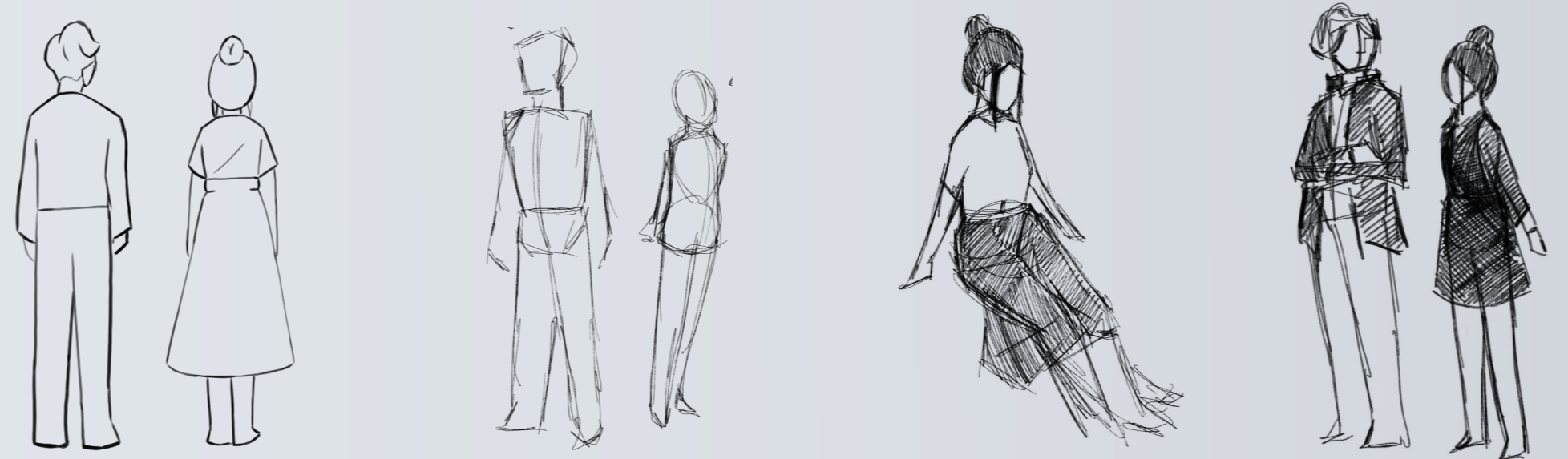


Az elkészült animációs film egy makett által létrehozott terekben történő már 2D animációban elkészített karakterek történetét meséli el. Az animációban a karaktereket a térben láthatjuk ahogy az esetleg a valós életben is lenne.

Az animációban három különbözően ábrázolt világot láthatunk, a reális világból származó makett, a skicc szerű animált karakterek, és a festmények. A makett fotók a reális világban elkészülte miatt a legrealisztikusabbnak tűnik, még az absztraktabb használata és megjelenése ellenére is. A felhasznált festmények a 19. század második feléből származnak és így a valós világot egy stilizált formában jeleníti meg, de ennek ellenére is tudunk velük viszonyulni és láthatjuk bennük a tereséget sík szerűségüknek ellenére is. A frame-by-frame animációval készített karakterek vannak a legmesszebb a valóságtól mivel csak vonalrajzok és a térben való elhelyezkedésük és esetleges mozgásuk tudja őket kiemelni és valamilyen étellel felruházni. Érdekes lehet azt megvizsgálni, hogy a mozgásuknak köszönhetően megtalálják magukat a makett terében vagy a makett világtól idegennek és nem oda illőnek maradnak?

Az animáció is lehet az építészetben használt eszköz, bár nem a legegyszerűbb. Nem kell feltétlenül az épületet bemutatni azt elmagyarázni, egy egyszerű történet is lehet, ami az épület csak egy részén történik, vagy feltétlenül nem is kapcsolódik hozzá erősen. Az ilyen műfaj képes esetleg az épületen belül történő helyzetet elmesélni, még skicc szerű ábrázolással is. Ugyan úgy ahogy a grafika is az animáció is lehet különböző, nem is kell feltétlenül egy történetet bemutatni lehet akár egy GIF is. Annak ellenére hogy nem az építészeti információ eszköz tárában egy szokásos elem mégis oly sok értéket tud adni egy tervnek, tud több információt adni és akkor a többi sok közül kiemelheti ezt a tervet a kreativitása és a egyedi hozzá állás miatt.



