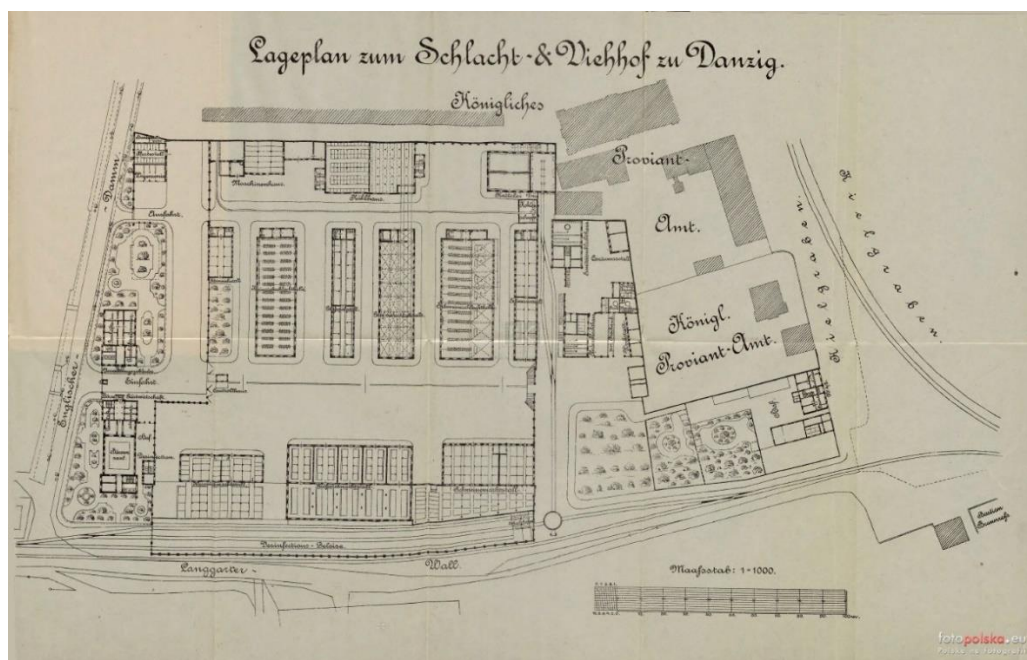


Rys. 2. fragment ryciny: Plan Gdańska z roku 1679

Łąka Klepek była miejscem przechowywania drewna, co istotne - właśnie fosa, sąsiadująca z bastionem Jednorożec, była miejscem składowania drewna na wodzie. Do takiej formy przechowania surowca mógł służyć też kanał Na Stępce.

W latach 1878-1895 podejmowano działania mające na celu przywrócenie miastu dawnego charakteru za sprawą defortyfikacji. W tym czasie znacznie wzrosło zapotrzebowanie nie tylko na nowe urzędy, biura czy budynki użyteczności publicznej, ale także na nowe zakłady przemysłowe, lokowane w granicach fortyfikacji [Lorens, 2018]. Po długich i owocnych negocjacjach Rada Miejska zatwierdziła fundusze na prace przygotowawcze do projektu rzeźni w 1868 roku [Kohnke, 1908]. Powierzchnia terenu jak również dogodna lokalizacja była idealnym wyborem na import oraz eksport uboju. Gdańska Rzeźnia Miejska została otwarta 1 listopada 1894 roku w miejscu umożliwiającym zarówno dostęp do linii kolejowej przy ulicy Angielska Grobla [Rys. 3.], oraz do kanału wodnego Na Stępce [Rys. 3., 4.]. Obszar posiadał własną bocznicę kolejową (bocznica powstała w 1893 roku, przedłużona w 1898 roku do elektrowni miejskiej na Ołowiance, czynnej do 1975 roku) biegnącą wzdłuż opływu Motławy oraz własne nabrzeże portowe, które mogło przyjmować statki morskie o wielkości do 1000 RT.

Ówczesna rzeźnia była zakładem wyjątkowo nowoczesnym. Skupiano się w dużej mierze na pozyskiwaniu mięsa z uboju dokonanego w sposób zgodny z zasadami higieny. Uzyskany surowiec uzupełniał zapotrzebowanie miasta, a jego część można było przeznaczyć na eksport. Na terenie znajdowały się między innymi specjalne chłodnie i zamrażalnie, własna fabryka lodu czy też oddzielna chłodnia do jaj. [dziennikbałtycki.pl, 2019]



Rys. 3. 1894 r., Plan rzeźni miejskiej [fotopolska.eu, 2015]



Rys. 4. Poczta z widokiem na Rzeźnię Miejską, 1929 r. [fotopolska.eu, 2015]

Na zachowanych dokumentach, zdjęciach oraz pocztówkach można przeanalizować oraz zwizualizować sobie architekturę oraz funkcjonalność zakładów. Na załączonej pocztówce [Rys. 4.] pośrodku można dostrzec Ołowiankę z widoczną elektrownią (z lewej) i przepompownią ścieków (z prawej). Poniżej Ołowianki znajduje się Kanał Stępkarski (Na Stępce) a jeszcze niżej widać dwa spichrze wybudowane pod koniec XIX wieku, które ówczesnie służyły jako magazyny zapasów żywności na wypadek trudnych czasów. Obok w prawo i lewo zabudowania gdańskiej rzeźni, która po uruchomieniu przejęła oba spichrze. Powyżej Ołowianki, Motława i Rybackie Pobrzeże. U samej góry, nieco w prawo widoczny budynek Poczty Polskiej w Gdańsku [gedanopedia, 2020] [fotopolska.eu, 2015].

Pod koniec lat 30. rozpoczęto prace nad przekształceniami w obrębie Śródmieścia. Jeszcze przed wojną planowano zmiany funkcjonalne, między innymi wycofanie przemysłu z Ołowianki, Wyspy Spichrzów, a także Rzeźni Miejskiej, próbując rozdzielić funkcje przemysłowe od śródmiejskich, w myśl postulatów modernistycznych [Lorens, 2018]

Gdańska Rzeźnia Miejska nie uległa większym zniszczeniom w czasie wojny, co pozwoliło zakładowi wznowić prace chwilę po jej zakończeniu [Zdj. 1.]. W tym czasie teren rzeźni przeszedł w posiadanie osób prywatnych, co doprowadziło do powolnego zanikania zakładów i rozpoczęło proces dewastacji. Budynki były rozkradane oraz ulegały wielu pożarom. Obiekty znajdujące się na terenie zakładów zostały wpisane do rejestru zabytków w roku 1983 i wówczas było ich 22 [Rys. 5. ,6.]:

- restauracja,
- budynek zarządu rzeźni,
- hala skupu małego bydła,
- budynek dezynfekcyjny,
- hala skupu koni i krów,
- hala skupu,
- hala uboju,
- chlewnia,
- hala uboju krów,
- hala uboju małego bydła,
- chlewnia małego bydła,
- chłodnia,
- przetwórnica,
- stajnia i wozownia,
- hala uboju koni,
- hala uboju bydła,
- przetwórnica gotownia,

- kotłownia,
- magazyn zbożowy,
- magazyn zbożowy,
- magazyn zbożowy



Zdj. 1. Widok na Rzeźnię Miejską z lotu ptaka, 1947 r. [forum.dawnygdansk.pl, 2011]

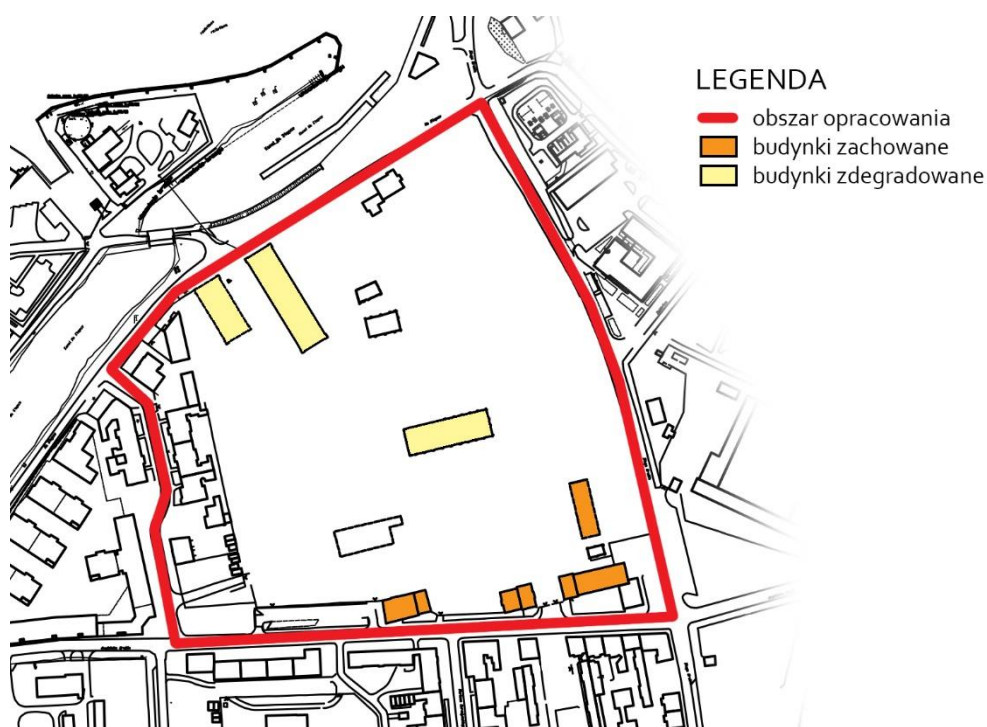


Rys. 5., 6. Skan decyzji w sprawie wpisania Zakładów Mięsnych przy ulicy Angielska Grobla 19 do rejestru zabytków wraz z mapą. [fotopolska.eu, 2011]

Od roku 1993 rozpoczęto postępowania o prawa do nieruchomości pomiędzy właścicielem – Skarbem Państwa, a syndykiem – Przedsiębiorstwem Państwowe Zakłady Mięsne, który to syndyk w 2003 otrzymał pełnię praw. Równolegle w tym czasie, na różne wnioski różnych podmiotów, stopniowo były wyłączone budynki Dawnych Zakładów Mięsnych z rejestru zabytków. W 2001 roku na wniosek prywatnych użytkowników wieczystych wyłączono budynki, których konstrukcja była zniszczona przez pożar, skorodowana lub zdewastowana, przez co stanowiły również realne zagrożenie życia. Wniosek został złożony do Ministra Kultury, a sam proces nadzorował generalny konserwator zabytków.

1.1.2. Stan obecny

Spośród 22 obiektów wpisanych do rejestru zabytków pozostało jedynie 4 zachowanych w całości oraz 3 obiekty zdegradowane.



Rys. 7. Mapa z oznaczeniem budynków objętych ochroną konserwatorską

Jako przyczynę zaistniałej sytuacji w postaci degradacji oraz wypisywania obiektów z rejestru zabytków, Urząd Miasta Gdańska wskazuje wieloletnią kwestię sporną o prawo do nieruchomości oraz zły stan techniczny budynków.

