

Cserép Dominika Sára
ARTtransfer 2026

Pöttömke Kalandjai

egy kézzel rajzolt univerzum az AI és a digitális alkotás határán

Témavezető: Dr. habil. Előd Ágnes DLA



domuskaa0@gmail.com

cserepdominika

+36 30 688 7074

Szakmai bemutatkozás

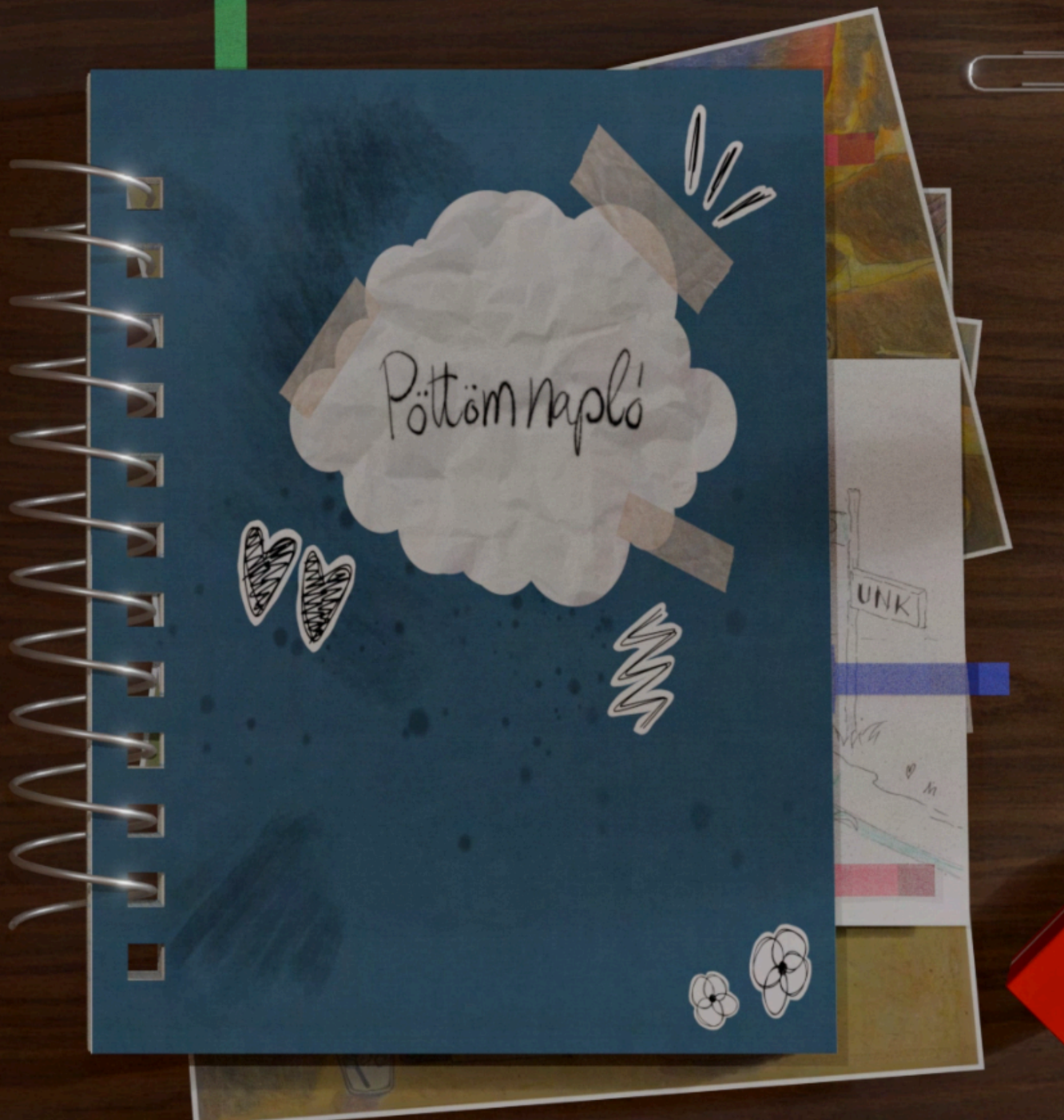
Cserép Dominika Sára vagyok, digitális szobrász és friss diplomás képzőművész, aki jelenleg a pedagógia alapjaival ismerkedik.
2021-ben kezdtem meg tanulmányaimat a Pécsi Tudományegyetem Művészeti Karán, szobrászművész szakirányon, ahol a frissen induló 3D specializáció képzésében is részt vettem. Az egyetemi évek során a hagyományos szobrászati eljárások mellett egyre közelebbről is megismerkedtem a digitális szobrászat lehetőségeivel, amely új irányokat nyitott meg előttem, és felkeltette az érdeklődésemet a digitális művészeti projektek, valamint a különböző művészeti területek találkozása iránt.

