

Oponentský posudok dizertačnej práce,

**Ing. arch. Kateřina Horák Goryczka:**

**IA STIJL**

***VÝHODY INTERAKTIVNÍHO RESPONZIVNÍHO SYSTÉMU V INTERIÉRU DOMÁCNOSTÍ***

Interaktivita radikálne mení architektúru nášho súčasného života, a to nielen v metódach architektonického navrhovania, ale hlavne v každodennej prevádzke nášho dnešného životného štýlu vyplývajúceho z technologicko-informačného pokroku a inovácií. Responzivita moderuje statický fyzický svet analógového priestoru na dynamickú a premenlivú tekutosť hybridného post-covidového online priestoru. Novomiléniové inovácie krízových nultých a pred-pandemických desiatich rokov ešte reagovali na dobiehajúci optimizmus modernistických ideálov 20. storočia, ale aktuálna kríza vyplývajúca z rúcajúceho sa prírodného prostredia už zvyšuje tlak na našu zodpovednosť a vývoj nových inovatívnych stratégií udržateľnosti. Potreby súčasných generácií sa už nemôžu realizovať na úkor plnenia potrieb budúcich generácií a je potrebné vyvažovať ekonomické, sociálne a environmentálne potreby dneška. Udržateľný rozvoj spoločnosti tak budúcim generáciám musí zachovať rozmanitosť prírody a zachovať prirodzené funkcie ekosystémov.

Jedným z procesov, ktoré sú súčasťou humanitného života, je spoločenská interakcia, ktorá má schopnosť vzájomne ovplyvňovať správanie sa ľudí. V post-informačnej dobe, keď už vzájomnú sociálnu interakciu dopĺňajú alebo nahradzujú počítače a roboty, sa zásadne mení celý algoritmus vzájomnej dorozumievacej interakcie. Digitalizované komunikačné rozhranie fyzického sveta človeka vytvára jedinečné príležitosti optimalizovať celú škálu našich zmyslových a pohybových interakcií. Dizertačná práca Kateřiny Horák Goryczka ponúka doteraz v našom prostredí málo skúmaný, originálny a inšpiratívny náhľad do problematiky webových a dátových rozhraní, počítačových hier, avatarov a iných chytrých jednotiek, ktoré na testujúcom prostredí domáceho interiérového prostredia IA STIJL skúma architektonické potenciály interaktívneho responzívneho systému. Médium televíznej obrazovky ako novodobý kultový centrálny voľnočasový objekt domácnosti a virtuálny avatar reprezentujúci fantasy-kultúru novomileniálov sú u dizertandky experimentálnym objektom a nástrojom výskumu infraštruktúry sociálnej kontroly.

Dizertandka implementuje chytrú inscenovanú hernú štruktúru do bytovej jednotky s historizujúcou (modernistickou) priestorovou dispozíciou, ktorá môže reflektovať a formovať životný rytmus užívateľa či skupiny s cieľom viesť jeho zvyky a návyky k udržateľnému správaniu. Cez vizionárske, vizuálne a filozofické abstrakty IA STIJL preveruje funkcionálnu a možnú previazanosť jednotlivých komponentov štruktúry. Vďaka vyvinutej aplikácii Kateřina dokáže párovať spotrebiče a zároveň chce jednoduchým grafickým jazykom ukazovať jeho šetrné používanie. Ambíciou projektu je implementovať infraštruktúru do oblastí so zvýšenou pamiatkovou ochranou, kde sa hľadajú spôsoby revitalizácie pomocou chytrých „smart“ infraštruktúr. Podstatou environmentálnej hry je príbeh hráča, ktorý svojím správaním buduje ekologickú bonitu.

Automatizovaná domácnosť boduje ekosystém domácnosti a kredituje jednotlivého virtuálneho užívateľa pozitívnymi alebo deštruktívnymi emóciami.

Konštrukt projektu Kateřiny Horák Goryczkej je súčasný, komplexný a sofistikovaný. Nie je ľahké ho uchopiť v jeho rôznorodých súvislostiach. Vyžaduje si mentálne a generačne nastaveného zainteresovaného čitateľa, užívateľa aj hráča. Kultúrne a technologické aspekty počítačovej inteligencie sa prekrývajú s esejistickou imaginatívnosťou scenáristických príbehov. Prekrývanie východísk európskej moderny a postmodernej filozofie s reflexiou sveta kódov reálneho a binárneho svetov transponovaných do počítačových ilustrácií vizualizácií úrovni „Šťastia“ sú inšpiratívnymi medziproduktami nových interaktívnych rozhraní doktorandkinej práce. Avšak komplikovanosť čítania medzi jednotlivými kapitolami komplikuje neheterogénnosť jazyka, kde každá časť používa iný argumentačný aparát, spôsob citácií a rôznorodú grafickú formu. Layout zviazanej a predstavenej práce nenaznačuje potenciál výskumu a charakter interaktívneho responzívneho systému. Grafický dizajn práce osciluje medzi katalógom a veľkoformátovou reklamou. Charakter dizertácie by si zaslúžil väčšiu tímovú a odbornú spoluprácu na generovaní jednotlivých úloh, postupov a grafických výstupov.

Napriek niektorým formálnym výhradám dizertačný doktorandský výskum **Ing. arch. Kateřiny Horák Goryczkej** doporučujem k obhajobe a hodnotím ho známku "B".



Prof. akad. arch. Imrich Vaško, Head of AIII Studio  
Head of Department of Architecture UMRUM  
Academy of Arts, Architecture and Design in Prague  
Nám. Jana Palacha 18, Prague, Czech Republic  
+421.905.209906, [vasko@vsup.cz](mailto:vasko@vsup.cz), [imrovasko@gmail.com](mailto:imrovasko@gmail.com), [www.vsup.cz](http://www.vsup.cz)