

KETTŐS MÉRCE – A TÉR ÉS AZ IDŐ

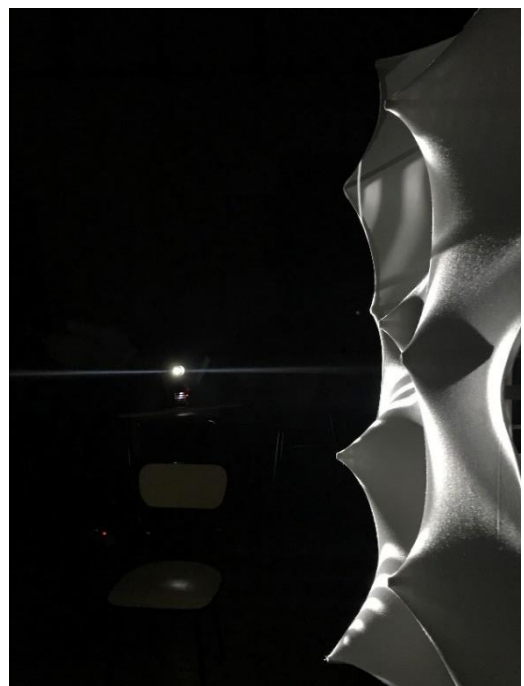
Készítették: Kurucsai András és Hernádi Zsombor

Konzulens: Dr. Üveges Gábor

2019. 10. 12.

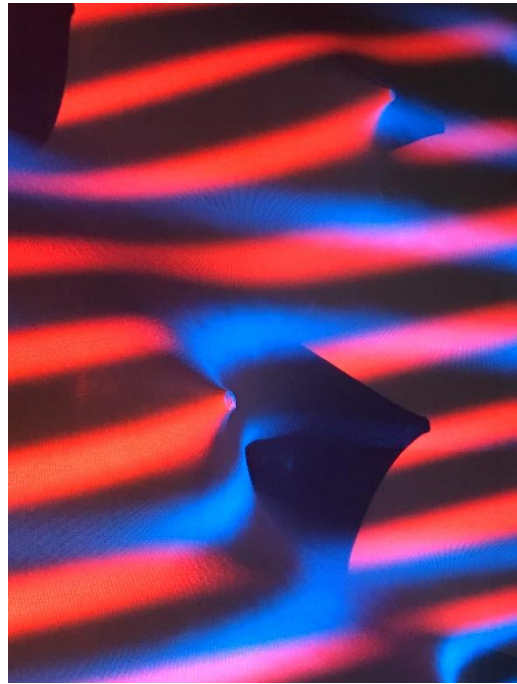


Életünknek, és az általunk érzékelt világnak legalapvetőbb dimenziója az idő. Az időt, érzékszerveink korlátjai miatt, nem vagyunk képesek önállóan felfogni és érzékelni, azt kizárólag csak környezetünk változásán keresztül értelmezhetjük. Így jön létre az a kettős mérce, amivel létezésünk során mindent mérünk: a tér, és a tér változásán keresztül értelmezhető idő. Ez a változás gyakran emberi léptéken túlmutat, ezáltal dinamikus helyett statikusnak hat: a mozdulatlanak tűnő fa folyamatosan tör az ég felé, a felszínéről nyugvónak tetsző bolygónk felfoghatatlan sebességgel kering a Nap körül. Fizikai környezetünknek ez a változása az egyetlen változatlan tulajdonsága, de léptékében gyakran túl nagy vagy túl kicsi ahhoz, hogy egyáltalán felfogjuk. Azzal, hogy világunknak ezen elengedhetetlen részét nem tudjuk megragadni, annak megértésében is korlátozottak vagyunk. Az embert viszont tudásvágya különbözteti meg az állatoktól: ennek kicsúcsosodása pedig nem más, mint az igény, hogy felfogjuk a körülöttünk végbemenő folyamatokat. Ezt a megértési folyamatot szeretnénk segíteni azzal, hogy ezt a folyamatos változást emberi közelségbe, emberi léptékbe hozzuk. Építészhallgatóként a legerősebb, legalapvetőbb eszközünk a vizualitás. Ez az eszköz számtalanszor bizonyult már tökéletes eszköznek hasonlóan összetett témák megragadására: elég komplex ahhoz, hogy bonyolult gondolatokat és megfoghatatlan érzelmeket közöljön a befogadóval, de elég egyszerű ahhoz, hogy univerzális nyelvként mindenki számára érthető legyen. Ezért felvetéseinket vizuális eszközökkel akartuk megragadni: multimédiás installációinkban egy térbe feszített membrán felületének változása teszi érzékelhetővé, láthatóvá az időt.



