

Postmoderní estetika



Jean-Francoise LYOTARD

- charakterizuje postmodernu:
- konec velkých příběhů západní civilizace
- nyní žijeme v otevřené společnosti, která akceptuje
- mnohost pravd

Moderna a postmoderna

Moderní

Víra v neustálý pokrok

Požadavek novosti, originality

Velká vyprávění (příběh o pokroku, emancipaci člověka)

Lidstvo směřuje ke vzájemnému porozumění

Víra v rozum (objektivita)

vědecké poznání

odvržení tradice

idea autora (výhradní tvůrce díla)

Postmoderní

pokrok pouze iluze

opakování, variace

ztráta důvěry ve velká vyprávění

mnohost názorů i pohledů na svět

emocionalita (subjektivita)

alternativní způsoby poznání

čerpání z tradice

zpochybnění autorství

Postmodernismus v umění

- Umělci kombinují různé materiály,
- vypůjčují si ze starších malířských stylů
- čerpají z různých uměleckých tradic
- zrušení hranic mezi vysokým a nízkým uměním
- umělci pracují s kýčem
- už se nedělá rozdíl mezi figurativní a abstraktní malbou, na obrazech často existují vedle sebe

Postmodernismus v umění

- Návrat figurativní malby - Výstava bad painting (1978)



Las Vegas - inspirace pro postmoderní architekturu





Postmoderní architektura

- Charles Jencks - dílo Řeč postmoderní architektury – pojem dvojí kódování uměleckého díla
- a) laik vnímá podobnost s něčím mu známým, vidí zábavnou stavbu, která vypadá jako dva tanečníci nebo vidí budovu, která vypadá jako kdyby se hroutila k zemi, stavba působí zábavně, zobrazuje předměty či motivy, které známe, vyvolává v nás emoce, smích, má v sobě příběh
- b) odborník vnímá i ovlivnění historickými slohy a jejich zvláštnostmi, odkazy na starší díla

Postmoderní architektura



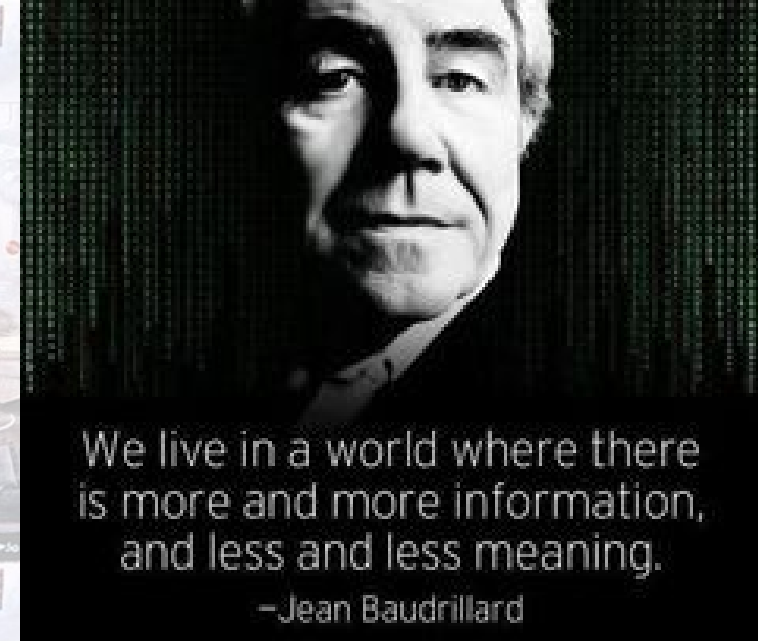
Umělecké dílo je hra

Julian Schnabel – Exile (1980)



Filozofové postmoderny

- Jean Baudrillard
- koncept simulakra – kniha Simulace a simulakra



Jean Baudrillard

- Simulakrum - znak, který předstírá, že odkazuje k realitě, k nějakému reálnému jsoucnu, ve skutečnosti se staví mezi nás a svět, nabízí nám pouze halucinaci, osamostatňuje se, získává vlastní existenci, nemá žádný vztah se světem, funguje sám o sobě – nyní simulakrum považujeme za svět, za něco skutečného
- V éře reprezentace vznikaly významy na základě uvědomění si rozdílu mezi objektem a jeho reprezentací, naopak simulakrum spojením obrazu, skutečnosti a ideologie
- Jsou to zejména symboly vytvářené kulturou a médií; naše existence je zcela saturována mediální realitou, nedokážeme ji oddělit od „skutečného světa.“

Příklad simulakra - mediální realita

- Vrtěti psem - Barry Levinson (1997)



Hyperrealita

- Disneyland - Main Street





Hyperrealismus

- Maska - Chuck Russel (1994)



- <https://www.youtube.com/watch?v=QP2uPNypJIE>

Hyper-Reality - Keichi Matsuda (2016)



hyper-reality

- <https://www.youtube.com/watch?v=YJg02ivYzSs>

Frederic Jameson - současná společnost je fascinována povrchem

1887

1980