Jelenleg a Pécsi Tudományegyetem képzőművésztanár szakán folytatom tanulmányaimat. Képzésem mellett látványtervek készítésével is foglalkozom, valamint aktívan részt veszek egy független videójáték fejlesztésében, amely során a digitális művészetet a vizuális történetmeséléssel és a komplex, narratív alapú alkotói folyamattal kapcsolhatom össze.
Mindig közel álltak hozzám a narratív tartalmú alkotások, a történetmesélés és azok a művészeti formák, amelyek képesek egy önálló világot, történetet vagy atmoszférát létrehozni. Saját művészeti munkáimban is gyakran törekedtem arra, hogy a vizuális megoldásokat valamilyen történeti vagy narratív tartalommal ötvözzem.

A projekt rövid ismertetése

A Pöttömke kalandjai című projekt a 2025–2026 között készült diplomamunkám, amely egy komplex, több médiumot összekapcsoló digitális képzőművészeti projektként egy saját, rajzi és karakteralkotói rendszerből kiinduló univerzumot épít fel. A projektben a kézi rajz, a karaktertervezés, a 3D modellezés, az animáció, a textúrakészítés, az interaktív téralkotás és az MI-alapú történetgenerálás kapcsolódik össze.

A projekt konceptuális magvát egy nyitott kérdés képezi: hogyan változik meg egy személyes, kézzel létrehozott művészi világ, amikor egy gép kezdi értelmezni és tovább alakítani azt? A mű nem kíván választ adni arra, hogy ebben a folyamatban hol húzódik a szerzőség határa, hanem magát a kérdést helyezi a középpontba. Az MI az alkotói folyamatban nem helyettesíti a szerzői döntést, hanem egy másfajta értelmezést hoz létre, amelyre a mű és alkotója újabb döntésekkel reagál. A kérdés így nyitva marad, lehetőséget adva arra, hogy a néző maga alakítsa ki saját álláspontját.



Célok

A projekt képzőművészeti és pedagógiai célja egymáshoz kapcsolódik, mégis két külön irányt képvisel.

Képzőművészeti szempontból az MI-ben rejlő valódi, alkotói lehetőségeket szeretném vizsgálni. Nem az érdekel, hogy a mesterséges intelligencia hogyan tudja kiváltani az emberi alkotást, hanem az, hogy mit tud hozzáadni egy már létező, személyes művészi világhoz. Az MI ebben a folyamatban egy újfajta értelmező és alkotói partnerként jelenik meg, amely képes továbbgondolni, átalakítani és új irányokba mozdítani az eredeti elképzeléseket.

Pedagógiai szempontból ugyanez a folyamat a gyerekek alkotói autonómiájának és önbizalmának fejlesztését szolgálhatja. A célom, hogy merjenek szabadabban gondolkodni, elengedni a fantáziájukat, és magabiztosabban építsék fel saját történeteiket, karaktereiket és vizuális világukat. Az MI ebben nem helyettük alkot, hanem egy olyan köztes szereplő lehet, amely visszajelzést és új lehetőségeket kínál, miközben a végső döntés továbbra is a gyerek kezében marad.



Célok

A következő fontos lépés számomra az lenne, hogy ezt a folyamatot valódi tanulócsoportban is kipróbáljam.

A gyerekek reakciói, kérdései és alkotói döntései adhatnák az első valódi visszajelzést arról, hogy hogyan működik a módszer a gyakorlatban, mit érdemes megtartani, és min kell tovább dolgozni.

A célom nem az, hogy kész módszert adjak, hanem hogy egy olyan alkotói folyamatot indítsak el, amelyben a gyerekek saját képeiken, történeteiken és döntéseiken keresztül gondolkodhatnak az MI-ról, a képről és a szerzőségről.



