

Význam a role skici v současném navrhování a prezentaci architektury

Na příkladech současných českých architektů

České vysoké učení technické v Praze,
Fakulta architektury
Ústav navrhování I.
Doktorand: Ing. Daniel Brachtl
Školitel: Prof. Ing. Arch. Ján Stempel
Studijní program: Architektura a urbanismus
Studijní obor: Architektura – teorie a tvorba
Praha, leden 2019

OPONETSKÝ POSUDEK
Prof. Akad. Arch. Jindřich Smetana

„**Skicování návrhů rukou se dnes dostává do nové role a nových souvislostí**“. Autor v práci předkládá relevantní autorské úvahy a zajímavá fakta z nastudovaných materiálů, která vždy odpovědně cituje. Zmapování role skicování při současném navrhování je ústředním předmětem výzkumu, zaměřeného na praktikující české architektky.

POZNÁMKA: Vzhledem k rozsahu předložené práce - materiál obnáší především díky rozhovorům s architektky téměř 200 stran, nasycených zajímavými informacemi – upozorním následně jen na vybrané části, které považuji za podstatné, a nejvíce mne oslovily. Ty pak přímo nebo volně reprodukuji v podobě, jak jsem jim rozuměl - JS.

ad Předmět výzkumu a hypotéza

V úvodních kapitolách předznamenává autor Ing. Daniel Brachtl fakt, že skica (i v této době technologické) má při práci architektů mnoho významů. Na pozadí pesimistických ilustrací však autor dává nepokrytě najevo jak jednoznačným zastáncem skicování je. Přesto klade ve všech směrech možného výkladu otevřené otázky:

- čeká klasické skicování při navrhování postupné vytěsnění počítači?
- Přenesou se skicování technicky do nové formy – přímé napojení na mozek architekta?
- Objevíme se v moderní době při navrhování bez haptických a fyzických fází návrhu?

a upřesňující otázky:

- Do jaké míry je skicování postradatelnou či nepostradatelnou součástí navrhování?
- Pomohou sebrané informace najít vyvážené řešení pro výuku architektury?
- Zda a v jaké podobě zapojit skicu do studijního programu?

Při stanovení hypotézy autor předznamenává existenci jakési křižovatky, kde se další vývoj architektonického navrhování může ubírat jedním nebo druhým směrem.

Následně autor otevřeně deklaruje svůj subjektivní pohled – tím je generační přístup k existenci a účelu skici - pro starší má skica svoji důležitou roli, pro mladé se nejeví být nezbytná!

ad Metodika

Ke zvolené metodice výzkumu vyjmenovává autor čtyři zdroje informací:

- Skici praktikujících českých architektů
- Jejich písemná vyjádření co pro ně skica znamená
- Rozhovory s vybranými architektky
- Rešerše literatury, zabývající se architektonickou skicou a literatury, zamýšlející se nad vlivem internetu a elektronických médií na naše chování

Autor mluví i o problému s tříděním různých druhů poskytnutých skic s konstatováním, že ne všechny poskytnuté skicovy vyhovovaly záměru vypracovat přehled, dokumentující využívání ruky pro navrhování. Zde se setkáváme s kategorií **spontánní skici**, rozšířené o náčrty a také o (pracovní - procesní) modely.

ad Historie (a kategorizace)

Zajímavě je zpracovaná kapitola o historii a počátcích skicování. Poučka z oblasti fyziky o rozložení zatížení a odlehčení (Villard de Honnecourt cca 1230) má v analogické kresbě zápasníků poprvé povahu skici – **postřehu zachyceného v procesu myšlení** (autor však dodává, že nelze ale odvodit, zda byly kresby pořízeny před stavbou nebo po stavbě – jako doplněk skutečnosti).

Podstatná je však skutečnost, že „Ovládnutí kresby, ne stavění, uvolnilo status architekta – ustavením principu, že architektura nevzniká z nashromážděných znalostí týmu řemeslníků, ale uměleckým tvořením individuality - architekta, který ovládá kresbu a navrhuje ve studiu.“

V návaznosti jsou rozvedeny úvahy o fenoménu skicování, z nichž lze odvodit:

- **Skicování jako mentální proces navrhování (datovat lze až v renesanci?).**
- *Skicování jako analytický proces, generující nové poznání*
- *Skicování jako doklad asociace analogických principů a jevů*
- *Skicování jako interaktivní proces mezi hlavou, rukou, očima, a nazpět*
- *Skicování jako proces vnitřní objevování, generující tvorbu nové hodnoty*
- *Skicování jako následná zobrazovací technika*

ad Využití - aplikace

A dále poznámky o skicách kreslených rukou - jako standardním pracovním nástroji, které si dovolím reinterpretovat ve zkratce:

Vizualizace:

- *Vizualizace ideje symbolem, zjednodušením*
- *Vizualizace dispozice, objemů*
- *Vizualizace konstrukčních detailů*
- *Jako nástroj srovnávání*

Evidence:

- *Evidence nápadů, idejí*
- *Jako nástroj k zapamatování – napsat myšlenku - znamená naučit se jí*
- *Zkratka k archivaci*

Komunikace:

- *Jako nástroj dorozumění s kolegy, klientem, s profesemí*
- *Jako nástroj vyjádření – prezentace představy*

a doplňuji:

- *Principiální zkratka - filtr – zdůraznění podstatného (redukce rušících vjemů)*
- *Uchování vizualizované myšlenky – analogicky jako dát text na papír usnadní zapamatování*

ad Digitální svět

Kapitoly jsou o aktuálních problémech tématu - o skicách v kontextu současnosti - jsou pochopitelně vzrušující vzhledem k narůstajícímu kritickému pohledu na aktuálně zneužívaných IT technologií.

Autor vyjmenovává zprofanované tendence technologického oslnění:

- **Vše je v počítači**
- **Vše je rychlé a dočasné**
- **Vše musí být překvapivé**

A dále autor zmiňuje, že informace vnímáme rychleji vizuálně, vizualita hraje velkou roli a tomu odpovídá rozvoj vizuální komunikace, že nadvláda vizuality odpovídá zrychlenému technologickému rozvoji. A dále poukazuje na neduhy atraktivity, efektu, zábavnosti, trendovosti, apod. – ve jménu přilákat pozornost za jakoukoli cenu. Patří sem i přenesený či odcizený význam - skica jako zajímavost, artefakt, ilustrace – to provází plytké zacházení s fenoménem skic i v řadě publikací.

Balzámem pro duši je citace, kdy Seneca praví: „Ten, kdo je všude, nikde není.“

Ad Rozhovory s architektky

Tato část představuje největší objem disertační práce. Rozhovory s vybranými architektky tvoří texty a obrazové příklady. Už díky známosti většiny respondentů jde o velmi čtivou část, logicky s občasnými ambivalentními pocity. V rozhovorech jsou postřehy a myšlenky zábavné i poučné a inspirující (např. *“Počítač umí urychlit proces navrhování v nějaké fázi, ale i když to někdo v počítači udělá za odpoledne, tak stejně potřebuje mentální čas následně, aby věc vyžrála!”* - viz J. Cígler).

Vedení rozhovorů je nenásilné a hlavně dává prostor respondentům.

Koncepčně, editorsky i redakčně jde v této části o velmi přínosnou práci.

Poznámka: Bez ohledu na pořadí kapitol, autor se v části, zabývající se úlohou ruky a jejího podvědomého používání při tvorbě, dostává dle svého názoru k podstatě celého tématu disertační práce. Zde si neodpustím zopakovat své úvahy o tématu směrem, kterým mně obsah disertační práce Daniela Brachtla nasměrovala. Ruka se při tvorbě totiž stává referentem toho, co se děje v mozku a zdánlivě bezděčně formuluje vlastní tvůrčí představy dané individuality.

Ad Role ruky v digitální době

Z různých částí autorova textu vyplývají zjištění, že lidská bytost je komplexním organismem, který pro svoji kreativitu využívá oběma směry specifické vazby jednotlivých součástí svého bytí, např.:

- *Tvůrčí autonomie ruky*
- *Optická hierarchizace – podstatné x nepodstatné*
- *Podvědomé zapojení dalších sfér a smyslů – zpětné odkrývání do vědomí*

(viz výzkumy v oblasti neurovědy, atp., „Každé médium rozvíjí určité kognitivní dovednosti na úkor jiných“, „Už výraz chápání poukazuje na význam ruky při učení“ - Digitální demence – M. Spitzer).

Poznámka: je nutné připomenout, že počátky a způsob formování abstraktního myšlení u každého jedince – jsou základem tvůrčí individuality následně. Rozvoj i anatomické uspořádání mozku je závislé už na trénování motorických schopností a dovedností a naopak (psaní, kreslení, ovládání nástrojů apod.).

Díky tomu je architekt mnohdy schopen precizně skicovat už v hlavě – prostorová představivost i schopnost v hlavě i náročně deskriptivně konstruovat je však založena už v raném dětství.

