

HAVASI TAMÁS

KÉPOLVASÁS, KÉPALKOTÁS A „KÉPKORSZAKBAN”

IMAGE READING, IMAGE CREATING IN THE „IMAGE ERA”

ÖSSZEFOGLALÓ

A világunkat átszövő képi struktúrák elválaszthatatlanok a tevékenységeinktől. A megjelenő új, elsősorban digitalis képfajtáink a demokratizálódó képkészítési technológiáknak köszönhetően részévé válhatnak a művészi és hétköznapi kontextusban is értendő alkotói folyamatoknak. Az alkotásban a tervezés, inspiráció, képalakítás, kivitelezés fázisába is bevonható az egyre inkább teret nyerő mesterséges intelligencia, de a használatával kapcsolatos ellenérzések, szerzőiségi dilemmák nehezen feloldhatók. A bemutatott alkotások betekintést nyújtanak néhány lehetséges alkotói folyamatba. Az új technológiák térnyerése, az újabb képfajták megjelenése nagyobb figyelmet kellene kapjon a médianevelés és médiaoktatás területén, miközben a NAT az általános közoktatásban megszüntette a „médiaismeret” önálló tárgyként való működését, és a tantárgyakba integrált modulós formát választotta. A média-neveléssel foglalkozó pedagógusoknak jó gyakorlatokat tartalmazó adatbázisok létrehozásával lehetne segíteni.

Kulcsszavak: szelfi, posztmodern, mesterséges intelligencia, képalkotás, képolvasás, média-nevelés

ABSTRACT

The pictorial structures that interweave our world are inseparable from our activities. Thanks to the democratizing image-making technologies, our emerging new primarily digital types of images can become part of the creative processes that can be understood both in artistic and everyday contexts. Artificial intelligence, which is increasingly gaining ground, can also be included in the design, inspiration, image creation, and execution phases of creation, but objections and authorship dilemmas related to its use are difficult to resolve. The presented works provide an insight into some possible creative processes. The rise of new technologies and the appearance of new types of images should receive more attention in the field of media pedagogy and media education, while the NAT abolished the functioning of “media knowledge” as an independent subject in general public education and chose a module format integrated into other subjects. Educators, who are involved with media pedagogy could be helped by creating databases containing good practices.

Keywords: selfie, postmodern, artificial intelligence, image creation, image reading, media pedagogy

1. Bevezetés

A hétköznapijainkat már a múlt század második felében elárasztották a különböző típusú analóg és – ma már elsősorban – a digitális képek. A képek önmagukban is összefonódnak a mindennapi tevékenységeinkkel, de legtöbbször a képek szövegekkel együtt – mozgókép esetében hangokkal –, multimédiás kontextusban vannak egyre inkább jelen. Korunkat egyre inkább nevezhetjük a képek korszakának, azaz képkorszaknak, ahogy már a 90-es években írta Vilém Flusser: „A környező világ színessé vált: a legtöbb felület és alapzat, amelyek között élünk, színes. A plakátfalak, a kirakatdíszletek, a közlekedési táblák, az ernyők, az alsónadrágok, a konzervdobozok, akárcsak bennük a zöltség, az újságok és folyóiratok, filmek és televíziók – mind technicolort sugároznak. [...] A környező világ immár nem sorokba, hanem síkokba van kódolva” (Flusser, 44). A valóság és az egyén közé beékelődnek a valóság képei, a valóságról alkotott képek mintegy közvetítő elemként vizuális kódokként, üzenetekként funkcionálva. Képeket nézünk a napi történeésekről, a természetéről, az emlékeinkről, egymásról is sokszor a valóság helyett.

A címben szereplő, összekapcsolódó három fogalom jelentését hétköznapi-ságuk okán mindenki érteni véli. A képolvasást a kommunikációs folyamatokban – mintegy az olvasás vizuális analógiájaként – a képek értelmezésével azonosítjuk. A képolvasás képessége így nemcsak a művészet vagy a szorosan vett vizuális kultúra számára fontos, hanem minden tudománynak megvan a maga képértelmezése. Az általános emberi lét sajátjaként értelmezhető a képekben, emlékképekben és a képekről való gondolkodás, ill. a mindenütt jelen lévő vizualitás.

A képképzés hétköznapi kommunikációs és művészeti kontextusban is definiálható. Ezt az alkotói folyamatot és – az abban változó mértékben és helyen – jelen lévő digitális technológia szerepét szeretném megvizsgálni a saját alkotásaim elemzésén keresztül, majd azt, hogy a hallgatók mennyire tartják motiválónak bevonni a digitális, képfeldolgozó eszközöket, programokat vagy a mesterséges intelligenciát (továbbiakban MI) a feladatok kivitelezésébe. Érzékenységünk, vágyaink és féltreállításaink a technológia iránt mennyire engedik meg alkalmazni ezeket a felsorolt lehetőségeket egy „intim” alkotói folyamatban.

