

# **De(kon)štrukcia ako súčasť tvorby**

Testing things to their destruction is probably the best way  
how to test things

BcA. Jozef Ondřík

---

Diplomová práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav reklamní fotografie a grafiky  
akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: BcA. Jozef Ondřík  
Osobní číslo: K11134  
Studijní program: N8206 Výtvarná umění  
Studijní obor: Multimedia a design - Grafický design  
Forma studia: prezenční

Téma práce: De(kon)strukce, součást tvořivého procesu

### Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 40 - 45 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 práce, která má volnější grafickou podobu.

#### 1. Teoretická část:

mapuje historii - svojou osobou iniciovaných projektů designérov (self initiated projects), ich vznik, témy

#### 2. Praktická část:

sa zaoberá de(kon)štrukciou, ktorá sa stane súčasťou tzv. kreatívneho procesu.

De(kon)štrukcia, ktorá bude testovať to, čo naše videnie znesie a čo už nie, ktoré prvky sú podstatné a ktoré nie, práca sa venuje aj otázke estetiky a toho, čo nazývame "pekné" a čo nie.

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

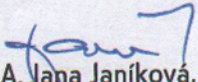
Seznam odborné literatury:

doporučené zdroje:

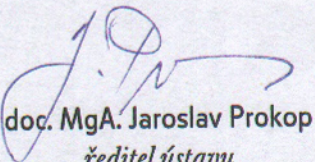
veškeré knihovnické a jiné fondy s literaturou na území ČR, SK, EU, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura po konzultaci s vedoucím práce.

Vedoucí diplomové práce: doc. PaedDr. Jiří Eliška  
Ústav reklamní fotografie a grafiky  
Datum zadání diplomové práce: 1. října 2012  
Termín odevzdání diplomové práce: 17. května 2013

Ve Zlíně dne 1. prosince 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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.

BcA. Jozef Ondřík

Ve Zlíně .....14. 12. 2012.....

.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nevydělečně 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.

<sup>2)</sup> 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).

<sup>3)</sup> 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 jim 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 přihledne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Teoretická časť mojej práce kriticky vymedzuje dobu v ktorej žijeme, zaoberá sa jej znakmi, typológiou a symbolmi, ktoré užíva. Skúma jej jazyk a reč znakov, tým aké funkcie znaky vo vizuálnom jazyku zastávajú a ako vznikajú. Práca neponúka odpovede ale nastoluje témy, mýty vo vizuálnej komunikácii a snaží sa ich de(kon)štruovať. Praktická časť je úzko spätá s teoretickou. Zaoberá sa myslením, tvorbou konceptu, témou designéra a jeho záujmom, ktoré vo výsledku tvoria jeho názor a pohľad, s ktorým ku tvorbe pristupuje.

Klíčová slova: Mýty a mytológia, dekonštrukcia, deštrukcia, symboly a znaky, grafický design, typografia, semiotika, jazyk a reč

## **ABSTRACT**

The theoretical part of my work critically defines the time in which we live nowadays. It deals with the characters, typology and symbols. It examines the language and speech-characters, which features characters visual language have and how to arise. This work does not offer answers but raises themes, myths in visual communication and trying to de(con)struct them. The practical part is closely linked to theoretical. It deals with thinking, concept formation, themed designer and his interests, which in result made up his mind and sight, which is connected to the creative process.

Keywords: Myths and mythologies, deconstruction, destruction, symbols and signs, graphic design, typography, semiotics, language and syntax

Diplomová práca je venovaná mojím najbližším, starým rodičom a celej mojej blízkej rodine...Rád by som im touto cestou poďakoval za podporu a za úsilie, ktoré do mňa vkladali. Veľké ďakujem však patrí mojej mame, ktorá je pre mňa vzrom určitého typu človeka, ktorý nestráca nádej aj vo chvíľach, keď vždy všetko nejde tak, ako by sme si priali...

*„Žijeme, lebo sme tu od toho. Nič nás nezastaví...len smrť.*

*Do smrti nezastavím.. “*

*Pavol Pšeno*

Veľmi pekne ďakujem doc. Jiřímu Eliškovi za pomoc a rady pri formovaní mojej diplomovej práci, či už v časti teoretickej alebo časti praktickej.

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

*Černý*

## OBSAH

<b>I</b>	<b>1 KLASIFIKÁCIA DOBY.....</b>	<b>16</b>
	<b>1.1 OD MODERNY K POSTMODERNE.....</b>	<b>17</b>
	1.1.1 VYČERPANIE MODERNY.....	18
	<b>1.2 POSTMODERNA.....</b>	<b>18</b>
	1.2.1 ZNAKY POSTMODERNÉHO UMENIA.....	19
	1.2.2 USTÁLENÉ SYMBOLY POSTMODERNY.....	19
	1.2.3 DOBA RE.....	21
	1.2.4 POHĽAD NA POSTMODERNU.....	21
<b>II</b>	<b>2 INTERNET, SOCIÁLNY PRIESTOR A NASTOLENIE NOVÝCH TÉM A ZVYKOV.....</b>	<b>24</b>
	2.1.1 MIEŠANIE ŽÁNROV.....	24
	2.1.2 VPLYV NOVÝCH MÉDIÍ.....	24
	2.1.3 INTERNET.....	24
	2.1.4 MÉM 25	
	2.1.5 REMIX.....	26
	2.1.6 OPEN SOURCE.....	26
	2.1.7 DIY ( DO IT YOURSELF).....	28
	2.1.8 CROWDFOUNDING.....	28
	<b>2.2 POST-INTERNET? .....</b>	<b>28</b>
	2.2.1 ČO ZNAMENÁ TERMÍN POST-INTERNET?.....	28
	2.2.2 ZMENY V EDUKÁCII.....	30
<b>III</b>	<b>3 JAZYK, SYMBOLY, ZNAKY A REČ.....</b>	<b>32</b>
	3.1.1 REPREZENTÁCIA.....	32
	3.1.2 ZNAK VS MENTÁLNY KONCEPT.....	32
	3.1.3 SIGNIFIKANT A SIGNIFIKÁT.....	33
	3.1.4 AUTOR A TEXT.....	33
	3.1.5 DOBA DEKONŠTRUOVANIA.....	34
<b>IV</b>	<b>4 DE(KON)ŠTRUKCIA.....</b>	<b>35</b>
	<b>4.1 ČO JE TO DEKONŠTRUKCIA? .....</b>	<b>35</b>
	<b>4.2 DESIGN A DEKONŠTRUKCIA.....</b>	<b>37</b>
<b>V</b>	<b>5 OTÁZKY SÚČASNÉHO DESIGNU.....</b>	<b>40</b>
	<b>5.1 VYCHÁDZA DESIGN Z POTREBY? ČO JE TO POTREBA A ČO POTREBNÉ?.....</b>	<b>40</b>

<b>5.2 AKÁ JE ÚLOHA DESIGNÉRA DNES?.....</b>	<b>41</b>
<b>5.3 VÝZNAM SLOVA DESIGN.....</b>	<b>43</b>
<b>5.4 DESIGN AKO KNOWLEDGE.....</b>	<b>45</b>
<b>VI 6 AUTORI A ICH PRAKTIKY.....</b>	<b>47</b>
<b>6.1 VÝBER AUTOROV.....</b>	<b>47</b>
6.1.1 JULIA BORN – TITLE OF THE SHOW.....	47
6.1.2 UTA EISENREICH.....	49
6.1.3 STUDIO METAHAVEN .....	51
PROJEKT METAHAVEN'S FACESTATE: MEDIA AND THE STATE.....	51
<b>VII 7 DE(KON)ŠTRUKCIA AKO SÚČASŤ TVORBY.....</b>	<b>55</b>
<b>7.1 KONCEPTY .....</b>	<b>56</b>
7.1.1 CCA 2000.....	56
7.1.2 PÍSMO .....	56
7.1.3 PROJEKT RELATIVES.....	57
7.1.4 KATALÓG VYSTAVUJÚCEHO.....	57
7.1.5 VIZUÁL NA TÉMU ABSOLVENTI.....	57

## ÚVOD

Ani neviem, ako sám začať, úvod by zrejme mal byť krátky, jednoduchý a čo najviac výstižný, ale v tomto bohužiaľ, ja asi sklamem. S dĺžkou textu žiadny problém nemám, problém vzniká až v bode, kde by som chcel definovať posun v myslení, zmenu uvažovania, ktorá sa udiala od mojej poslednej veľkej teoretickej práce-bakalárskej práce, a nato mám len tento úvod...

Myslím si, že mnoho designérov alebo mnoho ľudí z výskumu, prípadne ľudia ktorí vykonávajú určitý typ povolania spojený s výskumom to poznajú... Dva roky dozadu bola moja téma, ktorú som sa snažil definovať v teoretickej rovine nástroj designéra, technológia ako nástroj, to ako designéra ovplyvňuje nástroj s ktorým pracuje, a schopnosti, ktoré nadobúda pri práci s ním. Snažil som sa nájsť odpoveď nato, ako programovanie a nové médiá a vstupy mnohých ďalších článkov menia, formujú a generujú odbor nazývaný "grafický design".

Mám pocit a dúfam, že ho budú mať aj ostatní, po prečítaní tohoto textu, že téma a otázky, ktoré v nej nastolujem, sú akýmsi pomyselným premysom-spojovníkom, toho čo bolo a toho, čo je teraz (Máj, 2013), a ako celú situáciu vidím dnes ja. Menia sa médiá s ktorými autory pracujú, mení sa technológia s ktorou autory pracujú, to znamená, že design by určitým spôsobom mal reflektovať svojou podobou dobu (či už v zmysle konceptu alebo z pohľadu vizuálnej podoby produktu). Daniel Van der Velden, spoluzakladateľ Metahaven dokonca hovorí, že jedno s druhým súvisí a dnešný design a jeho podoba nemôže vyzerat tak, ako vyzerala podoba Total Designu v 90. rokoch. Spolu s médiami, sa menia formáty, tie majú vplyv na kontent, čiže obsah, a tak v podstate vzniká odlišný druh narácie, nový pohľad, nový tvar projektu. Nové podmienky majú nové limity. Vznikajú nové vizuálne kompozície a nám sa naskytá požiadavka demytizovať staré mýty. Je potreba zanechať zónu komfortu a nahliadnuť za oponu. Hladať odpovede na otázky, alebo dokonca sám otázky vyhľadávať, otázky, ktoré zo sebou súčasná doba prináša.

Ešte v časti úvodu by som rád vymedzil pár informácií s ktorými tento text následovne ne/pracuje. Termín grafický design je v texte obmedzený. Jeho význam budú možno zastupovať odlišné formy alebo termíny. (pretože v našom socio-kultúr. priestore predstavuje graf. design def.: „*Grafický design je kategorie užitého umění. Výtvarné návrhy grafického designu jsou vytvářeny na objednávku za určitým účelem a jsou určeny k průmyslovému zpracování*“ (Wikipedia)). Druhý dôvod je to, že tento termín pre mňa znamená neobmedzovanie sa na určitý druh "umenia". A presne tak sa aj v samotnom texte pohybujem, preshujem obsahom do roviny literatúry, filmu, krtiky, vizuálnej kultúry, nových médií, inštalácií alebo performance.

Úvodom mojej práce sa pokúšam o určitú klasifikáciu doby "teraz", ktorej charakter skúmam skrz jej porovnávanie z minulosťou (skúmanie sa neobmedzuje na jeden okruh, ale ponúka sociálne, kultúrne, spoločenské či ekonomické aspekty). Práca bude presahovať do iných odborov, ktoré sú pre mňa podstatné a spolu sa podieľajú na tom čo definujem ako produkt. Práca pojednáva o jazyku, reči či interpretácii textu, poprípade obrazového materiálu. Hovorí o symboloch, symbolike a mýtoch, ktoré vznikali a vznikajú napr. aj vďaka expandujúcemu rozvoju technológie. A práve preto technológia jej rozvoj, sociálne média a iné., sa stali prirodzeným tematickým okruhom mojej teroretickej práce. Vývoj a vznik so sebou prináša aj nové spôsoby vyjadrenia, mení flow procesu-produktu a tým dáva podnet vzniku novej terminológie, ktorú sa v práci budem snažiť popisovať.

Teoretická práca však neponúka priame odpovede ale nastoluje otázky a ponúka možnosti s akými autor môže pristupovať k téme. Popisovaná téma a jej text nebudem ponímať ako základný text k úvodu do problematiky. Text si od čitateľa bude vyžadovať aspoň základné znalosti a akýsi všeobecný prehľad v opisovaných témach. Zložitejšie problémy alebo otázky, ktoré pre časový priestor nebude práca analyzovať hlbšie do detailu, text len koncepcne načrtne, poprípade ponúkne skrz referencie náhľad do problematiky alebo odpovie odkazom na literatúru, ktorá sa daným problémom zaoberá. Informácie k téme čerpám z odlišných typov zdrojov, z rozličných okruhov, o ktorých si myslím (subjektívny názor), že priamo alebo nepriamo ovplyvňujú, proces vzniku produktu (materiálny -imateriálny).

Výsledkom môjho skúmania bude snaha popísať, čo de(kon)štruktívny prístup k procesu pre mňa znamená, prečo sa objavil, čo tento prístup myslenia predstavuje, ako mení povrch produktu-procesu a takisto sa prácou budem snažiť zmapovať a analyzovať prístup iných autorov s podobným typom myslenia.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 KLASIFIKÁCIA DOBY

Umenie v 20. storočí prešlo hlbokou transformáciou, ktorá svojím spôsobom nastolila radikálne zmeny v tom, ako inštitúcia - umenie chápe svet. Začali sa vydávať manifesty, vznikali organizované výstavy, mnohé aktivity, ktoré realizovali umelci spoločne vrátane činnosti avantgardy boli považované dokonca za provokujúce. V tomto období do inštitúcie vstúpili nové formy reprezentácie, ktoré spochybnili celú inštitúciu autorstva ako takého, spôsobili následky, ktoré oslabili tzv. *ontologický status umeleckého diela*<sup>1</sup> a prieniesli niečo, ako relativitu do interpretačných prístupov vo vzťahov k nemu.

Umelecké dielo už nebolo závislé len na umelcovi, ale svojou formou existovalo samo a následne pôsobilo na diváka. Reakcia diváka nebola prvotným záujmom umelca, a dokonca bolo možné to, že dielo nebolo nikdy videné divákom.

Obraz doby 20. storočia podáva predmet, ktorý je otvorený, dekonštruovaný a rozbitý. Jeho forma je zrušená, to znamená, že zrušené je aj celé realistické ponímanie obrazu, hoci je východiskom je stále realita (*komentovanie reality*). Na obraze sa potom objavuje predmet formou a farebne integrovaný v novej kompozícii, ktorá je dielom ducha. Prosté fakty vytvárajúce novú formu priestoru. Vec, nie je to, čo by chcel umelec napodobniť, ale autor chce nanovo organizovať, re-organizovať priestor. Ruší pôvodný priestor, aby tak vytvoril nový.

V druhej polovici 20. storočia, došlo k niekoľkým výrazným zmenám: rezignovanie na kategóriu krásy, intermedializácia, de-materializácia a konceptualizácia umenia. Všetky tieto zmeny hlboko ovplyvnili doterajšie chápanie umeleckého diela. Tieto zmeny v umení je možné považovať za platné aj v súčasnom umení, ktoré ich platnosť ďalej potvrdzuje a prehľbuje. Výrazná zmena prišla aj s vnímaním tradičného chápania umeleckého diela, ako statického, jedinečného a neopakovateľného objektu, v prospech chápania diela ako nekončiaceho sa procesu, alebo ako produktu neustálej premeny. V podstate to znamená, že dielo chápané ako objekt sa zmenilo na dielo chápané ako proces.

70. roky zmenili systém dovedy fungujúceho stavu v umení. Umenie sa začalo vzpierať kolektívnemu vnímaniu, ktoré dovedy rezprezentovali hnutia, smery či skupiny a toto obdobie v umení si tak vyslúžilo prezívku „post-trendové“ umenie alebo aj „Post-Movement art“.

---

1 Od analogového k digitálnemu - Jozef Cseres a Michal Murin / str.7 / ISBN 978-80-89078-78-3

## 1.1 Od Moderny k Postmoderne

Neustále a dlhotrvajúce experimenty modernistov s konvenciami zobrazenia, s médiami či jazykmi, symbolmi alebo kódmi doviedli výtvarníkov ale aj literátov spočiatku k riešeniam na reprezentovanie reality bez mimetických a naratívnych väzieb<sup>2</sup>.

