

KlingAI. Na začiatku som si kúpila kredity asi za 6 000 korún a potom som prišla na to, že asi 3 x lacnejšie bude keď si budem kupovať časovo obmedzené kredity, čo je tiež okolo 6 000 ale ako som spomínala, tých kreditov je omnoho viac, ale musím ich vyprázdniť do mesiaca, inak prepadnú. Takže tento finančný tlak ma nútil sa do toho veľmi rýchlo dostať. Ale myslím, že som to celkom dobre zvládla.

Myslím, že mi pomohlo, že som sa na strednej škole venovala 3D aj 2D animácii, lebo pri generovaní videí to teraz využívam. Ja v postate už neanimujem kreslené alebo vymodelované postavy ale animujem videá. Je dôležité sa naučiť na aký prompt ako AI reaguje a potom s tým ďalej pracovať.

Čo sa týka toho filmu, tak približný scenár som mala lebo som pred pol rokom vydala knihu Znalkyňa. Na tejto stáži na FAMU som pracovala na tom, aby ten príbeh z mojej knih bol sfilmovateľný, lebo kniha ešte nie je hotový filmový scenár. To mi trvalo trochu dlhšie, lebo najprv som musela sa o AI naučiť čo najviac, aby som vedela čo bude sfilmovateľné pomocou AI a čo nie, a tomu aj scenár prispôsobiť.

Okrem toho som si mnohými vecami nebola istá, lebo mám tendenciu sa nad niektorými vecami príliš zamýšľať, a to je nevýhoda, lebo sa v tom dokážem poriadne zamotať. Pomohlo mi, že som počas tohto semestra navštevovala predmet Dejiny českého filmu od 60.let po súčasnosť. Tam sme preberali rôzne filmy a scenáre za posledných takmer 70 rokov, čo mi pomohlo sa odreagovať od vecí, s ktorými som sa potrebovala popasovať.

Na svojich klauzurach by som chcela predstaviť svoju prácu,teda svoj výzkum AI. Chcem aj vysvetliť ako s ňou plánujem ďalej narábať.

František Šimek Achromatic Town Syndrome

Počítačová hra alebo reálny svet. Studené, anonymní prostory bez ľudí a bez známek historie. Prostředí, které se rozpadá podobně jako hranice mezi reálným a virtuálním. Vypravěč v podobě tajemné entity provádí městem a zadává úkoly. Bezúčelné, repetitivní činnosti které postrádají smysl a zdají se nespílnitelné. Hráč/člověk na tuto hru stejně přistupuje, jelikož se zdá, že jiná možnost neexistuje. Odevzdává se hostilnímu prostředí, které je nastavené k neúspěchu. Hra už není volnočasovou aktivitou, ale pevnou součástí skutečnosti, které nelze uniknout. V post-kapitalistickém nemístě přišel hráč o nárok na hru a jedinou zbraní zůstává ironie.

Are you winning son?

Martina Mrázová TRANSIT

Tento projekt je součástí dlouhodobě rozvíjené série, která vychází ze sbírky nalezených a darovaných lístečků, vzkazů a drobných papírových artefaktů. Autorka tuto kolekci buduje již více než rok a vnímá ji jako průběžný archiv každodennosti, intimity i kolektivního záznamu. Pro tuto instalaci vybírá pouze několik konkrétních lístečků, které prostřednictvím skenování a velkoformátového tisku transformuje do podoby monumentálních obrazů. To, co bylo původně nenápadné a určené k rychlému zániku, získává novou fyzickou přítomnost a stává se objektem pozornosti. Velkoformátové tisky doprovází pás fotografické dokumentace zachycující jejich dočasné umístění ve veřejném prostoru – v ulicích, metru a dalších místech každodenního pohybu. Projekt sleduje proměnu významu těchto objektů v různých kontextech a zkoumá, jak se mění naše vnímání běžných věcí ve chvíli, kdy jim věnujeme pozornost a proměníme perspektivu i měřítko pohledu. This project is part of an ongoing series based on a collection of found and donated notes, messages, and small paper artifacts. For over a year, the artist has been building this collection as a growing archive of everyday life, intimacy, and collective traces. For this installation, only a small selection of these notes is presented. Through scanning and large-scale printing, they are transformed into monumental images. What was once inconspicuous and destined for quick disposal acquires a new physical presence and becomes an object of attention. The large-format prints are accompanied by a strip of photographic documentation depicting their temporary placement in public spaces—streets, metro stations, and other sites of everyday movement. The project explores how the meaning of these objects shifts across different contexts and examines how our perception of ordinary things changes when we grant them attention and alter both our perspective and sense of scale.

