

FORMY NAVRHOVÁNÍ A SPOLUPRÁCE V KREATIVNÍM ARCHITEKTONICKÉM STUDIU



MICHAL SEDLÁČEK - SOUBOR PRACÍ - PROJEKTY A REALIZACE

HABILITAČNÍ PRÁCE

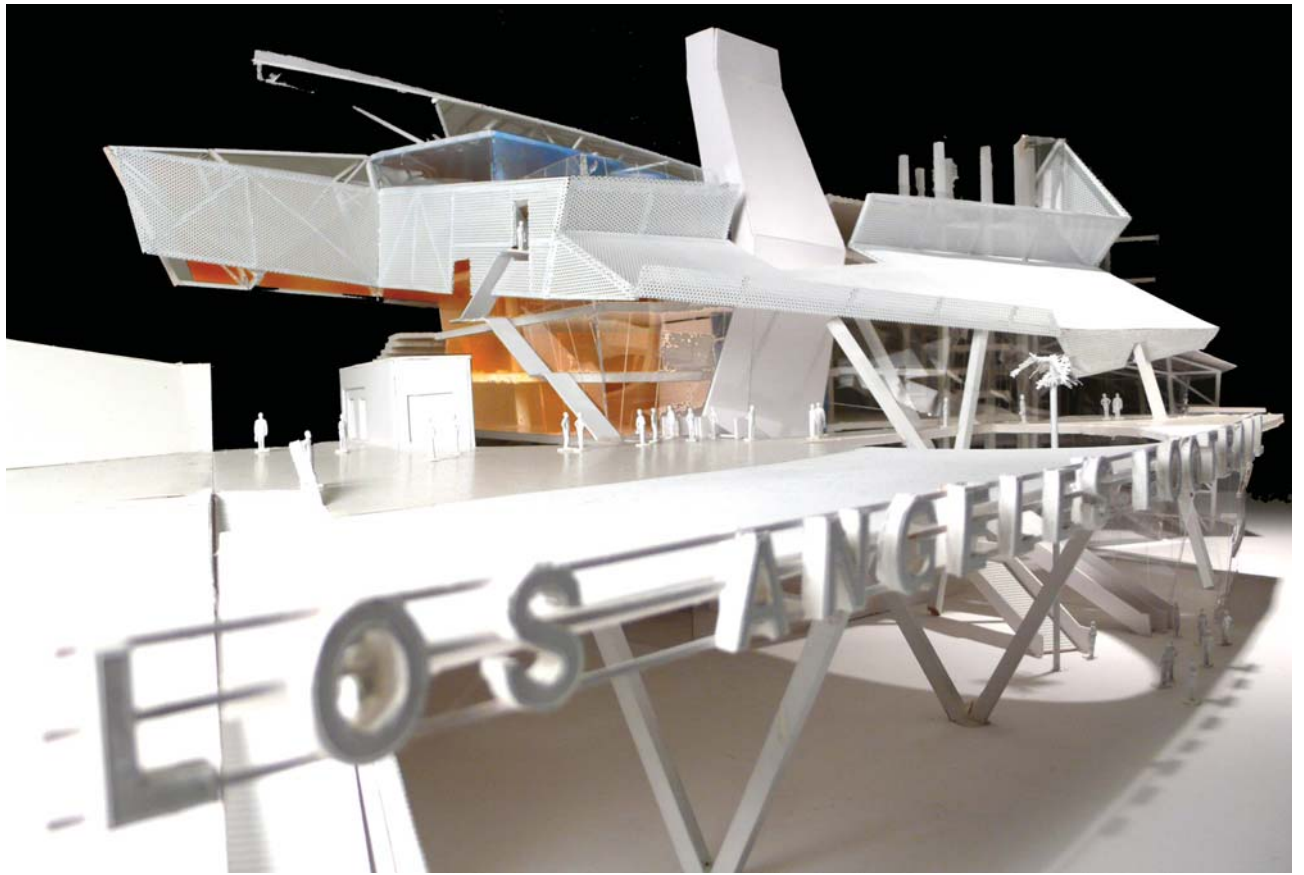
**Ing. arch. Michal Sedláček
České vysoké učení technické v Praze
Fakulta architektury
2014**



OBSAH PRÁCE

OBSAH PRÁCE

1. ÚVOD	5
2. PROFIL AUTORA	9
3. TEXTOVÁ ČÁST	13-27
3.1 ÚVOD	15
3.2 SPECIFIKA ARCHITEKTONICKÉHO VZDĚLÁNÍ A PRAXE V USA	16
3.3 CHOD A SPOLUPRÁCE ARCHITEKTONICKÉHO STUDIA	18
3.4 TYPY ARCHITEKTONICKÝCH FIREM V USA	22
3.5 METODY NAVRHOVÁNÍ	23
3.6 KONTROLA NAD REALIZACÍ ARCHITEKTONICKÉHO NÁVRHU	26
3.7 ZÁVĚR	28
4. SOUBOR VYBRANÝCH PRACÍ	29-119
4.1 KONCERTNÍ HALA WALTA DISNEYHO	30-39
4.2 BUDOVY KRAJSKÉHO ZASTUPITELSTVÍ V LOMBARDII	40-45
4.3 LOU RUVO CENTRUM PRO ZDRAVÍ MOZKU	46-55
4.4 REDCAT DIVADLO	56-61
4.5 MUZEUM TOLERANCE V JERUZALÉMĚ	62-71
4.6 LA NFL STADIÓN	72-81
4.7 KUNMING GATEWAY MULTIFUNKČNÍ KOMPLEX	82-91
4.8 DTS ÚSTŘEDNÍ SÍDLO	92-99
4.9 DOHA SPORTS CITY MULTIFUNKČNÍ STADIÓN	100-109
4.10 @bahrain DEVELOPMENT	110-119
5. SHRNUÍ	120
6. SUMMARY	126
7. PUBLIKACE A OCENĚNÍ PROJEKTŮ A REALIZACÍ	129
8. SEZNAM FOTOGRAFIÍ A VYOBRAZENÍ	133



01

ÚVOD

1. ÚVOD

Cílem habilitační práce je prezentovat 10 vybraných projektů a realizací. Všechny projekty a realizace zahrnuté v habilitační práci byly vytvořeny s pomocí zásad navrhování a spolupráce v kreativním architektonickém studiu popsaných v práci.

Formy navrhování a spolupráce v architektonickém studiu jsou výsledkem mých zkušeností a experimentů s vedením architektonických firem a projekčních týmů. První příležitost se mi naskytla při řízení moskevské kanceláře britské firmy MMA Architects, další přišly při vedení týmů architektů s 15 a více členy v kanceláři Franka Gehryho. V současnosti je to při vedení Los Angeleské kanceláře AedasLA.

Obzvláště situace ve firmě Franka Gehryho sloužila jako jakási laboratoř vztahů. Ke Gehrymu se hlásí vyjímečně talentovaní a schopní architekti z celého světa, Gehry má možnost si vybírat z nepřeberného množství kandidátů. V kanceláři tím ale často vzniká silný přetlak, architekti mají pocit, často oprávněně, že jejich pracovní zařazení a odpovědnost neodpovídají jejich schopnostem, talentu a zkušenostem. Vedení velkého projekčního týmu složeného z architektů z celého světa je proto komplikované a vyžaduje promyšlený přístup.

Moje zkušenosti s vedením projekčních týmů a s řízením architektonických kanceláří byly rozšířeny skutečností, že jsem měl možnost pracovat ve firmách různých velikostí a zaměření. To mi dalo dobrou představu o celkovém průřezu architektonickou profesí.

Po zkušenostech z firem různého zaměření jsem se rozhodl založit firmu tvořivé architektury (design firm), nejprve BlueBox Studio a poté studio, které se časem stalo AedasLA. Zjednodušeně se dá říci, že firma tohoto zaměření nabízí specifická "jediná svého druhu" architektonická řešení. Firma nemá specializaci, svůj sektor, jako například školy, kancelářské nebo obytné budovy. Firma nenabízí standardní, spolehlivá a rychlá řešení zadání, firma nabízí nový pohled, který se často vymyká běžné praxi, pohled, který problematiku zadání prozkoumá z nových úhlů.

Formy navrhování a spolupráce v architektonickém studiu jsou rozděleny do dvou celků - prvním je chod a spolupráce studia, druhým jsou vlastní metody navrhování. Oba dva celky mají velký vliv na motivaci architektů pracujících ve firmě. Pozitivní motivace, jinými slovy spokojenost s pozicí a prací ve studiu, je z dlouhodobého hlediska rozhodující pro úspěšné fungování firmy.

Cílem popsaných zásad je odstranit nejasnosti, nedorozumění, místa konfliktu a oblasti frustrace, které jsou překážkou chodu studia. Výsledkem by měla být situace-atmosféra ve studiu, která vytváří nejvhodnější podmínky, dává nejlepší předpoklady a tvořivý prostor pro architektky a projekční týmy a umožňuje navrhovat co nejúspěšnější projekty.

Formy navrhování a spolupráce v architektonickém studiu mají také podstatný vliv na udržení kontroly nad realizací architektonického návrhu. Realizace projektů, tedy dokončení stavby - otevření projektů pro veřejnost nebo předání investorovi, je základním měřítkem úspěšnosti, nebo nezdaru studia. Návrhy, které skončí jen na papíře a návrhy v architektonických soutěžích mohou nést studio jen po určitou dobu. Cílem zásad navrhování a spolupráce je tedy vytvoření co nejlepších podmínek pro tvorbu, udržení kontroly nad architektonickým návrhem během celého trvání projektu a v konečném důsledku vytvoření co nejzdařilejší realizace.

Zásady popsané v habilitační práci jsou založeny na zkušenostech vedení kreativních architektonických firem ve Spojených státech a v Moskvě. Domnívám se, že se dají zevšeobecnit a použít i při vedení architektonických firem s podobným zaměřením v České republice.



02

PROFIL AUTORA

2. PROFIL AUTORA

Michal Sedláček (1963) vystudoval architekturu na Fakultě architektury Vysokého učení technického v Brně. Po dokončení FA VUT v Brně v roce 1987 pokračoval v postgraduálním studiu architektury na Akademii výtvarných umění v Praze.

Studium na AVU následovala práce redaktora se zaměřením na architekturu a umění v Československém rozhlasu na stanici Mikrofórum. Na jaře roku 1990 odjel do New Yorku a získal práci v architektonické kanceláři Marlo & DeChiara. V roce 1994 složil požadované zkoušky a získal akreditaci architekta ve státě New York. Vzhledem ke slabé ekonomice v USA se rozhodl odcestovat do Ruska, do Moskvy a zúročit roky povinného studia ruského jazyka a zkušenosti nabyté v New Yorku.

V Moskvě pracoval v britských a irských architektonických kancelářích, na stavbách a projektech pro zahraniční firmy a investory. Měl možnost pracovat na prestižních projektech a dostal příležitost vést moskevskou kancelář firmy MMA Architects. Po třech letech práce a života v Moskvě se vrátil, mimo jiné z důvodu tvrdých ruských zim, zpátky do New Yorku. Po roce v New Yorku pokračoval v cestě na západ za teplým podnebím a progresivní architekturou do slunné Kalifornie.

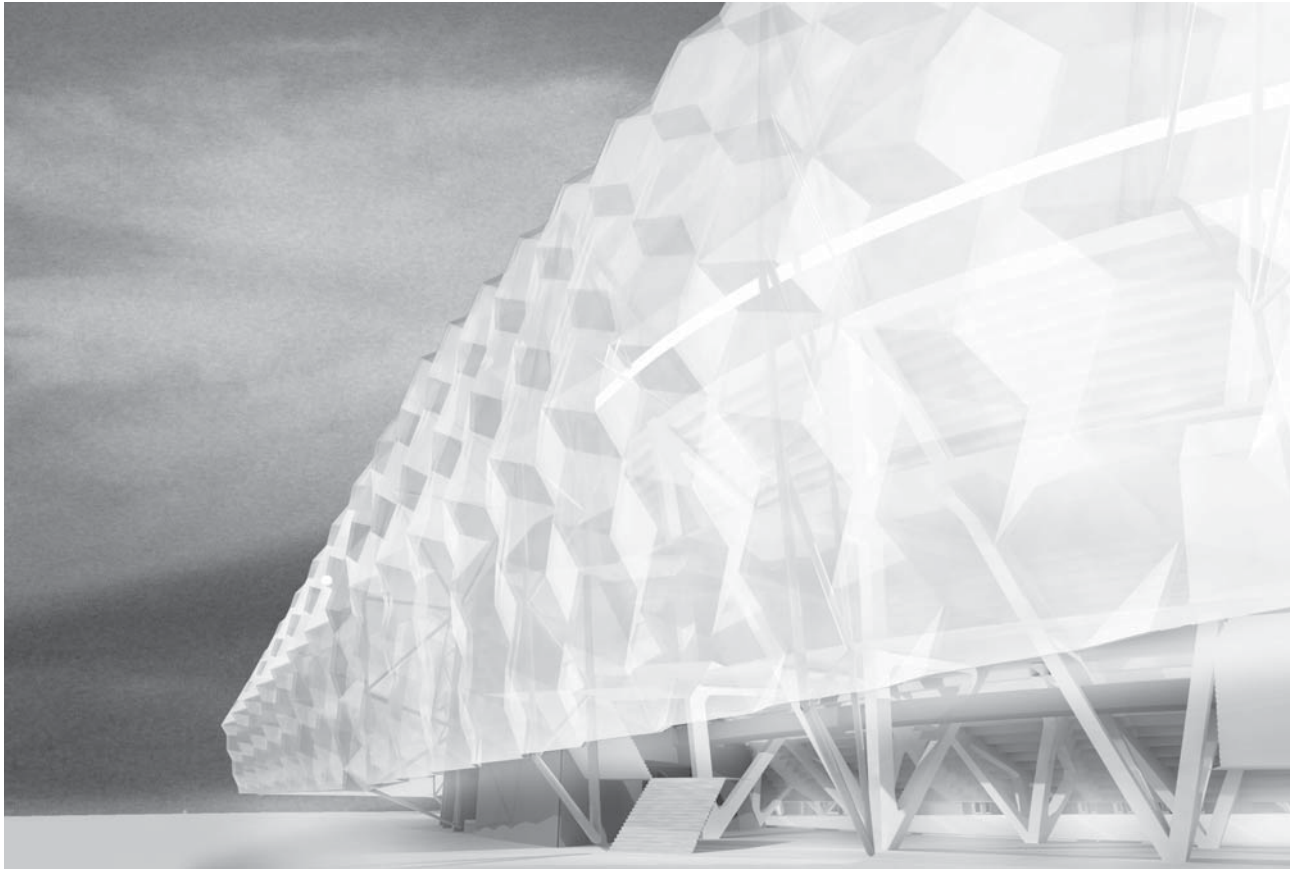
V Los Angeles byl přijat do firmy Franka Gehryho. U Gehryho pracoval na mnoha významných oceněných projektech, například na koncertní hale Walta Disneyho v Los Angeles, divadle REDCAT v Los Angeles, Aréně Praha v Holešovicích, Muzeu tolerance v Jeruzalémě, Lou Ruvo centru pro zdraví mozku v Las Vegas a administrativních budovách IAC Corp. na Manhattanu a v Los Angeles. V kanceláři Franka Gehryho zastával roli vedoucího hlavního architekta projektu a pozici senior associate. V kanceláři pracoval v letech 1998 až 2006.

Po odchodu od F. Gehryho založil vlastní architektonickou kancelář BlueBox Studio. Zaměřením studia byly menší obytné a komerční projekty. Asi po dvou letech neodolal přitažlivosti práce na velkých projektech a založil novou firmu, která se po čase stala součástí Aedas, jedné z největších architektonických firem na světě. AedasLA je studio tvořivé architektury, které si uchovává značnou nezávislost - ve formulaci a uskutečnění architektonické vize, ve výběru projektů a v organizaci a chodu studia.

AedasLA se od svého počátku v roce 2008 zaměřil na získávání projektů nejen v USA, ale i na Blízkém východě a v Asii. Mezi nejvýznamější projekty a návrhy studia patří Los Angeleský stadión pro NFL, @bahrain development v Sakhir City v Bahrajnu, Doha Sports City multifunkční stadión v Kataru a vítězný návrh mezinárodní soutěže na „bránu do Jižní Asie“ mrakodrapů do KunMingu v Číně. Kromě těchto velkých projektů AedasLA má také realizace středního měřítka ve Spojených státech.

Michal Sedláček je hlavním partnerem (Managing Partner) AedasLA a je odpovědný za všechny stránky chodu studia. Počet architektů ve studiu se pohybuje mezi 10 a 15. AedasLA nemá specifický sektor, nebo velikost projektu. Studio pracuje v různých měřících od grafického designu, přes interiéry, nové stavby až po urbanistické či územní studie a územní plány. Cílem studia není tvorba nových forem/tvarů, ale snaha hledat pro každý projekt neotřelé myšlenky a nacházet unikátní nestandardní architektonická řešení.





03

TEXTOVÁ ČÁST

OBSAH TEXTOVÉ ČÁSTI

1. Úvod
2. Specifika architektonického vzdělání a praxe v USA
3. Chod a spolupráce architektonického studia
4. Typy architektonických firem v USA
5. Metody navrhování
6. Kontrola nad realizací architektonického návrhu
7. Závěr

1. ÚVOD

Motto: „It ain't over till the fat lady sings“
 (Není konec, dokud tlustá dáma nezazpívá)

„It ain't over till the fat lady sings“ je hovorová fráze. Vyjadřuje myšlenku, že nikdo by neměl předpovídat výsledek události, která se ještě vyvíjí, nebo probíhá. Toto rčení se často používá, když se situace, nebo projekt blíží k závěru. Jde o určité varování, nebo povzbuzení (záleží na pohledu komentátora), že situace ještě není rozhodnutá, nebo nevratná.

Původ fráze lze vystopovat k obézním operním zpěvačkám. Konkrétně k tetralogii hudebního skladatele Richarda Wagnera Prsten Nibelungův. V poslední části opery, *Götterdämmerung*, zpívá „tlustá dáma“ panna-bojovnice, dcera Wotana a Erdy Brünnhilde, která je obvykle prezentována jako dáma s mohutným poprsím, okřídlenou helmou, kopím a kulatým štítem. Její árie trvá téměř dvacet minut a vede k vyvrcholení opery, když Brünnhilde zazpívá finální větu - „Zurück vom Ring!“. Po této finální větě následuje pouze orchestrální finále a konec světa. *1

Fráze se často používá ve spojení se sportovními soutěžemi, ale je také aplikovatelná na architekturu. Všeobecně lze říci, že úspěšnost projektu není možno určit dokud není postavený a otevřený pro uživatele nebo veřejnost. Více specificky, ve vztahu k projektům a realizacím obsažených v habilitační práci, zdar, nebo neúspěch koncertní haly Walta Disneyho v Los Angeles nebylo možno určit do té doby než „the fat lady sang“, do té doby než Los Angeleský filharmonický orchestr zahrál v koncertní hale. Výsledek 16 roční práce na návrhu a realizaci mohl přijít vniveč v případě, že by akustika nové koncertní haly neměla světovou úroveň. Křivky nerezových panelů exteriéru a dřevěného obložení interierů by ztratily své kouzlo kdyby zvuk orchestru byl rozladěný, či tlumený.

Tuto frázi lze také aplikovat na proces architektonického návrhu. Architekt musí udržet kontrolu nad svým návrhem až do kompletního ukončení projektu a dokončení stavby. Pokud architekt předá projekt inženýrům a manažerům v ranné fázi projektu, je reálné nebezpečí, že projekt dozná změn, které budou ospravedlněny rozpočtem, technickými příčinami, časovým harmonogramem a mnoha dalšími „závažnými důvody“. Architekt by měl zůstat aktivně zapojen v procesu projektu a stavby až do úplného konce „till the fat lady sings“.

**1 Měl jsem příležitost prožít Wagnerovu operu na vlastní sluch v New Yorkské metropolitní opeře na pozvání své tchyně. Tento kulturní zážitek, trvající přes 14 hodin, zpívaný v němčině se mi nezapomenutelně vryl do podvědomí. Později vděčně téma mé osobní zkušenosti s Wagnerovou operou přišlo na přetřes v rozhovorech s některými investory.*



2. SPECIFIKA ARCHITEKTONICKÉHO VZDĚLÁNÍ A PRAXE V USA

Ve Spojených státech neexistuje profese stavebního inženýra. V USA nejsou školy, které by připravovaly inženýry na práci na prováděcích výkresech, neexistuje titul stavební inženýr (construction engineer). Práci - specializaci stavebního inženýra ve Spojených státech vykonává architekt.

Zaměření a náplň práce architekta lze rozdělit na 3 oblasti - tvořivý architekt (designer), architekt manažer (manager) a architekt prováděcích výkresů/dokumentů (technical architect). Většina škol architektury připravuje studenty na roli tvořivého architekta, bylo by asi těžké získávat studenty pro studium architektury pod jinou náplní. Veřejnost vidí profesi a osobnost architekta jako Franka Loyda Wrighta nebo lépe jako architekta Howarda Roarka z románu Ayn Randové *Fountainhead* *2 (velmi časté téma konverzace a zahajovací otázky na party je - „Co si myslíte o Howardu Roarkovi?“ nebo „Děláte architektonické náčrty plnicím perem?“). *3

Drtivá většina absolventů opouští architektonické školy s představou a cílem stát se praktikujícím tvořivým architektem. Ve skutečnosti toto není možné. V architektonické profesi jsou tvořiví architekti (designers) v menšině. Naštěstí proces rozdělení absolventů na tvořivé architektky, manažery a architektky prováděcích projektů je postupný, zabere několik roků, v některých případech desetiletí. Myšlenkový a psychologický přerod absolventů škol architektury je tedy postupný. V průběhu několika let většina absolventů zaujme jiné role než roli tvořivého architekta ve firmě - z různých důvodů, z důvodů talentu, zaujetí, času, rodinné či osobní situace, finančního ohodnocení, atd.

Absolvent školy architektury, s bakalářským titulem B.Arch. nebo magisterským titulem M.Arch., získá místo oficiálně nazývané stážista (intern). Do té doby než složí akreditační zkoušky pro architektky, nemůže používat titul architekt (v žádné formě, tj. ani ve formě přídavného jména architektonický „architectural designer“ ap.). Státy jsou poměrně přísné a postihují zneužití titulu architekt, nejen v případě stážistů, ale i v případě menších firem. Firma může ve svém názvu použít titul „architekti“ pouze pokud zaměstnává 2 a více architektů akreditovaných v příslušném státě unie.

*2 *Inspirací a vzorem pro postavu architekta Howarda Roarka v románu Fountainhead byl Frank Loyd Wright. Wrightovi bylo nabídnuto být filmovým architektem (art director) pro filmové zpracování knihy - film byl natočen v roce 1949 s Gary Cooperem v roli Howarda Roarka - Wright tuto nabídku odmítl.*

Viz The fountainheads: Wright, Rand, the FBI and Hollywood. Autor McFarland, strana 132.

*3 *Fountainhead/fountainhead pen = plnicí pero*

Organizace odpovědná za akreditaci architektů ve Spojených státech je nezisková organizace National Council of Architectural Registration Boards (NCARB - Národní koncil autorizačních rad pro architektky). *4 NCARB nemá žádné spojení s American Institute of Architects (AIA - Americký institut architektů), profesní organizací amerických architektů. *5

Cílem NCARB je chránit zdraví, bezpečnost a blaho veřejnosti prostřednictvím norem a testů k udělení akreditace architektů. Jinými slovy nejde o kvalitu architektury, ale spíše o bezpečnost občanů. Akreditovaný architekt musí prokázat, že je dostatečně kvalifikovaný navrhnout stavbu, která bude především splňovat požární, hygienické a další předpisy a zákony.

Absolvent vysoké školy architektury, pokud má zájem se stát akreditovaným architektem, musí projít poměrně obtížným a dlouhodobým procesem. Nejprve musí splnit požadavky Intern Development Program (IDP - program rozvoje stážistů). *6 Tento proces trvá minimálně 3 roky a musí být velmi detailně dokumentován. Intern musí prokázat, že pracoval na všech fázích a aspektech architektonického projektu - od konceptu, přes studii, prováděcí projekt, koordinaci s konzultanty, jednání s úřady, stavební dozor až k předání stavby.

Po splnění všech požadavků IDP má stážista právo absolvovat Architect Registration Examination (ARE - akreditační zkoušku architekta). *7

Tato zkouška se skládá ze 7 částí:

- Prováděcí projekt (Construction Documents & Services)
- Program projektu a proces navrhování (Programming, Planning & Practice)
- Návrh parcely (Site Planning & Design)
- Návrh budovy a stavební inženýrství (Building Design & Construction Systems)
- Statika (Structural Systems)
- Technická zařízení budov (Building Systems)
- Architektonická studie (Schematic Design)

Všechny testy jsou od roku 1997 prováděny na počítači. Jde o testy s výběrem možností (multiple choice) nebo o testy grafické (graphic vignettes). Testy jsou poměrně náročné, uchazeč má lhůtu pěti roků na dokončení všech sedmi částí, pokud se mu to nepodaří, musí testy u kterých mu vypršelo pětiroční období absolvovat znovu. Úspěšnost uchazečů je přibližně 60 procent, je mnoho architektů, kteří s akreditačními testy zápasí dlouhé roky a kteří je nezvládnou dokončit v pětiroční lhůtě.

Před zavedením testů na počítači se ARE skládala z 9 částí, z toho 3 byly grafické testy - návrh situace, návrh zónování a architektonický návrh budovy. Pod grafickým návrhem je nutno si představit manuálně-ručně rýsovaný návrh s použitím tužky a pravítka.

ARE zkoušky byly vypisovány pouze ve dvou termínech do roka, všech 9 testů bylo možno absolvovat v jednom běhu za 4 dny, závěrečný čtvrtý den byl celý věnován návrhu budovy. Tato zkouška bývala jedním z nejsilnějších architektonických zážitků v životě architekta. Ráno se dostavil se stovkami kandidátů a s kreslícím prknem do zkušební haly, večer odcházel s neuvěřitelným pocitem - za jeden den kompletně navrhl a nakreslil dvoupodlažní víceúčelovou budovu (např. s obchody v přízemí a s kancelářemi v prvním patře) - situaci, půdorysy, řezy a pohledy.

*4 <http://www.ncarb.org/>

*5 <http://www.aia.org/>

*6 <http://www.ncarb.org/experience-through-internships.aspx>

*7 <http://www.ncarb.org/are.aspx>



S ARE je spojeno mnoho legend popisujících obtíže známých architektů úspěšně absolvovat akreditační test. Většina z těchto legend jsou opravdu jenom legendy. Několik výjimek existuje, například boj architekta Philipa Johnsona s akreditací v letech 1945 až 1954 (první pokus v roce 45, poslední, úspěšný pokus v roce 54). *8

Prvním státem, který zavedl autorizaci architektů byl v roce 1897 Illinois, druhá byla Kalifornie v roce 1901. Většina amerických států zavedla povinnou autorizaci do roku 1945. V současné době má NCARB 54 členů, zahrnuje 50 států plus District of Columbia, Guam, Portoriko a Panenské Ostrovy. Autorizace získaná v jedné z těchto států je recipročně uznána v ostatních státech. *9

Absolventi zahraničních škol architektury po svém příletu do Spojených států záhy zjistí, že americké firmy nemají velkou důvěru v kvalitu vzdělání na školách architektury mimo USA. Hlavním důvodem je "strach z neznámého". Nejjednodušší cestou pro překonání této nevýhody je získání akreditace v co nejkratším termínu.

3. CHOD A SPOLUPRÁCE V ARCHITEKTONICKÉM STUDIU

Velké procento architektů je ve své profesi zklamané, rozčarované.*10 Praxe architekta neodpovídá představě s kterou se studenti středních škol hlásí na fakulty architektury. Tvořivá činnost zabírá menšinu času architekta, všeobecné konstatování je 5 až 10 procent času. Finanční odměna v poměru k vynaloženému úsilí, nutné kvalifikaci a vysoké míře odpovědnosti je neadekvátní.

Studijní programy a výuka na školách architektury v USA, i v jiných zemích jsou často velmi vzdáleny od každodenní práce architekta. První zaměstnání po dokončení školy bývá pro absolventy kulturním šokem. Kromě toho obtížný a zdouhavý proces akreditace architektů zabere v průměru 8 a půl roku. Není divu, že více jak polovina absolventů škol architektury v USA postupně profesi opustí. *11

*8 Philip Johnson: *Life and Work*, strana 185-6 (autor Franz Schulze)

*9 Některé státy, například Kalifornie, Washington a Nevada požadují doplňkový test nebo práci.

*10 Architekti nejsou vysoko v žebříčku spokojenosti s prací/profesí podle pravidelných sociologických průzkumů the General Social Survey (GSS) - <http://www3.norc.org/gss+website/> Možná překvapivě se ale umísťují na předních místech v průzkumech „šťěstí“, tj. nespokojení v práci, ale celkově šťastní (happiness vs. job satisfaction).



Architekt by měl mít ve chvíli, kdy dostane příležitost vést firmu nebo projekční tým, konkrétní představu o tom jak motivovat své kolegy a v konečném výsledku jak učinit práci a spolupráci v architektonickém týmu uspokojivější a zábavnější, bližší ideálu se kterým se studenti hlásí na školy architektury.

Architekt může při vedení architektonické kanceláře nebo při vedení velkého projekčního týmu uplatňovat metody spolupráce a navrhování skládající se z následujících zásad:

3.1 Jasně rozdělení funkcí a odpovědností ve firmě

Nejasnosti v této oblasti vedou k rozpadu vztahů. Ve firmě by měla být jasně definovaná hierarchie a jednoznačné rozdělení funkcí a odpovědností (kdo je odpovědný za vztahy s klienty, kdo určuje architektonickou vizi, kdo odpovídá za zdravotní pojištění, kdo zajišťuje IT podporu, kdo marketing ap.).

3.2 Jasně rozdělení funkcí a odpovědností v projekčním týmu

Podobně je nutné přesně vymezit role v projekčním týmu, tj. kdo má na starosti koordinaci s konzultanty, kdo má za úkol návrh interiéru, kdo dohlíží na dodržování standardů výkresů, kdo objednává tisky, ap. Nejasnosti v této sféře mohou mít dalekosáhlé důsledky, „nekalou“ soutěž mezi spolupracovníky, snahu být odpovědný za úkoly, které jim nepřísluší nebo naopak opomíjení některých činností a úkolů za které není nikdo oficiálně odpovědný.

3.3 Podpora/jednoznačnost pozice vedoucího studia a vedoucího týmu

Existuje tenká hranice mezi tvořivou neformální atmosférou a chaosem. Pozice vedoucího studia a týmu musí být respektovaná a jednoznačná. Zpochybňování a politikaření vede ke ztrátě směru studia/projektu, plýtvání energií a ztrátě produktivity.

3.4 Pravidelná setkání zaměstnanců kanceláře (staff meetings)

Pravidelná setkání, nejlépe každé pondělí ráno, na kterých se probere plán práce na týden a všeobecná situace ve studiu (možné projekty, informace o služebních cestách, dovolených, ap.). Setkání nastartuje tým, pomůže vrátit myšlenky zpět na práci po víkendu, zároveň je to příležitost mít představu, zůstat informovaný o tom co se ve studiu děje a také vyslovit vlastní názor. Po setkání každý člen studia obdrží e-mailem aktualizovaný týdenní plán se stručně vypsány úkoly.

**11 Architect the AIA Magazine, červen 2014, strana 22*

3.5 Pravidelné „one on one“ pohovory se spolupracovníky

Pohovory se zaměstnanci/kolegy jednou za rok, v půli prosince nestačí (year-end performance review). Pravidelné neformální soukromé pohovory jsou nutné, aby se dala do souladu očekávání zaměstnance a vedení studia. Pohovory vedou k odstranění plíživé frustrace, která může narušovat spolupráci a vztahy (např. z hlediska vedení firmy pozdní příchody, nekvalitní výsledky; z hlediska zaměstnance neadekvátní úkoly, problémové vztahy s kolegy) a k projasnění atmosféry.

3.6 Pracovní prostředí

Pracovní prostředí, tj. vlastní budova, interiér kanceláře a nábytek, musí odpovídat typu architektury, která je studiem navrhována. Reprezentuje studio navenek (pro klienty a konzultanty), ovlivňuje potencionální zaměstnance v jejich rozhodnutí přijmout místo ve studiu a je inspirací vlastní tvorby.

3.7 Technické vybavení kanceláře

Investice do technického vybavení - hardwaru, softwaru, nábytku, kávovaru, aj. se jednoznačně vyplatí. Cílem je vytvořit co nejfunkčnější prostředí, které umožní plně se soustředit na navrhování a neztrácet čas s neproduktivními činnostmi jako je připojování faxu, hledání obálek, přepojování kabelů monitorů, ap.

3.8 Návštěvy staveb v průběhu realizace

Mnoho architektů tráví drtivou většinu času v kanceláři prací u počítače. Někteří uvidí realizaci, které věnovali velké usilí až když je hotová při slavnostním otevření. Tomuto scénáři se dá vyhnout prostřednictvím pravidelných návštěv staveniště pro všechny zaměstnance studia. Tyto návštěvy staveniště, obzvláště zahraničních projektů, jsou mocnou vzpruhou pro morálku studia.

3.9 Podpora trvalého vzdělávání

Autorizovaní architekti musí v USA pravidelně plnit minimální požadavky na trvalé vzdělávání (continuing education). Požadavky na množství hodin a druh vzdělávání jsou různé, každý stát má svá pravidla. Například stát New York vyžaduje 36 hodin trvalého vzdělávání každé 3 roky, Kalifornie 5 hodin každé 2 roky, všech 5 hodin zaměřených na bezbariérovou architekturu. American Institute of Architects také vyžaduje od svých členů trvalé vzdělávání. Je vhodné podporovat architektky i stážisty v trvalém vzdělávání, včetně ARE, LEED a NCARB, poskytováním studijních materiálů a pracovního volna v době zkoušek. Zvyšování kvalifikace je jednoznačně přínosné jak pro zaměstnance tak i pro studio.

3.10 Mimopracovní projekty

Architekti a stážisté by neměli ve svém volném čase pracovat na vlastních nezávislých projektech (na fuškách). Není přijatelné dělení soustředění a energie mezi pracovní a mimopracovní projekty. Cílem je, aby se architekti plně realizovali ve studiu. Otázka mimopracovních projektů, tedy jejich oficiální nepovolení a odmítnutí by měla být zcela otevřeně prezentovaná ve studiu a to i během přijímacích pohovorů s kandidáty.

3.11 Přesčasý a náhradní volno

Neplacené přesčasý jsou nepsaným pravidlem v tvořivých firmách. 50 hodinový pracovní týden je obvyklý, ani 60 hodinový týden není výjimkou (americké pracovní zákony povolují neplacené přesčasý pro architektky a podobné profese). Dlouhodobě podobné pracovní nasazení vede k vyhoření, proto je důležité zavést pravidlo náhradního volna - po každém termínu, který vyžaduje velké množství přesčasů, by celý projekční tým měl dostat náhradní volno.

3.12 Nepoužívání - eliminace pracovních titulů

Architekti často přikládají příliš velký význam titulům na vizitce - junior designer, senior designer,



associate, ap. Pracovní tituly se tak stanou nepříjemným rozptýlením. Proto je možné omezit používání titulů ve studiu na titul jediný - architekt. Tento titul mají autorizovaní architekti, všichni ostatní jsou bez pracovního titulu.

3.13 Nepřetržité pohovory/interview s potencionálními kandidáty

Podání inzerátu na volné místo do novin nebo na internet, případně pátrání rozhozením sítí až ve chvíli, kdy je potřeba najít nového zaměstnance často nevede k nejlepšímu výsledku. Mnohem více se osvědčuje v případě architektů s absolvovanou praxí nepřetržité setkávání/interviews s možnými kandidáty. V případě čerstvých absolventů a studentů účast na kritikách školních prací. Zaslouhou tohoto systému je možné mít ve většině případů předvolené kvalifikované kandidáty na volné místo ve studiu.

3.14 Uvedení nového spolupracovníka

Každý nový spolupracovník by měl dostat přiděleného „ochránce“, který mu pomůže se začlenit (s pomocí neformální uvítací příručky) co nejplynuleji do chodu studia - představí ho kolegům, seznámí ho s chodem kanceláře, vysvětlí mu organizační strukturu, zasvětlí ho do standardů cad, zdravotního pojištění, atd.

3.15 Povinné páteční happy hour

Happy hour se konají každý pátek v pracovní době (od 17:00 do 18:00+) a v tomto smyslu jsou součástí pracovní náplně a „povinné“. E-mail a hudba ze sluchátek omezily drasticky mimopracovní komunikaci, většinu pracovní doby ve studiu vládne ticho. Páteční happy hour umožňuje neformální hovory, uvolnění atmosféry, pomáhá udržovat soudržnost studia. Někteří noví kolegové se zpočátku k této tradici mohou stavět s nedůvěrou, ale po čase ji bez výjimek podpoří.

4. TYPY ARCHITEKTONICKÝCH FIREM V USA

Rozdělení na tvořivé, manažery a technické architekty odpovídá i rozdělení amerických architektonických kanceláří. Architektonické firmy lze zjednodušeně ve Spojených státech rozdělit do 3 kategorií:

- firmy tvořivé architektury (design firms) *12
- firmy prováděcích projektů (executive firms)
- firmy všeobecné (full service firms)

Specifikem práce v Los Angeles je úzké zaměření architektů. Architekti a absolventi škol architektury, většina z nichž se přistěhovala do LA, nepřikládají velký důraz na délku pracovní doby, zdravotní pojištění, důchodové spoření, dokonce často ani na finanční ohodnocení. Jednoznačně prvořadým zájmem a motivací je práce na zajímavých, strhujících, nejlépe zahraničních projektech, nebo projektech národního významu. Je velmi těžké udržet talentované a motivované architekty dlouhodobě ve studiu pokud tato podmínka není splněna.

Architekti také očekávají uplatnění nejnovějších „state-of-the-art“ technologií na projektech (nová statická řešení, obvodové pláště, vrstvené chlazení), udržitelný design a použití nejnovější technologie při návrhu projektu (CFD - computer fluid dynamics simulace pro chlazení, topení a větrání budov, požární simulace pro odvod kouře, BIM - building information modeling, digitální prototypy, sdílení souborů přes cloud, aj.).

Za touto situací lze najít 2 důvody - školy a pracovní víza. V Los Angeles existují soukromé a státní školy architektury, které se řadí k nejlepším ve Spojených státech a na světě. *13 Tyto školy, společně se světově proslulou architektonickou komunitou (většina úspěšných architektů současně učí) a fantastickým podnebím přitahují do LA nejtalentovanější studenty z USA, Evropy a také ve velké míře z Asie. *14-15 Zahraniční absolventi vysokých škol dostávají automaticky jednoroční pracovní vízum pro práci ve Spojených Státech.

Tento geniální tah americké vlády a USCIS (United States Citizenship and Immigration Services) *16 vede k tomu, že část studentů této možnosti využije a získá pracovní místo v LA. Architektonická firma, pokud je se zahraničním absolventem-stážistou spokojená, po roce jeho vízum prodlouží o 3 a více roků. Množství a úroveň talentu a také konkurence mezi architekty se tímto způsobem v LA znatelně zvyšuje.

*12 Kromě velkých jmen (*Morphosis, Gehry, Denari, Moss*) má Los Angeles celou škálu menších tvořivých firem například *Ball-Nogues Studio, Daly Genik Architects, Hodgetts + Fung, Michael Maltzan Architects, Mark Mack Architects, P-A-T-T-E-R-N-S, Randal Stout Architects, RoTo Architects, Sae Studio, B + U*. Viz kniha - *A New Sculpturalism: Contemporary Architecture from Southern California*, autoři *Christopher Mount and Jeffrey Deitch*.

*13 Lze jmenovat 3 školy architektury

- *University of Southern California School of Architecture (USC - soukromá univerzita <http://arch.usc.edu/>)*
 - *University of California, Los Angeles School of the Arts and Architecture (UCLA - státní univerzita <http://www.ucla.edu/the-arts/school-of-the-arts-and-architecture>)*
 - *Southern California Institute of Architecture (SCI-Arc, soukromá škola <http://www.sciarc.edu/>)*
- Více na <http://www.unixl.com/dir/architecture/california/los-angeles/>
Architectural Record - America's Top Architecture Schools in 2014
http://archrecord.construction.com/features/americas_best_architecture_schools/2013/americas_best_architecture_schools-2014-1.asp

*14 Úzké propojení Los Angeles s Asií ilustruje poměr letů z Los Angeleského letiště - 46 % letů je do Asie, jenom 28 % je do Evropy - kniha *L.A. Now, Volume One, strana 133*

5. METODY NAVRHOVÁNÍ

5.1 Brain storming

Prvním krokem v návrhu projektu je brainstorming session - burza nápadů.*17 Členové projekčního týmu, případně celé kanceláře, se pokusí přijít s co nejvíce nápady a řešeními na dané téma. Nápady jsou zapsány a po brainstormingu rozeslány e-mailem účastníkům. V některých případech následuje druhý brainstorming, který se zaměří na vybrané specifické nápady a problémy.

5.2 „Pin ups“

Je výhodné mít v kanceláři velké nástěnky, které slouží k umístění inspiračních fotografií a artefaktů vztahujících se ke specifickým projektům (fotografie staveb, obrazů, soch, přírodních útvarů, módy, náčrty atd.).

Nástěnky slouží také jako pin up boards ke kritikám projektů. Ty by měly být otevřené všem zaměstnancům studia. Materiály prezentované při kritikách a rovněž průběžné tisky mohou být ponechány na nástěnkách delší dobu. Neformální pozastavení a opětovné zvážení někdy vede k novým myšlenkám, nápadům a zlepšením (out of sight out of mind - sejde z očí, sejde z mysli).

5.3 Systém tří variant

Systém tří architektonických variant obvyklý většinou pouze pro úvodní koncept je vhodné použít v průběhu celého tvůrčího procesu (v USA má tvůrčí proces 3 stupně dokumentace - koncepční návrh, schematický návrh a rozvinutý/dokončený návrh - concept design, schematic design a design development). Systém tří variant je možné použít od velkého měřítko (situování stavby na parcele, formy a objemy budov), přes střední měřítko (dispozice podlaží, forma a funkce fasády) až po detail (nábytek, osvětlení, grafický design, aj.).

Systém tří variant umožňuje intenzivní komunikaci a výměnu ideí s klientem (předpokladem je, že to byl jeden z důvodů, proč studio klient oslovil). Tento systém umožňuje aktivní účast většiny architektů na návrhu, tedy to o co většina tvořivých architektů usiluje.

5.4 Posloupnost mezi modely a výkresy, a mezi 3-d a 2-d

Proces navrhování musí mít určitou definovanou posloupnost. Po brainstormingu, pin ups a ručních náčrtech přicházejí na řadu pracovní fyzické modely. První fyzické modely se zaměřují na programovou náplň projektu, mají formu barevných bloků reprezentujících různé programové části. Každý blok má odpovídající plochu a objem. Pouze ve chvíli, kdy pracovní programový model projde několika variantami (z hlediska dispozice, kompozice atd.) nastoupí práce na počítači v 3-d a 2-d.

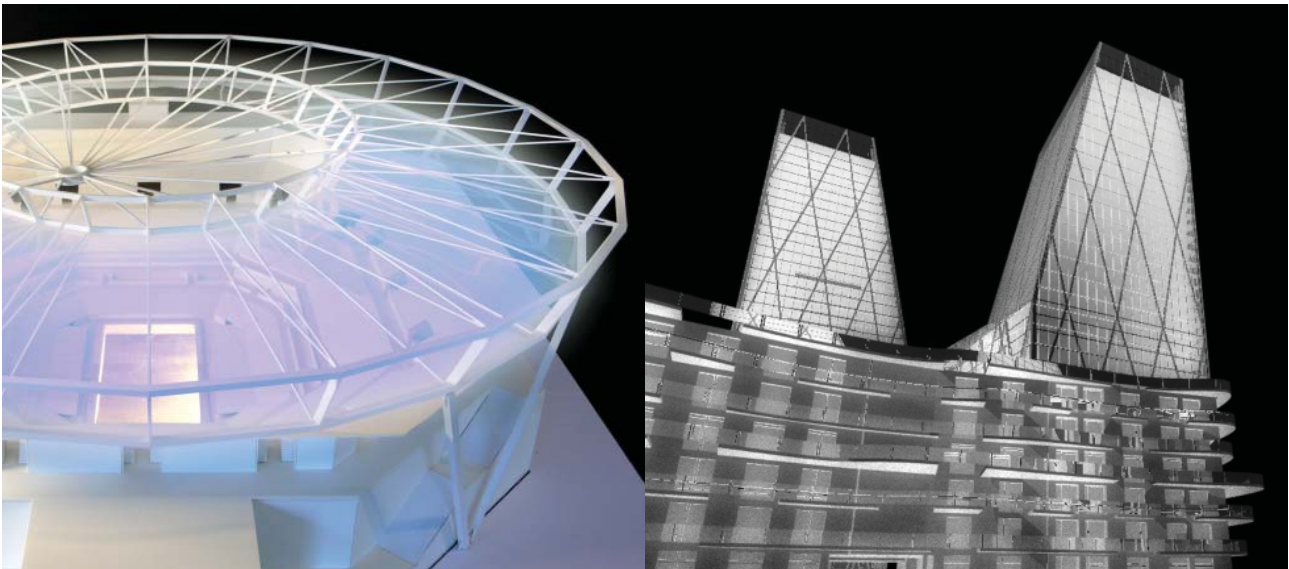
Model je v případě komplexního projektu naskenován do 3-d, v případě geometricky jednoduchého projektu prostě převeden do 2-d a 3-d. Nastává fáze, kdy práce na projektu probíhá současně na několika frontách - na fyzických pracovních modelech, v počítači v 2-d a v počítači v 3-d. Pro proces navrhování je klíčové určit, která metoda práce je určující, tj. která metoda vede návrh.

*15 Nezanedbatelným důvodem je postavení Kalifornie ve světové ekonomice. Její hrubý domácí produkt-HDP je největší v USA, kdyby byla Kalifornie nezávislým státem, měla by 9. největší ekonomiku na světě.

*16 USCIS - Občanská a imigrační služba Spojených států <http://www.uscis.gov/>

*17 Brainstorming je skupinová technika zaměřená na generování co nejvíce nápadů na dané téma. Je založena na skupinovém výkonu. Nosnou myšlenkou je předpoklad, že lidé ve skupině, na základě podnětů ostatních, vymyslí více, než by vymysleli jednotlivě. Poprvé s touto myšlenkou přišel v roce 1939 reklamní pracovník Alex Faickney Osborn

Více viz. kniha - Alex Faickney Osborn, *Applied Imagination* (1953)



Ve většině případů je pracovní fyzický model určující až do konce schematického návrhu. Poté přejímá „nadvládu“ nad procesem navrhování digitální 3-d model. Všechny půdorysy a řezy jsou generovány z 3-d modelu. Teprve ve fázi prováděcího projektu jsou 2-d výkresy určující, ale i v této fázi digitální 3-d model musí být pravidelně aktualizován a udržován v plném souladu s 2-d výkresy.

Tato posloupnost musí být poměrně přesně definovaná a přísně dodržovaná - obzvláště v situaci mnoha pracovních průběžných variant návrhu projektu a několikačlenného týmu. Projekt nelze jinak udržet pod kontrolou, rozpadne se, není koordinovaný a projekční tým namísto soustředění se na vlastní návrh tráví velkou část doby “hašením požárů”. Má to také velký vliv na koordinaci s konzultanty.

5.5 Rozdělení projektu v týmu architektů - modely, 2-d, 3-d, konzultanti

Po dokončení konceptu je vhodné rozdělit každý projekt na části. Toto rozdělení může sledovat u větších projektů jednotlivé budovy nebo programové bloky, u menších projektů vertikální členění. Cílem je najít systém u kterého je možné definovat co nejlépe hranice mezi jednotlivými částmi. Tyto části jsou pak přiděleny architektům. Každý z nich je zodpovědný za svou část od schematického návrhu až do konce projektu - za fyzické modely, 2-d (obvykle dwg soubory) a 3-d (Rhino, CATIA, aj.). Architekti tak vlastní svou část projektu, je to jejich “dítě”.

Dalším krokem je rozdělení konzultantů mezi projektový tým. Každý architekt dostane, uměřeně svým zkušenostem, přiděleného jednoho či více konzultantů na celé trvání projektu. Architekti jsou odpovědní za komunikaci a koordinaci se “svými” konzultanty včetně organizování jednání a pořizování zápisů z jednání.

Přiřazení částí projektu a konzultantů členům architektonického týmu zvyšuje prostřednictvím pocitu vlastnictví výrazně motivaci týmu. Tento systém samozřejmě vyžaduje celkové zastřešení návrhu vedoucím architektem projektu.

5.6 Flexibilita ve výběru softwaru

Na počátku každého projektu je vhodné analyzovat konkrétní situaci a určit nejvhodnější kombinaci softwaru. Pro studio tvořivé architektury je vhodný systém softwaru Rhino pro 3-d, AutoCAD pro 2-d a CATIA pro BIM, pokud je BIM požadován. Rhino je vynikající na navrhování. Je to program, který se dá poměrně snadno naučit, umožňuje rychlé změny a zkoumání mnoha variant. Nedá se opomenout ani nízká pořizovací cena.

AutoCAD je standartní software pro architekty a inženýry, kterému se nejde v postatě vyhnout. CATIA je neuvěřitelně výkonný software, na druhé straně je drahý a složitý, se strmou křivkou učení, proto je opodstatněný jen pokud ho projekt skutečně vyžaduje. Čas ukáže zdali budoucnost patří Revitu.

5.7 Systém korekcí (redlines)

Nepřetržitě korekce, tj. průběžné tisky výkresů s vyznačenými změnami a opravami, vedou k demoralizaci projekčního týmu. Ve snaze vyhnout se této situaci je vhodné zavést systém s maximálním počtem 3 korekcí (tzv. korekční semafor - červená, oranžová a zelená série). Tyto série korekcí předchází každý termín vydání dokumentace (např. 100% kompletní schematický návrh nebo 50% prováděcí projekt). Architekti tak mají konkrétní představu o množství času a práce nutné ke splnění termínu a nedochází k nekonečným korekcím.

5.8 Vlastní navrhování

Studia tvořivé architektury navrhují často prostřednictvím pracovních fyzických modelů z papíru a balzy. Tato metoda se nejvíce osvědčuje jak přímo ve studiu (fyzický model „nelže“, „What you see is what you get“ - co vidíte, to dostanete/postavíte), tak v jednání s investory. Fyzický model je nejjednodušší uchopitelný a srozumitelný i pro osoby, které nemají architektonické vzdělání a prostorovou představivost. Dává také přesnou představu architektovi o konečné podobě projektu.

Pracovní modely mohou využít řezání laserem, 3-d digitální tisk a vakuové tvarování. Řezání laserem je vhodné zejména v posledním stadiu navrhování (fáze design development), kdy je model přesněji definovaný. Ceny 3-d tiskáren rapidně klesají, dá se předpokládat, že použití 3-d tisku se značně rozšíří.

Navrhování prostřednictvím fyzickým modelů je časově a finančně náročné. Nejnáročnější jsou časté změny a proces digitalizace modelů. Je nutné mít dostatek času a odpovídající honorář. Na některých projektech je proto možné navrhování prostřednictvím fyzických modelů z části nahradit navrhováním prostřednictvím digitálních modelů (Rhinoceros, ap.).

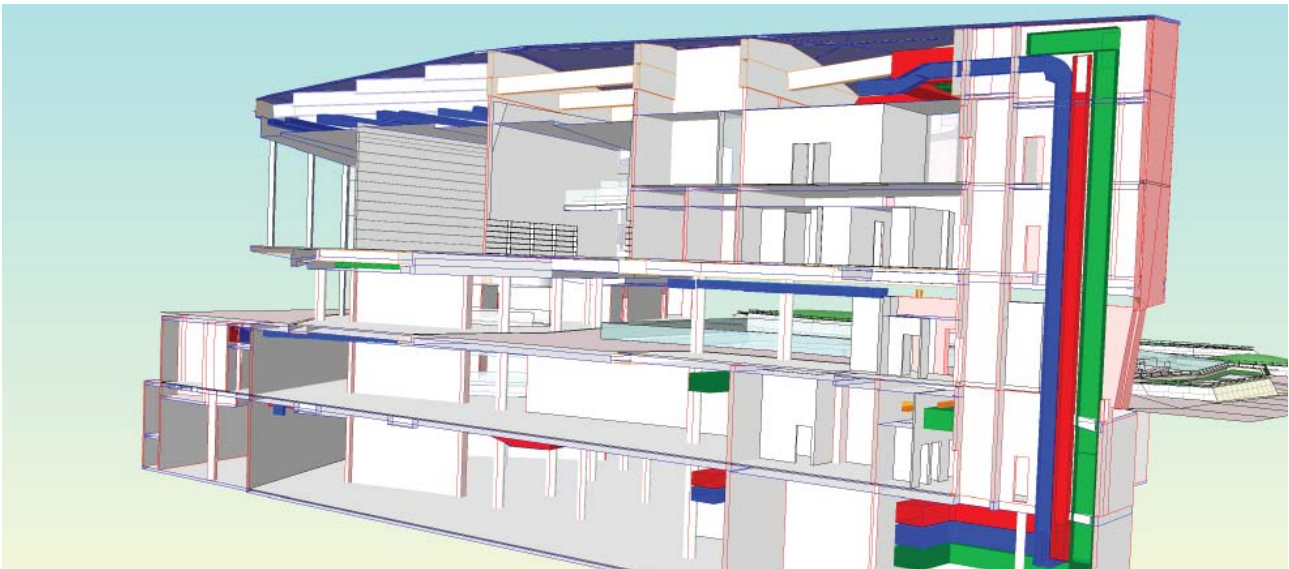
Vedení a organizace architektonického studia tímto způsobem s sebou přináší úskalí. Existuje velmi tenká hranice/rovnováha mezi tvořivou atmosférou a chaosem, mezi zdravou konkurencí a nekalým bojem a mezi dobrovolnou spoluprací a pocitem marnosti.

Hodnocení kvality architektonického návrhu a architektury je velice subjektivní. Tato skutečnost vylučuje navrhování skupinou - demokracii v navrhování. Architekti mohou mít ve studiu možnost se ve velké míře podílet na tvůrčím procesu prostřednictvím rozdělení projektu a systému tří variant. To může vést ke střetávání subjektivních názorů, které nelze vždy objektivně po/rozsoudit. Proto je nutné, aby studio mělo architektonickou vizi jasně formulovanou vedením studia.

Pomáhá pokud vedoucí architekt má dostatečné zkušenosti a uznávané realizace, ale i v tomto případě je nutné aktivní vedení návrhu, trvalá účast, energetická pozitivní participace, jinak je pravděpodobné, že se objeví tvůrčí neshody a chod studia se propadne v chaos.

6. KONTROLA NAD REALIZACÍ ARCHITEKTONICKÉHO NÁVRHU

Pokud chce firma nebo studio tvořivé architektury obstát v konkurenci musí být splněny 2 základní podmínky - získání co nejlepších zakázek a vytvoření týmu skládajícího se z co nejschopnějších motivovaných a talentovaných architektů. Vzhledem k tomu, že v USA je zanedbatelné množství architektonických soutěží, získání kvalitních projektů ve skutečnosti znamená získání klientů, kteří



mají zájem a prostředky na kvalitní architekturu.

I v případě, že tyto 2 podmínky jsou splněny, je zde ještě jedno velké úskalí. V počátcích se tvořivé studio většinou soustředí na úvodní návrh a studii a po završení schematického nebo rozvinutého návrhu předá projekt jiné firmě k dokončení. Nové studio může také outsourcovat stavbu některých fyzických modelů a tvorbu vizualizací.

