

A lehetetlen építészete felé

Tér-test-tömeg víziók a virtuális térben

A jelszó tehát: nem a technika ellen, hanem - helyesen értelmezve - vele. Általa lehet szabaddá az ember, ha majd egyszer tudni fogja: mivégből.

Moholy-Nagy László, 1929

Moholy-Nagy László 1929-ben még nem sejtette, hogy a technikai fejlődés milyen szintre juthat el 90 év leforgása alatt. A 2000-es évek elejére már digitális korról beszélünk, amelyben az emberek naponta több órát töltenek különböző képernyők, kijelzők előtt. A digitális technológiák bizonyos szempontból valóban felszabadítottak minket, ugyanakkor azt, hogy mivégből, még mindig nem tudjuk.

A képernyő által

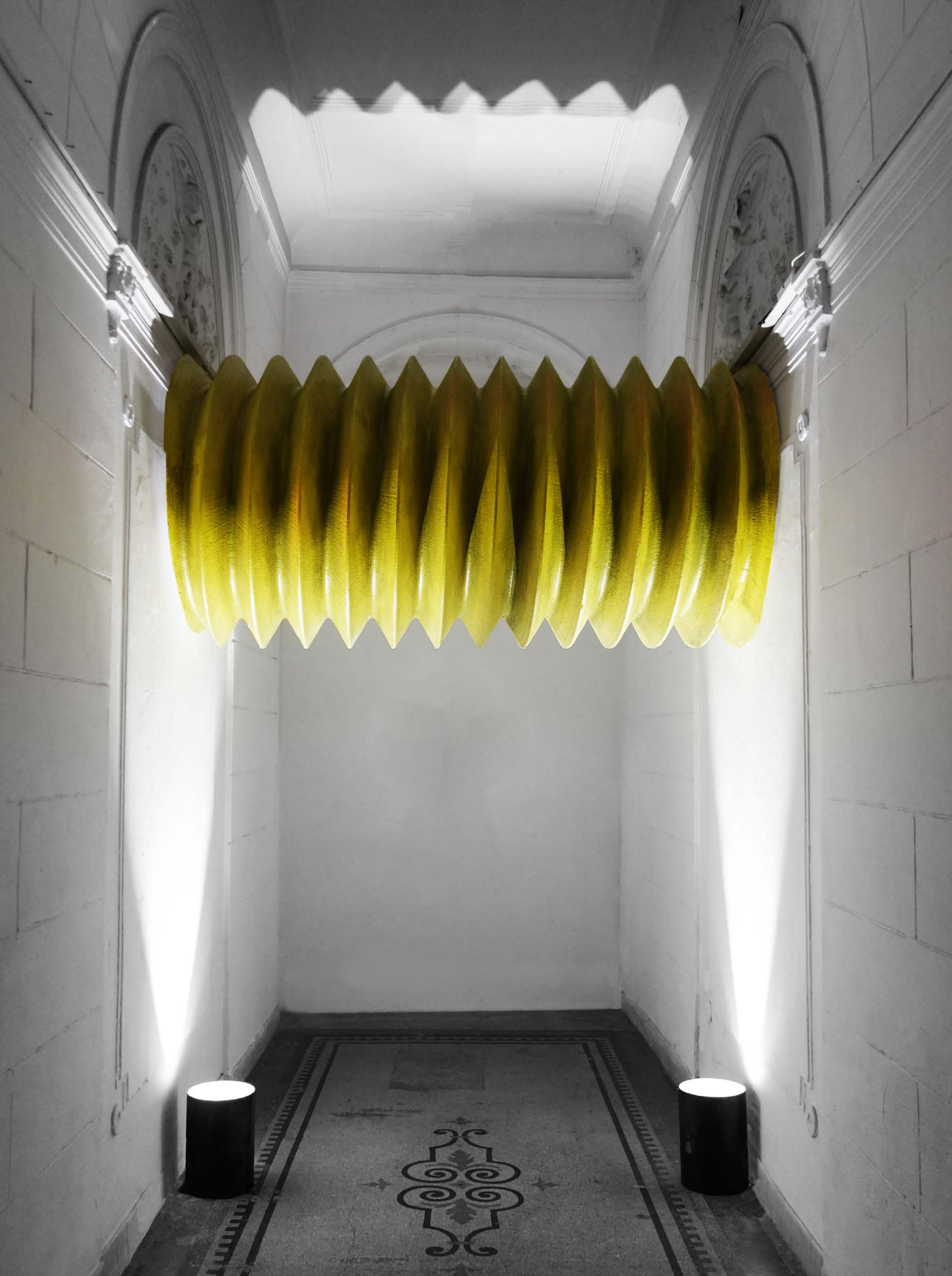
Mintha egy folyamat, egy átalakulás kellős közepén lennénk, ahol már alig tudjuk felidézni, honnan indultunk, és csak sejtéseink vannak arról, merre tartunk. William J. Mitchell szerint a digitális forradalom a 20. század végére lezárult.¹ Mitchell a Massachusetts Institute of Technology (MIT) Építésmérnöki karának dékánja volt, aki átfogóan vizsgálta a világháló, az urbanizáció és a számítógéppel segített tervezés hatásait a társadalomra, s a networkkulturáról szóló könyveivel² megteremtette a digitális építészet szakirodalmi fogalomtárát is. A forradalmi változásokon valóban túl vagyunk, azonban a fejlődés nem fog megállni. 2020 augusztusában jelentette be Elon Musk az új, neuron alapú chipet, amely lehetővé teszi, hogy gondolataink közvetlenül kommunikáljanak gépekkel. A science-fiction irodalom kedvelője vagyok, így tudom, hogy ennek többféle jövőbeli kimenetele lehet. Engem azonban most a jelen, ez az illékony átmeneti állapot érdekel. Az agyunk, az érzékeink nap mint nap módosulnak. A virtualitás életünk részévé vált, de még nem a virtual reality (VR) technológiájával. Annak ellenére, hogy VR-szemüveggel, háromdimenziós filmekkel és szimulátorokkal lehetőségünk van térben és időben kiszakadni a valóságból, nem kívánjuk cyborgként a virtuális térben tölteni a napjainkat. Lehet, hogy csupán azért, mert az élmény még kezdetleges, de az is szerepet játszhat, hogy az ember bizonyos fokú absztrakcióra könnyedén képes, és szüksége is van erre a fajta szellemi munkára. A túl egyértelmű informá-

