

Abstrakty

Miriama Butková
Mária Jurášková
Oto Nováček
Simona Kolimárová
Michal Jelínek

KOMUNITNÁ ARCHITEKTÚRA

Miriama Butková

Kľúčové slová: komunitné centrum, komunitná architektúra, spoločenské centrum, dizajn pre všetkých

Článok reflektuje čoraz silnejší rozvoj aktívneho občianstva na Slovensku a v Česku. Ľudia majú potrebu stretávať sa a byť súčasťou komunít. Ako dôvod nárastu počtu susedských komunít či rôznych občianskych združení vidíme najmä negatívny vplyv presýtenia virtuálnym digitalizovaným svetom na človeka.

Architektúra po celom svete promptne reaguje na potrebu aktivizácie komunity. Zvýšil sa dopyt po voľnočasových spoločensko-kultúrnych zariadeniach, ktoré naplňajú potreby danej komunity a poskytujú priestor ľuďom so spoločnými záujmami, no často rozličnej sociálnej či vekovej skupiny, náboženského či politického presvedčenia, ktorí sa prišli hrať, učiť a spolupracovať pre svoje osobné blaho a rast komunity. Nové komunitné centrá sa tak stávajú dôležitým nástrojom komunitného rozvoja; programovou náplňou, ale aj novým, ekologickým a inkluzívnym dizajnom odrážajú komunitu, ktorej slúžia. Výskum takýchto zariadení však vyžaduje nielen objasnenie pojmu komunitné centrum, ale aj pochopenie základných princípov komunitnej architektúry.

Komunitná architektúra je relatívne nový pojem, ktorý najčastejšie odkazuje na „hnutie“ alebo odvetvie v architektúre a existuje množstvo jeho interpretácií a modifikácií. Tento článok sa zaoberá niektorými z nich a pokúša sa poskytnúť ucelenejšiu definíciu komunitnej architektúry. Prezентuje ju ako architektonické prostredie, ku ktorého návrhu sa vieme približovať tak, že v návrhovej fáze preferujeme riešenia typické pre úspešnú existujúcu architektúru pre komunity. Takáto architektúra zároveň predstavuje pokrok oproti konvenčnej architektonickej praxi, v ktorej sa z architekta stáva aj mediátor a tvorca zmeny.

Voľnočasové kultúrno-spoločenské zariadenia, ale aj rôzne hybridy s doplnkovou spoločenskou funkciou nenesú jednotný názov, možno ich však zahrnúť do kategórie komunitné centrá. Stretávame sa s mnohými prívlastkami ako napríklad spoločenské, susedské, polyfunkčné, voľnočasové, rekreačné, multigeneračné či stretávacie centrum. U nás ide najmä o staršie označenie dom kultúry, spoločenský dom, centrum voľného času, centrum kultúry a vzdelávania, centrum umenia a pod. či o menej jednoznačný kultúrno-spoločenský priestor/zariadenie. Takéto označenie však pri novodobých konceptoch nepostačuje, keďže komunitné centrá môžu okrem kultúry a vzdelania spájať so spoločenskou funkciou napríklad aj šport, wellness, zdravotníctvo, služby, maloobchod, sociálne služby, verejné stravovanie a ďalšie.

Azda práve nejednoznačnou definíciou pojmu a širokospektrálnym programovým záberom možno odôvodniť nejasnosti pri definovaní komunitných centier. Výskum realizovaných projektov nám však umožňuje overiť, ktoré riešenia boli úspešné a aké sú typické znaky opakujúce sa pri týchto riešeniach.

Komunitné centrum môžeme považovať za multifunkčné voľnočasové zariadenie, zamerané na sprostredkovanie komunitnej interakcie a posilňovanie komunitných väzieb, čím prispieva ku komunitnému rozvoju. Komunitné centrum, ktoré je prístupné všetkým užívateľom a je navrhnuté podľa princípov dizajnu pre všetkých (z angl. design for all) vytvára demokratické prostredie, ktoré umožňuje a podporuje napĺňanie základných ľudských práv. Pre široké spektrum voľnočasových aktivít a možnosti ďalších doplnkových funkcií by sa mohlo komunitné centrum považovať za jedno z najdôležitejších lokálnych voľnočasových zariadení v rámci občianskej vybavenosti.

