

**Pályázat a 11. Velencei Építészeti Biennálé
Magyar Pavilionja kiállításának
produkciós vezetői megbízatására**

Július Gyula

Bevezető

A pályázó szakmai életrajza

A kiállítók szakmai életrajza

A Magyar Pavilonban bemutatásra kerülő projekt szakmai koncepciója

A projekt látványtervei

A kommunikációs terv

A többnyelvű katalógus szakmai koncepciója

A megvalósítás ütemterve

Kiegészítések

A Corpora projekt korábbi bemutatóinak fényképes dokumentációja

A 11. Velencei Építészeti Biennále magyar pavilonját és a doubleNegatives Architecture csoport Corpora projektjét két „talált tárgyként”, egymásra montírozva kívánjuk bemutatni.

A pavilonra, mint a Giardino legrangosabb architektúrájú építményére irányítjuk a figyelmet azzal, hogy a kiállítás szerves részének tekintjük magát a Maróti Géza által emelt épületet is.

A szecessziós pavilonnal együttélő és annak auráját kiterjesztő virtuális architektúra -a Corpora projekt sejtyszerű, a környezeti információk által befolyásolva állandóan változó szerkezete - csak a speciális érzékelő eszközökkel látható, amelyeket az épületben ill. az előtt helyezünk el.

A látogatók ebben a valós és virtuális építészeti térben mozogva maguk is beavatkoznak az építkezés menetébe.

A helyszínen a nézőpontok megválasztásával, illetve az Interneten keresztül is befolyásolható a látvány.

A 11. Velencei Építészeti Biennále főkurátora Aaron Betsky által megadott “Out There. Architecture Beyond Building” címre ezzel a projekttel reflektálnánk.

A hazai szintén nem lelehető fel a japán-svájci-magyar doubleNegatives Architecture csoport jelentőségéhez mérhető csapat az építészet és a médiaművészet határterületén. Projektjük európai bemutatásával az architektonikus gondolkodás változásának legfontosabb problémáira adnak egyfajta látványos választ, melyet a gyakorlatban is alkalmaznak: a virtuálisan generált organikus struktúrákat a csapat építészeti tervezési munkájukban használják fel.

A Velencei Biennále után a Corpora projektet egy budapesti helyszínen is bemutatjuk.

A budapesti kiállítás költségeit más forrásokból teremtjük meg.

Július Gyula
mint a 11. Velencei Építészeti Biennále
Magyar Pavilon kiállításának
produkciós vezetői megbízatására
pályázó kurátor

A pályázó szakmai életrajza

Július Gyula

Szellemi szabadfoglalkozású képzőművész, kurátor, kiállítás-szervező, művészeti újságíró, kulturális menedzser.

1958-ban született Budapesten.

1977- 81 a Magyar Képzőművészeti Egyetemen, sokszorosító grafika szakon tanul.

1981- ben középiskolai művészettörténet, rajz, ábrázoló-, és szerkesztő-geometria tanári diplomát,

1984- ben művészdiplomát szerez a sokszorosítógrafika szakon.

Kiállító művész a Képzőművészeti Egyetemi évek óta, számos hazai és külföldi kiállításon szerepeltek munkái.

1990 és 2000 között kulturális televíziós műsorok szerkesztője, műsorvezetője.

2001 óta foglalkozik kiállítás-rendezéssel, kiállítás-szervezéssel.

2003- tól főállásban a Millenáris Kht. (2006-tól Jövő Háza Központ Kht.) kiállítás-szervezője, kurátora; azóta az összes kiállítás szervezésében, megrendezésében, lebonyolításában részt vett.

2006 januárjától 2007 decemberéig az általa létrehozott Pixel Galéria művészeti vezetője, és a Galériához kapcsolódó gyűjtemény vezetője a Jövő Háza Központban.

2008-tól a Millenáris külsős kurátora.

2007- ben képzőművészeti és kuratori tevékenységéért Munkácsy-díjjal jutalmazták.

Kiállítás-rendezői és kiállítás-szervezői tevékenység:

MEO Kortárs Művészeti Gyűjtemény (2001 és 2004 között az összes kiállítás rendezése, pld. Andres Serrano, Bettina Rheims, Noboyusi Araki, Peter Greenaway, Keserű Ilona, „Svédületes”, Nyári István, stb.),

Lengyel Intézet (Pócs Péter kiállítása, rendezés),

Gödör Klub, a Wienerberger cég nemzetközi téglaeépítészeti fotópályázat rendezése (látványtervezés és arculat megalkotása is),

Néprajzi Múzeum, „Ősmesterségek” c. kiállítás (rendezés és látványtervezés),

Octogon Galéria – Finn építészek kiállítása, rendezés,

Az Álmodó Álmodói kiállítás rendezésekor, 2001- ben, a műtárgyakat elhelyező kiállításépítő csapatot irányította a Millenárison.

2003-tól a Millenáris Kht. alkalmazottjaként mint kiállítás-szervező, kiállítási referens az összes kiállítás szervezésében, rendezésében részt vett, a rendezést irányította a kisebb kiállítóhelyeken és a nagycsarnokokban, ill. a park szabadtéri kiállítóhelyein egyaránt.

Két új kiállítóhelyet hozott létre, melyek kiállítási installációit is tervezte: a Kerengő Galériát és a Piros-fekete Galériát.

Válogatás az általa szervezett kiállításokból:

„DNS” – a British Council utazó kiállítása,

Aura” és a „Space Art” – a C3 és a Millenáris Kht. szervezésében,

„Festészet Napja” a Millenáris Kht. és a DunapART Művészeti Társaság szervezésében,

„Magyar Digitális Nyomat” kiállítás a Millenáris Kht. szervezésében,

a Kerengő Galéria kiállításai - Gerhes Gábor, Király András, Hórus Archívum, Csontó Lajos, Nagy Gabriella, Gábor Imre, MADI, Vojnits Erzsébet, Eperjesi Ágnes, felugossy László, Gyenis Tibor, Kicsiny Balázs, Szűts Miklós, Gerber Pál, Csáky László tárlatai,

„Budapest egy napja” az ARC, a Lumen Alapítvány és a Millenáris Kht. szervezésében,
„Nem térkép: e-táj” az ARC, az IHM és a Millenáris Kht. szervezésében,
a „Krakkói Nemzetközi Grafikai Triennálé Magyarországra látogat” a Győri Városi Múzeum, a Lengyel Intézet és a Millenáris Kht. szervezésében,
Street Art kiállítás és fesztivál Millenáris Kht. szervezésében,
American Roadside Architecture és Revealing Chicago kiállítások, az Amerikai Nagykövetség és a Jövő Háza Kht. szervezésében,
Nick Danziger kiállítása a Nemzetközi Vöröskereszt és a Jövő Háza Kht. Szervezésében
A Mosoly Alapítvány gyermek fotósainak kiállítása

2006-tól 2007 végéig az általa létrehozott világszínvonalú technikai felszereltségű Pixel Galéria művészeti vezetőjeként a Jövő Háza Központban Waliczky Tamás, Peter Callas, Ulrike Rosenbach, Steina Vasulka, Laurie Anderson és a Moholy Nagy Művészeti Egyetem videó és animációs szakirányának hallgatói munkáiból szervezett és rendezett kiállításokat, és a nemzetközi internetes művészet legjelesebb képviselőinek munkáit mutatta be a galéria NetArt sorozatának keretében.

Decemberben volt látható a Pixel Galériában a Kínai kísérleti videók c. válogatás, melyet Li Zhenhua nemzetközi hírű kínai kurátorral, és László Gergellyel együttműködve szervezett.

2008-tól külsős kurátorként dolgozik a Millenárison.

Jelenleg Háy Ágnes animációs munkáit mutatja be MozgóKépek címmel.

2007-ben a Millenáris színházteremének nyári szünetét kihasználva, azt időszaki kiállítótérre avatva a „2 in 1” című kiállítás szervezője és kurátora volt, mely a képzőművészként is tevékenykedő zenészek munkáiból válogatott a nemzetközi és hazai szcénából, olyan nevekkel mint Yoko Ono, John Lennon, Miles Davis, Laurie Anderson, Klaus Vormann, Don Van Vliet, az anyagot hazai és külföldi galériáktól kölcsönözve.

2005-től a Millenáris Csiga Galériájában fotókiállítás-sorozatot indított Budapest képekben címmel, a Millenáris Teátrum épület Pirosfekete Galériájában nagyobb egyéni kiállításoknak adott helyet (Kiállítók: Szamódy Zsolt, Tarjáni Antal, Szilágyi Lenke, Nick Danziger, Minyó Szert Károly, Clement Saccomani, Benkő Imre, Frank Aljona, Georgius, Bozsó András, Zátonyi Tibor).

2007 végén egy, a külföldön élő magyarszármazású médiaművészeket bemutató sorozatot indított (Vető János, Hámos Gusztáv, Háy Ágnes, Herskó Judit munkáinak majdani kiállításával).

2007-ben a Fiatal Képzőművészek Stúdiója archívumából rendezett „Akkor és Most” című kiállítás kurátoraként a Stúdió gyűjteményében található anyagból válogatva az alkotók régi, illetve a kollekciónban található műre reflektáló új munkáit együtt mutatta be.

