

Tér és mozgás

Nyitrai Gellért Márton, 2018

BME Építészmérnöki Kar, TDK

Kisiskolás korom óta életem egyik meghatározó élménye a kosárlabda, ekkor kezdtem el szervezett keretek között edzésekre járni. Eleinte nem tanultunk különösebb taktikai elemeket, de ahogy idősödött a csapat, úgy kezdtünk el a játéknak ezen oldalával is részletesebben foglalkozni. Először a védekezési sémákat kezdtük el használni, ami azt jelentette, hogy a pálya mely részétől vesszük fel az emberünket. Pár év elteltével pedig a támadásban használt figurákat kezdtünk el gyakorolni. Ezeket általában az edző már jól ismerte, alkalmazta előző csapatainál, de nekünk is meg kellett tanulni, hogy tudjuk alkalmazni. Ekkor már az edzések meghatározó része volt ezen figurák begyakorolása. Többször megálltunk amikor valaki hibázott, elmagyarázta az edző, hogy ki mozgott rosszul, és miért fontos, hogy pontosan úgy mozogjon ahogy azt ő lerajzolta. Hosszú idő, amíg egy ilyen figurát jól megtanul az ember. Amikor már sokszor gyakoroltuk ezeket, engem is elkezdett foglalkoztatni, és én is terveztem, rajzolgattam figurákat, pontosan meghatározva mindenkinek az útját és azt is, hogy kinek, mikor kell elindulni.

Az építészmérnöki karon terek megalkotását és azok használatát tanuljuk. A tervezésnél figyelembe vesszük azt, hogy az emberek hogyan tudnák jól használni az adott épületet. Mi határozzuk meg, hogy egy épületen belül melyek azok a térrészek, amelyeket bejárhatnak, és melyek azok, amelyekből kizárjuk őket. Kijelölünk folyosókat, közlekedőket, lépcsőket, amelyeken keresztül végig lehet menni az épületen. Ezeket megpróbáljuk úgy pozícionálni, hogy a lehető legtöbb teret össze lehessen ezek által kapcsolni, és ne alakuljanak ki fölösleges közlekedők. Minden tervezési folyamatnál meg kell vizsgálni tehát hogy az emberek hogyan használnák a teret.

A munkám ennek a kettőnek a térnek (pálya) és a mozgásnak a kapcsolatát mutatja be. Egy figura kitalálásánál ugyanúgy meghatározzuk, hogy a játékos merre mozog, mint ahogy a tervezésnél a kijelölt folyosóval tesszük ezt. A pálya egy nyitott tér, de a négy oldalvonal mégis kijelöli azt a részt, ahol játszhatnak. Azt, hogy ezen belül hogy mozognak meghatározza a taktika, a szabályrendszer, az ellenfél. Az alkotás egy játékos mozgását mutatja be a dolgozat pedig a mozgást meghatározó körülményeket vizsgálja.

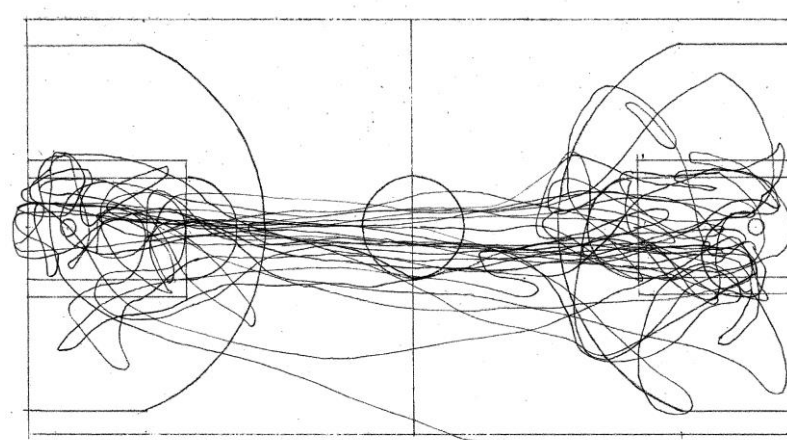
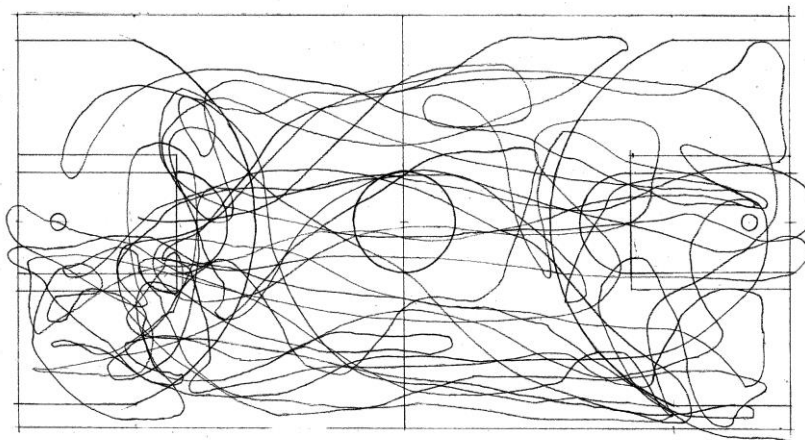
A mozgás rajzolata egy kétdimenziós minta és ezt a függőleges tengelyen az idő megjelenítésével - ami a meccs folyását jelenti - lehet térben megalkotni. Az installáció, amit készítek magát a térhasználatot ábrázolja, de fontos az is, hogy ezt mi alakítja: egyrészt ötlet oldalról, maga a

játékos, hogy miért úgy mozog és megvalósítás oldalról pedig, hogy hogyan lehet ezt térben állékonyan megformálni. Így egy olyan térrajz alakul, ami egy valós mintát vesz alapul, de statikai és anyagtulajdonsági szempontok miatt egy absztrakt alkotás lesz.