Protagonista



kezdeti digitális rajz

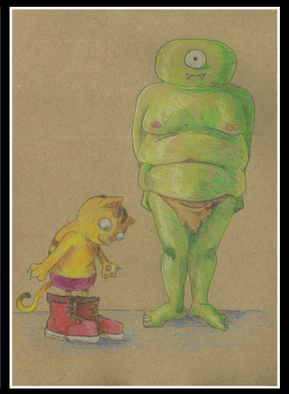


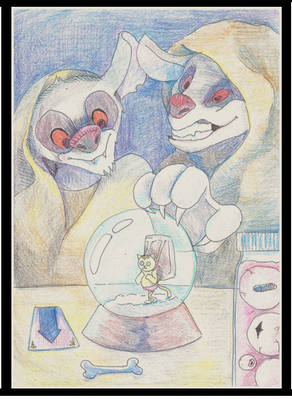
3D

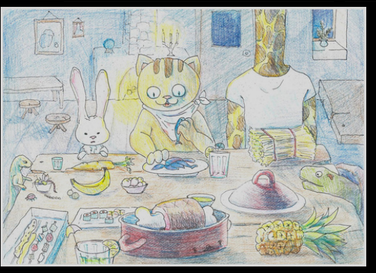


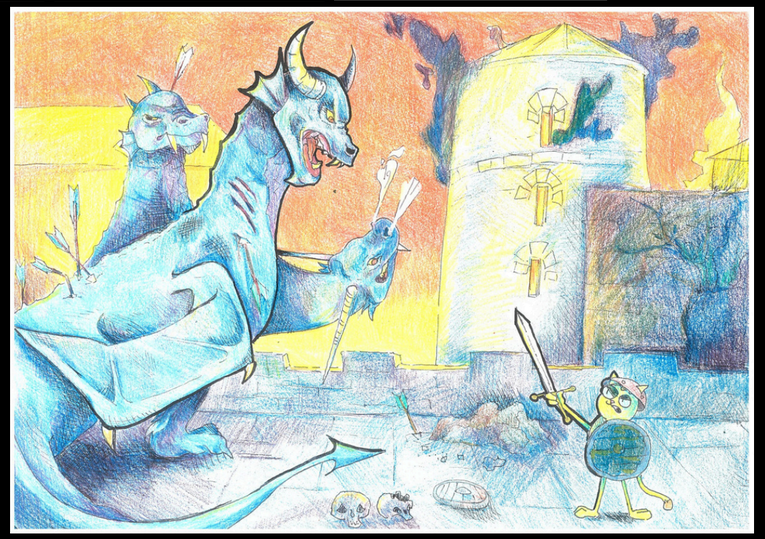
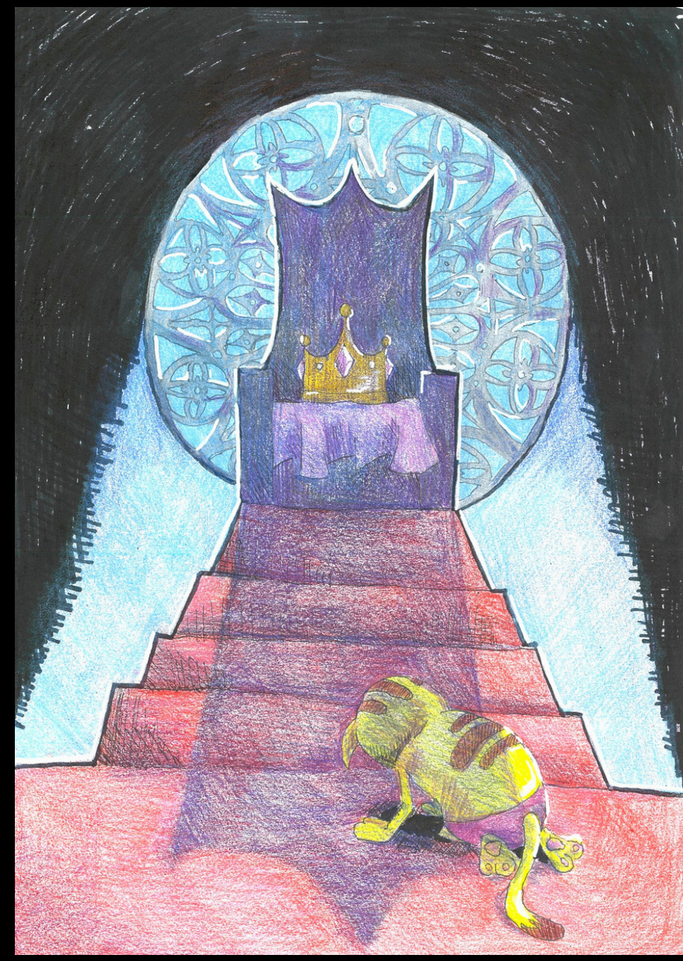
Pöttömke eredetileg egy saját rajzi és karakteralkotói rendszerből született,
majd az ő személye köré építettem fel az egész kitalált világot.















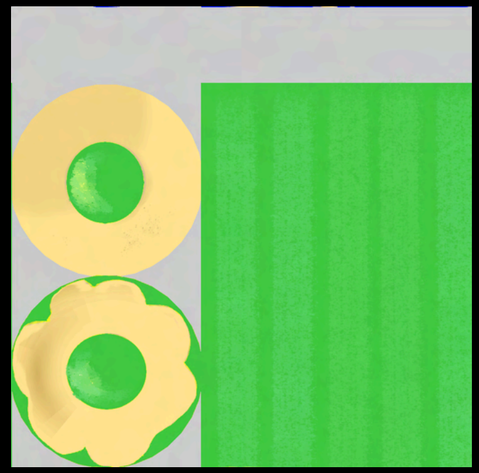

Hagyományos technikával készült rajzokat használtam fel, amik később a projekt magját képezték

