

JOHANA OŽVOLD / 3. 10. 2022

# Média jsou prostředkem, jak přemýšlet o světě. Rozhovor s Martinem Blažíčkem

Martin Blažíček je dlouholetý kmenový pedagog a od letošního roku také vedoucí Centra audiovizuálních studií FAMU. Ve své umělecké praxi se zaměřuje na tvorbu krátkých experimentálních filmů. V pondělí 3. října představí v kině Ponrepo výběr z aktuálních studentských prací CAS.

## **Čemu se studenti na CAS nejvíce věnují?**

Věnujeme se v obecném smyslu pohyblivému obrazu v nejrůznějších podobách. Součástí toho je experimentování s různými formami a novými technickými nástroji. Vedeme ale studenty a studentky k chápání věcí v souvislostech. Vznikají u nás práce, které ve spojení s technologií reflektují například témata identity, tělesnosti, budoucnosti nebo životního prostředí a zapojují přitom i dosti netechnické postupy – přírodní materiály, keramiku, dřevo, nebo odpadní materiály. Ačkoliv se u nás studuje hlavně video, 3D animace a práce se zvukem, média samotná nejsou úplně v centru zájmu. A to ani ve smyslu dosažených řemeslných schopností, ani jako ústřední téma prací. Jsou spíš prostředkem, jak přemýšlet o světě. Je také hodně důležité, že jsme kombinovaný obor, kde polovinu výuky tvoří teorie a historie médií a společenské vědy a druhou polovinu tvůrčí disciplíny.

## **Pokud studenti pracují s nejnověji vyvinutými technologiemi, jak pružně dokážete reagovat v rámci studijního plánu na tyto neustálé změny?**

Je samozřejmé, že se zájem průběžně přesouvá k pořád současnějším technologiím, které jsou zároveň dostupnější. Technologie a postupy, které byly ještě před třemi až pěti lety špičkové, jsou dnes běžné, každý je může mít doma. Cykly obnovy výukových

programů na vysokých školách jsou dlouhé a nedokážou tak pružně reagovat na to, co je zrovna ten daný rok aktuální. Jestliže dříve bylo doménou třeba experimentování s interaktivitou videa, v dnešní době má významnou roli fotorealistické 3D prostředí, sofistikovanější game enginy a jejich nadstavby. Nebo neurální sítě a umělá inteligence. K tomu řada studentů a studentek inklinuje a náš obor se tím směrem také posouvá. Na druhou stranu například oblast 3D animace je dnes rozdělená na obrovské spektrum aktivit, v praxi existují specialisté pouze na dílčí postupy jako modelování, tvorba textur, pohyb, svícení a podobně. Během studia u nás není ani tak důležitý fokus na nějakou z těchto aktivit, spíše na nějaké mezioborové spojnice. Zdůrazňujeme spíše kritický přístup a schopnosti přizpůsobovat se všem nástrojům, se kterými se člověk během života potká, získání odstupů a schopnosti používat je smysluplným způsobem. Jsme nicméně filmová škola, takže je pro nás stále podstatné, aby se práce nějak pohybovaly v „kinematickém univerzu“, i když není jasné, zda-li budou prezentovány v kině, na internetu, v klubu nebo v galerii.

### **Jsou v Centru audiovizuálních studií nějaká pevně stanovená ročníková cvičení, která se každý rok opakují?**

Snažíme se to průběžně měnit. Technologie se mění a vyvíjejí tak rychle, že by bylo krátkozraké si myslet, že existuje nějaké léty prověřené cvičení, které bude vždycky fungovat. Vždy se snažíme ten program posouvat a zachovat nějaký rámec, který říká, co je cílem, ale to, jak se toho dosáhne, se hodně mění.

### **Pokud se věnujete novým technologiím, jež se neustále mění a vyvíjejí, kladete v rámci studia na CASu speciální důraz na to, aby se studenti naučili sami vzdělávat? Protože v rámci tohoto prostředí se s nepřetržitým vývojem nástrojů a technologií budou potkávat celý svůj profesní život.**

Žádnou speciální metodologii na to nemáme, ale rozhodně připravujeme studenty a studentky k dalšímu rozvoji, aby byli od začátku připraveni na to, že není možné se naučit nějaké konkrétní dovednosti na celý život. Pravděpodobně nástroje a postupy, co se učí na škole, za několik let nebudou existovat a oni se budou muset adaptovat na to, co bude relevantní. Vzniká spousta asistivních technologií, které tvorbu zjednodušují, ale naopak i roste význam programování a nástrojů bez grafického rozhraní. To, co se snažíme dělat, je vnímat tyto změny v souvislostech a kriticky.

