

AI JAKO NÁSTROJ VYTVÁŘENÍ IMAGINÁRNÍ PAMĚTI MÍSTA

MARTIN FLAŠAR

Abstrakt

Nástroje umělé inteligence (AI) byly původně považovány za perspektivní náhražku mechanických činností v oblasti zpracování dat, ovšem brzy se ukázalo, že dokáží směle konkurovat i kreativním lidským výkonům v oblasti umění. Následující text vychází z teoretické reflexe experimentálního projektu, který částečně využil nástroje AI k vytvoření multimediální performance. Ta zahrnovala scénickou a zvukovou složku a jejím smyslem bylo inscenovat imaginární subjektivní historie návštěvníků secesního kinosálu v malém švédském městě. Smyslem tohoto pojednání je zamyslet se v širším kontextu nad roli, kterou může AI sehrát při generování falešných vzpomínek či alternativní historie.

Klíčová slova

historie místa, místo paměti, AI, multimediální performance, sémiotika, Umberto Eco, Haruki Murakami, *Faded Memories*

AI as a Tool for Creating an Imaginary Memory of a Place

Abstract

Artificial intelligence tools were originally considered a promising substitute for mechanical activities in the field of data processing, but it soon became apparent that they could boldly compete with creative human achievements in the arts. The following text is based on a theoretical reflection on an experimental project that partially used AI tools to create a multimedia performance. The performance included a scenic and audio component and was intended to stage the imaginary subjective histories of visitors to an Art Nouveau cinema in a small Swedish town. The purpose of this essay is to reflect in a broader context on the role that AI can play in generating false memories or alternative histories.

Keywords

local history, place of memory, AI, multimedia performance, semiotics, Umberto Eco, Haruki Murakami, *Faded Memories*

Úvodem

Když jsem dostal nabídku prezentovat na podzim 2025 na mezinárodním workshopu věnovaném nové hudbě a multimédiím ve švédském Ystadu vlastní práci,¹ přemýšlel jsem, jak nejlépe využít místo jedinečného historického kinosálu, kde se událost konala. Kino Scala je jedno z nejstarších kin ve Švédsku, které funguje v zásadě nepřetržitě od roku 1910. V experimentálním díle *Faded Memories* jsem do historického prostředí secesního sálu zasadil myšlenky tří různých imaginárních návštěvníků kina v průběhu historie. Audiovizuální performance měla statickou formu: diváci v kinosále sledovali postavu na pódiu otočenou zády k nim, čelem k potměšlému plátnu. Veškeré drama se odehrávalo v rovině slov znějících za doprovodu autorské klavírní hudby. Původní představa, že vytvořením díla má práce skončila, se brzy ukázala jako mylná. Samotná realizace mě vedla k dalšímu přemýšlení, jež se nyní pokouším zachytit a kontextualizovat. Soustředím se především na otázky, zda a jakým způsobem může site specific multimediální dílo dotvářet umělou historickou identitu konkrétního kulturního prostoru, zda je možné objektivní historii místa konstruovat pomocí průniku subjektivních zážitků a nakolik věrohodný výstup mohou v procesu generování falešných vzpomínek poskytnout nástroje umělé inteligence (AI).

