

Riřková, Lenka; Tkáčiková, Mária

Nové predmety na TIME: Artgorithms: algoritmické umění, teorie a praxe a TIM_LAB: Local Media Heroes

TIM ezin. 2014, vol. 4, iss. 1-2, pp. 109-118

ISSN 1805-2606

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/132023>

Access Date: 21. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

Nové predmety na TIme: Artgorithms: algoritmické umění, teorie a praxe a TIM_LAB: Local Media Heroes

Autorky textu: Lenka Rišková a Mária Tkáčiková

Anotace: Sekcia Nové predmety na TIme je zameraná na predstavenie dvoch nových predmetov zavedených v akademickom roku 2013/2014 na Teórii interaktívnych médií: Artgorithms: algoritmické umění, teorie a praxe (vyučujúci: Tomáš Staudek) a TIM_LAB: Local Media Heroes (vyučujúca: Barbora Šedivá). U každého z predmetov je pozornosť zameraná na popisanie jeho cieľov, osnovy, východísk a metód, ktoré využívajú, ako aj na analýzu ich prístupov k práci s materiálmi a pod. Opierať sa budeme aj o rozhovory s Barbarou Šedivou a Tomášom Staudkom, z ktorých získané informácie budú študentom slúžiť nielen na oboznámenie sa s odborným zameraním vyučujúcich, ale aj na priblíženie ich miesta v štruktúre študijného programu, teda prečo dané predmety vznikli a čo sa snažia na odbore Teórie interaktívnych médií rozvíjať. Okrem predstavenia dvoch nových predmetov si kladieme za cieľ aj vytvorenie recenzií týchto predmetov, ktoré by zároveň mohli slúžiť ako model pre spracovávanie podobných tém v ďalších číslach Ezinu.

Abstract: Section New subjects on TIM is focused on introducing two new subjects established in the academic year 2013/2014 on the Theory of interactive media: Artgorithms: algorithmic art, theory and practice (lecturer: Tomáš Staudek) and TIM_LAB: Local Media Heroes (lecturer: Barbora Šedivá). For both subjects we focus on description of their objectives, curriculum, assumptions and used methods. Analysis of the approaches in work with the students and materials will be also mentioned. Main information sources of the article are interviews with Barbora Šedivá and Tomáš Staudek. This information will not only serve the students to become more familiar with the professional focus of both lecturers, but also to describe place of the subjects in the structure of the study program. We asked why the subjects were created and what are they trying to develop on TIM through them. The main objective of the article is to create reviews of these subjects that could serve as a model for processing similar themes in the next issues of Ezin TIM.

Klíčová slova: Barbora Šedivá, Tomáš Staudek, TIM_LAB: Local Media Heroes, Artgorithms: algoritmické umění, teorie a praxe, nové predmety na TIme, algoritmické umenie, mediálne umenie v Brne

Keywords: Barbora Šedivá, Tomáš Staudek, TIM_LAB: Local Media Heroes, Artgorithms: algorithmic art, theory and practice, new subjects on TIM, algorithmic art, media art in Brno

Artgorithms: algoritmické umenie, teória a prax

Na obore Teórie interaktívnych médií bol v jarnom semestri 2014 po prvý krát realizovaný predmet Artgorithms: algoritmické umenie, teória a prax, ktorý viedol Mgr. Tomáš Staudek, Ph.D. Cieľom predmetu bolo uviesť študentov do oblasti algoritmického umenia a priblížiť im možnosti využitia matematiky vo výtvarnom umení. V priebehu semestra sa zoznámili s konkrétnymi príkladmi aplikovaného počítačového umenia, jeho históriou, súčasnými tendenciami či vyhlídkami do budúcnosti.

Kurz sa konal formou prednášok a praktických cvičení – výtvarných dielní, na ktorých sa študenti naučili pracovať so základnými počítačovými programami, softvérmi a princípmi na tvorbu algoritmov. Tiež realizovali tvorbu vlastných výtvarných prác pomocou počítačov. Výučba prebiehala taktiež elektronickou formou, kde študenti za pomoci tutoriálov vytvárali a uverejňovali svoje projekty.



Študenti TIM sa v priebehu kurzu teoreticky i prakticky zaoberali históriou algoritmického umenia a estetickými funkciami, ktoré sú v tejto oblasti uplatňované, ako aj prvkom náhody v tomto druhu umenia. Pracovali s princípmi výtvarných automatov, fraktálnej grafiky, chaotických atraktorov, dekoratívnych uzlov, periodickej a neperiodickej mozaiky a exaktnej estetiky. Naučili sa taktiež interpretovať a esteticky hodnotiť počítačové umenie. V rámci predmetu bola uskutočnená aj exkurzia na tematicky blízku výstavu.

