

DOI: <https://doi.org/10.54937/ssf.2024.23.4.160-167>

Médium digitálneho obrazu v tvorivých prístupoch študentov výtvarnej edukácie

Digital Image as a Medium for the Creative Approaches of Art Education Students

Anabela Sládek

Abstract

This article explores the use of creative approaches in digital making as a platform for developing both creativity and digital skills in art students. It illustrates the ways in which digital media enhance students' creative approaches, exploring their impact on their artistic development. Using specific examples of solved problems, it introduces possible ways of creative approaches to working with the medium of digital image. The article offers insights into the potential benefits and ways of creative experimentation with the medium of the digital image in art education.

Keywords: Digital image. Artwork. Art education. Digital media. Creative approaches in teaching. Computer graphics.

Úvod

V súčasnosti je médium - digitálny obraz najčastejšou zobrazovacou vizuálnou formou výstupu. Je produkováný prostredníctvom plejády zobrazovacích digitálnych IT technológií. Vyvíja sa súbežne cca od 50. rokov 20. storočia s technológiami, ktoré menia náš vizuálny svet nepretržite od objavu prvého počítača prepojeného na zobrazujúcu jednotku - obrazovku. Je súčasťou nielen sveta technológií, ale aj kreatívneho priemyslu a umenia, nakoľko sa stal hlavným tvorivým i zobrazujúcim prostriedkom prelomu tisícročia. Je súčasťou audio-vizuálneho umenia, filmu, dizajnu, architektúry a počítačovej 2D a 3D grafiky.

Ideové východiská

Vo výtvarnom vzdelávaní si médium digitálneho obrazu zaslúži hlbšiu analýzu v medziodborovom skúmaní na rozhraní pedagogiky a umenia. Nakoľko je hlavne konzumným prostriedkom súčasnej generácie detí a mládeže, je potrebné cielene analyzovať jeho tvorivý potenciál. Rozvíjanie kreativity vo výtvarných disciplínach je najvhodnejším spôsobom, ktorý môže súčasnej generácii pomôcť osvojiť si kritickú citlivosť k obrazu a vizuálnu

gramotnosť vo vzťahu napr. k manipulatívnym obrazom sociálnych médií, reklamy a vlny dezinformácií.

V texte sa venujeme aplikácii konkrétnych vlastností povahy digitálneho obrazu podľa súdobého estetika nových médií Leva Manovicha. Tie analyzuje v publikácii *Jazyk nových médií*, (2018). V bodoch sumarizuje práve povahu technického obrazu s ohľadom na jeho charakteristické kvality. V danom kurikulárnom projekte sme sa rozhodli reflektovať Manovichove teoretické východiská týkajúce sa povahy digitálneho obrazu prostredníctvom tvorivých prác študentov výtvarnej edukácie. Zameriavame sa na priblíženie technických možností média v spojení s jeho kultúrno-spoločenským kontextom. Cieľom je správne tvorivé nasmerovanie práce s digitálnym obrazom vo vzdelávaní budúcich pedagógov výtvarnej výchovy.

Na vybraných výtvarných výstupoch študentov výtvarnej edukácie si predstavíme dôležité body definujúce vlastnosti digitálneho obrazu podľa Leva Manovicha a reinterpretovejme ich praktické využitie v stratégiách tvorby študentov Katedry výtvarnej výchovy (súčasnej Katedry umenia a kultúry, PdF UK), prostredníctvom prác, ktoré vznikli pod našim vedením.

Počítačový obraz je skladačka pixelov, ktorá je modulovateľná v rámci tvorivého procesu

„Počítačový obraz je diskretný, rozdelený na jednotlivé pixely, to jej približuje k ľudskému jazyku, nikoli ale v sémiotickom smyslu oddelených jednotek významu“ (Manovich, 2018, s. 313).

