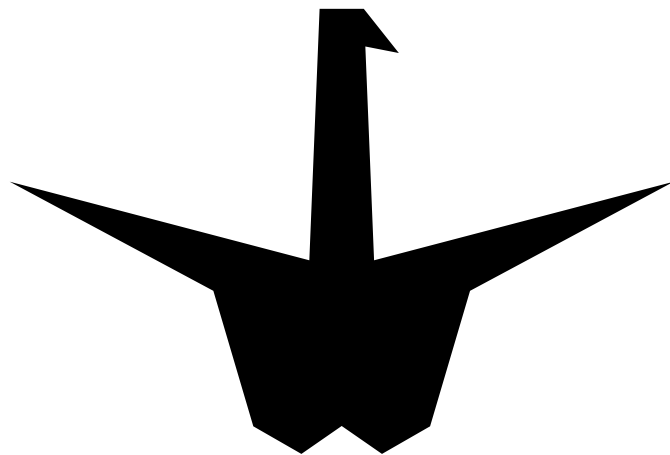


МЕБЛ
ОЗЕРА



**МЕБЛ
ОЗЕРА**



ВСТУПНЕ СЛОВО

Проекти створені під час воркшопу «Дизайн Су_спільного продукту».

У рамках фестивалю Сеанс Міського Сканування протягом двох тижнів (26 червня – 10 липня) відбувся навчальний воркшоп «Дизайн Су_спільного продукту».

Воркшоп складався із двох великих блоків.

Перший — дослідження та дизайнування. Під час цього блоку ми знайомились з місцем та його особливостями, створювали ідеї проєкту, ескізували, робили макети в масштабах від 1:20 до 1:1, обговорювали ідеї.

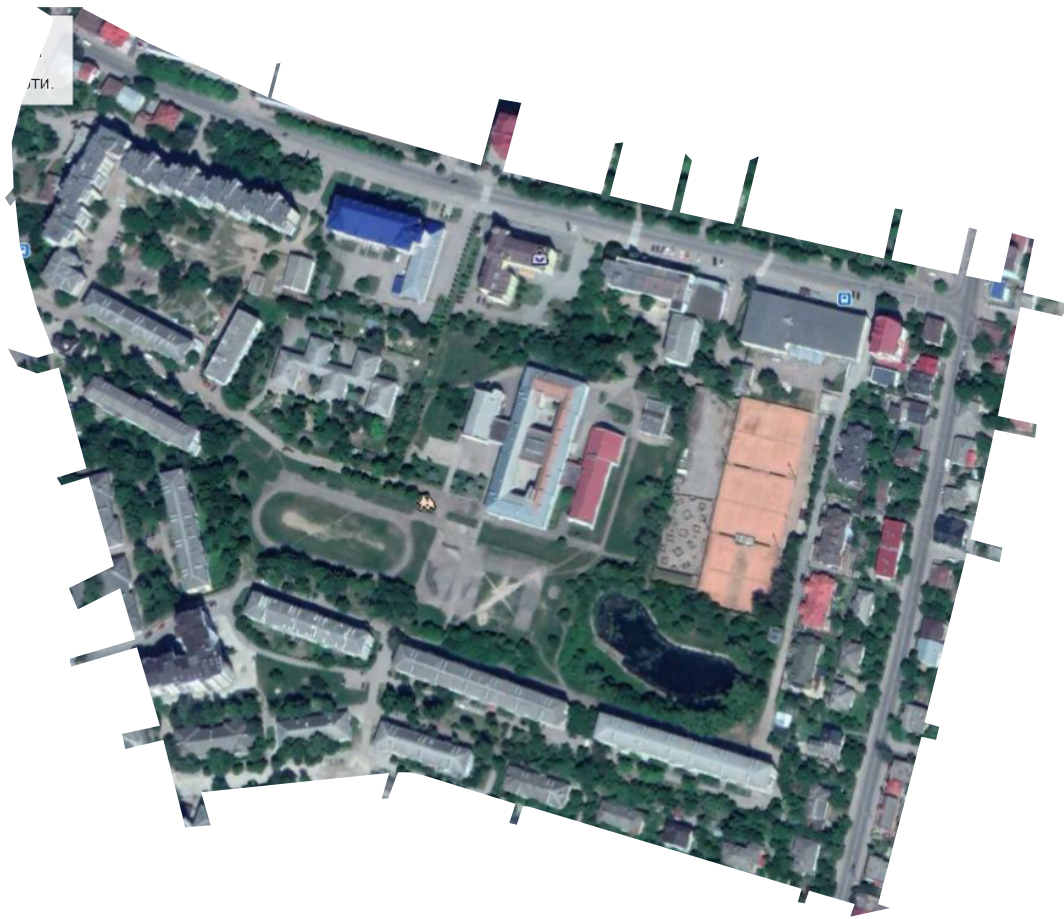
Другий — етап створення продукту. Під час цього етапу ми робили опалубки, лили бетон, працювали з інструментом, експериментували з технікою та технологією замішування та заливки бетону.