Grafik, fotograf a potulný učiteľ

Tomáš Staudek týmto spojením sám zhrňa aktivity, ktorým sa vo svojom živote venuje. Jeho odborná činnosť je od počiatku orientovaná na grafický dizajn, kreatívnu počítačovú grafiku, digitálnu fotografiu a projekty prepájajúce vedu a umenie. Predmetom jeho záujmu je estetický potenciál algoritmického umenia a vytváranie takých algoritmických kritérií, ktoré by spĺňali estetickú hodnotu.

V roku 2003 sa podieľal na založení Ateliéru grafického dizajnu a multimédií Fakulty informatiky na Masarykovej univerzite v Brne, kde potom pôsobil ako odborný asistent a vyučujúci kreatívnej počítačovej grafiky a digitálnej fotografie. Počas doktorandského štúdia pôsobil aj na univerzite v Bristole na Ústave pre počítačovú vedu, kde sa venoval experimentom s počítačovou estetikou v rámci Digital Media Group.

Na Fakulte informatiky MU sa podieľal na časopise zameranom na kultúru nových médií a informačných technológií IM6 a spolupracoval tiež s mesačníkom DIGI. Od roku 2006 je členom Únie výtvarných umelcov Českej republiky.

Tomáš Staudek je spoluzakladajúcim členom neziskovej organizácie Napříč.cz, ktorá od svojho vzniku v roku 2007 rôznymi umeleckými projektmi reaguje na aktuálne dianie v spoločnosti. V Napříč.cz sa angažuje na vytváraní vizuálnej identity, scénografii a tvorbe plagátov. S Napříč.cz spolupracujú a absolvujú tu svoju odbornú prax tiež študenti TIM.

O rok neskôr sa podieľal na organizácii novomediálneho festivalu Multiplace. Okrem iného sa venoval aj organizácii rozličných výstav a podujatí zameraných nielen na počítačovú grafiku, ale aj na rôznorodé spoločenské témy.

Od roku 2006 začal vyučovať na Filozofickej fakulte Masarykovej univerzity. Na odbore Teória interaktívnych médií viedol viacero predmetov, medzi ktoré patrili napríklad: Základy počítačovej grafiky, Internet ako miesto umeleckého vyjadrenia a Kapitoly z mediálneho umenia.

Informatici vs. teoretici nových médií

Predmet Artgorithms: algoritmické umenie, teória a prax na odbore Teória interaktívnych médií vyučoval po prvý krát v jarnom semestri 2014. Tomáš Staudek má už s vedením podobného kurzu skúsenosti z Fakulty informačných technológií VUT v Brne, kde sa stretol s pozitívnou odozvou. Realizácia predmetu na umenovednom odbore bola pre neho zaujímavou skúsenosťou, pretože ako sám pre Ezin TIM uviedol: „Zaujala ma možnosť porovnania prístupov študentov technického zamerania v konfrontácii s umenovedným.“ Keďže vyučujúci musel pracovať s odlišným publikom, bola potrebná zmena osnovy predmetu. „Informatikom nerobí problém pochopiť abstraktné procesy ako napríklad generovanie



pomocou algoritmických funkcií a derivácií. Avšak na druhej strane neprichádzajú do styku s umením s takou intenzitou ako je to v prípade študentov TIMu,” dodal Staudek.

Staudek ako ilustratívny príklad rozdielov medzi študentmi týchto odlišných fakúlt uviedol gestickú maľbu Jacksona Pollocka, ktorú je možné v počítačovom prostredí nasimulovať modelovaním kriviek a parametrov. Pri modelovaní sa využíva napr. Bézierova krivka, ktorá je špecifickým typom parametrickej krivky umožňujúca interaktívne vytváranie a modifikáciu tvaru krivky. „*V tomto prípade budú informatici skôr poznať pojem Bézierova krivka ako meno Jackson Pollock,*” dodal. Niet pochýb, že študentom nových médií bude práve naopak známejšia Pollockova gestická maľba ako uvedený matematický pojem.

Na Fakulte informatiky MU bolo potrebné do osnovy zahrnúť aj úvod do estetiky a umenia 20. storočia, keďže do oblasti záujmu množstva študentov umenie skôr nespádalo. Napriek tomu študenti informatiky prejavili pozitívny a kreatívny prístup k zadaniam a virtuálnu galériu zaplnili pôsobivými výtvarnými prácami.

Algoritmické umenie

V názve kurzu sa ukrývajú dve slová: art, teda umenie, a algoritmus. Čo je algoritmus? Algoritmus možno podľa Romana Verostka, počítačového umelca, ktorý sa medzi prvými venoval algoritmickému umeniu, chápať ako podrobný recept potrebný k splneniu úlohy. (Verostko, 1999) V matematike je tento termín definovaný ako postup riešenia problému krok za krokom. Bežné metódy používané v matematike pri násobení a delení čísel sú charakterizované ako algoritmy. S precíznou detailnosťou každého kroku tohto procesu sa bez ohľadu na to, či úlohu plní človek alebo počítač, dostávame k rovnakým výsledkom.

