Grafický design - Konečné řešení - Pohnutá Estetika

Zdeněk Kvasnica

Bakalářská práce
2012

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav reklamní fotografie a grafiky
akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Zdeněk KVASNICA**
Osobní číslo:	**K09435**
Studijní program:	**B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor:	**Multimedia a design – Grafický design**
Téma práce:	**Grafický design – konečné řešení – Pohnutá estetika**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz Směrnice rektora č. 15/2010) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.
1. Teoretická část:
Grafický design – konečné řešení – Pohnutá estetika
2. Praktická část:
Grafické řešení tématu

Dále na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:	**viz Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh:	**viz Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce:	**tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

doporučené zdroje:
veškeré knihovnické a jiné fondy s literaturou na území ČR, SK, EU, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura po konzultaci s vedoucím práce.

Vedoucí bakalářské práce:	**doc. PaedDr. Jiří Eliška** Ústav reklamní fotografie a grafiky
Datum zadání bakalářské práce:	**15. února 2012**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. března 2012

L.S.

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací
1

doc. MgA. Jaroslav Prokop
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby [1)];
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 [2)];
- podle § 60 [3)] odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 [3)] odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Zdeněk Kvasnica

Ve Zlíně .....15. 3. 2012..... .....

Jméno, příjmení, podpis

---

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Hledání nového estetického a myšlenkového stanoviska na rozvíjející se obor grafického designu. Funkce a smyslu práce, který je v dnešní době čím dál tím více anonymní.

Klíčová slova:

Pohunutá Estetika. Profesionální amaterismus. Webová dekadence. Postmoderní společnost.

ABSTRACT

Search for a new ways in aesthetic and intellectual opinions on emerging field of graphic design. The function and meaning of work, which in nowadays is more and more anonymous.

Keywords:

Moving Aesthetics. Profession amateurism. Web decadence. Postmodern society.

„Moje sračky, jsou kvalitní sračky!“

*Debata nad designem s **Markem Ehrenbergrem***

Děkuji všem, co kritizují.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

UVĚDOMĚNÍ SI **8**

TEORETICKÁ ČÁST

1 ODPOVĚDI **10**
1.1 PROČ 10
1.2 ZAČ 11
1.3 NAČ 12
1.4 NASTÍNĚNÍ 13
1.4.1 První zmínka 13

2 PROFESIONÁLNÍ AMATERISMUS 01 ..... **17**
2.1 POČÍTAČOVÁ GRAFIKA - HISTORIE 17
2.2 TALENT 20

3 PROFESIONÁLNÍ AMATERISMUS 02 ..... **24**

4 MÍSTO A **35**
4.1 FORUM 38
4.2 *.PROJ 40
4.2.1 Galerie 43
4.2.2 Webová dekadence 44
*4.2.3 *.* 45*

5 GRAFICKÁ ARCHITEKTURA **54**

6 PE **60**

PRAKTICKÁ ČÁST **61**

7DEEP THROAT **62**
7.1 IT! 63
7.2 MANIFEST POHUNTÉ ESTETIKY 63
7.2.1 Nebaví 65

ZÁVĚR **75**

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **76**

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK **77**

SEZNAM OBRÁZKŮ **78**

UVĚDOMĚNÍ SI

Kniha, text, slova, písmena, forma, obsah, přesah. Myslím si, že i když jsem si vědom těchto aspektů, v tuto chvíli nejsem natolik vzdělaný, abych je zvádl obsáhnout do detailů, které by si zasloužily.

„*Jsem si vědom svých nedostatků a neschopnosti globálně a rozumně tvořit. Jsem si vědom svých chyb a přiznávám, že se nyní reálně pokouším o první celistvý text, který by uvedl mé snažení do jasně vymezených hranic.*“

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ODPOVĚDI

Grafický design a konečné řešení. Radikální název pro bakalářskou práci. Sám, jako autor, jsem přemýšlel jak na první straně vysvětlit, proč jsem se vydal touto cestou. Odpověď, nebo spíše odpovědi, jsem našel ve třech základních otázkách: "*Proč?*" "*Nač?*" a "*Zač?*". Pojďme si je vysvětlit.

1.1 Proč

Proč se zabývat něčím tak časově omezeným, jako jsou umělecko-grafické trendy, resp. směry, názory. Zdá se, že nové přístupy se na nás hrnou v podstatě každý den. Měníme a držíme vše v chodu tak, aby nikdo nic nepoznal a my přitom nestagnovali.

Grafický design, ať již chceme nebo ne, se stal součásti společnosti. Určitým způsobem ji ovlivňuje a určuje její rozvoj. Trendy můžeme nazvat činitelem změn. Může se nám zdát, že grafický design, resp. výtvarné umění, není natolik silný obor na převraty tohoto typu, avšak opak je pravdou. Byla a je spousta studií, které zkoumaly, jak dokáže statický obraz ovlivnit emoce a jejich následek na život pozorovatele a naopak [1)]. Je jasné, že pokud výtvarné umění srovnáme s hudbou, divadlem, filmem, nikdy nedosáhneme tolika emocinálních prožitku v prvním kontaktu s dílem, avšak kouzlo výtvarnictví nebylo v síle okamžiku, ale v nádheře sledování a vychutnání si.

Tímto narážím na jeden ze zásadních problému, které nás, jakožto moderní společnost, posunuly do kolonky *výtvarných barbarů* [2)]. Jak všichni jistě známe zlaté pravidlo marketingu, které je nám, teď tedy speciálně grafickým designérům, vštěpováno do hlavy při každé řešeném projektu – „*Vizuál musí být čitelný do pěti, maximálně, deseti vteřin, jinak je všechno špatně*". Však více než konzum nás ovlivnil samotný přístup k umění. Postmoderní doba nás samotné oddělila od publika, a proto se není čemu divit, že tento odklon má svoje důsledky, které se nezájmem obou stran prohlubují.

Kam se tedy poděl ten hlavní pocit, smysl výtvarného umění? Je pravda, že pokud chceme mít onen úžasný kulturní zážitek, tak nás 90% lidí pošle co nejrychlejší cestou do nejbližší galerie, ale proč tedy nevyužít tu největší výstavní plochu co máme k dispozici

a to jsou ulice, města, celé státy a kontinenty a vůbec prostředí kolem nás. Jsem velmi rád, že se tento přítup opravdu realizuje a nejedná o pouhé science fiction. Opravdu existuje forma grafického designu, její velice úzká sekce, jež se pokouší naplnit cíl, který jsem zde popsal. Ne tedy v celé této šířce, ale i tak je hezké sledovat, že stagnace v rámci rozvoje oboru není. Nemyslím nyní princip *zkrášlování* prostoru, ale fakt, že svět kolem nás lze pojmout i jinak, než jen nucenou a agresivní reklamou.

Tomuto druhu tvorby se chci dále ve své práci věnovat. Zkusíme si jej popsat a najít v něm nové možnosti tvorby. Zkusíme nahlédnout pod pokličku zcela jistě novému druhu designu, který se pokouší najít svoje uplatnění ve společnosti a ukázat tak, že jde výtvarno přeci jen dělat jinak.

1.2 Zač

Co je to vlastně zač? Tuto novou formu designu jsem pracovně nazval Pohnutá Estetika (dále PE). Na tento název se budu v rámci celé své práce odkazovat, jakožto na symbol a jasné pojmenování smyslu. Nechci se zde, na těchto řádcích, zabývat významem, avšak jen samotné pochopení daného slovního spojení, nám vysvětluje postoj a pohled na současnou situaci. PE tedy není posměchem, není ani ironií na společnost, jedná se o postoj grafických designerů i reakcí na okolí. Estetika [3)], tento termín je jasný, vysvětluje dojem, prožitek a smysl, ale i tyto rozměry se dají měnit a deformovat.

Deformace není v rukách designérů. Deformační činitel v tomto pojmu je společnost sama. Nemíním zde dělat rozbory, ale uvědomme si, v čem žijeme. Jak tedy na tento fakt reagovat vizuálně? Cílem a formou PE se staly výtvarné opisy nejrůznějších zadání se zacílením na včlenění do deformovaného prostředí.

PE je tedy opisem reálu, jeho reflexe. Dá se mluvit i o společenském sebepoznání. PE tedy není výtvorem malé skupiny designérů, ale celku, designéři se stali pouhým realizátorem těchto podnětů. Řekněme si to narovinu, málokdo vydrží přetvářku a nalhávání si.

1.3 Nač

Nač nám bude toto celé vysvětlování a psaní? Spousta lidi kolem mne mi tvrdí, že co nyní napíšu nepatří na akademickou půdu. Já jsem bohužel jiného názoru.

Jak se mění společnost, tak se mění i její smysl vnímání pojmu a vizuálních zkratek. Tedy to, co bylo dříve bráno jako tvrdá urážka, je dnes součástí běžného hovoru a to, co dříve bylo chápáno jako názor, je dnes urážkou. Tato situace mne dohnala do poměrně složitého rozhodování, jak celou práci psát, jak vše vysvětlit a přitom neurazit.

Chci se zde zaměřit na to, co všichni vidíme, ale bojíme si to přiznat. Chceme být stále v iluzi nebo naopak chceme se současnou situací hnout? Nechci znít skepticky, ale opravdu se hrneme všichni do jednoho velkého *hnoje*, proto i termíny, které budu ve své knize uvádět, nebudou hanlivé, nýbrž jsou to čisté opisy. Rád bych se vyhnul zdlouhavým vysvětlováním a popisům, protože každý z nás moc dobře ví, že např. pod pojmem *sračka* nemůže hledat žádnou elegantní a líbivou věc. Naopak tímto slovem říkáme, jaký byl přístup, jaký je výsledek a jak tato práce působí na okolí. Můžeme vidět krásu možnosti pouhého slova, jenž dokáže vyjádřit něco tak obsáhlého. Zároveň tím narážím na úroveň, která je všem naprosto patrná.

V rámci PE budu tyto termíny používat na základě svých zkušeností. Z reakcí a rozhovorů s lidmi cítím, že nejsem jediný tohoto postoje, a využívám tak jejich síly. Můžeme tvrdit, že tyto původně vulgarismy, jsou nyní povýšeny do formy popisu a odborného termínu, který je možno využít a zacílit tak přesně kam je potřeba.

Nač nám to celé bude? Uvědomění si v jakém čase žijeme, jak lidé přemýšlejí, jak mluví, jak se chovají. Popisujeme tak soudobou společnost jako celek, kterému chceme vyhovět a do kterého patříme, ať už se nám to líbí nebo ne.

1.4 Nastínění

Nechci, aby se zdálo, že toto vše je jen jedna z dalších úvah nad současnou podobou estetiky nebo lépe řečeno jednou jeho polohou. Pseudointelektuální niancování mne opravdu nezajímá. Celá práce má dva smysly. První jsem již zmiňoval – uvědomění si, kde se nacházíme a pro koho naše díla vytváříme, neboli zacílení. Druhý smysl je poněkud více osobní.

1.4.1 První zmínka

Dnešní doba se vyznačuje několika fakty. Všude máme fastfoody, všude je plno vizuálního maratsu, každý si zakládá vlastní firmy. I já jsem se stal součástí této soudobé mašinérie, a pro mne z neznámých důvodů, jsem založil projekt s názvem *Deep Throat* (dále DT). Druhý smysl mé práce bude věnován právě tomuto pokusu osamostatnění se. Velice rád bych tuto práci popsal jako první zamyšlení nad tím, proč být DT. Pomyslný manifest, obhajoba stylu nebo chceme-li „*firemní filosofie*“.

Dostávám vždy stejné otázky, a to proč se snažím být s tímto projektem na druhé straně barikády a pokouším se tak opět o revoltu v rámci České republiky. Proč raději nesklopím oči a nenechám svoje ego ve skříni, a tak sám sobě podepíši hezkou a klidnou budoucnost? Nejde mi o to, abych svým konáním někoho pobuřoval, ale ukázal, že stále existuje svobodný a možná i osobitý přístup k zadání. A přesto nechci psát o důvodech založení, ale o smyslu jeho fungovaní a stejnými otázkami vysvětlit i důvod mého konání. ***Grafický design – Konečné řešení*** tedy bude i pomyslnou páteří, která bude popisovat důvody a myšlenky vizuálních architektur. Nejhorší zjištění je totiž to, že na položenou otázku neznáte odpověď.

Pokusím se zde reflektovat názory i jiných designérů, kteří v rámci světové scény působí a tvoří. Forma diskuze mi přijde jako jediná možná, jelikož názory jednotlivce jsou v podstatě k ničemu, když nejsou odráženy argumenty, a právě díky těmto argumentům jsme schopni si uvědomit, co děláme špatně. Chápu, že formulovat moji práci jako psanou diskuzi je hloupost. Avšak pouhým položením otázky se dostáváme do napětí a pro nás do dosti důležité polohy reflexe.

Takže suma sumárum. *Grafický design – Konečné řešení* je publikace pokoušející se najít svůj důvod k existenci, a tak i pochopení sama sebe v rámci projektu Deep Throat. Všechny mé názory a postupy jsou silně subjektivní, jelikož se teď pohybuji ve směru, který není nikde popsán, proto se sám pokouším proplétat miliony infromací a shromáždit je tak v jeden ucelený prvek. Zcela jistě vím, že na spousty věcí zapomenu. Tuto platformu beru jako otevřenou a s povolením zasahovat, neboť si uvědomuji, že jedna publikace nestačí. Pro mne to znamená fakt, že PE je symbol výzkumu, který mne žene vpřed a nutí mne k zamyšlení, kde se nacházím a jak k tomuto faktu přistupovat. PE se tak stává imaginárním světem iluzí, které zhmotňujeme a snažíme se díky nim dále reagovat a udržovat se tak naživu .

Grafický design – Konečné řešení má být i forma diskuze a *Deep Throat* má být jeho nástrojem.

Grafický design – Konečné řešení má být novou cestou estetiky, popsanou definicí *Pohnuté Estetiky*.

Obr 1. ***WikiLeaks*** *– Grafický design jako činitel změn ve společnosti*

1) *O tomto problému se vedli diskuze na 17. Mezinárodní Symposium Digitálního Umění – The 17th International Symposium on Electronic Art, 2011*, http://isea2011.sabanciuniv.edu/panel/emotion-studies-contemporary-art-debate

2) *Článek Julie Sadeh, Death of Aesthetics, 2011,* http://ezinearticles.com/?Death-of-Aesthetics&id=5693358

3) *Pojem Estetika, je filosofický směr zabývající se krásnem. Působení tohoto vjemu na člověka a následné pocity a dojmy z uměleckých i jiných výtvorů.*

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Estetika

2 PROFESIONÁLNÍ AMATERISMUS 01

Na úplném začátku své práce, bych se rád zmínil o pár velmi významných historických faktech, které ovlivnily vývoj umění [4)], tudíž i grafikého designu. Pokud mám mluvit o bortění, ničení a ve výsledku i úpadku oboru, je potřeba si uvědomit, že do doby, kdy se jednalo o řemeslo, si málokdo dovolil přistoupit na „hru“ s nástroji a posouvat tak hranice oboru dále. Teď však nechci říct, že se to nedělo, jak jinak bychom se dostali do polohy, kde jsme nyní, je ale nutné pochopit, že málokdo měl odvahu se do těchto „experimentů“ pouštět. Jak z dějin umění známe, již od počátku 20. století se ukazují nové, expresivní směry v umění. Všechny tyto směry mají jedno společné. Byla to ruční práce, respektive umění dovednosti, znalosti zákonů, ručních technik a hlavně talentu. K ruce byly jen jednoduché stroje a pomůcky, které ale neměly tak významnou váhu ve výsledném dílu. Řekněme tedy, že všechny abstrakce byly dílem fantazie a intelektu umělce, který se nespoléhal na nic jiného, než sám na sebe, resp. svoje okolí. Od dob průmyslové revoluce bylo však jasné, že stroje zasahují do našich životů. Žijí s námi. Nikoho ale nenapadlo přenechat automatizaci i umění.

