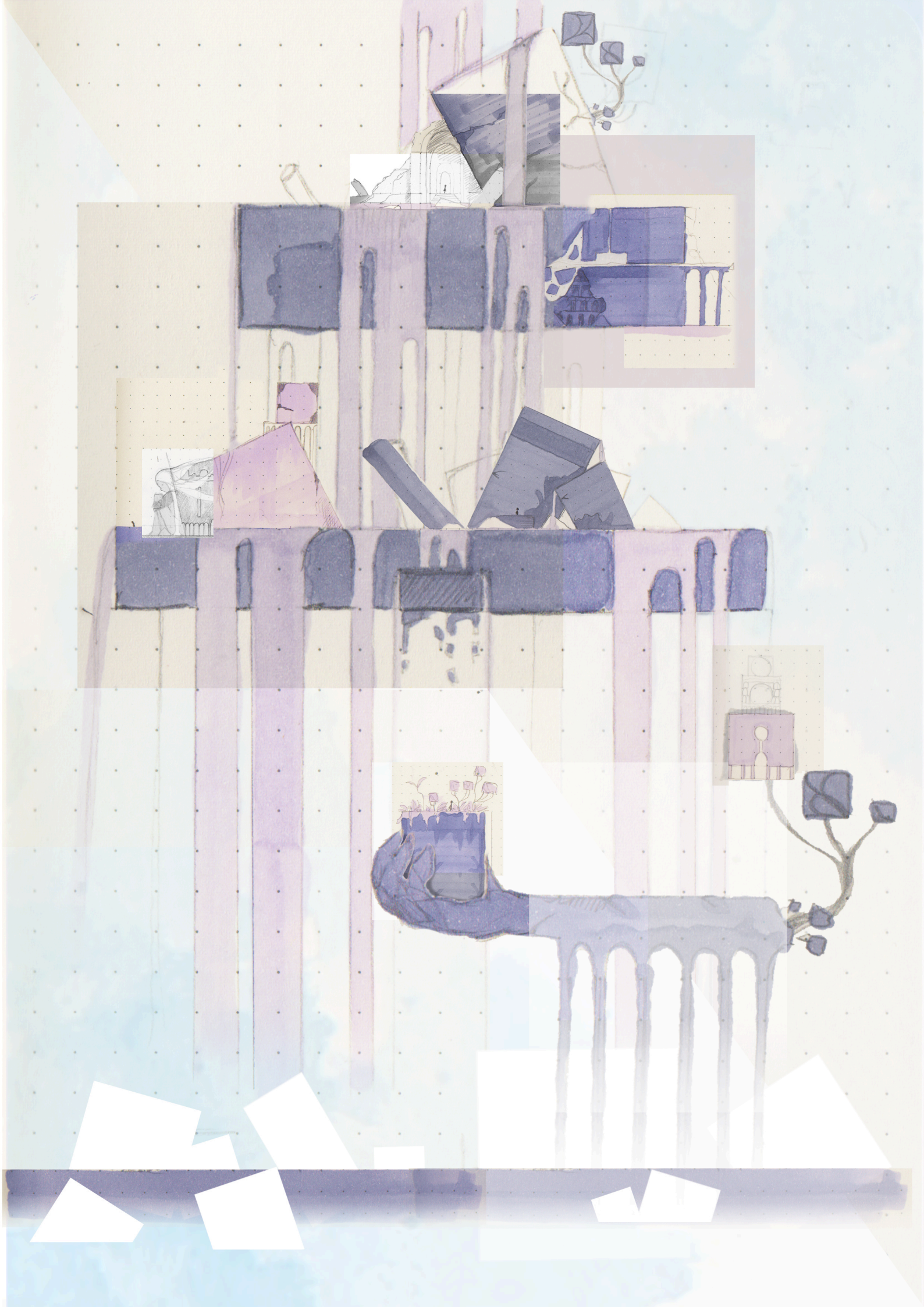


FOLYAM

Folyam
TDK Művészeti Szekció
BME Építészmérnöki kar, 5. évfolyam
Készítette Shelemekhov Mark
Konzulens Pintér András Ferenc DLA
2023.11.02



Absztrakt_

Az ember nem csak a belső világát, hanem az őt körülvevő környezetét is formálja fizikailag és lelkileg is. Ezt a felvetést építészeti szempontból vizsgálva arra a következtetésre jutunk, hogy az épített környezet az ember intuitív elképzeléseinek és gondolatainak a megvalósítása. Az alkotó ember az épített környezettel reflektál a világra a saját maga által felépített gondolatok és eszmék mentén.

Az építész a saját lelkét, gondolatait, elhatározásait viszi bele az építményeibe, az alkotó ember, a lakókörnyezetét a saját belső elképzelései alapján formálja, választja. Egy épület képes egy adott ideológiát, eszmét vinni át a befogadóba. Az épített környezet, mint a zene vagy a képzőművészeti alkotások egy hangulatot, érzést, lelki világot tudnak átadni a szemlélőnek. Korunk digitális grafikai környezetében, az illusztrációkban, a rajzfilmekben és a videójátékokban erőteljesen operálnak ezekkel az eszközökkel, mivel ezek univerzálisan alkalmazhatók, de a médiumtól függ a pontos eszközök spektruma. A korszerű technikák segítségével ezeknek egy absztraktabb, nem realiztikus ábrázoláshelyét lehetne alkalmazni a nem műszaki tartalommal bíró rajzok és látványok hangsúlyának a fokozásához. A megszokott építészeti tervek ábrázolásától eltérve, nem csak az épületnek tudnának egy karaktert adni, de az egyes részeinek is. Hangulattal ruházza fel, ami egy megszokott terv ábrázolásnál hiányozhat.

Ebben a kísérletben egy próbát teszek arra, hogy egy videójáték által adott ábrázolás technika inspiráció alapján saját, egyedi absztrakt tér és forma struktúrát hozzak létre a 2D-s síkban, ami megfeszíti az építészeti terv ábrázolásának és a digitális alkotás lehetőségeinek a határát.

