

2020

VELENCEI ÉPÍTÉSZETI BIENNÁLÉ

KURÁTORI PÁLYÁZAT

PASSAGE – ISMERŐS-ISMERETLEN

(Párhuzamos univerzumok – a kreativitás felszabadításnak lehetőségei az építészeti tervezésben)

DR. NÉMETH PÁL

1. A kurátor rövid szakmai önéletrajza

Németh Pál (Csorna, 1967. július 30.)

Lakás: H-7621 Pécs, Teréz utca 7.
Telefon: (36) 30 209-3486
e-mail: paolonemeth@gmail.com
www.nemethpal.com

1967-ben született Csornán.

A középiskolát a csornai Hunyadi János Gimnáziumban végezte, 1985-ben érettségizett.

A Pécsi Janus Pannonius Tudományegyetem rajz-vizuális nevelés szakán 1994-ben diplomázott.

A Pécsi Képzőművészeti Mesteriskola Fémszobrász szakán 1999-ben „Képzőművész Mester” diplomát szerzett.

1997-ben elnyerte a Művelődési Minisztérium DLA (Doctor of Liberal Arts) ösztöndíját. Nappali tagozatos, 3 éves képzésben vett részt. Abszolutóriumot 2002-ben kapott. Mestere: Rétfalvi Sándor szobrászművész, egyetemi tanár volt. Doktori fokozatot 2006-ban szerzett, „Summa cum laude” minősítéssel.

A Pécsi Tudományegyetem Műszaki és Informatikai Karán 1998 óta tanít, 2006-tól kinevezett egyetemi docens, 2012-től habilitált egyetemi docens. 2018-tól a Vizualis Ismeretek tanszék, megbízott tanszékvezetője.

1991-től tanára a Pécsi Ifjúsági Központban, majd a Zsolnay Negyedben működő Képzőművészeti Szabadiskolának.

1996-tól 1997-ig a PTE Művészeti Karának Dékáni Hivatalvezetője.

Tagja a Magyar Képző- és Iparművészek Szövetségének (2002-től), a Magyar Alkotóművészek Országos Egyesületének (1999-től), valamint a Pécs – Baranyai Művészek Társaságának (2003-tól). A Fondéria Művészeti Egyesület elnöke (2005-től).

2011-től a Római Magyar Akadémia galériájának kurátora, számos nemzetközi kiállítást gondozott nem csak Rómában, de Stuttgartban, Budapesten és Pécsen is.

Kiállítók - kiállítási anyag

PÁRHUZAMOS UNIVERZUMOK PROJEKT

A Pécsi Tudományegyetem Műszaki és Informatikai Kara közel 40 építőművész hallgatója által elkezdett projekt, amely a tárlat során és még addig is bővülni fog.

A tárlat kiállítási anyaga egy 4éve elkezdett kutatás hallgatói munkáira épül. A koncepció szerves része ennek a munkának a tovább építése, így jelenleg a közreműködő hallgatók listája nem teljes.

2. 1. KURÁTORI PÁLYÁZAT szakmai koncepciója

Velencei Építészeti Biennálé

PASSAGE – ISMERŐS-ISMERETLEN

(Párhuzamos univerzumok – a kreativitás felszabadításnak lehetőségei az építészeti tervezésben)

SZAKMAI KONCEPCIÓ

PROLÓGUS

Párhuzamos univerzumok márpedig léteznek... de ha mégsem, akkor sem tagadható le az emberi kreativitásnak az a szándéka, hogy megteremtse őket. A Velencei Építészeti Biennáléra benyújtott pályázat szempontjából nem a párhuzamos univerzumok, azaz a multiverzum fizikai létezésének a lehetőségei érdekesek, hanem az az alkotói folyamat, amely létrehozza őket. Tagadhatatlan tény, hogy a különböző, a science fiction, vagy a fantasy műfajaiba sorolható művek vizuális kivetülései számos ponton hatottak vissza a kortárs építészet és design területére. Jó néhány olyan virtuális világot ismerünk, amelyek a számítógépes játékokon keresztül jutnak el nemcsak a fiatalabb generációkhoz, de az idősebbekhez is.

A Pécsi Tudományegyetem Műszaki és Informatika Karán több mint négy éve folyik az a kutatás, amely során építészhallgatók párhuzamos univerzumokat alkottak, és alapvetésként ez a kutatás azt vizsgálta, hogy miként változott a hallgatók kreativitása akkor, amikor csak önnön képzeletük szabott határt az építészeti alkotásnak.

A program során a hallgatók világkiállítási pavilonokat terveztek, oly módon, hogy a tervezés előtt saját maguk alkották meg azt az országot is, amelyet a pavilon reprezentálni hivatott. A képzelt országok ebben a folyamatban pontos leírásokat kaptak, a földrajzi paramétereiktől a társadalmi létformán és történelmi motívumokon keresztül az országimázs megteremtéséig. A tervezés során a hallgatók figyelmet fordítottak arra is, hogy a képzelt országaik milyen földrajzi vagy egyéb kapcsolatrendszerben vannak egymással, így törekedtek arra is, hogy országaik kapcsán egy teljes világról kezdjenek gondolkodni.

