

ART EXPRESSION AND CONTEMPORARY VISUAL ART

VÝTVARNÁ EXPRESIA A SÚČASNÉ VIZUÁLNE UMENIE

Mgr. Hana Juhász Muchová

Katedra výtvarnej výchovy UK, Bratislava, Slovakia

ABSTRACT

In this article, we deal with contemporary visual art in digital form, where artistic expression is an important function. The content of art activity is the means of interpretation which take place of an artistic tool, the digital media. We further specify visual communication by use of art via multimedia in the field of art expression and education in the environment of new technology, the computer. The primary form is an orientation leading towards creativity in the virtual world realized on the platform of 3D environment and animation with ever-changing content. The second form of organization is occupied by the type of activity and work which engages the tools of digital technology - video art, digital photography, computer graphics and drawing. Virtual space, computer programs, mobile software applications, all these are the subjects of research in art education and an attractive way of motivation for the modern generation. We focus on the digital art through media education. We present examples of the artist D. Hockney as a model of handling with computer graphics. We deal with methods of digital creating process, we also specify the advantages and disadvantages of vector and raster graphics. In terms of overpressure of information sources, education through contemporary visuals is the key topic.

Key words: visual communication, digital media, media education, computer graphics

ABSTRAKT

V článku sa zaoberáme súčasným vizuálnym umením v digitálnej forme, kde výtvarný prejav predstavuje dôležitú funkciu. Obsahom umeleckej činnosti sú prostriedky interpretácie, ktoré zastávajú miesto umeleckého nástroja, digitálne médium. Vizuálnu komunikáciu umením ďalej bližšie špecifikujeme cez multimediálne formy z oblasti výtvarnej expresie a výchovy v prostredí novej technológie, počítač. Prvou formou je orientácia na tvorivosť vo virtuálnom svete realizovaná na platforme 3D prostredia a animácie so stále meniacim sa obsahom. Druhú formu organizácie zastáva typ aktivity a práce prostredníctvom nástrojov digitálnej techniky – videoart, digitálna fotografia, počítačová grafika a kresba. Virtuálny priestor, počítačové programy, mobilné softvérové aplikácie sú predmetom skúmania v umeleckej výchove a atraktívnou motiváciou súčasnej generácie. Sústreďujeme pozornosť na digitálne umenie prostredníctvom mediálnej výchovy. Uvádžeme príklady umelca D. Hockneyho ako vzor narábania s počítačovou grafikou. Zaoberáme sa metódami digitálneho procesu tvorby, konkretizujeme

výhody a nevýhody vektorovej a rastrovej grafiky. Výchova súčasným vizuálnym umením je kľúčovou témou z hľadiska pretlaku informačných zdrojov.

Kľúčové slová: vizuálna komunikácia, digitálne médiá, mediálna výchova, počítačová grafika.

