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:
Завідувач кафедри
дизайну
професор, д.арх. _____Ю.В.Третяк

"__" _____ **2022** року

З А В Д А Н Н Я
НА АТЕСТАЦІЙНУ БАКАЛАВРСЬКУ РОБОТУ СТУДЕНТА

Ковальчук Дарини Володимирівни
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Дизайн інтер'єру приміщень молодіжного центру дозвілля

Науковий керівник роботи Бець С.М., кандидат філософських наук, доцент ,
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «18» квітня *2022 року № 265/2*

2. Термін виконання студентом роботи *14.02.2022 – 19.06.2022 р.*

3. Вихідні дані до роботи *Ситуаційний план, Генеральний план, плани, фасади архітектурного об'єкту*

4. Зміст атестаційної бакалаврської роботи (перелік питань, які потрібно розробити) Аналіз теоретичної джерельної бази, дослідження та вивчення аналогів, нормативні вимоги до проектування інтер'єрного середовища, вихідні дані, концепція інтер'єру, функціонально-технологічне і об'ємно-просторове рішення інтер'єру приміщення, меблі та обладнання, дизайн-розробка елементу інтер'єру.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
Ситуаційний план, Генеральний план, план приміщення, розгортки стін, розріз, план стелі, деталі; Відображення роботи в матеріалі

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
1	*Керівник Бець С.М., кандидат філософських наук, доцент*		
2			
3			

7. Дата видачі завдання *14.02.2022 року*

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	*Видача завдання*	*14.02.2022*	
2	*Збір матеріалу*	*14.02. –7.04.2022*	
3	*Виконання клаузури*		
4	*Розробка ескізу, пояснювальної записки - І розділу*	*7.04. –28.04.2022*	
5	*Оцінка ескізу*	*28.04.2022*	
6	*Подальша розробка пояснювальної записки, графічної частини і роботи в матеріалі*	*29.04. –12.06.2022*	
7	*Передзахист*	*10.06 – 13.06.2022*	
8	*Перевірка роботи на відсутність плагіату*	*13.06. –16.06.2022*	
9	*Підготовка експозиції і доповіді*	*13.06. –19.06.2022*	
10	*Захист роботи*	*20.06. –24.06.2022*	

Студент _____ Ковальчук Д.В.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Бець С. М.
(підпис) (прізвище та ініціали)

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ

АРХІТЕКТУРНИЙ

(факультет)

ДИЗАЙНУ

(кафедра)

АТЕСТАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему "Дизайн інтер'єру приміщень молодіжного центру дозвілля"

Виконав: студент **4** курсу, групи **ДН-43**
за спеціальністю **022 «Дизайн»**
(шифр і назва напряму підготовки, спеціальності)

Ковальчук Дарина Володимирівна
(прізвище, ім'я та по батькові)

Консультанти: Бець С.М., кандидат філософських наук, доцент
(наук. ступінь, посада, прізвище та ініціали)

Керівник Бець С.М., кандидат філософських наук, доцент
(наук. ступінь, посада, прізвище та ініціали)

Рецензент Науково-методична комісія спеціальності
(наук. ступінь, посада, прізвище та ініціали)

Робота містить власні проектні пропозиції. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

Ковальчук Д.В.
(підпис, ініціали та прізвище здобувача)

Київ - 2022 р.

ЗМІСТ

ВСТУП **2**

РОЗДІЛ І. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ МОЛОДІЖНОГО ЦЕНТРУ ДОЗВІЛЛЯ **4**

1.1. Аналоги теоретичної джерельної бази. Дослідження та вивчення аналогів. **4**

1.2. Нормативні вимоги проектування інтер'єрного середовища **26**

1.3. Висновки І розділу **28**

РОЗДІЛ ІІ. ЗАСОБИ І ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ **30**

2.1. Вихідні дані **30**

2.2. Концепція інтер'єру **33**

2.3. Композиційне і просторове рішення інтер'єру приміщення **36**

2.4. Меблі та обладнання **39**

РОЗДІЛ ІІІ. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА ЕЛЕМЕНТУ МЕБЛІВ **44**

3.1. Аналоги **44**

3.2. Функціонально-технічні особливості **48**

ВИСНОВКИ **50**

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ **52**

ВСТУП

Актуальність теми.

Один з важливіших аспектів життя молоді – це дозвілля. В цій сфері молодь може самореалізуватися, обирати місце та час проведення свого вільного часу – що дає свободу дії.

Зараз зростає інтерес до дослідження дозвілля молоді, та відбуваються зміни в структурі дозвілля молоді під впливом соціокультурних трансформацій в Україні. Ми маємо привертати увагу молоді до корисного проведення свого часу, для зростання здорової та розумної молоді.

Мені цікава ця тема, бо зараз увага буде особливо звернена на молодь. Період відбудови України буде покладений на плечі молоді та підростаюче покоління. Ми повинні мати багато навичок для подальшого будівництва нашої держави, які також можемо набути серед однолітків в центрах дозвілля.

Функціональні центри дозвілля відомі, строго кажучи, з античності: наприклад терми, що поєднували в собі функції лазні, фітнес-центру, бібліотеки, клубу, були осередками життя Греції і Риму. Друге народження ідея центрів дозвілля отримала наприкінці XIX століття, на загальній демократичній хвилі, коли в європейських країнах практично синхронно стали створюватися Народні будинки, просвітницькі клуби та інші подібні установи. Після революції вони перекочували в нову систему Радянської Росії, але з меншою завзятістю продовжували існувати й у капіталістичних країнах. У СРСР власне молодіжні центри дозвілля стали будуватися починаючи з 1950-х –1960-х років. Сьогодні резони будувати МДЦ залишаються тими самими: відвернути підлітків від шкідливих впливів і спрямувати їхню енергію «у мирне русло».

Молодіжні центри у практиці сучасного будівництва зародилися порівняно недавно та є спеціалізованими установами, які призначені для виховної роботи та об'єднання молоді за інтересами. Прототипами молодіжних центрів є клуби, що несуть у собі аналогічні функціональні призначення. Найбільш характерною особливістю молодіжного дозвілля є зростання у ньому частки духовних форм та способів проведення вільного часу, що поєднують розважальність, насиченість

інформацією, можливість творчості та пізнання нового. Тут важливий рівень технічної оснащеності, використання сучасних дозвільних технологій та методів його проведення, естетично насичений простір та високий художній рівень дозвілля.

Архітектура молодіжного центру має бути цікавою, динамічною та мати яскраву образну характеристику, що відповідає характеру підростаючого покоління.

РОЗДІЛ І. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ МОЛОДІЖНОГО ЦЕНТРУ ДОЗВІЛЛЯ

1.1. Аналоги теоретичної джерельної бази. Дослідження та вивчення аналогів.

Шкільний центр боулдерінгу та скелелазіння в Брунеку, ймовірно, перший у світі центр скелелазіння, розроблений спеціально як шкільний спортивний комплекс.

Завданням було виробити дизайн наповнений великою символічною виразністю та енергійним настроєм, враховуючи неоднорідне середовище нового альпіністського центру в безпосередній близькості від двох великих автостоянок. Цього досягли завдяки поєднання двору з амфітеатром закритого типу та широкою зеленою смугою, яка відділяє автостоянку від будівлі.

Дизайн надає безперервну послідовність в просторі, ділянки якої відрізняються за висотою та шириною. Вони розташовані навколо відкритої зони для скелелазіння та внутрішнього двору (рис.1.1). Цю зону вони відзначають як екстер'єрні простори преміум-класу. Внутрішні перегородки та фасад у внутрішній двір виконані зі скла, а зовнішній фасад будівлі утворює суцільну стіну.



Рис. 1.1. Шкільний центр боулдерінгу та скелелазіння в Брунеку [1]

Незважаючи на характер дизайну, будівля добре поєднується з навколишнім ландшафтом. У проекті задіяно обмежену палітру деталей і матеріалів: суцільна оболонка будівлі виконана з кустарно-забитого безшовного заливного бетону з натурального заповнювача місцевого вапняку. Дах трактується як п'ятий фасад [1].

Climb So iLL пропонує 10 000 кв. футів яскраво забарвленого простору для скелелазіння різної складності від тренувальної зони для початківців до вражаючої 50-футової стіни Elite (рис.1.2).

Креативність, задіяна в проектуванні цієї колишньої електростанції, допомогла Climb So iLL і UIC отримати премію Американського інституту архітектора за дизайн інтер'єру в 2012 році. AIA заявила: «Цей проект є творчим перетворенням покинутого простору в галерею. Як декорація, в якій стіни для скелелазіння стають об'єктами живопису. Це гарне поєднання сировини та вишуканих деталей».

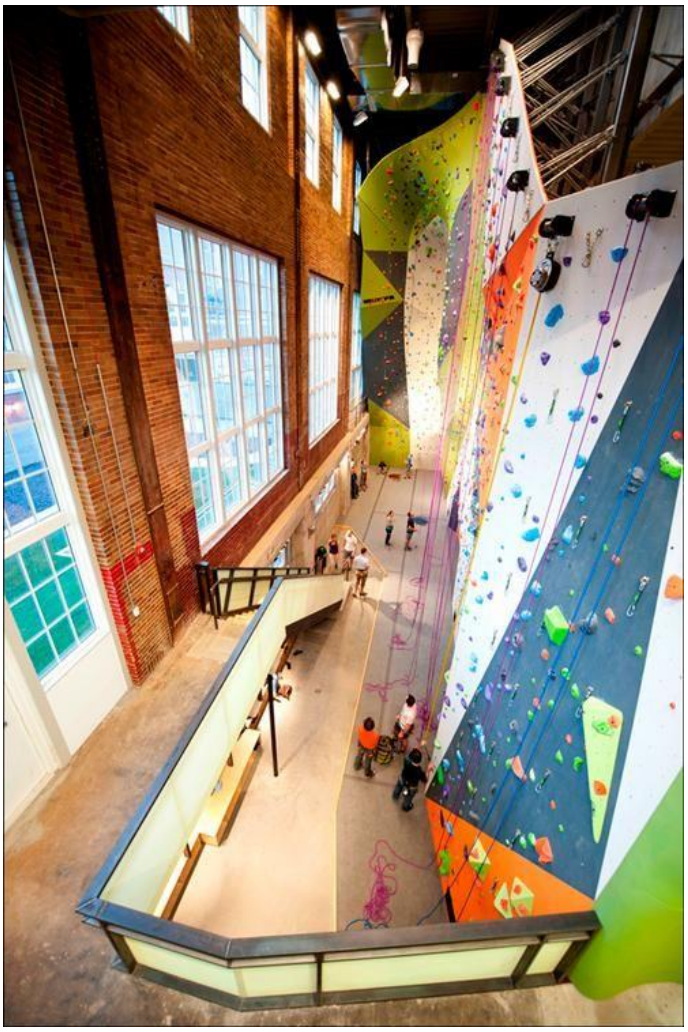


Рис. 1.2. Climb So iLL на Powerplant, Сент-Луїс [2]

Екологічність була основою для проектування та реконструкції будівлі електростанції. Як видно на цій фотографії Elite Wall, у спортзалі широко використовується природне освітлення, щоб зменшити потребу в електроенергії. Значна частина оригінальних матеріалів будівлі, включаючи конструкційну сталь, була повторно використана для реконструкції [2].

Колишня будівля лабораторії, розташована в Етерніттені, є фантастичним місцем для GAME Streetmekka Aalborg. Виробнича будівля 1963 року свідчить про індустріальну історію мікрорайону з його грубим і самобутнім характером, майже вимагаючим підкорення міською вуличною культурою. Основна концепція полягає в тому, щоб об'єднати неформальний характер вуличної діяльності в існуючі рамки лабораторних будівель, створюючи просторові «експерименти», які надихають на нові зв'язки між багатьма видами діяльності (рис.1.3). Замість того, щоб розділяти їх, створюється міський плавильний котел, який заохочує до спонтанної діяльності та несподіваних подій.

Лабораторний корпус складається з двох секцій, які спочатку виконували різні функції: Експериментальний зал і Лабораторне крило. Оригінальний дизайн секцій відображає їх минуле промислове призначення, що, природно, призводить до дуже різних просторів, які представляють дуже різні потенціали.

З прагматичним підходом ми пов'язуємо діяльність Streetmekka з простором, який пропонує необхідні умови та можливості. Експериментальний зал з його висотою та простором є ідеальним місцем для боулдерінгу, паркуру, баскетболу та вуличного футболу (рис.1.4). Заходи з практичними та акустичними вимогами, такі як танцювальний зал, звукова студія, вулична кухня та офісні приміщення, розміщені в Lab Wing. Зона на відкритому повітрі організована як гігантський вуличний пейзаж із зоною для гімнастики, доріжкою для паркуру та каменем-валуном. Фасад лабораторного корпусу стає живим полотном для вуличного мистецтва.

Натхнені красою існуючої будівлі, вони намагалися зберегти її промислову магію та створити середовище, яке запрошує користувачів грати та експериментувати з новими формами руху, соціальними зустрічами та дивовижними подіями.

Відповідаючи цілям минулого, їх метою було створити процвітаючу та динамічну «вуличну лабораторію» [3].



Рис. 1.3. Game Streetmekka Aalborg / JAJA Architects, Данія [3]



Рис. 1.4. Game Streetmekka Aalborg / JAJA Architects, Данія [3]

Дизайн-бюро Beijing Fenghemuchen Space Design на базі бібліотеки розробило сучасний центр дозвілля. Функціональний простір з кав'ярнею, концертним та дитячим майданчиком відіграє роль культурного оазису в мегаполісі.

Філософія проекту — багатозадачний простір, що поєднує систематизований та комфортний стиль життя читачів, кафетерій та культурну взаємодію. Цей проект зроблений як соціальна платформа, що поєднує «лаунж» для читання, кіноклуб, лекторій та кав'ярню. Завдання центру — впровадження культури у повсякденне життя та створення комфортного простору для культурного життя у місцевій спільноті.

У приміщенні висотою 10 метрів декілька горизонтальних рівнів утворюють платформи для різних типів активності. Конструкція з натурального дерева утворює атмосферу подорожі у книжковому лісі.

Було досліджено та враховано місцеві особливості культурного життя Ханчжоу з метою надати відвідувачам усе необхідне для задоволення їхніх освітніх, комунікативних, культурних, духовних та світських потреб. Крім читальних залів, книгарні Yuntai та кав'ярні Yue у будівлі облаштовано багатозадачний простір, призначений для отримання вражень за допомогою всіх п'яти почуттів – зору, слуху, смаку, нюху та дотику. Приміщення охоплює різні тематичні зони, серед яких кімната для переговорів та дитячий майданчик.

