

“L'architecture est le jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous la lumière.”

Le Corbusier

„Architecture is the programmable hyperbody played skillfully by its masters at the speed of light.”

Kas Oosterhuis





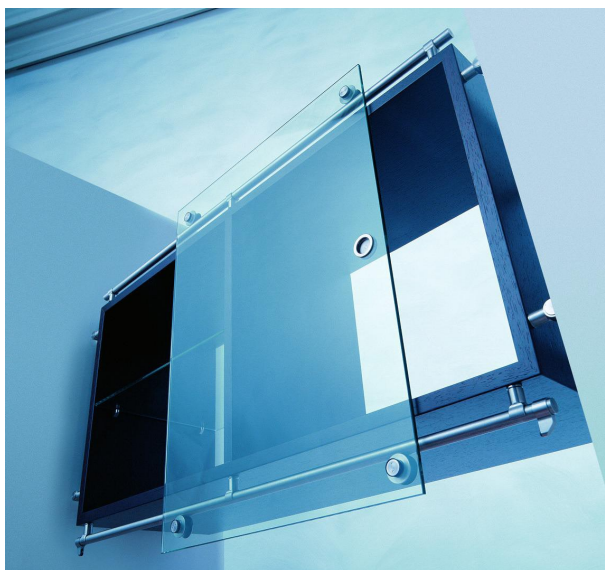
# Hiperépítészet

**Ole Bouman**

A legtöbb ember, aki az építészet sorsáról, és a könny ség felé mutató tendenciáiról elmélkedik, a szerkezeti szempontra összpontosít. A 18. században tükörről beszélnek, a 19.-ben új szerkezeti technikákról, a 20. században modernista transzparenciáról és üveg homlokzatról. Ezeknek az embereknek a 21. század még 'könnyebb' építészetet fog mutatni, ami különféle szintetikus anyagokat és gyorsan összepattintható rendszereket használ.

Vannak teoretikusok, akik a konceptuális szintre koncentrálnak. Ezek a gondolkodók felfedezik az építészeti tárgy folyamatos elanyagtalanodását, tömegvonzását, integritását és tömörségét. Vagy valamilyen minimalizmussal jönnek elő, egy semleges, elvont irányultságú térrel, vagy a platóni testek mindenféle aberrációival: dekonstruktivizmus, buboréképítészet, stb.

De van egy szociális és programozható szint is. És ez talán a legfontosabb lendítőerő az építészet szó szerinti megkönnyítésére. Az építészet mindig a hatalmat jelképezte, és mint ilyen, egy bizonyos terület meghódítását jelenti a definíció szerint. Kijátszotta a szociális összetartozás képviselőit is: a templomot, a palotát. Később, a modern időkben, mikor az államosítás kérdőre vonta ezeket a képviselőket, az újaknak szintén szükségük volt építészetre, ami körülveszi őket: a családi ház, a gyár, az iroda. A legjobb funkcionális hagyomány szerint az emberek egyik szituációból a másikba mentek.



Ma a társadalom alaptestei felbomlásának következő lépését látjuk. Családok, cégek, közösségek vagy eltűnnek, vagy átstrukturálódnak. Miután ideológiák és nagy szellemi intézmények válnak köddé, ma az emberek közti interakciókon és függőségi mintákon a sor, hogy cseppfolyóssá váljanak. Alakíthatóvá váltak. Amit látunk, az a térbeli protokoll által definiált erős közösségi szerződés eltűnése. Az ezer éves tradíciók megfordításaként például ma az a szép és nemes, aki nehezményezi és kerüli a tartósságot, és kedveli a mulandót. A társadalmi dezintegráció ma éppúgy feltétel, mint az új hatalmi technika eredménye, ami a kötelezettség-mentességet és a menekülés módszerét használja legfőbb eszközeként.



