

„Vlastně ani nevím, jestli se za tu dobu utvořil nějaký smysluplný způsob, jak novomediální umění učit.“

Rozhovor s umělcem a pedagogem doc. MgA. Filipem Cenkem nejen o vývoji na FaVU VUT v Brně, ale i o rozličných přístupech ke tvorbě a výuce. Rozhovor vedla Mgr. Barbora Šedivá PhD.

Jak ses dostal na FaVU a proč ses na ni vůbec hlásil?

Na FaVU jsem se přihlásil v roce 1994, to jsem byl v posledním ročníku gymnázia v Jeseníku, a přijali mě. Nastoupil jsem do akademického roku 1994/95. FaVU existovala třetím rokem, druhým rokem pak ateliér, kam jsem se hlásil, fungoval pod akreditovaným oborem „video – multimédia – performance“, který se transformoval z ateliéru výtvarné elektronické a multimediální animace, založeného **Radkem Pilařem** na výzvu tehdejšího děkana FaVU **Vladimíra Preclíka**. Na FaVU jsem podal přihlášku až v době, kdy jsem byl přijat na jiné vysoké školy, byl to pro mě takový experiment. Živil jsem se jako programátor a zajímal se o matematiku, vedle toho jsem ale vydával na gymnáziu časopis a hrál v kapele. Moje učitelka výtvarné výchovy mi dala nahlédnout do prospektů výtvarných škol v České republice a mě zaujal jediný, prospekt FaVU. Brožura slibovala kromě pedagogického působení **Woodyho Vasulky** také zvláštní mix technologií a výtvarného umění. Až posléze jsem vyšel z iluzí, prospekty jsou něco jiného než realita.

Jak moc se skutečnost lišila?

Konkrétně Woody, který se, tuším, v roce 1992 na nějakou dobu přesunul s částí svého vybavení do Brna, zde pracoval na svých projektech. Tenkrát bych neřekl, že na FaVU pedagogicky působil. Jel si po vlastní ose. Pro nás to ale bylo důležité, vidět, jak světoznámí umělci pracují. Že to jsou normální lidé, se kterými můžeme jít na pivo. Woody také udělal pár přednášek, na kterých mluvil o svých definicích videa a jak s ním pracovat. Prezentoval nám taky svůj video slabikář.

Odkud jsi ty v té době Woodyho Vasulku znal?

Znal jsem ho krátce. Ještě na gymnáziu jsem si udělal rešerši o škole, na kterou se hlásím, takže jsem ho poznal s předstihem tři čtvrtě roku před přijímačkami. Každodenní realita byla ale taková, že náplní ateliéru, na který jsem se hlásil, byla performance, což byla oblast, na kterou jsem spíš „zíral“. Nevěřil jsem svým očím, co všechno je možné dělat, dokonce to vyučovat, žít s tím.

Co a proč tě fascinovalo?

Zrovna když mi došlo vyrozumění, že jsem přijímací řízení vykonal zdárně a na FaVU mě přijali, dívali jsme se s rodiči na televizi, kde v přímém přenosu vystupoval **Marian Palla**, jeden z asistentů ateliéru – vedle **Petra Váši** – a de facto i jeho umělecký vedoucí, alespoň našeho ročníku. Motal zhruba tři čtvrtě hodiny provázek a pak půl hodiny hrál klackem na svůj palec u nohy. To byl druh umění,

se kterým jsem se na gymnáziu nesetkal. Moje povrchní vzdělání v oblasti dějin výtvarného umění končilo asi jako vzdělání každého gymnazisty, u surrealismu. Fascinovaly mě tedy i tak „základní“ věci.

Jak ve vašem ateliéru probíhala výuka? Obor byl nový, existovaly nějaké semináře, na kterých jste probíraly konkrétní věci, nebo to bylo spontánní?

Dnes mi ateliérová výuka připadá standardizovaná, konzultují se práce studentů. Tehdy jsme se s **Marianem Pallou** a **Petrem Vášou** potkávali každý den. Zadávali nám týdenní úkoly konceptuálního rázu, s nimiž jsme se prali. Například zadání „originál – kopie“ – já psal několik dní sáhodlouhou esej a spolužák donesl jeden list A4 z copy centra, na kterém bylo jediné slovo: „originál“. A pak jsme o tom mluvili, o umění jako zkratce a tak. Marian byl dobrá škola.

