

## **Rozhovor s Bc. Adélou Štelclovou, studentkou navazujícího magisterského oboru TIM**

### ***Než jsi nastoupila na TIMko, co jsi studovala a jaká byla tvoje oblast zájmů?***

Na tento obor jsem se hlásila přímo z osmiletého všeobecného gymnázia, takže jsem nebyla nijak specializovaná. V té době jsem ve svém volném čase věnovala hraní počítačových her. Dokonce si vzpomínám, že jsem začala s „gamingem“ na videohrách, které se připojovaly přímo na televizor. Hrála jsem všechno, co mi kdo donesl, hodně japonských her. Pak si bratr koupil Playstation a spolu jsme hráli různé závodní hry, kde mě neustále porážel, Tomb Raidera, tam jsem zase pro změnu neustále někam padala, protože jsem se nemohla moc sžít s ovládním a podobě. Dokonce jsme pak měli i nějaké konzole z vietnamských tržišť, které kopírovaly tehdejší herní trend v USA a západní Evropě. Takže čínské klony Maria a Bombermana byly náš denní chléb.

### ***Jak jsi objevila obor TIM a co tě vedlo k jeho studování?***

Já jsem původně chtěla jít na japonštinu do Prahy, jako spousta lidí z mého okolí, protože ačkoliv to někteří nechtějí přiznat, tak se jim líbilo *animé*. Díky němu jsem se vlastně naučila německy, protože tento druh animovaných pořadů dávali v té době pouze na RTL (německá soukromá televizní stanice). Japonština na Masarykově univerzitě byla možná studovat jako dvojbor právě s TIMkem. To mě v té době zaujalo více než další varianta, kterou byla jazykověda. Procházela jsem si jednotlivé předměty ve studijním katalogu a jejich praktická zaměření pro mě byla dostatečným lákadlem. Nikdy jsem se nechtěla této problematice věnovat akademicky, ale spíše něco aktivně vytvářet. Samozřejmě tam byly i předměty, o který jsem věděla, že mě bavit nebudou, ale s tím se člověk setká na jakémkoliv oboru.

Japonština mi nedopadla, takže jsem byla přijata na jednoobor TIM a u něho jsem zůstala. Začala jsem ho studovat a postupem času jsem zjistila, že mě předměty v rámci tohoto předmětu baví. Hlavně proto, že jsem musela o diskutovaných problematikách začít sama přemýšlet, což po mě do té doby nikdo nechtěl. Vyjadřovat svůj názor a prezentovat svoje interpretace byly věci, které mě na studiu naplňovaly. Objevila jsem předměty jako kyberkulturu a jiné, které byly blízké mé herní a počítačové minulosti, ve kterých přednášely opravdové kapacity svého oboru, což bylo super.“

**Adélo:** Doplnit, že jste zároveň studovala Počítačovou lingvistiku a dát odkaz na rozhovr v TIM ezinu.

***Když jsi zmiňovala svoje zaujetí pro hry, slyšela jsi o projektu „Game studies,“ který funguje pod Ústavem hudební vědy?***

Určitě, do nějaké míry jsem se tohoto projektu i účastnila, minimálně tvorbou několika grafických materiálů.. Dokonce jsem i svoji bakalářku psala na téma z oboru herních studií, zkoumala jsem v ní Avatary v pěti různých případových studiích herních titulů, od ježka Sonica až po Assassins Creed, zkoumala jsem vizuálně a design různých levelů. To mě bavilo, hledat skryté symboly, které právě v té vizuální složce bývají ukryty. **Ostatně to mě naučilo TIMko, že nemusím sdílet totální představu s autorem, že moje interpretace má stejnou hodnotu jako co tím zamýšlel autor, pokud dává smysl a má hlavu a patu. To je v dost velkém rozporu s tím, co nás učili na gymnáziu, tedy: „Co tím básník chtěl říci?“** A odrecivoat naučený odstavec ze skript.

***Při studiu sis tedy vybírala předměty, které více souvisely s počítačovými a herními technologiemi?***

Ono téma nových médií je tak obsáhlé, že člověku nic jiného nezbude, než se zaměřit na určitý segment, který ho zajímá, a v něm prohlubovat své zájmy. Někdo se zaměří na počítačové hry, někdo na grafiku a umění, znám spoustu lidí, co se věnují elektroakustické hudbě, někdo se zajímá zase o televizi a rozhlas apod. Je to nový obor, který se neustále vyvíjí. Je potřeba držet krok s vývojem. Při studiu nenarazíme na mnoho knih, protože než ji někdo napíše, tak je to už dávno historická učebnice. Čerpat znalosti lze především z odborných článků, sborníků z konferencí apod. **Studenti TIMu by se dali vlastně rozdělit na tři skupiny – hry, hudba a obraz.**

***Budeš se v budoucnu dál věnovat novým médiím, protože vím, že nyní pracuješ při studiu v IBM?***

Tak rozhodně nebudu pracovat v žádném kulturním zařízení. **Na druhou stranu mi studium na TIM otevřelo myšlení, vyprofilovalo mě to jiným způsobem, než na co jsme byli zvyklí na gymnáziu. Naučilo mě to jinak přemýšlet, hledám marně nějaký český výraz, v angličtině by to bylo „think out of the box.“** Nebyl tu styl – tady máš skripta a to se nauč. Ale: tady je nějaké téma, zkus se o tom dozvědět něco dalšího, sám k tomu něco vymyslet.

Mám za sebou pár semestrů grafiky na informatice a to je obor, který je mojí duši nejbližší. To, jak TIM zformovalo moje myšlení, mě přivedlo k myšlence si hrát v grafice se symboly a vytvářet něco na pozadí. Příklad takové práce bys mohl najít na obálce TIM e-zinu z roku 2013, kde jsem vytvářela ilustraci k akademickým článkům. Což samo o sobě není obvyklé. Ráda bych zůstala u kreativních věcí. V tom vidím svoji budoucnost. I kdybych se tím neživila, ale dělala to sama pro sebe.

***Kdybys měla budoucímu studentovi TIMka dát tři rady, co by to bylo?***

Rozhodně bych mu řekla, že ať si moc dobře uvědomí, že tohle mu práci jen tak nesežene, prostě bude muset dřít, aby z něj byl například kurátor. Bude se muset vyprofilovat a snažit se sám, protože to co mu dají ty předměty samotný, to co bude potřebovat na zkoušku, vůbec nestačí. Je potřeba si opravdu číst aktuální články, vypsát si z nich poznámky a zajímat sesám.

Student TIMka by měl určitě využívat možnosti dostupnosti Prahy a, Vídně a navštěvovat muzea i galerie, v ideálním případě navštívit festival rakouský festival Ars elektronica. Bavit se s lidmi, kteří do toho jsou opravdu zapálení a mají skutečný zájem.

V posledním bodě, ale o to důležitějším, doporučuji opravdu využívat nezměrných kapacit, které nesou v hlavě naši vyučující. Protože oni se v tom pohybují a každý ve svém oboru jsou neuvěřitelnou studnicí informací a znalostí.