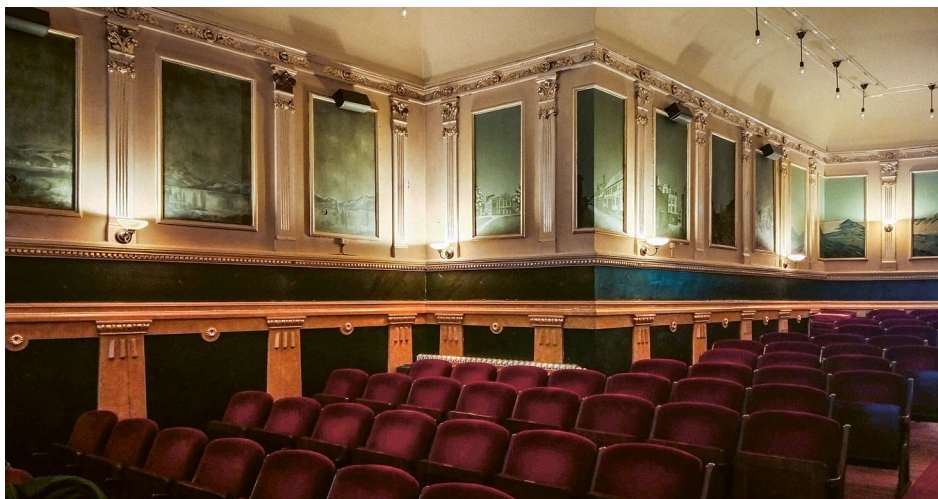
Kino Scala – paměť místa

Pro pochopení kontextu musím nejprve krátce představit historii města Ystadu, regionálního kulturního centra v jižním Švédsku. Kino Scala v tomto přímořském městečku má velmi dobře zachovalý secesní interiéř z dob počátků němého filmu a kinematografie, a to i přesto, že hlediště bylo později částečně rozšířeno. Historie kina sahá až do roku 1899, kdy v Ystadu poprvé promítal královský dvorní fotograf C. J. Roikjer z Malmö (*Biografteatern Scalas historia*; Furberg 2000).

O významu Ystadu jako regionálního kulturního centra svědčí i skutečnost, že v době založení kina zde už několik let existovalo nové divadlo od městského architekta Petera Boisena, který se na svých cestách Evropou zřejmě inspiroval mimo jiné divadelní budovou v Lipsku. Historizující budova byla otevřena roku 1894, a navázala tak na dlouhou tradici ystadského divadelního provozu, který tu existoval od 17. století. Už koncem tohoto století si místní děkan stěžoval katedrální kapitule, že divadelní představení mají mnohem větší návštěvnost než nedělní bohoslužby (*Teaterns historia*, 2024).

V roce 1905 zde bylo otevřeno kino Biograf-Teater. Později v tomto malém městě vznikla ještě dvě, Appelgren a Cederholm. Jejich strategické partnerství vedlo k výstavbě Scalahuset, čtyřpatrové secesní budovy v centru města. Slavnostní otevření kina Scala se konalo 14. září 1910. Kinosál byl osvětlen záměrně viditelnými žárovkami, elektřina byla do kina zavedena dříve než do zbytku města, a jednalo se tak o pozoruhodnou novinku. V novodobé historii začal malý a starý kinosál ztrácet v konkurenci multiplexů své postavení. V letech 1982–1995 bylo kino uzavřeno a zrekonstruováno. V posledních letech jeho provoz udržuje při životě sdružení přátel tohoto jedinečného kulturního podniku, které v něm pořádá projekce starších filmů zahrnující přestávky pro společné setkávání.

1 Technické detaily této práce byly prezentovány na konferenci „Creative Playgrounds – Art-Sci Session“ 23. 10. 2025 v rámci Ulysses Košice Week na Technické univerzitě v Košicích.



Obr. 1. Bio Scala (Ystad) – interiér kinosálu. Foto autor.

Místo paměti

„Jestliže tolik hovoříme o paměti, je tomu tak proto, že paměť již není“ (Nora 2010: 40).

Otázka existence a zachování provozu přes sto let starého kinosálu představuje univerzální problém, který se může týkat jakéhokoliv obdobného prostoru v Evropě. Nejde přitom o kinosál samotný, ale o kulturní a historickou kategorii, kterou reprezentuje. Jedná se o místo paměti, jak jej definoval v dnes obecně známé třísvazkové publikaci *Les lieux de mémoire* francouzský historik Pierre Nora (1984–1992). Místa paměti jsou symbolická místa, v nichž se paměť uchovává a o něž se opírá při rekonstrukci historie, která už není přirozeně přítomná. Mohou mít podobu pomníků, rituálů nebo i funkčních nástrojů, jako jsou učebnice či spolky, které udržují určitou představu dějin při životě (Nora 2010). Vznikají tam, kde se vytrácí spontánní individuální paměť a nahrazuje ji paměť historická, která je objektivizovaná a institucionalizovaná.