Vedoucího ateliéru **Tomáše Rullera** jsme často nevidali, spíš zařizoval věci a umožňoval hostování zajímavých lidí. A pak najednou byly klauzury, což je ve výtvarném prostředí zkouškové období. Člověk musel v horizontu několika týdnů zrealizovat něco, co prezentuje komisi. Probíhalo to tak, že jsme dopředu věděli konkrétní zadání. Tak to někde funguje dodnes. Když se podíváte na stránky Ateliéru performance, tak zjistíte, že kopírují strukturu, kterou jsem zažil i já – v prvním semestru se dělá „zátiší“, jsou tam doporučené metody snímání a dramaturgický tvar výsledného produktu. V druhém semestru je „portrét“, v dalším „objekt v pohybu nebo v ploše“... Víc už si toho nepamatuju.

Ale asi se mě ptáš hlavně na předměty, které člověk musel absolvovat. Z těch, které se týkají toho, co je pro je vás, studenty **Teorie interaktivních médií**, zajímavé, můžu zmínit ty předměty, které v letech 1995–1996 učil **Jaroslav Vančát**. Byli společně s **Milošem Vojtěchovským** jedni z mála, kdo v pedagogickém vysokoškolském prostředí mapovali, co se děje v novomediálním umění. **Jaroslav Vančát** učil předměty jako „Interakce“ nebo „Film a televize“. Řešily se dramaturgické formy pohyblivého obrazu. V paměti mi utkvěl i předmět „Elektronická hudba“, který učil **Rudolf Růžička**, brněnský hudebník a pedagog. Tuto přednášku jsem měl dva roky, potom ji převzal **Jaroslav Šťastný**, současný skladatel a pedagog JAMU. Dál na škole působil například **Pavel Fajt**, který mě ovlivnil v přístupu k řemeslu. Předmět se, myslím, jmenoval „Hudební poetika“. Byl pojat velmi volně. Pan Fajt pouštěl písničky, bavili jsme se o pocitech a o tom, jak k věcem – hudbě a tak vůbec – přistupovat. Zajímavé přednášky měl také **Jan Hollan**, tehdejší zaměstnanec brněnské hvězdárny, dnes místní politik. Učil předměty jako „Matematika a kosmologie“ a další podivnosti, které mi byly blízké, protože jsem měl rád fyziku, matematiku a programování. Vždycky jsem si rád poslechl a znovu ujasnil základy, které se dějí ve fyzickém světě, když jsem už tehdy trávil většinu času za obrazovkou počítače.

Najednou vznikl nový obor, který chtěl pracovat s technologiemi. Jak se to odrazilo ve výuce? Jakou úlohu při výuce sehrávaly technologie?

Budu mluvit o prvních letech výuky, tedy o letech 1994 až 1997, pak jsem rok v Brně nebyl, protože jsem přerušil studium, a když jsem se po roce vrátil, zdálo se mi, že se všechno změnilo. Jak prostředí, tak přístup k technologiím. V prvních třech letech jsme – díky osobní vazbě **Ludka Skočovského** na tehdejšího ředitele firmy **Silicon Graphics** – měli umožněn nejen přístup k vznikajícímu internetu, ve výbavě ateliéru byly starší servery Indy a Indigo, které používaly i **Vasulkovi**. Vybavení pracovních stanic **Silicon Graphics** bylo výjimečné. Měly kameru,

