



Halász Péter

Az új technikai megoldások
beépítése az alkotói folyamatba,
művészettörténeti példák alapján

 **NSZFI**
NEMZETI SZAKKÉPZÉSI
ÉS FELNŐTTKÉPZÉSI INTÉZET

A követelménymodul megnevezése:

Művészetelméleti alapozás és ábrázolási gyakorlat

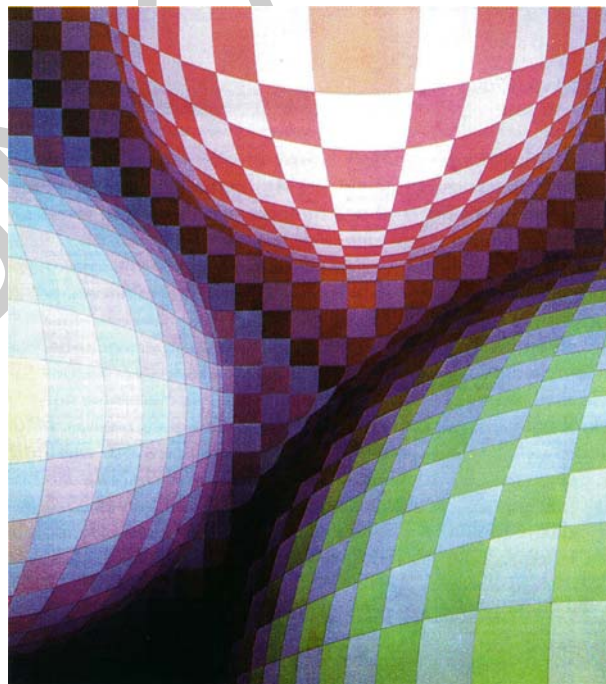
A követelménymodul száma: 0980-06 A tartomelem azonosító száma és célcsoportja: SzT-026-50



AZ ÚJ TECHNIKAI MEGOLDÁSOK BEÉPÍTÉSE AZ ALKOTÓI FOLYAMATBA, MŰVÉSZETTÖRTÉNETI PÉLDÁK ALAPJÁN

ESETFELVETÉS – MUNKAHELYZET

Képzőművészként megbízást kapunk, hogy egy alkotói csapatot szervezzünk és készítsünk a pécsi születésű Victor Vasarely (Vásárhelyi Győző, 1908–1996) új múzeuma részére látványterveket. A megrendelőnk maga is az 1960-as évek szellemi örökségéért. Azt a korszakot szeretné vizsgálni a munkánkban, amikor a művészet és technika kapcsolódásának egy olyan korszaka játszódtott le, amikor a konstruktivista eszmék nyomán a művészet és a tudomány eredményeinek összeegyeztethetőségében bízott mindenki. Ez volt a kinetikus művészet az OP art korszaka. Vasarely is ekkor volt pályája csúcspontján. Az 50-es évek közepétől kezdte kidolgozni rafinált, először a fekete-fehér, majd a színes csíkok domborodást, mozgást keltő optikai hatásának rendszerét, ebből, a néző vizuális elbizonytalanításának, egyszersmind lenyűgözésének módszeréből keletkezett a 60-as években népszerűvé vált OP art (optikai művészet) elnevezésű irányzat.

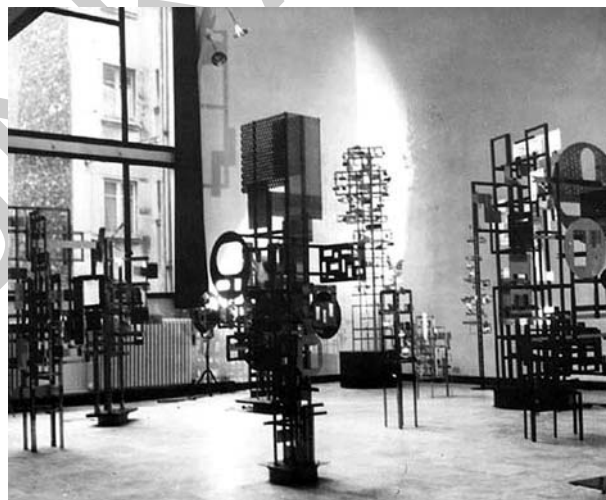


1. ábra. Victor Vasarely Triond 1973

Vasarely, akárcsak a technika és művészet egyenértékűségét hirdető irányzatok legtöbb képviselője, abban reménykedett, hogy a művészet „közvetlen termelőerővé” válik, hogy boldog emberek töltsék majd be az elképzelései szerint vidáman, dinamikus színekkel burkolt házakból felépült városa köztereit! A megrendelőnk részéről, tehát felhatalmazást kapuk, hogy bátran használhatunk bármilyen technikai megoldást a cél érdekében. Felhasználhatunk fotográfiát, számítógépes grafikát, korszerű festészeti megoldásokat, készíttethetünk ponyvát, szitanyomatot vagy óriásplakátot is, hogyha azt be tudjuk illeszteni a koncepciónkba. A technikai megoldásoknál, adott esetben használhatunk számítógépes tervező programokat, számítógép által vezérelt maró és vágó berendezéseket.

1. A téralkotó formák tervezése

A téralkotó elemeket csak akkor tartjuk művészi értékűnek, ha az elsődleges, gyakorlati funkció ellátása mellett az üzenetértékű, és esztétikai minőséget képvisel. Fontos szempont továbbá, hogy a plasztikai szobrászati munkák is megfelelően definiálják a teret és elsődlegesen autonóm művészi kifejezési eszközei domináljanak, a külső felületének a megmunkálása, tömegek alakítása a legfontosabb szempont. Nagy kihívást, komoly technikai háttérrel kíván az OP Art művészet egyik problematikája a geometrikus formák mozgatásának megoldása! Ennek a problémának a megoldása a múlt század vége óta szerepel a pszichológiai kísérletekben, képzőművészeti alkalmazásával először Duchamp próbálkozott a 30-as években készült roto-reliefjeivel. A kinetikus művészet (a görög „mozgó” szóból) ennek nyomdokain indult el az 50-es évek második felében. Egyik legkiválóbb képviselője a kalocsai születésű, de Vasarelyhez hasonlóan Franciaországban dolgozó Nicolas Schöffer (Schöffer Miklós, 1912–1992).



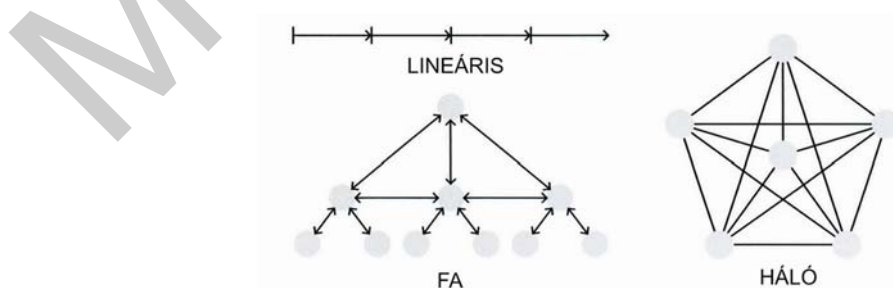
2. ábra. Schöffer Miklós Műtermében

Legbonyolultabb alkotásaiban, fénytornyaiában a mű az adott közösség jelzőtoronyként működik, nemcsak az időjárásról, a levegő nedvességtartalmának módosulásáról tudósít, hanem (megfelelő szabályozás és információ esetén) a születésekről és a halálesetekről is. Ennek az utópikus hitektől sem mentes, a fény és mozgás együttműködésén alapuló elképzelésnek legfontosabb képviselői jellemző módon egy másik félig fejlett ország francia földön tevékenykedő alkotói voltak: a venezuelai Carlos Cruz-Diez (1923) és Jesus Rafael Soto (1929). Soto művei kilépnek a térbe, de fémcsálakból készült mozgó, felületüket változtató függőyei Vasarely kompozícióihoz hasonlóan az optikai megtévesztés alapján működnek.