Článok prezentuje základné delenie komunitných centier podľa pôvodu, veľkosti, cieľovej vekovej skupiny a miery multifunkčnosti. Na demonštrovanie rôznorodého charakteru multifunkčnosti sme vybrali a opísali tri príklady zo zahraničia.

Vzhľadom na nedostatok komunitných zariadení na Slovensku je cieľom tohto článku zdvihnúť povedomie o komunitnej architektúre ako takej. Potreba neformálnych priestorov, ktoré podporujú komunitný zážitok, sa ustavične zvyšuje spolu s potrebou vytvárania a udržiavania zmysuplných medziľudských vzťahov. Úlohou architekta je v tomto prípade vedieť reagovať na potreby užívateľov a tvoriť prostredie užívateľné všetkými rovnocenne. Podobné priestory by mali byť srdcom komunity a rôznorodým programom pod jednou strechou spájať rozličných ľudí. Takýto návrh vyžaduje dômyselného architekta, ktorý vie nájsť rovnováhu v názoroch a požiadavkách zadávateľa a koncových užívateľov, má cit pre formu a mierku a vie nájsť logiku v komplexnom koncepte spájajúcom rôzne funkcie. Komunitné centrá sú ihriskom tak pre ľudí, ako aj pre architektov.

Ako sme už spomínali, komunitná architektúra poskytuje množstvo priestoru na výskum. Najmä na Slovensku predstavuje tento typ architektúry neprebádaný fenomén. Informácií z oblasti teórie komunitnej architektúry, histórie či zo samotných realizácií je nedostatok. Práve preto prezentuje tento článok niekoľko úspešných a jedinečných realizácií komunitných konceptov a preniká do problematiky tvorby komunitných centier.

V závere článku vyjadrujeme presvedčenie, že bez ohľadu na to, či ide o malé mestské zásahy, rekonštruované objekty, zmenené a adaptované budovy alebo o novostavy, komunitne orientované koncepty si zaslúžia pozornosť praxe. Práve tá je kľúčová pre rozširovanie poznania v tejto oblasti a predstavuje možnosť transdisciplinárneho prieniku s inými vednými odbormi ako napríklad s aplikovanou psychológiou. Zdôrazňujeme aj úlohu architektov, ktorých postoj k danej problematike určí, či sa dejiskom komunitného života stane kvalitná architektúra aj na Slovensku.

FUTURISTICKÉ NÁVRHY CINTORÍNOV, VÍZIE POHREBNEJ ARCHITEKTÚRY BUDÚCNOSTI

Mária Jurášková

Kľúčové slová: kultúra, smrť, cintoríny, pohrebná architektúra, futurizmus

Aké druhy priestorov, objektov a tvarov môžu vlastne predstavovať cintoríny? Úplne nový pohľad na danú problematiku prinášajú futuristické koncepcie cintorínov a vízie pohrebnéj architektúry budúcnosti, ktoré posúvajú limity hmotovo-priestorového riešenia súčasných cintorínov, zvyšujú požadovanú intenzitu využitia územia a zároveň umocňujú prezentáciu ich celkového architektonického výrazu. Sú teda odpoveďou na základné problémy klasických cintorínov. Autori vízií pohrebnéj architektúry budúcnosti experimentujú nielen s mierkou, objemom, hmotou či s výškou, ale aj s novými technológiami a materiálmi. V uvedenom novo sa profilujúcom smerovaní pohrebnéj architektúry sa cintoríny vnímajú ako sofistikované architektonické štruktúry, ktoré generujú priestor, vytvárajú príjemné, charakteristické a neopakovateľné prostredie, sú miestom inovácií a rozvojových civilizačných impulzov. Vybrané futuristické návrhy cintorínov a vízie pohrebnéj architektúry budúcnosti charakterizujú inovatívne prístupy chápané ako kultúrno-architektonický, funkčno-prevádzkový, hmotovo-priestorový a konštrukčno-materiálový experiment.

