

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

DIPLOMOVÁ PRÁCE

24H: HANDS ON IMAGE

Vypracovala: *Nina Sibinská*

Vedoucí diplomové práce: *prof. Tomáš Vaněk*

Oponent*ka diplomové práce: *Mgr. Michal Cáb Ph.D.*

Akademický rok 2025/2026

Co by se stalo, kdyby se v klubu vypnul zvuk?

Co by se stalo, kdyby se v klubu vypnul zvuk? – takto zněla otázka státnicového textu, který jsem psala na jaře 2025. Tehdy jsem ještě nevěděla, že mě povede přímou cestou k diplomové práci. K její podobě a médiu vedla mimo jiné vnitřní frustrace z upozadování média VJingu v jeho „přirozeném“ prostředí – na klubové scéně. Vizualno tady nese stejnou podstatu a hodnotu jako hudba či zvuk, přesto se na něj nahlíží jako na něco doplňkového.¹ Ambicí mého diplomního projektu je proměnit způsob, jakým je VJing chápán – nikoliv jako služba hudebnímu programu, ale jako svébytná umělecká disciplína.

VJing zpopularizovala na začátku osmdesátých let 20. století stanice MTV promítáním videoklipů. Ovšem už od šedesátých let se nejprve v Americe a následně i všude jinde na světě stal lighting design a projekční show nedílnou součástí rockových koncertů a tzv. halucinačních happeningů.² V současnosti, kdy roste zájem o autonomii digitálního obrazu, performativní praxi i kritickou reflexi klubové kultury, se má práce *24H: hands on image* snaží nastavit nový úhel pohledu: představuje vizuální médium jako plnohodnotný, samostatný subjekt. Současně přináší dialog mezi klubovým a galerijním prostředím, dvěma světy, které se často míjejí, přestože sdílejí podobné principy práce s atmosférou, prostorem a tělesností diváka.

Projekt s názvem *24H: hands on image* vznikl jako čtyřadvacetihodinová vizuální performance, ve které se obraz emancipuje od hudby a stává se autonomním médiem. V tichosti a v reálném čase vznikl nepřetržitý live set založený výhradně na vizuálním vnímání. Jeho smyslem bylo vést pozorovatele k přemýšlení o limitech percepce a vyvolat v nich intenzivní emoční i fyzické reakce. Samotná projekce pak tematizovala glitch a defaultní zobrazení systémového nastavení. Chyba, narušení a nedokonalost ve vizuálu představoval nosný prvek a na něm spočíval i finální obraz.

Přípravy vizuálního setu

Projekt se skládal z několika fází, přičemž klíčovou roli hrálo samotné gesto – performance. Té předcházela důkladná příprava zahrnující tvorbu videomateriálů, plánování časového rámce 24 hodin i následnou produkci. Performativní akce byla kontinuálně zaznamenávána po celou dobu trvání a následně zpracována. Závěrečnou fází projektu je prezentace této dokumentace v rámci obhajoby diplomové práce na AVU.

Původním záměrem nebylo realizovat 24 hodinovou akci, ale výrazně kratší několikahodinový výstup. Na rozdíl od časově náročných a plánovaných performancí, jaké vytváří například Tehching Hsieh, pro mne nebylo zásadní se na princip času upínat do chvíle, dokud se nestal samotný čas konceptem performance. Scénické uspořádání mělo původně zahrnovat čtyřkanálovou projekci, přičemž diváci i já v ústřední roli performerky jsme se měli nacházet uprostřed této situace. Ideálním prostředím měl být prostor veřejný (podchod, stěna venku, zastávka, metro apod.), který by obklopoval celou scénu. Nejspíš proto, že veřejný prostor vnímám pro svou tvorbu jako přirozené prostředí,³ i tento projekt

¹ Problém jsem analyzovala ve státnicovém eseji pod názvem *Co by se stalo, kdyby se v klubu vypnul zvuk?*, 2025

² D-FUSE. *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*.