Jozef Cserés Michal Murín v diele *Od analógového hovorí o tom, že tento stav mal neskôr vplyv na hudobníkov a k hudbe, ktorú tvorili. Hudba začala ignorovať tzv. posluchové konvencie a dokonca aj temporálne a audibilné rámce percepcie.*

*Na konci týchto riešení stála dôsledná konceptualizácia a dematerializácia umeleckého diela, ktoré už v praxi umelca ostali prítomné.*<sup>3</sup>

Tvorci sa teda zarili do hlbín jazyka a niektorí až tak, že dokázali splynúť s médiami. Tu vzniklo niečo, čo sa nazýva filozofická smrť subjektu a autora. Malo to za výsledok to, že spôsoby interaktivity a participácie umeleckej komunikácie transformovali charakter príjemcu. Príjemca už nebol zodpovedný len za receptívne zhodnotenie umeleckého diela, ale dokonca sa stal akýmsi fragmentom, ktorý zodpovedá za výslednú konfiguráciu.

Vystupňovalo to až do toho bodu, keď umeleckým dielom môže byť čokoľvek, samotné dielo dokonca nemusí byť skoncipované umelcom. Dnes už umenie je možné dokonca objaviť kdekoľvek, a môže byť objavené kýmkoľvek, alebo sa môže jednoducho prihodiť.

Samozrejme táto, nazveme to, nová koncepcia toho, čo umenie znamená, dala podnet aj na nové prehodnotenie estetiky. Umelci a tvorcovia dokonca obetovali formu krásy, ako daň za experimenty, ba zanevreli na múzické inšpirácie, talent a remeselné zručnosti a týmto uštedrili umeniu podľa Jozefa Cséresa najtvrdšie a najzákernejšie rany.

*„Umelec namiesto toho, aby sebedomému svetu umenia predkladal zmyslovo prítťažlivé artefakty, zaplňuje ho dnes podivnými, neraz odpornými predmetmi najrozmanitejšieho pôvodu, provokuje jeho inštitúcie nemiestnymi návrhmi a testuje spoľahlivosť jeho mechanizmov.“*<sup>4</sup>

Umenie v 20. storočí, jeho vývoj, zmeny a progres, dali podnet estetikom umenia, či filozofom, hľadať v ňom nové metodologické stratégie a interpretačné prístupy.

---

2 Od analógového k digitálnemu - Jozef Cseres a Michal Murin / str.6 / ISBN 978-80-89078-78-3

3 Od analógového k digitálnemu - Jozef Cseres a Michal Murin / str.7 / ISBN 978-80-89078-78-3

4 Od analógového k digitálnemu - Jozef Cseres a Michal Murin / str.8 / ISBN 978-80-89078-78-3

### 1.1.1 Vyčerpanie Moderny

Na konci 70.rokov a začiatkom 80.rokov se zdalo, že se moderna vyčerpala, že už nenachádza žiadne východiská, žiadne možnosti progresu, že už nemá čo povedať stávajúcej generácii. V týchto rokoch bol kritizovaný jej individuálny chlad, či racionalita bez citu alebo malá korešpondencia s lokalitou, rigidné chápanie účelu, nerešpektovanie psychologických a sociologických poznatkov, poznatkov, ktoré sa zaoberali vzťahmi medzi užívateľom, divákom a architektúrou. Novosť riskuje, uráža konvencie. Sledovanosť vsádza na istotu, tzn. konvencii sa poddáva... V umení zrejme neexistuje cesta, ktorá umožňuje byť naozaj novátorský a zároveň týmto prístupom nakŕmiť publikum. A tak autorovi, bez ohľadu nato, či už ho nazývame umelcom alebo nie, zostáva to jediné, a to znamená stupňovať a stupňovať. Namiesto skutočnej novosti, určitým spôsobom nastoliť novosť- novosť, ktorá znamená viac. Žiadny objav, nič nové, stále ten istý príbeh s podobným príbehom, ale je tam viac hluku, viac efektov za viac peňazí. Výsledok je teda infláciou nekludnej nudy.

## 1.2 Postmoderna

Modernu nahradila postmoderna-postmodernizmus. Čo je v skratke myšlienkový smer, ktorý vznikol na konci 20.storočia a odmietal dovtedy známe filozofické, myšlienkové prístupy, o ktoré sa opierala moderna. Postmoderna je aj dobou, historickým stavom, v ktorom prestali existovať *"veľké diskurzy"*(myšlienkové sústavy, ideológie či iné globálne koncepcie). Tieto tzv. *"veľké diskurzy"* boli samozrejme nahradené akurát len *"menšími diskurzami"*. V období postmodernity sa dokonca vyčerpali aj všetky absolútne pravdy a nad tzv. autormi všemocného myslenia sa začali objavovať mraky pochybností. V období postmodernity prestal existovať jeden uzavretý celkový výklad života, či univerzálna koncepcia pre ľudstvo, tak ako ju napr. v období osvietenstva prezentovali.

Postmoderné obdobie sa vyznačuje aj tým, že obsahuje množstvo heterogénnych alebo autonómnych jazykových hier či výkladov života alebo množstvo životných foriem. Postmoderna je obdobím plurality praktík a konceptov, ktoré nemusia nachádzať jednotu. Hovorí sa však aj o tom, že postmoderna je dobou úpadkovou z hľadiska invencie, že je dobou úbytku novátorskej potencie.

### 1.2.1 Znaký Postmoderného umenia

Tak, ako každá doba, aj postmodernizmus má svoje špecifiká, ustálené symboly, či znaky. Pár z nich by sme si mohli pre príklad demetizovať. Citátovosť, tvorbu ako produkciu vystriedala reprodukcia. Už sa tak nekladie dôraz na písanie "nového" tento dôraz sa presúva na znovu prepisovanie existujúcich textov. Toto samozrejme úzko súvisí s ďalším veľmi dôležitým znakom - plularitou. Často sa v jednom diele vyskytuje forma viacerých žánrov (umelecká literatúra popri literatúre faktu až po textovú koláž). Tento znak je dokonca evidentný aj v textoch filozofov alebo psychoanalytikov viz. napr. Slavoj Žižek<sup>5</sup>. (prepisovanie textov Jacquesa Lacana, Hegela alebo Marxa.) Plularizmus zas nadväzuje na synkretizmus, ktorý predstavuje spájanie, prekryvanie alebo kríženie rôznorodých prvkov, smerov a myšlienok. Quentin Tarantino<sup>6</sup> na tomto znaku posmodernosti diela založil svoj štýl. (Kung-fu + Gansterské filmy) S príchodom Andyho Warhola zas prišla do výtvarného umenia sériovosť. Spojil reklamu s umením. Stal sa tak prvým reklamným umelcom svetového významu. S príchodom postmodermy sa zmenila aj kauzálnosť diela, ktorá je dnes v dielach často narúšaná, tak aby to nenavodzovalo myšlienku chaosu dnešného sveta a jeho iracionálnosť.

Je to v podstate logické, že spojenie práve týchto znakov v jednom diela autora musia vytvoriť spolu ďalší znak, ktorým je grotesknosť diela. Grotesknosť, zosmiešnenie v postmoderne nájdeme snád' všade: film, divadlo, malba, a takisto sa forme grotesknosti nevyhla ani móda. Je dnes taká groteskná, aká len môže byť. Nerešpektuje sa pohlavie, čím väčšia odvážnosť tým lepšie, dekadencia je dnes v móde, móda nerešpektuje osobnosť, korene toho ktorého národa, stala sa viac grotesknou ako jej funkcia - princíp na ktorom pracuje.<sup>7</sup>

### 1.2.2 Ustálené symboly Postmoderny

Takisto ako si postmoderna ustálila znaky, tak presne takým spôsobom si prisvojila aj symboly. V mnohých súčasných literárnych textoch (*The Necromancer*) alebo filmoch vid'.

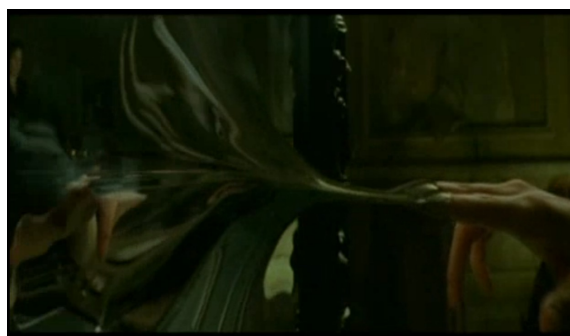
---

5 Slavoj Žižek – Filozof a kultúrny teoretik čerpajúci z filozofických tradícií Marxa a Hegela v spojení so psychoanalytickou teóriou Jacquesa Lacana. Za jeho lavicove názory je považovaný za marxistu. Pre svoj nekonvenčný prístup je považovaný za jedného z najobjavnejších filozofov súčasnosti

6 Quentin Tarantino – Scenárista a režisér, preslávil sa zač. 90-tych rokov 20.st ako rozprávač, ktorý vniesol nový život do najznámejších amerických archetypov.

7 Gilles Lipovetsky – Ríša pomijivosti (Móda a jej osud v moderných spoločnostiach)

sériu bratov Wachowských: *The Matrix* alebo *Synecdoch in New York* môžeme vidieť napr. zrkadlo, zrkadlo ako symbol postmodernity. Zrkadlo sa často v dielach používa pri vytvorení dvojníka, ale takisto aj pri formovaní deja, napr. vo chvíľach, keď sa v hrdinovi zrkadlí zradca a vo zradcovi hrdina, (metafora k relativnosti dneška). Ďalším symbolom je múzeum, symbol minulosti, symbol tradície, príkl. v literatúre: knižnica Umberta Eca - symbol nazbieraných poznatkov uložených v knihách. Labyrint a bludisko, ako symboly ktoré, zobrazujú stratu orientácie človeka v postmodernom priestore, v preplnených mestách, v nových sídliskách a na diaľniciach s väčším rozcestníkom. (internet - labyrint, sieť- dialnica, film: *Tron* ). Častým námetom postmoderných titulov, románov, textov a obrazov je nastolenie hádanky a riešenie jej záhady, diela s prvkami kriminálnej zápletky alebo priam detektívky. Príklad je dostatočne hmatateľný v čoraz väčšom záujme o sfilmovanie titulov od severských autorov. (*Jo Nesbo – Headhunters (2012)*, *Stieg Larsson – Muži, který nenávidí ženy / Män som hatar kvinnor*, *Thomas Vintenberg – The Hunt / Lov*)



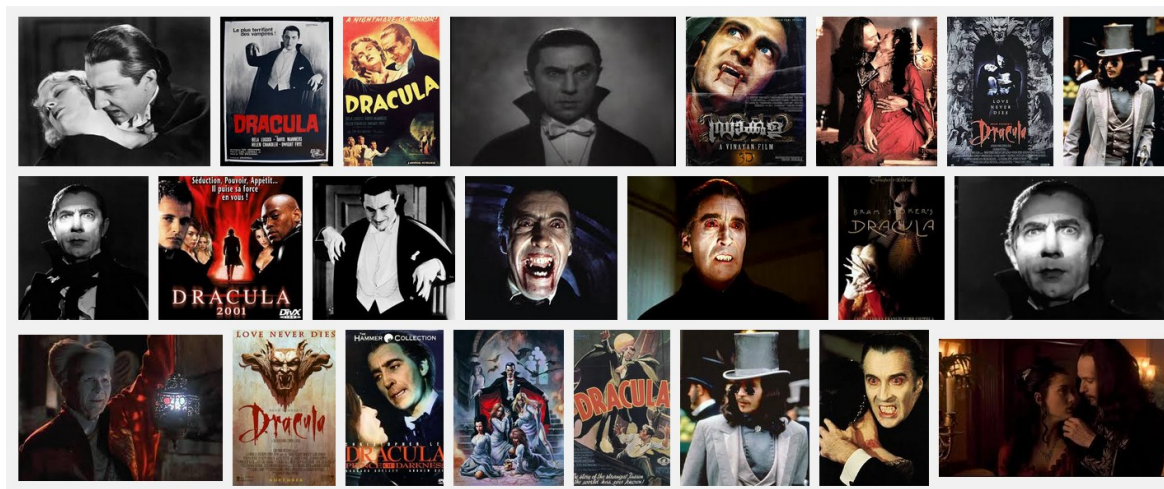
Obr. 01 - Zrkadlo ako symbol dvoch rovín reality z filmu *The Matrix*.  
(Neo zisťuje, že okrem jeho sveta existuje ešte ten paralelny)

### 1.2.3 Doba Re

Postmoderna často siahá pre predmety, objekty- staré, opotrebované alebo už dávno nepotrebné, ktoré následne formuluje, transformuje do úlohy podkladov pre tvorbu nových predmetov či objektov, nezáväzne ná médiu.

Ako príklad je možné uviesť film - ten istý film, ktorý sa natáča znova a znova. Vznikol tak nový termín- remake. Viz napr. Frankenstein, od začiatku 20.st, kedy sa natočila jeho prvá verzia má dnes okolo dvadsiatic rôznych spracovaní. Postmoderna bezprostredne súvisí s rozvojom technológie, ktorá ovplyvňuje vývoj umenia (*diskurz feminin*). Napr. médium ako TV umožňuje súbežné zapojenie zvukových, zrakových ale aj textových informácií do komplexnej stavby umeleckého diela.

Ako dôležitý znak pre dielo(proces, produkt) v postmoderne je príznačná prítomnosť mnohých hľadísk, zorných uhlov alebo rôznych perspektív. Pritom ani jedno z hľadísk nie je nadradené, všetky sú rovnoprávne, tzn., že sa im pripisuje rovnaká dôležitosť.

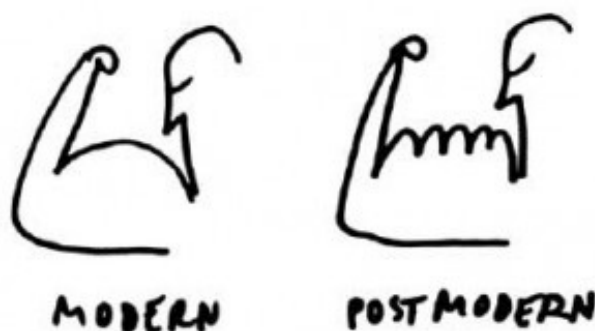


Obr. 02 - Vizualne podoby remaku na film Dracula

### 1.2.4 Pohľad na Postmodernu

Stupňovanie ako základný prvok postmodernity je však bohužiaľ len čisto vertikálny proces ale na druhej strane reklama z toho žije: nestačí byť dobrý, ani lepší, *dnes je v kurze dokonca byť ešte lepší, ako ten nejlepší*. Typické slovo dneška znie: *nejideálnější*. (TV redaktor: „Jakmile někdo mluví déle než třicet vteřin, tak ho strážím.“ Ale čo zmysluplného sa dá vyjadriť za dobu 30-tich sekund? *Výsledkom je tedy třiřt' a dr' a klip*

*a blik...)*<sup>8</sup> Stupňovať novosť znamená novosť krátiť. Krátkochvíľnosť je verným partnerom sledovanosti. Aby sme si skrátili chvíľu, krátime si čas a sekáme ho ešte na menšie časti. Na mžitky mihajúce sa pred očami. Namiesto pokrmu jeme jednohubky, jedlá z rýchlych občerstvení. V USA dieťa v priemere sedí každý deň 6 hodín pri televízore a z ruky ani nespúšťa ovládač počas sledovania. Na jednom kanále vydrží v priemere cca 2 minúty. Je to vtipné, pretože to dieťa sa vlastne nikdy nedozvie koniec príbehu, čo nám autor diela podsúva, nikdy sa nedozvie či Hamlet umrel. Akonáhle dieťaťu na moment poklesne emočná hodnota napätia, prepne a zrazu sa ocitne v novom svete ďalšieho programu. Znova na 2 min zažije ten svoj pocit raja. Vplyv médií má na náš životný štýl neuveriteľne veľký dopad. Mení naše zvyky, transformuje naše mentálne koncepty a vnáša do života novú terminológiu, jazyk a semiotiku. Médium, ktoré navždy a bezohľadu na kultúru- čiže globálne zmenilo naše vnímanie je bezpodmienečne Internet.



Obr. 03 - Dan Perjovschi (rozdiel medzi Modernou a postmodernou)



*Obr. 04 - Star Wars Art - typický príklad remixu ( autor pracuje s ikonickým zobrazením ako referenciou, ktorá sa odvoláva na minulosť ale zároveň používa charakter hrdinu zo súčasnosti). Tým vytvára paralelu medzi minulosťou a súčasnosťou. - ukážka synkretizmu*

## 2 INTERNET, SOCIÁLNY PRIESTOR A NASTOLENIE NOVÝCH TÉM A ZVYKOV

### 2.1.1 Miešanie Žánrov

Povojnová avantgarda vyčerpala snád' všetky protikladné koncepty a docielila až do ich krajnosti. Mukařovský: „*Po druhé světové válce se avantgarda stala místo společenského protestu jen lukrativní atrakcí smetánky společnosti nadbytku, která chtěla naodiv vystavovat svoji nekonvenčnost.*”<sup>9</sup> Miešanie žánrov, ktorého opakom je etický nihilismus, strata duchovnej skutočnosti. Princíp prepínania programov, virtuálna realita (simulovaná skutočnosť) – môže sa z takéhoto niečoho niečo naozajstné zrodiť?