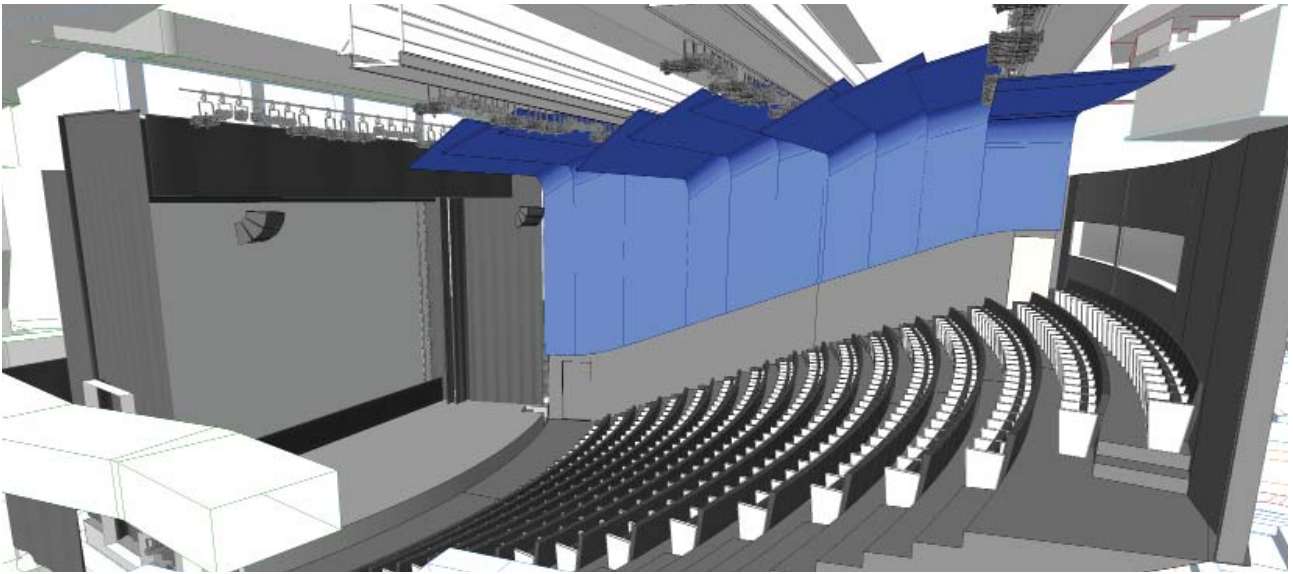
Předání projektu jiné firmě často vede ke znatelným změnám původního návrhu - projekt může být „ukraden“. *18 Na každý projekt čeká armáda inženýrů, rozpočtářů, manažerů, stavebníků a úředníků, kteří najdou velké množství důvodů a argumentů, proč je návrh potřeba upravit nebo změnit. Architekt návrhu „neměl dostatek zkušeností, nevěděl co dělá“ (nic nemusí být vzdálenější pravdě). Klient často tomuto tlaku podlehne a souhlasí s nepotřebnými změnami. Vzhledem k tomu, že pozice studia je v tomto procesu dokončení projektu slabá, nemůže návrh efektivně bránit.

Tvořivé studio, ve snaze udržení kontroly nad návrhem, by mělo usilovat o vedení projektů od prvotního konceptu přes všechny projektové a stavební fáze až ke slavnostnímu předání-otevření stavby. Pokusit se, pokud jen je to možné, dělat všechny modely, výkresy, detaily a vizualize ve studiu (in house) a vést celý tým konzultantů a i v případě zahraničních projektů udržet co nejvyšší kontrolu nad projektem.

Tato strategie počítá s tím, že architekt pracuje na projektu od začátku do konce. Jenom všestranný architekt (well rounded architect) je toho schopen. Předpokladem je, že architekti ve studiu mají zájem a motivaci skutečně zvládnout všechny fáze návrhu. Samozřejmě dojde k určité stratifikaci ve studiu. Každý architekt má trochu jiné silné stránky a zaměření, ale základní očekávání, že každý člen studia je schopný a ochotný se zapojit do všech úkolů (od stavění fyzických modelů, volných náčrtů, přes práci na počítači ve 2 a 3-d, jednání s inženýry a úřady, až po stavební dozor) je platný.

Cílem, možná velmi ambiciózním, je mít přímo ve studiu (in-house) oddělení interiérového designu, krajinářské architektury, grafického designu a navrhování osvětlení. Tyto specializace mají přímý a výrazný vliv na celkový návrh, bylo by vynikající je dostat pod jednu střechu a zvednout architektonické návrhy o jednu úroveň výše.

*18 Jedním případem „ukradeného projektu“ je osud koncertní haly Disneyho
Architectural record listopad 2003 - Project Diary The story of how Frank Gehry's design and Lillian Disney's dream were ultimately rescued to create masterful Walt Disney Concert Hall- strana 149



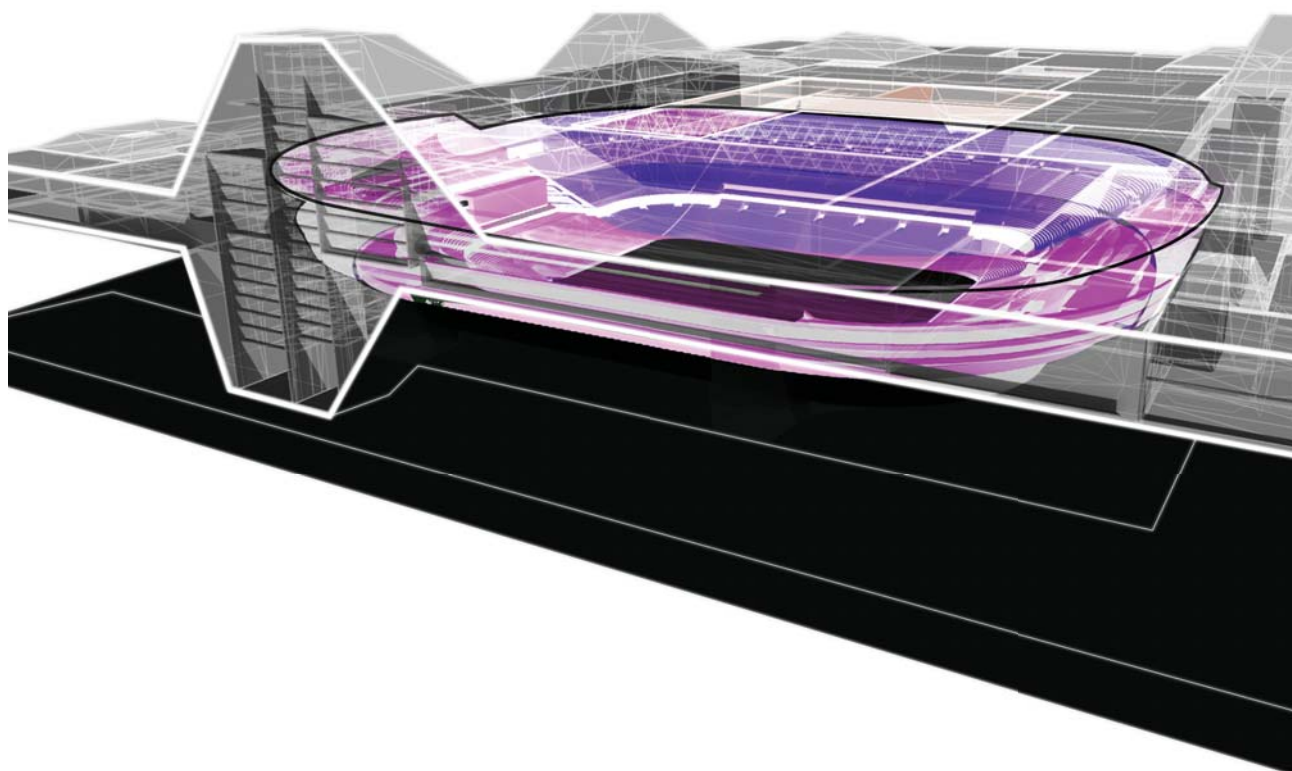
7. ZÁVĚR

Všech 10 vybraných projektů a realizací bylo vytvořeno s použitím forem navrhování a spolupráce popsaných v habilitační práci.

Na pěti vybraných projektech a realizacích z doby mého působení v kanceláři Franka Gehryho jsem zastával roli hlavního architekta a manažera projektu. *19 Architekt projektu je odpovědný za vedení a chod architektonického týmu, za architektonický návrh a za komunikaci s klientem. Manažer projektu odpovídá za koordinaci a vedení širšího týmu konzultantů, jednání s úřady, atp. V době mého působení u Gehryho tyto 2 role byly spojeny, zastával je jeden architekt.

V Aedas LA jsem managing partner. Aedas LA funguje v rámci celosvětové firmy Aedas jako nezávislé tvořivé studio. V tomto studiu jsem jediným aktivním partnerem, odpovědným za navrhování a celkový chod studia. Počet architektů se za dobu existence studia pohyboval mezi 5 až 20.

**19 S výjimkou koncertní haly Walta Disneyho na které jsem pracoval jako senior architekt. Na tomto projektu jsem strávil celé 3 roky.*



04

SOUBOR VYBRANÝCH PRACÍ

KONCERTNÍ HALA WALTA DISNEYHO

Los Angeles, Kalifornie, USA

Investor: Los Angeles County
Velikost: 58 000 m²; 2 265 sedadel
Projekt: 1998-2001
Stavba: 2001-2003

Architekt: Frank O. Gehry
Michal Sedláček, Senior Architect



Los Angeleský filharmonický orchestr vystupoval od roku 1964 v pavilónu Dorothy Chandlerové. Tato hala měla nevyhovující akustiku. V roce 1988 byla zorganizovaná vyzvaná architektonická soutěž (Gottfried Böhm, Hans Hollein, James Stirling a Frank Gehry) na novou koncertní halu. Stavba haly začala v roce 1992, po 2 letech byla však stavba zastavena, pouze 6 úrovní podzemních parkovacích podlaží bylo dokončeno. Hala byla prohlášena za příliš drahou a nepostavitelnou.

Úspěch Guggenheimova musea v Bilbao znovu oživil projekt v roce 1998. Gehry trval na tom, že prováděcí projekt tentokrát provede jeho firma. Jedním z hlavních důvodů neúspěchu projektu v „prvním kole“ byl prováděcí projekt od jiné firmy. Nový tým architektů (25+ členů) byl sestaven v Gehryho kanceláři.

Některé části projektu byly pozměněny - znovu navrženy: zahrada, hala zakladatelů, administrativní budova, nový venkovní amfiteátr, nová zkušební místnost pro pěvecký sbor, fasády se změnilly z vápence na nerezovou ocel, atd. Inženýr specialista akustik Toyota také využil nově nabytých zkušeností k vyladění haly.

Gehryho tým poprvé použil v plné míře dostupnou BIM technologii. Celý projekt byl kompletně digitálně vyprojektován s použitím softwaru CATIA původně určeného pro letecký a automobilový průmysl. Z tohoto hlediska to byl průlomový projekt v architektuře - tento nový přístup umožnil udržet plnou kontrolu nad návrhem a stavbou.

Koncertní hala byla úspěšně dokončena a otevřena po 16 letech v roce 2003. Otevření haly zahájilo revitalizaci downtownu LA.

Koncertní hala se krátce po svém dokončení stala symbolem Los Angeles (podobně jako Opera House v Sydney). Z hlediska akustiky je to jedna z nejlepších koncertních hal na světě.

Hala má kapacitu 2 265 návštěvníků. Uspořádání sezení bylo inspirováno budovou Berlínské filharmonie a Santory halou v Tokiu. Výsledkem je unikátní dispozice s pódium obklopeným vinohradským sezením ze čtyř stran. Navržená dispozice se také vyhnula vytvoření oddělené sekce pro sponzory filharmonického orchestru - návštěvník tak může projít volně bez omezení celou halou od pódia až po strop.

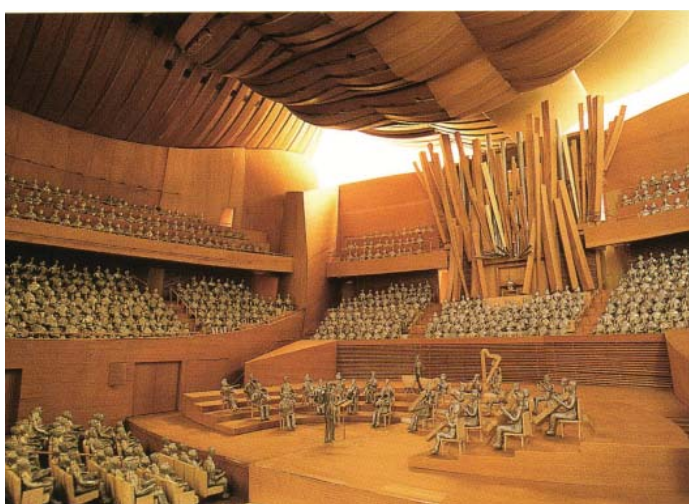
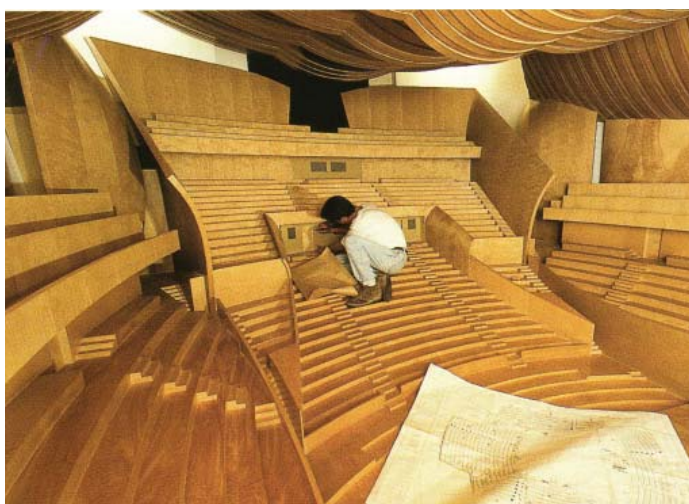
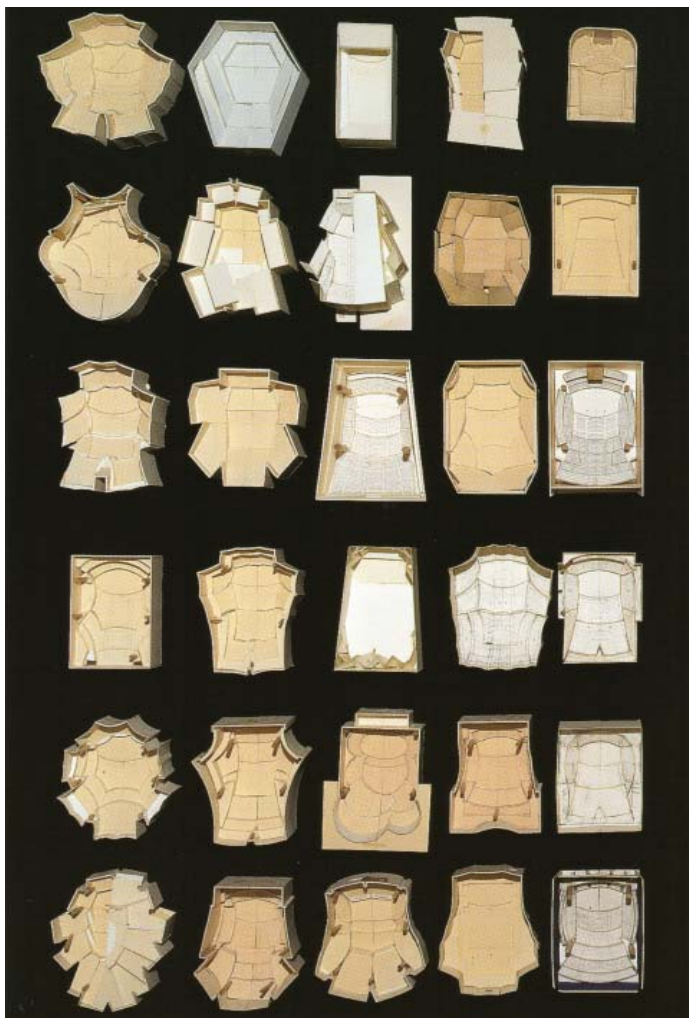
Při návrhu byly použity, jako na všech Gehryho projektech, pracovní modely z papíru a balzy. Jenom pro interiér bylo postaveno 82 modelů, včetně modelu v měřítku 1:10, který byl použit na zkoušky akustiky haly. Stavba má řadu dalších unikátních prvků. Interiér haly je celý obložen jedlovým dřevem (Douglas Fir). Toto obložení plní akustickou funkci a současně napjatými a prohnutými tvary stropu a stěn vytváří intimní atmosféru v relativně velkém prostoru. Velké varhany mají zcela vyjimečný design zapadající do architektury interiéru. Během odpoledních koncertů je hala osvětlena denním světlem.

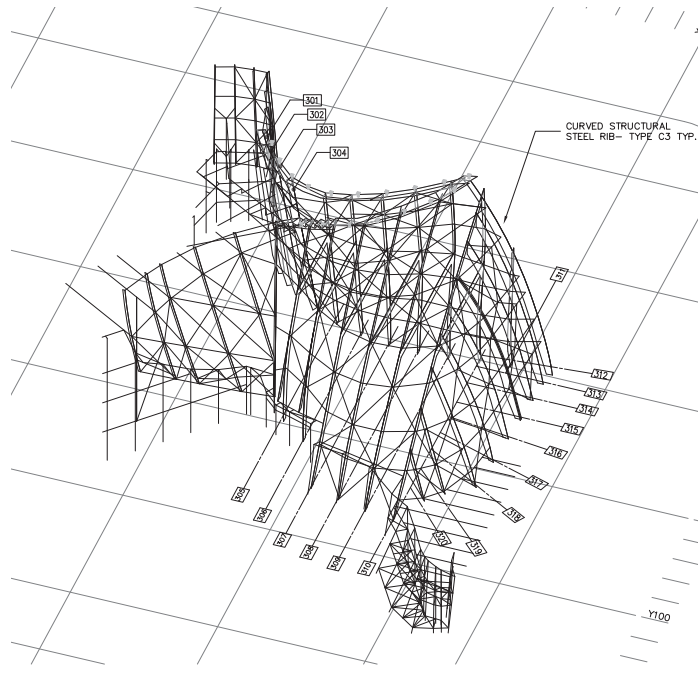
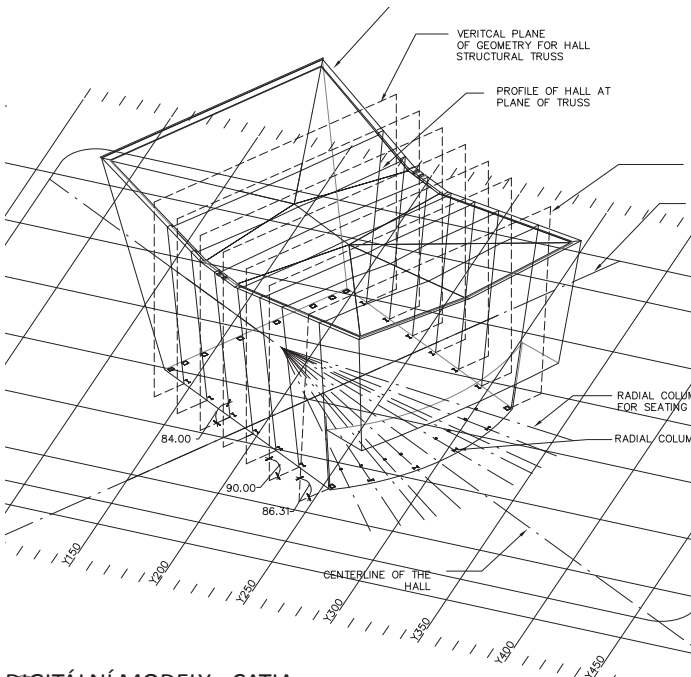
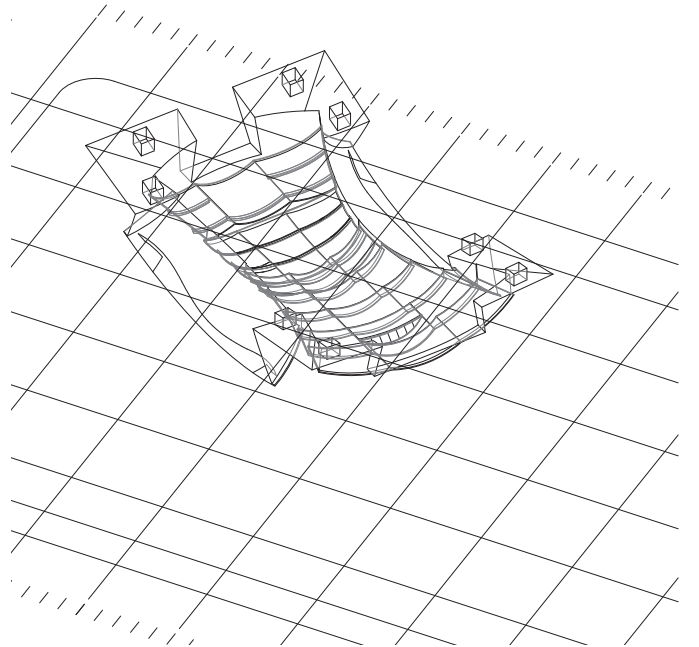
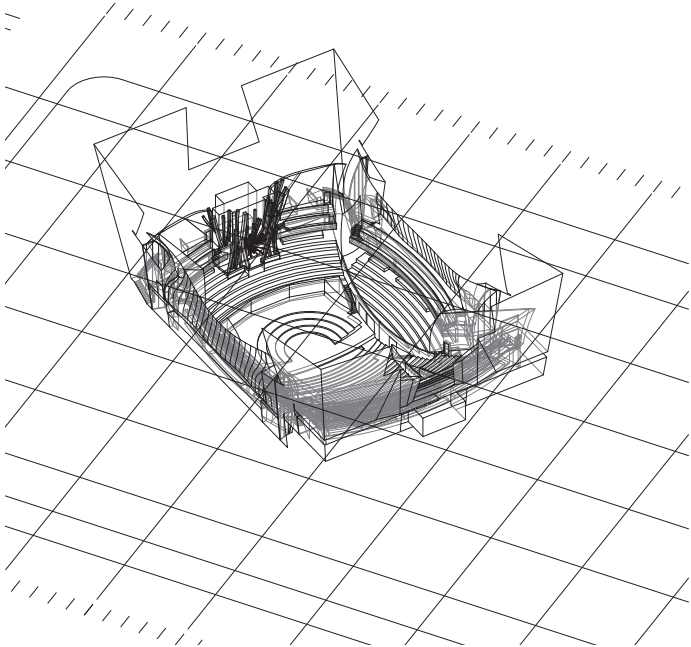
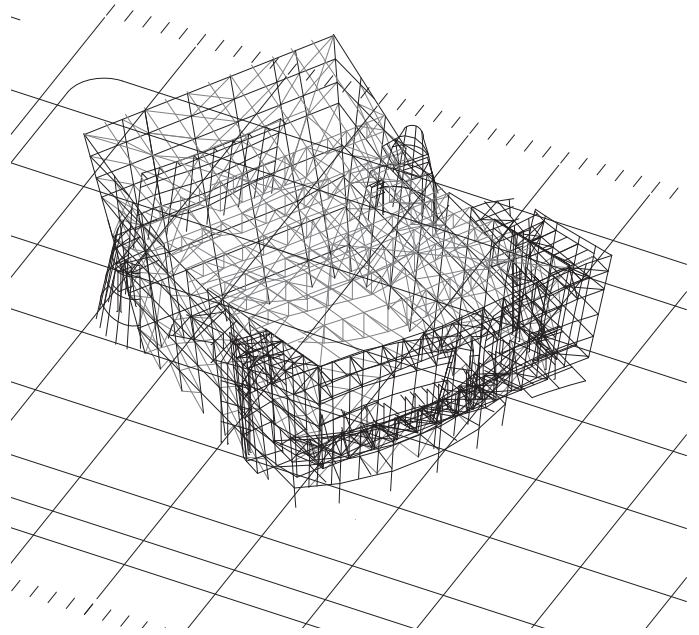
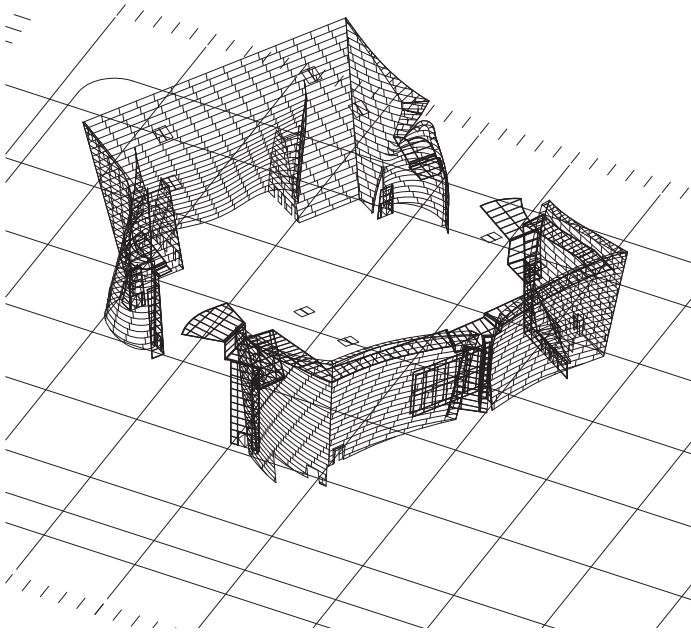
Exteriér budovy je inspirován napjatými plachtami plachetnic z nedalekého přístavu.

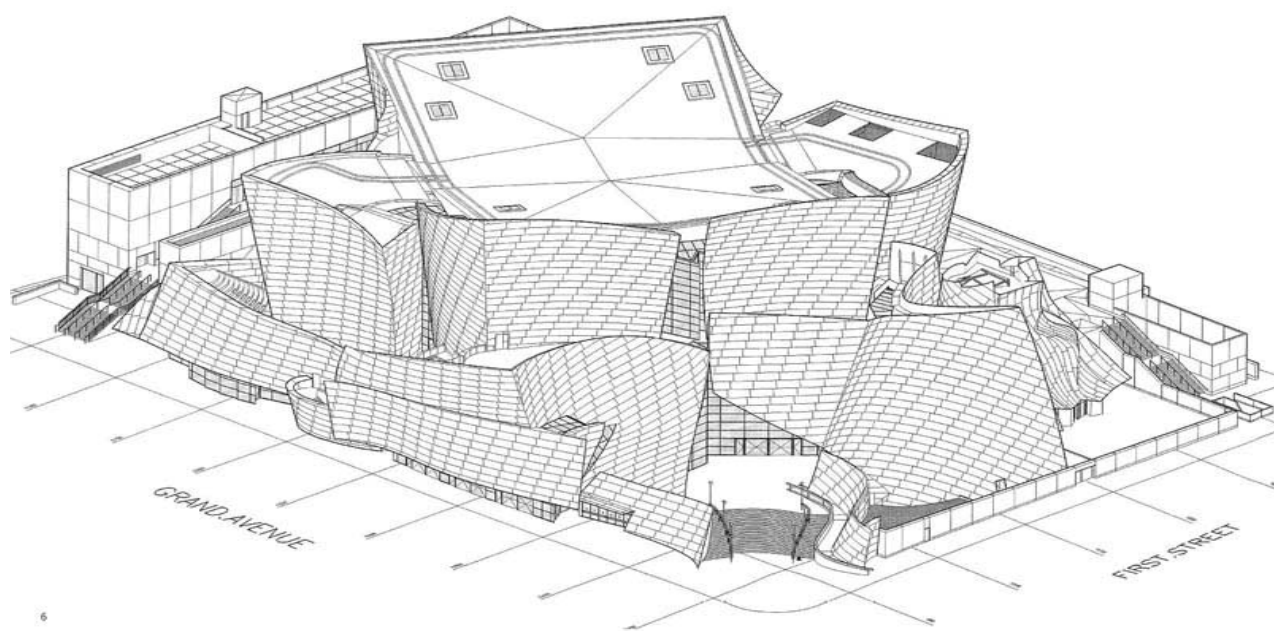
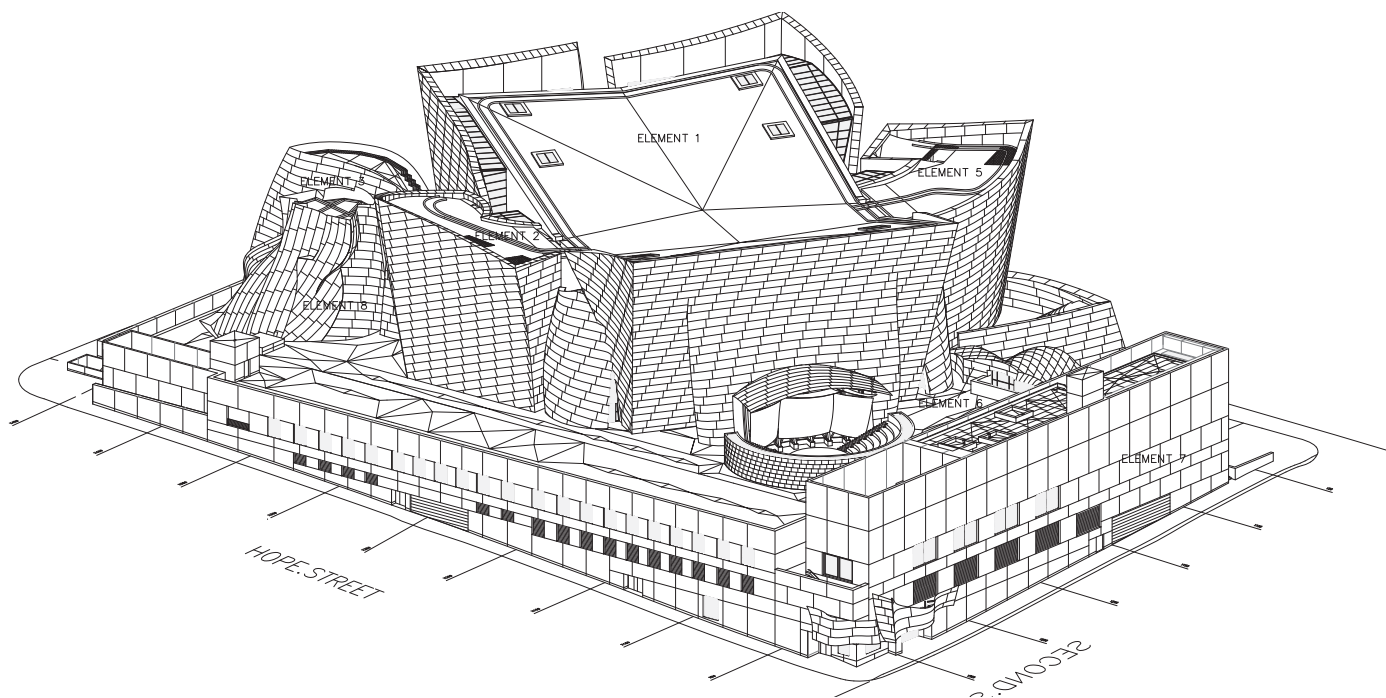
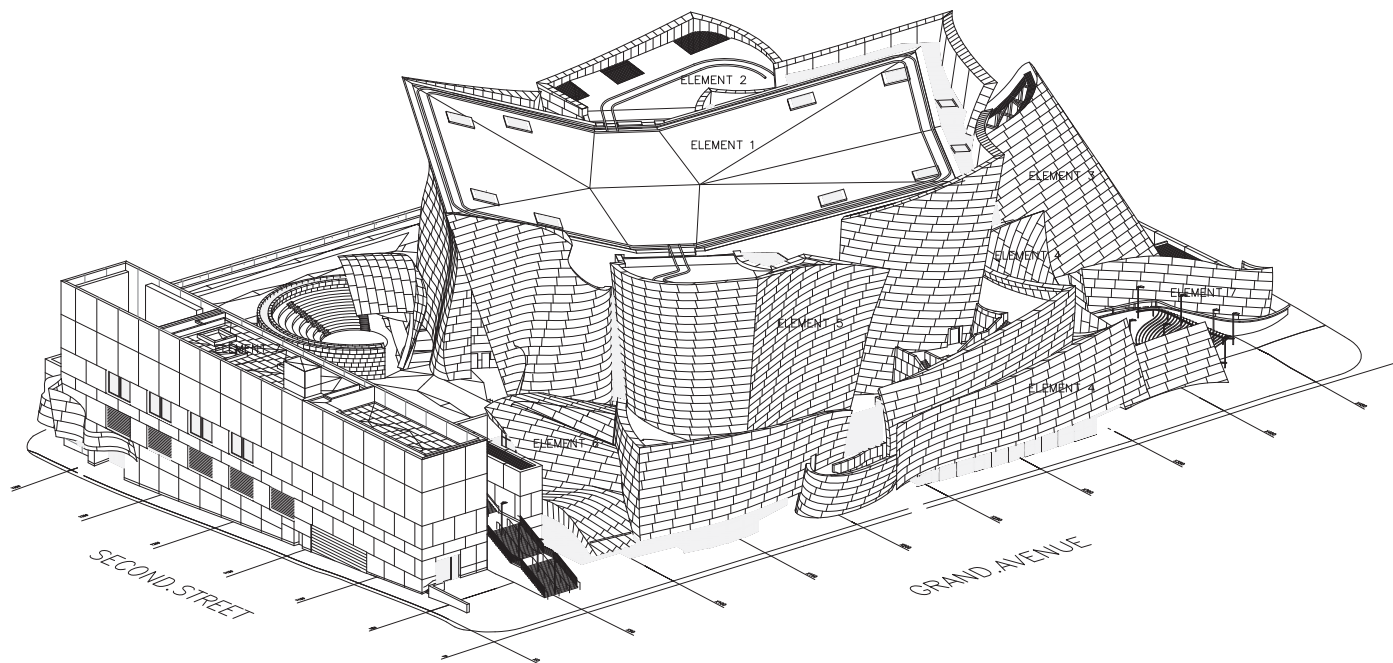
Na tomto projektu jsem strávil 3 roky. Pracoval jsem na všech důležitých částech - na vyladění akustiky haly, nové hale sponzorů, nové zahradě, novém obvodovém plášti z nerezové oceli, předkoncertní hale, hlavním foyer aj.

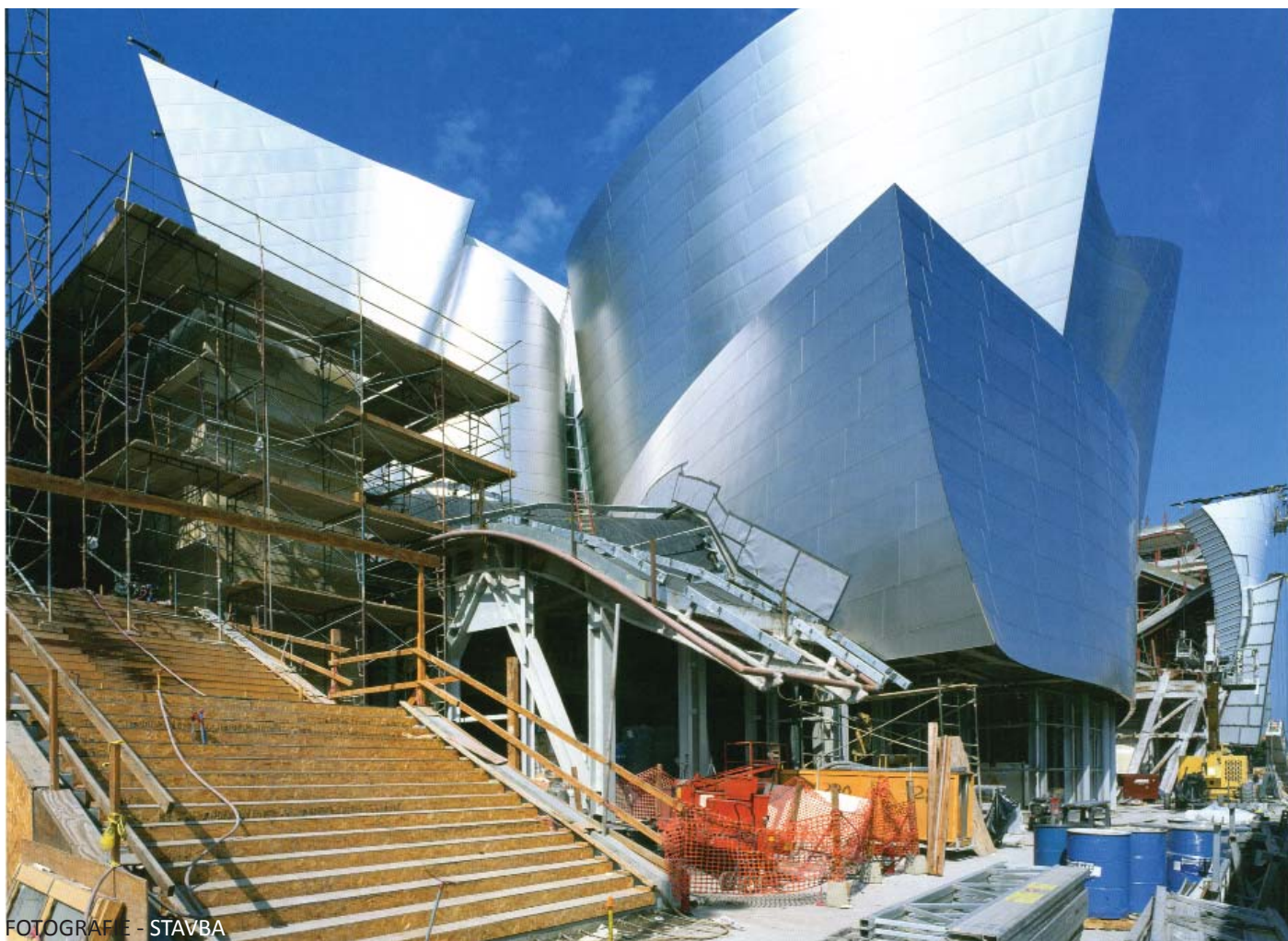


ATELIÉR - TÝM KONCERTNÍ HALY

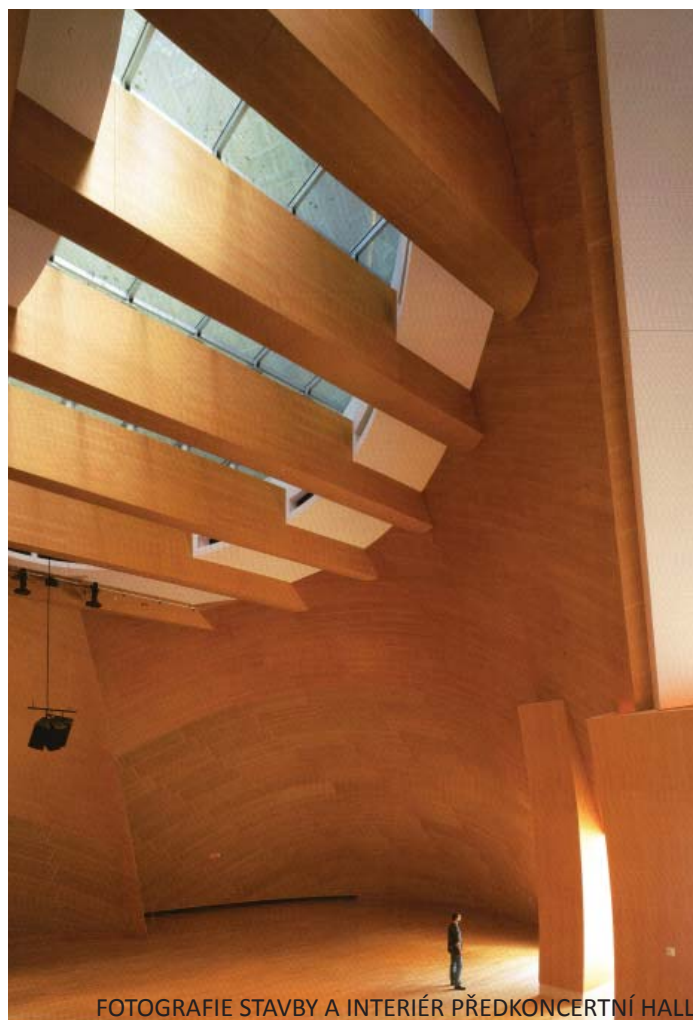




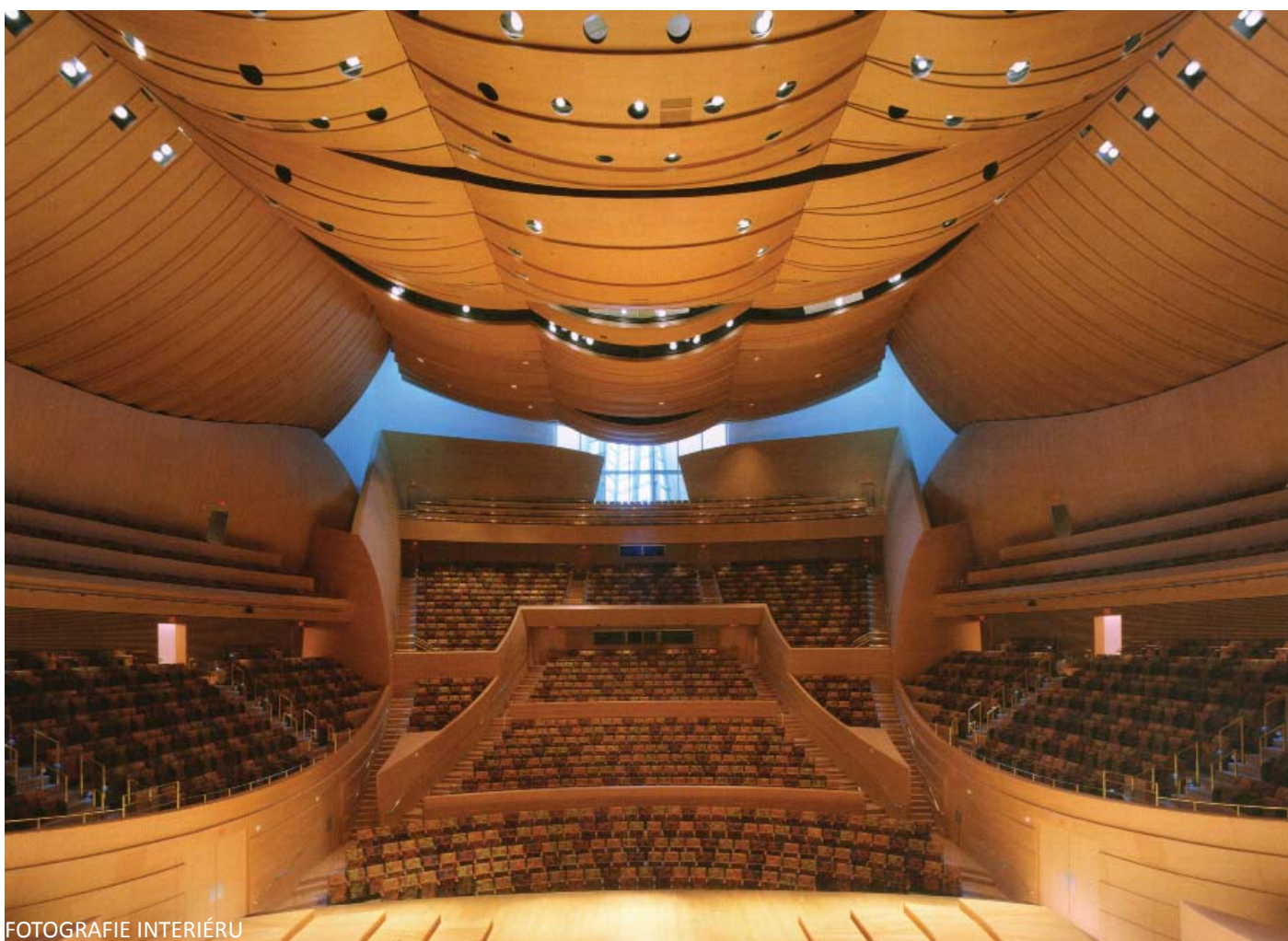
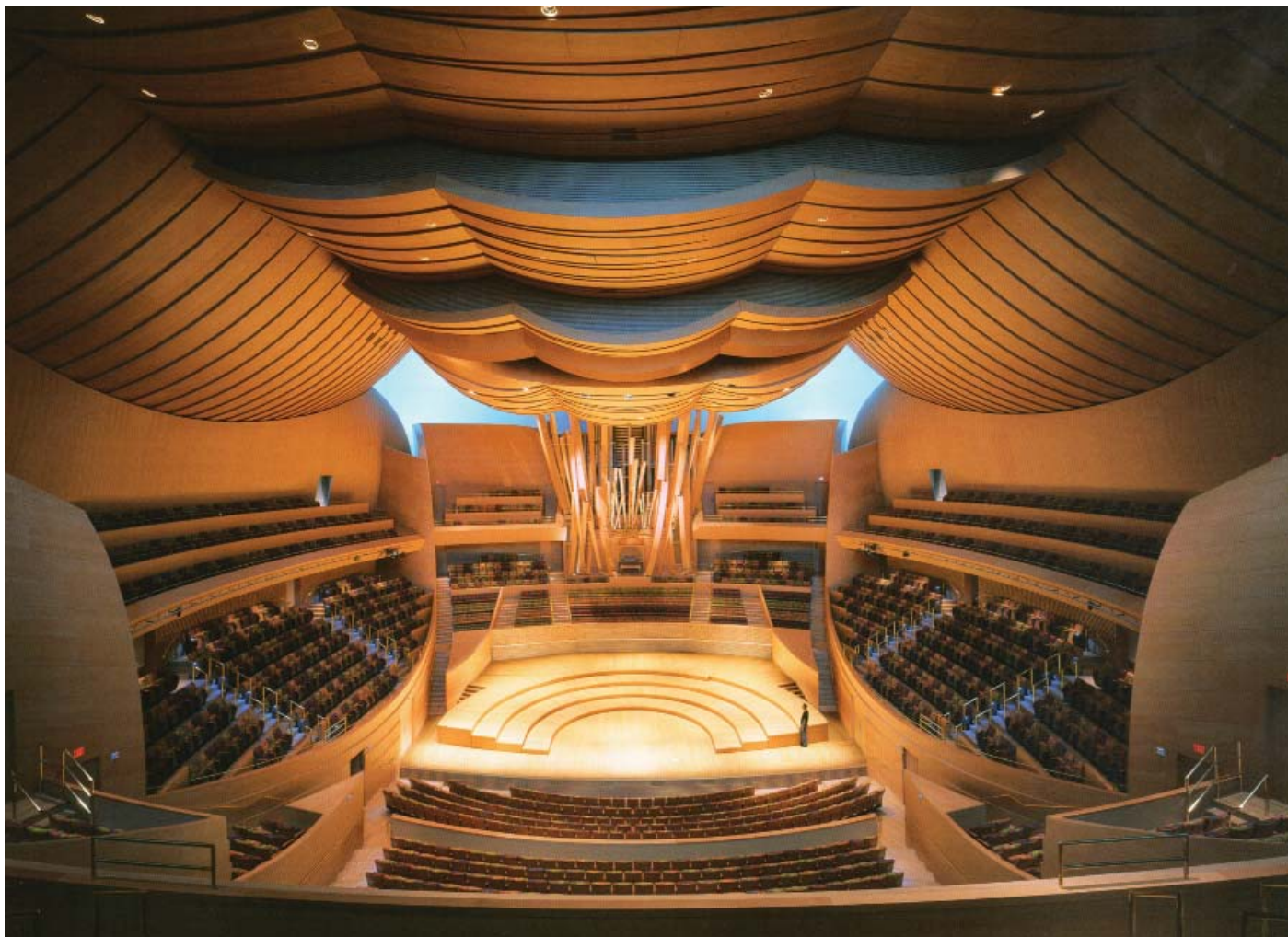




FOTOGRAFIE - STAVBA



FOTOGRAFIE STAVBY A INTERIÉR PŘEDKONCERTNÍ HALL



FOTOGRAFIE INTERIÉRU



FOTOGRAFIE EXTERIÉRU

BUDOVY KRAJSKÉHO ZASTUPITELSTVÍ V LOMBARDII

Milán, Itálie

Investor: Zastupitelský úřad Lombardie
Velikost: 140 000 m²
Projekt: 2003

Architekt: Frank O. Gehry
Michal Sedláček, vedoucí architekt a manažer projektu



Zastupitelství kraje Lombardie vypsal mezinárodní architektonickou soutěž na nové krajské centrum v roce 2004. K soutěži byly vyzvané firmy Pei Cobb Freed, Steven Holl, Coop Himmelb(l)au, Norman Foster, Hans Kollhoff, aj.

Hlavním prvkem projektu je 47 patrový mrakodrap, který je obklopen skupinou nízkopodlažních budov a samostatně stojícím přednáškovým a koncertním sálem. Tyto nízkopodlažní budovy obsahují kanceláře pro čtyři hlavní oddělení krajského zastupitelství.

Každý ze čtyř administrativních oddělení kraje má svoji budovu, úřady však mají současně zajištěné funkční propojení. Pod celým areálem jsou dvě patra podzemních garáží.

Srdcem areálu je velká centrální piazza. Toto velké vnitřní náměstí je obklopeno moderními sloupovými s řadou obchodů, kaváren, galerií a dalšími komerčními prvky. Na jihozápadním okraji náměstí je situováno auditorium s kapacitou 500 míst, restaurace, výstavní prostory a výukové centrum.

Důležitou součástí návrhu je rozsáhlý městský park podél Via Restelli. Park je navržen jako lineární park se zahradami šesti smyslů. Tento park přináší do okolní struktury města tolik potřebnou zeleň.

Hlavním prvkem architektonického návrhu jsou dvě spojené „zkroutené“ výškové budovy. Tyto budovy, nejvyšší budovy v Itálii, stejně jako ostatní prvky mají skleněné obvodové pláště.

Skleněné fasády a střechy mají zakřivené, volné tvary (free form shape) nesené ocelovými skořepinami a rámy. Zakřivení skleněných fasád je docíleno ohybem skla pouze v jednom směru a částečným překryvem - odstupem jednotlivých skleněných tabulí. Skleněná střecha přednáškového a koncertního sálu používá v co nejvyšší míře příhradových nosníků z ocelových lan s cílem maximálně vizuálně odlehčit skleněné stropy/střechy a otevřít pohledy na oblohu.

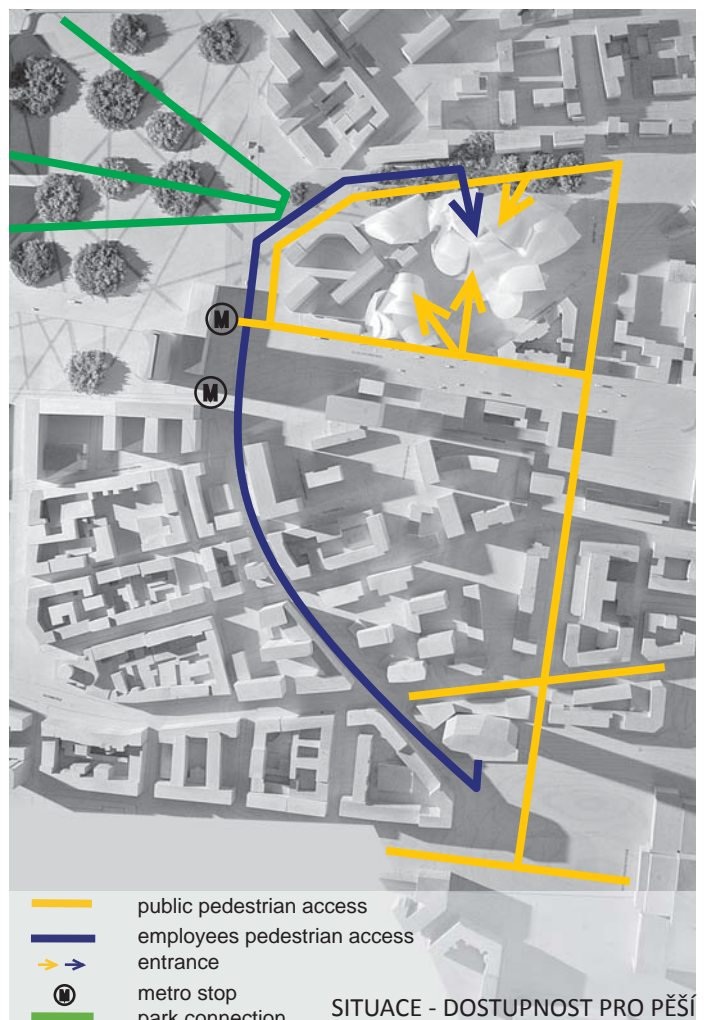
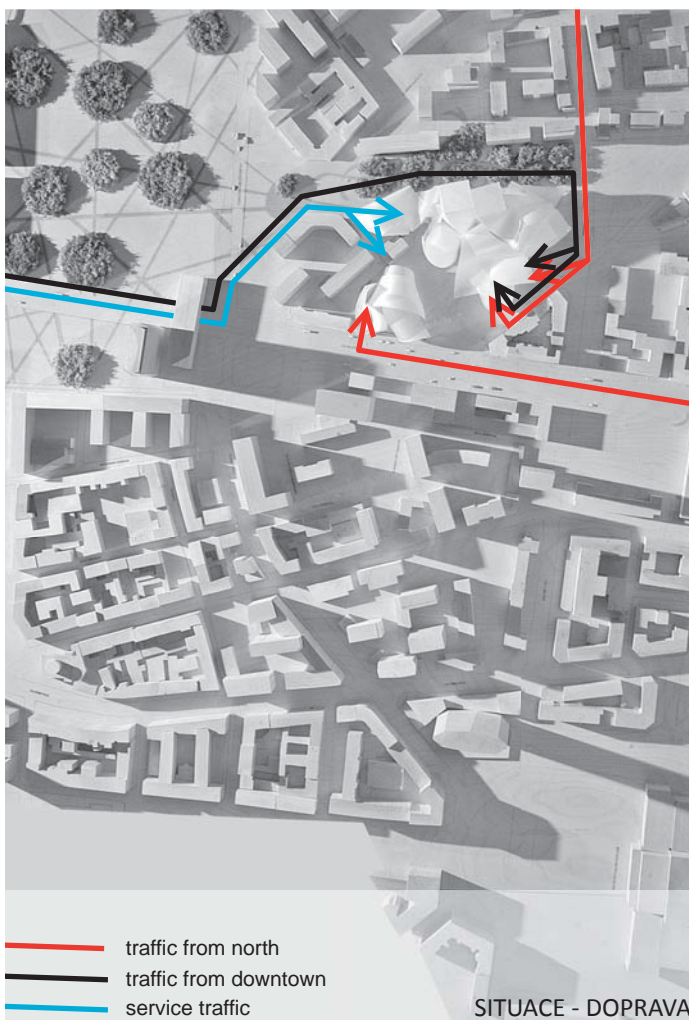
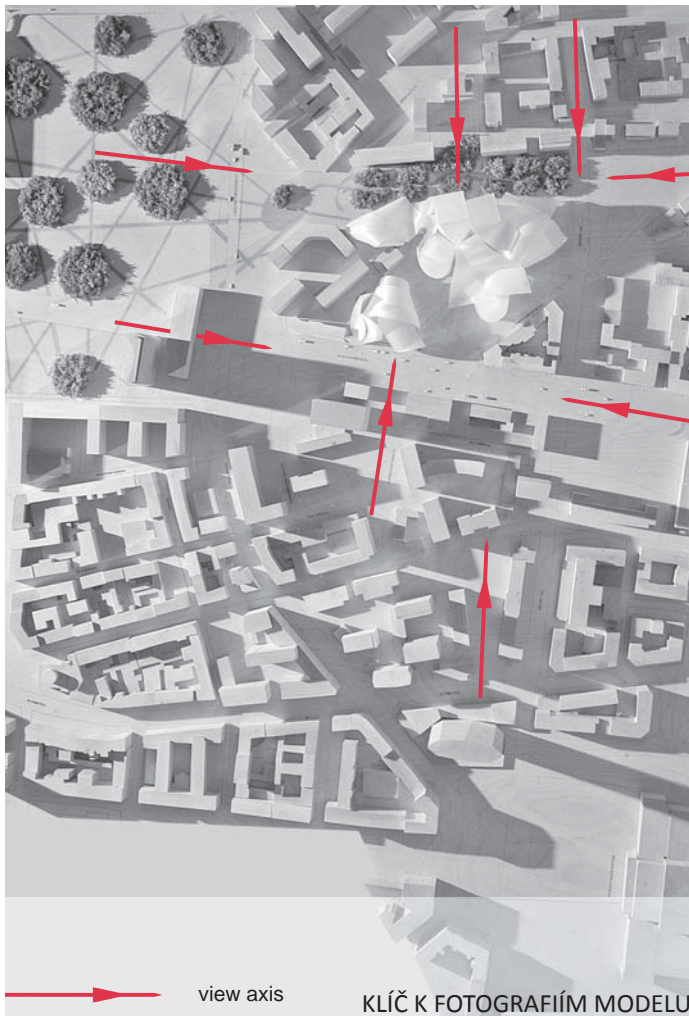
Tento systém byl ve své době z hlediska architektonického a technologického zcela jedinečný a přesto technicky i ekomicky proveditelný. Budovy komplexu splňovaly přísné požadavky na nízkou energetickou spotřebu.