A rész (ország) és az egész (világ) összefüggésével a hallgató részint szabadon vázolja azt a szempontrendszert, karakterisztikát, amely a későbbiekben befolyással lesz magára az alkotási folyamatra, részint pedig óhatatlanul projekció keletkezik, azaz az országról alkotott belső képei közül kivetít egyet, legyen az utópia, disztópia, bármely típusú jövőkivetülés, a történelmi múlt sajátos egyvelege vagy a jelennel párhuzamos másik létforma. Ez utóbbi motívum törvényszerűen vonzza magával ennek a projektnek a pszichológiai, és/vagy szociológiai vetületét is, ami önmagában is izgalmas kérdést vet fel: milyen országok léteznek a most huszoneves egyetemisták képzeletében, és az építészet eszköztárával ezek az országok milyen formai, urbanisztikai megjelenést kapnak. Az utópia, a disztópia, a párhuzamos univerzum, a fantáziavilág mindig a jelenről mond valamit azzal, hogy metaforizál, eltávolít, hogy ekként a jelen rejtett struktúrái, nehezen kimondható kérdései meg tudjanak mutatkozni.



BIENNÁLÉ A BIENNÁLÉBAN

A kurátori pályázat egyik kulcsmotívuma, hogy ezzel a projekttel a Velencei Magyar Pavilon átjárót képez egy másik univerzumba, egyben párhuzamot von magával a Velencei Építészeti Biennáléval, és képzel országok sokaságának mutatja be képzel világhiállítását, oly módon, hogy valójában a jelen világunk többszörösen átszúrt, fókuszált kivetülését látjuk, ráadásul egy olyan interaktív rendszerben, amelynek éppen a bővülés, a hozzátétel és továbbalakítás a lényege. A képzel országok jelenlegi állapota, a kidolgozottságuk mértéke mindössze azt az inspirációs mezőt szolgálja, ami a látogatót a továbbépítésre, a javításra vagy éppen a rontásra ösztönzi saját természete és világlátása függvényében.

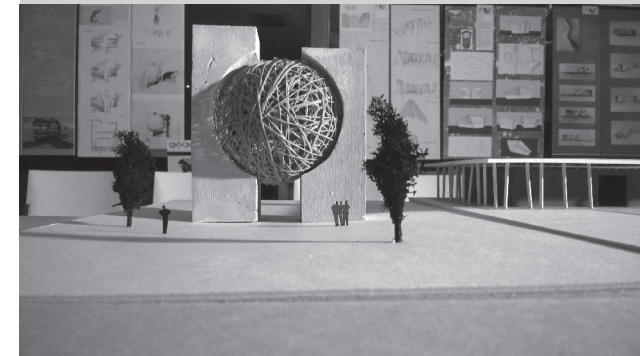
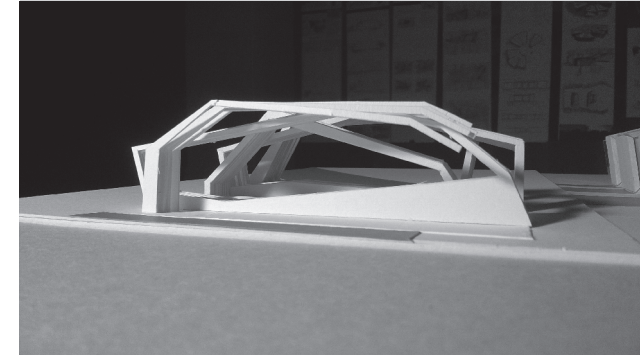
BŐVÜLŐ UNIVERZUM – FOLYAMATOS INTERAKTIVITÁS

A hallgatói munkák mindössze annyira részletezettek, hogy az adott ország karaktere világos legyen, a főbb városok, települések térképei, városszerkezetei, a városokról szóló képeslapok vagy látképek meggyőzően (mintha valóban létezne) villantsák fel a hely eszenciáját, de bőven hagynak teret arra, hogy a látogató továbbgondolhassa, saját ötlettel egészítse ki a kiválasztott képzel ország jellemzőit. A kiállítási koncepció oly módon vezeti a nézőt a térben, hogy a megismerés és a megértés folyamatai a nagy egészről fókuszálnak a részletek felé. A világ- és országtérképek, a leírások, a képzel városokat bemutató videók, a sajátos elrendezésben lévő, tükröződő, hajlított makettasztal a képzel országok pavilonjaival, majd a VR technológiával már csak egyénileg bejárható városmodellekként képezik ennek a folyamatnak részeit. A tér hangsúlyos eleme a hajlított terepasztal, olyan motívum, amely kapcsolatot teremt a prezentáció és a kreáció között, azaz a terepasztal mennyezetben eltűnő része munkaasztalként tér vissza a pavilon bal oldali szárnyában, ahol a látogatók vethetik papírra saját elképzeléseiket. Ezeket a rajzos vagy szöveges gondolatokat hallgatókból álló csapat fordítja át arra a vizuális nyelvre, amely illeszkedik a már meglévő elemekhez.

A Magyar Pavilon ebben a projektben az internetes felületeken keresztül valóságos átjárót biztosít mindazok felé, akik a világ bármely részéből csatlakoznak a párhuzamos univerzumok létrehozásához, vagy továbbépítéséhez a saját vízióikkal.