### 2.1.2 Vplyv nových médií

Vplyv nových médií znamenal v umení prelom. Ich vplyv rázne zmenil gramatiku umenia, jeho skladbu, estetiku ale aj sociálnu funkciu a stratégiu. Z mnohých umelcov sa, často práve vďaka technologickým možnostiam, stali razom akýsi sociálni aktivisti, pre ktorých neexistuje žiadne tabu. Nové média, priniesli nové nástroje, odlišné podmienky, nových klientov a nové témy, ktoré si hľadajú špecifické riešenia.

### 2.1.3 Internet

Demokratický priestor Internetu - svetovej internetovej siete umožnil distribuovať nový druh senzibility a nové podoby kreativity do tých najsúkromnejších priestorov a najintímnejších úbočí ľudského vedomia – individuálneho ale aj spoločenského. Z pohľadu kultúrneho uvedomenia je Internet pokrokom, ale zároveň aj záväzkom. Poskytuje užívateľovi obrovské množstvo informácií a interaktivity a zároveň umožňuje pohľady na iný typ sveta, na iné kultúry, ktoré by užívateľom boli inak nedostupné. Existujú však aj dôkazy, že ľuďom ktorých iné kultúry nezaujímajú alebo k nim majú dokonca negatívny postoj, internet umožňuje prehlbovať ich antipatiu ešte väčšej miere ako kedykoľvek predtým. (hyperrealita, virtuálna realita). Internet so sebou priniesol aj nový typ interaktivity, ktorá vytvorila svoj vlastný spôsob komunikácie a vytvorila si svoju vlastnú terminológiu. Napr. slovo mém (mem z EN) nabralo vo svete internetu nový charakter a rozšírilo svoj kontext z roviny intelektuálnej do roviny bežných užívateľov.

---

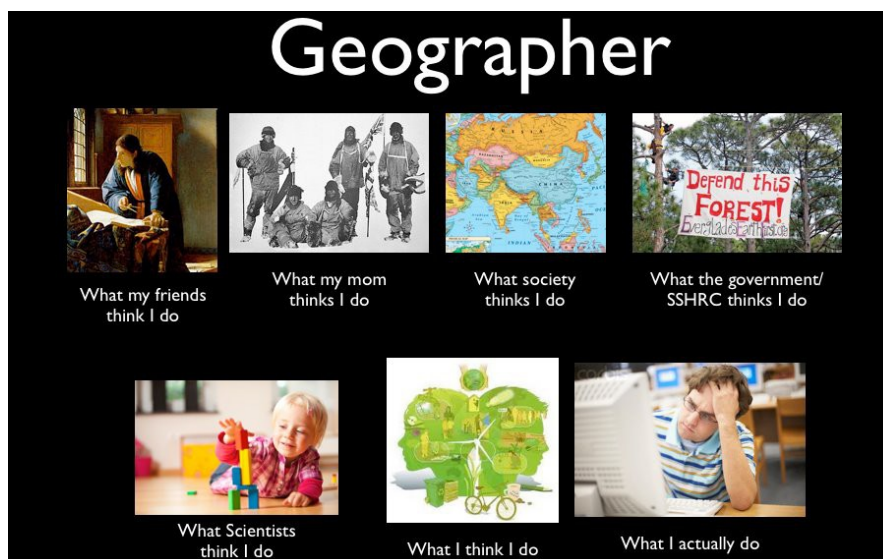
9 Mukařovský: Cestami poetiky a estetiky. ČS, Praha, 1971

### 2.1.4 Mém

Mém, ako termín po prvý krát použil Richard Dawkins v roku 1976 vo svojom autorskom diele s názvom Sebecký gén EN: The Selfish Gene, v ktorej už vtedy tvrdil, že evolúcia sa nepodpisuje len na replikácii DNA, ale podobnými princípmi sa riadi aj šírenie akejkoľvek informácie, pričom informácia býva vystavená tlaku selekcie, ktorý ponúka dve možnosti: buďto sa prispôsobí alebo informácia vyhodnotená ako "tá nevhodná" zanikne.<sup>10</sup>

Termín mém v krátkosti predstavuje virtuálna a replikujúca sa častica kultúrnej informácie. História slova by sa pravdepodobne viaže ku gréckemu slovu mimema, čo predstavuje napodobňovanie, čiže aj kontext slova je veľmi príbuzný.

Mém je v sociál. kultúre dôležitý prvok a jeho vzrastajúci záujem predstavuje aj vzniknutá disciplína, ktorá sa jeho problematikou zaoberá. Mémetika, je typ vednej disciplíny, ktorá pomocou mémov, vysvetľuje šírenie sa myšlienok a kultúrnych javov, ako napríklad: náboženstvo, politické ideológie alebo šírenie módnych trendov medzi ľuďmi. Mémy a ich princíp práce býva často popisovaný, ako obdoba (opozit) génu - stavebnej jednotky genómu, pričom mémy sa zoskupujú do celkov, ktoré nazývame memplexy, a tie predstavujú nielen kultúrne javy, ale aj samotné typy ľudských osobností.



Obr. 05 - Typ mému sociálneho prostredia

### 2.1.5 Remix

V priestore internetu dramaticky narastá početnosť informácií a ich objem sa neustále zväčšuje a ich rýchlosť zvyšuje. Lev Manovich tento fenomén prirovnáva k vode, ktorá tečie dole zo skaly.,, *S tým, ako voda pribúda, rozširuje sa nielen hlavný prúd vody, ale vznikajú tiež nové, odnože, síce slabšie, ale o to vo väčšom množstve. A táto metafora popisuje remix a jeho koncept vzniku.*" (Lev Manovich / 2005).

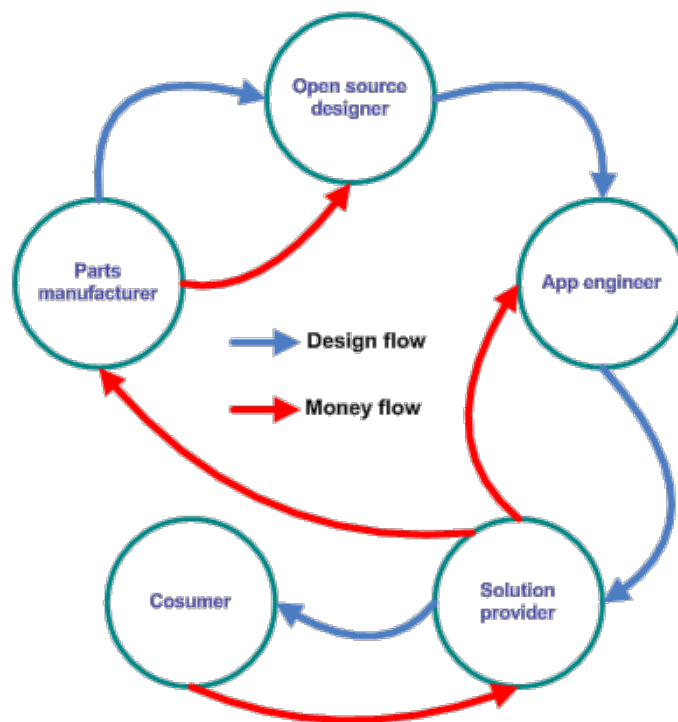
### 2.1.6 Open Source

S vznikom neustáleho počtu remixov určite súvisí aj možnosť vzniku používania otvorených dokumentov, ich následné modulovanie, práca s nimi, rozširovanie, zdokonalovanie (development). Termín, ktorý často nachádzame v spojitosti s open source je Open processing. Knižnica s otvorenými dátami od programátorov. Lev Manovich publikuje knihy digitálnou cestou a pomenúva ich podľa verzií, ktoré sú voľne k stiahnutiu a ich úprava je otvorená-legálna. Pod históriu vzniku Open Source systému sa podpisuje skupina The Invisible Collage. Skupina prírodných vedcov, ktorá chcela vytvoriť otvorené prostredie, vytvoriť novú normu, ktorá by stanovila to: Ak užívateľ vykoná experiment, musí nie len zverejniť svoje tvrdenia, ale aj spôsob, ako experiment vykonal, inak výsledok výskumu nebudeme akceptovateľný. Ďalšiu vlastnosť o ktorú usilovali spojiť s otvorenosťou bola rýchlosť, potrebovali sa čo najrýchlejšie dozvedieť informácie, ktoré vedeli o danej tématike ostatní filozofovia. Celé toto sa odohrávalo v dobe objavenia kníhtlače. Kníhtlač, ako systém fungoval pre tieto účely dobre, ale jeho médium (knihy), s ktorou sa o to pokúšali nie. (pretože doba zhotovenia knihy bola príliš dlhá).

Dnes to, o čo sa kedysi pokúšali The Invisible Collage vykonávajú open source programátori. V minulosti fungoval systém jeden majiteľ a pracovníci. Jeden vlastník a ostatní pracujú pre neho (tzv. feudalizmus). Open source totálne zmenil flow tohoto typu procesu a autormi sú v ňom všetci spolupodielaní. Open Source hovorí, že prístup k systému programu, dokumentu, zdrojovému kódu by mali mať všetci zainteresovaní.

Open source je vo všeobecnosti akákoľvek informácia dostupná verejnosti, za podmienky, že možnosť jej slobodného šírenia zostane zachovaná. V tomto prípade nie je dôležité hovoriť o poplatku za obdržanie. Open source znamená slobodu v prístupe. Open source je filozofia hnutia Open source založeného Ericom Raymondom.

Špecificky v podstate Open source znamená *Open-source softvér*, čo bol pôvodný význam, ktorý bol neskôr zovšeobecnený (všeobecne sa používa aj *open content*, t. j. otvorený obsah).



Obr. 06 - Schéma flowu open source systému

„Open-source softvér musí mať dostupný zdrojový kód; koncoví používatelia musia mať právo modifikovať a šíriť softvér, ako aj právo baliť a predávať produkt. Softvér so zdrojovým kódom uvoľneným ako public domain aj pod GNU General Public License (GPL) spĺňa tieto podmienky. Open-source licencie môžu obsahovať ešte ďalšie obmedzujúce podmienky, ako napr. uvedenie mena autora a uvedenie autorských práv.

Napriek zjavným podobnostiam je open-source softvér odlišný od slobodného softvéru (en:free software). Definícia Nadácie slobodného softvéru (en:Free Software Foundation) je užšia ako definícia open source. Dôsledkom je, že slobodný softvér je open source, ale open-source softvér nemusí byť slobodný („free“). Softvér distribuovaný za podmienok licencií GPL aj BSD licencie sú považované za open source aj slobodný softvér.“<sup>111</sup>

<sup>111</sup> Open Source - [https://sk.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](https://sk.wikipedia.org/wiki/Open_source)

### 2.1.7 DIY ( Do It Yourself)

Otvorenosť média rozvinula alebo zaradila do súčasnej terminológie opäť systém nazývaný DIY (Do it yourself). V minulosti bol tento termín úzko spätý s osobnosťou Williama Morisa a hnutím Arts and Crafts. No dnes jeho význam predstavujú napr. aj Youtube umelci, ktorí sami seba nahrávajú na video a sami strihajú a uverejňujú svoje videá. Tento systém fungovania procesu si našiel miesto skrz všetky druhy umenia. Napr. v literatúre: autori textov sú zároveň, vydavateľmi alebo dokonca aj samotnými ilustrátormi textov. Vznik fan zinov predstavuje DIY systém v praxi. Autori zakladajú stránky, kde ich diela zlučujú a bez dane predávajú (vyz. príklad Nieves vo Švajčiarsku).

### 2.1.8 Crowdfunding

Niektorých autorov trh dovedol do toho bodu, kedy si kapitál pre svoje projekty začali získavať sami. Vznikol nový spôsob získavania kapitálu. Crowdfunding alebo crowdfinancing, crowdsourced capital, je spôsob získavania kapitálu pre nové projekty a podniky pomocou vyžiadanych mikropříspěvkov od väčšieho množstva zúčastnených. Charity a neziskové organizácie však tento zbierkový model využívajú už dlhšiu dobu v spojení s offline kontextom. S príchodom sociálnych médií a web 2.0 technológie sa crowdfunding stal životaschopným zbierkovým mechanizmom aj pre mnohé ďalšie skupiny. Zmenil sa tak flow pri ceste produktu. Internet si vyžiadal úplne nové stratégie predaja, zmenila sa narácia diel, do procesu vstúpila väčšia možnosť ovplyvňovať deje, príbehy, cenu produktu, bez ohľadu nato, o aké médium sa jedná. ( The Guild / Youtube - komentujúci videa vytvára, moduluje situácie, dej a príbeh. Vznikli blogy, ako otvorené príbehy- nekonečné, pre neustálu možnosť modelovania obsahu.)

## 2.2 Post-Internet?

Už nejakú dobu sa vo virtuálnom, digitálnom svete objavuje termín Post-Internet. Čo však tento termín znamená? A aká je história jeho vzniku?

### 2.2.1 Čo znamená termín Post-Internet?

Termín Post-Internet je termín, o ktorom som sa dopyčul od Marisy Olson v rokoch 2007 - 2009. Samozrejme termín "Internet" ešte neskončil, ale o to v podstate ani nešlo. Radšej to nazveme takto: „*Ked' hovoríme o Internete, tak to, čo tento termín znamenal, sa prudko zmenilo a túto zmenu môžeme nazvať Post-Internetovou dobou.*”

Takže otázka je, čo sa v podstate zmenilo? Čo sa zmenilo na Internete tak drasticky, že už tak priamo hovoríme o dobe Post-internetu?

Dôležité zmeny spôsobil progres sociálnych médií a profesionalizácia webového designu. Internet sa viac otvoril mainstreamu a prestal byť len záležitosťou počítačových špecialistov. Dnes sú na ňom snád' všetci, od športových fanúšikov až po ľudí z byznisu alebo umelcov.

Zároveň sa však Internet nestal jednoduchším, nezredukoval úzkosť užívateľovej existencie – tento pokus zlyhal, a to bola len ďalšia vec, s ktorou sa užívateľ musel zmieriť. "Internet" sa tak nestal platformou, skrz ktorú užívateľ hľadal' únik zo sveta ale priestor z ktorého hľadal' únik...Stal sa skôr miestom pre podnikanie a tým miestom, kde sa platia faktúry. Stal sa miestom, kde vás môžu ľudia jednoducho sledovať.

Rovnakú zmenu, ako zmena od Internetu smerom k Post-internetu zaznamenal aj termín "Art on the Internet" smerom k "Post Internet Art-u" čo táto zmena predstavuje?

Internet sa priblížil obyčajným ľuďom...Zo sveta internetových špecialistov sa dostal do širokého povedomia(mainstreamu). Okrem sprístupnenia internetu širokej verejnosti sa však zmenil aj flow toho, ako autor-designér svoj produkt distribuoval. Nezmenilo sa tak len médium, ale aj veci okolo neho, ako napr. to, ako vnímať umenie na internete, čo umenie predstavuje. Takisto Internet so sebou priniesol určitý druh formálnej estetiky.

*„Aj keď autor sám nekladie dôraz nato, aby jeho produkt bol publikovaný na Internete, Internet si ho sám najde a uverejní, týmto spôsobom bolo súčasné umenie nútené prijať fakt, že Internet (distribúcia, prezentácia atď.) je jeho neodeliteľnou súčasťou.“<sup>12</sup>*

Vedomosti sa stali kľúčom. To však neznamená, že všetci autori- designéri dneška musia tvoriť hypertextovú poéziu alebo mémy s mačkou, ale skôr sa jedná o pochopenie toho, ako Internet ovplyvňuje vnímanie autorov a ako Internet mení povrch ich produktu (Surface Internet design, Internet shaping art, atď.). Samozrejme s tým súvisí celý flow procesu, napr. toho ako produkt vzniká, alebo to, ako autor produkt distribuje. Internet zmenil podstatným spôsobom obchod a formu, toho akým spôsobom autor produkt predáva.

---

<sup>12</sup> Post-Internet, September 12th, 2010, <http://122909a.com/>

Autor dnes musí rozmýšľať aby distribúcia jeho produktu nedevalvovala kvalitu jeho výrobku. Guthrie Lonergan to nazval “*Internet Aware*” (*Hrozba Internetu*). V tomto termíne naznačil, že dnes sa stále málo autorov stará o pôsobenie svojej osoby na Internete.

Čoskoro sa však mnohí autori budú musieť začať starať o Internet, a o to ako Internet mení kontext ich produktu.

Pretože ak niečo zmenilo umelcov v 20st., tak to určite bol hromadný prístup k tomu, ako vnímať kontext produktu- diela. Marcel Duchamp zmenil pravidlá hry, ktorá dovtedy fungovali- pravidlá hry s kontextom diela. Dnes sa táto hra odohráva v Berlíne, v Sao Paule alebo v Prahe, v galériach, komerčných priestoroch alebo v múzeách, ale súčasne sa takisto odohráva na všetkých kanáloch, ktoré Internet a jeho médium ponúka.



