

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Interiér jako hra

Vlada Zheleznova

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Design

Specializace Produktový design

Bakalářská práce

Interiér jako hra

Vlada Zheleznova

Vedoucí práce: doc. Mga. Zdeněk Veverka

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019 podpis autora

Poděkování

Chěla bych touto cestou poděkovat doc. MgA. Zdeňku Veverkovi za profesionální konzultace a pomoc při vzniku mé bakalářské práci, za podporu a cenné rady, které ovlivnily konečný výsledek. Dále bych chtěla poděkovat Ing. Stanislavu Melkovi za pomoc při realizaci modelu.

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE.....	1
	2.1 Téma a důvod jeho volby.....	1
	2.2 Cíl práce	1
3	PROCES PŘÍPRAVY A POPIS DÍLA	2
	3.1 Proces přípravy	2
	3.2 Popis díla.....	2
4	VÝROBA MODELU A VOLBA MATERIÁLŮ.....	3
	4.1 Volba materiálů.....	3
	4.2 Výroba modelu	3
5	SLABÉ A SILNÉ STRANKY VÝROBKU.....	3
6	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	4
	6.1 Knižní a periodická literatura.....	4
	6.2 Internetové zdroje.....	4
7	RESUMÉ.....	5
8	SEZNAM PŘÍLOH	6

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Zájem o tvůrčí činnosti se u mě projevili už v dětství, když se moji rodiče rozhodli provést rekonstrukci našeho bytu. Matka a otec řešili, jak bude vypadat náš nový byt: stěny, podlaha, nábytek a dekorace. Také jsem se toho chtěla účastnit, a tak jsem začala vymýšlet, jak by mohl vypadat můj vlastní pokoj. Nečekaně mě to zaujalo a ze všeho nejvíc mě bavilo promýšlet detaily. Tehdy jsem ale ještě nevěděla, že se tomu říká design. Od té doby jsem pak navštěvovala hodiny kreslení a malování na umělecké škole pro děti.

Když přišel čas volby střední školy, maminka byla proti tomu, abych spojila svůj život s uměním a designem, proto mi rodiče sami vybrali zaměření mého dalšího studia – ekonomii. Když však viděli, že mě studium ekonomie nebaví a nemám žádnou motivaci se v tomto směru dále rozvíjet, dovolili mi, abych si sama vybrala vysokou školu. Rozhodla jsem se, že si splním svůj sen a budu studovat design v zahraničí. Byla jsem přesvědčena, že zkušenost vysokoškolského vzdělání na univerzitě v zahraničí pro mě bude skvělou příležitostí k růstu a získání nových znalostí a dovedností.

Během studia oboru Produktový design na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara jsem zjistila, že mě baví navrhovat nejen věci do interiéru, ale i předměty každodenní potřeby (navrhovali jsme skoro všechno – od šachů po autobusové zastávky). Jsem vděčná svým učitelům za takovou příležitost a za nové zkušenosti, které jsem získala během studia a které určitě využiji i v budoucnu.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

2.1 Téma a důvod jeho volby

Nejvíc mě zaujalo téma „interiér jako hra“. Vždy mě bavilo vymýšlet doplňky do interiéru a byla jsem zvědavá, jak se mi to podaří propojit s hrou. Dlouho jsem přemýšlela, co bych mohla navrhnout: nějaké svítidlo, kus nábytku nebo prolézačku do dětského pokoje? Vzhledem k tomu, že téma, které jsem si zvolila, bylo poměrně volné, nemohla jsem se rozhodnout, co přesně budu dělat. Později mě ale napadla otázka: Co člověk udělá jako první, když vstoupí do bytu? Odpověď byla téměř automatická: Svlékne se a odloží tašku. V ten moment jsem už věděla, že budu navrhovat věšák. Je to věc, kterou člověk používá každý den, vidí ji jako jednu z prvních, když přijde domů, a jako poslední, když odchází.

2.2 Cíl práce

Chtěla jsem navrhnout kus nábytku, který by byl nejen zábavný, ale plnil i praktickou funkci, aby se jednalo o věc, kterou by lidé mohli používat každý den. Interiérový prvek, u kterého se lze na okamžik zastavit, chvíli si pohrát a alespoň nějakou dobu nepřemýšlet o každodenních problémech a množství práce, kterou je třeba udělat. Měl by v sobě obsahovat prvky hry a zároveň vypadat esteticky.

