VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ
FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR INTERMÉDIÍ
INTERMEDIA STUDIO

REKONSTRUKCE Č. 5

RECONSTRUCTION NO. 5

DIPLOMOVÁ PRÁCE
MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE BcA. Daniel Nováček
AUTHOR

VEDOUCÍ PRÁCE doc. MgA. Filip Cenek
SUPERVISOR

BRNO 2022

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	**s. 4–18**
Abstrakt	s. 4
Úvod	s. 4
Série *Rekonstrukce* (2018–2022)	s. 5
Rekonstrukce č. 1: The Shoplifting Problem (2018)	s. 9
Rekonstrukce č. 2: Serotonin (2019)	s. 10
Rekonstrukce č. 3: Já, Matěj a další teroristé (2020)	s. 11
Rekonstrukce č. 4 (2021)	s. 12
Uzlové body (2021)	s. 13
Rekonstrukce č. 5 (2022)	s. 15
První příběh: Algoritmické uvažování o současnosti	s. 15
Druhý příběh: Determinující minulost	s. 17
Třetí příběh: Determinující spekulace o budoucnosti	s. 18
Seznam použitých zdrojů	s. 19
OBRAZOVÁ ČÁST	**s. 20–22**

TEXTOVÁ ČÁST

Abstrakt

Ve své diplomové práci využívám východiska Davida Graebera, Armena Avanessiana, Suhaila Malika a Jane McGonigal jako nástroje pro analýzu fikčních postav, které vystupují v triptychu příběhů krátkometrážní videosmyčky: Důsledky algoritmického uvažování nad mezilidskými vztahy, relevance trestního řízení u osoby trpící amnézií jako metafora společnosti, jejíž uvažování nad budoucností je definováno dluhy minulosti, a sen o spekulativní postapokalyptické budoucnosti jakožto vytouženém cíli prepperských příprav společně tvoří vizi nesvobodného světa, ve kterém je možnost seberealizace pouze iluzorním snem. Revoluce v širokém slova smyslu, a s ní spojené možnosti seberealizace a imaginativního myšlení, jsou utopickými prvky. Místo toho nám sofistikované algoritmy virtuálních platforem nabízí eskapismus v podobě personifikovaných fikčních světů.

Úvod

Příběhy z fikčních světů postapokalyptických budoucností jsou novodobými sny o porevolučním uspořádání společnosti. Jejich stále podstatnější přítomnost v mainstreamové kultuře je chápána v souladu s teoretikem Markem Fisherem jako projev ztráty kontroly nad směřováním společnosti.

V době, kdy se politické vedení mění jen v intencích statusu quo konce dějin a kdy podle antropologa Davida Graebera zmizelo odpouštění dluhů, jsou videohry (a především videohry vyobrazující tyto „dystopické“ budoucnosti) jedním z mála světů, ve kterých je možné dosáhnout seberealizace skrze přímé působení na jejich vývoj. Následky našich rozhodnutí jsou podle teoretičky Jane McGonigal ve videohrách jasně definované, a přestože jich je nepoměrně méně než v současné politické konfiguraci, směřují skrze identifikaci

s fikční postavou hrdiny k uspokojení touhy po naplňování vytyčovaných cílů a zanechání hmatatelné stopy. Navíc jde o vize světů, do kterých se všichni uživatelé rodí ve stejném postavení, bez vlivu předchozích generací.

Filozofové Armen Avanessian a Suhail Malik tvrdí, že ztrácíme možnost rozhodnout se, v jaké budoucnosti chceme žít. Armen Avanessian chápe naši západní současnost jako postdemokratickou éru, protože spousta podstatných politických rozhodnutí se děje bez demokratické legitimity. Místo kapitalistické ekonomiky jsme svázání ekonomikou, která vytváří nadhodnotu skrze finanční spekulace. Tento finanční feudalismus není o skutečných výrobcích, ale o algoritmických obchodech. Avanessian s Malikem se zabývají tím, jak výše popsané představy o světě a jeho budoucnosti, která je definovaná prediktivními systémy, prostupují do naší každodennosti a determinují tak naši přítomnost.

Série *Rekonstrukce* (2018–2022)

Sérii videí s názvem *Rekonstrukce*, jejíž závěrečnou částí je tato diplomová práce, provází společné formální i tematické znaky, které jsou napříč jednotlivými částmi cyklu rozvíjeny a usměrňovány.

Ústředním motivem videí je hledání štěstí v mechanizovaném, přes protokoly řízeném, algoritmizovaném světě. Jednotlivé snímky rekonstruují autorovy zážitky nebo zážitky jeho blízkého okolí. Osobní perspektiva je tedy východiskem pro širší politicko-sociální témata. Jde tak o generační výpověď zabývající se důležitými aspekty, které definují vidění generace, jíž je autor součástí.

