

Portfolio

Andrea Řečinská 2021

Vzdělání

od 2016

Technická univerzita v Liberci
FUA fakulta umění a architektury
Design prostředí

2012 - 2016

Střední škola oděvního a grafického designu
Lysá nad Labem
Textilní výtvarnictví

Praxe

2019 - 2020

Kodaň
Dánsko

CITA - Centre for Information Technology and Architecture
design researcher
3D tisk s roboty; celulóza a sklo

2019

Kamennický Šenov
Česká republika

Preciosa
designer světél
navrhování světelných instalací

2016

ZŠ Lysá nad Labem
Česká republika

Návrh a v realizaci odpočinkový a pracovní kout pro 1. a 2. roč-
níky Základní školy J.A. komenského Lysá nad Labem (kout je
uzpůsobený pro práci s Montessori pomůckami)

2015

Praha
Česká republika

IKEA come-in
návrh a realizace instalace v dětském oddělení

Ocenění

2019

Crystal challenge
Minkovice
Druhé místo

2018

Start-up Student Business Club
Projekt Dekatoh
První místo

Folklor v soudobém designu

Vzor a jeho transformace

Implicitní dynamika

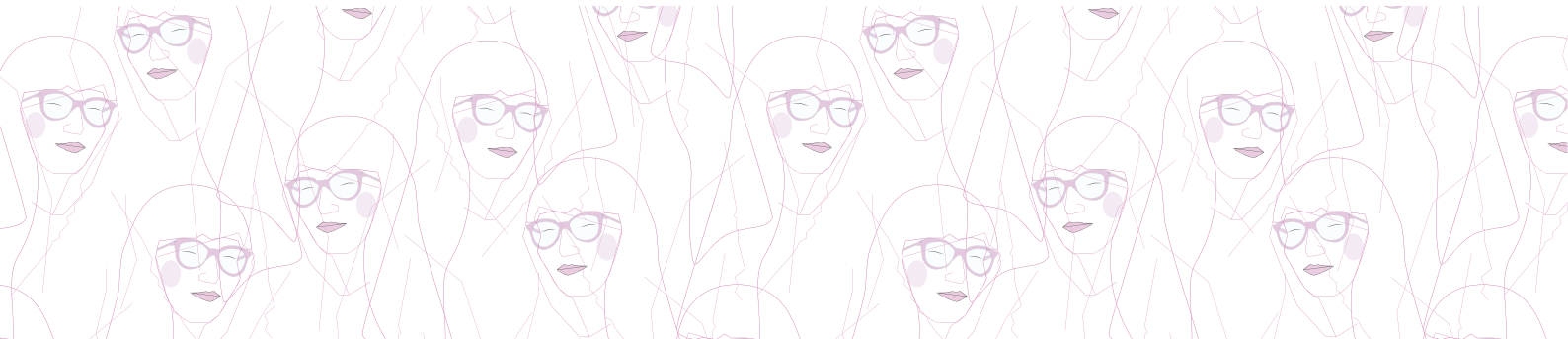
Analogové fotografie

Kdo jsem?

Ještěd f kleci

Crystal challenge

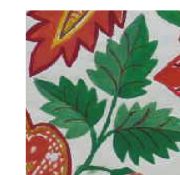
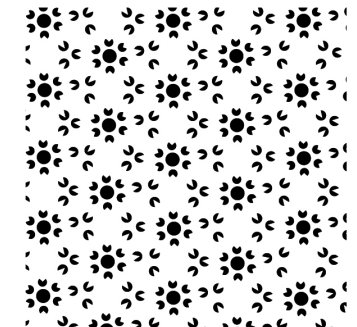
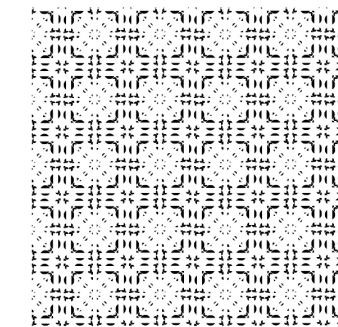
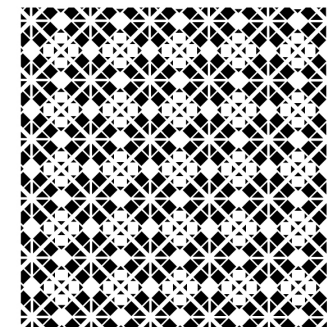
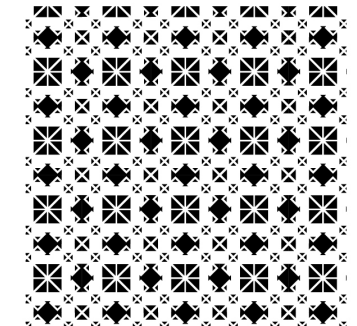
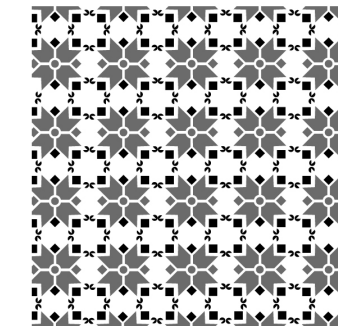
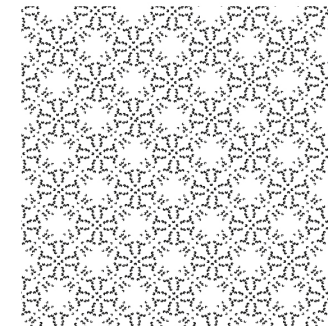
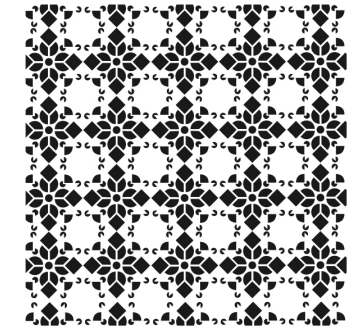
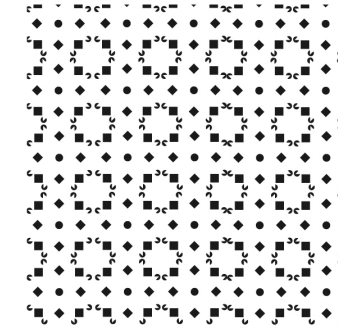
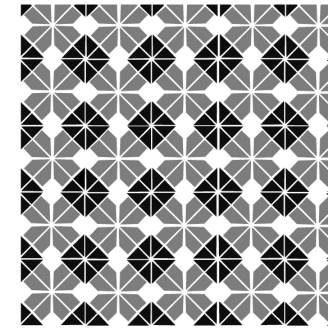
Dekatoh



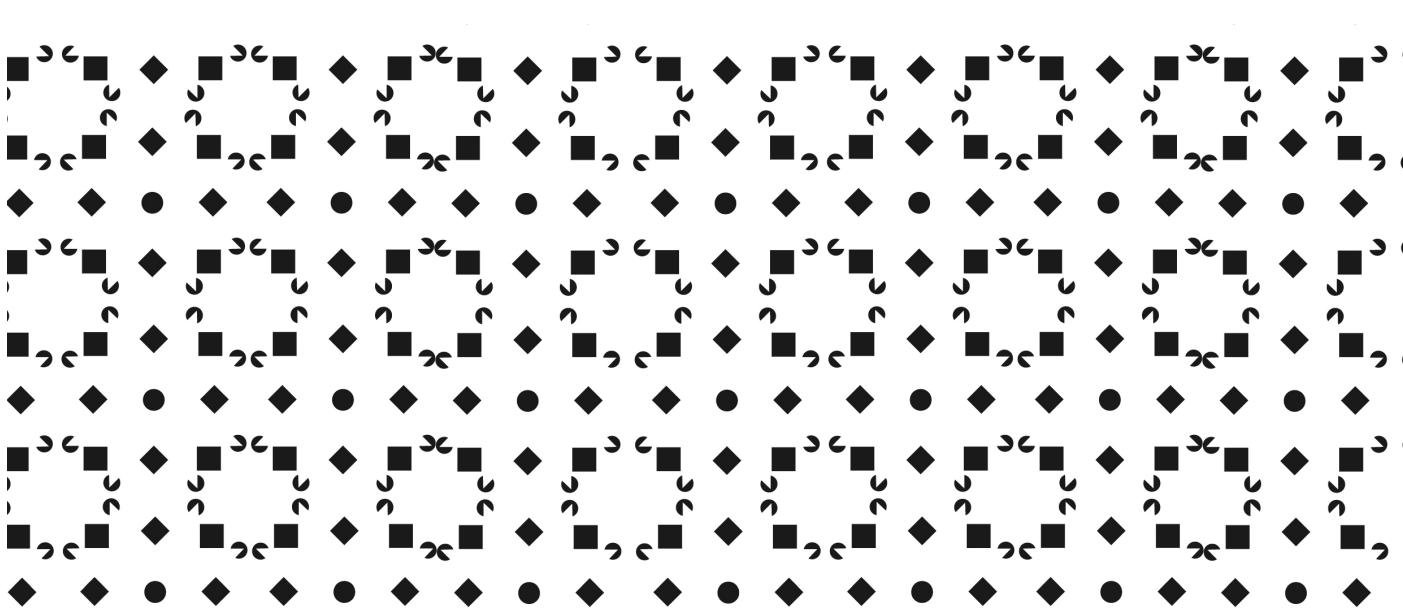
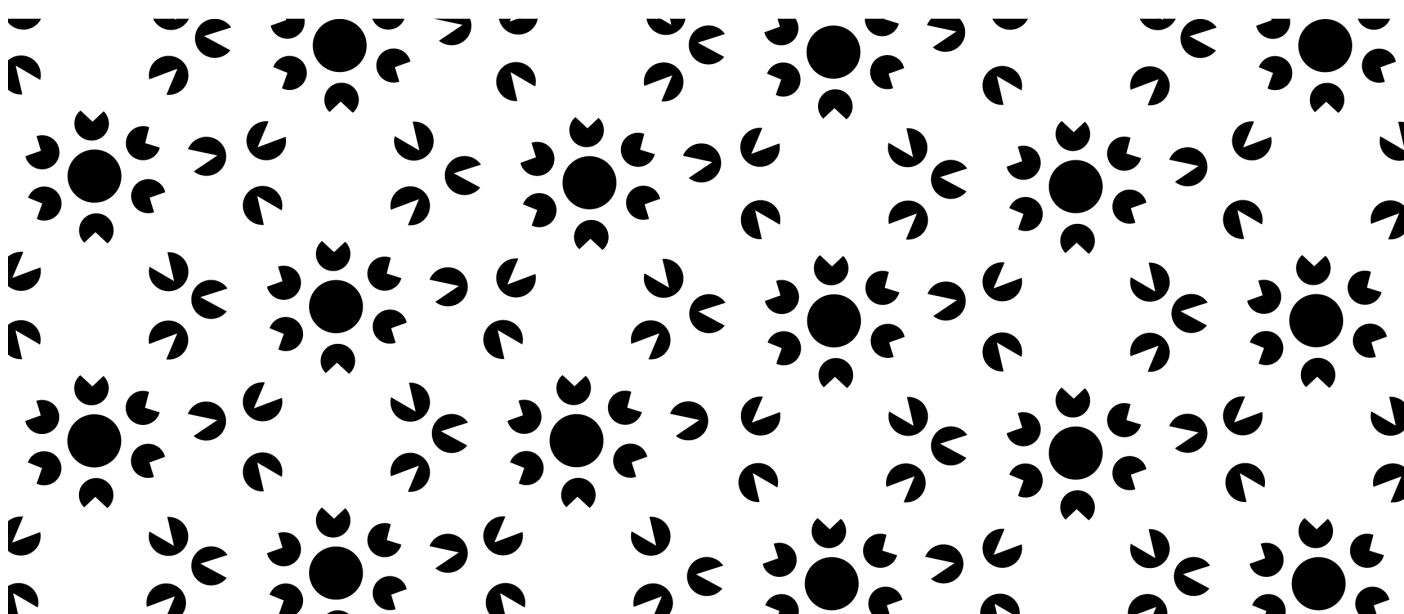
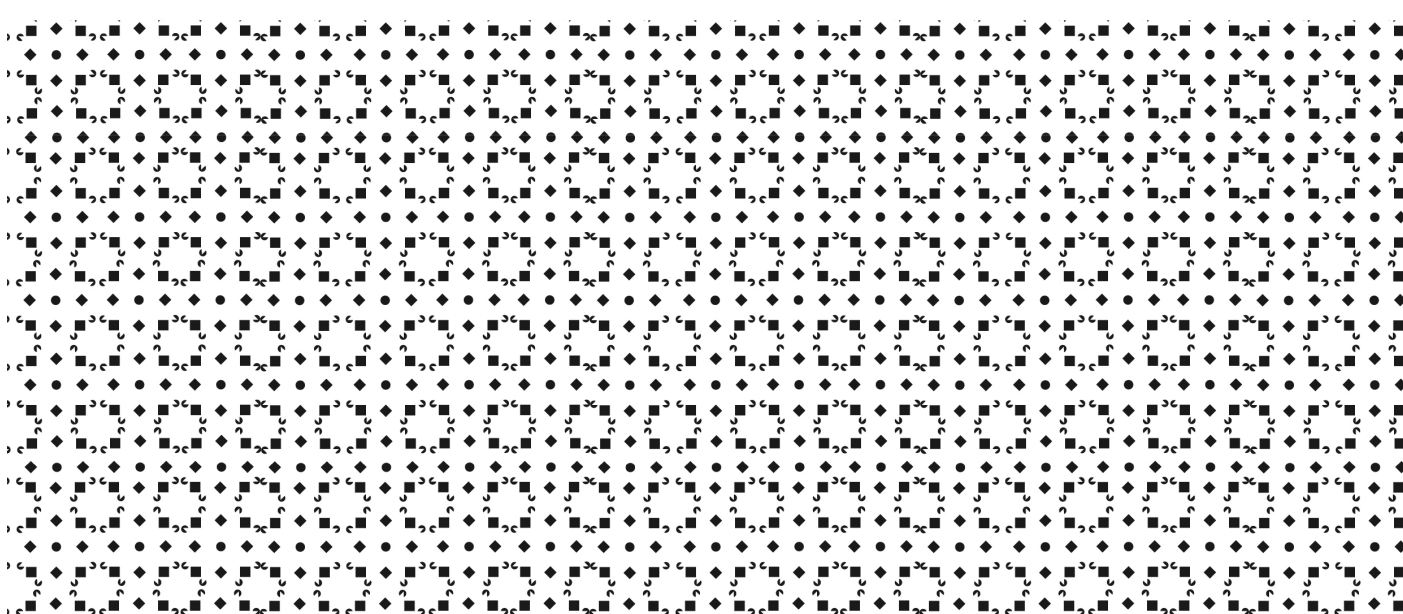
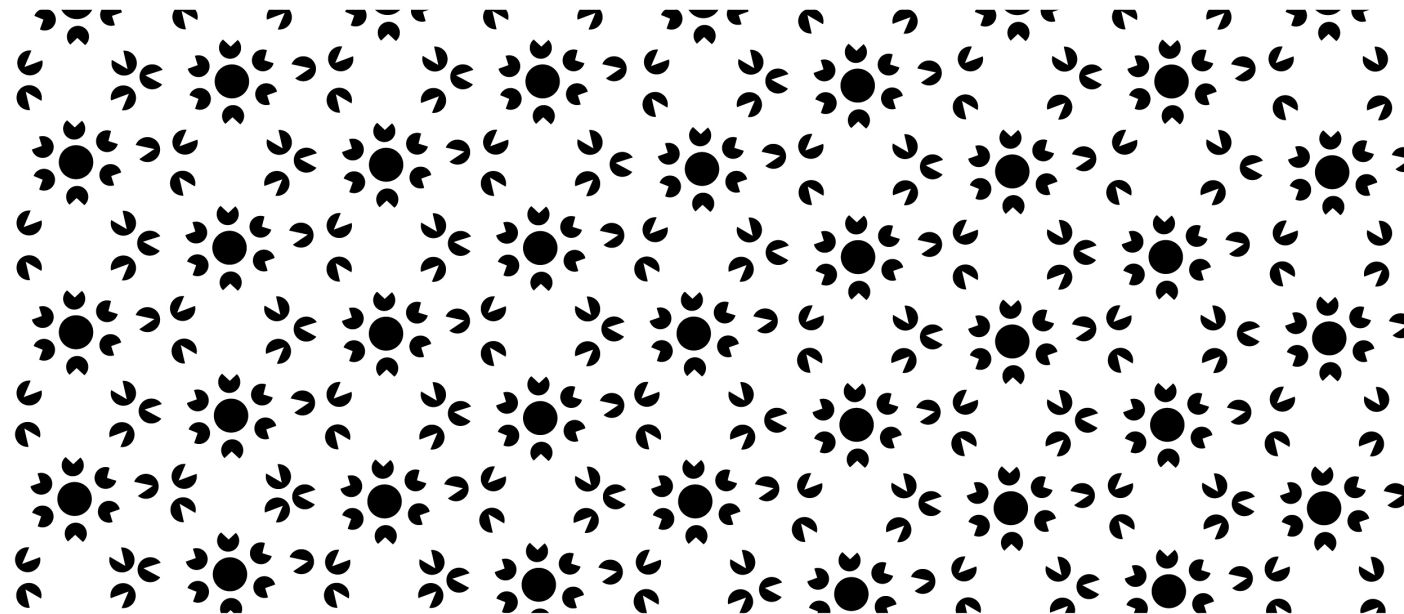
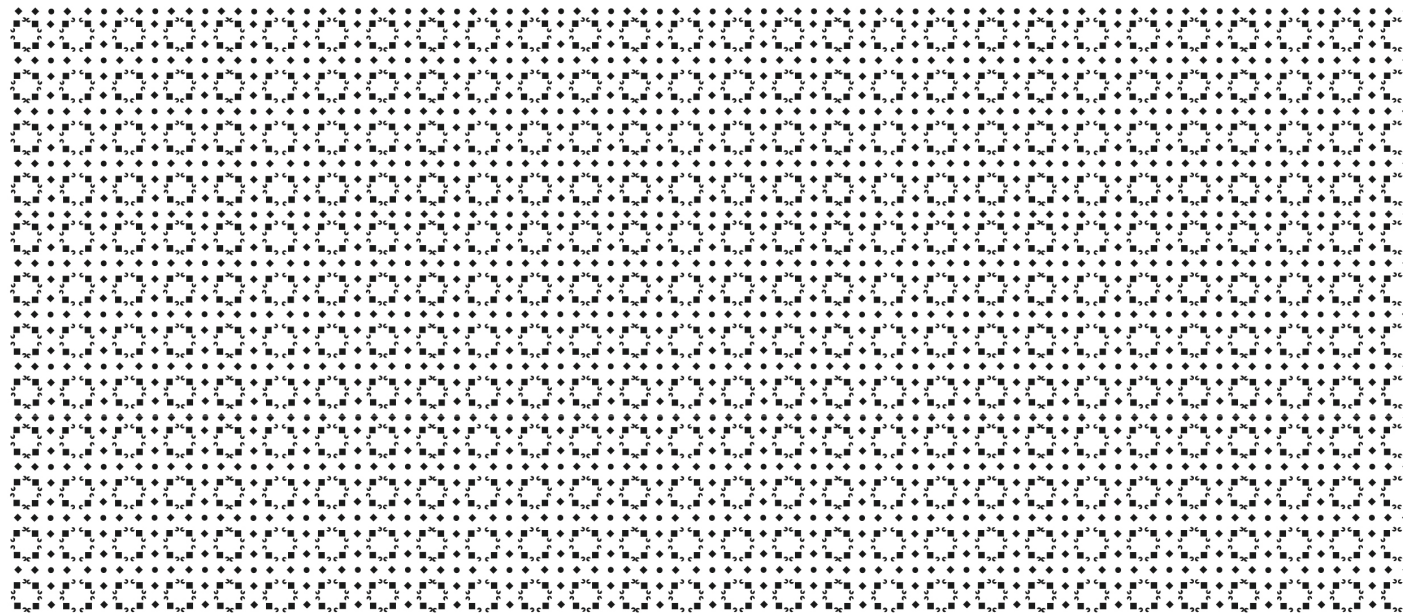
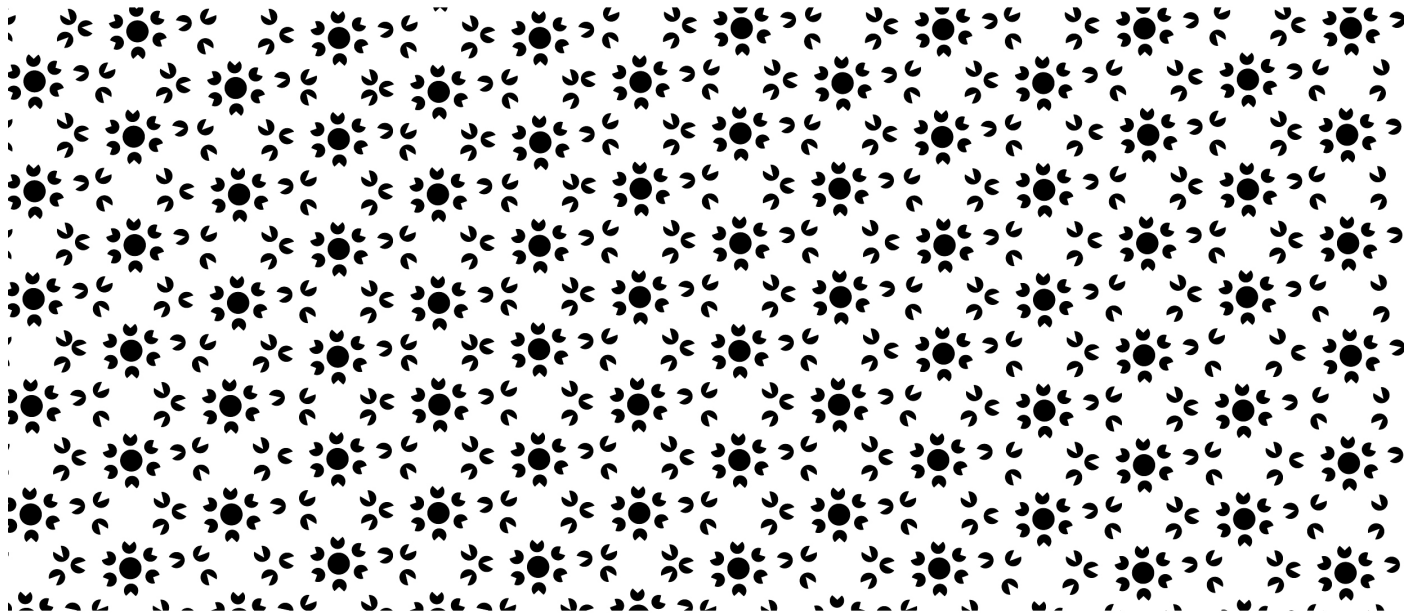
Folklor v soudobém designu

