

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
FAKULTA UMĚNÍ A ARCHITEKTURY

Katedra výtvarných umění

Akademický rok 2007/08

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

pro:

Milana Šípka

obor:

Vizuální komunikace

Vedoucí katedry Vám ve smyslu zákona o vysokých školách. 111/1998 Sb. Určuje tuto bakalářskou práci:

název tématu:

Veselé objekty (kolekce virtuálních 3D modelů)

místo:

Technická univerzita v Liberci, Fakulta umění a architektury

UNIVERZITNÍ KNIHOVNA
TECHNICKÉ UNIVERZITY V LIBERCI



3146114151

10D

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Univerzitní knihovna
Voroněžské 1320, Liberec 3
PSČ 461 17

V2/08Ab

[16] s. pul.

of.

KVV

komentář:

3D objekty jsou vytvořeny spojením předmětů běžné denní potřeby, ale i předmětů umělých, jejichž vzájemné vazby a to jak formální, barevné i významové mají působit vesele. Vzájemným prostorovým propojováním těchto objektů by měl být tento účinek ještě umocněn.

Požadované výkony pro odevzdání BP:

- a / Kolekce 3D virtuálních modelů
- b / Průvodní zpráva
- c / Složka pro archivaci. Formát A3 (nebo jiný formát) a elektronická podoba všech částí bakalářské práce na CD nebo DVD

vedoucí bakalářské práce:

doc. Stanislav Zippe

zadání bakalářské práce:

1.10. 2007

termín odevzdání diplomové práce

14.1. 2008



vedoucí katedry

děkan

V Liberci dne 1.10. 2007

Prohlášení

Byl(a) jsem seznámen(a) s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval(a) samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Datum 14. ledna 2008

Podpis

Technická univerzita v Liberci
Fakulta umění a architektury

EUPHORIA ORNAMENTUM ALIAS VESELÉ PŘEDMĚTY

Milan Šípek

8. semestr

9. 4. 2008 v Liberci

Vedoucí práce: Stanislav Zippe

EUPHORIA ORNAMENTUM ALIAS VESELĚ PŘEDMĚTY

Tyto objekty jsou „digitální sochou“ levitující ve virtuálním prostředí. Při procesu sama vznikla nová a zajímavá metoda tvorby. Jiný přístup k designu útočí na současný „čistý“ design (trendy, popdesign). Můžeme to popsat jako druh metamorphosis měnící význam, záměr a formu. Otázka zní: co zůstane z „originálu“ nebo z „centra“ po procesu metamorphosis.

Abych se dostal k současnému objektu musel jsem projít řadou etap, začínal jsem vybírat obrazy, tvary a vzory nebo struktury, z různých zdrojů. Nejsilnější a nejvýraznější vzory (ikony a obrazy) jsem našel v historickém kontextu.

Pak jsem udělal selektivní úpravy a zaznamenal je do vectorového programu, abych vytvořil první digitální formu.

Potom jsem dal těmto objektům nové rozměry pomocí 3D software, tím proběhla metamorphosis reálného historického média do hypotetické virtuální 3D entity.

Samozřejmě další krok je změnit virtuální entitu zpět do fyzikálního stavu (tvaru), která se může znovu vrátit do původního média (2D).

I když proces působí jako uzavřený kruh, je to ve skutečnosti nekonečná otevřená spirála. Objekty se na své cestě nezrcadlí nebo neopakují ale metamorfují.

Vzhledem k tomu že máme digitální virtuální nástroje jsou možnosti nekonečné.

Digitální medium už existuje několik desítek let a používá se v umění různými způsoby, často jako digitální malba.

První formu digitálního umění vytvořil Charles Csuri v roce 1964.

Digitální umění může být zcela generováno počítačem, například fraktály nebo „algorithmic art“. V tomto případě jsou výchozí momenty, elementy vybrány z jiného pramene, z fotografie nebo obrazu.

Vizuální výstupy 3D grafik jsou vytvořeny pomocí procesu designu geometrického tvaru poligonu nebo NURB curves, který se může stát realistickým 3D objektem a scénou.

Proces který já používám kombinuje původní historická umělecká díla klasických technik, s budoucností umění.

Obrazovka se stává oknem do digitálního prostoru.

Metamorphosis

Metamorphosis je starověký koncept, opakuje se v různých náboženstvích a kulturách.

Tvoří nekonečný řetěz v průběhu historie a evoluce, pochází z latiny, meta znamená cíl a morphé je změna.

Největší vliv měla pravděpodobně Ovidiova epická báseň, přiléhavě nazvaná „Metamorphoses“.

Ovidius pracuje s mytologií uvolněně, bez pevné poznatelné struktury. často se nebojí dopustit svatokrádeže vůči bohům a vysmívá se jim.

Například v první knize je příběh Apolla a Daphne. Daphne je nymfa která prchá před Apollem zasaženým jedním z Amorových šípů. Aby mu unikla, změnil se (metamorphuje) ve vavřínový strom.

„Gape Earth, and this unhappy wretch intomb;
Or change my form, whence all my sorrows come.
Scarce had she finish'd, when her feet she found
Benumb'd with cold, and fasten'd to the ground:
A filmy rind about her body grows;
Her hair to leaves, her arms extend to boughs:
The nymph is all into a lawrel gone;
The smoothness of her skin remains alone.
Yet Phoebus loves her still, and casting round
Her bole, his arms, some little warmth he found.
The tree still panted in th' unfinish'd part:
Not wholly vegetive, and heav'd her heart.”

To by mohlo znamenat že metamorphosis může být způsob jak přežít.

Entita může změnit formu, ale vědomí, duše a srdce zůstávají.

Vezmeme-li si například reinkarnaci kde se duše přemístí do jiné fyzické formy aby žila dál.

Je také pravda že Ovidiova báseň se změnila v čase, aby mohla přežít, víme že existuje 45 různých textů a fragmentů textů, které byly od středověku přepisovány a upravovány.

Což znamená že první čtenáři podle odborníků text kontaminovali, nebo možná metamorfovali, aby mohl přežít 2000 let.

V literatuře neznamenal metamorphosis vždy pozitivní vývoj. Například hlavní postavy Apuleiova „Zlateho osla“ a Kafkovy „Proměny“.

Pro mladého římského aristokrata Lucia to znamená že se změnil (metamorphuje) v osla a vidí na vlastní oči bídu a otroctví. Gregor Samsa se probudí jako groteskní hmyz a začne postupně umírat.

Pro mě v tomto kontextu znamená metamorfosis, že uchopím historický objekt a metamorphuji ho do jiné dimenze, kde část jeho bytí zůstane zachována. Nové existenci to přidává určitou speciální hodnotu.

„Post modern“

Typický prvek postmodernismu je úmyslné míchání různých stylů a médií, sebevědomě používá předcházející styly a ikony, jejichž síla a sociální vliv se přenáší na pozorovatele.

“From the basis of what we therefore call the center (and which, because it can be either inside or outside, is as readily called the origin as the

end, as readily *arché* as *telos*), the repetitions, the substitutions, the transformations, and the permutations are always *taken* from a history of meaning [*sens*]-that is, a history, period-whose origin may always be revealed or whose end may always be anticipated in the form of presence...presence-*eidos*, *arche*, *telos*, *energeia*, *ousia* (essence, existence, substance, subject) *aletheia* [truth]"(Jaques Derrida, *Writing and Difference*)

Jednoduchý překlad: [Od základu, podle kterého nazýváme centrum objektu, (které může být uvnitř, či vně objektu, také může být původ nebo konec zároveň, jak *arché* tak *telos*), opakování, nahrazování, přeměny a permutace jsou vždy vzaty z jejich historického významu. Historie, období jehož původ může být vždy otevřený nebo jehož konec může být vždy očekávaný v přítomné formě.]

"The *bricoleur*, says Levi-Strauss, is someone who uses "the means at hand," that is, the instruments he finds at his disposition around him, those which are already there, which had not been especially conceived with an eye to the operation for which they are to be used and to which one tries by trial and error to adapt them, not hesitating to change them whenever it appears necessary, or to try several of them at once, even if their form and their origin are heterogenous -- and so forth." (Claude Levi-Strauss, *The Savage Mind*)

Jednoduchý překlad: [*Bricoleur*, dle Levi-Strausse, je někdo, kdo používá "prostředky, které jsou po ruce", to znamená nástroje, které jsou v jeho okolí a k dispozici, které nebyly specificky vytvořené pro danou konkrétní operaci, v případě nutnosti se pomocí pokusu a omylu adaptují.]

Postmoderna je tedy v podstatě bricolage.

Claude Levi-Strauss popisuje bricolage ne jen jako intelektuální aktivitu ale také jako mythopoetickou kreativitu

"Like *bricolage* on the technical level, mythical reflection can attain brilliant and unforeseen results on the intellectual level. Reciprocally, the mythopoetical character of *bricolage* has often been noted." (Claude Levi-Strauss, *The Savage Mind*)

Jednoduchý překlad: ["Jako *bricolage* na technické úrovni, mýtická reflexe může získat brilantní a neočekávaný výsledek na úrovni intelektuální. Recipročně, mytopoetický charakter *bricoláže* je často zmiňován." (Claude Levi-Strauss, *The Savage Mind*)]

Prostupem přes všechny úrovně vznikly objekty (bri)koláže z metamorfovaného obrazu(ikony). Objekty vypadají na obrazovce jako živé entity a zdají se být přístupné a něčím povědomé. V životě těchto entit je moje účast jen krátká , já jsem do něj vstoupil jako bricoleur a po okamžiku metamorfozy z něj zase vystupuji ...

Ovid.Book the First. Date of Posting/ Revision. The Internet Classics Archive
<<http://classics.mit.edu/Ovid/metam.1.first.html>>.

Georges Didi-Huberman. "Rovina Materialu - Tvarnost, znepokojení, prezívání" Umění/Art XLVI, No. 6 (1998): 502-514

Kolektiv autorů. Slovník antické kultury, Praha, Nakladatelství Svoboda, 1974

Breton, Andre. What is surrealism?: Selected Writings of Andre Breton. New York, Pathfinder Press, Rep edition 1978

Panofsky, Erwin. Meaning in the Visual Arts. Chicago, University Of Chicago Press
1983

Jacques Derrida. ""Structure, Sign, and Play in the Discourse of the Human Sciences" Title of Web Magazine or Publication the Page is a Part Of. Updated
Wed Oct 15 2003 23:49:21. Hydra Design.
<<http://www.hydra.umn.edu/derrida/sign-play.html>>.

Oponentský posudek na bakalářskou práci studenta Milana Šípka

Euphoria ornamentum alias Veselé předměty

Před sto lety napsal Adolf Loos svou slavnou stat' Ornament a zločin. Stal se z něj zásadní text, až do dnešních dnů více či méně ovlivňující podobu designu a architektury. Zadřel se do podvědomí. Jeho název je natolik přitažlivý, že si s ním vystačí většina lidí bez toho, že by četli samotnou studii. Z ornamentu mají strach, neboť jej kdysi kdosi spojil se zločinem.