Komplex by zajistil regionálnímu zastupitelství moderní budovy, které by se staly symbolem kraje a současně by prostřednictvím prostor pro veřejnost (náměstí a park) podnítil regeneraci milánské čtvrti Garibaldi-Repubblica.

Na projektu budov zastupitelství Lombardie jsem pracoval v roli hlavního architekta a manažera - sestavil a vedl jsem tým 12 architektů a mezinárodní tým inženýrů z USA, Velké Británie, Německa a Itálie. Náš návrh byl oceněn druhou cenou v soutěži.



SOUTĚŽNÍ MODEL - SITUACE





FOTOGRAFIE SOUTĚŽNÍHO MODELU



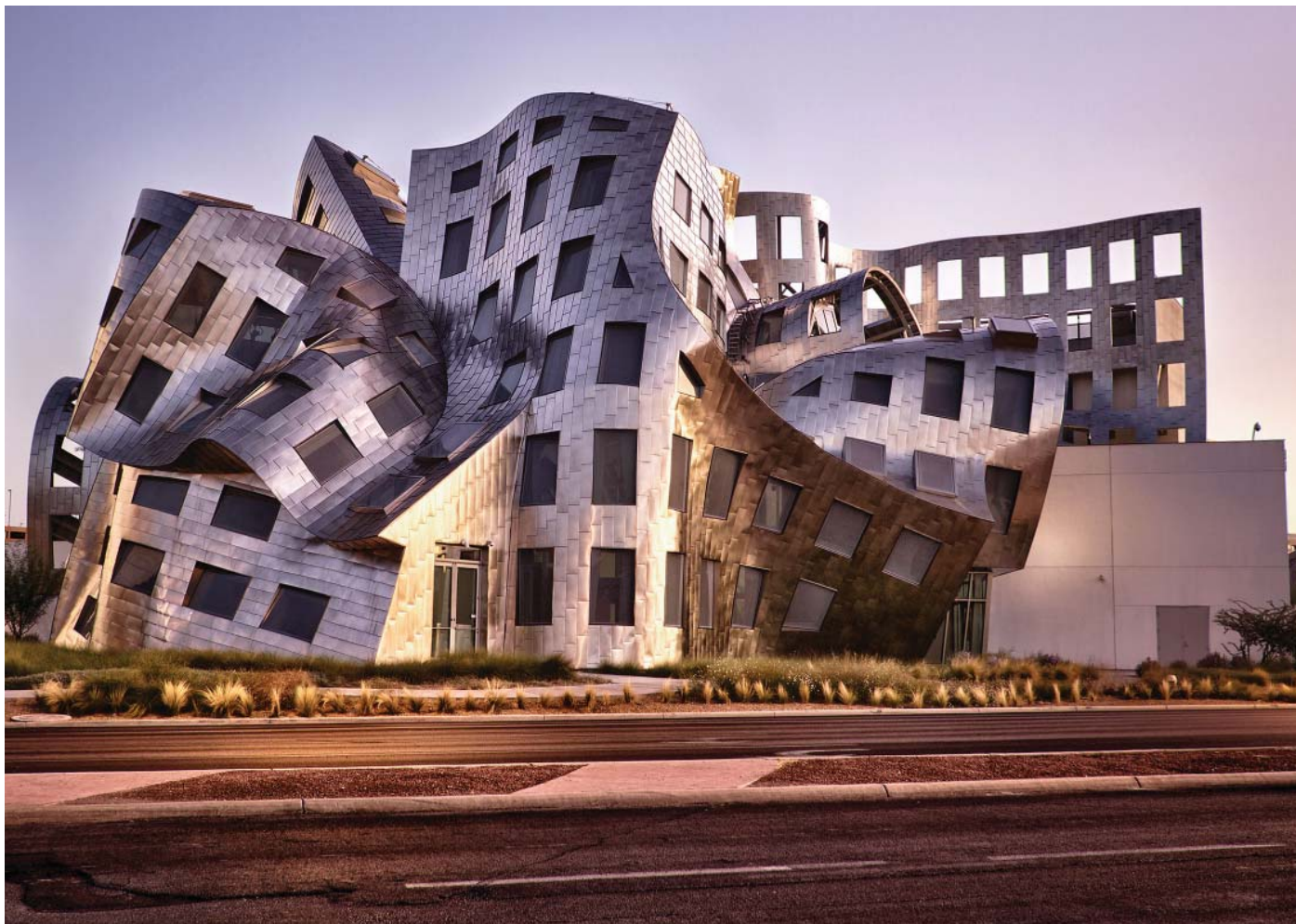
FOTOGRAFIE SOUTĚŽNÍHO MODELU

LOU RUVO CENTRUM PRO ZDRAVÍ MOZKU

Las Vegas, Nevada, USA

Investor: Keep Memory Alive Foundation
Velikost: 21 000 m²
Projekt: 2006-2008
Stavba: 2008-2010

Architekt: Frank O. Gehry
Michal Sedláček, vedoucí architekt a manažer projektu



Lou Ruvo centrum pro zdraví mozku, spadající pod Clevelandskou kliniku, je institut se zaměřením na nejnovější výzkumné a vědecké informace o léčbě Alzheimerovy choroby, Parkinsonovy choroby a Huntingtonovy choroby stejně jako ALS (nemoci Lou Gehriga). Dále se zaměřuje na prevenci, včasnou detekci a na vzdělávání o neurologických nemocech.

Keep Memory Alive Foundation byla založena synem Lou Ruva Larrym. Tato nadace vyrostla ze skromných začátků ve vlivnou organizaci, která efektivně zvyšuje informovanost (původním zaměřením byla pouze Alzheimerova choroba) a získává prostředky na výzkum nemocí mozku.

Myšlenka vytvoření jedinečného architektonického díla v Las Vegas byla velice úspěšným strategickým počinem. Tento projekt během návrhu, výstavby a i po slavnostním otevření přinesl potřebnou publicitu pro výzkum nemocí mozku.

Projekt se skládá ze tří samostatných částí - pětipodlažního centra, které obsahuje klinické, výzkumné a ambulantní místnosti pro pacienty s mozkovým onemocněním, sál (700 stojících, 300 sedících hostů), kavárnu Wolfganga Pucka a dvoupodlažní Muzeum mozku s interaktivními vzdělávacími výstavami.

Velký sál je možné pronajmout na veřejné akce. Přesto, že centrum není situováno blízko Las Vegas Strip, výjimečný interiér přitahuje akce a přispívá významnou měrou na pokrytí provozních nákladů centra.

Centrum má dvě křídla - výzkumné a veřejné. Tato dvě křídla jsou propojena venkovním nádvořím částečně krytým a zastíněným ocelovou pergolou.

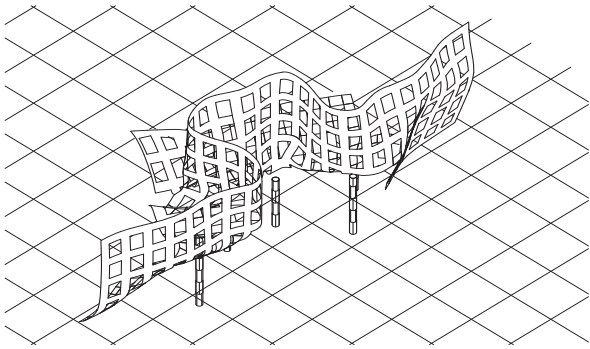
Pětipodlažní výzkumný ústav se skládá z nahromaděných hranatých bloků. Ocelová pergola a střechy velkého sálu, restaurace a Muzea mozku tvoří vlnitá chaotická forma z nerezové oceli. Toto rozdělení lze volně interpretovat jako levou a pravou hemisféru mozku.

Neuspořádaná zmatená forma střechy a stěn velkého sálu také může vyjadřovat dopad onemocnění mozku na život pacienta. Lze mluvit o metafoře na hloubky a limity lidského myšlení.

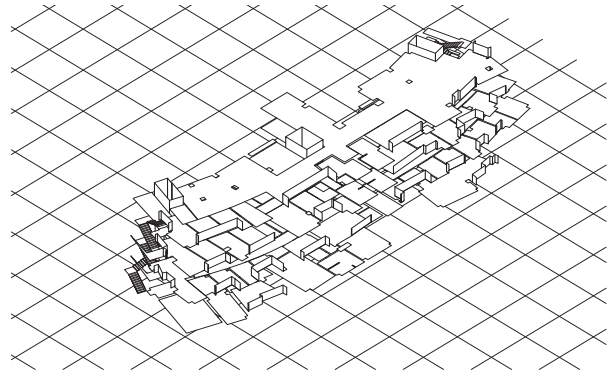
Forma střechy s mnoha okny vedla k unikátnímu statickému řešení, které si vyžádalo intenzivní 3-d modelování a výpočty.

Lou Ruvo Brain Institute je situován u vstupu do nově vytvořeného 61 akrového Symphony Park centra. Toto centrum vytváří nový downtown v Las Vegas zaměřený na funkce nesouvisející s hazardem a sázením. Institut byl první budovou dokončenou v Symphony Parku.

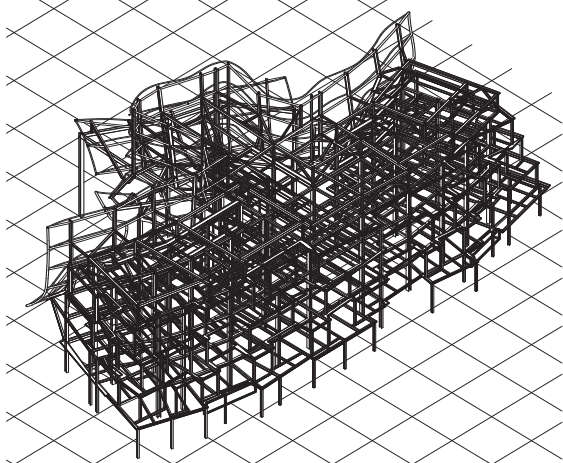
Na Lou Ruvo centru jsem pracoval v roli hlavního architekta a manažera - vedl jsem tým architektů a inženýrů z USA a Německa. Byl jsem odpovědný za následující stránky projektu: sestavení týmu, architektonický návrh, rozpočet, koordinaci mezi členy týmu a jednání s městem a stavebními úřady.



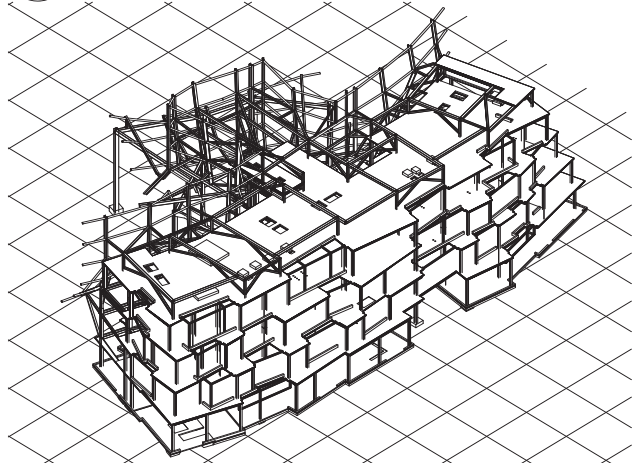
9 MEDICAL BUILDING CANOPY
DIGITAL PROJECT FILENAME: LRI_AMB_ENV_TRE_MST_R01_070330.CATPart
N.T.S.



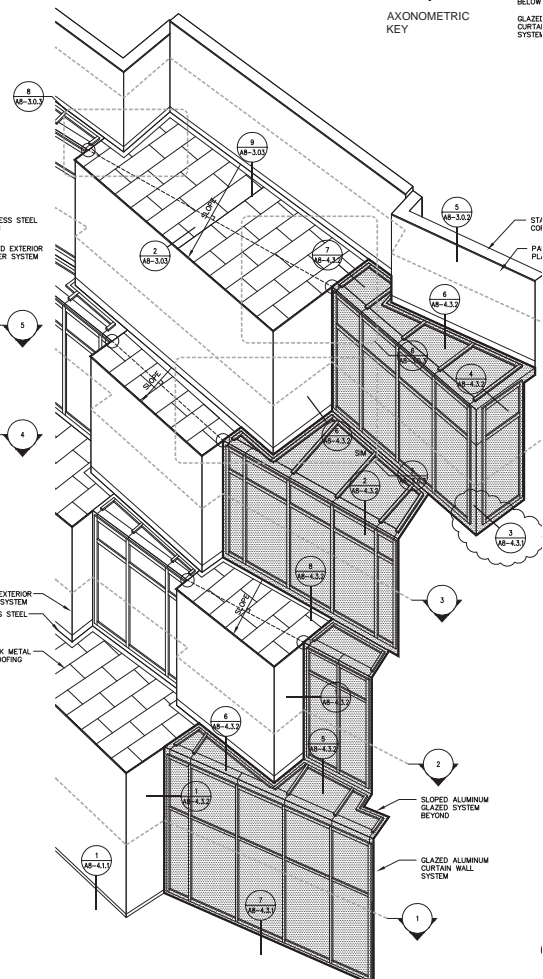
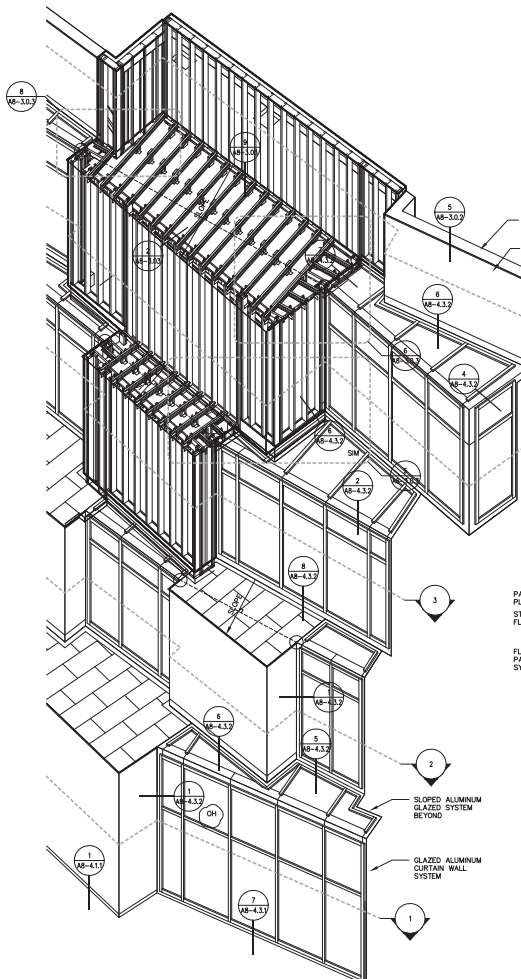
5 MEDICAL BUILDING ARCHITECTURAL INTERIORS
DIGITAL PROJECT FILENAME: LRI_AMB_ARC_MST_R01_070330.CATProduct
N.T.S.

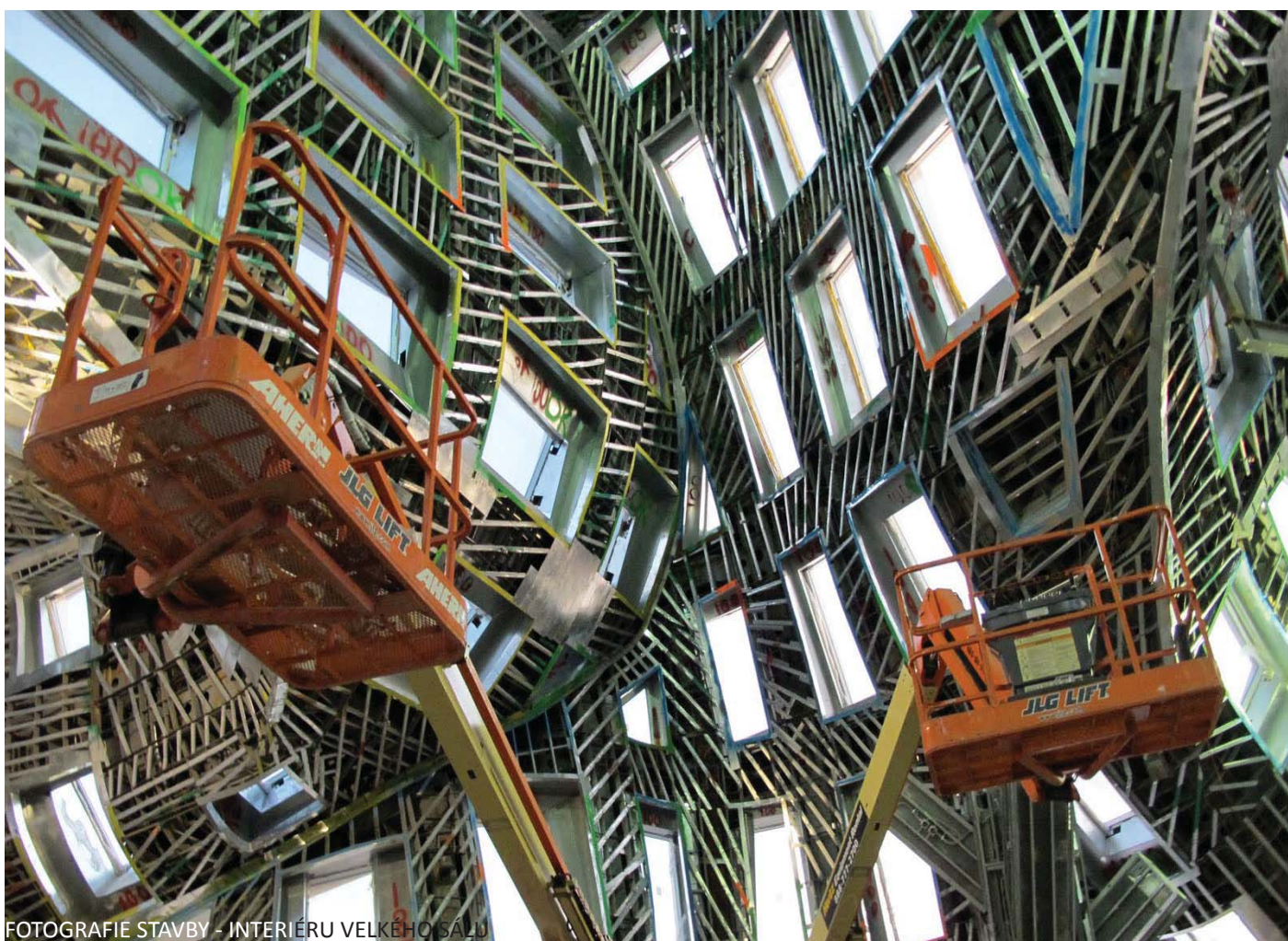
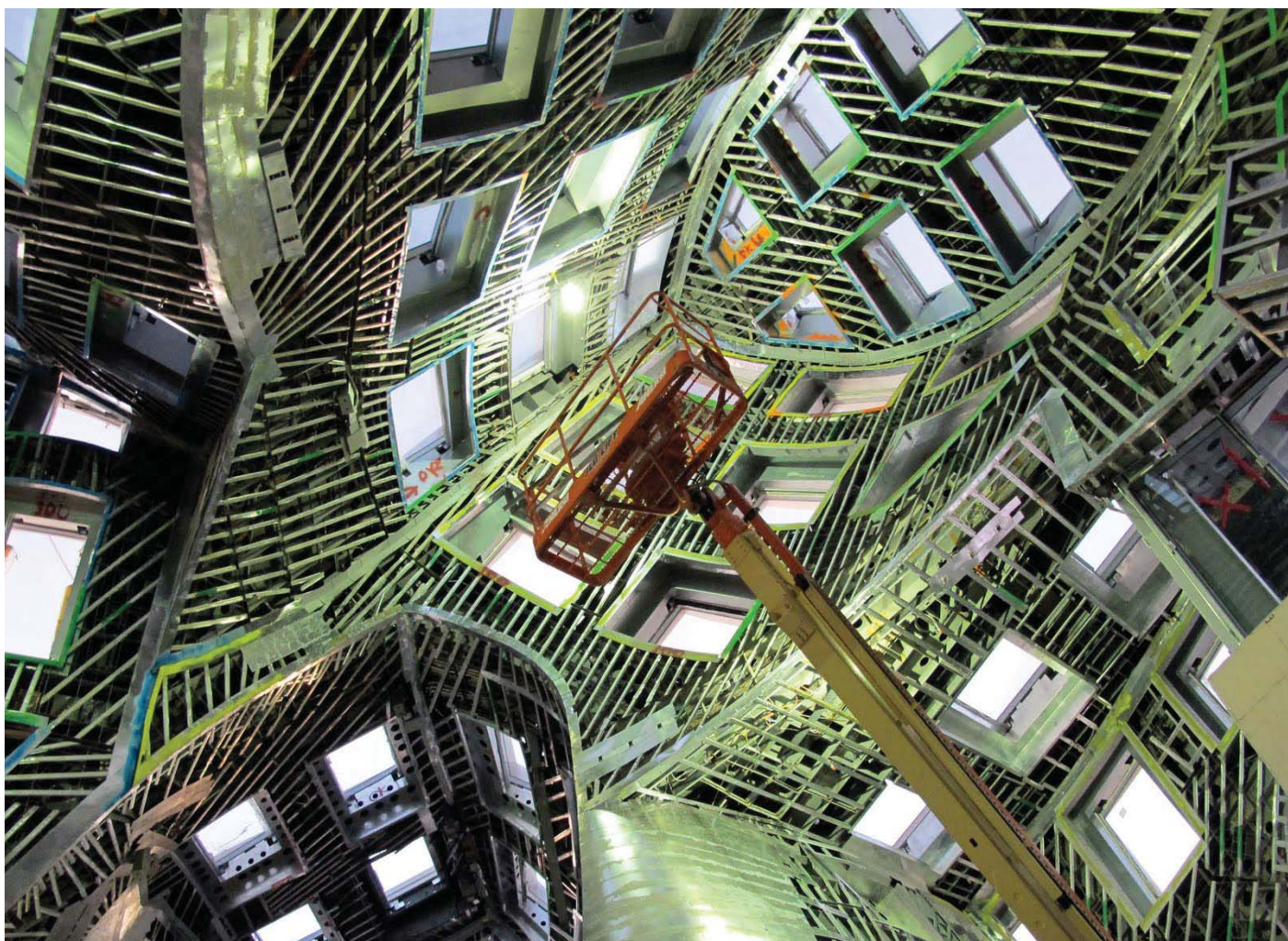


10 MEDICAL BUILDING STRUCTURAL STEEL
DIGITAL PROJECT FILENAME: LRI_AMB_STR_STF_MST_R01_070330.CATProduct
N.T.S.



6 MEDICAL BUILDING STRUCTURAL SYSTEMS
DIGITAL PROJECT FILENAME: LRI_AMB_STR_MST_R01_070330.CATProduct
N.T.S.





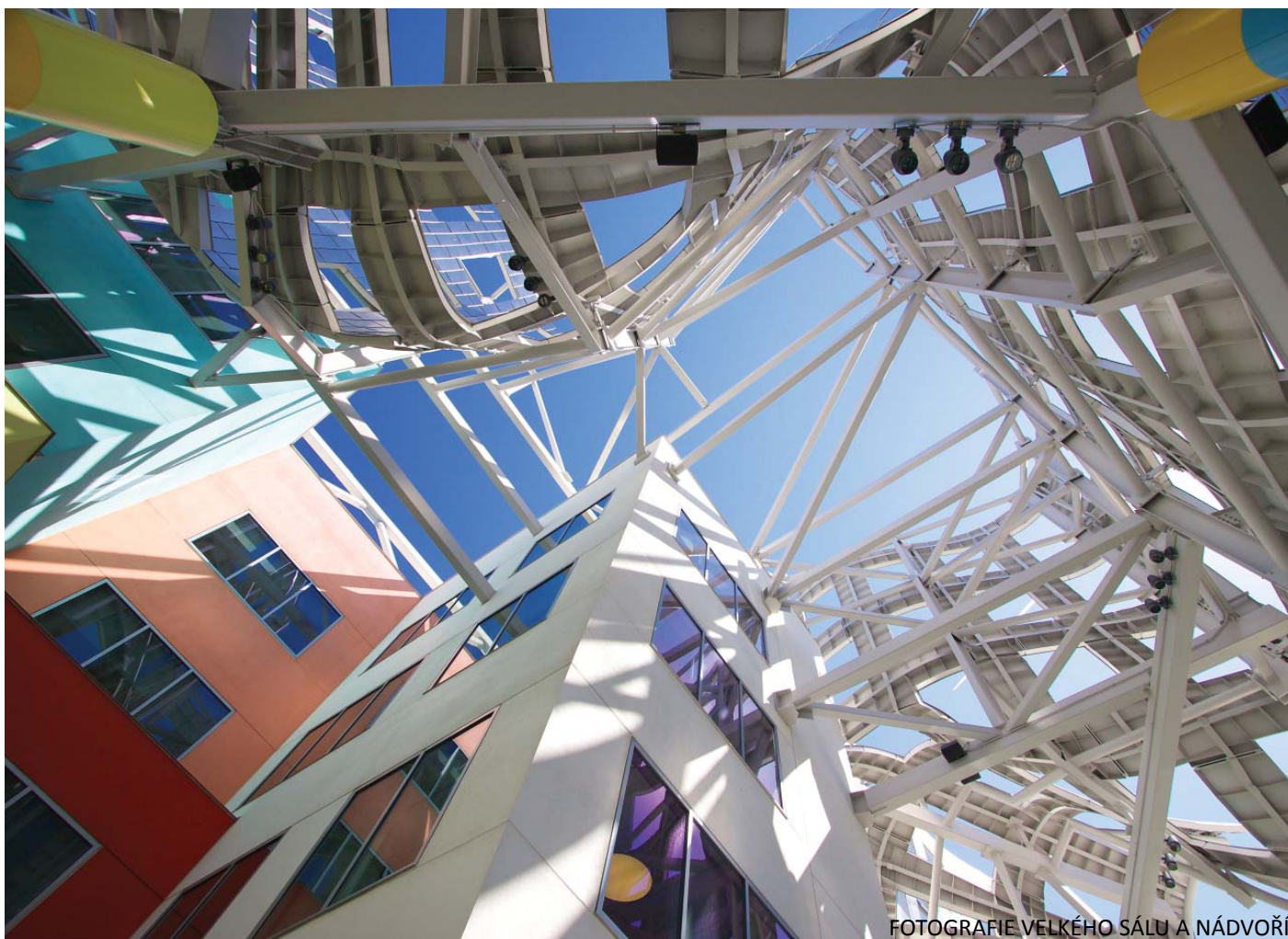
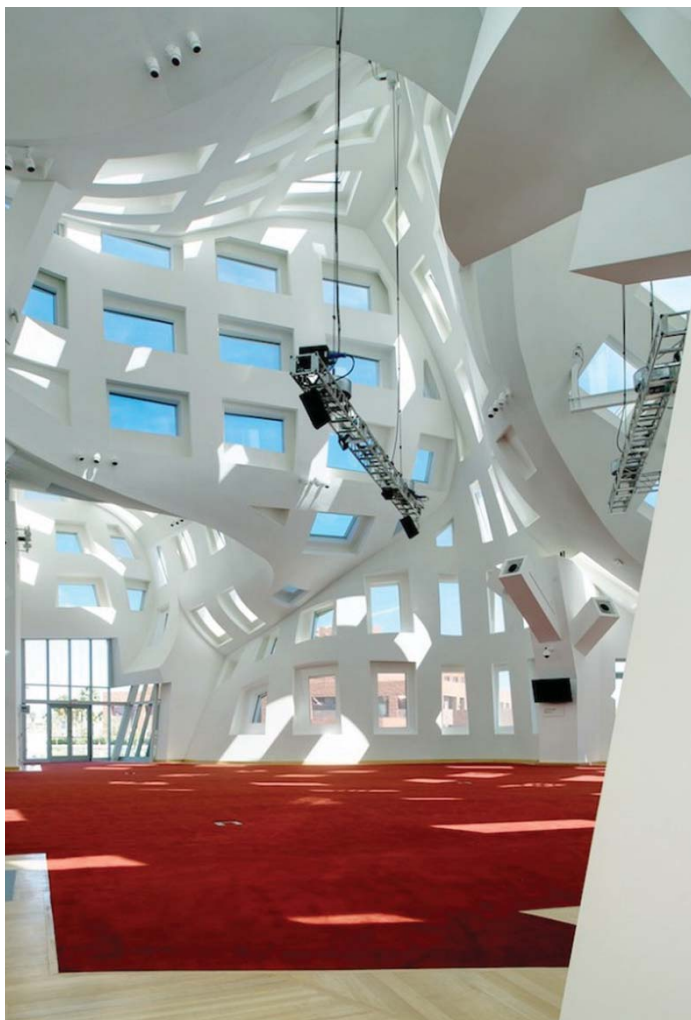
FOTOGRAFIE STAVBY - INTERIÉRU VELKÉHO SÁLU



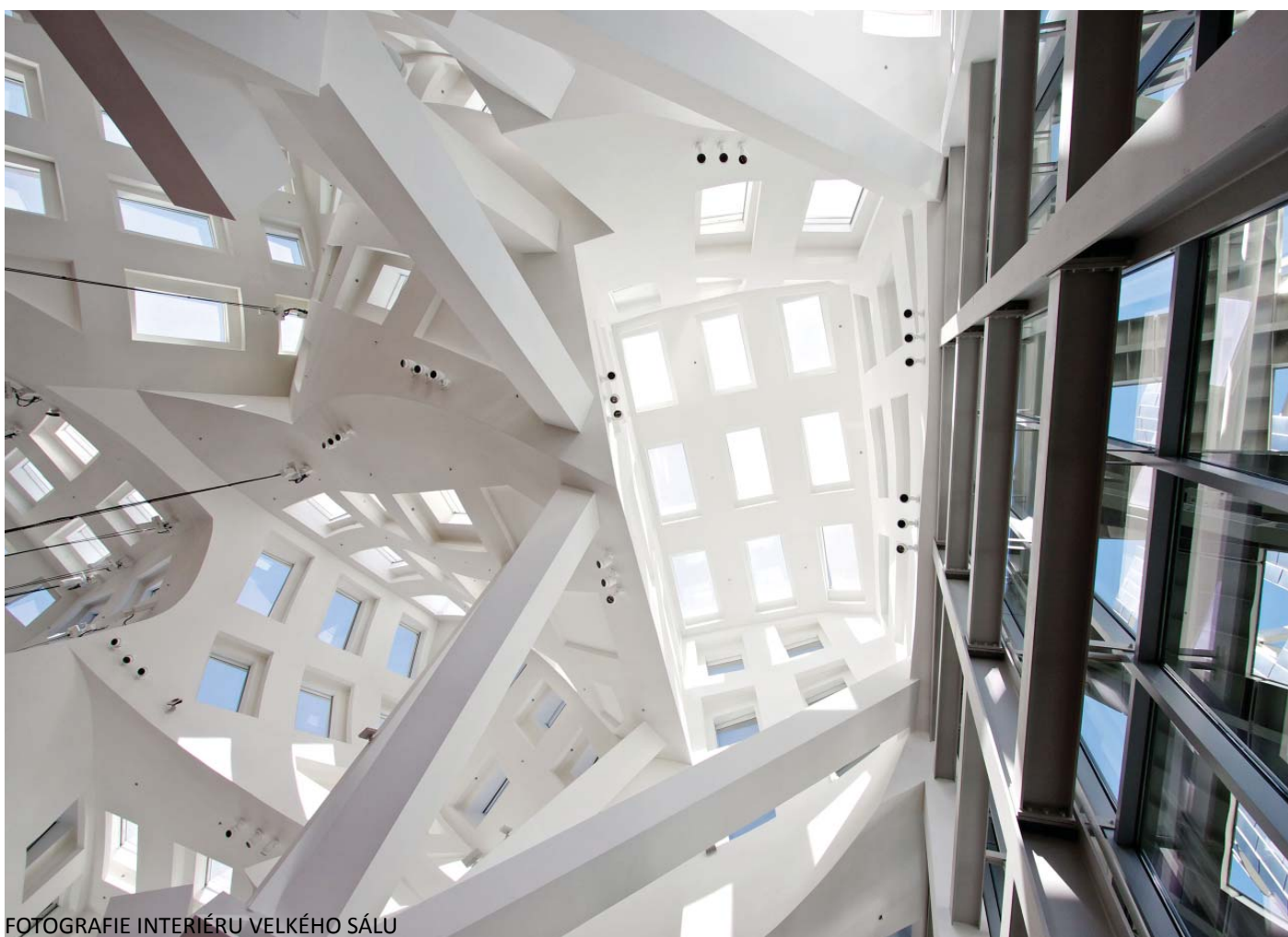
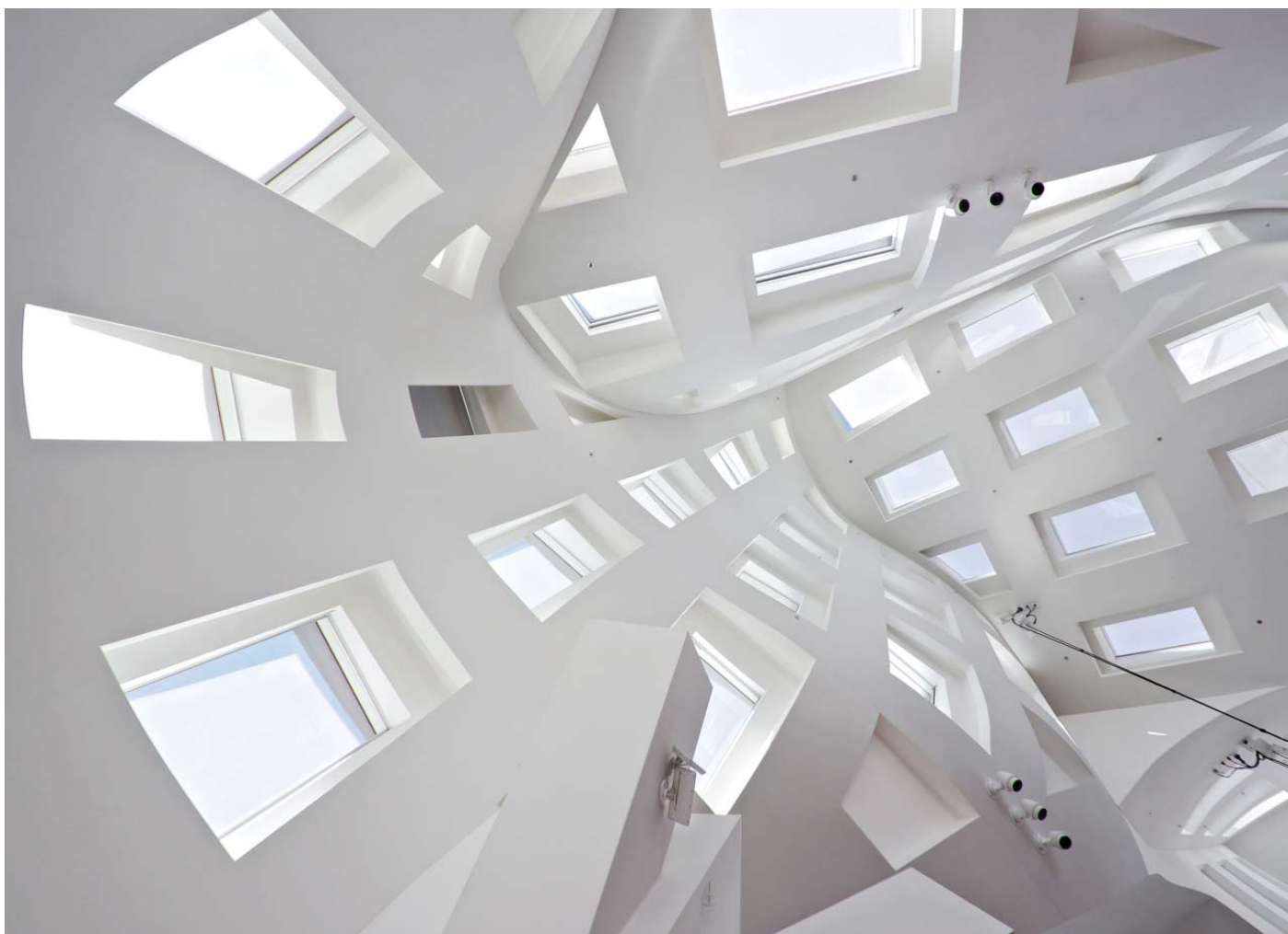
FOTOGRAFIE ZE STAVBY PROJEKTU



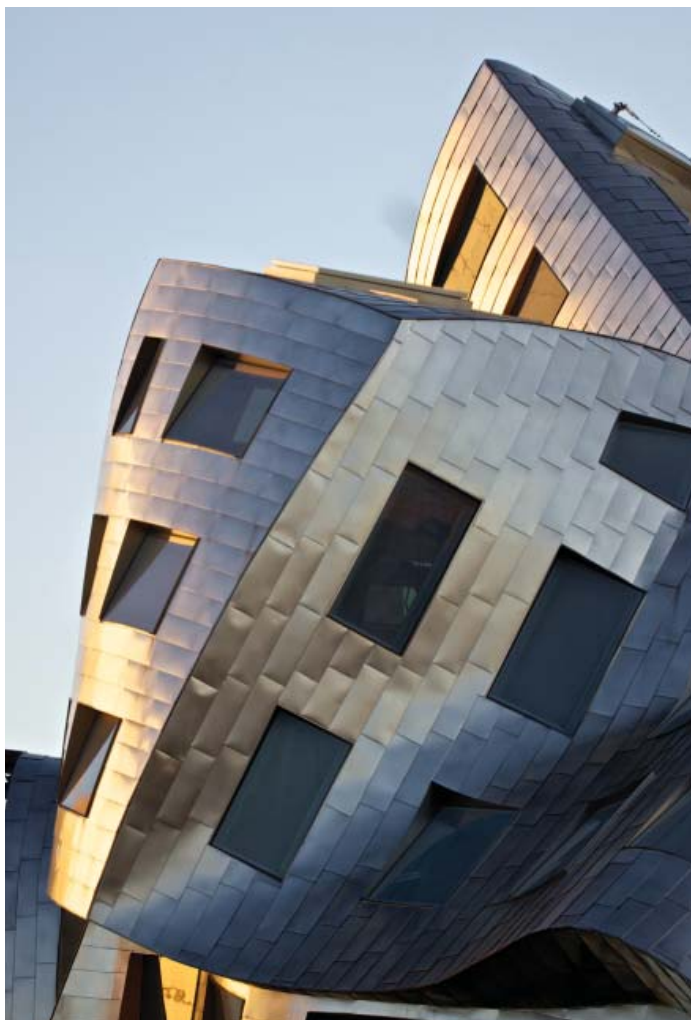
FOTOGRAFIE EXTERIÉRU - BUDOVA VÝZKUMU



FOTOGRAFIE VELKÉHO SÁLU A NÁDVORÍ



FOTOGRAFIE INTERIÉRU VELKÉHO SÁLU



FOTOGRAFIE EXTERIÉRU - VEŘEJNÁ ČÁST

REDCAT DIVADLO

Los Angeles, Kalifornie, USA

Investor: California Institute of Arts (CalArts)
Velikost: 14 000 m², 250 sedadel
Projekt: 1998-2001
Stavba: 2002-2003

Architekt: Frank O. Gehry
Michal Sedláček, vedoucí architekt projektu



Walt Disney založil Kalifornský institut umění (California Institute of the Arts - CalArts), soukromou vysokou uměleckou školu v roce 1961. CalArts se skládá z šesti fakult - umění, kritiky, tance, filmu/video, hudby a divadla. Škola má výborné jméno a nachází se nedaleko Los Angeles na samostatném kampusu ve Valencii.

Vedení školy se rozhodlo, že CalArts by významně prospěla pobočka v centru Los Angeles. Prostřednictvím finančního příspěvku na stavbu koncertní haly Disneyho získalo možnost postavit vlastní experimentální divadlo REDCAT (Roy and Edna CalArts Theater) v komplexu koncertní haly. Toto rozhodnutí se ukázalo jako důmyslné, neboť REDCAT zvýšil výrazně jméno školy a stal se nejúspěšnější experimentální scénou v Los Angeles.

REDCAT je multifunkční scéna určená pro divadlo, tanec, film a hudbu. REDCAT také zahrnuje výstavní galerii o ploše 1 000 m² a bar/knihovnu otevřený pro návštěvníky divadla i pro veřejnost.

Divadlo bylo vestavěno do existujících pater podzemních garáží koncertní haly Disneyho. Bylo nutné vyřezat několik úrovní betonových desek (post stressed slabs) a postavit nový „steel box-within-a-box“ - novou konstrukci akusticky zcela oddělenou od stávající garáže.

Betonová podlaha divadla je odizolována systémem gumových a ocelových pružin, stěny a strop mají vlastní, na garáži nezávislou konstrukci.

Čtyři odlišné funkce scény - klasická a moderní hudba, tanec, divadlo a film - vyžadují rozdílné akustické uspořádání prostoru. Rozdílné akustické požadavky (poměr mezi ztlumeným a odraženým zvukem) byly vyřešeny pohyblivými bočními stěnami.

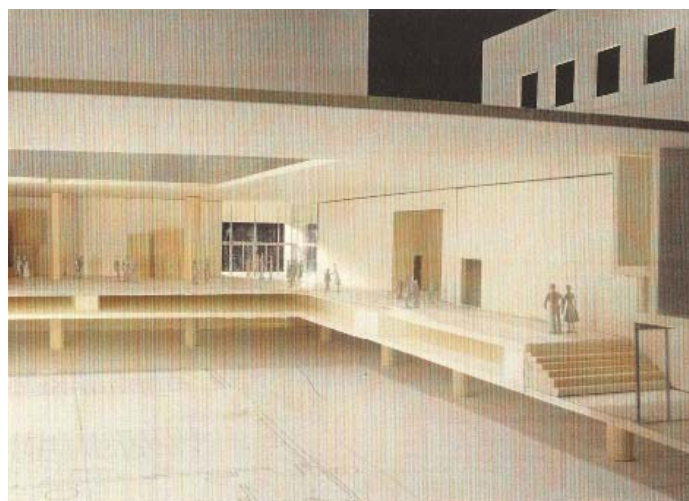
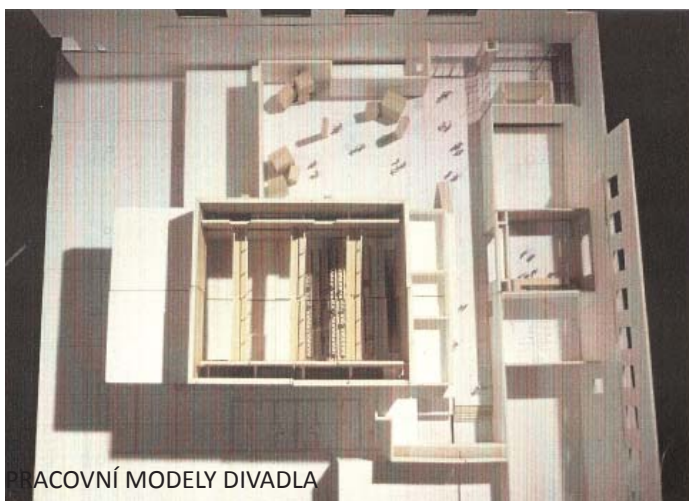
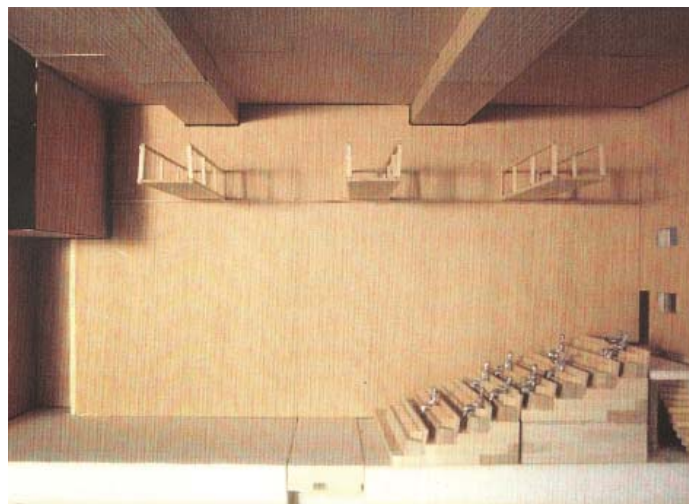
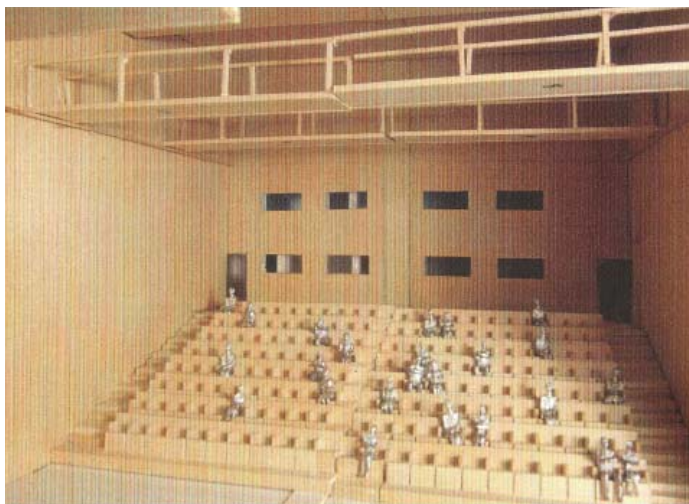
Boční stěny jsou tvořeny systémem panelů se zvukově odrazovou a absorpční stranou. Panely je možné otáčet a zafixovat v různých pozicích-úhlech. Tento systém umožňuje vytvořit nepřeborné množství akustických podmínek.

Požadavek na maximální flexibilitu scény se promítl i do systému konfigurace sedadel. Maximální kapacita divadla je 240 návštěvníků. Posuvné hydraulické bloky sedadel je možné přesunout (dokonce i odvézt do přilehlé garáže) a jeviště umístit kdekoliv v prostoru divadla.

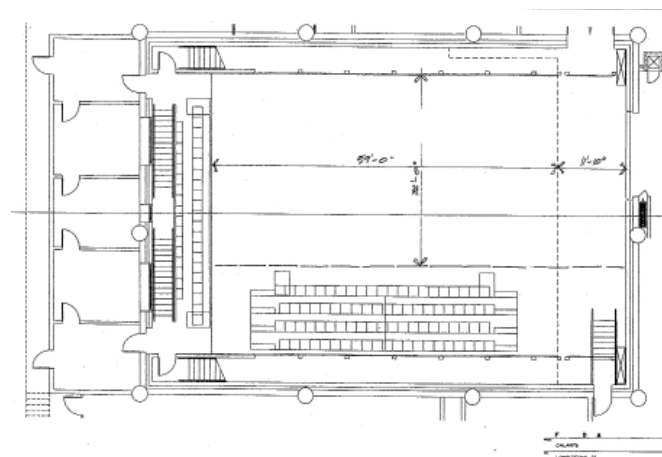
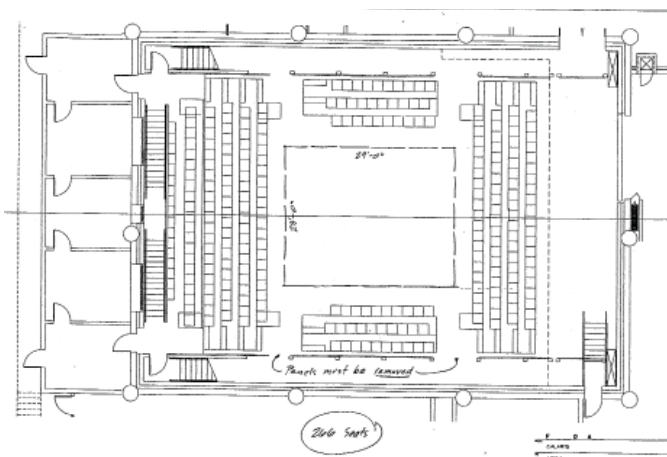
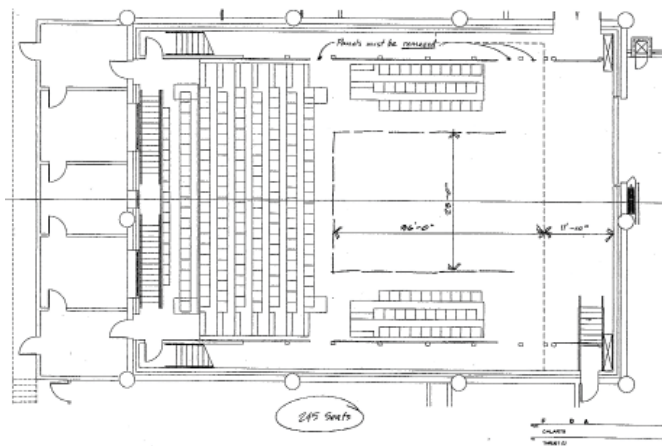
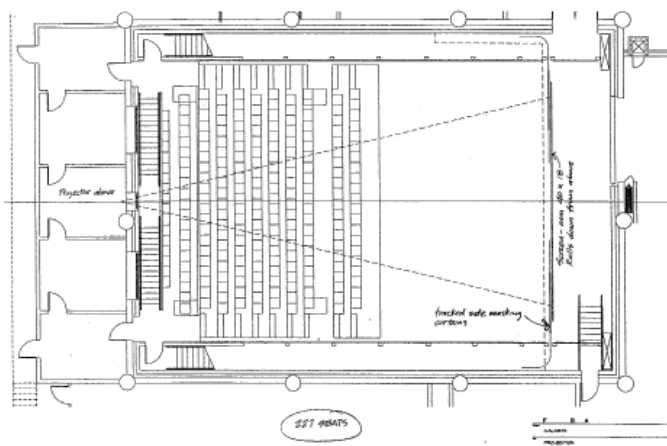
Scéna má pod stropem 3 pohyblivé osvětlovací mosty a pevná mola podél bočních stěn, projekční místnot je vybavena promítačkami pro klasické (16 mm ap.) i moderní digitální filmy.

REDCAT divadlo se stalo scénou - laboratoří, která umožňuje studentům a umělcům naprosto volně experimentovat. REDCAT je jedním z nejvšestranějších a technologicky nejpokročilejších divadel na světě.

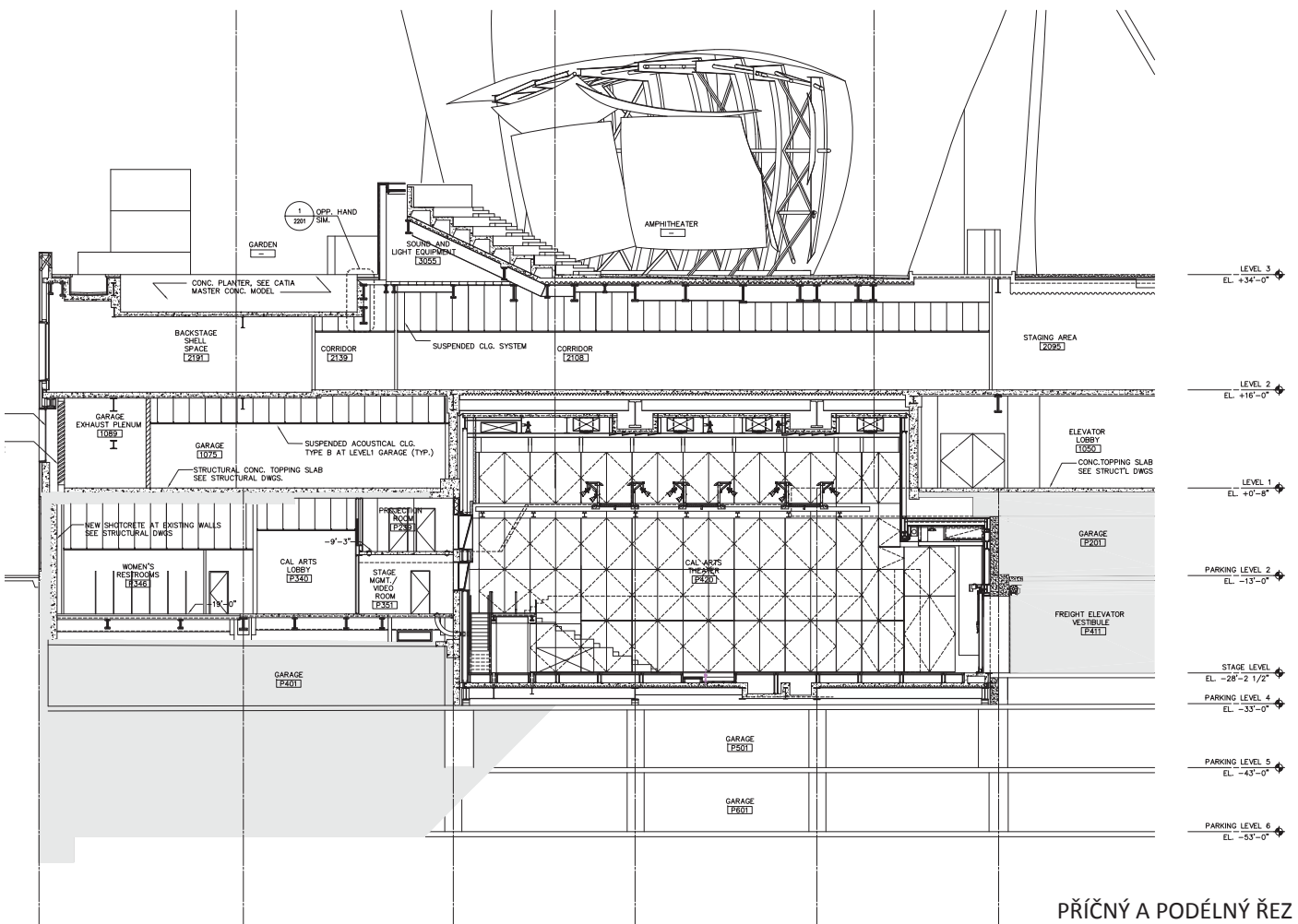
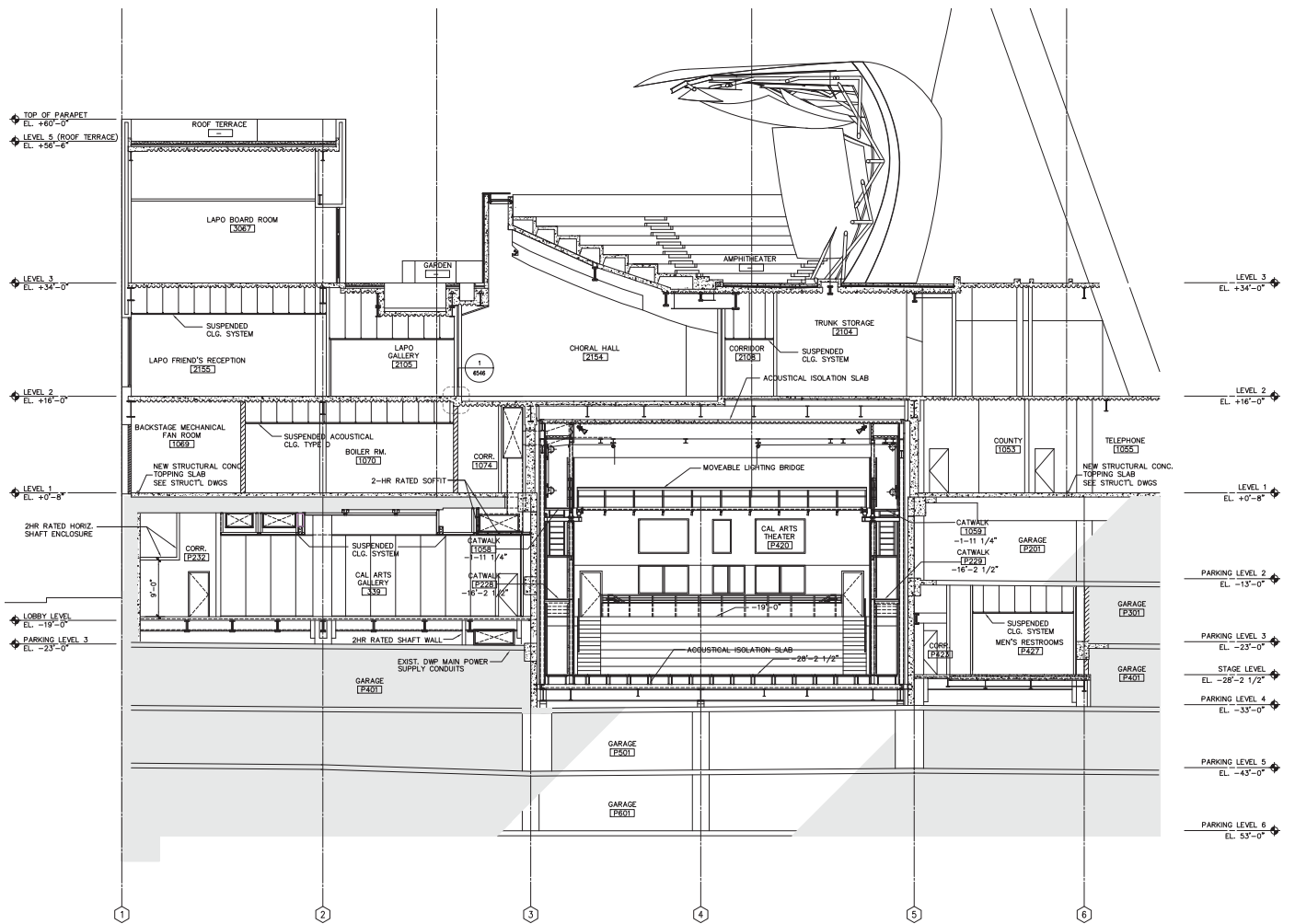
Na REDCAT divadle jsem pracoval v roli hlavního architekta projektu od architektonického konceptu až do konce prováděcích dokumentů.