2. Képkorszak, képesség, posztmodern

A bevezetőben érintett digitalizáció és képdömping újabb és újabb médiumain keresztül a vizuális kommunikáció folyamatos „forradalma” valósul meg (iconic turn, pictorial turn). Új közösségek formálódnak, újabb vizuális élménylehetőségek, térélmény, testhasználat, önreprezentációs kísérletek gyakorolnak hatást a felnövekvő generációk szocializációjára. A posztmodern (vagy a

posztmodern utáni) médiumok képeinek korában és azok által a valóság jelenségeinek, valamint önmagunk megismerésének új lehetőségei válnak elérhetővé, de a hatékony pedagógiai felhasználás kérdései is felvetődnek. Ez a változás nem pusztán technikai és nem egyszerűen mennyiségi vonatkozású, hanem esztétikai és strukturális is. A digitális képalkalmazás egyre interaktívabb, szabadabb a magán- és közösségi felhasználhatóságuk. Ugyanakkor a „felszabadítás” a szerzőség pontosabb és megújuló definiálását is eredményezi.

A posztmodern kor képtípusaira a töredezettség, az egyszerű, rövid narratíva és az egyén felé fordulás jellemző. A megjelenő individualizmus értékviszelyt okoz, és az örömértékek kiszorítják a szocializáció szempontjából eszenciális értékeket (Hankiss, 1999).

Az így kialakuló értékorientáció-változás hat a képfogyasztásra, képhasználásra, képalkotásra. Korábban a társadalmi kohéziót is egyensúlyban tartó értékpárok, a „Szeresd felebarátodat, mint önmagadat!”, most a „Szeresd önmagadat!” örömérték felé billen. Hasonlóan az „Áldozd föl önmagad!” mellett annak örömérték párja, a „Valósítsd meg önmagad!” válik dominánssá, mint a „Homlokod veritékével keresd meg a kenyered!” és a „Keresd a könnyű gyors sikert!”, ill. a „Dolgozz!” és/vagy „Élvezd az életet!” párok esetében. Számtalan hasonló példán keresztül mutatja be korunkat a Proletár reneszánsz című könyv (Hankiss, 1999).

Ez a társadalmi környezet vezet a szelfi műfajának megjelenéséhez, ill. népszerűségének diadalútjához. A változást jól mutatja, hogy a „mass media” fogalom használata helyett a „my media”, „our media” kifejezés jelenik meg. A szelfi esetében a magunkra irányított kamera, ill. mi magunk válunk főszereplővé. Ez a képtípus a szóbeliséget meghaladó tömörségével válhatott a rövid narratíva populáris elemévé. A szelfik posztolása, szerkesztése a képalkotás szerves része, mivel ezek a műveletek a létrehozás legfontosabb szempontjai közé lettek emelve. Bizonyára kapcsolat mutatható ki a szelfezés, ill. a megosztás és a személyiségtípusok között (pl. a narcisztikus). A közösségi média platformjain mindenki akarva-akaratlanul építgeti a saját „brandjét” identitáskísérletein, képi szerepjátékain keresztül.

Ahogy Kepe Nóra doktori disszertációjában olvasható: *„A közösségi média ezzel összhangban nemcsak az események és az élmények megosztásának, esetleg teremtésének, hanem ezen túlmenően közvetlenül a személyiség konstruálásának helyszínévé válik. Ahogy egy hazai reklám fogalmazott: »ha nem posztolod, meg sem történt«. Vagyis, a közösségi média a felhasználók szemében a szelfhez való közel férést lehetővé tevő közeggé válik – azzá a tereppé, ahol a személyiség létrehozható és megélhető. Ennek szimbóluma az ún. »szelfi« [...] A szelfik a közösségi média jelenségei, amelyek többek egyszerű fényképnél, kommunikatív jelentőséggel bírnak, az egyének önmagukról való*

gondolkodásának egy sajátos módját, a közösségi média individualizációt normalizáló funkcióját közvetítik. Másrészt a szelfi kulturális gyakorlat is, amelyben a személyiség reprezentálására és létrehozására tett törekvés sűrűsödik össze. Vagyis a szelfi az önmagasság megélésének és megteremtésének egy – kép általi – módja, amely kifejezetten a közösségimédia-felületeken jön létre” (Kepe, 83).

A másik képi kortűnet, amely berobbant az élet minden területére (hamisított képek, arcfelismerés, egészségügy, önvezető autók, oktatás, pénzügy stb.), az az MI által generált képek sokasága, amelyet a fiatalok az óriási izgalmakkal járó kezdeti kísérletezés után már aktívan építenek be képalkotó (és szövegalkotó) módszertanuk eszköztárába. Ezek az algoritmusok már régebben jelen vannak a mindennapjainkban, de meghatározásuk csak most formálódik a felhasználók számára.

A számtalan definíció más-más tulajdonságot helyez a fókuszba. Smibert 2020-as gondolatát Mező Katalin tolmácsolásában ismerhetjük meg: *„A legújabb értelmezések egyikében a mesterséges intelligencia olyan gépi viselkedésként került értelmezésre, »amit intelligensnek tartanánk, ha nem egy számítógép, hanem egy ember hajtaná végre.«” (Demeter–Mező, 32).* *„Tevékenységeiben, a képalkotásban a felületes szemlélő nem képes különbséget tenni a »gépi« és emberi produktumok között. (Ez talán már nem is helytálló, mert az MI-képáradat hatására érzékeink »finomabbá« válnak.) Mások szerint »izgalmas újszerű kísérlet, hogy a számítógépet gondolkodásra készítsük,[...] tudatos gépek e fogalom teljes és szó szerinti értelmében.«” (Demeter–Mező, 32).* Az MI-algoritmusok képesek meghatározott célok érdekében „autonóm módon” elemezni a környezetüket, mintákat venni a hálózati adatbázisokból és ezek alapján cselekvést, feladatot végrehajtani (képet és szöveget alkotni), sőt folyamatosan tanulni. Éppen ez a definiálatlan felhasználhatóság inspirálja a kreatív kísérletezőket a sajátosan emberinek tartott területeken való kipróbálásra (kultúra, művészet).