Milan Šípek před ornamentem neutíká, ve své bakalářské práci se jím zabývá natolik intenzivně, že dal do jejího názvu slovo „euforie“. Nejprve stovky ornamentů sesbíral na stránkách nejrůznějších publikací, potom je převedl do digitální formy a posléze z nich vycházel při tvorbě artefaktů, které můžou existovat jako svébytné objekty (digitální sochy, jak je nazývá jejich autor), aniž bychom sledovali jejich funkčnost, ale můžou se z nich stát také funkční předměty, konkrétně židle, na níž se snad dá i sedět. Jejich dvojakost či nejednoznačnost jim dává přitažlivý náboj. Co není na první pohled zřejmé, nás totiž vzrušuje mnohem víc než to, co je prvoplánově čitelné.

Prvotní znak prošel několikerou proměnou.

Metamorfózou.

Milan Šípek o tom pojednává v obhajobě, kde dochází k poznání, že metamorfóza může být způsobem jak přežít. Ornamenty, znaky či loga, které hrály svou roli v časově omezeném období, se pomocí autorského zásahu dostávají nový smysl, protože můžou existovat v jiné kvalitě, v jiné dimenzi, v jiném čase.

Podobně postupovali postmodernisté v architektuře. Nové formy vyřešily jako hru s těmi starými, namnoze zapomenutými.

Ale stejně tak můžeme hovořit o principu recyklace. To, co už zdánlivě neslouží, je dáno znovu do oběhu.

Nebo je to cosi jako smplování, které je běžné v elektronické hudbě: hotové zvuky se metamorfují do nových a nezávislých celků.

Pořád jde ale o metamorfování a svého druhu přizpůsobování.

Práce Milana Šípka je dobrá, protože nastoluje otázky. Oceňuji ovšem především to, že nezůstalo jenom u nich, ale došlo k jejich adekvátnímu ztvárnění v několika rovinách. Počítačem generované objekty mají vysokou estetickou úroveň. Jde o animované biomorfní formy, v nichž je spousta energie: ať už jsou zachyceny na monitorech nebo v digitálních tiscích. Jeden objekt vystoupil z obrazovky a byl zhmotněn, takže si na něj můžeme sáhnout, což je další vrstva tohoto projektu. A pak je tady komiks, který se sympatickou dávkou sebeironie předvádí zrod jednoho díla.

Na začátku byl ornament. Za jeho metamorfování odpovídající jednadvacátému století navrhuji výborné hodnocení.

V Praze 8. dubna 2008

Petr Volf

Curriculum vitae

Milan Šípek

Narozen 1984 v Amstrdamu

1996 – 1997 Barlaeus Gymnasium Amsterdam

1997 – 2002 International School of Prague

2002 maturita na I. S. P. – zahrnuje vyšší úroveň I. B. (international baccalorate) ve výtvarných uměních

Léto 2001 a 2002 praxe v Tokyu u Yushiki Hishinuma

Semestr 2002 na Ecole de la Chambre Syndical de la couture Parisienne

2003 Módní fakulta Koninklijke Academie voor Schone Kunsten a 2004
Grafická fakulta Koninklijke Academie voor Schone Kunsten v Antverpách

2006 – 2008 studium na Fakultě architektury na Technické univerzitě v Liberci

Realizované práce

2006 - Spolupráce na designu pětihvězdičkového hotelu v Shanghaii, na lokaci jsem působil 4 měsíce.

2006 – Spolupráce na designu výlohy Moet & Chandon, Bang & Olafson

2007 - Spolupráce na interiéru čtyřhvězdičkového hotelu Neruda v Praze

2007 – První místo v mezinárodní designové soutěži Artzept, cena byla udílena v Paříži

2007 – Návrh a realizace výstavy pro firmu Laufen

2008 – Spolupráce a realizace na výstavě “Občan Havel“ v Praze

2008 – Spolupráce na designu nábytku pro firmu Koratex

EUPHORIA CRIMINALE



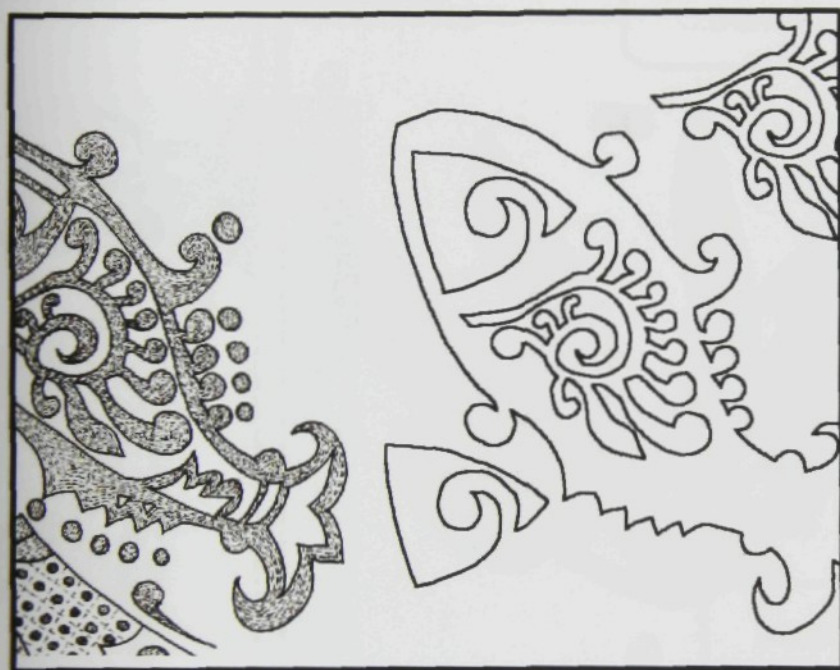




Tyto objekty jsou
„digitální sochou“
levitující ve virtuálním
prostředí.



Začínal jsem vybírat
obrazy, tvary a vzory nebo
struktury, z různých zdrojů.



Pak jsem udělal selektivní úpravy a zaznamenal
je do vectorového programu, abych vytvořil první
digitální formu.



Potom jsem dal těmto
objektům nové rozměry
pomocí 3D software...



...tím proběhla metamorphosis
reálného historického média do
hypotetické virtuální 3D entity.





PROSTUPEM PŘES VŠECHNY ÚROVNĚ VZNIKLY OBJEKTY (BRI)KOLÁŽE
ZMETAMORFOVANÉHO OBRAZU(ÍKONY). OBJEKTY VYPADAJÍ NA
OBRAZOVCE JAKO ŽIVÉ ENTITY A ZDAJÍ SE BÝT PŘÍSTUPNÉ A NĚČÍM
POVĚDOMÉ.
VŽIVOTĚ TĚCHTO ENTIT JE MOJE ÚČAST JEN KRÁTKÁ , JÁ JSEM DO
NĚJ VSTOUPIL JAKO BRICOLEUR A PO OKAMŽIKU METAMORFOZY ZNĚJ
ZASE VYSTUPUJI ...





Při procesu sama vznikla
nová a zajímavá metoda
tvorby.



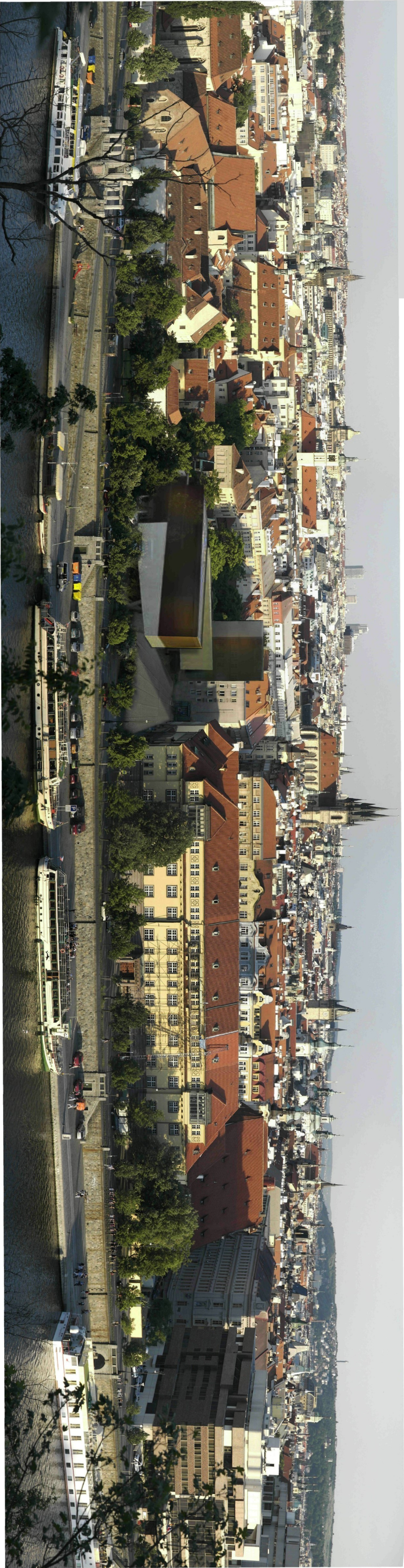
.Jiný přístup k designu útočí
na současný „čistý“ design
(trendy, popdesign)

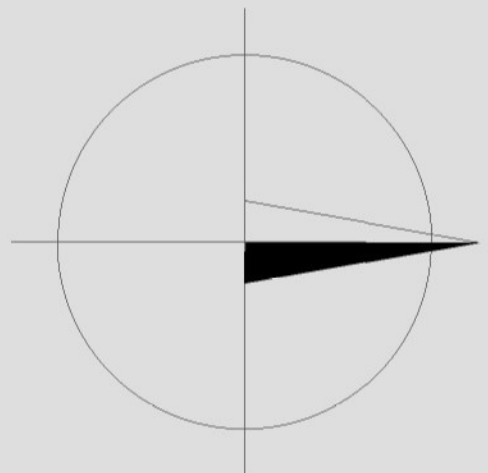


Samozřejmě další krok je změnit virtuální entitu zpět do fyzikálního stavu (tvaru), která se může znovu vrátit do původního média (2D).

I když proces působí jako uzavřený kruh, je to ve skutečnosti nekonečná otevřená spirála. Objekty se na své cestě nezrcadlí nebo neopakují ale metamorfují.