Közreműködött a Millenáris által kiadott, az általa kurált kiállítások katalógusainak szerkesztésében (Waliczky Tamás, Ulrike Rosenbach, Peter Callas kiállítási katalógusai, Budapest képekben fotóalbum).

Legutolsó „külsős” munkái a Mementó Park Projekt 2006 kiállításainak látványtervei és rendezése (Eleőd Ákossal közösen) a budapesti Szoborparkban, és a Velencei Biennále Első Roma Pavilonjának berendezése, installálása a velencei Palazzo Pisani termeiben, 2007-ben.

2001-től rendszeresen publikál főként a Műértő, illetve az Új Művészet és a Balkon című folyóiratokban, mintegy 50 cikke jelent meg kortárs képzőművészeti, iparművészeti, muzeológiai témákban.

Díjak, ösztöndíjak:

- 1983 Herman Lipót díj
Fiatal Képzőművészek Stúdiójának Nívódíja
Stúdió 88`, Fiatal Képzőművészek Stúdiójának díja
Nagykőrösi Grafikai Tárlat, Fiatal Képzőművészek Stúdiójának díja
- 1989-91 Derkovits ösztöndíj
Római Magyar Akadémia ösztöndíja
Stúdió 91` kiállítás Nagydíja
Fővárosi Önkormányzat Művészeti Alapjának ösztöndíja
Stúdió 92` kiállítás, a Magyar Narancs Vándordíja
Magyar Ösztöndíjbizottság ösztöndíja Dániába
Vaszary-pályázat, a Képző- és Iparművészeti Lektorátus díja
Smohay díj
A „Volt-pályázat” fődíja, a Soros Alapítvány szervezésében
Magyar Ösztöndíjbizottság ösztöndíja Portugáliába
- 1998-99 Magyar Állami Eötvös Ösztöndíj Portugáliába
- 2000-2001 Magyar Állami Eötvös Ösztöndíj Portugáliába
Magyar Ösztöndíjbizottság ösztöndíja Spanyolországba
- 2004 Salzburg Város Önkormányzatának ösztöndíja, a Fővárosi
Önkormányzat városok közti csereprogramjának keretében.
- 2007 A Magyar Köztársaság Kulturális Minisztériumának Munkácsy-díja

Egyéni kiállítások:

- 2003 Mu Színház, Budapest
Városi Művészeti Múzeum Győr
Makó, Hagymaház,
Cadre Rouge Galéria, Budapest
Galeria Harmonia (Gerber Pállal), Jyveskyla, Finnország
Fészek Galéria, Budapest
- 2000 “Heteronymous”, Galeria Spicchi del` Est, Róma, Olaszország
Művészetek Háza, Pécs
- 1999 Budapest Galéria Kiállítóháza
- 1996 “Tájkép a tájkép után”, (Fehér Lászlóval, Szücs Attilával, Köves Évával), Fészek Klub, Budapest
- 1995 Fekete Sas Patikamúzeum, Székesfehérvár
Vigadó Galéria, Budapest
- 1994 Szent István Király Múzeum, Székesfehérvár
Douai, Culturel Centre, L`Hippodrome, /Fehér Lászlóval, Bukta Imrével és Barabás Mártonnal / (Franciaország)
- 1993 Török Fürdő (Eikével, Kozári Hildával és Várnai Gyulával), Budapest
Alitalia Center, Róma (Olaszország)
- 1992 Szabadművelődés Háza, Székesfehérvár
“Dekompozíció”, Fiatal Művészek Klubja, Budapest
“Római Elektromos Művek”, Small Galéria, Budapest
- 1989 Stúdió Galéria, Budapest
Csokonai Művelődési Központ, Budapest
- 1988 Kilátó Galéria, Margitszigeti Víztorony, Budapest

A kiállítók bemutatása:

A doubleNegatives Architecture csoport Szóta Ichikawa építész vezetésével 1998 óta kutatja a tér felmérésének új eszközeit és eljárásait, egyenrangú építészetnek tartva ezeket. A doubleNegatives Architecture az építészet és a médiaművészet határterületein mozgó projektjeihez kiváló szakembereket von be munkájába Japántól Svájcig olyan területekről, mint a szoftver- és hardverfejlesztés, a szoftver-művészet, a média- és az installációs művészet, az építészet, a képzőművészet és a design. Magyar résztvevője is van a világ számos kiállítóhelyén bemutatkozó nemzetközi csapatnak: Maróy Ákos, aki idehaza az Emergencia Kutató Intézet és a Nextlab Alapító tagja, szoftver-művész.

A doubleNegatives története kiváló példa arra, hogy miként működhetnek hasonló szellemiségű alkotókat összefogó műhelyek a világ távoli pontjain élő szakemberek, művészek részvételével. Távolról sem mindennapi, hogy magyar művészek, építészek jelentős nemzetközi csapatokban tevékenykedjenek, ezért tartjuk fontosnak ennek a példaértékű együttműködésnek a bemutatását a Velencei Biennále Magyar Pavilonjában.

A doubleNegatives Architecture korábbi munkái a kilencvenes évek végén megkezdett „Architecture without Architect” ill. az „Architecture without Building” kutatási témákból fakadó médiaművészeti installációk, épülettervek, amelyek kiállításain és az ezekhez kapcsolódó előadások és workshopok keretében kerültek bemutatásra a világ számos országában. Az Ichikawa által kifejlesztett - és igen figyelemre méltó novumot jelentő - Super Eye projekciós rendszert használó installációk a nézők aktív részvételével működnek.

A dNA jelenleg egy alulról szerveződő cella-robot programmal, a formák automatikus generálásán keresztül tanulmányozza az építészeti modellezést. A módszert a jövőben háromdimenziós médiummá fejlesztve városi terekben kívánják bemutatni.

Legújabb munkájuk a Corpora project, melynek készülségi foka és színvonala, a kor építészetének aktuális problémáira kínáló asszociációk sora, a számítógépes tervezés korlátlan lehetőségei mellett felmerülő etikai kérdésekre irányítja a figyelmet. A projekt eszközeinek használata, a percepció kiszélesítése a Super- Eye és az Augmented Reality szisztémák által esztétikai, szociológiai, filozófiai kérdések sorát indítja el.

A Giardini több lépcsőben kialakult kiállítási parkjának szövetébe „tolakodó”, a magyar pavilonra és környékére ráépülő virtuális épület a kortárs építészet olyan fogalmaira kérdez rá az építészet és médiaművészet határterületéről, mint a dinamikus város, változó-, reagáló-, interaktív város, az újrakonfigurálódó urbánus tér fogalmai. Ezek öngenerálódó folyamatai, mint a társadalom és a városi organizmus önreflexziói; a generatív építészet és várostervezés; - az emerging architecture, a self-reflecting architecture, a smart home, smart a dust névvel illetett problémakörök - a kiállítás kapcsán felmerülő asszociációik, amelyek a projekttel kapcsolatos beszélgetések, katalógus tanulmányok tárgyai lehetnek.

A projekt bemutatásához a következő támogatásokra tud számítani a dNA:

YCAM, Yamaguchi Center of Arts and Media
Agency for Cultural Affairs of Japan
Japán Alapítvány (Budapesti bemutatás)

Website: <http://www.doublenegatives.jp>

A Corpora projekt eddigi kiállításai:

- 2005 Open Nature, NTT InterCommunication Center, Tokió, Japán
- 2005 Gallery Mountain Boks, Karuizawa, Japán
- 2005 Daejeon Future of Art Science, Daejeon, Korea
- 2007 Beautifull New World, Peking, Kína
- 2007 – 2008 Beautifull New World, Guandong, Kína
- 2007 – 2008 Corpora in Si(gh)te, Yamaguchi Center for Art and Media, Yamaguchi, Japán

A Corpora-projekt tagjai, a kiállító alkotók:

Icsikava Szóta (1972, Japán), építész

Tanulmányok: Architecture department, Tokyo National University of Fine Arts and Music.

1996 Master Degree in Aesthetics.

1995-ben indította el „finom összetett szem – szuper-szem” című projektjét (Smooth compound Eyes - Super Eye), melynek keretében egy újfajta 3D – 2D leképezési rendszert dolgozott ki, mely fontos része a Corpora projektnek is.

1997-ben mint építész és urbanista együttműködött a Knowbotic Research-csel az „IO_DENCIES – Tokyo” projektben (co-producer: Canon ARTLAB).

1998-ban a „Nishijini Hinaya project - Kyoto”-ban dolgozott, amely Arakava Suszaku és Madelaine Gins sukiya-konstrukciója (a sukiya tizenhetedik századi hagyományos japán belsőépítészeti stílus).

Még ugyanebben évben indította útjára a doubleNegatives Architecture- t.

1999-ben a “2 skins, Architecture without Building” projekten dolgozott (NW house gallery, Tokió, Japán)

2000-ben a “dqpb – dynamic quadruple building” c. projektet mutatta be (Tokió Nemzeti Szépművészeti és Zenei Egyetem ill. Kankaku Múzeum, Osaki, Japán), és dolgozott a “chain abstract value field” projekten.