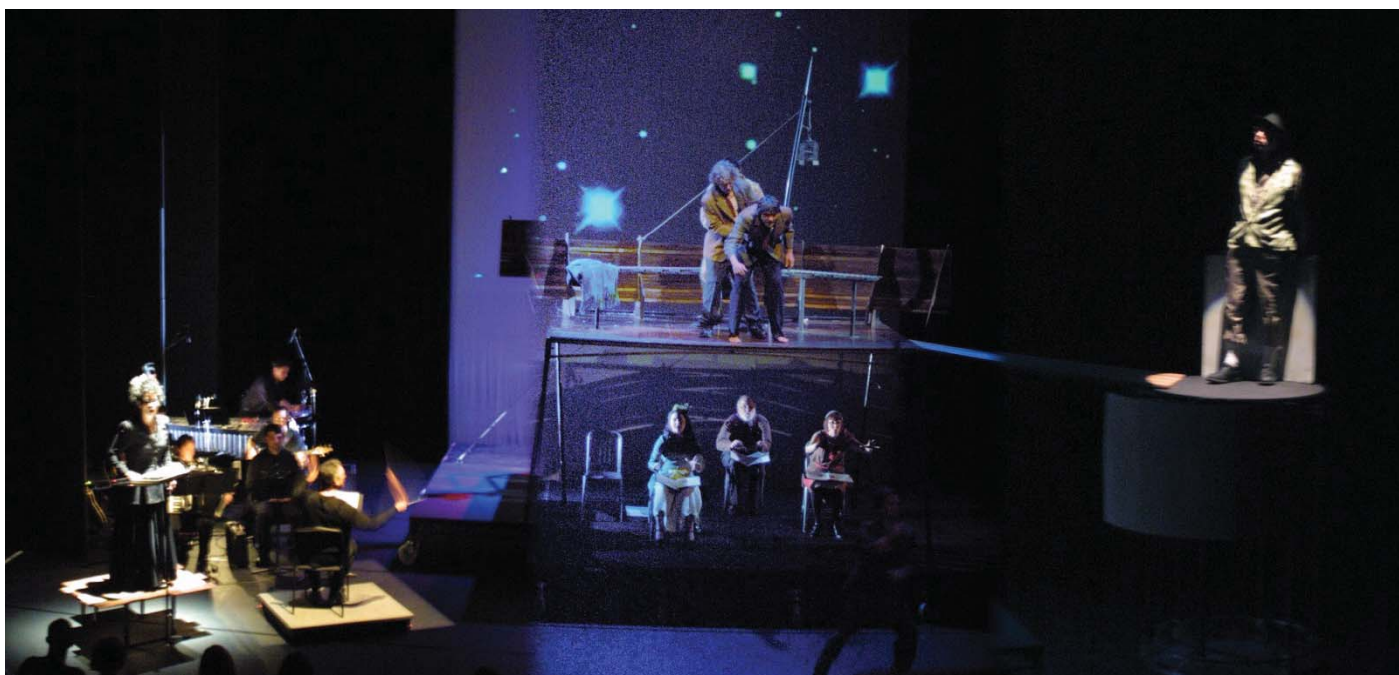
PRACOVNÍ MODELY DIVADLA



RŮZNÉ VARIACE USPOŘÁDÁNÍ SEDADEL V DIVADLE



PŘÍČNÝ A PODÉLNÝ ŘEZ



FOTOGRAFIE SCÉNY A VÝSTAVNÍ GALERIE



FOTOGRAFIE

MUZEUM TOLERANCE V JERUZALÉMĚ (MOTJ)

Jeruzalém, Izrael

Investor: Simon Wiesenthal Center/SWC Museum Corp.

Size: 30 500 m²

Projekt: 2000-2004

Architekt: Frank O. Gehry

Michal Sedláček, vedoucí architekt a manažer projektu



Museum Tolerance v Jeruzalémě je komplex nacházející se v Parku nezávislosti, blízko historického centra města. Cílem projektu je vytvořit mezinárodní centrum se zaměřením na otázky lidské důstojnosti, tolerance a odpovědnosti.

Muzeum v Jeruzalémě je pokračováním existujícího muzea v Los Angeles, které navštívilo od zahájení provozu v roce 1993 více jak 5 milionů návštěvníků.

Projekt se skládá z výstavních ploch, které mají 2 formy - volnou prohlídku a prohlídku s průvodcem/výkladem. Výstavní plochy zabírají pouze čtvrtinu stavebního programu. Dalšími součástmi jsou konferenční a výukové centrum (9 učeben, konferenční sál s kapacitou 250 míst, knihovna a galerie pro krátkodobé rotující výstavy), víceúčelová Grand Hall, muzeum určené dětským návštěvníkům, restaurace, muzejní obchod a divadlo pro 500 návštěvníků.

Projekt je situován na dvou parcelách oddělených ulicí Hillel. Divadlo je na menší parcele a je propojené s komplexem muzea mostem pro návštěvníky. Pod celým komplexem je 5 úrovní podzemních garáží. Terasa, která tvoří podstavec komplexu, nabízí pohled na Park nezávislosti.

Jednotlivé součásti komplexu jsou spojeny dohromady velkým zaskleným atriem. Toto atrium spojuje projekt a současně umožňuje návštěvníkům oddech při procházení muzea, je také určeno jako prostor pro velké společenské akce.

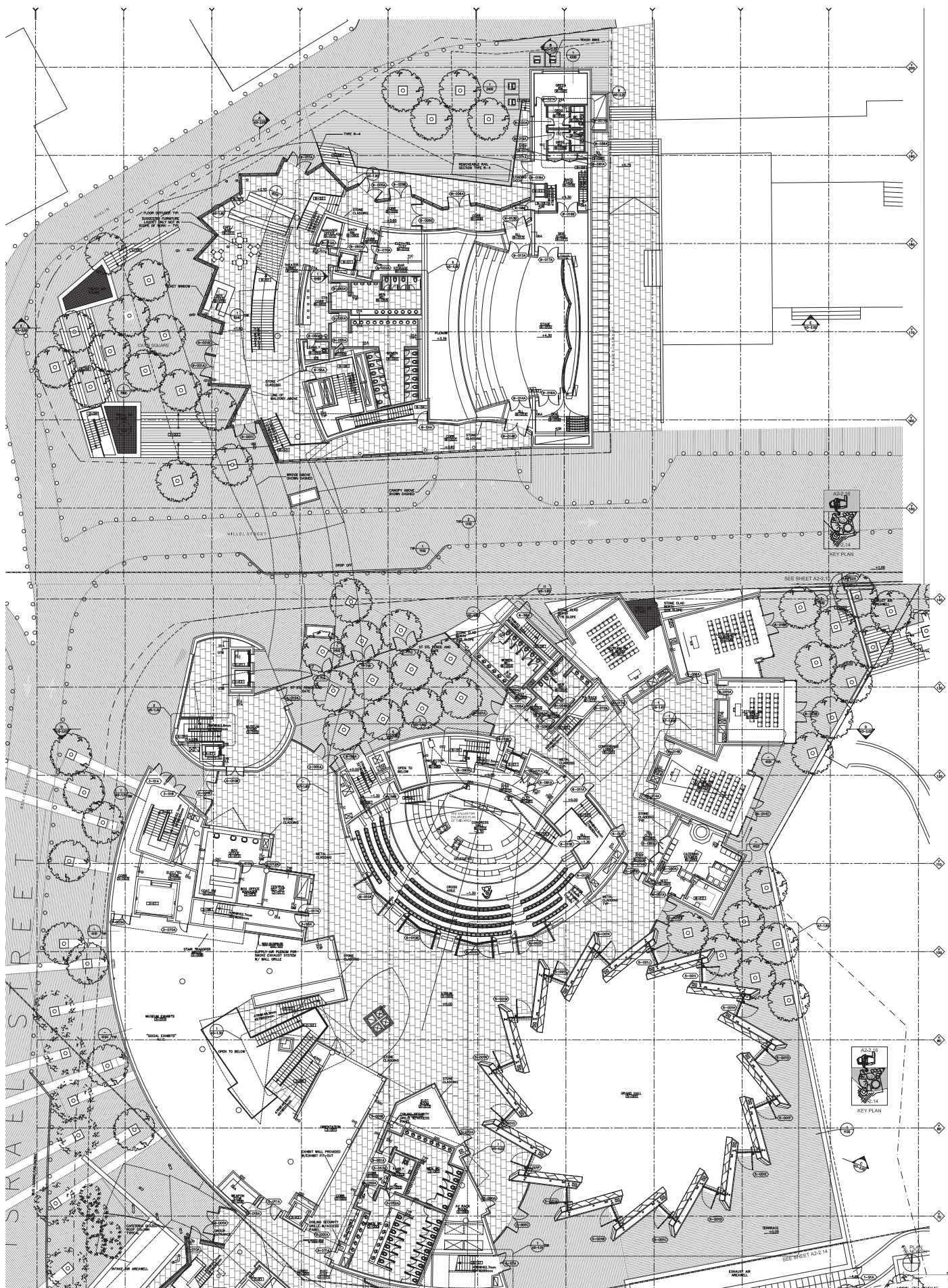
Budova muzea, divadlo a konferenční a výukové centrum, které se nachází podél ulic Hillel a Ben Izrael jsou obloženy vápencem. Objekty uvnitř komplexu mají obvodový plášť z titania, Grand Hall v přirozené šedé barvě, budova galerie (Blue Piece) v modré barvě. Většina interérů je obložena jedlovým dřevem, podlahy jako většina fasád kamenem - vápencem.

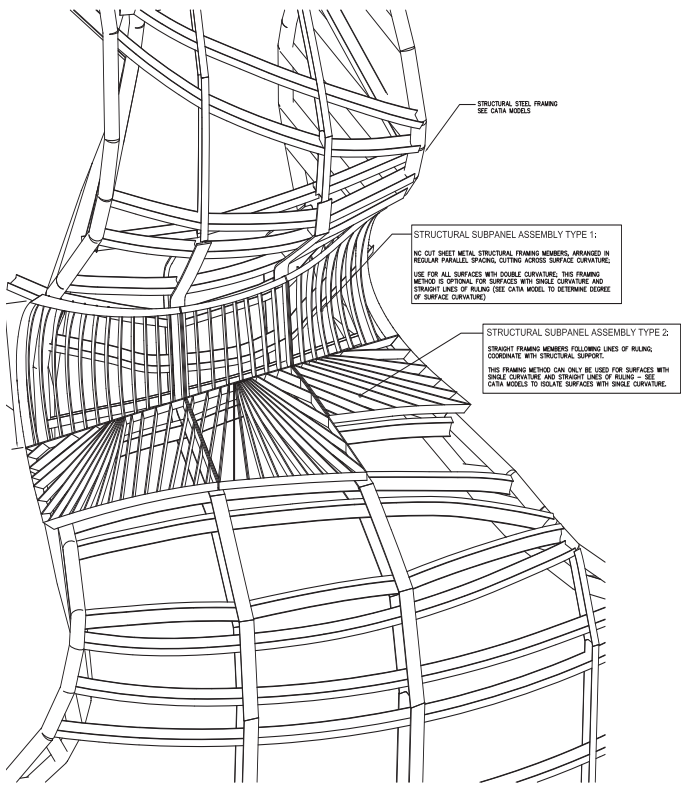
Jednotlivé, různorodé prvky komplexu jsou sjednoceny - spojeny dohromady skleněnými střechami atrií. Tyto zcela unikátní střechy mají volnou formu, nejsou tedy symetrické a nemají ani žádnou snadno matematicky definovatelnou geometrickou formu.

Na projektu byla poprvé použita verze 5 softwaru CATIA ve firmě. Tato verze umožnila, aby každý člen architektonického týmu pracoval samostatně ve 3-d a 2-d, nebylo nutné jako dříve používat inženýry z leteckého průmyslu jako CATIA operátory. Toto nesmírně usnadnilo proces architektonického návrhu.

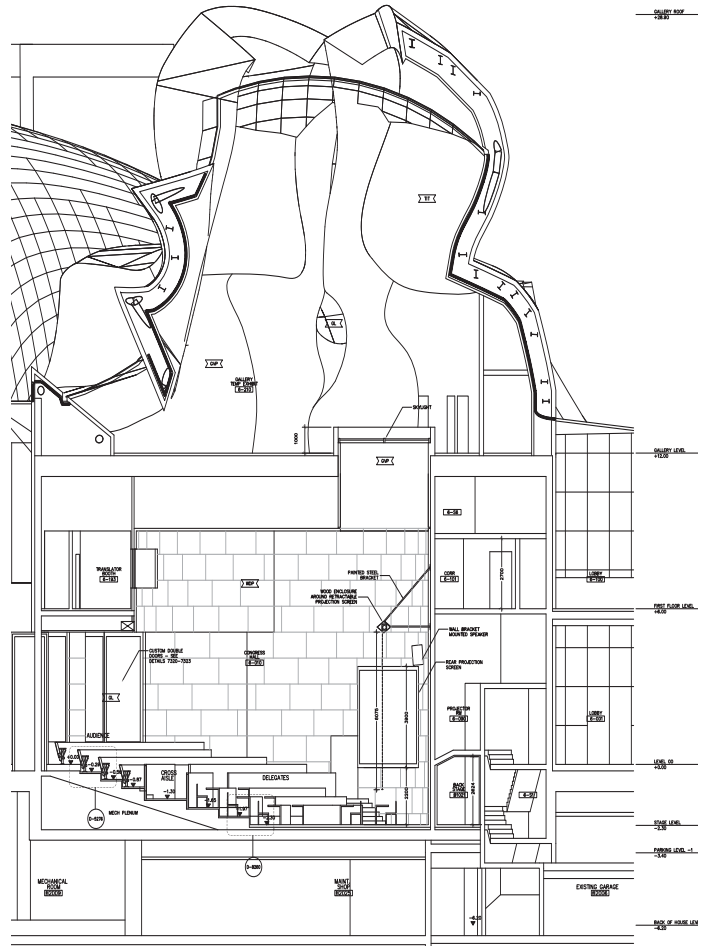
Projekt prošel testy v aerodynamickém tunelu, dále CFD testy na oheň a kouř, a testy na ověření vrstveného vytápění a ventilace.

Na MOTJ jsem pracoval v roli hlavního architekta a manažera - vedl jsem tým 15 architektů a mezinárodní tým inženýrů z USA, Německa a Izraele. Byl jsem odpovědný za všechny stránky projektu, sestavení týmu, architektonický návrh, rozpočet, koordinaci mezi členy týmu, stavební povolení a provedení projektu.



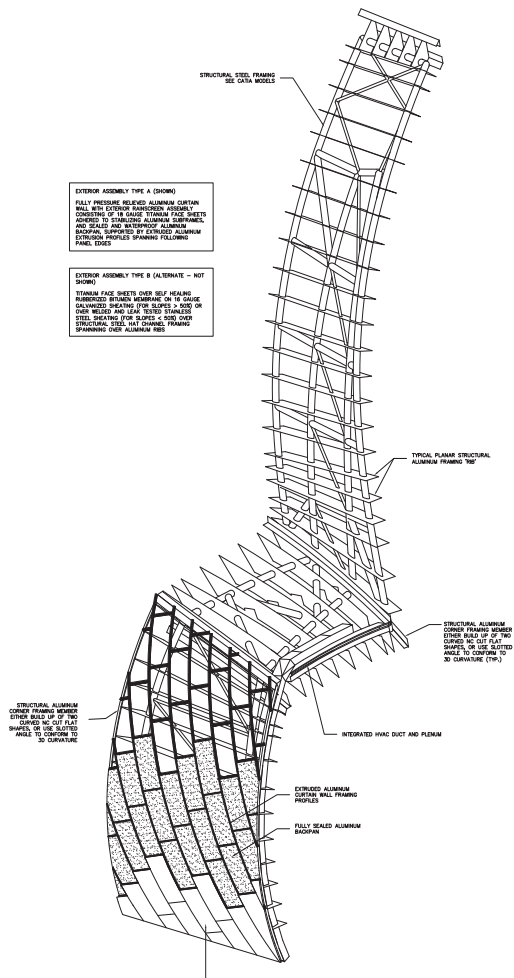


3 PARTIAL AXONOMETRIC VIEW
STRUCTURAL SUBPANEL ASSEMBLY FRAMING
N.T.S.

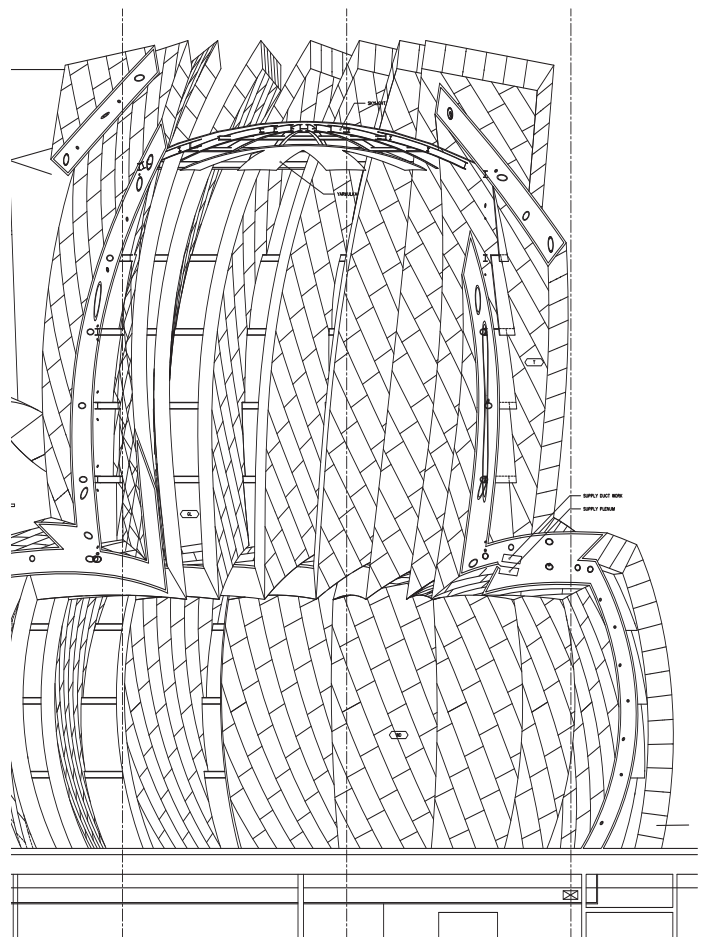


KONGRESOVÉ CENTRUM "BLUE PIECE" - OCELOVÁ KONSTRUKCE

KONGRESOVÉ CENTRUM "BLUE PIECE" - ŘEZ



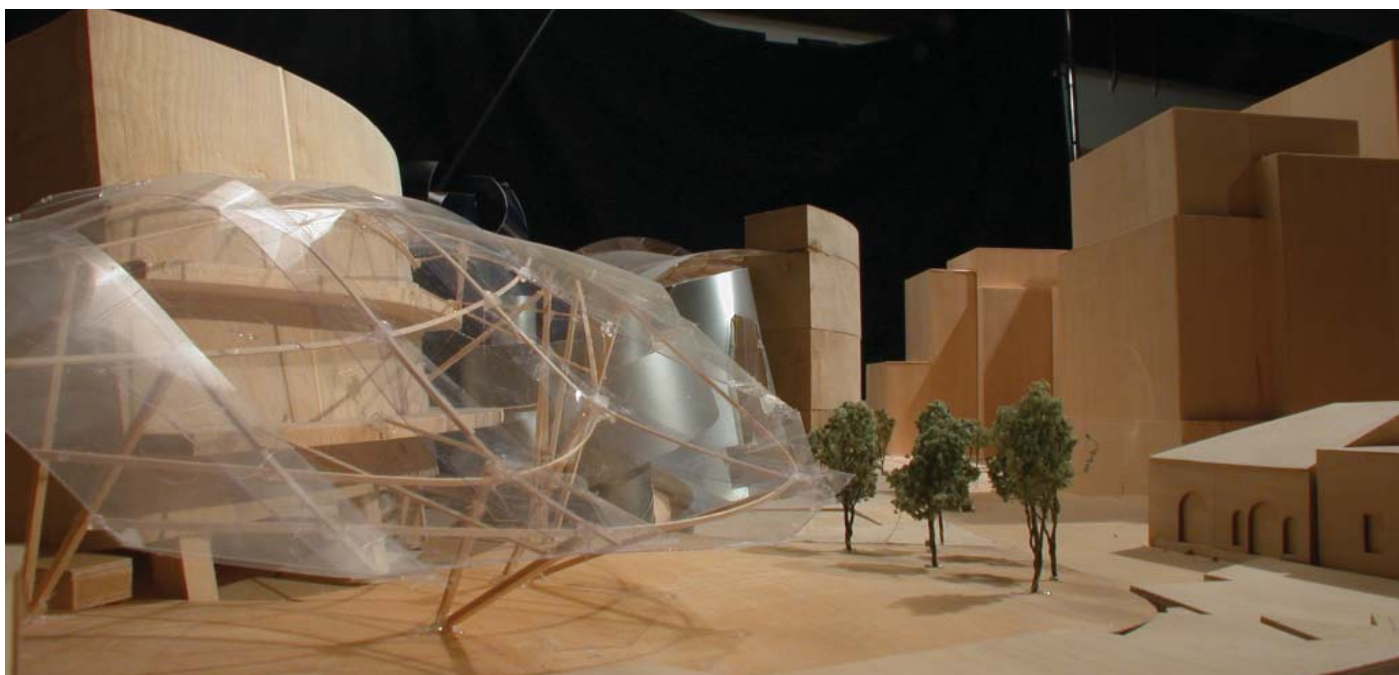
GRAND HALL - OCELOVÁ KONSTRUKCE



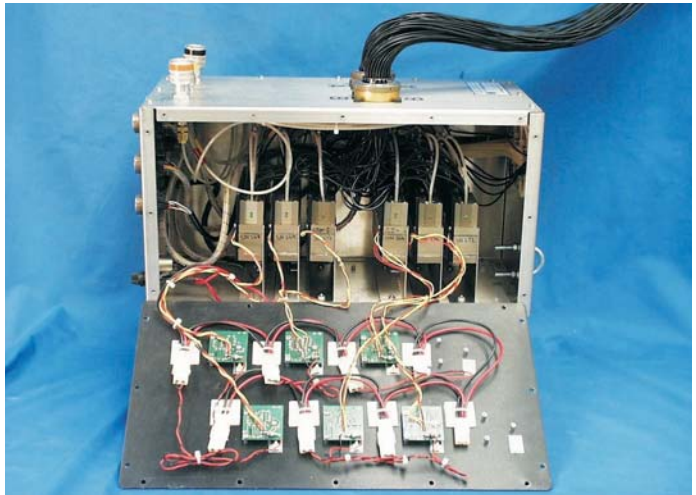
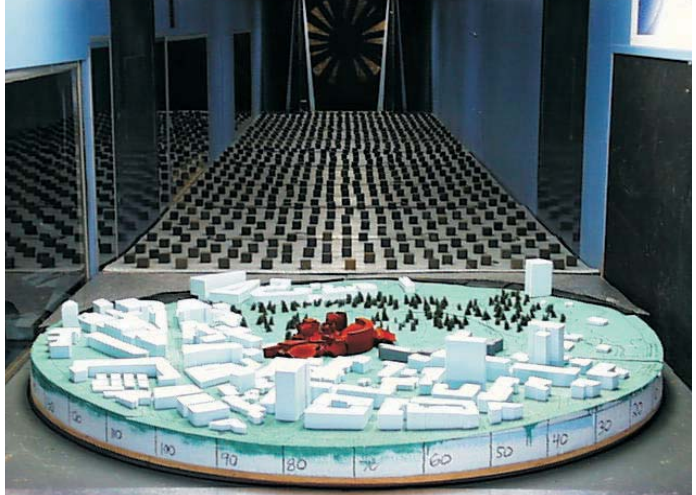
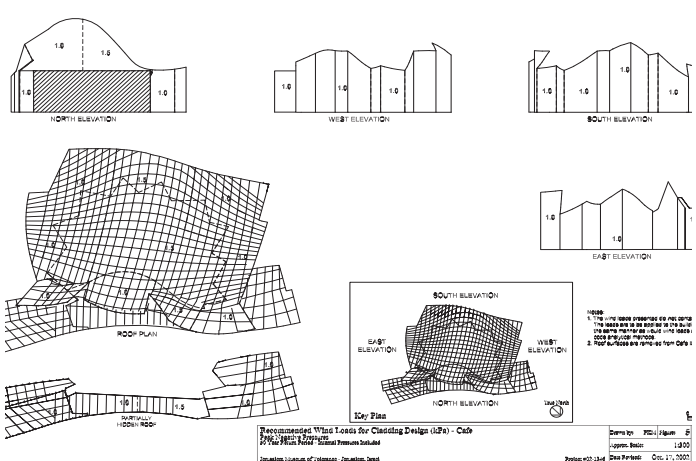
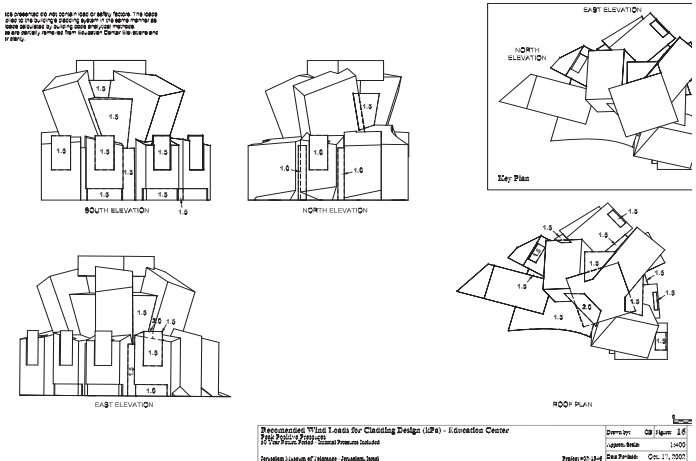
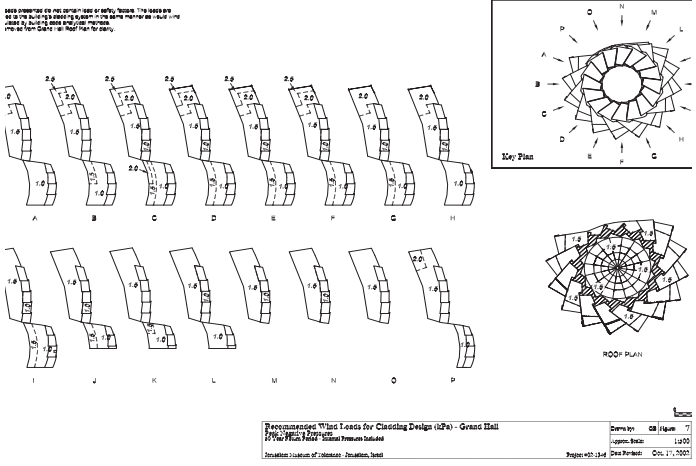
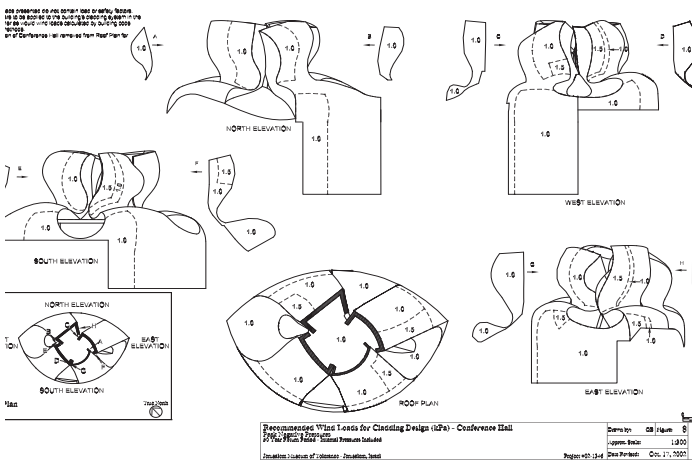
GRAND HALL - ŘEZ



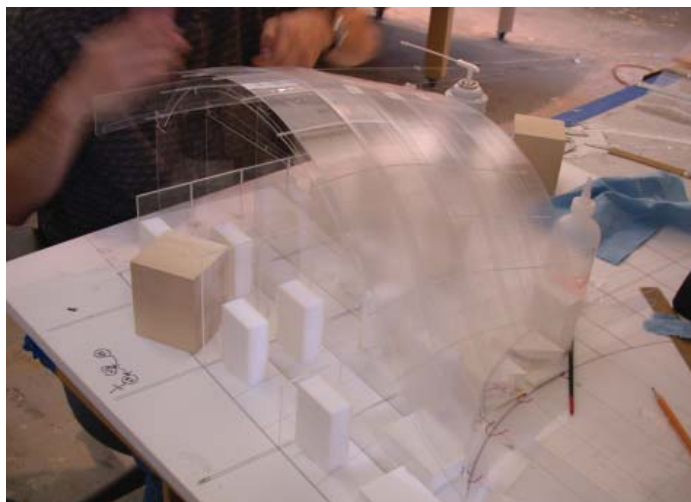
ATELIÉR - TÝM MOTJ



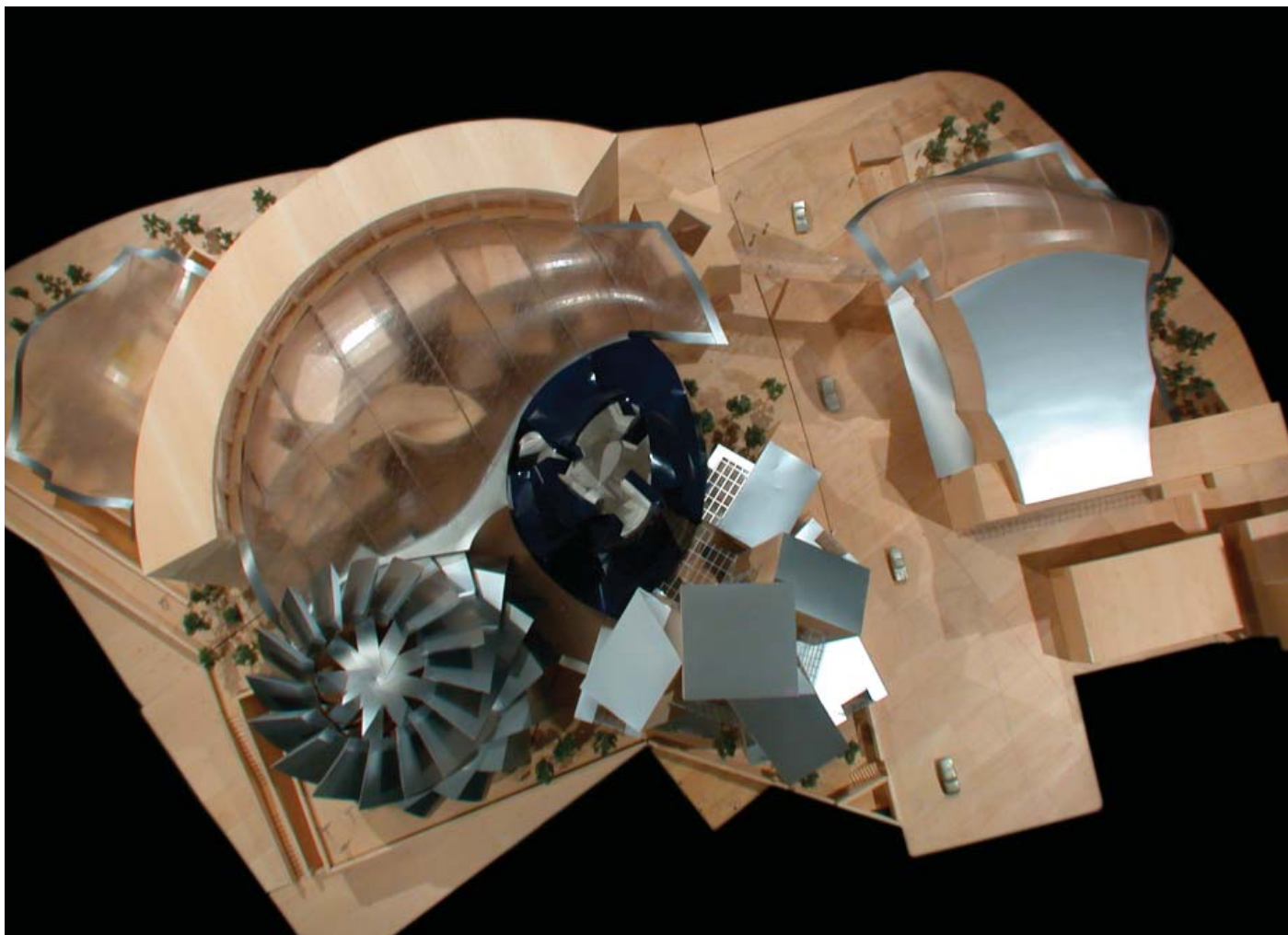
FOTOGRAFIE PRACOVNÍCH MODELŮ



STUDIE - AERODYNAMICKY TUNEL



PRACOVNÍ MODELY - ZASTŘEŠENÍ ATRIA



FOTOGRAFIE MODELU - SITUACE A POHLED Z PARKU



FOTOGRAFIE MODELU - RESTAURACE A MUZEJNÍ OBCHOD

LA NFL STADIÓN

City of Industry, Kalifornie, USA

Investor: Majestic Realty
Size: 55 000 m² stadión
275 000 m² obchody, 500 000 m² kanceláře
Projekt: 2008-2010

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček
Dan Meis



Los Angeles je po New Yorku druhým největším sportovním trhem v USA. Od roku 1994, kdy město opustil tým Raiders mohou fanoušci sledovat NFL pouze v televizi. Americký fotbal je nejpobulárnější sport ve Spojených státech. Od roku 1994 bylo několik projektů a plánů přivést fotbalový tým zpět do LA.

Fotbalové stadióny mají kolem 75 000 sedadel a jsou finálně velmi náročné - výstavba stadiónu stojí kolem 1 miliardy dolarů. Navíc fotbalová sezóna je poměrně krátká, má pouze 10 domácích utkání. Majestic Realty usiluje o postavení nového stadiónu v LA dlouhodobě. Vlastní rozlehlou parcelu na křižovatce dvou dálnic nedaleko města v centru Los Angeleského okresu.

Unikátní kopcovitý stavební pozemek a mírné kalifornské podnebí umožnily navrhnout nezvyklé řešení - stadion postavený v kopci s venkovními nekrytými ochozy. Stadión vestavěný do kopce vychází z historických modelů Dodger Stadium a Hollywood Bowl v Los Angeles, které jsou také zabudovány do topografie konkrétního místa.

Stadión má asymetrické uspořádání, běžné sezení obklopuje hrací plochu ze tří stran, club seating a VIP lóže zabírají pouze jednu stranu stadiónu, ve formě budovy. Nepobulární rohy stadiónu (špatná viditelnost) byly eliminovány. Tento koncept řeší úspěšně problém tradičního stadiónu, kde sezení je rozděleno VIP lóžemi na dolní a horní, tedy na drahé sezení v dolním sektoru a nepobulární levné sezení v horním sektoru.

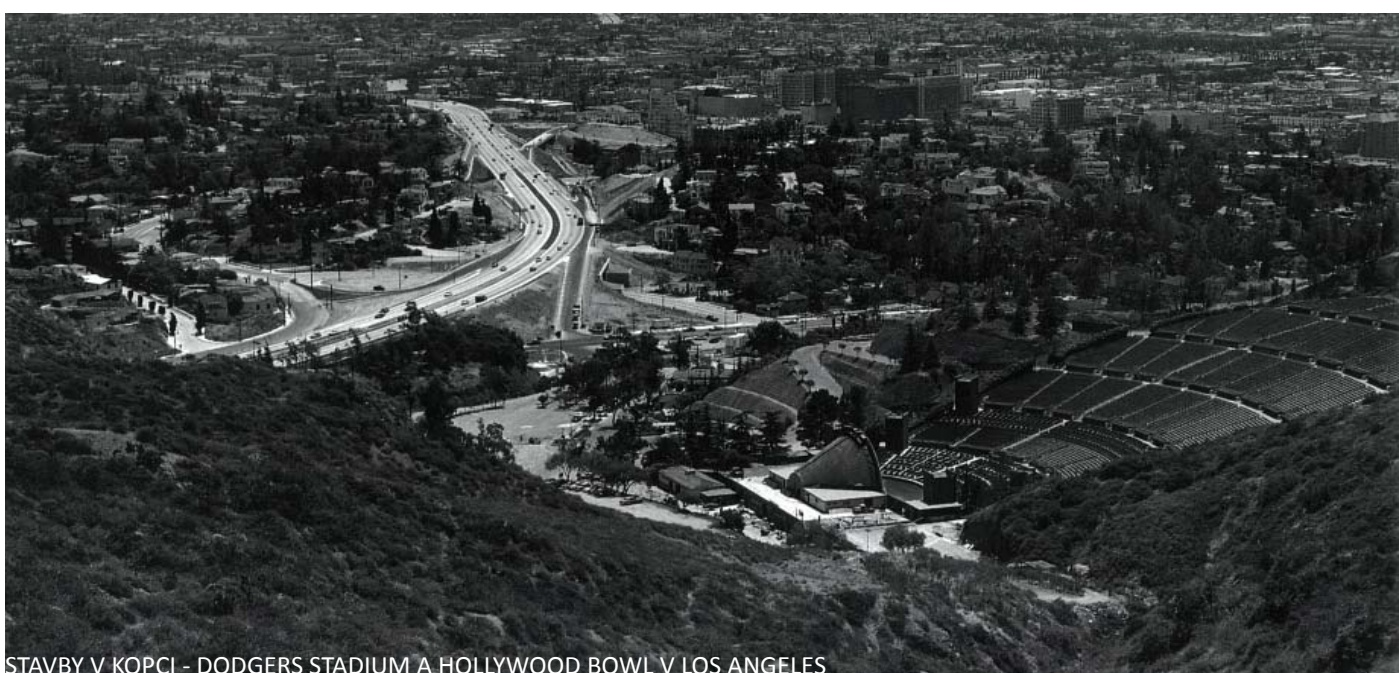
Oba inovační koncepty, stadión v kopci a asymetrické řešení, bylo nutné ověřit sérií modelů a studií. V konečném výsledku toto řešení snížilo stavební náklady o 30 procent.

Stadión je součástí územního plánu pro 600 akrový stavební pozemek. Stadión je první fází projektu, ve druhé fázi bude následovat 500 000 m² obchodní a zábavní komplex. Závěrečnou fází bude 500 000 m² kancelářského parku.

Cílem návrhu stadiónu bylo využít a oživit komplex co nejvíce dní v roce, i mimo herní dny. Stadión je navržen pro 2 profesionální týmy. Program zahrnuje hotel, zábavní centrum, muzeum amerického fotbalu (Hall of Fame), obchodní centrum, sportoviště pro amatérské sportovce a ligy, aj.

Místo je snadno dostupné autem (je na křižovatce dálnic 57 a 60) a vlakem, stávající vlakové nádraží je v docházkové vzdálenosti. Má dostatek parkovacích ploch, které budou zakryty polem solárních panelů.

LA NFL stadión je jeden z mála kandidátů na periodické pořádání Super Bowlu - finálového utkání celé ligy. Architektonický návrh počítá s variantou posuvné střechy zakrývající hrací plochu a tribuny. Návrh stadiónu také umožňuje pořádání evropského fotbalu (soccer), splňuje přísné požadavky na čáry viditelnosti. LA NFL stadión byl součástí amerického návrhu ucházejícího se o pořádání MS ve fotbale v roce 2022.



STAVBY V KOPCI - DODGERS STADIUM A HOLLYWOOD BOWL V LOS ANGELES

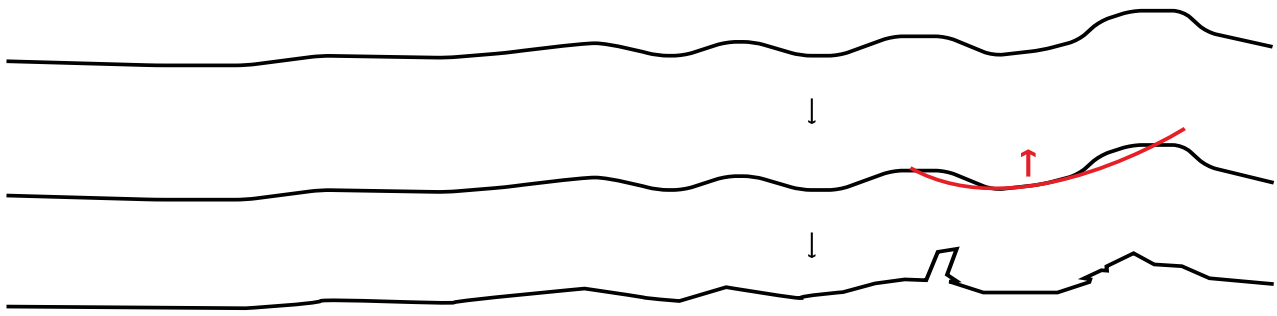
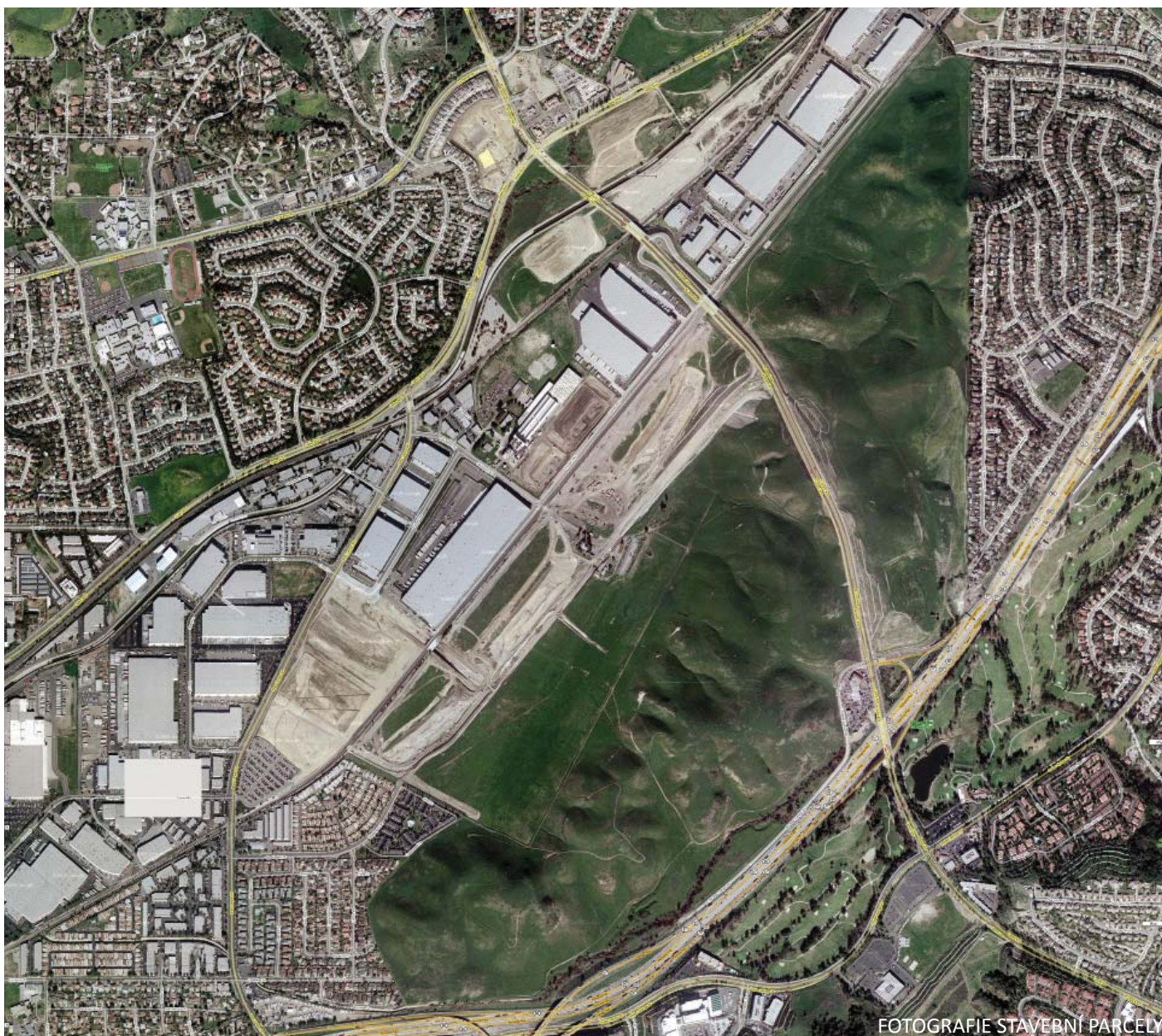
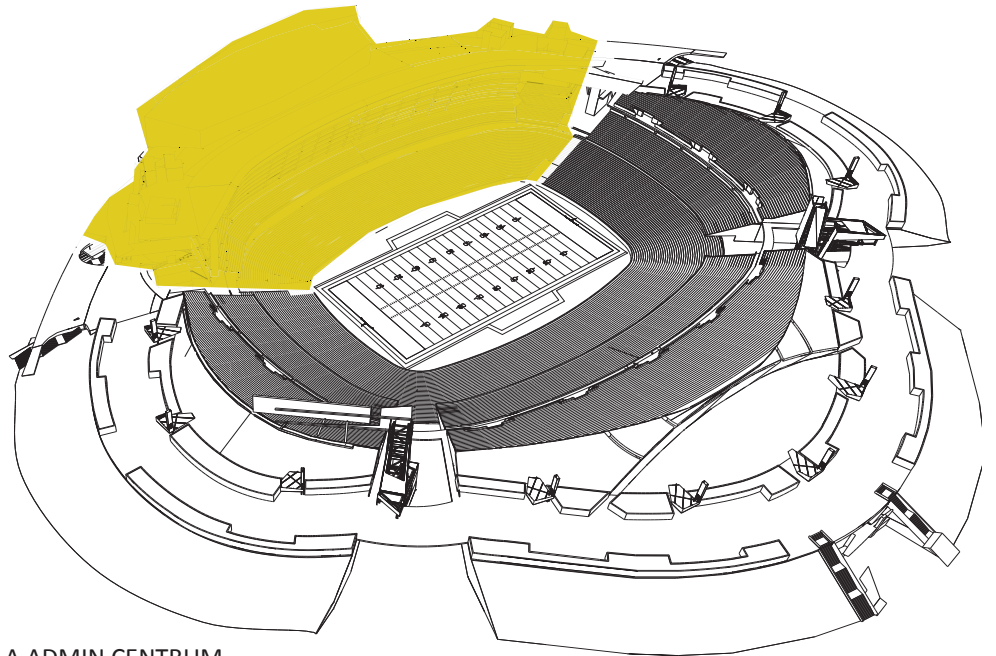


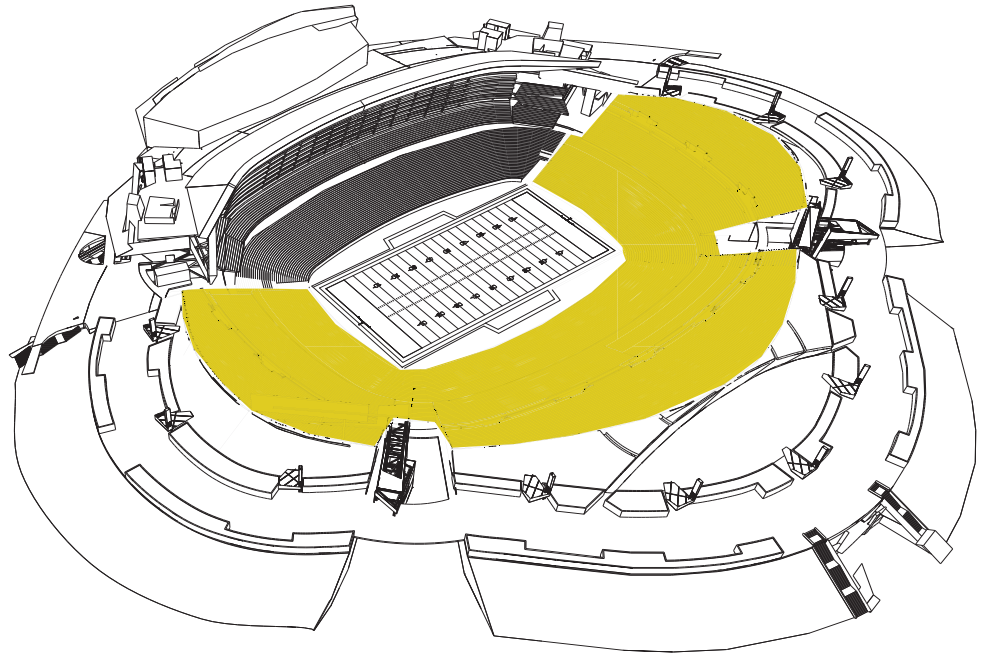
DIAGRAM STAVBY V KOPCI



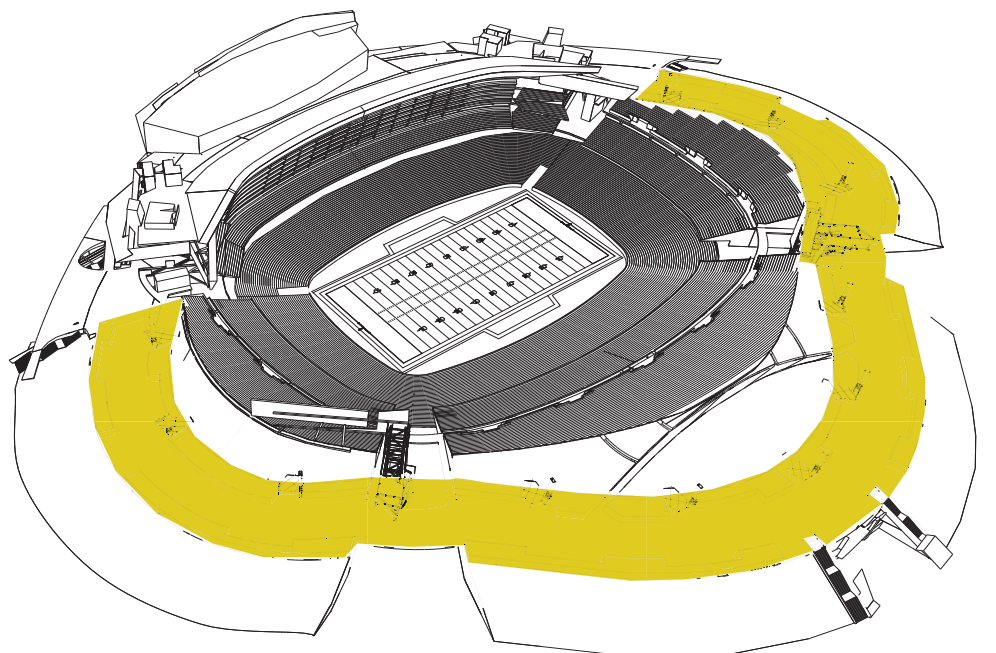
FOTOGRAFIE STAVEBNÍ PARCELY



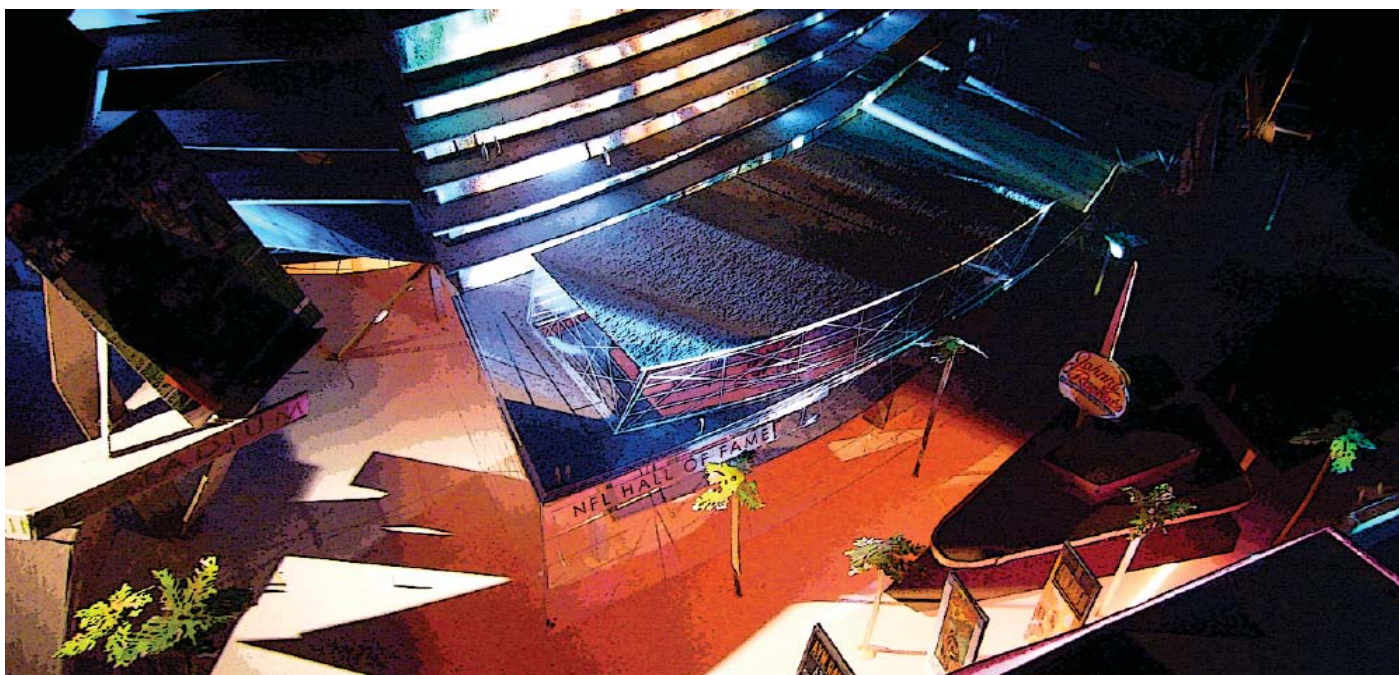
CLUB SEATING, VIP BOXES, OBCHODNÍ A ADMIN CENTRUM



