

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér Intermedia 2 / studio Pavly Scerankové a Dušana Záhoranského

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Performer jako mediátor afektivní úrovně textu: Inscenovaná autenticita

Vypracovala: Elena Pecenová

Vedoucí diplomové práce: prof. Dušan Záhoranský

Oponentka diplomové práce: MgA. Lucia Repašská Ph.D.

Akademický rok 2021/2022



Abstrakt

V mé kvalifikační práci se pokouším nabourat klasickou představu o umělé inteligenci tím, že se jí pokouším přijmout jako metaforu rozšíření vlastní mysli, ne ji jen externalizovat. Naše zkušenost se v posledních pár letech velmi rychle proměnila, ale jakým způsobem? Jak se k sobě má cílená reklama (targeting) a touha po randomizaci a souvisí to nějak s naším hodnocením uměleckého díla? Naše myšlení se velmi fragmentalizovalo, často čteme jen konkrétní informaci bez kontextu. Jak se však na tento fakt adaptovat? Dá se z něj něco vytěžit? Lze díky tomu tak vytvářet lokalizovatelný obsah vymikající se západnímu intelektuálnímu paradigmatu? Brát si drze myšlenky a vytvářet jim vlastní obsah? Díky strojovému vymezujeme co je lidské. V mé praktické části pracuji se skeletem auta, které bylo vyrobené v nultých letech Čechách a není náhoda že v něm není nic na svém místě — ze sekeltu se stal ohromný svícen obydlený performativní situací.

Klíčová slova: afektivní obrat, afektivita, afekt, umělá inteligence, performance, performativ, virtuální, vznikavé, fragmentarizované myšlení, zpracování informace, myšlení centrální evropy, intelektuální kolonizace, lidský úděl, inscenovaná autenticita, digitalita

Předmluva

Během psaní této diplomové práce jsem pochopila, že spíš než o potvrzování faktů skrze teoretické práce jiných autorek a autorů mi jde hlavně o to vytvořit hypotézu vlastní — vytvořit tak skicu¹ myšlení jednoho konkrétního člověka. Prostor který ohledávám, je prostor mé současné zkušenosti, kterou bych chtěla zachovat organickou. Umělecký přístup/výzkum se totiž od vědeckého výzkumného diskurzu liší zejména v tom, že uznává umělecké metody a subjektivitu jako relevantní a rovnocennou součást a umělecké dílo jako jeho výstup. Jazyk, kterým je práce psaná, je osobní a zároveň i imaginativní, protože jsou v něm důležité vjemy, které se snažím zprostředkovat. Práce chce tento postoj obhájit a oba tyto póly propojit.

Práci bych ráda otevřela vzpomínkou, jež popisuje stav, který se stává pravděpodobně i motivací k sepsání této práce: Můj otec nedávno vzpomínal na situaci, kdy jsem se jako malá pokoušela něco říct. Zhluboka jsem se nadechla a nemohla se vyslovit — „eh, he, he“ — viděl boj a urputnou snahu vyslovit se *najednou*. Vždy to komentoval jen slovy: „Dejte jí chvíli, ona to zvládne.“ Pro můj přístup je podstatné právě slovo "najednou".

¹ Pojem skica nechápu pejorativně ve smyslu "skicovitost", "nedokončenost". Beru jí jako důležitý aspekt práce, protože v sobě uchovává určitou živost, uchovává v sobě něco z původního zdroje.

