

Műleírás

Cím: Négy szín I. II. III.

Műfaj: Grafika

Technika: Szita

Méret: 70 x 100

Készült: 2014

Koncepció:

A témám koncepciója a fotó alapú képek nyomtatása sokszorosító eljárással, szitanyomtatással. A munkám célja a digitális és manuális technikák alkalmazásával finom vizuális látványközpontú elemek létrehozása a simulacrum jelenséggel. A simulacrum jelenség vizuális megjelenésnek egyik módja a digitális valóság manuális szimulációja.

Érdeklődési köröm a digitális és manuális sokszorosít eljárások körére terjed ki, valamint ezen technikák ötvözésére, együttes alkalmazására, illetve a digitális nyomtatás manuális formában való megjelenítése, átfordítása. Jelen esetben az Ofszet nyomdászati technikát ötvöztem egy a hagyományos sokszorosító grafikai eljárások egyikével. A választásom a hozzám legközelebb és elképzeléseim megvalósításához a legmegfelelőbb grafikai technikára, a szitanyomtatásra esett. Ahogy már említettem az Ofszet nyomdászati technika manuális technikába való megvalósítását valósítottam meg. A munkafolyamat négy főbb fázisra bontható.

Az első fázis a digitális kép elkészítése volt. Ezen fázis megvalósításához szkennert használtam. A céloom fotóhatású kép sorozat készítése szkennel segítségével.

A második fázis a már szkennelt kép szita filmre való levilágítása. A képet a négy alap nyomdai szín, yellow, magenta, cyan és black, azaz a CMYK nyomdászati használatos színekre bontva, húszas rácsmérettel, azaz raszterekre bontva világítottam le. A fotóhatás és a mű felületének még izgalmasabbá tevésének valamint a kép szitanyomtatás technikával való létrehozásának érdekében döntöttem a raszter alkalmazása mellett. A raszter a képet alkotó

sorok és oszlopok összessége. A rasterpontok dőlés szögei színenként változnak a megfelelő nyomat elérésének érdekében. Ennek eredményeként képenként négy szitafilm keletkezett.

A harmadik fázis a már meglévő filmek emulziós szitákra való levilágítása. Ez volt a legtöbb időt igénylő eljárás egy sajnálatos, nem várt probléma fellépése miatt.

A negyedik fázis a problémán túllendülve, a már sikeresen levilágított sziták lenyomtatása volt. A nyomtatáshoz speciálisan, a CMYK színeknek megfelelő, vizes bázisú szitafestéket használtam.

A munkafolyamat egésze igen nagy körültekintést és pontosságot igényelt. Ahogy már azt korábban is említettem a rasterpontok dőlés szögei színenként változnak a megfelelő nyomat elérésének érdekében, így a négy szín pontos egymásra illesztése roppant fontos volt a munkafolyamat során. A folyamatot nehezítette a szitanyomtatás során bekövetkező úgynevezett, nyomási nyúlás, mely különböző mértékű lehet.

A sorozat három sejtelmes képből áll. Mind a három kép kapcsolódik egymáshoz, egymással összefüggésben állnak, valamint ugyan azon elemek felfedezhetőek mind a három nyomaton. A három arc azonos, de mind más és más megvilágításban tekint a nézőre. A képeke megformáltsága más- más érzelmet sejtett, szabad asszociációt enged a nézőknek. Maguk az egyedi arcvonások nem lelhetők fel a képeken, csak nagy vonalakban következtethetőek ki az emberi arc egyetemes elemei. Ezáltal válnak olyan sejtelmessé a képek és egyfajta személytelenség jön létre ezáltal.

Az arc az, ami egy ember legfelismerhetőbb, legjellegzetesebb része. Az arcunk és tesztbeszédünk egyfajta első nyelvnek is nevezhető, hiszen azonnal láthatóvá válnak érzéseink, a szakkal való beszédünket megelőzi. Az arc az a részünk, melyből azonnali következtetések tudunk levonni a másik félről, emberről. Azonban ez mind csak akkor lehetséges, ha az adott személy arca jól látható számunkra, nem fedi el, nem kendőzi el semmi, ha azonban ez mégis megtörténik, az egyfajta sejtelmességet von maga után, melyből fakadóan az ember kíváncsivá, még inkább érdeklődővé válik, valamint gondolkodásra készíti minket.

A kommunikáció, függetlenül attól, hogy verbálisan, vagy nonverbálisan jön létre, mindig a látvány után, mint egyfajta információ szerzéssel jön létre. Az első benyomás alapján hozunk véleményt, alkotunk képet, akár egy adott személyről, képről. Ez a benyomás lehet csak egy gondolat, vélemény, de egy érzés is. A szándékom ezekkel a grafikákkal a néző fantáziájának megmozgatása, gondolkodásra, szabad asszociációra való készítése volt,

valamint a különböző érzelmek, reakciók kiváltása egy a digitális és manuális technikák alkalmazásával, finom vizuális látványközpontú elemek létrehozása a simulacrum jelenség segítségével.