

**КИЇВСЬКИЙ НАЦОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ**

Архітектурний факультет

дизайну

(назва випускової кафедри)

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
БАКАЛАВРА ДИЗАЙНУ**

на тему:

«Дизайн інтер'єру та обладнання шоу-руму андеграундного одягу»

Якимчук Максим Олександрович

(прізвище, ім'я та по батькові здобувача повністю)

Київ 2024 р.

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ**

Архітектурний факультет

дизайну

(назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

Юлія ТРЕТЯК

„___” _____ 20__ року

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ
БАКАЛАВРА ДИЗАЙНУ**

на тему:

«Дизайн інтер'єру та обладнання шоу-руму андеграундного одягу»

(назва)

Виконав **Якимчук Максим Олександрович**

(прізвище, ім'я та по батькові повністю)

022 Дизайн

(спеціальність)

Інтер'єр та обладнання

(освітня програма)

Групи ДН 20-4 _____

Керівник Шапаренко О.М. _____

(прізвище та ініціали)

Старший викладач кафедри дизайну

(вчене звання, науковий ступінь)

Ідентичність підтверджую

Київ 2024

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І
АРХІТЕКТУРИ**

Факультет Архітектурний
Кафедра ДИЗАЙНУ
Освітньо-кваліфікаційний рівень Бакалавр
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
(шифр і назва)
Спеціальність 022 «Дизайн»
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан архітектурного факультету

_____ д.т.н., проф. О.В. Кашенко

« ___ » _____ 2024 року

З А В Д А Н Н Я

**для ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ ВИПУСКНОЇ РОБОТИ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ**

бакалавра дизайну

Якимчука Максима Олександровича

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Дизайн інтер'єрів шоу-руму андеграундного одягу»

2. Керівник роботи Шапаренко Олена Миколаївна

_____ (прізвище, ім'я, по батькові,
науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «11» квітня 2024 року
№ 648/2

3. Термін виконання студентом роботи 12.02.2024 – 18.06.2024 р.

4. Вихідні дані до роботи Ситуаційний план, схема генерального плану, плани
поверху, фасади, розрізи архітектурного об'єкту

5. Зміст пояснювальної записки за розділами:

I. Аналіз теоретичних та нормативних джерел, проектної практики.

II. Дизайн інтер'єру.

III. Дизайн елементу меблів (обладнання) в інтер'єрі.

Список використаних джерел.

6. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) Ситуаційний план та схема генплану розміщення ділянки будівлі; плани, розрізи фасади та перспективні зображення будівлі, в якій розробляється інтер'єрне рішення; опорний (обмірний) план приміщення(нь); план демонтажу і монтажу конструкцій; план приміщення з розміщенням меблів, розгортки стін, розріз, план стелі з елементами освітлення, деталі, паспорт оздоблення; проєкт елемента меблів (обладнання): ортогональні види, розріз, вузли, специфікація елементів вузлів, 3-D модель, ергономічна схема, зображення в кольорі та матеріалі.

7. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
1	<i>Керівник Шапаренко О.М.</i> Старший викладач кафедри дизайну		
2	<i>Керівник Шапаренко О.М.</i> Старший викладач кафедри дизайну		
3	<i>Керівник Шапаренко О.М.</i> Старший викладач кафедри дизайну		

8. Дата видачі завдання 12.02.2024 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	При мітка
1	<i>Видача завдання</i>	<i>12.02.2024</i>	
2	<i>Збір матеріалу</i>	<i>12.02. –12.03.2024</i>	
3	<i>Виконання клаузури</i>		
4	<i>Розробка ескізу, пояснювальної записки - I розділу</i>	<i>13.03. –23.04.2024</i>	
5	<i>Оцінка ескізу</i>	<i>23.04.2024</i>	
6	<i>Подальша розробка пояснювальної записки, графічної частини і роботи в матеріалі</i>	<i>24.04. –05.06.2024</i>	
7	<i>Перевірка роботи на відсутність плагіату</i>	<i>06.06 – 07.06.2024</i>	
8	<i>Передзахист, допуск до захисту</i>	<i>12.06. –13.06.2024</i>	
9	<i>Підготовка презентації і доповіді, друкування роботи</i>	<i>13.06. –15.06.2024</i>	
10	<i>Захист роботи</i>	<i>18.06. –26.06.2024</i>	

Студент _____ Якимчук М.О.

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Шапаренко О.М

(підпис)

(прізвище та

ініціали)

ЗМІСТ ПОЯСНЮВАЛЬНОЇ ЗАПИСКИ

ВСТУП	3-4
РОЗДІЛ I. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-КНИГАРНІ	
1.1. Аналіз літературної джерельної бази.....	5-6
1.2. Дослідження та вивчення аналогів.....	6-22
1.3. Нормативні вимоги до проектування громадських будівель.....	22-28
РОЗДІЛ II. Засоби і прийоми формування інтер'єру	
2.1. Вихідні дані	28-31
2.2. Концепція інтер'єру.....	31-32
2.3. Функціонально–планувальне і об'ємно–просторове рішення інтер'єру приміщень.....	32-33
2.4. Композиційне рішення інтер'єру.....	33-34
2.5. Меблі та обладнання.....	34-37
РОЗДІЛ III. Дизайн розробка елементу меблів	
3.1. Аналоги.....	37-42
3.2. Функціональні, технологічні та конструктивні особливості.....	43-46
ВИСНОВКИ	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	48-50

Вступ

Актуальність теми дослідження.

Тема із створенням приміщення для бренду одягу є актуальною з точки зору дослідження проектування у контексті дизайну приміщень громадського простору, також це дає змогу прояву вільного бачення художника, яким він уявляє свій концепт, не забуваючи також про генерацію ергономічної платформи для людей, що в свою чергу вимагає дотримання існуючих норм, ДБН, ДСТУ та конструктивного підходу до його створення. Розробка дизайнерського нішевого шоу-руму є потенційно глибоким вкладом для розвитку творчої спільноти України, який тільки починає свій розвиток і бачення у фрагменті фешену, тож ця зона-осередок відкриє кордони для демонстрації філософського зародку моди в суспільстві. Одяг шоу-руму є ексклюзивним по ідеї заглиблення у історію костюму та пошиттю, виготовлений у обмеженій кількості із високоякісних та органічних матеріалів, роблячи його цінним і неповторним за допомогою розумного використання сировини й позиціюванню подачі продукту. Все це виділяє цей проект серед інших українських брендів, які заціклені на масовий ринок і є неорганічним конвеєром тенденції. Також простір є невід'ємною частиною концепції одягу, адже у просторі зберігається автентичність речей та саме у ньому він створює особливу градієнтну поєднуваність у прошарках мистецтва. Використання простору як арт-музею з елементом перфоменсу та пізнання практичності одягу - зацікавить більше людей побачити особливий спосіб застосування бутика, як понурення у витоки нашого початку.

При проектуванні шоу-руму ключовим завданням є створення привабливого та функціонального середовища, яке ефективно демонструє продукцію та стимулює покупців до покупки. Створено ключові аспекти, які варто врахувати:

Автентичний дизайн, який передає настрій, емоцію: важливо створити привабливий і естетично збалансований вигляд, який відображає стиль бренду. У вибранні кольори, освітлення, матеріали та декор, що відповідають концепції даного бренду.

Функціональність простору: шоу-рум повинен бути зручним для покупців і працівників. Планування приміщень повинно сприяти легкому переміщенню, зручному огляду товарів і здійсненню покупок.

Ефективне використання простору: оптимізування розміщення товарів, полиць, стелажів та інших елементів таким чином, щоб максимізувати простір і забезпечити зручний доступ до продукції.

Технологічні інновації: Використання сучасних технологій, таких як сенсорні екрани, інтерактивні зони, може підвищити охоплення та залучення клієнтів.

Брендування і маркетинг: Шоурум повинен відображати брендову ідентичність і ефективно комунікувати цінності та переваги продукції. Використовуючи дизайн-код бренду у просторі формується певна особливість та значущість концепції й ідеології.

