

# Képkalkotó eljárások

*Alkotás ecsettel és egérrel\**

CHABRECSEK TERÉZIA

chabrecsek@gmail.com

*SZTE Gyakorló Általános és Alapfokú Művészeti Iskolája, Napközi Otthonos Óvodája, Szeged*



**Kulcsszavak:** *digitalizálás, informatika, képkalkotó eljárások, rajz és vizuális kultúra, stílusgyakorlat, tipográfia*

Az informatika robbanásszerű fejlődésével a digitális ismeretek, készségek nélkülözhetlenné váltak. A virtuális felületek egyre meghatározóbb szerepet töltenek be, melynek legfőbb „fogyasztói” maguk a fiatalok. Úgy gondolom, hogy e változások megkövetelik a művészeti képzés területén történő változtatásokat is; szükségessé teszik a vizuális tartalmak virtuális területeken történő megjelenését. E felismerés adta az indíttatást, egy – a pilot mesterprogram keretei között futó – tantervi innováció létrehozására, amelyben a képzőművészeti oktatás hagyományos vizuális képzését, a digitális területtel kívánjuk kiszélesíteni.

A program megvalósítását, **képkalkotó eljárások** elnevezéssel a 2016/2017-es tanévben tervezzük bevezetni, a művészeti iskola képzőművészeti ágazatának elsős, előképzős csoportjában.

A számítógépes környezet és egyéb „kütyük” mágnesként vonzzák magukhoz gyermekeinket. Úgy gondolom, kihagyhatatlan lehetőség, hogy kihasználva az e téren megnyilvánuló motiváltságot, segítsük gyermekeinket a digitális világban történő tájékozódásban; az információk elérésében, szelektálásában; egyben felismertessük velük, hogy a számítógép kínálja lehetőségek között a vizuális kommunikáció gazdag lehetőségei is rendelkezésünkre állnak, az alkotás egy újabb színterét képezve.

A különböző digitális felületek új kihívásokat jelentenek a vizualitás terén. Az új kifejezési formák, azok külső megjelenése, esztétikája, új problémákat vetnek fel. A tervezett program, a *Képkalkotó eljárások tantárgy* bevezetésével, mindezen problémákra kíván reagálni oly módon, hogy a hagyományos vizuális elemek használatát kiszélesíti a digitális felülettel. Az alkotómunka tehát két, egymással párhuzamos síkon, a hagyományos materiákon (papír alapú), valamint a digitális síkon történik, hol ceruzával, ecsettel, hol egérrel. Ez utóbbi művelet fő színtere továbbra is az informatikaterem lesz, ahol a már több

---

\* Jelen tanulmány megjelenik a *Hagyományok és újítások a köznevelésben és a gyakorlati képzésben – Vezető pedagógusok és szakmódszertanosok országos módszertani konferenciájának* kötetében, Szekszárd, 2016. október 14–15.

éve sikeresen oktatott számítógépes grafika tantárgy keretei között dolgoznak a gyerekek, az informatikus kollégákkal. A csoportbontás lehetővé teszi, hogy míg az osztály egyik fele az adott feladatot a hagyományos képkalkotó technikákkal oldja meg, addig a csoport másik fele a digitális felületen dolgozzon. A két tantárgy szoros együttműködése által megoldandó feladatok, projektek, lehetőséget adnak olyan ismeretek, tapasztalatok megszerzésére, melyek kijelölik a különböző képkalkotó eljárások lehetőségeit, korlátait, használatuk optimális területeit. A számítógépes grafika által használt programokhoz kapcsolódva tehát olyan konkrét feladatok, projektek létrehozása a cél, melyek

- hatékonyan támogatják a hagyományos és digitálisképkalkotó-terület egymás mellett történő használatát,
- egymásra épülését,
- egymást kiegészítő lehetőségeinek feltárását.

