

DIGITÁLNÍ IMPROVIZACE



Teorie interaktivních médií

FF MU • 2008



Akční formy umění

Odklon od postupného, promyšleného vývoje díla, snaha rázem navrhnout konečný shluk forem

Action painting, tachismus, informel

Jackson Pollock



**„Autor ‚nahrazuje štětec granátem‘ —
ne snad proto, že by toužil po skandálu,
[i když v něm nachází současné potěšení]
ale aby dosáhnul nevinnosti základních přírodních sil**

**Myšlenka [koncept] i tvůrčí proces [performance]
mají stejnou hodnotu a význam jako výsledné dílo“**



**Roger Caillois:
Zobecněná estetika
Odeon, Praha 1968**

**Pravidla pro estetické vnímání
veškerých uměleckých objektů**



J. Pollock: № 5

**Momentálně nejdražší obraz,
vydražený v roce 2006 za
140 milionů dolarů**

Pro srovnání —

W. de Kooning: Woman III	137 M\$
G. Klimt: Zlatá Adele	135 M\$
P. Picasso: Chlapec s dýmkou	104 M\$
P. Picasso: Dora Maar s kočkou	95 M\$
V. van Gogh: Doktor Gachet	82 M\$

akční malba Bézierovými křivkami



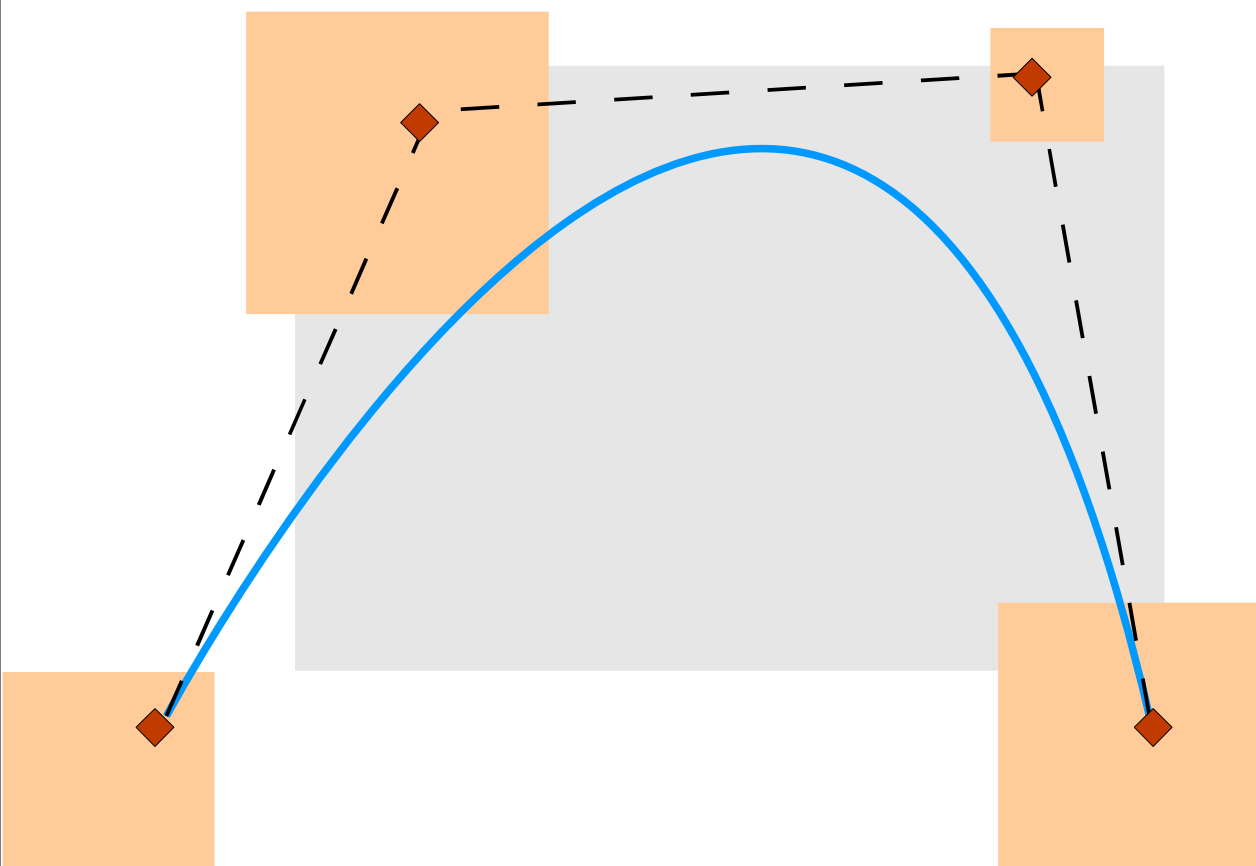
J. Kůr: Digitální Pollock



Rekonstrukce Pollocka dle J. Vilímka

Digitální improvizace

Akční tvorba modelována náhodným generátorem



Bézierovy kubické křivky,
čtyři řídicí body

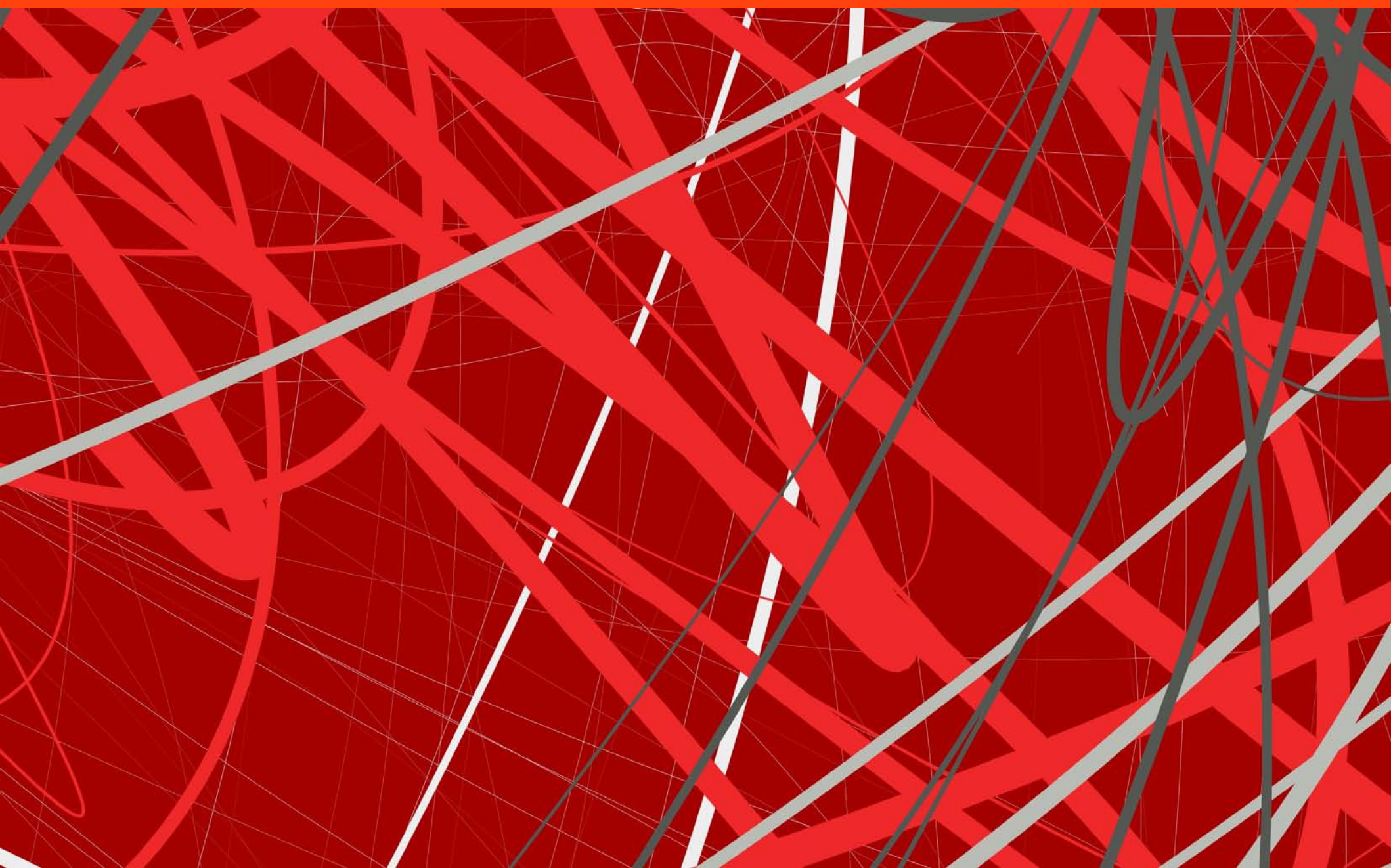
Náhoda ovlivňuje jednak
rozmístění bodů v náhodně
velkých oblastech kolem
plátna, jednak šířku a
hustotu barevné stopy



Zdeněk Sýkora



O. Ešner



J. Mlích



V. Čížinský

Zadání

Vytvořte grafiku s pomocí křivek a náhody

**Vygenerujte obraz v pollockovském stylu,
tak aby výsledek odpovídal autorově rukopisu**

Anebo improvizujte s náhodností vlastním způsobem