

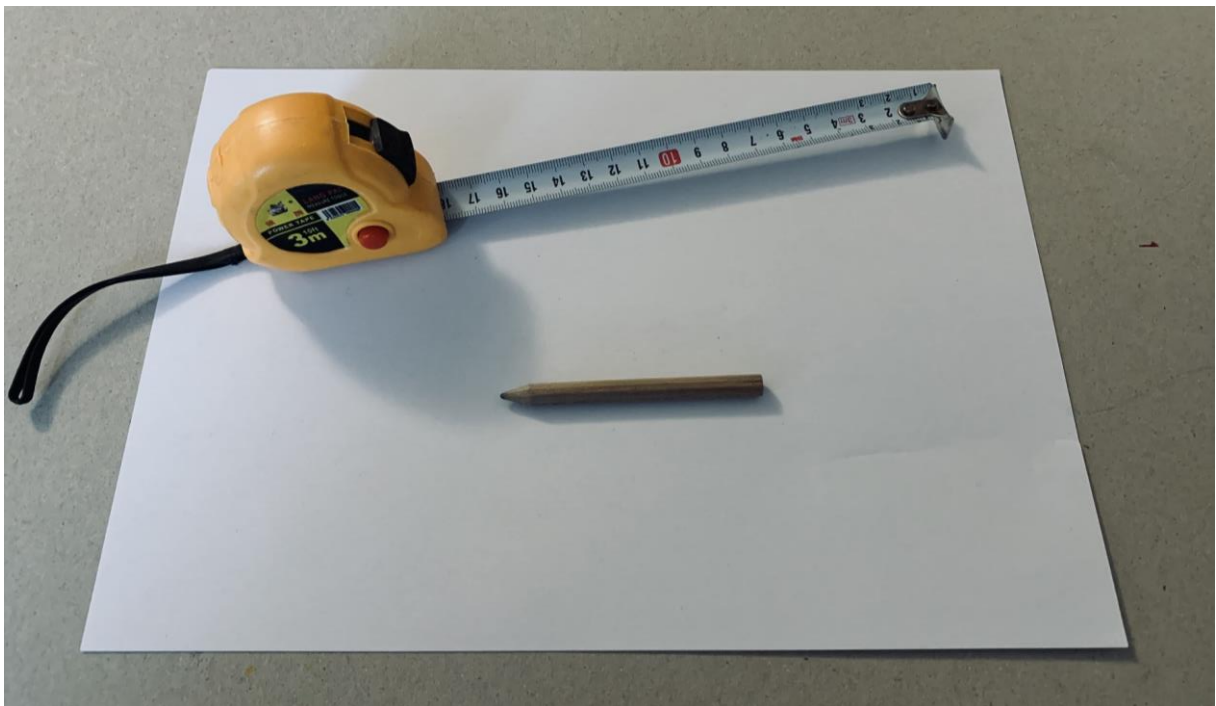
Na drugą stronę

Czyli warsztat, który dzięki technice projektowania wnętrz pozwoli nam odświeżyć przestrzeń wokół siebie, zapanować nad wkradającym się bałaganem i przede wszystkim, mimo tych samych mebli, zmienić nasz pokój na nowy.

Punkt pierwszy – porządek

Nie ma nic lepszego niż czysta, niczym nie zmałona przestrzeń do planowania zmian. Dlatego zanim zaczniemy decydować co, gdzie, jak i dlaczego ma się znaleźć, warto pozbyć się niepotrzebnych „przeszkadzaczy”. Pochowane zabawki i poskładane do szafy koszulki mogą sprawić, że nasz pokój wyda się dużo większy niż wcześniej!

