

:: Dizajn v kontexte architektúry

Kontinuálna symbióza architektúry a dizajnu ako civilizačný základ každej kultúry vytvára už niekoľko tisícročí predmetné prostredie človeka. Čoraz viac pretvára neurbanizovanú prírodu a spoluvytvára atmosféru každého historického obdobia ľudských dejín. Trám musel byť podopretý, ale nosný systém, ktorý by splňal len utilitárne funkcie, mal len krátku „morálnu“ životnosť. A jeho len funkčný tvar bol považovaný za nedostačujúci pre estetické potreby, predovšetkým majetnejších vrstiev. Výnimkou sú iba svojou formou večné a neprekonateľné, nadčasové pyramídy, ktoré nepodliehajú meniacim sa kritériám vkusu.

Stavitelia, architekti si boli už od antiky vedomí svojej dôležitosti. V stredoveku, združení do cechov, si zvyčajne vybrali do erbových znakov vyobrazenia pracovných nástrojov, ktoré už v tých časoch mali svoj dizajn. Teda niekto ich musel navrhnuť a vyrobiť, aby boli praktické a použiteľné. Aj to je jeden z dokladov dizajnu v kontexte architektúry. Aj pracovný nástroj je to, čo nás spája.

Každé umenie je determinované stupňom technického poznania a súbežným spoločenským vývojom.

Je zaujímavé sledovať, ako sa v histórii objavujú vždy nové použitia funkčných foriem čistých základných tvarov. Zakaždým, keď sa dosiahne optimálny konštrukčný vrchol, architektúra prechádza do formálnych zmien a úprav, zodpovedajúcim daným vývojovým a technickým možnostiam aj estetickému vkusu doby. Vždy keď nastane stagnácia v technológiách a materiáloch, architektúra sa uchýli k povrchovej ozdobnosti, doplnkovým štruktúram, reliéfom, sochárskej výzdobe, nástennej maľbe. Až cez nové stavebné technológie si opäť trúfa na nové dimenzie a rozmery a z toho vyplývajúce odvážnejšie tvary, ktoré sú vypočítateľné a bezpečne použiteľné.

Architektúra má výraznú výhodu pred dizajnom: ona začína tvoriť priestorové štruktúry a až tie následne zaplňa dizajn a úžitkové umenie. Architekt pristupuje k riešeniu určitého verejného aj privátneho priestoru okrem iného z hľadiska typologických parametrov a podľa nich navrhne priestor. Tu sa uplatňujú stavebné normy a vžitité stereotypy.

Dizajnér zase v kontextoch navrhnutej architektúry vníma a rieši aj konkrétne detailné potreby a predpokladané priority užívateľov. Človek je rád pod strechou, v obydli, a očakáva optimálne zabezpečenie svojich životných potrieb. Napríklad práve obytný priestor, ale vlastne akýkoľvek architektonizovaný priestor, je hlavnou platformou, kde sa uplatňuje dizajn v kontexte architektúry.

Harmonická spolupráca architekta s dizajnérom dáva predpoklad pre vznik a vytvorenie prostredia s atmosférou, ktorá vyhovuje užívateľom a pozitívne ich motivuje v ich existencii.

Sociálne zmeny, ktoré spustila technická revolúcia a dotiahla informačná revolúcia, vyvrcholili do neustále sa zrýchľujúcej frekvencie zmien v architektúre aj v dizajne. Tvorcovia musia akceptovať zmeny správania spotrebiteľa. Ten už neuvažuje v pojmoch ČO POTREBUJEM, ale ČO CHCEM. Vytvára sa spoločnosť tzv. hyperkonzumného sveta.

Tvorcovia architektúry vo svojich špičkových polohách veľmi rýchlo reagujú na nové technológie, ba nové stavebné technológie priam vyhľadávajú. Reflektujú aj súčasné spoločenské diania. Architektúra mení výraznejšie a dlhodobejšie naše bezprostredné okolie, priestor, ktorý vnímame. Predstavuje trvalejšie hodnoty. Dá sa povedať, že architekti pristupujú k svojej tvorbe zodpovednejšie. Dizajn je dnes vo veľkej miere aj v službách enormného konzumu, ktorý si nárokuje stále nové tvarové podnety.