CD-ROM mechaniku, zálohovací pole, na které se dalo digitalizovat video, sice ve velmi slabém rozlišení, ale tenkrát to bylo něco nevídaného. V prvních letech jsme stříhali na profesionální televizní technice, kterou darovalo studio **Daway**, které s ateliérem na Květné sousedilo. Šlo o profesionální stříhací systém postavený na bázi formátu **U-matic**, televizním standardu sedmdesátých a osmdesátých let. Tato technologie tehdy byla považována za velmi profesionální a nedostupnou. Měli jsme studiové televizní vybavení, včetně tříčipových kamer, které se teď znovu dostávají do módy; soudím tak alespoň podle toho, s čím se za poslední čtyři roky na fakultě setkávám. Já jsem si pořídil kameru VHS-C, což byl zmenšený kompaktní věháesky. V těch letech už byly dostupné kamery, i když menší a kvalitnější formát Hi8 byl poměrně drahý, stál přes padesát tisíc. Z velkých grantů, ze kterých se financovalo vybavení středních škol počítači atd., se občas koupila i videokamera. Sám jsem tak disponoval videokamerou ještě před příchodem na FaVU. To, s čím jsem se tam ale setkal poprvé, byla právě profesionální televizní technika. A i díky tomu se veškeré technologické předměty kolem videa týkaly bohužel televize. Učili je externisté – televizní profesionálové nebo inženýři z VUT. Jako stříhači televizních reklam používali, z mého dnešního pohledu, nekompatibilní obrazový jazyk média s tím, co nás zajímalo. Spousta videí na klauzurách tak byla sestříhána televizním způsobem, který vůbec nereflektoval kontext, pro který byl výsledek určen, nepracoval s výtvarnem a nevyužíval toho, co už bylo dávno, i díky **Vasulkům**, zavedeno: vertikální narativní kódy, prolínání, práce s časem nebo s videem jako objektem. Dá se říct, že většina prací díky tomu, že studenti nebyli schopni sami pracovat s profesionálním televizním vybavením v ateliéru a museli využít techniku bez zájmu o obor – jmenoval se **Pantůček**, křestní jméno si už nevybavuji –, nedopadla nejlíp. **Pantůček** byl stříhačem reklam a konvenčních televizních pořadů a to samozřejmě velmi ovlivnilo charakter prací. Moje první klauzura, i když velmi pozitivně přijatá, dopadla stejně. Bylo to video na téma „zátiší“ v klasickém televizním formátu v délce šesti minut, na kterém jsem si zkoušel postupy filmové řeči. Měl jsem už nakoukané dramaturgické tvary, tak jsem panu Pantůčkovi mluvil do práce, a když odešel, video jsem ještě přestříhal. Víím ale, že většina studentů takovou odvahu – sáhnout na drahou techniku – neměla.

Ovládání stříhu bylo tak technicky náročné, že to s vámi musel dělat někdo jiný?

Během prvních klauzur jsem to pochopil. Ale byl jsem jedním z mála. Ostatním studentům jsme pak technicky pomáhali. On-line analogová televizní střížna byla, oproti pozdějšímu digitálnímu stříhu, paradoxně velmi rychlý nástroj, který umožňoval dělat zajímavá videa. Střížna se skládala ze tří příspěvkových strojů, které se ovládaly přes mixpult, který umožňoval synchronizovat příspěvkové stroje a ukládat timekód záznamu do paměti, která byla v srdci mixpultu. Nešlo ještě o počítačem nebo softwarem řízenou střížnu. S tou jsem se na FaVU setkal až v roce 1997. Byla to počítačová střížna, která ovládala dva Hi8 analogové stroje, později digitální D8 zařízení. Na této střížně, která se jmenovala **Videomachine**, vznikala většina z toho, co považuji za zajímavé z video historie FaVU 90. let.

*Tento stroj mi popisoval **Standa Filip** a říkal, že student jej nechal generovat a odešel na noc pryč, ale třeba vznikl nějaký problém, takže nakonec výsledek, který mu stroj nastříhal, nebyl přesně to, co chtěl...*

Veškerou techniku, která byla na fakultě pořízena až během našich studií, jsme ovládli okamžitě lépe než veškerý personál, protože jsme s ní trávili čas. To bylo

zásadní. **Miloš Vojtěchovský** vícekrát v posudcích popsal to, v čem byla tehdejší doba specifická a v čem byla naše generace jiná. Jednou z těch věcí bylo, že se novomediální pedagogika teprve utvářela. V Brně nebyli lidé s příslušným vzděláním a ochotou vyučovat nové technologie, které v 90. letech přicházely. Zejména pak ty, spojené s internetem a vším, co souviselo se stále dostupnějším výkonným počítačem a nárůstem softwarových nástrojů. **Miloš Vojtěchovský** to popisoval jako ideální stav s blahodárnými účinky, kdy nemá kdo učit. Studenti jsou tedy nuceni se učit sami a vzájemně si vyměňovat svoje poznatky. Tím se kolektiv stmelil, pracovali jsme sice každý na svých projektech, ale v nekonkurenčním prostředí a zkušenosti sdíleli. Konkurence je jinak normální a vidět je i dnes, zejména v klasických disciplínách, kde si třeba **Michal Gabriel** bude velmi chránit svou sochařskou technologii a řekne ji jen vybraným studentům. Zvládnutá technologie je totiž i tím, co prodává. A je to způsob, jakým byly vždy výtvarné ateliéry koncipované – předávání informací v nějakém módu utajení, privátnosti. Tyto informace totiž dělali jedinečného jak pedagoga, tak školu.

