HOGYAN CSINÁLJAM JÓL, HA FALAKBA ÜTKÖZÖM?

Pályázó: Bakos Bettina, a projektcsapat, AI szakértők és vágó nevében
Projektcsapat: Bakos Bettina, Csermák Tamara, László Tamás, Rizmajer Anna
AI szakértők: Karlinger Manó, Halmos Anita, **Vágó:** Marosváry Dániel
Konzulens: Lázár Eszter
További együttműködő partnerek: Oláh Norbert, Tekerd!, Saxon Szász János, Dárdai Zsuzsa, Anthony Vasquez, Kovács Kíra, Polányi Petra, Wilhelm Laura, Sléder Fanni, Diomidis Papadoperakis, Váradi Rajmund „Körte", Barakonyi Szabolcs, Barakonyi Nina
Külön köszönet: Horváth Kristóf, Kékesi „Mandarin" Alexandra, Lakatos Nikoletta, Illés Márton, Buda Barna, Balázs Anna, Fehér Renátó, Kazsimér Soma, Samsung, TriLak, Van Helyed Alapítvány, Bura Galéria, Walter's Cube, Magyar Képzőművészeti Egyetem
Az alkotók: Dániel, Emese, Andor, Tiffani, Dominik, Íliász, Alex, Iván, Gergő, Lionel, Áron, Kloé, Lionel, Kevin, Jázmin, Brájen, Sándor, Rebeka, Napsugár, Manuel, Kevin, Zsüliett, Attila, Melodi, Kendra, Anita, Ezékiel, Ketrin, Zseraldina, Rikárdó, Glória, Kiara, Liliána, Enrikó, Dávid, László, Dániel, Krisztián, Szebásztián, Zoltán, Patrícia, Viola, Dzsesszika, Áron, Leonárdó, József, Anasztázia, Szabina, Erik, Benjámin, Sándor, Rubina, Miranda

Megvalósulás: 2025. február–július, Ózd–Budapest
Résztvevők: a hétesi telepen élő, a Van Helyed Alapítvány által patronált 3–14 éves gyerekek; összesen kb 50 fő, ebből az AI-workshopon kb. 30 fő
Korábbi szereplés: A projekt önálló projektbemutató keretében a Bura Galériában is megjelent, majd a Magyar Képzőművészeti Egyetem Képzőművészet-elmélet Tanszékének diplomavédésén szerepelt, ahol Best of Diploma díjat kapott. Dokumentációja ezt követően a HAB Best of Diploma kiállításán is látható volt.

Előzmények

A *Hogyan csináljam jól, ha falakba ütközöm?* részvételi művészetközvetítő projekt, amely a Magyar Képzőművészeti Egyetem Képzőművészet-elmélet Tanszékének diplomaprojektjeként, a Van Helyed Alapítvánnyal együttműködésben valósult meg Ózdon.

A projektet kutatási szakasz előzte meg, amely a roma kulturális, civil és kortárs művészeti kezdeményezések elmúlt közel két évtizedét tekintette át. Ennek eredményeként kerültünk kapcsolatba a Van Helyed Alapítvánnyal. Velük közösen jelöltük ki a projekt fizikai és szimbolikus fókuszpontját, az ózdi Van Helyed Stúdió belső betonfalának megfestését.

Kiindulópontunk az a kérdés volt, hogyan működtethetők kortárs művészeti gyakorlatok a fővárosi intézményrendszeren kívül, egy konkrét helyi közösséghez kapcsolódva. Nem előre rögzített programot kívántunk Ózdra „exportálni”, hanem olyan együttműködést kerestünk, amelynek formája a résztvevőkkel folytatott munka során közösen alakul ki.

Pedagógiai célkitűzések

Célunk az volt, hogy a gyerekek minél többféle alkotási móddal találkozzanak, és megtapasztalják, milyen sokféle eszközzel lehet a kortárs művészetben dolgozni. Fontosnak tartottuk, hogy ne csak a hagyományos rajzi és festészeti technikák kerüljenek előtérbe, hanem olyan feladatok is, amelyekben a képzelet, a saját ötletek alakítása és az önkifejezés fontosabbak, mint a technikai ügyesség. Úgy éreztük, így több gyerek élhet át sikerélményt, és könnyebben találhat olyan formát, amelyben szívesen fejezi ki magát.