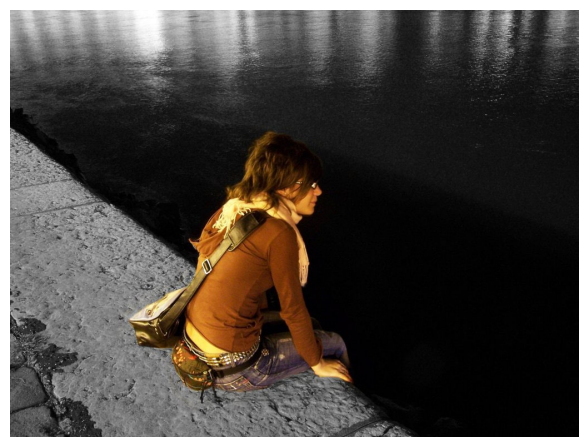
Mindezt kimondva aztán kihelyénvalónak, hogy megkeressük a módját, hogy ezt a helyzetet a kreatív tervezésnél inkább feltételnek vegyük, mint meggátoljuk. Az építészetet olyannak kell felfogni, ami már nem a tér elfoglalásának, hanem a változó helyzetek létrehozásának a módszere, így tükrözve a főbb társadalmi tendenciákat. Mi lesz az építészeti feladata a likvid modernitás korában?



Mint technikai létesítmény, térbeli lakóhely és ingatlan befektetés, az építészeti soha nem lesz nélkülözhető. Amíg léteznek emberek, addig menedék is kell nekik, és ez önmagában elég ahhoz, hogy egy szakma folyamatosan létezzen. De mint kulturális hordozó, az építészeti valóban feleslegessé válhat. A kultúra más hordozókat választhat, az emberek ilyen igényüket máshol is kielégíthetik. Ezen a szinten az építészeti újra és újra bizonyítani kell. És pontosan ez az, ami módszeré, és érdekes kulturális közzé teszi. Hogyan jelenik meg az építészeti kulturális jelentősége?



Szinte minden, ami az építészeti technikai szerkezetnél, szálláshelynél és befektetésnél többé teszi, nyomás alatt van a digitális korban. Az építészeti jelentése, mint olyasvalami, ami meghaladja magát a jelenlegi építészeti, van nyomás alatt. Mit jelent határokat rajzolni egy olyan társadalomban, ahol egész környezetek keverednek érzékelő és megjelenítő technológiák, kezelőfelületek által? Mit jelent elfoglalni egy helyet, amikor egyszerre lehetsz mindenhol és sehol GSM, WAP, avatar és alias által? Mit lehet még képviselni épületekkel, amikor már alig van közösségi szándék, és az üzenetek mindinkább individualisták lesznek? Egy olyan korban, amikor egy befektetésnek befektető nagy arctalan csoportja számára hozamot kell termelnie, amikor megtérülés és funkcionalitás a meghatározó motiváló erő. A hatáskör a biztonságra redukálódott. Nehéz értéket képviselni, amikor már nincsenek közös értékek. A nagyra vágyó megrendelőből kockázatkerülő befektető lesz. Ami megmarad, az egy építő mesterség, ami elmarad lényegi tevékenységétől és azt kockáztatja, hogy elveszti kulturális jelentőségét.



Hacsak...





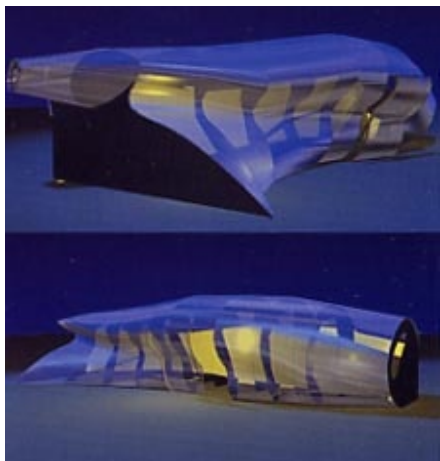
Hacsak az építészet nem lesz képes újra meghatározni önmagát és kiszélesíteni tervezési tevékenységeit. És ez csak akkor lesz lehetséges, amikor már nem hagyja a digitális környezet tervezését erre kiképzett szakemberekre, hanem beolvasztja azt a fizikailag megépült környezet megtervezésébe. Ha a virtuális világ az építészet kulturális jelentőségének bitorlásával fenyeget, akkor logikus, hogy az építészet keresse ezzel a világgal a kapcsolatot.

Ezért elkerülhetetlen, hogy egyesítsük a fizikait a virtuálissal. Hibrid környezetéről van szó, az analóg és digitális világok keresztezéséről, amiket már se egyik, se másik csoportba nem lehet sorolni. Ennek elérésére jó módszer, ha az épületet, mint csatlakozópontot képzeljük el. Mint ilyen, még mindig egy épület, egy tárgy. Ugyanakkor azonban egy számítógép is, egy kezelőfelület, csomópont egy szélesebb kommunikációs hálóban. Leírom a négy lépést, amivel ez lehetségessé válik, az út végén pedig azt mutatom meg, hogy a négyet egyszerre meg lehet valósítani.