Az építészeti rajzok műszaki terv részein kívül, a terv bemutatására, elfogadtatására vagy megértésére szolgálnak a szakmában nem jártas emberek számára is. Minden építész különbözően áll ehhez hozzá és nagyon sok grafikai módszer áll rendelkezésre ennek a célnak az eléréséhez, főleg a mai korszerű technológiákkal.

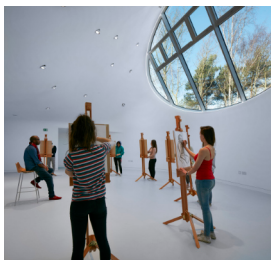
Az egyszerűsített, absztraktabb vagy grafikusabb világábrázolás a realiztikus ábrázoláshoz képest nem az igazi valóság megteremtésének illúzióját próbálja minden egyes eszközeivel erősíteni, hanem a sajátos és egyedi karakterrel vagy történettel bíró formanyelvet arra fordítani, hogy a tervnek egy egyedi hangulatot adjon és fokozza azt az információt ami a lényeg kiemelésére szolgál. Egy olyan tervnél ahol a természetes fény a hangsúly, annak kiemelése és erősítése a realizmus ellenére többet is adhat a szemlélőnek (gondoljunk csak a festőkre akik a kontrasztok és a fények hangsúlyozásával tudtak egyes hatásokat elérni). A realiztikus világ határait elhagyva egy sokkal absztraktabb gondolkodással is lehetséges fontos információt átadni. Ez a jelenség az animáció, illetve a rajzfilmek világát is jellemzi, és az ami egykor azért volt fontos, hogy a tevékenység megvalósítható legyen (egyszerűsíthető munkafolyamat) átalakult egy sajátos, egyedi formanyelvé ahol mindennek megvan a helye. Bár a videojátékok és rajzfilmek világa erősen különbözik az építészet környezetétől, sok forma, sok szín eszközt és sok hangulatot, érzést erősítő elemet ugyanúgy használhatunk, mivel az épület bemutatását lehet egyedi, grafikus módon is, az építészeti karakterének megtartásával ábrázolni.

A realiztikus ábrázolásmódú építészeti tervek bár valóságűek, de mivel mégis csak egy úgymond valóság utánezatok, pont emiatt nagyon korlátozottak és minden egyes hiba vagy túlzás az ábrázolt kép világának hihetőségét bontja meg. Az absztraktabb, grafikusabb ábrázolásmód nem próbál a valóságnak teljes mértékben megfelelni, így nincs is korlátozva. A túlzásokkal, a különböző színekkel és eszközökkel az egésznek egy magán túlmutató értelmezést is tud mesélni és a szemlélőnek új élményt biztosítani.



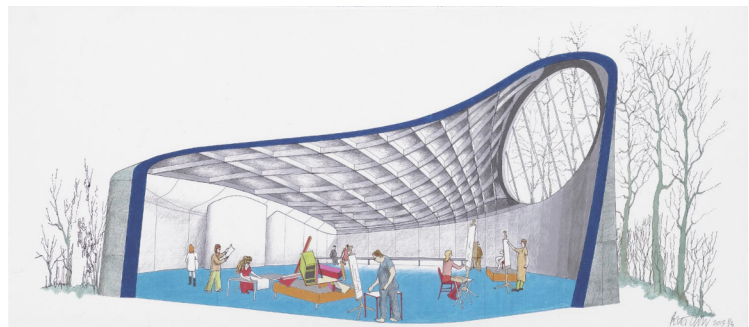
Sir Peter Cook

Építészeti tevékenysége nem csak a nagyvonalú tervei miatt érdekes, hanem a tervezési folyamathoz, azzal párhuzamosan készített kézi grafikájú alkotásai miatt is. Rajzai egy építész absztrakt elképzeléseit mutatják be, ahol szakmája miatt az épített környezet a főszereplő, de ezt egy nagyon egyedi módon mutatja be. A kontrasztos színek és formák, a sokszor nem perspektivikus ábrázolás egy érdekes kontrasztot támasztanak a megszokottal. Az absztrakció miatt a képek tartalma nem biztos, hogy rögtön értelmezhető, de a szemlélt formák és színek mégis arra ösztönöznek, hogy tekintsünk bele jobban, és ahogy ezt megtesszük, ahogy megismerjük a kép tárgyát úgy el is mélyedünk benne. A rajzai nem mindig konkrét terveihez készülnek, de fontos része a tervezési folyamatának és egy érdekes párhuzamot lehet vonni a között amit rajzol és amit tervez amikor a színeket és a tömegeket vizsgáljuk.