Nechci psát, že nástup strojů, mám-li být přesnější, počítačové techniky, naprosto zruinoval umělecký směr. Počítač jako takový přinesl spoustu nových inovativních postupů a jak jsem již napsal v úvodu, moje práce není o mapovaní konce, ale o mapování nového směru v rámci postmoderního umění. Uchopení nových možností, a snaha o novou podobu dneška.

Než se pustíme do zkoumání tématu jako takového, pojďme si připomenou, jak celá tato éra „kompjůtrů“ začala.

2.1 Počítačová grafika – Historie

Na počátku všeho nebyl ani tak „uměl ěc“, ale spíše „vědec“. Pojem ***Počítačový design***[5)] je přisuzován **Williamu Fetterovi**, grafickému designérovi firmy *Boeing*, který tento pojem využil jako popsání své práce pro jmenovanou firmu. Abychom se lépe zorientovali, píše se rok 1960.

V tomto období je možné sledovat několik velmi zajímavých převratů v rámci fungování a vnímaní počítačů. Pokud jsem jmenoval W. Fettera jako strůjce pojmu, nemohu zde nezmínit **Ivana Sutherlanda**, vědce z MIT – *Massachusetts Institute of Technology*, který jako jeden z prvních přišel s možností interaktivity počítače a člověka – nástroj *Sketchpad*. Jednalo se o velmi primitivní, ale na druhou stranu naprosto revoluční objev. Za pomoci tzv. *světelného pera*, bylo možné kreslit, skicovat, přimo na obrazovku počítače, který samozřejmě musel být vybaven speciálním grafickým adaptérem. Je jasné, že tento nástroj nebyl určený široké veřejnosti, ale i když byl silně zacílen do výroby, přinesl tak první posun vpřed v rámci celého výtvarného umění.

Sutherland nejen že přišel s naprosto novou technikou, ale položil základy grafickému (uměleckému) projevu v počítačovém prostředí. Zákony a techniky, které v rámci své práce řešil, jsou nyní považovány za samozřejmost při práci s grafickými softwary. Tehdy bylo nemyslitelné, jako je často uváděno v příkladech, že po vytvoření modelu (návrhu) v počítači, je možnost označení jedné části zhotoveného tvaru a tu libovolně zvětšovat, zmenšovat a měnit její polohu, aniž bychom tak zdeformovali již hotový kus. Jednoduše řečeno, byl položen základ transformace v nově objeveném vědním oboru Počítačové grafiky / Počítačovém designu.

Je jasné, že tento nový přistup rozjel tzv. „*boom*“ a po roce 1960 bylo všem jasné, že počítač je novým médiem, plnohodnotným pomocníkem k práci i v tomto doposud velmi specifickém oboru.

Nejen výtvarné umění, ale i audiovizuální tvorba se stala velkým lákadlem vědců počítačových technologií. **E. E. Zajac** byl u zrodu jednoho z prvních počítačově generovaných filmů, který nesl název ***Simulation of two-giro gravity attitude control system*** – rok 1963 [6)] . Film je ryze vědecký a popisuje čistě data, číselné hodnoty. Pokud však chceme znát první datovaný snímek, kde byl postup technologií zakomponován, odkazuji tak na film ***2001: Vesmírná Odysea*** (Stanley Kubrick), kde byl prvek počítačové grafiky poprvé ukázán veřejnosti, zde však jako vize budoucnosti. Jednalo se stále o ručně vytvořené prostředí, ne počítačově generovaný obraz. Avšak i tato skutečnost dokázala navodit iluzi nového směřování oboru.

Vše se změnilo poměrně rychle již v další dekádě. Nyní se nacházíme v roce 1970. Tímto rokem otevíráme další etapu. Bylo jasné, že vývoj počítačů bude silný především v možnosti simulace pohybu, neboli možnosti vidění věcí, které byly dříve pouze statické, z naprosto jiného úhlu. Bylo jasné, že progres bude v interakci a animaci. Pokud jsem tedy poslední odstavec zakončil informací o kinematografii, naváži na to i zde. Rok 1971 a film ***The Andromeda Strain***, historický první film, kde při tvorbě byla skutečně využita počítačová grafika.

Nejen tedy tento film byl dalším milníkem v historii počítačového umění, designu, grafiky, nebo jak tomu chceme říkat. Dalším průkopníkem se stal **Edwin Catmull** (nynější prezident *Disney Animation Studios* a *Pixar Animation Studios*). E. Catmull si uvědomoval, že jeho talent v kresbě je v podstatě nulový, avšak jeho touha po tvorbě jej posunula do naprosto jiného pole. Jeho zásadním projektem byla již na Univerzitě v Uthau čistě počítačová animace rozevírání a zatínání pěsti.

Následoval silný rozvoj, který již v podstatě není nutný popisovat. Jen v pár větách připomenu klíčové objevy. **John Warnock**, zakladatel *Adobe Systems*, přišel s tzv. ***PostScript*** [7)] systémem, na přípravu počítačově generovaných tiskovin. Po roce 1980 přichází na trh 16bitový mikroprocesor [8)]. Nové ryhlejší zpracovávání dat. Počítače se tak stávájí inteligentnější a je možné je považovat za samostatné pracovní stanice. Umělecký svět začíná vnímat technologii jako regulerní pracovní nástroj a s příchodem *Amiga Commodoru* a *Macintoshe* se už mluví o možnostech zvýhodnění v rámci času i různých přístupů ke kresbě v tomto novém prostředí.

Následně je rozvoj v podstatě nemapovatelný, jen snad jako poslední důležitý bod jmenuji ***Toy Story*** [9)], tedy první počítačově animovaný a rendrovaný film, který naprosto změnil přístup k tvorbě.

2.2 Talent

Proč jsem tento výčet psal? Uvědomění si postupu a vývoje je základ pochopení mé práce. V těchto několika odstavcích narážím na to, že i člověk, který neměl žádný talent ve výtvarném umění dokázal tento směr posunout a ukázat tak budoucnost. Zásadní prvek je tedy v tom, že pokud se chceme pohybovat v počítačovém prostředí, není až tak příliš nutné být umělecky talentovaný, ale naopak mít jasnou vizi a technické dovednosti.

Nechci však z pohledu dnešní situace mluvit o úpadku talentu. Na tyto úvahy naráží i většina spisů o moderní estetice, kde je roku 1960 přisuzován jistý milník v dějinách vnímání výtvarnictví. Chci zde vypíchnout, že smysl mé práce je právě v těchto „netalentovaných" umělcích. Část populace, která využívá počítačové postupy ve snaze být součástí umělecké komunity, se pokouší o něco, co bylo dříve privilegiem pouze silně zainteresovaných a znalých lidí. Je věnována právě „netalentům", kteří v dnešní době ovládli grafický design natolik, že jako první otázka, která mne napadá, je smysl estetiky a pohledu na „*krásu a eleganci*" v dnešní *počítačově-generovano-deformované době*.

Ovšem, abychom to špatně nepochopili, nejde zde teď o zesměšňování. Málokdo si uvědomuje, jak velkou sílu a potencionál mají tyto práce právě v dnešní době. Podívejme se do současných publikací o grafickém designu a uvidíme formy vizuálních zkratek a kompozic, silně napodobující právě tyto amatérské pokusy [10)]. Vždy byl ze strany umělců tak trošku obhajován směr, který inklinoval k primitivním projevům. Není se tedy čemu divit, že se historie opakuje i zde.

Dnešní doba se však vyznačuje hlavně tím, že do procesu *kopie* amaterismu vtahuje i nové technologie, které všemu pomáhají, a tak i dávájí nový vizuál. Připomenutím si počítačového nástupu v podstatě upozorňuji na nástup zcela nového způsobu myšlení a formy. Docela důležitým faktorem se stává pojem *Lidský Faktor* [11)], který popisuje to, čím se počítače nesmazatelně zapsaly do historie umění.

Lidský faktor v počítačové terminologii popisuje jev, kdy sice uživatel důvěřuje stroji, že za něj dokáže zhotovit jím zadané operace, ale zapomíná u toho na to, že ten stejný

software, u kterého si myslí, že nemůže udělat chybu, sestrojil člověk. Tak tedy nastává patová situace. Díky tomuto lidskému faktoru jsme svědky nevídaných množství chyb a deformací, které v průběhu počítačovo-umělecké historie začalo využívat a následně i používat k dotváření vizuálních efektů. Konstatujme tedy, že právě lidský faktor je jedním z nejhezčích činitelů PE.

Stejně jako E. Catmull chápal svoji výhodu v rámci nově vznikajícího směru, tak i nyní jsme schopni tyto projevy sledovat a dále držet vývoj. Rád bych zde připomenul ještě jeden velice zajimavý fakt. I když celý vývoj, jak jsem ho tu popsal, má tendence sledovat a prohlubovat schopnosti softwarové výbavy strojů, dnes je poměrně častým jevem sledování návratu k tzv. analogovým přístorojům. Je jasné, že ovládnutím světa deformace se nám otevřela nová sféra působení, přesto simulace (*Glitch, Datamosh*) [12)] je stále jen simulací a nikdo nepopře fakt, že nejlepší výsledek je ten, který je reálný. Sestavování analogových deformátoru, tak nyní vznikají skupiny a sdružení, které se vyznačují hrou s deformovanými objekty a vizuály a snaží se tak najít zapomenutou polohu strojů.

V podstatě tímto objasněním a dotáhnutím jsem zakončil sekci historie, ale zapomněl jsem na to, čemu jsem se chtěl věnovat dále, pomocí otázky, která byla položena. Jaký je smysl estetiky a pohledu na „*krásu a eleganci*“ v dnešní *počítačově-generovano--deformované době*?

V rámci celé publikace se budu odkazovat i na knihu nazvanou ***Aesthetics and Contemporary Art***, která tedy nezkoumá smysl současné polohy deformace estetiky, ale popisuje a nahlíží na problematiku všeobecně, ale stejně jako já, popisuje změny od roku 1960. Jedná se o přepisy diskuzí členu konference ***Aesthetics and Contemporary Art*** (2008) organizované *Centre for Research in Modern European Philosophy* (CRMEP), *Middlesex Univeristy v Londýně* ve spolupráci s *Collaborative Research Centre Aesthetic Experience and the Dissolution of Artistic Limits* (SfB 626), *Free Univerzity v Berlíně*.

Obr 2. ***Various Artists*** *– ukázka prací v duchu estetického cítění – zdroj www.tumblr.com*

4) *Výklad slova „Umění“ – v širokém slova smyslu je užitečná dovednost, kterou neovládá každý a které je případně potřeba se naučit.*

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Um%C4%9Bn%C3%AD

Dále jako alternativní zdroj informací přikládám článek Jerrolda Levinsona „Definovat umění historicky“: http://www.aluze.cz/2008_03/07_studie_levinson.php

5) *Výklad slovního spojení „Počítačový design“ – design vytvořený výhradně za pomoci počítače, reprezentovaný manipulací obrazu jako dat za pomoci speciálního hardwaru a softwaru. zdroj Wikipedie*

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics

Podrobnější historii „Počítačového designu“ naleznete zde: http://hem.passagen.se/des/hocg/hocg_1960.htm

6) *Film znázorňující matematická data, vytvořený na sálovém počítači IBM 7090*

7) *Programovací jazyk určený k popisu tisknutelných dokumentů, vyvinutý v roce 1985 firmou Adobe Systems Incorporated. Je považován za standard pro dražší tiskárny. zdroj Wikipedie.*

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/PostScript

8) *16bitová čísla využíváme v Informačních technologiích – paměťové adresy nebo datové jednotky. 16bitvý procesor definuje architekturu počítače, která je založena na stejně dlouhých registrech nebo stejně široké adresové nebo datové sběrnici. Nejznámnšjší procesory Incet 8086, Intel 8088, Intel 80286. zdroj Wikipedie.*

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/16bitov%C3%BD

9) *Celovečerní animovaný film natočený roku 1955 režisérem Johnem Lasseterem. Film je kompletně vytvořený v počítačovém prostředí firmou Pixar Animation Studios. zdroj Wikipedie.*

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Toy_Story

10) *Publikace s obrazovým i teoretickým materiálem doplňující tuto problematiku:*

Pretty Ugly – Visual Rebellion
TwoPoints.Net
Gestalten, 2012, ISBN 978–3–89955–423–6

Graphic Design: Now in Production
Ian Albison, Rob Giampeitro
Walker Art Center, 2011, ISBN 978–0935640984

CHAUMONT 2010, 2011
Pyramyd publishing

11) *Problematika Informačních technologií, spíše uváděna při testování a zkoumání ochrany systému, článek zde: http://www.ictsecurity.cz/09/09/1-lidsky-faktor/skynet-veracomp-individualni-kreativita.html*

12) *Glitch – záměrné technické a analogové deformování obrazu pomocí kódu i techniky. Nový způsob tvorby založený na počítačově generovaných chybách, které následným zasláním feedbacku dokládají vygenerovaný obraz, podrobnější informace zde:*

http://gli.tc/h/

Datamosh – videoart, kde se překrývají první a poslední keyframe sekce a následně dochází k procesu bortění obrazu. Překrytím dvou složek tak dostáváme jeden výsledný obraz, ukázka zde:

http://www.youtube.com/watch?v=15Ou_9UGHfM

3 PROFESIONÁLNÍ AMATERISMUS 02

Uvažuji o tom, že konec minulé kapitoly jsem napsal špatně, když tedy neberu vypsání literatury, ze které vycházím. Nechci abyste si mysleli, že celá soudobá umělecká scéna prochází úpadkem, tedy přesněji deformací, a tak je nutné si vysvětlit její dopady na současnou funkci umění. Pokud mám vysvětlit záměr své první položené otázky, je dobré zamyslet se nad zacílením. Je jasné, že celý posun do počítačového prostředí nikdy neproběhl. V dnešní době stále máme osobnosti, umělce, kteří nikdy nepřešli ve své tvorbě do čistě elektronického prostředí. Zastoupení ve velmi hojném počtu má i skupina využívající staré ruční techniky. Není tedy z mé strany dobré takto škatulkovat současnost do jedné formy. Nemluvíme zde jen o čistě uměleckých oborech jako je malba, kresba, socha, atd., ke kterým se samozřejmě v rámci svého povídání také vrátím, ale naopak o studiích, které jsou aktivní a silně expresionistické. Jako příklad zde uvádím studio ***Vier5***[13)] a jejich názor o nepotřebě počítačů, jenž je v dnešní době silně radikální.

Cíl a smysl, to je jedna z hlavních otázek, které je potřeba porozumět. Ať se již jednalo o jakýkoliv směr, každý projev výtvarného umění věděl, koho má zasáhnout a oslovit. *PopArt* měl za cíl vzít stereotyp života a povznést ho do umění. Konstruktivismus zdůrazňoval krásu hmoty a i samotnou účelnost staveb / objektů, Happening naopak chce šokovat a vtahovat lidi do samotného děje a vytvářet tak situace, které je potřeba řešit a následně tímto řešením opět vytvářet nové polohy. Samozřejmě bych mohl pokračovat ve výčtu zacílení dále, ale jistě chápeme proč je natolik důležité pochopit vnímání této problematiky i jinak, než že si řekneme, že je ideální pro řešení „propagace kulturních akcí“.