Přijmeme-li historickou paměť jako výsledek uspořádání dostupných a doložitelných faktů, můžeme uvažovat také o alternativních konstrukcích, které oporu v historii nemají. Tyto myšlenkové modely samozřejmě nesmíme učinit obrazem naší minulosti, protože bychom tak měnili svou současnou identitu, která z našeho chápání historie vychází. Jak upozorňuje Nora (2010: 40), historie je nástrojem našeho sebepoznání. V češtině bychom si snad mohli dovolit slovní hříčku, která říká, že místo paměti máme místa paměti.

Ke změnám historických narativů za účelem rekontextualizace současnosti dochází převážně vědomě z ideologických, politických, a tedy mocenských důvodů, jichž jsme byli svědky v minulosti i v současnosti. Jediná oblast, ve které si můžeme historické mystifikace, poetizace a mytizace dovolit, je oblast lidské kreativity a umění. Cvičení v alternativních historiích je primárně uměleckou disciplínou (někdy bývá např. subžánrem sci-fi tvorby), často ovšem bývají alternativní scénáře využívány jako pomocný nástroj historie, pedagogiky, politologie, ekonomie a dalších věd (srov. Uher 2014; Herink 2016). Pojmy, které tyto přístupy označují, jsou kromě alternativní historie také virtuální historie či kontrafaktuální historiografie (srov. Uher 2014: 7–10). Jejich smyslem je nastínit další

možné vývojové scénáře či vnést jisté oživení do chápání tématu. V každém případě se jedná o mnohdy kontroverzně vnímanou reakci na striktně pozitivistické a deterministické pojetí historiografie (tamtéž). Obecněji bychom mohli v této souvislosti hovořit také o principech fikce, imagince, modelování a simulace ve vztahu k historii.

Zvláštní pozornost si v tomto kontextu zaslouží také pojem falešná vzpomínka, související se syndromem falešné paměti. Jako falešná vzpomínka se označuje psychologický jev, během něž si jedinec vybaví vzpomínky na událost, která se nikdy nestala, nebo na událost podstatně odlišnou od té skutečné. Falešná vzpomínka tedy ani tak nesouvisí se zapomínáním, ale spíše s „vybavováním si“ něčeho fiktivního (srov. Perera 2025; Koukolík 2002).

Jak jsem naznačil výše, princip symbolizace je obousměrný. Pokud místa paměti symbolizují více či méně pravdivou historii, pak manipulací s místy paměti jako existujícími symboly minulosti můžeme měnit samotnou povahu našich představ o ní. Stejně tak ale dokážeme pomocí nově vytvářených symbolů zpětně konstruovat nikdy neexistující individuální vzpomínky či kolektivní historie. Tato možnost je zachycena už v samotném procesu symbolizace, tedy reprezentace reality prostřednictvím zástupných znaků a symbolů v naší mysli. Jak poznamenal Umberto Eco: „Znaku může být užíváno ke lhaní, protože precedens (vyjádření) nevyžaduje následek jako svou příčinu, ať už nutnou nebo účinnou“ (Eco 2002: 32). Jinak řečeno, následek nevyžaduje existenci precedentu, a mohou tedy existovat znaky, které nemají logickou oporu v realitě. Tato definice je užitečná pro mnoho druhů uměleckých reprezentací včetně divadla. Jak tvrdí Eco, divadlo je fikcí už proto, že je především znakem. Dále ovšem upřesňuje, že „divadelní znak je fiktivním znakem ne proto, že je zdánlivým znakem nebo znakem, který sděluje neexistující věci (a potom by šlo o to rozhodnout, co znamená tvrdit, že nějaká věc nebo událost jsou neexistující nebo falešné), ale protože předstírá, že znakem není“ (Eco 2002: 52). Je tomu tak zejména proto, že divadelní znak je představován lidským tělem, které obvykle chápeme jako přirozenou záruku pravdivosti. Ivo Osolsobě upřesňuje, že herec je umělec, který každodenně zakouší, „co je to ‚být znakem‘ přímo ‚zevnitř‘, doslova ‚na vlastní kůži‘“ (Osolsobě 1992: 13) a divadlo považuje za praktický projev experimentální sémiotiky, tedy za hru, která pomocí vytváření umělých situací modeluje přirozené situace lidského poznání (tamtéž). „Lhaní“ či vytváření umělých situací prostřednictvím divadla se tedy jeví jako obzvlášť účinný způsob konstrukce alternativní či kontrafaktuální historie. Proto jsem se také rozhodl pro účast lidských performerů na scéně, kteří uměle konstruované historické fikci dodávají zdání autenticity.