3 PROCES PŘÍPRAVY A POPIS DÍLA

3.1 Proces přípravy

Nejprve jsem udělala rešerši výrobků splňujících stanovená kritéria a hledala inspiraci na stránkách typu behance.net a pinterest.com. Všechny výrobky, které mě zaujaly, měly jeden společný bod – jednalo se o věci pro každodenní potřebu, ale před jejich použitím musel člověk něco udělat, například stisknout tlačítko nebo sejmout kryt. Byl v tom určitý prvek hry, člověk musel s objektem spolupracovat, aby ho mohl použít. (*Příloha 1*)

Inspirovala jsem se dětskými stolními hrami jako Člověče, nezlob se! a Labyrint. Drážky na věšáku svým tvarem připomínají cestičky, po kterých hráči posouvají své figurky, zatímco válečky plní roli figurek. (*Příloha 2*)

3.2 Popis díla

Věšák se skládá ze dvou druhů dřevěných desek s vyfrézovanými drážkami a z kovových válečků. Před pověšením oděvu by se měl člověk zamyslet a poté posunout váleček na vhodné místo (například nahoru, když chce pověsit kabát, nebo dolů, když chce odložit tašku).

V průběhu konzultací vznikly tři základní varianty. První varianta obsahuje matematicky navržené drážky, po nichž se posouvají dřevěné válečky. Centrální dráha pro pohyb válečků může být umístěna uprostřed dřevěných desek nebo může sledovat jejich tvar a vést po obvodu. Model by byl vyroben z jednoho druhu světlého dřeva a v určitých místech opatřen barevným nátěrem za účelem zvýraznění detailů. Drážky u druhé varianty jsou umístěny náhodně, ale základní geometrický tvar zůstává stejný. Model by byl vyroben ze dvou druhů dřeva (tmavého a světlého) a válečky z kovu. Díky náhodně umístěným drážkám získává výrobek organičtější tvar. Základ varianty číslo tři už nemá pravidelný geometrický tvar, imituje kus neopracovaného stromu. Drážky jsou stejně jako u druhé varianty umístěny náhodně. Model by byl vyroben ze dvou druhů dřeva a válečky z kovu. (*Příloha 4*)

Zvolila jsem variantu číslo dva, která v sobě kombinuje „chaos“ (náhodně umístěné drážky) a „řád“ (geometrický tvar základní desky). Myslím si, že věšák je univerzální a bude se hodit do většiny interiérů. Udělala jsem průzkum mezi svými kamarády a známými a většina z nich zvolila druhou variantu.

4 VÝROBA MODELU A VOLBA MATERIÁLŮ

4.1 Volba materiálů

Pro svůj model jsem zvolila dva druhy dřeva: lískový ořech a jasan. Použití dřeva je velkým trendem při zařizování interiérů a jasan je jedním z nejčastěji používaných druhů dřeva. Dobře se obrábí a má vysokou pevnost. Jedním z nejdůležitějších kritérií, proč jsem zvolila tento druh dřeva, jsou dobře viditelné rýhy vytvářející krásný vzorek.

Jako kontrast ke světlému dřevu jasanu jsem zvolila lískový ořech, který má tmavě hnědou barvu, je tvrdý a pevný, dobře obrobitelný a je velmi ceněn pro svou nezaměnitelnou kresbu.

Válečky pro zavěšení oblečení jsou vyrobeny z kovu (pro prototyp modelu jsem použila 3D tisk s povrchovou úpravou imitující kov).

4.2 Výroba modelu

Rozměry věšáku jsou 870 x 330 x 45 mm. Jako první jsem pomocí frézy na dřevo vyrobila zkušební model z HPL desek, abych zjistila, zda byly správně zvoleny rozměry věšáku a zda nebude problém s posouváním válečků v drážkách. (*Příloha 5*)

Dalším krokem byla příprava masivu. Udělala jsem spárovku sloužící k odstranění vnitřního pnutí a k zamezení možnému prohnutí desky.

Třetím krokem bylo použití frézy, s jejíž pomocí jsem věšák vytvarovala podle svého návrhu. Finální úpravy spočívaly v broušení, voskování a lepení dvou desek k sobě. Místo laku jsem použila vosk, který dodá dřevu přirozenejší vzhled a zpevní povrch. (*Příloha 6*)

Válečky se skládají ze dvou částí – ze základové a vrchní části. Obě byly navrženy tak, aby z nich oblečení nepadalo. Vyrobila jsem je pomocí 3D tisku, vytmélila a nastříkala barvou imitující kov. (*Příloha 7*)

Zavěšení je provedeno pomocí závěsných lišt takovým způsobem, aby mezi věšákem a stěnou nebyla žádná mezera. Šrouby budou skryty uvnitř zadní části základové desky a věšák bude působit dojmem, že přiléhá ke zdi.