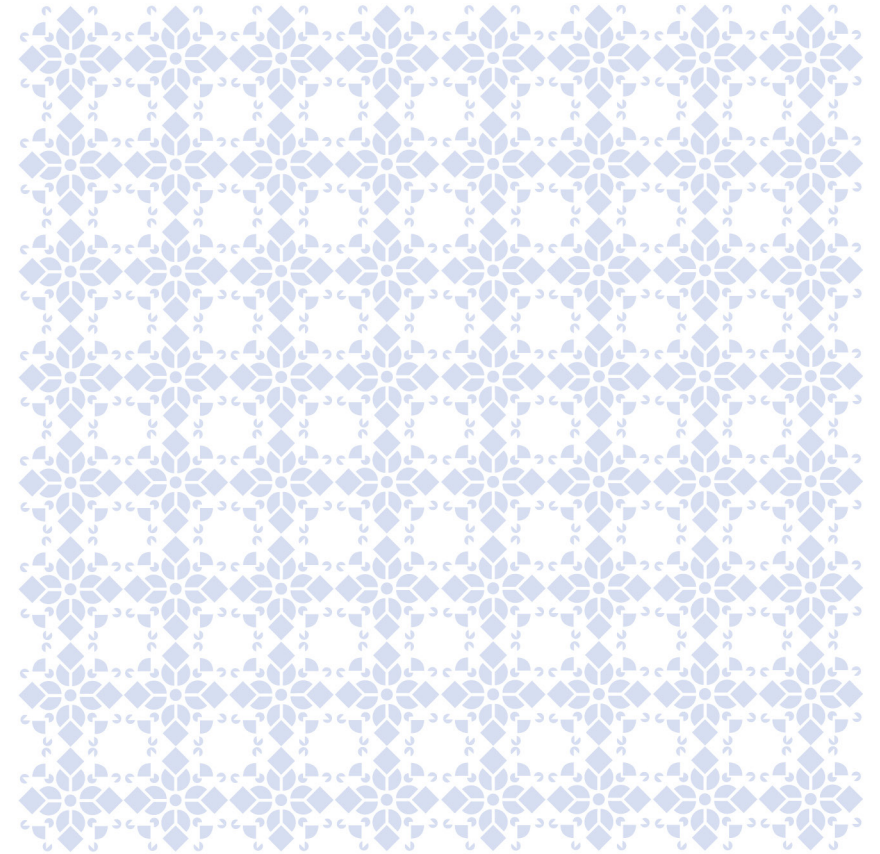
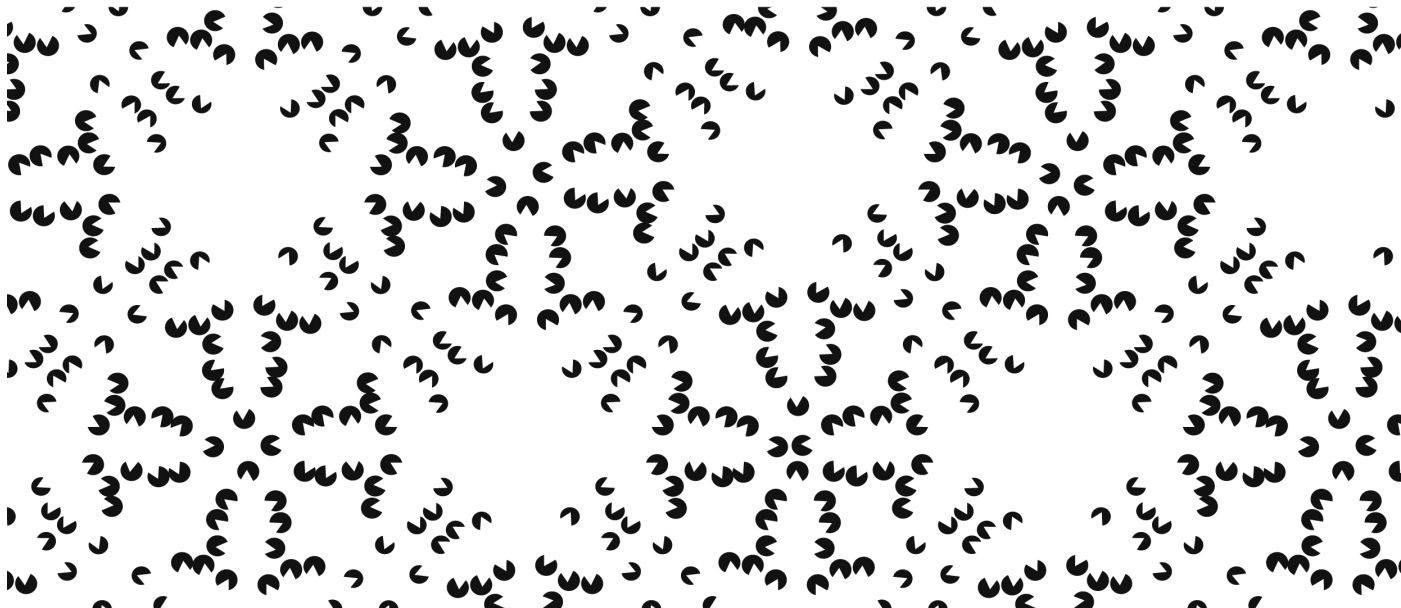
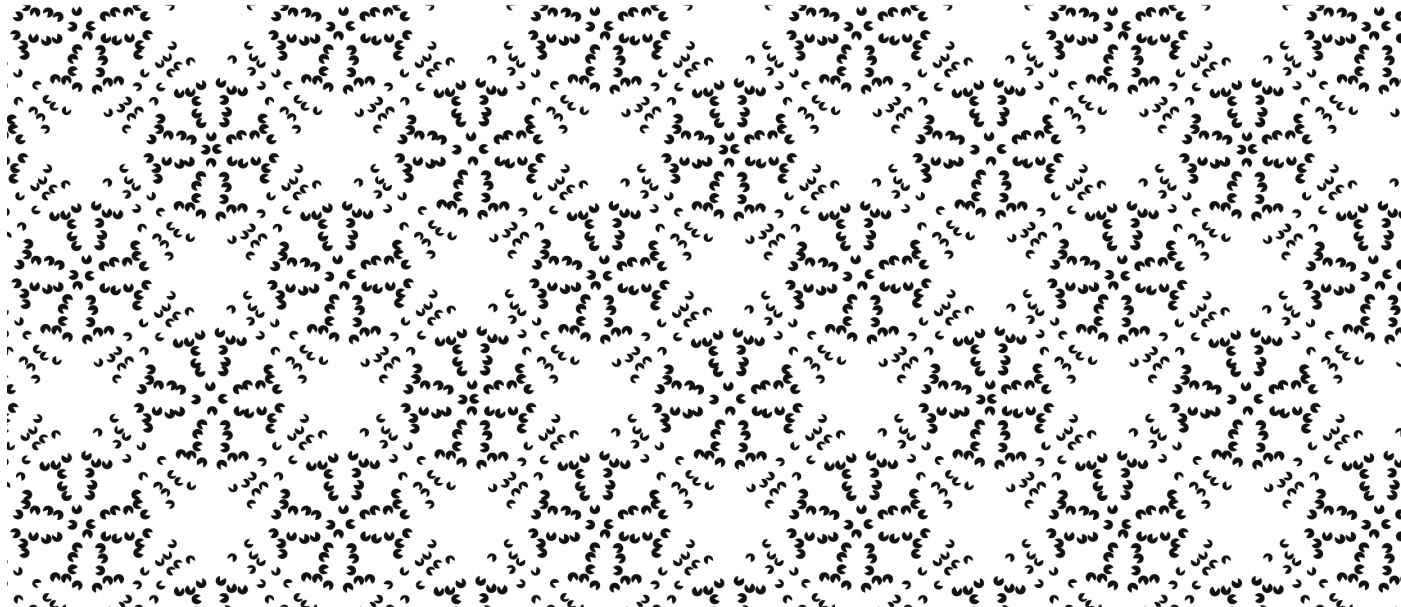
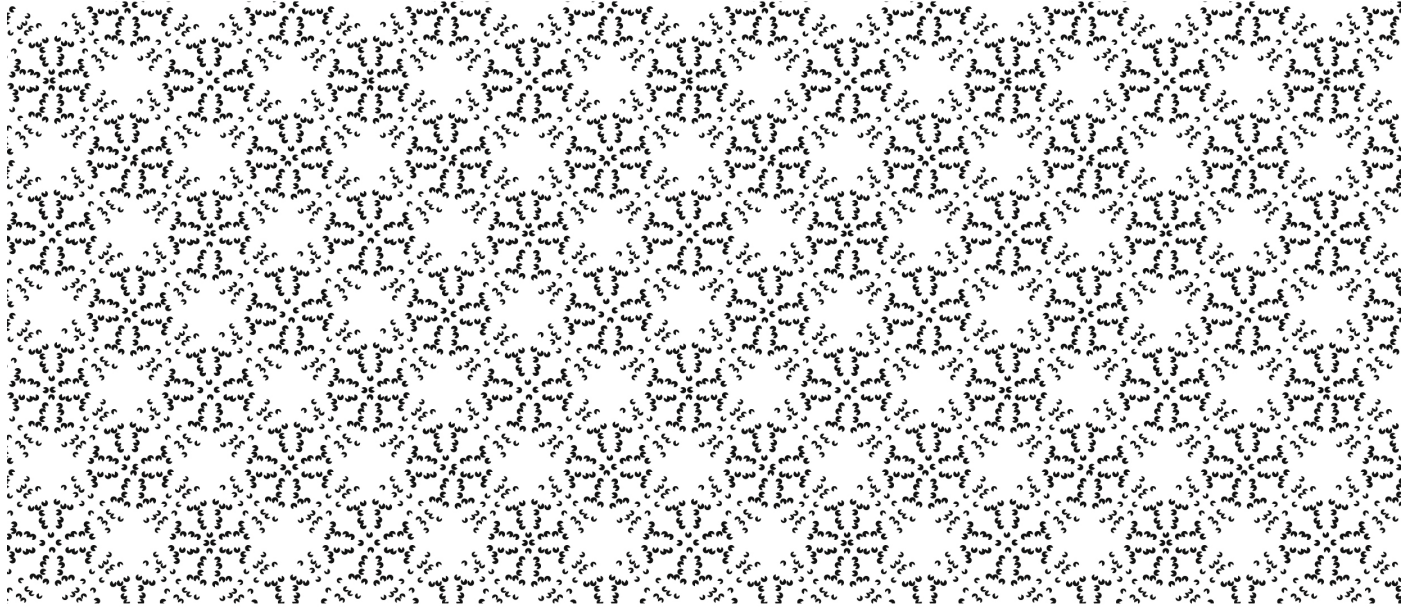
folklor, gestalt