Зручність для клієнтів: Забезпечуючи достатню кількість зон відпочинку та оформлення кімнат для приватних консультацій, якщо це необхідно. Клієнти повинні відчувати зручність і комфорт у вашому шоу-румі для максимального задоволення перебування і покупок.

Отже проектування шоу-руму одягу в сучасних тенденціях як інтерактивного багатофункціонального простору вимагає ґрунтовного підходу у розробці концепції та посилю для клієнтів, певного культурного потоку з відмінним ґрунтом. Тільки через такий комплексний підхід можна створити простір, який буде одночасно функціональним, комфортним, екологічно стійким та культурно значущим.

РОЗДІЛ 1. Особливості проєктування шоу-руму андеграундного одягу

Аналіз теоретичної джерельної бази. Дослідження та вивчення аналогів

Для успішного створення шоу-руму вирішальною задачею є врахування потреб відвідувачів всіх вікових категорій. У це входить: зручне місце розташування об'єкта, інклюзивність, інноваційність та зручність простору.

Відкритість простору, його зручна комунікація дозволить вільно пересуватись, ознайомлюючись із представленим одягом. Це створить гарну атмосферу перебування покупців, які зможуть насолодитись унікальною глибиною історичного контексту.

Організація структури шоу-руму має велике значення для зручності клієнтів та ефективності демонстрації продукції.

Зручно сегментувати простір: розділення приміщення шоу-руму на різні зони відповідно до типів продукції або колекцій. Наприклад, розташувати окремо зони для одягу, взуття, аксесуарів тощо, що допоможе клієнту орієнтуватися у актуальності та переліку речей.

- Також розташування продукції так, щоб вона плавно переходила одна в одну і сприяла зручному порівнянню та вибору. Зробити сегментацію по фасонам та комбінаціям стилю.

- Створити візуально приємний вигляд за допомогою акцентних дизайнерських рішень у інтер'єрі: розмістити ключові елементи, такі як популярні або нові колекції, в тих місцях, які мають найбільше привертати увагу або зручний доступ для клієнтів.

- Важливою є зони відпочинку та очікування: передбачити зони відпочинку для клієнтів, де вони можуть відпочити, поговорити або подивитися на продукцію після примірки. Також важливо мати комфортне місце очікування, де клієнти можуть зручно чекати на обслуговування або ж на покупку друзів.

- Використання освітлення і декору для підсилення атмосфери і підкреслення ключових елементів продукції допоможе створити акцентні точки простору. Цікаво освітлені і оформлені вітрини та стенди допомагатимуть залучати увагу клієнтів.

- Спланувати простір таким чином, щоб клієнти могли легко переміщатися по шоу-румів без перешкод – це допоможе створити затишок та комфорт перебування у бутику, враховуючи ширину проходів, розташування стелажів та інших меблів. У підборі локації бутика застосовується часта закордонна практика, яка перейшла і до нас: інтеграція шоу-румів з огляду на історизм та збереження автентичності старих конструкцій автентичних будівель. На початкових етапах огляду ділянки увагу привертає існуюча функція вигляду минулого будівлі.

Усвідомлюючи це, йде план акцентування на особливість простору та його культурну цінність, збереження всіх відмінностей простору і показати історію будівлі так, щоб люди, які входять до неї, могли відчутти, що кордони між минулим і сьогоденням повністю розмиті, ніби вони потрапили в позачасовий простір. У сучасних тенденціях проектування підтримується екологічність та сталі практики також стають все більш важливими в дизайні рітейл-магазинів, особливо в західній Європі. Використання екологічно чистих матеріалів, таких як перероблене дерево, натуральні фарби та енергоефективне освітлення, допомагає зменшити екологічний вплив.

Сучасні бутики вимагають встановлення комплексних систем безпеки, що включають відеоспостереження, системи контролю доступу, а також сигналізації для захисту від крадіжок та інших порушень.

З огляду на загальну картину шоу-румів на просторах Європи – бачимо простори, які заохочують відвідувачів не тільки як покупців, а й поціновувачів певного модного напрямку, які потрапляють ніби в музей, поглинаючи відображення естетики й колориту бренду. Також даний стор

організовуватиме тематичні огляди колекцій за допомогою інтерактивних та живих показів із оновленням асортименту та облаштування.

Вдало спроектований концепт-стор відкриє інтерес до нової течії культурного осередку й створить резонанс серед світової індустрії фешену.

1.1. Дослідження та вивчення аналогів



Рис. 1.1. Майстерня відродження «Kolon Sport Sotsot» Чеджу, Південна Корея 2021 р., [2]



Рис. 1.2. Інтер'єр торгової зали шоу-руму «Kolon Sport Sotsot» [2]

Магазин називається SOTSOT REBIRTH - бренд одягу, заснований на концепції сталого розвитку, який продає унікальні речі, виготовлені з перероблених матеріалів. Schemata Architects продовжили концепцію і виготовили світильники з використанням морського сміття, зібраного біля берегів острова Чеджу. Існуюче наповнення було видалено, а каркас використано без змін, наскільки це можливо.

З метою перетворення будівлі на привабливий багатофункціональний об'єкт у майбутньому, студія спочатку прибрала стереотипні вивіски, щоб межі кожної секції не сприймалися ззовні.

Планування з'єднали із сусідніми секціями А, В і С на третьому поверсі, а також зробити отвір, який забезпечить легкий доступ до вулиці з південного боку. Окрім перепланування каркасу будівлі, спроектувано

концептуальний магазин для KOLON SPORT на першому та другому поверхах у межах виділеної секції.



Рис. 1.3. Бутик «Acne Studios» Стокгольм, Швеція. 2020 р. [3]

Цей колишній банк зазнав пограбування із захопленням заручників, що спричинило появу терміну «Стокгольмський синдром». Після закриття банку кілька втручань протягом багатьох років додали низку шарів, маскуючи оригінальну неокласичну архітектуру.

Проект очищає простір, залишаючи лише найважливіші риси. Хоча підлоги зроблені зі справжнього мармуру, багато елементів - зі штучного мармуру, і проект грає з цією подвійністю. Всі поверхні шкіри монохромні у відтінках оригінального мармуру Екеберга.

Три кімнати з'єднані між собою колонами, а в кінці головної осі нова абстрактна колонада створює новий фон. Ця фальшива колонада зроблена зі справжнього мармуру і забезпечує доступ до примірочних.

Мармурові меблі від Макса Ламба працюють як подіуми, створюючи нову мармурову підлогу поверх старої. Як контрапункт, світло, спроектоване Бенуа Лаллозом, є технічним і чітким.



Рис. 1.4. Торговий простір «XC273 BY XCOMMONS», Цина, Шанхай, 2022 р. [4]

Розташована в самому центрі Шанхаю, триповерхова стара фабрика, яку dongqi Design було доручено відреставрувати, являє собою історичну руїну, де первісна структура була дійсно відкрита в усій своїй красі. Усвідомлюючи цю красу, dongqi Design розробили власний підхід, який підкреслює особливі характеристики будівлі, створюючи контраст між старими та новими оздоблювальними матеріалами для цього нового центру моди та мистецтва, який має намір порушити правила роздрібної торгівлі.

Наявність трьох пустот всередині простору дозволила студії розробити систему внутрішньої циркуляції без тупикових точок. У планах можна побачити, як глибоке вивчення функцій і простору могло б створити безперервний внутрішній потік, забезпечений різними шляхами, що дозволить відвідувачам отримати унікальний просторовий досвід, наповнений несподіванками, відкриттями і розгортанням самого простору.

Щоб підсилити цю подорож всередині магазину ХС273, на першому поверсі біля кафе був розміщений звуковий тунель, який дозволяє відвідувачам безпосередньо з'єднати дві різні зони будівлі в захоплюючому експериментальному музичному досвіді. Подібно до машини простору-часу, тунель створює унікальні моменти, коли відображення підлоги взаємодіє зі сприйняттям відвідувачів, зміненним також розтягнутою довжиною коридору.

Для того, щоб посилити відчуття подорожі, ніби людина досліджує ліс, на стіни та стелю було нанесено дзеркальне покриття, щоб дезорієнтувати відвідувачів, щоб кожен куточок став моментом несподіванки, як це описано в синдромі Стендаля.

