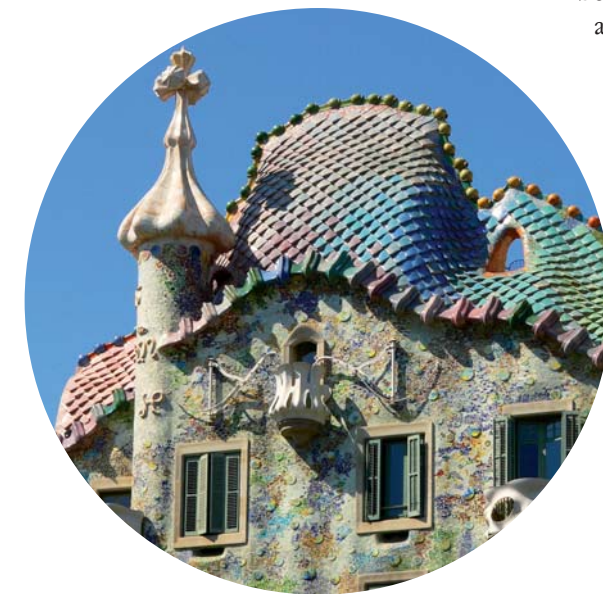


Stavby podle přírody

Bydlet tak v ptačím hnízdě, napodobit termiště nebo pavučinu. Sny mnoha architektů. Ty se začaly plnit s nástupem organické architektury, která simuluje přírodní a organické tvary.



Na Casa Batlló od Antonia Gaudího téměř nenajdete rovné linie

Přímka patří člověku, křivka bohu. Tahle věta vzešla z úst Antonia Gaudího (1852–1926), který tak poukázal na to, že v lidském těle podobně jako v přírodě neexistují jiné než zaoblené tvary. V evropské moderní architektuře to byl právě katalánský architekt Gaudí, který se stal průkopníkem staveb organických forem. Jeho barcelonské stavby v secesním duchu působí dojmem rostlin či zvířat přirozeně vyrůstajících ze země. Mohutné sloupy Gaudího obytného domu Casa Batlló připomínají nohy obrovského slona, střecha zase páteř obrovského ještěra. A elegantně vyklenuté balkony jsou na domě přilepené jako ptačí hnízda.

Gaudího sice můžeme považovat za jednoho ze zakladatelů stylu, ale není jediný. Například Opera v australském Sydney či Kaplického obchodní dům Selfridges v Birminghamu jsou dalšími typickými příklady organického stylu moderní architektury 20. a 21. století. Kromě toho, že tyto stavby přispěly k rozvoji světové architektury, umožnily také lépe pochopit vztah člověka a prostoru. Organickou architekturu lze chápat jako teoretický proud inspirovaný vnější i vnitřní strukturou živých organismů, který usiluje o zbavení se „nepřirozených“ rovných linií a pravých úhlů a naopak směřování k volným tvarům a zaoblením.

Zakladatelé stylu

Výchozím bodem pro moderní organickou architekturu ve Spojených státech se staly myšlenky a dílo představitele chicagské školy Louise Sullivana (1856–1924). Ten je slavnější větou „Forma následuje funkci“ z roku 1896, která ovlivnila funkcionalistickou architekturu. Zatímco samotné Sullivanovy stavby nesou znaky funkcionalismu, jejich ornamentální zdobení připomíná dnešní organický styl. Svými myšlenkami a prací ovlivnil i další generace architektů, například amerického architekta Franka Lloyd Wrighta (1867–1959). Ten poprvé přišel s pojmem organická architektura a zavedl jej do praxe.

Estetika organické architektury podle Wrighta stojí na principech tvarové jednoduchosti, funkčnosti a jednoty architektury s prostředím, do kterého je zasazena. Jeho pojetí organické architektury je téměř opakem dekorativní ornamentálnosti Antonia Gaudího. Wright byl navíc přesvědčen, že stavby ovlivňují lidskou psychiku.

Jednou z jeho nejznámějších staveb je budova Muzea Solomona R. Guggenheima v New Yorku, kterou architekt dokončil před svou smrtí v roce 1959. Už zvenčí tato podmanivá stavba připomíná ulitu obřího šneka, ale podobně fascinující je i uvnitř. Návštěvníky galerie moderního a současného umění nutí chodit po točité šikmé ploše a díla Vasila Kandinského, Paula Cézanna či Marca Chagalla si prohlížet v postoji, při němž mají jednu nohu výš než druhou.

O něco mladší je známá dominanta australského města Sydney. Budovu Opery vybíhající do sydneyjského přístavu projektoval od roku 1957 dánský architekt Jorn Utzon (1918–2008). Stavba mu v roce 2004 vynesla prestižní Pritzkerovu cenu za architekturu a od svého otevření roku 1973 se stala jednou z nejnavštěvovanějších budov světa. Tvary její střechy připomínají křídla racků, mořské lastury, žraločí ploutve nebo plachetnice...

S organickou architekturou se však nesetkáme jen v zahraničí, u nás můžeme za jednu z organických staveb považovat televizní vysílač a hotel Ještěd. Toto dílo architekta Karla Hubáčka (1924), který za něj získal v roce 1969 Perretovu cenu, bylo v anketě časopisu Architekt označeno za nejzajímavější českou stavbu druhé poloviny 20. století.