Нижче наведено результати наших пригод.



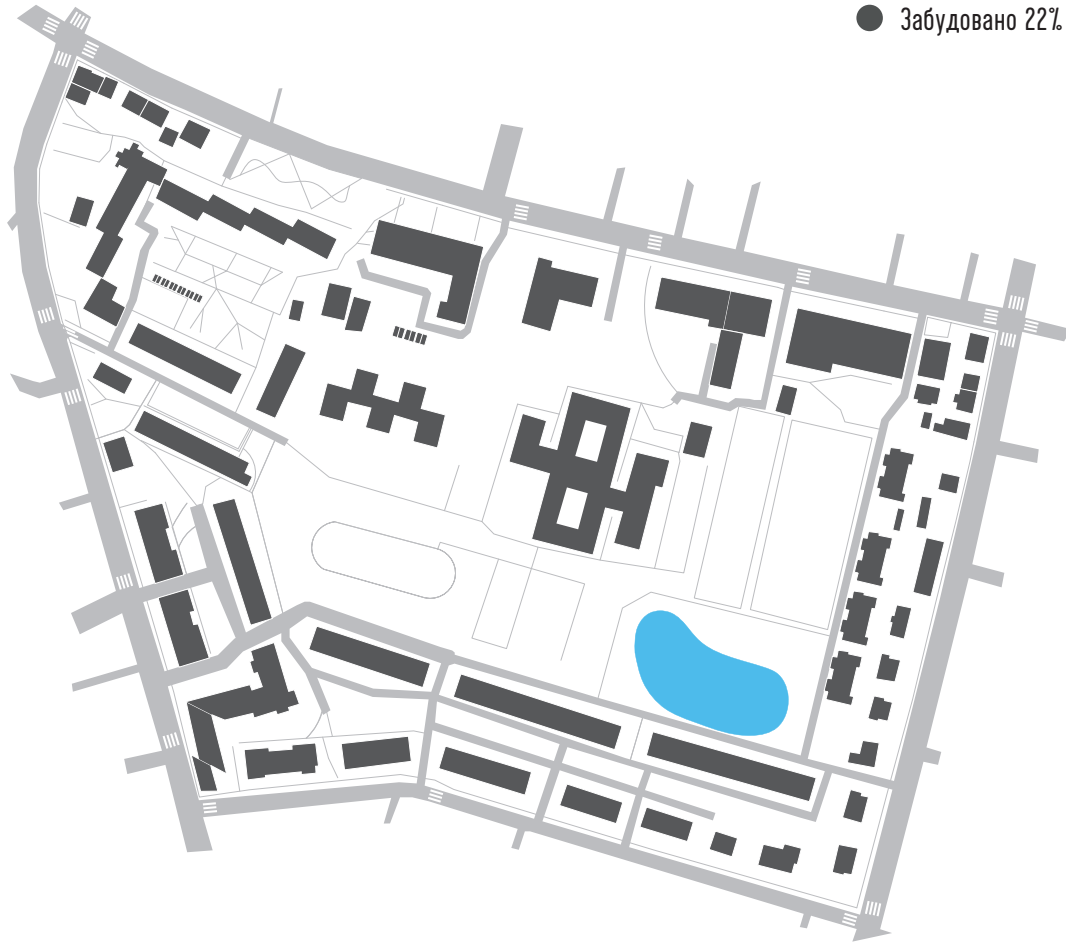
ЯК Є ЗАРАЗ

Квартал, який досліджували, можна відзначити комфортною висотністю та щільністю забудови, наявністю дитячих майданчиків, чи не в кожному дворі, та чималою кількістю лав біля будинків. Безпосередньо в межах кварталу люди мають доступ до продуктових магазинів, фінансових установ, магазинів техніки, побутових послуг та салонів краси, адміністративних установ та закладів освіти, закладів харчування та аптек, тут є навіть тенісні корти. І це далеко не повний перелік представлених тут послуг. На жаль, двори, дитячі та спортивні майданчики, як і дорожнє покриття, перебувають в незадовільному стані. Проте є дещо, що місцеві жителі цінують більше за це. Особливим цей квартал робить наявність невеличкого озера. Це його маленька таємниця. Оскільки про існування цього куточку природи в глибині кварталу не знають навіть ті, хто прожив в місті все життя.