Як відправна точка подорожі, вхід є першою основною точкою, до якої наближаються відвідувачі. Віднявши потенційну торгову площу, dongqi Design вирішили створити вхід, який, немов підземний тунель, веде людей у світ, що занурює в атмосферу занурення. Це розмитий простір, де стирається межа між громадськими вулицями та магазинами.

У процесі проектування на підхід до старої фабрики вплинула історія будівлі. На початкових етапах перевірки ділянки увагу dongqi Design привернуло минуле будівлі.



Рис. 1.5. Інтер'єр UP BOUTIQUE STORE, Цина - Шеньян, 2023 р. [5]

UP - це магазин модного одягу, розташований у Шеньяні. Ваісаї було доручено спроектувати другий цегляний магазин UP у Шеньяні, на острові Чанбай у Шеньяні. Це роздрібний магазин з переднім двором і завершеним фасадом з гарним приватним простором.

Простір відображає суть назви бренду, створюючи висхідну енергію. Це як витончена легка нитка, не обмежена рамками, силою тяжіння чи вибором. Ідеєю було, щоб елементи простору працювали так само, як плаваюча нитка, тримаючись на хвилях; шукаючи вічність у змінах.

Нитка - це те, з чого складається тканина, незалежно від бренду, стилю чи походження. Нитка існує як об'єктивна істина. Бюро взято концепцію нитки

як наскрізну тему бутіка, як символічну данину поваги від бренду до найголовнішого елемента одягу.

Нитка створює пристрої та функції простору. Студія використовує круглі труби з нержавіючої сталі для створення комплексної системи. Труби, що накладаються одна на одну та хитаються, утворюють платформи для різноманітних дисплеїв. У свою чергу, вони також утворюють розсіяні лінії з підлогою та безліччю кутів світла і тіні.

Вішалки для одягу створюють відчуття левітації та невагомості. Інші функціональні потреби в просторі також показані через антигравітаційні засоби, що постійно підсилюють брендовий знак UR.

Дизайн руйнує обмеження початкового плану поверху, використовуючи нитку для «зшивання» просторів разом. Розділення між просторами послаблюється, дзеркала використовуються для розширення розмірів. А інші пристрої використовуються для реорганізації та розширення простору, щоб зробити його цілісно більшим.



Рис. 1.6. Інтер'єр поп-ап галереї «Samsøe Samsøe», Париж, Франція. 2024 р.
[6]

Данський модний бренд Samsøe Samsøe відкрив поп-ап галерею до Тижня моди в Парижі, яка має повністю білий інтер'єр, прикрашений творами мистецтва та меблями, виготовленими з футболок бренду.

Виставковий простір був спроектований у лаконічному стилі, що нагадує про колекцію Basic, яка буде представлена під час Тижня моди у французькій столиці.

«Оскільки це центральна частина простору, ми залишили трохи місця для роботи мозку, і ми хотіли створити мінімалістичний і довговічний вигляд», - розповідає куратор.

Блок був виготовлений з фанери та епоксидної смоли, який потім був покритий рекультивованими футболками, які носила команда Samsøe Samsøe.

Власна команда дизайнерів Samsøe Samsøe разом із сценографом Фатімою Франссон створили галерею як «чисте полотно», щоб втілити бачення бренду про «скандинавську простоту» в життя.

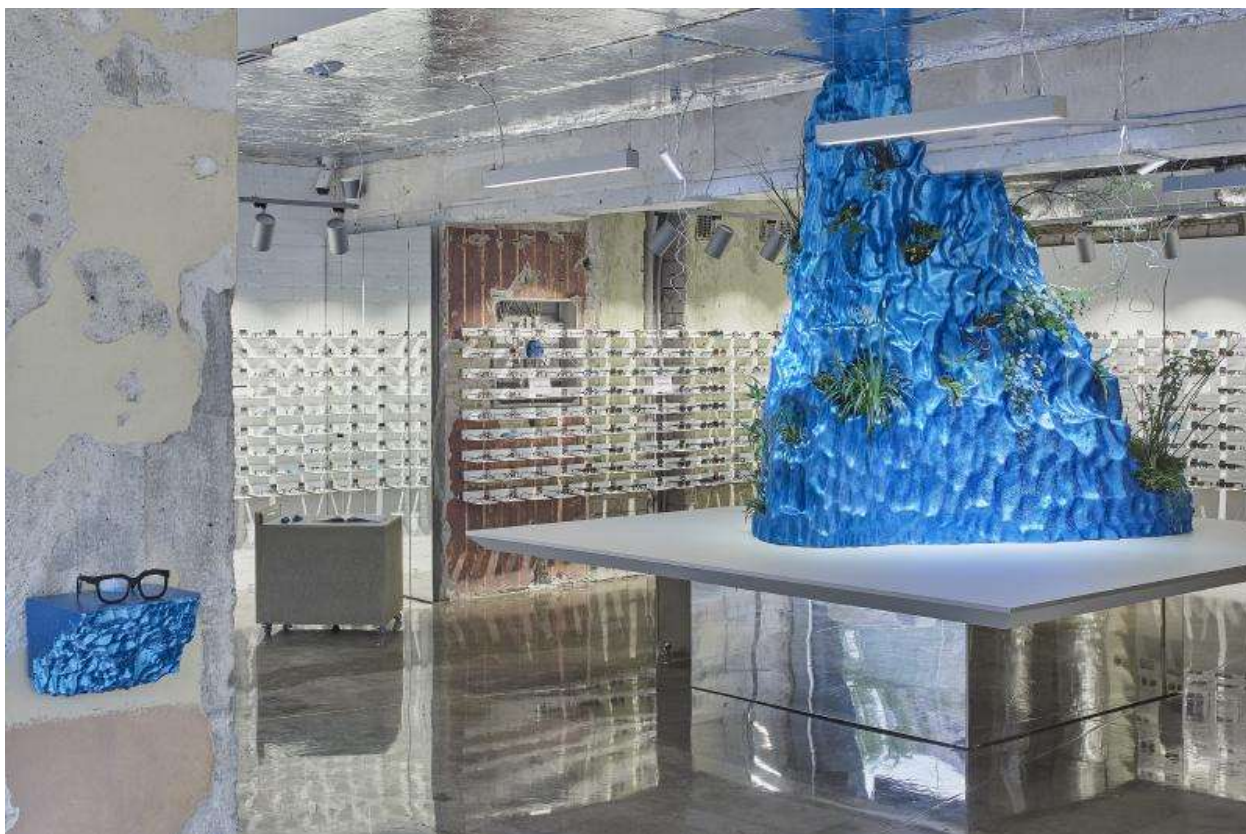


Рис. 1.7. Інтер'єр оптики «FRIENDS AND FRAMES
», Литва - Вільнюс, 2018 р. [6]

Простір для оптиків Friends & Frames, розташований на одній з головних пішохідних артерій Вільнюса, запрошує до імпровізованої рефлексії публічного простору, який колись тут був. Заснований на історичному дворіку, який існував на цьому місці до Другої світової війни, новостворений простір має на меті діяти як публічний простір, який колись був стертий з лиця землі. Контейнер з колекціями окулярів мимоволі перетворюється на простір для ревізії. Шари історії та майбутнього тут збагачуються за допомогою

специфічних для цього місця творів мистецтва та ігор зі сприйняттям. Ремінісценція історичного урбаністичного образу стала основою логіки проектування простору. На архівному плані ділянки на місці теперішньої оптики виявлено внутрішній двір, а на ділянці поруч - один з перших публічних міських колодязів. Атріум як публічний простір, сад та водозабір стали ситуативним натхненням для просторових рішень - розкриваючи внутрішні властивості простору та поєднуючись з його функціональними та символічними шарами. Відчуття публічного простору реалізовано через максимальну апертуру вітрин та відображення історичної вертикалі відкритого неба. Успадковані елементи саду та води інтерпретуються через нову вставку - центральну блакитну масу з незалежною екосистемою, що фіксує спіралеподібний просторово-часовий потік. Виявлені шари первісної конструкції залишено недоторканими. Їхні виразні поверхні - це ще одне прочитання матеріальної мови часу.