ELŐKÉPEK:

Hasonló installáció létrehozására számos kísérlet született, melyeket durva általánosítások nélkül két nagyobb csoportba sorolhatunk. Az első csoportot jellemzően elektronikus, előre programozott szerkezetek alkotják, mely egy térbeli pixelháló pontjait mozgatják egy dimenzió mentén. A második csoport a formájukban merészebb alkotásokból áll, melyek mozgásukban több kötöttséggel rendelkeznek, hajtóerejük viszont emberi vagy természeti erőkből fakadó (szél, víz). Ezekből mind formailagban, mind gondolatiságban próbáltunk meríteni, ötvözve és kiegészítve azokat a felvetéseket, melyek az előképeknél egyesével jelentek meg.

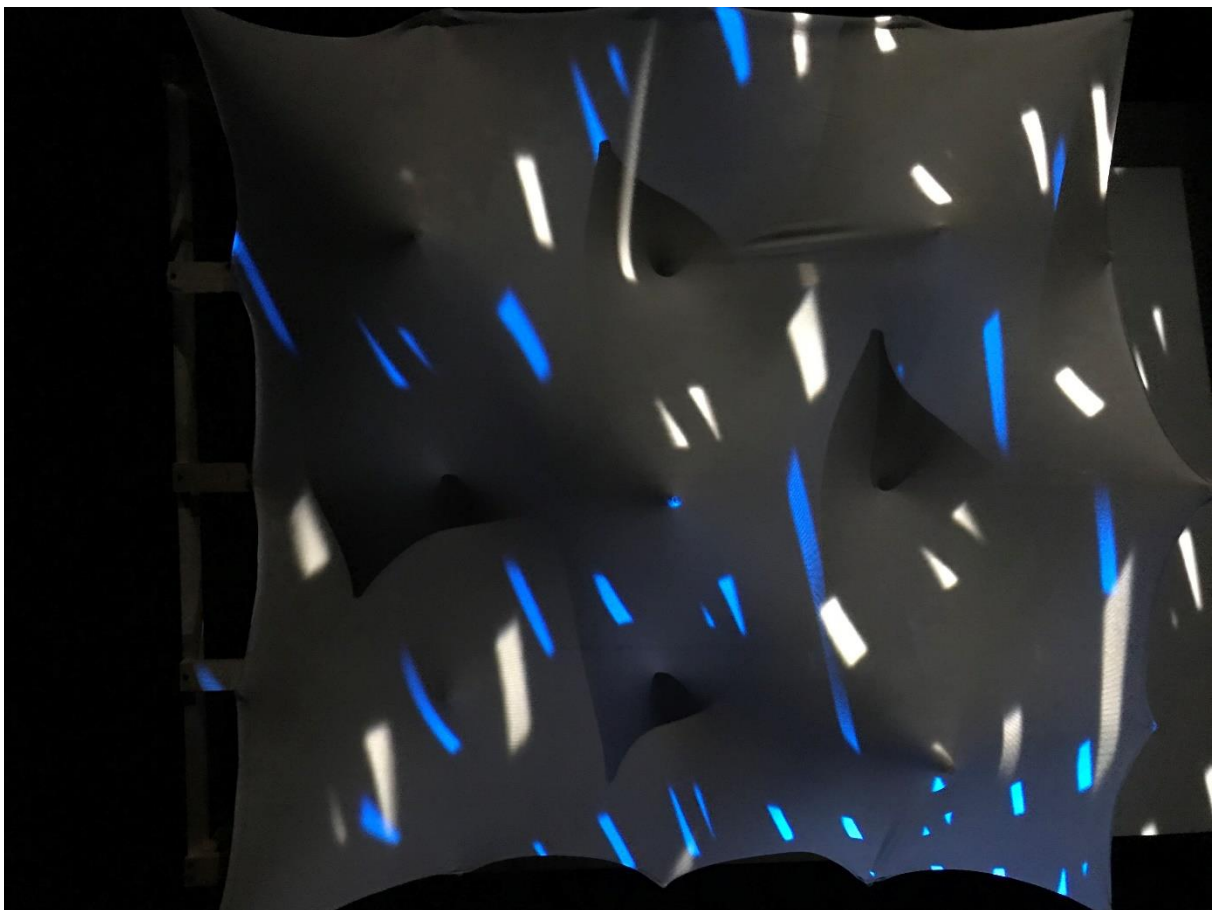


KÍSÉRLETEZÉS:

A kísérletezés korai fázisában - amikor az alkotást még külön végeztük, de hasonló elvek alapján - eldöntöttük, hogy a természeti folyamatokhoz hasonlóan az alkotásunknak is törvényszerűségek alapján kell működnie. Mindketten olyan nyelvezetekben gondolkodtunk, melyek megadott szabályrendszereket állítanak fel, amiken belül az alkotás szabadon változhat, végtelen lehetséges kimenetellel. Emellett interaktív élményt akartunk létrehozni, olyat, melyben kétirányú kommunikáció jön létre az alkotás és a befogadó között, a kettő kölcsönösen hatással van egymásra. Nem titkolt célunk volt, hogy művünk változtathatóságával, folyamatos alakulásával a megszokott három téri dimenzió mellé beemeljük egy negyedik dimenziót is: az időt.

Szinte teljesen azonos alapelvekből kiindulva két eltérő karakterű utat választottunk az elején. Az egyik alkotás módszertanában matematikai tisztasággal bírt: a végeredmény előre meghatározott változók tudatos vagy ösztönös variálásából született. Ezek a változók olyan