1. Úvod

Během vnímání jakéhokoliv díla se setkáváme sami se sebou jako s afektivně laděnou osobou, operující skrze své touhy a přání. Ty na nás působí více, než schopnost stavět se ke světu analyticky, rozumově — i když ve své podstatě může být i analytické myšlení jednou z vášní. Afekt totiž neznamená jednoduše pocit nebo emocionální reakci. Je vztahový, vždy nás k něčemu váže, angažuje nás v určitém objektu, prostředí nebo příběhu. Jedná se o setkání, vytváření sounáležitosti, jistý druh spolu-přítomnosti, tedy současnosti.² Toto kolektivní uvědomění s sebou přináší celý *afektivní obrat*, který se v posledních dekádách etabloval na poli humanitních věd a zahrnuje celou škálu různorodých přístupů. Za jeho zakladatele je považován Baruch Spinoza, německý filozof 17. století, avšak rozpracování se mu dostalo až díky Henri Bergsonovi v knize *Hmota a paměť*³ či Gillesovi Deleuzovi a Felixovi Guattarimu v kanonické knize *Tisíc plošin*⁴. Afekce je hluboké angažmá, které nás nutí k určitému typu blízkosti. Zároveň jde o oboustranný proces. Podléhám afekci a sám ji vytvářím. Mé pocity jsou vždy v určité pozici, jsou vtěleny a rozehrány [embodied, enacted], jsou afektem i efektem.⁵ Afekt je stavební jednotkou, která vytváří emocionální a na ní vázanou odezvu těla na podnět. Emoční reakce je rychlejší než myšlení, protože se přímo váže na přežití. Zajímavé by bylo se s tímto vědomím podívat na náš pohyb v digitálním prostředí, zejména na *targeting*, cílený obsah, který přímo útočí na naši afektivitu. Jsme zranitelní právě tím, co nám po dlouhou dobu evoluce umožňovalo přežít? Dochází k přehlacení něčeho, co bychom mohli nazvat operativní afektovou úrovní?

To, že se chceme nějakým uměleckým dílem dále zabývat, nám zprostředkovává právě afektivita, která vytváří kontakt a dodává nám chuť dílo recipovat — zjednodušeně řečeno jde tedy o zkušenost předpojmovou. Měli bychom vědět, za jakých podmínek vzniká porozumění a že je to věc podmíněná. Tato schopnost se stává o to více kruciólní kvůli pohybu ve světě, ve kterém neexistuje hranice mezi žitým a virtuálním. Naše zkušenost se poměrně rychle proměnila, ale jakým způsobem? A co se dá z této nové zkušenosti vytěžít, když už není cesty zpět? O to překotnější je, když se náš pohyb zrychluje, akceleruje průchodem v jakémkoliv zařízení, které nás připojí k síti. Co víc, pasivní vědění máme stále na dosah i mimo náš biologický počítač (mozek) — totiž v rozšíření zkušenosti při vyhledávání google search. Co nevíme, můžeme okamžitě a snadno zjistit. Už dávno jsme přijali rozšíření naší mysli a nezačalo to jen připojením z našeho osobního smartphonu, ale s vynálezem písma jako takového. Když si něco poznamenujím, mohu to zapomenout. Když něco nevím, vygooglím to. Mně jde zejména o to, abychom toto rozšíření vědomě přijali. Připojili kokpit na modul, a tím zvědomili složitý systém, tvar, který stojí na prahu vnímání. Připojili k němu řídicí kabinu a uviděli ho. Co když ale řeknu, že chci abychom přijali umělou inteligenci jako rozšíření naší mysli? Abychom z ní vytvořili funkční, pracovní subjekt?

² SEIGWORTH Gregory J., GREGG Melissa. An Inventory of Shimmers. [Durham] Duke University Press 2010, s. 2 a 4. v překladu Václava Janoščíka *Napínat současnost. Detektivní pátrání po sdíleném světě*. Praha: NAVU, 2020, s. 53. ISBN 978-80-88366-05-8

³ BERGSON Henri, *Hmota a paměť*. Přeložil Alan BEGUVIN. Praha: OIKOYMENH, 2003. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN: 80-7298-065-3 v první kapitole tvrdí, že své tělo nepoznáváme jen "zvenčí" prostřednictvím vjemů, ale také "zevnitř" prostřednictvím afektů (francouzsky: affections).

⁴ DELEUZE, Gilles a Félix GUATTARI. *Tisíc plošin*. Vydání druhé. Přeložil Marie CARUCCIO CAPORALE. Praha: Hermann, 2019. ISBN 978-80-87054-63-5.

⁵ Definice pojmu AFFECT/AFFEKCE. "Neither word denotes a personal feeling (sentiment in Deleuze and Guattari). L'affect (Spinoza's affectus) is an ability to affect and be affected. It is a prepersonal intensity corresponding to the passage from one experiential state of the body to another and implying an augmentation or diminution in that body's capacity to act. L'affection (Spinoza's affectio) is each such state considered as an encounter between the affected body and a second, affecting, body (with body taken in its broadest possible sense to include "mental" or ideal bodies)."

