

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ
FILOZOFICKÁ FAKULTA

Digitálna kráska

Autor: Daniel Koreň, učo 342314

IM077 Internet jako místo uměleckého vyjádření

Akad. Rok: 2008/2009

..Úvod

Žena. Objekt nízkych ale aj vyšších túžob, do ktorých nás ženú hormóny a vo výnimočných prípadoch aj rozum. Svoje miesto v kultúre človeka má fixne orientované na najvyšších priečkach. Jej telesné krivky sú večnou, hoci obmieňanou kultovou hodnotou. Sama o sebe je symbolom, strediskom konotácií ako plodnosť, krása, slasť či láska. Zamatovo jemná pokožka, svieža vôňa, tenké ruky, plné pery a množstvo ďalších telesných vlastností, ktoré vhodne doplnené o krásu ducha vytvoria pascu našej fantázii.

Fenomén ženy dostáva nové formy s príchodom digitality, kedy fantázii boli odstránené posledné hranice, ktoré otvorila až éra počítačov. Virtuálna realita sa stala úložiskom superžien, upravených podľa najexotickejších túžob, a je len otázkou času, kedy opustia virtuálny priestor a stanú sa hmotnými. Ďalšou otázkou je, či vôbec tento prechod bude nutný.

V tejto práci sa pokúsím bližšie priblížiť portfólio umelcov počítačovej grafiky, ktorých hlavným zameraním je hlavne žena. Pre daný účel som zvolil troch autorov západného sveta, pretože ten mi je ideologicky príbuznejší ako svet japonskej či kórejskej produkcie, aj keď je oveľa bohatejší čo do počtu modelov. V práci sa ďalej pokúsím stručne uviesť fenomény, ktoré neodmysliteľne patria k digitalite ako takej v kontexte so ženskou krásou.

..Anestetično a virtuálna realita

Pojem anestetično pochádza od estetika W. Welscha a odzrkadľuje vývoj duchovných potrieb človeka, a jeho znížené nároky, a skazenie charakteru. Anestetika znamená duševnú otupenosť, odstránenie alebo nemožnosť schopnosti pociťovať – čo je elementárna podmienka všetkého estetického „...v súčasnosti aj v *privátnej sfére a intímnej sfére napreduje základný zákon sveta médií – odstraňovanie skutočnosti jej simulačným prekrytím. Napríklad sexualita, ako sa zdá, je dnes vo svojich avansovaných formách čoraz viac záležitosťou takého výkonu, ktorý sa odohráva medzi videoanimáciou a aktivitou všelijakých protéz. V budúcnosti dôjde k bachkickému opojeniu, o ktorom kedysi hovoril Hegel vzťahujúc ho na ducha, a to v bludnom kruhu simulácie, v ktorom už naozaj nezostane ani jeden člen neopojený...*“(1,14)

...elektornická záhrada slasti, v ktorej je k dispozícii akákoľvek sexuálna forma...nejde tu o elektornické vykúpenie do erotického raja?(1,14)

„...všetky erotické želania a estetické nádeje minulosti sa vo svete telekomunikácie stávajú inštančne splniteľné. Anestetická simulácia ako hypererotika budúcnosti – aká to vízia a s akými prednosťami v epoche AIDS...“ (1,15)

Tieto výroky predpoveajú budúcnosť, aká čaká virtuálne modelky, teda ich väčšia časť. Virtualita búra morálne zábrany a umožňuje dokonalosť, avšak, ako sa ukázalo, dokonalosť nie je ľudská, hoci do určitej miery je preferovaná, tak čo sa týka virtuálnych modeliek, preferovaná je podobnosť s realitou a teda aj určitá miera nedokonalosti, ktorá virtualitu väčšmi priblíži ku skutočnosti. Toto priblíženie je možné dosiahnuť aj určitým oduševnením modelu. Z tých základných je to meno, ale autori radi pripájajú aj iné biografické údaje ako mierky, miesto narodenia, národnosť, záľuby a základné osobnostné charakteristiky, aby svoj model oživil čí najviac.