A to v novomediálních ateliérech neplatí?

U nás to neplatilo. Museli jsme vystačit s tím, co jsme vyčetli z internetových zdrojů a co vzešlo z našich pokusů. Později s námi byli schopni konzultovat **Jaroslav Vančát**, **Miloš Vojtěchovský**, ještě později **Keiko Sei**. Možná, že se tady v Brně i paralelně o novomediálních tématech – o hypertextu apod. – učilo, nebo se jimi někdo zabýval, to nevím. Když se pak kolem roku 1997 z hypertextu – potažmo hypervidea a hyperfikce – stalo téma zkoumání, na FaVU – a obecně na uměleckých školách v Čechách – tato problematika zaujala jen hrstku lidí, protože to de facto bylo nevýtvarné a k nám na školu to tím pádem moc nepatřilo. I když se tak FaVU prezentovala a pracovala s tím v prospektech, tak samotný vedoucí **Tomáš Ruller** je z mého pohledu více klasický performer, a přestože používal v dílech i nové technologie, tak je používal klasicky, sochařsky.

Můžeš vysvětlit, co myslíš tím, že používá video „sochařsky“?

Samotný záznam pohyblivého obrazu je většinou dokumentární záznam, v jednom záběru, a celá instalace je vyrobena klasickými sochařskými „principy“. Nevychází z toho, o co si pohyblivý obraz nebo tvar, který prezentuje, řekne. Emblematické záležitosti pánů, o kterých mluvíme, například **Michal Bielický**: chce udělat novomediální chanuku, tak v instalaci použije monitory jako svíce. Z mého pohledu to byla sochařina s použitím televizí, ne práce s pohyblivým obrazem. Nás často věci zajímaly bez ohledu na způsob prezentace. Třeba video z dramaturgického hlediska – tedy to, co se v šedesátých a pozdějších letech hodně reflektovalo. A další věcí je samotná instalace výtvarných děl v galerii, to naše generace pojímala taky jinak.

Mohl bys uvést nějaký příklad druhého přístupu? Jak používat technologii „nesochařsky“?

V ohlédnutí za mou produkcí na to není žádný must. Dá se říct, že se s technologií pracuje „nedogmaticky“. Většina z nás nehledala ve způsobu instalace svůj styl. A taky to byla doba, kdy jsme odmítali psát CVčka, budovat kariéru, zkrátka pracovat s těmi zjetými vzorci a na galerijní scénu jsme se dívali tak trochu skrz prsty, pravá avantgarda byla mezi vývojáři her a podobně, než mezi etablovanými

umělci. Myslím ale, že to byla taková obecná porevoluční tendence, která pak dozněla v různých sférách společnosti. Nedá se říct, že by člověk chtěl něco bořit a dělat jinak, spíš s tím jen chtěl pracovat „otevřeně“.

Jestli pro vás nebylo důležité to, jak instalace vypadá, tak co tedy?

Někdy to důležité nebylo, ale někdy zase ano. Nechci, nebo asi ani nemám odvahu, to zobecňovat.

Nakolik se technologie staly tématem vašich produkcí? Dá se o ní vůbec mluvit jako o tématu?

Pokud jde o práce, které vznikly s tím, že jejich prostředím bude výsostně prostředí počítače, že budou existovat pouze v digitální formě, tak se dá říct, že u části produkce byl nástroj tématem práce. Ale u většiny produkce bych to neřekl, zejména u té viditelné, kdy měl člověk možnost udělat něco pro galerii a měl daný rámec.

Osobně mám už hodně dlouhou dobu slabost pro prezentace, kde se příliš neinstaluje, nepodpírá se tam nic prkynky, z instalace se nedělá interiérový design a je vidět, co je vystavené umění a co je pouze doprovodná grafika, zbytečně se neestetizuje. Prostě se dílo ukáže v „raw“ základním módu.

A to je to, co tě zajímá? Obnažování?