³ Ve veřejném prostoru jsem realizovala svoje předchozí díla s kolektivem *PRAHO! project* – klimatický mural v podchodu pod tramvajovou zastávkou Vychovatelna (2023) či intervence *Máš čas?* ve stanici metra Kačerov (2024).

působí dojmem, že by se mohl odehrávat také tam. V současnosti jsem také součástí elektropopového uskupení *viah*, ve kterém působím jako VJka a podílím se na tvorbě vizuální složky živých koncertních setů, z čehož přirozeně vychází samotná performance. Tu jsem nakonec realizovala v prostoru, který je známý pro svou živou klubovou kulturu, kde probíhají hudební akce a koncerty. Umístila jsem ji do uzavřených multifunkčních prostor ARCHY+, vzhledem ke konceptu jsem chtěla docílit kontrastnějšího prožitku, jelikož je divák na takovém místě zvyklý na hlasitou hudbu, či hluk. Promítaný obraz měl být původně ozvučen/zhudebněn, pro jeho intenzivnější emancipační gesto jsem však nakonec pracovala bez zvuku.

Během příprav jsem používala pracovní název KINOČAS, inspirovala jsem se totiž specifickým, poválečným konceptem kina pro pracující, která běžela celých 24 hodin. Například horníci a další profese, které pracovaly ve směnách, nemohli navštěvovat filmy v kinech, která promítala v určitý čas. V tomto kině mohl divák ovšem kdykoli přijít a kdykoliv odejít. Člověk nikdy nevěděl, co uvidí, mohl přijít v půlce filmu nebo na konci. Na plátně se v té době promítaly také informace ze světa – od sportu, přes kulturu až po politické dění. Z hlediska dnešního diváka fungovala jako televize bez ovladače. Posléze jsem zvolila název *24H: hands on image*, který dokázal lépe vystihnout záměr performance i její čtyřiaadvacetihodinový rozsah.

Situace v modré

V rámci performance bylo podstatné manipulovat s vlastními obrazovými materiály, v projekci se objevovaly motivy glitche a defaultního „modrého“ zobrazení. Standardně jde o modrý obraz, který signalizuje – „NO SIGNAL“, tj. – moment před zapojením signálu z přístroje, kterým je ovládán, do projektoru. Jedná se o strategii momentu překvapení, prostřednictvím níž jsem zkoumala reakce publika.

Po konzultaci s Mary C (Marií Čtveráčkovou) jsem došla k závěru, že pohyblivý obraz se skrz modrý defaultní prvek emancipuje mnohem důrazněji. Nejen, že se obraz očisťuje na abstraktní, minimalistické a organické tvary, především v modrých barvách. Modrá má z hlediska psychologie také roli uklidňujícího aspektu. Funguje jako emocionální profil, skrze který se projekt prezentuje.

Výsledkem byla performativní show, kde performanci chápou samotnou činnost VJingu, živý vizuální set v tichu a bez hudby. Součástí projektu bylo vytvoření určitých pravidel: promítaný obraz se neopakoval; neužívala jsem cizí materiály a AI samplý; show běžela 24 hodin bez nutných pauz a zastavení; spektrum barev odpovídalo pouze odstínům modré, černé a bílé.

V rámci projekce jsem se inspirovala audiovizuální tvorbou Ryoji Ikedy. Vytváří pohyblivé abstraktní obrazce, ve kterých zpracovává data zvuků a matematické vzorce, vznikají tak digitální hypnotická představení. V roce 2024, jsem měla možnost zažít Ryoji Ikedu a jeho uvedení hudebního alba *ultratonics* v podání AV live v Nové Spirále na pražském Výstavišti. Tato akce pro mne byla prvotním impulsem k práci na performativní show – přemýšlela jsem nad tím tak, že by mohla být celá performance založená čistě jen na vizuální stránce, bez zvukového média. Myšlenku jsem si uchovala a začala na ní pracovat.

