

# Vizualni jezik v arhitekturi

## Visual Language in Architecture

### Tadeja Zupančič Strojan

#### IZVLEČEK

Premislek o procesu dojetja prostora in o vplivu predstavitvenih tehnik na razumevanje razvoja, stanja in predvidenih sprememb v prostoru je namenjen spodbudi k iskanju učinkovitih načinov vizualnega izražanja ob načrtovanju in oblikovanju arhitekturnega prostora. Izhaja iz ugotovitve, da fotorealistične predstavitve izključujejo človekovo domišljjsko sposobnost, njegovo aktivnost ob sprejemanju informacije o prostoru, medtem ko je abstraktnost, ki ni zakoreninjena v splošno znanih oblikah, zelo težko razumljiva. Temeljni problem je torej raven abstraktnosti, ki naj bi bila razumljiva in hkrati izzivalna za krog ljudi, ki jim je sporočilo namenjeno. Moč sporočilnosti je mogoče povečati v zasledovanju inovativnega duha brezčasne modernosti vizualnega jezika, ki ni neposredno odvisen od stopnje razvoja medija: v ravnovesju med abstraktnim (konceptnim) in konkretnim (izkustvenim) polom arhitekturnih predstavitvenih tehnik.

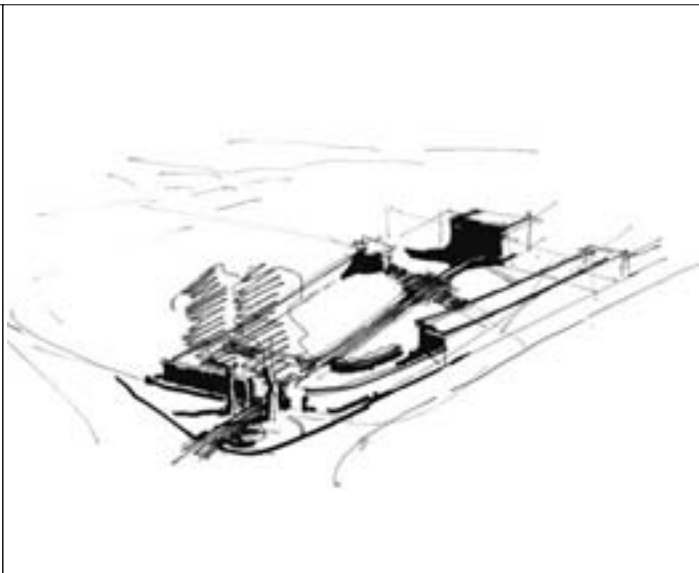
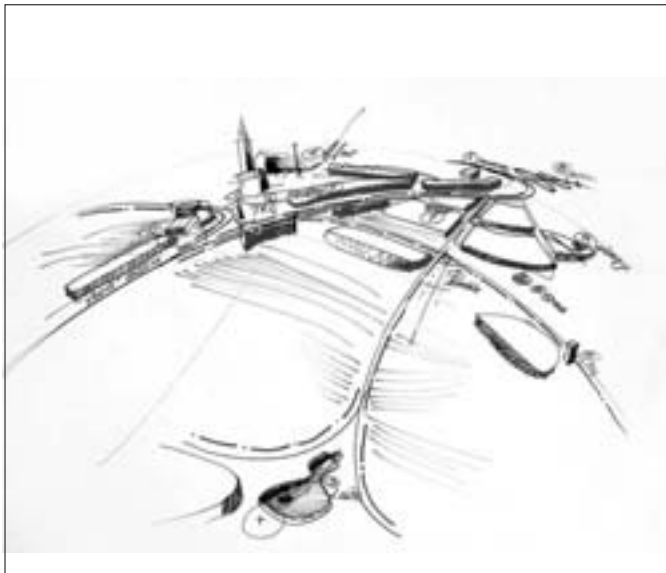
#### POLARNOST POGLEDOV NA SVET

Pripadniki zahodne kulture radi delimo svet na kategorije, kar velja tudi za metodološke pristope oz. njihova izhodišča, za vrednotenje stanja in predvidenih posegov v prostor. Takšna delitev je pripravna, ker so potem posamezni deli lažje razpoznavni. Ovira za kakršnekoli sveže poglede, ki velja tudi za (nekatero) arhitekto pa so polarne definicije, ki so vredne vsakršnega protesta. Vodi jo namreč v zanemarjanje enega izmed polov, običajno bolj kompleksnega in zato težje obvladljivega, čemur sledi okorelo, papirnato načrtovanje izza mize oz. izpred računalniškega zaslona, brez možnosti za sprotne odzive na konkretne razmere v prostoru. Izhodiščna "perspektiva" je torej zelo pomembna za razumevanje arhitekturnega prostora.