Obr. 07 - Anne De Vries – Timetables / W139: Trueye Surview (Postinternet art)

### 2.2.2 Zmeny v Edukácii

V súvislosti neustáleho vzniku nových termínov, progresu technológie, vývoja webu, a internetu musí prirodzene vzniknúť aj odlišný spôsob edukácie. V diele *Od Analógového k digitálnemu* sa autori Jozef Cseres a Milan Murín zaoberajú otázkou, ktorá je svojim spôsobom aktuálna a týka sa edukácie v prostredí v ktorom momentálne žijeme a jej odkaz

citujem: „V súvislosti s rozdielmi medzi klasickými a novými umeleckými formami vyvstáva otázka: Ako učiť umenie v dobe, keď sú umelecké i edukačné stratégie viac diverzibilné, heterogénne a rizomatické? Jedným zo spôsobov, ako edukácii napomôcť, je vytvárať informačné prostredie a ponúkať študentom orientačné smerníky, odkazy – s funkciou podobnou tej, akú plní poznámkový aparát pri čítaní textov.“ (Jozef Cseres a Michal Murin)

Daniel Van der Velden zakladateľ štúdia Metahaven v rozhovore s Michelle Champagne si takisto nastoluje otázku týkajúcu sa edukácie:

„Why are design students always perceived as better than their teachers? (Prečo sú študenti designu vždycky považovaní za lepších ako ich učitelia?) Even if they're not good, or not always good.“ V zápetí sám sebe nato hlasno odpovedá. „Maybe it's because students, being younger than their teachers, have a more complete knowledge of their world as it is.“ (Možno je to tým že študenti sú mladší ako ich učitelia a dokážu si tak vytvoriť komplexnejší obraz o svete v ktorom žijú)<sup>13</sup>



Obr. 08 - Obálka Magazínu od Michelle Champagne,  
*That New Design Smell*

13 What does it mean to design? Interview with Daniel van der Velden / Metahaven

### 3 JAZYK, SYMBOLY, ZNAKY A REČ

S edukáciou úzko súvisí gramatika, toho čo "dnes" vzniká. S technológiou vznikajú nové formy reprezentácie, mení sa jazyk- jeho forma a takisto aj reč. Jazyk a reč sú prostriedky- nástroje komunikácie, ktoré slúžia na vzájomné dorozumievanie sa, teda na komunikáciu ľudí. Komunikácia predstavuje komplexnú sieť symbolických procesov v určitom prostredí, prostredníctvom ktorých sa uskutočňuje produkcia, čiže výmena významov. Prakticky všetka ľudská skúsenosť a všetky jej prejavy sú produkované pomocou systémov symbolov.

#### 3.1.1 Reprezentácia

Reprezentácia predstavuje stav kedy niečo na základe konvencie alebo podobnosti zastupuje niečo iné. Nedeje sa to možno ani preto, že to, čo napr. chceme aby na kompozícii bolo tam bude, ale skôr preto aby to tam byť nemuselo.

#### 3.1.2 Znak vs Mentálny koncept

Ďalším dôležitým termínom je význam. Kľúčovými pojmy pri vytváraní významu sú znak a kód, ako intersubjektívne, spoločensky platné, zdieľané nástroje. Pod pojmom znak by sme v medziludskej komunikácii rozumeli tomu všetkému, čo môže odkazovať na niečo iné. Podľa ustanovených kritérií by znak mal mať charakter zmyslovo vnímateľný (hovorené slovo, plastika, zvuková stopa či fotografia) a mal by odkazovať k nejakej skutočnosti, či už je to objekt alebo jav, podnecuje v nás vytvorenie určitej predstavy. Významy znakov spolu ľudia komunikujúci v danom kultúrnom priestore- prostredí môžu zdieľať v prípade že: medzi objektom, významom a označujúcim existuje nejaká podobnosť, alebo že sa užívatelia daného znaku sa zhodli na jeho význam, tzn. že užitie týchto znakov si už zrejme predtým niekde overili napr. v každodennej praxi. Podľa saussurovej<sup>14</sup> bilaterálnej teórie ponímania znaku je znak, prakticky fyzický objekt s významom.

Významy, ako mentálne koncepty, sa buď považujú za vrodené, získané interakciou so svetom alebo vytvorené čisto vplyvom samotného jazyka. Ak by sme prijali extrémny názor, že všetky koncepty sú vrodené, osvojovanie si jazyka by spočívalo iba v naučení sa nových slov pre existujúce významy. Ak by sme prijali opačný extrém, bez jazyka by nemohlo existovať žiadne myslenie.

<sup>14</sup> Ferdinand de Saussure - [http://cs.wikipedia.org/wiki/Znak\\_\(lingvistika\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Znak_(lingvistika))

### 3.1.3 Signifikant a signifikát

Podstata teórie znaku spočíva vo vzťahu signifikant - signifikát (označujúceho prvku a prvku označeného, pričom názov signifikant prisúdil autor zmyslovej podobe znaku a signifikát pojmu, ktorý je ním označovaný. Táto vazba mala arbitrárny ráz a arbitrárne sú v podstate obě zložky: signifikant (okrem vzácnych prípadov onomatopoeie) a signifikát; a tým pádom, že se pojmy transformujú, neexistuje žiadny nezbytný, prirodzený a podstatný význam, ktorý by signifikant a signifikát viazal.

### 3.1.4 Autor a text

Teórie podľa Umberta Eca hovoria o tom, že akonáhle sa text dostane z rúk ich pôvodcu, ocitne sa vo „vákuu nekonečnej rady možných interpretácií“. Preto prosto nie je možné žiadny text interpretovať konečne a pôvodne, tak ako bol autorizovaný. Doslovný význam textu je stratený už od samého počiatku textového predhovoru. Možnosti interpretácie textu, ktorý už nie je v „rukách ich vlastného pôvodcu“, sú skutočne bezbrehé, aj keď sa opierajú o nejaké tie logické postupy. Podľa Eca by ale interpret nemal byť oprávnený k tomu, že pukazuje na to, že „odkaz (textový odkaz)“ môže znamenať čokoľvek. Pokiaľ predpokládame „doslovný“ význam viet a slov, v tomto prípade ak sa nejedná o nejaký tajný kód, tak potom môžeme nájsť určitý základný „pravdivý“ význam „odkazu“. Eco tu hovorí o existencii doslovného významu lexikálnych položiek, ktorým odpovedá prvý výraz v slovníkoch, alebo definícia, ktorá ako prvá napadne obyčajného človeka (napr. „paradajka je druh zeleniny“). Rozpracovaním peirceovskej teórie<sup>15</sup> neobmedzenej sémiózy sa snažil dokázať, že pojem tohoto typu sémiózy nevedie k záveru, že neexistujú žiadne kritéria interpretácie. Už v úvode knihy *Meze interpretace*<sup>16</sup> Eco pomenoval niektoré kritéria, ktoré by mal interpret čítať, a to následujúce: interpretácia je základný rys sémiózy. Interpretovať text ponúka interpretom isté hranice; meze interpretácie sa zhodujú s právami textu, čo však neznamená, že sú totožné s právami autora; interpretácia musí pojednávať o niečom, čo musí byť možné vyhľadať a rešpektovať.

---

15 Neobmedzená sémióza – Umberto Eco a *Meze Interpretace*, [http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/metodika/eco\\_inte.pdf](http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/metodika/eco_inte.pdf)

16 Umberto Eco – *Opera Aperta*, <http://cirkus-umberto.ic.cz/OperaAperta.pdf>

### 3.1.5 Doba Dekonstruovania

Do napádania konštrukcie, jej formy, jazyka, interpretácie prichádza dekonštrukcia.

Ch. Jencks v polemickej stati Deconstruction - Pleasures of the Absencia (Dekonštrukcia - potešenie z absencie) hovorí, že dekonštruktivistická architektúra naruša figúry zvnútra. Prirovnáva to k tomu, ako by parazit formu infikoval a zvnútra narušil.

Dekonštruktivistická forma prežíva svoje mučenie a dokonca z neho získava silu.

Vystavuje slabosti tradície, skôr než aby ich prekonávala, narušuje ich a odcudzuje sa, premieňa centrum tradície a to takým spôsobom, že tradíciu plne obsadí, tradícia sa tak stane poslušná viac než kedykoľvek predtým. Jej vnútorná logika nám odhaľuje vlastné vnútorné dilemy... Francúzsky filozof Jacques Derrida, v ktorého diele sa objavilo architektonické argumentovanie, ako súčasť vnútornej štruktúry hovorí: „*Architektonické myslenie môže byť dekonštruktívne v nasledujúcom prípade: ako pokus vizualizovať to, čo uviedlo svoju autoritu do architektonického prepojenia vo filozofii*“... „*Myslím, že dekonštrukcia nastáva, keď ste dekonštruovali nejakú architektonickú filozofiu, potom ale musíte tieto motívy znovu vpísať do diela, nemôžete jednoducho tieto hodnoty odsunúť, musíte vybudovať nový priestor a novú formu, do ktorej sú tieto hodnoty vpísané po tom, čo stratili svoju extrémnu hegemoniu.*“<sup>17</sup>Na druhej strane architekti Bernard Tschumi a Peter Eisenman nám pripomínajú že: „*Dekonštrukcia neznamena zabúdať na minulosť.*“<sup>18</sup>

---

17 Ondřej Funda - Analytický dekonstruktivismus v díle Iana M. Hackinga,

18 <http://en.wikipedia.org/wiki/Deconstructivism>

## 4 DE(KON)ŠTRUKCIA

### 4.1 Čo je to dekonštrukcia?

Dekonštrukcia<sup>19</sup> je vo svojej podstate práca zakladajúca sa na základoch kultúry, ktorá spočíva na predpoklade, že ani jeden z veľkých pojmov, ktoré umožňujú komplexnosť nášeho sveta a ktoré majú spravidla charakter striktných binárnych distinkcií typu: sakrálny - profánnny, kresťanský – pohanský, umenie vs. gýč, a iné, nie je samoevidentný. Zdanlivá samozrejmosť uvedených rozlíšení nevyplýva z toho, že by priamo čerpali z reality jako takej, ale čerpajú z toho, že sú tzv. inštitucionalizované v rámci určitého typu tradície. Tradícia je pritom to, čo nás predchádza, "vyberá" si nás, a je to to, do čoho sa rodíme, čo ale napriek tomu môže byť skutočne tradičné (v zmysle tradovaného, teda odovzdávaného) jedine vtedy, ak je to spätne uchopené na zodpovednej rovine, či už v pritakávajúcom alebo naopak odmietavom móde. Vždy ale selektívne. Pretože "samozrejmosť" tradície je v tom, že sme postavení pred určité dedičstvo, ako pred prededefinovanú-nezmeniteľnú vec. Zrejme je to v tom, že my sami nenastolujeme scenár situácie, v ktorej musíme konať. Musíme si však tú situáciu osvojiť, akoby bola situáciou našou vlastnou - a tu, v akte tohoto typu osvojovania, všetka samozrejmosť končí.

Dekonštrukcia sa zaujíma predovšetkým o momenty, v ktorých určitej zdanlivo "samozrejmnej" tradícii znovu udeľujeme túto jej "samozrejmosť". Počas toho sa nás ale pýta, prečo to robíme, a či k tomu máme dobrý dôvod. „*Dekonštrukcia hľadá švy tam, kde je na prvý pohľad jeden kus látky, a podobnosti tam, kde sú údajné odlišnosti.*“<sup>20</sup> Nie je v tom zlovôla a už vôbec nie lubovnosť. Dekonštrukcia totiž nie je relativizmus! Neraz je však možné v nej nájsť kus provokácie alebo sokratovský typ humoru.

Pokiaľ by sme predsa mali určitým spôsobom „teoreticky“ dekonštruktívny postup podložiť, vychádzal by zrejme z predpokladu, že každé rozlíšenie (rozlíšenie je podstatou

---

19 Pojem dekonštrukcia má samozrejme taktiež svoj vlastný inštitucionálny rámec. Stala sa ním literatúra. Literatúra predstavuje, predstavovala aspoň teda v Derridovom pojatí celkom špecifickú inštitúciu, ktorá má neustálu tendenciu seba samú „prétékat“. Existuje napr. vždy v určitých žánroch, veľké literárne diela však základy týchto žánrov otriasajú, ale takým spôsobom, ktorý by ich popieral, ale snaží sa ich prebudovať, presne takým spôsobom akým to robili napr. James Joyce, Marcel Proust a i. (dobrý príklad by pre nás mohol byť napr. v tej súvislosti Bachtinovo pojatie románu: Román je nekonečný experiment, neustávajúci neustáleho zrazovania svojej vlastnej ortodoxnosti, parodovanie svojej vlastnej vznešenosti.)

20 Rozhovor s Jacquesem Derridou, Aluze, 2000/II

poznania) se deje v jazyku, ako jeden spojitý akt, ktorý nachádza 2 podoby : viditeľnú a neviditeľnú. Distinkcia, viditeľného rozlíšenia typu napr. umenie/gýč sú vždy definované spôsobom, ktorým obidva pojmy („neviditeľne“) sa o seba navzájom opierajú, vzájemne ich dokonca do seba wpisuje a tvorí z nich akési dvojčatá (príkl. Meno a Alter ego).

Z tohoto dôvodu je potreba neveriť len lojalistickému jazyku zavedených inštitúcií, ktoré toho druhého kmotra väčšinou skrývajú a hovoria len o tom prvom: Napr. umelci vs gýč. Sme *umelci*, my gýče netvoríme; my sme *humanisti*, my nechceme na ľudí dohliadať a už vôbec ich nepotrebujeme a nechceme trestať... Ironickou pointou dekonštruktivistou bolo a je, že každé umenie sa nutne spolupodieľa na výrobe gýča (to vo výsledku znamená, že gýčom zčasti je, pretože vždy riskuje pózu akéhosi okázalého pohrdania „nízkým“, tým ktorý nazývame – gýčom!). Každý humanista má v sebe kus cynickej obludy (viz. príklady z histórie - oslava gilotíny, úspech při vzniku „chirurgicky presnej“ bomby). To však neznamená, že neexistuje nič ako je umenie a nič, čo by sme mohli nazvať humanizmom. Práve preto, že existujú tieto dva póly a sú možné, je treba dekonštruktivistickú iróniu brať vážnejšie.

„*Podivná inštitúcia, ktorej sa hovorí literatúra,*“ je pre Derridu modelom jeho vlastného typu myslenia. Evidentný je tu dôraz na písanie, alebo teda na udalosť konkrétneho diela nazývaný: singulárny akt, akt podpisu, akt ktorý je aktom jedinečným, "originálny", zároveň však musí byť opakovateľný, musí v ňom byť akási odcudzujúca ne-originalita, ktorá umožní rozpoznať originál aj nabudúce ako ten istý. „*Je to značka, diferenčné značka, odlišná od seba: odlišná sama so sebou.*“ Tak sa odohráva aj každý akt čítania, je to recepcia diela, vrátane rozpoznávania jeho autora: nadväzujem na jeho podpis svojim podpisom, chcem mu byť čo najvernejší, ale práve preto ho musím "zraďiť", pretože práve ten spolupodpis, ktorým sa prihlasujem k originálu a rozpoznávajú a svojim svedectvom ho potvrdzujem ako originál, tento spolupodpis je vždy počatý na inom mieste, v iný čas a odlišným spôsobom. Takže, toto všetko je tiež modelom "autentického" vzťahu k dedičstvu: zodpovedne mu odpovedám, čo ale nemôžem robiť bez svojej slobody odpovedať po svojom (sám zo seba, originálne, eigentlich), a to je voči jeho jedinečnosti "nezodpovedné".<sup>21</sup>

---

21 D. Attridge: *Ta podivná instituce, které se říká literatura. Rozhovor s Jacquesem Derridou*, Aluze 2000/II

## 4.2 Design a Dekonstrukcia

Dekonstrukcia sa k designu dostala skrz oveľa väčší pojem post-štrukturalizmus, ktorý tento termín už v sebe zahŕňal. Jeho myšlienka bola šírená pomocou mien ako Jean Baudrillard, Roland Barthes alebo Michel Foucault. Každý z týchto autorov hľadel na módy reprezentácie, ako na technológie, ktoré budujú alebo transformujú sociálny svet. Dekonstrukcia tak zaútočila na neutralitu symbolov. (*Mythologies - Roland Barthes, Michel Foucault - The institutional archeologies, J. Baudrillard - Simulationist aesthetics*) Mnoho grafických designérov v U.S. v skorých 80.tych rokoch vnímalo kritickú teóriu skrz oblasť fotografie, performance alebo inštalácie.

