



VÝSTAVA

Ačkoliv se v mnoha věcech spoléháme na digitální nástroje, zřídka skutečně chápeme, jak fungují. Porozumět jim totiž není vždy možné. Zaprvé kvůli skutečnosti, že většinu technologií vlastní nějaká korporace. Zadruhé proto, že pochopit, jak pokročilá umělá inteligence dospěla k vygenerování určitého výstupu, se prostě může zdát nereálné. Je těžké se srovnat s naší nevědomostí a bezmocí vůči kódovaným systémům. Jak se taková situace odráží v umění?

Skupinová výstava *Poetics of Encryption* vychází z nedávno vydané knihy Nadima Sammana *Poetika kódování: Umění v technocénu*. Zkoumá kořen slova enkrypce (kódování), které odkazuje na jistou „skrytost“ (z podstaty či záměrnou) a mapuje imaginativní krajinu, v níž se nacházejí černá místa, černé skříňky a černé díry. Už tato samotná pojmenování naznačují, jak moderní technologie lapají své uživatele a uživatelky, jak pracují skrytě, a jak deformují kulturní časoprostor. Na základě těchto témat je výstava rozdělena do tří částí a pohybuje se na hranici mezi informovaným znepokojením a okultním sněním.

INSPIRACE:

Ve světě internetu, sociálních sítí ale také online her se řada uživatelů svou skutečnou identitu skrývá za uměle vytvořenými charaktery. Na některých místech jsou takové avatary dokonce nutností, a to obzvláště právě v herním prostředí. To často uživateli – hráči – nabízí řadu podnětů a možností, jak takovou novou postavu, která bude hráče reprezentovat, vytvořit. Ať už jsou možnosti široké či omezené, je v konečném důsledku vždy na hráči samotném, jak moc se mu bude postava podobat a jak moc se vydá do světa vlastní fantazie.

AKTIVITA:

V této Ateliérovce si podobný herní charakter zkusíme vytvořit i my. Ani naše možnosti ale nebudou nepřeborné – právě naopak, to, jak bude nová postava vypadat, částečně určí náhoda díky jednoduché hře. Ta postavě přisoudí jednotlivé vlastnosti, pak už bude jen na nás, jaký vzhled, povahu a příběh pro náš nový charakter vytvoříme.

AKTIVITA ROZVÍJÍ NÁSLEDUJÍCÍ SCHOPNOSTI A DOVEDNOSTI:

- hra s náhodou
- schopnost vyprávět
- ▲ krasopis

BUDEME POTŘEBOVAT:

- hrací kostka
- pravítko
- ▲ bílé papíry, alespoň dva listy A4
- tužka a guma
- pastelky, fixy nebo voskovky
- ▲ volitelně barevné papíry, nůžky a lepidlo

DOBA TRVÁNÍ: CCA 2 HODINY

POSTUP:

I. ČÁST

1. Nejprve si připravíme jednoduchou hru, která určí vlastnosti naší postavy. Přes celý volný papír nakreslíme nebo narýsujeme velkou tabulku – šest sloupců a pět řádků.
2. Sloupce očíslováme od 1 do 6. Každý řádek bude představovat jednu kategorii, např.: role postavy, zvláštní schopnost, osobnost, tělesný rys a původ. Do každého řádku vymyslíme nebo opíšeme šest různých možností, které do dané kategorie patří.

TIP: Můžete využít tabulku přiloženou k tomuto pracovnímu listu, nebo si vytvořit vlastní verzi.

3. Teď přichází na řadu kostka. Vybereme si první řádek (např. role postavy) a hodíme kostkou. Číslo, které padne, nám určí jednu vlastnost – podle toho, co je napsané v odpovídajícím sloupci.
4. Postupně házíme i pro ostatní řádky, dokud nemáme jednu vlastnost z každé kategorie. Získáme tak náhodně vygenerovanou postavu! Všechny vylosované vlastnosti si zapíšeme nebo zvýrazníme v tabulce, abychom je nezapomněli.