2. Virtuální, vznikavé

"the jolt of new experiences becomes naturalized into habit" (McKenzie Wark)

Když odemkneme svůj smartphone, rovnou klikáme na aplikaci, která nám zprostředkovává nové informace — touha po úniku nás ihned přesměruje jinam, kde se na nás vyvalí obrovské množství informací, kde operujeme jen ve vlastním vědomí. Jeví se to jako nový druh eskapismu.⁶ Během posledního desetiletí jsme si globálně vytvořili zkratky a nové adaptační mechanismy. Kde je v našem odemknutí telefonu filtr, ve kterém si můžeme nastavit své osobní parametry? Pokud čtu o válce na Ukrajině, už se stávám její součástí. Pomyslná oka filtru se zdají být už z části neprůchozí a čas se zdá být rychlejší — možná přímo úměrný tomu, jak se vypořádáváme se stále novými situacemi.⁷ Rozkol mezi virtuálním a reálným vzniká proto, abychom si uhlídali svou domnělou integritu. Nemáme na výběr, protože jak tvrdí teoretik a sociolog Palo Fabuš, *"od počítače už nelze odejít"*⁸

Palo Fabuš aktualizuje pojem virtualita – tedy jeho starou podobou – jako něco vznikavého. Pojmu virtuální se nepřikládá velká váha, chápe se stále jako něco pomyslného, nereálného a pokud o něm hovoříme, hovoříme o něm jako o nějakém nižším stupni, než na jakém jsou věci reálné, na které si můžeme sáhnout. „Kdokoli má jakoukoli zkušenost s internetem, by popíral sám sebe, kdyby tvrdil, že tato zkušenost internetová není reálná, protože její součástí jsou reálné emoce.“⁹ Každodenním pohybem ve světě vytváříme zkušenost, která se přelévá do jakéhosi pasivního vědění — našeho osobního datového centra. Tato zkušenost je připravena promluvit ve chvíli, kdy se hovor stáčí jejím směrem. Také přichází ke slovu v momentu vnímání nebo aktu vytváření. Pojmy jako reálné a virtuální se slévají, už je nejde separovat. Někde na této hranici vzniká zkušenost, kterou jsem pojmenovala *zkušenost bez prostředníka*.¹⁰

⁶ Vezměme v potaz například futuristickou vizi metaverse, hypotetickou iteraci internetu jako jediného, univerzálního a pohlujícího virtuálního světa, který je umožněn použitím nástrojů pro virtuální realitu a rozšířenou realitu. Vize metaverse není jen futuristickou představou, v roce 2020 k němu přitáhla pozornost zejména sociální síť Facebook, která se přejmenovala na Meta a vyhlásila, že v dalších letech se bude plně soustředit na vytvoření funkčního modelu virtuálního světa.

⁷ Informace totiž může být tak rychlá, jak je srozumitelná.

⁸ Generativní aspekt skutečnosti se dnes rozbaluje všude. Kde bývaly věci, podstaty a účely a vůbec všechny druhy finality, jsou dnes procesy a zpětnovazební smyčky, vznikání a zanikání, stávání se a virtualizace. Kde bývaly odpovědi, tedy něco hotového, nacházíme dnes otázky, tedy něco, co pudí k výrobě a tvorbě, hledání a vynalézání – k volbě, k nastavení a interpretaci. Svět jako celek i ve svých částech se poetizuje – stává se sebetvořivým strojem." Palo Fabuš, Luboš Svoboda, "Od počítače nelze odejít", A2, 2022, on-line: <https://www.advojka.cz/archiv/2022/6/od-pocitace-nelze-odejit>.