Postštrukturalizmus nebol nikdy podávaný ako určitý typ metodológie, ale bol skôr prezentovaný ako eklektické zhromaždenie nápadov, ideí a myšlienok. Katherine McCoy, lektorka, a vedúca postava ateliéru designu na Cranbrook, a takisto dôležitý spojovateľ designu a dekonštruktivismu povedala:

*„Teória sa stala súčasťou intelektuálnej kultúry v umení a fotografii. Nikdy sme sa nesnažili uplatňovať špecifický text, bolo to viac o procese všeobecnej filtrácie. Výraz "dekonštruktivistický" ma privádza k šialenstvu. Postštrukturalizmus je postoj, nie štýl".<sup>22</sup>*

Ale aký je rozdiel medzi štýlom a postojom? A ak "štýl" je gramatika tvorby formy spojená s konkrétnou historickou a kultúrnou situáciou, tak potom zrejme "postoj" je len neartikulovateľné pozadie určené k špecifikácii štýlu?

Postštrukturalizmus kládol dôraz na otvorenosť a v tomto zmysle bol začlenený mnohými designermi skôr do romantickej teórie sebavyjadrenia. Ako jeden z argumentov k tomuto tvrdeniu vznikol výrok: Signifikácia nie je stanovená v materiálnej forme, tak sa čitatelia obrazu (procesu, produktu) spolupodielajú na tvorbe významu.

Manipulácia existujúcej obrazovosti je jedna z činností v súčasnom designe, možno ju nazvať alebo opísať, ako dekonštrukciu. Dalším príkladom je skúmanie gramatiky vizuálnej komunikácie, od tlače až po elektronické rozhranie. Designéri pracujúci s hypermédiami vyvíjajú nové spôsoby, ako generovať, distribuovať, či efektívne využívať informácie. Oni vo svojej podstate od základu pretvárajú a menia jazyk grafického designu dnes, funguje to na podobnej báze, ako keď kedysi v minulosti typografi reagovali na meniacu sa technológiu a sociálnu funkciu tlačových médií.

---

<sup>22</sup> Typotheque: Deconstruction and Graphic Design: History Meets Theory by Ellen Lupton

Popredným priekopníkom zaoberajúcim sa dekonštruktizmom a designom bola Muriel Cooper, ktorá založila Visible Language Workshop na univerzite MIT v roku 1970.

Ako design direktor v MIT Press, či profesor na School of Architecture alebo spoluzakladateľ Visible Language Workshop (s Ron MacNeil), Muriel Cooperová venovala svoju kariéru skúmaniu významov v grafickom designe. Zaoberala sa skúmaním vzťahov medzi designom, produkciou, učením, vzdelávaním, tvorbou, reprodukciou a distribúciou, keďže MIT jej nato dala priestor, tak tento je výskum založený na dennej báze a trval 20 rokov.

V dôsledku jej smrti na jar 1994 sa jej študenti rozhodli naďalej budovať konkrétnu gramatiku trojrozmernej, dynamickej typografie. Cooper nazývala základné prvky tohoto "jej" jazyka "geometrické primitíva", definované vzťahmi ako veľkosť, jas, farba, priehľadnosť, a umiestnenie v 3D priestore, tieto premenné mohli posunúť v reakcii na užívateľa pozíciu v dokumente.

Cooper a jej študenti v podstate pracovali na reštrukturalizácii vnútorného jazyka typografie v štyroch rozmeroch. Vzďialenosť, rámovanie, interpunkcia, zadávanie štýlu, vzhl'ad a ďalšie nefonetické značky, ktoré tvorili podstatný rozdiel rozhrania gramatiky. Využívali tradičný literárny a lingvistický výskum v kombinácii s grafickými štruktúrami.

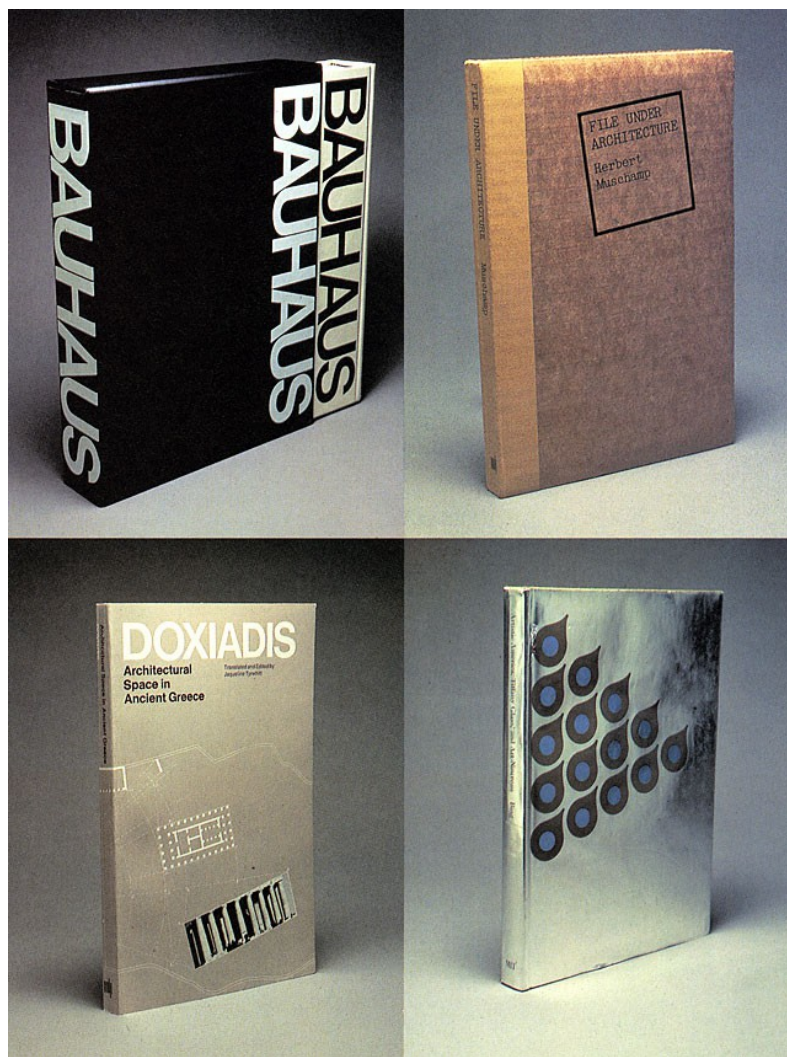
Podľa Derridu, funkcia opakovania, cenová ponuka, a fragmentácia, sú vlastnosti, ktoré charakterizujú gramatiku a sú podmienky endemické všetkým ľudským výrazom aj zdanlivo spontánnym.

Design teda môže kriticky zapojiť mechaniku reprezentácie, vystavovať a revidovať tak svoje ideologické predsudky a práve design môže prerobiť gramatiku komunikácie, objavovať štruktúry a vzory, napr. aj v nových médiách, či už vo vizuálnej alebo verbálnej rovine.

This stands as  
a sketch for  
the future.

MURIEL COOPER  
and the VISIBLE  
LANGUAGE WORKSHOP

*Obr. 09 - Muriel Cooper je osobnosť, ktorú preslávil  
jej Visible Language Workshop legendárnej MIT*



*Obr. 10 - Muriel Cooper a vizuálna ukážka jej tvorby*

## 5 OTÁZKY SÚČASNÉHO DESIGNU

### 5.1 Vychádza design z potreby? Čo je to potreba a čo potrebné?

Prečo dekonštruktivizmus dnes? Pretože dnes je potreba zistiť čo je potreba...

Nový mercedes, nové prislušenstvá od Applu, stroj na výrobu kávy...? Vychádzajú všetky tieto veci z našej skutočnej potreby?

Daniel Van Der Velden hovorí že: „*We no longer have any desire for design that is driven by need.*“ (*Dnes už netvoríme design vychádzajúci z potrieb*). Invenčia a design sú dnes bohužiaľ dva rozličné pódia vystupujúce oddelene. Ak je teda design len v metafore estetické zdokonalenie invencie, tak potom tu vzniká priestor pre otázku: čo je skutočne problém súčasného designu...Mnoho designérov hovorí o tom že rieša problémy (problem-solving), ale čo sú to skutočne za problémy? Čo ak sú to problémy charakteru exaktného alebo sociálneho? Alebo tam existuje to, že tam žiadny problém tam nie je... Z designu sa stala len pridaná hodnota...obal. Designéri a ich tvorba produktu (imateriálneho -materiálneho), ktorá vychádzala s potreby sa zmenila na plnenie si ich vlastných túžob. Prečo nenachádzame design v supermarketoch, štátnych inštitúciách, každodennom živote? Pretože designéri ako Konstantin Grcic, Phillip Starck a i. tvoria produkty už len do luxusných butikov...

Daniel Van Der Velden hovorí: "*Design only generates longing. The problem is the problem of luxury.*" (*Design len generuje túžbu. Problém je problémom luxusu*)

Možno môžeme povedať, že súčasný design reflektuje politickú a ekonomickú podobu spoločnosti, ale bohužiaľ/našťastie kríza si vyžaduje svoje vlastné riešenia...



Obr. 11 - Konstantin Grcic pre Elle



Obr. 12 - Phillip Starck Moor Driade White Chair

## 5.2 Aká je úloha designéra dnes?

Vzťah designéra a klienta s je bohužiaľ často založený na princípe: klient má nejaký typ problému, pozná možno aj riešenie a designér je v tom lepšom stavaný do úlohy problém riešiť alebo v horšom prípade, má priestor stať sa exekútorom klienta. Ale, ak však nazrieme trochu hlbšie do histórie grafického designu, ktorý bol podľa nejakých referencií považovaný za dôležitý zistíme, že designér a jeho zadávateľ mali rovnakú úlohu: spolu sa podieľali na hľadaní problému a na jeho následnom riešení.

Ak sú designéri dnes len robotníci, potom je ich prácu možné zakúpiť za najnižšiu možnú cenu. Skutočný designér sa potom stáva svojim vlastným klientom. Tento spôsob emancipácie funguje dvoma spôsobmi. Prečo designéri majú tú drzosť nazývať sa autormi, šéfredaktormi, klientami a iniciátormi, ak klientovi nie je dovolené robiť to isté? Vývoj tu našiel svoj logický koniec: Ústup inovatívneho designéra od firemnej kultúry a klienta, ktorý preberá čoraz väčšiu kontrolu nad designom.

Ambícia designéra častokrát vedie mimo jeho odbor, pretože jeho odbor je zložený z mnoho ďalších odborov, ktoré sa s ním paralelne vyvíjajú.

*„A pioneering designer does more than just design – and it is precisely this that gives design meaning.” (Pionier designu robí viac než len design – a presne to dáva designu význam.)*

Príklady takýchto ôsob môžeme nájsť v blízkej histórii napr. Ladislav Sutnar alebo Wim Crouwel, ktorý okrem svojej role designéra plnil úlohu štylistu, modela a neskôr riaditeľa múzea alebo napr. v súčasnosti postava Daniel van der Velden-a a celý prístup jeho štúdia Metahaven reprezentuje design, ktorého prístup vzniká z vplyvov mimo odbor.

A práve tu vzniká otázka, čo je to vlastne designér a aká je úloha designéra...? Je titul designér tak špecifický, že ho dokážeme definovať?

*„Anyone can call himself a designer. It is something else. The title of ‘designer’ is not specifically defined, but negatively defined. The title of designer exists by way of what it excludes.”<sup>23</sup> (Ktokoľvek dnes už seba pokladá za designéra. Je to ale niečo iné. Titul designér nie je špecifikovaný, ale zle zadaný. Designér je tvorený a špecifikovaný práve obormy, ktoré ho obklopujú)*

Dnes existujú typy designérov, ktorí sú zároveň aj svojimi vlastnými klientami. Sám si vytvárajú projekty na aktuálne témy, reagujú na aktuálne témy vo vizuálnej kultúre, či

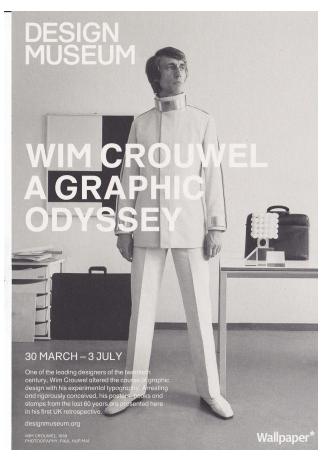
<sup>23</sup> Research & Destroy, A Plea for Design as Research, Daniel van der Velden, Metropolis M, Issue #2, 2006

komentují politické a ekonomické dianie...Ich design, teda odráža ich názor...(spôsob invencie)

Tým, že designéri zastávajú formu, kde sú oni sami sebe manažérmi, umožnili transformáciu ich funkcie. Touto úlohou manažéra, tak determinovali ďalší komunikačný kanál...A tak dnes designéri zastávajú mnoho funkcií: funkciu marketingového experta, design manažéra či analytika. Týmto spôsobom, tak designér priamo komunikuje so zadávateľom projektu.



Obr. 13 - The members of the Total Design group /1982 © Total Design<sup>24</sup>



Obr. 14 - Pionier Wim Crowel a jeho Graphic Odyssey

<sup>24</sup> Total Design and its pioneering role in graphic design is a unique insider's account of the evolution of Total Design, one of the most important and influential design groups in the history of visual design. Total Design began in Amsterdam in 1963. Ben Bos joined the founders (Wim Crowel, Benno Wissing, Friso Kramer and the Schwarz Brothers) from the outset. Together, and individually, they set new benchmarks for identity design, cultural design, exhibition design and product design. These benchmarks have rarely, if ever, been surpassed.

### 5.3 Význam slova design

v. vyznačiť, plánovať, účel, mať niečo v úmysle

n. plán koncipovaný v mysli, niečo, čo je potrebné urobiť...

*(The shorter Oxford English dictionary)*

Každý človek je vo svojej podstate designér. Niektorí z nich sa dokonca touto prácou živia – v podstate by sa táto definícia mohla týkať každého odboru, ktorý umožňuje pochopenie, toho čo vlastne človek robí a umožňuje bystré sústredenie medzi akciou, ktorú vykonáva a konceptom, ktorý vyvoláva určitý typ efektu. Vlastne skoro celá táto diplomová práca, jej prebal, obal, layout je zostrojený určitým "typom" designéra. Samozrejme hovorím o designérovi v kontexte s manufaktúrou.

Slovo designér je veľmi zložitý v zmysle definovania, pretože jeho význam môžeme nájsť v širokej škále kontextov a všetky tieto kontexty a jeho významy sa môžu spájať s aktivitou designovania.

Dokonca aj výkladový slovník nám ponúka odlišné možnosti výkladu slova. Hovorí o význame kedy slovo "design" sa viaže k produktu v zmysle jeho plánu (imateriálny kontext), inštrukcií, skíc ale taktiež v zmysle slova, ako výsledku produktu manufaktúry. A práve toto je zavádzajúce. Zložitosť prichádza vtedy, keď slovo "design" nepoužívame v kontexte s určitou referenciou alebo v spojení špecifikovaného kontextu. Často sa totiž stáva, že toto slovo býva zamieňané a mylne používané ako slovo, ktoré zakrýva určitý typ abstrakcie...

Keď hovoríme o designovaní, tak hovoríme o niečom užitočnom, pochádzajúceho zo slova "tvoriť" v zmysle spontánej aktivity.

Práca designéra o ktorom hovorím má však rôzne parametre a je študovaná na umeleckých školách, na polytechnických fakultách, na architektonických školách, niekedy na univerzitách alebo na menších stredných školách a niekedy dokonca aj na občasných kurzoch. Design je dnes všade...Slovo je generalizované a už vlastne nikto ani nevie, čo to slovo presne znamená a možno to ani nejde, pri tom všetkom, čo som opísal v predchádzajúcich kapitolách.

Dnes sa už design ani nemusí študovať, proste ho študujete tým, že ho robíte...Dnes už nie je potrebné aby sa architekti nazývali designéri.

Ukážka toho, čo pre študentov designu znamená design:

*Toto je skutočná výzva designéra: zmeniť negatívne myslenie na pozitívne, "všetko je možné" myslenie, čo vytvorí základ pre nájdenie riešenia a jeho naslednej úspešnej implementácie do procesu.*

*"Design je kontinuum. Nikdy nekončiace, akonáhle niečo spravíme, vieme, že to možno spraviť lepšie. Niesme nikdy spokojný s tým, čo sme vytvorili. Ak by sme aj niekedy boli, tak by to bol náš koniec"*

*„Zistil som, že mnoho ľudmi-tvorených vecí sú núdné, limitované, neživé, a hneď zastaralé. Dokonca aj tie najznámejšie a najrešpektovanejšie práce vedcov, vynálezcov a "designérov" sú v nejakom bode prekonané, pretočené alebo vyvrátené.“<sup>25</sup>*



Obr. 15 – Text z filmu Metropolis

<sup>25</sup> Norman Potter - *What is a designer* ( fourth edition ), published by Hyphen Press, London, 2002, [hyphenpress.co.uk](http://hyphenpress.co.uk), text © Estate of Norman Potter 2002

## 5.4 Design ako knowledge

Čiže termín grafický design je dnes hodne často používaný v kontexte negatívneho definovania. Toto zjednodušenie a znehodnocovanie termínu viedlo k tomu, že profesia designéra sa zmenila na frustráciu z práce. A frustráciu medzi, tým akú úlohu má designér a akú úlohu zastáva zadavateľ (klient).

