

CONSTRUCTS OF VISUAL COMMUNICATION KONŠTRUKTY VIZUÁLNEJ KOMUNIKÁCIE

Mgr. Hana Juhász Muchová

Školiteľ: prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.

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

ABSTRACT

The article presents two models of educational learning as a construct of visual communication and self-realization of the pupil at the primary art school. The progressive form of the education takes into account contemporary cultural context together with multimedia, interdisciplinary and integral approach. The aim of the research test was an analysis of two various approaches with an optimal balance involving art and digital expression practically. We used concrete examples to validate the integration of graphic design as a creative discipline in terms of one-off art assignments and project-based learning.

Key words: visual communication, art expression, digital expression, graphic design

ABSTRAKT

Príspevok prezentuje dva modely edukačného vzdelávania ako konštrukt vizuálnej komunikácie a sebarealizácie žiaka na základnej umeleckej škole. Progresívna forma vyučovania zohľadňuje dnešný kultúrny kontext, s multimediálnym, interdisciplinárnym a integračným prístupom. Cieľom výskumnej sondy bola analýza dvoch rôznych prístupov s optimálnou rovnováhou zastúpenia výtvarnej a digitálnej expresie v praxi. Na konkrétnych príkladoch sme overovali integráciu grafického dizajnu ako kreatívnej disciplíny z hľadiska jednorazových výtvarných úloh a projektového učenia.

Kľúčové slová: vizuálna komunikácia, výtvarná expresia, digitálna expresia, grafický dizajn

ÚVOD

Premeny výtvarného jazyka sa v súčasnosti obohacujú o nové prvky, do popredia vstupuje aj neklasická estetická výchova. Dnešný princíp „už nepovažuje umenie len za obraz sveta, ale vníma ho ako vyjadrenie pocitov a predstáv individuálneho umelca, pričom vníma konkrétnu historickú a regionálnu obmedzenosť umeleckého ideálu. Umenie už prezentuje čokoľvek z ľudskej psychiky” (Mistrík, 2016, s. 268). Koncept vizuálnej výchovy, ktorý lepšie vyhovuje potrebám edukantov v súčasnej

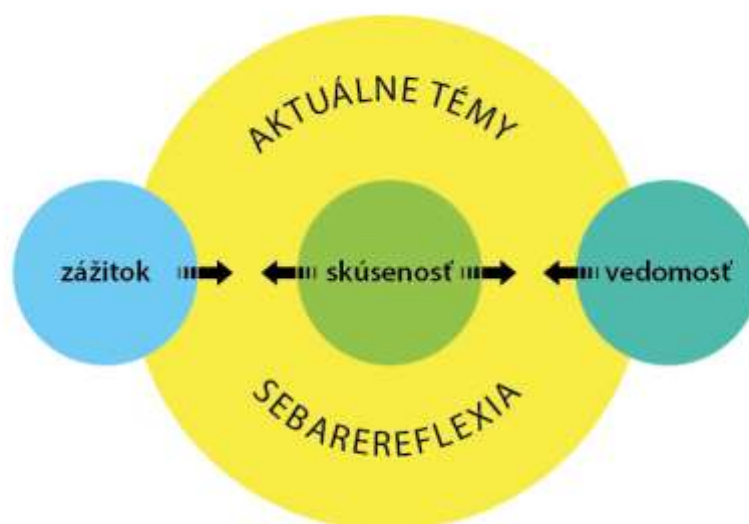
postindustriálnej spoločnosti vychádza zo základu interakcie s vizuálnou kultúrou, podporuje porozumenie súčasnému umeniu ako súčasť vizuálnej kultúry, implementuje stratégie a procesy dominantných tendencií cez umenie nových médií a vzťahové umenie. Cieľom je osvojiť si tvorivý proces, vyjadriť svoje myšlienky, emócie a komunikovať s okolím (Vuk, Tacol, Vogrinc, 2015). Vo výtvarnom odbore na základných umeleckých školách sa umenie spája s pojmom *expresia*, teda s kreatívnym prejavom a obsahom. Dôležitým postojom je aj fakt, že hovoríme o umení pre deti, ktoré by nemalo byť len o samoúčelnej relaxácii. Školy by mali uznať, že skúsenosti, ktoré mladí ľudia získavajú prostredníctvom výtvarného umenia, im umožňujú sa plne rozvíjať ako ľudské bytosti a lepšie porozumieť svetu, v ktorom žijú (Selan, Potočník, 2020). Vyučovanie vo výtvarnom odbore na základnej umeleckej škole by sa malo zaoberať interdisciplinárne, prepojením učenia s umením, s výtvarnou praxou a spoluprácou s inými umeleckými odbormi. Výtvarná výchova má blízko k vizuálnej kultúre. V obidvoch prípadoch to znamená, že uvažujeme o obraze, o jeho význame, jednak vo filme, fotografii, v reklame alebo v maľbe. (Šupšáková, Tacol, Markofová, 2009). *Expresiu* možno pretlmočiť formou tvorivých činností výtvarného a digitálneho jazyka, teda cez tradičné interpretačné techniky ako sú kresba maľba, grafika, modelovanie verus nové médiá. Vizuálny jazyk v digitálnom obraze je tvorený kľúčovými softwarovými aplikáciami. Ide o jazyk nových médií (Manovich, 2018, s. 50).