Négy fő szempontot fogalmaztunk meg:

- **Önismeret és önreprezentáció:** a gyerekek saját karaktereket hozzanak létre, és maguk dönthessék el, melyik képpel tudnak azonosulni.
- **Médiatudatosság:** az AI-képgenerálás során arra is reflektáltunk a gyerekekkel, hogy a létrejövő képek nem a valóság közvetlen leképezései, hanem algoritmikus képalkotás eredményei.

- **Együttműködés:** az egyéni karakterekből közös narratíva, animáció és közösségi falfestmény jöjjön létre.
- **Visszacsatolás:** a létrejött munkák ne csupán kikerüljenek a közösségből, hanem vissza is jussanak ahhoz.

Módszerek

Nyitott narratív keret

A programsorozat kiindulópontja a *Madarakból lettünk* című roma eredetmonda volt. A mesét nyitott szövegként kezeltük. A gyerekek a szereplők és helyszínek hiányzó vizuális tulajdonságait saját elképzeléseikkel egészítették ki; ezekből rajzok, karakterek és további képi motívumok születtek.

Mediális átjárás

Rajzzal, fotóval, geometrikus formákkal, LEGO-alapú képalkotással, AI-képgenerálással, animációval és virtuális kiállítási térrel is dolgoztunk. A karakterek médiumról médiumra vándoroltak, és minden áttételben új jelentésrétegekkel bővültek. A médiumok közötti mozgás így maga is a módszer részévé vált.

AI, mint az önreprezentáció médiuma

Az AI-képgenerálást nem csak technológiai bemutatóként alkalmaztuk, hanem olyan köztes felületként, ahol a szöveges leírás, a gépi interpretáció és a gyerek saját vizuális döntése találkozik. A hangsúly az azonosulás folyamatán volt és nem a generált kép technikai minőségén. Arra törekedtünk, hogy a promptok közös alakításával és a képek ismételt finomításával minél közelebb jussunk ahhoz a vizuális elképzeléshez, amelyet a gyerekek megfogalmaztak.

Egyéni facilitáció

Az AI-foglalkozáson minden résztvevő egy felnőtt facilitátorral dolgozott, körülbelül 20–30 perces időkeretben. Erre az eszközhasználat, valamint a promptok angol nyelvű megfogalmazása miatt volt szükség. A személyes munkaforma egyúttal lehetővé tette, hogy a tág, 3–14 éves korosztály tagjaihoz egyénileg igazodjunk.

Módosítható keretek

A foglalkozások szerkezetét úgy terveztük, hogy azt a résztvevők is alakíthassák. A tervtől való eltérést a részvételiség lényegi elemeként értelmeztük, és nem a módszer kudarcaként.

Munkafolyamat

1. Karakterépítés a mese alapján

Az első alkalmakon a *Madarakból lettünk* szereplőit és helyszíneit gondoltuk tovább rajzban és szóban.

2. Kétnapos AI-képgeneráló workshop

A folyamat egyik csomópontja a Karlinger Manó, Halmos Anita és Marosváry Dániel közreműködésével megvalósult kétnapos AI-workshop volt, amelyen körülbelül harminc gyerek vett részt. A Samsung által biztosított tableteken *Midjourney*-vel dolgoztunk.

Eredetileg abból indultunk ki, hogy a gyerekek a korábbi foglalkozásokon készített karaktereket viszik tovább digitális formában. A foglalkozás közben azonban sokan más irányba indultak el. A gyerekek egy része kedvenc állatait, focistáit és más, számára fontos motívumokat kezdett beemelni a képekbe. Ezt a részvételi helyzet lényegi mozzanataként értelmeztük. Fontosabbá vált, hogy a gyerek melyik képpel tud azonosulni, mint az, hogy teljesen ragaszkodjunk az általunk kijelölt kiindulóponthoz.

A foglalkozás teret adott a szabad kísérletezésnek, így a végleges karakter kiválasztásánál egyetlen formai keretet tartottunk meg: a figura kapcsolódjon a mese állatszereplőihez.

