

# SKY HILL

## **Sky Hill SHINE a LIGHT / DESIGN Competition 2021** *concurs de idei ... realizabile*



**Sky Hill SHINE a LIGHT / DESIGN Competition 2021** - este un concurs de design de obiect care își propune să ofere studenților, tinerilor artiști, arhitecți sau designeri sub 30 de ani, posibilitatea de a gândi și mai apoi de a realiza efectiv prototipul unui obiect de iluminat, fiind îndrumați în procesul de producție, pe parcursul unui workshop, de profesori și meșteri invitați.

### **Povestea pe scurt**

Dealul Cerului este un loc, un spațiu, pe care nu-l uiți ușor odată ce l-ai vizitat și asimilat.

Proiectul început în 2005 de Fundația Archaeus aici se dezvoltă an de an și continuă și în 2021. (vezi prezentarea în imagini din documentele atașate și aici

<http://www.studioarchaeus.ro/fundatia/img/proiecte/GENERAL%20PRESENTATION%20SKY%20HILL.pdf>).

Experimentul are invitați internaționali, care își prezintă cercetările și căutările pe diverse teme și se bucură de aprecieri unanime. Multidisciplinaritatea este o stare de spirit și un demers ce se dovedește a avea un potențial de excepție. Astfel, în toți acești ani, Fundația a invitat pentru workshop-uri sau prezentări: arhitecți, artiști, peisagiști, graficieni, muzicieni, fotografi, fashion designeri, parfumieri, psihologi, medici, fizicieni, artiști, regizori și creatori de film, master chef.....și nu în ultimul rând meșteri de la care s-au învățat tehnici uitate sau puțin folosite. Totul pentru excelență.

Dincolo de acest demers educativ, în 2011 a fost fondată o bibliotecă la care au acces toți participanții, oferind contextual ideal pentru lectură în aer liber și liniște deplină.

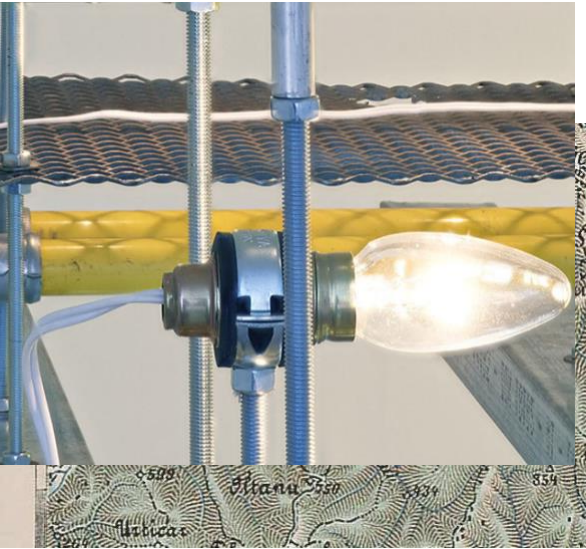
În 2014 Fundația a organizat primul concurs internațional de proiecte

**Sky Hill PRO/light/TYPE Competition 2014**, premiul I executându-se în vara aceluiași an. *Proiectul a fost premiat la Anuala de arhitectură a+a 2014 pentru cel mai bun proiect educațional.*

În 2017 Fundația a organizat al doilea concurs internațional de

proiecte

**Sky Hill PRO/light/WORK Competition 2017**, premiul I executându-se în vara aceluiași an și în 2018. *Proiectul a fost nominalizat la Bringing Light to life – Velux, Sofia în 2019 și la Bienala BETA 2020.*



**Sky Hill TOY/light Competition 2019**, premiul I executându-se în vara aceluiași an și 2020. *Proiectul a fost realizat și cu finanțarea din Timbrul de Arhitectură și aportul The Prince s Foundation.*

Mai mult de 93 de invitați/meșteri și peste 475 de studenți s-au bucurat în toți acești ani de facilitățile oferite de Fundație.

Pentru activitățile imediat următoare, Fundația are în vedere colaborarea cu tineri designeri, arhitecți, artiști, care iată, sunt invitați să exerseze poezia materiei pe un subiect plin de substanță cu implementarea de tehnologii manuale în obiectul contemporan de design.

### Considerație generală



Părăsirea sălașelor (*locuințe de vară realizate în special pentru migrarea temporară a sătenilor împreună cu animalele*) în zonă a început după 1995 și continuă într-un ritm accelerat. Pare că s-a mai stabilizat datorită crizei din 2008. Totuși, într-un capăt de lume în care fiecare sat are propriile tradiții, câteodată propria limbă (*vezi Ravenska*), există un potențial care poate fi "mobilizat", din perspectiva moștenirilor (*valea cu mori de la Rudăria, tradițiile locale*), din perspective naturale (*Rezervația Cheile Nerei, Cheile Minișului...sau speciile de fluturi și gize rare..etc*) și umane.

