

# Nové predmety na TIME

## Anotácia:

Sekcia "nové predmety na TIME" je zameraná na predstavenie dvoch nových predmetov vyučovaných na Teórii interaktívnych médií: 1. Artgorithms: algoritmické umění, teorie a praxe (vyučujúci: Tomáš Staudek) a 2. TIM\_LAB: Local Media Heroes (vyučujúca: Barbora Šedivá). U každého z predmetov je pozornosť zameraná na popísanie jeho cieľov, osnovy, východísk a metód, ktoré využívajú, ako aj na analýzu ich prístupov k práci s materiálmi a pod. Spracované budú taktiež výstupy jednotlivých predmetov. Opierať sa budeme aj o rozhovory s Barborou Šedivou a Tomášom Staudkom, z ktorých získané informácie budú študentom slúžiť nielen na oboznámenie sa s odborným zameraním vyučujúcich, ale aj na priblíženie konceptu prečo dané predmety vznikli a čo sa snažia na odbore Teórie interaktívnych médií rozvíjať. V tejto sekcii si okrem predstavenia dvoch nových predmetov kladieme za cieľ aj vytvorenie recenzií týchto predmetov, ktoré by zároveň mohli slúžiť ako model pre spracovávanie podobných tém v ďalších číslach TIMu.

## Kľúčové slová:

Barbora Šedivá, Tomáš Staudek, TIM\_LAB: Local Media Heroes, Artgorithms: algoritmické umění, teorie a praxe, nové predmety na TIME.

## TIM\_LAB: Local Media Heroes

### Úvod

V školskom roku 2013/2014 bol na odbore Teórie interaktívnych médií po prvý krát vyučovaný dvojsemestrálny 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 zadelení do menších tímov podľa troch časových období vývinu lokálneho mediálneho umenia a to: 60. roky, 70. - 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 zisťovali významné udalosti v oblasti mediálneho umenia v Brne (akcie, výstavy a pod.) a oboznámili sa aj s kľúčovými osobnosťami. Dôraz bol kladený aj na oboznámenie sa so zahraničným kontextom a dobovou kultúrno-spoločenskou situáciou. 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 rozšírili 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 historických súvislostiach.

V tomto článku predstavíme nový predmet TIM\_LAB: Local Media Heroes vyučovaný v uplynulom roku na TIME. Pozornosť zameriame na popísanie jeho osnovy, cieľov, východísk a metód, ktoré využíva, ako aj na analýzu prístupov k práci s materiálmi. Informácie budú čerpané najmä z rozhovoru uskutočneného s vyučujúcou predmetu Barborou Šedivou, ktorý slúžil nielen na oboznámenie s jej odborným zameraním, ale aj na priblíženie konceptu prečo daný predmet vznikol, a čo sa prostredníctvom neho snaží na odbore Teórie interaktívnych médií rozvíjať. Čitateľovi budú v článku taktiež poskytnuté názory študentov na vyučovaný predmet a odkazy na výstupy predmetu.

## **Osnova**

1. Úvod - predstavenie základných tém a cieľov predmetu, uvedenie čitateľa do témy článku.
2. Predstavenie Barbory Šedivej a jej odbornej činnosti.
3. Predstavenie metód predmetu a jeho zámeru - Na čo reaguje? Prečo vznikol koncept?
4. Predstavenie výstupov predmetu.
5. Rozbor a zhodnotenie výstupov a prínosu predmetu + Názory študentov.
6. Záver - Zhrnutie výsledkov práce, plány ohľadom vývinu predmetu do budúcnosti.

## **Artgorithms: algoritmičné umenie, teória a prax**

### **Úvod**

Na odbore Teórie interaktívnych médií bol v jarnom semestri školského roku 2013/2014 po prvý krát realizovaný aj predmet Artgorithms: algoritmičné umenie, teória a prax, ktorý viedol Mgr. Tomáš Staudek, Ph.D. Cieľom predmetu bolo uviesť študentov do oblasti algoritmičného 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, a tiež realizovali tvorbu

vlastných výtvarných prác pomocou počítačov. Výuka prebiehala aj elektronickou formou, kde študenti za pomoci tutoriálov vytvárali a uverejňovali svoje projekty.

Tomáš Staudek podobný kurz už viedol na Fakulte informačných technológií VUT, kde sa stretol s pozitívnou odozvou. Jedným z kľúčových informačných zdrojov nášho článku bol rozhovor s vyučujúcim, v ktorom sme zisťovali motiváciu Tomáša Staudeka predmet realizovať na Teórii interaktívnych médií a jeho očakávania vzhľadom na skúsenosti z predošlého vedenia kurzu na VUT. Čitateľ v článku nájde aj informácie o jeho vedľajšej činnosti popri výučbe na univerzite, ktorú prevažne tvorí jeho participácia v občianskom združení Napříč.cz.

Študenti TIM sa v priebehu kurzu teoreticky i prakticky zaoberali históriou algoritmickeho 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 exkurzia na tematicky blízku výstavu. **(čas a miesto + stručný popis - doplníme).**

Výstupom Artgorithms: algoritmicke umenie, teória a prax boli vizuálne práce študentov založené na ich estetickej zručnosti výtvarne pracovať s algoritmami. V článku si kladieme za cieľ zhodnotiť prínos predmetu aj vďaka spätnej väzbe od študentov, ktorí ho navštevovali, získanej prostredníctvom ankety a prezentovať ich výsledné výtvarné práce.

## **Osnova**

1. Úvod - predstavenie základných tém a cieľov predmetu, uvedenie čitateľa do témy článku.
2. Predstavenie Tomáša Staudka a jeho odbornej činnosti.
3. Predstavenie metód predmetu a jeho zámeru - Na čo reaguje? Prečo vznikol koncept? Čo je algoritmicke umenie?
4. Predstavenie výstupov predmetu - Výtvarné práce študentov.
5. Rozbor a zhodnotenie výstupov a prínosu predmetu + Názory študentov.
6. Záver - Zhrnutie výsledkov práce, plány ohľadom vývinu predmetu do budúcnosti.

Lenka Rišková, Mária Tkáčiková