2002-ben a “try plaNet Former” c. művét mutatta be (Shiseido Cyber Gallery Network és NTT InterCommunication Center, Tokió, Japán). Ebben az évben másik projektje a “try code mixing interface” volt, melyet a Kingdom of Piracy Taipeiben (Taiwan) és a Linzi Ar-selectronicán mutatott be.

2003-as „Gravicellák – gravitáció és ellenállás” című, Mikami Szeikóval közös projektjét (HYPERLINK “http://www.G--R.com” www.G--R.com) bemutatta az YCAM-Yamaguchi Center for Arts and Media (Yamaguchi, Japán, 2004), a DEAF04 (Rotterdam, Hollandia, 2004), a transmediale.05 (Berlin, Németország, 2005), a SHARE (Torino, Olaszország, 2005), a VIA (Maubeuge, Franciaország, 2005), az EXIT (Creteil, Franciaország, 2005), az Ars Electronica (Linz, Ausztria, 2005), a 'Háború utáni japán művészet és technológia' című kiállítás (Tokió, Japán, 2005), az OOH (Gijon, Spanyolország, 2006), a Mois Multi (Quebec, Kanada, 2007) és az EL MEDIO ES LA COMUNICACION (Santa Cruz, Kanári-szigetek, Spanyolország).

2004-től a Corpora project minden kiállításán részt vett.

Max Rheiner (1972, Svájc/ Korea) művész, szoftver- és hardverfejlesztő

Tanulmányok: elektronikát tanult és kezdetben szoftver-fejlesztőként dolgozott CAD (kompjúteres formatervezés) környezetben.

2001-ben három hónapot töltött gyakornokként a NTT InterCommunication Center-ben, Tokióban.

2003-ban diplomázott az Új Média Tanszéken a Zürichi Művészeti Egyetemen. Művészi munkásságának legfontosabb elemei az interaktív installációk, a szoftverek és a plasztikák.

Műveit kiállították az Art Basel Liste 01-en, a linzi Ars Electronicán, a 4. Interlokalen Dada-Festwochen Zürichben és a tokiói ICC-ben. Többször dolgozott együtt más művészekkel, úgy mint a Knowbotic Research-csel, Felix Eggmannal és Raphael Perret-vel.

2003 óta a Zürichi Művészeti Egyetem (ZhdK) előadója és a Fizikai Számítástechnikai Laboratórium (Physical Computing Laboratory) vezetője, mely utóbbi keretében kifejlesztette a 'DaKa' elnevezésű hard- és szoftver felhasználói környezetet, amelynek segítségével a művész- és dizájnerek számára könnyen megközelíthetővé válik az interaktív kompjúter-technológia.

Fontosabb művészeti projektjei:

- 2001 Erotogod, Oslo Norvégia
- 2001 anonymus databody muttering, Liste 01 Young Art fair, Bazel, Svájc
- 2003 Engine of One, Ars Electronica, Linz, Austria
- 2004 Branding, Kunst 04, Zürich, Svájc
- 2004 'The pizza hut', dadda Westwochen, Zürich, Svájc
- 2004-től a Corpora project minden kiállításán részt vett.

Maróy Ákos (1973, Magyarország) szoftverművész

Tanulmányok: JATE, Szeged.

1999 közgazdasági programozó matematikus diploma(MSc)

2002 mesterséges élet PhD tanulmányok és abszolutórium.

1998 óta foglalkozik művészeti projekkel. A Nextlab elnevezésű budapesti, új médiával foglalkozó nyitott műhely vezető fejlesztője és igazgatója. A budapesti Emergencia Kutató Intézet alapító tagja és egykori elnökhelyettese. A Tilos Rádió munkatársa. Számos nyitott forráskódú szoftverfejlesztő-projektben vesz részt, elsősorban az on-line és földi sugárzású rádiózás területén. PhD dolgozatának témája a mesterséges intelligencia, a mesterséges életformák és az ágens-architektúrák voltak.

Fontosabb művészeti projektjei:

- 1998 Tyrell.Hungary, Shisedo Cyber Gallery Network, Tokió, Japán
- 2006 1575MHz, Nextlab Budapest; Múcsarnok, Budapest; Jövő Háza, Budapest
- 2004-től a Corpora project minden kiállításán részt vett.

Kobata Kaoru (1972, Japán) grafikus, dizájn

Tanulmányok:

1996-ben a Chiba University-n diplomázik a Művészeti Oktatási Fakultáson.

1995-ben és 1996-ban elnyeri a Japán Oktatási Minisztérium ösztöndíját a L'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs -ba, Párizsba.

Az unCoRn elnevezésű dizájnstúdió vezetője, számos reklámkampányt felügyel. A londoni nemzetközi reklám-díj (London International Advertising Awards) döntőse. Fő szakterülete a digitális retus. Ő felelt a doubleNegatives Architecture legtöbb eddigi grafikai anyagáért. Ebben a projekt-változatban a vizuális tervezésben, az ikon- és textúra dizájnban, valamint a forgatókönyv kialakításában, és a dokumentációban vesz részt.

2004-től a Corpora project minden kiállításán részt vett

Egyéb munkatársak, akik a projektben részfeladatokat látnak el:

Higa Szatoru (1983, Japán) hang- és szoftverművész, programozó

Tanulmányok: diplomáját a tokiói Tama Művészeti Egyetem Információs Dizájn tanszékének információművészeti kurzusán szerezte. Fő érdeklődési területe a hang- és szoftverművészet.

Főként eredeti jelfeldolgozó és 3D-grafikai szoftvereket tervez, valamint elektronikus hangszereket audiovizuális művei színpadi előadásához. A projektben feladata a hangtervezés.

Narukava Hadzsime (Japán) építész

"Tetőszínházak" című diplomamunkájával 1994-ben elnyerte a Japán Építészeti Intézet első díját, valamint a „Yoshioka” ösztöndíjat geometriai kutatásaihoz (1994-95). E kutatások eredményeire épül a „Tensegrity ('tensional integrity.') modellező kézikönyv” című műve, mely a Salon de Printemps díjazottjai között szerepelt 1996-ban. A „Dymaxion Perspektíva” egy többképsíkú, omnidirekcionális kamera (1999), illetve a „Halfweg Rekreáció”, egy konkáv rácsszerkezetre épülő építészeti terv, együttesen a Prix de Rome harmadik díját kapták (2001., készült a Studio MO-ban). Az “Arnhem Academie van Bouwkunst” tutora (2001), a „Direktie Nord Zee” nevű holland minisztériumi épület, a VMX Architects iroda díjnyertes projektje tervezője (2001), a “Montjuic 2, Barcelona”, illetve a Sasaki Structural Consultant további projektjeinek statikai tervezője (2003). 2006-ban megalapította a NAL-t, illetve megtervezte a “mercibeaucoup, Kyoto”-t (J. Endo-val, Sumiyoshi-val és másokkal). A Corpora in Si(gh)te projektben statikai terveket készített.

A magyar pavilonban bemutatásra kerülő projekt szakmai koncepciója

A kiállítás címe: Corpora inSi(gh)te - Köztéri generatív építészet

A doubleNegatives Architecture csoport Corpora projektjének legújabb változata a természet által inspirált sejt-rendszerű, alulról történő szerveződés koncepcióját vizsgálja egy hagyományosan egy személy, az építész által irányított terület, az építészet határmezsgyéjén. Az „építész nélküli építészet” koncepciója egy olyan generált struktúrán keresztül rajzolódik ki, amelynek részei külön-külön, a közvetlen környezetből vett információk alapján hoznak döntéseket. Az installáció folyamatosan reagál a környezet változásaira, evolúciós rendszerként adaptálódva azok kihívásaihoz.

A kiállítás törzse egy folyamatosan változó architektúrális struktúra, ami „elfoglalja” a kiállítóteret és annak környékét. Ez a struktúra a környezet változásainak (napfény, hőmérséklet, szél, zaj) megfelelően is alakul. Vizuális megjelenítésére többek között un. „, Augmented Reality Viewport”-okat használunk, melyek segítségével, a térben járkáló embereket a virtuális épületben látjuk mozogni.

Corpora in Situ

A Corpora inSi(gh)te kiállítás szorosan integrálódik a kiállítóterbe és reflektál arra. A generált struktúra alapja a pavilon és az azt körülvevő környezet, ill. ezek 3 dimenziós modellje. A generált struktúra ebbe a már létező köztérbe illeszkedik egy újfajta architektúrális koncepciót teremtve ezáltal.

Eképp a velencei Giardini Maróti Géza által tervezett magyar pavilonja is a projekt szerves részévé válik, a szecessziós épület folyamatos párbeszédet folytat a generált virtuális épülettel, amellyel szimbiózisban él a kiállítás ideje alatt.

Érdekes párhuzamok és ellentétek adódnak a két épületnek egymáshoz ill. az organikus építészet fogalomköréhez való viszonyulásából. A virtuális épület egy sejtrendszer genetikai kódját használva saját sejt-testjeinek (corpora) burjánzásából jön létre a valós környezetből bejövő információk alapján.