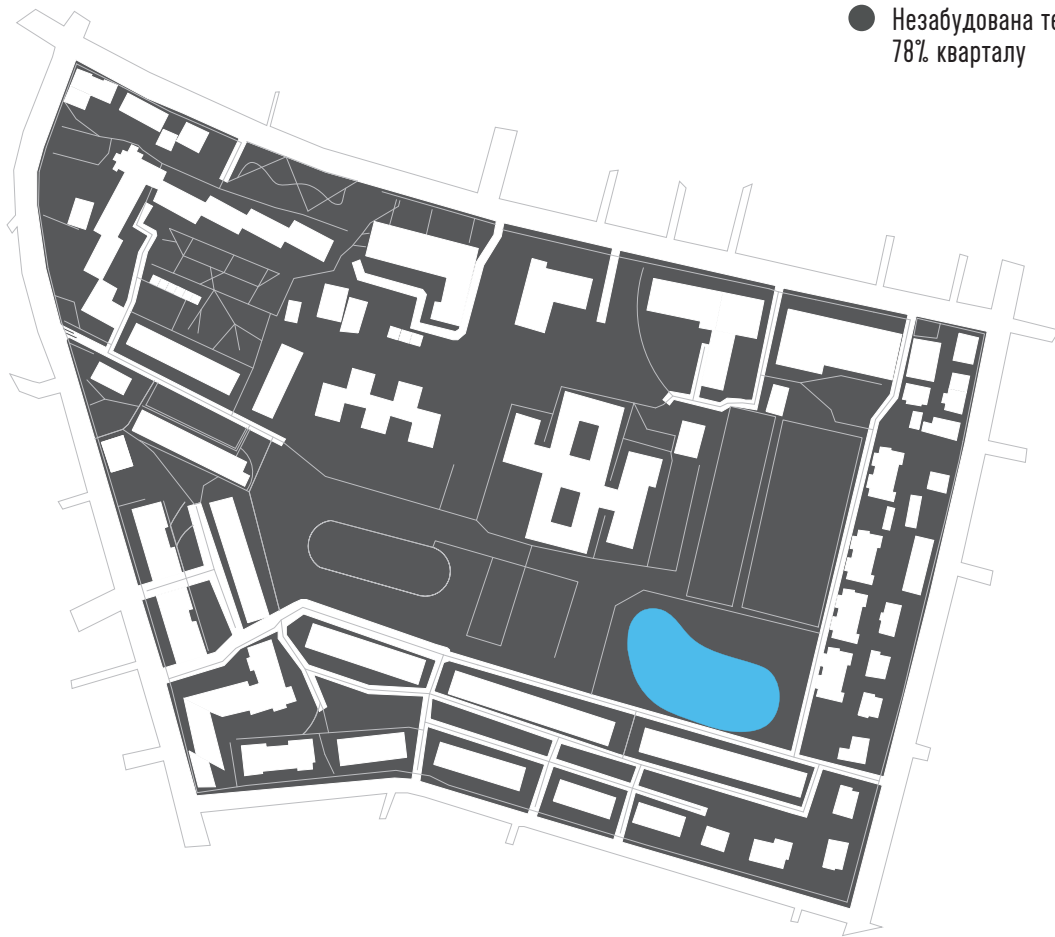


ТИ.

