
Komunikující architektura

Diplomní seminář Letní semestr 2011/2012

Jan Kropík

Komunikující architektura

/Jan Kropík

1. Komunikovat?

Komunikace

Architekti si uvědomují, že by měli více komunikovat. Mluví o tom, že by měli (více) psát knihy, přednášet, psát články do časopisů a podobně. Zkrátka více komunikovat s veřejností, aby šířili povědomí o sobě, o svém oboru. Všimají si, že lidé ztrácí o architekturu zájem a hledají jak tento zájem a vzájemné porozumění vytvořit.

Zamysleli se však nad tím, jestli komunikuje to, co sami tvoří, tedy architektura? Jak to vůbec s komunikací architektury bylo a je? Knihy, časopisy, přednášky jsou média pro komunikaci a jsou doménou jiných oborů (např. žurnalistika), není architektura svým způsobem také vnímána jako komunikující médium?

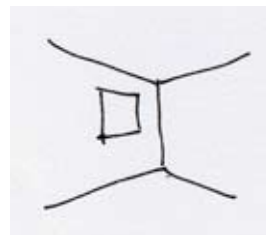
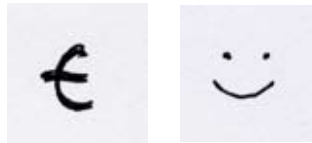
Významy

Žijeme v době, kdy pro nás rozhodující vlastnost pro hodnocení věcí a naše nazírání na ně již není jejich funkce, ale jejich význam¹. V každé věci máme snahu hledat její význam, hledáme co nám sděluje, co nám připomíná, co nám komunikuje. A to, aniž by tento význam byl do věci jejím tvůrcem úmyslně vložen. Proto musíme při navrhování již předem myslet na to, co věc bude či by mohla sdělovat, musíme si uvědomit, že význam bude ve věci hledán. V opačném případě se může stát, že věc bude misinterpretována.

Hledání komunikace objektu je pro nás stále přirozenější – už i nejmenší děti začnou na mobilním telefonu mačkat tlačítka, a to i v případě že je vypnutý². Komunikace je očekávána a dokonce vyvstává otázka, jestli schopnost komunikovat není dnes nutnou podmínkou pro existenci a přežití.

Prostředí

Architekti tvoří prostředí. A lze předpokládat, že i od něho bude očekávána komunikace podobně jako od objektů. Není tedy problém nezájmu lidí o architekturu právě v tom, že s nimi architektura nekomunikuje dobře? Nepomohla by vyřešení problému architektura, která s lidmi komunikovat bude, respektive architektura, která si bude aspekt očekávané komunikace uvědomovat? Na tuto otázku si tato práce nebere ambici odpovědět, avšak nabízí přehled možných způsobů, jak architektura může komunikovat.

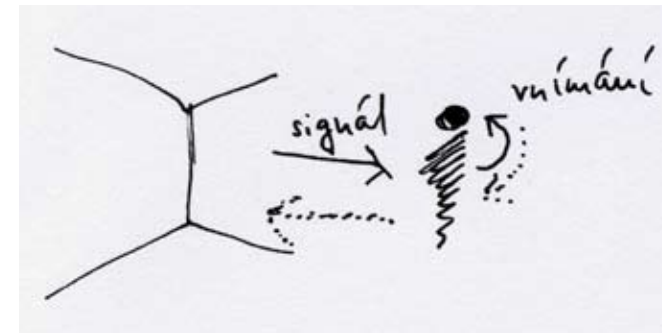


2. Způsoby komunikace

Jazyk a komunikace

Peter Cook otevírá svoji knihu Primer z roku 1996 (která je jeho pohledem na obor architektury) kapitolou nazvanou Architektura jako diskuse. Na straně 16 píše: Architekt se při navrhování potýká s jazykem a komunikací – řeší otázky jasnosti, nuance, artikulace, poetiky, ironie, doslovnosti, gramatiky a další. A dodává: Ke ztrátě jazyka dojde (neboli architekt se bez něj obejde), pokud začne uvažovat a navrhovat způsobem “optimální byt pro 3 osoby, optimální 100metrový obchod, optimální 6metrové pracovní místo.. “.³

Sdělení – komunikace – interaktivita



Komunikace probíhá pomocí signálů. Může probíhat jednosměrně (sdělování) a obousměrně (vzájemná komunikace). V případě obousměrné můžeme mluvit o interaktivitě v tom případě, že oba subjekty na sebe navzájem reagují. Vnímání v nás vytváří mentální obraz reality, tedy jak se nám jeví to co jsme zaznamenali.

Principy

A. Architektura k nám mluví

- a) vyjádření/komunikace ideje, názoru, příběhu
- b) orientace, navigace (co kde můžeme dělat, kudy jít..)
- c) co věc je (k čemu je, co v ní je)

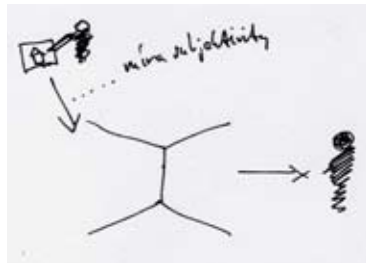
B. Architektura jako interface

C. Promenade architecturale

A. Architektura k nám mluví

a) vyjádření/komunikace ideje, názoru, příběhu

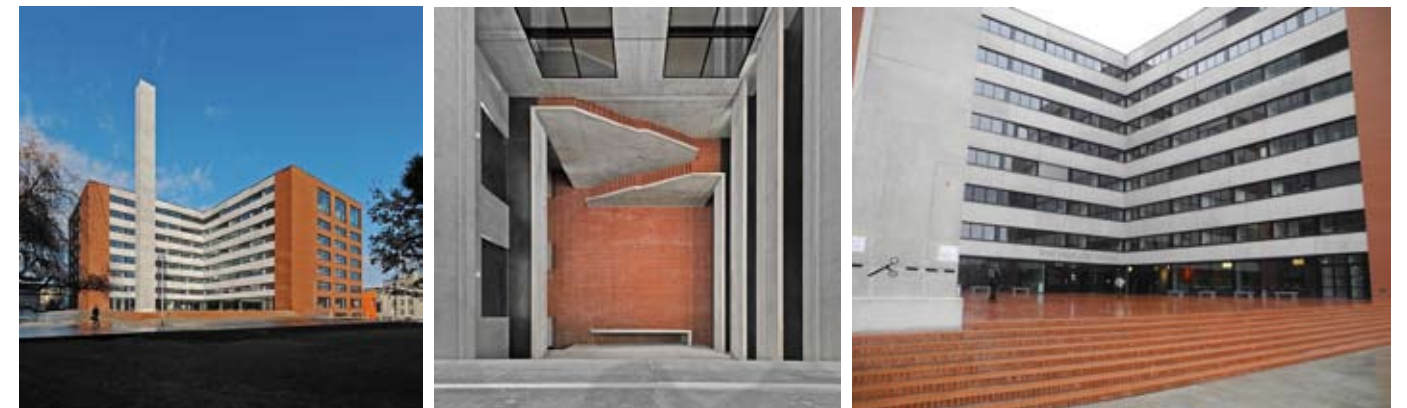
Neboli “Tento dům je o...”. Renzo Piano s hrdostí říká že architektonický návrh začíná ideou, a tu pak rozpracovává v podrobnějších a podrobnějších fázích návrhu. Tančící dům od Franka Gehryho je ztělesnění tance za pomoci formy domu.