Drawing Studio

Arts University Bournemouth, UK



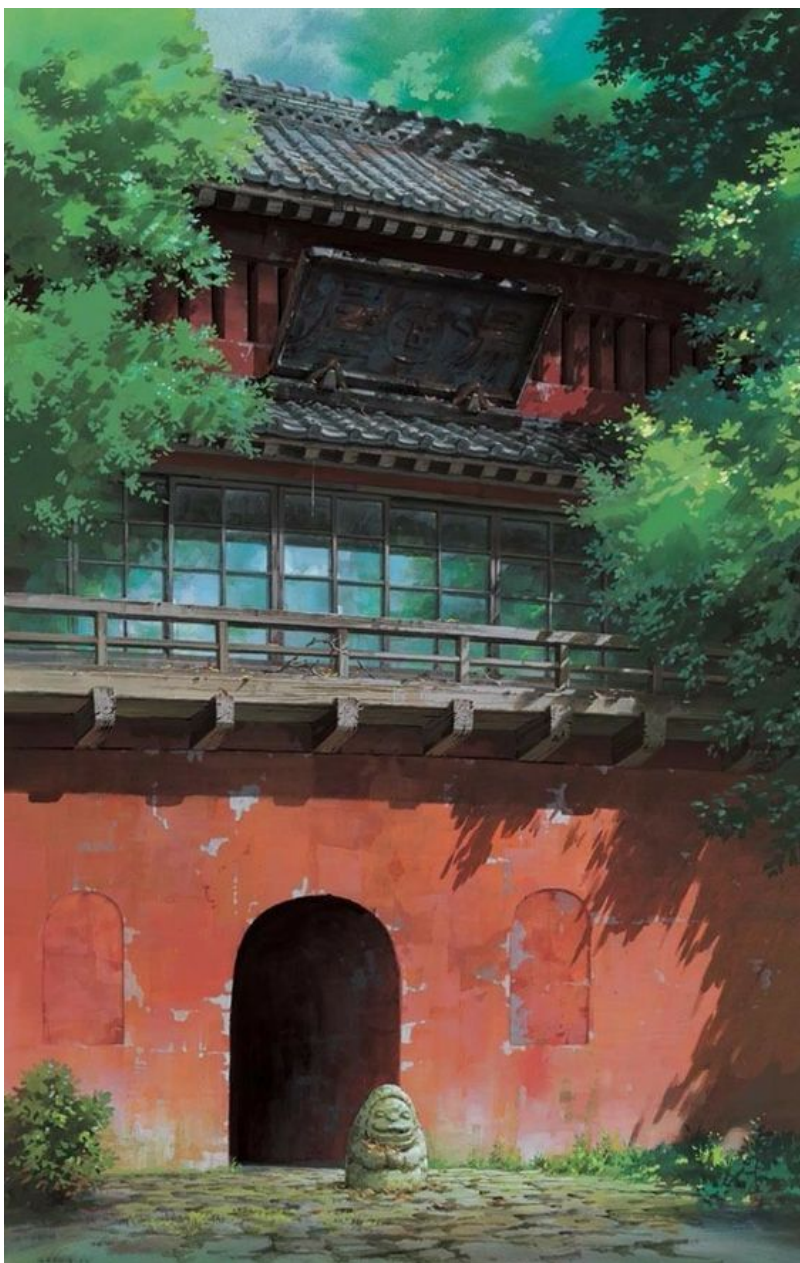
A rajzfilmek és videójátékok az általuk előállított világ bemutatásában a természetes értelmezhetőség felé haladnak, még úgy is, hogy az egyedi nyelvezetük miatt, a realizmusból kilépve eltúlzott, absztrakt vagy egyedi módon ábrázolják a jeleneteket, ahol az eltúlzás vagy az egyedi kinézete adja a felismerhetőségét és az értelmezését azon a világon belül.

Az építészeti rajzok lényegében nem csak a tervezőnek, és más építészeknek készülnek hanem a lehetséges használónak, a befogadónak. A tervrajzok érthető módon eltérnek a tipikus, minden ember által jól ismert rajzoktól, képektől, és sajátos tartalommal, de ez nem jelenti azt, hogy nem használhat olyan vizuális módszert ami inkább egy korszerű illusztrációra vagy grafikai rajzra hasonlítana. A rajzfilmek stilisztikája nem csak az előállítás egyszerűsége miatt létezik, de egyben a “szépség az egyszerűbben” vagy “less is more” metodikával működik. Nem csak a nézőnek kell értelmesen az információt átadni, de maguknak a készítőknél is értelmezni kell például azt, hogy egy karakter hogy néz ki, hogy a közönség által nem látott rajzok alapján a mozgóképbe illő módon be lehessen rakni. A videójátékoknál, főleg a 2D-séknél, nagyon fontos a játéktér értelmes átadása úgy, hogy az ne legyen túlterhelő, ugyanakkor legyen kíváncsító és egyszerűen, könnyen értelmezhető. A 2D-s játékoknál a zene mellett a vizuális világ a legerősebb elem, és annak a sajátossága és a valóságtól való eltérése az, ami a térképre teszi és behívja az érdeklődőket és ott ragadja. A síkbeli világ korlátozottsága miatt, a térben való forgatás is korlátozott, de a grafikai nyelvezetet úgy hasznosítja, hogy ebből az úgy mondott korlátozásból erényt teremtsen magának.



Rémi Chayé - Tout en haut du monde, 2015

A barokk építészeti formanyelvet nagyon egyszerűen kezeli, miközben a nagy részletezettség ellenére ugyanúgy tudjuk értelmezni, egy szempontból az agyunk kiegészíti és folytatja a képet. Az animáció elkészítése miatt valóban ebben a műfajban az egyszerűsége törekednek, de pont emiatt alakulnak ki a különböző jól felismerhető stílus jegyek amik egy mozgókép sajátosságát és hangulatát adják. Korlátozásból előnyt teremt magának. Építészeti vonatkoztatásban akár egy látványtervként is értelmezhető lehetne, ha háttér funkciója miatt nem lenne telítetlen és nem a fókuszban.



Ghibli - Spirited away, 2001

Egy absztraktabb vagy egyszerűsített digitális grafikai képhez bonyolultabbnak néz ki, és bár valóban így tűnik, de egyszerűségét a festői kidolgozása adja, ahol a bonyolultságát az alapos kontrasztok és jól kiválasztott színek adják. Egyes helyeken skicc szerű a kidolgozottsága. Az élénkebb és kontrasztosabb színek miatt rögtön egy rajzfilmszerű stílusként értelmezzük, és valóban az mivel ez a műfaj erőteljesen alkalmazza. A kidolgozottság erejét lehet bármelyik irányba eltolni de jellege nem változik mivel a színekből alkotott formákból építkezik és hozza létre a testek és tömegek illúzióját. Három darab zöld szín árnyalatából képes a fa képét megteremteni, és a foltok valójában nem is levél formájúak. A téglakiosztás ábrázolása helyet egyszerűen a téglának megfelelő falat látunk, amin kiegészítő tónusok vannak. Nagyobb részletek nélkül értelmezhető, hogy téglafalról van szó és ez az egyszerűsége miatt válik központi elemé a kompozícióban