Vertikálne cintoríny zaberajú minimum zastavanej plochy, vďaka čomu efektívne využívajú priestor. Klodom vertikálnych cintorínov je predovšetkým to, že umožňujú koncentrovať veľké množstvo hrobových či urnových jednotiek. Ich výstavba je ekonomicky výhodná. Vzhľadom na to, že nezaberajú priveľkú plochu, môžu mať prestížne umiestnenie vo vnútorných mestských zónach a z toho vyplývajúca dobrá dostupnosť pre obyvateľov mesta. Vertikálne cintoríny majú potenciál zapadnúť do prostredia mnohých metropol, v ktorých sa nachádza množstvo výškových stavieb. Ich zápory spočívajú najmä v tom, že výškové budovy všeobecne sú citlivé na bezpečnostné riziká, ako napríklad požiare, zemetrasenia alebo iné formy prírodných katastrof. Ďalším nedostatkom je vysoká energetická náročnosť. Ako príklad vertikálneho cintorína rozoberáme v našom článku futuristický návrh „The Last House“ od kórejského architekta Kima Chan-joonga.

Podzemné cintoríny využívajú voľný priestor pod zemou, do istej miery „negujú“ vertikálne cintoríny. Miesto ľahania sa do výšky smerujú nadol, nezriedka ich možno prepojiť s existujúcimi podzemnými priestormi. Výhoda podzemných cintorínov je, že šetria priestor. Môžu siahať niekoľko desiatok až stoviek metrov pod zemský povrch, môžu byť koncipované vertikálne alebo horizontálne. Klodom je i to, že zapadajú do prostredia a nenarušujú existujúcu panorámu mesta. Záporom podzemných cintorínov sú niektoré bezpečnostné riziká, napríklad požiare. Hlavným problémom je predovšetkým zabezpečenie optimálneho vetrania, prípadne osvetlenia. Ako príklad podzemného cintorína rozoberáme v našom článku futuristický návrh „Metro Père Lachaise“, ktorý vytvorila študentka architektúry Zaiga Padoms.

Plávajúce cintoríny riešia problematiku vysokej zastavanosti územia existujúcich miest tým, že využívajú priestor na vode. Mnohé súčasné metropoly sa nachádzajú na pobreží morí či oceánov alebo nimi preteká veľtok, rieka. K výhodám plávajúcich cintorínov patrí umiestnenie v atraktívnom prírodnom prostredí na vode a zároveň v meste, mobilita, možnosť kotviť vo viacerých prístavoch po celej dĺžke pobrežia mora, nábrežia rieky, čím sa stávajú ľahko a jednoducho dostupnými pre všetkých obyvateľov mesta, panoramatický výhľad na zvyšok mesta. Nevýhoda je to, že plávajúce objekty vo všeobecnosti sú mimoriadne citlivé na bezpečnostné riziká, ako sú požiare, zemetrasenia, vlny cunami a podobne. Ako príklad plávajúceho cintorína rozoberáme v našom článku futuristický návrh „Columbarium at Sea“, ktorý vytvoril architekt Tin Shun But.

Zelené cintoríny vytvárajú nové plochy vegetácie v zastavaných oblastiach. Sú súčasťou myšlienky regenerácie mestského prostredia s príspevkom k biologickej rozmanitosti bez toho, aby sa rozširovalo územie mesta. Charakterizuje ich zastúpenie prírodných prvkov a používanie ekologických technológií pri prevádzke. Klodom zeleného cintorína je, že pozdvihuje kvalitu mestského prostredia, prispieva k rozšíreniu prírodnej diverzity v meste, pričom rastliny na cintoríne aj v jeho okolí pomáhajú regulovať prašnosť, teplotu a majú zároveň tieniaci efekt. Nevýhodou je skutočnosť, že ekologické materiály zvyčajne vyžadujú vyššiu investíciu, ktorá je potrebná aj pri používaní moderných zelených technológií. Ako príklad zeleného cintorína rozoberáme v našom článku futuristický návrh „Moksha Tower“, ktorý vytvorili architekti Fu Yalin a Lin Ihsuan.

