

Bakalářská práce

Markéta Ptáčková

téma bakalářské práce: tvorba pro děti

ateliér: Streit - Polák

Předem mého posudku bych rád předeslal, že si Markéta zvolila téma které by se dalo co se týče obsahu a rozsahu zpracovávat na diplomní projekt. Celý projekt není jen o řešení konkrétního produktu na základě nějakých známých a definovaných faktů. Zabývá se sociologicko – psychologickým výzkumem dětí, jejich výchovou a vzděláváním. Jen díky tomu, že se tímto tématem Markéta zabývala již nějakou dobu před začátkem projektu a cítila silné nutkání dotáhnout své nabyté znalosti do nějaké konkrétní podoby, jsem ji umožnil na tomto projektu pracovat. Navíc mám rád výzvy.

Z teoretické části je patrný obrovský zájem a šíře s jakou Markéta k práci přistupovala. Množství přečtených publikací zabývajících se tematikou výchovy a vzdělávání dětí, zevrubná rešerše realizovaných hřišť ze všech koutů země a v neposlední řadě bezpečnostní omezení týkající se herních prostředí pro děti určité věkové kategorie. To vše dalo Markétě bohaté znalosti pro začátek své práce.

Jako stěžejní se pro ni nestal konkrétní prvek hry. Spíše činnosti které jí předchází a které vybízejí k nastartování interakce mezi dětmi a na základě kterých následně hra v rámci exteriéru vznikne. To pokládám za výjimečný moment celého konceptu. Následně Markéta hledala formální možnosti, díky kterým by k takové interakci mohlo docházet.

Tato fáze se mi z počátku jevila trochu chaoticky, jelikož Markéta chodila s nepřehledným množstvím návrhů s ne úplně jasným cílem. Jedinými nosnými parametry byla modularita a použití technologie 3D tištěného betonu, jelikož si byla vědoma toho, že celý koncept musí být přizpůsobitelný možnostem a velikosti prostoru do kterých se bude hřiště instalovat a trvanlivostí celé konstrukce, která je schopna odolat povětrnostním vlivům. K těmto parametrům se nakonec přidal ještě prvek zvuku, který se do konceptu rozhodla vložit na základě inspirace konkurenčního řešení a který hraje v celém konceptu zásadní roli, co do funkce nonverbálního dorozumívání se mezi dětmi. Od této chvíle se její představa o formálním řešení začala konkretizovat.

Markéta záměrně nehledala okázalé formy. Vycházela zejména z funkčnosti, která by dostatečně podněcovala bez jakýchkoli nadbytečných momentů. Jako příklad bych uvedl agresivní barevnost, která by mohla odvádět pozornost a být v některých případech zbytečně popisná. Výsledkem se staly jakési 3D tištěné kameny, které se dají na sebe libovolně sestavovat a díky svému rozestavení vytvářejí pomyslné hrací pole.

Závěrem bych chtěl říct, že i když má finální řešení mnoho otazníků a nedořešených momentů jak po tvarové, tak technické stránce, tak jej považuji za velice hodnotné. Je to logicky dáno rozsahem a časem k němu potřebným. Věřím, že se najdou způsoby jak zafinancovat tento projekt, a Markéta bude mít dostatek vůle a sil svoji vizi zrealizovat. Protože jediný, kdo může tento projekt objektivně zhodnotit jsou sami děti.

hodnotím známkou A