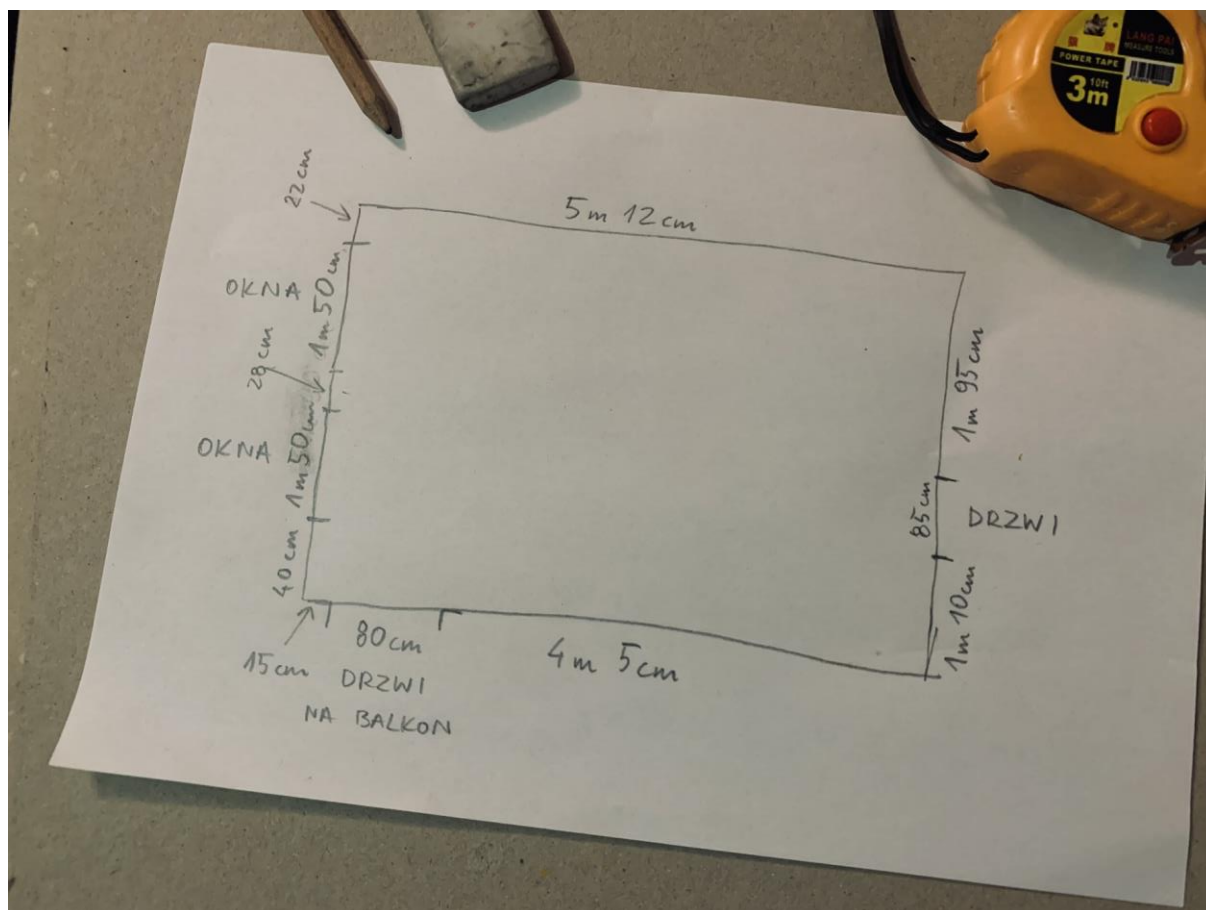
Punkt drugi – pomiary



Tutaj przyda nam się miarka, ołówek i kartka papieru. No i najlepiej ktoś do pomocy, kto miarkę potrzyma, przesunie odrobinę szafę albo krzyknie, ile dokładnie centymetrów jest od końca jednej ściany do drugiej. Będziemy musieli zmierzyć, jak długie są ściany, gdzie znajdują się drzwi, a gdzie okna. W żargonie projektowym nazywa się to inwentaryzacją.



Mierzymy w pierwszej kolejności długości ścian. Rysujemy na kartce prostokąt, żeby zaznaczyć od razu i zapisać, która ściana ma jaką długość. Zauważcie, że zazwyczaj ściany na przeciwko siebie będą miały te same albo bardzo zbliżone wymiary. Czasami jednak pokój może być „złamany” w literę L albo mieć zagięcie gdzieś w rogu – najprawdopodobniej wtedy w tym miejscu za ścianą znajduje się tak zwany szacht, czyli kanał biegnący od dołu do góry budynku skrywający wszelkie rury wentylacyjne albo instalacje techniczne. Lub też po prostu garderobę innego pomieszczenia.



Następnie zaznaczamy gdzie znajdują się drzwi do pokoju i okna. Przydadzą się dokładne informacje w jakiej odległości od ścian się znajdują i jak są szerokie. Dla przykładu - mierzymy od końca ściany do drzwi, następnie od framugi do framugi i od drzwi do drugiego końca ściany. Po zsumowaniu poszczególnych wymiarów wyjdzie nam długość ściany. Na chwilę obecną tyle informacji nam wystarczy.

