

#74 KOSTI NEZNÁMÉHO ZVÍŘETE

VÝSTAVA:

Kdo ovládá naše data, osobní suverenitu i politickou svobodu? Odpovědi na podobné otázky nabízí výstava *DATAS: The Data and the Sovereign* v Galerii Rudolfinum, kde čeští a zahraniční umělci ve svých dílech zkoumají, jak výpočetní technologie, automatizace a digitální infrastruktury narušují osobní i státní suverenitu.

Šelmy, které nás dnes ohrožují, už jen zřídka připomínají řvoucí lvy: mnohem častěji mají podobu algoritmických systémů, datových infrastruktur a forem vládnutí, řízených umělou inteligencí. Soubor zastoupených děl zahrnuje širokou škálu forem: od interaktivních instalací přes narativní filmy až po projekty založené na softwaru. Neusiluje pouze o kritiku moci. Zkouší modelovat etické alternativy k digitálním režimům, které nás vytěžují. Výstava je členěna do tří tematických konstelací. Část *Stíny Leviatana* se věnuje datům jako svrchované moci a zkoumá algokracii, kybernetickou bezpečnost a automatizované vládnutí. Ta následující, *Ostrov neposlušnosti*, se soustřeďuje na různé formy infrastruktury – energetické sítě, podmořské kabely a datová centra – a ukazuje suverenitu jako formu logistické a výpočetní moci s ekologickými důsledky. Poslední část výstavy, *Písně odmítání*, obrací pozornost k subjektu a zkoumá křehkost osobní autonomie v podmínkách profilování, predikce a sledování, kdy se obraz stává funkčním prvkem systémů kontroly.

INSPIRACE:

Dílo umělkyně Flaky Haliti *Čí jsou to kosti?* (2022) zobrazuje kostru neznámého zvířete pokrytou vrstvou sněhu. Nelze přesně určit, zda se jedná o kostru divoké šelmy, nebo o pouhou zvětšeninu toulavé kočky domácí. Dílo v sobě kombinuje vznešenost velkých tygrů, panterů či lvů se špínou, kterou si lidé spojují s tuláky. Propojuje nebezpečí s domácím životem. Tyto rozporuplné vlastnosti dílo získává právě díky své neurčitosti. Ukazuje, na základě jakých informací lze nebo nelze určovat skutečnost a že pravda se většinou nachází kdesi v prostoru „mezi“. A rovněž nám připomíná, jak málo informací stačí, aby si lidské i nelidské mozky vytvořily vlastní závěr, který nemusí být pravdivý.

AKTIVITA:

V této Ateliérovce si vytvoříme vlastní plastiku inspirovanou sochou *Čí jsou to kosti?*. Za pomoci drátku vytvoříme kostru, která by mohla připomínat hned několik různých zvířat. Co spolu zvířata sdílí, a co je naopak dělá rozdílnými? Jsou některá zvířata zaměnitelná? Sošku následně pokryjeme vrstvou samotvrdnoucí modelovací hmoty.

AKTIVITA ROZVÍJÍ NÁSLEDUJÍCÍ SCHOPNOSTI A DOVEDNOSTI:

- prostorovou představivost
- kritické myšlení
- ▲ jemnou motoriku

BUDEME POTŘEBOVAT:

- obyčejnou tužku
- papír
- ▲ drátek
- kleště
- samotvrdnoucí modelovací hmotu
- ▲ libovolný kousek polystyrenu jako podstavec

DOBA TRVÁNÍ: CCA 2 HODINY

POSTUP:

I. ČÁST

1) Představíme si zvířata, která jsou si vzájemně podobná – ale nemělo by se jednat o varianty jednoho druhu! Kdo má podobnou stavbu těla? Která zvířata vypadají stejně, když přivřou oči?

TIP: Zamyslete se: Jak by toto zvíře poznal člověk? A jak by ho poznala umělá inteligence?

2) Zvíře si nakreslíme na papír a zamyslíme se, jak by vypadala jeho kostra. Tu do obrázku také dokreslíme.

II. ČÁST

1) Kleštěmi si ustříhneme kousek drátku a na základě kresby začneme vytvářet kostru. Aby byla dostatečně pevná, každý kousek drátku několikrát obtočíme.

2) Postupně přidáváme další drátky, aby vznikla kostra podle nákresu. Nezapomeneme ani na žebra, ocas a lebku.

3) Na vrchní část těla – tedy záda a vrchol hlavy, ale také třeba na části nohou nebo ocas – doplníme sníh. Rozválíme si kousek samotvrdnoucí hmoty, kterou položíme na vybrané části těla.

4) Prsty nebo jinými drobnými nástroji upravíme povrch modelíny, aby byl hladký a kopíroval kostru.

5) Necháme hmotu pořádně zaschnout a dílo je hotové!

6) Pokud máme k dispozici polystyren, můžeme na nohou zvířete nechat ostré konce, které do polystyrenu zapíchneme. Socha díky tomu získá vlastní podstavec.





ZAMYSLETE SE:

Může se podle vás stát, že počítač o něčem rozhodne špatně, když má málo informací?
Jak poznáme, že máme dostatek informací pro správné rozhodnutí?
Je lepší hádat, nebo si zjistit více informací?

Ateliérovku připravila Adéla Ševčíková