Aspekt časové náročnosti

Žijeme v době plného externích impulsů, rychlé a snadné komunikace, sociálních sítí, informací, a tlaků, kvůli kterým je naše mysl snadno rozptýlená. V projektu jsem se snažila stáhnout na sebe veškerou ztracenou pozornost diváků, přivlastnit si jejich přítomný moment. Pro svou snazší přístupnost a uchopitelnost byla projekce minimalizována vizuálně i obsahově, ale o to náročnější se stala svou časovostí a zaměřením na změny detailů. Intenzivní délka performance umožnila divákovi co největší a nejdelší koncentraci na obraz, který se pomalu nebo rychle ztrácel či deformoval. Pro mne, jako performerku, šlo o překonávání limitů a soustředění se na jedno gesto ve stejně dlouhém časovém rámci. Když jsem měla možnost vidět imerzivní instalaci *Afterschock* Jamese Turrella v Copenhagen Contemporary (2023), bylo mi umožněno na chvíli zpomalit a soustředit se na iluzi prostoru. Uvnitř instalace docházelo k velmi nepatrným světelným změnám, které si hrály s diváckým očekáváním. O podobnou hru s pozorností jsem se pokoušela i já v prostorách ARCHY+. Děly se rychlé, či pomalé přechody a přelivy do různých abstraktních obrazů, celá scéna byla pro publikum bez očekávání a tušení, co nastane dále.

„V období před vývojem počítačů byla technická stránka VJingu obtížná. Prakticky se využívaly fotografické diapozitivy, práce se sklem a různými tekutinami a chemikáliemi. Akce vyžadovaly objemné projektory a bylo jich obvykle potřeba hodně. Výsledek byl však vždy skrz fyzikální experimenty halucinační až kaleidoskopický, a diváctvem vnímán jako ohromující zážitek.“⁴ píše kolektiv D-Fuse v zásadní práci, která se věnuje VJingu. Já jsem pro svou performance zvolila jednoduché a standardní technické vybavení současné doby: hardwarové zařízení – MacBook, kontroler, dva projektory Panasonic a dvě projekční plátna (3,8 m x 6 m), která sloužila jako scénografický prvek a odpovídala přesným rozměrům malého sálu ARCHY+; zvolený softwarový systém Resolume Arena umožňoval komplexní ovládání projekce z předem připravených videomateriálů.

Důležitou součástí projektu byli také diváci a jejich pohled na danou akci. Jejich zpětnou vazbu a postřehy jsem zaznamenala a zpracovala do dokumentárního výstupu. Pro mnohé zúčastněné šlo o místo pro zpomalení, které jim pomohlo se na chvíli zastavit, vnímat myšlenky a prostor, ve kterém se ocitají. Dokonce se někteří dostávali do stavů, ve kterém byli schopni prostřednictvím vizuálů slyšet hudbu. Zažívali tak specifický moment synestezie, kdy dochází ke „znovuvytvoření vjemu prostřednictvím zvuků, vůní, vizuální stránky, fyzického obsahu, slova a všech ostatních vjemů.“⁵

Projekt *24H: hands on omage* byl manifestem a experimentem zároveň, vznikl bez předvídatelnosti a jasných cílů. Tento prchavý okamžik už nelze totožně replikovat. Zůstala jen stálá vize a zaznamenaná vzpomínka. Můžu si však po celé odvedené práci položit znova stejnou otázku – *Co se stalo, když se v klubu vypnul zvuk?*

⁴ D-FUSE. *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*.