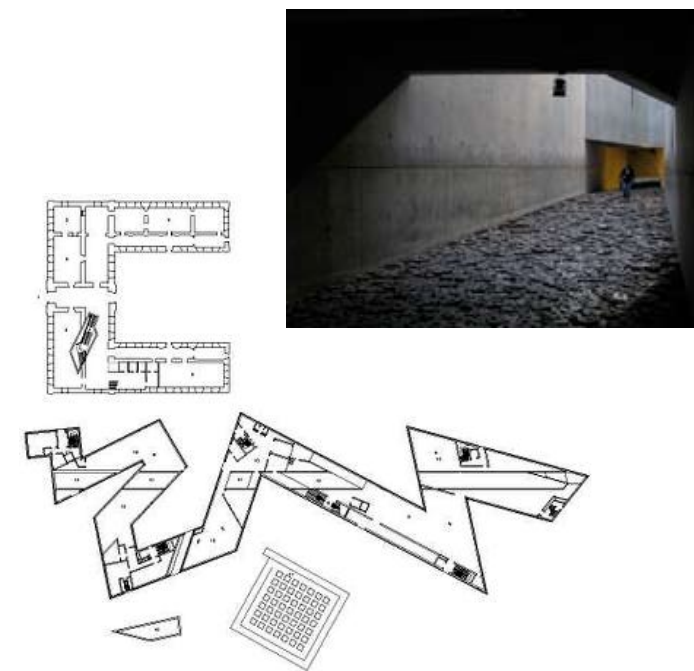
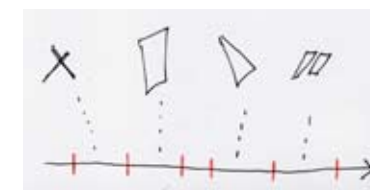
Jiní architekti do návrhu začleňují svůj názor, přesvědčení, i například etické. Příkladem je nová budova FA ČVUT od Aleny Šrámkové, která vyjadřuje přesvědčení, že budova má být obyčejná, prostá, že studenti nemají být zromažďováni a zbytečně utrácet. Tento dům zároveň vyjadřuje téma osudovosti a možná i smutku, a to prostřednictvím použití čtverce (nejstatičtější forma - otočíte ho okolo jakékoliv osy a pořád máte čtverec), surového betonu pevného jako skála co se nikdy nepohne, uspořádáním do pravidelné rigidní mříže, použitím pevně ukotvených lavic na sezení před školou, kterými prakticky nikdo nepohne.

Židovské muzeum v Berlíně od Daneila Libeskinda pak používá architekturu jako nástroje ke komunikaci příběhu o Židech za nacismu – o jejich otřepení. Na cestě muzeem návštěvník prochází prostory různých charakterů, které působí skličujícím až děsivým dojmem, a je mu tak zprostředkováván příběh Židů zážitkem prostoru.

Architektura tedy komunikuje i prostřednictvím zážitků a emocí. Ostatně je to umění expresivní a záleží na společnosti jakou míru důvěry dá architektu k vlastnímu vyjádření – podobně jako společnost rozhoduje jak velkou míru prostoru (a důvěry) dá k vyjádření vlastního názoru ostatním umělcům. V případě důvěry společnosti tedy architekt může využít jím vytvářené architektury ke sdělení vlastního názoru.



FA ČVUT (Alena Šrámková)



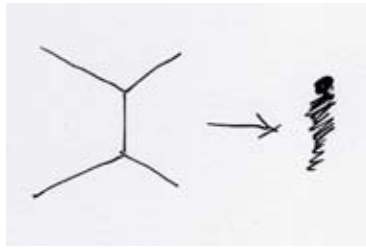
Židovské muzeum v Berlíně (Daniel Libeskind)



Tančící dům (Frank Gehry)

A. Architektura k nám mluví

b) orientace, navigace (co kde můžeme dělat, kudy jít..)

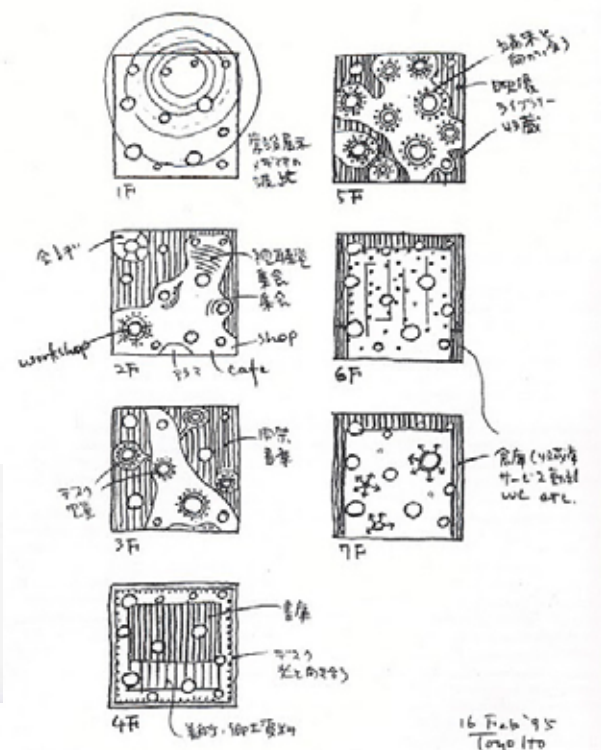


Prostředí nám dává najevo, jak se v něm pohybovat a orientovat: co jsou hlavní schody a co naopak pomocné do spíže, kudy vcházet, kam spíše nechodit... Pomáhají nám v tom různé signály, např. hlavní schody budou spíše ty nejširší, z kvalitního materiálu.. V dobře udělaném domě se orientujeme prakticky intuitivně a takový dům málokdy potřebuje orientační systém typu různých šípek, označení, číslic apod. (neboli v dobrém domě vytušíme kde asi bychom hledali toalety, aniž bychom k tomu potřebovali signál jejich zápachu či hledali šipku udávající směr kde je hledat).

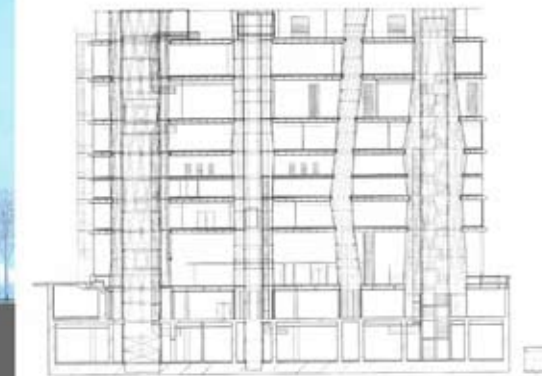
Prostředí nám také dává najevo jak ho můžeme užívat: Kde se posadit, kde stát, kde čekat, kde tancovat, kde mlčet, kde křičet...