Бібліотека Yue відкриває місцевій спільноті широкі можливості культурного досвіду, включаючи читання та обмін книгами, у розпорядженні відвідувачів салон образотворчого мистецтва та літератури, кінопрограми, концерти, можливість проведення міжнародних музичних фестивалів та багато іншого. Для оформлення інтер'єру Ю Чен та Мючен Занг в основному використовували натуральне дерево, намагаючись зменшити застосування інших матеріалів (рис.1.5).

«Натуральне дерево — матеріал, наповнений життєвою силою, відчуття від дотику та його температура дуже схожі на людські», — кажуть дизайнери Beijing Fenghemuchen Space Design. «Формуючи простір і його форму з натурального дерева, ми створили свого роду резонанс із людським тілом, що додає тепла і доброти всьому,

що тут є, роблячи простір заспокійливим та розслаблюючим усамітненням від міського тиску».

Крізь великі, від підлоги до стелі вікна, в приміщення ллються потоки природного світла. Скляні стіни спускаються каскадом вздовж сходів, відкриваючи гарний вид на навколишній сад. Книжкові стелажі, що стоять стіною, створюють насичену атмосферу лісової хащі. Парячі в повітрі мости-коридори поєднують численні горизонтальні та вертикальні приміщення, різного призначення [4].



Рис. 1.5. Дерев'яна бібліотека в Ханчжоу [4]

Розташоване на верхньому поверсі найвищої будівлі International Towers Sydney, нове робоче місце Susquehanna International Group (SIG), спроектоване Gensler Sydney. Це середовище «work hard, play hard», але не так, як ви могли б очікувати. Там, де багато робочих місць пропонують ігри для соціалізації та відпочинку, SIG використовує ігри, щоб відточити навички стратегії для свого аналітичного підходу до торгівлі (рис.1.6).

«Було надзвичайно важливо створити робоче середовище, яке підтримувало б ігрову культуру SIG, водночас відображаючи інтелект та професіоналізм групи», – говорить Том Оуенс, керуючий директор Gensler Sydney. «Це вимагало дизайну, який би відображав підприємницький настрій SIG та витончений аналітичний підхід до торгівлі, а також виражав її веселу, невимушену індивідуальність». Команда дизайнерів внесла природний рух у планування інтер'єру та скульптурні форми збудованих приміщень», – пояснює Оуенс.



Рис. 1.6. Нове робоче місце Susquehanna International Group (SIG), Сідней [5]

Сюди входять - стійка реєстрації, шафа та вбудовані сидіння – які визначають і розділяють зони, зберігаючи відчуття вільного простору. Великі колони з перфорованими екранами з підсвічуванням обрамляють навчальні кімнати та

забезпечують місце для зберігання стільців; один також приховує холодильник. Освітлення та меблі також мають закруглені кути та гладкі краї для пом’якшеної та цілісної естетики.

Інші функціональні приміщення включають столи відкритого планування; робочі столи, кімнати для переговорів та навчальні кімнати по периметру плити підлоги; а також кухня та їдальня. Палітра матеріалів натуральна, вишукана, елегантна і витончена. «Це відображення компанії, культури та високопродуктивної роботи, яку вони виконують», — каже Оуенс [5].

Спортивно-розважальний центр у Сен-Клу

Щойно ви залишите позаду тихий ряд елегантних приватних будинків у традиційному паризькому стилі з жорнами і платанами, як ви зіткнетеся віч-на-віч із дивною будівлею, імпозантною, але водночас по-дитячому простою, більш кубістичною, ніж куб- формована, рішуче «модна», що викликає щасливі спогади про дитячу іграшку.

Своєю життєрадісністю та нонконформізмом будівля сильно контрастує із зоною міської забудови, в якій вона розташована, за новим блоком приватних квартир та поруч із офісами в стилі неоосманів та дитячою кімнатою в схожому стилі.

Простіри накладаються, не розділяючись. Тим не менш, дотримується функціональна та адміністративна автономія двох видів діяльності (окремі входи та різні робочі розклади).

У будівлі дуже відкрито й наполегливо використовується колір із широкою палітрою від червоного до зеленого, жовтого, рожевого та помаранчевого. Ці кольори покривають фасад широкими смугами. Всередині систематично повторюються одні й ті ж кольори.

Кольорове кодування, яке допоможе вам знайти зовні зони, створені всередині. Засіб орієнтування в просторі для дітей раннього віку. Відлуння кодексів вуличної культури для тих, хто повзає по тому, що називають найкрутішим скеледромом у Франції, або практикується на рядах з фехтування!

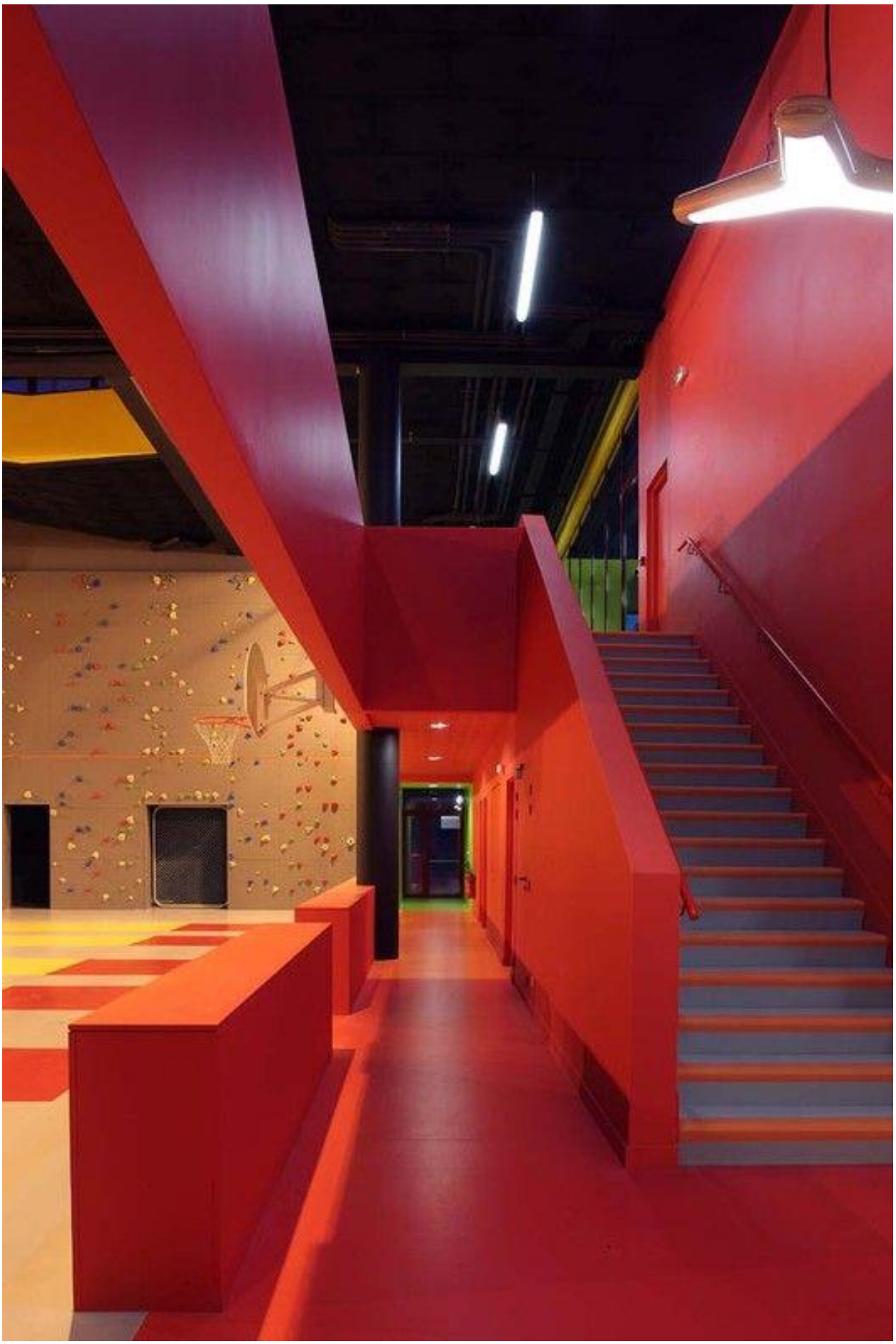


Рис. 1.7. Спортивно-розважальний центр у Сен-Клу [6]

Крім чистої функціональності діяльності, визначеної в проекті, архітектори покладали великі надії на уяву та винахідливість мешканців. Тому всі коридори, пандуси та проїзди широкі та просторі, що в 3 рази перевищують нормативний розмір. Пандус, що веде до майданчика для ігор на свіжому повітрі та тренувального майданчика, спроектовано за тим же напрямком. Завдяки своїй винятковій ширині він забезпечує «додатковий» простір і безпечно сприяє міцній фізичній та візуальній безперервності між внутрішньою та зовнішньою зонами Центру дозвілля. Справді, він був розроблений з метою зробити його придатним для діяльності, починаючи від простого бігу вгору і вниз до того, щоб перетворитися на невеликий театр під відкритим небом. Без сходів і оточений перилами довжиною 1,80 м, це безпечна та приватна зона, куди діти можуть ходити самі в повній безпеці.

Будівля являє собою вертикальне засипання приміщень для діяльності (спортивний зал, стіни для скелелазіння, центр дозвілля, відкрита зона), обмотаних стрічкою бетону, що забезпечує єдність цілого (рис.1.7). Бетон був природним вибором, оскільки він підкреслює скульптурний вигляд будівлі, задовольняючи вимогам:

- накладання великих приміщень над спортзалом з невеликими можливостями навантаження

- акустична ізоляція між двома компонентами проекту.

Проект в основному складається зі збірних бетонних несучих панелей. Формований і тонований залізобетон контрастує з кольоровими поверхнями ламінованих панелей.

Головний фасад виконано з тонованого скла з градієнтом кольору від червоного до зеленого. Інші 3 фасади однорідніші, хоча й кольорові.

KOZ є частиною покоління «екологічно обізнаних». Отвори в дахах і скляних фасадах забезпечують максимальне природне освітлення скрізь, щоб обмежити споживання електроенергії.

Бетон був обраний з причин, зазначених вище, але перевага надавалася збірному бетону, який утворює менше відходів і розливів [6].

Атлетичний центр Даскалакіса Університету Дрексела / Sasaki Associates

Кампус Дрекселя розташований по обидва боки Маркет-стріт у районі університетського міста Філадельфії. Доповнення Сасакі до Атлетичного центру Даскаласіс (DAC), спортивного комплексу 1960-х років, досягає кількох інституційних та програмних цілей. Це збільшує візуальну присутність університету вздовж Маркет-стріт, об'єднує існуючі та нові будівлі в єдиний комплекс та об'єднує всі рекреаційні об'єкти в нове крило будівлі.

Головний фасад розглядається як велика засклена ширма з звивистими складками, затіненими розширенням поверхів будівлі. У складеному корпусі є ніші вздовж тренажерних зон, де активні користувачі та обладнання додають відчуття кольору та руху до вуличного пейзажу. Глазурована шкіра також є результатом широких енергетичних досліджень. Очікується, що проект зменшить навантаження на охолодження на 50% на південному фасаді та на 30% на східному. Додаткова будівля включає в себе велику пішохідну артерію, створюючи пішохідну доріжку через будівлю, що з'єднує дві ключові зони кампусу. Цей нещодавно створений коридор робить існуючі та нові програми центром для студентів, відвідувачів, викладачів та співробітників, які перетинають кампус у цьому місці.



Рис. 1.8. Атлетичний центр Даскалакіса Університету Дрексела / Sasaki Associates [7]

Найбільший компонент будівлі, критий спортивний зал і бігова доріжка, розміщена у верхній частині майданчика, відкриваючи прямо до збереженої зелені (рис.1.8). Приміщення для тренажерного залу, оточене відкритими балконами, дає змогу візуально передати всі приміщення для занять. Широкі огорожі навколо тренажерного залу забезпечують денне освітлення та огляд зсередини та зовні, пов'язуючи внутрішній простір тренажерного залу з сусідньою площею з м'якою підлогою, яка використовується для групових вправ на свіжому повітрі. Площа приховує систему збору дощової води, яка збирає воду з 50% існуючого DAC і 70% нової конструкції в підземну цистерну. Зібрана дощова вода використовується для змиву унітазу, щоб зменшити потребу в питній воді.

Раніше непоказний куточок оживає завдяки поєднанню ландшафтної площі та стіни для скелелазіння в центрі, що є ще одним зовнішнім виразом будівлі, де динамічно розвивається діяльність [7].

Сучасний притулок Бозмана.

Цей чудовий сучасний будинок з акцентами на фермерському будинку розроблений Studio H Design, з якого відкривається захоплюючий вид на гору Елліс у Бозмене, штат Монтана. Це сімейний будинок забудовника цього проекту, Lohss Construction, який також є затятим любителем активного відпочинку. Його любов до природи надихнула на створення рекреаційної функції в цьому будинку — стіну для скелелазіння, яка заповнює драматичну триповерхову сходову клітку (рис.1.9).

Для колірної гами настінних трюмів вони обрали подібні кольори на основі палітри, яка використовується в інших інтер'єрах: синій, сріблястий і чорний. Власники будинку вибрали перероблені та перероблені матеріали, на які припадає 90 відсотків цього будинку. Сучасна палітра матеріалів для фермерського будинку включає в себе: відновлену деревину на стелі, стіну печі для піци, складену зі врятованої цегли з маслозаводу Мілуокі, і вхід зі старої китайської кам'яної бруківки.

На додаток до відновлених матеріалів, які використовуються в цьому будинку, є також сонячні батареї на металевому даху з стоячим швом. Цей будинок також має теплову підлогу та новітнє світлодіодне освітлення.

Загалом цей будинок пропонує привабливий зовнішній фасад, оточений чудовим панорамним видом на гори. “В інтер’єрах ми просто любимо теплу та сучасну атмосферу з акцентами сільського будинку. Внутрішня стінка для скелелазіння справді додає до зовнішнього сполучення цього стильного житла… і як весело було б мати стіну для скелелазіння у вашому домі?!” [8].



Рис. 1.9. Сучасний притулок Бозмана [8]

Бібліотека Джеймса Б. Ханта молодшого, NCSU. Ця бібліотека є заслугою бачення Сьюзен К. Наттер (віце-проректор і директор) та її співробітників, архітекторів Снохетта і Кларка Нексена та команди дизайнерів.

Одним із найбільш вражаючих аспектів бібліотеки Hunt Library є те, як вона була спланована з урахуванням ширшої місії університету та містить у собі прагнення NCSU.

Університет штату Північна Кароліна як університет, який надає землю, присвячений відмінному викладанню, створенню та застосуванню знань, а також взаємодії з державними та приватними партнерами.

