

DOI: <https://doi.org/10.54937/dspt.2023.23.3.69-76>

## Forms of Action Art in the Work of Young Adults

### Formy akčného umenia v tvorbe mladých dospelých

Daniela Valachová

#### Abstract

The paper deals with the issue of action art in a group of young adults. Action art provides a suitable space for self-realization for our respondents. Within the framework of qualitatively oriented research we used the method of observation and analysis of the process of creation. The preliminary results of the research, which we present in the text, showed two basic forms of action art creation by young adults. Both forms are appropriate processual ways of self-realisation for the aforementioned group of actors; they are different in terms of processes but also suggest common premises.

**Keywords:** Action art. Art making. Young adults. Self-realization. Creative process.

#### Úvod

Obdobie adolescencie prináša výraznú zmenu v živote človeka. Adolescent je tým, ktorý sa musí vyrovnávať nielen so zvyčajnými ťažkosťami tohto obdobia, ale je nútený čeliť životným situáciám, ktoré ovplyvňovali jeho doterajší psychický a fyzický vývin. Prechod z obdobia adolescencie do obdobia mladých dospelých súvisí aj so zmenou životných rolí, zmenou postavenia v spoločnosti a prežívania jedincov. Možnosťou, ako podporiť a rozvíjať emocionálne a expresívne prežívanie mladých dospelých, sú výtvarné činnosti a aktivity inšpirované akčným umením.

#### Akčné umenie

Akčné umenie patrí medzi abstraktné formy umenia. Prezentuje rôzne formy intermediálneho umenia. Kládie dôraz na priamy kontakt s divákom, vrátane možností bezprostrednej spolupráce. Akčné umenie patrí medzi abstraktné formy umenia (Benčíč, Kováčová, 2022). Vychádza z akčnej maľby – nefiguratívnej dynamickej maľby výrazne expresívneho charakteru.

*„Ide o umenie, ktoré nestojí na výrobe hmotného artefaktu, ale na procese, hre, dianí, udalosti v priestore a čase, má efemérnu povahu a býva*

*komunikovaný obyčajne len druhotným zápisom (textom, filmom, fotografiou...), no samotný nie je umeleckým dielom“ (Geržová, 1998).*

Akčné umenie pracuje so živým predvádzaním reálneho deja vo vymedzenom časovom úseku a priestore, a spolupracuje s divákom. Rieši otázky sociálneho či politického charakteru. Umelec sa v akčnej tvorbe prezentuje ako hlavný aktér a umelecké médium. Akčné umenie podľa Geržovej (1998) súvisí s prerastaním abstraktného expresionizmu do akčnej maľby a s aktivitami hnutia Fluxus.

V súvislosti s premisou akčného umenia sa krátko budeme venovať pojmu interaktivity, ktorý s akčným umením súvisí.

Ludskú interakciu, tiež mentálnu interakciu podľa Eca (2015) môžeme vnímať v súvislosti s interaktivitou. Hovorí, že každé umelecké dielo je istým spôsobom interaktívne – je otvorené „mentálnej interakcii“. Takto rozlišujeme niekoľko druhov „otvorenosti:

- umelecké dielo dotvára recipient,
- umelecké dielo nie je uzatvorené,
- umelecké dielo je otvorené recipientovej reakcii (Eco, 2015, s. 165).

Interaktivitu teda môžeme v istom zmysle vnímať aj ako recipientovu interpretáciu umeleckého diela. Existujú diela, ktoré recipientovi umožňujú vybrať si z niekoľkých možností ukončenia, a v rámci diela sa teda môže aj sám realizovať. V čase písania svojej eseje Eco nemohol vedieť, ako sa otvorenosť diela a jej zmysel zmení v budúcnosti. S nástupom nových technologických výdobytkov prišla interaktivita, ktorá ponúka kreatívne využitie a poskytuje recipientovi slobodu kreatívne sa prostredníctvom nových médií realizovať.