● Збудовано 22% території



● Незабудована територія
78% кварталу

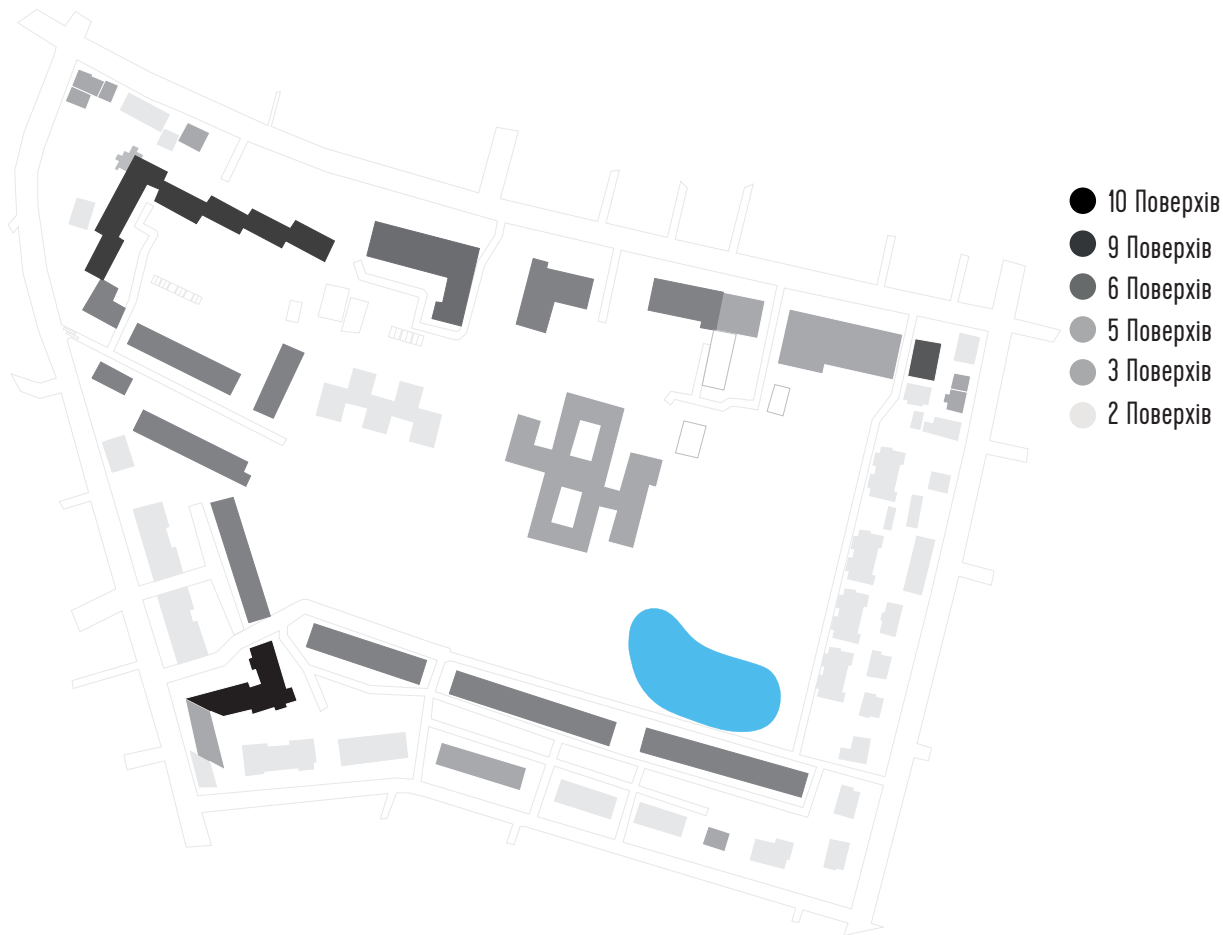








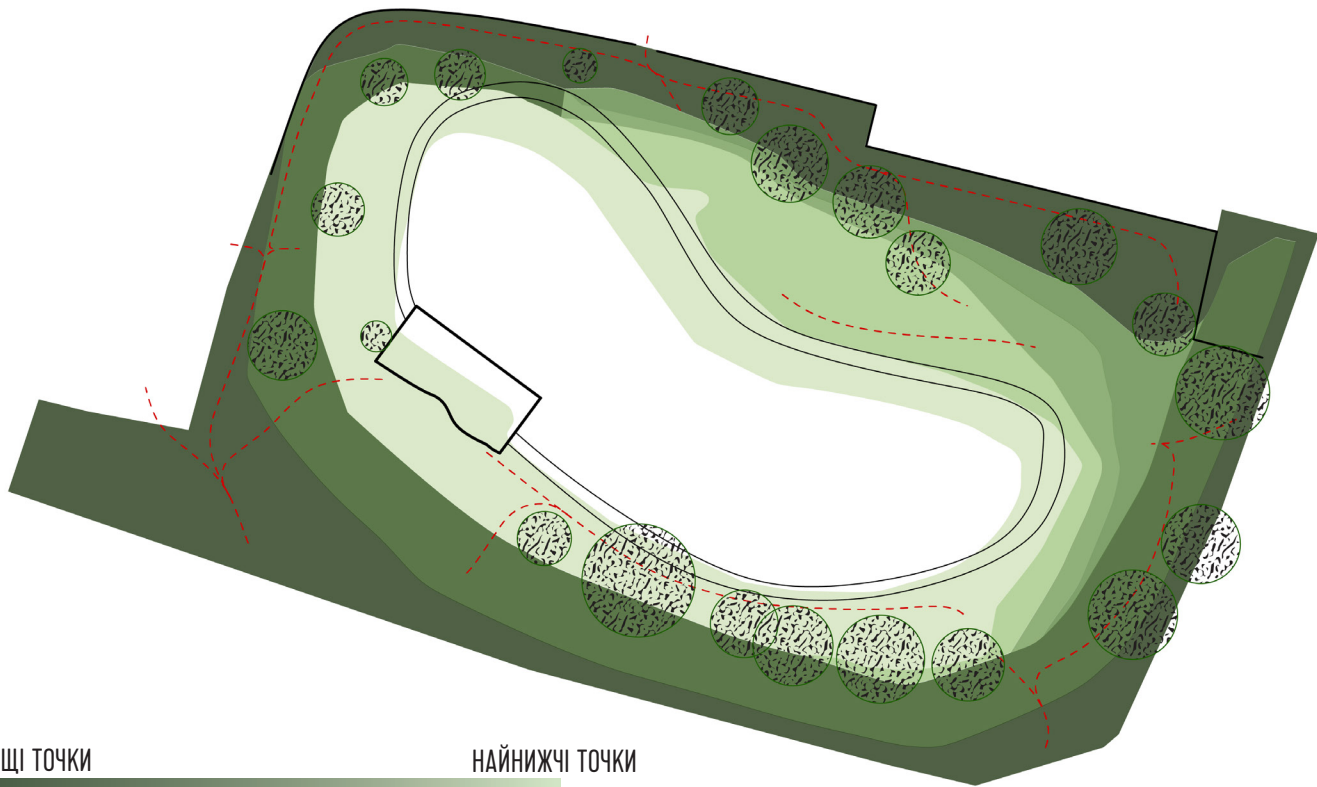
ОЗЕЛЕНЕННЯ



ОЗЕРО

Ми бачимо цей район, як своєрідне подвір'я, де по периметру існує забудова, що виконує роль паркану, а в глибині вирує справжнє життя. Як у будь-якому подвір'ї тут є зони, що різняться за функціональним призначенням та роллю в ієрархії просторів. З цього погляду озеро разюче впадає в око та виконує своєрідну роль саду та місця «сили», де є змога повністю відключитись від зовнішнього світу або перейти на повільніший темп.