Punkt trzeci – rzut

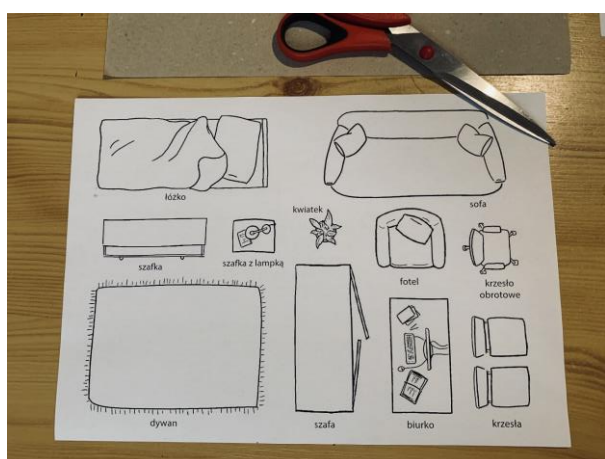
Następnym krokiem będzie precyzyjne przeniesienie kształtu naszego pomieszczenia na kartkę. Nazywa się to rzutem, czyli widokiem z góry. W tym miejscu nauczymy się kilka rzeczy. Po pierwsze musimy wyobrazić sobie, jak ktoś olbrzymim nożem przecina budynek na poziomie naszego pępka (albo raczej pępka taty) i odkłada wierzch na bok. Ten przekrój poziomy nazywa się właśnie rzutem. Tam, gdzie jest ściana, będzie linia, ale tam gdzie są drzwi czy okna, tak naprawdę będzie przerwa lub cieniutka linia oznaczająca szybę.

Przejdźmy do zaznaczenia tego na kartce. Musimy teraz przyjąć skalę, w jakiej będziemy tworzyć nasz rzut. Skala to wartość o jaką pomniejszamy rzeczywisty wymiar. Jeśli - dla przykładu - długość naszej

