

The image features a complex abstract composition. On the left, a grey and white checkerboard pattern is visible. The right side is dominated by a large, vibrant red circular shape that overlaps a black and purple checkerboard pattern. A black silhouette of a person stands within the red circle. A dark grey horizontal bar is positioned across the middle, containing the text 'LOST IN SCALE'. Below it, the Hungarian text 'LÉPTÉKVESZTÉS' is displayed in white on a purple background.

LOST IN SCALE

LÉPTÉKVESZTÉS

18. velencei nemzetközi
építészeti biennálé magyar
pavilon kurátori pályázata

Mekkora az ember?

Hogyan éljük meg az épített teret digitális médiumokon keresztül?

Hogyan érzékeljük a valós léptéket egy számítógép képernyőjén át?

Lehetséges a kézműves alkotások formavilágát szoftveresen interpretálni?

Létezik a digitális anyagszerűség?

Anyag nélkül is lehetséges a lépték érzékelése?

18. velencei nemzetközi építészeti biennálé magyar pavilon kurátori pályázata

2022

Kőszeghy Flóra

Alberto Fernandez Gonzalez

Bognár Melinda

Tóth Bálint

CONTENT

// alkotók szakmai életrajza
// szakmai koncepció
// kiállítási koncepció
// a kiállítás felépítése
// látványtervek
// műszaki leírás
// kommunikációs koncepció
// kiállítási katalógus koncepció
// költségkalkuláció
// megvalósítási terv

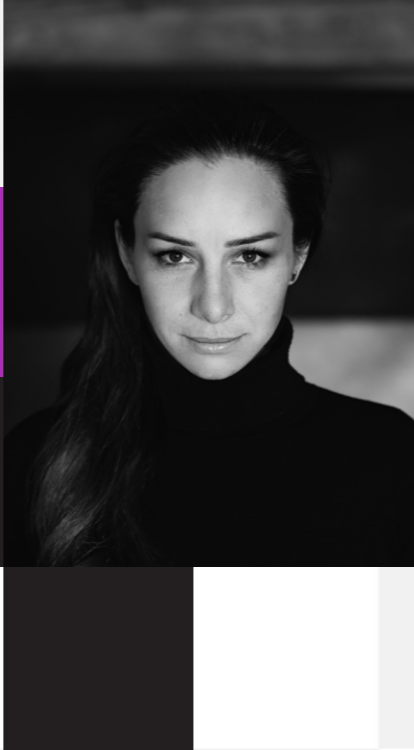
// alkotók szakmai életrajza





kurátor

Kőszeghy Flóra



[ENG]

Flóra Kőszeghy (architect, 2006, Budapest, BME) worked in several important offices in Hungary (Erick van Egeraat, Zoboki and Demeter Architectural Studio, Tiba Architecture Studio etc.). She leads her own practice since 2018. As the leading designer of Studio Kőszeghy she consciously deals with the current architectural issues of today, while she is not only an observer of the continuous renewal of the profession, but also a constant active participant.

Flóra's parallel career as a painter leads back to family traditions, influenced by her late grandmother's famous master, Aba Novák. Her paintings display hardly recognizable, enlarged details of everyday objects, often confounding the spectator's sense of scale. The large-sized paintings represent the paradox of ornamental abstraction, which can be resolved by the imagination of a possible modeling object. Since 2018 she has been experimenting with the extension of paintings into space. These room-sized installations represent Kőszeghy's aim to connect art and architecture.

Flóra's curatorial competencies are supported by the fact that she has had numerous exhibitions in Budapest, Debrecen, Szentendre, Barcelona and Vienna as a recognized artist. During the exhibition of her works, she experienced the collaborative processes of the curator and the creator, thus she can authentically represent both sides. The curatorial position of the Venice Biennale would be a honorable challenge for her, during which she could convincingly represent the exhibition of the Hungarian Pavilion.

[HUN]

Kőszeghy Flóra (építész, 2006. BME) számos jelentős magyar tervezőirodában megfordult (Erick van Egeraat, Zoboki és Demeter, Tiba, stb.). 2018 óta saját praxist vezet, a Studio Kőszeghy vezető tervezőjeként tudatosan foglalkozik napjaink aktuális építészeti kérdéseivel, miközben a szakma folyamatos megújulásának nem csak szemlélője, de állandó aktív résztvevője is.

Alkotói módszeréhez a festészet és a képzőművészet eszköztárából is merít. Nagyléptékű festményei és installációi a virtuális és a valós tér kapcsolódási pontjain keresztül tárják fel korunk új dimenzióit. Munkáiban a mérnöki és a művészi esztétika egymást kiegészítő ugyanakkor ellentmondásos kapcsolata van jelen, csakúgy, mint a futurisztikus és a klasszikus elemek paradox párhuzamossága. Festményei köznap tárgyakat ábrázolnak felismerhetetlenségig felnagyított, absztrakt formában, gyakran megtévesztve a szemlélő lépték érzékét. A gyakran részletgazdag mégis absztrakt részletek között feszülő ellentmondás egy lehetséges modell-tárgy elképzelésével, mentálisan oldható fel.

Flóra kurátori kompetenciáit alátámasztják, hogy elismert művészként számos kiállítása volt Budapesten, Debrecenben, Szentendrén, Barcelonában és Bécsben. Munkáinak kiállítása során megtapasztalta a kurátor és alkotó együttműködési folyamatait, így hitelesen tudja képviselni mindkét oldalt egyaránt. A Velencei Biennálé kurátori pozíciója olyan megtisztelő kihívás lenne számára, amely során meggyőzően tudná képviselni a Magyar Pavilon kiállítását.



alkotók

Alberto Fernandez Gonzalez



[ENG]

Alberto Fernández González is an Architect, Academic, and Researcher of the University of Chile, Master in Architecture of University College London, and RIBA Chartered Architect. His career has been developed between academia and professional practice, exploring the "form" designed from the local perspective as a contribution to Global issues applying BIM, Generative Design and Digital Fabrication in different scales, internationally recognised by HOLCIM Award Next Generation, Archiprix International, Sunbrella Future of Shade, UIA La Biennale di Venezia and Evolo Skyscrapers, among others. He has been part of UCH since 2006, where he leads Design Studio 6 - Digital integration and is Tutor for PART 1 Research Seminar unit and PART 2 Graduation Projects design studio. His work has been published nationally and internationally, and his MPhil/PhD studies are funded by the Chilean Government, UCL, and UCH. Currently, he is a Digital Design Tutor at UCL The Bartlett School of Architecture on MArch Design for Performance and Interaction, MEng Engineering and Architectural Design, MSci Architecture and MArch AD as Skills Tutor. By 2020 he started as an advisory board member of Perspectives Journal from the same school. At the same time he is part of Rational Energy Architects, a research and practice collective working with the connection among Artificial Intelligence, Decentralised Solar Economy, BioDesign and Self-generated spaces.

[HUN]

Alberto Fernández González építész, akadémikus és kutató a Chilei Egyetemen, a University College London építész mestere és a RIBA Chartered Architect. Pályafutása az akadémia és a szakmai gyakorlat között alakult, a helyi szemszögből megtervezett „formát” kutatva a globális problémákhoz való hozzájárulásként, a BIM, a generatív tervezés és a digitális gyártás különböző léptékű alkalmazása során, amelyet nemzetközileg elismert a HOLCIM Award Next Generation, az Archiprix International, Többek között a Sunbrella Future of Shade, az UIA La Biennale di Venezia és az Evolo Skyscrapers. 2006 óta tagja az UCH-nak, ahol a Design Studio 6 - Digitális integrációt vezet, valamint a PART 1 Research Seminar egység és a PART 2 Graduation Projects tervezőstúdió oktatója. Munkáját hazai és nemzetközi szinten publikálták, MPhil/PhD tanulmányait pedig a chilei kormány, az UCL és az UCH finanszírozza. Jelenleg a UCL The Bartlett School of Architecture digitális tervezés oktatója a MARCH Design for Performance and Interaction, a MEng Engineering and Architectural Design, az MSci Architecture és a MArch AD szakterületen, mint Skills Tutor. 2020-ra a Perspectives Journal tanácsadó testületi tagjaként kezdett ugyanabban az iskolában. Ugyanakkor tagja a Rational Energy Architects-nek, egy kutatói és gyakorlati kollektívának, amely a mesterséges intelligencia, a decentralizált napenergia-gazdaság, a biodesign és az öngenerált terek kapcsolatával foglalkozik.

alkotók



Bognár Melinda

[ENG]

Melinda is an architect, DLA candidate at the Budapest University of Technology and Economics Faculty of Architecture and alumni of the Architecture and Digital Theory MRes at UCL Bartlett School of Architecture. Her interests include digital theory, the architecture of information spaces (museums and libraries) and the holistic understanding of architectural space involving socio-economical effects.

After her graduate studies, Melinda started to work at one of Hungary's leading Public Building design office, Közti Zrt, specialized in heritage building protection. Through various tasks, she implemented her conceptual knowledge in practice in daily BIM environment exerting ArchiCAD. She believes that architectural practice and theoretical work have the same importance in the profession while educating architecture students to design is one of the most inspirational experience.

[HUN]

Bognár Melinda építészmérnök, diplomáját a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Építészmérnöki Karán védte Radványi György mentorálásával, valamint a UCL, Bartlett School of Architecture-ön Architecture and Digital Theory MRes szakon Mario Carpo témavezetésével. Érdeklődési körébe tartozik a digitális elmélet, az információs terek (múzeumok és könyvtárak) architektúrája, valamint az építészeti tér holisztikus megértése társadalmi és gazdasági hatásokkal együtt. Jelenleg a Közti Zrt munkatársa, ahol főként műemléki épületekkel foglalkozik, valamint a BME Építőművészeti Doktori Iskola hallgatója.

alkotók



Tóth Bálint

[ENG]

Bálint Tóth (1989.) is an architect and designer. His experience lies in artistic design projects as well as in installations

and performative workshops in urban space. He started his professional career at S39 Hybrid Design Studio, where he designed and conducted complex artistic design projects on an architectural scale.

He is a founding member of Meetlab, an open studio focusing on art&tech projects. With his colleagues he is responsible for the technological and digital contents of the exhibition.

He works at Meto Építő Zrt, contributing to building construction projects.

[HUN]

Tóth Bálint (építész, 2015. BME) művészeti tervezési projektekből, installációkban és köztéri performatív workshopokban szerezte szakmai tapasztalatait. Pályafutását az S39 Hybrid Design Stúdióban kezdte, ahol építészeti léptékű komplex művészeti projekteket tervezett és vezetett.

A Meetlab Art&Tech műhely társalapítója. Változatos formátumú művészeti projekteken dolgozik, installációktól a részvételi performanszokig. Meetlabos kollégáival a kiállítás digitális és technikai tartalmának fejlesztője.

A Meto Építő Zrt munkatársa.

// szakmai
konceptió



// a kiállítás konceptiója

exhibiting the details of the hungarian pavilion

Az emberi lépték nyomában

A Léptékvesztés című kiállítás az ember helyét és méretét keresi korunk virtuális kultúrájában, azon a folyamatokon keresztül, amelyek a tervezőprogramok által megélhető digitális térben zajlanak. Az analóg és a digitális kapcsolatában egy élmény alapú párbeszédet mutatunk be, ahol a néző a valóságba átültetett élményeket egy új nézőpontból szemlélheti.

Az építészet számára mindig is meghatározó volt annak a médiumnak a használata, amelyen keresztül az épületekről szóló gondolatok a valóságba átültethetők. Napjainkban már természetesnek számít a számítógéppel segített tervezés, és érezhető az eszköz hatása az építészet megjelenési formáiban. Az építészek már az első 1990-es években lezajló digitális forradalom óta a virtuális tér monitoron keresztül megélhető perspektívájából szemlélik az alkotói folyamatokat. Éppen ezért napjainkban, amikor az emberiség egyre szélesebb spektruma számára válik elérhetővé a virtuális tér, érdemes megvizsgálni az utóbbi évek tapasztalatait. Az építészek egyfajta kísérleti egéerként tudják azt a folyamatot reprezentálni, amely a jövő szempontjából mindenki számára aktuálissá válhat.

A számítógépen keresztül feltáruuló világ sajátos dimenziókkal rendelkezik. A klasszikus karteziánus kiterjedések értelmetlenné válnak, de a léptékről alkotott fogalmaink is módosultak. A számítógépes környezetben a zoomolás, a nagyítás és a kicsinyítés már a tudatalattink része. Elhalványulóban van az analóg rajzok pontosan definiált 1:100-as, 1:50-es precíz léptékhelyessége. Spontán váltogatunk az 1:537 és az 1:1 között újmozdulatnyi erőfeszítéssel. Hogyan érzékeljük így a létrejövő tereket, és mekkorának érzékeli magát az ember ebben a változó környezetben? Továbbra is releváns a Corbusianus emberi lépték? A kiállítás célja mindezen kérdések vizsgálata olyan élményeken keresztül, amelyek a nézőt aktív szerepelőként vonják be az eseménytérbe.

A pavilon a digitális és az analóg közti párbeszédén keresztül járja körül a témát. Vannak olyan élmények, amelyek a virtuális térből ismert jelenségeket mutatnak be a valóságban, és vannak olyan események, amelyek digitális eszközök révén válnak részévé a valós térnek. Az interakció nem irányított, a különböző élmények egy nagyobb rendszer részeként egészítik ki egymást.