KONŠTRUKTY VÝTVARNEJ EDUKÁCIE

Úlohou pedagógov pri učení žiakov spôsobom budovania slobody je dať priestor skutočným problémom, zlepšiť tak podmienky na to, aby sa s týmito výzvami stretli. Učiteľky facilitátorky venujú veľa pozornosti zážitkovému učeniu a poskytujú zdroje dostupné žiakom (Rogers, Freiberg, 1998). Prezentujeme tu edukačnú stratégiu so zložkami nonkognitívnych charakteristík ako rozvoj tvorivej osobnosti.

- **Kognitivizácia** – cieľom je naučiť človeka poznávať, riešiť problémy, schopnosti, predpoklady vo vizuálnej komunikácii
- **Emocionalizácia** – cieľom je naučiť človeka cítiť, rozvíjať kompetencie prežívania, emócie, citové charakteristiky osobnosti prostredníctvom výtvarnej a digitálnej *expresie*
- **Motivácia** – cieľom je rozvinúť záujmy, potreby, túžby, chcenia osobnosti, jej aktivity facilitáciou pedagóga
- **Socializácia** – cieľom je naučiť človeka žiť s druhými ľuďmi, širšie sociálne kompetencie, podmienené aj postojmi, kooperatívne cvičenia a projektové úlohy
- **Axiologizácia** – cieľom je rozvíjať progresívnu hodnotovú orientáciu osobnosti, budovanie pozitívneho postoja sebarealizáciou edukanta
- **Kreativita** – cieľom je rozvíjať v osobnosti tvorivý štýl života, je na vrchole osobnostných kvalít, sebavyjadrenie vo vizuálnom produkte (Zelina, 1996, s. 23).

„Umenie je schopné výchovne pôsobiť na každého jedinca v spoločnosti. Motivuje naše rozhodnutia, myslenie a niekedy aj skutky, preto hovoríme o umení, že má funkciu pretvárajúcu” (Valachová, D. 2012, s. 8). Dôležité je vo výtvarnej edukácii podporiť v žiakoch vnútornú motiváciu, podmienky pre bezbariérovú tvorivosť. Mala by spĺňať vzťahové atribúty: **1. Otvorenosť pre zážitky, skúsenosť a vedomosť** – čím viac je jedinec schopný citlivo si uvedomovať všetky etapy svojho prežívania, tým viac môže byť jeho tvorivosť osobne i spoločensky konštruktívna. **2. Vnútorné ťažisko hodnotenia** – keď pre daného človeka je zosobnený pocit, toto som já v akcii a ide o aktualizáciu jeho vnútorných potencialít, žiadne vonkajšie hodnotenie to nemôže zmeniť, sebakritika, sebahodnotenie, uspokojujúca sebaaktualizácia. **3. Schopnosť hrať sa s prvkami a pojmy** – vyplýva z kreatívneho videnia života, spontánna hra, skúmanie, tušenie (Rogers, 2015, s. 375-376).



