

GABRIELE RICCI: 3D MAPPING

MINDEN KÉPERNYŐVÉ VÁLIK

ÉPÜLETVILÁGÍTÁS ÉS ANIMÁCIÓK

SZÖVEG TEXT: DEBRECZENI PÉTER

Az alábbi írás a fényépítészet egyik új területét, az animációval kombinált épületvilágítást mutatja be. Röviden elemzi a mesterséges fény szerepét az építészetben, és ismerteti a médiahomlokzatok, a virtuális és a valós épített környezet viszonyának lehetőségeit.

Amikor az ismerőseim körében megjelent az első okostelefon, arról beszélgettünk, hogy körülöttünk lassan minden képernyő lesz. Ebben az időben sokat foglalkoztam a társművészek világítási lehetőségeivel, projektorokkal bevetített installációkkal vagy LED-es fényoszobrokkal, melyeket a „felhasználók” valamilyen formában manipulálni tudtak. Ezekben néha kiszámítható módon, néha teljesen kiszámíthatatlanul, de minden esetben a hétköznapi vagy elvontabb formákon megjelenő mozgó fény vagy vetített kép jelentett visszacsatolást (Reonion installáció, Burning Man, 2011). Nemigen láttam összefüggést az érintőképernyők és ezen installációk között, alkotótársaimmal együtt sokkal inkább a manipulálhatóságuk öröme hajtott, az interaktivitás és a szokatlan médium újdonságereje, az új kifejezőmód. Mindezt ideiglenesnek szántuk, amolyan törvénytisztelő graffitinek, ami művészi megnyilvánulás, mozog, látványos, sokan körül tudják állni, de másnap reggel nem kell a teljes falat letakarítani, csak a projektort visszavinni (LPM Mapping festival, Mexico City, 2012, ill. Cape Town, 2013).

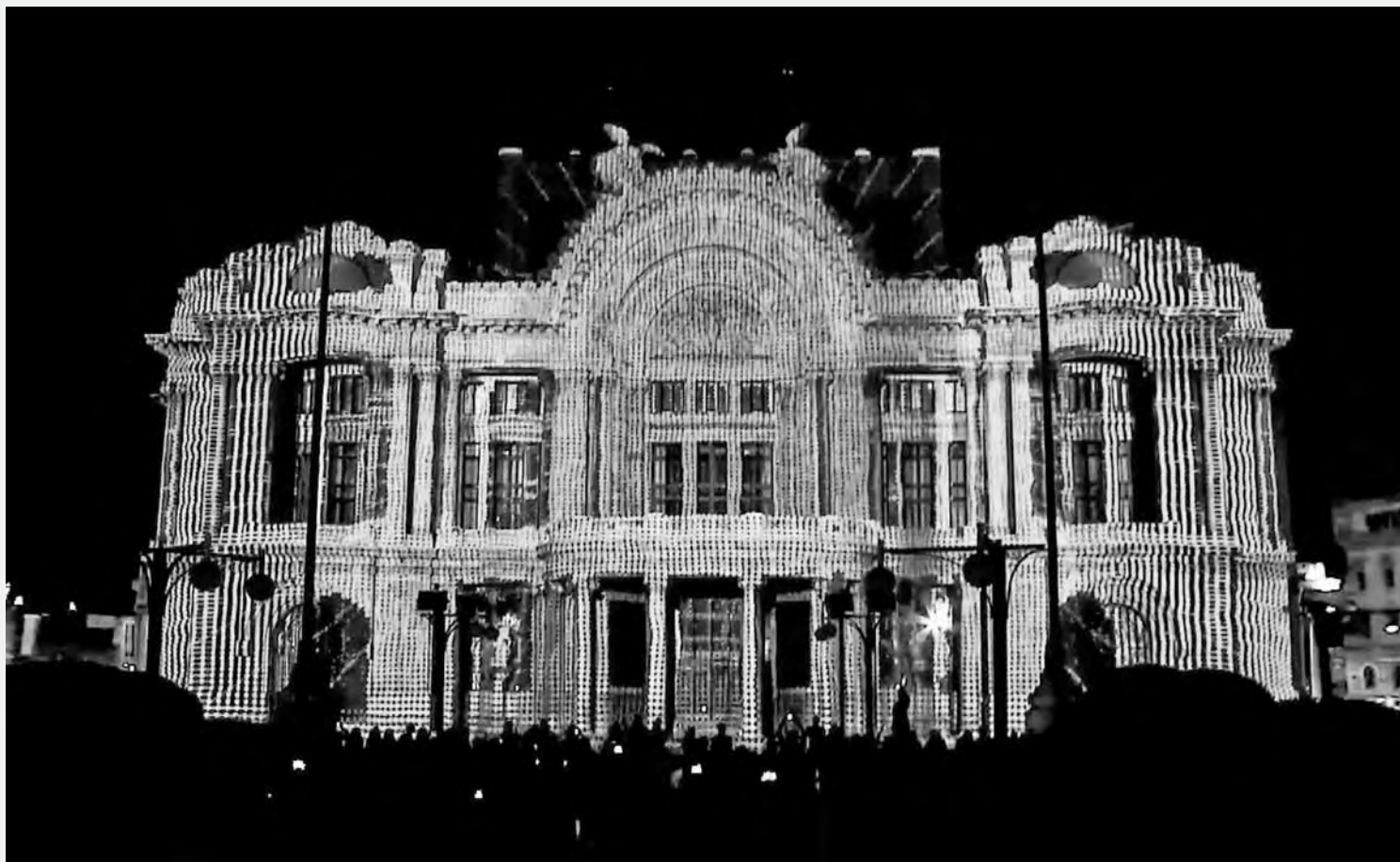
Nem gondoltam, hogy a művészeti fesztiválokhoz és underground eseményekhez kapcsolódó kísérletek után néhány évvel egészen hétköznapi, kommersz helyzetekben fogok találkozni ugyanezekkel az eszközökkel. Ahogyan korábban azt sem láttam előre, hogy ezek a fényjátékok idővel hatással lesznek az épített környezetre. Az eredetileg technobulikra szánt animációk egyre gyakrabban jelentek meg épületeken és díszleteken, nem csak egy éjszakára, hanem állandó jelleggel is, ehhez tervezett speciális felületeken. Amolyan sokadik építészeti kifejezőesz-