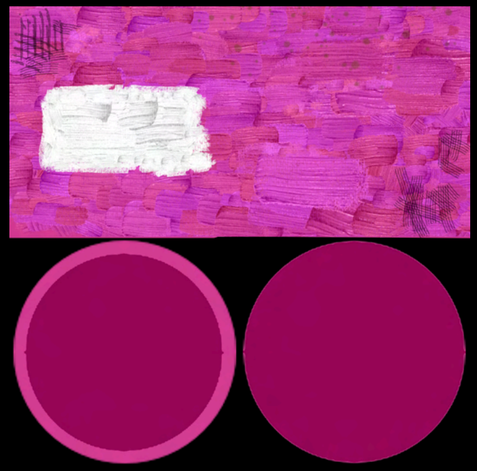




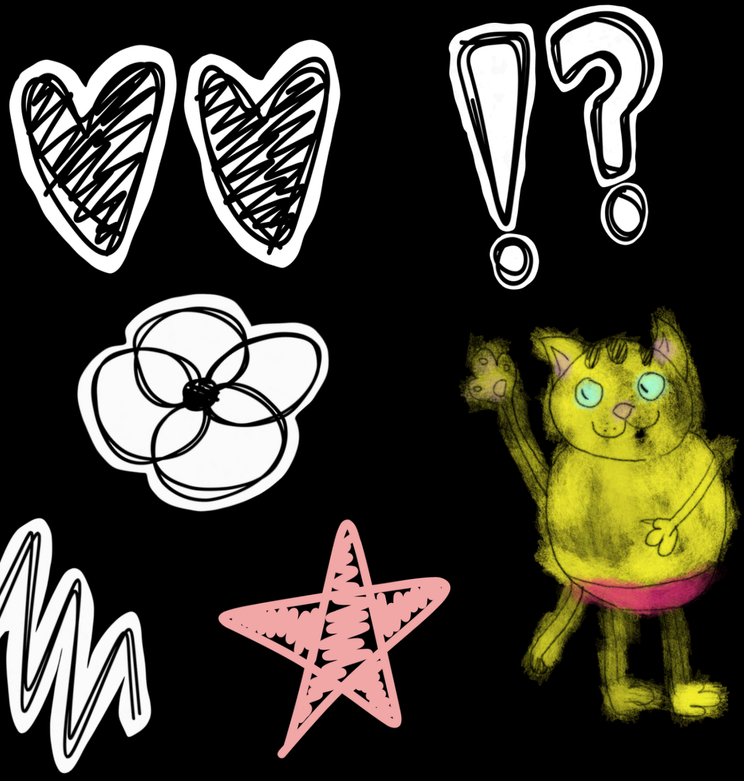
A hátizsákja mellette hevert, de most valahogy feleslegesnek tűnt. Már nem volt benne az a késztetés, hogy azonnal induljon tovább. Pöttömke nagyot sóhajtott, majd felhúzta a térdeit, és az állát rájuk támasztotta. Nem tudta, mit hoz a jövő, de most nem is akarta tudni. Csak a naplementét figyelte, a távoli hullámokat, és próbálta összeszedni a gondolatait.

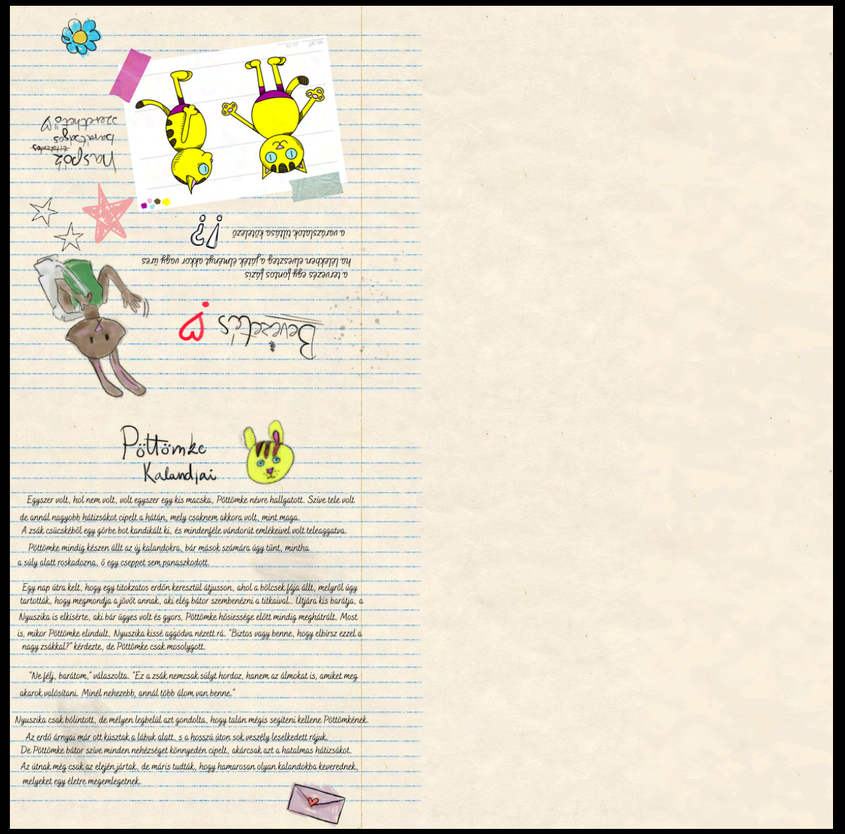
Egy pillanatra minden kérdés, minden csalódottság félrecsúszott, és csak a csendes nyugalom maradt. Talán nem is a válaszok voltak a fontosak. Talán az egész utazás arról szólt, hogy elfogadja, hogy nem mindig kapunk válaszokat. Hogy néha el kell fogadni, hogy nem minden érthető meg azonnal, és hogy az élet néha csak olyan egyszerű, mint egy magányos naplemente egy sziklaperemen, a tenger csendes hullámai mellett. És ebben a pillanatban, bár még mindig csalódott volt, valami halvány megnyugvást érzett. Talán ez is elég volt egyelőre.