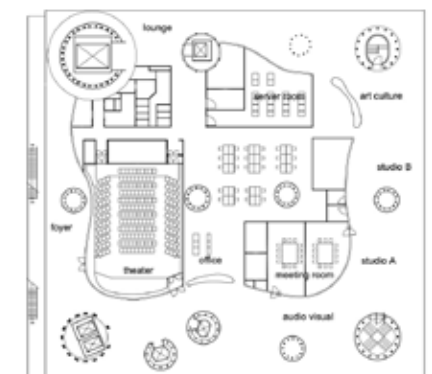
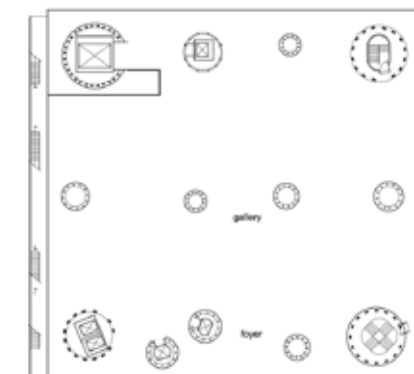
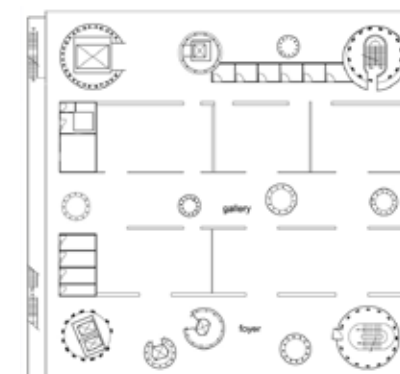
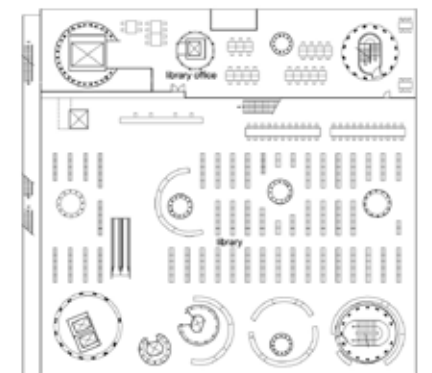
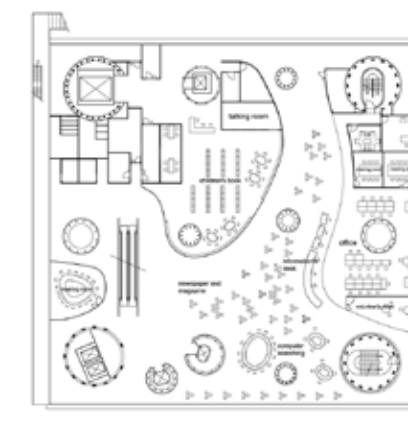
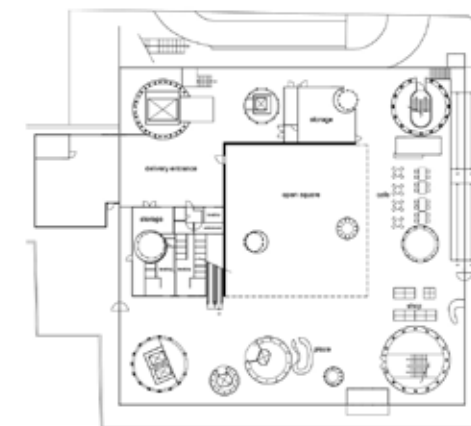
Dnešní prostředí je výrazně méně direktivní než tomu bývalo dříve. Spíše se snaží naznačovat než poroučet. Neříká "tady si sedni", ale spíše "tady by sis mohl sednout". Navíc často ani neurčuje přesně aktivitu, mnoho prostorů je navrhovaných k více způsobům užití anebo k proměnlivým způsobům užití, lze tam stát, sedět, ležet, dívat se upřeně 1 směrem nebo naopak všude okolo. Tento způsob užívání a navrhování prostoru vedl k formě prostorového uspořádání "jako krajina", vybočujícího z přísných hierarchických vztahů a naopak upřednostňujícího volný a svobodný pohyb a užívání (příkladem je Médiatéma v Sendai od Toyo Ito).



Médiatéma v Sendai (Toyo Ito)



7th studio
6th gallery
5th gallery
3rd & 4th library
2nd information
1st plaza



Médiatéma v Sendai (Toyo Ito)

A. Architektura k nám mluví

c) co věc je (k čemu je, co v ní je)

Fasáda domu velmi často promlouvá o domě samotném – co můžeme očekávat uvnitř, jak bohatý je jeho majitel, kdy byl postaven.. a také, co dům vlastně je (banka, bytový dům, divadlo..). Symbolismus architektonické formy se po jejím odmítnutí modernou vrátil zpět s Robertem Venturim – poukázal na to, že architektonická forma má v sobě nejen aspekt funkce, ale i aspekt významový (jak je “čtena”).

Velmi podstatné je, že pokud je symbol vnímán, je porovnáván se setem vrozených konceptů (základních předobrazů) a námi zažitých symbolů, s kterými pak danou vnímanou věc porovnáváme. Proto je důležité si uvědomit kulturní pozadí daného člověka, neboť to podstatně ovlivní způsob vnímání daného symbolu. Tento mechanismus také způsobuje, že vnímání je subjektivní, neboť každý z nás má jiný set toho, co doposud zažil (a tudíž i toho s čím porovnává).

Jak se proměňuje kultura a pohled společnosti (Zeitgeist), proměňuje se i význam a čtení symbolů. Proto je vhodné používat symboly a témata “věčná” anebo taková, která mají šanci že budou mít význam v každé době, např. let, tanec (toto je způsob který užívá umění – umělecké dílo má mít v každé době význam aby přežilo).

Z tohoto pohledu je tedy Tančící dům Franka Gehryho problematický, neboť navenek dává najevo že je o tanci, ale přitom se uvnitř něho netančí (je to kancelářská budova, musíme si tedy vystačit se svědectvím-pamětí tohoto domu jako o tanci nad revolucí 1989).

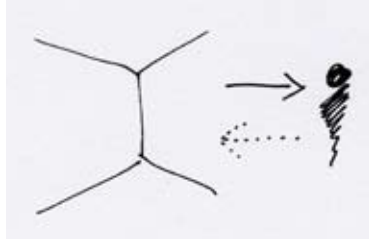


Tančící dům (Frank Gehry)

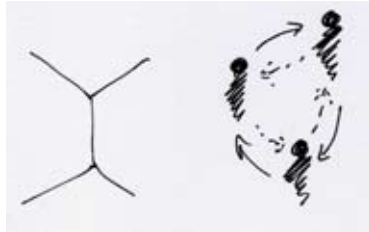


tváře domů

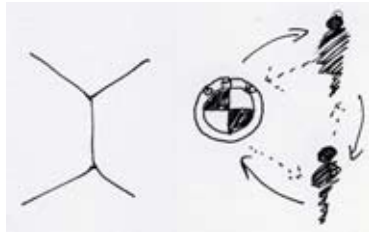
B. Architektura jako interface



Předchozí příklady pracovaly s jednosměrnou komunikací od architektury směrem k uživateli. Pokud však chceme uvažovat o architektuře interaktivní, je třeba hledat způsoby, jak umožnit komunikaci i opačným směrem.