# Képen Keresztül

Shelemekhov Mark

Konzulens: Kemes Balázs DLA

TDK – 2022 - Film és emlékezet

Az építészet és a művészet közös vonása abban rejlik, hogy mind a kettő egy értéket, gondolatot akar át adni. Az értéknek nem kell feltétlenül egy önmagántúli értelmezéshez fordulnia. A festmény például azért is lehet jó mert valami szépet, érdekeset ábrázol. A tengeri vihar ábrázolása vagy leírása nem feltétlenül az alkotó lelki világát akarja tükrözi. Amikor egy alkotás csak erre a rejtett értelmezésre játszik rá akkor nagyon gyorsan el tudja veszíteni az ábrázolt kép és a mondani való közti kapcsolatot és a szemlélő megítélését. Ez a gondolat nem csak a tradicionálisan értelmezett művészeti ágakra jellemző, hanem az építészetre is, mivel az építész a gondolatát a vizuális világon keresztül próbálja át adni. Az alkotásnak az értékét nem az alkotó, vagy feltétlenül annak a szakmai környezete adja, hanem azok, akiknek az szánva van, legyen az egy emberi tömeg, vagy egy használó. Ha a műalkotás nem kap elismerést akkor ott a művész a rossz, hogy nem volt képes át adni gondolatát vagy az általános emberek, akik nem eléggé jártassak vagy nem eléggé műveltek a témában? Ha a megvalósult épület nem kap olyan funkcionális kihasználást, mint az tervezve volt akkor itt megint az építész vagy a megrendelők, használók az értelmetlenek? Az is persze szempont, hogy a művészetnek és az építészetnek az értékelése időről időre változott, és még fog. Az építész a megrendelőnek, használóknak más építésznek tervez? Azért tervez, hogy a társadalmi csoportok használják és ők értékeljék vagy hogy megmutassa milyen építészeti szemel jó gondolatot tervezet meg, de közben az ilyen nem is annyira szükséges. Legyen az építészet vagy művészet a szakmát művelő vagy abban jártas személyek jobban tudják felismerni, vagy értelmezni az egyes gondolatokat, elvont értékeket de a közönséges ember nem biztos, és e mellett nem is biztos, hogy hasznosnak véli. Bár a többlet érték gazdagítja például a tervet nem mindig van olyan hatása, hogy a közönséges ember lássa vagy értékelje. Amikor az épület létezésének lényegét egy elvont gondolat adja akkor nem biztos, hogy a valóságban is ugyan olyan jó lesz, mint a tervlapokon. Abban amikor a művész a kezével felviszi a festéket a vászonra és amikor az építész a természeti táj közepébe egy kockát helyez el az a közös, hogy egy erős gondolat áll mögötte, de a gondolat eredetiségétől, mondani valójától eltekintve az emberek reagálhatnak erre úgy is, hogy: "ez csak egy maszatosolás" vagy "mi olyan érdekes van egy kockában"?

Az építész eszköztárában az alapvető információ közlők az alaprajzok és metszetek, bár nem minden esetben tud rajtuk mindenki eligazodni. Az alaprajz és metszet együtt nézéséből se derül ki teljesen, hogy a valóságban, hogy fog az épület kinézni. Ilyenkor az építész makettekkel, skiccekkel (bár ez megelőzi az alaprajzokat, metszeteket), látványokkal kommunikál információt. A makett alapvetően egy nagyon erős eszköz mivel a gondolatnak egy olyan tömeget ad, amit a reális fizikai térben tudunk szemlélni. Ennek ellenére a makettet olyan léptékben valósítjuk meg ahol bár az információt rendszeren át tudjuk adni, de a bene létező tereket nem olyan szemszögből szemléljük amilyen az majd a valóságban lesz. A maketról készített képeket ugyan olyan realiztikusnak érezzük mint a világunkról készített képeket, de mi történik akkor, amikor reális világban nem létező helyzetet próbálunk létrehozni és bemutatni? A realiztikusabb ábrázolást követő festmények, rajzok a valóság egy fajta utánzására törekednek, egy sajátos technikával és