Súčasný prudký nárast obyvateľov miest a zvyšujúcej sa zastavanosti metropol ovplyvňujú aj pohrebnú architektúru, ktorá v sebe skrýva veľké konceptuálne možnosti a poskytuje ideálne podmienky na tvorivé zmysľovanie. Na výzvy spojené s týmito trendmi reagujú autori futuristických návrhov cintorínov a vízií pohrebnej architektúry budúcnosti rôznymi prístupmi s potenciálom prispieť k inovatívnemu ponímaniu pohrebnej architektúry, ktorá aktuálne čelí mnohým výzvam. Futuristické návrhy cintorínov budúcnosti vyjadrujú hľadanie nových možností a indikujú perspektívne smery ďalšieho vývoja cintorínov. Dokazujú, že aj zmena pohľadu na danú problematiku môže vnieť do vybranej oblasti nové možnosti.

Projekty prezentované v článku načrtávajú komplexnosť problémov súvisiacich s pohrebnou architektúrou a prezentujú rôznorodé odpovede na ne. Uvedené návrhy môžu slúžiť ako inšpirácia pre študentov architektúry a architektov a

predstavujú aktuálne trendy vývoja v tejto oblasti architektúry, o ktorej je v slovenčine zatiaľ dostupných len málo prameňov.

OTVORENÉ PLÁNOVANIE: KVALIFIKÁCIA PARAMETROV URBANIZOVANÉHO PROSTREDIA Z POHĽADU KONCOVÉHO UŽIVATEĽA

Oto Nováček

Kľúčové slová: územné plánovanie, pocitové mapovanie, otvorené plánovanie, merateľnosť, kvalita prostredia

Mestá sú ekonomický a sociálny fenomén, ktorý odráža zrýchľujúce sa javy, premietajúce sa do priestoru a ich štruktúry. S nástupom informačnej éry a technologického pokroku získalo mesto nový prívlastok – smart city. Vplyv inovácií na súčasné mesto je zreteľný v každej jeho oblasti. Či už ide o zmenu správania, ekonomiky, alebo správy a tvorby mesta, technológie, no predovšetkým komunikácia, menia naše nazeranie na to, ako by sa malo súčasné mesto vnímať, plánovať a spravovať. Proces plánovania by mali formovať predovšetkým demokratické hodnoty, ktorých stredobodom by mali byť ľudia – ich práva, ale aj povinnosti –, ktorí ho obývajú.

V snahe zabezpečiť mestu vyššiu kvalitu života sa v posledných dekádach mnoho vedcov (Jacobsová, Hillier, Lynch, Gehl, Whyte a ďalší) venovalo problematike funkčnosti jeho priestorov a štruktúr, ako aj vývoju metód na jeho hodnotenie. Prelomové zmeny v myslení a nazeraní na mesto priniesli najmä 60. roky 20. storočia, poznačené viacerými hnutiami. Tieto teoretické práce môžeme zaradiť do troch základných vedných disciplín: sociálnych vied, urbánnych vied a urban computingu.

Ľudia sú s mestským prostredím nevyhnutne spätí a svojím využívaním vytvárajú jeho obsah. Dualizmus tohto vzťahu si žiada dôslednejšie rozvíjanie komplexnejšieho prepojenia človeka a priestoru. Podstatným podmieňujúcim faktorom je kontext, ktorý determinuje osobitosť miesta. Z tohto dôvodu je žiaduce sledovať okrem lokalizačných faktorov či fyzických vlastností urbanistických štruktúr aj vplyvy na ich využívanie, na sociálnu interakciu, ktoré predstavujú a prinášajú nehmotné hodnoty. Informácie o interakcii človeka s priestorom a poznanie zákonitostí tohto vzťahu pomáhajú architektom a dizajnérom navrhnuť urbánny priestor tak, aby stimuloval pozitívne emócie.