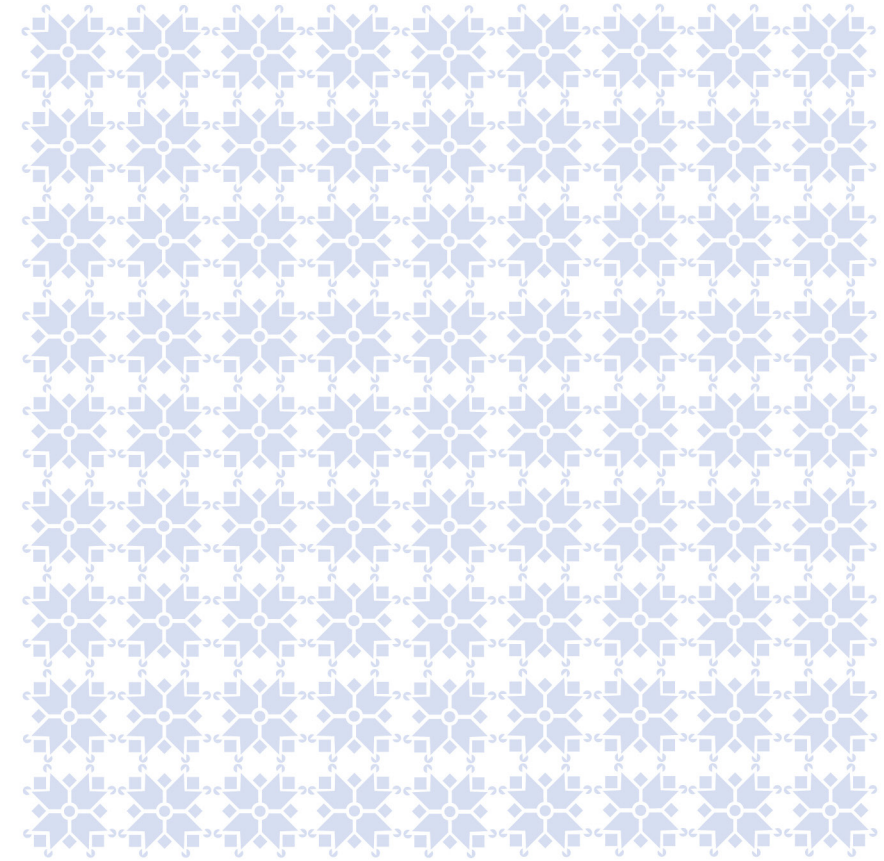
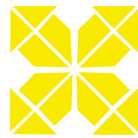
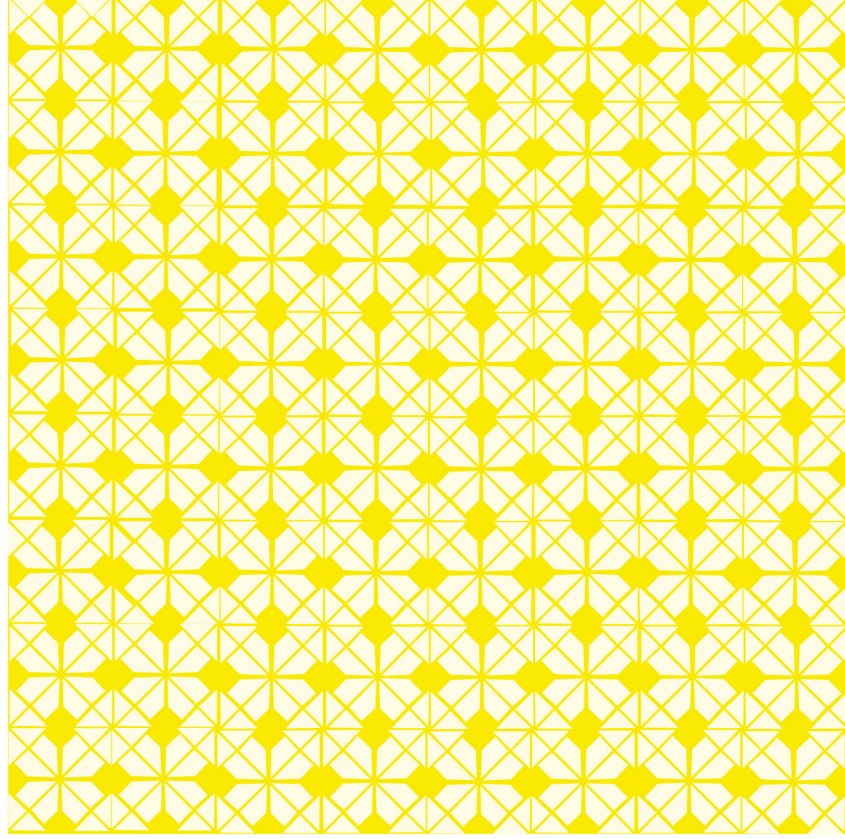
Grafické vzory digitálně 01, 2017

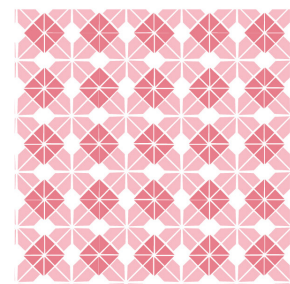
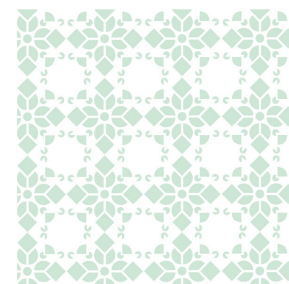
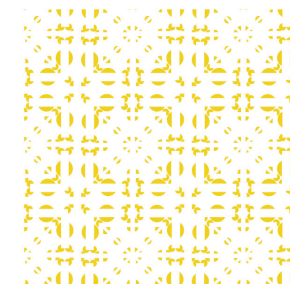
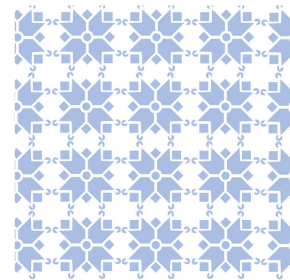
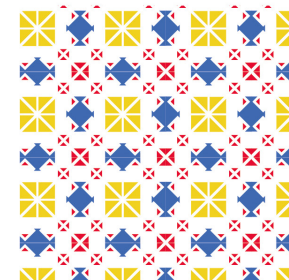
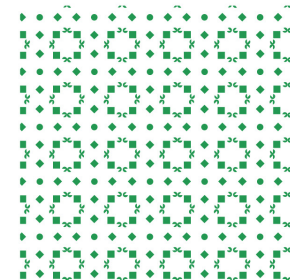
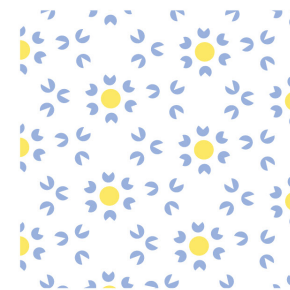
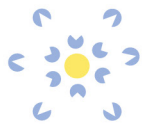
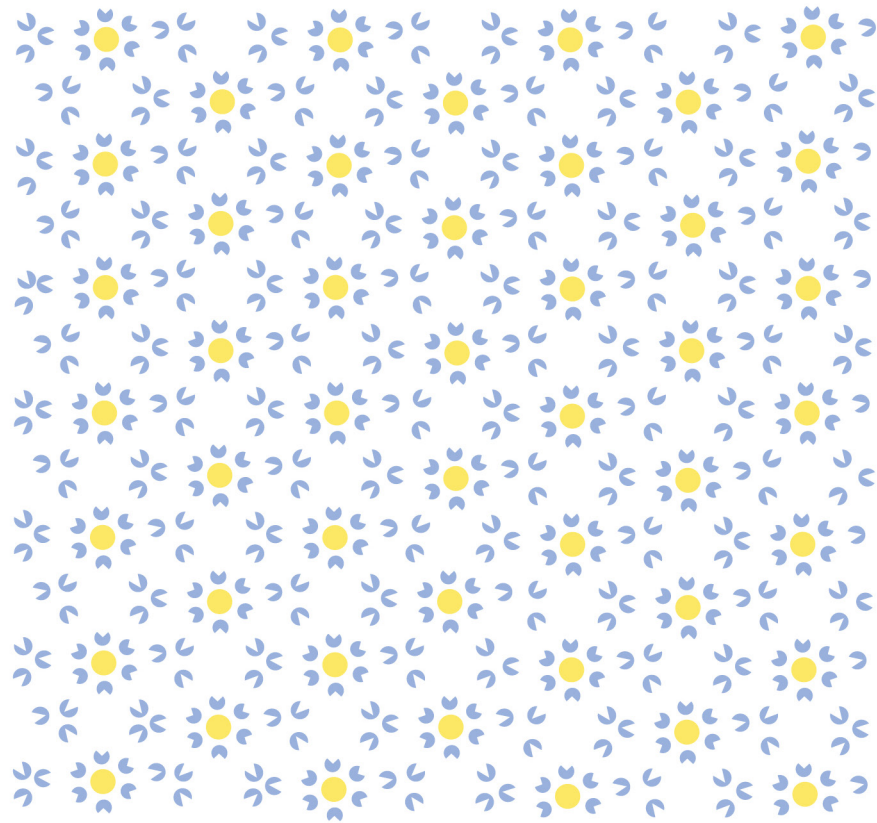


Zadáním semestrálního projektu bylo prozkoumat folklórní řemesla a identifikovat strategie uplatnění a jejich technik v moderním kontextu. Rozhodla jsem se zaměřit na folklórní vzory. Za účelem přizpůsobit vzory současné době, jsem se zabývala Gestalt principy, které mi pomohly při ukryvání původních folklórních prvků. Pomocí jednoduchých technik jsem vytvořila soubor devíti černobílých grafik, pro které jsem pak vytvořila několik barevných variant. Vzory se mění podle vzdálenosti ze které je pozorujeme. Z každé vzdálenosti, vnímáme něco jiného.