3. Alkotói folyamatok és a mesterséges intelligencia

Az alkotói folyamatokba számtalan funkcióval kapcsolható be az MI, hiszen szöveges információkat képes vizualizálni, a sík képekből „körbejárható”, fotorealisztikus, térbeli alakzatokat készít, vagy az állóképekből mozgóképet hoz létre, hangot és képet klónozik.

Ezek a műveletek az ember által is elvégezhető transzpozíciók, csak a végrehajtás sebessége összehasonlíthatatlanul gyorsabb.

Számtalan produktumra csodálkozhatunk rá napjainkban is. Találkozhatunk az MI által létrehozott videóklippel (Honeybeast–Startup), egy új Beatles-dallal Lennon eredeti demójából, 50 évvel a Beatles felbomlása, 40 évvel John

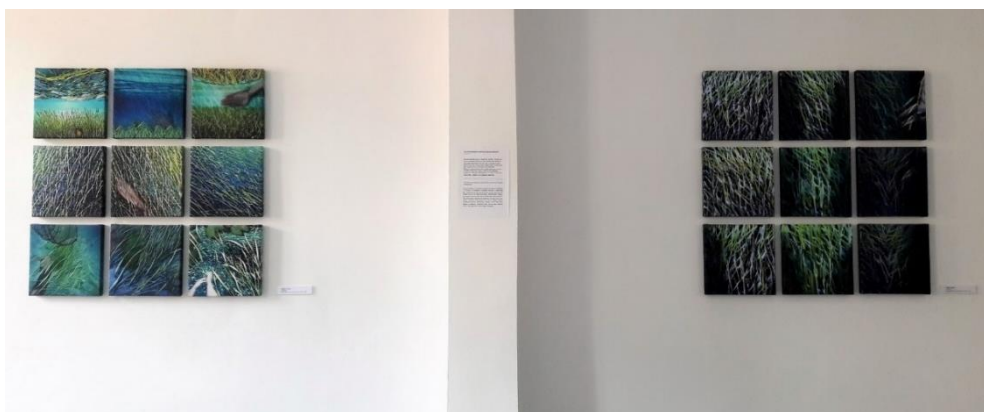
Lennon halála után (Now and then). 2022-ben a Colorado State Fair képzőművészeti versenyen I. díjat kapott Jason Allen (AI): Theatre d’Opera Spatial című „műve”, melyet teljes mértékben az MI generált. Erre reflektálva deklarálta az Egyesült Államok Szabadalmi Hivatala, hogy nem illeti meg a szerzői jog az MI által – emberi beavatkozás nélkül – létrehozott műveket. (Az MI által generált „új” tartalomba ellenőrizetlenül beépülhet olyan elem, amely jogellenesen felhasznált tartalmakból származik, így a produktum is az lehet. Szerzőnek az tekinthető, aki (személy) a művet létrehozza. Az alkotás, egy aktív szerep a mű létrehozatalában. *„Az MI fejlesztője ezért nagy valószínűséggel nem szerez semmilyen jogot az MI által létrehozott tartalom fölött, az olyan végfelhasználó viszont, aki a generált tartalmat saját maga is formálta, a jelenlegi törvényszöveg szerint igen. Például, aki egy generált tájképre épületeket és személyeket rajzol, vagy a programozó MI-vel generálja a szoftver forráskódjának bizonyos elemeit, majd azt egyéni és eredeti módon kiegészíti vagy átírja, akkor szerzőnek minősülhet. [...] A mesterséges intelligencia által előállított tartalom tehát akkor élvezhet szerzői jogi oltalmat, ha egyéni-eredeti jellege van, és azt az MI-vel történt előállítása után is formálta még valaki.”* (GyártásTrend 2024: o. n.)

A szerzőségi kérdések körvonalazását a következőkben részletezett alkotási folyamat és végeredményeinek leírása miatt tartom elengedhetetlennek.

3.1. Egy mű és inspirációi

A lengyelországi Debicában (MOK Művészeti Galéria) 2023 júliusában rendezték meg a nyíregyházi HADRON Művészeti Egyesület csoportos kiállítását. A „Mély felszín / deep surface” című kiállítás koncepcióját egy közös brainstorming során határoztuk meg, és az egyéves alkotómunka eredménye került kiállításra. Az általam elkészített két, digitális forrású, lenvászatra printelt (vakrámára feszített), „Ártér 1–2.” címet viselő mű megvalósításának egyik pontján igénybe vettem a MI által generált képeket. A két kompozíció 100 cm x 100 cm (művenként 9 db 30x30 cm-es print), s közöttük a műveket inspiráló szöveg alkot nagyobb egységet. A kiindulópontként szolgáló szöveg egy gyermekkori emlék, a mű ennek vizuális lenyomata, reprezentációja.