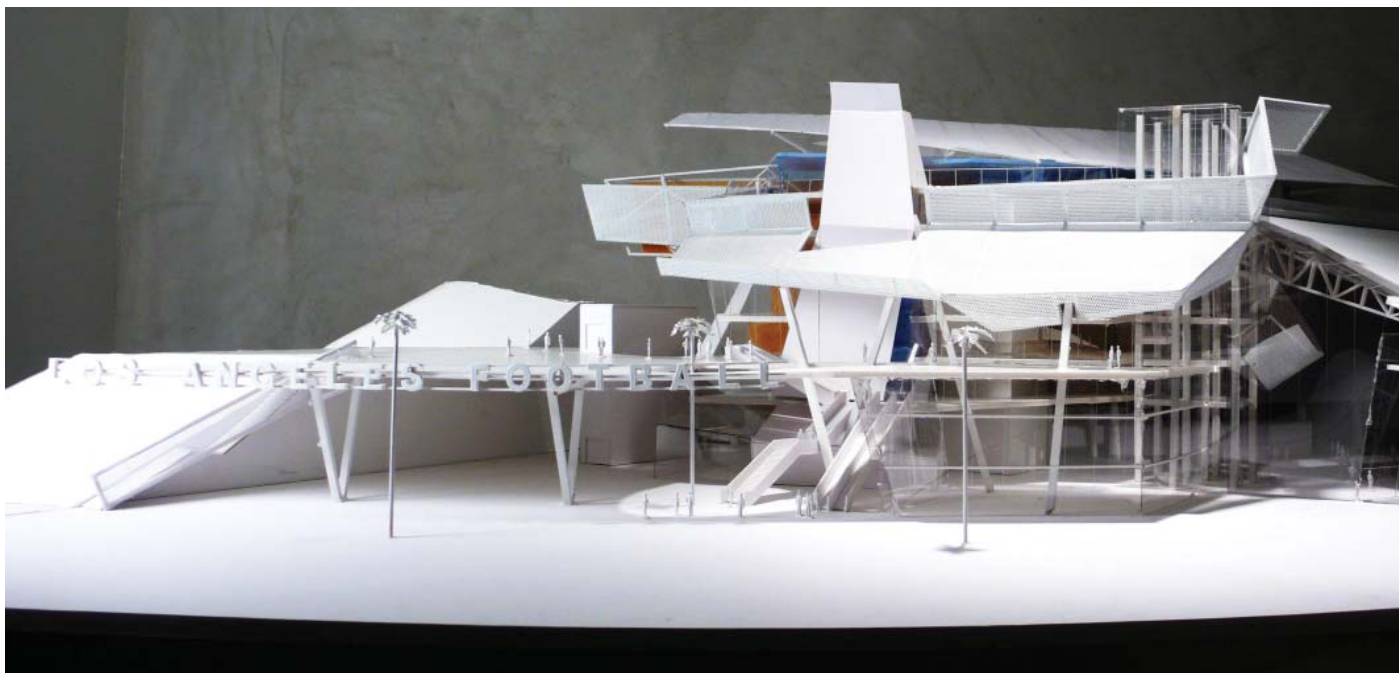
BĚŽNÉ SEZENÍ



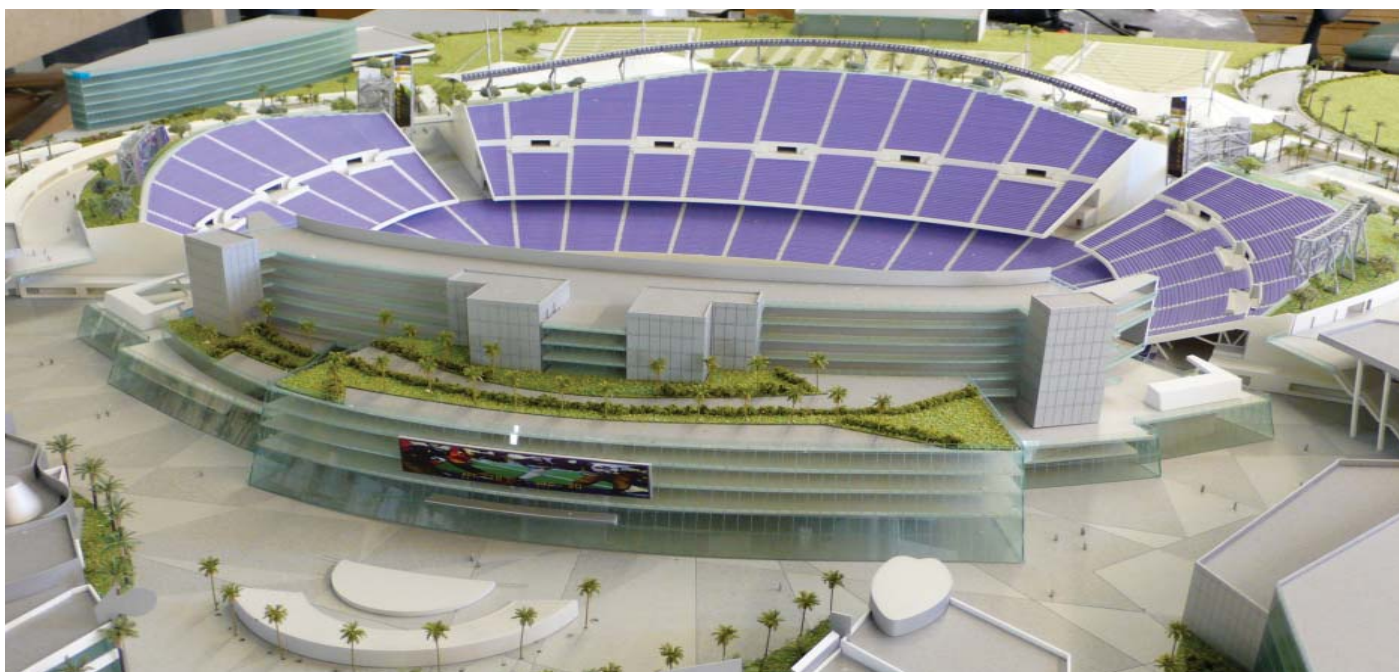
VENKOVNÍ OTEVŘENÉ OCHOZY



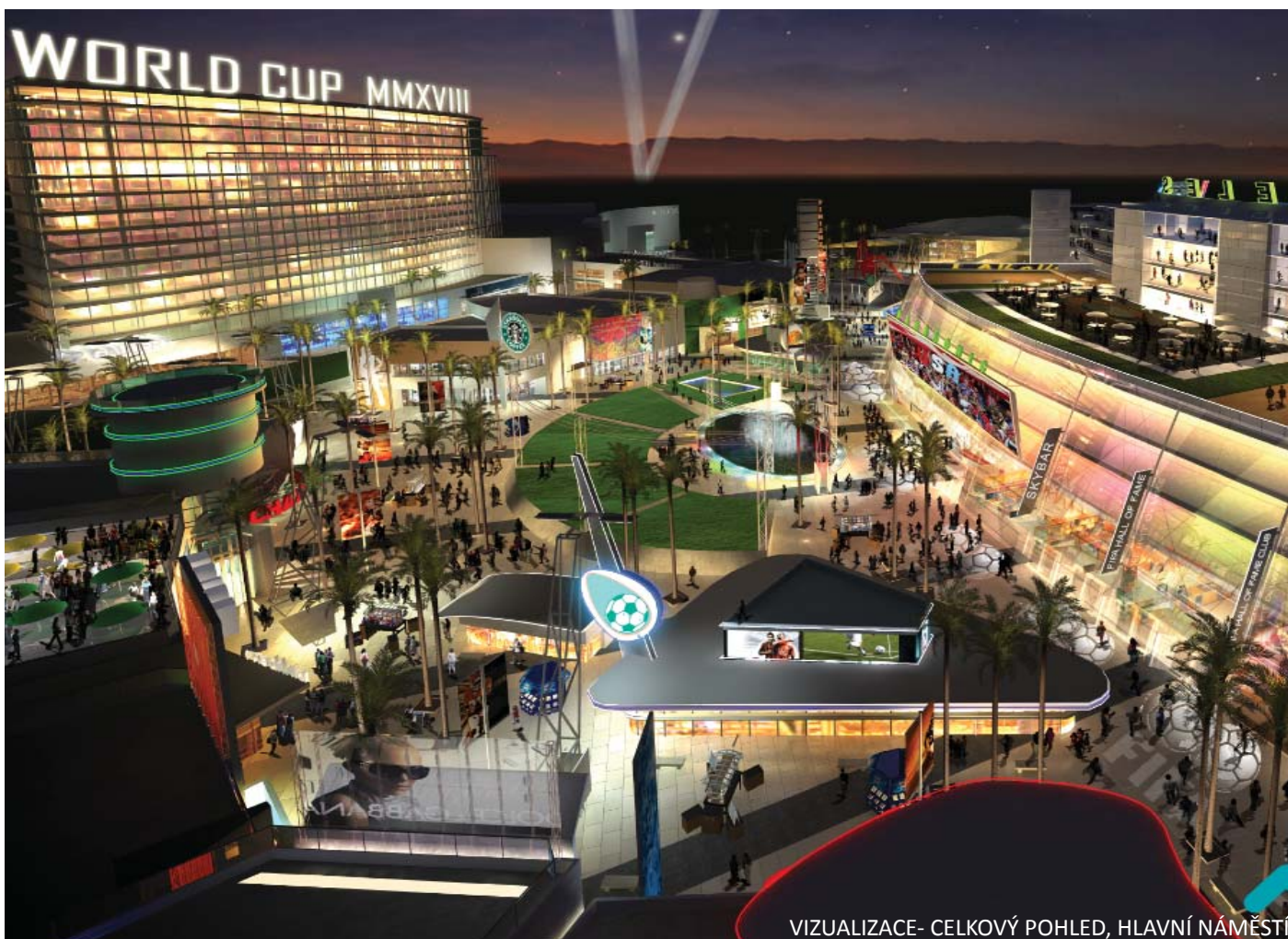
FOTOGRAFIE PRACOVNÍCH MODELŮ



FOTOGRAFIE PRACOVNÍCH MODELŮ



STADIÓN V KOPCI - FOTOGRAFIE PREZENTAČNÍHO MODELU



VIZUALIZACE- CELKOVÝ POHLED, HLAVNÍ NÁMĚSTÍ

KUNMING GATEWAY MULTIFUNKČNÍ KOMPLEX

KunMing, Čína

Investor: YZNG Corporation
Size: 450 000 m²
Projekt: 2008

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček



Vítězný návrh ve vypsané architektonické soutěži na “bránu do Jižní Asie”. Projekt se nachází v KunMingu, hlavním městě provincie Yunnan (v překladu „překrásné jižní mraky“). Skládá se ze dvou mrakodrapů (s kombinovaným programem - hotel, byty, kanceláře a obchody), dvou výškových obytných budov a šestipatrového nákupního centra.

Architektonický návrh reaguje na silné přání investora na reference na přírodní krásy a mytologii provincie. Super mrakodrapy budou nejvyšší v provincii a budou viditelné jako nová „vstupní brána do jižní Asie“. Ortogonální forma mrakodrapů se odvolává na historické bojovníky držící společně poklad. Architektonická forma se také vztahuje na trvalost kamenných hor v jejich nadčasovosti a síle.

Oba mrakodrapy mají stejnou výšku a formu, jsou spojeny mostem ve dvou třetinách výšky. I přesto, že jsou téměř identické, věže mají různé počty podlaží a mají různé funkce. Jižní věž má 66 pater a je navržena pro kancelářské prostory ve spodní části a luxusní hotel v horní části. Západní věž má 72 pater a je určena pro apartmány.

Dvě nižší, 150 m vysoké obytné budovy mají měkčí lehčí téměř oblačnou formu, vznášejí se okolo super mrakodrapů, jako mraky plující kolem vrcholů pohoří Yunnan. Komerční pódium s nákupním centrem je interpretované jako vysočina s velkou zelenou střechou.

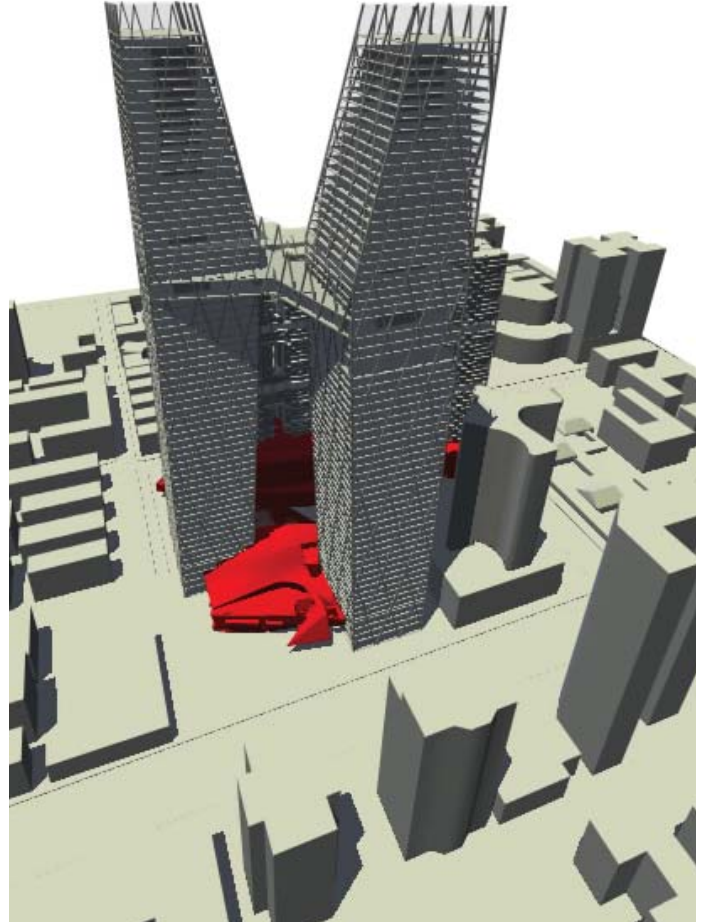
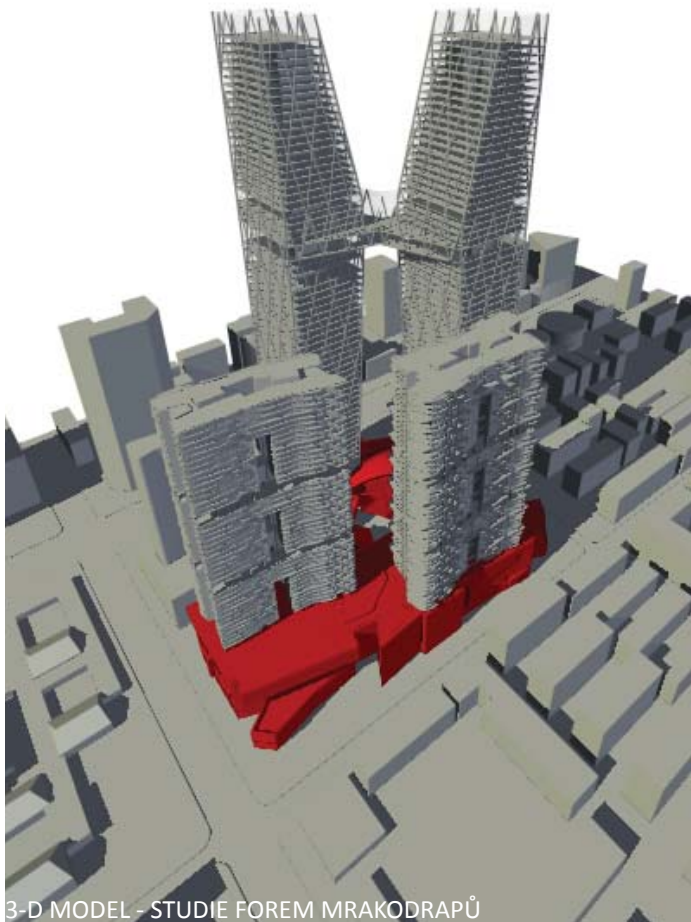
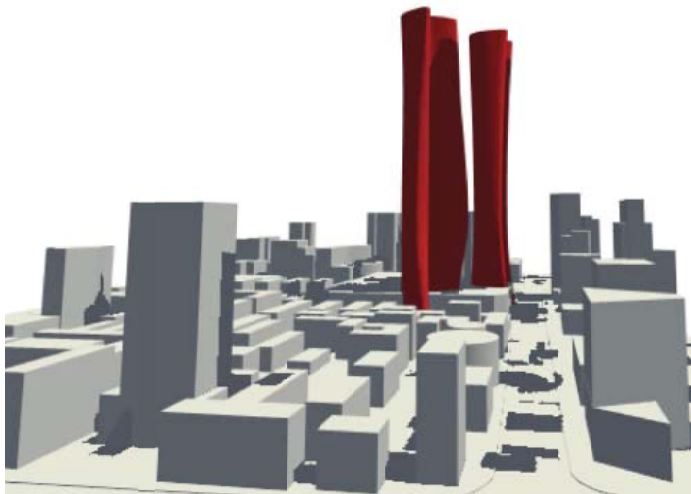
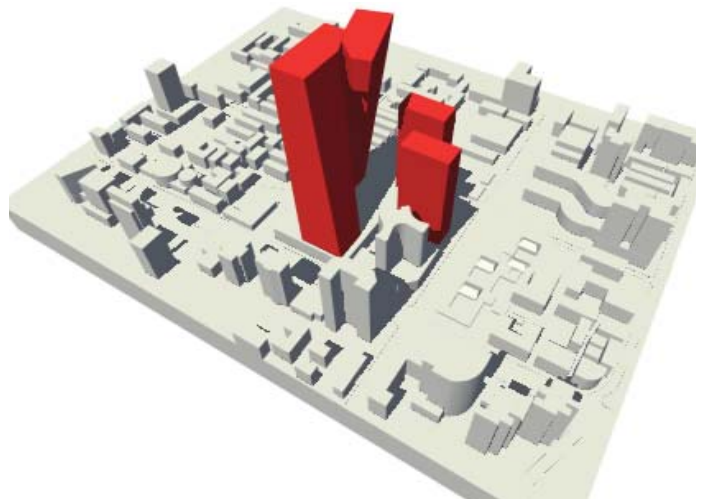
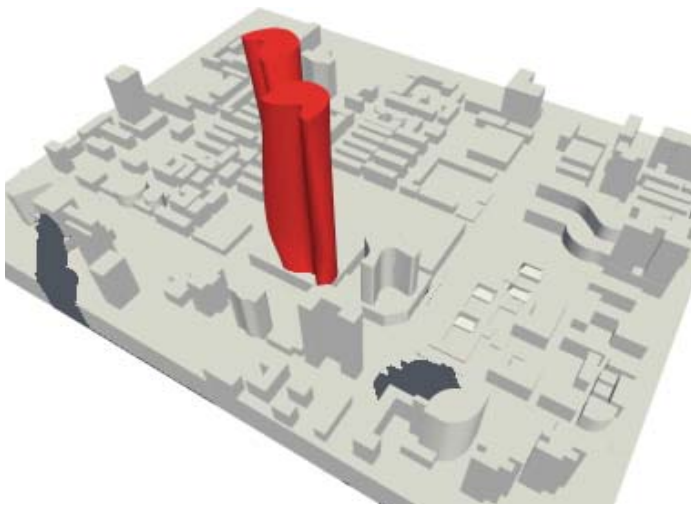
Nejednalo se o ideovou architektonickou soutěž. Návrh musel odpovídat místnímu územnímu plánu a bezpečnostním, požárním, hygienickým a stavebním předpisům. Architektonický tým intenzivně studoval umístění super mrakodrapů a výškových budov na parcele vzhledem k okolní zástavbě a také vzhledem k dálkovým pohledům na město KunMing.

Tým měl během soutěže pravidelné konzultace s investorem (obvyklý jev u soutěží v Číně) s cílem připravit návrh, který by byl realizovatelný bez velkých změn po skončení soutěže.

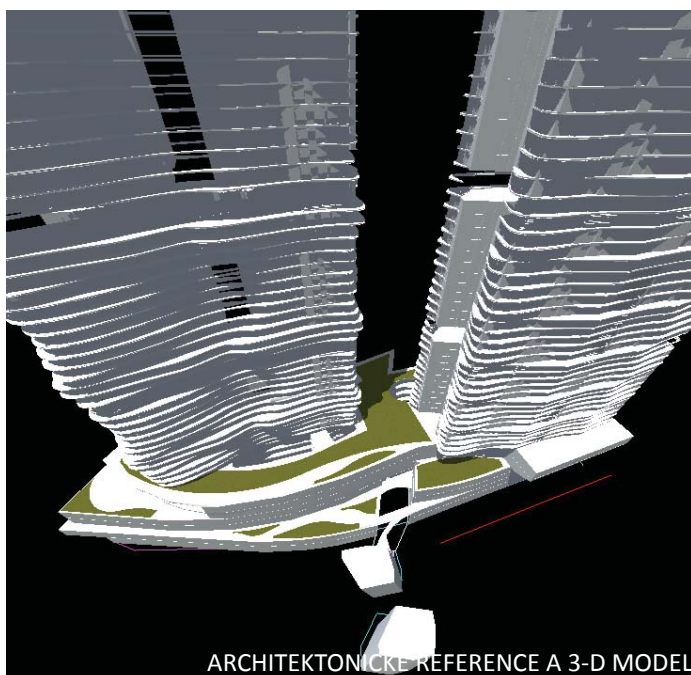
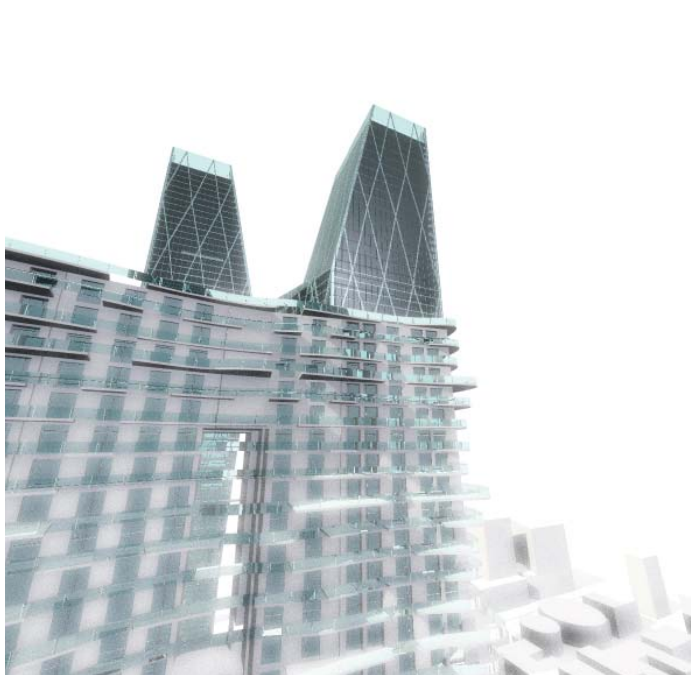
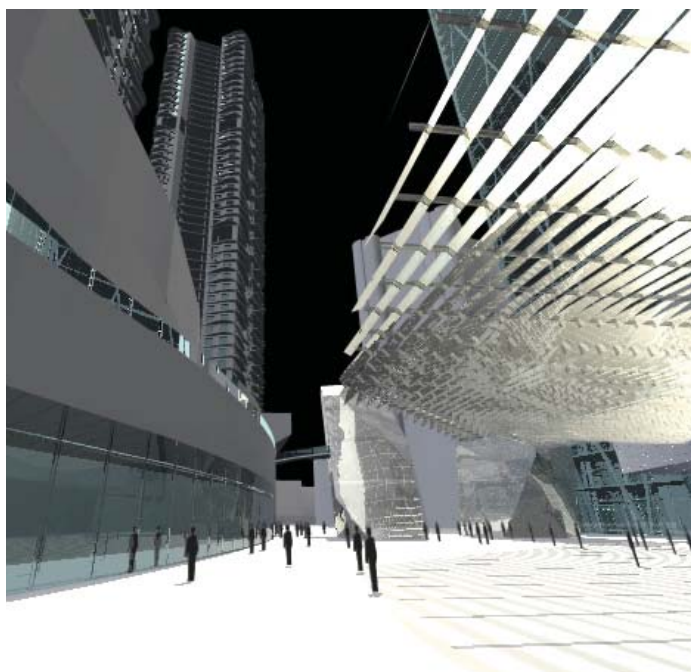
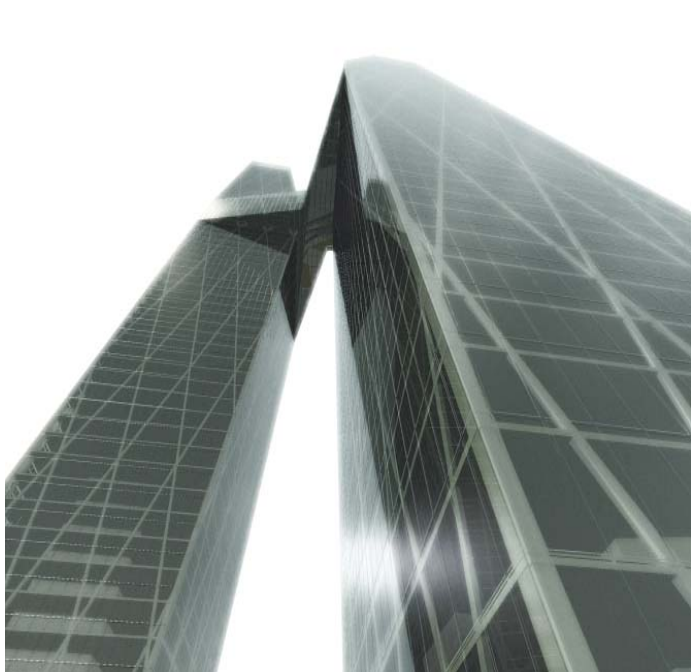
Super mrakodrap č. 1 má 450 hotelových pokojů a 60 000 m² kanceláří. Super mrakodrap č. 2 má 456 luxusních apartmánů. Nižší obytné budovy mají 768 bytů - mix jedno, dvou, tří, čtyř a pětipokojových. Šestipodlažní obchodní centrum má plochu 63 000 m². Podzemní garáže pojmu 3 200 aut a 11 815 kol.

Obytné budovy mají open air vertikální dvory. Tyto zajišťují předpisy požadované příčné větrání bytů. Projekt obklopuje nově vytvořené náměstí přístupné veřejnosti. Obchodní centrum má rozsáhlé atrium a zelené parkové střechy. Zahradní architektura přízemí využívá v hojně míře vodních prvků.

Statickou konstrukci spojených mrakodrapů tvoří železobetonová vertikální jádra v kombinaci s obvodovým ocelovým diagridem. Tento typ konstrukce zajišťuje efektivnější boční stabilitu, protipožární odolnost a vyšší statickou duplicitu.

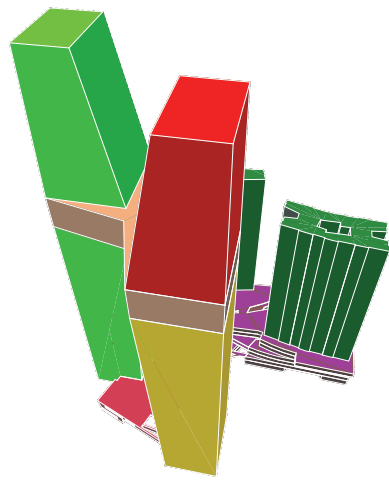


3-D MODEL - STUDIE FOREM MRAKODRAPŮ

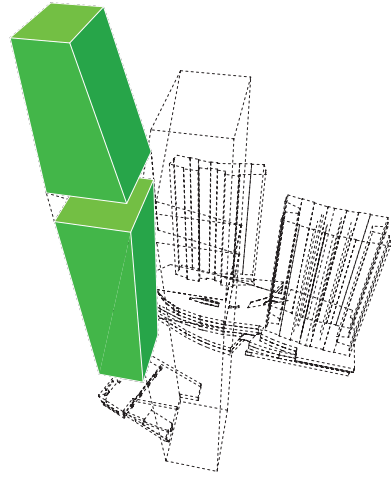


ARCHITEKTONICKÉ REFERENČNÉ 3-D MODELY

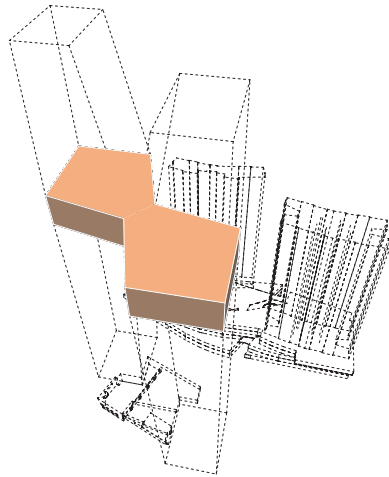




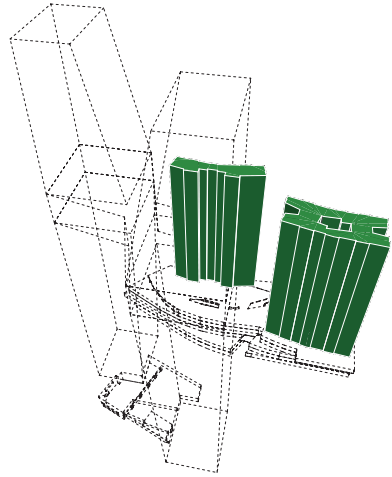
CELKOVÝ PROGRAM



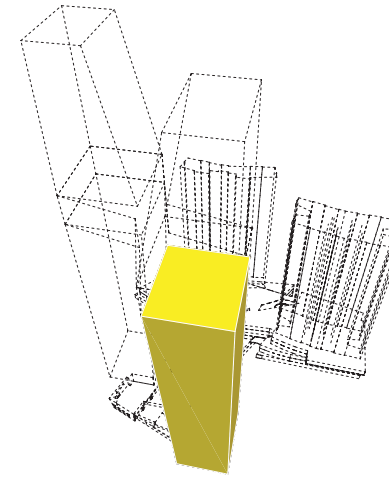
SUPER MRAKODRAP Č. 2
APARTMÁNY



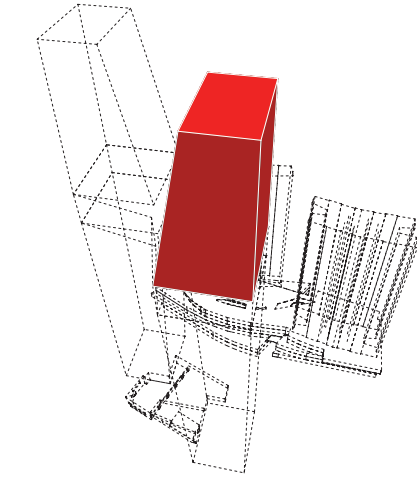
SKY BRIDGE/SKY CLUB



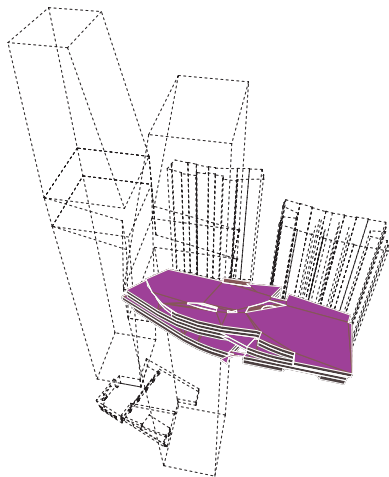
BYTOVÉ BUDOVY



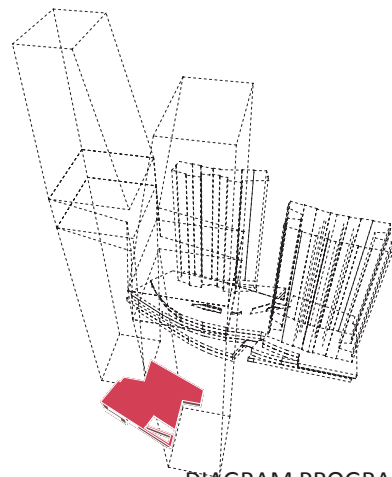
SUPER MRAKODRAP Č. 1
KANCELÁŘE



SUPER MRAKODRAP Č. 1
HOTEL

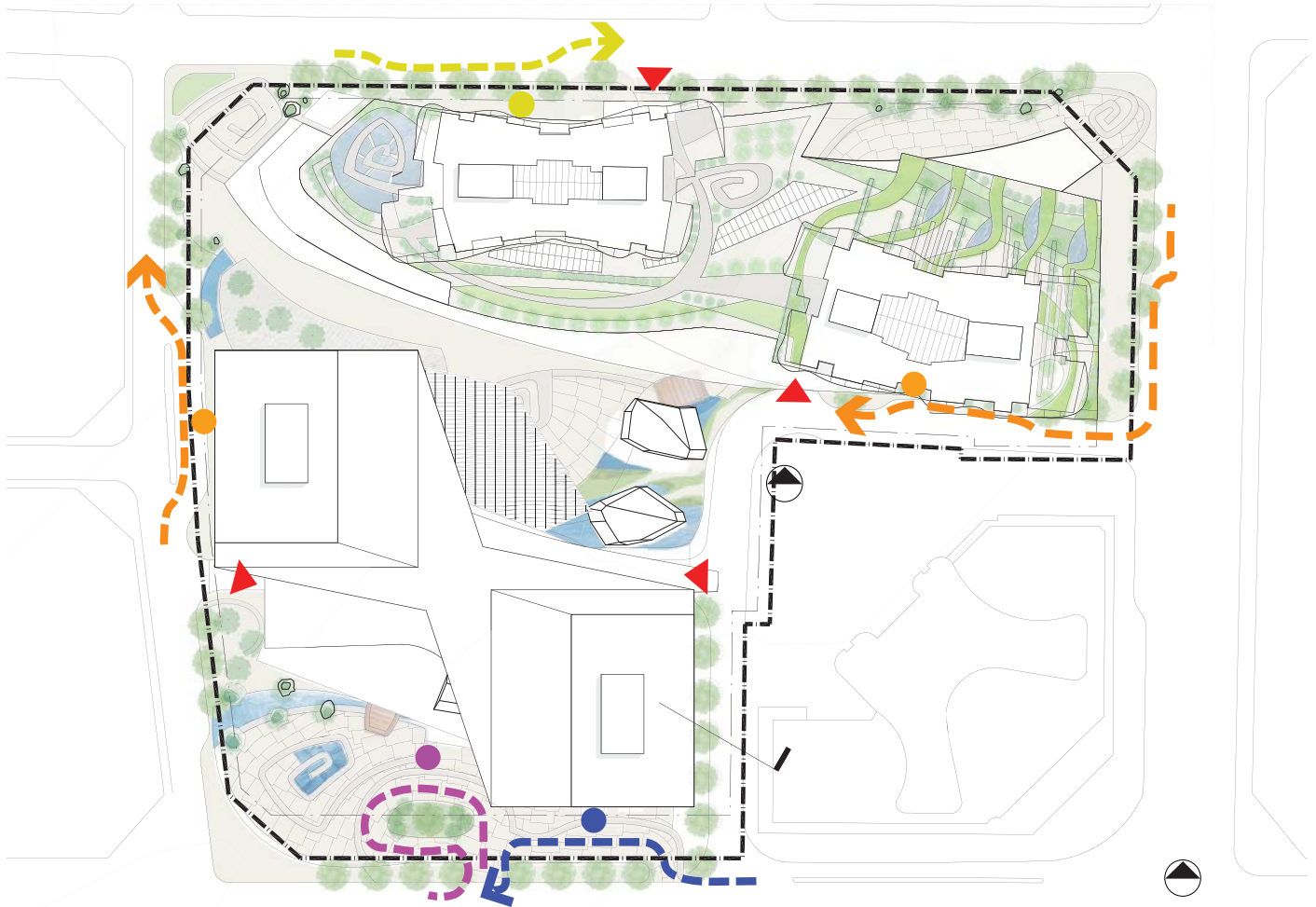


OBCHODNÍ CENTRUM

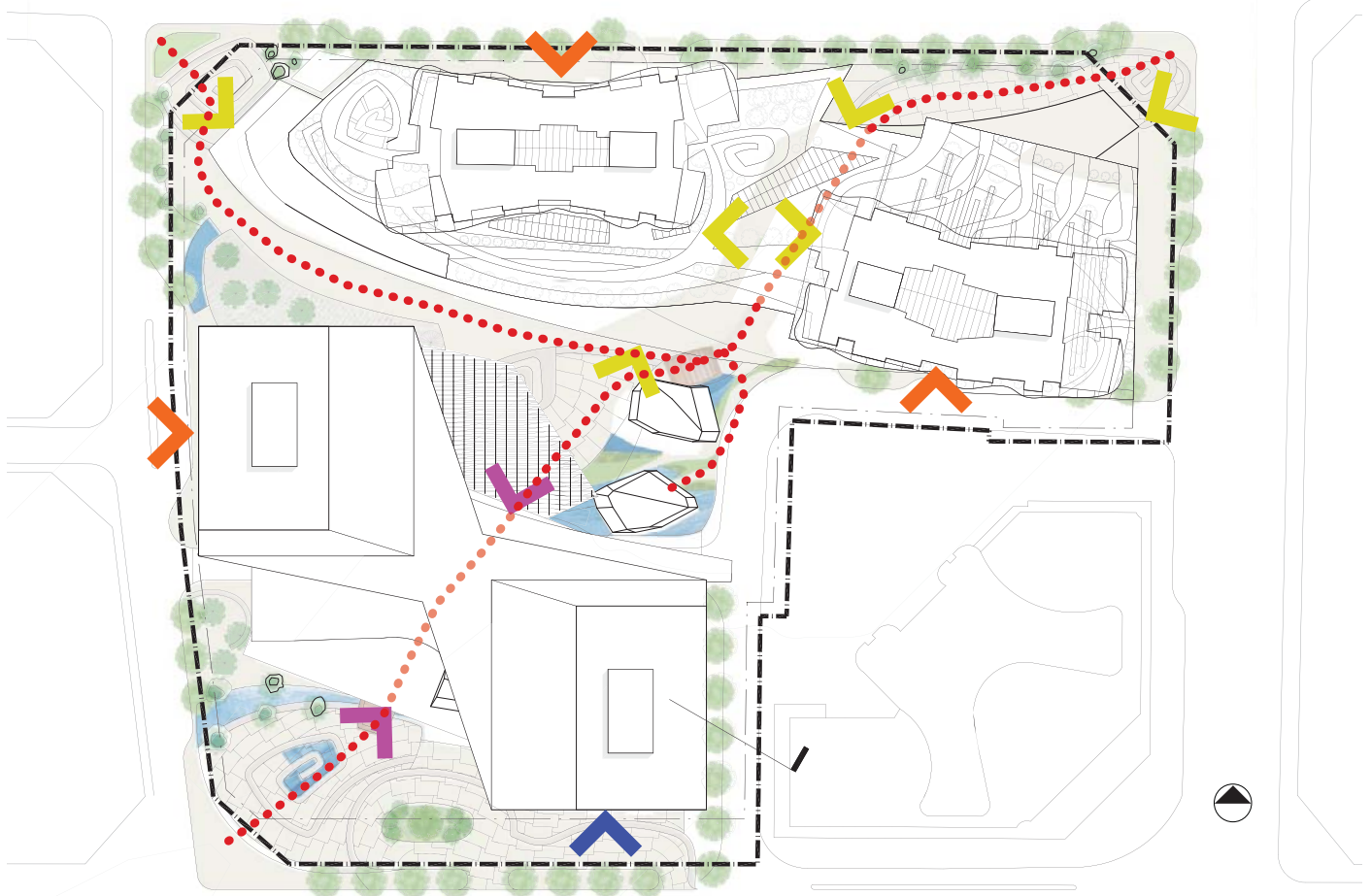


HOTELOVÉ LOBBY/OBCHODY

DIAGRAM PROGRAMOVÝCH BLOKŮ

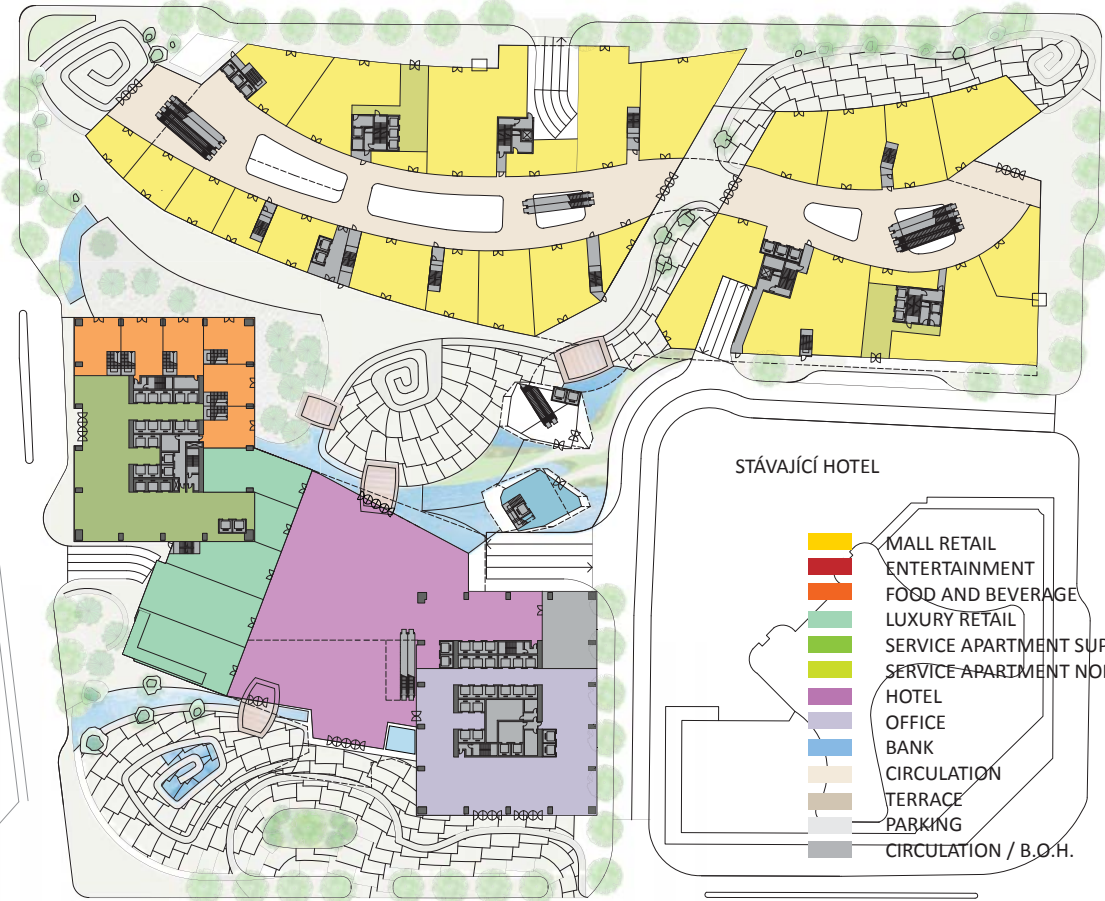


ROZBOR/DIAGRAM - DOPRAVA



ROZBOR/DIAGRAM - PĚŠÍ PŘÍSTUP

ULICE SHANGYI



ULICE BAITA

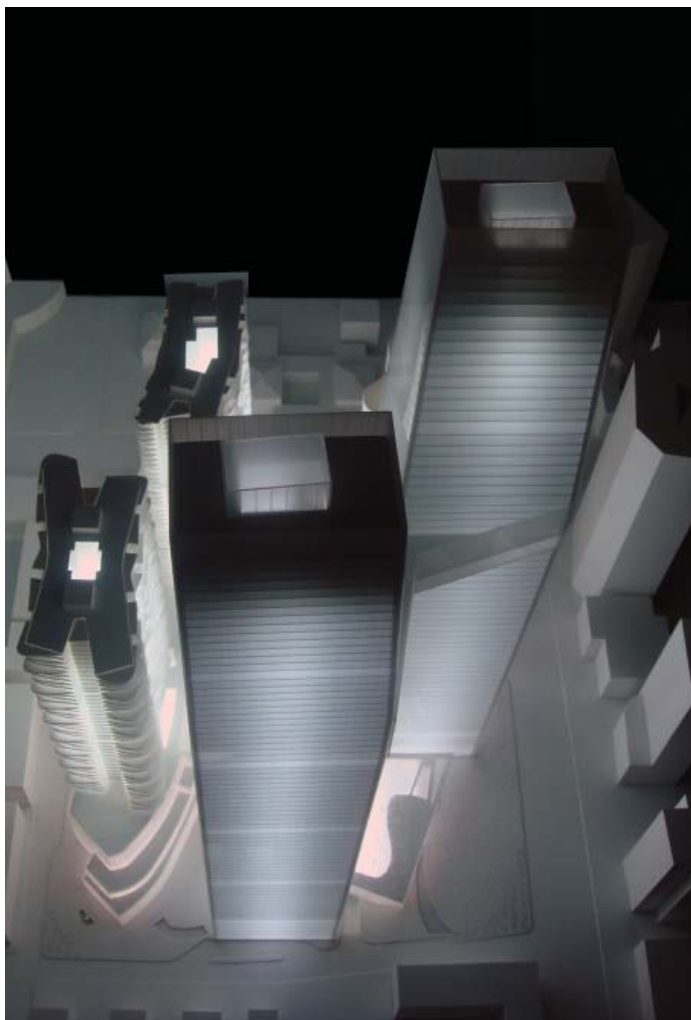
STÁVAJÍCÍ HOTEL

- MALL RETAIL
- ENTERTAINMENT
- FOOD AND BEVERAGE
- LUXURY RETAIL
- SERVICE APARTMENT SUPER HI RISE
- SERVICE APARTMENT NORTH TOWERS
- HOTEL
- OFFICE
- BANK
- CIRCULATION
- TERRACE
- PARKING
- CIRCULATION / B.O.H.

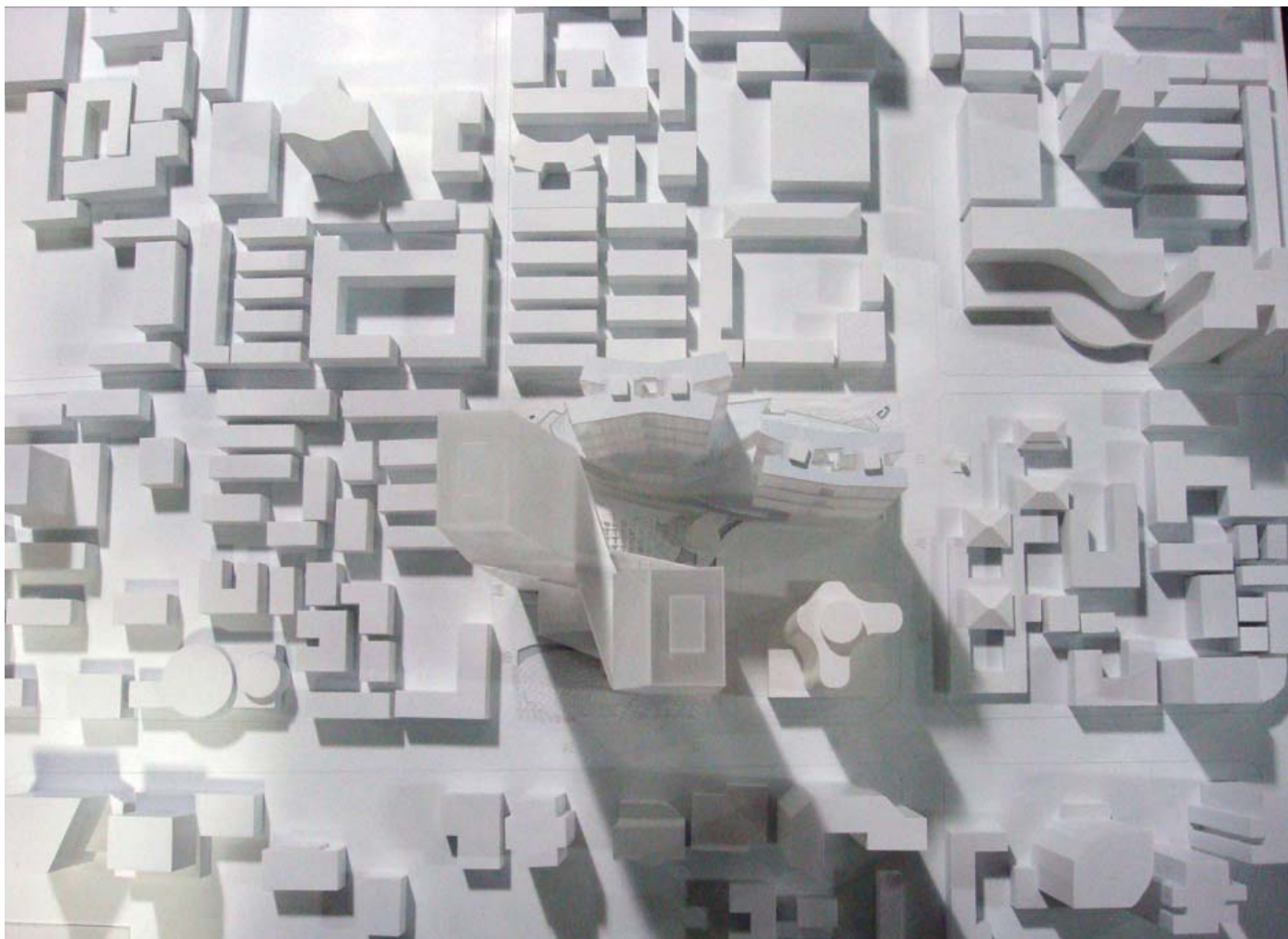
ULICE TYODONG



SITUACE A PŮDORYS PŘÍZEMÍ - SUPER MRAKODRAPY



FOTOGRAFIE SOUTĚŽNÍHO MODELU



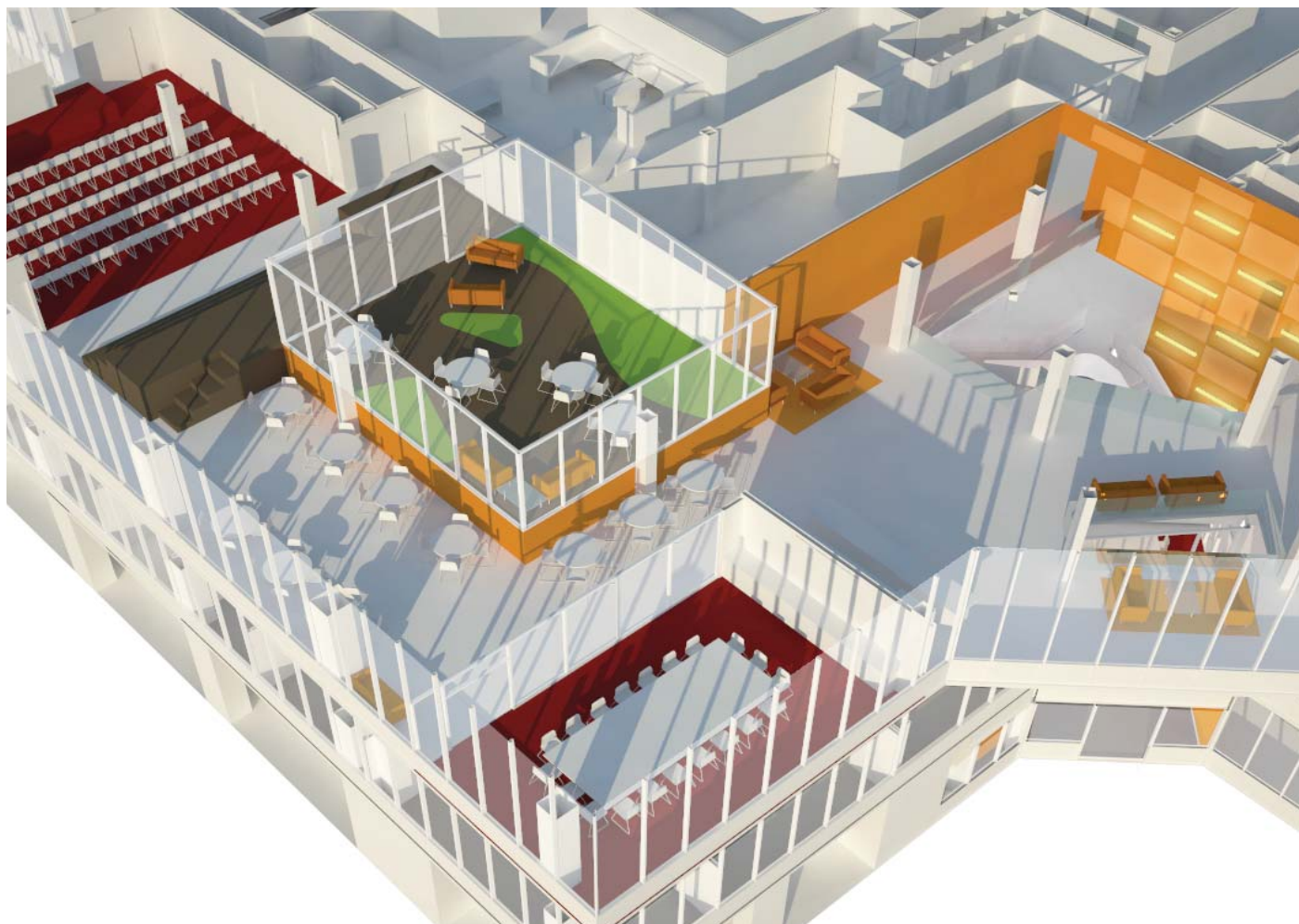
FOTOGRAFIE SOUTĚŽNÍHO MODELU

DTS ÚSTŘEDNÍ SÍDLO

Calabasas, Kalifornie, USA

Investor: DTS Corporation
Size: 8 500 m²
Projekt: 2008
Stavba: 2009

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček



DTS je mezinárodní firma, která se specializuje na tvorbu softwaru pro 5.1 a 7.1 kanálový zvuk (digitální surround sound). Její software je možné najít ve většině high-end rádiích, hudebních přehrávačích, telefonech, DVDs, domácích kinech ap. Největším konkurentem DTS je Dolby System. DTS má kanceláře po celém světě, hlavní sídlo s výzkumným a inženýrským oddělením je ve městě Calabasas, blízko Los Angeles.

DTS se rozhodla koupit novou budovu a přestavět ji ke svým potřebám. Budova je třípatrová s rozlohou 8 500 m². Hlavními požadavky byly state-of-the-art zvukové laboratoře, kancelářské prostory umožňující/podporující kreativní atmosféru a neformální komunikaci mezi zaměstnanci a v neposlední řadě vytvoření reprezentativní image, která by odpovídala postavení DTS ve světě high-tech průmyslu.

Vzhledem k tomu, že DTS si nepronajala, ale koupila kancelářskou budovu (šlo tedy o dlouhodobou investici), návrh zahrnoval velké stavební úpravy celé budovy, nejen interiéry. AedasLA se také podílel na vyhledání a výběru budovy.

Třípodlažní budova byla kompletně přestavěna. Nové prvky zahrnují 3 zvukové laboratoře, lobby s monumentálním schodištěm a „vznášející se“ konferenční místnosti, střešní zahradu, bistro a bar pro zaměstnance a konferenční místnosti. Technologicky nejsložitější částí projektu byla laboratoř pro hlavního zvukového inženýra/génia, a dvě testovací laboratoře.