Будучи воротами до знань для NCSU та його партнерів, бібліотеки NCSU відіграють важливу роль у досягненні цього бачення.



Рис. 1.10. Бібліотека Джеймса Б. Ханта молодшого, NCSU [9]

Hunt Library є однією з двох головних бібліотек у кампусі, і описується як обличчя NCSU у 21 столітті, простір, який розширює кордони навчання та досліджень (рис.1.10). Щоб покращити інноваційні методи навчання та викладання, Hunt надає

студентам можливість спілкуватися з однолітками, викладачами та дослідниками з різних дисциплін, працювати з інструментами, які стирають відстань і сприяють співпраці, доступ до колекцій досліджень світового класу, демонструють свою роботу на цифрових і фізичних дисплеях, а також досліджувати нові технології, які заохочують і дозволяють створювати ігри, фільми та музику, а також працювати з «великими даними», 3D-моделями або прототипами. Це також простір, створений, щоб надихати та підносити; заохочення творчості, допитливості та пошуку нових знань через якість дизайну та обробки будівлі, повсюдність доступних технологій, продумане включення колекцій, наукових читальних залів та виставкових приміщень по всій будівлі, а також програму культурних заходів та виставок [9].

Reed College Performing Arts Building (PAB) об'єднує театральні, танцювальні та музичні програми, які раніше були розкидані по кампусу, у новий яскравий і міждисциплінарний будинок мистецтва. У закладі створюються інтелектуальні, соціальні та творчі спільноти, які розрізняють дисципліни, щоб заохочувати командну роботу та експериментувати, задовольняючи технічні потреби кожної програми. Будівля на 78 000 SF служить вхідними дверима в кампус, огороджуючи Commons Quad, він з'єднує сценічне мистецтво з академічним ядром кампусу (рис.1.11).

Приміщення організовано навколо центрального атріуму та неформального навчального простору, який містить адресу для кожної програми та чотири місця для виступів. У будівлі є: театр-студія на 200 місць із гнучкими конфігураціями сидінь, надзвичайно експериментальний театр «чорних ящиків» на 100 місць, хоровий репетиційний зал на 100 місць і театральна лабораторія Performance Lab на 100 місць. Навчальні та репетиційні приміщення включають: мультимедійну лабораторію та бібліотеку ресурсів, дві великі танцювальні та театральні репетиційні приміщення, студію костюмів / дизайну, спільні аудиторії та кабінети викладачів [10].

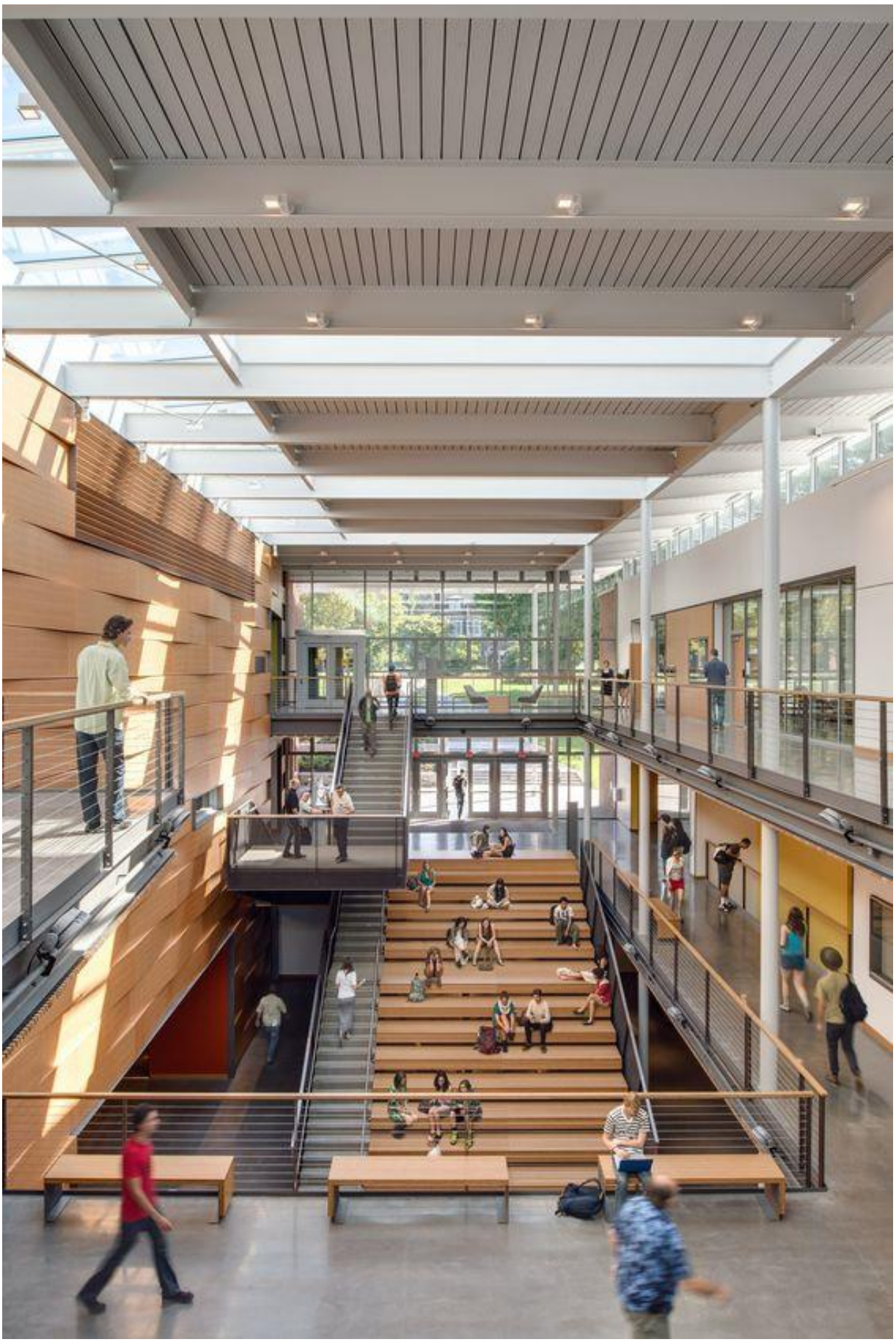


Рис. 1.11. The Reed College Performing Arts Building (PAB), Portland [10]

Будинок зі стіною для скелелазіння від архітекторського бюро Тадао Арісіма — це мінімалістична резиденція, розташована у Фукуоці, Японія, спроектована архітекторським бюро Тадао Арісіма (рис.1.12). Будівля має простий зовнішній вигляд з білими та темно-синіми акцентами, які виділяють його серед сусідніх будинків. Фасад здебільшого закритий, щоб забезпечити конфіденційність, а внутрішній дворик забезпечує достатню циркуляцію повітря та проникнення природного світла в простір. Напівпрозорими розсувними дверима служать великі дерев'яні решітки, які забезпечують вихід на подвір'я [11].

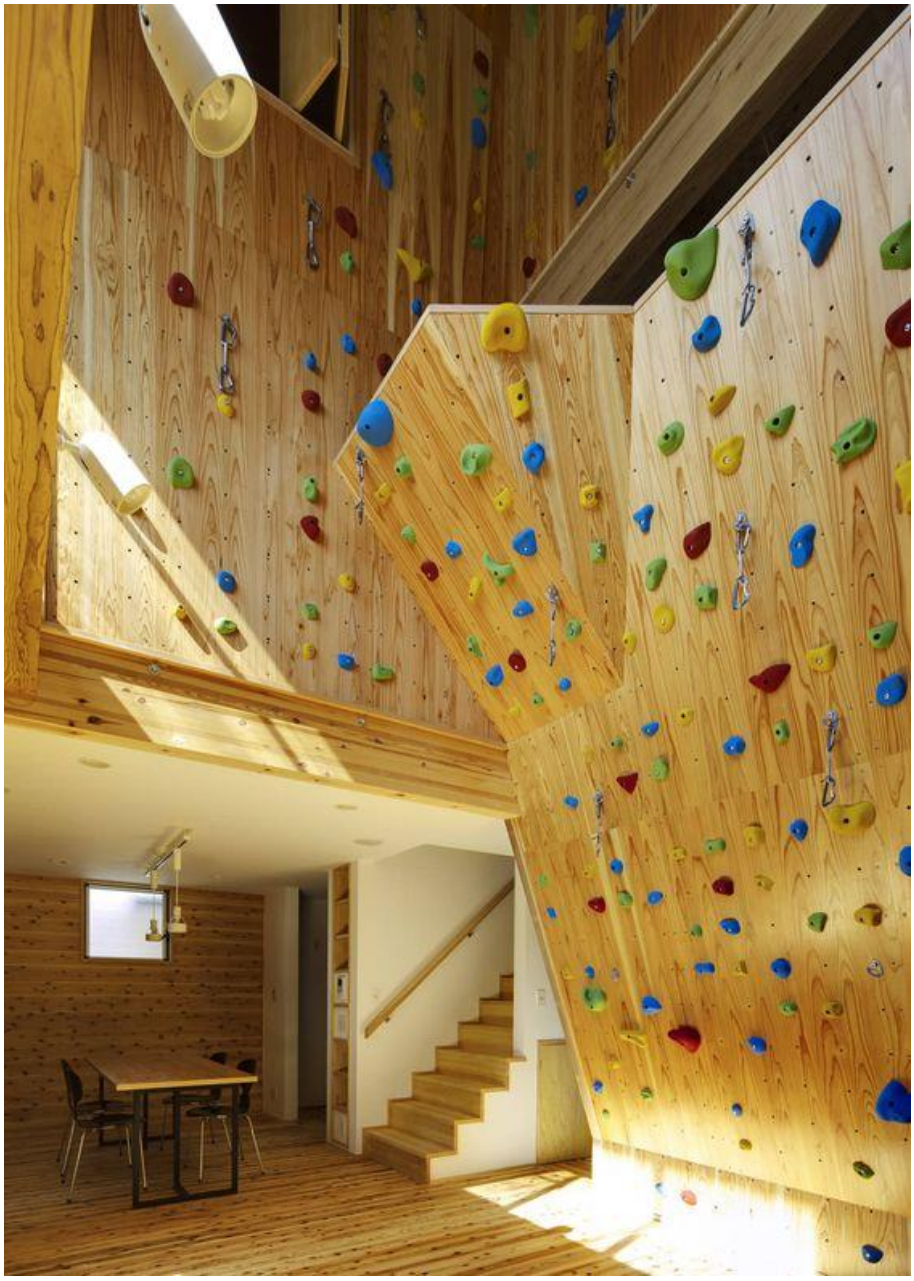


Рис. 1.12. Будинок від архітекторського бюро Тадао Арісіма [11]

У кожній будівлі є такі простори, куди людей тягне втекти. Деякі є навмисними через архітектуру, тоді як інші є більш природними, заснованими на потоці та активності або їх відсутності. Закутки, ніші, коридори та сходи часто являють собою вихід, і саме для цього створено LeanTo. Споряджений, щоб відчувати, що він вбудований у ваш простір, LeanTo вирішує необхідність повернути нашу власну увагу або приділяти повну увагу іншим. Подібно до окремих людей, невеликим групам потрібно втекти, а також вирівняти та задати темп [12] (рис.1.13).



Рис. 1.13. “My resource library” [12]

Ще один приклад це Аеропорт Бергена — другий за завантаженістю аеропорт Норвегії, розташований за 19 км на південь від центру Бергена. У 2017 році в аеропорту було оновлено нову будівлю пасажирського терміналу та вдосконалену систему руліжних доріжок. Зараз аеропорт здатний обслуговувати 7,5 мільйонів пасажирів на рік. Окрім нового терміналу, Nordic відповідала за генеральний план аеродрому та наземної частини, а також допоміжних будівель.

У новому головному терміналі розміщено всі об'єкти обслуговування та використовується для внутрішніх рейсів, а старий термінал обслуговує міжнародні перевезення. Новий термінал включає: нову пристань, що складається з шести воріт, призначених для внутрішніх подорожей, розділені рівні прибуття та відправлення, дев'ять смуг безпеки для від'їжджаючих пасажирів, великі комерційні зони, інтегровану станцію легкої залізниці, модульну концепцію дозволяє легко розширюватися в майбутньому.

Світлий, гармонійний і майже соборний простір подвійної висоти з'єднує зали прибуття та вильоту. Зал прибуття характеризується чотирма домінуючими елементами дизайну: висячою завісою структурного скляного фасаду, грандіозними сталевими фермами опорної конструкції, витонченою дерев'яною стелею та драматичними вхідними мостами, що охоплюють простір. Архітектурним центром терміналу є зал відправлення. Ідентичність кімнати визначається великою кахельною підлогою та фальцевою стелею, що з'єднує центральну будівлю та пірс. Вітаючи пасажирів, цей навіс із ніжних дерев'яних ламелей починається поза будівлею і проходить крізь мінімалістичний скляний фасад, надаючи інтер'єру терміналу тепле сяйво (рис.1.14). Напрямок основної конструкції будівлі, підкреслений величними мансардними вікнами, веде подорожуючих до входу до контролю безпеки. Вся глибина терміналу є видимою для мандрівника при вході в будівлю і залишається видимою протягом усієї подорожі пасажира. Ця прозорість, доповнена добре продуманими та розбірливими вивісками, створює приємний досвід пошуку шляху.

Сувора палітра матеріалів, ретельно продумана щодо походження, життєвого циклу, технічного обслуговування, деградації та переробки, підкреслює відчуття

місця будівлі: сталь визначає форму простору. Скло створює прозорість на фасадах і пропускає багато денного світла. Деревина надає тепло і характер [13].



Рис. 1.14. Аеропорт Берген [13]

SPACES Rialto Coworking Offices. Свіже, світле та повітряне середовище з природними елементами та яскравими кольорами визначають коворкінг-офіс SPACES Rialto в Мельбурні, оптимальне місце для проведення робочого дня.

Команда архітекторів тісно співпрацювала з SPACES, щоб створити бренд для офісу. Це дає нам змогу досягти узгодженості протягом усього проекту, який обертається навколо сучасного промислового дизайну з відкритими, світлими та сполученими коридорами.

Холодний тон дерева робить приміщення свіжим, легким, повітряним і чудово поєднується з сірими повітроводами. Крім того, нотки червоного та зеленого, як акцентні кольори в офісі, допомагають створити жваву обстановку, яка необхідна для підняття настрою (рис.1.15).