Keďže každá budova je výsledkom spolupráce viacerých profesií, existujú aj názory, že architektka môžeme chápať aj ako dizajnéra so špecializovanou prípravou a technicko-funkčnou spôsobilosťou, aj so špecifickým talentom na vytváranie emotívne nových priestorových vizuálnych vzťahov.

Vela ráz sa, žiaľ, architektom stáva, že si neprizvú k spolupráci dizajnéra a pracujú s mylným vedomím, že obsiahnu estetický návrh celej budovy až po interiérový detail. Aj keď je dosť príkladov z histórie, keď sa tento prístup podaril, netreba na špecifickú úlohu dizajnéra, najmä pri tvorbe interiérov, zabúdať. Interiér je prostredie, kde sa prejavuje okrem iného aj konzumné správanie ľudí. Interiéroví architekti a dizajnéri sú tí, ktorí navigujú vkus ľudí a mali by pre nich vytvárať ergonomicky vyvážené, zdravé a príjemné prostredie.

Jedným z najmarkantnejších rozdielov medzi architektúrou a dizajnom je, že architektúru môžeme prežiť naplno a skúmať a vnímať zvonku aj zvnútra, z najrôznejších uhlov pohľadu. Až potom ju môžeme hlbšie precítiť a vyhodnotiť. Toto dizajnovaný produkt málokedy umožňuje. V obmedzenej podobe to umožňujú napríklad dopravné prostriedky, vlak, lietadlo, auto, atď.

Dnes je už pri súčasných autách úplne nemožné opraviť si sám drobné poruchy a vstúpiť čiastočne do vnútornej štruktúry produktu. Zato však máme krajšie vytlačené katalógy, pekné webové stránky, kde môže užívateľ virtuálne „prežiť“ auto zvnútra. Kvalita a dobrá funkčnosť sa pokladá za samozrejmosť, za to ručí značka výrobcu a jej trhovú hodnotu. Vývojový pokrok aj v tomto prípade znamená, že niečo stratíme, a niečo iné získame.

Automobil, hlavne obytný, je zároveň typickým súčasným prienikom architektúry a dizajnu, teda aj dizajnu v kontexte mobilnej architektúry.

Toto je však moderná súčasnosť. Kým k nej ľudstvo dospelo, muselo prejsť najmenej 70 000 rokov.

Niektorí vedci považujú za prvý nám známy prejav vedomej abstraktnej ľudskej činnosti a aj za prejav dekoratívneho umenia artefakt so zárezmi z jaskyne Blombos pri dedine Okriz v južnej Afrike. Mení a posúva datovanie prvých výtvarných prejavov o cca 35 000 rokov dozadu. Kameň z jaskyne Blombos je zo strednej doby kamennej. Je z neho jasné, že naši predchodcovia najprv „len“ škrabali do vhodných materiálov. Tento prvý dochovaný grafický záznam môžeme chápať aj ako prvý nákras alebo výkres. Je to geometricky abstrahovaný záznam s nám neznámym obsahom a významom, nie sú to kresby zvierat.



:: Artefakt z Blombos.



:: Pohľad z „okna“ v Blombos.

Až neskôr, po zdokonalení priestorového abstraktného myslenia, si ľudia začali vytvárať reálne priestorové útvary – prístrešky – protoarchitektúru. Keďže sa nedochovali zvyšky prvotných obydľí, dá sa len zhruba odhadnúť, že vznik prvých obydľí môžeme datovať do neskorého paleolitu, t. j. do času asi pred 25 000 – 30 000 rokmi.

Prenesme sa teraz do 3. storočia pred n. l.

Meranie ako základ presného stavania pokročilo.

