

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR KRESBY A GRAFIKY

DRAWING AND PRINTMAKING STUDIO

STREET GORE FOOD

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

BcA. Daniela Ponomarevová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

doc. Mgr. Art. Svätopluk Mikyta

BRNO 2024

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 5 – 11
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 12 – 18

Abstrakt

Diplomová práce **Street Gore Food** tematizuje banální motiv výkopu uvnitř běžné místní komunikace, kterou zastupuje chodník, a náměty **fastfoodové kultury**. Projekt je zasazen do konceptuálního a vizuálního rámce inspirovaného pouťovými atrakcemi, jako jsou *Haunted House* nebo *Ghost Train*, a brakovými premisami béčkových-céčkových hororových filmů. Dílo tak kombinuje děsivé a absurdní prvky žánrových struktur, groteskní zábavy a laciné komerce populární kultury. Jeho hlavním předmětem je implicitní zprostředkování pouliční scény: Chodec kráčí po kamenném povrchu cesty, zatímco pojídá bagetu, kterou zakoupil v kiosku s rychlým občerstvením. Během své rutinní procházky, kdy je vázán k bezmyšlenkovitému konzumování oběda, je zastaven pádem do podivného výkopu. Ten má podobu groteskního trávicího systému zhotoveného z nápodob kuchyňských zařízení, sloužící k rozměňování jídla, či bizarního jídelní lístku, mající charakter chutného menu z populárních řetězců s rychlým občerstvením. **Street Gore Food** tak představuje stylizovaný 3D modelový výsek chodníku vytvořeného za pomoci recyklovatelného-nalezeného kartonového materiálu a kresebných technik.

Klíčová slova: populární kultura, fast food, porn food, gore, horor, pouťové atrakce, zábavní park, zábava, karton, kresba

TEXTOVÁ ČÁST

Věnováno všem mlaskajícím lidem mající problém s trávením. Dobrou chuť.

Street Gore Food: Ulice, chodník & goremetic výkop

Jádrem mé diplomové práce, nesoucí název **Street Gore Food**, je konstruované dílo představující **stylizovaný model chodníku** (1:1) vytvořeného za pomoci kresebných technik, kartonového materiálu, knihařských lepenek a tavného lepidla. Jedná se o velmi zjednodušený výsek pouliční cesty (cca 600 cm × 136 cm × 65 cm), která ztratila svůj původní účel – být zpevněnou trasou, po které je možné jít, místo toho je změněna v situační platformu s pomyslným výkopem. Ten má podobu groteskního trávicího systému zhotoveného z nápodob kuchyňských zařízení sloužících k rozmělnění jídla, či bizarního jídelního lístku, který má charakter chutného menu z populárních řetězců s rychlým občerstvením. Výkop tak zobrazuje absurdní jídelní mechanismus s vlastními pravidly a členitou strukturou (obrázek 1), který je vystaven ze čtyř základních 3D kartonových modulů. Tyto kartonové autonomní systémy jsou vytvořené z několika singulárních 2D kresebných částí-složek, zastupující funkci komponentů, nebo vizuálních přísad, které jsou přesycené barevnými detaily a kumulací motivů. Celé tělo výkopu sdružuje náznaky mlecích zařízení (kotouče, mixéry), jejichž identitu zdůrazňují podrobné kresby stylizovaných rozmělněných potravin, pozůstatků baget, nakousaných plátků pizzy a kousky („no chicken bites“) lidského těla, kterými jsou ruce či jednotlivé prsty mastné od fritovaných hranolek. Chodník-výkop je narativní objekt vytvořený z falešných *readymade* předmětů, které jsou ve skutečnosti důsledně propracovanými kresbami tvořenými barevnými plochami, tahy, a především miniaturními body akrylových fixů.

Všechny náměty a způsoby výstavby chodníku-výkopu byly programově analyzovány a rozkresleny ve 144 stránkovém koncepčním skicáři (obrázek 2 a 3), který se pro mě stal výchozím ideovým bodem pro tvorbu konkrétních děl. V něm jsem mimo jiné zpracovávala texty a úvahy o městské infrastruktuře a chodnících, fastfoodu a polotovarech apod., čímž získal formu myšlenkového souboru obsahujícího například seznam koření a příloh, definice potravinářských pojmů, návod k přípravě bagety, poznámky o textuře a struktuře jídel atd.