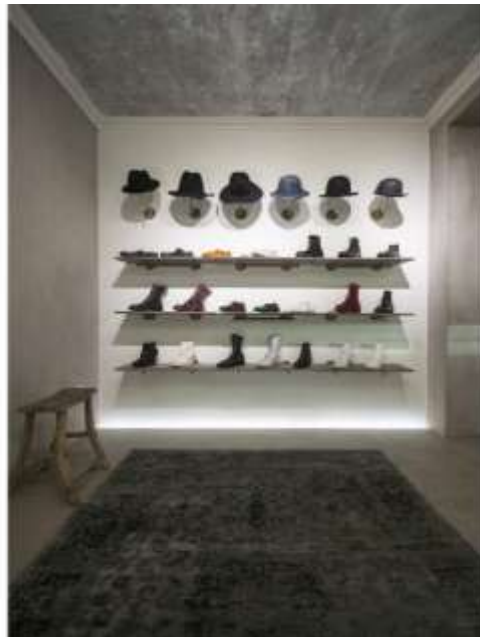


Рис. 1.7. та Рис. 1.8 Інтер'єр шоу-руму одягу «ANCHORET 3.0», Сіна - Пекін, 2018 [7]

Новий магазин у Пекіні ще раз доводить, що ANCHORET - це не лише місце, куди можна зайти і купити. Відвідавши Anchoret, кожен покупець може відчутти дуже одухотворений і гармонійний простір, витриманий в м'якому, м'якому і атмосферному настрої. Цілісний підхід та узгодженість між інтер'єром та виставленими товарами завжди були ключовими для творців ANCHORET.

У їхніх просторах можна придбати вишукані вироби таких брендів, як MA+, Faye Toogood або Yohji Yamamoto, під яких стиль і формувався

мінімалістичний простір. Для JANГ кожна співпраця з Anchoret - це також глибокий процес пошуку правильних просторових зв'язків, правильних матеріальних палет, унікальних деталей та виробничих рішень. Однак, перш за все, це серія дизайнерських рухів, спрямованих на створення унікальної ідентичності, індивідуальності та впізнаваності для всього бренду.

У Пекіні робота з бетоном, переробленою деревиною, сталлю та латунню стала величезним викликом, особливо через відносно невеликий масштаб проекту та пошук відповідних майстрів, готових реалізувати наші ідеї.



Рис. 1.9. Інтер'єр шоу-руму «Acne Studios», Париж, Франція. 2022 р. [8]

Модний бренд Acne Studios відкрив «монолітний» магазин на паризькій вулиці Сент-Оноре, спроектований у співпраці з архітектурною студією Arquitectura-G, що відсилає до стокгольмського скейт-парку та його паризького оточення.

Розташований на вулиці Сент-Оноре, історичній вулиці та відомому місці для шопінгу в 1-му окрузі Парижа, магазин був створений засновником Acne

Studios Джонні Йоханссоном у співпраці з архітектурною студією Architectura-G.

Йоханссон пояснив, що після того, як він провів час у скейт-парку, розташованому під бетонним мостом у Стокгольмі, йому захотілося відтворити вигляд і відчуття перебування під бетонною інфраструктурою у своєму паризькому магазині.

«Це пошук цих поетичних місць - під мостом, де є щось на кшталт красивого руху бетонної хвилі, і вся ця ідея бути під мостом, де ніхто не хоче бути, де красиво, я вважаю, що це досить гарна ідея», - сказав він.

«Я хочу, щоб було відчуття, ніби ти сидиш під мостом. Саме тоді і виникла ця ідея - тому що мені це подобається, щось на кшталт таємного товариства - я подумав, що це буде добре для нас як для бренду на великій вулиці моди».

Інтер'єр магазину можна охарактеризувати використанням Architectura-G каменю Saint Maximin, французького вапняку, що походить з сусіднього кар'єру, який є синонімом паризьких будівель завдяки Наполеону III та радикальному переосмисленню Парижа бароном Гаусманом, що був збудований з цього каменю.

Прямокутні плити з каменю золотистого відтінку покривають стіни, підлогу та стелю магазину, поєднуючи облицьований каменем екстер'єр Сен-Максимін 19-го століття з нинішнім інтер'єром, оздобленим таким же каменем.

Architectura-G відкрила перший поверх магазину, створивши простір подвійної висоти, який з'єднаний з другим поверхом скляними балюстрадами, розташованими між кам'яними колонами.

Чорні меблі аморфної форми та вітрини з пофарбованої тканини, створені давнім співробітником Макса Ламба, були розміщені по всьому магазину, наче м'які валуни з кар'єру.

«Якщо ви подивитесь на [Париж] в цілому, він бежевий. Якщо примружитися, ви побачите цей камінь, цей блідий колір, - каже Йоханссон.

«Потім ви бачите ці чорні крапки, які схожі на автомобілі. Вони рухаються швидко, блискучі та чорні, і це трохи лякає. Це робота Макса».

Освітлення від дизайнера Бенуа Лаллоза (Benoit Lalloz) було організоване по всьому магазину і розміщене на стелях, викладених каменем, щоб імітувати ефект денного світла.



Рис. 1.10. Інтер'єр шоу-руму «Acne Studios», Ченду, Китай. 2023 р. [9]

Модний бренд Acne Studios відкрив свій новий магазин у Китаї, який був спроектований стокгольмською студією Halleroed і розташований у підводному універмазі SKP, спроектованому Sybarite у Ченду, Китай.

Магазин площею 338 квадратних метрів має дискретний екстер'єр з пісковика, позначений червоною світлодіодною вивіскою з логотипом бренду.

Всередині сірі стіни з пісковика контрастують зі скульптурними меблями в земляних відтінках від британського дизайнера Макса Ламба.

«Нашим натхненням була естетична гра з дизайном 1980-х і 90-х років, і те, як той період дивився на майбутнє», - розповів Dezeen засновник Halleroed Крістіан Халлероед (Christian Halleroed).

«Похилі стіни, облицьовані каменем, футуристичне освітлення разом з манекенами Деніела Сілвера - ми думали про футуристичний простір/комп'ютерну епоху, але в сучасному виконанні», - додав він.

«Ми поєднали це зі скульптурними меблями Макса Ламба, які мають більш примітивний, земний вигляд».

Окрім меблів, Лемб розробив чотири обтягнуті тканиною сенсорні екрани, які встановлені на тонких стовпах по всьому магазину і надають огляд поточної колекції бренду та наявності товарів на складі.

Виразні манекени художника Деніела Сілвера та світлова інсталяція дизайнера Бенуа Лаллоза допомагають додати простору футуристичного відчуття.

Компанія Halleored, яка розробила дизайн для низки магазинів Acne Studios, зазвичай працює з Лаллозом над освітленням, але каже, що освітлення в магазині в Ченду відрізняється від освітлення в інших магазинах.

«Ці світильники були зроблені трохи інакше, ніж попередні, оскільки вони вмонтовані в стелю, але все одно мають типовий вигляд Бенуа Лаллоза», - сказав Халлеоред. «Ми хотіли, щоб освітлення нагадувало космічний корабель», - додав він. Велика дзеркальна колона посередині магазину

відображає його лаконічний інтер'єр, кольорова палітра якого нагадує сірі відтінки, що використовувалися для ранніх комп'ютерних дизайнів.

«Ми використали дуже стриману палітру з сірим монохромним пісковиком на підлозі та кутових стінах, глянцеви́ми білими стінами та стелею, чорними заглибленнями на стелі, а для світильників обрали шліфовану нержавіючу сталь», - сказав Халлерод.

«Вироби Макса Ламба та Деніела Сілвера контрастують з цим, з їх коричневою тканиною батик та білими з патиною і сріблом манекенами».