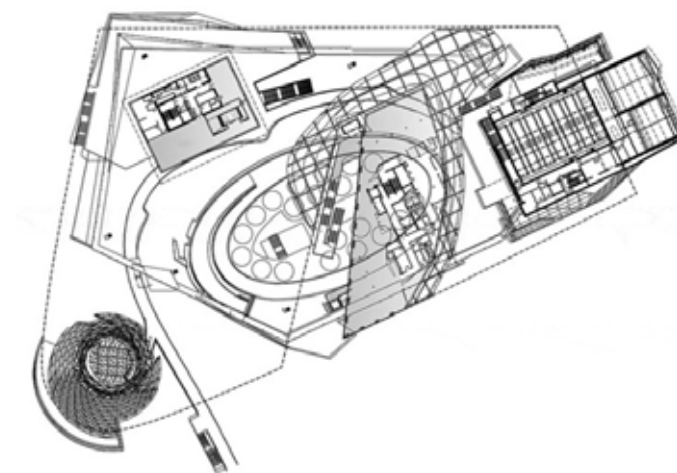
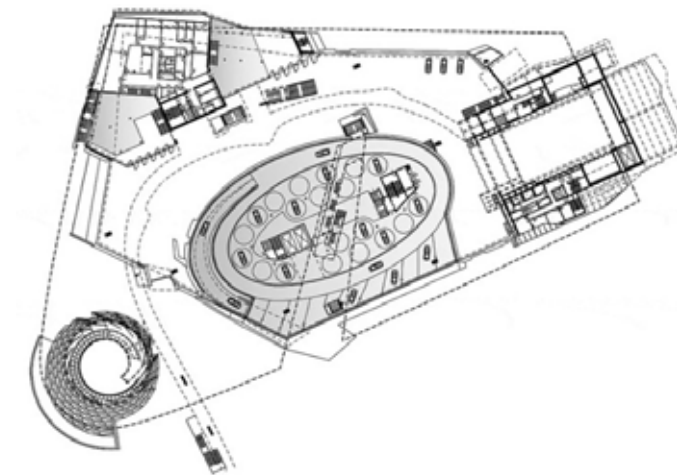
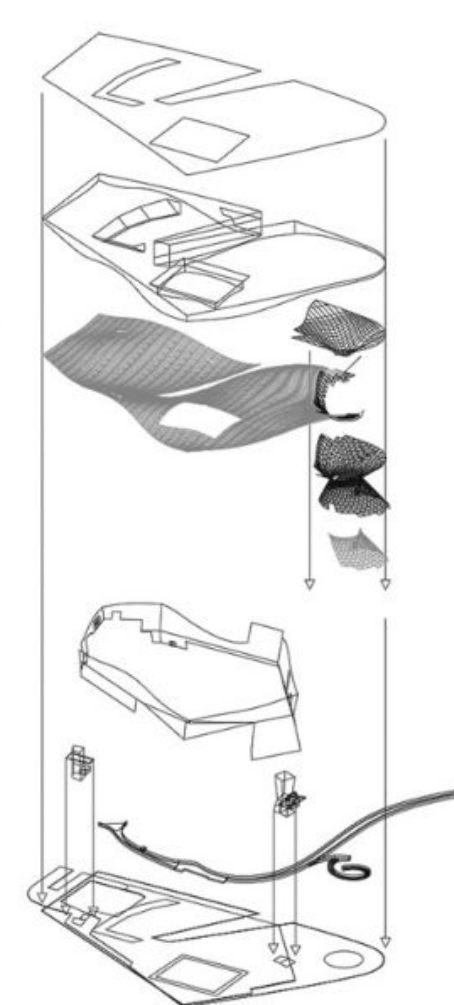
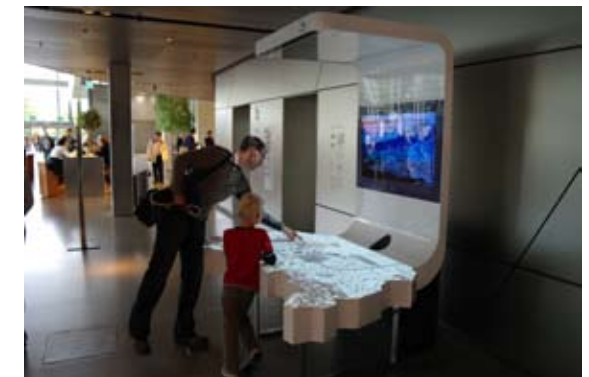
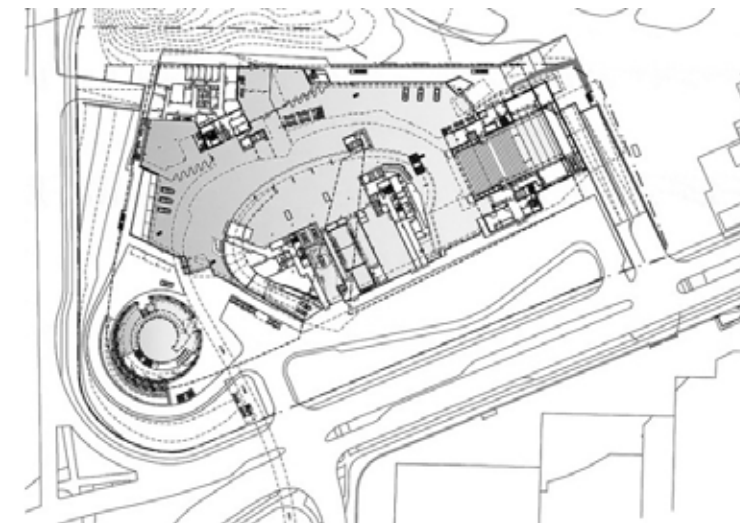


Jedním z prostředků jsou možnosti, jak si uživatel může prostředí sám přizpůsobit. Například ovládáním žaluzií si může nastavit jak moc bude prostředí osvětlené. Nebo pohyblivý nábytek v místnosti či volně přesouvateľné lavičky na náměstí umožňují uspořádat si prostor dle vlastní chuti a potřeby.



Architektura je sama o sobě interfacem pro komunikaci – prostředím ve kterém probíhá komunikace mezi lidmi. Dnes se velké množství komunikace odehrává elektronicky, avšak komunikace s reálným kontaktem je bohatší a přesvědčivější. Určitá sdělení totiž stále nejsou elektronicky komunikovatelná, je potřeba prožít, cítit, vidět, ověřit, vyzkoušet na vlastní kůži, prohlédnout ze všech úhlů, ochutnat, zažít prostorově, obejít, uvědomit si jak je věc velká.

Proto mají stále význam muzea a galerie, která o věcech umožňují komunikovat více než internet. Toho si všímají i firmy, které užívají showroomy či si staví celé budovy pro prezentaci a komunikaci o svých produktech – příkladem je BMW Welt v Mnichově. Architektura je tak interfacem pro komunikaci nejen mezilidskou, ale i např. mezi výrobcem a zákazníky (a výrobcem a veřejností – potenciálními zákazníky).



BMW Welt (Coop Himmelb(l)au)