V súvislosti s novými médiami teda interaktívne umelecké dielo poskytuje divákovi – recipientovi možnosť aktívne sa zapájať do procesu jeho vzniku, recipient sa tak stáva participantom, dielo vďaka výpočtovej technike a prácou s dátami reaguje na akciu v reálnom čase. Je zrejmé, že technická interaktivita, rovnako ako aj mentálna participácia, sú esenciálnymi zložkami akčnej umeleckej tvorby, a jej cieľom je meniť úlohu diváka ako recipienta. Mnohorakosť a neuchopiteľnosť súčasných umeleckých, obzvlášť výtvarných tendencií sa stupňuje, čo môžeme prisudzovať stále dynamickejšiemu rozvoju možností komunikácie, teda bezhraničnému toku a prenosu informácií (Bergerová, 2022).

## **Mladí dospelí**

Samotná charakteristika vymedzenie obdobia mladšej dospelosti môže byť v odbornej literatúre mierne odlišné, vzhľadom na autorov. Dolná hranica mladšej dospelosti je definovaná ukončením psychického dozrievania a schopnosti relatívne samostatnej existencie v spoločnosti (Končeková, 1996), teda vekom od 18 – 21 rokov až do dosiahnutia 30 rokov.

Aktuálne je toto vývinové obdobie výrazne ovplyvnené masovo-komunikačnými médiami, primárne z hľadiska vnímania estetickej hodnoty, telesnosti a vnímania krásna, resp. diferencovanie toho, čo je pekné, príťažlivé a čo za pekné nemožno považovať (Kováčová, 2019). V tom kritickom období zvyčajne ľahšie mladý človek podľahne tlaku médií, rovesníkov, partíí a pod. (Uždil, 1976).

## **Životné kompetencie**

Životné kompetencie sú dôležitou oblasťou vývinu v období adolescencie. Podľa OECD (2005) v sebe zahŕňajú okrem konverzačných kompetencií a interakcií v heterogénnych skupinách, tiež kompetenciu autonómneho konania, ktorá je syntézou spomínaných prvých dvoch oblastí – psychologickú a sociálnu.

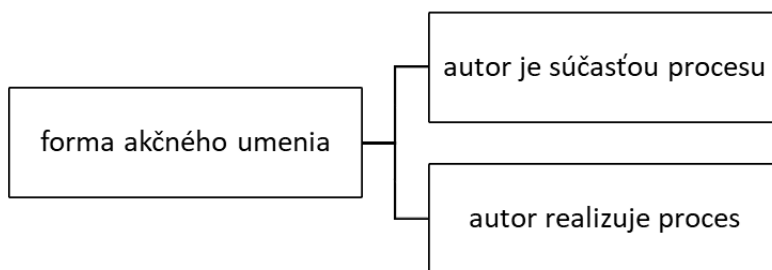
Podpora životných kompetencií vedie k zvýšeniu miery autonómie klienta vo všetkých oblastiach jeho pôsobenia. V Medzinárodnej klasifikácii funkčnej schopnosti, dizability a zdravia pre deti a mládež (MKF, z angl. ICF-CY) je životným kompetenciám venovaná samostatná oblasť nazvaná Aktivity a participácia.

## **Výtvarná sebarealizácia**

Výtvarná sebarealizácia je súčasťou aj akčného umenia, ktorého hlavnou stránkou je akcia, ktorá smeruje k zobrazeniu procesu. Jeho výsledkom nie je výtvarný produkt, ale samotný proces.

V rámci skupiny mladých dospelých sledujeme dve základné formy akčného umenia v ich výtvarnom sebavyjadrení. Uvedené formy sú typické pre tvorbu mladých dospelých.

Schéma 1: Formy akčného umenia u mladých dospelých



Uvedené formy sme sledovali v rámci výskumu a jeho čiastkové výsledky uvádzame v nasledujúcom texte.

Hlavným cieľom výskumu bolo skúmanie foriem akčnej tvorby vo výtvarnom sebavyjadrení mladých dospelých.

Ako hlavné výskumné metódy boli použité predovšetkým pozorovanie a analýza procesu tvorby (podľa Gavora, 2001).

Z výskumu uvádzame dve formy akčného umenia mladých dospelých.