Nejsme obor, který surfuje na vrcholu technického vývoje a vytváří ta technicky opulentní díla. Spíše se k věcem stavíme subverzivním nebo kritičtější způsobem s vědomím, že to je jen pokračování nekonečného vývoje zobrazovacích mechanismů.

### **Jakým způsobem se odlišuje Centrum audiovizuálních studií od podobně zaměřených video oborů na výtvarných školách?**

Nemáme u nás úplně ateliérový systém založený na vedoucích umělcích a umělkyních. Studium má spíš univerzitní charakter, je rozprostřeno přes řadu různých předmětů. Také jde o z padesáti procent teoretické a z padesáti procent praktické studium. Je zde asi větší důraz na teorii nebo přemýšlení o médiích a schopnost kriticky psát a reflektovat současné umění. Technologická a řemeslná část se neustále proměňuje s tím, co je v daný okamžik v oboru relevantní. A samozřejmě je nejpodstatnější část kreativní, kam si svá témata přinášejí sami studenti a studentky.

### **Kde nacházejí absolventi Centra audiovizuálních studií nejčastěji uplatnění?**

Jsou různé směry, kudy se naši absolventi vydávají. Jednak jsou samostatně tvořící umělci, mají vlastní uměleckou kariéru. Dále pracují v různých typech audiovizuálních institucí nebo paměťových institucí, archivů, anebo se zabývají obrazovou postprodukcí. Řada z nich se také věnuje pedagogice ať už na středních školách, nebo vedou kurzy pro různé věkové a sociální skupiny.

### **Jaký je na CAS rozdíl mezi bakalářským a magisterským stupněm? Zúží se v magisterském studiu nějaká odbornost?**

Bakalářský kurz je samozřejmě jednodušší, přehledový a magisterský pak analytičtější nebo nadstavbový. Magisterské studium je o hodně volnější a samostatnější. Studenti a studentky si do značné míry sami volí témata, která chtějí sledovat, navíc se do něj už předem hlásí s projektem. Je tam samozřejmě vyšší náročnost, do velké míry se pak staví na bakalářském studiu, a to se týká teorie nebo i řemeslných schopností, na kterých studenti a studentky dále budují. V magisterském studiu je také větší důraz na prvky umělé inteligence, zatímco v bakaláři spíše na tradičnější postupy.

### **Kolik studentů ročně přijímáte a jak často přijímáte do magisterského studia studenty z jiných kateder nebo jiných škol?**

Ty počty se teď nedávno mírně zvýšily, takže nyní máme v ročníku osm studentů v bakaláři a šest v magisteru. Ne vždy ten počet naplníme, zvláště do magistra, protože to studium je opravdu náročné a není úplně snadné naplnit požadavky přijímacích zkoušek. Samozřejmě rádi vítáme i studenty a studentky z jiných škol, třeba letošní rok to bylo jedna ku jedné.

**V pondělí 3. října v kině Ponrepo v rámci cyklu Paralelní kino uvedeme pásmo filmů studentů z Centra audiovizuálních studií. Na co konkrétně se můžeme těšit?**

Projekce, kterou jsme společně připravili, představuje pouze jednu polohu prací našich studentů a studentek, a to jsou práce určené pro kino. Program jsme vybrali tak, aby ukázal širší spektrum poloh, kterým se věnujeme. Jsou tam zastoupeny esejističtější videopráce, ale i díla poměrně vizuální a výtvarná. Něco z toho budou poměrně klasicky udělané filmy, něco práce ve 3D prostředí. Například *Dromoracing* Daniela Burdy je obrazovou esejí o rychlosti, závodění a kapitalismu nebo *Plasma* Aleše Zúbka, což je video o představách nekonečného zdroje energie. Pak tu jsou ale i velmi osobní práce, třeba pohádková videa Mariny Hendrychové a Gabriely Paliové, která se zabývají otázkami identity a těla.