A képkalkotó eljárások tantárgyi keretei között továbbá szükségesnek tartom, hogy a példaként állított hagyományos művészeti értékeket képviselő megnyilvánulásokat, modern, digitális technikával készült alkotásokkal egészítsük ki, melyek minőségükkel ösztönzőleg hatnak az újabb felületeken történő feladatmegoldásokra. A pozitív példák, igényes produktumok bemutatásával, értékeik felismertetésével, az inspirációs szerep mellett egyfajta „esztétikai szűrő” kialakítását támogatassuk.

### Előzmények, iskolai kereteink

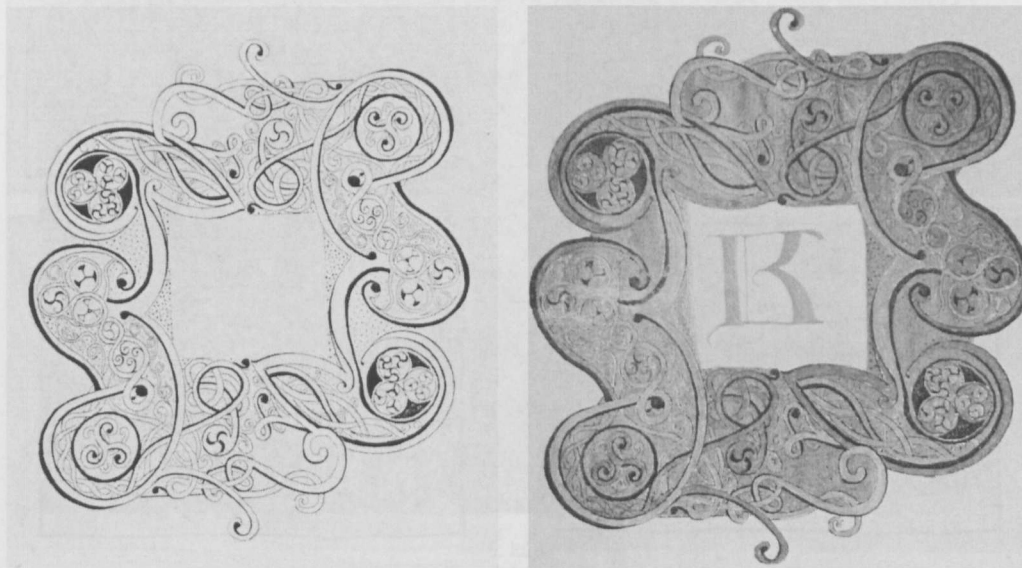
A digitális ismeretek, a „digitális írástudás” szükségessége elengedhetetlenné vált. A Nemzeti Alaptanterv **kiemelten kezeli a digitális kompetencia, fejlesztését.** Ugyanakkor ennek az alapelvnek ellentmondani látszik a gyakorlat. A kerettanterv ugyanis – az óraszámokat tekintve – az informatikát, mint tantárgyat csak hatodik osztálytól írja elő. Az alsó tagozatban az alaptantervi követelmények csak elbújtatva, más tantárgyakban jelennek meg, például a rajz és vizuális kultúra keretei között. Intézményünkben tehát a számítógépes grafika tantárgy (a „rajz tagozaton” harmadik évfolyammal kezdődően), feltétlenül hiánypótló szerepet tölt be; melyet a most bevezetendő képkalkotó eljárások tantárgy tovább kíván erősíteni.

### Gyakorlati példák, a digitális valamint a hagyományos felületek együttes alkalmazásáról

A következőkben szeretnék néhány olyan alkalmazási területet felvillantani, ahol tanítványaim a hagyományos képkalkotó folyamatok mellett a digitális technikával is találkozhattak.

Látogatás a Kecskeméti Rajzfilmstúdióban: informatív, egyben inspiráló terep, ahol gyerekeink betekintést nyerhettek a rajzfilmgyártás kulisszatitkaiba. A rajzfilmstúdió vetítőtermében alkalmuk nyílt egy-egy régebbi készítésű rajzfilm részletének megtekintésére, majd a filmek fóliára rajzolt fázisrajzainak tanulmányozására. A hagyományos technika mellett, ugyanakkor személyesen is találkozhattak a mai, digitális technológiát alkalmazó fiatalokkal.