Relevance osobního vlastnictví ve světě ekonomické nerovnosti, environmentální aktivismus a jeho traumatizující dopady na osobní život, současné podoby lásky a absence spirituality, farmakologické vnímání vlastních těl, deziluzivní pohled na relevanci vlastního rozhodování ve vztahu k seberealizaci a obliba eskapistických fikčních světů jsou stěžejními tématy, které prostupují jednotlivými videi.

Pro sérii je charakteristické umělé prostředí videostudia, které ilustruje deterministické vidění strukturovaného světa provázaného pravidly. Spolu se způsobem režijního vedení jde o vizualizaci ideologického prostředí, které v souladu s teorií ideologie Louise Althussera můžeme popsat jako systém, který z neherce coby neznámého individua dělá subjekt podřízený své vnitřní logice. Improvizované neherectví s přiznanými základními režijními vstupy (1.1, 1.2), charakteristické pro první snímky série, nabývá napříč sérií na herecké stylizaci. Přes ní se z protagonistů příběhů stávají figurky připomínající postavy z pozdních filmů Roberta Bressona. Jejich emoce jsou redukovány na nezbytnou podstatu, a stávají se tak odosobněnými subjekty provádějící mechanizované úkony, které jsou ve snímcích podrobně analyzovány.

1.1

1.2

Antropocentrickou perspektivu snímků posiluje minimalistické prostředí a scénografie. Ta dovádí do důsledků princip Čechovovy zbraně: v mizanscéně se objevují pouze a jenom ty předměty (1.3, 1.4, 1.5), bez nichž by se vyprávění příběhu neobešlo. Neherci jsou jako ústřední vizuální prvek situováni do minimalistické scény jednobarevného nekonečného prostředí s umělým studiovým osvětlením (1.6, 1.7, 1.8). Tyto postavy, které bychom jako jediné mohli nazvat realistickými prvky scény, jsou ale pod vlivem zmíněného režijního vedení ve svých projevech redukovány na pouhé figurky. Antropocentrická perspektiva je takto potlačena deterministickým viděním světa, ve kterém jsou postavy – stejně jako scénografické rekvizity – pouhými nástroji podřízenými celku.

1.3

1.4

1.5

1.6

1.7

1.8

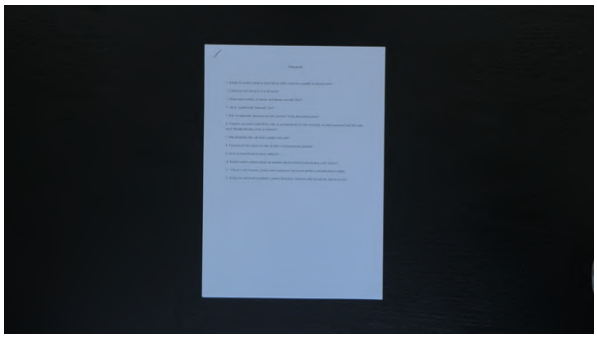
Studiová scéna, jakožto nástroj určité ideologické vize, tady funguje podobně jako laboratorní prostředí: eliminuje nežádoucí prvky, které by mohly narušit sterilitu vzájemně interagujících scénografických prvků. Jde o princip, který teoretička designu Keller Easterling popisuje jako uzavřenou smyčku. Fikční světy prezentované v sérii *Rekonstrukce* se tak při konfrontaci s nežádoucími proměnlivými prvky v realitě rozpadají. Tím je umocněno téma seberealizace proveditelné pouze skrze eskapistické tendence, které je stěžejním tématem této diplomové práce.

Volba umělého prostředí eliminuje otázky po autenticitě prezentovaného materiálu, které často vyvstávají v dokumentárních formátech a odvádějí divákovu pozornost. Jde o příklad jedné ze sebereflexivních strategií vyvolaných kritickým postojem vůči médiu a nedůvěrou v jeho schopnost zprostředkovat skutečnost či pravdu. Pokusy o zprostředkování skutečnosti audiovizuálními prostředky jsou doprovázeny reflexí způsobu, jak k tomu dochází.

Stejně jako prvky mizanscény, je i filmová řeč, spolu s ustálenými scénáristickými nástroji pro konstrukci vyprávění, redukována na nezbytné minimum. Tyto nástroje jsou totiž už ve své podstatě silně provázány s konkrétními ideologickými koncepty, a nejsou tak vhodné pro prezentaci jiných světů (a s nimi spojeného imaginativního myšlení) než těch, ve kterých tato pravidla vznikají a jsou využívána: akcent současné scenáristiky na práci s vývojem potřeb postavy (která před závěrem vyprávění dochází naplnění svých potřeb, čímž dosahuje transformace sebe sama či svého okolí) už obsahuje konkrétní názor na svět.

Série sebereflexivně rekonstruuje skutečnost skrze strategie, které nejsou primárně určeny k vyprávění příběhů: syžet *Rekonstrukce č. 1* je postaven na metodě využívané během policejní rekonstrukce trestného činu; *Rekonstrukce č. 2* jako svou dramatickou kostru využívá návod farmakologické firmy (1.9) či sociologického výzkumu (1.10), čímž reflektuje podmínky, ve kterých se příběh odehrává.