Meșteșuguri locale se mai păstrează odată cu știința oamenilor locului de a lucra cu pământul și... bucuria acestora de a munci.

Aceste mențiuni servesc drept premise de pornire în tema concursului și în modul de abordare a obiectelor propuse.

### Tema

Dintre toate simțurile cu ajutorul cărora omul percepe realitatea înconjurătoare, vederea prezintă o importanță deosebită, ea fiind poarta de acces a celor mai numeroase informații furnizate de lumea exterioară. Inițial, producerea luminii artificiale a fost dictată numai de nevoia continuării activității umane și în perioada când lumina naturală lipsea sau era insuficientă. Pe măsura dezvoltării civilizației umane, lumina a căpătat un rol tot mai complex, fiind asimilată ca element definitoriu al culturii și, uneori, substituind-o ca metaforă (om luminat = om cultivat), ea contribuind din plin nu numai la realizarea procesului muncii ci și la înfrumusețarea vieții, constituind în esență și noțiunea modernă de confort.



Pornind de la ideea ca designul este, înainte de toate, o activitate creatoare, integratoare de simboluri și semnificații, tema concursului este realizarea unor obiecte de iluminat, în mare parte din materiale naturale, unele puse la dispoziție de loc, altele aduse și puse în relație cu cele dintâi. Poziționarea geografică a taberei, face ca zona să fie una cu o bogată resursă de piatră naturală și tuf



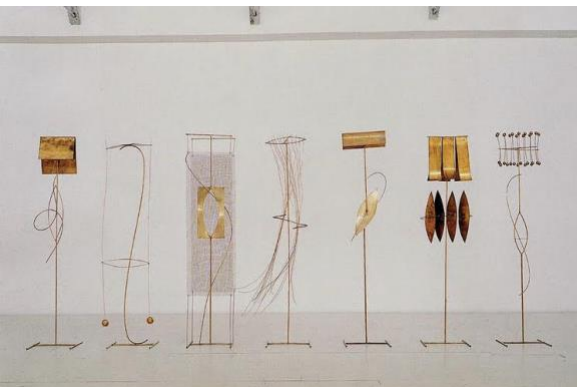
vulcanic, acestea fiind unele dintre materialele sugerate pentru a fi folosite în acest sens.

Numărul materialelor disponibile cu care se va lucra vor fi într-o varietate limitată și mai mult, obiectele propuse se vor limita la **maximum 3 materiale** care să fie folosite în fiecare propunere. Având în vedere caracterul meșteșugaresc pe care tabăra îl integrează, va fi obligatorie folosirea nuielor împletite în compozițiile propuse. Realizarea acestora, va fi făcută de un meșter invitat, prezent, care va executa în timp real, formele imaginate de către participanți din nuiete împletite. În felul acesta, fiecare participant va putea observa și învăța ce presupune acest meșteșug.

Alături de piatra mai sus menționată și nuietele împletite, se încurajează folosirea lemnului, a metalului sau a sticlei, toate acestea în asociere cu elementul central al temei, respectiv LUMINA. Se pot folosi surse de lumină clasice, sau diverse tehnologii moderne și se încurajează de asemenea utilizarea unor surse de lumină regenerabile, energia solară fiind în fapt sursa principală de alimentare electrică a spațiului de lucru.

Modul de lucru în care se va desfășura realizarea obiectelor este unul care dorește implicarea designerilor direct în procesul de execuție, în felul acesta stimulând un aspect esențial care de-a lungul timpului a existat în procesul de materializare a obiectelor gândite de designeri și anume folosirea creierului mîinii în materializarea ideilor proprii. Este un aspect esențial ca un designer, artist sau arhitect să fie familiar cu diferite procese de lucru și tehnici de prelucrare a diverselor materiale. Acest mod de însușire a procesului creativ stimulează imaginația într-un mod unic, care doar prin implicarea directă și dobândirea de noi cunoștințe practice se poate regăsi. Realizarea obiectelor se va face utilizând scule de mână, atât electrice cât și clasice în asociere cu diverse tehnici tradiționale.

Luând în considerare materialele naturale și modul de lucru în care se va desfășura realizarea obiectelor, rezultatele căutate sunt unele cu semnificație, sincere, care să surprindă mai degrabă niste subtilități ale materialelor, proporții corecte, chestionări creative sau ale relației lor în raport cu materia, scara umană și/ sau percepția prin simțuri.



## Materiale

**Piatra de carieră și tuf vulcanic** (diferite dimensiuni și forme; posibilitate de prelucrare brută a materialului în vederea obținerii unor forme specifice),

**Lemn** (diferite profile și esențe; material cu posibilități multiple de experimentare, de la tehnici în vederea modificării suprafeței acestuia, prin ardere spre exemplu, până la modalități tehnice de chertare și îmbinare a diferitelor elemente).

