

EXPERIMENT V TEÓRII ARCHITEKTÚRY

WORKSHOP AKO VEDECKÁ METÓDA

Alexandra Dubovcová

Cudzie slovo anglického pôvodu *workshop* slovenčina už úplne prebrala a stalo sa bežne používaným. Namiesto pôvodného prekladu *pracovná dielňa* väčšinou pod slovom *workshop* rozumieme *tvorivý pracovný seminár* či *kurz*. Taký bol aj *3D Workshop*, ktorý sa uskutočnil 3. – 8. augusta 2015. No okrem kurzu šlo najmä o vedecký pokus. V nasledujúcom príspevku experimentálny *3D Workshop* predstavíme ako jednu z výskumných metód dizertačnej práce *Mesto vo filme – utópie, vízie, futurizmus*.

SCI-FI FILM V TEÓRII ARCHITEKTÚRY

Prepojenie sci-fi žánru a architektúry mnoho autorov považuje za kľúčové. Český filozof Josef Krob vo svojom príspevku *Sci-fi jako skutečnost*¹ rozvíja úvahu o tom, že fantastické kulisy sa núkajú ako istá alternatíva budúcnosti.² Rovnako profesor George R. Collins tvrdí, že vzťah medzi vizionárstvom a technológiami už nie je len predmetom vedecko-fantastického žánru, ale stáva sa aj záležitosťou architektúry.³ Skúmanie sci-fi literatúry je predmetom viacerých architektonických štúdií⁴ a postupne sa pozornosť presúva aj na filmové médium.⁵

Film totiž ako socializačná inštitúcia ovplyvňuje myslenie ľudí (vedomé či nevedomé), ich predstavy, je mienkotvorný. Dosah filmu na masu len podčiarkuje teória Marshalla McLuhana o masmédiách.⁶ Pôsobenie sci-fi filmu je pri dnešnej popularite sci-fi žánru (skrz popkultúru) čoraz viac a viac možné. Práve scéna z Kubrickovho filmu *2001: Vesmírna Odysea (1968)* popudila počítačové spoločnosti k vývoju inteligentného systému schopného súperiť s človekom v šachu.⁷ Autor prvého mobilného telefónu Martin Cooper priznal, že ako inšpirácia mu poslúžil „komunikátor“ z filmu *Star Trek*. Nápady na prvú verziu programu *QuickTime*

Player či teóriu pohonu *Warp* taktiež pochádzajú z prostredia sci-fi filmu.⁸

Videný obraz pôsobí na predstavy ľudí, teda aj na predstavy architektov. Viacerí architekti vo svojej práci priznali spojitosť so sci-fi filmom. Francúzsky pavilón z Benátskeho Bienále z roku 1990 od architekta Jeana Nouvela podľa autora odkazuje na film *Votrelec (1979)*.⁹ Charles Jencks vo svojich skorších textoch tvrdí, že architekti a tvorcovia sci-fi „hrajú tú istú hru na umenie predpovedať“ a sám obdivuje použitie materiálov v architektúre a interiéri v sci-fi filme *Barbarella (1968)*.¹⁰

Popri spomenutých teoretických úvahách, ktoré sú súčasťou dizertačnej práce, sa tak vynorila potreba pokúsiť sa overiť vplyv filmu na tvorbu vízií mesta a to na malej vzorke vybraných študentov.

3D WORKSHOP VERZUS NÁVRH MESTA BUDÚCNOSTI

1) Vedecké ciele

- podporiť relevantnosť skúmania filmových vízií mesta v teórii architektúry
- zhodnotiť možný podvedomý vplyv sci-fi filmu na vízie študentov
- získať nové podklady k dizertačnej práci

2) Umelecké ciele

- séria tematických, esteticky zaujímavých, vytlačených 3D modelov mesta
- prezentovať výstupy formou náučnej, interdisciplinárne zameranej výstavy

3) Pedagogické ciele

- u študentov vyvolať záujem o teóriu architektúry
- kurz základných princípov práce s 3D tlačiarňou, s jej softvérom a spôsob predprípravy virtuálneho 3D modelu pre 3D tlač.