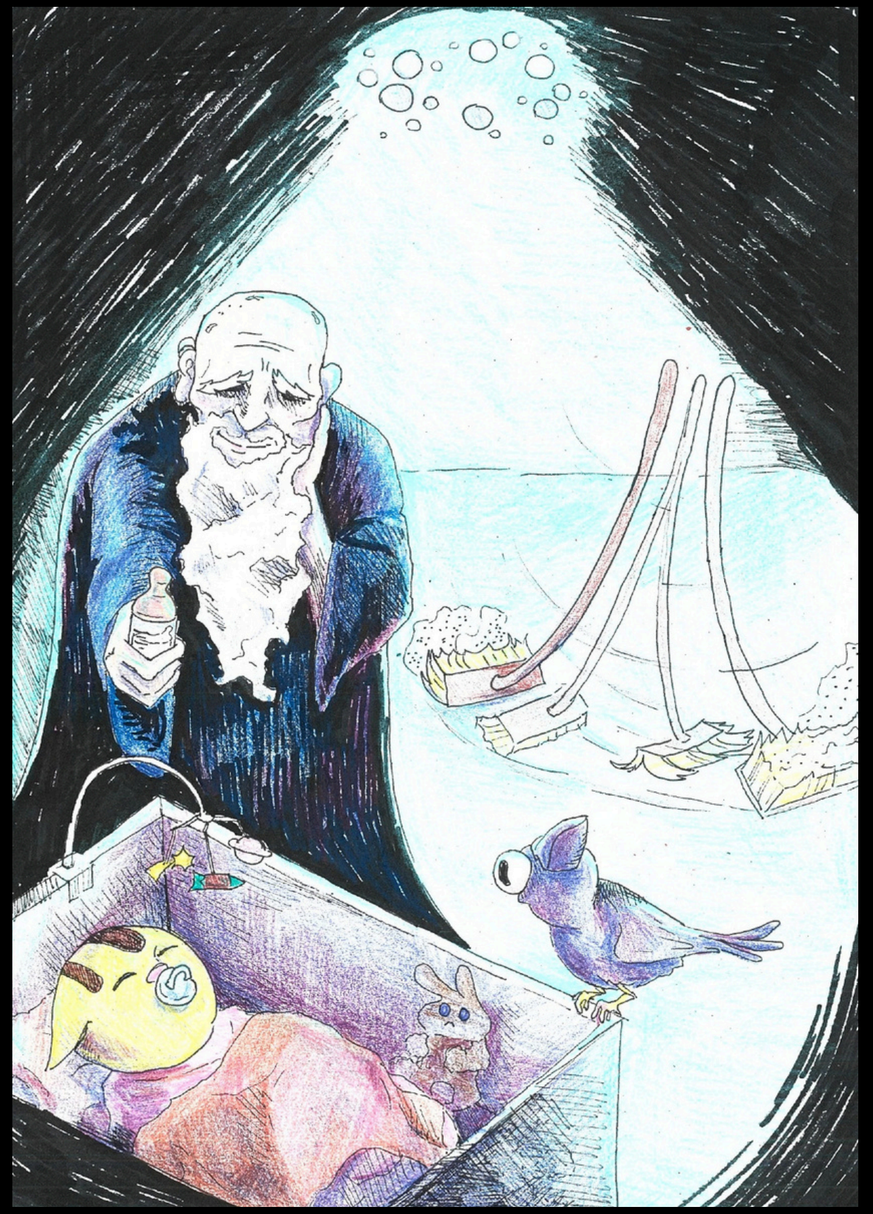




Felhasznált textúrák a 3D elemekhez







A folyamat során kísérleteztem a digitális és hagyományos rajzok közötti különbségekkel is

Felhasznált technikai elemek

- Hagyományos rajzok színesceruzával és filccel papírra
- Krita - digitális rajzok, UI és felhasznált textúrák
- Blender - 3D modellek és animációk
- ChatGpt - történet generálása a képek alapján
- Hailuo AI - képekből készített animációkat
- Luma AI - 3D modellek
- ElevenLabs AI - audiovizuális elemek (narrátor, háttérhangok)
- Unity - a játék teljes rendszere (script), világítás, game design

```
2 references
IEnumerator AnimCounter()
{
    yield return new WaitForSeconds(3);
    pageFlip.SetFloat("Speed", 0f);
    isAnimating = false;

    if (pageCounter > 0)
    {
        leftButton.interactable = true;
    }

    if (pageCounter < 17)
    {
        rightButton.interactable = true;
    }

    if (!flipBack)
    {
        if (pageCounter > 2)
        {
            videoPlayers[pageCounter - 3].Pause();
            Debug.Log("Pause video: " + (pageCounter - 3));
        }

        if (pageCounter > 3)
        {
            videoPlayers[pageCounter - 4].Stop();
            Debug.Log("Stop video: " + (pageCounter - 4));
        }
    }
    else
    {
        if (pageCounter < 17 && pageCounter > 0)
        {
            videoPlayers[pageCounter - 1].Pause();
            Debug.Log("Pause back video: " + (pageCounter - 1));
        }

        if (pageCounter < 16 && pageCounter > 0)
        {
            videoPlayers[pageCounter].Stop();
            Debug.Log("Stop back video: " + (pageCounter));
        }
    }
}
```