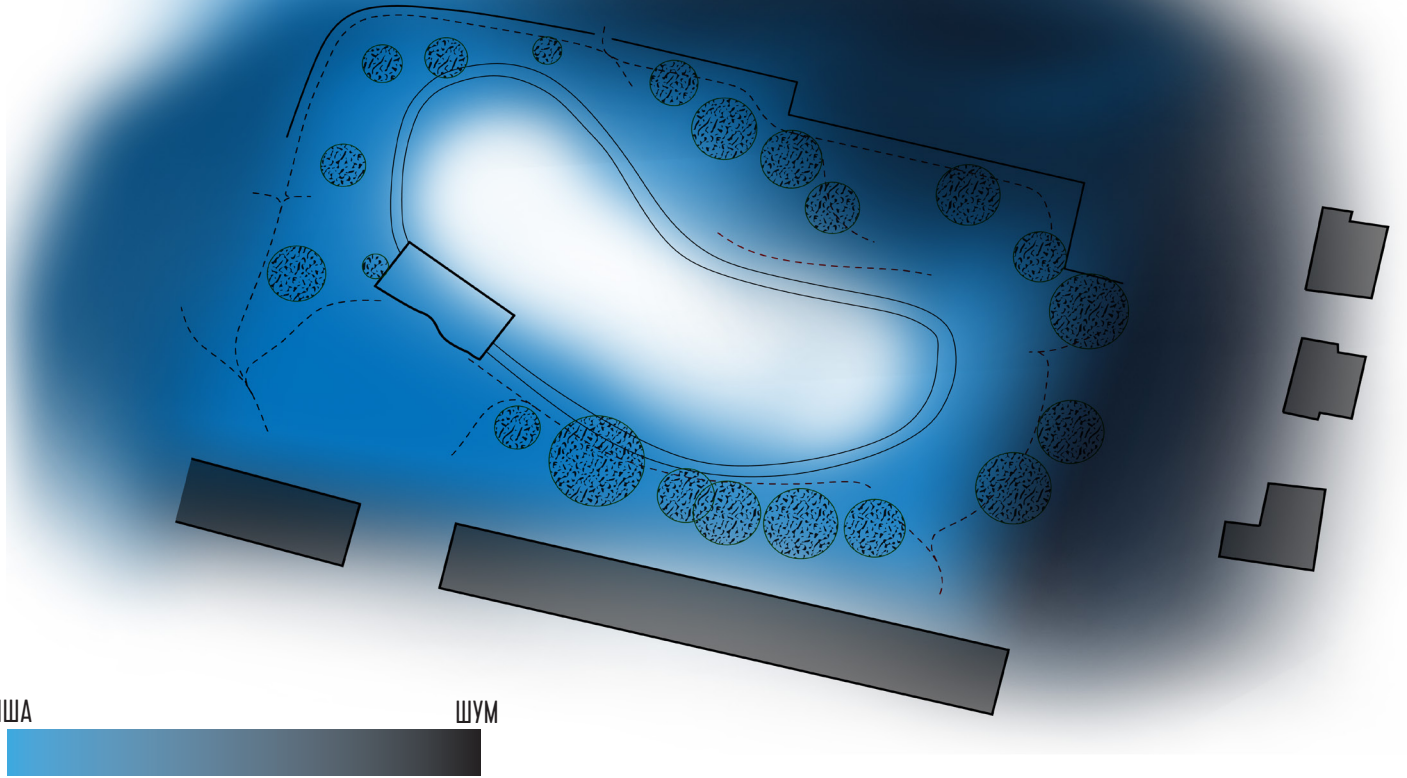




НАЙВИЩІ ТОЧКИ

НАЙНИЖЧІ ТОЧКИ

ТОПОГРАФІЯ



ЗВУКОВЕ ЗАБРУДНЕННЯ

ПРОЕКТИ

“Озеро з Лебедем” є своєрідною оазою посеред району, місцем де шум міста вщухає та в користувача є змога опинитись на лоні природи. Ми хотіли підкреслити цей різючий контраст та максимально зберегти атмосферу цього місця.

На основі зібраних даних, власних спостереженнях та попередньо зібраних побажань громади щодо облаштування простору навколо озера — учасниками воркшопу було розроблено 5 проєктів. Всі вони різняться за масштабом, методом дизайн процесу, технологією створення. Всі об'єкти виконано з бетону, вони стійки до несприятливих погодних умов, вандалостійкі, будуть служити довго.



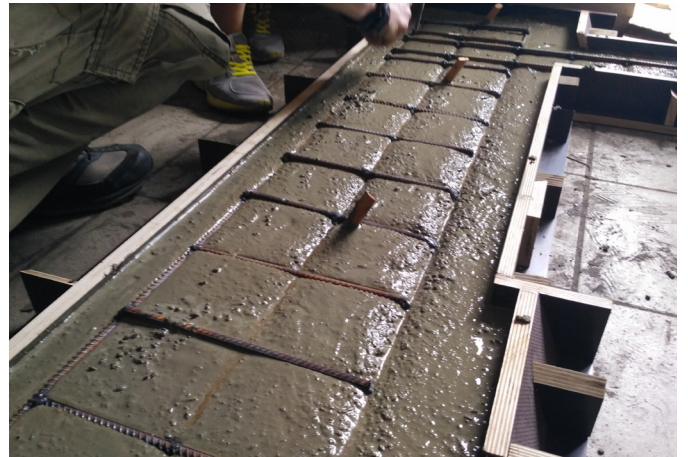
МАНГАЛ “БИЧОК”

Особливості:

- Тут зручно і комфортно можна приготувати їжу на вогні.
- Можна готувати шашлик (барбекю) не одній, а одночасно двом сім'ям або одразу на велику компанію.
- Завдяки цьому місцю можна розширити коло спілкування.
- Розпалювати вогонь під деревами не бажано, цей мангал буде встановлений на відкритій місцевості.
- Мангал вандалостійкий тому прослужить довше.

