

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR KRESBY A GRAFIKY

DRAWING AND GRAPHICS STUDIO

STRAIGHT UP SERIOUS TOP SHIT

STRAIGHT UP SERIOUS TOP SHIT

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Jiří Ferenc

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Katarína Hládeková, Ph.D.

BRNO 2022

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 – 12
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 13 – 16

TEXTOVÁ ČÁST

Úvod

Humor je velmi důležitou součástí našich životů. Je až fascinující, kolik situací dokáže naprosto změnit. Právě proto je hluboce zakořeněn do vývoje celé lidské společnosti. Jedna ze základních lidských vlastností, která nás jako druh činí tak výjimečnými, je společenská sounáležitost. Společenské interakce vedly v historii k našemu rychlejšímu vývoji, a právě díky nim nalézáme počátek potřeby humoru. Ve své podstatě jde o protipól budovatelské vážnosti. Vážnost je naprosto klíčová ve vývoji, ovšem humor zaručil to, že jsme schopni spolu jako individuální jedinci ve společnosti vydržet a spolupracovat. Dopřává nám uvolnění od tíhy úkolů, které musíme plnit, a pozvedá naši morálku v momentech, kdy se blíží naše osobní dno.

V následujícím textu přibližuji historii a různé aspekty humoru v umění. V poslední kapitole pak tyto aspekty z různých období a myšlenkových směrů spojuji při popisu své diplomové práce.

Stručná historie humoru v umění

Začátky (malba a socha)

Ačkoliv je těžké to z dnešní perspektivy vnímat, umění bylo po většinu lidské historie považováno za jednu z nejdůležitějších disciplín, které je společnost schopna dosáhnout. Každý obraz nebo socha zabraly desítky až stovky hodin práce. Ať už kvůli technické náročnosti, nebo kvůli počáteční přípravě, která zahrnovala u maleb až alchymistický přístup. Díky tomu se v drtivé většině případů zdálo hloupé trávit všechen tento čas ztvárněním námětů, které slouží „pouze“ pro pobavení diváka. Jako důsledek se z historických pramenů dochovalo jen velmi málo maleb a soch s humornou tematikou. Tyto „vážené“ techniky tak zažily uvolňující změnu až s jejich větší dostupností v patnáctém století. Humor pomohl i rozvoj myšlenkových posunů k absurdnímu a k námětům z prostého života (Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel st.).

Začátky (kresba)

Technika, která byla naprosto klíčová pro rozvoj humoru v umění, je ovšem kresba. Její technická nenáročnost v kombinaci s možností transportovatelnosti z ní vždy činila první volbu pro zobrazování témat, které nebyly publikovatelné široké veřejnosti. Vůbec první umění zobrazující bizarní humorné výjevy, jako například kočku venčící husy, bylo zobrazeno právě za pomoci kresby ve starověkém Egyptě okolo roku 1130 př.n.l.

Bizarní výjevy s humorným přesahem se dále velmi často objevovaly na okrajích různých textů ve středověku. Dokonce se objevovaly i na stránkách bible. Tento objev nedává z naší perspektivy smysl. Bible byla v dobách středověku nejdůležitější rukopis. Proč tedy nacházíme na jeho stránkách výjevy, které jej dehonestují? Obecně se má za to, že se jednalo o jakýsi trend. V tomto ohledu se výjev šneka s lidskou hlavou, na kterém jede zajíc s oštěpem, zdá být velmi blízký současné náklonnosti k bizarnosti a alespoň v mých očích se jedná o první cílené využití humoru jako média.

Karikatura

Pokud existuje nějaká konkrétní disciplína, která je schopna uchopit „evoluci“ humoru v umění, tak je to právě karikatura. První příklady nalezneme už ve starověkém Řecku. Základ vývoje ovšem datujeme do renesance. Právě zde karikatura zakotvila v médiu kresby. V tomto období byla klíčová jako studie druhé strany krásy. Umělci chtěli poznat celé spektrum toho co je možné. Největší vliv měl pravděpodobně Leonardo Da Vinci, který dělal nejen karikatury konkrétních bizarních jedinců, ale sám si také různé bizarní skici vymýšlel. Kresby karikatur, které vytvořil později kopírovali a distribuovali jeho žáci.

Tento trend se nesl Evropou a postupně se vyvíjel. Nakonec se karikatura uchytila u vzniku žurnalistiky v Anglii. Oproti první myšlence, kdy karikatura sloužila jen jako zkoumání možností lidského portrétu, se v Anglii usadil tento trend tak, že hanlivě vyobrazil nežádoucí části společnosti. A tak se zrodila první satira. V té době byla většinou následována stručným popisem. I přes jisté výjimky byl krátký dovětek v drtivé většině prací naprostou nutností.

Karikaturisti¹

V tomto duchu se nesla i tvorba českých výtvarníků tvořících humornou kresbu. Česká satirická scéna se točila hlavně kolem skupiny výtvarníků z časopisu Mladý svět, kteří přijali název Polylegran podle své společné výstavy (1960). Tito výtvarníci experimentovali s hranicemi kresby a humoru. Během šedesátých let se jejich tvorba začala rozvolňovat natolik, že některé jejich kresby opustily stránky novin a časopisů a mířily přímo do galerií, ať už na další společné výstavy nebo na samostatné instalace. Velkým idolem Polylegranu byl americký umělec Saul Steinberg, který se jako první pokoušel tvořit satirickou kresbu bez použití doplňujícího textu.