## 1. A mozgó felület

Mit tartogat a jövő az építészetnek, amikor bármelyik épülete animálható és vetítésekkel, elektronikus megjelenítővel átváltoztatható? Mi marad az építészetből, ha építészeti "jelbeszédünk" már nincs kőbe vésvé? A tervezők éleltre kelthetik a homlokzatokat, falakat és új, dinamikus szimbólummal bővíthetnek.



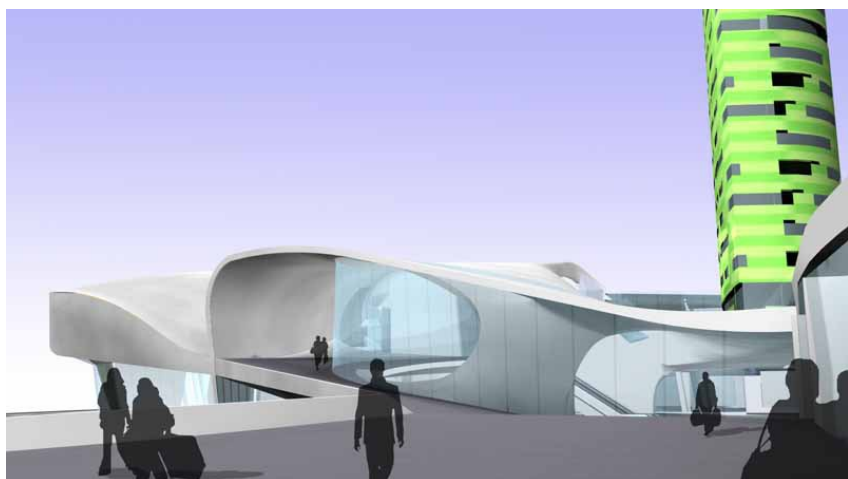
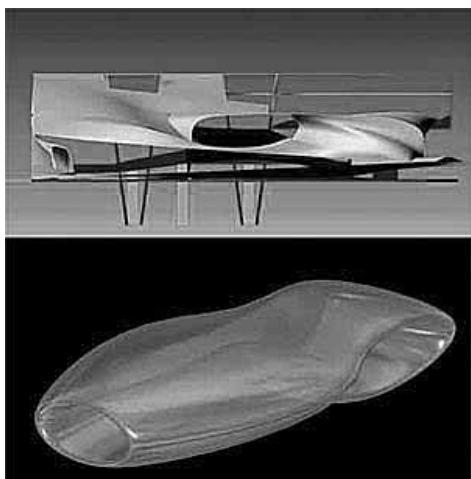
Amikor mozdulatlan tárgyakat vizuálisan animálnak, elvesztik tárgyi mivoltukat, állandó jellegüket. Jóllehet szerkezetük szilárd, mozognak tüknek. Ez valóban „lite” (LITE-Light-Time Effects – fény-idő effektus; ugyanakkor “könnyű t” is jelent egy lazább helyesírás szerint - a ford.) építészet. Továbbá amellezt, hogy az építészet egyre könnyebb és könnyebb szerkezetek alkalmazására törekszik, transzparens (átlátszó) és transzlucens (áttetsző) falakkal, gravitációt meghazudtoló, görbült formákkal, most a film által tényleg anyagtalanná válhat. A kontúrok elmosódnak, a formák folyékonyá válnak. Az ember és építészet viszonya már nem ellentétes vagy dialektikus, hanem „elmélyedt”. Szó szerint el tud nyelni... Ki lesz az első építész, aki az első Oscar-t legjobb rendezőként elnyeri?



NOX



UN Studio

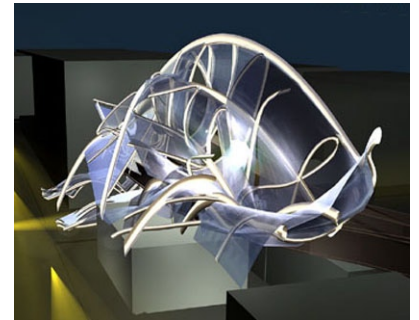
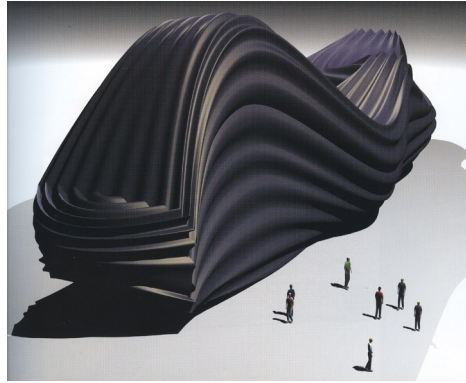




