

Podklad pro zadání DIPLOMOVÉ práce studenta

Jméno a příjmení: **BcA. Šimon LEVITNER**
Osobní číslo: **A18056**
Adresa: **Thamova 1, Praha, 18000 Praha 8, Česká republika**
Téma práce: **Private jet**
Téma práce anglicky: **Private jet**
Vedoucí práce: **MgA. Tomáš SVOBODA, Ph.D.**
Ateliér nových médií I / škola Tomáše Svobody

Zásady pro vypracování:

Připravovaný film bude sledovat fiktivní účastníky rolové hry (tzv. larpu) ztvárňující politickou sabotáž. K dosažení svého cíle musí skupina kreativně přetvářet a re-designovat běžné každodenní předměty, aby prolomila komplexní technologickou infrastrukturu svého protivníka. Krátký film na hraně mockumentu, spekulativní fikce a umělecké performance bude skrze formální principy (nejen) herního designu zkoumat, jak může sdílená akce podnítit kolektivní imaginaci vedoucí k reálným společenským změnám.

The movie will observe fictional participants of roleplaying game, executing a political sabotage. To achieve their goal, they need to creatively remade and redesign commonly used everyday objects and tools to break through complex technological infrastructure of their enemy. Short movie on the edge of mockumentary, speculative fiction and performance will be examining how can shared action stimulate collective imagination through principles of (not only) game design and how is this imagination can lead to real social changes.

Seznam doporučené literatury:

Keller Easterling, Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space, 2014 Keller Easterling, Medium Design, Strelka Press, 2018
Donna J. Haraway, Staying with the Trouble
Anthony Dunne, Fiona Raby, Speculative Everything

Podpis studenta:

Datum:

Podpis vedoucího práce:

Datum:

Podpis prorektora:

Datum:

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Nová média 1

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Private jet

Private jet

Vypracoval/a: Šimon Levitner
Vedoucí diplomové práce: Tomáš Svoboda
Oponent/ka diplomové práce: David Kořínek

Akademický rok 2020/2021

Private Jet

Plán hry

Moje praktická magisterská práce je dílem kolektivu BCAAsystem ve kterém dlouhodobě působím a pod kterým vzniká převážné množství mých prací za poslední čtyři roky. Pro tento konkrétní projekt jsme taktéž pozvali řadu dalších spolupracovníků a spolupracovnic. Proto je tento text místy psán v množné osobě.

Krátké video sleduje skupinu čtyř hráčů rolové hry (dále *larp*), jež se pokoušejí sehrát politickou sabotáž. Ke splnění svého cíle se musí "probojovat" krajinou ukrývající nejruznější nebezpečí, která musí překonat za pomoci DIY nástrojů a postupů inspirovaných taktikami nejruznějších aktivistických hnutí. Prostorem je naviguje pátá postava - jakýsi Pán jeskyně (inspirovaný charakterem ze slavné hry Dračí doupě), který je na dálku varuje před nástrahami a případně jim i poskytuje rady, které mohou pomoci v dalším postupu. Celá dvoudenní cesta směřuje k hoře nad přehradou, kde je ukryta tajná zbraň. Díky získaným zkušenostem a předmětům dokážou zbraň převzít pod svoji kontrolu a použít ji ke splnění svého cíle, kterýmž je sestřelení soukromého letadla nebezpečného oligarchy, který, nic netušíc, míří na své obchodní jednání.

Herní svět

Narativ hry je situován do blízké budoucnosti, kde se globální moc zkoncentrovala do rukou několika málo osob, které získali ekonomickou a politickou dominanci i nad národními státy. Jejich podnikání se již dávno vymklo možnostem jakékoli regulace, v důsledku čehož dochází v globálním měřítku i k zotročování pracovních sil a devastaci planety a jejích zdrojů. V rukou těchto oligarchů leží také vysoce vyvinutá technologická infrastruktura, která jim umožňuje generovat vesmírné zisky a zároveň sledovat téměř každý pohyb na planetě. Jedna z osob této úzké skupiny elit je hlavním antihrdinou naší hry.