Gris

Nomada Studio, Blitworks

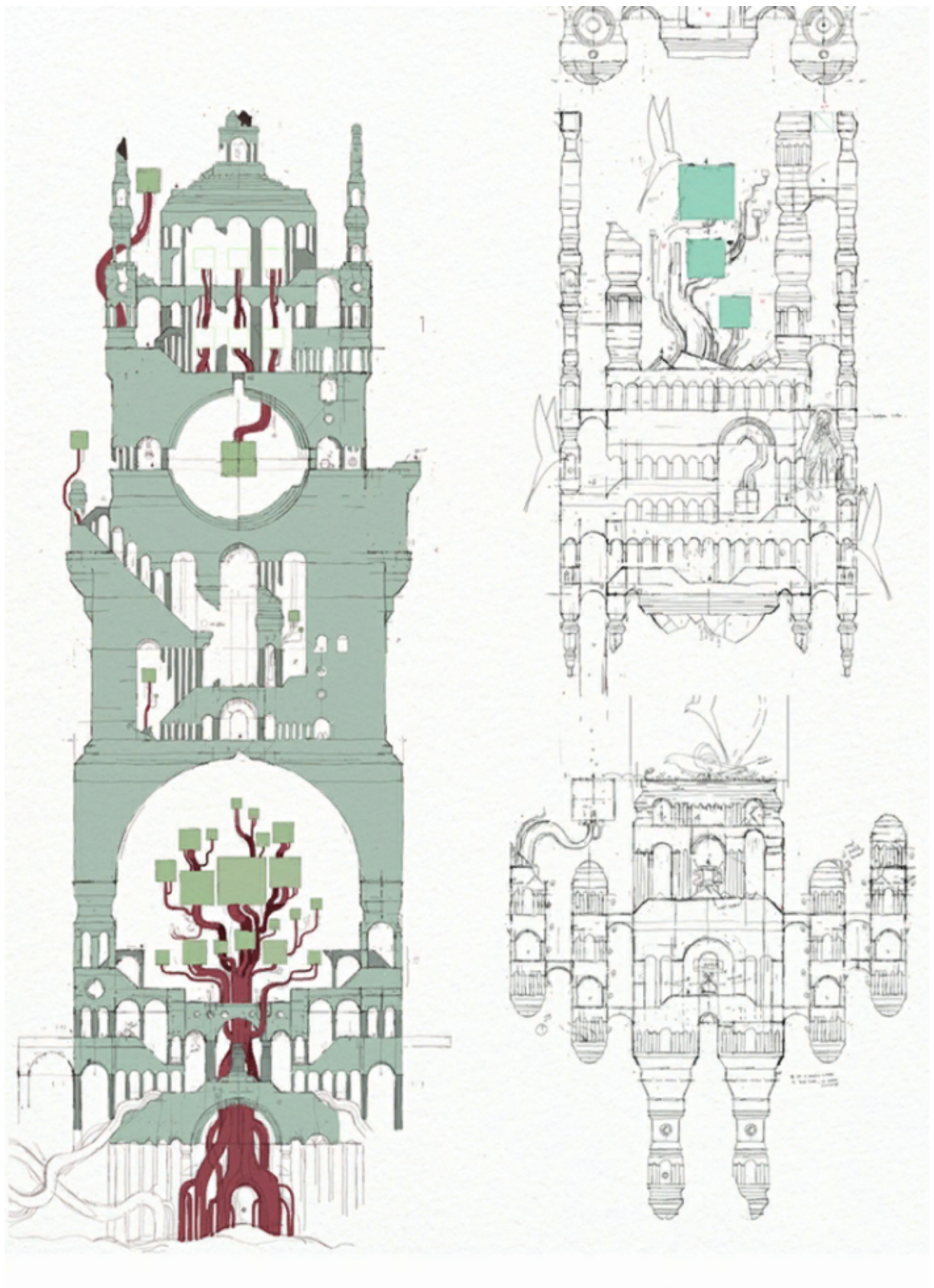
Az inspiráció

A "Gris" nevezetű videojáték, egy egyedi és mély lelki világot teremt meg a zene, a színek és építészeti terek, illetve a formák alkalmazásával. Bár a játék 2D-s, és javarészt építészeti metszetekből és homlokzatokból áll, a színek és formák alapos alkalmazásával egy 3D-s épített térként könnyedén tudjuk értelmezni. Bár első látásra a terek és az elemek random módon vannak elhelyezve, sorolva, vagy egyszerűen tagolva, de alaposabb áttekintéssel, és a játék végig játszásával észrevehetjük, hogy a legkisebb részletektől kezdve az átfogó tömegeken át, egy nagyon alapos építészeti szerkesztést és arány rendszert alkalmaz a játék, ahol nem csak az építészeti szerkesztés elvei kapnak hangsúlyt de a kompozíciós hatásuk is az emberre. Nem épületeket akarnak bemutatni, hanem egy érzelmi világ spektrumát. Az építészeti szerkesztés mellett azt is gyorsan észrevehetjük, hogy minden amit látunk az nem más, mint a karakter saját lelki és belső világa, ami ebben az esetben nem egy zenével vagy egy festménnyel van bemutatva, hanem az épített környezet használatával. Ezek után a szűkös, a tömör, a sziklába vájt épületeket, a nagyon nyitott oszlopcsarnokokat, az erdő közepén álló magányos romokat és a végén az egekbe nyúló tornyot egészen másképpen értelmezhetjük. A zene kíséretében az épített környezetet nem csak egy tervdokumentációnak, vagy akár egy rom felméréseként értelmezzük, sokkal inkább egy történetet próbál elmesélni a grafikai világ, illetve a karakter segítségével. A képi világ a vízfesték keverés logikájával alkot színeket, tónusokat és textúrát, amik a formák és tárgyak egyszerű és felismerhető ábrázolásával együtt karakteres és hangulatos teret hoznak létre.