A tervezés során ne hagyjuk ki az interaktív tervezés alternatíváját se! Az interaktív médiumok közül szóba jöhet a weboldal a CD és a DVD is, melyek célja, hogy a hallgatókat és a nézőket minél inkább aktív résztvevővé tegyék, hogy ők maguk választhassák ki és a maguk módján ismerjék meg a formát és a tartalmat. A tervezés e modern változata és az OP art szellemisége teljes mértékben összeegyeztethető. Különbség mindössze csak a megvalósítás módjában van, mert az interaktív média gyakran kombinálja a szöveget, a képet, a filmet és a hangot, így egyrészt egy időben hat a közönség több érzékszervére, másrészt bővíti az elérhető élmények körét, erősíti az üzenet hatását.

2. Az interaktív elbeszélések tervezése

Az interaktív elbeszélések tervezése során a következőket vegyük figyelembe, hogy ha kissé „maradi” egyirányú narratívát használunk akkor ennek a jellemzője az lesz, hogy a történetnek van eleje és vége, a látogató ebben az esetben csak egyetlen úton haladhat. Az interaktivitásban rejlő hatalmas lehetőségek ellenére ezt az egyszerű elbeszélői technikát elég gyakran használják (például on-line tanulás során). Amennyiben szabad narratívát használunk ez esetben – jobban kihasználhatjuk a médium interaktív lehetőségeit – viszont rengeteg irányba el lehet kanyarodni. A látogatók többször választhatnak alternatívák közül, így mindenki a saját történetét hozza létre. A látogatók olyan sorrendben és módon ismerkednek meg a médium tartalmával, ahogy nekik tetszik – gyakran egy keresőprogram is segíti őket ebben, ami bármikor elérhető. Elméletileg itt nincsenek határok (gondoljunk csak a számítógépes játékokra), különösen, ha végtelen számú link áll rendelkezésre.



3. ábra. A struktúrák

Az egyirányú és a szabad megközelítés között gyakorlatilag végtelen számú elbeszélési mód létezik.

A **struktúra** alapvető fontosságú megmutatja, hogy milyen részei vannak a weboldalnak, és milyen kapcsolat van közöttük. A megfelelő struktúra felvázolásához egy folyamatábrát kell készítenünk, amely ábrázolja, hogy a látogató hogyan navigál az oldalak között.

A leggyakoribb szerkezet típusok:

a. Lineáris

A legegyszerűbb struktúra a lineáris (egyenes vonal). Amely a látogatót kézen fogva egyik oldalról a másikra vezeti; általában valamilyen egyszerű információt közöl például egy hírügynökségtől vagy egy üzlet termékeiről (on-line könyvruház). Előnye, hogy könnyű rajta eligazodni, hátránya viszont, hogy hamar unalmassá és kiszámíthatóvá válik.

b. Fa

A (fejjel lefelé álló) fastruktúra a legtöbb esetben ideális. A tartalmat könnyen csoportokba és alcsoportokba lehet szervezni – a túlságosan kiterjedt hierarchiát azonban érdemes kerülni, mert összezavarhatja a látogatót. Aranyszabály, hogy a lényegi Információnak nem szabad három kattintásnál messzebb lennie, például első trükk: kezdőoldal, második klikk: irodalom, harmadik klikk: egy adott könyv. A fastruktúra egyszerre praktikus és érdekes. Ideális módszer, ha termékekről akarunk információkat közölni, de bonyolultabb tartalmak strukturálására is alkalmas. Ajánlatos egy oldaltérképpel vagy menüvel is kiegészíteni, hogy a látogatók mindig tudják, merre járnak. A rendszerező elmék joggal kérdezhetik, van-e egyáltalán ennek a szerkezetnek hátránya. Nos, a fastruktúrának is megvannak a korlátai, főleg, ha a következő, hálós struktúrához viszonyítjuk.

c. Hálós

A hálós (pókhálószerű) struktúra a legfejlettebb, itt ugyanis nincs első és utolsó oldal. Minden mindenhez kapcsolódik végtelen hálót eredményezve. Egy szó vagy egy kép elvezet minket egy másik oldalra, és így tovább, szinte az egész világot bejárhatjuk.

d. Splash page

Előfordulhat, hogy mielőtt a kezdőoldal betöltődik, egy egész oldalas nyitólap, a Splash page jelenik meg a képernyőn, amely arra kényszeríti a látogatót, hogy előbb ezt olvassa el, s csak azután a tulajdonképpeni tartalmat. Egyesek szerint jó dolog a splash page, mások ellenzik. Előnye, hogy a látogatónak nem kell egyből a történetek közéjébe pottyannia, nem kell egyből gyors döntéseket hoznia: a kezdőoldalt a saját tempójában tudja befogadni. Hátránya viszont, hogy gyakran fölöslegesen rabolja az időt; és plusz kattintást igényel, hogy túljussunk rajta.

SZAKMAI INFORMÁCIÓTARTALOM

Míg korábban egy-egy kép, híres festmény megtekintéséhez vagy oda kellett szülni, vagy el kellett utazni oda, ahol a kép volt, most elég a könyvtárban kikeresni az albumokban, vagy az Interneten. Így a tőlünk nagyon távoli képek is percek alatt elérhetőek számunkra. Könnyen lehet azonban, hogy a gyorsan kikeresett képet nem értjük meg, vagy nem tudjuk megfelelően szemlélni. Egy-egy kép ugyanis mindenkinek mást mond, attól függően, hogy az illető honnan származik, mivel foglalkozik, mennyire ismeri és érti a kép keletkezésének történetét vagy a művész életútját, stb. A képek ugyanis amellet, hogy gyönyörködtetnek, tehát a szépérzékünkre hatnak, egyfajta történetet is elmesélnek, és lehet, hogy ezt a történetet, az utalásokat csak az adott kultúrában élő (vagy abban jártas) ember ismeri vagy ismeri fel. A képek történetében az első nagy fordulatot a fénykép megjelenése okozta. A fénykép ugyanis – az akkori emberek hite szerint – objektív szemszögből ábrázolja a valóságot, ezért megbízhatóbb a festménynél és a rajznál, mert azok mindig magukban hordják az alkotó személyes látásmódját.