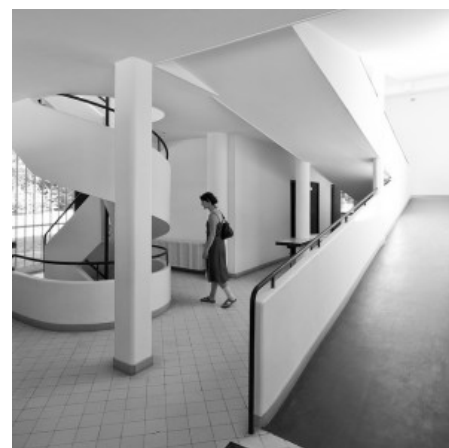
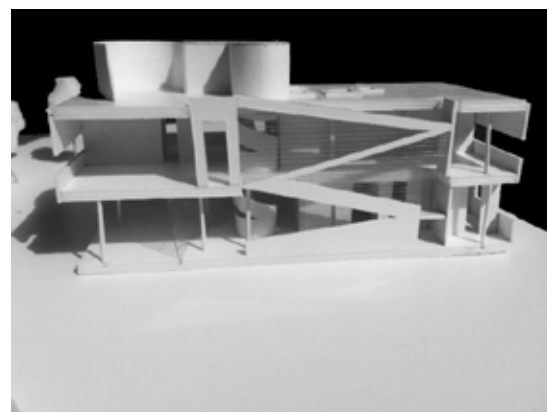
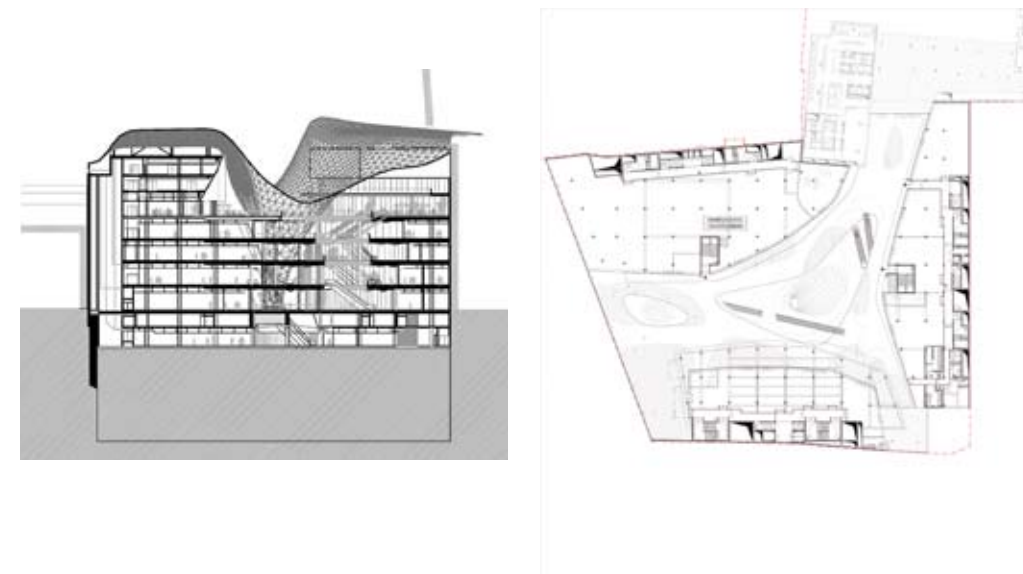
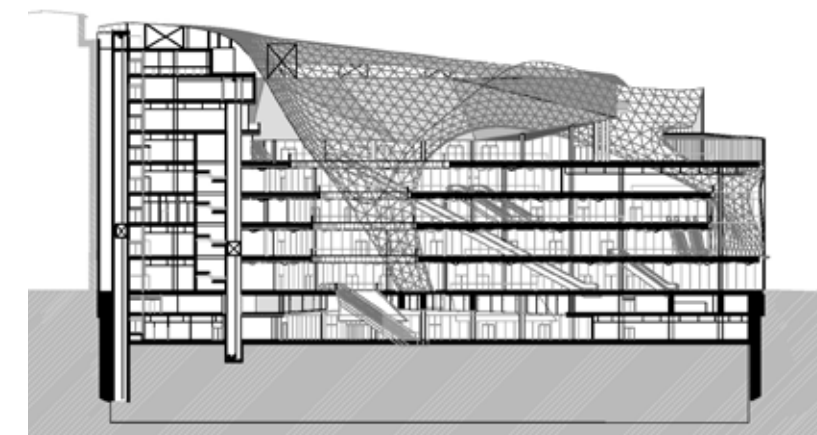
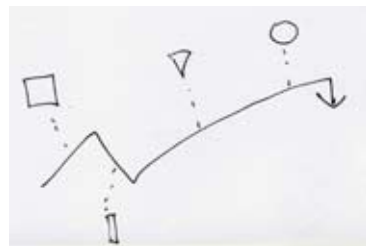
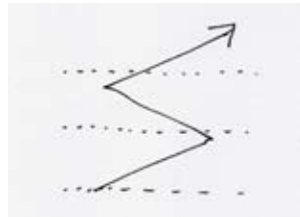
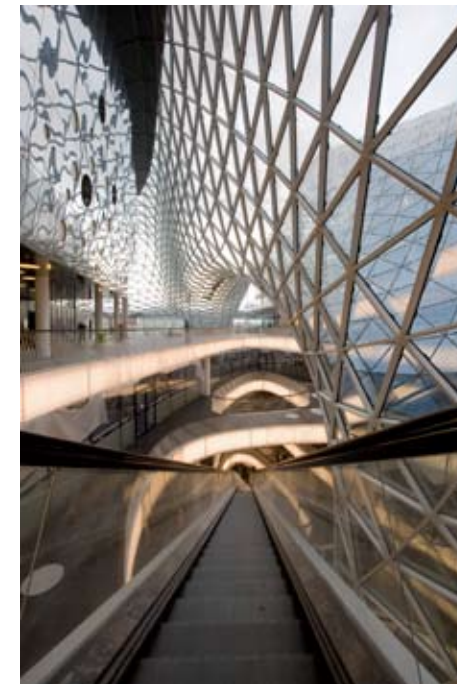
BMW Welt (Coop Himmelb(l)au)

C. Promenade architecturale

Princip takto pojmenovaný Le Corbusierem je použitý např. v jeho vile Savoye. Domem prochází rampy spojující jednotlivá podlaží a při pohybu po těchto rampách dochází k procházce prostorem – návštěvník vnímá přechod z jedné výškové úrovně do druhé, záměrně rozmístěnými otvory získává průhledy do různých částí domu a vidí co se kde v prostoru děje. To mu podél cesty vypráví příběh, cesta je brána jako procházka při které se odehrávají různé zážitky, cesta je de facto navrhována jako sekvence, kterou je možno scénografovat podobně jako divadlo nebo film.

Princip využívá faktu, že prostředí lze zažívat prostorově (ve 3D) a navíc v čase – tedy v pohybu, což prozatím žádné jiné médium neumožňuje. I proto jsou prostorové zažívání a scénografie cesty prostorem (včetně možnosti vyprávění příběhu podél ní) stále oblíbeným tématem architektů, např. s ním pracuje Itál Massimiliano Fuksas. Je možné uvažovat o tom, co návštěvník při své cestě budovou kde uvidí a co mu bude spíše skryto (a případně náhle odhaleno), co se kdy dozví o tom co se kde v budově děje, co během své cesty zažije... a z toho skládat scénář jako příběh, což je ostatně jeden ze způsobů, jakým budovy zažíváme – jednotlivé zážitky z pohybu prostředím se nám zaznamenávají v mysli a ta je skládá v příběh. K tomu se přidává fakt, že návštěvník se může podívat nad sebe, ohlédnout se vzad.. a samozřejmě je třeba brát v potas, že budovy umožňují svobodu pohybu a málokdy lze nutit návštěvníky chodit po předem vyznačené cestě (jako známe z obchodních domů IKEA).

Scénováním pohybu lze vyprávět příběh (Židovské muzeum v Berlíně od Libeskinda) či poskytovat návštěvníkovi zábavu (Fuksas).



Villa Savoye (Le Corbusier)

Mab Zeil (Massimiliano Fuksas)

3. Zobecnění

Jak mluvit

Chceme-li s někým komunikovat, musíme naši řeč volit podle toho, jakou řečí mluví ten, s kým chceme komunikovat, tedy musíme řeč volit tak, aby nám náš komunikační partner rozuměl. Na Čecha promluvíme spíše česky než německy a z jistých důvodů se nepokusíme promluvit německy na Poláka či Francouze.

Zároveň musíme náš komunikační jazyk volit podle toho, co chceme komunikovat či sdělit. Určitá sdělení se komunikují lépe určitými způsoby spíše než jinými. Používáme určité výrazivo, které něco vyjadřuje.

(Je zajímavě, že např. naší řeči těla (výraz v obličeji, ukazování rukama apod.) bude velmi pravděpodobně rozumět i Čech, i Polák i Němec. Ostatně naše tvář má také nějaký výraz.)

Prostor pro lidi

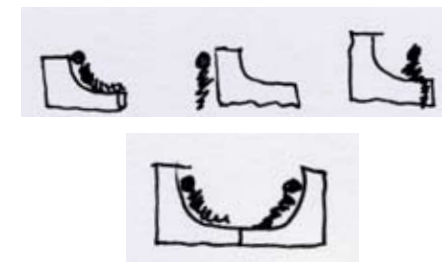
Můžeme se na tvorbu podívat jako na vytváření “user-experience”. Tedy co daný člověk v prostředí zažije, co očekává, co ho překvapí. K tomu si musíme uvědomit potřeby daných lidí (fyzické i duševní, tedy např. jejich fyzické rozměry či způsob vnímání a reakce), jejich kulturní zázemí a výbavu, jejich přání a očekávání.