Kino naruby – imaginární paměť místa

Když jsem přemýšlel o díle vhodném pro secesní sál kina Scala v Ystadu, měl jsem v úmyslu vytvořit site specific audiovizuální performanci, která by vystihovala jeho podstatu. Obstarožní prostor pro mne představoval místo snění a emocí, které se ale neprojevují jen v promítaném snímku. Skutečné „kino“ se odehrává v myslích diváků, kde se jejich vlastní myšlenky a emoce prolínají s příběhem a zobrazovanými emocemi. Zatímco film v sémiotickém smyslu „lže“, v mysli diváka se tato skutečnost stává realitou. Proto mi příběhy v myslích diváků připadají pro instituci kina důležitější a charakterističtější než ty promítané. Z těchto důvodů jsem se rozhodl učinit kino předmětem divadelní situace, díky níž vzniklo „kino na divadle“ a zároveň divadlo v kině.

Místo toho, abych poutal pozornost diváků k dění na plátně, pozval jsem je, aby nahlédli do příběhů imaginárních lidí, kteří se mohli v kině objevit v průběhu jeho dlouhé historie. Vytvořil jsem umělé vzpomínky tří fiktivních návštěvníků: zamilovaného

mladíka, čerstvě opuštěné ženy středního věku a starého muže. Není navíc vyloučeno, že všechny tři postavy jsou součástí jednoho příběhu. Bezmála desetiminutový scénický kus je rozdělen do tří částí. V každé z nich vystupuje jeden herec, jenž sedí na židli otočený zády k divákům a nehybně sleduje prázdné plátno. Situaci tvoří zvuková stopa sestávající z fiktivních vzpomínek postav a klavírní skladby, kterou jsem zkomponoval s odkazem k hudebnímu doprovodu němému filmu v raném období kinematografie.

K vytvoření fiktivních příběhů pro historický kinosál jsem paradoxně využil nejnovější dostupné nástroje AI, konkrétně Microsoft Copilot. Pro tvorbu textu by se nabízelo použití švédštiny, vzhledem k mezinárodnímu charakteru akce jsem ale zvolil angličtinu jako univerzálnější komunikační jazyk.

Zadání promptů pro Microsoft Copilot (verze červenec 2025) bylo prosté:

1. Napiš mi prosím krátké monodrama v rozsahu asi 1800 znaků, ve kterém se mladík snaží útržkovitě a nešikovně vyznat lásku své dívce.
2. Teď prosím monolog, který se odehrává v hlavě ženy, která se po dlouhém vztahu právě rozešla s mužem. Rozsah 1800 znaků.
3. Nyní prosím vnitřní monolog starého muže, který vzpomíná ve starém kině na svůj život, radosti, lásky... Rozsah 1800 znaků.

Výsledkem byly tyto texty v angličtině:

1. Framed Moments – A Young Man, Still Rather a Boy, in Love

„You know... that light from the screen hitting your face... I really wish I could stop it. Frame it. Put it somewhere, just for me. I guess it sounds weird... but you're more beautiful in this silence than anything that's happening on that screen.

I can't really say it normally. Like those guys in the movies. „Baby, I love you.“ Yeah, that sounds good. But when I say it, it... it sounds weird. It's like a commercial. Love. Pfff...

Now, here in this theater... where everyone's looking the other way... I want to tell you that YOU're the movie I don't want to end. I don't want the end credits. I just want to keep sitting next to you and whispering, even though I may not be saying anything right.

