

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění/ Volné umění

DIPLOMOVÁ PRÁCE
Destruktivní síla informací
The Destructive Power of Information

Vypracoval: Matouš Kašpar
Vedoucí diplomové práce: MgA. Marek Meduna, Ph.D. a MgA. Petr Dub, Ph.D.
Oponent diplomové práce: Mgr. Ján Gajdušek
Akademický rok 2025/2026

I. Úvod

Předkládaná práce je pokusem o zachycení okamžiku, kdy se fyzický svět definitivně stává hostitelem pro parazitní struktury kyberprostoru. Stojíme v bodě, kdy tradiční nástroje umělecké reflexe přestávají stačit, neboť se sama realita pod tlakem informačního nasycení začala strukturálně hroutit. Kyberprostor není nehmotným cloudem poletujícím nad námi, ale novou, paralelní vrstvou reality, jež požírá zdroje a ovlivňuje naše chování. Cílem této práce není pouhé zobrazení tohoto nabourání těchto dvou realit, ale pokus o hmatatelnou diagnózu stavu, v němž algoritmický kód přímo zkratuje naše evoluční okruhy. Kyberprostor už nestojí vně nás jako nástroj, ale stal se vnitrobuněčným parazitem, který naše bazální biologické pohony přetěžuje a následně vytěžuje jako čistou surovinu.

Umělecký výstup zde slouží jako snaha o zachycení současného vztahu člověka vůči světu a dokumentuje svou vlastní neschopnost nahlédnout na realitu bez filtru digitálního rozhraní a zátěže již existujících a cirkulujících informací. Neustále se pohybuji mezi rolmi pozorujícího subjektu a pozorovaného objektu, snažím se nahlédnout na struktury, které ovlivňují naše vnímání.

II. Epistemický kolaps

Evoluce lidského poznání urazila cestu od primárního biologického pole, kde informace splývala s okamžitým instinktem, přes vertikální hierarchie mýtů a následnou moderní víru v suverénní oko pozorovatele, až k dnešnímu stavu totálního epistemického kolapsu. Současnost nás uvrhla do „ploché ontologie“, v níž tragédie i komodita sdílejí stejný ontologický status i vizuální naléhavost. Zprávy o globálních krizích a AI slop sdílejí stejnou plochu obrazovky, čímž vzniká „demokratizace prázdnoty“, kde nic nemá skutečnou váhu, protože vše má váhu stejnou. Informace přestala být nositelem poznání a stala se korozivním sedimentem. Kyberprostor již realitu neosvětluje, ale svou extrémní specifickou hmotností ji strukturálně drtí.

Moje instalace *The Destructive Power of Information* je pak diagnózou této infiltrace, pokusem o *pád z vakua* zpět nohama na zem a dotek s materializovanou reprezentací této situace.

III. Kognitivní past

Současná infrastruktura vnímání funguje jako kognitivní past, která systematicky těží naše nejhlubší evoluční biogramy a transformuje je do komodifikovaného digitálního šumu. Žijeme v prostředí, kde se primární biologické nutkání již nesetkává s realitou, ale s jejím

optimalizovaným simulakrem. Tam, kde evoluce po tisíciletí budovala mechanismy přežití, dnes nastupuje algoritmická asistence, která tyto pohony zkratuje.

Hlad, jako aktivizující motor k zajištění potravy, se v síti digitálních rozhraní mění v chronické přežívání jako copingový mechanismus pro vyrovnání se se stresem, či v neustálou optimalizaci a suplementaci skrze personifikované jídelníčky. Stejně tak se bazální potřeba reprodukce v digitálním prostředí transformuje do měsíčního předplatného na OnlyFans nebo do fenoménu „gooningu“, zatímco přirozená potřeba monitorovat prostředí mutuje v paralyzující doomscrolling. Biologický kód je zde paralyzován kódem digitálním, který nabízí okamžitou, ale vyprázdněnou saturaci bez následného prožitku. Kyberprostor a korporace za ním využívají poznatky o lidské psychice k tomu, aby z nás vytěžili více dat, na kterých se algoritmy učí naši identitu formovat dříve, než ji stačíme vědomě uchopit.

IV. Instalace „země“: Topologický řez realitou

Tato kognitivní krize nachází materiální vyústění v instalaci zemského terénu. Ve své dřívější praxi jsem tvořil série obrazů, které skrze vzájemnou instalaci měli ambici odkrývat obšírnější strukturu světa. Zde však tento princip syntézy opouštím a provádím topologický řez přímo do pole, na kterém se nacházíme. Už nebuduji významy, ale odkrývám realitu v roli hostitele, na kterém parazituje kyberprostor. Informace zde přestává být nehmotným tokem a stává se tíživým, lepkavým sedimentem, který se neúprosně lepí na vše reálné a strukturálně to drtí. Je to syrový, přiznaně sisyfovský pokus o návrat k podstatě, snaha o hmatatelný dotek, který však i přes svou materiální syrovost nevyhnutelně končí produkcí dalšího simulakra. Uprostřed této datové koroze a infiltrace však zůstává poslední reálné – živá květina. Tento fragment čisté biologie v hlíně je bodem, který se v prosakujícím poli simulací marně pokouší uchovat svou původní tvář, ale přesto se v kontextu instalace nevyhnutelně stává dalším simulakrem.