közként manapság természetesnek érezzük, hogy álló- vagy mozgóképekkel „festünk” textúrát az épületek homlokzatára. Számos ilyen ideiglenes vagy állandó „médiafelület” jelent meg, a kulturális intézményektől (Művészetek Palotája, Zoboki-Deneter, 2005) és irodaházaktól (Nordic Light, Paulinyi-Reith, 2017) a hoteleken át (Lánchíd Hotel, Sugár Péter – ifj. Benczúr László – Szövetség 39, 2007) egészen a televíziós stúdiódíszletekig (RTL Klub Híradó, Rajcsányi Balázs, 2016). Ezzel párhuzamosan az épületek és szobrok fényfestése is szinte mindennapos esemény lett (példa erre Bordos László Zsolt munkássága). A fény, a képernyő és az interakció elfogadott építészeti eszközzé változott az épített környezet minden területén.

Ennek a forradalminak tekintett eszközkészletnek vannak előzményei. A fényépítészet vagy az „éjszaka építésze” nagyjából egy idős a hatékonynak mondható villanyvilágítással, és robbanásszerű fejlődése mindig technikai újításokhoz köthető: minél olcsóbb és hatékonyabb világítótestek jelennek meg, annál szélesebb körben tud elterjedni. Az építészek az 1930-as években ismerték fel először a mesterséges fény jelentőségét. A felhőkarcoló kivilágítása már a húszas évek Amerikájában elterjedt gyakorlat, de az első, építészetiileg megkomponált fényépítmenyek Erich Mendelsohn modernista áruházainak díszvilágításaival kezdődtek. Feltehetően ez adott inspirációt Albert Speernek a náci párthoz köthető pártházak és rendezvények légvédelmi reflektorokból komponált díszfényeihez. A reflektor máig visszatérő eszköze lett a művészeknek (Tribute in Light, New York, a lerombolt WTC helyén).

Ez a kettősség jól mutatja a fényépítészet legfőbb jellemzőit: ideiglenes, ugyanakkor nagyszabású műfaj, amely kevés eszközzel monumentális hatást képes kelteni. Jellemzően hatásvadász, néha színpadias, jobb esetben pedig a valóság átértelmezését kínálja művészi eszközökkel. De kétségtelen, hogy igen erős hatással van a nézőjére.