Super Eye percepció (Corpora in Sight)

A Corpora projekt egyik érdekes aspektusa a projekt vezetője, Ichikawa Sota által kidolgozott un. Super Eye projekciós rendszer, amely egy különleges, 3 dimenzióból 2 dimenzióba történő projekciós eljárás. Az eljárás a hagyományosan külső nézőpontból történő leképezések helyett egy szubjektív tér-percepción alapul. Ezen túl omni-direkcionális – a hagyományos módszerek irányítottságával ellentétben a tér minden irányát egyszerre képezi le... A Super Eye leképezésen keresztül a látogatók szokatlan módon érezhetik a kiállítóteret, ugyanis érintőképernyő segítségével lehetőségük nyílik arra, hogy kiválaszthassák, a generált struktúra mely pontjának szemszögéből kívánják látni a teret.

Adatok a környezetből

A külső és a belső térből egyaránt érkező adatokat speciális, drótnélküli, automatikusan hálózatba szerveződő szenzorok segítségével mérjük a kiállítóter egészében, mind kültéren, mind a kiállító épület - a magyar pavilon tetején. Ezek a szenzorok – egy folyamatosan változó hálózati topológiába szerveződnek –önmagukban is az alulról szerveződést szimbolizálják. Minden szenzor csak a hozzá közel lévő többi szenzorral áll kapcsolatban, ám az összes szenzor által mért adatok lekérdezhetőek bármelyik pontból. A szenzorok továbbadják egymásnak a szükséges információt, ahogy pl. az emberek között szájról-szájra terjednek a hírek.

Interaktivitás

Annak érdekében, hogy a generált struktúra életszerűen jelenjen meg, kamerák segítségével a kiállítóteréről élő képet mutatva és abba integrálva tárjuk a látogatók elé a folyamatosan változó eredményt. A kamerák egy része érintőképernyő segítségével irányítható a látogatók által, így körbenézhetnek a valós, ám a modellel kiegészített térben. Ez által a térben mozgó emberek a generált épületben is megjeleníthetők.

A vizualizáció belső helyszínén, a pavilon kiállítóterében a kiválasztott nézőpontoknak megfelelően változó 4 csatornás térhang hangsúlyozza a látszólagos és valóságos tér egymásba fonódását.. Ez az élmény a pavilonhoz közel elhelyezett információs pontról VR szemüvegek segítségével is megtapasztalható; ezeken keresztül az épület és környezete, a Gairdini park a külső térben virtuálisan felépülő architektúrával együtt látható.

A kiállítás Internetes oldalán az odalátogatók távolról is alakíthatják a virtuális épület szerkezetét.

Corpora in Site

A kiállítóter adottságaihoz igazodva a kisebb, elkülönülő térben a doubleNegatives Architecture tagjainak korábbi egyéni és közös munkáit is szeretnénk bemutatni, elsősorban modellek és számítógép-képernyőkön látható dokumentációk segítségével, melyek a projekt részeként működő site-on is elérhetőek lennének.



a Velencei Biennále magyar pavilonjának képe a Corpora struktúrával Augmented Reality szemüvegen keresztül nézve



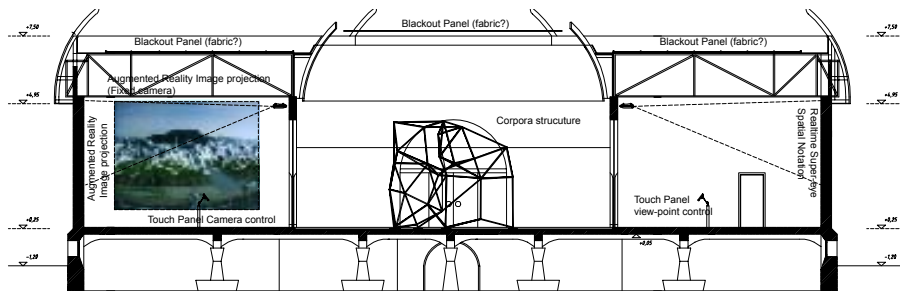
A felépülő térhálós rendszerű architektúra magja a pavilon átriumában kiállított modell. Ennek a környezeti információk alapján generált kiterjedése maga a mű, a kiállított virtuális épület. Az átriumban programozott fénnyalábok változtatják a valósan megépített fém-szerkezet árnyékát, a falakon a szerkezet létrejöttének fázisai láthatók.



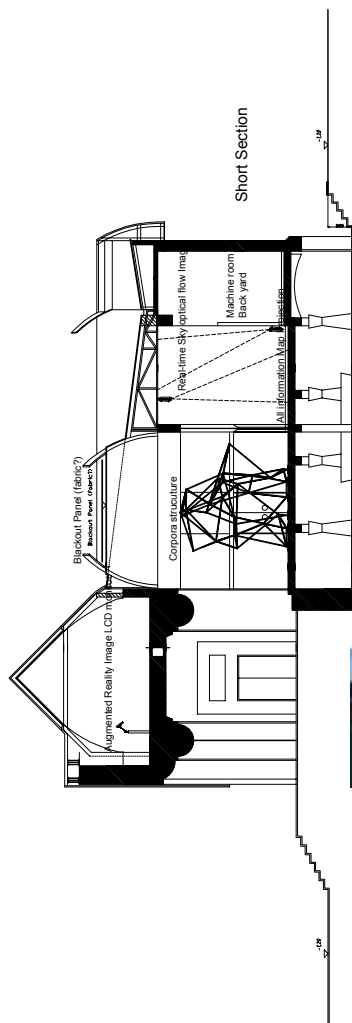
A generált struktúra projektálása a belső térben

Érintőképernyős terepasztal a Corpora struktúra látászögeinek kiválasztásához az oldalsó kiállítótérben, az AR (kiterjesztett valóság) nézőpontok kivetítéseivel.

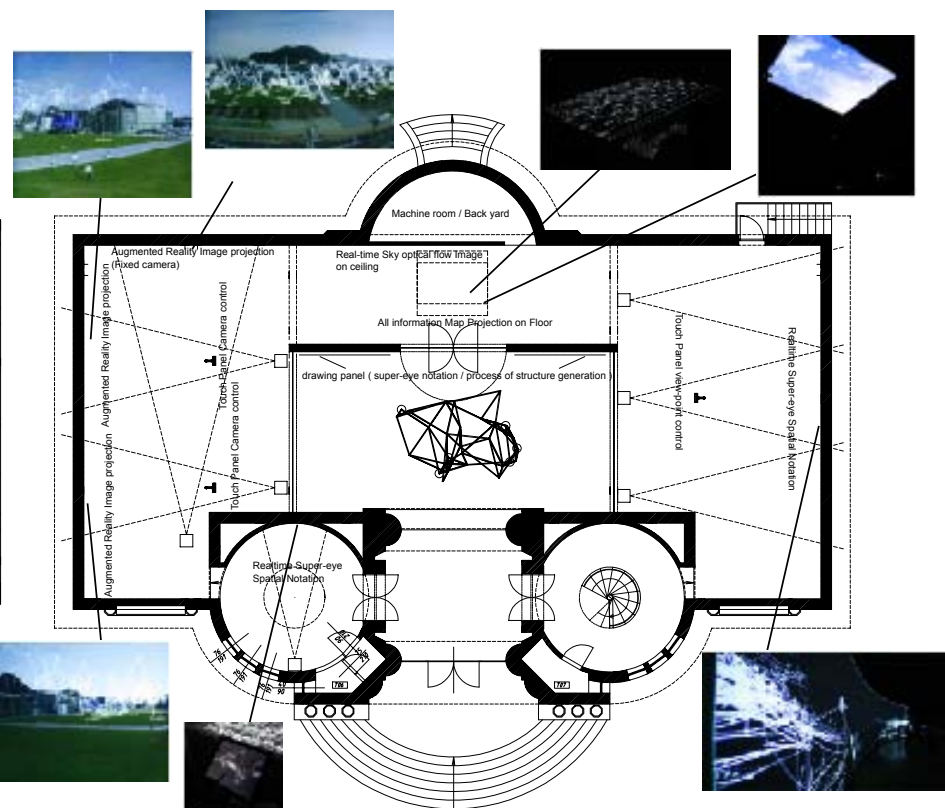
a Velencei Biennále magyar pavilonja
 alaprajza a Corpora projekt bemutatásával



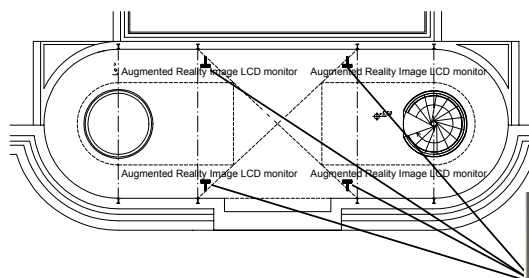
Long Section



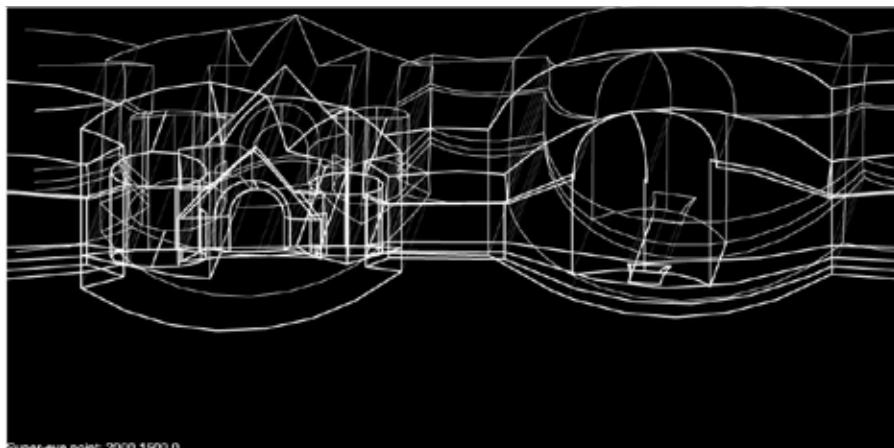
Short Section



Ground Floor



1st Floor



a Velencei Biennále magyar pavilonja
 Super Eye projekcióban

Kommunikációs terv

A kommunikációs stratégia két legfontosabb eleme a szakmai és a nagyközönség tájékoztatása a VÉB magyar pavilonjában megvalósuló projektről.

