

Oponentský posudek k diplomové práci Niny Sibinské s názvem 24H: Hands on Image
Michal Cáb

Ještě před tím než přistoupím k samotné oponentuře je z mé strany třeba vykázt jedno přiznání a tím je, že v případě následujícího textu pracuji bolaňovskou metodou divokých detektivů - tj. jsem odkázán na sekundární zdroje a výpovědi. Stejně jako je tomu v případě divokých detektivů to ale neznamená, že bych navzdory absenci setkání se s dílem nebyl nějak nefascinován jeho poezií - právě naopak.

Nina prošla akademií od studia grafiky až k intermédiím III. a její práci vidím synopticky s dlouhotrvajícími performancemi, jež v tomto ateliéru mají určitou tradici - na mysli mám např. Tomáše Kajánka, který 24 hodin natáčel svoji nehybnou ruku nebo performance Vojty Fröhliche, který se pokoušel sledovat 24 hodin ručičky hodinek tak, aby zůstaly na jednom místě. Východisko diplomantky je stejné co se týče formálního vytyčení časového horizontu nicméně netoliko post-konceptuálně vybroušené jako ve zmíněných případech. Autorka však své počínání a záměr díla dostatečně vymezuje v teoretické části své diplomové práce, když se zmiňuje o kritické reflexi klubové kultury, nastavení nového úhlu pohledu a snaze představit VJing jako plnohodnotný a samostatný subjekt. A právě v tomto aspektu její práce shledávám hlavní přínos. Nina se rozhodla vytvořit dílo jako kontrapozici k stereotypizované zkušenosti s audio-vizuální performancí, ze které nás vytrhává. Jde tedy o dílo v pravém slova smyslu extatické (εκστασις - vytržení). Jednak jde o vytržení ze stereotypu napojení pohyblivého obrazu na zvukovou složku (prospěšným akcentem je zde navíc to, že se se performance odehrála v prostoru, kde se hudební složka očekávala) a jednak jde o vytržení ze stereotypu prožívání časoprostoru/světa, jež je dnes strukturovaný klipovitostí, roztroušenou full ADHD soustředěností, doom-scrollingem atd. Pobyt v díle *24H: Hands on Image* je příležitostí k vytržení z tohoto tékání do možnosti soustředěného prožitku a kontemplace.¹ Obecně se na straně recipienta v konfrontaci s dílem rozprostřeným do delšího časového horizontu lze setkat s prožitky pozvolného vyladování se, zklidnění, nudy, okopávání kotníků nudě doprovázené někdy až bolestivým svěděním - ve vzácných případech pak lze zaznamenat překonání této nepříjemné hranice následované ponorem do sensorické privace a sebeprojektivní obsahovou hrou.

Domnívám se, že je vlastně jedno zda je předmětem kontemplace stroboskopická projekce, světlo o vlnové délce 450 až 495 nm nebo sklenička s vodou, ale přesto se - ač východiskům díla nějak rozumím - nemohu ubránit otázce, která směřuje k povaze a původu pohyblivých obrazů, jež mělo diváctvo příležitost pozorovat a ke zdůvodnění jejich výběru. Kromě hry s defaultním rozhraním projektoru (nápis No Signal²) a abstraktními prvky se v projekci občas mihla tuším i nějaká jiná typografie.

Dále by mě zajímalo jak diplomantka rozumí pojmu *glitch* nebo případně distinkci mezi pojmy *glitch* a *glitch-alike* a zda nějak reflektovala nad tím, že když používá (exploatuje?) glitchovou estetiku bez toho, aniž by chybu v interpretaci vizuálních dat vytvářela ontologicky

¹ Osobní poznámka: V sestříhaném video dokumentu, účastníci performance vícekrát zmiňují, že to pro ně právě byl druh nové zkušenosti, což na jednu stranu potvrzuje, že dílo komunikuje a je nějak funkční. Na druhou stranu to lze ale také číst tak, že dnešní recipienti nemají zkušenost s meditativním nazíráním skutečnosti, neřkuli tedy s kontemplací - což je pozoruhodné.

² Viz. též práce Vladimíra Turnera *Solitude* (<https://sgnlr.com/works/on-screen/solitude2021-prague/>)

pochtivě (otázkou je, zda to vůbec lze), tak z původního revolučního postdigitálního znaku³ dělá znak vyprázdněný.

Otázkou a problémem k řešení je také prezentace této práce. Přemýšlela diplomantka nad nějakou více zpřítomňující formou v rámci diplomantské výstavy, než je sestřih záznamu doplněný o komentáře návštěvníku? A konečně bych k případné rozpravě rád vznesl otázku po celkové dramaturgii performance a zda měla - řečeno hudební terminologií - Nina k dispozici nějakou aspoň aleatorickou partituru rozvrženou do několika různých vět.

Navzdory dílčím problematickým aspektům, doceňuji na předkládané diplomové práci určitou rituálnost, snahu o vytvoření meditativního safe-space (který se ale, při hloubkovém ponoru může změnit i v ne úplně příjemné místo), práci s prvkem nenaplněného očekávání a avantgardní pokus o reinterpretaci pomu VJing. V neposlední řadě je třeba též zmínit celkem profesionálně zvládlou produkci. Ale jedním dechem hned musím dodat, že výsledný sestřih, či produkčně-vizuální obal performance na mě působí poněkud středoproudě nebo až marketérsky.

Možná že to dnes bude znít už trochu archaicky a banálně, ale myslím si, že umělec*kyně může v některých případech pracovat podobně jako alchymista, kterému nejde toliko o konkrétní výsledek, ale o prožití určitého procesu na jehož konci stojí proměnění. V případě předkládané diplomové práce si Nina tento proces nenechává jen pro sebe, ale nabízí ho k bezprostřednímu sdílení i druhým. Co během oněch 24 hodin kdo objeví může být předmětem diskuzí, nebo i třeba i sdíleného mlčení, které respektuje hranice možnosti vyřčeného.

Diplomovou práci doporučuji k obhajobě a s přihlédnutím k následné diskuzi doporučuji komisi hodnocení mezi stupni výborně a velmi dobře.

³ CASCONI, Kim, 2000. The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal. Winter 2000, vol. 24, no. 4, pp. 12-18. ISSN 0148-9267. Dostupné z: https://www.monoskop.org/images/0/01/Cascone_2000_The_Aesthetics_of_Failure_Post-Digital_Tendencies_in_Contemporary_Computer_Music.pdf