Street Gore Food zpracovává banální motiv výkopu uvnitř místní komunikace, kterou prezentuje chodník. Tato betonová cesta, nacházející se podél silnice, je zcela nepostradatelným pragmatickým článkem městské infrastruktury, jelikož do jejího systému vkládá vnitřní řád a logiku, zpřístupňuje budovy, a především poskytuje bezpečnou trasu pro chodce. Chodník je zároveň signifikantním prvkem ulice, která má svou prostorovou a časovou dimenzi, a tudíž je fyzickým nositelem existenciálních proměn. Tvoří komplexní síť města a její výstavba i měřítko zvyšuje či zmenšuje možnost být vystaven násilí kriminálních živlů nebo nehodám dopravních prostředků.¹ Základním aspektem ulice je struktura. „*Nelogická a nesystémová poloha v organizmu města je dezorientující. Přílišná rozlehlost a beztvorost je spojena s pocitem beznaděje a vykořevení*“², píše Gabriel Kopáček ve své habilitační práci **Typologie ulice**. Motiv ulice má také kulturní přesah a díky naší obrazotvornosti bývá součástí filmových scén a kulisovým prvkem, čímž funguje jako katalog

¹ Kopáček, Gabriel. Typologie ulice. Habilitační práce. Brno: VUTIUM, 2005, s. 8–10.

² Tamtéž, s. 14.

sociálních pouličních situací. Samotný chodník se stává místem interakcí a společenských aktivit. Podílí se na organizování ulice a zajišťuje sociální cirkulaci. V mé diplomové práci chodník vyjadřuje racionální předmět každodenní potřeby, triviálnost a rutinní funkci života. Tento jednoduchý námět sice zprostředkovává oficiální obraz skutečnosti, ten je však narušen podivným výkopem fungujícím jako významové soustrojí, přebírající popkulturní polotovary, **gore** a gastronomické motivy, které deformuje a skládá do absurdních sémiotických i vizuálních vztahů. Chodník-výkop je tak zhmotněním stupňovitého obrazu zaměřeného na ohyby v racionálním myšlení a záněty v lidském žaludku, groteskní zábavu podobnou pouťovým atrakcím, brakové premisy béčkových-céčkových filmů a fenomén **porn food**. Implicitně reprezentuje narativní koncept, který je vykreslen jako srozumitelný pouliční výjev: *Chodec kráčí ulicí po betonovém povrchu cesty, zatímco pojídá zkrehlou bagetu, („yum, yum“), kterou zakoupil v kiosku s rychlým občerstvením. Rovnými zuby se zakusuje do všech jejích chutných úrovní a poté je žvýkáním sjednocuje v jedinou neurčitou hmotu, jejímiž mikroostatky si jazykem ucpává krvavé ranky v podrážděných dásních. Během své rutinní procházky, kdy je vázán k bezmyšlenkovitému konzumování oběda, je zastaven hlubokým pádem do výkopu, a tak mu již nezbývá čas na espresso. *sad face**

Projekt navazuje na mou předešlou kontinuální práci, která je založená na kresebné a objektové tvorbě a prostorových instalacích. Ta reflektuje zájem o klišovitě fikční narativy, dekonstrukci (pokleslé) zábavy a populární kulturu, kterou vnímám jako prostředek k rozvíjení úvah o lidském myšlení a prožívání, životních paradoxech, temnotě a nudě. Koncepti a vizuální stránku **Street Gore Food** rámuje současné tendence pop artu, komiksová estetika či **fan art** („fanouškovské umění“). Dílo je také inspirováno např. eseji o masové kultuře literárního kritika a profesora sémiotiky Umberta Eca a myšlením mediálního teoretika Johna Fiskea, který se ve svých analýzách věnoval konceptu aktivního čtenáře.

Street Gore Food: Karton, korpus a crème kresby

Hlavním stavebním a kresebným materiálem je recyklovatelný-nalezený karton, který chápou jako surovinu, mající rozmanité obrazotvorné využití. Je to vhodný konstrukční komponent pro tvorbu objektů a imerzních instalací, a tudíž má podobný charakter jako filmová rekvizita. Kartonový materiál je obvykle tvořen vrstvami papíru, které jsou k sobě lepeny, čímž připomíná např. strukturu listového těsta, a využívá se pro výrobu krabic a obalových produktů lišících se od sebe tloušťkou a pevností. Karton zároveň vnímám jako informační nosič, *low-budget* nástěnku bez rámování, která je dobrým tvořivým zdrojem. Ve **Street Gore Food** však nabývá nový (gastro)významový rozměr. V něm se tak stává např. plátkem toastového chleba, plesnivějící bagetou zabalenou v aluminiové fólii či čokoládovou tabulkou z továrny šíleného Willyho Wonky. Při dalším systematickém zacházení a kresebném zpracování je změněn v mlecí zařízení, za jehož pomocí Oompa-Loompové vyrábí fialové tyčinky, kterými se záhadným způsobem stravují postavy sci-fi thrillerů *Snowpiecer* (Pong Čun-ho, 2013) a *Crimes of the Future* (David Cronenberg, 2022). Karton dále získává podobu pizzy, která bezvládně leží na kotoučové pile, zatímco se pomalu otáčí, nebo dobře upečeného korpusu, na jehož povrch jsou pečlivě nanesené **crème kresby**; lidských tkání, roztříštěných rajčat a *spaghetti carbonara*.