I like you. No, no, wait... That's too weak. I really... totally... I just like you. Oh, shit. Maybe more than like. I just can't say it any better.“²

2. Echoes of What We Were – An Abandoned Woman

„Strange... the morning looked the same. Same light, same coffee smell, but without you... everything's suddenly louder. Or maybe just emptier. Things remain – the mug, the pillow, your book with the bent page. But you... you're gone. And I'm still looking for your footsteps, even though I know they won't come again.

2. Zarámované chvíle – zamilovaný mladý muž, spíše stále chlapec: „Víš... tohle světlo z plátna, jak ti dopadá na tvář... fakt bych si přál ho umět zastavit. Zarámovat. Uložit někam, jenom pro sebe. Asi to zní divně... ale seš v tomhle tichu krásnější než cokoli, co se děje na tom plátně. Fakt to neumím říct normálně. Jako ti kluci ve filmech. „Lásko, miluju tě.“ Jo, to zní dobře. Ale když to řeknu já, tak to... zní to divně. Jako z reklamy. Lásko. Pfff... Teď tady v tom kině..., kde se všichni dívají jinam... Chci ti říct, že TY seš pro mě ten film, který nechci, aby skončil. Nechci závěrečný titulky. Chci jen dál sedět vedle tebe a šeptat, i když třeba nic neříkám správně. Líbíš se mi. Ne, ne, počkej... To je moc slabý. Já tě mám fakt... úplně..., prostě mám tě rád. Sakra. Možná víc než rád. Jen to neumím říct líp.“

When we said goodbye, you said it was better this way. That we were falling apart slowly, almost invisibly. Like sand disappearing in hands. But I kept hoping... that if I clenched my fingers, I could hold on to him.

We had a few more plans... But maybe too much silence. Maybe we lost each other in the silence. Not by shouting, not by arguing, but by stopping to say „I'm here“. When did that happen? When did I stop laughing at your stupid jokes? And you... you stopped stroking my hair, just like that, for no reason.

I want to hate you. For a while. To make it hurt less. But I can't. Instead, I sit here, listening to the echo of what we were. And I wonder if somewhere in another world... we could have loved each other...“³

3. Silent Projection – An Old Man's Memories

„How strange it is to sit here... in this old cinema where the dust smells like the past. The seats creak a little, still the same. I remember the first time I sat here with her. She had a bag of sweets in her hand, laughing every time I tried to take one discreetly. And I pretended not to notice her. But I was aware of everything. Every gesture, every whiff of her perfume.

I fell in love here in the cinema. And maybe I never completely left that love. We did so many stupid things here... showing forgotten movies, hiding in the dark like little kids. And then the years went by. She liked film noir, I liked westerns. They said I had the soul of a cowboy, stubborn and quiet.

The kids grew up. Life went on. Work, worries, a simple morning. But in the quietest moments... it was here that I felt the world had a rhythm that suited me. Not the one outside, but the one inside. When I hold your hand, even when it's already cold in memory.

A cinema is not just a building. It's a place where life is projected differently. Where you don't cry out loud, but the light from the screen slowly streams down your face. And today... today I sit here to project myself. No script, no subtitles. Just what's left.

And you know what? It was good. It was beautiful. And because of that... it's not over, just another take.“⁴