ÚVOD

Úloha umelca sa neustále mení v závislosti na technologickom pokroku doby. Spoločnosť neustále ovplyvňuje meniaci sa svet a životné prostredie, to čo je nové dnes, je onedlho súčasťou histórie. Rozmach umenia v podobe sochárstva, maľby a kresby už od praveku vzbudzuje obdiv u ľudí rovnakým spôsobom ako počítač v modernej dobe, ktorý zastáva miesto pracovného nástroja v umení. Reprezentovanie vizuálnych diel v súčasnosti ponúka digitálnemu umeniu príležitosť získať porozumenie diváka, pretože má pokrokovú technologickú povahu a vychádza z koncepcných stratégií. Moderné koncepcie umenia sa ľahko prispôsobujú zmenám v rôznych umeleckých oblastiach, ako sú videoart, digitálna fotografia, inštalácia, grafika a maľba. Vizuálne diela otvárajú priestor na komunikáciu umením, kde dochádza k odovzdávaniu a prijímaniu správ špecifickým spôsobom. *„Zvláštni povaha umělecké informace spočívá v tom, že se neobrací k některé jednotlivé psychické funkci, ale k celku duševního života člověka, a že k tomu používá specifické umělecké prostředky založené na estetickém zobrazování“*. (Kulka, J. 2008. s. 190) Pomocou multimediálnych technológií dokážu dnes informácie prekonať priestor i čas. Svedčia o tom ľahko prístupné on-line výstavy a katalógy výtvarných diel zo zbierok nielen slovenských, ale aj svetových galérií. Mediálne umenie bližšie špecifikuje umenie nových médií, digitálne elektronické umenie, nové technológie, kyberkultúra. Od 90. rokov sa zaužívaný termín nové médiá vzťahuje na internet, web, mobily, bezdrôtové technológie. Často predstavuje interakciu medzi pozorovateľom a umeleckými dielami. Vynález počítača je prínosom pre umenie a umelec ako užívateľ môže vytvoriť niečo, čo predtým nebolo možné. Schopnosť variability a stupeň znalosti softvéru umožňuje kreatívnemu tvorcovi vytvoriť koncept pomocou digitálneho nástroja (napr. počítač, tablet, mobilný telefón). *„To, že styl je z definice charakteristickým rysem autora, období, oblasti, či školy, neznamená, že je pouhým prostředkem pro zařazení a klasifikaci, naopak pokud jde o estetiku, zařazení díla je předchozím, či podpůrným faktorem percepce stylu.“* (Goodman, N. 1996. s. 50) Prvý spôsob štýlu prezentácie je vytváranie digitálneho umenia animáciou, programovaním a 3D grafikou, pričom umelec produkt prezetuje vo virtuálnom priestore. Druhým spôsobom je počítačový program alebo aplikačný softvér ako umelecký nástroj na prezentovanie vizuálneho diela v reálnom priestore galérie alebo na verejnosti. *„Jakkoliv se oba proudy mohou zdát odlišné, musíme věřit, že obsahově si budou blízké, neboť stejně tak jako v umělecké tvorbě, tak i v umělecké výchově půjde i nadále o reflexi základních existenciálních problémů jedince a lidstva.“* (Stehlíková Babyrádová, H. a kol. 2016. s. 46) Posolstvo digitálneho výstupu a virtuálneho umenia má v rukách mladá generácia formovaná spoločnosťou, ktorá zotiera hranice medzi súkromným a verejným priestorom.

Výtvarná expresia v kontexte multimédia

V súčasnosti veľmi preferovanú oblasť, ktorá sa spája najmä s vizuálnym umením, predstavuje výtvarná expresia. Predstavuje dôležitú úlohu v rôznych oblastiach umeleckého vyjadrenia a postoja človeka. V širšom význame je chápaná ako reprezentácia umenia výrazu. V užšom význame bližšie špecifikuje vonkajšie prejavy vnútorného stavu jedinca. „Každý človek má predpoklady žiť svoj život a prekonávať vlastné problémy, k čomu potrebuje bezpečný vzťah, prostredie dôvery, rešpekt a vytvorenie príležitostí pre učenie sa. Umenie ako také (na)pomáha tieto predpoklady umocniť a hľadať riešenia, stotožniť sa, či vymyslieť iný spôsob ako situáciu uchopiť.” (Bellová, S., Kováčová, B., Hnatová, E., Bartko, M, 2019) Tvorivý proces je teda expresívnym prejavom vyjadrenia niečoho, čo umelec vytvára. Niektorí kritici tvrdia, že tvorba v procese umenia je seba vyjadrením autora, iní hovoria o pociť, nemusí byť nevyhnutne vlastný (napríklad pocit kultúrnej identity alebo celého národa, či ľudstva), tretiu sféru predstavujú myšlienkové koncepty. Náš svet sa v súčasnosti stáva virtuálnym a tomu prispôbujeme aj svoju existenciu. V publikácii od M. Pastorovej sa píše, že „mediálna výchova býva na školách často vnímaná ako atraktívna téma. Jej atraktivitu ešte zvyšuje nadšením žiakov pro tvorbu vlastnej mediálnej produkcie, dosahovateľnosť technológií a také zdánlivé jednoduchosti, s ktorými môžu svoje zážitky, dojmy, pocity a postoje sdieľať s ostatnými prostredníctvom ľahko vytvárateľných a ľahko distribuovateľných sdelení.” (Pastorová, M. Jiráček, J. a kol. 2015. s. 72). Neobmedzené možnosti interpretácie umeleckého diela v digitálnom prostredí vytvára stabilný základ pre rozvoj progresívnej tvorivosti u mladej generácie. Podmienky učenia sa novému by mali zohľadňovať rozdielnu úroveň poznania a aktívneho využívania média (napr. mobil, tablet, počítač) spolu s bezpečným používaním informačných obsahov. Určili sme si tri roviny mediálnej výchovy:

- a.) zobrazenie reality ako reprodukcia
- b.) produkcia formou imaginácie
- c.) vnímanie reality ako odraz emócií