Musíme si uvědomit jak se změnil způsob vnímání světa a reality s postupem technických vynálezů – vynález knihtisku, fotografie, rádia, televize, rozvoj dopravních prostředků, a dnes dále telekomunikační přístroje a virtuální realita, vždy proměnily způsob vnímání světa a reality, toho co je zde a co tam, co blízko a co jak daleko, co skutečné a co virtuální.

Můžeme tedy navrhovat “pro lidi”, a přitom musíme projevit velkou míru empatie k nim, vžít se při navrhování do jejich role a říci si “co bych asi v daném prostoru očekával já, co bych kde hledal, co by mě potěšilo, co mile překvapilo...”. Tedy opak známého “architekti zas něco vymysleli a my si teď na to holt musíme zvyknout”.

4. Potenciál

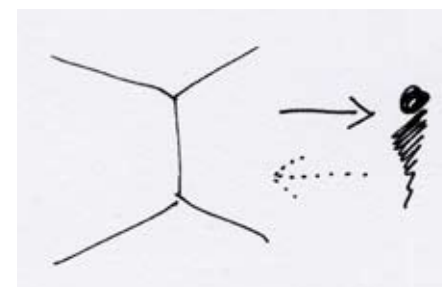
Z hlediska současného stavu věcí spatřuji potenciál k dalšímu rozvoji v následujících principech:



1. “Měkký prostor”

prostor s více možnostmi užití

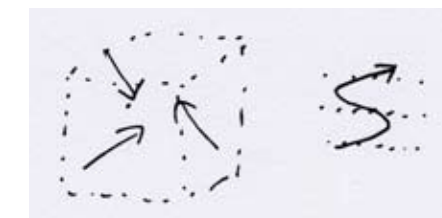
prostor jemně naznačující možnosti užití



2. Interaktivita

oba směry – ne jen jednostranné sdělování

vzájemné reagování – možnosti přizpůsobení se a přizpůsobení si



3. Výhody prostoru oproti 2D a virtuálním komunikačním formám

prožít, cítit, vidět, ověřit, vyzkoušet na vlastní kůži, prohlédnout ze všech úhlů, ochutnat, zažít prostorově, obejít, uvědomit si jak je věc velká

5. Fashion jako komunikace

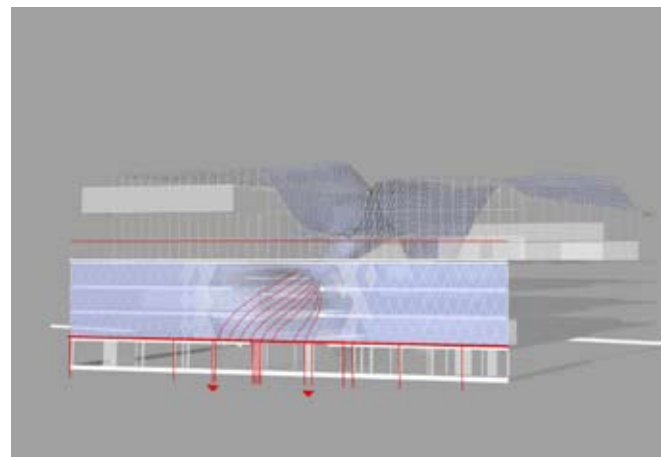
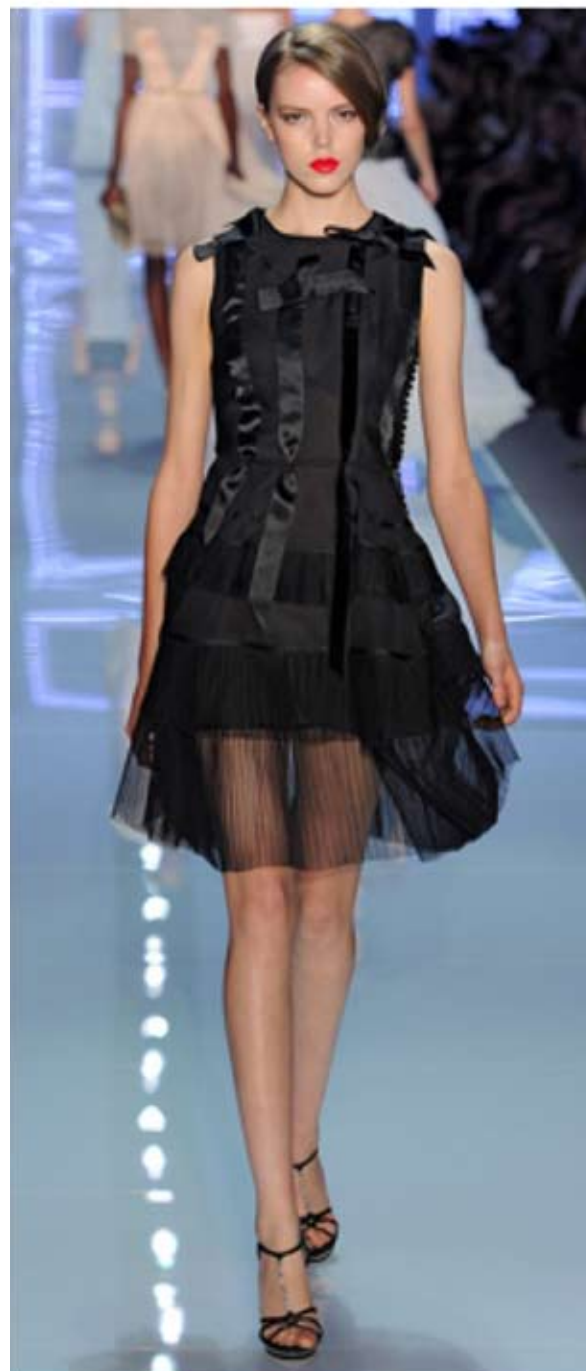
Móda, oblečení které nosíme, má velkou schopnost o nás mnohé říkat. Oblečení používá výrazivo, komunikuje o nás, respektive je takto ostatními nazíráno. To je paralela s komunikací architektury.

Oblečení se navrhuje, vyrábí a prodává. A také vystavuje, k tomu slouží módní přehlídky. V dnešní době se stále více produktů nakupuje po internetu, ale právě oblečení je jeden z oborů, ve kterém výběr po internetu nefunguje, oblečení si musíme vybrat tak, aby nám dobře sedělo. Vyzkoušet si ho. Proto je stále potřeba fyzického prostoru pro vybírání oblečení, potřeba architektury.

Oblečení je společenskou záležitostí a zároveň společnou věcí pro nás všechny, všichni se nějak oblékáme. Je to věc prakticky věčná.

Módní přehlídky využívají bohaté škály forem svícení, prvku který převzaly z divadelních aranžmá. Nasvícení proměňuje atmosféru prostoru, proměňuje prostor, dalo by se též říci že světlo obléká prostor. S proměnlivou atmosférou se prostor de facto stává interaktivní, proměnlivý a přizpůsobitelný pro aktuální potřebu.