V úvodu jsem narážel na postoj grafického designéra a společnosti. Na jeho polohu v ní a jeho smysl. Rád bych tedy na úvod představil článek ***Pierra Bernarda – The Social Role of the Graphic Designer*** [14)] a následně citaci:

„*Advertising is today more and more centralized, international, generalized and, therefore, standardized — like the economic forces that produce it, and the products it deals with. Graphic design, on the other hand, continues to be created and to structure itself in an autonomous and diversified manner.*“ [1]

Pierre Bernard se v článku zabývá polohou a smyslem každodenní práce. Já však vnímám polohu „grafika“ trochu jinak. Je jasné, že jsme vychovávání pro to, abychom sloužili jako rádci, pomocníci v tomto chaotickém a stresujícím prostředí. Hezky sepsaný článek o tom, jak by měl vypadat naprosto idelální grafický designér najdeme například zde – ***Ideal Characteristics of a Graphic designer*** [2] – a tak je nám jasné že nyní se od této polohy musíme odrazit a sami si říct, kde jsme a jak se chováme.

Pokud navážu na smysl, tedy že grafický design není produkt, ale služba, je možné celou tuto mašinerii chápat i jinak, než jen opisem zadání. Ano, opět zde může být vsunutý argument, že už jen díky filosofii doby jsme k takovémuto přístupu nuceni. Ovšem v rámci výkladu doby je dobré výtahnout jeden jistý fakt. Jak je napsáno v citaci o postmoderně: „*Pro postmodernu je také charakteristický všeobecný eklekticismus…*“ [3]. Tento poznatek je nutno využít a odůvodnit jím tak nesourodé postupy ve vnímání řešení situací. Je důležité vnímat všechny polohy. Pro mne v současné době existují dva způsoby řešení. Buďto otrocky opisujeme požadavky a díky předem daným strukturám a liniím řešíme problémy, nebo, což je druhá možnost, je vnímáme jako úvahy a přes další prozkoumávání budujeme vizuální a myšlenkovou stylizaci. První skupinu necháme být a pokusíme se podrobněji vcítit do té druhé.

Doba, ve které žijeme je díky faktorům konzumní společnosti naprosto odkloněna vnímání výtvarného umění jako směru, který má být kultivovaný, vážený a do jisté míry i osobitý. Však již samotní tvůrci, velká většina z nich má i vysokoškolské vzdělání v této specializaci, udržují toto deformované povědomí o oboru naživu. Čím to je, že lidé nechtějí vnímat? Napadá mne více možností na odpověď, ale jedna z nich je jasná. Společnost v samotné podstatě nehodlá vnímat, ne proto, že odmítá, ale nehodlá protože neví. Celou tuto situaci popisuje manifest ***Alaina Badioua – Third Sktechces of a Manifesto of Affirmationist*** na současnou vnímatelnou situaci umělce a odběratele. Ovšem více zajimavé je přečtení si sedmi bodů protiargumentace od ***Juliane Rebentisch – 7 Neagtions. Against aesthetics Affirmationism***. Dostáváme se tak do situce, kdy jedna poloha odborné komunity vnímá význam manifestu jako dostačující a druhá s ním nesouhlasí. Jak typické!

Velice se mi libí těchto sedm bodů, které si s dovolením půjčím [4] :

- Art is not bound by the traditional art genres

- Umění není vázáno tradičními žánry

- Art does not need to be cold

- Umění nemusí být chladné

- The work of art cannot be objective as a quasi-subject

- Umělecká práce nemůže být objektivní jako kvazi-předmětná

- The aesthetics quality of art is not reducible to the evidence of a form not known before

- Estetická kvalita umění nemůže být redukováná na důkazy o formě, které neznáme

- Art does not need to be abstract

- Umění nemusí být abstraktní

- Art should not address a universal public in any literal sense

- Umění by nemělo řešit veřejnost v každém slově

- Art should not be anti-democratic

- Umění by nemělo být anti-demokratické

Je zřejmé, že poloha umění, je na tenkém ledě. Jedná se o velmi silný činitel změn v rámci infrasktruktury společnosti, která je sice evidentně v rámci otázek mrtvá, ale kdybychom tyto úvahy brali na lehkou váhu, mohlo by se velmi rychle stát, že staletí dějin by mohly zmizet navždy.

Vím, stále zde mluvím o umělcích a uměleckých dílech, i když se bavíme o grafickém designu. Je však nádherné, jak lze definovat takto rozsáhlý výtvarný směr, jakým grafický design je. Přikláním se ve své práci k myšlence, definici, kterou jsem zaslechl na samém začátku svých studií, tedy „*Grafický design, je výtvarný směr pohybující se na pomezí umění a účelnosti. Je pomerně jednoduché tak sklouznout do umělecké autorské tvorby, která však postrádá komplexní řešení*“. S celou touto citací souhlasím, však nyní, po třech letech studia, musím vznést námitku na konec této definice. Ano, ve spoustě soudobých a námi zkoumaných prací vídíme spíše umělecká díla, která v podstatě jsou obrazem autora. Ale i tyto díla neztrácí svoji funkčnost, a tak se celý obor dostává do nové pozice. V podstatě jsme tak dosáhli jisté syntézy užitého umění a volné tvorby. Tedy autor, grafický designér, je osoba, jedinec, originál, který dokáže profesně tvořit na poli reklamy a neztratit tak však svoji polohu. Jeho osobnost se tak absorbuje do obrazu a celá vizualizace je schopna fungovat. Ovšem v rámci celého spektra je dobré brát i smysl slova „umělec“ tak jak by se mělo. Tedy člověk souvisící se službou, kde je jako smysl práce bráno výtvarno. Umělec je člověk, který slouží společnosti v jejím celku a je schopný být činný v rámci všech okruhů. Nástupem moderny se tento pojem mírně zdeformoval a málokdo pod ním vidí všestrannou bytost, fungující kdekoliv. Spíše naopak. Tímto pojmem je míněn volonomyšlenkářský jedinec, který svojí osobností bojuje proti totální anonymitě a nehodlá se začleňovat do ryze konzumní funkce služby.

Zkusme se tedy nyní pokusit vcítit do situace běžného člověka, který se s projevem vizuální komunikace setkává dennodenně jen díky vizuálním obrazům z běžného života. Berme jako fakt, že tento jedinec, je schopný myšlení a má svůj vlastní názor, ale postavme před něj něco nového a on, i když je schopen usoudit určitou hodnotu věci, tápe a tak daný vjem odsouvá na pozadí, kde následně opět dochází k úpadku.

Udělal jsem si malou studii toho, jak vůbec běžný člověk reaguje na své okolí. Na zlínském náměstí jsem pozoroval chodící lidi a díval se, jak reagují na reklamní plochy kolem sebe. Za více jak půl hodinu odvrátila hlavu od země na stranu necelá desetina pozorovaných, tedy 1 z 10 se alespoň podíval. Nechci ani vědět jestli danou informaci zaznamenal, či nikoliv. Z toho plyne jediné, dnes již není důležité, jak sdělení vypadá, ale hlavní prvek je jeho agresivita. Stejně jak tomu máme i v celé struktuře společnosti. Není

se čemu divit, že se zaobíráme otázkou jestli je umění a jeho estetická hodnota dnes vnímána, či nikoliv. Či jestli jsme vůbec schopni tyto linie rozpoznat a dále s nimi pracovat. Už jen to. Představme si, že stojíme na zastávce a někdo cizí za námi dojde a poprosí o cigaretu, z většiny případů odmítáme odevzdat poctivě koupenou cigaretu do cizích rukou, tedy vysíláme negativní energii a v souladu s tím i odpověď, ale zkusme si představit situaci, kdy tento proces zopakujeme s chyceným límcem, rukou v pěst a tuším, že většina z nás bude najednou ochotně vytahovat krabičku a nabízet. Samozřejmě nesmíme zde opomenout i fakt, že se najdou i jedinci, kteří i přes tuto hrozbu cigaretu nedají a snaží se tak zachovat svuj postoj k situaci. Tento stejný postup je nutné aplikovat i na umění a estetiku dneška. Lidové rčení, které říká, že s „*poctivostí nejdřív pojdeš*“, dnes platí dvojnásob. Na pomezí dvou posledních poloh bych definoval i smysl celé PE. Nechce být agresivní, ale pokud potřebuje dosáhnout svého cíle, nebrání se použití i ráznějších prvků vyjednávání. Tedy, pokud je vizuální podoba kultivovaná a přesně ví, co je pro ni důležité, není vnímána, resp. je vnímána, ale pouze malým počtem populace, a tak stejně jako tomu je u příkladu s cigaretou, jen málokdo na tuto formu odpoví kladně, tedy zapamatuje si ji.

PE si tedy bere za cíl celou společnost. Nechce být jen součástí určitého segmentu. Její snahou je tak vizuálně být součástí dění a být tak vždy nápomocná všem, kteří ji mají konzumovat. Účelem toho všeho je tedy být flexibilní a pohotově regovat na změny v celé sociální sféře. Narozdíl například od *PopArtu*, který si bere východiska z konzumu a snaží se tak srkz něj dosáhnout vyšších cílů, naše myšlenka konzum podporuje a snaží se být na něm závislá. Odkazování na *PopArt* není bezúčelné. Tento směr byl jeden z prvních, který poukazoval na zvrhlost moderního světa. Pro náš další postup je už jen samotné slovo konzum chce dobře chápat. Ne stereotypní, majetnické a v podstatě slepé bytí, ale jako smysl výdělku a přežití.

Bohužel díky tomuto faktu se dostáváme do poměrně zvláštní situce. Máme jasný cíl, víme co chceme a pokud vše odpovídá dané skutečnosti, musíme ji být schopni popsat. Dnešní svět grafického designu z větší části ovládají „amatéři“. Nechci, aby zde tento popis zněl hanlivě, to vůbec ne, jen tím chci říct, kde náš zkoumaný směr má svoje kořeny. Díky rozvoji internetu a jeho schopnosti sdílet data, spousta nezvaných dostala možnost

chytit do rukou nástoroj a pokusit se jej používat. Je nespočet obrazových materiálů, které evidentně nejsou z rukou profesinálu a přesto obstojně funguji v infrastruktuře společnosti.

Tento smutný fakt se pokoušíme v rámci Pohnuté Estetiky povznést a ukázat tak jiné možnosti využití. Narážím zde i na onen nadpis *Konečné řešení*, kdy je vážně nutné uvědomit si, že pokud nebudeme reflektovat a poukazovat na doslovné *kurvení* oboru, může se stát, že grafický design a v podstatě celé výtvarné umění, jako studijní a vědecký obor můžeme uzavřít, následně vyškrtnout ze studijních plánů univerzit.

Popis činnosti bych dále nazýval pojmem ***Profesionálním Amaterismem***, tedy naprosto uvědomělý obraz soudobé polohy konzumního světa. PE tedy má svoje umístění velmi jasné a každý kdo tvrdí, že tento pojem nemá v dnešním světě šanci uspět v podstatě tvrdí, že to, co vnímáme kolem sebe není reálné. Je jasné, že dnešní poloze děl v tomto duchu je kultivovaná, ale i tak barbarský přístup k typografii a kompozici nám evokuje ono *vesnické plácání* a tím jej posouvá do nových hranic.

Mnoho lidí mne doslova napadá za to, že pojmenovávám tyto neumětelské výtvory novým názvem a každý mne rázem charakterizuje jako experimentátora. Je jasné, že vždy, kdy přijde něco nového, je nejlepší vzít štítek s popisem experiment a nalepit jej na něj. Má to i své nevýhody, okamžitě omlouváte všechny své neúspěchy a bojíte se tak přiznat svoji nedokonalost. To je jeden z hlavních důvodů, proč bych se v rámci PE vyhnul pojmenování experimentální grafický design. Je velice důležité si říci proč. K tomu nám poslouží výklad slova experiment v grafickém designu.

Toto pojmenování je už v samotném základu nonsenc. Nemůžeme něco pokládat za experiment jen díky výsledné poloze. Už jen samotné slovo experiment má tuto definici: „*... je to soubor jednání a pozorování, jehož účelem je ověřit (verifikovat) nebo vyvrátit (falzifikovat) hypotézu nebo poznatek, které něco tvrdí o příčinných vztazích určitých fenoménů.*“ [5] . Přeloženo do češtiny, nejde o výsledek ale o sled pozorování a schématů, které nám ukazují různé cesty k cíli. Tento cíl však již nemůžeme pod tímto názvem prezentovat. Experiment je tedy cesta k cíli, její úskalí a problémy, tedy

experiment v rámci tématu byl jeho zacílení. Pochopení jeho vztahu a jeho výrazu. Práce jsou již výsledkem této cesty, a tak je považuji a popisuji již jen za součást určitého uměleckého vnímaní a osobitého vyjádření.

Nejdříve jsem považoval za vhodné zde popsat rozličné polohy grafického designu v rámci fungování a vizuálu, ale nakonec jsem usoudil, že to není nutné. Stejně jak jsem již psal o rozdílném vnímaní slova experiment, tak i stejně nahlížím na význam slovního spojení „*Nová Média*“. Tento pojem se stal druhým úskalím ve snaze pochopit nový směr. Stejně jako u experimentu má tento pojem svoji vlastní charakteristiku. Vše lze opět vnímat různě, ale zkusme si uvědomit, co vlastně říkáme. Nová Média. Lze do nich zahrnout nové počítačové postupy, ale i tak stejně nové technologie tisku, pokud tedy i tisk lze brát za nové médium, tak i nové způsoby výroby papíru atd. Opět se dostáváme do začarovaného kruhu, kdy jediné východisko je poznání, že se opět nic nestalo. Toto pojmenování má svůj význam v odlišení se od polohy a popisu „*Vizuální komunikace*“, kdy jasně ukazujeme, že v rámci nových médií zkoumáme pořád jedny a ty stejné postupy, pouze z jiných úhlu než tomu je u druhé skupiny.

Proto jsem v popisu zacílení nevyužil ani jednoho z těchto pojmů. Nelze je využít proto, že každý z nich obsahuje ten druhý, tedy i ten můj, a mohl bych se tak dostat do stejné situace, kdy budu například popisovat čtverec jako ***„...barevnou plochu ohraničenou čtyřmi rohy ve tvaru čtverce...***“.

PE se tak stává novým oborem v zaběhlém systému. Její včlenění je v podstatě neviditelné a dá se přirovnat k buněčnému členění, neboli rozdělení jednoho celku na více samostatných částí, ale přitom stále semknutém v jednu fungující entitu. Nelze jej charakterizovat jako experiment, ani za náznak využití nových médií, je to pouze a jednoduše nový pohled na současnou socio-uměleckou situaci. Na tyto podněty naráží a zkoumá je. Pokouší se konzumní společnost dohnat k zamyšlení, kde až je hranice únostnosti díla. Tedy právě touto podporou veřejnosti se snaží být individualitou a tím se i nepozorovaně dostat do fungující koncepce společnosti.

Pokud jsem tedy napsal, že tato forma evokuje úpadek, je nutné si říci, že to není jen ve formě čistě grafické, ale globálně ve všem, co je používané. Pokud tak mluvíme o přejímání funkcí z komerční sféry, je dobré mít na mysly všechny její segmenty. Tedy nelze říci, že se jedná pouze o grafický / umělecký styl, polohu, ale o polohu myšlenkovou, komunikační která zasáhla všechny proudy soudobého systému.

PE jako směr vnímá agresivitu, totální nezájem a reaguje na něj všemi svými prvky. Již na prvních stranách jsem psal, že se budu zajímat jak o světovou scénu, tak i českou. Zde bych tedy mohl narazit na jeden problém, který vnímám poměrně silně. Díky nedávným zkušenostem, jsem pochopil, že v rámci globálního chápání nového směru estetiky je vše v pořádku, tedy lidé si toto začlenění, výtvarný opis, uvědomují se skloněnou hlavou akceptují její smysl. V Česku to máme bohužel jinak.