Satira nebo umění

Skupina tento trend přijala, a tak vznikla polemika o tom, jestli mohou být satirické kresby i něco víc. Někteří autoři začali tvořit až lyrická díla, která obsahovala humor jen velmi okrajově (např. Paracomicsy Jana Steklíka). I přes opozici se karikaturistům povedlo uspořádat několik úspěšných výstav a dokázat tak, že humor v umění má své místo. Soupis významných výstav:

Transfúze v Rokoku, Praha 1959

Polylegran, Praha 1960

Výstava kresleného humoru a satiry skupiny „Transfúze“, Hradec Králové 1960

Polylegran 2, Praha 1961

Polopatenty (Polylegran 3), Praha 1964

Polylegran a hosté, Praha 1969

¹ Pavel RYŠKA, *Karikaturisti. Polylegran a obrazový humor 60. let*, Praha: Paseka – Brno: FaVU VUT 2018- ISBN: 978-80-7432-905-0

Digitalizace humoru

Co se digitální sféry týče, není možné v ní mluvit o humoru, aniž bychom vynechali to nejdůležitější téma – Memes². Právě memes se stávají současnou obdobou satiry pro masu.

Historie pojmu

Pojem „meme“ poprvé pojmenoval Richard Dawkins ve své knize „The Selfish Gene“. Dawkins popisuje meme jako odvozeninu od slova „memetics“ což je teorie podle které se genetická informace dokáže chovat a vyvíjet na podobné bázi, jakou popisuje Darwinova teorie u celistvých organismů. Tuto odvozeninu tak Dawkins používá jako ideu přesné replikace, mutace a evoluce genetické informace. Termín „Internet meme“ poprvé představil Mike Godwin v roce 1993. Dawkins v roce 2013 ironicky označil „internet meme“ za kreativní mutaci jeho původního pojmu. Toto označení se tak koncepčně zrodilo ze samotné podstaty toho, co představuje – z mutace.

Rozdělení

Jak již bylo řečeno, hlavním rysem memes je mutace neboli variace. Tento proces probíhá pod hlavičkou jedné ze dvou následujících kategorií:

Kreativní reprodukce

Tato kategorie zahrnuje veškerou manipulaci s původním obsahem, která je originální a autorsky původní. Jedná se tak o veškeré parodie, remixy a mash-upy.

Intertextualita

Zde spadají všechny úpravy, které spojují konkrétní prvky ze dvou odlišných, ovšem již existujících kultur. Jako příklad můžeme uvést naprosto jakékoliv spojení původního obsahu s popkulturou.

První meme

Úplně první „meme“ je velmi matoucí pojem. Když bereme v potaz pouze digitální memes tak si prvenství ukořisťuje už první použití emotikonu. Konkrétně to byl Scott E. Fahlman, který v roce 1982 představil kombinaci interpunkčních znamének znázorňujících usmívající se obličej - :) .

Když se ale zaměříme na koncepční kvality internetových memes, nabízí se nám úplně jiné prvenství. Hlavní kvalita memes je vlastnost mutace neboli vývoje původního obsahu. Pokud k tomuto myšlenkovému konsenzu přidáme úmysl pobavit diváka, nabízí se nám jen jedno opravdu první dílo – L.H.O.O.Q od Marcela Duchampa z roku 1919.

Tato modifikace plakátu znázorňujícího všeobecně známou Monu Lisu je dokonce ještě dále než první samostatné memes. Reaguje totiž na obsah, který už v době Duchampa spadl do kategorie popkultury. Proto se jedná nejen o první meme ale také o první dank meme. O co přesně se jedná?

² WIKIPEDIA, *Internet meme*, https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_meme (cit. 4. 4. 2022)

Vývoj posledních tří dekad

Vezmeme to popořadě. Jako první se internetové memes rozvíjely ve formě fotografií a krátkých klipů. Toto období zahrnovalo hlavně devadesátá léta, kdy se tyto prvotní počiny šířily na Usenet fórech, které zpodobňovaly první internetový, veřejnosti dostupný, komunikační kanál.

S vývojem internetu se vyvíjely i memes. Za jejich kolébku se označuje web 4chan, kde vzniklo mnoho stálíc meme kultury.

Velký zlom nastal v roce 2005 s příchodem YouTube. Tato platforma umožňovala rychlou distribuci videí. Díky tomu se z některých videí staly memy, které otevíraly úplně novou kategorii manipulovatelnosti s obsahem. V začátcích se stalo populárním trendem rozesílat odkaz na videoklip od autora *Ricka Astleyho Never – Gonna Give You Up*³. Jedná se o píseň z roku 1987, která se díky svému textu stala memem. Lidé tak úmyslně posílali svým přátelům odkaz na videoklip se zavádějící zprávou. Když si oběť žertu odkaz rozklikla, začala hrát právě tato píseň s refrénem „Nikdy se tě nevzdám, nikdy tě neopustím“, který naznačoval stálou přítomnost tohoto klipu v každém žertu. O popularitě svědčí fakt, že již nejspíš po několikáté nahraná verze na YouTube samotným autorem v roce 2009 má přes miliardu zhlédnutí.

Další zlom přišel se sociálními médii. Díky nim bylo sdílení videí, GIFů a obrázků ještě jednodušší. Právě v tomto období se zrodily první stránky s meme generátory, díky kterým bylo ještě snadnější produkovat nové variace. Celá šablona již známých memů zde byla připravena k použití a následnému exportu. Z tohoto období pocházejí memes, které zůstaly na scéně od několika měsíců až po ty, které mutují dodnes.