Mab Zeil (Massimiliano Fuksas)
Tvarování obleku



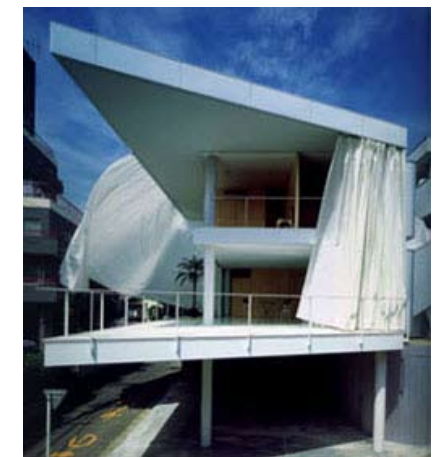
Muzo Centrum (D3A)
Proměňující se oblek



Tančící dům (Frank Gehry)
Okraje obleku



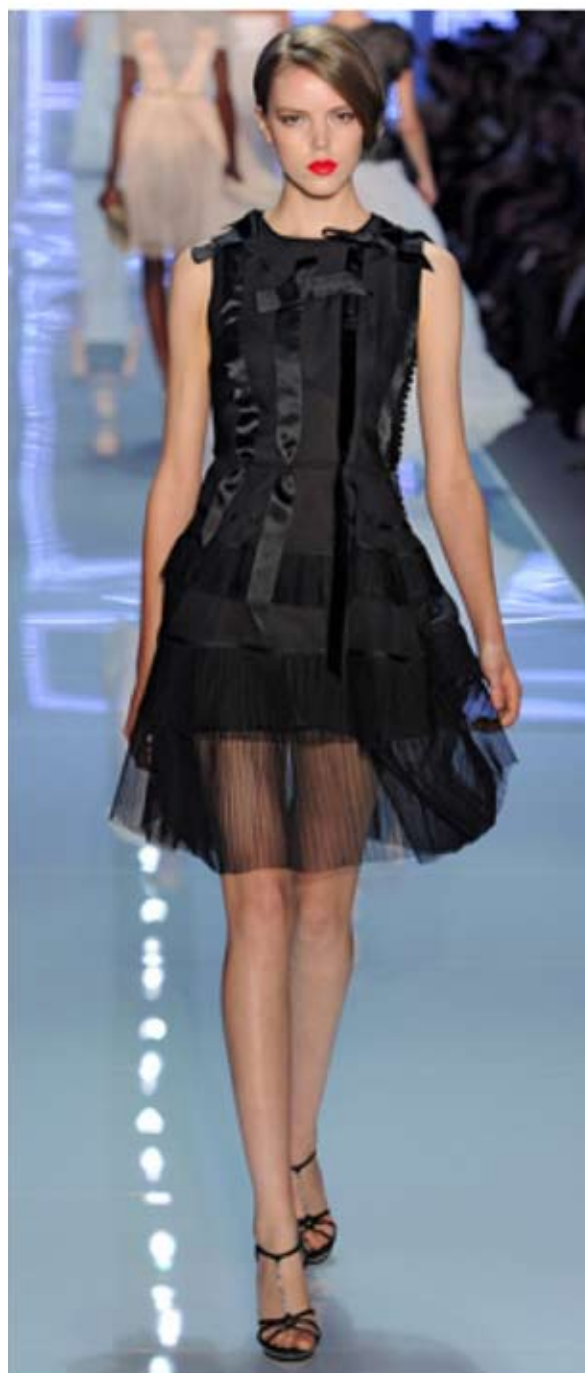
Médiatéma v Sendai (Toyo Ito)
Průhlednost



Curtain wall house (Shigeru Ban)
Sundat/obléci



Dior v Tokyu (SANAA)
Průsvitnost



Odhaluje/zakrývá

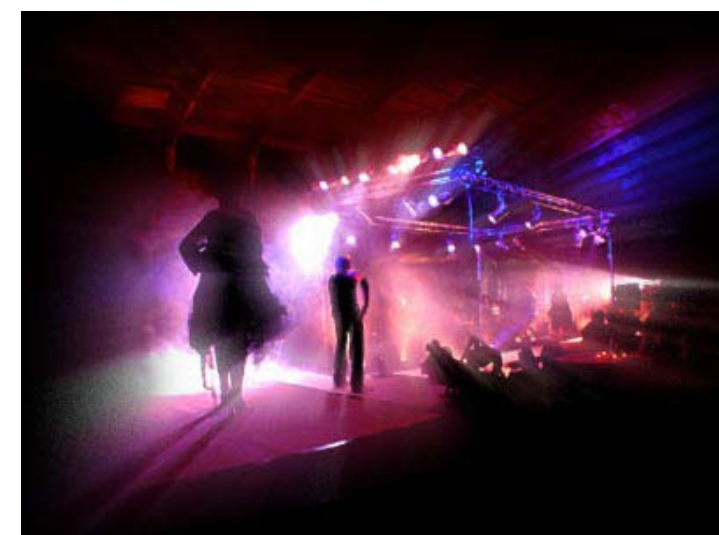


Rozparek



Styl/charakter

běžný, slavnostní, sportovní...

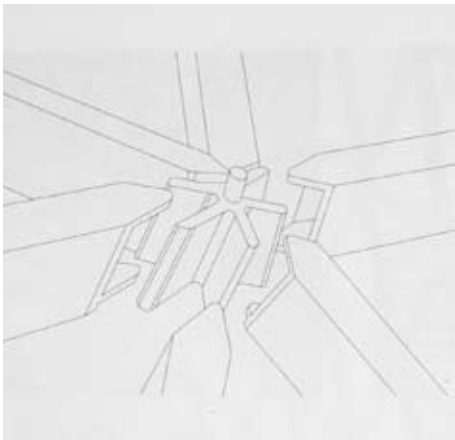


Svícení

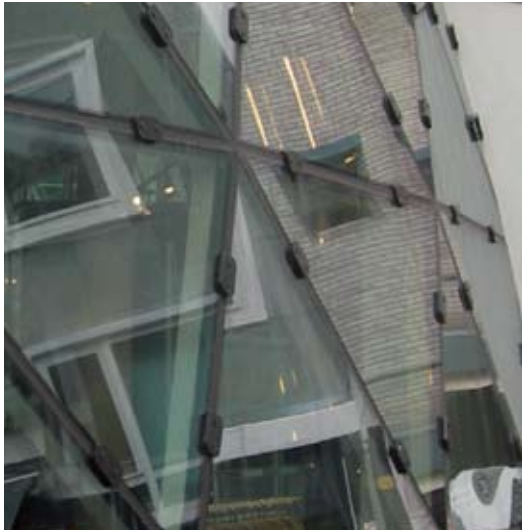
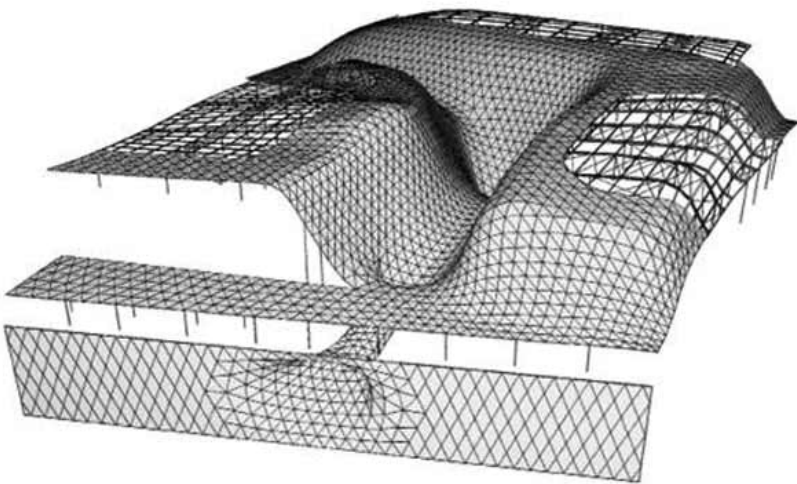
změna atmosféry, "oblékání prostoru"