A környezet létrehozásában a szerkezetek és a formák egyszerűsége és a karakteressége adja a világ lelkét. A geometrikus, négyzetes szerkesztés építi fel az környezetet, a növényzetet és más formákat is. A nagyon bonyolultnak tűnő játékterek valójában csak a négyzetes kiosztás és szerkesztés eredménye, ami vagy addícióval vagy a nagyobb tömegből való kivonással történik meg. A növényzet az építészeti tervekben is megtalálható egyszerűséggel, ugyanakkor felismerhetőséggel bírnak. A növények ágazata, törzse geometrikusan szerkesztett íves vonalakkól, a lombkorona pedig egyszerűen egy négyzetből épül fel. A játékteret felépítő előtér, középtér és háttér közötti differenciálás a játékosok számára nagyon fontos, hogy abban jobban tudjanak közlekedni, és mivel ortografikus ábrázolásáról beszélünk a 2D jellege miatt a perspektíva helyett, más lett alkalmazva. A központi tér, amiben a karakter közvetlenül elhelyezkedik a fényesség és sötétség metodikával játszik, ahol az építmények homlokzatától való távolodás a formák sötétebb tónusát jelenti, ami segít kiemelni a karaktert és segít különbséget tenni abban, hogy mi van a karakterrel egy síkban, mögötte illetve előtte. Azokban a környezetekben ahol a közvetlen játéktér mögött egy gazdag háttér van, ott festménybe illő módon a szerkezetek veszítenek a telítettségükből és a nem létező horizontba nyúló "teret" kapunk. Ezt például az erdős szinteken figyelhetjük meg. A geometrikus ábrázolásból kiindulva nagyon sok építészeti szerkezetet tudunk felismerni, mint a kupolák, tornyok, árkádok, boltozatok, oszlopok, gerendák, támaszok, amik a teret töltik ki, és ezek majdnem egyfajta "ókori" rendszerből vett ihlet alapján vannak az építményekbe szerkesztve amellett, hogy az absztrakció jellegét megadják, mivel nem teljesen valós épített konstrukciók, hanem "csak" játék pályák. Nekik az elsődleges nem az épületszerűség, hanem a játék menete. Ennek ellenére a sok azonos vonás, és hasonlóság illetve párhuzam az építészettel a játék elemzését és szétbontását kifejezetten érdekessé teszi.