Mnohí chápajú algoritmické procesy ako striktné matematické operácie. V súčasnosti je tendencia hovoriť o všetkých dobre popísaných postupoch ako o algoritmoch. Verostko uvádza ďalší jednoduchý príklad: „*Aj recept na pečenie chleba je algoritmus. Postupujte verne podľa receptu a vytvoríte kópiu druhu chleba upečeného autorom receptu.*” (Verostko, 1999)

Tomáš Staudek dodáva „*Pri algoritmickom umení je dôležité, že začíname od nuly. V žiadnom prípade sa nejedná o postprodukcii. Na začiatku máme prázdny stôl a potom má niekto nápad ako niečo výtvarne poňať. V ideálnom prípade si vytvorí vlastný algoritmus – recept, ktorým vygeneruje to, čo mal tvorca na mysli.*”

Algoritmické umenie je podľa Staudeka podmnožinou počítačového umenia, pričom je bezpredmetné apelovať na prítomnosť počítača, pretože je nutný nielen v procese tvorby, ale aj pri recepcii, interpretácii a uchovávaní diela. Je teda samozrejmom súčasťou algoritmického umenia. Pri algoritmickom umení je dôležitejší než výstupy samotný koncept – algoritmus, pomocou ktorého výstupy generujeme. Podstatný je hlavne proces tvorby, abstraktný spôsob a zápis, ktorým sa k výstupom dostaneme.

Postavenie autora v algoritmickom umení

Otázka role autora sa stala predmetom záujmu v mnohých oblastiach novomediálneho umenia a jeho teórií. Diskutovaným problémom je miznutie autora, kolektívne autorstvo alebo strata významu postavenia autora v konfrontácii s počítačom a softwarom. Tomáš Staudek sa vyjadril k počiatkom



algoritmického umenia nasledovne: „*Umelci s umeleckým vzdelaním a skúsenosťou sa k práci s počítačom dostávali oneskorene. Dôvodom bol obmedzený prístup k počítačom, ale aj ich opatrnosť, s ktorou k nim pristupovali, keďže počítač vnímali ako automat, ktorý za nich niečo tvorí. Naopak boli aj takí, ktorí mali možnosť s počítačom pracovať a mali ambície vytvoriť niečo zaujímavé, no veľmi dlho trvalo, kým boli ich výtvyry rešpektované v umeleckom svete. Diskutovaným problémom bola strata kontaktu umelca s jeho dielom v podobe procesu jeho vytvárania.*“

K problematike autorstva uvádza príklad s vystaveným dielom Harolda Cohena v Tate gallery. „*Keď mal Aaron od Cohena výstavu v TATE gallery, tak bol prezentovaný ako Aaron, nie ako Harold Cohen a jeho Aaron, už to bol ten Aaron, ktorý mal výstavu. V tomto smere zastávam skôr technooptimistické stanovisko.*“

Harold Cohen sa ako jeden z prvých umelcov zaoberal otázkou autonómnej kreativity strojov. Pôvodným zameraním bol maliar, no po zoznámení sa s programovaním sa niekoľko rokov na Kalifornskej univerzite v San Diegu zaoberal experimentmi skúmajúcimi ako prepojiť umenie a programovanie. Jeho záujem vyústil predstavením Aarona – počítačového programu navrhnutého na autonómnou produkciu umenia. Aaron je podľa Cohena maliarom, pretože nekopíruje existujúce maľby, ale generuje stále nové a nové obrazy. (McCorduck, 1990)

Počítač ako partner

Staudek nevníma počítač ako autonómneho tvorcu, ani ako prístroj, ktorý len automaticky spĺňa príkazy užívateľa a je akousi extenziou ľudských schopností. Vníma ho ako partnera pri tvorbe výtvarného diela: „*Keď počítač vnímame ako stroj, pri ktorom si musíme do rúk vziať myš, aby sme mohli niečo vytvárať, ide iba o rozšírenie ruky do digitálneho štetca. K počítaču však možno pristupovať aj ako k partnerovi, ktorý robí úkony, ktoré mu užívateľ zadáva vlastnou iniciatívou. Počítač sa nezapne sám a nepovie si, že teraz si vygenerujem obrázok. Autor teda musí urobiť prvotnú iniciáciu, ale potom je už počítač schopný vygenerovať napríklad milión výstupov podľa zadaných parametrov.*“

Staudek poznamenal, že počítač možno využiť nielen ako partnera pri tvorbe diel, ale aj pri kritickom zhodnotení výstupov: „*Autor môže počítačovému systému pridať aj nejakú kritickú zodpovednosť, nielen zodpovednosť tvorivú. Na základe určitých kritérií potom počítač vyberie z toho milióna konfigurácií najlepších päťdesiat.*“ Staudek pokračuje: „*V tomto štádiu k procesu pristupuje opäť autor daného algoritmu, avšak už sa nemusí sám preklikávať miliónom možných výstupov, ale počítač mu takto predpripraví alebo predhodnotí nejakú kritickú situáciu. Autor má možnosť vybrať si najlepšie kúsky, zvoliť si ďalší postup a znova nechať systém generovať ďalšie a ďalšie výstupy.*“

