

MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM

DOKTORI ISKOLA

Nyomódúc + számítógép. Nemes grafikai eljárások és a
számítógépes grafika kölcsönhatása

DLA értekezés tézisei

Szepessy Béla

2010

Témavezető:

Somorjai Kiss Tibor DLA dr. habil.

egyetemi tanár

Disszertációmban megvizsgáltam a számítógép és a tradicionális grafikai technikák közötti már meglévő összefüggéseket, kapcsolatokat és számba vettem a kutatási lehetőségeket. Az elemzésből az derül ki, hogy külön kell választani a digitális (kódolt) képet a digitálisan létrejött, de anyagban materializálódott (dekódolt) alkotásoktól, amelyek egymásnak nem mondanak ellent, hanem szükségszerűen csak együttesen alkalmasak a világ leképezésére.

Tézisek

1. A huszadik században megteremtődött új képtípus, a digitális kép eredendően újat hozott a képzőművészeti, szűkebb értelemben véve, grafikai kifejezésben.
2. A tradicionális, nemes grafikai eljárások, a képi előzmények hatással voltak és vannak a digitális kép kialakulására fejlődésére.
3. A digitális kép megjelenési formája, arányrendszere, a szűrők és effektek visszahatnak a tradicionális, nemes grafikai kifejezésre.
4. A digitális technika megjelenik a hagyományos grafikai technikák szinte minden területén.
5. A kombinált technikák alkalmazása lehetővé teszi a számítógép „humanizálását”, feloldja az egyedi, a sorozat és a klón problémáját.

1. Tézis

A huszadik században megteremtődött új képtípus, a digitális kép eredendően újat hozott a képzőművészeti, szűkebb értelemben véve, grafikai kifejezésben.

Tanulmányozva a különböző korok képalkotási gyakorlatát arra a eredményre jutottam, hogy a digitális kép létrejötte törvényszerű és logikus következmény volt. Véleményem szerint a digitális kép tulajdonságait alapul véve, **nyitott kompozíció és struktúra**, mind a természeti tárgyi környezet, mind a jelentéskör tekintetében.¹ Digitális kép kétféleképpen jöhet létre, vagy egy adott létező kép kerül digitalizálásra, vagy algoritmusok által generált mű. Attól a pillanattól kezdve, hogy kódolt számsorrá válik, **megteremtődik a lehetősége, hogy bárki kisajátítsa és tovább fejlessze.**

Innentől számítva eltűnik a szerzőség, megszűnik a kép eredetisége és csak klónokról, vagy változatokról lehet szó.ⁱⁱ A kép egyszerre védtelen, bármikor **eltűnhet** műszaki hiba, vagy vírus eredményeképpen, de a világháló összetettsége folytán bármikor **felbukkanhat**. A digitális kép eredendő újdonsága a viselkedésében érhető tetten. „Más szóval a digitális kultúrában az alkotást a választás váltja fel.”ⁱⁱⁱ Terjedése a világhálón olyan, mint ahogy népdalok terjednek szájról-szájra, itt azonban nemcsak a letisztult végső változat marad fenn, hanem mindegyik. **A digitális printek átlépi a grafika térbeli és időbeli korlátait, de a különféle minőségek egymással nem helyettesíthetőek.**

2. Tézis

A tradicionális, nemes grafikai eljárások, a képi előzmények hatással voltak és vannak a digitális kép kialakulására fejlődésére.

Amikor egy új képi forma megszületik, még nem rendelkezik sajátos képi nyelvvel és a korábbi formákat tartja követendőnek. A digitális kép hasonlóan ehhez a megelőző korszakok stílusait, vagy technikáit – imitálja.^{iv} Az 1980-as évekre gyakorlatilag megszülettek azok a szoftverek, amelyek alkalmasak voltak nemcsak a képek, fotók manipulálására, retusálásra, de képalkotásra is. A különféle algoritmusok által vezérelt effektek között vezető szerepet játszottak azok, amelyek a tradicionális képzőművészeti technikák utánzására törekedtek. Így megjelentek a tradicionális grafika szinte minden technikáját **utánozó filterek**. Mivel a felhasználók elsődlegesen grafikusok, így ez a szemléletmód vált meghatározóvá a fejlesztés szempontjából is. Véleményem szerint ezek az eszközök **hagyományos képigényt** próbálják kielégíteni, **holott a digitális képnek az állandósággal szemben éppen a változékonyság, a hajlékonyság, az elágazások lehetősége a sajátossága, ahol kép egyediségével szemben a választás lesz az elsődleges.**

3. Tézis

A digitális kép megjelenési formája, arányrendszere, a szűrők és effektek visszahatnak a tradicionális, nemes grafikai kifejezésre.