1.3. Нормативні вимоги до проектування громадських будівель

При проектуванні громадських будівель, до яких належать і книгарні, необхідно приділити суттєву увагу вивченню ДБН та інших нормативних документів. Ці норми поширюються на проектування нових і реконструкцію існуючих будівель, споруд та комплексів громадського призначення (далі - громадських будівель) з умовною висотою до 73,5 м (включно) з підземними поверхами глибиною не більше 25 м від рівня землі. При проектуванні громадських будівель та споруд з умовною висотою вище 73,5 м слід керуватися ДБН В.2.2-41. При проектуванні громадських будівель та споруд слід застосовувати принципи універсального дизайну щодо приміщень і ділянок, придатних для використання усіма категоріями населення без додаткової адаптації, у тому числі МГН згідно з ДБН В.2.2-40. У разі неможливості універсальних рішень під час реконструкції, пристосування будівель і споруд для МГН застосовуються допоміжні пристрої, які мають бути запроектовані та розташовані таким чином, щоб не заважати іншим користувачам [10]. При проектуванні громадських будівель слід враховувати, що внутрішній простір поділяється на 2 окремі групи (за громадським та службовим призначеннями).

Об'ємно-планувальні рішення.

Основні входи до громадських будівель повинні мати підходи та розміри, які враховують можливості всіх розрахункових категорій відвідувачів. Кількість входів (виходів) визначається розрахунком виходячи із пропускної спроможності будівель, а також експлуатаційними вимогами. Громадські будівлі повинні бути запроектовані так, щоб усі входи і виходи, крім технологічних, зокрема і евакуаційні, були доступними для осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення.

3 У громадських будівлях, а також у приміщеннях громадського призначення, вбудованих у будівлі іншого призначення, крім розташованих у

IV кліматичному районі, при кожному зовнішньому вході слід передбачати тамбури для теплового та вітрового захисту. Ширина тамбура повинна перевищувати ширину прорізу не менше ніж на 0,15 м з кожного боку, а глибина тамбура повинна перевищувати ширину полотна дверей не менше ніж на 0,2 м. Глибина тамбура повинна бути розрахована на можливість користування особами з інвалідністю та іншими маломобільними групами населення. Глибина тамбура повинна становити не менше ніж 1,8 м, а його ширина - не менше ніж 2,2 м. Розміри приміщень вестибюльної групи приймаються з урахуванням максимальної пропускної спроможності, коефіцієнта змінності, необхідності забезпечення вхідного контролю та охорони, будівель різного призначення згідно з будівельними нормами за видами будівель і споруд.

При проектуванні вестибюльної групи громадських будівель слід збільшувати її площі з урахуванням людей, які супроводжують осіб з інвалідністю, з розрахунку не менше ніж 0,5 м² на кожного супроводжуючого згідно з ДБН В.2.2-40.

Висота приміщень. У приміщеннях з похилою стелею або різними за висотою частинами приміщення вимогам до найменшої висоти повинна відповідати середня (приведена) висота приміщення. У цьому випадку висота приміщення у будь-якій його частині має бути не менше ніж 2,5 м. У коридорах та інших приміщеннях, простір під стелею яких використовується для транзитних інженерних комунікацій, допускається зменшення висоти від підлоги до підвісної стелі до 2,5 м. [10].

Освітлення. У громадських будівлях повинно бути забезпечено природне і штучне освітлення згідно з ДБН В.2.5-28 та інсоляція, розрахунок інсоляційного режиму кімнат слід виконувати згідно з ДСТУ-Н Б В.2.2-27, ДБН Б.2.2-12 та санітарними нормами.

Випромінювання від внутрішніх джерел в приміщеннях не повинно перевищувати рівні, регламентовані для ультрафіолетового випромінювання, іонізації повітря, інфрачервоного випромінювання, вказані у санітарних правилах і нормах.

У громадських будівлях та спорудах слід передбачати електрообладнання, електроосвітлення, системи автоматизації і диспетчеризації інженерного обладнання, які проектують згідно з НПАОП 40.1-1.32, ПУЕ, ДБН В.2.5-20, ДБН В.2.5-23, ДБН В.2.5-24 ДБН В.2.5-28, ДБН В.2.5-56, ДБН В.2.5-64, ДБН В.2.5-67, ДСТУ Б В.2.5-82 та ДСТУ-Н Б В.2.5-37. [10].

Захист від шуму і вібрації

У громадських будівлях і комплексах повинен додержуватись шумовий режим згідно з ДБН В.1.2-10. Рівень шуму, що проникає до приміщення від внутрішніх та зовнішніх джерел, не повинен перевищувати встановлених санітарними правилами і нормами допустимих рівнів шуму для даної категорії приміщень з урахуванням часу доби (день - ніч) згідно з санітарними правилами і нормами. Рівні вібрації в житлових приміщеннях багатофункціональних будівель регламентуються санітарними правилами і нормами.

Санітарно-гігієнічні та екологічні вимоги. Конструкції, деталі та обладнання будівель, опорядження стін і стель, покриття підлог всіх приміщень, а також сходів, коридорів тощо слід передбачати із матеріалів, що відповідають ДБН В.1.2- 8, ДБН В.1.2-10, ДБН В.1.2-11. Концентрації забруднюючих речовин у повітрі приміщень громадських будівель та споруд не повинні перевищувати гранично допустимі концентрації в залежності від контингенту працюючих або категорій населення згідно з ДСТУ ISO 14644-1, ГОСТ 12.1.005, санітарних правил і норм та [10].

Повітряне середовище, температурний режим . Розрахункові параметри повітряного середовища (температура, відносна вологість, рухомість повітря) у приміщеннях громадських будівель різного призначення повинні прийматися згідно з будівельними нормами за видами будівель і споруд, нормативами опалення та вентиляції і забезпечуватись роботою відповідних систем. Оптимальні параметри повітряного середовища і мікроклімату в приміщеннях повинні прийматися згідно з ДБН В.2.5-67, ДСТУ Б EN 15251 та ДСТУ Б EN ISO 7730 і забезпечуватися роботою систем кондиціонування повітря. 9.3.2 Пристрої опалення і вентиляції, теплова та гідравлічна ізоляція огорожувальних конструкцій будівель і трубопроводів повинні запобігти утворенню конденсату, вологих плям, плісняви та грибкових утворень на поверхні стін, стель та трубопроводів, що підтверджується розрахунками згідно з ДБН В.2.6-31.

Пожежна безпека. Будівлі, споруди та приміщення громадських будівель, їх конструкції, планувальні вирішення, обладнання та опорядження повинні відповідати протипожежним вимогам ДБН В. 1.1-7, ДБН В.1.2-4, ДБН В. 1.2-7, ДСТУ 2272, а також вимогам пожежної безпеки будівельних норм за видами будівель та споруд.

Ширину проходів, коридорів та інших горизонтальних шляхів евакуації залежно від виду громадської будівлі слід приймати згідно з будівельними нормами за видами будівель та споруд у всіх випадках з урахуванням:

- одномоментної щільності потоку людей, що евакуюються, не більше 5 осіб на 1 м²
- мінімальної ширини проходів, коридорів, а також переходів, що ведуть до іншої будівлі - 1,8 м. [10]

Вимоги доступності для маломобільних груп населення.

Інклюзивність громадських будівель. При проектуванні громадських будівель і груп приміщень, як правило, необхідно створювати рівні

можливості для всіх категорій населення, в тому числі маломобільних, тому при розробці проекту треба притримуватись концепції інклюзивності.

Простими словами, Інклюзія (інклюзивність) – це прагнення залучити й інтегрувати всіх людей і групи в діяльність, організації, політичні процеси і т. д., особливо тих, хто перебуває у несприятливих умовах, постраждав від дискримінації або має обмежені фізіологічні можливості.

Інклюзивна культура забезпечує рівний доступ до можливостей.

До маломобільних груп відносяться особи, які відчувають труднощі при самостійному пересуванні, одержанні послуг, сприйнятті необхідної інформації або при орієнтуванні у просторі.