Motivy, které se objevují napříč kresebnými instancemi, jsou inspirovány chutnou prezentací pokrmů *fast foodových* řetězců, které ve svých komerčních reklamách hojně ilustrují fenomén **food porn**,

jelikož je vhodným strategickým aspektem jejich marketingových značek. Termín je v anglickém slovníku *Urban Dictionary* (2016) definován jako „štvavnaté, lákavé obrázky s vysokým rozlišením neuvěřitelně lahodně vypadajícího jídla“. **Food porn** tak představuje jídlo provokativním a přitažlivým způsobem, podobně jako pornografické fotografie, avšak je důležité zmínit, že výraz „*porn*“ zde vyjadřuje nereálnost, umělost či přehnanost. Obrázky jídel lákají k návštěvě restaurace či jiného stravovacího zařízení, jakými jsou např. *food kiosky* či *food trucky*, a zároveň odhalují jednotlivé složky pokrmu. Samotný pojem *fast food* je též neodmyslitelnou součástí populární kultury, jelikož se jedná o předmět každodenního života mnoha lidí a také se vyskytuje ve formě rekvizity nebo *product placementu* ve filmové a televizní produkci.

Food porn



Saturované barvy, výrazné kontrasty a komiksová stylizace sandwichů, pizzy a šunkových baget, které jsou leitmotivy jednotlivých modulů, působí jako zveličené estetické (chuťové) stimuly a zároveň formují vzhled pomyslného potravinářského zařízení-ústrojí. Náměty jsou programově zvoleny a komponovány tak, aby tvořily jídelní lístek s dlouhým seznamem alergenů. Úhlednost nebo srozumitelnost tohoto *fastfoodového* menu jsou však rozvráceny nedojedenými pokrmy anonymních chodců a zbytky potravin zapadlými v mezerách gastronomického ústrojí, k jehož fiktivním rozpáleným plotnám se připalují. Detailní kartonové kresby tak dále servírují rozsypané směsi ingrediencí a neidentifikovatelných koření, slunečnicová a sezamová semínka, hromady fazolí, klasy sušené pšenice, plátky citrónů či tuk rozteklý po ploše kotoučové pily. **and burnt food scraps at the bottom of the pot taste best**

Důležité vizuální momenty pak dále představují explicitní **gore** prvky, které konfrontují s potravinovými motivy. Uříznuté prsty, ruce, odtržené nehty a rozmixované tkáně chápu jako laciné elementy komiksového násilí, referující na estetickou povahu nízkorozpočtových hororových (komediálních) filmů z 80. let 20. století, jako jsou například *Bad Taste* (Peter Jackson, 1987), *Street Trash* (J. Michael Muro, 1987) nebo *Toxic Avenger* (Lloyd Kaufman, 1984). I když pojem **gore** nebyl původně vynalezen pro film, (*The Oxford English Dictionary* dokonce datuje použití tohoto výrazu do 15. a 16. století, kdy byl používán v souvislosti s krví prolitou na bojišti a později je tak změněn v termín „*blood and gore*“), přesto jím v 60. letech minulého století filmový producent David F. Friedman označil příznačný snímek *Blood Feast* (Hershell Gordon Lewis, 1963), který je považovaný za první americký film typu „*blood and gore*“. Od 70. let se tak stává žánrovým označením, které je spojeno s brutálními horory, v nichž dochází k detailnímu odnímání lidských končetin, mrzačení

nebo zohavení.³ **Street Gore Food** odkazuje na zmíněné žánrové vlastnosti, které však podává v malých porcích. Pomocí nich otevírá blok (výkop) systematicky estetizovaného, umělého, násilného, nepřirozeného a parodického obrazu, který narušuje rutinní cestu (chodník). Vizualní znakovost se tak pohybuje na hranicích mezi černým humorem a exhibicí krutosti, chutnými *porn food* výjevy a potravinovými přísadami. V tomto symbolickém mnohoznačném pojetí tak není jasné, zda se jedná o lidskou tkáň nebo rajčatové *chutney*, hnis prasklého nádoru nebo krémovou horčici, krev nebo *ketchup*, který dochucuje celý prostor výkopu. (*Mayonnaise* zde není!)

