

Být sněný

Being Dreamed

TEREZA DARMOVZALOVÁ

FILIP HAUER

MAREK HLAVÁČ kurátor / curator

TOMÁŠ KAJÁNEK

VÍT BOHAL host / guest



13/3 — 5/7/2020

GAMPA

Příhrádek 5, Pardubice
www.gmpardubice.cz

- 1** Tereza Darmovzalová
Indukce smutku
- 2** Tomáš Kajánek
Vystavené ruce, Vystavené nohy,
Vystavená těla
- 3** Tomáš Kajánek
Ať žije nová kůže
- 4** Vít Bohal
Od tarotu k instagramu:
Karta jako "dream machine"
- 5** Filip Hauer
Dreaming About Work 0.1
- 6** Marek Hlaváč
fft dreaming

Sen nezná ani nepřipustí rozdíl mezi tím, co je reálné a co ne. Výstava pracuje se snem jako metaforou stavu, ve kterém nelze odlišit realitu od fikce, stavem, ve kterém jsme kolektivně snění za pomoci současných technologií.

Být sněný. Internetový svět virálních videí proniká do reality a ztělesňuje se ve svých uživateli. Simulace předpovídá realitu. Realita se stává snem. Snová práce. Pracovník přijímá rozhodnutí hry a zbavuje se vlastních morálních postojů. Realita vytvořená vyhledávacím a doporučovací algoritmem googlu. Resyntéza a automatická imitace umělou inteligencí. Snovou logiku lze ale i aktivně přijmout jako taktiku pro jednání v strategiích mocenských struktur. Hypnotická indukce pocitu smutku, pocitu pro dnešní dobu příznačného, ale potlačovaného.

Tomáš Kajánek zkoumá, jak uživateli vytvářený obsah internetu odkrývá některé symptomy společnosti, konkrétně jak se v určitých skupinách youtubových videí zhmotňuje strach a iracionalita, což poté zpětně ovlivňuje realitu. Ve videoinstalaci Ať žije nová kůže internetový svět virálních videí proniká do reality a doslova se ztělesňuje ve svých uživateli. Sen se stává skutečností. Choroba Morgellons, psychosomatická kožní parazitóza, se šíří výhradně po YouTube a svým průběhem nápadně připomíná body horror.

Druhá Tomášova práce, Vystavené ruce, Vystavené nohy, Vystavená těla, shromažďuje záběry z youtubových dokumentací cvičení pro případ hromadného neštěstí pořádaných veřejnými bezpečnostními složkami nebo soukromými společnostmi nabízejícími zážitkové kurzy. Za pomoci filmového maskéra a motivů umělecké fikce jsou vytvářeny dramatické konstrukce událostí, které se nikdy nestaly. Krajní strachy a úzkosti společnosti jsou zhmotňovány ve fantasmatu ideálního teroristického útoku či dopravní nehody.

Instalace **Filipa Hauera** Dreaming About Work 0.1 je kritickou spekulací o budoucnosti práce a pracovního dne. Interaktivní počítačová hra, Job Quitting Simulator, spekuluje o budoucnosti práce ve světě plně řízeném algoritmy. Hra se rozkládá v 8 hodinách standardního pracovního dne. Hráč celou dobu plní repetitivní úkol: přepisování zobrazeného textu, nebo souhlas se zadaným výrokem. Hra je subverzí ve společnosti běžného pozitivního vnímání práce a obrací pozornost na problematiku pojmy pracovního dne a ztráty individuálního vnímání světa v rámci mechanicky opakované pracovní činnosti. Algoritmy zde vystupují jako xeno-hráči s vlastním programem a motivací. Jako intro ke hře slouží video obsahující text vygenerovaný algoritmem strojového učení na základě věty 'What if algorithms take our jobs?' – otázky, která automaticky vyvstává při osobním setkání s pokročilou umělou inteligencí. Tisky diagramů srovnávají práci tradiční, budoucí a plně automatizovanou.

Zvuková instalace fft dreaming Marka Hlaváče odkazuje na vytváření nových realit činností digitálních algoritmických procesů. Ostatní díla na výstavě jsou sněna v resyntéze, automatické transformaci a imitaci umělou inteligencí. Zvukové reprezentace fragmentů děl z výstavy jsou analyzované pomocí fft algoritmu^[1], sněné pomocí vyhledávacího a doporučovacího algoritmu googlu, podrobené strojovému učení a následně automatické imitaci. Smazává se rozdíl mezi nahráváním a syntézou a ukládáním dat a jejich vytvářením.^[2]

Video **Terezy Darmovzalové**, Indukce smutku, může posloužit jako jakýsi klíč k "lucidnímu snění" – snovou logiku lze i aktivně přijmout jako taktiku pro jednání v strategiích mocenských struktur.^[3] Video svým názvem odkazuje k psychologické experimentální metodě navozování emocí. V tomto případě jsou to pocity, které potřebují být prožity, které ale držíme pod povrchem kvůli pracovní vytíženosti, společenským konvencím, genderovým stereotypům a řadě dalších důvodů příznačných pro čas a prostor, ve kterém žijeme.