Na celou situaci zde reaguji za pomoci komentáře mého kamaráda Marka Ehrenbergra na sociální síti Facebook: ***„Je vskutku k nevire, jak se ruzni pohled lidi na nase prace. Zatimco z Hortu nas presvedcuji ke stazi v jejich studiu, v CR nas oznacuji za neznabohy vizualni komunikace. Funny indeed!”***. Přesně jak to vystihl Marek. Světová scéna chápe posun estetických měřítek, avšak česká situace ji stále odmítá. Mám pocit, že slepota některých jedinců je až neskutečná. Neříkám, že na území ČR se v tomto směru nedá fungovat, ale celá naše scéna mi připomíná scény z horrorů, kdy skupina lidí, je uzavřena ve sklepě, někde v podzemí, a ze všech sil se snaží dostat ven. Přitom polovina z nich zemře někde během cesty a druha následně po vysvobození upadá do kómatu, ze kterého se probouzí s naprostou ztrátou paměti.

Na Markův koment přišla i reakce: ***„…není česko, jako česko…”***(*Petr Babák*). Souhlasím, i když né tolik optimisticky. Ano, máme zde své představitele, které je dobré uvést, jelikož si to svoji snahou zaslouží a ukazují, že fungovaní v rámci této polohy není zbytečné a absurdní. Pokouší se tak vyvrátit moji předešlou argumentaci o poloze České republiky.

- ***Kolektiv*** – www.kolektiv.info
- ***Laboratoř*** – www.laboratory.cz

- ***Welcometo.as*** – www.welcometo.as
- ***StrčPrstZkrzKrk*** – www.strcprstdzkrzkrk.cz
- ***Mütanta*** – www.mutanta.com
- ***Ex Lovers*** – www.exlovers.info
- ***The Rodina*** – www.therodina.com
- ***Čtvrtek*** – www.ctvrtek.net
- ***Design Air*** – www.designair.eu
- ***Adela&Pauline*** – www.adela-pauline.net

Pokud se tedy vrátím k cíli a – smyslu začlenění se – stále zde máme nedostatek – lidé pořád vnímají polohu PE, jako špatnou. Tudíž nejsme ještě ideálně nastavení, je ale jasné, že celý okruh se dále pohybuje, a tak i rozvýjí. Opět se opřu o názor, který jsem slyšel a velice mne pobavil: „*...jestli chceš dobrý plakát, dáš mi na něj měsíc, jestli chceš špatný, dáš mi týden...*". Tedy v heslu této nádherné myšlenky říkám, jestli chceme kvalitní začlenění nechejme volný průběh, jestli chceme být opovrhování, použijme všechnu sílu co máme!

Vybíjíme si agresi a přitom chceme být v podstatě neviditelní! Duležité však je, že naše konání není bezcílné, tedy víme, kde a jak udeřit. Umělec, řemeslník, v podstatě kdokoliv se stává činitelem změn. Reagujeme na vulgarismy s takovou jistotou, že je to až zarážející. Proč tedy být revoltou, když to nemá smysl?

Obr 3. ***Various Artists*** *– ukázka prací v duchu estetického cítění – zdroj www.tumblr.com*

13) *Vier5 - Achim Reichert & Marco Fiedler – francouzsko-německé studio s radikálním přístupem k práci. Ručně dělané vizuály s osobitým přístupem, portfolio zde:*

http://www.vier5.de/

14) *Celý článek související s tématikou:*

http://backspace.com/notes/2009/09/the-social-role-of-the-graphic-designer.php

4 MÍSTO A

Segmenty. Část, definovaný prostor, definovaná myšlenka. Všechny postoje, ať už jsou jakékoliv mají v určitém času i své určité místo. Ono místo se posléze stává centrem dění. To, že se umělecké směry staly díky mass médium poněkud anonymní, je na jednu stranu dobře, na druhou špatně. Nyní prozkoumejme, jak ona myšlenka celkového propojení systému funguje.

Nejde dnes s určitostí říci, kde a jaký směr vzniká, kde končí, kdo pro něj dal základ a kdo jej „jen“ rozvíjel. Tato nevědomost není známka naší tuposti, ale známka toho, že takové místa a lidé již skoro neexistují. Odtrhnutí samotné identity vizuálu, jakožto i smysl postmodernity vzal za své. Určitě by pan ***J. F. Lyotarda*** měl nyní radost, že se jeho smysl popsaný v textu ***O postmodernismu*** [15)] splnil.

Tento bod, místo, lokaci, kterou hledáme ovšem již nelze nějak moudře specifikovat. Chtěl jsem se zde více věnovat holandskému designu, který považuji za základ tématu, ať už díky vizuální podobě nebo myšlenkovém pochodu. Později jsem ale tento svůj záměr přehodnotil. Ano, stále je dobré prostudovat si smysl holandských přístupů a pochopit tak výstavbu obrazu, ale nejedná se již o hlavní smysl práce. Dnes nelze říci, že místo A je centrobod a kolem něj se vše točí, nelze si říci, že bod A je alfou a omegou směru, kterému sympatizujeme.

Přejmenoval bych tedy onen pojem z centrobodu – **místa A** – na **server A**, tedy neurčitost se tak dostává na novou úroveň. V minulé kapitole jsem se sice odkazoval na společnost jako takovou, ale pochopme jeden fakt – když cílíme na tak rozsáhlou strukturu, je jeden hlavní, a samozřejmě i více podružných, sjednocujících prvků.

Díky tomu, že je nyní počítač spojený s dalším fenoménem – internetem – zjišťujeme fakt, že se dostal nejen do polohy manipulátora v poli výtvarného umění, ale je z něj i silný faktor v rámci samotného života člověka. Internet, počítač a stroje se tak staly součástí nás samotných a není se proto čemu divit, že i lidský projev, jako je umění, následný smysl tvorby a jeho specifikace se ubral tímto směrem.

Netvrdím, že již neexistuje reálný sociální prostor, který by nebyl závislý na prostředí webu, ale bohužel je nutné si uvědomit, že to co se dříve řešilo na výstavách, diskuzích, či jiných akcích, dnes probíhá veřejně na internetu. Ten tak dostává novou funkci Fora Romana, stává se tedy prostorem, kde je všechno a všichni, každý problém je tak možno řešit. Už jen samotný fakt, že když je pořádána diskuze, je vždy reálné do ni vstoupit přes webové rozhraní, a tak se stát anonymním účastníkem akce, na které nás nikdo nevidí ani neslyší, pouze nás čte. Jako revoltu v tomto směru, v této poloze komunikace, vidím úlohu přepisů diskuzí. Když už tedy číst (osobně se nezúčastňovat), tak nezasahovat a brát si z oné akce jen to podstatné, nevstupovat do ní zvenku. To je však kapitola sama pro sebe a vzniklý boom nakladatelsví [16)], která se zaměřují jen na tento směr odborné literatury, je na další samostatnou práci. Důležité vědět, že něco takové existuje a je tedy naprosto normální se na tento proud informací obrátit.

Pojďme se podívat co nám dnešní doba přináší. Je velice zajímavé sledovat tato tendence shromažďování se na webovém prostoru. Pokud bych měl některé tyto místa úvést, zmínil bych:

- ***Facebook*** – www.facebook.com
- ***Twitter*** – www.twitter.com
- ***Behance*** – www.behance.net
- ***MySpace*** – www.myspace.com
- ***Soundcloud*** – www.soundcloud.com

Tyto nové galerie, fora nám umožňují jedno jediné – interakci v novém slova smylu. Divák tedy není postaven, ale nýbrž posazen před dílo či téma, kterému věnuje tolik času, kolik uzná za vhodné. Ty nejsou limitováné časem, tedy pokud neberu časový limit zakoupené domény, resp. serveru. Vše je podřízeno jen tím, co divák chce a nechce dělat. Je jasné, že tato forma komunikace má miliony úskalí, jež nemůžeme přehlížet, ať již to jsou problémy čistě technického rázu, tak i sociálního, ale důležitý pro nás je fakt, že zde narážíme na postoj celé této sféry.

Společnost a umění jsou spjaty. Jedno reflektuje druhé a tak při jasném principu žití – – střetávání se, komunikace a sdělování si informací – dochází v tomto nově nastaveném modelu k pohnutí, úpadku. Web nás posunul do rovinny, kde již neexistuje osobnost, nýbrž text. Text, řádek, kód. To jsou nové principy a schémata tvorby. Tyto aspekty jsou dále rozváděny do nesčetných variant, kde je vše podřízeno pohodlím a vkusem uživatele.

Pohodlí a ono všeobecné nic nedělání jsou také hlavními důvody, proč jsme se do této fáze dostaly. Smysl vytvářet se ztratil, a tak hledáme nové možnosti, při kterých není nutné opouštět teplo pokoje a stát se jedním z tvůrců současného umění. Rád bych se opřel o fakty, které by nám ukazovaly jakou cestou dnes nahlíží tvůrci nového schématu umění, problém je v tom, že kvůli možnosti reálné a neustálé komunikaci, není možnost následného shromáždění a publikován informací.

Proto jako jeden z hlavních myšlenkových proudů uvádím manifest ***SPAMM – SuPer Art Modern Museum*** :

Visual arts have entered a new era. It's a place where immediacy rules, where visual arts becomes virtual, a place that links the world together. A new era for artists who have invented new concepts, using digital medias, from video to graphism, static, animated or even computer-programmed. They have created a flamboyant design for a super-society created in the Web's image.

Therefore, if "contemporary art" isn't "from today" anymore, but just a continuing period of the XIX° century "modern art", we can proclaim – without hesitation – the existence of the Super Modern Art. It has existed for 10 years now across the web and new technologies. Super-modern art is a virtual museum.

By creating the Super Art Modern Museum (SPAMM), Systaime, Thomas Cheneseau and the Silicon Maniacs's team, merely made up for the the indifference of cultural authorities and the need for society to understand the MUSEUM in another way. In 2012, the Museum has to tackle new issues as to the place of art, questioning the way to SEE it

and to BUY it. The SuPer Art Modern Museum is an experiment to answer all those questions.

This is the reason why SPAMM takes up theses challenges. SPAMM is not only a new form of museum, it would like to encourage new forms of digital creation.

The Art of SPAMM is the art of Museum, the art of SPAMM is the eye of the collector, the art of SPAMM is the scream of an artistic movement, the art of SPAMM is collaborative and generative, it's an art that gets out of homes and lives in the heart of machines, a new art for a new generation of artists, collectors, gamers, geeks, buzzers, actors and amateurs alike.

In the midst of this stream of creation, Thomas Cheneseau, Systaime and Silicon Maniacs select SPAMM artists. Systaime, Thomas Cheneseau and Silicon Maniac's team travel the world of virtual creation, from the Venice Biennale to lafiac.com, and they gather all their experiences together in a single place : SPAMM, a museum and an art manifesto.

- Jean Jacques GAY, December 2011. [6]

Je jasné, že vnímání soubodé společnosti se zcela jistě přesunulo na nové prostředí – – fóra. Pod pojmem fórum, je dnes možné vnímat mnohé příklady prostředí. Jedno je však pro všechny stejné. Zde se jedná právě o to jedno hledané místo k diskuzi a k výměně nových zkušeností v rámci fungovaní v nové realitě. Jedná se o prvek, který funguje již dlouhá léta a není ničím neobvyklým, ale přeci jen za tu dobu, co tyto prostory sleduji, mohu tvrdit, že se mírně změnily.

4.1 Fórum

Nejde mluvit o rapidních změnách, ale je dobré si uvědomit, že jen reálná komunikace v čase je posunem. Dříve bylo jasné, že odezva na problém, či podnět k diskuzi bude

dlouhodobý proces, dnes již mluvíme o řádech minut, resp. sekund, kdy dostáváme odezvu, a tak se nastavuje nová forma dikuzí, které jsou přesně tím důležitým faktorem, na který jsme v rámci nově vznikající infrastruktury čekali. Díky novým proudům ze zahraničí je možné vidět, že tyto fóra plní funkci nejen diskuzního kroužku, ale řeší i edukativní problematiku. Už jen jasný fakt a ovlivnění světa studentů nástupem wikipedie je neskutečný. Dnes je student / člověk, který si spokojeně kráčí do knihovny brán, označován doslova za *exota*. Celý svět informací je tak k dosahu jedním kliknutím. To nás nutí k zamyšlení, kam se v posune ona akademická a intelektuální společnost? Dnes již není privilegiem být součástí dané komunity, jelikož jsou v ní všichni a přitom nikdo. Opět pod pokličkou definice postmodernity mažeme všechy rozdíly a jsme si tak všichni před sebou rovni.

Co se týká problému vzdělávání se, je zde opět mnoho nových cest. Já sám jsem byl u zrodu webového projektu pro základní a středoškolské studenty, kdy díky možnosti internetu odevzdávají svoje úvahy a práce do jednotlivých předmětů (***Glogster***). Dále však máme webové workshopy a návody. Ty se nás snaží vtáhnout do problematiky a staly se tak běžné, že je ani nevnímáme. Je až děsivé, kam se vše podstatné, a hlavně určující reálný život, vytratilo. Dnes již můžeme tvrdit, že se virutální svět prolína se skutečným, což dlouhou dobu byla jen fikce.

Avšak tento segment je v podstatě základem všeho. Fóra tedy považuji za neodmyslitelnou část nového prostoru, kde díky kontaktům, různým propojením a možnosti komunikace, dostáváme do rukou kouzlo být kdekoliv a kdykoliv. Stáváme se tak plnohodnotným člověkem v rámci nového světa, který reflektuje každou minutu své okolí. I díky této rychlosti je důležité věnovat se zařazení PE do oběhu internetu. Víme, že opisujeme společensko-kulturní dění a je-li toto dění spajto s internetem, tak i naše politika musí být taková. Ono sociálně-kultrně-webové prostředí je poměrně funkční celek, který dnes vnímáme jako daný úzus a nikdo si nedokáže představit, že by vše bylo jinak.

Ovšem fóra, které jsem zmiňoval jsou jen základním kamenem funkcionality umělecké a sociální sféry na internetu. Pokud tedy pominu popis čistě informačně--konzumní sekce, tedy obchodů, zábavy, zpráv, atd. a opět se zaměřím na pole působnosti

z čistě uměleckého hlediska, tak tedy hledáme místa pro rozvoj estetiky a myšlení. Seberealizace a následný posun do užitku spojeného s obohacením sama sebe. Dalším segmentem by se tedy, podle popisu, staly čistě webové projekty.

4.2 *.PROJ

Jedná se o velice široky pojem, kde si můžeme představit jak osobní stránky jednotlivců, tak i zábavné blogy dospívajících či pracujících lidí. Opět zde ale narážím na smysl mého psaní, a tak pojdmě hledat myšlenku ve vzniku něčeho nehmotného a silně osobního, jako jsou umělecké webové projekty a jejich infiltrace do současného kulturního rámce.

Kód, text, symbol. Pojmy, data znalosti a úžas. Toto jsou mé postřehy a vypsané body, které spojuji s danou sekcí. Je to až neskutečně rozsáhlé pole, kde každý hledá svoje místo a pokouší se posunovat hranice. Je až neskutečné, jak se vše dostává do megalomanských rozměrů a jak samotný vývoj této specializace připomíná vývoj samotného umění – přes kreslení na zeď v jeskyních, po abstrakní malby, či performance.

Jedná se o díla, které nelze nějak blíže specifikovat, ale pokusme se v nich najít aspoň pár společných vodítek. Jak jsem již vzpomněl preformance, nebo spíš celé akční umění, i zde se naráží na lidský exhibicionismus a touhu se předvádět. Ze samotného pohledu estetiky a vizuálních prvků ale sledujeme i trošku jiné spojení.