II.ČÁST

1. Zamyslíme se, jak by taková postava mohla vypadat. Je spíš malá nebo velká? Nosí klobouk? Má křídla nebo rohy? A kolik má nohou a rukou? Nosí si něco s sebou?
2. Až budeme mít představu, pustíme se do kreslení! Vezmeme si čistý papír nebo čtvrtku a postavu nakreslíme tak, aby zaplnila většinu formátu. Použít můžeme pastelky, fixy, nebo jinou oblíbenou techniku. Dáváme si pozor, abychom nezapomněli ani na jednu vlastnost, kterou nám vybrala kostka.

TIP: Můžete také vystříhovat části těla z barevného papíru a lepit je na čtvrtku jako koláž. Pak je můžete dozdobit kresbou.

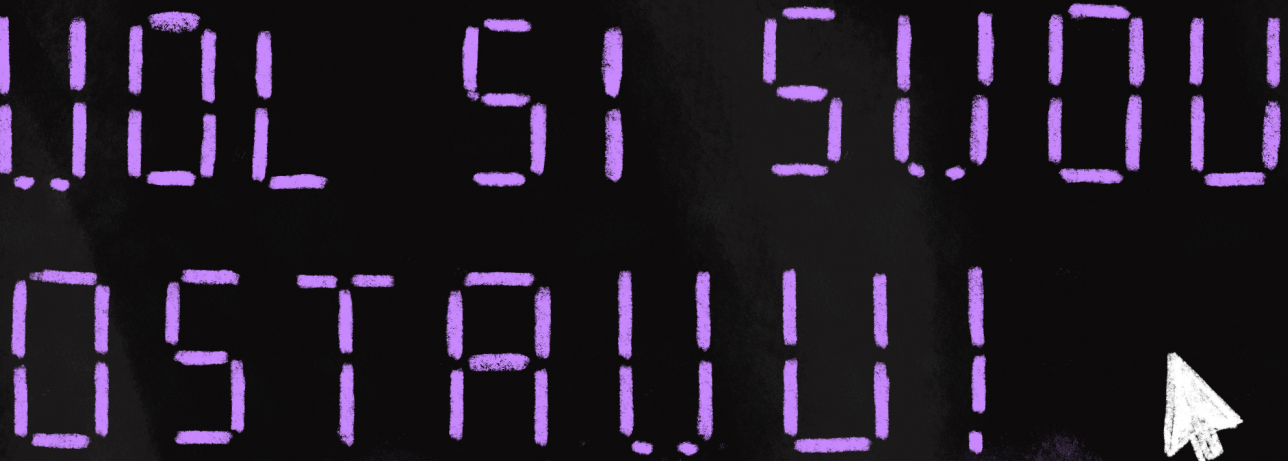
3. Aby byla postava skutečně hotová, musíme jí ještě vymyslet jméno a krátký příběh! Odkud pochází? A jaké jsou její speciální schopnosti? Jméno a příběh pak napíšeme do volných míst okolo figury.
4. A co s hotovou postavou dál? Pokud jste s ní spokojení, můžete pro ni vymyslet krátké dobrodružství a o tom pak nakreslit komiks s postavou v hlavní roli. Nebo si můžete kostkou hodit ještě jednou a vytvořit jí nové kamarády a kamarádky.





1. 2. 3. 4. 5. 6.

ROBOT	LÉČITEL	POUTNIK	VĚDEC	ČARODĚJ	HVĚZDNÝ CESTOVATEL
SVÍTÍ VE TMĚ	UMÍ LÉTAT	MLUVÍSE ZVÍŘATY	MĚNÍ BARVU	ZASTAVÍ ČAS	BLESKOVÝ POHYB
VTIPÁLEK	MOROUS	SPÁČ	HRDINA	SAMOTÁŘ	POPLETA
VELKÉ UŠI	KOLEČKOVÉ NOHY	DVA OCASY	HVĚZDY MÍSTO OČÍ	KŘÍDLA	ANTÉNA
ZEVNITŘ TELEVIZE	ZE STARÉ KRABICE	Z JINÉ PLANETY	Z MINULOSTI	Z PODZEMÍ	Z LEDNICE





ZAMYSLETE SE:

Chtěli byste být někdy někým úplně jiným? Kým a proč?

Můžeme se za postavou cítit bezpečněji? Co to znamená?

Proč si lidé na internetu někdy vytvářejí falešné identity? Co tím chtějí získat?

Ateliérovku připravila Adéla Ševčíková