Street Gore Food: pseudopouťová atrakce

Zastřešujícími pojmy, které charakterizují chodník-výkop, jsou grotesknost, umělost i parodie, zatímco líbivost se zde vyjevuje v kontrastu stylizovaného hororu. Termín grotesknost naznačuje bizarní a neobvyklou situaci a v kontextu díla symbolizuje překvapivý element. Ruský literární kritik Michail M. Bachtin chápe grotesknost jako dialog mezi protiklady a nesourodými prvky a také jako prostředek, odrážející složitost lidské existence a společenského uspořádání. Grotesknost je zároveň dynamický prostor mezi seriózním a komickým, který zachycuje určitý stav proměny a jehož nutným rysem se pak stává ambivalence. „*Grotesknost – včetně romantické – otvírá možnost úplně jiného uspořádání světa a utváření života. Umožňuje překročit meze zdánlivé jedinečnosti a nezvratné pevnosti existujícího světa*“⁴, píše Bachtin ve své knize **François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance**. Florent Christol, publicista a lektor, zabývající se hororem, teorií grotesknosti a karnevalu a americkou kulturní historií, ve svém textu ***Le lynchage spectacle: matrice formelle du cinéma gore d'H.G. Lewis*** („Spektakulární lynčování jako formální matrice gore filmů H. G. Lewise“), zase hovoří o **gramatické goru** a filmech uvedeného režiséra H. G. Lewise, které připodobňuje k **pouťovým atrakcím** v zábavních parcích.⁵ Lewis narozdíl od **gore** snímků (*Night of the Living Dead*, 1968, *Dawn of the dead*, 1978) George A. Romera, který se snaží o realistickou věrohodnost, totiž redukuje své filmy na zábavné položky založené na efektu, u nichž je grotesknost zcela záměrná. I když **Street Gore Food** pracuje s vymezenými atributy, označují je spíše za pseudopouťovou atrakci, jelikož se nejedná o živou zábavu typu horská dráha nebo kolotoče a nevyužívá hyperbolizované efekty, jakými jsou intenzivní osvětlení, pohyblivé a interaktivní mechanická zařízení, dávkovače vůní a mlhy, CGI („počítačově generovaná grafika“) apod. Pseudopouťová atrakce je symbolický přívlasek popisující umělecké dílo, které ve znacích přebírá existující struktury, jimiž referuje na vizualní aspekty strašidelných zábav, např. *Haunted House* či *Ghost Train*. Ty fungují jako kolekce děsivých dekorací, které vyvolávají grotesknost a znechucení a zároveň využívají **hororové projevy populární kultury**. Křiklavé fasády, jejich podivná sestava a nedbale zpracované textury působící jako špatné **VFX** („vizualní digitální efekty“) navázané na filmové **mockbuster**⁶ pak produkují cynickou fúzi komerce a lidové vize, které jsou definovány levnou pokleslou zábavou.

³ Tesař, Antonín; Čeněk, David; Flígl, Jiří a Blažek, Jiří. Krev, slzy a sperma: čítanka filmového braku. Praha: Casablanca, 2017, s. 97–99.

⁴ Bachtin, Michal Michajlovič. François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance. Praha: Argo, 2007, s. 56.

⁵ Christol, Florent. *Le lynchage spectacle: matrice formelle du cinéma gore d'H.G. Lewis*. Frédéric Astruc (ed.). Paříž: Représenter l'horreur, 2015, s. 73–95.

⁶ Termín **mockbuster** se používá pro označení levného filmu vytvořeného s úmyslem napodobit populární (*blockbuster*) film. Tyto snímky mívají podobný název, příběh, avšak jsou tvořeny velmi nekvalitními vizualními efekty. Bývají uvedeny na trh těsně po vydání populárního filmu, aby využily jeho mediálního zájmu.

Haunted House, Town Moor v Newcastle upon Tyne, Anglie, 1978



Dílo zároveň tvoří periferní souvislost s **pouťovým uměním**, které od 30. let 20. století značí předěl mezi populárním (popovým) a komerčním uměním. Inovativním umělcem byl britský autor Fred Fowle (1914–1983), pro nějž byla signifikantní tzv. **technika rabování (looting)**. To znamená, že používal populární kulturu jako zdroj vizuálních surovin a přísad, které „přepracovával do nových pouťových uměleckých děl, vytvářel opakující se motivy a spojoval nesourodé prvky, aby vytvořil okraje a pozadí, které rezonovaly s populární kulturou a reklamním materiálem. Prvky mohly být důmyslně zamaskované a tvořily zdánlivé pozadí, které se na podvědomé úrovni registruje jako kulturní a komerční ikonografie“⁷, píše Ian Trowell, britský nezávislý publicista, ve svém článku **Collision, Collusion and Coincidence: Pop Art's Fairground Parallel** („Kolize, spiknutí a náhoda: Paralely pop-artu s pouťovým prostředím“). Charakteristický styl Fowleho se také vyznačoval výraznou barevnou paletou, nanášením nejméně dvanácti vrstev barev a malováním 3D nápisů na atrakce.