Hledání poloh a estetických hodnot na internetu je trošku složité, ale ne nereálné! Narážím tak na fakt, že celá tato buňka vznikla z poměrně nevinného výstřelku. Již od začátku bylo jasné, že působení v rámci nově vznikajících médií bude potřeba nastavit formáty tak, aby vše fungovalo. Když na trh přišel webový prohlížeč Netscape s novým formátem **GIF** [17)], bylo jasné, že nové možnosti jsou na dosah ruky. Dlouho se však s tímto médiem nepracovalo, jelikož v době pohybu trendů bylo stále bráno v potaz, že i když jsme počítačový designéři, neměli bychom zapomínat na čistotu a uhlazenost. Pro tyto účely však gif nebyl stavěný. Jeho rendrování do mřížky za pomocí výkreslování bodů

a limitace barevnosti na 256 barev z něho dělala v podstatě nepoužitelný, zkostnatělý formát.

Na tento postoj následně začala reagovat poměrně úzka skupina umělců, která pochopila jeho sílu, a tak po dlouhých letech ukázala, že ne vše staré je k vyhození. Animované gify, **Cinegrami** [18)], vše jen znovuzrození dávného formátu. Avšak díky tomu bylo pochopeno jedno – GIF jako formát je zcela funkční jen ve webovém prostředí, tedy chceme-li si jej pustit, jsme nucení otevřít jej ve webovém prohlížeči, který byl pro tento formát v podstatě uzpůsoben.

Vývoj GIF animací se tak stal základem, ale bylo jasné, že díky jeho limitům – – nemožnost více, než jen pohybu – je nutné nalézt nové možnosti fuknce a tvorby. Vzniká tak projekt ***Dot.Gif*** [19)], kde je forma brána již jako umělecké dílo a formátovní obrazu dostává přesah do videa. Jak jsem již napsal – kód, text, symbol – tyto pojmy se tak staly základním kamenem a ideou.

Díky poznatkům, které jsme si popsali, nemohlo mít dlouhého trvání použití formy internetu jako celku. Bylo potřeba se však odprostit od daných norem, tedy že toto médium je jen informativní. Pár let zpět jsem byl přítomen jedné diskuzi na téma funkce internetu. V této diskuzi padl zajimavý názor a to, že internet jako takový, je mrtvý. Není důvod ho esteticky zkrášlovat a ani jej dále myšlenkově vyvíjet. Tento postoj mne zarazil, jelikož jsem bral současnou situaci spíše opačně, a tak jsem dále poslouchal, co se řešilo. Ve výsledku bylo řečeno, že pokud se orientujeme na umění a jeho prezentaci, není nutné jej posouvat, že ona daná práce vykoná své a forma statických obrázků je tak dostatečná. Kdyby jsme tedy tento názor použili, tak bych v této době neměl o čem psát.

Díky bohu se tak ale nestalo a ukázalo se, že i když v době diskuze tyto postoje byly patrné, tak se našla cesta. Vývoj technologie a standardů šel dál a bylo možné čím dál tím více využívat chyb a nedokonalostí. Tyto chyby byly následně popsány a transformovány do užitku. Hra na webu, tedy tyto webové projekty, webové plátna vycházela a vychází vždy z chyb. Nyní již programově cílené chyby se staly součástí estetiky, a tak jsme

v podstatě změnili jejich vnímání. Vyskakování oken, bourání obrazu, překrývání atd. Je jen jednou ze součástí stavění, psaní obrazu. Díky této poloze nyní máme nepřeberné množství obsahu, který ukazuje jak nedokonalý, ale přitom silně expresivní je svět, ve kterém žijeme a fungujeme. Zde pár příkladů této tvorby:

- ***The Digit*** – www.thedigit.biz
- ***Threaded*** – www.resn.co.nz/threaded
- ***YYYYYYY*** – www.yyyyyyy.info
- ***We Can Canvas*** – www.wecancanvas.com
- ***Mylinh Trieu Nquyen*** – www.mylinhtrieu.com
- ***513 Text*** – www.text.jodi.org/513.html
- ***%20Home*** – wwwwwwwww.jodi.org/100cc/zxcvb/index.html
- ***Nick Kwiatek*** – www.nkwiatek.com
- ***Projects*** – www.gifpumper.com/projects
- ***Eyebeam Live*** – www.gifpumper.com/eyebeam-live
- ***<title>ι □□□□□ ʅ</title>*** – www.thirozumi.tumblr.com/post/309041065/m-o-o-d

U všeho, co zde vidíte, jde o cílené a jednorázové projekty odkazující na určitý problém, myšlenku. Tyto projekty nahrazují plátna. Jsou to kódy s vizuálními prvky, které ve své obsáhlosti vytváří jeden vizální dojem, který je dále posuzován. Už jen fakt, že díky scrollu se dotáváme do situace, kdy nikdy nevidíme celé dílo v kuse a musíme proto každý pixel na stránce vnímat zvlášť, nás dostává do situace, že nikdy není jasné, jak toto dílo posuzovat. Škatulkovat tyto díla je v podstatě nemožné, jak jsem již napsal. Jejich různorodost a vnímatelnost je neskutečná. Tendence a trendy v tomto směru se mění ze dne na den.

Na tento přehršel stejných informací, tedy webových projektů, narážím proto, že pohyb se zaměřuje i na výstavnictví. Máme zde tedy samostatné projekty, místa, kde je můžeme rozebírat. Máme možnosti publikací a máme i schopnost je oceňovat. Ale stále

nám tu něco chybí. Něco, co by nám vše i ukazovalo z jiného pohledu, který všichni známe, ale přitom jej už skoro nepoužíváme.

4.2.1 Galerie

Pokud tyto všechny díla máme a chceme je „prodat“, máme možnosti, kde zavěšovat odkazy a snažit se tak dostat k co nejvíce lidem, nesmíme ale zapomínat, že zvyk je železná košile, a proto očekáváme, že stále bude fungovat prezentovaní a možnost být aktivní v novém kulturním životě. Galerie. Pojem, který známe již několik desetiletí nás neopouští i nyní. Může se zdát, že funkce fór a webgalerií je stejná, avšak vyskytuje se zde několik odlišností. Jak jsem popsal v odstavci výše, fóra nám suplují funkci komunikace, tedy máme článek, obraz, postoj a lidé jej reflektují a snaží se tak i reflektovat svůj názor k tématu. U galerií máme však jiný postup. Jak tomu tak bývá, máme program, máme umělce a ti nám servírují svoje díla. Nechci však vypisovat galerie co znám, a které sleduji, protože mi připadá zbytečné opisovat něco, na co je lepší se podívat osobně. Zde tedy uvádím opět odkazy, které je dobré shlédnout a tak samostatně posoudit :

- ***Sensual Objects*** – www.sensualobjects.tumblr.com/
- ***Fach & Asendorf Gallery*** – www.fa-g.org/
- ***V5/MT*** – www.v5mt.net/
- ***Three Hundert Eighty Ten*** – www.the389.com/
- ***ReVision Arts Gallery*** – www.gallery.revisionarts.com
- ***SPAMM*** – www.spamm.fr

Webové galerie nám přináši úplně nový prostor. Velice mne zaujal projekt věnovaný bienále v Benátkách, kdy pro tento účel byla vyrobena aplikace pro tablety od firmy Apple – iPad, kde nejenom že byla ukázána všechna díla – z větší části videa, ale i nastínění virutálního prostoru gralerie, do kterého šlo vstoupit, a tak si dílo vychutnat i v instalaci na virtuální stěně. Možností je však více. Od čistě stránkové prezentace – – obraz hozený na bílou plochu, kde probíhá vystavení, až po imaginaci a vizuální efekt. Je však nádherné, že toto kultovní místo našlo i svůj prostor zde.

Galerie však mají i opačnou stranu mince. Je příjemné, že v okamžiku můžeme být například ve zmiňovaných Benátkách, ale cosi se nám tu i vytrácí. Duch, vůně, pocit. To jsou vjemy, které nemůžeme ničím nahradit. Vše je nakolněné tomu být a mít, ale zapomínáme, že díky tomuto pudu ztrácíme cenné místa. Připomínám tak fakt, že člověk je tvor lenivý, který je zhýrán pohodlím a je mu těžko chodit do institucí osobně.

Postoje k tomuto tématu se různí. Všude nalezneme příznivce a odpůrce. Je dobré se řídit pravidlem, které jsem uznal za více než vhodné, když jsem se bavil s ***Eike Königem*** (majitel a zakladatel studia Hort): „*...dokud nemáš své odpůrce, tak nemůžeš tvrdit, že jsi úspěšný...*“. Považuji tak všechny formy současné webové scény za více či méně obstojné.

Pokud tedy mám čistě popsat, shrnout, formu toho, co jsem zde nastínil, napsal bych: „*Web, současný sociální prostor, který reflektuje aktuální dění a dává souhrnné informace o specializacích, oborech a činnostech, se dostává do funkce čistě estetické. Formy budování prezentací, jsou postaveny na základních principech jeho fungování. Pohyb, animace, posun v interakci, nás nutí k zamýšlení, jestli jsme již daný prostor nevyčerpaly a tak se dané estetické a obrazové hodnoty pouze nekombinují a nevzniká tak již nic nového. Ovšem z pohledu diváka dostáváme novou možnost funkcionality a možnosti trávení volného času. Všechny umělecké stránky, » experimenty « a webové výstavy jsou postavené na hře s kódem. Nárážím tak na nový vizuální obor – Vizuální programování, které reflektuje ohranost běžných médií a snaží se tím dostat do scény něco nového, doposud neohraného. Tento obor je posléze lépe prezentovatelný v imaginárním prostoru, než v reálném prostředí.*“

Nechci zde však psát, že celá soudobá scéna funguje pouze na internetu! Je to jen jedna část / segment, který již nesmíme přehlížet a říkat si, že jej můžeme vynechat. Jedná se o jedno ze zacílení vlny *„New wave* “, které musíme vnímat.

4.2.2 Webová dekadence

Zabýval jsem se tímto problémem proto, že jsem před nedávnem sepsal článek „*Webová dekadence*“, který poukazuje na fakt, že se v poslední době role obrací. Tedy

web, jako přidružené médium, se stává hlavním nositelem informací a tiskoviny, jako hlavní produkt, se stávají doplňkem.

Tento příklad mne naprosto fascinoval, protože jak to tedy celé plánujeme? Co chceme? Tiskoviny pro web ve mne evokovaly strach, že za pár let nebudu moci držet v ruce žádný výtisk a jen jeden pouhý letáček z **QR kódem** [20)], který mne odkáže na potřebný prostor, kde si následně vše mohu táhnout do svého pc. Celé jsem to probíral v internetové diskuzi s ***Alexandrem Lizem*** (http://alexanderlis.com/), kde byla položena otázka, které médium, máme radši – elektronické či tištěné – a shodli jsme se na jednom. Už jen kvůli vůni a uchopení tisku nelze tento směr ruinovat.

Je však jasné, že internet není prvním ani posledním mýtem o kterém lze mluvit v rámci nově vznikající PE. Jak jsem již v úvodu zmiňoval, tak vše zasáhlo i další obory, které tak jsou „nuceny“ respektovat a reflektovat nově vznikající polohu.

4.2.3 *.*

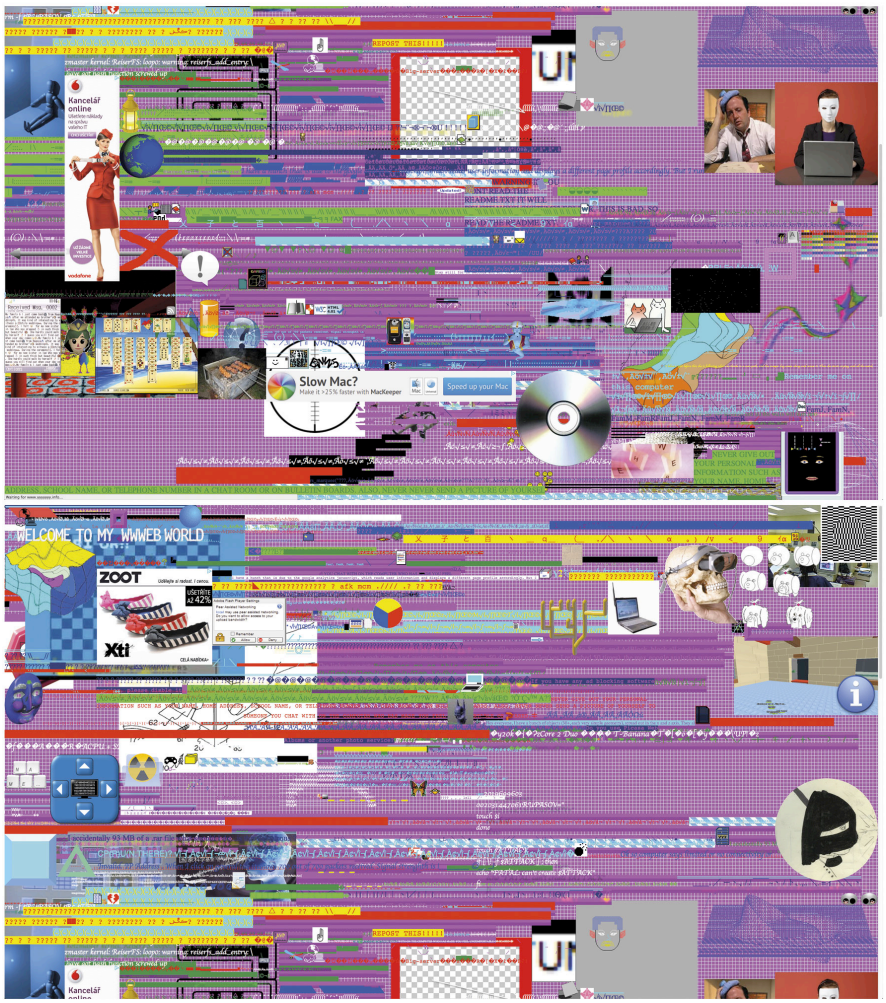
Socha, malba, akční umění. Všechny tyto odvětví umělecké činnosti jsou reflektovány stejně, jak je tomu u grafického designu, který teď popisuji. Nástup stroje je tedy všemocný a je velice zajimavé, jak lidé rádi nechají automatismus působyt všude, kde to jen lze. Vezměte si, že již v roce 1978 ***Anton Perich*** (http://www.antonperich.com/) využíval strojů k mechanické tvorbě malby, a tak již v začátcích éry, které se nyní věnujeme exsitoval tento silně moderní přístup.

Je až nepochopitelné, že cennost, která byla přisuzována těmto okruhům tvorby je dnes stejně ceněna i u strojů. Stejně je tak tomu i se sochou. Posuv tzv. Supermédií nám otevřel vše, co bylo kdysi zakázané. Robotické instalace, které analyzují prostor – – kinetismus – abstraktní tvary vytvořené pomocí technologie 3D tisku, skulptura a návrat k reálné podobě člověka, jako tělesa, ne jako opisu bytí. Nové trendy, které takto opisují reálný fakt nalezneme všude.