Dank memes

Jak jsem avizoval, Duchamp dosáhl prvenství také v odvětví dank memes. Tento druh memes se vyvinul až v poslední dekádě. Obsah se zde drží mutace spojené výhradně s popkulturou. Od videoher, přes hudební klipy až k televizním seriálům a hlavně filmům. Tyto memy nepoužívají samotný obsah pro koncepční účely jako u zmíněného videa *Never Gonna Give You Up*. Místo toho mutují krátké útržky filmů a seriálů. Podstatná je znalost daného zdrojového materiálu. Duchampovo dílo tak tomuto popisu zcela odpovídá už jen díky faktu, že *Mona Lisa* byla veřejnosti velmi dobře známé dílo. Manipulace s tímto dílem tak byla stále pro širokou veřejnost velmi dobře čitelná.

Na podobném principu fungovala i celá tvorba pop-artu. Zde se ovšem ne vždy jednalo o dílo, které by mělo primárně pobavit.

Trend dank memes později vyústil v naprostou mutaci zdrojového materiálu do takzvaných „Deep-fried“ memes. Tato odnož kombinuje již existující memes, které dál remixuje. U diváka se tak očekává znalost všech vrstev daného vtipu.

³ Rick ASTLEY, *Never Gonna Give You Up*,
https://www.youtube.com/watch?v=dQw4w9WgXcQ&ab_channel=RickAstley (cit. 4. 4. 2022)

Legitimita humoru ve vysokém umění

Popravdě řečeno, než jsem poznal práce následujících umělců, chtěl jsem to s uměním vzdát. Brát vlastní tvorbu s naprostou vážností nepřipadalo v úvahu a humor jsem měl jen za podřadnou popelku umění. Byl to pro mě prostředek pro kreslené vtipy, které jsem si spojoval ještě s Ladou, nebo s komunistickou érou a Srandokapsem. V té době jsem bohužel nebyl seznámen s přesahy humoru, které už tehdy výtvarníci dělali.

Už jsme si ujasnili, že humor je důležitou součástí společenské sféry. Stejně tak jeho propojení s uměním a celou situací s vážností. Jak je to ale s uznáním humoru a jeho legitimitou ve 21. století?

Legitimita humoru ve vysokém umění samozřejmě existuje, je ovšem reprezentována pouze hrstkou jedinců (alespoň co se týče prestižních ocenění). Počet umělců využívajících humor se zvyšuje a jeho vnímání získává ve vysokém umění čím dál větší stabilitu.

Erik Sikora

Pamatuji si, že můj první kontakt s humorem v současném umění byla video-prezentace⁴ mého oponenta Erika Sikory, která provázela diváky na finále ceny Oskara Čepána v roce 2015. Okouzlo mě, že se všichni přítomní smáli. Od hlavních uměleckých postav až po „obyčejné“ diváky. Sikora stvořil také své alter ego „Džumelce“, které mu umožnilo se ještě více ponořit do spojení hudby, humoru a umění. Díky svému přístupu dokáže divákovi umožnit pohled dětskýma očima. Daří se mu tak odzbrojit vážnost jakéhokoliv tématu, které zrovna rozebírá. Například ve videu *Toto nie je kopec*⁵ je krásně patrná snaha o polidštění dob minulých. Jako protipól k tomuto a jiným koncepčně náročnějším obsahům se nám nabízí jeho tvorba pro děti ve které je schopen obsáhnout jakkoliv uvolněné téma⁶.

Laure Prouvost

Díla umělkyně založená na textu⁷ skvěle využívají představivost diváka tím nejjednodušším způsobem. Celá odlehčenost a absurdnost děl ústí v lehkost a humor. Na druhou stranu si její video tvorba pohrává s doslovností, kdy o absurdnu přesvědčuje diváka, který si v určitých momentech není jistý, jestli pozoruje realitu nebo fikci. Tato nerozhodnost se po pár vteřinách ztrácí a divák si uvědomí že byl příjemně obelstěn. Tento efekt se autorce daří, protože na rozdíl od ostatních zmíněných umělců nepracuje s konkrétními vazbami na popkulturu nebo mainstream. Namísto toho se zaměřuje na základní smyslové vnímání. Oproti působení na divákovy znalosti, dráždí jeho vrozené pudy. I to je jeden z důvodů, proč využívá humor tak často. Našla si způsob, jak ho využít v jeho totální jednoduchosti. Jako konkrétní příklad můžeme vzít dílo *Swallow*⁸. Jedná se o video, které bylo doplněno o environment skládající se z malby na tapety. Ve videu samotném je patrný větší důraz na vnímání díla než na jeho pochopení. Prvky humoru jsou zcela vizuální a prolínají se se sensorickou částí. Tyto prvky zde působí jako ujištění diváka, že uvolnění způsobené sensorickou částí videa je zcela v pořádku. Zároveň také ukotvují absurditu do reality. Toto ukotvení funguje díky formátu

⁴ Erik SIKORA, *Dig jaký Čepan*, <https://www.youtube.com/watch?v=1oMU7YM8I-M> (cit. 1. 4. 2022)

⁵ Erik SIKORA, *Toto nie je kopec*, <https://www.youtube.com/watch?v=mXWryKGkU-8> (cit. 1. 4. 2022)

⁶ Erik SIKORA, *September*, <https://www.youtube.com/watch?v=kz8pISsXk0c> (cit. 1. 4. 2022)

⁷ Laure PROUVOST, *Ideally...*, <https://artlead.net/artists-prouvost-laure-> (cit. 1. 4. 2022)

⁸ Laure PROUVOST, *Swallow*, <https://www.youtube.com/watch?v=HIKZH21bm8Q> (cit. 1. 4. 2022)

videa, které mu připomíná zábavné pořady nebo videa. Díky tomu je schopen pozorovat bizarní a absurdní výjevy, ale zároveň být takřkajíc stále ve své komfortní zóně.