Parametre miesta je nutné vnímať v korelácii jeho hmotných a nehmotných charakteristík. Je potrebné uvedomiť si, že parametre kvality nepredstavujú iba hmatateľné elementy priestoru, ale aj kvality, ktoré vnímajú ľudia. Na základe medzinárodných výskumov a overovania v praxi sa už zaviedli niektoré indexy mestskej výkonnosti zameraných na hodnotenie udržateľnosti, dostupnosti alebo morfológických znakov. Cieľom práce je prispieť k diškurzu o kvantifikácii kognitívneho hodnotenia priestorov pomocou vyhodnocovania výsledkov empirických prieskumov. Tie sú založené na vyhodnotení vnímania pozitívnych a negatívnych aspektov Bratislavy a Košíc (ide o vzorku asi 1 200 respondentov).

Výskum pracuje s výstupmi z pocitových máp, ktoré predstavujú nástroj na participatívnu tvorbu mesta a formu empirického prieskumu. Ponúkajú možnosť aktívneho zapojenia občanov do zberu informácií a názorov o meste, jeho verejných priestoroch či budovách. Takto geograficky lokalizované odpovede poskytujú detailnejší prehľad o vnímaní verejných priestorov mesta ich užívateľmi. Empirické prieskumy relevantné pre príspevok sa uskutočňovali od marca 2018 do mája 2019.

Výstupy z pocitového mapovania sa podrobili priestorovej analýze a analýze sentimentu. Na priestorovú analýzu poslúžilo vyhodnotenie pomocou geografických informačných systémov (GIS), konkrétne freeware program QGIS, pričom sa pracovalo s funkciou heatmap. Sentiment sa analyzoval pomocou softvérov na dátovú analýzu a vizualizáciu, v tomto prípade pomocou Microsoft Power BI.

Z priestorovej analýzy vyplýva, že väčšina uvedených pocitov sa koncentruje na významné priestory širšieho centra oboch miest, čo je očakávaný výsledok. Ďalším spoločným menovateľom oboch miest je väčší priestorový rozptyl pozitívnych komentárov, čo do veľkej miery ovplyvňuje pozitívny vplyv prostredia (vody a zelene) na percepciu obyvateľov. Na druhej strane, analýza ozrejmla koncentráciu negatívne vnímaných priestorov predovšetkým v širšom centre oboch miest, predovšetkým uzlových priestorov dopravného charakteru (križovatky, stanice atď.), ako i námestí a obdobných uzlových priestorov.

V rámci analýzy sentimentu boli podstatné mená obsiahnuté v komentároch rozdelené podľa podobnosti významu do siedmich kategórií: 1. prostredie a príroda, 2. dominanty, architektúra a estetika, 3. zdravie, bezpečnosť a komfort, 4. sociálna dimenzia a aktivity, 5. doprava a infraštruktúra, 6. elementy verejného priestoru, 7. vybavenie a služby. Tieto kategórie definujú a zoraďujú časti alebo prvky mesta, ktoré si ľudia všímajú najviac, podľa počtu obsahujúcich podstatných mien.

Z analýzy vyplýva, že priestory v oboch mestách poskytujú primerané množstvo prírodných plôch zodpovedajúcej kvality, a verejnosti imponuje aj dizajn a architektúra oboch miest a ich sociálna dimenzia a priestor na aktivity. Medzi najintenzívnejšie negatívne vnímané časti patrí v oboch mestách doprava a infraštruktúra, čo potvrdzuje domnienku o relatívne nízkej kvalite priestorov pre peší alebo cyklistický pohyb v oboch mestách.

Záver sa venuje konceptu otvoreného plánovania, ktorého cieľom je spojiť empirické poznatky o stavbe mesta, ktoré sa vyvíjali po stáročia, s možnosťami, ktoré ponúkajú digitálne technológie. Základom by mali byť také parametre, ktoré by sa vzájomne porovnávali a vážili podľa preferencie prevládajúcej zástavby, funkčného využitia či podľa charakteru priestoru. V súčasnosti je najväčším problémom statickosť a absencia flexibility územných plánov. Vhodnú otvorenosť možno v budúcnosti dosiahnuť kombináciou dátovej analýzy (v reálnom čase) a nasledujúcej simulácie vplyvu zásahu podľa nastavených parametrov. Ako základ indexu užívateľskej kvality by mohli slúžiť práve analýzy z geograficky lokalizovaných dotazníkov, príp. z obdobných prieskumov. Overovacím článkom celého procesu by sa stal Agent Based Modelling ako experimentálny systém založený na vytvorení syntetických užívateľov priestoru.