Функціональні обмеження можуть бути пов'язані з фізичними особливостями людини (інвалідність, літній вік, нестандартні розміри тіла), або її тимчасовими станами (травма, стрес, вагітність)

Підходи до різного обладнання та меблів повинні бути завширшки не менше ніж 0,9 м, діаметр зони для самостійного розвороту особи з інвалідністю на кріслі колісному слід приймати не менше ніж 1,5 м. Ширина провітрю дверей приміщень має бути не менше ніж 0,9 м. При глибині відкритого прорізу більше ніж 1,0 м ширину прорізу слід приймати по ширині комунікаційного проходу, але не менше ніж 1,2 м. Внутрішні провітри дверей не повинні мати порогів і перепадів висот підлоги. Пороги вхідних дверей не повинні перевищувати 0,02 м. [11]. Вхідні вузли, комунікації, приміщення зони обслуговування, мають проектуватись доступними для маломобільних відвідувачів.

Для безпомилкового орієнтування візуальна інформація повинна розташовуватися на контрастному фоні з розмірами знаків, що відповідають відстані розглядання. Допускається обмежувати використання візуальної інформації в приміщеннях з особливими вимогами до художнього вирішення

інтер'єрів, в експозиційних залах художніх об'єктів (художні музеї, виставки тощо), застосовуючи інші інформаційні засоби

Поверхня покриття пішохідних шляхів і підлог приміщень будинків та споруд, якими користуються інваліди, повинна бути твердою, міцною і не допускати ковзання.

При проектуванні громадських будівель та споруд слід керуватися положеннями ДБН В.2.2-3, ДБН В.2.2-4, ДБН В.2.2-9, ДБН В.2.2-10, ДБН В.2.2-11, ДБН В.2.2-13, ДБН В.2.2-16, ДБН В.2.2-18, ДБН В.2.2-20, ДБН В.2.2-23, ДБН В.2.2-25, ДБН В.2.2-26, ДБН В.2.2-41 забезпечуючи однакові умови доступності, зручності, інформативності і безпеки для осіб з інвалідністю на рівні з іншими. У зоні обслуговування відвідувачів громадських будівель і споруд різного призначення слід передбачати місця для осіб з інвалідністю із розрахунку не менше ніж 5 % загальної місткості закладу або розрахункової кількості відвідувачів, у тому числі і при виділенні зон спеціалізованого обслуговування МГН у будівлі. Поверхні покриття вхідних площадок і тамбурів повинні бути твердими, не допускати ковзання при намоканні і мати поперечний уклон у межах 1-2 %.

Прилади для відчинення і зачинення дверей, горизонтальні поручні, а також ручки, важелі, крани і кнопки різних апаратів, отвори торговельних і квиткових автоматів та інші пристрої усередині будівлі слід встановлювати на висоті не більше ніж 1,1 м і не менше ніж 0,85 м від підлоги і на відстані не менше ніж 0,4 м від бічної стіни приміщення або іншої вертикальної поверхні.[11]

РОЗДІЛ II. Засоби і прийоми формування інтер'єру

2.1. Вихідні дані



Рис.2.1 Схема генерального плану вулиці [Звід пам'яток історії та культури України, 796с., 1999р.]



Рис.2.2 Геолокація [<https://www.google.com.ua/maps/place/syndicate+kiyv/>]



Рис.2.3 Перспектива будинку [<https://domik.ua/uk/korysne/photoalbum/kiyiv-reytarska-vul-13b-116381.html>]

Стара будівля з нерівними стінами та вузькими приміщеннями, розташована на розі Рейтарської та Стрілецької вулиць.

Чотириповерховий, цегляний, пофарбований, будинок. Несучі стіни якого становлять 1,2м. Вікна на другому поверсі арочні мають відмінність від інших поверхів. У плані Г-подібний, зі зрізаним наріжжям і проїздом у торці крила на вул.Стрілецька, секційний. Має бічний проїзд на подвір'я та дві асиметрично розташовані сходові клітки (у лівій фасадній частині й у місці прилягання правого дворового крила). Перекриття плоскі, дерев'яні із дранкою, над проїздом коробові цегляні склепіння з розпалубками. Дах вальмовий по дерев'яних кроквах, з бляшаним покриттям. Внутрішнє планування поверхів коридорне двоярядне, зі зверненням парадних кімнат на вулицю. Оздоблений у дусі історизму з деяким акцентуванням форм стилю класицизм. Первісне оздоблення інтер'єрів не збереглося. Фасадна частина збережена.

Інформації по проживанню видатних осіб не збереглося. Тепер більшу частину приміщень на першому поверсі займають комерційні приміщення, інші - житлові.

2.2. Концепція інтер'єру

Концепцією шоу-руму андеграундного одягу була трансляція первозданного місця перебування людини, у затишку життєдіяльності наших давніх предків.

Також це переплетіння минувшини та сучасності – демонстрація краси через століття із глибиною створення мистецтва: від печерних малюнків до подальшого його розвитку й масштабуванню у інших напрямках. У даному просторі мають переплітатися між собою функціональні рішення та концептуальність. Також присутні використання технологій, які надають більший комфорт, простору, що у свою чергу стає комплексом з елементами які забезпечують візуальне задоволення. Вченими доведено що людина проводить у помешканні третину свого життя, ось чому особливістю середовища стало поєднання місця комфорту доісторичних людей, яка відображатиме відчуття затишку, але це затишок до якого потрібно час на підлаштування, він як мистецтво, яке без понурення у сутність не стає зрозумілим, тому тільки ставши єдиним із ідеєю простору – відчуваєш захоплення і задоволення від перебування. Меблі та обладнання мають перебувати в конкретному взаємозв'язку з простором в якому вони знаходяться, тому використання не стандартних конструкцій: від легких матеріял, покриваючих дикість печерних вигинів, до жорстких індустріальних елементів, які вказують на дослідження минулого, без якого неможливе створення культурних кодів, та всього багатства художності. А в свою чергу найважливіше білого – це як закладаання свого фундаменту в історичний контекст.

Контраст між давністю та технологічністю закладено у філософію бренду, який створює унікальні зразки кутюрного типу, відсилаючись на практичність людей, які жили в більш простішому світі, де одяг відігравав більше утилітарну ріль, ніж естетичну. Сьогодні ж фешн світ все більше нав'язує нам аморфні та не практичні речі, тому посил бренду із симбіозом усієї витонченості краси тіла та чистоти художності створює щось на зразок другої шкіри для людини, у якій завжди практично й комфортно.

Загальне розташування місцини, із сполученням осередку культурної спільноти на Золотих воротах, допоможе віднайти зв'язок вільного мистецтва та навколишнього середовища, зберігаючи автентичність думки.

2.3. Функціонально-технологічне і об'ємно-просторове рішення інтер'єру приміщень

Інтер'єр сучасного шоу-руму андеграундного одягу має свої специфічні функціональні та технологічні особливості. Вони призначені для того, щоб створювати комфортне середовище, яке забезпечить максимальне функціонування усіх процесів передбачених в ньому. При розробці даного простору було взято такі особливості: дотримання, яка створюватиме взаємозв'язок між наповнення та оздоблювальними матеріалами; гнучкість в зоні рітейлу, яка передбачатиме можливість змінювати одну функціональну зону на іншу з часом, адаптувати під візуальні потреби чи відтворювати багатофункціональний простір, в якому можна займатися різним видом діяльності, починаючи з організації культурних заходів та показів; підключення загальних комунікацій, яке складається з належного забезпечення кожної зони відчуттям вільності та комфорту для відвідувачів; використання схожих матеріалів в оздобленні середовищ для передачі загальної концепції.

На етапі розробки було вирішено залишити існуючі каркаси та об'єднати їх у ідею простору, тому було виконано мінімум ремонтних робіт. Багато рішень підказав також сам будинок. Стара будівля з нерівними стінами та вузькими просторами була вкрай вимогливою.

Було вирішено деформувати і так викривлений простір: для цього покрили стіни глиняним розчином із додаванням насіння пшениці та льону за давнім трипільським звичаєм, встановили безрамне скління. У результаті всередині приміщення вийшла аморфна печера з нерівними стінами та прямими кутами. Водночас ми зберегли функціональність простору – залишаючи вільність зон.