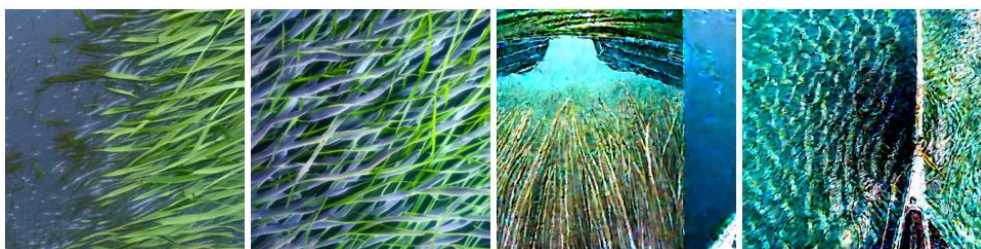
„Nagyapámmal csónakázunk a kiöntött Tisza árterében. Fekszem a csónak orrában, és nézem a víz alatt az elöntött rétet (füvet és a virágokat), halakat, a ladik által keltett hullámokat. Néha beleérintem a vízbe a kezem, ami a sima vízfelszínen hullámokat hoz létre...”



1. *ábra*: A kiállítási enteriőr, az „Ártér 1” és „Ártér 2”, közöttük az emlék- és a munkafolyamatra utaló leírás

Forrás: Németh Erika helyszíni fotográfiája

Az emlék képgenerálással folytatott vizualizációját a Craiyon és a Midjourney képgeneráló algoritmusok által készített alapképek adták. Lehetek volna ezek a képek saját fotók is, de jelen esetben az emlék és az én döntésem felértékelődött. Nem a valós helyszínen volt a hangsúly, hanem az emlékhöz fűződő viszonyomon, amelyhez a generált képeket válogattam és tovább alakítottam. Együttal egy új „játékra” is találtam, amely számtalan szín- és formaötletet adott pillanatok alatt.



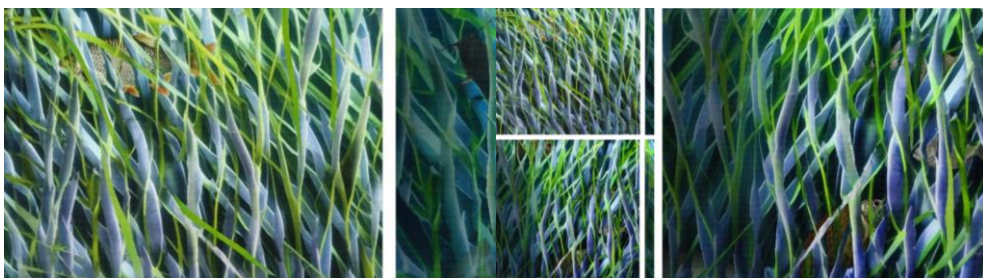
2. *ábra*: Válogatás a Craiyon és a Midjourney képgeneráló algoritmusok által készített kiinduló képekből

Forrás: saját montázs

A kiválasztott gépi tanulási algoritmusok a hálózatok már létező képeit használják az „új” tartalom létrehozására, ill. ezeken keresztül találnak ki olyan mintázatokat és stílusokat, amelyekkel műveket képesek létrehozni.

Ezek a generált képek természetesen nem feleltek meg a kész művel elérni kívánt hatásoknak, tartalmaknak. A több száz kép közül kiválasztott alapok számtalan változtatáson mentek keresztül. A digitális fotófeldolgozó

programokkal átszínezett, elforgatott növényi struktúrák közé – szinte rejtőzködve – édesvízi halfajok, halászati eszközök, hálók, varsák kerültek, amelyeket csak egész közélről szemlélve lehet észrevenni (minden egyes haltípus és eszköz az emlék újabb szálait bonthatja ki, ill. reprezentálja). Az újabb, ilyen módon bővített jelentésréteg csak akkor tárul fel a néző számára, ha olyan közel kerül a képhez, mint ahogy az az emlékeimben megmaradt felfedezés a ladik orrában, a víz fölé hajolva.

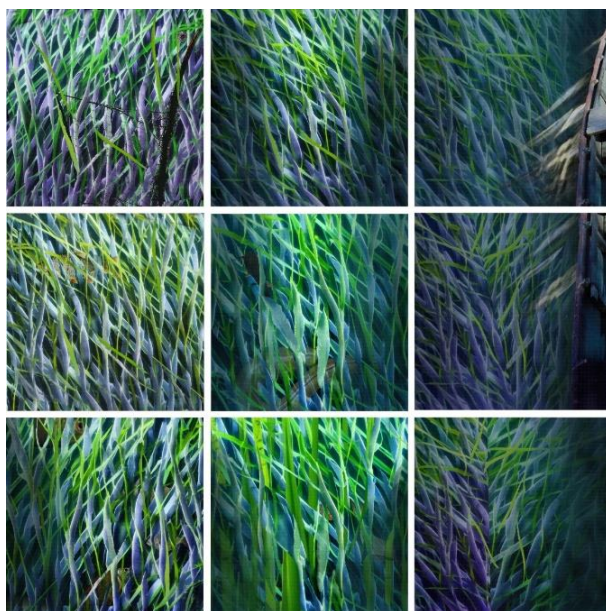


3. ábra: Az átszínezett növényi struktúrák közé halak, halászati eszközök vannak elrejtve