Matouš Benian THE WICKED WITCH IF THE NET

Krátký film o zahlcení smyslů v prostředí nekonečného scrollování. Dvě chronicky online kamarádky narazí na podivný TikTokový profil, který v sobě nese něco staršího než samotný internet. Jedna z nich se stává nositelkou digitální entity a hranice mezi online prostorem a realitou se začíná rozmazávat. Vizually roztržštěné video skládá fragmenty Insta Stories, found footage a hraných momentů mezi kamarádkami, do koláže, která postupně ztrácí svou stabilitu

Katarina Hrašková This heat made me hardcore

Anotace: This Heat Made Me Hardcore je video zkoumající ekologickou úzkost nikoli prostřednictvím subjektivního afektu, ale skrze planetaritu a mezidruhový aspekt. Dílo naznačuje, že klimatická krize, přestože si autorka ekologickou úzkost osobně prožívá, má hluboce planetární charakter a týká se všech druhů. Diptych, tvořený dvěma lineárními videi promítanými vedle sebe, staví proti sobě člověka (západní kultury) a králíka: druh, který může být škůdcem i hospodářským zvířetem i domácím mazlíčkem, vyskytuje se téměř na všech kontinentech, rychle se množí a žije volně v přírodě i ve městě. Zatímco člověk je zachycen v přírodě, jak ji známe, králík se pohybuje v prostředí dokonalém a uměle konstruovaném. Dílo vzniklo jako prvácká klauzurní práce.

