

METHODS OF SELF-REALIZATION IN EXPRESSIVE STIMULI OF ACTORS

SPÔSOBY SEBAREALIZÁCIE V EXPRESÍVNYCH PODNETOV AKTÉROV

Prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.

Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarnej výchovy, Slovenská republika

ABSTRACT

The paper presents the issue of self-realization of actors through expressive stimuli. Promotions from the art of action were used as primary content stimuli. In addition to a brief theoretical introduction to the topic with a focus on the main concepts, we also present the indicative results of the implemented action research with an example of future outputs. The art of action provides real ways of self-realization of actors in different age groups. The presented research focused on the school age of the actors. Self-realization through stimuli from action art represents an opportunity for the development of personality and creative artistic presentation.

Key words: self-realization, expression, expressive manifestations, actor

ABSTRAKT

Príspevok prezentuje problematiku sebarealizácie aktérov prostredníctvom expresívnych podnetov. Ako primárne obsahové podnety boli využité podnety z akčného umenia. Okrem krátkeho teoretického uvedenia tematiky so zameraním na hlavné pojmy, uvádzame aj orientačné výsledky realizovaného akčného výskumu s ukázkou budúcich výstupov. Akčné umenie poskytuje reálne spôsoby sebarealizácie aktérov v rôznych vekových skupinách. Prezentovaný výskum sa zameriaval na školský vek aktérov. Sebarealizácia prostredníctvom podnetov z akčného umenia predstavuje možnosť rozvoja osobnosti a tvorivej výtvarnej prezentácie.

Kľúčové slová: sebarealizácia, expresia, expresívne prejavy, aktér

ÚVOD

Akčné umenie je spôsobom sebarealizácie a realizácie v rámci expresívnych podnetov aktérov v rôznom veku. V rámci obsahového zamerania príspevku sa bude bližšie venovať školskému veku aktérov. Uvedené obdobie je pomerne štruktúrované, preto naše zameranie bude špecifikované na mladší školský vek a starší školský vek. prezentovaný

TEORETICKÉ VYMEDZENIE

V rámci prezentovania výsledkov výskumu budeme v krátkosti charakterizovať východiskové pojmy, ktoré boli hlavnými piliermi v prezentovanom výskume.

Sebarealizácia

Aby sa človek mohol realizovať, musí mať nielen uspokojené základné potreby, ale aj vyvinuté určité hodnoty, ktoré ho budú motivovať na ceste jeho sebarealizácie. Hodnotová orientácia nás komplexne usmerňuje, inšpiruje ale najmä motivuje k cieľom.

Podľa Brožíka (2007) pochopenie a uvedomenie si vlastnej hodnotovej orientácie podnecuje úspešnú seberealizáciu človeka. Sebeaktualizácia a sebarealizácia sú dve základné a vzájomne sa dopĺňajúce súčasti prejavov vlastného Ja osobnosti. Obe tieto tendencie významne prispievajú k väčšiemu, či menšiemu pocitu uspokojenia a naplnenosti z vlastného života ako z hľadiska osobných, tak situačných možností realizácie. Z histórie pojmu sebarealizácia je vhodné spomenúť jej zakladateľa A. Maslowa. Abraham Maslow (1968) vychádzal z presvedčenia, že výkon je možné zvyšovať až k prirodzeným fyziologickým hraniciam, ak budú uspokojované nielen materiálne, ale i sociálne potreby, t. j. potreby sebarealizácie, seba aktualizácie, sebauskutočnenia, sociálnej spolupatričnosti k niekomu alebo niečomu, tvorivosti, bezpečia, istoty, postavenia a pod.

Akčné umenie

Akčné umenie patrí medzi abstraktné formy umenia. Prezentuje rôzne formy intermediálneho umenia. Kladie dôraz na priamy kontakt s divákom v rätane možností bezprostrednej spolupráce. Akčné umenie patrí medzi abstraktné formy umenia. Vychádza z akčnej maľby – nefiguratívnej dynamickej maľby výrazne expresívneho charakteru.