2.4. Композиційне і просторове рішення інтер'єру приміщень

У дизайні шоу-руму андеграундного одягу спостерігається чистота простору, певна демонстративність та особливість, значна перевага даного простору у його функціональності. Присутні використання певних новітніх технологій в обладнанні та оздобленні. Певною мірою присутня мінімалістична авангардна естетика з незвичними акцентами в чистих, добре освітлених просторах. Для гармонії всіх компонентів була здійснена відмова від перенасичення великою кількістю декоративних елементів чи брендингу. Планування простору відкрите, одна зона переходить в іншу, не створюючи певних огорож чи меж в середовищі. Таким чином отримано найбільше природного освітлення, яке передають вікна. Екологічність— одна з рис в сучасності, саме тому в інтер'єрі присутні екологічно чисті матеріали. Присутні і новітні матеріали, такі як скло. Воно використано для візуального збільшення простору. Наявна система безпеки, яка автоматизує процеси пов'язані з управління магазину, а саме контроль освітленості приміщень, безпеки температури та ін. Присутні переважно природні кольорові палітри в усіх спроектованих приміщеннях. Які в свою чергу приносять певну витонченість та естетику в природничному дизайні.

Головною особливістю даного простору є всіяні стельові світильники, які плавно простягається вздовж більшої частини спроектованого середовища та перетікають у вигляд стін, окрім зони примірочних.. Колористика такої параметричної стелі може мати багато відтінків, все залежить від вибору та вподобань. В усіх зонах, де використано сталактити-світильники, сукупність їх плавно переходить в рівень загальної стелі та того ж кольору, що і вона й може створювати різну варіацію перебування. У зоні ресепшену необхідно було розташувати акцентне й об'ємне джерело світла для зручності покупок та яскравою точкою притягування клієнтів із напів-темної печери до фінальної точки виходу із неї, ніби сам наскрізний вихід із темного підземелля. Тобто збережено атмосферу приглушеності із акцентуванням на головному: від рейлів із одягом до зони покупки. Також акцентною є місця із одягом, які точково підсвітлюються, роблячи контур приміщення.. Особливістю примірочних є розташування дзеркал на всіх стінах, що концентрує тебе не своєму образі й пропонує химерний погляд на 360 градусів.

Додаткове лед- освітлення, яке присутнє у деяких виставкових елементах меблів, додає світлової рівноваги. Підлогове покриття складається з білої наливної підлоги із легким бірюзовим відтінком, що передає невагомість у всіх приміщеннях. Всі стіни передають текстуру печери, із частковим полегшенням за допомогою білої матерії.. Для відтворення затишку у примірочних було використано килими бежевих відтінків.

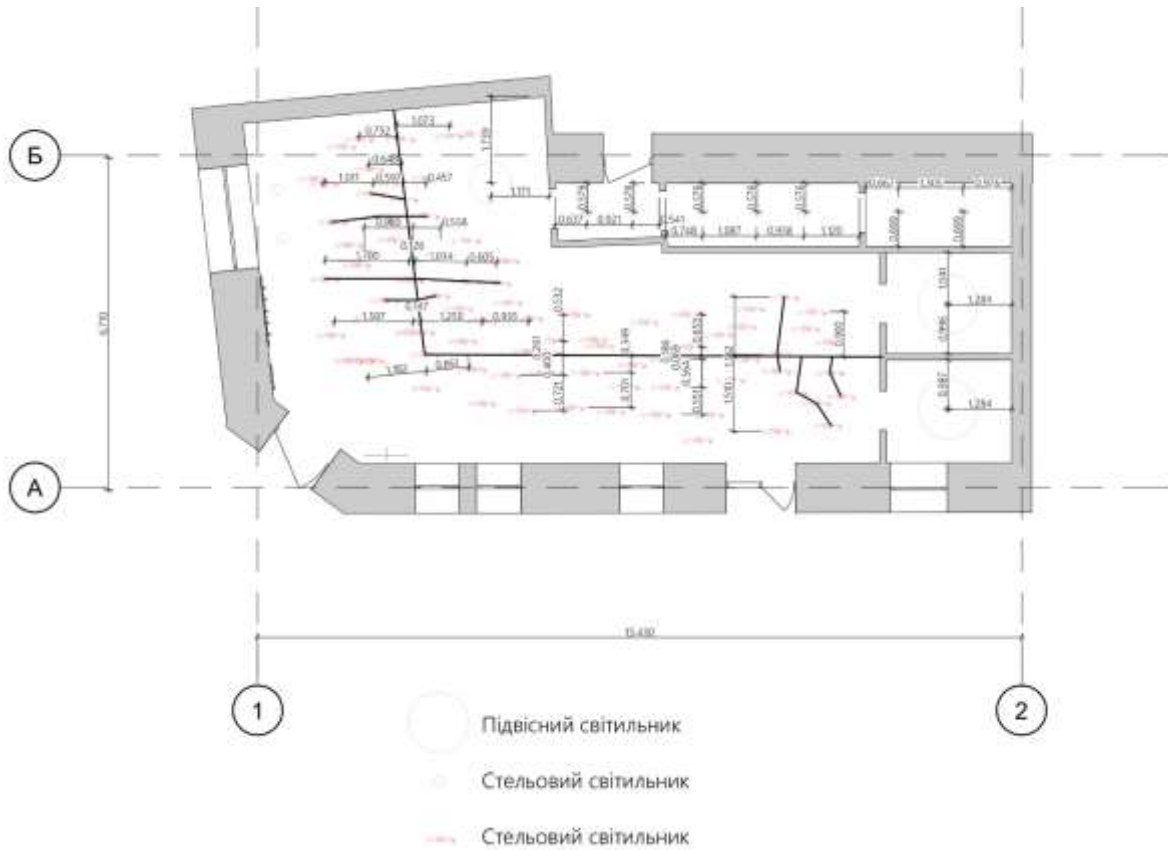


Рис.2.7 Обмірювальний план

2.5. Меблі та обладнання



Рис.2.8 Інтер'єр торгового приміщення

Предмети інтер'єру магазину є досить різними за формою та історією створення, адже присутні й індустріальні речі у вигляді каркасів, полиць, а також і особливі дизайнерські м'які меблі створені на замовлення.

Більшість меблів обрані в світлих відтінках, для більшого відчуття легкості та не переважаючості простору. Білий диван в зоні очікування є композиційним центром ретейл зони, слугує зоною відпочинку та очікування. Пуфи в примірочних виготовлені з м'якого матеріалу оббивки та мають за основу моток в язі.

Для того, щоб створити функціональний та одночасно комфортний інтер'єр необхідно використовувати найефективніші композиційні засоби в дизайні. Вони можуть відобразитися в активному використанні різних прийомів та елементів, які допомагають створити баланс та гармонію елементами, які потребують грамотного розташування. Необхідно знайти взаємозв'язок між пропорціями та масштабом, щоб меблі відповідали по розмірам до навколишнього простору та навпаки. При ретельному та якісному плануванні можливо максимізувати цей композиційний прийом. Також необхідно збалансувати усі елементи і привести до того щоб візуальна вага у просторі була схожою.

У зоні очікування композиційним центром стає білий диван, він є невеличким островком у просторі. Округлість форм додає м'якість у зону, відчуття комфорту і спокою.



Рис.2.9 Інтер'єр виставкової зони

Основним елементом виставкової зони є рейли, які контрастують із облаштуванням приміщення: маючи гострі контури шліфованої нержавіючої сталі, вони втикаються ніби голки у природний оазис, розриваючи плавність вічної природи. Також виставкові полиці виготовлені з корозійного металу, створюють навпаки злиття і прихованість під дією часу.



Рис.2.10 Інтер'єр зони ресепшену

Зона ресепшену обладнена каркасною стійкою із металу, обтягнену брезентом, яка прикриває оголеність металу, і зливаючи масу із підлогою

РОЗДІЛ III. Дизайн-розробка елементу меблів

3.1. Аналоги

Проектуючи шоу-рум андеграундного одягу, потрібно було створити акцент інсталяцію, яка б вражала глядача й була унікальною у своєму вигляді. У світовій практиці бутики, шоу-руми не можуть обійтися тільки залами з одягом, розвішеним на рейлах, та складеним на полицях речами, у ритейл магазинах має читатись креативність та погляд бренду на обладнання простору, тому вони використовують у приміщеннях арт-перформенс, скульптури та інсталяції створені у колаборації з художниками. Граючись із дизайн-кодом митці оформлюють вітрини та зали своїми роботами, зацікавлюючи відвідувача й допомагаючи тим самим заволодіти новою аудиторію.

