

GFX

Grafika Komputerowa

ISSN 1428-1007

INDEX 34009X

CENA: 13.50 ZŁ

5'99

Adobe Premiere 5.1
Maya i animacja
Pod lupą: Ściany
LightWave 3D: Rozszerzenia
Malowanie wektorami



Klucze Ultimatte
Wizualizacja w MicroStation
Twórczość Zdzisława Beksińskiego

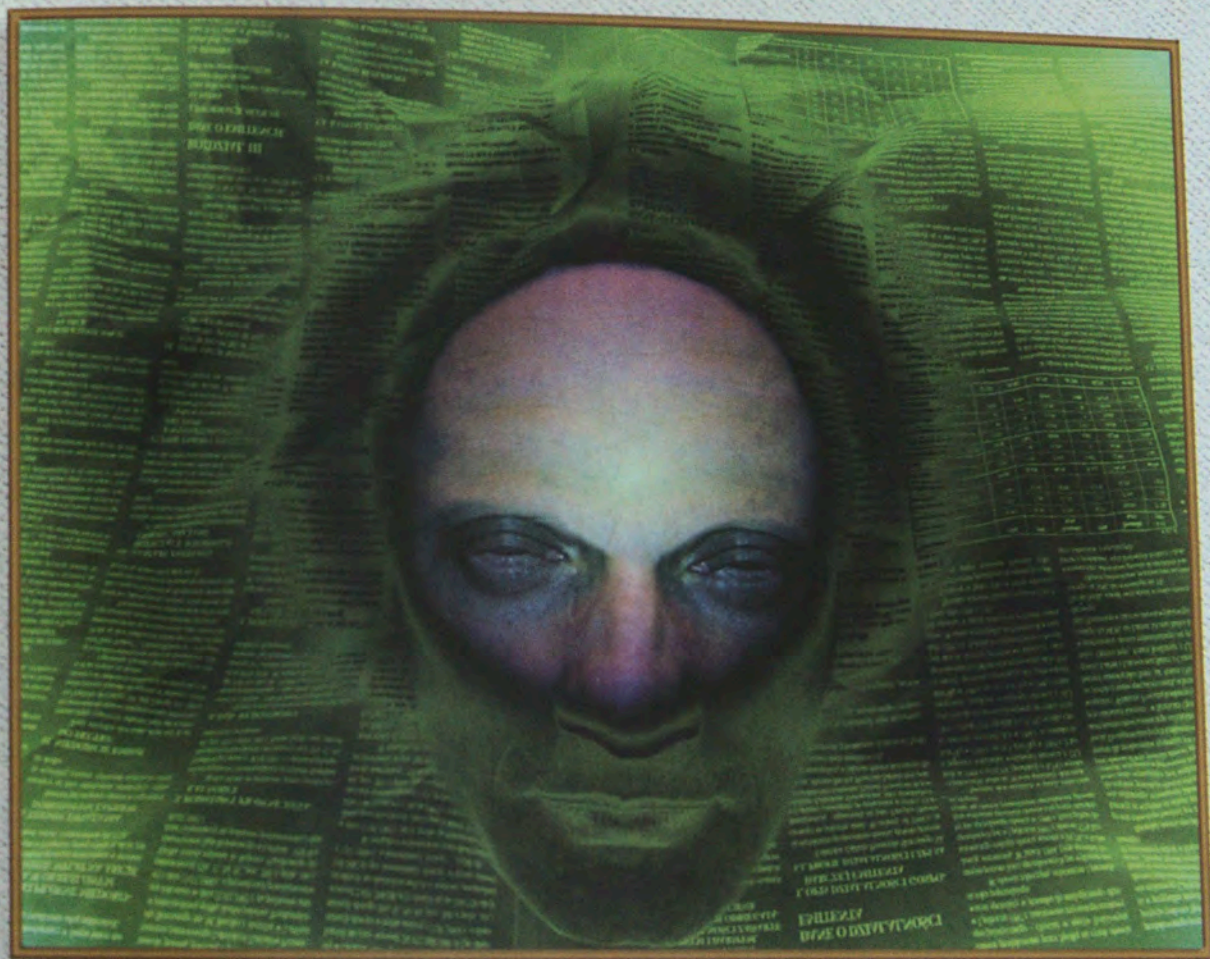
W zbliżeniu:

Programy do grafiki 2D



Zdzisław Beksiński,

lat 70. Mieszka i pracuje w Warszawie. W 1952 roku ukończył Wydział Architektury Politechniki Krakowskiej i rozpoczął pracę we wzorcowni przemysłowej Fabryki Wagonów w Sanoku. Od 1955 roku zajmował się malarstwem, rzeźbą i grafiką, od 1974 niemalże wyłącznie malarstwem. Pierwszą publiczną ekspozycję własnych prac miał w Pomarańczarni warszawskich Łazienek w 1964 roku. Od tego czasu prezentował swoje dzieła na wielu wystawach indywidualnych i zbiorowych w kraju i zagranicą. Obecnie zajmuje się także fotografią artystyczną i komputerowymi kompozycjami, gdyż komputer traktuje jako cyfrowy odpowiednik ciemni fotograficznej.