Poslední dobou. Jsem trochu kritický k produkcím – od roku 2007 dál – kde splynul design a umění. Nemám rád aranžérství ve výtvarném umění, nebo práci s výtvarným uměním jako s grafickým designem. A nemyslím si, že jsou to zaměnitelné oblasti.

Když se vrátíme ke škole – kdo jsou lidé, kteří v té době na škole působili, nebo zde nemuseli působit, ale pohybovali se v uměleckém prostředí v Brně nebo v Čechách, a ovlivnili tě?

Už jsme o nich mluvili. Nejvíce to byli v té době spolužáci – **Zdeněk Mezihorák, Petr Bradáček** a další, třeba **Jennifer de Felice**. A z pedagogů **Vančát, Vojtěchovský, Fajt, Palla, Filip, Chris Hill**.

*Když jsem se na tuto otázku ptala ostatních, většina z nich zmínila **Keiko Sei**, ale nikdo o ní neřekl nic víc.*

Já ji teď nezmínil, protože mluvíme o letech 1994–1997. A já ji poznal až v roce 1998. Ale **Keiko Sei** rozhodně je, jak popsal **Vojtěchovský**, jednou z nejzásadnějších osob novomediální oblasti v České republice, a nejspíš nejen zde. V Čechách byla už od roku 1990 a díky svým kontaktům, přehledu a předmětu zájmů, kam spadal i videoart a různé typy mixed media, dokázala definovat konceptuální rámce i to, jak novomediální problematiku pojmenovávat. Fungovala i jako mediátor kontaktů se světem a svým přátelstvím s **Michalem Bielickým, Milošem Vojtěchovským, Vitem Janečkem** už tenkrát nepřímo ovlivnila studenty. Já se s ní přímo setkal opravdu až v roce 1998, kdy naše fakulta expandovala, co se týče ateliérového složení, a na školu se tak dostala jako vedoucí Ateliéru video i **Keiko Sei**. Pamatuju si, že byli s **Milošem Vojtěchovským** partnery, takže i přes

to, že byla oficiálně vedoucí ateliéru **Keiko**, jezdili do Brna spolu. Měli jsme možnost se vídat a trávit čas po projekcích, což byla hlavní náplň ateliéru videa, kam jsem patřil. Měl jsem tak možnost konzultovat a bavit se kromě **Keiko** i s **Milošem Vojtěchovským**, který je mi blízký i způsobem ironie, skepse, humorem.

Co ty a změna? Jak se to projevilo ve výuce?

Myslím, že to způsobilo hodně změn. Příkladem může být moje poslední práce v ateliéru video-multimédia-performance v roce 1998. Tou prací bylo video **Po Atentátu (3 fragmenty)**, což bylo video, které třikrát převyprávělo kousek filmu Atentát jinak, v jiném výřezu a přiblížení. Reflektovalo, s čím jsme tenkrát žili v počítačovém prostředí – fenomén hypertextu a nelineárního vyprávění, které šlo díky počítačům ověřovat prakticky, nejen hypoteticky. Ale moje práce, která se tímto zabývala, sklídila u klauzurní komise neúspěch a byl jsem důrazně varován. Dostal jsem trojku. Bylo naznačeno, že to, co dělám, je nevytvarné. Asi bylo jasné, že to komise nedokázala zhodnotit a přiznala to, což je dobře.

Proč myslíš, že to nedokázala zhodnotit?

Byl to spíš generační problém. Když se opustí typ umění, tedy když už to nevypadá jako klasický český videoart – „klíčovaná poezie“, což bylo zaneseno **Skalou a Pilařem**, nebo to nebyly záznamy performancí, tak se často lidé, kteří na fakultě působili, neměli čeho chytit. Je nutné si uvědomit, že komisaři našich klauzur byli vedoucí pedagogové ostatních ateliérů, čili převážná většina z klasických disciplín. Moje práce najednou vypadala, že patří spíše na filmovou školu a já se netajil tím, že se o film zajímám. Už předešlé klauzury jsem točil na 16mm film nebo fotil diapozitivy a vždy to bylo na hraně problémovosti a setkal se to s nepochopením. Stejně tak i práce **Zdeňka Mezihoráka**, která byla formálně velmi podobná. Šlo také o re-edit staršího filmu. Měsíc poté naši práci viděla **Keiko** a byla z ní nadšená a klima na škole se rychle změnilo. Práce ukázala pár lidem a hned se dostaly někam, kde je nikdo ani nečekal. Vystavili jsme je v **Centre Pompidou**, nebo byly prezentovány na festivalech po světě a hned se k nim začali všichni hlásit. Bylo pozorovatelné, že změna v přístupu na školu přišla až s příchodem **Keiko**, nikdo z ostatních vážených profesorů si jejímu názoru nedovolil výrazněji oponovat, zvláště v angličtině, přestože neměla ani magisterský titul.

