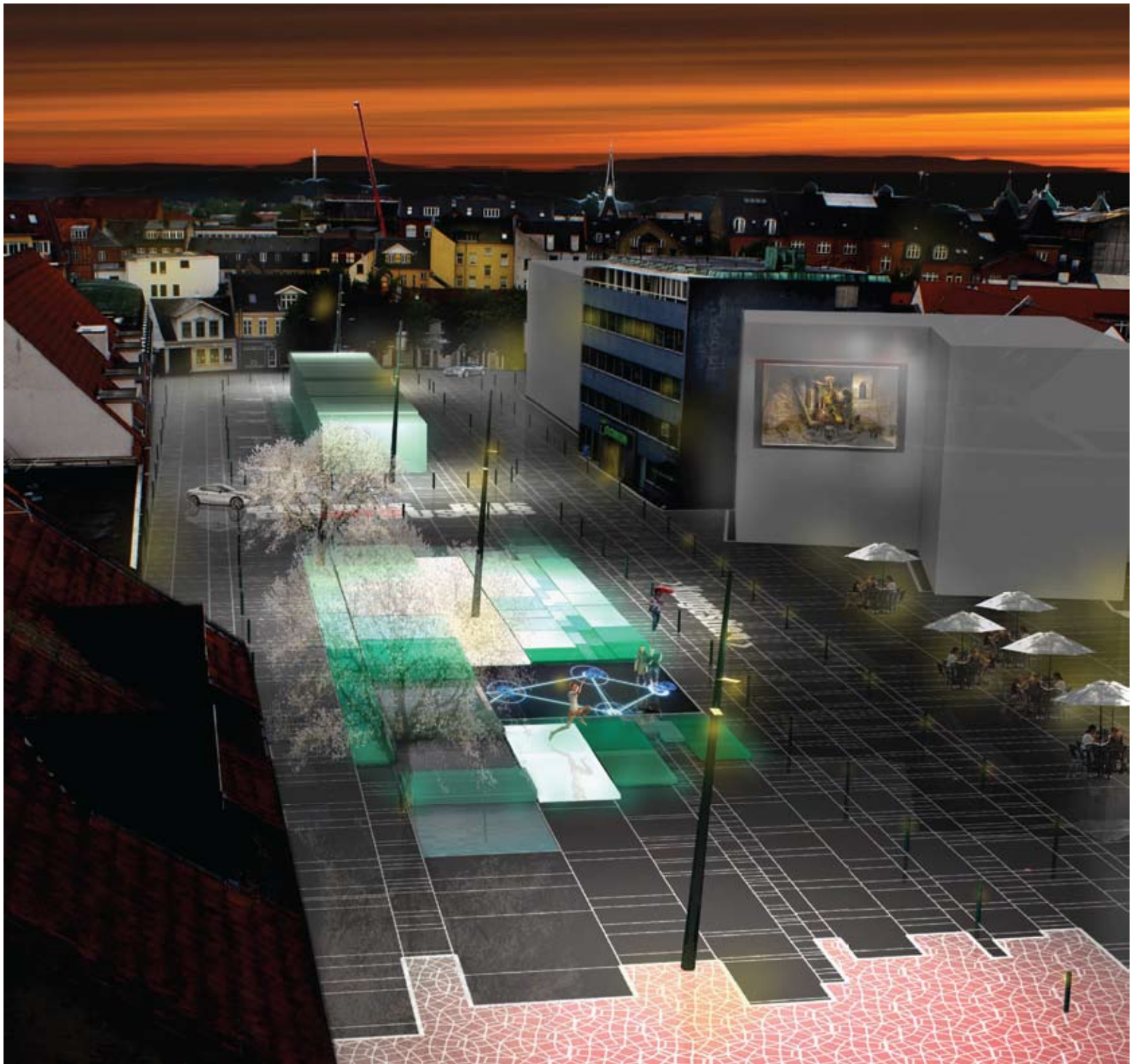


SQUARE

SQUARE - et multi-interaktivt byrum



SQUARE

Ambitionerne i projektet Square er at skabe en "båtplads" i den urbane skov. Et sted hvor byens borgere og gæster naturligt samles for at opleve, lege eller blot iagttage. Square får sin egen identitet blandt Odenses byrum. En identitet skabt af navnet, logoet og ikke mindst byrummets nye elementer og indretning. Square er et byrum med et stærkt urbant udtryk skabt af sort asfalt, lysende platforme og en stram, enkel geometri. Et byrum der rendefylder byens æstetik i en leg med bevægelse, lys og farver.