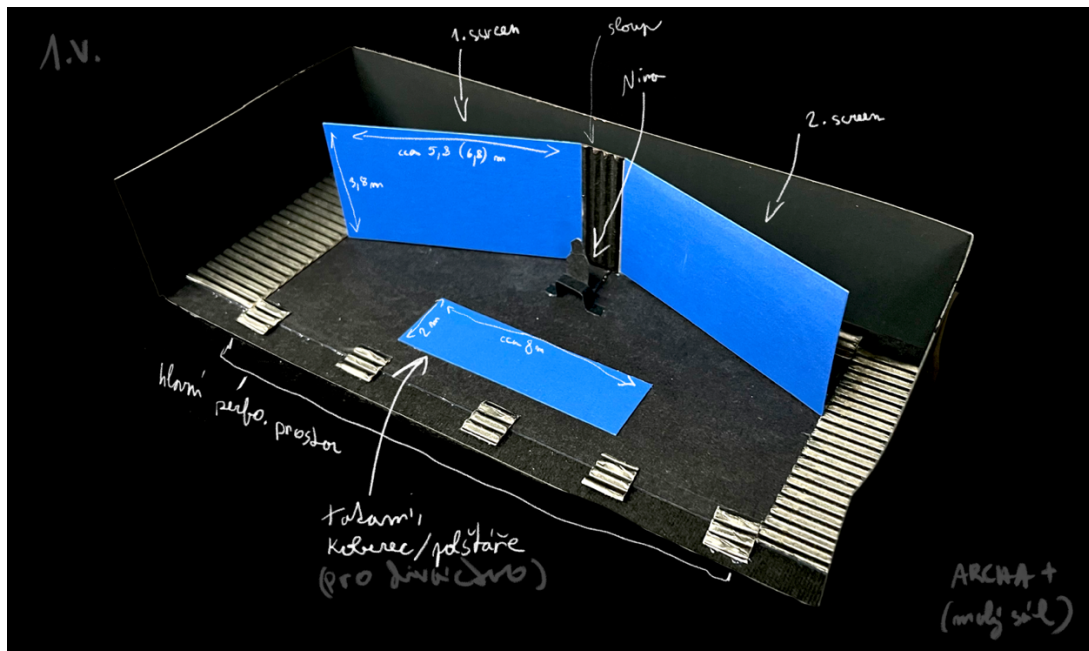
⁵ DEKKER, Annete. *Synaesthetic Performance in the Club Scene*

Reference

D-FUSE. VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture. 1. edition. London: Laurence King Publishing, 2006. 192 pages. ISBN 978-1856694902

