

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Plzeň 2022

Veronika Poslední

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
KONSTRUKCE A FIKCE

Veronika Poslední

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Užitá fotografie

Bakalářská práce
KONSTRUKCE A FIKCE

Veronika Poslední

Vedoucí práce: prof. Mgr. Štěpán Grygar

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2022

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Veronika POSLEDNÍ**
Osobní číslo: **D19B0156P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Užitá fotografie**
Téma práce: **KONSTRUKCE A FIKCE – DIG.**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Soubor fotografií na pomezí reality a fikce.

Tvůrčí záměr: Mým tvůrčím záměrem je zprostředkovat instalaci založenou převážně na postprodukční úpravě, ať už fotografické či audiovizuální části, která umožní lepší uchopení tématu digitálního prostoru.

Způsob realizace: digitální fotografie, video

Cíl: Cílem práce je pohybovat se na pomezí virtuálního a reálného a zkoumat možnost kolize či záměny těchto dvou pojmů na příkladu ne/existence digitálního těla.

Předpokládaný charakter výstupu: fotografická instalace, video

Rozsah průvodní zprávy: 10 normostran textu

Rozsah teoretické části: **min. 10 normostran textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

JOST, Francois. Realita/Fikce-Říše klamu. Praha: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-056-2.
BAUDRILLARD, Jean. Simulacra and Simulation. The University of Michigan Press, 1994. ISBN 0472065211
MIRZOEFF, Nicholas. An Introduction to Visual Culture. Routledge, 2009. ISBN 9780415327596

Vedoucí bakalářské práce: **Prof. Mgr. Štěpán Grygar**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2022

.....

Děkuji prof. Mgr. Štěpánu Grygarovi za vstřícnost, trpělivost a cenné rady při vytváření této práce.

Obsah

| | |
|--|----|
| Úvod..... | 1 |
| 1 Zdroje a inspirace | 2 |
| 2 Teoretické ukotvení | 3 |
| 2.1 Post-existence digitálního těla..... | 3 |
| 2.2 Problematika elektroodpadu..... | 5 |
| 3 Forma zpracování..... | 7 |
| 3.1 Proces utváření..... | 8 |
| 3.1.1 Nezrealizovaný projekt | 8 |
| 3.1.2 Název | 8 |
| 3.1.3 Estetika finálního díla..... | 9 |
| 4 Rozbor jednotlivých složek díla..... | 10 |
| 5 Zdroje..... | 14 |
| 6 Přílohy..... | 15 |
| 7 Resumé | 24 |

Úvod

Pod mé téma „Konstrukce a Fikce“ se dá schovat většina mých dosavadních prací a děl. Výjimkou se nestala ani má bakalářská práce, ve které rozvíjím téma ekologie médií právě na tomto podkladu. Prolínám mezi sebou problematiku elektronického odpadu (e-waste) s polemizací nad digitálním prostorem a existencí digitálního těla. Ve zkratce D.I.G. se skrývá název mnou smyšlené společnosti „Digital Incidental Graveyard“, který je zároveň upřesněním mé záminky. Obě dříve zmíněné problematiky propojuji skrze smrt, ukončení funkčního období, odstranění digitální stopy nebo odstranění čili zrecyklování přístroje. Navzdory roztříštěnosti a zdánlivě nesourodosti se centrální otázkou celého díla stává právě konečnost jakožto věc nejen v těchto případech určená k pochybám.

1 Zdroje a inspirace

K tématům digitálního prostoru a s ním spojených podtémat, kterých se v současném světě naskytá opravdu mnoho, jsem se dostala primárně skrze odbornou literaturu. Přibližně před dvěma lety jsem se začala více zabývat pohyblivým obrazem a jeho teorií. Četla jsem knihy svým tématem spadající pod teorii vizuální kultury a nových médií až po filozofickou literaturu popisující právě vztah mezi realitou a „teď už ne příliš novou“ virtuální realitou, rodící se z medializace společnosti a čím dál tím dokonalejších technologií procházejícími inovacemi, které si v krátkém čase nestíháme osvojit.

Knihy od teoretiků a filozofů jakými jsou např. Jean Baudrillard, Nicholas Mirzoeff, Bernard Stiegler nebo Mark Deuze postupně formovaly mé zájmy a jejich vliv začal pronikat do mé tvorby. Přirozeným vývojem jsem se dostávala ke stále aktuálnějším tématům až jsem se ocitla v současnosti, která ve své zrychlenosti a neuchopitelnosti jen bují novými podněty k úvahám. Dávné mediapolis¹ nahradil pojem digitální prostor a ten se v posledních letech stal velkým tématem a předmětem zájmu nejen v oblasti teorie, ale i umění.

I když aspekt „trendovosti“ nepovažuji osobně za důležitý, dokonce se až straním nucenému přizpůsobování aktuálním zájmům uměleckých institucí, digitální prostor a technologizaci společnosti považuji za tak obsáhlé, důležité a stále zdaleka nepokryté téma, že by se s ním na hlubší rovině neměla setkávat jen akademická sféra. V případě nadprodukce a následného elektronického odpadu si tento svůj názor ještě stvrzuji. Svou bakalářskou práci tedy vnímám jako součást většího celku, do kterého patří i má další současná a budoucí díla.

¹ Deuze, Mark. Život v médiích. Karolinum, 2016. ISBN 978-80-246-2815-8

2 Teoretické ukotvení

Jak už jsem zmínila, ve své bakalářské práci se pokouším propojit dvě v rámci technologické otázky poměrně odlišná témata, zejména lišící se v perspektivě, kterou na ně nahlížím. O to větší úspěch pro mě bylo nalezení společného průsečíku. Abstraktně-magické uvažování nad post-existencí digitálního těla se mísí s nezpochybnitelnou realitou elektronického odpadu a střet nacházím v politice zbytkového materiálu, ať už se jedná o netříděná data či nerecyklované mrtvé přístroje.

I když zde uvádím převážně faktografické informace, nemohu si odepřít více imaginární, magický pohled na věc, který se soustředí na člověka, živé i neživé struktury, jež byly do tohoto koloběhu vhozeny. V poslední době mé myšlení velmi ovlivnila objektivě orientovaná ontologie.