Street Gore Food: Sandwichový model

Chodník-výkop je zjednodušený sémantický model, čímž myslím konkrétní fyzickou reprezentaci konceptu, který je složen z námětových úrovní. Nejedná se však o přesnou nápodobu nebo dokonce realistickou simulaci místní komunikace. **Street Gore Food** abstrahuje situaci, v níž chodec, který jde svou obvyklou pouliční trasu, zatímco pojídá bagetu (sandwich, plátek jedné unifikované verze pizzy), je zastaven pádem do bizarního městského výkopu, v němž je rozmixován a přetvořen v nový pokrm. Vnitřní členitý systém výkopu však prezentuje statické obrazy, které ztvárňují pozastavený proces zpracování a stopy po hybné síle kuchyňského mixéru. **the echoes of breaking bones sound like the crushing of biscuits**

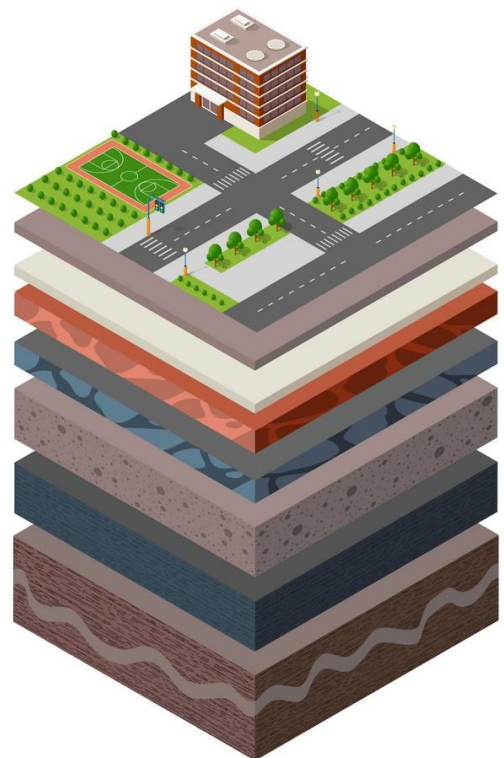
Základním výtvarným momentem, který vyvstává z tematického a konstrukčního díla, je tzv. **cross section**, jehož českým ekvivalentem je **průřez**. Termín se aplikuje v kontextu geografie, geologie,

⁷ Trowell, Ian. Collision, Collusion and Coincidence: Pop Art's Fairground Parallel. Visual Culture in Britain 17. Anglie: 2016, s. 15.

stavebnictví a také v gastronomii. Ve stavebnictví zobrazuje fiktivní průřez prostředím nebo terénem, zatímco v geologii se používá k vizualizaci vrstev zemské kůry. **Cross sections** jsou provedeny např. prostřednictvím 3D modelů a slouží k analýze objektů a terénu z různých perspektiv. V gastronomii též popisuje průřez potravinami nebo pokrmem. Používá se k prezentaci jednotlivých složek a vrstev jídla, např. při podávání dortu může být ukázán jeho řez, abychom mohli vidět vrstvy krému a těsta; u sandwichů zase sledujeme nánosy jednotlivých ingrediencí (plátky rajčat, šunky a sýra, listy salátu, vytékající ketchup a hořčici atd.). Tento způsob expozice se uplatňuje např. ve **food porn** obrázcích, televizních kuchařských pořadech nebo komerčních reklamách. Celý objekt tak symbolizuje **cross section** chodníku, který byl vyříznutý z poddimenzovaného zemského prostředí a vložen do úrovně našeho fyzického prostoru. Barevná stylizace tohoto pomyslného geologického výseku a jeho složení potom cíleně připomíná vrstvy čokoládového dortu.

