

ARCHITECTURE COPY PASTE

MINDENKI MÁSOL

SZÖVEG TEXT: DEBRECZENI PÉTER

Felix Madrazo és Winy Maas *Copy Paste. The Badass Architectural Copy Guide* című könyve egy mostanában egyre gyakrabban fölvetődő kérdéssel, a jogos vagy jogosulatlan másolással foglalkozik az építészeti tervezés kapcsán.



Óvodás koromban visszatérő konfliktusforrás volt, hogy ki kiről, mit és miként másol le. Egyetem alatt is megsértődtünk egymásra, ha a másik tervében felismerni véltünk valamit, amiről úgy éreztük, mi találtuk ki; még akkor is, ha mi magunk is másoltuk valahonnan. Arról már nem is beszélve, hogy sokszor végül a tervünkről készült „másolat” lett jobb. Belénk égett, belénk nevelték, hogy másolni rossz – de azért csináljuk.

Mindenki másol. A Pinterest és a Google kezd a két leggyakrabban használt tervezőeszközzé vál-

ni az építészetben: gyorsan kell tengernyi ötletet feldobni, algoritmusokkal segítve pedig ezek a leghatékonyabb megoldások „új” és „egyedi” designok létrehozására. CAD-es tervezésnél Archicad-tárgyakat kombinálunk vagy Google Warehouse tárgyakat töltünk le, a látványterveinken az avatott szemnek könnyen felismerhetők az eredeti 3D modellek vagy fotókivágatok. Még ha a munkamenetünket automatizáljuk, akkor is modulok összerakásával hozzuk létre a terveket, kombinálva mások korábbi eredményeit. A kollázskészítés ezért mindennapos gyakorlatunk. A megbízót könnyebben meggyőzzük kész fotók vagy kollázsok bemutatásával, algoritmusokkal összeállított tervekkel, hiszen többre nincs időnk.

Ezzel ellentétben a másolás a manapság elfogadott nézet szerint a művészetben bűn. Szellemi termékeink iratlan és írott szabályok tömegével vannak körülbástyázva, és mind eredeti és individuális alkotások – legalábbis ezt állítjuk róluk, különösen akkor, amikor a saját munkánkról van szó. A tervezőnek a másoláshoz/inspirációhoz/plágiumhoz való hozzáállása és ezek használata mindezért kulcskérdés manapság, morális és pénzügyi szempontból is. Igen kevesen merik és tudják vállalni vagy etikusan alátámasztani, hogy más alkotók ötleteit is felhasználják, ezért fontos lenne tanulni erről.

Felix Madrazo és Winy Maas *Copy Paste: The Badass Architectural Copy Guide* című könyve ezen próbál segíteni. Kézikönyvszerűen vezet végig a tudatos és szabályos („copy right”, azaz „jól másolni”) másolás módszertanán, a *déjà vu* hatástól egészen az algoritmikus tervezési eszközök használatáig. Kiáltványyszerűen próbál ráébreszteni az eredeti és a másolat, valamint a másolat és másolatának összefüggéseire. Bár felületesen populistá és szemtelen dolognak tűnik a másolás tervezői módszertannak való kinevezése, a könyv ennél sokkal bonyolultabb mondanivalóval bír. Nem a másolás manifesztumszerű népszerűsítése

a célja, hanem az etikus, egyben tudatos használata. Ugyanis a források megfelelő feltüntetésével a mezei „koppintás” tudományos igényű kutatássá válik, ami megalapozott és kulturálisan beágyazott, egyben működőképes műveket eredményez.

A könyvben számos tanulmány foglalkozik a *copy-paste* kultúrával az építészetben. Az írások többsége nagyban támaszkodik Rem Koolhaas munkásságára, ez betudható annak, hogy a könyv szerkesztői és szerzői zömmel az ő korábbi vagy jelenlegi munkatársai. Koolhaas 2001-ben a *Mutations*¹ című könyvben írt egy eljövendő Photoshop-generációról, akik kollázskészítőkként inkább a képernyőkre, mintsem a valóságnak készülő városokat fognak tervezni. Véleménye szerint az építészetrel egyre inkább képernyőkön fogunk találkozni, és nem úgy, ahogy a valóságban megtapasztalnánk, ezzel pedig előtérbe kerül az építészet díszletszerűsége, hiszen a tervezők képként komponálják meg őket, és ezzel visszatér a posztmodern.