A *prompt*okat közösen fogalmaztuk meg. Ahol lehetett, az angol kifejezések keresését is bevontuk, így a folyamat nyelvi felfedezéssé is vált. A generált képek közül a gyerekek maguk választották ki azt a karaktert, amelyet sajátjuknak éreztek.

A munka során beszélgettünk arról is, hogy a gép mit „ért” a leírásból, miért térhet el a kép attól, amit elképzeltek, és hogy a létrejövő képek nem a valóságot rögzítik, hanem a megadott leírások alapján generált képek. Gyakran előfordult, hogy az első generált kép nem felelt meg az elképzelésnek. Ilyenkor a *prompt*ot addig alakítottuk közösen, amíg a gyerek elégedett nem volt a karakterrel. Az iteráció így maga is a képalkotás tudatosításának eszközévé vált.

3. Animáció

A kiválasztott AI-karaktereket Karlinger Manó, Halmos Anita és Marosváry Dániel animálták. A *Madarakból lettünk* című mesét a csoport négy kislánya olvasta fel, így a gyerekek vizuális jelenléte mellett a hangjuk is a mű részévé vált. Az animáció a korábban létrejött anyag újabb mediális transzformációjaként működött.
Megtekinthető a következő linken:
https://drive.google.com/file/d/1uUaT5AGev6LWTFQCoAJJ6dr2Unwb6O3K/view?usp=sharing

4. Fotó, geometrikus formák, LEGO

A további alkalmakon ezekkel a médiumokkal folytattuk a karakterek és motívumok alakítását.

5. Közösségi falfestés

A folyamat egy háromnapos közös falfestésben sűrűsödött össze. A Van Helyed Stúdió falára több, a korábbi foglalkozásokon kialakult karakter és motívum került fel. A falfestmény ma is látható, a folyamat tartós, a közösség terében maradó lenyomataként.

6. Projektbemutató a Bura Galériában

Tudatosan nem hagyományos kiállítást rendeztünk, hanem projektbemutatót. A térbe nemcsak a létrejött munkák, hanem a munkafolyamat, a dokumentáció, az animáció, valamint a projekt során felmerült kérdések és dilemmák is bekerültek. A kiállítótér így a részvételi folyamat reflexív újrarendezésének helyszínévé vált.

A gyerekek közül három alkalommal hat-hat fő érkezett Budapestre. A látogatást margitszigeti programmal és fagyizással kapcsoltuk össze.

7. Virtuális kiállítás és visszaút Ózdra

Bakos Bettina és Rizmajer Anna a Walter's Cube közreműködésével virtuális kiállítást hozott létre a gyerekek munkáiból, a Van Helyed közösségi terének digitalizált változatában. Ezt Bakos Bettina és Karlinger Manó VR-szemüvegek segítségével Ózdon is bemutatta a résztvevőknek.

Eredmények és összegzés

A projekt eredményeként nem egyetlen végtermék, hanem egymásra épülő reprezentációs formák jöttek létre: rajzok és karakterek, AI-generált képek, animáció, közösségi falfestmény, budapesti projektbemutató és virtuális kiállítás.

Az animáció megtekintése különösen erős visszacsatolási ponttá vált. A gyerekek felismerték saját és egymás karaktereit, és a különböző médiumokban létrehozott elemeket egy közös történet részeként látták viszont.

Az AI használatának egyik legfontosabb pedagógiai hozadéka az volt, hogy a rajzkészségtől függetlenül hozzáférhetővé tette a „sajátnak érzett kép" élményét. A választás aktusa – a kérdés, hogy *melyik kép vagyok én?* – önismereti helyzetté vált. A gépi interpretáció és a gyerek elképzelése közötti eltérés pedig természetes módon nyitott teret a képek státuszáról és létrehozásuk módjáról szóló beszélgetéseknek.

A projekt fontos lezárása volt, hogy a virtuális kiállítást Ózdon is bemutattuk a gyerekeknek. A gyerekek munkái nem egyszerűen átkerültek egy budapesti kiállítótérbe, hanem digitális formában vissza is jutottak ahhoz a közösséghez, amelyben létrejöttek.