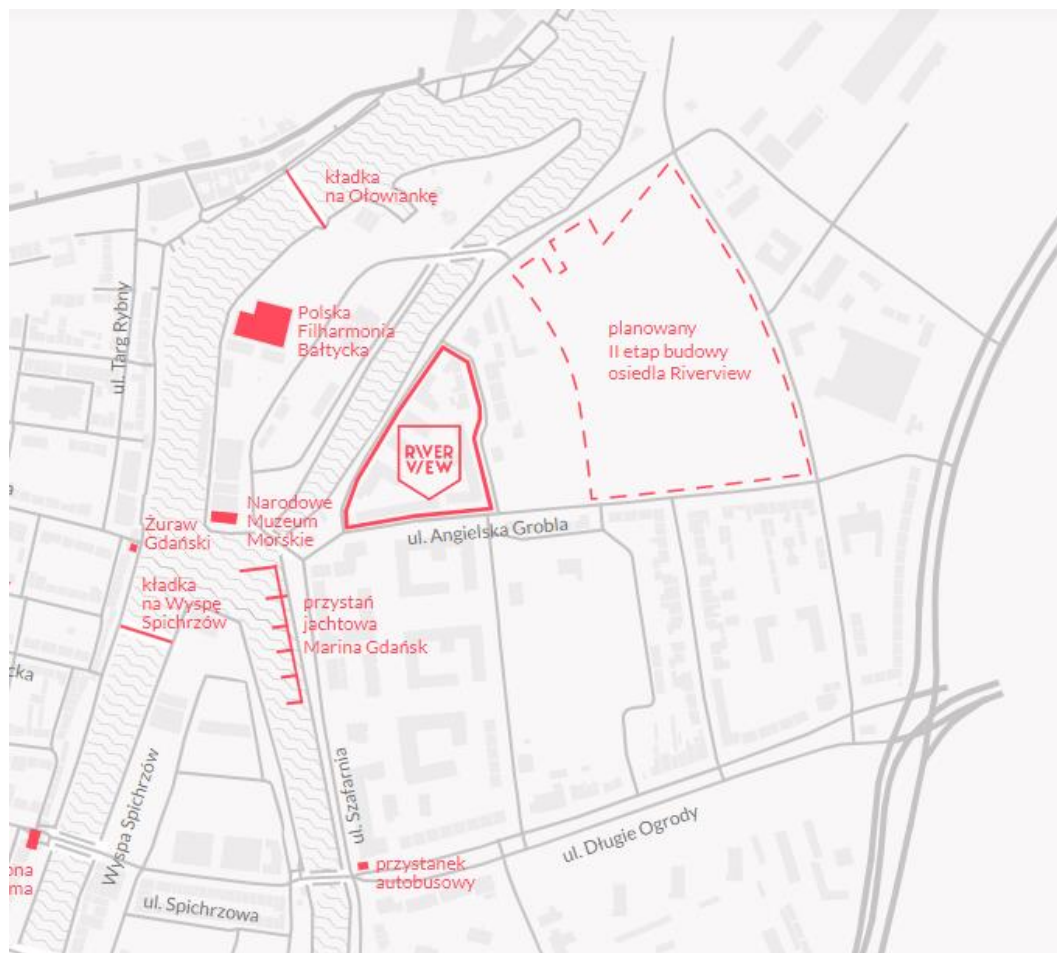
Na terenach dawnych Zakładów Mięsnych obowiązuje aktualnie plan zagospodarowania przestrzennego Śródmieście, Angielska Grobla i Długa Grobla (1196).

1.1.3. Strategia miasta i właścicieli

Obecnie tereny Dawnej Rzeźni są podzielone pomiędzy dwóch prywatnych właścicieli – firmę Vastint i Domus Amica UAB z Kłajpedy. Anna Iwanowska z Urzędu Miejskiego Gdańska zaznacza, że „Teren ten położony w granicach zespołu zabudowy dawnych

Zakładów Mięśnych wpisany jest do rejestru zabytków oraz znajduje się na obszarze historycznego miasta Gdańska również wpisanego do rejestru zabytków, zatem inwestor musi uzyskać pozwolenie Miejskiego Konserwatora Zabytków na realizację zamierzonej inwestycji”

Firma Vastint zburzyła część budynków, z uwagi na ich niemożność dalszej eksploatacji, i zaznacza, że jako deweloper muszą dopilnować odpowiedniego zabezpieczenia terenu. Firma jest właścicielem sąsiedniej inwestycji o nazwie Riverview. Vastint planuje rozbudowę wyżej wymienionej inwestycji właśnie na terenach dawnych Zakładów Mięśnych, jako etap II.



Rys. 8. Plan inwestycji Riverview [riverview.pl]

Inwestor Domus Amica UAB natomiast planował, aby zaadaptować część obiektów, które przetrwały i wciąż należą do rejestru zabytków, na kompleks hotelowy. [radiogdansk.pl, 2017]

1.1.4. Wnioski

Charakterystyka terenu wymaga zaplanowanych działań związanych nie tylko z projektowaniem, ale również z tożsamością historyczną. Istotą zagospodarowania miejsca jest uszanowanie i restauracja istniejących obiektów w sposób, który jednocześnie pozwoli na stworzenie nowych struktur, harmonizujących z miejscem, jak i przyciągnie ludzi do tej części miasta. Niewskazane byłoby odtworzenie funkcji przemysłowej terenu, gdyż lokalizacja jest korzystna (bliskość śródmieścia) i jej potencjał pozwala na adaptację terenu pod funkcje nowatorskie i ciekawe.

2. Studium problemu

2.1. Dzielnice kreatywne

2.1.1. Miasto kreatywne

Idea kreatywnego miasta jest terminem coraz częściej spotykanym w opracowaniach naukowych, zwłaszcza w ostatnich dekadach. Współcześnie urbaniści nie skupiają się jedynie na projekcie miasta jako skończonej całości, a traktują to bardziej jak wstęp do pewnego wszechstronnego procesu rozwojowego. Jednak niektóre miasta wydają się bardziej *kreatywne* od innych, co rodzi pytania *dlaczego?* oraz *jak?* Jak to możliwe, że niektóre miasta zdają się bardziej korespondować z ideą miasta kreatywnego, od innych? Nie istnieje żadna strategia opisująca formułę sukcesu miasta w dążeniu do kreatywności. Proces ten może przybierać różne kształty: może być wynikiem podejścia odgórnego lub oddolnego, może angażować bardziej lub mniej władze lokalne, a także może oznaczać wyraźną orientację kulturową lub jej kombinację. *Kreatywność to bardzo potężna waluta w nowym rozwoju miast, a składa się na nią 5 elementów: ciekawość, wyobraźnia, kreatywność, innowacyjność i wynalazek* [Landry, 2012, s. 35], i to właśnie od ciekawości wywodzi się idea *Miasta Kreatywnego*. Pozwala poszerzyć horyzonty i spróbować nowych rozwiązań. Otwiera umysł na nowe spostrzeżenia i wnioski, które przyczyniają się potem do ambitnych działań innowacyjnych, a zdobyta poprzez *ciekawość* wiedza i doświadczenie są kluczowe dla tworzenia i podejmowania lepszych działań urbanistycznych, ale i strategii gospodarczych. Kreatywność pozwala „wyłamać” się z przyjętych norm i podążania jednym, z góry założonym, torem, tym samym pozwalając wypracować nowe ścieżki działania, co nierzadko kończy się sukcesem w skali globalnej.

2.1.2. Koncepcja miasta kreatywnego

W latach 70. i 80. XX wieku w wyniku deindustrializacji nastąpił spadek liczby firm i zatrudnienia. Wiele miast musiało skonfrontować się z niezamieszkanymi terenami przemysłowymi, zlokalizowanymi w dużej mierze blisko centrum miasta. Na opustoszałych terenach pozostało wiele starych magazynów, pomniejszych budynków przemysłowych czy domów i starszych mieszkań, o wartościach symbolicznych i architektonicznych. Od połowy lat 80. XX w. nastąpił ponowny wzrost gospodarczy, tym samym wzrost zatrudnienia, spowodowany rozwojem usług konsumenckich oraz

producentów. Natomiast stare obiekty poprzemysłowe stały się swoistym inkubatorem i przestrzenią eksperymentalną dla przemysłu kulturowego, tym samym dla nowego nurtu kreatywnego. Rozpoczęła się działalność nowatorskich firm, pracowni artystycznych, pracowni projektowych oraz wszelkimi działalnościami związanymi ze sztuką nowych mediów. Działalność produkcyjną wyparła kultura materialna i niematerialna, zajmując przy tym stare obiekty poprzemysłowe. W dobie tak prężnie rozwijającego się nurtu polityka kulturalna miasta była częściej wykorzystywana w strategiach rewitalizacji miast, a nowa lokalna struktura gospodarcza pozwalała na rekompensatę utraconych miejsc pracy poprzez nowe możliwości w przemyśle kreatywnym. W podstawowych założeniach Miasto Kreatywne miało się skupiać głównie na potencjale kultury w imię tego, że każde miasto ma skupiać się na swojej wyjątkowości i unikalności. Dopiero z czasem okazało się, że nurt kreatywny obejmuje również o gospodarkę, politykę, biurokrację, a miasta powinny zmienić strategię rozwoju, i tak na przykład zamiast stawiać na masową produkcję, skupiać się na innowacjach. Czynniki kultury zmusił miasta do zmiany priorytetów, a kluczowe stało się promowanie kreatywności i podejmowania prób na swój sposób eksperymentalnych, co na przestrzeni czasu miało przynieść miastu korzyści [Landry, 2012]. Przemysł kulturalny jest obecnie postrzegany jako jeden z fundamentów powstających postindustrialnych gospodarek miejskich oraz jako ciekawe źródło innowacji. Istnieje wiele przykładów ukazujących jak duży wpływ, na politykę przestrzenną miasta i gospodarkę, a także rewitalizację miast, mają małe przedsiębiorstwa kulturalne. Przemysły kultury są w stanie bezpośrednio oraz pośrednio wytwarzać korzyści materialne dla gospodarki miejskiej i społeczeństwa, ale także korzyści niematerialne, jak na przykład poprawa jakości życia.

Przemysł kultury w dzisiejszych czasach jest centralnym punktem kształtowania polityki w wielu miastach Unii Europejskiej oraz poza nią, jednak to na ostatnie lata przypada największa „gorączka” kulturowa oraz rywalizacja pomiędzy decydentami. Każde większe miasto podejmuje działania w otrzymaniu statusu „miasta kreatywnego” czy „Europejskiej Stolicy Kultury”.

Wizja Miasta Kreatywnego nie jest jedynie koncepcją miasta, a ogólnym nurtem rozwoju. W swoich założeniach strategia rozwoju kreatywnego tyczyła się zmian w strukturze przestrzennej miast, jednak w dużych aglomeracjach częściej spotyka się dzielnice czy strefy kreatywne. Przemysł kultury często nie jest w stanie prowadzić tak szerokiej ekspansji

i koncentruje się w mniejszych ośrodkach miejskich. Istotnymi obiektami przekształceń sprzyjających temu zjawisku są obiekty i tereny poprzemysłowe, które w wyniku przemian społeczno-gospodarczych pozostały opustoszałe i dewastowane z biegiem czasu. Stare obiekty i tereny przemysłowe stanowią idealny fundament na stworzenie funkcji kreatywnych,

a dzięki symbolicznej wartości i efektem wizualnym są często wybierane na kolebki dla przemysłu kultury.

2.1.3. Przykłady realizacji

Strategia rozwoju kreatywnego miasta jest tworem bardzo wszechstronnym i zróżnicowanym. Nie ma jednej skutecznej metody tworzenia takich obszarów, a ich sukces nie musi być gwarantowany. Istotna jest dokładna analiza miejsca i potrzeb, kontekstu, a także nastawienie społeczności lokalnej. Niżej przytoczone przykłady, obrazują jak wiele różnych czynników może przyczynić się do ukształtowania struktury kreatywnej.

HELSINKI, FINLANDIA

Przykładem miasta aspirującego na miano kreatywnego są Helsinki. Miasto Helsinki można nazwać motorem napędowym fińskiej ekonomii i można powiedzieć, że rozwój Finlandii na dobre rozpoczął się wraz z przeniesieniem stolicy właśnie do Helsinek. Dużą rolę w kreowaniu miasta pełni tam system edukacji, a tamtejsze uniwersytety są najstarszymi i najlepiej wykwalifikowanymi uniwersytetami w Finlandii. Warto tutaj zaznaczyć, że istotnym elementem kształcenia jest sztuka. Już w 1871 roku powstał Helsiński Uniwersytet Sztuki i Projektowania. Specyficzną cechą fińskiego społeczeństwa była epoka państwa opiekuńczego w latach 1950-70, a wraz z tym założeniem stworzono podstawowe struktury dla innowacyjnego miasta. Idea państwa opiekuńczego wraz z gospodarką opartą na wiedzy jest fundamentalną tezą Manuela Castellsa i Pekki Himanen, którzy w 2002 roku studiowali „Fiński model społeczeństwa informacyjnego”. Duże znaczenie dla polityki miasta ma konkurencyjność globalna. Jednym z innowacyjnych realizacji Helsinek jest tak zwany *naukowy korytarz*. Jest to system korytarzy, a każdy z nich obejmuje konkretne węzły tematyczne o charakterze edukacyjnym. Przykładowymi węzłami są: węzeł inżynieryjny (Politechnika Helsińska), węzeł medyczny (Meilahti – wydział medyczny Uniwersytetu Helsińskiego), węzeł nauk społecznych i humanistycznych w centrum miasta, węzeł nauk przyrodniczych i ścisłych w Kumpula, węzeł rolnictwa i leśnictwa w Viikki oraz węzeł nauk dotyczących sztuki oraz projektowania w Arabianranta [Inkinen, Vaattovaara, 2007].