- 3 Dozvuky toho, co jsme byli – opuštěná žena: „Zvláštní... to ráno vypadalo jako každé jiné. Stejně světlo, stejná vůně kávy, ale bez tebe... všechno bylo najednou hlasitější. Nebo možná jen prázdnější. Věci zůstávají – hrnek, polštář, tvoje kniha s ohnutou stránkou. Ale ty... seš pryč. A já pořád čekám na tvoje kroky, i když vím, že už nepřijdou. Když jsme se loučili, říkals, že to tak bude lepší. Že jsme se rozpadali pomalu, skoro neviditelně. Jako písek který mizí v ruku. Jenže já pořád doufala..., že když sevřu prsty, udržím ho. Měli jsme přece ještě pár plánů... Ale možná až moc ticha. Možná jsme v tom tichu ztratili jeden druhého. Ne křikem, ne hádkami, ale tím, že jsme si přestali říkat: ‚Jsem tady.‘ Kdy se to stalo? Kdy jsem se přestala smát tvým blbým vtípům? A ty... tys mě přestal hladit po vlasech, jen tak, bez důvodu. Chtěla bych tě nenávidět. Na chvíli. Aby to bolelo míň. Ale neumím to. Místo toho tady sedím a poslouchám dozvuky toho, co jsme byli. A přemýšlím, jestli někde v jiném světě... bychom se dokázali milovat...“
- 4 Tichá projekce – vzpomínky starého muže: „Je zvláštní sedět tady... v tomhle starém kině, kde prach voní minulostí. Sedadla pořád trochu vržou, jako kdysi. Vzpomínám si, jak jsem tu s ní poprvé seděl. Měla v ruce sáček bonbonů a smála se pokaždé, když jsem jí chtěl jeden nenápadně vzít. A já dělал, že si jí nevšímám. Ale vnímal jsem všechno. Každé gesto, každý závan jejího parfému. Tady v kině jsem se zamiloval. A možná mě ta láska nikdy úplně neopustila. Dělal jsem tu tolik hloupostí..., sledovali zapomenuté filmy, schovávali se ve tmě jako malí. A pak roky utíkaly. Měla ráda film noir, já zase westerny. Prý jsem měl povahu kovboje, umíněnou a tichou. Děti vyrůstaly a život běžel dál. Práce, starosti, obyčejná rána. Ale v těch nejtišších chvílích... právě tady jsem cítil, že svět má rytmus, který mi vyhovuje. Ne ten venku, ale ten uvnitř. Když tě držím za ruku, která je ve vzpomínkách už chladná. Kino není jen budova. Je to místo, kde se život promítá jinak. Kde pláčeš skrytě, jen světlo z plátna ti pomalu stéká po tváři. A dnes... dnes tady sedím, abych si promítl sám sebe. Bez scénáře, bez titulků. Jen to, co zůstalo. A víš co? Stálo to za to. Bylo to krásné. A proto... to nekončí, jen další záběr.“

Vygenerované texty byly použity bez významnějších zásahů. V rámci projektu jsem zvažoval několik variant provedení: přednes textu herci sedícími v publiku, znějící nasvícená prázdná sedadla v auditoriu a nakonec zvolenou scénickou podobu s jedním performerem, hudbou a předtočeným hlasem. K vytvoření zvukových verzí výše uvedených textů jsem použil volně dostupné online nástroje AI pro převod textu na řeč, které umožňují volbu hlasu podle požadovaných charakteristik. Tak vznikly realisticky znějící přednesy vnitřních monologů v angličtině, které odpovídají věku postav. Tyto řečové projevy jsem nakonec zkombinoval se svou sólovou klavírní hudbou v pseudoromantickém, respektive post-minimalistickém stylu, která má fungovat jako jakýsi katalyzátor emocí. Výsledkem této kombinace jsou subjektivní až intimní úvahy postav, které uměle spoluutvářejí paměť daného místa. Nejnovější technologie je tu paradoxně zapojena do generování zdánlivě blednoucích imaginárních vzpomínek zasazených do konkrétního historického prostoru.



Obr. 2. *Faded Memories* – snímek z premiéry. Foto autor.

Norské dřevo ve Švédsku – o (ne)možnosti paměti

Jak jsem již uvedl, realizace díla mne přivedla k mnoha dalším úvahám, které v tomto textu rozvíjím. Považuji za podstatné zmínit i jistou spojitost, k níž mne přivedl můj kolega, multimediální umělec a skladatel Barry Yuk Bun Wan, když mne *ex post* upozornil na detaily literárního textu Harukiho Murakamiho *Norské dřevo* (2021). Autor se v něm obšírně věnuje tématům, která vhodně doplňují a rozvíjejí celek úvah v rámci krásné a nezáměrné intertextuální hry mezi oběma díly. Murakami ve své knize zkoumá otázky lidské identity, paměti, lásky i vnitřní prázdnoty. Hned v první kapitole předestírá úvahy o mizejících vzpomínkách, které se vynořují v mysli čtyřicetiletého hlavního hrdiny:

„Smutné, ale je to tak. Co kdysi trvalo jen pět vteřin, prodloužil čas na deset, pak na třicet vteřin a nakonec na minutu. Ta doba se prodlužuje jako večerní stíny. A už brzy nejspíš všechno nadobro propadne noci. Moje paměť a Naoko se od sebe neúprosně vzdalují. A zrovna tak i já se nenávratně vzdaluji od sebe samého, jaký jsem byl tehdy. Jen ta krajina, jenom ta říjnová pláň se mi zas a zas promítá v hlavě jako nějaká symbolická filmová scéna“ (Murakami 2021: 10).