„Ide o umenie, ktoré nestojí na výrobe hmotného artefaktu, ale na procese, hre, diani, udalosti v priestore a čase, má efemérnu povahu a býva komunikovaný obyčajne len druhotným zápisom (textom, filmom, fotografiou...), no samotný nie je umeleckým dielom“ (Geržová, 1998).

Akčné umenie pracuje so živým predvádzaním reálneho deja vo vymedzenom časovom úseku a priestore, a spolupracuje s divákom. Rieši otázky sociálneho či politického charakteru. Umelec sa v akčnej tvorbe prezentuje ako hlavný aktér a umelecké médium. Akčné umenie podľa Geržovej (1998) súvisí s prerastaním abstraktného expresionizmu do akčnej maľby a s aktivitami hnutia Fluxus.

V súvislosti s premisou akčného umenia sa krátko budeme venovať pojmu interaktivity, ktorý s akčným umením súvisí.

Ľudskú interakciu, tiež mentálnu interakciu podľa Eca (2015) môžeme vnímať v súvislosti s interaktivitou. Hovorí, že každé umelecké dielo je istým spôsobom interaktívne – je otvorené „mentálnej interakcii“. Takto rozlišujeme niekoľko druhov „otvorenosti“:

- umelecké dielo dotvára recipient
- umelecké dielo nie je uzatvorené
- umelecké dielo je otvorené recipientovej reakcii (Eco, 2015, s. 165)

Interaktivitu teda môžeme v istom zmysle vnímať aj ako recipientovu interpretáciu umeleckého diela. Existujú diela, ktoré recipientovi umožňujú vybrať si z niekoľkých možností ukončenia, a v rámci diela sa teda môže aj sám realizovať. V čase písania svojej eseje Eco nemohol vedieť, ako sa otvorenosť diela a jej zmysel zmení v budúcnosti. S nástupom nových technologických výdobytkov prišla interaktivita, ktorá

ponúka kreatívne využitie a poskytuje recipientovi slobodu kreatívne sa prostredníctvom nového médiá realizovať.

V súvislosti s novými médiami teda interaktívne umelecké dielo poskytuje divákovi - recipientovi možnosť aktívne sa zapájať do procesu jeho vzniku, recipient sa tak stáva participantom, dielo vďaka výpočtovej technike a prácou s dátami reaguje na akciu v reálnom čase. Je zrejmé, že technická interaktivita, rovnako ako aj mentálna participácia, sú esenciálnymi zložkami akčnej umeleckej tvorby, a jej cieľom je meniť úlohu diváka ako recipienta.

Expresia

Expresia je „špecifická, citovo zafarbená a viac alebo menej zámerne štruktúrovaná reprezentácia vnútorného sveta človeka“ (Slavík, 1997). V takto definovanom chápaní pojmu ide o nachádzanie zodpovedajúceho vyjadrenia pre vnútorné osobné vnímania človeka prostredníctvom výrazových prostriedkov ako sú gestá, tvary, farby, rytmus, melódia a pod. Kľúčovými aspektmi v tomto ponímaní expresie je pohyb z vnútra na von a akcent na emocionálnu a citovú povahu obsahov. Na základe uvedeného je možné výtvarnú expresiu vnímať ako vhodnú formu na poznávanie, diagnostikovanie a konštruovanie poznania prostredníctvom výtvarného vyjadrenia.

ANALÝZA VÝSKUMNÉHO ZÁMERU

Hlavným cieľom akčného pedagogického výskumu bolo sledovať možnosti seberealizácie aktérov v art akčných modeloch.

Ďalším cieľom bolo sprostredkovať rôznorodé využitie art akčných modelov vo výtvarnej tvorbe prostredníctvom inšpirácie v umení a tým poskytnúť priestor pre sebavyjadrenie aktérov v školskom veku.

Realizácia

V rámci projektu KEGA *Stelesnená skúsenosť s využitím art action*, hlavnej autorky doc. PaedDr. Barbory Kováčovej, PhD. bolo prezentovaných a uverejnených viacero štúdií a vedeckých článkov, ktoré priamo alebo v kontexte súviseli s výskumom.