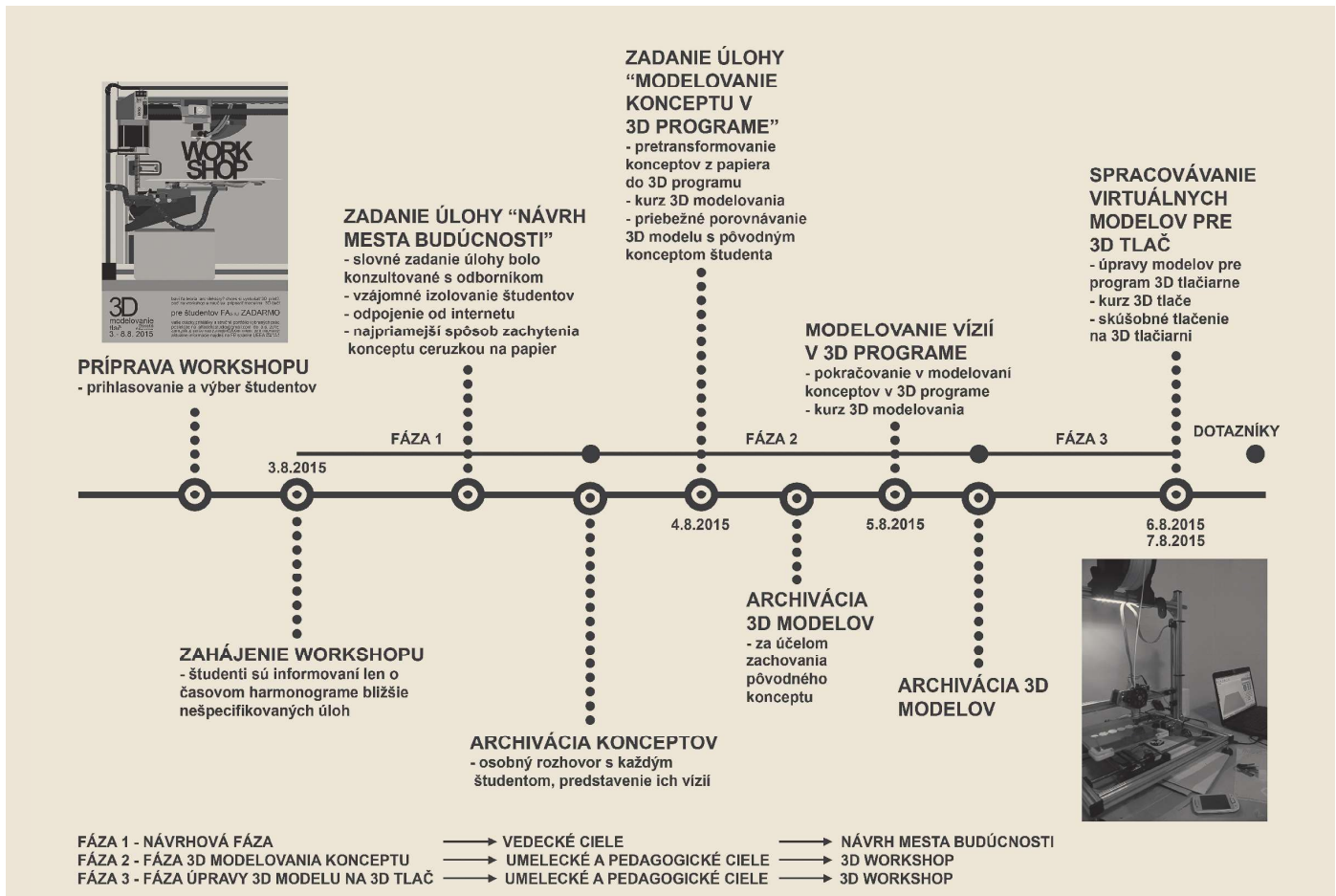
3D Workshop bol prezentovaný ako kurz 3D tlače. V skutočnosti však išlo o vedecký pokus, v ktorom neinformovaných študentov čakala úloha *Návrhu mesta budúcnosti*. Prihlasovanie na workshop bolo dobrovoľné, obmedzené len časovo. Následne boli na základe zručností v 3D programoch vybraní 10 študenti.¹¹

Zámer a čiastočne aj priebeh *3D Workshopu* boli účastníkom známe, zatiaľ čo ciele a priebeh experimentu *Návrh mesta budúcnosti* im bol zamlčaný, takže sa zabránilo ich predpríprave na úlohu.