Vynález hodometra, istého druhu meracieho prístroja, sa pripisuje Archimedovi. Pravdepodobne je to hodometron, ktorý

opisuje aj Vitruvius. Vo svojom diele *O Dioptry* z 1. storočia n. l. opisuje Herón konštrukciu hodometra. Herón opisuje hodometron ako doplnenie *Diopotry*. S diopotrou sa merali rohy, s hodometronom vzdialenosti. Herón pravdepodobne zdokonalil Archimedov vynález. Počítače v taxíkoch sa donedávna opierali o ten istý princíp.

Po mnohých stáročiach výrazný inovačný zlom v myslení ľudí predstavoval napríklad protest proti stredovekej oddanosti osudu. Veľmi významné bolo aj nájdenie stratených informácií z antiky.

Ďalší výrazný inovačný prúd predstavovala v 17. storočí finančná a agrárna revolúcia v Holandsku. Pokračovala v 18. storočí priemyselnou revolúciou najprv v Anglicku a neskôr v celej Európe až do 19. storočia, keď bola zavŕšená masovou výrobou.

Na prelome 19. a 20. storočia prišla nová vlna – technická revolúcia v Nemecku a v USA. Tu sa žiada spomenúť zopár mien, samozrejme okrem ľudí, ktorí vložili svoju odvahu do rozvoja a zdokonalenia spôsobu hromadenia kapitálu a naštartovali túto revolúciu. Spomeniem teda aspoň niekoľkých, ktorí nie sú všeobecne známi, no ich dôležitosť je aj pre vývoj architektúry a dizajnu nesporná:

1. Dôležitým vynálezom vynúteným rapídne sa zvyšujúcou výškou budov je výťah. Je to zariadenie, ktorého základný princíp bol známy už skôr. No až časovým spojením iných vynálezov a objavov mohol byť v roku 1853 daný do prevádzky prvý moderný výťah. Jeho vynálezcom je Elisa Otis. Výrazne ho zlepšil Werner von Siemens a jeho bezpečnosť zdokonalil Frank Sprague.

2. Radiátor vynašiel roku 1885 Wiliam Baldwin, USA.

3. Eskalátor vynašili Jesse Reno a Charles Seeberg, 1892, 1899, v USA.

4. Za vynález PMMA, polymerizácie kyseliny akrylovej, vďačíme Ottovi Rohmovi. Vynašiel ju roku 1901.

5. Výrazný pokrok priniesol vynález klimatizácie v roku 1906, vynašiel ju William Garrier v Buffalo, USA.

6. Vysávač vynašiel roku 1908 James M. Spangler v štáte Ohio, USA.

7. Vynález ručnej vrtačky roku 1915 uľahčil montážne práce pri stavbe mrakodrapov. Vynašili ju Duncan Black a Alonso Decker.

8. Rádio v roku 1903 vynašiel Nikola Tesla, New York.

Samozrejme, že tieto vynálezy sa ďalej zdokonaľovali a zdokonaľujú a dnes dosiahli najsofistikovanejšiu podobu v rámci možností použitia v technickom zabezpečení budov. Stále pribúdajú nové vynálezy, napríklad PANELIT, odvodený z leteckých technológií.

Na zdokonalení automobilu, v ktorom civilizácia prežíva dnes veľkú časť svojho času, bolo dosiaľ použitých asi 100 000 patentov, vynálezov a zlepšení. V tomto čísle nie sú zahrnuté priemyselné vzory. Aj vďaka výskumu nanotechnológií sa v roku 2007 dosiahol prielom v konštrukcii čistého, ekologického automobilu. Nesie názov TESLA ROADSTER.

Každý z vynálezov ovplyvnil nielen dizajn a umožnil mu jeho postupný rozmach, ale ovplyvnil aj architektúru a jej tvorcov.

Z doteraz spomenutého je jasné, že bez súbežných inovácií v technike by ani architektúra a dizajn nemohli priniesť odvážnejšie návrhy a nezažili by toľký rozmach.