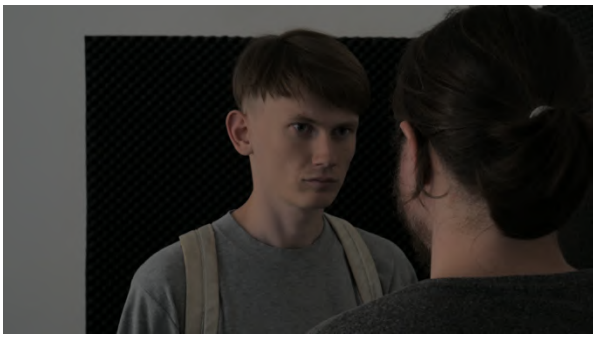
1.9



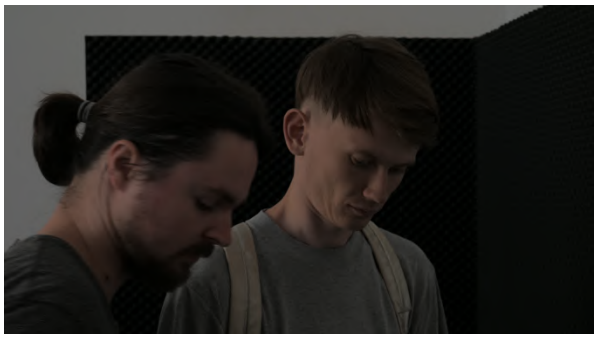
1.10

***Rekonstrukce č. 1: The Shoplifting Problem* (2018)**

The Shoplifting Problem je dokumentární rekonstrukcí autorem zažité události. Více variant (2.1, 2.2, 2.3) téže zápletky odkazuje k analogickému myšlenkovému experimentu – tzv. tramvajovému dilematu (*the trolley problem*). Pečlivá analýza zdánlivě banální situace může působit až absurdně, ale konfrontuje diváka s vlastní morálkou a způsoby rozhodování při řešení morálních dilemat, která zažívá člověk během krádeže v obchodě s potravinami. Variace vývojových linií synchronizované troj-projekce odkazují na proměnlivost definice krádeže v legislativách různých zemích světa.



2.1



2.2

2.3

2.4

Zvolená metoda odkazuje k policejní rekonstrukci během vyšetřování. Narativní video je oproštěno od herecké stylizace a práce s filmovým stylem. Důležitými se stávají kompoziční vztahy mezi statisty (2.4) a klíčové body scénáře, které zastupují výsledky řešení morálních dilemat.

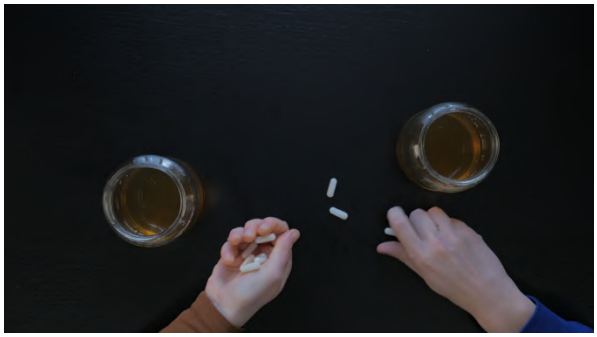
***Rekonstrukce č. 2: Serotonin* (2019)**

Druhé video v série přirovnává naší západní společnost ke Goethovu Faustovi. Stejně jako on usiluje i naše civilizace o neomezené vědění a maximalizaci produktivity, zisku a prožitků. Stejně jako v případě Fausta, i zde jde neomezené poznání ruku v ruce se „ztrátou duše“.

Exponenciálně prohlubované vědomosti o nás a světě kolem nás nám nabízejí stále větší kontrolu nad naplňováním námi stanovených cílů. Při stále větší možnosti eliminovat prvek náhody v cestě za štěstím už téměř neexistuje žádná neznámá, která by uskutečnění těchto cílů ovlivňovala. Pocit štěstí se dnes v západní společnosti realizuje paralelně s hlubokým odcizením.

Arthur Aroh ve své studii z roku 1997 navrhnul scénář 36 otázek, které umožňují strukturované sdílení osobních informací mezi lidmi (3.1), jež se navzájem neznají. Cílem scénáře je navodit pocit interpersonální blízkosti. Firma raveBOX prodává balíčky suplementů (3.2), které doplňují deficitní látky v těle po požití MDMA.

