

MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
DOKTORI ISKOLA
IPARMŰVÉSZET-ELMÉLET

Selján Márk Endre

A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN,
MINT MÉDIUMBAN REJLŐ LEHETŐSÉGEK

A VIRTUÁLIS VALÓSÁG A TERVEZŐMŰVÉSZ
SZEMÉVEL

DLA ÉRTEKEZÉS

Témavezetők

Dr. Antalóczy Tímea egyetemi docens
Dr. Kapitány Ágnes DSc, egyetemi tanár

Budapest, 2012.

A virtuális valóságban megjelenített folyamatok, és a virtuális környezetben végzett tevékenységek megkönnyíthetik és hatékonyabbá tehetik a tervezők munkáját. Az értekezés azt kutatja, milyen területeken érdemes ma leginkább megerősíteni digitális ismereteinket, és a megszerzett tudást miként tarthatjuk meg hatékonyan. A teoretikus feldolgozás a virtuális környezet által támasztott igényekre, a felhasználókkal szemben támasztott követelményekre, valamint a tudásanyag dokumentációjának fontosságára fókuszál. A gyakorlati értelmezés bemutatja a tervezői szemmel nézve ígéretes eljárásokat, többek között a fotogrammetriát és videogrammetriát, a digitális glóbuszok felhasználási területeit, a térbeli nyomtatás előnyeit a közvetlen gyártással kapcsolatban, illetve a morphogenesis módszer alkalmazását. Kitér a szerző oktatási tevékenységére a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen, és egy a háromdimenziós tartalmakat feldolgozó kutatáson keresztül tárgyalja az előrevetíthető lehetőségeket az oktatásban. Végül a szerző munkáin keresztül mutatja be a muzeológiában, az építészetben és a termék-vizualizációban is felhasználható virtuális megoldásokat.

1.5. Tézisek

1. [A virtuális valóság konglomerátum és értelmezés]

A virtuális valóság olvasztótégelye a konvencionális médiumoknak, és összegző hatásának köszönhetően önállóságot nyer.

A grafika, a film, a fotó, az irodalmi szöveg és sok minden más egy időben jelenhet meg általa, és mivel a megjelenések időtartama, kontextusa és módja a virtuális rendszeren keresztül meghatározott, így értelmezésük is nagymértékben függ a rendszeren belül elfoglalt helyüktől és szerepüktől. Tehát a virtuális valóság élménye összetevőinek dinamikus kölcsönhatásából és a szemlélővel folytatott interakcióból származtatható.

2. [A minőség kihat az értelmezésre]

A virtuális környezet minőségéből adódó kommunikációs előnyök és hátrányok torzítják a szemlélőben kialakuló következtetéseket.

Az interaktív tartalmak előnye, hogy kinyerésük során az információ rendszerezetten és egy szervezett tanulási folyamat keretében jut el a befogadóhoz. Ennek azonban előfeltétele a felhasználó szándéka és képessége az információs terület bejárására. A felfedezés kényelmetlenségei és a vakfoltok azonban torzítják az információt, adott esetben akár negatívvá is tehetik az eredetileg pozitív tapasztalatnak szánt élményt.

3. [Kultúra és platform]

A virtualitás kultúrájának karaktere a digitális platformoktól függően változik.

A virtuális tartalmak fogyasztása főként elektronikus eszközeink karakteréhez kötött, ezért azok szabályrendszeréhez alkalmazkodik. Mivel ezek céleszközök, használatuk térben, időben és élethelyzetben is elkülöníthető. Az egy-egy meghatározott életvitelt élők többnyire csupán valamely jellemző szegmensét birtokolják ezeknek a tárgyaknak. Mivel a tárgyak meghatározzák a hozzáférést és a jogosultságot a virtuális tartalmak létrehozásához és befogadásához egyaránt, ezért kimondható, hogy hatással vannak digitális kultúránk alakulására. Egy-egy eszköz speciális lehetőségeinek feltárása így feltételévé válik az egyes kulturális karakterek megértésének is.

4. [Lehetőség és felelősség]

A digitális jártasság jogosultságokat és felelősséget kíván.

A felkészültségi szinteknek megfelelően növekszik a felhasználó beavatkozási képessége. A fokozatos fejlődés során felelősségérzete is kialakul. Probléma akkor keletkezik, ha az új digitális szoftverrel vagy hardverrel ez a fejlődés a megszokottnál nagyobb lépésekben halad és fontos fejlődési szakaszokat hagy ki. Ezt fokozhatja az, ha az alkalmazási terület – például a szórakoztatás – nem rendelkezik igazán erőteljes morális kontrollal vagy olyan anonimitást biztosít, ami visszaélésekre adhat lehetőséget. Azonban a tudományos- és oktatási területekre jellemző stiláris és morális elvárások a digitális alkalmazások felhasználásában is érvényesek. A magasabb minőségű tartalmat hatékonyan ábrázolni csak a téma iránti felelősség vállalásával lehet.

5. [Digitális ökonómia]

A virtuális tartalmak előállítása időigényes folyamat. Az eredményességhez legcélszerűbb a már megvalósult példák és a működő megoldások sajátosságait vizsgálni. A felelős alkotó megfelelő dokumentációval és munkamódszerrel biztosítja ennek lehetőségét.

A virtuális tartalmak rendkívül sokrétűek lehetnek. Gazdaságos előállításukhoz érdemes megragadni a felkínálkozó lehetőségeket. Tervezői oldalról ez abban nyilvánulhat meg, hogy a már elkészített virtuális objektumokat és alkalmazásokat megfelelő módon dokumentáljuk, és alkalmassá tesszük a későbbi felhasználásra illetve elemzésre. Az ebben a szellemben kialakított egységeket példaalkalmazásoknak tekinthetjük. Ezekben a példaalkalmazásokon keresztül bemutatható, hogy az egyes tudományos- és művészeti területeken miként alkotható meg hatékonyan egy-egy virtuális modell vagy rendszer. Közvetlenül felhasználva pedig a következő fejlesztés donorjaiként is előkelő szerepet játszhatnak. A fenntartható fejlődés gondolata így kiterjeszhető a digitális területekre is, mivel lehetőség nyílik az adatok ismételt és többcélú felhasználására.

6. [Szilárd alapok]

A széles körű általános ismeretek segítenek tájékozódni a digitális területről megszerezhető információk tömegében, egyben kapcsolódási pontjaik révén biztosítják a tudásbázis tartósságát.

A naprakész tudás folyamatos fenntartása és frissítése nagy nehézségekbe ütközik, aminek következtében számos felhasználó hajlamos feláldozni elképzeléseinek frissességét. A művészet-történet, a szociológiai ismeretek és az alkotóművészeti gyakorlat együtt szilárd alapot képezhet a digitális tudás felépítéséhez is.

7. [Tanulástechnika]

A digitális képzés kiterjedt tudásra tart igényt, és ezeknek az ismereteknek a megtartása speciális tanulási- és archiválási technikákat igényel, mivel gyakorta évekkel később is szükséges a visszacsatolás és életre hívás.

A megelőző tézisből fakadóan a virtuális környezettel kapcsolatos tudás gondozása is számos médium felhasználásával történik. A mozgóképes, fotografikus és szöveges anyagok rendszerezése elkerülhetetlen a gyors előhívás megkönnyítéséhez. A struktúrának oly módon kell felépülnie, hogy mind elméleti-, mind gyakorlati kérdések megválaszolására is biztosítva legyen a lehetőség. Olyan hatékonyan, hogy órák alatt előhívható legyen a több hónap alatt elsajátított tudásanyag is.