6. Konstrukce fasád

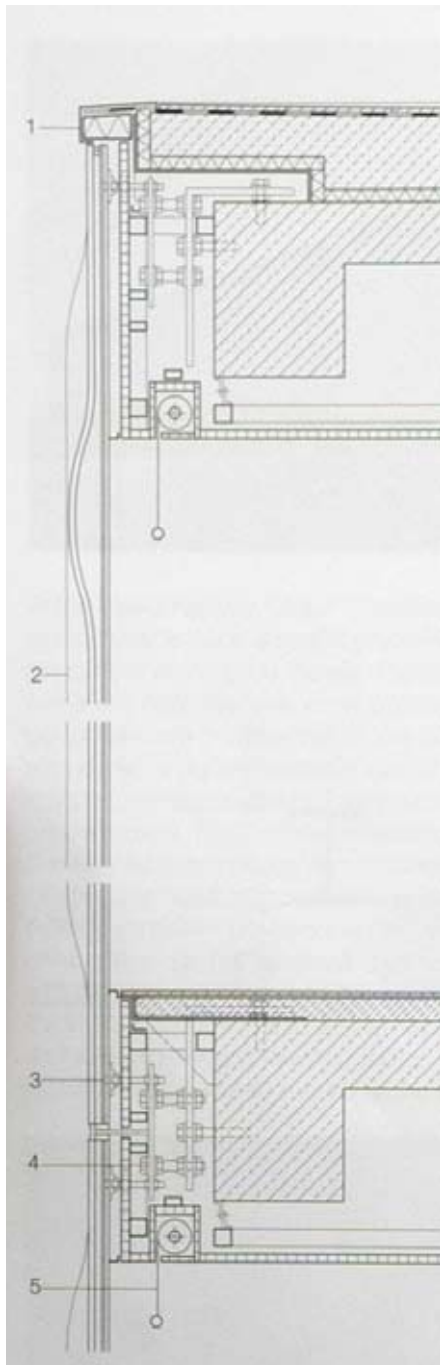
3D – Fuksas [Mab Zeil Frankfurt a Blob Eindhoven]



The roof structure consists of a lattice shell roughly 13 000m² in area. The “canyon” is borne by two funnel elements, one supported at ground level; the other by the facade construction. The RHS bars, with a mean **length of 2,30m and a cross-section of 60/120mm**, are of various steel thickness. By dividing up the 3D geometry, the position of the five-bar nodes was determined. The central node elements consist of a star burned from a single heavy metal plate onto which the individual bars are welded. In view of the complex geometry, however, the percent of the roughly 2500 nodes had to be formed as full nodes burned from a single metal plate.



Tvarované sklo [REX Istanbul]



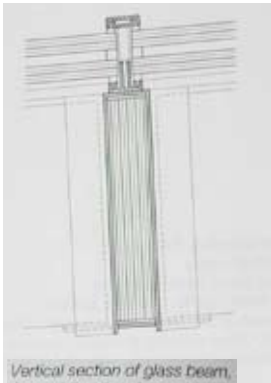
- a The glass panel is supported by adjustable brackets and point-fixing
 - b The programmable heating elements are discernible in the X-shaped cut-out upon which the glass will be placed
 - c The glass was heated under controlled conditions and allowed to camber under its own weight.
- 1 anodized-aluminium covering, insulated
 - 2 thermal glazing: 12 mm hot-bent glass + 16–40 mm cavity + 6 + 10 mm laminated safety glass with low-e coating, U = 2.0 W/m²K, g = 0.67
 - 3 point-fixing with ball-and-socket joint
 - 4 adjustable bracket: 15/10/8 mm steel flat, welded, stainless-steel screws
 - 5 sun protection, textile
 - 6 seam sheet: 2 mm aluminium, bent to shape
 - 7 4 mm steel flat, welded
 - 8 19 mm veneer plywood, white hard-facing
 - 9 2 mm anodized aluminium sheet, insulated
 - 10 15 mm cement-impregnated chipboard
 - 11 double glazing: 6 mm toughened glass + 16 mm cavity + 6 + 10 mm laminated safety glass
 - 12 bracket: 10 mm steel flat
 - 13 6 mm steel flat, welded
 - 14 balustrade: 2x 12 mm laminated safety glass
 - 15 thermal glazing: 6 mm toughened glass + 16 mm cavity + 2x 12 mm laminated safety glass
 - 16 2 mm aluminium joining plate, bent to shape



Strukturální sklo



[Hauptbahnhof Berlin]



potisk

[entrance structure
London – Walker Bushe]



Translucence

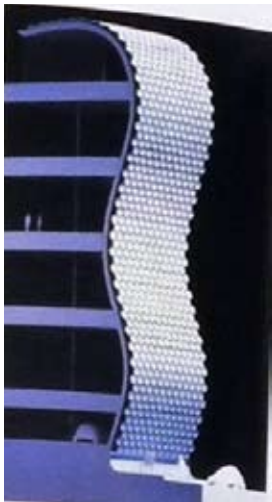
[Dior Tokyo – SANAA]

translucent acrylic coating is used, placed behind the glass.

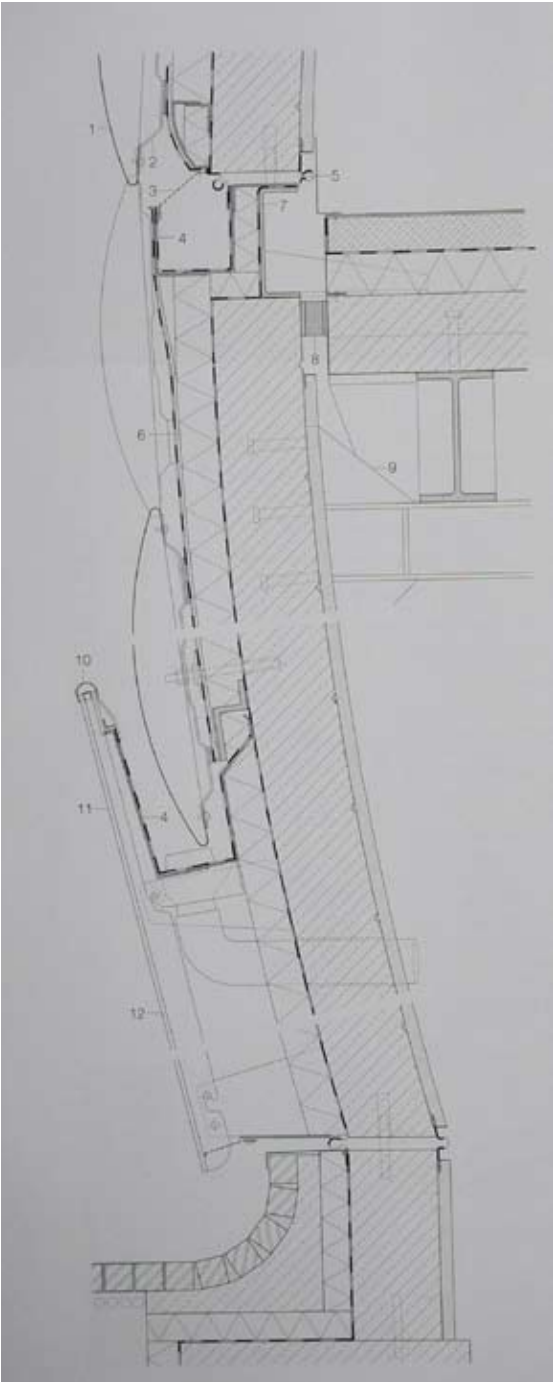
The opacity of the acrylic is different at each level, so the lighting effects seen from outside also varies, both during the day (according to the light variations by the time of the day or the weather status), and especially at night, when the building is illuminated from within, and looks like wearing a thin, lightweight clothing.



Disky – Selfridges



Dvojité fasáda [Médiatéka Sendai – Toyo Ito]



hliníkové disky průměr 660mm

pressed, spun, polished to a mirror finish and naturally anodized