Diskusia medzi designérom a jeho klientom (zadávateľom) spočíva v diskusii, ktorá nastoluje otázky, vyplývajúce z ich vzájomnej konfrontácie. Problém môže vzniknúť nie len na strane zadávateľa aj aj na strane designéra, ktorý nastoluje nesprávne otázky. Daniel Van Der Velden hovorí, že v budúcnosti zrejme bude musieť byť rola designéra zastávajúca aj rolu developera, ak budeme chcieť design brať seriózne.

Z tohoto pohľadu to ešte donedávna mal holandský systém správne nastavené správne a designéri (autori) tak mohli využívať grantový systém. Tento systém však už medzinárodnom merítku nie je až tak ružový.

V súčasnosti štát a jeho inštitúcie nahliadajú na design, ako na disciplínu, ktorá nie je podstatná, neponúka možnosti, riešenia. V období tzv. hospodárskej krízy, tak pôsobí nadbytočne. To však nie je úplna pravda a skutočný prínos designu je vo výskume, ktorý designér vykonáva, pretože tento výzkum následne generuje knowledge- knowledge s ktorým je možné reálne participovať v diskusiách týkajúcich sa nie len designu ale aj disciplín, na ktorých podnetoch design (produkt-proces) vzniká. Van Der Velden hovorí o tom, že designér by mal možnosť viesť diskusie s inštitúciami, podieľať sa vznikoch značiek alebo viesť diskusie v politike. Hovorí o tom, nech designéri niečo seriózneho čítajú, nech publikujú a píšú ich vlastné myšlienky. To samozrejme neznamená, že designér by mal byť len chodiaca encyklopédia, ktorú budeme môcť nazývať doktorom alebo profesorom.

Z tohoto môžeme usúdiť, že funkcia designéra by mala vychádzať zo štúdia zadania, štúdia prostredia z ktorého zadanie prišlo (okolie zadania), a priestor- rola designéra v procese by mala byť definovaná ako filter. Filter - na základe skúseností a podnetov z výskumu projektu by mal designér klásť otázky klientovi, ktorých riešenie bude viesť k vzniku "finálneho" produktu. Častokrát designérov produkt nemusí byť len hmotná vec, môže to byť proces, ktorý zlepší, zefektívni prácu výroby, môže to byť nejaký sociálny výskum, ktorý nastolí otázky, ktoré sme si nikdy predtým nekládli atď.

S odstránením potreby a zadávaním práce od klienta sú však dvere otvorené novým možnostiam. Designér musí využiť tejto slobody a aspoň raz, nie niečo designovať, ale pretvoriť (redesignovať) sa sám v sebe a svoje myslenie.

## 6 AUTORIA ICH PRAKTIKY

### 6.1 Výber autorov

Autorov, ako ukážky som si vybral podľa tém, ktoré spracovávajú, ako k nim pristupujú a to či nejakým spôsobom môžu ponúknuť referenciu k mojej diplomovej práci. Prvá autoroka Julia Born a jej Title of the Show je ideálnym príkladom autora, ktorý si hľadá vlastné témy, pracuje s dobou v ktorej žije a podľa toho volí vizuálnu expresiu s ktorou v kontexte graf. designu pracuje. Uta Einsenreich je možno menej známa osobnosť u nás, to však neuberá z jej osobnosti a osobitosti z akou k témam jazyka, lingvistiky alebo semiotiky pristupuje. Tretí spomínaní autory sú Vinca Kruk a Daniel Van der Velden vystupujúci pod menom Metahaven. Myslím, že ich prístup k problematike zadania bude nižšie jasnejší a hneď pochopíte prečo v tejto práci ich názor nemohol chýbať.

#### 6.1.1 Julia Born – Title of the Show

Spoločne s designérom a partnerom Laurenzom Brunnerom, Julia Born navrhla rozsiahlu inštaláciu pre Múzeum súčasného umenia, ktorou skúma tému grafického dizajnu, v kontexte umenia alebo presnejšie, re-kontextualizáciu grafického dizajnu, ktorá sa vzťahuje k jej rôznym projektom. Výber práci reprezentujú vlastné, ale aj projekty zadané klientov (v podobe typografických experimentov, jazykových hier ale aj módne prokejty, knihy, plagáty či dokonca poštové známky), ktoré sú inštalované v priestore na stenách galérie vo forme obrovských stránok publikácie. *(obrázok viz nižšie)*

Projekt Julie Born pracuje s vnímaním toho, čo je kniha, s jeho formou alebo spôsobom toho, ako vzniká. Fotografie projektu vytvoril Johannes Schwartz a jeho fotky Julia následne transformovala do formy katalógu. Takto otočila proces toho, ako vzniká katalóg exhibície a jeho prístup k nemu. Re-interpretovala a re-dimenzovala priestor exhibície do podoby tlačoviny. Najprv vytvorila exhibíciu a tú následne vyfotila, a jej vklad ako designéra bol vytvorenie tohoto konceptu. Výstava a katalóg, ktorý zvyčajne slúži na prepravu obsahu, a ktorý nie je vyvinutý autorom sa tu obrátil do predmetu vlastného projektu. Názov – "The Title of the Show" - slúži na označenie obsahu, ktorý nemal byť vopred definovaný, ale ktorý sa bude postupne generovať, podľa toho, ako sa práca bude vyvíjať. Julia Born týmto jej počínom odkazuje nielen na štandardú prax designéra, ale aj na tému design ako proces.

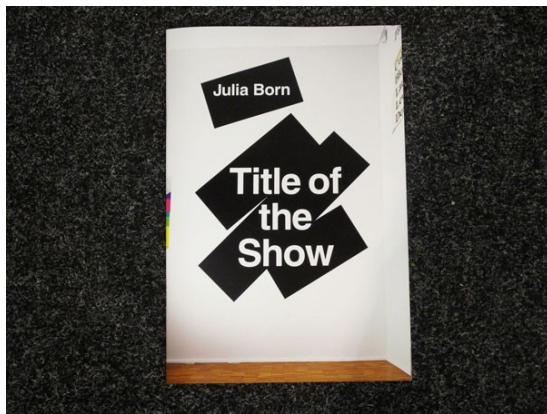
Julia Born - The Title of the Show



Obr. 16 – Title of The Show Exhibícia 1



Obr. 17 – Title of The Show Exhibícia 2



Obr. 18 – Title of The Show Publikácia 1



Obr. 19 – Title of The Show Publikácia 2



Obr. 20 – Title of The Show Publikácia 3

### 6.1.2 Uta Eisenreich

Uta v roku 2010 vydala knihu s názvom *A NOT B* na ktorej vizuálnej podobe spolupracovala s vyššie spomínanou Juliou Born. Publikácia pozostáva so zátiší inšpirovanými non-verbálnymi IQ testami. Tieto sady zátiší boli postavené Utou Eisenreich z obrovského množstva všade prítomných domácich potrieb - jablká, čajové konvice, zrkadlá, atď. Zobrazujú autorkynu záľubu pre hry spojené s jazykom, rečou a symbolmi, ktoré sprevádzajú inštalované predmety. Publikácia *A NOT B* vznikla z exhibície z rovnomeným názvom *A NOT B*, ktorá sa konala v Amsterdame v galérii Ellen de Bruijne v roku 2009, na ktorej sa autorkyna záľuba s predmetmi konfrontovala so skúsenosťou v reálnom živote.

Rýchly posun vpred, a o niekoľko rokov Uta Eisenreich vytvorila koncept podobného rázu s názvom *Time After Sometimes*. Výstava skúmala lásku, čas a životnosť ľudskej existencie. Práca autora poukazuje na svojvoľnosť vzťahu, na štrukturálne rozdiely jazyka ako systému symbolov, ktoré existujú v mechanizme reálneho sveta, a tentoraz v koncepte Uta spolupracovala s dážd'ovkami, kosťami, či s hmyzom, kde rovnako, ako už v jej prácach z minulosti spája podivnosť s jej domestikovanosťou.

### Uta Eisenreich

*Obr. 21 – Time after sometimes 1*

*Obr. 22 – A NOT B / Publikácia*



Obr. 23 – Time after sometimes 2

Obr. 24 - A NOT B / Obal



Obr. 25 – Ukážka z knihy A NOT B

### 6.1.3 Studio Metahaven

#### Projekt Metahaven's facestate: Media and the State.

Projekt Facestate vznikol na základe záujmu štúdia v oblasti sociálnych médií a štátnosti. Slovo "face" v projekte Facestate v sebe nesie referenciu odkazujúcu na Facebook.

V ich predchádzajúcom projekte Stadtstaat (2009), vystavenom v Künstlerhaus Stuttgart a v priestoroch inštitúcie Casco v Utrechte, sa zaoberali ideológiou ako participáciou vlády, ktorá týmto reprezentuje skrytú formu totality. Štúdio fiktívne očakávalo, že boj proti terorizmu by v budúcnosti reprezentovala crowdsourced cenzúra osobnosti, a najefektívnejším oddelením by sa stalo *Department of Homeland Security*. (Oddelenie pre Domácu bezpečnosť)

V roku 2010, v Spojenom kráľovstve, konzervatívci vyhrali voľby spojené so sľubom o úspornej kampani plnej sociálnych, mediálnych prestávok. Jeho hlavné posolstvo bolo "veľké spoločnosti, a veľké vlády." Idea Wikipedie znamenala nový druh občianskeho voluntarizmu a vytlačila posledné zvyšky sociálneho systému: dnes už netreba platiť škole v záujme vzdelávania, môžete sa začať vzdelávať sami, z domu.

Tento typ politiky nás presvedčia nie o zlepšení spoločnosti, ale ponúka nám priestor pre ďalšiu privatizáciu majetku. V projekte sa štúdio Metahaven zahrlo na vizionárov a predpovedalo niektoré deje v budúcnosti. Pre holandský artový časopis Open zmapovali možnú budúcnosť peňazí, vychádzajúcu z predpokladu, že Facebook kredity by mohli "zachrániť" súčasnú svetovú menu: euro. Ich predpoklady vychádzali z predstáv rokovaní medzi Merkelovou, Sarkozym, a Zuckerbergom (2011).

Facebook sa zameriava na ďalekosiahlu transparentnosť jednotlivca pred systémom.

V našej spoločnosti, sa na FB vyskytuje často určitý typ súhlasu s podmienkami služby danej sociálnej siete. Považujeme to dnes za samozrejmosť súhlasiť s nimi, rovnako ako sme si za samozrejmosť vzali to, že štát neustále porušuje občiansku slobodu a súkromie občanov. Z toho, čo by malo nominálne reprezentovať voľný a verejný priestor je v podstate dokonalo strážené prostredie, viz nedávno vydané spisy pod názvom "Spy Files". Facestate je vo svojej podstate výskumný projekt, ktorý skúma a hľadá ďalšie paralely medzi sociálnymi sieťami a štátom. Diskutuje napr. aj o tom ako si politici volajú do podnikania Marka Zuckerberga, hovorí o neoliberalnom sne minimálnych vládných zásahov, o správe sociálnych sietí, nastavuje tému o rozpoznaní tváre (Face recognition),

o dlhu, o budúcnosti peňazí a meny v sociálnych sieťach. Projekt polemizuje o tom, že FB predstavuje určitý typ zadných dvier pre vládu. Niektoré nedávne titulky z novín tomu nasvedčujú: „*FBI tlačí na Google a Facebook, aby vytvorili "zadné dvierka" pre odpočítvanie. „Ak mandát vlády uvažuje nad sledovaním na internete ako o zadných vrátkach" Čo by mohlo FBI robiť potom s Facebookom?*

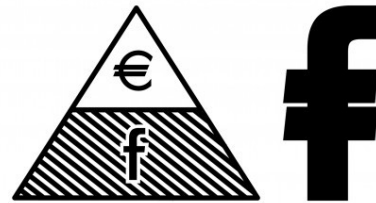
Facestate predstavuje typ stavu, o ktorom Peter Thiel, zakladateľ Paypalu a investor Facebooku sníva: No Social, without taxes. Teoretik tohto stavu-podoby je Robert Feet, ktorého kniha Anarchia, Štát a utópia z roku 1974 je trvalou inšpiráciou pre tento projekt. Odkazujeme tu jeho myšlienku o tzv. "ultraminimalnom stave" odkaz je možné nájsť v jednom z kusov inštalácie vo Walker Art Centre. Projekt je v podstate vizuálny preklad všetkých tých myšlienok, a druhov normalizácie, ktoré sú momentálne prevažujúce v sociálnych médiách. Facebook má teraz toľko užívateľov, že ak by sme si ho predstavili ako krajinu, tak by v počtu obyvateľov zaostával len za Indiou a Čínou. Táto skutočnosť je neuveriteľná a až takmer desivá. Facebook predstavuje dnes určitý druh novej neutrality, nový štandard v našich životoch. Daniel Van der Velden hovorí, že je jeho vplyv je možný prirovnať k druhému príchodu švajčiarskeho alebo medzinárodného štýlu (referenčne sa odkazuje na nedávny rozhovor so štúdiom Experimental Jetset). To bol jeden z kľúčových rozdielov od predchádzajúceho projektu MySpace.

U projektetu Facestate môžeme sledovať to, že tento projekt vystavovaním začal.

Neposkytol divákovi konečný verdikt, alebo definívny rozsudok. Čo je trochu nezvyčajné pretože aj v priestoroch Walker Art Centre vystavujú už väčšinou konečné produkty. Projekt Facestate vo väčšej miere reprezentujú prototypy, koncepty alebo skice a nie hotové výrobky.

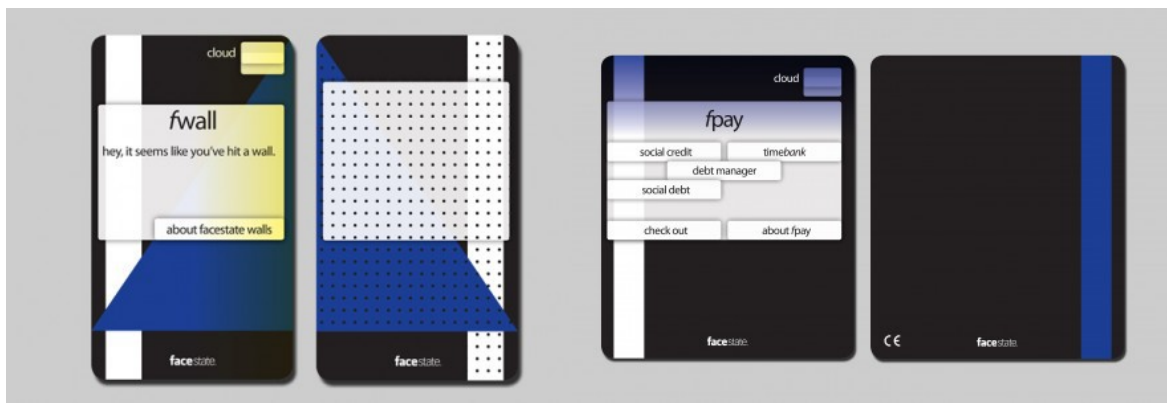
Facestate je svet, kde, pre vládu, predstavujete vy sám, váš smartphone. (reprezentujete informácie, zvyky, návyky, schopnosti, túžby atď.) Všetky komponenty inštalácie vo Walker Art Centre sú modely smartphonov. Nie všetky z nich nutne "reprezentujú" niečo. Niektoré z týchto zariadení sú viac abstraktné, ako ostatné. Jeden telefón je platforma nesúca tantalový prášok, vzácny prvok, ktorý sa ťaží v Kongu a používa sa vo väčšine smartphonov. Niektoré iné telefóny sú zas v tvare masky, pretože práve maska je nástroj, metafora, ktorá reprezentuje schopnosť skryť totožnosť, dostáva sa jej aj úloha akéhosi pseudonymu. Metahaven ako štúdio je projektom proti myšlienke, že každý užívateľ by mal vždy podieľať sa na internete pod svojím "skutočným menom."

Metahaven – Facestate. Media and the State.