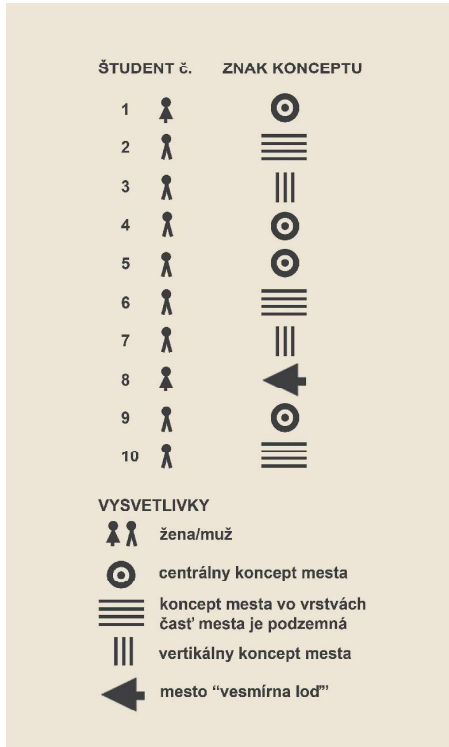
Konkrétne znenie úlohy *Návrh mesta budúcnosti* prvýkrát počuli až pri zadávaní. Aby sa predišlo akémukoľvek navádzaniu v riešení úlohy, slovné zadanie bolo prekonzultované s psychológom. Pobytová forma workshopu, intenzívna práca, izolácia od internetu počas návrhovej fázy a kontrolovanie komunikácie medzi študentmi zabezpečili, že návrhy sú čo najobjektívnejšie a neovplyvňujú ich vonkajšie elementy. Na dosiahnutie čo najpriamejšieho zachytenia konceptu študenti pracovali ručne, nie na počítači. Na konci návrhovej fázy bol vykonaný osobný rozhovor s každým študentom, s cieľom archivácie nápadu, aby sa zabránilo jeho dodatočnému zmeneniu. (→ 1)

V druhej fáze bolo úlohou účastníkov pretransformovať svoju víziu mesta budúcnosti z papiera do virtuálneho prostredia 3D programu. O tomto postupe boli študenti informovaní až po návrhovej fáze, vďaka čomu neprispôsobili ich vízie mesta svojim počítačovým schopnostiam. Súčasne bolo možné ich prácu v 3D programe spätne kontrolovať s archivovanými konceptmi.

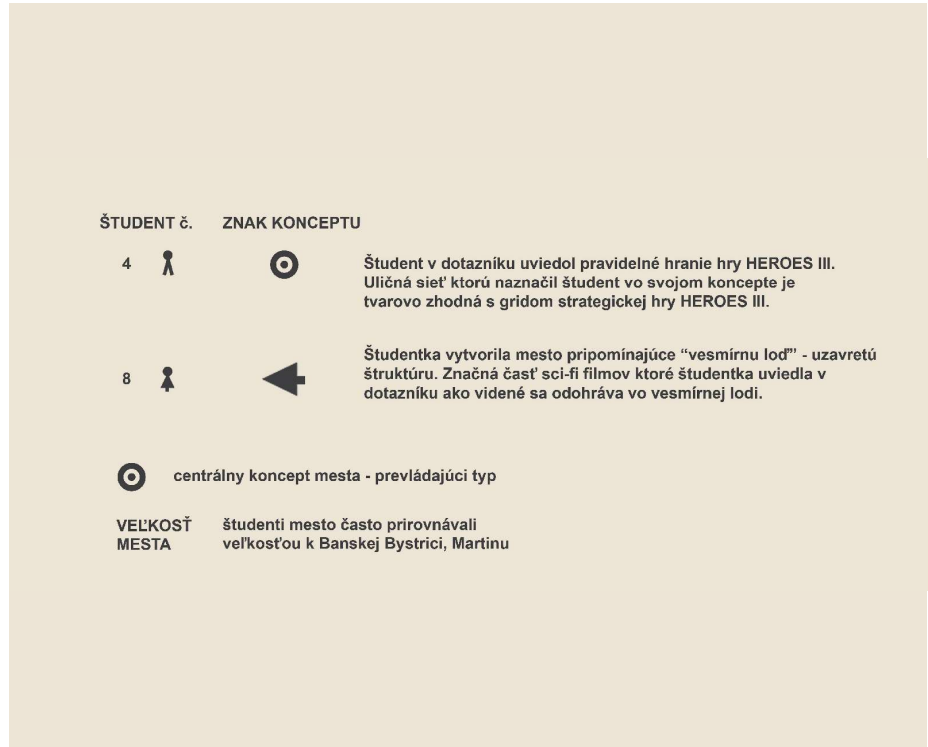
Počas poslednej časti workshopu bolo úlohou študentov vhodne upraviť virtuálny model mesta pre softvér 3D tlačiarne. Spoločne absolvovali výučbu potrebných programov. Správnosť svojich modelov si mali možnosť