Manovich nás upozorňuje na základnú podstatu digitálneho obrazu, na jeho najmenšiu stavebnú jednotku – pixel. Počítačový obraz je vlastne skladačka v duchu súdobej mainstreamovej počítačovej hry *Minecraft*, ktorá sa stala súčasťou popkultúry 21. storočia. Digitálny obraz je zložený z pixelov, pričom ich konečný počet je presne určiteľný. Oproti analógovému obrazu, ktorý je spojitý a počet zobrazovacích jednotiek je neurčiteľný, označuje sa aj ako nekonečný až do prevodu digitalizáciou do jeho digitálnej formy.

Modularita je vlastnosť digitálneho obrazu, ktorá umožňuje tvorivo narábať s jednotlivými pixelmi. Sú v kóde zaznamenané oddelene, vďaka čomu môžu byť skladané do nových celkov. V kóde sú zaznamenané vlastnosti ako poloha, veľkosť, farba i vzájomné vzťahy pixelov v rámci obrazu.

Pre študenta výtvarných disciplín tvorivo pracujúceho s digitálnym obrazom je dôležité uvedomenie si existencie informačného pozadia základného kameňa digitálneho obrazu – pixelu. V tvorivom procese si študent kód obrazu dokáže *modulovať*, t.j. upravovať jeho vlastnosti prostredníctvom grafického programu a cielene pracovať s informáciou ktorú nesie.

Ako príklad uvádzame študentskú prácu, ktorá vznikla pod odborným technicko-umeleckým vedením na zadanú tému *Error obrazu*. Vybraná práca je výsledkom série, v ktorej študentka pracuje s RTG snímkami a ďalšími medicínskymi obrazmi dokumentujúcimi konkrétne choroby ako *chyby v človeku* (podtéma študentky), ktoré zväčšovaním na pixely, ich zámernými

posunmi, deformáciami a priradením farebnej informácie pretvára na abstraktné obrazy, z ktorých následne vytvára čiarové kódy daných deformít.



Obr. 1 študentka: Kristína Surmiková, téma zadania: Error obrazu, podtéma: chyba v človeku – skolióza, kurz: digitálny obraz, vedenie: Anabela Sládek, rok: 2021, (zdroj: archív študentských prác)

Technická podstata obrazu (vrstvy kód a koncept)

„Počítačový obraz se skládá ze dvou vrstev, odděluje vzhled na povrchu od kódu ve svém základu...“ (Manovich, 2018, s. 313).

Pre študenta umenia a výtvarnej edukácie je dôležité oboznámenie sa s možnosťami softvérových programov, aby ich vedel správne kreatívne využívať. V kreatívnom procese nemôžeme ignorovať technickú stránku tvorby, je potrebné sa s ňou oboznámiť a vedieť ju kreatívne využiť. Príkladom je vytváranie personalizovaných stôp nástrojov na základe znalosti vlastností ich analógových foriem. Študenti bez cieľného vedenia pri kontakte s grafickým programom často ignorujú možnosti personalizácie užívateľského prostredia, plochy i nástrojov. V tvorivých úlohách sa snažia čo najviac priblížiť metódam tvorby, ktoré poznajú z klasických disciplín. V rozhraniach grafických programov siahajú bezprostredne po nástrojoch, ktoré poznajú z ateliéru klasických disciplín bez využitia možností nastavenia vlastností stopy. Použitie nástrojov, ako štetec, ceruzka či pero prostredníctvom digitálneho rozhrania má svoje špecifiká a pravidlá, ktoré väčšinou na profesionálnej úrovni neumožňujú ich bezprostredné použitie. Ich podstata – kód, umožňuje po pochopení pravidiel tvorby digitálneho obrazu v konkrétnom programe, variovať možnosti nástrojov, vytváraním vlastných originálnych stôp aj na základe vlastností ich analógových foriem. Príkladom je možnosť definovania stopy štetca od veľkosti, jeho naklonenia, formy hrotu, tvaru a prítlaku. Neviditeľný kód umožňuje jedinečnú možnosť vytvoriť si originálny nástroj, ktorého vlastnosti budú vplývať na zanechanú stopu na

plátne. Stopa môže mať pritom nadefinovanú konkrétnu štruktúru, vzor, nie len farbu veľkosť a tvar.