SQUARE - et multi-interaktivt byrum
at LEGE er at LEVE... "når man fysisk deltager i legen, bliver oplevelsen mere levende..."

Square består af 2 interaktive hovedelementer; PLATFORMS og SQUARE PLAY

- berøring - bevægelse - lys - oplevelse - aktiv - liv - glæde -
overraskende - spændende - spontanitet - forskelligheder - tilfældigheder -
overflader - rum - udtryk - materialer - sammenhæng - harmonisk - fleksibelt -

PLATFORMS
På området mellem parkering og Brandts Torv etableres Platforms. Området udgør ca. 1.000 kvm, som er inddelt i 60 felter af variable størrelser. Overfladen på felterne er fremstillet i et trykfølsomt, trykholdbart, transparent materiale.

farveskift - niveauskift = udtrykket skifter = oplevelsen skifter

De 60 rektangulære platforme/felter kan hæves og sænkes ved hjælp af hydraulik. Platformene aktiveres ved berøring, man træder, eller de kan styres fra eksternt sted. (programmeres). Samtidig, eller som selvstændigt udtryk, kan platformene udsende lys, som ligeledes aktiveres ved berøring eller styres eksternt/programmeres. Platforms er

foranderlige; til siddepladser i forbindelse med et musikarrangement, markedsplads, Bio, hæves til Catwalk, et landingslys til Brandts e.t.c. Kombinationsmulighederne mellem bevægelsesmonstre/lys er uendelige

Der etableres 3 spejlbassiner med programmerbare springvand/stavregn. Disse placeres, så de indgår sammen med platformene og herved øger oplevelsen.

SQUARE PLAY
I et område på 10 x 10 meter beliggende centralt i Platforms, etableres Square Play. Kvadratet er en stor trykfølsom overflade (•) - en multi touch skærm; som Apple's iPhone eller Mindstorm's iBar. (se planche)

Fladen aktiveres ved hjælp af berøring; med hænder eller fødder, eller som små spil, som vælges med tryk på gulvet eller styres fra eksternt sted. Spil kan være pong-tennis (vist på visualisering), skak, Simon memory, div. skolegårds-spil, eller... man kan også tegne/skrive på overfladen. Square Play kan også omdannes til f. eks. et aktivt scenegulv for udførende musikere, et eksperimenterende teater, eller...

Indenfor multi touch skærm-teknologien, kender vi endnu ikke begrænsningerne for, hvad der er muligt...

(•) teknologien (til udendørs brug) er p.t. under udvikling (vi har kontakten til udviklerne)
- med Square kan Odense blive "first mover" på denne teknologi!

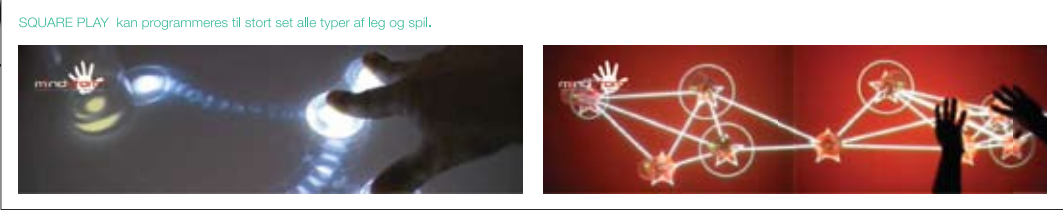
Square Play vil, med sin nyskabende form for byrumsaktivitet, uden tvivl appellere bredt.

SQUARE - trafik
Konkurrencens trafik- og parkeringsplan efterleves. Square "lægger den samme belægning" ud over hele byrummets gulv og differentierer den gående trafik fra den kørende med pullerter. Dette hjælper med at samle byrummet til et sammenhængende rum.



Plan i skala 1:700

Vindegade



SQUARE PLAY kan programmeres til stort set alle typer af leg og spil.

Brandts Torv

Pantheons Passage

Thermoplast tekst i "supergrafik" størrelse fortæller, hvor busserne skal holde og, hvor bilsterne skal køre ind i parkeringskælderen.