V. Sedimenty

Prezentovaná situace se odehrává v zatemnělé knihovně AVU, kde světlo odkrývá výseky zkoumané reality. Hlavní objekt celé instalace je na podlaze knihovny. Je to osvětlený výsek země, dokrývající sedimenty reality. Tato situace je rozehrána jako narušování simulace umělého trávníku. Tento syntetický povrch, představující purifikovanou verzi přírody zbavenou času a organických procesů, je podroben mechanickému nabourávání. Pukliny, které v tomto umělém řádu vytvářím, však neodkrývají vrstvy půdy, ale jsou okamžitě zaplňovány kyberprostorem. Prezentované viskózní pryskyřici a AI generovanými tisky povrchu, které jako

lepkavý sediment vypršely do reality a proměnily prázdná místa v uzly pravděpodobnosti. Epoxid zde funguje jako agresivní virus, který proleptává hranici mezi statickou hmotou a tekutým datovým tokem, zatímco zdánlivě náhodné motivy, AI halucinace a odrazy pod jeho hladinou usvědčují realitu z neschopnosti zůstat čistou. Zásadní roli zde hraje vrstva světla, které prosvítá zespodu skrze trhliny a reprezentuje datový tok, neustále přítomnou infrastrukturu, které dává této hybridní realitě život. Toto světlo usvědčuje celou instalaci z toho, že je pouze převlečenou, prasklou obrazovkou našeho vnímání. To, co vnímáme jako fyzický podklad, je ve skutečnosti prosvícené rozhraní (interface), které realitu pouze předstírá.

VI. Člověk jako vytěžovaný hardware

Uprostřed tohoto soukolí se nachází člověk jako biometrický reziduál. Nestojí mimo, ale stává se součástí tohoto kolapsu reality, ve kterém se marně pokouší uchopit pevnou zem. Fragmenty těla, tetování, oblečení a odrazy v kalužích jsou pomyslné „cookies“ našeho fyzického bytí. Jsou to datové otisky, které systém neustále těží, aby z nich zpětně rekonstruoval naši identitu jako předvídatelný profil. Člověk zde již nevystupuje jako suverénní subjekt, ale jako hardware vytěžovaný pro svůj informační obsah, který ho zpětně dotváří. Tetování na fragmentu těla odráží neustálou aktualizaci našich přesvědčení. Zatímco estetické sedativum Boba Rosse na tričku pak funguje jako konejšivý šum, pod jehož maskou v kaluži prosakuje neustálý dohledu, prezentovaný wizardem z projektu MYSTIC, který proměňuje lidskou náhodu v instrumentalizovaný vzorec. Naše existence v této instalaci tak není životem, ale nekonečným tápáním v meziprostoru, kde se živá tkáň definitivně rozpouští v kódu a kde každý pokus o uchopení reálného pouze generuje další várku vytěžitelných dat.

VII. Satelitní objekty

Celou instalaci uzavírají vytržené kusy kyberprostoru prezentované v bezprostředním vztahu k divákovi. Jsou to koláže AI vytvořených prostorů, zalité v pryskyřici, dorenderované malbou, která ve všech objektech funguje jako uzel propojující jednotlivé fragmenty. Jejich forma i obsah odráží predátorské postupy využívané k systematickému lákání naší pozornosti. Mechanické ruce předkládají výsek zprostředkované reality nikoliv jako plochou obrazovku nebo tajemnou černou skříňku, do níž nevidíme, ale jako raw pohled do útrob mechanismu. Podstatou zde není to, co je na obsahu obrazu, ale neúprosný způsob, jakým je nám informace prezentována a vnucována.

VIII. Závěr

Moje diplomová práce není jen navázáním na předchozí tvorbu, ale jejím nevyhnutelným vyústěním. Je volnou odpovědí na instalaci z konce 4. ročníku, kde jednotlivé obrazy předznamenávaly svůj kolaps, který v nynější instalaci došel ke své finální podobě. Zkoumání, jež dříve nabývalo své podoby v jednotlivých dílech, se zde odehrává na jedné ploše. S odstupem vnímám, že mým záměrem je především ohledávání našeho vnímání v současném informačním environmentu a vztahu jedince vůči němu. I přes snahu prokopat se skrze simulakra k realitě se tato snaha stala dalším simulakrem, další reprezentací. Demonstruje tak naši neschopnost nahlédnout na čistou realitu v její integritě, bez nevyhnutelného pouta k informačnímu cloudu. Výsledná instalace není ilustrací této problematiky, ale záznamem procesu ohledávání toho, jak a čím je naše vnímání reality ovlivněno. Výsledkem není odpověď ani řešení, ale tíživý pocit neustálé přítomnosti datové koroze. Snaha o co nejširší vhled do struktur, které nás definují.

V Praze 12. 5. 2026

Matouš Kašpar