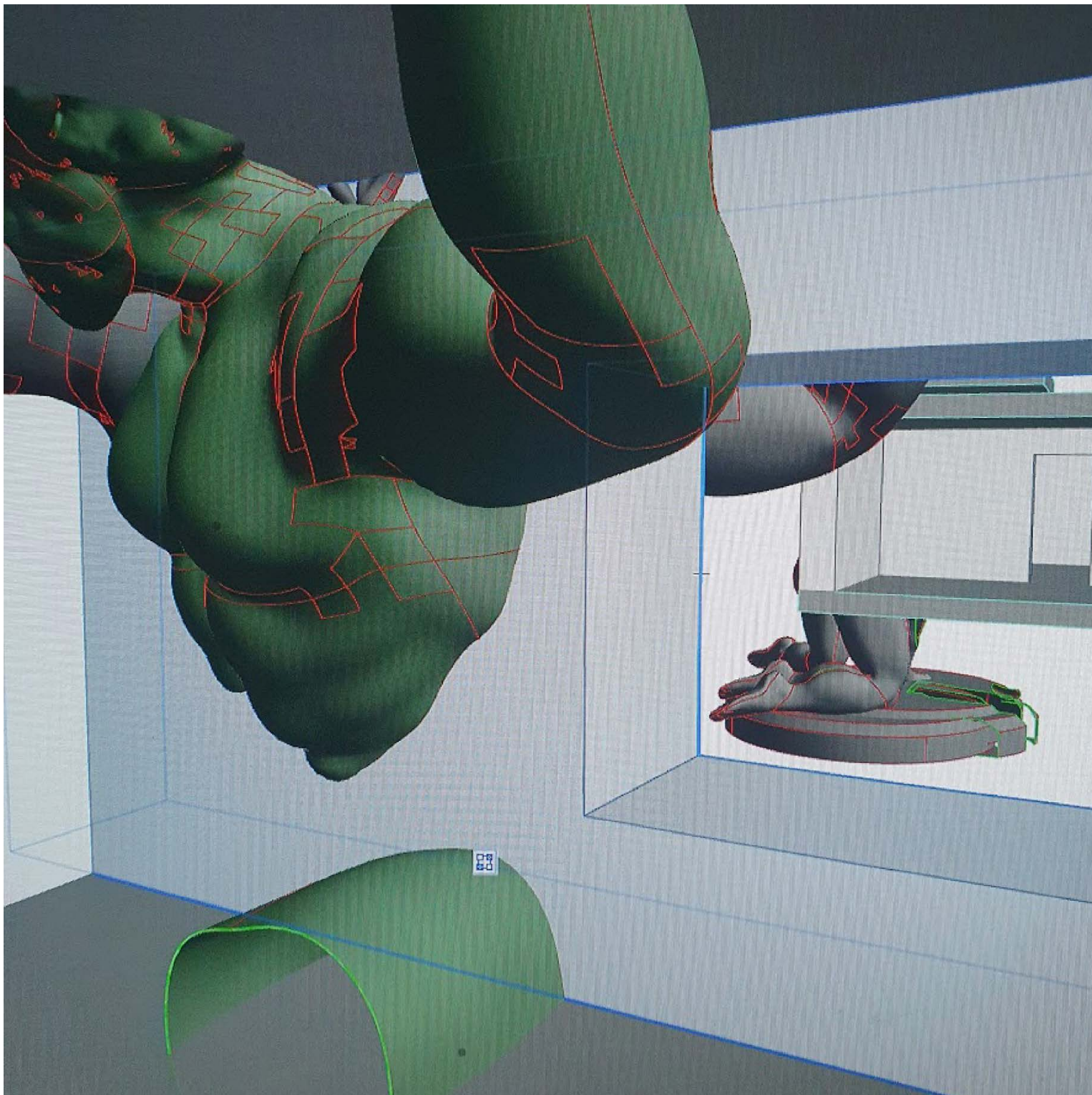
ciók trivialitása nem igényli a néző bevonódását, erre jó példák a képregények, a rajzfilmek és az animációs filmek bizonyos irányzatai is.