David Shringley

Humor v díle tohoto autora je používán ke zvýraznění jednoduchosti formálního projevu. Celá tvorba je tak odlehčená jak ve vizualitě, tak v koncepci. Díla⁹ Davida Shringleyho se klidně dají pojmut jako čistě konceptuální, a to právě díky jejich neuvěřitelné jednoduchosti. Důležitým znakem se stává propojení s každodenním životem, které apel na jednoduchost ještě umocňuje. Další „vrstva“ humoru je patrná krom koncepcí děl, také v jejich velikosti¹⁰. Rozměrné práce s téměř žádnou výrazovou ani myšlenkovou hodnotou shazují pompéznost malby jako seriózního média, a vzniká tak jakési „bonusové zesměšnění“.

Joan Cornellá

Autor je novodobým zástupcem klasického kresleného vtipu. Od klasiky se ale odlišuje tématy a také vizualitou svých děl. Jako stěžejní prvek své práce totiž využívá černý humor. Ovšem například na rozdíl od Bratří Chapmanů jeho tvorba není zobrazena v ponuřosti tmavých tónů. Jeho stylizaci charakterizují pastelové barvy a univerzálnost postav. Díky jeho přístupu se z drastické, morbidní nebo naprosto nechutné situace stane pouhá poučka, pouhý vtip, který nevyvolává v divákovi žádnou možnost adekvátní mentální odpovědi. O tom, že se legitimita humoru vážně daří, svědčí i společná výstava VOTE, kde se objevuje spolupráce – Cornellá a Shringley.

David Černý

Oproti zmiňované jednoduchosti dosahuje Černý humoru za pomoci faktoru změny. Změna očekávaného zde totiž funguje jako moment překvapení, jako destrukce statusu quo. Jedním z nejlepších příkladů je třeba dílo *Kůň*¹¹ které bere status quo – původní pomník svatého Václava, a převrácením koně vyvolává cílený humor. Moment překvapení je v podstatě jeden z nejdůležitějších prvků humoru. Přestože má každý svůj vlastní smysl pro humor, většina lidí na změnu pevně daných předpokladů reaguje. Díky momentu překvapení nám přijde podnět výrazně vtipnější, nechutnější, přitažlivější anebo děsivější, než jaký opravdu je. Tento princip je možné sledovat defacto na kterémkoliv z Černého děl. Mé nejoblíbenější je *Růžový tank*,¹² který uvádí celou koncepci změny do naprosté dokonalosti.

John Rafman

Autor využívá transformativní 3D modelování, ve kterém je schopen pomocí humoru řešit jak změnu, tak absurditu. Ze všech zde zmíněných umělců, je to právě Rafman, kdo naplno využívá popkultury a potenciálu internetu 2.0. Jeho práce na sociálních sítích nepůsobí pouze jako archiv, ale jako plnohodnotná díla. Například kniha *The Nine Eyes of Google Street View*¹³ byla po částech publikována na Instagramu ve formě denních příběhů, které zde fungovaly samostatně a výpovědně.

⁹ David SHRINGLEY, <http://davidshrigley.com/category/drawing-painting/> (cit. 1. 4. 2022)

¹⁰ David SHRINGLEY, *News: Nobody likes you*, <https://www.youtube.com/watch?v=24rovlfXqo4> (cit. 1. 4. 2022)

¹¹ David ČERNÝ, *Kůň*, <https://www.artlist.cz/dila/kun-479/> (cit. 1. 4. 2022)

¹² David ČERNÝ, *Růžový tank*, <https://www.artlist.cz/dila/ruzovy-tank-460/> (cit. 1. 4. 2022)

¹³ Jon RAFMAN, *The Nine Eyes of Google Street View*, Paříž: Jean Boîte 2011- ISBN: 9782365680011

Marcus Coates

Coates využívá vážnost k jejímu samotnému zesměšnění. Ano, formálně tento postup popisují u Shringleyho, co se týče shození malby, teď mám ale na mysli spíše satiru koncepční. Autor dokáže vzít vážné téma jako je vymírání druhů, a přetvořit ho na komplexní vtip v pro něj typickém médiu videa (*Apology to Great Auk*¹⁴). Nadchlo mě také jeho použití humoru v performancích. Například video *Creative fitness, Stage 1*¹⁵ polemizuje o legitimitě performance za použití humoru a jeho lehkosti. V tomto konkrétním případě v hudebním podkresu videa a v práci se stříhem. Dalším příkladem práce s humorem v konceptu díla je série *Question of Movement*,¹⁶ ve které autor odpovídá na různé, často palčivé otázky buďto videem obsahujícím bizarní performance anebo pohybem přímo před tázajícím se divákem. I zde se humornou formou probírá postavení performerů na pomezí autora a objektu.

Humor jako médium

Koncept diplomové práce sleduje převod humoru v umění do digitálního prostředí. Stále využívám klasickou techniku kresby, proto jako historický vzor vnímám zmiňovanou českou satirickou kresbu a animaci z 60let minulého století. Jde tedy o upgrade těchto myšlenkových pochodů do prostředí 21. století. Tvorba ovšem pracuje s novými, současnými náměty a sleduje současné trendy.