SQUARE - beplantning
Den eneste beplantning i byrummet er tre kirsebærtræer. Disse er valgt, fordi de så markant fortæller om årstidernes puls. Blomstringen kan sagtens konkurrere med alle byens øvrige kunstige syndtryk. Fraværet af planter i øvrigt understreger byrummets robuste karakter og understreger også, at alle byrum i byen netop ikke skal kunne det samme. Dette skal være med til at underbygge "arbejdsdelingen" mellem byens rum.

SQUARE - kontekst

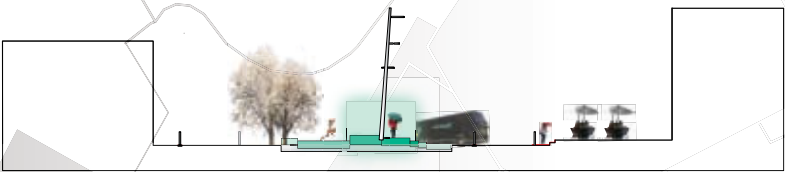
Brandts
Med Square sættes den kunstneriske standard allerede foran Brandts. Brandts Torv definerer sig som byrum tilhørende Brandts, mens Square er sit eget rum. Square vil skabe et oplevelsesrigt offentligt rum i tæt kontakt med og som optakt til Brandt Torv og Brandts.
Square vil som plads kunne bidrage til at iscenesætte Brandts ved hjælp af dens fleksibilitet, der kan tilpasses- og understrege de enkelte begivenheder og udstillinger.

Kultur-akse
Der vil være tale om en klar styrkelse af "Brandts-aksen" og Latinerkvarteret, da Square som byrum vil differentiere sig klart fra andre eksisterende byrum i Odense.

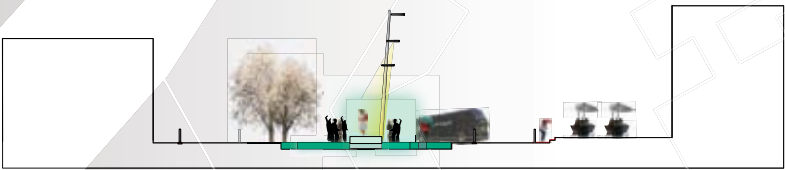
Danmarks kreative by
Odense sætter en ny standard for interaktive byrum med Square.

BELYSNING
SQUARE projektet arbejder med et simpelt belysningskoncept:
1. overordnet belysning etableres med Kanya master
2. sekundært ledelys etableres med Focus sticks
3. Platformene leverer oplevelsesbelysning

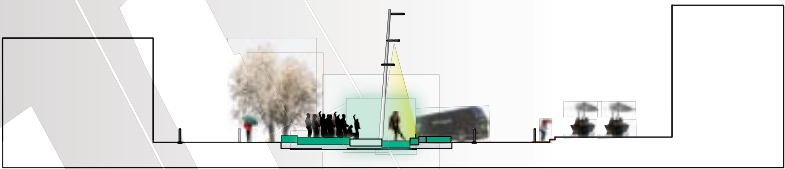




SNIT nord - syd gennem pladsen
De lysende platforme bevæger sig 'op og ned' i takt med berøring fra legende og vandrede gæster.

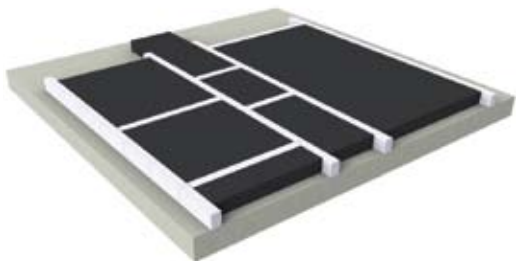


De lysende platforme er her arrangeret, så de kan anvendes som Catwalk i forbindelse med et outdoor modeshow.



De lysende platforme er her arrangeret, så de kan anvendes som scene for optrædende.

BELÆGNING
Pladsen belægges med hvide bånd af betonsten. Felterne mellem båndene fyldes ud med asfalt. Der skabes hermed et fleksibelt og oplevelsesrigt mønster med enkle - og relativt billige midler. Betonbåndenes hvide striber minder om knitstreger på asfalt - et af de mest basale 'legeredskaber'... Ved reparationer i pladsen berøres kun de felter, hvor der brydes op.