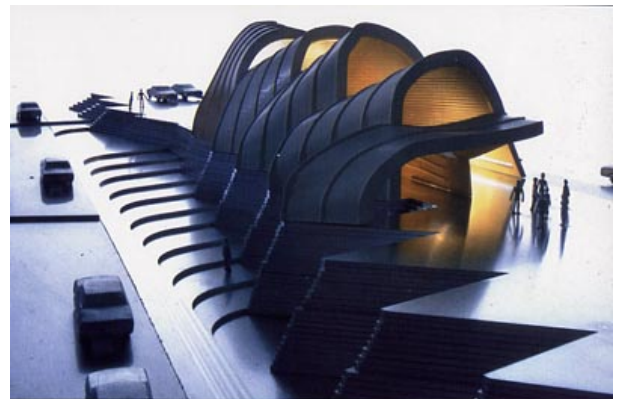
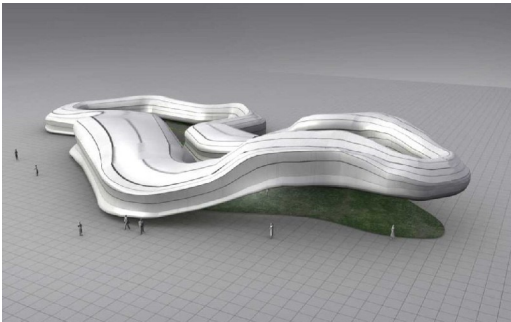
## 2. Az interaktív felület

Hogyan lépünk túl a néző passzivitásán? Ha az épület egy kapoccsá válik, akkor akár interaktív médiummá is tehető. Az érzékelő technológiák bevezetése előfutára egy új kornak, ahol az építészet programozható, hogy megfeleljen magasan specializált tevékenységeknek. Egy hatékony kezelőfelülettel a fent említett megjelenítő eszközökhöz (kamerák, szkennerek, elektromos szemek, hang- és hőérzékelők, infravörös rendszerek stb.) kapcsolva az építészet olyan dinamizmust generál, ami végül teljesen elhalványítja a statikus tárgy jelentőségét. Az építészeti tervezés nem csak a tárgyat fogja körül, hanem a tárgy reakcióját az alanyhoz. Az építészet magában foglalja az élményt. Az épület, vagy városi környezet nem azért mozog, mert valaki animációt csinált belőle, hanem mert te, a szereplő animáltad.

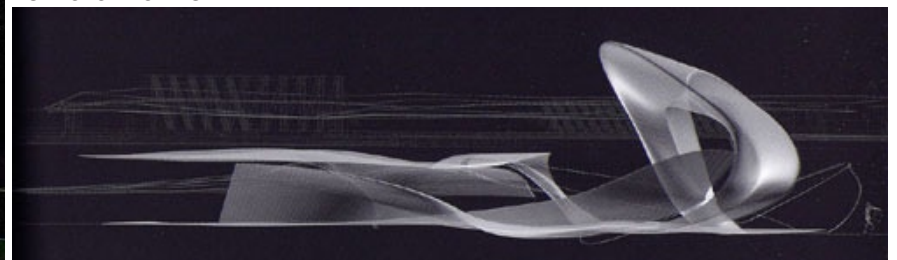
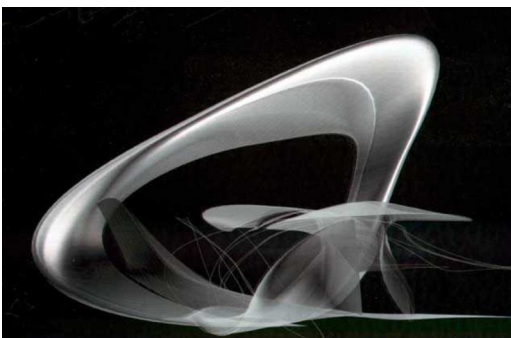
Kas Oosterhuis