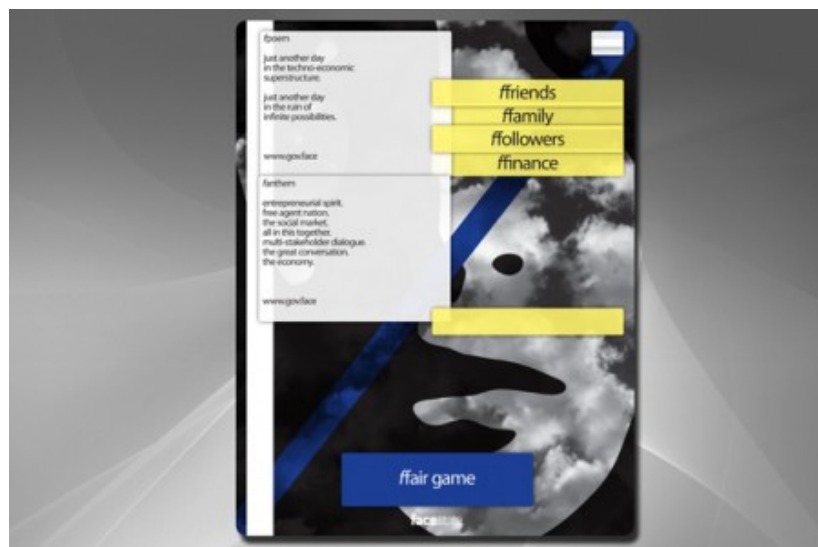


Obr. 25 – Logo projektu Facestate

Obr. 26 – Symboly použité v projekte



Obr. 27 – I Phone a I Pad simulácia



Obr. 28 – Ukážka z I Pad Facestate aplikácie

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 7 DE(KON)ŠTRUKCIA AKO SÚČASŤ TVORBY

Praktická časť práce sa snaží plynulo nadviazať na časť teoretickú. Snaží sa preniesť teoretické a hypotetické koncepty do materiálnej podoby (produktu). V jednotlivých produktoch-procesoch pracujem s teóriami, textovými či vizuálnymi konštrukciami, ktoré v textoch teoretickej časti priamo popisujem.

Praktická práca presne tak, ako teoretická časť nenesie možno na prvý pohľad jednu tému s ktorou pracujem a ktorá sa zároveň stáva akousi kategóriou pod, ktorú je možné jednoducho zaradiť každý jeden môj výstup. Spojovníkom sa skôr stáva myslenie, určitý typ filozofie, kritiky s ktorou pristupujem k riešeniu úlohy alebo k nastoleniu otázky. Identitu práce nevytváram jedným typom písma, alebo podobne ladeným vektorovým prvkom vo vizuálnej časti ale tým, aké témy spracovávam a ako k nim pristupujem. Tématické okruhy prirodzene vychádzajú zo záujmov autora, a sú to témy, ktoré formulujú môj vlastný pohľad na grafický design, alebo priamo transformujú svoj jazyk, štruktúru do formy môjho výstupu.

## 7.1 Koncepty

Koncepty predstavujú odlišné typy zadaní a neboli obmedzené ani na jednotnú formu ich výstupu. Koncepty vznikli z jednoduchých úvah, postrehov alebo diskusií na témy, ktoré by sa prvoplánovo mohli zdať, ako mimo odborové. Identita grafického designéra pre mňa však vzniká aj práve z týchto mimo odborových tém, ktoré z mojej vlastnej skúsenosti tvoria osobnosť a myslenie grafického designéra.

### 7.1.1 Cca 2000

Projekt vznikol, ako podnet z interview Hans Ulrich Olbrist-a a Max Dax-a, ktorí sa v rozhovore zmienili o Erwinovi Panofskemu a o jeho teórii v ktorej tvrdil, že: „*We invent the future out of fragments from the past.*“ čo vo voľnom preklade do slovenského jazyka znamená niečo ako: *Vynašli sme budúcnosť z fragmentov z našej minulosti.* Táto teória sa mi okamžite spojila s filmami, ktoré v minulosti predikujú budúcnosť a ponúkajú nám jej vizuálne alebo myšlienkové koncepty a spojenie týchto vecí dalo podnet na vznik projektu. Projekt predstavuje publikácia tvorená screenshoty z filmov, ktoré v minulosti predikovali budúcnosť ale dnes sa z tej budúcnosti stala prítomnosť (blízka minulosť, blízka budúcnosť). Publikácia nesie podobu akejsi časovej osy, ktorá chronologicky komentuje dej. Projekt som sa takisto snažil preklopiť do digitálnej podoby, ktorá má však iné limity, formu rozhrania a ponúka odlišný prístup k téme. Umožňuje tak komentovanie obrazu odlišným spôsobom ako publikácia.

### 7.1.2 Písma

Písmu ako takému sa už venujem dlhšiu dobu, písanie znakov a kreslenie nových znakov je pre mňa prirodzený a hodne personálny proces. Vývoj v tvorbe skrz grafitty a street art je stále v mojej tvorbe patrný. Paralelu tu môžeme vidieť napr. v tom že písma, znakové sady vznikajú podľa potrieb, parametrov zadania, niekedy aj sebou iniciovaného.

Písma, ktoré som najakým spôsobom vytvoril a zaradil do mojej diplomovej práce prezentujú spektrum rôznych prístupov k nemu.

Projekt písma sa však nezaobera len problematikou tvorby písma ale aj tým, ako písmo prezentovať v digitálnom priestore a ako transformovať Type Specimen do digitálnej podoby. Aké možnosti táto podoba nadobudne? A aký nový rozmer to písmu ponúkne?

### 7.1.3 Projekt Relatives

Projekt je akýsi digitálny, interaktívny fotodenník, fotoalbum mňa a mojich "relatives" (príbuzných). Projekt vznikol ako diskusia na tému rodina vo virtuálnom prostredí. Hľadanie podobností symbolov a znakov, ktoré konkrétne rozhranie vníma. Projekt rieši témy jazyka, semiotiky slov a ich zmenu kontextu, významu s vývojom technológie. Každý deň som si vyfotil svoj portrét a pomocou Google aplikácie si si našiel príbuzných.

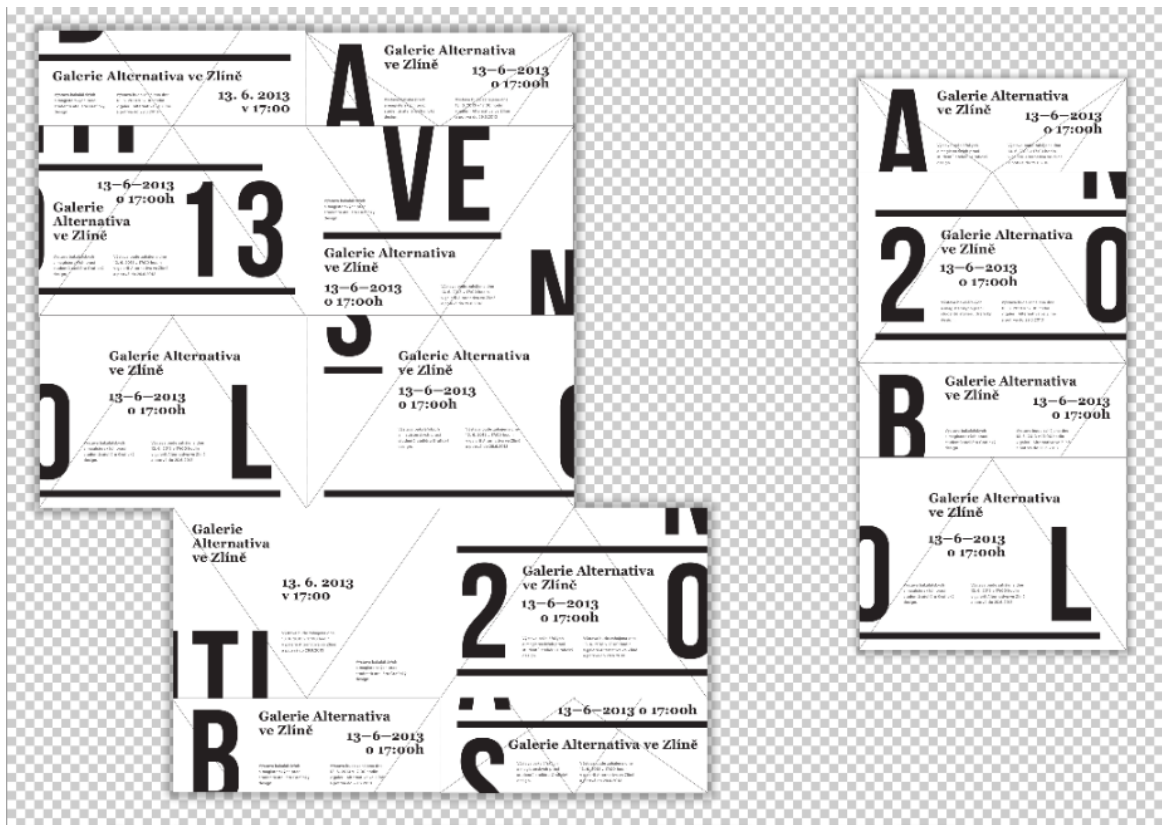
### 7.1.4 Katalóg vystavujúceho

Téma katalógu vystavujúceho je reakciou na podnet Petra Stanického vytvoriť mu 2 typy katalógov. Jeden, ako hodne klasické portfólio, v ktorom hlavným priestor získajú jeho práce a druhý typ katalógu, ako typ katalógu, ktorý odprezentuje selekciu jeho práci s ďalším sochárom, momentálne žijúcim v USA Alex Kveton-om. Druhý typ katalógu som teda rozdelil na dve časti, ktoré pracujú spolu ale zároveň, môžu fungovať aj individuálne, čím sme zároveň vyriešili problém toho, že katalóg nebude slúžiť len počas fungovania exhibície ale aj po nej, napr. aj ako selektované portfólio autora.

Prvý katalóg je vo svojej podstate hodne striktný, jednoduchý a za úlohu má zdôrazniť hlavne charakter Stanického diel. Skrz oddelenie textu a obrazu umožňuje túto funkciu plniť.

### 7.1.5 Vizuál na tému Absolventi

Projekt pochádza z vedenia atelieru Grafického designu v Zlíne. Zadanie bolo nastavené jednoducho, bez akékoľvek nádstavby alebo hlbšieho definovania v akej tématickej rovine, by sa mal autor nachádzať. Jediné obmedzenie bolo, že vizuál by mal pracovať so strikne definovanými rozmermi B1 jako plagátová forma a myslím, že pozvánka menšia ako polovica formátu A4. Toto definovanie formátov ma viedlo k vytvoreniu konceptov, ktoré budú funkčné na princípe modulárneho systému.



Obr. 30 - Ukážka modulárneho systému / Absolventi



Obr. 31 – Ukážka modulárneho systému / Absolventi / detail

ROQUE Barlety 1290  
 Galliba 1201.- Cherry  
 Tereza PISA ENGINE  
 FAULK sOA13 Oxtaila  
 Galbanzo Sans Hiuicki  
 FORT Quinoa SIOASH

Obr. 32 – Ukážka z písmovej tvorby (Merian CC, Galliba, Sans  
 Grotesk, Mino, Mino Mono)



Obr. 33 – Koncept specimenu v digitálnej forme



Obr. 34 – Ukážka z obalu publikácie na tému *Relatives*

**The Relatives**

The principle binding the most basic social units society.  
If two people are connected by circumstances of birth,  
they are said to be relatives

**Google Similar Images**

Today, we're happy to announce that Similar Images is graduating from Google Labs and becoming a permanent feature in Google Images. You can try it out by clicking on "Find similar images" below the most popular images in our search results. For example, if you search for jaguar, you can use the "Find similar images" link to find more pictures of the car or the animal.

When we revamped Labs in April, we also launched Similar Images to highlight some of the innovative work our engineers have been working on. Google Labs gives us a way to get some of our new ideas in front

of you early in the process, refine them based on your feedback and see what sticks. Your support has helped to make Similar Images the first major feature to graduate from Google Labs since its recent overhaul.

So, let's say you want to find images of Ancient Egypt. Google Images will provide you with a rich variety of results, including pyramids, maps, relics, drawings and other types of images. Instead of poring through hundreds of images, now you can simply click "Find similar images" to narrow down the results to the results to the type you want. (We're rolling this out gradually, so the links in the below examples may not work for you yet.)

Obr. 35 – Úvodný text k publikácii *Relatives*



**DE(CON)STRUCTION  
IS PROBABLY  
THE BEST  
WAY  
HOW TO  
TESTING THE  
THINGS**

**THESIS READING**

**VERZIA 1.2**

Jozef Ondřík  
Grafický Design  
2013

Fakulta Multimediálních komunikací ve Zlíně  
Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Teoretická část  
Diplomové práce

2013

*Obr. 36 – Koncept obálky pre upravenú časť teoretickej práce*

## ZÁVĚR

V tejto magisterskej diplomovej práci som sa zaoberal vzťahmi medzi teoretickou rovinou grafického designu a tou praktickou. Analyzoval som možnosti aplikovania teórie do každodennej praxe designéra.

Z počiatku som sa snažil vymedziť a klasifikovať dobu, ktorej sme "dnes" súčasťou. Klasifikovanie doby som určoval na základe porovnávania s dobou "minulou", skrz jej znaky, symboly, obrazy či terminológiu s ktorou časovosť pracuje. Skrz toto porovnanie a určovanie som sa snažil dekonštruovať, demytizovať mýty alebo nastoliť nové. Určitým spôsobom som sa pokúsil o nastolenie zrkadla doby v ktorej žijeme.

Nastoloval som otázky typu, ako nové médiá zmenili obraz umenia alebo designu, čo znamenal ich príchod napr. aj v oblasti tém, ktoré design rieši. Zaoberal som sa otázkou sociálnych médií a internetu a tým ako ich vznik kompletne zmenil svet. Zmenil úlohu designéra, vytvoril multidisciplinaritu a umožnil designérovi udržať jeho produkt pod ním. Od konceptu až po produkciu. Sociálne médiá a internet zmenili zvyky, vytvorili si nové zvyky, návyky a aj vlastnú terminológiu. (remix, mémy, open source...)

Cesta produktu a jeho flow sa kompletne transformoval. Produkt designéra zmenil svoj charakter a môžu byť ním dáta, stopy alebo otvorené dokumenty uložené na virtuálnych úložiskách (Cloud systém). Produkt dnes dokonca nemusí byť ani skoncipovaný designérom. Designér môže dnes už nejakú časť produktu stiahnuť (Open Source dáta) a tú len zdokonaľiť alebo transformovať jej koncept do odlišného kontextu.

V práci sa preto venujem aj časti jazyka, reči a interpretácii diela, pretože ich kontext sa vďaka všetkým týmto zmenám, už vyššie pomenovaným transformuje. Snažím sa poukazovať na nové témy, termíny a hľadať im pomenovanie.

Pracujem s tradíciou, mytológiou, reprezentáciou, re-interpretáciou a dobou, ktorú vyzmedzujem ako dobu "dnes". Nesnažím sa uplatňovať špecifický text s teoretickej roviny do praxe ale dekonštrukcia sa stala pre mňa akýmsi procesom všeobecnej filtrácie. Dekonštrukcia a jej prístup umožňuje narúšať štruktúru a konštrukciu prvkov v diele, ponúka tak kritický pohľad na produkt.

Pýta sa...kde skutočne vzniká problém? Čo je to vlastne v skutočnosti problém?

Ako ho môžeme definovať? Búra hradby tým, že sa snaží definovať "reálnu" potrebu a ostatné vníma len ako problémy týkajúce sa luxusu alebo komfortu designéra.