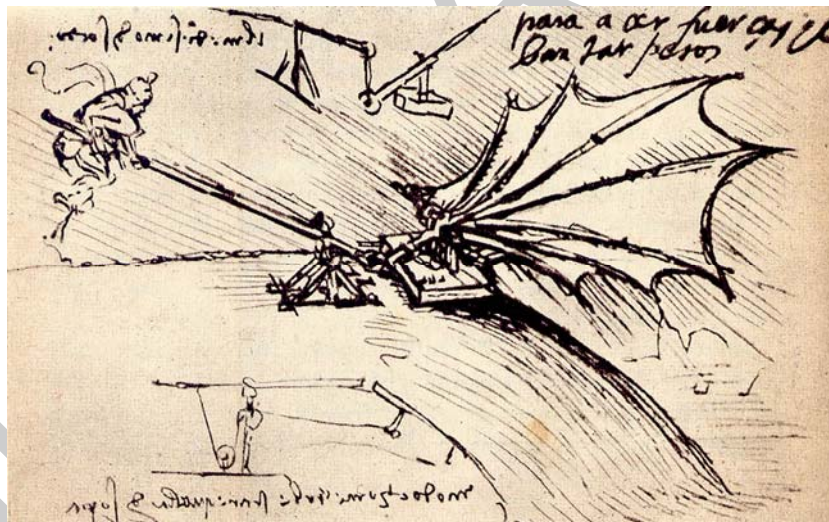
4. ábra. Lencsés Andrea rajza, Gábor Áron "Művészeti iskola" Szakközépiskola, Miskolc

Azt gondolták, hogy a fénykép teljesen független lesz az alkotótól, így ez lett volna az első lépés egy objektív kép megteremtése felé. A fényképeknek köszönhetően megnövekedett a képek száma, amelyek a könyvekbe is bekerültek, így nagyon sok emberhez jutottak el egyszerre. A film, vagyis a mozgóképfeltalálása szintén új fejezetet nyitott a képek történetében. Addig ugyanis csak pillanatokat tudtak képben ábrázolni, folyamatot nem. A film a fényképnél részletesebb történetet tud elmesélni, és azt egyszerre nagyon sok helyen élő emberhez tudja eljuttatni, különösen a televízió feltalálása és elterjedése óta. Nyilvánvaló, hogy ez a rengeteg új kép, film, videó, stb. nem mind művészi képnek készült, ezért nem is mindegyik bír hagyományos művészi értékkel. A művészettörténészek arra keresik a választ, hogy miképpen lehet rendszerezni azt a rengeteg képet, ami bennünket naponta körülvesz. A mai felgyorsult világunkban pedig már nincs idő az albumok nézegetésére, lassú elmélkedésre – temérdek információt kell begyűjteni, azonnal szelektálni. Az emberi agy felépítéséből következően a vizuális kódok határtalan befogadására, értelmezésére és tárolására képes.

Az a vizuális kommunikációs közeg, mely technikailag biztosítani tudja a gyors információt az Internet – egy világháló, amelyhez számítógépek milliói kapcsolódnak. Varázslata abban is rejlik, hogy az információkra, üzenetekre azonnal reagálni lehet. Ebben a helyzetben az embernek képekhez való viszonya is megváltozott a kép (a műalkotás, a médium) nem azonos a valósággal, azt nem is helyettesíti, hanem egy új, elvont, ún. jelvalóságot teremt, amely a tárgyi és fogalmi valóságra, a tárgyvalóságra utal meghatározott kódok és szabályok segítségével. Az alkotó a saját tudatában lévő valóságot ábrázolja a médium segítségével. Ilyen értelemben a valóság megjelenítésének folyamata többszörösen áttételes: egyrészt befolyásolja a közlő, (művész, alkotó) gondolat- és érzelmvilága, másrészt a médium a (kifejezés eszköze) sajátos kódrendszerének lehetőségei (a médium természete), és végül a címzett (szemlélő) kulturális ismeretei, érzelmi és gondolatvilága, viszonylagos szabadsága az egyes kódok értelmezésében.

3. A művészet és a technika néhány kapcsolódási pontja a történelemben

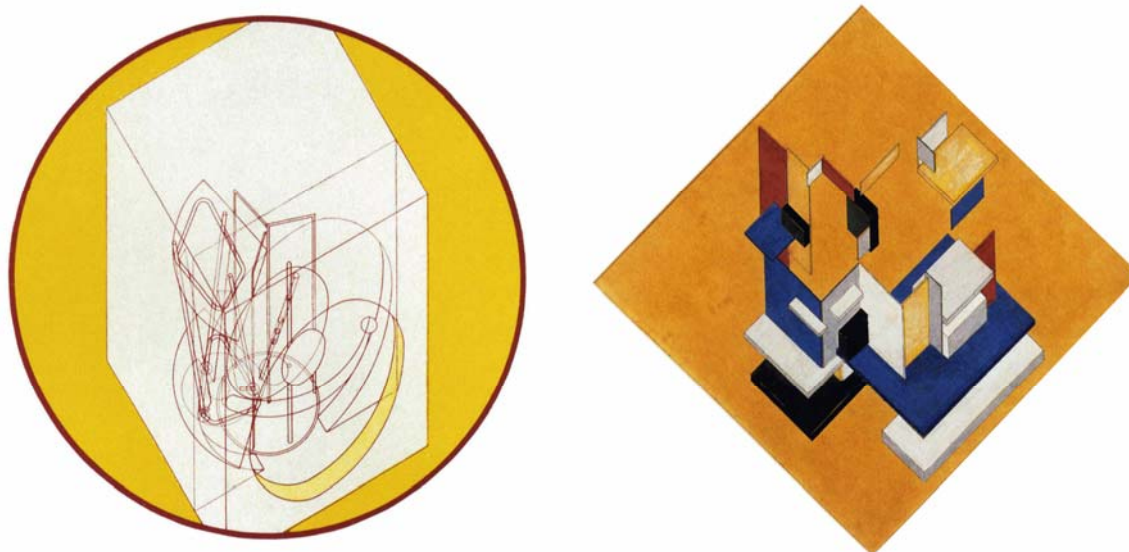
Nagyon sok példát tudnánk említeni a művésztörténetből e témakörre. A sort talán kezdenénk Leonardo da Vincivel is, akár akit sokszor nevezik a reneszánsz ember őstípusának, akinek végtelen kíváncsisága csak a felfedezéseinek erejével volt egyenlő. Akit egyrésztől nagy festőnek tartanak, és egyes vélemények szerint akár ő is lehetett minden idők legműveltebb embere.



5. ábra. Leonardo a milánói udvarnál töltött időszakban nemcsak mérnökként dolgozott, hanem tudományos kísérletei alapján új eljárásokat fejlesztett ki. Számos kéziratából egyet sem dolgozott ki kiadásra alkalmas szintig, így ezek tartalma évszázadokig rejtve maradt

Leonardo felismeréseinek "újralfedezésével" más kutatók szereztek hírnevet. Leonardónak a halála utána sok követője volt a későbbiekben, de egy személyként nem sok művész tudott hasonlóan nagyot alkotni.

A művészet és ipar, a művészet és technika közötti szakadék hosszú ideig hol kisebb, hol nagyobb mértékben változott attól függően, hogy milyen társadalmi-gazdasági folyamatok zajlottak éppen. Áttörést talán a 20. század első felének legjelentősebb művészeti intézménye a Bauhaus jelentett először, a konstruktív törekvések központja és gyűjtőhelye, amely nevelési módszerei és az alkotó művészet megújítása révén vált kiemelkedő szerepűvé. 1923-as „Művészet és technika – új egység” című felhívásával Walter Gropius adta meg a főirányát Bauhausnak. A Bauhaus-eszme több mint csupán az iskolát irányító célkitűzés. Évtizedekre szóló szellemi program, még William Morris-tól induló és a századfordulón kibomló művészeti törekvések összegezése, alkotó módszer és alkotói magatartás. A művészet és ipar, a művészet és technika közötti szakadékot kívánta áthidalni.