Építészként nagyon örültem, amikor először olvastam arról, hogy a háromdimenziós skiccelést és tervezést valóban lehetséges lesz megélni. Amikor először volt rajtam VR-szemüveg, nagyon izgalmasnak találtam, de tervezésre teljesen alkalmatlannak éreztem. Egyszerűen túl nagy ellentmondás mutatkozott a testem és a szemem tapasztalata között, amitől szédülni kezdtem. Eleinte a számítógépes rajzolás is taszított, idegennek tartottam a képernyő természetellenes síkját. Tizenöt évvel ezelőtt a gépeket még a síkbeli szerkesztés eszközeként használtuk: ugyanazt rajzoltuk meg, mint amit kézzel is rajzolhattunk volna. Mostanra már megépítjük az épületeket az erre a célra fejlesztett szoftverek segítségével. A modellben gyakorlatilag az ablaktól a padló rétegrendjein át mindent igyekszünk a valóságnak megfelelően ábrázolni. Ez merőben új lehetőségeket tartogatott, hiszen a korábbi, papíralapú makett készítéséhez hasonlított, ami sokkal közelebb áll az építészeti gondolkodáshoz. Ezzel együtt a képernyő kétdimenziós felületén keresztül új térbeliséget tapasztalhattam meg, ami az alkotásról alkotott nézeteimet is megváltoztatta. Észrevettem, hogy átalakult a percepcióm, a síkbeli képekhez való viszonyulásom és a valódi térhez való kapcsolódásom is. Megerősítheti e viszonyulást az, hogy képzőművészként is aktív vagyok, képeket, installációkat készítek, melyeknek fontos háttérere a virtualitás. Olyan térbeli installációkat építünk, melyekben a tervezőprogramok által feltároló eseményeket transzformálok a valóságba, például azt a mozzanatot, ahogyan egy fallal elvágok egy testet. A festményeim ugyanaz a mozzanat érdekel, de ott magában a képben játszom a mélységgel és a léptékekkel.

A képernyő dimenziói

A valós és a fiktív dimenziók viszonya evidensnek tűnik. Azonban a képi ábrázolásnál az absztrakciós készségünk mondatja velünk azt, hogy egy perspektívában megrajzolt kép háromdimenziós, s így értelmezve összhangban áll a tapasztalati valóságunkkal. Ezzel szemben a kép tere olyan mélységgel bír, amely az értelem absztrakciós munkája által jön létre. Ugyanígy vagyunk képesek beleélni magunkat a színházi térben zajló eseményekbe,





és hasonlóan tudjuk átérezni a filmeket is – ezt nevezzük filmes fogalommal immerzióknak. Érdekes, hogy még az absztrakt képeknek is van egy megélhető atmoszférája, ami egyáltalán nem magyarázható meg a perceptuális ekvivalenciával. Agyunk tudja a dolgát, akkor is, amikor pontosan kell éreznünk az autónk méreteit (mindig meglep, mennyire jól tudjuk kezelni kiterjesztett testünk különböző formáit, mint a szerszámok, az autó és az egyéb eszközök), és ugyanígy kell éreznünk azt, amikor az egérrel és a billentyűzettel a számítógép által felkínált világban mozgunk. A virtuális élményeket ugyanakkor meg kell különböztetnünk, mivel a látott és a testünk által megélt élmények merőben eltérnek. Ez a disszonancia a monitor esetében kezelhető, de a VR esetében már szédítő. Az megesik a természetben, hogy ülve nézzük a tájat, de ha egy buszon olvasunk, felfordul a gyomrunk. Ez a probléma egyelőre nem tűnik feloldhatóknak.

