

Fenomén

Peter Štuller

Bakalářská práce
2012

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

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

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Peter ŠTULLER**
Osobní číslo: **K09078**
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Grafický design**

Téma práce: **Fenomén**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz Směrnice rektora č. 15/2010) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část:

Fenomén OBEY

2. Praktická část:

STATUS: VÝVOJ (mutagén)

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

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

Seznam odborné literatury:

doporučené zdroje:

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

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

Ve Zlíně dne 1. března 2012

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

Ve Zlíně15. 3. 2012.....

Peter Štuller



.....
Jméno, příjmení, podpis

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

(1) Vysoká škola 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 nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

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

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

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

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpráve-li autor takového díla udělí 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 výdělků jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V teoretickej časti mojej bakalárskej práce sa zaoberám projektom Obey Giant sticker campaign, ktorý sa stal fenoménom dnešného svetového street artu. Snažím sa zachytiť a zmapovať životopis autora–Sheparda Faireyho a zároveň sa snažím pochopiť a vysvetliť aj hlavnú myšlienku tohto fenomenálneho projektu . Pomocou základných princípov fenomenológie a hlavných myšlienok Sheparda Faireyho zakladám vlastný projekt **Mutagen**. Pod titulom **STATUS: Vývoj (mutagén)** vytváram praktickú časť mojej práce. Slová Mutagén a Mutácia sa stali metaforou tohoto projektu, ktorý sa zaoberá všetkými druhmi vizuálnej komunikácie – hlavne ilustráciou.

Projekt Mutagen opisuje rôzne druhy fyzikálnych a psychických mutácií človeka a zároveň skúma morálne a charakterové atribúty civilizácie alebo jeho samotnej individuality. Mutagen vyobrazuje pocity a nálady umelca a zároveň sa snaží prinútiť diváka porovnávať ich so svojimi. Projekt sa snaží aj o prepojenie sociálnych, morálnych a vývojových aspektov s vyjadrením umelca.

Kľúčové slová: Obey Giant, street art, Shepard Fairey, fenomenológia, sticker, mutagén

ABSTRACT

My thesis deals with the project Obey Giant sticker campaign, which became phenomenon of the world's street art. I tried to capture and map the biography of the author of this project – Shepard Fairey and also I was trying to understand and explain the main idea. Using the basic principles of phenomenology and the main ideas of Shepard Fairey, I have created project **Mutagen**. The name of my practical part of my thesis is **STATUS: Progress (mutagen)**. The words Mutagen and Mutation become a metaphor for the project about all kinds of visual communication – especially illustration.

The project Mutagen depicts different kinds of physical or mental mutation of a human, and simultaneously explores moral and character attributes of civilization or an individual. Mutagen shows emotions and moods of an artist and attempts to compare them with the observer. The project tries to connect the social, moral and evolutionary aspects with the artistic expression.

Keywords: Obey Giant, street art, Shepard Fairey, phenomenology, sticker, mutagen

Za cenné pripomienky a rady, za odborné vedenie a ochotný prístup Ďakujem pánovi doc.
Jiřímu Eliškovi.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné a vypracované samostatne.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 SHEPARD FAIREY	11
1.1 „SUPPLY AND DEMAND“	11
2 MANIFEST	13
2.1 FENOMENOLÓGIA	14
2.2 CARLO MCCORMICK	15
2.3 JOHN CARPENTER – THEY LIVE	16
3 PRAVIDLÁ STICKERY	17
3.1 OBEY	20
3.2 INŠPIRÁCIA – POP ART	21
3.3 POP ART	21
3.4 SKATEBOARDING	21
4 „THE MEDIUM IS THE MESSAGE“	22
4.1 RORSCHACH TEST FACE	24
5 TVORBA	26
5.1 OBAMA „HOPE“ PLAGÁT	26
5.2 HUDBA	27
5.2.1 Black Sabbath	27
5.2.2 Public enemy	27
5.2.3 Ďalší interpreti	28
6 ZHRNUTIE	30
II PRAKTICKÁ ČASŤ	34
7 MYŠLIENKY	35
7.1 PORTRÉT	40
7.2 MUTAGEN	40
8 INŠPIRÁCIA	41
8.1 CHARAKTERY	42
ZÁVER	48
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	49
ZOZNAM OBRÁZKOV	50

ÚVOD

Street art a jeho vývoj postupuje tak rýchlo, že sledovať ho alebo zmapovať do jedného celku je asi nemožné. Tak ako rôzne iné odvetvia tejto doby prežíva evolúcie v prístupe a technike. Tak ako Graffiti – čo je síce staršia, ale obdobná vec, ktorého princípy a hranice už sú taktiež narúšané. Ťažko vôbec dokázať v tejto dobe čo je a čo nie je street art, čo je a čo nie je graffiti. Myslím, že v tomto období sú si tieto subkultúry veľmi podobné a v niektorých prípadoch je ťažko ich rozoznať. Samozrejme, že väčšina „oldschoolových“ zástancov graffiti má vždy „jasno“, ale popierať vývoj znamená ostať stáť na mieste. Jeden umelec raz vyslovil veľmi výstižné slová: „street art je všetko to, čo nie je graffiti“, v tomto momente ma ale napadla otázka „čo je teda graffiti?“. Určite by som mohol písať o tom, že graffiti je spôsob sebvýjadrenia, že sprejer teda „writer“, sprejuje svoje meno alebo „tag“ na múr ... Toto nie je téma mojej kvalifikačnej práce, pretože každý trochu všímavý človek to už určite postrehol. Street art... ja neviem či dokážem odpovedať na otázku čo je to street-art, ale myslím, že definícia typu „všetko čo nie je graffiti“ je síce veľmi všeobecná a pekná, ale nie až tak dostačujúca. Ktorý človek sa pozrie na plagát, tag alebo prestriekanú šablónu a povie si „áno toto je street-art“! A povie si to rovnako razantne a presvedčivo ako o obraze Rembranta? Teda: „áno toto je baroko, toto je autoportrét, toto je realizmus!“. Chcem povedať že to, čo je na street-arte a graffiti najkrajšie, je práve ten stav bez hraníc, nepresnej definovatelnosti a zaradenia. Nemusíme si určovať hranice, ani ich nikto už neurčí, a pokiaľ áno, tak to záleží iba na obmedzenosti pozorovateľa. Subkultúry ako graffiti a street-art majú tú možnosť si vybrať, majú možnosť ostať vo svojej podstate a vo svojom svete, majú možnosť ostať neobmedzené. Ale v tom prípade už nehovoríme len o street-arte, hovoríme o umení samotnom, o umení individuálnej osobnosti a o jeho schopnosti zostať osobitný.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 SHEPARD FAIREY

Shepard Fairey je americký umelec, grafický designer a ilustrátor, ale hlavne patrí medzi najprednejších svetových streetartistov. Môžeme ho nazvať aj manifestantom projektu Obey Giant a ako osobnosť svetového umenia. Do jeho tvorby môžeme zaradiť mnoho albumových coverov (Black Eyed Peas, Led Zeppelin, The Smashing Pumpkins, ...). Spolupracoval s rôznymi djmi a producentami ako napríklad Dj Z-Trip, Dj Shadow, Ozomatli, David J, ... A zároveň sa sám venuje djingu. Má za sebou veľké výstavy ako sú napríklad: Duality of Humanity, Your Ad Here, Supply and Demand, War is over, ... Vytvoril aj obálku pre New York Times a jeho najznámejšiou prácou vôbec je poster pre Baracka Obamu. Ale tieto útržky tvorby ani zďaleka nepribližujú množstvu jeho práce.



Obr. 01 Shepard Fairey

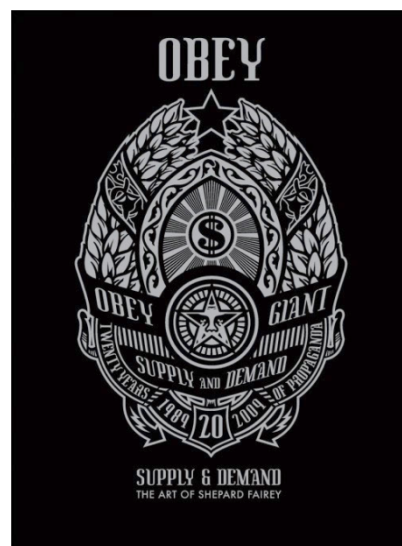
1.1 „Supply and Demand“

Shepard Fairey sa vyjadril, že nikdy by si nemyslel, že prvá stickera Giant, ktorá vznikla v roku 1989, ho bude následne inšpirovať a prenikať do jeho umenia a kariéry ďalších 17 rokov. Keď mal 19 rokov, nevedel čo by chcel robiť a o týždeň nato vedel, čo bude robiť ďalšie dve desaťročia. K tomu, aby sa dostal do hry mu stačilo vylepovať stickery, čo bola preňho v prvom rade zábava. Ak sa na to pozriem z môjho pohľadu, určite je to spôsob sebavyjadrenia v tomto rannom veku, pretože rovnako a v rovnakom veku to zasiahlo aj mňa. A to bola tá vec, ktorá ma hnala dopredu. Cesta, akou sa dostal na túto scénu bola spontána a bez akéhokolvek plánu alebo určenia si priorit.

Práve to mu otvorilo oči ako priamemu účastníkovi a nie ako „sliedičovi“. Ako sa vyjadril veľká časť úspechu Obey Giant bola založená na organickej evolúcii projektu, založenej na neustálom dialógu medzi ním a verejnosťou a rozšírením pohľadu cez skúsenosti. Skôr ako obmedzeným alebo limitovaným pojmom Obey Giant, vmodeloval sa do reflexie svojej osobnosti a svojich záujmov, ktoré sa však vyvíjali v priebehu rokov.

V tomto období Shepard Fairey upadol do tzv. „čiernobieleho“ prístupu vnímania okolia, alebo do stavu „oni verzus mi“ – zjednodušene: provokáciu a hlúposť nie je možné kombinovať, práca musí byť drina, vášeň je vyhradená pre noci a víkendy, a umenie nemôže byť pravé, pokiaľ má komerčný podtext. Avšak každým malým úspechom, ktorý Obey Giant zožal, začínal všetky tieto aspekty spochybňovať, pretože práve po každom úspechu sa zdalo, že môže začať robiť veci po svojom.

Projekt Obey Giant v počiatku otváral Shepardovi Faireymu oči k mnohým aspektom kapitalizmu a spotrebiteľskému trendu psychológie, ktorá sa točí okolo ekonomickej teórie ponuky a dopytu. Shepard Fairey – príklad: „chcem stickeru pretože sa mi páči ako vyzerá!“, sú pomerne jednoduché, zatiaľ čo iný: „chcem nálepku, pretože moji rebelantskí priatelia ju majú tiež!“. Toto odráža komplexnú iróniu rebelantského obrazu, pre získanie súhlasu. The Obey Giant stickers vyvolali mnoho otázok ohľadne pojmu hodnoty: získali viac publicity a dôvery, a ich hodnota sa zvyšovala u obchodníkov, ktorý chceli zarábať na tzv. „rebelantskom“ street arte, ale naopak, stali sa menej cennými pre tých, ktorí sa chválili ako „rebelantskí“ outsideri a používali Obey Giant ako „podanie ruky“ a vstup do elitnej sféry. Pozorovanie kultúrneho oblúku Obey Giant, premenných a určujúcich, prijaté alebo odmietnuté, bol po celý čas ten najcennejší aspekt projektu. Shepard Fairey jasne vedel, že môže byť viac než prostriedok pre svoje umenie, vyjadrenie, škodu a práve kniha Supply and Demand poskytovala tzv. „prípadovú štúdiu“.