*Forma: autor je súčasťou procesu.*

Autormi projektu a jeho realizácie sú mladí dospelí CH.H a S.M. vysokoškolskí študenti. Proces tvorby prebiehal v nasledovných fázach:

Schéma 2: Forma akčného umenia: autor je súčasťou procesu



Ako inšpirácia bol zvolený obraz slovenského výtvarníka M. Urbáska, ktorý sa zaoberal maľbou, grafikou, kresbou, knižnou ilustráciou a grafickou úpravou, vytváraním objektov. Z jeho tvorby bolo inšpiračným zdrojom jedno dielo.



Obr. 1: M. Urbásek, 1984  
([https://www.webumenia.sk/dielo/SVK:SNG.G\\_12525](https://www.webumenia.sk/dielo/SVK:SNG.G_12525))

Proces prípravy samotnej realizácie prebiehala v exteriéri mesta, kde autori hľadali paralely s inšpiračným zdrojom. V rámci parafrázy bola zvolená fotografia exteriéru (obr. 2).



Obr. 2: Parafráza exteriéru (CH.H a S.M)

Realizácia prebiehala v rámci samotného zapojenia aktérov do procesu akčnej tvorby, výsledkom ktorého sú fotografie 3 a 4.



Obr. 3: Proces 1



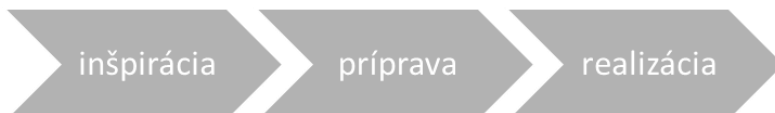
Obr. 4: Proces 2

*Forma: autor realizuje proces.*

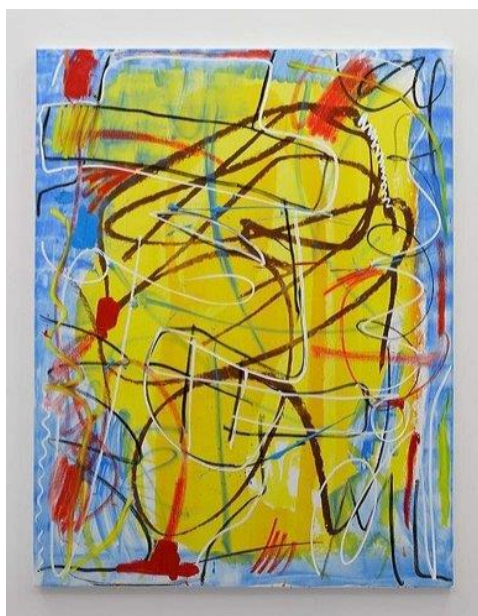
V rámci tejto formy akčnej tvorby je autor realizátorom, ale sám nie je súčasťou procesu a výsledných produktov – fotografií.

Autormi projektu a jeho realizácie sú mladí dospelí I.M.Č. a A.A.T. vysokoškolskí študenti. Proces tvorby prebiehal v nasledovných fázach:

Schéma 3: Forma akčného umenia: autor realizuje proces



Ako inšpiračný zdroj bolo použité dielo slovenského výtvarníka žijúceho v zahraničí M. Lukáča. Zaoberá sa predovšetkým abstraktnou tvorbou.

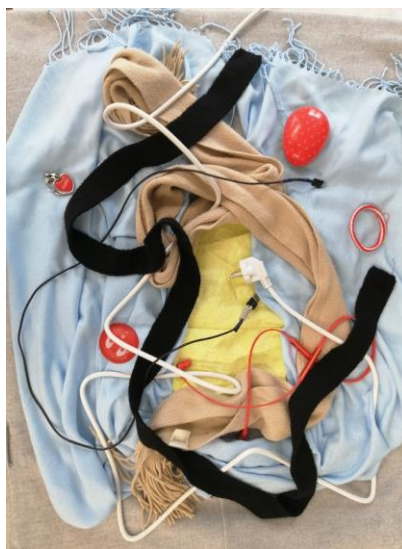


Obr. 5: M. Lukáč (martin.lukac.D.O.T. gallery)

Umelecké dielo aktéri parafrázovali spontánne. Prvá myšlienka smerovala k jedlu, keďže obraz svojím spôsobom spodoboval pizzu. Neskôr, keď sa aktéri poobzerali okolo seba a rozprávali sa o pocitoch, ktoré v nich daný obraz vyvoláva, spontánne začali tvoriť svoj obraz z bežných vecí, ktoré má každý človek. Výsledkom bol obraz poskladaný z bežných predmetov, ktoré človek využíva svojím spôsobom každý deň.



