

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

EKOLOGICKÝ PROJEKT

SUBKULTURY

Jan Kubíček

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Intermedia

Bakalářská práce

EKOLOGICKÝ PROJEKT

SUBKULTURY

Jan Kubíček

Vedoucí práce: Doc. Mga. Milena Dopitová

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

OBSAH:

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5-6
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	7-8
3	CÍL PRÁCE	9-10
4	PROCES PŘÍPRAVY	11
5	PROCES TVORBY	12
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	13
7	POPIS DÍLA	14-16
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	17
9	SILNÉ STRÁNKY	18
10	SLABÉ STRÁNKY	19
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	20
	A) Knižní a periodická literatura	
	B) Internetové zdroje	
12	RESUMÉ	21
13	SEZNAM PŘÍLOH	22
	PŘÍLOHY	23-27

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Mé dosavadní snažení v ateliéru Intermédia by se dalo popsat především jako pokus o mapování vlastního já. Vycházím totiž hlavně ze svého života, svých pocitů a událostí, které se v něm odehráli a měli na něj, či stále mají svůj vliv. V klauzurní práci letního semestru 2014 se vyrovnávám se smrtí svého otce a vzdávám mu hold v podobě objektu. Zadáni klauzurní práce znělo – socha do veřejného prostoru na téma Úplatek do nebe. Protože nebe (v náboženském slova smyslu) je pro mě osobně velmi diskutabilní pojem (nikdy jsem nebyl veden k žádné víře a sám sebe tedy považuji za ateistu). Nebe a věci s ním spojené vnímám tedy pouze jako jednu z teorií o tom, kam po smrti směřujeme. Přesto se asi jako každý, kdo v životě ztratil někoho blízkého utěšuji myšlenkou, že se nyní nachází na místě, kde neexistuje nic jiného než klid a blaho. A pokud tomu tak doopravdy je, věřím, že šance jak se dostat na ono místo je především v udržování památky lidí, kteří tam již odešli. Mého tátu budu vždy vidět jako neskutečně silnou osobnost, jako nejlepšího člověka, jako skálu, jejíž pevnost narušilo zemětřesení v podobě nemoci a ona se tak i přes velký vzdor začala kámen po kameni rozpadat. Zůstaly po ní ovšem vzpomínky, nezničitelné a silné, jako byla kdysi ona sama. Onu sílu jsem se snažil vyjádřit použitým materiálem – kamenem a kovem (kamenná konstrukce symbolizuje padající skálu a kovový podstavec pevnost, která přetrvala).

V klauzurní práci letního semestru 2013 se zabývám svými sny – nočními můrami, v nichž se dusím, topím, padám a rozdvouji se. Výsledkem je soubor videí, popisující jednotlivě každý z těchto snů / pocitů.

Na začátku studia jsem si ujasnil, jakým směrem se bude ubírat mé snažení, tedy nezůstávat pouze u prostorové a objektové tvorby, ale vyzkoušet si i další média, jako je fotografie, či video.

Téma klauzurní práce zimního semestru 2014 Odložené případy – konec v nedohlednu. Zde jsem vycházel z kauzy, která se stala na přelomu let 2007-2008 v Rusku. Samozvaný kněz Pjotr Kuzněcov zde dal dohromady jakousi sektu, skupinu lidí spolu s nimiž se považoval za jediné pravoslavné křesťany a sdělil jim, že se blíží konec světa a že právě oni jsou ti “vyvolení”, kteří tuto apokalypsu přežijí. Jako své útočiště, místo, kde onu událost ve zdraví přečkají si zvolili jeskyni v ruských horách, do které se na konci listopadu 2007 nastěhovali a kterou v květnu příštího roku poslední členové a přeživší (dva lidé během pobytu v jeskyni zemřeli) opustili. Konec světa se pro překvapení všech zúčastněných nekonal. Byl odložen na jindy.

Výsledkem této práce byl video záznam, natočený dokumentární “found footage” formou (video bylo natočeno na kazetovou kameru se zapnutým nočním režimem), na kterém je zobrazena moje skupina, během života ve své “jeskyni”.

Video končí scénou, kdy se lidé zvednou a odejdou mimo záběr. Tato scéna symbolizuje návrat (skupina se vzdala svých záměrů a vrací se zpět do civilizace z důvodů hladu a zimy).

V předchozích pracích jsem se zabýval tématy jako Čaj o páté, či Předmět filmového hrdiny, kde šlo o vztah, který mezi sebou měli dvě hlavní postavy filmu *The Master* (2009, r. *P.T. Anderson*).