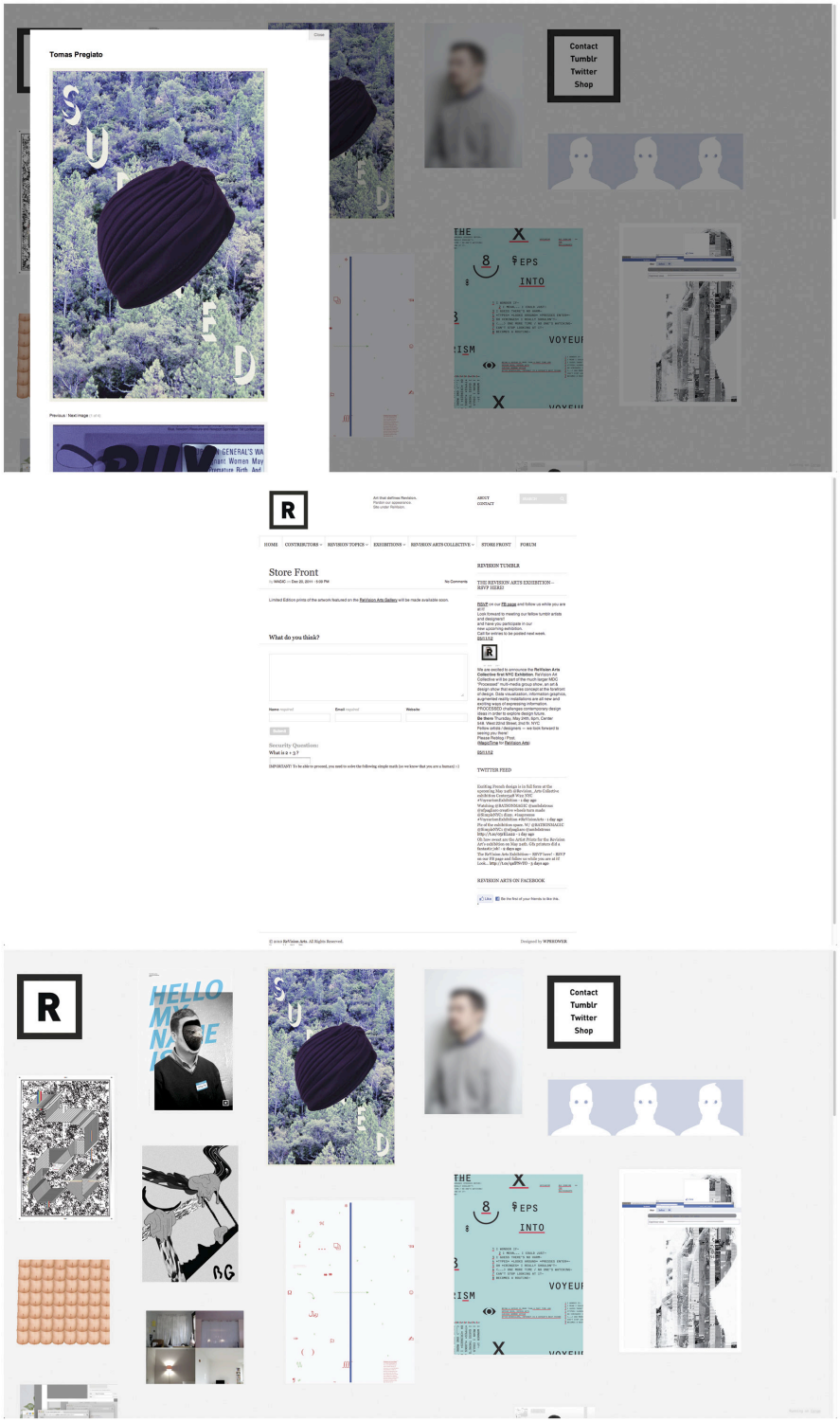
Je jasné, že i když jsme větší část věnovali internetu, jako hlavnímu místu, prostoru, pro rozvoj nového uměleckého smýšlení, nesmíme zapomínat i na tento již v podstatě braný undergroud, který tak stále udržuje pomyslnou rovnováhu společensko-kulturního světa. I zde (malba, socha, atd.) narážíme na fakt pohnutí a reflexi. Vularismy. Jen si vezměte tento krátký výčet :

- ***Minimon – Kunda ve znamení Kříže***
- ***Piča z Hoven***
- ***Ztohoven***
- ***To žluté, co máte na kalhotkách***

Je tedy na pováženou, že nejsem nejspíše jediný, kdo celou sféru chápe tímto pohledem. Stejně jak jsem již poznamenal v úvodu, tento opis nejenom reaguje na okolí, ale dokáže nám tak poměrně rychle vysvětlit všemožné okolnosti a použití. Tedy hudba, obraz, prostor vše se tak stává nosičem informací, které následně přebírají smysl zrcadla. Jediný důležitý fakt je, že stále v těchto vrstvách umělecké sféry mluvíme o uvědomnělých lidech, kteří tak rozumně činí to, co považují za správné, tedy inspirace je reálným bytím a ne jak u grafického designu, totálním úpadkem samotného oboru.

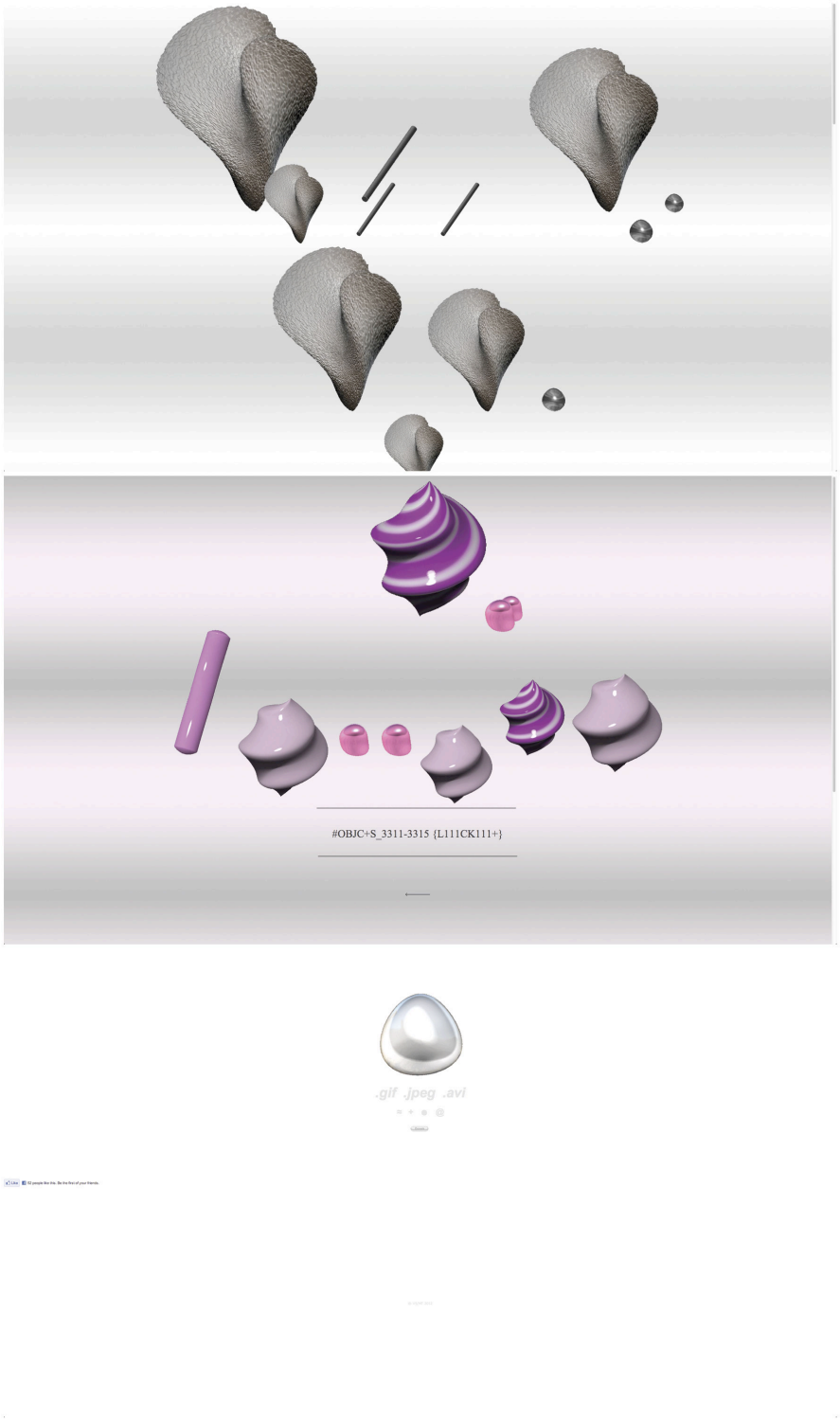


Obr 4. ***YYYYYYY*** *– webový projekt na bázi internetové stránky – chaos, dezorientace*

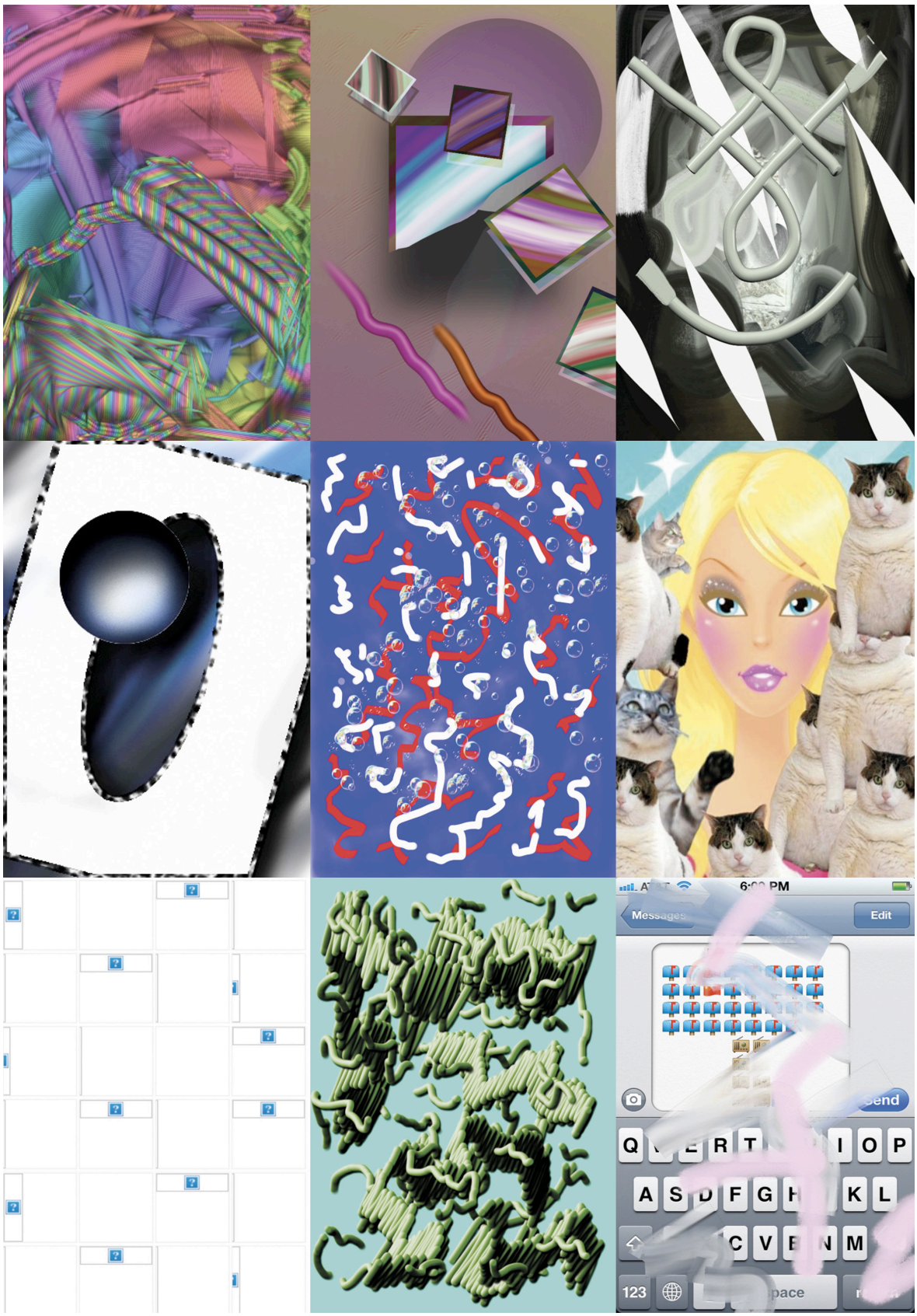


Obr 5. ***ReVision Art Gallery*** *– webová galerie s odkazem na eshop pro koupi vystavovaných děl*

Obr 6. ***Projekt*** *– webové umělecké dílo postavené na interakci s uživatelem*



Obr 7. ***V5/MT*** *– webová galerie, abstrakce, postavená na rozdílnosti dvou formátů - *.jpg a *.gif*



Obr 8. ***PhoneArts*** *– webová galerie zabívající se výhradně uměním vzniklém za pomocí mobilních přístrojů*

Obr 9. ***Dot.Gif*** *– umělecká díla postavená na animaci a zkoumání formátu *.gif*

15) *O postmodernismu – studie zabývající se nástupem Postmoderny, celá studie k nahlednutí zde: http://userweb.pedf.cuni.cz/kov/download/postmodern.pdf*

16) *Nezávislá nakladatelství:*
Motto Distribution, Nieves, ABOUT, Libros Mutantes, Torst, Printed Matter, Inc., Split Fountain, Matmos Press, atd.

17) *GIF – Graphics Interchange Format – formát určený pro ratrovou grafiku. Umožňuje jednoduché animace.*
Původní verze je pod názvem 87a, následně v roce 1989, CompuServe vytvořila rozšířenou verzi 89a – zde vznik animací.
zdroj Wikipedie

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/GIF

18) *Cinegram – animovaný gif, který je postavený na statickém obraze. Vymaskováním detailu pomocí speciálních softwarů dostáváme efektní způsob nového uchopení starého formátu GIFu*

19) *Dot.Gif – platforma věnující se pouze animovanému gifu a jeho autorům. Blog založený na popud rozšiřování se tohoto druhu umění a tak i následném přívalu obrazového materiálu.*
Dot.Gif je projektem servru TriangulationBlog

http://www.triangulationblog.com/search/label/DOTGIF

20) *QR Kód – „příklad dvojrozměrného kódu, zapisovaného do čtverce. Ten musí mít ve třech vrcholech poziční značky ve formě soustředných čtyřúhelníků, ve čtvrtém vrcholu značku ve tvaru menšího čtyřúhelníku a ve spojnicích mezi těmito hraničními čtyřúhelníky úsečky tvořené střídavě bodem a mezerou. U menší verze micro QR některé tyto prvky chybí a je schopna zaznamenat menší objem dat. QR Code velmi výhodně kóduje japonská (a obecně některá asijská) znaková písma, proto je v těchto zemích oblíbený. Má vyspělý mechanizmus kontroly chyb, který dokáže obnovit 7 až 30 % dat. Patent pro QR Code patří společnosti Denso Wave Inc., nicméně patentová práva nejsou vykonávána. Společnost také v mnoha zemích vlastní obchodní známku „QR Code“.Specifikace QR Code je od června 2000 standardem ISO 18004. Standard byl upraven v roce 2006. QR Code má 40 tzv. verzí, které jsou určeny velikostí samotného kódu v bodech.“*
Zdroj Wikipedie

Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8C%C3%A1rov%C3%BD_k%C3%B3d#QR_Code

5 GRAFICKÁ ARCHITEKTURA

Problematika účelnosti je však na delší úvahu a já nyní nechci zabíhat do podrobnosti, ale nastínit celou problematiku současného fungování grafického designu v rozsahu, který jsme si určili.

Je zajímavé kolik designéru, skupin, studií se nyní zamýšlí nad polem své působnosti. Je jasné, že současný trh nás vede k zamýšlení co je dobré produkovat a za jakým smyslem naše usílí vést. Do rukou se mi dostalo několik zajímavých publikací, které po přečtení i mne donutili zamyslet se, proč tedy budujeme vizuální materiál a proč jej následně „znehodnocujeme“ v ulicích.