In the footsteps of the human scale

The Lost in Scale exhibition seeks the place and size of man in the virtual culture of our time, Through the processes that take place in the digital space that can be lived by design programs. In the relationship between analog and digital, we present an experience-based dialogue where the viewer can see the realized experiences from a new perspective.

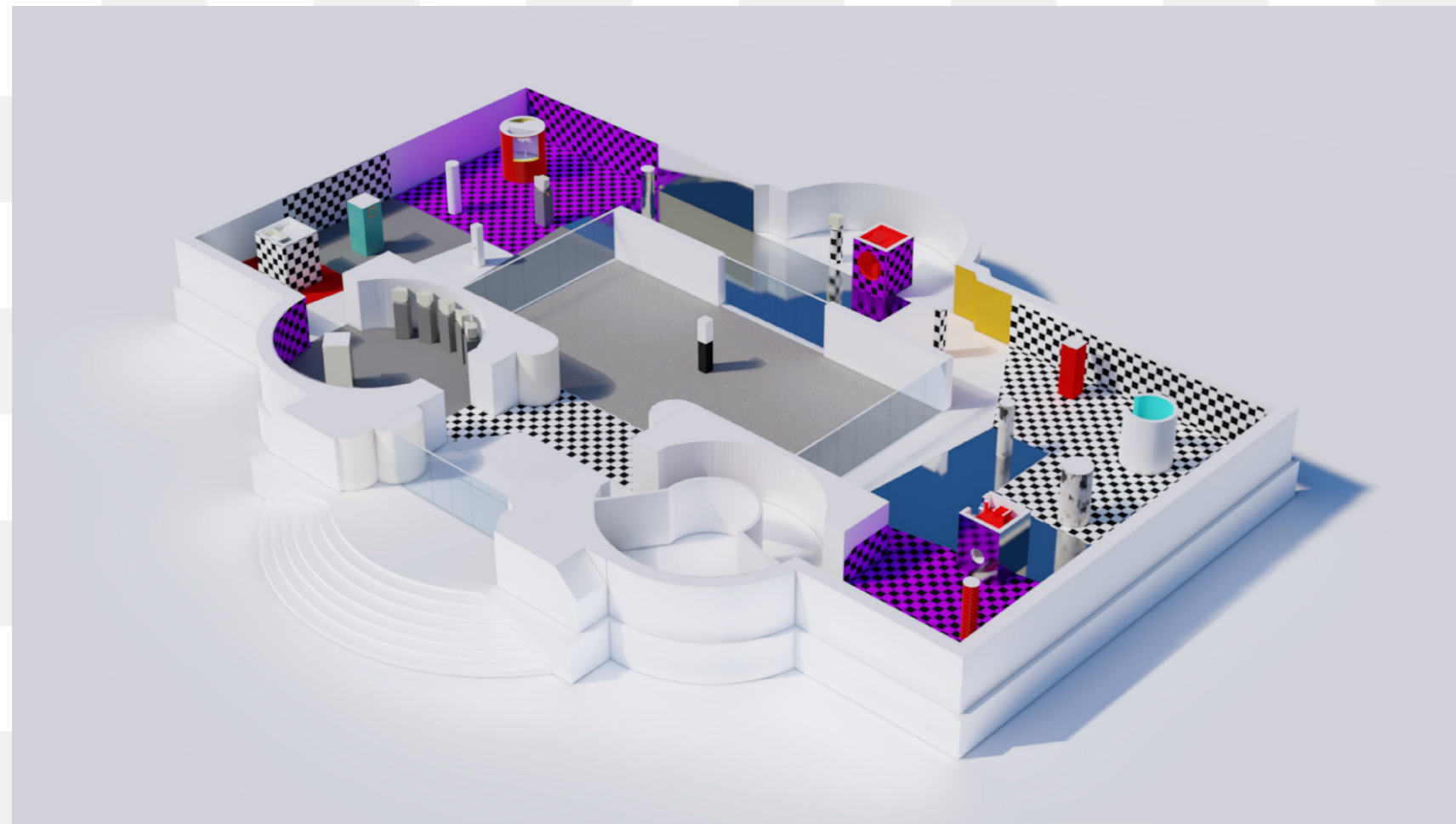
The use of the medium through which the ideas about buildings can be translated into reality has always been crucial for architecture. Nowadays, computer-aided design is natural, and the effect of the tool on the appearance of architecture can be felt. Since the first digital revolution in the 1990s, architects have been looking at creative processes from the perspective of a virtual space through a monitor. That is why nowadays, as virtual space becomes available to an ever-widening spectrum of humanity, it is worth examining the experience of recent years. As a kind of experimental mouse, architects can represent a process that may become relevant to everyone in the future.

The world revealed through the computer has special dimensions. Classical Cartesian extensions become meaningless, but our notions of scale have also changed. In the computing environment, zooming, zooming in and out is already part of our subconscious. The precise 1: 100, 1:50, precise scale accuracy of analog drawings is fading. We spontaneously alternate between 1: 537 and 1: 1 with a finger's effort. How do we perceive the resulting spaces, and how much does one feel in this changing environment? Is Corbusianus still relevant to the human scale? The aim of the exhibition is to explore all of these issues through experiences that engage the viewer as an active actor in the event space.

The pavilion revolves around the topic through a dialogue between digital and analog. There are experiences that present phenomena known from virtual space in reality, and there are events that become part of real space through digital devices. Interaction is not directed, different experiences complement each other as part of a larger system.

// a kiállítás
felépítése





A kiállítás bemutatása

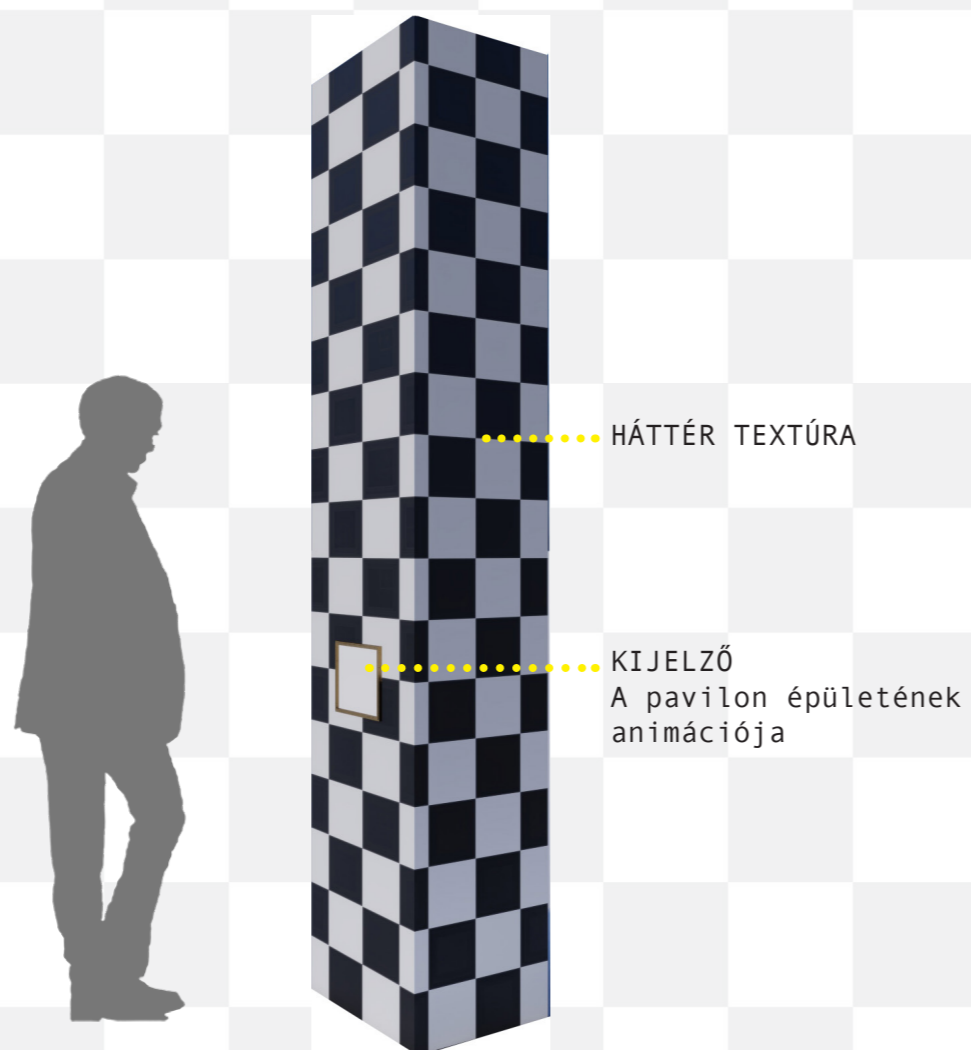
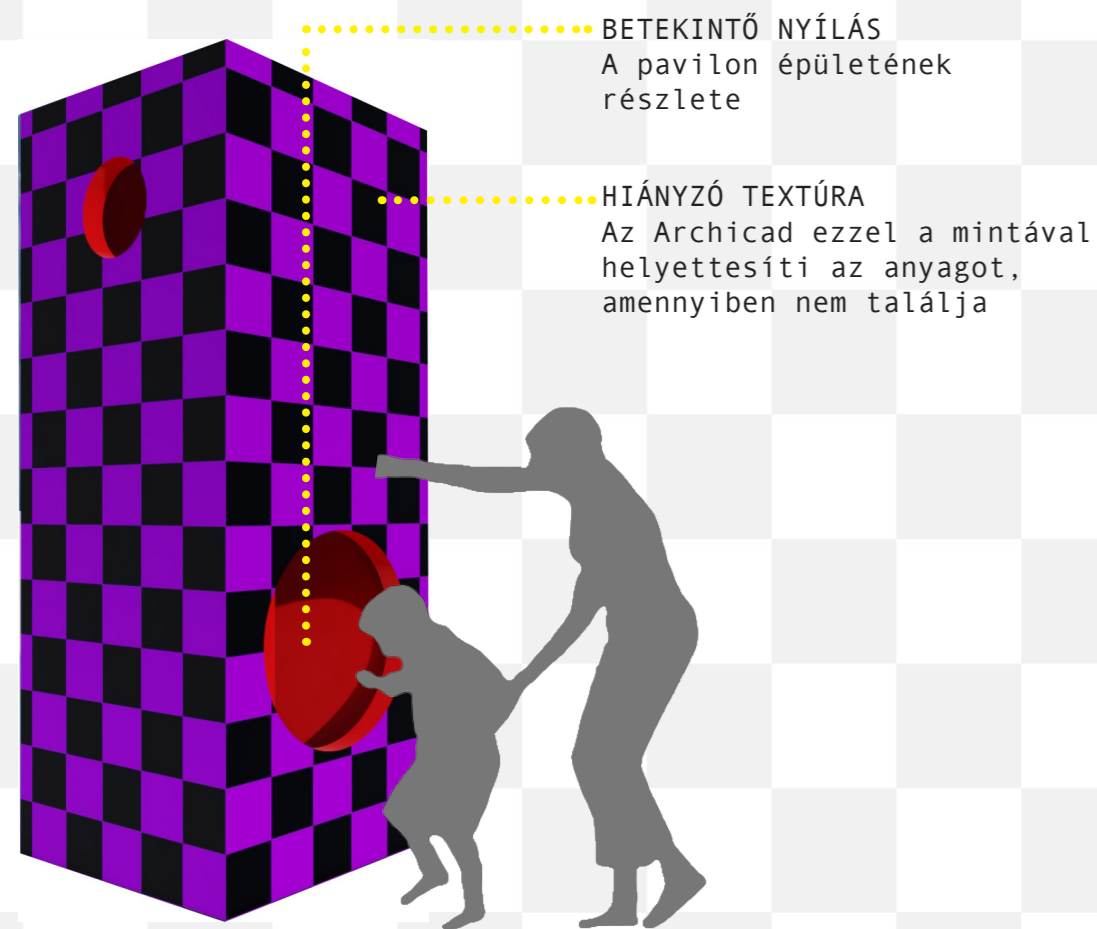
A kiállítótér adottságait figyelembe véve nem kívántunk egy irányított bejárati útvonalat kijelölni. A kiállítási elemek elhelyezése egy diffúz rendszert követ, ami lehetővé teszi a térben történő tényleges „elvesztést”. A látogató a térben álló pillérek és oszlopok közt sétálva fedezheti fel azt az élményt, ami mindaddig a virtuális térben volt megtapasztható.

Mivel a kiállítás alapvetően a lépték kérdését vizsgálja az építészeti térben, a nagyítás és kicsinyítés viszonyrendszerét, ezzel együtt témáját is, maga a pavilon épülete adja. Minden kiállítási elem az épületre reflektál, azt, vagy annak részleteit, elemeit mutatja be. A Biennálé pavilonja ilyen formán nem csak a fizikai keretet, de magát a témát is biztosítja a kiállítás létrehozásához.

Milyen narratívákon keresztül tud megjelenni a valós léptékű referenciaként szolgáló pavilonépület? Milyen számítógépes vetületei vannak a térnek, s ezek mennyire beazonosíthatóak az eltorzult léptékben?

Installációs elemek

A kiállításon elhelyezett installációk, térkivágatok sora különböző perspektívákat, scénáriókat ábrázol a digitális szférából. A kiállítás kivágatokat mutat be diorámaként kimetszve a térből, melyekbe betekintő nyílásokon keresztül tud benézni a látogató. Ezek a projekciók olyan absztrakt szituációkat vázolnak fel, amelyek legtöbbször csak a virtuális térben élhetőek meg képernyőkre vetítve, ezek mentén az oszlopok és pillérek többféle funkcióval, tematikával bírnak.