**Nuietele împletite/material obligatoriu** (pot fi modelate în diferite volume, relativ ușor și în timp nu foarte îndelungat; se pot face diferite forme care să blocheze lumina, sau să îi servească pe



post de abajur, etc. toate aceste forme vor fi modelate de un meșter cu aceasta specializare),

**Sticla** (forme simple, tăiere bruta, prelucrare de baza - șlefuire cant, găurire),

**Metal** (sugerăm folosirea sa ca structură sub o formă primară a materialului; se dorește evitarea sudurilor).

Oricare materiale s-ar folosi se cere și chestionarea acestora în raport cu timpul și cu atingerea...

## Sintetic

**Temă** - lampa cu picior H max = 2.00 m,

**Materiale** - folosirea a maxim 3 materiale alese dintre; piatră de carieră sau tuf vulcanic / lemn / piese metalice / sticlă și obligatoriu impletitură de nuiete sau pai lat.

**Concurs deschis** – Concursul se adresează studenților arhitecți, arhitecților, designeri, artiștilor plastici sub 30 de ani. Maxim 2 / echipă.

## Calendar 2021

- V Martie 26 - Lansarea concursului
- D Aprilie 25 - Formulare întrebări
- D Aprilie 30 - Răspuns la întrebări
- L Mai 10 - Termen înscriere în concurs
- D Mai 23 / 24.00 -Termenul limită de trimitere online a proiectelor în layout-ul stabilit prin regulament,
- V Mai 28 - Selecția celor 10-12 proiecte finaliste, autorii urmând să participe la atelierul de prototipare scara 1:1,
- V Iunie 18 / 27 - Atelier internațional de prototipare Dealu Cerului 2021
- S Iunie 26 - Jurizarea și festivitatea de anunțare a câștigătorilor premiilor concursului 2021,
- \* 2021 / 2022 - Itinerare în expoziții diverse.

## Formate

Pe formatul vertical 40x150 cm conform layout anexat acestei

## teme și regulamentul de concurs

### Juriu

RO - Maria Neneciu	- Romanian Design Week
FR - Fabien Barrero-Carsenat	- designer FBC
RO - Radu Abraham	- designer RA
RO - Ovidiu Hrin	- grafician SYNOPSIS
RO - Cosmin Gălățianu	- arhitect STARH și UAUIM
RO - R / Marius Miclăuș	- Fundația ARCHAEOUS

### Premii\*

**Premiul 1** - diplomă de excelență și suma de 200 euro,  
Prezentarea pe site-ul Fundației Archaeus a proiectului,  
Statutul de invitați la Tabăra Dealu Cerului din 12 iulie – 2 august 2021 (acoperirea cheltuielilor de participare, cazare și masă)  
Publicarea proiectului în reviste partenere și expunerea acestuia la evenimente organizate de către Fundația Archaeus,

**Premiul 2** – diplomă de excelență și 150 euro,  
Prezentarea pe site-ul Fundației Archaeus a proiectului,  
Statutul de invitați la Tabăra Dealu Cerului din 12 iulie – 2 august 2021 (acoperirea cheltuielilor de participare, cazare și masă)  
Publicarea proiectului în reviste partenere și expunerea acestuia la evenimente organizate de către Fundația Archaeus,

**Premiul 3** – diplomă de excelență și 100 euro,  
Prezentarea pe site-ul Fundației Archaeus a proiectului,  
Publicarea proiectului în reviste partenere și expunerea acestuia la evenimente organizate de către Fundația Archaeus,



Sumele din premii vor putea fi acoperite în bani sau/si produse/vouchere din partea sponsorilor. Acestea pot să crească funcție de liniile de finanțare găsite pe întreaga derulare a competiției.

### Criterii de apreciere

- Cel mai important cuvânt în proiect este – expresia în relația cu

### lumina

- Realizarea unui obiect de design integrat în temă, cu semnificație și sens,
- Mijloace minime - efect maxim într-un raport just scară - lumina - buget - creativitate,
- Inovație în realizarea structurii și a montajului acesteia, transport,
- Interpretarea spiritului locului

### Unele mai tehnice...

1. **Promotorul** concursului este Fundația Archaeus / România.  
2. **Secretariatul** este asigurat de departamentul de specialitate al Fundației, cu sediul în Timișoara, Str. Cosminului nr. 3, cod poștal 300586, tel./fax: +40745637735.

e-mail:

office@studioarchaeus.ro,

www.studioarchaeus.ro/fundatia,

3. **Modalitatea de comunicare** cu concurenții va fi exclusiv în scris pe adresa de mail - [office@studioarchaeus.ro](mailto:office@studioarchaeus.ro) sau pe facebook / Fundația Archaeus. Toate răspunsurile la întrebări vor fi sistematizate într-un material care va fi uploadat pe pagina de facebook și vor fi trimise pe mail.