Кімната для засідань прикрашена любовною поличкою, наповненою мистецтвом, яка потім освітлюється елегантним підвісним світильником, коли воно не заливається природним світлом через скляні стіни. Подібним чином скло використовується в інших приміщеннях, таких як кімната для переговорів, робочі зони і особливо кафе-бар, щоб оживити спокійне оточення. Крім того, незважаючи на те, що природне світло відіграє ключову роль у цьому дизайні, місце не цурається, коли наближається ніч. Різні види підвісного освітлення підбираються, щоб створити правильний настрій для кожної зони, кожен має бліді та світлі кольори, щоб гармоніювати з яскравим тоном меблів [14].



Рис. 1.15. SPACES Rialto Coworking Offices , Мельбурн [14]

Капсульний готель Xiezuo Hutong в Пекіні / B.L.U.E. Архітектурна студія

Проект розташований у центрі старого міста Пекіна. Поруч із дорогою Чжан Цзі-чжун стародавній шарм і сучасний стиль уряду додають один одному сяйва та краси, що неймовірно весело.

Будівля з’єднана двома внутрішніми дворами. Зайшовши до китайських червоних воріт, ви побачите внутрішній двір. Ліва сторона — це стійка реєстрації, а

права — зона аудіо-візуального читання в приміщенні. Крита аудіовізуальна зона для читання звернена до переднього дворика білої полярної. Скляна цегла ховається в передній стіні внутрішнього двору, щоб забезпечити м’яке освітлення в кімнаті. У сутінках тепле жовте світло відбивалося від склоподібної цегли, переплетаючись із сучасною світлотіньовою матрицею.

Східний коридор переднього двору є загальним коридором для відпочинку, який допомагає розширити вулицю Хутон і місто, утворюючи новий простір «наполовину відкритий». Сіра цегла та громадські меблі стають поєднанням минулого і сьогодення. Весь коридор проходить через передній і задній двір, використовуючи вікна від підлоги до стелі, щоб відкривати гарний вид на внутрішні дворики. Коридор виглядає як довгий хутонг, тут можуть зустрітися і поспілкуватися приїжджі туристи, гості та сусіди (рис.1.16). А через громадські меблі вносять унікальну комунікацію.

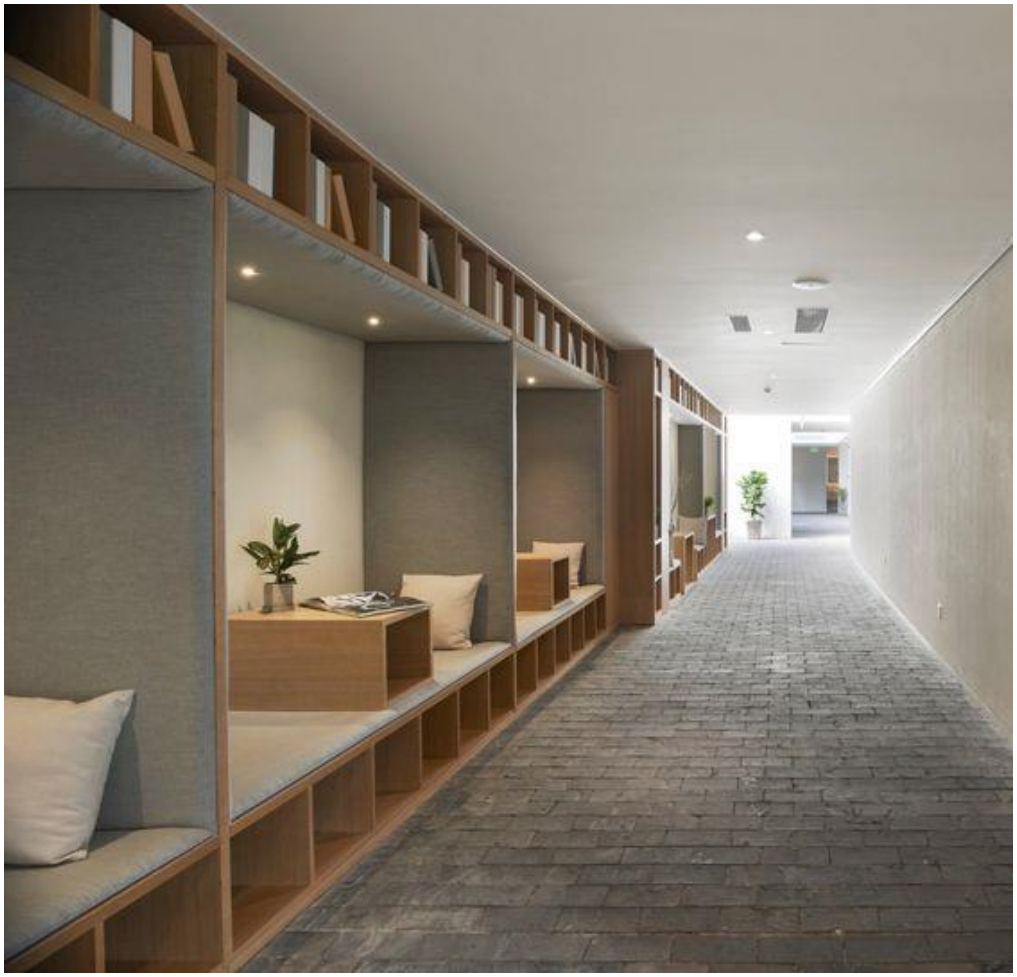


Рис. 1.16. Капсульний готель Xiezuo Hutong в Пекіні [15]

Внутрішній двір є найцікавішою точкою китайської старовинної споруди. Уздовж коридору на задній двір, кут східної сторони — невеликий пейзаж, оточений зеленою плиткою. Через задній двір ми можемо пройти південними бічними сходами на другий поверх. Тераса другого поверху з'єднана дахом коридору, утворюючи типовий для Пекіна культурний досвід хутун, сидячи між черепицею та тінню дерев, слухаючи цикади влітку та спостерігаючи за снігом взимку.

Номери на передньому та задньому дворі обладнані ванною кімнатою з розумним байкером, розумним обладнанням для сушіння білизни. Сучасні технології надають традиційним архітектурним функціям нові можливості [15].

1.2. Нормативні вимоги проектування інтер'єрного середовища

Культурно – видовищні та дозвіллєві заклади

Центр дозвілля – заклад, для проведення різноманітного дозвілля різних соціальних груп населення. Надає можливості для активного творчого розвитку без додаткового відбору та підготовки, також для концертно-театральної діяльності в підготовлених й обладнаних для цього приміщеннях, які містять приміщення обслуговування.

Місткість будівлі центру дозвілля визначається кількістю відвідувачів клубних залів та кількістю місць в залах для глядачів.

Розмір ділянки дозвіллєвого заклади розраховуємо за формулою: 7 ÷ 12м2 на одну особу [16].

На земельній ділянці треба передбачити: майданчики перед входами та виходами (0,3 м2 на одне місце в залі); місце для малих архітектурних форм, афіш та рекламної продукції; автостоянки, зелені зони, подвір'я господарське.

Для завантаження-розвантаження великих декорацій центри дозвілля повинні мати зони під'їзду з майданчиками 4,5 м завширшки та довжиною 8 і більше метрів.

При будівництві на ділянці слід передбачити автостоянки для інвалідів та обладнання на усій території для їх звучного пересування.

Місткість автостоянок залежить від розрахунку, 1 авто-місце на 10 місць для глядачів центру.

Слід також забезпечити проїзди для пожежних машин навкого споруди, завширшки 4 метри і більше.

Кількість місць для маломобільного населення визначають за формулою: 1 ÷ 1,5% від усієї місткості, та не менше двох місць [16].

Площа залів для глядачів визначається залежно від питомого показника, тобто 0,8 м2 на одного глядача.

Ширина крісла становить не менше 0,52 метри. Глибина крісла має забезпечити прохід між рядами не менше 0,45 м. Кількість крісел у ряду з двобічним виходом становить 12.

Висота сцени становить не більше 1 метра від рівня підлоги.

В першому або останньому ряду передбачають місця для осіб з інвалідністю.

Звукоапаратна повинна розміщуватися з прямою видимістю на сцену.

Прорізи дверей між складами декорацій та сценою повинні бути завширшки не менше 2 м.

Слід передбачити два приміщення для очікування виходу на сцену, розраховуючи 1,7 м2 на одну людину.

Площа артистичних вбиральнь вираховується з розрахунку 10 м2 на кожні 100 місць в глядацькому залі.

Шляхи евакуації за розмірами визначаються спираючись на необхідний час для евакуації відвідувачів, та їх має бути не менше двох.

Розмір кабін вбиральнь дорівнює 1,2м на 0,85м. Розмір між кабінами та рядом пісуарів повинен становити не менше 2 м. Розмір між пісуарами становить не менше 0,75 м.

Для маломобільних груп населення не менше однієї кабіни з шириною 1,65 м і глибиною 1,8 м. Не менше одного пісуара на висоті не більше 0,4 м з вертикальними опорними поручнями з двох сторін - для інвалідів. Не менше однієї раковини на висоті не більше 0,8 м від рівня підлоги, на відстані від бічної стіни не менше 0,2 м з опорними поручнями.

Для глядацького залу, фойє та вестибюля слід забезпечити самостійні припливні системи вентиляції. Самостійні витяжні системи потрібні для підсобних у буфеті, санітарних вузлів, звукоаппаратної, майстерень та складів.

Усі конструкції, обладнання будівель, покриття стін та підлог всіх приміщень, сходи та коридори слід робити з матеріалів, що відповідають екологічним та санітарно-технічним вимогам.

Час евакуації людей зі сцени визначається з розрахунку кількості людей на 2 м2 площі сцени. Необхідний час евакуації будівлі цивільного центру становить 4 хв.

Виходи з будівлі розраховані на евакуацію сумарної кількості глядачів.

Ширина дверних прорізів становить від 1,2 м до 2,4 м. А ширина проходів повинна бути не меншою за ширину дверей. Ширина проходів повинна становити не менше 2 метрів, а головний прохід – не менше 3-х.

Кількість евакуаційних прорізів з основних приміщень становить не менше двох, не менше двох з них повинні бути пристосованими для людей з інвалідністю.

Комори, складські приміщення, майстерні та приміщення для декорацій повинні виділятися протипожежними перегородками 1-го типу, перекриттям 3-го типу та протипожежними дверима 2-го типу.

Несучі елементи планшета сцени виконуються з негорючих матеріалів.

При входах з суміжних приміщень до залу з іншим рівнем підлоги, для глядачів треба улаштовувати пандус.

Додаткові приставні стільці у проходах залу заборонені.

В читальних залах, лекційних залах та глядацькому залі передбачаюсь спеціальне обладнання для людей з порушенням слуху.

Для людей з інвалідністю передбачено не менше 5% читацьких місць від загального числа місць центру [16].

1.3. Висновки І розділу

Центр дозвілля на сьогоднішній день представлений як якісно новий рівень у розвитку соціокультурної діяльності населення, близький до такого типу закладу, як клуб.

Основним завданням центрів дозвілля є створення оптимальних умов для, групового, масового, сімейного та індивідуального розвитку творчих навичків, спілкування, відпочинку, розваг, відновлення духовних і розвиток фізичних сил після загального вивчення культурних потреб та інтересів різних шарів населення.

Центри дозвілля забезпечують населення великим спектром платних послуг культурного та розважального плану, на які є найбільший попит. В одній будівлі зосереджується культурні заклади які передбачають різноманітні послуги, організовують масовий відпочинок, розваги для відновлення фізичних і духовних сил.

Проаналізувавши тему та аналоги проекту було обрано просторий мінімалістичний інтер'єр, з натуральних матеріалів. Було вирішено зробити акцент на зоні бібліотеки та спортивній зоні. Природне освітлення, спокійні кольори будуть давати відчуття спокою та комфорту.

Забезпечення молоді громади здорового простору для їхньої творчості та енергії є важливим кроком до довгострокового покращення громади. Дисципліна, самооцінка та лідерство – це якості, які виховуються в програмах, орієнтованих на молодь.

РОЗДІЛ ІІ. ЗАСОБИ І ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРУ

2.1. Вихідні дані

Для проектування інтер'єру закладу дозвілля було обрано план проекту молодіжного центру дозвілля, що знаходиться за адресою: Росія, Санкт-Петербург. Богатирський проспект, б. 44. За основу брався план цього приміщення, але інтер'єрне рішення може бути реалізованим в нашій державі.

Цей архітектурний об'єкт, розрахований на людей що проживають на території Приморського району (рис.2.4). Він забезпечує відпочинок, культурний розвиток, розваги та дозвілля.

Ця будівля має компактну лаконічну форму, двоповерхову прямокутну будову.

З боку вулиці розташована вхідна група, що виділяється виступаючим козирком.

Будівля має два поверхи. Перший має вестибюль та гардероб, зали для репетицій, спортивні зали, роздягальні, санвузли, душові та має залу на 200 чоловік, що робить його центром композиції (рис.2.3). З південного боку є відкрита сцена з навісом. Другий поверх складається з підсобних та допоміжних приміщень, приміщень адміністративного типу, різні класи та кабінети (рис.2.5).