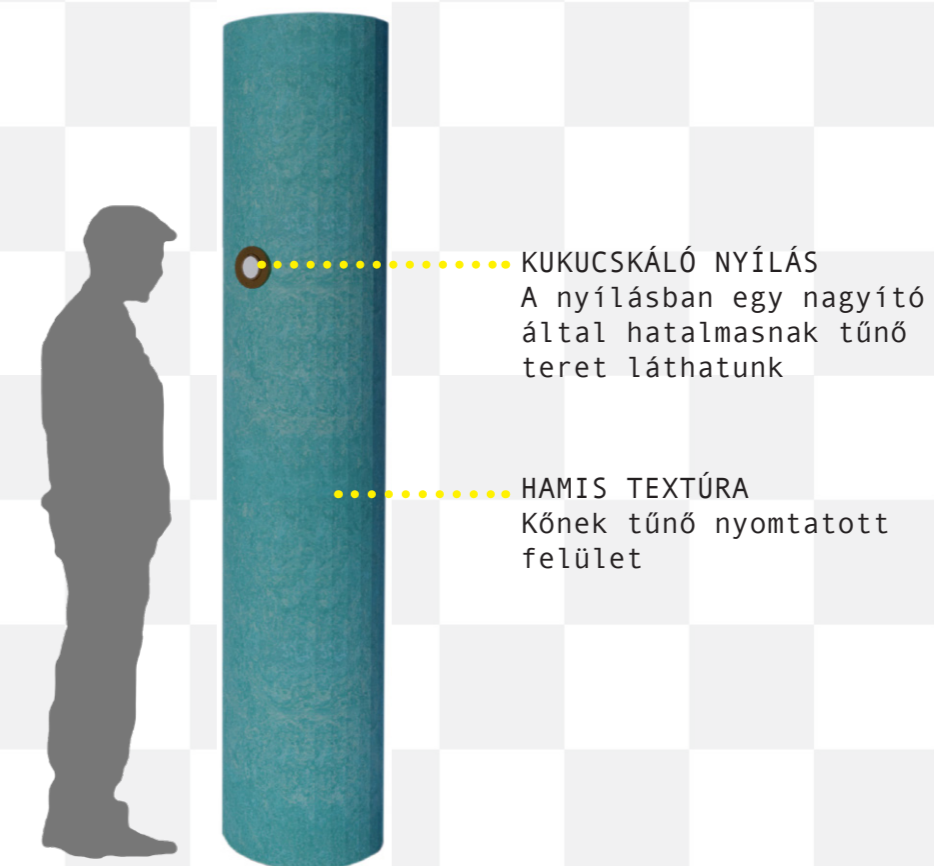
MONITOR
Építészek képernyője munka közben, látható, ahogyan a lépték állandóan változik

Kijelzők

A kiállítóterben elhelyezett monitorokon olyan felvételek futnak, amin építészek használják a számítógépes programokat, így olyanok számára is érthetővé válik a kiállítás, akik esetleg nem használják aktívan ezeket. Mindezek mellett olyan kisebb kijelzők is helyet kapnak az oszlopokon, amelyek a virtuális tér egyéb narratíváira utalnak, így a számítógépes játékokra, animációkra és egyéb felületekre, amelyek a jelen és a jövő szempontjából egyaránt meghatározóak.

Diorámák

Olyan makettek, amik önmagukban kicsinyítésként működnek, de a beléjük helyezett léptékemberek által már teljesen új méreteket kaphatnak. Ezek egyfajta diorámák, amik képként is viselkednek, kompozíciójuk, pozíciójuk egyaránt része az installációnak, mivel a monitor, mint képi felület, síkbeli rendként hat az építészeti koncepcióra.





Makroszkópok

Egy nagyított térbeli élményt mutatnak be. Egy kis nyíláson keresztül egy lencse által felnagyítva, léptékemberekkel kiegészítve a pavilon adott részlete látható egy a valóstól eltérő léptékben.



Textúrák

A falakon és a padlón futó patternek, mintázatok a digitális szerkesztés során megjelenő jelek, amik egyaránt befolyásolják a léptékkal kapcsolatos térélményt, és azt a fajta esztétikát, ami korunk építészeti gyakorlatában egyre inkább megjelenőben van. A textúrák, felületek valós illetve reális mivolta ugyanúgy része a témával kapcsolatos kérdéseknek, hiszen egy irreális léptékű textúra vagy egy hiperreális nyomtatott felület a maga hamisságával egyaránt felidézi a virtualitás élményeit. A felületek így nemcsak a minta méretében, de annak valóságos és utánozó karakterisztikájával is a kommunikációt szolgálják. [lila-fekete: hiányzó kitöltés/ szürke-fehér: üres tér]

VR

A kiállítótérben elhelyezünk egy VR (Virtual Reality) szemüveget, amelyen keresztül a valós teret (scannelt és modellezett felvételek a kiállítótérről) láthatjuk viszont, kifordítva ezzel a valós és virtuális terek viszonyát.



Léptékpálca

A kiállítás egyik fő alkotóeleme a pavilon átriumában felállított léptékpálca, amely egyrészt jelként szolgál a Giardini-ban bolyongó látogatóknak, valamint interaktív lenyomata a kiállításnak. A látogatók ezzel az eszközzel beállíthatják, ők mekkorának érzik magukat a térben, mekkora számukra az ideális tér léptéke, majd a kiállítás végére ebből az adathalmazból átlagot vonva eredményül kapjuk, hogy mekkorának érzi magát átlagosan az ember az épített környezetben, mekkora térre van szüksége egy személynek.

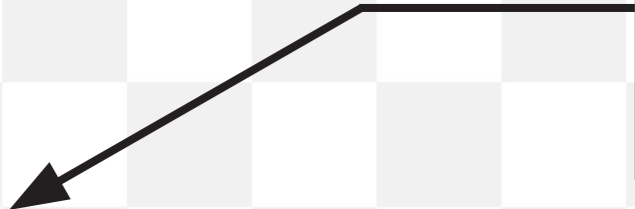


Mapping

A textúrákkal és tárgyakkal interakcióba lépő vetített felületek a virtuális térben történő bizonytalanságokra, elmozdulásokra utalnak. Ez a fajta bizonytalanság és a szerkesztőháló adta feszesség egy olyan ellentmondást mutat be, ami lényegi eleme a virtuális élményeinknek.

FAL FELIRATOK

text_text_text_
text_text_text_
text_text_text



text_text_text



infografikai koncepció

A falfeliratok, magyarázatok falmatricaként való megjelenése grafkailag a számítógépes tervezési környezetet imitálja.

* text_text_text_text_
text_text_text_text_
text_text_text_text_
text_text_text_text_
text