Podotýka, že tento proces je dnes omnoho akceptovateľnejší než napríklad v 70. rokoch 20. storočia. Ako príklad uvádza exaktnú estetiku Maxa Bensea a podobné prístupy pojednávajúce o tom, že počítače budú v budúcnosti schopné sami hodnotiť, čo vygenerujú. V spomínaných 70. rokoch sa takéto myšlienky javili ako sci-fi či výrazne technooptimistické. Dnes sa tieto metódy už bežne používajú napríklad v dizajne alebo v užitom umení – do priestoru vložené grafické elementy, obmedzenie vzdialeností, priehľadnosť, prekrývanie, zahrnutie kompozičných pravidiel a pod.

Ako porozumieť algoritmickému umeniu

Tomáš Staudek poukazuje na to, ako sa už na základnej a strednej škole opomínajú vizuálne možnosti matematiky. *„Je tam ohromné množstvo krásnej matematiky. Myslím si, že najväčšie zlo páchané na matematike je spôsob, akým sa u nás učí.“* Podotýka, že podstatnú úlohu hrá nielen abstraktná matematika, ale i vizualizácia matematiky. *„Kým sa matematické operácie uskutočňujú iba v abstraktnej rovine čísel ide len o akúsi teoretickú hru. Omnoho efektívnejšia a zaujímavejšia je jej vizualizácia, jej ztvárnenie.“*

Tejto idey sa Tomáš Staudek držal aj pri výučbe kurzu algoritmického umenia, na Teórií interaktívnych médií FF MU. Prednášky sa konali každú stredu od 9:10 do 10:50 v počítačovej učebni N31 na Janáčkovom námestí 2a. Okrem stretnutí na prednáškach mali študenti za úlohu samostatne pracovať na cvičeniach z výtvarnej dielne, ktorá ako Staudek uviedol, tvorila najdôležitejšiu časť kurzu. Ďalšou variantou úspešného ukončenia kurzu bolo písanie odbornej eseje na ľubovoľnú tému súvisiacu s algoritmickým umením.

Predmet prebiehal kombinovanou prezenčnou (prednášky, praktické tutoriály k projektom z výtvarnej dielne, konzultácie, prezentácia vlastnej práce) a elektronickou formou (cvičenia vo výtvarnej dielni, priebežná prezentácia grafických výstupov vo webovej galérii a samostatné štúdium dostupných materiálov). Pri tejto forme Staudek využíval softvér Schoology, kde bola vytvorená online galéria výtvarných prác s možnosťou vzájomných komentárov a hodnotenia. Pravidelne raz za dva až tri roky je realizovaná výstava tých najlepších prác. Staudek v spolupráci so združením Napříč.cz organizoval napríklad kolektívnu výstavu výtvarnej informatiky Digital Masox, ktorá sa konala v roku 2009 v Galerii Starého pivovaru alebo v roku 2004 výstavu AGDAMM v Galerii Milana Zezuly.

Študenti sa vďaka kurzu mali možnosť zoznámiť s princípmi matematiky a informatiky vo výtvarnom umení, porozumieť teoretickým základom algoritmickej výtvarnej tvorby a softwarovej estetiky. Získali prehľad o aplikovanom počítačovom umení, jeho histórii a súčasných trendoch a taktiež schopnosť interpretovať a esteticky hodnotiť počítačové umenie. Súčasťou predmetu bola aj návšteva tematicky blízkej výstavy, kde mali študenti možnosť sa s algoritmickým umením stretnúť mimo učebňu v priestoroch galérie.

Jedným z najdôležitejších prínosov pre študentov TIM bola praktická schopnosť realizácie výtvarnej tvorby pomocou algoritmu, napríklad formou geometrických fraktálov či iných metód algoritmického umenia. K úspešnému ukončeniu predmetu musel študent získať minimálne 50 bodov za esej alebo za prácu vo výtvarnej dielni, celkový maximálny počet bodov bol 100.

Záver

V článku predstavujeme nový predmet Artgorithms: Algoritmické umění, teorie a praxe a jeho prínos pre odbor Teórie interaktívnych médií. Rozoberáme aj porovnanie schopností a odbornej orientácie študentov TIM a VUT, kde vyučujúci Tomáš Staudek viedol podobný predmet už v minulosti. Pre študentov TIM ako odboru s teoretickým novomediálnym a umenovedným zameraním bol predmet, ktorý im ponúkol praktickú skúsenosť a oboznámenie sa s problematikou tvorby algoritmického umenia kreatívnou formou veľmi prínosný. V článku sa dotýkame aj algoritmického umenia ako takého,

ponúkame základnú charakteristiku tohto druhu umenia a upozorňujeme aj na neopomenuteľnú otázku role autora a často diskutovanú autonómiu stroja v počítačovom umení.