FENOMÉN DOČASNEJ ARCHITEKTÚRY – VÝCHODISKÁ A POTENCIÁL

Simona Kolimárová

Kľúčové slová: dočasnosc, efemérnosť, čas, katalyzátor, atraktor, dočasná architektúra

Dočasná architektúra predstavuje jednu z tendencií v súčasnej architektonickej tvorbe. Objekty tvorené na limitovaný časový rozsah však vznikali aj v minulosti – dočasnosc navrhovaných objektov a konceptov, ich plánovitá nepermanentnosť, sa objavovala v dejinách architektúry odnepamäti. Neskôr bola dočasná architektúra z klasických avantgardných programov vylúčená – spoločnosť sa vďaka dostatočnému zázemiu na tvorbu stálych riešení cítila povýšená nad tvorbu tých dočasných, pominuteľných.

Na nahliadnutie do problematiky je nevyhnutné demonštrovať teórie vzťahu času a architektúry. Prvé dočasné objekty vznikali počas života človeka nomáda. Išlo o jednoduché obydlia, ktoré sa presúvali. Ďalšie objekty vychádzali z previazanosti na nedostatok materiálu a nedostatok potrebných staviteľských zručností, vo svojej podstate teda neboli cielene nepermanentné.

Ako píše teoretička architektúry Bencová: „Celé klasické dejiny architektúry sú ‚stavané‘ na konzistentných dielach prezentujúcich v určitej dobe príslušné architektonické myslenie, na dielach alebo konceptoch nedochovaných či nevystavených diel, ktoré však majú z hľadiska časovosti jeden spoločný rys – totiž principiálnu trvanlivosť.“ (Bencová, 2010) Túžba po permanentnosti bola jednou zo základných charakteristík architektúry, dočasná architektúra potvrdzovala túto logiku svojím pominuteľným pôsobením – dočasnou zmenou v

prostredí, po nej nastolením status quo. Mimoriadne udalosti, pri príležitosti ktorých sa stavala dočasná architektúra, môžeme považovať za trhliny časového kontinua, ktoré narúšajú vtedajšie lineárne plynutie času.

S prvou svetovou výstavou prichádza fenomén stavby dočasnej architektúry cyklicky, pri príležitosti opakovania podujatia. Za medzník zmeny vnímania času vo vzťahu k dočasnej architektúre na základe štúdia dejín a prípadových štúdií určujeme realizáciu Krištáľového paláca od architekta Josepha Paxtona na účely svetovej výstavy v Londýne v roku 1851. Môžeme ho teda považovať za nástup cyklického času vo vzťahu k dočasnej architektúre. Z typologického hľadiska pozorujeme v tomto období rozšírenie nových druhov stavieb dočasnej architektúry o stavby exhibičnej architektúry.

Za ďalší medzník môžeme považovať úvahy a teórie spolku les événements – „udalosti“, ktorého vznik si v roku 1968 vyžiadala spoločenská a politická situácia a výsledkom bolo zavedenie pojmov „udalosť“ a „pohyb“ v architektúre. Teóriu potom formuloval aj architekt Bernard Tschumi. Udalostná architektúra, ako ju nazýva, je architektúra viazaná skôr na udalosť – časový moment – ako na fyzickú podstatu, priestorový rámec.

V súčasnosti môžeme vidieť realizácie architektonických festivít, ale aj cyklicky sa opakujúcich podujatí, objekty stavané s priamou intenciou aktivizácie konkrétneho priestoru – ide o množstvo periodických podujatí a jednorazových podnetov s rozdielnymi cyklami. Preto už nie je možné identifikovať časové kulminácie týchto udalostí, len ich toky.

