

Některé aktuální umělecké směry a jejich ohlas ve výtvarné pedagogice

–

public art, graffiti, net art, digitalizace ve volném umění

Jiří Langer, 409547

LS 2012/13

KVV PDF MUNI

Současné směry ve výtvarné pedagogice

- Do výtvarné pedagogiky se postupem času více či méně zdařile začleňují společensky akceptované umělecké směry, hnutí, subkultury mezi které patří například public art – umění ve veřejném prostoru
 - Zahrnuté podžánry jako graffity či street art
- Díky rozvoji nových médií a stále sílící potřebě digitalizace většiny lidských výkonů a produktů se samozřejmě musí počítat i s rostoucím nátlakem na operování v digitálním prostoru čili kyberprostoru
 - Tedy zaměřit se na problémy, které jsou s pohybem v kyberprostoru spjaty

Public art - graffiti

- Přibližně od 70. let, které se považují za léta zrodu graffiti, toto samotné médium ušlo obrovský kus cesty a navíc bylo více méně společensky přijato
- Díky tomu se také postupně dostává i do výtvarné pedagogiky, ovšem všeobecná forma graffiti stále brání větší výkladové progresi
- Hlavní důraz je v současnosti kladen na rozlišování graffiti a prostého vandalismu
 - Ne vše je vandalismus a ne vše je umění

Public art - street art

- Oproti graffiti je street art – pouliční umění – vcelku široký pojem, který ovšem vznikl posléze a nyní zahrnuje ve své obsáhlosti většinu projevů ve veřejném prostoru
 - Součástí jsou i hudebníci hrající v ulicích, prodavači hand-made výrobků, herci a básníci, apod.
 - Navíc sem spadá i ona samotná umělecky zainteresovaná společnost, tedy ti, jejichž práce dosahuje výraznější legitimacy v posuzování kvality
- Zde tedy pro přehlednost pojmů ve výkladu můžeme říci, že graffiti je spíše forma operující ve 2D, naopak street art šíří svého záběru ve 3D

Public art – graffiti a street art

- TAKI 183 – první náznaky



Obr. 1



Obr. 2

- Banksy – jeden z nejznámějších světových street-artistů



Obr. 3



Obr. 4

Public art – graffiti a street art

- Jan Kaláb aka POINT – nejznámější český street-artový umělec



Obr. 5



Obr. 6

- Jakub Matuška aka Masker – nominovaný na cenu Jindřicha Chalupického



Obr. 7

Graffiti a street art

- Skrze graffiti se v rámci výkladu látky dá dále zasahovat do komixu, karikatury, kresebné manýry, linie a samozřejmě se dá aplikovat na výklad textu a písma, kaligrafii a typografii
- Street art nabízí možnost pro vysvětlení veřejných instalací a soch, dokonce na pohybové a herecké postupy, tedy k happeningu, veřejným intervencím a do jisté míry i k performance
- Všechny tyto postupy nezbytně mohou fungovat i opačným směrem

Nové technologie a nové možnosti

- Velká spousta moderních technologií přináší nové přístupy ve vnímání a komunikaci
- Vznikají díky nim specifické komunikační prostory (např. kyberprostory), skrze které se učíme uvažovat a dorozumívat
- Nevznikají jen nástroje, které přetvářejí již hotové produkty, ale také vytváří nové světy s novými nebo re-produkovanými prostředky

Postprodukce

- Nicolas Bourriaud ve své knize *Postprodukce* použil příhodné přirovnání práce současného výtvarného umělce k DJ-ovi, který si vybírá ze skladeb jiného autora a ty pak přehrává pokaždé v jiném sledu, s jinou délkou, v různých spojitostech, v různých re-produkcích a v několika proměnlivých vrstvách
- Současný výtvarník tedy komponuje a používá originály jiných umělců, aby je přetvořil, rozebral, slepil nebo pouze vystavil v jiném kontextu
- Umění se tedy stává souborem „ingrediencí“, protože díla jsou nově prezentována a v duchu moderních trendů společnosti v jistém smyslu recyklována

Net art

- Základní vlastností, které nová média nabízejí, je jejich možnost vzájemného propojování – *hypertextualita*
- Jednotlivé kódy, prvky a vzorky jsou navzájem propojeny odkazy – linky, jde tedy o jakési nelineární koláže textů, obrazů, zvuků, videosekvencí
 - hypertext je vlastně cesta, jakou je jedna část informace vázána na jinou
 - Internet je založen právě na hypertextových odkazech
- Principu hypertextuality využívá i mnoho současných umělců
 - některá díla jsou například vytvořena jen z odkazů na obrázky, filmy či texty a vzniká tak specifický vizuální tvar
- Žáci a studenti ke své tvorbě čím dál častěji hledají relevantní nástroje a využívání hypertextových odkazů je pro ně velmi přirozeným prostředkem
- Právě práce s internetem a jeho odkazy, nabízí nové možnosti k tvorbě díla

Digitalizace ve volném umění

- Mnoho umělců při svých dílech spolupracuje na vývoji současných technologií a programů, hledá světy, které nám přinesou nový pohled a poznání
- Ve výuce výtvarné výchovy je tak stěžejní využívat různých druhů komunikačních nástrojů a jejich možnosti reflektovat
- Novou kvalitou děl vytvářených například na počítači je jejich *číselná hodnota* – vše, co máme v počítači, jsou vlastně data

Digitalizace ve volném umění

- Struktura číselného kódu nám dovoluje dílo dělit na řadu nezávislých jednotek (pixelů, vzorků)
- S těmi můžeme pracovat, množit je, vkládat do jiných souborů, transformovat je, atd.
- Například obraz nebo tvar může být popsán pomocí matematické funkce a za použití vhodného algoritmu můžeme automaticky odstranit „nevhodnost“ z fotografie, zlepšit kontrast, umístit hrany tvarů nebo změnit proporce

Digitalizace ve volném umění

- Rozvoj vizuální gramotnosti
 - Aby se naše směřování a postupy neztratily v záplavě obrovského množství informací, je potřeba používat ověřené strategie vyjadřování, působící všeobecné porozumění
 - U žáků a studentů bychom proto měli rozvíjet zejména jejich vizuální gramotnost, která i přes záplavu informací je stále v souladu se současnou vizualitou světa

Použité zdroje:

- *Mezi viděním a věděním: Between seeing and knowing : sborník kolokvia doktorského studia oboru Výtvarná výchova pořádaného 9.9.2009 na Katedře výtvarné kultury PF UJEP v Ústí nad Labem.* Vyd. 1. Editor Hana Babyrádová. V Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně, 2009, 115 s. ISBN 978-80-7414-152-2
- BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce: kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět.* Vyd. 1. Praha: Tranzit, 2004, 106 s. ISBN 80-903-4520-4
- *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy.* Editor Lucie Chocholová, Barbora Škaloudová, Lucie Štůlová Vobořilová. V Praze: Národní galerie, 2008, 156 s. ISBN 978-807-0353-783.

Použité obrázky:

- *Obr. 1 a 2: TAKI183* [online]. 2009 [cit. 2013-06-14]. Dostupné z: <http://taki183.net/>
- *Obr. 3 a 4: Banksy* [online]. 1999 [cit. 2013-06-14]. Dostupné z: <http://www.banksy.co.uk/>
- *Obr. 5 a 6: OnePoint* [online]. 1999 [cit. 2013-06-14]. Dostupné z: <http://www.onepoint.cz/>
- *Obr. 7: Masker* [online]. 2012 [cit. 2013-06-14]. Dostupné z: <http://www.masker1.net/>