Ateliér, ve kterém jsi studoval, vedla ona...

Nějakou dobu neformálně s **Milošem**. Asistentem byl **Richard Fajnor**, který už předtím na škole působil jako asistent **Tomáše Rullera** po **Petru Vášovi**, který odešel a věnoval se sólové dráze. Já jsem byl jediný z naší party z ročníku, který skončil na videu. Ostatní se uchytili v **Ateliéru multimédií**, který vedla **Lucie Svobodová**, tenkrát mediálně známá osobnost, kterou sponzorovala firma **Silicon Graphics** při jejích multimediálních realizacích.

***Standy Filipa** jsem se ptala, jestli by dokázal nějakým způsobem z pozice pedagoga na studentské tvorbě odpozorovat vývoj technologií. Jestli se to projevilo na tvorbě, jak jsi říkal na začátku – že věci vzhledem k tomu, že jste je dělali s nějakým technikem, byly sestříhané víceméně nuceně, ale nebyl to umělecký vklad. Jestli se to nějak odrazilo v tvorbě, že z ničeho nic začaly být videa o něčem*

jiném, měla jiná témata nebo jich bylo o mnoho víc. Ovlivnil technologický vývoj, který proběhl a vy jste s ním šli bok po boku, tvorbu nebo ne?

Ovlivnil. Ale nějak zvlášť bych to nedramatizoval. Tahle oblast je taková, že všechny technologie, které postupně přicházely a se kterými jsme se postupně seznamovali – někteří s těmi sofistikovanějšími, jiní schválně a kouzelně používali low-tek technologie – práci přirozeně ovlivní, i na videích je vidět, jakou konkrétní techniku měl člověk k dispozici. To souvisí třeba se střížnou, o které jsem mluvil. Potom je znatelný samozřejmě přelom, kdy se na škole objevily dostupné počítače a software. A třeba to, že nám **Standa Filip** zatajil, že v jednom z nich je stříhová karta, která umí věci, které jsme tak dva roky chtěli dělat, ale nefungovala, protože ji špatně nainstaloval. Na této kartě jsem pak v prvních **After Effects** sestříhal zmíněné video **Po Atentátu**.

Když jsem přišel na FaVU, tak jsem pochopil, že se o techniku nejlépe starají ti, kteří ji denně používají a ti jsou také jediní, kteří jí rozumí. Technologie a softwary se rychle mění, updatují a ve školství je v technologiích hromada peněz, z mého pohledu kolikrát zbytečně, protože ji neumějí použít, nebo ji používají neadekvátně. Tenkrát v začátcích ještě existoval poměrně zasetý model, že počítače měli svého jediného správce. Tedy zaměstnance, který nám udělil nějaká práva, a my nic víc z počítače neviděli. To se radikálně změnilo s tím, když pak kolem roku 1997 technika zlevnila, výkon počítačů vzrostl a spousta firem koupila jiné softwarové firmy a změnili svou prodejní politiku – poskytovaly zkušební licence nebo Edu verze. S tím jsme se ve světě **Silicon Graphics** nesetkali. Od nich jsme dostávali darem už zastaralé verze softwarů, a sice výkonný, ale uzavřený systém. Ve světě nastupujících PC a Windows jsme se správci počítačů stali my – studenti, a mohli tak jejich možnosti využít maximálně. Doba se změnila, začali jsme psát granty a věci ohledně technologií a jejího nákupu si korigovat sami, když naši vedoucí ateliéru novým technologiím nerozuměli.

Zmínil jsi pár věcí, ze kterých jsi měl pocit, že byly tehdy nové, pionýrské a související s používáním internetu – třeba, že jste se rozhodli používat internet na umělecké projekty. Bylo takových věcí víc?