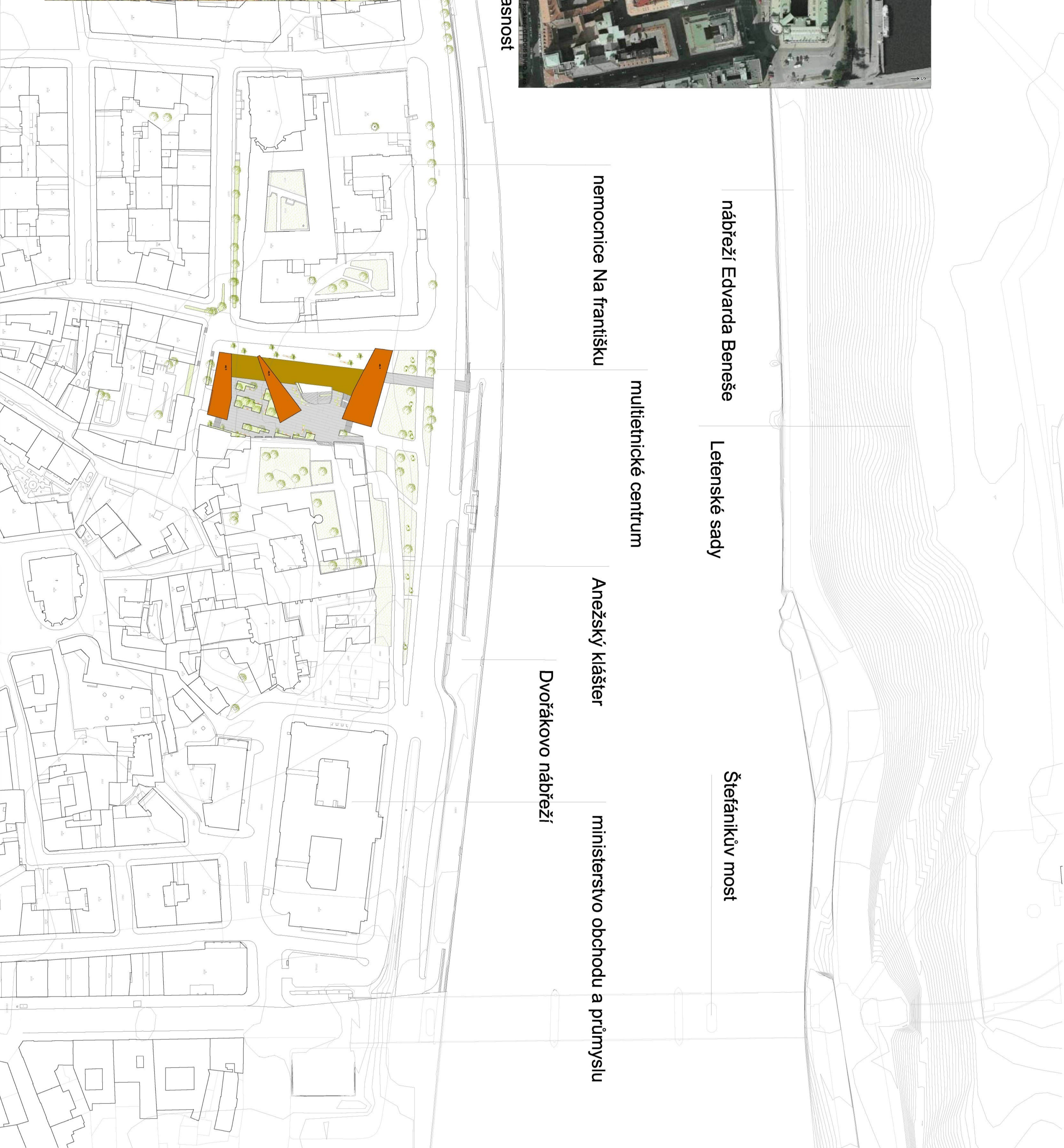




situace současnost



situace 1850



nábřeží Edvarda Beneše

Letenské sady

Štefánikův most

nemocnice Na františku

multietnické centrum

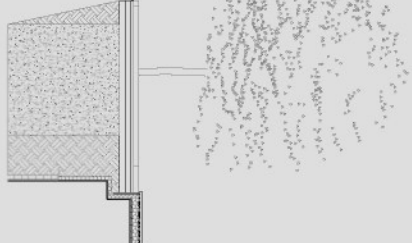
Anežský klášter

ministerstvo obchodu a průmyslu

Dvořákovo nábřeží



- TERENNÁ IZOLACE
- BETONOVÁ MAZANINA
- KAČÍREK / ŠTEKOPÍSEK
- ROSTLÝ TEREN
- HUTNĚNÝ ZPEVNĚNÝ ZÁSP
- PĚSTEBNÍ SUBSTRÁT PRO ZELENĚ



záslavba

žulová dlažba chodník

půdopokryvné rostliny

kamenný obrubník

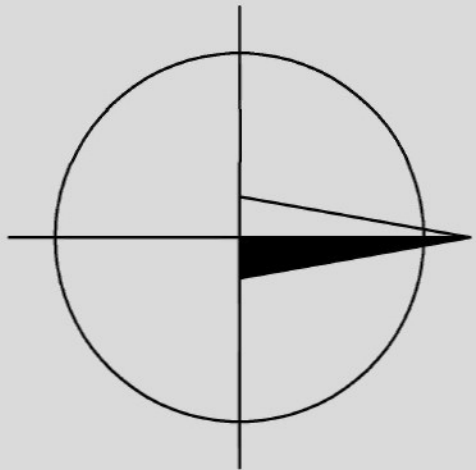
světlo v dlažbě

bankerei dřevěný povrch

lavičky

kamenná dlažba

komunikace asfalt



1NP - objekt A

Hlavní vstup je umístěn pod převislou hmotou objektu, který formálně označuje vstup do Institutu z nábřeží. Za recepcí je přístupný jak vertikální komunikace do ostatních patér domu tak kavárna s knihovnou a mediálníkou Institutu. Objekt je u vstupu vybaven šatnou a ústřednou pro celý Institut. Kavárna je přístupná také z nábřeží komunikace a volně přechází z ostění - nádvoří Institutu do Interieru v několika úrovních vstupu ve ZNP v prostoru knihovny, studovny a mediálky. Objekt je řešen jako železobetonový monolitický skelet s fasádou sčucou se alíně reflexním tónovým zasklením mělkým barem v zdiřelosti na dñhu dopadajících světlých paprsků. Vstupní prostory přiznávají strukturu pohledovým betonem.

1NP - objekt B

Zazřtkový- spřítelnělní objekt je tvořen volným, vzdušným, otevřeným prostorem trojtraktového půdorysu s vložnými zavěšenými lavkami. Zpědní, vstupní hrana stavby se třlinově propjele do hmoty pasáže a pomocí posuvných stěn jasně definuje vstup. Vertikální komunikace není z Interieru vlnělna. Je zajiřena za Interierovou východní stěnou opatřenou v jednolých patrech otvory-vstupy na zavěšené lavky. Vertikální komunikace s následním vřítáním je propojená do parkingu a umožňuje též výstup na terén nádvoří. Prostor pracuje s hmotou a plochou stñn na celou výřbu stavby. Umožňuje mñmohrňové vnřní expozice, projekce, světel, zvuků, multimediální produkce. Vnřní plášř objektu je obřazen pleťkovými deskami, východní stěna podceá popřlnými rořilnami obceňuje zasklené otvory na podesty sčoditě umožňující výhled na východ města pñes nádvoří Aneřského kláštera

1NP - PASAŽ OTEVŘENÁ

otevřená pasáž o šířce 80m vzájemně propojje objekty A, B, C od severu k jihu a umožňuje výstup východně na dvorní prostranství komplexu. Dále volně přechází v krytou část pasáže se vřstupy do jednolých objektů.Hmotu pasáže tvoří přiznací železobetonové stropní konstrukce nesené velkorynnými šlímými sloupy 0,4m x 0,4m o rozestupech cca 7m. podvoz jouně je dñřžený žaluziovou dñřžbou v kombinaci s dřevěným povrchem baněknel.

1NP - PASAŽ KRYTÁ

krytá část je oddělena od nekryté prosklenou konstrukcí v systému sčucou s forměním tabulí stěle na celou její výřbu s možností častěčného otevření. Prostory mají funkci foyerů u objektů A, C a výsterně prezentačních ploch pod uzatřením.

1NP - objekt C

administrativní budova C řešená jako železobetonový monolitický skelet s interaktivní skleněnou fasádou o 7NP a 1NP je přístupná krytou pasáží , z ulice U mlisených a z parkingu v 1NP. Za recepcí ve vstupní hale je umístěno jádro objektu se sociálním zariřením a vertikální komunikací. Ve východní části je umístěno technické, IT zázemí Institutu