Tato pasáž úzce koresponduje se třetí částí mé práce „Silent Projection – An Old Man’s Memories“, která hovoří o projekci vlastních útržkovitých vzpomínek. Obdobně Murakami o několik stran dále rozvíjí motiv chřadnoucích vzpomínek:

„A přesto moje vzpomínky pomalu blednou. Tolik jsem toho už zapomněl. Když se teď snažím všechno po paměti zapsat, jsem občas naráz velice nejistý. Hlavní a nejdůležitější vzpomínky jako by se mi vytrácely. Všechno podstatné jako by se stále víc zasouvalo až někam do tmy na sám kraj mé paměti, kde se vše pomalu mění v bláto“ (Murakami 2021: 15).

Nejzásadnější pasáž se týká konstrukce paměti a mého tématu. Autor v ní přiznává, že se paměť neslučuje s tvůrčí imaginací. Kde začíná literární tvorba, končí paměť a naopak: tam kde hodláme psát paměti, tvoříme jen pravděpodobnou a možná i imaginární historii.

„Dřív, dokud jsem byl ještě mladý a vzpomínky byly čerstvé, zkusil jsem je už několikrát sepsat. Nedal jsem ale dohromady ani řádku. Věděl jsem, že mít tu jedinou, první řádku za sebou, vyplynul by už zbytek skoro sám od sebe, avšak nikdy se mi ji nepodařilo napsat. Tak šly roky, a já stále nevěděl, odkud začít. Bylo to stejné jako chtít se vydat na cestu s mapou, která je přehnaně podrobná. Tak podrobná, že člověk ztratí orientaci. Jenže teď už všechno chápu. Psaní už mi – aspoň myslím – nebude dělat žádné potíže, právě proto, že jsem toho spoustu zapomněl“ (Murakami 2021: 15).

Způsob, kterým Murakami nahlíží a popisuje paměť člověka se tedy v zásadě příliš neliší od obsahu „falešných vzpomínek“ vygenerovaných AI. Není divu – pomíjivost lidské paměti patří k oblíbeným *topoi*, která nacházíme napříč historií evropského umění, ať se jedná o antické drama, středověkou poezii či výtvarné umění 20. století.

Místo závěru

Murakami samozřejmě píše o individuální paměti, která je vždy nespolehlivá a často se prolíná s osobními úvahami, přáními a sněním. Možná je ale právě tento druh paměti pro člověka autentičtější, protože přesněji odpovídá zkušenosti s naší vlastní nedokonalostí. Objektivizovaná paměť místa je oproti tomu obecně přijatelným kompromisem a ideálním až idealizovaným typem nadindividuální paměti založeným na historicky doložitelných faktech. Psaní historie kinosálu v malém švédském městě může mít obě roviny: objektivní faktografickou a historiografickou podobu, která tvoří základ pro konstrukci místa paměti, a tu subjektivní, která je vždy zčásti fiktivní a imaginární, a tudíž vhodná pro umělecké uchopení. Záměrem výše uvedeného experimentálního uměleckého projektu bylo prozkoumat možnosti generování právě oné fiktivní individuální historie, která by následně mohla oživit a naplnit novými významy do značné míry vyprázdněnou a institucionalizovanou podobu regionálního místa paměti.

