

Branislav Dohnány
Nad'a Hrašková
Georg Flachbart

SLOVENSKÉ CENTRUM EURÓPSKEJ INTEGRÁCIE, SCEI – KREMNICA

Projekt vznikol na základe neziskových aktivít dvoch subjektov :

- **Fakulty architektúry Slovenskej technickej univerzity v Bratislave**
- **mind21 – Fabrik für Wissensengineering und Wissensdesign
 Stuttgart_Frankfurt_Berlin_Kremnica.**

Realizoval sa vďaka podpore Ministerstva školstva SR udelenej projektu s identickým názvom v rámci medzinárodnej vedecko-technickej spolupráce MVTŠ č.6/02.

Cieľom projektu je realizovať podujatia, ktoré umožňujú na základe využívania "siete" komunikovať medzi jednotlivcami tak, aby vznikli názory na podobu architektúry a proces jej vytvárania v období rozvoja digitálnych technológií.

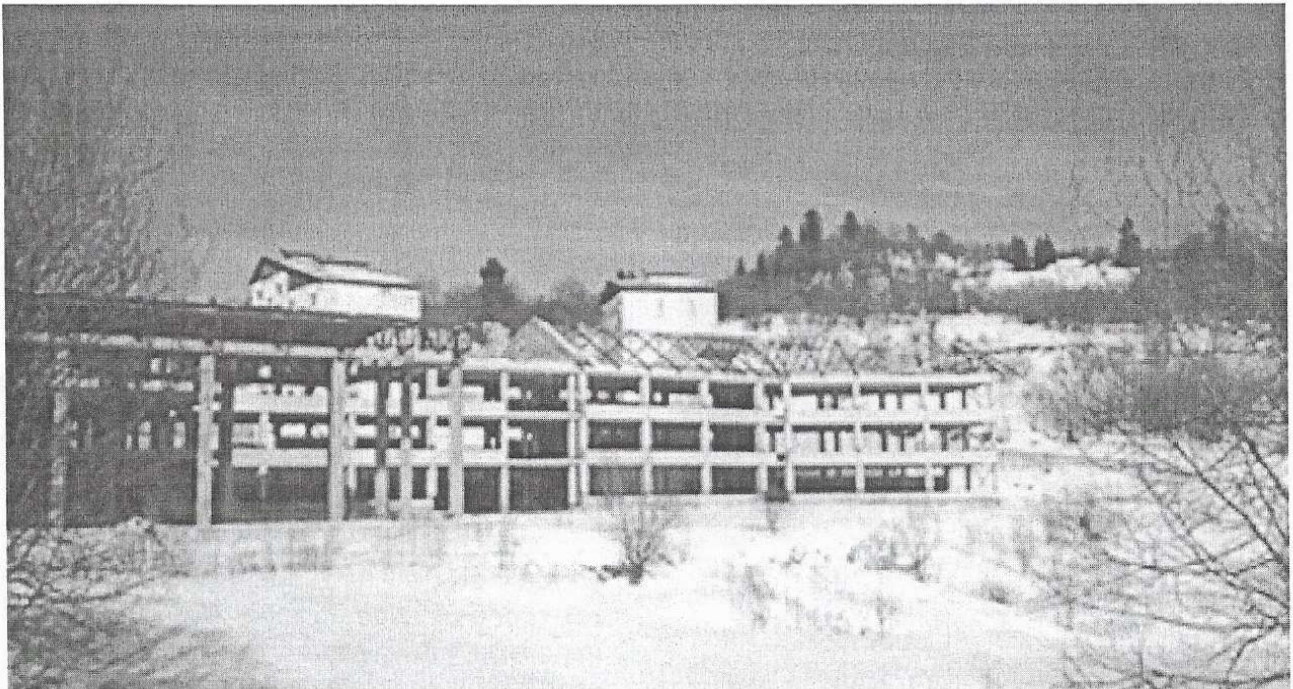
Jedným z takýchto podujatí bol:

mind(21)house

Medzinárodný workshop a súťaž architektonických škôl

zameraný na kreovanie kultúrneho a vzdelávacieho centra, založeného na báze digitálnych a informačných technológií, určených pre osvojovanie si, rozvoj zručností a schopností pre život v globálnej sieti, lokalizovaného do areálu nedostavanej Školy v prírode pri Kremnici.