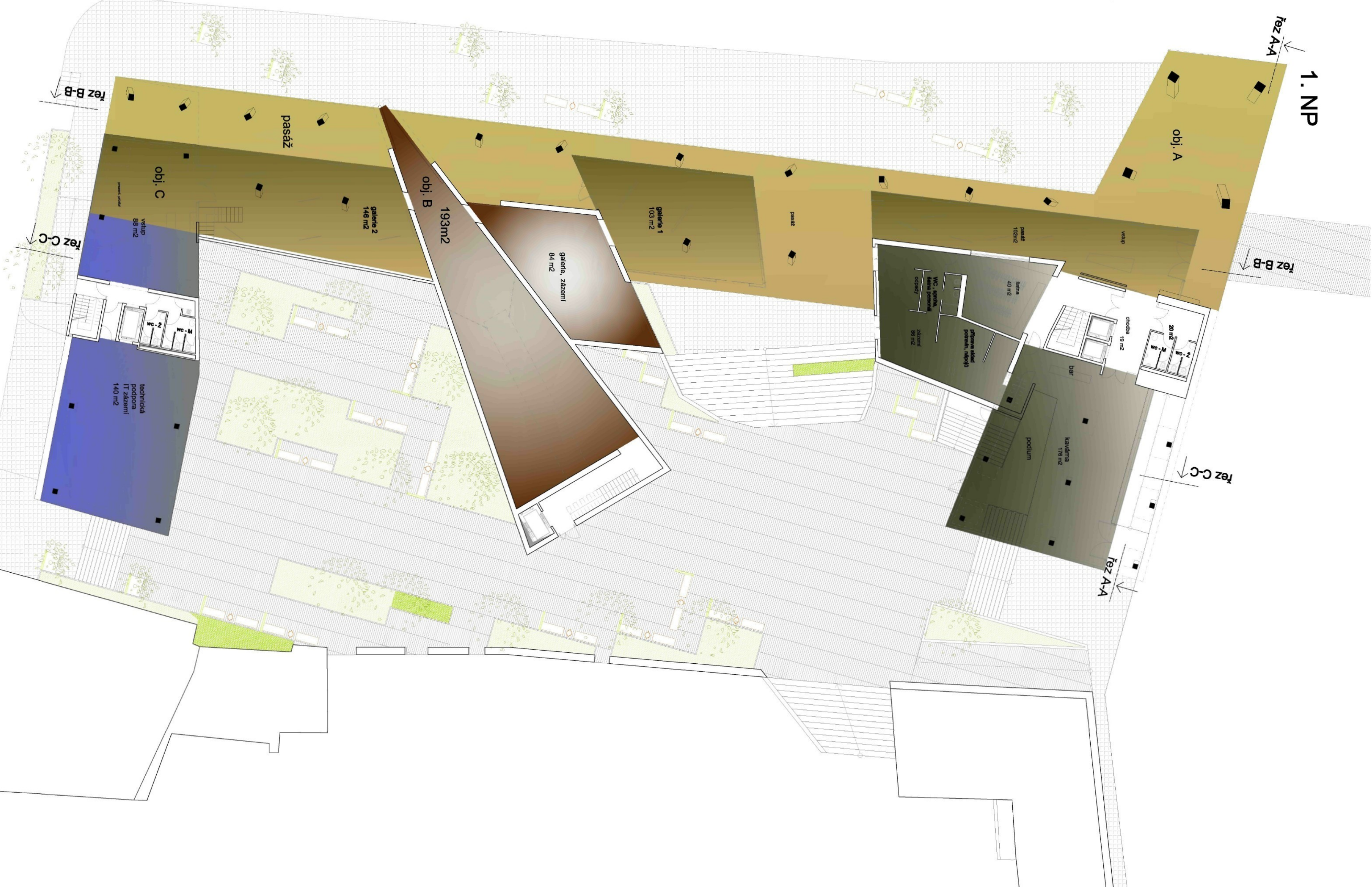
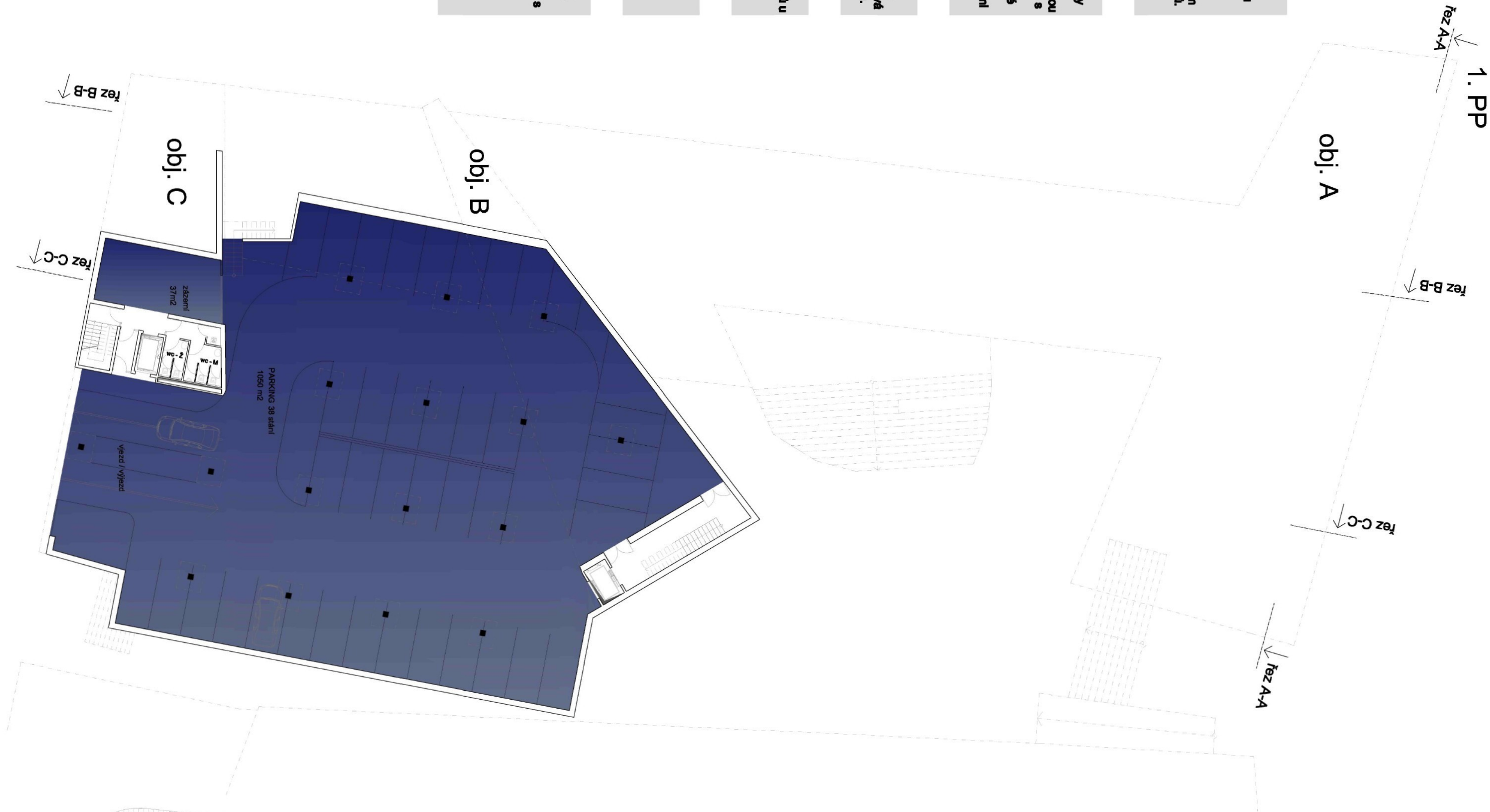
1PP - PARKING

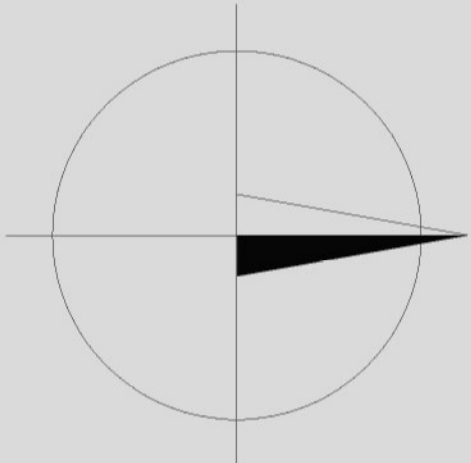
Vjezd do parkingu a výjezd z ulice U mlisených, parkování pro 37 vozidel situováno pod objekty B a C. Parkování je vertikálně napojeno na objekt B a C výřany a sčoditě, výstup na propojovací pasáž sčoditěm. Parking obceňuje zázemí a sociální zariření při komunikaci do objektu C. Pro zazřtkový objekt B je navržen nákladní výřan pro manipulaci s expozicemi s možností výstupu na volný terén, nádvoří v 1NP

meř železobetonových sloupů 7 m x 7,5 m je kombinován s obvodovými zdmi a lžky vertikálních komunikací.Nevrzuje na něj monolitický železobetonový skelet meřaných objektů. Vzhledem k nesoudržnému podvoz, hluboký výřay, spodní vody je nutné okaky založit na pilky.

LOKACE	NÁZEV MÍSTNOSTI	PLOCHA [m ²]
Objekt A - 1NP	vstup - krytá pasáž	102
	wc - muži, ženy	20
	chodby	29
	sčoditě, výřay	23
	kavárna, podum	176
	šatna	32
	zázemí kavárna	88
	komunikace	511
	galerie 1	103
	zázemí	64
Otevřená pasáž	galerie 2	146
	zazřtkový prostor	193
	sčoditě, výřah	30
Objekt B - 1NP	sčoditě, výřah	30
	parking	viz parking
Objekt C - 1NP	vstupní hala, recepcie	88
	wc - muži, ženy, uklid	17
	sčoditě, výřah	9
	chodba	12
B - 1PP	parking	140
	kancelář, IT zázemí	140
Parking	plocha parkingu	1050
	wc - muži, ženy, uklid	17
Objekt C-B - 1PP	zázemí parking	37
	Nádvoří	1400

TABULKA PLOCH :





2NP - objekt A

Do převážně korzový vstupní hmoty je situován hlavní projektční a konferenční sál o ploše 200 m² s kápiací, 120 míst v hledišti, podlám a zázemím. Východní částí je určena knihovna s mediální, studijní a kancelář o ploše 180m². Z prostor knihovny je možný výstup na terén nádvorní centra či sešup do kavárny v nižším podlaží, kterou s knihovnou opticky spojuje otevřená část podlaží nad podlám knihovny. Exterier - nádvorní přechází v obou úrovních do interieru, umožňuje využít jak pro návštěvníky knihovny tak kancelary.

Ve 3NP se nachází vzdělávací prostory. Konferenční místnosti, učebny, ateliery, dílny, archivy

2-3NP objekt B

Zažitkový- spřístřední objekt je tvořen volným, vzdělávacím, otevřeným prostorem trojúhelníkového půdorysu s vložnými zavěšenými lavkami. Západní, vstupní hrana stavby se klínovitě propisuje do hmoty pasáže a pomocí rozsvícených stěn jasně definuje vstup. Vertikální komunikace není z interieru vlnitá. Je založena za interierovou východní stěnou opatřenou v jednodílných patrech otvory-vstupy na zavěšené lavky. Vertikální komunikace s následním vřátem je propojená do parkingu a umožňuje ve 2NP výstup na terén nádvorní. Prostor pracuje s hmotou a plochou stěn na celou výšku stavby. Umožňuje minimálníkové vlnitání expozice, projekce, světla, zvuku, multimediální produkce.

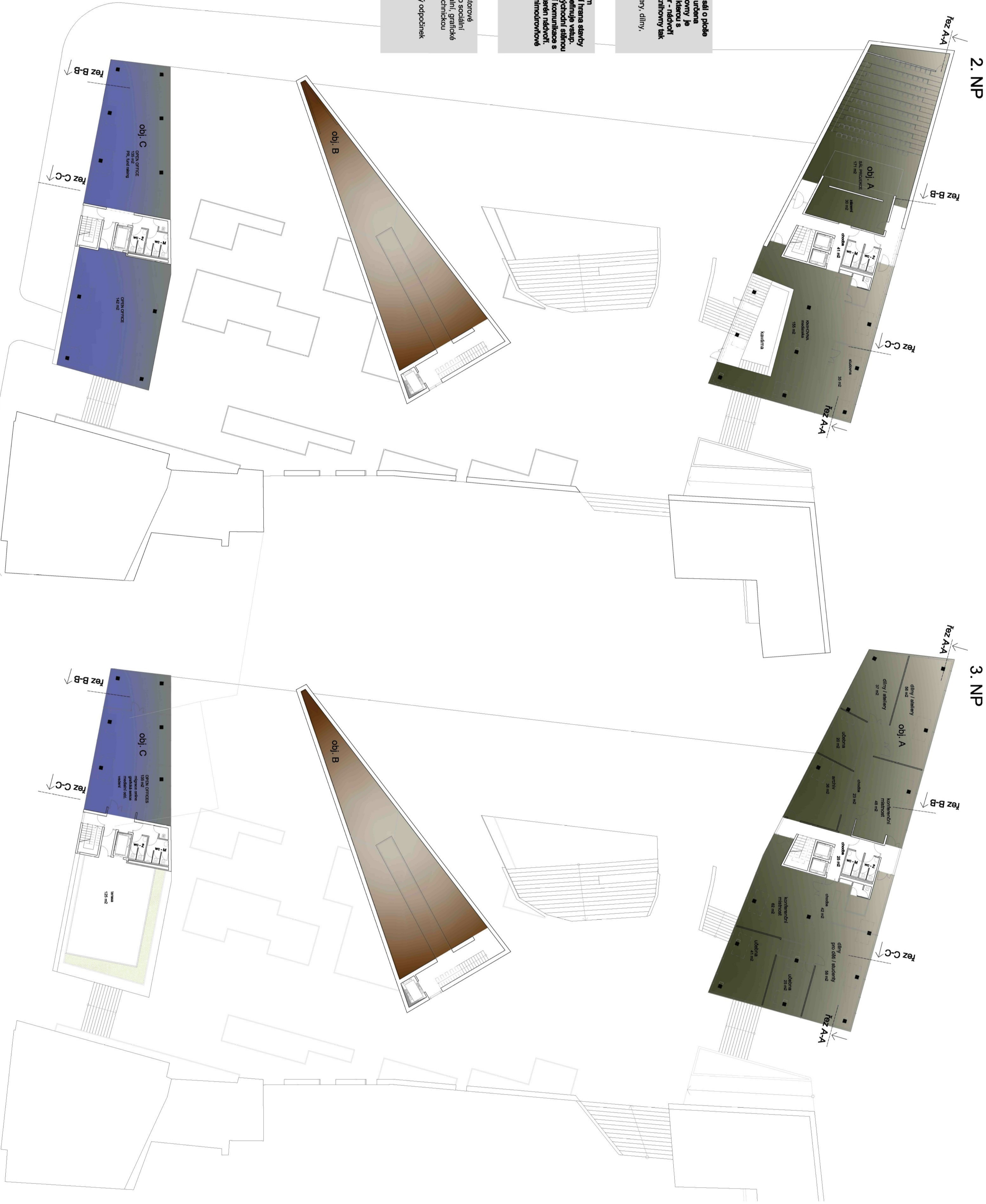
2NP - objekt C

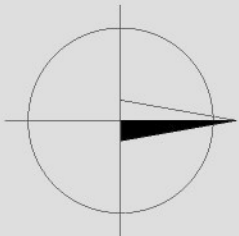
V západní části objektu ve 2.NP - 7.NP jsou navrženy v celé ploše velkoprostorové kanceláře s komunikačním jádrem, kde je kromě vřátem a schodiště navrženo sociální zázemí. Náplň díle požadavků centra- PR, fund raising, migrace online, mediální, grafické oddělení, vedoucí management. východní částí je řešena jako kancelář pro technickou podporu centra.