Miasto Helsinki jest bardzo ważnym źródłem kulturowym dla Finlandii. Stanowi konkurencję dla innych miast europejskich w tej dziedzinie. Pojęcie „kreatywności” jest w Helsinkach bardzo popularnym tematem dla badań, szczególnie od czasu opublikowania książki „Klasa Kreatywna” Richarda Floridy. Tezy przedstawione w tej książce studiowała Satu Silvanto w 2005 roku na przykładzie Helsinek, i na podstawie tych tez można zidentyfikować poszczególne grupy zawodowe oraz zawody kreatywne oparte na wiedzy. Przykładami takich zawodów są: redaktorzy, projektanci, architekci, artyści, inżynierowie oraz badacze [Silvanto, 2005]. Silvanto pisze również, że robotnicy w zawodach twórczych to „nomadowie”, którzy wybierają swoje miejsce zamieszkania według atrakcyjności. Na atrakcyjność miejsca ma wpływ zróżnicowana oraz rozległa oferta usług kulturalnych, a przykładem miasta, którego używa Silvanto jest Barcelona, jako miasta które jako jedno z pierwszych dostrzegło znaczenie kultury. Silvanto twierdzi, że „klasa kreatywna” jest

bardziej zainteresowana sztuką uliczną i spontaniczną, niż tradycyjnymi jej formami. Biorąc pod uwagę statystyki kondycji kulturalnej w Helsinkach, na tle innych miast, widać, że to Helsinki są punktem koncentracji kulturowej w Finlandii. Jedynymi obiektami kulturalnymi, które można określić rozproszonymi po państwie, są obiekty sportowe. Jednak rozwój kulturalny miasta był najbardziej intensywny dopiero po roku 1990. Właśnie po tym roku otwarto wiele nowych obiektów, lub poddawano renowacji nieużywane zabytki kultury – właśnie w tym okresie można odczuć potrzebę społeczeństwa dla takich aktywności kulturalnych [Inkinen, Vaattovaara, 2007].

Sztuka i kultura obejmują ogromną część zatrudnienia Helsinek. W grudniu 2001 roku w sektorze kultury pracowało 31 788 osób co stanowi 7% wszystkich zatrudnionych w obszarze metropolitalnym Helsinek. W samych Helsinkach procent ten stanowił już 8,5%, natomiast w kontekście całej Finlandii osoby zatrudnione w sektorze kulturalnym stanowią jedynie 4% [Inkinen, Vaattovaara, 2007].

Innym istotnym elementem „kreatywnego” podejścia w Helsinkach jest produkowanie i publikowanie literatury. Wydawnictwa Helsińskie stanowią 41,1% wydawnictw w całej Finlandii, a od 1980 do 2005 roku odsetek przetłumaczonych książek wzrósł dwukrotnie. Media drukowane, nawet w dobie cyfryzacji, są tam jednym z głównych kanałów dystrybucji informacji [Inkinen, Vaattovaara, 2007].

Dyrektorka działu faktów miejskich, Asta Manninen, twierdzi, że Helsinki są w znakomitej pozycji w gospodarce opartej na wiedzy i kreatywności oraz jej rozwoju. Helsińscy producenci w dużej mierze dążą do rynku międzynarodowego. Manninen podkreśla znaczenie słów *projekt* oraz *jakość*. Politycy oraz urzędnicy helsińscy rozumieją znaczenie działalności kulturalnej w tworzeniu atrakcyjnego środowiska miejskiego. Helsinki dobrze wypadają w międzynarodowych badaniach porównawczych dotyczących kreatywności i innowacji [Inkinen, Vaattovaara, 2007].

BUDAPESZT, WĘGRY

Niegdyś siedziba społeczności żydowskiej, a dzisiaj obszar kreatywnych społeczności, subkulturowych przedsiębiorstw oraz skoncentrowanym wokół unikalnych lokali miasta (zwanymi „barami z ruinami”) życiu nocnym. Siódma dzielnica Budapesztu po II Wojnie Światowej została terenem pełnym opuszczonych domów i zdegradowanych obszarów. Z czasem dzielnica zapełniała się i przyciągała do siebie niszowych artystów oraz twórców kultury, którzy z opuszczonego miejsca stworzyli swoisty ośrodek kulturalny. W 7. dzielnicy Budapesztu na lokalną kulturalność duży wpływ mają bary z ruinami, które na początku XXI wieku były wspólną przestrzenią organizacji imprez, a teraz są wizytówkami marketingowymi dla miasta i urbanistyki. Najskuteczniejszym sposobem na przedstawienie dzielnicy kreatywnej jest skupienie się na jej użytkownikach przestrzeni, którzy wnoszą istotny wkład w klimat dzielnicy, która tworzy „środowisko twórcze” [Hall, 2000] i to właśnie z ruin powojennej dzielnicy, poprzez napływ pojedynczych przedstawicieli kultury,

a następnie stosunkowego rozwoju przedsiębiorstw z tym związanych, możemy nazywać dzisiaj tę dzielnicę dzielnicą kreatywną Budapesztu [Tóth A., Keszei B., Dúll A., 2014].



Zdj. 2. Bar Szimpla Kert nocą
[ruinbarsbudapest.com]



Zdj. 3. Bar Szimpla Kert popołudniu
[ruinbarsbudapest.com]

Pierwszy bar z ruinami „Szimpla Kert” (węgierski: *prostý ogród*) [zdj. 2, zdj. 3] otwarto w 2001 roku w starym, opuszczonym budynku, a zaraz po nim otwierały się kolejne. Puste obiekty dawały dużo przestrzeni i możliwości bezrobotnym twórcom, którzy zakładali tutaj pierwsze mikroprzedsiębiorstwa skupione głównie na kulturze i rękodziele. Bary w ruinie były „połączeniem warsztatu i salonu wystawowego oraz miejsca imprezowego. Pracowano nad koncepcją społeczności, która przyniosła nową jakość w szerokim zakresie usług” [Ongjerth, 2013].

Praca w barze z ruinami była niepewna. Umowy były z reguły krótkoterminowe, więc zawsze pozostawiało to wrażenie okresu przejściowego. Ongjerth [2013] opisał to jako „romans przejścia”. Ta niepewność oraz krótkoterminowość znajdowała odzwierciedlenie w urządzaniu i projektowaniu takich miejsc. Były one często pełne starych mebli, często zbieranych z ulicy lub z opuszczonych budynków [zdj. 3], a ściany pokrywało graffiti. Całość wykreowała swój własny, unikalny klimat i tworzyła idealny „plac zabaw dla dorosłych” [Ongjerth, 2013].

Bary w ruinach miały wiele cech wspólnych, między innymi przedsiębiorczość kulturalną, rozwijaną dzięki wykorzystywaniu cech fizycznych i społecznych; ekologię i mobilizowanie lokalnych sieci zasobów – odróżnia to te przestrzenie od tradycyjnych miejsc w mieście o tej samej funkcji. Kawiarnie i kwaciarnie z reguły pełnią rolę pomocniczą w mieście, natomiast bary w ruinach stały się „centrami kulturowymi” tkanki miejskiej. Organizowane są tam wydarzenia kulturalne, koncerty, pokazy mody, imprezy i mają bardzo silny wpływ na tworzenie społeczności i tożsamości [Tóth A., Keszei B., Dúll A., 2014].

W 7. dzielnicy Budapesztu powstają standardowe usługi, jednak o niestandardowym podejściu. Panuje wyraźna zmiana tworzenia struktur miejskich i wychodzenie naprzeciw

ludziom, przy ciągłym rozwoju i wszechstronności działań. W tej dzielnicy znajdują się między innymi sklepy, w których poza zakupami można zrobić sobie zdjęcie u fotografa, napić się lokalnej herbaty lub spróbować lokalnych specjałów. Właściciel, Printa, jednego z takich obiektów (będącego jednocześnie *concept shopem*, galerią, drukarnią i kawiarnią) oświadcza „*Jesteśmy niezależni wśród galerii, bo to jest skomercjalizowana galeria. Tutaj ludzie mogą robić zakupy i jednocześnie napić się kawy, aby nie czuć się nieswojo.*” Właściciele starają się połączyć alternatywne, wiarygodne źródła kapitału subkulturowego. Sprzedaż jest głównie prowadzona dla zagranicznych turystów, którzy nie chcą kupować w galeriach handlowych, i doceniają ręcznie robione produkty, a także lokalne wyroby projektantów czy też kuchnię. Z kolei przedsiębiorcy wychodzą im naprzeciw i oferują starannie wyselekcjonowane lokalne wyroby odzwierciedlające ich subkultury i środowisko miejskie. To nie są produkty tworzone bez pomysłu, to są inspiracje z dzielnicy, z jej talentów. Przedsiębiorcy zasięgają wiedzy u artystów i projektantów, którzy wpisują się w ich odrębny profil, na lokalnych targach sztuki, lub na ulicy [Tóth A., Keszei B., Dúll A., 2014].

PODSUMOWANIE

Opisane przykłady obrazują jak różne przyczyny mogą składać się przekształcenia przestrzeni miejskiej zgodnie z nurtem kreatywnym. W Helsinkach promuje się idee kulturowe, a kreatywne podejście jest terminem, z którym planiści miasta obcują od dłuższego czasu. W realizacjach helsińskich można dojrzeć postępowy schemat myślowy projektowania – widać duży nacisk na innowacyjność i sztukę, i to w kontekście całego miasta. Drugi przykład reprezentuje podejście bardziej lokalne – skupia uwagę się na jednej dzielnicy Budapesztu, zniszczonej podczas II Wojny Światowej. Skutki wojenne pozostawiły po sobie opustoszały teren pełen ruin, i właśnie to był punkt wyjścia do stworzenia czegoś nowego. Zaadaptowano pozostałości dzielnicy na nowe, kulturalno-usługowe funkcje, a sam teren odżył i stał się tętniącym życiem punktem na mapie, który warto odwiedzić. Oba przykłady są diametralnie różne od siebie, w kontekście skali, ale i idei początkowych. Helsinki jako miasto, skupiają się na nowatorskim podejściu wobec strategii całego miasta. Planiści helsińscy traktują specyfikę przestrzenną jako bardzo istotny element strategii rozwoju, dotyczący różnych dziedzin i form interwencji przestrzennej, natomiast w dzielnicy Budapesztu skupiono się głównie na stworzeniu miejsca przyjaznego ludziom i dającym poczucie spełnienia kulturowego. Skupiono się na lokalnym nadaniu nowej funkcji obszarowi zdegradowanemu fizycznie, pozbawionemu społeczności i tożsamości.

2.1.4. Realizacje na terenach przemysłowych

BIRMINGHAM, WIELKA BRYTANIA

Birmingham znajduje się w najstarszym i najbardziej przemysłowym regionie Wielkiej Brytanii. Od lat 70. XX wieku odnotowuje stały spadek zarówno w sektorze zatrudnienia,

jak i liczbie mieszkańców. W latach 1981-1993 spadek wyniósł 34% w samym sektorze wytwórczym (głównie stali), a najniższy poziom bezrobocia miasto osiągnęło w roku 1985 kiedy to wynosił on 18%, co skutkowało określeniem Birmingham jako miasta nieatrakcyjnego [Van del Berg i in. 2000]. Te wydarzenia, jak i rozwój technologiczny, skutkujący brakiem zapotrzebowania na istniejące tereny przemysłowe, pchnął władze do stworzenia strategii modernizacji gospodarki miejskiej [Birmingham City Council, 1986], która intensywnie była formowana przez kolejne lata. Strategia zakładała między innymi poprawę jakości przemysłu turystycznego, co miało przełożyć się na wzrost gospodarczy, bardziej zdecydowanej orientacji międzynarodowej i lepszej dostępności. W ramach realizacji zdecydowano się na remont lotniska, rozbudowę systemu drogowego, przebudowę barier, fizycznych i psychicznych, między dzielnicami miasta oraz stworzenie środowiska przyjaznego pieszym [Lavanga M. i in., 2008].

W kontekście przemian powstało wiele projektów zgodnych z nowymi założeniami, lub całkowicie nowatorskich. Jednym z przykładów mających przyczynić się do realizacji celów strategii rozwoju jest dzielnica Custard Factory [zdj. 4].



