

Országos Művészeti Diákköri Konferencia

Az alkotófolyamat írásos ismertetése

AR Pixel

Tóth Ádám

Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola Alkalmazott Művészeti Intézet

média design, 2013

Témavezető: Harsányi Réka, óraadó tanár

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés.....	1
2. Ötlet.....	1
3. Megvalósítás.....	1
4. Előtanulmány.....	2
5. Tervek.....	3
6. Összegzés	3
Képmelléklet	4

1. Bevezetés

Korunk exponenciálisan növekvő gazdasági és technológiai fejlődése létrehozott egy olyan élénk ritmusban létező fogyasztói társadalmat, aminek egyik jelentős következménye az egyén kreatív elméjének elkényelmesedése. Kész termékek, vélemények és ötletek leselkednek ránk mindenfelé, bármerre is járjunk a világban. Ez a fajta vezetett gondolkodás idő és energiakímélő módon biztosítja mindennapjaink szellemi könnyedségét ám ugyanakkor távol tart minket önnön találékonyságunktól.

Céлом hogy megpróbáljam kimozdítani a nézőt a megszokott fogyasztói magatartásból, alkotásra ösztönözsem felszabadítva ezzel a lappangó, kreatív energiákat ami ott lapul mindenkinben.

2. Ötlet

Napjaink egyik legtöbbet használt és sokak által birtokolt eszköze a mobiltelefon. A fiatalabb korosztály lassan létezni sem tud nélküle, a fentebb említett kizárólagos fogyasztói magatartás jól megfigyelhető rajtuk. Ezek miatt az érvek miatt határoztam úgy, hogy ezen a csatornán keresztül próbálom meg elérni közönségemet, kiszakítva őket az előre gyártott útvesztők, ellenséges erők , autóversenyek és egyéb képzelőerőt nélkülöző játékok világából, hogy alkotásra buzdítsam őket.

Érdeklődési körömben és munkáimban egyaránt megmutatkozik az újfajta technológiák iránti érdeklődés, szívesen sajátítok el és alkalmazok változatos technológiai megoldásokat. Így az ötletem egy olyan mobilos alkalmazás volt, amivel könnyed stílusban, játékosan készíthet háromdimenziós virtuális “szobrocskákat” használója, majd ezeket az alkotásokat megoszthatja különböző közösségi hálózatokon a barátaival vagy az egész világgal, ahol kedvelhetnék azokat, illetve megjegyzéseket fűzhetnének egymás műveihez.

3. Megvalósítás

Egy ilyen alkalmazás kezelése igazán nehézkes lenne egy mobiltelefon méretű kijelzőn, hiszen a megjelenítő mérete miatt az asztali számítógépekre készült modellező programok bonyolultsága (1. kép) nem megoldható és az átlagember számára nehezen értelmezhető. Ezen nehézség velejárójaként további gondot okoz a bonyolult formák és struktúrák kialakítása a csökkentett méretű eszközök által biztosított felületen.

Mindent figyelembe véve jutottam el az egyszerűsített formakészlet kialakításához, amely ígéretesnek bizonyult tervem megvalósításában. Ez alapján a kockát határoztam meg mint építőegységet ami könnyű tervezhetőséget biztosít, egységnyi lépésekkel haladva, egyre közelítve az elérni kívánt formát. Így a kvázi művésszé vált használóknak nem marad más feladata mint a térben elhelyezni ezeket az egységeket, majd megadni színeiket, mindezt addig ismételve amíg el nem készül a produktum.