⁹ Čím více problémů řešíme, tím hustěji nám čas plyne, vysvětluje sociolog | Plus. Český rozhlas Plus [online]. Copyright © 1997 [cit. 13.05.2022]. Dostupné z: <https://plus.rozhlas.cz/cim-vice-problemu-resime-tim-hustej-nam-cas-plyne-vysvetluje-sociolog-6601398>

¹⁰ Počátek mé praktické diplomové práce vychází ze zkušenosti, kdy jsem se při jízdě v autobuse dlouho dívala do telefonu. Po chvíli jsem zvedla zrak a vyhlédla z okna ven, protože jsme stáli. Pozorovala jsem, co se venku odehrává, a zprvu mi nedocházelo, co vidím — u krajnice bylo odstavené auto po nárazu do svodidel. Situace je zvláštním způsobem příznačná pro všednodennost ovlivněnou digitalitou, je živou konotací k percepci obrazového materiálu v digitálním prostředí. Prožitek z mé performance má ambice tuto zkušenost přeložit. Nejde však jen o tento obraz, ale o komplexní zkušenost, která se postupně vyjevovala a já ji během své práce znovuobjevovala a ohledávala.

3. Problém je v tepu mého srdce¹¹

Naše myšlení se stává čím dál fragmentárnější, naše schopnost myslet v souvislostech se rozpouští v bezbřehém přívalu nových informací. Jako uživatelé internetu si dnes pleteme výlevy na sociálních sítích s diskusemi. Zběžně prolétneme články, abychom potom mohli říct: „Ano, vím o tom, ale...”. Myslíme v odkazech, jejichž zdroje domýšlíme a dále nedohledáváme, jsme součástí spletité sítě významu, který tvoříme my sami na základě vlastní zkušenosti.¹² Tato skutečnost je nevratná. Ráda bych tento problém demonstrovala na užívání chytrých hodinek: Díky AppleWatch víme, jak v noci dýcháme, jak nám buší srdce, pokročilá datafikace nás ale mate, je hodně přímočará a vypouští myšlení v souvislostech. Co se všemi těmi daty tak velké firmy jako Apple dělají? Naše osobní data se proměňují na komoditu. Problém však není v technologiích samotných, ale souvisí to s důvěrou v ty, kteří technologie drží v rukou.

Představ si svět, ve kterém datafikace již pokročila, je to svět, ve kterém se o tobě dozví tvůj zaměstnavatel dříve než ty o nové práci, je to svět, ve kterém víš o bouračce dříve, než se dostaneš do kolony, je to svět, ve kterém nemusíš ztrácet čas určitými úkony, je to svět *bez prostředníka*. Kvůli online prožívání světa se nám výrazně proměňuje situace jako taková, zkušenost se zplošťuje a zrychluje, podléhá jiným měřítkům. Díky tomu produkuje jiný svět – jiné vnímání. Jinak manipulujeme svět, který se k nám zpětně vrací, vytváří se úzký vztah mezi žitým a myšleným.¹³

Naše zkušenost se proměňuje, vypouštíme kontext, když mluvíme, vyslovujeme vlastní zkušenost s jednou konkrétní informací — zároveň tím tak i vytváříme lokalizovatelný obsah, který je podmíněný naší sociokulturní zkušeností z konkrétní pozice/místa.¹⁴

¹¹ [online]. Copyright © Český rozhlas 2000 [cit. 13.05.2022]. Dostupné z: <https://podcasts.apple.com/be/podcast/v%C5%A1ichni-jsme-uvnit%C5%99-informa%C4%8Dn%C3%ADho-stroje-%C5%BE%C3%A1dn%C3%BD-vn%C4%9Bj%C5%A1ek/id1239440812?i=1000474245948>

¹² Kde chybí kontext vzniká něco nového.

¹³ Dívám se do tvých brýlí, obyčejných dioptrických brýlí, a vidím obsah tvé zdi, vidím jak skroluješ, zkoušíš mě, co je co, je tohle leknín? Po chvíli se natolik vžiju do tvého pohledu, že mě má zkušenost také přenese do prožívání obrazovky, končíš obrovskou kazatelnou ve tvaru velryby, zamykáš telefon a aniž bych uhnula pohledem, dívám se ti do očí — odkud kam jsme se to právě spolu dívali?

¹⁴ Situace, kterou ohledávám během performativní situace – viz reflexe praktické části.