Problémák, nehézségek

Kívülről érkező pozíció

Budapesti egyetemi hallgatókként folyamatosan reflektálnunk kellett arra, hogyan lehet egy társadalmi és gazdasági egyenlőtlenségekkel meghatározott közegben úgy jelen lenni, hogy ne reprodukáljuk a reprezentáció megszokott hierarchiáit. Ezért már a projekt korai szakaszában informális szakmai találkozót szerveztünk, ahol a használt nyelvről, a sztereotípiák újratermelésének veszélyéről, a „kívülről érkező megmentő" pozíciójáról és saját felelősségünkről beszélgettünk.

A kontroll részleges feladása

A gyerekek nem mindig azt és úgy készítették el, amit előzetesen elképzeltünk. Ezt nem volt könnyű elfogadni, végül azonban ebből tanultunk a legtöbbet. Világossá vált, hogy a részvételiség nem pusztán bevonást jelent, hanem annak lehetőségét is, hogy a résztvevők módosítsák az általunk létrehozott kereteket.

Az AI-eszközök korlátai

Az eszközhasználat és az angol nyelvű *prompt*olás miatt a gyerekek a foglalkozáson felnőtt facilitátorok közreműködésével és felügyeletével dolgoztak. Folyamatos egyensúlyozást igényelt, hogy a szabad kísérletezés mellett megtartsunk egy tartalmi irányt, és a munka ne váljon esetleges, céltalan generálássá. Az egyéni, 20–30 perces időkeret harminc résztvevő esetén sok facilitátort igényelt.

Sztereotip gépi reprezentációk

Bizonyos leírásoknál a Midjourney hajlamos volt sztereotip, illetve az elképzeléstől eltérő ábrázolásokra. Ezeket további, pontosító *prompt*okkal igyekeztünk korrigálni. A tapasztalat egyben rávilágított arra, hogy a generatív képalkotás nem semleges. A gépi reprezentáció is hordozhat előítéleteket. Ez közvetlenül kapcsolódott projektünk egyik alapkérdéséhez, a reprezentáció hierarchiáinak problémájához.

Erőforrások

Egyszerre csak hat gyereket tudtunk Budapestre hozni, így nem mindenki láthatta a projektbemutatót. Ez is motiválta a virtuális kiállítás Ózdra vitelét. A technikai eszközök rendelkezésre állása szponzorációtól függött.

Anyagi háttér

A projekt alacsony költségvetésű egyetemi diplomamunkaként, nagyrészt természetbeni és szakmai támogatásokból valósult meg.

- **AI-workshop és animáció:** 300 000 Ft tervezett érték, amelyet Karlinger Manó, Halmos Anita és Marosváry Dániel in-kind szakmai hozzájárulásként biztosított.
- **Tabletek:** a Samsung szponzorációja.
- **AI-képalkotás:** Midjourney Standard előfizetés 9724 Ft + áfa (30 USD + áfa).
- **Utazás:** Budapest–Ózd–Budapest, hat fő részére: 33 960 Ft.
- **Szállás:** a Van Helyed Alapítvány térítésmentesen biztosította.

Lehetséges folytatás és adaptálhatóság

A projekt módszertana modulárisan továbbvihető. A mese mint nyitott narratív keret, a karakterépítés, az analóg és digitális médiumok közötti átjárás, az AI-alapú képalkotás és a létrejött munkák közösséghez történő visszacsatolása más helyzetekben és más csoportokkal is alkalmazható.

Az AI-modul önállóan, iskolai óra vagy egynapos workshop keretében is adaptálható. Más generatív képalkotó eszközökkel, páros vagy kiscsoportos munkaformában kisebb technikai és facilitátori erőforrással is megvalósítható.

Számunkra a projekt legfontosabb tapasztalata, hogy a kortárs művészet mediális nyitottsága (és ezen belül az AI) pedagógiai értelemben is lehetőség. A különböző eszközök nem egyszerűen változatossá tették a foglalkozásokat, hanem többféle alkotói pozíciót tettek hozzáférhetővé. Így nem az vált elsődleges kérdéssé, ki tud „jól rajzolni”, hanem az, ki mit szeretne megmutatni magából, és ehhez melyik médiumot tudja saját nyelvévé alakítani.