“A forma egyszerűsége nem jelenti feltétlenül a tapasztalás egyszerűségét is.” (Robert Morris) További hátrányként fogtam fel a virtuális tér idegenségét ami az érzékelést és ezáltal a kezelést is körülményessé teszi. A valós és virtuális tér elkülönülése egyben a tőlünk való elkülönülést is jelenti, nincs viszonyítási alapunk és semmink ami az alkotásunk méreteire vagy elhelyezkedésére utalna az adott rendszerben, csupán egy üres, lélektelen digitális űrben létezik. Nem is lenne igazán helyénvaló szobrászkodásról beszélni ezen a virtuális térre korlátozódott szinten, ami a térnek csupán az illúzióját kelti. Fontosnak tartottam az alkotói folyamat és az elkészült mű megtapasztalásának izgalmassá tételét, így alkalmazásomban az augmented reality¹-re épülő szoftveres megoldást alkalmaztam. Ez a technológiai vívmány lehetőséget ad számunkra, hogy a virtuális világban létrejött objektumainkat valós térbe helyezzük, elérve ezáltal a tökéletes tér illúziót, karnyújtásnyi távolságra kerülve alkotásunktól. (2. kép) A kiterjesztett valóság² segítségével készülékünket a kezünkben tartva vizsgálhatunk körbe egy digitális tárgyat, ám mindezt olyan módon mintha valóban ott lenne előttünk, közelebb mehetünk hozzá vagy eltávolodhatunk tőle. Ez egy teljesen újfajta alkotói folyamatot eredményez, hiszen a térben körbejárva alakíthatjuk ki struktúránkat, elmozdítva minket a fotelben tapasztalt kényelmünkből. Nem kell nézőpont forgatással bajlódni ha művünk nekünk háttal eső részén szeretnénk folytatni a munkát, egyszerűen csak odasétálunk és máris egy másik szögből vizsgálódhatunk a továbbiakban.

4. Előtanulmány

Az alkalmazásomban létrehozható produktumok a minimalista művészeti alkotásokkal állíthatóak párhuzamba. A redukció³ ezen irányzat gyakori eszköze mint ahogyan az jelen

¹ kiterjesztett valóság

² MATUSZKA Tamás, JÁMBORI András, KOCSIS Ádám (2012): Virtuális és kiterjesztett valóság az ELTE Informatikai Karán,[on-line]: http://people.inf.elte.hu/tomintt/oktinf_2012.pdf , (2014.12.01.)

³ A Pallas Nagy Lexikona - HTML változat (é.n.): [on-line]:<http://mek.oszk.hu/00000/00060/html/086/pc008647.html#9> , (2014.12.01)

munkámban is megfigyelhető. Carl Andre⁴ előszeretettel építkezik egyforma elemekből ami jól látható például Still Blue Range (3. kép) vagy 1cu8pb (4.kép) alkotásain, de emlíhetném Donald Judd⁵ műveit is. (5. kép), (6. kép), (7. kép)

Ugyanakkor a minimalista irányzattal ellentétben nem célozom az objektivitásra törekvés, sem az érzelmek kizárása, hiszen munkám egyik fő célja pont az öröm egy formájának kiváltása az egyénből.

5. Tervek

Terveim között szerepel egy internetes felület kialakítása ahol megjelenne az összes alkotás ami elkészült. Itt bárki érdeklődő böngészhetné az elkészült műveket és kifejezhetné tetszését a mű iránt.

Egyéb megvalósítandó ötletem, hogy egy playable city⁶ projektté alakítsam az alkalmazást, ahol egy város különböző pontjain az adott környezethez tervezhetnénk ezeket a szobrokat. Mindezt akár az eddig ismertetett formában, vagy közösségileg oly módon, hogy ugyanahhoz építene minden felhasználó egy adott helyen. Tehát ha egy város terén létrejött egy alkotás akkor a következő ember ehhez építené hozzá a saját elképzelését vagy alakítaná át teljesen azt.

Végezetül úgy gondolom, érdemes lenne csatolni egy szolgáltatást amivel a kész produktumunkat megrendelhetnénk egy háromdimenziós nyomtató által kinyomtatott formában, így keltve igazán életre művünket.