După finalizarea concursului secretariatul va publica galeria proiectelor.

4. **Înscrierea** la concurs este gratuită și se face în perioada 26 martie -10 mai 2021 prin trimiterea pe mail a unei cereri de înscriere. Odată înscris, concurentul va primi materialele, prin e-mail.

5. **Întrebări** și răspunsuri adresate de către concurenți se vor face numai în termenul stabilit pentru aceasta și numai în scris. Acestea vor fi formulate în limba română și engleză. Răspunsurile vor fi postate pe site sau pe facebook. Lista finală a răspunsurilor va fi disponibilă pe pagina de facebook și pe mail fiecărei echipe înscrise.

6. **Predarea** va fi online direct pe adresa de mail de mai sus, obligatoriu până la ora 24:00 a datei de 23 mai 2021. **Important** – format denumire proiect.zip în care se vor afla 4 directoare JPG 300 DPI, JPG 75 DPI, PDF și CREDITE. În primele trei se vor posta afișul la rezoluțiile indicate, iar în directorul credite se vor afla 3 documente - pe format A4, scris cu Times new roman 11, titlul proiectului/autor(i)/echipa de lucru/toate datele de contact(*credite.doc*). CV-urile membrilor echipei în același format (*CV nume proiect.doc*) și lista de materiale necesare și bugetul în euro estimat al prototipului. (budget proiect.doc name).

Planșele nu vor conține nume distinctive ale autorilor.

Fiecare echipă va primi un cod (la înscriere) pe mail, care se va

înscrie pe planșe electronic, secretariatul va dezvălui codul după votul și decizia juriului.

7. **Contestații.** Evaluarea juriului nu poate fi contestată, este definitivă și irevocabilă.

8. **Proprietate intelectuală** Utilizarea de imagini și/sau texte în discursul conceptului și al proiectului, mai mult decât citarea, se va face cu respectarea dreptului de autor al titularilor. Promotorul nu va fi responsabil nici de eventuale tentative de plagiat, nici de utilizarea fără permisiune a nici unor materiale grafice de către concurenți.

Fundația Archaeus este beneficiarul și realizatorul proiectelor prototipate. Echipa câștigătoare va cesiona exclusiv, drepturile





patrimoniale pentru punerea în operă și pentru utilizarea imaginilor proiectului, a fotografiilor, filmelor etc. în scopuri de promovare. Drepturile morale și calitatea de autor rămân echipei câștigătoare, iar promotorul se obligă să menționeze numele autorilor în toate materialele de promovare. O eventuală discuție asupra vânzării obiectului realizat va avea la bază un contract între părți.

### **9. Obligațiile câștigătorului concursului**

Selecționații concursului vor participa la atelierul de prototipare. Refuzul acestora, nejustificat, de a duce pînă la capăt această misiune asumată prin prezentul regulament, de concurs, dă dreptul Fundației Archaeus de retragere “morală” a premiului și de a oferi echipei clasate pe poziția următoare în concurs, toate oportunitățile primilor înscriși.

**10. Dispoziție finală.** Predarea proiectului reprezintă acceptul apriori al acestor condiții fără nici un alt contract sau înscris între părți.

Martie 26, 2021 – Fundația Archaeus



### Note

- \* Sumele cuvenite ca premii menționate mai sus se impozitează conform Codului fiscal în vigoare și se oferă în lei la cursul BNR.
- În cazul selecției pentru atelierul de prototipare sunt acoperite cheltuielile de cazare, materiale, instrumente și scule de lucru.
- Credite fotografice – Radu Abraham , arh. Ovidiu Micșa, arh. Marius Miclăuș.

Imagini selecții:

<http://www.arnaudeubelen.be/index.html?fbclid=IwAR0WSrC0PLi0iJyHeDySmMFJCpZilJBW9kAv2L0fmitte8oZulzwcD4aSEYA>

Fundația Archaeus –

[www.studioarchaeus.ro](http://www.studioarchaeus.ro)

<http://www.arhiforum.ro/agenda/dealu-cerului-proiect-2013>

[www.borangic.com](http://www.borangic.com)

<http://e-zeppelin.ro/>

<http://www.studioarchaeus.ro/fundatia/img/proiecte/GENERAL%20PRESENTATI ON%20SKY%20HILL.pdf>

*Organizator*  
*Parteneri strategici*  
*Sponsori*  
*Parteneri media*

**Fundația Archaeus**  
**Radu Abraham / RA design, archaeus s.r.l., UAR, Velux**  
**Archaeus s.r.l. / EETIM s.r.l. / MOD Studio**  
**Zeppelin / Arhitectura/ Igloo Arhitext**