

Tézisek / Thesis

- I. A komputer animációs eszköztárban használatos generatív részecskeszimulációs rendszerek limitált és stilizált használata grafikai központú művek létrehozásához, **a képgrafikus esztétikát és alkotómódszert mozgóképes médiumra kiterjesztő alkotói módszernek tekinthető.** Közvetett képépítési folyamatként és a paraméterek teljes kontrolljával **a digitális generatív eszköz is biztosíthatja a művész számára a műalkotás létrehozásához szükséges absztrakciós szintet.**
- II. A generált grafikus alapelemek létrehozásához és irányításához szükséges külső adatforrások tudatos, konceptuális kiválasztásával, illetve a szimuláció futását, mint a mű alapvető szervező erejét használva, így az effekt funkciót meghaladva, **a részecskerendszerek önálló képalkotó tartalmi elemmé alakulhatnak.**
- III. **Az, a szakmai vitákban – a komputer art születésétől egészen a mai napig – visszatérő gondolat, hogy a komputer kreatív alkotótárs lehet, a működési mechanizmusok pontos ismeretében és visszafejtésével cáfolható.** Egy képek generálására képes program komplexitása miatt művészi gyakorlatban is remekül alkalmazható, sokszor kreatív megoldásokat lehetővé tévő eszköz, de társalkotóként semmiképp nem definiálható, mert tudatos alkotói szándékkal és felelősséggel nem rendelkezik.