Workshop sa uskutočnil od novembra 2002 do júna 2003 ako jedna z významných akcií projektu SCEI - Slovenské centrum európskej integrácie, ktorý sa začal ako nezisková iniciatíva v r.2000.



Krok 1 - november 2002 - **vstupný briefing** v Bratislave - FA STU a Kremnici - prednášky, obhliadka "terénu", vyzdvihnutie a kompletizácia podkladov a zadanie úlohy.

Krok 2 - február 2003 - **exkurzia v Grazi** - pre účastníkov, ale aj pre iných študentov a

pedagógov FA STU s cieľom navštíviť výstavu Latente Utopien, ktorá sa tematicky zhodovala s filozofiou a kontextom workshopu "mind(21)house".

Krok 3 - jún 2003 - **záverečná prezentácia prác a vyhodnotenie súťaže** - Kremnica.

Filozofia a ciele workshopu:

Digitálny vek poskytuje jedinečnú možnosť pre malé národy, národnostné menšiny, jednotlivé regióny, ako aj pre snahy

jednotlivcov zachovať a rozvíjať osobitosti kultúrneho charakteru, osobnej originality, využívajúcej prístup na Internet – sietí sietí, predstavujúcej univerzálnu komunikačnú platformu.



Hlavným cieľom workshopu je zmeniť opustenú a nedokončenú budovu Školy v prírode situovanú na Krahuliach, v srdci Európy, na kultúrne a vzdelávacie centrum, založené na nových informačných a komunikačných technológiách.

kreativita a zodpovednosť.

Plánované centrum **mind(21)house** nie je obmedzované súčasnou veľkosťou a rozsahom nedokončeného objektu Školy v prírode pri Krahuliach.