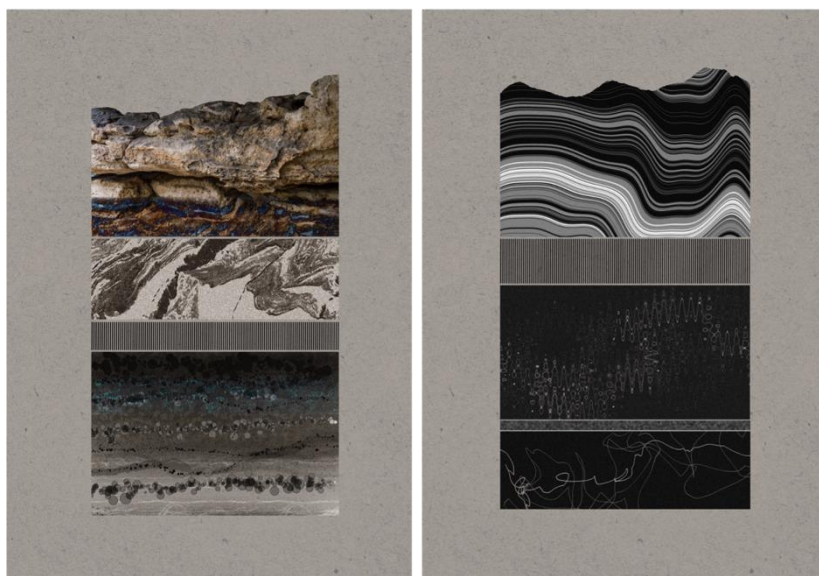
Ako príklad sme vybrali študentskú prácu Architektúra-simulakrum, kde študent v bitmapovom grafickom programe pracoval s vlastnou fotografiou architektúry, konkrétnej budovy na námestí v Bratislave na Dunajskej ulici, ktorej povrch vytvoril zo štruktúry čerešňového koláča.



Obr. 2 študent: Ján Polák, téma: Architektúra – Simulakrum, kurz: digitálny obraz, vedenie: Anabela Sládek, rok: 2019 (zdroj: archív študentských prác)

Vzhľadovú, povrchovú vrstvu môžeme chápať ako niečo, s čím prichádzame bezprostredne do kontaktu. Je to obraz, ktorý komunikuje s ostatnými kultúrnymi objektami. Vďaka kódu existuje obraz na rovnakej konceptuálnej úrovni ako iné počítačové objekty (Manovich, 2018, s. 313-316).

Ideové vrstvenie na technickom základe využila napríklad študentka pri téme Enviro-Error. Jednotlivé štruktúry hornín a pôdy získala z vlastných fotografických záznamov, ktoré upravila v bitmapovom grafickom programe. Metódou abstrahovania zobrazenia v digitálnom priereze k jednotlivým vrstvám vytvorila a priradila vlastné vektorové obrazce. Príklad tvorivého postupu je správnym pochopením digitálneho média obrazu a možností jeho kreovania na základe technickej podstaty v spojení s koncepčným a kritickým myslením.

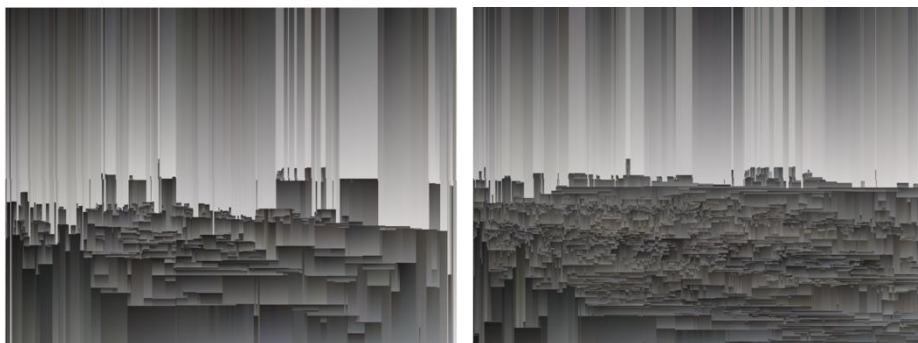


Obr. 3-4 študentka: Martina Hudecová, téma: Enviro-Error, kurz: digitálny obraz, vedenie: Anabela Sládek, rok: 2021 (zdroj: archív študentských prác)