#### KONCEPT IN IZKUŠNJA

Način razumevanja in razmišljanja o prostoru mesta je razpet med dva pola: konceptni in izkustveni (E. S. Casey, 1997, P. Bosselmann, 1998).

**Konceptna, miselna raven** predstavitve vključuje predvsem strokovno dogovorjene abstraktne oblike, ki niso odvisne od položaja opazovalca v prostoru. Vse je objektivno, izmerljivo oz. numerično določljivo, vendar so predstave ljudi o konkretnih prostorih, ki lahko izhajajo iz istih konceptnih izhodišč, povsem različne. To velja že za pripadnike strok, ki se ukvarjajo z načrtovanjem in oblikovanjem prostora, še bolj pa za širšo javnost. Kako naj potemtakem predstavitve, ki slonijo zgolj na konceptni ravni, zagotavljajo relevantna pogajalska izhodišča najrazličnejših akterjev, bodisi v procesu arhitekturnega, bodisi mestnega oz. krajinskega načrtovanja in oblikovanja? Celo materialni modeli ne zagotavljajo realne predstave o prostoru, saj običajno zaradi svojega merila, ki ni realno, omogočajo opazovanje iz zornih kotov, ki so daleč od morebitnih uporabniških.



1  
 Predstavitev abstrakcije bistvenih nivojev sporočila o konceptnem prostoru.  
 (F. Rihtar, D. Antoni, M. Pekeč, M. Brusnjak, B. Lasič, E. Blažko, M. Vovk, UL: FA 2001)



2  
 Koncept in njegova abstraktna podoba  
 (T. Zupančič Strojani, T. Rus, E. Belini, M. Kardoš, R. Prešeren, K. Vovk, UL: FA; IUAV Benetke)

**Zaznavno-doživetvena, izkustvena raven** pa poleg objektivnosti, ki zadeva fiziološke značilnosti opazovalca oz. uporabnika prostora, upošteva tudi subjektivno sliko okolja.



3

Predstavitev prostorskih determinant izkustvenega prostora v arhitekturni skici: urejenost, omejenost in oblikovanost prostora (I. Seljak, U. Pintarič, M. Urh, M. Smrekar, K. Pahor, A. Šterk, UL: FA, 2001)

## MISELNI IN REALNI PROSTOR

Temeljna dvojnost med miselnim in realnim prostorom (B. Tschumi, 1990) je le drugi obraz polarizacije koncepta in izkustva. Koncept o prostoru še ni prostor, gre za dematerializirano arhitekturo, v kateri ideja prevlada nad materijo. Drugi pol predstavlja čutni pristop, v katerem prostor razumemo kot čutni dogodek, ki vključuje gibanje.

Filozofski prepad med idealnim prostorom, ki je rezultat mentalnega procesa, in realnim, ki nastaja v družbeni praksi, premošča Henri Lefebvre (1991) s premestitvijo koncepta v razvojni proces.

Ob razmisleku o zaznavi realnega prostora lahko najdemo vrsto dejavnikov, katerih prisotnost, odsotnost, kvantitativne in kvalitativne značilnosti vplivajo tudi na proces dojemanja najrazličnejših predstavitev prostora, tako miselnega kot tudi realnega.

## ZAZNAVA REALNEGA PROSTORA

Zaznava (F. Rihtar, T. Zupančič S. 1996) je temelj človekovega psihofizičnega postopka spoznavanja realnega okolja. Posnetek spoznavanja sestavljajo dražljaji vseh čutil: za vid, sluh, tip, voh, temperaturo in okus. Sledi sprememba občutkov (dojemanje vtisov iz zunanjega sveta) in zavestna zaznava (apercepcija) oz. zavestno spoznavanje in uvrščanje novih zaznav v celoto prejšnjih. V percepcijskem procesu se organizem celovito odziva na določen sestav hkratnih in zaporednih dražljajev. Hkrati pa gre za reakcijo na celovitost neke osebnosti s svojim spominom, navadami, fantazijo, trenutno ali trajno intelektualno ali afektivno orientacijo. Kot je spomin le del preteklosti, tudi zaznava prispeva le k delu spoznavanje predmetne stvarnosti. Zaznavo bogato dopolnjujeta tako spomin kot tudi domišljija, ki podatke razširja in razlaga sliko sveta.