Talán mondhatjuk, hogy 2017-ben Madrazo és Maas könyvét már ez a Photoshop-generáció írta. A tanulmányok igyekeznek művészettörténeti, jogi és tudománytörténeti szempontból alátámasztani a *copy-paste* létjogosultságát, bizonyítva, hogy a másolás ősbib és emberibb hozzáállás a kényszerített eredetiségnél. Megállapításuk szerint a tudatos inspirálódás vagy a céltudatos plágium lételeme a designnak, a művészetnek, és összességében véve az emberi kultúrának. A másolás betiltása totális káoszhoz vezetne, hiszen így minden öncélú, sajátos szabályrendszerű miniuiverzum volna, míg a másik véglet, a másolás kizárólagossága tökéletesen semmilyen tárgyakat eredményezne.²

Valamilyen formában minden ötlet, forma és funkció megvalósult már, az építészek pedig kétségbeesetten próbálnak egyre újabb és újabb, eredeti ötlettel előállni, a legkülönbébb forrásokból merítve. Számos, eredetileg szórakoztatónak szánt blog foglalkozik ezzel a küzdelemmel, de néha elég csak a *Dezeen* komment blokkját végigolvasni, ha az ember összefüggésekre szeretne rálátni.³ Amikor egy épület publikálásra kerül az interneten, az ötletek a világ minden pontjára azonnal eljutnak, így még a legkomplexebb elképzelések is sokkal gyorsabban elavulttá válnak, az eredetiség időrendiségét pedig egyre nehezebb bizonyítani.

Az inspirálódáshoz való hozzáállás sokat elmond az adott építész szemléletéről. Közismert példa Zaha Hadid Wangjing Soho bevásárlóközpontjának másolata Chongqingban, ami előbb készült el, mint az eredeti. A fejlesztőjének a válasza a közfelháborodásra az volt, hogy ők jobba szerették volna tenni az eredeti tervet. Más kérdés, hogy a Wangjing Soho épülete Hadid egy másik tervének, a Sanghajban felépült Galaxy Soho egyik design variánsa volt. Magyarán mindezek az ikonikusnak szánt épületek egymás mutációi.

Koolhaas egyik legnagyobb félelme az, hogy a tervezői meglévő épületeket másolnak le. Ezért a design-variációkat leellenőrzik bemutatás előtt. Ha az épület már létezik, de lényegtelen helyen van (például Budapesten egy modernista ház), akkor bemutatható, mint saját terv, senki sem fogja számon kérni, hiszen az eredeti épület csak inspirációnak számít. Viszont ha az eredeti egy MVRDV vagy Foster-épület, akkor plágium, hiszen a versenytársak épületeit kínos lemásolni. Ez hason-

lítható a technológiai cégek fejlődésére: japánok az amerikai tranzisztorok tömeggyártásának tapasztalataiból hozták létre a Sonyt, később a koreaiak japán televíziók licenc-gyártásából hozták létre a Samsung képernyőgyárait, mostanság pedig a kínaiak másolják a Samsungot. A *copycat* hozzáállás ezek szerint innovációhoz is vezethet.

Más tervezők szándékosan nem épületekből inspirálódnak. Frank Gehry bevallottan úgy tervez házakat (homlokzatokat), hogy barokk szobrászok drapéria-tanulmányaiból készül fel munkája közben, és munkatársait annak alapján válogatja ki, hogy képesek-e bizonyos modorban mintázni. Lényegében ez az artisztikus kiszámíthatatlanság és formai komplexitás teszi másolhatatlanná a munkáit. Így inkább csak arra kell vigyázni, hogy saját maga konkurenciájává ne váljon. Nem mindenki lehet sztárépítész. De a tanulni lehet tőlük.

Egyik fontos megállapítása a könyvnek, hogy a *copy-paste* mindig is jelen volt a művészettörténetben, csak más eszközökben vagy szemlélettel nyilvánult meg az idők során. Ebben hozott változást a 20. század, amikor az egymás után következő művészeti irányzatok folyamatosan tagadták és lerombolni igyekeztek az előzményeiket.⁴ Az addig elfogadott korabeli *copy-paste* módszereket pedig elvetették, a helyébe az építész egója lépett. Ám ez a szemlélet nem feltétlenül vezetett jobb építészethez.