3.1



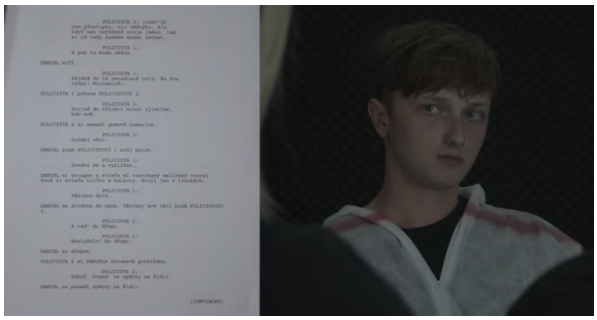
3.2

Video se nesnaží o demonstraci funkčnosti nástrojů na dosahování štěstí, tedy nástrojů na udržování vysoké hladiny serotoninu. Simulace experimentu v laboratorním prostředí je ale jedinou možností, jak zhmotnit svět neomezeného poznání, a nechat tak současné uspořádání faustovského světa dojít do důsledků.

***Rekonstrukce č. 3: Já, Matěj a další teroristé* (2020)**

Třetí video je rekonstrukcí autorova zážitku z Klimakempu v roce 2017. Osobní zkušenost je východiskem pro širší politicko-sociální pojednání o tom, jak je z legislativního hlediska nahlíženo na environmentální aktivisty jako na teroristy.

I přestože je čínská realita – ve které policie používá například technologii iOmniscient schopnou skenovat kamerové záznamy a rozpoznávat obličeje – té evropské vzdálená, v České republice již byl schválen zákon, díky kterému je policie ČR oprávněna shromažďovat citlivé údaje o osobách, aniž by byly podezřelé ze spáchání trestného činu nebo přestupku, a to z důvodu předcházení hrozbě terorismu. Během posledních ročníků německého Klimakempu policie využívala technologie podobné těm, které se uplatňují v Číně.

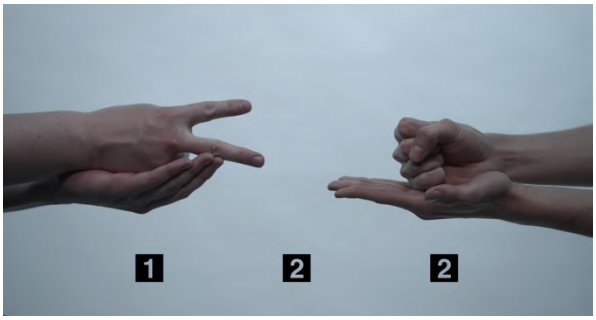


***Rekonstrukce č. 4* (2021)**

Čtvrté video v sérii je rekonstrukcí nejdražší doložené hry „kámen, nůžky, papír“ (4.1), která se uskutečnila v roce 2004 v Tokiu.

Ve „světě neomezených možností“ je kladen důraz na maximalizaci produktivity, zisků a dosahování stále nových cílů. Zároveň se ale jedná o svět, ve kterém je nemožné realizovat rovnostářství a stejné startovní podmínky. Globalizace tohoto světa má pak za následek deterministické chápání společnosti a narůstající nedůvěru v relevantnost osobního rozhodování při dosahování vlastních cílů. Tlak na osobní odpovědnost za míru úspěšnosti je v konfliktu s popsanými principy nesvobodného světa. To vede k frustraci, regresi a vyhodnocení principu rozhodování jako pouhé iluze o svobodě bez zásadních kauzálních následků.

V triptychu příběhů vystupují tři postavy (4.2, 4.3, 4.4), které tvoří jeden pomyslný charakter. Postavy ve svých motivacích na sebe cyklicky navazují a utvářejí tak nekonečnou smyčku zřetězených příčin a následků.



4.1

4.2

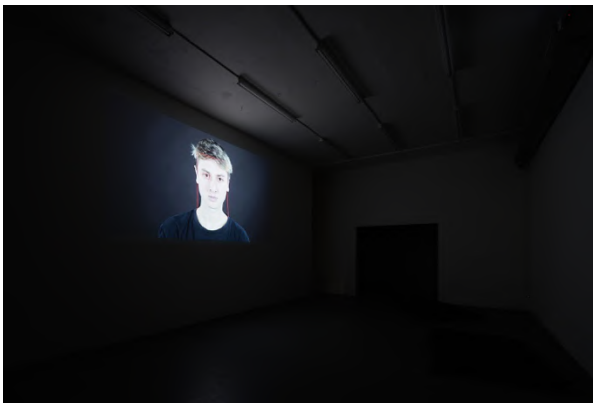
4.3

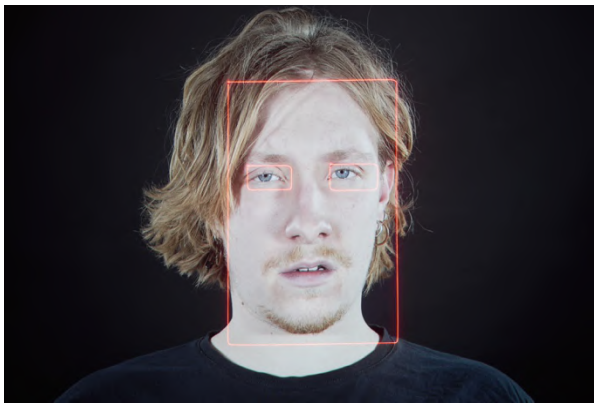
4.4

***Uzlové body* (2021)**

Předposlední částí série je výstava *Uzlové body*. Ta je prologem k dystopické budoucnosti, ve které bude i v Česku běžnou praxí výroba šperků s funkcí zabraňovat algoritmům v detekci a rozpoznávání obličejů. Prozatím se u nás použití maskovacích technik vztahuje spíše k aktivismu a přímým akcím, výstava nicméně předkládá přesvědčení, že je vhodné se připravit na stav, kdy bude nošení techno-subverzivní módy součástí každodennosti. Výstava kolážově propojuje různorodé umělecké přístupy a podněcuje šíření povědomí o principech identifikačních technologií.