Teď však nevím, jestli pojem „znehodnocení“ je správný. Vnímání měst a ulic jako něčeho špatného není dobrá formulace. Je jasné, že veřejný prostor je něco s čím se dá dále pracovat a posunout jej blíže k divákovi. Velice mne zaujala myšlenka v přepsaných diskuzích v publikaci ***OK Talk Helsinky / London*** – sekce ***Making Places***. Jde zde o zamýšlení se nad povahou města, plochy a její prezentace. Tedy designér / umělec by měl být schopen vymyslet co udělat a jak správně zasadit svoji představu do konkrétního místa. Je jasné, že málokterý člověk z oboru si může dovolit rozhodovat, kde, jak a co bude ukazováno světu, ale z této myšlenky mi vyskakuje jedna poměrně hezká vize, která by v rámci Pohnuté estetiky mohla dílo umělce opět o něco posilnit. Jak je napsanáno v úvodu pulibakce *OK Talk*: *„We make places and places make us.“*[7] a *„Our aim with making places topic is to explore spatial practice from fresh points of view, thinking about the socio-politico-cultural role that a designer can take in affecting the development of areas and neigbourhoods.“* [8]

Pojdmě se zamyslet, jak by mohlo fungovat až skoro utopické prolnutí světa designu a společnosti. Pohnutá estetika si nebere za cíl vše ničit, ale posouvat hranice do absurdity.

Už jen samotný název, který zde budeme používat je dosti popisný, jelikož přístupy dvou naprosto rozdílných oborů zde sjednocujeme v jedno. Vždy hledáme základ, formu, zasazení náší práce a samozřejmě i stavební materiál. Já osobně se nepovažuji za znalce

architektury, tedy ve smyslu, že bych zde mohl širokosáhle psát o principech a pravidel těchto děl, staveb. Ale základ a tudíž potřebný pohled mám, a tak díky němu se snažím specifikovat mnou vytvořený okruh myšlenek. Vždy jsme se v rámci výtvarného umění ohlížel na to, kde a jak bude práce vystavena. I v čistě reklamní sekci volíme místa, kde divákovi ukážeme co chceme a tak doufáme, že zvolený prostor nám pomůže k zaujetí a následnému pochopení a zapamatování díla.

Tedy nemáme objekt, ale plochu, ne však ohraničenou rohy, jak tomu máme u rámu obrazu, či na počítači definovaným prostorem pro tvorbu návrhu. Nyní máme plochu definovanou prostorem kolem sebe.

Nebudu zde přepisovat doslovné úvahy z knihy, ale chci zde reflektovat postoj, který by mohl grafický design vzít a pokusit se použít. Co tedy máme k dispozici? Máme architekturu, máme volné prostory, zničené domy, zákoutí či zdemolované chodníky, máme parky, stromy a poplivané lavičky. Máme také popelnice, díry, stavební výkopové práce, tedy všechno, co chceme. Všechno to jsou místa, která čekají na použití a jak architekt počítá se zasazením své budovy do prostředí, tak i grafik by měl být schopen přemýšlet v podobném duchu. Avšak ne stylem, který je charakteristický pro současnost.

Tento další směr PE mi velice evokuje úryvek z filmu *Dům u jezera*. Je vtipné, jak v této romatické komedii dokázali autoři vložit scénu, která vás donutí se zamyslet se nad vlastní tvorbou a skloubit ji tak i s obsahem odborné literatury. V této scéně otec hlavního hrdiny, ležící na nemocničním lůžku, popisuje, jak by měl architekt přistupovat ke své práci. Měl by být schopen uvědomnění si světla, stínu, prostředí, výšky, skla, atd. Proč tedy když on by měl mít všechny tyto činitele na paměti, tak my bychom je neměli využít?

Současný problém v grafickém designu, který trápí moji danou část odborné komunity, je ten, že v nahromaděném marastu vizuálních informací se vytrácí práce, které by měly býti viděny. Proto se zde zamýšlím i nad prvkem spolupráce s prostorem.

Pochopitelně, že už jen samotný fakt, že bychom jsme dokázali definovat místo a půso -bení dané kampaně, by byl velice zdlouhavý, avšak jeho efektivita by se o to více prohloubila. Dostáváme se tak do konfliktu uměleckého vnímání a čisté konzumace díla. Naskytuje se všal otázka, která je nyní, a věřím že nejen nyní, silně konfrontována s výsledkem. Neboli pocit autora a vnímání diváka. Tedy pocit autora a vnímání diváka.

Grafická architektura tak neřeší jen polohu v prostoru ale i formu. Formu, kterou je potřeba přizpůsobit dílu tak, aby vše co je nutné bylo řečeno a efekt masivnosti a kvantity byl eliminován. Není přece důležité, na kolika různých místech produkt vidíme, ale jaký je pocit ze síly momentu, kdy je dílo viděno.

Tento čistě hypotetický směr by mohl být součástí naprostého začlenění, o kterém jsem mluvil v popisu začlenění do infrastruktury společnosti. Představíme si fakt, že jen instalací ve veřejném prostoru by jsme dokázali i z nejhůře vypadajícího díla vytvořit unikát. Ano, je faktem, že spousta lidí by na takto usazenou kampaň koukala spíše jako na umělecké dílo, jako celek, ale i tento pohyb v před by znamel něco více. Uvědomme si, kolik prázdných míst kolem sebe máme a jak by bylo možné je následně využít. Města jsou plná možsnotí a jejich kultivací, bychom mohli mnohé získat. Pokud se mám tedy obrátit zpět k faktu, že PE vyjadřujeme opis, resp. reflexi společnosti, i zde bychom mohli tuto ideologii dotáhnout do detailu.

Ale utopické vize, a jak mi bylo řečeno „prázdné koncepty bez nápadu“, nejsou cílem této publikace. Bylo by hezké brát tento pojem, Grafickou architekturu, jako součást funkce designu, ale myslím si, že jen položením ideologie vše startujeme. Neberu si za cíl zde vše brát jako fakt, ale i jako vizi. Vize jsou důležité a konečné řešení je jen otázkou času.

Hezké je zamyšlení se nad tím, jak se posun umění a řekněme empatismu západního umění včlenil do celé sféry společnosti. Odkazují nyní na knihu ***Formáty Transformace 89–09***, kde je sice psané zcela jen o České republice, ale i tak je zde cítít vliv jiné emočně-

-umělecké polohy. Grafická Architektura tak tento empatický pohled bere a zkouší jej uchopit a umocnit tak sílu projevu.

„*Pro většinu dnešních umělců jsou nezbytností angažovanost a kritické zkoumání reality.*“ [9]

Pochopme jediné, transformuje všechno. Posouváme hranice do nemožných linií a jak mi bylo rečeno stavíme tak pomyslné vzdušné zámky na základech již tak abstraktního oboru. Je vážně nádherné sledovat všechny tyto projevy a v rámci této architektury se pokoušíme naše snahy dotáhnout do nejmenšího detailu. I tak nám ale zůstává jistá míra nedokonalosti v tom, že většina z nás tak nedokáže uchopit ten nejzákladnější prvek. Tím je vlastně samotná forma. Bavíme se tu o abstrakci v rámci účelnosti, ale zapomínáme na druhý pól a to pól čisté účelnosti. Forma je základem všeho a stává se tak naprosto opovrhovaná. Je až zarážející, jak grafičtí architekti (designéři) nedokáži sami sebe odprostit od prvoplánových linií oboru. Hodně jsme nad tímto problémem přemýšleli. Spousta soudobých umělců nedokáže překročit linii sama sebe. Architektura, která je tedy postavena na těchto zastralých trámech, musí jednoznačně spadnou.

Chceme však evokovat situaci, která to nyní mění. Nejen tedy postavení v rámci prostoru, ale postavení i v rámci myšlenek. Abstrakce druhé strany, druhého úhlu, který tak ukazuje novou formu myšlenek. Pokud jsme si schopni připustit tento fakt, tedy že existuje naprosto odlišná forma splnění požadovaného zadání, máme v rukou neskutečně velké množství různých vizuálních poloh.

Stavby, budovy, vizuální prvky, linie. Stavebnice, která je položena k nohám současné sféry, tak nyní stojí tváří v tvář samotné kritice. Bojíme se předstoupit s něčím novým, kde samotná inovátorská složka je jen druhý názor na věc. Bojíme se tedy předstoupit se svým názorem. Bojíme se toho, že nás lidé odkopnou. Grafická architektura tak chce v podstatě naznačit směry chápání, které mají své tendence v západním světě, který sice je otevřený všemu, ale zároveň i natolik úzkoprsí, že nedokáže myslet jinak, než skupinově. Chceme tak přinést zpět otázku trendovosti a její použitelnosti, resp. konzumu a jeho polohy. Zájem

nás všech přeci je v tom, že nemáme ochotu sledovat 20 stejně vypadajících děl, ale naopak hledáme krásu v jednom samotném dílu, které ať už prodává psí konzervy, nebo třeba výstavu. Vždy jde o originál, myšlenku a smysl. Vždy jde o ochotu a porozumnění.

Obr 10. ***Eye Bodega*** *– galerie děl studia Eye Bodega*

6 PE

Grafická architektura tak nyní uzavírá pomyslnou první část PE, která se pokouší nastolit nové smysly použitelnosti grafického designu. Ať již mluvíme o internetu, jako o novém světě, nebo o využití prostoru a jeho revitalizaci v použitelnosti vizuálů.

Shrneme-li si tedy o čem Pohnutá estetika je, mluvíme o formě pohledu na současnost. O fenoménu doby, o reklamně, která se stala prioritním zájmem celého soudobého fungování. Máme však za cíl tuto formu ne zničit, ale podpořit ji. Nechceme být jiní, ale naopak striktně eksaktní. Oproti všemu co zde bylo, nyní chceme příjmout fakt, z čeho jsme vzešli a v čem stojíme. PE tak pokouší ohnout formu do nevídaných kreací, které mají za následek zamyšlení se.

Z celé této myšlenkové eseje vzešla z prvu jedna čistě vizuální studie, hra, která však poslední dobou přerůstá v jedno samostatné médium, které tak účelně reaguje a funguje na poli grafického designu. Stal se jím projekt ***Deep Throat*** (*Zdeněk Kvasnica, Marek Ehrenberger*), který si bere za cíl prozkoumat únostnost a všechny možné hranice použitelnosti Pohnuté Estetiky.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 DEEP THROAT

Název odvozen ne z filmu z roku 1972, ale ze současné pornografické terminologie. Prvním krokem bylo prozkoumání rozsáhleho okruhu, jakým pornografický průmysl je. Jestliže se podíváme na pornografický portál ***www.xvideos.com***, nalezneme zde přesně **4078** (*dne 8.5 2012 opraveno na 4080)* pojmů, které lze využít v rámci pojmenování sexuálních praktik, pozic, pomůcek, atd.

Náš cíl byl vybrat zástupný symbol, zde tedy text, který je celosvětově známý, tudíž není možnost záměny s jiným oborem současného trhu. *Deep Throat – hluboké hrdlo – – označení pro orální sex*, tak v jistém slova smyslu a i z jisté znalosti současné pornografie naznačuje, jaký je náš pohled na scénu, tedy přístup k současnému dění.

Pocit reflektování vulgarity jsem již popsal dříve, tedy je jasné, že, to co nyní máme je opět posazeno na stejnou myšlenkovou linii, však zde, oproti jiným, jsme chtěli, aby název byl více než jen čistá sprostota. Chtěli jsme, aby vyjadřoval více.

Typická scéna z krátkometrážního filmu. Žena dusící se mužským údem, kdy celá tato poníženost je tažena do naprostého extrému, kdy dochází k zajikání se. Znásilnění, agrese ze strany mužů a ponížení žen. Totální zahození všeho lidského a jen chtíčem hnaný proud energie, který nám opět ukazuje, že člověk není tvor inteligentní, ale pouze zvíře.

Pornografie a odložení cedulky s nápisem *Tabu* nám otevřelo nový svět. Opět i díky internetu se tak stalo porno médiem, kterým se zabývá čím dál tím více lidí. Dokonce i samotné umění je ovlivněno nástupem pornografie a nové estetické eseje tak popisují tyto kroky a pokouší se zkoumat proč je celá moderní společnost tímto fenoménem natolik okouzlena.

U nás jde ale o něco jiného. Nás nezajímá nahota, ani obraz klečící ženy na kolenou. Nám jde o princip. O proces, který probíhá pod názvem Deep Throat. Jde nám o pocit i výsledek, jde nám tedy o samotný okamžik, zážitek.

Sám bych tento název popsal takto:

„*Znásilňujeme náš obor, naše živobytí. Znásilňujeme tak krásu toho co bylo a ukazujeme ji veřejnosti. Nevadí nám nadávky, hnusy, cákance slin a špíny. Jde nám o ukázku vizuálního ponížení se, které tak ukazuje, co se děje kolem nás. Mluvíme tak o intelektuálním vyjebání, které je zacíleno na druhé, stejně jak tomu je i v reálu. Znásilňujeme tak všechny, všude a všelijak! Je nám jedno jestli to druhé BAVÍ anebo NEBAVÍ. Je nám to u prdele!*“

Celý název tak má evokovat vše co jsem popsal v této práci. To jak vnímáme společnost a jak cítíme svět okolo sebe. Nechceme lhát, nechceme se ani přetvařovat, jak nás to baví. Jak chceme přispívat do světa konuzumu dalším paskvilem, který nemá hlavu ani patu. DT se tak stává platformou, kde nejde o to, co chce druhý. Jde o to, že druhý sympatizuje s námi a svým souhlasem podepisuje manifest, který vizuálně tvoříme v každé naši práci.

7.1 It!

Deep Throat It! Pokud smysl, tak pořádný a vždy a všude. To je smysl i kompletního názvu, který má povzbouzet ostatní k aktivitě a nejen k pouhému sezení a nicnedělání. Reagujeme tedy na onu laksnost, kterou jem popisoval při myšlence nástupu internetu jako nového místa pro tvorbu a společenský život. Chceme, aby lidé pochopili, že samotné sezení nic nevyřeší a onen výkřik, kdy ve snaze vyburcovat okolí, vidíme jedinou šanci, jak se vyhrabat z oněch *vizuálních sraček*.

7.2 Manifest Pohnuté Estetiky

Ano, onen manifest, o kterém jsem psal v první části textu o DT jsem myslel naprosto vážně. Ono v podstatě není jiné řešení, než v krizové situaci vymyslet text, ke kterému se dále budeme odkazovat a následně kolemjdoucím ukazovat náš názor rychle a cíleně. Popis samotného DT je celá tato publikace, ono vysvětlení se hledá těžce. Jak mi bylo řečeno – není důvod opisovat své práce větami: *„... zde jsem udělal papouška, protože se název prázdniny vztahuje k moři...*“. Není to v podstatě důležité, proto práce DT jsou radikální a postavené na agresivní komunikaci. Jedná se o vizuální manifest ve všem.

Jedná se o postoj a názor, který díky možnostem a lidem ukazujeme okolí a snažíme se tak o diskuzi nad tím co ano a co ne.

Popis tedy není důležitý. Popis pouze svazuje ruce a tím i myšlenky. Důležité je pochopení celku a ne jednotlivých fragmentů, tedy snahu a ne důvody. Manifestem DT tak dáváme najevo naše rozhořčení a odpověď na kladené otázky, které nás ve své podstatě ponižují.

Nejhorší je fakt, že nás stále někdo srovnává s okolím. S okolím, proti kterému my nebojujeme, ale snažíme se být v něm, tedy nás uraží, že vyčníváme. Ony následné reakce vyvolávají diskuze, proč chceme býti samostatnými a proč tohle vše děláme.