2.1 Post-existence digitálního těla

„Roztříštěná těla jsou krmena roztříštěnou pozorností. Nedovyvinutá těla z hlediska lidské fyziologie, kterou nahradila fyziologie kódu. Ať plní moji vůli, uspokojují svým vzhledem, svým chováním, ať rozptylují moji těkající touhu!“²

Jak definovat prostor, který nelze z biologického pohledu doopravdy obývat? Absence hmoty je jistě velkou překážkou k tomu, aby dnes zatím převážně audiovizuální rozšíření skutečnosti byly též uznávány za skutečnost. I přes to se derou do popředí a pohlcují realitu ve svůj prospěch. Venku je cítit napětí, počátek globální zkázy, není tu bezpečno. Slavoj Žižek prohlašuje, že média představují dokonalý symbol našeho vztahu k samotné realitě: nemůžeme ovládnout její pravdu – proto se nevyhnutelně uchylujeme k médiím, abychom se účastnili společenské reality, která se přibližuje skutečnosti. Jinými slovy, život v médiích přetváří realitu v něco, co můžeme ovládat.³

² Knapp, Dalibor. Digitální etnografický slovník. Display, 2020. 15 s. 978-80-906381-9-8

³ Deuze, Mark. Život v médiích. Karolinum, 2016. ISBN 978-80-246-2815-8

Virtuální prostory mohou skýtat dojem, že tělo nekončí povrchem pokožky, ale může být otevřenou a komplexní strukturou. Blížíme se k dobám, kdy virtuální prostor bude pohlcovat víc a víc naší skutečnosti a to zejména díky své bezpečnosti, nemožnosti poškodit naše fyzické tělo, ale i jako poskytovatel terapie pro naši roztěkanou mysl, zatíženou globálními katastrofami. Vzniká zanedbané tělo, jehož funkce jsou utlumeny ve prospěch jediné – zraku. Tělo není zmizelé, jen mizející. Zmizelo-li by, ztratil by se zrak, ztratila by se touha digitálním tělem být, anebo je mít.⁴

Většinou je nad digitálním tělem uvažováno jako nad dvojníkem, zlým dvojčetem těla biologického. Ve své práci zaujímám v otázce tzv. rozdvojení pozitivnější, techno-progresivní přístup. Je na čase smířit se s nastupující technokracií a čím dříve se s tímto faktem smíříme a integrujeme ho do našeho uvažování nad světem, tím méně destruktivním se pro nás převaha virtuálního stane. Kdysi platilo, že tělo představuje jasnou hranici mezi vnitřní subjektivní zkušeností a vnější objektivní realitou, dnes se ale ukazuje jako fluidní a hybridní pomezí obou kategorií, které podléhá změnám, stejně jako jakýkoli jiný kulturní artefakt.⁵

Co se ale stane s tělem digitálním, když to biologické navždy spolkne zem? Kam se uchýlí všechna ta data a digitální stopy, které po sobě zanechalo? Kupodivu neexistuje způsob, jak na síti určit, zdali je uživatel mrtvý nebo živý.⁶ A tak se datové cloudové servery plní informacemi a digitálními ostatky lidí, kteří už nemohou svou digitální existenci nijak ovlivnit. Alegorií se k tomuto pro mě stalo nebe v křesťanském slova smyslu. Duše mrtvých se doopravdy dostávají do nebe a stávají se součástí děsivého nenasatného oblaku, cloudu. Odhmotnění jako duchové brázdí vzduchem a jsou ostatky zběsilé doby, která jim nestihla zprostředkovat možnost zmizet a uchýlit se k poslednímu odpočinku.

Samozřejmě tento problém není komplikovaný pouze z hlediska právního a morálního, ale i z hlediska ekologického. Data potřebují své životní prostředí, a to nikoliv jen v metaforickém smyslu: jsou závislá na klimatu, zemi a energiích.

⁴ Knapp, Dalibor. Digitální etnografický slovník. Display, 2020. 163 s. 978-80-906381-9-8

⁵ Mirzoeff, Nicholas. Úvod do vizuální kultury. Academia, 2012. 978-80-200-1984-4

⁶ FOTOGRAF #38, Smrt, když si pomyslíš. Rozhovor – Data mrtvých: co zanecháváme příštím generacím, rozhovor Kateřiny Markové s Carlem Öhmanem

Z životního prostředí čerpají jednak geologické zdroje, jednak energii – a sama jsou skladována v pečlivě spravovaných prostředích.⁷

2.2 Problematika elektroodpadu

„Odkud přístroje pocházejí, co technologie a média utváří v jejich materialitě poté, co se přestanou používat a změní se v dysfunkční mrtvá média, která odmítají zemřít?“⁸

Na technologický pokrok je třeba nahlížet komplexně. Při koupi nového elektronického zařízení si uvědomit, jestli je jeho pořízení opravdu nezbytné anebo jestli jste se stali obětí destruktivního toku zrychlujících se inovací a vylepšování stávajících modelů, který je charakteristický pro moderní trh s technologiemi. Lidé obměňují své přístroje vražedným tempem, tím nejhorším na tom je, že z velké části nemáme na výběr. Jednou z největších překážek je jednoznačně plánované zastarávání, jímž dané firmy znemožňují u starších přístrojů např. update softwaru, domácí opravu či výměnu nefunkčních součástek.

Materiály na výrobu součástek médií jsou na rozsáhlých územích těžkými stroji získávány ze zemské kůry. Dějiny médií splývají s dějinami Země; geologické materiály – kovy a chemikálie – jsou deterritorializovány ze svých strat a reteritorializovány v přístrojích.⁹ Při jejich odstranění z uživatelského koloběhu končí na skládkách, které stejnými nerozložitelnými materiály intoxikují půdu pod nimi a vytvářejí jakýsi vřed v zemské kůře.

Existence a realita médií je zvláštní dynamickou sférou života, jež překračuje hranice mezi organickou a neorganickou říší. Stejně by to fungovalo i kdybychom se ponořili například do zkoumání stavebních materiálů. Je spojena jak

⁷ Parikka, Jussi. *Geologie médií*. Nakladatelství Karolinum, 2020. 42 s. ISBN 978-80-246-3914-7

⁸ Parikka, Jussi. *Geologie médií*. Nakladatelství Karolinum, 2020. 17 s. ISBN 978-80-246-3914-7

⁹ Parikka, Jussi. *Geologie médií*. Nakladatelství Karolinum, 2020. 56–57 s. ISBN 978-80-246-3914-7

s rozsáhlými geofyzikálními životními světy, které nesou organický život, tak s technologickými výpočetními světy přenosu a ukládání dat.¹⁰

Jsme svědky nekonečného koloběhu materiálu, ze kterého jsou tvořeny média, které zapříčinily zrod digitálního prostoru, jednomu z největších milníků dějin.

Velice problematický na uchopení je systém cloudu. Cloudové služby jsou nadále do značné míry závislé na neobnovitelných zdrojích s vysokými emisemi CO₂.¹¹ Tím, že je cloud v podstatě sestava budov ukrývající obrovské množství serverů s potřebou jejich neustálého chlazení je nutno ho zařadit mezi těžké materiální technické složky. Ovšem už jeho pojmenování; „cloud“, obsahuje v sobě cosi nesmírně imateriálního a nezpracovatelného. Tento konceptuální kontrast mezi materialitou a imaterialitou výrazně podnítil mé představy, na kterých se zakládají jednotlivá díla.