Az installáció 3mm vastag alumínium drótból készül, ez még viszonylag könnyen hajlítható és megtartja térbeli alakját. A mű mérete megegyezik egy pálya kb. 1:50 léptékű rajzával, ekkora méretben még a drót is elbírja a saját súlyát. Állékonyági szempontok miatt a térrajz az alsó részen nem arányos az idővel, mert nem képes egy ponton alátámasztva megállni, ezért az alsó rész nagyjából egy síkban van. Az installáció egy darabból készül, az anyag kezelése nehézségeket is jelent, ugyanis a feltekerés miatt működik benne az erő, ami összetartja. Volt olyan ötletem is, hogy lehetne üvegből megmodellezni, mert a forró üveg húzással való megdolgozása lehetőséget ad arra, hogy a gyorsabb és a lassabb szakaszokat is lehessen érzékeltetni, egy még dinamikusabb térrajzot létrehozva. Mivel nem vagyok jártas ennek a művészeti ágak a technikájában, ezért nem került megvalósításra ez az ötlet. Így egy drótból készült térbeli vonalrajz keletkezik, ami igyekszik kiadni ~~felül~~ a játékos két dimenzióban kirajzolt mozgását felülnézetből.

A feladat elkészítésének első lépéseként kiválasztottam egy játékost, akinek a játékát elemzem és megmodellezem. A választott játékos az észak-amerikai profi kosárligában (NBA) szereplő Los Angeles Lakers irányítója Rajon Rondo. Azért őt választottam, mert mikor elkezdtem követni a sportágat, akkor még a kedvenc csapatomnál játszott és ott kedveltem meg a játékát. Ezután megnéztem az egyik meccsüket és közben pedig rajzoltam a papírra a mozgását, volt, hogy egy egész meccset rajzoltam meg, de az itt bemutatott és a modell alapjául szolgáló játékrész is bő hét percnyi játékot ábrázol. Ezután kirajzoltam külön az egy perces időszavakat, amiatt, hogy könnyebb legyen a modellt elkészíteni. Következőleg elkezdtem megmodellezni a mozgást főleg a rajzok alapján, de közben a videót is néztem. Stabilitási szempontok miatt a készítés közben és utána is kellett módosítani, formázni a drótot, ennek a segítségével alakul a valós mozgás egy absztrakt alkotássá. A kész műről pedig fotódokumentációt készítettem, amely során aktívan kísérleteztem a fényekkel, árnyékokkal, külön részeket kiragadva az installációból. Ez számomra nem csak egyszerűen dokumentálás volt, hanem lehetőség arra, hogy egy másik médium segítségével egy másik alkotást is létrehozzak.

Már említettem, hogy fontosnak tartom azt, hogy melyek azok a tényezők, amelyek befolyásolják a játékosok mozgását, ezt szeretném két eltérő poszton játszó kosarason keresztül bemutatni.



A játékos pályahasználatát elsősorban a posztja határozza meg. Az ábrákon jól megfigyelhető, hogy az irányító az egész pályát bejárja, változtatja a térbeli helyzetét, keresve a jó játékhelyzeteket. A center poszton játszó játékos rajza pedig a két gyűrű közötti hosszú egyenes szakaszokkal és a palánk alatt egyre kuszábbá váló hálóként írható le. Magas játékosként a gyűrű közeli munkája a meghatározó, bár ez manapság változóban van. Ehhez képest egy '90-es években játszó center rajza még zártabb és a gyűrű körül koncentráltabb lenne.

A poszton kívül formáló körülmény még a csapat taktikája, az, hogy milyen figurákat játszanak, mert ezeknek az a lényege, hogy a játékos egy előre lerajzolt utat jár be. Ennek az útnak a során nagyon fontos, hogy mikor indul el, mikor hova helyezkedik, mert így tudnak olyan helyzeteket kialakítani, amit az ellenfél csak késve tud lekövetni, mivel ők nem tudják a figurát. A védőnek pedig az a feladata, hogy megakadályozza a támadó játékos abban, hogy a megadott utat járja be, ezzel kényszerítve improvizatív mozgásra. Ezáltal ő is egy befolyásoló tényező lesz, és olykor ő határozza meg, hogy merre mozog a játékos. Amikor ilyen figurákat játszanak akkor a pálya elemei, területei segítenek a játékosnak a

pályán való elhelyezkedésben. Ezek adnak támpontot, amikor a játékos a saját útján megy végig. Ilyen támpont lehet a hárompontos vonal, a büntetővonal, a büntetőterület.

A létrejött mű, ami egy ember valós mozgásának a mintáját veszi alapul és alakul egy elvont térrajzzá, a gondolatmenetem térbeli megfogalmazása, ami nem feltétlen mutat meg minden, az előzőekben leírt szempontot, de fontosak, mert azok alakították, formázták a mű vonalvezetését.