5 SLABÉ A SILNÉ STRANKY VÝROBKU

Za hlavní silné stránky mnou navrženého věšáku považuji atraktivitu a univerzálnost designu, dále pak kombinaci praktické funkce a prvku hry. Domnívám se, že daný výrobek může dodat interiéru bytu na jedinečnosti.

Slabou stránkou je absence možnosti sejmutí horní desky (dřevěné desky jsou slepeny k sobě) a obtížné utírání prachu v drážkách při uklízení. Myslím si však, že tento problém lze snadno vyřešit pomocí vysavače.

6 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

6.1 Knižní a periodická literatura

1. Hradecká, Jana a kolektiv. Škola interiérového designu.
Praha: 2013, Grada Publishing a.s., ISBN 978-80-247-3559-7
2. FAIR, Marcus. Design 21. století.
Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-970-2
3. Brooker, Graeme. Co je interiérový design?.
Praha: Slovart, 2010. ISBN 978-80-7391-435-6

6.2 Internetové zdroje

1. extra-nabytek.cz. Druhy dřeva na nábytek [cit. 2019- 04- 11].
Dostupné z: <https://www.extra-nabytek.cz/clanky/druhy-dreva-na-nabytek>
2. uromag.ru. Co je skandinávský styl bydlení? [cit. 2019- 04- 22]
Dostupné z: <https://www.euromag.ru/specprojects/boconcept/chto-takoe-skandinavskij-stil/>
3. Ikea, internetový obchod [cit. 2019- 04- 19]
Dostupné z: https://www.ikea.com/cz/cs/ideas/201941_idip18a/

6 RESUME

С раннего детства меня интересовал дизайн интерьера, а именно мебели, поэтому для защиты степени бакалавра я выбрала тему: «Интерьер как игра».

Мне было интересно, как я смогу соединить предмет интерьера и элементы игры вместе, и что очень важно, чтобы результат моей работы был функциональный и при этом сохранил свой эстетический внешний вид.

После долгих размышлений, я решила делать вешалку для одежды. Одной из главных причин моего выбора - желание сделать вещь, которая бы использовалась каждый день, это первое что видит человек, когда возвращается домой и последнее, когда уходит.

Я хотела сделать вещь, у которой можно было бы на время остановиться, поиграть и не думать о проблемах и работе, над теми вещами, которыми у взрослого человека забита голова каждый день.

Вдохновением для моей работы послужили настольные игры, дорожки расположенные в деревянных досках напоминают карту, по которой игроки двигаю свои фигурки, а вместо фигурок выступают цилиндры (на которые вы можете повесить свою одежду).

Вешалка для одежды состоит из двух деревянных досок, которые в свою очередь изготовлены из разных пород деревьев (ясень-светлое дерево и тёмное как противопоставление-лесной орех. Дерево я выбрала не просто так, это большой тренд в дизайне мебели, ясень и лесной орех хорошо поддаются обработке, прочные и у них хорошо видна структура. Цилиндры изготовлены из металла (для прототипа модели я использовала 3d печать, с дальнейшей обработкой поверхностей, имитация металла).

Размеры вешалки 870 x 330 x 45 мм. Нужную форму доскам придала фреза для дерева, а цилиндры, распечатанные на 3d принтере, я шлифовала и покрывала краской, чтобы они выглядели как металлические.

У каждой вещи есть свои сильные и слабые стороны, сильной стороной своей вешалки я считаю универсальность дизайна, комбинация практической функции и элементов игры. Думаю, что этот предмет интерьера может добавить вашей квартире уникальности и неповторимости.

Слабой стороной является невозможность отсоединения деревянных досок друг от друга, для того чтобы вытереть пыль, решить эту проблему можно с помощью пылесоса.