Több olyan rajzos feladattal is szembesülhettek tanítványaim, ahol a digitális technikát a hagyományos technikákkal ötvöztük. Ilyen feladatok voltak például azok, melyekben az általam megrajzolt, majd digitalizált (számítógéppel tovább alakított) rajzok folytatását, kiegészítését igényelték:

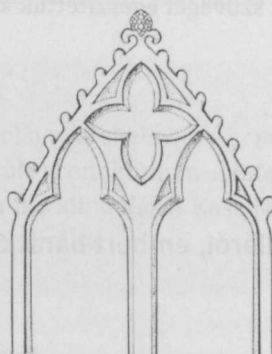


1-2. kép

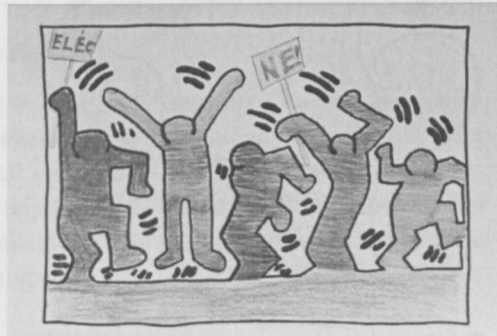
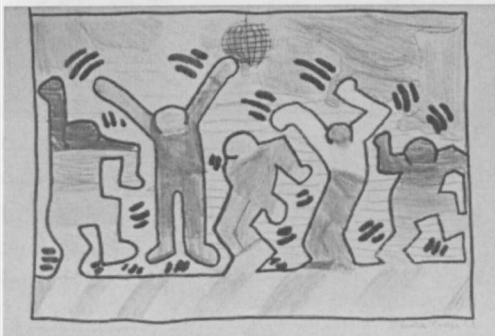
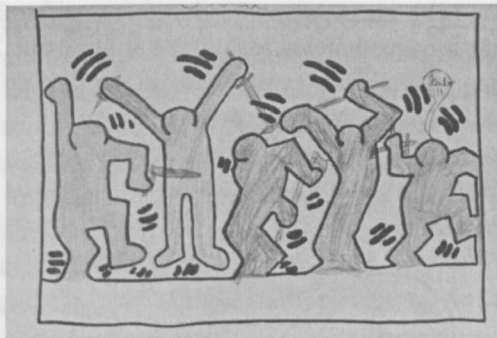
*Iniciálé kerete, melybe mindenki a saját nevének kezdőbetűjét tervezte meg.*

A mérműves gótikus ablak keretébe rajzolva, a gyerekek vizuális választ adtak a következő kérdésekre:

- Mit láthat az ablakon kinéző királykisasszony?
- Mit lát a palota ablakába felmászó, bekukucsáló lovag (külső-belső tér)?



Keith Haring egyik digitális úton „lecsupasztott” alkotásának folytatása, változatos képi, tartalmi megoldásokat eredményezett:

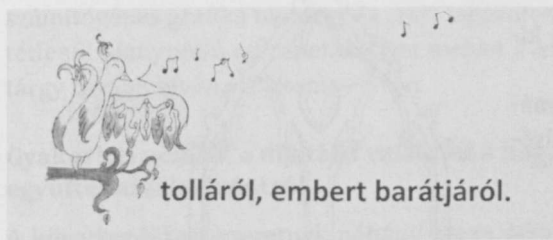


3-6. kép

A karate csapat győzelme; harc; disco; sztrájk

*Tipográfia + hagyományos alkotás, (és fordítva).*

A tipográfia rajzos kiegészítését alkalmaztuk, amikor állatokhoz kapcsolódó közmondások kinyomtatott szövegét egészítettük ki, a hiányzó állatfigurák rajzaival.