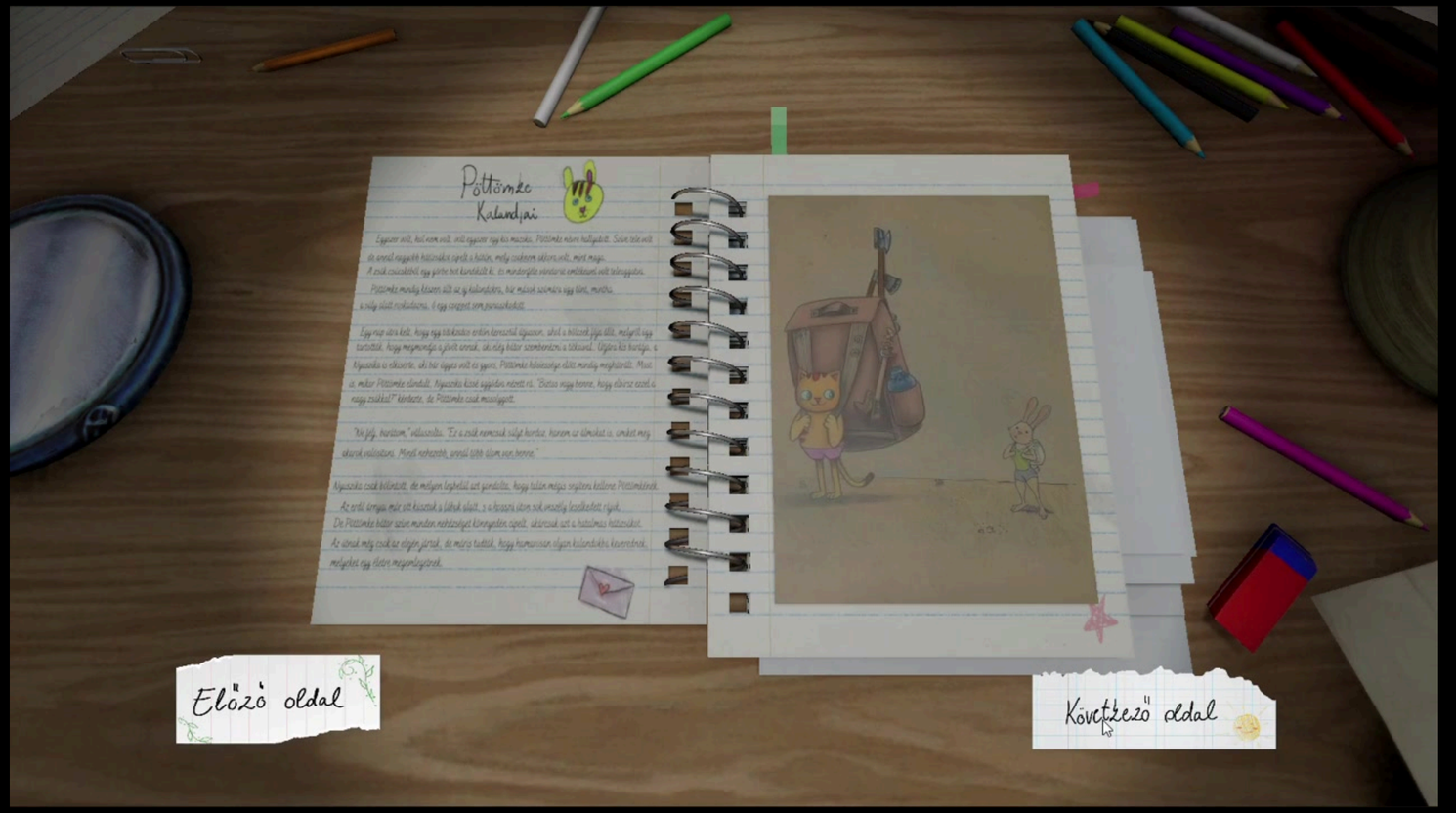
Unity kód egy része

Hogyan lép át a rajz a digitális térbe?

A célom nem az volt, hogy a rajzot lecseréljem digitális technológiára, hanem hogy ugyanaz a karakter különböző médiumokban új jelentéseket kapjon.