Az előkészítés időszakában (2008. március – 2008. szeptember 10.)

- Sajtótájékoztató a nyertes projekt bemutatása a szakma és a sajtó számára /február
- A sajtó folyamatos tájékoztatása a projekt alakulásáról, interjúk szervezése
- Szakmai beszélgetés sorozat /március-június. Helyszín: Múcsarnok és a Lumú, KÉK. Partnerek ezek mellett a Nextlab, C3, Intermédia
- Tanszék MKF, Budapest New Technology Meetup, epiteszforum.hu, octogon.hu
- 2 napos nemzetközi szimpózium / júniusban nemzetközi és magyar szakember találkozó (kurátorok, építészek, művészek)
- Arculattervezés – Logo megalkotása; ezek használata: meghívó, katalógus, matrica, póló, sapka, DVD, térháló makett;
- Katalógus készítése
- Kapcsolódó információs anyagok elkészítése, sajtóanyag elkészítése
- A projekthez magyar-angol nyelvű weboldal készül – folyamatos beszámoló a projekt alakulásáról /építészfórum, octogon oldalról link
- Sziget Fesztiválon való megjelenés a projekttel, prezentáció, beszélgetések
- Szponzorációs lehetőségek keresése (magyar, olasz és elsősorban japán lehetőségek)
- Médiatámogatók megnyerése
- A külföldi Magyarintézetek bevonása a projekt népszerűsítésére, előadások prezentációk tartása.
- Katalógus bemutató
- Pavilon előtti kommunikációs hotpoint kialakítása (VR szemüvegek átadó helye a pavilon előtt egyben a kommunikáció kiemelt pontja)

A kiállítás alatt (2008. szeptember 11 – november 23.)

- Fókuszálva a szakmai és sajtó napok (szeptember 11; 12; 13.) és a megnyitó idejére (szeptember 14.): szakmai beszélgetések, fórumok, sajtótájékoztató
- 3 blogger felkérése egy hét időtartamra (az előbb említett időszakban ill. közvetlenül a kiállítás nyitását követő időszakban) a Biennálén történő részvétellel kapcsolatban a magyar pavilon kiállításával kapcsolatos szakmai és közönség visszhang, helyszíni visszajelzések begyűjtésére, megosztására (riportok, videók is, miként a Kasseli Documentával kapcsolatosan a Tranzit.hu felkérésére hosszabb ideig bloggolt két művészettörténész ill. újságíró lásd: <http://documenta-12.freeblog.hu/>” <http://documenta-12.freeblog.hu/>)
- Részvétel a Biennálé által szervezett központi eseményeken
- Programok a kiállítás alatt, egyeztetve a Biennále Irodával, a Múcsarnokkal
- A kiállításához kapcsolódó sajtótájékoztatók szervezése
- A kiállítás weboldalának folyamatos működtetése, a weboldalon a ... óránként elmentett különböző szemszögből készült AR képekkel, bloggal; linkek, kapcsolatok keresése a többi kiállítóval)
- Folyamatos híradás a projekt Interneten keresztül lehetséges on-line beavatkozási lehetőségeinek működéséről,
- Látogatói adatokról, reakciókról folyamatos tájékoztatás.
- Blog működtetése a kiállítás weboldalán angol-magyar nyelven
- Közösségi video-megosztó site-okon filmek feltöltése a projektről, eseményekről

A kiállítást követően (2008. november 23. után)

- Értékelés, összegzés
- A projekt bemutatása Budapesti helyszínen, legkésőbb 2009. tavaszán; opciók: Millenáris, Gödör, a MOME campusán, erre egyéb forrás megszerzése.
- A projekt budapesti bemutatásához kapcsolódóan szimpózium szervezése neves magyar és külföldi szakértők részvételével helyszín: Múcsarnok ill. Lumú.
- A kiállítás weboldalának további gondozása

Az előkészítés szakaszában, a kiállításához kapcsolódó programok alkalmával, és a velencei kiállítást követően a budapesti kiállításához kapcsolódó szakmai fórumok, beszélgetések, szimpózium topic-jai például a következők: **Technológiák** beágyazott rendszerek (zigbee mote-ok, TinyOs stb.), **Tervező szoftverek** (CAD stb.), **Surveillance Society** (mesh-sensor network, embedded systems, ambient computing, smart social networking, stb.); **Teóriák** (smart dust, emerging architecture, self-reflecting architecture, smart home, stb.) **Médiaművészet és Építészet** (Visible City, Surveillance and Visibility, Voyeurizmus és láthatóság a médiaművészeti projektekben; Virtual Building – Visible Architect stb.)

A Velencei Építészeti Biennále Magyar Pavilonjában bemutatott kiállításához kapcsolódó katalógus szakmai koncepciója

A katalógus formája:

Példányszám: 1000 db.

A katalógus 146 oldalas, belívei 115 gr-os matt műnyomópapírra készülnek 4 + 4 színben.

A borító 300 gr-os matt műnyomópapír 4 + 4 színben.

Kötészet: ragasztókötés.

Méret: 22,5 x 18,5 cm

Gerincvastagság: 1,14 cm.

A katalógus könnyen kezelhető, kézben kényelmesen hordozható, a Giardini viszonyaihoz igazodik, ahol a látogatók nagy távolságokat tesznek meg a pavilonok között.

Tehát nem egy súlyos, nagyformátumú kiadványt kívánunk létrehozni, hanem a projekt lényegét megragadó, az előkészítés során felmerülő - a projekttervben felvázolt - asszociációk mentén szerveződő beszélgetés-sorozat dokumentációját is tartalmazó, a projektet több szemszögből körüljáró, rövidebb tanulmányokat tartalmazó katalógus kiadására törekszünk.

A projekt lényegét jelentő mozgást-változást, a felépülő struktúra modulációit CD melléklet jelenítené meg.

A katalógus tartalmi szerkezete:

Bevezető tanulmány

Az kiállítás előkészítésének dokumentálása,

A megvalósult projekt dokumentációja,

Tanulmányok a projekthez kapcsolódóan,

Az alkotók egyéb munkáinak bemutatása,

Életrajzok,

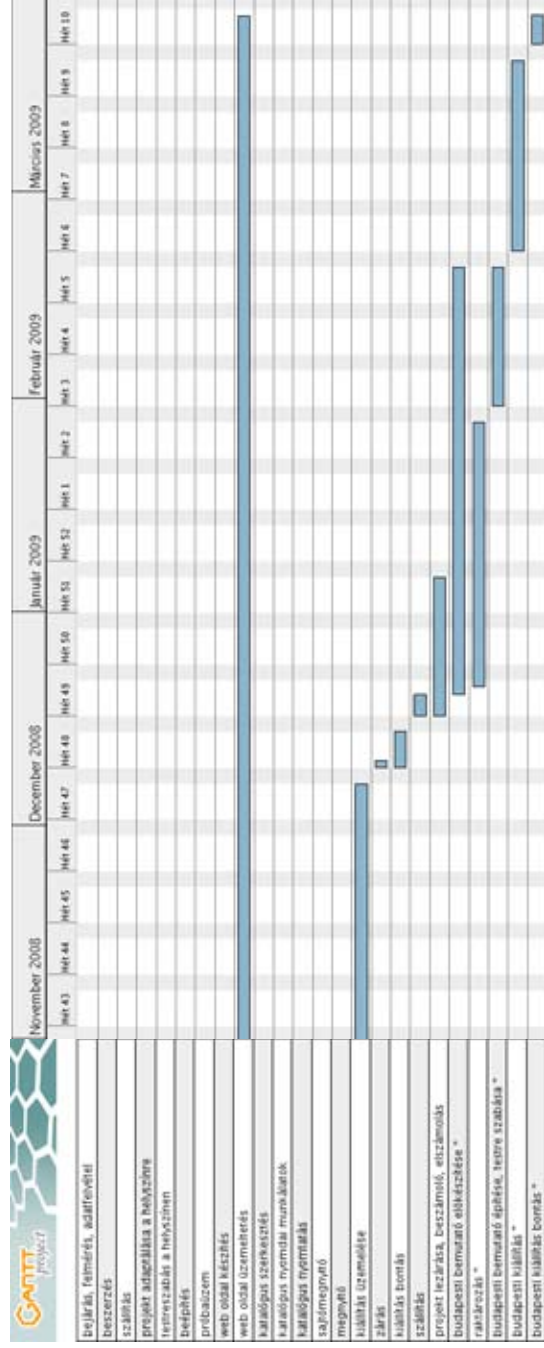
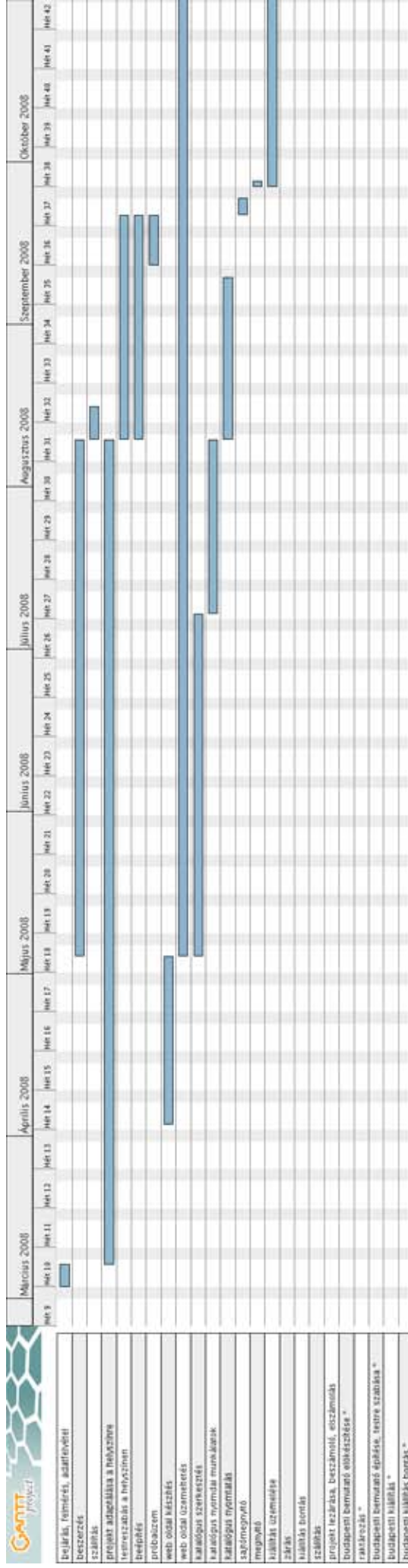
Tartalomjegyzék,

Impresszum.

A katalógus három nyelvű: magyar, olasz és angol. A szövegek fordításai ebben a sorrendben írásonként, szerkezeti egységenként követik egymást, minden írás először magyarul, majd olaszul, végül angolul olvasható.

A katalógus mellett a weboldalon is közöljük a szövegeket, képeket. A weboldal kétnyelvű, magyar – angol.

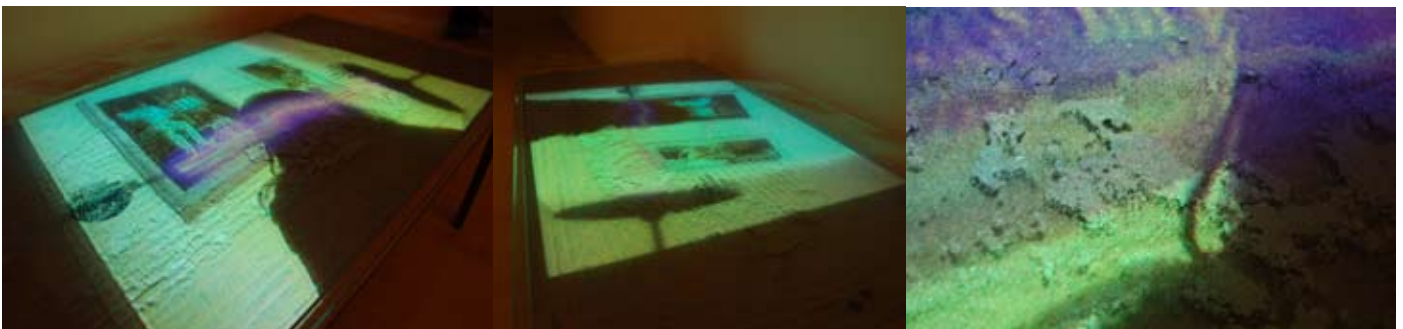
A weboldal a projekt részeként interaktív lehetőséget ad a távoli látogatóknak a kiállítási projekthez történő kapcsolódásra. Blogot indítunk a weboldalon, már az előkészítés fázisától kezdődően, az ezekben leírt fontosabb gondolatok az ezt a fázist dokumentáló fejezetben helyet kaphatnak a katalógusban.