Na vysoké škole je možné jen rozvíjet a dále kultivovat už dříve založené předpoklady těchto schopností – podstatný je raný věk předškolní a první stupeň vzdělávání (viz moderní poznatky neurologie, neurofyziologie, atp.).

Ad Budoucnost skici (v době IT technologické)

Počítače nejsou samospasitelné:

„Čím inteligentnější software, tím tupější uživatel“. Neurofyziologie popisuje vliv psaní rukou na rozsah zapojení a rozvoj mozku.

Poznámka: Navrhovat na počítači bez skicování na papíře se dá, ale bez schopnosti kreslení-skicování v hlavě je tvorba stejně nahodilá a bezcílná, jako hledání samorostů v nabídce počítače.

„Člověk a počítač mají odlišné doplňující se schopnosti“ věří Howard Rosenbrock. Lidská mysl vyniká v rozpoznávání schémat při posuzování komplexních informací a intuicí vytvářet nová řešení, počítač vyniká v analýzách a numerických výpočtech“ - A. J. Brookes a D. Poole. Otázkou zůstává posloupnost a návaznost, co má být dřív a kde a jaké bude rozhraní.

Poznámka: Šalamounsky se tedy dá říci, že když se umí skicovat v hlavě, je počítač jednoznačně přínosem. Díky rychlosti, schopnostem a přesnosti je počítač pro architekta něco jako Tycho de Brahe pro Keplera. (Poznání jasného a přesného výstupu umožní opřít se od vnějškové podobnosti tak, jako Keplera přiměla přesná čísla opustit estetickou teorii s pythagorejskými tělesy a zkoumat oběh planet na základě elipsy a složitějších funkcí!)

Ad ZÁVĚR

SKICU NENÍ MOŽNÉ NAHRADIT

Autor zde jistě dospěl naplnění své vstupní teze o smysluplnosti skici a zároveň konstatuje, že „**skica má mnoho podob a v nějaké podobě je přítomna při navrhování vždy...** jako pracovní nástroj architekta“. Autor skicu také chápe jako nepostradatelný nástroj kolektivního navrhování a pro komunikaci specialistů. Dále však staví existenci skici až do role garance jakési mravní vazby architekta na reálný svět, architektury pro člověka. I když mám výtvarnost i civilizační étos v jakékoli disciplíně velice rád, já osobně bych u tak pragmatické věci jakou je skica nebyl v těchto ohledech náročný. Pro pochopení tohoto problému je ale zapotřebí rozlišovat podstatu autentického skicování od samotného kreslení jako jedné ze zobrazovacích technik. Kresba – třeba ne hned virtuosní – se dá při troše snahy i naučit jako každá jiná dovednost. Skicování je však především způsobu myšlení.

Poznámka oponenta na závěr:

Když vynecháme jakousi umělou hru na skicování (tvořené až post factum, s jediným cílem efektně prezentovat „architekta“ před laiky), tak skica ve formě náčrtu je účelná procesní pomůcka pro usnadnění abstraktního myšlení a obvykle bývá nezbytným partnerem pro každý tvůrčí výkon, nejen architektonický. Otázkou zůstává, jak různé formy skicování využívat a jak a kdy u lidí vytvářet a trénovat předpoklady pro odpovídající formu. A to musí být úkolem všech stupňů vzdělávání od předškolního věku, bez ohledu na konzervativní či progresivní pojetí školství. U studia architektury už jde čistě o práci s danými lidmi, kde je nutné vzájemně realisticky zvážit, co je pro tu kterou individualitu vhodné posílit a dále rozvíjet. Velkou nadějí pro vysokoškolské studium architektury dává např. renomovaný fyzioterapeut prof. Pavel Kolář, když mluví o překvapivě plastické schopnosti mozku doplňovat a anatomicky rozvíjet celé části mozku i v tomto věku (po úrazech apod.).

Hodnocení disertační práce Ing. Daniela Brachtla:

Koncepčně, editorsky i redakčně jde o velmi přínosnou práci.

Práce je po formální stránce dobře zpracovaná a má všechny požadované součásti na vysoké úrovni. Osobně bych uvítal více rozvedený závěr práce a případná vyústění do aplikace ve studijních programech oboru architektura, ale je mi jasné, že tento požadavek je nad vlastní rámec práce.

Disertační práci hodnotím jako výbornou!

Prof. Akad. arch. Jindřich Smetana

V Praze 25. května 2019