1 Organizačná osnova workshopu
 Autorka: Alexandra Dubovcová



2 Prehľad konceptov mesta budúcnosti
 Autorka: Alexandra Dubovcová



3 Prehľad konceptov mesta budúcnosti
 Autorka: Alexandra Dubovcová

overiť aj prostredníctvom skúšobnej tlače na 3D tlačiarňi.

V závere praktického seminára študenti vyplnili dotazníky zamerané na ich voľnočasové aktivity, na ich rodinné zázemie a prostredie, v ktorom vyrastali a žijú, na ich preferované filmové žánre a na ďalšie oblasti, ktoré by mohli ovplyvniť ich vízie mesta budúcnosti. Každý študent zostavil podrobný zoznam sci-fi filmov, ktoré videl, či pozná. Dotazníky aj zoznamy budú predmetom ďalších analýz a porovnávaní, s cieľom odvodiť potrebné závery.

VÝSLEDKY WORKSHOPU

Pedagogické ciele projektu boli naplnené úplne, vedecké a umelecké zatiaľ čiastočne. Získané podklady sú stále v procese spracovania a pripravujú sa na ďalšiu konzultáciu s psychológom. Analýzy výsledkov sú časovo náročné, vzhľadom na postupné porovnávanie vízií študentov s videými sci-fi filmami, zohľadňujúc aj psychologický profil študenta. Umelecké ambície projektu si rovnako vyžadujú väčší časový horizont, vzhľadom na časovú náročnosť 3D tlače.¹²

Aj napriek stálej práci na zhodnocovaní výstupov workshopu, už teraz možno sledovať zaujímavé javy vo výsledkoch. (→ 2, 3)

Závery workshopu uskutočneného so slovenskou vzorkou študentov naberú oveľa väčšiu relevantnosť v prípade, že bude možná komparácia s výsledkami vychádzajúcimi z extrémnych limitov. Preto je ambícia opakovať projekt s japonskými študentmi.¹³

Experiment bol ukončený úspešne, priniesol cenné výsledky a interdisciplinárnu spoluprácu, čo jednoznačne obohatilo celý výskum dizertačnej práce.

Autorka spracováva dizertačnú prácu na Fakulte architektúry STU v Bratislave na tému *Mesto vo filme, utópia, vízie, futurizmus*.
Školiteľ: prof. Ing. arch. Robert Špaček, CSc.