Jedným z primárnych zdrojov bol rozhovor uskutočnený s Tomášom Staudekom, ktorý pre Ezin TIM prezradil, že by výukové metódy aj rozsah predmetu rád ďalej rozvíjal na základe jeho skúseností v uplynulom semestri. Otázkou je ako predmet postaviť v ďalších rokoch. Uvažovať možno o rozšírení teoretickej časti, využití väčšieho množstva praktických ukážok a konzultácií alebo o zaradení hostovaných prednášok do výučby, ktoré študentov obohatia o skúsenosti a názory rôznych odborníkov z danej oblasti.

TIM_LAB: Local Media Heroes

V školskom roku 2013/2014 bol na odbore Teórie interaktívnych médií po prvý krát vyučovaný kurz TIM_LAB: Local Media Heroes pod vedením Mgr. Barbory Šedivej, Ph.D. V učebni N21 v budove Ústavu hudobnej vedy Filozofickej fakulty Masarykovej univerzity každé dva týždne prebiehal seminár so zameraním na spracovávanie informácií o pionieroch mediálneho umenia v Brne a lokálnych ohniskách kreativity, ktoré však svojím vplyvom a významom presahujú hranice regiónu. TIM_LAB bol priestorom na aktívne skúmanie aktuálnych tendencií v oblasti mediálneho umenia a ich kultúrnych a historických súvislostí.

Študenti boli v zimnom semestri zadelení do menších tímov podľa troch časových období vývinu lokálneho mediálneho umenia, a to: 60. roky, 70. až 80. roky a 90. roky 20. storočia. V každej z týchto skupín mali študenti rozdelené jednotlivé úlohy a zamerali sa na niekoľko základných tém v rámci daného obdobia, ktoré zohrali významnú rolu. Zisťovali aké významné udalosti sa udiali v oblasti mediálneho umenia v Brne (akcie, výstavy a pod.) a oboznámili sa s kľúčovými osobnosťami. Dôraz bol kladený aj na rozšírenie si vedomostí v rámci zahraničného kontextu a dobovej kultúrno – spoločenskej situácie.

Aktívnym prístupom k riešeniu zadania si študenti rozšírili svoje schopnosti pracovať s rôznymi druhmi historických prameňov, oboznámili sa s novými spôsobmi a možnosťami archivovania mediálneho umenia a obohatili si aj znalosti o miestnej či medzinárodnej scéne.

Cieľom predmetu bolo vytvoriť verejné archívy dobových materiálov a databázy informácií týkajúcich sa lokálneho diania, významných udalostí a osobností mediálneho umenia. Zámerom bolo taktiež študentov naviesť ku kritickému mysleniu o súčasnej umeleckej produkcii a jej koreňoch v historických súvislostiach.

Barbora Šedivá

Odborné pôsobenie Barbory Šedivej siaha od spoluúčasti na rôznych kreatívnych projektoch, cez členstvo v umelecky zameraných občianskych združeniach až po publikačnú činnosť a výuku na Filozofickej fakulte Masarykovej univerzity v Brne.

V rokoch 2009–2012 sa podieľala na dramaturgii, produkcii a organizovaní podujatí v Dome umenia mesta Brna. Okrem toho je spoluzakladateľkou a členkou 4AM Fóra pre architektúru a médiá, ako aj asociácie pre súčasné umenie a kultúru Atrakt Art. Hlavným zámerom Atrakt Artu je podpora a organizácia inovatívnych aktivít, autorskej tvorby a pútavej prezentácie nadčasových prístupov



v súčasnom umení a kultúre na lokálnej aj medzinárodnej úrovni. Medzi ich konkrétne aktivity patrí napríklad publikovanie časopisu $\frac{3}{4}$, participácia na fungovaní centra pre nezávislú kultúru A4 – priestor súčasnej kultúry so sídlom v Bratislave, organizovanie festivalov Multiplace a NEXT či spolupráca na projekte REMAKE – Rethinking Media Arts in K(C)ollaborative Environments, ktorý nadväzuje na kolaboratívny výskum o mediálnom umení a kultúre v stredovýchodnej Európe Monoskop.org.

V rámci projektu REMAKE v roku 2012 Šedivá iniciovala spolu s docentkou Janou Horákovou na odbore Teória interaktívnych médií seminár s rovnakým názvom. Ich spolupráca sa však začala už rok predtým pri projekte MEDIA-PERFORMANCE 3: Tretie česko – nemecké sympóziu o médiách a performance na tému „Pamät“.

Dobrý dojem zo spolupráce na projekte Remake, ktorý bol zameraný na kreatívne formy sprístupnenia histórie mediálneho umenia, viedol garantku odboru TIM, Janu Horákovú, k hľadaniu ciest k dlhodobejšej spolupráci odboru TIM s Barborou Šedivou na podobnom výskume – vzdelávacom projekte. Výsledkom bolo práve zavedenie nového predmetu TIM_LAB: Local Media Heroes na Teórii interaktívnych médií v školskom roku 2013/2014, ktorý bližšie predstavujeme.