Obr. 02 Supply and Demand

2 MANIFEST



Obr. 03 OBEY

The GIANT sticker kampaň môže byť vysvetlená ako experiment v oblasti Fenomenológie. Heidegger opisuje Fenomenológiu ako „the process of letting things manifest themselves“. Javové pokusy v oblasti fenomenológie umožňujú ľuďom vidieť to, čo je priamo pred ich očami, ale sú skryté; veci, ktoré sú brané ako samozrejmosť, ale sú zahalené abstraktným pozorovaním.

Prvým cieľom fenomenológie je prebudiť zmysel uvažovania nad konkrétnym prostredím. The Giant sticker sa pokúša vzbudiť pozornosť a snaží sa ľudí priviesť k otázke, v akom vzťahu je stickera s jej okolím. Pretože ľudia nie sú zvyknutí na reklamu alebo inú propropagandu, pre ktorú produkt alebo motív nie je jasný, preto časté a nové stretnutie so stickerou provokuje k zamysleniu, ale i k nožnej frustrácii.

Obnovuje však človeku vnímanie a jeho pozornosť k detailu. Stickera nemá žiadny význam a existuje iba preto, aby prinútila ľudí reagovať, premýšľať a hľadať jej význam. Pretože „Andre the Giant has a Posse“ nemá žiadny skutočný zmysel, vznikajú rôzne reakcie a interpretácie tých, ktorí to vnímajú, a to následne reflektuje ich osobnosť a ich prirodzenú povahu. Mnohým ľuďom, ktorí už sa už stretli so stickerou príde ako zábavná a zároveň ju považujú za niečo absurdné.

Sú schopní odvodit' si, že ide o jednoduché vizuálne potešenie a nezaťažujú sa jej významom. Avšak paranoidný a konzervatívny divák môže byť zmätený z jej pretrvávajúcej prítomnosti a posúdiť, že ide o nejaký undergroundový kult s podvratnými úmyslami. Mnoho stickerov bolo ztrhnutých ľuďmi, ktorí boli nimi znechutení, boli ich tŕňom v oku a považovali ich za prejav triviálneho vandalizmu, čo je ironické, vzhľadom k počtu komerčných grafických obrazov, ktorými je Americká spoločnosť denno denne napádaná. Ďalší fenomén, ktorý stickera vyniesla na svetlo sveta je moderný a jasne ničivý charakter mnohých členov spoločnosti. Pre tých, ktorí boli obklopený stickerou vo svojom okolí, jej dôvernosc' a kultúrny význam bol uspokojujúci a mohli ju brať ako spomienku alebo pamiatku. Ľudia sa často zaujímali o stickeru, pretože ju videli všade a možnosť vlasniť ju im poskytovalo pocit spolupatričnosti. Vyzerá to tak, že zhostiť sa „The Giant sticker“ chceli tí, ktorí sú (teda aspoň tak chcú vyzerat') rebelantskí. Aj keď títo ľudia pravdepodobne nepoznajú význam stickery, užívajú si jej mierne rušivú undergroundovú kvalitu a chcú prispieť k prehĺbeniu jej humornej a absurdnej existencie, ktorá sa zdá byť proti spoločenským konvenciám. Giant stickers sú prijaté, ale aj odmietané, dôvodom, ktorý po preskúmaní odráža psychický stav pozorovateľa. Či už bude reakcia pozitívna alebo negatívna, existencia stickerov sa udrží tak dlho, dokiaľ prinúti ľudí vnímať detaily a rozmýšľať nad významom ich okolia.

2.1 Fenomenológia

Prof. PhDr. Ivan Blecha, CSs.

„Na konci 19. storočia sa prírodovedci domnievali, že ostáva už len málo k úplnému popisu sveta. Zdalo sa im tiež úplne samozrejmé, že sa nám svet ukazuje taký, aký v skutočnosti je, a že stačí len trochu opatrnosti k tomu, aby sme si mohli byť istí, že popisujeme „fakty“ a „objektívne dáta“. Za pár desiatok rokov bolo ale všetko inak: objavila sa nová fyzika, ktorá ukazovala ako málo sme toho doposiaľ o svete vedeli, a hlavne sa vynoril nečakaný problém – pozorujeme prírodu takú, aká je, alebo naše pozorovanie ovplyvňuje popisované deje tak zásadne, že sa nikdy nebudeme môcť dostať k pravej podstate vecí? Čo to vlastne znamená, že sa nám niečo javí, že je nám niečo dané objektívne, ba vôbec, že niečo existuje? Zdanlivo prekonané otázky tradičnej filozofie boli už dávno s veľkou slávou pochované.“

Tu sa ponúkol nový filozofický smer, ktorého počiatky boli spočiatku veľmi nenápadné, ale ktorý sa rozrástol do jedného z najmohutnejších myšlienkových pochodov 20. storočia. Bola to fenomenológia, ktorú založil Edmund Husserl. Fenomenológia sa veľmi dôkladne a bez unáhlených predsudkov snaží analyzovať všetky spôsoby, ako sa nám javí svet a naše vlastné vedomie, a na základe týchto analýz tiež možnosť rozhodnúť sa, kedy si môžeme byť istí tým, že sa niečo dáva „objektívne“ alebo ako nepochybne existujúce. Fenomenológia je tiež akousi racionálnou analýzou našej prirodzenej skúsenosti a v tej jej vrstve, v ktorej sa ešte len utvárajú „fenomény“ a konštituuju „predmety“ a „objekty“. Všíma si oblasti, ktoré klasická veda zanedbala, alebo si s nimi nevedela poradiť. V tom je fenomenológia stále aktuálna a môže pestovať trvalý a užitočný dialóg s ostatnými vednými disciplínami.“

2.2 Carlo McCormick

„An artist has some unwholesome taste for the fine art of persuasion, well, honestly you have to wonder. Fairey's investigation of these negative spaces—marketing, branding, or propaganda, fashion or fascism. Agitprop or advertising—in terms of both style and effect, is dubious. Both tribute and trespass, Fairey's art is cleft, with idolatry as iconography and ambiguity couched as didactics. He plays with simple notes, but the composition pops in your head with weird kind of reverb. Call it the double take of visual lampoon, the allure of the uncanny, a misdirection of funds, the dialogue of symbiosis, some insider/outsider dyslexia, or simply the questioning of authority; the bounce is feedback. We are finally talking to ourselves, and Shepard Fairey is the translator of our cultural schizophrenia who can at least explain those other voices in our head. More than the mighty reclamation of public space, he is doing whatever possible to point out how it is so much a psychological space. Wherever that happens, however, it is still non-specific. We get to see his art in so many places and guises it is hardly a matter of drawing a map or predicting a direction; just ask the scarecrow who is dreaming of a brain which way to go whenever you hit a fork on the road“

2.3 John Carpenter – They live

Mnoho ideí, ktoré projekt Obey využíva sú inšpirované filmom od Johna Carpentera „They Live“ z roku 1988. Snímok patrí do žánru sci-FI a vo filmovom svete balansuje na hranici medzi filmovým brakom alebo individuálnym filmovým dielom, ale ťažko povedať, na ktorú stranu sa prikloniť. Avšak hlavná myšlienka a zámer nemusí nasledovať kvalitu filmového spracovania. Námet spočíval v tom, že človeku (teda hlavnému hrdinovi) sa podarí za istých okolností dostať k okuliarom, ktoré mu ukážu pravú tvár spoločnosti. Ukazuje mu ako sa ľudia stávajú otrokmi konzumu a ako je všetko okolo nás povrchné. Pomenoval by som to metaforickým a imaginárnym vyjadrením autora k problematike morálnych úpadkov v spoločnosti. Snímok ukazuje ako je populácia podvedome ovládaná skupinou ľudí, ktorí sú na vrchole konzumu. Konzumná spoločnosť je silno kritizovaná. Shepard sa inšpiroval viacerými elemntami tohto snímku a prostredníctvom Obeya sa snaží ľudí postrčiť vo svojom živote, ktorým si väčšina iba akosi prepláva. Shepard používa priamo nápis Obey, ktorý sa v snímku vyskytne.



Obr. 04, 05, 06 John Carpenter – They live 1988

3 PRAVIDLÁ STICKERY

Shepard opisuje ako stickery zmenili jeho život. Ťažko uveriť, že kus papiera a lepidla môžu dokázať tak moc. Reprodukcia prác a stickerov slúži ako dokonalé médium k demonštrácii tohoto princípu. Pokiaľ sú stickery vylepované rýchlejšie ako sa zničia počasím alebo ich odstránením, začínajú sa hromadiť. Pre mestá to znamená nepretržitý boj. Jednoducho povedané – je oveľa zložitejšie odstrániť ich ako vylepiť.

Shepard Fairey vyrastal v južnej Kalifornii kde v podstate graffiti vôbec neexistovali. Ako opisuje, že nápisy typu „milujem ťa Susan!“ alebo „go Rangers!“ sa samozrejme vyskytovali. Pretože cesta akou sa dostal ku stickerom nebola práve cez graffiti, čiže cez aerosolovú kultúru. Spočiatku začínal registrovať punkrockové a skateboardové stickery v rokoch od 1984. Zatiaľ čo jeho priatelia vpadli do punkrocku a skateovej kultúry v zmysle chvíľkového úletu, našiel v stickere svoje zameranie, akýsi povzbudzujúci znak toho, že niekde striehne viac a oveľa väčších zástancov skateboardingu a punku.

Stickery boli pre neho dôkazom toho, že nežije len tak v prázdnote, používal ich ako odznak a znamenie svojej vlastnej kultúry. Prvá vec, ktorú chcel spraviť, bolo kúpiť si skateboard a polepiť ho. Avšak v tejto dobe nebola cesta ako sa dostať k punkovým stickerom, tak bol donútený vyrobiť si ich sám. Ako prvé sa naučil ako vytvárať tzv. „band logá“. V momente kedy jeho matka zaobstarala kopírku, začal množiť rôzne obrázky zo skateových časopisov a začal vytvárať svoje vlastné nálepky. Pokračoval aj na strednej škole, kde sa venoval stencilom a sieťotlači. Avšak nenazýval to tvorbou umenia, skôr to bola cesta k tomu, ako si pokryť svoje náklady na stickery a tričká, ktoré neboli v Južnej Kalifornii dostupné. Okrem toho, jeho rodičia jasne vyjadrili odpor k čomukoľvek, čo súviselo s punkom a nijako ho nepodporovali. V roku 1988 sa presťahoval do Providence, kde sa prihlásil na Rhode Island school of Design. Po príchode sa okamžite snažil napojiť na komunitu skaterov a punkerov. Providence malo rozsiahlu hudobnú a umeleckú scénu a stickery boli všade. Veľké množstvo bandových stickerov, politicky zameraných stickerov a v tej dobe pre Sheparda najzaujímavejší boli stickery s názvom „hello my name is“ (čo sú momentálne jedny z najznámejších). Mnoho z týchto stickerov sa snažili niest väčšiu hodnotu, v zmysle nálepky ako prostriedok osobitného prejavu a komunikácie jednotlivca, nielen teda ako značka kapely alebo firmy.