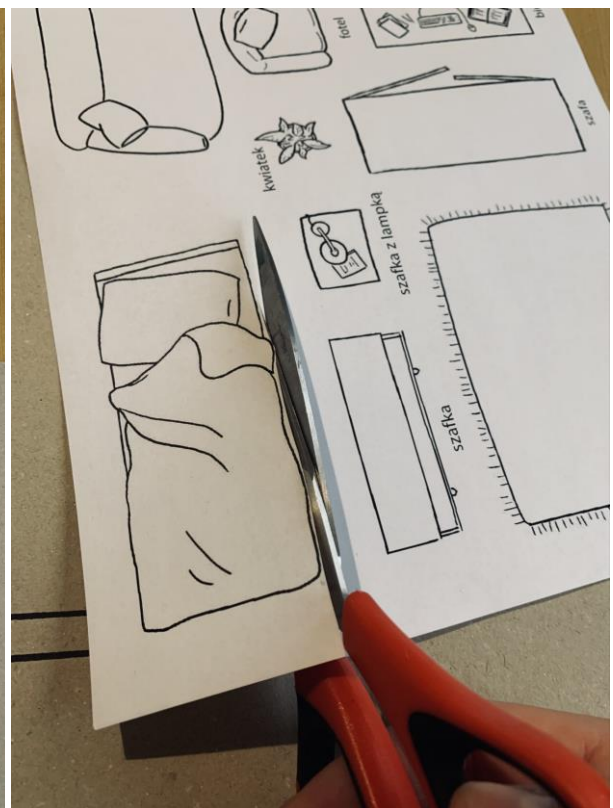
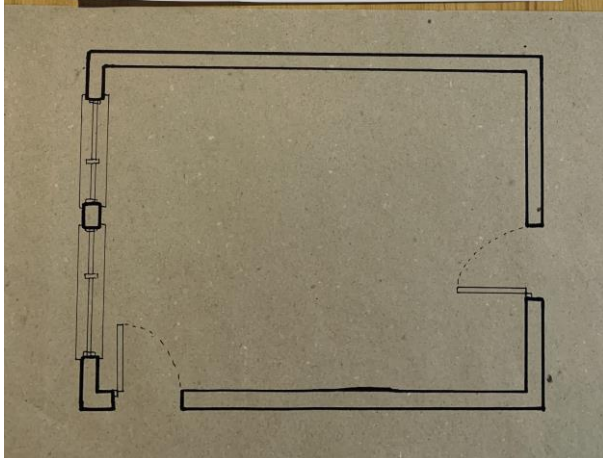
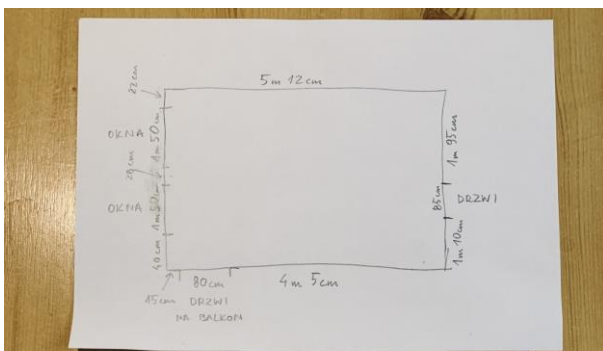
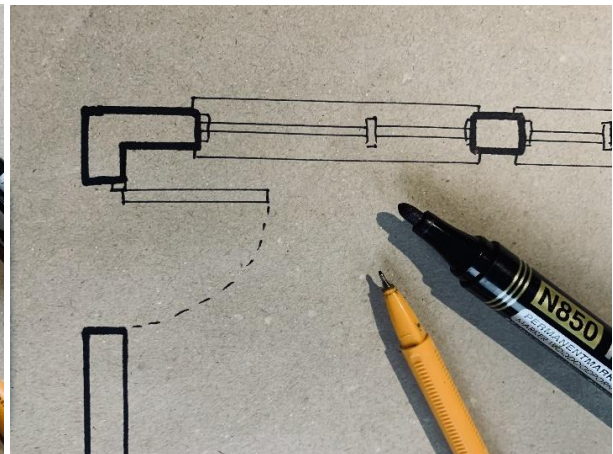
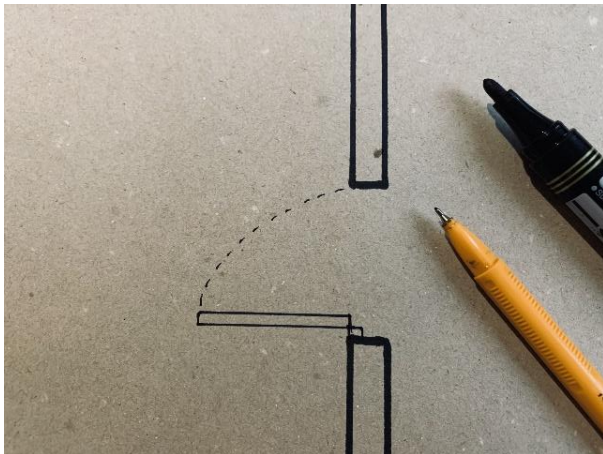
ściany to 5 metrów, to w skali 1:10 będzie pomniejszona 10 razy, czyli będzie miała... 50 centymetrów. W skali 1:50 nasze 5 metrów będzie pomniejszone 50 razy, czyli wyjdzie... 10 centymetrów. A jeśli będzie w skali 1:100? Jak widać przy okazji można poćwiczyć trochę matematykę. Dla odrobinę bardziej leniwych projektantów wymyślono specjalną linijkę zwaną skalówką. Skalówka od razu pokazuje nam jak długi będzie wymiar w zależności od przyjętej skali. Jest bardzo przydatna, jeśli mamy bardzo skomplikowany rzut i niezbyt dużo czasu na karkołomne obliczenia matematyczne.



Jeśli przyjmimy skalę 1:20 rzut naszego pokoju powinien nam się zmieścić na kartce A4. Skala 1:10 będzie odrobinę łatwiejsza w obliczeniach, za to będziemy już potrzebować większej powierzchni na stole. W ramach warsztatu przygotowaliśmy szablony do wycięcia w skali 1:20. W przypadku naszego pokoju jego wymiary to około 5 metrów 10 centymetrów na 3 metry 90 centymetrów, więc na kartce w skali 1:20 (czyli pomniejszone 20 razy) wymiary będą miały 25 i pół centymetra na 19,5 centymetra.