stílussal, hogy a szemlélőnek a valós világgal legyen kapcsolata és elhitesse vele, hogy ez egy térbeli szituáció és nem csak egy síkra felhordott kép. Az építészeti látványtervek, renderek egy még nem létező épületet, épített környezetet akarnak bemutatni, esetek többségében egy valós világ elemeit utánozva, hogy az emberek előtt egy realiztikus tér jelenjen meg. Ennek a realiztikus ábrázolásnak a keresése vagy legalább annak megközelítése sok érdekes és nagyon szép képet tud létrehozni. A látványterveknek az információ közlésben olyan kiegészítő értéke van, hogy a szemlélőt, bár egy képen keresztül, a környezetbe helyezi, ahonnan annak térbeliségét, és nem síkszerű laposságát tudja megtekinteni. Ennek ellenére sokkal egyszerűbb rajzok is képesek át adni a kellő információt. Például lehet nagyon egyszerű skicceket is csinálni, amik lényegre törésüknek köszönhetően ugyan úgy információban gazdagok mint egy tömeg makett vagy egy egyszerűbb látvány. A 19 századi műalkotásoknál láthatunk egy fajt egyszerűsítési tendenciát, ami kontúrnélküliséggel kezdődve eljutott a teljesen vad formáig és nagyon egyszerű tömegekhez, ahol egy ember lehet pálcikákkal vagy egy körrel és hasákkal ábrázolni. A 2D animáció is egyszerűsége törekszik, a elkészítésének módja miatt is, különböző stílusok alakulnak ki de a lényeg megmarad, hogy képes információt át adni. Az építészetnek se kell feltétlenül a realiztikus ábrázoláshoz ragaszkodnia (az építéshez szükséges terveket leszámítva), felvehet egy sokkal grafikusabb, hangulatot, ahol nem is próbálkozik a reális világ elemeit utánozni. Ilyenkor a fény, színek, formák eszközeivel sokkal jobban tudja fokozni a hangulatot, gondolatot. Az egyszerűbb ábrázolási mód önmagában is lehet egy eszköz.

A filmművészet világában egy gazdag paletta van az ábrázolásra, a realiztikustól a 3D grafikán át az egyszerűbb 2D animációhoz. Mindegyik stílust a sajátos világában tudjuk értelmezni, ahol a tradicionális a legegyszerűbb, mivel a valós világban, fizikai térben történik a forgatás. Amikor ez kiegészül 3D grafikával, ahogy manapság ez szokásos, legyen az háttér, effekt, környezet, karakter, mikor érezzük azt idegennek? A teljesen 3D animációban készített filmeket, rajzfilmeket másképen szemléljük mivel ott minden ebben a 3D-s stílusban készül, és bár a valósághoz közel van, de mégis idegen, nem annyira szemet vágó mivel az egység összetartja. A realiztikus épület rendereket is lehet olyan fokozaton realiztikussá tenni, hogy az ember azt fogja hinni ez egy fénykép, technikai gátja ennek nincs. Ez a hozzá állás szerintem azonban egy szempontból korlátozza a tervek információ átadó képességét mivel a valóságtól való nagyon kicsi eltérés rögtön ki fog ugrani és az ábrázolást felbonthatja. A filmek világában sok olyan példa van, ahol egy reális világú filmben stilizált karakterek, vagy tárgyak kerültek bele. Van az amikor ez a gondolat segít a filmen, de van, amikor ennek a kettő világnak a bemutatása egymás mellett egy fajta disszonanciát alkot.

A filmiparban a különböző makettek vagy díszletek használata e megjelenő kép környezetének hatását erősíti. A valós díszletek előtt történő jelenetekben jobban el tudunk merülni mintha az egész háttér utólag lenne hozzá adva. Fritz Lang "The Metropolis" című filmében megjelenő város például sokkal realiztikusabbnak tűnik mint egyes kortárs filmek díszletei. George Lucas "Csillagok Háborúja" című első három filmben ugyan úgy nagyon sok makett van használva és egyes térbeli képek valójában festmények. A film műfaja régóta használ különböző trükköket az emberek térérzetének becsapására. Milyen lehet egy látványterv, ha az nem gépen készül hanem makett fotóval, ahol a makett részletesen követi a valós anyagokat és színeket? Érdekes, hogy az erős stilizálásának ellenére a stop motion-es filmek sokkal nagyobb elmerülést tudnak adni a nézőnek mivel nem 3D animáció, hanem a reális térben készített tömegek, testeket mozgatunk és fotózunk. Ugyan úgy fogjuk fel az agyunkkal mintha világról készítsünk egy videót.

A rajzfilmek egy sajátos formanyelvre mennek át, ami egy egységes világot hoz létre és az egyes eszközök, amit használ ez a film műfaj azért léteznek, hogy az emberek mégis elmerüljenek bennük. A rajzfilmek stílusa egy önálló világot tud létre hozni, ahol a tér érzethez, érzelmek átadására, hangulat gerjesztéshez másképen tudja például a színeket vagy formákat használni, hogy fokozza, eltúlozza a képen láthatót. E mellett ezeknek az önállóan is értelmezhető

képeknek frame-by-frame lejátszása életet tud adni, amit eddig esetleg síkszerűnek értelmeztünk. Ez a grafikusabb hozzáállás az építészeti terveken egy egyedi látványt tudna festeni, ahol mivel a nem egy realiztikus ábrázolás a lényeg, a szemlélő nem is próbálja annak értelmezni hanem a grafika önálló világában próbálja azt felfogni. Mivel a skiccek is tudnak ugyan olyan sokat kommunikálni mint egy tömeg vagy látvány ábra akkor miért ne legyen az egész terv ilyen hangulatú? Mi történik amikor ez a skiccek életre kelnek és elkezdnek mozogni?