Díky tomu se v mé práci objevuje také již zmíněný princip dank memes. Všechny mé GIFy pracují s obsahem, který je známý z popkultury (Liminal spaces, NFT, Stephan Hawking). Poslední záznam si pohrává s námětem všudypřítomného instagramu.

Na rozdíl od skupiny Polylegran, která se s postupem času chtěla od textu oprostit, využívám text velmi často. V tomto ohledu na mě mají velký vliv již zmínění Joan Cornellá, David Shringley a Laure Prouvost. Jejich využití textu mě nutí nad tímto „doplňkem“ kresby přemýšlet zcela v novém světle.

Práce se ale nedají kategorizovat pouze jako satira. Jejich nezařaditelnost, a vůbec možnost toho, aby byly brány jako současné umění, tak ve výsledku podkopává vážnost ve vysokém umění. Ve své podstatě tak instalace aspirují na podobný efekt, jakého dosahovali právě výtvarníci ze skupiny Polylegran. Stejně tak se dá jejich samotná existence pochopit jako nástroj pro rozvoj debaty o legitimitě humoru v umění.

Nyní ke konkrétním instalacím...

¹⁴ Marcus COATES, *Apology to Great Auk*, <https://vimeo.com/239461796> (cit. 1. 4. 2022)

¹⁵ Marcus COATES, *Creative Fitness Stage 1*, <https://vimeo.com/175681092> (cit. 1. 4. 2022)

¹⁶ Marcus COATES, *Question of Movement*, <https://vimeo.com/345803854> (cit. 1. 4. 2022)

He draw me

Tento GIF je ve své instalaci (*obr. 1, str. 13*) doplněn o malý kartonový „přístřešek“ pro navození intimity a blízkosti s motivem. Dále je zprostředkována audio stopa skládající se ze dvou částí.

První zachycuje můj hlas s následujícím anglickým textem:

„Scary things.... Uuuuuuu likeee storm.... Aaaaand and for example screaming, yeaaa screaming thats scary. And maybe like some demonic laughter like muhuhahahaha..... oh wait... why don't I just play it to you.“

Druhá část obsahuje mix zmíněných konkrétních zvuků. GIF samotný obsahově naráží na liminální prostory a na pocity, které v lidech vyvolávají. Tyto prázdné prostory většinou evokují hrůzu i přes fakt, že se v nich doslova nic neděje. Svým dílem se snažím tuto hrůzu narušit, podobně jako když si člověk vcházející do tmavého sklepa začne zpívat, aby se přestal bát. Osobně pro mě v tomto díle nastává fascinace ironií toho, že se na světě dějí neuvěřitelná zvěřstva a skutečné hororové scény, ale i tak se můj konzumní, v pohodlí vychovávaný mozek zachvěje, když vidí naprosto bezpečnou prázdnou místnost.

Audio část této instalace navazuje přímo na mou zkušenost se stand-up comedy, kterou se s uměním snažím propojit. Jedná se o první pokus v tomto snažení. Ostatní instalace se stand-up comedy nechrání.

Art market

Instalace (*obr. 2, str. 14*) se skládá z projekce, plakátů a vzkazu pro diváka.

Každý jeden plakát je vytištěný jeden frame z GIFu. Ve vzkazu na zemi před instalací diváka vyzývám, aby jeden z 240 plakátů vzal a stal se tak částečným vlastníkem tohoto díla v reálném životě.

GIF se navazuje do tematiky NFT. V jeho pozadí je vůbec první NFT, které bylo kdy prodáno – Nyan cat. Děj GIFu se tak opírá o polemiku, které NFT komunita čelí. Někteří říkají, že se jedná o budoucnost trhu s uměním a jiní zase tvrdí, že tento boom brzy zanikne. Ať už se stane tak nebo onak, celá tato tematika zanechala velký celospolečenský vliv, díky kterému se po dlouhé době zase dostal trh s uměním do povědomí laické veřejnosti.

Secret genius

Instalace (*obr. 3, str. 15*) obsahuje GIF, popisku díla a sedací vaky. Tento GIF je ve skutečnosti mnohem delší než na první pohled viditelný krátký loop. Na konci loopu se skrývá „bonusová scéna“, která odhaluje, že tělová barva v pozadí GIFu je ve skutečnosti čelo zesnulého astrofyzika Stephana Hawkinga. Popiska s časem GIFu tak vlastně nelže. I přistavené sedací pytle mají své odůvodnění, divák si ale vzhledem k povaze výstavy pomyslí, že právě toto je onen zamýšlený vtíp, a tak odchází mnohem dříve, než by zjistil pravdu. Jedná se tak o skrytý vtíp ve vtípu.

Instagram feed

Tato instalace (*obr. 4, str. 16*) se skládá ze záznamu nahrávání obrazovky telefonu, a doplňující nástěnné malby, která komunikuje s projekcí v televizi. Finální vzhled byl ovlivněn konečnou lokací výstavy.

Nahrávání obsahuje prohlížení mého instagramového účtu a tím pádem také mých novějších kreseb. Kromě tohoto jednoduchého účelu se ve videu objevuje i určitý vtip v podobě manipulace s profilem (přepisování popisu, mazání některého z příspěvků apod...)