Je viac ako pravdepodobné, že väčšina vynálezov a myšlienok, ktoré posúvali a posúvajú ľudí dopredu a dávajú zmysel existencii súčasnej civilizácii, vznikli v architektonizovanom priestore. Pri jednom výskume sa zistil zaujímavý jav: čím nižšie bol strop v miestnosti, tým mali testované osoby horšie výsledky v psychotestoch zameraných na kreativnosť.

Tu vzniká nová dilema. Ak sú pokusy správne, stojí pred architektúrou otázka nájsť nový štandard optimálnej výšky stropu a tým jednoduchou zmenou iniciovať tvorivosť ako takú, lebo podľa jednej vetvy ekonomickej vedy je kreativita človeka jediný nevyčerpatelný zdroj pokroku a možnosti prežitia, napriek zmenšujúcim sa klasickým zdrojom energie.

Sme tu na to, aby sme našli a mohli použiť možnosti, ktoré sú zakódované vo fyzikálnom svete až po hranicu – horizont udalosti. Tento výskumný zápas našich intelektov môže prebiehať len za určitých špecifických podmienok, ktoré zabezpečuje o. i. aj architektonizovaný priestor. Potreby dnešnej civilizácie však pravdepodobne už prekračujú biokapacitu našej planéty.

Viacerí umelci v nie tak dávnej minulosti anticipovali svojimi dielami vývoj dizajnu a architektúry. Patrili k nim napríklad Hans Arp, Juan Miró, Henry Moore a iní. V minulom storočí patril aj sochár Hans Arp k umelcom mimoriadne významu. Jeho abstraktné poňatá hlava z roku 1926 svojím štylistickým tvaroslovím predbehla dobu a stala sa ikonou moderného umenia, ktorého tvarové pokusy a výboje vyústili do čistoty tvarov priemyselne vyrábaných objektov a boli inšpiratívne aj pre architektúru.

Mimoriadne dôležitým umelcom pre vývoj vizuálnej kultúry, a teda aj dizajnu, bol Juan Miró, najmä pre svoje osobité abstraktné biomorfne tvarovanie, ktoré našlo priame pokračovanie v modernom priemyselnom dizajne, konkrétne najmä v interiérovom dizajne päťdesiatych rokov 20. storočia.

Napríklad architekti a dizajnéri Arne Jacobsen, Werner Panton, Santiago Calatrava, Ross Lovegrove a mnohí iní sú svojou biologickou tvaroslovnou čistotou emocionálne najbližšie pocitovým potrebám človeka. Tu sa snúbi napätie tvarov s mäkkosťou, prívetivosťou tvarovania, no s jasnosťou sofistikovanej konštrukcie. Biomorfna architektúra a dizajn, tzv. esencializmus, sa evolučne zmocnil modernizmu 20. storočia, a v súčasnosti sa ďalej rozvíja.

Jedným z príkladov symbiózy funkcionalizmu a biomorfizmu je Múzeum moderného umenia v Curitiba v Brazílii od Oskara Niemeyera z konca 20. storočia. Tvarovým základom tejto galérie je obrovské ľudské oko. Tento príklad dizajnu v kontexte architektúry sa javí ako jeden z vrcholov neskorého funkcionalistického štýlu.



:: Oscar Niemeyer: Múzeum v Curitiba.

Nesmieme zabudnúť na amerického architekta a dizajnéra Buckmastera Fullera, ktorý v roku 1946 prišiel so svojimi geodetickými štruktúrami, ktoré sa stále vyvíjajú. V roku 1985 bola objavená štvrtá molekulárna forma uhlíka, ktorej tvar je skoro identický s Fullerovými geodetickými štruktúrami. Táto štvrtá forma uhlíka dostala na jeho počesť názov FULLERÓN. Je príkladom tzv. esenciálneho dizajnu v kontexte architektúry.