- 1 KROB, Josef: Sci-fi jako skutečnost. In: KARUL, Róbert – PORUBJAK, Matúš: Realita a fikcia – Zborník príspevkov z medzinárodnej vedeckej konferencie v rámci 9. výročného stretnutia SFZ pri SAV. Bratislava 2009, s. 19–24.
- 2 Sci-fi žáner všeobecne vyvoláva inšpiratívne otázky. Veľkú zásluhu vo svete prelomových vynálezov má fantázia spisovateľa Julesa Verne. Vynálezca prvej modernej ponorky Simon Lake sa netajil tým, že práve román *Dvadsaťtisíc míľ pod morom* predstavoval pre neho prvotnú inšpiráciu a silnú motiváciu vedúcu k jeho vynálezu. Rovnako zakladateľ raketovej techniky Robert H. Goddard od malička fascinovaný románovým cestovaním po vesmíre si už ako malý zaumienil, že svoje sny uskutoční. Jules Verne inšpiroval i mnohých ďalších, aj Igora Sikorského pri jeho modernej helikoptére, Williama Beebeho pri zariadení na hĺbkové potápanie či admirála Richarda Byrda pri jeho lete na severný pól. Viac v Jules Verne: An Author Before His Time?, www.unmuseum.org, Editor článku Lee Krystek, dostupné na internete (www.unmuseum.org/verne.htm) /11.9.2015, 15:05/
- 3 COLLINS, George R. – SHUYT, Michael – ELFFERS, Joost: *Fantastic Architecture*. Thames and Hudson, New York 1980, s. 19.
- 4 Anthony Vidler sa vo svojej práci VIDLER, Anthony: *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*. MIT Press. Cambridge, Mass, London 2000, s. 203 dotýka aj problematiky *Digitálnych miest* a odkazuje pri tom na román Williama Gibsona *Idoru*. Podobne aj ďalší autori, napríklad: FORTIN, David T.: *Architecture and Science – Fiction Film*, Philip K. Dick and the Spectacle of Home. Ashgate. Montana USA 2011. VIDLER, Anthony: *Not at Home: The Suppression of Domesticity in Modern Art and Architecture*. Thames and Hudson, London 1996. KERMAN, Judith K.: *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott Blade Runner and Philip K. Dicks Do androids dream of electric sheep?* The university of Wisconsin Press. Wisconsin 1997. TUNA ULTAV, Zeynep: *Reading Science Fiction Novels as an Architectural Research Method: The Case Study of J.G. Ballard's High Rise*. Izmir. dostupné na internete (http://www.iade.pt/designist/pdfs/001_04.pdf) /28.1.2015,16:20/
- 5 Viac v DUBOVCOVÁ, Alexandra: *Vízie mesta v sci-fi filmoch – Opodstatnenie skúmania, možné prístupy a existencia e-tópie*. ALFA 2/2015, s. 50–59.
- 6 McLuhan, Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*. 1st ed. Mc Graw Hill. reissued by Gingko Press. New York 2003.
- 7 Prvá porážka človeka počítačom sa nakoniec úspešne uskutočnila až v roku 1997. Viac v *Inventions that Began Life as Science Fiction*, www.theneweconomy.com, dostupné na internete (www.theneweconomy.com/technology/10-inventions-that-began-life-as-science-fiction) /11.9.2015, 16:05/
- 8 *Ten Inventions Inspired by Science Fiction*, www.smithsonianmag.com, Editor článku historik Mark Strauss, dostupné na internete (www.smithsonianmag.com/science-nature/ten-inventions-inspired-by-science-fiction-128080674/?page=4) /11.8.2015, 15:50/ Martin Cooper predstavil prvý mobilný telefón v roku 1973. Ako motiváciu a inšpiráciu k vynálezu uviedol scénu z vtedajšieho trháku *Star Trek – The Cage* (1966), v ktorej sa kapitán James T. Kirk dorozumieva bezdrôtovo cez „komunikátor“. Podľa niektorých zdrojov neskôr údajne Martin Cooper toto tvrdenie poprel, pozri „Video Interview with Marty Cooper“, www.sceneworlds.org, dostupné na internete (www.sceneworlds.org/blog/2015/02/12/video-interview-with-marty-cooper/) /11.9.2015, 15:35/
- 9 NOUVEL, Jean: *Deux Temps Et Quatre Mouvements*. In: *Pavillon Francais Des Giardini, Xliv Biennale De Venise: Jean Nouvel, Christian De Partzampare, Phillipe Stark*. Association francaise d'action artistique. Paris 1990, s. 22–23.
- 10 JENCKS, Charles: *The Language of Post-Modern Architecture*. Academy Editions. London 1984, s. 77.
- 11 Študenti boli vybraní na základe kvality prác v ich portfóliu, teda na základe predpokladov na zvládnutie základov v programe Rhinoceros.
- 12 V nasledujúcej fáze sa budú študentské virtuálne modely postupne tlačiť na 3D tlačiarňi, v spolupráci s dielňou FAB LAB. Následne bude pripravená výstava prác v spolupráci s poslucháčmi odboru Dejín umenia z Filozofickej fakulty Univerzity Komenského.
- 13 Výber krajiny vyplýva z celkovej problematiky dizertačnej práce. V tomto prípade tak mladí architekti žijúci v Tokiu predstavujú potrebnú krajinu a slovenskí študenti sú vzorkou blížiacou sa priemeru.