Platforma *Uzlové body* sloužila k propojení českých umělců se zahraničními designéry, kteří stojí za vytvořením některých z původních řešení, které již v praxi zabraňují umělé inteligenci v automatické detekci tváří. Na základě těchto řešení a výzkumu neurálních sítí vznikla série nástrojů pro anti-surveillance módu.





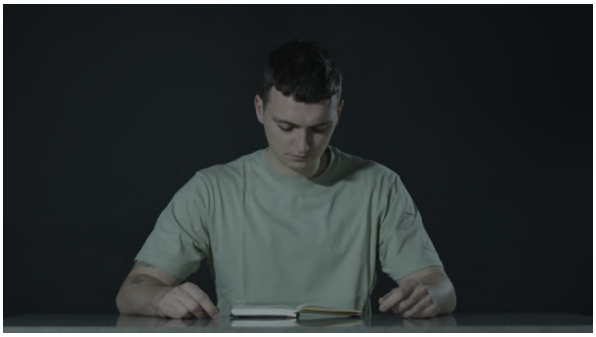
Výstupy výzkumu byly poskytnuty umělkyním a umělcům. Ti byli do platformy přizváni na základě předpokladu o jejich budoucím významu v subverzi automatické detekce obličejů. Vzhledem k predikci pravděpodobné budoucnosti, ve které nám nebude současná čínská realita vzdálená, je platforma *Uzlové body* nástrojem pro formaci subverze dystopického přerozdělení moci, která je podmíněna přístupem k soukromým datům. Podobně jako se ve filmové sérii *Terminátor* odehrávají rozhodující bitvy mezi stroji a lidmi ještě před vypuknutím války samotné, tak i v naší realitě je umělá inteligence natolik silným a zneužitelným nástrojem, že výzkum defenzivních mechanismů musí vznikat paralelně s exponenciálně rostoucí silou neurálních sítí.

***Rekonstrukce č. 5* (2022)**

Závěrečnou částí série *Rekonstrukce* je triptych příběhů. Každý ze tří příběhů se řídí analogickou strukturou vyprávění. Expozice je tvořena vizualizovaným seznamem. V rámci tohoto úvodu je definován předpoklad důsledků algoritmického uvažování, jemuž hlavní postava daného příběhu podřizuje svoje jednání. V prostřední části dochází k deziluzi v podobě nenaplnění předpokladu algoritmického uvažování, které je definováno v úvodu. Vyústění každého příběhu odkazuje k referenci řešeného tématu v kultuře. Pomocí této reference dochází postava k terapeutické katarzi, skrze kterou se vyrovnává s nenaplněním předpokladu algoritmického uvažování definovaného v expozici.

První příběh: Algoritmické uvažování o současnosti

Protagonistou prvního příběhu je mladík (5.1), který dovádí přátelství do důsledků tím, že vědomě pojmenovává funkce konkrétních mezilidských vztahů ve svém životě. Bezprostřední okolí kategorizuje na základě vztahu ke své vlastní seberealizaci. Expozici tvoří vizuální seznam portrétů lidí (5.2). Ti jsou rozděleni na základě Maslowovy pyramidy potřeb.

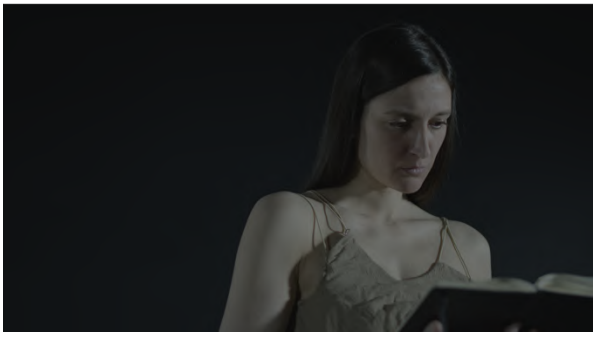


5.1

5.2

Tato sociální kategorizace je přirozeným kognitivním procesem, skrze který zařazujeme jednotlivce do sociálních skupin. Jde o podvědomý proces, který provádí každý z nás a jehož aspekty jsou četně využívány algoritmy sociálních sítí. Přímou konfrontací (5.3) s datafikací