Prvotný koncept

Po vyššie spomínanom úspešnom prepojení seminára s projektom REMAKE sa pre Barboru Šedivú, ako sama uviedla, začali otvárať nové možnosti rozvíjania ďalšej spolupráce s odborom Teórie interaktívnych médií. V rozhovore pre Ezin TIM popisuje: „*S garantkou odboru doc. Janou Horákovou sme po našej spolupráci načrtli niekoľko ďalších tém a formátov, ktoré by sme mohli v novom semestri študentom ponúknuť.*“ Výsledkom bol seminár venovaný kolaboratívne bádaniu v oblasti lokálnych dejín mediálneho umenia. Kurz TIM_LAB: Local Media Heroes vhodne dopĺňa doterajšiu ponuku predmetov na TIME, ktoré sú orientované predovšetkým na teóriu.

Ako sme v úvode uviedli, cieľom predmetu bolo vytvoriť verejné online archívy dobových materiálov a databázy informácií týkajúcich sa lokálne významných dejov, udalostí alebo osobností, ktoré sú svojím významom dôležité aj v medzinárodnom kontexte. Informácie týkajúce sa tohto zadania doposiaľ neboli dostupné v digitálnej podobe. Šedivá sa spolu so svojimi študentmi počas dvoch semestrov snažila túto situáciu zmeniť a rozšíriť databázu o cenné materiály získané z archívov, knižníc, galérii, inštitútov a pod.

Toto zameranie úzko súvisí s projektom Monoskop, na ktorom Šedivá aktívne participuje. Monoskop je kolaboratívny wiki portál orientovaný na výskum histórie umenia, kultúry a mediálnych technológií. Je založený na open source princípe, kedy sa užívatelia aktívne podieľajú na vytváraní obsahu a jeho slobodnom šírení. Hlavným iniciátorom projektu je umelec a teoretik, ktorý sa zaoberá kritickými umeleckými prístupmi v oblasti softvéru, sociálnych sietí a peer-to-peer technológií Dušan Barok. V rozhovore s Michalom Murinom popisuje Barok okolnosti vzniku Monoskopu takto: „*Iniciatíva vznikla ešte v media labe Burundi, ktorý sídlil v priestoroch A4 – nultého priestoru, ako participatívna platforma, spočiatku inšpirovaná modelom Wikipédie, s laxnejšími editorskými pravidlami a bez jasne definovaných hraníc, s vtedy prioritným záberom na mediálne umenie. Impulzom bola snaha zviditeľniť medzinárodné, ale tiež historické paralely k našej činnosti, legitimizovať ju v širšom kultúrnom kontexte. Pre takýto dlhodobý výskum sa ukázala wiki stránka ako ideálny rešeršný nástroj.*“ (Murin, 2012)



Monoskop existuje už takmer 10 rokov a neustále sa obsahovo aj tematicky rozvíja. Každý užívateľ so záujmom o umenie a kultúru sa môže zapojiť k rozšíreniu jeho obsahu, ktorý je tvorený otvorene a kolaboratívne podobne ako na Wikipédii, s rozdielom, že Monoskop je zameraný hlavne na mediálnu kultúru v Európe. Jednotlivé informácie, profily umelcov a popisy udalostí, či publikácií sú na stránke uvedené v angličtine. (Barok, 2011)

Študenti TIM_LABu spracovali svoje výstupy nielen v českom či slovenskom, ale aj anglickom jazyku, práve kvôli ich prepojeniu a zaradeniu do projektu Monoskop.org. „*Na Monoskope sa objavia zhromaždené informácie v angličtine, na stránkach Ezin TIM v češtine. Určite nechceme informácie zdvojiť, ale vhodne ich dopĺňať a nechať na seba navzájom odkazovať,*“ hovorí Šedivá.

Metódy

Prostredie brnenského mediálneho umenia od 60. do 90. rokov, ktoré na seminároch TIM_LABu študenti mapovali, bolo pre mnohých z nich spočiatku takmer neznáme. Tento nedostatok informácií sa ukázal pri diskusii hneď na úvodnej hodine predmetu, kedy Šedivá predstavila kľúčové témy a mená budúceho výskumu.

K rozšíreniu poznatkov o dobovom mediálnom umení by sa dalo pristupovať klasickou formou frontálnej výuky, avšak Barbora Šedivá poňala predmet vyučovacím spôsobom založenom na aktivite študentov. „*Je dôležité podotknúť, že pri tejto metóde sú na študentov kladené určité nároky, ktoré si spočiatku možno neuvedomujú. Ide o schopnosť samostatne pracovať, iniciatívnosť, schopnosť splniť zadanie, trpezlivosť pri bádani a pod.*“ uviedla. Aj keď je výuka Šedivej zameraná takmer výlučne na prax, v rozhovore podotýka, že aj tradičné prednášky majú v rámci štúdia veľmi dôležité miesto.