Variabilita a automatizácia v digitálnej tvorbe

Variabilitu a automatizáciu, ako všeobecné princípy nových médií, môžeme aplikovať aj na obrazy. Študent, dizajnér i umelec môže v rámci kreatívnej tvorivej práce generovať nekonečný počet verzií toho istého motívu. Obraz sa môže líšiť vo veľkosti, v rozlíšení, vo farbe, v odtieni, v kontraste, vo výreze a iných možnostiach softvéru určeného na spracovanie digitálneho obrazu (tamtiež, s. 315).

Variabilita a procesy automatizácie umožňujú vytvárať početné série obrazov. Kým umelca v minulosti determinoval materiál, obraz – maľbu na podklade nebolo možné presne kopírovať a dokonale variovať odhmotnenie digitálneho obrazu. Túto možnosť priam predhadzuje pred novodobých tvorcov sediacych za obrazovkou počítača. To, čo sa zdá byť veľkou výhodou a čo mení podstatu tvorivej činnosti, je zároveň jej veľkou nástrahou. V súčasnosti práve táto vlastnosť digitálneho obrazu otvára nové možnosti pri tvorbe za pomoci AI nástrojov umelej inteligencie – obrazových generátorov, ktoré využívajú možnosti variability a automatizácie pri generovaní obrazov na základe textových príkazov.



Obr. 5 -6 študent: Dominika Kováčiková, téma: Porucha obrazu – abstrakcia, kurz: digitálny obraz, vedenie: Anabela Sládek, rok: 2021 (zdroj: archív študentských prác)

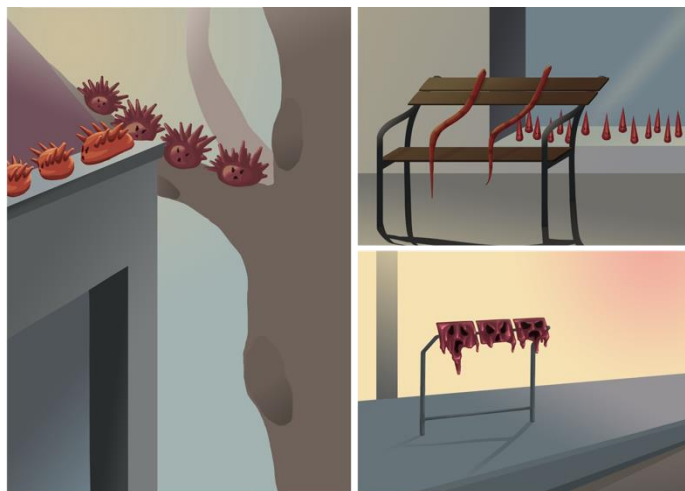
Ako príklad uvádzame variácie motívu, ktoré vznikli postupným abstrahovaním plenérového fotografického záznamu pomocou viacerých mobilných aplikácií, grafických programov a zmenou saturácie. Študentka ten istý technický postup aplikovala na viacero pôvodných fotografií. Podobným systémom vytvorila viacero variácií výstupu. Variabilita a automatizácia tvorivých procesov vytvára možnosť iterácie v tvorivom procese.

Reprezentácia a funkcionálnosť

„Nová rola obrazu-nástroje soupeří se starší funkcí obrazu jako reprezentace. Na konceptuální úrovni je proto počítačový obraz stavěn mezi dva protikladné póly. Na jedné straně jde o iluzionistické okno do fikčního světa, na druhé straně o ovládací prvek počítače“ (Manovich, 2018, s. 314).