A KIÁLLÍTÁS ELEMELI – a kiállítási tér struktúrája

A pavilon területe a pályázati koncepcióban alapvetően hét térrészre bomlik, de ezek egy egységként működnek, azaz a szétválasztásuk nem direkt módon történik. A látogatót a megismerés, az alkotás, a pihenés és meditáció fázisain keresztül vezeti.



1. AZ ÁTJÁRÓ

Az „Átjáró” egy kültéri installáció, gyakorlatilag egy szűkülő tér, amely rögtön a látogató bevezetésénél él az illúziókeltés eszközeivel. A portál idézve, Francesco Borromini híres rövidülő terét a római Galleria Pradából, látszólag hosszabb úton viszi be a nézőt a pavilonba, miközben a dupla fallal (tömör és transzparens) kialakított folyosó a fénnel is operál annak érdekében, hogy a vendégek úgy érezzék: egy másik dimenzióba lépnek, amikor áthaladnak a bejárati nyíláson. A zárt falakkal végződő „Átjáró” egyenesen a kör alaprajzú „Infótérbe” vezet, így eltünteti a pavilon valódi előcsarnokát és fogadótérre teszi ezt a helységet.

2. INFÓTÉR - INFOZÓNA

Az „Infótér” a kiállítás előcsarnoka, ahol az íves, feketére festett falakon egymással szemben látható a párhuzamos univerzum térképe a kiállítás térképével együtt. A képek olvasásában jártasabb látogató már ebből a két rajzból felismerheti, hogy egy ismeretlen világban van, ahol ismeretlen országok seregszemléjével találkozik. Természetesen az előcsarnokban nem marad el a kiállítás koncepciójának rövid szöveges ismertetése sem. A térképek és a szövegek fekete alapon fehér vonalakkal/betűkkel jelennek meg, amelyeket UV lámpa fénye tesz még sejtelmesebben ragyogóvá.

3. KIÁLLÍTÁSI TÉR

A. RECEPCIÓS PULT

A kiállítótér leginkább semlegesnek tekinthető részében elhelyezett, finoman a teremben lévő tárgyak téri mozgására reflektáló pult, ahol a kiállítással kapcsolatos szóróanyagok, információs füzetek, katalógusok, promóciós tárgyak vehetők át.

B. VIDEÓFAL - PADLÓTÉRKÉP

A videófal előtt a padlón a teljes képzelt világ térképe látható, a nagyobb városok megjelölésével. A videók virtuális városmakettek filmes bejárásai, prezentációi. A mozgókép és a padlón lévő térkép oly módon működik együtt, hogy a padlótérképbe épített led világítás jelzi azt, hogy adott videó éppen melyik ország, melyik városát mutatja be.

C. MAKETTASZTAL

A kiállítási tér nagyon markáns és meghatározó eleme az a szalagszerűen megjelenő terepasztal, amelyen a képzelt országok pavilonjainak makettjei fejjel lefelé, azaz a szalagforma felső, mennyezeti elemén helyezkednek el, és az alattuk lévő tükörből láthatóak, így a hagyományos makettasztal helyett, egy merőben új nézőpontból tárulnak fel ezek az objektumok. A tükör használata ebben az installációban nemcsak látványos motívum, de egzakt utalás a kiállítás alapkonceptiójának egyik lényegi motívumára, nevezetesen arra, hogy: „valójában a jelen világunk többszörösen átszűrte, fókuszált kivetülését látjuk”, egyfajta tükörképet, és mivel a makettek szintén tüköralapon rögzítettek, azoknak a végtelenben ismétlődő reflexióit.

D. TABLÓK – ORSZÁGLEÍRÁSOK – BÖNGÉSZŐSAROK

A kiállítás leginkább klasszikusnak tekinthető építészeti tablói országleírásokkal, országimázsselemek feltüntetésével és építészeti rajzokkal a pavilonokról.

4. VR-ZÓNA

A VR-ZÓNA lehetőséget biztosít arra, hogy még valóságosabbá váljon a projekt minden látogató számára. A kitalált terek megélését és érzékelését VR technológia segíti, három nagyméretű monitorral ellátott VR pult biztosítja a modellezett képzelt városok virtuális bejárását. A VR szemüveg képét, egyben a modellben való mozgást, a VR rendszert használó néző látószögét kivetítők közvetítik a látogatók számára.

