



Andreea Ion Cojocararu

-Ověřený překlad z anglického jazyka-

14. února, 2021

Hodnocení diplomové práce Barbory Tauerové studijního oboru magistr architektury/ stavebnictví "Master of Architecture".

Práce Barbory se úspěšně zabývá několika aspekty v popředí současných zájmů v architektuře. Je třeba ocenit její pokus představit systém, který spojuje nový hardware a software (virtuální realita neboli VR), výpočetní přístup s mnoha oblastmi, které jsou stále v průzkumné fázi architektury (generativní design) a psychologie. I když je kterákoli z těchto oblastí sama o sobě výzvou, tato disciplína dnes, více než kdy dříve, potřebuje odvážné mezioborové zkoumání.

Schopnost VR poskytnout pohlcující prostředí nabízí architektuře bezprecedentní příležitost: prozkoumat návrhy v měřítku 1: 1 před jejich vytvořením. První výhodou je schopnost zažít design způsobem, který otevírá možnosti pro přesnější prozkoumání subjektivních emocionálních reakcí. Zatímco kartonový model nebo plány a řezy vyžadují nepřímou účast, aby se odečetl vliv jejich prostorových charakteristik na afekt, prostřednictvím VR se pozorovatel stává architektonickým subjektem schopným emocionálně reagovat na prostředí. V práci Barbory má zkoumání tohoto nového vztahu podobu systému, který zkoumá prostor možností tím, že navrhuje vztah mezi geometrickými prvky a lidskými emocemi. Výchozím bodem pro tyto dohady jsou docela dobře známé studie vlivu prostoru a barev na architektonický předmět. (Nelze uniknout pocitu, že k legitimizaci těchto studií a zvýšení jejich věrohodnosti je zapotřebí více. V této souvislosti je však třeba mít na paměti, že doba výzkumu subjektivních účinků vesmíru/ prostoru teprve začíná právě proto, že VR činí tyto snahy dostupnějšími a měřitelnějšími než kdy dříve.)

V nastavení od Barbory uživatelé nezažijí jen variace těchto prostor, ale mohou být svědky skutečné změny s přechodem z jedné fáze do druhé. Právě tento aspekt živé transformace dává projektu jeho kouzlo a potenciál.

Andreea Ion Cojocararu, M.Arch, RA
Schneewittchenweg 1, Tuttlingen 78532, Německo

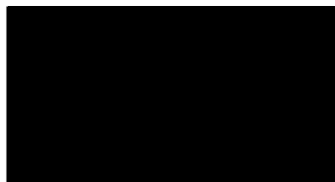
+49 151 62435798
cojocararu@numena.de

Andreea Ion Cojo

V budoucnu může být přínosem pro tento přístup získání zpětné vazby od uživatelů ve formě dotazníku, který umožňuje agregaci a kvantifikaci odpovědí. Rovněž se tím rozpoutá diskuse o potenciálním využití tohoto systému, který se tak ve skutečnosti zdvojnásobuje na studii způsobů, jak pomocí technologie umožnit provozovat designovou/ návrhářskou agenturu neprofesionálními uživateli.

Souvislost mezi výše uvedeným a současným sociokulturním stavem architektury je těžkým oříškem. Pravdou je, že žijeme v náročných dobách obrovských změn nejen z ekonomického, ale i kulturního hlediska. Věřím, že VR a výpočetní design patří k nové sadě nástrojů, které pomohou tomuto oboru i profesi architektury vymýšlet a rozvíjet nové možnosti a svoji vlastní budoucnost. Takže některé z chybějících kousků skládačky v práci Barbory, jako je diskuse o roli symboliky a sémiotiky ve vnímání architektury a zjevné ostrosti jejího prostředí, jsou aspekty, které věřím, že zahrne časem v rámci dalšího díla.

Domnívám se, že práce splňuje požadavek na získání akademického titulu a navrhuji známku 1 / A.



Tuttlingen, Německo

Andreea Ion Cojocar, M.Arch, RA
Schneewittchenweg 1, Tuttlingen 78532, Německo

+49 151 62435798
cojocar@numena.de

February 14, 2021

Evaluation of Barbora Tauerova's Master of Architecture Thesis

Barbara's thesis successfully engages with several aspects at the forefront of contemporary concerns in architecture. Her attempt to present a system that connects novel hardware and software (virtual reality or VR), a computational approach with many areas still in the exploratory phase within architecture (generative design) and psychology is to be commended. While any one of these is a challenge in and of itself, the discipline is in need, now more than ever, of brave interdisciplinary explorations.

VR's ability to provide an immersive environment offers architecture an unprecedented opportunity: to explore designs at 1:1 scale before they are built. The first advantage is the ability to experience a design in a way that opens up possibilities to explore subjective emotional reactions more accurately. While a cardboard model or plans and sections require an indirect participation to deduce the effect of their spatial characteristics on affect, through VR the observer becomes the architectural subject capable of reacting emotionally to the environment. In Barbara's work, the exploration of this new relationship takes the form of a system that explores the space of possibilities by proposing a relationship between geometric elements and human emotions. Her starting point for these conjectures are fairly well known studies on the affect of space and color on the architectural subject. (One cannot escape the feeling that more is needed to legitimize these studies and make them more believable. In this context, however, is to be remembered that the age of research on the subjective effects of space is just getting started precisely because VR is making these pursuits more accessible and quantifiable than ever.)

In Barbara's setup, users don't just experience variations in these spaces, but are able to witness the actual change from one phase to another. It is this aspect of live transformation that gives the project its charm and

Andreea Ion Cojocaru, M.Arch, RA
Schneewittchenweg 1, Tuttlingen 78532, Germany

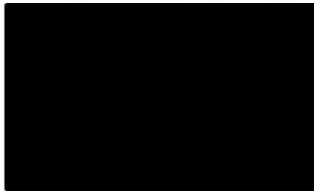
+49 151 62435798
cojocaru@numena.de

Andreea Ion Cojo

potential. As future steps, receiving feedback from users in the form of a questionnaire that allows for answers to be aggregated and quantified is something that can add value to this approach. It would also open up a conversation about potential uses for this system which, in effect, also doubles as a study into ways to use technology to give design agency to non-professional users.

The connection between the above and the current socio-cultural condition of architecture is a hard nut to crack. The truth is that we live in challenging times of immense change not just economically but also culturally. I believe VR and computational design belong to a new set of tools that will help both the discipline and the profession of architecture to invent new futures for themselves. So some of the missing pieces of the puzzle in Barbara's thesis, like a discussion on the role of symbolism and semiotics in the perception of architecture and the apparent starkness of her environments, are aspects I hope she will engage with in time and within the scope of another work.

I consider that the thesis fulfills the requirement for the academic degree being pursued and I propose a grade of 1/A.



Tuttlingen, Germany

Andreea Ion Cojocaru, M.Arch, RA
Schneewittchenweg 1, Tuttlingen 78532, Germany

+49 151 62435798
cojocaru@numena.de

Tlumočnická doložka

Jako tlumočník jazyka anglického, jmenovaný rozhodnutím předsedy Krajského soudu v Ústí nad Labem, ČR, ze dne 5. 6. 1995, Spr. 2766/ 95, stvrzuji, že český překlad je správný a souhlasí s příslušným anglickým textem připojeného dokumentu. Překlad a ověření jsem vyhotovil osobně z předloženého originálu.

Ověření je zapsáno v tlumočnickém deníku pod pořadovým č. 056/2021

V České Lípě, 16.2.2021

Tomáš Binder