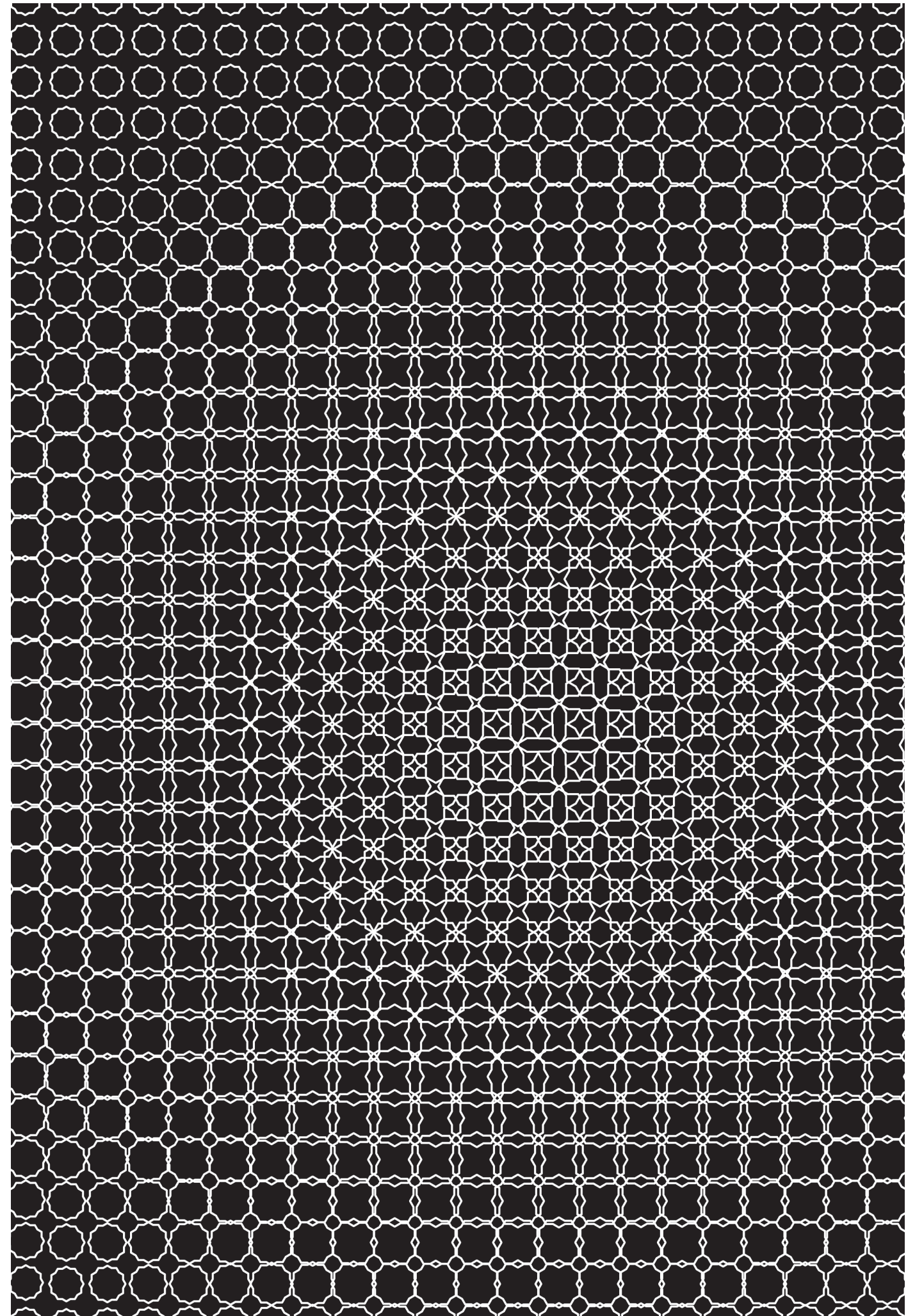
Vzor a jeho transformace

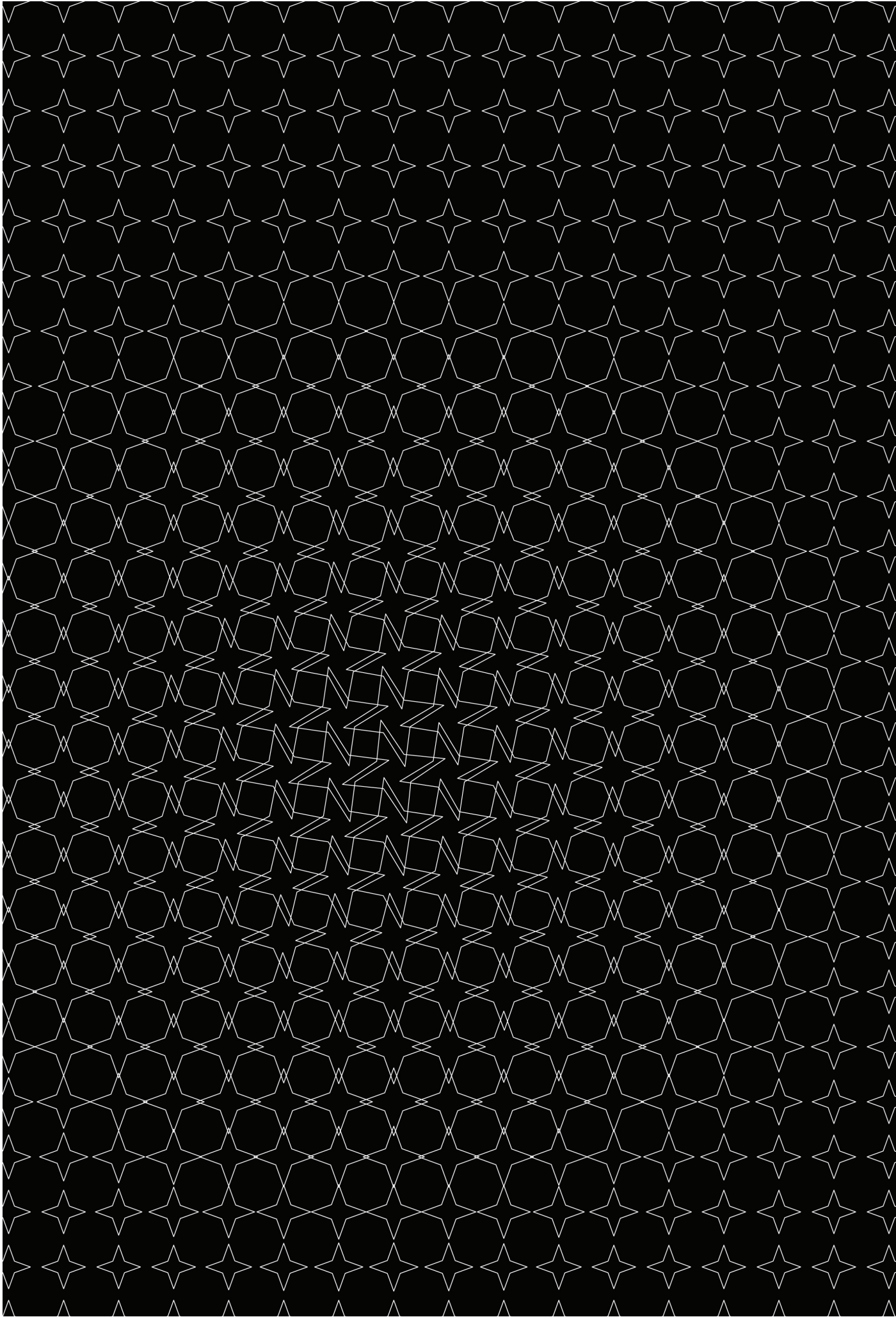
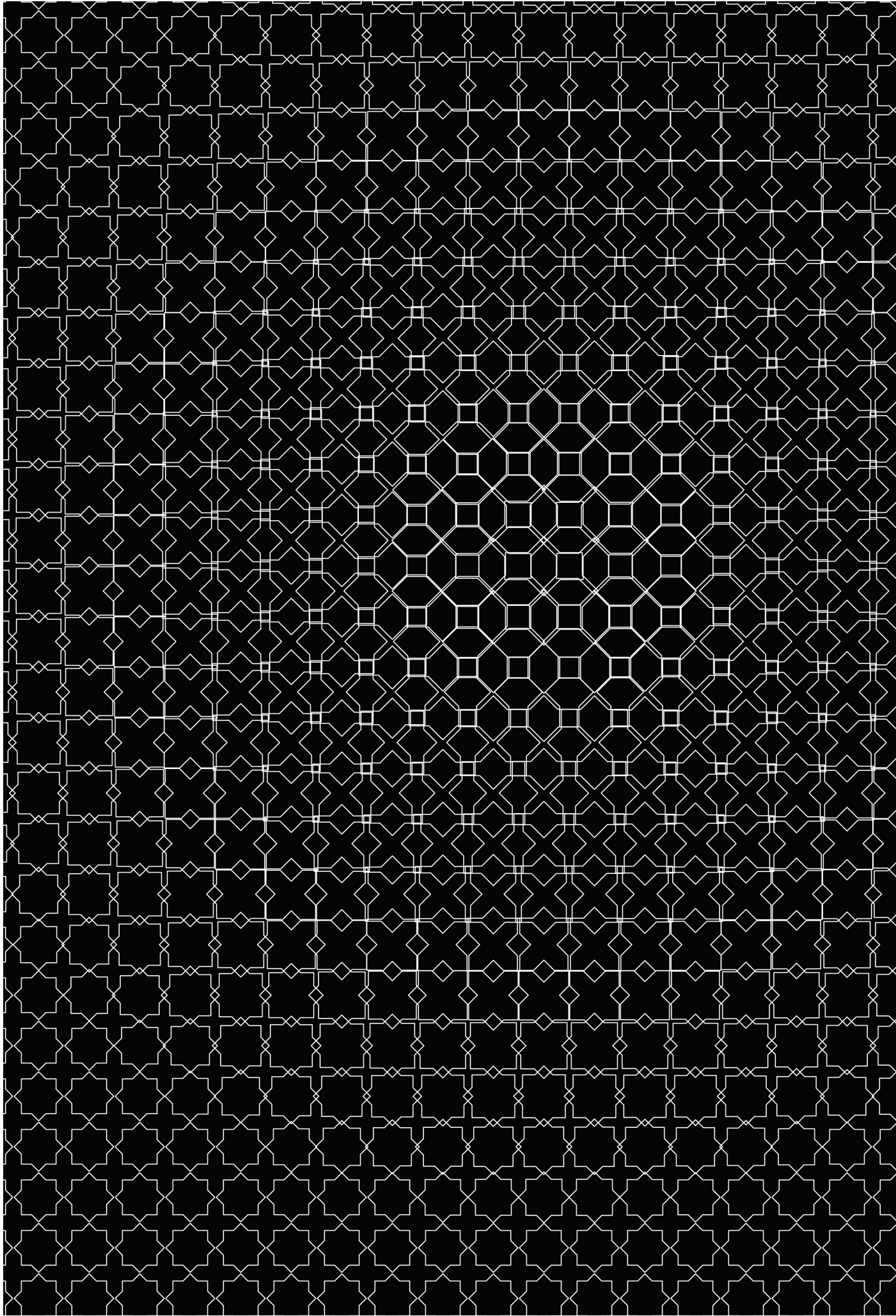
parametrizace, gradace a transformace

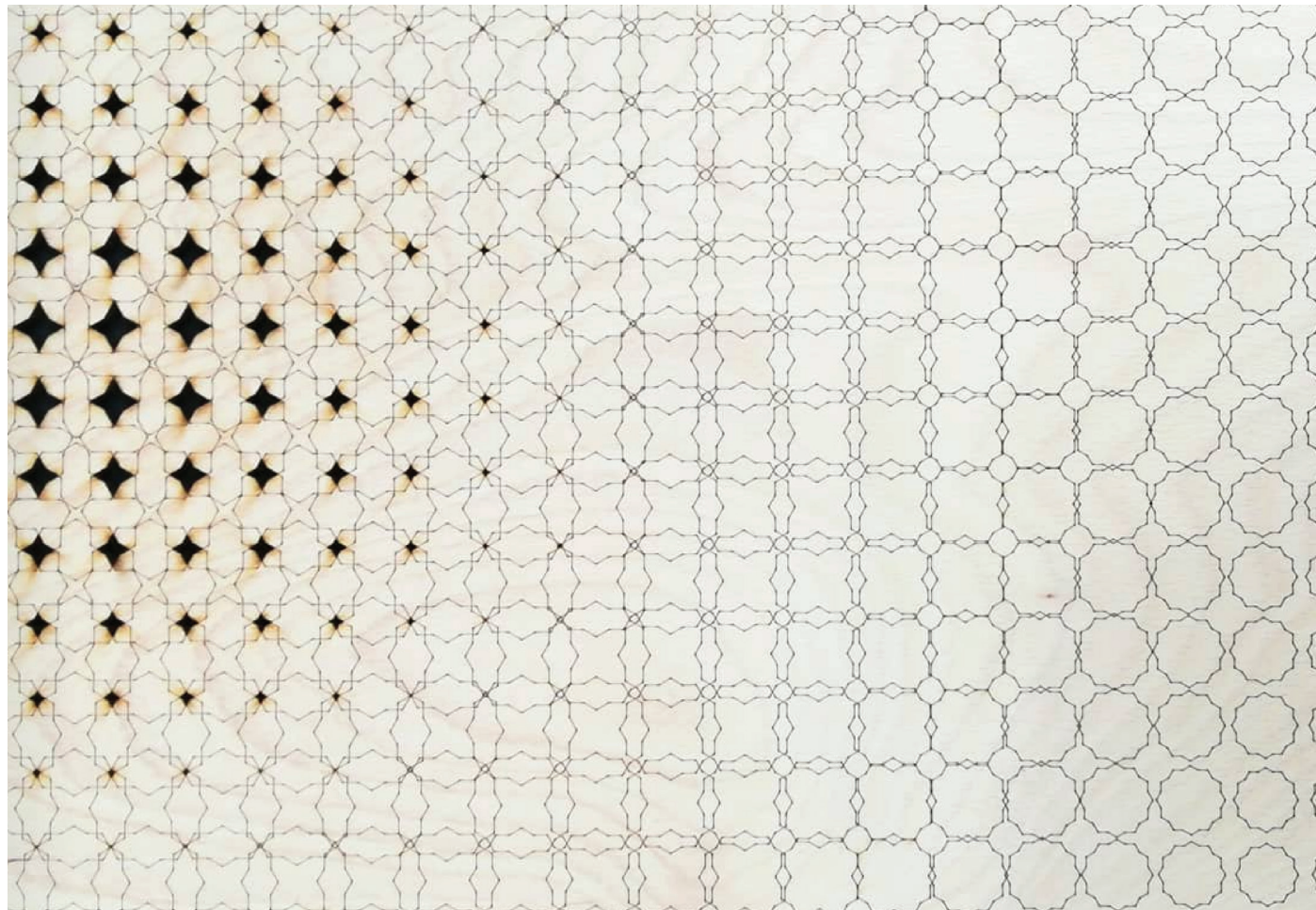
Grafické vzory digitálně 02, 2018

Vzor a jeho transformace je pokračování mých předchozích studií folklórních vzorů (Folklor v soudobém designu). Cílem tohoto pokračování bylo pokusit se vymanit z manuální monotónnosti tvorby vzorů podle gridu, která se tak silně projevila v mé předchozí studii a od kterých jsem se snažila odtrhnout.

Do svého pracovního postupu jsem se tedy rozhodla zapojit metody digitálního designu a parametrické nástroje k zavedení určité úrovně kontrolované složitosti. Úkolem bylo vytvořit plynulé a postupné přechody, které v kombinaci s jemnými transformacemi prvků pomohou prolomit monotónnost gridu.