Obr. 6: Proces tvorby (I.M.Č a A.A.T)



Obr. 7: Výsledok procesu

V rámci oboch foriem akčného umenia u mladých dospelých sme pozorovali niekoľko spoločných premís.

Tab. 1: Spoločné premisy foriem akčného umenia

Spoločné premisy	inšpiračný zdroj si volili sami, bez zásahu vonkajšieho prostredia,
	inšpiračný zdroj bol skôr z domáceho umeleckého prostredia, väčšina aktérov volila súčasné umenie alebo umenie 20. storočia,
	zvyčajne tvorili vo dvojiciach,
	nemali problémy s tvorbou, záležalo na forme akčnej tvorby,
	rozdiely oboch foriem akčnej tvorby mladých dospelých je evidentný nielen v procese, ale aj vo výsledných fotografiách.

## Záver

Akčné umenie poskytuje špecifický priestor pre výtvarnú tvorbu mladých dospelých. Špecifikum vyplýva z veku aktérov, ktorými sú mladí dospelí a taktiež zo samotnej výtvarnej sebarealizácie. Na základe výskumu sme identifikovali dve základné formy akčného umenia v tvorbe mladých dospelých, ktoré sa líšia v procesuálnej stránke, aj v samotnej výtvarnej realizácii. Základná analýza predbežných výsledkov zároveň ukázala aj spoločné premisy oboch foriem.

## Bibliografia

- BENČIČ, S., KOVÁČOVÁ, B. 2022. *Akčnosť človeka v priestore akčného umenia*. In: *Disputationes Scientifical Universitatis Catholicae in Ružomberok*, 2022, roč. 22, č. 3. ISSN 1335-9185.  
<https://doi.org/10.54937/dspt.2022.22.3.15-25>
- BERGEROVÁ, X. 2022. *Od civilizácie k umeniu*. In: *Disputationes Scientifical Universitatis Catholicae in Ružomberok*, 2022, roč. 22, č. 2. ISSN 1335-9185. <https://doi.org/10.54937/dspt.2022.22.2.15-22>
- ECO, U. 2015. *Otvorené dílo*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-2571-158-3.
- GAVORA, P. 2001. *Úvod do pedagogického výskumu*. 3. vyd. Bratislava: Univerzita Komenského, 2001. ISBN 978-80-223-2391-8.
- GERŽOVÁ, J., HRUBANIČOVÁ, I. 1998. *Kľúčové termíny výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia: gramatická a sémantická charakteristika*. Bratislava: Profil, 1998. ISBN 80-886-755-5-3.
- KONČEKOVÁ, L. 1996. *Psychológia puberty a adolescencie*. 1. vyd. Prešov: Univerzita P. J. Šafárika v Košiciach, Pedagogická fakulta v Prešove.
- KOVÁČOVÁ, B. 2019. *In Medias Res: Action Art in Images*. In: *Horizonty umenia 6*. Banská Bystrica: Akadémia umení. Fakulta múzických umení, 2019. ISBN 978-80-8206-027-3.
- UŽDIL, J. 1976. *Výtvarný projev a výchova*. 2. vyd. Praha: SPN, 1976.
- VALACHOVÁ, D. 2021. *Akčnosť vo vzdelávaní – výzva pre každého človeka 3*. Ružomberok: Verbum – vydavateľstvo KU. ISBN 978-80-561-0922-9.

*Príspevok je výstupom z projektu KEGA č. 001KU-4/2023 Stelesnená skúsenosť s využitím art action II. – proti stagnácii v dospelosti a seniorskom veku (hlavný riešiteľ: doc. PaedDr. Barbora Kováčová, PhD.).*

### **Prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.**

Katedra výtvarnej výchovy  
Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta  
Račianska 59, 813 34 Bratislava  
[valachova1@uniba.sk](mailto:valachova1@uniba.sk)