5. WORKSHOP TÉR

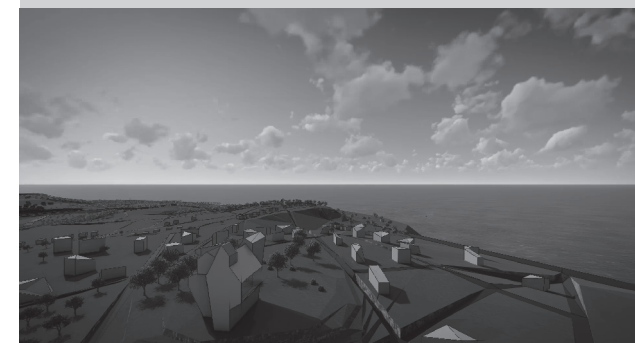
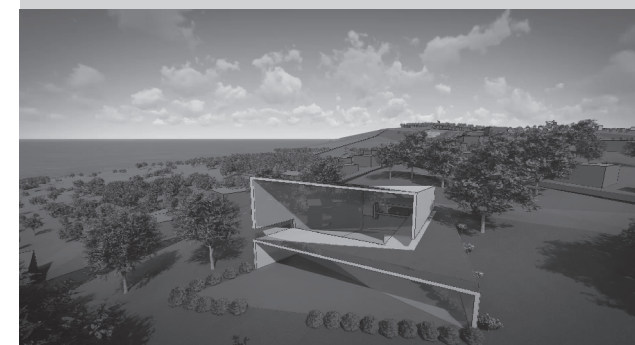
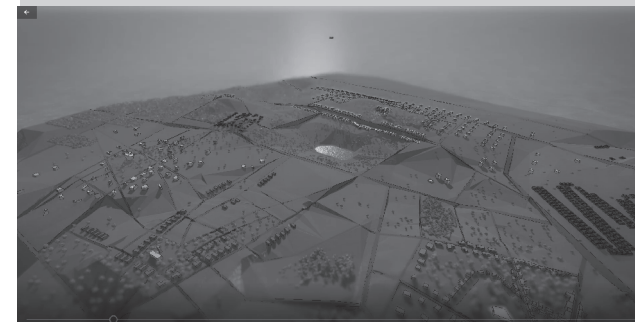
A workshop tér hangulatában leginkább egy műteremhez vagy alkotóstúdióhoz, irodához hasonlít, azzal a hozzáadott többlettel, hogy a munkasztal formájában a makettasztal formája köszön vissza. Ez a motívum egy olyan szalaggá teszi ezt a kiállítási elemet, amely mintha áthúzódna az épületen, egyazon tárgy lenne, amelynek a két végén a tervek, skiccek, ötletetek, majd a másik oldalon a kész munkák sorakoznak. Végtelenné az kapcsolja össze őket, hogy a tér bejárása ennek éppen az ellenkezőjét sugallja, vagyis előbb az inspirációs mezők működnek, aztán az alkotás szabadsága, aminek az eredménye ismét a láthatóvá tett munka. A látogatók munkájának, ötleteinek kivitelezését, vizuális illesztését a meglévő anyagokhoz professzionális munkatársak végzik, saját munkaállomással. A véletlenszerűen betérő látogatók mellett ez a térrész alkalmas arra, hogy szervezett formában valósítsunk meg itt workshopokat.

6. PIHENŐ – MEDITÁCIÓS TÉR

A pihenőzóna az átriumban kerül kialakításra. A kiállítás korábban sorolt állomásaitól ez a tér merőben különbözik, az eddig domináns fekete, fehér, szürke hangulatokra felépített terek itt zöld felülettel, színes babzsákokkal válnak kimondottan színessé. Látszólag arra való, hogy a babzsákokon pihenjen a néző, de az ívesen bezárt átrium mennyezetéről fejjel lefelé installált, a gyökérzetével együtt megjelenített hófehér fa, amelynek a látszó gyökerei visszafordulnak és végigfutnak az oldalfalon, inkább a meditáció felé viszi el ezt a teret.

7. JOBB VILÁGÉRT-ZÓNA

Az „egy jobb világért” teremben az emberek a fekete krétafal előtt állva elgondolkodhatnak azon, hogy ők mivel is tudnának hozzájárulni a világunk fejlődéséhez. A projekt itt átértékelődik, a képzelt országok és világok motívumai visszacsatolást kapnak a jelen világába, közös létünkbe sűrűsödnének össze, és a lehetséges jövőnk gondolatfoszlányaival zárulnak. A krétafalra felírt gondolatokat dokumentáljuk. A térből rálátás nyílik az átriumban elhelyezett installációra, így a pavilon fogadóteréből a látogatók fekete, felhasított függönyszerű megoldáson át jutnak a vissza arra a folyosóra, ami az „Átjárón” át bevezette őket.



EPILÓGUS

A kiállítási tér hét szegmense a teremtésre reflektál, minek okán az interaktív kiállítás sarkalatos pontjaként maguk a résztvevők is létrehozhatják saját világukat, vagy hozzátehetnek elemeket a meglévő párhuzamos univerzumokhoz. A hét elem egy kört rajzol meg, átvezet egy másik világ illúziójába és visszahoz a saját világunkba úgy, hogy közben látványos elemekkel szórakoztat, az alkotásra késztet és elgondolkodtat ismerős és ismeretlen dolgokon.