Рисунок 2.1. – Фасад молодіжного центру дозвілля [17]



Рисунок 2.2. – Другий фасад молодіжного центру дозвілля [17]

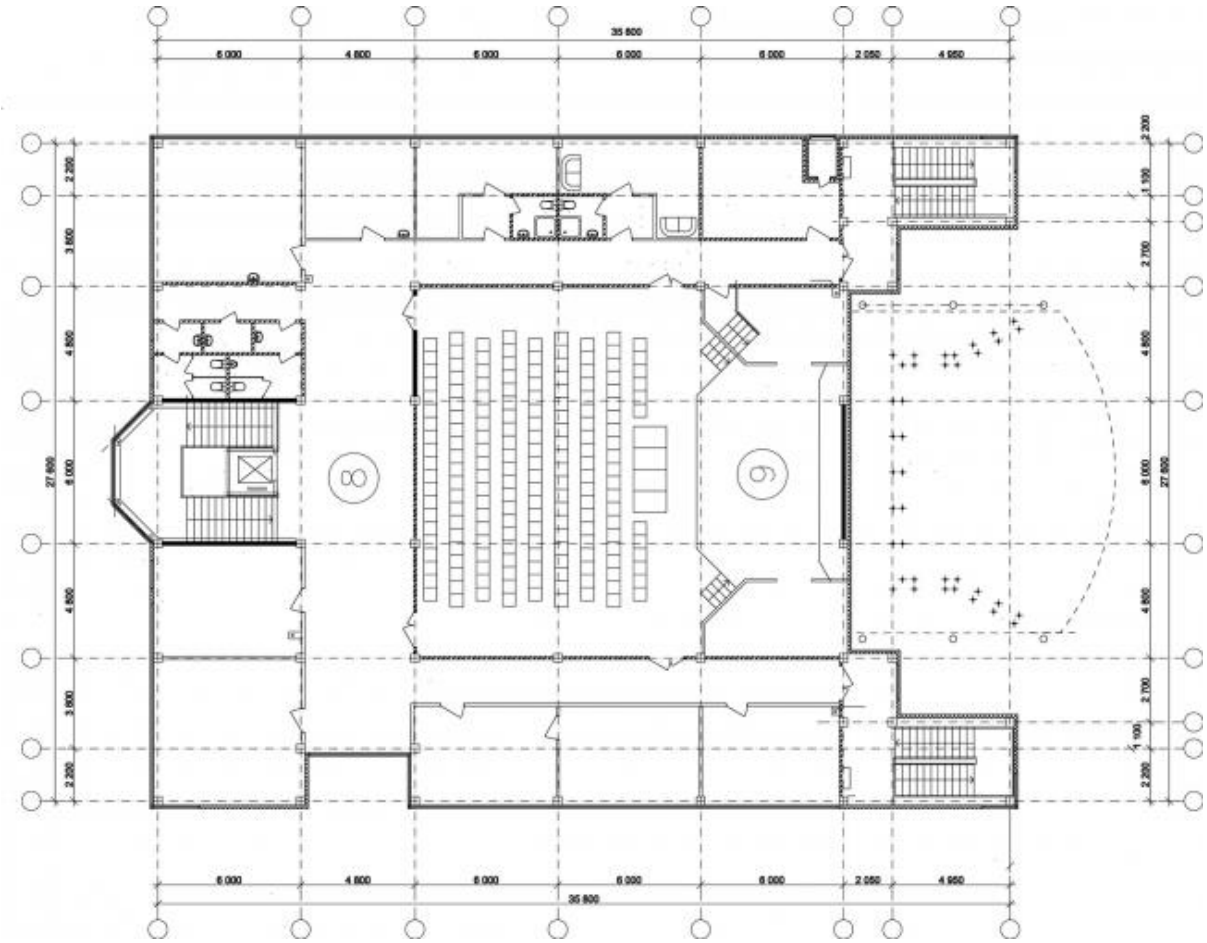


Рисунок 2.3. – Планування молодіжного центру дозвілля [17]

Для створення зовнішніх стін було використано трьохшарові стінові панелі. Цоколь будівлі вироблений з цегли та облицьований каменем з бетону.

Основний фасад обрамлений двома сходовими клітками, що містить по центру металевий навіс над відкритою сценою (рис.2.1). Будівля включена в громадський простір через відкриту сцену: літом тут слухають концерти, спілкуються та катаються на роликах та скейтбордах.

Бічні фасади мають асиметрію. Тут є поступальна динаміка. Головний вхід розташований з боку вулиці, та виділений виступом з металевих конструкцій червоного кольору (рис.2.2) [17].

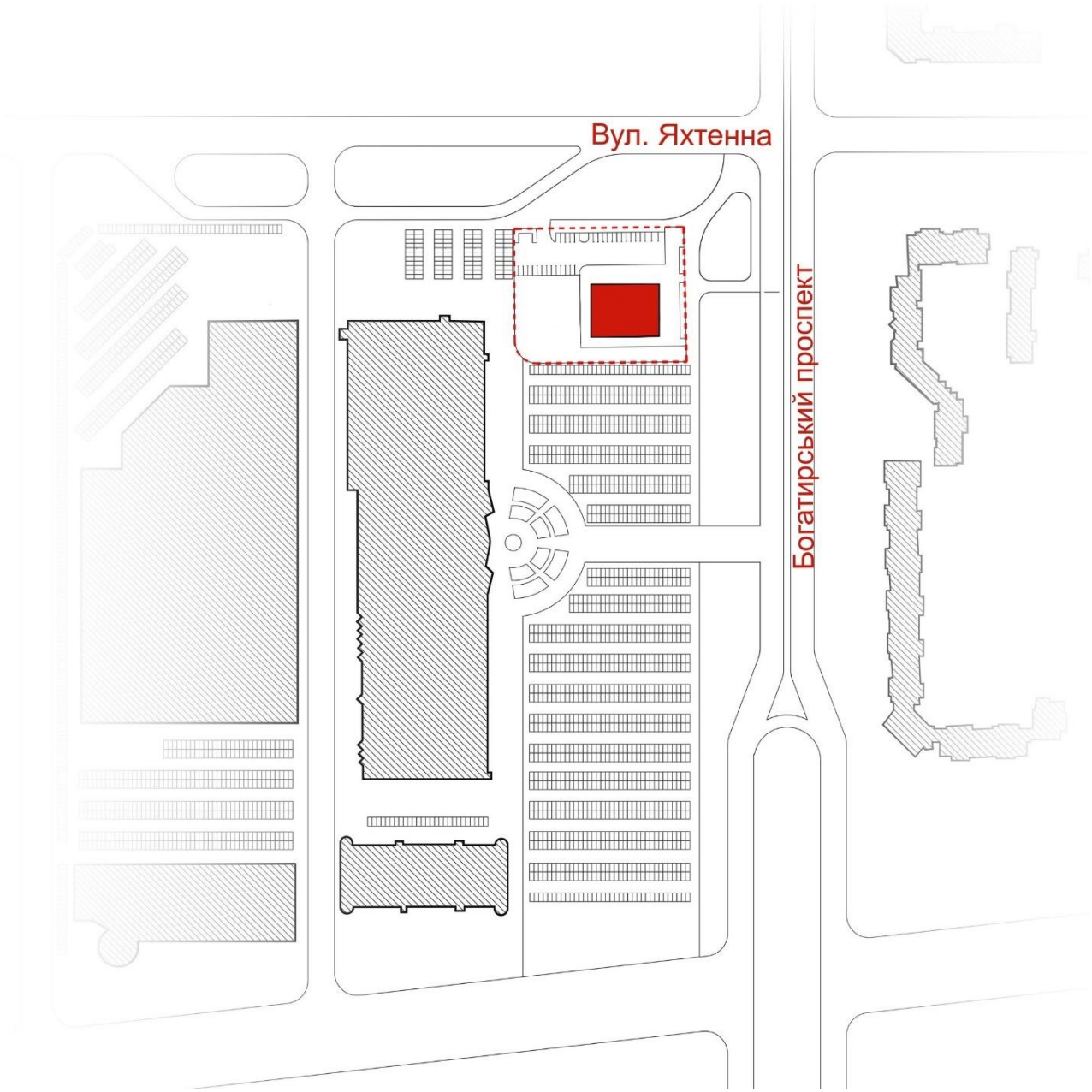


Рисунок 2.4. – Ситуаційний план молодіжного центру дозвілля [17]

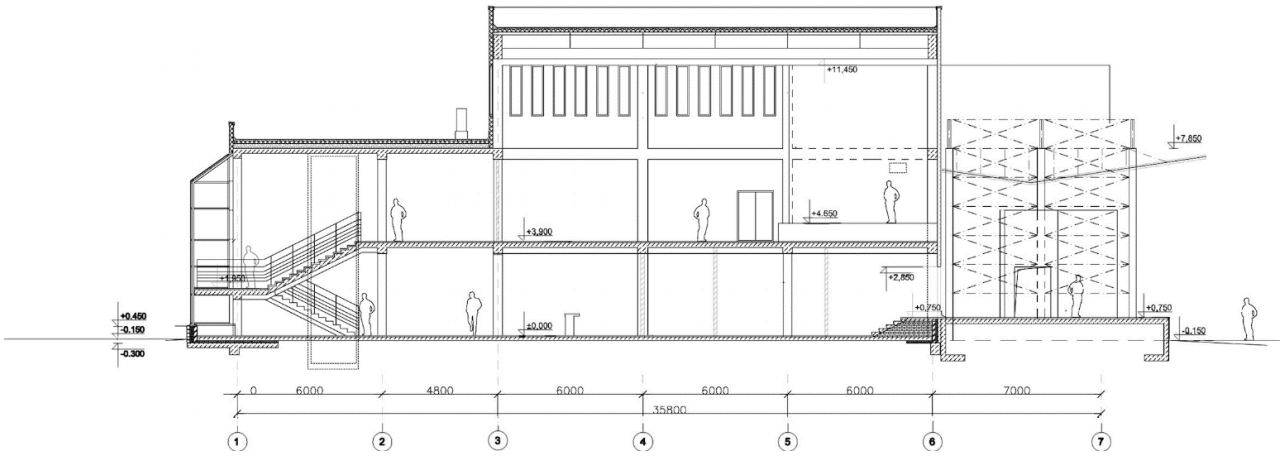


Рисунок 2.5. – Розріз молодіжного центру дозвілля [17]

2.2. Концепція інтер'єру

Підлітковий вік – це також час, коли особи поза сім'єю стають більш важливими для молодих людей, і, отже, вільний час може мати більший вплив на життя підлітків. Оскільки дозвілля займає значну і важливу частину життя молодих людей, арени, де вони проводять своє дозвілля, такі як спортивні клуби, культурні організації та молодіжні центри, можна розглядати як потенційне середовище для пропаганди здорової поведінки.

Створення сприятливого середовища підкреслює, як суспільство та частини суспільства організовують роботу та дозвілля, щоб вони були безпечними, стимулюючими та приємними.

Згідно з опитуваннями та відкритими відповідями, найважливіше для участі молодих людей у цих заходах дозвілля— це те, що вони знаходять багато нових друзів і мають змогу спілкуватися з друзями, щоб відчути веселі та навчальні заходи. Важливо також, що це привітна, безпечна та комфортна атмосфера, в якій молоді люди можуть бути самими собою.

Молодіжні центри є фізично та психологічно безпечним середовищем, вільним від насильства, переслідування та шкоди.

Молоді люди відчувають сильну потребу в місці, де вони можуть просто відпочити та "потусуватися" з друзями. Іноді вони потребують менш вимогливих і

більш доступних видів діяльності, які не мають тих самих вимог, що й інші організовані види відпочинку [18].

Почуття як у дома, спокійна та приваблива атмосфера – головне. Тому було обрано використання матеріалів теплих, спокійних відтінків (рис.2.6).

Матеріали повинні бути приємними й якісними. Спочатку для проекту було обрано помаранчевий та зелений кольори, та інтер'єр був більш світлим (рис.2.7). Але згодом було вирішено залишити один акцентний колір – зелений. Та трохи приглушити інші кольори. План повністю було перероблено для ескізу, та кольорова гама стала трохи холоднішою (рис.2.8).

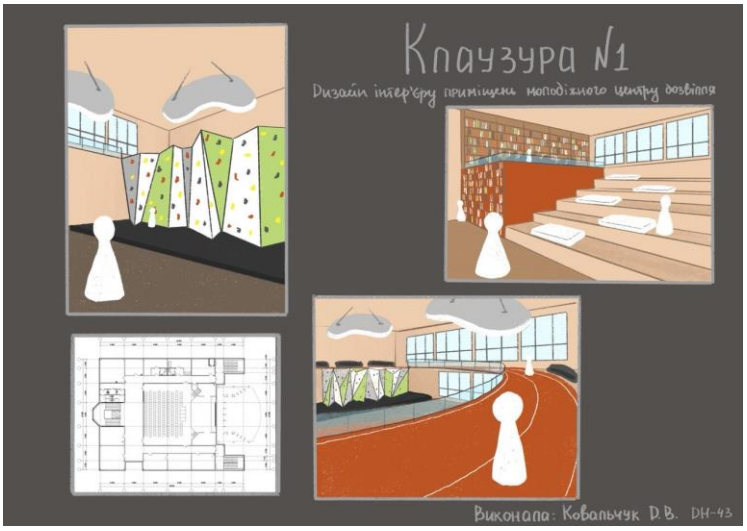


Рисунок 2.6. – Перша клаузура



Рисунок 2.7. – Друга клаузура



Рисунок 2.8. – Візуалізація бібліотеки

2.3. Композиційне і просторове рішення інтер'єру приміщення

Хоча неструктурована діяльність є важливою частиною молодіжного центру, це укомплектовані персоналом приміщення, а контроль і нагляд є критичними елементами. Ці елементи впливають на дизайн закладу, а також міркування щодо дизайну, дружнього та привабливого для молоді. Безпека також має першорядне значення.

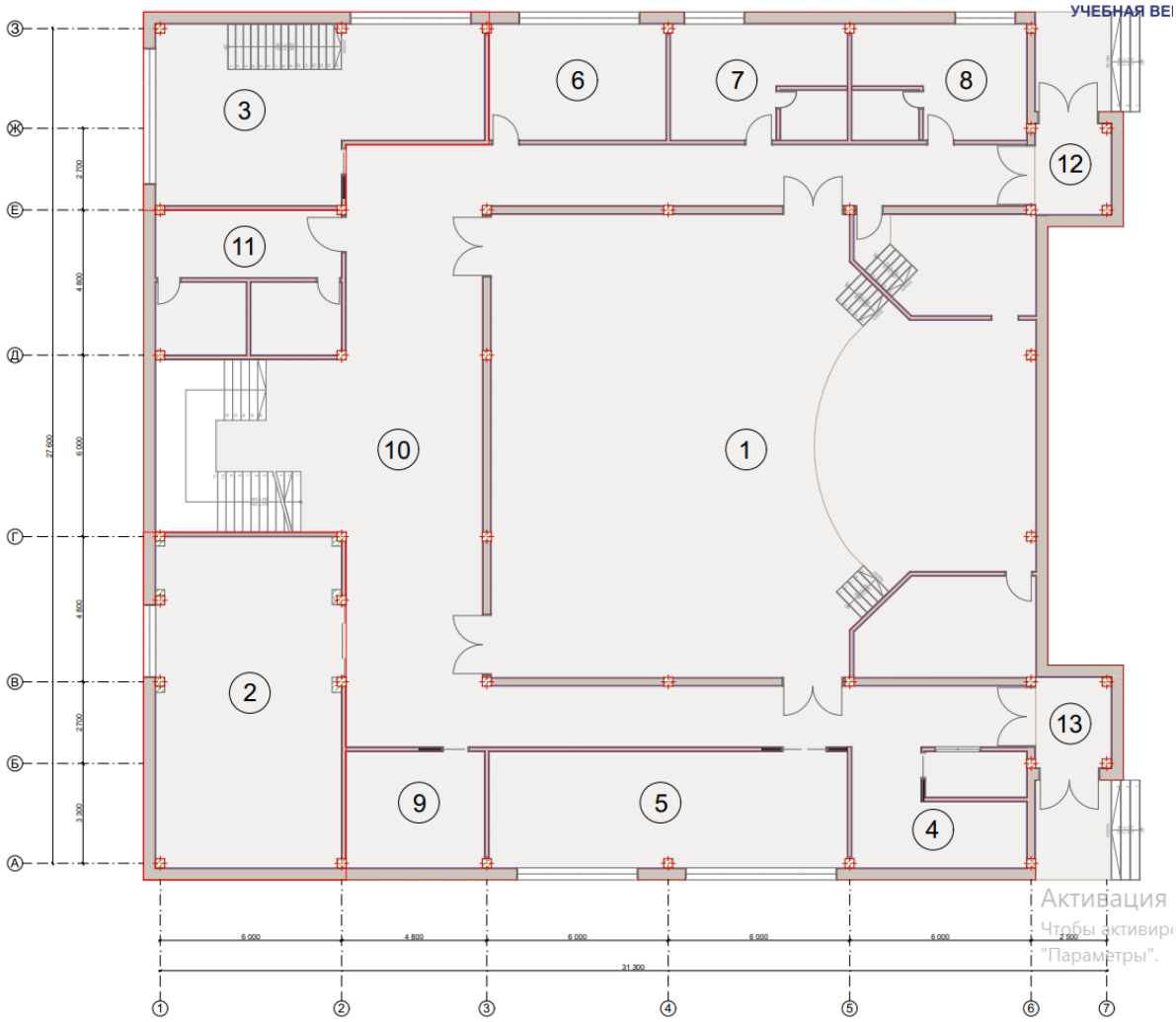


Рисунок 2.9. – План будівлі молодіжного центру дозвілля

Кімнати для занять можуть варіюватися від невеликих класних кімнат до повнорозмірних спортивних залів, залежно від місії закладу, пропонованих програм та доступного бюджету (рис.2.9). Як правило, має бути передбачено принаймні дві кімнати для занять: одна налаштована для більшої кількості академічних або художніх ремесел, а друга — для фізичних навантажень (рис.2.10) [19].