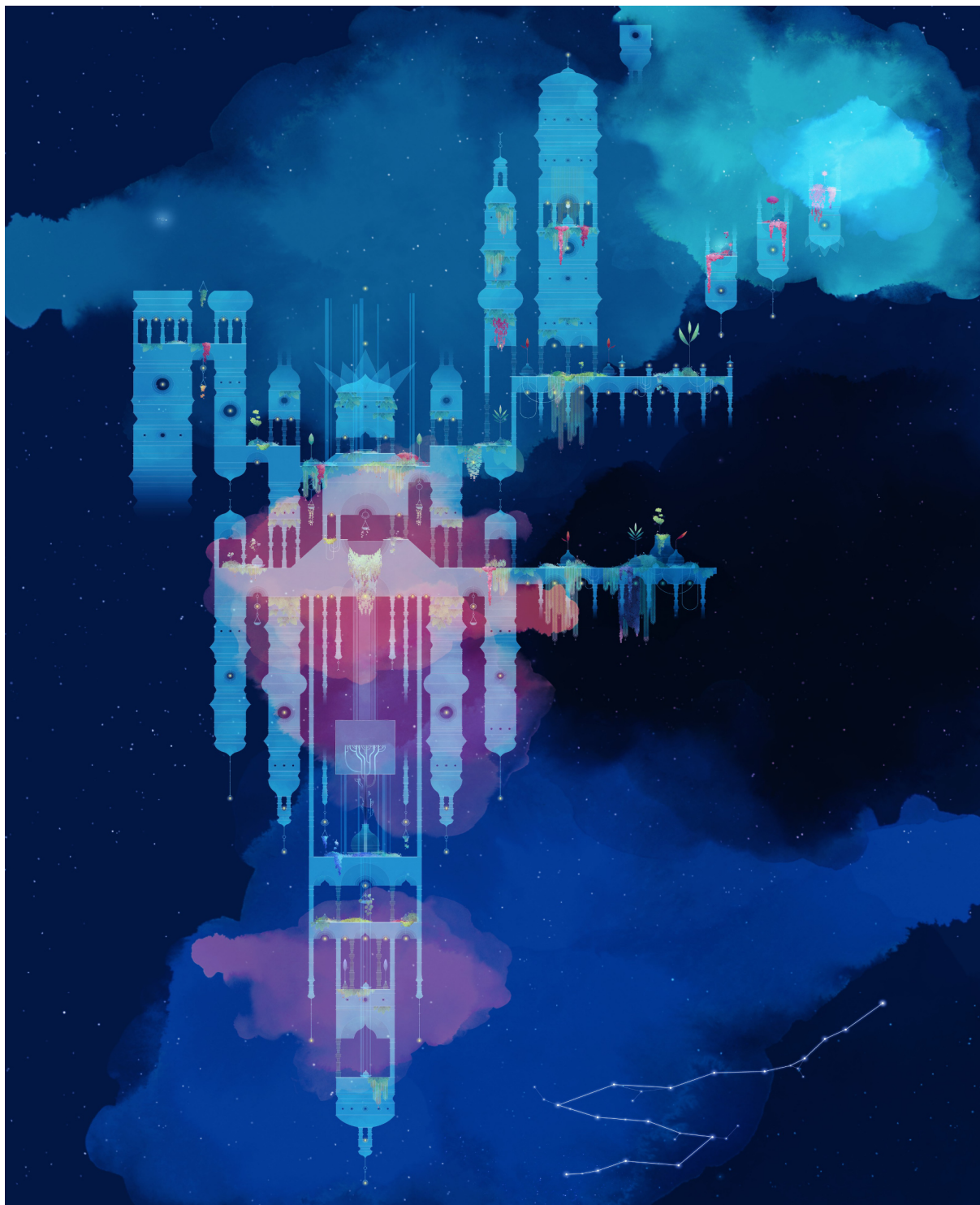




A vízfesték módjára kevert színek nagyon okosan és esztétikusan vannak felhasználva. A játék nagyon fontos eleme, mivel a megjelenő formák mellett az ember érzelmi világával próbálnak viszonyt találni. A történet elején egy szürke árnyalatos világban vagyunk és ahogy haladunk előre úgy egyre több szín adódik hozzá a palettához, amik nem csak színesítik a világot de láthatóvá is tesznek olyan elemeket amiket eddig nem észleltünk, mint például a csillagok amiket csak a sárga szín megjelenésével látunk, ugyanúgy ahogy a mesterséges fényt is. Az első szín ami a palettánkba csatlakozik az a piros, és ezzel együtt egy nagyon brutalista, tömör, töredezett, összenyomó hangulatú közegbe kerülünk aminek erősségét a piros szín tovább hangsúlyoz, mintha egy fajta módon a haragot próbálná szimbolizálni. A piros után belép a zöld ami háttérbe szorítja a piros árnyalatokat és a növényzet megjelenésének lehetőséget adva egy sokkal nyugalmasabb és talán békésebb, a megnyugvásra hasonlító érzelmet hozz fel. A színek és a formák, tömegek együtt alkotnak élményt, ahol a műfaj miatt emellett még az értelmezhetőséget is erősíti. A környezetben erőteljesen megjelennek az emberi alakok, pontosabban egy női alak, különböző formában, valahol csak szobor, valahol épülete részeként, máshol ennél jellegetesebben, és bár a szobrászatra hasonlít a legjobban e elem használata, valójában ennél sokkal mélyebb, mivel a karakterhez kötődik szorosan, és egyben segít a terek jellegét felnyitni.

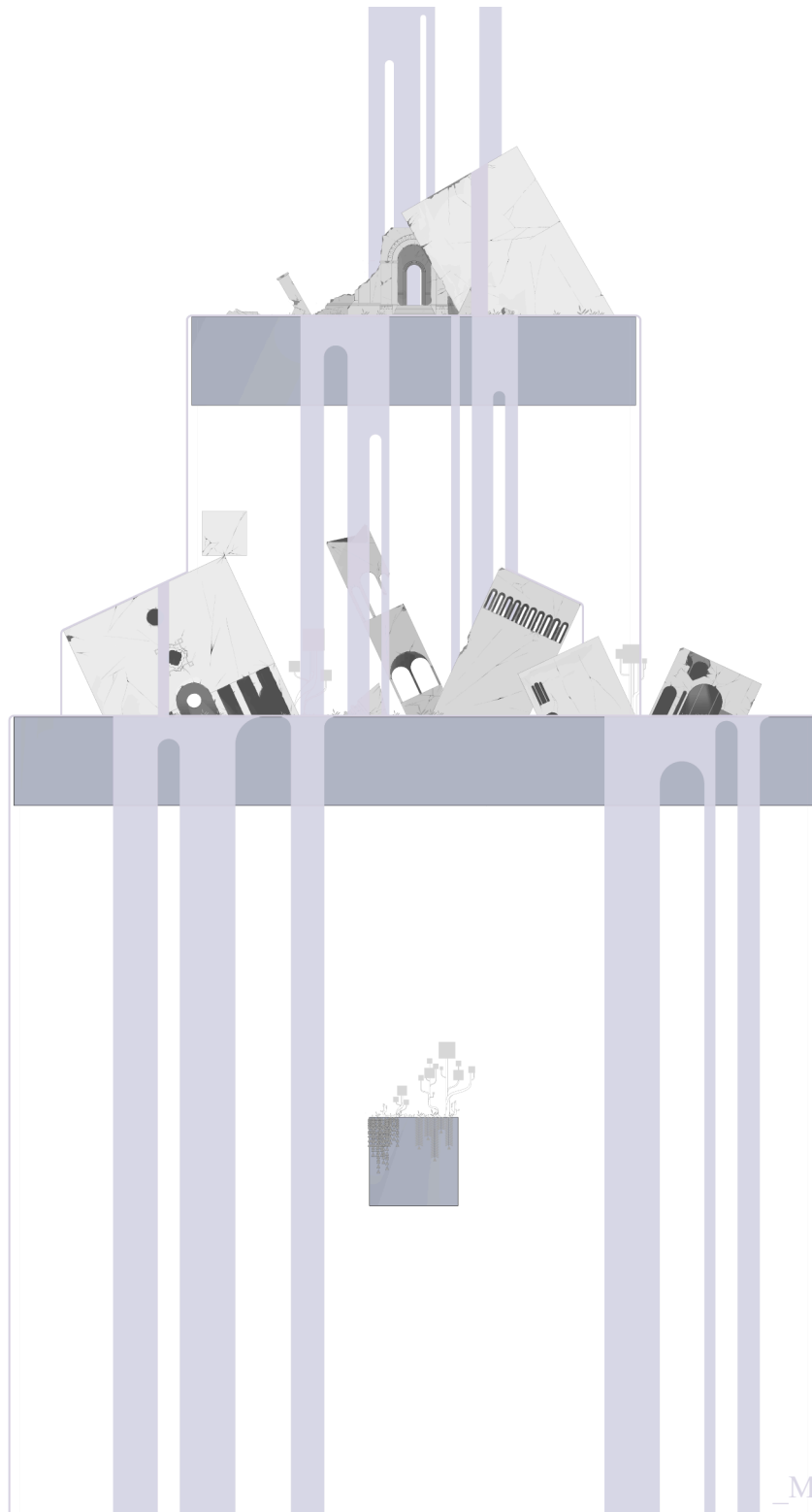


Sajátos módon az előtér és a háttér, ami általában csak a környezet leírását tudná szolgálni, ebben az esetben egy központi karakterré válik. A környezet talán jobban ki is van emelve mint a főszereplő, mivel az egyszerű alak ábrázolásából keveset tudunk meg róla, viszont a játék környezete sokkal többet mesél el nekünk. A karakter sokszor egyfajta léptékként van jelen a környezetben. A környezettel való interakció, a karakterrel és általunk is, segíti azt az előtérbe helyezni és nem csak dekorációs jellege van. Megjelenési karaktere segít egy hangulatot átadni nekünk, szavak és magyarázó szöveg nélkül, elmesélni egy történetet vagy legalábbis felkelti az érdeklődésünket, hogy mindez mit is jelenthet.