Ve východní části je řešeno jako terasa, prostor by měl sloužit pro krátkodobý odpodinek s možností posezení

TABULKA PLOCH :

LOKACE	NÁZEV MÍSTNOSTI	PLOCHA [m ²]
Objekt A - 2NP	sál projektční	171
	zázemí sálu	30
	chodby	41
	schodiště, vřátem	23
	knihovna, mediální	150
	studovna	35
A - 3NP	wc - muži, ženy, úklid	20
	schodiště, vřátem	23
	wc - muži, ženy, úklid	20
	chodby	90
	archivy	36
	učebny	86
Objekt B - 2,3NP	dílny, ateliery	150
	konferenční prostory	110
	schodiště, vřátem	30
	zavěšená lavka	29
Objekt C - 2NP	kanceláře západ	135
	wc - muži, ženy, úklid	142
	chodba	17
	terasa	9
C - 3NP	kanceláře	135
	terasa	125
	wc - muži, ženy, úklid	17
	chodba	9





2NP - objekt A

Do převládě korzoly vstupní hmoty je situován hlavní projektční a konferenční sál o ploše 200 m² s kapacitou 120 míst v hledišti, podíem a zázemím. Východní část je určena knihovně s mediálkou, studovnou a kancelář o ploše 190m². Z prostor knihovny je možný výstup na terén nádvoří centra či sešup do kavárny v nižším podlaží, kterou s knihovnou opticky spojuje ošlehná část podlaží nad podíem knihovny. Exterier - nádvoří přechází v obou úrovních do interieru, umožňuje využít jak pro návštěvníky knihovny tak kavárny.

Ve 3NP se nachází vzdělávací prostory, konferenční místnosti, učebny, ateliery, dílny, archiv

3NP - objekt A

2.3NP - objekt B

Zázřkový, spřítělní objekt je tvořen volným, vzděláým, oteřeným prostorem trojdielníkového půdorysu s vozennými zavesenými lávkami. Západní, vstupní hrana stavby se klínovitě propisuje do hmoty pasáže a pomocí rozsuvacích stěn jasně ošlňuje vstup. Vertikální komunikace není z interieru vnímatelná. Je založena za interierovou východní stěnou opatřenou v jednotlivých patrech otvory-vstupy na zavesěné lávky. Vertikální komunikace s nřkadním výšlením je propojená do parkingu a umožňuje ve 2NP výstup na terén nádvoří. Prostor pracuje s hmotou a pochodu stěna na celou výšku stavby. Umožňuje mmourovňové vnímaní expozice, projekce, světel, zvuku, multimediální produkce.

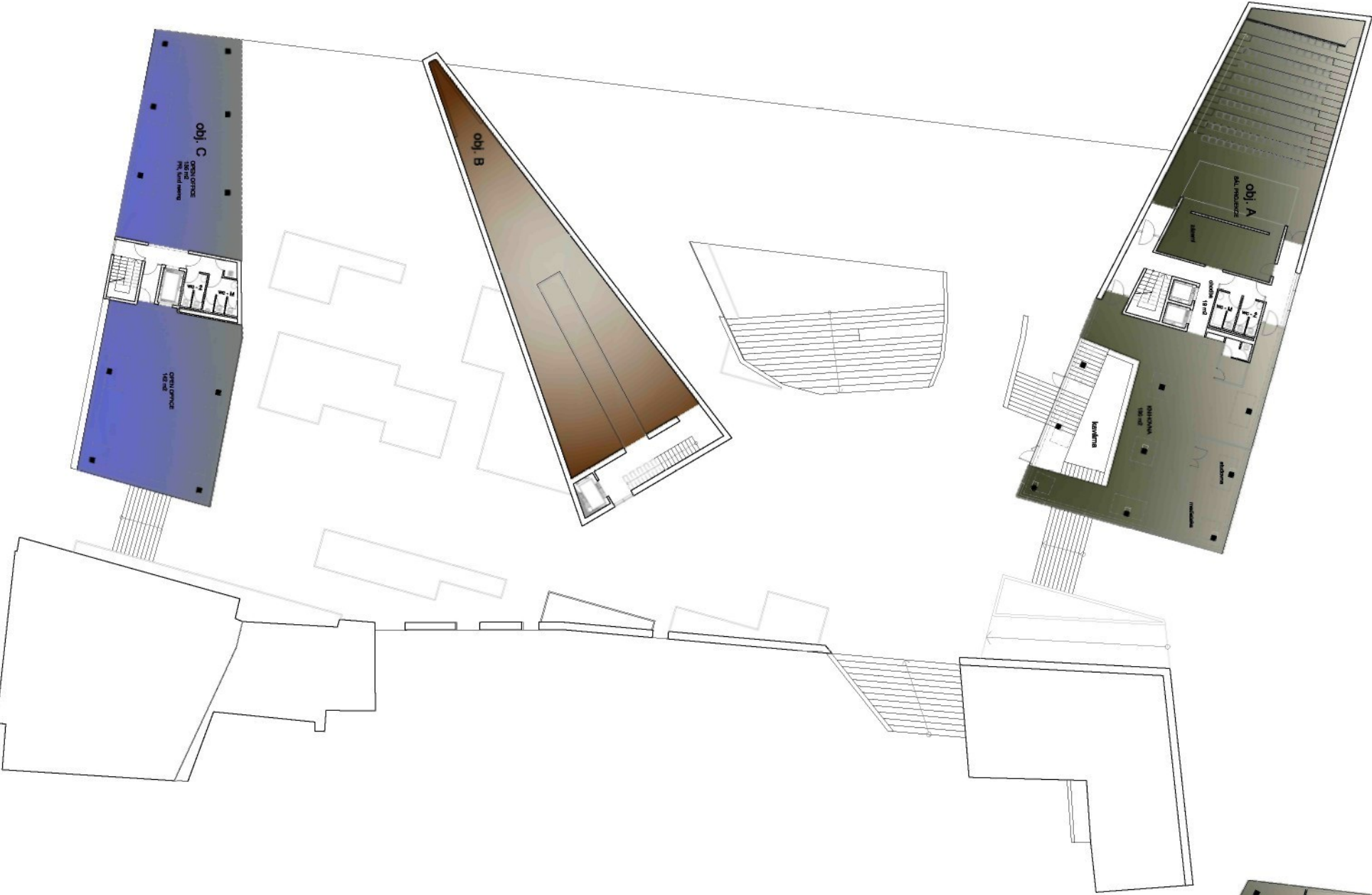
2NP - objekt C

V západní části objektu ve 2.NP - 7.NP jsou navrženy v celé ploše valkovostromvé kanceláře s komunikačním jádrem, kde je kromě výšahu a schodiště navrženo sociální zázemí. Náplň díe požáteká centra PR, fund raising, migrace online, mediální, grafické oddělení, vedoucí management. Východní část je řešena jako kancelář pro technickou podporu centra.

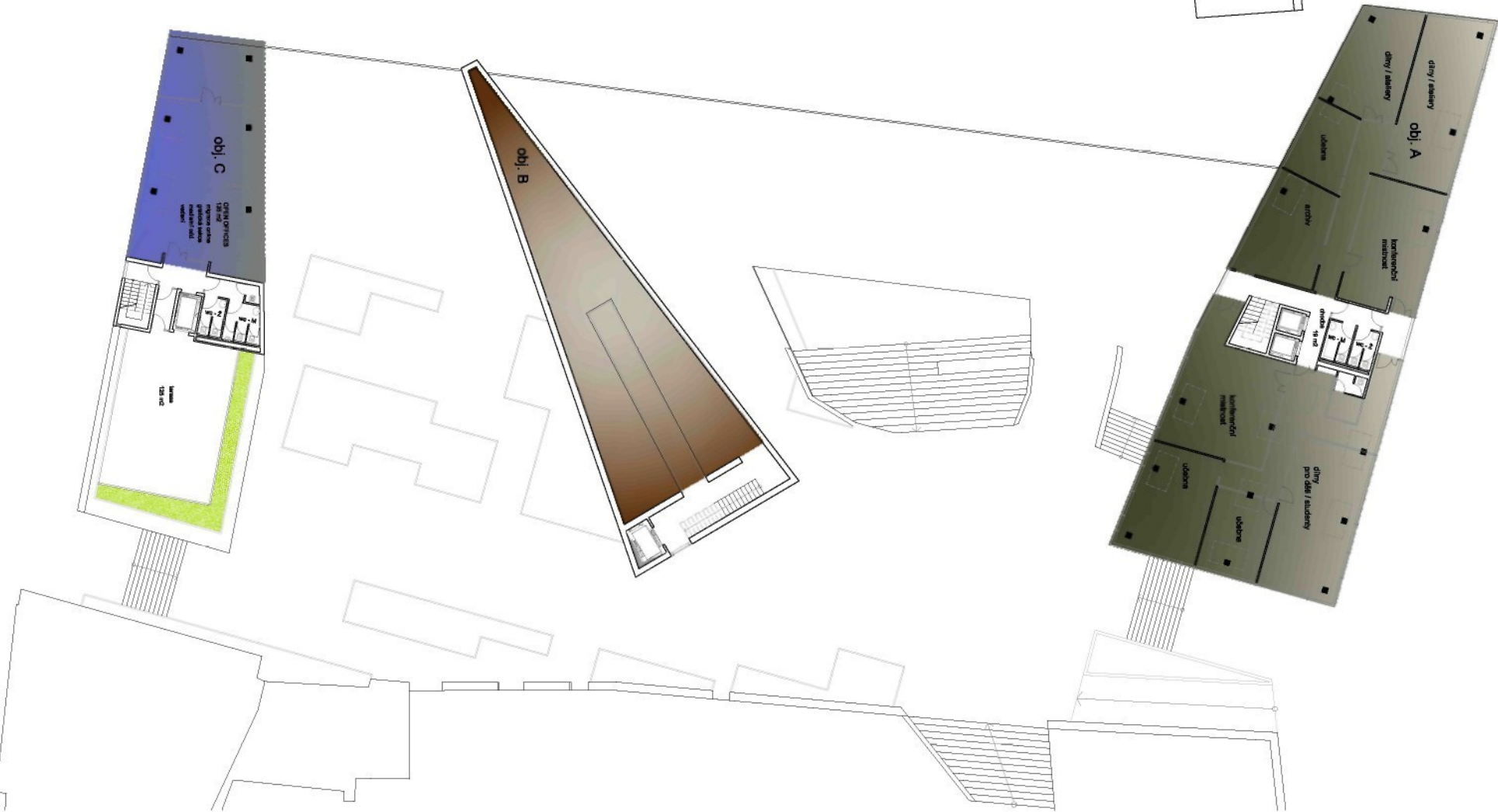
3NP - objekt C

Ve východní části je řešeno jako terasa, prostor by měl sloužit pro krátkodobý odpčinak s možností posezení

2 np



3 np





řez A-A

konfe
mistr

Ve 4. NP se nachází prostory vzdělávací a kancelářské. Konferenční místnosti, učebny,

Ve 4. NP se nachází proslovy vzdělávací a kancelářské. Kólietienanin "mimoškolní" ateliery, dílny, velkoprostorová kancelář s převážně východní orientací.