V rámci projektu boli publikované štúdie, ktoré priamo nadväzujú na výsledky výskumu. Valachová (2020) publikovala štúdiu *Od akcie k reakcii – akčné umenie v procese*. Príspevok prezentuje základné vedecké princípy a celkové kontexty projektu, s dôrazom na akciu a reakciu respondentov, s prejavom vlastného výtvarno-umeleckého zámeru.

Hlavný obsahový kontext projektu a prezentovaného výskumu má dve hlavné premisy.

Akčné umenie - Akčné umenie pracuje so živým predvádzaním reálneho deja vo vymedzenom časovom úseku a priestore, a spolupracuje s divákom. Rieši otázky sociálneho či politického charakteru. Umelec sa v akčnej tvorbe prezentuje ako hlavný aktér a umelecké médium.

Biodromálny proces - Význam spoločenských a kultúrnych vplyvov na ego sa zrkadlí v každom z ôsmich štádií v rámci celoživotnej cesty človeka. Tak postupne v

rozličných štádiách vývinu spoznáva a upevňuje zmysluplné interakcie s okolím v kontexte opätovne nadobudnutých, či znovu aktualizovaných schopností a kompetencií.

Metódy

Vo výskume bolo využitých viacero výskumných metód. V rámci akčného pedagogického výskumu boli využité metódy priamej realizácie a metóda obsahovej analýzy. Cieľom obsahovej analýzy je získať kvantitatívny opis vybranej vzorky komunikátov. V priebehu času, od svojho vzniku v päťdesiatych rokoch minulého storočia prešla obsahová analýza žánrovým a tematickým obohatením vplyvom kvalitatívnej metodologickej stratégie (Berelson, 1952, cit. podľa Krippendorffa, 2004, s. 18). Ako vhodný komunikát môže byť v našom výskume, sebarealizačný proces výtvarnej tvorby podnecovaný akčným umením. Vzhľadom k vymedzenému priestoru sa budeme venovať len jednej časti výskumu.

Výsledky a interpretácia

V priebehu výskumu (2019-2020) bolo zrealizovaných viacero tematicky motivovaných akcií vo vekovej štruktúre aktérov v školskom veku. Tematická štruktúra obsahových komponentov bola zostavovaná z oblasti akčného umenia. Po realizácii boli podrobené procedúre obsahovej analýzy. Výskum jednoznačne preukázal vhodnosť realizácie takto komponovaných podnetov.

Na základe výsledkov bude v budúcnosti zrealizovaná a vydaná publikácia, ktorá bude prezentovať výstupné podmetové aktivity.

V rámci uvedeného textu budeme prezentovať len dve ukážky podmetových komponentov.

Podmetové komponenty

Postupovali sme podľa algoritmu, ktorý je nielen prehľadný, ale zároveň môže pomôcť pri inšpirácii.

Tab. č. 1 Algoritmus

Zdroj: vlastné spracovanie

VÝCHODISKO	uvedený je umelecký smer, alebo konkrétny umelec
MATERIÁL A POMÔCKY	výtvarné inštrumenty, pomôcky a materiál
SPÔSOB REALIZÁCIE	opis prípravy, priebehu a realizácie aktivity
VÝTVARNÁ PRODUKCIA	ukážky výtvarnej produkcie, výtvarného procesu a výsledných produktov

Zdôvodnenie algoritmu

- Východisko (konkrétny umelec, podnet). Pre východisko sme zvolili inšpiráciu v umeleckom smere, alebo v tvorbe konkrétneho umelca. Inšpiratívne podnety v umení sú dôležitým predpokladom pre praktickú realizáciu, ktorá tým je emocionálnejšia a osobnejšia. Umenie poskytuje útočisko pre osobné prežívanie a sebavyjadrenie.