Zdj. 4. Custard Factory, Gibb Street, Birmingham, UK [grapevinebirmingham.com]

Jest to niezależna dzielnica miasta, zwana miejscem zakupów, centrum biznesowym lub kreatywnym i cyfrowym miejscem pracy. Powstała w miejscu dawnych budynków fabrycznych z przełomu XIX i XX wieku. Projekt otrzymał w ramach City Grant Award 800 000 funtów, a na renowację terenu, około 15 akrów (60 000 m²), dostał dofinansowanie z sektora publicznego, które pochłonęło 1,6 mln funtów. W samej pierwszej fazie projektu powstało około 300 miejsc pracy i 145 mieszkań do użytku artystów i projektantów, a całość

projektu zakłada stworzenie łącznie 1000 nowych stanowisk [Sykes, 2000]. Projekt jest obecnie domem dla setek małych i średnich firm medialnych i kreatywnych. W samym Scott House, widocznym na zdj. 4. po prawej stronie stworzono nad parterem około 200 pracowni artystycznych i projektowych, a w parterach znajdują się kawiarnie, pracownie tańca, sale konferencyjne, sale do terapii holistycznej oraz galerie, sklepy, rzeźby oraz fontanny [Stratton, 2000]. Drugi etap, ukończony w 2002 roku, skierowany głównie do sztuki nowych mediów i obejmuje około 100 biur, pracowni, galerii, restauracji i sklepów. Charakterystycznym punktem jest The Green Man [zdj. 5.], czyli 12-metrowa rzeźba wykonana z materiałów organicznych, a Medicine Bar, czyli kawiarnia o funkcji sceny muzycznej, pełni też funkcję centralnego miejsca spotkań [Lavanga M. i in., 2008].



Zdj. 5. *The Green Man* [Birminghammail, 2017]

Custard Factory stało się ogromną inspiracją i zainicjowało kilka dodatkowych projektów w swoim bliskim otoczeniu. Custard Factory Creative Hub znajduje się w niedalekiej odległości od oryginalnego Custard Factory i w swoim założeniu zapewnia wsparcie biznesowe kreatywnym przedsiębiorcom, natomiast Custard Factory Creative Industry Forum oferuje osobistą pomoc i szkolenia. Custard Factory Theatre Project wspiera młodych przedsiębiorców zapleczem szkoleniowym, technicznym oraz przestrzenią teatralną, a Screen Hub west Midlands zapewnia firmom z branży filmowej określone obiekty i wsparcie biznesowe. Przedsiębiorczość kreatywna w Custard Factory jest cały czas stymulowana poprzez zarówno przestrzeń fizyczną, niezbędne materiały, wsparcie biznesowe oraz szkolenia [Lavanga M. i in., 2008].

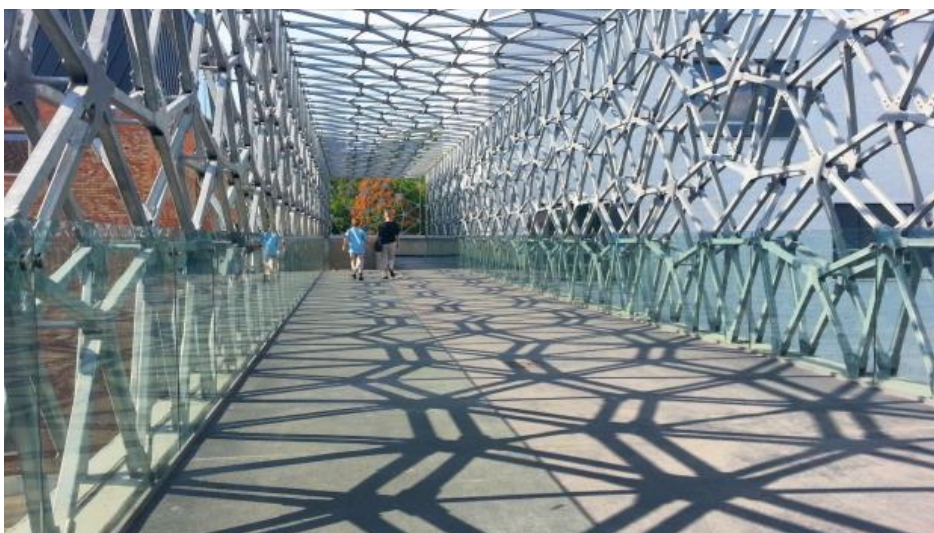
Dzisiaj strategia rozwoju Birmingham jest powszechnie chwalona i służy za dobry przykład na całym świecie. Custard Factory jest prywatną inicjatywą, rozwijaną przez prywatne podmioty sektora kreatywnego, jednak sektor publiczny wspierał to kreatywne przedsięwzięcie na wiele sposobów. Wsparcie finansowe, jak i udana strategia rewitalizacji miasta pozwoliły i ułatwiły takie działania jak prężny rozwój tej dzielnicy. Wizerunek miasta

uległ znacznej poprawie, co skutkowało napływ turystów (23 miliony rocznie) [Van den Berg i in. 2000], a zatrudnienie w mieście zostało zróżnicowane i obejmuje dodatkowe 26 000 stanowisk w samym sektorze kreatywnym [Brown i in., 2007]. Dzięki owocnemu przenikaniu się prywatnych inicjatyw i wsparciu publicznemu osiągnięto realizację, którą można nazwać sukcesem i inspiracją dla rozwoju miast na całym świecie.

PECZ (PÉCS), WĘGRY

Pecz to nie jest spore miasto, jednak zawsze było to miasto wielu kultur i domem dla mniejszości etnicznych. Dzisiaj Pecz funkcjonuje jako miasto ogród. Znajdują się dzielnice tworzące „miasta w mieście” i właśnie na wschodzie miasta, w jednej z dzielnic, w roku 1853 powstała manufaktura porcelany Zsolnay [Panyik, 2014]. Od początku istnienia była innowacją i sukcesywnie się rozwijała. Sukces zawdzięczała niecodziennym podejściem do swojego fachu – manufaktura Zsolnay była prekursorem szklenia eozyną oraz tworzyła ceramikę pirogranitową. Firma święciła sukcesy, zdobywała nagrody, oraz prezentowała swoje wyroby na wielu zagranicznych targach, aż do II Wojny Światowej, kiedy to zakład w Budapeszcie został zbombardowany. Wtedy to pozostałe zakłady zostały znacjonalizowane i wykorzystywane do masowej produkcji zwykłych zastaw stołowych, a marka Zsolnay została zdegradowana [Rádóczy, 2010]. W 2005 roku fabryka przeszła na własność gminy Pecz, co było okazją do określenia nowej strategii odbudowy i włączenia tego projektu w zbliżającym się w 2010 roku wniosku miasta Pecz o miano Stolicy Kultury Europejskiej. W nowej strategii uznawano, że przebudowa w celach turystycznych sprawia wrażenie „sztucznej atmosfery muzealnej” pierwotnego założenia, a z kolei przeznaczenie terenu na funkcje komercyjne i biznesowe mogą przyczynić się do częściowej lub całkowitej utraty klimatu miejsca [Takáts, 2009].

Strategia jaką podjęto było ożywienie dziedzictwa przemysłowego poprzez włączenie do niego dziedzictwa kulturowego miasta. Trzy kluczowe instytucje pełniące rolę filarów projektu to: Centrum Muzyczne, Centrum Konferencyjne oraz Biblioteka Regionalna i Informacja Centrum. Te trzy kluczowe elementy zostały wkomponowane w historyczne centrum miasta i kwartał Zsolnay, a za sprawą tego działania zostały zrewitalizowane zdegradowane elementy krajobrazu. Zrekonstruowano ścieżki rowerowe i piesze, parki i skwery, a także zrehabilitowano opuszczone jezioro, które nie było używane od lat 80. XX wieku (ówczesnie jezioro było kąpieliskiem). Aby podkreślić rolę kwartału w dzielnicy, nad główną autostradą wzniesiono most, łączący trzy główne instytucje z kompleksem fabrycznym. Stał się on przezroczystym symbolem sztuki tego miejsca [Panyik, 2014].



Zdj. 6. Most do kwartału Zsolnay [Panyik, 2014]

Budynki wchodzące w skład kompleksu Zsolnay zbudowanego w czasach socjalistycznych zostały głównie rozebrane, a poddane odbudowie zostały cenne budynki fabryczne. Obecnie fabryka Zsolnay dalej prężnie tworzy porcelanę, jednak w mniejszej części fabryki, która jest otwarta dla zwiedzających. Proces produkcji i techniki malowania ręcznego są interesującym elementem turystycznym, a zwiedzający są wprowadzani bezpośrednio do manufaktury Zsolnay, co tworzy swoisty chwyt marketingowy. Dziedzictwo przemysłowe fabryki zostało podzielone na stałe trzy wystawy tematyczne. W pierwszym z nich znajduje się historia i początki firmy Zsolnay, natomiast dwie kolejne zawierają osobno: *epokę różu*, z czasów gdy założyciel firmy lubował się i eksperymentował z kolorową porcelaną, oraz porcelany ze *złotych czasów* dla fabryki.

Pozostałe budynki otrzymały nowe funkcje, głównie kreatywne, edukacyjne i handlowe. Na terenie fabryki Zsolnay powstał Teatr Lalek, Dom Młodzieży i Uniwersytet Teatralny. Warto podkreślić że w Peczu, w Zsolnay, znajduje się jedyny Wydział Sztuki w kraju, co potęguje charakter artystyczny dzielnicy. Corocznie odbywa się tam *Festiwal Zsolnay*, który obejmuje nowe inicjatywy kierowane przez lokalnych artystów oraz lokalne targi sztuki [Panyik, 2014].

Zsolnay to coś więcej niż kompleks kulturalno-artystyczny. Znajdą się tutaj także interaktywna wystawa dla dzieci, schronisko, planetarium, kawiarnie, winiarnia, restauracje oraz ulica handlowa z lokalnym rękodziełem oraz specjałami. Zsolnay obecnie jest symbolem nie tylko dla mieszkańców, ale i turystów. Stanowi bramę kultury wschodniej części miasta Peczu.

WARSZAWA, POLSKA

Warszawa dzisiaj jako największe polskie miasto i jednocześnie stolica kraju, miała bardzo bogatą historię industrializacji. Miasto stało się poważnym ośrodkiem przemysłu na przełomie XIX i XX wieku, zatrudniającym około 30 tysięcy ludzi w 450 fabrykach, a aspekt rozwoju przemysłowego były głównymi czynnikami miastotwórczymi.

Jeszcze przed wojną, w 1899 roku, jedną z wybudowanych fabryk, była manufaktura lniana i jutowa, działająca do 1918 roku zlokalizowana w dzielnicy Praga-Południe, na osiedlu Kamionek. Po I Wojnie Światowej te tereny przejęły Zakłady Amunicyjne „Pocisk”, które wspomagały Wojsko Polskie produkcją amunicji. Zakłady zostały częściowo zbombardowane na początku II Wojny Światowej, a następnie, po wojennej odbudowie rozpoczęła tutaj działalność Warszawska Fabryka Motocykli. Kolejny raz teren zmienił właściciela w 1965 roku, kiedy to teren został przejęty przez Państwowe Zakłady Optyczne, gdzie rozpoczęła się produkcja między innymi podzespołów mikroskopowych i aparatów, a także lornetek teatralnych. Przemysł tej lokalizacji zakończył się w roku 1989, kiedy to wymienione zakłady opuściły budynki przemysłowe na Kamionku [dziendobrywarszawo.pl, 2014]. Do niektórych z tych opuszczonych obiektów wprowadziły się mniejsze warsztaty i hurtownie pasmanteryjne, jednak teren nie miał jednego, wspólnego właściciela i powoli był poddawany degradacji i doczekała „dziwnych” przebudów.