Forrás: saját mű részletei

Szándékaim szerint a kompozíciók távolról csak színek, struktúrák, víz és növényi szövedék hatását keltik, ahol a növények zöldje, annak melegebb és hidegebb árnyalatai uralják a hangulatot. A képolvasás narratívája a globális összkép felől a részletek felé halad. Az impozáns kiállítóterben elhelyezett, viszonylag nagy kompozíciók ilyen módon kétféle olvasatát (részletek és az egész) jól segítette ez a kiállítási enteriőr. További szemantikai, gondolati tartalmakhoz segíthetné a szemlélőt annak ismerete, hogy a képek személyessé tételéhez a képeken feltűnő emberi testrészek (kezek, lábak stb.) a saját, szkennel digitalizált testrészeim. Ennek szerepe szintén a perszonalizálás, jelentősége pedig az, hogy a szkennel való közvetlen érintkezésem a jelennel való kapcsolódást erősíti. (A saját emlékemben is a jelen testképpemmel veszek részt.)

Az „Ártér 2” mű esetében hangsúlyosabb, nyilvánvalóbb a testrészek víz alatti és vízfelszínen való megjelenése, így a kép egyértelműen az önreprezentáció körébe tartozik. Itt a 9 elem nézőpontja is változó, így kevésbé meditatív, inkább a dinamika érzetét kelti.



4. ábra: Az „Ártér 1” 9 képből álló kompozíciója
Forrás: saját digitális mű



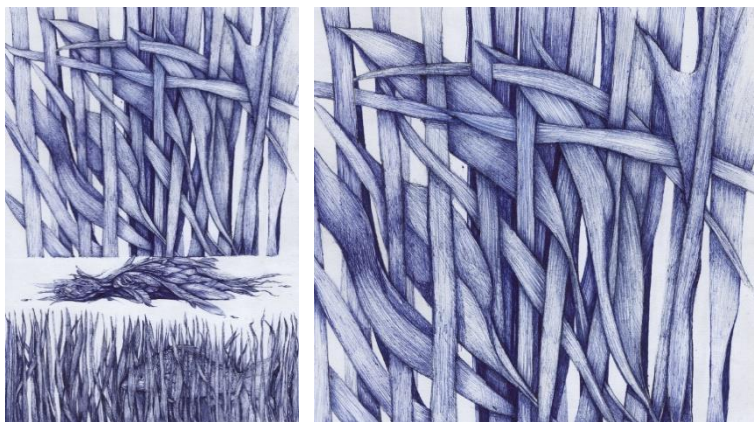
5. ábra: Az „Ártér 1” és az „Ártér 2” kompozíciója
Forrás: saját digitális mű

További műveket is inspirált a két alkotás és az MI-támogatott alkotói folyamat. A vízinövények szövedéke és a további színezés lehetősége néhány ex libris elkészítését ösztönözte, hiszen ez a műfaj a reprezentáció, ill. jelen esetben az önreprezentáció kísérleti terepe. A kis méretű ex librisek eredetileg egy személy vagy intézmény könyvtárának, könyveinek azonosítására szolgáltak (a könyvbe nyomtatva vagy belekötve, beleragasztva). Bár a műfaj ma is a klasszikus sokszorosító grafikai technikákat preferálja (már Dürer is készített ex librist), de egyre inkább teret hódít a digitális grafika (CGD, Computer-generated Design, újabban az MI) ezen a területen is.



6. ábra: Az „Ártér 1” által inspirált ex librisek

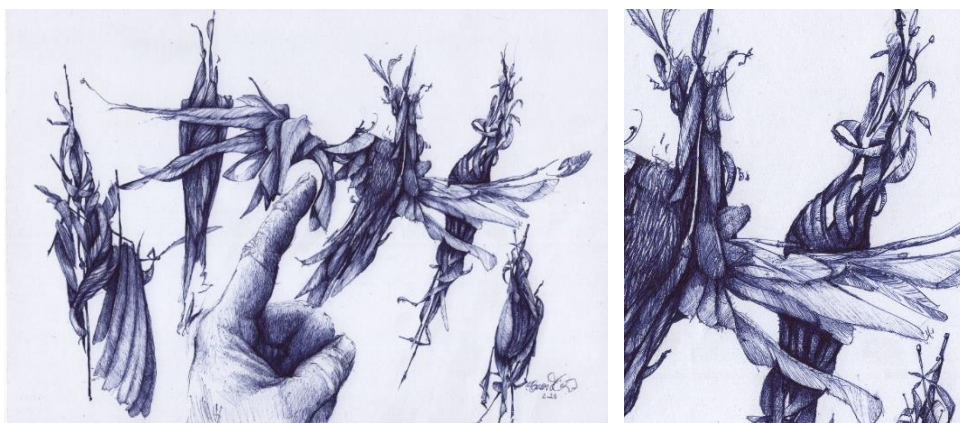
Forrás: saját digitális mű



7. ábra: Az „Ártér 1” által inspirált tollrajz már eltávolodik a digitális képek „anyagtalan” megjelenésétől és a „kézműves” felület érvényesül

Forrás: saját mű és részlete

A golyóstoll emlékévének tiszteletére rendezett „A tollban mondvá” csoportos tárlat (Nyíregyháza) anyagában szerepel két, a fentebb bemutatott művek által inspirált kép. Az „Ártér 1” tapasztalatait az „Ártér” és a „Viselkedj!” című tollrajz használja fel, amelyek már eltávolodnak a digitális képek „anyag-talan” megjelenésétől. A tinta és a papír (elkészültéig csak ebben a formában léteztek) s a többnapos elkészítési folyamat is megkülönbözteti (ami persze a digitális művek végső formájánál is megvolt, de az MI képgenerálása pillanatok alatt megtörtént) létrehozásuk körülményeit.