2. Téma a důvod jeho volby

Ze zadaných témat jsem si vybral Ekologický projekt, na kterém mě lákala rozmanitost zadání (možnost zvolit si libovolnou techniku provedení atd.) ale také samotné téma – ekologie, přesněji ekologie člověka. Pod tímto pojmem si představuji osobnost, okolí ve kterém se pohybuje a které na ni má v mnoha případech vliv.

Toto vybrané téma jsem se snažil zkombinovat s nějakým vlastním, stejně aktuálním. Zaměřil jsem se na současnou společnost, na “moji” generaci, která bývá často označována jako Generace Z (název pro skupinu lidí narozených od poloviny 90. let 20. století do současnosti. Navazuje na Generaci X – sem spadají například moji rodiče), nebo tzv. Internetová generace.

Žijeme v době, ve které je internet hlavním zdrojem informací a pro moji generaci se stal fenoménem, každodenní součástí života. Mladí lidé dnes žijí v rychlejším tempu než předešlé generace – lidé, kteří vyrostli před rozšířením internetu. Generace Z je známá pro život “online” - okamžité sdílení myšlenek a poznatků na různá témata pomocí médií, produktů a sociálních sítí jako je FaceBook, Twitter, Skype aj.

Online komunita se pro nás stává druhým domovem – pokud řešíme problém, či chceme pouze sdělit nějakou zprávu, činíme tak většinou přes tyto sociální sítě (dříve bylo preferováno mluvené slovo). Internet je v dnešní době spjatý prakticky se vším i s výtvarným uměním. Vznikají internetové galerie (například Galerie 09) i nové umělecké styly, jako je post-internetové umění. Tento styl patří mezi mé oblíbené. Rád sleduji jeho vývoj a tvorbu oblíbených umělců, kteří se řadí do mých oblíbených subkultur (viz. Kapitola 3). A právě subkultury jsou pojem, který je s ekologií umění / člověka v mnoha ohledech spjatý.

A řekl bych, že se týká každého z nás, protože všichni jsme, nebo jsme někdy byli součástí nějaké subkultury ať už vědomě, či nevědomě. Protože být součástí subkultury se dá považovat mnoho aktivit a momentů, které během života prožíváme a které jsou po určitou dobu jeho součástí, ať už se jedná o navštěvování kroužků v dětství, či o vkus a názory na hudbu, kulturu a umění.

Dalším důvodem, proč jsem se rozhodl téma subkultur rozvést do bakalářské práce, byla možnost pořádat sympozium na toto téma (viz. Kapitola 4.) , díky kterému jsem objevil mnoho inspirativního k následné realizaci BP. Především jsem ale více pochopil, jak široký a aktuální pojem subkultury jsou.

3. Cíl práce

Subkultury v kontextu ekologie umění přirovnávám k recyklaci.

V ekologii recyklujeme především z důvodu ochrany životního prostředí - vyhodíme použitý produkt jako je například flaška, obal ze kterého vznikne nový produkt určený k použití. Se subkulturami je to podobné. V současné době je jich nespočet a mnoho z nich čerpá ze subkultur / trendů, které již existují (viz. Normcore – móda 90. let).

To znamená, že člověk se inspiruje minulostí, čerpá z ní, recykluje jí. Moje práce vychází také z názoru, že existují místa, určena k recyklaci subkultur.

Jedná se o bazary a zařízení podobného typu, určená k odkladu nepotřebných věcí a předmětů. Tuto myšlenku mi pomohl rozvést právě moment, kdy jsem měl možnost prohlédnout si jednu z bazarových výloh. (foto příloha)

Nejprve jsem si prohlížel vše, co v ní bylo vystaveno (zaměřil jsem se na každý předmět, který obsahovala zvlášť), poté jsem ji začal sledovat jako jeden celek a od toho okamžiku jsem vystavené předměty, jejich tvary viděl jako pouhé siluety, zgeometrizované předměty, jako fragmenty minulosti člověka, který je tam přinesl.

Jednalo o předměty, které dříve někdo vlastnil, nějakým způsobem pro něj byli potřebné a po nějaký čas byli součástí jeho života. Důležitá je zde především myšlenka, že vše má své umístění, tedy každý z vystavených předmětů se dá považovat za součást nějaké subkultury. To znamená, že v momentě, kdy předměty přestanou být pro člověka potřebnými, má možnost "poslat" je dál prostřednictvím podobných zařízení, kde si jich mohou všimnout lidé, kteří právě něco takového hledají.