Folyam_ műleírás

A kompozíció alapját 3 platform adja, amelyek egymáshoz és a kerethez is arányosak és az alsó négyzetből vannak felépítve. A három platformra különböző, de egyben hasonló világú atmoszféra kerül melyek szemlélésében lehet őket külön-külön vizsgálni, de az egymás közötti kapcsolatokat is megfigyelhetjük, ha az egészet együtt tekintjük.



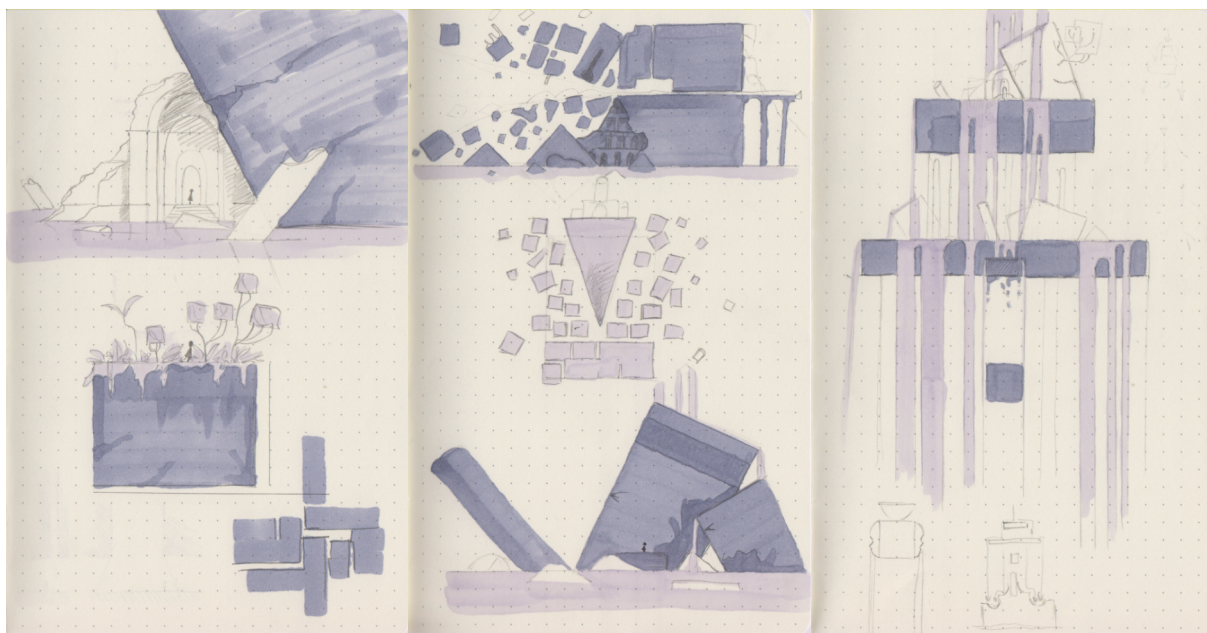


Az alul található négyzet adja az egésznek a kezdetet, nem csak történet mesélésben, de szerkesztésben is, mivel minden abból a négyzetből van felépítve ilyen vagy amolyan módon. A négyzeten található zöld egy fajta módon a természeti kiindulást, a kezdő ötletet vagy a mindent felépítő alap követ szimbolizálja, ami bár az utána következő dolgok árnyékában, vagy a nagyobb folyamatok miatt elfelejtődik vagy takarásba kerül, de megmarad és végérvényes lesz. Ez a helyzet lehet egy idilli közeg vagy az az állapot, amiből kezdetét veszi egy ember vagy csupán annak lelki világának az alap köve, de ugyan úgy építészeti vonatkozásban is lehet az, hogy bármennyire is bonyolult a terv vagy a gondolat, még is csak van egy kezdeti alapja, amiből építkezik az egész vagy kezdetét veszi. Sokszor a gondolatainkból visszatérünk egy fajta természet által adott rendhez, mert valahogy azt találjuk a legalkalmasabbnak oly sok minden kifejtésére és bemutatására. A négyzet a növényzettel egy módon a természetből vett alapot eleveníti meg. Ez az értelmezés vagy esetleges gondolatmenet, ami felmerülhet a szemlélőbben nagy eséllyel csak akkor jelentkezik amikor az egész kompozíciót végig nézi, de addig is csak egy négyzet növényzettel? Nem lehet, hogy az ember is csak hátra lépve tudja felismerni egy esemény vagy dolog igazi értékét a nagyobb folyamat szálban, és addig amíg az a vákuumban van egyedül, csak egy jelenség a sok közül?