Vychádzame z modelu „troch rovín prístupu k realite”. (Pastorová, M. Jiráček, J. a kol. 2015. s. 49) Cieľom výchovy výtvarným umením prostredníctvom digitálnych médií je rozvíjať emocionálnu inteligenciu u detí v adolescentnom veku. Výtvarné činnosti môžeme rozdeliť do troch skupín:

1. Výtvarné činnosti pomocou pretvárania
2. Vlastné výtvarné vyjadrenie
3. Pretváracie činnosti pomocou vnútorných psychických procesov. (Valachová, D. 2010. s. 55)

Spríevodca digitálnym umením

Digitálne umenie predstavujú dvojrozmerné vizuálne alebo trojrozmerné informácie. Počítačovú dvojrozmernú grafiku v digitálnom prostredí vytvárame s dotykovým perom alebo myšou. To, čo sa generuje na obrazovke monitora, môže predstavovať kresbu ceruzkou, perom alebo štetcom. Záleží od grafického štýlu, ktorý si umelec zvolí. Trojrozmernú počítačovú grafiku reprezentuje obrazovka ako okno do

virtuálneho prostredia. Pracovné možnosti v konkrétnom programe ako vrátiť späť niekoľko krokov napríklad ťahov štetcom alebo iných úkonov umožňuje spontánnejší, intuitívny spôsob práce na rozdiel od tradičných postupov. „*V umení nie je dôležité ako dané dielo vzniklo. Dôležitý je iba výsledok, ktorý potrebuje presvedčivý koncept z hľadiska obsahu alebo estetiky.*” (Lieser W. 2009. s. 13) Voľba pracovných nástrojov alebo konkrétnej funkcie v programe určuje vlastnosti výstupu. Či bude mať obraz charakter akvarelovej maľby alebo kaligrafického pera, sieťotlače, či olejomaľby. Pokročilý softvér pre digitálne umenie nielen uľahčil proces kreslenia, ale tiež zvýšil kreatívne možnosti umelca. **Digitálna maľba** je svojím vzhlľadom nová výtvarná technika, definovať ju môže celá škála navolených filtrov v softvérovom programe. Výsledný produkt je čímsi úplne odlišným od tradičnej kresby, maľby alebo sochárstva a iných umeleckých disciplín. „*V uplynulých tridsať rokoch sa prosazuje nový spôsob vytvárania objektů nebo soch, kterým je právě modelování virtuální, jež nevzniká hapticky, ale na ploše obrazovky počítače za pomoci 3D programů ovládaných specializovaným odborníkem nebo umělcem.*” (Stehlíková Babyrádová, H. a kol. 2013. s. 217) Inovatívne 3D technologické možnosti v umeleckej tvorbe otvárajú cestu k nekonečnej kreativite a proces zrýchlenej výroby zjednodušuje prezentáciu diela. Inovačný prístup vytvárania produktu digitálnym médium uľahčujú interakciu medzi starým a novým. Nové technológie majú tvorivý potenciál. Závisí od vnímavého a vynaliezavého prístupu umelca ako digitálne médium integruje s prírodou a vecami okolo nás. Prístupy v tvorbe digitálneho umenia sú rovnaké ako napríklad pri klasickom zrode umeleckého diela, ale mení sa nástroj na realizáciu. Spoločnými vlastnosťami tradičných a inovačných postupov sú reprodukcia až po postprodukcii: **remediácia** – prenos z jedného média na druhé, **produkcia** formou reprodukcie, **reenactment** – od reprodukciu k postprodukcii.” (Stehlíková Babyrádová, H. a kol. 2016. s. 45 – 47) Hockneyho skúmanie digitálneho umenia začalo už v roku 1985 a pracoval v počítačovom programe Quantel Paintbox. V roku 2009, keď prišiel na scénu iPhone, dotykom palcov vytvoril kresby, ktoré posielal svojim priateľom. Ukážky diel sú prezentáciou digitálnej tvorby na troch rozdielnych platformách.