4. AI jako rozšíření mysli

Když se podíváme, jakým způsobem umělá inteligence, GTP-3,¹⁵ generuje obsahy, zjistíme že, vytrhuje věci a slova z kontextů, tím vytváří nový překvapivý obsah a vytváří atypické spojitosti. Představa AI jako rozšíření mysli je záměrně trochu provokativní — měla by přímo zpochybňovat psychologický aspekt vymezování se mezi přirozeným a strojovým. V současné době se ve společnosti setkáváme s kolektivním strachem z určité strojovosti, předvídatelnosti a to nejen v oblasti práce, ve které se cítíme oběťmi určité instrumentalizace. Máme pocit, že se objevuje snaha udělat naši práci co nejvíce předvídatelnou. To, co by nám mohlo práci ulehčit, nás o ni zároveň i připravuje. Neměli bychom se bát technologií, pouze naší tendence k vytrácení lidskosti. Automatizace není ničím novým a dovoluje nám se zabývat méně rutinními činnostmi.

Důležité je pochopit, že AI bychom neměli personifikovat — i když se to stále děje — jako společnost na ní demonstrujeme svůj pokrok. Již slovní spojení *umělá inteligence* vytváří určitý druh nedorozumění — vytváří iluzi toho, že algoritmus dokáže myslet. V budoucích pokročilejších fázích to samozřejmě není vyloučené, nejedná se ale o myšlení lidské. Proto ho nemůžeme polidšťovat, ale máme možnost přisvojit si ho právě jako rozšíření vlastní mysli. A přijmout tak vlastní fragmentálnost a vznikavost.

Co ale znamená lidské? Je mnoho faktorů, které člověka utváří a technologie je jeden z nich, protože je projevem lidské schopnosti spolupracovat. V této perspektivě jde umění ještě dále, protože vzbuzuje schopnost cítit, dávat do souvislostí a vytvářet smysl způsobem, který je výhradně lidský. Když pochopíme, že nejde o naši nedůvěru v technologie, jsme otevření zajímavému iniciačnímu momentu — přestaneme se bát reprodukovat myšlenky po svém. Toto tvrzení však vztahuji jen do oblastí, ve kterých je takovýto přístup žádoucí — v tvorbě. Tím, že se nebojím reprodukovat myšlenky po svém, vytvářím lokalizovatelný obsah, a stávám se tak zúčastněným pozorovatelem.

Jde o to, jakým způsobem algoritmus skládá informace a tvoří něco nového. Vytrhuje je z kontextu a přeskládává. Tam kde chybí kontext, vzniká něco nového. Když toto tvrzení přijmeme, otevřeme se tím subjektivitě každého jednotlivce. Dochází k novým a zajímavým vyústěním, řešením, které vytváří lokalizovatelný obsah.

¹⁵ Když jsem se zabývala AI, byl pro mě velmi důležitý moment, kdy jsem pochopila, že pokud je AI personifikací subjektu, je čistě procesuální. AI jako metafora procesu.

5. Lokalizovat na mapě

Lev Manovich, jeden z nejvlivnějších teoretiků nových médií, ve své knize *Cultural Analytics* hovoří o intelektuální kolonizaci západním světem, konkrétně o přejímání myšlenek z anglofonního světa. Nabádá intelektuály, aby si uhlídali svou vlastní pozici a diverzifikovali na základě jedinečné zkušenosti své teoretické prostředí. Mluví hlavně o postsovětských zemích, které se staly důležitým vzorkem například kvůli tomu, že sem myšlení západu dorazilo až o něco později. Vývojová linie Východu a Západu není totožná. Západní myšlení nám není úplně vlastní.¹⁶ Středoevropský kontext se ocitá na hranicích obou pomyslných teritorií a tím je jeho poloha jedinečná. Klíčem k vytváření vlastní pozice je zkoumání zkušenosti.¹⁷

Když mluvím o zkušenosti, myslím tím výsledek vnímání, zdroj poznání, konkrétní, prožité a lokalizovatelné. Zkušenost je přímo spjatá s určitým typem prožitku, který vznikl a je stále aktivní, konstelovaný a nemusí být pojmenovaný. Když něco prožijeme, víme, že to nejde zjednodušit na fráze. Tím se naše zkušenost proměňuje, vypouštíme kontext, čteme vlastní zkušenost pouze s jednou konkrétní informací. Zároveň tím vytváříme i lokalizovatelný obsah, který je podmíněný naší sociokulturní zkušeností z konkrétní pozice/místa. Zjednodušené čtení nemusí být vždy jen parazit ohýbající fakta vlastním směrem, ale může být důležitým zdrojem emancipace a profilování konkrétního místa či skupiny. Když se spokojíme s určitým typem vyslovení, vtělením do slov, může snadno vyprchat a zmizet. Je potřeba zkušenost umístit do jazyka živého, žitého — propojovat slova s vnímáním.¹⁸ Dívám se na to z jazykového hlediska. To, co se má změnit, je naše důvěra v naše vyslovování.