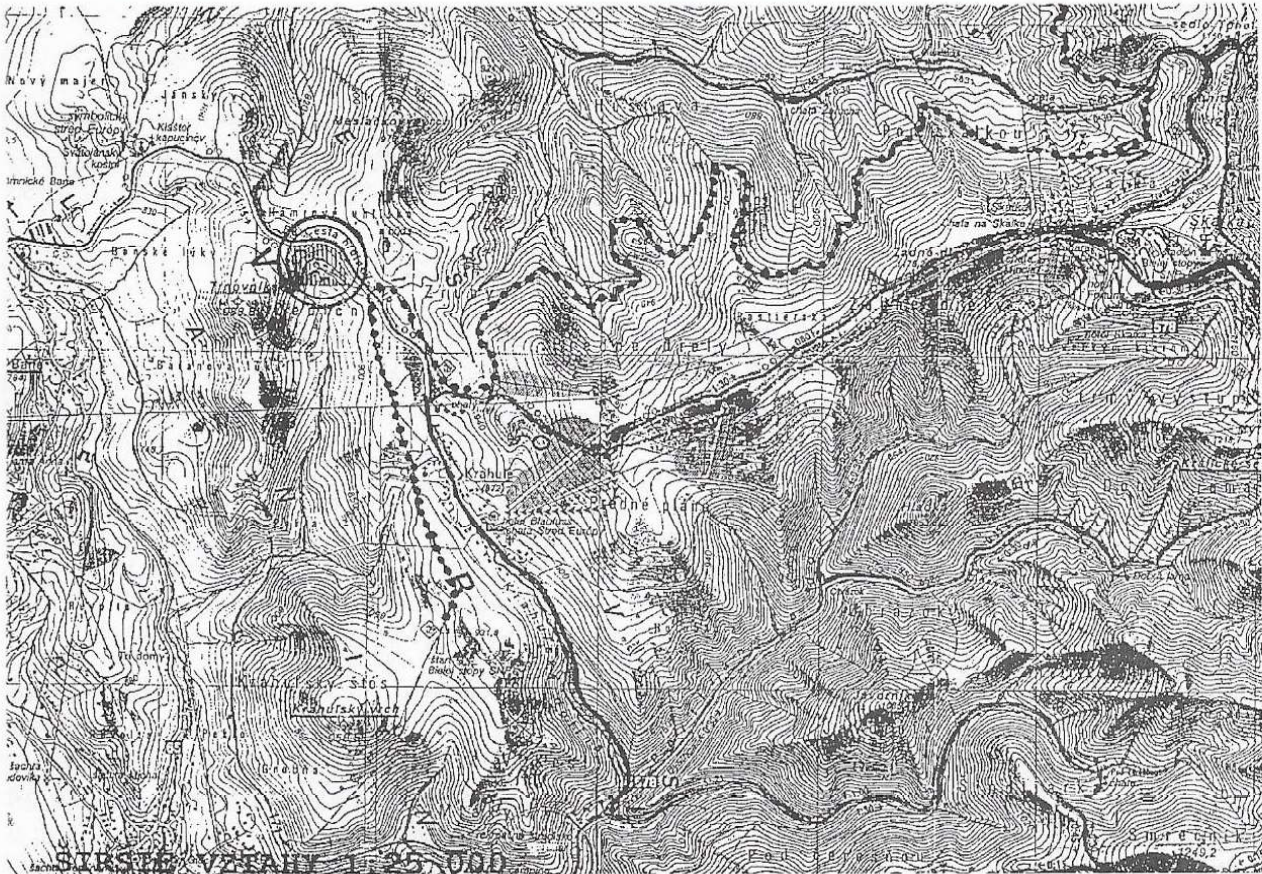


Systematické, digitálne, umožňujúce rozvoj a osvojovanie si zručností a schopností pre život v globálnej sieti na začiatku 21. storočia – tzv. **mind(21)house**. Výsledkom má byť multifunkčná, ekologická architektonická kompozícia, vyjadrujúca potreby modernej spoločnosti, kde na prvom mieste je vždy sloboda jednotlivca, jeho

Zázemie

Kremnica a jej okolie, ktoré má bohatú tradíciu a historické pozadie, sa stalo známym už v stredoveku - Srdce Európy. V 15.-16. storočí Kremnica produkovala významné množstvo zlata, 75 % zlata v celej Európe malo pôvod práve v kremnických zlatých baniach.

Dnešná Kremnica však už sotva javí podobné známky čulého života. Zlatá krv prestala prúdiť v jej žilách. Bane sú zatvorené už vyše 20 rokov. Funguje jedine mincovňa, ktorej zlaté dukáty sú známe už od stredoveku a miesto takéhoto odvetvia v porovnateľnej dôležitosti nie je známe. Dnešný stav si zasluhuje zmenu, ktorej prísľubom by mohlo byť práve zamýšľané centrum.



»mind(21)house«, jeho funkcia a náplň

Základné funkcie **mind(21)house** budú:

- umožnenie prístupu ku globálnym znalostiam - k strategickému surovine – informáciám ako zdroju poznania;
- tréning používania siete a digitálnych technológií vo vzdelávaní, obchode, umení, ale aj v každodennom živote;
- kultivovať kultúru a nezávislosť možností „samozamestnávania“ na Slovensku.

Mind(21)house bude prvým a najdôležitejším miestom základnej inštitúcie - University of Applied Knowledge – modelom „fabriky budúcnosti, kde produkcia je to isté, čo učenie, čiže factory of the future, where production is the same as instruction“ (Vilém Flusser).

Bude miestom rozvoja a aplikácie nových obsahových prvkov, ktoré budú tesne prepojené so školami a univerzitami, dizajnerských produktov, obchodných modelov pre malých a stredných podnikateľov v regióne, atď.

Bude ponúkať kurzy informačných technológií, kreatívnej a tímovej práce, tréning v manažmente a obchode, práce na Internete a s Internetom.

Špeciálny tréning bude poskytovaný pre mladých biznismenov na rozbehnutie ich vlastnej budúcej praxe. S pomocou interdisciplinárnej kooperácie s rôznymi ekonomickými a vedeckými subjektami budú objavované a prinášané nové riešenia. V prvej fáze tam bude aktívne „pracovať“ v priemere 250 ľudí /učiteľov, študentov, personálu/. Bude cieľovým miestom dospelých aj detí, poskytujúcim atraktívne kultúrne a vzdelávacie podujatia plné nových vizualizačných technológií ako napríklad Augmented Reality /AR/. Hlavnou atrakciou bude na AR založený systém „Cybernarium“ – digitálny tematický park pre 100 návštevníkov, niečo na systém planetária, kde budú každý mesiac ponúkané nové vzdelávacie programy. Malé skupiny a jednotlivci si budú môcť pozrieť špeciálne interaktívne kino, digitálnu knižnicu, galériu umenia ako aj ostatné podobné vzdelávacie programy poskytované on-line cez Internet.