Improwizację mam w naturze

Wywiad ze Zdzisławem Beksińskim,
jednym z najwybitniejszych współczesnych polskich malarzy

Jarosław Chrostowski

GFX: Wielu ludzi słysząc, że jest Pan także autorem grafik wykonywanych za pomocą komputera, mniej lub bardziej świadomie oczekuje prac wykonanych w technice 3D.

ZB: Nie widzę w tej chwili dla siebie możliwości pracy w programach 3D. Sposób uzyskiwania w nich czegokolwiek jest, rzekłbym, inżyniersko-projektancki. Skłania do porównań z techniką malowania laserunkiem, która od lat już zanika. Przed kilkuset laty malarz robił sobie szkic na pozlepianych arkuszach papieru, radełkiem podobnym do używanych przez krawcowe robił dziurki wzdłuż tego szkicu, brał pył węglowy i szmatką maczaną w pyłe przenosił przez papier na deskę, konturował ugiem i robił cielistą podma-

łówkę. Potem malował w podstawowych kolorach, a potem warstwa po warstwie stosował laserunki i w końcu doprowadzanie ostateczne. W trakcie pracy prawie niczego nie mógł zmienić w układzie brył. Jak już był w fazie doprowadzania i pomyślał, że Madonna ma rękę tak, a on by jej (mając już przed oczami gotowy efekt) ustawił chętnie inaczej, to nie było już innego sposobu, jak tylko zacząć wszystko od początku. Coś podobnego jest przy grafice 3D, w której po zrobieniu całej konstrukcji i renderingu człowiek pomyśli, że chciałby coś zmienić, i robotę trzeba zaczynać od nowa. Tymczasem malarze już się przyzwyczaili, że grzebią na obrazie do ostatniej chwili. Ja na przykład przerabiam człowieka stojącego na środku obrazu na tle dużego psa widzianego z profilu na popiersie, bo mi się po paru dniach pracy bryła całej kompozycji zaczyna z nim kojarzyć: pies z ramionami, a górna część postaci człowieka z głową. Później aby rozbić symetrię dodaję obok drugą głowę, a po dodaniu dłoni robi się z tego Madonna z Dzieciątkiem. To jest typowy sposób myślenia malarza od co najmniej 100 lat. Gdyby był program, który umożliwiłby - jak to sobie naiwnie wyobrażam z punktu widzenia zupełnego laika - pracę nad bryłą tworzoną komputerowo za pomocą wirtualnych rękawic, dzięki którym można by kreować ją jak rzeźbę... Tak, żeby do końca, nawet po renderingu, istniała możliwość swobodnego "ugniatania" i korygowania kształtu... Oczywiście istnieją bardziej "przyjazne" metody niż te, które oferują programy do grafiki 3D: wykonywanie zminiaturyzowanych modeli, digitalizowanie ich skanerem przestrzennym, robienie analizy ruchu, w końcu łączenie jednego z drugim. To są jednak wszystko rzeczy, na które może sobie pozwolić Spielberg, ale nie facet pracujący w ciasnym mieszkaniu na Optimusie czy Adaxie, który wszystko kupuje za własne pieniądze.

GFX: Chyba daje też znać o sobie siła przyzwyczajenia?

ZB: Zawsze myślę z punktu widzenia faceta, który od ponad trzydziestu lat macha pędzlem. Zrobienie pejzażu górskiego ze wszystkimi odbiciami w jeziorze jest dla mnie prostsze, gdy wezmę szeroki ławkowiec i farby niż gdy użyję programu Bryce. Nie będę się musiał męczyć, głów-

kować, tylko chlapnę to w formacie metr na metr, a przy tym mam dokładnie tak, jak chciałem, a nie tak, jak pozwolił mi zrobić program. Na przykład bardzo często chcę zrobić tak, żeby mi się coś z czymś zlewało, a to już w programie 3D jest zwykle niemożliwe, trzeba później grafikę wprowadzać do Photoshopa i dopiero tam retuszować. Zazdroszczę, gdy ktoś coś zrobi w programie 3D, myślę sobie: "O kurczę, też chciałbym tak zrobić". Ale komputer dla malarza z pewnym bagażem przyzwyczajzeń staje się raczej udręką niż narzędziem ułatwiającym pracę. Moja zazdrość też jest trochę perwersyjna: jest to zazdrość o umiejętności, a nie zazdrość o wizję. Potrafię aż skrecać się z zazdrości, że ktoś umie na komputerze wykreować obraz szklanki z piwem, która załamuje wewnątrz światło i tak dalej, a ja tego nie umiem, a przecież gdybym umiał, to nigdy bym tego nie robił. Podobnie zazdrościłem i zazdroszczę umiejętności warsztatowych malarzom XIX-wiecznych portretów mieszczańskich, na których futro kołnierza, wąsy i atlas oddane są jak żywe.