Šesťuholníkové štruktúry používa aj dizajnér Arik Lévy v tvorbe napríklad stolových misiek pomocou technológie RAPID PROTOTYPING. Dizajn misky na ovocie čerpá z prírodou overenej štruktúry včelieho plástu. Metóda RP umožňuje čoraz rýchlejšie zrealizovať architektonickú alebo dizajnérsku myšlienku do pevného materiálu – plastu. V budúcnosti pravdepodobne zaznamenáme aj pokusy vytvoriť metódou RAPID PROTOTYPING aj drobnú architektúru.

Na výstavbu veľkých budov budú ešte dlho používané klasické zemné a stavebné stroje. Koho zaujíma ich dizajn, odporúčam pozrieť si napríklad internetové stránky firiem CATERPILAR, JBC, KOMATSU a iné.

Ďalšie zaujímavé uplatnenie samonosných šesťuholníkových štruktúr použilo štúdio ROJKIND ARQUITECTOS v návrhu tridsaťtripschodovej budovy v Mexico City.

Veľmi vydareným príkladom tvarovania priemyselnej architektúry, prienikom dizajnu a architektúry, je transformátorová stanica v Innsbrucku (1996 – 2000).

Jej tvarovanie pripomína dizajn TV – prijímača z konca osemdesiatych rokov, resp. začiatku deväťdesiatych rokov 20. storočia



:: Trafostanica v Innsbrucku.

J. Herzog a P. de Meuron vytvorili nedávno Galériu moderného umenia SCHAULAGER v Bazileji. Je to veľmi pekný príklad spojenia súčasnej architektúry s použitím odkazu lokálnej a historickej architektúry aj dizajnu vo Švajčiarsku.

O mobilnej architektúre ako novom životnom trende už bola reč. Krajina, ktorá svojimi parametrami prvá dokázala vytvoriť plnohodnotné mobilné obydľie, je USA. Roku 1913 bol skonštruovaný prvý automobil na bývanie. V USA bol vypracovaný tento štýl bývania do podôb, ktoré sú až prehnane, z európskeho pohľadu neprimerané. Luxusné obytné autobusy vyvolávajú pocit sociálnej absurdity.

Z tohto spôsobu vyplynul nový štýl „kočovníckeho“ života. Obyvatelia obytných autobusov sa stretávajú na rozľahlých priestranstvách a špeciálnych parkoviskách, kde istý čas bývajú v „meste“, ktoré nemá presné urbanistické hranice, lebo jeho štruktúra sa ustavične mení, až napokon zaniká – obyvatelia časovo ľubovoľne prechádzajú inde, do iného amerického štátu, na iné miesto. „Kočovníctvo“ v pôvodnom zmysle slova je tu povýšené na moderný životný štýl so všetkým komfortom. Tomuto spôsobu života holdoval napríklad aj Paul Newman. Jedny z najlepších obytných autobusov vyrába napríklad americká firma Marathon Coach.

O niečo skromnejšia, ale dizajnovovo dokonalejšia je štúdia mobilného obydľia od firmy General Motors z roku 2006.

Spojenie najsúčasnejších čistých vyjadrovacích prostriedkov a najnovších technologických možností vyústilo do projektu

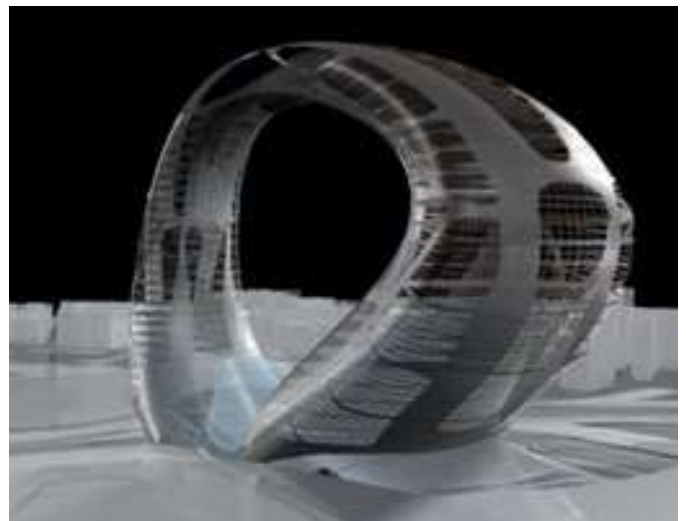
a realizácie BMW centra v Mníchove. Tento návrh je z vienského ateliéru COOP Himmelb(l)au, 2007.

