

Účast na filmových festivalech a festivalech vizuálního umění ve světě. Ateliéru Multimédia se daří

30.9.2025 - Monika Bechná | Západočeská univerzita v Plzni

Ateliér Multimédií na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara ZČU v Plzni se zaměřuje na práci s pohyblivým obrazem a jeho přesahy. Studující se prosazují i v mezinárodní konkurenci na filmových festivalech a v galeriích. Přečtěte si rozhovor s pedagogy Milanem Mazúrem a Viktorem Takáčem.

V uplynulém semestru zaujali studující ateliéru Multimédií na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni (FDU ZČU) svými pracemi na mezinárodních filmových festivalech v sekcích experimentálního filmu a také prezentovali svou tvorbu v galerii COCA v americkém Seattlu. V rozhovoru s vedoucími ateliéru Milanem Mazúrem a Viktorem Takáčem se dozvíte, jak studenti a studentky pracují s různými médii a technologiemi. Kromě studia technických dovedností se studující v ateliéru učí dle svých slov „být citliví vůči světu, otevření a reagující na to, co se děje“. Se studujícími i vedoucími ateliéru se mohou zájemci setkat v rámci Dne otevřených dveří na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara 7. listopadu od 10 do 16 hodin.

Jak byste stručně popsali, čím se zabýváte v ateliéru Multimédia?

Milan Mazúr (MM): Ateliér Multimédia je zaměřený na pohyblivý obraz a jeho přesahy. Studující zde rozvíjejí vlastní autorské projekty nejen v oblasti digitální tvorby.

Když se řekne „multimédia“, každý si může představit něco jiného. Co to znamená pro vás?

Viktor Takáč (VT): Jednoduše by šlo říci, že u nás lze pracovat jakoukoliv technikou nebo materiálem. Vycházíme z vědomí „postmediálních podmínek“, kdy umění již není vázáno na čistotu jedné techniky (malba, socha, grafika...), ale rozvíjí se mezi technologiemi, formami a institucionálními rámci. Studující u nás experimentují, mísí různé formy vyjádření a hledají nové způsoby, jak prostřednictvím obrazu a interakce sdělovat emoce i myšlenky.

Na jakých úkolech vaši studenti v ateliéru typicky pracují? Můžete uvést konkrétní příklady z posledního semestru?

VT.: Snažíme se mít takzvaně prst na tepu doby. Studenti se tak každý semestr seznamují s novými technologiemi, dostávají specifická zadání, která v průběhu semestru společně rozvíjíme. To se děje na základě vhledů do historie, příklady ze současného umění, s pomocí pečlivě vybraných hostů z řad profesionálních umělců a teoretiků či s pomocí praktických workshopů. Minulý semestr nám pomohla i univerzitní podpora v oblasti AI nástrojů. Studující si v plné míře mohli vyzkoušet profesionální AI video editor Runway a tak dále. Další technologie, která ovlivnila i zadání semestru, byla ultra-slow motion kamera Phantom produkující 2000 snímků za vteřinu (obecně známá jsou videa zachytávající vystřelenou kulku, zhoupnutí kapky vody na hladině a podobně). Témata minulého semestru byla dvě. S kamerou Phantom bylo zadání Zpomalení v audiovizuální tvorbě končící živou performance s hudebníkem Adamem Badí Donovalem. Na zahraničního hosta ze Seattlu navazovalo zadání Tree of Life, jehož součástí byl týdenní workshop zaměřený na life-video či technologii fotogrametrického otisku prostoru přeneseného do počítačového 3D světa - videa. Minulý semestr jsme také realizovali dvě výstavy. Mnoho našich studentů se se svými pracemi

dostalo na mezinárodní filmové festivaly do sekcí experimentálního filmu. Měli jsme i vzdálenou prezentaci výstupu zadání v galerii COCA v Seattlu.

Jaké typy médií a technologií nejčastěji využíváte?

MM: Multimedia v umění představují tvorbu, která kombinuje různá média – vizuální obrazy, zvuk, video, digitální technologie či interaktivní prvky – s cílem vytvořit komplexní zážitek. Primární tendencí ateliéru Multimédií je podporovat experimentální a autorskou tvorbu, propojovat různé postupy a média a rozvíjet u studentů schopnost komunikovat a vyjadřovat se novými, často hybridními formami.

