

Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění/ Volné umění

DIPLOMOVÁ PRÁCE

JEMNÝ ODPOR
SOFT RESISTANCE

Vypracoval*a: Dominika Vyskočilová
Vedoucí diplomové práce: MgA. Josef Bolf
Oponent*ka diplomové práce: Mgr. Ema Čabová

Akademický rok 2025/2026

Téma:

Moje diplomová práce vychází z dlouhodobého výzkumu ženské identity, autonomie a reprezentace ženského těla v současné vizuální kultuře. Projekt mapuje způsoby, jakými je „dívka“ formována společností ještě předtím, než získá možnost sama o sobě rozhodovat. Zajímá mě, jak jsou ženské role, touhy a očekávání formovány společensky, ne biologicky, a jak se tyto narativy propisují do každodennosti, intimity a vlastního sebepojetí. Ve své práci kombinuji výšivku, malbu a textil jako médium, které nese historické konotace ženské práce, péče a krotkosti, ale používám jej způsobem, který je vizuálně intenzivní, expresivní a přímý. Tato napětí mezi „měkkým“ materiálem a „tvrdým“ obsahem jsou pro projekt zásadní. „Dívčí“ tělo a identita se stávají místem projekce, kontroly a očekávání: má být přitažlivé, něžné, zdrženlivé, zároveň dostupné, ale ne „příliš chtějící“. Tato dualita vede k neustálému napětí mezi nevinností a sexualizací, touhou a vinou, hlasem a mlčením. Současně však i práce ukazuje, že i mužskost je konstrukce udržovaná výkonem, nadvládou a strachem ze slabosti, tedy že nejde o konflikt pohlaví, ale o konflikt kulturních rolí. Násilí (fyzické, symbolické i emocionální) pak nefunguje jako výjimka, ale jako nástroj udržování rovnováhy moci. Reakcí na tuto situaci není heroický odpor, ale jemnější forma vzdoru: znovupřivlastnění křehkosti, citlivosti a intimity jako aktivních, sebeutvářejících sil. Tato práce proto chápe „dívčí“ estetiku, růžovou, cute, měkkou, introvertní, jako politickou strategii, nikoli jako ornament. Výšivka proto není dekorací, ale způsobem, jak převzít kontrolu nad obrazem těla přímo skrze materiál, který byl historicky připsán ženám jako něco nevýznamného, drobného a domácího. Použití monumentálního měřítka tuto hierarchii obrací. Cílem projektu bylo vytvořit prostor pro sdílenou zkušenost místo, kde se křehkost nestává slabostí, ale nástrojem odporu. Moje práce přináší do oblasti současné malby a textilní tvorby rozšíření feministického diskurzu směrem k vizualitám, které jsou často přehlížené jako „příliš cute“, „příliš pop“ nebo „příliš osobní“. Projekt ukazuje, že i tato estetika může být nositelem komplexního obsahu a kritického pohledu na to, jak se ženské tělo stává objektem, symbolem i polem boje. Pro mě je důležité ukázat, že textil a techniky tradičně spojované se „ženskou ruční prací“ mohou nést výrazný, vrstevnatý a vizuálně silný obsah.

Proces:

Každý umělecký projekt začínám analytickou fází. Aktivně sbírám materiály a čtu dostupnou literaturu k dané problematice. Materiály z online prostoru a chatové komunikace jsem sbírala už od dubna 2025. Teoretickou literaturu jsem zařadila do projektu kolem července¹. Dříve jsem materiál zpracovávala skrz autorské sešity v kombinaci s mood boardy, tento formát mi ale přestal stačit, a tak vznikl první Zin SHE. Zjistila jsem, že mít všechno na jednom místě je pro mě pohodlnější, a tak jsem se rozhodla teoretický rámec ke své diplomové práci uchopit stejně a vznikl Zin SHE II, ve kterém jsem zpracovávala zkušenosti dívek a žen v prostředí socializačního tlaku, sexualizace a manipulace. Celé mé studium na AVU vedeme diskuze, jak tyto soubory vystavovat. Divák totiž nemá dostatek času, aby si text přečetl během výstavy a celková problematika, kterou zpracovávám opírající se o niche témata a znalosti subkultur je pro průměrného diváka až moc komplikovaná na orientaci. Proto jsem se rozhodla k práci připojit výřez pokoje dívky s V-avatarem v hlavní roli. Ano vím, že není jednoduché udržet divákovu