2.2. Szakmai koncepció - rezümé

Párhuzamos univerzumok márpedig léteznek... de ha mégsem, akkor sem tagadható le az emberi kreatitásnak az a szándéka, hogy megteremtse őket. A Pécsi Tudományegyetem Műszaki és Informatika Karán 4 éve folyik az a kutatás, amely során építészhallgatók párhuzamos univerzumokat alkottak. Alapvetésként ez a kutatás azt vizsgálta, hogy miként változott a hallgatók kreativitása akkor, amikor csak önnön képzeletük szabott határt az építészeti alkotásnak. A kreatív építészeti tartalom mellett törvényszerűen vonzza magával ennek a projektnek a pszichológiai és/vagy szociológiai vetületét is, ami önmagában is izgalmas kérdést vet fel: milyen országok léteznek a most huszoneves egyetemisták képzeletében, és az építészet eszköztárával ezek az országok milyen formai, urbanisztikai megjelenést kapnak. Az utópia, a disztópia, a párhuzamos univerzum, a fantáziavilág mindig a jelenről mond valamit azzal, hogy metaforizál, eltávolít, hogy ekként a jelen rejtett struktúrái, nehezen kimondható kérdései meg tudjanak mutatkozni.

A Velencei Biennálé Magyar Pavilonja átjárót képez egy másik univerzumba, egyben párhuzamot von magával a Velencei Építész Biennálével, és képzelt országok sokaságának mutatja be képzelt világkiállítását, oly módon, hogy valójában a jelen világunk többszörösen átszűrte, fókuszált kivételését látjuk, ráadásul egy olyan interaktív rendszerben, amelynek éppen a bővülés, a hozzátétel és továbbalakítás a lényege.

A kiállítási tér hét szegmense a teremtésre reflektál, hiszen az interaktív kiállítás hangsúlyos elemeként maguk a látogatók is létrehozhatják saját világukat, vagy hozzátehetnek gondolatokat a meglévő párhuzamos univerzumokhoz. A hét kiállítási szegmens egy kört rajzol meg, átvezet egy másik világ illúziójába és visszahoz a saját világunkba úgy, hogy közben látványos elemekkel szórakoztat, az alkotásra késztet és elgondolkodtat ismerős és ismeretlen dolgokon.

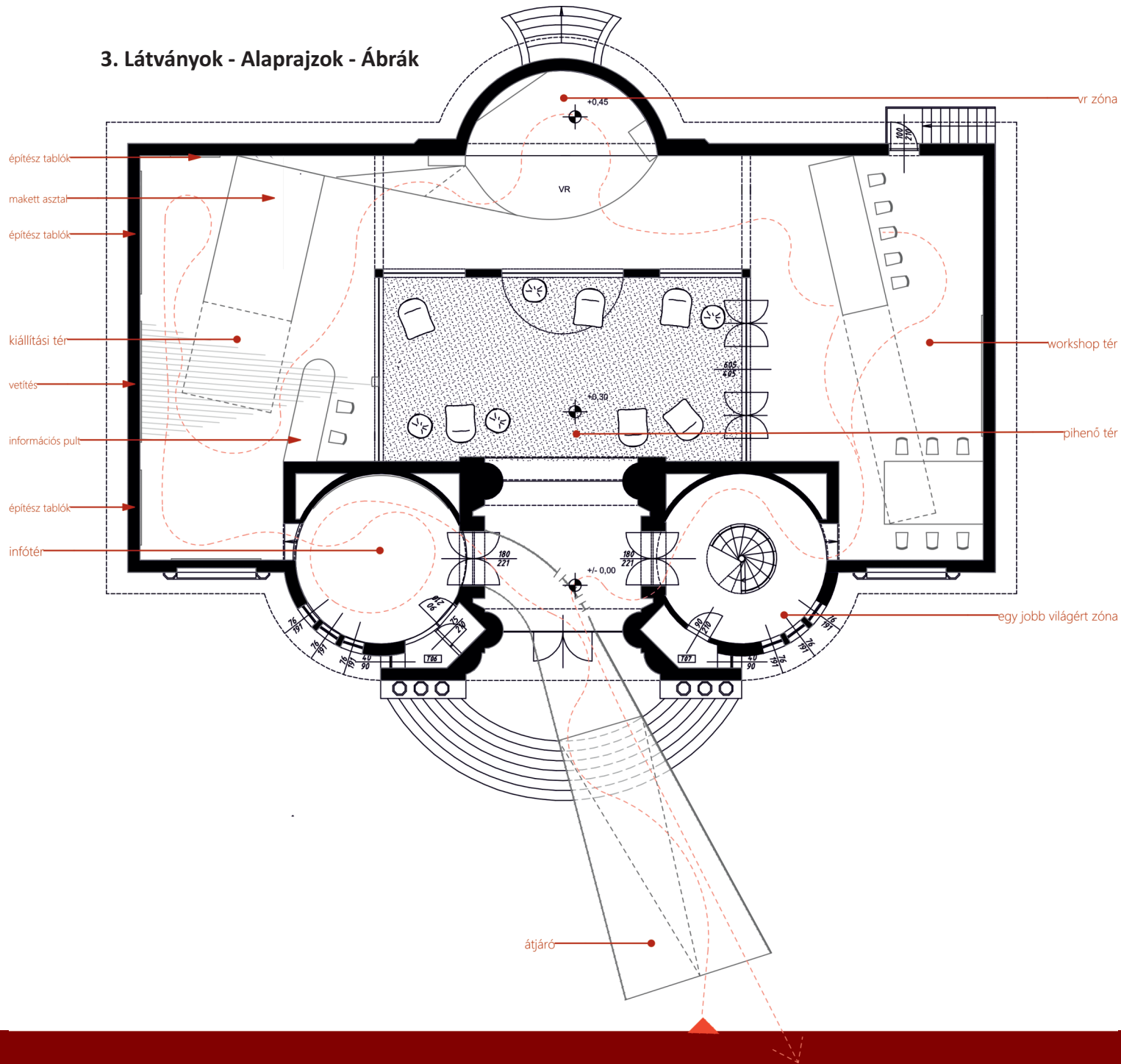
Parallel universes do exist... but even if they do not, the intention of human creativity to create them cannot be denied. A research project conducted by the University of Pécs, Faculty of Engineering and IT has been going on for four years in which architecture students created parallel universes. The research was investigating whether students' creativity changed if their imagination is the only limit of the architectural design. Besides the creative architectural content the project has a psychological and sociological aspect as well: what countries exist in young students' imagination and with the use of architectural tools, what form do they take and what urbanistical features do these countries have? The utopia, the dystopia, the parallel universe, the fantasy world all say something about the present, by metaphorising, removing so that the hidden structures and difficult questions of the present are reflected.