Ukazuje se, že i běžně dostupné nástroje AI mohou v tomto procesu sehrávat významnou roli, zejména co do přístupnosti, rychlosti generování a zdánlivě lidské míry přesvědčivosti výstupu. Dokážou totiž částečně přejímat doposud výhradně lidské role, od autora dramatického textu po hlasového herce. V tomto konkrétním případě šlo pouze o modelování trojice osobních příběhů, které publiku nabídly sugestivní možnost identifikace s postavou, situací a místem prostřednictvím univerzálně sdílených lidských zkušeností. A to i navzdory skutečnosti, že diváci byli v úvodu díla s použitými technologiemi podrobně seznámeni. Lze si ale představit i komplexnější postupy, které by vzhledem ke zdání autenticity výstupu, mohly vést až k vytváření sugestivní alternativní historie tohoto místa.

Tento výstup vznikl v rámci projektu MUNI/A/1479/2024 Umění, média a design: historické proměny, aktuální trendy a výzvy budoucnosti. Část 4.

Bibliografie

- Biografteatern Scalas historia* (online). Ystad (cit. 5. 11. 2025). URL: https://bioscala.se/extra/ECO_Umberto. 2002. *O zrcadlech a jiné eseje: Znak, reprezentace, iluze, obraz*. Praha: Mladá fronta, 2002.
- FURBERG, Kjell. 2000. *Svenska biografer*. Stockholm: Prisma, 2000.
- HERINK, Josef. 2016. *Alternativní výuka dějepisu na RVP.CZ* (online). Národní ústav pro vzdělávání (cit. 3. 11. 2025). URL: <https://archiv-nuv.npi.cz/vystupy/alternativni-vyuka-dejepisu-na-rvp-cz.html>
- KOUKOLÍK, František. 2002. *Lidský mozek: funkční systémy: norma a poruchy*. Praha: Portál, 2002.
- MURAKAMI, Haruki. 2021. *Norské dřevo* (e-kniha). Překlad Tomáš Jurkovič. Praha: Odeon, 2021.
- NORA, Pierre. 1984–1992. *Les lieux de mémoire: La République, La Nation, Les Frances*. Paris: Gallimard, 1984–1992.
- NORA, Pierre. 2010. Mezi pamětí a historií: problematika míst. In Françoise Mayer – Alban Bensa – Václav Hubinger (eds.). *Cahiers du CEFRES. N° 10, Antologie francouzských společenských věd* (online). 2010 (cit. 2. 11. 2025). URL: https://www.cefres.cz/IMG/pdf/nora_1996_mezi_pameti_historii.pdf
- OSOLSOBĚ, Ivo. 1992. *Mnoho povyku pro sémiotiku: ne zcela úspěšný pokus o encyklopedické heslo sémiotika divadla*. Brno: „G“ hudba a divadlo, 1992.
- PERERA, Ayesh. 2025. *False Memory In Psychology: Examples & More* (online). Simply Psychology, 2025 (cit. 4. 11. 2025). URL: <https://www.simplypsychology.org/false-memory.html>
- Teaterns historia* (online). 2024. Ystads Teater, 2024. (cit. 6. 11. 2025). URL: <https://ystadsteater.se/ystads-teater/om-ystads-teater/teaterhistorik>
- UHER, Tomáš. 2014. *Konstrukce alternativní historie: Česká kontrafaktuální historická fikce po roce 1989*. Disertační práce. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014.

doc. PhDr. Martin Flašar, Ph.D.
Masarykova univerzita
Filozofická fakulta
Ústav hudební vědy
flasar@phil.muni.cz
 <https://orcid.org/0000-0003-2050-9560>
SCOPUS Author ID: 26429283200
Web of Science Researcher ID:
K-2752-2013

Martin Flašar se dlouhodobě věnuje dějinám a estetice hudby 20. a 21. století, zejména v kontextu multimédií a nových médií. Je pedagogem Ústavu hudební vědy FF MU, editorem časopisu *Musicologica Brunensia*, aktivním houslistou a příležitostným skladatelem.



Toto dílo lze užít v souladu s licenčními podmínkami Creative Commons BY-NC-ND 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>). Uvedené se nevztahuje na díla či prvky (např. obrazovou či fotografickou dokumentaci), které jsou v díle užity na základě smluvní licence nebo výjimky či omezení příslušných práv.