A könyv eljátszik a gondolattal, hogy mi történne, ha a következő irányzat az lenne, hogy visszatérnek a formai mintakönyvek és a másolás a kortárs építészetbe? Mi történne, ha sztárépítészek modorában terveznének? Mi történne, ha rehabilitálnánk a posztmodern, de kortárs módon?⁵ A szerzők számos, egyszerű eszközökkel reprodukálható tervezési játékot mutatnak be, mind esztétikai mind funkcionális feladatok teljesítéséhez. Egyszerű Google-keresési módszerektől Grasshopper scriptkészítésig számos gyakorlati feladaton keresztül prezentálnak tervezési taktikákat. Bár ezek a felületes szemlélőnek kevés gyakorlati haszonnal bíró módszerek, a tanulási és módszertani szerepük mindenképpen figyelemre méltó. A résztvevők egyrészt megismerik és megtanulják az általuk átkombinált épületeket, újraértelmezésükkel pedig hatékonyan és felszabadultan képesek újakat létrehozni. Mindezzel párhuzamosan a sztárépítészet marketingeszközeivel is megismerkednek, és megtanulnak választani. Az egyszerű Photoshop-gyakorlatoktól egészen generatív tervezési eszközökig a teljes skála felvonul. Az első gyakorlat: készítsünk képadatbázist sok száz képből, majd kombináljuk össze a képeket víziókká. A következő: készítsük el saját magunknak az *El Croquis* mintjára az *El Croquet* magazint. *Copy-paste* eszközökkel épületeket kombináljunk bele (például vertikálisan lemásolva Mies van der Rohe Farnsworth House-át, amiből egy felhőkarcoló-lakóházat kapunk), majd az *El Croquis* grafikai eszköztárát felhasználva készítsünk magunknak egy magazint, interjúval saját magunkkal és minden szükséges kellékkel. Az így bemutatott tervek minden másoltságuk ellenére frissek és felszabadultabbak, ráadásul hiteles látszatot ad nekik, hogy a sztárépítésznek fenntartott médium (vagy ahhoz hasonló) keretein belül jelennek meg. A legbonyolultabb gyakorlata a „Game of Clones”, amelyben ikonikus kortárs épületeket kell új funkcióval ellátni, majd megvizsgálni, mennyire képesek alkalmazkodni az új elvárásokhoz, egy létező városi szövetbe beépítve. A játék vége egy különös, ikonikus épületek mutációival teleépített új városrész, ahol csak azok a házak kapnak helyet, amelyek képesek voltak a legtöbb szempontnak funkcionálisan megfelelni. Ebben a gyakorlatban automatizált eszközök is megjelennek. A játékos épületeket választ és adaptálni próbálja őket a kapott funkciójához, majd a program megvizsgálja az eredményeket, és osztályozza megoldásokat, a felhasználó pedig átkombinálja, vagy új funkciót keres a mutációjának. Így a végeredmény a legéletképesebb generált épületekből fog állni.

A könyv összességében sokat segít a napjaink kortárs építésze-



tének megértésében, egyben felvett egy csomó olyan kérdést is, ami továbbgondolkodásra késztet. Mi történik akkor amikor az algoritmusok eluralkodnak a tervezésen? A hatalmas információmennyiség unalmas-sá teszi-e az építészetet, hiszen minden ugyanúgy fog kinézni a végén? A *copy-paste* elhítteleníti a tervezőt, hiszen már kész modulokat rendezget át, ebből kiindulva egyáltalán szükség lesz-e tervezőkre húsz év múlva? Talán éppen e kérdések miatt érdemes tudomásul vennünk, hogy a *copy-paste* kultúra része napjaink építészetének, meg kell tanulnunk együtt élni vele.

¹ Rem Koolhaas, Stefano Boeri, Sanford Kwinter, Nadia Tazi, Hans Ulrich Obrist: *Mutations*. ACTAR, Bordeaux, Arc en rêve centre d'architecture, 2000.

² George Kubler: *The Shape of time*. Yale University, New Haven, 1970. 72. o.

³ Erre jó példa a következő blog: <https://archdialog.com>, amelyben a blogger kézzel rajzolja le az összefüggésben álló tárgyakat, és nem más fotóit veszi át, tovább árnyalva a másolat fogalmát.

⁴ Cságoly Ferenc: Az építészeti mű szellemi meghatározottsága, in: *Épített jövőnk*. MTA Társadalomkutató Központ, Budapest 2005. 91-127. o.

⁵ *Copy/Paste: The role of the reference in postmodern architecture* <http://www.zeroundiciipiu.it/2016/01/22/copypaste-the-role-of-the-reference-in-postmodern-architecture-call-for-contributions/>

ARCHITECTURE COPY PASTE

FELIX MADRAZO AND WINY MAAS: COPY PASTE. THE BADASS ARCHITECTURAL COPY GUIDE

The unique nature of design is a priority, and there is a wide variety of tools and devices that can be used to achieve this goal. As it is quite a difficult task to find out something entirely individual, and requires a lot of time, yet copying and imitating saves both time and energy. However, if we do it badly, it makes us an immoral, unethical monster besides a law-breaker. Besides and to top it all, we may also have a wrong plan. This book by Felix Madrazo and Winy Maas guides us like a manual to orientate in the methodology of conscious and regular copying ("copy right") from the déja-vu effect to the tools of algorithmic design. It underlines and confirms from the aspects of art history, law and science history, essentially proves, that copying is a more ancient and humane approach than enforced originality. In line with this, conscious inspiration-drawing and rational practice of plagiarism turn out to be essential components of design, art and human civilization as such. The banning of copying would actually lead to chaos, as everything would turn into a l'art pour l'art, unique mini-universe with a system of principles of their own, whereas the exclusiveness of copying would bring about objects without any character.