4

Predstavitev diferenciacije prostora: pojavni, slikarski učinek.

(Z. Papič, T. Šušnik, M. Wraber, J. Engelsberger, B. Kralj, J. Jovanovska, UL: ALU, FDV 2001)

Vidni doživljanje je dinamično. Kar človek ali žival opažata, niso samo razpored, barve in oblike, gibanje in velikosti predmetov. Ne zaznavamo samo "vidnega predmeta", temveč tudi sebe kot gledajočega, čeprav je ravno v vidnem čutu predmetna usmerjenost najbolj razvita. Predmetnost izpodriva stičnost, pridruženost, stik s svetom. V gledanju smo obrnjeni k svetu v pričakovanju (A. Trstenjak, 1983). Zaznava je odvisna od mesta opazovanja, načina gibanja, časa in trajanja, obsega in oblike predinformacij. Estetski učinek pa zadeva selektivnost zaznave in pomeni bogastvo, red ter prepoznavanje...

Urbano zaznavo je možno členiti po poteku preišljenega ravnanja (naravnosti), po dostopnosti (razumljivosti) informacij in po redosledu zaznave (glede na čas in kraj).

Če so za zaznavo s čutili pomembni kvantitativni pogoji kot so:

- oddaljenost, stojišče, osvetljenost elementov, razmerje predmeta in ozadja..., se njena vrednost ravna po kvalitetah:
- vrednostnih kriterijih opazovalca, izkušnjah (vtis, predznanje, poglobljena analiza), predsodkih, in razpoloženjih...

Učinek na opazovalca pa je odvisen od:

- pojavnih kvalitete: intenzivnosti, enkratnosti, dominantnosti, moči vtisa, jasnosti in kontrastnosti;
- kakovosti sekvence: redosleda čutnih vtisov, ki jih sprejema opazovalec vzdolž poti (vrste zaporednih vtisov, pojavov in podob);
- kvalitete učinka: prednosti lege, obdanosti, uporabe, nepovezanosti in
- kakovosti zaznave: odvisnosti od sposobnosti zaznavanja (kapacitete, pogojev).

Prostor obravnavamo kot posodo gibanja v njegovih prostorskih razmerjih, predvsem pa v povezavi delov v celoto. Na koncu pa predmet obravnave poskušamo uvrstiti v nek sistem, ki ga poznamo.

Naše razumevanje prostora je predvsem rezultat našega delovanja v njem in ne le njegove gole zaznave (E. S. Casey, 1997).

Preudarjanje o prostoru ob sprehodu skozi mestni prostor namesto opazovanja iz neopredeljivega zornega kota kmalu opozori načrtovalca oz. oblikovalca na potencialne probleme in na dejanska prostorska razmerja. Peščevo perspektivo pa lahko dosežemo s povsem različnima metodama: z fizičnim gibanjem po mestnem prostoru materialnega sveta in s pogovori z njegovimi uporabniki ali, precej dražje, za vse obsedence s sodobno tehnologijo, z uporabo CAD in sistemov navidezne realnosti, ki jih ponujajo računarski programi (Greed, 1998, 202). Slednji omogočajo poleg v materialnem mestnem prostoru možnih tudi številne druge poglede in načine virtualnega gibanja, ki so lahko še dlje od realnosti kot materialni modeli v pomanjšanem merilu. Zagotovo pa so lahko več kot atraktivni. Realizacija predvidenega posega v prostor pa je odvisna od tolikernih materialnih detajlov in kompromisov v samem procesu izvajanja, da lahko pomeni pravo razočaranje v primerjavi s sliko navidezne resničnosti.

Subjektivno plat opazovanja je možno objektivizirati z iskanjem abstraktnih izraznih sredstev (oblik, ki postajajo znaki oz. simboli), ki čim večjemu številu ljudi pomenijo čimbolj podobno razpoznavnost realnosti.