pozornost ani u videa, ale považuji to za o něco přístupnější. Zmíněná instalace fragmentu holčičího pokoje imaginární streamerky / onlyfans modelky. Představuje tématickou linku, kde se dívka setkává s hypersexualizovaným pohledem publika. Součástí instalace je PC setup „gamer girl“. Vytvořené „kawaii-core“ prostředí je platformou, kde se potkává ideál roztomilosti s jeho fetišizací. Do jaké míry lze do avatarů projektovat osobní touhy, kontrolu nebo vlastnictví? Na ploše počítače běží video s vtuber modelem. Dívčí hlas vypráví svou vlastní zkušenost skrze digitální avatar, který je zároveň objektem projekce touhy. Tato forma umožňuje hlubší propojení s divákem a zároveň funguje jako spojovací prvek mezi jednotlivými obrazy. Co se týče samotných obrazů (jejichž velice komplikovanou a komplexní problematiku popisují níže.) věděla jsem, že musím postupovat velmi organizovaně a hlavní překážkou v celkové diplomové práci bude čas. Proto jsem s tvorbou obrazů začala už v květnu 2025. Počítala jsem s tím, že kvůli úspoře času budu muset vždy pracovat na několika dílech na ráz. Vždy aby se jedno šilo na stroji, druhé v ruce a třetí se navrhovalo. Velice rychle jsem ale zjistila, že moment ruční výšivky budu muset právě z časových důvodů omezit na minimum, proto jsem pak hledala další způsoby, jak tento moment nahradit skrz například použití sítotisku. Další možností byly také materiálové experimenty, kterými jsem zkoumala hranice vyšivacího stroje. To vedlo k tomu, že celá práce je jakýmsi dialogem mezi ručními, tradičními přístupy a digitalizací. Když už jsem zmínila materiálovou rozmanitost, ráda bych podotkla, že si materiály často vozím ze zahraničí. Paralelně s obrazy vznikala i pokojová instalace, kterou jsem průběžně doplňovala o další fragmenty. Celkově jsem si přála, aby moje diplomová práce pojímala co největší množství přístupů, které jsem se naučila skrz celkové působení na akademii, proto jsem se v březnu 2026 rozhodla do instalace zařadit i své ikonické plyšáky, jejichž výzkumem spojeného s popkulturní slavnými postavkami jsem se zabývala v letech 2022-2023. U tvorby výřezu pokoje, jsem se snažila docílit co nejvíce autentického prostředí, abych dobře odprezentovala estetiku, která mě formovala a ze které celá svá studia vycházím.

Reflexe:

Vzhledem k tomu, že jsem na diplomové práci začala pracovat velmi brzo a své kroky jsem k ní směřovala už po celý pátý ročník, se mi podařilo prozkoumat celou řadu technik a témat, což umožnilo široké uchopení problematiky. Nakonec vzniklo 9 obrazů, na nichž demonstrují kromě digitální výšivky i propojení s malbou, ruční výšivkou nebo sítotiskem. Výřez dívčího pokoje z celé práce dělá komplexní instalaci, což byl po celou dobu můj záměr. Kdybych měla více finančních prostředků, určitě by výřez mohl být větší, detailnější. Nemyslím si ale, že by to pro diváka tématicky představovalo nějaký velký rozdíl. To se týká i samotného avatara, kdyby s financemi byly i větší časové kapacity mohla jsem se o jeho vizuální design postarat sama. Nicméně i tak považuji výsledek za velice efektní. Je to pro mne jeden z důležitých fragmentů instalace, kde se virtuální prostor setkává s realitou na přímo, a tím se stírají hranice mezi nimi. Jako v naší realitě, ve kterých naše životy splývají s reprezentací v internetovém prostředí. Stíráme zde rozdíly mezi naším reálným a virtuálním já a tvoříme tak nezčetné množství avatarů.

Prostředky:

Velmi dlouho jsem chtěla zkusit vyřešit problém, na který zkoušelo přijít mnoho umělců přede mnou, jak vytvořit velkoformátovou výšivku tak, aby její tvorba nezabrala roky, ale zároveň nepřišla o svou autenticitu. Klíčový se pro mě stal pobyt na erasmu v Lotyšsku, kde jsem začala tvořit obrazy prostřednictvím vyšívání. Po návratu jsem v ruce vyšila obraz o rozměrech 200 x 150 cm. Trvalo mi to dva až tři měsíce a došla jsem k závěru, že kdybych takhle chtěla vytvořit celou diplomovou práci, tak je to nereálné. Usoudila jsem tedy, že jsem s ruční výšivkou dosáhla své osobní hranice, a jelikož jsem nechtěla upustit od velkoformátových výšivek, musela jsem hledat jiné cesty. Rozhodla jsem se přiklonit k využití strojové výšivky. Což pro mě znamenalo digitalizaci části tvůrčího procesu, což byla věc, které jsem se do tohoto momentu velmi bránila. Avšak naučení se této technologii bylo naprostou prioritou, aby diplomová práce mohla vůbec vzniknout. Ovládnutí technologie jsem se začala věnovat už v roce 2024. Největším úskalím bylo zcela nepochybně samotné programování výšivek, které jsem začínala v bezplatném programu SophieSew. Práce ve vektorech byla velmi náročná a značně ztuhlá. Proto jsem se ve druhé polovině roku přiklonila k programu DesignDoodler, který mi umožňuje “výšivkou přímo kreslit” a výsledek je přirozenější, protože odpovídá lépe mé dosavadní umělecké praxi. Další omezení, ke kterému bylo nutné najít si vlastní cestu a interpretaci byla limitace vyšivací plochy (13 x 15 cm). Návrh obrazu se musí “rozparcelovat” na jednotlivé fragmenty a obraz se skládá postupně, až do samotného konce nevidíte finální výsledek. Což je na jednu stranu lákavé, protože máme zcela jinou percepci narozdíl od klasické malby. Na druhou stranu jsem narazila na limity “vlastní dokonalosti/ nedokonalosti” tím že látka stále pracuje, je skoro nemožné fragmenty napasovat tak, aby seděly na milimetry přesně (a tudíž nebyly vidět přechody mezi jednotlivými částmi), tak začaly vznikat první chyby/ Glitche. Druhá série Glitchů vzniká při samotném vyšívání. Každý fragment trvá vyšít cca 40-120 minut a každý obraz je poskládán z cca 200 fragmentů. Stroj “šije sám” ale vyžaduje lidskou kontrolu. Ta s přibývajícími hodinami práce samozřejmě klesá. Špatně navlečené nitě, zanesený stroj nebo šití stroje “na prázdno” to vše bylo na denním pořádku. U prvních děl ve mně tyto glitche způsobovaly rozpaky, pak jsem si ale uvědomila, že právě ony dodávají strojové výšivce autenticitu lidského elementu. Samotný vzhled Glitchů sám o sobě souvisí s mým tématickým rámcem a mám pocit, že významně dokresluje výsledek. Otázky autenticity byly jako takové velkým tématem ještě před zapojením strojové výšivky do procesu. V 5. Ročníku jsem toto téma rozebírala ve svém státnicovém textu: “Ruce a stroje: Koexistence ručního a strojového vyšívání jako odraz proměn umělecké praxe” Nechtěla jsem přijít o třpyt speciálních nití a o lidský zásah do práce, který je pro mě velmi důležitý vzhledem k tomu že se stále považují za malířku, i když by se dalo říct, že přesahy do textilního řemesla začínají zcela nepochybně převažovat. Ve své práci jsem tedy hledala citlivou a harmonickou kombinaci obojího. Nicméně ani malba jako taková se rozhodně z děl nevytrácí, tvoří jemnou nuanci na začátku nebo téměř na konci celého procesu.

Souvislosti:

Projekt se odehrává v rámci širšího feministického a postinternetového diskurzu, který zkoumá vztah mezi tělem, obrazem a mocí v digitálním prostoru. V posledních letech se v uměleckém

prostředí objevuje zvýšený zájem o vizualitu spojenou s „dívčím světem“, online identitami a tělesnou performativitou na sociálních sítích. Tyto estetické a kulturní roviny jsou však často vnímány jako povrchní, sentimentální nebo ne-dostatečně „vážné“. Právě tato bagatelizace ženských vizualit je jedním z problémů, na který projekt upozorňuje. Práce reflektuje fenomény, které se vážou k estetice nultých let, jako je moe, waifu, cosplay, vtuber estetika, kultura avatarů, pastel goth a obecně subkultury, dále také influencerství, „girlish“ branding a komodifikované sebe prezentace, v nichž se ženské tělo stává nosičem touhy, projekcí a vlastnictví. V tomto prostoru dochází k současnému uvolnění i utužení mocenských vztahů: možnost sebeutváření existuje zároveň s tlakem na dosažení ideální, kontrolovatelné podoby ženskosti. Projekt tyto rozpory materializuje do fyzické podoby obrazů a instalace, která umožňuje divákovi vnímat napětí nejen intelektuálně, ale i tělesně. Relevance projektu spočívá v tom, že posouvá textilní a malířskou tvorbu do oblasti, která není nostalgická ani dekorativní, ale vytváří prostor pro prožitek, diskomfort, empatii a reflexi toho, jak je ženská zkušenost sdílena a reinterpretována v rámci veřejného obrazu. Tím přispívá k rozšíření současného uměleckého jazyka o formy, které jsou historicky marginalizované jako „příliš osobní“ nebo „příliš roztomilé“, a ukazuje, že právě tyto vizuální strategie mohou nést zásadní společenský význam.

ⁱ Praha: Tranzit 2024, Pracující dívka, Sophia Giovannitti

Bratislava: Inaque 2023, Muži mi to vysvetlia, Rebecca Solnit

Praha: Academia 2018, Od přírody podřadné, Angela Saini

Praha: Konsent 2025, Kdo jsou incelové a proč nás to má zajímat, Johana Nejedlová

Praha: Display, 2019. Tiqqun – Podklady pro teorii dívky, Tiqqun