1. Hockney D. Bez názvu, digitálna kresba iPhone, 2009



2. Hockney D. Jesenné lístie, digitálna počítačová maľba, 2008



3. Hockney D. Bez názvu, digitálna kresba iPad, 2011

Počítačová grafika ako pracovný nástroj

„Digitálne umenie môže byť čisto generované počítačom alebo prevzaté z iných zdrojov, napríklad z naskenovanej fotografie, z obrázka nakresleného vo vektorovom programe pomocou myši alebo grafického tabletu.“ (Rani, A. 2018, s. 62) Základnými postupmi pri tvorbe návrhu sa stáva výber nástrojov v aplikáciách, kopírovanie, vkladanie, spustenie filtrov atď. Charakteristickým pre modernú technológiu je variabilita digitálnych postupov pre rôzne umelecké druhy (video-art, digitálna fotografia, počítačová grafika a maľba), poskytuje aj nový prístup masovej komunikácie, rýchlejšej reprezentácie. Existujú dva druhy dvojrozmerných grafických obrazov a to vektorová grafika, či bitová mapa (bitmapa). Digitalizovanie, čiže prevod obrazu na malé body (pixely) je veľmi praktickou cestou ako uchovať záznam bestratovej archivácie. Formáty obrázkov sú štandardné pre všetky typy počítačov. Máme možnosť jednoduchej manipulácie, prenosu, kopírovania, úprava a digitálne spracovanie je tiež nenáročné. Nástrojom na spracovanie digitálneho podkladu je počítač a jeho štandardné softwarové vybavenie. Ako píše P. Navrátil: „*Ať už priamo u počítače, alebo nepriamo pomocí tiskovín, s výsledky počítačové grafiky se dnes již setkal každý z nás – obklopují nás na každém kroku, ať si to přejeme nebo ne*“. (Navrátil, P. 2007. s. 9) S počítačovou grafikou sa teda stretáme všade naokolo a jej produktami sú nielen úprava statických obrázkov ale aj postprodukčná forma (filmy, upútavky, počítačové hry, videoart). Základný princíp tzv. „pohyblivej grafiky“ je rovnaký ako pri statickej, rozdielne je použitie nástrojov, ktoré zohľadňujú pohyb na úpravu. **Rastrová grafika** pracuje s obrazovým materiálom tak, že obrázok je zložený z mnoho malých bodov (pixelov). Každý bod má v obrázku svoju presnú pozíciu a farbu. Z jednotlivých bodov je ako celok zložený výsledný obraz. Pravidlom je, že s čím väčšieho množstva bodov je zložený obraz, tým je kvalitnejší. Obsahuje viacej detailov, tým má väčšie rozlíšenie. **Výhodou** rastrovej grafiky je verné zachovanie pôvodnej scény. **Nevýhodou** bývajú veľké dátové nároky na uloženie, pri zväčšovaní obrazu dochádza k zníženiu kvality, môžeme teda manipulovať s obrázkom len v limite počtu bodov, z ktorých je podklad zložený. **Vo vektorovom formáte** programy ukladajú grafickú informáciu pomocou matematického zápisu. Ten určuje hrúbku, farbu, tvar, výplň prípadne i ďalšie parametre krivky. Napríklad krivku definujú dva základné body A a bod B, potom vektory, ktoré vďaka matematickej definícii presne podľa potreby užívateľa vypočítajú medzi týmito bodmi presný tvar čiary. Pri zmene veľkosti obrázku sa vždy vypočíta aktuálny vzorec pre jej vyobrazenie. **Výhodou** sú neobmedzené možnosti zväčšenia obrázku, následná úprava kriviek v obrázku, možnosť pracovať s každým objektom oddelene, relatívne malá veľkosť súboru pri ukladaní. **Nevýhodou** je neschopnosť uloženia fotorealistickej scény. Každý typ grafiky má svoje obmedzenia.

ZÁVER

Moderné technológie a digitálne postupy otvárajú súčasným umelcom veľa možností inovatívne produkovať koncepcne zaujímavé diela. Ich tvorba sa stáva predmetom diskusií v spoločenských a kultúrnych sférach. Umelec potrebuje mať vedomosť o možnostiach variability média, mal by mať zručnosť vo virtuálnom