Około roku 2008 na nowo odkryto tereny fabryczne na Kamionku i dostrzeżono ich potencjał. Zaplanowano strategię rewitalizacji tego miejsca i przywrócenie oryginalnego wyglądu budynków przemysłowych. Powstał pomysł inspirowany nowojorską dzielnicą Soho,

a w miejsce fabryk amunicji, juty, motorów i podzespołów optycznych zaczęły powstawać galerie sztuki, pracownie projektowe, teatry, muzeum, restauracje i pomniejsze przedsiębiorstwa. Trzeba zaznaczyć, że jeszcze przed projektem Soho Factory, odbywały się na tym terenie pomniejsze działania rewitalizacyjne, a na terenie działała redakcja pisma „*Malemen*”, powstawały tzw. „kolorowe domki”, a swoje pracownie miały tam biura *WWAA* i *Super Super*. Dzielnica była z dnia na dzień bardziej zdegradowana, dlatego trzeba było podjąć jak najszybciej działania [Garbacki M., Tunajek K., 2014]. Zdecydowano się na otwarcie dzielnicy na miasto – w znaczeniu dosłownym, jaki szerszym. Ponownie otwarto budynki istniejącego kompleksu, jak również uzupełniano je o nowe funkcje tworząc otwarcie dzielnicy na miasto i nowych użytkowników. Projekt był poprzedzony ogromną liczbą analiz i rozważań, aby spełniał jak najlepiej powierzone mu zadanie i nie zaprzepaścił historii miejsca. Tak zrodziła się dzielnica Soho Factory na warszawskim Kamionku.

Soho Factory jest skutecznie rozbudowywane i podejmowane są kolejne etapy inwestycji. Aktualna budowa tworzy na tym terenie swoistą starówkę otoczoną nową architekturą mieszkalną i biurową, a także projektowane są punkty handlowe [zdj. 6]. Opisany etap inwestycji jest etapem II, i niestety sprawia że Soho traci część swojego charakteru.

Na potrzeby nowych inwestycji część obiektów przemysłowych zostało wyburzone, m. in. spora hala, stara walcownia i jeden z murowanych budynków, a w ich miejsce proponuje się nową zabudowę osiedlową [zdj. 8].



Zdj. 7. Wizualizacja pieszej alei
[warszawa.wyborcza.pl, 2014]



Zdj. 8. Wizualizacja nowego budynku

Jednak pomimo rozwoju inwestycji na terenach przemysłowych na Kamionku, wciąż adaptuje się stare budynki fabryczne na nowe funkcje. Jednym z przykładów jest Muzeum Neonów

w budynku nr 73 [zdj. 9]. Znajduje się ono w starym spichlerzu. Swoją aktualną funkcję przyjęło w 2012 roku i ma za cel ukazanie historii i wartości neonów, które zostały już zdjęte i niepotrzebne.



Zdj. 9. Muzeum Neonów [dziendobrywarszawo.pl, 2014]

Zaraz obok Muzeum znajduje się mini-galeria, a idąc dalej Teatr Niewielki, przeznaczony głównie na występy skierowane do dzieci. Na terenie znajduje się również kino, restauracja,

wiele zachowanych elementów infrastruktury czy detali, jak na przykład historyczne lampy. Całość dopełniają wszechobecnie wiszące neony, oraz murale.

„[...] *gdybyśmy wybrali się w te okolice 10 lat, to temu zobaczylibyśmy zaniedbane i opuszczone pofabryczne zabudowania, dziko rosnące drzewa oraz prowizoryczne dobudówki. Dziś jest tu czysto i klimatycznie. Soho Factory stało się wzorcowym połączeniem starego z nowym, budynków poprzemysłowych z nowoczesną architekturą i funkcji mieszkaniowej z kulturalno-rozrywkową.*” [dziendobrywarszawo.pl, 2014].

PODSUMOWANIE

Opisane przykłady na terenach poprzemysłowych potwierdzają i potęgują istotę tego, jak różne czynniki mogą tworzyć nowe podejście i nowe rozwiązania myśli planistycznej. Przykład Custard Factory przekazuje jak prywatnymi środkami można stworzyć coś o znaczeniu globalnym, tworzyć kolebki nowych przedsiębiorstw kreatywnych, pomagać w rozwoju, a także stać się wizytówką innowacyjnego podejścia. Dzielnicę Zsolnay można przyrównać do przykładu dzielnicy Budapesztu ujętej w poprzednim podrozdziale, jako przykład adaptacji założenia zniszczonego przez wojnę, i stworzenia czegoś nowatorskiego. Jednak w przypadku Zsolnay jest to forma podkreślająca historię, i jest w dużej mierze tą historią nacechowana. Przykład Soho Factory z Warszawy również jest wizytówką historii w nowym wydaniu. Teren o zupełnie innym przeznaczeniu niż poprzednie przykłady, a jednak tak samo ukazuje jak można wykorzystać tereny opustoszałe w sposób kreatywny, zraszający ludzi i rozwojowy w szerszym ujęciu.

2.1.5. Podsumowanie

Kreatywność nie jest skupiona jedynie na tworzeniu *nowego*. Strategia rozwoju w nurcie kreatywności polega na podejmowaniu niekonwencjonalnych działań, odważnych interpretacji, oceny wszystkich aspektów i elastycznych działań. Historia z kreatywnością mogą wspólnie tworzyć sukcesywne założenia, a wielkie osiągnięcia często łączą właśnie tradycję z nowoczesnością [Landry, 2012]. Działania rewitalizacyjne na terenach poprzemysłowych, skupione na przemyśle kultury, pozwalają na zachowanie tożsamości miejsca, wzbogacenie go, a także rozwoju gospodarczego, niewielkim kosztem. Opisane wyżej przykłady ukazują jak często kultura sama wkraczała w dane tereny, za sprawą ludzi, ich potrzeb i ich kreatywności, a korzyści podejmowanych tam działań, prowadziły do sukcesu nie tylko w skali dzielnicy, ale i całych miast czy państw. Dzisiaj otrzymanie miana *Europejskiej Stolicy Kultury* (ESK) jest ogromnie pożądanym i związane z rozwojem całych sieci przedsiębiorstw, zmianami myślenia strategicznego, ale także z niemałymi zyskami związanymi z tym tytułem. Otrzymują go europejskie miasta wybrane przez Unię Europejską, które stanowią miejsce przekazujące kulturę danego miasta, regionu czy kraju. W uzyskaniu statusu ESK bardzo ważne jest zbudowanie programu we właściwy sposób wykorzystującego lokalne potencjały kulturowe. Status z kolei staje się marką pozytywnie wyróżniającą miasto w odbiorze zewnętrznym. Pozwala to pozyskać ogromne fundusze,

aby jeszcze chętniej przyciągać turystów swoją ofertą kulturalną czy przekazywać swoje dziedzictwo historyczne. Otrzymanie tytułu w dużej mierze zwiększa korzyści gospodarcze i społeczne, a także sprzyja dalszemu rozwojowi miejsca. Od miast kandydujących wymaga się spełnienia wielu wymogów i warunków zapisanych w aktach prawa unijnego. W skład tych wytycznych wchodzi między innymi: stworzenie instytucji Ambasadora Kultury, kogoś silnie związanego z miastem, i promowanie przez tę funkcję własnej kultury, międzynarodowej współpracy, akcentowanie w swojej ofercie wartości europejskich oraz prowadzenie działań kulturalnych promujących miasto. W Polsce tytuł Europejskiej Stolicy Kultury otrzymały dotychczas dwa miasta: Kraków w roku 2000 oraz Wrocław w 2016 [wikipedia.pl, 2020].

Planowanie miasta, regionu czy dzielnicy, w nurcie kreatywnym może być odpowiedzią na obecne dylematy urbanistyczne, a namiastkę tego można zauważyć w przytoczonych przykładach dotyczących terenów przemysłowych, które utraciły pierwotną funkcję, a przemysł kultury tchnął w te miejsca ponowne życie. W Polsce nurt ten pojawił się dość późno. Można zauważyć, że zmiana powoli wchodzi również w strategię planowania poszczególnych kwartałów, dzielnic oraz miast polskich.

2.2. Wytyczne do projektowania dzielnic kreatywnych na terenach przemysłowych

Projektowanie dzielnic kreatywnych wymaga szerszego spojrzenia na kontekst miejsca, w szczególności dotyczy to przestrzeni o walorach zabytkowych. Dzielnica kreatywna pozwala na stworzenie nowego, przy zachowaniu starego. Trzeba jednak pamiętać o tym, jaki jest cel tego działania. Dzielnicę kreatywną projektuje się przede wszystkim dla ludzi i ich nieszablonowych potrzeb. Takie miejsca niejako wyłamują się z podejścia do podstawowych potrzeb społeczności, jak np. dom oraz praca, a skupia uwagę na potrzebach rozwoju kulturowego. Idea może okazać się bezsensowna, ze względu na płytkie podejście jakoby „brak funkcjonalności” (często, jednak nie zawsze, brak konkretnego przeznaczenia typu: mieszkaniowe, przemysłowe, usługowe) i skupienie na nieprzynoszącej bezpośrednio wysokich dochodów kreatywności i tym trudniejszym do monetyzacji „duchu miejsca” miał stanowić o braku rentowności miejsca. Jednak to właśnie przemysł kultury napędza rozwój i gospodarkę, często całego kraju, łącząc przyjemne z pożytecznym.

Wytycznymi do projektowania dzielnic kreatywnych, które powinny być traktowane priorytetowo, są oczywiście standardowe analizy urbanistyczne i cały proces projektowy, jednak z elementami analizy społecznej. Projekt często rozpoczyna się od czysto technicznego podejścia do komunikacji, architektury, zieleni czy hałasu. Natomiast dzielnice kreatywne wymagają spojrzenia szerszego, na to, co potrzebne jest społeczeństwu. Należy szukać cech miejsca, jej historii i podejścia ludzi. Warto przeanalizować, w kontekście miasta czy dzielnicy, gdzie się skupiają funkcje kulturalne, jak i życie miasta. Warto zwrócić uwagę na aspekty kulturowe i kompozycyjne, na możliwości jakie stwarzają nawet najmniejsze ingerencje w istniejącą strukturę. Stworzenie nowej funkcji od zera pozwala nam na swobodę architektoniczną, natomiast teren już

zagospodarowany i zapomniany, jest swego rodzaju wyzwaniem. Trzeba pomyśleć o tym, co jest możliwe do zaadaptowania, a co wymaga zmian. Transformacja miejsc historycznych wiąże też się z ogromną odpowiedzialnością uszanowania tej architektury, a także podkreślenia jej walorów. Nie można podchodzić do tych terenów obojętnie, patrząc jedynie na zyski. Tereny przemysłowe w dzisiejszych czasach często noszą miano zabytku, i ingerencja w obiekty należące do takiego założenia wiąże się z wieloma restrykcyjnymi zasadami i ograniczeniami. Niestety obecnie wiele historycznych terenów nieobjętych formalną ochroną jest niwelowane, pod założenia mieszkaniowe czy handlowe, nastawione jedynie na zarobek, gubiąc kontekst kulturalny, społeczny i historyczny. Tworzą się ogromne tereny bez konkretnych węzłów, bez miejsc skupionych na ludzi, a każda dzielnica wygląda tak samo. Kreatywne podejście do zagospodarowywania terenów pozwala zachować i wyeksponować unikatowość miejsca – jest odpowiedzią na masowe budownictwo, i tworzy atrakcyjne, przyciągające i skupiające ludzi, założenia.

3. Analizy terenowe

3.1. Analiza funkcjonalna



Analiza funkcjonalna przedstawia w jaki sposób rozkładają się funkcje na obecnym terenie, jak i terenach sąsiednich. Można zauważyć, że zachodnia część, czyli śródmieście, jest zdominowana przez intensywną strukturę mieszkalno-usługową. Teren na wschód, od obszaru objętego opracowaniem, jest z kolei zabudową rozluźnioną, o większych kubaturach. Obszar objęty opracowaniem znajduje się na pograniczu intensywnego użytkowania terenu oraz struktur o bardzo niskiej intensywności. W bezpośrednim sąsiedztwie od zachodu oraz południa przeważa zabudowa mieszkalna. Strona północna otwiera się na wodę, natomiast wschodnia na duży teren oraz budynek zakładu „Lodmor” oraz mniejsze budynki, takie jak komisariat policji.