8. ábra: A Viselkedj! c. tollrajz madárszerű szereplői az „Ártér 1” növényi struktúráira emlékeztetnek

Forrás: saját mű és részlete

A digitális képek növényi formái megjelennek a tollrajzok tónusozott fűszálaiban, valamint a képek madárszerű „élőlényeiben”, de már csak formailag kötődnek azokhoz. Mivel már nem érzékelhető az MI által generált forrásképek „digitális íze”, így a szerzőség kérdése sem vetődik fel. A végleges forma eltávolodott az eredeti „gépi ötletektől”.

4. Médianevelési lehetőség az MI használatával

Indokoltnak tűnik a legújabb technológiákkal kapcsolatos ismereteket beépíteni, átadni a médianevelés és -oktatás, valamint a vizuális nevelés intézményi keretei közé. Már az első, ma már kissé naivnak érezhető nemzetközi állásfoglalások értelmében is ez a médianevelés feladataként értelmezhető.

„Az UNESCO szerint a médiapedagógia »...olyan tudás, készség attitűd fejlesztése, amely a kritikus hozzáállást erősíti és következőképpen az elektronikus és nyomtatott médiumok felhasználásának nagyobb fokú kompetenciáját biztosítja.« Hangsúlyoznunk kell, hogy a médianevelés nem szakképzés, nem a

»médiaalkotók«, hanem »befogadók«, a »használók«, a közönség nevelését jelenti” (Bodóczy 1999a: 5).

„Az iskola és a család felelőssége, hogy a gyermekeket és a fiatalokat előkészítse egy olyan világra, amelyet a kép, a hang és a szó alkot. Gyermekeknek és felnőtteknek képeseknek kell lenniük arra, hogy ezt a három jelrendszert kölcsönös összefonódásukban is megfejtsek. Ez szükségessé teszi, hogy a követelményekhez hozzá igazítsuk a képzés legfontosabb céljait, amelyeket a »médi-alfabetizálás« szóval kapcsolhatunk össze” (UNESCO, Grünwald o. n.).

A fent említett naivitás úgy értendő, hogy a mai fiatalok nem egyszerűen passzív médiafogyasztók, akiket a médiumokkal szembeni ellenállásra kell képeznünk, hanem a digitális technológiákat használó, aktív tartalom-előállítók, alkotók. Az elsajátítandó mediakompetenciájuk kiterjed a technika kreatív használatára, a médium „nyelvi” jellemzőire, az ahhoz kötődő ismeretekre, a megformált üzenet kódolására-dekódolására, kritikus értelmezésének képességére is. „Különösen tekintettel kell lennünk a társadalmi média új platformjaira, az internet közösségi oldalainak bővülő felhasználói köreire, új vizuális lehetőségeire. Így a befogadók nevelése mellett az alkotás technikai segítségét is fel kell vállalnunk, az alkotói képességeket is integráló digitális kompetenciát kialakítanunk, valamint szemléletbeli útmutatást adnunk a média művek befogadásához. Ez a folyamat csak úgy lehet hatékony, ha hangsúlyt fektetünk a mediatizált kommunikáció vizuális, auditív és szöveges (textuális) elemeire is, legyenek azok hétköznapi vagy éppen művészeti kontextusban” (Havasi–Orosz–Tóth, 1–2).

Bár a pedagógusok egy része a korosztálya, képzettsége, leterheltsége okán nincs maradéktalanul felkészülve a napról napra változó technológia követésére, de a vizuális neveléssel foglalkozó pedagógusokat a képiség technikáin túlmutató (esztétikai, képalkotási, kompozíciós stb.) kompetenciáik és a tudásközvetítő képességük alkalmassá teszi ezen kihívások abszolválására.

Más részről szükség volna a diákokat érdeklő technológiák bevonására képes, őket érintő problémákra, tevékenységekre felfűzött komplex kreatív feladatokra, projektekre, feladatbankokra, adatbázisokra, amelyeken keresztül megvalósulhat a kritikus és tudatos médiafogyasztó ilyen irányú fejlesztése.

A tanítási órákon, stúdiumokon használható, megfelelő technikai eszközökre, szoftverekre, ezek használatához adekvát továbbképzésekre (a képzésen részt vevő pedagógusok ideiglenes tehermentesítésére), pedagógiai programokra, kézi- és tankönyvekre (analóg és digitális) lenne szükség. Ezzel szemben azt tapasztaljuk, hogy a mozgókép- és médiaismeret mint tantárgy megszűnt (az alapfokú közoktatásban), és tartalmi, céljai egy-egy tantárgy moduljaként integrálódnak. „A médianevelés és -oktatás nélkülözhetetlenségét ma már senki nem vitatja, ezért ez az átalakítás több szempontból átgondolatlanak tűnik. Amikor a különböző médiumokkal legintenzívebb kapcsolatban

lévő korosztály oktatási, nevelési lehetőségei az önálló tárgy megszűnésével beszűkülnek” (Havasi–Orosz–Tóth, 1).