V mé “výloze” lze spatřit prakticky to samé. Jedná se o objekty, které představují předměty a myšlenky s nimi spojené. Tyto předměty mi byli v životě blízké, ale nyní je nechávám za sebou a vkládám je do své výlohy a v tuto chvíli má celý proces otevřený konec, možná se k nim někdy v budoucnosti vrátím, možná už navždy zůstanou ve výloze, kterou zde považuji za jejich úschovnu. Snažil jsem se také nevybočit ze svého dosavadního směřování v ateliéru - opět jsem chtěl alespoň z části vycházet ze svého vlastního já.

Zároveň jsem se chtěl dotknout i současných uměleckých stylů, jako je post-internetové umění, které mě fascinuje nejen svojí prostorovou tvorbou (mám rád tvorbu Anežky a Jakuba Hoškových, jejich obrazové instalace a jejich originální rukopis), či grafickým designem (v současné době se mi líbí dílo britského umělce Steva Smithe, známého pod pseudonymem Globodigital, jehož 3D obrazy mě fascinují svojí “nekonečnou” fantazií), ale především tím, jak rychle se šíří a přesahuje do dalších médií jako je hudba (zde bych zmínil především švédského umělce Yung Leana, který post-internetové hudbě vštípl mnoho nových prvků – například jeho nezaměnitelný akcent).

Hudbu post-internetu nevnímám jako nový styl (ačkoliv jím v dnešní době již je), spíše jako chytrou kombinaci různých hudebních žánrů (například Cloud Music s klasickým hip hopem, či Trap Music s Chillwave), ze které vzniká jeden celek.

Tento směr je mi sympatický, vidím v něm způsob jak neustále oživovat upadající hudební styly – i zde se tedy dá hovořit o ekologickém procesu.

Rozhodl jsem se proto vytvořit vlastní hudební projekt, ve kterém se odrážejí různé žánry (Cloud, Sea Punk aj. – více v kapitole 7).

4. Proces přípravy

Příprava začala výběrem tématu. Poté přišlo na řadu zvažování toho na co se konkrétně zaměřit. Od doby, kdy jsem si vyjasnil vše ohledně základní myšlenky, (subkultury v kontextu ekologie) se začali rodit první nápady, vznikaly první skicy a návrhy od myšlenkových map k prvním náčrtům tvarů, ze kterých postupným “otesáváním” vznikla současná podoba objektů. Problém byl ujasnit si kam konkrétně chci celou práci směřovat, na co klást největší důraz. Původně jsem plánoval vytvořit vlastní subkulturu se všemi náležitostmi jako je móda, grafický vizuál, vlastní historie – důvod proč má být považována za subkulturu.

V zimním semestru jsem pořádal symposium o subkulturách. Aktivně se ho zúčastnilo několik studentů našeho ateliéru. Každý měl za úkol připravit přednášku o libovolné subkultuře. Program tak byl poměrně různorodý. Hovořilo se o post-internetovém umění (jak je vnímáno a o jeho přesahu do filmu, hudby a módy). Na toto téma navazovala současná módní odvětví – Health Goth (propojení sportovního a gothic stylu) a Normcore (inspirace trendy 90. let). Dále byli na programu trampové (jejich zvyky, slangové výrazy atd.), skateboardisté a BMX jezdci u kterých se probíral především jejich životní styl, či oblíbené techniky jízdy.

Během procesu přípravy jsem neustále sledoval mé oblíbené stránky o umění, oblíbené labely a umělce. Například new yorský hudební label Mishka (spojitost s post-internetovou hudbou viz. Kapitola 3), či britský projekt Activia Benz, který mě učaroval svojí nápaditostí a originalitou v hudebním kontextu (jejich skladby, mi byli během příprav mého projektu velkým zdrojem inspirace – jejich rytmika, volba vhodných samplů atd).

5. Proces tvorby

U instalace byl proces tvorby odstartován jejím finálním modelem. Po jehož odprezentování jsem se přesunul do truhlářské dílny, kde jsem začal pracovat na objektech do své výlohy.

Dřevo, se kterým jsem pracoval se nejprve řezalo, hoblovalo, brousilo, čepovalo a lepilo k sobě dle nákresů. Po dokončení objektů přišla na řadu výloha u které jsem zvolil její lineární podobu kvůli lepšímu vyniknutí objektů.

V každé skladbě mého projektu bylo záměrem vycházet z jiného oblíbeného hudebního stylu. V jedné pro mne byla důležitá rytmika, pohrával jsem si s variabilitou a pomocí níž budoval atmosféru. Ve druhé odkazují na oblíbený televizní seriál (Ocean Girl) a současnou subkulturu Sea Punk. V poslední se vracím ke starším hudebním stylům – klasický hip hop. (Podrobnější popis jednotlivých skladeb – kapitola 7).