Shepard bol zaujatý myšlienkou vlastnej stickery, ale nedokázal vymyslieť niečo natol'ko dômyselné, aby mal chuť to produkovať. Za každú cenu sa snažil prísť na pointu každej stick erky, ktorú zaregistroval. Začal si fotografovať plagáty, stickery a vôbec každú formu graffiti. Následne navštívil New York, kde bol ohromený graffiti scénou, videl množstvo nebezpečných miest kde vznikali graffiti a získal si veľký rešpekt voči oddanosti writerov. New York bol kompletne zaplavený tagmi a stickerami. Odniesol si mnoho inšpirácií, z ktorých však usúdil, že graffiti je vec, pre ktorú sa človek musí narodiť, a že človek ako je on, by nikdy nemohol byť prijatý v tejto kultúre. Jediné čo mohol bolo vyrobiť stickery a snažiť sa priblížiť k tejto kultúre.

V čase keď Shepard pracoval v Providence v miestnom skateshope, bol oslovený svojim nadriadeným, aby mu vyrobil designy na tričká. Tie však mali veľký úspech u ľudí a dokázali konkurovať práci jeho nadriadeného. Jeho tričká niesli názov „Team Shed“. On sa ale stále snažil nájsť niečo svoje. A tu sa dostávame k samotnému „zlatému počinu“, kedy priateľ Sheparda požiadal, aby ho naučil vyrábať stencily. V tom čase Shepard vyhl'adal vtipný obrázok André the Giant. Shepard Fairey: „Team Shed dohral! Mal by si vytvoriť stencil Andrého; teda „André má čatu!“ (Andre has a Posse). To bol moment, kedy vznikla prvá stickera, ktorá mala na jednej strane „Andre the Giant has a Posse“ a na druhej „7'4", 520 LBS“. Prvý Giant bol na svete. V podstate André stickery začali ako vtip, avšak rýchlo sa premenili na posadnutosť a nutnosť lepiť ich a konečne istým spôsobom anonymne zasiahnuť spoločnosť. Shepard mal konečne niečo, prostredníctvom čoho sa mohol prejaviť, a hlavne si mohol povedať, že má to svoje, čo má provokovať a stimulovať verejnosť. V tej dobe Giant stickermi zasiahol celé Providence, čo viedlo až k neskoršiemu pátraniu po zdroji a ich významu. The Giant kampaň bola naplno rozbehnutá, čo viedlo Sheparda k myšlienke zasiahnuť mestá ako boli Boston a New York. Nikdy ho nenapadlo, že by to mohlo Providence tak zasiahnuť. Ale akonáhle prvá kocka domina padla, Shepard ostal závislý a zároveň bol prichystaný ovládnuť svet pomocou stickerov.

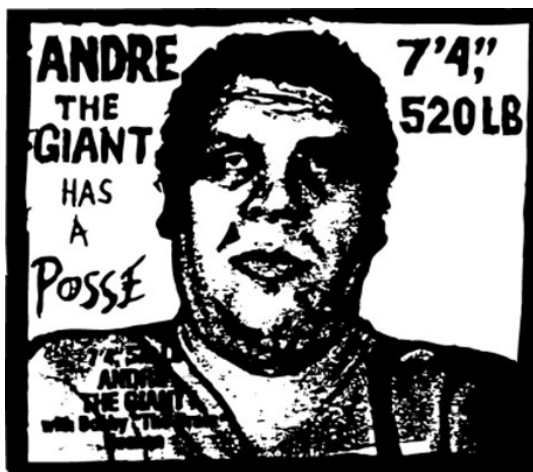
Prvé stovky stickerov, vznikali v copy centrách. Následne sa rozhodol, odkupovať materiál priamo od dodávateľov za polovičnú cenu. Začal používať vynilovú farbu, ktorá bola odolnejšia voči klimatickým podmienkam.

Po stovkách stickerov, ktoré ručne tlačil a vystrihával, si zaobstaral stroj na vysekávanie, čo znamenalo vyše milióna takto pripravených stickerov.

Tento proces pokračoval od roku '89 do roku '96 , kedy sa rozhodol prestať s ručnou vynilovou produkciou a začal posielat' stickery do tlačiarň. Obrat produkcie sa zvyšoval. Shepard začal posielat' stickery svojim nadšeným priateľom. Niektorí vtedajší writeri chceli, aby im Shepard vytvoril vlastnú stickeru, ktorá by nasledovala ich kroky. Produkcia stickerov sa stále zvyšovala, ale keďže projekt The Giant bol vždy považovaný za umelecký projekt, ich výroba začínala mať vysoké náklady. To znamenalo obrovskú stratu financií. Pôvodne chceli za každú stickeru žiadať 5 centov, čo bola jeho plánovaná cena za čierno-bielu kópiu. A samozrejme sa snažil čo najviac vytážiť z predaja tričiek. Všetky financie ktoré v živote Shepard mal, získaval len zo stickery a s ňou súvisiacich projektov. Umenie stickerov nebolo len v tom aký obraz nesú, ale aj o tom ako sú zakomponované v prostredí. Najbežnejšie miesta boli teda rozvodné boxy na prechodoch alebo stĺpy v úrovni očí. Sú to ale miesta, ktoré sa najrýchlejšie čistia. Možností kde umiestniť stickery boli nekonečné. Spoty na okrajoch miest, boxy s dennou tlačou, billboardy, stánky ... Stále večná otázka však bola, ako udržať stickery na mieste po dlhšiu dobu.

Jediným faktom je, že pokiaľ niekto chce robiť niečo čo ho baví, musí „makat“ a nezostať lenivý. Možností ako ich vyrábať bolo mnoho. Pokiaľ sú to hand-made stickery, ich výroba bola zdĺhavá, ale bola zadarmo. Fotokópie – ďalšia možnosť ako produkovať s nízkymi nákladmi. Offsetová tlač – pri štandardných formátoch dokáže byť veľmi lacným riešením, hlavne keď sa jedná o väčší objem nákladu.

Sieťotlač – je samozrejme drahšia záležitosť, ale pokiaľ pracujete v skupine ľudí so správnym rozdelením nákladov na každého člena skupiny a so zvolením jednoduchých tvarov, dá sa dosiahnuť nízkeho rozpočtu. Shepard: „podľa môjho názoru, stickery sú najúčinnjším nástrojom na propagáciu v pomere ku cene.“



Obr. 07 Andre the Giant has a Posse stickera

Existuje mnoho ciest, ale to, čo Shepard zdôrazňuje nie je práve ten spôsob realizácie, ale práve to ako k tomu pristupovať tak, aby to malo zmysel a hodnotu.

V tejto dobe mal Shepard Fairey za sebou už mnoho práce. V rokoch 1990 založil svoj sietotlačový ateliér s názvom „Alternative Graphics“, čo v skrytom význame znamenalo „Andre the Giant“. V priebehu týchto rokov vznikalo veľké množstvo prác, ktoré sa zaoberali hlavne propagandou, potlačami, voľnými projektami, ... Stále sa snažil nachádzať nové východiská a možnosti, kde by mohol uplatniť tento princíp a propaganda bola nepretržitá.

Od farebných siet'otlačí ku presahom v oblasti umenia, hudby, experimentovania a kombinovania. Sú to práce ako napríklad siet'otlačové plagáty pre Johnny Rottenu. Dovolil som si uviesť práve tento príklad, pretože o Shepardovi vieme, že začínal na punkrocku a skateboardingu a práve skupiny ako Sex Pistols alebo Public image Limited boli jednými zo základných kameňov tejto kultúry.

3.1 OBEY

Koncom roku 1995 sa už naplno začínala formovať ikona „THE OBEY“ po stopách Georga Orwella a jeho „Big Brother“. Logo v červenom okne Obey vzniklo taktiež v tomto období. Začínal upúšťať od asociácií s „Andre the Giant“ k univerzálnejšiemu obrazovému vyjadreniu. Koncept Obey má provokovať ľudí, ktorí sa sťažujú na životné udalosti, ale idú svojou cestou s najmenším odporom, ale zároveň musia čeliť ich vlastnej poslušnosti. Obey je veľmi sarkastický a tpracuje formou obrátenej psychológie.



Obr. 08 OBEY ikona

3.2 Inšpirácia – POP ART

Shepard sa považuje za umelca Pop-artu a bol veľmi inšpirovaný myšlienkou Andyho Warhola, ktorý používal bežné predmety denného použitia na tvorenie vážneho umenia. V podstate to bol podobný príklad pop artu až na to, že sa sústredil na tvorbu v uliciach a mimo inštitúcií. Jeho sarkastický plagát Obey, kde vymenil tvár Marilyn Monroe (v tej dobe sex symbol) za tvár Andre the Giant mal veľký úspech.

3.3 POP ART

Cieľom POP ARTu je povýšiť predmät bežného používania na tzv. „vysoké umenie“. Názov použil prvýkrát v roku 1955 anglický kritik Lawrence Alloway v súvislosti s dielami, ktoré boli v určitom vzťahu k produktom masových prostriedkov. Názov POP ART teda vychádza zo slovného spojenia popular-art. Pop-artisti sa totiž domnievajú, že prekročili hranice medzi vážnym umením alebo teda tzv. „vysokým umením“ a bežným životom obyčajného človeka a teda snahe o priblíženie sa k ľudu. Ich diela totiž zobrazujú úplne bežné predmety alebo reklamy dennej tlače. Viedla ich práve banalita. Banalita bezvýznamného, ale zato používaného predmetu, im bola inšpiráciou a povýšili ju na umelecké dielo. POP ART sa dá označiť aj protikladom subjektívneho vnímania sveta.

3.4 Skateboarding

Do jeho tvorby sa zahŕňa vytváranie propagácií pre skateové videá, čo samozrejme obsahovalo Obey Giant propagandu a uvedenie konceptu. Prepojenie skateboardingu a konceptuálneho projektu Obey Giant; teda sticker propaganda, bolo veľmi prínosné, pretože skateboarding a kultúra stickerov patrili odjakživa k sebe.