Egy általam kipróbált – fentebb ismertetett – saját alkotói folyamatomból merített feladat alkalmasnak látszik az MI felhasználásának megismertetésére.

A feladatnak az „Emlémem” címet adtam, amivel a hallgatók motivációját kívántam felkelteni. Azzal, hogy egy emlék vizualizálását választottam, személyessé, személyre szabottá tettem a tevékenységet. Szintén motivációnak feltételeztem az MI bevonását az alkotás lépései közé.

A feladat célul tűzte ki a legújabb digitális médiumok megismerését és használatát (eszközöket, alkalmazásokat) az alkotási, önreprezentációs folyamatban olyan módon, hogy az MI és a saját elképzelés egy új minőséget hozhasson létre. Egy választott MI-szoftver (Craiyon, Midjourney stb.) segítségével, szabad asszociációval kellett saját művet alkotniuk (képet, képsorozatot, szobrot, installációt stb.).

A segítő lépéseket pontokban határoztam meg a ráhangoló vetítést és beszélgetést követően:

- Egy kellemes vagy kellemetlen emlék rövid, szöveges megfogalmazása.
- A szöveg „kivonatának”, „kulcsszavainak” (vagy a teljes szövegnek) utasításként való megadása a kiválasztott MI-nek. A szövegből kiindulva generáljon képet, vizualizálja a verbális információt! Erre a kulcsszavak változtatásával több variációt is készíthetünk, hogy közelítsen az elképzeléseinkhez.
- A tetszőlegesen kiválasztott kép (képek) legyen része az általunk létrehozandó műnek, ill. bármilyen módon jelenjen meg benne (átvitt, elvont, vagy konkrét formában, részben, vagy egészben). A kép átalakítható, átszínezhető, vázlatként használható, elvehető belőle, hozzáadható, feldarabolható és újra összeépíthető stb. (A kész mű idézze meg az emléket, és szabadon használja a generált képet!)
- A mű is tartalmazhat képet, szöveget (hangot) tetszés szerint. Egyik sem kötelező, sőt a mű lehet 3 dimenziós is (virtuálisan és valóságosan). Fontos, hogy az alkotásnak az alkotót kell reprezentálnia, saját stílusban készüljön, olyan legyen, ami az alkotójának tetszik, rá jellemző, számára elfogadható.
- A technika lehet digitális és/vagy analóg (festett, rajzolt, konstruált, mintázott stb.), de ebben az esetben a mű digitális fotóját tekintjük végeredménynek. A médium tehát tetszőleges. Elküldendő még a kiinduló szöveg (az emlék), az MI-nek megadott szöveg és néhány MI által készített kiinduló kép.
- A mű értelmezéséhez egy rövid koncepcióleírást (műleírást) is kell készíteni (ez nem a mű része). Tetszőleges a terjedelem.
- Cél az alkotási folyamat minél részletesebb dokumentálása, bemutatása.

Különböző korosztályok járták végig a javasolt útvonalat, több mint 50 alkotás született szabadon választott médiummal (analóg és/vagy digitális, sík és/vagy tér, kép és/vagy szöveg). Előfeltételezésem szerint a mai fiatalság a digitális képalkotást részesíti előnyben, de a megoldások elsősorban mégis analóg eszközökkel készültek (térbeli megoldás nem született).

A legnépszerűbb technikák és anyagok a digitális inspirációk ellenére az akvarell, a gouache, akril, de megjelent a grafit és a színes ceruza is. Az analóg megjelenéssel a digitális személytelenséget próbálták elkerülni. Az ösztönös eredetiség iránti vágyat a technika, az MI iránti bizalmatlanságot vagy az ezen túlmutató ellenérzést hivatott ellensúlyozni. A digitális montázst és képalakítást is többen választották, de az így készült alkotások minősége változó volt. Néhány esetben talán az egyszerűbb, időtakarékosabb megoldás lehetett a cél.

Telefonapplikációval alakítást is választott két hallgató, bár ez a technika nem is volt lehetőségként megemlítve.

Ami talán a technikai preferenciákon túlmutat, hogy az MI által generált képeket felhasználva a minimálisan átszínezett vagy montázmegoldásokat is megtaláljuk a művek között, de azok analóg másolatát is elkészítette néhány alkotó. Két hallgató érezte úgy, hogy a kitaró próbálkozások ellenére sem készített az MI olyan képet, amely visszaadná a választott emlék hangulatát, de a feladat kedvéért minimálisan megjelenítették a végső produktumban. Kevesen számoltak be arról a munkafolyamat leírásában, hogy jelentős inspirációt, motivációt, eredeti ötletet kaptak az új technikától, ami talán meglepetésnek tűnik. Ez az első próbálkozásoknak és a nem megfelelően választott képgenerátornak is betudható. (Mindössze 5 leírásból derül ki, hogy már használták az új technológiát.)