The Hungarian Pavilion of the Venice Biennale is a passage to another universe, it creates a parallel between the Venice Architecture Biennale and presents a variety world's fairs of fictional countries. In these expos we can see a focused and filtered projection of our own present world. On top of this, we can see all of this in an interactive system that is based on expansion, addition and reforming.

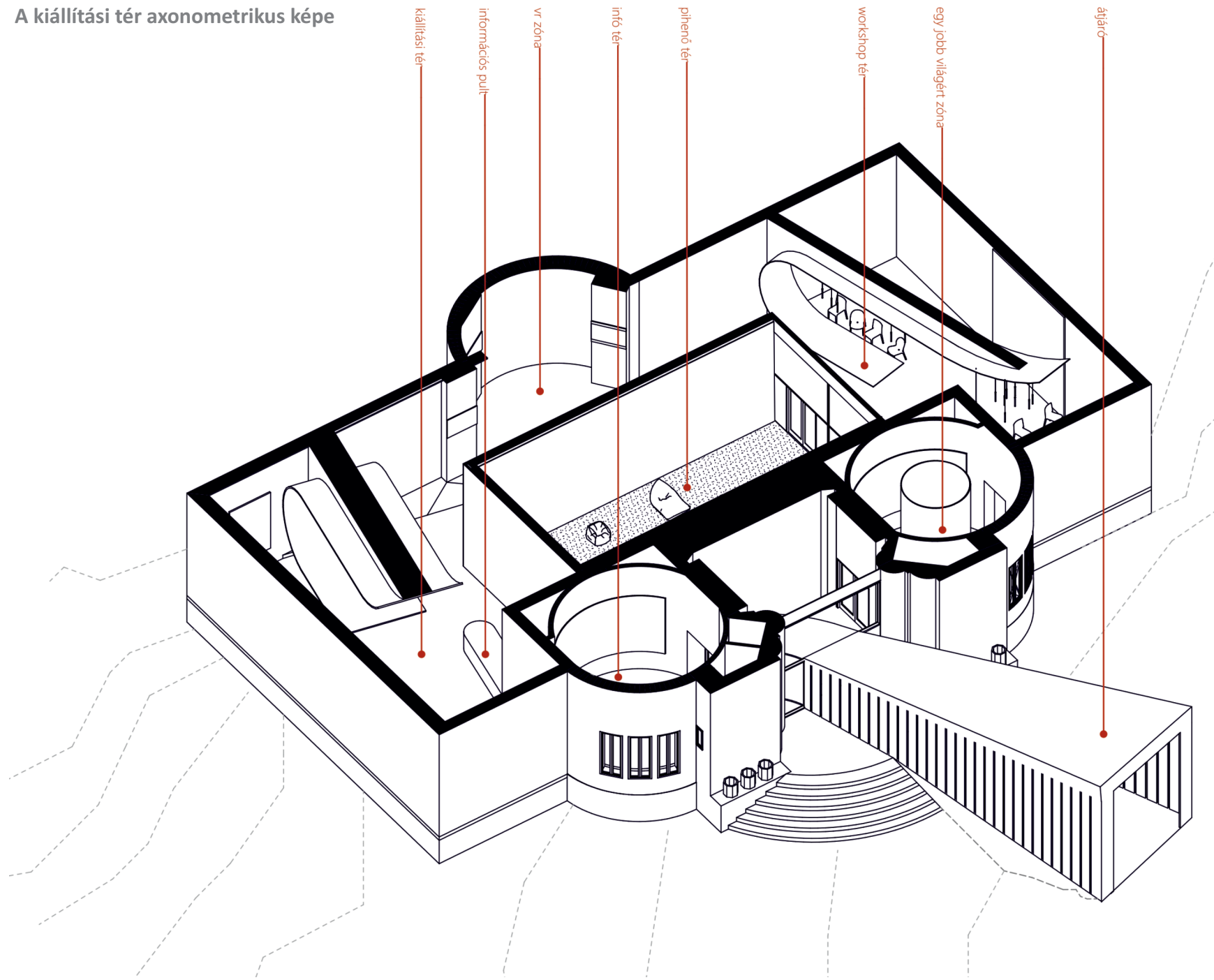
The seven segments of the exhibition space focuses on creation, it draws a circle and leads to the illusion of another world and brings us back to our own world while entertaining us with spectacular elements, inspires us to create and makes us think about familiar and unfamiliar things.