V 4.-7. NP objektu jsou navrženy v celé prostře
jádnem, kde je kromě výřahu a schodiště navrženo sociální zázemí. Například požadavků
centra- PR, fund raising, migrace online, grafické oddělení, vedoucí management.

LOKACE	NÁZEV MÍSTNOSTI	PLOCHA [m ²]
	schodiště výtahů	23

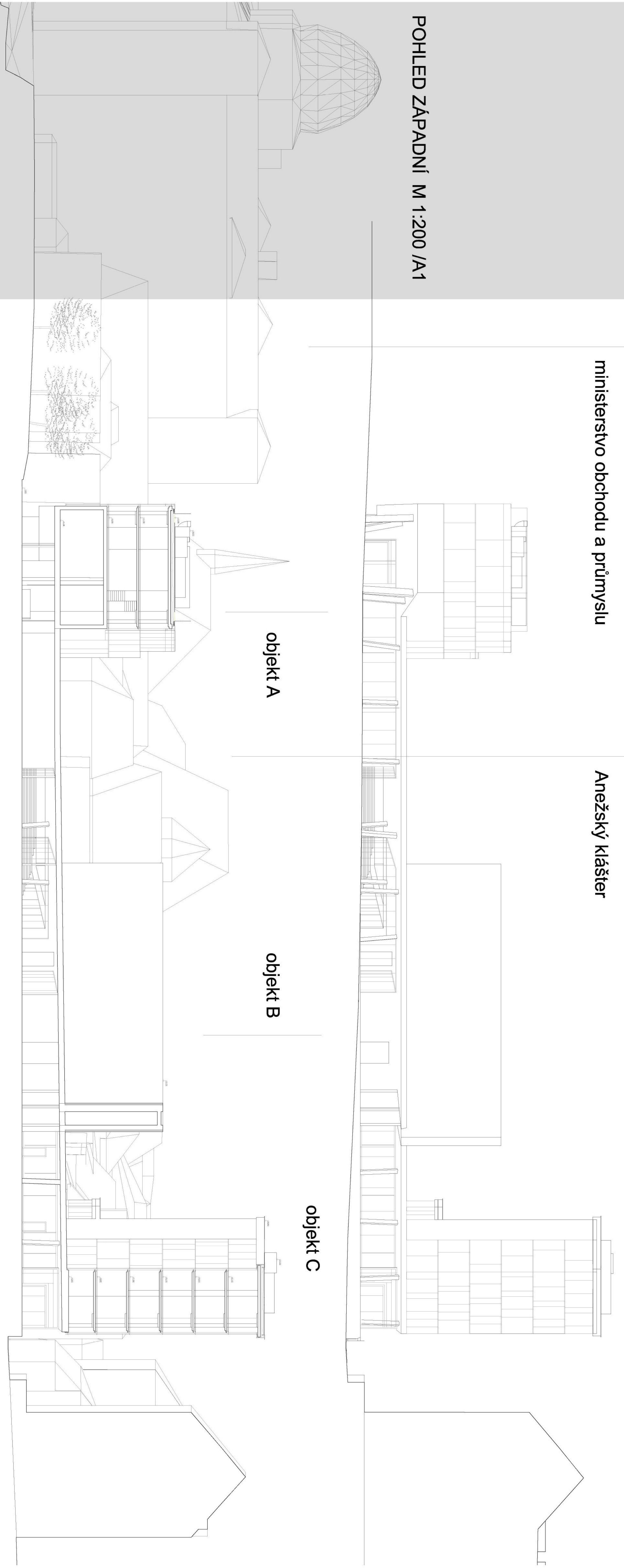
LOKACE	NAZEV MÍSTNOSTI	PLOCHA m ²
Objekt A - 4NP	scenářská, výhled	23
	we - mždi, ženy, díkdi	20
	chodby	25
	kanceláře	56
	dílny, atelier	142
	velikostnost kancelář	176
	terasa	57
	kanceláře	134
Objekt C - 4NP	terasa	13
	we - mždi, ženy, díkdi	12
		1
	chodba	1



ministerstvo obchodu a průmyslu

Anežský klášter

POHLED ZÁPADNÍ M 1:200 /A1



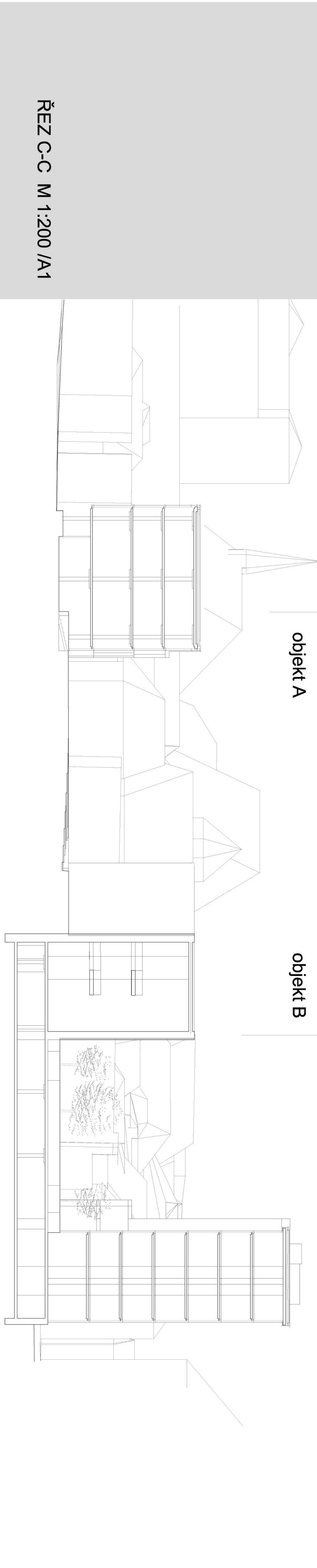
ŘEZ B-B M 1:200 /A1

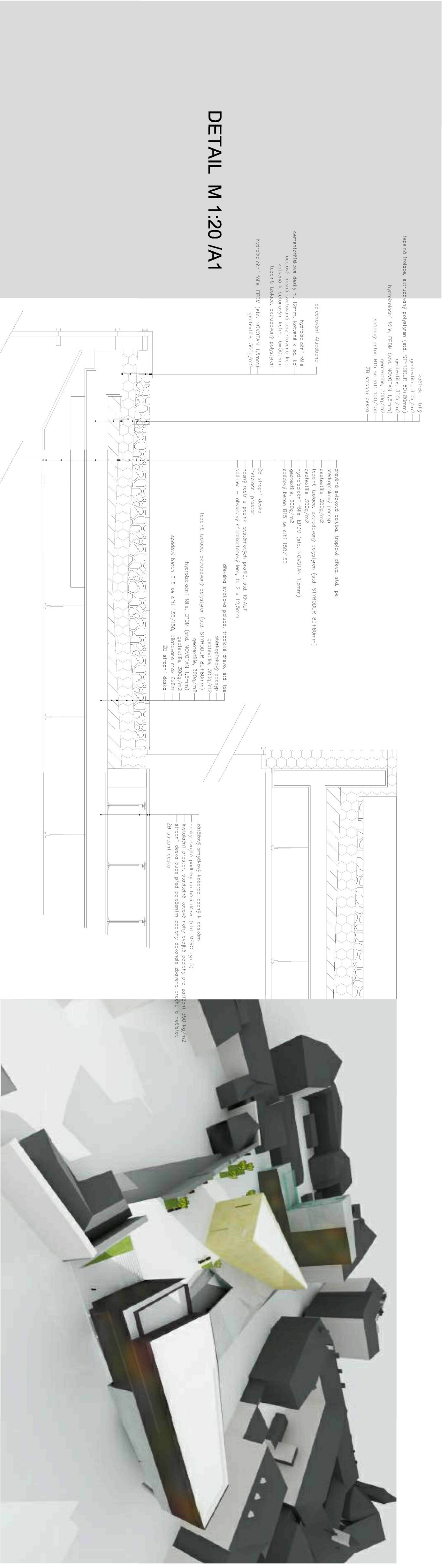
objekt A

objekt B

objekt C

ŘEZ C-C M 1:200 /A1





lzeinek – bitý
geotextila, 300g/m²
tepelná izolace, extrudovaný polystyren (std. STYROJUR 80+80mm)
hydroizolace, EPDM (std. NOVOTAN 1,5mm)
geotextila, 300g/m²
spádový beton B15 se sítí 150/150
28 stropní deska

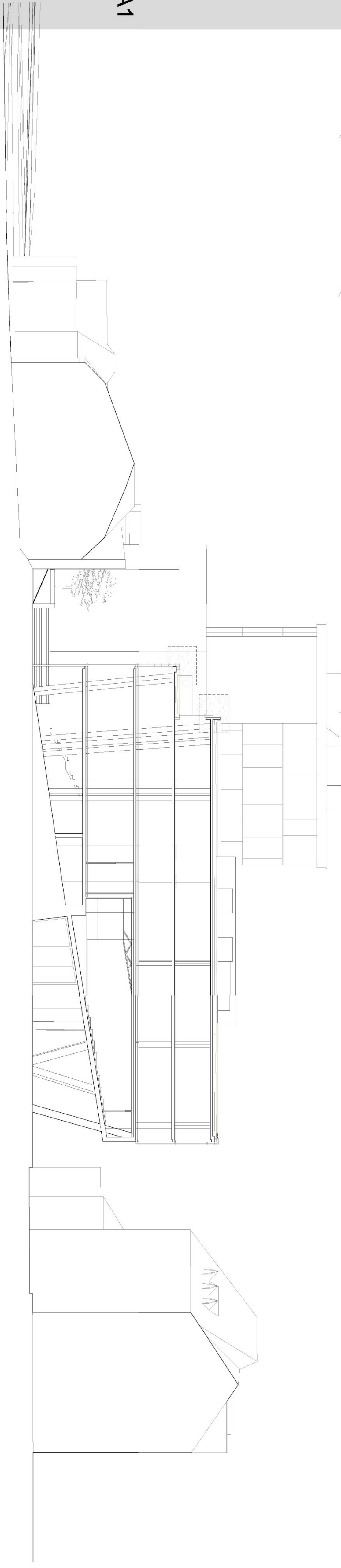
opletování Alucobond
hydroizolace, fólie
cementový pás 12mm, kotvení k oc. kci
ocelové nosné stěnové pozinkované lca
kotvení k betonovým kci, g=500mm
tepelná izolace, extrudovaný polystyren
hydroizolace, fólie, EPDM (std. NOVOTAN 1,5mm)
geotextila, 300g/m²