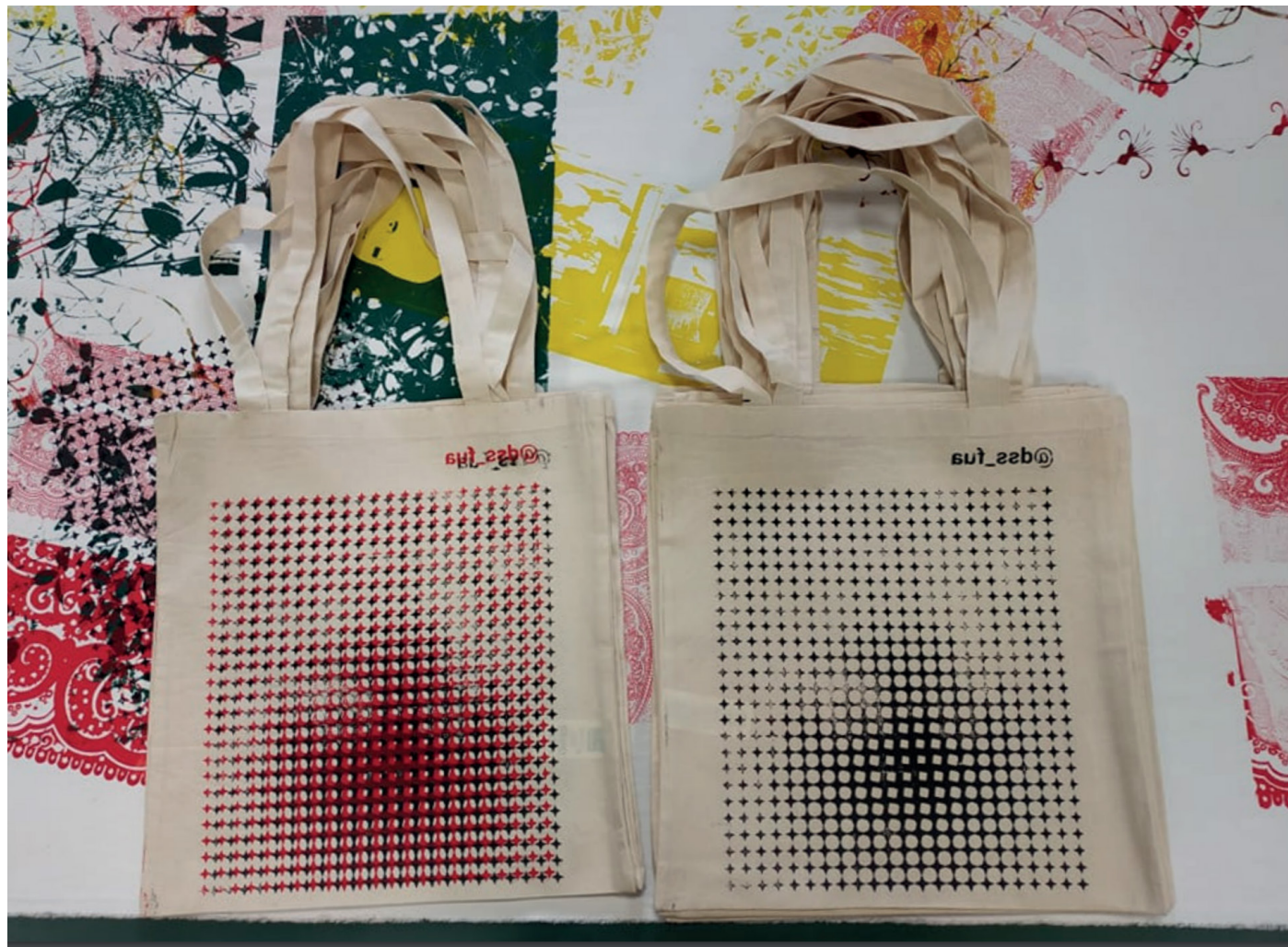


03

Implicitní dynamika

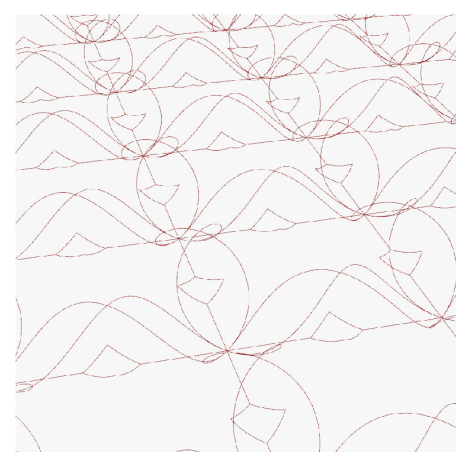
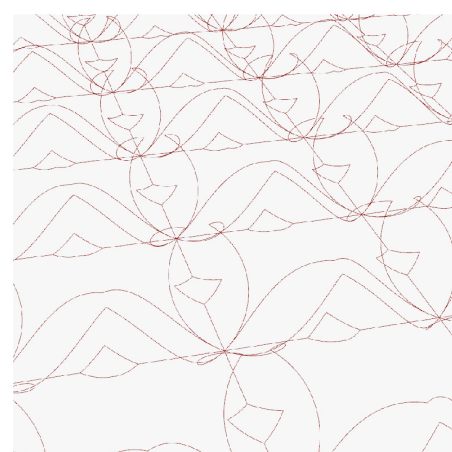
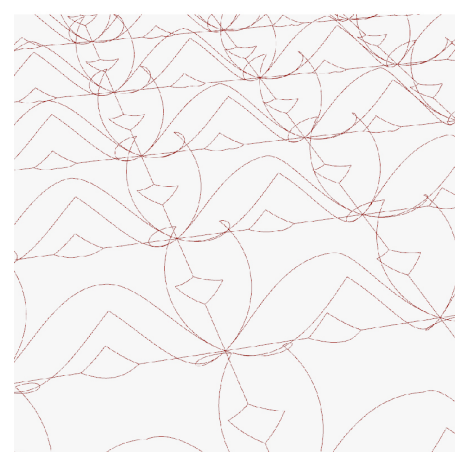
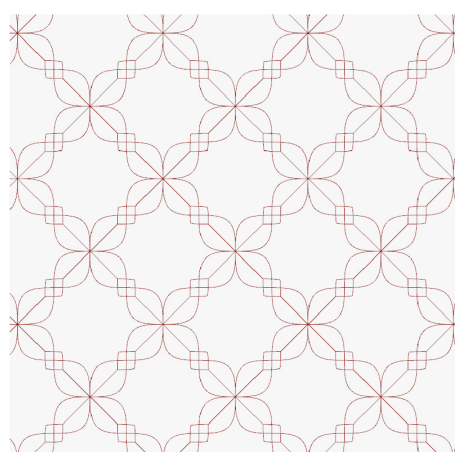
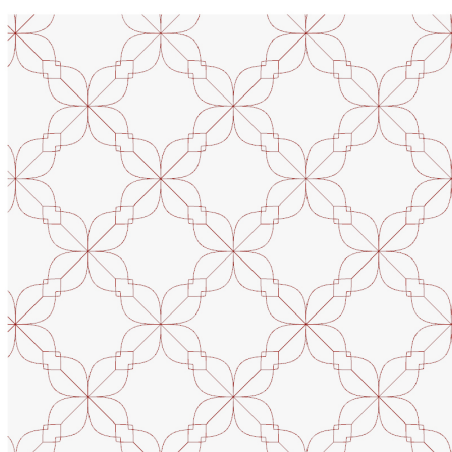
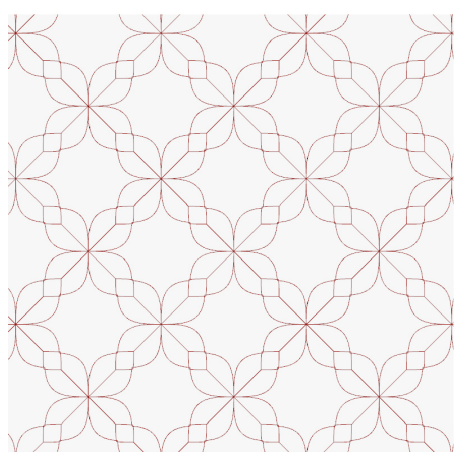
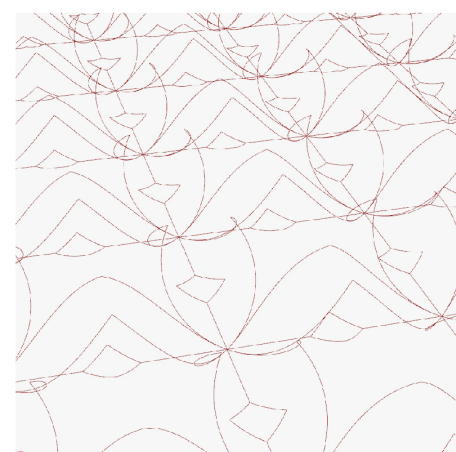
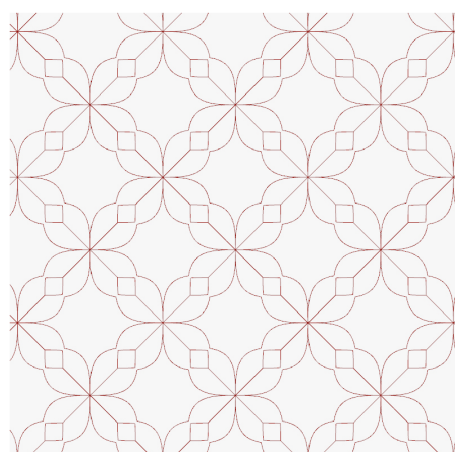
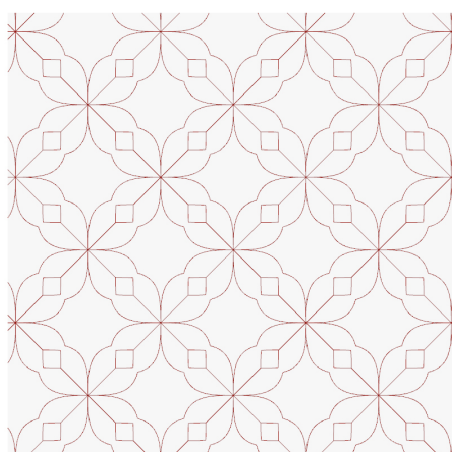
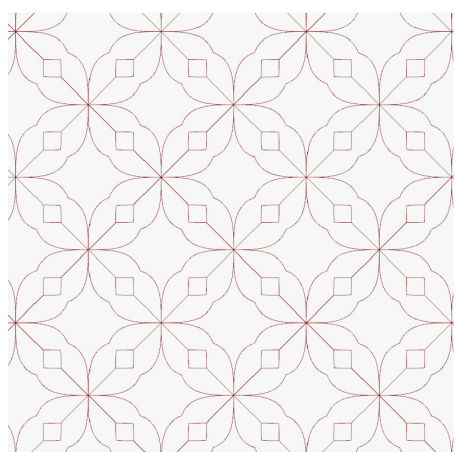
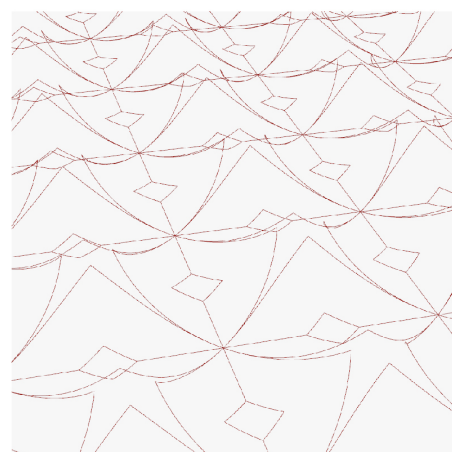
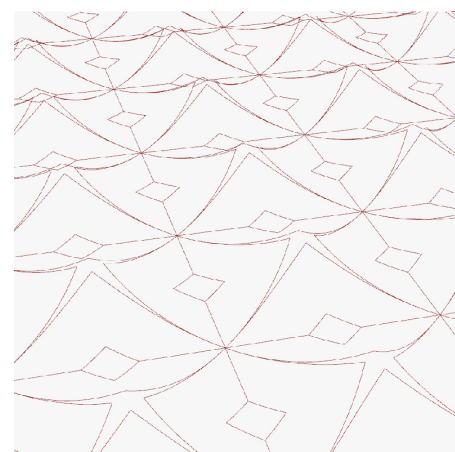
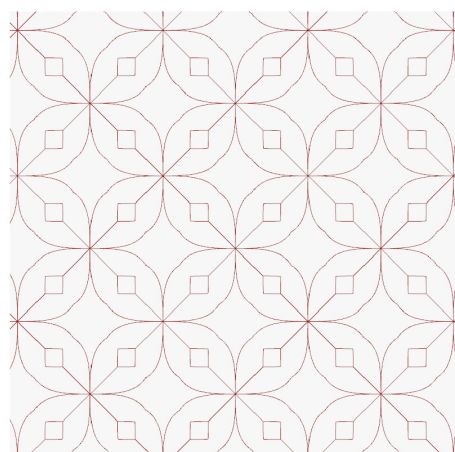
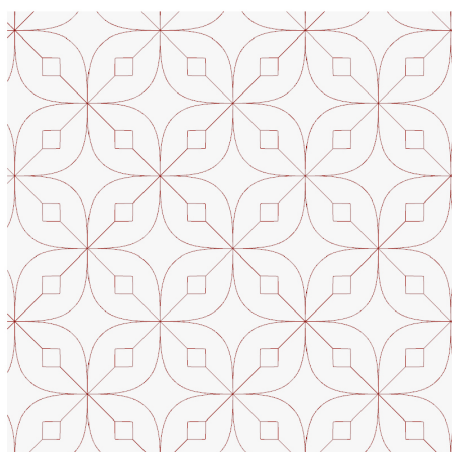
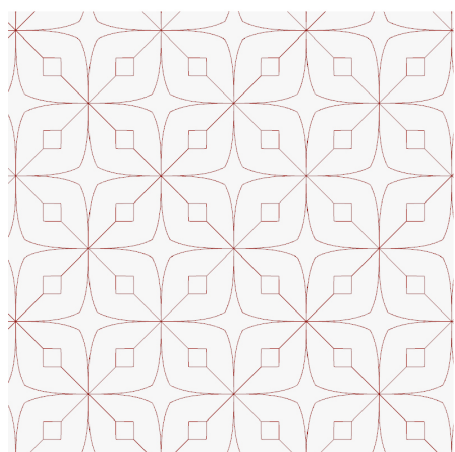
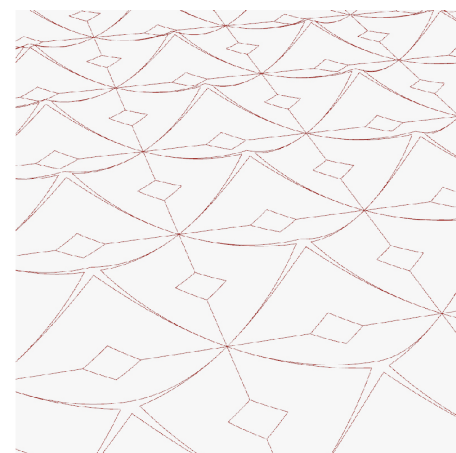
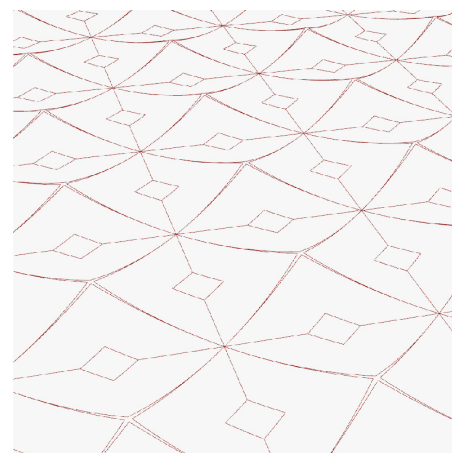
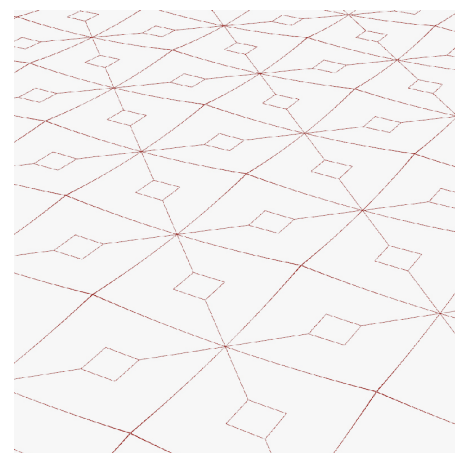
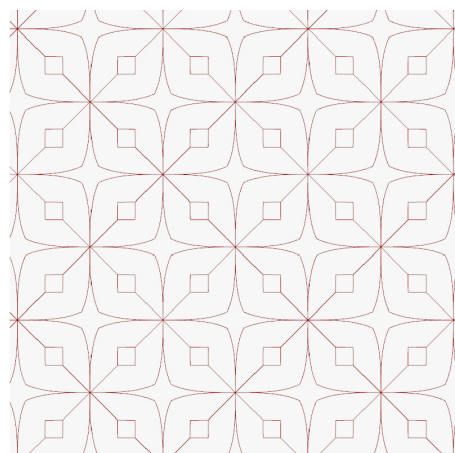
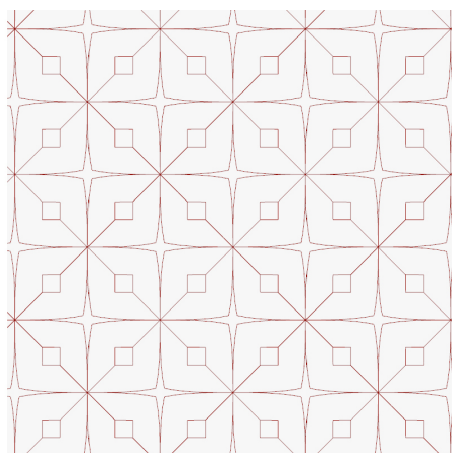
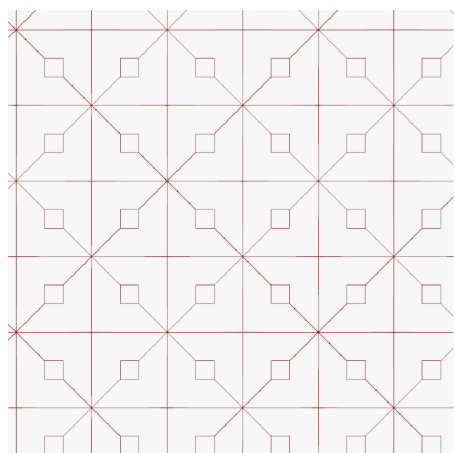
parametrizace, gradace, transformace, kinetika