Proti němu stojí radikalizované hnutí, které si zvolilo zoufalý a nebezpečný boj jako poslední alternativu. Jejich rozhodnutí zaútočit na jednu z hlav utlačitelského systému je především politickou manifestací, že odpor je stále možný, i když se mnohým situace jeví již jako bezvýchodná. K úspěšnému zneškodnění protivníka se však musí skupina vyhnout jeho „vševědoucímu oku“. Aby obešla vyspělé technologické sítě, uchyluje se k téměř tradičním a místy až primitivním způsobům boje: Nosí podomácku šitou výstroj (která tyto neo-partyzány chrání před dohledem satelitů), masky a tělové barvy, aby zmátla takzvané *facial recognition systems* (systémy na rozpoznávání obličejů), využívá své znalosti přírody pro vytváření maskovacích preparátů na pomezí biohackingu nebo používá vlastní těla pro konstruování improvizovaných, avšak účinných praků. Nejedná se ovšem o formu techno-skepticismu nebo neo-luddismu, ale o způsob, jak prorazit obranný systém odosobněného a zároveň všudypřítomného nepřítele skrze „redesignování“ běžných a dostupných předmětů. V duchu

spekulativního designu Keller Easterling¹ tak skupina nachází nové využití svého okolí, ať již kulturních nebo přírodních objektů, za účelem dosažení politické změny.

Samotný narativ je inspirován postupy, jež jsme mohli nedávno pozorovat například při protestech v Chile nebo v Hongkongu, kde účastníci kreativními metodami obcházeli technologie sloužící k disciplinaci občanů a represím vůči protestujícím. Inspirace *Larpem* tak ve videu nepředstavuje pouze fotogenickou hru, ale jeho performativní skupinová forma zároveň podtrhuje participační rozměr umění, které nesleduje pouze estetické cíle, ale má také společenský význam (viz Claire Bishop²). Využívá možnosti sdílené akce k podnícení kolektivní imaginace, která může mít i velice reálný dopad. Ve videu zobrazená zespoda organizovaná komunita mířící na nejvyšší žebříčky hierarchie systému se musí dostat “ze dna [a illegality] až na vrchol”, aby resuscitovala civilní společnost. Prožívaný fikční narativ se tak stává jakousi laboratoří moderní revoluce, jež skrze spekulativní a extrémní variantu možné budoucnosti otevírá otázky o mnoha již existujících problémech dnešní společnosti. Radikální a militantní řešení zde slouží především jako podnět k zamyšlení, kam až může politická opozice zajít, i kam již zašli její protivníci.

Dokumentace

Výsledná práce by se dala rozdělit do tří navazujících etap - příprava hry, natáčení a postprodukce videa, přičemž s každou částí máme coby kolektiv jisté zkušenosti, nicméně svou náročností a rozsahem to pro nás byla nová zkušenost.

Formát larpu jsme zvolili částečně jako strategii pro získání co nejvíc autentického projevu herců/účastníků, ale i jako metodický experiment, v jehož rámci by sdílená akce mohla rozšířit imaginativní rozměry samotného díla. Z toho důvodu jsme formou hry pojali i přípravu na samotné natáčení, kdy jsme pro naše účastníky zorganizovali několikadenní workshop, kde jsme se pokusili je co možná nejvíce dostat do jejich rolí metodami převzatými především z výše zmíněné fantasy hry dračí doupě. S tím nám výrazně pomohl Vojta Novák, kterého jsme přizvali do projektu jako Pána jeskyně - tedy člověka, který má za úkol účastníky uvést do jejich rolí, provázet je a představovat jim imaginární svět, ve kterém se momentálně pohybují. Další fází workshopu pak byla společná příprava kostýmů a vybavení na základě charakteristik každé postavy.

Samotné natáčení pak bylo kombinací dvou tvůrčích strategií. První z nich se orientovala více dokumentárním směrem a spočívala ve sledování probíhající hry bez větších zásahů štábu do probíhajících akcí.. Herci se pohybovali prostorem a překonávali překážky díky instrukcím sdíleným přes vysílačku Pánem jeskyně. Druhý přístup spočíval ve více režírovaných scénách kdy jsme již aktivně zasahovali do natáčení a určité momenty reinscenovaly za účelem sevřenější a koherentnější estetické podoby nebo smysluplnosti narace. Nicméně ani zde

¹ KELLER EASTERLINK, *Mediu Design*. Moscow: Strelka Press 2018.

² CLAIRE BISHOP, *Artificial Hells*, London: Verso books 2012

neexistoval scénář, herci se primárně řídili charakteristikami svých postav a nutností reagovat na vzniklé situace, které jim byli představovány situačně.

Poslední fází byla již postprodukce natočeného materiálu - tedy především střih a doplnění o sekvence, které dovysvětlují celkový příběh. Formálně jsme se snažili balancovat video na hraně dokumentu o samotné hře a fantasy/sci-fi filmu. Šlo nám především o to zachovat určitou trapnost či komičnost (kterou člověk zažívá při sledování ať již profesionálních, tak amatérských záznamů larpových her), ale zároveň v díle zanechat i určitou naléhavost a akcentovat tíživost světa, ve kterém je vyprávění situované, a který s tím naším sdílí řadu přesahů.