A digitális kép az élet minden területén meghatározóan jelen van. **Arányrendszere és tulajdonságai akaratlanul is belénk ívódnak és ez a látásmód tükröződik a grafikákban is.** A nagyítás és kicsinyítés eddig nem látott mértéke valósul meg az alkotásokban, mint a mikro- és makró világ leképezése. A **mintaalkotás** – ami lényegében a számítógép megszületéséhez vezetett – egészen egyszerűvé válik, úgy jelenik meg, mint tapéta művészet, vagy objektumok, installációk része. A digitális **effektek**, amelyek folyamatosan jelen vannak a filmekben és a kiadványokban, megjelennek a grafikákon is, így az elhomályosítás, bemozdulás, pixilláció, torzítások és más megoldások, de nyomon követhetjük a rétegekben (Layer) való gondolkodást éppen úgy, mint a panoráma képek jelentkezését.

4. Tézis

A digitális technika és digitális gondolkodásmód, a visszavonhatóság és a variabilitás megjelenik a hagyományos grafikai technikák szinte minden területén.

Kutatásaim szerint a digitális technika a tradicionális grafika területén is alapvető változásokat hozott, sok tekintetben **felgyorsította az alkotási folyamatot**, ami által sokkal több variációs lehetőség keletkezett, így megnőtt a választás, a döntés felelőssége. A grafikai technikák mindegyikének megvan a formanyelve, és kifejezésbeli tulajdonságai, amelyek egymással nem felcserélhetőek és nem pótolhatóak, a digitális technika azonban mindegyikhez képes alkalmazkodni. Számba véve a hagyományos grafikai technikákban alkalmazható digitális lehetőségeket, új anyagokat (akril, szilikon, teflon, fotopolimerek) és eszközöket (CNC, plotterek, printerek) arra a következtetésre jutottam, hogy ezek a számítógépes grafika lehetőségeivel **gazdagíthatóak** és beemelhetőek a jelenkor művészeti viszonylataiba. **A grafika a digitális technika révén kilép a térbe és az időbe**, installációk,

performanszok szereplőjévé válik. Az új kép, új nézőpontot, új látásmódot eredményez. A digitális és hagyományos grafika **együttes alkalmazása szimbolikus értelmet nyer**, ahol a rétegek, mint az idő lenyomatai jelennek meg.

5. Tézis

A kombinált technikák alkalmazása lehetővé teszi a számítógép „humanizálását”, feloldja az egyedi, a sorozat és a klón problémáját.

A számítástechnika gyors fejlődése egyúttal gyors amortizációt is jelent, ami a számítógépes grafikára is vonatkozik, ezért egyre inkább, mint egy koncepció, installáció részeként, vagy kombinált technikaként jelenik meg.^v A digitális kép nyitottsága akkor szűnik meg és válik képpé, grafikává, amikor nyomtatásra kerül, valaki magáénak vallja. **A különféle tradicionális és digitális technikák együttes alkalmazása a kép személyes attitűdjét erősíti.** Az egyediség vagy sokszorozhatóság nem előny vagy hátrány, hanem tulajdonság, ahol a művészi szándék a meghatározó.

A **digitális képnek**, ami kódolt számsorok formájában létezik, **nincs eredetije, állandóan változó és nyitott**, ezzel szemben a **tradicionális kép**, ami anyagban van jelen, **eredeti**, van szerzője és viszonylag állandó. Ez véleményem szerint **a valóság két aspektusát** tárja elénk, a folyamatszerűséget és az állapotszerűséget, amelyek át és áthatják egymást és egymás nélkül nem létezhetnek. Ez a kettősség folyamatosan kimutatható a művészet történetében. A digitális képalakítás, a képteremtés több ezer éves igényéből nőtt ki és egy állandóan változó és megújuló folyamat jelenlegi állapota, ami több mint technika, inkább egy **sajátos viszony a világ felé.**

ⁱ Doboviczki Attila: Új média – új látásmód, <http://feek.pte.hu/feek>

ⁱⁱ Mitchell, W.J.T.: Picture Theory - Essays on Verbal and Visual Representation University of Chicago Press 1992

ⁱⁱⁱ BULDÓZER: Médiaelméleti antológia, Szerkesztő: Sugár János, 1997. Lev Manovich: Digitális valóság

^{iv} Doboviczki Attila T. – Készman József: A digitális fotótechnika és a számítógépes alkalmazások térhódításának következményei az alkotói magatartás változásaiban a fotóművészet területén -

www.maimano.hu/dokumentumok/itt.../doboviczki_keszman.pdf Doboviczki Attila: Új média – új látásmód, <http://feek.pte.hu/feekar>

^v L. Molnár Mária: Print, projekt, plakát, tapéta. Új műfaji tendenciák a 90-es évek második felének kortárs magyar művészetében, Praesens 2004.