Obr. 09 Alva

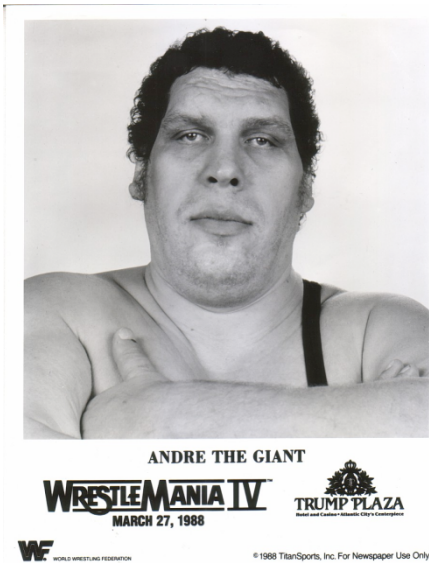
4 „THE MEDIUM IS THE MESSAGE“

Rok potom, čo Shepard vytvoril prvú stickeru, rozhodol sa absolvovať kurz s názvom „Dwelling space and Enviroment“. Cieľom kurzu bolo podporiť a pochopiť vzájomný vzťah medzi nami a našim prostredím a zároveň zistiť ako nás okolie ovplyvňuje. Profesor, ktorý viedol kurz sa snažil, aby sa každý z účastníkov zameral na svoj obor a pokúsil sa aplikovať ho na tento výskum. Shepard bol v tomto čase v stickerovom vytržení, pri ktorom už spozorovával isté sociologické javy. Jedna z prvých vecí ktoré spozoroval, bolo prepojenie Heideggerovej filozofie v oblasti fenomenológie. Ľudia sa stávajú necitliví voči svojmu prostrediu a potrebujú určité skúsenosti k tomu, aby sa dokázali dostať z vytrženia. Jedna z Heideggerových analýz opisuje predmet bežného použitia ako napríklad: kladivo nie je kladivo pretože vyzerá ako kladivo; kladivo je kladivo preto, lebo spája pomocou klincov veci. Veci a predmety sú definované podľa ich funkcie, nie podľa ich nominálnej hodnoty, ale ľudia to len málokedy takto vnímajú. Ľudia si nekladú vždy tie správne otázky, a preto sa stávajú ľahko zmanipulovateľnými reklamou a ostatnými sociálnymi štruktúrami. Preto fenomenológia sa snaží prebudiť pocit údivu nad konkrétnym prostredím a núti človeka premýšľať o ňom. Shepard pochopil, že stickera dokázala vyvinúť tento efekt. Práve na základe týchto zistení sa snažil pozeráť na veci inak, a to nielen v rozmedzí „tu a teraz“, ale metaforicky povedané „prechod z úplnej slepoty ku maximálne uvedomelému stavu.“ „Teória bola pre mňa vždy cestou ako si overiť skúsenosti, skôr než sa snažiť overiť skúsenosť teóriou, to je dôvod, prečo som bol spočiatku zaujatý fenomenológiou.“

To, čo Sheparda fascinovalo na Andre the Giant, bolo práve to, ako vystupoval a ako sa odlišoval. Jeho skúmanie sa snaží vysvetliť, že pokiaľ sa zamariame na nejaký vizuálny projekt, musí v nás niečo zanechať a niečo čo sa nám spätne vyobrazuje. Je potreba spomenúť tzv. Rorschach test.

Každá interpretácia nejasného obrazu vyvoláva osobitú reakciu a je jedno či je to nejaký wrestler o ktorom vlastne nevieme, že je wrestler, alebo či je to Rorschachová škrvna. Tento aspekt bol veľmi dôležitý. „Andre sa nachádzal vo veľmi nejednoznačnej zóne, kde sa nachádzali dva typy interpretácií. Na jednej strane mohol pôsobiť ako ohavný, zlovestný až desivý, ale z iného pohľadu mohol pôsobiť ako šialený, ale aj zhovievaný.“

V skutočnom živote trpel Andre chorobou ktorá spôsobovala, že vyrástol do extrémnych rozmerov. V jeho rodnom meste bol zosmiešňovaný. Keď opustil toto mesto odkázal:



Obr. 10 Andre the Giant

„Keď sa vrátim späť, budem sa viezť v limuzíne !“. Tak to aj spravil. Veľmi dôležitá myšlienka v projekte Obey bolo práve vytvoriť niečo z ničoho, a dokázať aj bez tých najlepších zdrojov niečo vybudovať. A práve Andre a jeho príbeh bol pre toto skvelou metaforou. Mnoho aspektov, ktoré niesla fráza „the medium is the message“ (Marshall McLuhan) použil Shepard vo svojej tvorbe, predovšetkým najviac v street arte. Pre street arte neexistuje žiadna komisia, ktorá by určila či sa môže táto tvorba nachádzať v uliciach, neexistuje cenzúra, existuje iba úplná sloboda a práve toto absolútne poňatie slobody je vyjadrené pomocou

street artu. Street art sa teda stáva médiom. Metódy street artu stickery, šablóny, ... boli vždy spájané s určitým vyjadrením rebélie a nesúhlasom so systémom. Samotný akt vylepovania posterov, stickerov atď... bol teda vyjadrením nesúhlasu, ale zároveň bola vždy možnosť vyjadrenia ďalšieho posolstva a istého vzdoru pomocou tohto média.

McLuhan sa snažil pomocou tejto frázy vyjadriť ako nadradené komunikačné systémy ovplyvňujú samotnú ľudskú komunikáciu. Korporácie, ktoré vlastnia niektoré vplyvné média, a ktoré značne ovplyvňujú ostatné média, doslova utápajú hlas jednotlivca. Projekt Obey sa snaží povedať, že aj hlas jednotlivca dokáže mať silný vplyv pokiaľ je podaný správnym spôsobom a dokáže zasiahnuť centrum diania. Je to len otázka prevzatia kontroly nad istým médiom.



Obr. 11 Andre the Giant

V tomto momente sa zaoberáme konkrétnejšími aspektmi. Ľudia necítia, že by dokázali niečo zmeniť ako samostatná jednotka, pretože nemajú žiadne komplexné technické zariadenie, možnosť prepojenia s televíziou, alebo iným vplyvným médiom. Na základe tejto skutočnosti môžeme posúdiť, že je dôležité, aby si ľudia uvedomili, že nie sú bezmocní, a že jednotlivec dokáže ovplyvniť mnoho vecí.

Na rozdiel od galérií alebo reklamných priestorov, ktoré majú určenú formu a sú predvídateľné v zmysle prejavu, street art je médium, ktoré je prístupné z dôvodu lokácie, v ktorej sa nachádza. Ľudia si budú vždy klásť otázky čo vyjadruje, čo je to, ako to definovať, ako to nazvať, či je to umenie, či je to politická reklama, či je to výsmech, ... Ľudia sú prinútení skúmať to, klásť si otázky prečo to tu je, prečo to je práve tam, kde to je a práve táto esencia je oveľa silnejšia, ako keby mal človek skúmať niečo predvídateľné.

4.1 Rorschach test face

Rorschach test je psychologický test, ktorý pomocou atramentových škvŕn skúma a vytvára rozbor osobnosti. Je to druh projektívneho testu, ktorý využíva projekciu myšlienkových pochodov a osobnostných rysov a ich reakcie na neurčité tvary. Skúma osobnostnú fantáziu a snaží sa vyvolávať reakciu. Test sa skladá z desiatich kariet, ktoré po testovaní na ľuďoch vyseletovali podľa množstva reakcií. Psychológ



Obr. 12 Rorschach test face

sa snaží vnímať každú reakciu, či už je to banálna odpoveď, neverbálna reakcia alebo žiadosť o otočenie obrázku. Sleduje, či pacient vníma detaily, celú plochu, farebnú plochu, biele pozadie, či odpoveď súvisí s tvarom alebo farbou, či má človek viac odpovedí na rovnaký obraz, či dlho premýšľa, či odpovedá okamžite alebo zdĺhavo a taktiež sa hodnotí aj originalita odpovedí. Zároveň sa meria priemerný čas medzi odpovedami.

Veľmi zaujímavý spôsob diagnostiky, avšak Rorschach test je podľa mnohých psychológov a doktorov neadekvátny. Vznikajú polemiky o tom, či dokáže tento test odhaliť vnútro a pochod myšlienok, pretože väčšina ľudí sa snaží svoje vnútro cenzúrovať. Rorschach test je napádaný pre jeho validitu, a teda nie je isté, či skutočne odhaľuje osobnosť. Spochybňuje sa taktiež reliabilita testu, teda jeho spoľahlivosť, ktorú ovplyvňuje mnoho faktorov ako napríklad rôznorodosť situácií, vzdialenosť pacienta od psychológa, aká je samotná osobnosť psychológa a taktiež či mu karty natáča do strán. Rorschach sa začal dokonca používať na určovanie sexuálnej orientácie, čo bolo po čase popreté. Menšina zástancov tvrdí, že test dokáže odhaliť rôzne duševné ochorenia ako sú napríklad bipolárna porucha alebo schyzofrénia, či dokonca rakovinu. Obrazce, ktoré sú dané na používanie tohto testu sú v súčasnosti určené len pre psychológov.

5 TVORBA

5.1 Obama „HOPE“ poster

Tento projekt vznikol nezávisle a z iniciatívy Shepada, ale ukázalo sa, že plagát má veľký úspech, a že by dokázal zasiahnuť aj mladšiu populáciu a prinútil ich ísť voliť. Veľmi ho inšpiroval postoj kampane Obamu v tom, že vnímali význam umenia a designu. Kampaň dávala jasne najavo, že sa chcú odlíšiť od bežných konvencií, a to takým spôsobom, aby nepôsobila odstrašujúco k mainstreamu. Shepard sa snažil vytvoriť niečo, čo by rezonovalo u jeho zástancov, a zároveň aby pôsobilo na ľudí, ktorí sa nepohybujú v sfére tejto subkultúry. Samozrejme, že ľudia čo poznali jeho tvorbu chceli, aby z neho vytvoril Obey-style poster, ale Shepard sa snažil zachovať istú úctu a pokoru voči voličom Baracka Obamu, a nechcel sa prezentovať ako ikona rebelantskej subkultúry. Chcel vytvoriť niečo, čo by pracovalo ako univerzálny obraz so silou zjednotiť ľudí. Shepard Fairey vytvoril túto sériu plagátov v roku 2008, kedy kandidoval na prezidenta U.S.A. Plagát, ktorý sa skladá z portrétu Baracka a nápisu „HOPE“, podľa umeleckých kritikov bol označený ako najefektívnejší plagát od časov plagátu „Unlce Sam Wants You“. Vytvoril tiež plagát pre „Rock for Vote“ organizáciu, ktorá bojovala zato, aby populácia volila a snažila sa rozhodla o budúcnosti „správnu“ demokraciou.

Pôvodne Shepard vytvoril plagát s Obamovou tvárou a textom „PROGRESS“, ale po niekoľkých týždňoch organizátori kampane požiadali o zmenu textu z „PROGRESS“ na „HOPE“, a tak Shepard vytvoril sériu s dvoma ďalšími variantami „VOTE“ a „CHANGE“. Vyrobilo sa viac než 300,000 tisíc stickerov a 500,000 tisíc plagátov počas celej kampane. Zo začiatku sa Obama akokoľvek dištancoval od kampane a plagátu HOPE, ale Shepard potvrdil, že v tej dobe už bol v kontakte s oficiálnymi zástupiteľmi kampane. 22. februára dostal Shepard oficiálne poďakovanie za vytvorenie plagátu „HOPE“.



Obr. 13 HOPE

5.2 HUDBA

„Hudba má schopnosť stimulovať na viacerých úrovniach, a to nehovorím iba o živej hudbe. Hudba poskytuje kultúrny ekosystém. Hudba poskytuje aktuálny prehľad, texty poskytujú názory a vyjadrenia, štýl, osobitosť členov kapiel, nevyslovené názory, ich životný štýl a v neposlednom rade ich umenie teda grafika a propagácia.“ „Priznám sa, často som v škole zaspával, avšak nikdy som nezaspal na koncerte. Som výnimka? Nemyslím si. Umenie má proste navrch v boji o zmysly.“

5.2.1 Black Sabbath

Séria plagátov pre heavy metalovú skupinu Black Sabbath, ktorej súčasťou je aj známy a kontroverzný spevák Ozzy Osbourne. V roku 2004 požiadali Sheparda, aby im vytvoril túto sériu plagátov a tričiek s požiadavkou, aby bola zachovaná autenticita „Black Sabbath has a Posse“.