A *-al jelölt tételek nem a Biennálé költségvetéséből kerülnek megvalósításra

A prezentáció utáni kérdésekre adott válaszok, kiegészítések

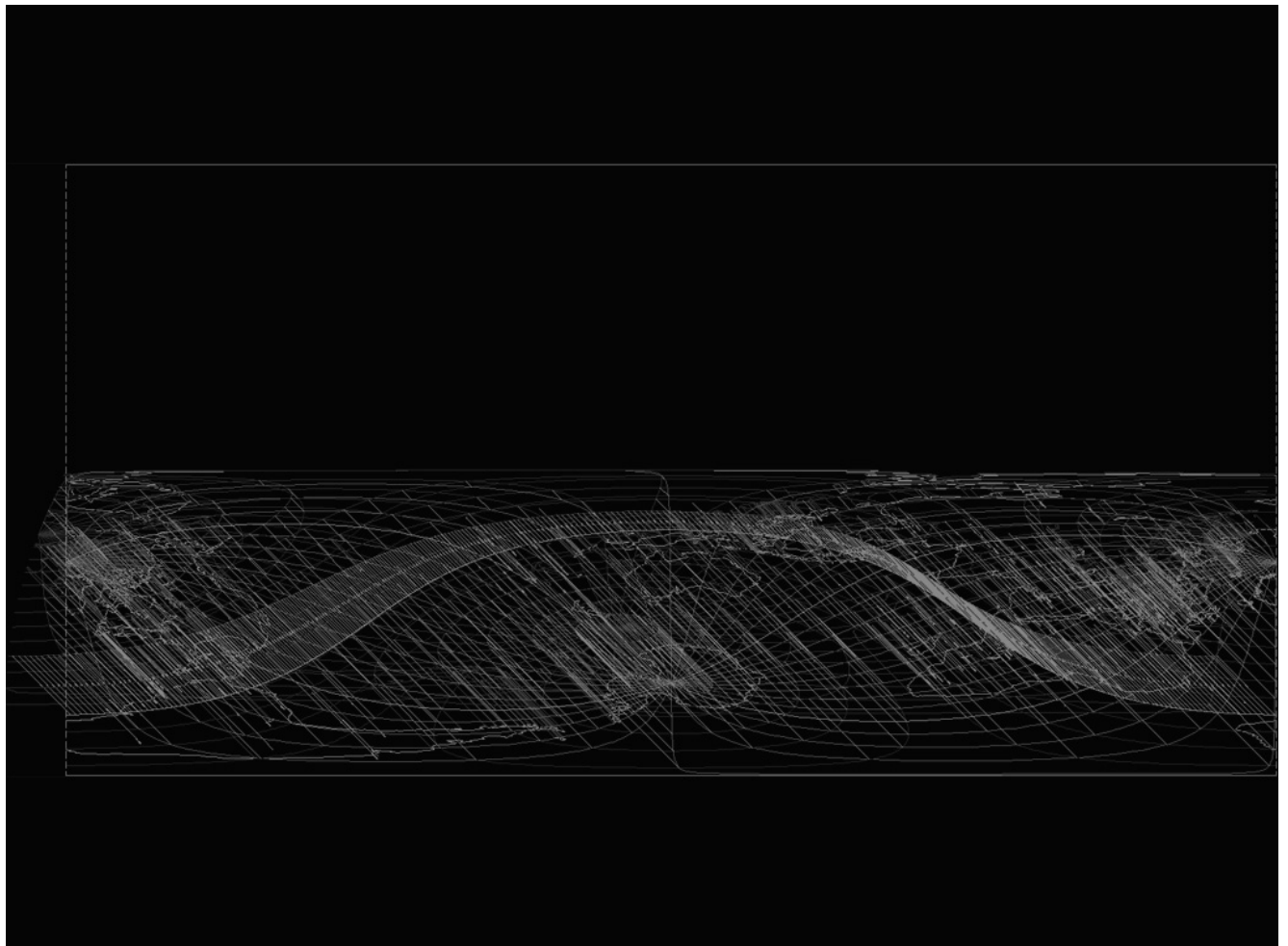
1. Maróti Géza eredeti pavilon tervei megtalálhatók az Iparművészeti Múzeumban, ezek alapján virtuálisan rekonstruálható a többszöri átalakítást „szenvedett” épület legkorábbi megjelenése is, mely egy újabb idősíkot jelent a mostani állapot és a Corpora projekt során generált architektúra mellett.
2. A Corpora projekt kiállításán a pavilon belső terében 3 érintőképernyő segítségével egyszerre 3 látogató tud primer interakcióba lépni a generált struktúrával, ám a belső térben tartózkodó összes néző számára is élvezetes az élmény, így az installáció annyi embert fogad be, ahány látogató a kiállító-teremben egyszerre tartózkodhat. Belső hálózati kapcsolattal, vagy – amennyiben megoldható – Internetes kapcsolattal a kihelyezett minimum 2 számítógépes interfész segítségével a belső térben, valamint kívül, a pavilon előtti területre kitelepített információs pontnál – mely egyben az első számú kommunikációs pont is – rendelkezésre álló helyzetérzékelővel ellátott kiterjesztett valóság (AR) szemüvegekkel (ezek vezetékkel rögzítettek, így nem vihetők el) további nézők tudnak közvetlenül, személyesen kapcsolódni projekthez. Az Internetes elérhetőség esetén ez távoli pontokról is lehetséges nagyszámú webes látogatónak.
3. Az előbbi pontban említett kiterjesztett valóság nézőpontok, ill. a super-eye projekciók - melyek mindegyike interaktív, nézőpontjuk irányítható – teszik érzékelhetővé és érthetővé a változó struktúrát. A szenzoroktól beérkező információk alapján folyamatosan változó generált struktúra modulációi napi vagy heti bontásban is feldolgozva a helyszínen kivetítve, illetve a weboldalon, animáció-szerűen megjelenő és letölthető képsorokon érzékelhetőek. Egy ”első-személyes játék”-hoz (first-person shooter-hez) hasonló nézőponton keresztül tárhatja fel a néző - a játékokból jól ismert módon, egy 3D térben, valós időben mozogva - a generált architektúra részleteit. A projekt megértését a helyszínen feliratok, tablók is segítik, ill. az Internetes oldalon minden részletre kiterjedő eligazítást kapnak a látogatók.
4. A termék elsötétítése szükséges a projektálásokhoz (fekete molinóval megoldható), ez egyedül a középső átrium-szerű nyitott tér esetében problémás, de itt olyan több rétegű háló felszerelését tervezzük, melyet a szél átjár, így nem tépődik le (Velence, tengeri szél!), és eléggé sötétít, árnyékol a vetítéshez, programozott fényjátékhoz.
5. A projekt lényegét jelentő mozgás-változás a katalógusban CD mellékleten jelenik meg, ill. letölthető módon az Internet oldalról, de a helyszínen Bluetooths kapcsolattal megkapható a napi-, heti-, stb. változást dokumentáló képsor vagy videó is.
6. A kiállítás része egy 4 csatornás, tér-hang installáció, amely az interaktív super-eye projekcióhoz kapcsolva, a projekció középpontjának tulajdonságai alapján generál ambiens hangot. A számítógép terminálok egy RGB képeket hangsorként olvasó szoftver segítségével a virtuálisan felépült architektúra különböző fázisaiból kiválasztott képekből közvetlenül is „komponálhat” zenét a látogató, az egyik elkülönülő kisebb térben, itt a hang fülhallgatók segítségével érzékelhető.
7. A belső központi „terepasztalos” vetítésnél az installáció hangjával mozgásba-rezgésbe hozott vízfelületre történő projektálást tervezünk, ahol a generált hang által keletkező állóhullámok, ill. a víz felületén áramló kis részecskék (pld. fehér műanyag szemcsék, hungarocell golyók, melyek tkp. maguk is pixelek), a rendszer változásaira reagálva mozognak (pld. a vizet áramoltató kis szivattyúk, pumpák segítségével), egy újabb többretegű megjelenítési módot mutatva fel a Corpora kiállításon (előzménye Július Gyula egy munkája, mely a „Rezonancia – Electromagnetic Bodies” c. kiállításon, a LUMÚ-ban volt látható).





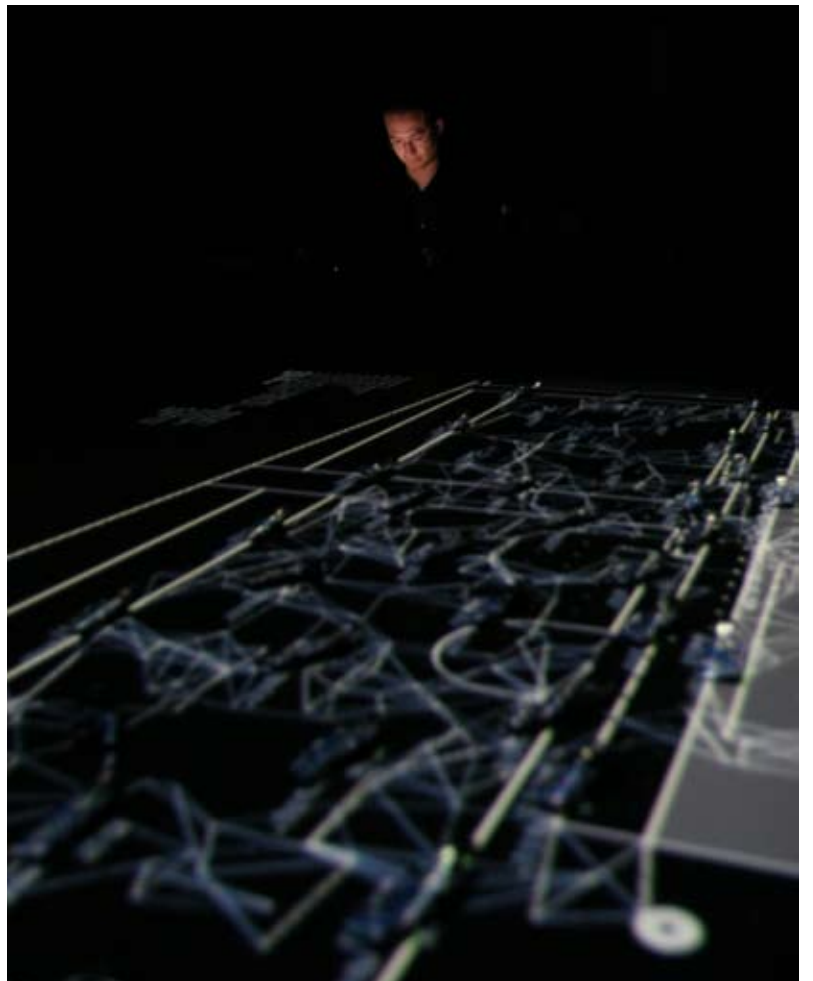
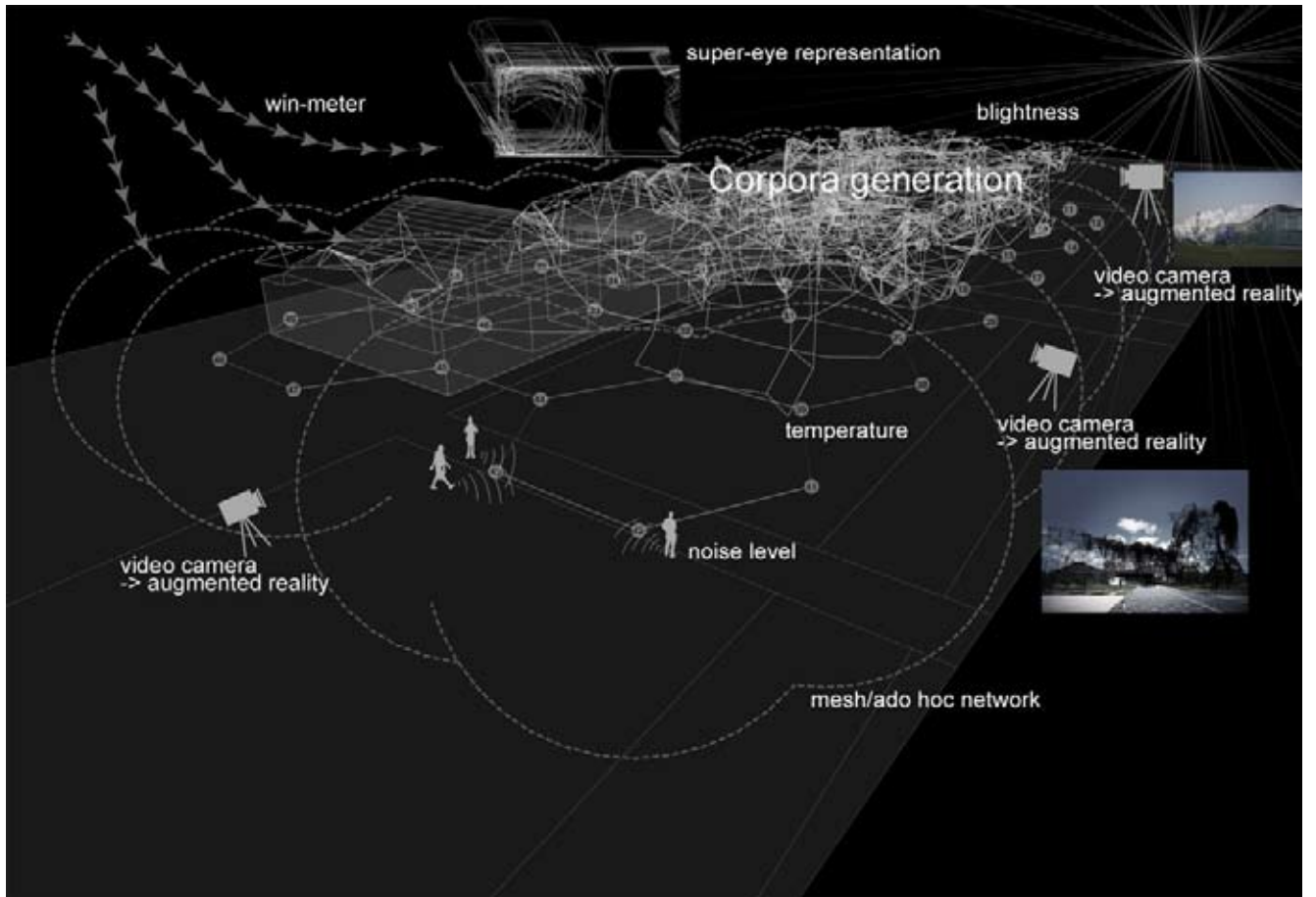
Sota Ichikawa
Max Rheiner
Ákos Maróy
Kaoru Kobata
Satoru Higa
Hajime Narukawa