¹⁶ Ani vývoj západního umění v době před globalizací.

¹⁷ Tím si obhájí svoji praxi, svůj přístup k performance.

¹⁸ MERLEAU-PONTY, Maurice. Viditelné a neviditelné. Přeložil Miroslav PETŘÍČEK. Praha: OIKOYMENH, 1998. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 80-86005-82-8.

Závěr

Na začátku jsem hovořila o vzpomínce mého otce a myslím, že jsem během psaní své diplomové práce přišla na to proč. Vyslovit se najednou umí jen obraz – umění zaujímá tak zajímavou pozici vůdčí jazyku – mění časovost. Před vyslovením jsem tam celým tělem, věc je celá. Když jsem na začátku hovořila o tom, že technologie a umělá inteligence by měli být něco, co stojí na vrcholu ne-lidského, tak máme za určitých podmínek v moci převrátit ji jako metaforu naruby, v náš prospěch, polknout ji, neexternalizovat a dozvědět se tak něco o nás samých. Z našich poznámek pod čarou, z našeho přispění globalizovanému světu, by se měl stát svébytný postoj. Ten ale nezískáme, pokud budeme svou zkušenost neustále přepisovat. Na začátku této práce jsem se ptala, za jakých podmínek do sebe necháme něco vstoupit. Co je dominantním hodnotícím prvkem ve vztahu divák-dílo a jaká dominantní tendence ve společnosti převládá. Na tuto otázku odpovídám jednoduše: jde o prvek randomizace, nepředvídatelnosti – budí v nás slast, přitahuje nás a magnetizuje. Důvod je jednoduchý, nechceme být oběťmi automatizace. Začali jsme hrát hru na schovávanou – díky strojovému vymezujeme, co je lidské, ale ne tak přímočaře, jako jsem o tom hovořila na začátku. Nestvořili jsme nic menšího než to, co v nás vytváří touhu najít lidský úděl.

Rozbor praktické části diplomové práce

pojmy: performance, performativ

Pojem performance se objevil v padesátých letech minulého století a neoznačuje jednoduše definovatelnou aktivitu nebo událost. Jako pojem se objevuje v naší řeči při takových příležitostech, kdy potřebujeme mluvit o narušování běžně užívané dichotomie mezi realitou a tím, co onu realitu takzvaně zobrazuje. Během performance byl vždy kladen důraz na přítomný okamžik, vždy se tak určitým způsobem vázal na bezprostřední fyzickou realitu a případně i na interakci. Díky této přítomnosti mohly totiž vypovídat o věci bez označení.¹⁹ Studium performance vedlo k postupnému pochopení, že narušování jednoduchého spojení mezi „pravými věcmi“ a jejich „symbolickým zobrazením-označením“ je v zásadě všudypřítomné a že význam vzniká na prazích, v přechodech, v prolnutích, v kříženích oněch dvou světů, nikoli v jejich jasném oddělení.²⁰

V minulosti byl vždy kladen důraz na esencialistické spojení s přítomností “tady a teď” — dnes již víme, že za určitých podmínek můžeme autenticitu opakovat. Z vlastní zkušenosti vím, že pokud něco v rámci zkoušení performační situace objevíte, je těžké na to “jakoby” zapomenout. Pro možnost opakování je nutné zapomenout na své já a stát se mediačním nástrojem. *Valley of shit* je anglické sousloví, kterým jsme během zkoušení performativní akce právě tento boj popisovali — jde o moment, kdy objevíme zajímavý moment který je těžké replikovat. Pokud se však situace opakuje stále dokola, dostaneme ji do tělesné zkušenosti tak, že bychom ji mohli bez přemýšlení, což je mimochodem velmi důležité zmínit, zopakovat. V tu chvíli vzniká opravdové překvapení, situace se děje opravdu jako poprvé, vzniká v ní prostor, který dáme recipientovi tím, že o ní opravdu ve chvíli provádění nevíme. Když performujeme, opravdu jen konáme. Performer se tak stává někým, kdo vytváří afektivitu – inscenuje realitu.