Kořeny tohoto světa, byť se jedná o fikci, můžeme totiž naléznout již v naší současnosti. Jak můžeme vidět například v textu Jamese Bridla *New Dark Age*, již dnes dominují světu těžko uchopitelné komplexní technologické infrastruktury, jež dohlíží na naše životy a formují naši společnost podle záměrů těch, kteří mají ony infrastruktury v rukou.³ Podobně se pak snaží naši realitu – masivně vytvářenou skrze počítačnou technologii operující v globálním měřítku – popsat i teoretik Benjamin Bratton v knize *The Stack*.⁴ Texty obou autorů nejsou dystopickými předpověďmi nevyhnutelné budoucnosti, ale spíše varováním, že bez uvědomění si moci, kterou tyto infrastruktury poskytují svým držitelům, nám může jako společnosti možnost být aktivními tvůrci své přítomnosti i budoucnosti proklouznout mezi prsty. Narativ našeho světa se však nachází v čase, kde společnost již o tuto možnost dávno přišla, a kde již není nazbyt než se na odpor postavit za pomoci radikálních strategií a technologií, které jsou ze své materiální či principiální podstaty vyčleněny z univerza dominantních infrastruktur. Důležitou strategií, kterou využívá jak skupina fikčních postav v rámci videa, tak i my jako autorská skupina, je spolupráce. Ta je pro náš kolektiv klíčovým prvkem při tvorbě všech našich prací i během každodenního fungování. Při práci na výše popisovaném videu se náš běžně šestičlenný kolektiv rozšířil o řadu dalších členů a členek, kteří / které nám pomáhali ve všech fázích příprav i během realizace (za což jim patří velký dík a doufáme že náš pokus vytvořit široce kolektivní dílo se pozitivně promítl i do kvality výsledku).

Souvislosti

Děi, která sloužila jako inspirace pro naši práci, by bylo možné zmínit mnoho. Vybírám zde především ty, o kterých jsme přemýšleli již při samotných přípravách videa. Důležitým inspiračním zdrojem pro nás byla videa studia Metaheaven, po formální i obsahové stránce, především kvůli jejich výtvarné provni, dovenosti kombinovat fikční příběhy s dokumentárními a vyprávět skrze infografiku. Dalším důležitým inspiračním zdrojem bylo také video *Sticky Drama* od umělce Jona Rafmana, především pro jeho scénografii, kostýmy a způsoby snímání. Ovšem zároveň i kvůli výraznému propojení vizuální složky s tou hudební, na které se podílel americký muzikant Oneohtrix Point Never. Právě důraz na auditivní složky ve vizuálním umění je pro nás jako kolektiv zásadní a aktivně s ním pracujeme ve všech svých projektech. Poslední prací,

³ JAMES BRIDLE, *New Dark age*, London: Verso books 2018

⁴ BENJAMIN BRATTON, *Stack*, Cambridge: MIT press 2016

kterou bych rád zmínil jako související, je celkově práce kolektivu Omsk social club. Zde nacházím paralely především v jejich zájmu o modelování prostředí a situací, do kterých citlivě uvádějí svoje diváky za účelem estetického prožitku složeného z mnoha impulsů - od pohybu po smyslové vnímání.

Reflexe

Cennou zkušeností získanou při tvorbě videa pro nás bylo ozkoušení si procesu produkce která je typická spíše pro filmový průmysl než výtvarné umění, což bylo vzhledem k rozsahu díla nezbytné. Dotáhnout dílo do tvaru, se kterým bychom byli spokojeni, byl časově i kapacitně náročný a zdlouhavý proces. Zda budeme chtít s podobnými formáty dál pracovat asi ukáže čas, ale jsme rádi, že díky tomuto projektu máme představu, co taková práce reálně obnáší. Momentálně se zdá, že bychom raději rozvíjeli herní princip použitý při natáčení, což jsme zatím vyzkoušeli při nedávné výstavě v Galerii Entrance během naší výstavy *Heslo je zahrada*.

Myslím, že samotné video se nakonec povedlo dostat do reprezentativního tvaru, jediné co mne mrzí je, že oproti původnímu plánu je video poměrně konvenční a filmové. Původně plánovaná hra s žánry se ukázala jako těžko ukočírovatelná a nakonec jsme od ní upustili ve prospěch srozumitelnosti a koukatelnosti.