Аби створити даний об'єкт, досліджено найнепередбачуваніші об'єкти :надихаючись творіннями Макса Ламба та його роботами у сторах «Акне Студіо» було помічено надзвичайну фантазію застосування матеріалів та форм, що розширило горизонти ідей. Також компанія «Схемата Архітекстс» вразила у створенні свого обладнання, яке має мінімалістичний стиль, але з цікавим застосуванням несполучених речей.

Відсилаючи до бачення бренду та його філософії зроблено символ, який є особливим у своєму вигляді, адже перекликається із концептом стору. Тому даний предмет втілений у шоу-румі є унікальним, розроблений спеціально до атмосфери магазину.



Рис.3.3 Виставковий функціональний стенд
[<https://x.com/acnestudios/status/1502339599913336838>]



Рис.3.4 Рітейл стенд [https://www.archdaily.com/977933/kolon-sport-sotsot-rebirth-shop-schemata-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab]

3.2. Функціональні, технологічні, конструктивні особливості

Розробкою обладнання в інтер'єрі був обраний функціональний арт-стенд під назвою «Steel+stone». Ця конструкція є поєднанням індустриальної зіржавілої драбини та кам'яного валуна, який власне є основою і фундаментом.

При проектуванні велику увагу приділялося ефектності та водночас функціональності предмету, поєднанням інсталяції із стилем інтер'єру, а також, щоб це візуально привертало увагу, як доміантна точка.

Із точки зору функції це мала бути доступна конструкція для демонстрації продукції, також для взаємодії із клієнтами бутика.

Інсталяційний комплекс має загальну висоту 175 см, складається з чотирьох висот, на яких можна розташовувати взуття, аксесуари тощо.. Відстань між сходинками— 30 см, у проєктованому середовищі кожна висотна позначка інсталяції є доступною для огляду й комунікації. На «кам'яному» рівні можуть бути розташовані сумки або ж взуття.



Рис.3.5 Ескіз перспективи функціонального стенду



Рис.3.6 Перспектива функціонального арт-стенду

ВИСНОВКИ

На сьогоднішній день проектування шоу-руму андеграундного одягу є вагомим внеском у культурний вигляд України. Також створює унікальний спосіб донесення концепції мистецького напрямку в ідейному просторі.

Метою стає відкриття авангардного середовища, у якому віддвувач може втілити бачення свого персонажу під настрій дня, паралельно понурюючись у естетику. При втіленні проекту проходило ознайомлення з основними критеріями та вимогами щодо проектування комерційних приміщень, яке було розроблялося для автентичного бренду.

У просторі використані новітні досягнення такі як система розумного будинку, допомогою якого можливо здійснювати контроль за освітлення безпекою температурою та іншими вагомими складовими. природні матеріали у поєднанні з ергономічним та функціональним плануванням простору створює взаємозв'язок з навколишнім середовищем. при розробці дизайну необхідно було врахувати всі фактор які мали той чи інший вплив на проектувана середовище.

Проаналізувавши світовий та національний досвід було виконано проект шоу-руму андеграундного одягу площею в 96.7 м², яке було максимально комфортним і задовольняли усі потреби стору , функціонально планувальні рішення були прийняті упродовж ретельного дослідження різних аналогів та нормативів. Простір складається із зони рітейлу, зони ресепшену, двох примірочних. Здорова організація відображає композиційні прийоми, які засвоєні протягом періоду навчання. при виборі кольорової гама та оздоблювальних матеріалів керувалася досвідами багатьох дизайнерів та навчальними виданнями, які допомогли створити збалансоване гармонійне середовище. меблі та обладнання відповідають усім ергономічним розрахункам.

Бренд потребував особливий підхід із художнім баченням, тому було створено декілька кастомних рітейл-предметів, та умеблювання. Обладнання виконує не лише візуальну функцію, але й функціонує у просторі для потреб виставкової зони.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Нойферт Е. Будівельне проектування: Пер. з нім. Сорокове вид., перероблене і доповнене / Е.Нойферт. – Київ: Видавництво «ФЕНІКС», 2017
2. Дизайн інтер'єру та обладнання: Навчальний посібник / Сергій Сьомка, Євген Антонович, - К.. Вид. Ліра-К, 2018. – 400 с. (дата звернення: 06.05.2024)
3. Ергономіка та ергодизайн: Навчальний посібник / Сергій Сьомка, - К.: Вид. Ліра-К, 2017. – 618 с. (дата звернення: 06.05.2024).
4. Звід пам'яток історії та культури України: Енциклопедичне видання: У 28 т. – Кн. 1: Київ. – Ч. 1: А – Л / Редкол.: В. А. Смолій (голова) та ін. – К.: Голов. ред. Зводу пам'яток історії та культури при вид-ві "Українська Енциклопедія" ім. М. П. Бажана, 1999. – 608 с. (дата звернення: 03.06.2024)
5. Hana A. Kolon Sport Sotsot Rebirth Shop / Schemata Architects [Електронний ресурс] / Hana Abdel // ArchDaily. – Режим доступу: <https://www.archdaily.com/977933/kolon-sport-sotsot-rebirth-shop-schemata-architects>
6. Arquitectura-G, José Hevia · ACNE STORE IN STOCKHOLM [Електронний ресурс] / Divisare. – Режим доступу: <https://divisare.com/projects/433180-arquitectura-g-jose-hevia-acne-store-in-stockholm>
7. dongqi Design, Raitt liu · XC273 by XCOMMONS [Електронний ресурс] // Divisare. – Режим доступу: <https://divisare.com/projects/395405-isora-lozuraityte-studio-for-architecture-friends-and-frames-optical-store>
8. BAICAI Design, Topia Vision · UP Boutique Store [Електронний ресурс] / Divisare. – Режим доступу: <https://divisare.com/projects/494076-baicai-design-topia-vision-up-boutique-store>

9. Samsøe Samsøe's Paris pop-up gallery is a "blank canvas" decorated with clothing artworks [Електронний ресурс] / Dezeen. – Режим доступу: <https://www.dezeen.com/2024/03/01/samsøe-samsøe-paris-pop-up-paris-fashion-week/>
10. JANG Studio · ANCHORET 3.0 [Електронний ресурс] // Divisare. – Режим доступу: <https://divisare.com/projects/381003-jang-studio-anchoret-3-0>
11. Isora+Lozuraityte studio for architecture · Friends and Frames optical store [Електронний ресурс] / Divisare. – Режим доступу: <https://divisare.com/projects/395405-isora-lozuraityte-studio-for-architecture-friends-and-frames-optical-store>
12. Concrete infrastructure informs Acne Studios' Rue Saint Honoré store [Електронний ресурс] / Dezeen. – Режим доступу: <https://www.dezeen.com/2022/08/09/acne-studios-rue-saint-honore-store-interiors/>
13. Halleroed combines the futuristic and the primitive for Acne Studios store in Chengdu's SKP mall [Електронний ресурс] / Dezeen. – Режим доступу: <https://www.dezeen.com/2023/01/26/halleroed-acne-store-chengdu-skp-mall/>
14. Громадські будинки та споруди. Основні положення ДБН В.2.2-9:2018 із зміною №1 – Київ: Мінрегіон України, 2022. – 43 с.
15. ІНКЛЮЗИВНІСТЬ БУДІВЕЛІ І СПОРУД Основні положення ДБН В.2.2-40:2018 ІЗ ЗМІНОЮ № 1 – Київ: Мінрегіон України, 2022. – 67 с.

Anti-Plagiarism v-15.257

Максимална оценка за овој документ 10.0%

Својат резултат на 10.0%, на 7.0, 6.0 или 5.0 резултат

ID	Име	Датум		Својат резултат на овој документ	
		Својат	Времетрае	Својат	Времетрае
		100%	30	100% (0%)	100% (0%)
12013	Милош Димитров Београдски Универзитет "Св. Кирил и Методиј" Медицински Факултет Скопје			100% (0%)	100% (0%)