Šedivá už v minulosti kládla dôraz na aktívnu participáciu študentov pri vedení predmetu REMAKE – Rethinking Media Arts in K(C)ollaborative Environments, kde sa študenti podieľali na inštalovaní výstav, na komentovaných prehliadkach, organizácii výstav, sprievodných podujatí a riešení prípadných komplikácií v priebehu projektu. Zvolený prístup výuky zdôvodňuje takto: „*Už pri seminári Remake mi šlo o to, aby metóda, zadania a priebeh seminára čiastočne reflektovali tendencie a metódy práce, či myslenia v oblasti samotného predmetu štúdia (umenia nových médií a mediálnej kultúry) – napr. otvorenosť, procesuálnosť, experiment, kolektívne autorstvo, interaktivita, hacking, aktivizmus. Vidím v tom obrovský potenciál, ako i samotný odbor vo väčšej miere prepojiť s aktuálnym dianím v oblasti novomediálnej tvorby. Študenti by si tak mali vyskúšať (a ideálne i pochopiť) spôsob myslenia a práce, ktorý majú počas štúdia napokon sami kriticky reflektovať.*“

Vyučujúca znova viedla predmet k spolupráci pri rozdeľovaní činností a ich následnom plnení, čo prinieslo jednotlivým študentom príležitosť prevziať zodpovednosť za realizáciu spoločného projektu.

Študenti TIM_LABu si počas kurzu mali možnosť vyskúšať a osvojiť prácu s archívnymi materiálmi, rozvinúť si schopnosť pracovať s rôznymi druhmi historických prameňov, akými sú napríklad odborné dobové texty, dobová tlač, kartografické materiály, propagačné materiály, záznamové média, osobné denníky, korešpondencia či osobné svedectvá. Formou bádania a terénneho výskumu sa tak dozvedeli o prehliadaných osobnostiach umenia a kultúry a súvisiacich dobových udalostiach.

Pre zasadenie do širšieho kontextu skúmali aj dobové dianie v oblasti kultúry a umeleckej praxe. Pre študentov to znamenalo bádanie v archívoch, dobových publikáciách a katalógoch výstav a kultúrnych inštitúcií, akými sú napríklad už neexistujúce galérie: Galerie Drogerie Zlevněné zboží, Galerie na Bidýlku alebo Galerie Ateliér. Študenti hľadali informácie napríklad v knižnici a archíve Moravskej galérie, Technického múzea, na vedecko-výskomnom pracovisku AVU, v knižnici Ústavu hudobnej vedy či iných knižniciach Masarykovej univerzity. Zaujímavou skúsenosťou bolo aj priame stretnutie a rozhovor s Milošom Štědroňom za účelom získania informácií o jeho tvorivej činnosti a následného vytvorenia jeho profilu.

Pri stretnutiach v priebehu kurzu študenti diskutovali a uvažovali o získaných poznatkoch v súvislosti s lokálnou a medzinárodnou scénou. Na základe nadobudnutých vedomostí o rannej mediálnej umeleckej tvorbe boli študenti schopní aj kritického premýšľania o súčasnej umeleckej produkcii a aktuálnych tendenciách v oblasti mediálneho umenia.

Výstupy a zámer TIM_Labu

Základným cieľom kurzu bolo zozbierať, spracovať a sprístupniť informácie o situácii v mediálnom umení v Brne, ktorého dopad presahoval hranice regiónu. Veľmi dôležitým prínosom predmetu je jeho presah za steny Ústavu hudobnej vedy. Tento presah možno ilustrovať na zaradení výstupov kurzu do projektu Monoskop a ich následnom sprístupnení pre verejnosť. Keďže výstupy predmetu nadobudli finálnu formu až v závere jarného semestra 2014, budú prezentované v ďalšom čísle Ezinu TIM.

Korene mediálneho umenia v Brne siahajú až do 60. rokov 20. storočia. Medzi významné umelecké skupiny v týchto rokoch určite patrila napríklad Tvůrčí skupina A, Studio autorů a Skupina Q. V 80. rokoch dôležitú úlohu na lokálnej scéne zohrali osobnosti ako Miloš Štědroň, Jiří Hynek Kocman, Pavel Rudolf, Tomáš Ruller a Jozef Daněk. Mediálnu scénu 90. rokov ovplyvnili mená Peter Graham, Daniel Forró, Ivo Medek či Zdeněk Plachý.