GFX: Gdyby miał Pan możliwość skanowania figur przestrzennych, zdemontowania ruchu, pociągała by Pana taka zabawa?

ZB: Chyba tak. Tylko gdybym miał tę możliwość... Już wielokrotnie oferowano mi je na zasadzie "Dostaliśmy wspianały sprzęt, a Pan by nam pomógł teleklip zrobić". Nie umiem pracować "gdzieś", lubię się bawić samemu. Nie wiem, co mi z tego wyniknie, denerwuję się, że muszę być wydajny, bo w grę weszły pieniądze i to musi się sprzedać. Gdzie wtedy jest przyjemność z całej roboty? Przyjemność jest gdy wiem, że wkładam w pracę własne pieniądze, mogę ją spieprzyć, mogę nic nie zrobić, a jak zrobię, to się może nikomu nie spodobać - grunt, żeby mnie się podobało. To jest zupełnie inny rodzaj satysfakcji. Poza tym ze sprzętem trzeba się żyć. Co z tego, że przyjdę do telewizji, w której jest cudowny sprzęt, skoro zanim będę wiedział o nim tyle co o swoim, musiałbym z miesiąc non stop na nim posiedzieć i porobić najróżniejsze głupoty na zasadzie prób i błędów, bo inaczej uczyć się nie potrafię. To jest chyba przyczyna, dla której nie bardzo chcę wchodzić w techniki 3D, chociaż zdaję sobie sprawę z tego, że przyszłość leży

w nich, a nie w grafice rastrowej lub czymś innym. Cała rzeczywistość wirtualna będzie bowiem wykorzystywać formuły 3D. Ona już w tej chwili istnieje, tylko na razie pozwolić może sobie na nią armia - i to bogatszych krajów. Nawet sobie prawdopodobnie nie zdajemy sprawy z tego, co już jest możliwe. Drugą dziedziną, do której wejdzie grafika 3D gdy stanie się tańsza, będzie cyberseks, bo w tym będą pieniądze. To musi być dostępne dla Kowalskich, czyli najpierw dla Jonesów. Ale żeby było dostępne, cena takiego urządzenia nie może przekraczać 3-4 tys. dolarów. Z gwarantowaną satysfakcją...

GFX: Zwykle gdy grafik ma wypracowany warsztat, pozostaje przy nim. Tworzył Pan - i tworzy - przede wszystkim tradycyjnymi metodami. Co skusiło Pana, by do pracy zaprzęć komputer?

ZB: Wielokrotnie zmieniałem warsztat. Niezależnie od tego, że maluję, także rysuję i rzeźbiłem. Przez całe lata byłem także fotografikiem i już wtedy bawiłem się trochę fotomontażem, który traktowałem jako kolejną fazę mojego zainteresowania fotografią. Mam dość ciasne mieszkanie, mimo to początkowo chciałem nawet zrobić sobie w pracowni ciemnię, a w łazience ciemnię ścisłą. Jednak na początku mieszkała ze mną cała moja rodzina, każdy zajmował swój pokój, każdy chciał się co chwila dostać do łazienki - po prostu nie było szans, aby tutaj bawić się w fotografię. Musiałem więc zrezygnować, ale jeszcze parokrotnie wracałem do tej myśli. Na początku lat dziewięćdziesiątych mój syn ciągle pożyczał ode mnie maszynę do pisania (jego była w remoncie) i miałem wtedy problem, gdy chciałem na przykład napisać list. Postanowiłem kupić komputer, bo na dodatek czułem się poniżony tym, że każda urzędniczka na poczcie klepie w te klawisze, a ja tego nie umiem i nie rozumiem. Zobaczyłem w gazecie reklamę "Iodówki" Apple'a - Macintosha Classic. Okazało się, że ma dokładnie taką klawiaturę, jak w mojej maszynie do pisania. Nie zastanawiając się wiele kupiłem ten komputer w najprostszym zestawie, z dyskiem 40 MB, a na drugi dzień dokupiłem jeszcze drukarkę. W zasadzie do pisania ten zestaw był wystarczający.

GFX: Od pisania listów do grafiki droga jest jednak daleka...