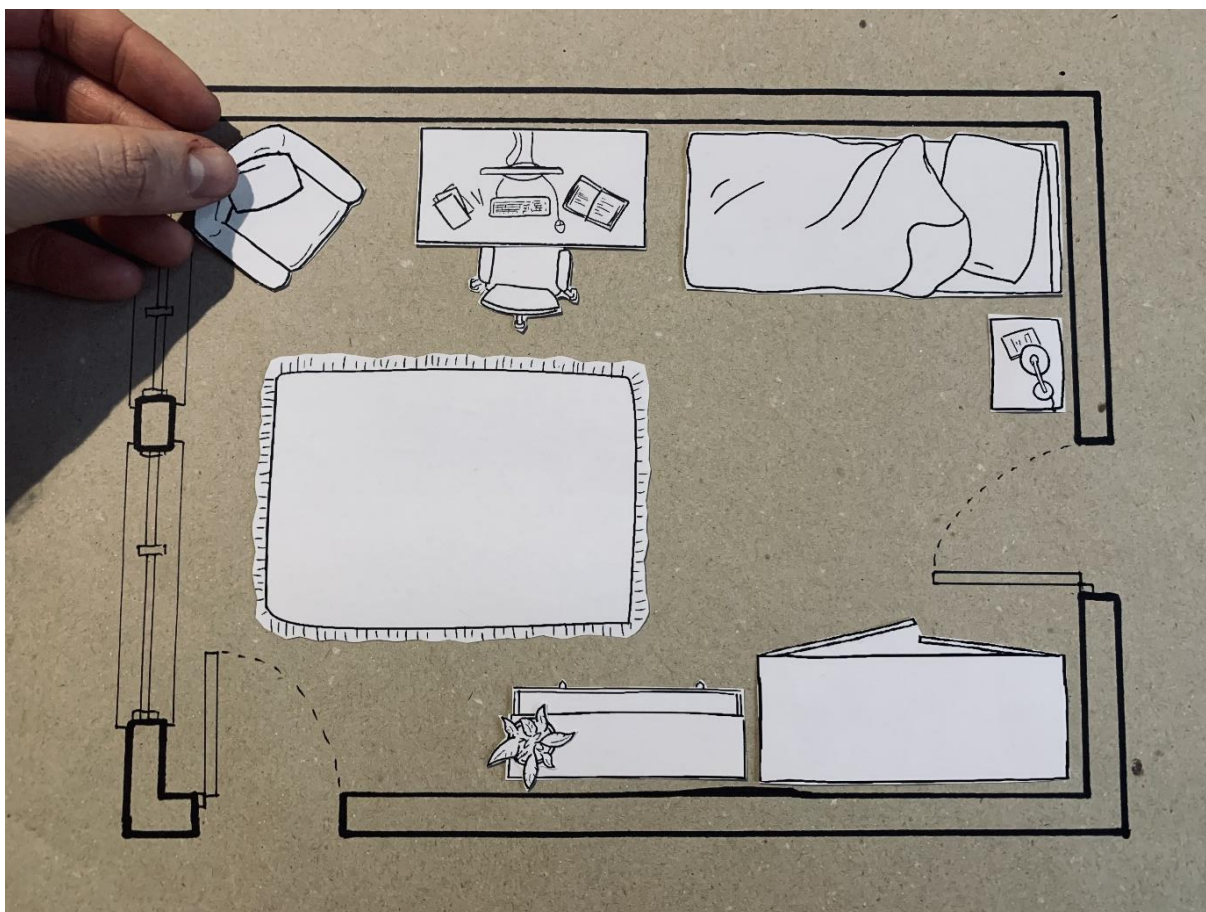
Do zaznaczenia ścian będziemy potrzebować jakiegoś grubego markera albo papierowej taśmy klejącej. Gdy już zaznaczymy ściany w odpowiedniej skali, możemy narysować drzwi i okna. Pamiętajcie, żeby pomyśleć, w którą stronę drzwi się otwierają – tam nie będziemy mogli później postawić żadnego blokującego je mebla.



Gdy mamy narysowane ściany, drzwi i okna możemy pokusić się na przykład o pokolorowanie podłogi na kolor, w którym mamy panele czy wykładzinę.

