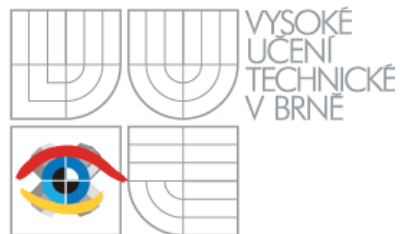


VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ART

ATELIÉR PRODUKTOVÉHO DESIGNU
STUDIO PRODUCT DESIGN



FAKULTA
VÝTVARNÝCH
UMĚNÍ

NÁVRH INTERIÉRU KAVÁRNY
DESIGN OF COFFEE HOUSE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIPLOMA THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

BcA. KATEŘINA ZEMÁNKOVÁ

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

akad. soch. ZDENĚK ZDAŘIL

OPONENT PRÁCE
OPONENT

doc. PhDr. Zdeno Kolesár, Ph.D.

BRNO 2014

DOKUMENTACE VŠKP

K obhajobě bylo předloženo 5 obrazových příloh a 1 model židle (momentálně ve výrobním procesu)



GAP chair, ocel, překližka, čalounění, 70 x 50 x 45 cm, 2014



GAP chair, ocel, překližka, čalounění, 70 x 50 x 45 cm, 2014



Interiér kavárny



Interiér kavárny



Interiér kavárny



Interiér kavárny

OBHAJOBA VŠKP

První část mojí praktické diplomové práce tvoří návrh interiéru kavárny, která se nachází v historické budově na náměstí Svobody v Mohelnici. Celý dům je v současné době v rozsáhlé rekonstrukci a v jeho prostorách se bude kromě kavárny nacházet i vinný sklípek, bar, hudební klub, kancelářské prostory a hotelové pokoje. Zdivo je tvořeno převážně z cihel a stropy ve většině místností zdobí historické klenby. Požadavkem klienta bylo celý komplex těchto prostor materiálově a stylově sjednotit.

Pro svoji praktickou diplomovou práci jsem se rozhodla zabývat návrhem kavárny, která je umístěna v přízemí a s největší pravděpodobností bude nejčastěji navštěvovaným prostorem celé budovy. Výrazným prvkem v interiéru jsou právě cihlové stěny a klenuté stropy, které jsem se rozhodla zachovat pro jejich osobitost. Podlaha je tvořena pohledovým betonem, který celkový dojem lehce surového prostoru ještě více umocňuje.

Celková rozloha kavárny je něco málo přes 80m a vejde se do ní maximálně 25 hostů. Dvě podélné místnosti mají minimum oken, a tak bylo potřeba celý prostor uměle osvětlit, ale zároveň kavárně zachovat jistý nádech intimity.

Druhým důležitým bodem mého návrhu byl design židle, která by stylově sjednotila prostor kavárny, nijak ho nenarušovala a zároveň nabízela pohodlné sezení. Konstrukci židle tvoří kovové nohy, které svojí výškou přecházejí až do područek. Samotný sedák je složen z překližky, potažené měkkým polstrováním a čalouněním. Stejně je řešena i spodní část područek, které kopírují tvar těch kovových a tvoří tak zajímavé setkání dvou materiálů. Vzniklá mezera mezi nimi slouží ke snadné manipulaci s židlí. Veškeré úhly židle na sebe vzájemně navazují a vytvářejí příjemnou grafickou souhru. Celá konstrukce respektuje přísné zásady ergonomie.

Nábytek kromě křesílek tvoří jednoduché stoly s masivní dřevěnou deskou a bílý laminátový barový pult s masivní povrchovou deskou. Návaznost na design židle je patrná na spodní kovové konstrukci, která kopíruje tu laminátovou. Ve stejném principu jsou provedeny i vrchní úložné prostory na nádobí, s tím rozdílem, že kovová konstrukce je pro jistou symetričnost ve vrchní části nábytku. Třetí systém slouží jako úklidová jednotka. Kovová konstrukce v tomto případě tvoří celý tvar prvku a nese v sobě keramické dvoj-umyvadlo s dřevěným odkapávačem a několika příčkami na utěrky.

Zadní místnost má o poznání intimnější atmosféru a jsou v ní tři páry židlí s menšími stolky. Přední místnost je naopak světlejší s velkou lavicí k sezení. V kavárně je k dispozici velká knihovna a několik deskových her, volně k zapůjčení. Celá atmosféra podniku má evokovat spíše soukromé obývací prostory, než veřejný podnik.

Při návrhu interiéru kavárny jsem vycházela jak z požadavků klienta, tak z vlastního konceptu tzv. „ideální kavárny“, který jsem podrobněji popsala ve své teoretické diplomové práci (str. 42, kapitola 4.). Všechny místnosti jsou nekuřácké a neposkytují přístup k wifi internetovému připojení. Cílem mého návrhu bylo vytvořit kavárnu, která bude stylově zapadat do většího komplexu, ale zároveň bude mít svůj vlastní charakter. Kavárnu, ve které by spolu lidé komunikovali a cítili se dobře. A kavárnu, která by i díky nabízeným knihám a hrám alespoň částečně navázala na historický význam původních kaváren.