7 SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA 1: Rešerše

Zdroj: 1 <https://www.behance.net/gallery/21357109/Armstrong-light-trap->

2 <https://www.behance.net/gallery/14348851/Prism>

3 <https://www.behance.net/gallery/61279381/KOELLEN-TRYK>

4 <https://www.behance.net/gallery/61279007/KOELLEN-BOOKSHELF>

PŘÍLOHA 2: Inspirace

Zdroj: 1 <https://www.larakids.ru/catalog/product/brio-nastolnaya-igra-labirint-brio/>

2 <https://blog.aport.ru/nastolnye-igry-dlya-kompanii-top-10-razvlechenij-dlya-posidelok>

PŘÍLOHA 3: Skici

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 4: Zakladní varianty

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 5: Technické parametry

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 6: Proces výroby

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 7: Proces výroby

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 8: Finální pohledy

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 9: Finální pohledy

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 10: Finální pohledy

Zdroj: vlastní obrázek

PŘÍLOHA 1: Rešerše

Zdroj: 1 <https://www.behance.net/gallery/21357109/Armstrong-light-trap>

2 <https://www.behance.net/gallery/14348851/Prism>

3 <https://www.behance.net/gallery/61279381/KOELLEN-TRYK>

4 <https://www.behance.net/gallery/61279007/KOELLEN-BOOKSHELF>

1



2



3



4



PŘÍLOHA 2: Inspirace

Zdroj: 1 <https://www.larakids.ru/catalog/product/brio-nastolnaya-igra-labirint-brio/>

2 <https://blog.aport.ru/nastolnye-igry-dlya-kompanii-top-10-razvlechenij-dlya-posidelok/>

1

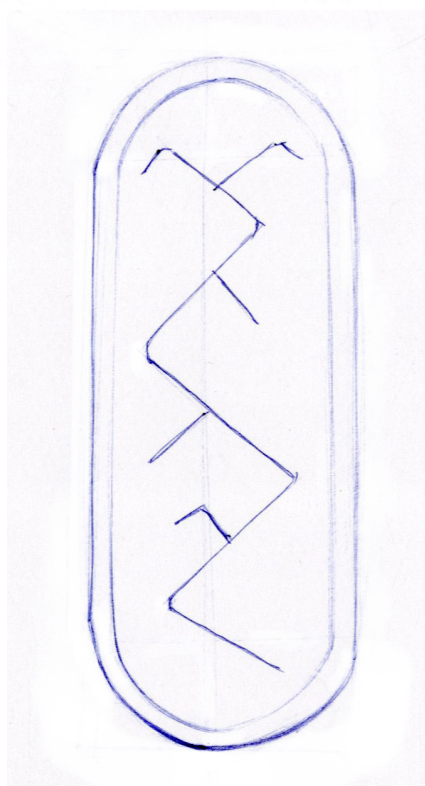
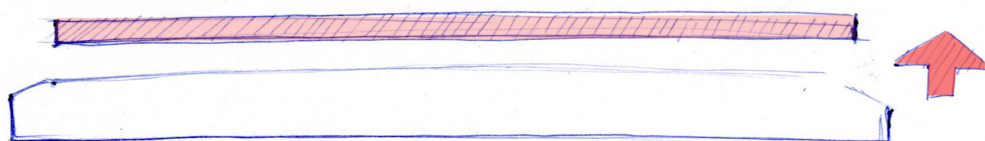
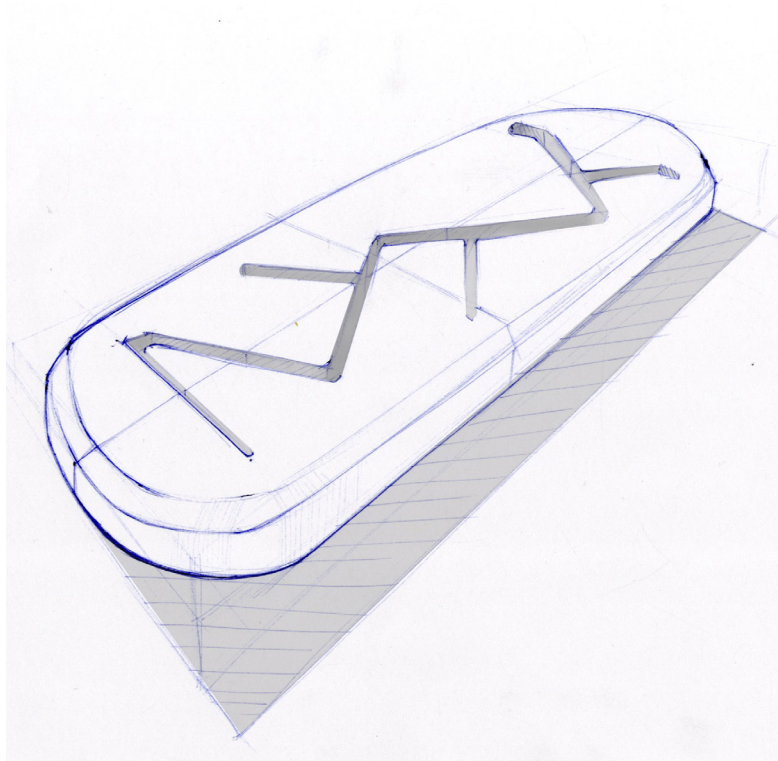