Věříme v iluzi fungující jednotky, která bude brána jako samozřejmost a nebude nutné ji opovrhovat. Reagujeme tak na status moderní polohy, kdy věty „líbí se mi to“ považujeme za amatérské a věty „baví mě to“ bereme jako projev intelektu. Baví nás naše práce. Baví nás naše postoje, a tak nás baví být součástí něčeho velkého, tedy nebaví nás být osamělí, být vyhnanci. Baví nás konfrontovat lidi s faktem, že to co dělají následně používáme, tedy, že využíváme starého zákonu akce a reakce, který funguje a fungovat bude. Baví nás vše co má smysl.

DT tak poukazuje na zvrhlost, manýr a trend. Poukazuje na to z důvodu, že všechny tyto faktory bereme jako pózu doby, která vyprchá tak rychle, že většina populace nemá ani šanci cokoliv zaregistrovat. Chceme si však být jistí tím, že nikoho neovlivníme a zůstaneme tak stále v utajení a možnosti pozorovat vše co se děje okolo.

DT tak stojí na pomezí dvou linií, které tu jsou. Světem trendů, kultury, pohnutí a světem, kde konzum, peníze a nezájem jsou jako páteř funkčnosti. Však ale chceme býti i platformou, která ze své pozice, stojící uprostřed, bude vést i diskuzi nad tím, proč to všechno je a proč vůbec probíhá snaha být opět někde jinde.

7.2.1 Nebaví

Oficiální text manifestu Deep Throat:

Nebaví mě Brno!

Nebaví mě bílý plakáty a občas Praha!

Nebaví mě černý tenisky a kožený bundy!

Nebaví mě ponožky v sandálích a outdoorové oblečení!

Nebaví mě sekaná a neonacisti!

Nebaví mě sardinky v čokoládě a nepoškrábaný mercedes!

Nebaví mě smradlaví důchodci a hipstery na longboardech!

Nebaví mě salám a opera v autě!

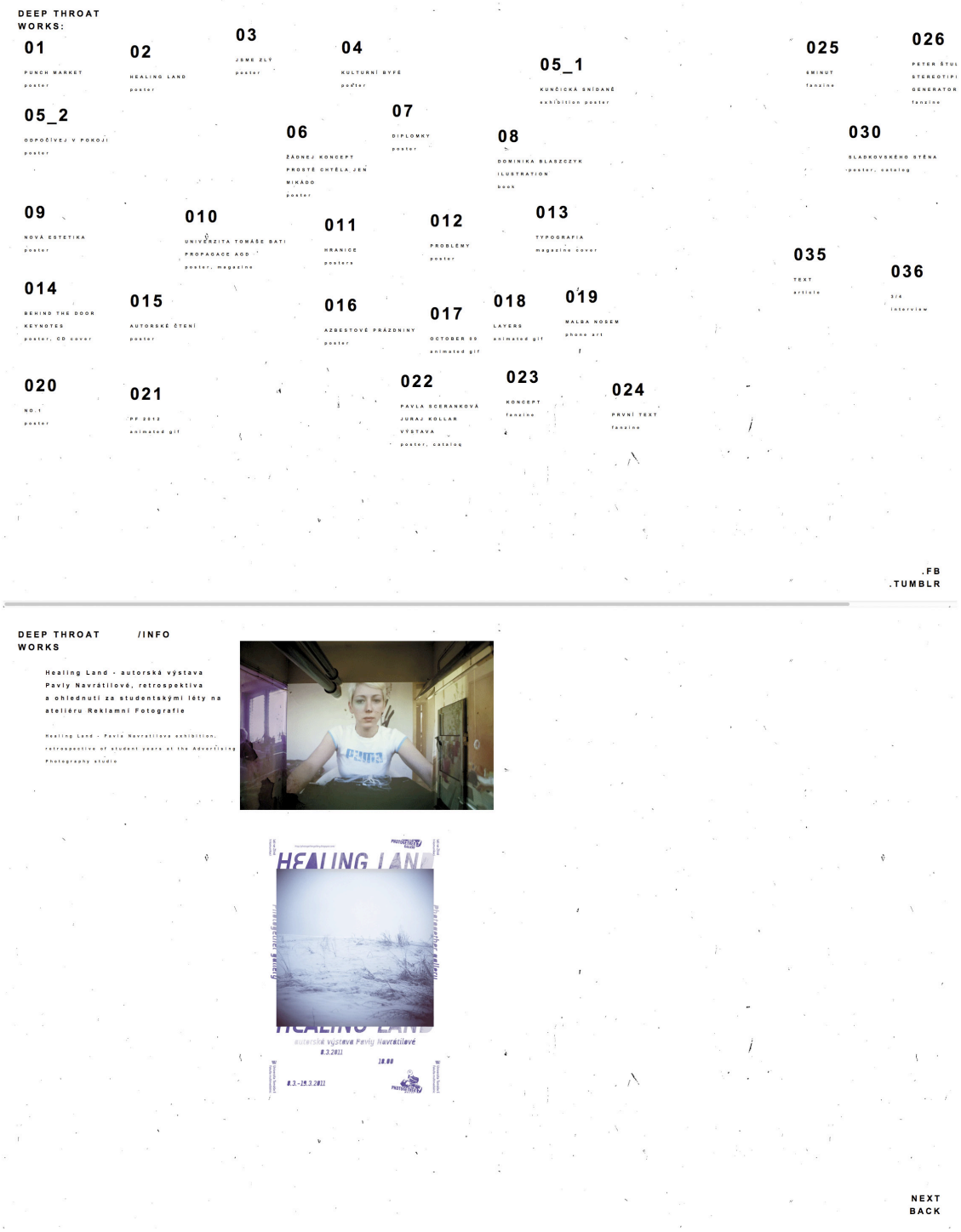
Nebaví mě úvahy a prázdná krabička cigaret!

Nebaví mě zippo a prázdný pokoj!

Nebaví mě prázdné dokumenty a plné koše!

Nebaví mě Brno!

Obr 11. ***Deep Throat.It*** *– ústřední ilustrace celého projektu*

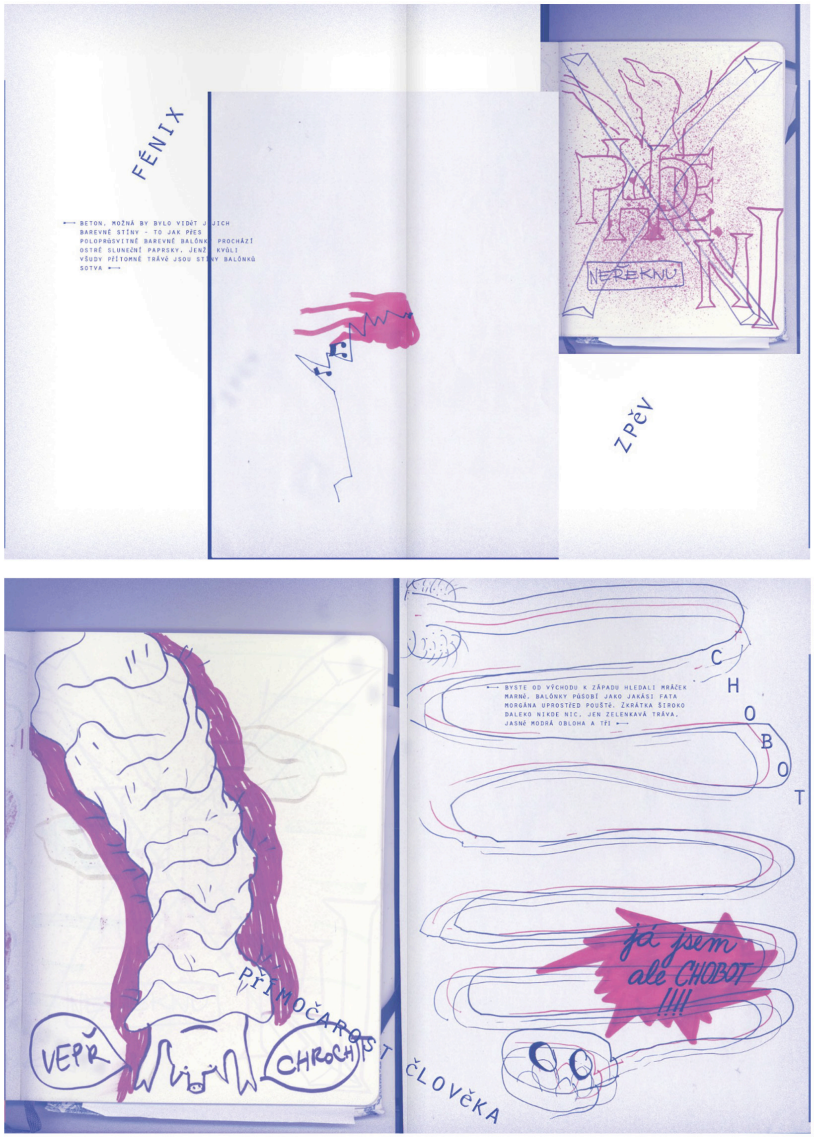


Obr 12. ***www.deeeeeeeeeeeeeeeeeeeepthroat.it*** *– webová prezentace projektu*

Obr 13. ***Photogether Gallery*** *– ucelený výstup plakátů pro zlínskou galerii*

Obr 14. ***Azbestové Prázdniny*** *– plákát pro PG, vystavený v rámci Bienále Brno 2012*

Obr 15. ***Dům Umění ve Zlíně*** *– řešení vizuální komunikace pro Výstavu v DU*



Obr 16. ***Koncept*** *– autorská ilustrovaná publikace ve formátu fanzinu*

*Obr 17. **3/4** – účast v pořadu ¾, který se věnuje problematice Grafického designu*

*Obr 18. **ASC** – návrh a realizace kostýmu*

Obr 19. ***Revolver Revue*** *– ilustrace pro magazín Revolver Revue*

ZÁVĚR

Závěr bych nejradši nechal prázdný. Není důvod zde psát na co jsem přišel a oč mne to obohatilo. Moje práce není jednorázový projekt, úvaha nad daným nosičem informací, či něčím jiným. Pokusil jsem se tak po třech letech studia zformulovat svůj názor a rozvést jej do nejzajímavější formy, co mne napadla.

Konečné řešení? Jsme to my. My sami sebe ničíme a předhazujeme psům, kteří nás roztrhávají na kousky. Není důvod hledat smysl v ničem jiném, tedy název tak poukazuje na nás samotné, kdy jen s úvahou a rozmyslem jsme schopni zabránit naprostému odrovnání funkčnosti výtvarného umění, respektive grafického designu. Budujme tak smysl studia na něco více, než jen naučení se hloupých principů funkčnosti médií a pochopme, jakou sílu držíme v rukou. Dnes tedy nemluvíme o grafickém designu jako o „umění“, ani jako o „dobovém umění“. Umění dostalo nový rozměr a tím je marketing a design je jen nástrojem. Toto je smysl zamyšlení se nad tím, co tu vůbec děláme a kam se poděl význam slova originalita.

Konečné řešení tak hledám sám v sobě, v jiných. Konečné řešení je být něčím víc, než jen otrokem a sluhou. Pochopme, že to co je nyní kolem nás, určuje kulturu a jak chceme být kulturní, když kolem nás nic není. Konečné řešení je tedy forma pozorování společnosti a pohnutá Estetika je tak nástrojem výzkumu. Můj smysl je za pomocí DT sledovat všechny možné mezery a nebo naopak záplaty, které současní grafičtí „umělci“ marketingu vymyslí. A následně je tak reflektovat a ukazovat, že to co předloží nezůstane bez reakce.

Ano, vnímám, že forma, kterou zde popisuji je naivní. Ano, jsem naivní a naivní budu jak jen to bude možné, protože v této naivitě jsem schopný fungovat a vší svojí silou se tak snažím dokázat, že slova „nelze, nemožné, neexistuje,..“ v podstatě není nutné používat. Naivita se tak stává hnacím motorem.

Závěr bych tedy odložil na jindy. Je na každém z Vás.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

[1] BERNARD, Pierre. The Social Role of the Graphic Designer. http://backspace.com/ [online]. 2009 [cit. 2009-09-14]. Dostupné z: http://backspace.com/notes/2009/09/the-social-role-of-the-graphic-designer.php

[2] ONG, Madeline. Ideal characteristics of a graphic designer [online]. 2009 [cit. 2009-06-29]. Dostupné z: http://maddon.net/blog/2009/06/ideal-characteristics-of-a-graphic-designer/

[3] Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Postmoderna

[4] AVANESSIAN, Armen a Luke SKREBOWSKI. Aesthetics and Contemporary Art. Berlin: Sternberg Press, 2011, s. 51-63. ISBN 978-1-934105-52-8.

[5] Wikipedie. WIKIPEDIE. Http://cs.wikipedia.org [online]. [cit. 2012-04-22]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Experiment

[6] GAY, Jean Jacques. SPAMM Manifesto. In: Triangulation Blog [online]. © 2010-2012 [cit. 2011-12-15]. Dostupné z: http://www.triangulationblog.com/2011/12/super-art-modern-museum-spamm.html

[7] GRIFFITHS, Gareth. OK Talk #2: Helsinki/London. Finland: OK Do, 2011, s. 10-75. ISBN -.

[8] GRIFFITHS, Gareth. OK Talk #2: Helsinki/London. Finland: OK Do, 2011, s. 10-75. ISBN -.

[9] Formáty transformace 89-09. Brno: Dům umění města Brna, 2009. ISBN 978-80-7009-157-6.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

PE Pohnutá Estetika, výraz objasňující princip popisované problematiky

DT Deep Throat, název autorského projektu

PG Photogether Gallery ve Zlíně

ASC AfterSchoolClub – festival gafického designu, konaný ve Frankfurtu nad Mohanem (DE)

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr 1. *http://www.metahaven.net/Metahaven/Metahaven.html*
Obr 2. *(zleva doprava)*

Stephanie Pfänder
Postcards
Phase 4

www.tumblr.com (Source: arrowwws)

www.tumblr.com (Source: ya herd)

www.tumblr.com (Source: ecprsn, via inchjapan)

www.pipiparade.com

http://barbeskumpe.com/void

http://www.flickr.com/photos/counter-print/6399558035/sizes/l/in/photostream/

Plakát pro přednášku Mary Voorhees Meehan, Neil Donnelly a Daniella Spinat na Maryland Institute College of Art

http://clara.emodambry.free.fr/index.php?/2011/maternelle

Obr 3. *(zleva doprava)*

collaboration project with Tyler Spangler from Art Center College of Design.

http://www.viktorhachmang.nl

http://www.wavesatnight.com/2012/04/30/vangelis-plustwo

http://www.wavesatnight.com/2012/04/20/mory-kante-don-carlos

http://www.wavesatnight.com/2012/04/30/virgo-four-lco-sindy

Plakát pro přednášku Daniela van der Veldena na Yale; společně se Sarou Hartman

http://28.media.tumblr.com/tumblr_m1txulfT2y1qbisd7o1_1280.jpg

http://www.wavesatnight.com/2012/04/30/la-vampires-octo-octa-rachel-wallace

Obr 4. *www.yyyyyyy.info*

Obr 5. *www.gallery.revisionarts.com*

Obr 6. *www.gifpumper.com/projects*

Obr 7. *www.v5mt.net*

Obr 8. *www.phonearts.net*

Obr 9. *http://www.triangulationblog.com/search/label/DOTGIF*

Obr 10. *http://www.eyebodega.com*

Obr 11. – 19. *www.deeeeeeeeeeeeeeeeeeeepthroat.it*