Na obsiahnutie danej problematiky je napriek výnimočnosti objektov, vyplývajúcej z častej snahy o architektonický experiment, možné vytvoriť kategorizáciu, ktorá prezentuje súvislosti a analógie, nesústreďuje sa na formálnu stránku objektu. Je možné nájsť určité charakteristiky, na základe ktorých môžeme jednotlivé objekty klasifikovať. Nie na základe ich priestorových špecifik, ale vzťahu k času, stavebnej intencie či náplne.

Dočasnú architektúru môžeme deliť:

- na základe realizácie: cielene dočasná, necielene dočasná,
- na základe funkčnej a programovej náplne: utilitárna intencia, intencia zmeny priestoru, intencia exhibície, intencia propagácie a predaja, architektonické objekty festivít,
- na základe umiestnenia v rámci štruktúry: kultúrna krajina, v blízkosti silného prírodného elementu, verejný priestor, predpolie dôležitej inštitúcie.

Dočasná architektúra a jej formy prešli hlbokou transformáciou. V súčasnosti prvýkrát pozorujeme realizácie dočasnej architektúry, ktoré sa stavajú z odlišného dôvodu ako realizácie v minulosti – stávajú sa katalyzátormi prostredia a poskytujú architektom prostriedok na narušenie priestoru. Na rozdiel od minulých realizácií a diel, ktoré boli buď pragmaticky utilitárne, prosto dekoratívne, alebo demonštrovali pokrok, súčasný architektonický diskurz týkajúci sa dočasnej architektúry sa sústreďuje primárne na jej možnosť ovplyvniť prostredie a naše správanie v ňom.

Dosiaľ aplikovaný proces navrhovania a dizajnu väčších mestských komplexov, inštitúcií a verejných priestranstiev sa tak rozširuje o možnosti implementácie dočasných, premenlivých či mobilných elementov. Rozvoj súčasných miest sa už nesústreďuje iba na plánovité, stále prostredie – verejný priestor má byť schopný reagovať na neformálne, impromptu situácie. Trvalosť týchto konceptov môžeme pozorovať prevažne v rovine udržateľnosti verejného života, možnosti nezvyčajného využitia urbánneho kontextu či v rovine záujmu o súčasnú architektúru a umenie. Tieto diela otvárajú možnosti, skúšajú nové scenáre a vyvracajú predpoklady, ako by mali miesta vyzeráť a ako by sme sa v nich mali správať. Hodnotu takejto architektúry značne determinuje jej náplň, program, zavedenie do užívania ako kultivovaného miestneho atraktora.

VIRTUÁLNA REALITA A IDEÁCIA V DIZAJNE

Michal Jelínek

Kľúčové slová: ideácia, skicovanie, VR, zmyslové poznávanie, kreatívne poznávanie, návrh, výskum

Nasledujúci text približuje informácie z pozorovaní uskutočnených pri rôznych príležitostiach v období rokov 2017 až 2020. Patria medzi ne workshopy priamo v automobilových dizajnérskych štúdiách (on-site workshops), napr. Volvo (apríl 2018), Volkswagen (november 2018) alebo Opel (júl 2019), kde som pracoval s profesionálnymi dizajnérmi v oddeleniach automobilových interiérov aj exteriérov. Tieto podujatia sa zameriavali primárne na fázu ideácie v procese tvorby dizajnu, integráciu VR v tomto kontexte a kombinovanie VR s kompletným procesom navrhovania.

Ideácia, zvlášť pri skicovaní, tvorí prirodzenú súčasť formovania a sprístupnenia myšlienky/nápadu v podstate vo všetkých oblastiach tvorivej činnosti. Vizualnú formu skice pokladáme za kľúčový komponent architektonického návrhu. Zvyčajne je prítomná v procese dizajnu produktu. Môže predstavovať aj osobitný odbor výtvarného umenia, no tým sa to nekončí. Skicovanie je základnou formou komunikácie v každodennom živote, pomocou neho sa delíme o nápady a predstavy. Hoci „skeč“ z anglického „sketch“ môže vyjadrovať pôvodný úmysel všeobecne, t. j. záznam hudobného nápadu alebo vystúpenia, je to predovšetkým jeho vizuálna podoba, skica, ktorá sprevádza ľudstvo naprieč kultúrami a profesiami. Zároveň je viac než len ľudským výtvorom, na ktorý sa často redukuje. Na úlohu skice nazerám hlavne ako na nástroj, ktorým možno vytvárať nápady, a hodnotím, ako k tomu prispievajú digitálne technológie, konkrétne virtuálna realita.