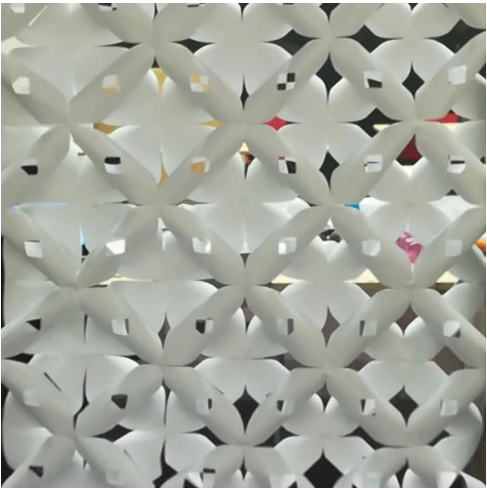
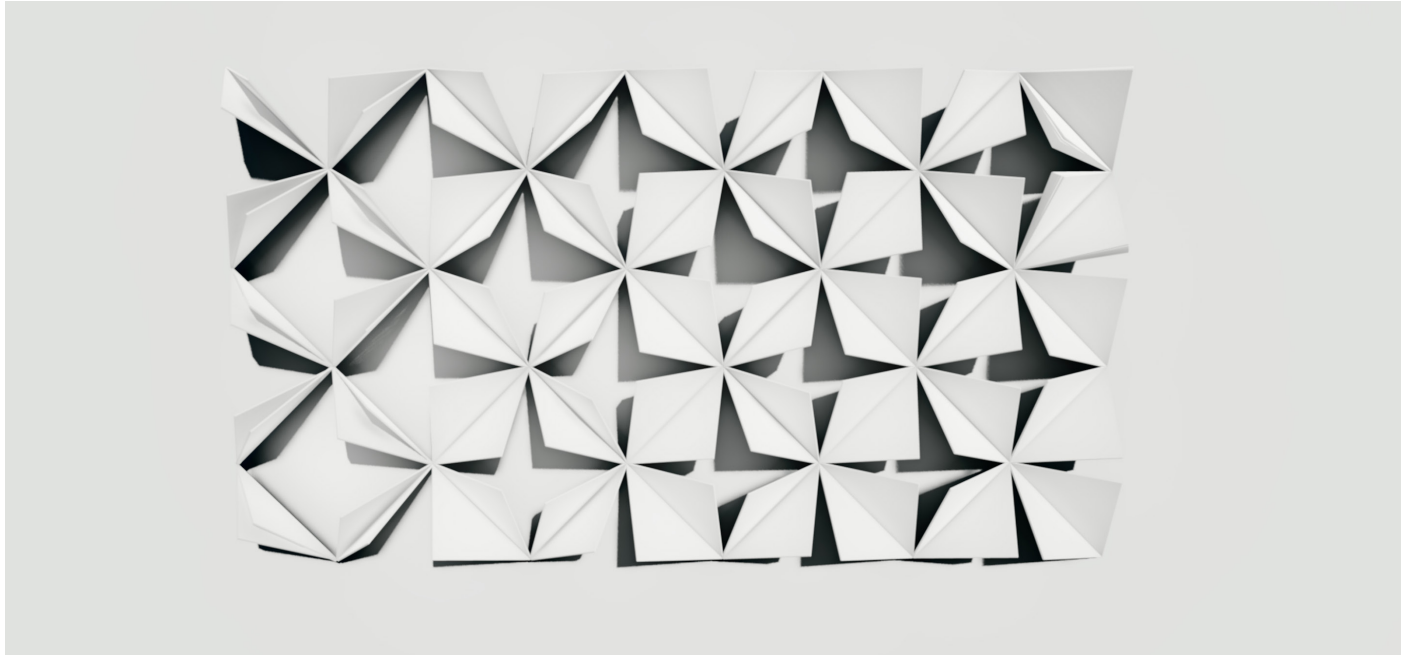
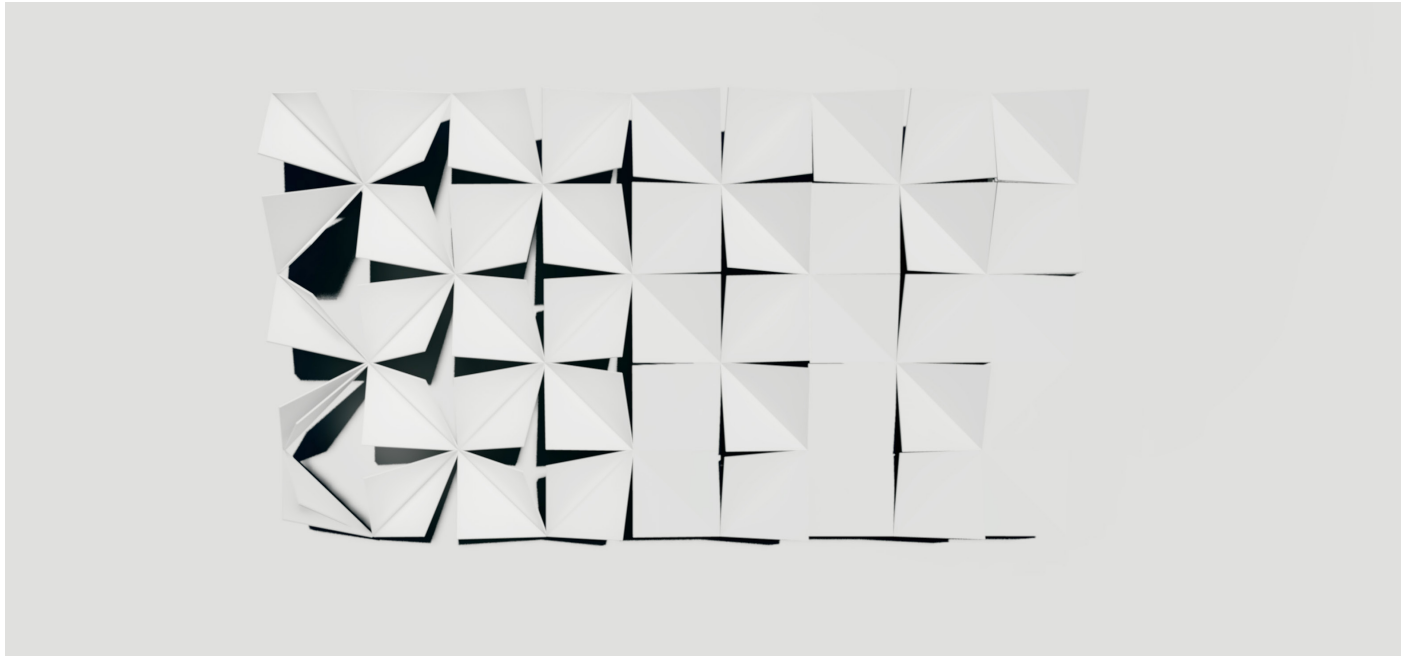
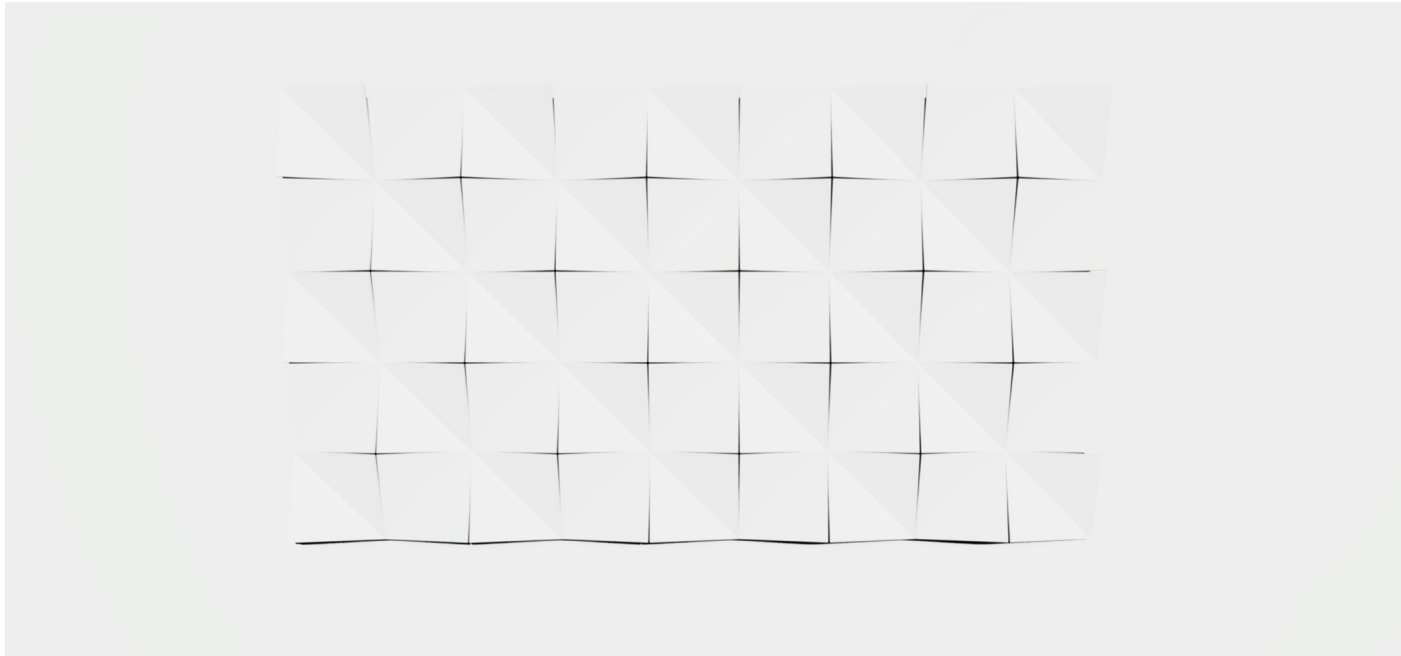
Grafické vzory digitálně 03, 2019