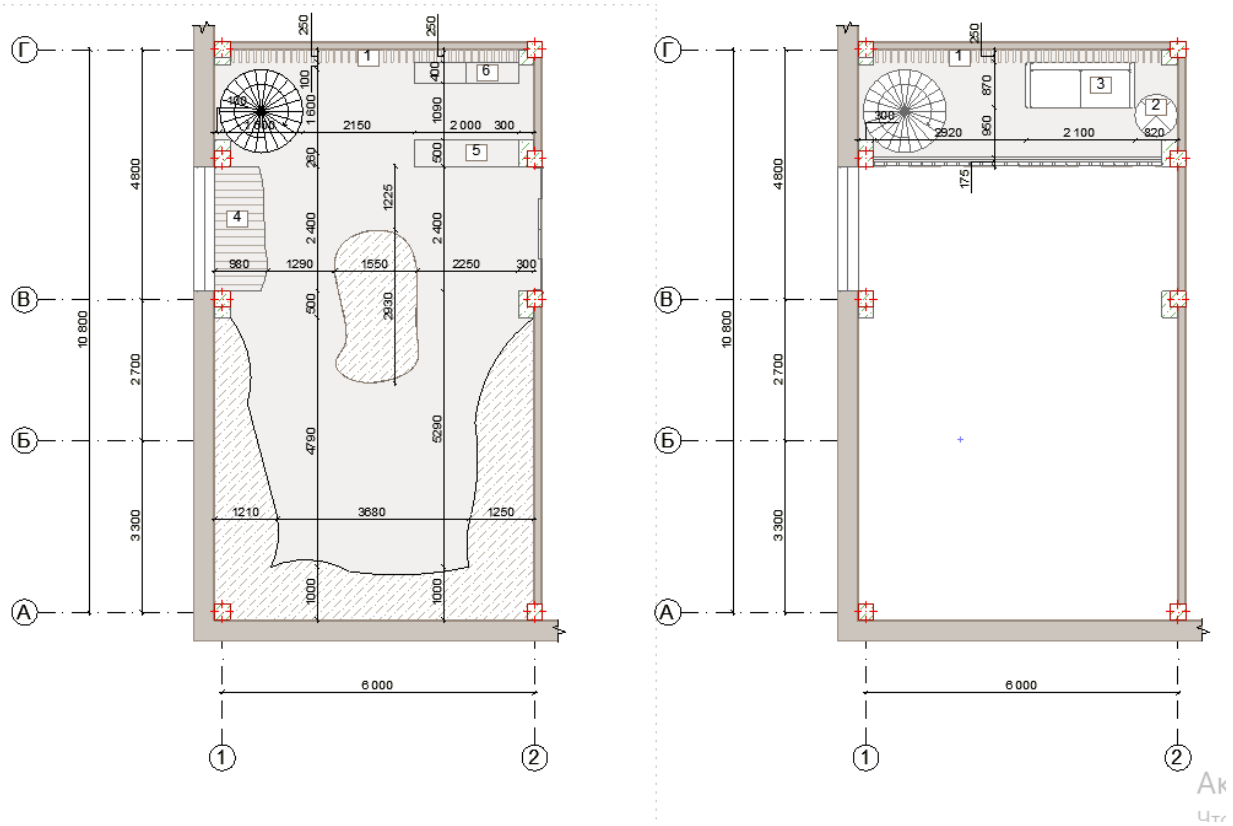


Рисунок 2.10. – Плани меблів та обладнання залу скелелазіння

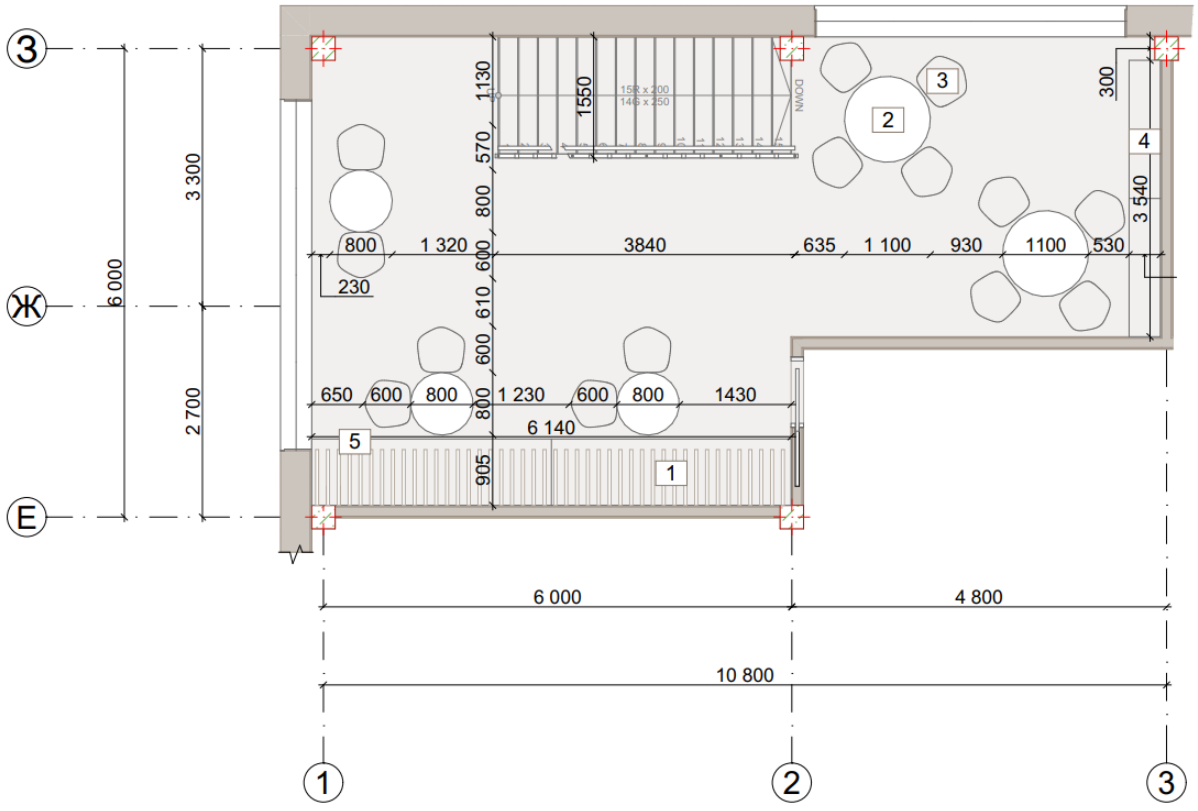


Рисунок 2.11. – План меблів та обладнання залу бібліотеки

Основні цілі та міркування щодо дизайну молодіжних центрів включають наступне:

- Відповідаючи вимогам довговічності для громадського приміщення, оздоблення, меблі, сантехніка та обладнання в молодіжних центрах повинні бути зручними та мати домашню якість
- Забезпечте достатньо природного освітлення
- Створіть відчуття гостинності у зоні входу, вестибюлю та пульта управління
- Використовуйте двері та вікна в житловому стилі
- Використовуйте непряме освітлення як основне навколишнє освітлення та уникайте інституційної, неприродної обробки, текстур і кольорів.
- Частиною місії закладу є стимулювання творчого розвитку.
- Уважно продумайте кольори та фактури інтер'єру. Створюйте молодіжний центр таким чином, щоб було весело, але використовуйте стриманість (наприклад, нейтральні тони для фону та стель з теплими кольорами для акцентів). Розглянемо розписи стін у деяких загальних приміщеннях.
- Надайте простір і розгляньте різні техніки для демонстрації та відзначення молодіжних творів мистецтва
- Заохочуйте автономію. Молодіжні центри – це не школи. Незважаючи на те, що нагляд має підтримуватися весь час, проект має передбачати автономію в неструктурованих областях діяльності.
- Забезпечте обробку, що легко очищається
- Використовуйте нетоксичні будівельні матеріали та вдосконалені методи обслуговування
- Забезпечте хорошу якість повітря в приміщенні та рясне природне освітлення та переконайтеся, що обладнання, меблі та оздоблення не містять азбесту або свинцю.

Простір центру дозвілля було вирішено зробити структурованим, просторим, з концентрацією на використанні натурального освітлення та прожекторне світло (рис.2.12).

Головними приміщеннями являються: спортивна зала для занять скелелазінням та бібліотека. Ці зали разом з приміщенням сцени мають загальну висоту 6 метрів, тобто на два поверхи. У залі для скелелазіння підлітки можуть спокійно розважатись разом, відпочивати та спілкуватися на дивані, та слідкувати за іншими дітьми з глядацької зони. Це приміщення та приміщення бібліотеки має прожекторне освітлення, та живе світло з вікна.