ZB: Tak, ale dwa dni później w tym samym sklepie zobaczyłem najsilniejszego wtedy Macintosha - Quadre - z zainstalowanym Photoshopem 2.0. Zobaczyłem, że można w nim wyciąć fragment grafiki, przesunąć go, i pomyślałem, że w zasadzie jest to ciemnia fotograficzna. Trochę mnie zniechęcało, że muszę najpierw przed skanowaniem dawać film do fotografa, który zrobi odbitki (a to kosztuje!), bo skanery do slajdów dla Kowalskiego jeszcze nie istniały. Tym niemniej zacząłem się powoli przymierzać do zakupu. Ostatecznie jednak chyba bym w ten komputerowy światek nie wszedł... Ciągle bałem się konfiguracji całego sprzętu. Trzeba wydać sporo pieniędzy i na dodatek wiedzieć, co właściwie ku-



pić, by potem nie obudzić się z ręką w nocniku, gdyż w sklepach udzielają informacji kompletnie niezrozumiałych dla laika. Sprzedawca mówił mi: "Tu jest szesnaście milionów kolorów", a ja mu na to, mi trzy wystarczą, bo myślałem zupełnie innymi kategoriami. On nie wiedział, o czym ja mówię, ja nie wiedziałem, o czym on mówi. W podjęciu decyzji o zakupie pomogło mi dość dziwne wydarzenie. Musiałem odkładać pieniądze, które chciałem pożyczyć synowi na zakup mieszkania, i zgromadziłem w domu trochę oszczędności. Aż tu nagle wybuchła powódź i złotówka zaczęła spadać, a mieszkanie jeszcze nie do kupienia. Pomyślałem wtedy, że zaryzykuje i "wejdę w komputer". Sprzęt kupiłem latem, potem do końca roku siedziałem i uczyłem się. W ubiegłym roku cały czas pracowałem bardzo intensywnie. Tak intensywnie chyba już nigdy nie będę pracował, bo to jest ten "pierwszy zryw", potem przychodzi przyzwyczajenie i zubożenie psychiczne. To tak jak pierwsza miłość.

GFX: Na początku był...?

ZB: Na początku był Pentium MMX 200 MHz. Pomyślałem, że muszę mieć dużo RAM-u,



gi, trzeci, jedna drukarka, druga. Robi się z tego straszna robota, na dodatek później dochodzi jeszcze produkcja wszystkich skrótów ułatwiających nawigację. Wracając do archiwizacji. Pracownik i podręczne archiwum mam na 2 innych dyskach po 9 GB, do tego dochodzi duplikat tego archiwum na ZIP-ach i na JAZ-ach, a ostatnim etapem jest archiwum na płytach CD.

GFX: Używa Pan tabletu graficznego?

ZB: Nie wyobrażam sobie pracy bez niego. W 1997 roku informację o tego typu urządzeniach przesłał mi znajomy z Holandii. Wcześniej wiedziałem, że coś takiego jest, ale nie wiedziałem, jak się nazywa i gdzie tego szukać. Dostałem od niego wydruki z internetu, które dałem znajomemu komputerowcowi, żeby spróbował znaleźć w Polsce dystrybutora. Udało się i z tabletem Wacom UD-1218-R pracowałem od początku.

GFX: Zatem piórko tabletu stało się namiastką pędzla?



cuje na ruchomych obrazach ani z grafiką 3D, tak więc nie narzekam na szybkość mojego komputera, bo jakaś rewelacyjna szybkość przy grafice rastrowej nie jest tak istotna. Wydajność jest wystarczająca, gdy mogę obrabiać pliki tej wielkości, jaka jest mi potrzebna. Obecnie jest to 3200x2400 pikseli i nie mam potrzeby jej zwiększać. Dysponuję sprzętem amatorskim albo półamatorskim, mój skaner ma ograniczoną rozdzielczość, cyfrowa "idiotenkamera", którą robię zdjęcia nieba, ma jeszcze bardziej ograniczoną. Nie mam "poważnej" kamery cyfrowej, gdyż ich ceny zaczynają się od 8 tysięcy dolarów i sięgają 25 tysięcy, plus narzut, VAT, akcyza i to za "małe" modele reporterskie. Po czym gdy wyjdę z czymś takim na Pragę by sfotografować jakiś mur, to aż się prosi, żeby walnąć mnie w łeb skarpetką ze źwirem, bo chodzę po zaulkach jak głupi z aparatem, który kosztuje tyle co mercedes. Do chodzenia po zaulkach biorę więc zwykły aparat fotograficzny firmy Canon. Ma on dobrą rozdzielczość, a limit ustala w tym przypadku półamatorski skaner.

GFX: W jaki sposób przechowuje Pan tak dużą liczbę zdjęć?

ZB: Mam kilka dysków twardej: na jednym trzymam tylko oprogramowanie oraz wolne miejsce na olbrzymie pliki pomocnicze typu PST, ponieważ nie chciałbym (gdy po jakiejś awarii robię "format C:"), żeby mi moje prace diabli wzięli. W moim przypadku częste i zamierzone formatowanie dysku zresztą nie wchodzi w grę, gdyż potem muszę instalować Photoshopa, pluginy do niego, Paintera, pluginy, to samo z Corelem, do tego dochodzi sprzęt: jeden skaner, dru-