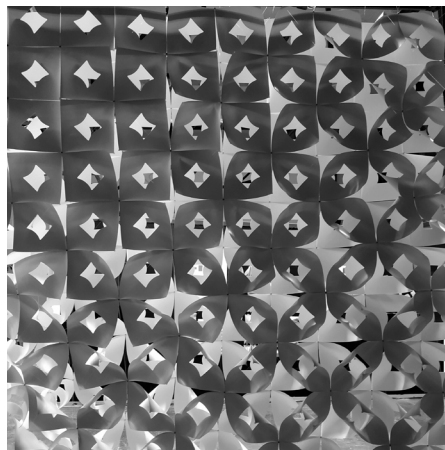
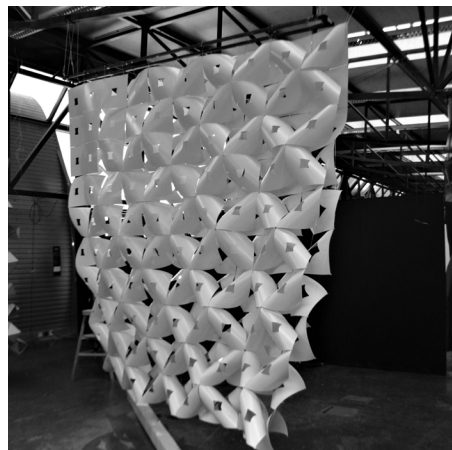
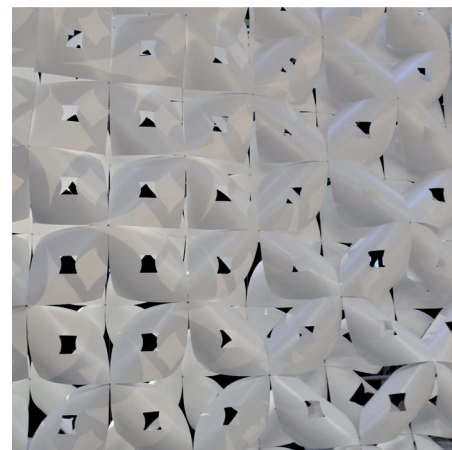
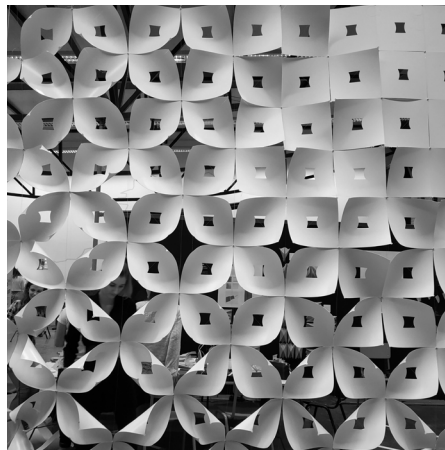
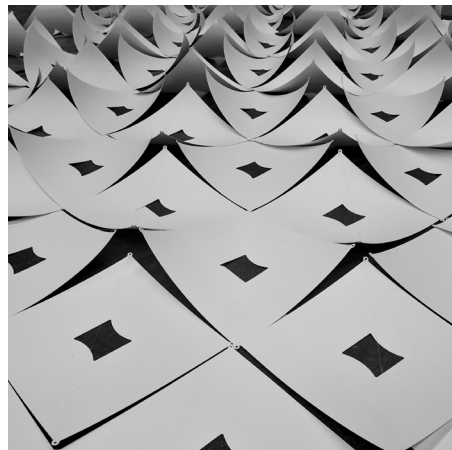
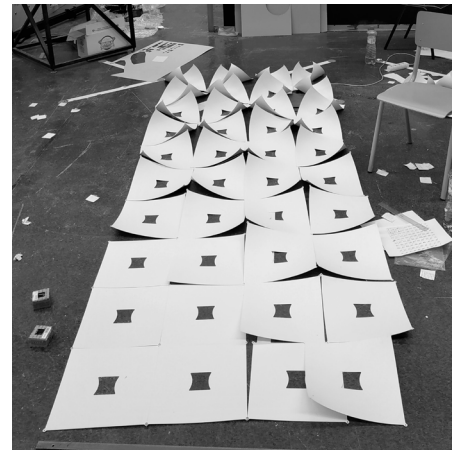
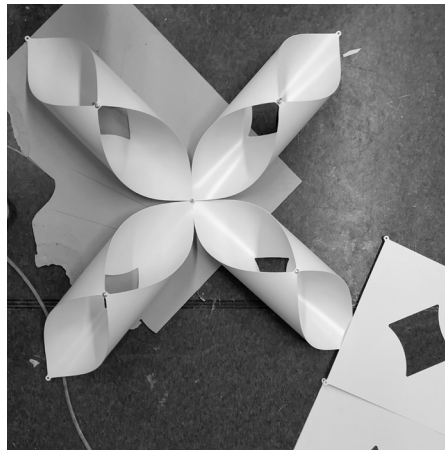
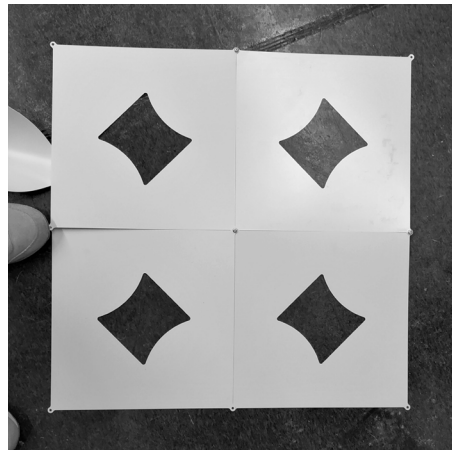
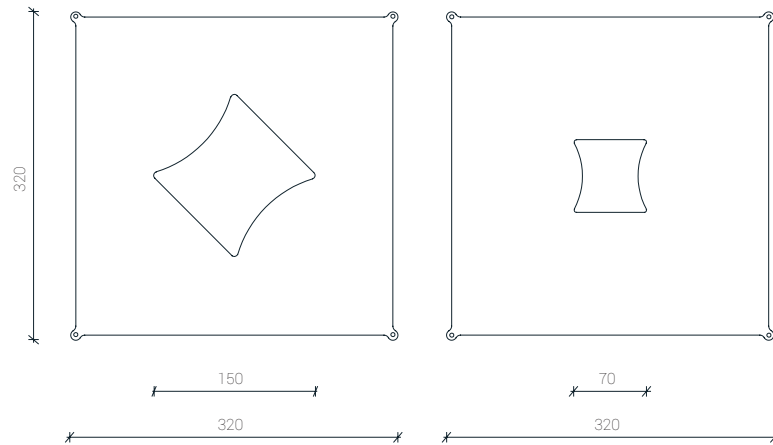


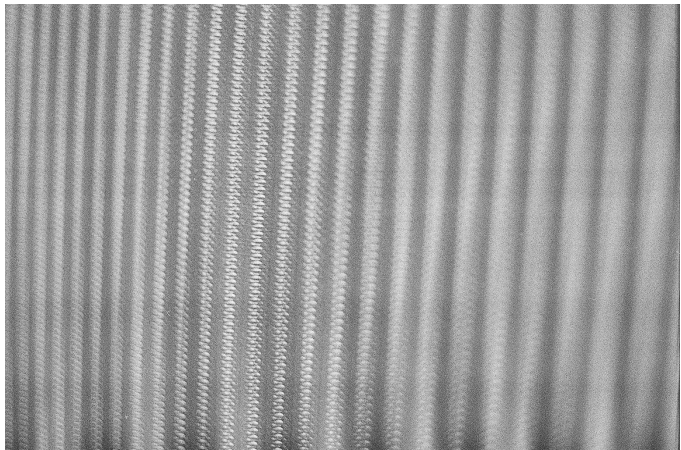
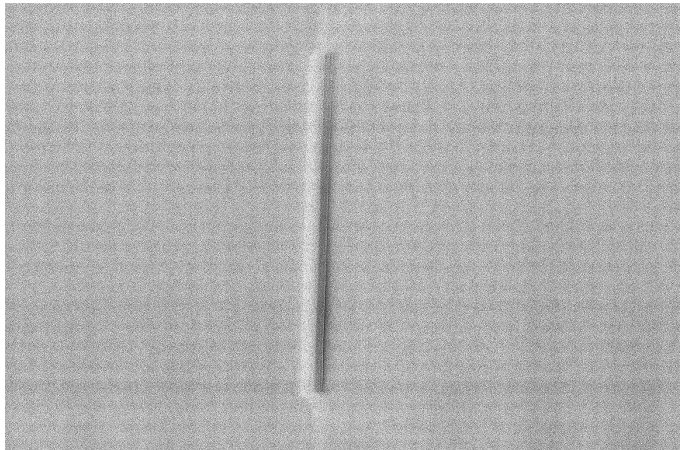
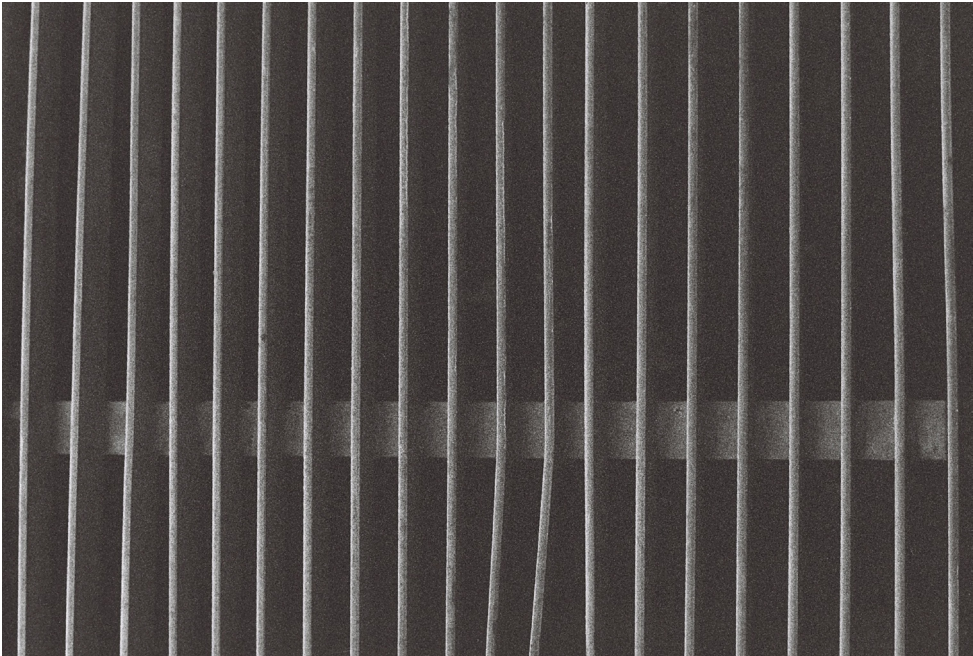
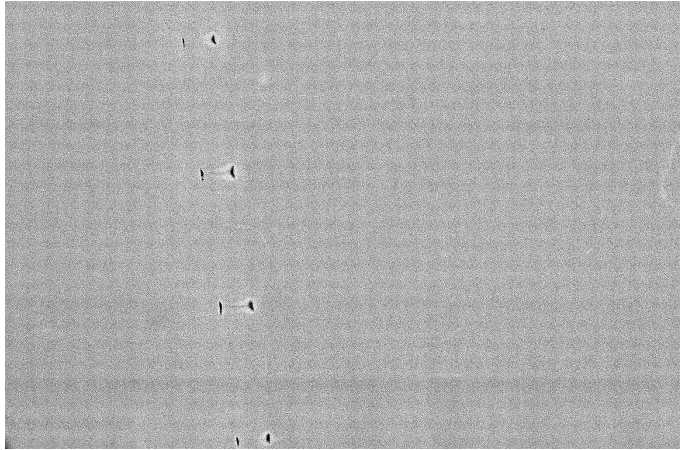
Projekt s názvem Implicitní dynamika se zabývá podobnou studií jako projekt předchozí (Transformace vzorů). Projekt si klade za cíl vymanit se z 2D / 2,5 D a dále také plně ovládat moduly pomocí parametrických nástrojů. Mít tak schopnost otevírat a zavírat jednotlivé moduly například podle pohybu slunce. Při pokusu o přechod z grafických vzorů do 3D vzorů jsem objevila tvorbu Erwina Hauera. Jeho práce mě hluboce inspirovala a jeho přístup jsem pečlivě studovala.

S využitím všech technik a metod, které jsem se během této cesty naučila a shromáždila (principy Gestalt, parametrické přechody, transformace atd.), jsem se přesunula dál a pokusila jsem se se svými 3D vzory ovlivnit a zapojit do prostoru. Výsledné studie ukazují určitou implicitní dynamiku. Zmrazený pohyb vzorů v prostoru.









Osobní reflexe toho, kdo jsem a co dělám

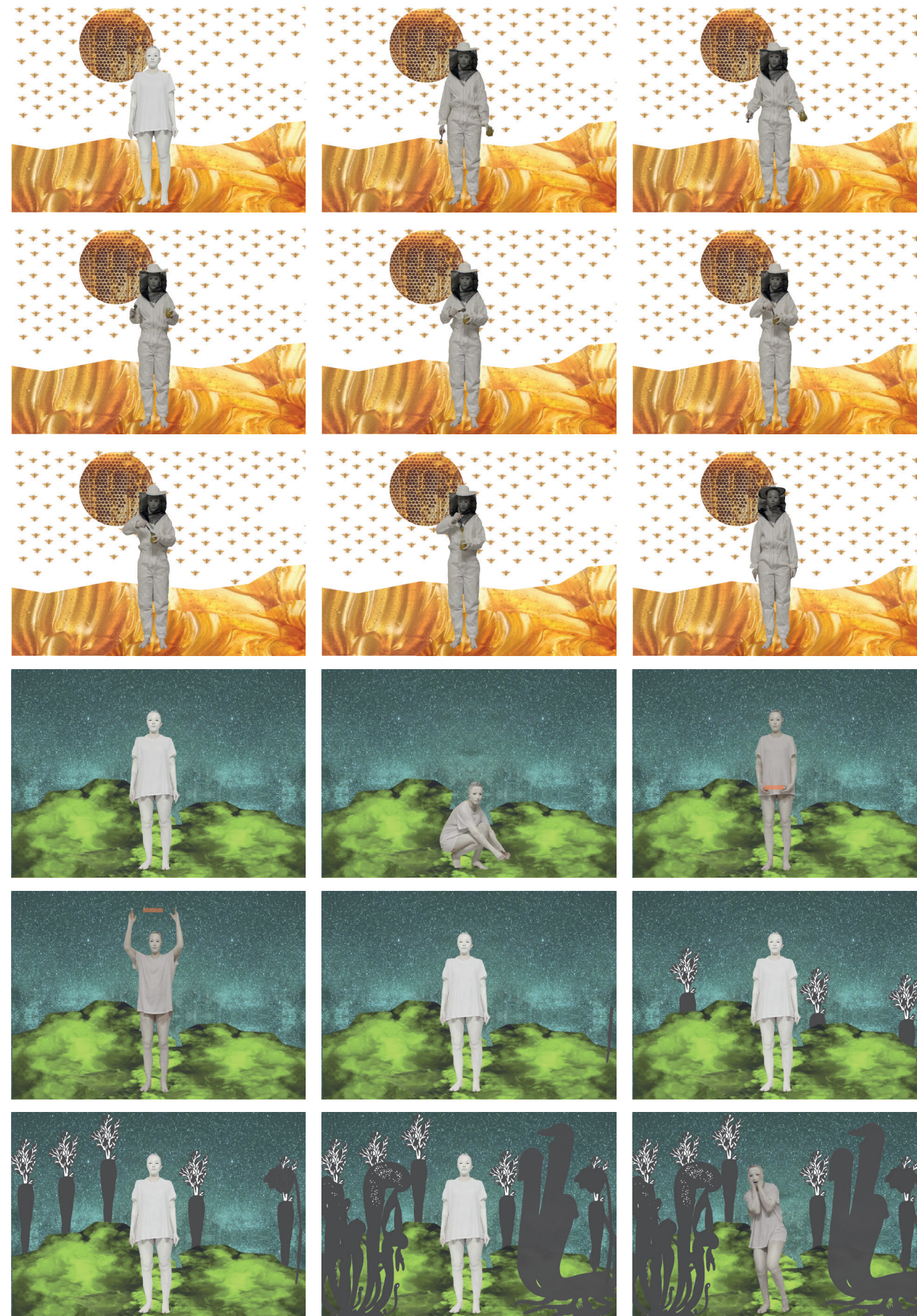
Fotografie, 2018

Video, 2017
 KOSMONAUT

Jsem snilek, který má hlavu v oblacích,
 nebo jsem včelař, který miluje med?