Když položím otázku, “co je performance?” zjistíme pouze to, že víme jak působí, jak se projevuje na něčem jiném, než je ona sama — je procesem. Tím se liší od divadelního představení, které je uzavřenou formou.

Performance je zároveň i emancipačním aktem. Jakmile slovo nebo umělecký tvar přestanou být chápány jako druhořadá, nebo naopak významná, ale nereálná reprezentace toho, co se děje ve „vážné“ realitě, a prokáže se, jak moc tvarují vtělenou, zhmotněnou skutečnost, ukáže se i jejich politický rozměr v širším slova smyslu.²¹ Performance není jen pouhou destrukcí skutečnosti, v nových spojkách vznikají nové otázky, díky ní vzniká nový prostor.

Performativ označuje takový druh jazykové promluvy, jehož smyslem není popis ani pravdivé konstatování reálného hotového stavu věcí (to je funkcí takzvaného konstantivu), nýbrž uskutečnění aktu. Vyslovením performativu neboli performativní výpovědí (performative utterance) se tvoří nová skutečnost. (teorie řečových aktů) “J. L. Austin upozornil na to, že existují slova, performativy, která nemají za úkol nic označit, o ničem referovat, nic nezobrazovat, ale udělat skutečnou akci. Jejich vyslovením se něco odehraje: věty jako „Promiň“, „Zahajuji toto jednání“, „Proklínám tě“, „Budeš se jmenovat Josef“ vykonávají to, co vyslovují. Označení a věc splývají v jedno.” Mě však performativ zajímá v rámci textu ve kterém operuje. Úsměvné je, že mě k tomu navedla píseň František od české kapely Buty:

¹⁹ KOUBOVÁ, Alice. Myslet z druhého místa: k otázce performativní filosofie. [Praha]: NAMU, 2019. ISBN 978-80-7331-511-5.

²⁰ Tamtéž

²¹ Tamtéž

Na hladinu rybníka svítí sluníčko
A kolem stojí v hustém kruhu topoly
Které tam zasadil jeden hodný člověk
Jmenoval se František Dobrota
František Dobrota, rodák z blízké vesnice
Měl hodně dětí a jednu starou babičku
Která když umírala, tak mu řekla: Františku
Ted' dobře poslouvej, co máš všechno udělat:
Balabamba, balabamba
Balabamba, balabamba
Balabamba, balabamba
A kolem rybníka na husto nasázet topoly.
František udělal všechno, co mu řekla:
Balabamba, balabamba
A po snídani poslal děti do školy
Žebříňák s nářadím dotáhl od chalupy k rybníku
Vykopal díry a zasadil topoly
Od té doby vítr na hladinu nefouká
Takže je klidná jako velké zrcadlo
Sluníčko tam svítí vždycky rádo
Protože v něm vidí Františkovu babičku

Z citoslovce se stává řečový akt, protože v rámci písňového textu něco udělá a mi zpětně odkrýváme co – zároveň i stále zůstává něco nedorečeného. S performativem následně pracuji i v textech, které budou hrát z rádia v mé instalaci.

popis instalace

Na začátku stojí skelet auta — základní stavební díl, hlavní objekt mé instalace, která bude obydlená performativní situací. Skelet/objekt ve mě vyvolává spoustu otázek, tlačí mě k uchopení. Všechny ty účelné prohlubně na nosném rámu zanechávají zprávu o minulé přítomnosti. Prázdné místo totiž hovoří o existenci ještě hlasitěji a přesněji, než kdyby zůstalo plné. Je prvním a hlavním dílem skládačky — čistě mě fascinuje, magnetizuje kanály, komunikujeme spolu afekty, mluvíme spolu ve vlastním jazyce. Nic v něm ale nezůstává na svém místě. Tam, kde je tma a není elektřina, je potřeba si přisvítit. Dalším konstrukčním prvkem, kterým zasahuji do skeletu/objektu je vosk. Materiálově to vchází do kontrastu s předpokladem, že auto po bouračce má zvláštním způsobem deformované části, jakoby se tvrdý materiál tavil jako vosk. Můj objekt/skelet je ohromný svícen, hoří na něm přes sto zapálených autorských svící vedené jako části auta — motor, výfuk, zpětná zrcátka. Kolo auta se dotáčí. Oranžové světlo, intimita noční jízdy autem, horizont však neubíhá — vnitřek karoserie se stává liminálním prostorem, je virtuální. Virtuální, vznikavé – prostředí *bez prostředníka*.²² Jízdu, pohyb, prostor, vytváří jen performeři.