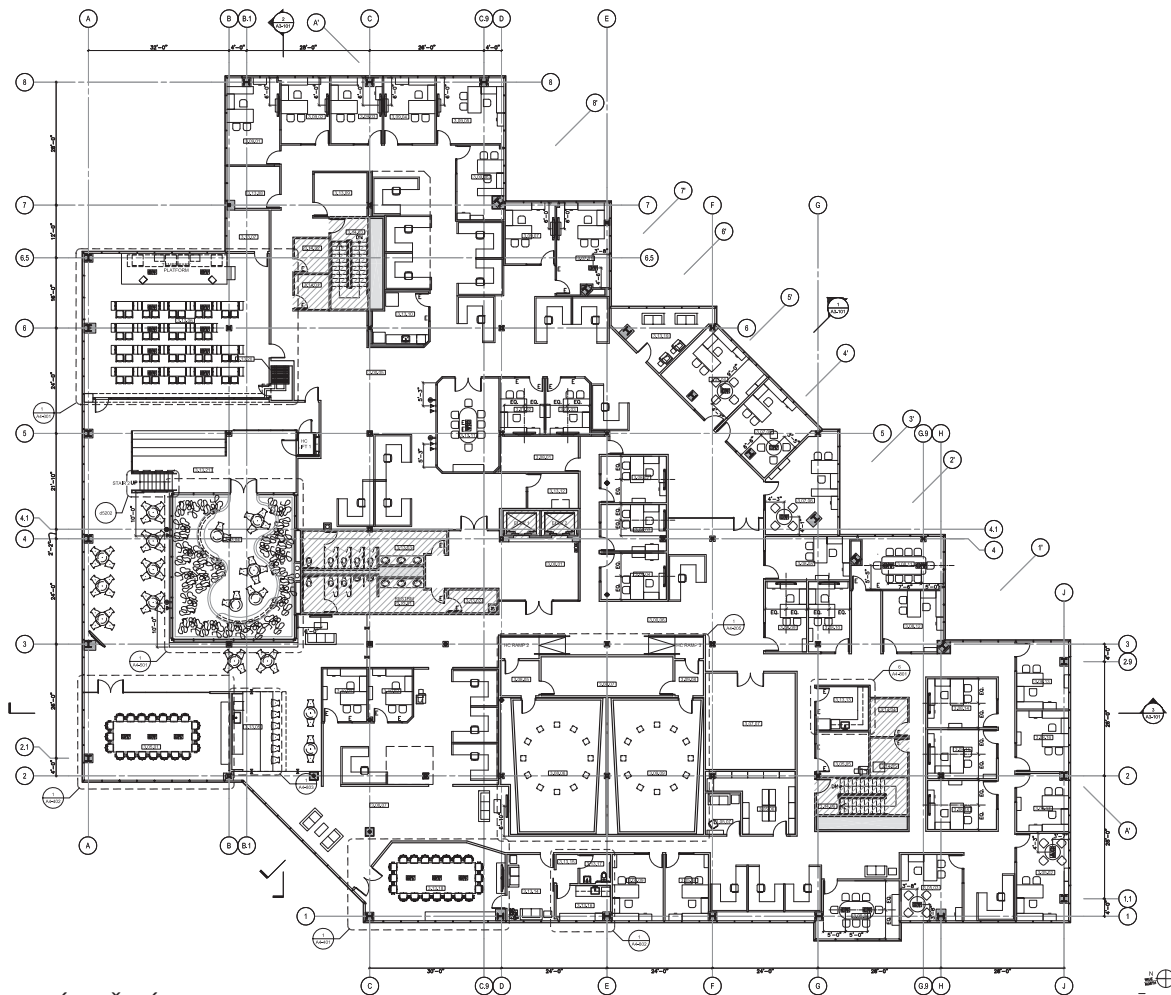
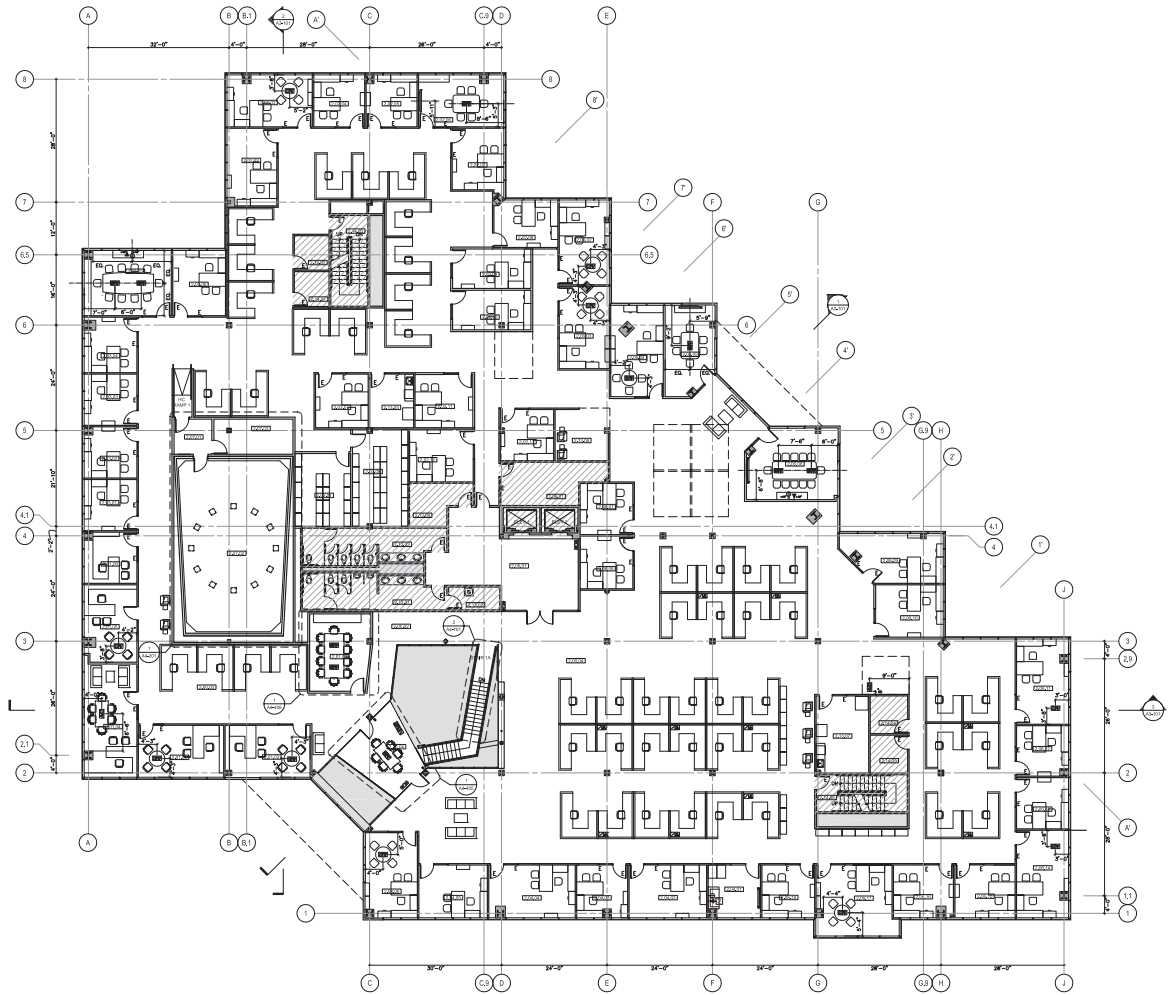
Jedna z nich je zařízená jako domácí kino, umožňuje klientům a návštěvníkům okusit na vlatní uši „DTS zvukový zážitek“.

DTS soutěží s celou škálou high-tech firem sídlících v jižní Kalifornii o talent, o nejtalentovanější inženýry. Nová budova a její interiéry měly vytvořit co nejlepší prostředí, které by bylo trumfem v soutěži o nové zaměstnance. Návrh se proto zaměřil na každodenní zkušenost zaměstnance „od parkoviště až po židli u pracovního stolu“.

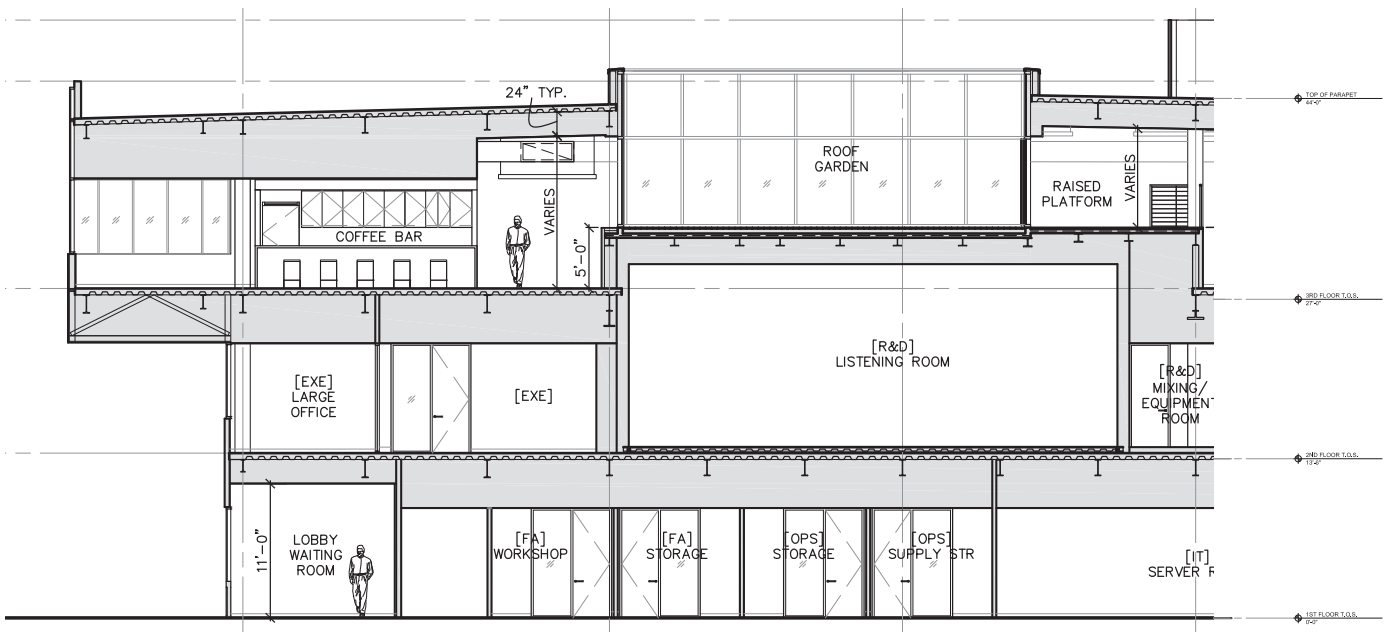
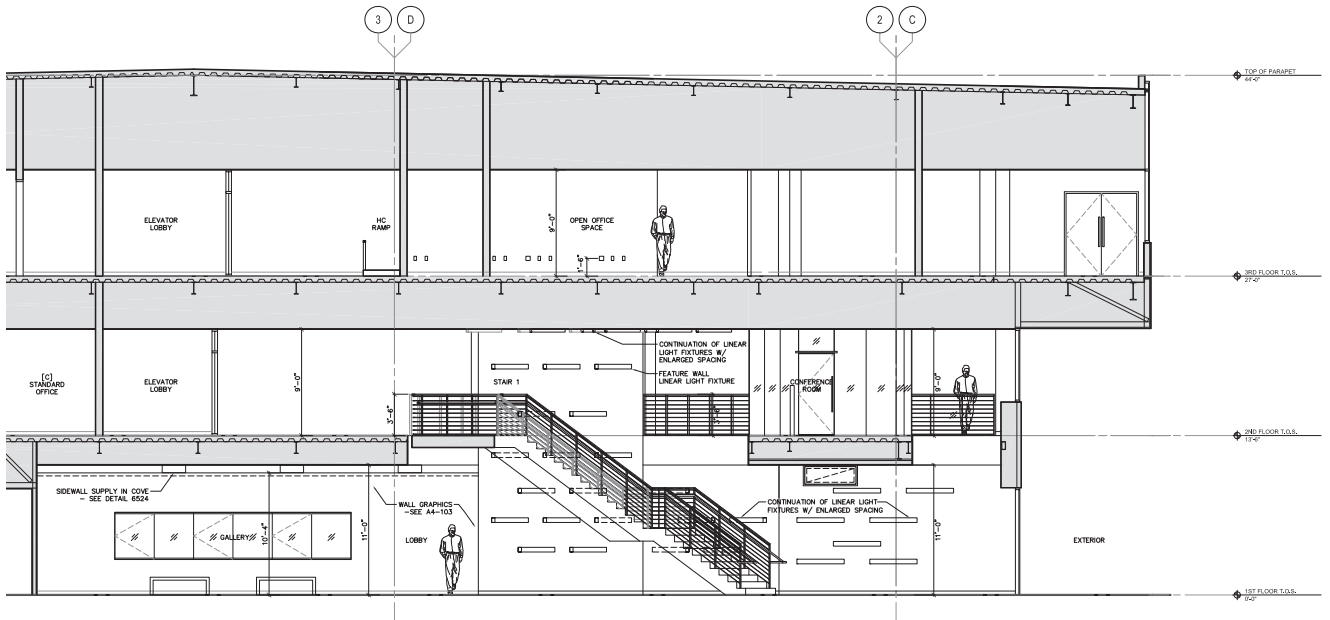
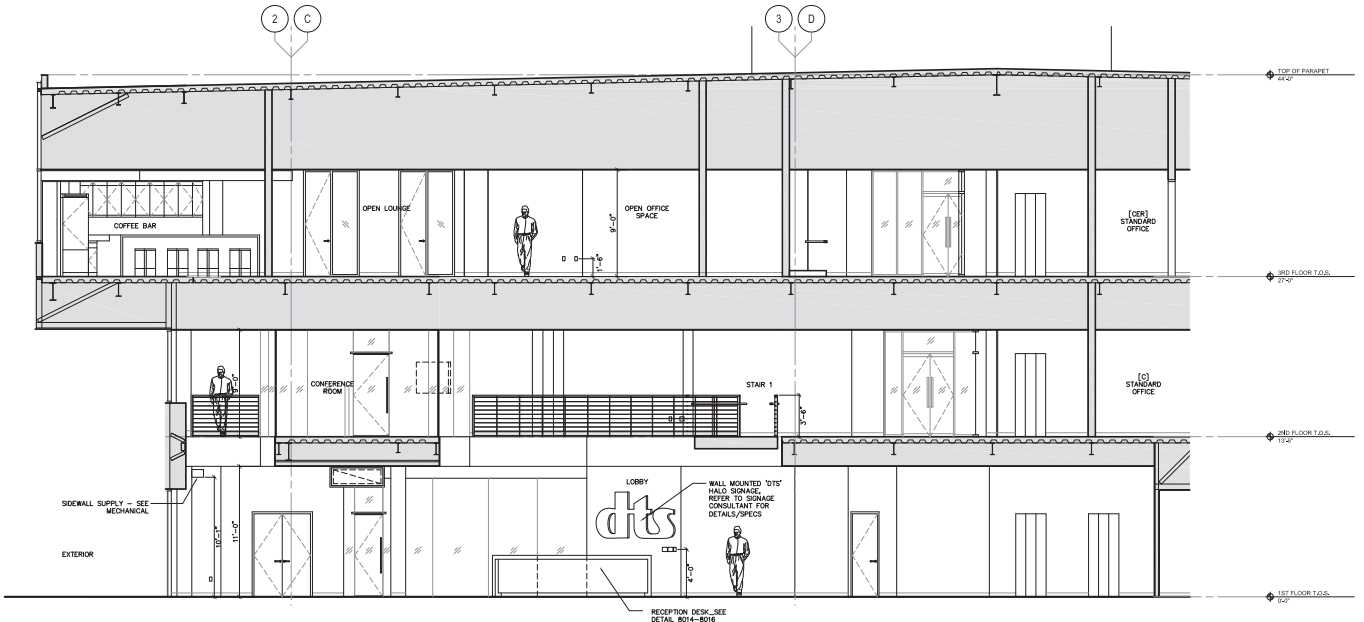
Od zahradních úprav parkoviště, přes vstupní halu, fitness centrum, bistro a espresso bar, střešní zahradu, školící centrum, bohatství prostorů pro neformální setkání až po vlastní pracoviště-stůl.

Namísto Knoll, Steelcase or Herman Miller kancelářských stolů AedasLA navrhl nábytek vyrobený na zakázku a na míru potřebám DTS. Návrh zahrnoval několik studií, původní náčrty se snažily zachytit protiklad mezi neviditelností technologie DTS - software - ukrytého v útrobách nesčetných výrobků a mezi zásadním dopadem, který tento software na výrobek má. Proces návrhu zahrnoval pracovní makety vyrobené z gatorboardu a na konci i funkční maketu pracovního stolu v měřítku 1:1.

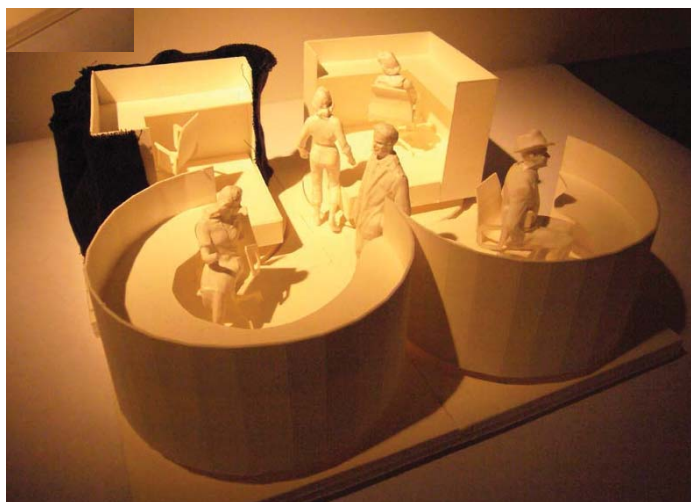
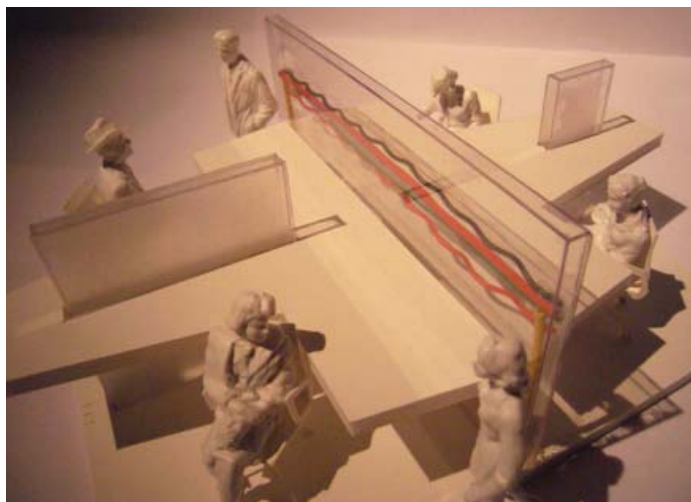
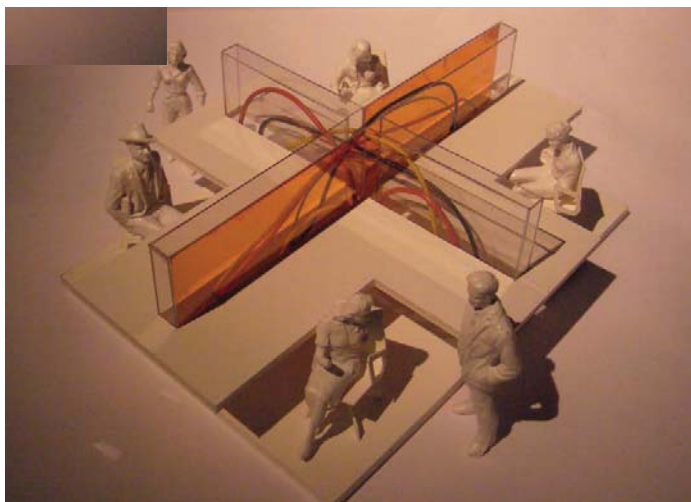
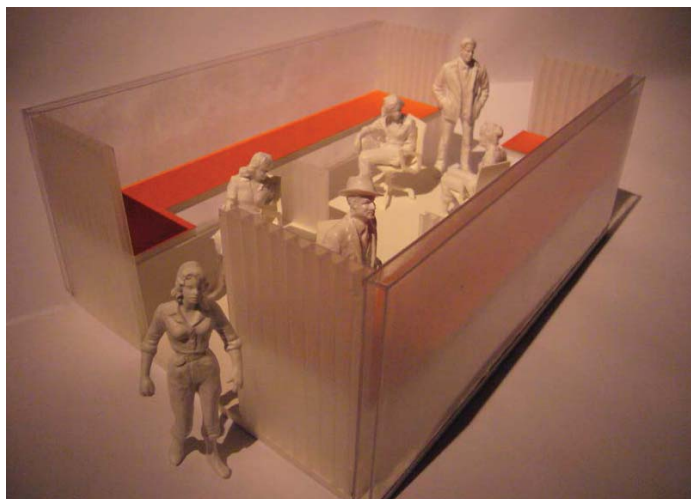
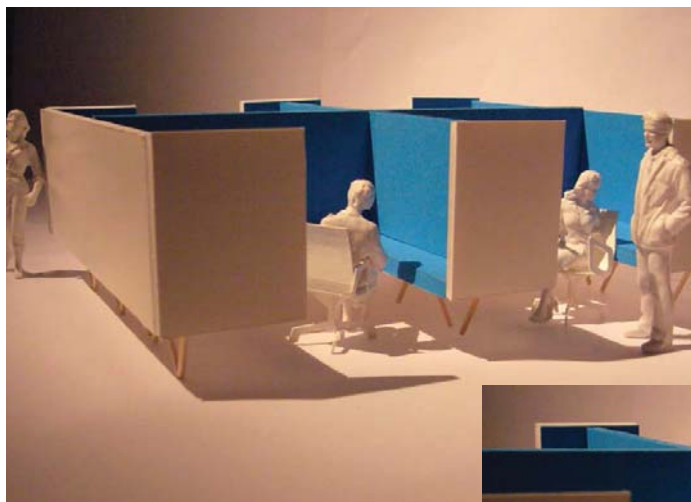
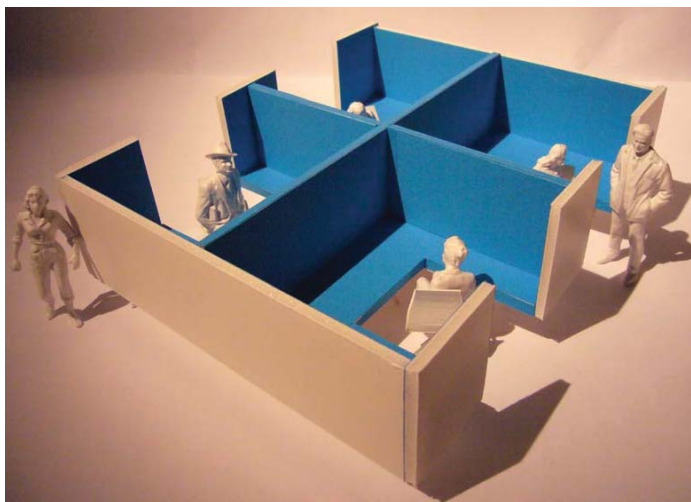
AedasLA také navrhl grafické potisky na stěny hall a chodeb - grafika byla inpirovaná - pokusila se interpretovat vizuálně šíření a zaznamenávání zvukových vln.



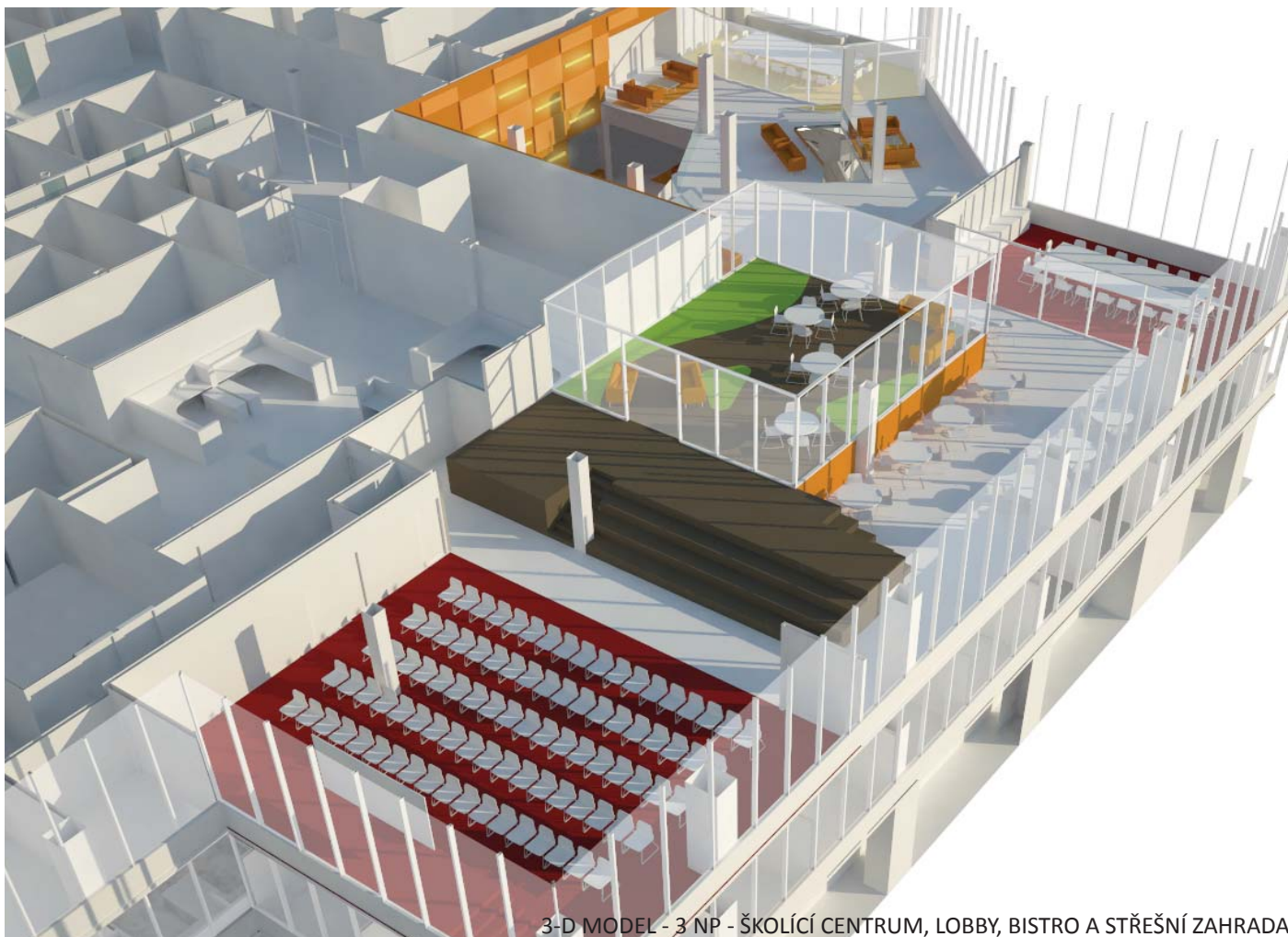
PŮDORYSY - DRUHÉ A TŘETÍ NP



ŘEZY - LOBBY, ZVUKOVÉ LABORATOŘE A STŘEŠNÍ ZAHŘADA



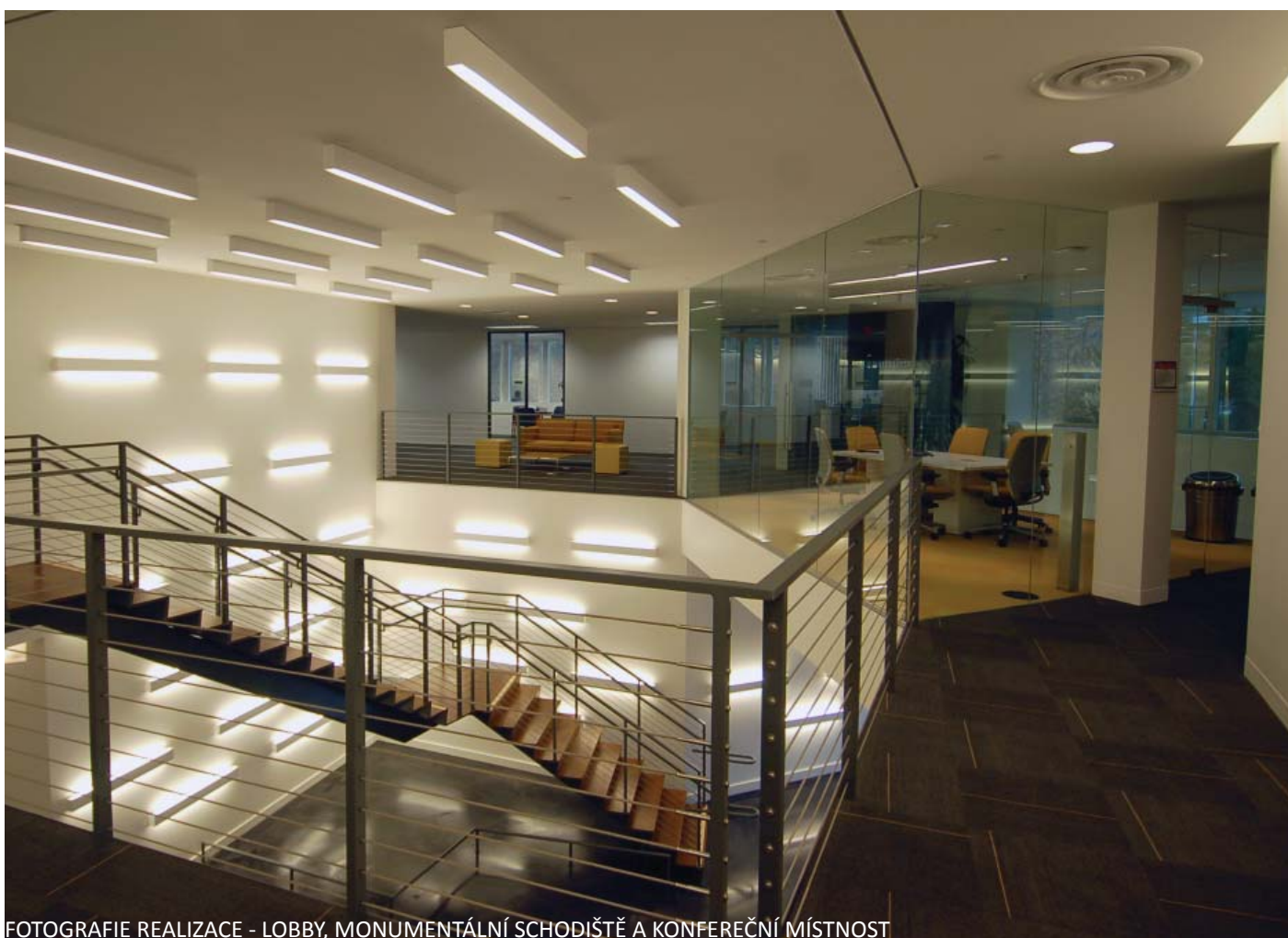
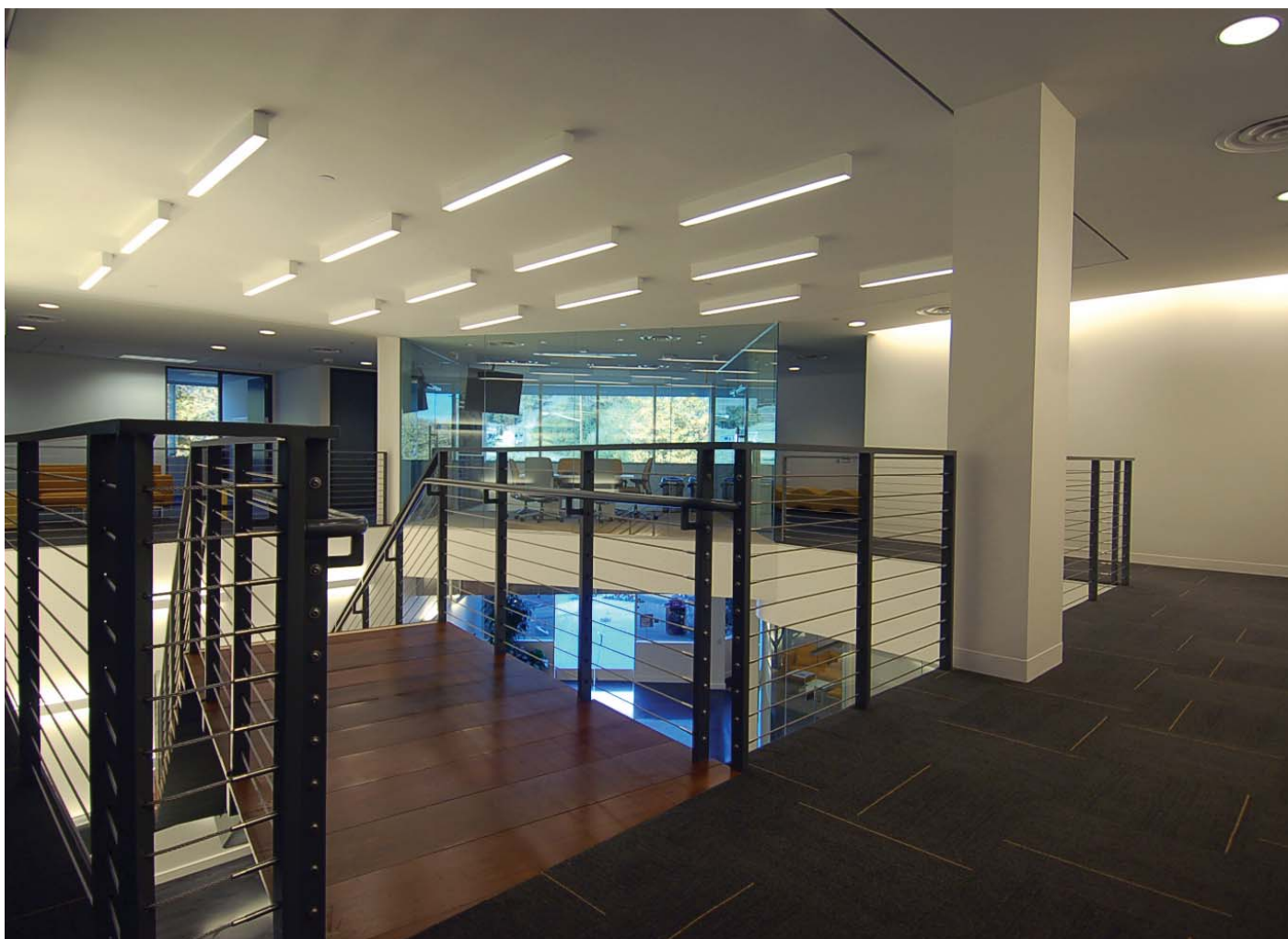
PRACOVNÍ MODELY - WORKSTATIONS



3-D MODEL - 3 NP - ŠKOLÍCÍ CENTRUM, LOBBY, BISTRO A STŘEŠNÍ ZAHRADA



3-D MODEL - 3 NP - LOBBY



FOTOGRAFIE REALIZACE - LOBBY, MONUMENTÁLNÍ SCHODIŠTĚ A KONFEREČNÍ MÍSTNOST



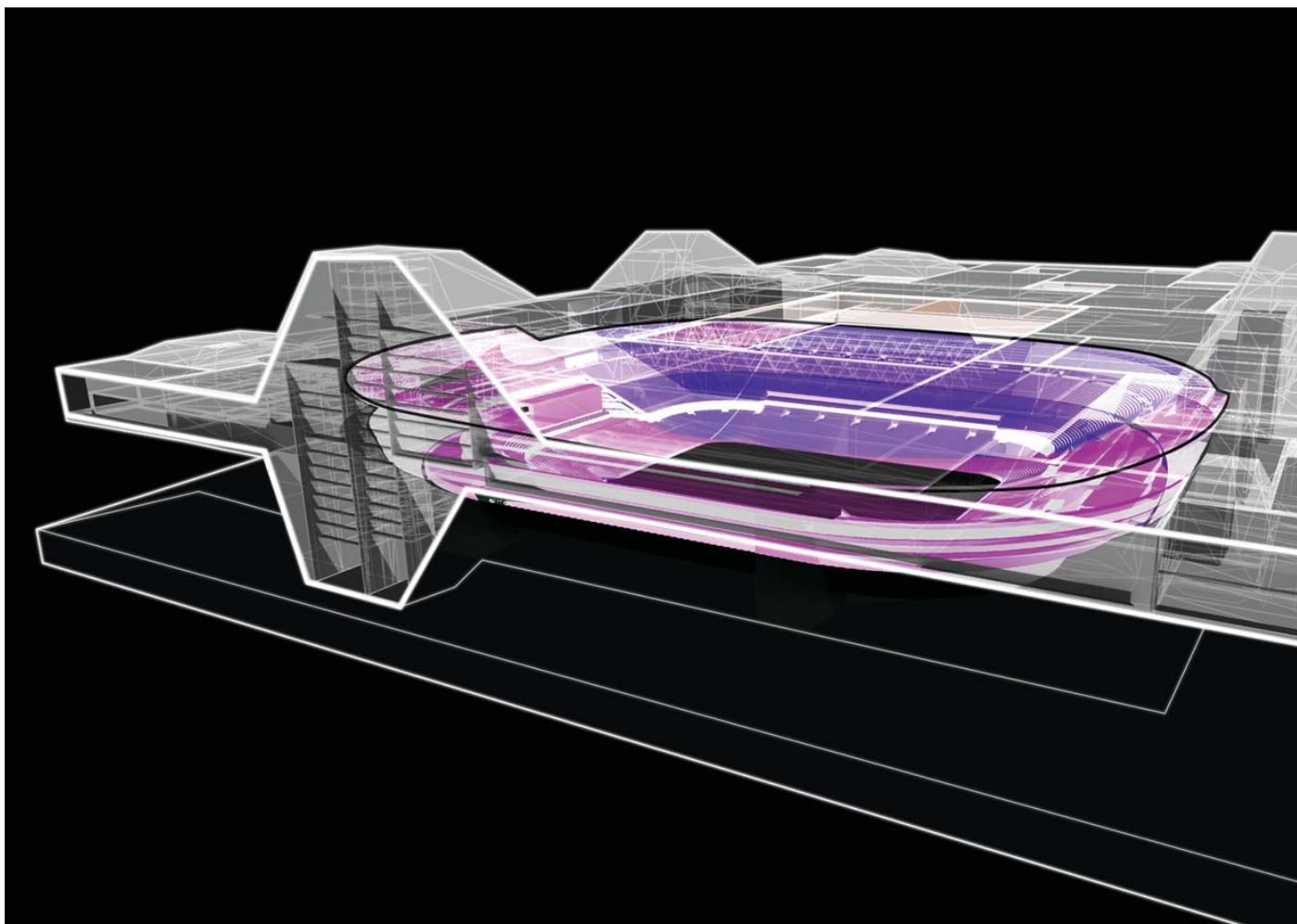
FOTOGRAFIE REALIZACE - STŘEŠNÍ ZAHRADA, BISTRO A KONF. MÍSTNOST

DOHA SPORTS CITY MULTIFUNKČNÍ STADIÓN

Doha, Katar

Investor: Qatar FIFA World Cup Bid Committee
Size: 150 000 m², 45 000 sedadel
Projekt: 2010

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček
Dan Meis



Mezinárodní fotbalová federace FIFA vyhlásila nový způsob soutěže na místo konání mistrovství světa. V roce 2010 se 9 států zúčastnilo soutěže na uspořádání mistrovství v letech 2018 a 2022. Katar se stal překvapivým vítězem pro rok 2022, první zemí z Blízkého východu, která bude pořádat tuto akci.

AedasLA se zúčastnil vyzvané architektonické soutěže (Foster, Hadid, Speer, AedasLA) na návrh hlavního stadiónu pro zahajovací a finálový zápas mistrovství s 45 000 sedadly. Vědomi si nezvyklé situace - horkého podnebí, minimálního sportovního zázemí a velikosti Kataru - rozhodli jsme se navrhnout zcela vybočující (out of the box) stadión-stroj.

Tento stadión - stroj má dvě zásadní odlišnosti od tradičního stadiónu. Za prvé umožňuje uspořádat fotbalové mistrovství světa a také olympijské hry při splnění nejpřísnějších požadavků na čáry viditelnosti. Mechanizované pohyblivé tribuny a posuvná hrací plocha zajišťují tyto a mnoho dalších sportovních akcí (ragby, baseball, vodní sporty, motoristické sporty, x-games, ap.). Z hlediska funkčního je dosaženo maximální flexibility.

Za druhé stadión byl začleněn do supestruktury - obyvatelné střechy podporované čtyřmi masivními sloupy/věžemi. Tato struktura tvoří „stan“ evokující tradiční kočovnou beduínskou architekturu, který vytváří před sluncem chráněné náměstí a současně pojme další různorodý program - obchodní centrum, muzeum sportu, kanceláře, hotel, lázně, aj.

Návrh se zaměřuje na 4 hlavní cíle:

- komfort jak pro diváky tak hráče
- udržitelný rozvoj - přírodní prostředí
- programovou flexibilitu
- náplň a využití po skončení mistrovství světa

Při teplotách blížících se padesáti stupňům Celsia není možné hrát profesionální fotbal. Návrh proto zaručuje v hrací zóně na trávníku průměrnou teplotu 26 stupňů. Menší experimentální stadión byl postaven za účelem ověření, že je skutečně možné tuto teplotu zajistit.

Velký důraz byl také kladen na udržitelný rozvoj, zohledněna byla i finanční udržitelnost projektu. Návrh je zcela jedinečný svou programovou flexibilitou, je ale reálný a jak technologicky tak i finančně uskutečnitelný.

Velké stadióny a arény se často stanou prázdnými nevyužitými „bílymi slony“ po skončení sportovního mistrovství nebo her (viz. Národní stadión v Pekingu Ptačí hnízdo). Uvažuje se, že některé stadióny budou po mistrovství v Kataru rozmontovány a převezeny do jiných zemí. Doha Sports City stadión je plně integrovaný multifunkční sportovní zábavní a komerční komplex otevřený 365 dnů v roce.

Katarský výbor MS ocenil myšlenku integrovaného komplexu a rozhodl se postavit stadión navržený AedasLA i v případě, že by MS ve fotbale nebylo Kataru přiděleno.

FOTBALOVÝ STADIÓN V KATARU

Katar

Investor: Qatar FIFA World Cup Bid Committee

Size: 190 000 m², 86 000 sedadel

Projekt: 2010

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček

Dan Meis



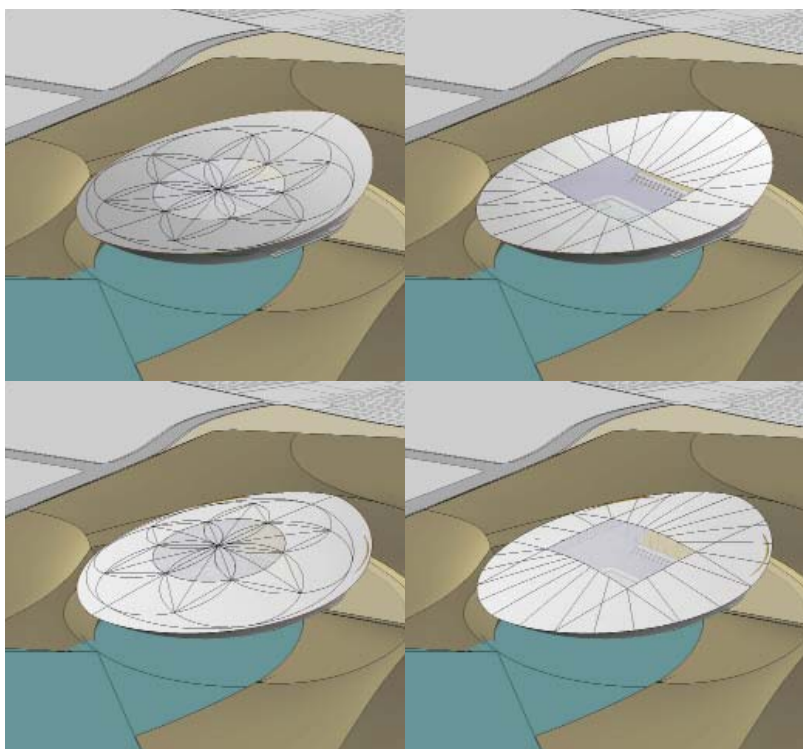
V průběhu architektonické soutěže na fotbalový stadión pro FIFA mistrovství světa ve fotbale investor pozval soutěžící týmy na jednání s cílem prohlédnout si a prodiskutovat vývoj návrhu (work in progress). Každý tým byl pozván nezávisle.

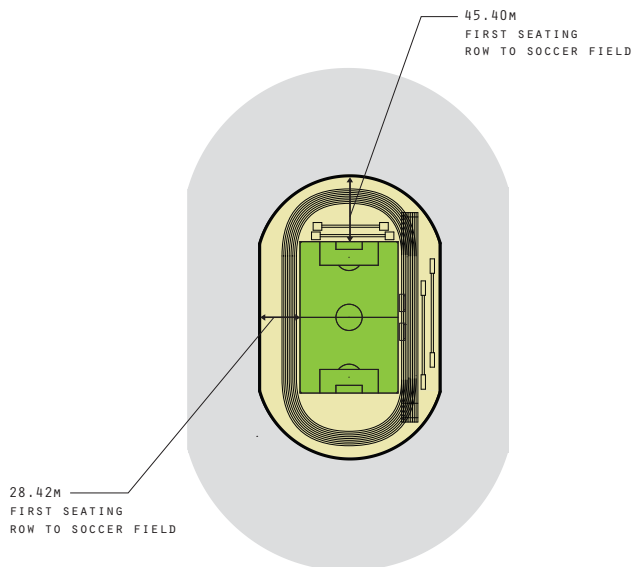
Náš tým interpretoval toto setkání, jak se později ukázalo, chybně. Domnívali jsme se, že investor náš návrh na stadión-stroj považuje za nerealistický experiment. Proto jsme se rozhodli odevzdat dva návrhy - stadión-stroj a alternativní návrh, který splňoval blíže představu o tradičním stadiónu.

Tvar a forma tohoto alternativního návrhu stadiónu jsou inspirovány perlami (připomínající historii Kataru jako centra lovu perel), výhledem na moře, lasturami a písčnými dunami.

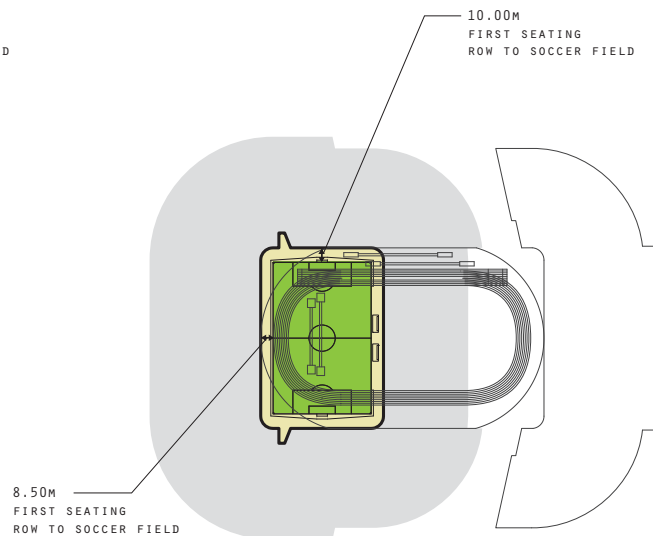
Stadión je v souladu se všemi směrnicemi FIFA, včetně míst pro diváky, technického zázemí a zázemí pro novináře, VIP a pohostinství. Stadión má aktivní chlazení, jak pro prostory pro sezení tak i pro hrací plochu, a to při dodržení požadovaných kritérií udržitelného designu.

Stadión má lehkou zatahovací střechu, jedná se buď o systém harmoniky, nebo gondoly.