Takto budú môcť účastníci a návštevníci **mind(21)house** priamo participovať na obrovskom celosvetovom projekte on-line. Veľký potenciál projektu tkvie v kumulácii informácií prostredníctvom virtuálnych kontaktov ľudí, odovzdávajúcich si navzájom výsledky, informácie a skúsenosti. Posilní sa pocit globálneho svetoobčianstva, spolupatričnosti so svetovou komunitou, sebarealizácie.

Pre umelecké a masmediálne prezentácie bude **mind(21)house** poskytovať špeciálne vybavené štúdiá. Vytvorí optimálne podmienky pre virtuálny priestor, ako aj pre individuálne aktivity.

Budova **mind(21)house** bude poskytovať ubytovanie asi 60 študentom a učiteľom, v dvoj – trojtýždňových turnusoch. Bude programovo integrovať súhrn architektúry a okolitej krásnej prírody. Po dokončení komplexu tu bude možné ubytovať 500 ľudí, ďalších 500 počas špeciálnych jednodňových podujatí.

Výzva: Architektúra slobody – Heterarchitecture (Architecture of Network Culture)

Mind(21)house bude fungovať ako most medzi minulosťou a budúcnosťou, Východom a Západom, teóriou a praxou, človekom a technológiou, prácou a oddychom, politikou a spoločnosťou, ekonómiou a prírodou, virtualitou a realitou. Poskytne ľuďom všetkých vekových kategórií možnosť dostať sa z globálnej dediny do globálnej siete – internetu ("From a Global Village to a Global Net").

Ale pozor, žiť v ňom nie je vôbec jednoduché, každý musí byť dobre pripravený. Život v sieti je veľmi dynamický, otvára nové priestory. Je tam neustály pohyb, ak sa nebudeme stále hýbať, môžeme vychladnúť. Preto tento životný štýl volá po neustálom pohybe, aktivite, práca je práca v sieti. Work the network!

To, čo potrebujeme, aby sme sa cítili doma v Globálnej sieti, je inšpirujúci priestor, architektúra budúcnosti - „heterarchitecture“ – ako opozitum hierarchicky organizovanej architektúry, ktorá dominuje 20. storočiu. Jednoducho potrebujeme architektúru, ktorá je horúca, vnímavá, hravá, slávnostná,

graciózna, priepustná, prispôsobivá, inšpirujúca ... taká, ktorá nediktuje a je ako Internet – poskytuje nám výzvu a otvára nové možnosti. „Big Brothers watching us“. In other words: What we need is "... a place that has no place, that has no place of its own but functions only as place for another" (*Elizabeth Grosz*). Pozorujú nás, preto to, čo potrebujeme, je miesto bez miesta – sebestačné, tak ako Internet.

Forma, ktorú **mind(21)house** dostane, bude špecifikovaná v multidisciplinárnom výskume a multikultúrnej spolupráci v priebehu troch rokov. Budú sa na tom podieľať experti, študenti, authority a inštitúcie.

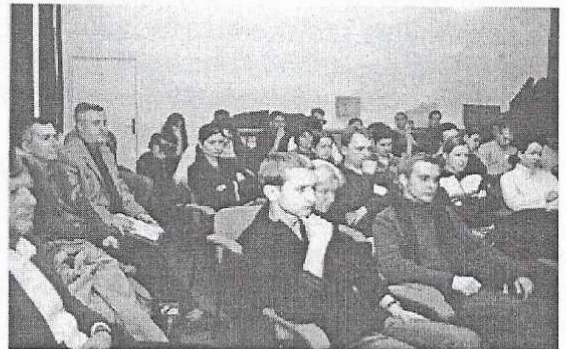
Najdôležitejšie je momentálne hľadanie ideí a originálnych nápadov, zmyslu architektúry 21. storočia ako integrujúcej platformy.