Délka: 05:45

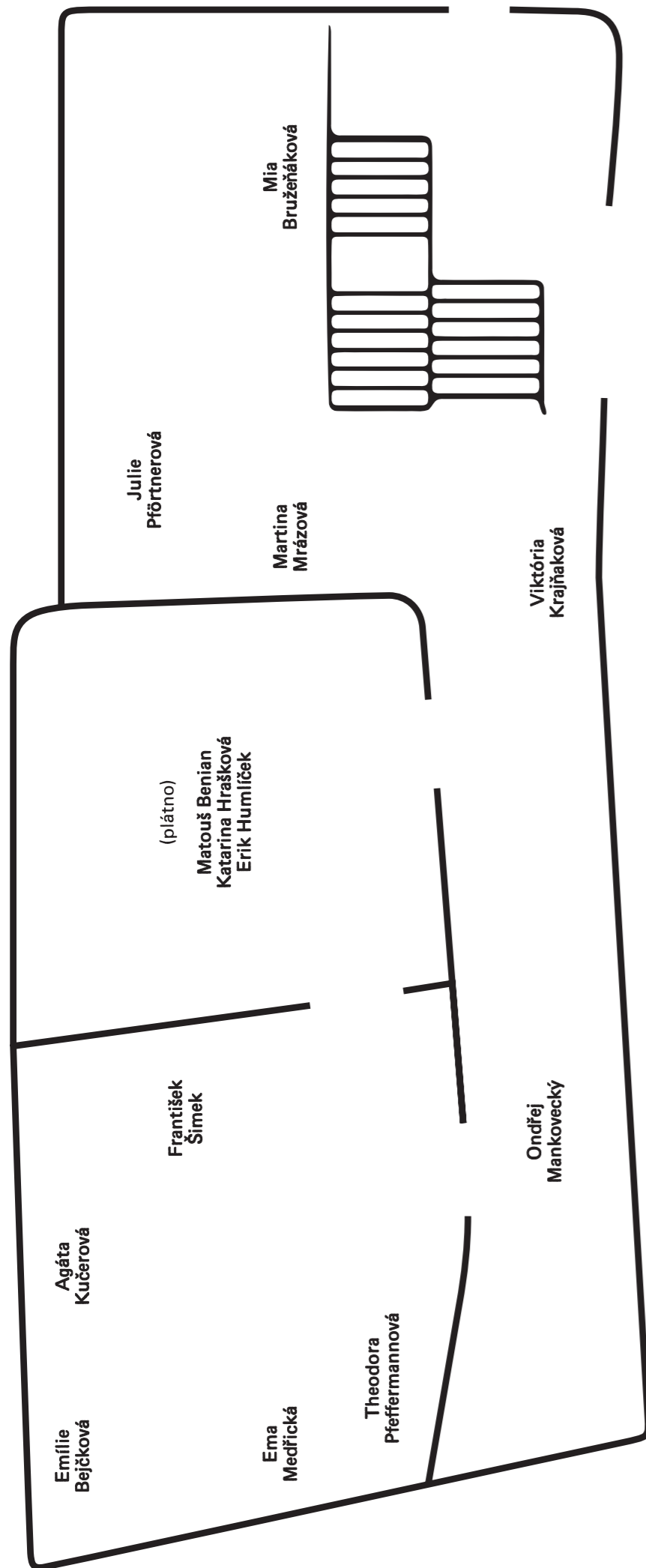


Theodora Pfeffermannová
Julie Pfortnerová
Matouš Benian
Ema Medřická
František Šimek
Mia Bružeňáková
Katarina Hrašková
Erik Humlíček
Ondřej Mankovecký
Emílie Bejčková
Agáta Kučerová
Viktória Krajňaková
Martina Mrázová

Kurátorky
Marie Lukáčová
Sara Patrícia da Silva Pinheiro

Vernisáž 9. 6. 2026 • 18.00
Výstava 10.–14. 6. 2026
Otevřeno denně 13–19 h

2026



Ondřej Mankovecký
I built this algorithm brick by brick

Zvukové dielo “I built this algorithm brick by brick” využíva a reaguje na zvukovú stimuláciu ktorá vychádza z krátkych videí. Pomocou telefónov a subwooferoch túto stimuláciu ďalej amplifikuje. Každý telefón ma zapnutú funkciu autoscroll, ktorá donekonečna automaticky púšťa ďalšie video navrhnuté algoritmom. Týmto sa z diela stáva nekonečná generatívna zvuková koláž. Subwoofery reflektujú zvukové trendy dnešnej doby, a samotné pridávanie nízkych frekvencií pridáva dielu fyzickosť a zvyšuje stimuláčný aspekt. Dielo kritizuje neustály tok informácií a neschopnosť oddychu mozgu v dnešnej dobe.

Agáta Kučerová
Každá v kapse tý druhý

Holky Ronja a Agi žijú ve sklepe a už toho majú dost. Potrebujú slunce, čerstvý vzduch a pauzu. Rozhodnou se proto utéct do Itálie. Tam na ně čeká pláž, Aperol a volný čas. Skrze diskuze o jejich přátelství otevírají témata dosud neotevřená, a odhalují tak citlivost, ale i směšnost. Právě ta směšnost a humor charakterizují jejich vztah. To se odráží v lehkosti filmu. Černobílý 8mm film dotváří oblíbené klišé La Dolce Vita a digitální pixalace z telefonu podporuje lehkost a dostupnost tvorby. Pracovat na společném filmu toho o jejich přátelství odhalilo hodně. Ano, je to pravda, mají se opravdu rády!

Erik Humlíček
Strange town

StrangeTown je videoklip Erika Humlíčka o malém podivném městě, kde se dějí zvláštní věci a žijí neobvyklí obyvatelé. Autor v tomto městě vyrůstal a inspiroval se téměř hororovými situacemi, které se zde dlouhodobě odehrávaly. Hudební skladba, kterou autor napsal, zprodukoval a sám interpretuje, vznikla přímo v období událostí, jež dílo inspirovaly. Videoklip natočený na retro digitální kameru zachycuje tajuplnou atmosféru ulic a představuje místní postavy, jejich noční rituály, šílenosti absurditu.

Autor se zároveň věnuje tanci, a proto je videoklip doplněn autorskými choreografiemi nastudovanými společně s dalšími tanečníky.

Ema Medřická
Why are we so obsessed with nostalgia?

Proč se dnes mladí lidé vracejí myšlenkami do minulosti? Co jsme tam zanechali? Pokud se vrátíme, bude tam ještě někdo? Tato videoesej se zabývá narůstajícím fenoménem nostalgie. Odpovědi na otázky hledám v online prostředí, kde je tato obsese nejvíce prevalentní. Propadám se králičí norou Tiktok komentářů a sentimentálních videí. Když odpovědi nenalézám, vydávám se do digitální schránky jedné z dětských vzpomínek, kde potkávám nečekané průvodce, kteří mi pomáhají najít cestu ven z pasti nostalgie.

Projekt teoreticky vychází z textů Světlany Boym, Graftona Tannera a Marka Fishera.