## REALNOST IN REALIZEM

Nobena predstavitev ne more doseči tistega, kar dejansko v prostoru vidimo oz. zaznavamo z vsemi čutili. Že določitev oddaljenosti je lahko vprašljiva. Predstavitev fizičnih dimenzij oz. podrobna prostorska informacija je šele prvi korak k oblikovanju realističnega zornega kota. Fotografija predstavlja ujet svetlobni trenutek v konkretnem prostoru, slikarska predstavitev zaznavni zapis z barvami in oblikami, ki določajo vzdušje prostora, medtem ko arhitekturna skica skuša prikazati prostorske kategorije in elemente v njem, jih vrednostno opredeliti, ukvarja se z materiali in detajli, ki jih želi poudariti. Računalniška grafika je razpeta med grafični učinek in težnjo k fotografskemu realizmu, pri čemer pa predstavitev barv, oblik in tekstur preveva duh nerealnosti, ki se še potencira ob predstavitvi gibanja v prostoru: zaradi njegove prevelike predvidljivosti in premajhne fleksibilnosti v primerjavi s sposobnostjo človekovega mišljenja.

Z zaznavnega in spoznavnega vidika je v sodobnem času zanimivo vprašanje vpliva novih medijev na komunikacijske procese in o tem, ali zares ponujajo poglobljeno zavest o prostorskih idejah. V primerjanju fotografske predstavitve v prostoru materializirane ideje in statičnih računalniških predstavitev (kot je črtna risba s skritimi robovi, uporaba senc, različne stopnje računalniških približkov fotografiji) so na univerzi v Lundu (Ucelli, G. & Conti, G. & af Klercker, J., 1999) s pomočjo SMB metode ("Semantisk Miljo Beskivning") ugotovili, da večja kompleksnost predstavitvene tehnike ne pomeni bistvenega prispevka k razumevanju ideje o prostoru. Test sicer zajema le reprezentančni vzorec potencialnih laičnih strank, merjenje ravni razumevanja določenih slik je lahko samo po sebi vprašljivo, vendar je uporabljena metoda znanstveno razvita v kar najbolj splošni obliki. Rezultati sprožajo vsaj dve vprašanji: kaj je resnično nujno predstaviti v določenem okolju in, glede na stroške in čas, ki ga porabimo za čimbolj realistično virtualno predstavitev prostora, ali je resnično vredno porabiti toliko časa in denarja zanje.

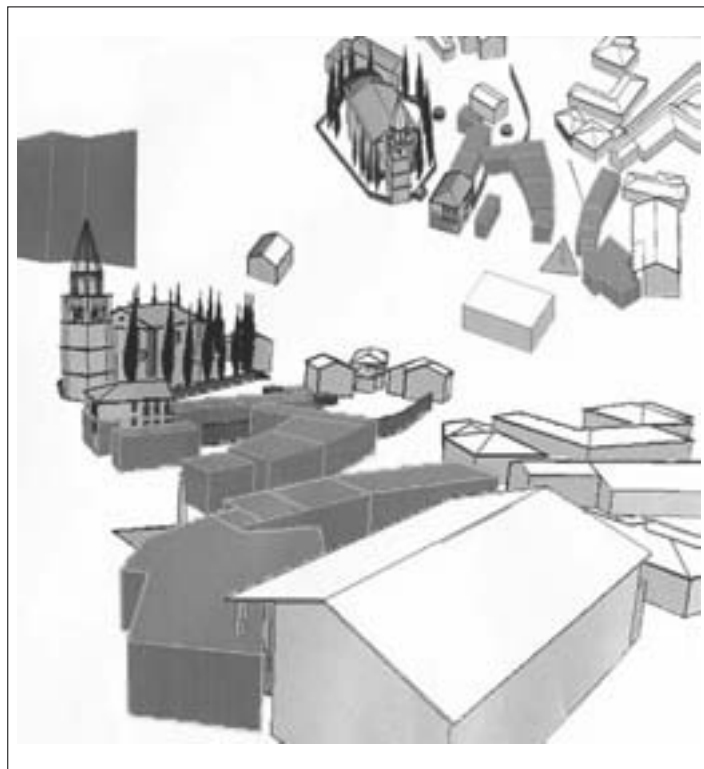
Ugotovitev, da so slike pomembnejše od izkustva v času, ko je neko "idealno" okolje možno spoznavati le v navideznosti (S. Chang, 1999), pa sproža vprašanje o smislu prizadevanj, da bi za vsako ceno ustvarili takšen virtualni svet, v katerem lahko prostor dejansko izkušamo s čimveč čutili. Nekateri poskusi so prav groteskni, saj tudi v iskanju možnosti vključevanja opazovalčeve aktivnosti (npr. vožnja "realnega" kolesa kot prevoznega sredstva po virtualnem svetu - J. Moloney, 1999) ostaja zelo daleč od realnosti.