Cíl této instalace je zprostředkování ostatních kreseb, a také polidštění autora. Hodně výstav má tendenci vyvolat dojem, že je autor jen jakýsi nástroj, který zprostředkovává díla a tím pádem není důležitý. Anebo v opačném případě působí po výstavě autor jako polobůh, který ve své nekonečné „štedrosti“ obdařil diváka něčím „úžasným“. Oba tyto přístupy komunikují různé konotace a já tyto přístupy respektuji (když jsou použity cíleně). Můj přístup však přenáší mě samotného jako postavu na úroveň diváka. Jde v podstatě o ukázkou toho, když je autor jen člověk, který něco tvoří.

Ukázka úpravy profilu, přemazávání některých prací nebo úprava popisu prací jiných, svědčí o tom, že i když v galeriích vidíme rádoby „dokonalé“ výsledky, stále je zde autorova nejistota a „nepřesnost“, která provází každého člověka v běžném životě.

Závěr

Krátkodobý cíl

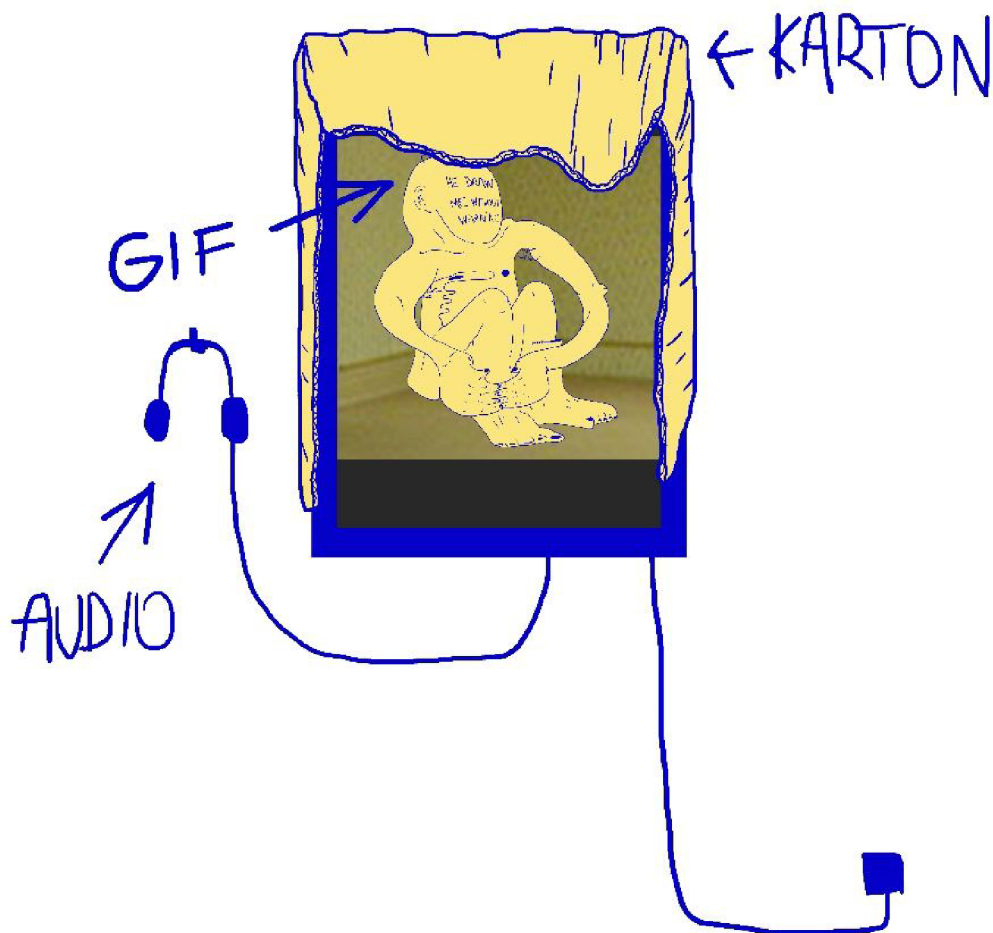
V tomto ohledu je to naprosto jednoduché – pobavit diváka. I přesto, že se v mé práci najdou různé přesahy, ať už koncepční nebo formální, hlavní cíl je vždy diváka pobavit. Jinak by téma humoru nemělo žádný význam.