Do určitej miery možno chápať za digitálne aj ženy z médií, či reklám, ktoré sa nezaobídu v súčasnom konzumnom svete prahnúcom po falošnej dokonalosti bez zásahov, ktoré priniesla digitalita. Ide o ordinárne kozmetické úpravy s cieľom priblížiť sa k ideálu dokonalosti, no podľa môjho názoru je ideálov nekonečne veľa, pretože krása ako taká vstupuje do nášho subjektívneho procesu analýzy krásy, ktorý je vlastný každému jedincovi, a krása či idea krásnej ženy sa tým pádom nedá presne definovať.

..Miss digital world a Idoru

V posledných dvoch dekádach došlo k prelomu v digitálnej kráse, ktorú umožnila technologická inovácia. Problémom počiatkov bol nedostatok kvalitného softvéru ale aj finančná náročnosť čo sa týka hardvéru. Avšak postupne sa dostala technológia do rúk aj bežným užívateľom, a tak sa umelci začali sústreďovať viac na vyjadrenie vlastnej subjektivity a vlastných pocitov. Priebehom času vytvorili celkom nový virtuálny svet, ktorý bol však reálny tým, ktorých sa to týkalo, a ktorý to pripustili. Pokračovali v digitálnej revolúcii, a nebola to kreácia sama, čo sa menila, ale menil sa len proces jej vzniku.

Aj keby sa zdalo, že je to mladé odvetvie a pre mladých ľudí v tejto oblasti sa presadili aj profesionáli pracujúci s tradičnými, „starými médiami“. Staré média sa skrížili s novými, skrížila sa taktiež hranica medzi reálnym a virtuálnym.

Tento vývoj bol predzvesťou vzniku mnohých fenoménov, jedným z najviditeľnejších je virtuálny idol, ktorý má svoje rodisko v Japonsku. Idol, alebo „*idoru*“ (z jap.) a ide vo všeobecnosti o virtuálne charaktery aj s animovanou podobou vo virtuálnom svete, ktoré

rastú ako huby po daždi, avšak ich životnosť je značne obmedzená. Napriek tomu sa tešia veľkej popularite, a úspešne dokážu predávať autá, značky, či rôznorodé služby. Spoločným črtom týchto krások je mladistvosť, ba až detinský vzhľad, ktorý je vynútený túžbami japonského muža. Dominujú pestré a veselé farby, niečo na štýl mangy alebo hentai. Ich ďalším pracovným nasadením je kariéra speváčky alebo modelky. „*In the entertainment industry- arguably the fastest growing industry on the planet- computer graphics and digital manipulation are standard tools of the trade.*“ (2,8) Tieto modelky, speváčky vykročili zo stránok CG magazínov a úspešne si našli miesto v hlavne v Japonskej spoločnosti.



S narastajúcim počtom „*female characters*“ bola logicky potrebná aj nejaká autorita, ktorá by ich ohodnotila. Tejto možnosti sa chopil taliansky promotér Franz Cerami a tak sa v roku 2004 uskutočnil prvý ročník súťaže *Miss World Digital*. Do súťaže svoj výtvar mohol prihlásiť každý, virtuálna kráska však nesmela figurovať v tvrdom pornografickom priemysle, musela mať meno, a udané mierky a miesto narodenia. Ako sám povedal: „*The benefits of digital models are obvious - they never age, never have bad hair days, and can be on location in Tokyo, Paris, and Hollywood simultaneously.*“ Divy vo vysokom rozlíšení mali za úlohu urobiť z Lary Croft Pac-manovu ženu. Do súťaže sa prihlásili mnohé krásky, za spomienku stojí *Pompeia* virtuálna podoba ženy, ktorej krivky uchoval sopečný popol v Pompejách. Víťazom sa nakoniec stala Katty-ko, virtuálna podoba skutočnej ženy Katty Kowaleczko autorom ktorej bol Flavio Parra z Chile. Katty Kowaleczko je v realite „uznávanou“ herečkou v telenovelách. Súťaž sa teda neobišla bez fiaska, a keďže hlasovanie bolo verejne prístupné pre širokú verejnosť, ktorá dala prednosť skutočnosti, pred virtualitou. Avšak proti tomuto fiasku stojí fakt, že model bol naozaj najlepšie prepracovaný spomedzi všetkých ostatných. Franz Cerami to myslí s virtuálnou krásou naozaj vážne a tak na rok 2007 vydal štiplavý, avšak stále decentný kalendár odvážnych virtuálnych modeliek, ktorý sa do posledného kusu vypredal.