Situace 3+1 — tři performeři a autor, já, řidič, narátor — volant je vysunutý tak, aby pro řidiče v autě nebylo místo, zabírá celý jeho prostor. Civilnost, bez optiky divadelního představení a jeho náležitostí. Situace podléhá konkrétní sadě pravidel, odhaluje proces, pohyb, ale žádný moment není důležitější než ten, který proběhl již před ním. Civilnost je také podpořená kostýmy navrženými Vojtěchem Novákem – jde o běžné oblečení, které na první pohled vypadá normálně, avšak při bližším pohledu zjistíme, že se jedná o sešité kusy různého oblečení. Některé jsou i pohledové, například půlka koženého kabátu sešitá s oranžovou košilí s motivem romantického výjevu chatky.

Vnitřek bílé karoserie je úplně vyčištěný až na prapodivné sezení vyrobené z kusů sbaleného oblečení stažených gumicuky. Ještě jedna věc je v autě přítomná – jde o autorádio, zbavené formy, očištěné jen na vnitřní funkční okruh. Toto rádio se nachází v prostoru vytvořeném pro nápravu kola. Pro rádio je připravena dvouhodinová smyčka příběhů z noční jízdy autem²³, zvuků které řídí a dirigují performativní akci, dobových materiálů odkazujících k sebevraždě Anne Sexton²⁴ a performativů – rádio, které zpřítomňuje živé vysílání, “tady a teď” se děje i přeneseně a není náhoda, že se nachází v místě nápravy.

V momentě když se z rádia ozývají příběhy, které jsou jednotlivými performery namluvené, dochází k funkčnímu zprostředkování hlasu. Prostředí karoserie není normálním prostředím, je virtuální, vznikavé. Během zkoušení, které započne zhruba za týden, propracujeme tento vnitřní/vnější stav, který si uvnitř karoserie performeři udrží. Co je jisté je to, že nebudou reagovat na prostředí kolem sebe, ani na sebe navzájem. Tento moment je v rámci performance nejdůležitější. Chvillemi se z místa instalace ozvou výkřiky

²² viz kapitola virtuální

²³ Stalo se to, když jsem v noci řídila domů, bylo chvíli po západu slunce. Vlhkost ve vzduchu halila oblaka na horizontu, bylo už spíš modro — zahlédla jsem nalevo v dálce problikávat světla, byla synchronizovaná, červená, problik dvou nahoře, problik dvou dole, chvíli jsem to v krajině registrovala, má mysl to četla jako kamion, samozřejmě. Po nějaké době mi došlo, že tam silnice být nemůže, protože to bylo v krajině, byly to komíny, stály tam samy, jakoby k ničemu nepatřily. Překvapilo mě to, jak rychle, když si to člověk nepohlídá zařadí věci známé, do neznámého.

²⁴ Anne Sexton, americká básnička, která spáchala sebevraždu v garáži svého domu — nastartovala motor a udusila se výparry.

vydáváné performery – tím začíná hra “Hands On A Hardbody²⁵” – ne ráciem, ale dotykem zůstávám ve hře. Auto se rytmicky obchází na tři doby a poté dojde ke zpomalení – až se ze hry stane rutinní záležitost, tento moment je v rámci performance velmi extendován. V instalaci je také přítomná velká vypalovaná kresba tvořená plamenem svíčky.

²⁵ Jde o vytrvalostní hru provozovanou hlavně ve Spojených státech, ve které se nový model auta umístí do prostoru a ten, kdo se udrží jako poslední dotykem na autě, vyhrává.