Hoci sa zdá, že ideáciu nemožno ďalej rozčleniť, moje pozorovania naznačujú, že ju možno rozdeliť do štyroch fáz nasledujúcich po sebe: mapovanie, hľadanie, vysvetlenie a presvedčanie. Pri mapovaní sa oboznamujeme so zadaním a s kontextom; pri hľadaní skúmame možnosti riešenia. Vysvetlenie poskytuje priestor na hodnotenie a objasnenie. Nasleduje presvedčanie, keď už je nápad sformovaný a prezentujeme ho.

Skice v mapovaní pomáhajú dizajnérom zorientovať sa, analyzovať kontext a uvedomiť si vzťahy v priestore. V skiciach vo VR typicky chýba akákoľvek úmyselná jasnosť, predstavujú doslova mapu vzťahov s priestorovou konfiguráciou, ergonomikou, prístupnosťou určitých oblastí atď. Ako veľmi dôležitá sa v tejto fáze javí úloha fyzického telesa.

Vo fáze hľadania má expresívna nejednoznačnosť skíc zásadný význam pri rozhodovaní o návrhoch. V tejto fáze skúmame mapy a priraďujeme k nim významy, funkcie alebo hierarchie. Dizajnéri využívajú nejasnosti na rôzne interpretácie a generovanie alternatívnych návrhov.

Pri tom, ako dizajnéri experimentovali s jazykom foriem a postupne vyladzovali návrh, bolo často možné pozorovať, že ich návrh sprevádza hovorené slovo. Nastúpila teda vysvetľovacia fáza – dizajnéri si pomáhali pri tvarovaní návrhu aj verbalizáciou.

Vo fáze presvedčania je zvyčajne formovanie nápadu dokončené. Poslednou úlohou návrhára je konvertovať tieto relatívne neobmedzené skice do umeleckej podoby, v ktorej prevládne jasnosť a čitateľnosť. Hoci návrh je teraz ešte stále skôr nápadom, vďaka VR sú digitálne údaje plne trojrozmerné a možno ich použiť na ďalšie spracúvanie – vizualizáciu alebo výrobu prototypu.

Využitie VR pri dizajnových nápadoch je skutočne viac ako výhodné. Zároveň je prijateľné, že pozorovania sú konzistentné s výsledkami výskumu v oblasti kognitívnej psychológie. Prof. Barbara Tversky hovorí o gestách ako o priestorových úkonoch, ktoré zohrávajú významnú úlohu v ľudskom poznaní, a objavuje ich aj v našom (kreatívnom) kontexte: Architekti vykonávajúci jednoduché úlohy pri navrhovaní dopĺňajú skicovanie gestami a slovným komentárom. Jej pozorovania nezávisle reprodukoval Dr. Vinod Goel, ktorý zahrnul do svojich experimentov aj digitálne nástroje. Tieto zistenia sa zhodujú so

závermi popredných expertov, napr. Billa Buxtona. Významnú podporu získava i zasadenie týchto pozorovaní do kontextu súčasnej neurovedy.

Pochopiteľne, hoci tento vzájomný vzťah naznačuje prepojenie ľudskej schopnosti generovať nové nápady (ideovať) s priestorovými činmi, stále treba pokračovať v pozorovaniach a zozbierať viac dôkazov zo všetkých troch oblastí: z výskumu v oblasti dizajnu, kognitívnej psychológie a neurovedy. Takýto multidisciplinárny prístup sa javí ako vhodná cesta k tomu, aby sme sa dozvedeli viac o ľudskej kreativite a opísali ju ako predmet vedeckého skúmania.