6. ábra. Moholy-Nagy László és Theo van Doesburg festményei

Doesburg aki szintén a Bauhaus szellemi vonulatát képviselte elvetette a kézművességet. Azt vallotta, hogy gépekre van szükség a modern alkotások létrehozásához. A gépben benne rejlik a „tisztá és meghatározott forma képessége”. A „gépi esztétika” kidolgozásra vár: a művészeknek nem belső vívódásaikkal és érzéseikkel kell foglalkozniuk munkáikban; fel kell ismerniük, hogy felelősséggel tartoznak egy egységes formanyelvvel rendelkező világ megteremtéséért. Az eszköztár, melyet Doesburg a művészek számára engedélyezett, meglehetősen korlátozott volt. Csupán az alapszíneket – vöröset, kéket és sárgát –, valamint a színnek nem tekintett feketét, szürkét és fehéret használhatták a szögletes síkidomok ábrázolásához. A kreatív formaterv ennek értelmében az egymással kontrasztot alkotó kifejezőeszközök – a fekete és a fehér, a sárga és a kék, a horizontális és a vertikális, az üres és a teli – közti egyensúlyteremtésből áll.

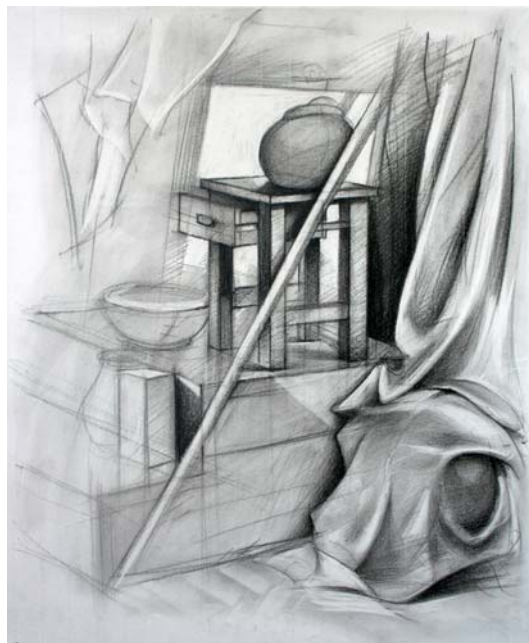
4. A művészeti rajz átalakulása az új technikai megoldások tükrében.

A rajz a művészetnek máig legelevenebb kifejezési módja. Minimális az eszközigénye, technikailag egyszerű, ennek ellenére alkalmas a legárnyaltabb művészi gondolatok, érzelmek kifejezésére. A rajzolás során minimális az anyag ellenállása, ami a legközvetlenebb, leggyorsabb, a gondolkodás dinamizmusát leginkább tükröző kifejezést teszi lehetővé. A rajz, melyet másképpen a vázlat művészetének is neveznek, lényege a festészetnek, szobrászatnak és építészetnek.



7. ábra. Szeszák Ádám *Fidelio* illusztrációja. , Gábor Áron "Művészeti Iskola"
Szakközépiskola, Miskolc

"A rajz a lelke, forrása a festészet minden fajtájának..." – írta Michelangelo. Rajzon elsősorban vonalakkal való ábrázolást értünk, de más értelemben a rajz jelenthet szavakkal való ábrázolást, vagy jelentheti valaminek a körvonalát is. A rajz többnyire valamilyen anyagon (például papíron, aszfalton, hóban stb.) rögzített mozgásnyom. (Érdekes, hogy a rajz angol elnevezése – draw – éppen erre utal, a szó eredeti jelentése: húz, von.) A vonalokról így elmondhatjuk, hogy kettős szerepük van a felületen: egyrészt saját létrejöttükre utaló mozgásnyomok, másrészt pedig jelentéssel bíró jelzések. A rajz részét képezheti egy festménynek, szobornak stb., de megjelenhet önállóan, mint művészi „rajz”. Ez utóbbit elsősorban a motivációja különbözteti meg más rajzoktól; a kifejezés eszköztárában nem különül el azoktól, bár van néhány olyan, amelyet kizárólag művészi célú rajzokhoz használnak. A művészi rajzzal kapcsolatos általános kategorizálás szerint a létrehozás eszköze, technikája szerint létezik: ceruzarajz, tollrajz, krétarajz, szénrajz, ecsetrajz stb.



8. ábra. Tanulmányrajz a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola archívumából

Bár nem szokás rajzként emlegetni a rézkarcot, a rézmetszetet, litográfiát stb., mivel ezek sokszorosító eljárásokat pedig az eredeti nyomóformán, a lemezen, a kövön a művész ugyancsak rajzol.

A számítógépes grafikai programokkal készített rajzokat, amelyeket a számítástechnika nyelvén "grafikus információknak" neveznek számítástechnikai eszközökkel, különféle programozási nyelvekben is leírhatunk. Ebben az esetben az információfeldolgozás és képi megjelenítése matematikai módszerekkel valósul meg. A vonalas ábrák egyszerűbben leírhatók, míg a legtöbb esetben az egyes pontok csak világos vagy sötét értéket vehetnek fel. Az így kapott kép a matematikai (ábrázoló geometria) grafikától a kézi grafikáig terjedhet. E technika alkalmazási területe kezdetben építészet, a gépészet, a térinformatika egyes elemei voltak, mára azonban már az alkalmazott grafika is átvette és saját igényeihez igazította ezeket. Képi formában a technikai igényekhez képest kezdetben elmaradtak ugyan, de mára a meglévő műfaji határokon belül már túlszárnyalja a hagyományos szabadkézi rajz vizuális hatását. A hagyományos, kézzel készült rajz a célját tekintve lehet: vázlat, tanulmányrajz, önálló mű. A megjelenítésre utal a vonalas rajz, a redukált tónusú rajz, a teljes tónusú rajz elnevezés. A művészek a mai napig vitatkoznak azon, hogy rajznak nevezhető-e például a teljes tónusú szénrajz, amelyen már nyoma sincs vonalnak? Meddig rajz egy színes pasztellel készített kép vagy a lavírozott tusrajz. Az akvarellal színezett ceruzarajz, vagy a tollrajz miért nem inkább festmény? A számítógépes grafika akkor pedig hová tartozik? A közfelfogás ezt a kérdést-durván leegyszerűsítve- úgy oldotta meg, hogy grafikának tekint mindent, ami papírra készült, míg a vászonra rajzolt művet a festmények között tartja számon. Pedig a szakszerű szóhasználat szerint grafikának csak a művészi eljárással sokszorosított kép tekinthető!