2



PŘÍLOHA 3: Skici

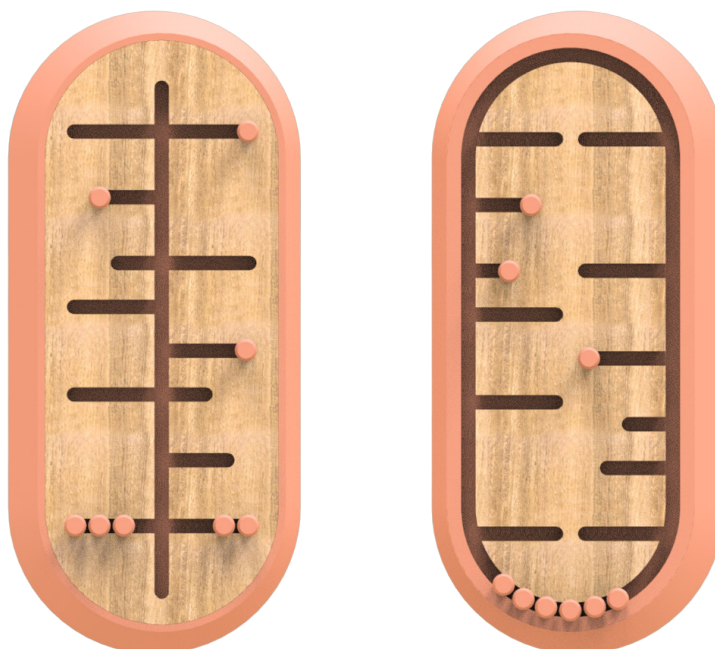
Zdroj: vlastní obrázek



PŘÍLOHA 4: Zakladní variánty

Zdroj: vlastní obrázek

1. variáanta(a,b)



