

Die Graphik "SUBJEKT" ist ein gemeinsames Werk der Autoren Miroslav Stuchlík und Radim Vrška. Das Duo besteht aus einem Graphiker, der mit allen klassischen Techniken im Bereich der angewandten und freien Graphik arbeitet, und einem Computerspezialisten, der Software für Graphik, Bildverarbeitung, 3D-Modellierung und Animation bereits seit deren Einführung in die PC-Praxis anwendet. Die Zusammenarbeit auf dem Gebiet der Computergraphik besteht seit nunmehr zwei Jahren.

Da unser Autorenduo aus zwei Persönlichkeiten besteht, die vollkommen verschiedenen Berufsgruppen angehören, wenden wir bei der Umsetzung der Computergraphik ein Verfahren an, das auf unserer jeweiligen Ausbildung und Berufserfahrung basiert. Konkret bedeutet das, daß der Erstentwurf und die Komposition von Miroslav Stuchlík stammt. Zusätzlich zu sämtlichen klassischen Techniken der bildenden Kunst stehen ihm hier auch alle Möglichkeiten der am Computermarkt angebotenen Spitzensoftware zur Verfügung. Die Bearbeitung der Software, die Auswahl der Softwaretechnologie und deren auf optimale Umsetzung der gestalterischen Idee gerichteten Einsatz übernimmt Radim Vrška. Dieses Konzept ist insofern von Vorteil, als wir dadurch unsere Energie und Freizeit nicht in das Verfolgen neuer Entwicklungen im jeweiligen Berufsbereich des Partners investieren müssen.

An diesem Wettbewerb beteiligten wir uns heuer zum ersten Mal. Aufgrund der in den Vorjahren prämierten Arbeiten gingen wir davon aus, daß es sich bei der Ars Electronica im Bereich der Computergraphik um einen echten Wettbewerb der bildenden Kunst handelt. Das heißt für uns, daß wir die von uns präsentierten Arbeiten nicht mit der Darstellung der immer umfangreicheren, immer phantastischeren Möglichkeiten, die der Computer bietet, überladen mußten. Es dürfte also kein Qualitätsunterschied bestehen zwischen der Computergraphik, die wir für die Ars Electronica vorbereiten sollten, und einem mit einer anderen Technik geschaffenen Kunstwerk. Kurz gesagt, hier soll eine spezifische Art von Graphik entstehen, die einerseits die allgemeingültigen ästhetischen Kriterien der bildenden Künste erfüllt und gleichzeitig nicht nur die Fachjury, sondern auch den einfachen Betrachter fesselt.

Unsere Arbeiten hatten etwa den nachfolgenden Werdegang:

Die Form, die die Graphik schlußendlich aufweisen soll, steht üblicherweise von Anfang an weitgehend fest. Unsere Erfahrungen zeigen, daß eine konsequente und durchdachte Vorbereitung aller Grundkomponenten viel Zeit bei der eigentlichen Computerarbeit spart. Die Auswahl der Softwareart und der Technologie (Pixel-, Vektorengraphik oder Kombination, 2D oder 3D, Farbspektrum, Montagetechnik, Photorealismus usw.) wirkt sich entsprechend auf die Vorbereitung aus. Die Endphase der Vorbereitung umfaßt die klassischen Übertragungstechniken der Feder- oder Halbton- (bzw. Farb-)vorlage über Scanner oder Digitizer in den Computer. Bei der eigentlichen Kreation und Feinabstimmung der Graphik am Computer sind stets beide Autoren beteiligt. Natürlich nutzen wir bei der Wahl der endgültigen Form alle Möglichkeiten des PCs, einfach und rasch die verschiedensten Variationen durchzuspielen. Übrigens steht man bei umfassenderen Arbeiten oft vor dem Problem, Operationen durchführen zu müssen, für die noch keine fertigen Lösungen auf dem Markt sind. Um den gewünschten Effekt zu erzielen, muß dann etwa - mit Hilfe eines ganz anders ausgerichteten Programms - eine Art Hybrid erstellt, oder durch eine Kombination vorhandener Funktionen eine völlig neue Funktion geschaffen werden.