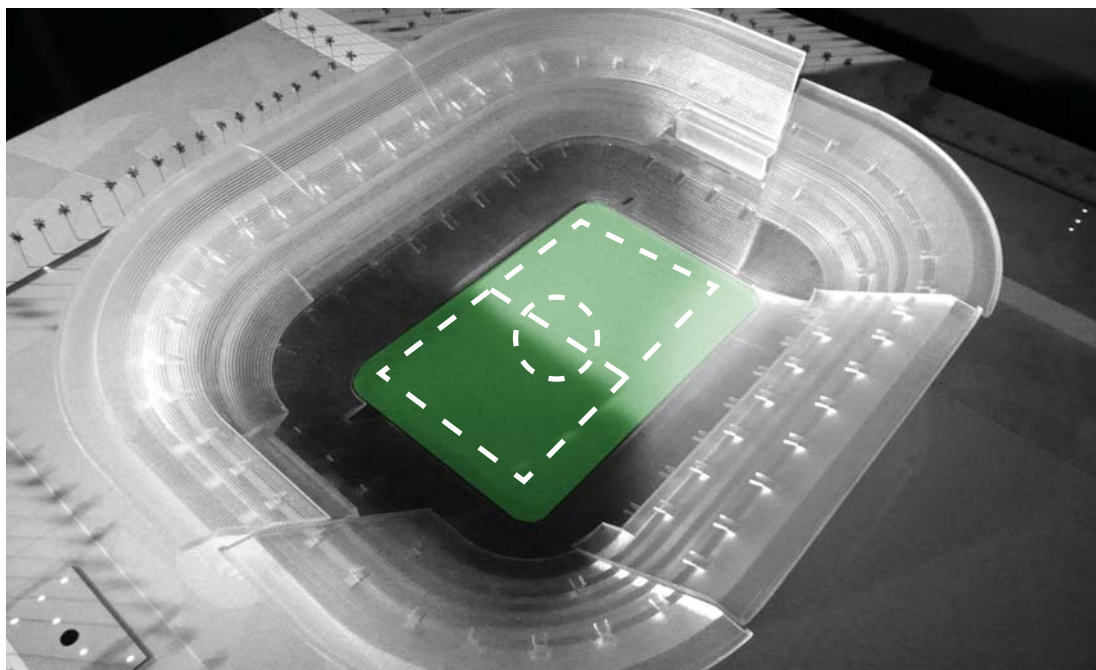


TYPICKÝ STADIÓN - ŠPATNÉ ČÁRY VIDITELNOSTI

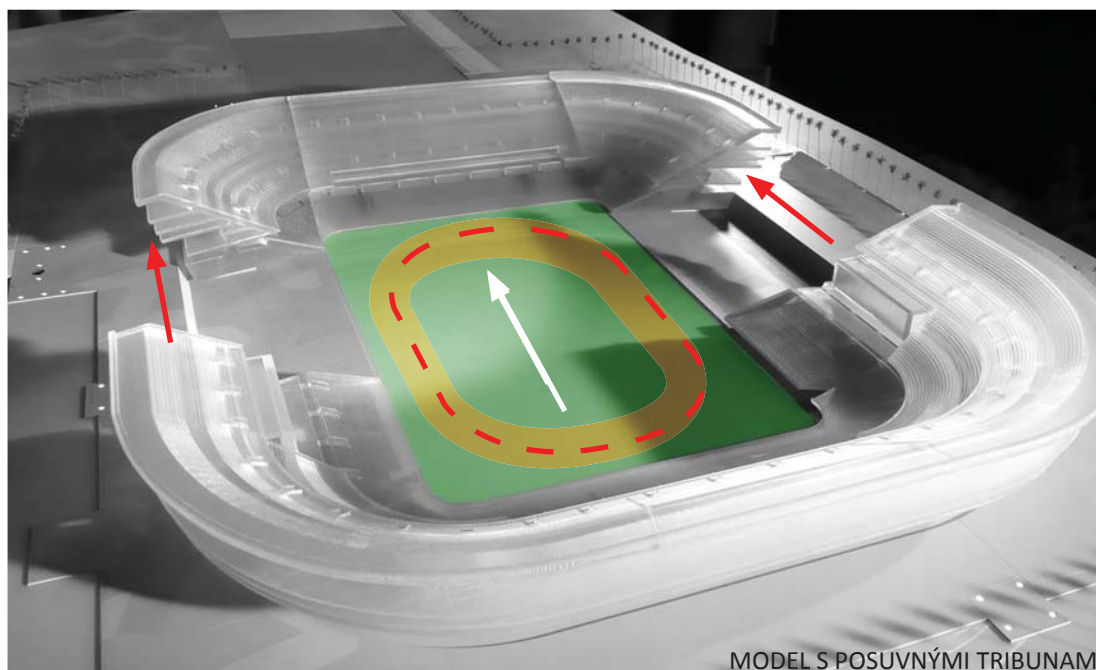


DOHA SPORTS CITY - OPTIMÁLNÍ ČÁRY VIDITELNOSTI

STADIÓN V DOHA SPORTS CITY - KONFIGURACE PRO FOTBAL



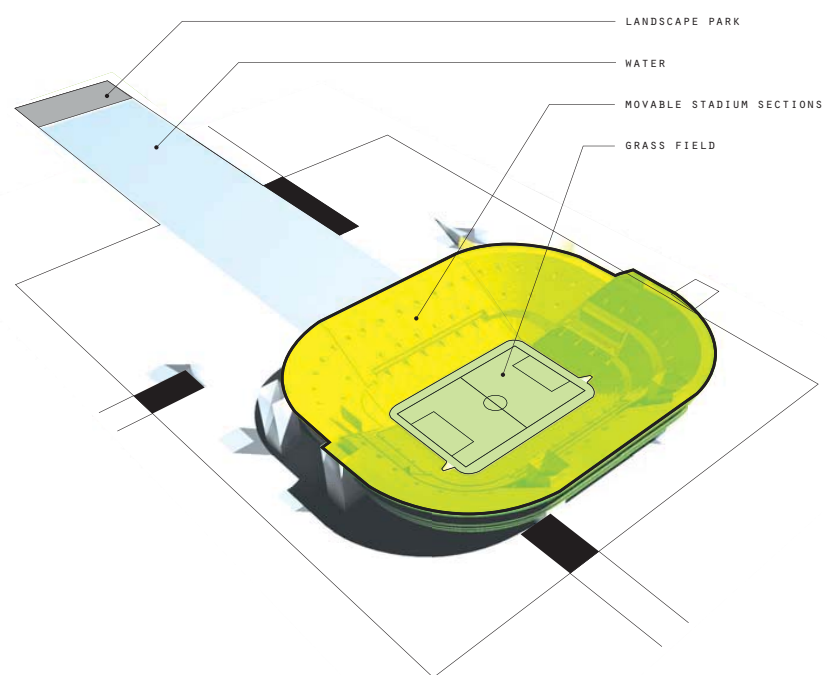
STADIÓN V DOHA SPORTS CITY - OLYMPIJSKÉ SPORŤY



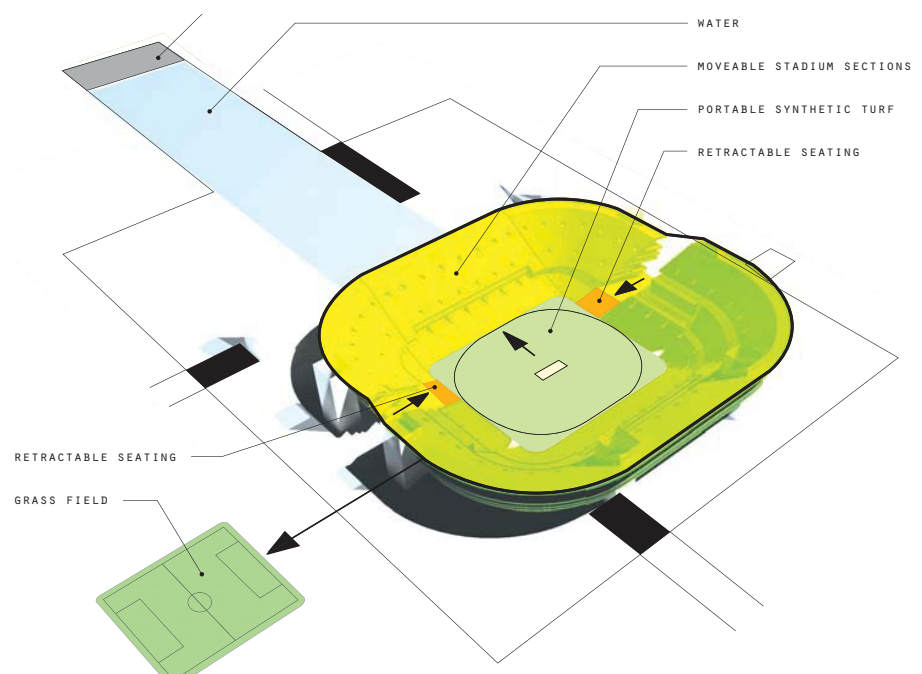
MODEL S POSUVNÝMI TRIBUNAMI

01 **SOCCER**
 FIFA WORLD CUP
 AFC ASIAN CUP
 INTERNATIONAL EXHIBITIONS
 OLYMPICS

NFL (AMERICAN FOOTBALL)
 INTERNATIONAL EXHIBITION GAMES



02 **CRICKET**
BASEBALL



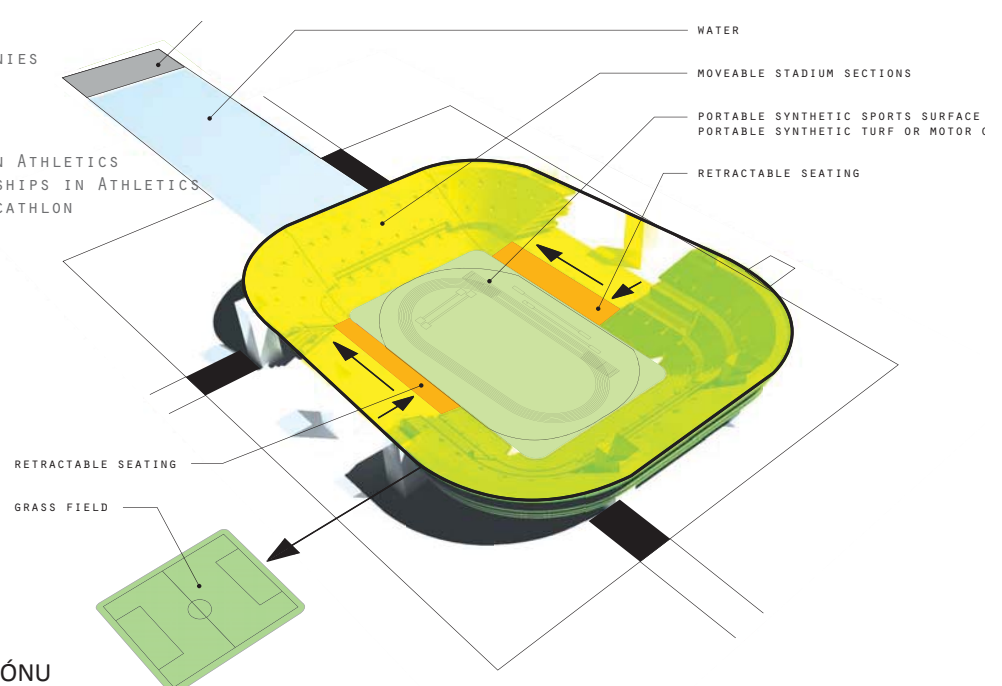
03 **OLYMPIC GAMES**
 OPENING AND CLOSING CEREMONIES
 VARIOUS EVENTS

TRACK AND FIELD
 OLYMPICS
 IAAF WORLD CHAMPIONSHIPS IN ATHLETICS
 IAAF WORLD INDOOR CHAMPIONSHIPS IN ATHLETICS
 PENTATHLON, HEPTATHLON, DECATHLON

RUGBY
 WORLD CUP SEVENS
 RUGBY UNION
 RUGBY LEAGUE
 OLYMPICS

MOTOR SPORTS
 ATV RACING
 MOTOCROSS
 BMX SUPERCROSS
 DUNE BUGGY RACING

X-GAMES
 SKATEBOARDING
 BMX
 INLINE ROLLERBLADING



04

HOCKEY
 NHL INTERNATIONAL EXHIBITION GAMES

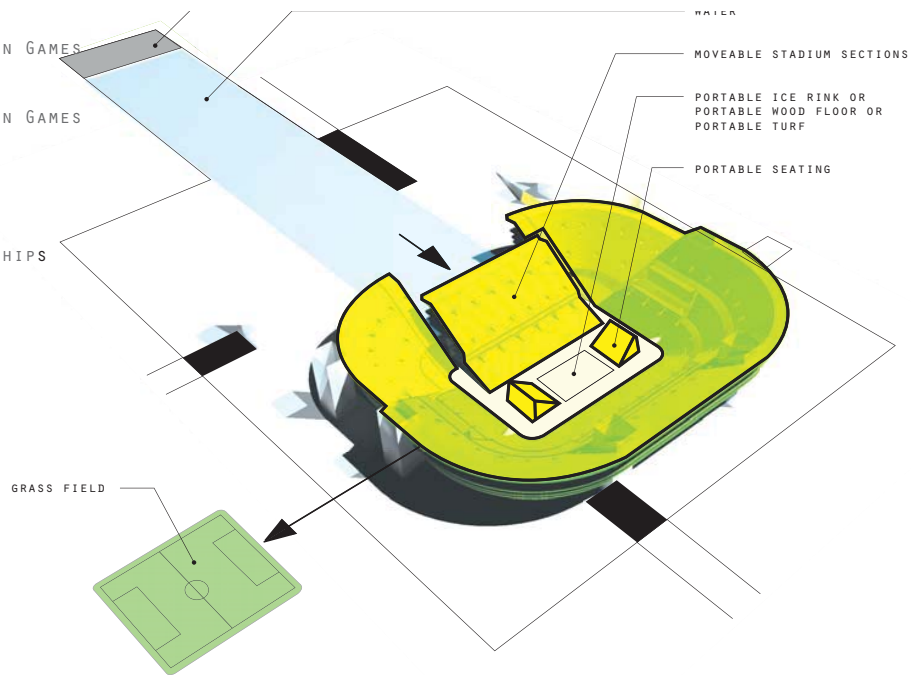
BASKETBALL
 NBA INTERNATIONAL EXHIBITION GAMES
 FIBA TOURNAMENTS

EQUESTRIAN

BOXING
 ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS

RODEO

MONSTER TRUCK



05

WATER SPORTS

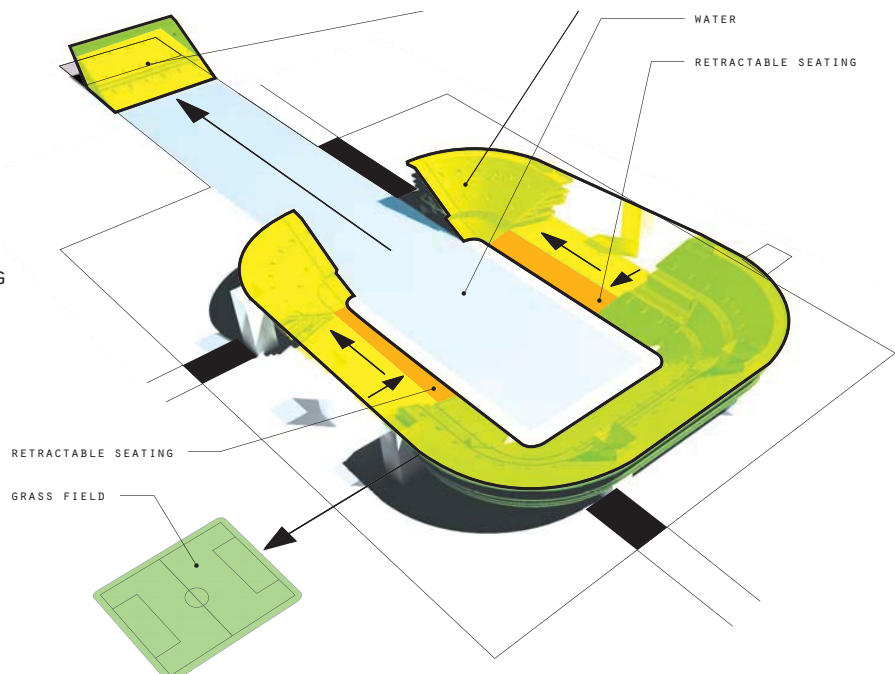
OLYMPICS
 CANOEING
 KAYAKING

WATER SKIING
 SLALOM
 FREESTYLE
 JUMP

JET SPRINT BOAT RACING

INDOOR WINDSURFING

WAKEBOARDING

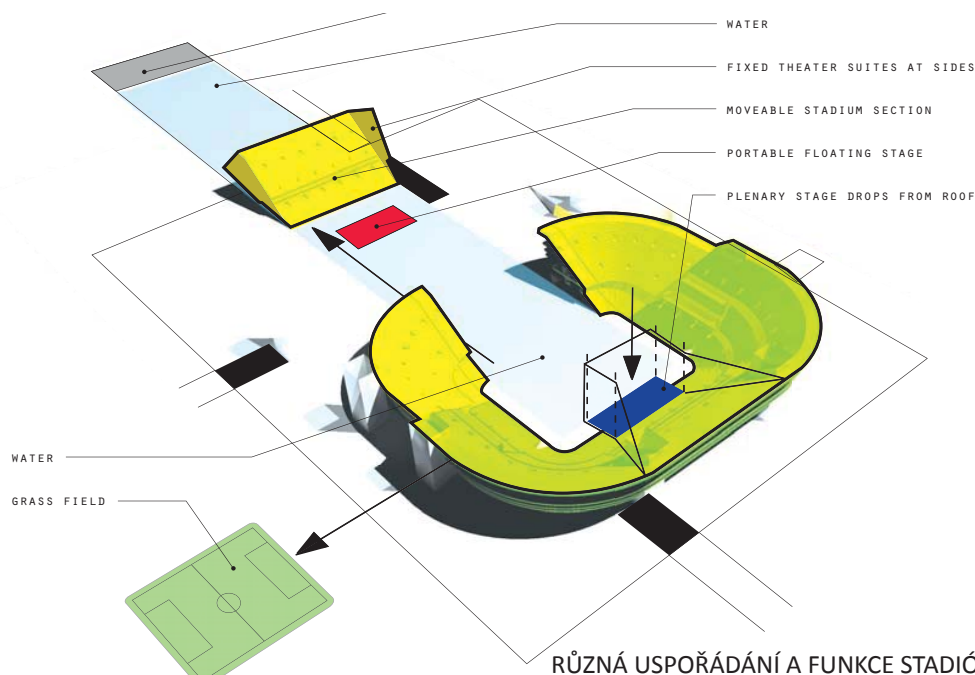


06

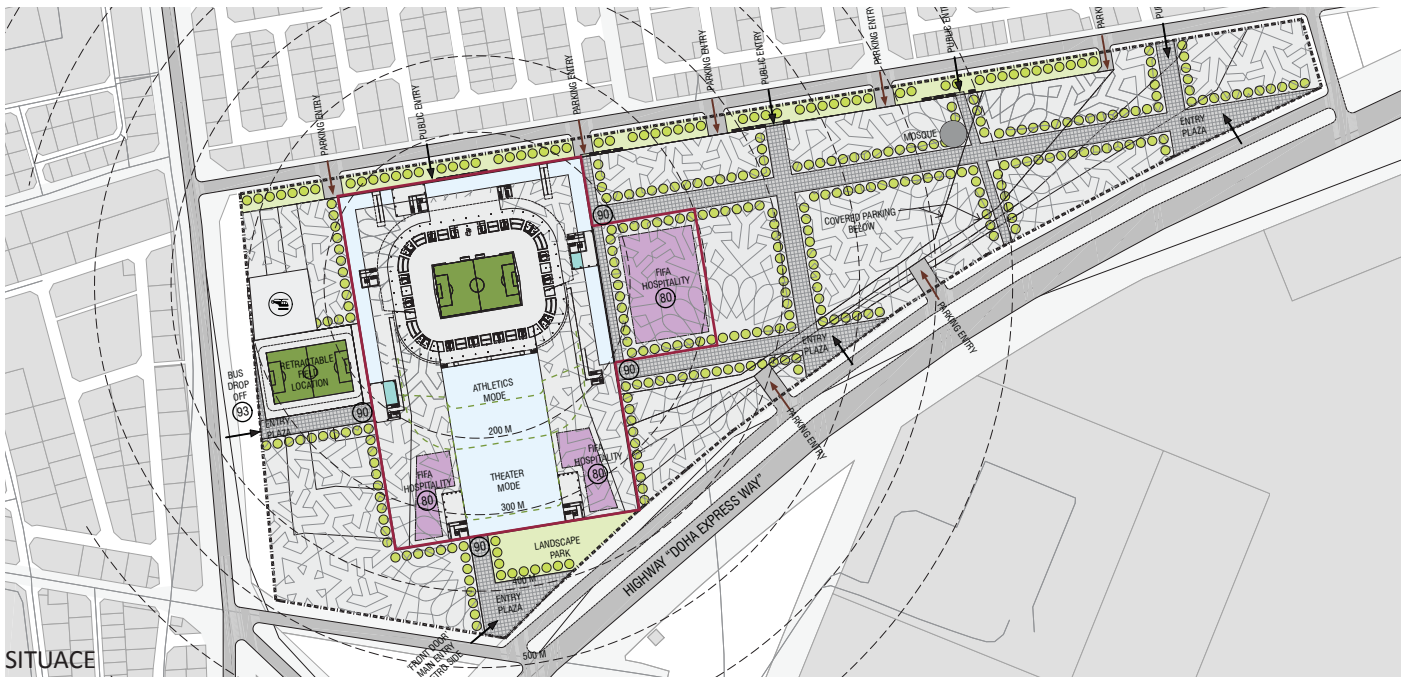
THEATER

CONCERT

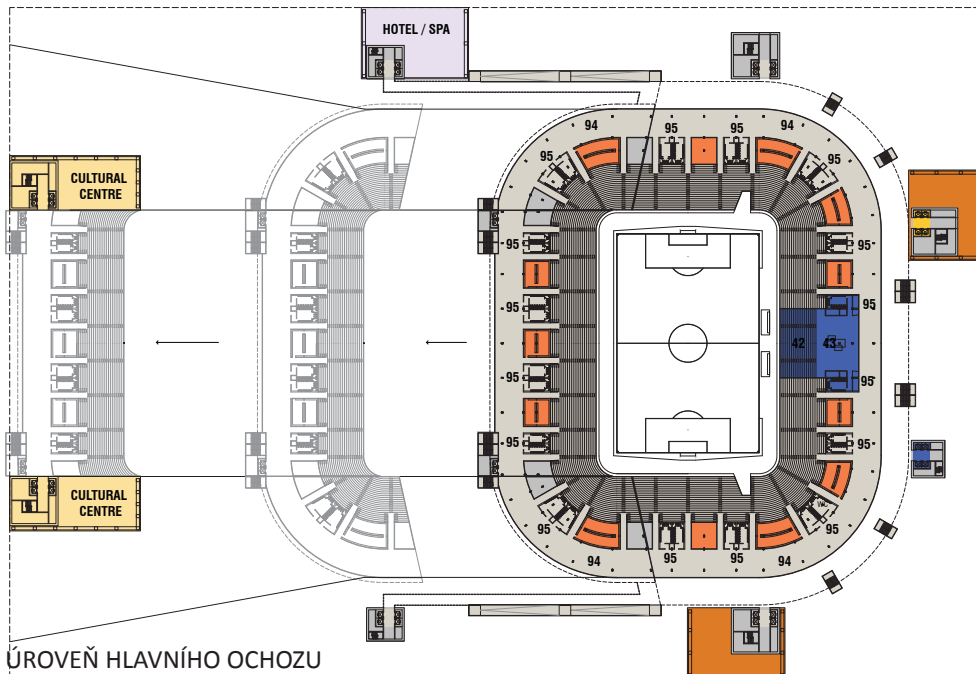
PERFORMING ARTS



RŮZNÁ USPOŘADÁNÍ A FUNKCE STADIÓNU

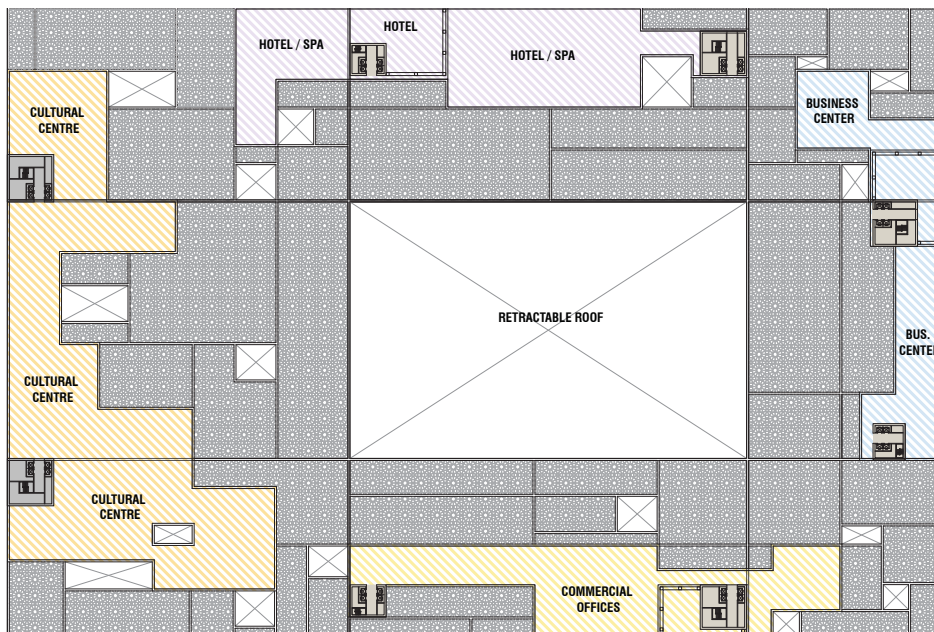


SITUACE



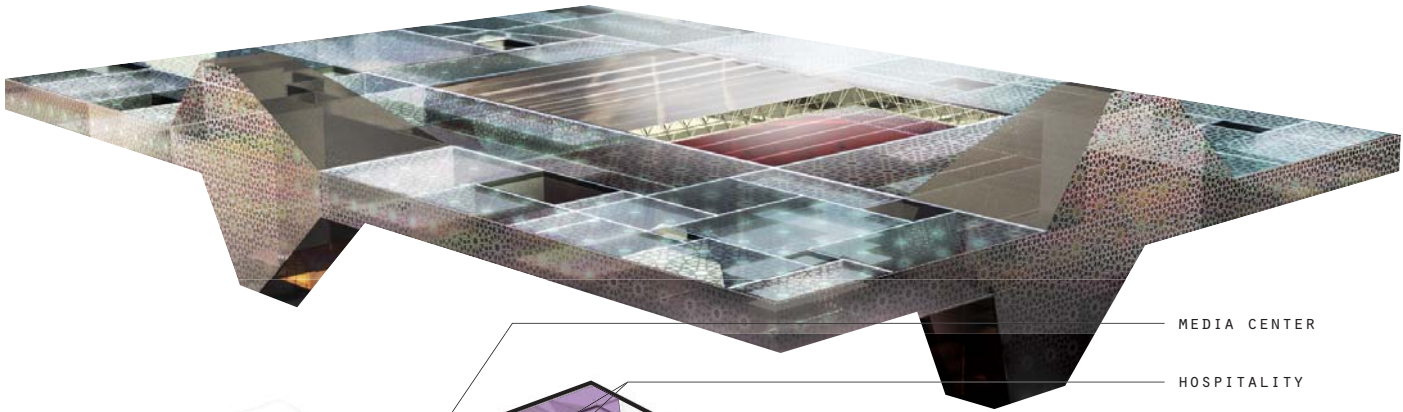
PŮDORYS - ÚROVEŇ HLAVNÍHO OCHOZU

- 14 referee dressing room
- MEDICAL**
- 20 first aid
- 21 doping control
- FIFA / LOC**
- 30 FIFA / LOC team parking
- 31 FIFA offices
- 32 LOC offices and meeting rooms
- VIP / VVIP**
- 40 VIP / VVIP access
- 41 VIP / VVIP parking
- 42 VIP tribune
- 43 VIP lounge
- 44 VVIP lounge
- MEDIA**
- 50 media access
- 51 media parking
- 52 flash interview zone
- 53 presentation studio
- 54 mixed zone
- 55 press conference room
- 56 media tribune
- 57 stadium media centre (smc)
- BROADCAST**
- 60 broadcasting compound
- 61 broadcasting parking
- 62 CCR (commentary control room)
- COMMERCIAL DISPLAY**
- CONCESSIONS**
(food and beverage / merchandise)
- HOSPITALITY**
- 80 hospitality village
- 81 skyboxes / hospitality suites
- 82 lounge
- GENERAL PUBLIC**
- 90 general admission
- 91 car parking
- 92 bus parking
- 93 shuttle bus & taxi drop-off
- 94 concourse
- 95 WC
- 96 prayer room
- SECURITY OPERATIONS**
- 100 emergency vehicle post
- 101 accreditation centre
- 102 security
- VOLUNTEERS**
- LOGISTICS**
(storage / delivery / kitchen / tech)
- CEREMONIES**
- IT AREAS**
- TICKETING**

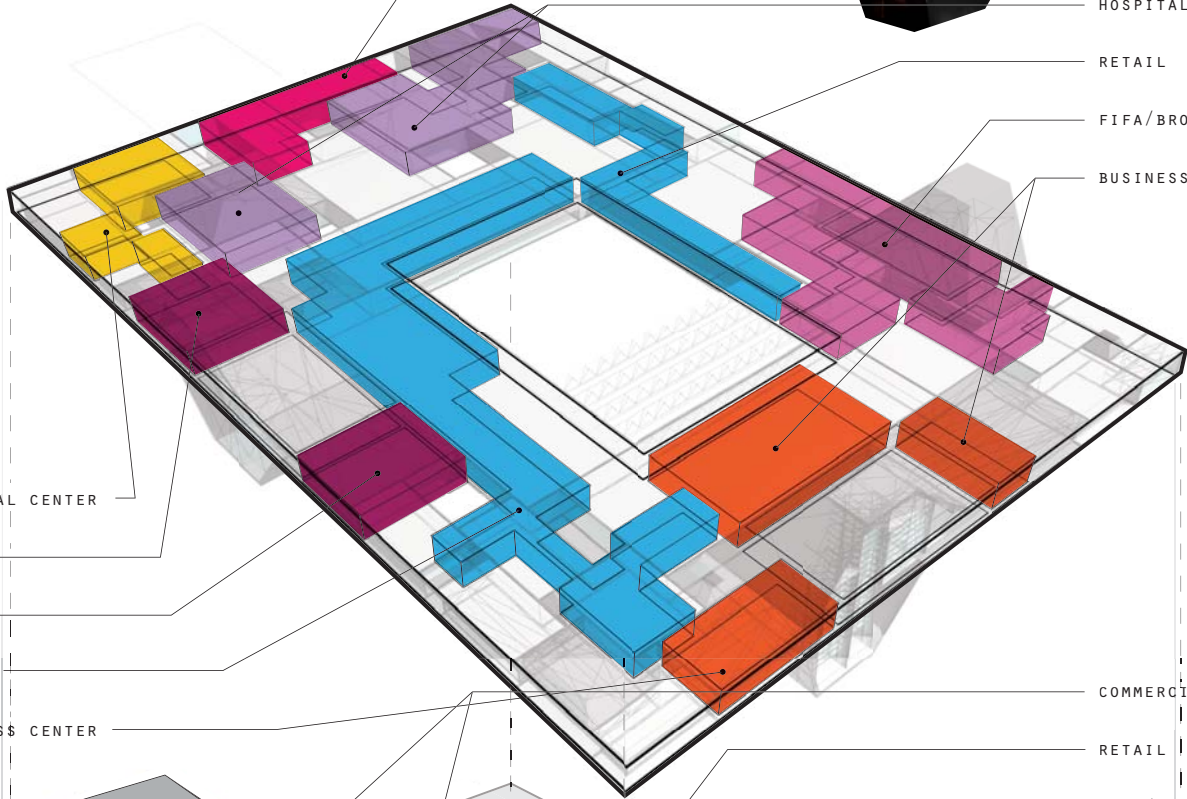


PŮDORYS - OBYVATELNÁ STŘECHA

- 14 referee dressing room
- MEDICAL**
- 20 first aid
- 21 doping control
- FIFA / LOC**
- 30 FIFA / LOC team parking
- 31 FIFA offices
- 32 LOC offices and meeting rooms
- VIP / VVIP**
- 40 VIP / VVIP access
- 41 VIP / VVIP parking
- 42 VIP tribune
- 43 VIP lounge
- 44 VVIP lounge
- MEDIA**
- 50 media access
- 51 media parking
- 52 flash interview zone
- 53 presentation studio
- 54 mixed zone
- 55 press conference room
- 56 media tribune
- 57 stadium media centre (smc)
- BROADCAST**
- 60 broadcasting compound
- 61 broadcasting parking
- 62 CCR (commentary control room)
- COMMERCIAL DISPLAY**
- CONCESSIONS**
(food and beverage / merchandise)
- HOSPITALITY**
- 80 hospitality village
- 81 skyboxes / hospitality suites
- 82 lounge
- GENERAL PUBLIC**
- 90 general admission
- 91 car parking
- 92 bus parking
- 93 shuttle bus & taxi drop-off
- 94 concourse
- 95 WC
- 96 prayer room
- SECURITY OPERATIONS**
- 100 emergency vehicle post
- 101 accreditation centre
- 102 security
- VOLUNTEERS**
- LOGISTICS**
(storage / delivery / kitchen / tech)
- CEREMONIES**
- IT AREAS**
- TICKETING**

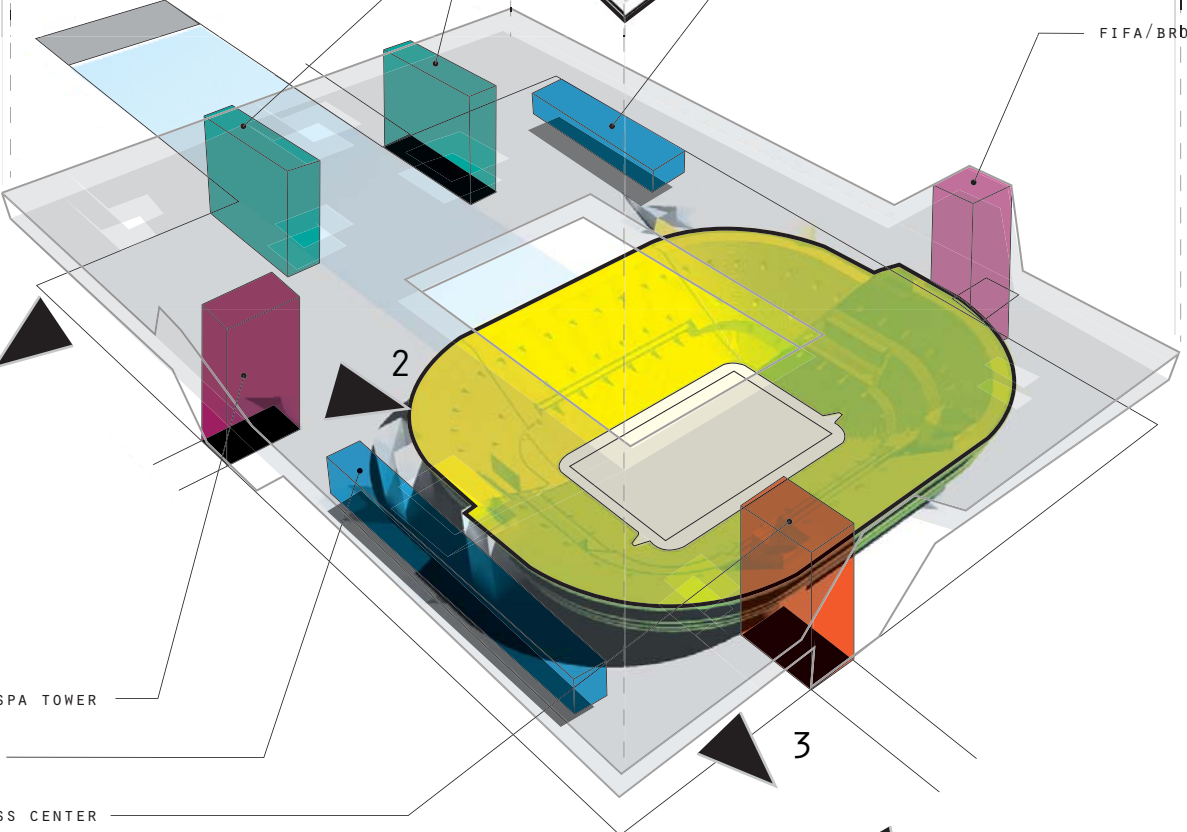


MEDIA CENTER
 HOSPITALITY
 RETAIL
 FIFA/BROADCAST CENTER
 BUSINESS CENTER



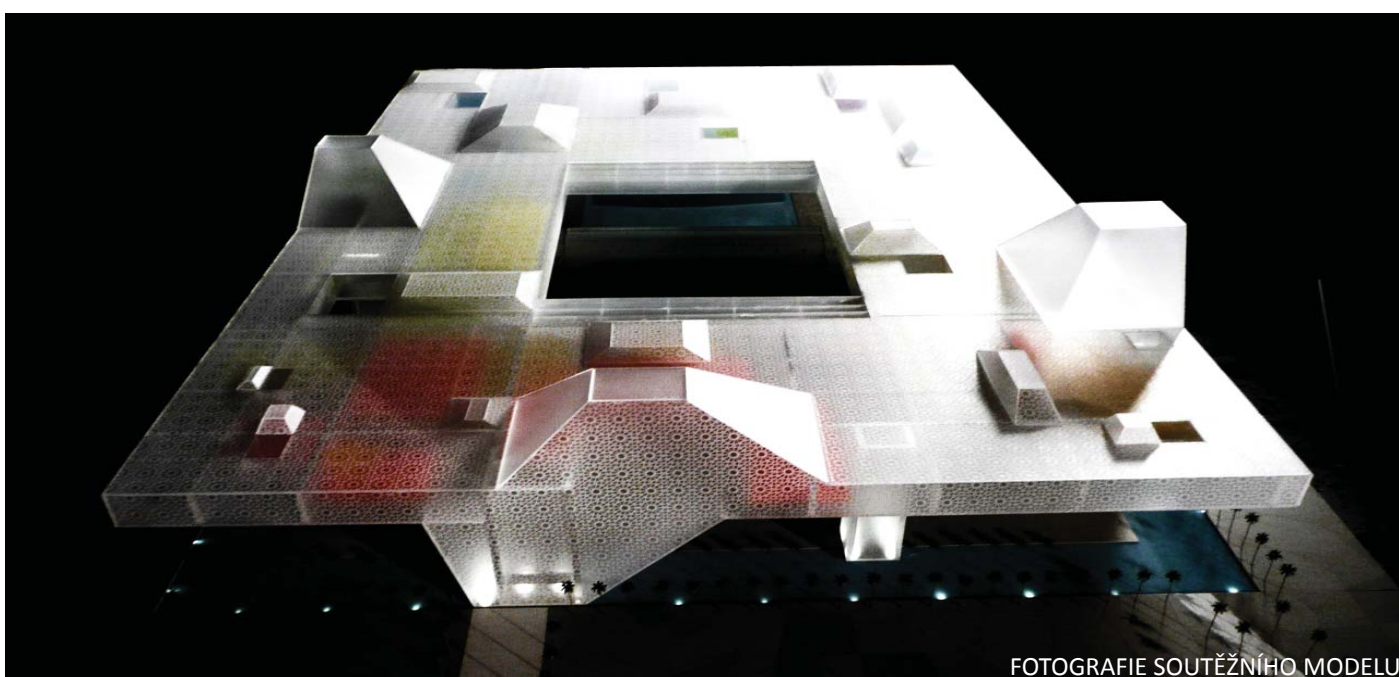
CULTURAL CENTER
 HOTEL
 SPA
 RETAIL
 BUSINESS CENTER

COMMERCIAL HOSPITALITY
 RETAIL
 FIFA/BROADCAST CENTER



1
 HOTEL/SPA TOWER
 RETAIL
 BUSINESS CENTER

PROGRAMOVÉ BLOKY



FOTOGRAFIE SOUTĚŽNÍHO MODELU



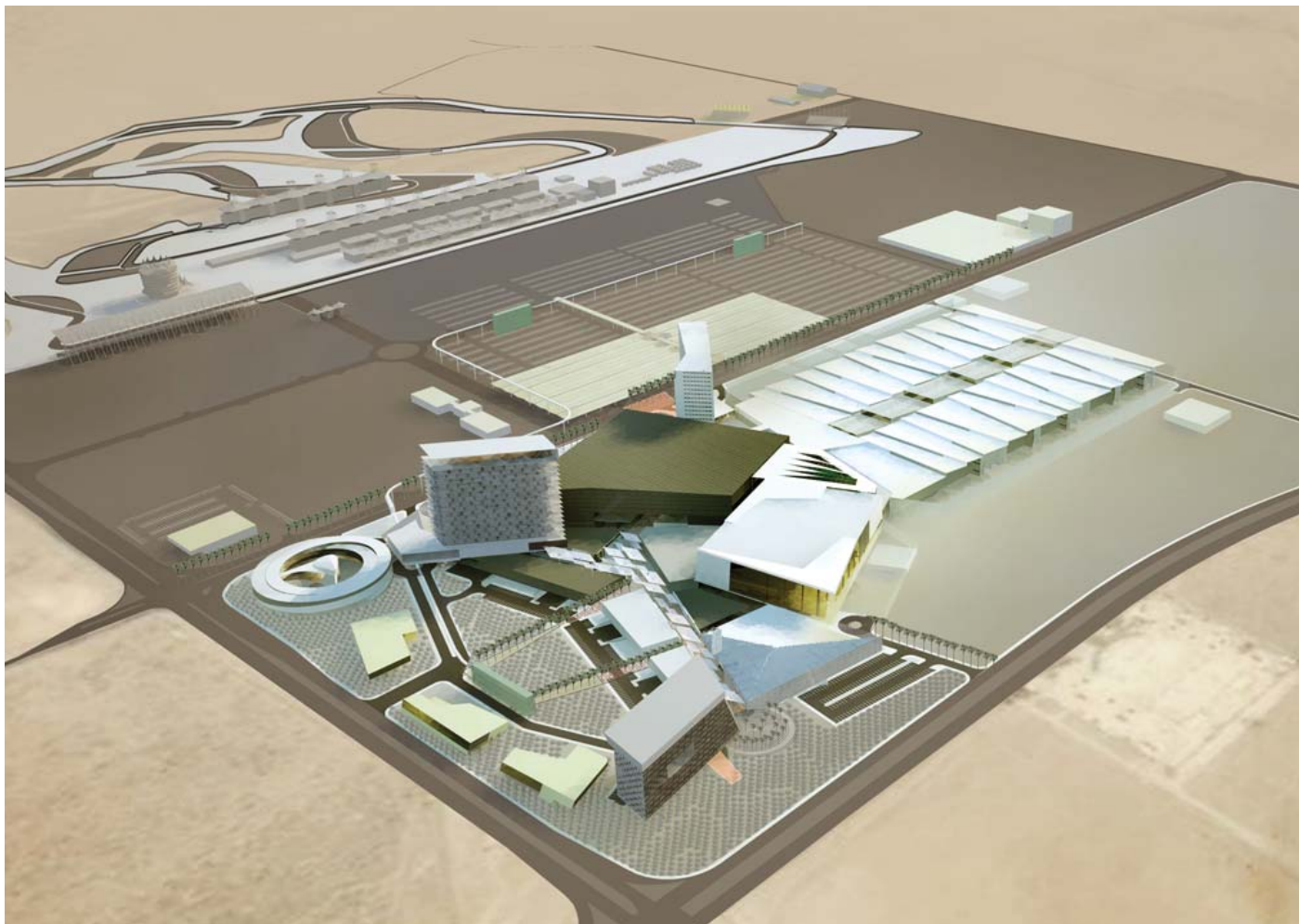
VIZUALIZACE RŮZNÝCH VYUŽITÍ STADIÓNŮ

@BAHRAIN DEVELOPMENT

Sakhir City, Bahrajn

Investor: @bahrain
Size: 1 000 000 m²
Projekt: 2009

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček
Dan Meis



Bahrajnské království neoplývá nerostným bohatstvím jako většina z jeho blízkovýchodních sousedů. Ekonomika Bahrajnu je postavena na finančnictví a turistice. Bahrajnský ostrov je propojen s pevninou (Saúdskou Arábií) 25 km dlouhým mostem. Bahrajn, s počtem obyvatel 1 250 000, navštíví ročně přes 8 miliónů turistů převážně z okolních arabských států. Hlavním důvodem přílivu turistů jsou relativně svobodné zákony umožňující turistické aktivity v okolních státech zakázané.

Jednou z turistických atrakcí je Velká cena Bahrajnu vozů formule 1. Investor se rozhodl postavit na velkém pozemku přilehlém k závodnímu okruhu F1 velmi ambiciózní projekt o 1 miliónu m² podlažní plochy - nové Sakhir City (@ bahrain). Jádrem programu je výstavní a konferenční centrum.

Většina podobných center nabízí návštěvníkům výstav a konferencí „after hours“ náplň. Mohou to být kulturní, sportovní či jiné zážitky (největší a nejúspěšnější výstavní a konferenční centrum je v Las Vegas). Atrakcí Sakhir City bude závodní okruh F1, který je většinu roku nevyužitý. Návštěvníci budou moci na vlastní kůži vyzkoušet jízdu na závodním okruhu.

Výstavní a konferenční centrum je první fází projektu, druhou fází bude technopark a budovy pro high tech a lékařský výzkum (první fáze 350 000 m², druhá fáze 700 000 m²). Cílem je centrum, které vytvoří kvalitní pracovní příležitosti pro místní populaci a zapadne do ekonomické vize Bahrajnu 2030.

Největší výzvou bylo horké podnebí Bahrajnu, kde letní teploty dosahují 45 a více stupňů C. Cílem bylo navrhnout projekt s nejvyššími principy udržitelného rozvoje (z hlediska finančního a z hlediska ochrany zdrojů) pro 20 000 návštěvníků centra a současně umožnit pobyt ve volném prostoru (open air), tedy vytvoření venkovního komfortu s využitím tradičních a moderních metod namísto umělého, uzavřeného trvale klimatizovaného komplexu.

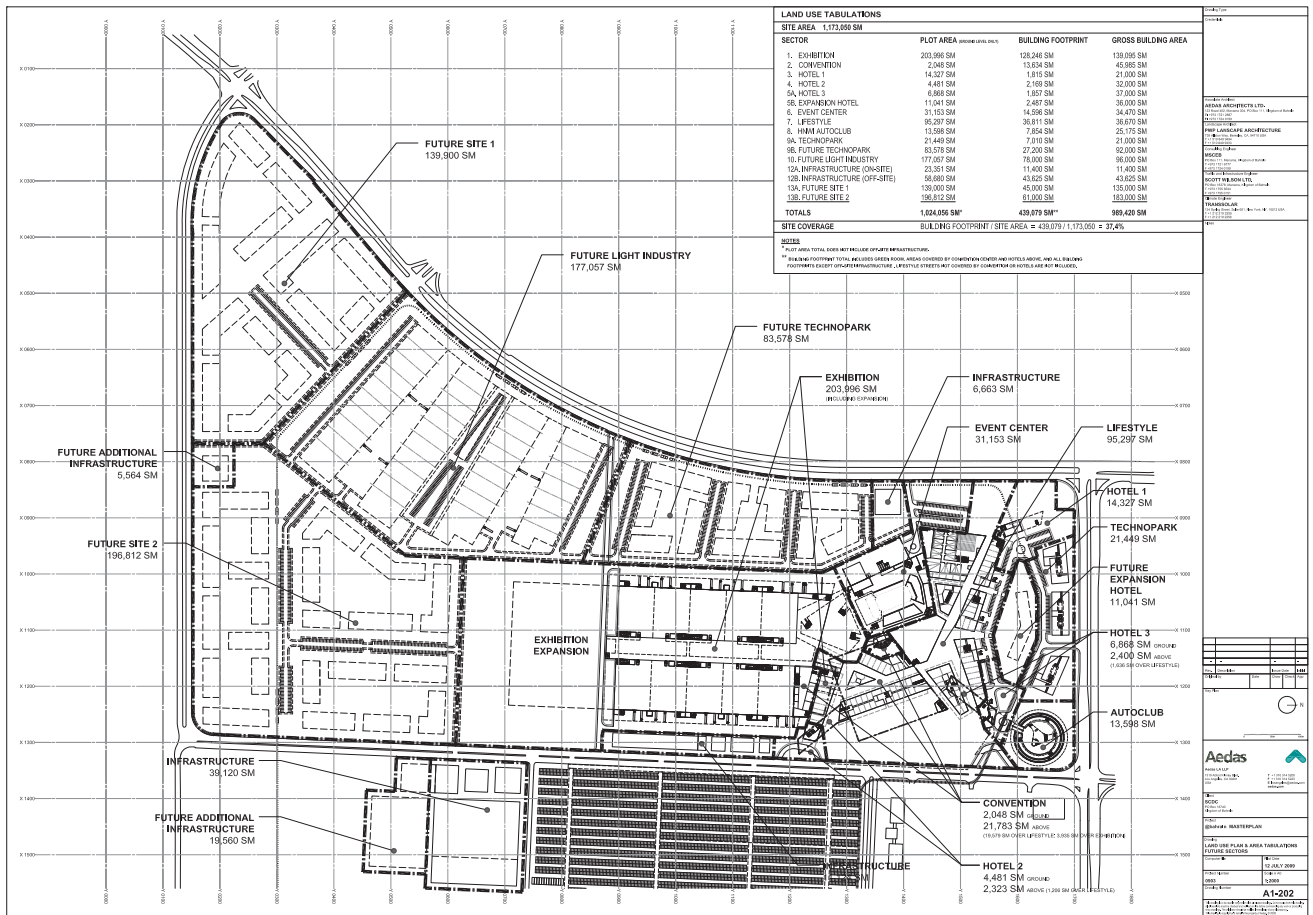
Nejdůležitějším prvkem udržitelného designu je na Blízkém východě konzervace vody, nikoliv konzervace energie. Mezinárodní projekční tým navrhl centrum jako LEED Gold and Estidama 4 Pearls projekt.

Komplex se skládá z několika částí: konferenčního a výstavního centra, víceúčelové arény, třech hotelů, auto klubu a tuning-service centra pro závodní auta, high-tech zábavní zóny (tech-tainment), obchodů, výzkumného a technologického centra, budov lehkého průmyslu a vzdělávacího centra zaměřeného na podporu místních talentů.

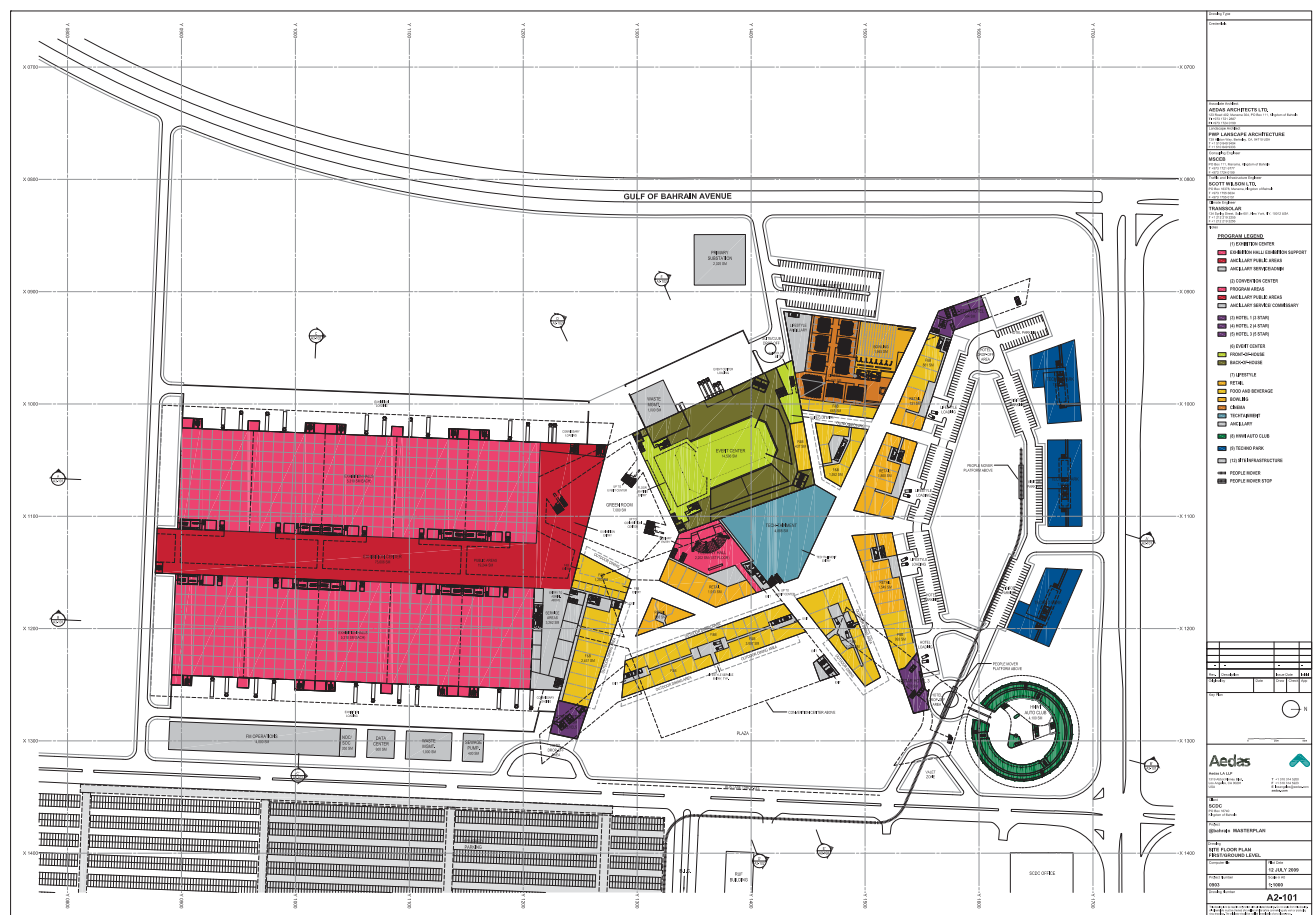
Jednou z velkých příležitostí a výzev tohoto konkrétního stavebního místa je, že je prakticky bez kontextu a bez urbanistického omezení jakéhokoliv druhu. Masterplan usiluje o porušení přístupu „uzavřené krabice“ výstavního a konferenčního centra a namísto toho o vytvoření systému otevřených venkovních ulic.



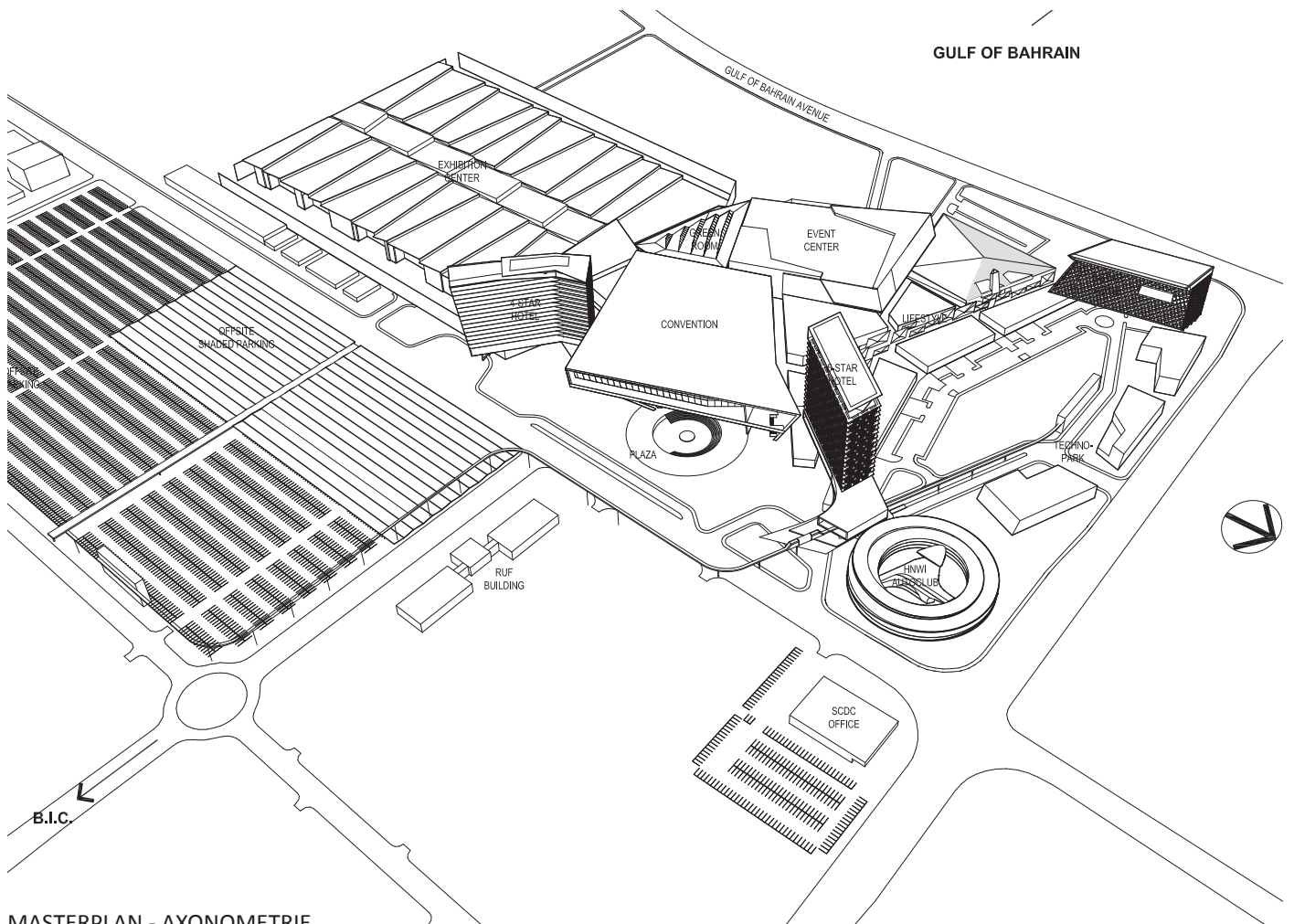
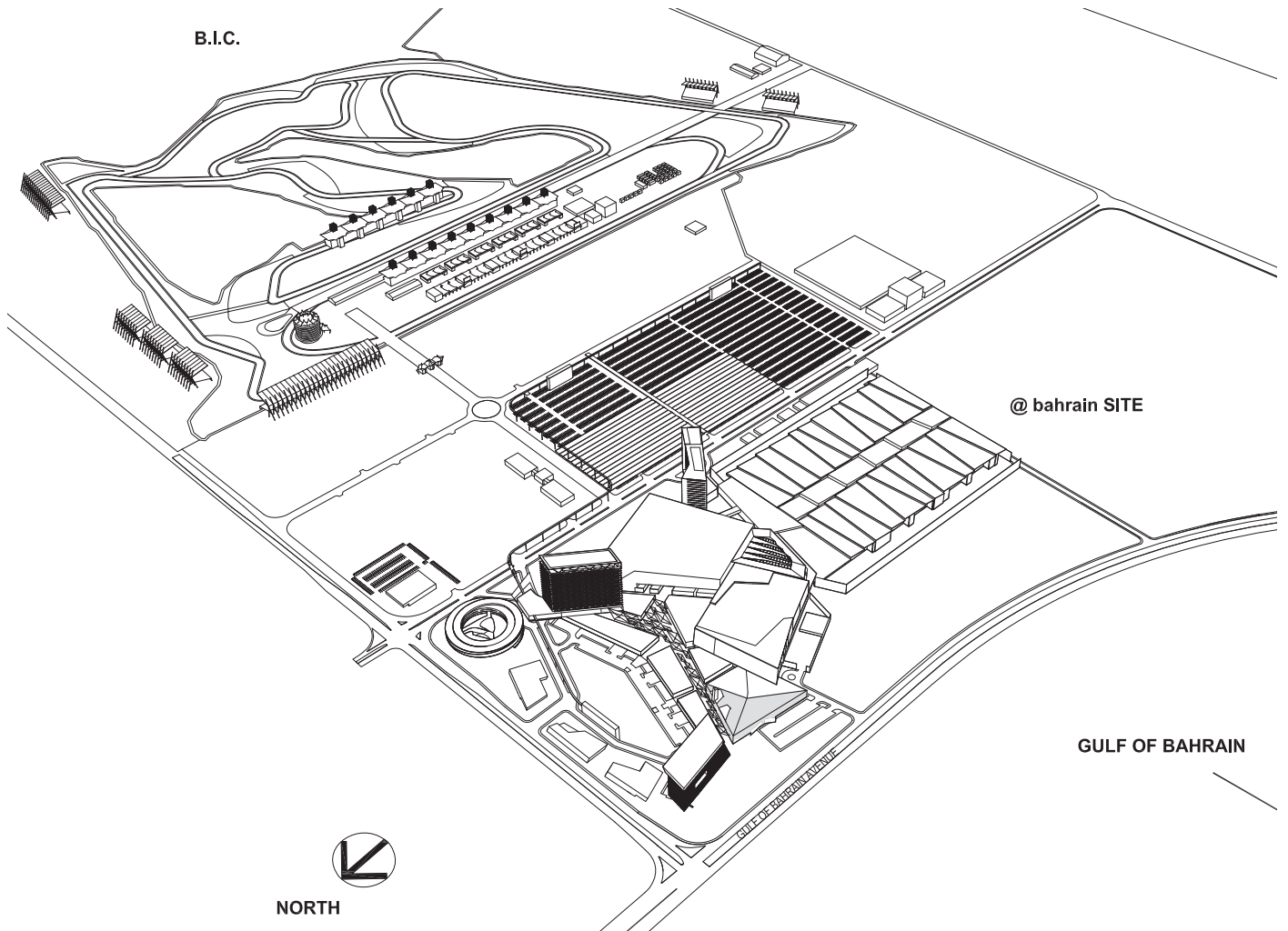
LETECKÉ FOTOGRAFIE STAVEBNÍ PARCELY