ZB: Nie, ja nie operuję piórkiem jako pędzlem, ja operuję piórkiem jako narzędziem. Głównie jako narzędziem do wycinania, jako narzędziem do retuszu, natomiast w zasadzie nie traktuję go jako pędzel do malowania. Taki Painter ma świetne pędzle, jednak z nich bardzo umiarkowanie i w niewielkim stopniu korzystam. Wielkość monitora, mimo iż mam monitor 21", utrudnia mi pracę przy rysowaniu i malowaniu. Gdyby istniał monitor tak wielki jak obraz, byłoby to wspaniale. Pomijam takie funkcje, jak Undo, Redo czy też archiwizowanie poszczególnych etapów pracy, ale istotne jest, że w danym momencie mogę od razu zdeformować jakąś rzecz lub zrobić kopię, zdeformować lekko i dodać do oryginału na przykład na zasadzie różnicowania lub świetlistości itp. Tego wszystkiego przy tradycyjnym malowaniu nie mam. Tyle, że ja nie lubię pracować na tak małym obszarze, jaki mam do dyspozycji na monitorze. I nie lubię w trakcie tego siedzieć! Podczas pracy przy sztalugach przyzwyczaiłem się do cofania i zbliżania do płaszczyzny obrazu, mam to chyba we krwi.

GFX: Próbowal Pan robić komputerowo prace o charakterze czysto malarskim?

ZB: Oczywiście, że próbowałem, tylko nie jestem z nich dumny i nie staram się ich demonstrować. Korzystałem z Paintera, który jest wspólnym programem, choć trochę mętnie ułożonym w porównaniu z Photoshopem. Gdybym takie niesamowite pędzle jakie oferuje Painter miał przy sztalugach, byłbym najszcześniejszym malarzem pod słońcem!!!

GFX: Z jakich programów korzysta Pan obecnie?

ZB: Z Photoshopa 5.0 plus KPT 3, KPT 5, Convolver, Squizz 1.5 i Squizz 3.0.2, Intellihance, Photolab i Velociraptor, a poza tym z Paintera 5.5, Bryce'a 3D, PhotoPainta 8, SuperGoo. Wielu z tych programów nie używam zgodnie z ich głównym przeznaczeniem, często korzystam z nich bardzo fragmentarycznie. Np. z KPT 3 stosuję głównie Gradient Designer - inne narzędzia są zbyt wyraźnie "widoczne" potem w grafice. Z SuperGoo używam wyłącznie pędzli do deformacji. Korzystam fragmentarycznie z Bryce'a - robię tam czasem sobie coś, z czego wycinam później tylko fragmenty. Głównie używam jednak Photoshopa. Irytują mnie programy typu Kai's PowerSoap - gdy się go uruchamia, to aż dech zatyka tak jest pięknie: szufladki, gumki - tylko nic tym nie można zrobić. Wolę prostsze wizualnie narzędzia, ale takie, które dają duże możliwości. Stąd właśnie w tak niewielkim stopniu korzystam z Bryce'a i innych tego typu programów, gdyż nigdy nie wiadomo, czy już ktoś za mnie nie zrobił tego co uzyskuję, a ja tylko wyłowilem to ze stawu. Takie właśnie mam odczucie w kontakcie z programem Bryce. Nie ma problemu, gdy chcę uzyskać łagodnie sfalowane morze, odbicia, skały, a nawet kamienie ze szkła, gorzej, gdy chcę mieć wzburzone morze i czarne chmury. Bez porównania łatwiej machnąć to pędzlem.

GFX: Jeszcze do niedawna wiele z tych programów było nie do kupienia w Polsce. Na szczęście sytuacja się już zmieniła...

ZB: Z oprogramowaniem graficznym wbrew pozorom wcale nie jest tak dobrze. Gdy chce się zakupić na przykład któryś z licznych pluginów do Photoshopa, zaczynają się kłopoty. Zwykle trzeba prosić znajomych, by kupili je w Stanach, niekiedy zamawia się je przez internet. Później przychodzi paczka i okazuje się, że to nie to, o co chodziło. Z kolei programy typu shareware mają to do siebie, że w niesłychany sposób zaśmiecają komputer. Przestałem już korzystać z dysków dołączanych do czasopism. Szukałem na przykład bardzo potrzebnego mi programu do wykonywania miniatur, dzięki którym mógłbym szybko zrobić katalogi wszystkich obrazów. Zwykle oznaczam swoje grafiki jako "p" z czterema cyframi, ale trudno, żebym pamiętał, która praca jest jaka. Potrzebuję także wycinków (oznaczonych literą x), krajobrazów (k), budynków (b). W

sumie jest tego dość dużo, mam tymi grafikami zawałone wiele płyt CD. Potem muszę każdą taką płytę przeglądać, aby coś znaleźć. Chciałem zatem mieć jakieś katalogi grafik i zacząłem szukać programu, który pozwalałby szybko przygotować coś takiego. Jakiś sharewarowy program automatycznie przefasonował mi wszystkie pliki (zubażając np. "właściwości" plików Photoshopa), z czego potem przez ładne pół dnia po jego deinstalacji nie umiałem wyleźć. Po paru podobnych nerwowych przeżyciach z programami typu shareware, dałem sobie spokój... Ostatecznie mój wybór padł na ThumbsPlus i za pomocą lańcuszka ludzi dobrej woli importuję go sobie właśnie z USA.