Obrázok 1 Dynamický ateliér

MODEL PROJEKTOVÉHO UČENIA

Projektové vyučovanie na základnej umeleckej škole nám ponúka možnosť spolupráce s inými umeleckými odbormi, ktoré žiaci zvyknú navštevovať popri výtvarnom štúdiu, ale môžeme interdisciplinárne spájať aj samotné výtvarné disciplíny v rámci aktivít. Dôležitými faktormi sú prepojenia so vzdelávacím obsahom, aby učebné úlohy neostávali samoúčelným relaxačným aktom a spĺňali kurikulárnu normatívu (Šobánová, Jiroutová, 2020). Práve integráciou umeleckých odborov a výtvarných disciplín rozširuje projektové učenie edukantom poznanie, vzniká priestor pre rozvoj samostatnosti, spoluzodpovednosti, pomáha realizovať všeobecné ciele a kľúčové kompetencie. V našom prípade ide o tématické vyučovanie, teda vychádza z určitej témy. Vynikajúcou vnútornou motiváciou žiakov pre projektové vyučovanie býva jeho konečný produkt (Tomková, Kašová, Dvořáková, 2009).

Výtvarný námet: „Rock Pop Jazz plagát“

Výtvarný problém: experimentálna maľba akryl, koláž, expresívna kresba, digitálna postprodukcia

Počet hodín: 12 x 45 min. (3 x vyučovanie)

Cieľ projektového učenia: Vyučovacie ciele nie sú len perspektívnym programom činnosti, ale majú významnú usmerňujúcu a motivujúcu úlohu. Ciele dávajú výučbe poriadok, pomáhajú voliť primerané metódy a hodnotenia (Valachová, 2010, s. 19).

Kognitívny cieľ – žiak porozumie súčasným tendenciám v umení, abstraktný expresionizmus, kubizmus, pop art, vie sa expresívne vyjadriť, byť spontánny a originálny, poznáva jazyk nových médií.

Afektívny cieľ – žiak rozvíja svoje estetické vnímanie, rozmýšľa nad dizajnom produktu v každej fáze tvorenia, má obzor v rámci kombinácie techník a postupov na základe konkrétnych umeleckých diel, hľadá vlastné riešenia cez tradičné výtvarné a digitálne postupy.

Psychomotorický cieľ – žiak experimentuje s kresbou, maľbou, s digitálnou postprodukciami, dokáže navrhnuť reklamný plagát spôsobom kombinácie výtvarných techník a novej technológie, cvičí výtvarné zručnosti od postupov realizácie, cez výtvarnú a digitálnu expresiu, po seba prezentáciu výsledného produktu.

Výtvarná expresia a postprodukcia

Prvý tvorivý proces: metódou projekcie hudobného jazzového podmazu sme navodili v ateliéri atmosféru živého koncertu a výtvarnou inšpiráciou bola predloha umeleckých diel Jacksona Pollocka. Abstraktní expresionisti využívali veľkorozmerné plátna a pohyb celého tela pri maliarskej tvorbe. Potreba podľahnúť spontánnosti sa niesla celým projektovým vyučovaním, v rytme hudby žiaci tvorili gestickú abstraktnú maľbu na základe pohybu tela a rúk fľakaním a liatím farby na výkresový podklad.

Druhý tvorivý proces: pri výučbe tvorivého riešenia problémov sa snažíme povzbudiť žiakov k napodobňovaniu správania odborníkov. Je dôležité si uvedomiť rozdiel medzi simuláciou ich správania a imitáciou ich produktov. Je ľahké napodobniť ich výrobky, ale oveľa ťažšie je zistiť, ako postupujú pri tom, čo robia (Dobson, 2018, s. 299-300). Žiaci si vytvorili plagátovú šablónu k maľbe, potom dokresľovali koláž. Experimentálnou akciou zatvorili oči a kreslili sa skúšali spontánne vyjadriť. Inšpiráciou umením bola tvorba kubistov Pabla Picassa, kreslím to, čo o veci viem, nie ako ich vidím a Georges Braque v zmysle koláž ako skica/koncept.