Účastníci workshopu tu pôsobia v prvom rade ako tvorcovia ideí - filozofi a nie tvorcovia - stavitelia.

An inside tip for all those wishing to keep on running: "Buildings should keep you dry and feed the soul." (*Zaha Hadid*) ☺

Výsledky

Workshopu sa zúčastnili študenti z architektonických škôl z Grazu, Brna, Košíc, Krakova, Budapešti, Lvova a Bratislavy. Bolo predstavených 29 projektov, z nich väčšina aj formou vizuálnej počítačovej prezentácie.



Projekty posudzovala 9-členná **medzinárodná porota** v zložení:

Matthias Bauer - MBA/S Matthias Bauer Associates architecture.urbanism.landscape, Stuttgart

Dušan Čupka - Slovenská komora architektov, Banská Bystrica

Zsolt Eke - Széchenyi István University, Győr

Georg Flachbart - mind(21)factory for Knowledge Engineering and Knowledge Design Stuttgart_Frankfurt_Berlin_Kremnica

Silvia Forlati - Technische Universität, Wien

Kerstin Gust - Architekturzentrum, Wien

Bernd Trümpler - c/o Foster and Partners, London

Jenö Molnár - Technische Universität, Graz

Mária Topolčanská - Slovenská akadémia vied, Bratislava.

Porota sa zhodla na troch hlavných kategóriách prezentovaných projektov:

- 1) Projekty, ktoré sú orientované na "miesto" (tzv. "site oriented"),
- 2) Projekty, ktoré sú orientované na "proces" a väčšinou silne späté s použitím počítačovej technológie (tzv. "process oriented"),
- 3) Projekty, ktoré viac definujú istú stratégiu ako architektonickú odpoveď na zadanie (tzv. "strategy oriented").

Hlavnými kritériami posudzovania projektov boli:

- 1) originalita prístupu k navrhovaniu,
- 2) architektonická a urbanistická kvalita návrhu,
- 3) spôsob zohľadnenia genia loci mesta Kremnice.

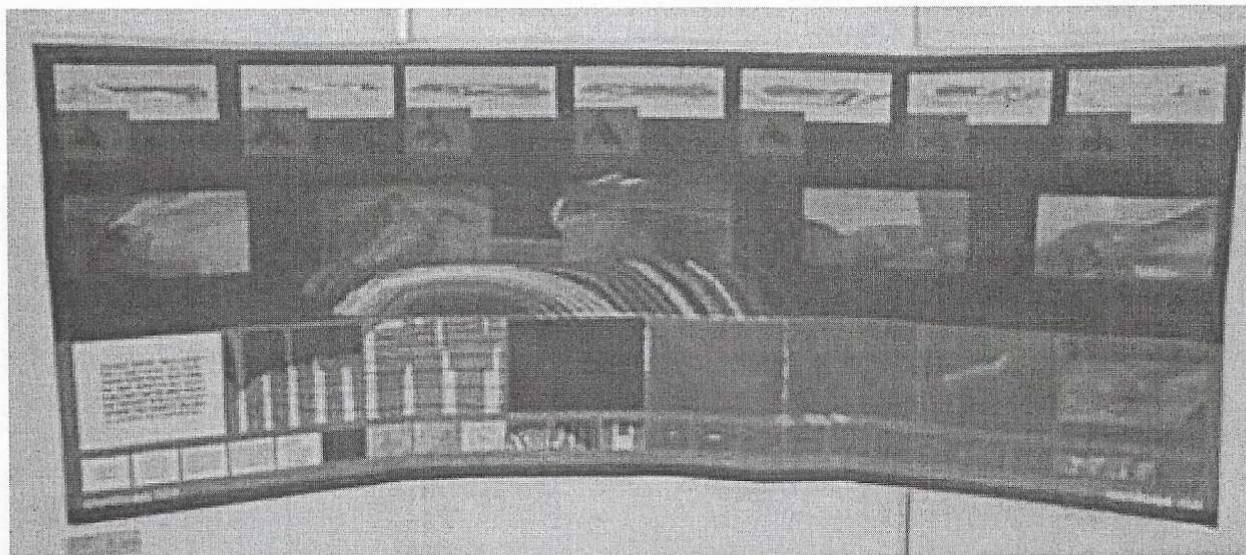
Originalita idey bola hlavným kritériom uplatneným porotou pri selekcii odmenených a ocenených návrhov (Mária Topolčanská: ARCH 10/2003).