6. Technologická specifiká

V instalaci jsem pracoval pouze s jedním materiálem – dřevem (smrkovým), které se nejprve řezalo, hoblovalo, brousilo, čepovalo a poté lepilo k sobě dle nákresů. Všechny části instalace se v závěru lakovaly. Objekty jsou záměrně různě veliké, což má podporovat fakt, že se jedná o rozdílné artefakty, (viz. Kapitola 3.) ale také protože mnohé vycházejí ze skutečných předmětů a snaží se kopírovat jejich původní rozměry (například hokejka je stejně dlouhá jako ta skutečná, housle mají podobnou velikost jako ty pravé).

Druhá část práce obsahuje tři hudební nahrávky – mixtape.

Programy, ve kterých vznikly jsou - Fruity Loop (FL Studio), Garage Band a Ableton Live. Použité zvuky byli nahrány na mobilní telefon iPhone 5 a nahrávací mikrofon. Zvuk je post-produkčně upraven ve zvukovém studiu. V instalaci je použit fotorámeček, ve kterém je nahraný celý mixtape, který si lze poslechnout, libovolně přetáčet a měnit skladby. U tohoto rámečku je také umístěna info tabulka na které je mimo základních údajů (názvev skladeb a jejich délka) také internetový odkaz, na kterém bude možné si všechny skladby poslechnout a stáhnout. (<https://soundcloud.com/firm-3>).

7. Popis díla

Bakalářská práce je složena ze dvou částí / časových rovin. Jedna zachycuje moji minulost, ta druhá přítomnost.

První část (minulost) je složena z objektů, umístěných v pomyslné výloze, které vyobrazují aktivity, postoje, zvyky, ale především předměty, které mi byli dřív blízké a měli něco společného se subkulturami.

Před tím, než začnu popisovat jednotlivé objekty, je důležité uvědomit si, že být součástí subkultury může znamenat mnoho věcí, které jsme v životě dělali, či stále děláme, které jsou nedílnou součástí našeho života a dávají mu smysl.

První předmět mé výlohy je florbalová hůl. Tomuto sportu jsem se věnoval pár let na základní škole. Každý týden jsem chodil na trénink, často jsem se účastnil různých turnajů, díky kterým jsem poznal spoustu přátel, dá se tedy říct, že jsem patřil do této komunity, byl jsem součástí této subkultury. Další objekt vypovídá o mé dětské vášni – asijských animovaných seriálech (je vytvořen podle tehdejšího trendu – hračky Beyblade. Jedná se vlastně o takzvanou “káču”. Na něj navazuje objekt představující jakousi (dnes již ztracenou) energii, jako například vstát brzy ráno právě kvůli těmto oblíbeným televizním seriálům. Dalším, velmi důležitým předmětem mé výlohy jsou housle, na které jsem hrál pět let. Podobně jako u florbalu i zde jsem byl členem kolektivu, zaměřeného na určitou aktivitu (studoval jsem jak teorii – nauku o notách, tak samotnou hru na nástroj). Dále je zde divadelní kroužek, který jsem pravidelně navštěvoval po celou střední

školu a který je zde vyobrazuji v podobě pomyslného stolu, který odkazuje na jednoduchost našich her – v každé jsme pracovali pouze s minimem rekvizit (stůl se objevil v každé z her). Nachází se zde i objekty, které nevychází z žádného konkrétního předmětu, či aktivity. Například jde o úvahu o tom, že ačkoliv jsou obě období vizuálně odlišná, stále se jedná o stejného člověka.

Pokud první polovina popisuje moji minulost – předměty, myšlenky s nimi spojené a aktivity, které jsem nechal za sebou, ta druhá musí být o mém aktuálním postoji, o tom čím se nyní zabývám a co mě baví.

U druhé části (současnosti) jsem zvažoval možnosti finálního výstupu tohoto období. Přiklonil jsem se k médiu, kterému se v poslední době snažím věnovat – komponování hudby.

Hudbu jsem zvolil také protože je součástí každé subkultury, ze kterých vycházím.

Výsledkem je projekt / mixtape složený ze tří skladeb (jejichž názvy jsou: Test Time, Last Survivor a Canaries). Nyní každou z nich podrobněji popíši:

Test Time – Řekl bych, že se jedná o nejméně atmosférickou skladbu projektu. Má variabilní tempo, do kterého zní klávesové tóny podpořené táhlými beaty, typickými pro hudební styl Cloud (spojitost s Yung Leanem, viz. Kapitola 3), kterým je skladba inspirována.