¹⁰ Parikka, Jussi. Geologie médií. Nakladatelství Karolinum, 2020. ISBN 978-80-246-3914-7

¹¹ Parikka, Jussi. Geologie médií. Nakladatelství Karolinum, 2020. 68 s. ISBN 978-80-246-3914-7

3 Forma zpracování

Pojmout svou bakalářskou práci jako instalaci, která obsahuje nejen různě velké fotografie, ale i videa, jsem se rozhodla na základě mého přesvědčení, že kombinováním různých technik nejen obohatím podobu jednotlivých médií, ale umožním i komplexnější zpracování a uchopení zvoleného tématu, které dle mého názoru přímo vyzývá k alternativnějším přístupům.

Instalace je rozdělena do dvou částí. Zadní část je složená z fotografií, které se od sebe liší jak velikostmi, tak formami zpracování. Jsou určeny k instalaci na jakoukoli svislou plochu či zeď a mají zdánlivě imitovat veřejnou informační plochu, ať už v podobě nástěnky ve veřejném prostoru, zdi sociální sítě nebo třeba právě informačně-investigativní tabuli zmíněné společnosti D.I.G. Druhá část je posunuta do popředí a tvoří ji dva podstavcové objekty s možností se lišit podle místa vystavení. Na každém podstavci je umístěn jeden notebook, každý přehrávající jedno z videí (viz příloha 1).

Přítomnost videí v mé instalaci také umožnila využití odložených, v podstatě mrtvých elektronických přístrojů (dvou notebooků), poskytující jim druhou šanci a novou funkci. Tímto nemalým detailem uvádím do praxe jedno z hlavních poselství svého díla a zdůrazňuji tak svůj koncept demonstrací jedné z mnohých možností využití starých elektronických přístrojů.

Videotvorbou jsem se začala zabývat přibližně před dvěma roky, kdy jsem cítila nutkání vymanit se ze statického ohraničeného obrazu fotografie. Od té doby se pro mě staly výstupy ve formě videí a animací pravidelnou součástí školních zadání i domácí tvorby. Považuji tento přerod za přirozenou součást svého vývoje, který by měl být dle mého názoru v životě umělce neustálý a proměnlivý, zejména v období osvojování si a hledání ideálních prostředků k vyjádření svých myšlenek. Proto jsem si byla okamžitě jistá svou volbou propojit právě médium videa s médiem fotografie, která je hlavním předmětem mého studia a stále hledám nové způsoby jejího ohýbaní a zpracovávání například kombinováním s grafickým designem a 3D objekty.

3.1 Proces utváření

3.1.1 Nezrealizovaný projekt

Mou první ideou bylo vytvořit mnohem rozsáhlejší instalaci, které by dominovaly bílé a transparentní kusy látek zavěšené v různých prostorových hloubkách ze stropní konstrukce. Mezi nimi by visely fotografie malých rozměrů vyprávějící příběh člověka uvízlého v digitálním prostoru. Fragmenty obrazového vyprávění by se postupným prozkoumáváním instalace postupně spojovaly do kontinuálního chronologického příběhu. Složka videa by zde byla zprostředkována dvěma nebo více projektory. Abstraktně podmanivé pohyblivé obrazy by se střídaly s halucinogenními efekty a s pohledy na skládky elektronického odpadu. Dotvářely by tak vizuální emocionální podkres celé instalaci a kombinací s bílými látkami by vznikl několikavrstvý imerzivní prostor.

Bohužel se toto řešení zdálo příliš komplikované zejména po prostorové stránce. Pro instalaci jako by byla tato by bylo vhodné ji zasazovat přímo do konkrétního prostoru, ze kterého by se nemohla přemístit. Jak už jsem zmínila dříve, zvolené téma budu určitě nadále rozvíjet, což znamená, že pravděpodobně dojde k realizaci i této varianty.

Nakonec jsem se rozhodla více cílit na informační stránku věci, a proto došlo v kontrastu k původní ideje k okleštění a k minimalizaci „sochařského aspektu“ díla.

3.1.2 Název

Zahalit mou práci pod iniciativu fiktivní společnosti mě poprvé napadlo při opětovném přemýšlení nad názvem, který jsem si zvolila při zadávání bakalářské práce. Důvod vymyšleného názvu byl zdvojený význam slova/zkratky DIG. – jako kopat, hloubit anebo jako zkratka pro slovo „digitální“. Přidáním teček za jednotlivá písmena pak vznikl název komunity D.I.G. – Digital Incidental Graveyard. Od tohoto okamžiku se začala má práce vyvíjet s tímto záměrem a jednotlivé nápady se formovaly v jeden celek, který díky své fiktivní podstatě poskytl prostor pro experimentování.

3.1.3 Estetika finálního díla

Věděla jsem, že převést nezachytitelnost digitality a něčeho tak časově rozsáhlého jako je ukládání toxických materiálů do zemské kůry by bylo v podstatě nemožné jen skrze přímé realistické snímky bez větší postprodukce. Velmi grafické řešení se vyvinulo převážně kvůli rozhodnutí transformovat pojmenování bakalářské práce „DIG.“ do kolektivu, společnosti D.I.G., pro níž se zkratka stala názvem a logem. Inspirovala jsem se estetikou propagačního materiálu, plakátů a informačních letáčků. Výrazné barevné texty ale nelákají na lacinou zábavu ani nejsou prohnilým marketingem kapitalistické firmy, nýbrž se snaží nezávisle na zisku propagovat svůj výzkum v oblasti kyberprostoru a digitálních médií a tímto způsobem ho dostat mezi širokou veřejnost. Hektická propagační sdílnost se slévá dohromady s vědeckými poznatky. Všechna vyobrazení jsou zároveň zahalena do hávu mystična, spirituality a nutné abstrakce, protože co jiného slouží člověku lépe při představování si složitých jevů než jejich vysvětlení skrze nadpřirozeno.

Barevná paleta se pohybuje převážně ve studených modrých odstínech, kombinovaných s fialovou a růžovou, společně s jejich fosforeskními alternacemi. Této umělé barevnosti kontrastují zemitě zbarvené krajiny objevující se na pozadí videa „The Ritual of Three Layers“, v motivu centrální fotografie a na plakátu „Learn to Resist“. Chtěla jsem tak dostatečně poukázat na neodmyslitelnou propojenost médií a elektroniky s vykořisťováním a intoxikací zemské kůry. Narušit purifikovanou futuristickou estetiku spojovanou s kyberkulturou „obyčejnou“ krajinou, která je s ní spjata více, než si spousta lidí uvědomuje.

Fotografie jsem fotila na svůj fotoaparát Sony Alpha A7III a většinu úprav jsem prováděla v Adobe Photoshop, včetně zhotovení informačního letáčku a plakátů. Některá písmena a objekty jsou vymodelována ve 3D programu Blender pro dosažení více definované textury. Videá a animace vznikala v programech Adobe Premiere Pro a After Effects.