hiányzó textúra

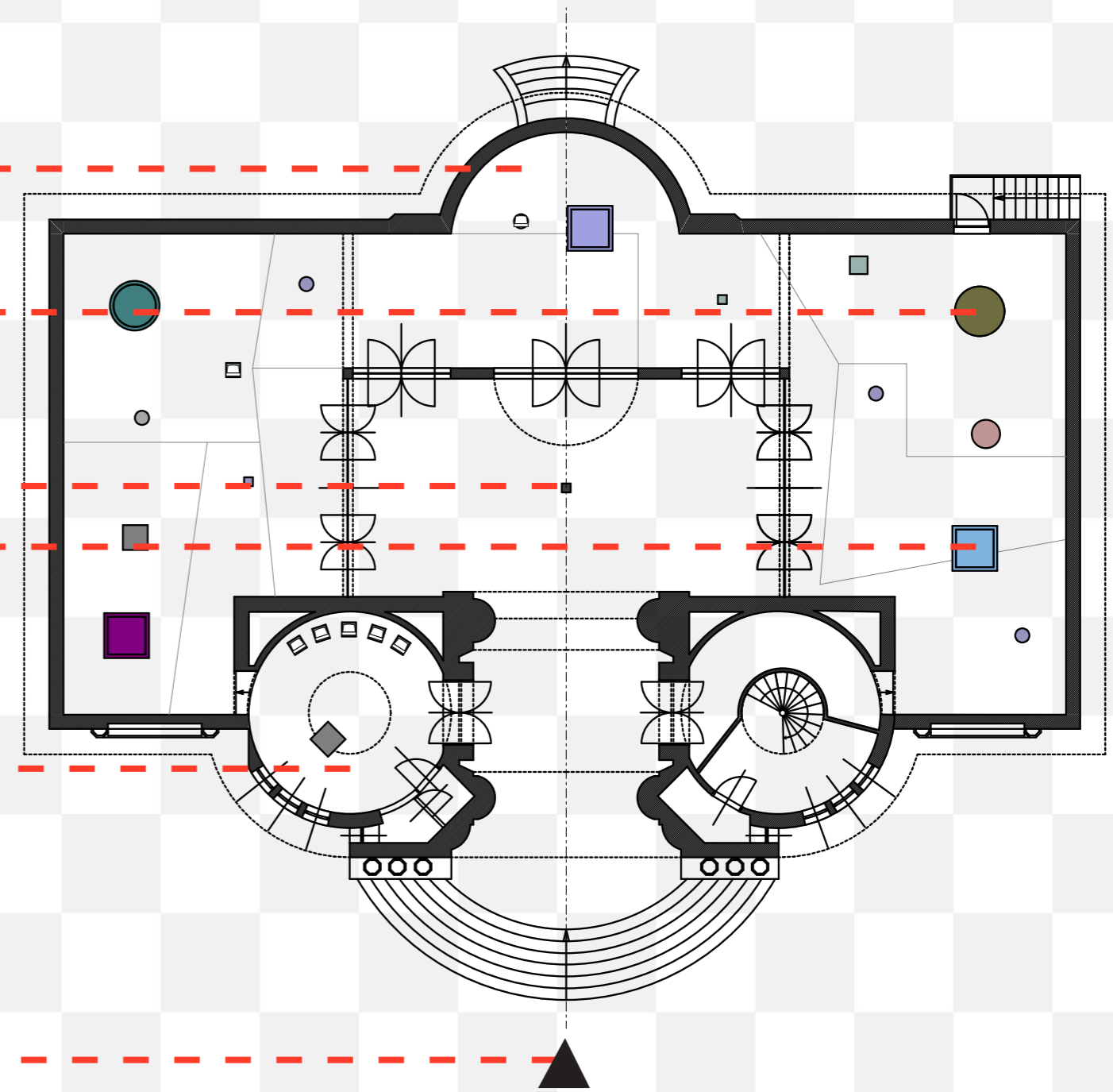
dioráma

léptékpálca

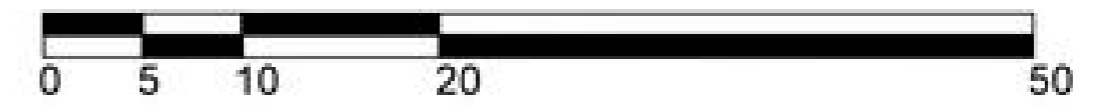
makroszkóp

monitorok

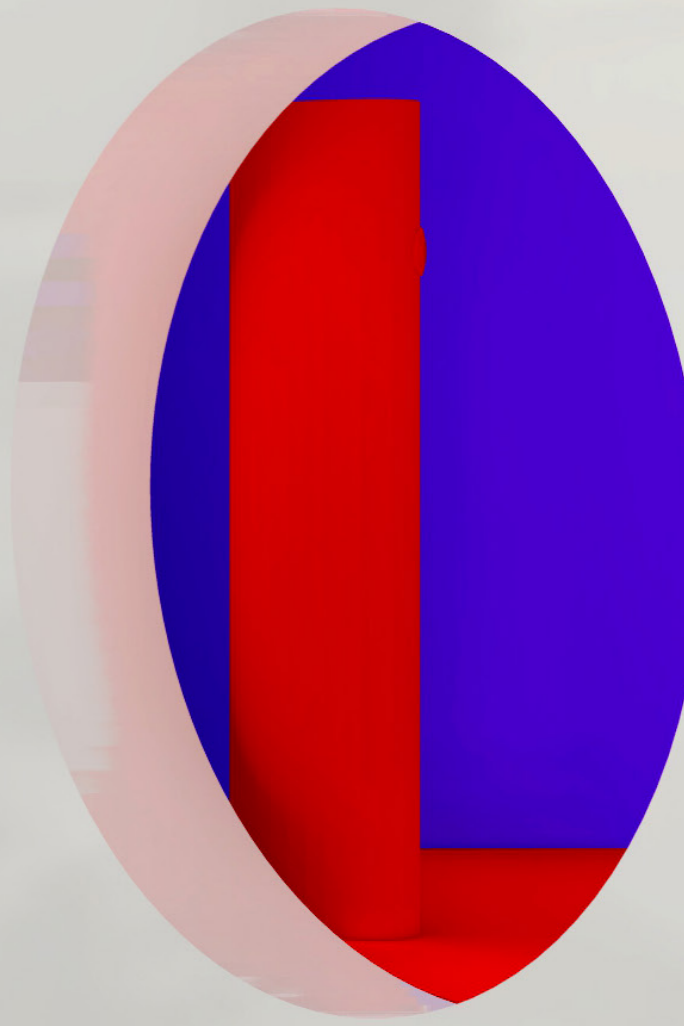
bejárati jelölő



// látványtervek







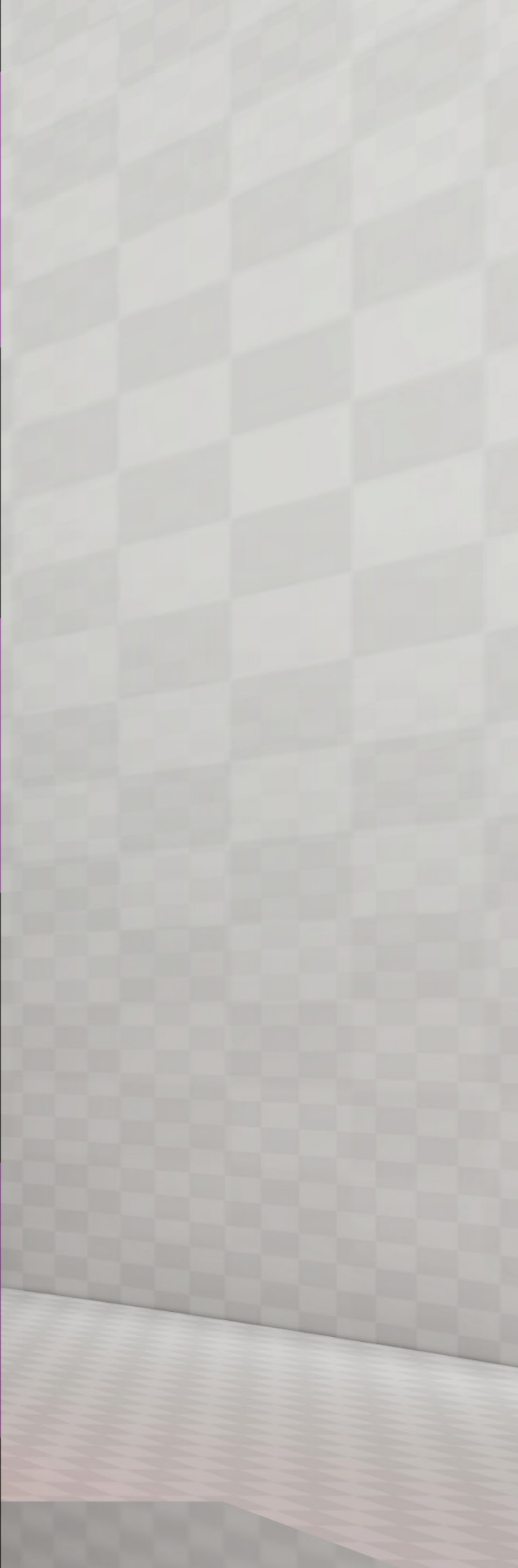
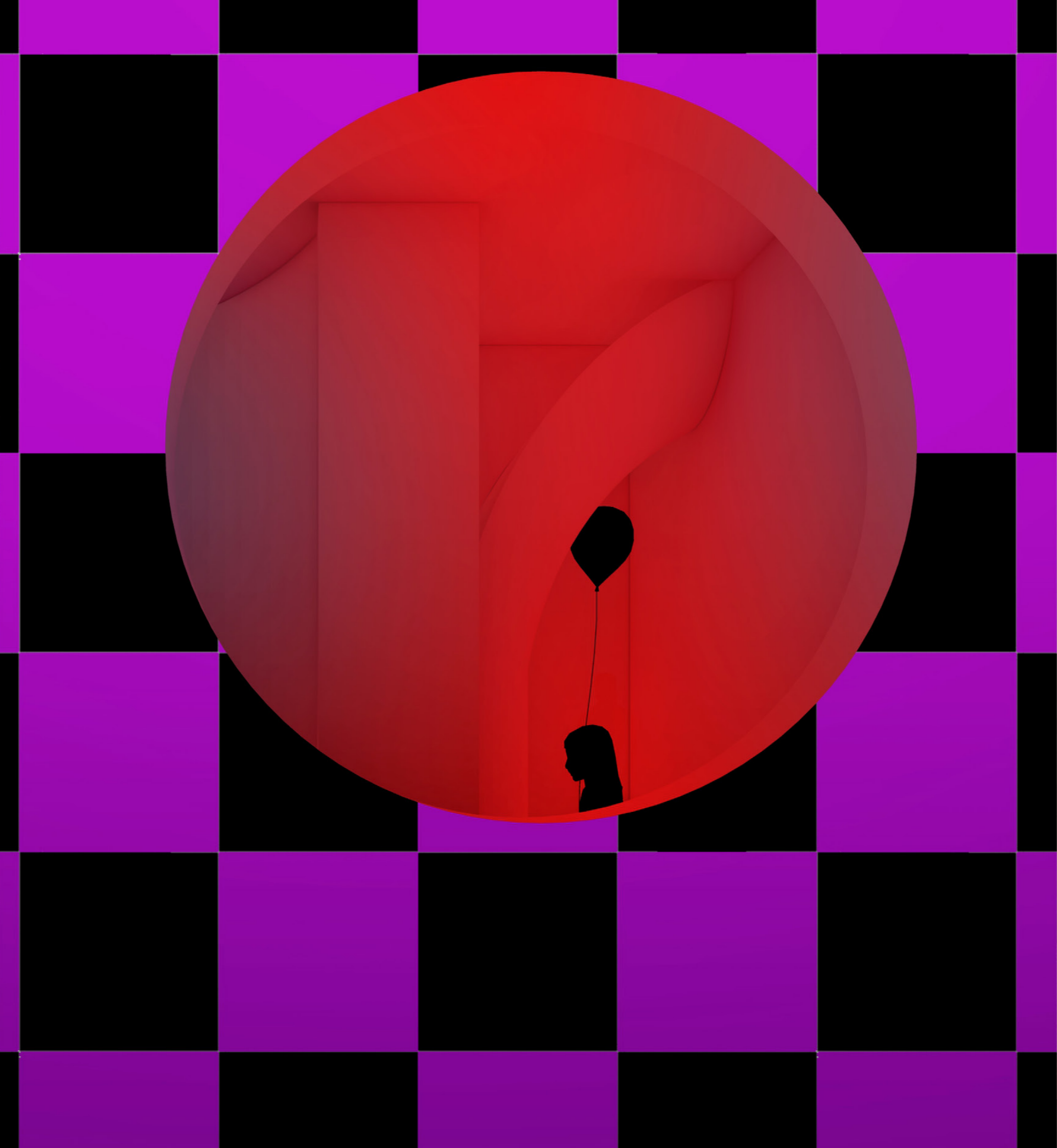
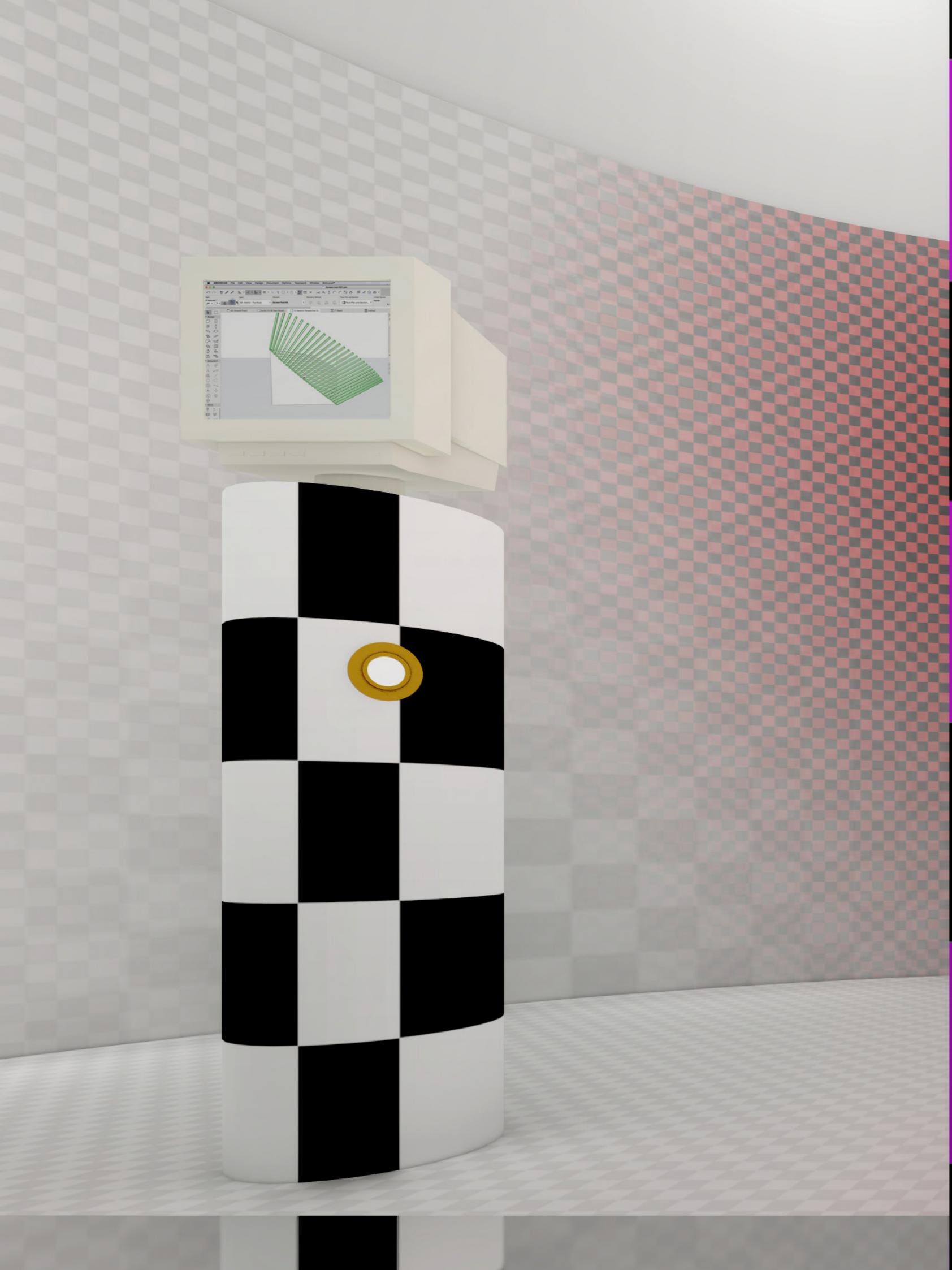










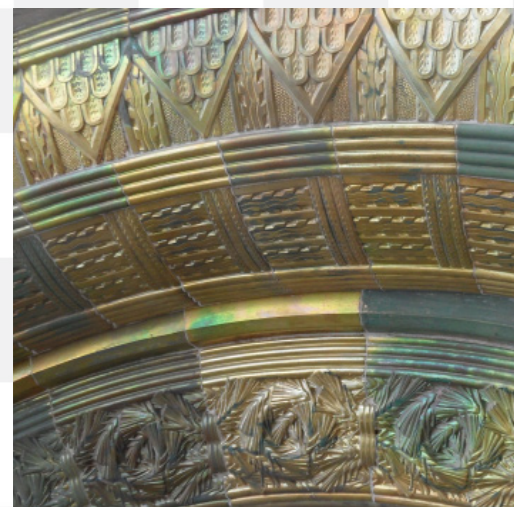


// műszaki leírás

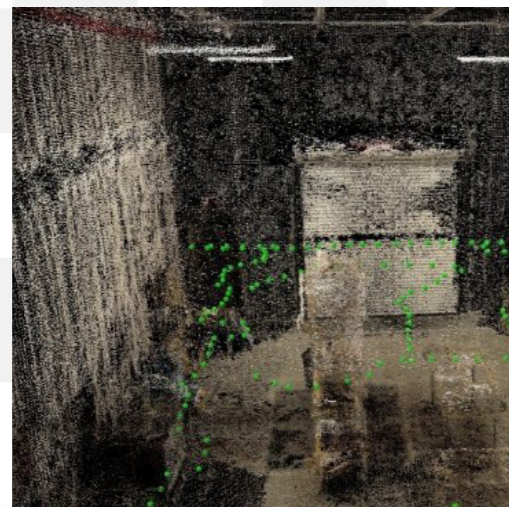
NARRATÍVÁK

a 18 installációs oszlop belső tere
bemutatott mikro-makro léptékű koncepciók

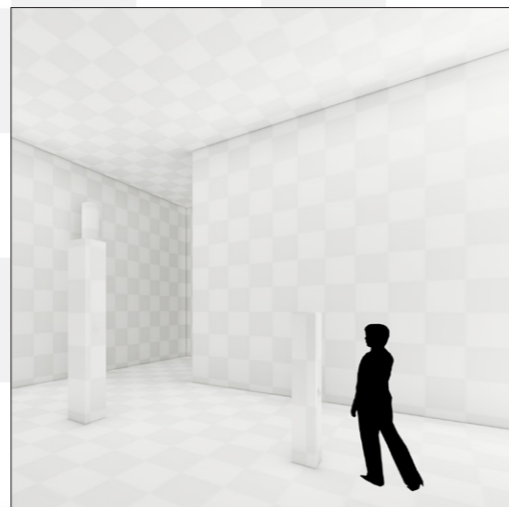
0. amplification
kiegészítés
[using mapping to project the Zsolnay pattern to an enlarged plain formal imitation]
[a kapu Zsolnay textúrájának felnagyítása és vetítése egy egyszerű formára]
1. photogrammetry
fotogrammetria
[a scaled down 3d projection of the building (technique: on a tablet/screen we see the digital model)]
[az épület egy kicsinyített 3d-s kivetítése - technika: tablet vagy kijelző]
2. void
tér
[empty space]
[A nyílásokon keresztül feltáruuló téri élmény]
3. laser
lézer
[network in the real space]
[a valós térben megjelenő hálózat]
4. upscaling and sampling
átméretezés és mintázás
[generative interaction of space and surface]
[generatív interakció a tér és a felület között]
5. 3ds Max teapot
3D Max teáskanna
[typic formal element of visuals]
[a műfaj alapvető formai eleme]
6. binary space
bináris tér
[looking to the peep hole and seeing a 0, 1 number matrix (running 0s and 1s on the interior walls of the exhibit)]
[egy nyíláson át látható a 0 és 1 számok mozgása]
7. insulation detail
szigetelési részletrajz
[possibility of error]
[a hiba lehetősége]
8. resolution - pixelgraphics
felbontás - pixelgrafika
[pixel and vector graphics]
[a pixel és vektorgrafikus programok összefonódna]
9. basic AC model of the
alap AC modell a pavilonról textúrázva
[pavilion with textures]
[a léptékváltás alapja]
10. real time rendering
valós idejű renderelés
[sesory AC model]
[szenzoros ArchiCAD modell]
11. echoes
visszhangok
[a voice recorder, repeating streaming your messages, distorting the sense of deepness]
[egy hangrögzítő, ami felveszi és megismétli a tér hangjait eltorzítva]
12. QR pavilion
QR pavilon
[linking the space with any cellphone to the WebVR version as Pavilion inside the pavilion]
[egy QR kód, ami közvetlenül átírányít a pavilon WebVR verziójára]
13. minecraft desert
minecraft sivatagok
[running to the infinite]
[a végtelenbe tartó futás]
14. glocalverse
glokálverzum
[streaming from the pavilion to a digital twin as webVR pavilion]
[közvetítés a pavilon digitális ikertestvéréből]
15. noise cancelation
hangsemlegesség
[a space without space]
[tér nélküli tér]
16. waves
hullámok
[the visualization of your beatrate by the action of a sensor]
[a lélegzet szenzoros vizualizációja]
17. utopia
utópia
[a peaceful scenario in the nature]
[egy békés jelenet a természetben]



