

# Interakció a számítógéppel a képzőművészetben

Szalay Dániel, Konstantin Filozófus Egyetem, Nyitra, Szlovákia

## Absztrakt

Már rég nem számít újdonságnak a számítógép használata a művészetben. Az oktatásban, azon belül a képzőművészeti nevelésben is jelen van. Az általános- és középiskolában, később az egyetemen a diákoknak alkalma van megismerkedni olyan grafikai és festészeti eljárásokkal, melyeknek médiuma nem a papír vagy a vászon, más dimenzióban helyezkednek el. A Nyitrai Konstantin Filozófus Egyetemen is évek óta fejlesztjük azon tantárgyainkat, melyek az összekötik képzőművészetet és a számítást, a számítógép művészeti alkalmazására adnak lehetőséget.

Felmerülhet az a kérdés, hogy hogyan tudjuk ezt megoldani, hiszen a grafikai programok elsősorban azt a célt szolgálják, hogy a művészet – elsősorban a reklámgrafika és a sokszorosító grafika – eljárásait megkönnyítsék. Olcsóbbá, gyorsabbá, elérhetőbbé tegyék az egykor hosszadalmas és bonyolult technológiai eljárásokat. Ám a számítógépes technológia szerencsére nem automatizálta a folyamatot annyira, hogy az ember gondolkodása, ötletei, munkalépéseinek sorrendje iktatódjon belőle. Az a legnagyobb feladat, hogy megtartsuk a lehető legnagyobb mértékű originalitást, ami által a kivitelezés során a lehető legnagyobb mértékű egyediséget érjük el. A művészetben a mestersegbeli tudáson túl mindig is fontos volt a felfedezés és az újítás. A történelem során számtalan nagy művész lépett elő új és még újabb megoldási módszerekkel, melyek eredménye gyakran kudarcba fulladt. De a keresésnek és felfedezésnek ez a feltétele, és néha az ára is.



1. kép



2. kép

Az oktatás egyik alapfeladata az első találkozás, a megismerés, a „programok felfedezésének” biztosítása és használatuk bemutatása. Mi a rajz tanszék tanítási programján belül arra összpontosítunk, hogy a mesteriség elsajátítása és a kreatív kifejezés aránya, az emberi

originalitás mértéke minél magasabb legyen. Az ehhez vezető természetes út az, hogy biztosítjuk különböző számítógépes programok sokrétű használatának elsajátítását, lehetőségeik összekombinálását, azaz a kontextus keresését a többféle megnyilvánulásban.

Hiszen a szabad képzőművészet nemcsak teret ad erre, de meg is követeli az egyediséget.

Tanítási rendszerünkön belül a tantárgyak összefüggésben állnak egymással, de vannak köztük olyanok, melyek kimondottan ezekre a problémákra koncentrálnak: a *Számítógép és képzőművészet*, a *Foto-video*, és az *Intermediális nevelés* nevű tantárgyak. Kidolgoztuk a digitálisan kódolt képalkotás, az elektronikus környezetben zajló művészeti oktatás projekt alapú módszertanát (Zabadal, 2014/1), ami az alapismeretek elsajátítására összpontosít.

Napjainkra megszokottá vált a különböző digitális eszközök párhuzamos használata, összekombinálása vagy felcserélése, azonos tevékenységek elvégzésére többféle felszerelést is használunk. Egyaránt tudunk írni, olvasni, rajzolni tableten, notebookon, vagy akár okostelefonon is. Választásunkat leginkább a lehetőségeink befolyásolják, és lassan kifejlődnek az egyéni preferenciáink. Azt választjuk, melyik számunkra a legkedvezőbb, legalkalmasabb. A digitális eszközök ma már nem egymástól izoláltan működnek, hanem éppen ellenkezőleg: a különböző digitális eszközökön tárolt adatok megoszthatók és lehetőség van arra is, hogy egyidőben többben, több felületen hozzáférjenek. A mai diákokat ilyen eszközök veszik körül (Zabadal, 2014/2).

