

Akademický rok 2019/2020

Diplomová práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: MgA. Marek Andrášek

Název práce: Beton

Slovní hodnocení:

Marek Andrášek si za cíl své diplomové práce zvolil vytvoření funkčního prototypu, který se nachází na pomezí počítačové hry a interaktivního umění. Účastníková role je zde nepostradatelná, protože do díla vstupuje prostřednictvím kontroleru, kterým jej ovládá. Po estetické stránce práce čerpá z tvarosloví architektury brutalismu, která je specifická nekompromisním využitím stavebního materiálu – typicky pohledového betonu („béton brut“). Interiéry obsahují pro domácí prostředí specifické prvky bruselského stylu. Z výsledného řešení, které jsem měla možnost otestovat, je zřejmé, že cíle projektu byly naplněny.

V Československu, potažmo v zemích východního bloku, se brutalismus prosadil až po období socialistického realismu, který nastal koncem padesátých let. Na počátku stál proslulý modernistický projekt *Unité d'Habitation* v Marseille (1947–1952), jehož autorem je neméně slavný Le Corbusier. Od tohoto architekta si také Marek Andrášek chytře „vypůjčil“ konstrukční systém Dom-ino (1914), jež nabízí širokou variabilitu vnitřního členění stavby. Hra s kompozicí stěn, které ztratily nosnou funkci (jedná se o tzv. volný plan neboli „plan libre“), je pro autora důvtipným východiskem pro koncepci, na níž založil svůj rébus. Virtuální model stavby se po formální stránce opírá o Le Corbusierem navrženou vilu *Shodan* v indickém Ahmedábáru (1951–1956). Není však její doslovnou citací, ale volnou interpretací, která ze současného studenta FaVU VUT a absolventa JAMU učinila také virtuálního architekta a interiérového designéra.

Technické řešení projektu si netroufám hodnotit: je pro mě do jisté míry technologickým zázrakem. Vnější část ovladače byla vytvořena dnes stále dostupnější metodou polymerového 3D tisku, jehož limity, jako je nerovnost povrchu, jsou během manipulace znát. Struktura i barevnost ovládací kostky reflektuje výrazové prostředky brutalismu a lze ji považovat za autonomní objekt, jenž vhodně doplňuje vizuál hry. Z funkčního hlediska bych však pro drobnější ruce doporučovala o něco menší rozměr. Využití principu Rubikovy kostky je důvtipné a trefuje se do současných trendů – tato logická hračka slaví, zejména mezi školními dětmi, svůj velký návrat. Na oblibě u široké veřejnosti stoupá i architektura brutalismu, která si v post-socialistických zemích – navzdory své originalitě – již od doby svého vzniku pomalu a těžce hledá své místo v dějinách umění. Marek Andrášek ale namísto boření staví; interiéry nečistí od domněle socialistických nánosů, ale zabydluje. To vše lze vnímat více než pozitivně. Apokalyptickou dekonstrukci panelových domů, s níž přišel

David Možný v roce 2008 v již ikonickém projektu *Rahova*, nahrazuje hravostí a inovací. Z propracovanosti projektu je zřejmé, že mu předcházely pečlivé rešerše a konzultace, což považuji za základ kvalitní práce. Ráda bych také vyzdvihla vysokou úroveň zpracování textové obhajoby, která je jasně strukturovaná a dobře formulovaná.

Otázky k rozpravě:

Bylo limitující, že nemáte architektonické školení, nebo je systém „plan libre“ natolik svobodný, že lze při virtuálním navrhování postupovat intuitivně?

Opravdu Vás k tvorbě Le Corbusiera přivedla hudební tvorba Iannise Xenakise? Ve většině případů tomu bývá přesně naopak.

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracovala:

Mgr. Jana Kořínková, Ph.D.

Datum: 7. 8. 2020