2. variáanta

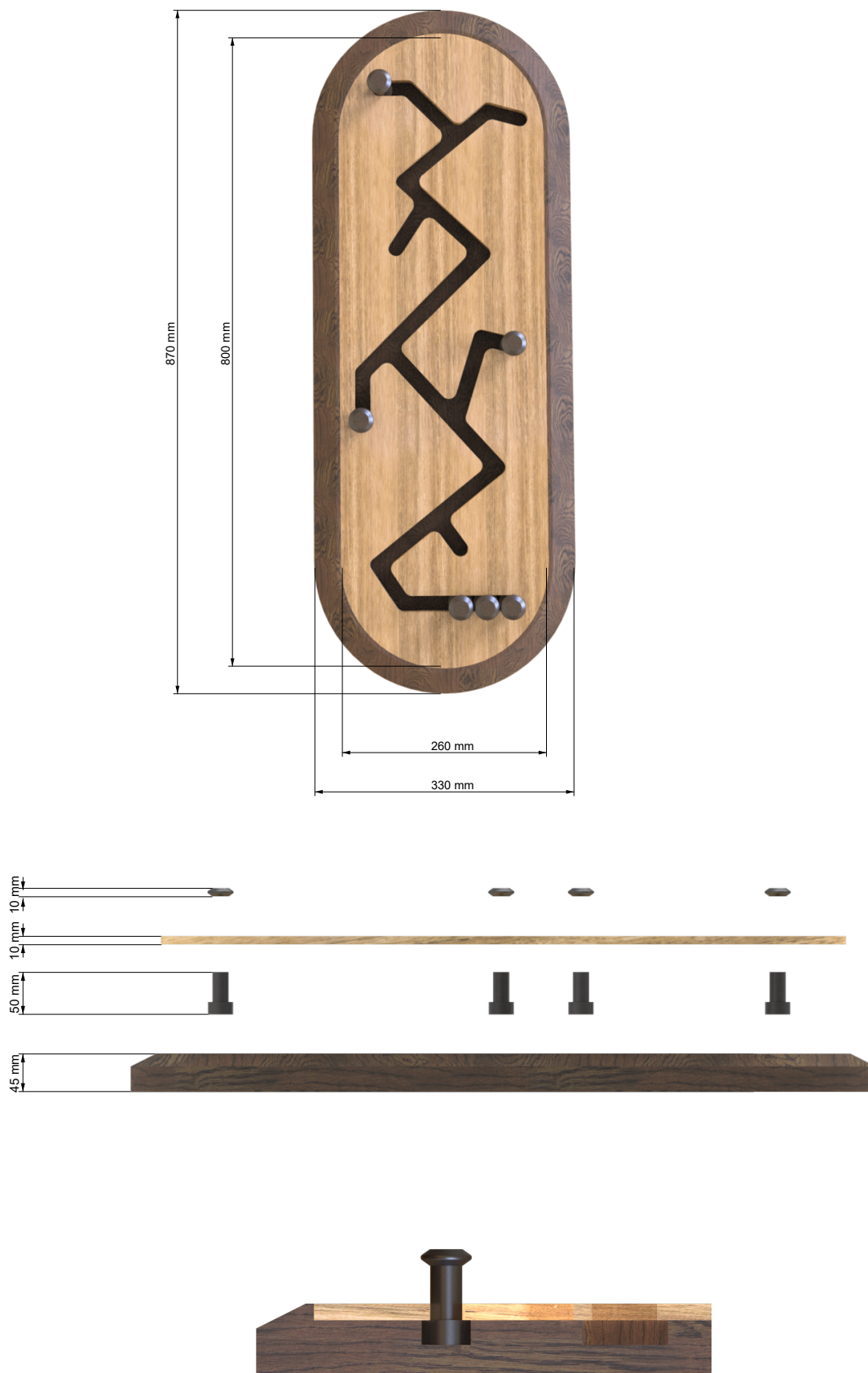


3. variáanta



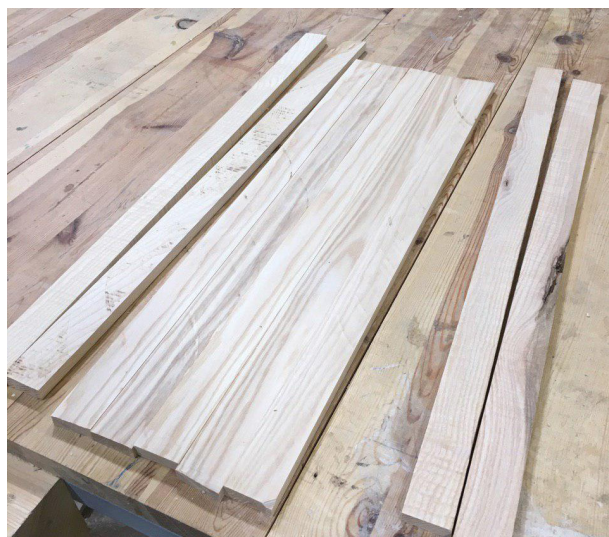
PŘÍLOHA 5: Technické parametry

Zdroj: vlastní obrázek



PŘÍLOHA 6: Proces výroby

Zdroj: vlastní obrázek



PŘÍLOHA 7: Proces výroby

Zdroj: vlastní obrázek



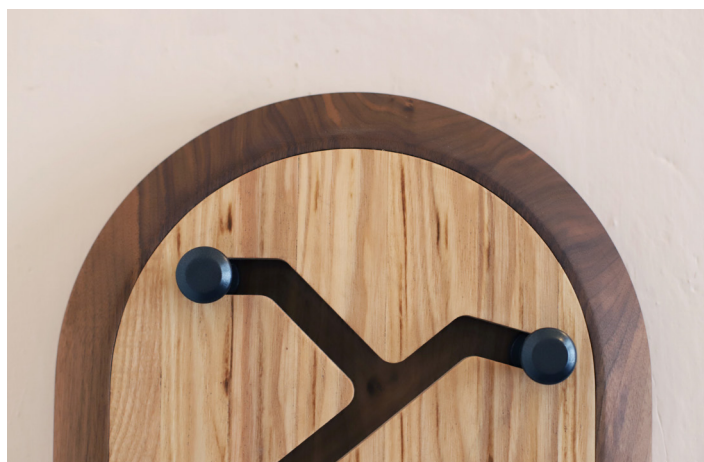
PŘÍLOHA 8: Finální pohledy

Zdroj: vlastní obrázek



PŘÍLOHA 9: Finální pohledy

Zdroj: vlastní obrázek



PŘÍLOHA 10: Finální pohledy

Zdroj: vlastní obrázek