4 Rozbor jednotlivých složek díla

Plakát č.1 (LEARN TO RESIST)

Tento plakát odkazuje na událost zaštitěnou komunitní společností D.I.G. Jedná se o workshop, na kterém vás naučí obraně proti zrychlenému kapitalismu a firmám chrlící jeden produkt za druhým (v tomto případě se jedná o elektrotechniku) přesvědčující k neustálé obměně a updatu na novější zařízení. Elektroodpad, např. zastaralé mobilní telefony, tvoří nejrychleji rostoucí a nejtoxičtější složku odpadu v USA.¹² Plánované zastarávání, které předem předpovídá dobu počátku zdánlivé nefunkčnosti elektronického přístroje je hlavní překážkou ke snaze snížit konzumování elektrotechniky. Pozůstatky takto vyřazených, často ještě nemrtvých přístrojů pak začínají tvořit oblasti toxických vrstev, které Země nevyhnutelně polyká. Proto jsem symbolicky využila otevřená ústa, zároveň připomínající lidskou nenasytlost po zisku a nových produktech a na opačné straně imitující pomyslný vchod pro toxický obsah do hlubin Země.

Plakát č.2 (BEWARE OF YOUR REMAINS)

Druhý plakát je upoutávkou na lekci, taktéž samozřejmě pořádanou komunitní společností D.I.G. Tematicky se zaměřuje na digitální stopy a ostatky člověka v kyberprostoru a poučuje nad jejich nekonečně dlouhou životností a přetrváváním nejen na sociálních sítích. Heslo „Beware of Your Remains“ je slovní hříčkou, jelikož výraz „remains“ se v angličtině používá k pojmenování kosterních pozůstatků, neboli ostatků a zároveň je slovesem „zbývat“. Proto zde utvářím paralelu se zobrazením samotné kosti, která je materiálním pozůstatkem naší existence. Zatímco lidé se zbavují tělních a kosterních pozůstatků různými způsoby, co s těmi ostatky na které si nelze sáhnout a pochovat je tradičním způsobem?

¹² Parikka, Jussi. Geologie médií. Nakladatelství Karolinum, 2020. ISBN 978-80-246-3914-7

Fotografie č.1 (krajina s bloby)

Největší fotografie instalace, která vyčnívá svým malebným charakterem a je pro mě jakousi svatyní a místem pro další úvahy spojené s tělesností a materialitou kyberprostoru. Je přehlídkou možných dimenzí a vrstev podněcující různé úhly uvažování nad obrazem jako stavebním kamenem digitálního prostoru. Tato fotografie si také nejvíce zahrává s hranicemi fotografie jako média samotného. Díky zkosení obraz krajiny otevírá průrvu směrem do černé temnoty a nutí nás přemýšlet „do hloubky“ v rámci 2D prostředí. V kontrastu s tím se v obraze nachází ještě jedna dimenze, a to vrstva „blobů“ (tekuté měnící se objekty) jako kdyby vyčnívající ven z fotografie, jejichž přítomnost naznačuje existenci něčeho dalšího, běžně nezpozorovatelného, co ale ne/invazivním způsobem ovlivňuje transformaci naší společnosti i planety. Bloby jsou rozostřené, aby působily jako malé částičky svou mimozemskou povahou nezachytitelné pro snímání oko speciálního fotoaparátu. Pro širokou veřejnost jsou takřka neznámé a neviditelné. Krajina se rozpíná pod tlakem hlubokých temporalit.

Přídavné fotografie k fotografii č.1 (poznámky pozorovatele)

Dvě menší postranní fotografie jsou tzv. „zoom ins“ původní fotografie. Přibližují bloby jak vizuálně tak i snahou o definici jejich druhu za pomoci zápisků výzkumného charakteru, jelikož D.I.G. je i centrem výzkumným.

Fotografie č.2 (portrét s dvěma duhovkami)

Touto fotografií se dostáváme do části příběhu, ve kterém figuruje konkrétní osoba, na níž jsou imaginativním způsobem vyobrazeny následky pobývání v digitálním prostoru. Vyobrazení nejsou kritikou, spíše transcendentální lehce spirituální polemizací nad přemísťováním a zdvojováním těla.

Fotografie č.3 (portál)

„Everyone can dream, and must have dreamed his whole life, of a perfect duplication or multiplication of his being, but such copies only have the power of dreams, and are destroyed when one attempts to force the dream into the real.“¹³

Když zaměním ve výňatku z Baudrillardovi knihy *Simulacra and Simulation* touhu po duplikaci osobnosti za touhu po duplikaci prostředí, které nás obklopuje a jeho strukturálního uspořádání, dalo by se to aplikovat na přední společnosti a tvůrce sociálních sítí, do jejichž rychle se vyvíjejícího digitálního rozhraní se vtiskují stejné nedostatky a zažitě škodlivé konstrukty, které se i z původní reality snažíme stále vymýtit. Obrysy zůstávají stejné, jen poněkud méně definované, jako ve snu o dokonalém světě.

Video č.1 (THE RITUAL OF THREE LAYERS) + letáček

Převážně propagačně pojatá záležitost opět navádějící diváka na jednu z mnoha služeb, kterou nabízí centrum D.I.G. Tentokrát se jedná o stálý workshop, který je dostupný k rezervaci pro každého, kdo se v danou chvíli cítí být přehlcn a vyčerpan konstantním „přeostřováním“ mezi jeho biologickým a digitálním tělem. Miniaturní roztříštěné částice dat nasáklé v cloudu, neutišená duše rozpolcená mezi odloženými elektronickými přístroji, které vámi byly dříve obývány, to všechno a mnohem víc se spojí v jedinou bytost; ve Vás. V překladu „Rituál Tří Vrstev“ je zkomponován a vymyšlen tak, aby zacelil mezery mezi vámi a vašimi součástmi, které se nacházejí v odlišných sférách a temporalitách než jste v přítomném okamžiku vy sami. Rituál je transcendentálně-meditační povahy. Navzdory abstraktnosti rituálu a převaze neviditelných procesů je tento koncept založen na faktech a skutečnosti.

Oproti ostatním částem díla je toto video poněkud minimalisticky zpracované. Volila jsem dlouhé statické záběry, aby video působilo odosobněně, jen jako nezaujatý pozorovatel. I jeho sledování by mělo sloužit k zastavení, rozjímání a především k podnícení zvědavosti potencionálního zájemce. Jedná se primárně o čisté zachycení průběhu děje, které je narušeno až roztřesením

¹³ Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1994. ISBN 0472065211

poslední nejdelší scény. Samotné roztřesení nemá působit realisticky, převážně symbolizuje ohýbání a rozpad tří násilně rozpojených vrstev; zemská kůra a podzemí, povrch a nakonec obloha. Od začátku až do konce dívky ve videu usilují o propojení a sjednocení těchto vrstev neboli zemských strat, tak aby získaly co největší množství svých částic – částic člověka aktivně žijícího digitálním životem. Z tohoto důvodu provádějí úkony jako pohřbení osobního mobilního telefonu (podzemí), aktivování Strata-particle Harmonizer (obloha), který jsem sama vytvořila pro potřeby tohoto videa, a poté ze své pozemské pozice rozpohybují své fyzické tělo.