ZAHRADNÍK

Jsem zahradník nebo vědec v laboratoři?
 Mám podezření, že moji péči může přežít
 jen Kaktus.
 A VÍCE...



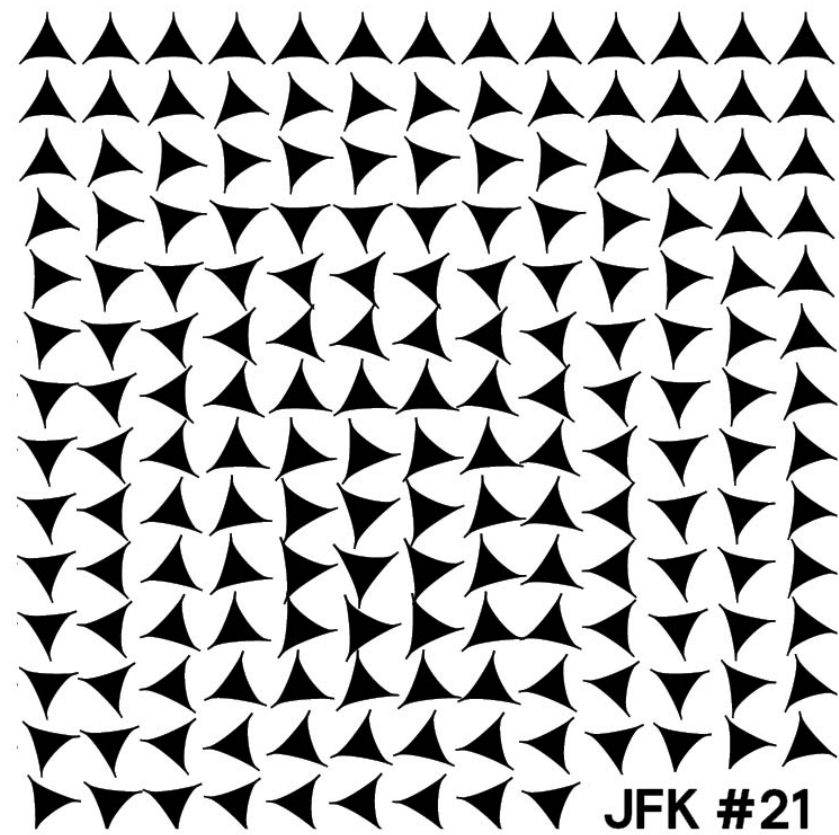
06

JFK

Ještěd f kleci

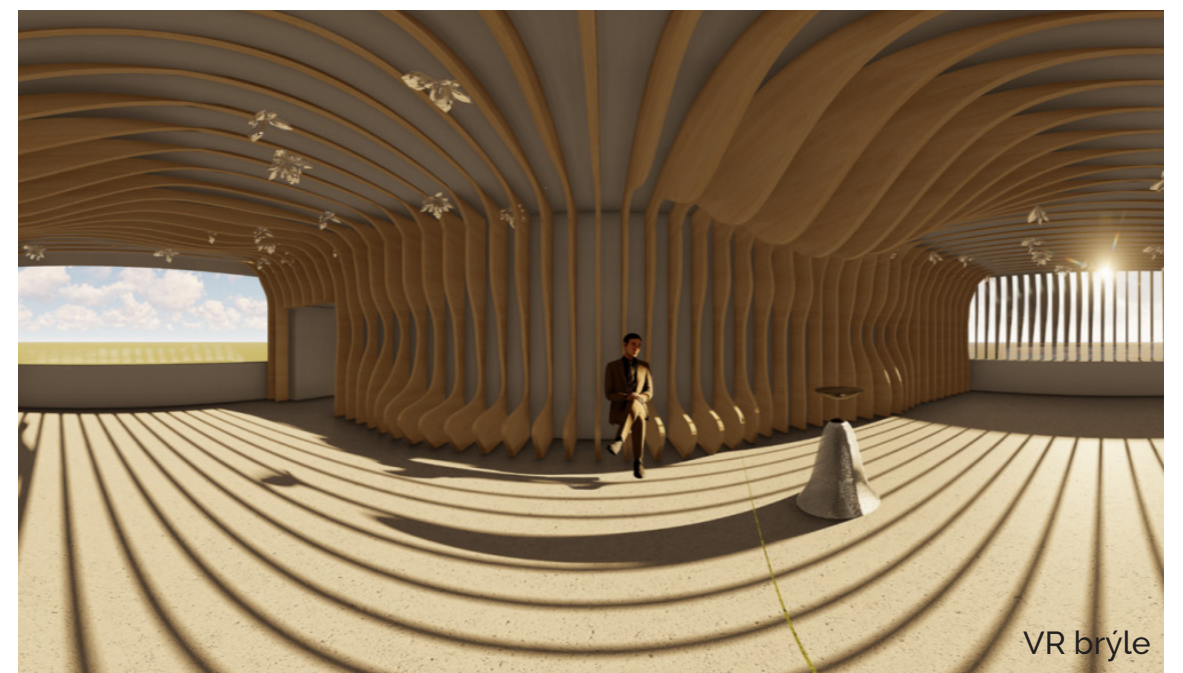
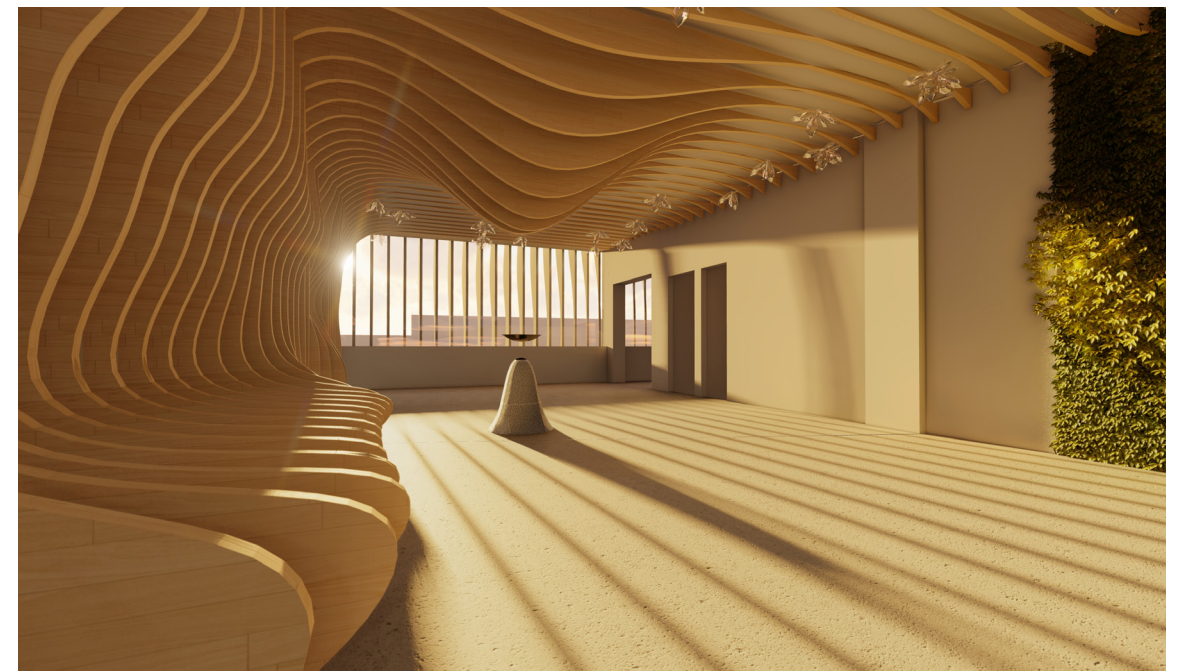
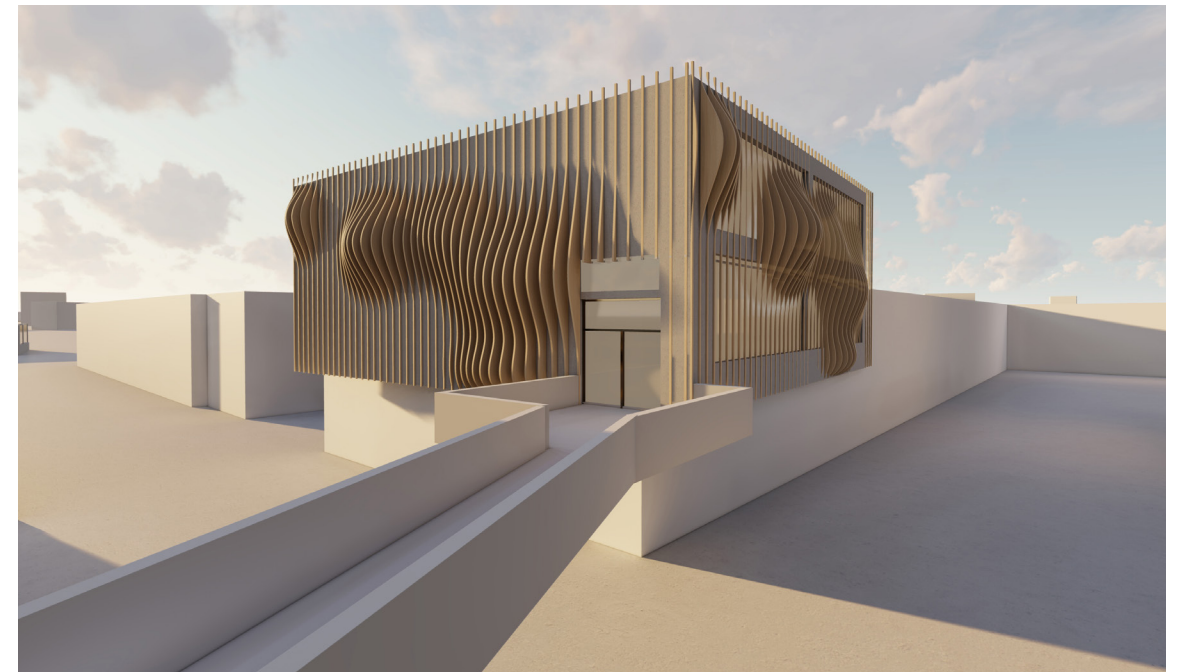
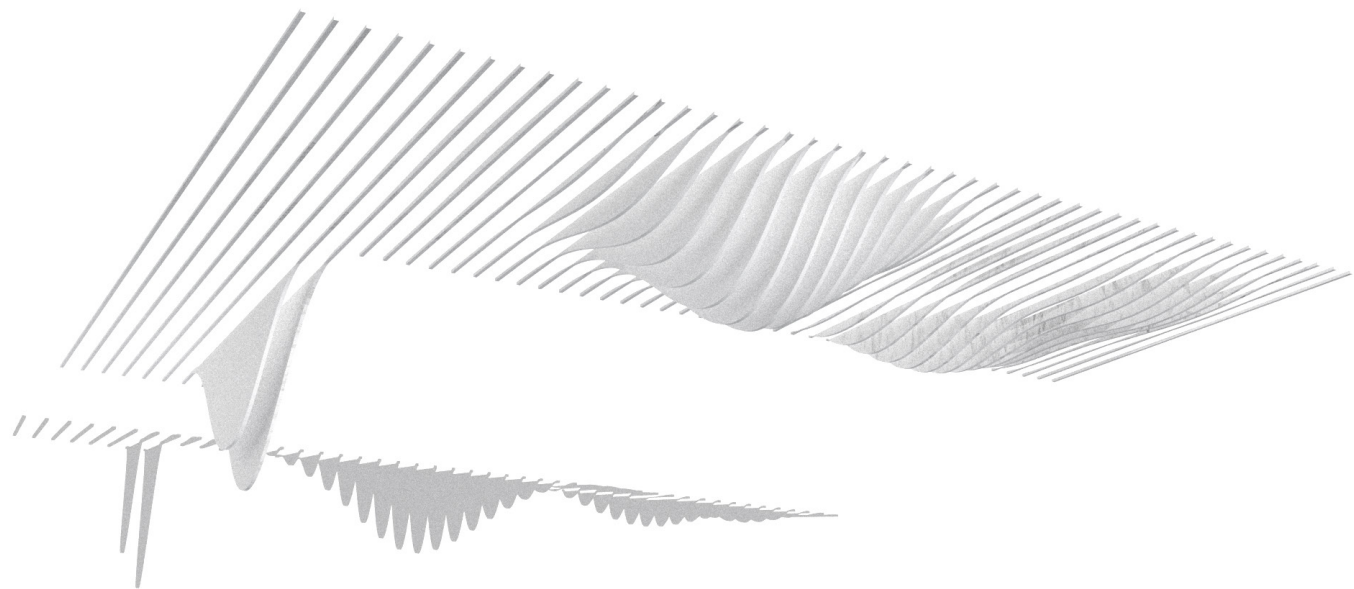
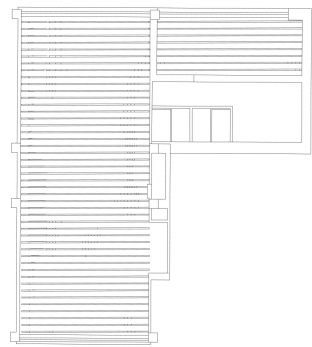
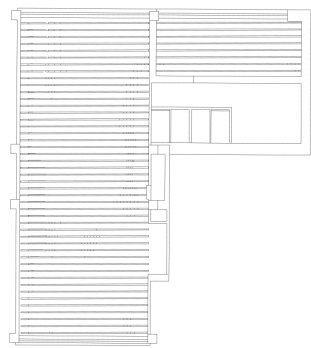
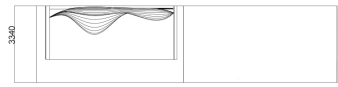
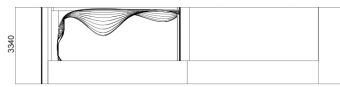


Design vzoru pro plátěné tašky na akci JFK (Ještěd f kleci). JFK je studentská soutěž na Technické univerzitě v Liberci, kde studenti vystavují své projekty, které vytvořili během semestru.



Zadáním soutěže bylo vytvořit návrh na revitalizaci vnitřní lobby a fasády továrny Preciosy která se nachází v Minkovicích.

Design byl inspirován Křišťálovým údolím. Na základě počtu, polohy továren a dalších informací o továrnách Preciosy v křišťálovém údolí, byly navrženy kopce, které byly těmito údaji informovány a vytvořeny pomocí parametrických nástrojů.



VR brýle

08
Dekatoh



DEKATOH je batoh a deka v jednom. Batoh je navrženy tak, aby se mohl snadno změnit z batohu na deku při pěti snadných krocích.

Batoh obsahuje kapsu na láhev a notebook. Jednoduchý design umožňuje snadno vyrobit několik materiálových a barevných variant. Snadná změna designu zahrnuje, zdrhovadela, nitě i látky.

Dekatoh je:
Ve formě deky: 210x 140 cm
Ve formě batohu: 35 x 60 (45) x 15 cm