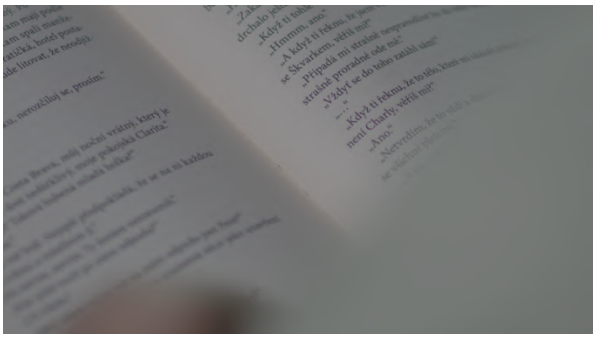
mezilidských vztahů ale mladíkova přítelkyně (5.4) dochází k tomu, co básnířka Anne Boyer nazývá agresivním odkouzlením současného života. Vědomé algoritmické uvažování nad mezilidskými vztahy tak vede k jejich oslabení.



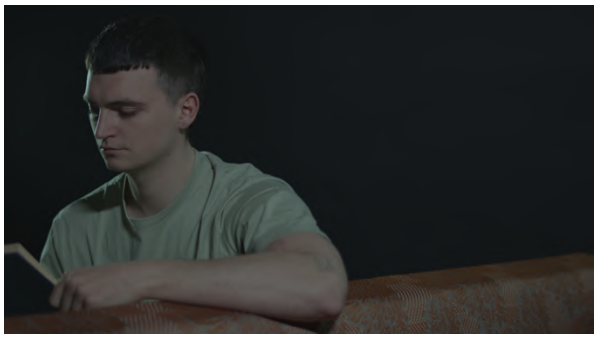
5.3

5.4

Aby se mladík vyrovnal s rozpadem milostného vztahu, identifikuje se s hlavní postavou knihy *Třetí říše* Roberta Bolaña (5.5). Četba fiktivních deníkových zápisků pětadvacetiletého Udo Bergnera tak tvoří závěrečnou část prvního příběhu (5.6). Udo Bergner se svou přítelkyní tráví první společnou dovolenou. Udo je teoretikem a historikem na vzestupu, který chce napsat článek o stolní hře *Třetí Říše*. Z Udových deníkových prázdninových zápisků se postupem času stává deník herní. Vývoj ideální strategie pro stolní hru jej natolik pohltí, že algoritmické uvažovaní nad postupem ve hře začne uplatňovat na tahy ve svém osobním životě. To nakonec vede k rozpadu vztahu s přítelkyní. S rozchodem se ale v závěru knihy vyrovná. Identifikací se s hlavní postavou a zprostředkováním emocí z rozpadu analogického vztahu ve fikčním světě se mladík vyrovnává s rozpadem vztahu ve svém osobním životě.



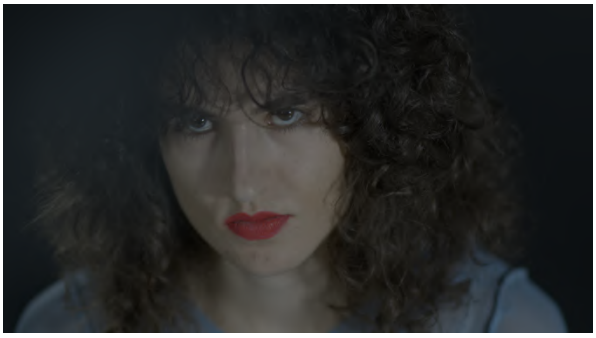
5.5



5.6

Druhý příběh: Determinující minulost

Protagonistkou druhého příběhu je žena 6.1, která trpí amnézií. Expozici příběhu tvoří seznam důkazního materiálu 6.2 z vyšetřování trestného činu, ze kterého je obviněna, a který si, stejně jako celý svůj předchozí život, vůbec nepamatuje.



6.1

6.2

Příběh je metaforickým zpracováním perspektivy subjektu, který zasáhl dluh minulosti. Prostřední část příběhu spekuluje o možném uspořádání společnosti, která by jako represivní nástroje využívala farmakologické produkty způsobující ztrátu paměti.

6.3

6.4

Ztráta kontroly nad osobním životem se v projevuje prostřednictvím snů 6.3 o konci světa. Vize postapokalyptické budoucnosti 6.4 tu předjímá závěrečnou část triptychu. Žena tyto snové vize následně zachycuje v malbách, které vykazují tendence nového romantismu jakožto eskapistického nástroje pro únik ze struktur systému provázaného pravidly.

Třetí příběh: Determinující spekulace o budoucnosti

Expoziční část třetího příběhu je tvořena vizualizací základních kategorií (7.1, 7.2) prepperského seznamu pro přežití v postapokalyptickém světě. Kamera využívá perspektivy první osoby, čímž odkazuje k estetice videoher.

7.1

7.2

Prepper prochází postapokalyptickou krajinou (7.3). Ta je vizí sdílené subjektivity – totožné se subjektivitou snu z druhé části triptychu o ženě s amnézií. Vize postapokalyptické budoucnosti je deziluzivním pohledem na možnosti současného imaginativního myšlení. To je tedy realizovatelné pouze ve fikčních světech.