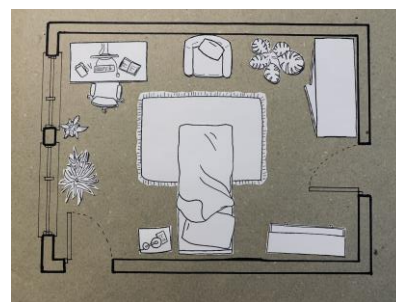
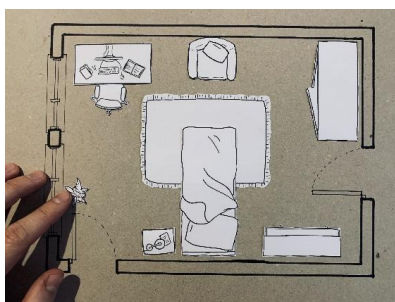
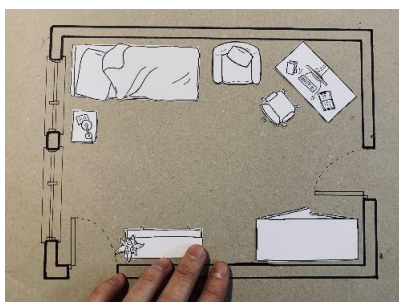
Następnym krokiem będzie umeblowanie naszego rzutu. Tutaj możecie skorzystać z przygotowanych szablonów, które wystarczy wydrukować i wyciąć, albo po prostu stworzyć swoje własne – w końcu każdy z nas posiada jakiś unikalny, niepowtarzalny mebel. Spróbujcie go narysować i wyciąć. Pamiętajcie, że patrzymy na pokój od góry, więc i wszystkie meble będą widziane w ten sam sposób.

Kiedy odwzorujemy już układ naszych mebli, możemy dodać szczegóły takie jak kwiatki, dywan, lampkę, grzejnik czy zabawki.



Punkt 4 – aranżacja

Teraz, kiedy nauczyliśmy się jak działa skala i jak stworzyć rzut naszego pokoju, możemy przejść do wprowadzania zmian. To dobry moment na wszelkie kombinacje układów naszych mebli. Możemy sprawdzić czy łóżko zmieści się bliżej okna, albo właśnie dalej. Czy gdybyśmy nie pozbyli się jednej z szafek, to czy nie okazałoby się, że mamy więcej miejsca na środku pokoju na trochę ruchu i zabawy. Czy przypadkiem przy naszej głowie podczas snu nie będzie stał grzejnik - działający w nocy może nam przysporzyć bólu głowy i niekorzystnie wpłynąć na nasze zdrowie! Dalej - czy szafka na pewno się otworzy, albo czy na pewno będziemy mieli dostatecznie dużo miejsca przy biurku. Jeśli czegoś wam brakuje możecie sami narysować i wyciąć – w ostatnim projekcie postanowiłem, że w pokoju przyda się więcej zieleni, więc chwilę później narysowałem kilka kwiatów, wyciąłem i ustawiłem w kilku miejscach - w ten sposób w pomieszczeniu będzie się lepiej oddychało!



Z takim dobrze przemyślanym projektem śmiało możemy się zgłosić do rodziców, oznajmiając, że czas na zmianę. Zobaczycie, że nie będą mieli argumentów, żeby się nie zgodzić! Czasami takie zwykłe przestawienie mebli z jednego miejsca na drugie może sprawić, że pocujemy się jak w zupełnie innym miejscu.

Punkt 5 – projekt od zera

Natomiast jeśli jest Wam jeszcze mało, to i na to pojawi się rada. Otóż nic nie stoi na przeszkodzie, aby drzwi do szafy okazały się tajnym przejściem „na drugą stronę” do kolejnego pokoju! Tego już nie muszą w żaden sposób ograniczać ani wymiary, ani zasady. Łóżko na pół pokoju? Cemu nie! Ogromny dywan mieszczący wszystkie nasze zabawki, zabawki kolegów i ich kolegów... Proszę bardzo!

Każdy z nas czasami potrzebuję przenieść do takiego swojego miejsca, gdzie będzie mógł całkowicie wypocząć, wybawić się albo przeżyć jakąś wspaniałą przygodę. Zwłaszcza w czasie, kiedy jesteśmy teraz większość czasu pozamykani w domach. Niech zatem nic was nie ogranicza, wyobraźnia niech robi swoją – a w przyszłości, kto wie, może nowo zaprojektowany pokój uda wam się faktycznie stworzyć.

Tymczasem nasz warsztat możemy potraktować jako dobry wstęp do tego, żeby zmienić coś w naszym najbliższym otoczeniu tak, aby milej nam się funkcjonowało - trochę posprzątać, poprzestawiać i przede wszystkim zaprosić do tego całą rodzinę. A nuż okaże się, że po tej drugiej stronie jest po prostu lepiej.