Street Gore Food je také možné chápat jako výsledek fušérského 3D modelování, což zahrnuje špatnou geometrii, chybějící nebo rozpadlé textury, nevhodnou topologii atd. Tyto vizuální nedostatky zároveň referují na vizuální jazyk nízkorozpočtových (béčkových-céčkových) filmů, jejichž omezené finanční a materiálové zdroje mají vliv na praktické a digitální efekty i filmové kulisy. Jelikož pro minimalizování nákladů uplatňují jednoduché produkční postupy, vyhýbají se nákladnému budování scénografie a zaměřují se na jednodušší DIY („udělej si sám“) triky, jimiž nahrazují drahá vybavení. I když však nejsou financovány velkými studii, disponují tvůrčí svobodou a kontrolou, experimentují s netradičními originálními přístupy i tématy.

Cross sections: Gastronomie a geologie



Street Gore Food: Na závěr *des(s)ert*

Street Gore Food je dekonstrukcí běžného městského motivu a **fastfoodové** kultury, skrze které zprostředkovává implicitní narativ o náhlém životním zastavení a nevyhnutelné změně. Groteskním spojením banální pouliční situace, potravinových a násilných **gore** výjevů a pouťového umění rozvíjí dialog mezi rozličnými prvky, čímž symbolicky vyjadřuje patologii každodenního života a podněcuje k zamyšlení nad povahou rutiny a nečekanými zvraty. Hlavními tématy, které tak prostupují dílem, jsou **iracionální myšlení** a **digestivní** (trávicí) **proces**. Ty jsou zobrazovány prostřednictvím bizarní scény, jejíž charakter napodobuje např. fantaskní obraz, *science fiction* hororový námět nebo podivný sen. Zároveň podněcuje k úvahám nad tím, co je skutečné a co je pouhým výtvozem lidské mysli, jelikož běžný život může být zkreslen a proměněn náhlými událostmi a nelogickými myšlenkami. **Digestivní proces** pak symbolizuje absorpci, pohlcení, vstřebávání i transformaci těchto situací dovnitř jednotlivce. „*Chceme-li naprosto ovládnout něco, co není součástí nás samých, můžeme projevit naši vůli agresivním způsobem a objekt našeho zájmu pozřít*“⁸, píše Eve Jackson ve své knize **Jídlo a proměna: Symbolika jídla ve snech, pohádkách a mýtech**. Tato citace také příhodně odráží vlastnosti metaforického výkopu a jeho obraznou funkci, pro kterou je signifikantní **asimilace** (přijímání). Uvnitř výkopu je pozřený subjekt (chodec) dezintegrován, čímž ztrácí vlastní existenci, a poté nenávratně měněn. **application of probiotic capsules**