Ocenené práce:

1. Cena: **Soundscape**

Autori: Daniel Schwarz, Gerhard Schmid TU Graz

Kvalita návrhu spočíva v spôsobe, akým projekt používa krajinu - miesto je pre ňu parametrom. Idea kontinuálneho priestoru, flexibilného a necentralizovaného, je vhodnou odpoveďou na otázky o tomto mieste, položené v zadaní. Presvedčivá je otvorenosť a jej potenciál, ktorý by sa dal rozvinúť po etapách, zachovávajúc schopnosť byť raz zmysluplným znakom v krajine okolo Kremnice.



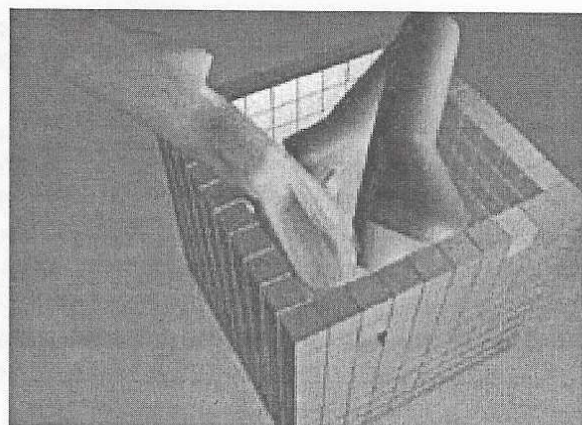
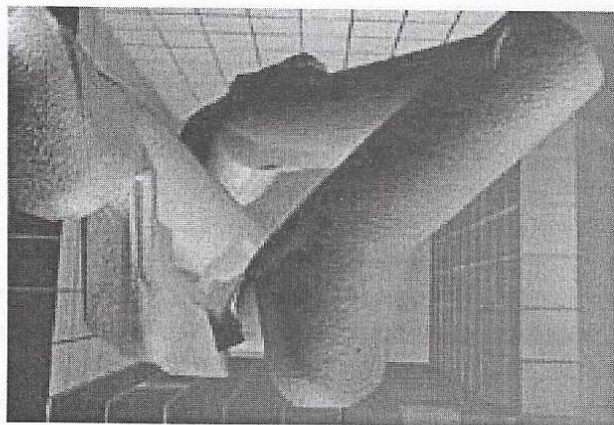
2. Cena: **Moving cubes**

Autori: Maierhofer Dorit, Scheidbach Michael TU Graz

Projekt prezentuje veľmi silný architektonický koncept a originálnu ideu, ktorá je dostatočne otvorená - vzťahuje sa rovnako k tradíciám

miesta ako k intuitívnym reinterpretáciám banských šácht a výťahov. Navrhnutá forma je veľmi silná.

Projekt ostáva otvoreným systémom, v ktorom sa individuálne a kolektívne sily prepájajú v sieti

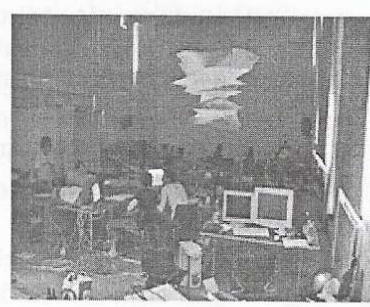
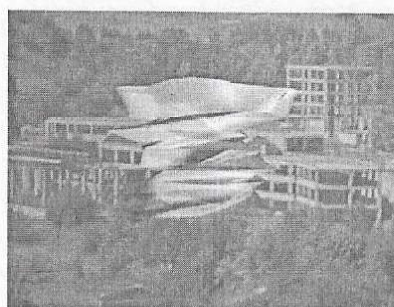
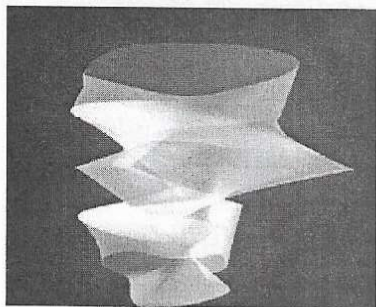


3. Cena: Holographic Thing

Autori: Markus Nagler TU Graz

Sílu projektu je schopnosť návrhu niečoho, čo nie je za každú cenu budovou, ale ostáva nástrojom medziprocesu, schopným pôsobiť na danom mieste a s danými existujúcimi

fragmentami objektov, dokonca s ich možnými používateľmi. Projekt bol hodnotený ako možný pilotný priestorový počín, holografia, čiže stratégia, ktorá ostáva otvorená ďalším definíciám.

