

## **Posudek vedoucího práce k diplomové práci BcA. Františka Průši**

František Průša je dobrým příkladem, jak by měl student chápat obor navrhování prostředí. Snoubí v sobě částečnou systematičnost architekta, rozumí celku a kompozici hmot v něm. Na druhé straně se snaží o sochařskou citlivost a zaobírá se tématy jako je historie místa nebo vztah lidí k němu, a hledá jeho podstatu. Přitom nutně nepracuje se zdmi a příčkami, ale jako designer prostředí ví, že mu postačí třeba jen barva, světlo či zvuk.

František již minulý semestr našel místo, které chce řešit pro svou diplomovou práci. Byl jím opuštěný starý (původní) dům v Libni k jehož hranicím se nenasytnou rychlostí výstavby hrnou administrativní komplexy. Cítil napětí mizejícího světa této přehlížené části původní Prahy. Rozhodl se konat a na tento stav upozornit svou prací.

Cítil jsem studentovu skutečnou empatii k místu a protože jde o reálnou situaci, ponoukal jsem ho k činům, jež by nezůstaly jenom na papíře. Samozřejmě je to nelehký úkol pro jednotlivce a tím spíš pro studenta, který za sebou nemá instituci nebo kapitál, jako korporace budující zmiňované komplexy. Avšak František se nezalekl a postupuje krok po kroku, na co mu síly stačí. Rozhodl se oslovit majitele již zmiňovaného starého domu a tvoří web, který by informoval o tomto místě a jeho projektu.

Bedlivě prostudoval historii místa a odhalil, že se jedná o původní židovskou čtvrť. Lidé zde pracovali převážně v koželužnách a jiných dělnických profesích.

V druhém semestru došel k přesvědčení, že musí řešit tuto oblast, jako celek. Rozšířil práci o další podstatná místa: synagogu, hřbitov, bývalé nádraží. Pro vše navrhl jeden „klíč“ jak zjistit, že se nacházíme v jedinečném místě. Je jím červená barva a Františkem navržený mobiliář. Krom tohoto celku se pustil i do detailů. Tím jsou navržené sochařské objekty zabetonovaných židlí. Celkem příznačné k soudobému dějství, kdy valící se beton zalévá subtilní charakter a život Libně.

Navrhuji hodnotit práci **výborně**.

Richard Loskot