Corpora in Si(gh)te
doubleNegatives Architecture



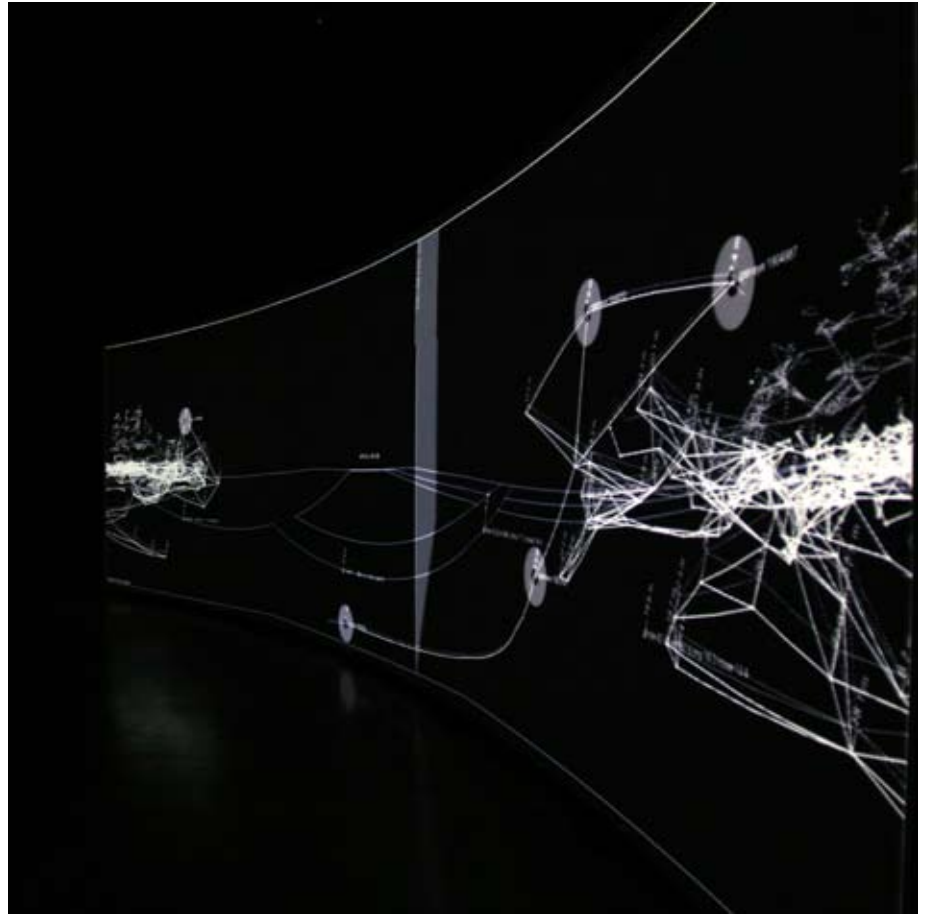
A föld képe Super-Eye projekcióban Tokióból nézve





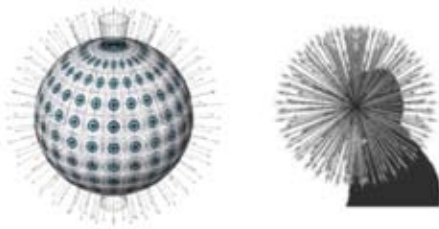




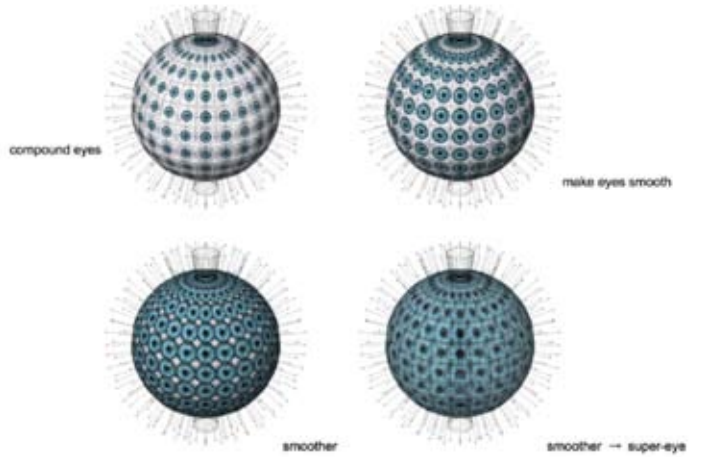




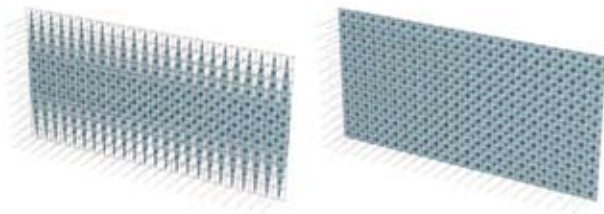
<なめらかな複眼=super-eye>
 自分を世界の中心に置き、空間を表記する方法。



smooth compound - eyes → super-eye

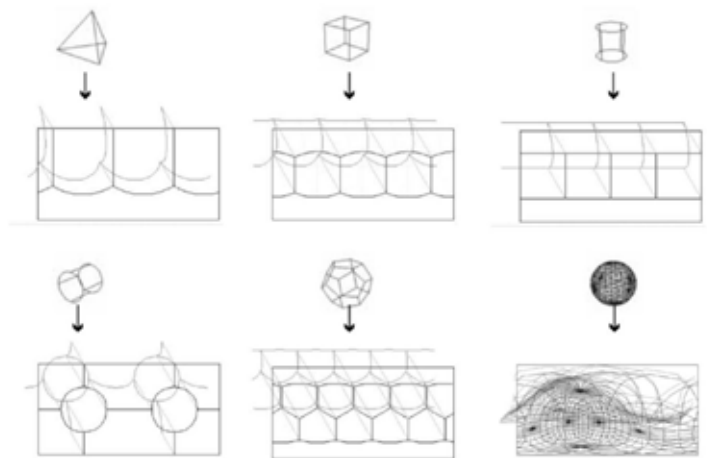


smooth compound - eyes → super-eye

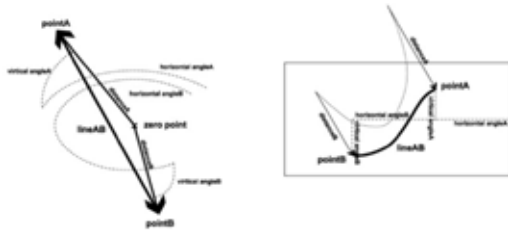


spread by mercator projection

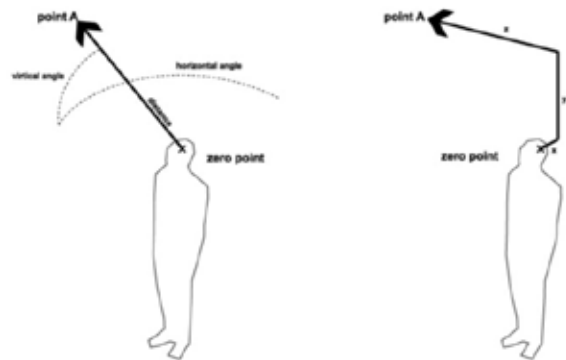
smooth compound - eyes → super-eye



smooth compound - eyes → super-eye



smooth compound - eyes → super-eye



smooth compound - eyes → super-eye



A Nagano-i prefektúra tervei a Corpora struktúra felhasználásával

