

BYENS UDERUM

Områder:

- ARKITEKTUR:
 - indretning og organisering af en plads
 - design af ishuse/pølsebod/mini-cafe o.l. til en plads i byen
- INDUSTRIEL DESIGN:
 - byrumsinventar (bænke, affaldsbeholdere o.l.)
 - belysning til en plads
- GRAFISK DESIGN:
 - turistfolder som beskriver området

Arbejds gange:

Valg, analyse og hovedgreb:

Vælg en plads. Analyser pladsen og omgivelserne: Kik på pladsen – beskriv den i ord og skitser. Tag billeder, optegn/opmål evt. detaljer du finder interessante, underfundige, dårligt løst eller ..., skitser evt. stemningsbilleder.

Hvordan er pladsen afgrænset? Hvordan er pladsen "indrettet"? inventar, ganglinier, belysning, udsmykning, er der beplantning? akustikken, materialerne – hvordan er overgangene?

Er der bygninger omkring? hvis – hvordan ser de ud? materialer? rytmer? gentagelser? farver?

Hvad bruges bygningerne til? (caféer, butikker, beboelse, kontorer..),

Hvordan benyttes pladsen nu? parkering? mødested? gennemgang? trafik? til kort hvil eller pause?, længerevarende ophold?, religiøs samling?, legeplads?, ...)

Hvordan opfører folk sig på pladsen?

Bruges/fungerer pladsen efter hensigten? Hvorfor? Hvorfor ikke?

Er der inventar, der er informationsgivende? (ur, temperatur, kørerplaner, nyheder, skilte ...) Besøg pladsen flere gange i forløbet – gerne i forskelligt vejr og på forskellig tid på døgnet ...

Skitsering, diskussion og ide-generering:

Få først overblik over din analyse.

Skaf tegning af pladsen på Stadsarkitektens kontor og begynd derefter at skitsere – diskuter med din gruppe og/eller de der har valgt samme plads som dig.

Find ud af hvad du synes, pladsen skal kunne bruges til.

Skal den bruges til det, der er hensigten med den nu – og blot forbedres eller skal pladsen have et helt nyt formål? – i så fald hvilket? - en pause, en handling eller et forløb ...

Husk at du skal gøre rede for tilvalg og fravalg.

Hvordan vil du gøre pladsen til en plads, der er velegnet til det valgte formål og samtidigt udtrykker den stemning, du synes, der passer til formålet?

Hvilken stemning skal der være på pladsen? skal den indeholde informationer?

Hvilke arkitektoniske virkemidler – så som overflader, belægninger, materialer, farver, "møblering" (inventar), belysning, akustik ...- vil du bevidst anvende for at opnå den bedste løsning i.f.t dine valg?

Krav til aflevering:

- hovedgreb
- research
- skitser
- model eller rentegning
- præsentationsmateriale
- eksamenspræsentation