Vysílač a hotel Ještěd od Karla Hubáčka



Kunsthaus v Grazu připomíná obří srdce



Guggenheimovo muzeum evokuje ulitu hlemýždě



Druhé Guggenheimovo muzeum je ve španělském Bilbao

Dnes se při návrhu používá *především programování*

Mezi bloby

Organická architektura se vyvíjí a dnes dospěla do stadia tvarů, kterým se říká „bloby“. Blobová architektura se rozšířila především díky vývoji nových počítačových programů, jež architektům a designérům umožnily realizovat nejdivočejší představy. Modelování staveb vytváří architekt přímo v počítači, nikoliv pomocí tradičních výkresů a maket. Ale to není případ v současnosti nejznámějšího představitele tohoto stylu Jana Kaplického (1937–2009) a jeho kolegů ze studia Future Systems. Ten počítače k modelování nepoužíval, podobně jako třeba Frank O. Gehry vytvořil nejprve kresbu či fyzický model.

Za klasickou ukázkou organické či spíše bionické architektury lze považovat obchodní dům Selfridges v Birminghamu (2003), připomínající obří chobotnici s přísavkami. Biomorfni struktura obchodního domu je stejně jako hadí kůže tvořena množstvím „šupin“. Sám Kaplický povrch fasády přirovnával ke struktuře oka mouchy. Selfridges je příkladem kontinuální formy, která symbolizuje pohyb, čili základ fungování živých struktur. Důležitou roli přitom hraje nejen tvar, funkce, ale i barva. Fasádu tvoří 15 000 tabulí z lesklého hliníku, které leží na betonové ploše natřené intenzivní zářivou modří francouzského malíře Yvese Kleina. Kaplického architektura nejde příliš do hloubky přírodních struktur, spíše je esteticky formovaným designem.

Mezi důležité představitele organické architektury patří rakouský Američan ukrajinského původu Frederick John Kiesler (1890–1965). Ten již ve 40. letech minulého století uvažoval o možnosti použití biomorfních tvarů v architektuře, sám přišel s modelem tzv. Nekonečného domu, kde jsou podlaha a stěny tvořeny jednou kontinuální formou, která jako by nemá začátek ani konec. Jeho teoretické práce hledají odpovědi na otázky vztahu člověka, přírody a techniky. Kiesler kritizoval tradiční návrh budov a přišel s myšlenkou třírozměrného modelování, které se dočkalo realizace až s nástupem počítačů.

Architekt – programátor

Blobová architektura byla na vrcholu v polovině devadesátých let minulého století, kdy tento termín zavedl americký architekt Greg Lynn (1964). Lynn experimentoval s architekturou na poli nových technologií. Pracoval především s organickým softwarem Metablob, pomocí kterého bylo možné simulovat pohyb viskózních tekutin, zkoumat jejich vlastnosti – stlačitelnost, rozpínavost apod. Odtud je také slovo blob odvozené – ekvivalentním českým slovem je „sliz“, „kapka“ či „tekutost“.

Typickým příkladem realizovaných blobových staveb je Kunsthau v rakouském Grazu, který navrhl a v roce 2003 postavil britský architekt Peter Cook ve spolupráci s Colinem Fournerem. Stavba biomorfních tvarů připomíná lidské srdce, z nějž vystupují seřiznuté aorty, na jejichž zakončení prostupuje do budovy světlo. Povrch připomíná Kaplického dům Selfridges v Británii, ale na rozdíl od něj má Kunsthau na fasádě disky, které pomocí počítačového programování svítí a vytvářejí pohyblivé obrazy. V Grazu se této stavbě přezdívá „friendly alien“, tedy přátelský mimozemšťan.

Se systémem Metablob experimentoval i český umělec a architekt Federico Díaz, který je na současné scéně nejviditelnějším představitelem české organické či bionické architektury. Podle něj je blobová architektura dnes již za svým zenitem. „Současná tendence je ve skriptování, kdy architekt přizpůsobuje program generující tvary. Z architekta se stává současně programátor. Gehry či Kaplický tradičně modelovali fyzické makety, Greg Lynn rovnou začal modelovat v počítači. Ale dnes je trendem používat při návrhu programování. Tak architekti hlouběji poznávají přírodu, neboť matematika a fyzika je popisování přírody jenom jiným jazykem. Současná architektura se dostává blíž k podstatě přírody, ačkoliv je dál k přirozenosti,“ míní Díaz. Podle něj lze za nástupce „organiky“ považovat bionickou architekturu, která má nejen přírodní tvary, ale reaguje i na naše potřeby – třeba teplo a pohyb. ■



Obchodní dům Selfridges vypadá jako obří chobotnice



Na povrchu je patnáct tisíc tabulí z lesklého hliníku



Kaplického stavba z roku 1995 nazvaná podle majitelů Hauer King House



Kaplického Lord's Media Center určené pro novináře nad kriketovým hřištěm Lord's Cricket Ground v Londýně



Budova Opery láká do Sydney tisíce návštěvníků