Ezen a definíción azonban manapság jobb, ha túllépünk, mert számos olyan számítógépes grafikával találkozunk, amelyek tényleges művészi értéket képviselnek! Mára az interneten elhelyezett vizuális információk 90%-ra igaz az a megállapítás, hogy képeinket valamilyen számítógépes grafikai szoftverrel készítjük el vagy szerkesztjük át. Ide tartozik Adobe Photoshop névre keresztelt szoftver, amely e kategória „zászlóshajója” manapság. A manapság használt grafikus programok a képkezelés és tárolás szempontjából két csoportra oszthatók. A **vektorgrafikus szoftverek** az ábrázolás során a képet alkotó alakzatokat matematikai egyenletekkel írják le, ebből adódik előny, hogy az ilyen képek korlátlan mértékben nagyíthatók és kisebb helyet foglalnak el. Ezzel szemben a **raszter grafikus kép** pixelekből áll, és az állományok a kép minden egyes képpontjának színét és egyéb jellemzőit eltárolják. E tárolási és feldolgozási mód előnye, hogy minden egyes képpont külön szerkeszthető, így fényképek feldolgozására, retusálására kiválóan használható, hátránya viszont az, hogy ezek a képek sokkal nagyobb lemezterületet foglalnak és a számítógép memóriájának méretével szemben is igényesebbek, ugyanakkor az ilyen képek minőségromlás nélkül csak korlátozottan nagyíthatók.



9. ábra. Demeter Brigitta munkája Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola, Miskolc

A rastergrafikus programok közé tartozik a már előbb említett Photoshop nevű program, amely egyfajta etalon a képfeldolgozással és grafikával foglalkozók körében. Ezzel a szoftverrel szinte mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható. A programban korábban többféle újítás jelent meg, amelyet előbb vagy utóbb a konkurens programok fejlesztői is átvettek. Ezek közé tartozik a rétegek kezelése (amikor a képjellemző részeit különböző rétegekre helyezük és rétegenként módosítjuk), vagy a beépülők, azaz a "plugin"-ek használata ezek egy külön könyvtárban elhelyezkedő, esetleg más fejlesztőtől származó, speciális funkciójú fájlok, külön programok, amelyek betöltés után beépülnek a Photoshop program menürendszerébe. A képek rétegenkénti kezelése azért előnyös, mert a rétegekre helyezett objektumokat a kép más rétegeinek módosítása nélkül változtathatjuk meg, tartalmukat önállóan mozgathatjuk. A rétegeket átlátszóvá tehetjük, közöttük különféle csoportosítási és egyéb műveleteket végezhetünk, sorrendjüket másíthatjuk, rajtuk külön-külön más grafikus szűrőt alkalmazhatunk stb. A beépülők is szabvánnyá váltak, ezeket szintén használják más retusáló programok.

TANULÁSIRÁNYÍTÓ

1. Az „aha-élmény” okozása

Készítsünk olyan képet az fenti esetfelvetésünkhöz valamilyen számítógépes grafikai szoftverrel, amely érzelmeket kelt: örömet, félelmet, sóvárgást, együttérzést, egyszerűek és egyértelműek. Fejleszteni lehessen őket, és újra meg újra fel lehessen használni. Azonnal magára vonják a figyelmet!

Dolgoztasd meg az agyad!

Az agymunka nem különbözik nagyon az izommunkától. Az agyat az izmokhoz hasonlóan edzeni kell, ha nem akarjuk elveszíteni mentális frissességünket és kreativitásunkat. Minden nap, minden órában eddzük agyunkat, már életünk első évében, amikor folyton új nehézségekkel birkózunk meg, az asztalra mászástól kezdve a váza feldöntésén át a filctoll megevéiséig. A legtöbben egyetértenének azzal, hogy a kreativitás látszólag össze nem illő dolgok olyan váratlan kombinálását jelenti, amiből valami új és izgalmas sül ki. Éppen ezért kell a dolgokat új oldalról megközelíteni. Az ilyen gondolkodás vezeti ugyanis a felfedezőket a kitaposott ösvények helyett új területek felé. Nekik abba az irányba kell menniük, amikor mindenki más azt mondja, erre gyertek!

Az Ötletelés

Arról van szó ebben az esetben, hogy a kreativitásunkat meghatározott keretek közé szorítjuk. Ebben az esetben is rengeteg, témához kapcsolódó ötlettel kell előállni, de az bizonyos keretek közé kell tartani képzeletünket. Nem eresztethetjük teljesen szabadjára magunkat, képzeletünk nem szárnyalhat kötetlenül, mert ezzel csak összezavarnánk a megrendelőt vagy a mi esetünkben a fent említett Victor Vasarely múzeum tulajdonosait. Az adott keretek nem feltétlenül jelentenek hátrányt. Valójában a teljes szabadságot sokkal nehezebb kezelni, könnyen elbizonytalanodhatunk. A megszorítások növelik a biztonságérzetet és segítséget nyújtanak, mert keretekre van szükség ahhoz, hogy kitűnjünk, ahhoz, hogy valami ellen tiltakozzunk, ahhoz, hogy szakítsunk a hagyományossal. A nagy kihívást igazából a határok kitolása, nem pedig átlépése jelenti.



Az inspiráció

Mindig hasznos kitekinteni, és új élethelyzetekben keresni az inspirációt. Ha a cég vagy az üzenetet kommunikáló Közvetítő mindig kizárólag saját megszokott és biztonságos környezetükből indulnak ki, és abból merítenek inspirációt, belterjesség alakulhat ki. Ez a folyamat, amikor mindenki ugyanúgy gondolkodik, az önkritika hiányát eredményezi, így mindenki túlértékeli saját képességeit.

Sokan azt állítják, hogy egy olyan egyszerű változtatás, mint például az, hogy másik útvonalon megyünk munkába, új ötleteket generál, ugyanis lehetőséget ad arra, hogy új dolgokkal ismerkedjünk meg, vagy a régieket más színben lássuk.

De ha délután beülünk egy elsötétített szobába, akkor is forradalmi ötleteink támadhatnak. Az utazás pedig szintén új perspektívát és látószöget tud, kínálni fejtörést okozó problémáinkra. A valódi szakemberek persze egyszerűen csak leülnek az íróasztalhoz, és kitalálnak valamit. Nekik nincs idejük inspirációra várni, és nincs szükségük rituálékra. Ők megrendelésre kreatívak, és ez az, amiért az ügyfelek megfizetik őket. De mégis honnan jönnek az ötletek? Két szint között folyik dialógus: egy belső szint, vagyis az ötletgazda legbelső gondolatai, és egy külső szint, amikor egy társaddal vagy kollégáddal megbeszéled az. A kreatív folyamat során az analitikus bal agyfélteke és a kreatív jobb agyfélteke kommunikációjából születik az ötlet úgy, hogy az egyik kitalálja, a másik pedig gondosan teszteli, míg végül közös nevezőre jutnak! A kreativitással foglalkozó kutatók szerint pszichénk tudattalan régiójában található az egónk, melyből az ötlet ered, és az énünk, amely azt elfogadja. Az ego tiszta terület, amely minden individuum kapcsolatban áll a kreativitás forrásával, míg az én gyakran blokkolja a kreativitást. De ha a kreatív ötlet átjut, hirtelen megvilágosodunk. Az ötlet rendszerint lebegésszerű, úgynevezett flow (áramlat) élményt okoz bennünk: azt érezzük, hogy sínen vagyunk, hogy minden jól megy. Ilyenkor teljesen belefeledkezünk az élményt kiváltó tevékenységbe, ami eksztatikus állapotba juttat minket.

2. A ránk bízott feladat gyakorlati megoldásának lépései

A gyakorlati kreatív munka tizenegy fázisból áll, melyek mindegyikén végig kell menni.