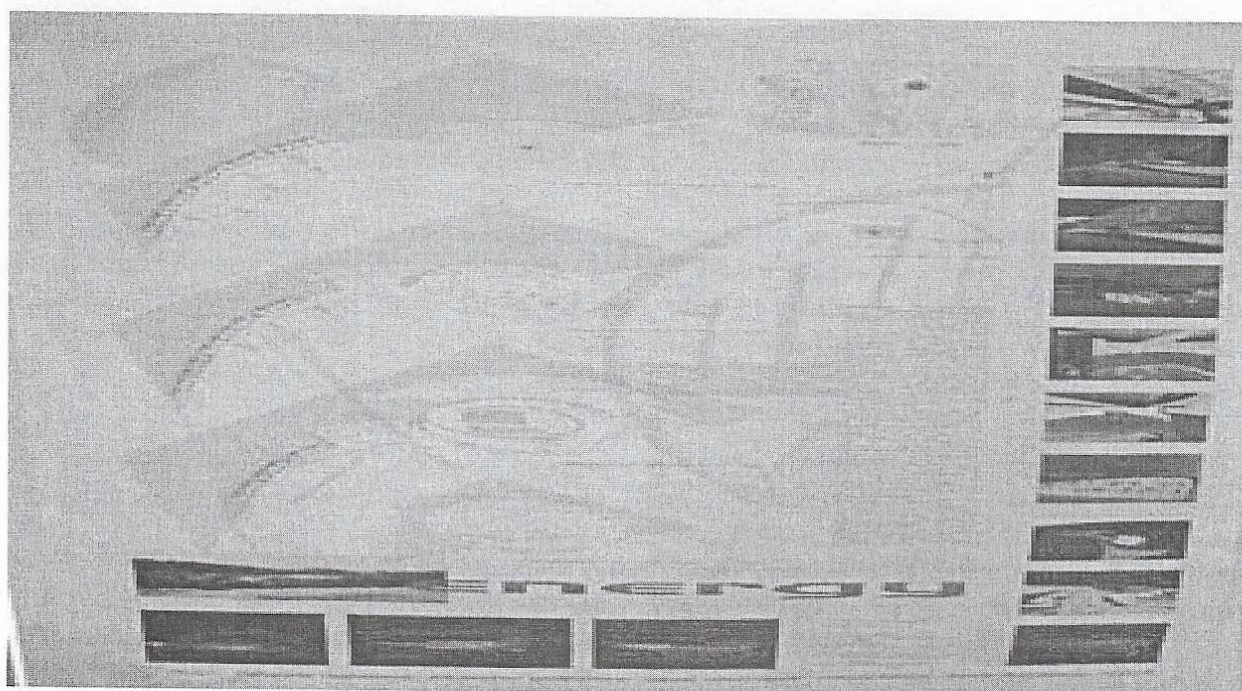


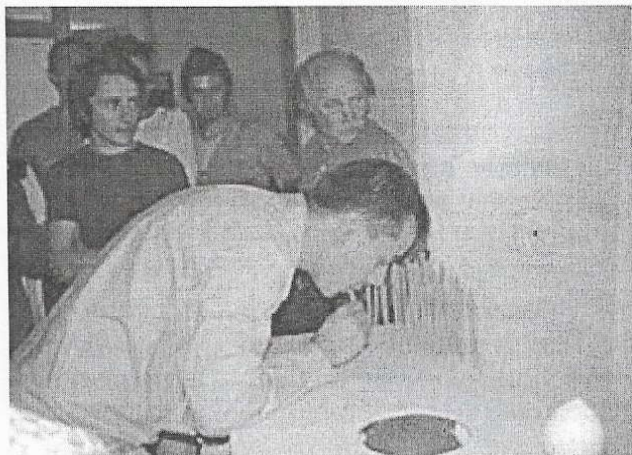
Odmena: Energy

Autori: Pavol Škorvánek, Katka Ciglanová, Mirka Gašparová, FA STU Bratislava

Návrh je citlivo vložený do krajiny a zachováva rovnováhu medzi zastavanými objemami a miestom. Zároveň vkladá silný znak do

prostredia, identifikovateľný ako centrum (cybernárium), spôsobom, ktorý dokazuje istý zmysel pre humor.