6. Összegzés

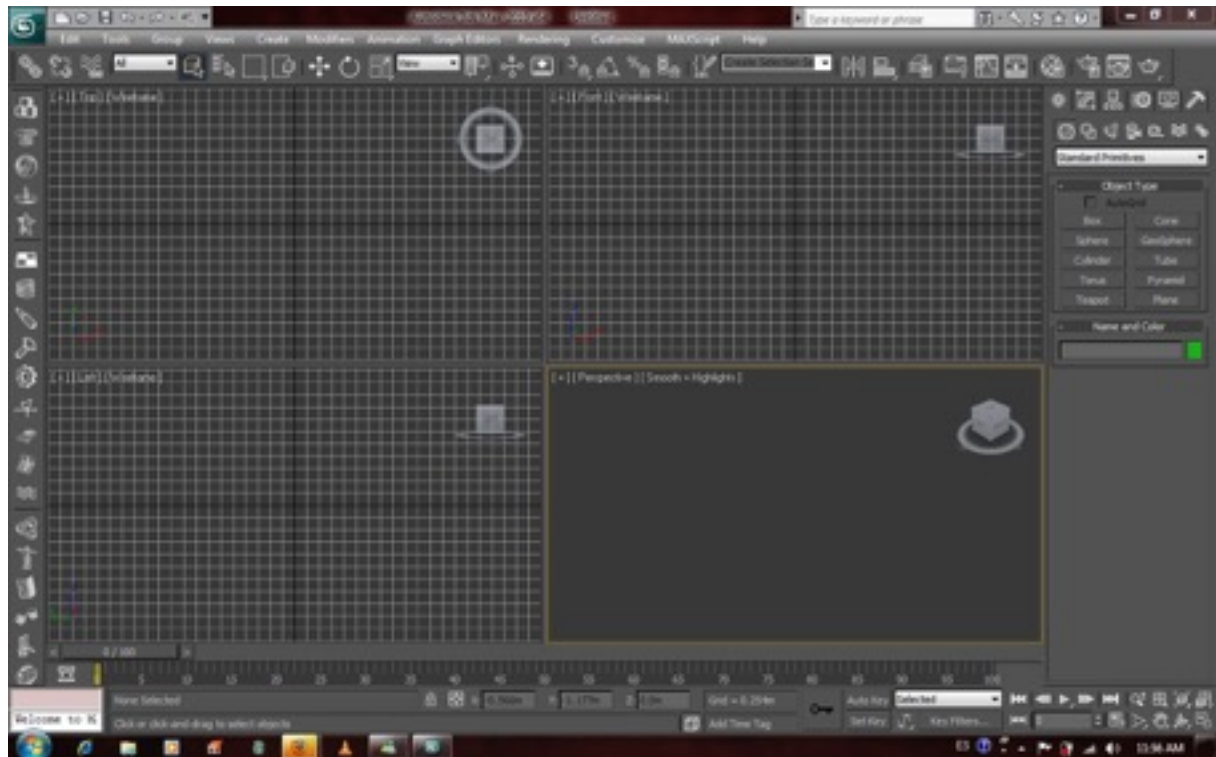
Művemmel az alkotás örömét és kreativitást szeretnék az emberek mindennapjaiba csempészni, mindezt olyan nagyszerű technológiák segítségével amik mindenki számára izgalmasak és elérhetőek, hiszen ott lapul a zsebükben.

⁴ Carl Andre (Massachusetts, Quincy, 1935. szeptember 16. –) amerikai minimal art szobrász

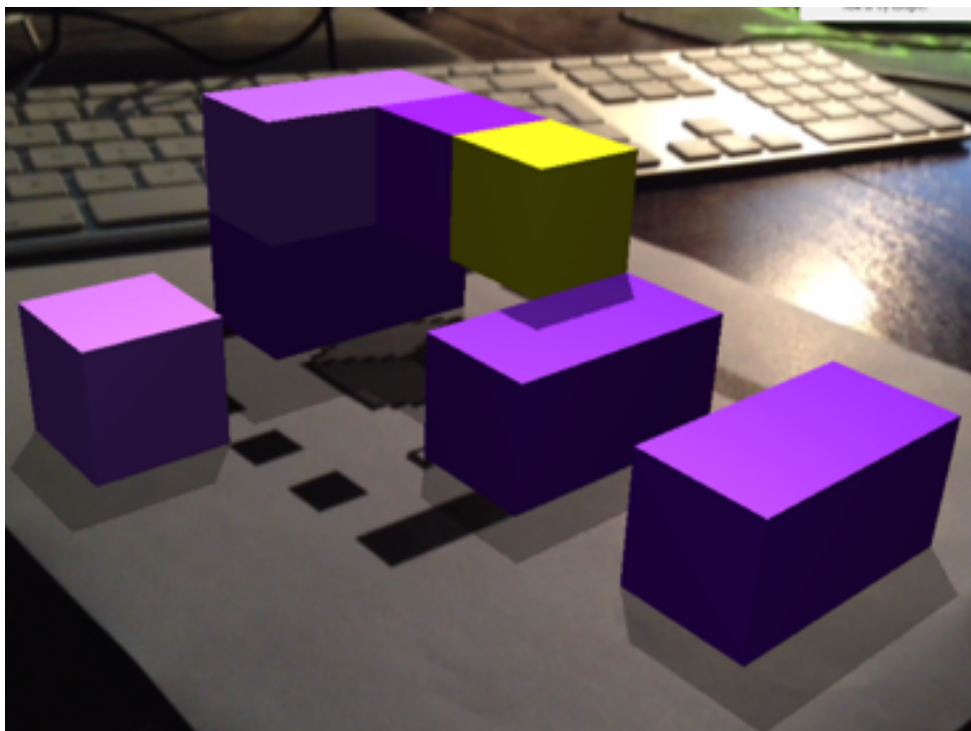
⁵ Donald Clarence Judd (Missouri, Excelsior Springs 1928. június 3. – 1994. február 12.) minimal art művész