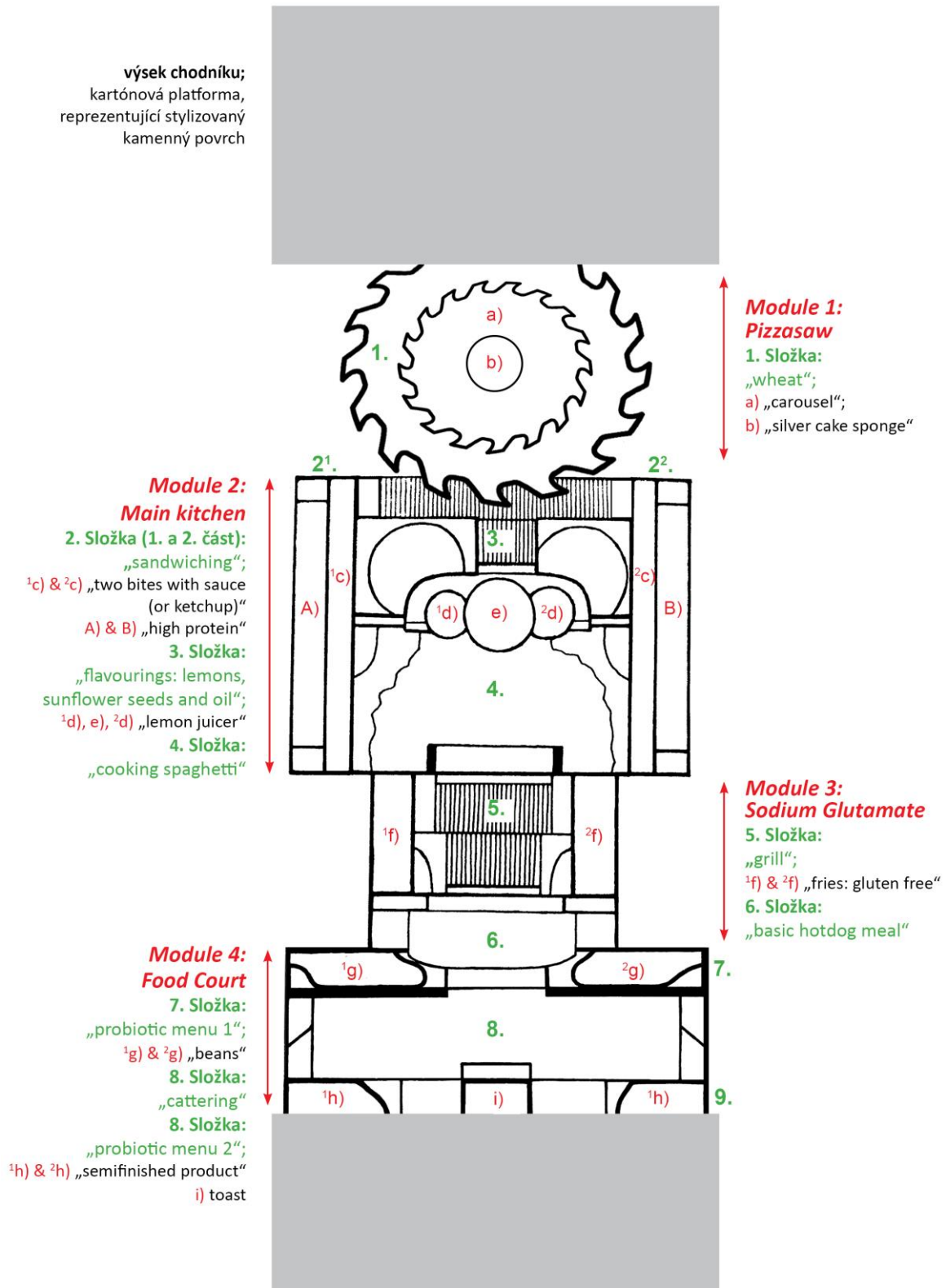
Random happy people eating fast food



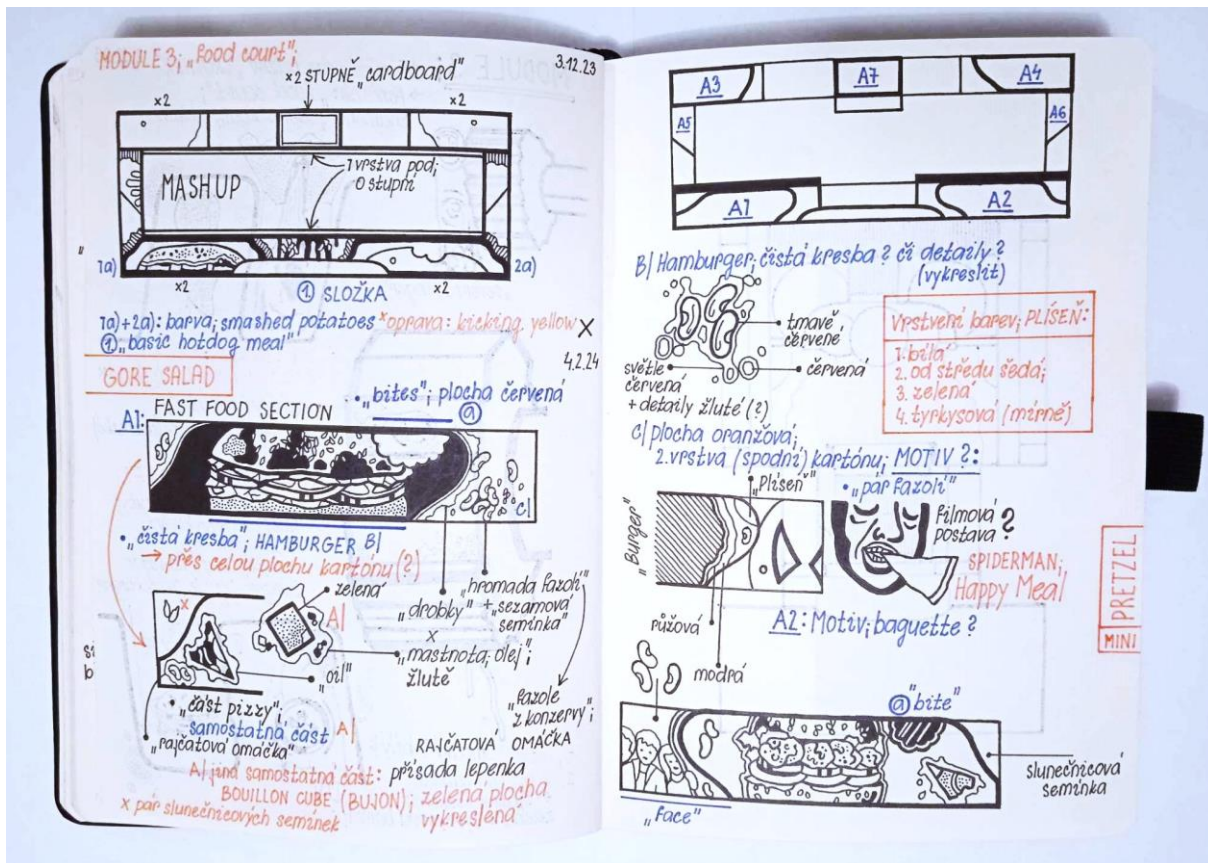
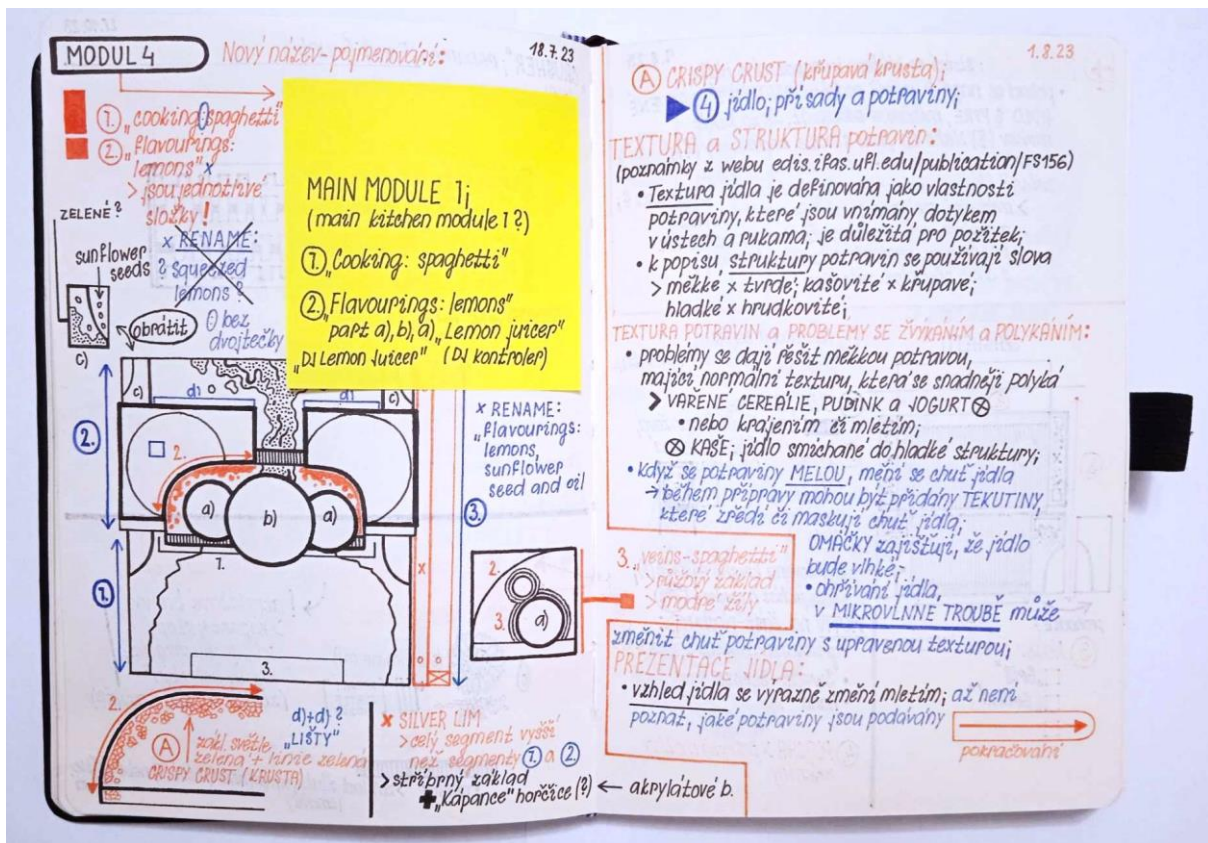
⁸ Eve, Jackson. *Jídlo a proměna: Symbolika jídla ve snech, pohádkách a mýtech*. Praha: Alpha Book, 2019, s. 102–105.

OBRAZOVÁ ČÁST

Obrázek 1: Schématická reprezentace chodník-výkop



Obrázek 2 a 3: Ukázky stránek koncepčního skicáře



Street Gore Food, akrylové fixy, spreje, kartonový materiál, knihařská lepenka a tavné lepidlo, cca 600 × 136 × 65 cm, 2023–2024