GFX: Wróćmy do procesu tworzenia Pańskich kompozycji. Zaczyna się od...?

ZB: ...fotografii, które wykonuję aparatem Canon EOS 50E i skanuję. Skanowałem dawniej skanerem do slajdów firmy Olympus ES-10, teraz kupiłem sobie Nikona LS-2000. Z tego surowca w Photoshopie robię wycinki, np. twarzy, ręki, koła zębatego, zegara. Te wycinki kolekcjonuję, zawsze bowiem wychodzę z założenia, że dana rzecz może się jeszcze przydać, mogę zmienić jej kolor, rozmiar, kształt itp. Sporadycznie używam zdjęć z Corel Professional Photos CD, głównie wtedy, gdy czasem muszę coś konkretnego mieć, a akurat nie mogę samemu zrobić odpowiedniej fotografii.

GFX: Właściwie nie tyle zaczyna Pan tworzyć grafikę, co bazę danych...

ZB: To jest właśnie urok tej pracy. Można zbierać rzeczy z rozmaitych źródeł, łączyć je potem z innymi, nie wiedząc nawet początkowo, co się chce zrobić. Później dopiero jest cała zabawa, gdy sobie siedzę w ciepłe, mogę popijać kawę, słuchać muzyki i równocześnie manipulować tym materiałem, który mam. O ile oczywiście mam wszystko, bo często się okazuje, że coś by się jeszcze przydało. Wtedy muszę gdzieś iść, jak swego czasu na Łubną na wysypisko. Boże, co to była za heca. Polazłem na tę Łubną, tam mnie gonili faceci w czarnych mundurach z paralizatorami, bo się okazało, że wysypiska nie wolno w ogóle fotografować. Chryja była niesamowita, musiałem prosić znajomego z telewizji, żeby załatwił mi odpowiednie zezwolenie. Później, w majestacie prawa, jako fotograf zatrudniony przez telewizję, chodziłem z tym facetem z telewizji i ze strażnikiem z karabinem i fotografowaliśmy.

GFX: Czy bazę danych tworzy Pan już z myślą o konkretnej grafice?

ZB: Czasem mam jakieś pomysły, pod kątem których przygotowuję materiał, ale raczej staram się nie wyprzedzać tego etapu pracy pomysłami. Gdy mam coś konkretnego do roboty, to już mam jakiś pomysł i patrzę, czy w bazie danych mam coś odpowiedniego, czy też muszę to sfotografować. Natomiast nigdy - czy maluję obraz,



czy robię coś na komputerze - nie potrafię zostać wierny danemu zamysłowi. Zaczynałem malować arcybiskupa, a na końcu wychodziła mi lokomotywa. Podczas tworzenia obraz oddziałuje tym, co zostało już namalowane, i wtedy coś, co można z tego zrobić, zaczyna wydawać się fajniejsze od tego, co się pierwotnie pomyślało. Człowiek zaczyna iść za obrazem, a nie za pomysłem. Można co prawda na siłę trzymać się przy pomysłu, jednak niczego się wtedy nie zyskuje, a wręcz prze-



ciwnie. traci. Czasem jakiś przypadek zadziała tak, że nagle nawet własny błąd powoduje twórcze skojarzenia: "Zaraz, zaraz, jak ja to odwrócić do góry nogami, to będzie dużo fajniejsze". Mam jakby w naturze improwizację, niczego bym chyba w życiu nie zrobił, gdybym musiał par force trzymać się planu. Tak samo jest z fotomontażem. Siadam więc przy komputerze, dobieram sobie elementy, sklejam je i mam frajdę od samego początku do samego końca.

GFX: Jak na nowe narzędzie reagują Pańscy koledzy, artyści, którzy nie wykorzystują w pracy komputera?

ZB: Różnie. Większość moich znajomych wyobraża sobie komputer jako urządzenie, które odpowiada na zadane mu pytania. Ostatnio w "Polityce" napisali w tytule: "Beksiński maluje komputerem". Moja znajoma to przeczytała i napisała list opieprzając mnie, że nie powinienem się przyznawać do swoich warsztatowych chwytów, bo gdy ludzie się dowiedzą, że wszystko robi za mnie komputer, przestaną kupować moje obrazy. Nie wiem, jak to sobie wyobrażała technicznie, ale z wyjątkiem tytułu, nie przeczytała zapewne już ani słowa dalej...

GFX: O przyczynach, z powodu których nie próbuje Pan swoich sił w grafice 3D, już rozmawialiśmy. Jest jednak jeszcze grafika wektorowa...