Slike same, še posebej v gibanju, sprožajo dejanske, prav nič virtualne odzive človeka, saj človek večino vtisov vendarle sprejema z vidno zaznavo. Spomin na dražljaje, ki jih določene oblike ali teksture sprožajo v realnem svetu, daje človeku možnost, da se tudi virtualnih predmetov dotika z nevidnim prstom.

## LABORATORIJSKO MESTO

Ob iskanju novih tehnološko podprtih pristopov za vključevanje prebivalcev v proces načrtovanja in oblikovanja mesta (J. Linzer, A. Voigt, H. P. Walchhofer, 1996) v procesu akcijskega planiranja (K. Dimitrovska Andrews, 1998: 13) je potrebno iskati tudi čimbolj učinkovite tehnike za predstavitev prostora. Računalnik ni le orodje za dosego vnaprej določenega cilja, temveč inštrument oz. medij, ki potrebuje jezik za izražanje in izvajanje idej o prostoru (P. Selles, 1999), še več, računalniški modeli postajajo inštrumenti za povečevanje vplivnosti in sprejemljivosti razvojnega načrtovanja mestnega prostora (W. Dokonal, 1999).

Ideja o "prenosu" mesta v laboratorij, njegova virtualna realnost, predpostavlja možnost modeliranja bodočih sprememb in študija njihovih učinkov. Toda garancije, da se bo materialno-realno mesto spreminjalo po predvidenih oz. pričakovanih smereh ni - kljub še tako premišljenim računalniškim simulacijam.



5

Predstavitev laboratorijskega prostora

(F. Rihtar, D. Antoni, M. Pekeč, M. Brusnjak, B. Lasič, E. Blažko, M. Vovk, UL: FA)



## ISKANJE RAVNOVESJA

Razumevanje konceptnega in izkustvenega dojetja sveta v njuni medsebojni odvisnosti pomeni vključevanje človeka v njegovi potrebi po razpoznavnem prostoru, do katerega lahko začuti neko pripadnost.



6  
Poskus vzporedne konceptne in izkustveno-vrednostne opredelitve elementov prostora in povezav med njimi.  
(P. Selles Cantos, M. Juvančič, B. Kramarič, M. Petrič, M. Kovačič, H. Mikuš, UPV Valencia; UL: FA)

Vizualni jezik se razvija počasi. Njegovega razvoja ne upočasnjuje tehnologija, razlog lahko najdemo v pomanjkanju znanja o elementih jezika in o načinih njihovega sestavljanja. Merljive informacije je potrebno predstaviti ob čutnih, ob geometriji tudi zaznavo prostora, statistične informacije o klimi ob upoštevanju človekovega občutja udobja, dimenzije objektov oz. javnega prostora skupaj s podatki o dojetanju časa... (P. Bosselmann, 1998: 204, 205). Tako kot verbalnega jezika ne bogati le besedni zaklad, ampak tudi raznovrstnost miselnih kontekstov, v katerih se besede pojavljajo, stilne posebnosti, dinamika pripovedi, predvsem pa njena vsebina, tudi vizualnega jezika ne bi smeli osiromašiti zgolj zaradi navdušenja nad tehnološkimi novostmi. Zato ni dovolj, da iščemo možnosti zgolj med njimi, ampak da izrabimo kar največ kombinacij tradicionalnih in inovativnih izraznih sredstev.

Tehnologija zadnjih desetletij skokovito napreduje. Ali v enaki meri napreduje tudi sposobnost načrtovalcev in oblikovalcev arhitekturnega prostora, da izkoristijo, kar nam ponuja in se v tolikšni meri povečuje tudi možnost za razumevanje prostora? Potrebna je kritičnost... V entuziazmu pozabljamo, kako zgovorna je roka, ki s preprosto risbo razlaga ideje o prostoru, pa naj jo opazujemo v prostoru, kjer se nahajamo, ali na računalniškem ekranu.