Obr. 14 Black Sabbath

5.2.2 Public Enemy

Public Enemy je jedna z najvýraznejších old schoolových hip-hopových skupín, ktorá pochádza z New Yorku. Shepard vytvoril sériu plagátov pre celú skupinu, zároveň pre samotného Chucka D. Použité fotografie sú zo zbierky fotografa Glena E. Friedmana, ktorý tiež fotografoval známe tváre skateboardingu a hardcore-u.

5.2.3 Další Interpreti

Vytvářal plagáty tiež pre LL Cool J, Notorious Big, Sid Vicious, Tupac Shakur, Slick Rick, The Beatles, Johnny Rotten, Joye Ramone, Joe Strummer, Glan Danzig, Henry Rollins, Ian MacKaye, The Sugar Hill Gang, Jam Master Jay, Jamie Reid, Joan Jet, Johnny Ramone, Bob Marley, ...



Obr. 15 LL Cool J,



Obr. 16 J-Dilla



Obr. 17 Tupac Shakur



Obr. 18 John and Yoko



Obr. 19 Johnny Ramone



Obr. 20 Iggy Pop



Obr. 21 Snoop Dogg



Obr. 22 Johnny Rotten



Obr. 23 Public Enemy

6 ZHRNUTIE

Projekt Obey má vo svete street artu svoju samostatnú zložku. Celá „evolúcia“ myšlienky projektu a jeho hodnota sa postupne vyvíjala, ale už od prvých krokov mala rozumný a racionálny základ. Príbeh jednotlivca, ktorý mal silnú potrebu sebavyjadrenia a snahu o vyrhnutie sa z denného stereotypu a „cliché“ dnešného sveta. Nielenže mám blízko ku graffítu a street artu, ale hlavne sa s ním stotožňujem. Projekt Obey nielenže dokázal zasiahnuť celé svetové dianie, ale dokázal sa vyvinúť do samostatnej umeleckej jednotky. Teda aspoň tak to vnímam ja. Pre mňa má takýto projekt veľký význam, pretože sa stáva dokonalým príkladom pre to, aby sa človek snažil viac než doteraz, aby ostal verný svojmu plánu, nezastavoval sa a dosiahol to, čo si predsavzal.

Viem, že je to iba street art, sú to iba šablóny, iba nálepka. Ale práve mojou prácou som sa snažil priblížiť ako to v skutočnosti je, zachádzať do detailov, zachádzať hlbšie do premýšľania Sheparda Faireyho. Ako som spomínal, v istej rovine vnímania je to „len“ street art. Avšak práve tento postoj sa snažil Shepard zamietnuť, skúmať a transformovať. Vnímanie, otázky, odpovede, reakcia, ignorácia, strach, nadšenie, ... Toto sú aspekty, ktoré sa snažil vysvetliť, tieto aspekty zasahujú do filozofie vnímania, teda fenomenológie. Ako sme sa dozvedeli, fenomenológia sa snaží objasniť vnímanie sveta. V projekte Obey je snaha objasniť vnímanie okolia, prostredia a reakcií na neho samotného. Snaha o postrčenie abstraktného pozorovateľa – obyčajného človeka a skúsiť ho vtiahnuť do tejto problematiky. Street art zohráva úlohu média, cez ktoré sa snažil jeho myšlienku prezentovať.

Obey the Giant ! Už len samotný preklad musí provokovať k zamysleniu. V mojom okolí, a bohužiaľ ani na Slovensku, som sa nestretol so stickerou Obey, čo ma naozaj mrzí, pretože by som rád zažil ten pocit neistoty a tajomna, ktorý stickera vysiela, a ktorý je tak myšlienkovito podoprený. Áno, v tomto momente si to môžem jednoducho odôvodniť, čo vlastne znamená táto „tvár“ a prečo sa nachádza tam, kde sa nachádza. Ale moment toho zamyslenia a polozenia si otázky keď sa stretnete so stickerou ktorá má rozmery napr. 1 x 2 m a nevieme čo prezentuje, musí byť zvláštny. To je esencia tohoto projektu, tu sa uplatňuje princíp fenomenológie, reakcia, postreh, otázka.

Reakcia, veľké množstvo street artu sa snaží poburovať, upozorňovať, alebo len proste existovať. Obey poskytuje psychologický zážitok, nie je konkrétny, ale skôr tajomný.

Nie je to len street art, ako som spomenul, zohráva rolu média, a ako médium – teda ako nositeľ významu – je asi najlepšiou variantou. Street art nemá žiadne obmedzenie, a práve táto sloboda vyjadrenia dáva priestor divákovi k tomu, aby si vytvoril vlastný názor. Média, ktoré na človeka majú obrovský vplyv, či už je to televízia, rádia, denná tlač, ... Ich hlavná úloha spočíva v informovaní obyvateľstva o danej problematike, ale tým, že informujú podvedome vplývajú na každého „diváka“. V dnešnej dobe sa dá povedať, že vedome „oblbnúť“, vedome ovplyvňujú a vo väčšine prípadov vnucujú to, čo uznajú sami za vhodné. Smutné je, že média väčšinou patria nejakým „pseudokapitalistickým“ hŕstkam ľudí, ktorí dokážu vyvolať obrovskú informačnú reťazovú reakciu, ale na túto tému by sa dalo dlho polemizovať, a asi by som nedokázal dostatočne argumentovať. To, čo som chcel podtrhnúť je, že médium samé o sebe má obrovskú silu a Shepard Fairey sa tohoto média dokázal zmocniť a racionálnym spôsobom dospel k tomuto stavu – avšak ako samostatná jednotka – jednotliviec.

Projekt Obey sa zaoberá hlavne ilustráciou, plagátovou tvorbou, nástennými inštaláciami a maľbami. Plagáty majú väčšinou rovnakú kompozíciu – vicentované portréty s nápisom alebo ornamentom, až po zložité kompozície, ktoré majú svoje zákonitosti. Stále sa však snaží udržiavať stencilovú a sieťotlačovú technológiu. Asi najoriginálnejší prístup môžeme postrehnúť pri vylepovaní plagátov cez seba a následné odtrhávanie a vytváranie kompozície, väčšinou na obrovských plochách. S touto technikou som sa doposiaľ nestretol. Môžeme povedať, že sa je to akési tapetovanie.



Obr. 24 Obey kompozícia

Veľmi pozitívny vzťah mám k stencilovej technike, ktorú aplikuje aj na obrovské plochy pomocou vplotrovaných obrazcov a písmen a vytvára tak „plagát“ priamo na stene. Toľko k technike, ale podstatná pre mňa bola myšlienka akéhosi undergroundového „dirty“ prístupu k naprosto oficiálnym propagáciám. Môžeme to spozorovať napríklad pri plagáte „HOPE“ pre Barracka Obamu alebo na plagátoch pre pomoc Haiti.

Keď sa pozrieme na plagáty Bob Marley, Noam Chomsky, Aung San Suu Kyi, ... Sú to väčšinou postavy, ktoré sa nejakým spôsobom vystupovali v zmysle humanizmu a manifestovali svoje názory. Sú to projekty, o ktorých by sa človek pravdepodobne ani nedozvedel. Na Shepardovej tvorbe môžeme spozorovať, že sa tu silno odrážajú osobné názory, postoje, myšlienky a záľuby. Pomocou tejto štúdie som chcel dokázať, že aj street art môže povedať mnoho a zaujať nielen vizuálnym prevedením. Len naozaj veľmi málo „umelcov“ v dnešnej dobe takto premýšľa a snaží sa hľadať aj myšlienkové podoprenie. Viem, že v dnešnej dobe je veľmi ťažké vymyslieť niečo nové, niečo čo má takýto potenciál. Ak sa snažíme tvoriť niečo, čo má niest' umeleckú hodnotu, je asi potreba sa zamyslieť nad tým, čomu sa chce človek venovať, čo je pre neho dobré, čo mu vyhovuje a položiť si otázku, či to má zmysel. Určenie si priorit. Zaujalo ma to, pretože sa to momentálne snažím sám zistiť. Postupným prechádzaním knihou „Supply and Demand“ som zisťoval, že to nie je jednoduché, a spytoval som sa sám seba, či takéto niečo dokážem. Či dokážem obhájiť to, čo vytvorím a či to bude mať nejakú hodnotu. Dospel som k tomu, že vydať sa môžem dvoma cestami. Prvá je, že základ je premýšľanie, rozmyslenie a až potom nasleduje vizuálne vyjadrenie. Druhá cesta predstavuje akési prvotné zaniehanie, nutkanie, schopnosť a potrebu sa vyjadriť a následne podložiť myšlienkou a obhájiť ju. Ak sa zamerám na seba, musím povedať, že ja som sa vybral skôr tou druhou cestou. Prvotná je pre mňa spontánnosť, expresivita a vizuálna stránka. Za ideálny stav teda považujem niečo medzi tým.

Tieto posledné vety už začínajú úzko súvisieť s praktickou časťou mojej práce. V nej som sa zameral na autorskú ilustráciu. Projekt Obey sa snaží vytvárať vzťah medzi divákom a stickerou. Snaží sa, aby človek premýšľal nad týmto vzťahom, aby nevnímal svoje okolie len ako abstraktnú časť svojej každodennej existencie.

Obey sticker má vyvolať reakciu. Práve tento aspekt som najviac uplatnil pri svojej praktickej práci. Vyvolať otázku, reakciu, a istým spôsobom pobúriť. Presne ako vo fenomenológii – snažil som sa skúmať ako moje vizuálne vyjadrenie zasiahne diváka. Dá sa povedať, že som aspoň z malej časti uplatnil princíp Obey stickery, ale v konkrétnom zmysle.



Obr. 25 Obey stena 1



Obr. 26 Obey stena 2



Obr. 27 Obey stena 3

PRAKTICKÁ ČASŤ

7 MYŠLIENKY

Projekt Obey ma zasiahol taktiež po vizuálnej stránke. Použitie výrazných farieb a štylizovanie obrazu. Vždy sa mi páčil použitý ornament, ktorý sa snaží asociovať majestátnosť a dôležitosť. V mojich prácach sa nachádza vždy nekonkrétne prostredie, kde je vsadený obraz figúry alebo tváre. Neokonkrétne prostredie – nedefinovateľné má za úlohu zavádzať a reflektovať divákovu predstavu. Taktiež má predstavovať úzkosť alebo nekonečnosť priestoru, alebo úplným vypustením prostredia evokovať prázdnotu. Úzkosť, prázdnota, nekonečno, nekonkrétosť sú silné aspekty, ktoré dokážu zasiahnuť psychiku človeka. V projekte Obey hrá prostredie jednu z hlavných úloh. V mojej práci je len čiastočne naznačené, ale pokúša sa v kombinácii s ďalším obrazom vytvárať harmóniu. Ďalší fenomén na ktorý sa zameriavam je tvár. Tvár, hlava, mimika, výraz, pohyb, ... Tieto veci ma vždy na figúre človeka fascinovali. Samotná tvár je predsa naša špecifikácia, naša odlišnosť. Každý máme iný výraz alebo tvar tváre, každý je fenomén a každý je originál. Prečo sa od počiatku výtvarného umenia zobrazovali portréty alebo figúry? Je to predsa nasilnejšie špecifikum, ktoré nás charakterizuje.