Dlouhodobý cíl

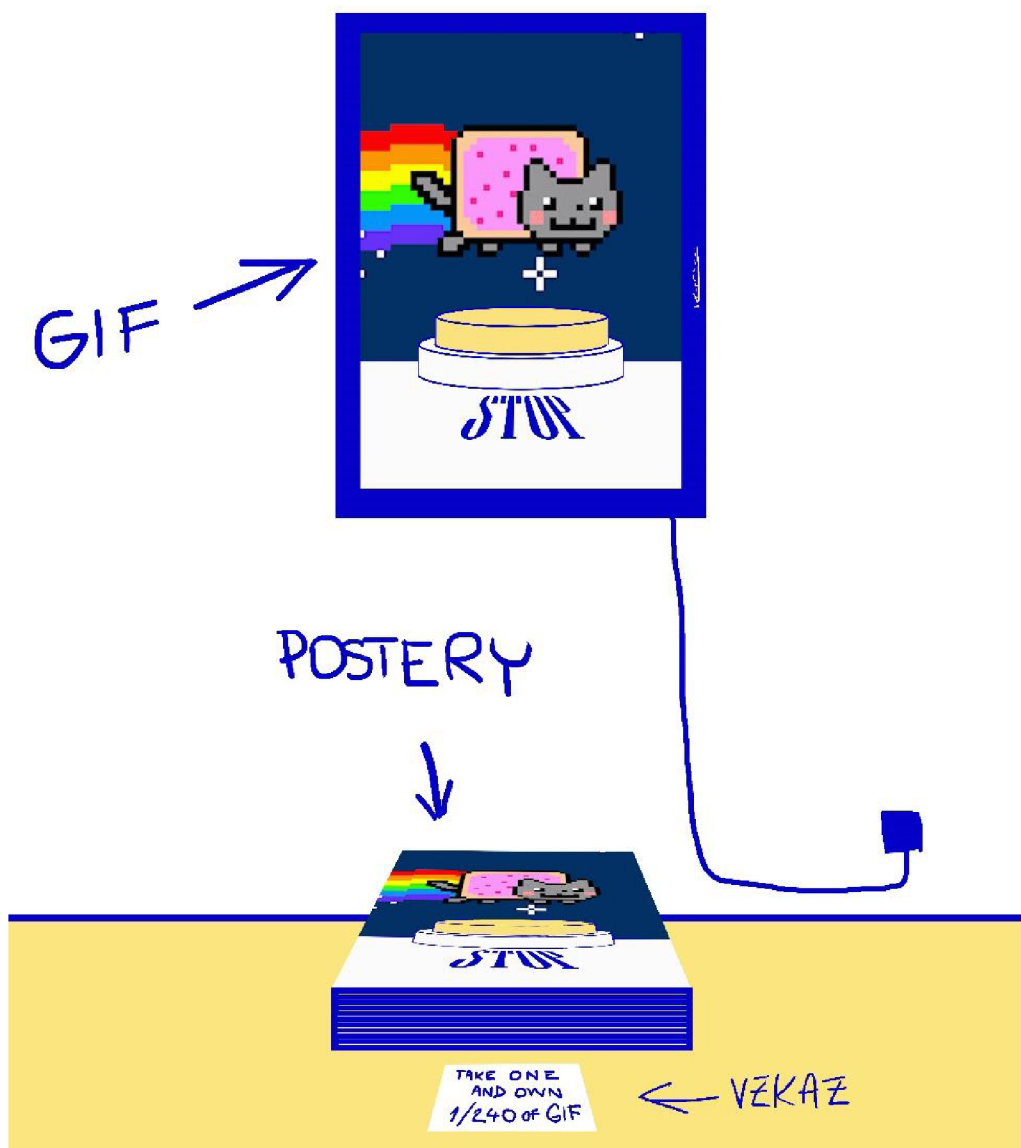
V ideálním případě by to byla již zmíněná debata o legitimitě humoru ve vysokém umění. Zajímá mě, jak se bude toto téma s odstupem času vyvíjet. Jak by mohlo eventuálně kolidovat s jinými odvětvími jako tomu je například u spojení environmentálního umění s aktivismem, nebo určování hranic mezi současnými trendy divadelní scény a performance. V tomto směru má dle mého názoru humor v umění pořád nevyčerpaný potenciál.

Tiše doufám, že se v budoucnu na rozvoji tohoto tématu budu moct podílet.