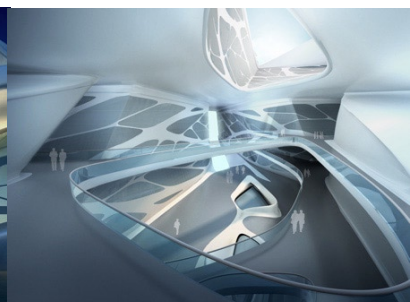
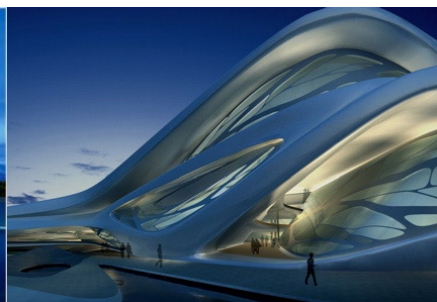
Greg Lynn



Bernard Franken



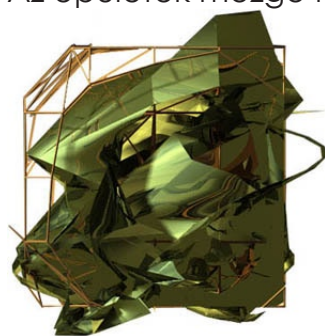
Zaha Hadid



Ha már egyszer az épület interaktív, a következő lépés, hogy az építészetet a digitális hálózatra kössük. Milyen lehetőségek tárulnának fel, ha nem csak embereket, hanem egész környezeteket tudnánk egy hálózatba kötni? Ha az emberek annyira lelkesednek a telekommunikációért, miért ne lenne tele-építészet? Építészet on-line! Most, hogy a digitalizálási folyamat már az alkotásban és a művelésben is jelen van, az épületek gigantikus számítógép terminálokká fejlődnek, lehetséges fizikailag különálló környezeteket egybe kapcsolni. Ha az építészetet „információ”-ként definiáljuk újra, ez kompatibilissá tehető protokoll-manipulált interfésszel. Ez pedig más helyszínekhez köthető, legyenek azok analógok vagy digitálisak, melyeket már úgymint digitalizáltak valamilyen módon.



Ennek a megközelítésnek az első variációja, hogy más valós környezethez kössük. Az épület keresztez egy másik helyet. Érdekes módon az esztétikai élmény lehet kollektív vagy egyéni. Egy multimédia megközelítést alkalmazva – ami magában foglalja a digitális felvevő készülékek, mint pl. a kamerák, webkamerák, mikrofonok, szkennerek és szenzorok összekapcsolását reprodukáló médiákhoz mint pl. képernyők, hangfalak, vagy „láthatatlan”, integrált építészeti elektronikához – és egy érdekes kezelőfelület megtervezésével, ami a kommunikáció lehetőségét érdemlegessé és szelektívvé teszi, lehetséges lesz létrehozni egy újfajta térbeli kiterjedést. Ezek a helyek és az ott lévő emberek kommunikálnak egymással. Az épületek mozgó helyszínekké válnak.



Így az építészet utazik, sokszorozódik, vándorló lesz. Ahelyett, hogy egy helyet hoznának létre, a tervezők mozgó helyzeteket rendeznek. Az egyén és a tárgy kapcsolata a dinamikus helyek és (néha manipulált) lelkiállapotok közötti kapcsolat lesz. Ez az építészet nem tartozik sem a valós, sem a virtuális tartományba; hibrid. A tér valóban fluid lesz; egy kapocs lesz, amin keresztül a digitális tér a mindennapi élet valós terébe folyik. És ugyanez fordítva...

#### 4. És végül a teljesen internetre kötött épület

Ezzel eljutunk az on-line építészet második lehetőségéhez. Kettő vagy több fizikailag távol lévő környezet összekapcsolásán túl az is lehetséges, hogy ezeket a valós környezeteket virtuális on-line hálózatok környezeteihez kapcsoljunk.

Ez az alkalmazás csak akkor lesz igazán érdekes, amikor maga a tervezés használja az információt hálózatról, mint a forma alapvető alkotóelemét: animáció, mint alkotás. Ha netán egy építész, vagy művész kitalál egy speciális interfészt a valós és a hálózati környezet között, akkor ez az alkalmazás alapvető eleme lesz az építészetnek.

Hálózatokra kötve az építészet jelentése valójában újra-programozhatóvá válik. Az újra-programozhatóság azt jelenti, hogy az épület életének sokkal nagyobb részében tehet eleget egy fontos kulturális szerepnek. A fejleszthetőség már nem az új funkciókhoz történő alkalmazhatóság kérdése, hanem a statikus, megépített tárgy építészeti karakterének alapvető alkotórészévé vált.