Автори: Андрій Майгутяк, Андрій Заник, Юля Слюсар, Роман Петрів





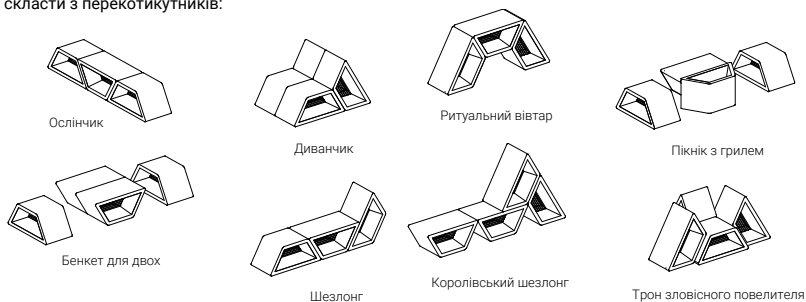


ПЕРЕКЮТИ КУТНИК

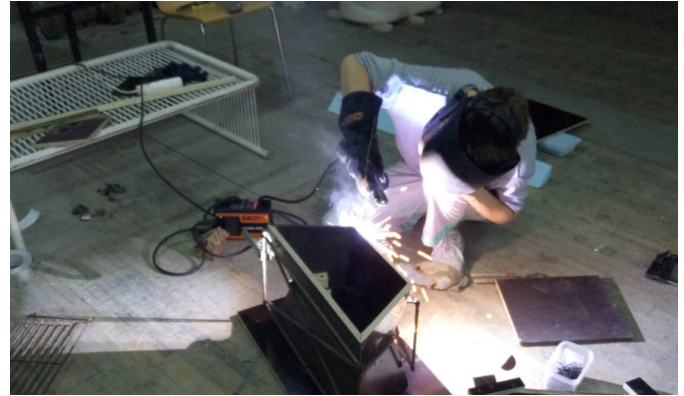
Що вирізняє людину серед інших істот — це здатність зробити собі стілець. Що робить людину цивілізованою — здатність зробити стілець зі спинкою. Ця розробка має на меті розв'язати проблему відсутності спинки у стихійних конструкціях, пристосованих для сидіння на природі, та відкриває безліч інших функцій: лежання, застілля і навіть може слугувати мангалом. Перекотикутник являє собою модуль особливої форми, який можна котити, тягнути й складати як завгодно, наскільки вистачить сили та уяви.

Автори проєкту: Станіслав Круль, Борис Яськевич

Це далеко не все, що можна скласти з перекотикутників:









ГРАДІЯ

Гра. Вона старша за саму людину, оскільки ігри існують і в житті тварин. Гра супроводжувала людину протягом довгого шляху еволюції. І була одним з чинників які цей розвиток зумовлювали. Гра формує нові навички, способи мислення, покращує координацію і навіть вчить швидко приймати рішення, пристосовуватись до умов навколишнього середовища, які швидко змінюються і, звісно, формує стратегічне мислення та привчає до командної роботи. Хіба не це є важливими складовими життя сучасної людини?

Цей проєкт покликаний згуртувати людей навколо Гри. Його завдання — спонукати відвідувачів даного простору до взаємодії та комунікації. В коло Гри можуть бути залучені навіть зовсім незнайомі люди.

Яскраві кольори Гри спонукають до активності. Це є запрошенням до дій. Лише наважтесь підійти — Ви вже не зможете зупинити!

Важливо, що для цієї Гри відсутні правила та обмеження. Кожен охочий пограти — вільний у своїх прагненнях та фантазіях. Маленький потяг, замок чи місточок, башта чи хатинка гобіта, захисні мурини чи дружні будиночки-грибочки... Просто почувайтесь вільно і створюйте свої світи!