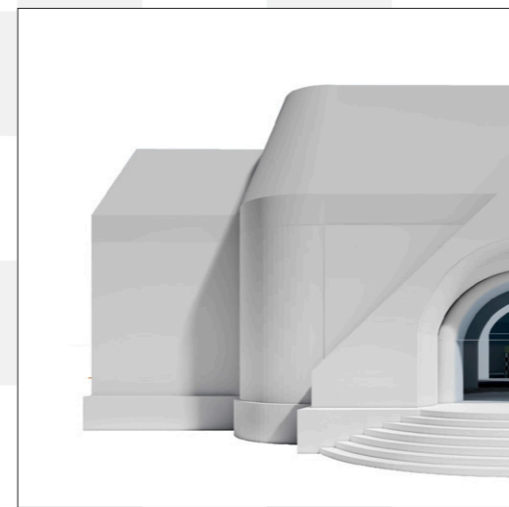
0. amplification



1. photogrammetry



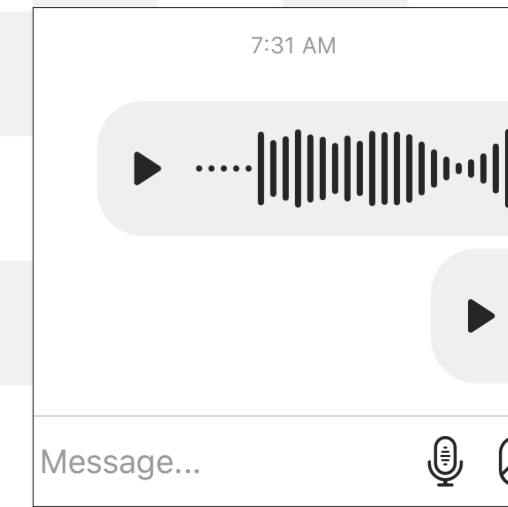
2. void



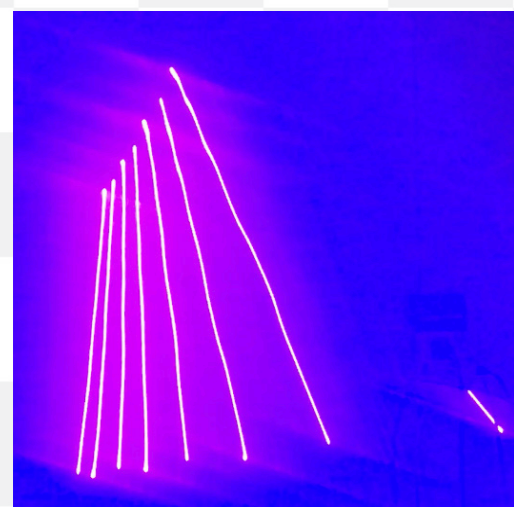
9. ArchiCAD model



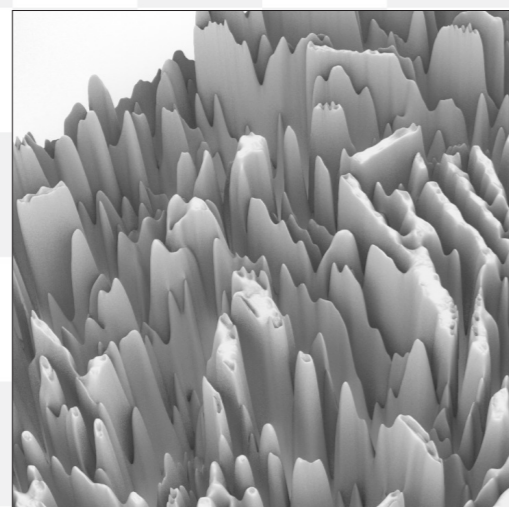
10. real time rendering



11. echoes



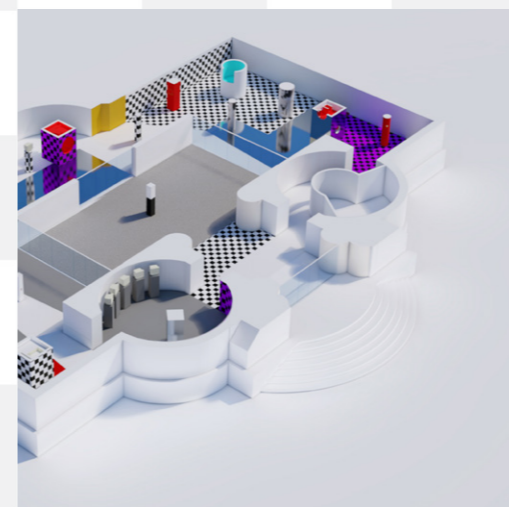
3. laser



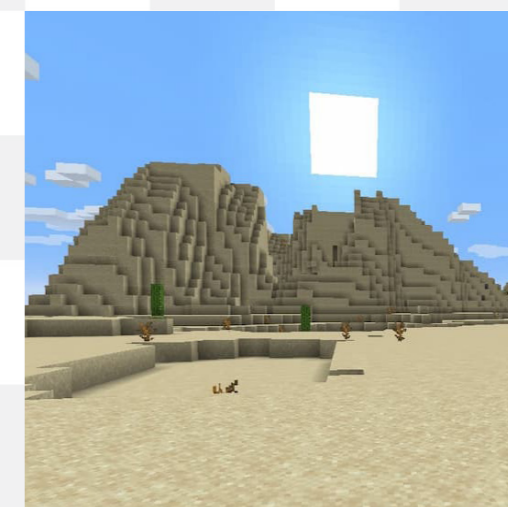
4. upscaling and sampling



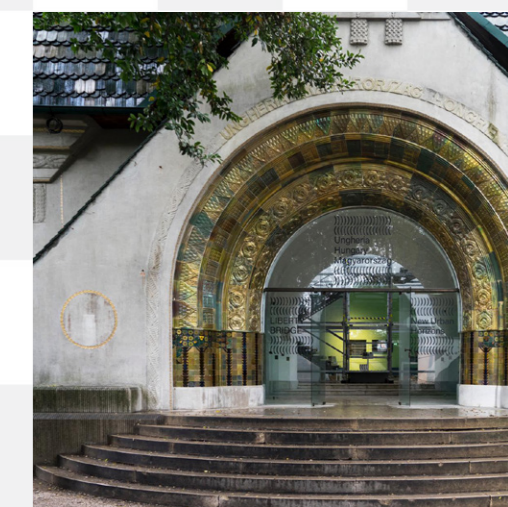
5. 3ds max teapot



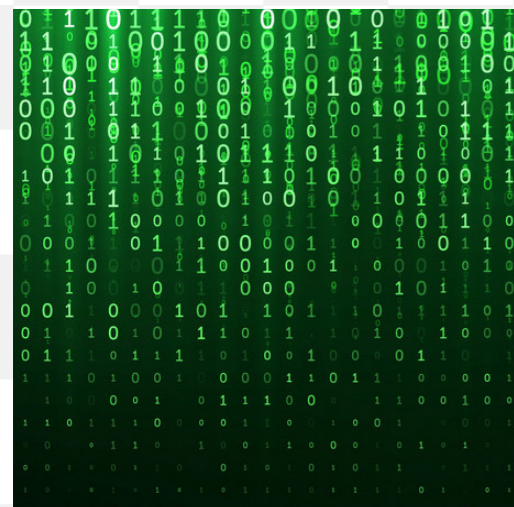
12. QR pavilion



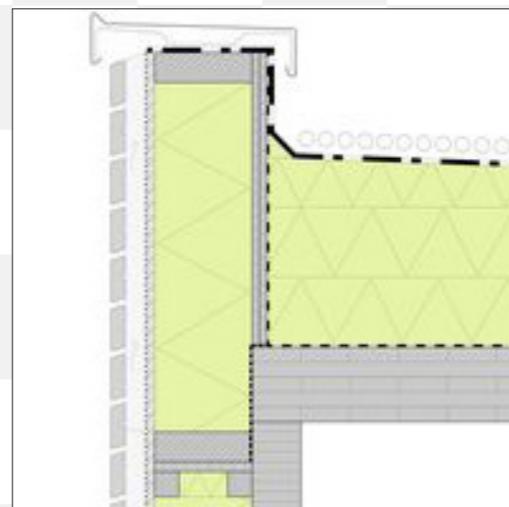
13. Minecraft desert



14. glocalverse



6. binary space



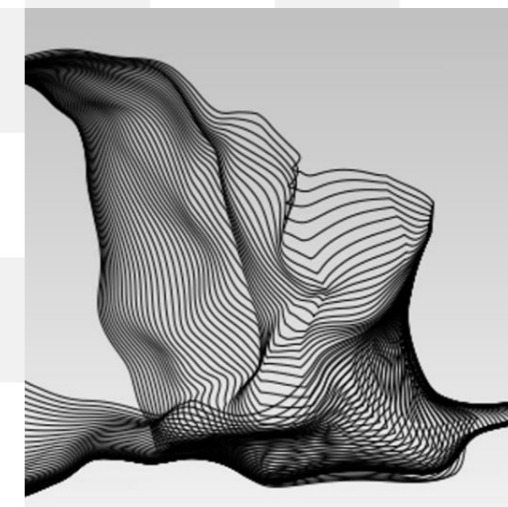
7. error



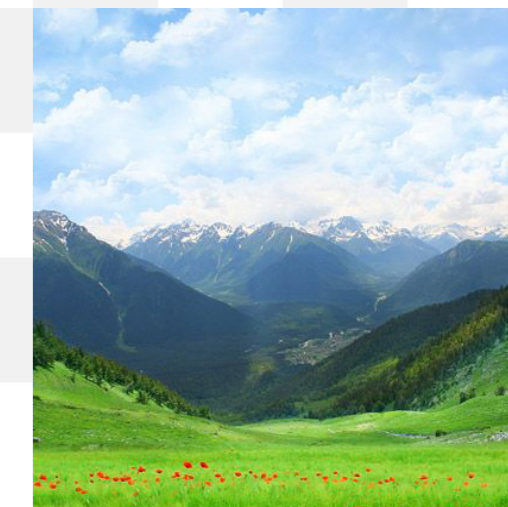
8. resolution



15. space without space



16. waves



17. utopia

the interior

a pavilon belső terének kialakítása
common signs indicating the digital space

// error **hiba**

entering the pavilion, an error sign is audible
[a sensor indicates when somebody steps in the door]
a pavilonba belépve hibajelzés hallható
[egy érzékelő jelzi, ha valaki belép az ajtón]

// flashing wall **vibráló fal**

when two objects overlap in a software environment we see a
blinking light
[two projectors lighting up the same wall]
amikor két objektum átfedi egymást egy szoftverkörnyezetben,
villogó fényt látunk
[két kivetítő világít ugyanazon a falon]

// grid **háló**

3D model general grid projected all around the space
[a laser grid projected to the interior]
3D-s modell általános rács hálózata a tér körül kivetítve
[a belső térbe vetített rétegrács]

// textured exhibits **texturált tárgyak**

randomly scattered textures and their absence
[objects covered by well known software environments]
véletlenszerűen szétszórt textúrák és ezek hiánya
[jól ismert szoftverkörnyezetek által lefedett objektumok]



anyaghasználat/1

az installációkhoz felhasználandó eszközök, technológiák

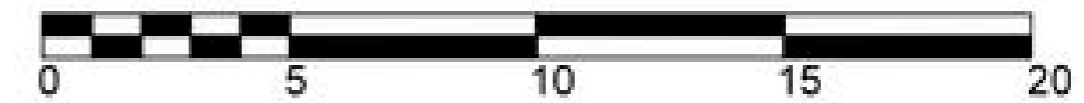
- installációs oszlopok: négyzetes és kerek alapeometriára gözölt hajlított rétegelt lemez
- kukucskálók: fém ajtó kukucskálók a rétegelt lemez oszlopokba integrálva
- falfestés: diszperziós falfesték
fekete: R0 G0 B0
lila: R182 G0 B255
piros: R255 G59 B42
arany: R255 G215 B0
türkiz: R0 G206 B209
- mapping: felületekre vetítés projektorral
- laser grid: falfelületekre vetített lézer háló

anyaghasználat/2

az installációkhoz felhasználandó eszközök, technológiák

- rögzítés, stabilizálás: önhordó oszlopok, külön rögzítést nem igényelnek, kialakításuk lehetővé teszi a súlyos alaptömeg kialakítását
- régi használt monitorok: a számítógépes korszak kezdeteiből származó nagy gépházás monitorok
- makettek: 3D nyomtatott, valamint manuálisan előállított 3d-s modellek
- nyomtatott fólia

// kommunikációs konceptió



Kommunikáció fontos része a kiállítás mondanivalójának. Az előzetes médiakommunikáció felfogható a kiállítás bevezetésének, a mondandóra való ráhangolódásnak. Mivel maga a kiállítás is az eszköz szerepét hangsúlyozza a tervezési folyamatban, így az ennek bemutatására használt kommunikációs eszköz is már a történet része, nem pusztán egy az eseményeken kívülálló elem. Tehát a média kommunikáció kezdetektől fontos része a kiállításnak.