Hudba: @maaahhhh__, @syncicismus

Emilie Bejčková
Únava materiálu

Ve svém klauzurním díle pracuji s živou kůží jako s dočasným médiem. Záměrně jsem vytvářela otláčeniny a otisky dohromady 44 linorytových matic s cílem navození dojmu, že se může člověku něco otláčet do kůže i směrem zevnitř ven. Ostatně není žádný nový koncept, že se náš stav mnohdy propisuje až na povrch vlastního těla. Stejně tak se má dlouhodobá únava propasala do výběru motivu videa.

Theodora Pfeffermannová
Mohu se dotknout?

Doteky... Věcí, tvarů, povrchů, kůže. Dotýkáme se neustále něčeho, ale máme možnost se opravdu soustředit? Kolik času máme na detaily? Kolik času máme opravdu vnímat čeho se dotýká kůže nebo oko? Udělejte si čas a věnujte se chvílku doteku. Soustředit se na detail na špičce prstu, na detail v obraze. A hlavně na sebe a na své tělo.

Julie Pfortnerová
Praskliny

Fotografická instalace Praskliny vychází z procesu hledání, zaznamenávání a sbírání fragmentů městského prostoru, které obvykle zůstávají mimo pozornost. Narušení betonových ploch, pomíjivost stínu a odrazu se stávají prostředkem zkoumání estetiky přehlíženého. Práce vychází z dlouhodobého pozorování linií, které narušují zdánlivou stabilitu prostředí a upozorňují na jeho neustálou proměnlivost. Fotografie umístěné nízko při zemi vedou diváka prostorem a vybízejí k přeměrování pozornosti od celku k detailu, čímž se samotný akt hledání a sbírání přenáší do galerijního prostoru jako způsob vědomého zpomalení. Střepy představují konkrétní fragmenty tohoto procesu a zároveň něco, co si divák může z instalace odnést.

Mia Bružeňáková
It's about power – Vztít sám sebe do hrsti

Ublížení ve veřejném prostoru, pokřikování neznámých lidí zanechalo na patře mé pusy nevyčtený výkřik. Zkušenost s objektifikací je nedílná součástí hlavně dívčího dospívání. Sdílením těchto zážitků dokážeme vplést daný okamžik do svého příběhu a mít nad situací větší moc, než měl ten člověk nad námi. Zpětně vztít sám sebe do hrsti. Využíváním anglického dabingu, který otvírá otázky interpretace, moci a kontroly a vlastnictví příběhu. Podotýká nad ambivalencí mezi autentickou výpovědí a autorskou intervencí. Často se cítím ohledně těchto témat nevyšlyšena a proto svým audiovizuálním dílem chci podtrhnout, že je důležité společně mluvit o těchto momentech, nenechat je být a nezlehčovat je, přestože jsou tak běžné. Nechávám proto instalaci znít skrz galerii. Chci aby byla slyšet.

Viktória Krajňáková
Sfilmovanie autorskej knihy pomocou AI

Počas mojej stáže v letnom semestri 2026 na CAS som sa začala venovať práci s umelou inteligenciou.

Nikdy predtým som nič podobné neurobila, ani som AI nejak extra nevyužívala, tak to bola pre mňa dosť neznáma oblasť. Viem, že ľudia okolo mňa používali AI nejaký čas, hlavne ako pomocníka, no moja tvorba bola doteraz skor zameraná na manuálne spracovanie. Keď som písala nejaký text, tak som AI nikdy nepoužívala. Ja pracujem hlavne s denníkmi, z ktorých potom vychádzam. Preto mi vadí keď mi nejaký text generuje AI, príde mi to neautentické a nemám k tomu vzťah. Ale na diplomovú prácu som sa rozhodla urobiť väčší projekt, jedná sa o natočenie filmu. Keďže nemám peniaze na točenie so skutočnými hercami, tak som bola nútená naučiť sa pracovať s AI. Predsa len technika pokročila a bola by chyba to nevyužiť, aj keď to zo začiatku bolo ťažké.

Začala som s AI generátormi pracovať začiatkom tohto semestra, teda vo februári 2026. Na začiatku to bolo len také experimentovanie a skúšala som čo AI dokáže aby som si na to zvykla. Všetko to funguje na princípe pokus – omyl. V tom je najväčší problém, že AI nikdy nevygeneruje niečo podľa očakávania, preto jedno video treba generovať na viackrát aby sa dosiahlo požadovaného výsledku. A nevýhodou je, že za každé video treba zaplatiť. Sú síce aj zdarma generátory, ale tam je problém s autorskými právami a aj kvalitou. Tak som vyskúšala viacero aplikácií a hľadala dobrý pomer kvality a ceny. Aktuálne najviac pracujem s aplikáciou