To, že tento princíp zavedenia teórie dokáže pracovať v praxi demonštrujem na vlastnej praktickej práci, ktorá sa plynulo viaže k práci teoretickej. Viac, ako ponúknuť riešenia a finálne produkty sa snažím poukázať na nové témy a snažím sa o nastolenie nových problémov, ktoré autor dnes musí riešiť. V praktickej časti ponúkam širšiu škálu konceptov, ktoré vznikli na teoretickom základe. Ako ďalšie referencie takisto moja práca ponúka východiská, keď opisuje pár vybraných autorov, ktorí na tomto kritickom princípe (Critical design) pracujú. Opisuje ich reálne produkty, ktorých vznik takisto pochádza z teoretických východísk.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] BARTHES, Roland – *Mytologie, Dokořán, 2004, ISBN: 808656973X*
- [2] BARTHES, Roland – *Smrt autora (přel. Tomáš Jirsa) Aluze. 2006, 10*
- [3] BAUDRILLARD, Jean – *Simulacra and Simulation, University of Michigan Press, 1995, ISBN: 978-0472065219*
- [4] BENJAMIN, Walter – *Aesthetics and Politics, Verso Books, ISBN: 9781844675708*
- [5] BERGER, John – *O pohledu, Fra, 2009*
- [6] CÍSAŘ, Karel – *Co je to fotografie?, Praha: Herrmann & synové 2004*
- [7] CSERES Jozef, MURÍN Michal – *Od analógového k digitálnemu, ISBN 978-80-89078-78-3*
- [8] DANIELS, Dieter – *Stručné dejiny interaktivity, editor Juraj Diviš, Preklad : 3/4 Revue*
- [9] DAWKINS, Richard – *Sobecký Gén, Mladá fronta, ISBN 80-204-0730-8*
- [10] DERRIDA, Jacques – *Grammatology, Baltimore: John Hopkins University Press*
- [11] ECO, Umberto – *Meno Ruže, Slovart, 2006, ISBN: 8080851255*
- [12] ECO, Umberto – *Umberto Eco : Teorie sémiotiky, Praha, Argo, 2009*
- [13] ECO, Umberto – *Meze interpretace, Praha, KAROLINUM, 2005*
- [14] FOUCAULT, Michel – *The Archaeology of Knowledge, Vintage; Reprint edition, 1982, ISBN 978-0394711065*
- [15] FU Muni.cz – *Kultura postmoderny, <http://www.fi.muni.cz/~qprokes/postmoderna/postmoderna.pdf>*
- [16] JACOBSON, Roman – *A Few Remarks on Peirce, Pathfinder in the Science of Language In Comparative Literature, MLN, John Hopkins University Press, 1977*
- [17] LIPOVETSKY, Gilles – *Říše pomíjivosti, Prostor, 2010, ISBN - 9788072602292*
- [18] MANOVICH, Lev – *The Language of New Media, MIT Press, Cambridge Mass, 2001*
- [19] MANOVICH, Lev – *Who is the author? Sampling / Remixing / Open source. 2002, [http://www.manovich.net/DOCS/models\\_of\\_authorship.doc](http://www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc)*

- [20] METAHAVEN, Kruk, Velden – *Uncorporate Identity*, Lars Müller Publishers, 2010
- [21] MUKAŘOVSKÝ – *Ke kritice strukturalismu v naší literární vědě, 1951, PDF*
- [22] PIERCE, C. Sanders – *Semiotics and Signifcics*, Bloomington I.N.: Indiana University Press, 1977
- [23] POTTER, Norman – *What is a designer (fourth edition)*, published by Hyphen Press, London, 2002, [hyphenpress.co.uk](http://hyphenpress.co.uk), text © Estate of Norman Potter 2002
- [24] SAUSSERE, Ferdinand – *Course in General Linguistics, Open Court; Reprint edition, 1998, ISBN: 978-0812690231*
- [25] ŽIŽEK, Slavoj – *Living in the End Times*, Verso, 2011, ISBN 978-1844677023

**SEZNAM INTERNETOVÝCH PRAMENŮ**

- [1] Post-Internet  
*<http://122909a.com/>*
- [2] Slavoj Žižek  
*[http://en.wikipedia.org/wiki/Slavoj\\_%C5%BDi%C5%BEek](http://en.wikipedia.org/wiki/Slavoj_%C5%BDi%C5%BEek)*
- [3] Quentin Tarrantino  
*[https://en.wikipedia.org/wiki/Quentin\\_Tarantino](https://en.wikipedia.org/wiki/Quentin_Tarantino)*
- [4] Necromancer  
*[http://en.wikipedia.org/wiki/Necromancer\\_\(novel\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Necromancer_(novel))*
- [5] Wachowski: The Matrix  
*[http://matrix.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://matrix.wikia.com/wiki/Main_Page)*
- [6] Tron (1982)  
*<http://en.wikipedia.org/wiki/Tron>*
- [7] Lev Manovich - Remix  
*<http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/manovichremixmodular.pdf>*
- [8] Internet  
*<http://sk.wikipedia.org/wiki/Internet>*
- [9] *Mém, Mémetika*  
*<https://fnfi-uk.hq.sk/Informatika/Kognitivna%20Veda/PDrienovsky.pdf>*
- [10] Open Source  
*[https://sk.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](https://sk.wikipedia.org/wiki/Open_source)*
- [11] Crowdfunding  
*[http://en.wikipedia.org/wiki/Crowd\\_funding](http://en.wikipedia.org/wiki/Crowd_funding)*
- [12] *That New Design Smell*  
*<http://thatnewdesignsmell.net/?p=15>*
- [13] *Bernard Tschumi a Peter Eisenman*  
*<http://en.wikipedia.org/wiki/Deconstructivism>*
- [14] *Typotheque: Deconstruction and Graphic Design: History Meets Theory by Ellen Lupton*  
*[https://www.typotheque.com/articles/deconstruction\\_and\\_graphic\\_design\\_history\\_meets\\_theory](https://www.typotheque.com/articles/deconstruction_and_graphic_design_history_meets_theory)*

**SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK**

- Re Vyskytuje sa v názve "Doba Re", čo nesie v sebe referenciu doby remixu, doby re-prezentácie, re-interpretácie atď – odkaz k postmoderne.
- U.S Spojené štáty americké / United States
- FB Facebook – skrátenejší tvar sociálne siete

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 01 – Zrakadlová scéna z filmu *The Matrix*

[http://2.bp.blogspot.com/\\_Wai0KpzGIPQ/SldD9zSJgNI/AAAAAAAAE4Y/Na7Jx94MRu4/s400/MATRIX-61+mirror.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_Wai0KpzGIPQ/SldD9zSJgNI/AAAAAAAAE4Y/Na7Jx94MRu4/s400/MATRIX-61+mirror.jpg)

Obr. 02 – Vizuálne podoby remaku na film *Dracula*

<http://www.google.sk/>

Obr. 03 – Dan Perjovschi ( Rozdiel medzi Modernou a postmodernou)

<http://www.photexels.com/press%20releases/dan-perjovschi-post-modern.jpg>

Obr. 04 – *Star Wars Art*

[http://24.media.tumblr.com/tumblr\\_m9spp4pll5lqlm842o1\\_500.jpg](http://24.media.tumblr.com/tumblr_m9spp4pll5lqlm842o1_500.jpg)

Obr. 05 – Typ mému sociálneho prostredia

<http://img.uthinkido.com/geographer-ec395f319b1782584664e73886e63e.jpg>

Obr. 06 – Schéma flowu open source systému

<http://electrodesigns.net/blog/wp-content/uploads/2012/05/open%20source%20model.png>

Obr. 07 – Anne De Vries – *Timetables / W139: Trueye Surviev*

[http://25.media.tumblr.com/tumblr\\_lpk2inTWHX1qcsuxoo1\\_500.jpg](http://25.media.tumblr.com/tumblr_lpk2inTWHX1qcsuxoo1_500.jpg)

Obr. 08 – Obálka Magazínu *That New Design Smell 2011*

<http://thatnewdesignsmell.net/wp-content/uploads/2011/07/cover-only-rgb.jpg>

Obr. 09 – Muriel Cooper a jej *Visible Languagee Workshop* legendárnej MIT

<http://www.dextersinister.org/MEDIA/00222.gif>

Obr. 10 – Muriel Cooper a vizuálna ukážka jej tvorby

[http://www.aiga.org/uploadedImages/AIGA/Content/Inspiration/aiga\\_medalist/MD\\_CooperM\\_BauhausBks\\_640.jpg](http://www.aiga.org/uploadedImages/AIGA/Content/Inspiration/aiga_medalist/MD_CooperM_BauhausBks_640.jpg)

Obr. 11 – Konstantin Grcic pre *Elle*

[http://www.stylepark.com/db-images/cms/designer/img/v3513\\_973\\_320\\_336-1.jpg](http://www.stylepark.com/db-images/cms/designer/img/v3513_973_320_336-1.jpg)

Obr. 12 – Phillipe Starck *Moor Driade White Chair*

<http://www.digsdigs.com/photos/moor-driade-black-chair-philippe-starck.jpg>

Obr. 13 – *The members of the Total Design group /1982 © Total Design*

[http://pds14.egloos.com/pds/200902/06/75/f0064175\\_498c3be6d9436.jpg](http://pds14.egloos.com/pds/200902/06/75/f0064175_498c3be6d9436.jpg)

*Obr. 14 – Pionier Wim Crouwel a jeho Graphic Odyssey*

<http://www.typtoken.net/wp-content/uploads/2011/05/wim-crouwel-design-musem-poster.jpg>

*Obr. 15 – Metropolis text*

[http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSIAj\\_e3W5K\\_k56S5A\\_pFN33dJNAKPa3CEKIUXGq93CkiNb9e](http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSIAj_e3W5K_k56S5A_pFN33dJNAKPa3CEKIUXGq93CkiNb9e)

*Obr. 16 – Title of The Show Exhibícia 1*

[http://media.fontsinuse.com/static/use-media-items/6/5477/full-1417x937/50b7a74e/DSC\\_8035.jpeg](http://media.fontsinuse.com/static/use-media-items/6/5477/full-1417x937/50b7a74e/DSC_8035.jpeg)

*Obr. 17 – Title of The Show Exhibícia 2*

[http://www.gfzk-leipzig.de/wp-content/uploads/2009/10/DSC\\_8100.jpg](http://www.gfzk-leipzig.de/wp-content/uploads/2009/10/DSC_8100.jpg)

*Obr. 18 – Title of The Show Publikácia 1*

<http://www.mottodistribution.com/site/wp-content/uploads/2009/11/titleoftheshow.jpg>

*Obr. 19 – Title of The Show Publikácia 2*

<http://www.mottodistribution.com/site/wp-content/uploads/2009/11/thetitleoftheshow2.jpg>

*Obr. 20 – Title of The Show Publikácia 3*

<http://www.mottodistribution.com/site/wp-content/uploads/2009/11/thetitleoftheshow1.jpg>

*Obr. 21 – Time After Sometimes 1*

[http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPnJG8nGpD5-7\\_QBCjOkMgFR1DWA4DQnm60lUGw5m49WFj9QKypQ](http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPnJG8nGpD5-7_QBCjOkMgFR1DWA4DQnm60lUGw5m49WFj9QKypQ)

*Obr. 22 – Condiment #2*

[http://www.mottodistribution.com/site/wp-content/uploads/2010/12/condiment\\_2\\_motto\\_0784-682x511.jpg](http://www.mottodistribution.com/site/wp-content/uploads/2010/12/condiment_2_motto_0784-682x511.jpg)

*Obr. 23 – Time After Sometimes 2*

[http://artnews.org/files/0000070000/0000069943.jpg/Uta\\_Eisenreich.jpg](http://artnews.org/files/0000070000/0000069943.jpg/Uta_Eisenreich.jpg)

*Obr. 24 – A NOT B / Publikácia*

[http://ecx.images-amazon.com/images/I/41PomroKSmL.\\_SL500\\_.jpg](http://ecx.images-amazon.com/images/I/41PomroKSmL._SL500_.jpg)

*Obr. 25 – A NOT B kompozícia*

<http://www.dergreif-online.de/wp/wp-content/uploads/2013/03/url1.jpeg>

*Obr. 26 – Logo projektu Facestate*

[http://25.media.tumblr.com/tumblr\\_lhv2qz26XS1qeg0aeo1\\_1280.jpg](http://25.media.tumblr.com/tumblr_lhv2qz26XS1qeg0aeo1_1280.jpg)

*Obr. 27 – Symboly použité v projekte*

[http://25.media.tumblr.com/tumblr\\_m9j9kr29IK1rcbvj1o1\\_500.jpg](http://25.media.tumblr.com/tumblr_m9j9kr29IK1rcbvj1o1_500.jpg)

*Obr. 28 – I Phone a I Pad simulácia 2*

*<http://t0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT53hvtLlD85Bce571iFRyEov70UnUBJEgC37LlyszWDXX-vADD>*

*Obr. 29 – Ukážka z I Pad Facestate aplikácie*

*[http://blogs.walkerart.org/design/files/2011/12/011\\_facestate\\_fpay-450x300.jpg](http://blogs.walkerart.org/design/files/2011/12/011_facestate_fpay-450x300.jpg)*

*Obr. 30 – Ukážka modulárneho systému / Absolventi*

*Obr. 31 – Ukážka modulárneho systému / Absolventi / detail*

*Obr. 32 – Ukážka z písmovej tvorby (Merian CC, Galliba, Sans Grotesk, Mino, Mino Mono)*

*Obr. 33 – Koncept specimenu v digitálnej forme*

*Obr. 34 – Ukážka z obalu publikácie na tému Relatives*

*Obr. 35 – Úvodný text k publikácii Relatives*

*Obr. 36 – Koncept obálky pre upravenú časť teoretickej práce*

## SEZNAM PŘÍLOH

*01. Welcome To Our Church – Deconstruction in text*

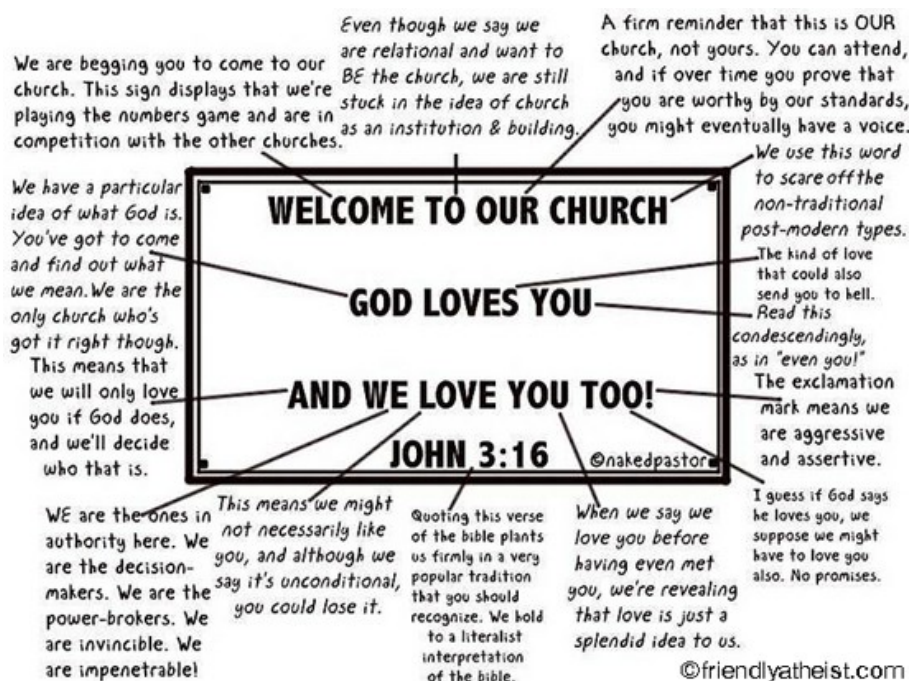
*<http://wp.patheos.com.s3.amazonaws.com/blogs/nakedpastor/files/2012/06/sign-deconstruction.jpg>*

*02. Melissa Gridley - Singular forms*

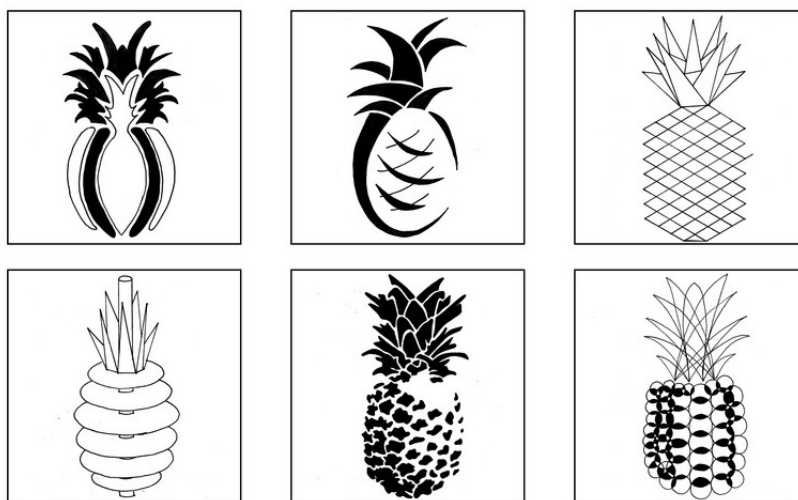
*[http://farm3.staticflickr.com/2616/4178942856\\_710591ded1\\_z.jpg](http://farm3.staticflickr.com/2616/4178942856_710591ded1_z.jpg)*

*03. Referencie k literatuře spojené s tématem diplomové práce*

## PŘÍLOHA P I: VIZUÁLNE PRÍKLADY



01. Príklad referencie, ktorá podáva dekonštruktívny prístup k textovému zdeleniu



02. Referencia od Melissy Gridley ktorá dekonštruuje ananás na základe rozbitia jeho štruktúry

## PŘÍLOHA P 2: REFERENCIE K LITERATÚRE

Adorno, Theodor. "Letters to Walter Benjamin." Aesthetics and Politics: Debates Between Bloch, Lukacs, Brecht, Benjamin, Adorno. Translation Editor Ronald Taylor. London: Verso, 1977. 110-33.

Barthes, Roland. "Change the Object Itself." Image-Music-Text. Ed. and trans. Stephen Heath. Glasgow: Fontana, 1977. 165-9.

----- . "The Ecstasy of Communication." The Anti-Aesthetic. Ed. Hal Foster. Washington: Bay Press, 1983. 126-134.

----- . Postmodernism and Popular Culture: A Cultural History. Cambridge: Cambridge UP, 1994.

Horne, Donald. The Great Museum: The Re-Presentation of History. London and Sydney: Pluto, 1984.

Lyotard, Jean-François. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: U of Minnesota P, 1984.

Scott, Ridley, dir. Blade Runner. USA. 1982.

Stratton, Jon. "Deconstructing the Territory." Cultural Studies 3.1 (1989): 38-57.