programe, aby svoju tvorbu smeroval ku premyslenému cieľu. E. H. Gombrich vo svojej knihe s názvom „Príbeh umenia“ hovorí o príbehu bez konca. „*Umenie vlastne neexistuje. Sú len umelci. Kedysi to boli muži, ktorí vzali farebnú hlinku a načrtli tvary bizóna na stenu jaskyne. Dnes si niektorí kupujú farby a navrhujú plagáty na reklamné tabule, robili a robia mnoho iných vecí.*” (Gombrich, E. H. 1997, s. 15) Súčasnú vizuálne umenie je digitálne orientované a splňa podmienky motivácie aj pre mladú generáciu, žiakov a študentov s umeleckým zameraním. Počítačová grafika teda predstavuje inovatívny produkt na scéne vizuálnej komunikácie, ktorý často využívajú umelci a dizajnéri. Vizuálne súčasné umenie je zastúpené umeleckými disciplínami grafiky, kresby, maľby, fotografie, videoartu, 3D animáciou, počítačovými hrami, teda virtuálnym svetom. Umelecká hodnota diela je v súčasnosti povýšená do hravej roviny, interaktivity. Ide o interakciu diváka, kedy je užívateľ vtiahnutý do deja a podieľa sa aj na samotnej tvorbe. Interdisciplinárne oblasti digitálneho umenia ako virtuálna realita, animácia, digitálny obraz nám otvárajú okno sebarealizácie z úplne inej sféry spoločenského alebo súkromného života, môžeme sa realizovať princípom tu a teraz, robiť život umelecky plnším a hravejším. Smerovanie digitálneho umenia závisí od aktuálnych poznávacích schopností mladej generácie, hovorí sa aj o tzv. rozšírenej realite, kde „podstatným dílčím prvkom je vývoj komunikačného rozhraní pro interakci s počítačem. Zde je nutné brát v potaz hardwarovou i softwarovou rovinu proměn.” (Stehlíková Babyrádová, H. a kol. 2016. s. 67)

BIBLIOGRAFIA

1. Bellová, S., Kováčová, B., Hnatová, E., Bartko, M. (2019). Embodied experience using art action = Stelesnená skúsenosť s využitím art action. In *Horizonty umenia 6; zborník abstraktov príspevkov z medzinárodnej vedeckej webovej konferencie*. Banská Bystrica: Akadémia umení. Fakulta múzických umení, 2019. ISBN 978-80-8206-027-3, s. 56-56
2. Gombrich, E. H. (2017). *Príbeh umenia*. Ikar. Bratislava. 688 s. ISBN 978-80-551-5381-0
3. Goodman, N. (1996). *Spůsob světa tvorby*. Archa. Bratislava. 152 s. ISBN 80-7115-120-3
4. Kulka, J. (2008). *Psychologie umění*. Grada Publishing a.s. Praha. 429 s. ISBN 978-80-247-2329-7
5. Lieser, W. (2009). *Digital Art*. Tandem Verlag. Germany. 287 s. ISBN 978-3-8331-5337-2
6. Navrátil, P. (2007). *Počítačová grafika a multimédia*. Computer Media s.r.o., Kralice na Hané. 112 s. ISBN 80-86686-77-9
7. Pastorová, M. Jiráček, J. a kol. (2015). *K integraci mediální výchovy*. Univerzita Palackého Olomouc. Počet strán 170. ISBN 978-80-244-4624-0
8. Rani, A. (2018). Digital Technology: It's Role In Art Creativity. [online]. [cit. 2020-09-17] Dostupné z

- https://www.researchgate.net/publication/333472509_Digital_Technology_It%27s_Role_In_Art_Creativity
9. Stehlíková Babyrádová, H. a kol. (2013). *Meziprostory*. Masarykova Univerzita Brno. 306 s. ISBN 978-80-210-6654-0
 10. Stehlíková Babyrádová, H. a kol. (2016). *Vize v umění a ve výchově uměním*. Masarykova Univerzita Brno. 198 s. ISBN 978-80-210-8451-3
 11. Valachová, D. (2010). *Výtvarná edukácia v predprimárnom vzdelávaní a mimoškolskej činnosti*. Pedagogická fakulta UK. Bratislava. 124 s. ISBN 978-80-223-2778-7

OBRÁZKOVÉ PRÍLOHY

1. Hockney, D. Bez názvu, digitálna kresba iPhone. 2009 [online]. [cit. 2020-09-24]. Dostupné z: <https://www.hockney.com/works/digital/iphone>
2. Hockney, D. Jesenné lístie, digitálna počítačová maľba. 2008 [online]. [cit. 2020-09-24]. Dostupné z: <https://www.hockney.com/works/digital/computer-drawings>
3. Hockney, D. Bez názvu, digitálna kresba iPad. 2011 [online]. [cit. 2020-09-24]. Dostupné z: <https://www.hockney.com/works/digital/ipad>

Contact

Mgr. Hana Juhász Muchová

Katedra výtvarnej výchovy UK, Račianska ul., č. 59, 813 34 Bratislava, Slovakia

Školiteľ: prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.