A használt felületek túlnyomó részben digitális social media platformok. Ezek közül is TikTok és Instagram a mozgó és álló tartalmak bemutatására. Mennyiben tér el egy tenyérnyi képernyő kivágat élménye egy 200m²-es téri projekció hatásaitól?

A valóságban megjelenő anyaghasználat és lépték hiánya a képernyőn megtéveszti a látogató érzékeit, melyet a valós kiállításon tapasztalati úton felold az élmény.

A digitális média mellett a kommunikációs koncepció, csak úgy ahogy a kiállítás tartalma is fizikai analóg elemeket is tartalmaz, melyek a velencei sajtónapokon osztandó kreatív reklámajándékként is megjelennek. Ezek kontextus nélküli felnagyított valóság-részletek, melyek esetén kérdés, hogy a torzult léptékben is megtalálják-e hétköznapi használati funkciójukat.

Ilyen kreatív reklámajándék az ajtó kukucskáló, tote bagek “greenscreen” és “missing texture” kivitelben, valamint a Magyar Pavilon kerámia bejáratának M=30:1 léptékű nagyított részlete.



// a kiállítás
katalógusának
szakmai
konceptiója és
technikai leírásai



szakmai koncepció:

A kiállítás katalógus csakúgy mint maga a kiállítás, és a kiállítás média kommunikációja a kiállítás szerves részét képezi. A kiadvány arra mutat rá, hogy mit jelent a nyomtatott kánon a számítógépes tervezés korában. Milyen az az építészeti mű, amely különböző médiumok között kerül lefordításra, átültetésre? A katalógus önmagában is alkotás. Egy tárgy, egy gondolati manifesztáció, melyben az eszközök közötti drasztikus váltások kerülnek hangsúlyozásra. A kiadvány egy ismert teret, magát a Biennálé pavilont dolgozza fel a kiállításon bemutatott 6 kritikus szempont alapján.

meghívott írók:

Mario Carpo [Digital Theory professor at the Bartlett]
Szövényi-Lux Miklós [Graphisoft]
Barabási Albert László
Mariana Cabugueria [ZHA architects képviselője]
Tillmann József [philosopher]
Greg Lynn [BLOB architect]
Kas Oosterhuis [generative architect]
Moravánszky Ákos [architectural theorist]

tervezett formátum:

tervezett terjedelem: 200-250 oldal
tervezett példányszám: 1500 példány
tervezett méret: 190x190mm
belív: ofszet 120g
borító: ofszet 250g
kötészet: ragasztott gerinckötés

a katalógus tartalmi felépítése:

előszó: Mario Carpo

architectural historian and critic, and is currently the inaugural Reyner Banham Professor of Architectural History and Theory at the Bartlett School of Architecture, University College London, and Professor of Architectural Theory at the Institute of Architecture of the University of Applied Arts Vienna

tágabb kontextus

számítógépek fejlődésének és építészeti tervezésben való alkalmazásuknak bemutatása: Alberto Fernandez Gonzalez

feldolgozott téma általános pozicinálása az építészeti párbeszédben

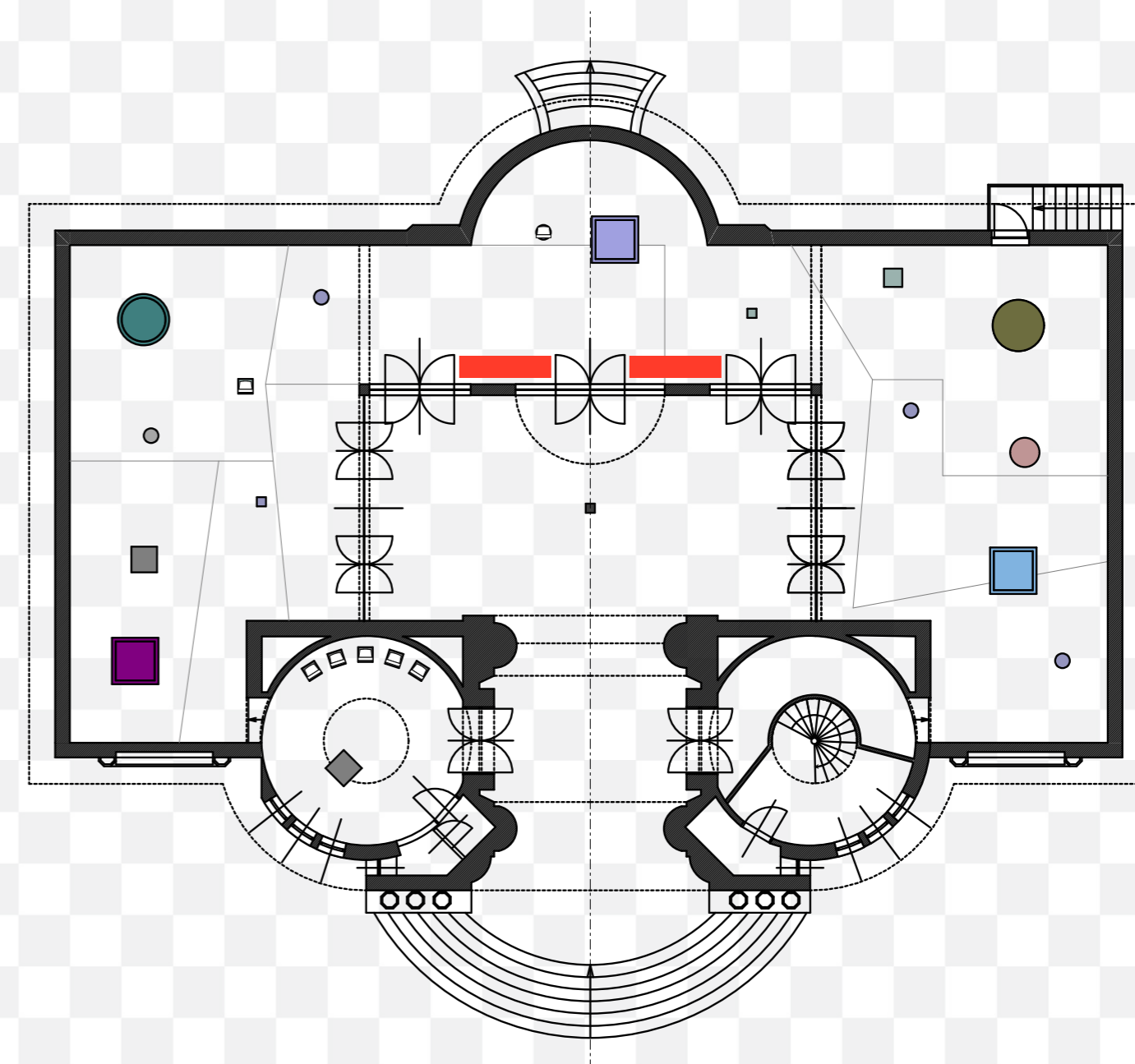
kiállítási installációk bemutatása

egy-egy installációkon keresztül bemutatott témák, digitális kommunikációs eszközök részletes leírása, valamint az egyes témakörökhöz az adott területen jártas szakmailag elismert személy témához kötődő írása [például: archicad textúrák megjelenítése először bemutatva a kiállítással kapcsolatban, majd a Graphisoft képviselőjének Szövényi-Lux Miklósnak a témához kapcsolódó írása]