ØKONOMI
Nedenfor er opstillet anslået budget for realisering af SQUARE projektet.

Post	Beskrivelse	Mængde	Enhed	Enhedspris (kr.)	Pris (kr.)
1	Fjernelse, deponering af eksisterende arealer (areal over parkeringsareal/trafikareal)	3.700	m ²	150	555.000
2	Etablering af ny belægning (asfalt i hvide betonbånd)	3.200	m ²	1.500	4.800.000
3	Platforme (der forestår udsiktspladser omkring dette element, hvorfor prisen er meget usikker)	500	m ²	5.000	2.500.000
4	Square Play (der forestår udsiktspladser omkring dette element, hvorfor prisen er meget usikker)	100	m ²	25.000	2.500.000
5	Afslutning (primært belysning, samt beplantning)	-	-	-	1.000.000
Sum					11.355.000
6	Mobilisering, demobilisering og drift af arbejdsplads	-5	%	-	567.750
7	Risikoforbehold og uforsikret	-20	%	-	2.271.000
Total anslået udgift					kr. 14.193.750

SQUARE

Ambitionerne i projektet Square er at skabe en 'bålplads' i den urbane skov. Et sted hvor byens borgere og gæster naturligt samles for at opleve, lege eller blot iagttage. Square får sin egen identitet blandt Odenses byrum. En identitet skabt af navnet, logoet og ikke mindst byrummets nye elementer og indretning.

Square er et byrum med et stærkt urbant udtryk skabt af sort asfalt, lysende platforme og en stram, enkel geometri. Et byrum der rendyrker byens æstetik i en leg med bevægelse, lys og farver.

SQUARE - et multi-interaktivt byrum
at LEGE er at LEVE... "når man fysisk deltager i legen, bliver oplevelsen mere levende..."

Square består af 2 interaktive hovedelementer; PLATFORMS og SQUARE PLAY

- berøring – bevægelse – lys – oplevelse – aktiv – liv – glæde –
overraskende - spændende – spontanitet - forskelligheder – tilfældigheder – overflader – rum – udtryk - materialer – sammenhæng – harmonisk – fleksibelt –

PLATFORMS

På området mellem parkering og Brandts Torv etableres Platforms. Området udgør ca. 1.000 kvm, som er inddelt i 60 felter af variable størrelser. Overfladen på felterne er fremstillet i et trykfølsomt, trykholdbart, transparent materiale.

farveskift – niveauskift = udtrykket skifter = oplevelsen skifter

De 60 rektangulære platforme/felter kan hæves og sænkes ved hjælp af hydraulik. Platformene aktiveres ved berøring, man træder, eller de kan styres fra eksternt sted. (programmeres). Samtidig, eller som selvstændigt udtryk, kan platformene udsende lys, som ligeledes aktiveres ved berøring eller styres eksternt/programmeres. Platforms er foranderlige; til siddepladser i forbindelse med et musikarrangement, markedsplads, Bio, hæves til Catwalk, et landingslys til Brandts e.t.c. Kombinationsmulighederne mellem bevægelsesmønstre/lys er uendelige

Der etableres 3 spejlbasiner med programmerbare springvand/støvregn. Disse placeres, så de indgår sammen med platformene og hermed øger oplevelsen.

SQUARE PLAY

I et område på 10 x 10 meter beliggende centralt i Platforms, etableres Square Play. Kvadratet er én stor trykfølsom overflade (●) - en multi touch skærm; som Apple's iPhone eller Mindstorm's iBar. (se planche)

