

ZHANG ZIRO: LIGHT ART MUSEUM

Magyar Képzőművészeti Egyetem

Tervező grafika 3. évfolyam

Témavezető: Szabó Andrea

Ebben a szövegben a Light Art Museum plakátsorozatom ötletét szeretném bemutatni, amelynek alkotási folyamata során nagyon fontos volt számomra, hogy a hagyományos művészeti szemléletmódomat és festészeti háttérmet beépítsem ebbe az új, digitális tervezésre épülő projektbe. Festő szakon végeztem, és a Kisképzőn szereztem meg az alapokat, ahol megtanultam a különböző festészeti technikákat és a képalkotás hagyományos formáit. Ez a látásmód erősen befolyásolta, hogy hogyan álltam hozzá a feladathoz, amit az órán kaptunk, és amely azonnal magával ragadott.

A projekt témája az volt, hogy a Light Art Museum számára tervezzünk plakátot vagy plakátsorozatot. Amint meghallottam a témát, azonnal úgy éreztem, hogy a fény és árnyék, valamint a térbeli viszonyok megjelenítése remek lehetőséget ad arra, hogy a festészet iránti érdeklődésemet és látásmódomat átültethessem a digitális térbe. A fény mindig központi szerepet játszott a festészetben, akár természetes fényként, akár atmoszferikus elemként a kompozícióban. A Light Art Múzeum témája különösen inspiráló volt számomra, mert lehetőséget adott arra, hogy ezt a hagyományos festészeti elemet újraértelmezzem a digitális médiumokon keresztül, és kísérletezzek azzal, hogyan lehet a fényt szinte „élő” elemként megjeleníteni.

A célom nem az volt, hogy a fényt fotorealistikus módon ábrázoljam, hanem inkább az, hogy organikus, érzékelhető formában jelenjen meg. A plakátok alapstruktúrája – a világos vonalak és ívek komplex összefonódása – a fény útját és áramlását szimbolizálja, amely szabadon terjed, áthatol különböző rétegeken, és formákat alkot a sötét háttérrel kontrasztban. A tervezés során fontos szempont volt, hogy a plakátok fekete-fehér színvilágot használjanak. Ez a választás nem csupán esztétikai döntés volt, hanem mert így a fény és árnyék közötti erős kontraszt kiemeli a fény művészetének lényegét. A fény energiája, mozgása és textúrája igazán csak a sötétben keresztül válik láthatóvá.

A munka technikai megvalósításához az Adobe Illustrator szoftvert használtam. Az Illustrator vektoralapú környezete lehetővé tette, hogy részletesen és precízen kidolgozzam a finom

vonalakat és struktúrákat, amelyek a fény áramlását szimbolizálják. Vektorgrafikus szoftverként az Illustrator előnye, hogy a vonalak élessége és tisztasága bármilyen méretben megmarad, legyen szó akár nagy plakátnyomatról vagy kisebb képernyős megjelenítésről. A részletgazdagság, amit az Illustratorban elértem, hozzájárult ahhoz, hogy a plakátok visszaadják a fény dinamikus és élő hatását.

A projekt során szerzett tapasztalatok megerősítettek abban, hogy a festészeti alapok és a digitális technikák ötvözése új irányokat nyithat meg a grafikai tervezés területén is. Ennek az eredménye az lett, hogy a plakátsorozatom bekerült a 24. Országos Tervezőgrafikai Biennálé kiállított munkái közé. Ez számomra hatalmas elismerés volt, és arra inspirált, hogy mélyebben elmerüljek a fény művészetében.

Összességében ez a projekt arra inspirált, hogy a festészeti és digitális technikákat ötvözve új irányba induljak, és kísérletezzek a fény művészetének mozgó formáival. Az Adobe Illustrator segítségével létrehozott munkalehetőséget biztosít arra, hogy a fényt ne csak statikus elemként, hanem egy állandóan változó, formában mutassam be, amely új és izgalmas élményt nyújt a nézők számára.