3. Látványok - Alaprajzok - Ábrák

ALAPRAJZ



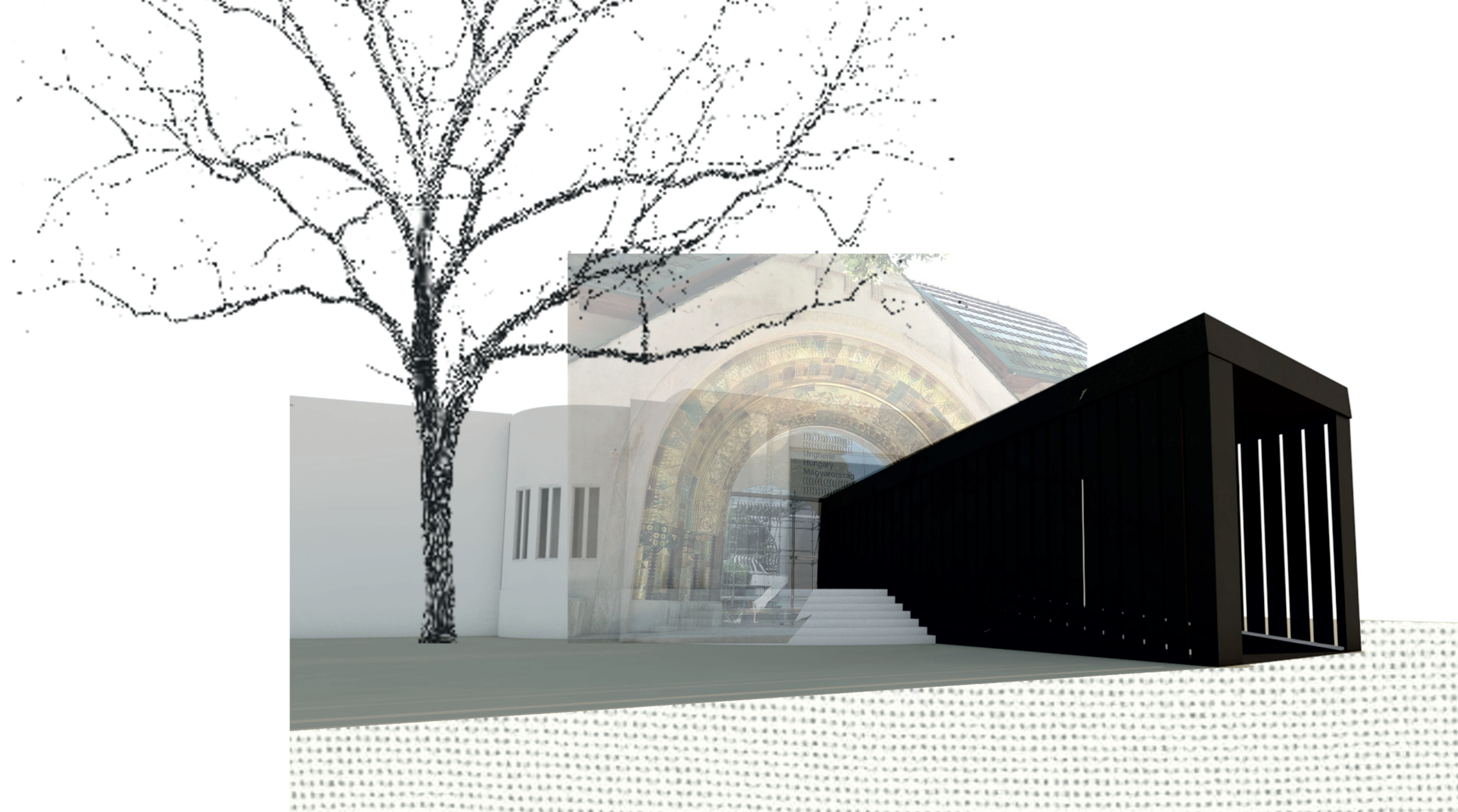
A kiállítási tér axonometrikus képe



PASSAGE – ISMERŐS-ISMERETLEN

(Párhuzamos univerzumok – a kreativitás felszabadításnak lehetőségei az építészeti tervezésben)





PASSAGE – ISMERŐS-ISMERETLEN

(Párhuzamos univerzumok – a kreativitás felszabadításnak lehetőségei az építészeti tervezésben)

KIÁLLÍTÁSI TÉR



VR ZÓNA



VR PONT

WORKSHOP TÉR





TEREMTS JOBB VILÁGOT!
WORKSHOP

PIHENŐ TÉR



ÁTRIUM

4. A kiállítás tervezett katalógusának szakmai koncepciója és technikai leírása

A kiállításhoz kapcsolódó kiadványok a tárlat jellegéből adódóan két etapban valósulnak meg. Előbb egy rövidebb programfüzet készül el, majd az interaktivitás és a folyamatos változás, bővülés, vagyis annak a tevékenységnek a dokumentációja, amely a helyszínen történetek ismerete és feldolgozása, s amelyet szeptember végén adunk ki katalógus formában.