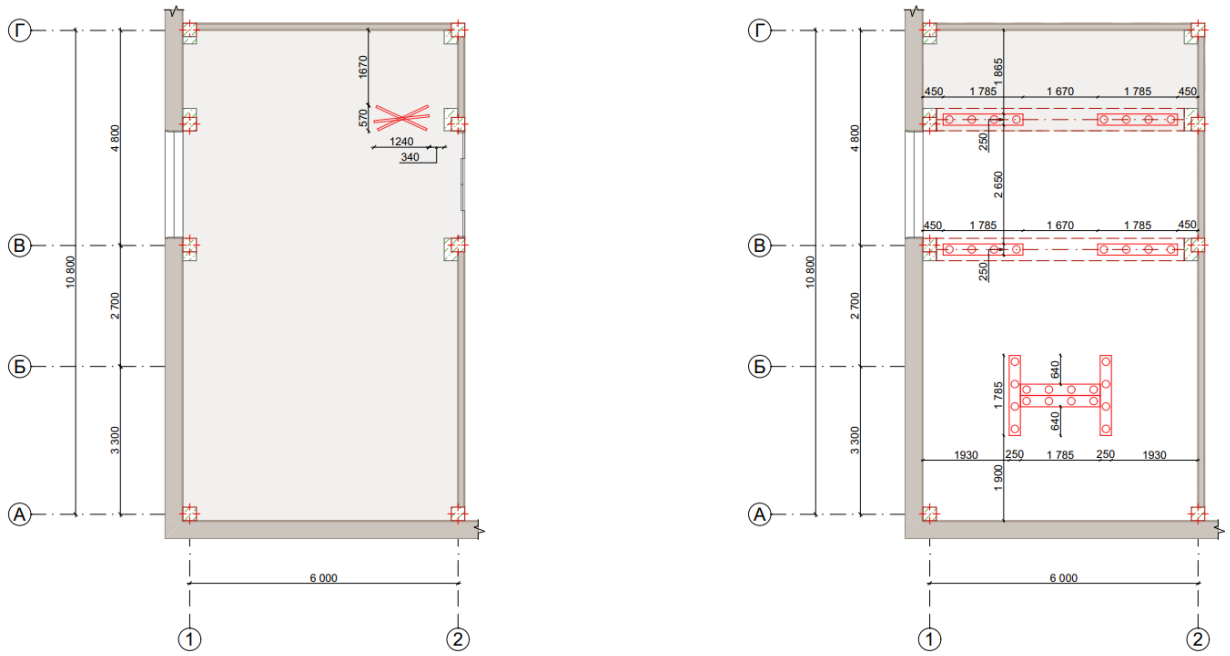


Рисунок 2.12. – План освітлення зали скелелазіння

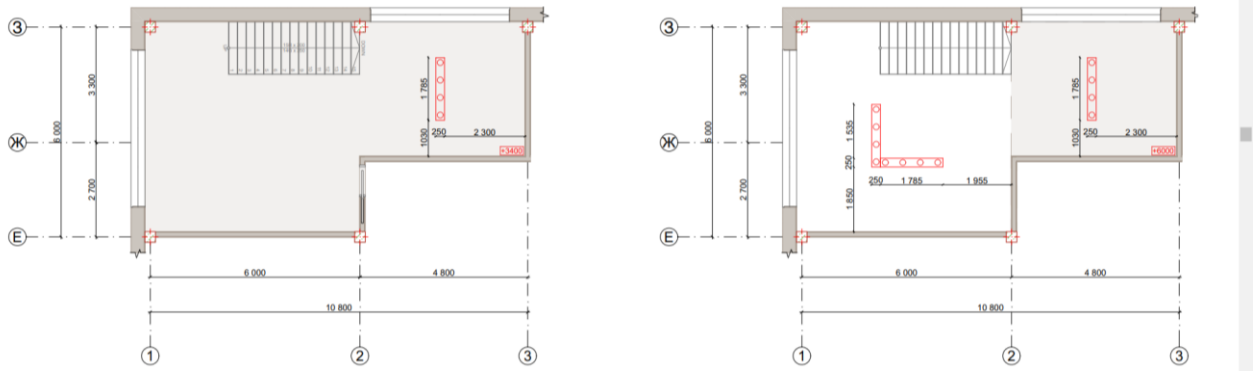
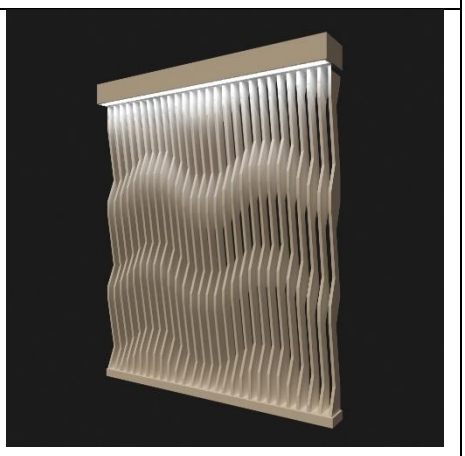
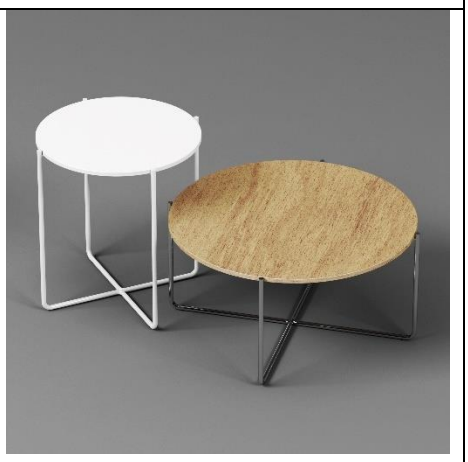
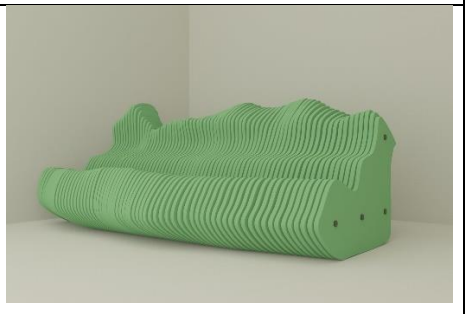
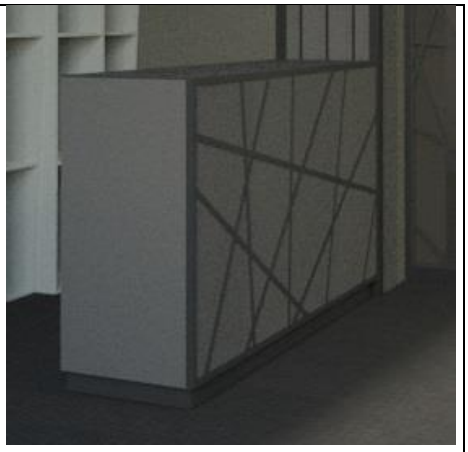


Рисунок 2.13. – План освітлення зали скелелазіння

2.4. Меблі та обладнання

Майже всі основні елементи інтер’єру виконані з дерева, дивани стільці і столики вироблені в одному стилі.

Експлікація меблів та обладнання				
№	Назва	Кількість	Посилання	Зовнішній вигляд
1	Стінові панелі "3d хвиля"	2	https://www.alibaba.com/product-detail/Commercial-Space-decor-3d-wave-wall_1738251009.html	
2	Стіл від MILANI "round"	8	https://www.sm-milani.com/en/products/round/	
3	Диван "De flour"	1	https://loftdesigne.ru/catalog/seating#1925	
4	Лавка "Wave"	1	авторська робота	

5	Стійка реєстрації	1	https://www.avito.ru/tolyatti/oborudovanie_dlya_biznesa/stoyka_resepshen_2253178621	
6	Шафа біла	3	https://www.ikea.com/au/en/p/kallax-shelving-unit-white-60409939/	
7	Стілець від Minotti "Fil Noir Dining"	20	https://www.minotti.com/en/fil_noir_dining	
8	Бібліотека "work and dream"	1	авторська робота	

Освітлення вважається одним з найважливіших обладнань у приміщенні.

Освітлення в центрі має декілька цілей:

1. Створення незабутнього образу, та правильне, якісне сприйняття композиції

2. Комфортні відчуття при знаходженні в центрі дозвілля

Для цього проекту було обрано прожекторне освітлення. В зоні для скелелазіння є також навісна люстра з led освітленням. Але основне світло – природнє.

Специфікація освітлення				
№	Назва	Кількість	Посилання	Зовнішній вигляд
1	Світлодіодний світильник-люстра "Star"	1	https://aliexpress.ru/item/4000012403774.html?cv=35155514&af=1391285	
2	Glaube Schneeregen	12	http://shop5.onlinestoresoutlet.ru/content?c=%D8%A7%D8%B6%D8%A7%D8%A1%D8%A9%20%D8%A7%D9%84%D9%86%D9%8A%D8%B4%20amazon&id=39	

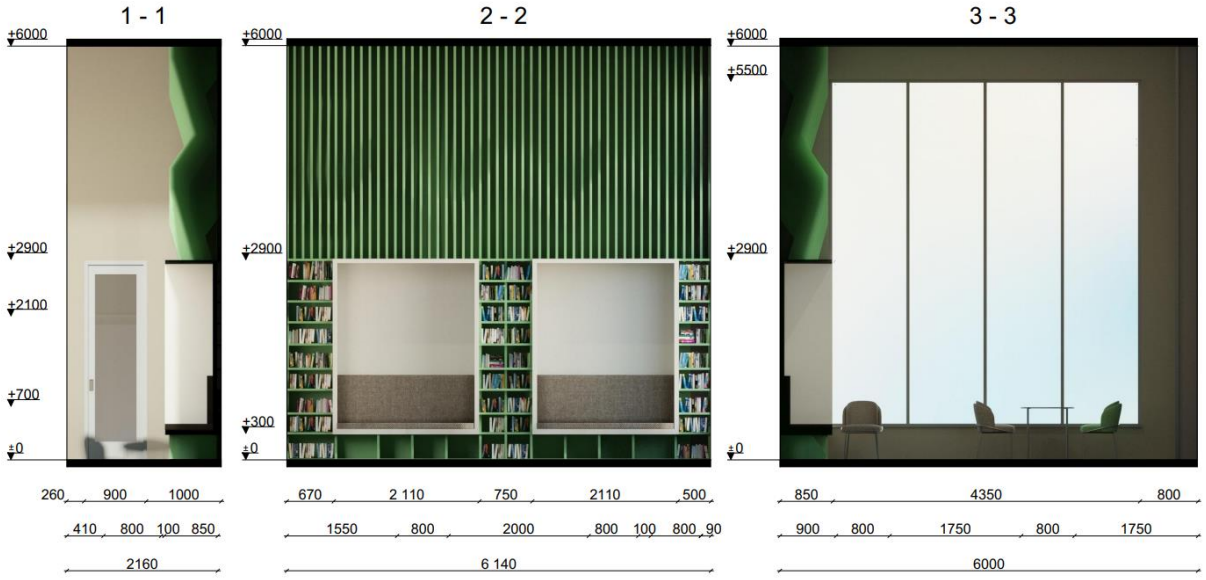


Рисунок 2.13. – Розгортки

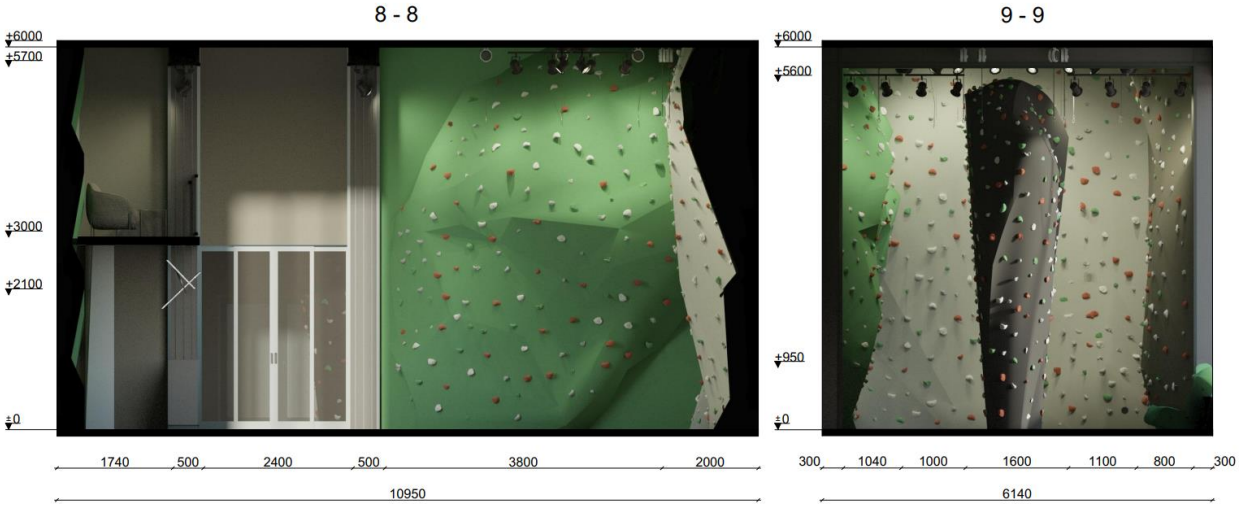


Рисунок 2.14. – Розгортки

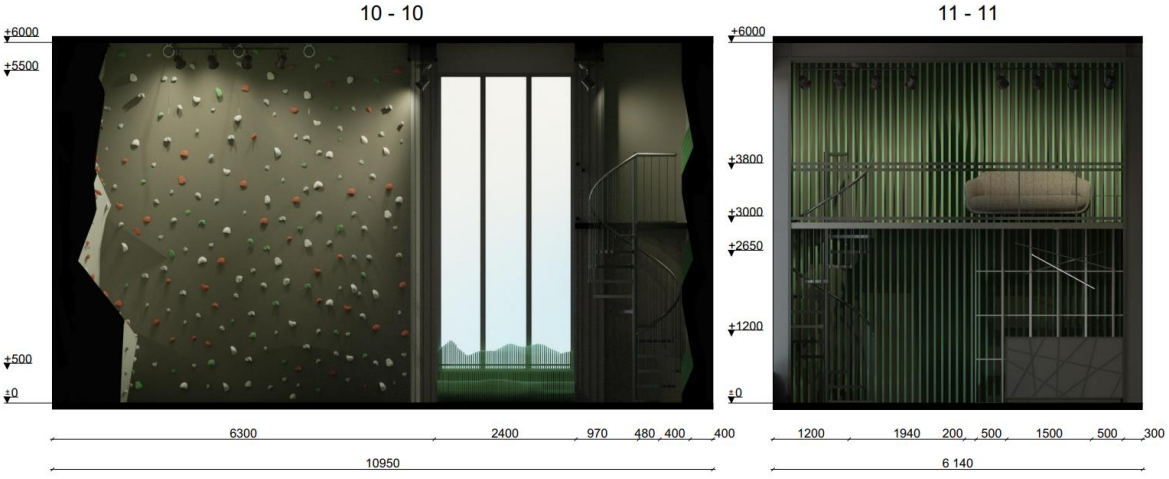


Рисунок 2.15. – Розгортки

РОЗДІЛ ІІІ. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА ЕЛЕМЕНТУ МЕБЛІВ

3.1. Аналоги

Параметричні меблі – один з останніх трендів сучасного дизайну інтер’єру. Такі вироби вимагають жорсткого каркаса і незвичайної обтічної форми. Продукти відрізняються зручністю, функціональністю та унікальною продуктивністю.

Параметричні меблі в Україні часто можна зустріти в барах, кафе чи ресторанах. Не менш актуальним є параметричний стиль для офісних приміщень. Їх популярність пояснюється особливим зовнішнім виглядом, який перетворює їх на предмети мистецтва. Сьогодні можна купити параметричні меблі для дому. Подібні предмети інтер'єру ідеально вписуються в дизайн сучасних квартир [20].

“The Wave” - Chicago People Spot - Parklet 2013

Це скульптурне та привабливе місце для людей у коридорі Саутпорту було побудовано у співпраці з Торговою палатою Лейкв’ю в рамках ініціативи Чикаго «Зробіть дорогу людям». Програма передбачала створення знімної платформи, що прилягає до тротуару, в межах паркувальних смуг, з метою збільшення взаємодії громади та додавання зелених насаджень до міста.

Хвиля — це тривимірне мистецтво, яке одночасно є лавкою, шезлонгом, столом для пікніка, станцією для ноутбука та ігровим майданчиком. Це заохочує перехожих зупинятися, запрошуючи різноманітні види використання, які активізують вулицю та сприяють соціальній взаємодії.

Wave виготовлено з 316 унікальних «плавців» морської фанери з червоного дерева, з’єднаних стрижнями з нержавіючої сталі з прихованими болтами. Ребра були вирізані на фрезері з ЧПУ з аркушів розміром 4 х 8 футів за допомогою інноваційного програмного забезпечення для максимальної ефективності та зменшення відходів. Біле лакове покриття, на відміну від темного торця, підкреслює ритм і малюнок форми.

Хвиля — це сезонний об’єкт, встановлений у дев’яти секціях і прикріплений до тимчасової багаторазової платформи для тротуарної плитки з порцеляни, що запобігає крадіжкам та зменшує технічне обслуговування (рис. 3.1.) [21].



Рис. 3.1. - “The Wave”, Chicago [21]

Серія тестів від студії “Onsite”

У 2012 році на площі Гааги з’явилися три скульптурні лави, які відкривалися протягом року. Публічна арт-інсталяція «бенчмарк», створена бельгійським

дизайнером Себастьєном Вірінком, складається з трьох платформ для сидіння, виготовлених із загалом 960-метрових зігнутих труб довільної форми з нержавіючої сталі. форми генеруються комп'ютером із варіації профілів уздовж заданої осі (петля, форма «S» або «X»): поверхні, створені шляхом перетворення різних профілів разом. потім вони нахиляються за допомогою виробничого інструменту з цифровим керуванням і зварюються (рис. 3.2.).

«Функціональні скульптури» діють як супутник для однієї з прилеглих пам'ятних будівель площі, і кожна з них має на меті створити інший тип взаємодії зі своїми користувачами. Вірінк пояснює: «Намір полягав у тому, щоб кожен об'єкт запропонував закінчення речення: «сідай на spuiplein і…». хоча сидіння розглядається як досить пасивний акт сам по собі, ми намагалися визначити різні причини для цієї дії» [22].



Рис. 3.2. - Серія тестів від студії "Onsite" [22]

Picassolyceum, Zoetermeer

У лютому 2009 року на вершині середньої школи Picassolyceum у Зотермері виник пейзаж. Проста сіра черепиця на даху формує фон, на якому Remy&Veenhuizen створив дерев'яний пейзаж, щоб студенти могли сидіти, лежати, тусуватися, їсти чи читати. Це їхній власний сад, зона відпочинку, в якій вони можуть відпочити, на території школи.

За допомогою простих засобів Remy&Veenhuizen створили певну зону з особливим значенням. «Ми хотіли дати студентам власну «зону втечі».