- Materiál a pomôcky. Uvedenie konkrétnych výtvarných inštrumentov a iných pomôcok je metodicky nevyhnutné, výrazne to napomôže prispôbeniu sa konkrétnym podmienkam, ktoré bude mať realizátor, ak sa bude inšpirovať.
- Spôsob realizácia (popis). Opis je veľmi jednoduchý a orientačný. Sústreďuje sa hlavne na zdôraznenie prípadných nezvyčajností, alebo špecifik, ktoré môžu ovplyvniť proces a výsledné produkty realizovanej aktivity.
- Výtvarná produkcia. Ukážky výtvarnej produkcie nie sú návodom, ale len ukážkou možných výsledkoch. Nie je cieľom aby sa realizátor snažil napodobniť ukážky, predstavujú len jednu z mnohých možností realizácií.

Podnet č. 1: Z iného uhla pohľadu

Tab. č.2. Z iného uhla pohľadu

Zdroj: vlastné spracovanie

VÝCHODISKO	inšpirácia - Michelangelo v Sixtínskej kaplnke.
NÁVRH A REALIZÁCIA	M. Krajňáková Kepičová
MATERIÁL A POMÔCKY	Stoličky, výkres A4/A3, papierová páska, uhličky, rudky, suchý pastel, staré oblečenie na prekrytie tela, deka alebo vankúš pod chrbát pri ležaní na zemi
SPÔSOB REALIZÁCIE	akčná tvorba, aktivita vhodná pre mladší školský vek

Východisko

Východiskom aktivity bola Sixtínska kaplnka a jej nástenná výzdoba freskami.

Materiál a pomôcky

Stoličky, výkres A4/A3, papierová páska, uhličky, rudky, suchý pastel, staré oblečenie na prekrytie tela, deka alebo vankúš pod chrbát pri ležaní na zemi, ukážky malieb zo Sixtínskej kaplnky.

Spôsob realizácie

Motiváciou k aktivite boli maľby a fresky v chrámoch, ako maliari, ktorí boli zároveň remeselníci, často tvorili jednotlivé obrazy na stropoch aj po ležiačky, pričom pracovali vo výškach. Museli zmeniť uhol pohľadu, keď maľovali inak ako po stajačky a nebolo to vôbec jednoduché. Interaktívne sme sa presunuli do Sixtínskej kaplnky, kde sme obdivovali fresky umelca Michelangela. Po úvodnom rozhovore a motivácii si žiaci nachystali priestor, kde sa zahrajú na umelca, akým bol Michelangelo. Každý žiak si na spodnú časť stoličky, pomocou papierovej pásky, prichytil výkres. Žiaci si ľahli pod stoličku. Zavreli oči a mali si predstaviť, ako by zobrazili anjelov alebo zimnú krajinu. Tieto témy si žiaci zvolili sami. Počas hry niektorí stihli spraviť viac ako jeden výkres, iní zasa precízne tvorili na jednom výkrese.

Výtvarná produkcia



Obr. č. 1 Iný uhol 1. Zdroj: M. Krajňáková Kepičová



Obr. č. 2 Iný uhol 2. Zdroj: M. Krajňáková Kepičová

Podnet č. 2: Kruh

Tab. č. 3. Z iného uhla pohľadu

Zdroj: vlastné spracovanie

VÝCHODISKO	kruh ako stopa, kruh ako symbol
NÁVRH A REALIZÁCIA	M. Kepičová
MATERIÁL A POMÔCKY	výkres A3 a väčšie, nožnice, lepidlo, ceruzka, akrylové, temperové farby, štetce, nádobku na vodu, paletu, rôzne noviny a časopisy, predmety kruhového tvaru
SPÔSOB REALIZÁCIE	akčná tvorba, aktivita pre starší školský vek

Východisko

Kruh ako taký, sa nám objavuje pred očami každý deň, vidíme ho na značkách áut, kruh vnímame ako symbol, kruh vnímame ako znak niečoho. Preto je zaujímavé, kde všade budú žiaci vedieť tento kruh objaviť a následne to aplikovať vo svojom výtvarnom prejave. Výtvarná aktivita vyžaduje vyššiu úroveň abstraktného myslenia, preto je vhodná pre starší školský vek.