..Kaya – 48,200 polygónov, Alceu Baptisao, 2001

Výška: 5'5 "

Hmotnosť: 121 libier

Narodená: Sao Paulo, Brazília



Odkiaľ prišla: Maya 4.0, Photoshop, AMD Athlon 1,7 GHz, 1 GByte RAM

Manažér: Alceu Baptisao

Čím Vás zaujme: neohrabane vtipná, niekedy domýšľavá

Kaya je 3D CG charakter, ktorý existuje len od krku nahor, to znamená, že nemá zvyšok tela, to však neuberá na jej kráse, inými slovami na prepracovanosti. Je očarujúca, má výrazné riasy, plné pery, malý nos a pehy, ktoré jej dodávajú na ženskosti. Podľa stránky *wired.com* patrí medzi 5 najkrajších virtuálnych charakterov. (údaj z 11/2004). O svoje prvenstvo bojovala aj v medzinárodnej súťaži *Miss Digital World*, ktorá sa konala v decembri roku 2004 v Taliansku, druhý ročník potom v roku 2005. Tému *Miss Digital World* som sa venoval vyššie.

Alcea M Baptisao sa narodil v roku 1960 v Sao Paulo, Brazília. Tu sa presadil najmä ako animátor špeciálnych efektov človeka, najmä v komerčnej oblasti a filmoch. Po vzore svojho otca, akademického maliara, študoval umenie na univerzite vo svojom rodisku. Väčšinu času venoval rôznorodým oblastiam, maliarstvu aj sochárstvu, divadlu, filmu a aj televízii. Krátko na to začal pracovať v sfére tradičnej ilustrácie a sadzby v reklamnej agentúre, špecializujúcej sa na hyper-realistické snímky.

V roku 1985 mu bola televíziou predstavená digitálna grafika, keď ako televíznemu grafikovi predstavovali nové technológie. Okamžite vycítil príležitosť a založil spolu so Sergiom Sallesom svoju vlastnú firmu s názvom [Vetor Zero](#). Táto spoločnosť bola zameraná na produkciu špeciálnych digitálnych efektov pre rôzne reklamy alebo televízne programy. Dnes, za pomoci najmodernejších technológií a štedrej dávky kreativity patrí spoločnosť *Vetor Zero* k ústredným pojmom na brazílskom trhu, a pracuje na zákazkách väčšiny medzinárodných reklamných agentúr pôsobiacich na latinsko-americkom trhu.

Alceu Baptisao začínal s počítačmi Amiga no dnes pracuje na špičkových high-tech strojoch a k tomu používa samozrejme aj odpovedajúci software. Jeho tím pracuje na všetkom od lietajúceho loga po kompletnú animáciu digitálneho prostredia. *Kaya*, jeho model, je projektom z jeho začiatkov. Vytvorená bola ako pokus o virtuálnu speváčku. Mala vnieť svetlo a auru medzi stereotypné ľudské a digitálne modely tej doby. Na jej modelingu sa pracovalo mnoho mesiacov, aby boli vytvorené jemné črty a kontúry tváre, taktiež mnoho času zabralo mapovanie textúr, aby boli čo najbližšie tým v realite. *Kaya* spája čaro a silu hrdiniek z kreslených seriálov. Niektoré detaily, ako sú jej veľké ústa a zuby, jej oči ďaleko od seba a husté obočie, boli zvolené zámerne, aby vytvorily realistickú ženu s miernymi nedostatkami. Alceu Baptisao použil softvér *Maya 4.0* pre modelovanie, renderovanie a animácie, textúry vytvoril ručne v *Adobe Photoshop*. Krátky film mu zabral mesiac, detailne zachytáva mimiku, textúry a osvetlenie.