Obr. 28 autorská ilustrácia (výrez) grafika 1



Obr. 29 autorská ilustrácia (výrez) grafika 2

Človek sa predsa dnes považuje za „najvyspelejšieho“ a „najdokonalejšieho“ tvora na našej planéte. Je na vrchole potravinového reťazca. A je pravdou, že tieto fakty ma viedli k tomu, aby som sa v mojej práci zameral na človeka – postavu – vizáž ako na samostatný výtvarný prejav prírody.

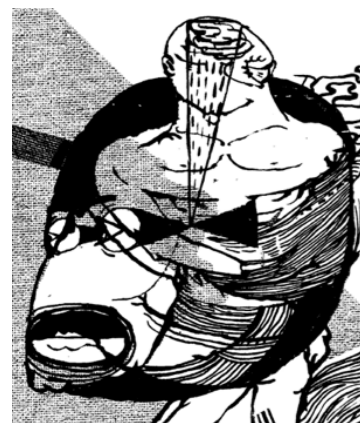
Okrem toho, že som inšpirovaný človekom a jeho fyzickým výrazom, som rovnako inšpirovaný jeho psychickým a charakterovým prejavom.

Tu nastáva ten zlom. Ak sa pozrieme na človeka v úplnom počiatku vývoja, patril medzi tvory, ktoré sa snažili spolunažívať s prostredím a inými životnými podmienkami na planéte. Postupným razantným vývojom sa stával dokonalejší, ale zároveň rafinovanejší. Dokázal sa starať o seba a dokázal ovládať svoje prostredie tak, aby nebol ovplyvňovaný inými tvormi. Z vedeckého hľadiska to boli obrovské pokroky, ktorými človek postupne prechádzal. Stával sa pánom svojho prostredia, dokázal sa vyrovnáť s podmienkami na planéte tak, aby sa cítil lepšie. Po tisíce rokov tento vývoj pokračoval a mnoho vecí sa začínalo meniť.

Mojim cieľom je ukázať človeka tak, ako vyzerá v súčasnosti. Aké mám subjektívne pocity z toho čo sa okolo mňa deje, a aký mám na to názor verbálny a vizuálny. Vybral som si cestu nie moc pozitívneho postoja voči dnešnému človeku, pretože mi nedáva moc na výber. Presne tak, ako sa snažil Shepard Fairey reflektovať svoje pocity, myšlienky a nálady, tak sa snažím aj ja. Zobrazujem človeka tak, aby som reflektoval jeho dnešnú existenciu na tejto planéte, a aby som ukázal jeho charakter. Neviem, asi je to prejav môjho pohľadu na svet v ktorom žijeme, alebo je to jednoducho to, čo ako subjektívny pozorovateľ prijímam od svojho okolia a diania. Ako typ takéhoto pozorovateľa predsa nemôžem klamať sám seba. Zo skúseností viem, že je to pravda, a nemôže mi nikto odporovať, keď poviem, že morálny problém dnešnej civilizácie sa zväčšuje, čo má za príčinu všetky kolapsy, finančné problémy, choroby, nerovnováhu, vojny, ... Ale toto je len môj subjektívny názor, ktorý ma inšpiroval vo viacerých projektoch.



Obr. 30 autorská ilustrácia (výrez) grafika 3



Obr. 31 autorská ilustrácia (výrez) grafika 4

Určite sa môže zdať, že nedokážem vnímať to ostatné pozitívne okolo mňa, ale to nie je celkom tak. Nazval by som to typ nevyhnutného zla, ktoré som zachytil a drží sa vo mne, pretože len málo vecí ho dokáže vyvrátiť. Toto tzv. „nevyhnutné zlo“, ktoré registrujem, má taktiež svoj vývoj a ja si myslím, že sa v tom globálnom chápaní ubera stále k horšiemu. Zatiaľ mám takýto pocit z dnešného sveta, z dnešného charakteru človeka, z morálky dnešnej civilizácie. Nevie, možno sa mýlim, možno som to dostatočne neskúmal a tiež možno som iba povrchný a obmedzený.

Všetky tieto myšlienky su podporené mojím okolím. Presne tá vec, ktorá je x-krát rozobraná v projekte Obey, je viditeľná na mojom postupe. Okolie, prostredie, média a mnoho iných vecí, ktoré na mňa vplyvajú, a v dôsledku toho si utváram tieto názory. Zatiaľ je to všetko v rovine vedomého vnímania, a ktovie čím som podvedome ovplyvnený a aký to má na mňa dopad. Je to veľmi tajomné a zamotané, a práve táto tajomnosť ma desí.

Ďalšiou mojou hlavnou témou je fyzický stav človeka. Snažil som sa odsledovať ho na fyzickom vývoji. Ako vieme človek sa vyvinul z opice (v tomto prípade sa predstavujem ako príležitostný ateista) a tento vývoj trval

desiatky tisíce rokov. To, ako to pokračovalo jedinečným

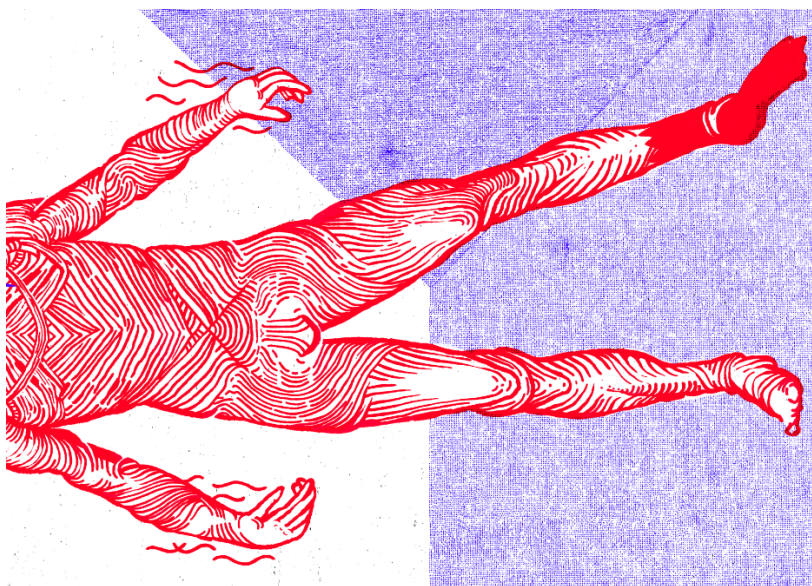
spôsobom nie je pre mňa až také podstatné, dá sa teda povedať, že sme sa vyvíjali z tej „zohnutejšie opice ku vzpriamenejšej a reafinovanejšej opici! Haha.“. Určite by som týmto výrokom dokázal pobúriť značnú časť obyvateľstva, ale prečo nie, a ako som spomenul, aj samotný street art sa snaží pobúriť. Fyzický a psychický vývoj človeka je nespočetne krát vykladaný, existujú rôzne názory na jeho vznik, opisujú ho rôzne náboženstvá atď.



Obr. 32 autorská ilustrácia (výrez) grafika 5

Človeka môžeme teda považovať za najväčší zdroj inšpirácie, pretože všetko čo na tomto svete vnímame, sa vždy točí okolo neho.

Skoro dokonalá harmónia ľudského tela, od samotnej bunky až po charakteristické vonkajšie rysy je nádherným dielom prírody. Nenapodobiteľný charakter človeka, schopnosť samostatného premýšľania, schopnosť prežiť, myslieť, tvoriť, budovať ... Tieto rysy sú nenahraditeľné a jednoduchý človek – napr. ako ja, si nedokáže predstaviť ako to všetko môže fungovať v harmónii a súlade. Áno, toto sú vlastnosti, ktoré človeka povyšujú na vrchol všetkého.



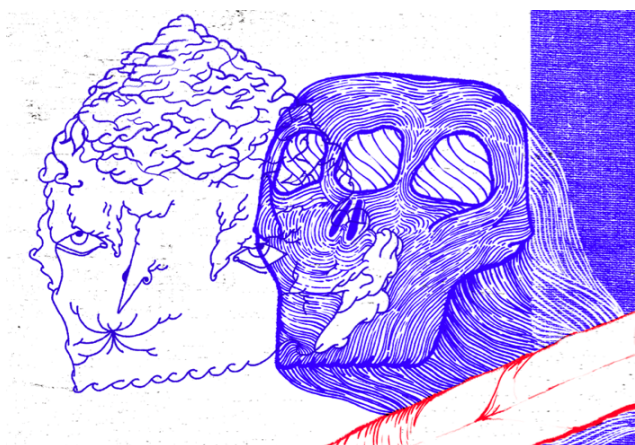
Obr. 33 autorská ilustrácia (výrez) grafika 2

Ja som sa ale zaoberal obrátenou stranou tohto vnímania. Prejdem teda k hlavnej myšlienke. Ak si to vysvetlím „lopatisticky“, môžem povedať, že človek v podstate postupne mutoval v niečo zložitejšie a dokonalejšie.

Jeho fyzické a psychické vlastnosti sa menili, stával sa inteligentnejším, silnejším a prispôbivejším. Jeho gény „mutovali“ a menili ho na dokonalejšieho tvora. Táto „mutácia“ nás sformovala do dnešnej podoby. Prikladal by som jej teda najväčší význam. Viem, že z vedeckého hľadiska to asi nemôžem nazývať „mutáciou“, ale pokiaľ sa na to pozriem ako na metaforu, objavuje sa mi skvelý základ pre moju myšlienku.

Snažil som sa vytvoriť sériu obrazov a predstáv ako by mohol človek v budúcnosti „mutovať“, ako by vyzeral o tisícky rokov, ako by sa choval, ako by vôbec fungoval v súlade s našou planétou. Naskytlo sa mi mnoho otázok, ktoré nadväzujú na projekt Obey. Ide o čisto fantazijné pocity, ktoré sú podporené mojím expresívnym prejavom, duševným stavom, náladami, vplyvmi ba dokonca počasím. Skúmal som ako by človek na základe stále sa vyvíjajúcej digitálnej spoločnosti mohol fyzicky vyzerať, ale stále len hypoteticky a v rámci nespútanej fantázie. Stále sa rozvíjajúce choroby a bezmocnosť človeka vyliečiť ich, duševné, psychické a morálne poruchy, ktoré pod vplyvom masmedií, sociálnych sietí, nenávisti a neférovosti dnešnej civilizácie vznikajú. Snažil som sa použiť sarkazmus a iróniu ako jedny z najrozšírenejších ľudských vlastností.

Nejde ani tak o môj subjektívny/negatívny postoj, ale skutočne ide o čisto reálne fakty, ktoré nemôžeme popierať. Asi sa bude moja práca niekomu zdať ako nejaká forma potopenia človeka, ale to nie je mojím cieľom. Mojim cieľom je ukázať, že ma to zaujíma a trápi. Asi si budete klásť otázku prečo? Prečo poukazovať práve na toto? Prečo sa nezaoberať tým pozitívnym? Pretože sme čosi dokázali ako civilizácia, máme o tom patričné záznamy a dokumenty, je to niečo, čo vieme. Zo skúsenosti viem, že jedna z „najúžasnejších“ ľudských vlastností je predsa pýcha. Ale nie som si istý či sa dostatočne zaoberáme tým, ako to všetko čo sme vybudovali sebeckým a nerešpektujúcim prístupom ničíme. Teraz neviem, či to má vôbec význam zaoberať sa touto témou, či niečo dokážem zmeniť. Ale aspoň som sa pokúsil to zachytiť a dokázal sa takýmto spôsobom vyjadriť.