Odmena: Eye candy

Autori: Anne Martischinig, Uli Reiterer, Stefan Bergmann, TU Graz

Za ľahkou a hravou formuláciou návrhu je projekt unikátny svojím prístupom a je vlastne hrou medzi formou a experimentom. Špeciálne silným je návrh decentralizovanej, nearchitektonickej stratégie, kde akékoľvek individuálne príspevky sú integrované v procese použitia navrhnutého stroja. Prístroj sám o sebe je analógovým nástrojom, vytvárajúcim virtuálny priestor, otvorený následným architektonickým definíciam.

(Pozn.: Hodnotenie návrhov bolo spracované podľa článku M. Topolčanskej: "mind(21)house" v časopise ARCH 10/2003).

Namiesto doslovu

Workshop bol "viditeľnou" a "uchopiteľnou" akciou, jednou z tých, ktoré sa v rámci iniciatívnej komunikácie uskutočňujú v projekte SCEI. Uskutočnili sa dve výstavy súťažných prác. Prvá v Kremnici počas júla-septembra a druhá vo foyer FA STU v dňoch 22. 9. – 5. 10. 2003.

Výstava "mind(21)house" bola "satelitom" interaktívnej výstavy Web of Life, ktorú tu predstavilo ZKM Karlsruhe. Obidve výstavy sa zrealizovali pri príležitosti medzinárodnej konferencie IT WORKS OR IT NETWORKS, ktorú usporiadalo SCEI v spolupráci so SPECTRA CENTROM - Centre of Excellence pri FA STU v Bratislave.

Pri všetkých podujatiach ide o konkrétne činy, posúvajúce poznanie a možnosti komunikácie vo formujúcej sa informačnej spoločnosti, ktorá bazíruje na využívaní súčasných digitálnych technológií.

Aj keď sa akcie úspešne uskutočnili, ich ukončenie je zdanlivé. Nastolili mnoho otázok a otvorených priestorov a možností

pre ďalšiu debatu a spoluprácu. Tým naplňajú základnú podstatu projektu SCEI, akou je - **PROCES**.

Literatúra

1. DAVIDSON, Cynthia C.: Anymore, MIT Press Cambridge/MA, London/UK 2000.
2. DAVIDSON, Cynthia C.: Anything, MIT Press, Cambridge/MA, London/UK 2001.
3. HADID, Zaha - SCHUMACHER, Patrik: Latent Utopias Wien, Springer 2002.

Resumé

Institutional research project:

Slovak centre of European integration - SCEI.

mind(21)house - a networked digital technologies-based cultural and educational hub for acquiring the skills necessary for competing ways of life in the Global Net. The mind(21)house between the villages of Kremnicke Bane and Krahule near the central Slovak town of Kremnica will operate as a universal interface between Past and Future, between East and West, between Theory and Practice, between Man and Techno-logy, between Work and Leisure, between Politics and Society, between Economy and Nature, between Virtuality and Reality, providing people of all ages with the power and means to excel as innovative leaders on their way "From a Global Village to a Global Net".

The workshop mind(21)house presents 28 designs entered for an international competition for students of architecture and planning from Universities of Technology in Graz, Budapest, Kosice, Lviv, Cracow, Brno and Bratislava. The competition took place from Nov. 12, 2002 – June 19, 2003, starting with the first initial briefing at the Faculty of Architecture and on the location in Kremnica in November 2002, and continued with the second briefing in Graz in February this year. About 80 students took part. From June 19-21, the international Jury then met in Kremnica in the beautiful spaces of the old municipal archives at the Main Square, and after heated debates, evaluations and re-evaluations, accompanied by menaces of withdrawal, the jury decided the results.