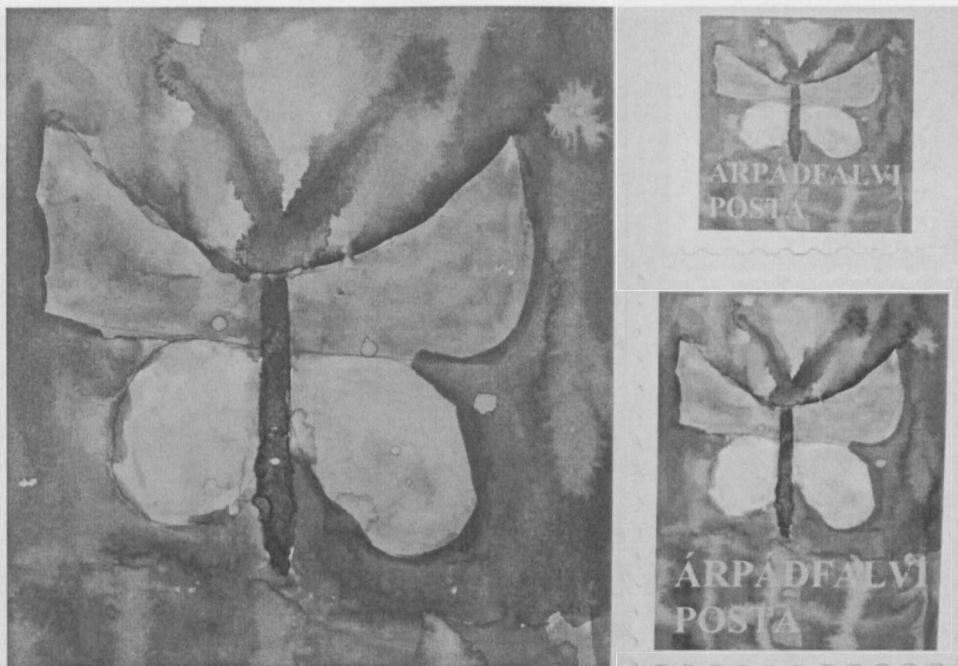
7-8. kép

Rajzos közmondások

A folyamat fordítottja, a hagyományos technika tipográfiai kiegészítése történt a következő két feladat során:

Egyedi bélyegek készítése: Az A/4-es rajzokat beszkeneltük, majd a Magyar Posta helyére a gyermek vezetéknevét írtuk be. Például: *Szabó Posta, Árpádfalvi Posta*. Az elkészült munkákat bélyeg nagyságú formátumban nyomtattuk ki.