Link na film: <http://cz.youtube.com/watch?v=2rovORfIm6Y>

..Steven Stahlberg – androidblues.com

Steven Stahlberg pracoval cez 20 rokov ako ilustrátor, a jeho tradičné zázemie sa prináša na jeho práce v podobe perfekcionizmu jeho počítačovej grafiky. Jeho digitálne modely spôsobujú údiv nad svojou detailnosťou a expresívnosťou tváre. Multikulturalita jeho života ho viedla vytvárať digitálne modely s rôznymi etnickými vlastnosťami, tento jav je veľmi ojedinelý medzi CG umelcami. Narodil sa v Austrálii, vyrastal vo Švédsku, a istý čas žil v Hong Kongu. V súčasnosti žije a pracuje v Spojených štátoch v Greenville na Floride a svoje modely pomocou *Alias Maya Unlimited*. Jeho práce sa stali referenčnými bodmi pre 3D CG umelcov a odborníkov na celom svete, boli zverejnené a odvysielané najväčšími CG médiami.

Počítače ho fascinovali od detstva. Ako teenager, sníval o programe, ktorý by dokázal to,

čo dnes z robí *Poser*. Bohužiaľ, nebol schopný si svoj sen splniť až do roku 1990, kedy si kúpil PC s *Auto CADom*. Po tom, ako dokončil svoj prvý model, objavil *Silicon Graphics* a začal rozvíjať svoje grafické a umelecké schopnosti, ktoré neskôr priniesli ovocie. Roky rokúce sa Stahlberg snažil vytvoriť ako prvý na svete realistický model, dokonale atraktívnu speváčko-modelko-herečku medzinárodného renomé. Za týmto účelom produkoval tento model pre *Elite Model Agency*, svoj cieľ dosiahol v roku 1999, kedy sa mohol začať animovanie modelu, a to v detailnom zábere tváre alebo zábere snímajúcom celé telo. Stahlberg bol prvým umelecom na svete, ktorý mal virtuálny charakter sponzorovaný veľkou modelingovou agentúrou.



Webbie Tookay, digitálny model, bol predstavený na svet v roku 1999 na tlačovej konferencii, po ktorej nasledoval jej komerčný úspech. Objavila sa v ABC, BBC a v mnohých ďalších televíznych kanáloch na celom svete, rovnako zasiahla aj tlačené médiá vrátane *The New York Times*, *Financial Times* a *Wall Street Journal*. K jeho príjmom a oceneniam patrí čestné uznanie na *Prix Ars Electronica* v roku 1998 za skúšobnú animáciu, ktorú vyprodukoval vo svojom voľnom čase v roku 1996. V roku 2000 boli jeho animácie zahrnuté vo výstave v Technickom múzeu v Štokholme. Vyučoval a hovoril na *Singapore Animation Festival* a na mnohých ďalších.

Jeho práce a informácie o ňom združuje portál www.androidblues.com, rovnomenne nazvaný podľa stahlbergovho kyberpunkového scenára. Okrem 2D a 3D grafiky, ktorej dominuje sci-fi a fantasy svet, obsahuje aj odkazy na viaceré tutoriály pre začínajúcich

grafikov. V minulosti sa mu nepodarilo rozbehnúť firmu *Optidigit*, ktorá mala byť akýmsi výukovým strediskom grafikov, pretože mu štát a potom aj obchodní partneri prisľúbené prostriedky neposkytli. V súčasnosti pracuje doma, a učiteľskej činnosti sa venuje sporadicky, no o to viac je o jeho prednášky záujem. Dôkazom sú vypredané workshopy a preplnené sály na konferenciách. Z jeho prác možno okrem iného vyzdvihnúť modelovanie ženských predstaviteľiek hier z rád *Need For Speed Underground*.