rácsok variálása volt, melyek térközei egymástól eltérők. A velük végzett művelet egyszerű: különböző fényforrások előtt, a különböző lyukméretű rácsok különböző kombinációinak mozgatása, egymással való összemetszése. Mivel a lyukméretek egy matematikai szabály alapján lettek kiszervekítve (a legkissebtől a legnagyobbig egész számú többszöröseik egymásnak), a létrejött fény-árnyék jelenségek nem lesznek kaotikusak. Egymás előtt mozgatva a rácsokat mind térben, mind időben periodikusan változó textúrát kapunk. Egy ilyen pontossággal kiszervekített eszköznél nagy a kísértés, hogy a használata is tervezett legyen. Ám az alkotási folyamat legvégét a matematikailag kiszámított mozgatás helyett már az érzékeinkre bízunk, ezzel emelve művészeti szintre a számított tervezést. Próba-szerencse alapon kezdtük el alkalmazni a létrehozott szerkezetet, egyre merészebb kombinációkkal kísérletezve. Ennek a kísérletezésnek a folyamán kezdtük el csak megismerni azt, hogy mit alkottunk. Ezzel gyakorlatilag megfordítottuk az alkotás folyamatát: a kész eredményből következtetve jöttünk csak rá szabályrendszerünk sajátosságaira, képességeire.



A másik út is a kísérletezésen alapult, de végeredményében interaktívabb, a használónak több fogalma van arról, hogy egyes cselekvései pontosan miként fogják befolyásolni a végeredményt. A résekkel ellátott lemezekhez hasonlóan itt is egy öntörvényűnek nevezhető szabályrendszert hoztunk létre. Ennek a szabályrendszernek az elemei egy ponyva olyan