7.3

7.4

Prepper se v novém světě po apokalypse setkává s postavou čarodějnice z divadelní hry Macbeth. Ta preppera (7.4) konfrontuje s determinujícím proroctvím, které jej znovu uvrhne do statusu quo konce dějin. Shakespearova hra je ve třetím příběhu interpretována jako hra o sebenaplňujícím se proroctví, a vývoj příběhu *Rekonstrukce č. 5* se tak vrací na začátek.

Seznam použitých zdrojů:

Bačíková, Alžběta. *Dokumentární přístupy v pohyblivém obraze v současné umělecké praxi*. Dizertační práce, Vysoké učení technické v Brně, 2018. https://theses.cz/id/jzjbr9/disertacni_prace_bacikova_FINAL.pdf.

Easterling, Keller. *Medium Design*. Londýn: Verso, 2021.

Fisher, Mark. *K-punk: The Collected and Unpublished Writings of Mark Fisher*. Londýn: Repeater, 2018.

Fukuyama, Francis. *Konec dějin a poslední člověk*. Praha: Rybka Publishers, 2007.

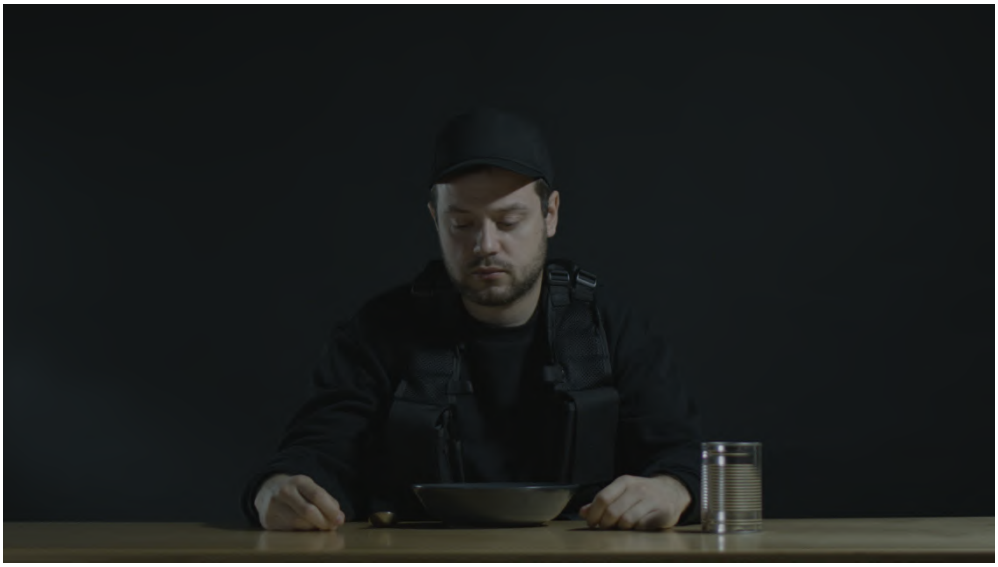
Graeber, David. *Dluh. Prvních 5000 let*. Praha: BizBooks, 2012.

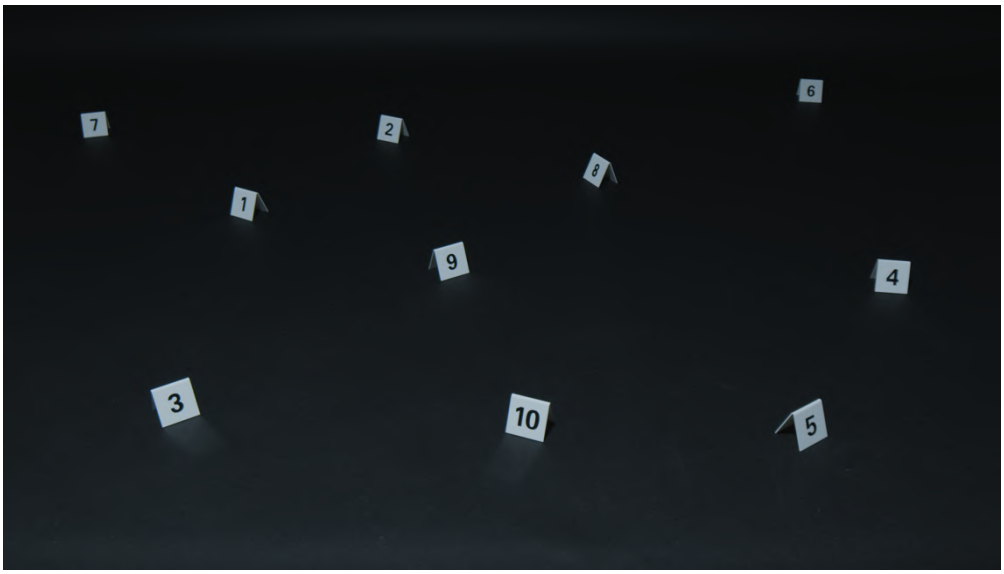
McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londýn: Penguin Books, 2011.