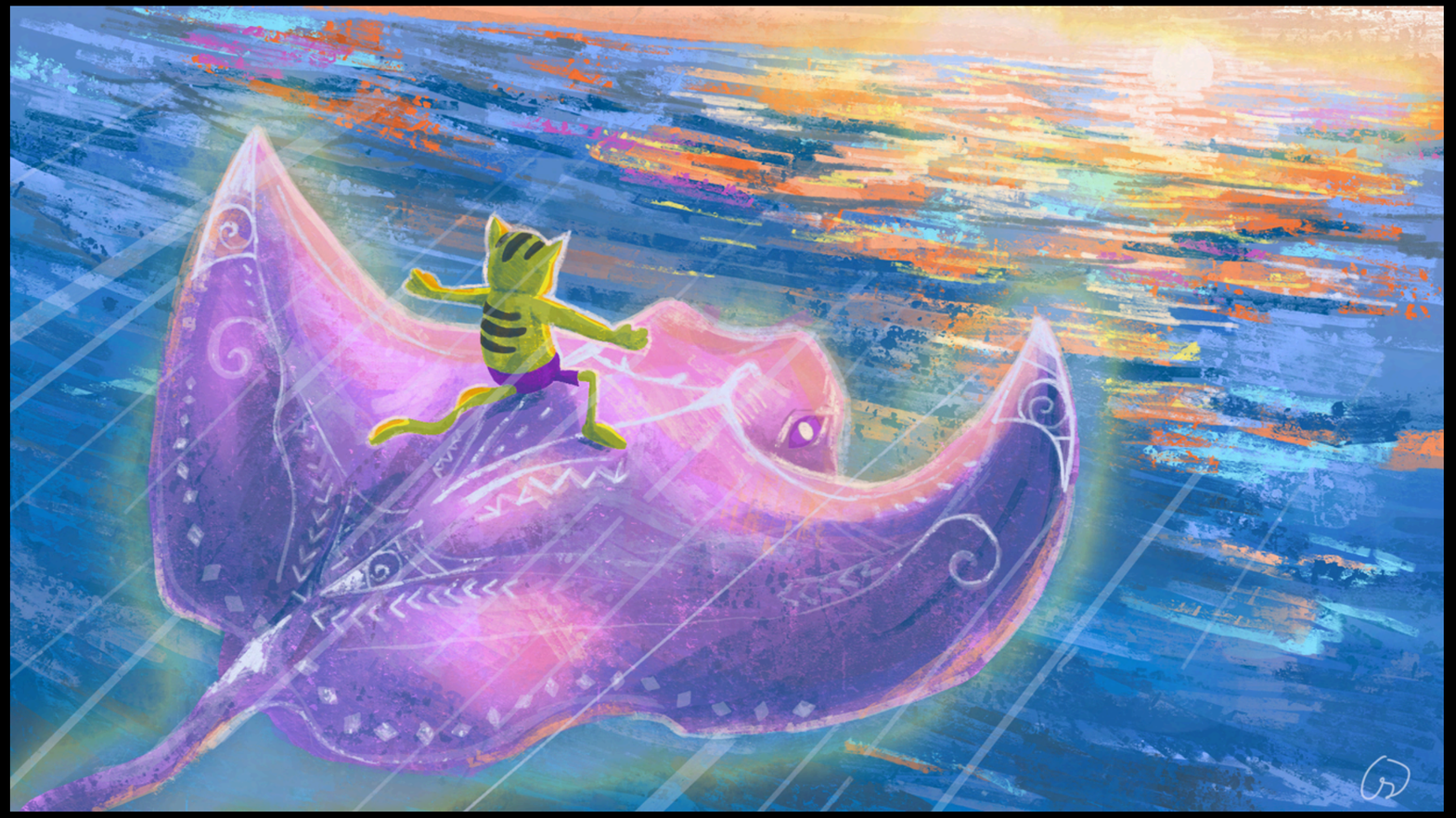


Ezen a ponton vált számomra igazán érdekessé az MI. Nem azért, mert gyorsabban lehet vele képet létrehozni, hanem azért, mert megmutatja, hogyan értelmez egy gép egy már létező, személyes vizuális világot.

Milyen a kapcsolatunk a mesterséges intelligenciával?

Kulcsszavak: szerzőség értelmezés átmenet

A projekt nem egyszerűen azt mutatja meg, hogy mire képesek a digitális eszközök, hanem azt kérdezi, mi történik a szerzői szándékkal, amikor egy gépi rendszer belép egy személyes művészeti világba.



Pedagógiai lehetőségei

Jelenleg képzőművésztanárnak tanulok, és a tanulmányaim során kezdett világossá válni számomra, hogy a Pöttömke projektben létrejött alkotói folyamat nemcsak saját művészeti gyakorlatként érdekes, hanem művészetpedagógiai kiindulópontként is értelmezhető.

A létrehozott vizuális világ és az alkalmazott alkotói folyamat lehetőséget adhat arra, hogy a résztvevők saját karaktereken, történeteken és képi világokon keresztül tapasztalják meg az analóg és digitális alkotás, valamint az emberi és gépi képértelmezés kapcsolatát.

A folyamat lényege az iteráció. A tanuló létrehoz valamit, találkozik az MI értelmezésével, majd visszatér a saját alkotásához. Így nem az MI lesz a végpont, hanem egy olyan köztes szereplő, amely újabb alkotói döntést vált ki



A projekt így egyszerre tekinthető önálló kortárs képzőművészeti alkotásnak és olyan továbbfejleszthető rendszernek, amely különböző művészetpedagógiai helyzetekben, például workshopok, foglalkozások vagy interaktív alkotói folyamatok során is alkalmazható.