3.2. Analiza dziedzictwa historycznego



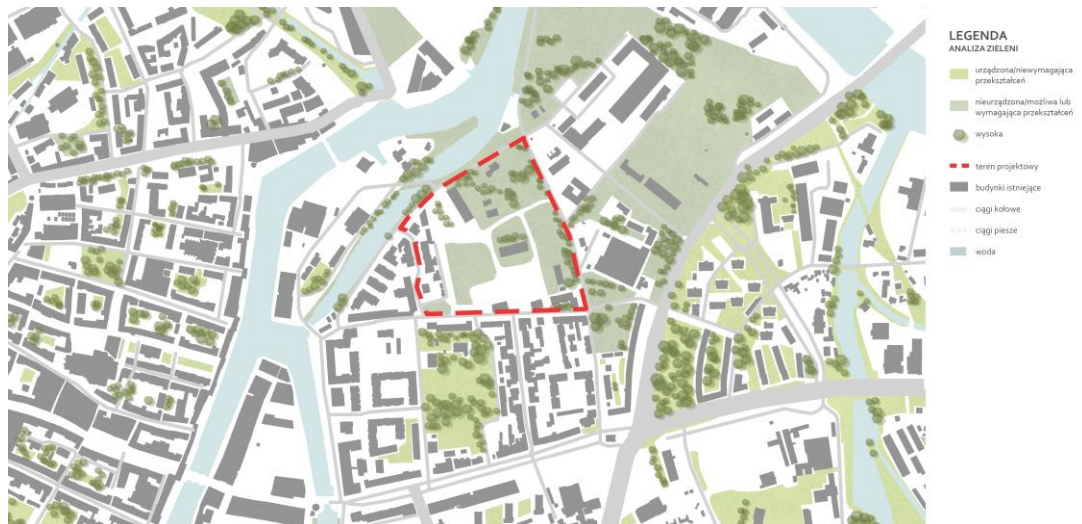
Analiza dziedzictwa historycznego, podobnie jak analiza funkcjonalna, zwraca uwagę, iż większe zainteresowanie skupia się w większości w śródmieściu Gdańska, na zachód od terenu Dawnej Rzeźni Gdańskiej. Teren objęty opracowaniem znajduje się w historycznych granicach miasta i zalicza się do dziedzictwa miasta Gdańska. W granicach opracowania znajdują się budynki objęte ochroną konserwatorską, wpisane do rejestru zabytków. W bezpośrednim sąsiedztwie znajdują się powojenne kamienice od południa, nowe osiedle mieszkaniowe od zachodu oraz budynki usługowo-przemysłowe od wschodu.

3.3. Analiza rozwoju inwestycyjnego sąsiedztwa



Analiza inwestycji sąsiadujących pokazuje, że teren wkoło prężnie się rozwija głównie pod kątem mieszkaniowym. Lokalizacja jest dosyć atrakcyjna, więc przyciąga inwestorów.

3.4. Analiza występującej zieleni



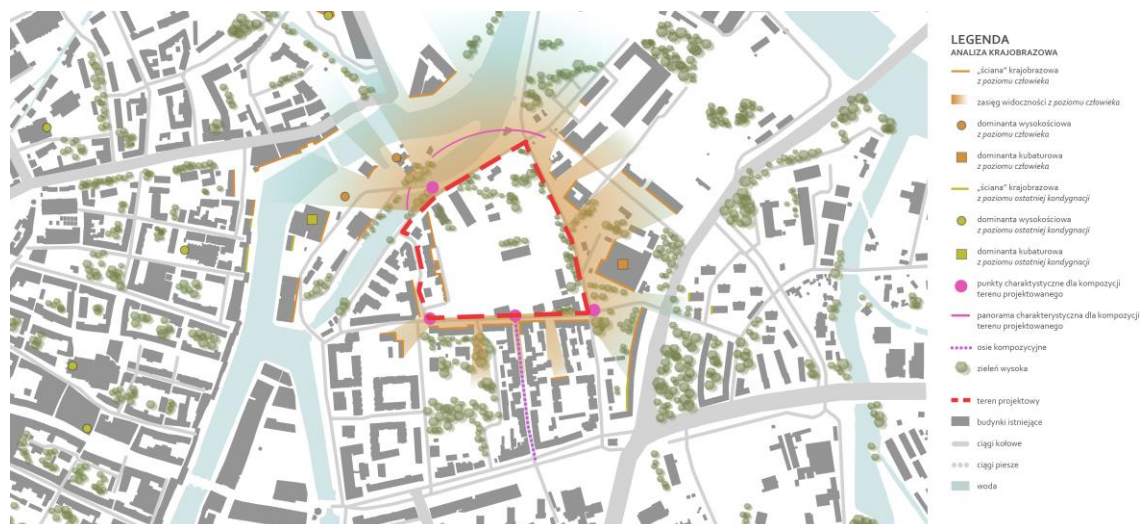
Zieleń znajdująca się na zachód od terenu, jest dosyć uboga, głównie ze względu na charakterystykę śródmieścia. Tereny wschodnie i północne, a także fragment terenu projektowanego, są bogate głównie w zieleń nieurządzoną i wymagającą przekształceń.

3.5. Komunikacja



Brak bezpośredniej lokalizacji przy drogach wzmożonego ruchu w bezpośrednim sąsiedztwie, teren położony jest w miejscu wolnym od zgiełku, co dodaje klimatu kameralności przestrzeni.

3.6. Kompozycja obszaru



Widoczność z obszaru objętego opracowaniem skupia się głównie w części północno-wschodniej. Od północy znajduje się rzeka, więc nic nie blokuje panoramy przeciwnych nabrzeży, natomiast część wschodnia posiada liczne prześwitki, ze względu na luźną zabudowę. W części na zachód od obszaru znajduje się pierzeja wzdłuż ulicy Dziewanowskiego, a od południa jest to pierzeja ulicy Angielska Grobla.

3.7. Synteza analiz

Po przeanalizowaniu wielu aspektów terenu objętego opracowaniem, można zauważyć, że lokalizacja miejsca jest nie tyle atrakcyjna, co jednocześnie kameralna i inwestycyjnie przyciągająca. Obszar posiada swój charakter przemysłowy. Wymaga spojrzenia również pod kątem historycznym. Teren wymaga również działań rewitalizacyjnych, ale także, może wyznaczać kierunek dalszych przekształceń w kierunku północno-wschodnim. Istotne w obszarze objętym opracowaniem, jest atrakcyjne i spójne założenie od strony północnej, przez wzgląd na tworzącą się sylwetę z przeciwległej strony rzeki. Istotne jest, aby przez bliskość historycznej tkanki śródmieścia, nie wprowadzać zabudowy wysokościowej, co mogłoby przyczynić się do częściowego zasłonięcia sylwetki miasta od strony wschodniej. Komunikacja jest przystępna. Intensywnie użytkowane trakty są oddalone, więc nie wprowadzają zgiełku. Korzystne dla obszaru jest skupienie się na traktach pieszych oraz pieszo-jezdnym.

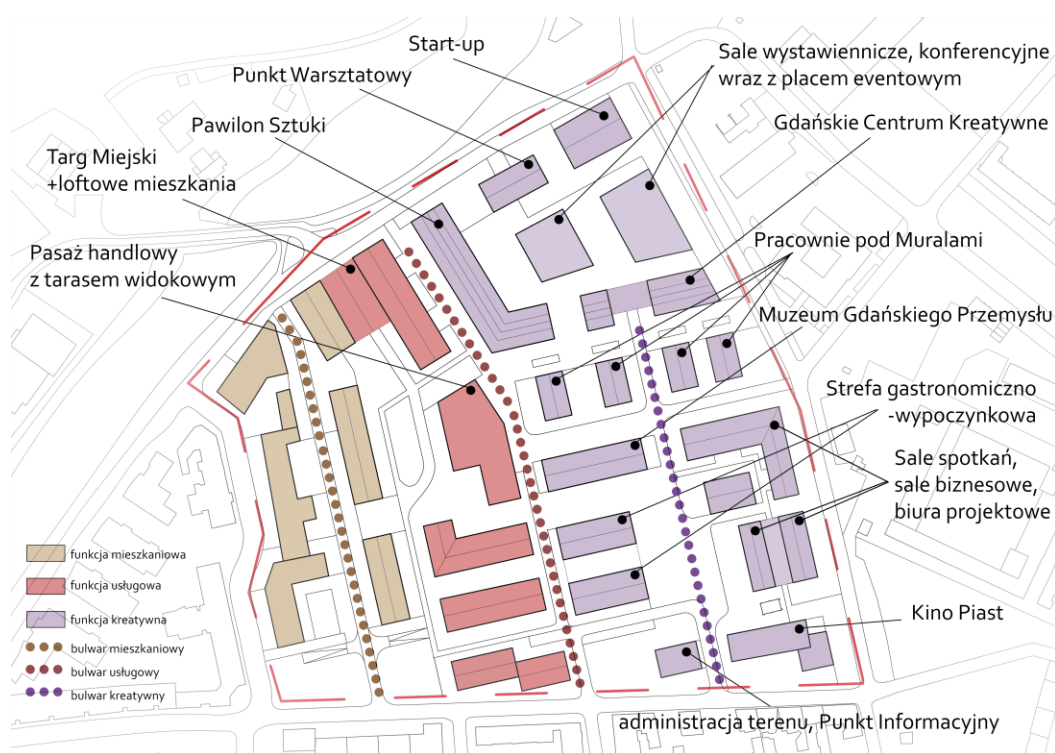
II CZĘŚĆ

1. DANE OGÓLNE

1.1 Przedmiot i zakres opracowania

Przedmiotem opracowania pracy jest rewitalizacja terenu przemysłowego Dawnej Rzeźni Miejskiej przy Angielskiej Grobli 19 w Gdańsku. Działka objęta jest Planem Zagospodarowania Terenu o nr 1196. W bezpośrednim sąsiedztwie terenu objętego opracowaniem znajduje się zabudowa mieszkalna od części zachodniej oraz południowej oraz rozluźniona zabudowa usługowa i przemysłowa od wschodniej. Północną granicę stanowi rzeka Motława. Obszar objęty opracowaniem jest w stanie degradacji. Ze względu na historyczny charakter obszaru brakuje kompozycji zieleni, a zieleń istniejąca w granicach działki jest dzika i zaniedbana. a sam teren jest nieużytkiem.

Projekt obejmuje rewaloryzację i adaptację budynków istniejących na działce oraz uzupełnienie zabudowy. Budynki istniejące otrzymają nowe funkcje – usługowe i kreatywne. Celem projektu jest ożywienie przestrzeni i otwarcie społeczności na nowe funkcje w mieście.



1.2 Opis projektu

Założenie składa się z zespołu obiektów podzielonych na trzy odrębne funkcje ciągami pieszymi. Ciągi te są odpowiednio oznaczone jako ciąg pieszy mieszkaniowy, ciąg pieszy usługowy oraz ciąg pieszy kreatywny, które określają funkcje przy nich się znajdujące. Trzeci z nich – kreatywny – odgrywa największą rolę w projekcie. Rozpoczyna

się pomiędzy starymi budynkami administracyjnymi Rzeźni, a kończy w sercu założenia. Zaraz za wjazdem, ciąg pieszy otwiera się na duży plac i ukazuje charakter kompleksu. Idąc dalej trafia się na ogromne Pracownie, na elewacjach których planowane są murale. Całość wieńczy budynek Gdańskiego Centrum Kreatywnego, wraz z możliwością przejścia do obiektów wystawienniczych czy placu eventowego. Bryły budynków w założeniu są wynikiem analizy zabudowy historycznej, zabudowy sąsiednich działek, oraz dostosowane są do funkcji. W założeniu nie występują dominanty wysokościowe, z racji na bliskość ważnych dla Gdańska panoram.

Struktura obiektów nawiązuje do architektury przemysłowej i uzupełniona jest o duże szklenia. Elewacje budynków to głównie podłużna cegła klinkierowa, uzupełniona o elementy stalowe, oraz szkło. Większość dachów jest dwuspadowa z kalenicą równoległą do dłuższej elewacji. W budynkach o rzucie zbliżonym do kwadratu występują dachy płaskie. Obiekty są zbliżone do siebie kubaturowo oraz wysokościowo. Układ budynków jest wynikiem założeń Miejscowego Planu Zagospodarowania oraz analizami krajobrazowymi i historycznymi.

2. OPIS TECHNICZNY PLANU ZAGOSPODAROWANIA TERENU

2.1 Istniejący stan zagospodarowania terenu

Na terenie objętym granicą opracowania znajduje się 8 budynków istniejących z terenu Dawnej Rzeźni Gdańskiej, w tym 7 objętych ochroną konserwatorską, oraz 4 kamienice mieszkalne przy ulicy Dziewanowskiego. Na terenie nie występuje urządzone zieleni wysoka, a jedynie dziko rosnące krzewy. Obszar objęty opracowaniem jest w dużej mierze zdegradowany i zaniedbany.