„Študenti dostali na výber z 30 tém, ktoré mali na zápočet vypracovať. Časovo šlo o obdobie od 60. do 90. rokov – okrem profilov priekopníckych osobností mediálneho umenia z jednotlivých období, to boli aj dohľadávania detailnejších informácií k rôznym udalostiam či kultúrnym priestorom, ktoré zohrali v brnianskej kultúre významnú úlohu. [...] Študenti vypracovali napríklad krátke profily Iva Medka, Daniela Forróa alebo Jozefa Daněka, stručne spracovali informácie o nezávislých galériách Galerie Drogerie Zlevněné zboží, Galerie na bidýlku a Galerie Ateliér Tomešova, doplnili a nascanovali texty Vladimíra Lébľa o brnianskej scéne 60. a 70. rokov alebo tiež v dobovej tlači a archívoch vyhľadali informácie k výstave Počítačové umění v ČSSR a ve světě (1989, Dům umění) a k expozícii Výpočetní technika, ktorá sa uskutočnila v Technickom múzeu v Brne v roku 1983, atď. Všetky materiály dodali v češtine i v angličtine a k textom priložili dohľadaný obrazový materiál,“ Šedivá popisuje situáciu na záver zimného semestra.

Študenti počas zimného semestra pracovali na získaní a spracovaní týchto informácií za účelom spomínaného vytvorenia profilov týchto osobností a umeleckých skupín, doplnenia informácií a rozšírenia obsahu databázy Monoskop.

Jarný semester kurzu TIM_LAB: Local Media Heroes bol zameraný na mediálne školstvo v Brne (Media Studies Brno). Ako Barbora Šedivá v rozhovore, ktorý sa uskutočnil ešte pred začiatkom jarného



semestra, uviedla: „V nasledujúcom semestri sa stretneme s významnými osobnosťami, ktoré stáli pri zrode mediálnych ateliérov na FaVU v roku 1993. Bude nás zaujímať koncepcia a zameranie ateliérov v ich začiatkoch, cez rozhovory so zahraničnými pedagógmi, ktorí v Brne v danej dobe pôsobili, budeme na mediálne školstvo v Brne kriticky nazerat' i v medzinárodnom kontexte a tiež preskúmame jednotlivé technológie, s ktorými študenti v 90. rokoch pracovali.“

Šedivá v rámci TIM_LABu počas jarného semestra zorganizovala napríklad hostovanú prednášku brnenského umelca a profesora pôsobiaceho na FaVU Tomáša Rullera, ktorý vedie Ateliér performance a vo významnej miere sa podieľal na založení mediálnych ateliérov na FaVU. Ruller so študentami TIM diskutoval o počiatkoch a vzniku mediálne orientovaných ateliérov a kabinetov v Brne ako aj o miestnej umeleckej scéne v oblasti mediálneho umenia a pod.

Záver

Kurz TIM_LAB: Local Media Heroes bol prínosným obohatením doterajšej ponuky predmetov Teórie interaktívnych médií, vďaka ktorému mali študenti možnosť osvojiť si praktické schopnosti pri práci s dobovými materiálmi a aktívne skúmať danú fázu mediálneho umenia v Brne. V článku sme predstavili obsahovú náplň predmetu a metódy, ktoré vyučujúca Barbora Šedivá pri výuke uplatnila.

Podzimný semester bol venovaný lokálnym mediálnym hrdinom, čo zahŕňa nielen osobnosti, ale aj udalosti, výstavy a špecifické ohniská kreativity od 60. do 90. rokov 20. storočia, ktoré významom presahovali hranice moravského regiónu a postavili základy aj pre súčasnú tvorbu na poli mediálneho umenia. V jarnom semestri potom študenti prenikli do počiatkov mediálneho školstva v Brne a prostredníctvom hostovaných prednášok získali prehľad o období, v ktorom majú korene súčasné ateliéry FaVU ako napr. ateliér multimédií, intermédií, performance a ďalšie, ktoré sa orientujú na mediálne a medzné druhy umenia.

Cieľom tohto článku bolo nielen oboznámiť študentov s realizáciou tohto predmetu v uplynulom roku, ale aj vyvolať záujem o lokálne mediálne umenie a jeho kľúčové osobnosti.

Použitá literatúra:

BAROK, Dušan, 2011. Monoskop – výskum histórie mediálneho umenia a kultúry v strednej a východnej Európe. *Konferencia New Media Art & Digital Art Meeting Point: Analóg vs Digitál vs Analóg & Digitál*. Bratislava, 18. 5. 2011. Dostupné aj [online]: <http://monoskop.org/images/3/33/Barok.monoskop.talk.bratislava.18-5-2011.pdf>.

MCCORDUCK, Pamela, 1990. *AARON's Code: Meta-Art, Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen*. New York: W. H. Freeman & Co., s. 47.

MURIN, Michal – BAROK, Dušan, 2012. Monoskop v sieti. Rozhovor Michala Murina s Dušanom Barokom. *Profil 4* [online]. [cit. 10. 1. 2014], s. 92–105. Dostupné z: http://monoskop.org/images/f/fe/Monoskop_v_sieti_Rozhovor_Michala_Murina_s_Dusanom_Barokom_2012.pdf.

VEROSTKO, Roman, 1999. Algorithmic art Composing the score for visual art. *Roman Verostko* [online]. [cit. 10. 1. 2014]. Dostupné z: <http://www.verostko.com/algorithm.html>.