Obr. 34 autorská ilustrácia (výrez) grafika 6

7.1 Portrét

Portrét má v histórii umenia obrovský význam. Slúži ako popisné zobrazenie jedinca hlavne človeka, ale výnimočne aj zvierat'a. Používa sa hlavne v maliarstve a sochárstve. Potréty vznikaly už staroveku a následne v stredoveku, kde ale ich tvorba značne klesla a neskôr sa používal hlavne v neskoréj gotike. V gotickom období mal portrét za úlohu zobrazit' významné osobnosti teda, panovníkov, svätcov, ... Ale ich podoby boli skôr zidealizované - teda neboli to úplne živé postavy, ale snažili sa zachycovať ich reálne portrétné rysy. Po nástupe renesancie zaznamenal portrét obrovský nárast a môžeme si pripomenúť významných portrétistov ako boli Albrecht Dürer, Jan van Eyck, Leonardo Da Vinci, Tizian, ...). V období baroka sa na portrét kládol ešte väčší dôraz, a v tomto období sa portrét posunul až na úplný vrchol a hranicu možností. Najvýznamnejší barokový maliari boli Rembrandt Harmenszoon van Rijn, Peter Paul Rubens, Diego Vélasquez, Caravaggio, ... Portrét je médium, ktoré nesie najviac vizuálnych informácií o konkrétnom človeku, preto si myslím, že bol skvelým médium, ktoré som mohol použiť.

7.2 Mutagen

Z vedeckého pohľadu je mutagén gén, ktorý spôsobuje mutáciu živých organizmov. Rozonávame mutagény chemické, fyzikálne a biologické. Mutagén sa stal mojou inšpiráciou. Nepovažujem sa za vyznávača vedy a biológie. Ale mutagén sa stal skvelou metaforou k tomu, ako vyobrazit' môj názor a vnímanie človeka z hľadiska fyzikálneho a charakterového. Pomocou neho som sa snažil fantazijne vyjadrit' moje pocity. Použil som mutagén ako metaforu, ktorá má vyobrazit' charakter a prístup dnešného človeka.

Ako som sa už vyjadril môj postoj nie je pozitívny, ale tiež nie je razantne negatívny. Moju prácu by som nazval ako odvetvie street artu, v zmysle absolútnej slobody vyjadrenia, a zároveň som ju zasadil do formy autorskej publikácie a presahu do grafického designu. Sústredil som sa hlavne na ilustráciu, ktorá je mi veľmi blízka, pretože som sa istý čas venoval graffiti. Počas štúdia navysokéj školy som prešiel k tomuto vizuálnemu vyjadreniu, ktorý sa snažím aplikovať na grafický design.

8 INŠPIRÁCIA

V poslednej dobe som sa snažil sledovať svetovú alternatívnu ilustráciu. Je doba, kedy umelci žijú digitálny život a už je len ťažko posúdiť čo je kvalitné, čo nie je, a čo má zmysel. Dnes je ilustrácia naozaj rozmanitá, existuje mnoho prístupov, trendov a techník. Zistil som, že ma to veľmi zaujíma, priam ma fascinuje predstavivosť a fantázia týchto umelcov. Ilustrácia, tá „alternatívna“ ide ruka v ruke so street artom, teda veľmi často je prevádzaná do pouličného umenia. To mi príde naprosto skvelé. Street art predsa nepozná hranice, ale teraz stojí na hranici medzi ilustráciou a maľbou. Klasické ilustrovanie akoby začína zanikať, alebo ostáva stáť na jednom mieste, teda v médiu knižky. Kniha je síce jedno z najslušnejších médií, ale predsa len v dnešnom digitálnom svete a v dobe, kedy sa začína street art brať ako umenie, začína zanikať. Tak isto ako klasická ilustrácia, digitalizácia je trend, ktorý sa nedá zastaviť, a tak ako v iných výtvarných odvetviach má tento trend silný vplyv. To mi dáva možnosť prejavovať sa a neškatulkovať sa do predurčených ideálov.

A síce ilustrácia začína naberať alternatívny ráz, ešte stále splňa svoj význam a tým je, že rozpráva príbeh. Na to má potom samozrejme vplyv novej vlny literatúry. Ľudia sa zaoberajú novou estetikou a zisťujú do akej miery môžu vyčnievať z davu.



Obr. 35 Patrick Kyle



Obr. 36 Matthew Hodson

Presne tento prístup som sa snažil uplaniť vo svojej práci. Snažil som sa ukázať niečo málo vídané a nepoznané (teda aspoň v tomto kraji) a hlavne som sa snažil vzbudiť reakciu, či už bude pozitívna alebo negatívna. Nielen myšlienkovým podoprením, ale aj vizuálnym prevedením. Ako inšpiráciu som teda vyhľadával ilustrátorov, ktorí dokázali vo svojej práci predstaviť nielen nový charakter, ale aj atmoséru, techniku a poéziu. Tiež som vyhľadával ľudí s negatívnym postojom. Veľmi sa mi páčia ilustrácie na hranici medzi surrealizmom a fauizmom, teda snové predstavy v kombinácii s detskou naívnou kresbou, morbidnosť s nadsádzkou, mysticitu alebo naprostú čistotu kresby. Nie je to prvý raz, kedy využívam kresbu ako hlavný prvok práce. Mám rád, keď práca má charakter a dokáže zaujať aj bez sprievodného textu. Vždy sa to nedá, ale ja som sa o to pokúšal. Ale aj napriek tomu som zástancom prepojenia kresby a typografie. Preto som sa zamerlal aj na presah do grafického designu, ktorý úzko splupracuje s ilustráciou. Moje výstupy majú odkazovať na projekt Obey – ilustrácia, plagáty, serigrafia, video, ... Snažil som sa teda nadviazať nielen myšlienkovo, ale aj formou a prezentáciou. Aj keď mám dve rôzne zadania, snažil som sa, aby boli spolu prepojené, dopĺňali sa, ale hlavne aby sa ukázala moja predstavivosť a nálada, ktorá sa dá vždy vyjadriť myšlienkami.

8.1 Charatkery

Mike Giant

„Birth. Upstate New York. Drawing. New Mexico. BMX bikes. Heavy Metal. Skateboarding. Punk rock. Hip-hop. Thailand. College. Dishwasher. Raves. Lorelei. First tattoo. San Francisco. Dharma. Think Skateboards. Angi. London. Adult bookstore. Computer animation. Tattooing. New York City. Newskool. Skullz Press. Everlasting. Track bikes. Brooke and Leia. Tokyo. Tattoo 13. Plum Village. Albuquerque. Stay Gold. REBEL8. Manifestations. Ordained minister. Megan. 36. Amsterdam. Right here. Right now“



Obr. 37 www.mikegiant.com

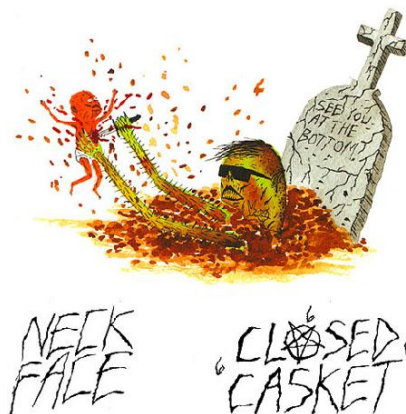
Mike Giant je americký umelec, ktorý sa venuje graffiti, tetovaniu a ilustrácii. Ilustrácia silno reflektuje jeho tetovací rukopis, jedná sa o zložitú figurálnu tvorbu, ornament, hardcore a čiernobiely „feeling“. Myslím, že jeho biografia hovorí za všetko.

Neck Face

Jeden z mladšej generácie amerických graffiti umelcov. Hovorí si Neck Face a doposiaľ aj po mnohých komerčných projektoch ostáva v anonymite. Je známy vďaka tvorbe ohavných monštier a rôznych netopierom, ktoré môžeme stretnúť v uliciach New Yorku. Dokonca navštevoval po dobu 2 rokov The School of Visual Arts in New York. "I think I learned more in school in the earlier years than the later years. I think if you are a teacher you should teach the kid as much as you can in the beginning years of school". Patrí medzi tú kontroverznejšiu skupinu ilustrátorov, jeho tvorba skutočne stojí za povšimnutie, i keď je plná násilia, krvi, irónie a to všetko doplnené humorom.



Obr. 38 Neck Face



Obr. 39 Neck Face

BLU

Pôvodom z Talianska. Venuje sa hlavne street artu. Jeho tvorba sa tiež sústreďuje na kritiku charakteru ľudí a morálneho problému, často zobrazuje človeka ako otroka dnešného nekompromisného systému, ale zároveň sa snaží ukázať, že na tom všetkom nesie vinu on sám.



Obr. 40 www.blublu.org

Justi DeGarmo



Obr. 41 www.justindegarmo.com



Obr. 42 www.justindegarmo.com

Sigga Björg

Pochádza z Reykjavíku. „Snažím sa sústrediť na to, čo sa deje, keď niekto robí niečo pre niekoho druhého, alebo keď nie je niečo s niekým v poriadku, pretože niekedy človek niečo jednoducho robí, ale premýšľa úplne nad niečím iným. Rád kreslím kreatúry, ktoré sa podobajú na človeka alebo zvieru, ale nevyjadrujú ani jedného z nich. Jednoducho existujú len preto, aby demonštrovali situáciu alebo mentálny stav.“



Obr. 43 www.siggabjorg.net



Obr. 44 www.siggabjorg.net

Matthieu Bessudo

Pochádza z Cannes. Venuje sa 3D animáciám a hlavne ilustrácií. Jeho tvorba sa dá opísať ako obdoba cartoonových čiernobielych postavičiek, ale s osobitným charakterovým vyjadrením. Vytvára urbanistické a psychedelické prostredia, kde väčšinou zobrazuje jeho reálnych priateľov, ktorý hrajú na hudobných nástrojoch a mnoho ďalších ...



Obr. 45 www.mcbess.com

Amy Hunting

Designérka pôvodom z Londýna, ktorá sa venuje ilustrácii, ale zároveň aj designu nábytku a s týmto spojením sa málokedy môžeme stretnúť. Jej kresby zachycujú ľudí a charaktery v rôznych vekových kategóriách a kondíciach, s ktorými prichádza do styku každý deň v rôznych sociálnych, humorných, alegorických, paroniidných a dramatických situáciach.



Obr. 46 www.amyhunting.com

Irena Zablotska

Jej práce sú plné podivných bytostí, vypracovaných v naozaj originálnom štýle. Ľudia, zvieratá, hybridy s mnohými očami a rôznymi tvarmi. Zvláštny surrealistický prístup a veľmi osobitný humor. Vytvára akési beštiáre, ktoré sú inšpirované prírodou z jej rodiska.



Obr. 47 www.zablotska.com

Michael Rytz

Dánsky ilustrátor s veľmi špecifickým rukopisom a vizuálnym prejavom. Kombinácia rôznych štruktúr, geometrických tvarov, paternov a naprosto naivnej, ale výstižnej kresby vytvára krásnu súhru designu a ilustrácie.