Tretí tvorivý proces: diela Andyho Warhola oboznámili žiakov s technikou sieťotlače a seriálnou výrobou s odkazom pozrite sa pod povrch, nič tam nie je. Digitálne experimentovanie prebiehalo na základe zmeny farebnej atmosféry a výberu softvérových efektov rastrovej grafiky vo fotografickej, či nasadenovej predlohe. Vnímanie dôležitosti obsahu diela môžeme docieľiť kolorovaním, použitím filtrov inverzie, masiek na premazanie časti predlohy, hra s textom a písmovými fontami.



Obrázok 2 Ukážka tvorby výtvarnej a digitálnej expresie

MODEL VÝTVARNEJ AKTIVITY

Zážitok z elektronických médií zdôrazňuje potrebu priameho dialógu medzi učiteľom a žiakom počas tvorby digitálneho obrazu, pretože elektronické prostredie ponúka množstvo nových prostriedkov pre sprostredkovaný dialóg (Zabadaľ, Satková, 2008).

Výtvarný námet: „Čarovný les“

Výtvarný problém: digitálna kresba, maľba

Počet hodín: 3 x 45 min. (1 x vyučovanie)

Cieľ výtvarnej aktivity: Ak je cieľ vhodne stanovený naznačuje metodický postup, spôsob riadenia výchovno-vzdelávacej činnosti, vymedzuje okruh didaktických prostriedkov a privádza učiteľa k výberu konkrétnych činností (Valachová, 2012, s. 13).

Kognitívny cieľ – žiak porozumie tvorbe v počítačovom prostredí, hrá sa s kompozíciou v ploche, rozumie tvorbe v grafickom programe, zoznamuje sa s problematikou vektorovej grafiky, pracuje s líniou, plochou a farbou, vie robiť digitálnu ilustráciu

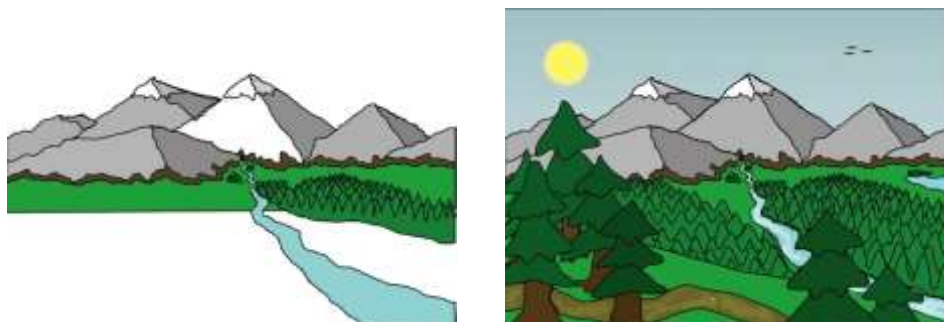
Afektívny cieľ – žiak rozvíja svoje estetické vnímanie, hrá sa s vizuálom obrázku v každej fáze tvorenia, hľadá cestu na základe vektorovej variability, pozná dielo Davida Hockneyho, spolupracuje pri tvorbe vlastného riešenia.

Psychomotorický cieľ – žiak experimentuje s kresbou, maľbou v počítačovom prostredí, dokáže navrhnuť digitálnu ilustráciu, cvičí výtvarné zručnosti od digitálnej kresby a maľby po sebaaprezentáciu výsledného produktu.

Digitálna expresia

Tvorivý proces: Metódou vystúp z obrazu do krajiny sme navodili žiakom v motivačnej časti atmosféru lesa pomocou zvukového podmazu. Projekciou sa zúčastnení premiestnili do krajiny, ktorú vnímali sluchom, počúvali ako tečie potok,

čvirikajú vtáci, šumia listy, padajú šišky, šteká pes, padá voda, hukot cikád sa ozýval v pozadí. Úlohou bolo zobraziť imaginárny les, ktorý vidia. Imitácia povrchov a štruktúr s nadväznosťou na diela Davida Hockneyho boli vzorom pre vektorovú digitálnu ilustráciu. Obraz lesa v počítačovom svete simulovali lineárnou kresbou a plošnou maľbou vo vektorovom programe.