Priama inšpirácia dizajnom, a to dizajnom historickým, je návrh prístavby múzea MASERATI v Modene od Jána Kaplického a spol. z roku 2006.

K výrazu, ktorý využíva veľký megaotvor v hmote bionických tvarov, dospela architektúra až neskôr, dá sa povedať, že až začiatkom 21. storočia. Náorne to vidíme napríklad v projekte EUROSCRAPER, ktorého autorom je José Muñoz VILLERS.

Tento multifunkčný objekt EUROSCRAPER sa bude realizovať v rokoch 2011 – 2012 v Paríži ako najnovšie architektonické doplnenie známej urbanistickej línie Víťazný oblúk – *La Grande Arche*. Bude stáť medzi nimi približne v strede priamky. Na takého náročné dielo museli, samozrejme, dozrieť technológie aj materiály.

Urbanistická línia v Paríži Víťazný oblúk – *EUROSCRAPER* – *La Grande Arche* – prebieha horizontálne a vytvára veľmi pekný príklad vývoja ľudského myslenia a architektúry.



:: EUROSCRAPER – J. M. Villers.

Naproti tomu kaplnka vo Wachendorfe v Nemecku od švajčiarskeho architekta Petra Zumthora svojím konceptom bez strechy a až brutálnou jednoduchosťou navodzuje jednoznačne vertikálne smerovanie, nielen architektonické, ale po vstupe do nej aj mentálne, a pripomína „duchovný komín“.

Prvým architektonickým dielom, ktoré bolo už produktom postinformačnej revolúcie, je kaviareň v Zaragoze na EXPO 2008. Jej steny boli vytvorené z „digitálnej vody“. Architekti z MIT (Massachusetts Institute of Technology) Carlo Ratti a William Mitchel v nej uplatnili vodné steny, ktoré boli vytvorené počítačom riadenými elektromagnetickými ventilmi, ktoré dokázali vytvárať pixely z vody a vzduchu.

Architekti tvrdia, že návštevníci sa cítili ako Mojžiš, keď sa pred ním roztvorilo Červené more. Otvory vo vodnej stene sa otvárali, aj keď sa človek priblížil k pixelovej vodnej stene. Je to veľký skok, napríklad v porovnaní s vilou d'Este v Tivoli od Pirra Ligoria z roku 1550, kde voda s vegetáciou vytvára „šikmú stenu“.

V záplave inovácií samostatné miesto majú vynálezy priamo aj nepriamo zasahujúce do „výroby“ architektonických priestorov. Spomeniem len niektoré. Inovatívne ergonomicky vyriešený dizajn obvodovej tvárnice YTONG LAMBDA od firmy XELLA je z hľadiska ergonómie veľkým prínosom, aj keď v obvodových múroch stavby to už nie je vidieť.



Pozornosť si zaslúži aj veľmi dôležitý prínos dizajnu v kontexte architektúry: ide o vynález WC. Patent na túto inováciu má Philip Haas z Daytonu v USA z roku 1914. Mal viacero predchodcov aj pokračovateľov a veľký počet redizajnérov. No práve Philip Haas zdokonalil WC do priemyselne vyrobiteľnej podoby, ako súčasť technického zabezpečenia budov. (Príkladom nekonformného, až absurdného prístupu k sanitárnemu dizajnu je pisoár, ktorý navrhla holandská dizajnérka. V tomto prípade sa dá povedať, že ide o „bulvárdizajn“.)

Dizajn a architektúra sa realizuje často aj vo veľmi malých mieračkach.



Chladič mikroprocesoru od firmy COOL MASTER je príkladom subarchitektúry alebo subdizajnu, vďaka ktorému vznikajú aj architektonické a dizajnérske virtuálne štúdiá, aj konečné projekty.