jövőkép, kérdésfelvetés

spekulációk a számítógépes tervezés jövőjéről - meghívott szakértők írásai

katalógusok elhelyezése a pavilonon belül
üvegfal belső oldalán

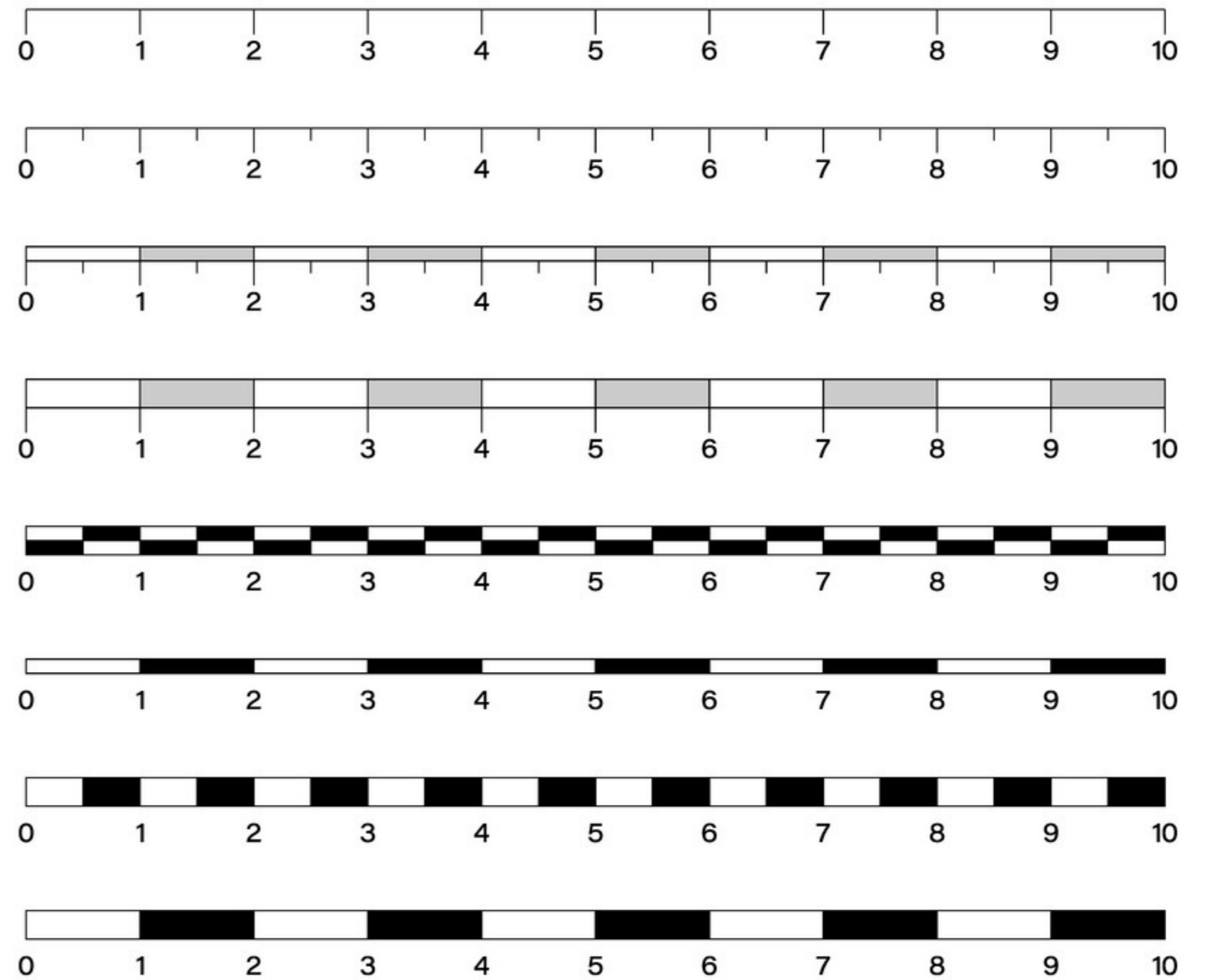


// költségvetési terv



PÁLYÁZATI KÖLTSÉGGKALKULÁCIÓ		Megjegyzés
Költség jogcímek	(Bruttó 23.000.000 Ft)	
ÖSSZESEN	23 000 000Ft	
I. Dologi költségek (Bruttó összegek)	21 468 000Ft	
a) Kiállítás kivitelezésének költségei	8 338 000Ft	
Építmények	4 810 000Ft	
Léptékoszlop	950 000Ft	
Installációs oszlopok integrált kukucskálókkal	1 600 000Ft	
Vetíthető polisztorol installáció	1 080 000Ft	
Posztamensek és feliratok	180 000Ft	
Oszlopokba épített makettek, formák	1 000 000Ft	
Felületi textúrák	1 100 000Ft	
Festések	600 000Ft	
Nyomtatott fóliák	300 000Ft	
Kasírozott taktilis felületek	200 000Ft	
Monitor installáció	148 000Ft	
CRT monitorok, gyűjtött	68 000Ft	
CRT monitorokhoz tartozó számítógép, kábelezés	80 000Ft	
3D mapping	1 020 000Ft	
2db 5000 lm projektor	960 000Ft	
Kábelezés, installációs költségek	60 000Ft	
VR térélmény	860 000Ft	
Oculus Quest VR szemüveg 2db	360 000Ft	
Számítógép	350 000Ft	
Videó kártya	150 000Ft	
Kiállítótér helyreállítása	400 000Ft	
b) Katalógus és kapcsolódó információs anyagok költségei	3 930 000Ft	
Tiszteletdíjak	1 900 000Ft	
Szerző	1 100 000Ft	4 szerző összesen
Grafikus	500 000Ft	
Fordítás	300 000Ft	
Jogdíjak	200 000Ft	
Jogdíjak	200 000Ft	
Nyomdaköltségek	1 830 000Ft	
Katalógus	1 600 000Ft	
Szóróanyag	230 000Ft	
Egyéb	0Ft	
c) Szállítás, biztosítás	1 300 000Ft	
Szállítás közúton oda-vissza	550 000Ft	
Szállítás hajón oda-vissza	550 000Ft	
Biztosítás (A szállítások és kiállítás idejére)	200 000Ft	
d) Utazási költség (építés és bontás idejére)	300 000Ft	
e) Szállásköltség (építés és bontás idejére)	2 000 000Ft	30 euró/10nap, építés: 10nap x 6 fő, bontás: 4nap x 8 fő
f) Kurátor és a kiállító művész tiszteletdíja	4 500 000Ft	
Kurátor tiszteletdíja	1 000 000Ft	
Kiállító művészek tiszteletdíja	2 100 000Ft	
Közreműködők tiszteletdíja	1 400 000Ft	
g) Egyéb	1 100 000Ft	
Épület 3D szkennelése vagy modellezése	500 000Ft	
VR programozás	600 000Ft	
II. Személyi jellegű költségek*	382 000Ft	
Ludwig Múzeum műszaki stábjának napidíjai (fő*nap*50 EUR)	350 000Ft	10nap x 2 fő
Személyi költségek járulékai összesen**	32 000Ft	
h) Előre nem kalkulálható költségek (5%***)	1 150 000Ft	

// a megvalósítás
ütemezése



	dátum	kiállítási anyag	katalógus	kommunikáció
előkészületek	2022. július			részletes mkommunikációs koncepció kidolgozása
	2022. szeptember	helyszín bejárás		arculati terv véglegesítése
	2022. október	kiállítás tervezet véglegesítése	témák véglegesítése	weblap, social media felületek létrehozása
	2022. november	kiviteli tervek elkészítése	szervezők felkérése	
	2023. január	alapanyagok megvásárlása		
	2023. február - március	kiállítási installációk gyártása	beérkezett anyagok szerkesztése, pontosítása	magyar és nemzetközi sajtó kommunikáció
	2023. április	technikai eszközök beszerzése	grafikai tervezés	
	2023. május 1.	kiállítási tárgyak postára adása	nyomdai előkészítés nyomtatás	tudatos kiállítás népszerűsítés
	2023. május 1-10	munkaterület átvétele		
	2023. május 19.	átadás		
Velencei Biennálé	2023. május 20.	megnyitó	katalógusbemutató	helyszíni sajtótájékoztató
	2023. július	helyszíni amortizáció felmérése, karbantartás		folyamatos média jelenlét
	2023. szeptember	helyszíni amortizáció felmérése, karbantartás		interaktív social media felületek karbantartása
	2023. november 26.	zárás		záró sajtótájékoztató
utómunkálatok	2023. november 27-28-29.	kiállítás bontása, takarítás		
	2023. november 30.	kiállítási elemek postára adása		
	2023. december	elszámolás, installációs elemek újrahasznosítása		utánkövetés



Education:
2011 - The Doctoral School of Architecture at the Faculty of Architecture - Absolutorium
2006 - Architectural degree at BME Budapest
2004 - Ecole d'architecture de Paris la Villette

Exhibitions:
SOLO EXHIBITIONS
2021
Új Műhely Gallery - Szentendre - Analogues
2020
Kahan Art Space Budapest - Spatial cuts vol.3.
2019
Kahan Art Space Budapest - Spatial cuts vol.2. OD
Karinthy Szalon Budapest - Techno Organic Creatures
Massolit Books and Café Budapest - Spatial cuts vol.1. DRI
Valid World Hall - Barcelona - Non continuum
2018
FUGA - Logical Being
2017
P28 Gallery - Literal Biopsy
2016
House|is - Watertower Gallery Debrecen
Typisch - Szatyor Art Space Galéria
Vivant - Hungarian Architects Chamber
SELECTED GROUP EXHIBITIONS / FAIRS
2020
Gallery Max - Secret gardens
Art Market Budapest - Magyar Műhely Gallery
2019
Valid World Hall - Barcelona - O.F.N.I.
Kunsthalle Budapest - Tér-erő
2018
Cultiris Gallery - Proportion Putto XXL
Vajda Lajos Studio Szentendre - Primek Primiissima

2017
FUGA - Látványtér
Collegium Hungaricum Vienna - Ausgleich
Artquater Budapest - AQB@Dunapest
Csíkszereda - Primek Primiissima
Andrássy 66 - Artlocator Issue 4
Osztrák Cultural Fórum - Ausgleich
Yurtanzuhany Galéria - Primek Primiissima

Educational activities:
BME Architectural Faculty:
- Architectural Design - Basics of Architecture 2006 - 2011
- Residential building Design: 2009, 2011
- Workshops: 2008, 2011
- Concrete workshop - Letár 2013
University of Debrecen - Mentor at the Creative Design Days

Seminars:
2012 - Introduction of the Városmajor - BME
2013 - Budapesti Metropolitan University: Bubble structures Symposium
2016 - BME Geoinformatic Faculty: Eleven

Publications:
Gábor Szilágyi_ Logical Being: Flóra Kőszeghy's paintings
Judit Lang: Dimensions of Flóra Kőszeghy / Építészforum, 2018.12. Online
Zsófia Márton: Insignificant delatils / Új Művészet, 2019.03. Kunszt Online
Attila Sirbik: Building is demolition / Új Művészet, 2019.08. Kunszt Online
Daniel Lichterwaldt: Interview with Flóra Kőszeghy / Les Nouveaux riches Magazine 2020.12.06. Online
Flóra Kőszeghy:Toward the architecture of the impossible / Új Művészet XXI Year, 3. Edition
Flóra Kőszeghy: REvolution of the livingmachine-people / Új Művészet XXI Year, 4. Edition

Language skills
1st language Hungarian Native speaker.
2nd language English Very good command.
3rd language German Very good command.
4th language French Basic command.

ACADEMIC EXPERIENCE
2020-Present
Digital Design Tutor + SPTGA
Tutoring and teaching in several programmes, including MARCH Design for Performance and Interaction, MEng Engineering and Architectural Design, MSci Architecture, MArch Architectural Design (RC8) and BSA Open Classes (Rhino, Fusion 360, Open BIM). My duties are teaching modules about Design from a digital perspective, including skills related to theoretical dimensions as well as software implementation and Design methods.
UCL, The Bartlett School of Architecture
2013-2020
Professor of Architecture
Course Master at RIBA Part 1 Programme in Architectural Design Studio (Technology Integration Studio), Architectural Perception Studio II (2013- 2014), Tutor at RIBA Part 2 Programme in Professional Practice, Architectural Design Research Seminar, Diploma of Architecture PART II Tutor (2015-2019)
University of Chile, Faculty of Architecture and Urbanism, Department of Architecture
2014-2018
School Director - Head of Architecture School
RIBA Part 1 and 2 Architectural Studies Programme
Direction and Architectural Design Curricula Development by Semester with an average of 1200 students and 100 Professors.
School is the oldest in Latin America with 167 years old (since 1846)
University of Chile, Faculty of Architecture and Urbanism, Department of Architecture
2013
Visiting Professor
Course master's in digital Graphic Expression
University Diego Portales. Faculty of Architecture
2011-2006
Course Tutor - Tutor Assistant
Tutor in Digital Graphic Expression at the 4th Year of Studies (2010-2011), Tutor Assistant in Architectural Design Studio I-II-III-IV (2006-2011), Tutor Assistant in Graphic Expression and Introduction of Architectural Design (2006-2008)
2010-2008
Visiting Professor
Course master's in architectural graphic media on 3rd Year of Studies
Talca University. School of Architecture

SEMINARS, CONFERENCES AND EXHIBITIONS
-AI In+form: Intelligence and Aggregation for Solar Designs in the Built Environment, SIGraDi 2021, Georgia Tech + Global - 8-12 Nov 2021
-Round the Table: A Planetary Classroom Beyond the 2D Frame, UCL Researcher Lead initiative - BSA - 3 Sept- 24 Sept - 29 Oct 2021
-2nd ICBDT 2021: AI in+form: Bio-inspired solar design in architecture, Dalian Polytechnic University - 23 October, 2021
-Architecture making the most of solar energy at the local level: The Bartlett COP26 Together for Climate Action - BSA - 11 October 2021
-Greatest Happiness, Digital Commons, Decolonial Urbanism, The Bartlett Together Festival 2021 - BSA - 1 October 2021
-AI in+form: Bio-inspired solar design in architecture, CAAD Futures 2021, University of Southern California - Global event - 16-18 July 2021
-DigitalFUTURES Young: Sea Leve and Climate Change, Coastal Fog Harvesting Tower, Tongi University - Global event - 10 April 2021
-Cellular Architecture, World PhD CAAD conference 2020, Istanbul Turkey, 7-9 December 2020
-Workshop Showcase, ACADIA 2020, Online+Global, 29 October 2020
-Computational Design I, Digital Futures Young, Tongi University - Global Event (2020), 22 August

2020.
-BIM From Academy, Chilean BIM day, Santiago Chile (2020), 20 August 2020.
-Cross Scaled Architectural Design for Public Building Transformations, BIM in Birmingham (2020), Birmingham, UK (2020), 22 Jan. 2020.
-BIM Chilean Social Housing Analysis II, BIM in Birmingham (2019), Birmingham, UK (2019), 23 January 2019.
-BIM Chilean Social Housing Analysis: from the 70's to 90's, Oporto, Portugal (2019), ECAADE SIGRADI, Oporto, Portugal, 11-13 Sep. 2019.
-BIM strategy and Education in Chile, RIBA BIM in Birmingham (2018), Birmingham, UK (2018), 24-25 January 2018.
-Agenda BIM in Chile, BIM an Agenda for Brazil (2018), Sao Paulo, Brazil, 7 November 2018.
-Coastal Fog Tower, Homo Faber 2.0, Politics of Digital in Latin America (2018) [Exhibition], SIGRADI, Sao Carlos, Brazil, 05 - 30 Nov. 2018.
-Coastal Fog Tower, Diálogos Impostergables (2017) [Exhibition], XX Chilean Arch. Biennale, Valparaíso, Chile, 26 Oct - 10 Nov. 2017.
-International Practice Licensure portability, ACSA Cross Americas Congress, Chile (2016) - USA, 20 January 2016 -Quasicrystals for design, Sunbrella Future of Shade (2016) [Exhibition], AIA Philadelphia Congress, USA, 19 - 21 May 2016
-CFT, Innovation Market (2016) [Exhibition], 8th European Conference on Sustainable Cities & Towns, Bilbao Spain, 27-29 April 2016. -Homo Faber, Digital Fabrication In Latin America (2015) [Exhibition], Caad Futures, Sao Paulo, Brazil, 07 - 31 July 2015. -The Valparaíso that we want (2015) [Exhibition], XIX Chilean Biennale of Architecture, Valparaíso, Chile, 16-26 April 2015. -AF A Cardboard Pavilion (2014) [Exhibition], MasDeco Market, Santiago, Chile, 24 -27 April 2014.
-Recurv(e)sive RC1 (2012) [Exhibition], The Bartlett BPro Show, London, UK, 25 -29 September 2012.
-Coastal Fog Tower, Water Wars (2011-2012) [Exhibition], Science Museum, London UK, 20 September 2011 - 31 June 2012. -Elements (2012) [Exhibition], Culture Centre La Moneda Palace, Santiago, Chile, 19 January 2012 - 31 December 2012 -Summer Cathedral, Expo YAP Constructo MoMA PS1 (2012) [Exhibition], MOMA, New York, USA, 1 March 2012- 30 April 2012. -Xella Sustainable House (2009), [Exhibition], Las Americas University, Santiago, Chile, 1 - 31 October 2009 - Coastal Fog-harvesting tower -Holcim Awards (2008) [Exhibition], Colegio San Idelfonso, Mexico City, Mexico, 23 - 24 October 2008. - Agro-Industrial School of Rengo ARCHIPRIX International (2007) [Exhibition], Tongi University, Shanghai - Beijing, China, 15 - 19 April 2007 - Bicentros UIA celeb. cities 2 winners (2006) [Exhibition], Int. Arch. Biennial in Venice, the Palazzo Zorzi Italy, 10 Sept. 2006- 19 Nov. 2006 - Expo Recoleta City hall Competition (2006) [Exhibition], Recoleta, Chile, 1 December 2006
- Expo Best Graduation Project Archirpix, Center Hall FAU (2006) [Exhibition], Chile 2006 Expo CNAP, Santiago, Chile, 01 -31 August 2006. - 16 Best Graduation Projects 2004-2005 (2005) [Exhibition], University of Chile - PUC, Santiago, Chile, 28 March 2005 - 21 April 2005. - Expo Elemental International Competition (2003) [Exhibition], Santiago, Chile, Santiago, Chile, 26 November 2003 - 5 December 2003.