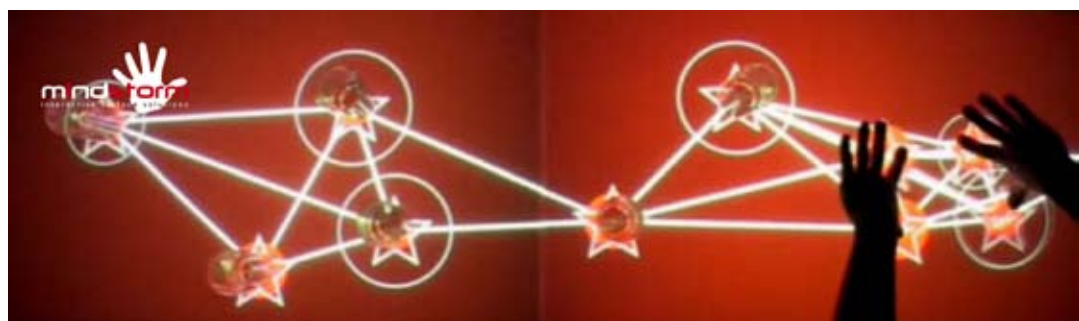
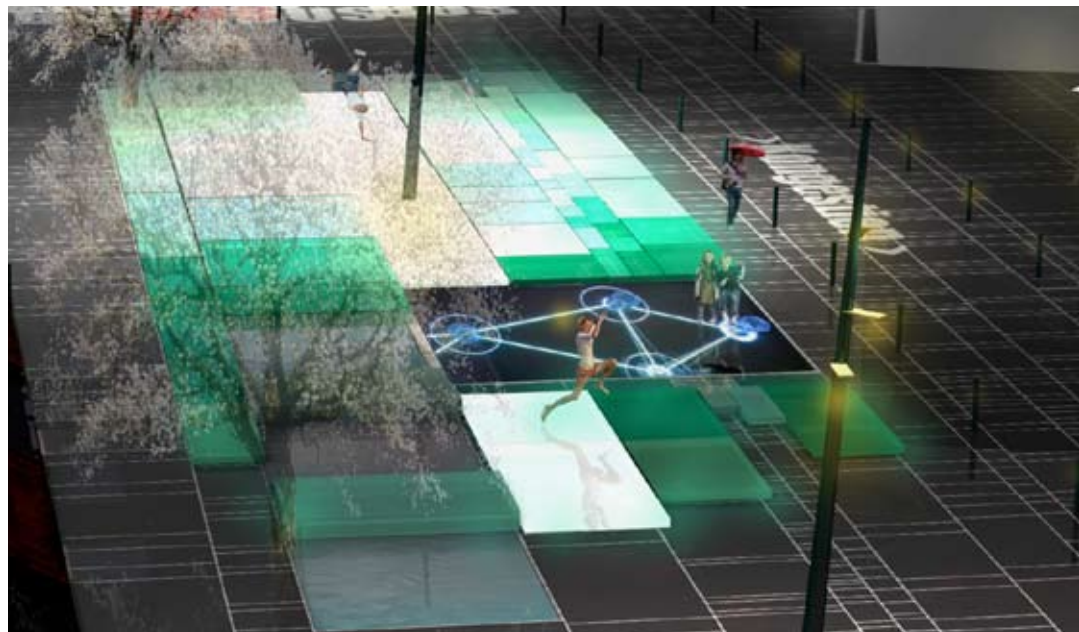
Fladen aktiveres ved hjælp af berøring; med hænder eller fødder, eller som små spil, som vælges med tryk på gulvet eller styres fra eksternt sted. Spil kan være pong-tennis (vist på visualisering), skak, Simon memory, div. skolegårdsspil, eller... man kan også tegne/skrive på overfladen. Square Play kan også omdannes til f. eks. et aktivt scene-gulv for udøvende musikere, et eksperimenterende teater, eller...

indenfor multi touch skærm-teknologien, kender vi endnu ikke begrænsningerne for, hvad der er muligt...

(●) teknologien (til udendørs brug) er p.t. under udvikling (vi har kontakten til udviklerne)

- med Square kan Odense blive "first mover" på denne teknologi!

Square Play vil, med sin nyskabende form for byrumsaktivitet, uden tvivl appellere bredt.



SQUARE - trafik

Konkurrencens trafik- og parkeringsplan efterleves. Square 'lægger den samme belægning' ud over hele byrummets gulv og differentierer den gående trafik fra den kørende med pullerter. Dette hjælper med at samle byrummet til ét sammenhængende rum. Thermoplast tekst i 'supergrafik' størrelse fortæller, hvor busserne skal holde og, hvor bilisterne skal kører ind i parkeringskælderen.