Videu jsem nechala originální zvuk, protože zpěv ptáků se používá nejen jako relaxační prostředek, ale je zároveň zvukem přírody. Příroda volá o pomoc a málokdo si obraz přírody spojí s médii a rozsahem jimi způsobených transformací. Hluboce se nadechněte, vdechněte vzduch kolem sebe – vzduch, který dýcháte je metalický.¹⁴

Video č.2 (Lively Landfill)

Nacházíme se uprostřed skládky s elektroodpadem, na níž leží šest zařízení, které jedna věc spojuje – a to jejich bývalá majitelka, jejíž všudypřítomný hlas vypráví osobní příběh akcentovaný ponurou atmosférou výjevu. Jemnými animacemi dávám prostor baladickému proslovu ženy litující svých předchozích činů. Jasný záměr tohoto videa se snažím podávat poetickým a citlivým způsobem.

¹⁴ Parikka, Jussi. Geologie médií. Nakladatelství Karolinum, 2020. 127 s. ISBN 978-80-246-3914-7

5 Zdroje

Literatura:

PARIKKA, Jussi. Geologie médií. Nakladatelství Karolinum, 2020. ISBN 978-80-246-3914-7

KNAPP, Dalibor. Digitální etnografický slovník. Display, 2020. ISBN 978-80-906381-9-8

BAUDRILLARD, Jean. Simulacra and Simulation. The University of Michigan Press, 1994. ISBN 0472065211

MIRZOEFF, Nicholas. An Introduction To Visual Culture. Routledge, 2009. ISBN 9780415327596

DE LANDA, Manuel. Thousand Years of Nonlinear History. Zone Books, 2000. ISBN 9780942299328

JOST, Francois. Realita/Fikce-Říše klamu. Praha: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-7331-056-2

FOTOGRAF #38, Smrt, když si pomyslíš. Rozhovor – Data mrtvých: co zanecháváme příštím generacím, rozhovor Kateřiny Markové s Carlem Öhmanem

Internetové zdroje:

<https://jussiparikka.net/category/media-ecology/>

<https://www.media-ecology.org/What-Is-Media-Ecology>

<https://www.youtube.com/c/justwondering>

6 Přílohy

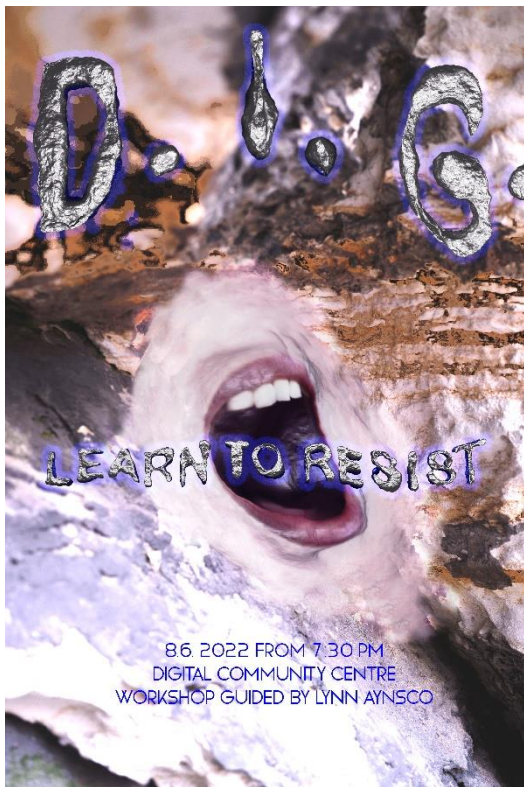
Příloha 1

Vizualizace instalace



Příloha 2

plakát Learn to Resist



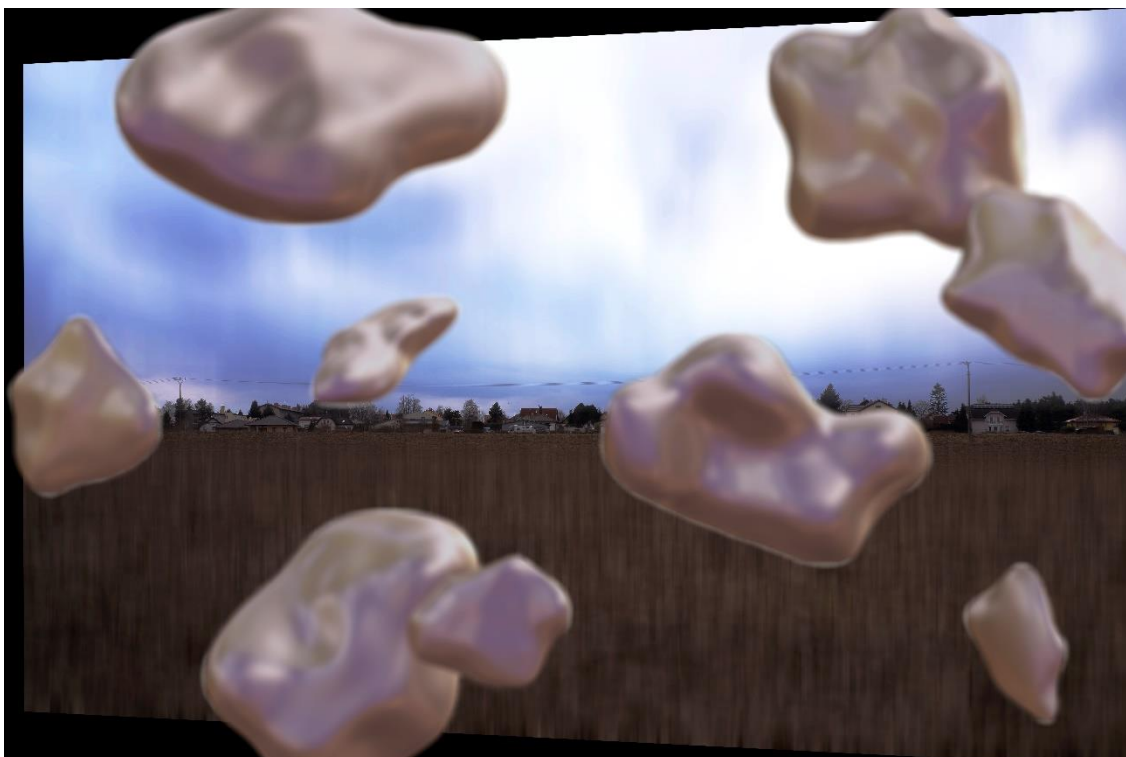
Příloha 3

plakát Beware of Your Remains



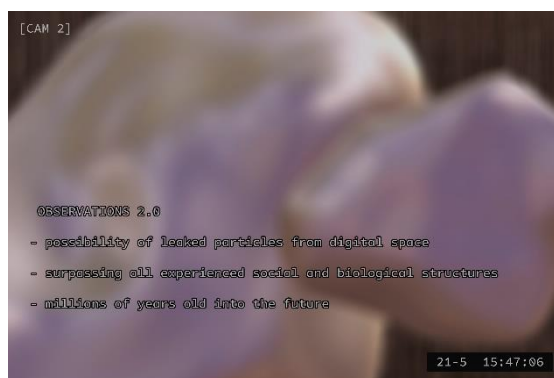
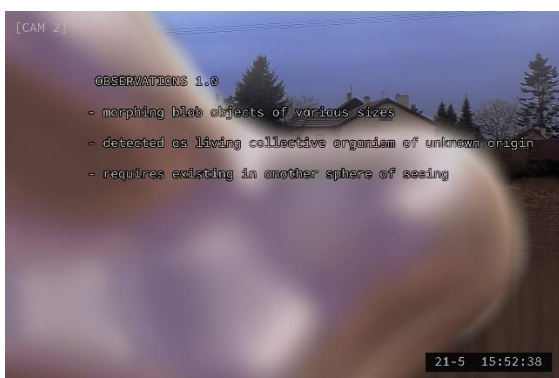
Příloha 4

fotografie č.1 (krajina s bloby)



Příloha 5

Přídavné fotografie k fotografii č.1 (poznámky pozorovatele)



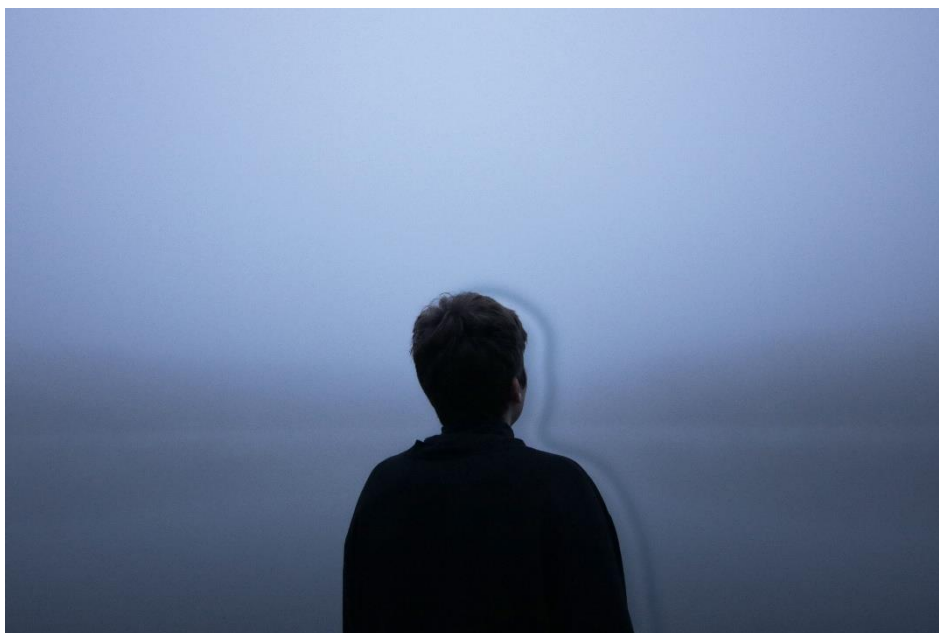
Příloha 6

fotografie č.2 (portrét se dvěma duhovkami)



Příloha 7

fotografie č.4 (portál)



Příloha 8

video č.1 (The Ritual of Three Layers) + letáček



DIGITAL INCIDENTAL GRAVEYARD

THE RITUAL OF THREE LAYERS

Do you feel like you have lost yourself?
Are you tired of constant refocusing between
the *biological* and *digital* you?

Doubling can be exhausting and cause many
problems like strong emotional disbalance,
anxieties and rarely even schizophrenia. It is
very challenging for our bodies to be endlessly
switching on and off in between worlds,
flickering through different perceptions,
always somehow in the middle.

In D.I.G. we found a way of understanding
and reconnection. The Ritual of Three Layers
heals the scattered body and stabilizes
mindflow. Specially for this exercise we
developed the Strata-particle Harmonizer that
collects parts of you from all the vast spaces
and temporalities. For a moment you will have
under control the clouds, fossils and remains
and last but not least your physical body.
The past, the future and present moment.



REGISTER AT WWW.DIGFORLIFE.COM

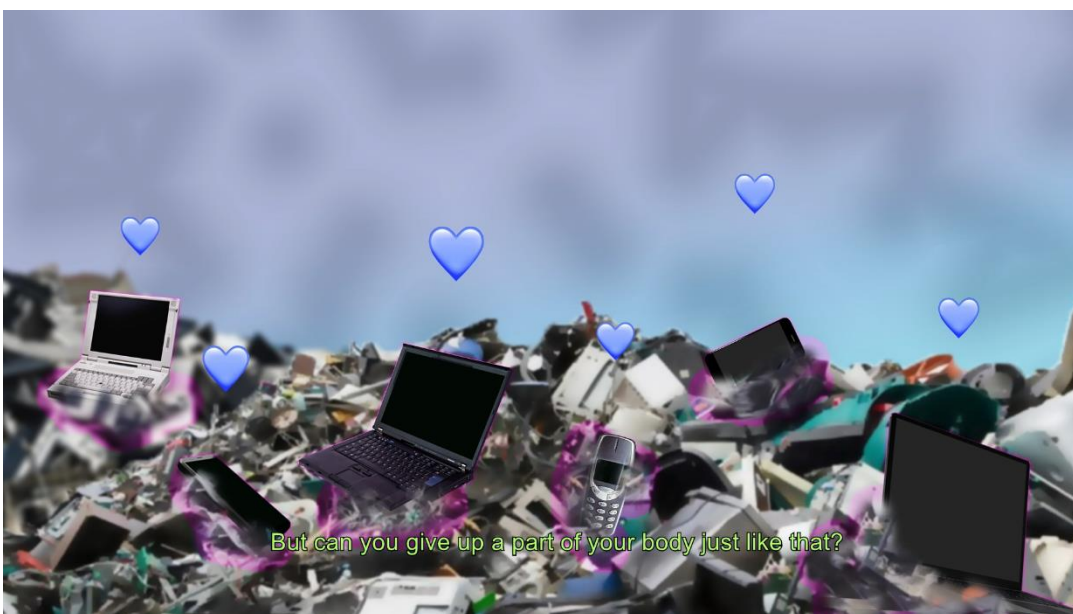
Příloha 9

Strata-particle Harmonizer



Příloha 10

video č.2 (Lively Landfill)