1. Felismerés

Egy új ötlet általában akkor születik meg, amikor felismerünk egy problémát, amit meg kell oldani. Megoldhatunk egy új problémát, hogy egy teljesen új dolgot tervezzük! Vagy úgy, hogy új megoldást találhatunk egy régi problémára!

2. Célkitűzés

Akár egyedül, akár csoportosan dolgozunk, világosan definiálnunk kell a célt. Mit akarunk elérni? Kinek készítjük munkánkat? Mennyi idő és mennyi pénz áll rendelkezésinkre?

3. Helyzetelemzés

A megrendelővel folytatott első megbeszélésre egy minél teljesebb helyzetelemzést kell készíteni, és a másodikon vagy harmadikon érdemes ezt összegezni vagy megismételni. Kezdetben sok lesz a beszéd és kevés a tett, de hosszú távon megéri. További megválaszolandó kérdések: a jelen megbeszélés eredménye általánosság miként hat a megbízás teljesítésére? Van-e a munkafolyamatnak olyan összetevője, amely e megbeszélés eredményétől függ?

4. Előkészületek

Ebben a fázisban összegyűlik az anyag, kérdések merülnek fel, és vázlatok készülnek, olyan javaslatok hangzanak el, amelyek fontosak a továbblépés szempontjából. Fontos azonban, hogy ne siessük el a dolgokat. Próbáljunk minél több tényt és benyomást gyűjteni össze (akár beleillik a kezdeti elképzelésbe, akár nem), anélkül hogy idő előtt valamilyen logikus rendszerbe szerveznénk őket.

5. Nyitottság

Szintén fontos, hogy nyitott, informális munkakörnyezetet teremtsünk. Könnyebb másokkal együtt dolgozni, ha a kollégák gyorsan megismerik egymási, megfigyelik és elfogadják a másik viselkedését, és nem félnek a véleménykülönbségektől. Dolgozhatunk introvertált vagy extrovertált módon. Ha csoportban dolgozunk, törekedjünk arra, hogy mindenki biztonságban érezze magát a csoportban, és merje kimondani legmerészebb, legvadabb ötleteit is!

6. Prioritások

A siker érdekében a team minden tagjának, egyenlőnek és egyformán aktívnek kell lennie, ugyanannyi energiát, koncentrációt és lelkesedést kell bedobnia a közösbe. A kritikáknak, közvetleneknek és konstruktívaknak kell lenniük, és rögtön, szemtől szembe ki kell mondani őket, nem jóval a történetek után. A kritikáknak útmutatóként kell szolgálniuk ahhoz, hogy a team tagjainak kapcsolata javuljon. Emellett a rossz ötleteket nem szabad csak azért elfogadni, hogy kollégánkat boldoggá tegyük. Jegyezzük fel tehát a kritikákat!

7. Szünetek

Menet közben a csoportnak néha meg kell állnia, és összegeznie, meddig jutott el, és milyen konklúziókat lehet levonni. A kreatív munka során sokszor kell szünetet tartani. Várni kell ebéd utánig, holnapig, egy hétig. Ez segít távolságot teremteni, és sokszor idő kell ahhoz is, hogy leellenőrizzünk egy telefonszámot, megtaláljuk a megfelelő képet, vagy rajzoljunk egy vázlatot. Ráadásul hasznos ötletek születhetnek teniszezés közben, a piacon vagy a szomszéddal folytatott beszélgetésből, mert az ő eltérő látásmódja érdekes dolgokra világíthat rá. Fontos, hogy a megbeszélés végén mindenki tudja, hogy mit várnak el tőle a következő alkalomig.

8. Szakmai fogások

Sokféleképpen el lehet jutni a nagy ötletig. Néha a szorító határidő, néha az ötletbörze, néha pedig a szerepjáték segít. A szituációs játék vagy a szerepjáték kitűnő módszer egy probléma illusztrálásához, vagy a megbízás követelményeinek bemutatásához. A csapat tagjai különféle szerepeket vesznek fel és játszanak el, hogy megtudják például, hogyan viselkedik egy fogyasztó, egy vállalkozó vagy egy fogyasztóvédelmi ellenőr bizonyos szituációkban.

9. Cenzúra

Ez lehet belső vagy külső. A belső cenzúra öncenzúra, mely alacsony önértékelésről árulkodik, és veszélyes. Sokan saját börtönöruként viselkednek. Természetesen a csoportnak bizonyos ötleteket el kell utasítania, de sokszor a jó ötleteket is nyomós indok nélkül kidobják. A külső cenzúra törvényi korlátozásokat és előírásokat jelent, melyekhez az alkotóknak alkalmazkodniuk kell. Külső cenzúrát jelenthet még például a társadalmi vagy morális közeg is, melyeket szintén számításba kell venni!

10. Tisztelet és annak hiánya

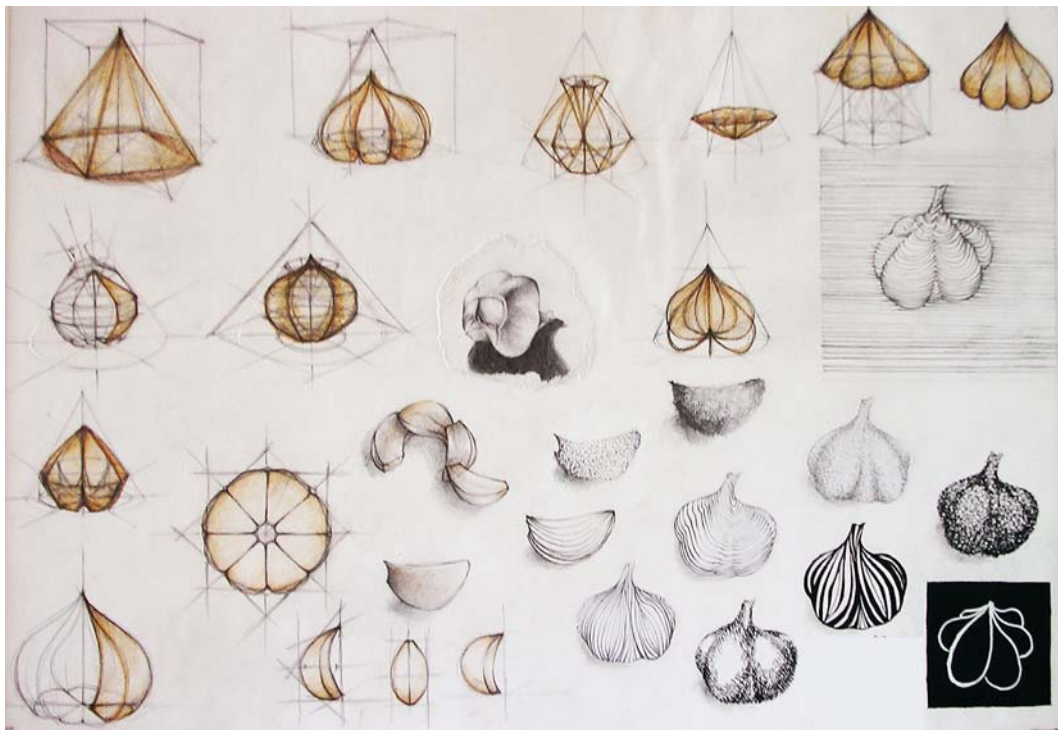
A munkának úgy kell folynia, hogy mindenki tiszteletben tartja a másik szerepét. Az író felelős természetesen a verbális részért, a fotós pedig a vizuálisért. De muszáj ennek mindig így lennie? A szerepkörök tiszteletben tartása helyett néha lehetőséget kell adni, hogy például az író beleszóljon a fotós munkájába és fordítva – ez felszabadító hatású lehet. Az eredmény gyakran meglepően jó, és továbblandíti a csapat kreatív munkáját. Cseréljük fel tehát a szerepköröket!