ZB: Trochę jej liźnąłem jeszcze na Macintoshu. Przerabiałem sobie czcionki, gdyż strasznie pieniądze trzeba było przed laty płacić za polskie kroje do Macintosha. Pomyślałem, że dużo łatwiej będzie kupić odpowiedni program i przerobić je sobie samemu. Kupiłem Fontographer 4.0 i prze-

rabiałem te czcionki jak głupi, w sumie coś około 300. Do dziś nie wiem, po jakiego diabła mi to było potrzebne. Z pewnością pozwalało jednak na pewną iluzję kreatywnej działalności... Nauczyłem się trochę manipulować krzywymi Bezierra i wektorami, ale to nie jest narzędzie dla plastyka. Jest jakieś takie... irytujące. Są programy do grafiki wektorowej, które zapewniają nieco większą swobodę, ale w zasadzie wszystkie są podobne: Illustrator, Freehand, CorelDRAW i Expression. Ktoś, kto przez całe życie przywykł do tradycyjnej techniki, ma jednak przyzwyczajenia, z którymi trudno mu walczyć. Uwielbiam wręcz, aby faktura i forma obrazu była skomplikowana, "wymęczona", żeby pewne rzeczy wyglądały (dla laika) jak nie dopracowane, żeby odczuwalna była grubość farby itd. Grafika wektorowa nie daje tej swobody. To co się nią uzyskuje, jest martwe, oschłe, mechaniczne... Na dodatek drukarka postscriptowa wygładzi taką grafikę do granic obrzydliwości. Nagminnie łączy się programy wektorowe z rastrowymi, ale na moje wyczucie efekt jest taki, jak z połączenia jedwabiu z żelbetem. Niekoherencję widać na kilometr.

GFX: Tradycyjnie na zakończenie wypada się zapytać o Pańskie plany dotyczące grafiki komputerowej.