2.2. Projektowane zagospodarowanie terenu

Projektuje się zespół budynków uzupełniając tkankę urbanistyczną i nadając obszarowi nowe funkcje odpowiadające lokalizacji i nowym nurtom w architekturze. Projektuje się 18 nowych obiektów, oraz poddaje rewitalizacji 9 istniejących. Kompleks obiektów dzieli się na trzy funkcje w zależności od położenia. Od ulicy Dziewanowskiego znajdują się obiekty mieszkalne. W centralnej części założenia są to obiekty usługowe, natomiast całą wschodnią część układu stanowią budynki o funkcji kreatywnej. Są to poczynając od północy: *Pawilon Sztuki*, punkt warsztatowy, budynek wspomagający nowe biznesy – Start-up, sale wystawiennicze oraz konferencyjne z placem eventowym, *Gdańskie Centrum Kreatywne*, *Pracownie pod Muralami*, Muzeum Gdańskiego Przemysłu, strefa gastronomiczno-wypoczynkowa, sale spotkań, sale biznesowe, biura projektowe, *Kino Piast*, punkt administracyjny terenu wraz z punktem informacyjnym.

2.2.1. Zgodność z miejscowym planem zagospodarowania przestrzennego

Karta terenu: 002-M/U31 Planu Zagospodarowania Przestrzennego Długie Ogrody Rejon Dawnych Zakładów Mięsnych w mieście Gdańsku o numerze ewidencyjnym: 1196

Zasady ochrony i kształtowania ładu przestrzennego:

- Ciąg pieszy o minimalnej szerokości wolnej od przeszkód: 3,0 m łączący ulicę Angielska Grobla z ulicą Na Stępcie spełniono
- Wykonanie ciągu pieszego w formie jednoprzestrzennego ciągu pieszo-jezdnego o szerokości min. 5,0 m spełniono
- Wymóg lokalizacji usług w parterach budynków na 80% długości elewacji zgodnie z rysunkiem planu spełniono
- Zakaz lokalizacji dróg wewnętrznych, w tym m. in. parkingów oraz placów manewrowych, na obszarach wyznaczonych liniami podziału wewnętrznego i oznaczonych literą „i” oraz „j” zgodnie z rysunkiem planu, oraz od strony ulic: Dziewanowskiego, Długa Grobla, Angielska Grobla; ustalenie nie dotyczy niezbędnych wjazdów na teren, a także terenów zabudowy mieszkaniowej jednorodzinnej spełniono
- Wlot ciągu pieszego od strony ulicy Angielska Grobla spełniono
- Wlot ciągu pieszego na przedłużeniu głównej osi wjazdowej na teren dawnych Zakładów Mięsnych spełniono
- Wlot ciągu pieszo-jezdnego w miejscu historycznej bramy wjazdowej i wejścia na teren dawnych Zakładów Mięsnych spełniono

Zasady kształtowania zabudowy i zagospodarowania terenu:

- Zachowanie nieprzekraczalnych linii zabudowy zgodnie z rysunkiem planu spełniono
- Powierzchnia zabudowy: min. nie obowiązuje, maks. 60% spełniono
- Powierzchnia biologicznie czynna: min. 10% spełniono
- Intensywność zabudowy: maks. 4,2, w tym dla kondygnacji nadziemnych 3,2 spełniono
- Wysokość zabudowy: zgodnie z rysunkiem planu dla obszaru „a” min. 16,0 m, maks. 18,0 m spełniono; dla obszaru „b” min. 7,0 m, maks. 20,0 m spełniono; dla obszaru „c” min. 7,0 m, maks. Przy „b” i „h” 17,0 m, pozostała część obszaru 18,0 m spełniono; dla obszaru „g” min. 7,0 m, maks. 18,0 m nie spełniono (*zmiana funkcji na funkcję kreatywną, wysokość budynku 22,58 m, powyżej wysokości 18,0 m dach przeszklony*);
- Formy zabudowy: dowolne spełniono
- Kształt dachu: dla obszarów „a”, „d”, „e” i „l”: dwuspadowy, symetryczny, o nachyleniu od 40 do 50 stopni spełniono; dla obszaru „b”: dwuspadowy, symetryczny o nachyleniu od 40 do 5 stopni spełniono; dla obszaru „h”: dwuspadowy, symetryczny o nachyleniu od 25 do 30 stopni spełniono; dla obszaru „f”: dwuspadowy, symetryczny o nachyleniu od 35 do 50 stopni spełniono; dla obszarów „g”, „k” i „c”: dwuspadowy, symetryczny o nachyleniu od 35 do 50 stopni spełniono;

- Dostępność drogowa: od ulicy Dziewanowskiego, od ulicy Na Stępcie, od ulicy Długa Grobla, od ulicy Angielska Grobla spełniono

2.2.4. Bilans powierzchni terenu

- powierzchnia działki: 86023 m²
- powierzchnia działki przeznaczona do celów projektowych: 73794 m²
- powierzchnia zabudowy budynków: 29342 m²
- powierzchnia dojazdu: 4466 m²
- powierzchnia chodników i terenów utwardzonych: 34258 m²
- powierzchnia biologiczna czynna: 22423 m² (26%)

2.2.5. Komunikacja

Komunikacja między budynkami odbywa się w przestrzeni pieszo-jezdnej z nastawieniem głównie na osoby piesze. Dojazd do każdego budynku jest zapewniony ze względu na sytuacje wymagające pojazdów uprzywilejowanych, lub w przypadku osób o ograniczonej możliwości ruchu. W projekcie zostały zaproponowane 3 hale garażowe odpowiednio dla mieszkańców części zachodniej założenia, dla pracowników oraz klientów części centralnej – usługowej, oraz dla osób związanych z przemysłem kreatywnym we wschodniej części. Miejsca parkingowe przeznaczone dla osób z niepełnosprawnościami są naziemne. Dojazd pojazdów dostawczych do części usługowej odbywa się wzdłuż ciągu kołowego po zachodniej stronie działki, ale nie są wykluczone dostawy ciągami pieszo-jezdnymi.

2.2.6. Zacienianie

Kubatura oraz umiejscowienie projektowanego obiektu nie powoduje przesłaniania sąsiednich budynków, zlokalizowanych na terenie. Zgodnie z warunkami, oddziaływanie budynku mieści się w granicach działki i nie wpływa negatywnie na środowisko oraz sąsiedztwo.

2.2.7. Odległość usytuowania elementów zagospodarowania terenu

Projektowana inwestycja nie wykracza poza granice działki. Zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Infrastruktury z dnia 12 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków technicznych jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie oraz z Rozporządzeniem Ministra Infrastruktury z dnia 10 listopada 2004 r. w sprawie wymagań w zakresie odległości i warunków dopuszczających usytuowanie budowli i budynków oraz drzew lub krzewów, zostały spełnione wymagane odległości od granic działki.

2.2.8. Ochrona przeciwpożarowa

Inwestycja nie narusza zagospodarowania działek sąsiednich oraz nie utrudnia dojazdu do nich pojazdów w postaci wozów strażackich.

2.2.9. Ochrona środowiska

Zgodnie z Rozporządzeniem Rady Ministrów z dnia 9 listopada 2010 r. w sprawie przedsięwzięć mogących znacząco oddziaływać na środowisko, planowana inwestycja nie

oddziałuje negatywnie na środowisko, a obszar oddziaływania samej inwestycji mieści się w granicach działki.



2.3. Część architektoniczna – Gdańskie Centrum Kreatywności

2.3.1. Koncepcja architektoniczna

Przedmiotem opracowania koncepcji architektonicznej jest budynek Gdańskiego Centrum Kreatywności. Obiekt jest sercem założenia i skupia w sobie większość funkcji kreatywnych dostępnych na terenie. Budynek składa się z dwóch części połączonych ze sobą łącznikiem w postaci konstrukcji stalowej pokrytej szkłem. Obiekt posiada 3 kondygnacje oraz 2 klatki schodowe. Całość idei budynku opiera się na podłużnej osi tworzącej główny „kręgosłup” bryły.

2.3.2. Program funkcjonalno-przestrzenny

Na parterze zaprojektowano dwa węzły sanitarne, trzy lokale gastronomiczne, dwa zaplecza gastronomiczne wraz z pomieszczeniami socjalnymi oraz trzy pracownie/biura dla pracowników obiektu. Część przeszklona jest przeznaczona pod wystawy.

Na pierwszym piętrze zaprojektowano dwa węzły sanitarne, pomieszczenie socjalne, a także trzy pomieszczenia przeznaczone pod pracownie lub biura, oraz przeszklone pomieszczenie wypoczynkowe. Ponadto na piętrze znajdują się dwie sale interaktywne dla osób odwiedzających Centrum. Nad szklaną salą wystawienniczą z parteru znajduje się balkon łączący obie części budynku.

Drugie piętro jest strefą niedostępną dla turystów. Znajduje się tam osiem pomieszczeń przeznaczonych pod pracownie lub biura, ponadto dwa węzły sanitarne oraz pomieszczenie socjalne. W centralnej, szklanej, części znajduje się balkon.

Cały budynek kryty jest dachem dwuspadowym o kącie nachylenia połaci 30 stopni. Obie połacie opierają się na stalowej konstrukcji. Materiałem kryjącym dach jest blacha płaska do 2/3 wysokości, a od tej wysokości do kalenicy pokrycie dachu jest z płyt szkła hartowanego.

2.3.2.1. Wykaz pomieszczeń

PARTER

0.01	317,3	m ²	sala wystawiennicza
0.02	35,73	m ²	strefa restauracyjna
0.03	49,5	m ²	taras
0.04	4,7	m ²	korytarz
0.05	6,5	m ²	zmywalnia
0.06	3,1	m ²	pomieszczenie na odpady
0.07	8,4	m ²	kuchnia
0.08	8	m ²	korytarz
0.09	6	m ²	magazyn
0.10	5	m ²	pomieszczenie socjalne
0.11	1,4	m ²	łazienka
0.12	1,3	m ²	wc
0.13	5,33	m ²	łazienka
0.14	6,91	m ²	wc
0.15	6,2	m ²	łazienka NP
0.16	4,93	m ²	łazienka
0.17	9,54	m ²	wc
0.18	57,42	m ²	korytarz
0.19	45,07	m ²	biuro
0.20	24,85	m ²	klatka schodowa
0.21	194,62	m ²	korytarz
0.22	91,53	m ²	kawiarnia
0.23	24,85	m ²	klatka schodowa
0.24	64,83	m ²	pracownia
0.25	51,91	m ²	pracownia
0.26	5,33	m ²	łazienka
0.27	6,91	m ²	wc
0.28	6,2	m ²	łazienka NP
0.29	4,93	m ²	łazienka
0.30	9,54	m ²	wc
0.31	21,32	m ²	pomieszczenie socjalne

0.32	69,02	m ²	sala restauracyjna
0.33	4,7	m ²	korytarz
0.34	8	m ²	korytarz
0.35	5	m ²	pomieszczenie socjalne
0.36	1,4	m ²	łazienka
0.37	1,3	m ²	wc
0.38	6	m ²	magazyn
0.39	8,4	m ²	kuchnia
0.40	6,5	m ²	zmywalnia
0.41	3,1	m ²	pomieszczenie na odpady
0.42	49,7	m ²	taras

SUMA	1252,27	m²
-------------	----------------	----------------------

I PIĘTRO

1.01	100	m ²	balkon
1.02	57,87	m ²	korytarz
1.03	24,85	m ²	klatka schodowa
1.04	45,14	m ²	sala wypoczynkowa
1.05	5,33	m ²	łazienka
1.06	6,91	m ²	wc
1.07	6,2	m ²	łazienka NP.
1.08	4,93	m ²	łazienka
1.09	9,54	m ²	wc
1.10	81,47	m ²	pracownia
1.11	194,62	m ²	korytarz
1.12	91,53	m ²	sala interaktywna
1.13	24,85	m ²	klatka schodowa
1.14	64,83	m ²	biuro
1.15	51,91	m ²	pracownia
1.16	5,33	m ²	łazienka
1.17	6,91	m ²	wc
1.18	6,2	m ²	łazienka NP
1.19	4,93	m ²	łazienka
1.20	9,54	m ²	wc
1.21	21,32	m ²	pomieszczenie socjalne
1.22	120,6	m ²	sala interaktywna

SUMA	944,81	m²
-------------	---------------	----------------------

II PIĘTRO

2.01	249,9 m ²	balkon
2.02	57,87 m ²	korytarz
2.03	24,85 m ²	klatka schodowa
2.04	45,14 m ²	sala wypoczynkowa
2.05	5,33 m ²	łazienka
2.06	6,91 m ²	wc
2.07	6,2 m ²	łazienka NP
2.08	4,93 m ²	łazienka
2.09	9,54 m ²	wc
2.10	81,47 m ²	pracownia
2.11	194,62 m ²	korytarz
2.12	45,07 m ²	biuro
2.13	44,85 m ²	biuro
2.14	24,85 m ²	klatka schodowa
2.15	64,83 m ²	biuro
2.16	51,91 m ²	pracownia
2.17	5,33 m ²	łazienka
2.18	6,91 m ²	wc
2.19	6,2 m ²	łazienka NP
2.20	4,93 m ²	łazienka
2.21	9,54 m ²	wc
2.22	21,32 m ²	pomieszczenie socjalne
2.23	59,11 m ²	biuro
2.24	59,27 m ²	biuro

SUMA	1090,88 m²
-------------	------------------------------

Suma powierzchni: 3287,96 m²

2.3.3. Materiały

Głównym materiałem elewacyjnym jest cegła klinkierowa oraz stalowe elementy konstrukcyjne. Całość uzupełniają duże okna i przeszklenia. Charakter projektu jest zainspirowany bezpośrednio przemysłową historią miejsca, architekturą industrialną oraz sąsiednimi rozwiązaniami.