11. Az ötlet

Három megtöltött papírkosárral, fejenként hat csésze kávéval és kilenc kifogyott filctollal később valaki végül megszólal: „Figyeljete, mi lenne, ha úgy csinálnánk, hogy...?” És íme, megszületett az új ötlet, egyelőre még csak papíron. És mint egy újszülöttnel, az új ötlettel is azonnal foglalkozni kell. Fejleszteni és tesztelni kell; ráadásul addig nem is számít kreatív megoldásnak, amíg az egész csapat és a megrendelő el nem fogadja. Írjuk tehát le a végleges ötleteinket!

Megoldás:

Egy lehetséges megoldás, amikor rajzban prezentálunk egy tervezési folyamatot



10. ábra. Természeti forma elemzése (Formai ötletek) a miskolci Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola archívumából

ÖNELLENÖRZŐ FELADATOK

A következő feladatokat a téma jellegéből adódóan elsősorban, elektronikus-grafika, képszerkesztés órák keretében, számítógépes-grafikai programok pl. : Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw felhasználásával javaslom megvalósítani!

1. feladat

Készítsen fotomontázst képszerkesztő program segítségével, amely saját énjen Én- Képét fejezi ki (kulturális és személyes identitását).

2. feladat

Készíts fotókat használati tárgyakra és keressen, hasonló megvilágítású háttérket ábrázoló fotókat! E képek alapján készítsen fotomontázst képszerkesztő program segítségével úgy, hogy a használati tárgyat helyezze el arányaiban eltúlozva szokatlan módon a háttérben! Claes Oldenburg alapján is dolgozhat, aki szokatlan méretű mosdókagylót, telefont, írógépet, porszívót – vagyis a mindennapok figyelemre nemigen méltatott tárgyainak olykor gigantikus „emlékműveit” alkotta meg. Oldenburgot nagyvárosi élet filléres holmijai izgatták, a kommersz és vulgáris motívumok, a szemét s az olyan anyagok, amelyek – mint nyilatkozta – „gyorsan és közvetlenül formálódnak az élet nyomása alatt”.

3. feladat

Készíts internetes gyűjtő munka segítségével, katalógus-címlap tervet egy fiktív hangszereket értékesítő internetes-áruházhoz!



4. feladat

Készíts internetes gyűjtés segítségével, foto etűdöt vagy képsorozatot! Használd fel egy létező film képeit, átdolgozhatod a történetet is!



5. feladat

Készíts grafikát szabadkézi rajz és számítógépes színezés (rajzpad) segítségével az ember és a gép kapcsolatáról pozitív vagy negatív értelemben!



6. feladat

Készíts multimédiás oldalterveket illetve prezentációt (esetleg működőképes multimédiát) egy híres emberről nem szokványos formában!



7. feladat

Tervezz számítógépes grafikai programmal iniciálét a @ jel felhasználásával, gótikus stílusban!



8. feladat

Készíts számítógépes grafikát az internet és hagyományos könyvtár kapcsolatáról, az olvasási szokások megváltozásának kihangsúlyozásával!



9. feladat

Számítógépes program segítségével készíts, olyan fotomontázst vagy plakátot, amely az alkohol személyiségek romboló hatását mutatja be!



10. feladat

Tervezz az 1956-os forradalom és szabadságharc emlékére egyéni felfogású grafikát a piros-fehér-zöld trikolór témájára.



11. feladat

Készíts számítógépes képmanipulációt a "gag" témájában. Annál jobb minél meghökkentőbb hatást tudsz elérni a képpel!



12. feladat

Készíts fényfestményt digitális fényképezőgéppel, használj hosszú záridőt és mozgass egy fényforrást az objektív előtt úgy, hogy valamilyen konkrét rajz alakuljon ki fény segítségével!



MEGOLDÁSOK

1. feladat lehetséges megoldása



11. ábra. A miskolci Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola archívumából