pontjai, melyeket egyesével lehet mozgatni a ponyva síkjára merőlegesen. Nem ez volt az első intuíció; ehhez a fajta matematikai programozottsághoz jobban illik egy csupán pontokból álló felület, melyet pixelenként lehet hullámoztatni. Ám ennek képességei kimerültek volna egy egyszerű dombormű képességeiben. Az általunk létrehozott ponyva ennél többet tud: membránként osztja két részre a teret, mindkét térrész karakterisztikáját erősen meghatározva. Ez a két térrész egymás komplementerei: amennyit az egyikből elharap a membrán, annyival nő a másik. Ezzel a két térrész folyamatosan kölcsönhatásban marad egymással, egyfajta végtelen adok-kapok játékban. Így a létrehozott membrán egy felületnél sokkal többet tud: nem csak változatos plasztikák és finom fény-árnyék jelenségek figyelhetők meg rajta, hanem teljes értékű téralakító eszközként is működik. Ebben a programozhatóságban számtalan lehetőség van: egy olyan nyelvet hoz létre, mellyel változatos térigényeket lehet kielégíteni; a tér határa lehet teljesen sík, ferde, fülkés, hullámos, szaggatott, harmonikus, diszharmonikus. A membrán a kísérletezés során nagy utat járt be. Vízszintesből függőleges lett, hogy a torzfelületű tetők helyett vertikális téralkotó, téralakító elemként működjön. Az őt kontroll alatt tartó váz belsejéből annak elejére került, hogy bezárt forma helyett a térben szabadon lebegő alakzat legyen.

A két út találkozása a kísérletezés betetőzése volt. Azután a felismerés után, hogy ugyanazt az elvet csupán kétféleképpen dolgoztuk fel vizuálisan, egyértelmű volt a következő lépés: a két alkotás egybevonása. Ez egy vetíthető textúránál és egy fehér felületnél magától értetődő. Úgy döntöttünk, egy direkt, szemből való vetítés helyett oldalról jövő, surlófényes vetítést csinálunk. Ezzel fokozni akartuk a különböző plasztikák hangsúlyát, illetve az egymásba alakuló fény-árnyék jelenségek palettáját. Ezután a döntés után a két külön született alkotást egymásra kellett hangolni. A membránt csupán méretében, raszterközében kellett vetítívászra méretűre alakítani. A réssel ellátott lemezekkel létrehozott textúrát egy pontosan megkomponált videóban való rögzítése bonyolultabb feladat volt. Megadva a lemezekkel való kísérletezés élményét, a videóban módszeresen be akartuk mutatni annak lehetséges kimeneteleit. Erre azt láttuk a legjobb módszernek, hogy a lehető legegyszerűbb fény-textúra-szín kombinációktól a legbonyolultabbig egyesével, a kombinációk pillanatképszerű, ütemes bemutatásával jutunk el. Így jött létre a videó-párban észrevehető felfelé ívelés: egy-egyfényvel, durva textúrákkal kezdődik, és fokozatosan eléri a fények, ellenfények, komplementer színek és a dinamikus, finom textúrák betetőzését.

Az így létrejött alkotás összetettségéből fakadóan sok jelentésréteggel bír. Az installáció magában hordozza a kezdetben kitűzött szabályrendszereket: változása végtelen kimenetelű,

ámde ezek messze állnak a véletlenszerűtől. Képtelen kilépni a korlátjai közül, minden egyes lehetséges eset az előre létrehozott eszközök valamely kombinációjából fakad. Ezért térbeli alakulása a használatától függ. Ám az installáció nem csak térben alakítható, hanem téralakító is. Ha eltekintünk az alakítást végző használatától, egy olyan téralakító elemként jelenik meg, melynek pontos állapota az idő függvénye. Így lesz az általunk létrehozott alkotás nem csupán térben, hanem időben is változó, interaktív, a befogadóra és az őt körülvevő térre visszaható multimédiás alkotás.

ÉRTÉKELÉS, FELHASZNÁLÁSI LEHETŐSÉGEK

Az alkotásunkat több területen tovább lehetne hasznosítani, az absztrakt képzőművészeti műfajoktól az egészen gyakorlatias területekig. Konkrét építészeti téralakításban felhasználható akár egy szoba, akár egy aktív, dinamikus homlokzat léptékében. A mögötte rejlő gondolatmenetet, filozófiát a művészeti alkotások nagy részére ki lehet terjeszteni: felteszi a kérdést, hogy helye van-e a befogadóval való interakciónak, a variabilitásnak, a kész állapot helyett az ideiglenes formának a hagyományos művészeti ágakban. Elindít egy párbeszédet arról, hogy egy művészeti alkotásban mennyire van helye a programozottnak, a szigorú szabályok szerinti változásnak.