2.3.4. Parametry techniczne

Budynek średniowysoki: 22,58 m wysokości

Ilość kondygnacji naziemnych: 3

Kategoria zagrożenia ludzi: ZL I

Pomieszczenia i strefy zagrożone wybuchem lub pożarem: Brak

Strefy pożarowe: Klatki schodowe, komunikacja, przedsionki

Warunki ewakuacji: Zachowane odpowiednie długości dróg ewakuacyjnych. Drzwi otwierane zgodnie z kierunkiem ewakuacji, wraz z odpowiednimi szerokościami.

Budynek jest zgodny z obowiązującym Rozporządzeniem Ministra Infrastruktury w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie z dnia 12.04.2020 r. (Dz. U. Z 2002 r. nr 75, poz. 690 z późniejszymi zmianami).

Budowę należy prowadzić zgodnie z obowiązującymi zasadami BHP.

4. PODSUMOWANIE

Miasto kreatywne jest terminem dość nowym i mało znanym w polskiej przestrzeni urbanistycznej. Wiele lokalizacji, szczególnie przemysłowych, posiada potencjał wprowadzenia nowych innowacyjnych funkcji i rozwiązań, tak jak na przykład tereny Dawnych Zakładów Mięsnych w Gdańsku. Ożywienie tego miejsca może nieść za sobą ogromne korzyści, ze względu na bliskość Śródmieścia i atrakcyjne sąsiedztwo wody.

Projekt obejmuje propozycję zagospodarowania tego obszaru, niosąc za sobą nowe miejsca pracy i ciekawe przestrzenie do spędzania czasu i zaproszenia ludzi w głąb ulicy Angielska Grobla. Wprowadzenie nowych funkcji i uzupełnienie tkanki urbanistycznej pozwoliłoby miejscu odżyć i przywrócić dawną świetność. Nowe założenie ma za zadanie integrację społeczności, a wielofunkcyjność pozwoliłaby na zainteresowanie każdego z potencjalnych odbiorców.

WYKAZ LITERATURY

1. Lorens P., *Transformacja Śródmieścia Gdańska – wybrane aspekty kreowania nowego oblicza centrum metropolii*. [w:] *Centra miast metropolitalnych w Polsce. Urbanistyka a polityka przestrzenna*, wyd. Wydawnictwo Wyższej Szkoły Technicznej w Katowicach, Katowice, 2018.
2. Kohnke R., *Danzig und seine Bauten*, wyd. Westpreußischen Architekten und Ingenieur Verein zu Danzig, Berlin, Wilhelm Ernst & Sohn, s. 201, 1908.
3. Inkinen T., Vaattovaara M., *Technology and knowledge-based development. Helsinki metropolitan area as a creative region*, Amsterdam, University of Amsterdam, s. 29-39, 55-60, 2007.
4. Hall, P., *Creative Cities and Economic Development. Urban Studies* [w:] *Urban Studies* 37(4), s. 639-649, 2000.
5. Van del Berg L., Van der Meer J., Orgaar A.H.J., *The Attractive City. Catalyst for economic development and social revitalization*, wyd: Erasmus Universiteit, Rotterdam, 2000.
6. Birmingham City Council, *Economic Strategy, 1986 Review*, wyd: Birmingham City Council, Birmingham, 1986.
7. Lavanga M., Stegmeijer E., Haijen J., *Incubating creativity; Unpacking locational and institutional conditions that can make cultural spacer and creative areas work*, wyd: Univesity of Amsterdam, Amsterdam, 2008.
8. Sykes H., Roberts P., *Urban Regeneration: A Handbook*, wyd: SAGE, 2008, s.68
9. Stratton M., *Industrial Buildings: Coservation and Regeneration*, wyd: Taylor & Francis, 2000.
10. Brown, J., C. Chapain, A. Murie, A. Barber, J. Gibney and J. Lutz, *The Creative Knowledge Sector in Birmingham and the West Midlands*, [w:] *ACRE Report 4.3*, wyd: AMIDSt – University of Amsterdam, Amsterdam, 2007.
11. Panyik E., *Transformation through the Revival of Industries Heritage. The Zsolnay Quarter, Pécs, Hungary* [w:] *Creative Districts Around the World*, wyd: Celth, Breda, s. 119-127, 2014.
12. Rádóczy, L., *The Specialty of the Architectural Rehabilitation of the Zsolnay Factory*. [w:] *The Cultural Quarter as an Urban Development Strategy. Európa Centrum Kht: Pécs*, 2010.
13. Takáts, J., *A határtalan város. Pécs Európa Kulturális Fővárosa 2010. Projektkönyv. Európa Centrum Kht.: Pécs*, 2009.

ŹRÓDŁA ONLINE

1. Od Grodków do Grodzy Kamiennej, 2017 r. [dostęp: 11.12.2020 r.]
<https://www.gdanskstrefa.com/grodkow-grodzy-kamiennej/>
2. Dawne Zakłady Mięsne w Gdańsku, 2019 r. [dostęp 17.12.2020 r.]
<https://dziennikbaltycki.pl/dawne-zaklady-miesne-w-gdansku-gdanska-rzeznia-miejska-powstala-w-1894-roku-obecnie-pozostalo-kilka-zrujnowanych-budynkow/ar/c3-14020329>
3. Ołowianka <https://www.gedanopedia.pl/gdansk/?title=O%C5%81OWIANKA>
4. Kanał Stępkarski, 2015 r, [dostęp: 17.12.2020 r.]
https://fotopolska.eu/Gdansk/b54600.Kanal_Na_Stepce_Stepkarski.html?f=725169-foto
5. Plan inwestorów (Domus Amica UAB) [dostęp: 04.01.2021 r.]
<https://m.radiogdansk.pl/wiadomosci/item/70059-unikatowa-stara-rzeznia-w-gdansku-w-oplakanym-stanie-czy-zostanie-wykorzystany-jej-potencjal-zdjecia/70059-unikatowa-stara-rzeznia-w-gdansku-w-oplakanym-stanie-czy-zostanie-wykorzystany-jej-potencjal-zdjecia>
6. Silvanto S., *Creativity and culture in cities. Arts & Culture in helsinki. City of Helsinki. Urban Facts*, 2005. [dostęp: 04.01.2021 r.]
https://www.hel.fi/hel2/tietokeskus/julkaisut/pdf/05_02_17_askelo_vb6.pdf
7. Tóth A., Keszei B., Düll A., *From Jewish Quarter into a Creative District*, Budapeszt, 2014. [dostęp: 13.01.2021 r.]
https://www.researchgate.net/publication/276206078_Anna_Toht_Barbara_Keszei_Andrea_Dull_From_a_Jewish_quarter_into_a_creative_district
8. L. Ania, *Spacer po Soho Factory*, 2018. [dostęp: 21.01.2021 r.]
<https://www.dziendobrywarszawo.pl/spacer-po-soho-factory/>
9. Wojtczuk M., *Nowy inwestor zaczyna budowę osiedla w kompleksie Soho Factory na Kamionku*, 2019. [dostęp: 21.01.2021 r.]
<https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/7,54420,24609483,nowy-inwestor-zaczyna-budowe-osiedla-w-kompleksie-soho-factory.html>

WYKAZ ZDJĘĆ I RYSUNKÓW

- Zdj. 1. Widok na Rzeźnię Miejską z lotu ptaka w 1947 r., opublikowano 2011 r. [dostęp: 11.12.2020 r.]
<http://forum.dawnygdansk.pl/viewtopic.php?t=3011&postdays=0&postorder=asc&start=75&sid=80bf08a5b1f848f988c738dc52377258>
- Zdj. 2. Bar Szimpla Kert nocą [dostęp: 19.01.2021 r.]
<https://www.ruinbarsbudapest.com/szimpla-kert-ruin-bar/>
- Zdj. 3. Bar Szimpla Kert popołudniem [dostęp: 19.01.2021 r.]
<https://www.ruinbarsbudapest.com/szimpla-kert-ruin-bar/>

- Zdj. 4. The Custard Factory, Gibb Street, Birmingham, Wielka Brytania [dostęp: 19.01.2021 r.]
<https://www.grapevinebirmingham.com/listing/the-custard-factory/>
- Zdj. 5. The Green Man, opublikowano 2017 r. [dostęp: 19.01.2021 r.]
<https://www.birminghammail.co.uk/news/midlands-news/green-man-go-same-way-13656208>
- Zdj. 6. Most do kwartału Zsolnay.

Panyik E., *Transformation through the Revival of Industries Heritage. The Zsolnay Quarter, Pécs, Hungary* [w:] *Creative Districts Around the World*, wyd: Celth, Breda, s. 119-127, 2014.
- Zdj. 7. Wizualizacja pieszej alei.

Wojtczuk M., *Nowy inwestor zaczyna budowę osiedla w kompleksie Soho Factory na Kamionku*, 2019. [dostęp: 21.01.2021 r.]
<https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/7,54420,24609483,nowy-inwestor-zaczyna-budowe-osiedla-w-kompleksie-soho-factory.html>
- Zdj. 8. Wizualizacja nowego budynku

Wojtczuk M., *Nowy inwestor zaczyna budowę osiedla w kompleksie Soho Factory na Kamionku*, 2019. [dostęp: 21.01.2021 r.]
<https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/7,54420,24609483,nowy-inwestor-zaczyna-budowe-osiedla-w-kompleksie-soho-factory.html>
- Zdj. 9. Muzeum Neonów, L. Ania, *Spacer po Soho Factory*, 2018. [dostęp: 21.01.2021 r.]
<https://www.dziendobrywarszawo.pl/spacer-po-soho-factory/>
- Rys. 1. Mapa z oznaczeniem terenu projektowego, zdjęcie satelitarne z 2021 roku, [dostęp: 23.01.2021 r.]
<https://www.google.pl/maps/@54.3527804,18.6642991,1347m/data=!3m1!1e3>
- Rys. 3. Plan rzeźni miejskiej z 1893 r., opublikowano 2015 r. [dostęp: 11.12.2020 r.]
https://fotopolska.eu/Gdansk/b51242,Zaklady_Miesne.html?f=735608-foto
- Rys. 4. Poczta, lata 30. XX w., opublikowano 2015 r. [dostęp: 17.12.2020 r.]
https://fotopolska.eu/Gdansk/b54600,Kanal_Na_Stepce_Stepkarski.html?f=725169-foto
- Rys. 5. Mapa dołączona do decyzji o wpisaniu do rejestru zabytków Zakładów Mięśnych w Gdańsku, 2011 r. [dostęp: 17.12.2020 r.]
<https://fotopolska.eu/218175,foto.html?o=b51242>

Rys. 6. Skan decyzji wpisania do rejestru zabytków Zakładów Mięsnych w Gdańsku, 2011 r. [dostęp: 17.12.2020 r.] <https://fotopolska.eu/218174,foto.html?o=b51242>