2. feladat lehetséges megoldása



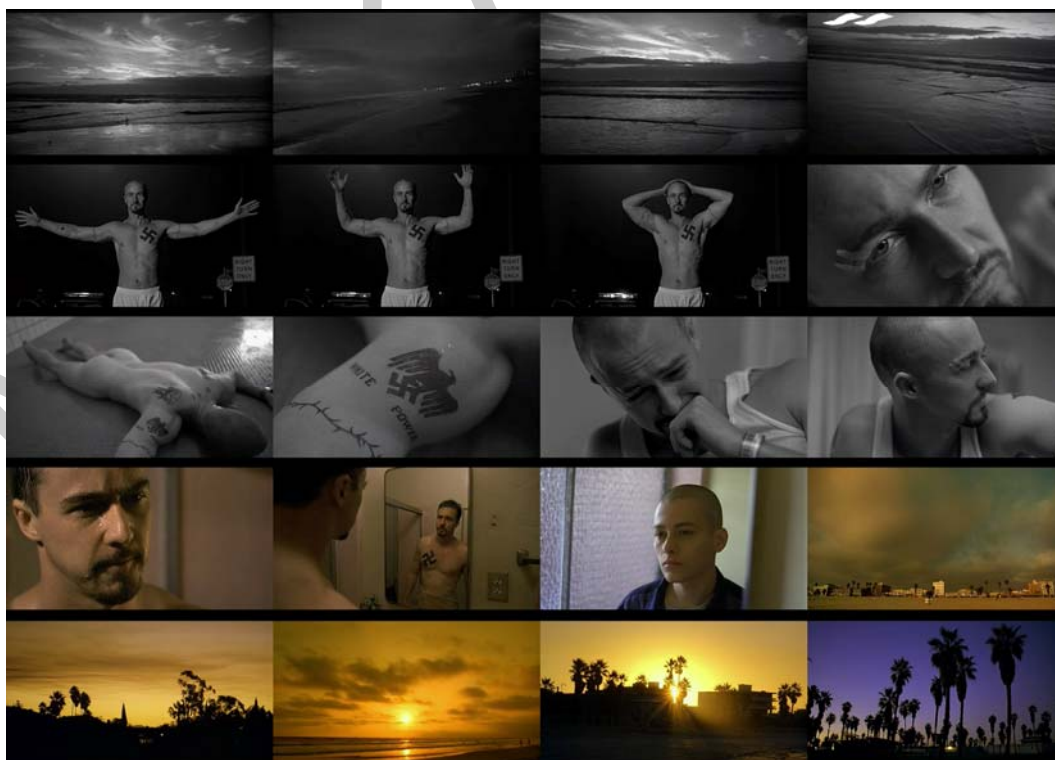
12. ábra. Claes Doesburg installációi

3. feladat lehetséges megoldása



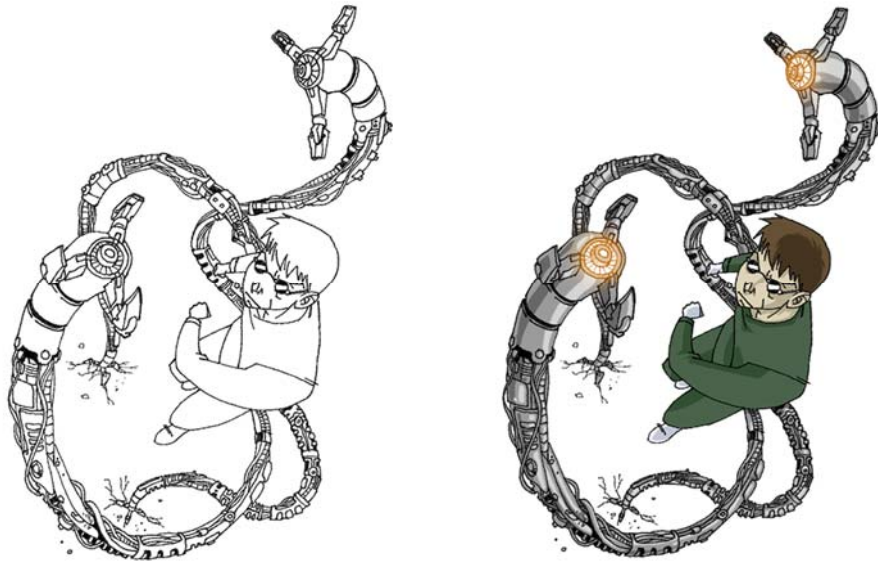
13. ábra. Matiscsák Tamás Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola

4. feladat lehetséges megoldása



14. ábra. Kalocsai Andrea Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola

5. feladat lehetséges megoldása



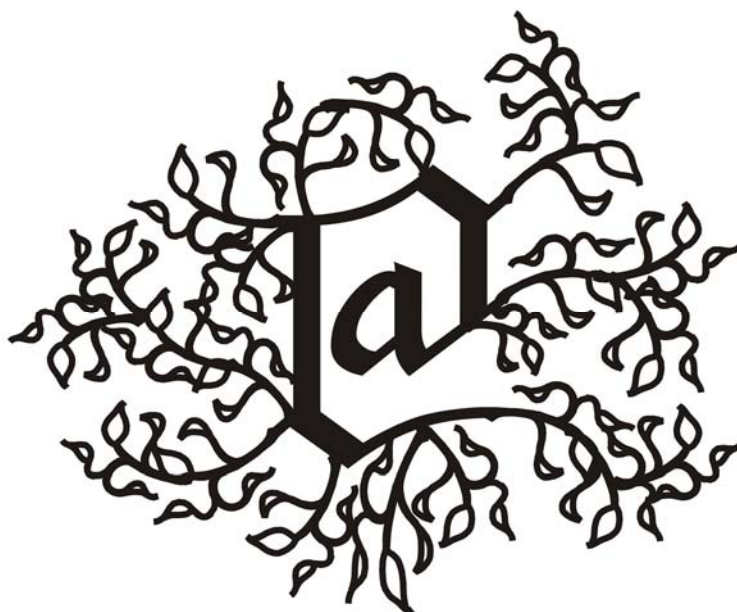
15. ábra. Pintér Márk a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola tanulójának alkotása

6. feladat lehetséges megoldása



16. ábra. Görög Ferenc Gábor a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola tanulójának alkotása

7. feladat lehetséges megoldása



17. ábra. Török Anett a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola tanulójának alkotása

8. feladat lehetséges megoldása



18. ábra. Szaniszló Kata a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola tanulójának alkotása

9. feladat lehetséges megoldása



19. ábra. Pozsa János a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola tanulójának alkotása

10. feladat lehetséges megoldása



20. ábra. A Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola tanulóinak a 2006-os Szabadság-szalag pályázatra készített néhány pályamunkája, amelyek az Erzsébet híd és a Margit híd között, a budai alsó rakparton húzódtak végig, a Forradalom útjának egykori színhelyén

11. feladat lehetséges megoldása



21. ábra. Bukovinszky Gergő alkotása a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskolából

12. feladat lehetséges megoldása



22. ábra. Halász Péter a Gábor Áron "Művészeti Iskola" Szakközépiskola tanárának alkotása

IRODALOMJEGYZÉK

FELHASZNÁLT IRODALOM

A képzőművészet iskolája. Művészeti Alap, Budapest, 1972. Barcsay Jenő: Ember és drapéria. Corvina, Budapest, 1968. Barcsay Jenő: Forma és tér. Corvina, Budapest, 1966.

Ihász Zsuzsanna: A művészi technikák könyve. Helikon, Budapest, 1998. Kovács Albert: A rajzról. Műhelytitkok, Corvina, Budapest

AJÁNLOTT IRODALOM

Viktor Vasarely: Színes város. Gondolat Kiadó, Bp., 1983.

A(z) 0980-06 modul 026-os szakmai tankönyvi tartalomeleme
felhasználható az alábbi szakképesítésekhez:

A szakképesítés OKJ azonosító száma:	A szakképesítés megnevezése
54 211 01 0000 00 00	Alkalmazott fotográfus
54 211 02 0000 00 00	Bőrműves
54 211 03 0000 00 00	Bútorműves
54 211 04 0000 00 00	Dekoratór
54 211 05 0000 00 00	Díszlet- és jelmeztervező asszisztens
54 211 06 0000 00 00	Díszműkovács
54 211 07 0000 00 00	Divat- és stílustervező
54 211 08 0010 54 01	Általános festő
54 211 08 0010 54 02	Díszítő festő
54 211 09 0010 54 01	Alkalmazott grafikus
54 211 09 0010 54 02	Képgrafikus
54 211 10 0000 00 00	Keramikus
54 211 11 0000 00 00	Könyvműves
54 213 03 0000 00 00	Mozgóképi animációkészítő
54 213 03 0100 31 01	Animációs film-rajzoló
54 211 13 0010 54 01	Aranyműves
54 211 13 0010 54 02	Cizellőr
54 211 13 0010 54 03	Drágakőfoglaló
54 211 13 0010 54 04	Ezüstműves
54 211 13 0010 54 05	Fémműves
54 211 13 0010 54 06	Lánckészítő
54 211 14 0000 00 00	Porcelánfestő és -tervező asszisztens
54 211 15 0010 54 01	Bronzműves és szoboröntő
54 211 15 0010 54 02	Díszítő szobrász
54 211 15 0010 54 03	Kőszobrász
54 211 16 0010 54 01	Kézinyomó
54 211 16 0010 54 02	Kéziszövő
54 211 16 0010 54 03	Kézműves
54 211 16 0010 54 04	Textilrajzoló és modelltervező asszisztens
54 211 17 0000 00 00	Üvegműves
54 211 18 0000 00 00	Zománcműves
52 214 01 0000 00 00	Lakberendező

A szakmai tankönyvi tartalomelem feldolgozásához ajánlott óraszám:

18 óra

MUNKANYAG

A kiadvány az Új Magyarország Fejlesztési Terv
TÁMOP 2.2.1 08/1–2008–0002 „A képzés minőségének és tartalmának
fejlesztése” keretében készült.

A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap
társfinanszírozásával valósul meg.

Kiadja a Nemzeti Szakképzési és Felnőttképzési Intézet
1085 Budapest, Baross u. 52.

Telefon: (1) 210–1065, Fax: (1) 210–1063

Felelős kiadó:
Nagy László főigazgató