Eszközparkja eredetileg nem az épületekhez lett kitalálva, de a mű-



BORDOS LÁSZLÓ ZSOLT FÉNYFESTÉSE A MEXIKÓI FILUX FESZTVÁLON, 2015

fajtól nem idegen a szokatlan eszközök használata, melyek elsődleges célul a figyelemfelkeltést tűzik ki. A pártgyűléseken használt légvédelmi keresőfényektől kezdve a túlméretezett színpadi írásvetítő projektoroktól egészen a LED-es diszkófényekig számos eszköz lett felhasználva építészeti léptékben, kreatív módon. A különféle LED-falak, projektorok, LED-pálcák és vezérlésük fejlődésével a hagyományos épület- illetve díszvilágítás pedig kiegészült egy sokkal flexibilisebb eszközparkkal, ami lehetővé teszi a léptékben nem lehatárolt óriási képernyők készítését. A fényforrások és vezérlésük rohamos fejlődése éppen ezért összefügg az épületfestés műfajának népszerűségével. De a fejlődést elsődlegesen nem az építészet hajtja, hanem a díszlet- és rendezvényvilágítás.

A díszletépítészetben a világítás alapelem. Szorosan összefügg a díszlettel, előadás közben életre kelti azt, lényegében szimbiózisban él vele. Folyamatosan megváltoztatható, áthangolható. A fény szerepe olyan lényeges, hogy gyakran teljesen anyagtalan díszletek létrehozását is lehetővé teszi, mindig az éppen szükséges textúrákkal felöltöztetve a teret. Valójában ki is válthatja az épített díszletet, enélkül is képes egyedi látványvilágot teremteni, különösebb anyag- és erőforrás-igényes díszletek beépítése, szállítása és tárolása nélkül.

A projektorok felbontása és vezérlése manapság olyan magas technikai színvonalú, hogy a díszletben mozgó szereplőkre is képesek textúrát vetíteni, a háttér kimaszkolásával. A LED-falak segítségével pedig utómunka nélkül is tökéletes hátterek hozhatók létre, a mozgóképek óriási méretben és fényerőben vetíthetők a sík felületre, közelről is élethű felbontással. A színpadi térben lassan alig lehet látni, melyik elem épített és melyik virtuális, vagy mi került utómunka révén a háttérbe.

Az építészeti szívesen merítenek más művészetek eszköztárából, gyakran alkalmaznak máshol már bevált eszközöket. A színházi és televíziós díszletépítészet és világítástechnika túl speciális terület az építészethez képest, nem is beszélve a technobulik világáról, de ezekben a

műfajokban is számos olyan szempont jelenik meg, amelyek akár építészeti eszközökként alkalmazhatók. Fontos szempont, hogy olcsó látványelemekkel a lehető legnagyobb hatást kiváltani akaró műfajok gyors változásokra képesek, a létrehozott hatás könnyen befogadható és érthető, szórakoztató, meglepő és különösebb ráfordítás nélkül lecserélhető. A technikai háttér viszont mérnöki precíz, moduláris rendszerekből áll, építőjáték módjára összerakható és automatizálva vezérelhető. Az épület ezáltal hatalmas fényszoborrá változik. Különösen hasznos eszköz lehet olyan esetekben, ahol a cél leplezni, elmosni egy-egy látható elemet. Az anyag adottságai háttérbe szoríthatók, a forma eltorzítható vagy kihangsúlyozható, az épület költséghatékonyan tud más és más arcot mutatni.

A fényépítészet pozitív oldaláról elég sokat beszélünk, de a kettősége nem csak a monumentalitásában és az ideiglenességében jelenik meg. A fényszennyezés napjainkban az épített környezet egyik legnagyobb horderejű problémája. A túl hatékony LED-es világítótestekkel és az egymást túlvilágító épületeinkkel ezt a problémát még tovább fokozzuk. Mivel lényegében szinte bármilyen fényhatást el tudunk érni, a következő lépésben ott kell lennie a megfontolásnak: annak, hogy ezt csak ott és akkor tegyük meg, amikor arra valóban szükség van.

EVERYTHING TURNS INTO A SCREEN LIGHT ARCHITECTURE AND ANIMATION

The article below presents a new area of light architecture, namely animation combined with building lighting. In a brief introduction, it surveys the role of artificial light in architecture, describes media facades, the potentials and possibilities of the interactions between virtual and genuine, man-made environment.