Цей клубний будинок на відкритому повітрі має форму стилізованих дюн, усіяних класичними кріслами. На відміну від того, що можна було очікувати, рухома форма ландшафту була створена не комп'ютером. Його прозора рейкова структура виникла в результаті експериментів з просторовими моделями. «Таким чином ми зберігаємо свободу форми», – пояснює Веенхейзен. Укладаючи свої матеріали геніальним способом, дизайнери виявили метод, який дозволив планкам рухатися повільно, в той час як конструкція в цілому залишається міцною. Таким чином, дерев'яні скелети виглядають як органічні, майже живі елементи, що створює теплий контраст до будівлі школи (рис. 3.3.).

Те ж саме стосується використання деревини, яка була заборонена всередині будівлі. Вибрана деревина – це екологічно чистий варіант світлого кольору: Accoya – це новий вид деревини. Це так звана ацетильована хвойна порода деревини, яка володіє такими ж властивостями, як і тропічні листяні породи. Обробка його оцтовим ангідридом створює стійку деревину, яка майже не пропускає воду і стійка до ультрафіолету. Завдяки використанню Accoya величезні дерев'яні конструкції залишаються легкими з точки зору ваги, а також привабливості.

Для Remy&Veenhuizen кожне завдання означає «грати з наявною інформацією». Веенхейзен: «Кожен проект створює свій власний імідж і складається із спільності функцій». Оскільки дах не можна було закріпити, було вирішено створити об'єкти, які не є надто високими, достатньо важкими, щоб вони не були знесені з даху, які не створюють жодних акустичних неприємностей і є занадто

великими для переміщення. Дерев'яні скелети називаються «Рифами». За словами дизайнерів, ця апперцептивна назва відноситься до ритму і схилу гори [23].



Рис. 3.3. - Picassolyceum, Zoetermeer [23]

3.2. Функціонально-технічні особливості

Завдяки використанню спеціальних матеріалів можна виготовляти вироби найскладніших форм. Представляючи собою набірну систему, такі меблі дозволяють створювати тривимірні ефекти. Для параметричних виробів характерна кривизна ліній, що плавно перетікають одна в одну. При виготовленні меблів на замовлення дизайнери розробляють індивідуальні моделі відповідно до місця установки та функцій виробу.

При виборі матеріалів виробники керуються в першу чергу безпекою. У зв'язку з цим в основному використовують натуральні матеріали натуральних тонів, здатні підкреслити природність. Матеріали рясніють різноманітними фактурами, завдяки яким можна створювати унікальні елементи.

Серед найпопулярніших матеріалів для параметричного дизайну інтер'єру можна виділити МДФ, натуральне дерево, фанера, скеля, ДСП.

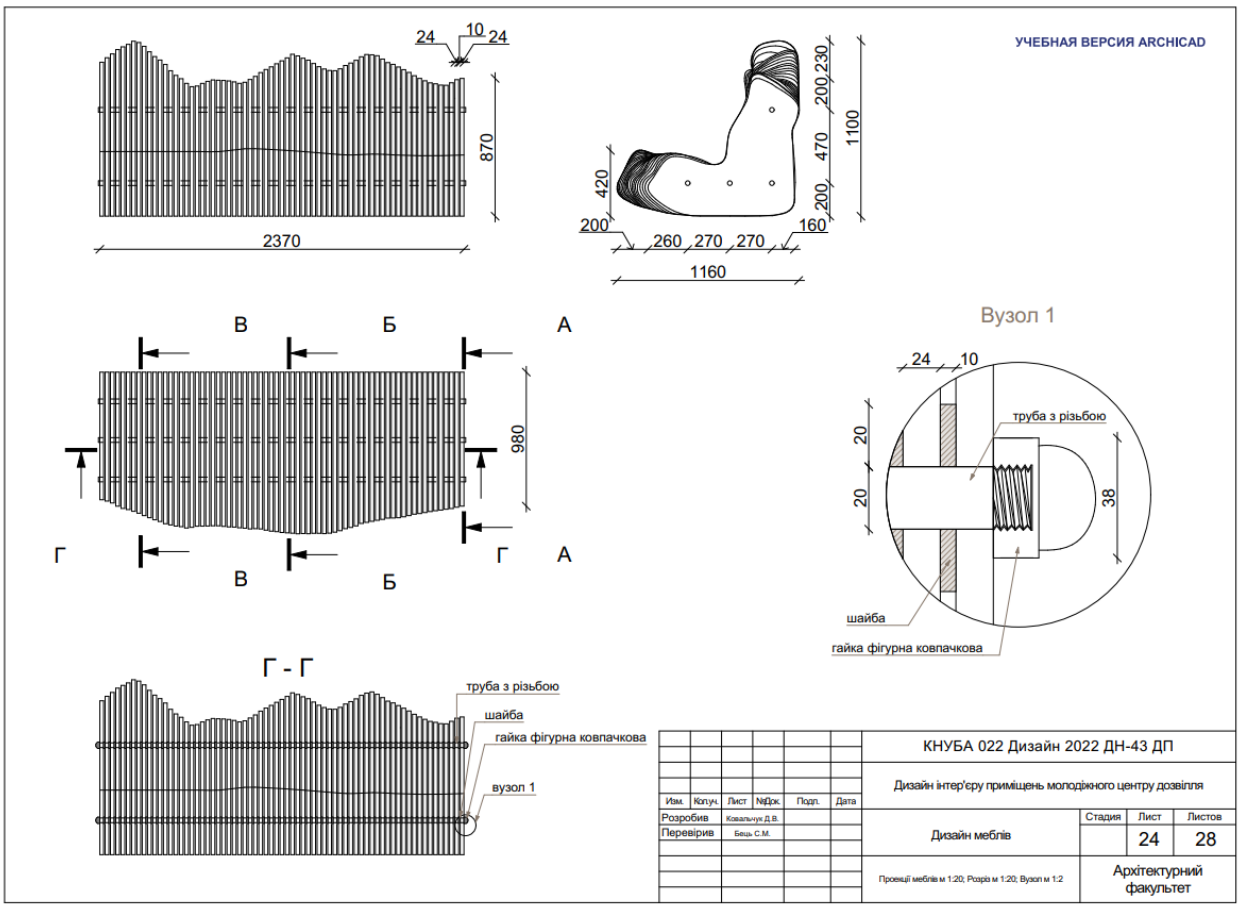


Рис. 3.4. - Технічні креслення лавки



Рис. 3.5. – Візуалізація лавки

Висновки

Було проведено дослідження тенденцій у дизайні молодіжних центрів дозвілля.

Фокус дизайну центру дозвілля спрямований на почуття домашньої атмосфери та спокою.

Молодіжний центр – соціально-рекреаційний центр, призначений переважно для дітей віком від 11 до 18 років. Центр підтримує можливості для молоді розвивати свої фізичні, соціальні, емоційні та когнітивні здібності та відчувати досягнення, лідерство, насолоду, дружбу та визнання.

Молодіжний центр пропонує організовані навчальні програми для фізичних занять, таких як танці, йога та бойові мистецтва, а також для академічних та мистецьких програм, таких як наука, ремесла та театр. Він також пропонує можливості для неструктурованих заходів, таких як ігри, спілкування, клубні зустрічі та ігри на свіжому повітрі.

Молодіжний центр має подвійну мету: влаштувати неструктуровану соціальну взаємодію між різними віковими групами та забезпечити навчальні заняття в безпечному середовищі під наглядом. Це впливає на планування закладу та функціональне прилягання простору.

Великі центри дозвілля можуть бути тим елементом, який об’єднує великі спільноти. Вони забезпечують місце, де віддані тренери, викладачі та співробітники створюють середовище зростання та навчання для молодих людей. Вони сприяють активній та здоровій громаді. Молодіжний центр дозвілля може сприяти гордості громади та об’єднувати людей. Це також може надати можливості для взаємодії, інклюзивності та навчання спільноти, а також сприяє економічному розвитку.

Молодіжні центри мають позитивний вплив на молодь громади. Яскравий громадський центр відпочинку може мати стабілізуючий вплив на життя молоді. Забезпечуючи безпечні та належно обладнані приміщення для фізичних навантажень, таких як танці, бойові мистецтва, йога, баскетбол та інші види спорту, громадські центри виховують дисципліну, здорові звички вправ і командну роботу. Громадські центри створюють ідеальне середовище для місцевих програм наставництва, забезпечуючи керівництво та розвиток лідерства для молоді громади. Роль

громадських центрів відпочинку є особливо важливою для громад, які не мають необхідних засобів для утримання своїх дітей у безпечному середовищі. Програми після школи надають притулок для молоді з групи ризику, допомагаючи знизити рівень злочинності, судові витрати та інші витрати для громади. Звіт Чиказького університету пов’язує позашкільні програми, які можна знайти в багатьох центрах відпочинку, зі зниженим вживанням наркотиків .

Список використаних джерел

1. School Bouldering and Climbing Centre. Stifter + Bachmann. Archilovers, 2016. URL: https://www.archilovers.com/projects/175178/school-bouldering-and-climbing-centre.html (дата звернення:11.03.2022).
2. Brownfield Success Story. Stlouis-mo, 2018. URL: https://www.stlouis-mo.gov/government/departments/sldc/brownfields/climb-so-ill-indoor-climbing-gym.cfm (дата звернення:11.03.2022).
3. Game Streetmekka Aalborg / JAJA Architects. Paula Pintos, 2019. URL: https://www.archdaily.com/914863/game-streetmekka-aalborg-jaja-architects (дата звернення:11.03.2022).
4. Дерев'яна бібліотека в Ханчжоу. Elledecoration, 2019. URL: https://www.elledecoration.ru/interior/offices-boutiques/derevyannaya-biblioteka-v-hanchzhou-id6842618/ (дата звернення:11.03.2022).
5. Can a workplace raise your game? Rebecca Gross, 2017. URL: https://www.indesignlive.com/workplace/gensler-susquehanna?fb_ref=KzJA2qUlZz-Pinterest&utm_source=Pinterest&utm_medium=ShareButton&utm_campaign=GetSocial (дата звернення:11.03.2022).
6. Sports and Leisure Center in Saint-Cloud / KOZ Architectes. Archdaily, 2009. URL: https://www.archdaily.com/36552/sports-and-leisure-center-in-saint-cloud-koz-architectes (дата звернення:11.03.2022).
7. The Drexel University Daskalakis Athletic Center / Sasaki Associates. Archdaily, 2010. URL: https://www.archdaily.com/266132/the-drexel-university-daskalakis-athletic-center-sasaki-associates (дата звернення:11.03.2022).
8. Modern Bozeman hideaway with stunning farmhouse accents. One Kindesign, 2019. URL: https://onekindesign.com/2019/07/15/modern-farmhouse-accents/ (дата звернення:11.03.2022).
9. James B. Hunt Jr. Library, NCSU. Malbooth, 2013. URL: https://malbooth.com/2013/11/07/james-b-hunt-jr-library-ncsu/ (дата звернення:11.03.2022).

10. Reed College Performing Arts Building. Archinect, 2021. URL: https://archinect.com/opsisarch/project/reed-college-performing-arts-building (дата звернення:12.03.2022).
11. House with a Climbing Wall by Tadao Arishima Architects Office. Leo Lei, 2016. URL: https://leibal.com/architecture/house-climbing-wall/?utm_source=pinterest&utm_medium=social (дата звернення:12.03.2022).
12. Where design work gets done. Myresourcelibrary, 2022. URL: https://myresourcelibrary.com/Home (дата звернення:12.03.2022).
13. Bergen Airport / Nordic Office of Architecture. Martita Vial della Maggiora, 2019. URL: https://www.archdaily.com/920367/bergen-airport-nordic-office-of-architecture
14. SPACES Rialto Coworking Offices – Melbourne. D&P Associates, 2018. URL: https://officesnapshots.com/2019/02/20/spaces-rialto-coworking-offices-melbourne/?utm_source=Snapshots+Weekly+Newsletter&utm_campaign=bf331a7dd1-EMAIL_CAMPAIGN_2019_02_25&utm_medium=email&utm_term=0_82997c3ce9-bf331a7dd1-91148165 (дата звернення:12.03.2022).
15. Xiezuo Hutong Capsule Hotel in Beijing / B.L.U.E. Architecture Studio. 韩爽 - HAN Shuang, 2017. URL: https://www.archdaily.com/886515/xiezuo-hutong-capsule-hotel-in-beijing-blue-architecture-studio (дата звернення:12.03.2022).
16. Державні будівельні норми України. Міністерство регіонального розвитку, будівництва та житлово-комунального господарства України, 2019. URL: https://www.minregion.gov.ua/wp-content/uploads/2019/08/V2216_IB.pdf (дата звернення:12.03.2022).
17. Молодіжний центр дозвілля. Ирина Бембель, 2014. URL: https://archi.ru/projects/russia/9278/molodozhnyi-dosugovyi-centr (дата звернення:05.04.2022).
18. Leisure-time youth centres as health-promoting settings: Experiences from multicultural neighbourhoods in Sweden. Ingela Fredriksson, Susanna Geidne, Charli Eriksson, 2018. URL: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1403494817743900 (дата звернення:05.04.2022).

19. The Positive Impact of Community Recreation Centers. Jumpsix2, 2016. URL: https://sportsfacilities.com/the-positive-impact-of-community-recreation-centers/ (дата звернення:05.04.2022).
20. Parametric furniture: a new trend in interior and furniture design. Ellle, 2022. URL: https://www.ellle.com.ua/en/parametric-furniture-a-new-trend-in-interior-and-furniture-design (дата звернення:25.04.2022).
21. The Wave - Chicago People Spot. dSPACE Studio Architects, 2017. URL: https://archinect.com/firms/project/53758428/lakeview-people-spot-2013/77745075 (дата звернення:25.04.2022).
22. Benchmarks series by onsite studio. Sebastien Normand, 2013. URL: https://www.designboom.com/readers/benchmarks-series-by-onsite-studio/ (дата звернення:25.04.2022).
23. Reef Bench. Zoetermeer, 2009. URL: http://www.remyveenhuizen.nl/work/public-space/reef-bench (дата звернення:20.04.2022).
24. Дизайн і ергономіка. Вимоги дизайну та ергономіки. Номенклатура та порядок вибору. – Чинний від 2012-01-01. – К.: Держспоживстандарт України, 2011.
25. ДСТУ 7251:2011 Дизайн і ергономіка. Вимоги з дизайну та ергономіки. Номенклатура і порядок вибору
26. Рунге В. Ф., Ю. П. Манусевич. Эргономика в дизайне среды: навч. посіб. М. : Архитекутра-С, 2005. 327 с.
27. Олійник О. П., Гнатюк Л. Р., В. Г. Чернявський. Конструювання меблів та обладнання інтер’єру: навч. посіб. Київ : НАУ, 2014. 348 с.