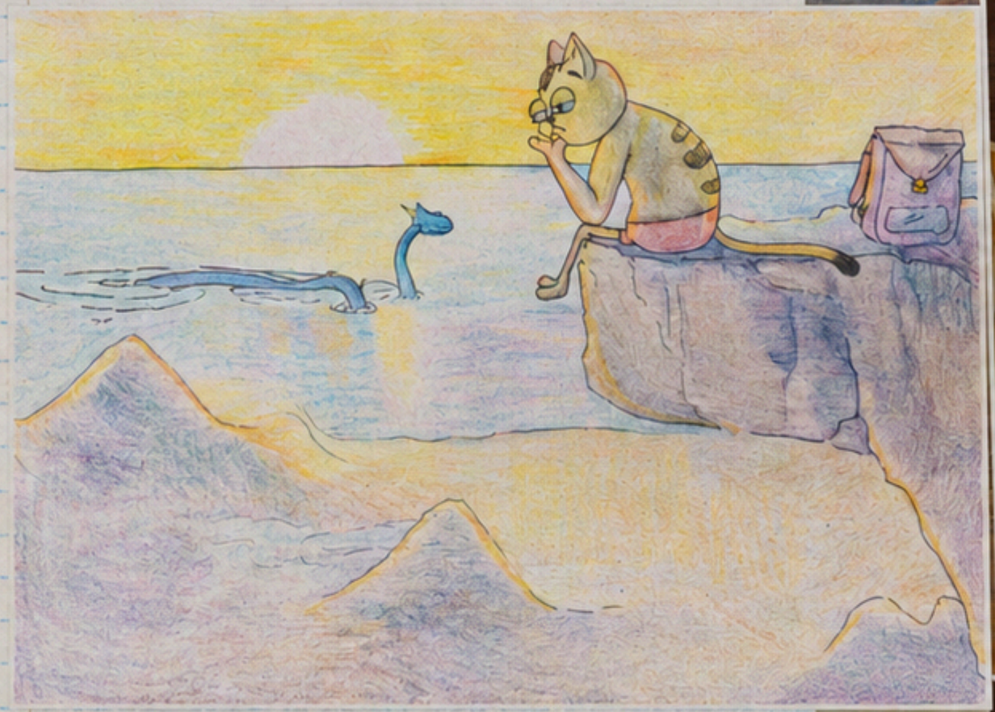
Pöttömke mint művészetpedagógiai módszer

Diplomamunkám önmagában nem egy tanítási projekt volt, de a létrehozott folyamat pedagógiai helyzetté alakítható, ahol a diákok kreatív módon használják fel az AI eszközöket

A folyamat lényege a digitális történetmesélés

1. Saját karakter, protagonista tervezése
2. Saját környezet és vizuális nyelv kidolgozása
3. AI-Értelmezés, magának a történetnek a generálása
4. Összehasonlítás, mit sikerült értelmezni az AI-nak, mi az, amin változtatnom kellene
5. Animáció és narráció generálása
6. Kritikai reflexió

Hogyan tovább?



Mit tanul ebből a diák?

NEM TECHNIKÁT TANULUNK, HANEM GONDOLKODUNK A TECHNOLÓGIÁRÓL

ALKOTÓI ÖNÁLLÓSÁG
Saját ötletből indul.

KRITIKAI GONDOLKODÁS
Nem fogadja el automatikusan a gép eredményét.

MÉDIATUDATOSSÁG
Megfigyeli, hogyan alakítja át a technológia a képet.

SZERZŐSÉG
Felismeri saját döntéseit és azok különbségét a gépi döntésektől.

A pedagógiai cél ezért nem elsősorban technikai. A technológia egy eszköz ahhoz, hogy a tanuló saját alkotói döntéseiről, a képek működéséről, a szerzőségről és az MI természetéről kezdjen gondolkodni



Milyen teljesítmény várható el?

A feladat teljesítésével szemben azt a szintet tartom elvárhatónak, hogy a tanulók egy rövid, előzetes ráhangoló tananyag és vizuális felvezetés megismerése után saját képességeikhez mérten létrehozzanak egy általuk megálmodott „főhőst”. Nem a technikai tökéletesség vagy a rajzi tudás szintje a meghatározó, hanem az, hogy képesek legyenek saját ötletből kiindulva egy karaktert létrehozni és ahhoz személyiséget, tulajdonságokat és történeti lehetőségeket társítani.

A karakter személyiségének kialakítása ezt követően közös gondolkodásra épülne, amely során a tanulók nemcsak saját elképzeléseiket fogalmazzák meg, hanem egymás karaktereivel és gondolataival is kapcsolatba kerülnek. Így a feladat célja nem kizárólag az, hogy a tanuló elmerüljön a saját fantáziavilágában, hanem az is, hogy ezen keresztül megismerje és értelmezze saját közösségét: társai gondolkodását, történeteit, karaktereit és azokat a különbségeket, amelyek egy közös alkotói folyamat során megjelennek.

Zárás/Összegzés

EGY KIPRÓBÁLÁSRA VÁRÓ MÓDSZER

A Pöttömke kalandjai eredetileg nem művészetpedagógiai módszerként született, hanem a saját diplomamunkámként. A projekt során azonban egy olyan alkotói folyamat alakult ki, amelyben a saját kézzel létrehozott vizuális világ találkozik a mesterséges intelligencia értelmezésével, majd ez az értelmezés újabb alkotói döntésekhez vezet.

Az általam eddig megismert hasonló művészetpedagógiai kezdeményezések között nem találkoztam pontosan ezzel a felépítéssel: hogy a tanuló először létrehozza a saját karakterét és világát, majd az AI értelmezésén keresztül visszatér a saját alkotásához, összehasonlítja a kétféle értelmezést, és ezek alapján továbbalakítja azt.
Ezért a Pöttömke-módszert jelenleg nem lezárt, bizonyított módszerként, hanem egy kipróbálásra váró művészetpedagógiai lehetőségként értelmezem.