Last Survivor – Skladba vychází ze Sea Punku (Současná subkultura, pocházející z Kalifornie. Je orientovaná především na hudbu, módu a grafický design. Jejím hlavním motivem je oceán a vše s ním spojené – od živočichů po exotické lokace). Hudba této subkultury se nedá přesně definovat. Jedná se spíše o velmi energickou hudbu, čerpající především z house music devadesátých let, jejích energických rytmů,

kteře jsou zde doplněny bohatou škálou zvuků, typických pro Sea Punk (zvuky oceánu – šumění moře, vlny, zpěv delfínů atd.)

Ve své skladbě tento styl záměrně zbavuji své energie a dynamičnosti. Atmosféru se snažím budovat pouze klávesovými tóny, doplněnými rytmickým cvakáním.

Velkým zdrojem inspirace mi byl také australský seriál *Ocean Girl* (1994), jehož úvodní znělka je složena na podobném principu. Ačkoliv seriál vznikl dlouhou dobu před založením této subkultury, ona sama z něj v mnohém vychází – inspirace seriálovým podmořským světem, móda postav atd.

Canaries – Postupně gradující skladba, čerpající ze stylu osmdesátých let. Jedná se o závěrečnou skladbu projektu, ve kterém vycházím především z mého současného hudebního vkusu / směřování. Přesto se v ní symbolicky vracím ke svým “hudebním kořenům” - klasické hip hopové hudbě, kterou jsem preferoval dříve a z níž se nyní postupně transformuji do experimentálnějších hudebních stylů.

8. Přínos práce pro daný obor

Přínos práce vidím v inspiraci subkulturami, které u nás v dnešní době stále nejsou příliš populární (Sea Punk, Cloud atd.) Snažil jsem se tyto subkultury zmapovat a poskytnout svůj pohled na ně.

Doufám, že má práce zaujme diváky a že v nich probudí zájem o tyto subkultury a později se k nim sami vrátí.

9. Silné stránky

Téma subkultur má v dnešní době neustálý vývoj. Do dnešního dne existuje také minimum teorií / článků, které by je důkladněji rozebírali (především v kontextu ekologie). Jak již bylo zmíněno, pozitiva vidím také v inspiraci subkulturami, které u nás v dnešní době stále nejsou příliš populární (Sea Punk, Cloud atd).

10. Slabé stránky

Během procesu výroby bakalářské práce jsem se spoléhal na vlastní technické zázemí, které mi škola neumožnila - programy na komponování hudby (Fruity Loop, Garage Band, Ableton Live).

Výloha a objekty vznikali v rodinné dílně za použití vlastních nástrojů.

Seznam použitých zdrojů:

a) Knižní a periodická literatura

HUMHAL, P. Osobní a veřejné. Praha: Tranzit.cz, 2009. ISBN 978-80-87259-00-9.

SOUČEK, T. VESELÝ K. 518, V. Kmeny. Praha: BIGBOSS, 2011. ISBN 978-80-903973-2-3.

518, V. Kmeny 0. Praha: BIGBOSS, Yinachi, 2013. ISBN 978-80-903973-8-5

SMOLÍK, J. Subkultury mládeže. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2907-7

b) Internetové zdroje

MISHKA (2015). *Mishka blog* (<https://mishkanyc.com/bloglin>, 2.3. 2015)

12. Resumé

The topic of my bachelor thesis is an ecological project more precisely ecology of man. My whole work is focused on subcultures, which I chose because of their actuality in context in contemporary art. My work is mainly based on my personality and my own attitude to subcultures. The outcome of my work is the installation, which consists of two parts – past and present.

Past – It's the installation, which describes my relationship to subcultures. In an imaginary shop window I am displaying the objects describing the individual subcultures, which played an important role in my life (floorball, violin, theater group, anime tv-shows). Whole installation is made from one material – timber.

Present- In this part I switched from objective production to another medium – music. This part contains music project- mixtape. This mixtape consists 3 songs (Test time, Last survivor and Canaries). I chose music also because it's part of every subculture. Because my thesis is about two different time periods I wanted these two parts to be different visually too.

Seznam příloh

Příloha 1

Bazarová výloha v Tylově ulici v Plzni

Příloha 2

“Puls” skladeb hudebního projektu

Příloha 3

Bakalářská práce (část minulost) - fotografie

Příloha 4

Model konstrukce výlohy

Příloha 5

Kresby objektů

všechny přílohy – foto vlastní