A megnyitóra kinyomtatott programfüzet tartalmazza a program alapkonceptióját és illusztratív jelleggel szemezget a már meglévő elemekből. Bemutat néhány meghatározó típusú képelt országot és összefoglalja azokat a gondolatokat, amelyek inspiratívak lehetnek a látogató számára, hogy bekapcsolódjon ebbe a munkába. Ez a kiadvány egyszerre marketinganyag és szűkített dokumentáció.

A programfüzet mérete: 21x21cm

300 grammos karton borító, 64 oldal 120 grammos belív.

Bár az interaktivitása a kiállításnak végig megmarad, szeptember elejétől lezárjuk a látogatók és az interneten keresztül érkezett anyagok feldolgozását, és elkezdődnek a tárlat nagy katalógusának nyomdai munkái. A katalógus 2020. szeptember 30-ára jelenik meg, és már tartalmazza mindazt az anyagot, amelyet a kiállítás megnyitása óta tettek hozzá a látogatók, illetve a világ bármely részéről internetes fórumokon bekapcsolódó érdeklődők.

A katalógus szerkezete követi a kiállítás szerkeztét, így a koncepció alapvetései után már elemző módon mutatja meg a képelt országok tipológiáját, amely az eddig anyagok szerint az alábbiakban osztható fel:

- Történelmi keverékek, azaz saját történelmünkben kiragadott és vegyített motívumokat tartalmazó világkép.
- Valamely emberi tevékenység felnagyítása és egy teljes országra vetítése mint egyetlen tevékenységi forma, amely adott országot jellemez.
- Valamely az emberi életmóddal összefüggő elem kiemelése és egy teljes országra vetítése.
- A mesék és a képzelet világából összegyűrt motívumvilág.
- Az emberi létformához képest szokatlan, vagy éppen annak a megszokotthoz képest éppen ellentétesen értelmezett változata.
- Eredeti gondolatra alapuló országkép.

Ez a tipológia az interaktivitás során születő munkák függvényében várhatóan bővül.

A katalógus következő fejezete azokkal a gondolatokkal, víziókkal foglalkozik, amelyek már a tárlat ideje alatt születtek. Ennek a fejezetnek fontos része a kiállítás „szébb jövőért” zónájának táblára írt gondolatainak feldolgozása, dokumentálása.

A katalógus utolsó fejezete a 17. Velencei Biennálé Magyar Pavilonjában lévő kiállítás fotódokumentációja.

A katalógus csak digitális formában valósul meg.

Mind a programfüzet, mind pedig a katalógus grafikai munkáit Dr. Bachmann Erzsébet a PTE MIK egyetemi docense, grafikus, festőművész végzi.

5. Kommunikációs koncepció

A projekt kommunikációs koncepciója a nyitáson és az együttműtésre való felszólításon alapszik, így sikeres pályázat esetén a program promócióját már 2019 őszén elkezdjük különböző nemzetközi workshopokon.

NEMZETKÖZI WORKSHOPOK

Ezek közül az első a Római Magyar Akadémia, a La Sapienza egyetem és a római MACRO modernművészeti intézményével közös szervezésben megvalósuló workshop.

Terveink között szerepel legalább másik két európai workshop megrendezése, minden esetben az építészképzésben érdekelt európai egyetemekkel való együttműködés formájában.

KÖZÖSSÉGI MÉDIA – NYITOTT TEREP A VILÁG BÁRMELY TERVEZŐJÉNEK

A közösségi médián keresztül promotált, a projekt internetes elérését lehetővé tevő webes megjelenés már a Biennále megnyitása előtt megnyílik azok számára, akik aktívan vennének részt a projektben. Tehát a párhuzamos univerzumok még a Biennále megnyitása előtt tovább épülnek, amely tervek részeit képezik a kiállításnak. Mindez hihetetlen motivációval hathat a látogatás szempontjából, hiszen a közreműködő gyakorlatilag a saját munkáját is megtekintheti a tárlaton.

A közreműködésre való felszólítás célzott módon, azaz jelentősebb európai és tengerentúli építészképzéssel foglalkozó egyetemek bevonásával is megtörténik. A PTE MIK építész képzése önmagában is számos amerikai, kínai és német kapcsolattal bír.

ÖNÁLLÓ WEBOLDAL

A projekt önálló weboldalt kap, ahol elérhető lesz a tárlattal kapcsolatos összes információ.

Közvetlen linken keresztül lehet innen csatlakozni az internetes tervezési felülethez, és dinamikusan megújuló tartalmak kerülnek erre a fórumra annak függvényében, ahogy a látogatói interaktivitás azt megengedi.

KREATÍV AJÁNDÉKTÁRGYAK

Részint a velencei sajtónap alatt, de gyakorlatilag folyamatosan felhasználhatóak olyan ajándéktárgyak, amelyek eredete a képzelt világok, képzelt országaihoz köthetőek. Ezeknek a tárgyaknak egyértelműen kell utalniuk mind a Velencei Biennáléra, mind pedig a képzelt világokra, elkészítésük és megtervezésük a közreműködő hallgatói csapatnak lesz a feladata.