A fizikán innen és túl

A valóságban látásunk nem síkbeli képeket közvetít. Szegedi Csaba *Világ-nézet* című könyvében az észlelet és az ábrázolás közti különbséget a szférikus percepció és annak vetülete közti különbség bemutatásával illusztrálja. A statikus kép nem tudja pontosan leképezni a valóságot, akármennyire valóság-hű is, mivel a valóság tapasztalata mindig magában foglalja a mozgást.³ A képernyő interaktív terében azonban egy újfajta mozgás is megjelenik. Ez egy fikció, amely végeredményét tekintve valóságos. William J. Mitchell a világháló által összekapcsolt valós és fiktív terek, illetve az áthatásaikban létrejövő, úgynevezett fúziós terek kapcsán foglalkozott a displacement (áthelyeződés) problémájával. Az átfogó, globális képen túl, a részletekbe elmerülve azonban nemcsak az lehet érdekes, ahogyan máshol lehetünk, hanem az is, ahogyan máshol létezzünk. A valóságban észleljük a tárgyak mére-

↑
KŐSZEGHY Flóra:
Screenshot Nr 03.,
2019, látványterv

Milton ház, 2020,
perspektív metszet,
Studio Kőszeghy

→

AUW, 2020,
Fotó:
Wesselényi-Garay Andor

→→



Balatonalmádi V ház,
2020, Studio Nomád

→

Milton ház, 2020,
Studio Kőszeghy,
látványterv:
Rohonczi Donát

→→



tét, sűrűségét és tömegét. Ezekhez olyannyira kötődünk, hogy ha egy kőnek kinéző tárgyat látunk, akkor tudni véljük annak súlyát, és meg tudjuk becsülni a felemeléséhez szükséges energiát is. Ezzel szemben a virtuális térben mindez felülírható. A hosszúság, a tömeg, a sűrűség és még a sebesség is viszonylagossá válik, így az épületek maguk is egyre könnyebben veszítik el a kapcsolatukat a fizikai törvényekkel. Létrejöhet egy olyan belső mozgás, amely a statikus szemléletben zajlik le. A közelítés és távolodás, valamint a forgás, a haladás és a keringés különböző élményei ezek, melyeket csak magunkban élünk meg. Míg azonban a számítógépes játékokkal játszó emberek csak használják ezt a teret, addig az építészek a valóságot determinálják ezen keresztül.

A lehetetlen építészet felé

A virtuális térben technikailag semmi sem lehetetlen. Legyen az drága, szerkezetileg kivitelezhetetlen vagy csak teljesen értelmetlen és öncélú. Az utópisztikus álomnak

tűnő épületek közül mára nem egy megvalósult. Fiatal építészként vonzott a lehetetlen, az új, az extravagáns. Szerencsére volt alkalmam részt venni extrémnek mondható épületek tervezésében, de már akkor is éreztem, hogy a realitás bizonyos értelemben visszahúz. Nem valamiféle perceptuális konzervativizmus miatt, hanem azért, mert csalódnom kellett. Ha bármi lehetséges, akkor mi is a lehetetlen? Talán az, ami mindig is meghaladta határainkat. Az a fajta többlet, ami a spiritualitás és az ezotéria szólamaival szemben modellezhetetlen. Az a szellemesség, ami a virtuális téren keresztül került a közelünkbe. Az, hogy olyan épületeket, tájakat tervezhetünk, amelyekben az egyéni és társas (társadalmi) függőségek határai bizonytalanok, és a stílusok, elméletek helyét a nyitottság veszi át. Az irracionális lehetősége, ahol olyan házak épülnek, amelyek követik a tektonikai rendet, mégis van rajtuk valami finoman szokatlan gesztus. A feltűnő karakter helyett egy visszafogott rend, amelyben néhol látható valami excentrikus. Ez a rejtett irrealitás teszi az építészetet lehetetlenné.

- 1 Georg Flachbach - Peter Weibel (szerk.): *Disappearing architecture. From Real to Virtual to Quantum*, Birkhauser Basel, Boston, Berlin, 2005. William J. Mitchell, 19., 21.
- 2 William J. Mitchell: *e-topia, "Urban Life, Jim - But Not As We Know It"*, MIT Press, 1999; Uő.: *ME++. The Cyborg Self and the Networked City*, MIT Press, 2003.
- 3 Szegedi Csaba: *Világ-nézet*, Typotex Kiadó, Budapest, 2017, 49.