28 stropní deska
hrotitý rastr z pozink. sýetěmých profilů, std. KNAUF
podhled – obvodový sádkovací lem, tl. 2 x 12,5mm
dřevěná sýetěmá polstva, tvrdělké dřvo, std. lpe
střepitý povrch
tepelná izolace, extrudovaný polystyren (std. STYROJUR 80+80mm)
geotextila, 300g/m²
hydroizolace, fólie, EPDM (std. NOVOTAN 1,5mm)
geotextila, 300g/m²
spádový beton B15 se sítí 150/150
28 stropní deska

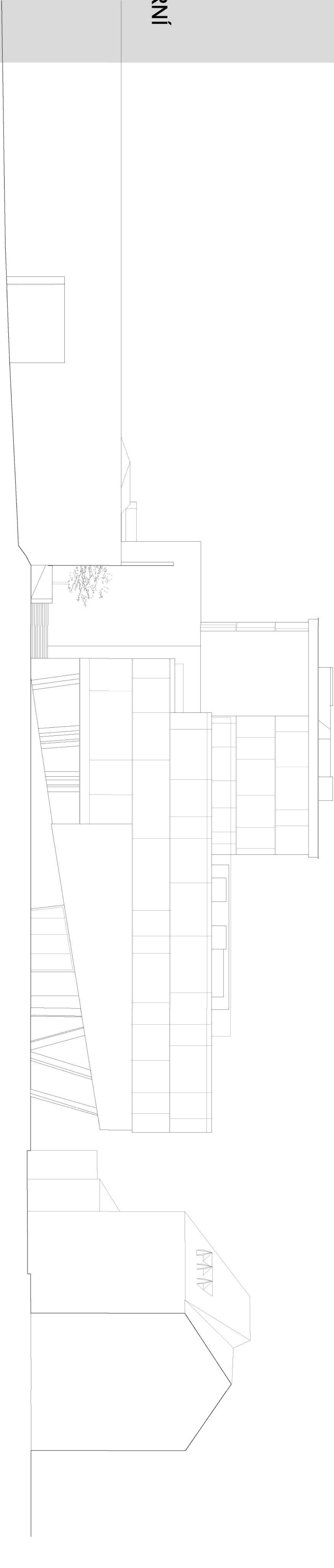
střepitý povrch
tepelná izolace, extrudovaný polystyren (std. STYROJUR 80+80mm)
geotextila, 300g/m²
hydroizolace, fólie, EPDM (std. NOVOTAN 1,5mm)
geotextila, 300g/m²
spádový beton B15 se sítí 150/150, dýšovací nosná deska
28 stropní deska

střepitý povrch
tepelná izolace, extrudovaný polystyren (std. STYROJUR 80+80mm)
geotextila, 300g/m²
hydroizolace, fólie, EPDM (std. NOVOTAN 1,5mm)
geotextila, 300g/m²
spádový beton B15 se sítí 150/150, dýšovací nosná deska
28 stropní deska