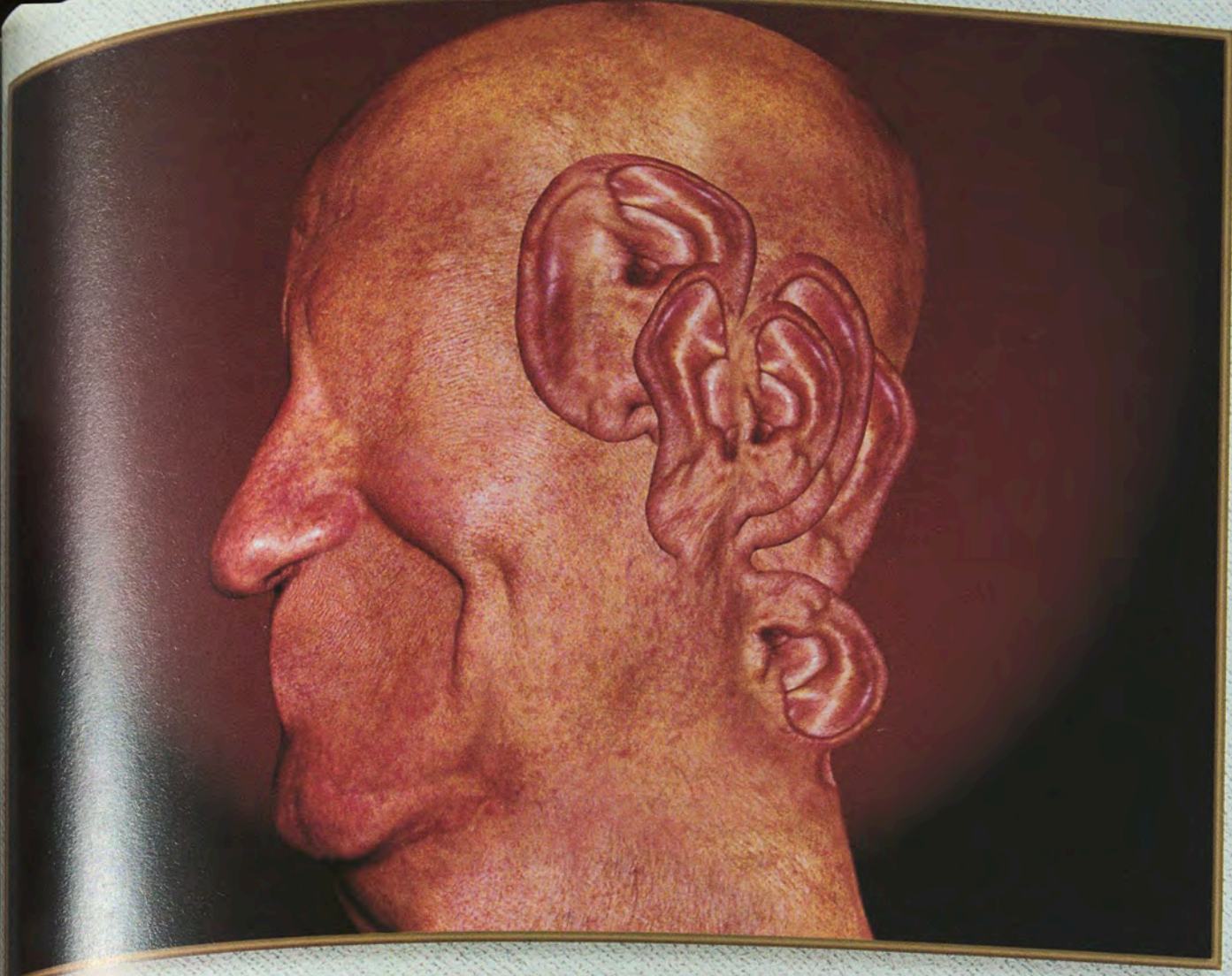
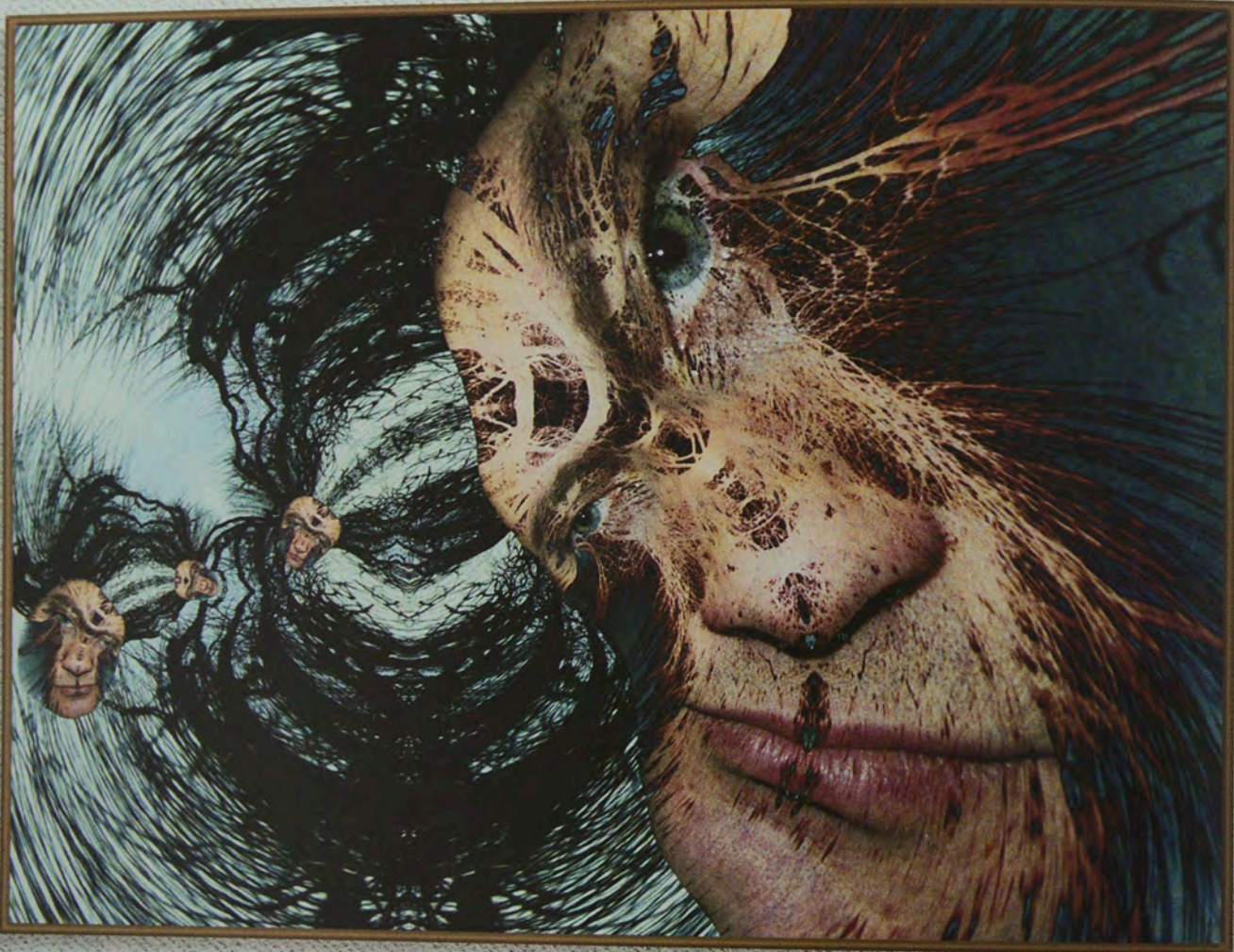


ZB: Narzędzia się poznaje, używa, a później najczęściej porzuca - tak to zawsze wygląda. Nie wiem, może powstanie coś takiego, co mnie zainteresuje. Mam już lat siedemdziesiąt, więc planów za dużo snuć nie mogę. Tysiąc rozmaitych rzeczy może się zdarzyć, jednak nie rezygnuję bynajmniej z dotychczasowej domeny swojej działalności - muszę przecież zarobić na następny upgrade komputera... Nie kosztuje to mało, a jak do tej pory najlepiej zarabiam malując obrazy. Zresztą najbardziej to lubię.

GFX: Dziękuję za rozmowę.



GALERIA



GALERIA