Odpočinková sedačka na terasu Jing-Jang z roku 2007 od dizajnéra Nicolu Thomkinsa je mimoriadne vydarený kus nábytku. Starý klasický symbol je vytváraný do trojrozmerných dynamických tvarov v duchu súčasného esencializmu.

Dizajn aj architektúra sa odzrkadľujú napríklad aj v návrhu tvaru zákusku autora Yanna Pennora.



Architektúrou a umením inšpirované flakóny ARMANI PRIVÉ, ktoré navrhol Giorgio Armani, sú odkazom na umenie Constantina Brancussiho a poctou tomuto významnému sochárovi.

Svetoznáma architektka a nositeľka Pritzkerovej ceny Zaha Hadid zmenila dosť výrazne svoj štýl.



Túto zmenu jej umožnilo aj dokonalejšie zvládnutie softvéru. Médium vždy ovplyvní tvorbu. Múzeum v Cagliari na Sardínii sa vyznačuje znakmi parametrickej architektúry. Toto biomorfne tvarovanie sa súbežne prejavuje aj v jej posledných dizajnérskejších „kúskoch“ a je to priama vývojová línia nadväzujúca na futuristické návrhy a realizácie architektov E. Mendelsohna (známa Einsteinova veža v Postupimi) a na tvorbu až expresívneho výrazu Hermana Finsterlina. Dá sa povedať, že v Cagliari sa stáva utópia realitou.

Dizajn v kontexte architektúry prenikol aj do súčasných digitálnych futuristických filmov, kde ťažko rozlíšiť, čo je architektúra, čo je dizajn, no je tu vytvorená dokonalá ilúzia hyperpriestoru.

Pozoruhodné sú aj dizajnérske návrhy kostýmov – napríklad kostým jednej z postáv, Persephony, v kultovom filme Matrix, kde sa reálne filmové postavy pohybujú vo virtuálnej, fantazijnej architektúre. Prienik architektúry a dizajnu bude nepochybne ešte výraznejší.



:: Body design.

Architektúra spolu s dizajnom určujú virtuálnu, ale hlavne konkrétnu, materializovanú podobu našej budúcnosti.

doc. akad. soch. Peter Humaj

:: Recenzný posudok

Dizajnérske elementy ako základná entita architektonicko-urbánneho prostredia sú neodmysliteľnou súčasťou nášho bytia – produktmi uspokojujúcimi a skomplexňujúcimi funkčné a estetické potreby človeka. Z pohľadu autora prednášky ako dizajnéra a zároveň tvorcu umeleckých artefaktov je pojem dizajn ťažiskovo interpretovaný a významovo kontextuálne viazaný na predmety podieľajúce sa na zvyšovaní estetických a úžitkových kvalít, na zvyšovaní sociálneho a spoločenskovo-kultúrneho rádiusu interiérovej a exteriérovej roviny prostredia. Pojem je prednostne významovo spájaný s predmetmi, resp. produktmi, ktoré na základe vzájomného kontextuálneho vzťahu s architektonickým dielom posúvajú funkčné a hmotné limity diela smerom k novým, nadčasovým dimenziám.

V autorskom príspevku sú odprezentované dizajnérske produkty a vynálezy, ktoré zohrali v minulosti v procese pokroku architektúry jednu z rozhodujúcich rolí. Z priekopníckych diel a zároveň nositeľov progresu z obdobia prelomu 19. a 20. storočia sú uvedené napr.: výťah, radiátor, eskalátor, vynález klimatizácie, PMMA, atď. „Revolučné“ dizajnérske diela ovplyvňujúce a zasahujúce do diania v súčasnej architektonickej tvorbe sú prezentované skôr v čiastkovej polohe pri použití metódy selekcie a následne vybraných príkladov z praxe.