Die beim Wettbewerb präsentierte Graphik "SUBJEKT"

Die Grundbedingung des Wettbewerbs lautete wie folgt: Herstellung einer graphischen Arbeit, die durch eine klassische Technik der bildenden Kunst nicht zu erreichen ist. Wir waren bemüht, diese Bedingung weitestgehend zu respektieren. Die einzige reale Form, von der wir ausgegangen sind, ist ein häufig gebrauchtes graphisches Element, nämlich ein mit einem Pinsel aufgetragener, loser Fleck. Es ist dies auch die einzige manuell gestaltete Form. Diese Grundform wurde auf dem Computer dann so bearbeitet, daß ein im "unendlichen" Raum eingebetteter Rotationskörper entsteht. Unser Anliegen war es, die ästhetische Qualität des Ursprungsmotivs aufzuzeigen und gleichzeitig die Illusion einer neuen Wirklichkeit zu erzielen.

Durch die Verknüpfung beider Elemente, d.h. eines kleinen gelben Transparents - Ausgangspunkt des primären Gedankens - und einer komplexen modifizierten Form, entsteht das SUBJEKT. Die Arbeit zeigt, wie der Computer ein sehr schlichtes Motiv bzw. - in bezug auch auf andere Gebiete - einen einfachen Gedanken transformieren und bereichern kann.

Abschließend möchten wir festhalten, daß wir uns an diesem Wettbewerb, der sich um die Durchsetzung einer neuen, jedoch sehr zukunftssträchtigen Kunstrichtung bemüht, mit großer Freude beteiligt haben. Aufgrund solcher und ähnlicher Wettbewerbe können Arbeiten entstehen, die deutlich zeigen, daß der Computer in der breiten Palette der bildenden Techniken eine gleichberechtigte Stellung einzunehmen beginnt.

This graphic art "SUBJECT" was jointly created by Miroslav Stuchlík and Radim Vrška. This creative partnership is made up of graphic artist who works on practically on all classic techniques in the area of applied and free graphics and a computer specialist, who has been working on graphics software, picture processing, 3D-modelling and animation in essence since the introduction of these techniques to personal computers. Miroslav Stuchlík and Radim Vrška have been working together in the field of computer graphics for two years.

This merging of two normally separate professions makes for a unique and positive contribution to the implementation of computer graphics. In practice this means that the basic visual design and composition is created by Miroslav Stuchlík. As well as classic Fine Art techniques, all top quality software available on the present market is at his disposal. Software management, selection of a software technology and application to perfect implementation of a visual intention is guaranteed by Radim Vrška. This approach dispenses with having to invest time and energy to acquiring experience in professions that one member of the team is already familiar with.

This is our first entry in the competition. From the high standard of previously awarded works we concluded that the Ars Electronica is a serious art competition in the area of computer graphics. For this reason we are not forced to flood our competition entries with demonstrations of increasingly fantastic computer possibilities. Consequently there is no difference in the quality of the computer graphics we submitted to Ars Electronica and Fine Art work created by other techniques. In brief, the aim is to create a specific kind of graphics that satisfies generally recognised aesthetic qualities of visual art and at the same time attracts the attention of not only a highly sound panel of judges but also a wider audience.

The creative process was as follows:

From the beginning the final appearance of graphics is almost exactly known. We have proved that consistent and well-thought-out preparation saves time spent working on a computer. Preparation is affected by choice of software and technological progress (e.g. a pixel-, vector graphics or their combination, 2D or 3D, extent of colour, assembly technique, photo-realism etc.). The final phase of the preparation includes classic transformation techniques of a line art or halftone (black&white or color) model through a scanner or digitizer into a computer. Together we make the actual implementation and graphics adjusting on a computer. When finishing the real appearance, we obviously use the computer possibilities to facilitate quick testing of different variations of the processing. For the sake of interest - when processing complex works, it often occurs that the operation requires to be processed with such an effect, for which a working process is not yet published. For the final effect it is necessary to create a semifinished product by means of a program of an entirely different category or create a completely new function by using a combination of available functions.

The competition work "SUBJECT":

In essence the main requirement of the competition was to create a piece of graphic art that cannot be made by using classic Fine Art techniques. We tried to respect this requirement as far as possible. The natural original element we started with was a simple brushstroke of a yellow paint, that was created by hand. This basic shape was then processed on a computer so that a rotary object placed in an "infinite" space would be generated. Our intention was to express the aesthetic quality of the original motif whilst at the same time we wanted to achieve a certain illusion of a new reality. Finally, by joining both elements - a small yellow brushstroke as a seed of the first idea, and a complicated and modified shape, the SUBJECT is born, demonstrating how a computer can transform and enrich a simple motif, or (relative to other professions), very straightforward idea.

In conclusion we would like to say, that it was a pleasure for us to participate in this competition, which tries to promote new, but very promising branches of art. Such a competition gives opportunities to originate works which clearly demonstrate, that the computer has achieved a respected position in the palette of Fine Art techniques.