Obrázok 3 Ukážka tvorby digitálnej ilustrácie

Výskumná sonda

Výskumné šetrenie prebiehalo v období od januára 2019 do mája 2019. V praxi sme overili a analyzovali digitálny obraz ako výsledok produktu vizuálnej komunikácie výtvarnej a digitálnej expresie na základnej umeleckej škole. Kvalita umeleckého vzdelávania bola cieľená na edukantov v adolescentnom veku s integráciou grafického dizajnu ako umeleckej disciplíny do vyučovania. Rozhodli sme sa pre výskumné šetrenie dvoch konceptov vyučovania, z hľadiska jednorazovej aktivity a projektového vyučovania, aby sme poukázali na praktické používanie digitálneho umeleckého nástroja a s tým spojenú mieru motivácie u žiakov metódou výtvarného cvičenia v súvislosti s metódou tématickej výučby.

Výskumná vzorka

Výskumnou vzorkou bola skupina respondentov v druhej časti základného štúdia vo výtvarnom odbore so zaradením grafického dizajnu ako umeleckej disciplíny do vyučovania na základnej umeleckej škole.

Výskumné metódy

Analýza výsledných produktov prebehla z hľadiska tvorivého procesu komparáciou projektového učenia s počítačovou postprodukciou a jednorazovej digitálnej úlohy.

Výskumné otázky

- Aké negatívny a pozitívny vplyv má pre žiakov tvorivý proces v digitálnom prostredí počas jedného stretnutia?
- Aké negatívny a pozitívny dopad má pre žiakov výtvarný projekt s integráciou grafického dizajnu počas štyroch stretnutí?

„Po vymedzení problémovej otázky a hypotézy výskumník uvažuje o tom, ako použije vybrané údaje zo zdrojov, aby mohol adekvátne odpovedať na problémové otázky a overiť platnosť hypotetického tvrdenia“ (Švec, 1996, s. 150).

Obrázok 4 Tabuľka dvoch edukačných modelov

	PROJEKTOVÉ UČENIE	VÝTVARNÁ AKTIVITA
N□□□□í□□□	Dlhšia časová dotácia, chýbajúce časti obrazovej predlohy pri absencii, krátkodobá hodnota diela, časovo náročnejšia príprava, tvorba originálu systémom pokus a omyl	Jednorazová skúsenosť, limitovaná veľkosť obrazu monitorom, nadväznosť na digitálne umenie, limitujúce nástroje v grafickom programe, imitácia, simulácia
□□□□□í□□	Dlhodobá skúsenosť, prepájanie viacerých druhov umenia, kombinácie výtvarných techník, tvorba originálnej predlohy a jej verzií v PC, reprezentácia s posolstvom informovať, variabilita hotovej predlohy a tvorba nových verzií v počítači, retuš a úprava originálu v digitálnej forme, možnosť archivácie, príprava na praktický život	Za krátky čas vzniká rýchly výsledok, variabilita vektorového obrazu – zväčšovanie, zmenšovanie bez straty kvality obrazu, možnosť voľby niekoľko krokov späť, kopírovanie nových verzií úpravou kompozície, farby, prípadne textu, verejná reprezentácia na výstave, dlhodobá hodnota diela, možnosť archivácie, príprava na praktický život

ZÁVER

Postavenie výtvarného vzdelávania sa všeobecne dlho spájalo s ručnou výrobou bližšie označenie bolo umenie a remeslo, ale chýbajúcou témou sa stala dimenzia tvorby dizajnerskeho charakteru. Dizajn je nutné chápať ako integrálnu súčasť života ľudí. Bola opustená predstava, že dizajn je len čosi úžitkové, značka a tovar sú previazané s nemateriálnymi filozofickými kontextami, bývajú zlučované s hodnotami, ktoré dobovo naplňujú túžbu po objavení zmyslu (Fulková, 2008, s. 177). Zistili sme, že v oboch edukačných modeloch je možnosť veľkej variability v digitálnom prostredí, ale v prípade projektového vyučovania akoby výsledný produkt strácal na umeleckej hodnote, pretože je použitý na jednorazovú akciu. Napriek tomu majú žiaci silnejšiu motiváciu preukázať svoje zručnosti práve týmto postupom, cítia pozitívnu sebaaktualizáciu a profesný rast. V prípade jednorazovej aktivity žiaci síce prídu k rýchlemu výsledku, ale strácajú trpezlivosť ak nevedia správne použiť grafické nástroje a správny postup, preto vyučovací čas na tvorivý proces úplne stačí. Niektorí žiaci dokonca viac preferujú tradičné prístupy, keďže v doobedňajších hodinách na