Автор: Олена Бабко





гРадія



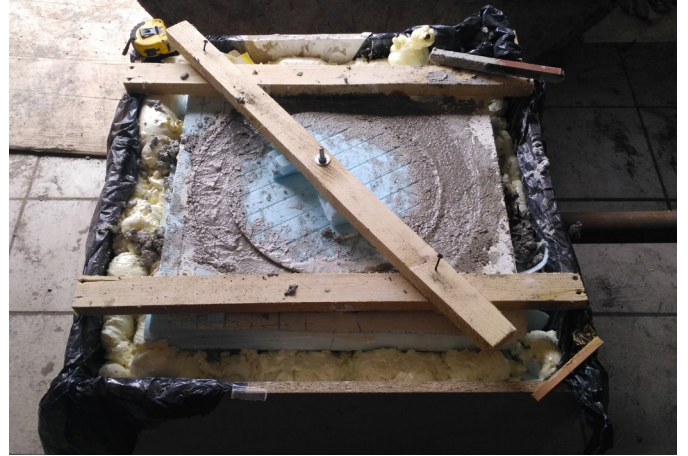


ЗВУКОВИЙ МІСТОК

Одним з цінних місць цього озера є пірс. Зосередившись на цій локації ми поставили перед собою завдання додати комунікації в просторі для об'єднання двох берегів. Конструкція гучномовця слугує умовним "містком" для спілкування. "Звуковий місток" дозволяє об'єднати два протилежні береги озера та створити свою атмосферу для великої компанії. Якщо є охота (бажання) конструкцію можна використовувати для особистого задоволення музикою. Форма має отвір для вкладання телефону, що дозволяє підсилювати звук з мобільного пристрою.

Автори: Міша Веклин, Мар'яна Баран







ЗВУКОВИЙ МІСТОК

МАТЕРІАЛІ- ЗУЮЧИ НЕВЛОВИМЕ

Цей проєкт про сенсорні відчуття природи біля озера.

Ми запрошуємо відвідувача в особливі місця навколо озера, де він має змогу відчутти природу. В одному з таких місць — на схилі у затінку, відкривається краєвид на озеро з нависаючим гіллям, де можна милуватись заходом сонця влітку.

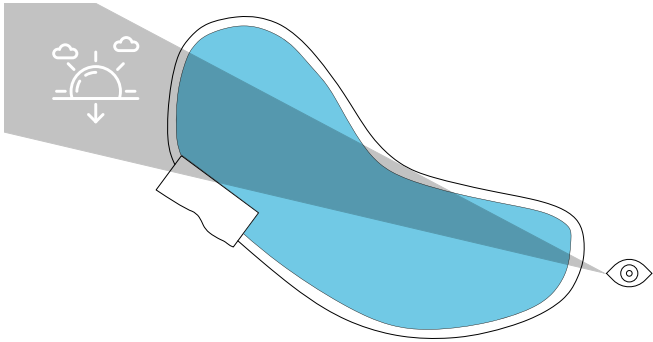
Органічні лінії сидіння сформовані формами тіла, наче запрошують сісти. Вони плавні та зручні для того, щоб увага людини була зосереджена на спостереженні за природою та власних думках. Відвідувач має можливість переосмислити себе у просторі та побачити нову для себе красу — дику та незайману.

Автори: Богдан Середяк, Соня Брем





МАТЕРІАЛІЗУЮЧИ НЕВЛОВИМЕ



ПІДСУМКИ

Ми намагалися підкреслити та підсилити ті функції та ситуації котрі вже мали місце тут, створивши своєрідні магніти навколо озера, кожен з яких має функціональне призначення. Ми не знаємо чи це є успішною ідеєю, а тому важливою є система зворотного зв'язку з боку користувача. Всі об'єкти трактуються як експериментальні. Нашою командою було розроблено систему зворотного зв'язку, аби кожен користувач, відсканувавши QR code розміщений на плакатах розвішаних поблизу озера — міг перейти за посиланням, залишити власні відгуки, побажання, пропозиції. Об'єкти з позитивним відгуком з боку громади, лишаться, або ж збільшаться у кількості. Недоцільні для цього місця об'єкти будуть прибрані. Для ознайомлення з результатами, запрошуємо всіх охочих прогулятися навколо озера.





УЧАСНИКИ

Учасники Воркшопу :

Олена Бабко

Андрій Майгутяк

Андрій Заник

Юля Слюсар

Роман Петрів

Станіслав Круль

Борис Яськевич

Міша Веклин

Мар'яна Баран

Богдан Середяк

Соня Брем

Тьютори Воркшопу:

Дмитро Ісаєв

Тарас Пастушок

Технічний партнер : ТОВ Бетон Прайм

2019