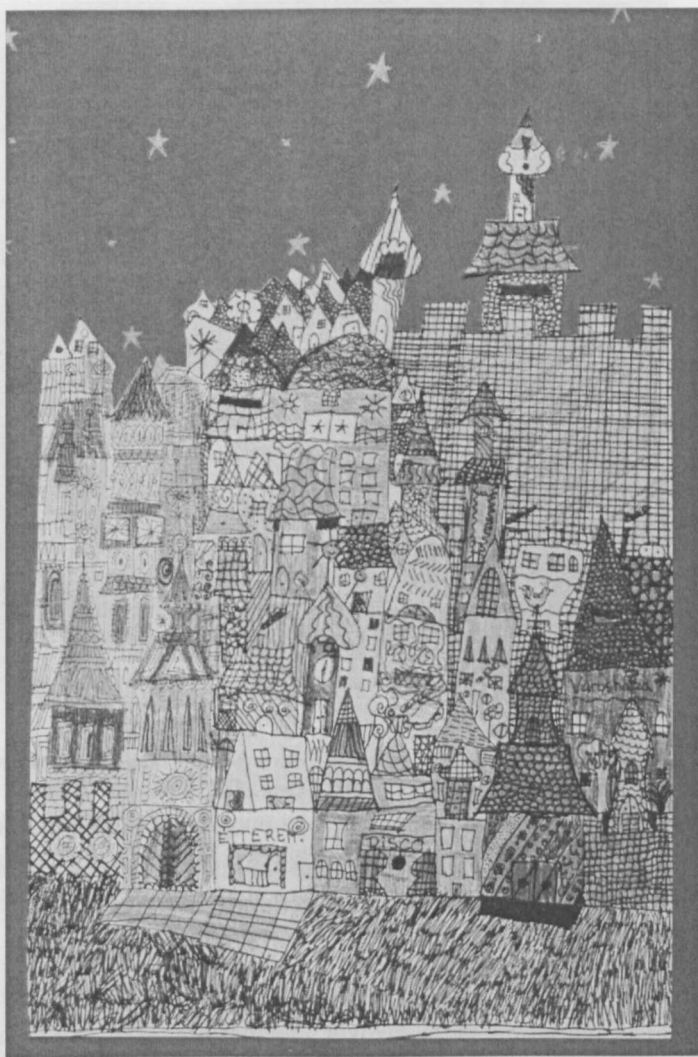
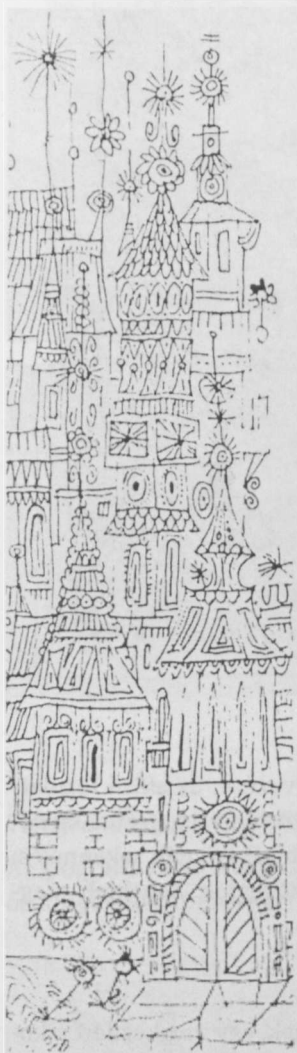


9. kép  
Egyedi bélyegek

Kedvenc zeném, együttesem CD-je. CD, DVD borítójának tervezése: az előző feladathoz hasonlóan, a hagyományos rajzi megoldások digitális úton történő tipográfiai kiegészítésével. A feladat a következő digitális kompetenciák elsajátítását igényli: szkennelés; szövegfeldolgozás: betűtípus, betűnagyság, színválasztás, szövegfeldolgozás helyének megkomponálása; nyomtatási méret meghatározása.