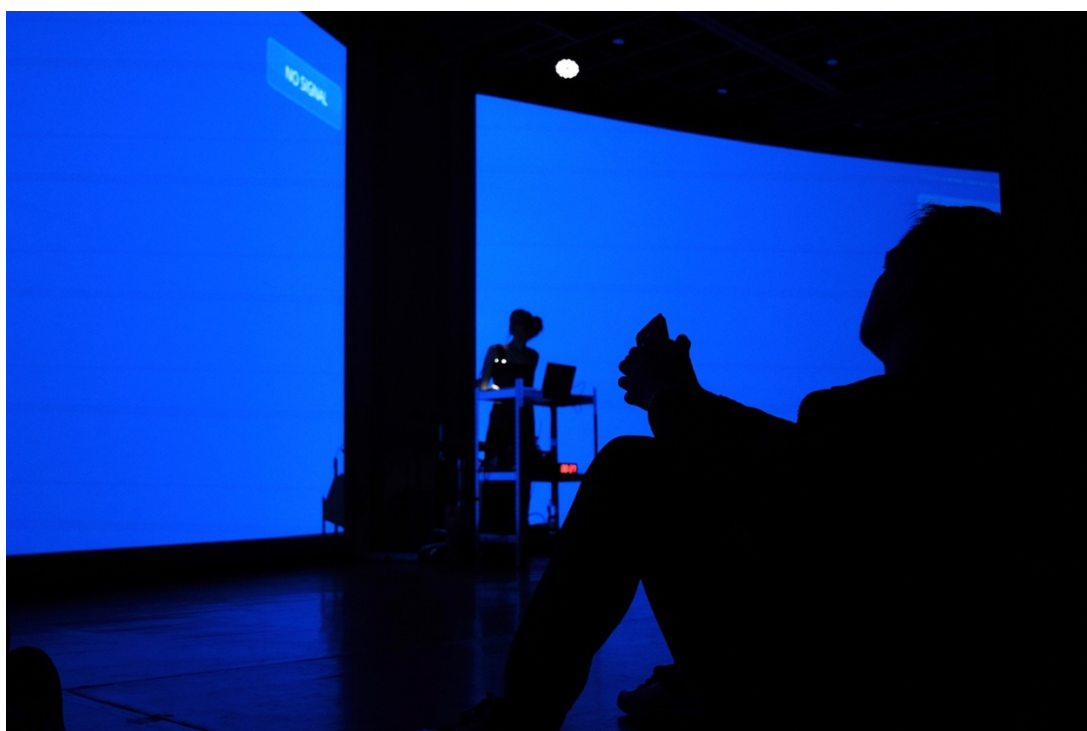
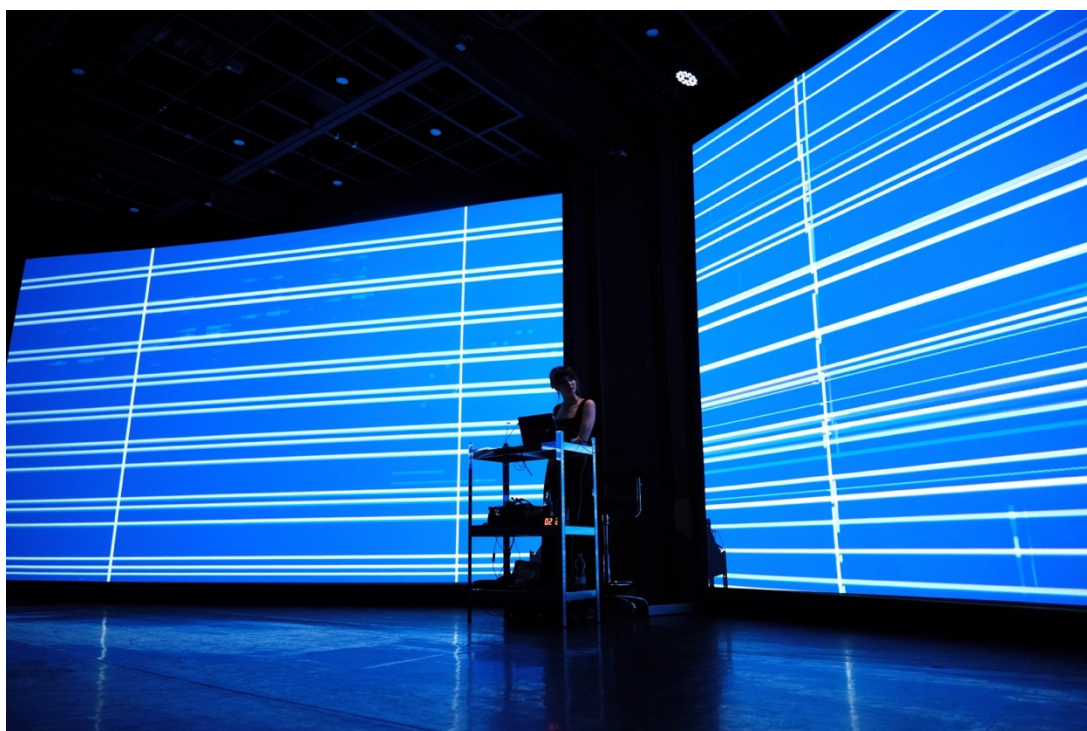
DEKKER, Annete. Synaesthetic Performance in the Club Scene [online]. [cit. 1.5.2003] Available from World Wide Web:
<<https://web.archive.org/web/20110721154924/http://www.montevideo.nl/en/nieuws/detail.php?id=44&archieff=ja&showjaar=2003&beginjaar=2006>>

Obrazová příloha:



Obrázek č. 1

Scénický náčrtek performance 24H: hands on image, 5. 4. – 6. 4. 2026, Praha, ARCHA+.



Obrázky č. 2 a 3
 Snímky z performance *24H: hands on image*, 5. 4. – 6. 4. 2026, Praha, ARCHA+.
 Foto: Matyáš Hrabák

Datum: 12.5.2026