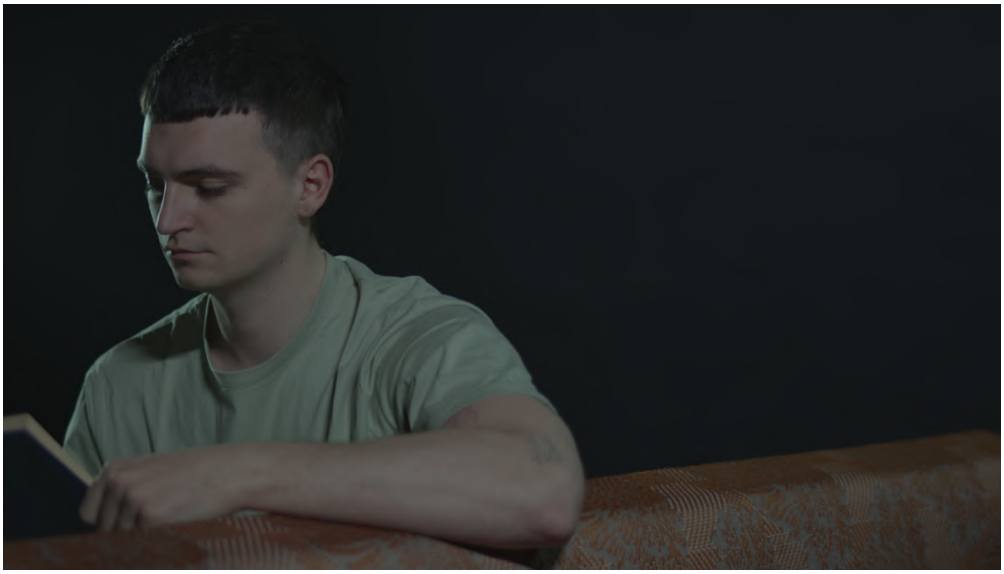
Trhoň, Ondřej. „Filozof Armen Avanessian: Hranice bezpečného intelektuálního prostoru se začínají bortit". Otevřené hlavy. Viděno 18. duben 2022. https://wave.rozhlas.cz/filozof-armen-avanessian-hranice-bezpecneho-intelektualniho-prostoru-se-zacinaji-7226117.

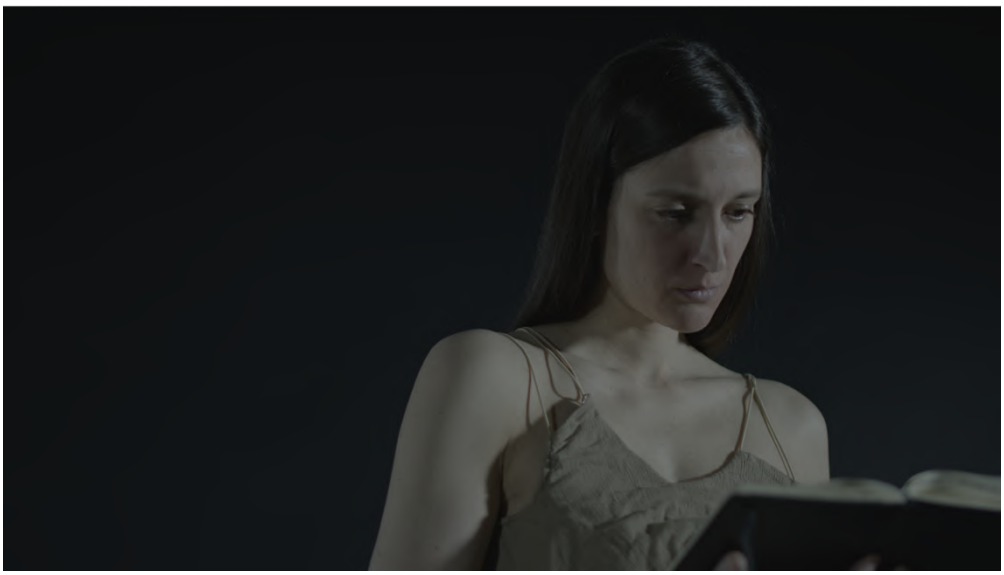
Trhoň, Ondřej. „Fragmentované psaní je pokus rekonstruovat vlastní nemoc, říká básnířka Anne Boyer". Otevřené hlavy. Viděno 18. duben 2022. https://wave.rozhlas.cz/fragmentovane-psani-je-pokus-rekonstruovat-vlastni-nemoc-rika-basnirka-anne-8614960.

OBRAZOVÁ ČÁST




7
2
6
8
1
9
4
3
10
5





Screenshoty z videa *Rekonstrukce č.5* (4K, 50 fps, 15 minut, smyčka, stereo).