### „Stílusgyakorlatok”

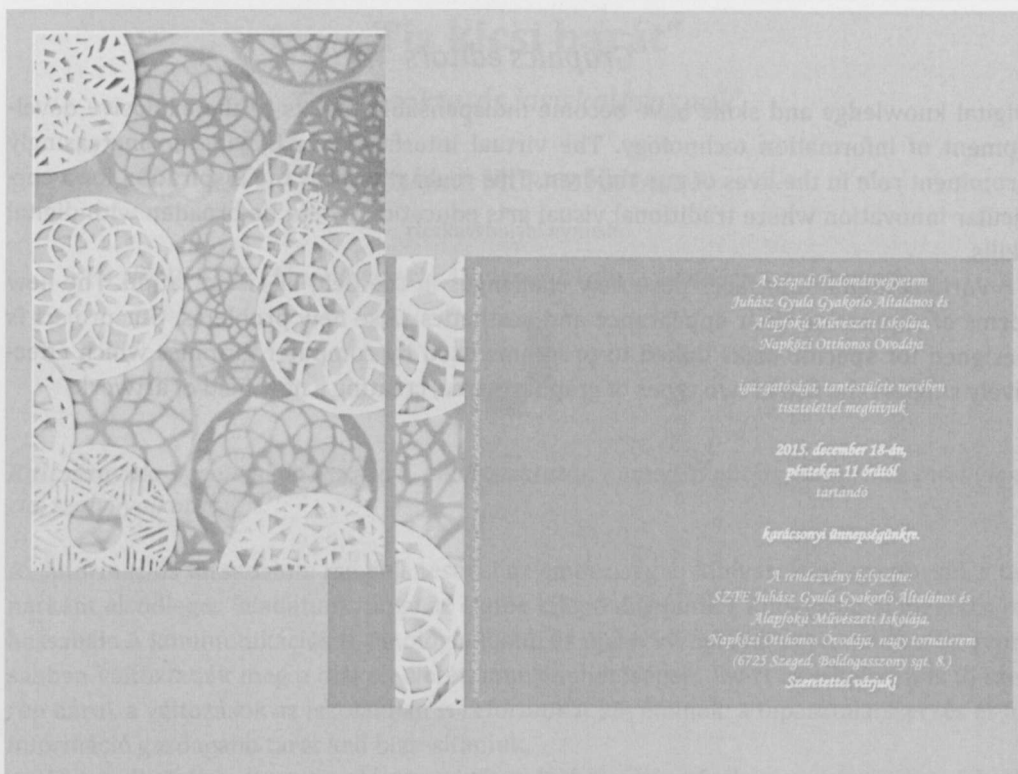
Stílusgyakorlatnak hívom azokat a feladatokat, ahol a gyerekeknek, egy megkezdett alkotást kell folytatniuk, lehetőleg úgy, hogy az elkészült produktumon szinte észrevétlen legyen a megadott, eredeti alkotás. A következő munka kiindulását Kass János egyik (általában digitálisan módosított) grafikájának részlete inspirálta.



10–11. kép

*Stílusgyakorlat Kass János grafikája nyomán*

Az iskola karácsonyi ünnepségeire készült meghívók igazi teammunkában készülnek. Jó példája a kétfajta képkalkító eljárás együttes alkalmazásának. A gyerekek által használt szerkesztést, papírmetszést, stenciltechnikát, mi felnőttek folytattuk (fotózás, képmanipuláció, szövegszerkesztés).



12. kép  
Ünnepi meghívó

Egy korábbi ünnepi meghívó alapját viaszkarcc képezte, melyből digitális úton különböző színváltozatokat készítettünk.

## Összegzés

Mesterprogramom fő célja: képkalkotó eljárások néven egy olyan tantervi innováció létrehozásának kidolgozása, majd felmenő rendszerben történő bevezetése, amely a rajz és vizuális kultúra tantárgy keretein belül integrálja az informatika alapismereteit.

A program a számítógépes grafika által használt programokhoz kapcsolódva, olyan konkrét feladatok megtervezését, kidolgozását célozza, melyek hatékonyan támogatják, a kétféle képkalkotó terület egymás mellett történő használatát; a két képkalkotó eljárás egymásra épülését, átjárhatóságát, az alkotás egy újabb színterét létrehozva.

<sup>1</sup> Jelen tanulmány megírásához a Módszertani Közlemények és a Módszertani Közlemények és a Módszertani Közlemények - Yezidifordulópontok és a Módszertani Közlemények országos módszertani konferenciájának előadásai, 2015. október 14-15.

<sup>2</sup> N.A.T. <http://on.nyu.hu/nat/aktualisak>

### *Graphics editors*

Digital knowledge and skills have become indispensable thanks to the explosive development of information technology. The virtual interfaces are playing an increasingly prominent role in the lives of our children. This realization was the inspiration for a curricular innovation where traditional visual arts education would be broadened with digital skills.

Various digital interfaces pose new challenges in the field of visualization. The new forms of expression their appearance and aesthetics raise new problems. Our project is designed for specific tasks linked to programs used by computer graphics which effectively support the use of two types of graphical area, creating a new field of artwork.