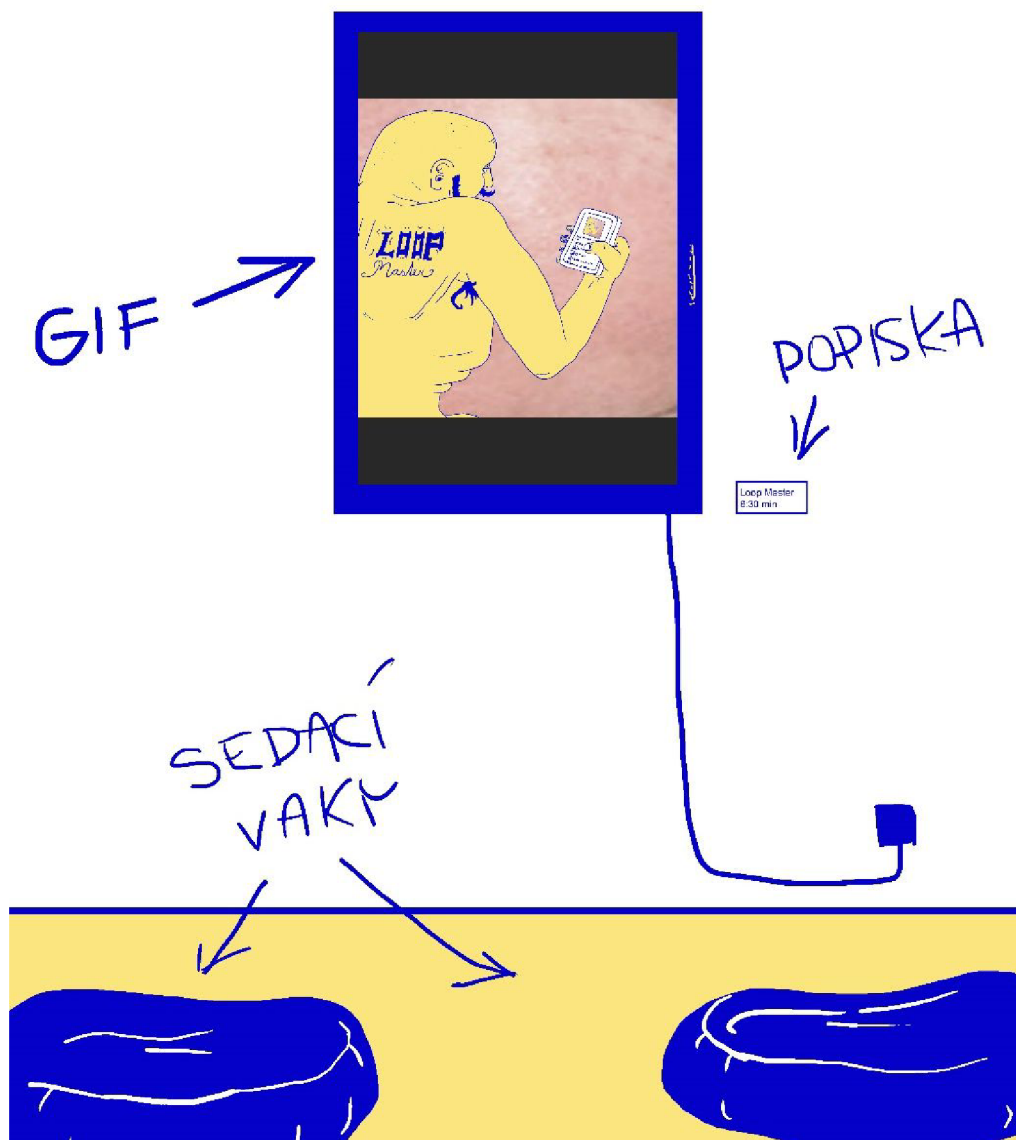
OBRAZOVÁ ČÁST



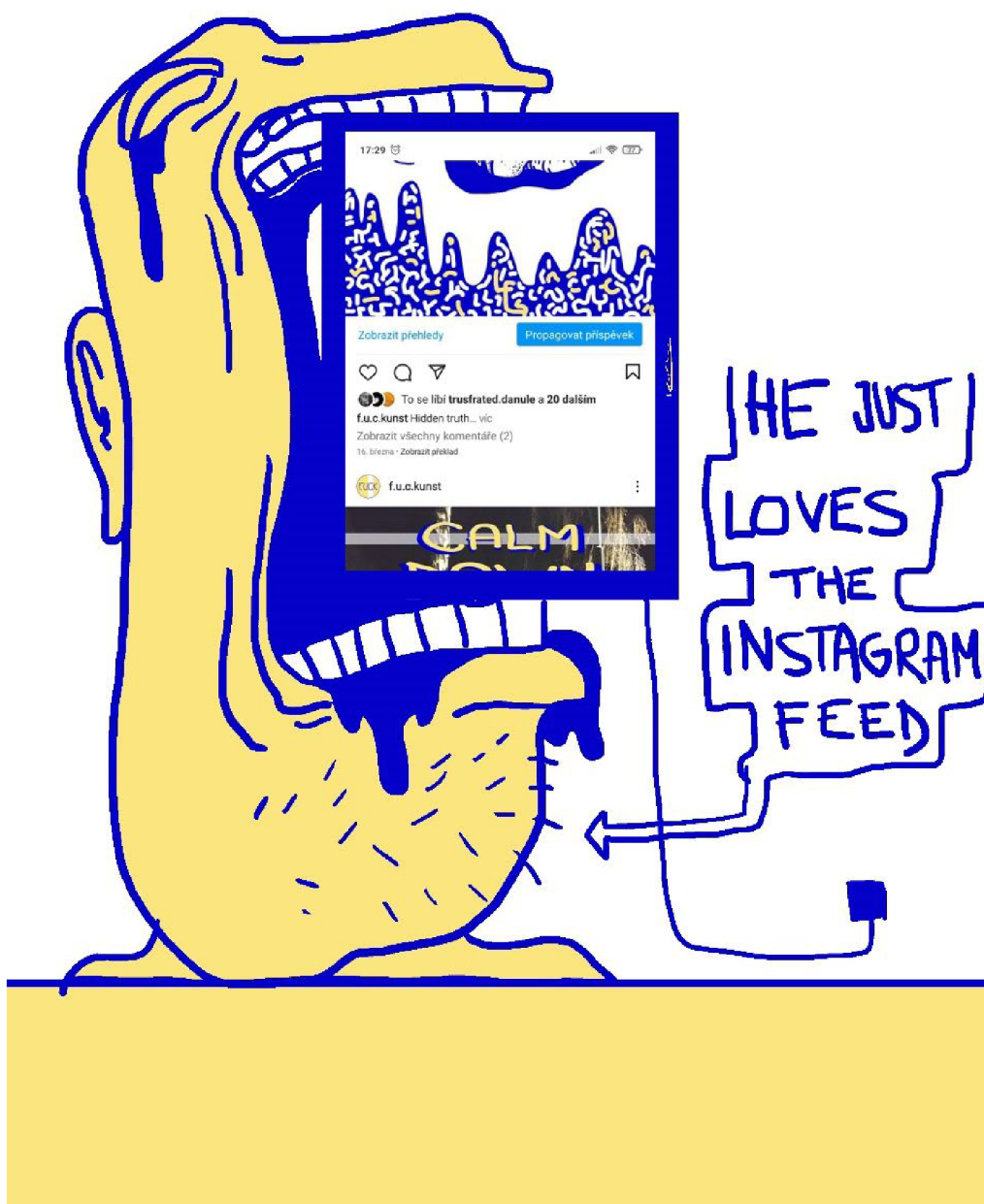
Obr.1 He draw me – Skica k instalaci



Obr.2 Art market – Skica k instalaci



Obr.3 Secret genius – Skica k instalaci



Obr.4 Instagram feed – Skica k instalaci