Materiál a pomôcky

Výkres A3 a väčšie, nožnice, lepidlo, ceruzka, akrylové alebo temperové farby, štetce rôznych veľkostí, nádobku na vodu, paletu, rôzne noviny a časopisy, staré kruhové plechovky, korkové zátky, kruhové pečiatky z hubiek alebo gumy, kompótové viečka.

Spôsob realizácie

Výtvarná aktivita je vhodná na realizáciu v interiéri aj v exteriéri. Vhodné sú väčšie formáty, preto je realizácia vhodnejšia na exteriérovú formu, kde sa ľahšie dodržiava čistota.

Výkres si upevníme na maliarsku podložku. Spravíme si farebný podklad. Štetec namáčame do farby a nanášame na výkres, využijeme rôzne hrúbky štet. Počas schnutia podkladu bude, pripravíme si rôzne kruhové tvary, či už z korkových zátok alebo si vystrihneme kruhy z novín, časopisov. Na uschnutý namaľovaný podklad, prilepujeme výstrižky z novín a kombinujeme umiestňovanie kruhov podľa vlastnej fantázie. Na paletu si vytlačíme farbu ktorú chceme odtláčať. Na korkovú zátku alebo iný kruhový tvar nanášame hustú farbu pomocou štetca. Korkovou zátkou odtláčame farbu na výkres. Ak chceme doceliť plasticosť, obkreslíme si kruh, natrieme lepidlom a vysypeme kamienkami/pieskom. Kruhy nemusia byť ucelené, môžu to byť napríklad aj polkruhy. Výsledný produkt necháme uschnúť a vytvoríme paspartu. Jej tvorba môže byť súčasťou aktivity.

Výtvarná produkcia



Obr. č. 3 Kruh ako symbol. Zdroj: M. Kepičová

ZÁVER

Výsledky výskumu bude možné využiť v rámci prínosu v oblasti vedy. Predpokladáme, že výsledky výskumu prispievajú k rozvoju a obohateniu súčasného chápania využitia výtvarných podnetov vo výtvarných seba realizačných vyjadreniach detí a mládeže.

Porozumenie a skúmanie možností použitia motivačných komponentov z oblasti akčného umenia je vhodné aj pre vekovú kategóriu školského veku. Ten poskytuje možnosti pozitívnej motivácie a seba rozvoja prostredníctvom umenia.



AFILIÁCIA

Vedecký text vznikol v rámci riešenia projektu KEGA 002KU-4/2019 *Stelesnená skúsenosť s využitím art action*.

BIBLIOGRAFIA

1. BROŽÍK, V. (2007). *Hodnotové orientácie*. 2007. Nitra: Polianka. ISBN 978-80-8094-122-2.
2. ECO, U. (2015). *Otevřené dílo*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-2571-158-3.
3. GERŽOVÁ, J., HRUBANIČOVÁ, I. (1998). *Klíčové termíny výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia: gramatická a sémantická charakteristika*. Bratislava: Profil, 1998. ISBN 80-886-755-5-3.
4. KRIPPENDORFF, K. (2004). *Content analysis. An introduction to its methodology*. Thousand Oaks: SAGE publications, 2004.
5. MASLOW, A. (1968). *Toward a psychology of being*. New York: Van Nostrand, 1968.
6. SLAVÍK, J. (1997). *Od výrazu k dialogu ve výchově*. 1. vydání originálu. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 80-718-443-73.
7. VALACHOVÁ, D. (2020). *Od akcie k reakcii – akčné umenie v procese* From Action to Reaction – Action Art in the Process. In: *STUDIA SCIENTIFICA FACULTATIS PAEDAGOGICAE UNIVERSITATIS CATHOLICA RUŽOMBEROK*. Ročník XIX, č. 4, 2020 ISSN: 1336-2232 (s. 77-81)

Contact

Prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.

Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarnej výchovy,
Bratislava, Slovensko

Email: valachova1@uniba.sk