

Akademický rok 2019/2020

## Diplomová práce – posudek vedoucího

**Jméno a příjmení studenta:** MgA. Marek Andryšek

**Název práce:** Beton

### Slovní hodnocení:

Marek Andryšek svou diplomovou prací realizoval funkční prototyp autorského ovladače (kontroleru), který umožňuje v reálném čase přímou interakci s virtuálním prostředím. Jinými slovy byl vytvořen hardware i software. Cílem tohoto posudku není analyzovat technologickou stránku projektu z pohledu elektroniky nebo vztahovat pozornost do detailů softwarového či řemeslného řešení. Primární soustředění půjde směrem k celkovému designu a versatilitě výsledného prototypu.

Technologicky motivovaný projekt prošel intenzivním vývojem, ve kterém autor paralelně hledal cestu k designové složce vycházející ze vzorků brutalistní architektury a vybraných dobových prvků. Odrazovým můstkem základního konceptu a schématu samotné interakce je zde směrové otáčení a kombinatorika po vzoru Rubikovy kostky. Tento populární hlavolam se tak vrací do svého původního kontextu architektonické pomůcky, kam přidává vrstvu specifické digitální až herní interaktivity.

Rotace fyzické části uživatelského rozhraní přímo komunikují s virtuálním jádrem aplikace, které se do jisté míry stává prostorovou animací uvnitř i vně neměnného architektonického skeletu. Výsledný vztah k pohyblivým částem architektury lze číst optikou, ve které jsou digitální hry především interaktivní animací. V tomto případě není animace omezena pouze na zrcadlové přenosy prostorových bloků, ale vztahuje se také na samotnou kameru. Zdánlivá neoddělitelnost hardwarové a softwarové složky projektu však nabízí variantu, ve které zmíněná alternace Rubikovy kostky funguje sama o sobě na základě původního konceptu. V této podobě ovladač nevyžaduje žádný typ připojení ani napájení. Přesouvá se z podoby digitální hry do fyzické hračky.

Obě varianty přitom spojuje základní stavební kámen každé hry, čili pravidla. Specifickým prvkem v celkovém designu projektu je záměrná absence navigace. Projekt si nárokuje předpoklad, ve kterém si uživatel správné řešení logicky odvodí. Není zde integrována mechanika virtuální prohry nebo smrti. Tato skutečnost sice posouvá povahu projektu blíže k interaktivním instalacím, ale zároveň představuje atraktivitu i ve vztahu k digitálním hrám. Zejména za okolností, kdy lze orientaci s fyzickou částí ovladače považovat za

samostatný nárok na haptickou nebo vizuální memorizaci. Tento bod se však nachází na hraně srozumitelnosti, což není míněno jako kritika. V ideálním případě představuje jednu z oblastí, ve které může vývoj projektu pokračovat.

Virtuální část projektu se skládá ze dvou na sebe navazujících prostředí, kde scéna s lampou prakticky reprezentuje *on boarding* a vede napřímo k hlavní scéně projektu. Zároveň použitým měřítkem umocňuje téma architektonického modelu. Hlavní scéna nerozptyluje téma snahou virtualizovat okolní prostředí a soustředí se primárně na použité materiály a barevnost modelu. Výsledná architektura tak obsahuje interaktivní meziprostory, které okamžitou odezvou v animaci reprezentují klíčové hratelné prvky. Nejedná se o simulaci nebo napodobování stavebního procesu, ale o abstrahované rozvinutí samotné hravosti vybrané brutalistní architektury. Přesto lze projekt považovat za konzervativní, což vzhledem k formátu interaktivní instalace představuje výhodu.

Videohry až na výjimky chápou brutalismus stejně jako jakékoliv jiné architektonické zastoupení. Pracují s vlastní představou o vybrané architektuře, která je v důsledku redukována náhodným uspořádáním bloků s texturou betonu. Videoherní publikum současnosti navíc předpokládá, že klíčové informační i hratelné prvky včetně hádanek a rébusů, vyřeší navigace. Nemluvě o tom, že si pod pojmem brutalismus rozhodně nepředstaví architekturu. Gamifikace jakékoliv architektury jejíž designový potenciál je v kombinatorice, představuje atraktivní téma. Směrem k videohernímu standardu by v případě projektu Beton bylo nutné udělat řadu kompromisů.

Osobně v projektu postrádám více autentický pocit z prostoru, který pro mě brutalismus reprezentuje primárně. Atmosféru a fyzický respekt z architektury tohoto druhu se podařilo přenést opravdu pouze v měřítku modelu. Zároveň si nemyslím, že je virtuální model automaticky limitován vlastním měřítkem. Ať už se jedná o virtuální parametr nebo výsledné zařízení, které nám obraz zprostředkovává. Přirozeně považuji tento komentář za subjektivní a nepočítám jej do výsledného hodnocení projektu.

Marek se během magisterského stupně studia stihl, krom pečlivého vývoje autorského projektu, věnovat všem ateliérovým aktivitám s pevnou docházkou a účastí ve výuce. Profesními nároky našeho pracoviště byl projekt Beton po všech stránkách naplněn a je odrazem autorovy pečlivosti, včetně kvalitně zpracovaného textového doprovodu projektu. Přeji Markovi, aby v budoucnu pracoval stejně intenzivně jako dosud a pokud je výsledným diplomovým projektem dostatečně motivován, tak aby nadále pokračoval v tématu.

**Otázky k rozpravě:**

Do jaké míry Vás láká se naopak od brutalistní architektury vzdálit, více ji abstrahovat? Dostat se případně až na sci-fi úroveň pojetí a přiblížit se tak k modelovým strukturám nebo designům například v kontextu Star Wars?

Co se na projektu nejvíce nepovedlo?

**Závěrečné hodnocení:**

Práci doporučuji k obhajobě.

**Návrh klasifikace:**

A

**Posudek vypracoval(a):**

MgA. Vojtěch Vaněk

**Datum: 8. 8. 2020**