Příloha 11

proces skrze náčrty v sešitu

*Wdyt' máš, že jsi skutečnou mrtvou, rozlámanou?
 něco metalicko-vadivý hlas a rozpuštěná a roztomilá
 reakce.*

G. digital / incidental / graveyard

simple 3D animation

HOW TO NOT DIE

HOW TO DIE

- skuteč' biometra
 ultimující' skeč
 "dudlůku" → display

RECOMMENDED FOR YOU

mediace - digitální - roztomilý
 materiálů na výpotu elektroniky -
 společné jivočono - nudyprůběžnost -
 současně s dvojími - stárcem' a
 fyzické spojení - nevidomý rituál

potompa dal' mrtvíci' díla

VIDEO
 dancing on our
 skulls/bones

BEWARE OF YOUR REMAINS

1 píča

video nebo fotba
 OBRÁZ OBLOHY?

- probud si dokážeme k našemu elektronickému rávení
 vybudovat vobak jako k číci' bytosti či dokonce jako
 k současně našeho díla, jic' kolují žabí máti' duše,
 rozitné mezi námi mnohem komplexnější' citový
 vobak

RESISTENCE PROTI NOVINKÁM
 how to protect oneself.

kirby landfill

I had lived in seven
 different homes
 during my lifetime.

→ and I will continue to
 live here until my body
 and soul are set free

počítačová "game boy" hra

- filosofické propojení dvou kómal

- stácky na diváka + stácky křivcová' stácka lytkající' a
 u - made

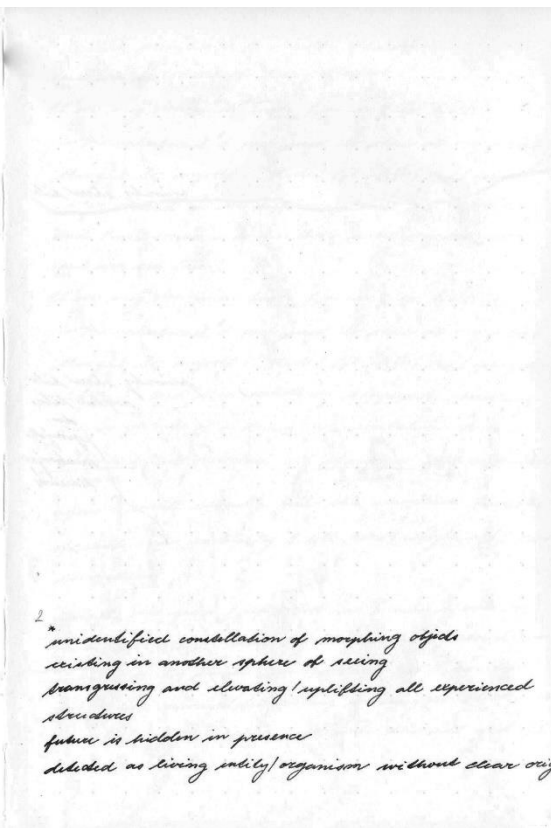
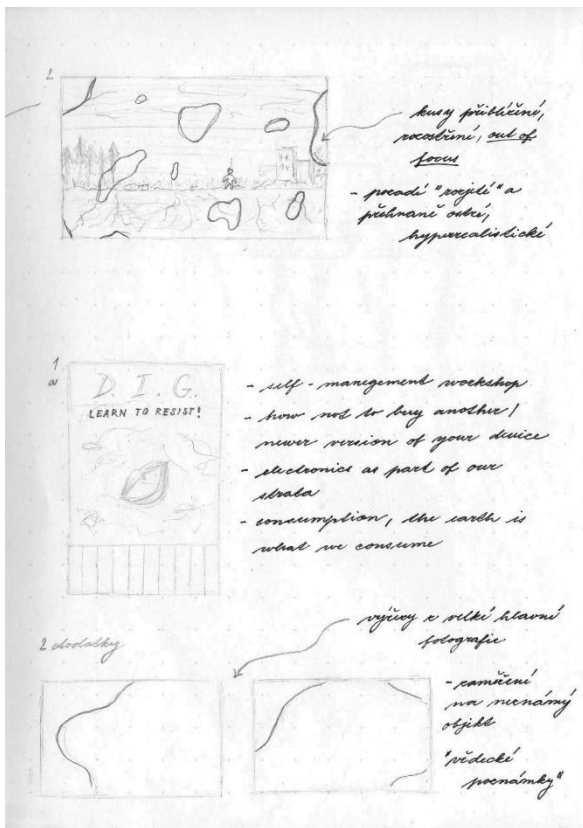
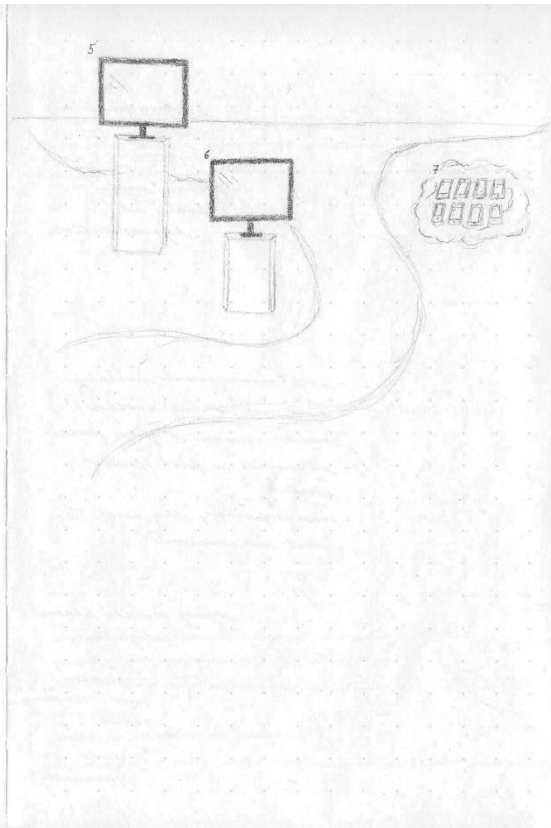
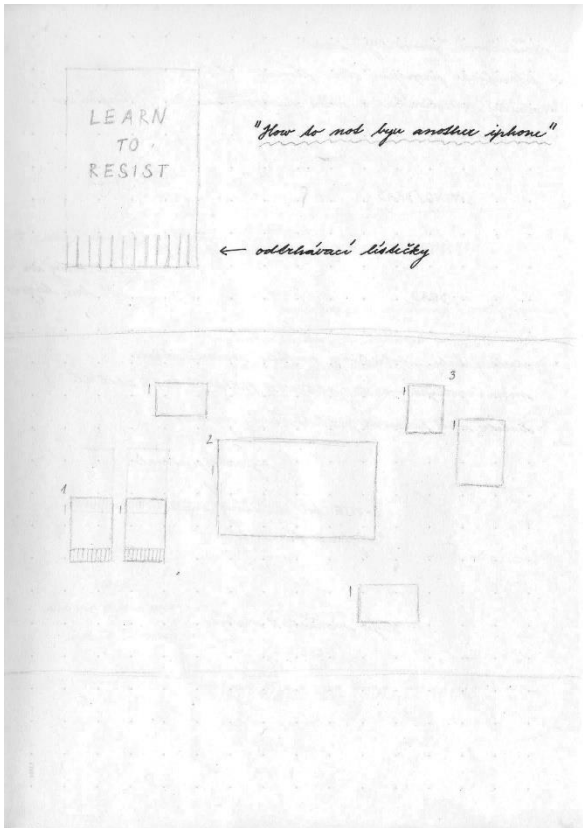
| | | |
|-------------|------------------------|----------|
| LIVING/DEAD | several upper ground | |
| LIVING | middleground/underland | dead but |
| DEAD | underground | all but |