Néhány, a stúdiumon túlmutató, kiemelkedő alkotás született, és a leírásokból, ötletekből a feladat komplexitásának továbbfejlesztése is elképzelhető, online és offline projektté bővíthető.



9. ábra: Néhány érdekes munkát tartalmazó képpármontázs, amely az MI által generált képekből és az analóg, kész művekből készült

Forrás: saját montázs, a beadott hallgatói feladatokból válogatva



10. ábra: Néhány érdekes munkát tartalmazó képpármontázs, amely az MI által generált képekből és a digitális, kész művekből készült.

Forrás: saját montázs, a beadott hallgatói feladatokból válogatva

5. Összegzés

A digitális technológiákon keresztül digitális képkorszakba léptünk, amelyben az ember egy képekben megfogalmazott alternatív valóságot teremt. Az újabb képtípusok megjelenése, azok rohamos változása, szabadabb felhasználása az oktatásban kreatív feladattervezést, a felnövekvő generációk motiválását igényli, ill. eredményezi. A tervezés és az alkotás digitális eszköztár-bővítésének kulcsa a technológiák megismerésében és a kontrollált felhasználásban rejlik. Az MI és a digitális kép kritikus válogatással a reprezentáció és az önreprezentáció szolgálatában is megfelelő helyet kaphat, de ennek kereteit a gyakorlat fogja meghatározni. A szerzőség kereteinek pontos definiálása kulcsfontosságú lehet az alkotás kontextusában. Az első naivan meghatározott médiapedagógiai irányelvek után, a korszerű médiapedagógiában a kritikus használat és a képi üzenet befogadása mellett az alkotói folyamatokra kell helyezni a nevelés és oktatás hangsúlyait.

FELHASZNÁLT SZAKIRODALOM

- Bodóczy I. (1999a): Bevezető. In: Rézművesné Nagy I. szerk.: *Médianevelés a közoktatásban (Segédanyag a Mozgóképkultúra és médiaismeret tanításához)*. BAZ Megyei Pedagógiai Intézet. Miskolc. 5.
- Bodóczy I. (1999b): A médianevelés szerepe és lehetőségei a közoktatásban. In: Rézművesné Nagy I. (szerk.): *Médianevelés a közoktatásban (Segédanyag a Mozgóképkultúra és médiaismeret tanításához)*. BAZ Megyei Pedagógiai Intézet. Miskolc. 6–28.
- Bredenkamp H. (2006): *Fordulópontok. Az iconic turn ismertetőjegyei és igényei*. In: Házas N.–Nagy E.–Seregi T. szerk.: *A kép a médiaművészet korában. Láthatatlan Múzeum*. L'Harmattan Kiadó. Budapest. 11–24.
- Demeter Zs.–Mező K. (2023): *A mesterséges intelligencia pedagógiai használatára vonatkozó hajlandóság vizsgálata gyógypedagógus hallgatók körében*. In: *Különleges Bánásmód interdiszciplináris folyóirat* 9. (2). 31–45. <https://doi.org/10.18458/KB.2023.2.31> online: file:///C:/Users/Havasi%20Tam%C3%A1s/Desktop/DOKTORI%202022/Anyagok/AI/KB_2023_2_FULL.pdf (utolsó megtekintés 2024. 03. 29.)

- Flusser V. (1994): Képeink. In: Peternák Miklós (szerk.): *Médiatörténeti szöveggyűjtemény I.* MKF Intermedia. Tsz. Barabás Ilona Kkt. Budapest. 44–46.
- Hankiss E. (1999): *Proletár reneszánsz*. Helikon Kiadó. Budapest.
- Havasi T.–Orosz Cs.–Tóth T.: *Pedagógiai Program* (kézikönyv). Moholy-Nagy Vizuális Modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása, 2. modul: Vizuális Média Kommunikáció, digitális publikáció az MTA–ELTE Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoport támogatásával. 1–48.
- Kepe N. (2020): *A közösségi média önimádó embere. Technológiai emberkép a 21. században* (Doktori értekezés, Pázmány Péter Katolikus Egyetem, Politikaelméleti Doktori Iskola. DOI: [10.15774/PPKE.BTK.2020.014](https://doi.org/10.15774/PPKE.BTK.2020.014).) online: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://real-phd.mtak.hu/1030/1/Kepe_Nora_disszertacio.pdf (utolsó megtekintés 2024. 03. 29.)
- Thomka B. szerk. (1998): *Narratívák I. Képelemzés*. Kijarat Kiadó. Budapest.

TOVÁBBI FORRÁSOK

- UNESCO grünwaldi dekrétuma, 1982. 01. 22. online: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://milobs.pt/wp-content/uploads/2018/06/The-Gr%C3%BCnwald-Declaration-on-Media-Education.pdf (utolsó megtekintés 2024. 03. 29.)
- Kié az adat és a tartalom? Az MI jogi szemmel In: Gyártástrend magazin GyártásTrend 2024. február 16. 06:57 online: <https://gyartastrend.hu/cikk/csabito-a-mesterseges-intelligencia-de-ugyelni-kell-a-jogokra> (utolsó megtekintés 2024. 03. 29.)

SZERZŐI ADATOK

Havasi Tamás grafikusművész, mesteroktató
Nyíregyházi Egyetem
Vizuális Kultúra Intézet
havasi.tamas@nye.hu