Co se studenti v ateliéru učí kromě technických dovedností?

MM: Přemýšlet, být konstruktivní, kritický, hledat možnosti realizace – mezi studentkami a studenty přitom často vznikají spolupráce a přátelství, která přetrvávají dlouhá období. Často právě techničtější obory potřebují nejen kolektiv, ale i individuální přístup – každý se totiž cítí lépe s jiným médiem. Jde o to, jakým způsobem se vyjadřujete jako vizuální autor: někoho zajímá více zvuk, jiného statický obraz, a někdo zase rád stříhá video. Často mě napadne, že pokud ztratíte pojem o čase a ocitnete se v pracovním „flow“, kdy jen pracujete na projektu, je to dobré znamení a vodítko k tomu, jak si definovat vlastní roli při výběru média. Ale možná také ne. Jean-Luc Godard mluvil o tom, že neumí oddělit film od života. Říkal, že je to jako když jdete na procházku – stane se něco náhodného a vy to natočíte, anebo jste s někým, kdo je v té chvíli s vámi a vy ho natočíte. Já to vnímám intuitivně. Je v nás schopnost vnímat svět i jinou formou než jen vlastním pohledem. Takže ano – být citlivý vůči světu, otevřený a reagující na to, co se děje. A nemusí to být vždy jen pozitivní – každého ovlivňují krize a ty jsou často pro reakce ještě důležitější.

Proč je podle vás důležitá práce s různými médii a pohyblivým obrazem?

MM: Můžete to vnímat v různých rovinách. Pro mě, z pozice autora nebo pedagoga, je to způsob dorozumívání – způsob, jakým můžete mluvit o světě, o sobě a o tématech, která se dají zprostředkovat jinak než mluveným slovem. Můžete mluvit vizuálními obrazy, můžete mluvit tím, že vytváříte specifický obraz, který nese informace. Pokud jde o video, je to časové médium. V minulosti panoval názor, že do kina chodíte proto, abyste zažili jiný život – jiné události, které vidíte před sebou a vnímáte je v té chvíli velmi subjektivně; stávají se vaší součástí, alespoň na několik okamžiků. Videem můžete měnit události, mohou vznikat revoluce, ovlivňovat názory – a právě dnes to vidíme snad nejvýrazněji, například v souvislosti s tím, že si už najednou nejsme jisti, zda postava na videu je vůbec skutečná, nebo vygenerovaná formou AI.

Jaké úspěchy vašich studentů vás v poslední době potěšily?

VT: Účast na filmových festivalech a festivalech vizuálního umění ve světě.

V jakých oborech nacházejí uplatnění absolventi ateliéru Multimédií?

MM: Absolventi ateliéru Multimédií nacházejí uplatnění v širokém spektru kreativních a technologických oblastí – od audiovizuálního umění a filmu, přes digitální média a interaktivní technologie, až po hudební a zvukovou produkci. Mohou pracovat jako režiséři, volní umělci, střihači, tvůrci multimediálních instalací, motion designeři nebo zvukoví designeři, ale i v oblasti reklamy, marketingu, vzdělávání či kulturních projektů. Absolventi se také uplatňují ve výzkumu a vývoji nových médií, kde experimentují s kombinací umění, technologií a inovativních forem vizuálního vyjádření.

Jakým směrem se podle vás bude multimediální tvorba vyvíjet v příštích letech?

MM: Rádi bychom uměli predikovat, ale ovlivňuje nás turbulentní doba. My jsme také součástí většího kolektivního prostoru, ve kterém se mění nejen globální témata a události, které ovlivňují samotná témata v současném diskurzu, ale zároveň se i technologické, postprodukční či jiné autorské postupy v čase transformují. Je například zajímavé sledovat, jak samotní studenti svou praxi transformují a jak se vyvíjejí. Snažíme se být přítomni, vnímat, co se kolem nás děje, a reagovat.

<https://info.zcu.cz/Ucast-na-filmovych-festivalech-a-festivalech-vizualniho-umeni-ve-svete--Atelieru-Multimedia-se-dari/clanek.jsp?id=8570>