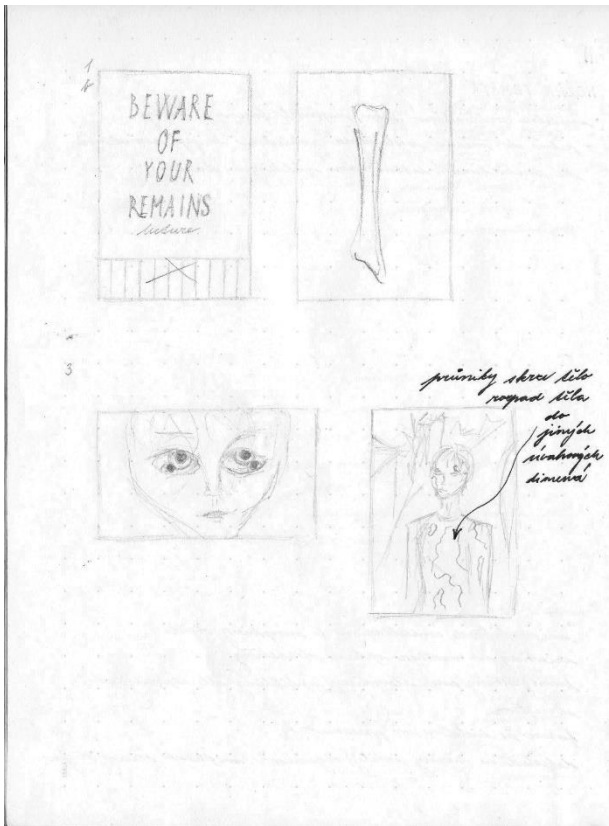
closing tabs, abolishing profiles, unsubsribing
 mem bookshirs → YOU ARE NOW PREPARED TO DIE IN PEACE
 Delete this account, delete dead account

my own personal

E-VITE for deliting spaces
 "digital funerals"

Byl současně x mrtvý
 P.P.P.P.P





2* leaked particulates of digital space??
 unknown source of this pollution
 any sort of danger highly unlikely

MY HOMES sub

I have lived in six different homes up to now.
 And I will continue to live there until my body and
 soul are set free!

It was very tough at first. I mean... so little space
 to be inhabited. I just used to stare at my hand
 thought to myself: "Will I fit it?" / "Am I going
 fit in?" And then something happened, something
 like a glimpse of a dream or... revelation. And I
 shrank and scrunched and shrank and scrunched
 again until turning into the smoothest particle
 of dust and suddenly I fell home/everything/I
 everywhere!

through the years I expanded so much thanks to
 new technologies that I fell the heavy cloud
 pounding my head. My small unimportant self swarmed
 everywhere around desperately needing to show a
 so hide in the cloud, soak into the soil and
 itself to silenced.

But can you give up a part of your body,
 just like that? When the skin had finally
 grown into one in the place of first violent
 disruption. It's not worthy.

When I have time to clean up properly since
 my existence lightening despite the cloud still
 hovering heavily above me, following my every
 step.

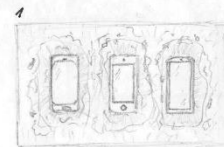
Sometimes when I dig nostalgically trying to
 find my old homes alongside with the safety
 they provided.

Oh, the Big Mouth of the mother Earth,
 digest them slowly, my love for them
 is poisonous.

Source of my remains.

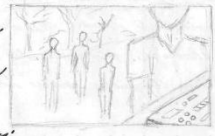
[In Tibetan Buddhism the time between one
 life and the next is called the bardo, the
 'between'. All kinds of haunting images appear
 to the consciousness in that state, images based
 on past actions (karma).] - J. Norbu

VIDEO (6)



- sbláclánu' šleřoni de xoni
- v nílupálu švóí 1 a 3 šlób
- pócemní' nárve
- ablivní' pótřboná' šlěba/řv
- xabíc' bříč' švona, šlábiky,
 řachyčují' pócet' řyřřabaván
 a šlěclánu' vobník šleřoni
 v'čestníkú' vobškopu, šleřoni

- pobyřon' cáid nílúclú
- p'obúclú' pócemní' šlěba
 → "řyřřoná", c'ntřábú,
 napřepu' se na pócemní'
 a napřecemšou



- v' p'přěclú' ře 'out of four'
 p'clava řachyčují' "napřecemní" (ne mimocemní)
 řignálú, napřepu' de šlěclú
- šú' p'clavú' p'řepřepu' řicúcl'



• vobčorám' digitálúclú' a

- NÁDECH, VÝDECH
- mexi' řábířy, inčevca' řábířy řyřřonánu' řicúclú

7 Resumé

The idea of my work was very much constructed around several theoretical books orientated on topics of media culture. I have chosen to focus on examining the features and limits of digital body/space and investigating the lifecycle of media from either conceptual or material point of view. I specially became interested in total finitude that does not seem to exist in both of these problematics. In these cases the end is just transformation into another form of being. I present the theories in Theoretical summary.

My aim was to create an immersive instalation that would function as an insight to such problematics so I hid it behind a fictional community called D.I.G. that researches such topics and transforms them into practice and experience for potencial audience.

In the process chapter I explain why it became so important to me to work with other mediums as well aside from pure photography. Interconnecting different styles and approaches allows me to produce a more layered and complex artworks.

To overcome any form of misunderstanding I have decided to describe every part of the installation separately, because I believe it can bring out and clarify certain points that would be missed otherwise.

Saying this I came to the conclusion that the real benefit of my bachelor thesis was a deep nosedive into the substance of technologies that surrounds us and a realisation that I will certainly continue to evolve my theoretical and artistic efforts in this thematic field.