V umeleckom vzdelávaní je dôležité pracovať s myšlienkou vizuálnej reprezentácie. Prostredníctvom *reprezentácie* nám médium technického obrazu vizuálne odovzdáva ideu – koncept v digitálnej forme, pričom môže, ale aj nemusí byť dôležitá samotná digitálna povaha média. Spojenie konceptu a technickej-digitálnej povahy média je úlohou napr. celého kreatívneho odvetvia grafického dizajnu. Preto je podstatné uvedomiť si pravidlá spojenia reprezentácie a funkcionality aj pre účely umeleckého vzdelávania.

Ako príklad spojenia reprezentácie a funkcionality sme vybrali výstup vo forme digitálnej ilustrácie, kde študentka reprezentuje svoje kritické myslenie prostredníctvom témy tzv. Nehostinných prvkov architektúr. Metaforicky zobrazuje konkrétne prvky architektúry v meste Bratislava ako delené stoličky, ktoré vznikli za účelom znemožniť ľuďom bez domova na nich ležať a spať, ďalej ostne na vonkajších parapetoch budov – tzv. ježkovia na holuby a vertikálne lavičky na hlavnej železničnej stanici, ktoré dôchodcovia či deti na oddych využijú len s námahou.



Obr. 7-8 študentka: Michaela Helíková, téma: Nehostinná architektúra, kurz: digitálna ilustrácia, vedenie: Anabela Sládek, rok: 2020
(zdroj: archív študentských prác)

Záver

„...role digitálnych médií ve výuce není samospasitelná. Nejde o to, aby se tzv. nová média stala ve výuce dominantním faktorem, nýbrž aby do ní byla zapojena účelně a organicky.“ (Filipová, 2021, s.13)

Teoretici ako Vilém Flusser, John Berger, Paul Virilio, Jean Baudrillard, Lev Manovich a ďalší nám postavili základy konceptov analyzujúce médium technického obrazu, ktoré sa postupne stalo dominantným. Dnes ho dopĺňajú stále novšie digitálne verzie, ktoré sú predmetom tvorivého procesu umenia a dizajnu. Je potrebné venovať im pozornosť, experimentovať s formami a metódami tvorby v rovine pedagogického výskumu. Vo výučbe považujeme za dôležité venovať sa nielen vlastnostiam technického obrazu, ktoré vyplývajú z jeho materiálneho základu, ale sústreďujeme sa i na spôsob, akým sú v rámci počítačovej kultúry obrazy užívané. Naša snaha o reinterpretáciu teórie o počítačovom obraze má pripomenúť pozitívny prínos ich poznania a zároveň dokázať ich živosť v súdobom tvorivom potenciáli dnešných študentov výtvarných disciplín, ktorí dokážu kriticky spájať technický progres média s koncepciou a zároveň kritickou rovinou výtvarnej tvorby.

Bibliografia

- Barthes R. (1994). *Světlá komora: Vysvětlivka k fotografii*. Bratislava: Archa, 107 s. ISBN 8071150819.
- Bourriaud, N. (2004). *Postprodukce*. Praha: tranzit.cz, 106 s. ISBN 80-903452-0-4
- Filipová, P. (2021). *Výtvarná výchova a digitální svět*. Olomouc: Česká sekce INSEA, 215 s. ISBN 978-80-908056-1-3.

- Flusser, V. (2001). *Do universa technických obrazů*. Praha: OSVU, 162 s. ISBN 8023875698.
- Manovich, L. (2018). *Jazyk nových médií*. - 1. čes. vyd. - Praha : Univerzita Karlova. Nakl. Karolinum, 378 s. ISBN 978-80-246-2961-2.
- Virilio, P. (2002). *Stroj videnia*. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 111s. ISBN 8085187310.

Mgr. Anabela Sládek, ArtD.

Oddelenie výtvarnej výchovy, Katedra umenia a kultúry,
Pedagogická fakulta, Univerzita Komenského v Bratislave,
Račianska 59, 813 34 Bratislava
sladek@fedu.uniba.sk