Az elkészült animációs film egy makett által létrehozott terekben történő már 2D animációban elkészített karakterek történetét meséli el. Az animációban a karaktereket a térben lathatjuk ahogy az esetleg a valós életben is lenne. A történet maga nem hordoz kiegészítő információt, csak egy érdekes fiktív történetet mesél el. Ennek ellenére mivel az, ami történik és az amit látunk messze áll a valóságtól ezért nem is próbáljuk azt úgy felfogni. A jelenetet lehet úgy is érteni, hogy egy személynek milyen lehet a benyomása egy galériáról, milyen élménye lehet. A művészet felfogásának szubjektív oldala, hogy ki hogyan tekint műalkotásra: csak egy szép tárgyként? egy sajátos világot lát benne? belelát részleteibe és elemzi? Valaki egy teljesen másik világot láthat benne, valaki meg a körülötte létező világot felismeri benne. A festmény esetében mindig az a legérdekesebb, ha valami úgy van kialakítva, hogy a stílusától eltekintve is úgy tűnik mintha a keret az egy ablak lenne és azon keresztül egy másik tér lenne A galéria és a benne kiállított műtárgyak között egy szoros kapcsolat van, így az építészet és a műtárgyak között is. A tér, amiben ki van állítva a mű ugyan úgy hat a térre, mint a tér a műre. Csak gondoljunk bele milyen lehet az a tér, ami hatalmas, de csak egy festmény van benne (például a Mona Lisa). Így a galéria épülete ugyan úgy emlékedben marad ahogy a kiállítás is, amit elmentál megnézni. Teljesen más amikor kisebb kortárs galériában nézzük meg Munkácsy Mihály képeit vagy amikor a Budai várban a palota épületébe megyünk be.

Az animációban három különbözően ábrázolt világot láthatunk, a reális világból származó makett, a skicc szerű animált karakterek, és a festmények. A makett fotók a reális világban elkészülte miatt a legrealisztikusabbnak tűnik, még az absztraktabb használata és megjelenése ellenére is. A felhasznált festmények a 19. század második feléből származnak és így a valós világot egy stilizált formában jeleníti meg, de ennek ellenére is tudunk velük viszonyulni és láthatjuk bennük a tereséget sík szerűségüknek ellenére is. A frame-by-frame animációval készített karakterek vannak a legmesszebb a valóságtól mivel csak vonalrajzok és a térben való elhelyezkedésük és esetleges mozgásuk tudja őket kiemelni és valamilyen étellel felruházni. Érdekes lehet azt megvizsgálni, hogy a mozgásuknak köszönhetően megtalálják magukat a makett terében vagy a makett világtól idegennek és nem oda illőnek Maradnak? A főszereplők egyike a makett teréből a festmények világába csöppen bele és a mozgások miatt a festményben látható környezetet teszi jobban megfoghatóvá. Ezeknek a különböző módon megrajzolt világoknak a határai egy picit elmosódnak és megjelenési különbségeknek ellenére is talán sikerül egy furcsa közös környezetet létre hozni. Azt az érdekes szituációt láthatjuk ahogy ezek a különböző technikákkal elkészített ábrák hogyan is viszonylónak egymáshoz, vagy éppen hogyan próbálnak kitűnni egymás között. A végén lehet, hogy az egyes képek, ábrák maradnak a saját világukban és egyik képen keresztül kell a másikat szemlélni és nem együtt.

Az animáció is lehet az építészetben használt eszköz, bár nem a legegyszerűbb. Nem kell feltétlenül az épületet bemutatni azt elmagyarázni, egy egyszerű történet is lehet, ami az épület csak egy részén történik, vagy feltétlenül nem is kapcsolódik hozzá erősen. Az ilyen műfaj képes esetleg az épületen belül történő helyzetet elmesélni, még skicc szerű ábrázolással is. Ugyan úgy ahogy a grafika is az animáció is lehet különböző, nem is kell feltétlenül egy történetet bemutatni lehet akár egy GIF is. Annak ellenére hogy nem az építészeti információ eszköz tárában egy szokásos elem mégis oly sok értéket tud adni egy tervnek, tud több információt adni és akkor a többi sok közül kiemelheti ezt a tervet a kreativitása és a egyedi hozzá állás miatt.