SQUARE - beplantning

Den eneste beplantning i byrummet er tre kirsebærtræer. Disse er valgt, fordi de så markant fortæller om årstidernes puls. Blomstringen kan sagtens konkurrere med alle byens øvrige kunstige synsindtryk. Fraværet af planter i øvrigt understreger byrummets robuste karakter og understreger også, at alle byrum i byen netop ikke skal kunne det samme. Dette skal være med til at underbygge 'arbejdsdelingen' mellem byens rum.

SQUARE - kontekst

Brandts

Med Square sættes den kunstneriske standard allerede foran Brandts. Brandts Torv definerer sig som byrum tilhørende Brandts, mens Square er sit eget rum. Square vil skabe et oplevelsesrigt offentligt rum i tæt kontakt med og som optakt til Brandt Torv og Brandts. Square vil som plads kunne bidrage til at iscenesætte Brandts ved hjælp af dens fleksibilitet, der kan tilpasses- og understrege de enkelte begivenheder og udstillinger.

Kultur-akse

Der vil være tale om en klar styrkelse af "Brandts-aksen" og Latinerkvarteret, da Square som byrum vil differentiere sig klart fra andre eksisterende byrum i Odense.

Danmarks kreative by

Odense sætter en ny standard for interaktive byrum med Square.

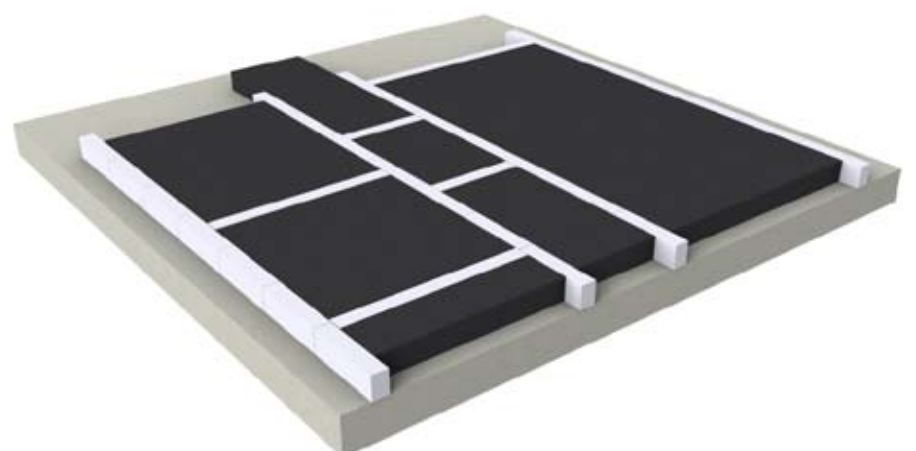
BELYSNING

SQUARE projektet arbejder med et simpelt belysningskoncept:

1. overordnet belysning etableres med Kanya master
2. sekundært ledelys etableres med Focus sticks
3. Platformene leverer oplevelsesbelysning

BELÆGNING

Pladsen belægges med hvide bånd af betonsten. Felterne mellem båndene fyldes ud med asfalt. Der skabes hermed et fleksibelt og oplevelserigt mønster med enkle - og relativt billige midler. Betonbåndenes hvide striber minder om kridtstreger på asfalt - et af de mest basale 'legeredskaber'.... Ved reparationer i pladsen berøres kun de felter, hvor der brydes op.



Post	Beskrivelse	Mængde	Enhed	Enhedspris [kr.]		Pris [kr.]	
1	Fjernelse, deponering af eksisterende arealer (areal over parkeringsareal fratrasket)	3.700	m2	kr	150	kr	555.000
2	Etablering af ny belægning (asfalt i hvide betonbånd)	3.200	m2	kr	1.500	kr	4.800.000
3	Platforms (der forestår udviklingsarbejde omkring dette element, hvorfor prisen er meget usikker)	500	m2	kr	5.000	kr	2.500.000
4	Square Play (der forestår udviklingsarbejde omkring dette element, hvorfor prisen er meget usikker)	100	m2	kr	25.000	kr	2.500.000
5	Aptering (primært belysning, samt beplantning)	-	-	-	-	kr	1.000.000
Sum						kr	11.355.000
6	Mobilisering, demobilisering og drift af arbejdsplads	~5	%	-	-	kr	567.750
7	Rådgiverhonorar og uforudseeligt	~20	%	-	-	kr	2.200.000
Total (anslåede udgift)						kr	14.122.750