Obecně si myslím, že se důležité věci nedějí ve zlomech. Je to spíš evoluce než revoluce a lze je sledovat s předstihem. To by vlastně měly dělat umělecké školy – vedle získání umělecké kompetence budit jistou úroveň citlivosti u lidí, aby mohli být určitou avantgardou, někým, kdo bude plnit roli předvoje, kdo bude schopen uvidět ve věcech jejich potenciál. Někým, kdo dělá zbytečné věci, ale definuje tím mantinely, které hýbou středem, mainstreamem.

Nebyl to až takový zvrat, když jsme začali přenášet zvuk a obraz v reálném čase jinam, zbavili se distance při prezentaci, a byli schopni začít experimentovat s tím, co bylo fascinující na počítačích a internetovém spojení. Tehdy jsme se začali zajímat hlouběji o streaming a internetové vysílání. Takový skok to nebyl proto, že už v roce 1994 jsem trávil většinu volného času v **Telnetu**, programu, který umožňoval online komunikaci s lidmi, kteří třeba sídlili v té samé budově, jen v jiné místnosti u jiného počítače. Už tohle umožňovalo vidět možnosti. Pak mi samotný výsledek, kdy se nám podařilo zprovoznit internetový streaming zvuku, nepřišel jako přelomový. (...)

Já vlastně ani nevím, jestli se za tu dobu utvořil nějaký smysluplný způsob, jak novomediální umění učit. Pár skript jsem viděl, ale myslím, že nebyla ani oficiálně

vydaná. Nevzniká příběh dějinami, jen se vydávají překlady a sborníky textů. Z toho si pak člověk modeluje vlastní pohled v mysli, v duchu hypertextu.

Je pro tebe jako pedagoga zajímavé téma to, jak se dá novomediální umění učit? Byl jsi v pozici studenta, který si všechno vlastně vyhledával sám a víceméně pro tebe bylo studium samostudiem a komunikací se spolužáky. Jak je tomu teď?

Abych to upřesnil, byl jsem pedagogem FaVU hned po roce 2001 během civilní vojenské služby a od roku 2003 jsem v **Kabinetu audio-video**, kde učím předměty, které nejsou ateliérové. Baví mě to z toho důvodu, že je navštěvují studenti napříč obory z celé fakulty, což se v ateliérové výuce neděje. Až v roce 2008 jsem se na částečný úvazek angažoval v **Ateliéru intermédií**, který vede **Václav Stratil**. To, na co se ptáš, souvisí s mým polovičním úvazkem v **Kabinetu audio-video**, kde jsem zavedl do osnov předměty, které novomediální prostředí reflektovaly. Nebo alespoň já osobně jsem měl pocit, že je třeba udělat pár praktických kurzů. Tak vznikl kurz „Základy digitálního videa“ nebo „Internetové technologie“, kromě těch, které jsou teoretičtější, jako „Vizuální kompozice v čase“ nebo částečně „Obrazová postprodukce“.

S jakými očekáváními přicházejí studenti dnes, jak jsou nastavení na výuku? Vy jste byli zvyklí se o věcech dozvídat do hloubky, učit se je sami. Jak vnímáš situaci dnes?

Člověk to vlastně ani nevnímá, když se učí sám. Stejně tak si ani neříká, že by šel do hloubky. Šel tam, kam mu to čas dovolil a neměl možnost reflektovat – protože nebylo srovnání s pedagogem – jestli v nějaké hloubce je. Dnes je to tak, že přicházejí studenti s různými úrovněmi vzdělání, zejména pokud jde o zvládnutí technologických dovedností. Já se snažím o individuální přístup, pomoci jim se dostat na tu úroveň, která jim umožní věci realizovat přímo a rychle.

*Spíš jsem myslela to, že dnes možná studenti více používají software, který už je vlastně někým navrhnutý. **Standa** minule mluvil o tom, že pro něj je zajímavé, když člověk chápe, co ten program dělá a že mu rozumí, nejen ho používá. To je jeho přístup, proto si rád dělá věci sám jakoby od základu.*

Když jsem byl první roky na škole, tak si vzpomínám, že **Standa** neměl ani žádný kurz. Až v roce 1998–1999 vyučoval „Interaktivní technologie“, nebo něco takového. Učilo se tam, jak pájet čidla a podobně. **Standa** ukazoval i na svých realizacích, jak může člověk něco originálně využít, když tomu rozumí. Já sám se za takového odborníka analogového videa, jako byl třeba **Woody**, považovat nemůžu.