A középső, és egyben legnagyobb szint rejti magában a legtöbb elemet és szerkezetet. A sok épületre hasonló test nem más, mint a kezdeti négyzetből építkező testekből való faragás, kiválás olyan formában, amik a tömörségük mellett egy kisebb arányban egy megnyitást rejtenek, amik az építészetből felismerhető formák és szerkezetek által vannak elérve. A tömör négyzetbe vájt megnyitások egy érdekes viszonyulásba lépnek a tömeggel. Ezeket lehet épületként értelmezni, de egy absztrakt felfogásban olyan értelmet is nyerhet, hogy az ember kísérlete a természettől nem különállni, hanem a természetbe vájni történetét, szerkezetét, a már meglévőt kihasználni ahhoz, hogy sajátot formálni. A négyzet tömeg miatt, nagyobb vagy kisebb mérete ellenére is jobban össze tudjuk kapcsolni az alap négyzettel annak ellenére is, hogy meg van munkálva, így az egésznek egy erőteljesebb részeként érezzük. Az arány léptéke engedi, hogy az ember még szemre lássa a kapcsolatot, aminek direkt mutatásában a dőlt szögek akadályozhatnak. A testetek dőlése, és egy fajta elsüllyedése egy kaotikus, megborult világra emlékeztet, és némi bizonytalanság érzetet kelt az emberben. A különböző pontokon kialakuló háromszögek nyomvonalai hangsúlyos pontokat alkotnak. Itt már a testeket nem külön-külön nézzük, hanem a platform által adott világgal együtt. Lehet, hogy a megmunkálás miatt ilyen módon van kifejezve azok elszakadása a rendtől, amit a platformok miatt egy derékszögű rendszerben láttunk. Lehetnek elvetett gondolatok, elhagyatott szerkezetek, valami, amit már meghaladtunk. Egy emberi kontextusban próbálkozások folyamatára is emlékeztet, amik ragaszkodnak ahhoz, ami volt eredetileg.

A legfelső szint kisebb, mint a középső és kevesebb mindent mutat. A platform középtengelyére igazítva egy már építményt szemlélhetünk melynek közepén egy nyílás erősíti annak központi hangsúlyát. A középső szint "megmunkálásaihoz" képest itt már egy épületként értelmezhető bejárati homlokzatot vélünk felfedezni. Az alap négyzet arányai és jellege megtalálható az építményben mivel annak arányos négyzetekből van kiszervezve, de a másik testtel együtt az arányok már nem olyan egyszerűen felfedezhetőek. Tagoltsága, plasztikussága és jóval több építészeti eleme és a tömör forma hangsúlyának hiánya miatt a négyzetes arány ellenére már egy kívülálló szerkezetként foghatjuk fel. E elem mellett egy e elé bedőlő tömör test figyelhető meg aminek úgymond árnyékában helyezkedik el ez a már nem megmunkált hanem felépített szerkezet. Az építmény romos állapota a többi eldőlt test dinamikájához próbál a maga módján alkalmazkodni. Ez az állapot a szerkezeten belüli feszültséghez vezet, és kontrasztba lép a "faragott" testekkel. A valóságban megtalált romok egy történetet tudnak elmesélni, abba a gondolatmenetbe vezetnek, hogy itt valami volt, aminek talán egy kis részét és a rom jellege segítene leírni. Talán egy romos állapot ellenére felmerülő végérvényes értéket próbál elmesélni vagy a többi szerkezethez képest egy fajta tökéletlenséget? A többi szinttel együtt vizsgálva felfoghatjuk-e egyfajta végkifejletnek a gondolatmenetben, a tervezésben? Lehet-e, hogy értelmet csak a többi szinten adott szubjektív gondolatmenetben tud nyerni? Az eredeti pontból elhaladva egy folyamaton végig menve a dolgok az egészben talált haszna által adott érték teszi a végső szintet hasznosnak, vagy a többihez képest mássága emeli ki. Bár az idilli négyzet helyzetét nem tudjuk visszakapni, mivel akkor a folyamatnak nem lett volna értelme, de minden hiba vagy elvett gondolat ugyan úgy megmarad és erős hatást gyakorol továbbra is, és segít az egészben található értelmet formálni.



Az összes szinten végig folyó víz összekapcsolja az egész szerkezetet és egy absztrakt módon egyé teszi a külön-külön elhelyezkedő szinteket. Egyetlen egy szakaszból a szinteken való végig haladása miatt szét ágazik és egyre nagyobb és nagyobb felületeket fed le. Az alsó négyzetet olyan módon fedik le a belőle alkotott szintek, hogy azok lefedik, eltakarják, és így meghagyva egy érintetlen modul elemként. A víz jelenléte miatt lehet, hogy a testek nem eldőlték hanem elsüllyedtek, de ennek ellenére nyomuk marad. A víz egy önálló tömegként jelenik meg ahol az általa alkotott folyam hozza össze a szerkezeteket, gondolatokat, mivel itt már nem csak vizuálisan látjuk az egészet de a víz is hangsúlyozza, erősíti. A víz olyan elemként jelenik meg ami egy absztrakt módon azt a jelenséget vagy pillanatot próbálja szimbolizálni, amikor az egyes önálló részek összejönnek és életet adnak egy olyan rajznak ami talán többet tud mondani mint az egyes alkotó elemei. Másik szempontból egy olyan erőnek is felfogható, mint az idő, ami bár sok mindent el mos, rommá alakít vagy értelmezhetetlenné tesz, de attól még nem tudja azt teljesen elpusztítani mert annak értéke nem csak a formájától függ, hanem annak helyétől az egész képben. Sokszor nem gondolunk bele abba mennyire is fontos és életet formáló lehet egy általunk közömbösnek vagy jelentéktelennek látszó pillanat az életünkben. Lehet, hogy nem is fogunk erre rájönni, de ez attól még nem veszi el tőle azt a jelentőséget, amit itt a négyzet ad.

Az alkotást lehet egy rajzként is nézni és abban találni értelmet, de lehet az egyes részleteit, és azokból felépíteni a nagyobbat, mivel minden absztrakt módon kapcsolatban van egymással, így más-más embernek különböző gondolatai fogalmazódnak meg attól függően hogy hogyan szemléli és miből indul ki. Az alkotás sajátos világához és annak hangsúlyának erősítéséhez egy kézi grafikai nyelvet használtam fel. A szerkezet és ábrázolt formák egyszerűsége és a kézi grafikai világ által adott kitöltési minták egy sajátos világot hoznak létre.