Obr. 48 www.inkforest.dk

Patrick Kyle

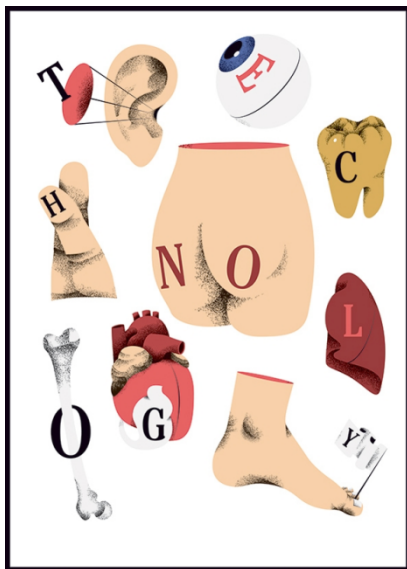
Mladý americký ilustrátor s veľmi zvláštnou, ale zato s originálnou štylizáciou. Vytvára kompozície zvláštných patvarov a postáv, ktoré predstavujú symbolickú hru na papieri. Kreslí priamo vodovými alebo tuhými farbami na ručne vyrobené papiere. Jeho stvárnenie ľudskej postavy ako nejakého hybridu a štylizácia tváre do veľkých očí a nosa je veľmi humorne pojatá. Veľmi zaujímavá je aj animácia, kde pracuje iba s čistými reálnymi štruktúrami a naivnom kresbou.



Obr. 49 www.patrickkyle.com

Martin Nicolausson

Veľmi pôsobivý ilustrátor a designer pôvodom zo Švédska. Jeho ilustrácia úzko spolupracuje s designom. Charakteristický kubisticko-surrealistický výtvarný prejav vytvára dokonalý postmoderný plagát, portét, vizuálny štýl alebo obal pre knihu.



Obr. 50 www.martinnicolausson.com



Obr. 51 www.martinnicolausson.com

ZÁVER

Teoretickú časť bakalárskej práce som sa snažil spracovať tak, aby niesla informačnú a obsahovú hodnotu, ktorá má predstaviť projekt Obey a umenie Sheparda Faireyho. Shepard Fairey má doteraz čo povedať svojimi úvahami nad konkrétnymi problémami v oblasti street artu, umenia a prístupu. Snažil som sa Vám priblížiť jeho premýšľanie a život a postupne prejsť krok za krokom celým vývojom projektu Obey. Zároveň som sa snažil hľadať súvislosti medzi mojimi prístupmi a prístupmi Sheparda, či už výtvarnými alebo myšlienkovými. Dúfam, že sa mi podarilo vysvetliť to, čo som chcel, a že som dokázal predstaviť niečo viac ako len street art.

V mojej praktickej časti som sa snažil myšlienково nadviazať na projekt Obey. Chcel som poukázať na problémy, ktoré vznikajú v modernej civilizácii, na problémy, ktoré zasahujú každého človeka, aj keď si to neuvedomuje. Opísal by som to ako transformáciu projektu Obey, ktorá sa sústredila na obrazové vyjadrenie nepokoja. Mutagén sa teda stal metaforou. Týmto projektom som vyjadroval svoje myšlienky a pocity. Ilustráciami som sa snažil pobúriť, upozorniť, preložiť a vyjadriť. Dúfam, že aspoň jedno z týchto mojich vyjadrení splnilo svoj účel a dokázal som správne vyjadriť svoje... nazval by som to – stále otvorené zamyslenie.

Ďakujem za Vašu pozornosť.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- 1) Shepard Fairey, Roger Gastman, Steven Heller, Carlo McCormick, Henry Rollins Jeff Beer, Helen Stickler, Kevin Taylor, Rob Walker: *Supply and Demand(The art of Shepard Fairey)*, Gingko Press, Inc. ISBN: 978-1-58423-349-7
- 2) Yaiza Nicolás, Alessandro Zanchetta, Andrés González Fernández: *The Sourcebook of Contemporary Illustration*, First Printing, maomao publications. ISBN: 978-0-06-135413-7
- 3) Julius Wiedemann: *Illustration Now! 3*, TASCHEN. ISBN: 978-3-8365-1487-3
- 4) Ivan Blecha: *Proměny fenomenologie(Úvod do Husserlovy filosofie)*, Nakladatelství TRITON Praha, ISBN: 978-80-7254-938-2
- 5) Edmund Husserl: *Ideje k čisté fenomenologii a fenomenologické filosofii 1,2*, OIKOYMENH, ISBN: 80-7298-085-8x

ZOZNAM OBRÁZKOV

- 01) Obr. 01 Shepard Fairey
<http://www.theblaze.com/wp-content/uploads/2012/02/Shepard-Fairey.jpg>
- 02) Obr. 02 Supply and Demand
<http://theworldsbestever.com/blog/wp-content/uploads/2009/01/shepard-fairey-ica-20-yr.jpg>
- 03) Obr. 03 OBEY
<http://vipdictionary.com/img/Obey.png>
- 04, 05, 06) Obr. 04, 05, 06 John Carpenter – They live 1988
http://www.wired.com/images_blogs/underwire/2011/06/They-live-poster_660.jpg
http://ericaglasier.com/wp-content/uploads/2010/12/theylive_obey.jpg
http://4.bp.blogspot.com/-UNnZ_RRyNZ8/T0oKQvwwzEI/AAAAAAAAAwVjYsN0kFT_U/s1600/11.jpg
- 07) Obr. 07 Andre the Giant has a Posse stickera
http://2.bp.blogspot.com/_fT9E7lrkBgY/TO1dgvQ8_zI/AAAAAAAAAJY/zyzShwNLDco/s1600/obey2.jpg
- 08) Obr. 08 OBEY ikona
<http://sb777.files.wordpress.com/2010/04/obeyiconhighrescopy.jpg?w=480&h=621>
- 09) Obr. 09 Alva
http://obeygiant.com/images/2009/06/ALVA_RED-500pxtall.jpg
- 10) Obr. 10 Andre the Giant
<http://photos.imageevent.com/pizon/wwwfunnumberdbwpromophotos/Andre%20The%20Giant%20num1.jpg>
- 11) Obr. 11 Andre the Giant
<http://fathertheo.files.wordpress.com/2011/01/andre.jpg>
- 12) Obr. 12 Rorschach test face
<http://crayfisher.files.wordpress.com/2012/03/roorschach1.jpg>
- 13) Obr. 13 HOPE
<http://obeygiant.com/images/2008/10/obama.jpg>
- 14) Obr. 14 Black Sabbath
<http://obeygiant.com/images/2008/10/blacksabbathnouveaured.jpg>
- 15) Obr. 15 LL Cool J
<http://www.noiseking.com/obey/image/obey080506.jpg>
- 16) Obr. 16 J-Dilla
<http://obeygiant.com/images/2009/02/obey-giant-x-j-dilla-print-by-shepard-fairey.jpg>
- 17) Obr. 17 Tupac Shakur
<http://latimesblogs.latimes.com/.a/6a00d8341c630a53ef011571599a68970c-500wi>
- 18) Obr. 18 John and Yoko
<http://obeygiant.com/images/2010/08/JohnYoko-canvas-print1-500x663.jpg>
- 19) Obr. 19 Johnny Ramone
<http://obeygiant.com/images/2008/10/johnny-ramone-redposter1.jpg>

20) Obr. 20 Iggy Pop

http://obeygiant.com/images/2010/06/Iggy_canvas_print-500x665.jpg

21) Obr. 21 Snoop Dogg

<http://obeygiant.com/images/2011/12/Snoop-Dog-Album-Stencil-2002.jpg>

22) Obr. 22 Johnny Rotten

<http://obeygiant.com/images/2011/12/Obey-Rotten-4-Album-Stencil-2004.jpg>

23) Obr. 23 Public Enemy

http://obeygiant.com/images/2008/07/280708_175509__untitled-2.jpg

24) Obr. 24 Obey kompozícia

http://guestofaguest.com/wp-content/uploads/2010/04/l_2048_1536_0f5602ea-c5c3-4c6f-9f65-fe79e71d23b9.jpeg

25) Obr. 25 Obey stena 1

http://2.bp.blogspot.com/-Kvs8c_aevGc/Tjve5j6--BI/AAAAAAAAAF4/h1pOeUX212U/s1600/IMG_1504.jpg

26) Obr. 26 Obey stena 2

http://th00.deviantart.net/fs71/PRE/i/2010/295/fj5/obey_wall_panoramic_by_aaronmascarenas-d31ajms.jpg

27) Obr. 27 Obey stena 3

http://media.onsugar.com/files/ons1/554/5543117/42_2009/3bd121f02f494552_alleyspot.jpg

28) Obr. 28 autorská ilustrácia (výrez) grafika 1

29) Obr. 29 autorská ilustrácia (výrez) grafika 2

30) Obr. 30 autorská ilustrácia (výrez) grafika 3

31) Obr. 31 autorská ilustrácia (výrez) grafika 4

32) Obr. 32 autorská ilustrácia (výrez) grafika 5

33) Obr. 33 autorská ilustrácia (výrez) grafika 2

34) Obr. 34 autorská ilustrácia (výrez) grafika 6

35) Obr. 35 ilustrácia, Patrick Kyle

http://www.patrickkyle.com/files/gimms/9_fa17.jpg

36) Obr. 36 ilustrácia, Matthew Hodson

<http://payload.cargocollective.com/1/2/68527/823900/hugo-boss-simpler.jpg>

37) Obr. 37 www.mikegiant.com

http://i653.photobucket.com/albums/uu259/iriscelinee/32add_on_fire.jpg

38) Obr. 38 Neck Face

http://oh-wow.com/wp-content/uploads/nfimage_07.jpg

39) Obr. 39 Neck Face

<http://www.robotswillkill.com/graffiti/06202008015416neckfaceevent.jpg>

40) Obr. 40 www.blublu.org

<http://www.blublu.org/sito/drawings/002/010.png>

- 41) Obr. 41 www.justindegarmo.com
http://www.creepmachine.com/images/gallery/justindegarmo/degarmo_1_a_steady_living.jpg
- 42) Obr. 42 www.justindegarmo.com
http://i245.photobucket.com/albums/gg62/witchyhoy3/new/lunch_on_brendan_Lg.jpg
- 43) Obr. 43 www.siggabjorg.net
- 44) Obr. 44 www.siggabjorg.net
- 45) Obr. 45 www.mcbess.com
<http://www.allinthe.name/wp-content/uploads/2011/03/mcbess.png>
- 46) Obr. 46 www.amyhunting.com
http://www.amyhunting.com/Amy_Hunting/Illustrations.html
- 47) Obr. 47 www.zablotska.com
<http://www.universitytimes.ie/wp-content/uploads/2012/02/run-to-the-sun-1024x832.jpg>
- 48) Obr. 48 www.inkforest.dk
http://inkforest.dk/work/A/bookofconversation_rytz.jpg
- 49) Obr. 49 www.patrickkyle.com
http://www.patrickkyle.com/files/gimsgs/12_punkonthelam.jpg
- 50) Obr. 50 www.martinnicolausson.com
http://youngart.se/wp-content/uploads/2012/02/5070_110204_february_refinement_martinnicolausson-281x400.png
- 51) Obr. 51 www.martinnicolausson.com,
http://www.bolomagazine.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/02/Martin_Nicolausson.jpg