Link na zaujímavé interview:

<http://www.cgarena.com/archives/interviews/stevenstahlberg/steven.html>

..Rene Morel – amazonsoul.com



„I’ve seen the future, and it is populated by rocket-riding hotties and sadomasochistic sex addicts... and not a male to be found anywhere in the universe. This is the story of [Amazon Soul](http://amazonsoul.com), where slinky agent Mika searches for the fabled creature known as “man” but frequently encounters other kinds of sexual gratification along the way.“ (recenzia lucidskin.com)

Rene Morel študoval výtvarné umenie na University of Quebec, a doposiaľ maľuje aj pomocou tradičných médií. Dlhé roky pracoval ako nezávislý ilustrátor pre reklamné agentúry

pomocou airbrushu, keď ho kolega zasvätil do oblasti počítačovej grafiky. V tej dobe jeho priateľ pracoval pre Taarna Studios v Montreale a Morel mal možnosť trénovať a skúšať spolu s ním. Po niekoľkých týždňoch, začal modelovať a textúrovať 3D charaktery pre krátky film *The Boxer*, ktorý získal mnohé ocenenia po celom svete. V roku 1997, po roku strávenom v Behavior Entertainment bol najatý spoločnosťou Square USA . Začal pracovať v ich pobočke na Havaii na celovečernom filme *Final Fantasy*, pre ktorý vymodeloval a textúroval mnohé z hlavných postáv. Dnes pracuje ako umelecký riaditeľ pre projekt, ktorý miesi erotiku a Sci-fi prostredie v plne CG produkcii.. Morelove modely majú ohromujúcu úroveň realizmu, a to nielen v ich telesnej podobe a textúre, ale aj čo sa týka zložitých aspektov, ako sú vlasy a pokožka. Tento jav odráža snahu, ktorú Morel vynakladá do ich výroby. Začína od nákresu, používa farby, bump a specular mapping. Jeho modely majú priemerne medzi 15000 až 20000 polygónov a 2000 textúr, rovinné a valcové projekčné mapovanie (planar and cylindrical projection mapping) a blend shape deformerov pre realistickejšie a vierohodnejšie výrazy či mimiky tváre. Pracuje s programom *Maya*, textúry vytvára vo *Photoshope*, následne vytvorené mapy prenáša na polygonálne modely. Proces modelovania trvá aj viac ako 2 týždne v závislosti od zložitosti štruktúry. Jeho hlavným cieľom je, aby postavy vyzerali živo a prirodzene. Morelove neskorší projekt *Amazon Soul* sa objavil na obálke *Convergence*, bol taktiež publikovaný *CGChannelom* a objavil sa aj na stránkach *3Dvf* . Spolu s ním je do projektu zapojený aj jeho kolega *Vincentom Rouleau*, ktorý je autorom celkovej myšlienky a má na starosti jej kreatívnu časť. Stránka *amazonsoul.com* je určená dospelým, predstavuje jeden z mnohých spôsobov využitia 3D modelovania, avšak v prijateľnejšej podobe, kde je do hry zakomponovaný dej a v neposlednej rade aj autorský talent všetkých zúčastnených. V konečnom dôsledku rozširuje sexuálne predstavy každého z nás, a pre zdravú myseľ nepredstavuje takáto erotika žiadne nebezpečenstvo.

Zdroje:

Literatúra:

1. WELSCH, W.: Estetika a Anestetika at <http://www.phil.muni.cz/elf/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=79430>
2. WIEDEMANN, J.: Digital Beauties, 2D and 3D CG digital models, Taschen, 2002

Elektronické zdroje k 3.2.2009:

<http://www.vetorzero.com/>

<http://www.womengateway.com/enwg/News/2004/December/Miss+Digital.htm>

<http://www.androidblues.com/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_Idol

<http://www.wired.com/wired/archive/12.11/virtual.html>

<http://www.playboy.com/magazine/features/video-game-babes/>

<http://lucidskin.com/animators/amazon-soul.html>

<http://www.amazonsoul.com/>

<http://www.cgarena.com/archives/interviews/stevenstahlberg/steven.html>