Vít Bohal téma doplňuje textem o médiu tarotových karet jako předobrazu či analogie současných technologií.

^[1] Fast Fourier Transform, algoritmus sloužící k převodu časové do frekvenční domény, umožňující analýzu a zpracování digitálních signálů.

^[2] Viz Mark B. N. Hansen: New Media, in Critical Terms for Media Studies, eds. Mark B. N. Hansen and W. J. T. Mitchell, University of Chicago Press, 2010, s.180, cit. in: The Occulture: Ludic Dreaming, Bloomsbury, 2017, s.23-25.

^[3] Viz Michel de Certeau: The Practice of Everyday Life, University of California Press, 1984.

Dreams do not know the difference between what's real and what's not – nor will they admit to one. This exhibition uses dreams as a metaphor for a state in which reality and fiction become indistinguishable; a state in which we are collectively dreamt, aided by contemporary technology.

Being Dreamed. The internet world of viral videos makes its way into reality, becoming embodied in its users. The simulation predicts reality. Reality becomes a dream. Dream work. The worker accepts the game's decision and disposes of their own moral positions. A reality created by Google's search and recommend algorithm. Resynthesis and automatic imitation carried out by artificial intelligence. However, dream logic can also be actively accepted as a strategy to be used within various power structures. A hypnotic induction of a feeling of sadness that is symptomatic of our time but also suppressed.

Tomáš Kajánek explores how user-created internet content uncovers certain systems of society, specifically how fear and irrationality are embodied in particular types of YouTube videos, which then have a retroactive effect on reality. In his video installation Long Life the New Skin, the internet world of viral videos infects reality and becomes incarnate in its users. Dreams become reality. The Morgellons disease – a psychosomatic parasitic skin condition – is spread only via YouTube and its development is reminiscent of body horror films.

Tomáš's second work, Exposed Arms, Exposed Legs, Exposed Bodies, collates images from YouTube videos presenting various exercises of mass catastrophes organised by public law enforcement agencies or private companies offering experience courses. With the aid of film make-up and elements of artistic fiction, dramatic reconstructions of events that never happened are created. The extreme fear and anxiety of society are embodied in the phantasm of an ideal terrorist attack or traffic accident.

In **Filip Hauer's** installation Dreaming About Work 0.1, reality becomes a dream. The interactive computer simulation takes a critical stance towards our societal conception of work and labour hours. The game, inspired by military training materials, simulates a working day, spread over eight hours. The player/worker repeats a mechanical activity which rids them of their cognitive perception, creating a psychological space which breaks up their individuality. The player/worker loses any conception of their own personality and enters a semi-lucid state in which they accept the game's decisions and dispose of their own moral positions.

Marek Hlaváč's sound installation fft dreaming references the creation of new realities in the activity of digital algorithmic processes. The other works in the exhibition are dreamt in resynthesis, automatic transformation, and artificial intelligence imitation. Sonic representations of fragments of the other works are analysed using an fft algorithm^[1], dreamt using Google's search and recommend algorithm, similar to machine learning and the ensuing automatic imitation. The work blurs the edges between recording and synthesis, between data storage and data creation.^[2]

Tereza Darmovzalová's Induction of Sadness can serve as a key to lucid dreaming – dream logic can be actively accepted as a strategy for acting within the strategies of power structures.^[3] The title of the video refers to the experimental psychological method used to induce emotions. In this case, these are feelings which need to be experienced but which we hide under the surface due to how busy we are, due to societal conventions, gender stereotypes, and a number of other reasons symptomatic of the time and space in which we live.

Vít Bohal, theorist and a member of the Diffractions Collective, complements the topic of the exhibition with his text on the medium of Tarot cards as prototypes or analogies for contemporary technologies.

^[1] Fast Fourier Transform, an algorithm used to transfer the temporal domain into the frequency domain, allowing for the analysis and manipulation of digital signals.

^[2] See Mark B. N. Hansen: New Media, in Critical Terms for Media Studies, eds. Mark B. N. Hansen and W. J. T. Mitchell, University of Chicago Press, 2010, p.180, cited in: The Occulture: Ludic Dreaming, Bloomsbury, 2017, pp. 23–25.

^[3] See Michel de Certeau: The Practice of Everyday Life, University of California Press, 1984.