⁶ Watershed (é.n.): [weblap]: <http://www.watershed.co.uk/playablecity/overview> , (2014.11.28.)

Képmelléklet



1. háromdimenziós program kezelőfelülete [1]



2. augmented reality [2]



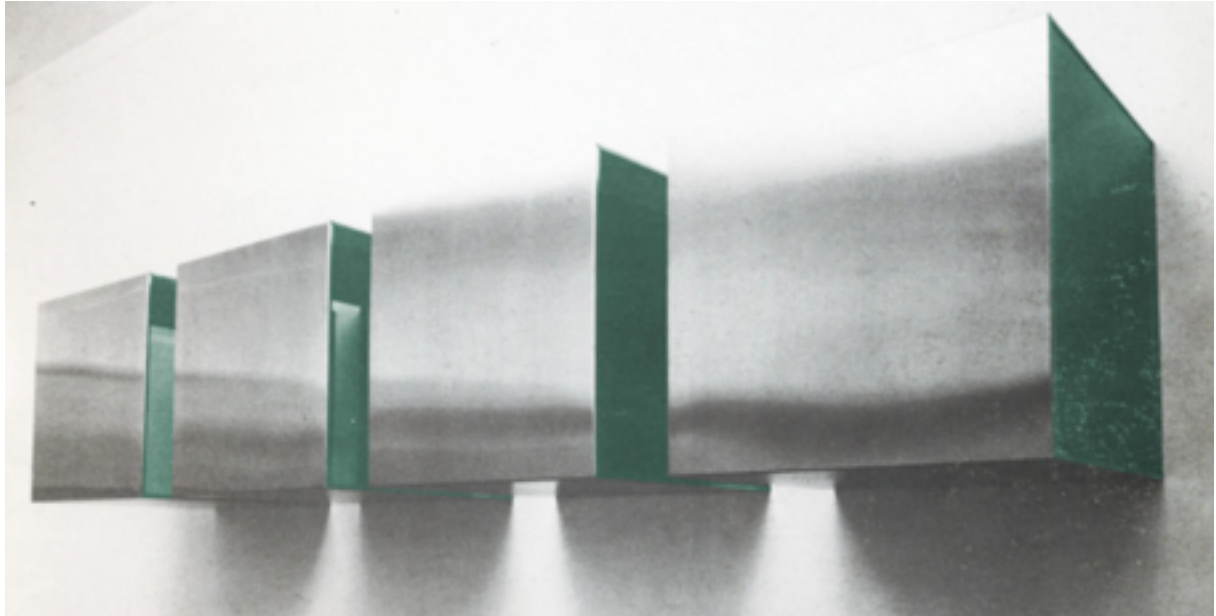
3. Carl Andre: *Still Blue Range*, 1989 [3]



4. Carl Andre: *1cu8pb*, 1995 [4]



5. Donald Judd: *Untitled*, 1980 [5]



6. Donald Judd: *Untitled*, 1965 [6]



7. Donald Judd: *Untitled*, 1977 [7]