Na základe uvedeného uhla pohľadu je interpretácia kontextuálneho vzťahu architektúry a dizajnu ponímaná ako proces ich vzájomného prelínania, dopĺňania, funkčného a estetického obohacovania sa. Problematika kontextu je vnímaná predovšetkým ako problematika spätnej reflexie, t. j. vzájomného ovplyvňovania sa dizajnérskeho predmetu vo vzťahu k architektúre objektov a naopak. I keď sa za primárny považuje samotný priestor vytvorený architektúrou objektov a jeho funkcia, význam doplnkových dizajnérskeho elementov je nepopierateľný a to najmä z hľadiska výrazových, ako i funkčno-úžitkových hodnôt predmetného prostredia. Paralela sofistikovaného vzťahu architektúry a dizajnu sa tu stáva neodmysliteľnou súčasťou tvorby z pohľadu architekta, urbanistu, ako i dizajnéra.

V druhej časti práce autor poukazuje na vplyvy dizajnérskej tvorby a tvorby iných umeleckých disciplín na formovanie a výtvarný výraz vybraných architektonických diel, pričom podstatná časť problematiky je skúmaná prostredníctvom vybraných komparatívnych príkladov naznačujúcich aktuálne problémy pertraktovaného vzťahu. Architektonická hmota je vo vybraných ukážkach chápaná ako transformácia dizajnérskeho počinov, ako inšpiratívny odkaz tvarovania dizajnérskeho objektov a objemov. Kontext komplexného vzťahu architektúry a dizajnu je prezentovaný i prostredníctvom špecifických diel svojim charakterom patriaceho do oboch kategórií pojmov. Ako príklad vzájomného prieniku a neoddeliteľnej symbiózy architektúry a dizajnu sú predstavené mobilné obydlia v podobe „automobilov na bývanie“ udávajúce zároveň nové trendy v spôsobe života.

Vo vzťahu k vyššie uvedeným skutočnostiam sa naskytá otázka, do akej miery môže ovplyvniť priama inšpirácia dizajnom produktov formu a konečnú podobu architektonického diela? Sú inšpirácie z prírody, utilitárne, biomorfne alebo rôzne netradičné tvarovania architektonických diel vyúsťujúce do neštandardných štruktúr a tvarov dva nezávislé procesy v architektonickej a dizajnerskej tvorbe, alebo je takto koncipovaná architektúra akosi transformáciou dizajnu – reakciou na dizajnerske vyjadrenie prírodných a umelo vytvorených artefaktov, resp. na tvorbu inej umeleckej disciplíny? Zahrňuje v sebe pojem kontextu architektúry a dizajnu najmä ich vzájomnú funkčnú a kompozično-výtvarnú súčinnosť, alebo sa tu jedná i o tvarové asociácie architektúry ako odkazu na dizajn či tvarové riešenie produktov?

V súčasnej dobe uvedeného technického pokroku, enormného rozvoja počítačových a inovatívnych výrobných technológií poháňajúcich samotnú architektúru „míľovými“ krokmi vpred je presné zadefinovanie vzájomných vplyvov tohto vzťahu veľmi ťažko identifikovateľnou, takmer až nezodpovedateľnou otázkou...

V celkovom ponímaní autor nazerá na daný problém optikou synergického uvažovania chápaného dizajn ako základnú zložku architektúry, ktorá v časovom horizonte skôr nasleduje, ako predstihuje jej vznik. Sledovanie problému hodnotenia kontextuálneho vzťahu architektúry a dizajnu chápe ako komplexný proces s množstvom navzájom sa ovplyvňujúcich predmetov či produktov vstupujúcich do vzájomných interaktívnych vzťahov. Možno ešte dôraznejšie vyzdvihnutie skutočnosti, že krása a harmónia dizajnerských fragmentov môžu vyniknúť iba v dokonalejšej, kontinuálnej symbióze v kontexte architektonického a urbánneho prostredia, by ešte viac podporilo a podalo presvedčivejší dôkaz o základnom myšlienkovom procese a zámere autora.

doc. Ing. arch. Jana Vinárčíková, PhD.