Potrebno je torej iskati ravnovesje med tradicionalnimi in inovativnimi predstavitvenimi tehnikami, med preobloženostjo in skopostjo informacij, abstraktnostjo in konkretnostjo, kakršna spodbuja aktivno opazovanje oz. spoznavanje prostora in idej o njem, ter med ter konceptnim in izkustvenim pristopom, hkrati pa zasledovati inovativni duh brezčasne modernosti vizualnega jezika, ki ni odvisen od stopnje razvoja medijev.

## ILUSTRACIJE

ARHITEKTURNO-URBANISTIČNA DELAVNICA V KOMNU 5.-9.11.2001

## LITERATURA

Bosselmann, P.: "Representation of Places", Berkeley, Los Angeles, London; University of California Press, 1998.

Casey, E. S.: "The Fate of Place, A Philosophical History", Berkeley & Los Angeles, London: University of California Press, 1997.

Chang, S.: Image is More Important than Experience: A Case Study of Hi-Tech Home Building in Response to Shifting Home Identities. V: Mann, T. (ed.) "The Power of Imagination, Proceedings of the 30<sup>th</sup> Annual Conference of the Environmental Design Research Association, Orlando, Florida: June 2-6, 1999", Edmond, OK: EDRA, 1999, str. 53-61.

Dimitrovska Andrews, K.: Obvladovanje mesta: formalni in neformalni vzvodi (re)urbanizacije / "Urbani izziv", 2/1998, str. 3-15.

Dokonal, W. Three dimensional computer models in Development Planning. V: Brown, A. & Knight, M. & Berridge, P. (ur.): "eCAADe17, Architectural Computing from Turing to 2000, Proceedings of the 17<sup>th</sup> Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe, 15-17 September 1999, Liverpool: eCAADe & The University of Liverpool, 1999, str. 685-693.

Greed, C. & Roberts, M.: "Introducing Urban Design - Interventions and Responses", Essex: Longman, 1998.

Lefebvre, H.: The production of Space, Oxford: Blackwell, 1991.

Linzer, H. & Voigt, A. & Walchofer, H. P.: "Medial gestuetzte Methoden der Buergerbeteiligung", Wien: TU Wien, Institut fuer Oertliche Raumplanung, 1996. / <http://www.ifoer.tuwien.ac.at/english/mmbb.htm>.

Madanipour, A.: "Design of Urban Space. An Inquiry into a Socio-spatial Process", Chichester & New York & Brisbane & Toronto & Singapore: Willey, 1996.

Mehrabian, A. & Russel, J. A.: "An Approach to Environmental Psychology", London 1974.

Moloney, J.: Bike-R: Virtual Reality for the financially challenged. V: Brown, A. & Knight, M. & Berridge, P. (ur.): "eCAADe17, Architectural Computing from Turing to 2000, Proceedings of the 17<sup>th</sup> Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe, 15-17 September 1999, Liverpool: eCAADe & The University of Liverpool, 1999, str. 410-413.

Musek, J.: Psihološka pojmovanja in razlaga metaforične simbolike, II. del. V: "Antropos": 1978, I-II, str. 81-103.

Polič, M.: "Ekološka psihologija", Ljubljana, 1986.

Polič, M.: "Simbolizem prostora in prostorskih oblik", dr. dis, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, PZE za psihologijo, 1978.

Rihtar, F. & Zupančič Strojan, T.: "Prostor mesta", Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za arhitekturo, 1996.

Selles, P.: RGB Wings are Blowing in the Design Studio. V: Brown, A. & Knight, M. & Berridge, P. (ur.): "eCAADe17, Architectural Computing from Turing to 2000, Proceedings of the 17<sup>th</sup> Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe, 15-17 September 1999, Liverpool: eCAADe & The University of Liverpool, 1999, str. 286-291.

Trstenjak, A.: "Ekološka psihologija", Ljubljana, 1984.

Trstenjak, A.: "Teorije zaznav", Ljubljana, 1983.

Ucelli, G. & Conti, G. & af Klercker, J.: Visualisation: the customer's perception. V: Brown, A. & Knight, M. & Berridge, P. (ur.): "eCAADe17, Architectural Computing from Turing to 2000, Proceedings of the 17<sup>th</sup> Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe, 15-17 September 1999, Liverpool: eCAADe & The University of Liverpool, 1999, str. 539-544.