ŘEZ A-A M 1:200 /A1



POHLED SEVERNÍ
M 1:200 /A1

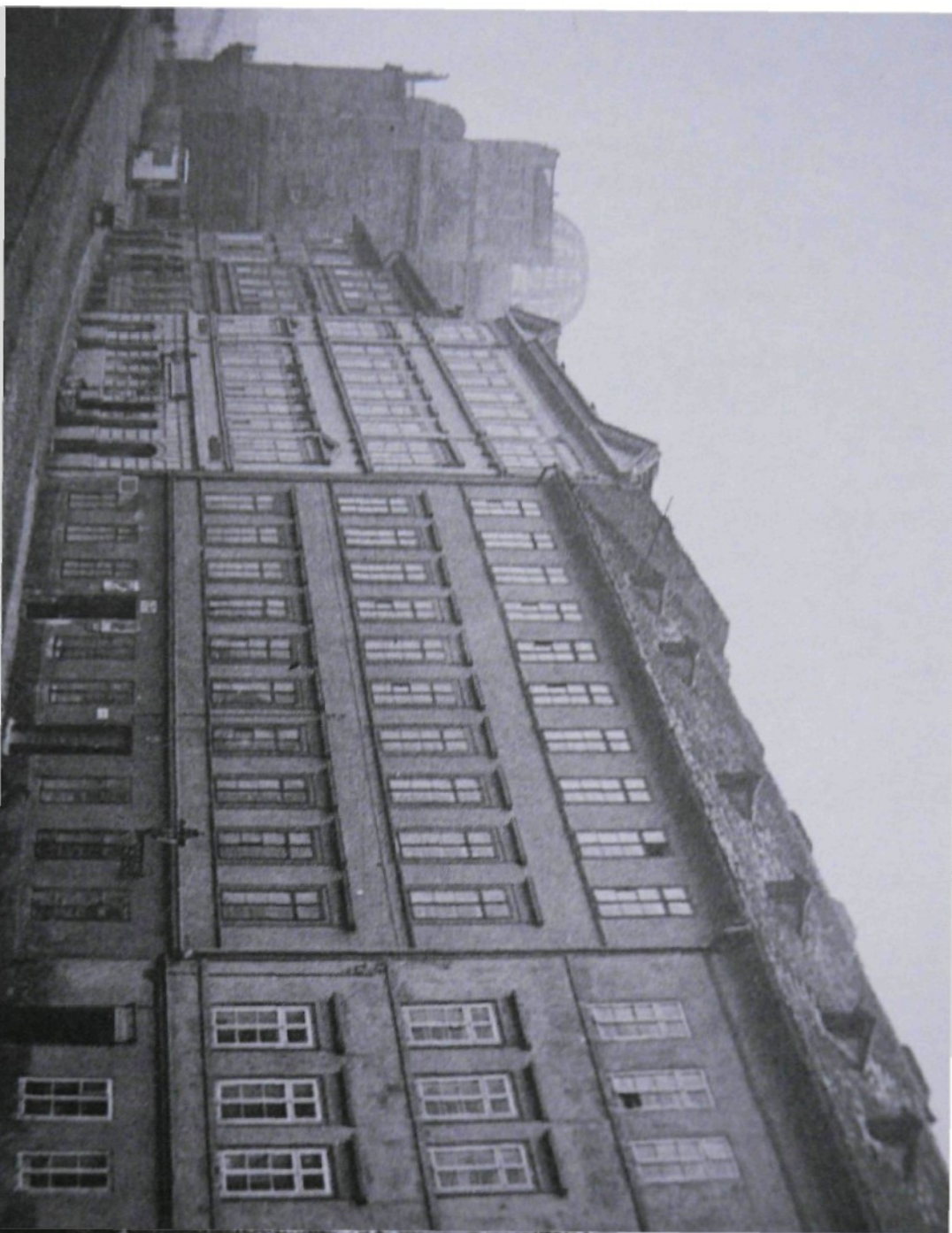


panoramatický zákres



přehled ulice křiží na sever

Dvořákovo nábreží stav 1920



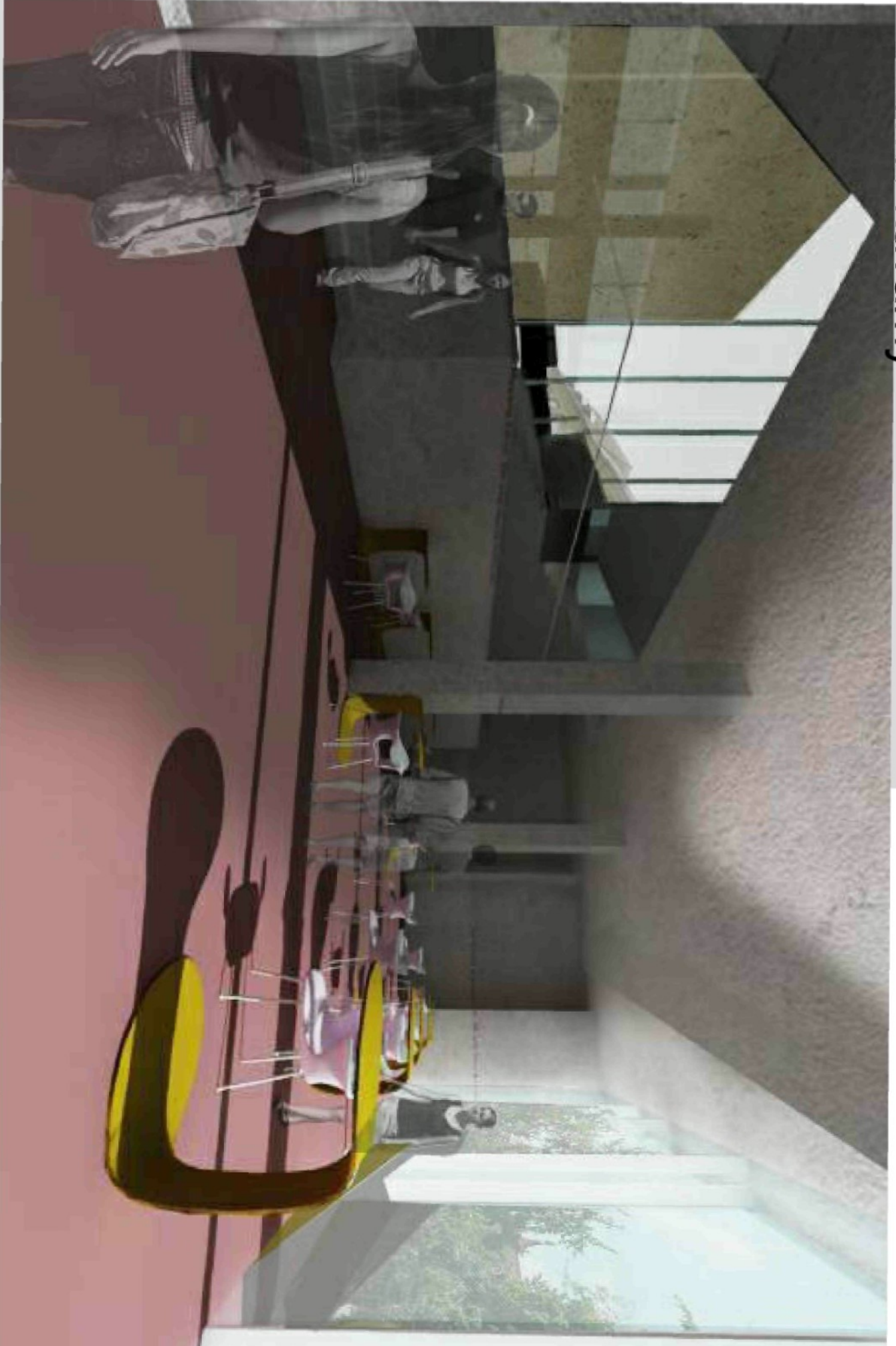
pohled severozápadní



pohled severovýchodní



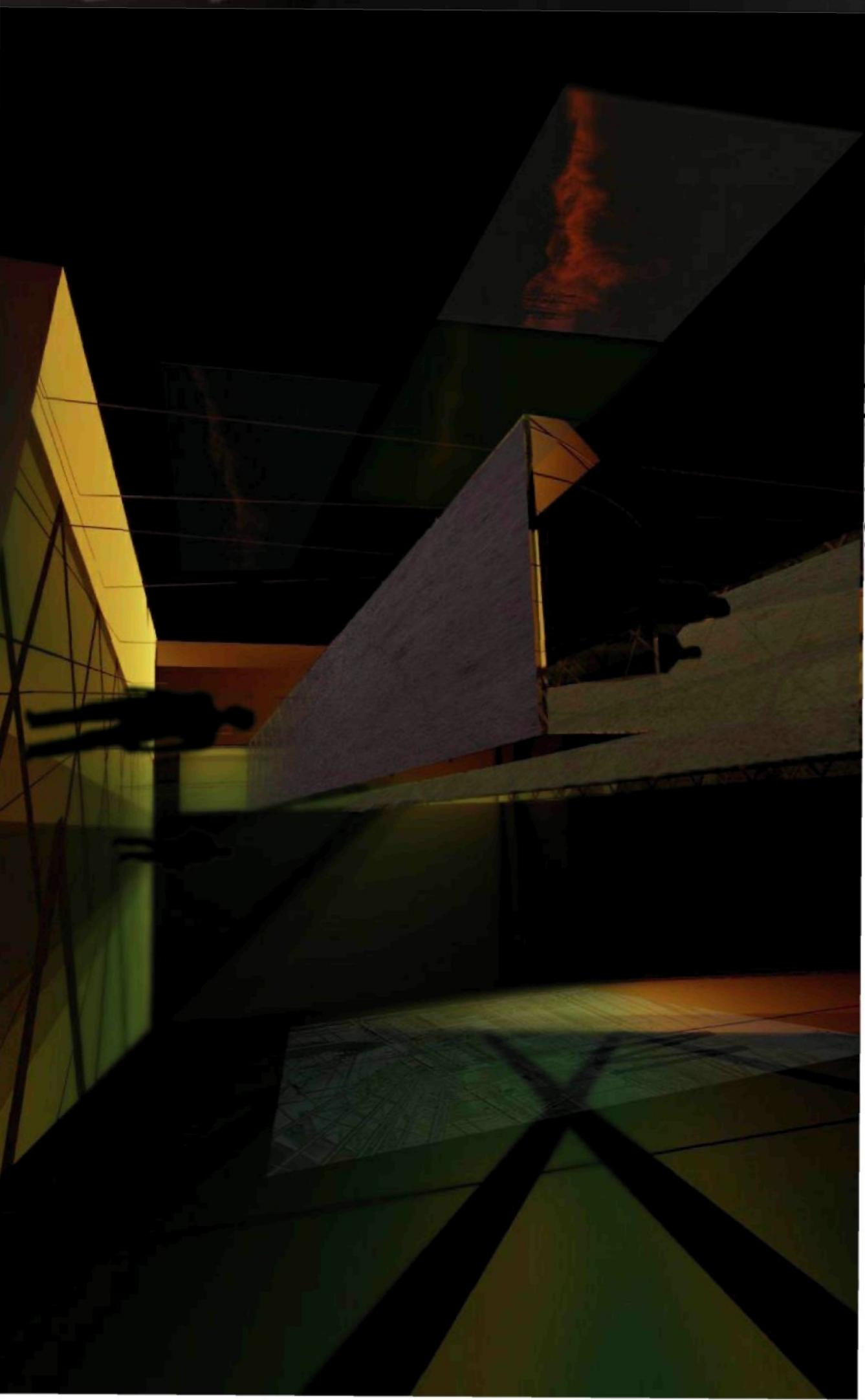
interier kavárny



interier kavárny

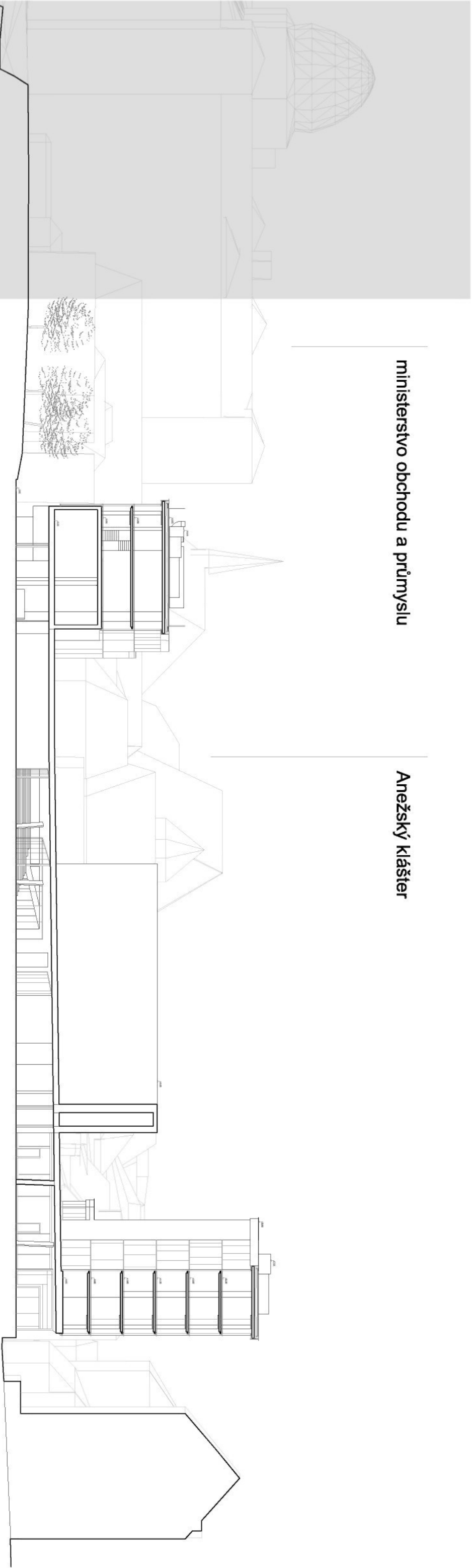


interier zážitkový prostor



ministerstvo obchodu a průmyslu

Anežský klášter



ŘEZ B-B M 1:100 /A1

objekt A

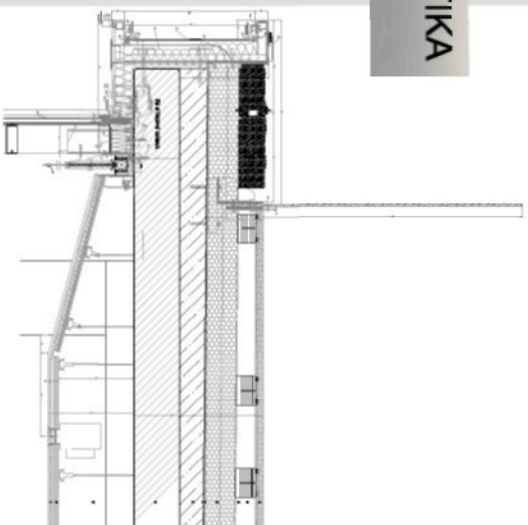
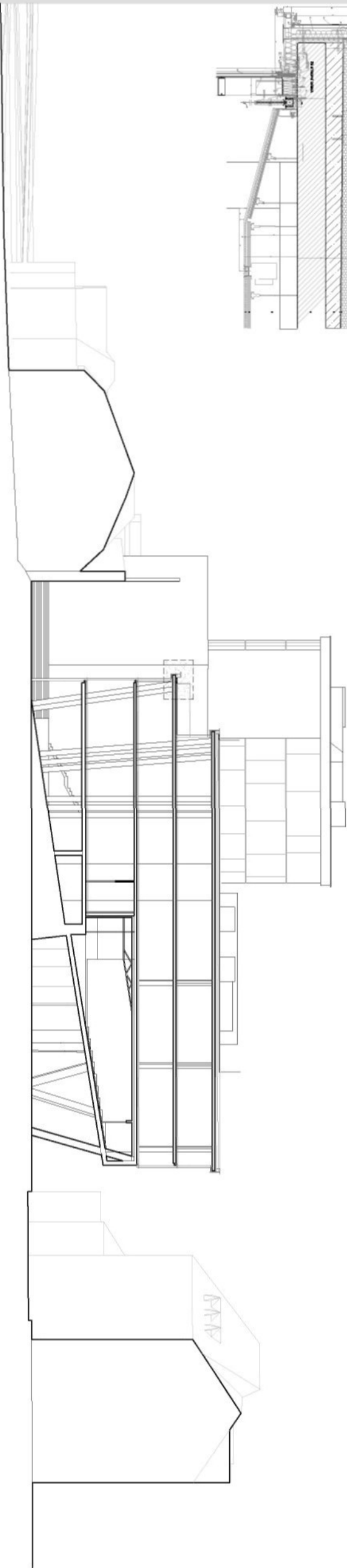
objekt B

objekt C

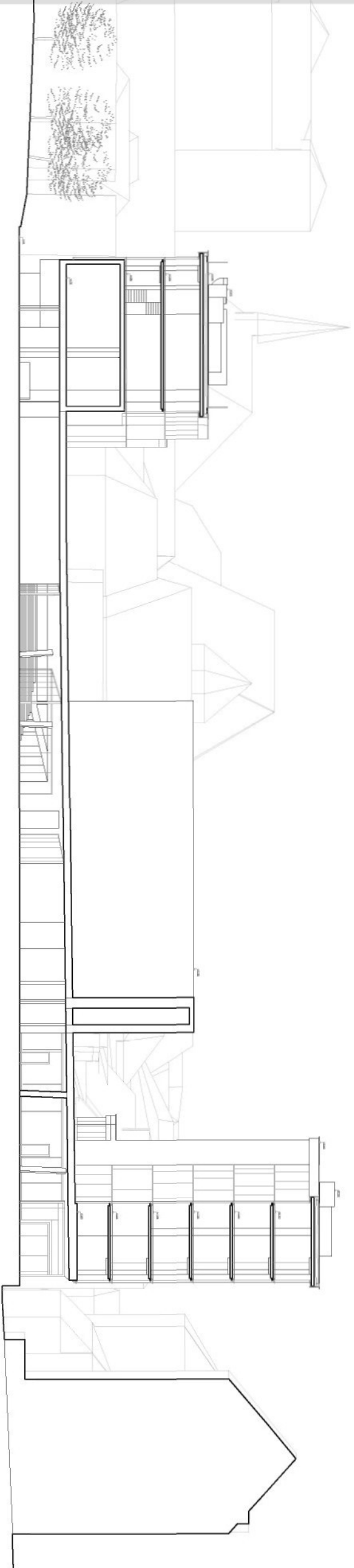


POHLED VÝCHODNÍ M 1:100 /A1

DETAIL ATIKA

[illegible]

ŘEZ A-A M 1:100 /A1



ŘEZ C-C M 1:100 /A1

MULTIETNICKÝ INSTITUT PRAHA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE FUATUL

ŘEZ A-A, C-C, DETAIL M 1:100 /A1

atelier Ing. Arch. Jan Hendrych

Jiří Kučera 2008