základných školách trávia veľa času za počítačom. V každom prípade je dôležité jednotlivé výtvarné disciplíny striedať, vnášať do vyučovania moment prekvapenia, aby žiaci boli naďalej zvedaví objavovať, tvoriť, experimentovať s cieľom sebaaktualizácie. „Vo svojej komplexnosti poskytuje umenie veľmi rôznorodé podnety pre rozvoj sebareflexie človeka, teda aj pre rozvoj jeho identity a pre hľadanie miesta človeka vo svete” (Mistrík, 2016, s. 83).

BIBLIOGRAFIA

1. Dobson, Ch. (2018). Wandering and direction in creative production In: Kieran C. R. Fox Kalina Christoff. *The Oxford Handbook of Spontaneous Thought*. United States of America: Oxford University Press. ISBN 9780190464769.
2. Fulková M. (2008). *Diskurs umění a vzdělávání*. Vydavatelství: H&H. Jinočany. ISBN 978-80-7319-076-7
3. Manovich, L. (2018). *Jazyk nových médií*. Praha: Univerzita Karlova, Karolinum. ISBN 978-80-246-2961-2
4. Mistrík, E. (2016). *Estetická výchova ako nástroj sebareflexie*. Bratislava: Univerzita Komenského. Počet strán 268. ISBN 978-80-223-4207-0
5. Rogers, C. J., Freiberg, H. J. (1998). *Sloboda učiť sa*. Modra: Persona. ISBN 80-967980-0-6
6. Rogers, C., R. (2015). *Být sám sebou. Terapeutův pohled na psychoterapii*. Praha: Portál, s. r. o. ISBN 978-80-262-0796-2
7. Selan, J., Potočník, R. (2020). Art, for Children's Sake! At the Crossroads of Making, Understanding and Teaching Visual Art In: Center for Educational Policy Studies Journal. Ljubljana, 4, 7-11. doi: org/10.26529/cepsj.1050
8. Šobáňová, P., Jiroutová, J., (2020). The Factor of Quality in Art Lessons In: *Connecting Art Education Learning Tasks with the Artistic Field*. Ljubljana, 4, 33-54. doi: 10.26529/cepsj.924
9. Šupšáková, B., Tacol, T., Markofová, J. (2009). *Výtvarná výchova v systéme všeobecného vzdelávania*. Bratislava: Linwe/KRAFT. ISBN 978-80-970214-1-2
10. Švec, S. a kol. (1998). *Metodológia vied o výchove: Kvantitatívno-scientické a kvalitatívno-humanitné prístupy v edukačnom výskume*. Bratislava: Iris. ISBN 80-88778-73-5.
11. Tomková, A., Kašová, J., Dvořáková, M. (2009). *Učíme v projektech*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-527-1
12. Valachová, D. (2010). *Výtvarná edukácia v predprimárnom vzdelávaní a mimoškolskej činnosti*. Bratislava: Pedagogická fakulta UK. ISBN 978-80-223-2778-7.
13. Valachová, D. (2016). Expresivita v interpretácii. In: Valachová, D., Kováčová, B., (Eds.) *Expresivita vo výchove I*. Bratislava: Univerzita Komenského. ISBN 978-80-223-4220-9
14. Vuk, S., Tacol, T., Vogrinc, J. (2015). Adoption of the Creative Process According



to the Immersive Method In: *Center for Educational Policy Studies Journal*. Ljubljana, 3, 51-71. ISSN 18559719

15. Zabadal, Ľ., Satková, J. (2008). *Výtvarná výchova v elektronickom prostredí*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa. ISBN 978-80-8094-375-2
16. Zelina, M. (1996). *Stratégie a metódy rozvoja osobnosti*. Bratislava: Vydavateľstvo Iris. ISBN 80-967013-4-7.

Contact

Mgr. Hana Juhász Muchová

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

Email: hana@muchova.com

Školiteľ: prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.