Language skills
1st language Spanish Native speaker.
2nd language English Very good command.
3rd language Italian Basic command.
4th language French Basic command.



Education

2019-2020 University College London
Bartlett School of Architecture
Architecture and Digital Theory MRes

2018- Budapest University of Technology and
Economics
Faculty of Architecture
Doctoral School of Architecture

2011-2017 Budapest University of Technology and
Economics
Faculty of Architecture
Integrated Masters Degree in Architecture

Professional experience

2020- Architect/ KÖZTI Zrt
2017-2019 Junior Architect/ KÖZTI Zrt
2016-2017 Project Manager Assistant/ Reticolo
Zrt.

Academic experience

2020-21/I. Space Composition - Design Basics
Instructor

2020-21/II. Architecture Basics - Design
2018-19/II. Methodology
Instructor

2019 Architectural and design aspects
of environmental construction
Lecture on the Museum Park, The New National
Gallery in Budapest

2018-19/ I. Department's Design 2
Instructor

Design competitions

2021 Preston Mosque Competition, UK
2020 Grössling - City Bath Library Competition,
Bratislava, Slovakia
2019 Site Chapel Competition, Portugal

2018 Court Prosecution Competition, Hungary

Construction experiences

2018 Sziget Festival - Psychotropic Installation
2017 HelloWood - XYZ wooden tower
2014 Peper briquette dryer - brick wall
construction
2014 Beton Workshop - Trough for a well

Language skills

1st language Hungarian
Native speaker
2nd language English
Very good command.
3rd language Italian
Basic command.
4th language French
Basic command.

CV

Publications

2021 Rapid Cities - Responsive Architectures
Deep-city, Living in a Software Based Society

Deep-city shows how computation and information
interweaved settlements result in a different
level of resilience with more integrated social
patterns. This essay focuses on the spatial
transformations dependent on information
technologies in two related levels: building scale
and urban scale.

2020 Maciel, Abel (ed.): Design Computation
Input/Output 2020
The Waving Timeline of AI: Foundations of the
Algorithmic Archetype in Architecture

Found on the examination of AI in terms of the
Hegelian dialectical method, this paper shortly
discuss impacts of AI on architectural design
thinking. In order to get closer to the answer to
what is computational design thinking connote in
architecture.

2020 Creative Food Cycles
Augmented Domesticity: From Kitchenless Project
to Automated Living Systems

The examination of two distinct example of twenty-
first century housing model: The Kitchenless
project of Anna Puigjaner and the Automated Living
System of Design Computation Lab.

2019 DLA book
Global Era and the Contemporary Museum
Architecture:
Sanaa and the New National Gallery in Hungary

As a summary of the first year of the Doctoral
School of Architecture a book was published with
the papers of the DLA students. In this book as a
result of a year long research project a critical
paper and an interview with Hungarian Associate
of the project was published.

2019 ME - Magyar Építőművészet (Hungarian
Architecture magazine)
White City of Tel-Aviv:
Birth of a City in the Age of the Bauhaus

In one of Hungary's most prestigious architecture
magazine in honour of the centenary of Bauhaus a
study was published of the particular white city
of Tel-Aviv.
<http://meonline.hu/en/utoirat-20192/egy-varos-szuletese-a-bauhaus-koraban/>

2016 epiteszforum.hu - review of the Venice
Architecture Biennale
The feeling of scattering:
The Albanian pavilion

The summary of the Albanian Pavilion at the
Venice Architecture Biennale was a piece of study
series regarding to the national pavilions of the
exhibition.
<http://epiteszforum.hu/a-szetszorodas-erzese-az-alban-pavilon>

>>>Personal Data

Name: Bálint Tóth
Architect
Address: 36-38 Bartók Béla út, Budapest,
H-1111
Telephone: +3630/5842398
E-mail: toth.balint.vagyok@gmail.com
Born: 02.08.1989. Budapest

>>>Former positions and works:

MeetLab Art and Tech collective, founder
2016-present

2016. Intraverse, participatory performance,
Marseille, France
(partner: IN-SITU Network, Lieux Publics)

2016. Intraverse, participatory performance,
Budapest, Hungary (Placcc Festival) 2017. Radio
Publik public space audio installation, Chisinau,
Moldova (partner: Oberliht Association)

2017. Hi!Light installation, Fredericia, Denmark
(partner: EASA)

2017. How to disappear completely, workshop,
Budapest, Hungary (Placcc Festival) 2018. Tandem
Turkey program (partners: MitOst, European
Cultural Fund, Artopolis) 2019. How to disappear
completely, augmented audio narrative, Izmir,
Turkey (ECF, UrbanTank, Artopolis)

2019. Play!Mobile, touring workshop (partners:
Creative Europe, Pro-Progressione) 2020. How to
disappear completely, augmented audio narrative,
Dresden, Germany (partner: Staatsschauspiel
Dresden, Artopolis)

2021. How to disappear completely, augmented audio
narrative, Cairo, Egypt (partner: D-CAF, Liszt
Institute Cairo, Artopolis)

S39 Hybrid Design Studio - designer and executive
project manager 2011-2016.

2013. MUKI_PIX active lighting pavement, Monor,
Hungary

2015. Jewish memorial park, Olaszliszka, Hungary
(partner: EMIH)

2016. KALEF city clock tower, Széll Kálmán tér,
Budapest, Hungary (partner: BKK Center for
Budapest Transport)
KEK Hungarian Contemporary Architecture Centre -
2012-present.

2012-2014. organiser of City Walks
english language city guide in the topic of urban
change and rehabilitation process 2021-present -
organiser of Leltár meetups

Valyo - architect and designer - 2014.

2014. RIVE - Rivers of Europe project, public
space installations and city workshops, (Creative
Europe fund - partner: Pro-Progressione)

>>>Education:

Budapest University of Technology and Economics,
Faculty of Architecture 2008-2015.

>>>Alpinist qualifications

Industrial highscaler exam /Mountex, AFSZ register
number: 0-00710-06, Program accreditation number:
PL-1014/

Language skills

1st language	Hungarian	Native speaker.
2nd language	English	Very good command.

CV

Appendix 1

ENG transcript of the detailed exhibition concept

The idea of scale has been part of our discipline since the beginning when we started during the renaissance with the representation concept, translating ideas from our desires to a paper as a medium, being finally built after a long process of reinterpretation and adaptations, reaching, in the end, the architectural space as a static materialisation of a pretty dynamic process.

This conception changed radically during the end of the '50s when a new set of ideas arrived at architecture, firstly as a set of concepts that were understanding architectural space not as only a static space, instead of a platform of human development, as a bottom-up negotiated space that evolves during its lifecycle, in a pretty participatory way. Was Yona Friedman (BME), a Hungarian born Architect, the first to introduce these ideas, understanding architecture more than a spatial result, a sequence of a relational process between the different actors interacting within the cartesian space.

These concepts explore this idea of self-organisation and optimisation from a mathematical perspective, being Janos Neumann the first one in the exploration of these ideas that after decades are still part of the digital repertoire for both mathematics, computation and architecture, simulating a different way of architecture that is working without scale, pushing the spatial agenda to an incremental logic of resolutions, densities and material in which finally the user is a trigger of a design process and finally the architect is the one that creates dynamic conditions instead just static results.

Since the arrival of digital to our professional practice, space has evolved into an everyday skill for architects. The first digital revolution in the 1990s, as Mario Carpo coined the term, brought the change in the creation, in the feasible implementation of forms, releasing the creation of shapes from modernist paradigms and from the beaux art approach into a “free modelling” way of design, in which the interaction with the space and material was redefined by shapes that are generated by mathematical models happening in real-time behind a screen.

The second turn transformed communication and how we were interacting between us as well as the idea of standardisation has been redefined by a user based customisation that in the end opened the design process to a diverse way of interactivity, opening the door to the third one that redefined design itself, from a hybrid method of conceiving the procedure, usually as a co-creation process in where local and global perspectives are being constantly reinterpreted.

Zooming in and out is already part of our subconscious in this computational environment. The precise 1:100, 1:50 scale accuracy of analogue drawings is fading. We spontaneously alternate between 1: 537 and 1: 1 with a single finger motion. How do we perceive the everchanging spaces, and how big does one individual feel in this changing environment? Is the Corbusian proportion still relevant to the human scale?. What is the human scale now when digital and real boundaries are being redefined?

The pavilion uses three main tools to get around the subject. One is a scale stick placed in the atrium that emphasises the scale questions in itself. The second is the appearance of different computer monitors in space, which refers to the current spirit of the age as our design tools. And the third is the series of installations and space cuts, which presents different perspectives and scenarios from the digital sphere, with a set of distributed columns containing different interactive micro scenarios, expanding our understanding of how scale affects spatial perception of a space.

The pavilion of the biennale provides not only the physical framework but also the theme itself to create the exhibition. Through what digital and material narratives can a pavilion building serve as a real-scale reference? What are the computer projections of space, and how identifiable are they on a distorted scale?

The exhibition presents excerpts cut out of the space as a diorama, which the visitor can see through peepholes. These projections outline abstract situations that mostly can only be experienced in virtual space when they are projected onto screens. Just like an irregular intersection of layer orders or an image detail detailed up to pixels, expanding the limits of architecture as a pure static manifestation.

One of the main components of the exhibition is a scale stick set up in the atrium of the pavilion, which serves as a sign for visitors wandering in the Giardini and an interactive imprint of the exhibition. With this tool, visitors can set how big or small they feel in the space and the ideal space's scale. By the end of the exhibition, subtracting from this data set, it will be visible how big a person feels in the built environment, how much space a person needs, and why in the end, the human role for architecture.

The idea of scale has been part of our discipline since the beginning when we started during the renaissance with the representation concept, translating ideas from our desires to a paper as a medium, being finally built after a long process of reinterpretation and adaptations, reaching, in the end, the architectural space as a static materialisation of a pretty dynamic process.

This conception changed radically during the end of the '50s when a new set of ideas arrived at architecture, firstly as a set of concepts that were understanding architectural space not as only a static space, instead of a platform of human development, as a bottom-up negotiated space that evolves during its lifecycle, in a pretty participatory way. Was Yona Friedman (BME), a Hungarian born Architect, the first to introduce these ideas, understanding architecture more than a spatial result, a sequence of a relational process between the different actors interacting within the cartesian space.

These concepts explore this idea of self-organisation and optimisation from a mathematical perspective, being Janos Neumann the first one in the exploration of these ideas that after decades are still part of the digital repertoire for both mathematics, computation and architecture, simulating a different way of architecture that is working without scale, pushing the spatial agenda to an incremental logic of resolutions, densities and material in which finally the user is a trigger of a design process and finally the architect is the one that creates dynamic conditions instead just static results.

Since the arrival of digital to our professional practice, space has evolved into an everyday skill for architects. The first digital revolution in the 1990s, as Mario Carpo coined the term, brought the change in the creation, in the feasible implementation of forms, releasing the creation of shapes from modernist paradigms and from the beaux art approach into a “free modelling” way of design, in which the interaction with the space and material was redefined by shapes that are generated by mathematical models happening in real-time behind a screen.

The second turn transformed communication and how we were interacting between us as well as the idea of standardisation has been redefined by a user based customisation that in the end opened the design process to a diverse way of interactivity, opening the door to the third one that redefined design itself, from a hybrid method of conceiving the procedure, usually as a co-creation process in where local and global perspectives are being constantly reinterpreted.

Zooming in and out is already part of our subconscious in this computational environment. The precise 1:100, 1:50 scale accuracy of analogue drawings is fading. We spontaneously alternate between 1: 537 and 1: 1 with a single finger motion. How do we perceive the everchanging spaces, and how big does one individual feel in this changing environment? Is the Corbusian proportion still relevant to the human scale?. What is the human scale now when digital and real boundaries are being redefined?

The pavilion uses three main tools to get around the subject. One is a scale stick placed in the atrium that emphasises the scale questions in itself. The second is the appearance of different computer monitors in space, which refers to the current spirit of the age as our design tools. And the third is the series of installations and space cuts, which presents different perspectives and scenarios from the digital sphere, with a set of distributed columns containing different interactive micro scenarios, expanding our understanding of how scale affects spatial perception of a space.

The pavilion of the biennale provides not only the physical framework but also the theme itself to create the exhibition. Through what digital and material narratives can a pavilion building serve as a real-scale reference? What are the computer projections of space, and how identifiable are they on a distorted scale?

The exhibition presents excerpts cut out of the space as a diorama, which the visitor can see through peepholes. These projections outline abstract situations that mostly can only be experienced in virtual space when they are projected onto screens. Just like an irregular intersection of layer orders or an image detail detailed up to pixels, expanding the limits of architecture as a pure static manifestation.

One of the main components of the exhibition is a scale stick set up in the atrium of the pavilion, which serves as a sign for visitors wandering in the Giardini and an interactive imprint of the exhibition. With this tool, visitors can set how big or small they feel in the space and the ideal space's scale. By the end of the exhibition, subtracting from this data set, it will be visible how big a person feels in the built environment, how much space a person needs, and why in the end, the human role for architecture.



LOST IN SCALE
LÉPTÉKVESZTÉS

18. velencei nemzetközi
építészeti biennálé magyar
pavilon kurátori pályázata