Miközben jelentős változást látunk kibontakozni a grafikai jelek és szimbólumok területén, a szöveg háttérbe szorulását, minimalizálódását is megfigyelhetjük. Egy új szimbólumnyelv van kialakulóban. Épp ezért vált kiemelt jelentőségűvé a képzőművészeti nevelésen belül a modern grafika és a tipográfia, ahol a statikus képek mellett egyre fontosabb szerepet kap a mozgókép és a térbeliség is. Az ilyen összetett, komplex vizuális alkotások létrehozásához viszont hosszabb felkészülési időre, tanulásra is szükség van. Hiszen „ahhoz,



3. kép



4. kép

hogya a gyerek futni tudjon, először járni kell megtanulnia". A grafikai programok, bár specifikus célokra vannak kifejlesztve, általában széles körben alkalmazhatók. Ami viszont használatuk során döntően más jellegű hozzáállást biztosít a hagyományos grafikai technikákhoz képest, az a műveletek visszavonhatósága. Gondoljunk csak rögtön a Ctrl+Z-re, ami lehetővé teszi, hogy az előző lépésünket „elfelejtse” a gép. Vagy a rengeteg variáció elmentésének lehetőségére, amelyek közül a végén kiválaszthatjuk a számunkra legmegfelelőbbet. A géppel támogatott alkotás további nagy előnye – amit a *Digitális festészet* kurzuson meg is kell, hogy szokjanak a hallgatók, – az a különböző rétegeken való, rétegekbe ágyazott festés. A tradicionális festészeti technikák, például az akvarell vagy az olaj is lehetőséget ad a festék finoman rétegzett felvitelére, de amit egyszer felvittünk a papírra vagy vászonra, azt nem, vagy csak nehezen tudjuk letörölni. A számítógépes festésre alkalmas programokban – legyen az akár professzionális, akár ingyenesen használható alkalmazás, – ez viszont lehetséges. Új és új rétegeket vihetünk fel, melyeket bármikor módosíthatunk, tovább szerkeszthetünk. Olyan lehetőség ez, ami a klasszikus eljárásoknál elképzelhetetlen, a számítógéppel támogatott alkotásnak viszont az egyik alapeleme. Amikor elkezdünk számítógéppel festeni, először természetesen a különböző eszközökkel találkozunk, az ecset minőségét, vastagságát, a festék színét választjuk ki. De a kép felépítése, szerkezetének kialakítása szempontjából fontos a rétegek használata is, melyek segítségével változtatni tudunk mindenben. Általában jónéhány gyakorlati órának el is kell telnie, mire a hallgatók megszokják, hogy nem papírra festik a képet. Mivel az oktatásban sajnos nemigen állnak rendelkezésünkre professzionális festőprogramok, leggyakrabban szabadon letölthető alkalmazásokkal dolgozunk. A technológiával való ismerkedésre, iskolai környezetben való tanulásra ezek is bőven



5. kép

alkalmasak, igaz, némelyek nem nyújtanak lehetőséget arra, hogy nagyobb felbontásban vagy méretben dolgozhassunk velük. Bár a technikai felszereltség fontos feltétele a munkának, emlékezetem szerint a 90-es években mégis jó eredményeket tudtunk elérni egy abszolút alapszintű grafikai eszköztárral is. Azokhoz az időkhöz képest ma már kozmikus lehetőségeink vannak.

Végül felvetődik a kérdés, hogy mi újat hozott, mire jó a számítógépes eljárás. Biztosítja-e a lehetőséget arra, hogy a munkánk originalitása, egyedisége megmaradjon? Nem gondolom, hogy érdemes volna a digitális festészeti eljárásokat a hagyományos technikákkal összevetni, megítélni, hogy az egyik értékesebb-e több-e mint a másik, mert nem ez lényeg. Mindkettőnek megvan a maga tere és helye. Abban viszont biztos vagyok, hogy a számítógéppel készített alkotások fontos szerepet töltenek be és megállják a helyüket – nemcsak a képzőművészetben, de sok egyéb területen is, – emellett színesítik az alkotási lehetőségeink palettáját.

#### Irodalom:

Zabadal, Lubomír 2014, *Výtvarná výchova ako interakcia s počítačom*, Nitra, UKF. ISBN 978-80-558-0649-5  
1. str. 11, 2. str. 12.