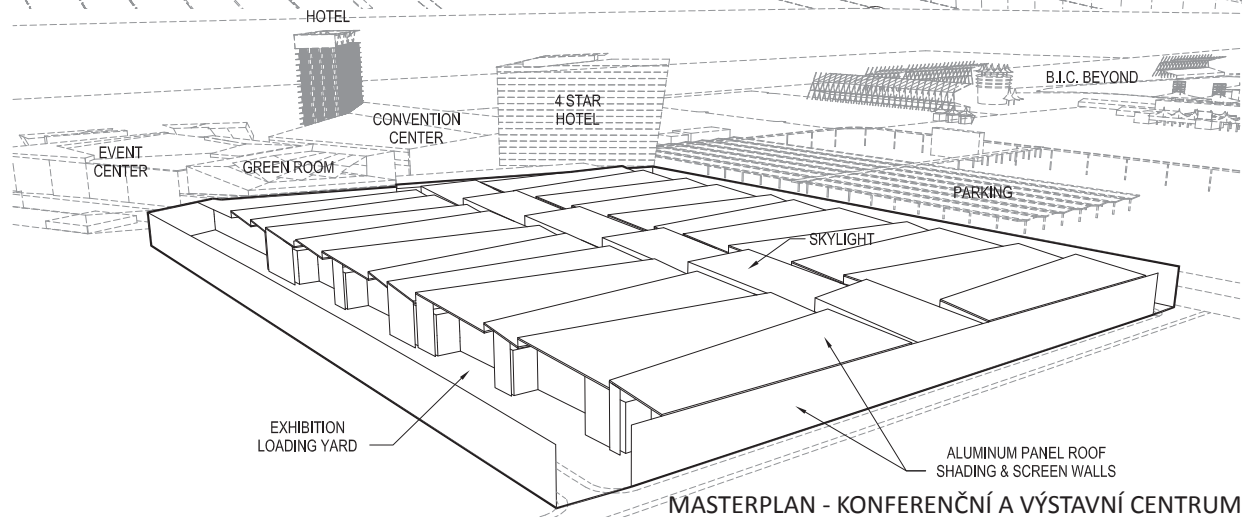
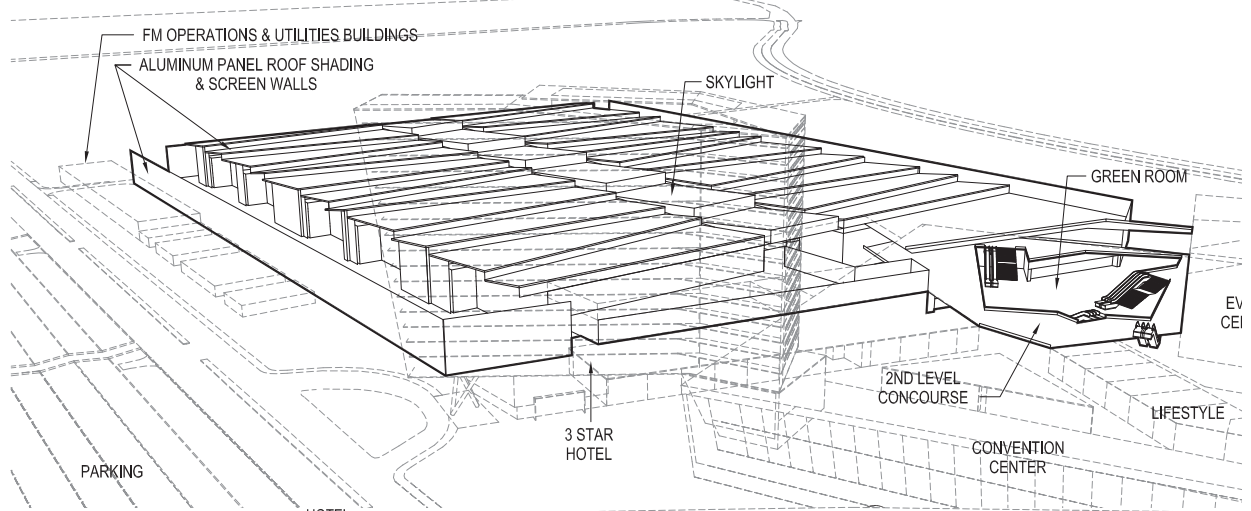
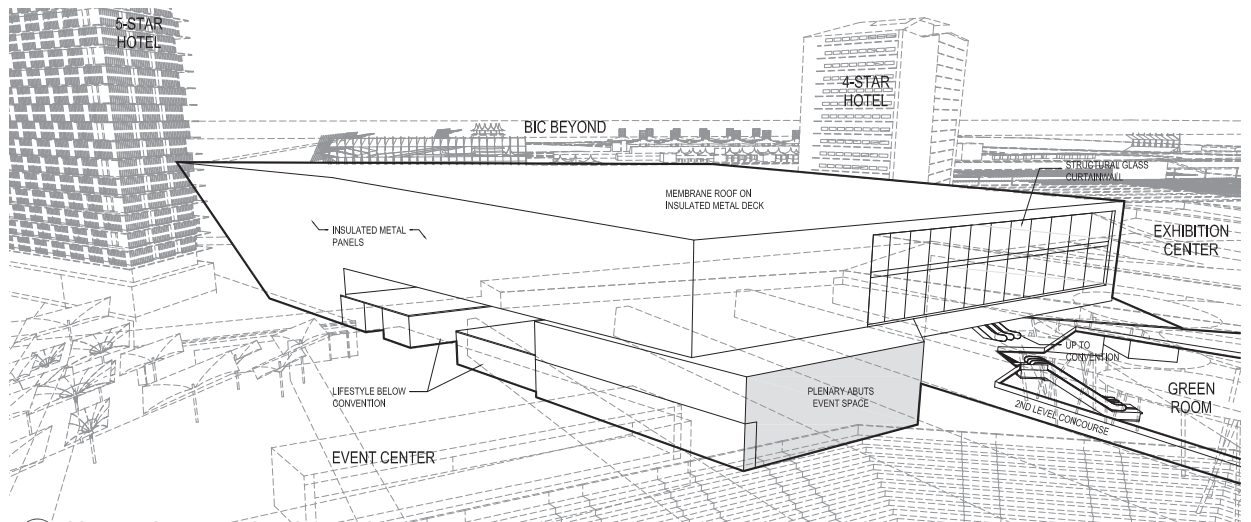
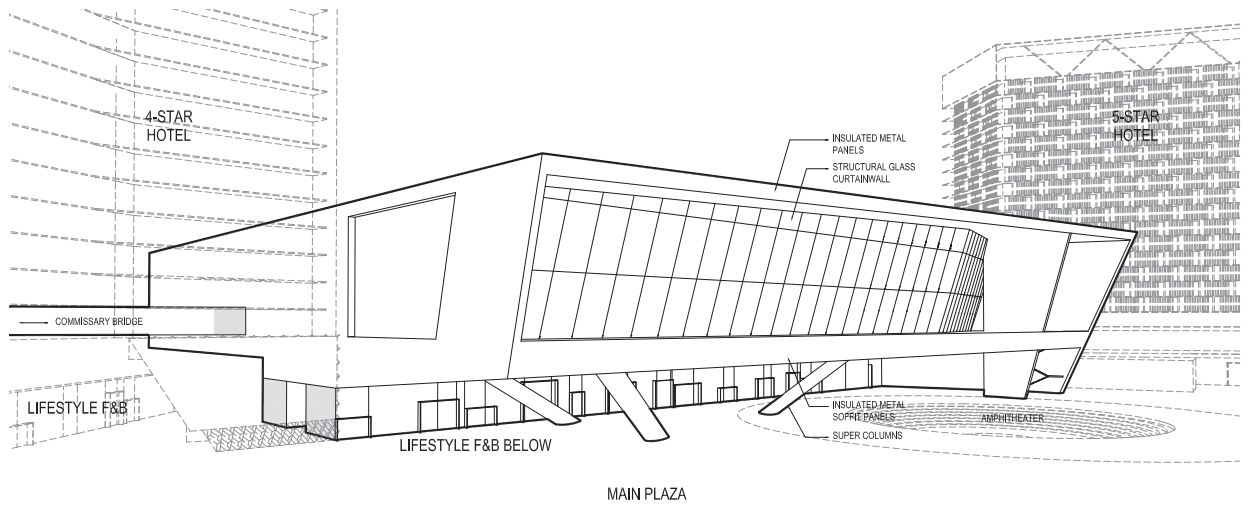
MASTERPLAN - DRUHÁ FÁZE



MASTERPLAN - PRVNÍ FÁZE - PROGRAM



MASTERPLAN - AXONOMETRIE

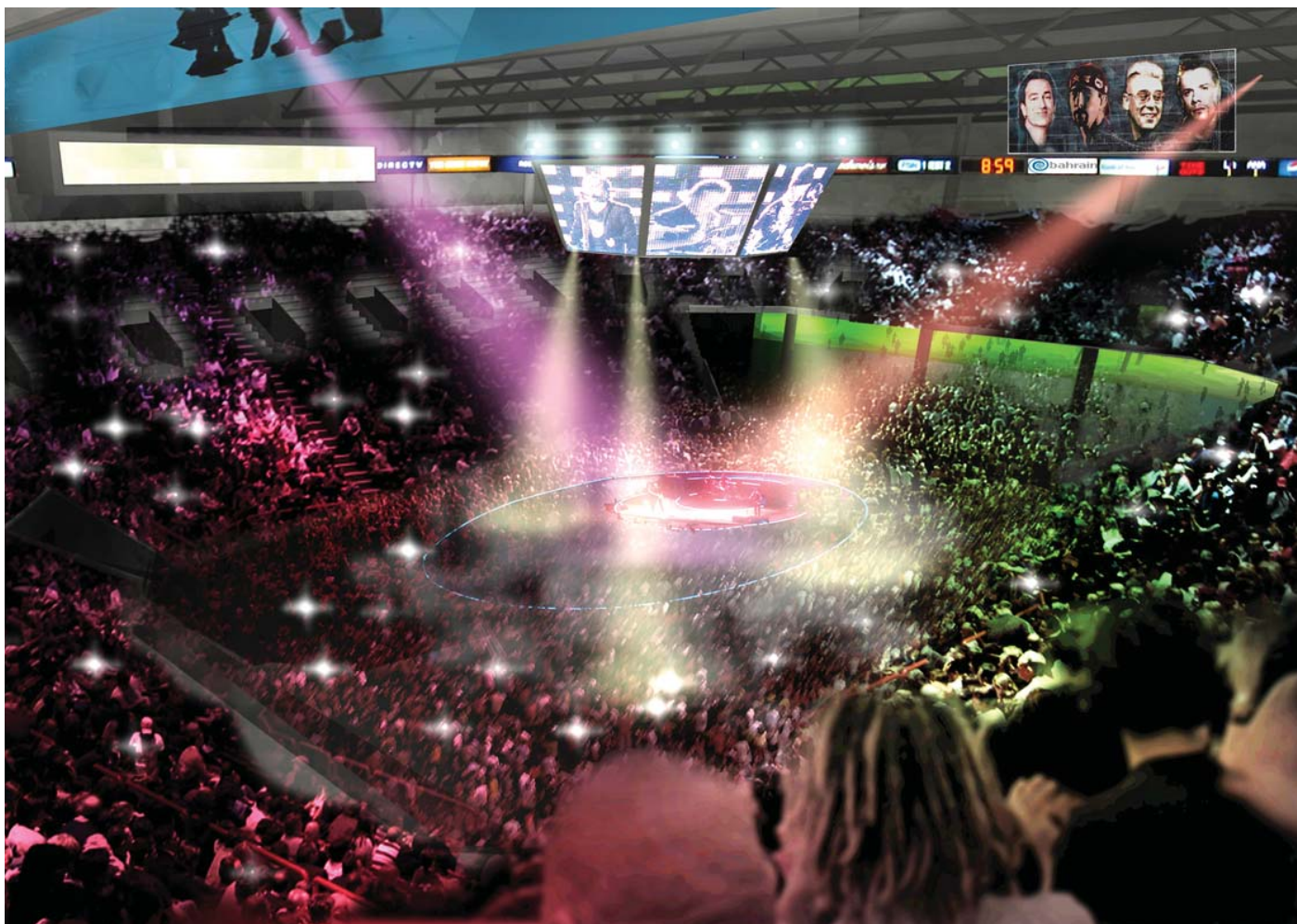


@BAHRAIN ARÉNA

Sakhir City, Bahrajn

Investor: @bahrain
 Size: 35 000 m² - 13 000 sedadel
 Projekt: 2009

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček
 Dan Meis



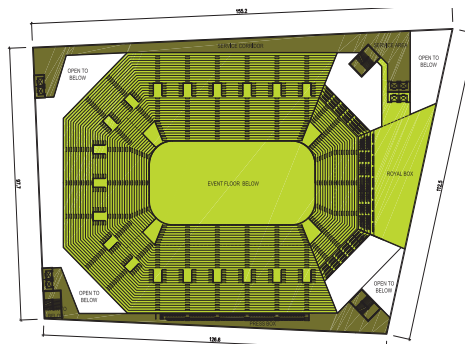
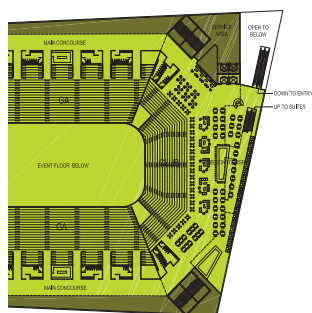
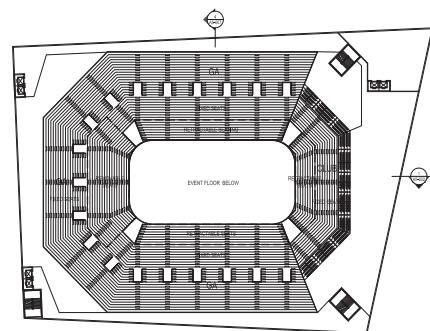
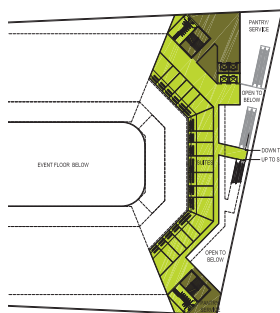
Aréna je navržena jako maximálně flexibilní prostor určený pro různorodé akce - od přednášek přes mezinárodní hokejová utkání až po výstavy na rovné podlaže hrací plochy. Spodní sezení je navrženo se zatahovacími řadami sedaček, tímto se dá měnit kapacita haly a tvar hrací plochy.

Hala má maximální kapacitu 13 000 diváků, s všeobecnými tribunami, s 38 VIP boxy a s exkluzivním královským boxem se 40 místy.

Hala bude sloužit návštěvníkům konferencí a výstav, její plocha je propojená s výstavním centrem a může být použita pro expanzi velkých mezinárodních výstav, bude také využita pro klíčové přednášky kongresů.

Druhým programovým blokem budou akce pro turisty z okolních arabských států. Cílem je, aby se tato aréna stala pravidelnou zastávkou všech velkých mezinárodních kulturních a sportovních atrakcí (hudební koncerty, Holiday on Ice, Ringling Bros. Circus, tenisové turnaje, atp.).

Návrh haly využívá poznatky z neúspěšnějších arén na světě - hal v Las Vegas, Staples Center v Los Angeles a O2 Arena v Londýně.

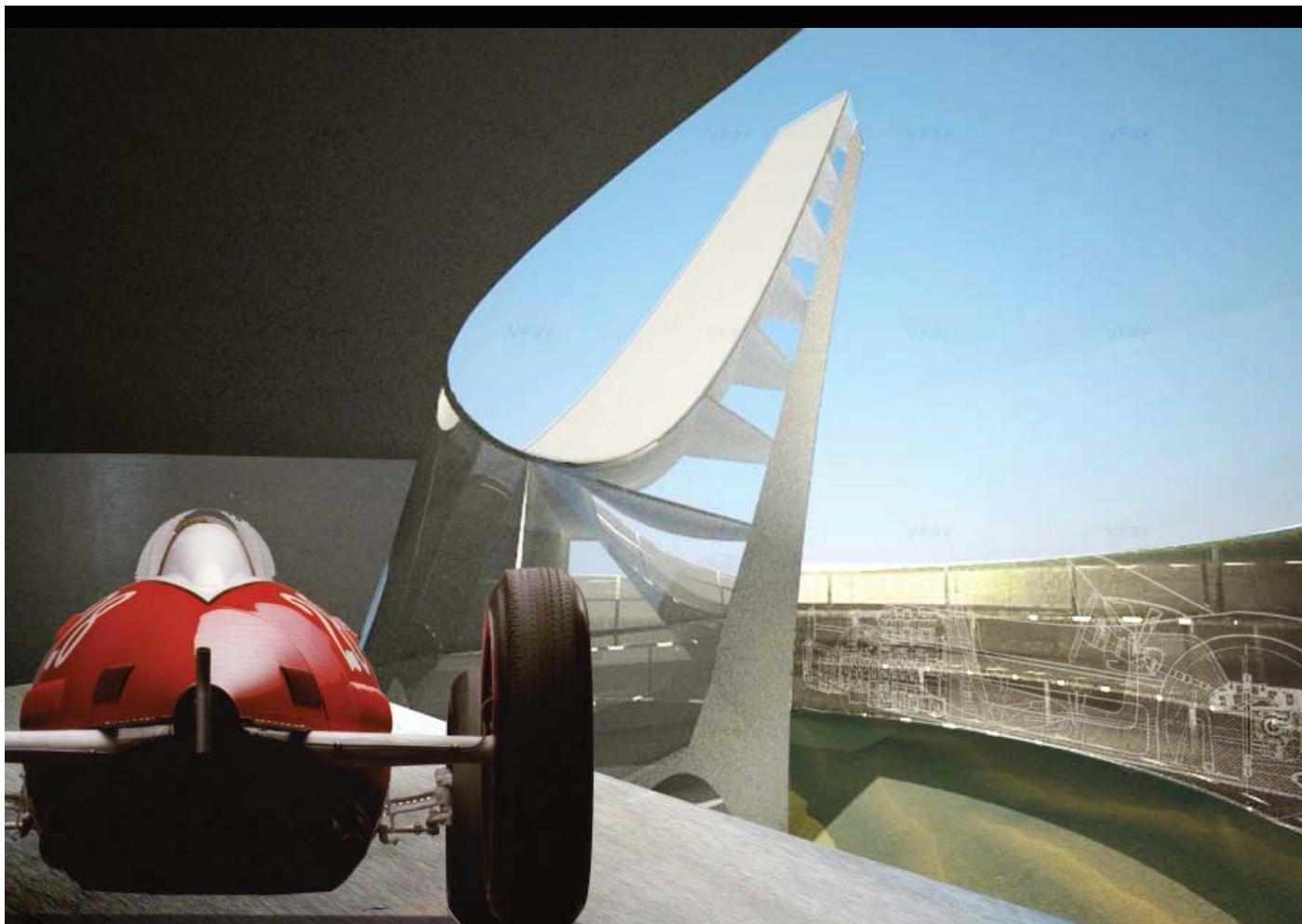


@BAHRAIN 343 AUTO KLUB

Sakhir City, Bahrajn

Investor: @bahrain
Size: 16 500 m² - 500 aut
Projekt: 2009

Architekt: AedasLA - Michal Sedláček
Dan Meis



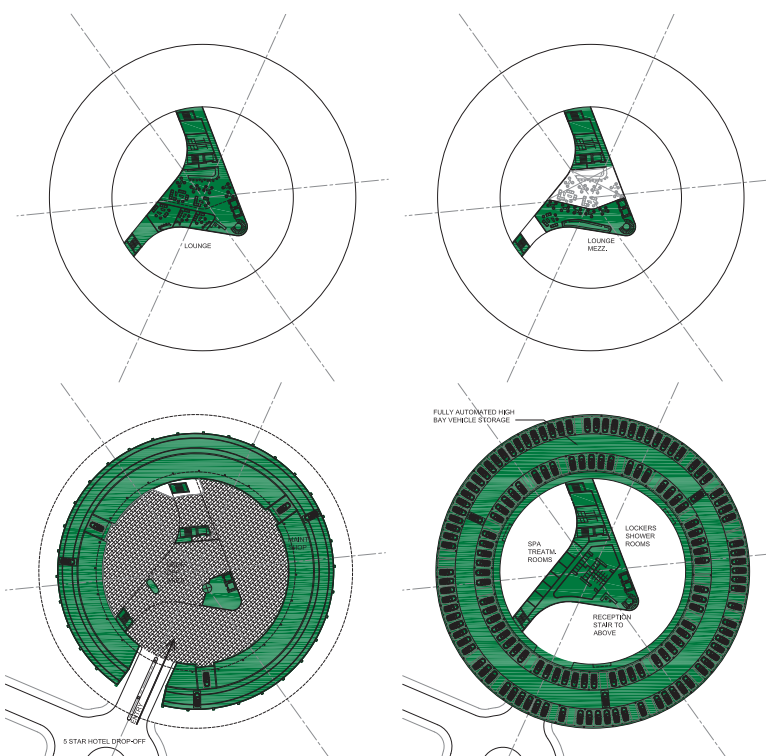
Club 343 je zaměřen na vášnivé a bohaté automobilové a závodní nadšence, kteří budou mít zájem garážovat svá vybraná auta v klubové garáži, setkávat se se sobě rovnými v klubu a testovat, popřípadně závodit na přilehlém závodním okruhu formule 1.

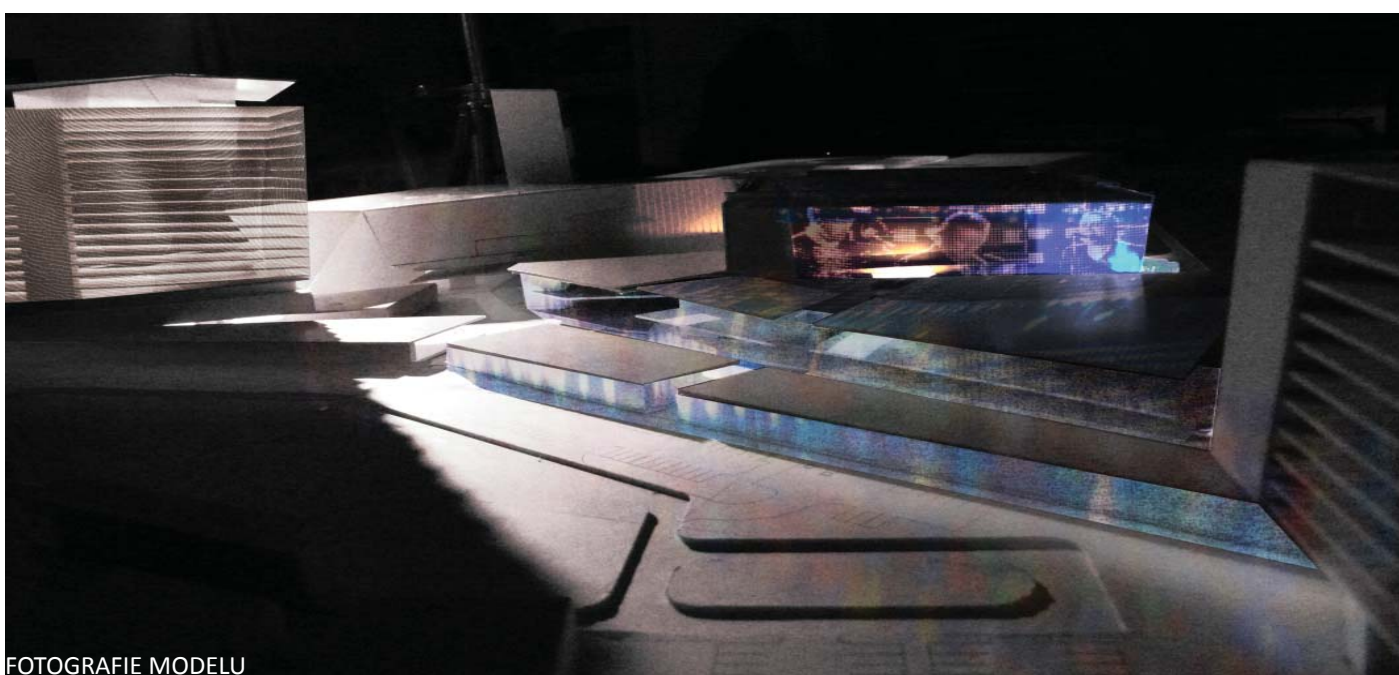
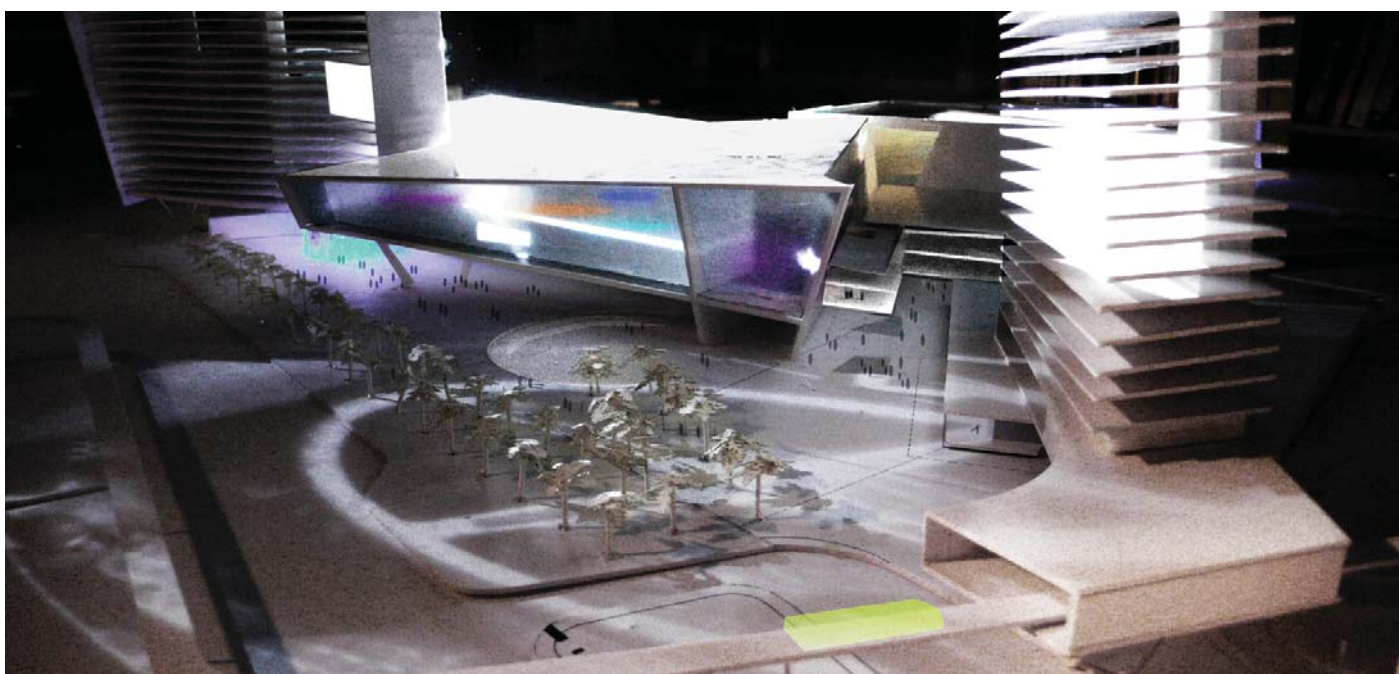
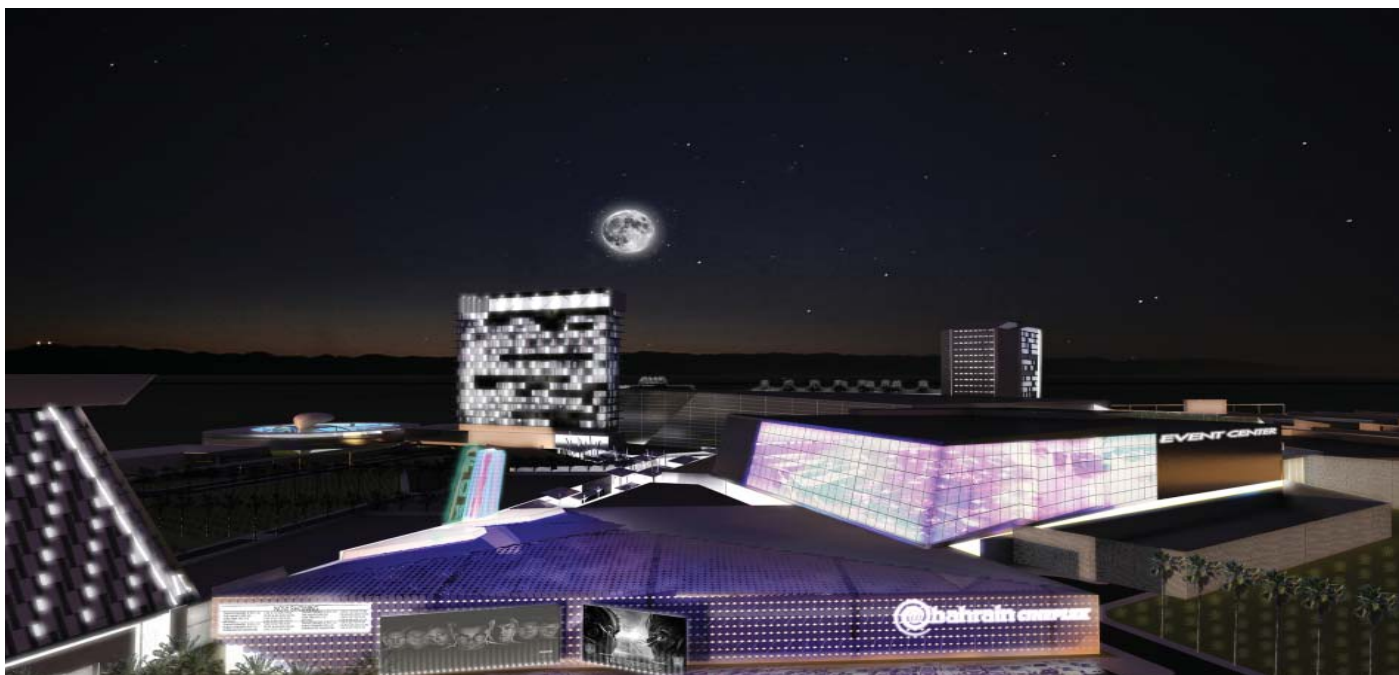
Plně automatizovaná prosklená „výstavní“ garáž (umožňující prohlídku garážovaných aut) pojme 500 aut. Má tvar vznášejícího se skleněného kola v jehož centru je vlastní klub.

Architektonická forma klubu je inspirována chladičem na voze F1 McLaren Mercedes, budova evokuje bezkonkurenční inovaci, sílu a rychlost formule 1.

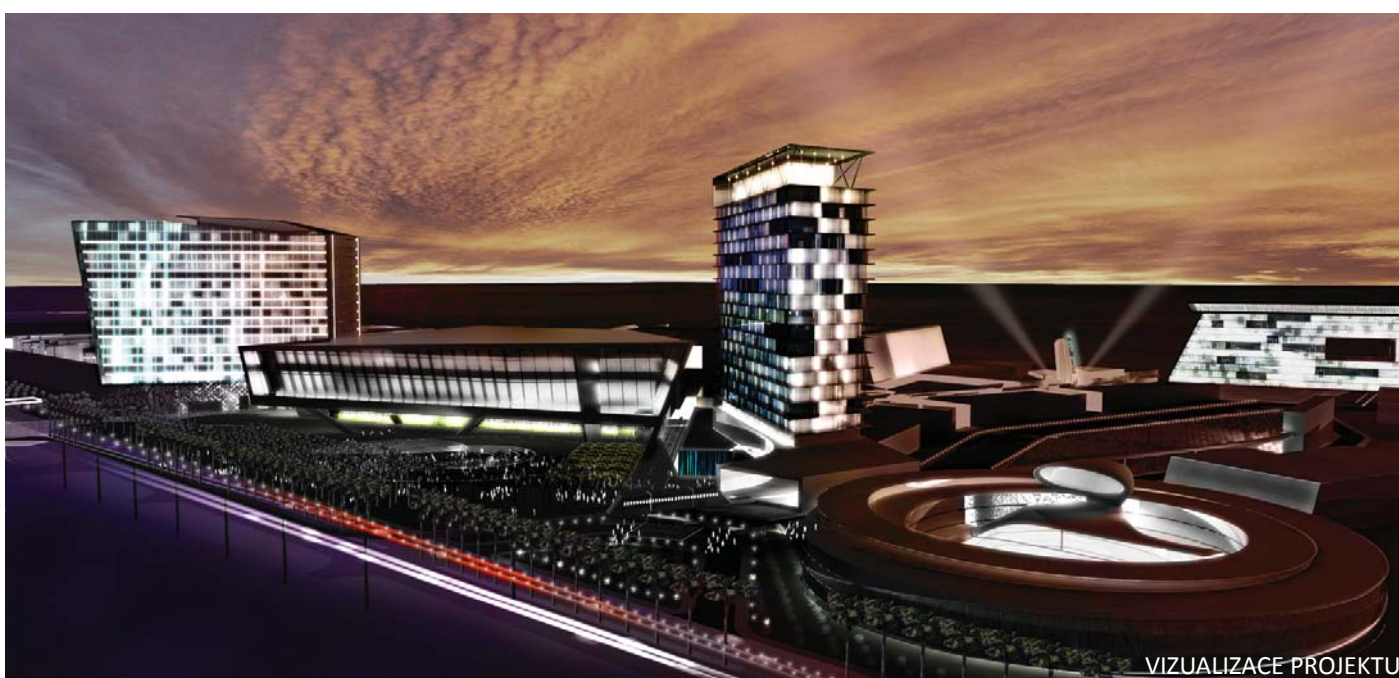
Klubové zázemí zahrnuje lázeňské a relaxační centrum, fitness klub, restauraci, salony a doutníkový bar. Klub bude také zajišťovat nejvyšší servis a údržbu světové úrovně pro garážované automobily.

Koncepce Clubu 343 je zcela nová, přesto je znatelně inspirována automobilovou historií v Bahrajnu. Materiály a povrchové úpravy budou evokovat nejmodernější automobilové technologie, design a atmosféru závodů.

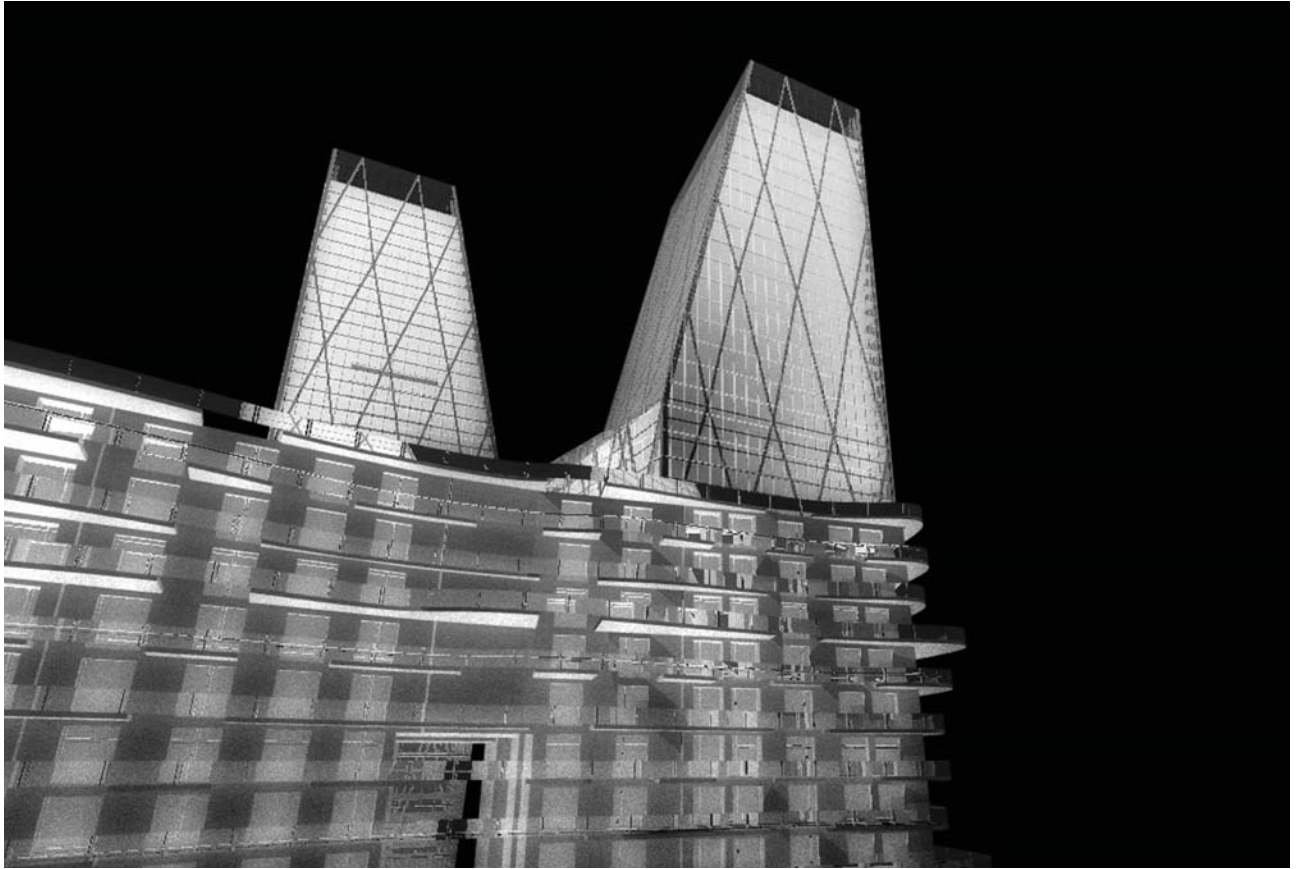




FOTOGRAFIE MODELU



VIZUALIZACE PROJEKTU



05

SHRNUTÍ

5. SHRUTÍ

Kvalita a úspěch architektonického návrhu se doopravdy ukáže až v momentě dokončení stavby, při otevření projektu pro veřejnost, nebo předání investorovi. Proto je nezbytné, aby architekt udržel kontrolu nad realizací architektonického návrhu v průběhu všech fází navrhování, včetně fáze vyhotovení stavebních výkresů a také v době stavby projektu.

Práce se zabývá dvěma tématy, které výrazně ovlivňují způsob a možnosti udržení kontroly nad realizací architektonického návrhu. Prvním je téma chodu a spolupráce v tvořivém architektonickém studiu, druhým je téma metod navrhování. 10 vybraných projektů a realizací reprezentuje, je výsledkem metod popsaných v habilitační práci.

Vzhledem k tomu, že vybrané projekty a realizace byly navrženy v Los Angeles, úvod textové části práce objasňuje roli architekta v USA, především neexistenci profese stavebního inženýra a z toho plynoucí rozdělení architektů na tvořivé architekty (designers), manažery (managers) a architekty prováděcích dokumentů (technical architects). Práce také popisuje poměrně obtížný proces akreditace architekta v USA.

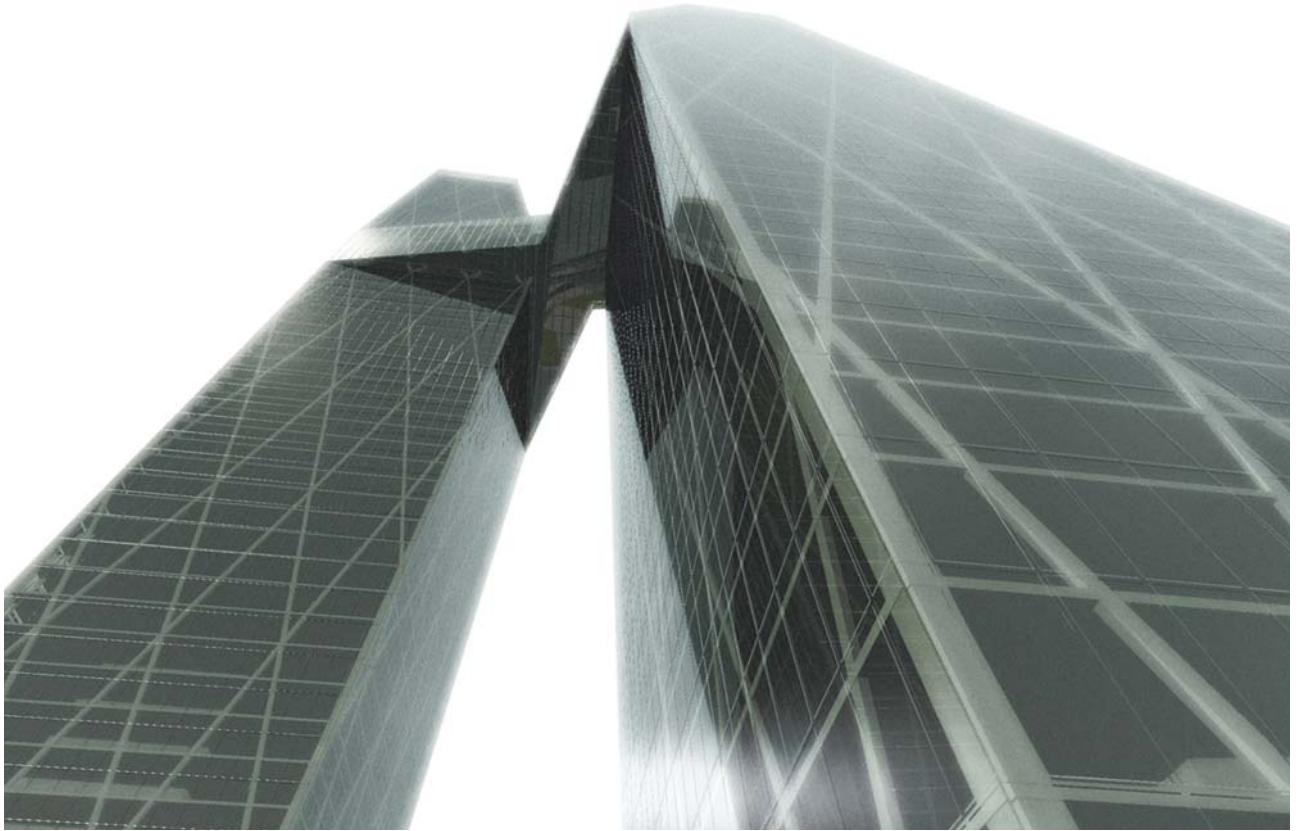
Zásady chodu a spolupráce v architektonickém studiu jsou rozděleny do následujících bodů:

- Jasně rozdělení funkcí a odpovědností ve studiu
- Jasně rozdělení funkcí a odpovědností v projekčním týmu
- Podpora/jednoznačnost pozice vedoucího studia a vedoucího týmu
- Pravidelná setkání zaměstnanců kanceláře (staff meetings)
- Pravidelné „one on one“ pohovory se spolupracovníky
- Pracovní prostředí
- Technické vybavení kanceláře
- Návštěvy staveb v průběhu realizace
- Podpora trvalého vzdělávání
- Mimopracovní projekty
- Přesčasy a náhradní volno
- Nepoužívání - eliminace pracovních titulů
- Nepřetržité pohovory/interviews s potencionálními kandidáty
- Uvedení nového spolupracovníka
- Povinné páteční happy hour

Zásady chodu a spolupráce vytváří základní co nejlepší výchozí podmínky pro vlastní navrhování a tvorbu. Metody navrhování jsou rozděleny do osmi bodů:

- Brain storming
- Pin ups
- Systém tří variant
- Posloupnost mezi modely a výkresy, a mezi 3-d a 2-d
- Rozdělení projektu v týmu architektů - modely, 2-d, 3-d a konzultanti
- Flexibilita ve výběru softwaru
- Systém korekcí (redlines)
- Vlastní navrhování

Pokud chce studio tvořivé architektury obstát v konkurenci, musí být splněny dvě základní podmínky - získání kvalitních projektů a vytvoření týmu skládajícího se z co nejschopnějších architektů. Zásady chodu a spolupráce a metody navrhování v tvořivém architektonickém studiu nastiňují kroky, které vedou k získání a rozvoji všestranných architektů, k jejich motivaci, a ve svém důsledku k dosažení co nejúspěšnějších realizací projektů.



06

SUMMARY

6. SUMMARY

The quality and success of an architectural design can be fully judged only once the project construction is completed, when the project is open to the public or user or when it is handed over to the investor. Therefore it is necessary for an architect to retain control of the architectural design during all design and construction phases of the project.

The habilitation thesis deals with two topics that greatly affect ability to maintain control over the architectural design. The first topic is a theme of running and collaborating in a creative architectural studio, the second on is a theme of design methods. The ten selected projects presented in the paper are the result of the methods described in the paper.

Given that the selected projects have been all designed in Los Angeles, the first chapter of the text portion of the thesis clarifies the role of the architect in the USA, especially the absence of the construction engineering profession and the resulting division of architects to designers, managers and technical architects. The work also describes a difficult process of architect's registration in the US.

Principles of leading and collaborating in architectural studios are divided into the following points:

- A clear division of roles and responsibilities in the studio
- A clear division of roles and responsibilities in the design team
- Support for the studio director and team leader
- Regular weekly staff meetings
- Regular one on one talks with co-workers
- Quality of work environment
- Office equipment
- Construction site visits
- Support of continuing education
- Freelance work
- Overtime and compensatory time
- Job titles elimination
- Permanent interviews with potential candidates
- Process of introducing a new colleague to a team
- Friday happy hour

Principles of leading and collaborating provide the best starting point for the design process.

The actual design process is divided into 8 points:

- Brain storming
- Pin-ups
- Three design options
- Sequence between models and drawings, and between 3-d and 2-d
- Division of tasks between team members - models, 2-d, 3-d and consultants
- Flexibility in software selection
- Redlines
- Actual design method

Two conditions have to be met if a design studio wants to succeed - landing the best projects and putting together a team of competent architects. Principles of leading and collaborating and design methods in an architectural studio outline the steps that lead to the hiring and development of competent, well rounded architects, their motivation, and ultimately to building of great projects.

The habilitation thesis presents 10 selected projects that were designed using the principles described in the thesis.



07

PUBLIKACE A OCENĚNÍ PROJEKTŮ A REALIZACÍ

Seznam publikací a ocenění obsahuje pouze vybrané publikace v tištěných knihách, časopisech a denících. Publikace na internetových stránkách věnovaných architektuře nejsou v tomto seznamu zahrnuty. *

Koncertní hala Walta Disneyho, Los Angeles, USA

Kniha - Symphony: Frank Gehry's Walt Disney Concert Hall - monografie

Grant Mudford, Five Ties Publishing, Inc.

Kniha - Frank Gehry, Jason Miller

Film - Sketches of Frank Gehry, Sydney Pollack

El croquis - Frank Gehry 1987 2003

El croquis - Frank Gehry 1991 1995

El croquis - Frank O. Gehry 1990

Kniha - gehry talks architecture + process, Mildred Friedman

Článek - Frank Gehry's Walt Disney Concert Hall is inextricably of L.A

Christopher Hawthorne, Los Angeles Times, 21. září 2013

Článek - Disney Hall's architecture, not its music, lures many

Bob Pool, Los Angeles Times, 20. září 2013

Článek - A chorus of memories: Disney Hall, as they saw it and lived it

David Ng, Los Angeles Times, 20. září 2013

Muzeum tolerance v Jeruzalémě, Jeruzalém, Izrael

GA Document 68, Frank O. Gehry - 13 Projects after Bilbao

El croquis - Frank Gehry 1987 2003

Kniha - FOG: Flowing in All Directions, Circa Publications

Film - Sketches of Frank Gehry, Sydney Pollack

Lou Ruvo centrum pro zdraví mozku, Las Vegas, USA

Výstava - The Lou Ruvo Brain Institute, Las Vegas - Frank Gehry Designs

Las Vegas Art Museum, December 13, 2006 - March 25, 2007

Článek - Gehry Designing First Las Vegas Building, Architectural Record, Tony Illia, 27. února 2006

Článek - Architecture review: Frank Gehry's Cleveland Clinic Lou Ruvo Center for Brain Health in Las Vegas, Christopher Hawthorne, Los Angeles Times Architecture Critic, 19. května 2010

Článek - New Las Vegas building delights Gehry

Ken Ritter, Associate Press, 22. březen 2010

Film - Sketches of Frank Gehry, Sydney Pollack

Inter-Active Corp. Headquarters, New York, USA

Článek - InterActiveCorp Headquarters

Christopher Kieran, Architectural Record, listopad 2007

Film - Sketches of Frank Gehry, Sydney Pollack

Článek - Gehry's New York Debut: Subdued Tower of Light

Nicolai Ourussoff, New York Times Architecture Critic, 22. března 2007

Článek - A Building for Diller by Gehry

Joe Nocera, New York Times, 14. dubna 2007

Článek - New York Get Its Gehry

Vanity Fair, Paul Godlberger, 2. května 2007

IAC/InterActiveCorp West Coast Headquarters, West Hollywood, Kalifornie, USA

Film - Sketches of Frank Gehry, Sydney Pollack

* *arcspace.com, archpaper.com, archdaily.com, archinect.com, worldarchitecturenews.com, architizer.com, dezeen.com, bustler.net, contemporist.com, world-architects.com, aj.*

REDCAT divadlo, Los Angeles, Kalifornie, USA

Článek - Walt Disney Concert Hall's REDCAT electrifies, yet more can be done
Charles McNulty, Los Angeles Times, 20. září 2013

Budovy krajského zastupitelství v Lombardii, Milán, Itálie

Ocenění - mezinárodní architektonická soutěž na nové administrativní centrum - druhé místo
Výstavy:

- Conflitti – Architettura contemporanea in Italia” (Konflikty – současná architektura v Itálii)
Complesso Monumentale di Santa Sofia – Salerno, prosinec 2005 – březen 2006
- Architettura e bellezza” (Architektura a krása)
La Triennale di Milano – Milán, květen-červenec 2004

Publikace:

- Conflitti – Architettura contemporanea in Italia”, 2006, vydavatelství Skira, katalog výstavy
- Il Giornale dell'Ingegnere, no. 3-2005 “Come è nato uno dei progetti che ha riscosso maggiori successi”
(Jak byl jeden z nejúspěšnějších projektů formulován)
vydáno Società dei Servizi del Collegio degli Ingegneri e Architetti di Milano Srl
- Confronti 2004, special issue on “The Other Seat of Lombardy Region”, vydavatelství Maggioli Editore
- L'Arca, no. 194-2004, vydáno L'Arca Edizioni
- Milano Live, no. 57-2004, “The tower of Lombardy Region”, vydavatelství Bellavite Editore
- In Abitare, no. 441-2004, section Nautilus, vydavatelství Abitare Segesta S.p.a.

Goals Soccer Center, City of South Gate, Kalifornie, USA

Článek - South Gate Opens New Soccer Complex - Best Place to Play Soccer in LA
Ruben Vives, Los Angeles Times, 14. června 2010

Ocenění - The Southern California Municipal Athletic Federation (SCMAF)

Outstanding New Sports Facility Goals Soccer Center South Gate, listopad 2010

Doha Sports City multi-use stadión, Doha, Katar

Ocenění - mezinárodní architektonická soutěž na fotbalový stadion - třetí místo

Článek - Coliseum Magazine Fall 2011 - The dream of a Transformable Stadium

Sports venues of the world - Doha, Qatar

Publikace - Qatar Bid Committee Official Bid Book for 2018 and 2022 World Cup, 14. 5. 2010

Ocenění - Arabian Property Awards 2011 - Best Leisure Architecture Award, Qatar

LA NFL stadión, Los Angeles, Kalifornie, USA

Publikace - USA Bid Committee Official Bid Book for 2018 and 2022 World Cup in U.S, 10. 5. 2010

Článek - One-of-a-kind NFL stadium, Tim Rutten, Los Angeles Times, 21. října 2009

Článek - Schwarzenegger signs bill boosting NFL stadium plans in San Gabriel Valley,
Los Angeles Times, 22. října 2009

Článek - Industry plans to start grading for potential NFL stadium site, LA Daily News, Jason Henry

BlueBox Studio, Los Angeles, Kalifornie, USA

TV program - Home and Garden TV (HGTV) - Live/Work Spaces

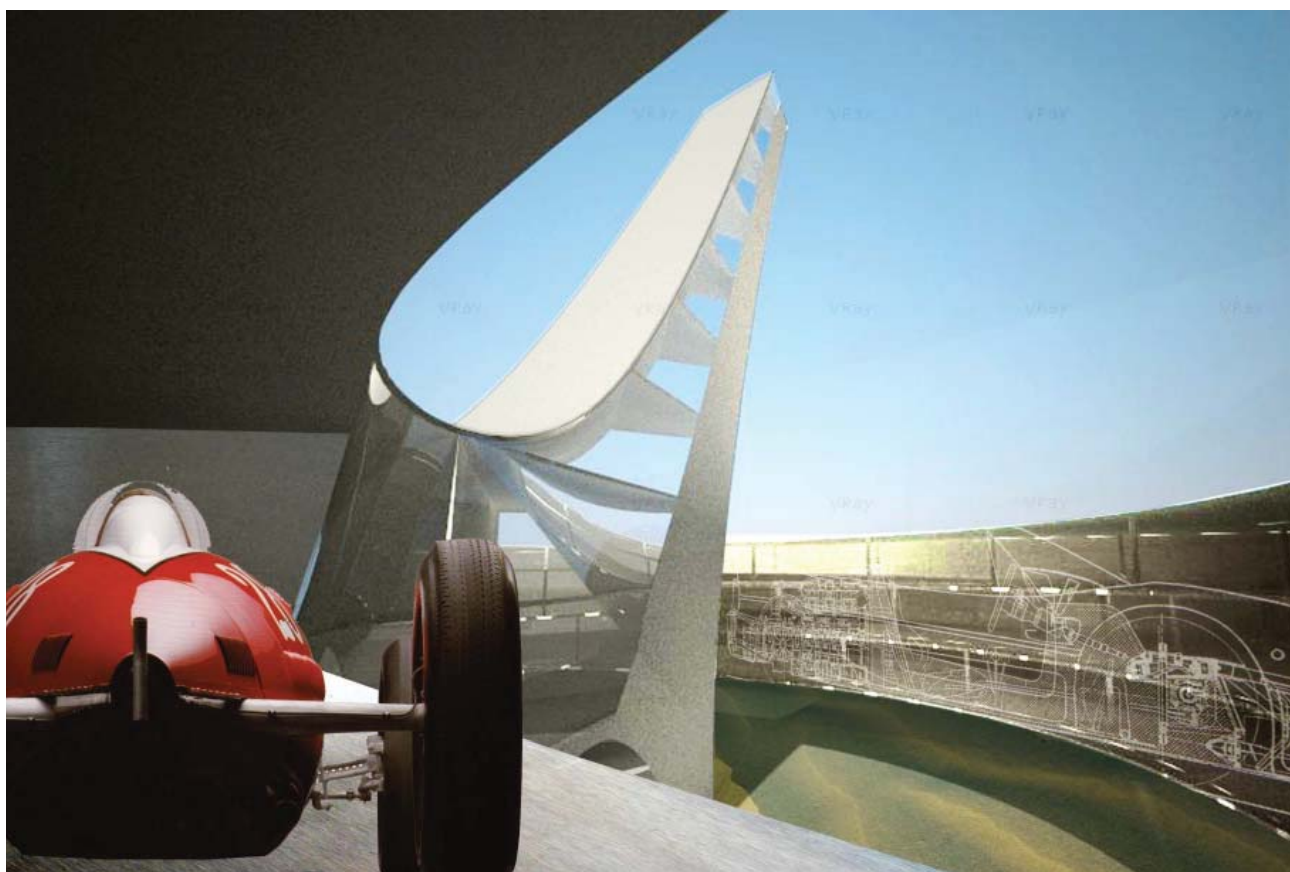
KunMing Gateway mixed-use development, KunMing, Čína

Ocenění - mezinárodní architektonická soutěž na nové centrum města - první místo

Publikace - South Asian Gate to be built, KunMing Daily, 18. prosince 2008

Doha LIVE! Airport Mixed Use, Doha, Katar

Ocenění - Arabian Property Awards 2011 - Best Mixed Use Architecture Award, Qatar



08

SEZNAM FOTOGRAFIÍ A VYOBRAZENÍ

8. SEZNAM FOTOGRAFIÍ A VYOBRAZENÍ

OBÁLKA

Obr. 1-2 Archiv autora

OBSAH PRÁCE

Obr. 3 AedasLA

01 ÚVOD

Obr. 4 AedasLA 5

02 PROFIL AUTORA

Obr. 5 Gehry Partners 9

Obr. 6-7 Archiv autora 11

03 TEXTOVÁ ČÁST

Obr. 8 AedasLA 13

Obr. 9 Archiv autora 16

Obr. 10-15 AedasLA 18-27

04 SOUBOR VYBRANÝCH PRACÍ

Obr. 16 AedasLA 29

Obr. 17-18 Gehry Partners 30-31

Obr. 19 Archiv autora 32

Obr. 21-22 Gehry Partners 33-35

Obr. 23-26 Grant Mudford 36-39

Obr. 27-32 Gehry Partners 40-45

Obr. 33 Paul Fletcher 46

Obr. 34-36 Gehry Partners 47-49

Obr. 37-42 Paul Fletcher 50-55

Obr. 43 Archiv autora 56

Obr. 44-46 Gehry Partners 57-59

Obr. 47-48 CalArts 60-61

Obr. 49-53 Gehry Partners 62-66

Obr. 54 Archiv autora 67

Obr. 55 Gehry Partners 68

Obr. 56 Archiv autora 69

Obr. 57-58 Gehry Partners 70-71

Obr. 59-79 AedasLA 72-97

Obr. 80 Archiv autora 98-99

Obr. 81-106 AedasLA 100-119

05 SHRUTÍ

Obr. 107 AedasLA 120

06 SUMMARY

Obr. 108 AedasLA 125

07 PUBLIKACE A OCENĚNÍ PROJEKTŮ A REALIZACÍ

Obr. 109 Gehry Partners 129

08 SEZNAM FOTOGRAFIÍ A VYOBRAZENÍ

Obr. 110 AedasLA 133