Studenti dokáží tak nanejvýš používat objekty, o nichž už nevědí, ze kterých částí se skládají. Nebo jsme možná také líní je skládat, když je můžeme rovnou použít. Já sám jsem i v programování používal jen objektově orientované programovací jazyky, nepsal jsem žádným zdrojovým kódem, s psaním ve zdrojovém kódu jsem skončil na počítači IQ 151 na gymplu. Dnes člověk použije a využije pouze svého algoritmického myšlení, aby něco schůdného udělal. Tak fungují technologie. Takže když má člověk algoritmické myšlení, tak podle mě nemá s technologiemi skoro nikdy problém. Myslím si, že chtít po lidech, aby se dostali tak „hluboko“, jako to třeba říkal **Standa**, by dnes ani nemělo smysl. I Standovu metodu lze ve výsledných dílech vidět jako šablonu. To se týká i softwarů, které dle mého

modelují výsledný tvar už tím, jaký mají interface a k jakému způsobu práce s materiálem nás vedou. Z mého hlediska se to týká i **open source** programů, o kterých se často říká, že vám umožní cokoliv, ale nakonec to vypadá jako produkt open source, také mají svůj rukopis. A souhlasím s tím, co jsem se dočetl v dizertaci **Michala Cába** (alias **Cabowitz**, *1980).

Na jaké téma?

Pure data. Podtitul je **Rukověť post-digitálního umělce.** (...)

To je zajímavé. Nevím, jestli je na TIMu takový seminář či předmět, kde by se mluvilo o samotném umění, nebo kde by se povídalo a diskutovalo o tom, že je rozdíl mezi dozríváním se historie a fakty, a o tomto rozdílu mluvit.

TIM je víc orientovaný na dějiny a přehledy a já to neztracuji. Mám pocit, že je dost lidí, kteří kdyby věděli, že něco takového už bylo v tom smyslu, jak jsem o tom mluvil, tak by tu věc nedělali. Když se nad tím člověk zamyslí, tak není triviální si něco realizovat jen v hlavě, chovat se ekologicky tak, že když mám opravdu potřebu říkat věci, které nejsou jen osobní, tak může být pro člověka důležité vědět, že už to někdo říkal a k řečenému se připodepsat. Člověk by neměl zcizovat, ale může si zvlastňovat. Když má člověk rozhled, tak mu to také umožní věc přesněji artikulovat. Takže v tomhle jsem pro, ale nevím, jak to učit dobře, protože to vždy působí, že historie má názor, jelikož se vypráví jako příběh. Ale ono to asi o moc líp nejde, nebo třeba ano, nevím... Na druhou stranu, když občas konzultuji se studenty Teorie interaktivních médií, tak mám pocit, že nemají praktickou dovednost v tom smyslu, že něco dělali a prožili, aby to mohli pak vztáhnout k tomu, co vědí. A že často také nedokáží ani definovat slovo interakce.

Myslím si, že je možné výuku postavit na tématech nebo okruzích, hnutích. Ale je to věc názoru daného pedagoga, které hnutí do osnovy zahrne. Nemusí to být příběh.

Ta metoda je a celkem se osvědčila. V roce 1998 to podle mého názoru na FaVU i chvíli fungovalo. Lidé se měnili a každý měl svůj názor a pohled, který popisoval jako uvěřitelnou věc, protože jinak to těžko u studenta vyvolá zájem, když pedagog není přesvědčivý. Jsem ve školství i obecně proti tomu, aby byla historie vykládána jedním člověkem, viděna jedním pohledem. Jsem pro existenci hybridních předmětů, kdy se jednoho tématu každý pedagog dotkne odjinud. A to věřím, že na **TIMu** může fungovat. Že ty, **Viktor Pantůček** nebo **Jozef Cseres** se určitě o podobných věcech bavíte z jiných úhlů pohledů, zmiňujete jiná jména, nebo i stejná ale v jiném pořadí, a je to o pestrosti. Každý říkáte jiný příběh. Když je nabídka kurzů pestrá a student si může skladbu výuky sestavit, může to fungovat. Taková je alespoň moje pozitivní zkušenost, kdy jsme se – vedle **Keido Sei** – k těm samým, ale vlastně jinak viděným informacím dostávali přes **Miloše Vojtěchovského** nebo **Jardu Vančáta**.

leden 2014